

사업결과보고서

1. 사업명: 어린이 작업장

2. 사업개요

- 사업기간 : 2017.3.~2017.11
- 대상: 영등포 및 강서.신월 지역 중심의 어린이 11~13세
- 장소: 하자센터 및 서서울예술교육센터
- 참여인원(총연인원): 41명(409명)

3. 사업내용

1) 청개구리 작업장

- 사업기간 : 2017년 3월 말~11월 초 (주 1회) 매주 금요일 3시~6시
- 대상 및 인원 : 영등포 지역 중심의 11-13세 어린이 11명
- 모집방식: 하자센터 홈페이지 및 페이스북 통해 모집하되 오프라인으로 만나는 지역 어린이 우선 선발. 전화 인터뷰 진행.

- 역할분담: 하자센터 창의교육팀 및 외부 협력 활동가, 작업자
- 추진실적

A. 사업추진배경 및 전략

- 어린이들의 '활동장, 작업장'의 개념을 확장하고 재해석하기 위해 질문에서 시작한 파일럿 프로젝트이자, '전기 청소년'을 대상으로 한 첫 방과 후 프로그램을 시작
- 하자에 드나드는 어린이들의 인식 및 욕구 파악을 위한 공간 탐색으로 접근, 어린이들이 스스로 아지트를 짓고, 아지트를 둘러싼 주변 사람들과의 소통과정을 경험하는 프로젝트로 구성
- 프로그램 이끄는 교사들이 어린이들의 말과 행동을 기록하고, 거기서부터 의미를 해석, 추출해내며 어린이의 이미지를 발견하는 과정, 또한 그로부터 수업의 방향성을 타진하고 협의하는 과정으로 진행

B. 세부 진행내용 (27회차 공식활동 + 캠프 및 현장학습 3회= 총 30회)

- 모집 및 선발(3월), 프로젝트 진행(3월~10월), 쇼하자 전시(11월)로 진행
- 이 중 프로젝트 진행은 공간리서치, 아지트 제작을 위한 사전준비, 제작, 아지트를 둘러싼 소통 경험 크게 4개의 과정으로 구분

1단계 : 공간 리서치

내용 및 전개	- '어린이에게 하자 공간이란 어떤 공간일까?' '어린이들에게 작업이란 무엇일까?' 등 주요 질문을 가지고, 청개구리 작업장으로 모인 어린이들의 하자 공간 인식과 그 인식 이면에 숨겨진 어린이들의 욕구와 목소리를 들어보기 위해 몸으로 리서치하는 시간을 가짐. (리서치에 도움이 되는 다양한 도구 부여) - '탐험', '탐정놀이' 등과 같은 어린이들이 흥미로워 하는 언어를 사용하여 진행하였으며, 어린이들이 자연스럽게 자신들의 '비밀공간'을 서로에게 소개함.
---------	--

	- 어린이들이 애정을 가지는 비밀장소의 요건과, 하자에서 그러한 요소를 갖는 장소를 찾는 방향으로 수업 전개
주요 기록	“하자 전체가 비밀장소예요” “하자는 대피소예요”“뭔가 자유로워요”“마약처럼, 안 오면 불안해요” “도시에 있는데 꼭 시골같아요”“맛있는 것이 있어요” “하자는 알록달록해요”
어린이에 대한 발견	-이미 왕성한 활동가, 작업자인 어린이 -자신들의 활동공간을 보장받고 싶은 어린이
발견과 해석	-일시적 해방공간 : 어린이들은 하자를 기존의 학교, 집, 학원 등과는 다른 공간으로 인식하며 자유롭고, 어느 정도의 장난과 놀이가 허용되는 공간으로 해방감을 느낌 -어린이들의 애착공간 (비밀장소/아지트) : 어린이들과의 공간 리서치를 통해 이들이 애정을 가지고 드나드는 공간은 아래와 같은 요소를 지니며, 어린이들의 자율성과 독립성, 활동의 자극 및 재료가 되는 가능성 등이 중요함을 발견 . 어른들을 따돌릴 수 있는 (독립적인) 공간 . 여러가지 재미있는 '물건'이 많은 '오염'된 공간 . 빛과 바람과 소리 등을 만날 수 있는 공간
2단계 : 아지트 제작을 위한 사전준비	
내용 및 전개	- 하자에 어린이들의 아지트를 지을 수 있을 것인지 논의가 시작되고, 이미 아지트(살림 집)를 지은 작업장학교 청년과정을 인터뷰 - 개방여부, 지속유지여부, 수용여부 등의 아지트 건설을 둘러싼 이슈로 토론 진행 - 실제 장소가 확정되고, 어떤 공간이 되게 할 것인지 이야기 나눔
주요 기록	“선생님만 말하지 않고, 우리도 말할 수 있다는 게 다른 공부 방식인 것 같아요” “학교에서는 말을 하기 위해 발언권을 얻어야 해요” “리모콘에 조용히 버튼 누른 것처럼 하고 있어야 해요” “어린이의 뜻을 펼칠 수 있게 해주는 어른이 착한 어른이에요” “어린이의 친구, 어른이!”
어린이에 대한 발견	- 의견을 제시하고 상상하며, 결정과정에 참여하는 어린이 - 갈등을 조정하고 설득하는 어린이
발견과 해석	- 어린이의 발언권 : 아지트를 둘러싼 여러 토론이 진행되는 가운데, 어린이가 스스로 자기 의견을 발언하고 토론할 수 있다는 것이 새로운 공부 방식이며, 어린이의 목소리를 듣는 것이 중요함을 발견
3단계 : 아지트 제작	
내용 및 전개	- 아지트 가상의 벽을 만들어 공간감 가지기 - 공간디자인 워크숍 (전문가 협업) - 목공 및 제작
주요 기록	“우린 노답이에요.” “답이 없는 게 좋을 걸 수도 있어” “인생은 노답이야. 답 있으면 재미없죠” “노답을 다른 말로 하면 자유인가?” “이 실도 노답인 것 같아요”“안 풀리는데 재밌어요. 왜 그런지 모르겠어요.” “노동이 즐거울 때도 있고... 작업도 즐거울 때도 있고, 또 힘들 때도 있고” “움직이는 게 사는 것 같아요. 살아있다 그런 뜻.. 살면서 만들고 생각하는 건 다 작업 같아요” “ “저는 왜 노동이 이렇게 좋을까요? 할 일이 많은 게 좋아요” “이따가 영어학원 가서 3시간 앉아있어야 해서 지금 몸을 충분히 움직여 줘야 해요” “행동이니까.. 움직이는 거니까 열심히 했어요”

	“청개구리 작업장은 인생의 즐거움이에요”
어린이에 대한 발견	- ‘움직임, 움직이는 것’을 좋아하는 어린이 - 움직임이 삶을 윤택하게 하는 방법임을 아는 어린이
발견과 해석	- 정체성의 재구성 (노답노작단) : 작업이 본격화되면서, 어린이들은 작업, 움직임, 노동 등에 대한 말을 자유롭게 쏟아내었고 그 가운데서 부여된 이름인 ‘청개구리 작업장’을 넘어 ‘노답노작단’이라는 새로운 이름을 붙임 - ‘노작노작’이라는 작업 구호를 만들어내는 모습, 또한 ‘노노정신’(노답 작업을 끝까지 즐겁게 하는 것, 일인데 놀이같이 하는 것, 친구들과 함께 재밌게 하는 것)을 이야기 하면서 새로운 정체성을 구성해가는 것을 목격함 - 끝이 안보여 힘들지만, 알 수 없게 즐거운 일이 ‘작업’이라는 것과 움직이는 삶, 활기 있는 삶이 어린이에게 중요함을 발견
4단계 : 아지트를 둘러싼 소통 경험	
내용 및 전개	- 아지트 오픈하우스 : 청소년창의서밋의 세부 프로그램으로 진행 - 달시장 및 작은 달시장을 통해 아지트에 접근하는 다양한 어린이 및 어른들의 반응과 이용을 목격하며, 어린이들이 스스로 규칙을 만들고 책임감과 존재감을 가져야 함을 알게 됨 - 달시장 떡볶이 판매 : 동네 어린이 아지트로 변화
주요 기록	“(어른들이) 무시만 안하면 좋겠어요” “(어른들은) 어린이들에게 물어보지 않아도 된다고 생각하는 것 같아요” “우리를 믿어줬으면 좋겠어요” “청개구리 작업장은 작업하고 소통하는 곳 같아요. 우리끼리, 그리고 그 밖의 사람들과도..” “이것도 다 추억인 것 같아요” “문화유산이잖아요. 청개구리 작업장 문화유산”
어린이에 대한 발견	- 규칙을 토의하고 만들어가는 어린이 - 존중받고 신뢰받기를 원하는 어린이
발견과 해석	- 아지트를 어떻게 운영해야 하는지, 아지트를 다른 사람에게 어떻게 이해시키고 소개할 것인지 등 여러 번의 시행착오와 갈등 끝에 2017년 마지막 달시장에서 어린이들이 스스로 떡볶이를 판매하며 노는 아지트의 모습을 보여줌. 하자센터라는 특정 장소에서 어린이(전기 청소년)의 존재가 다른 청소년 및 성인들에게 ‘보여지는(visible)’ 혹은 ‘인식되는’ 일련의 과정으로서 스토리텔링. 더불어 하자에 어린이의 문화가 보여진다는 의미에서 ‘아지트가 하자의 문화유산이 될 수 있을까?’하는 열린 질문을 던짐.

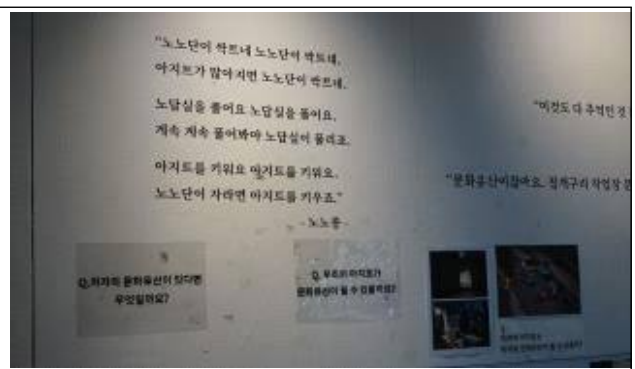
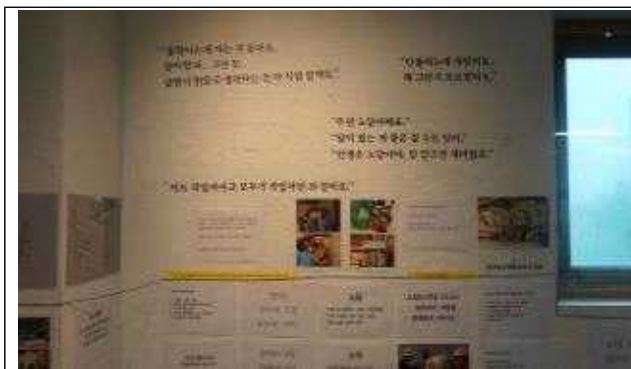
- 회차별 상세진행내용

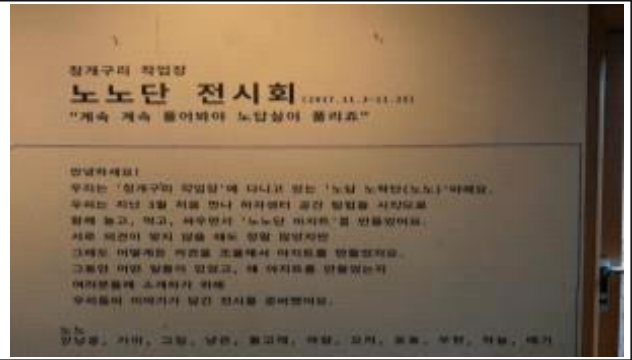
회차	구분	활동내용
1	공간리서치	첫 만남, 공간탐색 (도구 : 카메라)
2	공간x활동 리서치	하자를 즐기는 100가지 방법 써보기, 하자 내 비밀공간 탐색1
3		하자 내 비밀공간 탐색2 : 탐정놀이 (도구 : 돋보기, 카메라, 노트, 필기구)
4		하자 내 비밀공간 탐색3 : 옥상에서 불 피우기, 물놀이
5	아지트 작업으로의 전환	아지트를 위한 대화 : 하자공간은 누구의 것인가? 우리도 아지트를 만들 수 있을까? 등
6	아지트	아지트 작업을 위한 인터뷰 준비 (경험과 질문 정리)
7	제작을 위한	아지트 작업을 위한 인터뷰 진행 (하자 작업장학교 청년과정)

8	사전준비	아지트 확정 장소 탐방 및 목화학교 방문
9		목화학교 실 만들기 체험 ('시와 물레') 및 가상의 실벽 제작
10		아지트 가상의 실벽 마무리, 공간청소, 달고나 파티
11	공간디자인	공간디자인어 주난과의 만남
12	워크숍 및 협의	아지트의 활용 및 규칙 등 논의
13	아지트 제작	파레트 운반, 해체
14		외벽과 내벽 인테리어 방식 토의
15		아지트 골조 작업
16		월업(wall-up) 및 1층 제작
17		2층 제작 및 바니쉬 칠하기
현장학습		영메이커서울 방문
여름캠프		사피엔스캠프@서서울문화예술교육센터 (8.13~15)
18	오픈하우스 준비	달시장 사건 : 어린 동생들과의 갈등, 외부와 소통 난항
19		아지트 규칙 확정 토의
20		아지트 이름 짓기 외
21		가렌더 제작
22	오픈하우스	<창의서밋>연계 : 티타임과 달고나, 인터뷰영상 상영, 하자투어
23	오픈하우스 리뷰	오픈하우스 및 작은달시장 사건 리뷰
24	쇼하자 준비	작업팀 정하기, 규칙 확정, 노노송 개사
25		아지트 청소, 보수작업
현장 학습		문화비축기지 방문
26	쇼하자	노노단 과정 정리, 노노송 녹음 / '달시장 떡볶이 판매'
27		쇼하자 전시회 오픈

○ 결과물

- 전시회 <노노단 쇼하자> @하자허브 갤러리





- 뉴스레터

a. 상반기 과정 :

https://haja.net/index.php?mid=review&category=247&document_srl=296

b. 하반기 ‘쇼하자 전시회’ 소식 :

https://haja.net/index.php?mid=review&category=247&document_srl=7606

- 책자 발간 (예정) : 2018년 3월

2) 어린이 사피엔스 캠프

- 사업기간 및 장소 : 2017년 8월 13-15일 (2박3일 숙박형 캠프), 서서울예술교육센터
- 대상 및 인원 : 서울 양천구 4-6학년 및 청개구리 작업장 포함 어린이 30명
- 모집방식: 온라인 홍보 (서울문화재단 및 하자센터 홈페이지 및 페이스북)
- 역할분담 (협력체계)

하자센터		서울문화재단	외부 작업자, 예술가
창의교육팀	작업장학교	서서울예술교육센터	
<ul style="list-style-type: none"> - 전체 기획 및 운영 총괄 - 영등포(청개구리 작업장) 어린이 참여 지원 - 예산 집행 및 정산 	<ul style="list-style-type: none"> - 공동 기획 및 운영 - 청년과정 지원(부족별 활동) 	<ul style="list-style-type: none"> - 예산지원 및 공간 협력 - 공동 기획 및 운영 - 양천구 어린이 모집 - 예산 집행 및 정산 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 기획 및 진행 - 부족별 활동 기획 및 진행

○ 추진실적

A. 사업추진배경 및 전략

- 나와 친구, 그리고 지구를 돌보는 지혜로운 인류로의 진화를 꿈꾸는 어린이들이 생활에 연결되는 감각과 기술을 익히며, 세상에 도움이 되는 무언가를 만들어내는 재미를 느껴보는 작업장 캠프로서 기획, 특히 4차 산업혁명 시대를 살아갈 어린이들이 기술에 대한 해석력과 상상력을 넓게 가져보는 캠프로 기획
- 올해로 2회차를 맞이, 서울문화재단과 MOU체결을 통해 ‘서서울예술교육센터’라는 장소성을 활용한 캠프로 진행

B. 세부 진행내용

- 가상 세계의 로봇 ‘사피’를 만들어 사피에게 필요한 환경을 만들어주고 사피의 별을 함께 돌보

는 부족별 활동으로 진행

- 흙, 빛, 바람, 불, 소리, 물을 주제로 부족을 정하고 주제(재료)에 대한 탐구 및 활동
- 부족을 이끄는 작업자와 청년스태프이 어린이 5~6인과 함께 하나의 부족을 이룸

* 전체 일정

시간	13일(일)	14일(월)	15일(화)
8:00		기상 및 아침열기, 아침식사	
9:00			
10:00	접수, 등록(나무이름표만들기)	부족별 활동2 : 작업 (사피에게 필요한 것 만들어주기)	부족별 활동4 : 마무리작업 (마무리준비)
11:00	사피와 첫만남 & 부족별 만남 (약속정하기, 밥노래 배우기)		
12:00	점심식사 및 휴식		
13:00		점심식사 및 휴식	사피에게 인사 (사피별 투어 및 마지막 의례)
14:00	부족별 활동1 (부족 구호, 이름 정하기 및 부족별 재료 탐구 하며 놀기)	전체활동2 : 사피 친구 만들기	마무리
15:00			
16:00			
17:00			
18:00	저녁식사	저녁식사	
19:00	전체활동1 : 전체놀이	부족별 활동3	
20:00		축제(캠프파이어)	
21:00		간식 & 잠자리 준비	
22:00	영화보기 / 취침	잠자리 준비 / 취침	

- 전체활동 진행: 임나은(어린이 활동, 작업자)
- 사피친구(로봇) 워크숍 진행 : 강병수(헬로릭스)
- 부족별 활동내용 및 인력구성 (작업장학교 청년과정 및 놀이활동가, 외부 아티스트 공동구성)

구분	담당	부족설명	활동 내용
물부족	이태호(릴리쿰) 박지혜(청년놀이활동가)	노는 법을 탐구하는 물 과학자	점적식 농법과 빗물정수 시스템 고안, 물 놀이, 물 퀴즈 대회 등
흙부족	강화경, 이재민 (작업장학교 청년과정)	손과 발로 빛어내는 흙 건축가	흙공 및 흙벽돌 만들기, 황토염색 등
소리부족	소경진, 김민수 (놀플러스)	소리를 선물하는 악사들	자연요소별 소리 탐구 및 악기별 연습, 즉흥 합주 등
빛부족	이현숙, 민재희	빛을 모으고	빛으로 도시 짓기, 뮤직비디오 만들기

	(작업장학교 청년과정)	퍼트리느 빛 예술가	
바람부족	민형주(작업장학교 청년과정), 남궁선아 (청년놀이활동가)	바람의 길을 찾는 탐험가, 방랑자	바람집 아지트 만들기, 바람개비와 바람 모빌 만들기 등
불부족	동녘(작업장학교), 바람(청년놀이활동가)	화덕을 지키는 불의 마술사	화덕 불 피우기, 딸감 만들기, 캠프파이 어 준비 등

○ 결과물

- 언론보도 : <http://www.asiatoday.co.kr/view.php?key=20170720010010158>
- 뉴스레터
 - a. 서울문화재단 https://blog.naver.com/i_sfac/221089876493
 - b. 하자센터 : <https://haja.net/review/7112>

4. 홍보 및 외부연계

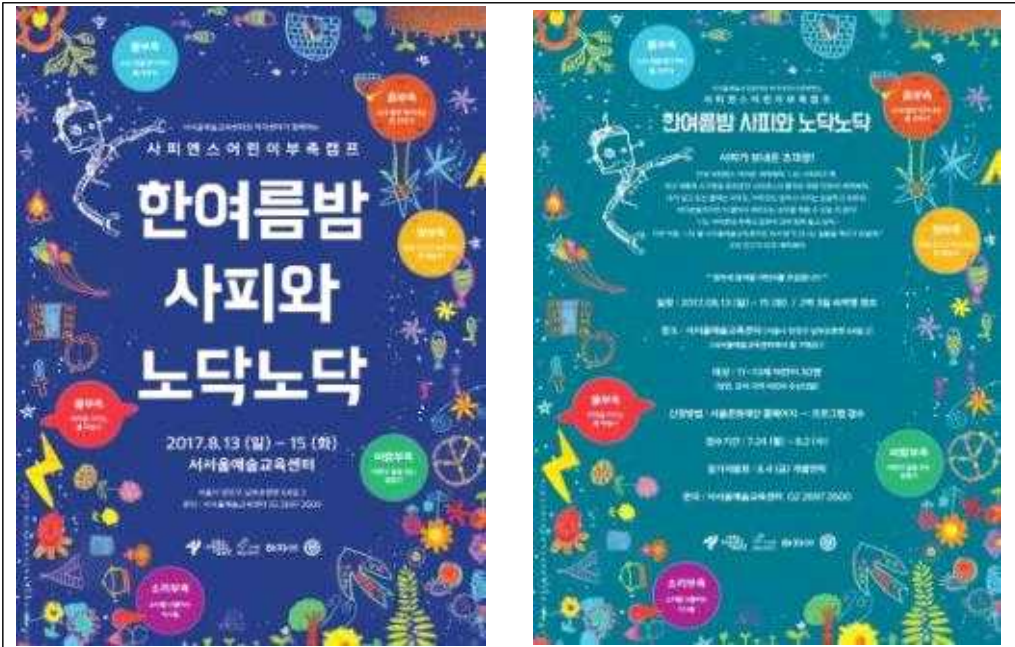
1) 청개구리 작업장

- 모집 포스터 및 결과공유회(쇼하자 전시회) 포스터



2) 어린이 사피엔스 캠프

- 모집 포스터



- 외부 연계 : 서울문화재단, 서서울예술교육센터

5. 전체평가

1) 청개구리 작업장

○ 프로그램

- ‘청개구리 작업장’은 ‘작업’이라는 방식을 통해 놀이, 우정과 관계맺음 등 어린이의 존재와 세계를 드러내는 ‘활동장’으로 기능하였으며, 어린이의 목소리를 통해 듣는 어린이 시민성에 대하여 정리할 수 있는 레퍼런스가 되었음.
- 하자센터라는 특정 장소에서 어린이(전기 청소년)의 존재가 다른 청소년 및 성인들에게 ‘보여지는(visible)’ 혹은 ‘인식되는’ 일련의 과정으로서 스토리텔링이 일어남.
- ‘어린이와 함께 살기’에 대한 질문을 던지며, 어린이 포럼으로 자연스럽게 연결됨.
- 운영
- 약 7개월의 정기적인 시간이 보장되어, 어린이들과 지속적 관계를 맺고 연속성이 있는 프로젝트를 진행할 수 있었던 점은 장점으로 작용. 그러나 1회당 진행시간이 다소 짧아서, 충분한 놀이시간 보장 및 그와 대비되는 명확한 작업에의 몰입 등이 잘 구분되지 못한 지점은 아쉬움. 일정상 마무리를 해야 하는 시점에, 더 다루어 보면 좋을 이슈가 나오기도 하였음.
- 하자 내의 다양한 공간을 사용해볼 수 있다는 장점은 있었으나, 어린이들이 작업물을 쌓아갈 수 있는 공간, 그것이 시각화되는 공간, 자극적이거나 흩어지지 않고 몰입할 수 있는 공간이 없다는 점은 운영상의 어려움으로 작용.
- 청개구리 작업장 부모 피드백을 통해 부모님들이 관찰한 자녀들의 변화 및 성장의 지점들을 엿볼 수 있었음. (박스 안 부모 피드백)

“이 공간에서 아이가 마음이 커진 거 같아요”

“뭔가 문제가 생기면 그걸 해결하는 과정에서 아이들이 의견 조율하고 얼핏 보면 싸우는 것 같이 보여도 자기들끼리 의견 조율하고 결론내리고 하는 과정들을 전해 들으면서 저희한테(부모들에게) 큰 대

안교육이 되는 것 같았어요.”

“집과 하자를 혼자 스스로 왔다 갔다 하는걸 보면서, 아이가 독립적이고 자발적이구나 알게 되었어요.”

“사실 친구에게 쉽게 다가가지 못하는 성격이고, 학원도 많이 안보내서, 친구들 사귀는 게 제일 아쉬운 부분이었는데.. 청개구리 작업장 활동을 하면서, 다녀오면 오늘 뭐 했다고 얘기하고 그러는 게 참 신기하더라고요”.

“여기서 언니, 오빠, 친구들을 만나고 엄마, 아빠, 선생님 아닌 다른 어른들과 같이 대화함으로써 처음 보다 생각하는 폭이 굉장히 커졌고, 책임감이나 주제성이 강해진 거 같아요.”

○ 과제

- 어린이와 직접 대면 프로젝트 경험이 많지 않아, 수업시간 조율, 관계 갈등 조정 및 개입 등에 미숙함이 있었음
- 매체 작업을 할 수 있는 팀 구성이 되면 프로젝트가 더욱 수월할 것으로 사료됨
- 동절기 아지트 관리 등 후속 프로젝트 진행이 되면 좋을 것으로 보임

2) 어린이 사피엔스 캠프

○ 프로그램

- 전체활동과 부족별 활동으로 나뉘어 진행된 캠프의 프로그램은 ‘사피의 별’이라는 환경, 그리고 ‘사피’라는 로봇과의 만남 등 흥미로운 스토리텔링이 뒷받침 되었으며, 사피가 등장하고 어린이들을 초대하는 편지가 들려지는 오프닝을 통해 어린이들이 몰입할 수 있는 요소를 이끌어내었음
- 각 부족만의 특색과 분위기가 있는 활동이 진행되어 다양성이 있었음. 그러나 부족 간의 활동 협업, 융합, 어울림 등에서는 좀 더 고민이 필요함
- 각 부족별 활동의 프로그램을 사피의 별이라는 전체 스토리와 맥락화, 의미화 시키는 부분에서 프로그램 담당자, 스태프들의 고민이 많았음. 어린이들은 의심없이 잘 받아들였으나, 기획자들 입장에서의 좀 더 명료한 관점이 필요하였음
- 전체 활동 중 사피의 친구 만들기 워크숍은 어린이들이 부족의 정체성을 담는 아이디어와 몰입도를 확인할 수 있는 시간이었지만, 상세한 협의를 부족과 사전에 하는 작업이 수반되어야 함

○ 운영

- 하자 밖, 모험적 요소가 다양한 장소에서 진행하면서, 가용 범위의 자원이 넓어진 것은 긍정적 측면이나, 야외공간을 활용해야 하는 부족활동 및 전체활동의 경우, 우천시 대비하기 어려운 부분이 있었음.
- 프로그램 외 운영 부분을 함께 진행할 스태프가 부족하였으며, 미리 인력 확보가 필요하다고 생각됨

○ 과제

- 아날로그와 디지털 기술의 다양한 재료 사이에서 자유롭게 상상력이 오가며 해석해내는 다양한 작업자, 기획자, 활동가들과의 네트워크 또는 학습이 필요
- 올해 캠프의 형식과 규모, 포맷 등의 지속가능성에 대하여 검토 필요
- 부족별 활동내용의 깊이를 함께 고민하고 고민할 수 있는 파트너십 필요

6. 사진

1) 청개구리 작업장

<공간리서치>



<아지트를 위한 사전준비>





<아지트 공간제작>



<아지트를 둘러싼 소통>



2) 어린이 사피엔스 캠프

전체활동





부족별 활동 : 흙부족



부족별 활동 : 물부족



부족별 활동 : 불부족



부족별 활동 : 바람부족



부족별 활동 : 소리부족



부족별 활동 : 빛부족



7. 기타 첨부물

- 청개구리 작업장 어린이 인터뷰 영상 <https://vimeo.com/235107753>
- 사피엔스 캠프 영상 <https://vimeo.com/233417988>