

#너들의 공간

고민하는
교육자를 위한
매뉴얼

C_program



The more we share, the more we have.

더 많이 나눌수록, 우리는 더 많은 것을 갖게 된다.

– Leonard Nimoy

배움의 공간은 (www.c-program.org/learningspace)

학생과 교사가 학교의 주인이 되어 학교 안에 원하는 공간을 직접 만들어 본 실험적인 프로젝트입니다. 제대로 된 실험이 가능한 여건을 만들고 기존에 학교가 만들어지던 방식을 탈피하기 위해, 프로젝트에 참여한 모든 이해관계자가 서로 양보한 것도 많습니다.

배움의 공간 이후, 공간을 만든 배경이나 과정에 대해 궁금해하는 분들이 많았습니다. 우리가 경험한 것들을 나누면 많은 부분 공감하고 영감을 얻는 분도 많았습니다. 그래서 **배움의 공간**을 기획하는 단계부터 우리가 정했던 몇 가지 원칙, 각 단계를 실행하는 방법, 과정을 통해 배우고 깨달은 것들을 모든 분과 공유하고자 매뉴얼을 제작했습니다.

모든 학교에서 똑같은 조건으로 진행할 수도, 할 필요도 없겠지만 **C_program**의 질문과 시도, 경험과 배운 것들을 나누면 더 많은 분이 함께할 수 있을 거라 믿습니다. 학교라면 어디에나 학생과 교사는 있을 테니까요. 앞으로 더 많은, 더 나은, 우리가 만든 우리만의 **배움의 공간**이 생겨나길 기대합니다.

C_program 드림

목차

Chapter 1. 프로젝트 및 매뉴얼 소개	p. 4
Chapter 2. 배움의 공간 진행 과정	p.10
Chapter 3. 배움의 공간 진행 방법	p.15
시작하기 Set-up	p.16
이해하기 Understand	p.23
탐험하기 Explore	p.39
상상하기 Imagine	p.48
만들기 Create	p.53
돌아보기 Review	p.56
Chapter 4. 참고 자료	p.59



CHAPTER 1.

프로젝트 및 매뉴얼 소개



배움의 공간 / 프로젝트 소개

“

새로운 배움을 담는 공간은
어떤 모습이어야 할까?

”

배움의 공간은

C Program이 Learning Fund를 통해 다음 세대에게 필요한 배움에 투자하면서 “**새로운 배움을 상상한다면, 새로운 배움을 담는 공간은 어떤 모습이어야 할까?**”에 대한 고민으로 시작한 프로젝트입니다. 2016년 11월부터 8개월간 구미봉곡초등학교(경북 구미), 어룡초등학교(광주 광역시), 진부고등학교(강원 평창), 이우학교(경기 성남 분당)를 대상으로 진행했습니다.

배움의 공간, 그 후

2017년 6월에 모든 **배움의 공간**이 생기고 난 뒤 1년간의 모니터링 시간을 가졌습니다. 1년 동안 몇 차례에 걸쳐 각 학교 공간은 어떻게 쓰이고 있는지, 생각했던 것보다 좋거나 부족한 것은 무엇인지, **배움의 공간**으로 나타난 변화는 어떤 것들이 있는지, 학교 안에 또 다른 **배움의 공간**이 생겨 나지는 않았는지, 이후 현상과 임팩트에 대해 함께 만나서 이야기했습니다. 초등학교 두 곳에는 인원 계수 카메라를 설치해서 그동안 축적된 사용 데이터를 분석하고 공유하기도 했습니다.

C Program은

지금까지 (2018년 8월 기준) 경상북도, 전라남도, 전라북도, 충청북도 등지에서 배움의 공간을 고민하는 500+명의 교육자분들을 위한 강연을 진행했습니다. **배움의 공간**을 진행한 경험으로 학교 공간 혁신을 위한 간담회 등에 초청을 받아 관련 사업 전문위원으로 활동하고 있습니다.

배움의 공간은 학생이 공간의 주인, 과정의 중심이 되는 하나의 선례를 만드는 과정이었습니다. C Program의 경험이 또 다른 시도로 연결되기를 바랍니다.

배움의 공간 / 매뉴얼 소개

매뉴얼을 통해 어디서부터 시작할지, 누구와 언제 어떻게 협업해야 할지, 어떤 시도를 해야 할지에 대한 실마리를 얻기 바랍니다.



매뉴얼에는 7가지를 담았습니다.

- 배움의 공간을 진행하기 위한 3가지 원칙
- 배움의 공간을 진행하기 위한 6개의 단계와 14개 Steps
- 단계 및 Step 별 상세 가이드 & Tip
- 단계 및 Step 별 C Program의 배움의 공간 진행 사례
- 관찰을 위한 Slides (지도용)
- 관찰 노트 Template
- 인사이트 투어 List



이런 분들에게 도움이 될 거예요.

- 학교에 유힬공간이 있고, 공간의 변화를 시도하고 싶은 분
- 학교 공간 구축을 위한 예산을 의미 있게 쓰고 싶은 분
- 새로운 수업에 대한 아이디어는 있지만 적합한 공간이 없는 분
- 이 모든 과정에 학생의 생각, 의견, 목소리를 담고 싶은 분

#1

배움의 공간은 학생이 주인이다.

프로젝트 기획 단계부터 세운 한 가지 원칙은 **학생에게 충분한 기회를 주자**는 것이었습니다. 학교 공간을 만들거나 바꾼다면, 학교에서 대부분의 시간을 보내는 학생이 학교를 어떻게 사용하고 있는지, 어떻게 사용하고 싶은지가 가장 중요하다고 생각했기 때문입니다.

직접 해도 되고, 직접 할 수 있는 환경만 조성되면 학생들은 언제나 스스로 원하는 것들을 분명하게 느끼고, 이야기하고, 적극적으로 만들어냅니다.

학교 공간에 대해 고민하고, 관찰하고, 영감을 받고, 상상하고, 사용하는 전체 과정에서 학생을 중심에 두는 것. 이 원칙을 절대 잊지 마세요.

#2

배움의 공간은
‘배움’을 위한 공간이다.

오래된 교실, 낡은 책걸상, 색이 바랜 벽면, 텅 빈 유희공간 등 학교 안에 개선이 필요한 부분은 많습니다. 무엇보다 안전하고 위생적인 시설을 갖추는 것은 기본적으로 이루어져야 하는 일이겠지요. 하지만 **배움의 공간**은 단순히 학교를 지칭하기 위한 새로운 단어가 아니라, ‘배움’을 위한 공간을 말합니다.

교육이 변하지 않는다고 하지만 학교를 찾아가 보면 미래 사회에 필요한, 21세기 역량을 기르는, 다음 세대를 위한 새로운 교육에 대한 아이디어가 많습니다. **배움의 공간**은 이러한 새로운 배움을 담을 공간을 만들기 위한 프로젝트입니다.

공간의 모습을 떠올리기 전에 **우리 학교에서 우리 아이들이 배우는 방식은 무엇이 다른지 혹은 어떻게 달라져야 할지, 어떤 수업이나 활동이 필요한지** 생각해 보세요. 그렇다면 여러분이 만들어야 하는 공간의 모습이 더욱 선명해질 거예요.

#3

배움의 공간은 현실과 일상의 공간이다.

상상 속에서 빛을 발하는 아이디어는 무수히 많습니다. 상상에는 한계도, 제약도, 예산도 없으니까요. 대부분의 사람이 어쩌다 한번 가는 곳이라면 이전에 없던 새로움이나 재미 위주의 자극적인 요소만 잔뜩 있는 실험적인 공간도 나쁘지 않을 거예요.

하지만 여러분이 만들어야 하는 공간은 실제로 (아마도) 집에서 보다 더 오랜 시간을 보내게 될 곳입니다. 그리고 나뿐만 아니라 전교생이, 앞으로 같은 학교에 입학할 수많은 학생이 쓰게 될 공간이지요.

1) 여러분이 가진 환경과 자원을 토대로, 2) 많은 사람이 일상적으로 오랫동안 사용할 수 있는, 사용하고 싶은 공간을 만들기 위해서는 무엇이 필요한지 우선순위를 정하기 바랍니다. 언제, 어떻게 전문가와 협업해야 하는지도 알 수 있을 거예요.



CHAPTER 2.

배움의 공간 진행 과정



진행 과정 / 6개의 단계 + 14개의 STEPS

배움의 공간 프로세스는 아래 6개의 단계로 구분합니다. 6개의 단계는 총 14개의 **Step***으로 구성되어 있습니다.



*세부 Step은 다음 장에서 상세하게 기술

진행 과정 / 6개의 단계 + 14개의 STEPS

단계별 예상 소요시간(최소)은 아래와 같습니다. 필요 시간에 따라 수업을 계획하고 진행합니다.



진행 과정 / 자주 듣는 질문

Q1.

배움의 공간을 접하기 전에 이미 시작한 작업이 있습니다.
그래도 처음부터 다시 시작해야 할까요?

C Program says

단계별 진행 내용을 살펴보고 해당 작업 다음 단계부터 시작해도 좋습니다.
매뉴얼을 따라가다보면 자연스럽게 지금까지 진행한 내용을 리뷰하거나
재정비할 수도 있을 거예요. (p.14 참고)

Q2.

교실 단위의 환경미화 작업 외에 학교 공간을 대상으로
프로젝트를 해본 경험은 없지만, 좋은 아이디어가 있습니다.
당장 만들기를 시작해도 될까요?

C Program says

학교 공간을 대상으로 변화를 시도한 경험이 없다면, 처음부터 끝까지 순서
대로 진행하는 것을 (강력히) 제안합니다. 만들기 전까지의 단계에서 내가
가진 좋은 아이디어가 '나에게만' 좋은 아이디어는 아닌지 확인해보세요.

Q3.

현재 여건상 C Program이 한 것처럼 6개월 이상의 시간을
들이기가 어렵습니다. 그래도 모든 단계를 진행할 수 있나요?

C Program says

물론입니다. 학교의 여건이나 학교에서 필요로 하는 것, 팀 구성원의 역량과
경험에 따라 각 단계에 얼마큼의 시간을 들여야 하는지 생각해 보세요.

진행 과정 / 어디서부터 시작하면 좋을까?

- ☐ **배움의 공간을 함께 고민할 학교 구성원들이 있다.**
(학교 구성원들은 학생, 교사, 교장/교감, 행정실장, 해당 공간 담당자를 포함한다.) YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 1부터 시작 p.17
- ☐ **배움의 공간에 쓸 수 있는 시간과 예산을 정확하게 파악하고 있다.** YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 2부터 시작 p.19
- ☐ **[어떤 공간이 / 누구에게 / 언제 / 어떻게 / 왜 필요한가]에 대해 구성원들이 동의하는 콘셉트가 있다.** YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 3부터 시작 p.24
- ☐ **현재 [누가 / 언제 / 어떻게 / 무슨 공간을] 활용하고 있는지 잘 안다.** YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 4부터 시작 p.25
- ☐ **배움의 공간에 대한 영감을 받기 위해 우리 학교 외 공간을 열 군데 이상 방문했다.**
(방문한 곳은 학교 외 기타 공간도 포함한다.) YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 5부터 시작 p.36
- ☐ **“우리 학교 공간이기 때문에” 적합한 아이디어가 있다.** YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 9부터 시작 p.49
- ☐ **실제로 공간에 무엇을 어떻게 배치하거나 설치할지 잘 알고 있다.** YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 10부터 시작 p.51
- ☐ **공간을 완성하기 위해 협업할 공간 전문가(설계, 시공)를 섭외했다.** YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 11부터 시작 p.54
- ☐ **원하는 공간을 완성했다!** YES : 다음 칸으로 이동 ↓ | NO : Step 12부터 시작 p.54
- ☐ **공간을 완성한 후, [누가 / 언제 / 어떻게 / 왜] 그 공간을 사용하고 있는지 잘 안다.** YES : 배움의 공간 완성 :) | NO : Step 13부터 시작 p.57



CHAPTER 3.

배움의 공간 진행 방법



1단계

시작하기

Set-up

Step 1.

팀을 구성합니다.

Step 2.

일정과 예산을 확인합니다.

Step 1.

팀을 구성합니다.

A

학생, 교사, 교감, 교장, 행정실장을 반드시 포함합니다.

행정실의 참여가 중요한 이유는, 프로젝트를 시작하기 전 예산을 파악할 때부터 공간이 생기고 난 뒤까지 행정적으로 처리하고 관리해야 하는 부분이 많기 때문입니다.

B

공간에 따라 지정된 담당자가 있다면 반드시 구성원에 포함합니다.

예. 교실: 해당 학급/교실 담당 교사, 도서관: 사서, 방과후 수업교실: 방과후 교육자 등

C

전체 프로젝트를 총괄하는 리더*를 선출합니다.

*리더의 역할과 책임

- 리더의 역할은 1) 프로젝트 일정을 지키고, 2) 팀 구성원들의 의견을 수렴하고, 3) 전문가와 협의하며, 4) 각종 상황을 조율하는 것입니다.
- 리더의 책임은 구성원들 간 의사결정이 필요한 상황에서, 각자의 개인적 욕망을 투영하는 것이 아니라 학생들의 목소리를 반영하는 학생들에 의한 공간을 만드는 데에 있습니다.
- 다른 팀 구성원들도 위 내용을 인지하고, 리더가 맡은 역할을 책임지고 수행할 수 있도록 도와야 합니다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

아래 세 가지 이유로 한 학교당 열정적인 1명의 교사와 4명의 학생으로 팀을 구성했습니다.

- 실행 가능성 : 네 개 학교를 대상으로 3회의 전체 워크숍을 진행했습니다. 이때, 모든 학교가 서로 다른 지역(구미, 광주, 분당, 진부)에 있어서 매번 대규모 이동은 불가능했죠. 그래서 소규모로 진행해야만 했습니다.
- 운영 효율성 : 팀의 규모에 반드시 아이디어의 질이 비례 하지는 않는다는 데에 모두 동의했습니다. (전교생이 다 같이 아이디어션을 할 수는 없으니까요.)
- 그룹 영향력 : 학교는 모두가 함께 쓰는 공간이기 때문에 학교의 다른 구성원들과 뜻과 책임을 나눌 수 있는 '열정적인' 선생님과 학생들로 모집했습니다.

프로젝트 리더는 1명의 교사가 맡았습니다.

- 학교의 여건에 따라 교장, 교감 선생님까지 주요 구성원이 되어 움직인 곳도 있고, 리더 교사의 판단에 따라 보조 교사가 합류한 곳도 있습니다.

C Program의 배움의 공간은

학년도, 지역도 다양한 4개 학교와 진행했기 때문에 학교별 참여 인원 제한을 두어야 했습니다.

학교별 팀 규모는 작았지만, 전체 프로세스를 4개 학교가 다함께 진행했기 때문에:

- 20~30명의 인원이 전 과정을 함께 하면서 매 단계에서 의견을 주고 받았습니다.
- 각자 미처 생각해보지 못한 부분이 있더라도, 모두가 학교라는 환경의 사용자로서 1) 크게 공감할 수 있고 2) '우리 학교'에도 적용 가능한 아이디어를 공유했습니다.
- 이때, 초등학교 vs. 고등학교 간 나이 및 학년에 따른 특성을 더 잘 이해할 수 있었습니다.
- 모두 생김새나 용도가 비슷한 학교 공간이지만, 다른 학교와 각자의 상황이나 사용 행태를 이야기 하면서 '우리 학교'이기 때문에 반드시 필요한 공간을 상상했습니다.

한 학교에서 진행한다면

4명 이상의 학생들과 함께 진행하는 것을 제안합니다. 워크숍의 효과나 지속적, 적극적인 참여를 이끌어내기 위한 이상적인 팀 구성 및 규모는:

- 초등학교의 경우, 고학년(4,5,6학년) 대상으로 진행하는 편이 용이합니다.
- 참여 학생의 학년을 다양하게 포함할 경우, 학년 별 2개 팀으로 진행합니다. (총 6개 팀)
- 각 팀은 4~5명으로 구성합니다. (총 30명)



Step 2.

일정과 예산을 확인합니다.

A

프로젝트의 일정을 계획합니다.

무엇을, 언제까지, 반드시 마쳐야 하는지 중요한 마일스톤*을 정해보세요.
공간이 완성되어야 하는 시점으로부터 앞으로 거슬러 올라가는 것이 좋습니다.

일정을 계획할 때의 Tip

아래 질문에 대한 답을 차례대로 생각해보세요.

- 1) 실제로 공간이 완성되어야 하는 시점은 언제인가요?
- 2) 공간을 만드는(시공) 기간은 어느 정도 필요한가요?
- 3) 공간 전문가를 섭외해야 하는 시점은 언제인가요? 정해진 예산으로 어느 정도의 참여를 요청할 수 있나요?
- 4) 공간 전문가를 만나기 전에 공간에 대한 콘셉트와 구체적인 아이디어를 정리하는 기간은 얼마나 필요한가요?
- 5) 우리 학교나 지역을 떠나 영감을 받을 수 있는 공간을 방문하기 좋은 때는 언제인가요?
- 6) 현재 우리 학교 공간은 누가 / 언제 / 어떻게 사용하고 있는지 파악하기 위해 '관찰하기'에 투자할 수 있는 시간은 얼마나 되나요? (최소 2주~한 달 권장)
- 7) 학교 공간에 대한 구성원들의 관점이나 의견은 수렴되었나요? (의견을 수렴하는 과정이 제대로 이루어지지 않으면 추후 어떤 단계에서든 문제가 발생할 수 있습니다.)

*마일스톤이란?

- 프로젝트 진행 과정에서 일정 관리를 위해 필요한 지점을 확인하기 위한 이정표
- 프로젝트 착수, 인력 투입, 예산 집행, 중간보고, 감리, 종료, 잔금 수령 등의 시점으로 구분할 수 있습니다.
- 프로젝트의 필수적인 사항들을 각 Step 별로 점검함으로써 전체적인 일정이 늦춰지지 않고 제시간 안에 완료될 수 있도록 관리하는 데 도움을 줍니다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

아래와 같은 일정을 계획하고, 진행하는 과정에서 필요에 따라 조율하는 과정을 거쳤습니다.

Phase	Planning	Inspiration	Research	Analysis	Insight Tour	Ideation	Schematic Design	Design Development	Construction
(기간)	(2주)	(1주)	(2주)	(2주)	(1주)	(1주)	(1주)	(1개월)	(3개월)
Action	학교 X C Program 프로젝트 관련 상세 협의	'배움의 공간' Case Study (리서치 및 현장방문)	학생 및 교사 대상 학교공간 사용행태 조사 (설문/인터뷰/관찰)	설문/인터뷰 & 관찰조사 내용 기반 공간별 사용상황 및 관련 니즈 분석	공간 사용자 니즈 및 사용상황 기반의 벤치마킹 사례 탐방	관찰 데이터 및 인사이트 투어 기반의 공간 컨셉 도출 & 상상 구체화	Ideation 결과에 대한 초기 3D 작업 진행 (Zoning, 가구 및 집기 종류/형태/자재 등)	설계	시공
Method	온/오프 미팅 @학교	사전조사 기반 '방문할만한/ 방문하고픈' 배움의 공간 list-up 및 방문	관찰조사 및 사용자 행태분석을 위한 디자인싱킹 전문가 워크숍		디자인 싱킹 및 공간 전문가 참여를 통한 Best 사례 list-up/방문	디자인 싱킹 전문가 & 공간 전문가 참여 워크숍		공간 전문가 & 건축가 주도 진행 단계별 온/오프 미팅	
C Program 참여 역할	1. 프로세스 기획, 파트너 선정 및 협업 주도 2. 프로세스/공간 관련 전문가 인력 섭외 및 재무적 투자							3. 참관 및 제언 (필요시 감리 지원)	
	4. 프로젝트 전반에 대한 전략 수립, 지식 공유, 네트워킹 등 각종 비재무적 지원								
파트너 참여기간	← 학교 ← 리서치 회사 ← 건축설계사무소 ← 시공사								

Step 2.

일정과 예산을 확인합니다.

B 예산을 정확하게 파악합니다.

학교 예산은 항목과 규모가 정해져 있습니다. 무언가를 하기 위한 범위와 방식을 결정하기 위해서는 예산의 정체를 상세하게 파악해야 합니다. (이때, 행정실장님의 도움이 절실합니다.)

C (돈을 제외한) 학교의 자산을 파악합니다.

배움의 공간은 어마어마한 공간을 만들기 위한 프로젝트가 아닙니다. 우리가 원하는, 우리에게 필요한, 우리가 잘 쓸 수 있는 공간은 설계나 시공이 필요 없는 경우도 많습니다. 간단한 가구 배치나 구역을 설정하는 것(Zoning)만으로도 가능한 사용성 및 활동들이 많습니다. 쓸모없다고 생각했지만 바로 활용할 수 있는 가구나 집기들은 없는지 생각해 보세요.

C Program은 어떻게 진행했나요?

학교마다 도출한 아이디어를 기반으로 꼭! 필요한 예산을 책정하고 집행했습니다.

- 프로젝트를 진행하는 과정에서 사용 가능한 예산이 있는 학교의 경우, 부분적으로 학교 예산을 집행하기도 했습니다.
- 배움의 공간이 완료된 후, 같은 과정을 통해 별도의 예산을 들이지 않고 학교에 있던 가구나 집기만을 가지고 또 다른 배움의 공간을 만든 곳도 있습니다.

시작하며 잊지 말아야 할 3가지



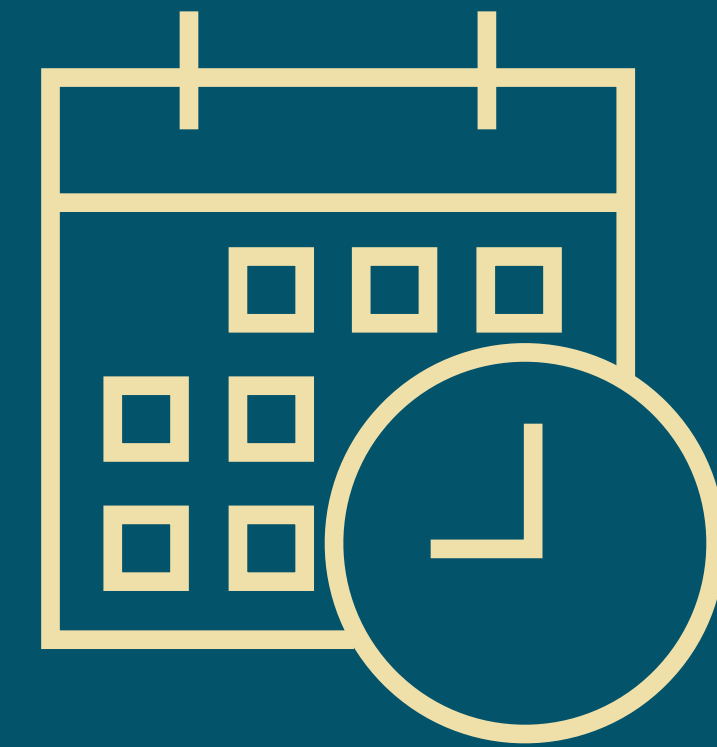
시작부터 끝까지
모두와 함께한다.

- 학교는 모두가 함께 쓰는 공간이며, 사회의 공공재입니다.
- 몇 명의 교사나 학생의 힘으로 만들기 어려운 공간입니다.
- 단 한 명도 이탈하지 않고, 모두의 의견은 같은 영향력을 가져야 합니다.



좋은 공간은 사용자와 관리자
모두에게 좋은 공간이다.

- 공간의 주인은 공간에서 시간을 보내는 사람입니다.
- 공간을 지속하기 위해서는 공간을 운영하고 관리하는 사람의 편의도 중요합니다.
- 몇 명의 사용자에게만 좋은 공간은 아닌지, 관리는 쉽지만 사용 가치가 없는 공간은 아닌지 생각합니다.
- 모두가 똑같이 만족할 수는 없습니다. 하지만 모두가 함께 지속해서 사용할 수 있는 공간이 되도록 합니다.



타임라인 Timeline 은
곧 데드라인 Deadline 이다.

- 프로젝트의 성공은 1) 의미 있는 과정, 2) 만족스러운 결과물, 그리고 3) 팀의 동력으로 이루어집니다.
- 팀의 에너지가 소진되지 않도록, 타임라인은 정확하게 세우고 데드라인은 반드시 지킵니다.
- 학교는 바쁘죠! 학사일정만 소화하는 것도 보통 일이 아닙니다. 적절한 여유 기간을 포함하도록 합니다.



2단계



이해하기

Understand

Step 3.

학교 공간에 대한 생각을 공유합니다.

Step 4.

학교 공간을 대상으로 관찰합니다.

Step 5.

인사이드 투어를 계획합니다.

Step 3.

학교 공간에 대한 생각을 공유합니다.

A

‘이상적인 학교 공간’에 대해 이야기 합니다.

배움의 공간의 최종 목표는 우리 학교에 적합한 콘셉트와 형태를 갖춘 공간을 만드는 것입니다. 공간에 대한 아이디어를 떠올리기 전에 우리가 생각하는 학교와 배움의 공간에 대해 충분히 이야기합니다.

우리가 생각하는 **이상적인 학교**와 **이상적인 배움의 공간**에 관해 이야기 합니다.

이상적인 학교

- 학교란 어떤 역할을 수행하는 곳인가요?
- 이 역할을 수행하기 위해 학교는 어떤 기능을 갖추어야 하나요?
- 이상적인 학교의 분위기는 어떤가요?
- 현재 우리 학교는 이상적인 학교의 역할/기능/분위기와 얼마나 근접해 있나요?

이상적인 배움의 공간

- 배움의 공간은 어떤 역할을 수행해야 하나요? 가장 중요한 키워드는?
- 새로운 배움을 위해 우리 학교에서 (시도하고자)하는 수업이/활동은 무엇인가요?
- 이런 수업이나 활동을 위해서 어떤 특성을 가진 공간이 필요한가요?

‘이상적인 학교’와 ‘이상적인 배움의 공간’은 어떻게 연결되어 있나요?

B

‘지금 만들고 싶은 배움의 공간’에 대해 이야기합니다.

이상적인 학교 공간에 대한 생각을 나눈 다음, 지금 만들고 싶은/바꾸고 싶은 배움의 공간에 관해 이야기합니다.

우리가 **만들고 싶은 혹은 바꾸고자 하는 배움의 공간**은 어떤 모습인가요?

만들고 싶은/바꾸고 싶은 배움의 공간

- 지금 생각하고 있는 배움의 공간 후보지는 어떤 여건을 가지고 있나요?
 - 현재의 위치는 어디인가요? 어떤 곳인가요?
 - 크기/면적은 어느 정도인가요?
 - 지금까지 어떤 역할/기능을 수행해 온 공간인가요?
- 지금 만들고 싶은/바꾸고 싶은 배움의 공간은 어떤 모습이어야 할까요?
 - 현재의 위치에 적합한 공간인가요?
 - 크기/면적은 적절한가요?
 - 지금까지 수행해 온 역할/기능과 어떻게 달라야 할까요?

‘이상적인 배움의 공간’과 ‘지금 만들고 싶은 배움의 공간’은 어떻게 연결되어 있나요?

Step 4.

학교 공간을 대상으로 관찰합니다.

A

학교 공간과 학교 공간의 사용자를 관찰합니다.

학교 공간의 사용자가 누구인지, 누가 무엇을 하는지, 우리 학교에 필요한 공간은 어떤 공간인지 확인합니다.

누가, 무엇을, 어디서, 어떻게:

4개의 렌즈를 통해 최대한 구체적으로 관찰합니다.



누가

어떤 특정한 행동을
하는 대상(사람)



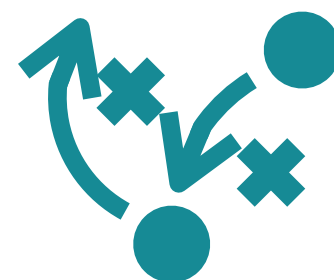
무엇을

특정한 행동을 할 때
사용하는 사물 혹은 능력



어디서

특정한 행동을 하는
상황 혹은 물리적 환경



어떻게

구체적인 행동

학교에서 일어나고 있는 학생과 교사의 일상 속 행동을 관찰합니다.

관찰을 시작하기 어렵다면, 아래의 일반적인 질문들로 시작해보세요.

■ 우리 학교 학생들의 일과는 어떻게 되나요?

- 등교 후 1교시 시작 전에 어떤 활동이 어디서 이루어지나요?
- 수업을 진행하는 공간은 어떤 곳들인가요? (교실, 교과 교실, 운동장, 강당)
- 수업을 진행할 때 각각의 공간을 어떻게 활용하고 있나요? 어떻게 활용하지 못하고 있나요?
- 휴식 시간을 가지려고 어디서/무엇을 하며 시간을 보내고 있나요?
- 점심 식사 후 남는 시간을 어떻게 보내고 있나요?
- 방과 후에는 주로 어떤 활동이 어디서 이루어지고 있나요?

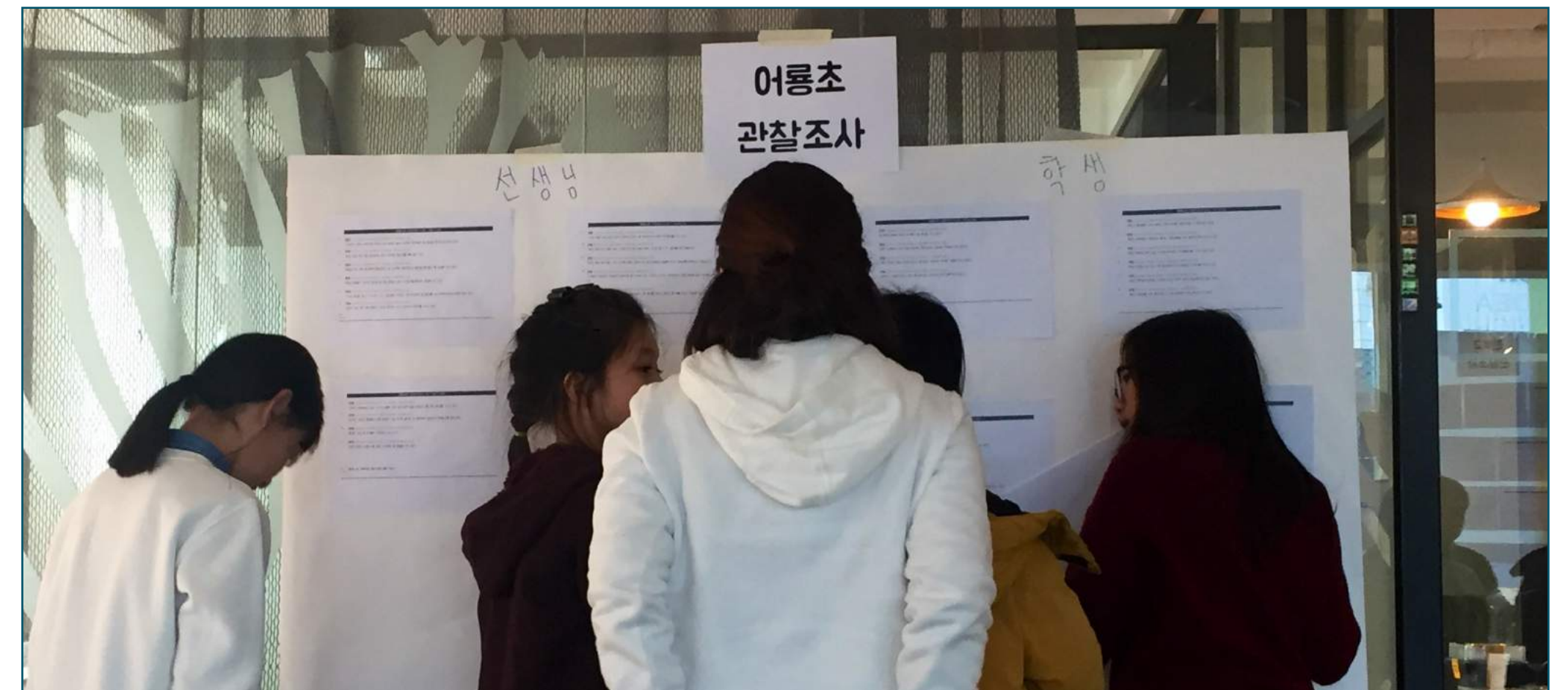
■ 우리 학교 학생들이 학년별로 차이가 보이는 특성이 있나요?

- 어떤 특성인가요? 이런 특성은 어떤 행동으로 나타나고 있나요?
- 그중에 눈여겨보는 행동이 있나요? 그렇다면, 그 이유는 무엇인가요?

C Program은 어떻게 진행했나요?

관찰 노트를 사용하여 약 2주 간격으로, 총 6주 동안의 관찰 조사를 진행했습니다.

관찰노트 (누가/무엇을/어디서/어떻게)	
기간: 2016.11.30 ~ 2016.12.14	
1	교시 쉬는 시간, 같은 반 (2-3) 여학생이 의자를 길게 이어 붙여 누워서 자고 있고, 교실 뒤편 사물함 위에 남학생이 누워서 자고 있다.
2	시험이 1주 앞으로 다가와 교무실은 출입금지이고, 점심시간에 교무실 앞 복도에서 2학년 문학 선생님이 2학년 1반 여학생의 질문을 받아주고 계신다.
3	2교시 쉬는 시간, 2학년 2반 교실 앞자리에서 공부하던 학생이 뒤에서 장난치며 떠드는 남학생들에게 시끄럽다며 소리를 지르고 있다.
4	교시 문학 자습시간에 생리통이 심한 여학생이 보건실에 보건 선생님이 안 계시어서 보건실에 가지 못한 채 책상에 엎드려 앓고 있다.
5	방과 후 시간에 자치회가 마땅히 회의할 곳이 없어 비어있는 2학년 3반 교실에서 학생 자치 회의를 진행하고 있다.
6	점심시간에 2학년 1반 여학생이 수학의 정석을 들고 도서관 담당 선생님께 도서관 키를 받으러 양해를 구하고 있다.
7	2학년 3반 여학생 4명이 축제에 대해 회의를 하러 여자 탈의실로 들어가고 있다.
8	2학년 2반 남학생이 화장실에 휴지가 없어 교직원 화장실에서 휴지를 가지고 나오다 잔소리를 듣고 있다.
9	2학년 3반 영어 시간에 인식이 잘 안 되는 스피커 케이블을 고쳐보려 정보담당 남학생이 소리조리 돌리며 고치고 있다.
10	방과 후 독서실에서 자습하던 2학년 3반 여학생이 강한 히터와 잡다한 소음 때문에 교실로 도망 나와 공부를 하고 있다.
11	...



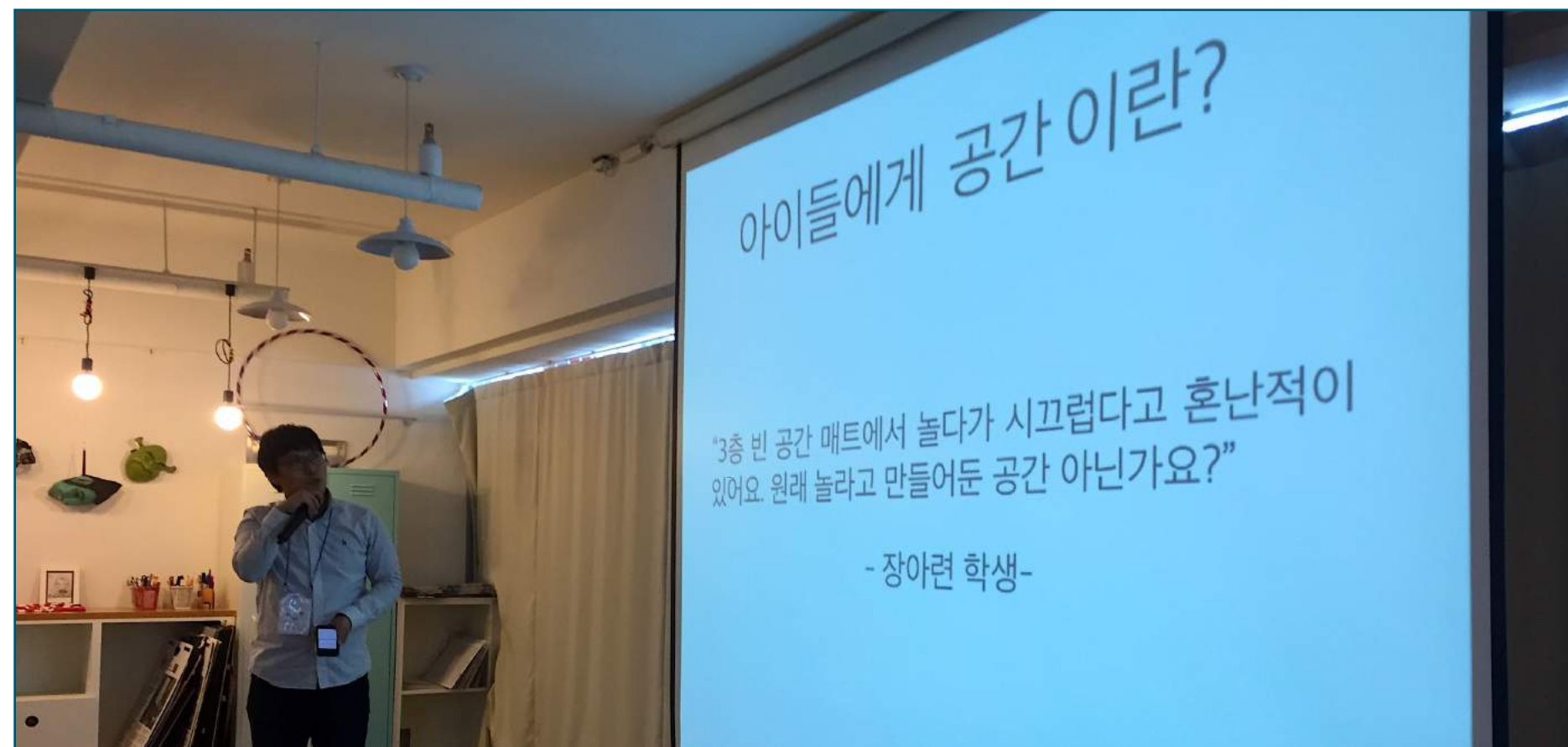
각자의 관찰노트를 펼쳐두고 비슷한 점과 다른점, 새로운 발견에 대해 이야기를 나누는 진부
고등학교 · 어룡초등학교 학생들과 선생님의 모습



관찰은 왜 필요한가요?

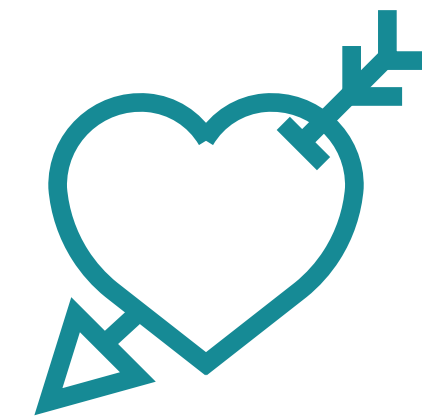
여러분은 학교 공간을 만들어야 합니다. 내 책상, 내 방, 내 집이 아니라 함께 사용해야 하는 공간을 만드는 거죠. 그리고 여러분이 학교를 떠나더라도, 그 공간은 학교 안에 그대로 남아있을 겁니다. 그렇다면 확인해 봅시다.

- 내가 좋아하는 아이디어는 나에게만 좋은 아이디어는 아닌가요?
- 우리 반 학생들이 좋아할 거라고 확신했던 아이디어는 내 생각인가요?
아니면 우리 반 학생들의 생각인가요?
- 그 공간을 실제로 매일같이 사용할 사람들이 좋아할 아이디어는 무엇일까요?



구미봉곡초등학교의 경우, “학교가 지금껏 정말 아이들을 위한 공간이었나?” 하는 생각으로 참여하게 되었다고 해요.

지금 학교 공간을 어떻게 바꾸고 싶은지, 학교에 무슨 공간을 만들어야 하는지에 대한 아이디어가 있나요? 모든 아이디어는 3가지로 분류할 수 있습니다.



내가
좋아하는 IDEA



내 머릿속 사용자가
좋아하는 IDEA



진짜 사용자가
좋아하는 IDEA

좋은 아이디어란?

좋은 아이디어란 머릿속 가설이 아닌, 실제 사용자를 중심에 두고, 공감과 이해를 바탕으로 고민한 솔루션이어야 합니다. 그리고 '관찰'은 실제 제품이나 서비스를 만들기 전에 실제 사용자를 이해하기 위해 사용하는 기법입니다.



관찰 기법은 누가, 언제, 어떻게 사용하나요?

관찰 기법은 우리가 알고 있는 수많은 혁신적인 기업이나 브랜드에서 오랫동안 활용해오고 있는 사용자 조사 방법입니다. 사용자에게 가장 편리한, 사용자가 가장 좋아할 만한, 사용자 중심의 제품이나 서비스를 만들기 위해 반드시 진행하는 단계입니다.

관찰 기법 활용 사례: 어린이용 칫솔 '그리퍼'

디자인 컨설팅 회사 아이데오(IDEO)가 오랄비(Oral-B)로부터 5~8세 어린이용 칫솔을 디자인해달라는 의뢰를 받았습니다.

1) 생각해보기

만일 여러분이 어린이용 칫솔을 만든다면 어떤 칫솔을 만들까요?



2) 관찰을 통한 발견

아이데오는 실제로 양치질을 하는 많은 어린이를 관찰하면서 전혀 다른 발견점을 찾았습니다.

“어린이들은 어른과 달리 손가락을 유연하게 쓰지 못하고, 마치 주먹을 쥐듯 칫솔을 잡고 양치질을 하는구나?”



3) 발견점 기반의 디자인

일반 칫솔보다 오히려 몸통이 훨씬 굵은 어린이 칫솔을 개발하게 되었습니다. 이 때문에 아이들은 양치질을 더 편하게, 더 오래 할 수 있게 되었고 칫솔을 떨어뜨리는 일도 줄어들었습니다.





어떤 질문으로 시작해야 할까요?

관찰을 시작하기 전에 우리는 어떤 질문을 가졌는지부터 생각해 보세요. 좋은 답변은 좋은 질문으로부터 나올 수 있습니다.

필요한 질문을 던지기 전부터 이미 머릿속에 자리를 잡고 있는 답변은 없는지, 단순히 아이디어를 뒷받침하기 위한 질문으로 시작하고 있지는 않은지 생각해 보세요.

관찰 조사를 시작하는 과정에서 우리 학교에 대한 생각을 다양한 각도에서 바라보고, 필요한 질문을 던져 보세요.

우리 학교가 가진 질문:

넓고 오래되어서
무용지물이 된 도서관을
학생들이 사용하게
하려면 어떻게 해야 할까?

기존의 질문에 대한 시각 넓히기

학생들에게 학교라는 공간이 있어야 하는 상황은 어떤 것들이 있을까?

이미 알고 있는 것들에 대해 다시 묻기

도서관이 넓고 오래되었기 때문에 잘 쓰지 않는 걸까?
도서관이 필요한 이유는 뭘까?

질문에 바로 아이디어를 내기 전에,
질문을 구성하고 있는 요소 살피기

책을 읽거나 시간을 보내는 방법에는 어떤 것들이 있을까?
수업이나 과제, 혹은 평상시에 원하는 자료를 얻는 방법은?
현재 도서관에 대한 학생들의 생각은?

질문에 대한 근본적인 이유 생각하기

도서관이 수행해야 하는 기능은 무엇일까?
학생들이 도서관을 지루하거나 필요 없다고 생각하는 이유는 무엇일까?

이상적인 시나리오 세우기

도서관에 학생들이 늘 바글바글했으면 좋겠다.
조용하고 딱딱한 도서관이 아니라 마음껏 이야기하는 편안한 공간이었으면 좋겠다.
새로운 아이디어를 낼 수 있는, 사람들이 모이는 공간이었으면 좋겠다.



관찰을 위한 태도



사용자에 대한 머릿속 선입견 모두 지우기

'당연하다'고 생각하는 선입견이 사실(fact)처럼 여겨져 증거 수집만을 위한 관찰할 수도 있습니다.

"남학생들은 복도에서 축구하는 것을 좋아한다"는 관찰일까요, 선입견일까요?

- 모든 남학생이 복도에서 축구하는 것을 좋아할까?
- 남학생이 운동장을 사용하지 못하는 이유는 무엇일까?
- 복도에서 공놀이하는 것만큼 눈에 띄지는 않지만, 학생들이 대부분의 시간을 들이는 활동은 무엇일까?



'7살 아이의 시선'으로 관찰하기

모든 것이 새롭고 흥미로웠던 어린 시절의 호기심과 적극적인 자세를 취합니다.

익숙했던 장면들에 대해서도 궁금증을 갖도록 합니다.

- 수업 시간 외에 학생과 선생님은 학교를 어떻게 사용하고 있을까?
- 화장실에 여럿이 우르르 몰려가는 이유는 무엇일까?
- 왜 (저 학생은) 쉬는 시간만 되면 책상에 엎드려서 자고 있는 걸까?



보기(see)가 아닌 '관찰'을 위한 감각 열기

관찰은 시각뿐만 아니라 모든 감각을 활용하여 정보를 수집하고 탐색하는 과정입니다.

직접 경험하지 않더라도 관찰하는 대상이 어떤 감각을 느끼는지 알 수 있습니다.

- 6학년 여학생 일곱 명이 쉬는 시간에 추운 복도 창가에서 발을 구르며 이야기한다.
- 엘리베이터 문 앞에서 트와이스 음악을 크게 틀고 아이들이 춤을 추고 있다.
- 주변이 청소함을 열 때마다 코를 막으며 미간을 찡그린다.

Step 4.

학교 공간을 대상으로 관찰합니다.

B

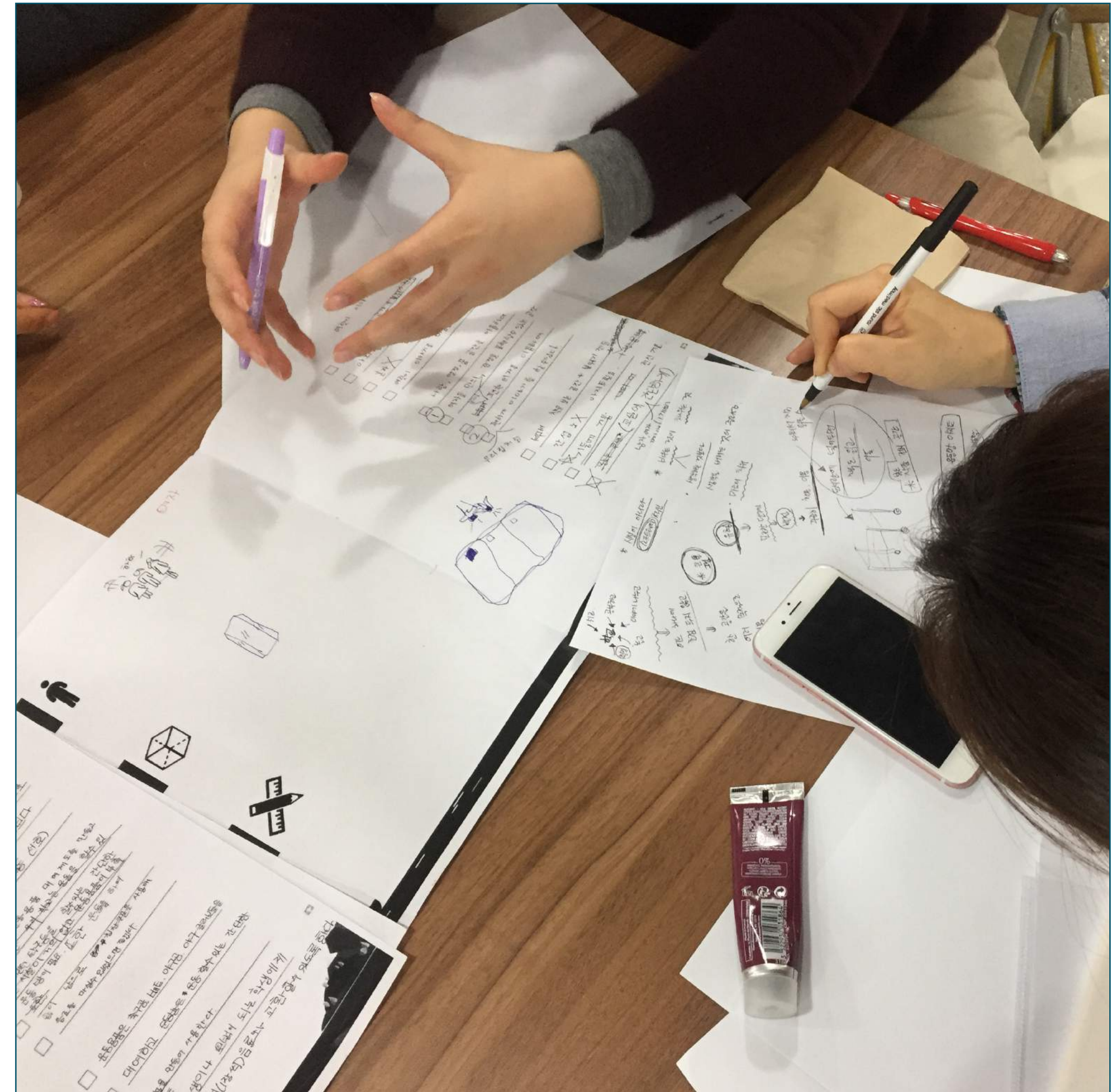
관찰 내용을 바탕으로 의미있는 발견점을 찾습니다.

많은 사람에게서 반복적으로 보이는 행동은 어떤 것들이 있는지 살펴봅니다. 반드시 '똑같은' 행동이 아니더라도, 비슷한 행동들을 살펴보면 일정한 패턴이 나타날 겁니다. 행동의 패턴을 찾았다면, 패턴에 대한 이유를 생각해 보세요.

왜 그런 패턴을 보이는걸까?

근원적인 문제를 찾을 수도, 우리 학교 공간에 가졌던 질문에 대한 답이나 아이디어를 발산하기 위한 인사이트를 찾을 수도 있을 거예요.

- 예전에 알지 못했던 우리 학교만의 차별점은 무엇인가요?
- 예전에 알지 못했던 우리 학생/교사의 특성은 무엇인가요?



C Program은 어떻게 진행했나요?

구미봉곡초등학교:

1

관찰 내용을 기반으로 비슷한 행동끼리 분류합니다.

- 복도에서 뛰다가 혼난 학생들이 교실 안에서 뛰어다닌다.
- 교실 한구석에 모여서 춤을 추다가 선생님이나 청소 아주머니가 들어오면 춤을 멈춘다.
- 쉬는 시간에 햄버거 놀이를 하다가 시끄럽다고 혼이 난다.
- 책을 읽거나 음악을 듣는 학생들이 교실 안에서 시끄럽게 뛰어다니는 학생들한테 화를 내며 싸운다.

2

비슷한 행동들의 패턴을 찾고, 이유를 생각해봅니다.

온갖 활동이 좁은 교실에서만 이루어지기 때문에
어떤 활동도 존중받지 못한다.

- 여학생들이 화장실에 모여 비밀 이야기를 한다.
- 복도가 추운지 몸을 계속 흔들면서 이야기를 한다.
- 여럿이 모여 과제를 하기 위해 복도에 쭈그려 앉아있다.
- 학생용 소파에 갔다가 자리가 부족하면 계단에 걸터앉는다.
- 다른 선생님들이 있는 교무실에서 상담 시간을 갖는다.

다양한 '소통'의 방식이 있지만,
원하는 '소통'을 위해 각각의 불편을 감수하고 있다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

어룡초등학교:

1

관찰 내용을 기반으로 비슷한 행동끼리 분류합니다.

동적인 활동 (저학년)

- 1학년 학생들이 2교시 쉬는 시간에 1층 복도에서 잡기 놀이를 하며 소리를 지르고 뛰어다닌다.
- 1~2학년 학생 여러 명이 본관과 별관 사이에서 잡기 놀이나 장난을 하며 뛰어다닌다.
- 2학년 학생 여러 명이 방과 후에 강당 입구에서 줄넘기하며 놀고 있다.
- 여학생 여럿이 방과 후에 엘리베이터 앞 공간에서 핸드폰으로 음악을 틀고 춤을 추고 있다.

정적인 활동 (고학년)

- 6학년 학생들이 꿈나무 공부방 앞 계단 밑에서 쉬는 시간에 휴대폰으로 게임을 하고 있다.
- 5~6학년 학생 여럿이 햇빛이 비치는 창가에 둘러서서 이야기를 나누고 있다.
- 5학년 학생 여러 명이 쉬는 시간에 교재연구실 옆 공간에 서서 바람을 쐬거나 운동장을 바라보고 서 있다.

- 친구들과 삼삼오오 모여 이야기를 나누기 위해서 화장실에 모인다.
- 방과 후에 교실 문이 닫히고 나면, 교실 앞 복도에 눕거나 엎드려서 책 읽기, 자습, 게임 등을 한다.
- 교실은 '선생님이 사무를 보는 공간'이기 때문에, 쉬는 시간이나 방과 후 시간에 복도 바닥에 앉거나 벽에 기대어 노는 경우가 많다.

2

비슷한 행동들의 패턴을 찾고, 이유를 생각해봅니다.

(운동장 사용의 제약으로) 동적인 & 정적인 활동이 모두 실내 공간에서 활발하게 일어난다.

아침부터 오후 6시까지 학교에서 시간을 보내지만, 학생들이 머무를 수 있는 공간이 없다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

진부고등학교:

1

관찰 내용을 기반으로 비슷한 행동끼리 분류합니다.

- 점심시간에 여학생이 수학의 정석을 들고 도서관 담당 선생님께 도서관 키를 받으려고 양해를 구하고 있다.
- 여학생 4명이 축제에 대해 회의를 하러 여자 탈의실로 들어가고 있다.
- 학생부에서 5명이 학생부 책상에 앉아 이야기를 나누고 있다. 한 명의 학생이 문을 열고 들어 오려다 다시 문을 닫고 나간다.
- 1교시 후 쉬는 시간, 학생부에 도서부원들이 국어 선생님과 이야기하고 있고, 축제 전시 & 기획 팀이 음악 선생님과 이야기하고 있다. 학생부 중간에 있는 탁자에 4명의 학생이 앉아있다.

2

비슷한 행동들의 패턴을 찾고, 이유를 생각해봅니다.

학교 내에 수업 외 활동을 할 수 있는 공간이 없다.

- 독서실에서 자습하던 여학생이 강한 히터와 잡다한 소음에 교실로 도망 나와 공부를 하고 있다.
- 시험 종료 후, 2시에 1학년 여학생들이 공부하기 위해 2반 교실에 남아있다.
- 시험 종료 후, 1학년 학생들이 반 교실 뒤에 모여 남학생 1명의 과학 수업을 듣는다.
- 독서실이 있지만, 교실에서 야자를 하는 학생들이 많다. (시험 기간이 아니어도 주로 교실에서 함)
- 방과 후 시간에 자치회가 마땅히 회의할 곳이 없어 비어있는 교실에서 회의를 진행하고 있다.
- 1교시 쉬는 시간에 여학생이 의자를 길게 이어 누워서 자고, 사물함 위에서 남학생이 자고 있다.

교실은 모든 활동을 하기에 그나마 '나은' 공간이다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

이우학교:

1

관찰 내용을 기반으로 비슷한 행동끼리 분류합니다.

- 의상, 도구, 목공, 음악 등 정해진 활동에 따라 기능이 제한된 공간 외에 새로운 취미 활동이나 발명/창작하고 이를 전시할 수 있는 공간이 없다.

2

비슷한 행동들의 패턴을 찾고, 이유를 생각해봅니다.

활동의 내용이나 목적이 명확하게 정의된 작업 외에 자유롭게 '무언가를 해볼 수 있는' 공간이 없다.

- 공간 크기에 상관없이 같은 공간 안에서 각 그룹의 독립성을 갖추기 어려워 먼저 공간을 선점한 그룹이 그 공간 전체를 차지하게 된다. (각종 교과교실 및 게르 포함)
- 팀 미팅, 학생부 회의, 선생님들 간 회의, 진로상담 등 소통 상황이 다양한 데 비해 활용할 수 있는 공간의 수가 제한적이라 빈 곳을 찾는데 많은 시간을 소모한다.
- 부득이하게 공용계단, 통로, 로비 등의 공간을 사용하는 경우가 많다.

다양한 소통이 자주 발생하지만, 기존 공간의 물리적 불리가 어렵고 유희공간이 부족하다.

Step 5.

인사이트 투어를 계획합니다.

관찰 내용을 바탕으로 우리 학교에 어떤 공간이 필요한지 충분히 이해했다면, 아이디어를 얻기 위한 인사이트 투어를 계획합니다.



인사이트 투어는 왜 필요한가요?

학생과 교사 모두 학교에서 대부분의 시간을 보냅니다. 매일 보는 학교에서 학교 공간에 대한 새로운 아이디어를 떠올리기란 여간 어려운 일이 아니죠. 학교 공간이라고 해서 다른 학교만 들여다보아서는 크게 도움이 되지 않을 겁니다. 상상 속의 학교는 북유럽에 있고, 우리 학교에 적용할만한 학교 공간은 주변 지역에서 찾아보기 어렵죠. **우리에게 가장 익숙한 학교의 모습은 잠시 잊고, 사용자 중심으로 만들어진 공간들을 방문해보세요.**

배움의 공간의 핵심은 멋져 보이는 공간이 아니라 '우리를 위해, 우리가 만드는 공간' 이니까요. 우리가 사는 곳을 떠나 새로운 지역을 탐방하는 것만으로도 좋은 자극이 될 겁니다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

인사이트 투어를 위해 1박 2일 워크숍을 진행했습니다.

Day 1

신사동 가로수길, 홍대 거리, 이태원 등 최신 트렌드에 가장 밀접한 상업 지구를 방문했습니다. 카페, 전시실, 서점, 갤러리, 책방, 코워킹 스페이스 등 특정 고객군을 대상으로 **1) 콘셉트가 뚜렷하고, 2) 고객 맞춤형의 공간**에서 사람들의 행태나 공간별 디자인 의도를 살폈습니다.

Day 2

둘째 날은 이케아에 가서 수백 개의 의자, 조명, 집기를 보면서 **디자인이나 재질, 감촉, 사용성, 가격**을 직접 확인하고 각 학교 공간에 가장 적합한 물품을 떠올려보는 시간을 가졌습니다.

C Program이 4개 카테고리를 기준으로 선정한 리스트를 참고해보세요. (p. 79~84)

자주 듣는 질문

Q1.

‘관찰’을 해 본 경험이 없습니다. 전문가의 도움 없이 학생들과 ‘관찰’하는 게 가능할까요? 어떻게 해야 할까요?

C Program says

관찰 조사 방법에 대해 직접 가르치고 함께 진행할 전문가를 섭외하기 어려운 경우에 대비해 학교에서 직접 참고하고 활용할 수 있는 교안을 만들었습니다. 본 매뉴얼과 해당 교안을 활용하시기 바랍니다. (p.60~76)

Q2.

당장 사용해야 하는 예산이 있습니다. 기한 때문에 ‘관찰’에 들일 시간이 충분하지 않은데 꼭 필요한 과정인가요?

C Program says

네. 관찰은 **배움의 공간**에서 꼭 필요한, 가장 중요한 과정입니다. 공간의 콘셉트나 사용성, 공간이 만들어진 이후 활용성 또한 관찰한 내용을 기반으로 이루어지기 때문입니다.

Q3.

인사이트 투어를 위해 어떤 곳을 가야 할지 모르겠습니다. 어떤 기준으로 어떤 곳들을 방문해야 할까요?

C Program says

학교가 아닌 다른 공간이나 다른 지역이기만 해도 새로운 아이디어를 얻는 데 도움이 될 겁니다. **C Program**이 4개 카테고리를 기준으로 선정한 리스트를 참고해보세요. (p. 79~84)

인사이트를 얻기 위한 TIP

1 사물(things)이 아닌
사람(people)을 관찰한다.

- ✗ 사물함 위에 책가방이 쌓여있다.
- 학생들이 가방에서 교과서를 꺼낸 뒤 사물함에 넣고 가방을 사물함 위에 둔다.

2 개인적 사건이나 유추는 배제하고,
객관적 사실만을 관찰한다.

- ✗ 쉬는 시간에 교실에서 공부하는 학생들은 교실에서 시끄럽게 구는 학생들을 싫어한다.
- 쉬는 시간에 교실에서 공부하던 학생들이 귀에 이어폰을 꽂고 공부를 다시 시작한다.

3 의미 있는 사실을 얻기 위해
최대한 구체적으로 관찰한다.

- ✗ 여학생들이 탈의실로 들어간다.
- 학생회 소속 여학생들이 학교 축제에 대해 회의하기 위해 여자 탈의실로 들어간다.



3단계



탐험하기

Explore

Step 6.

인사이드 투어를 진행합니다.

Step 7.

인사이드 토크를 진행합니다.

Step 8.

학교 공간의 우선순위를 정합니다.

Step 6.

인사이트 투어를 진행합니다.

다양한 (학교 외) 공간을 방문하여 배움의 공간에 대한 사고의 틀을 넓히고 새로운 인사이트를 얻습니다. 이때도 마찬가지로 4개의 관점을 가지고 공간을 방문하여 관찰합니다.

누가, 무엇을, 어디서, 어떻게:

4개의 렌즈를 통해 최대한 구체적으로 관찰합니다.



누가

어떤 특정한 행동을
하는 대상(사람)



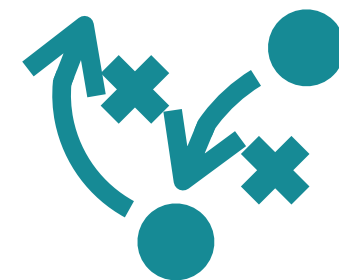
무엇을

특정한 행동을 할 때
사용하는 사물 혹은 능력



어디서

특정한 행동을 하는
상황 혹은 물리적 환경



어떻게

구체적인 행동

Step 7.

인사이트 토크를 진행합니다.

다양한 장소를 방문한 뒤 각자 얻은 인사이트를 우리 학교 공간에 어떻게 반영할 수 있을지 공유합니다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

인사이트 투어를 위해 1박 2일 워크숍을 진행했습니다.

Day 1

신사동 가로수길, 홍대 거리, 이태원 등 최신 트렌드에 가장 밀접한 상업 지구를 방문했습니다. 카페, 전시실, 서점, 갤러리, 책방, 코워킹 스페이스 등 특정 고객군을 대상으로 **1) 콘셉트가 뚜렷하고, 2) 고객 맞춤형의 공간**에서 사람들의 행태나 공간별 디자인 의도를 살폈습니다.

Day 2

둘째 날은 이케아에 가서 수백 개의 의자, 조명, 집기를 보면서 **디자인이나 재질, 감촉, 사용성, 가격**을 직접 확인하고 각 학교 공간에 가장 적합한 물품을 떠올려보는 시간을 가졌습니다.

C Program이 5개의 테마를 기준으로 선정한 리스트를 참고해보세요. (p. 77~8X)

C Program은 어떻게 진행했나요? 어룡초등학교:

인사이트 투어 LIST

Day 1. 용산구 한남동 (이태원)

- 웨이즈 오브 씽
- 플리플리
- D&Department
- 다시서점
- 현대카드 뮤직 라이브러리
- 스페이스 신선
- 아마도 예술 공간
- 인터파크 북파크

Day 2. 마포구 서교동 (홍대)

- 이케아 광명점 (IKEA)
- 달달한 작당
- 서교예술실험센터
- 대안공간 루프
- 청춘문화싸롱

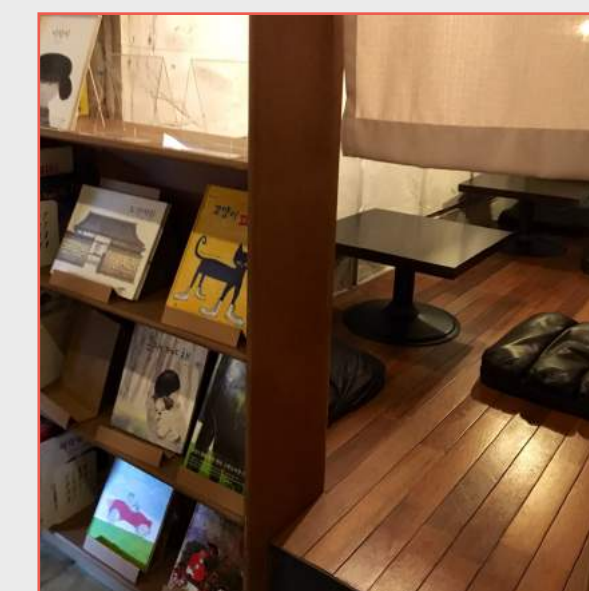


Insight Talk #1

복적이는 시공간에서도 혼자만의 Silence가 가능하다.

Ideas

- 혼자서 휴식을 취하고 싶거나 사색하는 친구들을 위한 '비우는 공간'
- 수업을 모두 마친 시간에 엘리베이터 앞 복도 사이의 공터 넓은 창가 앞에 의자를 배치하여 '비우는 시간을 위한 비우는 공간' 제공



Insight Talk #2

Privacy & Safety의 공존

Ideas

- 책장으로 개방성과 폐쇄성의 중간을 갖는 구역 (학생들의 프라이버시를 보장하면서 교사의 시선이 닿는)

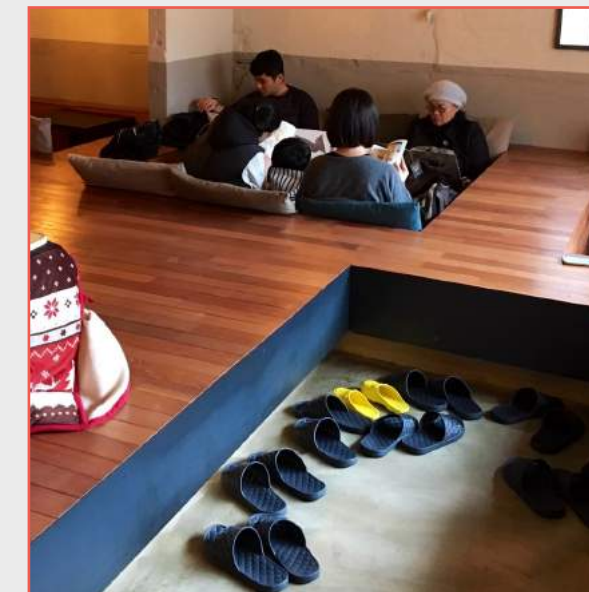


Insight Talk #3

같은 책을 읽더라도 자세는 다양할 수 있다.

Ideas

- 앉아서/서서/누워서 조용히 몰입하며 즐길 수 있는 공간
- 너무 폭신하지도, 너무 딱딱하지도 않은 쿠션감
- 넓은 매트와 의자 겸 책상으로 활용할 수 있도록 높이가 서로 다른 집기



Insight Talk #4

전시를 하고&보는 다양한 방식

Ideas

- 벽에 작품을 고정하지 않는 방식으로 단순 전시 기능이 아니라 '감상하는 재미'도 제공하는 전시 공간



C Program은 어떻게 진행했나요? 이우학교:

인사이트 투어 LIST

Day 1. 용산구 한남동 (이태원)

- 아마도 예술 공간
- 스페이스 신선
- 다시서점
- D&Department
- 현대카드 Vinyl & Plastic
- 패션5
- 인터파크 북파크
- 스튜디오 콘크리트
- 쿤스트할레

Day 2. 마포구 서교동 (홍대)

- 이케아 광명점 (IKEA)
- aA디자인뮤지엄
- 즐거운작당
- 서교예술실험센터
- 청춘문화싸롱
- 대안공간루프



Insight Talk #1

집중과 몰입은 '열린 공간'에서도 가능하다.

Ideas

- 갇혀 있는 느낌의 공간보다 전망이 있고 열린 공간 안에서의 집중과 몰입이 더 자연스러움 (카페에서 공부가 잘되는 이유?)
- 완전히 숨을 수 없다면, 오히려 넓고 쾌적한 시야로부터 안정감 증대. 군중 속 개인 공간에서 집중-소통 모드 전환이 자연스러운 공간
- 의자의 형태나 위치, 조명의 밝기나 분위기 만으로도 zoning이 가능함 (e.g. 헤드폰 하나만으로도 '나만의 시공간' 연출이 가능)



Insight Talk #2

실험과 기록, 상상과 재현, 전시와 수납이 동시에 & 복합적으로 가능한 방식

Ideas

- 학생들이 직접 만드는 공간으로써, 전시 공간으로써, 프로젝트/취미 활동이 이루어지는 공간으로써의 전환이 간편해야 함
- 각종 전시(디스플레이)와 수납이 한꺼번에 가능한 가구 및 집기 탐구
- 수납도 전시처럼, 전시도 수납처럼 공간을 활용하는 법

Step 8.

학교 공간의 우선순위를 정합니다.

만들고 싶은 공간이 다양하다면 앞 단계에서 얻은 인사이트를 기반으로 우선 순위화 합니다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

C Program은 공간을 확정하지 않은 상태에서 전체 프로세스를 진행했기 때문에 우선 순위화 작업이 필수적이었습니다. 선입견이나 개인적인 선호보다 실질적으로 관찰하고 구체적으로 상상하는 과정을 통해 공간을 선정하려는 의도였습니다.

만들고자 하는 공간이 다양하지 않더라도, 왜 이 공간이어야 할까?에 대해 생각하다보면 선택한 공간에 대해 확신을 가지고 진행하는 데 도움이 될 거예요.



C Program은 어떻게 진행했나요?

구미봉곡초등학교:

학교 내 다양한 공간을 1) 현재 상황 및 조건, 2) 변화의 방향성을 기준으로 파악한 후, 최종 배움의 공간 대상지를 선정하였습니다.



공간 후보지	복도 빈 공간 (3,4층)	하늘 정원 앞 복도	교사 연구실 (2,4층)
1) 현재 상황 및 조건	As-is - 복도 한가운데 위치하여 2개 학년이 가장 쉽게, 가장 자주 이용하는 공간 - 짧은 시간 동안 아이들에게 휴식, 놀이, 만남을 제공하는 (몇 안 되는) 공간 제한점 - 기능이나 역할이 분명하지 않아 사실상 목적 없이 버려진 공간 - 아이들이 많이 찾는 공간이지만, 냉난방 시설이 없어 운동장 대신 찾게 되는 여름/겨울 중 이용이 불편함 - 매트와 소파가 있지만 낡아서 사용이 어렵고, 3칸 크기의 소파를 누군가 차지하고 나면 나머지 공간 사용이 어려움 - 휴식 or 놀이 중 어떤 것으로도 활용하기 어려운 애매한 공간	As-is - 비어있는 복도와 바로 이어지는 공간 - 이름처럼 ‘하늘’과 이어졌다는 점이 아이들에게 새로운 refresh 요소 제한점 - 실외의 느낌을 살릴 수 있는 실내 공간임에도 불구하고, 장점을 살리지 못함 - 아이들에게 개방되어 있지만, 안전과 위생의 이유로 이용에 제약이 많음 - 상당히 넓은 공간이지만 ‘넓은 복도’, 즉 잠깐의 이동을 위해서만 사용됨	As-is - 오직 교사만을 위해 배정된 유일한 공간 - 아이들의 최대 요구 중 하나는 ‘교실에 선생님이 없는 것.’ 교사들이 교실 외 시간을 보낼 수 있는 공간 제한점 - 딱딱하고 사무적인 분위기로 이상적인 협업 등의 그림을 그리기 어려움 - 교사 간 협업과 소통, 사무 집행 목적으로 생긴 공간이지만 교사들에게 편안한 공간으로 인식되고 있지 않음
2) 변화의 방향성	- 관찰조사와 인터뷰 자료 등을 통해 아이들이 가장 원하는 공간임을 확인 - 한 공간에 여러 가지 기능을 더하기보다 층별로 뚜렷한 특성을 부여해 기능이 명확한 공간으로 구성	- 아이들만의 ‘아지트’와 같은 공간 조성	- 선생님들을 위한 휴식, 힐링의 공간 - 선생님들 간의 협업이 가능한 공간 - 상담실을 대체할 수 있는 공간 (베란다 활용)

C Program은 어떻게 진행했나요?

구미봉곡초등학교:

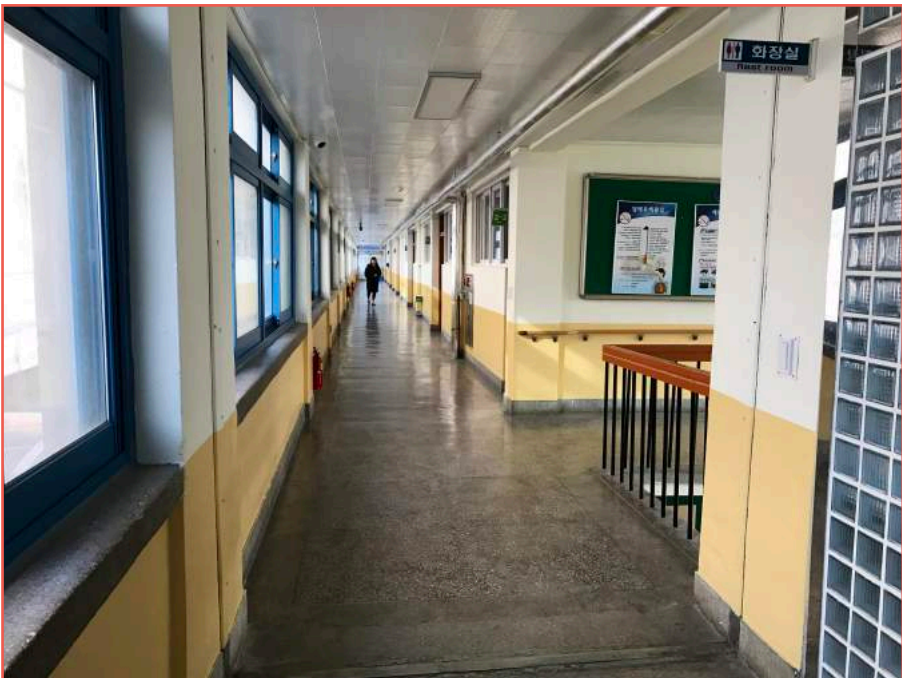
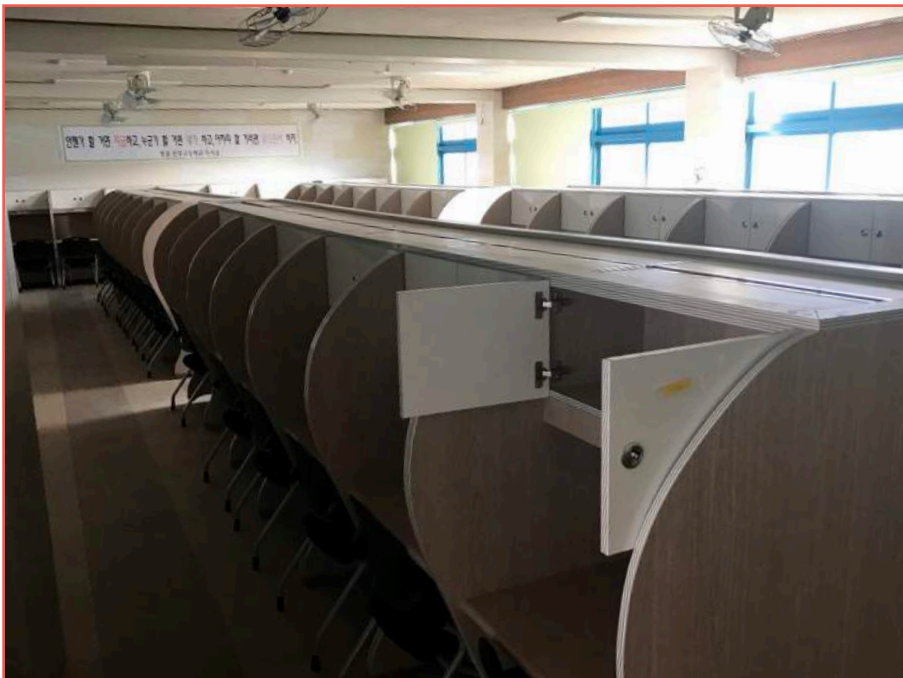
학교 내 다양한 공간을 1) 현재 상황 및 조건, 2) 변화의 방향성을 기준으로 파악한 후, 최종 배움의 공간 대상지를 선정하였습니다.

			
공간 후보지	복도 빈 공간 (3,4층)	하늘 정원 앞 복도	
1) 현재 상황 및 조건	As-is - 복도 한가운데 위치하여 2개 학년이 가장 쉽게, 가장 자주 이용하는 공간 - 짧은 시간 동안 아이들에게 휴식, 놀이, 만남을 제공하는 (몇 안 되는) 공간 제한점 - 기능이나 역할이 분명하지 않아 사실상 목적 없이 버려진 공간 - 아이들이 많이 찾는 공간이지만, 냉난방 시설이 없어 운동장 대신 찾게 되는 여름/겨울 중 이용이 불편함 - 매트와 소파가 있지만 낡아서 사용이 어렵고, 3칸 크기의 소파를 누군가 차지하고 나면 나머지 공간 사용이 어려움 - 휴식 or 놀이 중 어떤 것으로도 활용하기 어려운 애매한 공간	As-is - 비어있는 복도와 바로 이어지는 공간 - 이름처럼 ‘하늘’과 이어졌다는 점이 아이들에게 새로운 refresh 요소 제한점 - 실외의 느낌을 살릴 수 있는 실내 공간임에도 불구하고, 장점을 살리지 못함 - 아이들에게 개방되어 있지만, 안전과 위생의 이유로 이용에 제약이 많음 - 상당히 넓은 공간이지만 ‘넓은 복도’, 즉 잠깐의 이동을 위해서만 사용됨	As-is - 오직 교사만을 위해 설계된 유일한 공간 - 아이들의 최대 요구 중 하나는 교실에 선생님이 없는 것, 교사들이 교실 외 시간을 보낼 수 있는 공간 제한점 - 딱딱하고 사무적인 분위기로 이상적인 협업 등의 그림을 그리기 어려움 - 교사 간 협업과 소통, 사무 집행 목적으로 생긴 공간이지만 교사들에게 편안한 공간으로 인식되고 있지 않음
2) 변화의 방향성	- 관찰조사와 인터뷰 자료 등을 통해 아이들이 가장 원하는 공간임을 확인 - 한 공간에 여러 가지 기능을 더하기보다 층별로 뚜렷한 특성을 부여해 기능이 명확한 공간으로 구성	- 아이들만의 ‘아지트’와 같은 공간 조성	“ 층의 중간에 위치해서 접근성이 좋으니까 밖에 나가기에는 짧은 쉬는 시간이나 수업시간 중간에 활용할 수 있고, 넓은 공간의 실내 온도를 조절할 수 있다면 출거나 무더운 계절에도 좋지 않을까? ” - 선생님들을 위한 휴식, 힐링의 공간 - 선생님들 간의 협업이 가능한 공간 - 상담실을 대체할 수 있는 공간 (베란다 활용)

C Program은 어떻게 진행했나요?

진부고등학교:

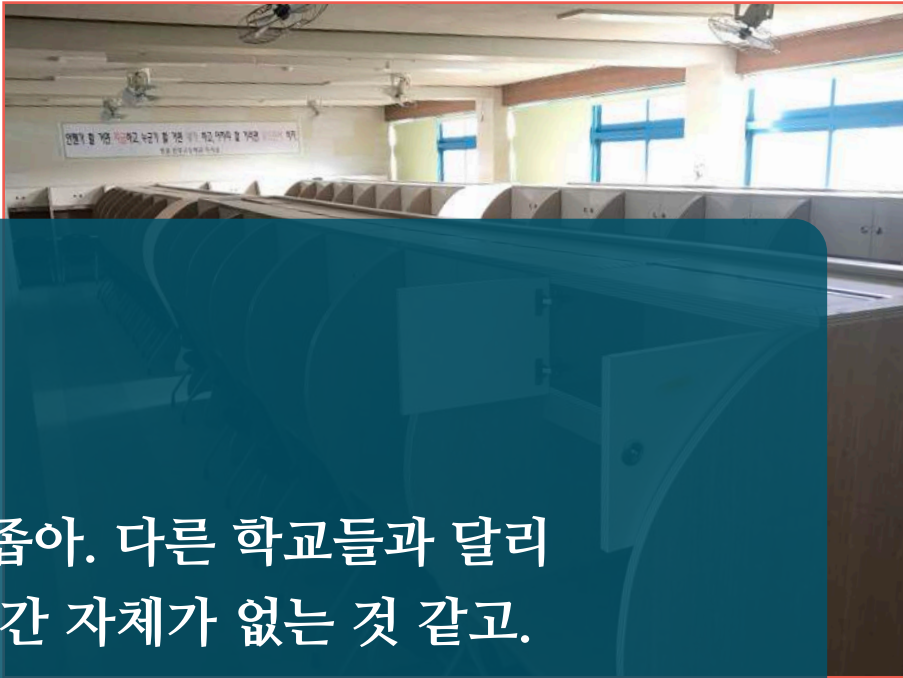
학교 내 다양한 공간을 1) 현재 상황 및 조건, 2) 변화의 방향성을 기준으로 파악한 후, 최종 배움의 공간 대상지를 선정하였습니다.

				
공간 후보지	교실	복도 및 계단	공동교실 (1층)	학습실
1) 현재 상황 및 조건	As-is - 학생들이 제일 오랫동안 머무는 공간 -> 불편한 점이 가장 많은 곳 - 휴식공간이 있어도 학생들은 교실을 가장 선호 - 학생들과 선생님이 가장 오랜 보내는 공간 제약점 - 자거나, 음악을 듣거나, 놀거나.. 모든 기능이 한 공간에서 이루어짐 - (잠깐이라도) 누워서 편히 쉴 수 있는 공간이 없음 - 수납공간이 몹시 부족함	As-is - 교실에서 가장 가까운 공간. 교실이 협소해서 교실 앞 복도가 교실의 연장선이나 다름없음 - 1층 복도는 선생님과 학생들의 만남의 공간. 2,3층 복도는 학생들의 만남의 공간 제약점 - 단순히 이동을 위한 공간, 썰렁한 공간, 선후배가 마주치는 순간에 어색해지는 공간, 밖보다 더 밖 같은 공간 - 평창의 겨울에 특히 춥고 차가운 공간	As-is - 특별 수업, 각종 행사 등을 목적으로 지정된 공간 제약점 - 목적과 달리 대부분 닫혀 있음 (사용 허가 절차가 부재 및 불편) - 다양한/잦은 자치회 활동으로 매번 회의할 공간이 필요하지만, 공동교실 사용 불가, 비어있는 교실 부족 등으로 학생부실에서 진행 -> 학생부 선생님들이 힘들어하심	As-is - 학교가 많은 예산을 들여 만든 공간 - 작은 이슈들을 해결하면 좋은 학습공간이 될 것 제약점 - 개인용 학습을 위한 자습실 책상만 있고, 그룹형 학습을 위한 공간이 없음 - 어둡고 갑갑하고 탁한 분위기 - 인터넷 검색대, 프린터, 환풍기 등 필요한 집기가 전혀 없음
2) 변화의 방향성	- 다양한 학생들이 편안함을 느낄 수 있는 공간 (휴식, 공부, 독서, 수면, 수다, 명상, 음악감상, 휴식, 등) - 교실 뒤편을 단지 사물함이 차지하는 공간이 아닌 수납/휴식 공간으로 활용	- 학생과 선생님이 따뜻한 느낌 속에서 만날 수 있는 공간 - 자연스러운 만남이나 대화, 멍 때리기 등이 가능한 공간	- 자유롭게 사용할 수 있는 공간 - 언제든지, 누구든, 자유롭게 의견을 나눌 수 있는 공간	- 다양한 학습 성향을 가진 학생들이 모여 공부할 수 있는 공간

C Program은 어떻게 진행했나요?

진부고등학교:

학교 내 다양한 공간을 1) 현재 상황 및 조건, 2) 변화의 방향성을 기준으로 파악한 후, 최종 배움의 공간 대상지를 선정하였습니다.

				
공간 후보지	교실	복도 및 계단	“ 우리 학교는 공간이 엄청 좋아. 다른 학교들과 달리 융통성을 부릴 수 있는 공간 자체가 없는 것 같고.	
1) 현재 상황 및 조건	As-is - 학생들이 제일 오랫동안 머무는 공간 -> 불편한 점이 가장 많은 곳 - 휴식공간이 있어도 학생들은 교실을 가장 선호 - 학생들과 선생님이 가장 오랜 보내는 공간 제한점 - 자거나, 음악을 듣거나, 놀거나.. 모든 기능이 한 공간에서 이루어짐 - (잠깐이라도) 누워서 편히 쉴 수 있는 공간이 없음 - 수납공간이 몹시 부족함	As-is - 교실에서 가장 가까운 공간. 교실이 협소해서 교실 앞 복도가 교실의 연장선이나 다름없음 - 1층 복도는 선생님과 학생들의 만남의 공간. 2,3층 복도는 학생들의 만남의 공간 제한점 - 단순히 이동을 위한 공간, 썰렁한 공간, 선후배가 마주치는 순간에 어색해지는 공간, 밖보다 더 밖 같은 공간 - 평창의 겨울에 특히 춥고 차가운 공간	“ 우리 교실에 무언가를 쓸 수 있는 공간이 많아지면, 이곳 저곳에서 틈틈이 이야기를 나누면서 별도의 그룹 학습이나 회의 공간을 찾지 않아도 되고 교실에서 가장 필요한 기능을 할 수 있지 않을까? 복도는 교실 기능의 연장이나 다름 없으니까 더불어 제대로 소통할 수 있는 곳이 된다면? ”	
2) 변화의 방향성	- 다양한 학생들이 편안함을 느낄 수 있는 공간 (휴식, 공부, 독서, 수면, 수다, 명상, 음악감상, 휴식, 등) - 교실 뒤편을 단지 사물함이 차지하는 공간이 아닌 수납/휴식 공간으로 활용	- 학생과 선생님이 따뜻한 느낌 속에서 만날 수 있는 공간 - 자연스러운 만남이나 대화, 멍 때리기 등이 가능한 공간	- 자유롭게 사용할 수 있는 공간 - 언제든지, 누구든, 자유롭게 의견을 나눌 수 있는 공간	다양한 학습 성향을 가진 학생들이 모여 공부할 수 있는 공간



4단계



상상하기

Imagine

Step 9.

학교 공간에 대한 아이디어를 도출합니다.

Step 10.

공간 전문가와 아이디어를 구체화합니다.

Step 9.

학교 공간에 대한 아이디어를 도출합니다.

이해하기, 탐험하기 단계를 통해 얻은 데이터와 인사이트를 기반으로 우리 학교에 적합한 아이디어를 생각합니다.



아이디어는 모든 사람이 이해할 수 있는 수준의 글과 그림으로

정확하고 충분히 표현하는 과정에서 아이디어가 더 매끄럽고 현실적으로 정리될 수 있습니다.



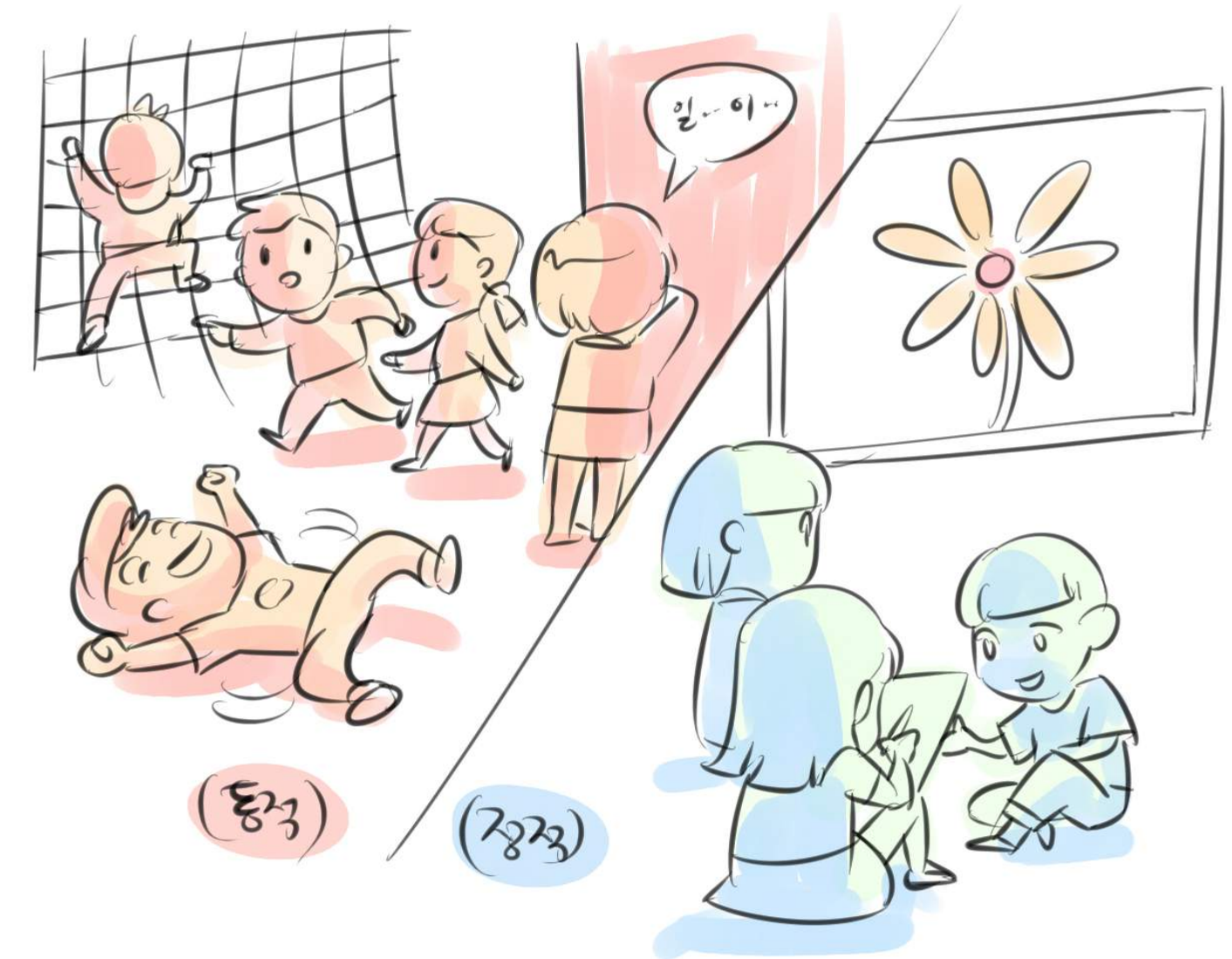
모든 아이디어는 사용자 중심으로 생각하고 표현하기

아이디어가 실현되었을 때 사용자 시나리오*는 어떻게 달라지는지 생각합니다.



일러스트레이터의 도움이 필요한지 확인하기

시각화하는데 일러스트레이터*의 도움을 받아도 좋습니다. 물리적 혹은 행정적으로 외부 일러스트레이터 섭외가 어렵다면 우리 학교 미술 선생님, 그림 잘 그리는 친구들에게 참여를 요청해보세요.



일러스트레이터를 구할 때의 Tip

‘일러스트레이터’를 섭외하는 단독 채널을 찾기는 어려울 거예요. 일러스트레이터와 함께 워크숍을 자주 진행하는 곳들도 이미 보유한 네트워크를 통해 섭외하는 경우가 대부분입니다. 하지만 ‘일러스트레이터 프리랜서’라는 키워드로 검색하면 다양한 전문가 연결 사이트를 통해 섭외할 수 있습니다.

※ ‘일러스트레이터’ 또는 ‘워크숍 일러스트레이터’로 검색하면 컴퓨터 프로그램(Illustrator)에 대한 정보만 뜰지도 몰라요!

*사용자 시나리오 (User Scenario) 아이디어가 현실이 된다면 실제 사용자의 행동이 어떻게 달라지는지, 기존의 불편함은 어떻게 해소되는지 등을 나타내는 구체적인 상황

*일러스트레이터 (Illustrator) 아이디어, 생각, 메세지, 콘셉트 등 무형의 개념을 시각적으로 표현하는 일을 하는 사람

C Program은 어떻게 진행했나요?

진부고등학교: 현재 상황을 기반으로 아이디어 구상 후, 이상적인 시나리오를 구성하고 아이디어를 구체화했습니다.

현재 상황

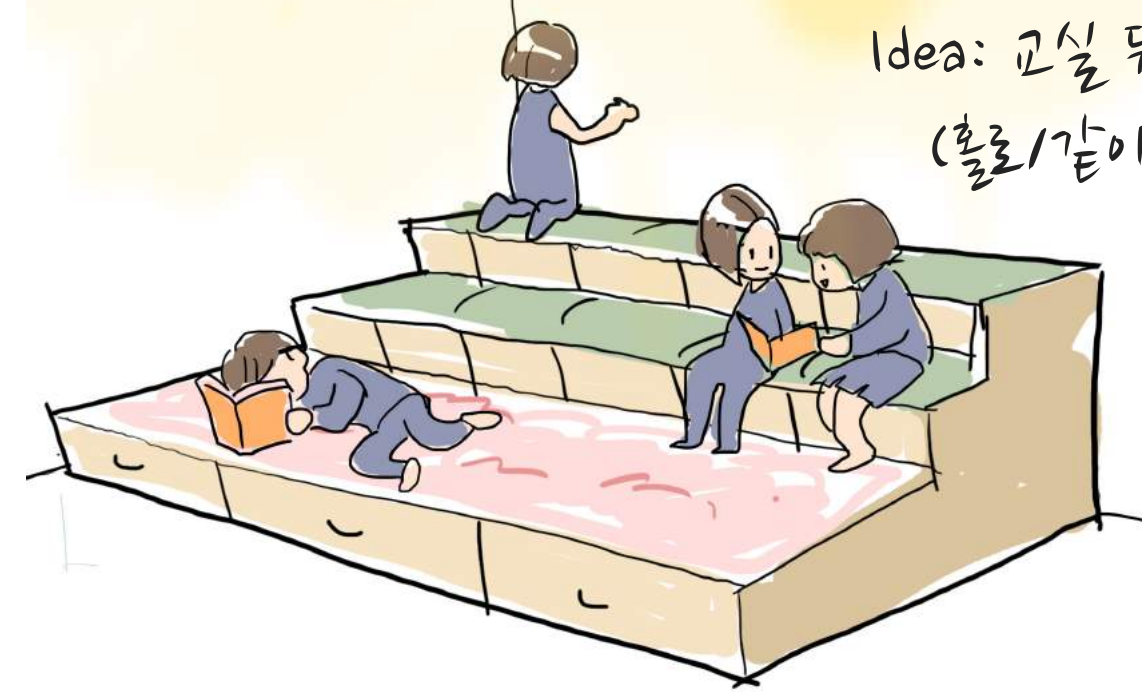


#1. 휴식이나 학습을 위한 소동이 어렵다.



#2. 편하게 휴식할 수 있는 공간이 없다.

사용자 시나리오 (Ideal)



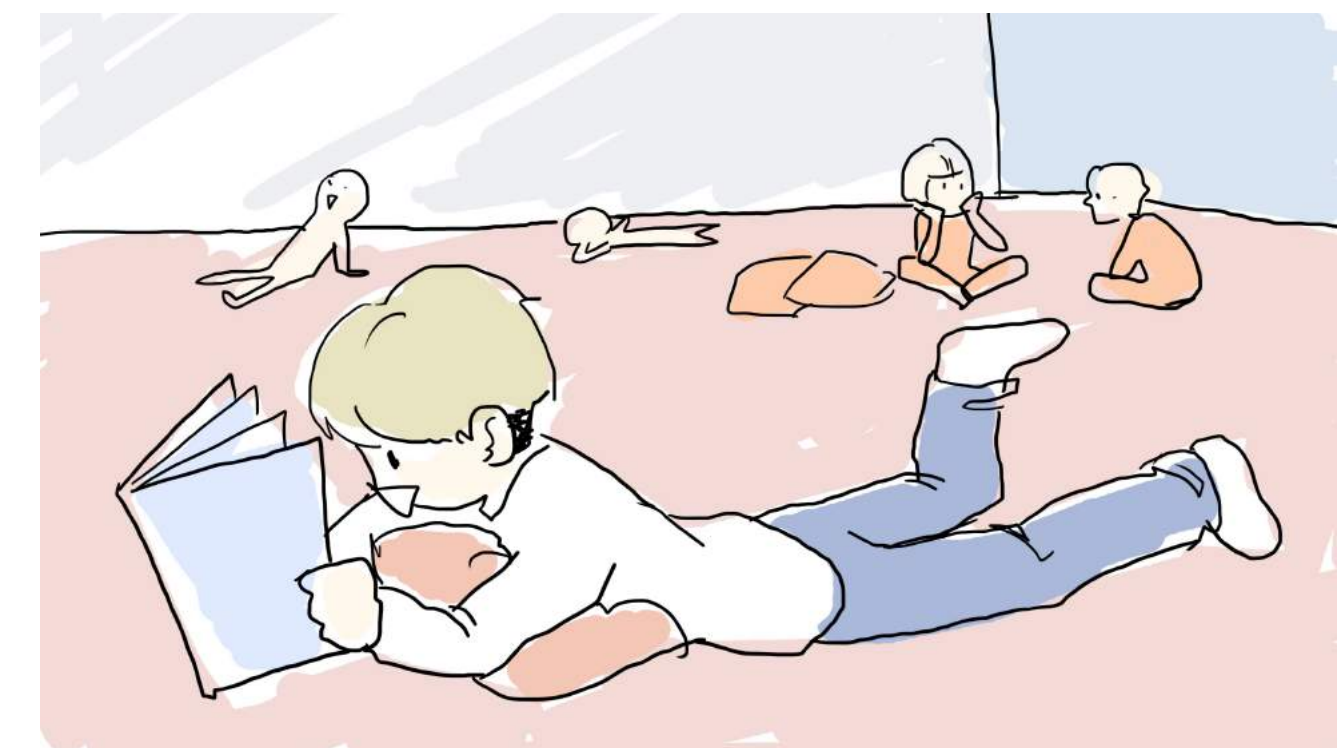
Idea: 교실 뒷편 계단형 벤치 (홀로/같이 앉을 수 있도록)



Idea: 교실 뒷편은 사용하지 않는 게시판 대신 화이트보드를 설치해서 그룹 학습이 필요한 경우 칠판으로 쓰고, 학급별 필요에 따라 알람 사항, 일정표, 낙서 등을 할 수 있도록!



컨셉: 필요에 따라 다양한 모드(mode)가 가능한 교실



Idea. 부분적으로 다른 소재를 사용하거나 공간을 나누어 누워서 뒹굴며 편하게 휴식하는 구역을 만든다.

Step 10.

공간 전문가와 아이디어를 구체화합니다.

실측한 도면을 활용하여 우리가 발굴한 아이디어를 모두 담을 수 있는지 가능합니다.

A 해당 공간의 실제 도면을 준비합니다.

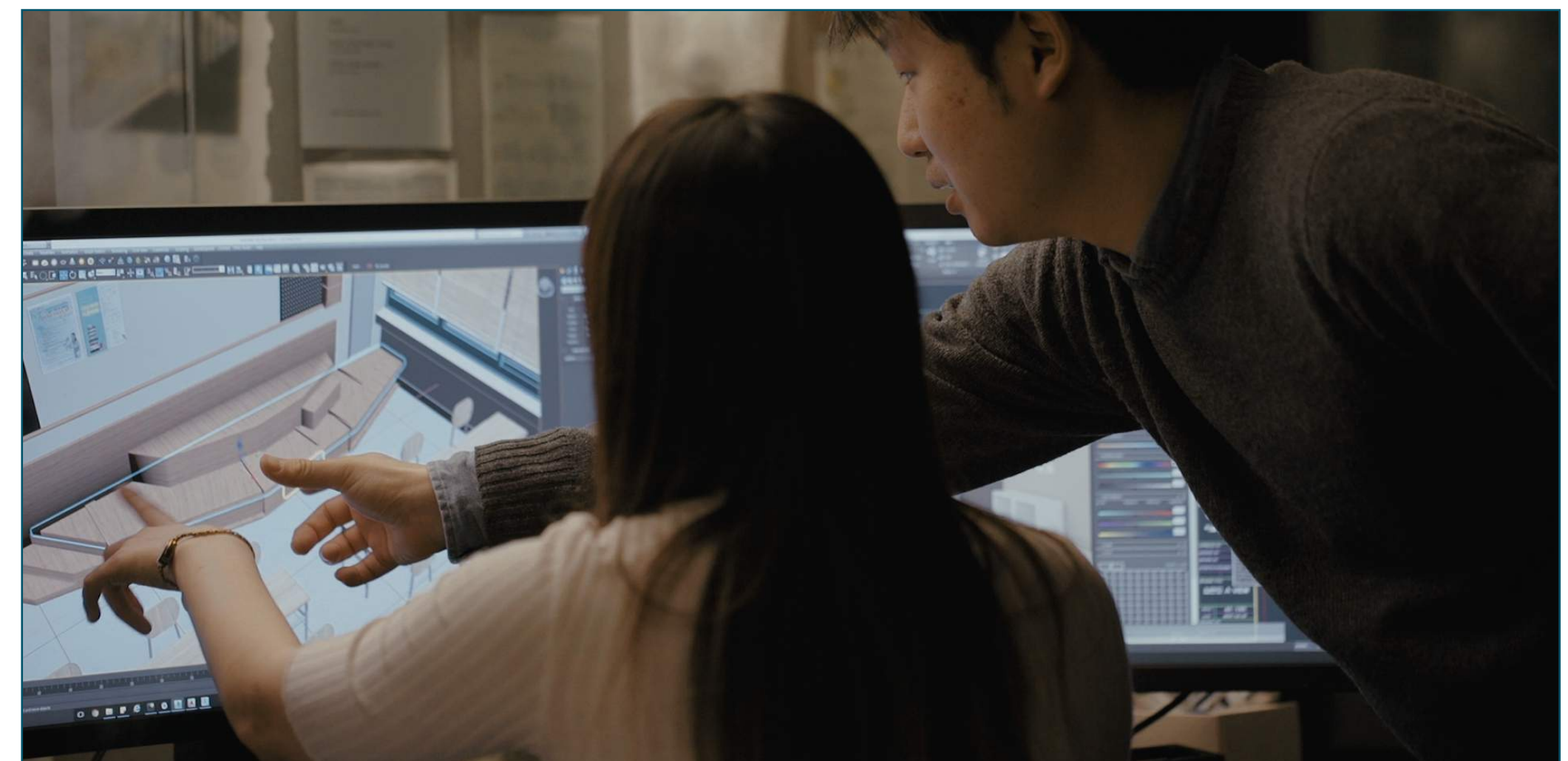
도면이 없다면 작은 모퉁이를 포함한 크고 작은 모든 부분을 실측하고 도면을 만드세요.

B 실제 도면을 기준으로 아이디어를 구체화합니다.

생각하는 공간에 무엇을 얼마나 어떻게 넣을 수 있는지, 가구나 집기를 놓아야 한다면 주위에 이동 공간은 확보되었는지, 천장 높이를 벗어나지는 않는지 확인합니다.

C 설계나 시공을 담당할 전문가들과 함께 진행합니다.

이 과정에 함께 참여하지 않으면 전문가들도 설계나 시공 단계에서 사용자의 니즈를 제대로 이해하기 어렵고, 학교 측에서는 생각했던 것과 다른 공간이 될 수 있습니다. 특히, 전문가와 행정실은 학교에 적용되는 안전 기준이나 소방법을 통과하는지, 통과하지 않는다면 해결 방법이 무엇인지에 대해 논의합니다.



자주 듣는 질문

Q1.

공간 전문가는 언제, 어떻게 섭외해야 할까요?

C Program says

가장 이상적인 섭외 시점은 프로젝트 기획을 완료한 때입니다. 프로젝트를 기획할 때부터 실제 시공 시점을 가늠한 후, 충분한 섭외 기간을 들여 설계 · 시공 담당 파트너를 찾아보세요. (p.20 참고)

Q2.

우리 지역에도 배움의 공간을 함께 진행할만한 건축사무소나 시공사가 있을까요?

C Program says

원활한 공사 진행이나 실시간으로 피드백을 주고받기 위해서 학교가 위치한 지역의 건축사무소나 시공사를 섭외하는 것이 좋습니다.

Q3.

(항목과 규모가) 정해진 예산으로 진행해야 하다 보니 별도의 설계 비용을 들이기가 어렵습니다. 어떻게 해야 할까요?

C Program says

여건상 설계 비용을 마련하기 어렵다면 '별도의 설계가 필요하지 않은 공간'을 조건으로 아이디어를 구상하도록 합니다. 배움의 공간은 가구나 집기, 바닥이나 벽면을 재구성하는 것만으로도 가능합니다.



5단계



만들기

Create

Step 11.

아이디어를 기반으로 공간을 설계합니다.

Step 12.

실제 공간을 완성합니다.

만들기 단계(Step 11~12)는 공간 전문가와 진행

Step 11.

아이디어를 기반으로 공간을 설계합니다.

A**아이디어를 종합한 후, 설계도를 작성합니다.**

공간 전문가를 통해 설계도를 포함한 시공을 위한 모든 서류를 작성합니다.

B**(특정 가구나 집기를 제작할 경우) 프로토타이핑*을 진행합니다.**

프로토타이핑(Prototyping)이란?

- 프로토타이핑이란, 본격적인 공사나 제작 전에 아이디어의 타당성 검증이나 성능 평가를 위해 미리 시험 삼아 만들어보는 모형 제작 단계입니다.

프로토타이핑은 왜 필요한가요?

- 머릿속이나 설계도 상의 이미지만으로 공사를 진행하면 공간이나 집기의 구조, 사용자의 행태 등에 미처 생각하지 못했던 단점을 놓칠 수도 있습니다.
- 공간을 만드는 일은 시간도, 비용도, 품도 많이 드는 일이기 때문에 본격적인 공사에 착수하기 전에 충분한 프로토타이핑 과정을 가져야 합니다.
- 전체 공간을 시험해보기는 어렵겠지만, 학교 공간이라면 새로운 가구나 집기를 제작하기 위한 프로토타이핑이 일반적일 거예요.

Step 12.

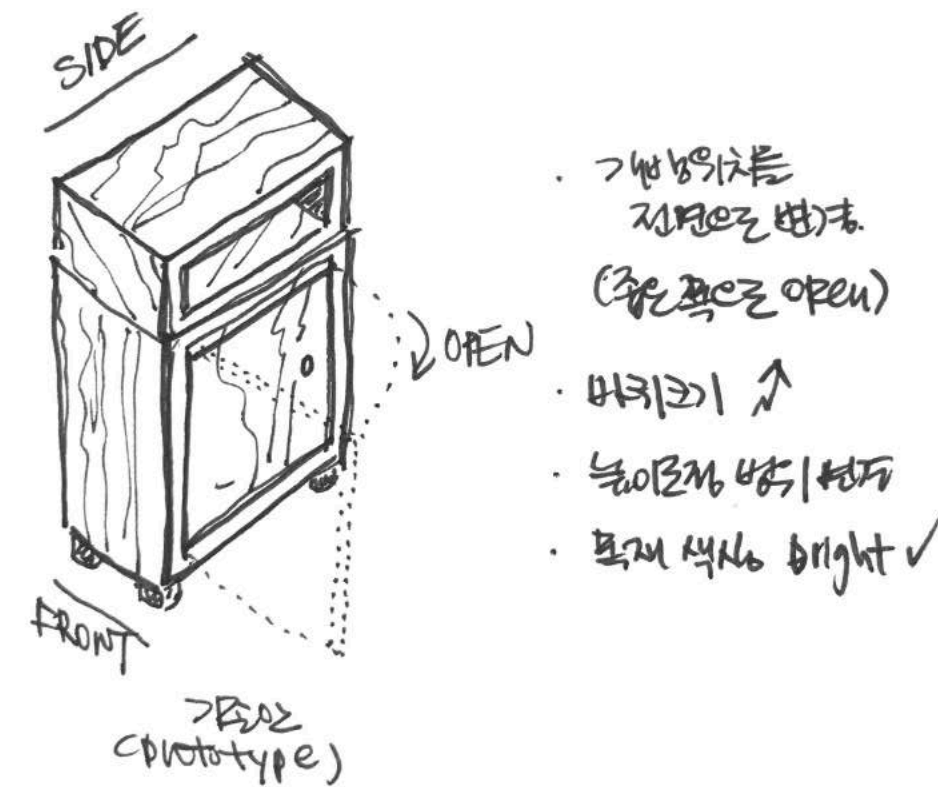
실제 공간을 완성합니다.

최종 설계안에 따라 필요한 건축 · 인테리어 공사를 진행합니다.

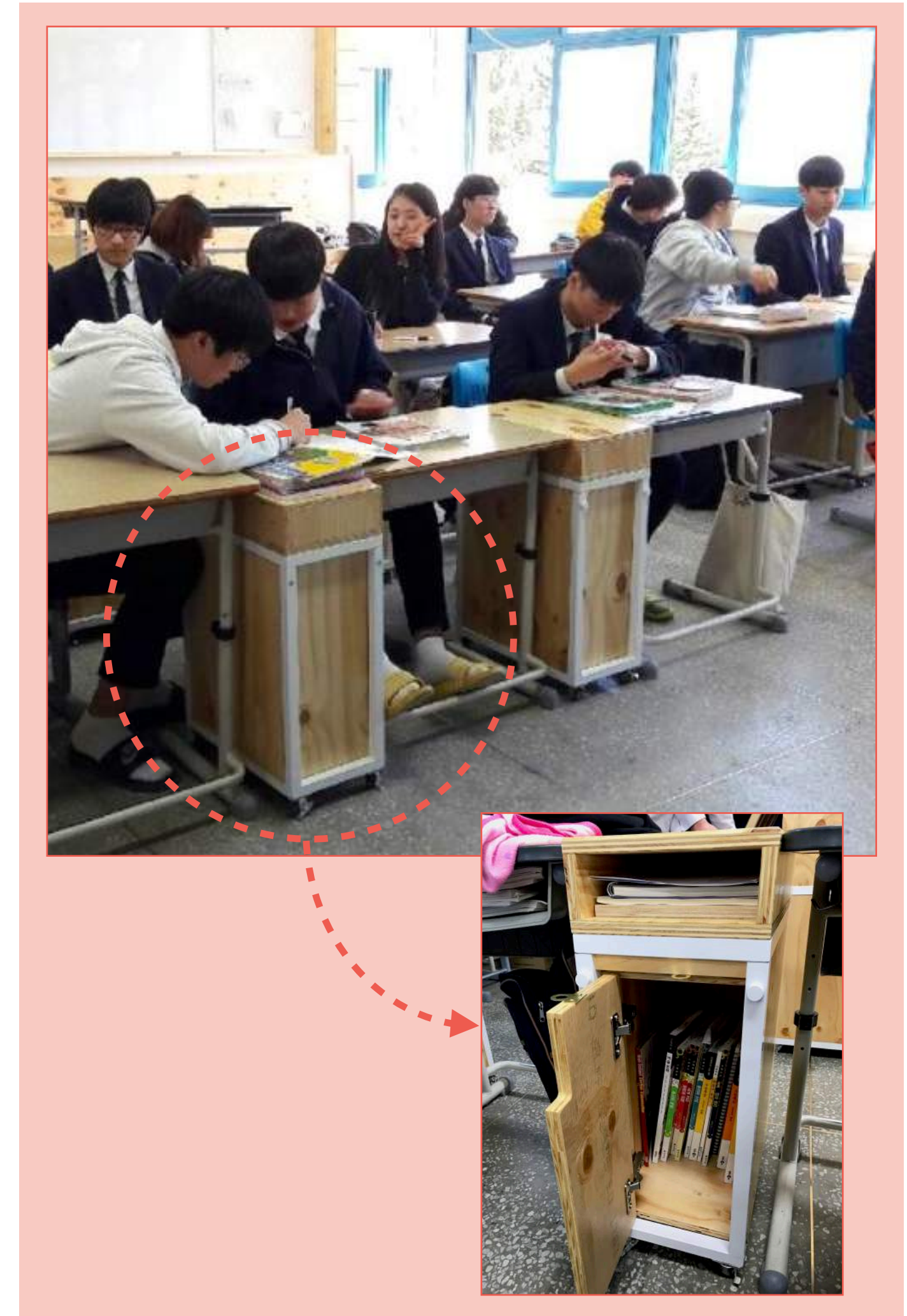
C Program은 어떻게 진행했나요?

진부고등학교: 교실 뒷편의 고정식 사물함을 이동식 사물함으로 변경하기 위한 프로토타이핑을 진행했습니다.

이동식 사물함 프로토타이핑



이동식 사물함의 높이 · 색상, 수납 및 이동 방식, 바퀴 크기, 자물쇠 위치, 교실 내 배치 방식 등을 확인하기 위한 과정





6단계

돌아보기

Review

Step 13.

공간의 사용 현황을 파악합니다.

Step 14.

개선이 필요한 부분을 보완합니다.

Step 13.

공간의 사용 현황을 파악합니다.

단순히 새로운 공간이 생기는 것으로 프로젝트가 끝나는 것이 아니라 학생들이 공간에서 직접 시간을 보내고 사용하는 과정에서 처음과 다른 기능이 생기지는 않는지, 이전에는 미처 알지 못했던 불편함이나 편안함은 무엇인지 확인합니다.

C Program은 어떻게 진행했나요?

배움의 공간이 생긴 후 정기적 미팅을 소집하여 공간이 어떻게 사용되고 있는지, 다른 공간에도 적용할만한 아이디어는 무엇인지 지속해서 논의했습니다.

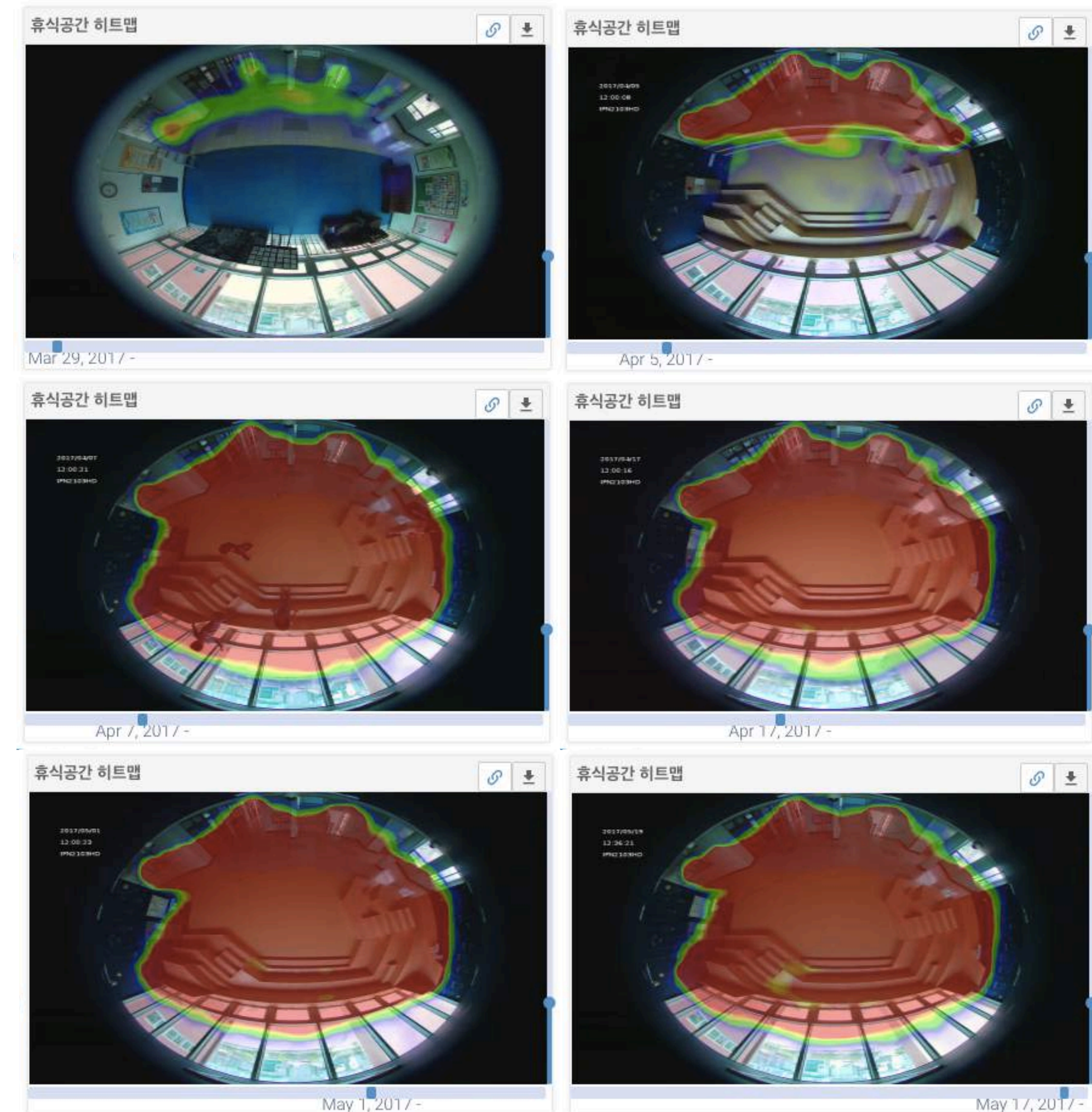
초등학교 두 곳은 IP 카메라*를 설치하여 8개월간 이용빈도와 이용량을 측정했습니다.

구미봉곡초등학교 휴식공간	Before	After
유입량	585회	1580회
체류시간	3.5분	7.2분
사용 분포/점유율	35.7%	87.3%!

테마파크 내에서 가장 인기가 많은 놀이기구 앞 대기선 점유율과 같은 수치라고!

IP 카메라 설치를 원한다면? '인원 계수 카메라,' '히트맵'이란 키워드로 검색해보세요.

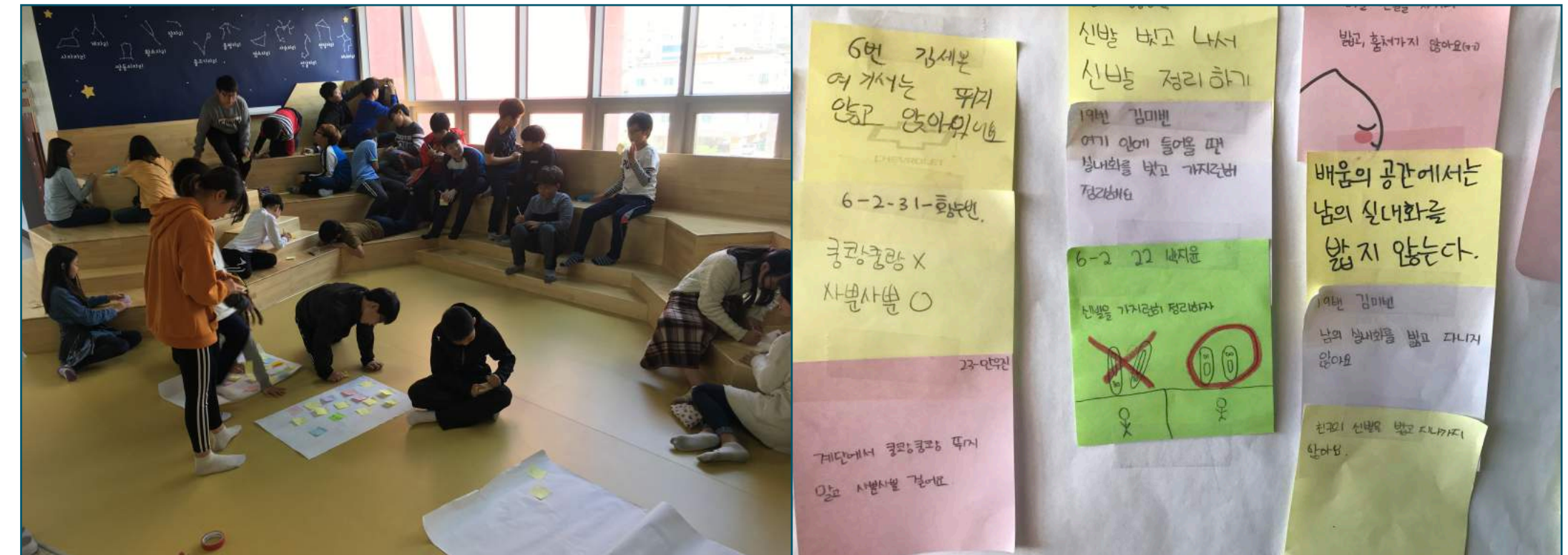
*IP 카메라 인원 계수 및 열 감지 센서를 탑재한 카메라로 설치 영역에 시간대별 사람이 드나드는 횟수, 해당 공간의 점유율 등을 파악할 수 있는 촬영 기기



Step 14.

개선이 필요한 부분을 보완합니다.

Step13에서 파악한 내용을 기반으로 공간을 개선하고 보완합니다.



구미봉곡초등학교: '누워서 툇굴 수 있는 공간'으로 사용하기 위해 신발을 벗고 이용하는 규칙을 정했습니다.



어룡초등학교: 미끄럼틀 계단과 탁자를 구분하지 않고 사용하는 행태가 발생하면서, 탁자가 하중을 견디지 못할 경우에 대비해 사용 규칙을 만들었습니다.



CHAPTER 4.

참고 자료





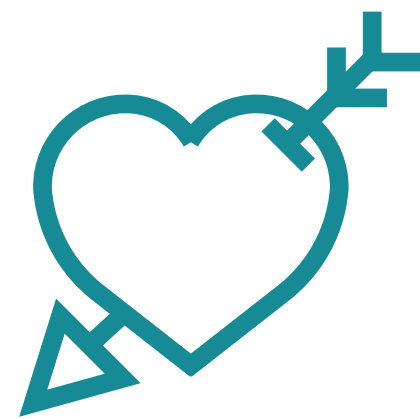
관찰을 위한 SLIDES

(지도용)



관찰은 왜 필요한가요?

지금 학교 공간을 어떻게 바꾸고 싶은지, 학교에 무슨 공간을 만들어야 하는지에 대해 아이디어가 있나요?
모든 아이디어는 3가지로 분류할 수 있습니다.



내가
좋아하는 IDEA



내 머릿속 사용자가
좋아하는 IDEA



진짜 사용자가
좋아하는 IDEA

관찰은 왜 필요한가요?

좋은 아이디어란?

좋은 아이디어란 머릿속 가설이 아닌, 실제 사용자를 중심에 두고, 공감과 이해를 바탕으로 고민한 솔루션이어야 합니다. 그리고 '관찰'은 실제 제품이나 서비스를 만들기 전에 실제 사용자를 이해하기 위해 사용하는 기법입니다.

관찰은 왜 필요한가요?

그렇다면 아래 질문에 답해봅시다.

- 내가 좋아하는 아이디어는 나에게만 좋은 아이디어는 아닌가요?
- 우리 반 학생들이 좋아할 거라고 확신했던 아이디어는 내 생각인가요?

아니면 우리 반 학생들의 생각인가요?

- 공간을 매일같이 사용하는 사람들이 좋아할 아이디어는 무엇일까요?

관찰 기법은 누가, 언제, 어떻게 사용하나요?

관찰 기법은 우리가 알고 있는 수많은 혁신적인 기업이나 브랜드에서 오랫동안 활용해오고 있는 사용자 조사 방법입니다.

사용자에게 가장 편리한, 사용자가 가장 좋아할 만한, 사용자 중심의 제품이나 서비스를 만들기 위해 반드시 진행하는 조사 방법입니다.

관찰 기법은 누가, 언제, 어떻게 사용하나요?

관찰 기법 활용 사례: 어린이용 칫솔 '그리퍼'

디자인 컨설팅 회사 아이데오(IDEO)가 오랄비(Oral-B)로부터 5~8세 어린이용 칫솔을 디자인해달라는 의뢰를 받았습니다.

1) 생각해보기

만일 여러분이 어린이용 칫솔을 만든다면..

어떤 칫솔을 만들까요?

관찰 기법은 누가, 언제, 어떻게 사용하나요?

관찰 기법 활용 사례: 어린이용 칫솔 '그리퍼'

디자인 컨설팅 회사 아이데오(IDEO)가 오랄비(Oral-B)로부터 5~8세 어린이용 칫솔을 디자인해달라는 의뢰를 받았습니다.

1) 생각해보기

만일 여러분이 어린이용 칫솔을 만든다면..

어떤 칫솔을 만들까요?



어린이용이니까
작아야한다?

귀엽고 알록달록,
예뻐야 한다?



관찰 기법은 누가, 언제, 어떻게 사용하나요?

관찰 기법 활용 사례: 어린이용 칫솔 '그리퍼'

디자인 컨설팅 회사 아이데오(IDEO)가 오랄비(Oral-B)로부터 5~8세 어린이용 칫솔을 디자인해달라는 의뢰를 받았습니다.

2) 관찰을 통한 발견

아이데오는 양치질을 하는 많은 어린이들을
관찰하면서 전혀 다른 발견점을 찾았습니다.

관찰 기법은 누가, 언제, 어떻게 사용하나요?

관찰 기법 활용 사례: 어린이용 칫솔 '그리퍼'

디자인 컨설팅 회사 아이데오(IDEO)가 오랄비(Oral-B)로부터 5~8세 어린이용 칫솔을 디자인해달라는 의뢰를 받았습니다.

2) 관찰을 통한 발견

아이데오는 양치질을 하는 많은 어린이들을 관찰하면서 전혀 다른 발견점을 찾았습니다.

“어린이들은 어른과 달리
손가락을 유연하게 쓰지 못하고,
마치 주먹을 쥐듯
칫솔을 잡고
양치질을 하는구나?”



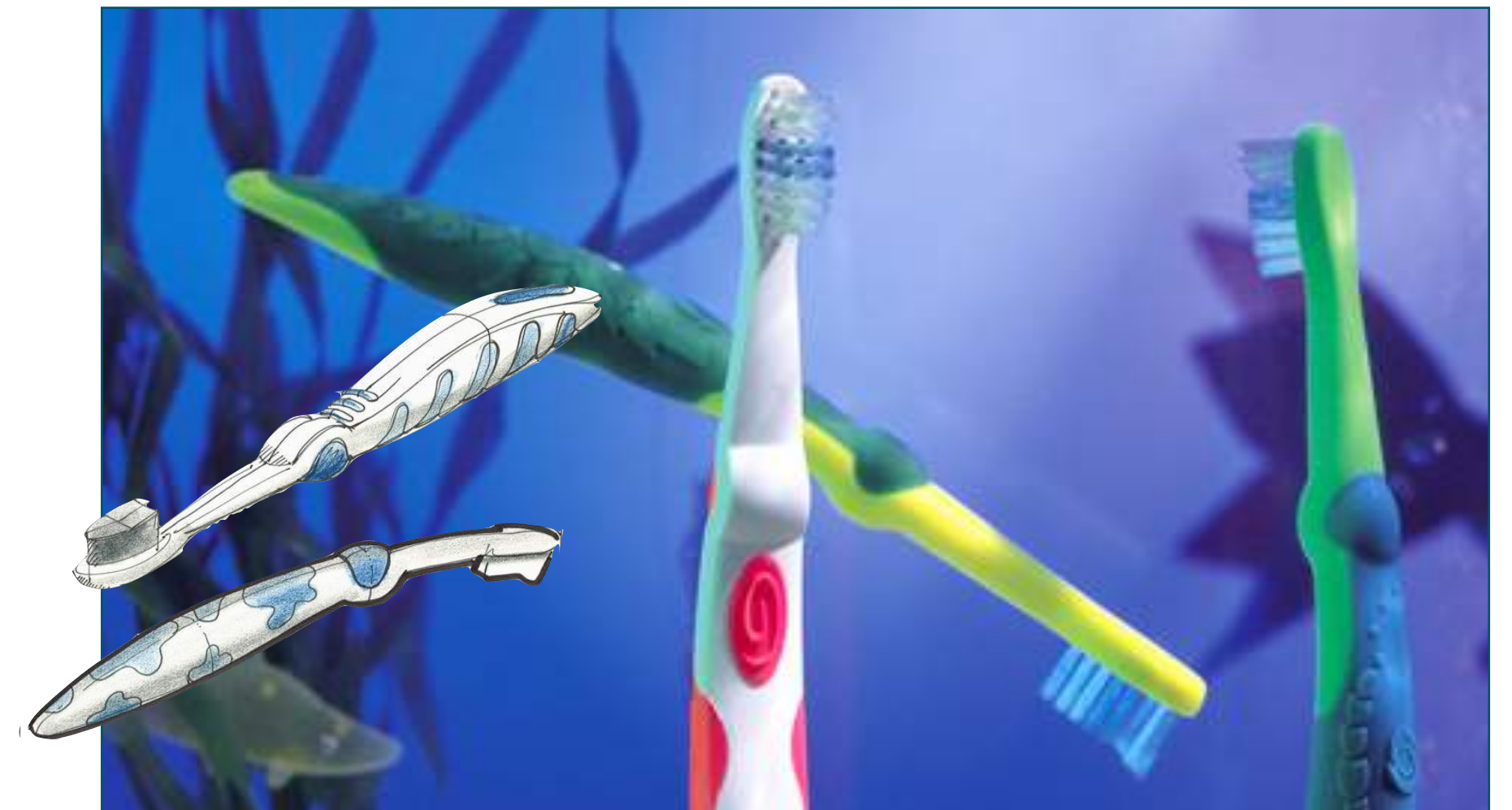
관찰 기법은 누가, 언제, 어떻게 사용하나요?

관찰 기법 활용 사례: 어린이용 칫솔 '그리퍼'

디자인 컨설팅 회사 아이데오(IDEO)가 오랄비(Oral-B)로부터 5~8세 어린이용 칫솔을 디자인해달라는 의뢰를 받았습니다.

3) 발견점 기반의 디자인

일반 칫솔보다 오히려 몸통이 훨씬 굵은 어린이 칫솔을 개발하게 되었습니다. 이 때문에 아이들은 양치질을 더 편하게, 더 오래 할 수 있게 되었고 칫솔을 떨어뜨리는 일도 줄어들었습니다.



관찰을 시작하기 전에...

우리는 어떤 질문을 가졌는지부터 생각해 보세요.
좋은 답변은 좋은 질문으로부터 나올 수 있습니다.

관찰 조사를 시작하는 과정에서 우리 학교에 대한 생각을
다양한 각도에서 바라보고, 필요한 질문을 던져 보세요.

(예시) 우리 학교가 가진 질문:

낡고 오래되어서
무용지물이 된 도서관을
학생들이 사용하게 하려면
어떻게 해야 할까?

어떤 질문을 던져야 할까요?

낡고 오래되어서
무용지물이 된 도서관을
학생들이 사용하게 하려면
어떻게 해야 할까?

학생들에게 학교라는 공간이 있어야 하는 상황은 어떤 것들이 있을까?

도서관이 낡고 오래되었기 때문에 잘 쓰지 않는 걸까?
도서관이 필요한 이유는 뭘까?

책을 읽거나 시간을 보내는 방법에는 어떤 것들이 있을까?
수업이나 과제, 혹은 평상시에 원하는 자료를 얻는 방법은?
현재 도서관에 대한 학생들의 생각은?

도서관이 수행해야 하는 기능은 무엇일까?
학생들이 도서관을 지루하거나 필요 없다고 생각하는 이유는 무엇일까?

도서관에 학생들이 늘 바글바글했으면 좋겠다.
조용하고 딱딱한 도서관이 아니라 마음껏 이야기하는 편안한 공간이었으면 좋겠다.
새로운 아이디어를 낼 수 있는, 사람들이 모이는 공간이었으면 좋겠다.

관찰을 위한 태도



사용자에 대한 머릿속 선입견 모두 지우기

“남학생들은 복도에서 축구하는 것을 좋아한다”는 관찰일까요, 선입견일까요?

- 모든 남학생이 복도에서 축구하는 것을 좋아할까?
- 남학생이 운동장을 사용하지 못하는 이유는 무엇일까?
- 복도에서 공놀이를 하는 것만큼 눈에 띄지는 않지만, 학생들이 많은 시간을 들이는 활동은?

관찰을 위한 태도



‘7살 아이의 시선’으로 관찰하기

익숙했던 장면들에 대해서도 궁금증을 갖도록 합니다.

- 수업 시간 외에 학생과 선생님은 학교를 어떻게 사용하고 있을까?
- 화장실에 여럿이 우르르 몰려가는 이유는 무엇일까?
- 왜 (저 학생은) 쉬는 시간만 되면 책상에 엎드려서 자고 있는 걸까?

관찰을 위한 태도



보기(see)가 아닌 '관찰'을 위한 감각 열기

직접 경험하지 않더라도 관찰하는 대상이 어떤 감각을 느끼는지 알 수 있습니다.

- 6학년 여학생 일곱 명이 쉬는 시간에 추운 복도 창가에서 발을 구르며 이야기한다.
- 엘리베이터 문 앞에서 트와이스 음악을 크게 틀고 아이들이 춤을 추고 있다.
- 주변이 청소함을 열 때마다 코를 막으며 미간을 찡그린다.

관찰을 통해 의미있는 발견점 찾기!

많은 사람에게서 반복적으로 보이는 행동은 어떤 것들이 있나요?
반드시 '똑같은' 행동이 아니더라도, 비슷한 행동들이 있지 않나요?

왜 그런 패턴을 보이는걸까?

이러한 행동을 살펴보면 일정한 패턴이 나타날 겁니다.
행동의 패턴을 찾았다면, 패턴에 대한 이유를 생각해 보세요.



관찰 노트 TEMPLATE



관찰노트 (누가/무엇을/어디서/어떻게)															
기간:															
4개의 렌즈를 통해 최대한 구체적으로 관찰합니다.															
 누가: 특정한 행동을 하는 대상(사람)  무엇을: 행동을 할 때 사용하는 사물 / 능력  어디서: 행동을 하는 상황 / 물리적 환경  어떻게: 구체적인 행동				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
관찰을 통해 찾은 패턴 / 의미있는 발견점				■	■	■	■	■							



인사이트 투어 LIST



단체 방문을 원할 경우, 사전 연락이 필요합니다.
동선을 확인하고 싶을 때는 구글맵을 활용해보세요.
http://bit.ly/LPLACE_MAP

인사이트 투어 LIST (1)

분류	공간 이름	공간 소개	관찰 포인트	주소	전화번호	웹사이트
학교	창덕여자중학교	미래에 대비하기 위한 교육과정을 개발하고 운영하는 서울형 미래학교	- 교육과정뿐만 아니라 공간적인 새로운 시도를 진행 2015년에 학교 전체 공간을 '배우는 공간', '표현하는 공간', '즐기는 공간', '나누는 공간'으로 구분하고, 구성원이 함께 모여 층별 공간의 구성과 배열을 함께 고민함 (ex1) '즐기는 공간': 미디어월과 레고월이 마주보고 있는 중앙현관, 연못과 벤치가 있는 수선정원, 가벼운 산책로와 음악이 흐르는 돌레길 (ex2) '배우는 공간': 교사가 일상적으로 태블릿PC를 수업이나 업무에 활용할 수 있도록 디지털 환경을 구축함	서울 중구 정동길 22	070-5125-4409	changdeok.ms.kr
	이우학교	C Program 과 '배움의 공간' 진행	책상, 의자, 파티션(타공판/화이트보드) 등 모든 가구와 집기가 이동식으로 설계되어 같은 공간 안에서 12+여 개의 배열이 가능한 교실이자 작업실	경기 성남시 분당구 동막로 287	031-711-9295 (담당교사: 김주현 031-710-6920 freentour@gmail.com)	2woo.net/home
	PaTI (파주타이포그래피학교)	안상수 디자이너가 설립한 무재산, 무경쟁, 무권위 철학의 디자인 대안 대학교	- PaTI의 '이상집'은 수업하고 학생들이 작업하는 공간. 이상한 집이라는 뜻으로 사용자들이 10년에 걸쳐 직접 짓고 완성하는 건물. 비전력 푸렁집이 목표 - 공간을 설계하는 과정 역시 학생들과 함께하며 배움 일부로 만들어 가구나 난방 설비까지 학생들의 손으로 지음. 1학년의 첫 프로젝트는 건물 안에 책상이 나 수납공간을 포함한 자신만의 작업 공간을 직접 짓는 일	경기 파주시 회동길 330	031-955-9254	pati.kr
	진부고등학교	C Program 과 '배움의 공간' 진행	학생들이 가장 많은 시간을 보내는 교실 공간에서 다양한 변화를 시도한 공간 (e.g. 교실 뒤편에 칠판을 배치하고 사물함 대신 계단식 벤치를 설치해서 그룹 스터디나 휴식이 가능하도록, 높이 조절한 개인 사물함을 책상 옆에 두고 책상의 연장선으로 사용, 이동식 교탁 등)	강원 평창군 진부면 솔천길 69	033-335-7501	jinbu.gwe.hs.kr
	구미봉곡초등학교	C Program 과 '배움의 공간' 진행	개인/모둠/학습/놀이 등 학생들의 서로 다른 요구를 충족하기 위한 광장형 공간	경북 구미시 봉곡남로1길 23	054-454-7026	school.gyo6.net/bonggokes
	지평선학교	도서관을 중심으로 전체 교과를 통해 인문학적 사유와 사색을 실천 하며, 아이들에게 생각하는 힘과 소통의 힘을 키워주는 학교	- 대지와 최대한 맞닿은 단층 형태의 건물. 콘크리트가 아닌 '흙'으로 둘러싼 건물 등 인문학과 생태주의에 근거하여 지어진 공간 '마음공부'라는 인성 교육을 진행하기 위한 '차와 나눔실' - 학교 중앙에 위치한 대규모의 도서관, '지혜의 숲.' '지혜의 숲'에서 매일 아침 1교시에 책 읽기 및 월 1회 중고등 낭독회 진행	전북 김제시 성덕면 성동길 183-4	063) 544-3131	jipyeongseon.kr
	어룡초등학교	C Program 과 '배움의 공간' 진행	정적인 vs. 동적인 학생들 각각의 요구를 충족하기 위한 놀이/휴식 공간	광주 광산구 소촌로 122	062-946-0540	eor.es.kr
책방 & 도서관	달달한 작당	대표의 취향으로 선별한 2000여 권의 그림책, 그래픽 노블, 비주얼 잡지 등을 볼 수 있는 만화방	'만화방' 하면 떠오르는 전형적인 이미지를 바꾼 공간 - 아늑한 조명 아래 나무 냄새가 가득 뿜 책장에 2500여 권의 달달한 위로가 꽂혀 있음 (요리, 여행, 텃밭 가꾸기, 수납 정리 등 라이프스타일 관련 도서 등) - 공간 곳곳에서 편안함을 주는 요소를 찾아볼 수 있음: 중앙 테이블을 제외하고 다리를 뻗고 앉아 기대거나 드러누워서 책 읽기 좋은 마루 공간이 대부분. 비밀 창고 같은 지하 서재에는 1인용 소파, 자투리 공간에는 컬러링북과 색연필, 책장 뒤편에는 다락방 느낌의 캡슐 침대가 놓여있음	서울 마포구 양화로23길 22-7 2층	02-322-1933	facebook.com/sweetjakdang
	당인리 책발전소	아나운서 김소영, 오상진 부부가 운영하는 동네 책방	멋스럽기보다는 편안한 느낌을 주는 동네 책방. 주인들이 손으로 쓴 추천 글이 책 위에 '무심하게' 놓인 점이 포인트	서울 마포구 독막로8길 15 101호	-	instagram.com/danginbookplant
	땡스북스	디자이너의 취향이 엿보이는 큐레이 션을 가진 독립서점	땡스북스의 선반은 이용하는 사람 누구나 너비나 높이를 자유롭게 조정할 수 있는 모듈로 구성되어 있음. 높낮이와 두께가 어떤 책이든 진열하기에 편리함	서울 마포구 양화로6길 57-6 1층	02-325-0321	thanksbooks.com

인사이트 투어 LIST (2)

분류	공간 이름	공간 소개	관찰 포인트	주소	전화번호	웹사이트
책방 & 도서관	청춘문화싸롱	도시의 빠른 속도에 지친 청년들이 일상에서 벗어나 휴식을 누릴 수 있는 공간	■ ‘만화 읽다가 공연 보다가 커피 마시다가 그냥 쉬다가’를 콘셉트로 만든 공간 ■ 청춘문화싸롱을 구성하는 다양한 공간 중에 가장 인기 있는 곳은 아늑한 느낌을 주는 다락방 ■ 이외에도 폭신한 1인용 침대 소파, 걸터앉을 수 있는 스탠드형 나무 의자가 등이 있어서 저마다 편안한 공간에 앉거나 누워 책과 음료를 즐길 수 있음 ■ 폴딩도어가 있는 테라스에서는 확 트인 서교동 풍경을 즐길 수 있음	서울 마포구 와우산로29바길 19 삼이빌딩 3층	070-4106-4223	blog.naver.com/ccmhsalon
	다시서점 & 초능력	낮에는 독립서점, 밤에는 맥주집으로 변신하는 공간	■ 밤에도 서점은 계속 운영되며, 서점에서 책과 함께 술을 마시는 독특한 경험을 할 수 있음 ■ 벽 중간을 뚫어 공간 사이의 독립성과 개방성을 보여줌 ■ 공간의 용도변경과 영역을 구분하는 방법에 대해 상상할 수 있는 공간	서울 용산구 이태원로42길 34 지하1층	010-9285-4869	dasibookshop.com
	북파크	인터파크에서 운영하는 블루스퀘어 내 서점	■ 들어서면 5개 층을 관통하는 27m 높이의 책장을 중심으로 다양한 공간이 구성되어 있음 ■ 구석구석 책을 읽을 수 있는 공간을 제공함. 편안한 의자부터 계단에 걸터앉아 책을 읽을 수 있는 공간까지 방문객마다 서로 다른 편안함을 느낄 수 있는 자리를 찾아볼 수 있음	서울 용산구 이태원로 294	02-6367-2018	bookpark.ikaos.org
	온더레코드	새로운 배움에 관한 각종 책과 자료를 보유한 라이브러리	■ 한 개의 서가를 한 장의 페이지(page)라는 콘셉트로 구분하고, 총 8페이지의 서가에서 각 주제에 따른 책과 자료를 제공 ■ '새로운 배움'이나 실험적인 교육에 관심 있는 사람들이 언제든지 와서 자료를 접하고 자유롭게 대화할 수 있는 '함께 쓰는 테이블'을 보유하고 대여함	서울 종로구 대학로 116 공공그라운드 공공일호 3층 우측	070-8844-2549	c-program.org/learninglab
	네이버 라이브러리	옆 사람과 자유롭게 대화하는, 고정관념을 깬 도서관	■ 서가에 진열된 책은 책등이 아닌 책 표지가 보이도록 꽂혀있어 공간의 효율성 보다 사람들의 편의성을 고려한 배치로 책을 확인하고 고르기 쉽게 함 ■ 개인이 구매하기 부담스러운 가격대의 책이나 희귀 장서도 누구나 펼쳐볼 수 있는 열린 공간이며 카페 공간에서 자유롭게 대화를 나눌 수 있음	경기 성남시 분당구 불정로 6 NAVER 그린팩토리 1층	1588-3830	library.navercorp.com/main.nhn
	현대 어린이 책 미술관	‘독서의 숲’ 콘셉트로 언제나 뛰고, 매달리고, 기어다니는 것을 좋아하는 아이들의 습성을 반영한 서재	■ ‘그림’이라는 시각적인 요소에 직접 손으로 만지고 보고 읽을 수 있는 책의 물리적 속성을 더한 공간 ■ 아파트, 유치원, 학교 등의 전형적인 공간에 오랜 시간 머무는 아이들에게 일탈적인 공간을 경험하도록 함 ■ 11m 높이의 기둥과 100m 길이의 램프, 높낮이에 따라 크기가 다른 ‘버블스텝’ 등의 인터리어는 공간에서 시선에 따라 다른 규모를 보여줌으로써 아이와 어른 모두에게 낯설지만 흥미로운 공간적 경험을 제공함	경기 성남시 분당구 판교역로146번길 20 현대백화점 판교점 5층	031-5170-3700	hmoka.org/main/index.do
커뮤니티 공간	마루180	교육, 투자, 네트워킹 등 스타트업을 위한 코워킹 플랫폼 (지하 1층~지상 5층)	■ 서로 다른 기업들이 각자의 색을 잃지 않으면서 유기적으로 연결된 공간 ■ 지하 1층 이벤트홀: 창업과 기업가정신에 관련된 다양한 교육과 콘서트, 네트워킹 이벤트 등을 무료로 개최할 수 있음 ■ 1층에 위치한 마이크임팩트 스튜디오: 예비창업자를 위한 코워킹 카페로 다양한 사람들이 모여 일하고 네트워킹 할 수 있는 공간 ■ 2~5층: 액셀러레이터, 벤처캐피탈 등 창업 관련 서비스를 제공하는 기관과 ‘아산나눔재단’에서 운영하는 스타트업 사무 공간	서울 강남구 역삼로 180	02-3453-1370	maru180.com
	책팟 (Z.A.G. POT)	공간 디자인을 통해 스타트업의 ‘소통과 교류’를 끌어낸 코워킹 스페이스	■ 크게 고정된 공간과 이동식 벽(moving wall)을 활용한 가변형 공간으로 나누어져 있음 ■ 편안한 분위기에서 업무에 집중할 수 있도록 낮은 조도를 유지하고 인체 공학적 가구를 배치한 것이 특징 ■ 지하 1층은 ‘온 더 보더’의 케이터링 서비스, 1층은 ‘르브레송’의 커피와 빵이 제공하고 기획사 ‘베이스캠프’가 옥상 야외 공연을 여는 등 공간 자체를 소통하는 축제의 장으로 만든 좋은 사례	서울 강남구 삼성로 540	02-3451-7200	zagpot.com
	DD238	일상의 반경 안에 안전하게 실험할 수 있는 아이들만의 작업공간	■ 아이들이 언제든지 드나들 수 있도록 이문초등학교 바로 앞에 위치 ■ 다양한 재료들이 담긴 선반과 무엇이든 작업할 수 있는 테이블이 있음 ■ 아이들은 자유롭게 재료를 고르고, 작업을 진행 ■ 메이커스페이스나 퉁커링(tinkering) 스튜디오를 고민하고 있다면 반드시 참고해야 할 곳!	서울 동대문구 신이문로 24	02-965-0238	dd238.kr
	무중력지대 (홍제)	청년 문제를 해결하고 청년들을 위한 커뮤니티를 지원하는 공간	■ 청년을 구속하는 사회의 중력에서 벗어나 자유롭게 활동하는 것을 콘셉트로 하는 공간. 홍제, 무악재, 대방, 광진 등 서울 곳곳에 있음 ■ 무중력지대 홍제점은 1970년에 지어진 유진상가 안에 위치, 역사가 있는 건축물의 고유함을 보유하고 새로운 공간으로써의 차별화를 엿볼 수 있음 ■ 휴식, 학습, 놀이, 코워킹, 공유 주방 등 다양한 활동을 지원하는 공간들로 구성되어 있음	서울 서대문구 통일로 484 유진상가 2층	02-6385-0006	youthzone.kr/communities/1088

인사이트 투어 LIST (3)

분류	공간 이름	공간 소개	관찰 포인트	주소	전화번호	웹사이트
커뮤니티 공간	카우앤독	CoWORK + DoGOOD의 줄임말로 더 좋은 사회를 만들기 위해 힘쓰는 소셜 벤처회사가 입주한 코워킹 스페이스	- 모든 사람이 일하는 방식에 따라 공간을 활용할 수 있도록 구성하여, 필요에 따라 가구 배치 변형이 쉬움 - e.g. 1층 카페에 있는 테이블의 경우, 이어붙이는 방법에 따라 5각형의 큰 테이블이 되기도 하고 긴 탁자가 되기도 함	서울 성동구 왕십리로2길 20	-	cowndog.com
	헤이그라운드	체인지메이커를 위한 코워킹 스페이스. 모두가 함께 성장하는 미션을 가지고 있음	- 햇빛이 잘 드는 비워 쌓기 공법을 활용해 차가울 수 있는 코워킹 스페이스의 느낌을 따뜻하게 만들 - 지하 1층부터 5층까지 각 층이 모두 다른 기능을 하고 있으며, 기능에 따라 다른 공간 구성과 가구 배치를 살펴볼 수 있음 - 출퇴근길, 프린터를 사용하는 동선, 키친을 찾는 길에 입주사 직원들이 서로 스쳐 지나면서 가볍게 인사(Hey)할 수 있도록 만들 - 건물의 많은 부분을 공용 공간으로 만든 것도 '커뮤니티'를 만들고 싶은 의도를 반영	서울 성동구 독성로1나길 5	02-6495-0182	heyground.com
복합문화 공간	플랫폼 엘	동시대 예술가들의 창의적인 시도를 통해 관객들에게 다양한 예술체험을 제공하고 상상과 영감이 있는 풍요로운 사회에 기여하고자 설립한 아트 센터	- 플랫폼 엘의 '링크야드'는 비워진 공간이 어떤 역할을 할 수 있을지에 대한 상상력을 제공함 - 서양의 중정 또는 한국의 전통적인 마당과 닮아있는 '링크야드'는 둘로 나뉜 건물을 연계하는 중요한 지점	서울 강남구 언주로133길 11	02-6929-4470	platform-l.org
	인덱스	알파벳(A~Z)으로 시작하는 단어를 주제로 책을 큐레이션 하는 서점	- 각 알파벳으로 시작하는 단어를 상상하며 책을 찾는 재미 e.g. T는 Travel(여행), L은 Learning(배움) - 판매하는 포스터는 서랍을 일일이 열어 확인하게 되어있어서 보물찾기하는 기분이 들기도!	서울 광진구 아차산로 200 커먼그라운드 3층	02-2122-1259	instagram.com/indexshop.kr
	경의선 책거리	경의선이 사라지면서 버려진 철길에 출판사가 많이 위치한 지역의 특성을 살려 '책'을 테마로 채운 산책로	- 책이라는 테마가 거리 곳곳 조형물에 잘 드러날 뿐만 아니라 거리를 산책하며 마주치는 기차 칸마다 다른 테마의 책들을 만날 수 있음 '책'이라는 키워드를 조형물이나 건물과 같은 물리적인 요소나 콘텐츠에 모두 녹인 모습을 볼 수 있음	서울 마포구 와우산로35길 50-4	02-324-6200	gbookst.or.kr
	대안공간루프	상업성보다는 실험성, 독립성, 장르 복합성 등을 추구하는 다양한 장르의 작품을 만나볼 수 있는 공간	- 거대한 종이접기를 연상시키는 형상을 한 건물 - 천장, 벽, 바닥 모두 회색 톤에 장식이나 외장재 하나 없지만, 그 안을 채우는 콘텐츠를 만드는 작가들의 열정으로 따뜻하고 자유로운 느낌을 받을 수 있음 - 시멘트가 주재료. 내벽의 노출 콘크리트는 작품의 일부인 것처럼 캔버스 역할을 함 3층에 위치한 '루프 미디어 센터': 비디오와 미디어 아트에 대한 이해를 돕기 위한 공간. 미디어가 공간에서 할 수 있는 역할의 실마리를 얻을 수 있음	서울 마포구 와우산로29나길 20 1층	02-3141-1377	galleryloop.com
	무대룩	사케 창고를 개조한 복합 문화 공간	- 음악을 기반으로 카페, 공연장, 아티스트의 아틀리에로 구성되어 있음 - 지하는 공연장, 1층은 레스토랑&펍, 3층은 디자이너를 위한 작업실이나 아티스트의 아틀리에로 사용 - 폐품으로 나온 건축 자재를 인테리어와 가구 및 조명 제작에 적극적으로 활용하여 자유로운 분위기를 연출함	서울 마포구 토정로5길 10	02-332-8333	mudaeruk.com
	문화비축기지	폐 산업시설인 마포 석유비축기지를 재생하여 역사적 의미를 보존하며 지속할 수 있는 생태, 문화적 시민 활동을 위한 문화공원	6개의 탱크는 공연장, 전시장, 다목적 파빌리온, 정보교류센터로 재탄생하였고, 넓은 야외 공간은 문화마당으로 시민들의 휴식과 다양한 커뮤니티 활동이 가능한 공간으로 조성 - 계절별로 다른 테마로 공원의 모습이 바뀌며, 공간을 채우는 사람들에 따라 다르게 바뀌도록 최대한 비워둔 것을 볼 수 있음	서울 마포구 증산로 87	02-376-8410	parks.seoul.go.kr/template/sub/culturetank.do
	서교예술실험센터	홍대 문화 생태계의 중심을 지향하며, 잠재력을 지닌 예술가를 위한 지원 창구를 마련하는 공간	2009년 6월 서교동사무소를 리모델링해 개관 - 실내는 전시장, 예술다방, 세미나실 등 대관공간으로 이루어져 있고 1층 외부공간은 누구에게나 오픈되어 있음 1층의 '아트인포': 홍대 앞에서 진행되는 다양한 문화예술 공간 소식과 관련 프로그램 정보를 살펴볼 수 있는 무인 인포메이션 센터 '서교의 뜰': 파라솔, 테이블, 의자가 설치된 야외 휴게 공간으로 개방 시간 중 누구나 편하게 쉬어갈 수 있음. 거리를 오가는 사람들에게 정보와 쉼터를 제공하는 방법을 살펴볼 수 있음	서울 마포구 잔다리로6길 33	02-333-0246	cafe.naver.com/seoulartspace/
	엔트러사이트 (합정)	오래된 신발공장을 개조한 카페	- 기존 신발 공장의 모습을 최대한 보존하고, 화려함보다 커피와 공장이라는 본질에 집중한 공간 - 내부의 조도를 낮추고 시간에 따라 빛이 들어오는 방향과 양이 달라짐을 경험할 수 있음 - 입구 문을 손으로 열면 자동으로 닫히는데, 전자 장치 대신 도르래의 원리를 사용함	서울 마포구 토정로5길 10	02-322-0009	anthracitecoffee.com

인사이트 투어 LIST (4)

분류	공간 이름	공간 소개	관찰 포인트	주소	전화번호	웹사이트
복합문화 공간	엘리펀트 스페이스	프로젝션 맵핑과 영상을 활용한 전시, 공연, 강연 등을 진행하는 공간	- 창작자들에게 한계가 없는 상상의 캔버스를 제공하는 공간을 콘셉트로 가변형의 상영 공간 제공 - 매체와의 결합을 통한 다양한 공간 활용을 확인할 수 있는 공간	서울 마포구 서교동 459-4 1층	02-332-4594	elespace.io
	탈영역우정국	우체국 통폐합으로 유휴공간이 된 창전동 우체국을 개조한 복합문화공간	1971년부터 우체국으로 쓰였던 공간을 2015년 문화공간으로 개조 - 기존 우체국의 구조나 외관은 그대로 두고, 실내 공간을 전시와 퍼포먼스가 가능한 공간으로 전환	서울 마포구 창전동 독막로 20길 42	02-336-8553	ujeongguk.com
	포비 베이직 (Four Basic)	독특한 공간 구성으로 방문객에게 재미 있는 경험을 제공하는 베이글 카페	- 기존에 위치한 주택을 그대로 유지하면서 새 건물과 연결. 여러 재질을 혼합해서 사용했는데, 1층 바닥은 자연의 돌바닥을 그대로 사용하고, 벽은 새롭게 마감함 2층 공간 일부는 창문이 없는 대신 빛이 스며드는 재질의 벽을 사용해 방문하는 시간대에 따라 공간의 분위기가 다르게 느껴짐 - 서로 다른 재질이 제공하는 다양한 느낌을 경험할 수 있는 공간	서울 마포구 양화로3길 66	02-566-3861	fourb.co.kr
	D&Department (서울)	지역 커뮤니티와 생산자에 대한 이해를 콘셉트로 다양한 제품을 판매하는 매장 (서울점: 한국 고유성을 지닌 제품 판매)	- 다양한 제품 배치 방식을 보는 것도 재미있지만, 제품의 소개 글이나 히스토리를 읽으면서 시간이 쌓여 만들어 낸 스토리의 힘을 느낄 수 있음 - 건물의 아래층에는 폐헌수막과 폐차 부품으로 가방을 만드는 프라이탁 매장이 위치. 오래되고 버려진 것들의 쓸모를 고민해볼 수 있는 공간	서울 용산구 이태원로 240 지하1층	02-795-1520	d-seoul.mmmg.net
	구슬모아 당구장	방치되어 있던 낡은 당구장에서 다양한 작가들의 실험적인 전시를 유치하는 디뮤지엄의 프로젝트 스페이스	- 규모가 작은 공간 안에서 다원예술, 미디어 아트, 사진, 건축, 패션, 가구 디자인, 애니메이션, 영화, 문학, 음악 등 장르 간 경계를 넘나드는 색다른 콘텐츠를 시도하는 공간 - 단순한 갤러리가 아닌 문화복합공간으로 지역사회에 새로운 소통 플랫폼의 역할을 지향	서울 용산구 독서당로 85 지하 3층	02-3785-0667	daelimuseum.org/guseulmoa/
	사운즈한남	도심 속 리조트를 표방하는 레지던스, 오피스, F&B, 리테일이 결합된 복합공간	‘여러 목소리가 공존하는 곳’이라는 의미를 담은 이름 - 서로 높낮이가 다르고 불규칙하게 서 있는 다섯 층으로 이루어져 작은 건물들이 웅기충기 모여 있는 마을의 분위기를 담고 있음 - 자연스럽게 광장, 골목길, 터널 같은 의외의 장소들이 곳곳에 만들어졌고, 사람들이 구석구석을 탐험하면서 걸어 다니는 재미를 느낄 수 있도록 구성 - 일반적으로 어둡고 습한 특성 때문에 부정적으로 인식되는 지하층은 1층 중정과 계단으로 연결하여 빛과 공기가 잘 통하는 공간으로 재구성 - 모든 건물의 4면이 입구(정면)와 같이 구성되어, 모든 입주자가 공간을 이용하는 데에 만족감을 느낄 수 있도록 함	서울 용산구 대사관로 35	02-511-7443	johcompany.com/sounds-urban-resort/
	스페이스 신선	식문화와 예술의 결합이라는 패러다임을 제시하는 공간	- 건물 자체가 멋스럽고 감각적인 소품으로 꾸며져 있음 - 스페이스 신선과 신선설능탕이 위치한 건물 사이(신선길)에 중국에서 가장 인기 있는 여덟 명의 신선을 현대적으로 재해석한 예술품을 비치하여, 통로의 기능만을 하는 골목길도 자극을 줄 수 있는 공간으로 만들	서울 용산구 이태원로 256	02-793-7400	spaceshinseon.org
	아마도 예술공간	가정집을 개조해 ‘고정관념 흔들기’ 정신으로 예술가들의 자유로운 퍼포먼스가 이루어지는 공간	- 겉과 속이 일반적인 전시 공간보다 주택에 가깝지만, 오히려 공간의 제약을 활용한 퍼포먼스와 전시를 볼 수 있음. 작가마다 공간을 활용하는 방법이 다른 점도 눈여겨볼 점 - 공간이 지어진 목적과 다르게 사용될 때, 어떤 시도를 만들어내는지 상상할 수 있는 공간	서울 용산구 한남동 683-31	02-790-1178	amadoart.org
	웨이즈오브싱 (Ways of seeing)	젊은 아티스트들이 모여 만든 선인장 카페. 단순한 카페를 넘어 전시, 공연, 플리마켓과 같은 다양한 문화 활동이 이루어지는 복합공간	- 작가와 함께 개발한 전시 컨셉 음식을 판매하는 등 재미있는 시도들을 진행 - 주로 신진 작가의 작품을 소개하며, 방문할 때마다 공간을 다르게 활용하는 모습을 볼 수 있음	서울 용산구 이태원로 238 1층	02-749-5174	instagram.com/waysofseeing_hannam/

인사이트 투어 LIST (5)

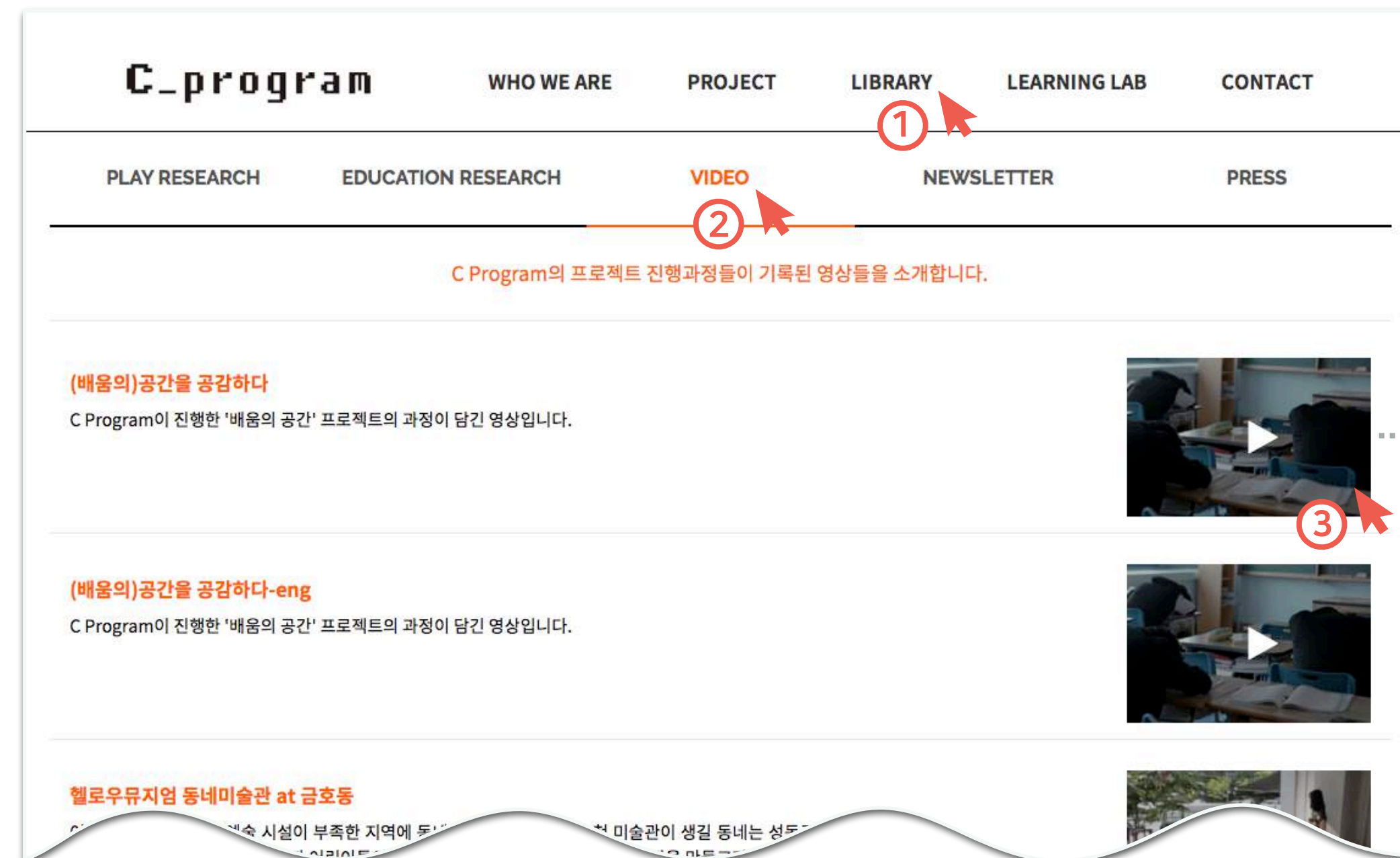
분류	공간 이름	공간 소개	관찰 포인트	주소	전화번호	웹사이트
복합문화 공간	현대카드 Vinyl & Plastic	방문자가 직접 음악을 듣고, 보고, 무언가를 만지고, 소유하게 만드는 공간	■ 일반적으로 매장에서는 하나의 음악이 건물을 채우는데, 바이닐 앤 플라스틱의 경우 멈춰선 곳에서 소개하는 음악 주제에 맞는 음악을 들을 수 있음 ■ 턴테이블과 CD 플레이어가 곳곳에 배치되어 있어서 열린 공간 안에서 몰입하는 경험 가능	서울 용산구 이태원로 248 1층, 2층	02-2014-7800	vinylandplastic.hyundaicard.com/
	만리동 광장 (윤슬: 서울을 비추는 만리동)	서울로 7017 걷는 길의 진행 방향에 따라 처음 혹은 마지막이 되는 공간	■ 지름 25m의 대형 광학렌즈 모양으로 만든 윤슬은 지면 아래 4m 깊이로 움푹하게 들어간 공간이 있어 관객이 작품 안으로 들어가 공간을 경험할 때 비로소 완성되는 독특한 형식을 띠고 있음 ■ 지면과 내부 공간은 2,800개의 계단으로 연결돼 마치 노천극장에 온 것 같은 분위기를 품김 ■ 바라보고 감상하는 시각적 차원을 넘어 시민이 직접 그 안으로 들어가 온갖 감각적 체험이 가능한 공공 예술로 작용	서울 중구 만리동1가 22-1	-	seoullo7017.seoul.go.kr
	문화역서울284	복합문화공간으로 재탄생한 옛 서울역	■ 예전 서울역의 형태와 가치를 보존함과 동시에 다양한 문화가 교차하는 역으로써의 의미를 계승하는 공간	서울 중구 통일로 1	02-3407-3500	seoul284.org



배움의 공간 소개 영상



참고 자료 / 배움의 공간 소개 영상



1. C Program LIBRARY 페이지 방문 (www.c-program.org/library)
2. 하위 바에서 VIDEO 탭 선택
3. (배움의) 공간을 공감하다 영상 재생

여러분의 생각을 들려주세요.

하나, 배움의 공간을 고민하는 교육자를 위한 매뉴얼에 관한 여러분의 의견을 기다립니다.
가장 도움이 된 정보, 아쉬운 부분, 더 알고 싶은 점, 하고 싶은 질문이 있다면 연락주세요.

둘, 이 매뉴얼을 활용해서 프로젝트를 진행했다면 여러분의 경험을 C Program에게도 알려주세요.
공유해주신 프로젝트는 C Program의 '새로운 배움을 찾는 교육자들을 위한 특별한 라이브러리' **온더레코드**에서 소개하고
배움의 공간에 관한 행사가 열릴 경우 초대하겠습니다.

ontherecord@c-program.org
www.c-program.org/learningspace

배움의 공간을 고민하는 교육자를 위한 매뉴얼

C_program

다음 세대를 위한 놀이와 배움에 투자하는 벤처 기부 (**Venture Philanthropy**) 펀드입니다.
'사회에 의미있게 기여한다'는 뜻을 같이 하는 기업가들이 2014년 설립했습니다. 2015년에 투자를 시작하여 35개의 프로젝트에 투자했습니다. (2018년 8월 기준)

www.c-program.org
www.facebook.com/CprogramVP

2018년 8월 31일

제작 · 발행 **C Program**
기획 · 편집 **C Program**
사진 **C Program, caska, SQUAD, The Idea Group**

Copyright © C Program