

본 PPT는 KDI에서 개발한 <경제교육 활동자료 01-Thinking! 소비 Design> 수업을 위해 제작되었습니다.

다음 내용을 숙지하신 후, 사용해 주시기 바랍니다.

- 1. 내용에 대한 저작권은 KDI에 있습니다.**
- 2. PPT에 사용된 사진·이미지·폰트 등은 KDI가 교육자료 제작을 위해 구입한 것으로, 무단도용·복제·배포를 금합니다.**
- 3. 수업을 위해 자유롭게 사용할 수 있으나, PPT를 수정해서 배포할 수 없습니다.**

KDI 경제교육 프로그램에 관심을 가져주셔서 감사합니다.



Thinking! 소비 Design



공감하기

- 공감 지도
- 인터뷰하기



문제 정의

- 문제정의문
- 솔루션 Map

문제 해결

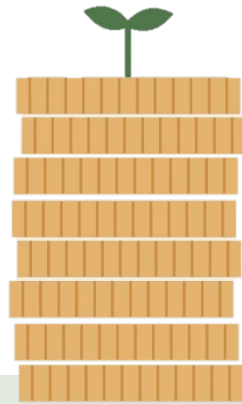
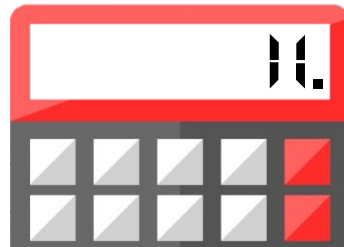
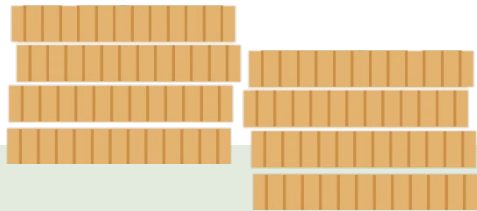
- 아이디어 제시하기

프로토타입 만들기





발표·평가

- 갤러리워크
- 발표하기

지금까지 우리는



학습목표

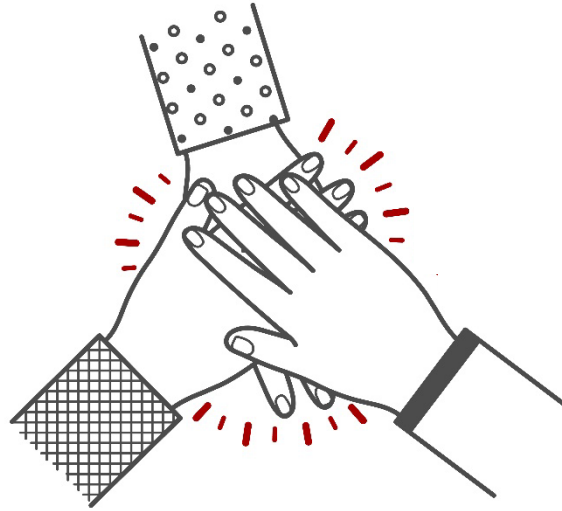
-  자신과 주위의 소비생활 모습을 관찰하고 문제를 발견할 수 있다.
-  비합리적 소비에 대해 문제의식을 갖고, 비합리적 소비의 원인을 제시할 수 있다.
-  합리적인 소비생활을 위한 창의적인 아이디어를 제시하고, 협업을 통해 문제 해결 방법을 제시할 수 있다.
-  문제 해결 방법을 발표하고 올바른 소비생활을 위한 실천 계획을 세울 수 있다.



모듬 이름 정하기



“소비와 관련된 창의적인 모듬 이름을 찾아봅시다.”



1. 떠오르는 모듬 이름을 각자 포스트잇에 적어보세요.
싹! 친구와 이야기 하지 않고 조용히 나의 생각을 적어봅시다.
2. 왜 우리 모듬의 이름으로 정하고 싶은지 한 사람씩 이야기 나누어 봅시다.
싹! 발표하는 사람의 눈을 보고 잘 들어봅시다.
3. 각자 3개의 스티커로 마음에 드는 이름에 투표합니다.
동점이 나오면 스티커로 하나씩 더 투표합니다.

종이 비행기 만들기

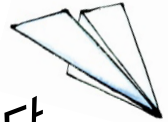


혼자 비행기를 접어봅시다.



짝과 함께 비행기를 접어봅시다.

단, 한 손만 사용할 수 있고 눈을 감아야 합니다.
짝과 소통할 수 있는 유일한 수단은 “말”입니다.

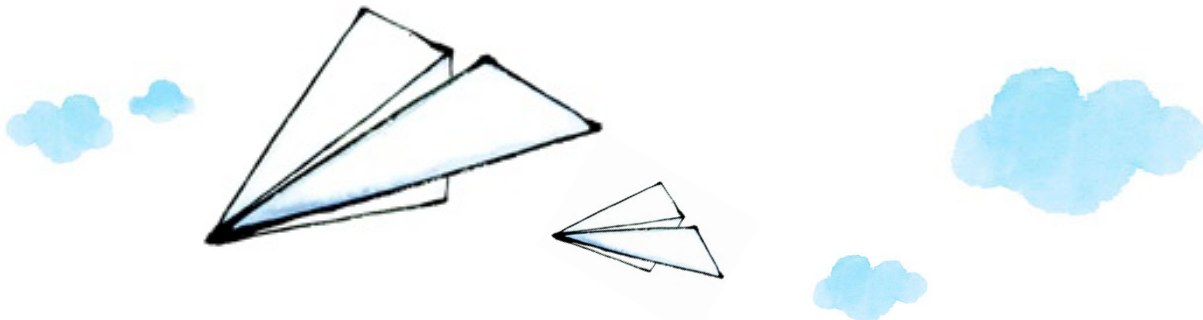


모둠원과 함께 비행기를 만들어봅시다.

단, 모둠별로 미리 주어진 재료만을 사용해 만들어야 합니다.

모둠원들과 함께 주어진 재료들로 어떻게 비행기를 만들어야 할지 논의합니다.

비행기가 완성되면 다른 모둠의 친구들에게 소개합니다.



모둠 서약서 작성하기

모둠 서약서

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)



모둠 활동을 잘 해내기 위해서는
어떤 규칙을 지켜야 할까요?
우리 모둠만의 규칙을 만들고,
서명해 봅시다!



내가 소비하는 이유

Q. 아래의 네 가지 유형 중,
내가 물건을 구매하는 이유에 가장 가까운 것은 무엇인가요?

Need
필요해서



Broken
망가져서



Better
더 좋아 보여서



No reason
그냥

??





디자인씽킹(design thinking) 진행 순서

공감하기
Empathize

문제 정의하기
Define

아이디어
제시하기
Ideate

시제품만들기
Prototype

테스트하기
Test



공감하기 Empathize

그림카드와 동영상으로 보는 소비생활

그림카드를 보며 나와 친구들이 어떻게 소비하는지 관찰합니다.



- 그림카드를 잘 살펴보고, 나의 경험과 관련 있거나 공감 가는 사진들을 여러 장 골라보세요.
- 카드를 고른 이유와 나의 경험에 대해 모둠원들과 이야기 나누어 봅시다.

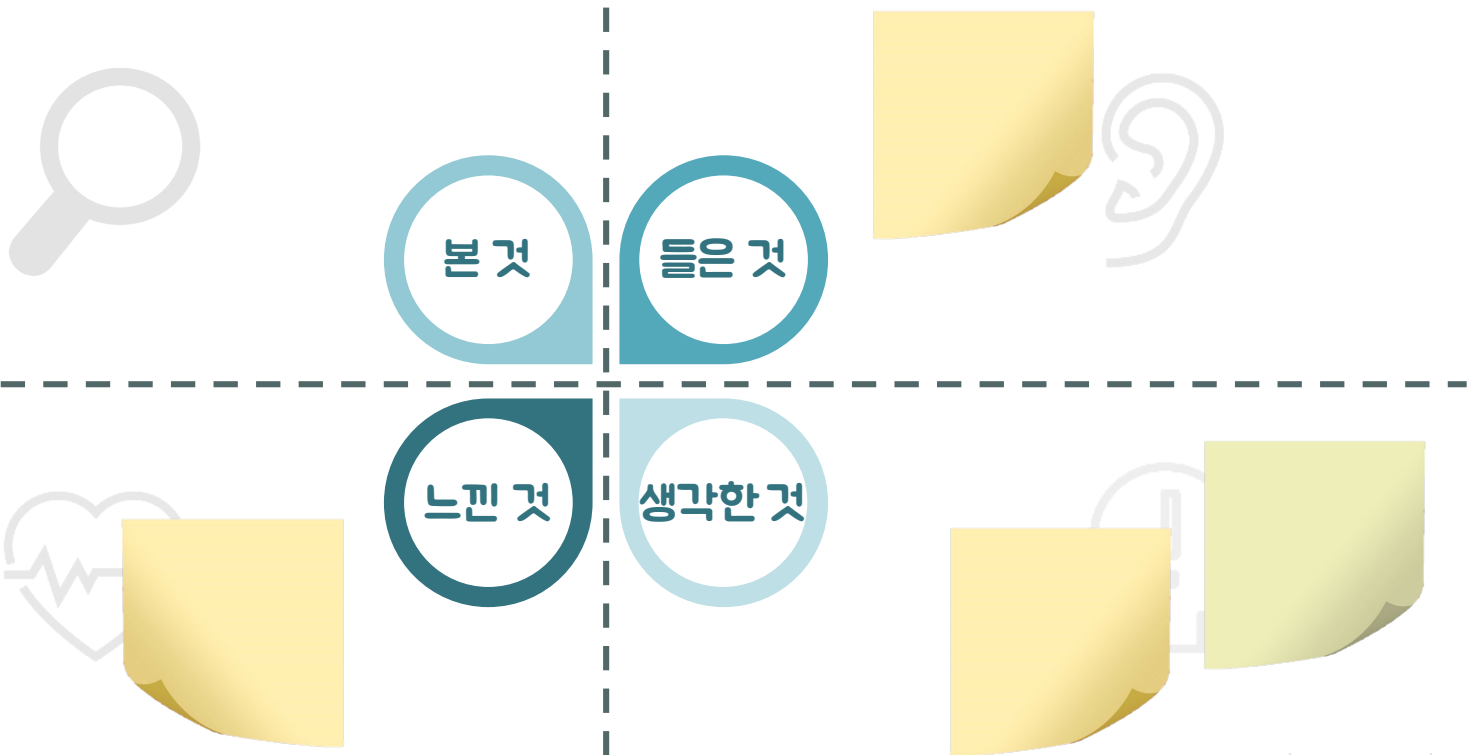


공감하기 Empathize

그림카드와 동영상으로 보는 소비생활

그림카드를 보며 나와 친구들이 어떻게 소비하는지 관찰합니다.

- 모둠원들의 이야기를 듣고 본 것, 들은 것, 생각한 것, 느낀 것을 포스트잇에 적어 워크북 7쪽의 공감 지도에 붙여 봅시다. 비슷한 내용은 겹쳐 붙입니다.

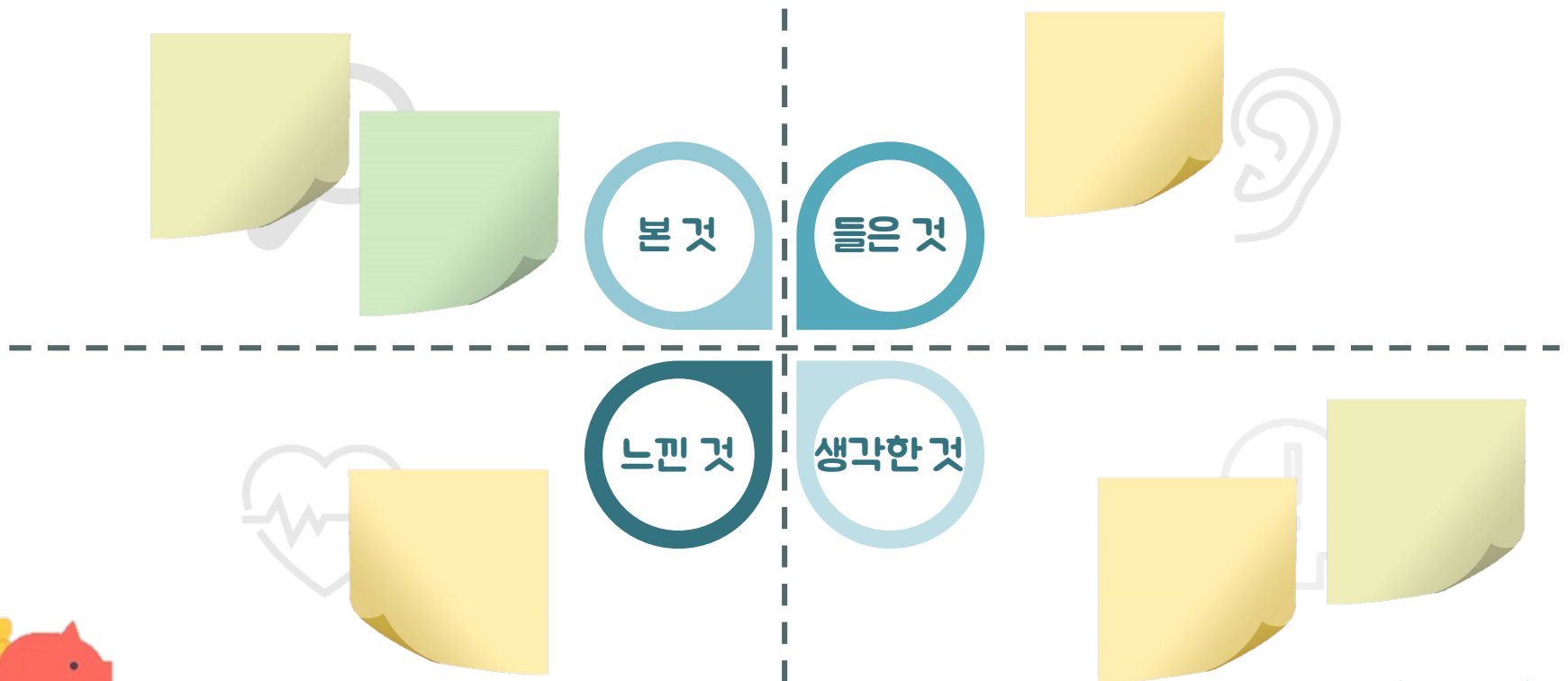


공감하기 Empathize

그림카드와 동영상으로 보는 소비생활

동영상을 보며 나와 친구들이 어떻게 소비하는지 관찰합니다.

- 동영상을 보며 등장인물들의 소비생활을 살펴 봅시다.
- 포스트잇에 본 것, 들은 것, 생각한 것, 느낀 것을 적어 워크북 7쪽의 공감 지도에 붙여 봅시다.



공감하기
Empathize

그림카드와 동영상으로 보는 소비생활

동영상을 보며 나와 친구들이 어떻게 소비하는지 관찰합니다.



공감하기
Empathize

인터뷰하기

- 모둠원 중에서 자신의 소비생활에 고민이 있거나, 특별한 소비경험이 있는 사람을 인터뷰 대상자(interviewee, 인터뷰이)로 정합니다.
- 인터뷰이를 정한 모둠은 인터뷰 질문지를 작성합니다.

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 _____



공감하기 Empathize

인터뷰 내용 정리하기

- 질문지 작성을 마친 모듬은 인터뷰를 진행합니다.
- 인터뷰 내용을 정리해 본 것, 들은 것, 생각한 것, 느낀 것을 포스트잇에 적어 워크북 7쪽의 공감 지도에 붙여 봅시다. 비슷한 내용은 겹쳐 붙입니다.

Tip! 인터뷰 할 때에는 인터뷰이의 비언어적 행동(표정, 손짓, 눈빛 등)도 중요한 관찰 대상입니다.



공감하기
Empathize

인터뷰 내용 정리하기

그림카드, 동영상, 인터뷰를 통해
관찰한 내용을 모둠원과 함께 정리해 봅시다.

💡 비합리적 소비란 무엇일까요?

💡 비합리적 소비는 어떤 문제점을 가져올까요?



공감하기

- 공감 지도
- 인터뷰하기



문제 정의

- 문제정의문
- 솔루션 Map



문제 해결

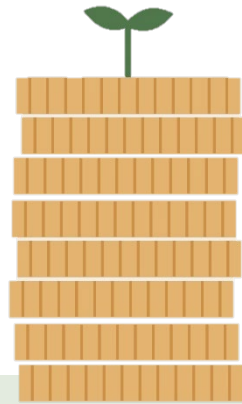
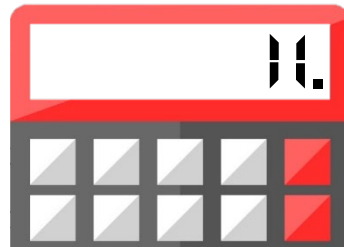
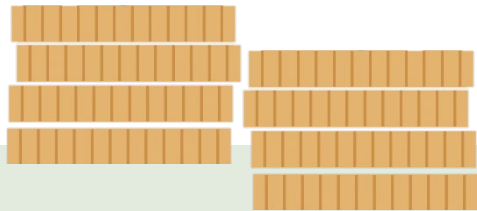
- 아이디어 제시하기

프로토타입 만들기

발표·평가

- 갤러리워크
- 발표하기

지금까지 우리는



문제 정의하기 Define

우리 모두가 발견한 문제는?

- 인터뷰 내용을 바탕으로, 우리 모두가 발견한 인터뷰이의 문제를 하나의 문장으로 정리해 봅시다.
 - 각자 개별적으로 문제 정의문을 적습니다.
 - 투표를 통해 문제점을 가장 잘 표현한 정의문 하나를 고릅니다.
- 문제 정의문은 가능한 한 구체적으로 작성해 주세요.

“ 어떻게 하면 누구에게 어떤 문제를 해결해 줄 수 있을까? ”



문제 정의하기 Define

비합리적 소비 유형 알아보기

- 우리 모둠이 발견한 문제는 어떤 유형의 비합리적 소비에 속할까요? 모둠원과 논의하여 비합리적 소비의 의미를 적어봅시다.
- 앞에서 살펴본 그림카드, 동영상, 인터뷰 등은 어떤 유형의 비합리적 소비에 해당되는 사례인지 '예시'칸에 적어봅시다.

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



문제 정의하기
Define

비합리적 소비 유형 알아보기



비합리적
소비의 유형

과소비

모방 소비

충동 소비

과시 소비

의미

자신의 소득에 비해
과도하게 소비하는 것

자신에게 꼭 필요한
상품이 아닌데도
다른 사람이 구매한
것을 보고 따라서
소비하거나 유행을
따라 소비하는 것

사전 계획 없이
즉흥적으로, 순간적인
감정에 이끌려
물건을 구매하는 것

상품의 기능보다는
다른 사람들에게
자신의 부를 과시하기
위해 소비하는 것



문제 정의하기 Define

솔루션 Map!

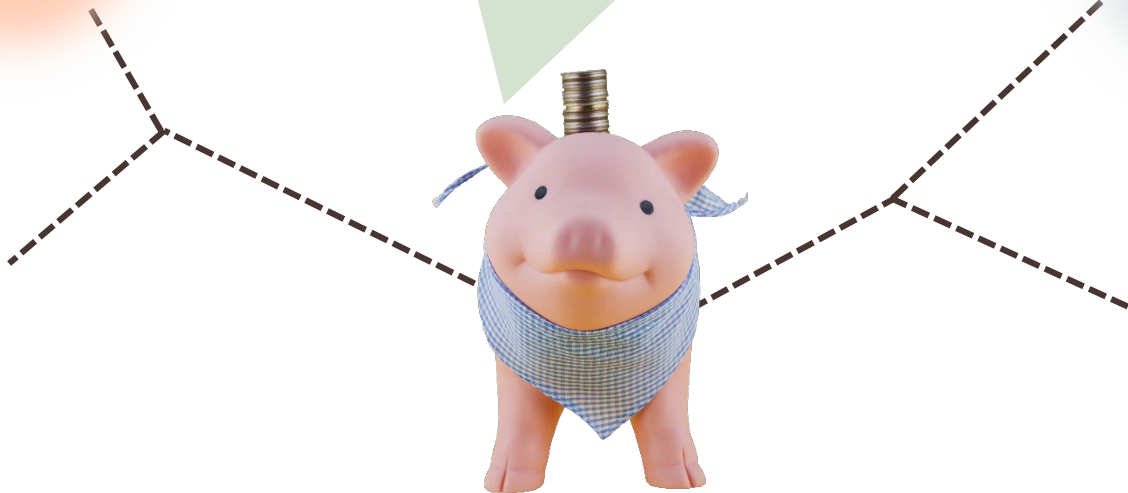
- 앞에서 정한 우리 모둠의 문제 정의문을 솔루션 Map에 적어 봅시다.
- 문제가 발생한 원인과 그 문제점이 인터뷰이에게 미치는 영향에 대해 적어 봅시다.

원인

문제 정의문



미치는 영향



공감하기

- 공감 지도
- 인터뷰하기



문제 정의

- 문제정의문
- 솔루션 Map



문제 해결

- 아이디어 제시하기

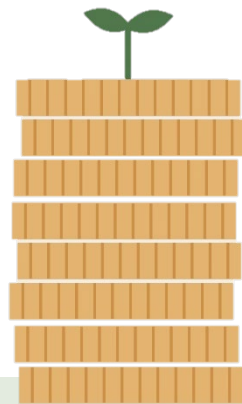
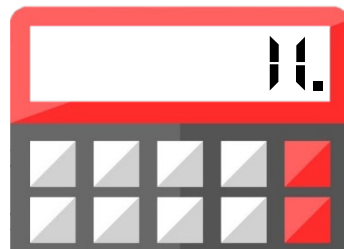
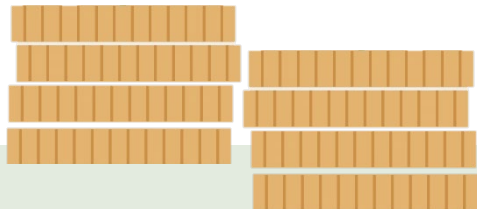


프로토타입 만들기

발표·평가

- 갤러리워크
- 발표하기

지금까지 우리는



아이디어
제시하기
Ideate

알고 있는 것, 알아야 할 것 목록 작성하기

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

알고 있는 것

용돈은 계획적으로 사용해야 한다.

알아야 할 것

용돈을 잘 모으려면 어떻게 해야 할까?



아이디어
제시하기
Ideate

비합리적 소비의 원인 찾기

비합리적 소비에 대한 영상을 보고 추가로 알게 된 것을 적어봅시다.

※〈EBS 다큐프라임 자본주의 2부 - 소비는 감정이다〉 영상 별도 재생



아이디어
제시하기
Ideate

합리적 소비란?

제한된 예산 안에서, 가장 적은 비용을 들여 가장 큰 만족을 느낄 수 있도록 소비하는 것

- 용돈기록부(가계부)를 기록을 통해 가진 용돈(소득)은 얼마인지 살펴보고, 소비 지출에 대한 평가하는 습관을 길러야 합니다.
- 꼭 필요한 것과 그렇지 않은 것을 구분하여 소비의 우선순위를 정합니다.

- 1 쓸 수 있는 금액을 파악하고 구매의 필요성을 인식
- 2 후보 상품들을 찾고 상품의 가격과 특징 등 정보 수집
- 3 구매할 상품 결정하기
- 4 구매 과정 돌아보기



아이디어
제시하기
Ideate

비합리적 소비의 원인과 해결 방안 찾기



마인드 맵, 브레인 스토밍 등으로
친구들과 의견을 나누어 봅시다.




전문가 인터뷰나 인터넷 검색 등을 통해
궁금한 점을 해결해 봐도 좋아요!

← 해결책을 찾은 모둠은 워크북 12쪽
솔루션 Map으로 돌아갑니다.

SECTION 4 문제 해결

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 무엇일까요?

- 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

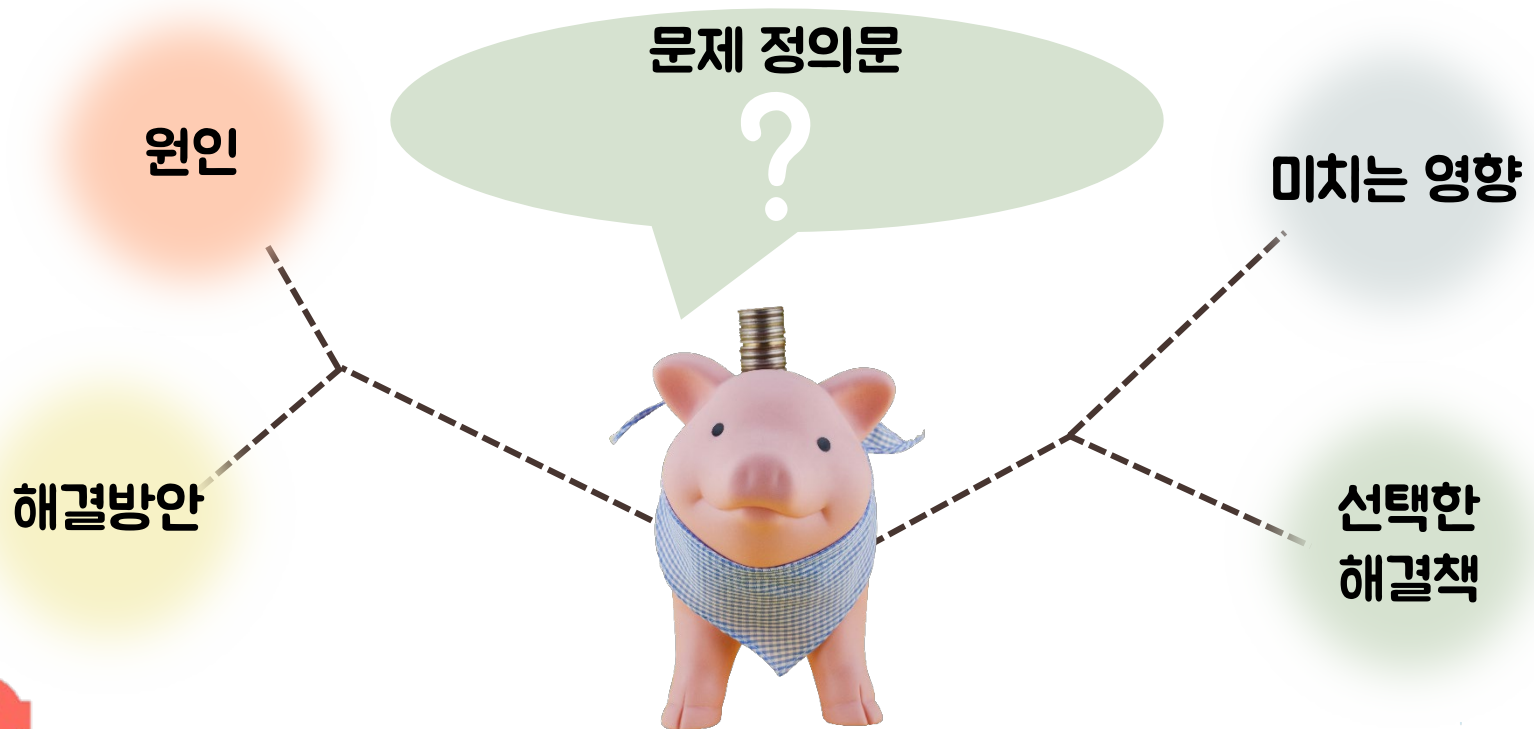
Thinking 4회 Design 15



아이디어
제시하기
Ideate

솔루션 Map! 완성하기

- 각자 문제 **해결방안**을 1가지씩 적어봅시다.
- 여러 해결방안 중 투표를 통해 가장 많은 선택을 받은 해결방안을 우리 모두의 **최종 해결책**으로 선택합니다.



아이디어
제시하기
Ideate

솔루션 Map! 완성하기 (예시)

원인

친구들에게 자랑하고 싶다.
예쁘게 꾸미고 싶다.
동영상으로 화장법을 계속 찾아본다.

문제 정의문

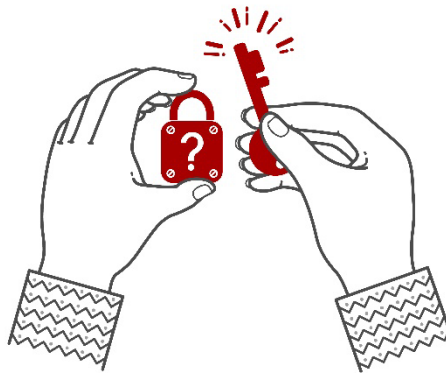
어떻게 하면 외모에 관심이 많은 친구가
화장품이나 옷에 과소비하는 것을
줄일 수 있을까?

미치는 영향

용돈이 늘 모자란다.
엄마에게 꾸중을 들어 속상하다.
새 제품이 나오면 또 사고 싶다.

해결방안

용돈을 몰려 달라고 한다.
화장 관련 동영상을 그만 본다.
마음에 드는 물건은 바로 사지 않고
하루 더 고민해 보는 규칙을 만든다.



선택한 해결책

부모님과 한달에 한번씩
용돈 계약서를 작성한다.
- 계약한 용돈을 잘 아껴 쓰면
보상으로 용돈 인상



공감하기

- 공감 지도
- 인터뷰하기



문제 정의

- 문제정의문
- 솔루션 Map



문제 해결

- 아이디어 제시하기



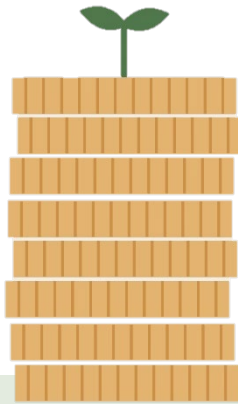
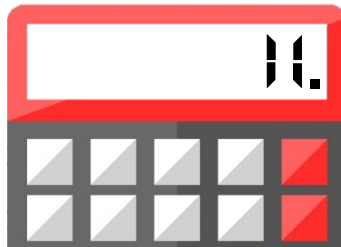
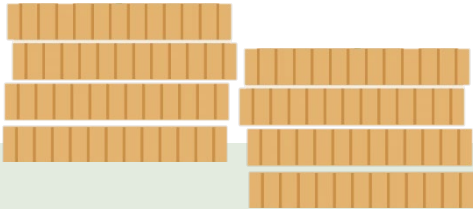
프로토타입 만들기



지금까지 우리는

발표·평가

- 갤러리워크
- 발표하기



시제품만들기 Prototype

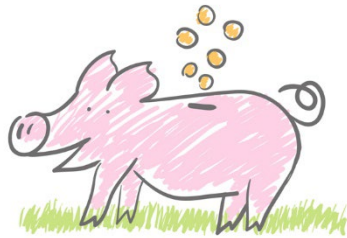
우리 모듬의 해결책을 한눈에 보여줄 수 있는 시제품(프로토타입) 만들기!

- 우리 모듬이 생각해 낸 해결책을 구체적인 행동으로 옮길 수 있도록 프로토타입을 만들어 봅시다.

예시



목적통장 만들기



저금통 만들기



재무계획 세우기

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.

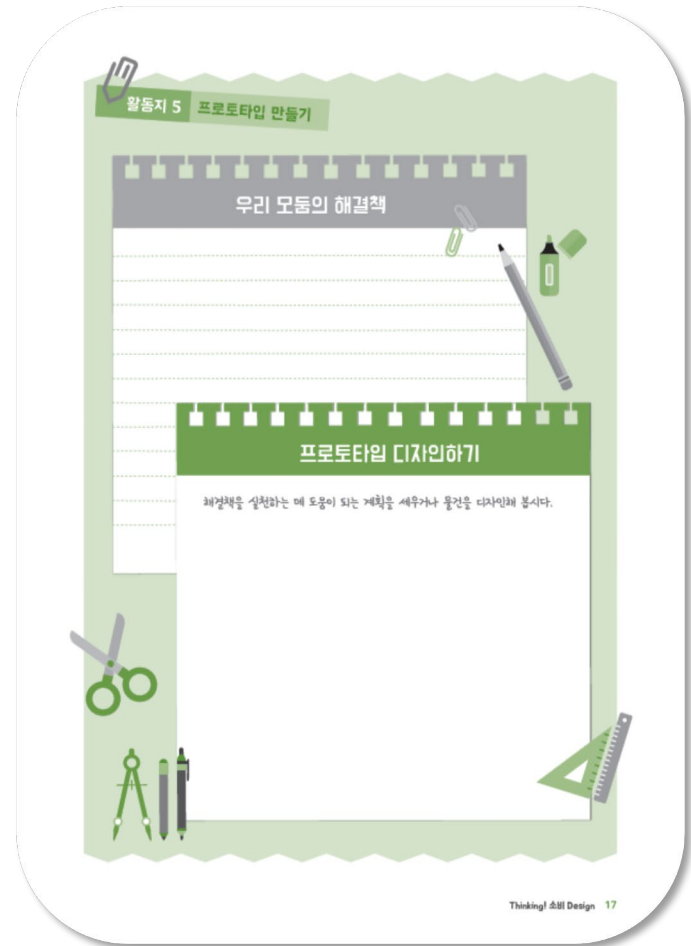
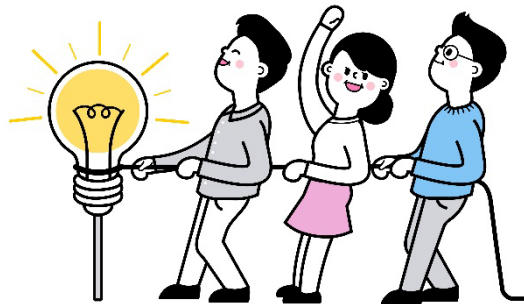
용돈 계약서 작성



시제품만들기 Prototype

우리 모두의 해결책을 한눈에 보여줄 수 있는 시제품(프로토타입) 만들기!

- 우리 모두가 생각해 낸 해결책을 구체적인 행동으로 옮길 수 있도록 프로토타입을 만들어 봅시다.



Thinking! Skill Design 17



공감하기

- 공감 지도
- 인터뷰하기



문제 해결

- 아이디어 제시하기



프로토타입 만들기



지금까지 우리는

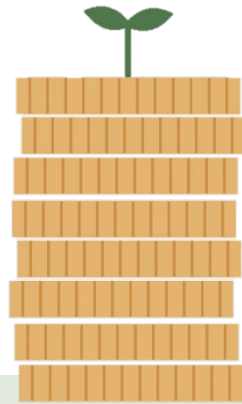
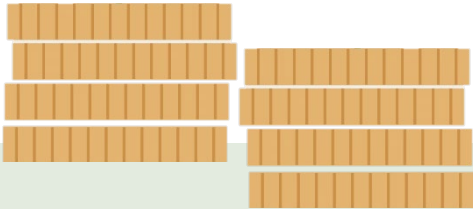
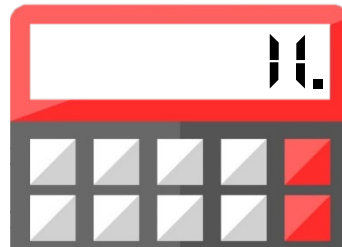
문제 정의

- 문제정의문
- 솔루션 Map



발표·평가

- 갤러리워크
- 발표하기



갤러리워크로 아이디어 공유하기

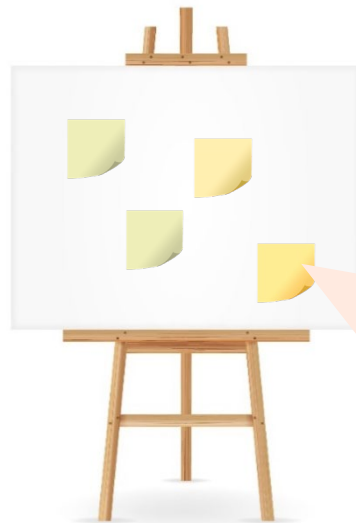
- 갤러리워크를 통해 우리 모둠의 아이디어를 모두가 볼 수 있도록 솔루션 Map과 프로토타입을 전시합니다.
- 각자 다른 모둠의 솔루션 Map 및 프로토타입을 보고 떠오른 '좋았던 점, 보완할 점, 궁금한 점'을 포스트잇에 적어 붙입니다.
- 우리 모둠에 붙은 포스트잇을 보고 수정하거나 보완할 점을 찾아봅시다.



테스트하기 Test

갤러리워크로 아이디어 공유하기

- 친구들의 의견을 반영하여 해결책과 프로토타입을 수정하고 보완해 봅시다.
- 자료 수정 및 보완이 끝난 모듬은 발표를 준비합니다.
 - 누가 먼저 발표할까요?
 - 예상 질문들은 어떤 것이 있을까요?



좋은 점

보완할 점

궁금한 점

친구들이 써준 의견을
해결책과 프로토타입에
어떻게 반영할 수 있을까요?



테스트하기 Test

평가하기

인터뷰이로부터 평가와 피드백을 받습니다.

- 인터뷰 대상자에게 우리가 해결한 프로토타입에 얼마나 만족하는지 별점으로 확인합니다.
- 만족하지 않는다면 어떤 점을 더 보완하면 좋을지 의견을 듣습니다. 프로세스 중 어느 부분으로 다시 돌아가야 할까요?



제시한 해결 방법이 합리적인 소비를 하는 데 도움이 되었나요?
별 다섯 개로 평가해 봅시다.



공감하기

- 공감 지도
- 인터뷰하기



문제 해결

- 아이디어 제시하기



프로토타입 만들기



지금까지 우리는



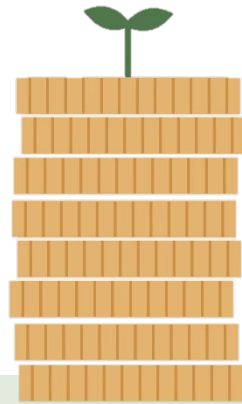
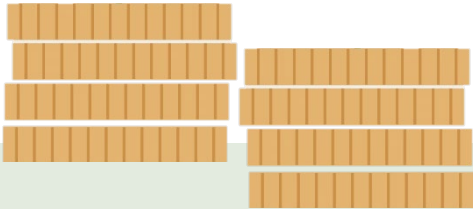
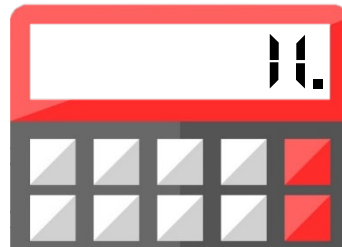
문제 정의

- 문제정의문
- 솔루션 Map



발표·평가

- 갤러리워크
- 발표하기



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 19



지금까지 배운 내용들을 돌아봅시다.

합리적인 소비습관을 만들기 위한
실천 계획을 세워볼까요?



Thinking! 소비 Design



감사합니다.