

Thinking!

소비 Design





교육대상 및 수업 차수 등은 교사가 본인의 상황에 맞춰 변화를 줄 수 있다.



본 교육자료는 디자인 씽킹(Design Thinking) 프로세스와 프로젝트 기반 학습(Project Based Learning)을 활용해 제작했다.

□ 대상 및 수업차수

초등학교 5학년 이상 ~ 중학교 3학년 (6차시)

□ 학습 목표

- ① 자신과 주위의 소비생활 모습을 관찰하고 문제를 발견할 수 있다.
- ② 비합리적 소비에 대해 문제 의식을 갖고, 비합리적 소비의 원인을 제시할 수 있다.
- ③ 합리적인 소비생활을 위한 창의적인 아이디어를 제시하고, 협업을 통해 문제 해결 방법을 제시할 수 있다.
- ④ 문제 해결 방법을 발표하고 올바른 소비생활을 위한 실천 계획을 세울 수 있다.

□ 프로젝트 개요

합리적인 소비습관을 갖기 위해서는 자신의 비합리적인 소비습관을 먼저 직시하는 것이 중요하다. 자신과 친구들의 소비습관을 관찰하고 인터뷰하면서 소비생활 중 문제를 발견하고 해결할 문제점을 정의해 본다. 문제를 해결하기 위한 다양하고 창의적인 아이디어를 제시하고 실천 전략을 세운다.

문제 해결을 위해 전문가들을 인터뷰하거나 관련 내용을 검색하면서 자신의 소비 문제를 되돌아보고 다양한 해결책을 찾는다. 해결책을 시각화한 후 발표하고, 실천해 본 뒤 다시 수정·보완하는 과정을 반복하면서 최적의 해결 방법을 찾고 합리적인 소비습관을 갖도록 한다.

□ 학습 개념

- 합리적 소비
- 비합리적 소비
- 충동 소비
- 모방 소비
- 과시 소비
- 과소비

Design Thinking!

디자인 씽킹이란?

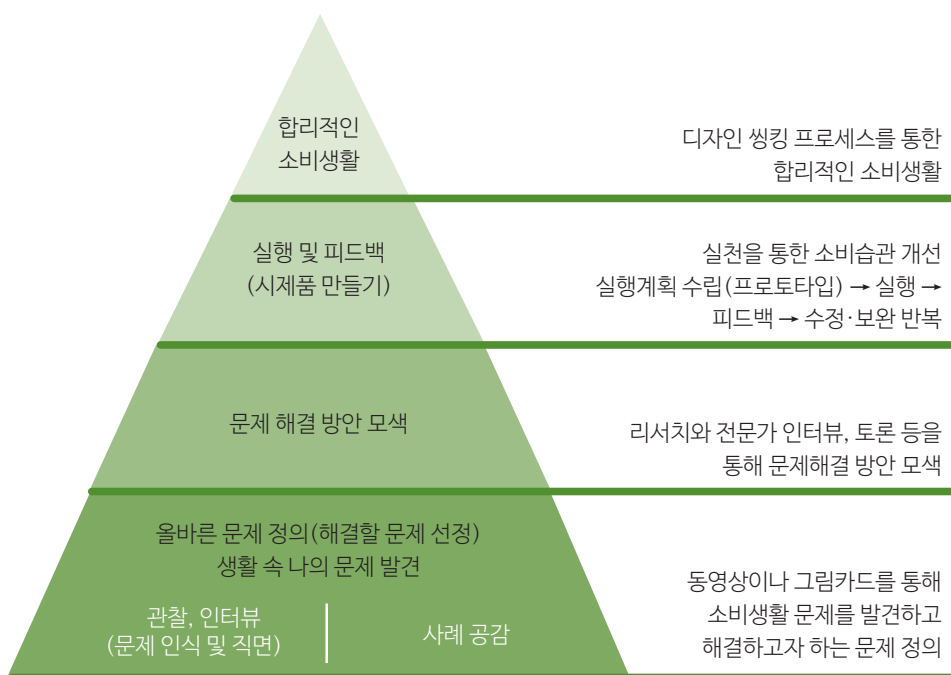
디자인 씽킹은 Rowe(1987)가 그의 저서 'Design Thinking'에서 건축디자인과 도시설계 과정을 체계화하면서 처음 사용한 용어이다. 이후 디자인 분야의 문제 해결 프로세스와 사고 방법으로 발전하였다. 디자인 씽킹은 문제에 대한 공감과 생각의 시각화를 강조하는 창의적인 발상 모델이다.

디자인 씽킹은 독일 소프트웨어 기업인 SAP의 하소 플레트너 회장이 만들어 미국 스탠퍼드 d.school이 확산시킨 교육 프로그램이다. 인간의 필요에 공감하고 대중이 모르는 잠재적 욕구를 발굴해서 프로토타입까지 만들어보는 과정이다. 사람들이 겪는 불편함을 인간 중심으로 찾아내 해결하기 때문에 창의적 문제 해결 방법론으로 불린다.

스탠포드 d.school의 디자인 씽킹 프로세스는 공감, 문제 정의, 아이디어 제시하기, 시제품 만들기, 테스트하기를 거친다. 고객이나 사용자의 공감을 얻고 그들과 공감대를 형성함으로써 문제점을 찾아낸다. 공감을 바탕으로 신중하게 문제에 대한 정의를 내리고 다양한 창의발상법을 통해 문제 해결에 대한 아이디어를 최대한 많이 도출하며, 이들 중 최적의 아이디어를 선택해 프로토타입을 제작한다. 마지막으로 제작된 결과물을 테스트하게 되는데 예상했던 최적의 결과가 도출되지 않을 경우 다시 이전 단계로 돌아가서 그 과정을 반복하게 된다(그림 1 참조).



〈그림 1. 디자인 씽킹 프로세스〉



〈그림 2. 디자인씽킹+PBL 기반 합리적 소비 교육 프로세스〉

단계별 활동

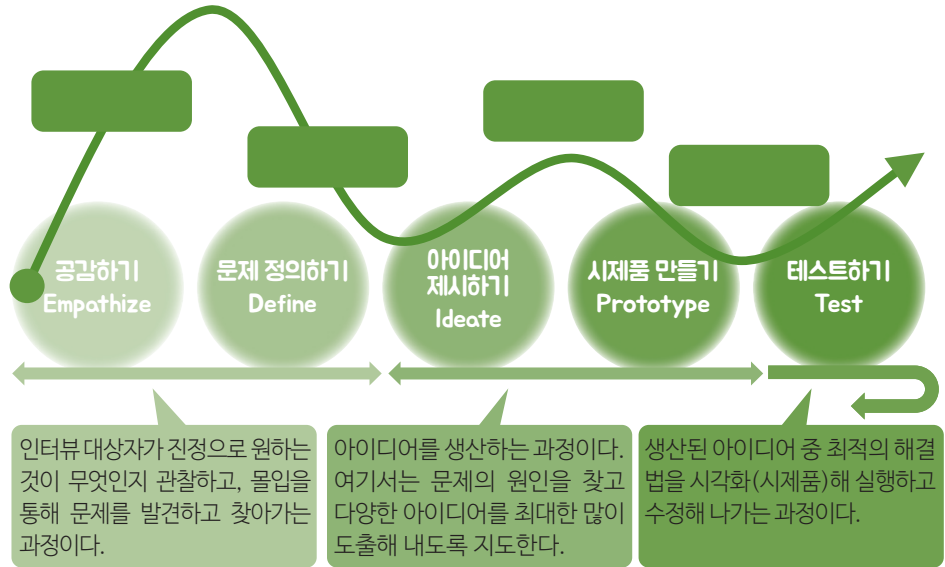


아이디어 발산과 수렴을 매 단계마다 반복하여 창의성과 사고의 유연성을 기르고, 다양한 의견을 듣고 합리적으로 의사결정하는 과정을 체험하도록 지도한다.



필요한 경우 시간 및 대상자, 참여자 수나 제공 방법 등의 요소들에 변화를 줄 수 있다.

□ 활동 내용 및 순서



단계	학습 활동
프로젝트 착수	1. 프로젝트의 목표와 전체 활동을 위한 유의사항 및 활동 과정을 안내한다.
공감하기	2. 그림카드 관찰, 인터뷰 활동을 진행하고 '공감 지도(활동지 1)'에 논의한 내용을 정리한다.
문제 정의	3. 자신의 소비생활을 성찰하고 문제를 발견한다. 4. 우리 모둠이 해결하고 싶은 문제를 선정한다. 5. 문제 정의문을 작성하고 인터뷰 대상에게 자신의 문제를 잘 정의하였는지 확인한다.
문제 해결	6. 알고 있는 것, 알아야 할 것 목록을 작성한다. 7. 문제 해결을 위한 아이디어를 얻기 위해 필요한 정보를 조사한다. - 전문가 인터뷰: 심리학자, 경제학자, 마케팅 전문가 등을 인터뷰한다. - 문헌조사, 인터넷 검색, 사용자 인터뷰
시제품 만들기	8. 가장 혁신적이고 실현 가능성이 있는 아이디어를 선택한다. 9. 선택된 아이디어의 프로토타입을 만든다.
평가 및 발표	10. 우리 모둠이 발견한 문제와 해결방법, 프로토타입을 다른 모둠에 갤러리 워크를 통해 소개한다. 11. 피드백을 반영해 해결책 및 프로토타입을 수정·보완하고 발표한다.
프로그램 마무리	12. 실천 후 수정 및 보완사항을 고려하여 새로운 문제 정의, 문제 해결, 프로토타입 등의 단계부터 다시 진행하며 반복의 중요성을 알린다. 13. '지금까지 우리는'을 작성하며 프로그램을 마무리한다.

□ 팀빌딩 활동하기

1. 모둠을 구성하여 디자인 씽킹의 공감의 가치를 인식한다.
(개인) A4용지를 이용하여 비행기를 접는다.
비행기 접으면서 느낀 점을 들어본다.
2. 짝 활동
두 사람이 짝이 되어 비행기를 접는다.
눈을 감고 한 손 씩만 사용하여 말로만 소통해 비행기를 접는다.
서로 느낀 점을 나눈다.
3. 모둠 활동
 - (1) 주어진 재료만을 이용해 비행기를 만든다.
- 모둠별로 재료를 선택하고 주어진 재료만을 이용해 비행기를 어떻게 만들 것인지 토론한 후 만든다.
 - (2) 완성된 비행기에 스토리를 만들어 모둠별로 소개한다.
 - (3) 활동 후 소감을 나눈다.
 - (4) 모둠명을 정한다.

팀빌딩 활동의 목적

- 디자인 씽킹 활동을 하면서 상대방에게 관심을 갖고 공감하기 위해 노력한다.
- 활동 시 원활한 의사소통을 위해 타인의 의견을 경청하고 비난하지 않는다.
- 더 많은 아이디어를 낼 수 있도록 자유로운 분위기를 만든다.
- 환경의 변화와 새로운 문제에 유연하게 적응하고 고정관념에서 벗어나 창의적으로 문제를 해결할 수 있도록 도전정신을 북돋아 준다.

□ 사전 활동

1. 물건을 구매하는 4가지 유형 [1)없어서, 2)망가져서, 3)더 좋아 보여서, 4) 그냥] 중 어디에 해당하는지 선택하도록 한다.
2. 비합리적 소비의 심각성을 알리고 프로그램에 적극 참여하도록 유도한다.



- 논의하지 않고 눈을 감고 소통하는 것의 어려움을 느끼게 된다.
- 함께 했을 때 느낄 수 있는 배려와 소통의 중요성을 깨닫는다.



수업의 원활한 진행을 위해 팀빌딩의 내용을 조절할 수 있다.



교실 밖 활동이 가능한 경우 모둠원 중 관찰 대상자를 미리 정해 소비활동이 이루어지는 마트나 시장, 문구점 앞 등 현장에서 관찰하도록 한다.



그림카드는 교사용 지도서 <SECTION 03 교수학습과정> 마지막 부분에 부록으로 들어 있다.



공감 지도 활동은 워크북에 진행해도 되지만, 보다 원활한 모둠활동 수업을 위해 '본 것, 들은 것, 느낀 것, 생각한 것'이 적힌 큰 종이(B4나 전지)를 별도로 준비해 활동을 진행하는 것이 좋다.



학생들이 시청할 영상은 다음을 참고하면 좋다.

- 유튜브에 '레드벨벳 쇼팡' 검색 (<https://www.youtube.com/watch?v=jsEK-LQfVDg>)
- 유튜브에 '에이핑크 쇼팡' 검색 (<https://www.youtube.com/watch?v=do4C20gopxQ>)

[공감하기]

일상생활에서의 관찰과 공감을 바탕으로 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 소비 생활에 대해 고민을 가진 모둠원을 선정하고, 이 모둠원의 고민과 해결하고 싶은 문제점이 무엇인지 **인터뷰**합니다.

□ 그림카드와 동영상으로 보는 소비생활

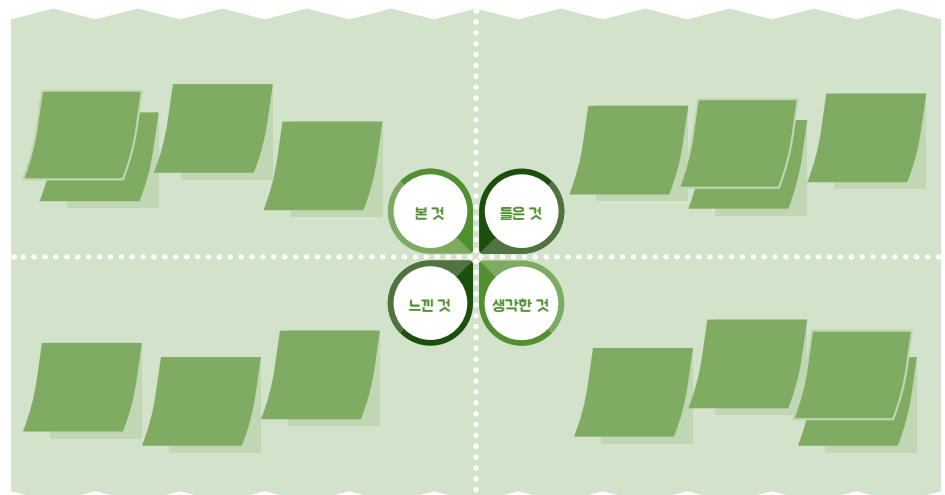
1. 소비생활과 관련된 그림카드 선택하기

- (1) 그림카드를 한 장씩 보면서 자신의 소비생활과 관련 있거나 자신의 소비 경험과 비슷한 그림들을 2~3장 골라 자기 앞에 놓는다.
- (2) 모두가 고르고 나면 그림을 고른 이유와 경험을 모둠원들과 이야기 나눈다.
- (3) 모둠원들의 이야기를 듣고 '본 것, 들은 것, 느낀 것, 생각한 것'을 포스트잇에 적어 <활동지 1. 공감 지도>에 붙인다.

2. 동영상을 보면서 등장인물들의 소비생활 관찰하기

동영상을 보면서 '본 것, 들은 것, 생각한 것, 느낀 것'을 포스트잇에 적어 <활동지 1. 공감 지도>에 붙인다.

3. 공감 지도에 붙인 포스트잇을 모둠원들과 함께 읽으면서 비슷한 내용은 그 위에 겹쳐 붙이도록 지도한다.

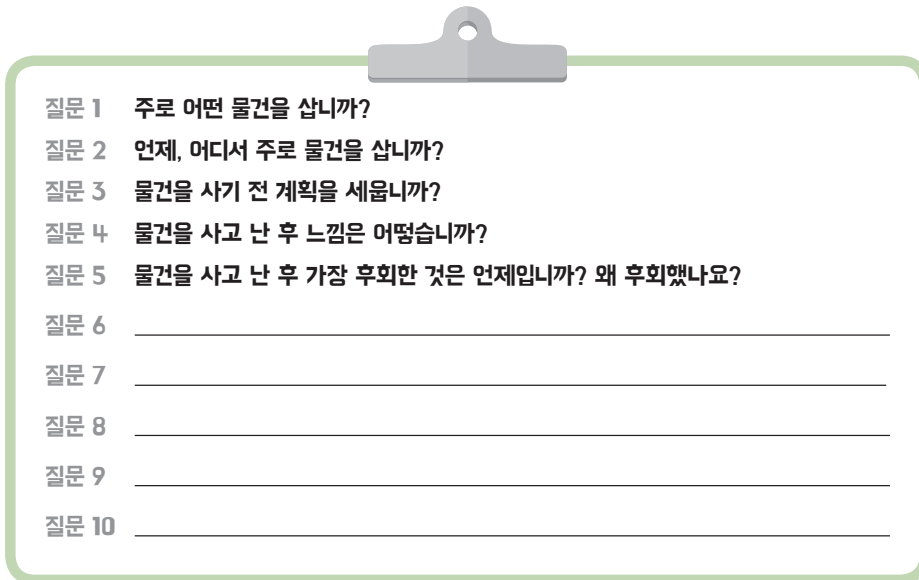


<활동지 1. 공감 지도 예시>

□ 인터뷰하기

4. 인터뷰하기

- (1) 모둠원 중 인터뷰 대상을 선정한다.
소비생활에 대해 고민 또는 특별한 경험이 많은 사람을 선정하는 것이 좋다.
- (2) 인터뷰 질문지를 만든다.



질문 1 주로 어떤 물건을 삽니까?

질문 2 언제, 어디서 주로 물건을 삽니까?

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 _____

<활동지 2. 인터뷰 질문지>

- (3) 인터뷰 질문지에 작성한 질문들로 인터뷰를 진행한다.
대화 내용뿐 아니라 표정, 손짓, 행동 등에서도 대상자의 감정이나 느낀 점에 대한 힌트를 얻을 수 있다는 것을 알려준다.
- (4) 인터뷰한 내용을 정리하고 이 과정에서 본 것, 들은 것, 느낀 것, 생각한 것을 포스트 잇에 적어 <활동지 1. 공감 지도>에 추가하여 붙인다.

□ 관찰 내용 정리하기

그림카드, 동영상, 인터뷰 활동을 통해 알게 된 것을 바탕으로 비합리적 소비의 정의와 문제점을 정리하도록 지도한다.



관찰 대상자를 교실 밖에서 만나 직접 인터뷰를 하면 더 효과적으로 문제점을 찾을 수 있으며 공감하기도 쉽다.



각 모둠에서 인터뷰 대상자를 선정한 뒤, 다른 모둠으로 보내서 인터뷰하도록 해도 좋다. 예를 들어 A모둠에서 '가' 학생이 인터뷰 대상으로 선정되었고, B모둠에서 '나' 학생이 선정되었다면 A모둠에는 '나' 학생을, B모둠에는 '가' 학생을 보내 인터뷰하도록 할 수 있다.

[문제 정의하기]

문제 정의하기
Define

“ 어떻게 하면 누구에게
어떤 문제를 해결해 줄 수 있을까? ”



교사는 비합리적 소비의 유형에 대한 명료화 수업을 통해 학생들의 이해를 돕고 오개념이 형성되지 않도록 한다.



그림카드나 동영상 사례, 인터뷰 등을 통해 최대한 많이 비합리적 소비의 유형에 대한 사례를 찾아 내도록 하여 이해를 돕는다.



학생들이 모둠 내 토의를 어려워 할 때 교사가 학급 전체를 대상으로 직접 질문하여 의견을 나눌 수 있도록 한다.

1. 비합리적 소비의 정의 및 유형 학습하기

- 학생들이 스스로 비합리적 소비의 정의와 유형들을 모둠 내 토의를 통해 정리하도록 한다. 인터넷 연결이 가능한 경우 직접 검색해 보도록 해도 좋다.
- 또한 앞에서 그림카드와 동영상, 인터뷰를 통해 살펴본 사례들이 어떤 유형의 비합리적 소비에 해당되는지 그 예시를 워크북 10쪽의 표에 적도록 지도한다.

과소비	모방 소비	충동 소비	과시 소비
소득에 비해 과도하게 소비하는 것	자신에게 필요한 상품이 아닌데도 다른 사람이 구매한 것을 보고 따라서 소비하는 것	사전 구매계획 없이 구매현장에서 다양한 형태의 구매 자극을 받아 충동적으로 제품 및 서비스를 구매하는 것	타인에게 부와 지위를 과시하기 위한 소비

<예시>

2. 비합리적 소비의 유형에 대해 의견 나누기

- (1) 어떤 계획을 세우면 각 유형의 비합리적 소비를 줄이고 합리적 소비를 실천할 수 있을지 서로 의견을 나누도록 한다.
- (2) 모둠 내에서 다음과 같은 질문들을 통해 의견을 나누도록 할 수 있다.
 - 충동 소비는 어떤 경우에 주로 하게 되었으며, 이를 방지하기 위해 내가 할 수 있는 노력은 무엇인가요?
 - 모방 소비를 한 경험이 있다면 언제였는지, 또 모방 소비를 하게 된 이유는 무엇인지 이야기해 봅시다.
 - 합리적인 소비를 실천하기 위해 어떻게 해야 할까요? 그렇게 했을 때의 좋은 점은 무엇인가요?
 - 아무런 계획 없이 충동적으로 소비한 적이 있나요? 이를 해결하기 위한 방법에는 무엇이 있을까요?

3. 문제 정의문 적기

- 모든 모둠원이 각자 개별적으로 모둠의 문제 정의문을 하나의 문장으로 정리해 적도록 한다.
- 학생들이 최대한 구체적으로 문제 정의문을 작성할 수 있도록 지도하고, 어려움을 겪을 경우 다양한 예시를 보여 준다.

4. 우리 모둠의 문제 정의문 선정하기

- 개별적으로 작성한 모둠의 문제 정의문 중에서 문제점을 가장 잘 표현한 정의문을 투표를 통해 한 가지 골라 <활동지 4. 솔루션 Map!>에 적도록 한다.

5. 문제가 발생한 원인과 영향에 대해 토의하기

- 각 모둠이 찾아낸 문제가 발생한 원인과 그 문제점이 인터뷰 대상자에게 미치는 영향에 대해 토의하고, 그 내용을 <활동지 4. 솔루션 Map!>에 정리한다.
- 현재 단계에서는 ‘문제 정의문, 원인, 미치는 영향’만 작성하도록 지도한다.



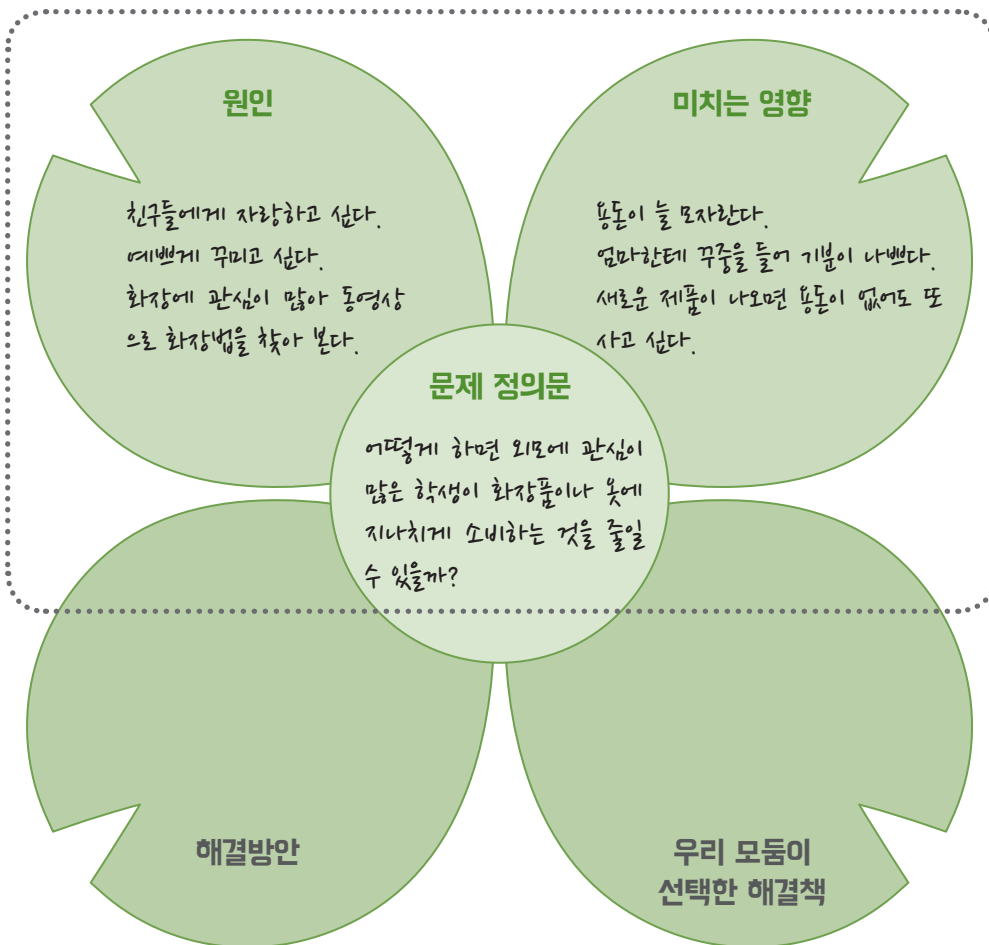
인터뷰 대상자 본인도 인지하지 못했던 소비습관의 문제점을 찾아 정의하는 단계이다. 의미있는 문제를 발견하고 정의하는 것은 전체 과정 중 가장 중요한 단계이다.



각 모둠별로 문제 정의문이 구체화 되면 모든 모둠이 발표를 통해 학급 전체로 공유하는 것이 좋다.



<솔루션 Map!> 활동은 워크북에 진행해도 되지만, 보다 원활한 모둠 활동을 더욱 큰 종이(B4나 전지)를 별도로 준비해 활동을 진행하는 것이 좋다.



<활동지 4. 솔루션 Map! 예시>



스캤퍼 기법은 아이디어를 얻을 수 있는 7가지 방법이다.

S=Substitute, 기존의 것을

다른 것으로 대체하기

C=Combine, 합쳐보기

A=Adapt, 적용하기

M=Modify, Minify, Magnify,

변경, 축소, 확대하기

P=Put to other uses,

다른 용도로 써보기

E=Eliminate, 제거하기

R=Reverse, Rearrange,

거꾸로 보기 또는 재배치하기



영상을 시청하는 대신 직접 전문가 (경제학·심리학 전공자 등)를 찾아가거나 전문지식을 찾아볼 수 있도록 별도의 차시를 배정해 수업을 설계해도 좋다.

학생들이 비합리적 소비의 개념을 좀 더 명확히 이해할 수 있도록 돕는 단계이다.

다음의 영상을 참고한다.

EBS 다큐프라임 <자본주의> 2부 - 소비는 감정이다.

[문제 해결하기]

아이디어 제시하기 Ideate

아이디어의 분산과 수렴 과정을 통해 구체적인 해결책을 얻는 과정

- 마인드맵, 브레인스토밍, 브레인 라이팅, 스캤퍼 등 다양한 기법 사용

- 전문가 인터뷰, 검색 등 활용

1. 알고 있는 것, 알아야 할 것 목록 작성하기

- 각 모둠에서 정의한 문제를 해결하기 위해 워크북 14쪽의 알고 있는 것, 알아야 할 것 목록을 정리한다.

알고 있는 것	알아야 할 것
<ul style="list-style-type: none"> • 용돈은 계획적으로 사용해야 한다. • 소비는 습관이다. • 자기가 가진 돈보다 많이 쓰게 되면 남으로부터 돈을 빌리게 된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 왜 1+1 행사를 할까? • 용돈을 잘 모으려면 어떻게 해야 할까?

<목록 예시>

2. 비합리적 소비의 원인 찾기

- 비합리적 소비의 심리적 원인에 대한 전문가 영상을 시청하고 워크북 14쪽의 '알고 있는 것'에 추가로 알게 된 것을 작성한다.

- 학생들은 전문가의 인터뷰나 심리학자들의 소비 심리에 대한 영상을 감상하고 프로젝트의 취지를 이해한다. 이때 교사는 문제 해결 방법에 합리적 소비의 중요성과 습관에 대한 내용이 담겨야 한다는 사실을 강조한다.

- 동영상 시청 및 자료 검색 후, 워크북 15쪽에 비합리적 소비의 원인(심리적 요인, 사회적 요인 등)을 정리한다.

다음의 영상을 참고한다.

EBS 다큐프라임 <자본주의> 2부 - 소비는 감정이다.

① 유튜브에 'EBS 다큐프라임 소비는 감정이다_#501' 검색

주요 내용: 소비와 관련된 전문가(브랜드 컨설턴트, 임상 심리학자, 경제학과 교수) 인터뷰

② 유튜브에 'EBS 다큐프라임 소비는 감정이다_#502' 검색

주요 내용: 마케팅 전략에 대한 소개

3. 해결방안 논의하기

- 각 모둠이 정의한 문제의 해결방안을 찾기 위해 토의한다.
- 해결 방안에는 합리적 소비의 중요성과 올바른 소비습관에 대한 내용이 담겨야 한다는 점을 강조한다.
- 모둠원들이 찾아낸 해결방안을 <활동지 4. 솔루션 Map!>에 적도록 지도한다.

4. 해결책 고르기

- 모둠원들이 제시한 여러 가지 해결방안 중에서 좋은 아이디어를 각 모둠의 해결책으로 선택하도록 한다.
- 스티커가 가장 많은 아이디어를 각 모둠의 최종 해결책으로 선택한다.
- 고른 해결책을 조금 더 구체화할 수 있도록 지도하고, 이를 <활동지 4. 솔루션 Map!>에 적도록 한다.

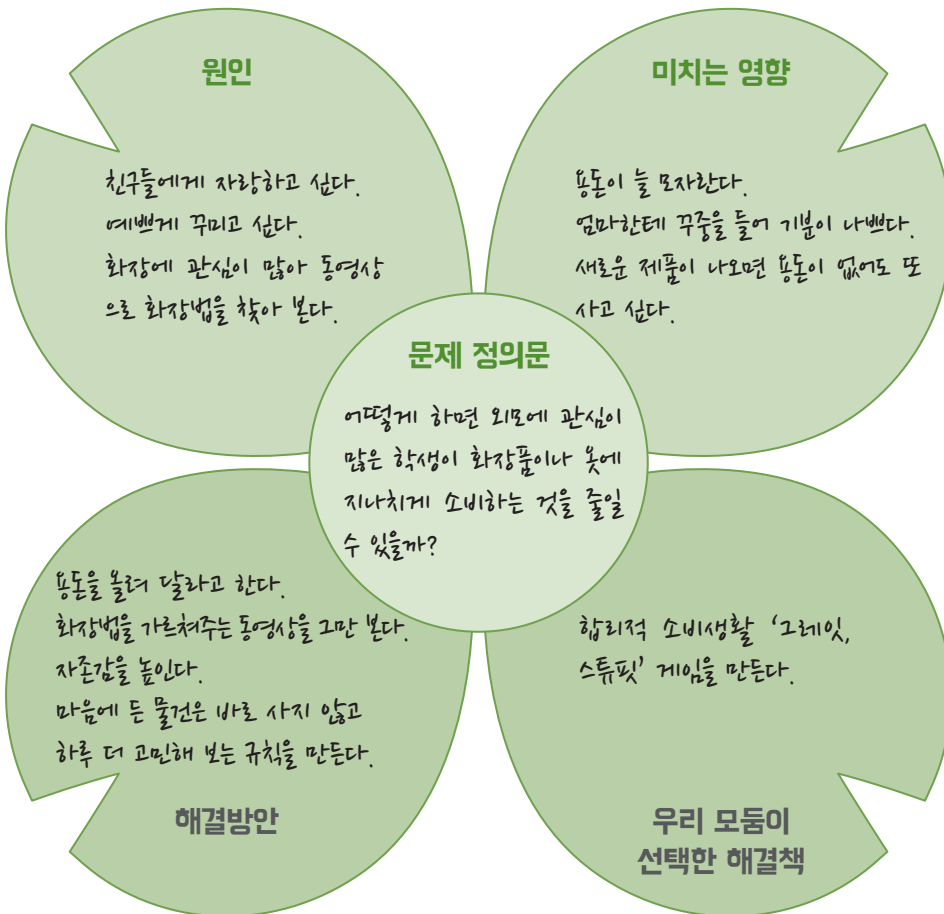


팀원 모두가 반드시 한 가지 이상의 해결방안을 제시하도록 지도한다. 포스트잇을 활용하여 해결 방안 한 가지당 하나의 포스트잇에 적도록 한다.

아이디어 투표는 스티커를 통해 진행하면 좋고, 여러 개의 아이디어에 투표할 수 있도록 한 명당 2~3개의 스티커를 나누어준다.



<활동지 4>가 완성되면, 발표를 통해 학급 전체로 공유하고 서로 피드백을 주고 받을 시간을 배정해, 아이디어를 더욱 발전시키도록 할 수 있다.



<활동지 4. 솔루션 Map! 예시>



프로토타입이라는 단어를 학생들이 어려워할 경우, 모델(model)이나 테스트 상품이라는 용어로 대체해도 좋다.



프로토타입 제작시 학생들에게 도움이 되도록 다양한 예시를 들어준다.

ex) 역할극, 저금통 만들기, 용돈기입장, 영수증 모으기, 저축하기, 가계부 스마트폰 앱 다운받기 등

프로토타입은 반드시 물건의 형태일 필요는 없고, 구체적인 계획이나 방안도 가능하다.



학생들이 프로토타입을 제작할 수 있도록 풀, 가위, 색종이, 크레파스, 매직, 색도화지 등 다양한 재료를 준비한다.

[프로토타입 만들기]

시제품 만들기 Prototype

- 빠른 시간에 아이디어를 시각적으로 보여주는 시제품을 제작하는 단계
- 아이디어를 실현하여 구체화하고, 그 과정에서 사고를 확장해가는 것

1. 프로토타입(시제품) 만들기

- 합리적인 소비를 실천할 수 있는 해결책을 구체화·시각화하는 단계이다.
- 프로토타입을 만들기 전 <활동지 5. 프로토타입 만들기>에 해결책을 정리하고, 프로토타입을 디자인 할 수 있도록 한다.
- 다양한 준비물을 준비하여 단시간에 모둠별 프로토타입을 만들도록 지도한다.

예시



① 목적통장 만들기



② 저금통 만들기

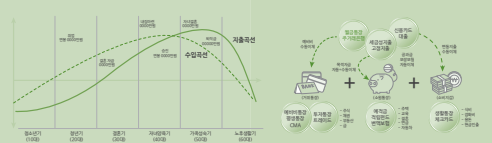
부모님과 나의 용돈 계약서

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 사건				
가계1 나이 변화				
가계1 예상 재무 사건				
가계2 나이 변화				
가계2 예상 재무 사건				
가계3 나이 변화				
가계3 예상 재무 사건				
가계4 나이 변화				
가계4 예상 재무 사건				



④ 재무계획 세우기

[발표 & 평가]

테스트하기 Test

- 문제 정의문과 해결책 발표
- 갤러리워크를 통해 해결책 및 프로토타입 수정·보완
- 더 나은 아이디어나 제품을 만들어가는 과정

1. 갤러리워크 진행 및 피드백 교환

- (1) 갤러리워크를 통해 <솔루션 Map!>과 프로토타입을 전시한다.
- (2) 갤러리워크를 진행하며 포스트잇을 통해 피드백을 주고 받는다. 다른 모둠의 아이디어를 둘러보고 포스트잇에 프로토타입의 '좋은 점, 보완할 점, 궁금한 점' 등을 적어 붙이도록 한다.
- (3) 우리 모둠의 아이디어와 프로토타입에 대한 피드백을 살펴보고 수정·보완할 점을 찾아본다.

2. 문제 정의문과 해결책, 프로토타입을 발표한다.

피드백을 반영하여 완성된 <솔루션 Map!>과 프로토타입을 발표한다.

3. 인터뷰 대상자에게 검증받기

- (1) 문제 정의문의 주인공, 즉 인터뷰 대상자에게 각 모둠이 제시한 문제 해결책 및 프로토타입이 적절한지, 사용할 의향이 있는지 등을 물어보도록 한다.
- (2) 혹시 만족하지 않는다면 어떤 점을 보완하면 좋을지 의견을 물어본다.
- (3) 인터뷰 대상자의 피드백을 반영하여 프로토타입을 수정한다.

□ 프로젝트 마무리

1. 단원에 대한 학습 정리를 한다.

프로그램 전체 내용과 과정을 되돌아본다.

디자인 씽킹을 기반으로 제작한 본 교재는 인간에 대한 관심과 공감, 다른 사람들과 협업하는 소통 정신, 다른 사람들의 의견을 비난하지 않는 분위기 형성에 도움이 될 수 있다.

2. 프로젝트 소감 나누기

- (1) 나의 소비습관의 문제점을 성찰한다.
- (2) 합리적인 소비습관 형성을 위한 실천계획을 세우도록 지도한다.
- (3) 프로젝트에 참여하면서 느낀 점, 새롭게 알게 된 점, 앞으로 실천할 약속을 작성한다.



갤러리워크를 통해 피드백을 자유롭게 주고받을 수 있도록 하고, 피드백의 내용이 발표에 반영될 수 있도록 지도한다.



수정·보완할 내용이 발견되면 공감하기, 문제 정의 등 이전 단계로도 돌아갈 수 있다.



인터뷰 대상자가 다른 모둠에서 온 경우에도 동일하게 진행한다.



수업 대상에 따라 실천 가능한 계획을 세울 수 있도록 지도하고, 구체적인 사례도 함께 제시해 준다.

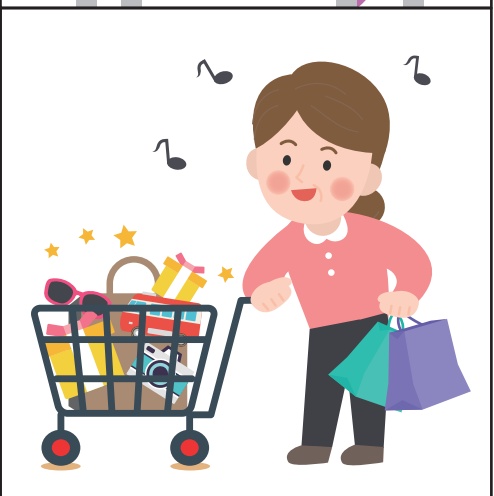


구매고객께 백화점 상품권을 드립니다.

전체 단일 브랜드
10 / 30 / 100만 원 이상 구매고객께
백화점 상품권 5천 원 / 1만 5천 원 / 5만 원 증정

증정 장소 7층 사은행사장
증정 대상 당일 XX백화점 제휴카드





□ 1·2차시(80분)

학습목표	· 그림카드를 보고 자신의 소비생활을 성찰할 수 있다.
학습내용	· 팀빌딩을 통해 모둠원 간 친밀감 형성과 프로그램 참여에 대한 긍정적 동기를 부여한다. · 디자인 씽킹 프로세스와 활동을 위한 사전 교육을 실시한다. · 그림카드를 살펴보고 자신의 소비생활을 성찰한다. · 인터뷰를 통해 소비생활의 문제점을 파악한다.

단계	활동	내용
도입	프로젝트 소개(5')	· 전체 프로그램을 소개한다.
전개	팀빌딩 하기 (25')	· 모둠명을 정하고 모둠원끼리 소개한다. · 모둠 미션을 진행한다. · 1단계: 비행기 혼자 접기 · 2단계: 짝을 지어 눈을 감고 한 손만 사용하여 비행기 접기 · 3단계: 미션 봉투에 들어있는 재료만 사용하여 비행기 만들기
	그림카드(15')	· 그림카드를 살펴봄으로써 자신의 소비 경험과 비슷한 그림을 찾고, 모둠 내에서 토의한다. · 그림카드 활동을 하며 보고, 듣고, 느끼고, 생각한 것을 포스트잇에 적어 <활동지 1. 공감 지도>를 작성한다.
	동영상 시청(10')	· 소비활동에 대한 영상을 시청한 뒤 보고, 느끼고, 생각한 것을 포스트잇에 적어 <활동지 1. 공감 지도>를 작성한다.
	인터뷰하기 (20')	· 소비생활에 고민이 있는 모둠원을 선정하여 인터뷰를 진행한다. · 인터뷰 대상 선정하기 · 인터뷰 질문지 작성하기 · 역할을 정하여 인터뷰 실행하기 · 인터뷰 후 보고, 듣고, 느끼고, 생각한 것을 포스트잇에 적어 <활동지 1. 공감 지도>에 정리한다.
정리	수업정리(5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 정리한다.

□ 3·4차시(80분)

학습목표	· 우리 모둠이 발견한 문제를 정의하고 문제 해결을 위한 아이디어를 제시할 수 있다.
학습내용	· 주어진 영상과 자료를 보고 문제를 정의한 후 문제 해결방안을 제시한다. · 비합리적 소비의 유형과 문제점에 대해 이해할 수 있다. · 과소비, 모방 소비, 충동 소비, 과시 소비에 대한 해결방안을 찾을 수 있다.

단계	활동	내용
도입	전시복습(5')	· 프로젝트의 흐름을 잡아주고, 지난 시간에 학습한 내용들을 학생들에게 상기시켜 준다.
전개	비합리적 소비 명료화 수업(25')	· 자료와 영상을 바탕으로 비합리적 소비가 무엇인지, 비합리적 소비의 문제점은 무엇인지 학습한다. · 합리적 소비와 비합리적 소비, 비합리적 소비의 유형에 대해 명료화 수업을 진행한다. · 비합리적 소비의 유형과 예시를 워크북 7쪽의 표로 정리한다.
	문제 정의문 작성하기(15')	· 개인별로 문제 정의문을 작성한다. · 개인별로 작성한 문제 정의문 중 가장 많은 투표를 받은 것을 모둠의 문제 정의문으로 결정하고, 이를 <솔루션 Map!>에 적는다. · 문제 정의문에서 드러난 소비가 어떤 유형의 비합리적 소비에 해당되는지 적고, 문제가 발생한 원인과 이 문제점이 인터뷰 대상자에게 미치는 영향에 대해 <솔루션 Map!>에 적어본다.
	정보 목록 작성하기(10')	· 현재 알고 있는 것 목록을 작성하고, 문제 해결을 위해 앞으로 알아야 할 것에 대한 목록을 작성한다.
	소비 전문가 영상 시청(10')	· 비합리적 소비의 원인에 대한 영상을 시청한다. · 소비 관련 전문가나 심리학자들의 영상 사례를 참고하여 합리적 소비에 대한 아이디어를 얻을 수 있다고 설명한다. · 영상을 보고 추가적으로 알게 된 것 목록을 작성한다.
	명료화 수업(10')	· 비합리적 소비는 심리적 요인이나 마케팅의 영향을 받아 나타나기도 한다는 점을 전달한다.
정리	수업정리(5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 정리한다.

□ 5·6차시(80분)

학습목표	· 문제점을 해결하기 위한 프로토타입을 제작할 수 있다.
학습내용	· 실천 가능한 내용으로 프로토타입을 제작하고 완성한다.

단계	활동	내용
도입	전시복습(5')	· 프로젝트의 흐름을 잡아주고, 지난 시간에 학습한 내용들을 학생들에게 상기시켜 준다.
전개	비합리적 소비의 원인 찾기(10')	· 전시에 시청했던 자료와 영상을 바탕으로 비합리적 소비의 원인에 대해 의견을 나눈다.
	해결 방안 논의하기(15')	· 개인별로 합리적인 소비를 하기 위해 혹은 비합리적 소비를 방지하기 위해 어떤 계획을 세워야 할지 해결방안을 제시한다. · 제시한 해결방안을 모둠 내에서 공유한다. · 투표를 통해 가장 많은 선택을 받은 해결 방안을 우리 모둠의 해결책으로 선정한다. · 선정된 해결책을 <솔루션 Map!>에 적는다.
	프로토타입 디자인하기(15')	· 각 모둠의 문제를 해결할 수 있는 해결책을 구체적으로 적고, 이에 대한 프로토타입(시제품)을 디자인한다.
	프로토타입 만들기(30')	· 각 모둠의 해결책을 실천하는 데 도움이 되는 프로토타입을 제작할 수 있도록 한다.
정리	수업정리(5')	· 다음 차시에 학습할 내용을 예고하고 수업을 정리한다.

* 프로토타입 제작 시간은 학생들의 수준이나 진행 상황에 맞게 조정할 수 있다.

□ 7·8차시(80분)

학습목표	· 프로토타입을 발표하고, 실생활에서 이를 적용할 수 있다.
학습내용	· 완성된 프로토타입을 발표하고, 피드백을 반영하여 수정 및 보완한다. · 제작한 프로토타입을 실생활에서 적용한다.

단계	활동	내용
도입	전시복습(5')	· 프로젝트의 흐름을 잡아주고, 지난 시간에 학습한 내용들을 학생들에게 상기시켜 준다.
전개	프로토타입 갤러리워크(20')	· 전시된 프로토타입과 <솔루션 Map!>을 보고 포스트잇으로 피드백을 주고받는다.
	수정 및 보완하기 (15')	· 갤러리워크를 통해 받은 피드백을 통해, 프로토타입 및 해결책을 수정·보완한다.
	프로토타입 발표하기(25')*	· 모둠별로 5분 동안 완성된 <솔루션 Map!>과 프로토타입에 대해 발표한다. · 모둠별 발표가 종료되면 궁금한 점에 대해 질문한다. · 발표 내용에 대해 평가한다.
	성찰하기(10')	· 프로젝트에 참여하는 동안 배우고 느끼고 생각한 것을 <지금까지 우리는>에 적고, 공유하며 프로젝트에 대한 피드백을 주고 받는다.
정리	수업정리(5')	· 합리적 소비의 중요성에 대해 강조한다. · 다짐을 실천할 수 있도록 독려한다.

* 발표 시간은 학생 수에 따라 유동적으로 조정할 수 있다.

Thinking! 소비 Design