

사업결과보고서

1. 사업명: 생각하는 청개구리

2. 사업개요

- 사업기간 : 2017년 1월~2017년 12월
- 대상: 영등포 지역 및 일반 어린이 및 성인
- 장소: 서울어린이대공원/ 서울숲 / 하자센터 / 문래초등학교 / 은빛초등학교 / 대구 수성구 수성못
- 참여인원(추진실적-총연인원): 총1,635여명
 - 움직이는 창의놀이터(공공놀이터) (약10,000명)
 - *지역형 놀이터 시범 운영@대구수성구(약4,000여명)
 - 움직이는 창의놀이터(마을놀이터) (약311명)
 - 움직이는 창의클래스@문래초 & 은빛초 (952명)
 - 창의아카데미 (약30명)
- 결산: 금268,268,760원

3. 사업내용

- 사업 추진 전략 및 목표
 - 시즌2(6년)를 마무리 하며 사업 콘텐츠를 확산하는 단계. (지역형 놀이터 시범 운영)
 - 움직이는 창의놀이터는 놀이터 모델을 안정화 하고 브랜드로서 대중들에게 다가감. 청개구리 작업장을 운영하여 창의적 어린이 활동장의 모델을 개발하고 지속가능한 마을형 놀이터를 구축
 - 움직이는 창의클래스는 2개의 초등학교와 연계, 어린이들이 학교 공간을 바꿔나가는 프로젝트를 진행하며 공교육 정책변화에 영향을 줄 수 있는 포맷 및 콘텐츠 구축
 - 어린이관련 전문가들을 초대하는 자리 마련. 전문가 네트워크와 공동 학습의 플랫폼 구축. 외부에 어린이 및 놀이에 대한 아젠다를 제시하며 영감을 주는 역할 리드 및 콘텐츠 확산.
- 사업추진체계 및 역할분담

사업 전체		사업별			
서울시	한국암웨이	하자센터 (연세대학교)	움직이는 창의놀이터	움직이는 창의클래스	
		허브팀	기획운영 파트너 : 릴리쿰	기획운영 파트너 : 블랭크	수혜 및 협력기관 : 문래초, 은빛초
- 서울시 및, 서울문화재단,	- 예산 지원 - 임직원	-총괄기획/운영 -모니터링/평가	- 놀이터 기획 및 운영, 프로그램	- 프로그램 기획 및 운영	- 프로그램 참여 및 향유

대구수성문화재단과 사업 연계	자원봉사 -홍보/마케팅	-예산 집행	개발 및 실행	- 참여자 모집, 피드백
--------------------	-----------------	--------	---------	------------------

○ 추진(실행)사업 및 일정

	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
공공놀이터					5일(@서울 어린이대공 원)				9일(@서울숲) *23~24일 지역형 시범운영@대 구(수성못)		-	
마을놀이터			4일	1일		3일	1일		23일		4일	
놀이활동가			모집	- 매달 정기 모임 -팀별 프로젝트 활동								
어린이상상단		모집	-3/24 상반기 시작 -7/28 방학시작					-8/25 하반기 시작 -11/3 쇼하자				
움직이는 창의클래스	삼양초 시공	-3/30 문래초 수업 시작(매주 목요일 1시~3시) -4/20 문래초 MOU				문래초 시공	-10/11 문래초 완공식 -9/12은빛초등학교 시작 (매주 화요일 10:30~12:00)					
어린이포럼											11월 <어린이, 세 번째 사람, 우리들>	
기타			2일~16일 <모둠모색> : 연구 과정 점검 및 전시@서교 예술실험센 터									

○ 세부 진행 내용

<움직이는 창의놀이터 - 공공놀이터>

- 유연하고 자율적이며 민주적인 놀이터 구현 : 놀이터 속 작은 놀이터들

올해 공공놀이터는 규칙과 방법이 정해져 있거나 어른들이 만들어 놓은 놀이터가 아니라 어린이들이 와서 다양한 규칙과 방법을 스스로 발견하면서 다양한 놀이를 어린이 스스로 만들어 나가는 놀이터를 만들고자 했음.

- 놀이터 슬로건에서 사용된 “미끄덩”이나 “발라당”같은 단어는 실패하는 놀이터, 실패해도

되는 놀이터라는 의미를 포함하기도 함. 실패를 안 하는 것 보다 실패를 잘하는 것이 더 중요하고 놀이의 즉흥성, 우연성을 최대로 극대화 하여 어린이들의 두려움이나 모험심, 탐구와 상상력을 발휘할 수 있는 놀이터로 조성하고자 하였음.

- 규칙과 방법이 정해진 놀이가 아니라, 새로운 놀이가 만들어지고 새로운 규칙, 방법이 발견되는 놀이터
- 어른들이 '만들어 놓은' 놀이터가 아니라, 어린이들이 참여함으로써 '만들어 지는' 놀이터 : 놀이의 즉흥성, 우연성을 최대한 살리자
- 실패하는 놀이터, 실패해도 되는 놀이터 : 놀이는 실패의 연속이자 과정. 실패하는 경험이 필요
- 대규모 놀이 축제 / 공적인 공간에서, 다수의 시민을 위한 다세대 놀이터
- 다양한 도구와 재료가 창의적으로 놀이터에 구현
- 놀이터와 어린이를 대하는 어른들의 변화에 집중 -> 무인안내

- 전체

회차	구분	주제 / 날짜	운영시간	장소	참가인원
1회	어린이날	놀이터가 미끄덩 2017년 5월 05일 (금)	14:00~ 18:00	서울어린이대 공원	7,000
2회	9월	놀이터가 발라당 2017년 9월 09일(토)	12:00~ 14:00	서울숲 내 조각공원	3,000
3회	지역형	지역형 놀이터 시범 운영 2017년 9월 23(토)~24(일)	14:00~ 18:00	대구시 수성구 수성못	4,000

- 회차별 세부 내용

A. 1회 어린이날 : 놀이터가 미끄덩



일시	2017.5.05.(금)	컨셉	놀이터가 미끄덩	참여인원	7,000
협력기관 및 단체 (2)		서울어린이대공원, 릴리쿰(땡땡이공작)			
연계(외부)인력 (총14팀, 65명)		운영스텝: 3명(영상기록2명+사진기록1명) / 공간디렉터:1명(정민) / 요원: 22명 / 놀이활동가 : 11명 / 작가: 14팀(28명)			
섹션 구분	프로그램	프로그램 내용	담당	장소	
놀이터 본부	입장 미로	미로 형태의 무인 입장 안내소. 놀이장치, 입장 팔찌, 리플렛 비치	운영진, 요원	서울 어린이대공원	
	응급기지	구급약품과 요원 배치, 미아대기소로 운영	운영진, 요원		
	이벤트 존	SNS 참여 이벤트에 참여시 리워드 증정	운영진, 요원		
	놀이 약속 장난감	놀이 약속이 적힌 주사위와 놀이에 대한 질문을 던지는 현수막을 곳곳에 배치	운영진, 요원		
	스스로 놀이터	비눗방울 놀이와 트램펄린 비치	운영진, 요원		
놀이터 속 작은 놀이터	날리고 던지고 숨이 숨~	종이박스로 구조물을 세우고 커다란 새총으로 상자를 쓰러뜨리는 놀이	함께 노~올자 통통통!(김용택, 김민휘)		
	떼굴떼굴 놀이터	동그란 것들로 가득한 떼굴떼굴 구르는 모든 것의 놀이터	만들이 (김경오, 김난희)		
	같이 가!	죽마놀이(stilts)를 응용한 놀이도구를 이용하여 함께 걷고 달리는 놀이	말하는 귀 (이선미, 박재용)		
	만물상점-놀고가게	일상의 잡다한 것들로 온갖 것들을 하고 놀입니다	공목놀이연구소(고길희 등)		
	타이어 놀이터	버려진 자동차 타이어로 만들어진 장애물을 통과하며 즐기는 모험놀이	자전거문화살롱(리짠, 잠꾸리)		
	난리쿵작 종이 올림픽	신문지를 이용한 신나는 페이퍼 올림픽	재미롱 (따시, 한솔)		
	물렁물렁 물랑물랑 말랑말랑	점토로 만들어진 공간에서 온 몸의 감각을 통해서 마음대로 돌아보는 놀이터	팀 버튼 (박지솔, 송지선, 정소영, 이마리아)		
	바람집 놀이터	바람에 의해 형태가 계속 변하는 여러 겹의 천 사이에서 자유롭게 놀 수 있는 놀이터	천만가지(손한샘, 서주리, 안병수)		
	춤추는 놀이터	나무를 이용해 밧줄로 만든 팝업 놀이터	시소 (구성국 / 전종숙)		
	숲 속의 이상한 동물원	모듈을 이용해 상상 속 이미지를 실제적인 크기로 만들어 보는 놀이터	G280(한수정, 서성협)		
	무궁화 꽃이 피었습니다	동작감시센서에 걸리지 않게 최대한 천천히 움직이는 놀이터	용도변경 (이성수, 이태호)		
번쩍번쩍 놀이터	서에 번쩍 동에 번쩍 어디선가 나타나는 놀이터	놀이 활동가			
마음껏 변하는 네모 놀이터	플라스틱 박스(우유박스)를 활용하여 레고 놀이와 같이 재활용하는 놀이	수박구리(조채린, 이종은)			

B. 2회 서울숲 : 놀이터가 발라당



일시	2017.9.09.(토)	컨셉	놀이터가 발라당	참여인원	3,000
협력기관 및 단체 (2)	서울숲, 릴리쿰(뽕뽕이공작)				
연계(외부)인력 (총12팀, 65명)	운영스텝: 2명(영상기록1명+사진기록1명) / 공간디렉터:1명(정민) / 요원: 14명/ 청소년 놀이활동가(오디세이학교) : 13명 / 놀이활동가 : 10명 작가: 12팀(25명)				
섹션 구분	프로그램명	프로그램 내용	담당	장소	
놀이터 본부	입장 미로	별도의 입장부스 없이 입장 유도. 놀이장치 설치	운영진, 요원		
	응급기지	구급약품과 요원 배치, 미아대기소로 운영	운영진, 요원		
	이벤트 존	SNS 참여 이벤트에 참여 시 리뷰드 증정	운영진, 요원		
	놀이 약속 장난감	놀이 약속이 적힌 주사위와 놀이에 대한 질문을 던지는 현수막을 곳곳에 배치	운영진, 요원		
	스스로 놀이터	비눗방울 놀이와 트램펄린 비치	운영진, 요원		
	풍선길	공간을 풍선으로 채운 놀이공간	운영진, 요원		
놀이터 속 작은 놀이터	노~올자! 퐁퐁퐁!	오색 형광 투명 비닐을 설치하고 안쪽과 바깥쪽에서 각각 그림을 그리고, 오브제를 만드는 활동	노디와 미니헬		
	떼굴떼굴 놀이터	동그란 것들로 가득한 떼굴떼굴 구르는 모든 것의 놀이터	만들이		

놀래 안 놀래	넓은 자리 깔아놓고 놀 꺼리 펼쳐놓고 놀아도 되고 안 놀아도 되는 공간	골목[고을목]놀이연구소_alleyfun
너에게만 말할 게~(speaking tube)	다양한 소리가 가득한 공원에서 서로의 목소리를 찾아보고 메시지를 전달하는 놀이	말하는 귀
숲속의 풀집, 움직이는 직조공방	자전거 휠로 만든 공간에 버려진 것들과 풀, 나뭇조각, 그리고 마음으로 이어 집 만들기	자전거문화살롱
인지원지 스파이더	나무를 최대한 활용하여 로프로 수만 가지 선으로 이루어진 거미줄을 만들어 통과한다	유아쏘파시
상상상자	여러 가지 상자를 다양하게 준비하여 그리고, 만들고 마음대로 놀아보는 놀이터	팀버튼
이상하고 느긋한 미로	마주치는 장치에서 감각을 여는 소소한 재미를 느끼고 여유롭게 쉬어가기도 하는 미로	천만가지
(놀이)먹go, (놀이)놀go, (놀이)쉬go	나무를 이용해 밧줄로 만든 팝업 놀이터	다빈치고래숲
비니리비니르르르	일상에서 쉽게 만날 수 있는 소재인 비닐로 만든 공간과 놀이감	프로젝트 비닐랩
무궁화 꽃이 피었습니다	동작감시센서에 걸리지 않게 최대한 천천히 움직이는 놀이터	무규칙이종결합공작터 용도변경
찰리와 거대한 젠가 놀이터	실내에서 소규모로 진행했었던 보드 게임인 '젠가'를 야외용으로 변환시킨 놀이로 박스를 활용하여 거대한 젠가 게임을 하는 놀이터	수박구리
도깨비! 어랏?	도깨비로 변신해 도깨비 방망이를 휘두르며 아이들에게 장난을 치며 어울리는 놀이	놀이활동가

C. 3회 지역형 시범운영 움직이는 창의놀이터@대구 수성구

● 사업 배경

- 외부(주로 재단 및 지자체)에서 놀이터 초청 문의가 점점 많아짐(올해 상반기만 7건 이상)
- 지역에도 어린이 및 놀이(터)관련 의식과 의지는 있지만 이를 상의하고 실현할 수 있는 팀이나 경험이 서울에 비해 부족한 실정
- 기존 놀이터 참여 작가들 또한 개발한 놀이(터)들을 년 2회(공공놀이터 현재 연2회 진행중) 이상으로 충분히 운영, 활용하고 업그레이드 할 수 있는 장이 필요함
- 움직이는 창의놀이터의 공공놀이터 모델은 안정화 되고 있으며, 내년(~이후3년)놀이터의 새로운 버전 및 확산에 대한 실험이 필요함
- 올해 제안이 들어온 수성문화재단(대구)와 함께 지역형 모델(확산)이 가능한지 테스트 차원에서 시도해 보고자 함

*수성문화재단 요청규모 : 예산 2천만원_진행비포함, 9/23~24 2일 운영, 공간은 서울광장1/4

확보

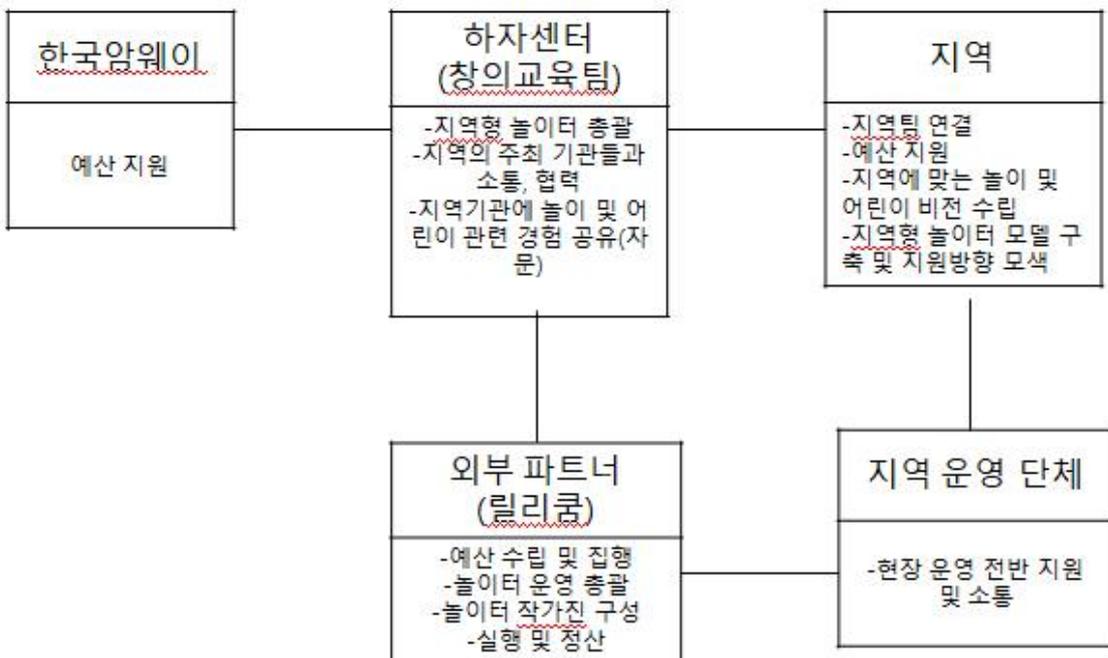
● 사업 목적

- 움직이는 창의놀이터가 만들어 가는 놀이(터) 문화 및 경험들을 지역으로 확산, 촉발시킴
- 지역에서 놀이 팀 혹은 놀이활동가가 자발적으로 생겨나도록 경험 및 기회를 제공
- 지역 기관들이 놀이문화나 어린이에 대한 장기적인 비전을 가질 수 있도록 자극, 협력의 구조 모색

● 단계별 세부 흐름도



● 협력구조



● 기대효과

- 지역형 움직이는 창의놀이터 모델링
- 놀이문화와 어린이가 자라는 환경에 대한 관점을 스스로 만들고 활동하는 지역별 놀이팀, 놀이활동가 그룹 생성
- 지역의 놀이터 주최 기관들의 장기적 비전 수립 및 활동

일시	2017.9.23.(토).~24(일)	컨셉	지역형 움직이는 창의놀이터	참여인원	4,000
협력기관 및 단체 (2)		수성문화재단(수성못페스티벌), 릴리쿰(땡땡이공작)			
연계(외부)인력 (총6팀, 31명)		운영스텝: 7명 / 지역 자원활동가: 10명/ 대구 지역팀 작가 1팀(4명) + 작가 : 5팀(10명)			
섹션구분	프로그램명	프로그램 내용		담당	장소
놀이터 본부	입장 미로	별도의 입장부스 없이 입장 유도. 놀이장치 설치		운영스텝, 자원활동가	대구 수성못
	응급기지	구급약품과 요원 배치, 미아대기소로 운영			
놀이터 속 작은 놀이터	스스로 놀이터	지관통 놀이			
		우유박스 짚기			
		상호지지구조놀이			
		카트 썩썩			
		나무 블럭 놀이			
		줄넘기			
		주사위 가위바위보			
		트램폴린			
		거대한 비눗방울			
		길 위의 스케치북			
		딱지 놀이			
		젠가 박스 놀이			
카트놀이					
박스집		노디			
바람과 놀다		비커뮤니케이션 (대구 지역팀)			
신문지 축구		팀버튼			
타이어 놀이터		자전거문화살롱			
인지원지스파이터		재미롱			

<움직이는 창의놀이터 - 마을놀이터>

A. 작은달시장 : 마을놀이터 & 놀이활동가

<마을놀이터>

- 매월 첫째 주 토요일 작은달시장의 놀이터로 결합 (총 6회 진행)
- 매월 놀이활동가들이 전적으로 기획, 운영하는 놀이터로 진행
- 놀이활동가들의 팀 프로젝트와 연계해 다양한 실험을 할 수 있도록 장을 마련

	참여 그룹	진행내용
3월	놀이활동가 (파일럿)	신문지 게임, 바닥그림 그리기

4월	놀이활동가	지관통 놀이터, 박스 터널 짓기, 스스로 놀이터
5월	미세먼지주의보로 취소	
6월	놀이활동가	안암초와 <지구별 가족캠프>연계, 놀이터 만들기 워크숍 (탈 것 만들기, 아지트 짓기) 진행 및 놀이터 운영
7월	놀이활동가	비닐기지, 비닐스케이트, 비닐장갑인형 등, 스스로 놀이터
9월	놀이활동가, 나은	<창의서밋> 연계. 놀이 릴레이 게임 '놀레이' 워크숍, 박스 그림집, 아시바 구조물 제작, 스스로 놀이터 등
11월	놀이활동가	실내 천막 짓기, 야광 투호, 낙서장 등

<놀이활동가>

- 2017년도 총 12명 활동 (구 멤버 4명/ 대다수 20대로 구성)
 - 올해 놀이활동가는 내부에 PM을 두어 놀활의 자율성이 높아질 수 있도록 기획
 - 움직이는 창의놀이터(계절/마을) 참여 및 기록, 공동리뷰, 놀이터 기획, 팀 프로젝트 등으로 정기 활동 구성 (월 3회 정기모임)
- : 'Play leader(제안자), Play reader(관찰자-기록자), Play worker(제작자)'로서 놀이활동가의 역할을 상징하여 놀이와 놀이 환경, 어린이에 대한 기록을 하고 공동으로 협의하는 라운드테이블을 지속적으로 가짐.
- : 총 3팀이 5개월간 팀 프로젝트를 수행해 볼 수 있는 비용 및 기간을 제공 (기록팀, 도구팀, 탐방팀 활동 진행), 일 년의 내용을 정리해 책자로 편집 진행 중.

- 연간 진행 과정

일정	내용	
3월	모집 및 인터뷰 (놀활PM 및 기획팀 중심) 3월 마을놀이터 진행 (파일럿) 2017 놀이활동가 OT 진행	
4월		4월 마을놀이터 기획 및 진행 고무신과의 워크숍 (5월 공공놀이터 준비)
5월		5월 공공놀이터@서울어린이대공원 참여
6월	팀프로젝트 기간	6월 마을놀이터 기획 및 진행 (지구별 가족캠프 연계)
7월		7월 마을놀이터 기획 및 진행
8월		놀이활동가 방학, 팀별 모임 기간
9월		9월 공공놀이터@서울숲 참여 9월 마을놀이터 기획 및 진행 (창의서밋 연계)
10월		리뷰 및 팀 프로젝트 정리 기간
11월	책자 정리 기간	11월 마을놀이터 기획 및 진행
12월		책자편집 TF 활동

B. 방과후 놀이터 : 청개구리 작업장

- 3월부터 11월까지 영등포 중심 지역 어린이 11명을 선발하여 총 27회차 활동하며 작업형 방과후 놀이터 모델 구축
- 작업장 학교 졸업자 주난과 하자센터 열린작업장 팀의 협력으로 아지트 제작
- 놀이, 토론, 작업의 경계를 넘나들며 전기 청소년들의 놀이터이자 비밀 기지로서 하자공간을 재해석함
- 참여 대상 및 인원 : 11세~13세 (11명) 어린이
- 활동기간 : 3월말~11월 초 (주1회, 금요일) 3시~6시 정기적 활동
- 진행내용 (27회차 공식활동 + 캠프 및 현장학습 3회= 총 30회)

회차	활동내용
1	첫만남, 공간리서치, 공간탐색, 도구 : 카메라
2	하자 내 비밀 공간탐색, 하자를 즐기는 100가지 방법 써보기
3	비밀공간 탐색 : 탐정놀이, 도구 : 돋보기, 카메라,노트,필기구(스케치),
4	옥상탐색 : 불피우기, 물놀이
5	아지트를 위한 대화 : 하자공간은 누구의 것인가? 등으로 시작
6	아지트 작업을 위한 인터뷰 준비,
7	아지트 작업을 위한 인터뷰 준비
8	아지트 작업을 위한 인터뷰 : 살림집을 만든 청년과정과의 만남
9	목화학교 실만들기 체험 + 아지트 공감각각을 익히기 위해 실로 가상의 벽 상상해 보기
10	공간정비 , 벽돌나르기, 달고나파티
11	공간디자인 워크숍 : 전문가(주난)과의 만남
12	아지트에서 무엇을 할건지, 아지트 약속 등 논의 / 합의 과정의 난항들.
13	아지트 제작 : 파레트 운반,해체
14	아지트 제작 : 외벽과 내벽 인테리어 방식 토의
15	아지트 제작 : 아지트 골조 작업
16	아지트제작 : 아지트 월업(wall-up)1층 제작
17	아지트 제작 : 2층 제작 및 바니쉬 칠하기
현장학습	영메이커서울 방문
여름캠프	사피엔스캠프@서서울문화예술교육센터
18	달시장 사건1 : 어린 동생들과의 갈등, 외부와 소통 난항
19	오픈하우스 준비
20	아지트 이름, 청작은 뭐하는 곳인가? 낭콩이 이야기(사회성 토론)
21	오픈하우스 준비 : 가렌다
22	오픈하우스 : 티타임과 달고나, 인터뷰영상 상영, 하자투어
23	오픈하우스 리뷰, 작달 사건 긴급 회의
24	쇼하자 준비시작 : 작업팀 정하기, 하자문화유산이야기 나눔, 규칙확정, 노노송개사, 떡볶이 파티
25	아지트 청소, 보수작업
현장학습	문화비축기지 방문
26	쇼하자 준비, 리허설, 노노송 녹음
27	쇼하자

<움직이는 창의클래스>

-사업운영개요

	문래초 (상반기)	은빛초 (하반기)
대상기관 및 인원	문래초 5학년 4반 1학급 (26명)	은빛초 5학년 한들반 1학급(30명)
연계(외부)인력	블랭크(BLANK) 라디오플랜, 어반플러스	블랭크(BLANK) 라디오플랜, 마이니아
운영형태 및 수업횟수	주 1회 수업, 총 17회차 정규 수업시간 활용 및 방학수업 1회	주 1회 수업, 총 12회차 정규 수업시간 활용

-사업세부내용

1) 연간 진행과정

일정	내용	
	문래초	은빛초
3월	학교 미팅 및 수업 시작	—
4월	MOU체결 참여디자인 수업	
5월		
6월		
7월	공간 시안 협의	학교 섭외 및 미팅
8월 (여름방학)	방학수업 1회 진행 내부공간 시공	
9월	내부공간 공사 종료	MOU체결 참여디자인 수업
10월	준공식 진행	
11월	외부공간 업체 섭외	
12월	외부공간 시공 및 완성	
2018년 1월 (예정)	—	시공 예정
2018년 2월 (예정)		준공식 예정

2) 세부 내용

A. 문래초

1회차	1단계 참여 (참여자 역량관찰 및 진단)	- 친구소개('내친구는 000'). 창클수업 소개('구석구석 우리학교')
2회차		- BLANK 소개
3회차		- 학교 내 공간에 대한 추억,기억,놀이, 활동 이야기 나누기
4회차		- 친구의 상상학교(1:1 인터뷰방식)
5회차		- 2개의 상상학교 그림을 1개의 그림으로(2명) - 4개의 상상학교 그림을 1개의 그림으로(4명) - 8개의 상상학교 그림을 1개의 그림으로(8명)
6회차	2단계 참여 (참여자의 욕구 파악 및 세부 공간 선정)	- 그림 속 자신의 의견을 요소로 찾고 키워드로 정리
7회차		- 공간 키워드 정리 (놀공간, 실공간, 배움공간, 비밀공간)
8회차		- 문래초 내 공간탐방 계획
		- 문래초 공간 탐방 - 문래초 공간 탐방 리뷰

9회차		- 상상 속 공간을 현실화 하기 가장 적합한 공간 3곳 선정
10회차		- 공간 제안서 작성(개인) - 공간별 조별 제안서 작성(공간별)
11회차	3단계 참여 (공간 디자인워크숍 및 참여자 확장)	- 공간 점검체크리스트
12회차		- 점검체크리스트 결과발표 ('운동장', '미디어마당')
13회차		- 미디어마당 지점토 공간디자인
14회차		- 운동장 벤치 콜라주 디자인
15회차		- 광고 홍보물 제작(영상&포스터)
16회차		- 다른 친구들에게 공간변화 알리기
17회차	방학수업	- 실사이즈 스탠드 구조물 디자인

B. 은빛초

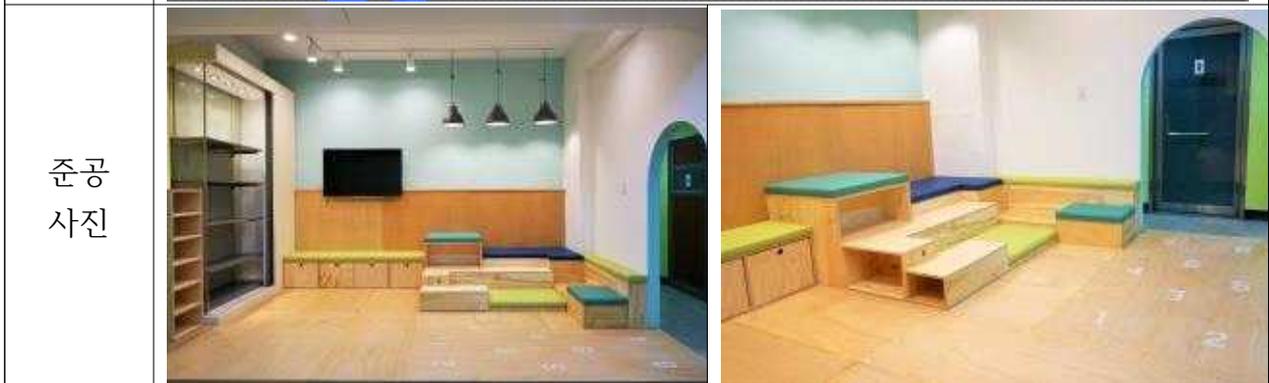
1회차	1단계 참여 (참여자 욕구파악)	- 창클 수업 소개, BLANK 소개
2회차		- 애착공간 이야기하기
3회차		- 두리번 두리번 학교관찰, 말지도 만들기
4회차	2단계 참여 (공간 선정, 인터뷰 및 공간 디자인)	- 공간 요소 찾기, 공간 리스트 만들기
5회차		- 바꿔 볼 공간 인터뷰
6회차		- 공간 확정 및 실측
7회차		- 공간 디자인1 (평면 디자인, 레고 디자인)
8회차		- 공간 디자인2 (벽, 바닥, 천장)
9회차		- 공간 디자인3 : 입체감 부여하기 (매직 블록 워크숍)
10회차	3단계 참여 (참여자 확장)	- 3D공간 디자인 확인, 전체 수업 리뷰
11회차		- 공청회 (공간디자인 공유회)
12회차		- 공청회 피드백 수정 및 규칙&공간이름 짓기

3) 공간 시공 내용

문래초 : 미디어마당	
시공 전 사진	
선정 이유	- 문래 미디어마당'이라는 이름으로 공간이 조성되었으나, 관리되지 않아 낙후되고 쓸모가 사라진 공간이었으며, 본래의 취지인 '미디어' 공간의 목적대로 쓰여지지 않았음. 이에 창의클래스에 참여한 5-4반 어린이들이 전교생을 위한 휴식 및 놀이의 공간으로 재

단장하는 것과 함께, '미디어마당'의 취지를 살려 자신들이 만든 작품 및 영상, 신문 등이 전시되고 재생되는 공간이 되도록 개선의 방향을 제안함

- 화장실 옆에 위치해 악취가 자주 나는 공간이었기에 개선 필요
- 들여다보지 않는 트로피 등이 전시되어 있는 공간으로, 전시성 학교 역사를 넘어 학생들의 공간으로 되돌려줄 필요성을 느낌



변화 지점

- 높낮이가 있는 벤치형 가구를 조립제작해 앉거나 눕고 기댈 수 있도록 함
- 나무바닥을 샌딩한 후, 신발을 벗고 입장할 수 있도록 하였고, 사방치기 판을 바닥판에 조립해 넣어 놀이공간임을 생각할 수 있게 함
- 조명을 교체해 밝고 따뜻한 느낌으로 보완하였고, 기존의 트로피가 전시되어있던 선반을 비워 어린이들의 작품 전시 및 책을 놓아두는 공간으로 만들.
- 개방형 벽체를 메워 아치형으로 보완해, 화장실 통로를 반 정도 막음과 동시에 아담한 느낌의 휴식공간으로 조성
- 기존의 미디어마당의 목적대로 사용될 수 있도록 TV는 그대로 재설치하였음.

문래초 : 운동장 벤치

시공 전 사진



선정 이유

- 체육시간 및 점심 시간, 쉬는 시간 등에 자주 사용되는 운동장 벤치는 그늘막이 없어 햇볕이 강하게 내리쬐는 장소임. 어린이들이 비와 해를 피할 수 있는 벤치로 바꾸기 위해 벤치 공간 선정

공간 시안 (1번)



<p>공간 시안 (4번)</p>	<p style="text-align: right;">움직이는 창의클래스_문래초등학교</p> <p>CONTENTS 계획안_벤치</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="351 336 758 526"> <p>/3번 벤치</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 그늘막 설치 (폴리에스터) ✓ 높낮이가 다양한 벤치 추가로 설치 ✓ 가방을 올려두거나 앉을 공간 </div> <div data-bbox="981 336 1388 526"> <p>/4번 벤치</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 그늘막 설치 (금속) ✓ 구조물을 활용하여 넝쿨식물 등 설치 </div> </div> 
<p>준공 (진행중)</p>	

<창의아카데미- 어린이포럼 ‘어린이, 세 번째 사람, 우리들’>

- 사업운영개요

- 일시 : 2017년 11월 11일 (토) 2:00-5:00
- 대상 : 어린이와 함께 살기, 어린이 교육에 관심있는 교사, 활동가, 작업자, 부모 등
- 초청연사 : 김지은 아동문학평론가, 윤가은 <우리들> 감독
- 참여인원 : 약 30명
- 세부주제구성
 - ‘어린이의 목소리’
 - ‘어린이들의 우정과 관계 지형도’
 - ‘어린이들의 모험, 작업, 그것을 통한 성장’

4. 홍보 및 외부연계

○ 홍보실적

- 인쇄 및 설치 홍보물(포스터, 리플렛 등)

움직이는 창의놀이터 : 공공놀이터 <놀이터가 미끄덩> & <놀이터가 발라당>



포스터



리플렛 등

**놀아야
놀이러가 되는
놀이러**

시민들이 스스로 만드는 공공놀이터

~~어른~~
**입장불가
어른이
입장가능**

시민들이 스스로 만드는 공공놀이터

**?
궁금한 게 있으면
어린이에게
물어보세요**

시민들이 스스로 만드는 공공놀이터

**묻지도
따지지도 말고
알아서 놀자**

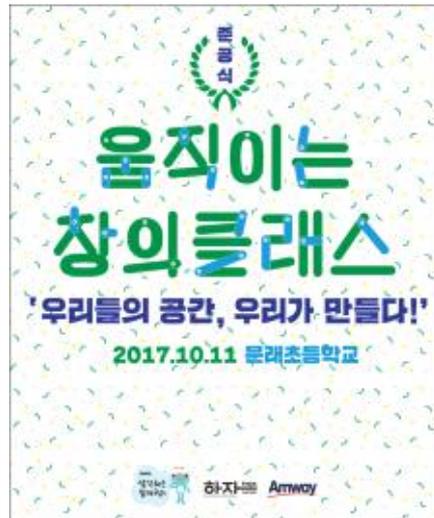
시민들이 스스로 만드는 공공놀이터

**놀이는 셀프!
노는 물에는
위아래가 없다!**

시민들이 스스로 만드는 공공놀이터

기타 현장 사인물 등

움직이는 창의클래스@문래초 (준공식 현수막)



어린이포럼 <어린이, 세 번째 사람, 우리들>



- 온라인 채널 : 관련 웹사이트 및 SNS를 통한 홍보 진행 (웹포스터, 브로슈어, 안내문 등)

구분	링크주소
생각하는 청개구리	- 웹사이트 : www.thinkingfrogs.com - 페이스북 : https://www.facebook.com/thinkingfrog2012
하자센터	- 웹사이트 : www.haja.net - 페이스북 : https://www.facebook.com/hajacenter - 뉴스레터

○ 외부연계 *각 사업별 세부내용 참조

전체	참여자수 1,635명 활동운영횟수 69회 프로그램 개수 107개 협력기관 및 단체 7개 외부 연계 186명
움직이는 창의 놀이터	참여자수 14,311명(공공14,000+마을300+방과후11명) 운영횟수 39회(공공 3회, 마을 6회, 방과후30회) 프로그램수 107개 (공공57 + 마을20 + 방과후30) 협력기관 및 단체 5개 외부 연계(스텝+놀이활동가+작업자) 총175명 (공공161 + 마을13 + 방과후1)
움직이는 창의클래스	참여자수 952명 운영횟수 29회 함께한 기관 2개 함께한 파트너그룹 3개 (운영인력 총9명)
창의아카데미	참여자수 30명 운영횟수 1회 외부 초대(개인) 2인 (김지은, 윤가은)

5. 전체평가

움직이는 창의놀이터 배경 및 흐름

2012	2013	2014	2015	2016	2017
<p>어린이창의인재 육성사업으로 시작</p> <p>“창의”의 재해석 “더불어사는 창의”</p> <p>이런 창의적 어린이를 키우기 위해 필요한 요소들: 자율성, 다양성, 관계성</p> <p>↓</p> <p>생각하는 청개구리 문화예술교육 프로그램 작업자 X 어린이 (+창의페스타)</p>	<p>놀이의 발견</p> <ul style="list-style-type: none"> - 창의페스타를 통해 놀이의 힘 발견 - 어린이들에게 놀 시간, 놀 공간, 함께 놀 사람의 부재함 발견 - 동시에 작업자 스스로 삶에서 놀이가 부재함 발견 - 사회적 의미의 창의 -> 다세대 놀이터, 협동 놀이, 놀이활동가 <p>↓</p> <p>- 개인의 역량 강화가 아닌 “환경”의 변화 필요성 인식</p> <p>↓</p> <p>놀이축제의 시작 움직이는 창의놀이터</p>	<p>다세대 놀이터</p> <ul style="list-style-type: none"> - 세대가 어울리는 놀이 지향 - 놀이에 대한 질문들: 놀이난감모임 <p>놀이에 대한 발견</p> <ul style="list-style-type: none"> - 들: 새로운 생각을 알람의 시간 - 생: 스스로 생각하고 행동하는 사람을 성장 - 결: 함께 놀면서 타인과 세상과 어울리는 경험 <p>↓</p> <p>세대가 어울려 노는 움직이는 창의놀이터 본격 활성화 “함께 놀자”</p>	<p>놀이터 확산</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이문화의 확산 - 놀이약속 - 공공공간 <p>- 믿음: 이미 배움과 성장에 유능한 시민으로서의 어린이</p> <p>-> 어린이가 배움과 성장의 주체로 드러나는 놀이터</p> <p>3가지 주요 요소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생각하는 손 - 어울림의 몸 - 탐험가의 마음 <p>↓</p> <p>- 계절놀이터: 계절이 테마가 됨 / 일상 사물이 놀잇감 / 다세대 놀이터</p> <p>- 마을놀이터: 모험놀이터 실험, 단골 어린이들 생겨남(놀이연구가)</p> <p>- 순회놀이터: 첫 공공공간에서 열림(@시민청)</p>	<p>“놀이”에 대한 전국적 화두</p> <p>그 속에 어린이들의 목소리는? 어린이들의 세계는? “다시, 어린이”</p> <p>- 시민으로의 어린이</p> <p>- 놀이의 전문가인 어린이</p> <p>- 어린이들의 목소리와 모습이 드러나고 발견되는 놀이터</p> <p>↓</p> <p>- 공공놀이터: 어린이들이 삶의 주체성을 회복하는 놀이터 -> 방법으로 관계, 감각, 상상 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 청개구리 상상단 - 마을놀이터: 단골 어린이들의 놀이터이자 작업장 - 사피엔스 캠프 	<ul style="list-style-type: none"> - 우리가 발견한 어린이의 모습들 - 변화의 대상은 이미 갈 노는 어린이가 아닌 어른들 - 작업하는 어린이 <p>(공공놀이터)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2회 진행(봄, 가을) - 서울어린이대공원, 서울숲공원 <p>(마을놀이터)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이활동가 - 마을단골(어린이, 어른이) <p>-<청개구리작업장> 어린이모집 및 정기적 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사피엔스 캠프

공공놀이터 X 마을놀이터

구분	공공놀이터	마을놀이터
형태	계절놀이터(연4회)-공공놀이터 도심속 대규모 놀이 축제	마을의 어린이 장터와 놀이터
시기	연4회 -> 연2회	매월 1회 (3월~10월)
대상	서울 및 경기도 어린이, 부모	영등포 지역 어린이, 부모
인원	최소 300명, 최대 1만명	평균 30~50명
인력	<ul style="list-style-type: none"> 기획팀(하자센터+파트너) 5~6명 현장운영팀(하자센터) 5~10명 놀이터작가 10~15팀 (20~40명) 운영요원(청년) 15~20명 놀이활동가(청년 및 청소년) 10~20명 디자인 및 홍보(하자센터) 2~3명 기록(사진 및 영상) 2~3명 총 60~100여명 	<ul style="list-style-type: none"> 담당자 2명 놀이활동가 10~15명 총 최소 2명~
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 파급(영향)력 및 확장 가능성 - 어른(부모, 작가, 기획자 등)이 성장 - 시의성을 가지는 기획, 주제가 가능 - 일회성 - 공간, 예산에 따른 변수가 많음 	<ul style="list-style-type: none"> - 마을기반 -> 지속가능성 - 마을과 마을의 어린이 성장 - 마을 자원의 재발견 및 생태계 실험이 가능 - 적은 예산과 인력 - 꾸준하게 연결하고 지켜보는 사람/시간이 필요

공공놀이터 흐름1

영상보기 -> 2012. 창의페스타

2013. 생각하는 청개구리(더불어 사는 창의)

2012~2013 창의페스타 -> 움직이는 창의놀이터

<특징>

-문화예술워크숍 및 체험 형태의 놀이가 주를 이룸

<믿음>

-‘창의’의 재해석: 더불어 사는 창의 / 사회적 의미의 창의

<성과>

-놀이의 발견

-놀이약속

<과제 및 질문>

-우리 삶에서 놀이란? 어린이들에게 놀이란?

공공놀이터 흐름2

영상보기 -> 2014. 함께놀자_움터@분당

2015. 움직이는 창의놀이터@분당(미니다큐)

2014~2015 다세대 놀이터 + 계절놀이터 버전

<특징>

-다세대놀이터 / 계절별 자연이 소재가 됨

-일상 생활 속 물건을 재활용 / 다양한 재료가 창의적으로 놀이터에 구현

-문화예술워크숍 및 체험 형태의 놀이가 남아있음

<믿음>

-‘창의’의 재해석: 더불어 사는 창의 / 사회적 의미의 창의

-이미 배움과 성장에 유능한 시민으로서의 어린이

<성과>

-몸놀이, 협동놀이, 모험 놀이 시도

-놀이난감모임: 놀이활동가들의 발견

-새로운 재료와 도구에 대한 발견: ‘스스로 놀이터’의 기반

<과제 및 질문>

-놀이터에서 어린이와 어떻게 만날까?

-놀이터에서 드러나는(발견되는) 어린이의 존재는 어떤 모습인가?

-어떤 놀이에 어린이와 어른이 더 몰입하는가?

공공놀이터 흐름3

2016. 05. 05 씨릿씨릿 손바닥 마주치는 소리@서울광장

2016. 08. 20 쿵쿵말랑말랑쿵쿵@서울혁신파크

2016. 10. 02 몽글몽글 상상이 부푸는 거리@시민청

2016 공공놀이터 버전1

<특징>

- 어린이들이 스스로 삶의 주체성 및 주도성을 회복하길 바라는 놀이터 ('관계, 감각, 상상'을 제안하며 기획)
- 대규모 놀이 축제 / 공적인 공간에서, 다수의 시민을 위한 다세대놀이터
- 다양한 도구와 재료가 창의적으로 놀이터에 구현
- 문화예술워크숍 및 체험 형태의 놀이가 점차 사라짐

<믿음>

- '창의'의 재해석: 더불어사는 창의 / 사회적 의미의 창의
- 이미 배움과 성장에 유능한 시민으로서의 어린이
- 놀이의 전문가인 어린이

<성과>

- 놀이의 전문가인 어린이 발견: 새로운 놀이를 창조하는 어린이
- 재료와 도구를 활용하는 어린이 발견: 노는 어린이 = 작업하는 어린이 발견 -> '청개구리작업장' 발견
- 어린이 정기적 모임 '청개구리 상상단' 운영 -> '청개구리 작업장'으로 발전
- 메이커 정신과 놀이의 결합 시도: 새로운 파트너그룹의 성장
- 놀이작가, 놀이활동가, 요원들의 만남과 성장: 놀.만.사(놀이터를 만드는 사람들)를 통한 느슨한 네트워킹
- 전문가(고무신)와의 만남을 통한 성장과 지지

<과제 및 질문>

- 놀이터에서 어른과는 어떻게 만나야 하나? (소비자적 태도의 어른들, 서비스를 받으려는 어른들)
- 공공놀이터로서 시민주도적 문화들 어떻게 만들까? (어떤 메시지를 전달할까)

공공놀이터 흐름4

2017. 05. 05 놀이터가 미끄덩@서울어린이대공원

2017. 09. 09 놀이터가 발라당@서울숲공원

2017 공공놀이터 버전2: 유연한 놀이터로의 새로운 모델

<특징> 유연하고 자율적이며 민주적인 놀이터 구현: 놀이터 속 작은 놀이터들

- 규칙과 방법이 정해진 놀이가 아니라, 새로운 놀이가 만들어지고
- 새로운 규칙, 방법이 발견되는 놀이터
- 어른들이 '만들어 놓은' 놀이터가 아니라, 어린이들이 참여함으로써 '만들어 지는' 놀이터
- : 놀이의 즉흥성, 유연성을 최대한 살리자
- 실패하는 놀이터, 실패해도 되는 놀이터: 놀이는 실패의 연속이자 과정. 실패하는 경험이 필요
- 대규모 놀이 축제 / 공적인 공간에서, 다수의 시민을 위한 다세대 놀이터
- 다양한 도구와 재료가 창의적으로 놀이터에 구현
- 놀이터와 어린이를 대하는 어른들의 변화에 집중 -> 무인안내

공공놀이터 흐름4

2017.05.05 놀이터가 미끄덩@서울어린이대공원

2017.09.09 놀이터가 발라당@서울숲공원

2017 공공놀이터 버전2 : 유연한 놀이터로의 새로운 모델

<믿음>

- '창의'의 재해석 : 더불어 사는 창의 / 사회적 의미의 창의
- 이미 배움과 성장에 유능한 시민으로서의 어린이, 놀이의 전문가인 어린이
- 변화의 대상은 이미 자유롭게 놀 줄 아는 어린이가 아닌 어른들

<성과>

- 어른들이 '어린이'로 변화하는 경험과 문화로서 파생되는 놀이터
(놀아야 놀이터가 되는 놀이터, 노는 물에는 위아래가 없다, 궁금한 것이 있으면 어린이에게 물어보세요, 세상 놀이 여든까지, 놀이는 셀프 등)
- 어른(놀이전문가, 고무신) - 전문작가 - 청년 - 청소년 - 어린이 - 어른 모두가 자유롭게 드나들며 각자의 역할 속에서 서로 만나고 함께 성장하는 놀이터
- 지역형 놀이터(대구) 시범 운영 (2017.09.22~23)

<과제 및 질문>

- 놀이터에서 어른과는 어떻게 만나야 하나? (소비자적 태도의 어른들, 서비스를 받으려는 어른들)
- 공공놀이터로서 시민주도적 문화를 어떻게 만들까? (시민들에게 어떤 메시지를 전달할까)
- 좀더 어린이 중심의 놀이터를 구현하려면?
- 작가들의 놀이로 콘텐츠를 구현해보는 실험, 노력이 필요(작가들, 놀이활동가들의 성장이 필수)
- 지역으로 움직이는 지역형 놀이터의 가능성

공공놀이터 인사이트

놀이터의 성장 : 놀이터를 만드는 작가들의 성장

- "어떤 놀이터를 만들까?" 작가들을 위한 가이드라인

<이렇게 준비해요>

1. 3가지 (어울림의 몸, 생각하는 손, 탐험하는 마음)를 아이들이 습득하고 스스로 경험할 수 있는 놀이가 되길 바래요.
2. 어린이들은 무엇을 해줘야 하는 '대상'이 아니라 이들이 주도성을 가지고 스스로 창의력을 발휘할 수 있는 놀이가 되었으면 해요.
3. 예측 가능한 결과를 측정하는 것에서 벗어나 어린이들의 활동에 좀 더 힘을 실어줄 수 있는 방법을 모색해요.
4. 소비적인 결과물이나 소모적 활동을 지양해요. (환경이나 건강에 좋지 않은 결과물은 아니었으면 해요)
5. 키즈카페나 방과후 교실에서 경험하는 활동 보다는 환경, 자연, 놀이의 기쁨을 알 수 있는 놀이를 지향해요.
6. 더불어 사는 마음과 자세 그리고 손(노동)에 대한 생각을 하는 활동이면 좋겠어요.

<이렇게 진행해요>

1. 어린이 저마다의 속도를 존중해줍니다.
2. 정답이 없어야 해요.
3. 참여 어린이의 결과물로 순위를 정하거나 일률적인 평가는 하지 않아요.
4. 어린이와 놀이작업자가 공동 작업자/놀이친구로 서로 존중하는 태도를 가져요.
5. 어른도 가족도 함께 프로그램에 참여하는 다 함께 어울려 노는 놀이터를 지향해요.
6. 시작과 마무리 작업(청소, 정리)도 아이들의 놀이 활동의 하나로 진행되길 바래요.
7. 어린이들의 이야기와 행동을 관찰하고 기억해주세요.

공공놀이터 인사이드

놀이터의 성장 : 놀이터를 만드는 작가들의 성장
- “어떤 놀이터를 만들까?” 작가들을 위한 가이드라인

가장 중요한 것

- ✓ 어린이를 발견하는 새로운 경험
- ✓ ‘나와 다른 존재’로 어린이를 만나는 태도
- ✓ 나의 작업과 활동이 공공적 지대에서 읽히는 것
(작업의 연장, 확장)

공공놀이터 인사이드

놀이터의 성장 : 어린이 시민의 성장

우리가 놀이터에서 만난 어린이들은,

- ✓ 놀이전문가
- ✓ 이미 창의적이고 배움에 유능한 시민
- ✓ 도구와 재료를 활용하는 작업자
- ✓ 놀이가 곧 작업이고, 작업이 곧 놀이

공공놀이터 인사이트

놀이터의 성장 : 어른 시민의 성장

어른 말고 '어른이' 되기

- ✓ 놀아야 놀이터가 되는 놀이터
- ✓ 노는 물에는 위아래가 없다
- ✓ 궁금한 것이 있으면 어린이에게 물어보세요
- ✓ 세 살 놀이 여든까지 간다
- ✓ 놀이는 셀프
- ✓ 어떻게 하면 놀이를 발견할 수 있을까?
- ✓ 놀이터가 붐벼도 놀이를 즐길 수 있는 방법은 무엇일까?

마을놀이터 흐름1

2013~2014마을 놀이터@ 달시장

〈특징〉

- 마을장터인 '달시장(Since2010/하자X방물단)'과 함께, 놀이터 섹션을 진행
- 지역주민들을 대상으로 한 정기적/팝업놀이터
- 예술워크숍중심의 놀이터 구성
- 청년놀이활동가 그룹의 탄생

〈성과〉

- 지역주민 가운데 놀이터 작가 활동을 통해 제2의 커리어를 시작하는 사례 발굴
- 지역 단골 그룹의 형성 (주로 '엄마' 및 자녀들의 커뮤니티)
- 청년들이 성인(부모) - 어린이 사이에서 놀이의 '다리' 역할 수행
- 놀이활동가들이 '놀이'와 당사자성에 대해 질문하게 되는 계기

〈과제 및 질문〉

- 단골 그룹을 어떻게 더 활성화시킬 수 있을까?
- 하자와 지역 주민들 간 관계의 밀도를 어떻게 높일 수 있을까?

마을놀이터 흐름2

2015. 움직이는 창의놀이터@하자(미니다큐)

2015. 움직이는 창의놀이터@하자(월별스케치)

2015~2016 마을 놀이터@ 달시장 & 작은달시장

〈특징〉

- 2015년 지역단골그룹을 중심으로 '작은달시장'의 시작 (포스터): 작고 빈번한 모임
: 놀이 뿐만 아니라 소규모로 요리, 손작업, 나눔 등 할 수 있는 장터 및 '스스로 놀이터' 재편
: 어린이들이 직접 차리는 작은 가게, 워크숍 등을 진행
- 2015년 달시장에서는, 작은달시장과 콘텐츠의 차별을 두면서 '모험놀이터' 시도
- 2016년 작은달시장은, 놀이활동가의 홈그라운드 놀이터이자 공공놀이터를 준비하는 실험의 장

〈성과〉

- 어린이단골의 본격적인 증가 (2016년 어린이들의 작당모임 지원, '사피엔스 캠프' 진행)
- 놀이활동가 그룹의 자기주도 프로젝트에 대한 욕구 발견
- 큰 이벤트인 공공놀이터와는 다른 호흡, 리듬의 실험
- 기획과 섭외의 품을 줄이고, 참여자들이 곧 생산자 및 주체가 되는 모델.
: 판매자와 소비자, 놀이터 프로그램 작가와 참여자 등의 구분 사라지는 장

〈과제와 질문〉

- 작은달시장에서 놀이활동가의 역할은 무엇이고, 어떻게 꾸준히 성장할 수 있는가?
- 놀이터 콘텐츠의 업그레이드 이슈?

마을놀이터 흐름3

2017~ 작은달시장

〈특징〉

- 전면적으로 놀이활동가에 의해 기획, 운영되는 놀이터로 전환
- 놀이활동가가 프로젝트를 꾸리고 실험해볼 수 있는 장
- 외부 섭외는 거의 진행하지 않음

〈성과〉

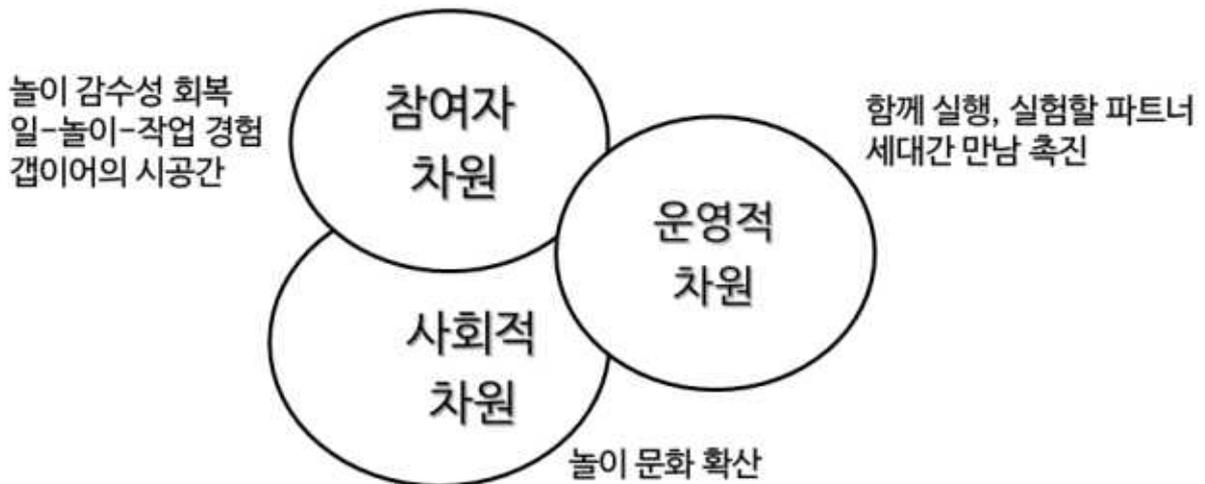
- 놀이활동가 영역에서 좀 더 자세히

마을놀이터 인사이트

1. '판'의 성장 = 사람의 성장 | 어떻게 놀이터를 중심으로 들어오는 사람들이 성장하는 생태계를 만들 것인가
 - 스케일과 호흡, 리듬이 서로 다른 판(공공/마을)을 병렬적으로 진행
 - 그 사이를 넘나드는 코어 그룹의 생성 (놀이활동가, 청개구리 상상단 등)
 - 그 과정에서 발견된 가치(Lesson Learned)가 다른 그룹 및 사업에도 적용
2. 무엇을 할 것이냐(HOW) 이전에 누구를 만나고, 누구와 함께 하는가 (WHO)
 - 놀이 소프트웨어(프로그램) 및 하드웨어(시설 및 공간) 범람의 시대
 - 일/프로젝트의 중심에 최종적으로 만나는 대상이자 현장인 '어린이'를 두는 것
 - 어린이는 어떠한 존재이며, 어떻게 성장하는가 (청개구리 작업장)

놀이활동가 시작과 배경

- <움직이는 창의놀이터>를 펼치고 꾸릴 스태프이자 놀이문화를 활성화하는 청년 그룹의 필요성 속에서 탄생 (2014년~현재)



놀이활동가 활동 정의1

- 놀이하는 몸을 깨우며,
함께 놀 동료(어린이~청년)를 만나는 활동
- 놀이터를 실행하고 실험하는 파트너
- 세대 간 어울림의 다리 역할

놀이활동가 활동 정의2

- Play Leader(놀이, 촉진, 제안)
- Play Reader(놀이, 관찰, 기록)
- Play Worker (놀이, 구상, 제작)

놀이활동가의 운영원리

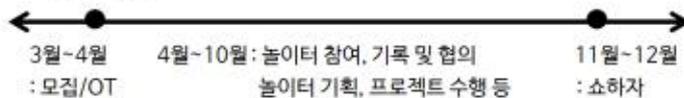
- 자조모임 : 자발성에 기반한 커뮤니티
- 상호학습그룹 : 참조그룹 내에서의 성장
- 라운드테이블 : 수평적 위치에서의 대화
- 기록과 협의 : 놀이터를 재구성하는 민주적 도구

놀이활동가 운영개요

- 대상 : 20-30대 후기 청소년 & 청년그룹 중심
- 17~19세 청소년 그룹 간헐적 연계
- 인원 : 연 15명 내외
- 2년 이상 활동자 : 7명, 4년 이상 활동자 : 3명
- 모집 : 페이스북, 하자넷 등을 활용한 온라인 모집
- 이후 서류-(전화)인터뷰 등 통해 선발

놀이활동가 운영개요

- 활동기간 : 약 1년 (지속활동 가능)
- 활동과정



- 지원 : 소정의 활동비 지원
-연도별 지급방식 조금씩 상이

연도별 주요 흐름 2014-2015.

2014	
운영(1기)	월3회 워크숍 형태의 정규모임 - 놀이, 학습모임(시대읽기), 놀이터 기획, 놀이포럼 준비 등
주요질문	왜 이 시대에 놀이가 필요한가? 우리는 왜 지금 놀이에 대해 얘기하나?
특징	-언어화 및 포럼 개최 : 학습모임 및 포럼을 통해, '틈/생/걸' 이라는 놀이의 사회적 역할에 대해 발신 -청년 당사자 정체성 : 놀이하는 법을 잃어버린 세대에 대한 공감대
2015	
운영	운영적 한계와 가능성 : 정규모임 없이, 놀이터 때에만 모임. - 그럼에도 지속하는 그룹의 발견
특징	-운영스태프와 놀이활동가 역할 분리 : 어린이와의 놀이에 집중 -지역 고등학교와의 연계 실험 : 이우고등학교 17-19세 자원활동 (진로탐색과의 연결)

연도별 주요 흐름 2016

2016	
운영(2기)	지속하는 그룹을 발견하며 정규모임 재조직, 월 2회 모임.
주요질문	어린이는 어떻게 놀이판에서 배우고 성장할까? 배움의 주체인 어린이를 어떻게 드러낼까? (청년 당사자 >> 어린이)
특징	-기록과 협의의 운영원리 : 레지오 교육팀의 기록 워크숍 진행 (관찰 - 기록 - 협의를 통한 '간주관성')
성찰	방향성에 대한 고민 -play leader (놀이, 촉진, 제안) -play reader (놀이, 관찰, 기록) -play worker (놀이, 제작, 수리)

연도별 주요 흐름 2017

2017	
운영(3기)	놀활이 직접 운영하도록 권한 부여 -모집, 인터뷰, 선발, 모임내용 구성, 스케줄 관리, 진행 등 -월 3회 모임
주요질문	-어린이, 그리고 놀활은 어떻게 자신의 사회(놀이판)에서 배우고 성장할까? -어린이들의 놀이와 배움의 장면을 어떻게 드러내고, 증폭시킬까? -어린이와 놀활은 어떻게 관계를 맺어야 할까? -어린이들에게 배운 놀이정신 (Spirit of Play)을 어른들에게 어떻게 발신할 수 있을까?
특징	팀 프로젝트 진행중 : 도구팀, 탐방팀, 기록팀 상호연계

놀이활동가의 지향

*목표: 놀이, 기록, 협의를 통한 “실천” 커뮤니티로의 성장 / 메시지 발신

- 놀활 : 협의를 통해 입체적인 집단의 정체성과 지식 공유
- 어린이 : '놀아주는 대상'이 아닌, 동료로서 어린이 만나기,
놀이터에서 발견하는 어린이의 이미지 축적
- 놀이터 : 어린이들의 놀이가 일어나는 참조점 (환경) 만들기,
지속가능성에 대한 고려

놀이활동가의 성과 및 고민

- 성과
 - 놀이터 활성화, 놀이정신 전달
 - 어린이 만나는 감수성 및 공동체 감각
 - 놀이를 통한 일머리/전환과정? (갭이어 활동)
- 고민지점
 - 활동의 지속성, 확장성

<움직이는 창의클래스>

○ 성과

- 교육과정의 재료가 되는 학교 공간, 학생들의 참여에 의한 공간구성의 필요성에 대한 환기
- ‘사회적 창의력’ 계발 : 자발적 질문을 통해 삶의 일상공간인 학교의 공간을 바뀌어나가는 경험을 함으로써 문제해결력, 집단적 지성과 협력 등의 가치를 습득함
- 참여 학생들의 변화 및 학교 공간의 재해석
- 공간 기반 교육 파트너의 발굴 및 상호성장 (BLANK)
- 기관 수, 수업기간, 예산, 시설환경 등의 조건을 다각화하며 프로그램 안착 실험
- 공교육 내 대안적 수업 모델 확산
 - . 문래초등학교, 은빛초등학교와의 MOU 체결
 - . 서울시교육청의 2017년도 <꿈을 담은 교실>사업의 참고 사례로 활용
- 세계건축가연맹(UIA) Architecture & Children 2017‘골든 큐브 어워즈(Golden Cubes Awards)’의 학교 부문 한국대표 수상 및 ‘UIA 서울세계건축대회’에서 발표

○ 과제

- 교사 및 학교 그룹과의 협력, 동반자적 성장의 필요성

<창의아카데미>

○ 성과

- 활동가, 작업자, 부모, 교사 등의 학습의 계기 마련
- 어린이 관련 전문가들과의 네트워크
- 어린이의 삶, 어린이와 함께 살기위한 어른의 태도와 자세에 대한 메시지 발신
 - . 격월간 <민들레> 원고 게재 예정 (2018년 1-2월)

○ 과제

- 네트워크 확장의 필요성
- 포럼 주제의 다양화 (디지털 시대의 어린이, 작업-메이커와 어린이 등)

6. 사진

움직이는 창의놀이터 <놀이터가 미끄덩 5/05>



움직이는 창의놀이터 <놀이터가 발라당 9/09>



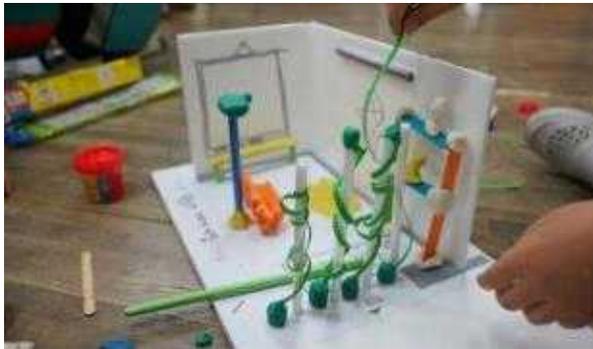
움직이는 창의놀이터 <지역형 시범운영@대구 수성구 9/23~24>



움직이는 창의놀이터 <마을 놀이터 & 놀이활동가>



움직이는 창의클래스@문래초 : 상반기



움직이는 창의클래스@은빛초 : 하반기



어린이포럼 <어린이, 세 번째 사람, 우리들>



7. 기타

- 놀이터가 미끄덩 스케치 영상
: <https://vimeo.com/219661226>
- 놀이터가 발라당 티저 영상
: <https://vimeo.com/231838083>
- 놀이터가 발라당 스케치 영상
: <https://vimeo.com/237869868>