

Thinking!

소비 Design



SECTION 1

팀빌딩



SECTION 2

공감하기

활동지 1 | 공감 지도 완성하기

활동지 2 | 인터뷰 질문지

SECTION 3

문제 정의

활동지 3 | 문제 정의문

활동지 4 | 솔루션 Map!



SECTION 4

문제 해결



SECTION 5

프로토타입 만들기

활동지 5 | 프로토타입 만들기



Thinking!

소비 Design



SECTION 6

발표 & 평가

SECTION 7

지금까지 우리는

1 팀빌딩 하기

즐겁고 의미 있는 활동을 위해 모둠원들과 마음을 열고 서로에게 긍정적인 말과 부드러운 미소로 배려하며 활동해요. 약속해요~

① 의견을 제시하는 방법

포스트잇 한 장당 한 가지 아이디어를 적습니다. 모두가 잘 볼 수 있도록 크고 굵은 글씨로 적어 주세요.



② 의견을 모으는 방법

친구들의 의견을 비슷한 것끼리 분류하고, 가장 좋은 의견에 스티커를 붙입니다. 스티커가 가장 많이 붙은 의견을 최종적으로 선택해요.



③ 우리 모듬의 이름을 정해주세요.

모둠서약서

우리는 이번 프로젝트를 성공적으로 수행하기 위해 아래와 같이 약속합니다.

서로 생각을 존중하기

모둠원 중 누군가 규칙을 지키지 않는다면,
우리는 회의를 열고 위의 서약 사항을 따르도록 요구할 것입니다.
그 후에도 그 모둠원이 여전히 규칙을 어긴다면,
우리는 선생님께 도움을 구하여 해결책을 찾을 것입니다.

년 월 일

_____ (인) _____ (인)
_____ (인) _____ (인)
_____ (인) _____ (인)





일상생활에서 관찰과 공감을 통해 문제를 발견하는 단계

공감하기
Empathize



1 그림카드를 보면서 나와 친구들이 어떻게 소비하는지 **관찰**합니다.



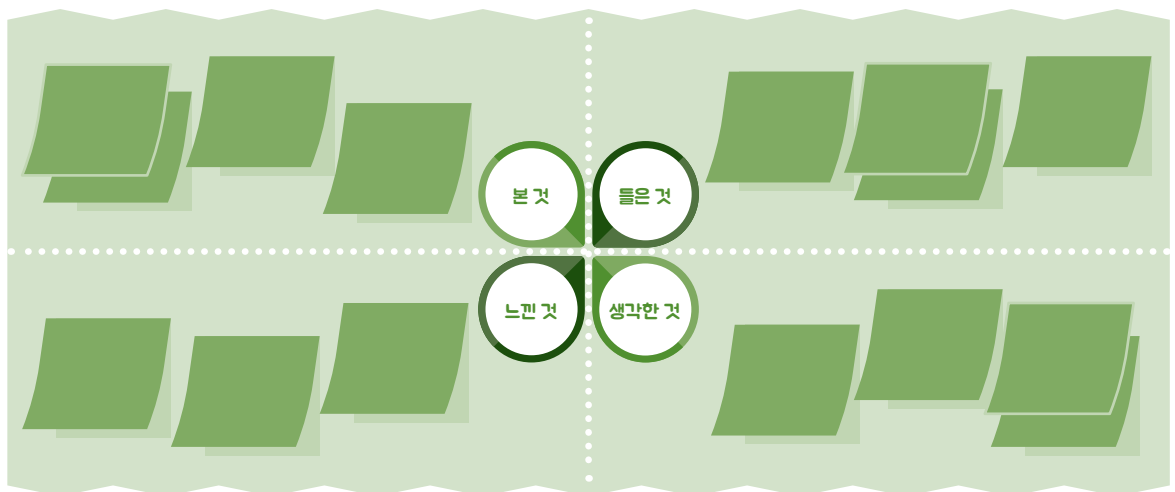
2 동영상을 보면서 화면 속의 인물들이 어떻게 소비하는지 **관찰**합니다.



3 자신의 소비생활에 고민이 있는 모둠원을 선정하고, 이 모둠원의 고민과 해결하고 싶은 문제점이 무엇인지 **인터뷰**합니다.

1 그림카드와 동영상으로 보는 소비생활

- ① 그림카드를 1장씩 보면서 나의 소비생활과 관련 있거나 경험해 본 적이 있는 그림들을 2~3장 골라 자신의 앞에 놓습니다.
- ② 카드를 고른 이유와 자신의 경험을 모둠원들과 이야기해 봅시다.
언제, 어떤 상황에서 생긴 일인가요? 모둠원들의 이야기를 듣고 '본 것, 들은 것, 생각한 것, 느낀 것'을 포스트잇에 각각 한 장씩 적어 7쪽의 <공감 지도>에 붙입니다.
- ③ 동영상을 보면서 등장인물들의 소비생활을 관찰해 봅시다.
포스트잇에 '본 것, 들은 것, 생각한 것, 느낀 것'을 각각 한 장씩 적어 7쪽의 <공감 지도>에 붙입니다.
- ④ <공감 지도>에 붙인 포스트잇을 모둠원들과 함께 읽으면서 비슷한 내용은 겹쳐 붙입니다.



<활동지 1. 공감 지도 예시>



활동지 1 공감 지도 완성하기



본 것

들은 것

느낀 것

생각한 것



2 인터뷰하기

- ① 모둠원 중에서 자신의 소비생활에 심각한 고민이 있거나 특별한 소비생활 경험이 있는 사람을 인터뷰합니다.
- ② 인터뷰 질문지를 작성합니다.

활동지 2 인터뷰 질문지

질문 1 주로 어떤 물건을 샅니까?

질문 2 언제, 어디서 주로 물건을 샅니까?

질문 3 물건을 사기 전 계획을 세웁니까?

질문 4 물건을 사고 난 후 느낌은 어떻습니까?

질문 5 물건을 사고 난 후 가장 후회한 것은 언제입니까? 왜 후회했나요?

질문 6 _____

질문 7 _____

질문 8 _____

질문 9 _____

질문 10 _____

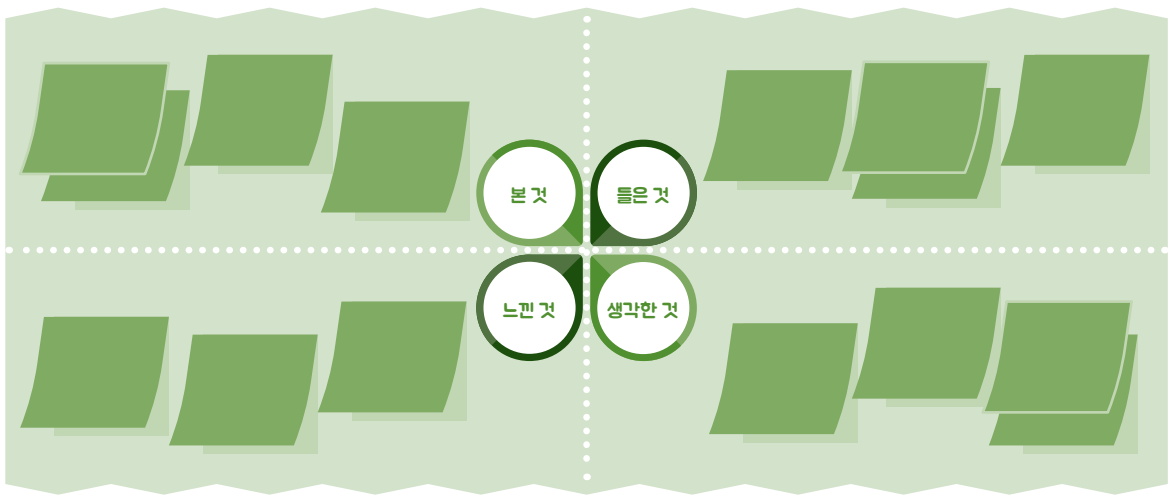
- ③ 인터뷰할 때 각자 어떤 역할을 할지 정해보세요.

역할 예시 인터뷰를 진행할 사람, 사진 또는 동영상을 촬영할 사람, 대화를 적을 사람 등

이름	역할	할 일

3 인터뷰 내용 정리하기

- 1 인터뷰한 내용을 정리합니다. 인터뷰 하면서 '본 것, 들은 것, 느낀 것, 생각한 것'을 포스트잇에 적어 <공감 지도>에 추가하여 붙입니다.
- 2 <공감 지도>에 적힌 내용 중 비슷하거나 같은 내용끼리 분류하여 겹쳐 붙입니다.



7쪽 <공감 지도>로 돌아가기

4 관찰한 내용 정리하기

- 1 비합리적 소비란 무엇일까요?



- 2 비합리적 소비는 우리의 일상생활에 어떤 문제점을 가져오나요?



SECTION 3

문제 정의



<문제 정의문>

문제 정의하기
Define

“ 어떻게 하면 누구에게
어떤 문제를 해결해 줄 수 있을까? ”



1 비합리적 소비 유형 알아보기

- 1 우리 모두가 해결할 문제는 어떤 유형의 비합리적 소비에 해당하나요?
- 2 비합리적 소비의 의미를 적어보고, 앞에서 살펴본 사례가 각각 어떤 유형에 속하는지 '예시' 칸에 적어봅시다.

BUY

비합리적 소비란?

비합리적 소비의 유형	과소비	모방 소비	충동 소비	과시 소비
의미				
예시				

2 문제 정의

- 1 우리 모두가 발견한 문제를 모둠원끼리 논의하여 하나의 문장으로 정리해 적어봅시다.
- 2 인터뷰 대상자가 스스로 인식하지 못했던 소비습관까지 발견할 수 있는 구체적인 문제 정의문을 작성합니다.



활동지 3 문제 정의문

문제 정의문의 예

- 어떻게 하면 용돈을 받은 날에 다 써버리는 동생이 계획적으로 용돈을 쓸 수 있도록 도울 수 있을까?
- 어떻게 하면 어려운 이웃을 돕기 위한 돈을 모을 수 있을까?
- 어떻게 하면 정말 갖고 싶은 신발을 사기 위해 용돈을 모을 수 있을까?
- 어떻게 하면 어머니가 좋아하는 생일 선물을 적은 비용으로 살 수 있을까?

우리 모두의 문제 정의문

- 어떻게 하면 _____ (할) 수 있을까?

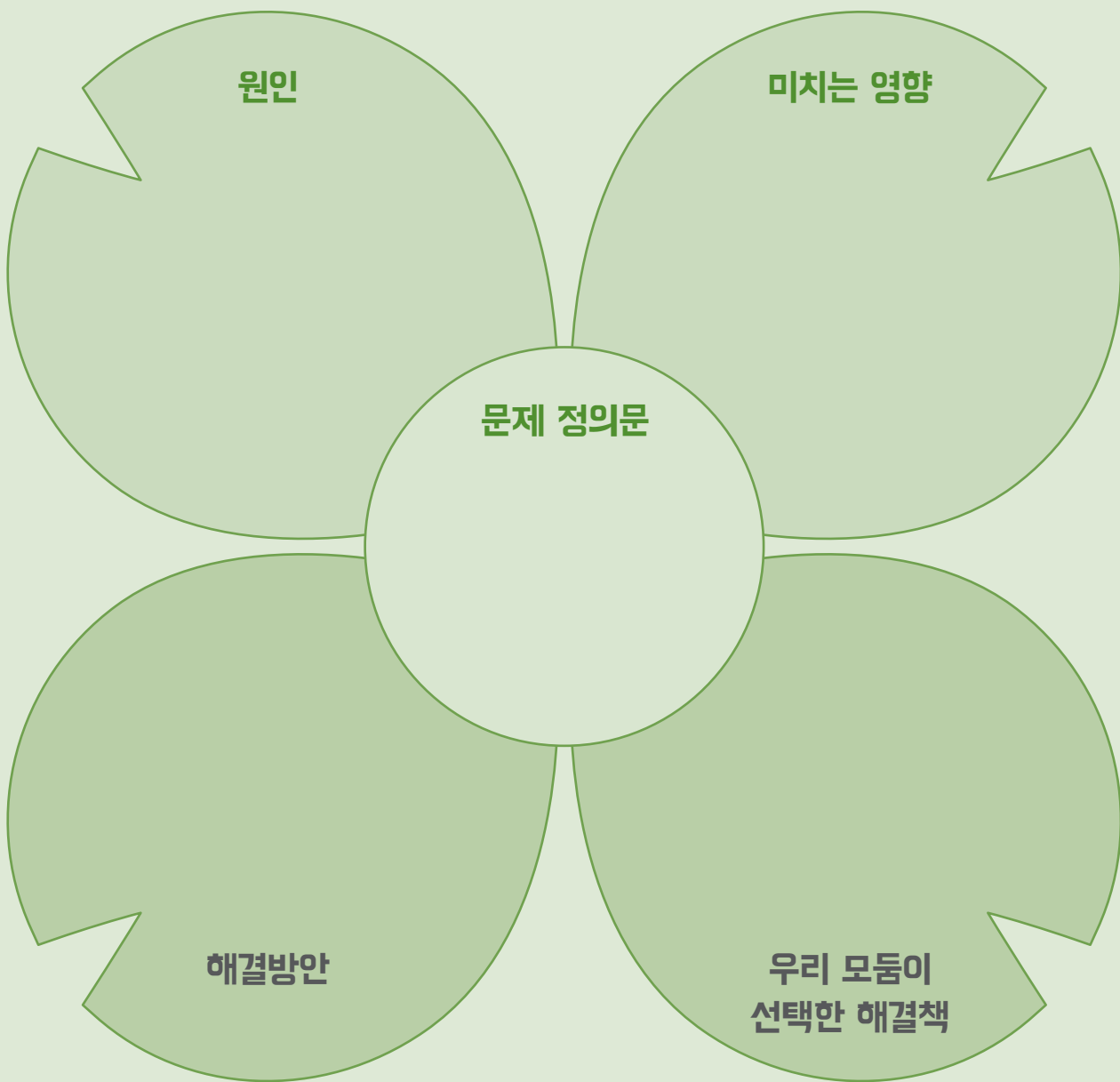
- 3 12쪽의 <솔루션 Map!>에 우리 모두의 문제 정의문을 정리하여 적어봅시다.



활동지 4 솔루션 Map!

문제가 발생한 원인과 그 문제점이
인터뷰 대상자에게 미치는 영향에 대해 적어봅시다.

어떻게 하면 누구에게
어떤 문제를 해결해 줄 수 있을까?



NOTE

A large white rectangular area with a scalloped border, containing 20 horizontal dotted lines for writing.

아이디어
제시하기
Ideate



다양하고 구체적인 아이디어 제시하기!

- ✓ 마인드맵, 브레인스토밍 등으로 친구들과 의견을 나눠봅시다.
- ✓ 전문가 인터뷰나 인터넷 검색 등을 통해 궁금한 점을 해결해 봅시다.

1 알고 있는 것, 알아야 할 것 목록 작성하기

앞에서 정의한 문제의 해결을 위해 이미 알고 있는 것과 더 알아야 할 것을 나누어 작성해 봅시다.

알고 있는 것	알아야 할 것
<ul style="list-style-type: none"> • 용돈은 계획적으로 사용해야 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 왜 1+1 행사를 할까?

2 알고 있는 것 목록 추가하기

비합리적 소비에 대한 영상을 보고 추가로 알게 된 것을 적어봅시다.



알고 있는 것

3 비합리적 소비의 원인 찾기

- ① 비합리적 소비의 원인을 찾아 봅시다.



- ② 비합리적 소비 심리에 대해 조사한 것을 정리해 봅시다.
- 비합리적 소비를 하게 되는 심리적 원인은 무엇일까?

- 비합리적 소비를 하도록 하는 사회적 환경에는 어떤 것이 있을까?

4 문제와 문제 해결책 완성

문제해결 방안을 <솔루션 Map!>의 '해결방안'에 적어보세요.

모둠원들이 제시한 여러 가지 해결방안 중에서 투표를 통해 우리 모둠의 해결책을 정해 봅시다.

가장 많은 선택을 받은 해결방안을 우리 모둠의 최종 해결책으로 선택합니다!

12쪽 <솔루션 Map!>으로 돌아가기

시제품 만들기
Prototype

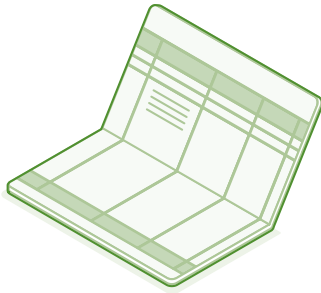
우리 모두의 해결책을 한눈에 보여줄 수 있는
프로토타입 만들기!



1 해결책 시각화하기

- ① 우리 모두가 결정한 해결책을 바탕으로 구체적인 계획을 세워봅시다.
- ② 해결책을 행동으로 옮길 수 있는 프로토타입을 완성해 봅시다.

예시



① 목적통장 만들기



② 저금통 만들기

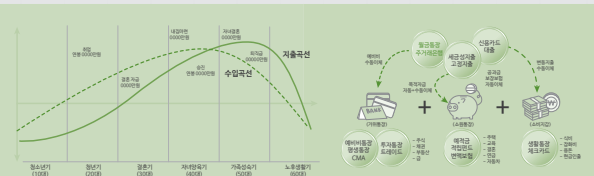
부모님과 나의 용돈 계약서

- 1. 용돈을 받는 기간은 (1주일, 2주일, 1달)로 정합니다.
- 2. 용돈의 금액은 () 원으로 정합니다.
- 3. 용돈을 받는 날짜는 () 일로 정합니다.
- 4. 용돈 관리장을 쓰며 용돈 관리장을 부모님이 볼 수 있도록 합니다.
- 5. 위의 계약 내용에서 변경하고자 할 때는 부모님과 용돈에 대해 상의하고 다시 계약을 맺을 수 있습니다.

③ 용돈 계약서 작성

나의 인생설계와 재무설계

연도	현재				
내 나이의 변화					
나의 예상 재무 시간					
가족1 나이 변화					
가족1 예상 재무 시간					
가족2 나이 변화					
가족2 예상 재무 시간					
가족3 나이 변화					
가족3 예상 재무 시간					
가족4 나이 변화					
가족4 예상 재무 시간					



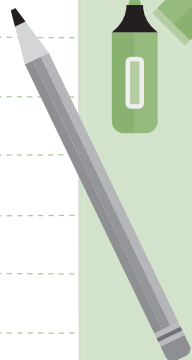
④ 재무계획 세우기



활동지 5 프로토타입 만들기

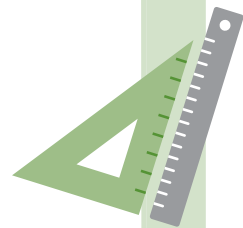
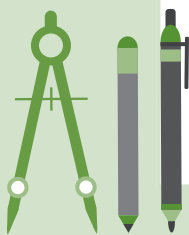
우리 모둠의 해결책

Blank lined area for writing solutions.



프로토타입 디자인하기

해결책을 실천하는 데 도움이 되는 계획을 세우거나 물건을 디자인해 봅시다.



테스트하기
Test



갤러리워크로 아이디어 공유하기



우리 모둠의 문제 정의문과 해결책, 프로토타입 발표하기



1 갤러리워크

- ① 갤러리워크에서 <솔루션 Map!>과 프로토타입을 전시합니다.
- ② <솔루션 Map!> 및 프로토타입을 보고 떠오른 '좋았던 점, 보완할 점, 궁금한 점'을 포스트잇에 적어 붙입니다.
- ③ 우리 모둠에게 붙은 포스트잇을 보고 수정 및 보완할 점을 찾아봅시다.
- ④ 친구들의 의견을 반영하여 해결책과 프로토타입을 수정하고 보완해 봅시다.

2 문제 정의문과 해결책, 프로토타입 발표하기

- ① 우리 모둠의 완성된 <솔루션 Map!>과 프로토타입을 발표해 봅시다.
- ② 어떤 비합리적 소비 유형을 고치고 싶은지, 어떻게 실천할 것인지에 대해서도 말해 봅시다.

3 평가

인터뷰 대상자에게 우리가 해결한 프로토타입에 얼마나 만족하는지 별점으로 확인합니다.
만족하지 않는다면 어떤 점을 더 보완하면 좋을지 의견을 듣습니다.

우리 모둠의 점수는?



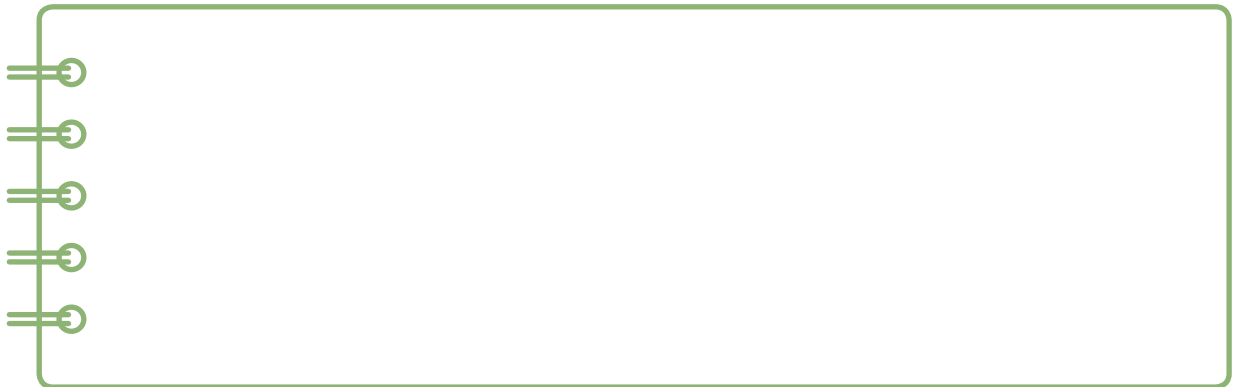
SECTION 7

지금까지 우리는

1 바꾸고 싶은 나의 소비 습관은 무엇인가요?



2 합리적인 소비습관을 만들기 위한 실천 계획을 세워봅시다.



3 프로젝트에 참여하면서 느낀 점, 알게 된 점, 앞으로 실천할 약속을 적어봅시다.

느낀 점

새로 알게 된 점

앞으로의 약속



Thinking! 소비 Design