

# 놀이 기반 디자인 워크샵 방향성 제안: 해송지역아동센터 활동에서 얻은 통찰

A Proposal about Play-Based Design Workshop: Insights from Activities at Haesong Children's Center

윤요섭, 이혜경, 주현희

서울대학교 미술대학 디자인학부

Yoon, Yohseob / Lee, Hyekyung / Ju, Hunny

Faculty of Design, College of Fine Art, SNU

정의철

서울대학교 미술대학 디자인학부

Jung, Eui-Chul

Faculty of Design, College of Fine Art, SNU

• Key words: 디자인 사고, 어린이 교육, 놀이 경험

## 1. 서론

최근 창의적인 문제해결 수단으로서 디자인 사고가 주목을 받고 있다. 교육현장에서도 변화를 위한 다양한 시도가 이루어지고 있다. IDEO는 2011년 *Design Thinking for Educators*를 통해, 디자인사고를 통한 교육현장의 변화 방법을 제시하였으며, 쿠파휴잇 국립 디자인뮤지엄은 2011년 8월부터 *Design in the Classroom*을 운영하면서, 미국 K12 전 과정에 맞추어진 *Design Thinking* 교육 프로그램을 운영하였다. 최근 다양한 교육 툴킷이 만들어지고 있는데, 2015년 10월 kickstarter에 올라온 'Khandu: Inspire the leaders of tomorrow'은 창의성과 디자인 사고력을 계발하는 게임 기반 툴킷으로, *Challenges, Tools, People, Action Cards*의 네 가지로 구성되어 있다. 국내에서도 STEAM, 자유학기제 교육 등으로 관련 연구가 활발하게 진행되고 있다. 이러한 배경에서 본 연구는, 2016년 1학기 제품디자인방법론 수업에서 해송지역아동센터와 프로젝트를 진행하여, 아이들과 함께 하는 놀이 기반 디자인 사고의 교육과 실천 방향을 제안하는 것을 목적으로 진행되었다.

## 2. 프로젝트 1차 계획과 성찰

종로구 창신동에 위치한 해송지역아동센터는 초등학교 연령의 아이들을 하교 후부터 저녁 8시까지 돌보아주는 곳으로 마을 공동체 활동의 중심지이기도 하다. 우리는 이곳 4-6학년 아이들과 함께 센터 앞 등하교길 리더십 프로젝트를 진행하는 것으로 목표를 정하였다. 프로젝트 진행방법은 IDEO, 쿠파휴잇, Khandu의 선행연구를 참고하여 총 다섯 단계의 워크샵으로 구성하였다. 워크샵1은 게임을 통해 디자인의 개념을 설명하고, 워크샵2에서는 사용자조사방법으로 등하교길 리더십을 통해 바꾸고 싶은 문제를 찾아보고, 워크샵3~5에서 발산과 수렴의 과정을 통해 디자인 결과를 도출하도록 계획하였다. 워크샵1은 디자인이 무엇인지 간단히 설명한 후 스팟게티 탑쌓기 게임을 통해 디자인이 주어진 문제를 해결하는 것이라는 진행 방법을 놀이를 통해 설명하였다. 계획을 세우고 진행하는 어른들과 달리, [그림 1]의 왼쪽과 같이 아이들은 즉흥적으로 탑을 쌓는다는 점이 무엇보다 흥미로운 발견이었다. 도구가 먹을 것이라는 점도 참여에 관심을 높인 이유가 되었다. 워크샵2에서는 길을 디자인 대상으로 설정하고, 등하교길에서 바꾸고 싶은 점을 탐색해보았다. 하지만, 아이들에게 친숙한 감성 언어를 예시로 주고 자신의 느낌을 [그림 1]의 오른쪽과 같이 포스트잇에 적어 전지에 그려진 도식화된 등하교길에 붙

이는 활동으로 진행하였음에도, 아이들은 지루해하고 제대로 참여하지 않았으며 진행에 어려움을 겪었다.

[그림 1] 워크샵1(왼쪽), 워크샵2(오른쪽) 장면



이러한 상황에서 연구팀은 여러 가지 성찰을 하게 되었다. 디자인 사고의 방법, 즉 문제를 찾고 해결안을 제시하는 논리적 과정이 아이들에게는 지루하고 흥미롭지 않은 과정이었던 것이다. 언어를 통해 생각하고 이를 말과 글로 표현하는 활동은 이에 익숙지 않은 아이들에게는 어렵고 힘든 일로 인식되었다. 또한, 이 활동이 숙제처럼 인식된 것도 참여를 떨어뜨리게 된 이유였다. 무엇보다 근본적인 문제는, 디자인 대상인 등하교길과 나와 관계 형성에 실패한 점이었다. 이전에 진행한 놀이터 프로젝트의 경우는 아이들의 전폭적 관심과 참여로 인해 성공을 거두었다고 한다. 그러나 등하교길은 그저 지나다니는 조금 더러운 길일 뿐으로, 아이들에게 특별한 의미가 없었으며, 워크샵2의 구성방식은 디자인 사고를 형식적으로 적용한 계획으로 지루함을 배가시켰던 것이다.

이러한 성찰을 기반으로, 아이들에게 그 자체로 흥미로운 활동을 제공하고, 더 나아가 등하교길을 그들에게 의미 있는 곳으로 만들기 위해서, 우리는 길에 대한 경험을 넓힐 수 있는 놀이 활동을 만드는 것으로 프로젝트 계획을 전환하였다.

## 3. 놀이 기반 워크샵

워크샵3-5를 통해 디자인 결과를 도출하려는 프로젝트 1차 계획은, 놀이 기반 워크샵으로 수정되었다. 즉 워크샵3-5는 놀이를 통해 등하교길에 대한 아이들의 관심을 환기하고 익숙한 장소를 새롭게 경험하도록 제안하며, 결과적으로 긍정적인 인식을 갖게 하는 것으로 목표를 수정하였다. 구체적으로 워크샵3은 길 전체를 놀이판/캐버스 삼아 물로 지워지는 분필로 길 위에 직접 쓰고 그려보고, 워크샵4는 탁본을 통해서 길 위

의 요철과 무늬를 찾아보았으며, 워크샵5는 비닐우산을 색색으로 꾸민 다음 길로 나가 길에 오색을 입혀보는 활동으로 진행하였다.

#### 4. 놀이 기반 워크샵 준비 및 진행 과정 고찰

워크샵 준비 과정에서는 놀이를 통해 길과의 긍정적 관계형성을 도모한다는 목표 하에, 이를 가능하게 해주는 구체적 경험들을 기획하였다. 금기를 깨는 즐거움을 느끼고(워크샵3) 길을 촉각적으로 느끼고 이를 시각화하며(워크샵4) 공간을 새롭게 해주는 설치작업(워크샵5)을 해보는 등 다양한 스케일의 구체적인 경험을 기획했다.

이러한 경험을 이끌어낼 도구를 고안하는 것이 준비 과정에서 가장 중요한 일이었다. 의도된 구체적 경험을 이끌어낼 수 있도록 도구를 고안하기 위해서는 아이들에 대한 상세한 이해가 필요하다. 도구를 활용하기 위한 신체협응능력의 발달 정도, 무엇을 좋아하고 싫어하는지 등의 취향, 상황에 대한 정서적 반응 등의 심리 상태 등을 파악하고 있어야 한다. 반면 경험이 충분하지 않은 상태에서는 막연한 예측에 기반하여 아이들에게 맞지 않는 도구를 고안하기 쉽다.

진행 과정에서는 놀이 워크샵의 특성상 아이들의 즉흥성 및 창의력이 발산되는 특징을 보였다. 의도된 경험이 제대로 일어나지 않을 때 특히 아이들은 즉흥성에 기반하여 상황을 놀이로 만들어내는 능력을 보였다.

#### 4-1. 아이들에게 적합하면서도 새로운 도구

놀이 기반 워크샵을 성공적으로 이끌어가려면 아이들에게 적합하면서도 새로운 도구를 고안해야 한다. 아이들 입장에서 도구가 사용하기 어려울 경우 의도한 경험이 제대로 일어나지 않게 되며, 지나치게 익숙한 경우 의외성이 없고 단조로운 활동에 머물게 되기 때문이다.

[그림 2]의 좌측에서 보듯 워크샵4의 탁본 도구는 가제수건에 속을 채워 솜방망이를 만든 후 물감의 양과 점도를 조절하여 한지에 찍어내는 것이다. 아이들은 무늬 발견 활동보다도 색깔 찍어 그림 그리거나 던지기에 집중했으며 그 결과 재미있는 그림이 만들어졌다. 솜방망이가 사용하기 어려우면서도 던지거나 굴리기 같이 다양한 사용법에 열려있는 새로운 도구였기 때문에 의도한 활동은 제대로 일어나지 않았지만 의외의 즐거움을 발견할 수 있었던 것이다.

[그림 2] 워크샵4(좌측), 워크샵5(우측) 도구사용모습



한편 [그림 2]의 우측에서 보듯 워크샵5의 경우 목공품, 폼폼, 셀로판지, 반짝이 털실, 냅시줄 등 다양한 꾸미기 재료를 준비해갔지만, 대부분의 아이들은 익숙한 재료인 매직펜을 선택하여 그림을 그렸다. 그 결과 아이들이 의도된 활동에 집중력

있게 참여하였지만, 결과물은 다소 단조로웠고 새로운 놀이나 사용법도 거의 만들어지지 않아서 놀이로서의 즐거움이 부족했다는 한계가 있었다.

#### 4-2. 아이들의 즉흥성

아이들의 즉흥성은 의도된 방향에서 심하게 벗어나 문제를 만들면서도 그런 문제를 해결하는 과정이 힘들어도 즐기게 해준다는 점에서 양면성이 있다. [그림 3]에서 보듯 워크샵3에서 이 점이 특히 부각되었다. 아이들의 즉흥성 때문에 의도와 완전히 벗어난 방향으로 워크샵이 진행되었지만 그럼에도 놀이 워크샵이라는 본연의 의미엔 걸맞는 방향으로 마무리된 것이다. 아이들은 물에 지워지는 분필을 받자마자 흩어져서 길 전체에 낙서를 가득 해버렸고, 시간 내에 이를 다 지워야 했기에 워크샵은 계획대로 진행될 수 없었다. 하지만 아이들은 물 묻은 걸레를 바닥에 휘둘러 내동댕이치고, 호스로 물을 뿌려 무지개도 만들면서 힘들고 지루한 청소를 물놀이로 만들었다.

[그림 3] 워크샵3 도구사용모습



#### 5. 결론

이번 워크샵의 주요 시사점은 다음과 같다. 아이들의 인지 능력과 심리 상태에 맞춘 놀이 워크샵을 진행함에 있어서, 디자인 대상과 아이와의 관계를 형성하는 과정이 중요하다. 디자인 사고에서 이야기하는 공감은 적절히 형성해야 하는 것이다. 공감은 아이들의 행동 특성과 놀이가 진행되는 맥락에서 형성된다. 이때 도구는 이러한 공감 형성을 도울 수 있도록 고안해야 한다. 도구를 디자인할 때 특히 고려할 점은 아이들의 능력과 관심에 적합하면서도 익숙하지 않아 새롭게 여겨질 수 있도록 하는 것이다. 이 경우 의도한 바에 따르면서도 아이들의 즉흥성이 발산되어 자발적으로 놀이 워크샵이 진행될 수 있을 것이다. 그리고 무엇보다 디자인 사고를 어린이 교육에 적용할 때는, 디자인 사고의 방법 적용보다도 그 사고의 과정을 통해 형성되는 경험이 중요함을 유념해야 한다. 어린이들에게 자유로운 상상의 공간을 제공하고, 그 공간에서 아이들의 창의력이 발산되는 것이 진정으로 디자인 사고를 활용한 교육이라 할 수 있을 것이다.

#### 참고문헌

- IDEO, Design Thinking for Educators (Version One), 2011.4
- <http://www.designthinkingforeducators.com/>
- <https://www.kickstarter.com/projects/1251477973/khandu-building-little-thinkers>