



워크숍 활용설명서







혁신은 그렇게 어렵지 않습니다.
희망은 멀리 있지 않습니다.

내 주변의 문제를 발견하고
함께 할 사람을 모아 해결해가는 과정 자체가
희망이고 혁신입니다.

어떻게 문제를 발견해야 할까.
어떻게 문제를 정의해야 할까.
어떻게 문제를 해결해야 할까.
다른 방법은 없을까.

열린 마음으로 함께 한다면 해결하지 못할 문제는 없습니다.
늘 그랬듯 우리는 방법을 찾아낼 수 있습니다.

문제를 발견하고, 정의하고, 해결하고,
다른 방식으로 접근하는 여정을 시작합니다.



목차 - 워크숍 구성

| | |
|--------|-----|
| 프롤로그 | 10 |
| 워크숍 구성 | 14 |
| 워크숍 안내 | 16 |
| 에필로그 | 318 |

| | |
|-----------------|-----------|
| 이슈발견 워크숍 | 22 |
| 3Keywords | 24 |
| 브레인라이팅(포스트잇) | 32-34 |
| Why-Why-Chain | 46 |
| 지속가능성평가-5가지 기준 | 52-54 |
| 이슈발견 워크숍 정리 | 66 |

| | |
|---------------------|-----------|
| 이슈발견(응용) 워크숍 | 22 |
| 3Keywords | 24 |
| 브레인라이팅(포스트잇) | 32-34 |
| 자원찾기 | 76 |
| 오감액션플래닝 | 142 |
| 지속가능성평가-5가지 기준 | 52-54 |
| 시나리오 작성하기 | 96 |
| 이슈발견(응용) 워크숍 정리 | 112 |

| | |
|-----------------|-----------|
| 실행계획 워크숍 | 68 |
| 첫인상게임 | 70 |
| 자원찾기 | 76 |
| 장단점찾기 | 84 |
| 의제찾기 | 90 |
| 시나리오 작성하기 | 96 |
| 사업계획서 작성하기 | 104 |
| 실행계획 워크숍 정리 | 110 |

| | |
|---------------------|-----------|
| 실행계획(응용) 워크숍 | 68 |
| 첫인상게임 | 70 |
| 제약조건 날리기 | 128 |
| 문제/원인 발견하기 | 190 |
| 브레인라이팅(전지) | 32-40 |
| SMART 실행계획 | 226 |
| 시나리오 작성하기 | 96 |
| 실행계획(응용) 워크숍 정리 | 114 |

| | |
|-----------------|------------|
| 자원지도 워크숍 | 118 |
| 마시멜로우챌린지 | 120 |
| 제약조건 날리기 | 128 |
| 3Keywords | 24 |
| 지도만들기 | 134 |
| 브레인라이팅(전지) | 32-40 |
| 지속가능성평가-8가지 기준 | 52-60 |
| 오감액션플래닝 | 142 |
| 자원지도 워크숍 정리 | 150 |

| | |
|---------------------|------------|
| 자원지도(응용) 워크숍 | 118 |
| 마시멜로우챌린지 | 120 |
| 지도만들기 | 134 |
| 장단점찾기 | 84 |
| 의제찾기 | 90 |
| 지속가능성평가-5가지 기준 | 52-54 |
| SMART 실행계획 | 226 |
| 자원지도(응용) 워크숍 정리 | 236 |

사회상상 워크숍 156

| | |
|-------------|-----|
| 초상화 그리기 | 158 |
| 불만합창단 | 166 |
| 소셜픽션 | 172 |
| 사회상상 워크숍 정리 | 182 |

사회상상(응용) 워크숍 156

| | |
|-----------------|-------|
| 초상화 그리기 | 158 |
| 불만합창단 | 166 |
| 제약조건 날리기 | 128 |
| 브레인라이팅(전지) | 32-40 |
| 소셜픽션 | 172 |
| 시나리오 작성하기 | 96 |
| 오감액션플래닝 | 142 |
| 사회상상(응용) 워크숍 정리 | 152 |

이슈지도 워크숍 184

| | |
|-------------|-----|
| 명함 만들기 | 186 |
| 문제/원인 발견하기 | 190 |
| 변화상상하기 | 198 |
| 변화약속하기 | 204 |
| 이슈지도 워크숍 정리 | 210 |

이슈지도(응용) 워크숍 184

| | |
|-----------------|-------|
| 명함 만들기 | 186 |
| 문제/원인 발견하기 | 190 |
| 변화상상하기 | 198 |
| 소셜픽션 | 172 |
| 지속가능성평가-5가지 기준 | 52-54 |
| 오감액션플래닝 | 142 |
| 이슈지도(응용) 워크숍 정리 | 154 |

세대공감 워크숍 212

| | |
|-------------|-----|
| 경험과 꿈 소개하기 | 214 |
| 차이점 찾기 | 220 |
| SMART 실행계획 | 226 |
| 세대공감 워크숍 정리 | 234 |

세대공감(응용) 워크숍 212

| | |
|-----------------|-----|
| 경험과 꿈 소개하기 | 214 |
| 지도만들기 | 134 |
| 자원찾기 | 76 |
| 세대공감(응용) 워크숍 정리 | 116 |

부록 238

| | |
|------------|---------|
| 6×6 소개 | 240-242 |
| KJ 발상법 | 254-256 |
| OST | 298-300 |
| PMI 기법 | 278-280 |
| SCAMPER 기법 | 254-262 |
| SWOT 분석 | 278-286 |
| 뿔목타기 | 240-246 |
| 렛츠 | 298-308 |
| 만다라트 기법 | 254-268 |
| 반대문제게임 | 254-274 |
| 신상빙고 | 240-250 |
| 인터뷰, 자문 | 278-292 |
| 페차쿠차 | 298-314 |



목차 - 분야별 워크숍

| | |
|--------|-----|
| 프롤로그 | 10 |
| 워크숍 구성 | 14 |
| 워크숍 안내 | 16 |
| 에필로그 | 318 |

아이스브레이킹

어색한 분위기를 풀어!

| | |
|------------|---------|
| 3Keywords | 24 |
| 6×6 소개 | 240-242 |
| 경험과 꿈 소개하기 | 214 |
| 뗏목타기 | 240-246 |
| 마시멜로우챌린지 | 120 |
| 명함 만들기 | 186 |
| 신상빙고 | 240-250 |
| 첫인상게임 | 70 |
| 초상화 그리기 | 158 |



아이디어 확장

반짝이는 아이디어 찾아!

| | |
|------------|----------|
| KJ 발상법 | 254-256 |
| SCAMPER 기법 | 254-262 |
| 만다라트 기법 | 254-268 |
| 반대문제게임 | 254-274 |
| 변화상상하기 | 198 |
| 불만합창단 | 166 |
| 브레인라이팅 | 32-34-40 |
| 소셜픽션 | 172 |
| 제약조건 날리기 | 128 |



이슈/자원 찾기

숨은 이야기를 찾아!

| | |
|------------|-----|
| 문제/원인 발견하기 | 190 |
| 의제찾기 | 90 |
| 자원찾기 | 76 |
| 지도만들기 | 134 |
| 차이점 찾기 | 220 |



점검 도구

아이디어를 풍성하게 만들자!

| | |
|---------------|----------|
| PMI 기법 | 278-280 |
| SWOT 분석 | 278-286 |
| Why-Why-Chain | 46 |
| 인터뷰, 자문 | 278-292 |
| 장단점찾기 | 84 |
| 지속가능성평가 | 52-54-60 |



전체논의

다 같이 논의하자!

| | |
|------|---------|
| OST | 298-300 |
| 렛츠 | 298-308 |
| 폐차쿠차 | 298-314 |



실행계획 수립

아이디어를 움직이게 하자!

| | |
|------------|-----|
| SMART 실행계획 | 226 |
| 변화약속하기 | 204 |
| 사업계획서 작성하기 | 104 |
| 시나리오 작성하기 | 96 |
| 오감액션플래닝 | 142 |





프롤로그

이용설명서



세상에는 많은 문제들이 있습니다.
우리는 문제를 해결하기 위해 다양한 이슈를 마주합니다.
우리는 어떻게 문제를 정의하고, 해결하는 과정을 밟아가야 할까요.
문제를 해결하는 방법은 무엇일까요.

희망제작소의 '방법'을 모았습니다.

전국 각 지역에서, 남녀노소 가리지 않고 다양한 참여자를 대상으로 직접 진행해온 문제 해결방법을 모아보기로 했습니다. 참여자에게 걸맞게 워크숍을 새롭게 조합·변형하면서 문제를 해결하는 방법이 다양하다는 것을 알게 됐습니다.

희망제작소가 '한 권의 책'으로 묶었습니다.

시중에서도 워크숍 매뉴얼을 접할 수 있지만 어떤 상황, 어떤 목적, 그 다음 단계의 방법이 무엇인지 알기 어려웠습니다. 문제를 정의하고, 발견하고, 해결하는 방법을 희망제작소가 현장에서 주로 활용하고 있는 사례를 접목해 소개해드립니다.

희망제작소의 매뉴얼은 '정답'이 아닙니다.

희망제작소의 워크숍은 다양한 경험과 실험을 거치며 만들어진 조합이기에 완벽할 수 없습니다. 여러분이 서 있는 현장에서 다른 요소를 결합해 새로운 나만의 방법을 찾을 수 있습니다. 해당 매뉴얼을 순차적으로 혹은 필요한 부분만 골라내 활용하면 됩니다.

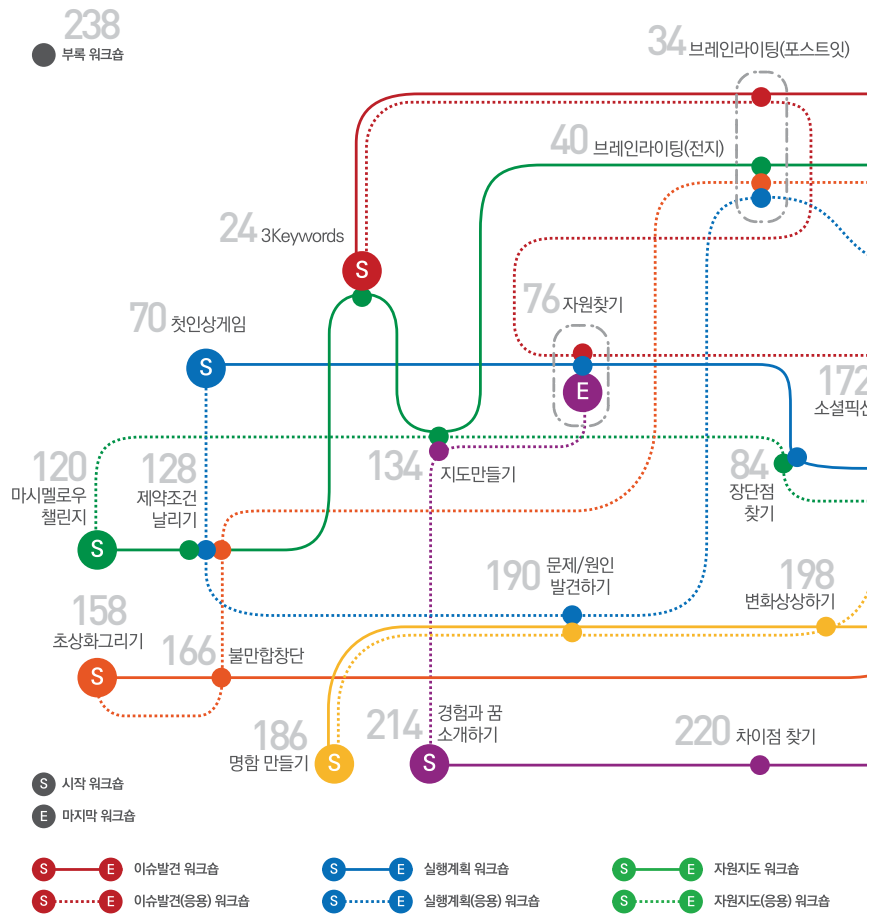
이런 분들에게 도움이 됩니다.

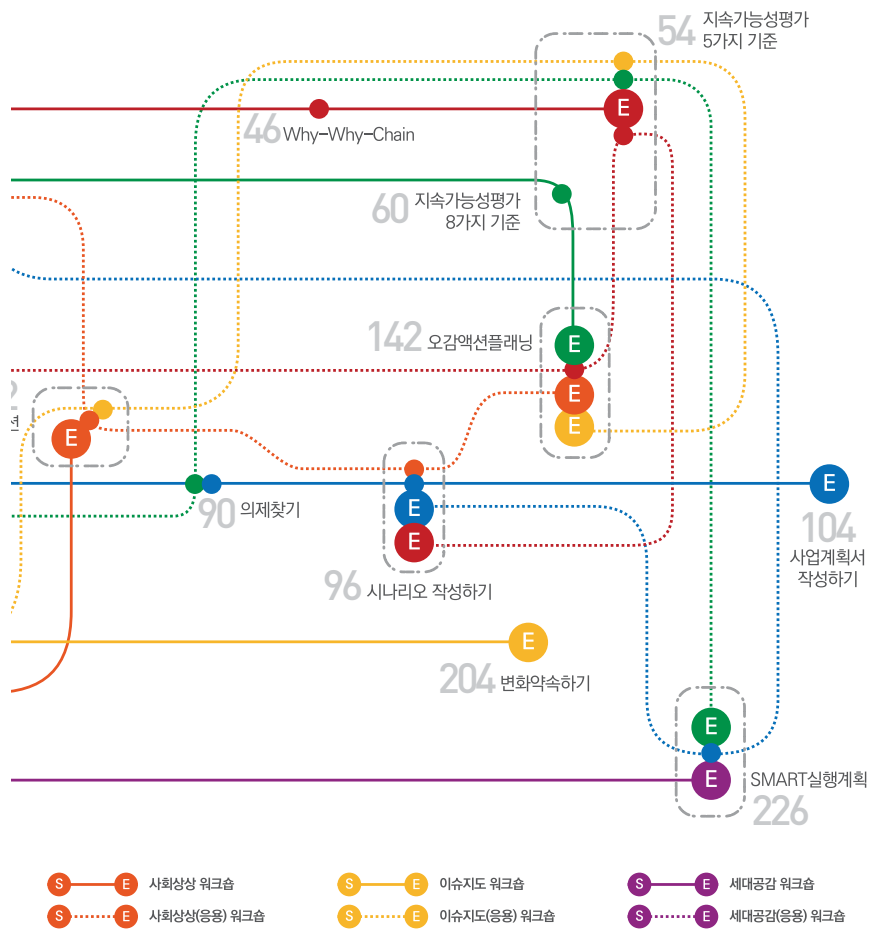
- 내 주위의 문제를 해결하고자 싶지만 마땅히 방법을 찾기 어려운 분
- 워크숍 툴은 알지만 좀 더 다른 방법을 실험해보고 싶은 분
- 비영리, 시민단체 등 이제 막 사회에 발을 내딛어 현장에서 활동해야 하는 분

아무리 좋고 효과적인 방법이라도 그 중심에는 사람이 있고, 사람과 사람 사이에는 대화가 있습니다. 열린 마음으로 경청하고, 공감하고, 이해하는 것이 모든 문제를 해결하는 지름길일 수 있습니다. 우리 주위의 문제를 정의하고, 발견하고, 해결하는 과정에서 조금이나마 도움이 되기를 바랍니다.

열린 마음으로 희망제작소와 함께 할 수 있기를,
미약하나마 희망제작소가 힘이 될 수 있기를 바랍니다.

워크숍 구성 한눈에 보기





워크숍이란?

사전적 의미의 워크숍

명사

(1)

(기본의미) [교육] 학교 교육이나 사회 교육에서 학자나 교사의 상호 연수를 위하여 열리는 합동 연구 모임.

(2)

[교육] 교직자의 전문적인 성장과 교직 수행에서 나타나는 여러 문제를 함께 생각하고 해결해 나가기 위한 협의회.

희망제작소는 워크숍을 참여자가 문제를 발견하고, 정의하고, 대안을 모색하는 과정 전반에 걸쳐 능동적으로 참여하는 형태로 정의하고 있습니다. 전문가 위주의 워크숍이 아닌 참여자가 실제 겪고 있는 문제를 직접 찾아내 활발하게 논의할 수 있도록 조력자 역할을 하고 있습니다. 대안의 수혜자가 아닌, 대안의 주체로서 직접 탐색할 수 있도록, 원활하게 상호 작용을 할 수 있도록 워크숍을 진행하고 있습니다.

워크숍 구성

이 책은 크게 6가지 워크숍으로 구성됩니다. 각 챕터별 워크숍은 희망제작소가 실제 프로젝트에서 활용한 구성으로 묶어놓았으며, 각 묶음에서 하나씩 새롭게 조합한 워크숍 6가지를 포함해 총 12가지의 워크숍 묶음을 접할 수 있습니다. 희망제작소가 진행한 워크숍 묶음 6가지는 실선으로 연결을 표시했고, 새롭게 변형해서 구성한 워크숍은 점선으로 연결을 표시했습니다.

.....
빨간색 워크숍은 무엇을 어디서부터 논의해야 할지 모를 때 논의 주제 도출을 위한 **이슈발견 워크숍**입니다.

.....
파란색 워크숍은 지역에서 자원을 찾고 싶을 때 실행계획을 세워 사업계획서 작성까지 해보는 **실행계획 워크숍**입니다.

.....
초록색 워크숍은 지역의 자원을 찾고 지속가능발전관점에서 점검하고 싶을 때 지역의 대안을 모색해보는 **자원지도 워크숍**입니다.

.....
주황색 워크숍은 미래사회를 상상하고 싶을 때 새로운 대안과 행동양식을 도출해보는 **사회상상 워크숍**입니다.

.....
노란색 워크숍은 문제, 원인, 가치 키워드를 연결해 대안을 도출하는 **이슈지도 워크숍**입니다.

.....
보라색 워크숍은 세대공감을 통해 사회문제해결을 모색해보는 **세대공감 워크숍**입니다.

각 워크숍은 정의, 진행방법, 팁, 주의사항, 희망+, 페이지 이동으로 구성됩니다.

워크숍의 정의와 목적을 한 눈에 파악할 수 있도록 요약하고, 워크숍을 진행할 때 필요한 사항(준비물, 대상, 소요시간)을 정리했습니다.

또한 진행방법은 누구나 읽고 따라할 수 있도록 했으며, 워크숍 진행 시 도움이 될 수 있도록 팁과 주의사항을 모았습니다.

희망+ 는 해당 워크숍을 대체하거나, 추가로 진행하면 좋은 다른 워크숍을 소개합니다. 페이지 이동은 선택에 따라 총 12가지로 워크숍을 진행할 수 있도록 마련해 워크숍의 목적에 따라 다양하게 변형 또는 선택해 활용할 수 있습니다.

우리 사회를 긍정적으로 변화시킬 수 있도록
생생하게 시민의 목소리를 들을 수 있도록
여러분의 현장에서 잘 활용될 수 있길 바랍니다.

워크숍의 진행을 위해서는요

그룹 구성

단일 그룹 구성 인원은 최소 4명에서 최대 6명까지를 추천합니다. 효율적인 논의 진행, 능동적인 참여를 위해서는 개인별로 작은 역할이라도 맡도록 사전에 정합니다.

그룹 내 역할로는 진행자, 발표자(대변인), 기록자(기자), 사진작가, 선도부(발언 독점 중재), 연락망, 타이머(시간 재기) 등이 있으며, 워크숍 내용에 따라 화가(그림 그리는 사람)나 조력자(재료 준비 및 배분)도 정할 수 있습니다.

전체 워크숍을 관장하는 진행자가 있을 경우 최대 5개 그룹일 때, 전체 내용이 무리 없이 전달될 수 있습니다.

그룹 구성 방법

1. 참여자들 간 소통이 목적일 경우에는 테이블 위에 명패를 하나씩 두고 오는 순서대로 테이블을 착석해 임의로 그룹을 정합니다.
2. 특정 주제별 논의가 목적일 경우에는 주제별 특성에 맞게 조 명패를 준비합니다. 그리고 그 주제에 관심 있는 사람들 끼리 모일 수 있게 합니다.
3. 세대 간 소통이 목적인 경우라면 각 세대별로 한명씩 테이블에 분산시켜 다양한 세대가 한 그룹이 될 수 있도록 자리를 배치합니다.



스티커 투표 진행

워크숍 진행 과정에서 의제 도출 및 합의를 위해 주로 스티커 투표 방식을 활용합니다.

스티커 투표는 1인당 스티커를 정해진 개수 만큼 나누어 가진 후 1인 다투표 방식으로 진행합니다.

1인당 스티커 개수는 (카테고리 또는 의견 수+1)/2로 계산해서 나누거나 특정 숫자(1인당 10개 또는 5개)로 정합니다.

준비물

필기도구(매직펜), 종이, 포스트잇은 거의 모든 워크숍에서 활용되는 도구입니다.

워크숍에 따라 별도의 워크시트 혹은 전지가 필요합니다.

원활한 소통을 위해 잔잔하고 밝은 배경음악을 준비해두면 좋습니다.

진행자는요

워크숍에 참여하면서도 워크숍을 주도적으로 이끌어가는 역할입니다.

워크숍의 목적과 흐름을 미리 파악해야 합니다. 참여자들이 적극적으로 워크숍에 참여해 발언할 수 있도록 끊임없이 독려해야 합니다.

참여자가 골고루 발언할 수 있도록 균형적인 태도를 유지해야 합니다. 지나치게 발언을 많이 하거나 침묵을 지키는 참여자가 있다면 이를 적절해 조율하는 게 필요합니다.

참여자는요

워크숍은 대부분 쓰기, 말하기, 듣기로 구성됩니다. 무언가를 작성하기가 귀찮을 수도 있고, 과연 효과가 있는 지 의문이 들 수 있지만, 모든 과정이 대안을 찾아가는 과정으로 여기며, 긍정적이고 열린 자세로 참여해야 합니다.

결과가 기대만큼 만족스럽지 못하더라도 논의 과정에서 얻을 수 있는 부분을 찾아보고, 워크숍을 통해 다양한 사람과의 소통 방법을 짚어봅니다.

이슈발견 워크숍

#논의주제도출 #지속가능성점검 #걱정하나줄이기

무엇을 어디서부터 논의해야 할지 모를 때
논의 주제 도출을 위한 이슈발견워크숍입니다.

희망제작소는 이슈발견 워크숍을 활용해서 '걱정하나 줄이기- 쓸모있는 걱정' 프로젝트를 진행했습니다. 프로젝트의 주제는 정해져 있지만 워크숍을 통해 시민의 다양한 걱정거리를 사회 이슈로 도출해 지속가능발전의 대안을 모색해보는 방식으로 구성했습니다.

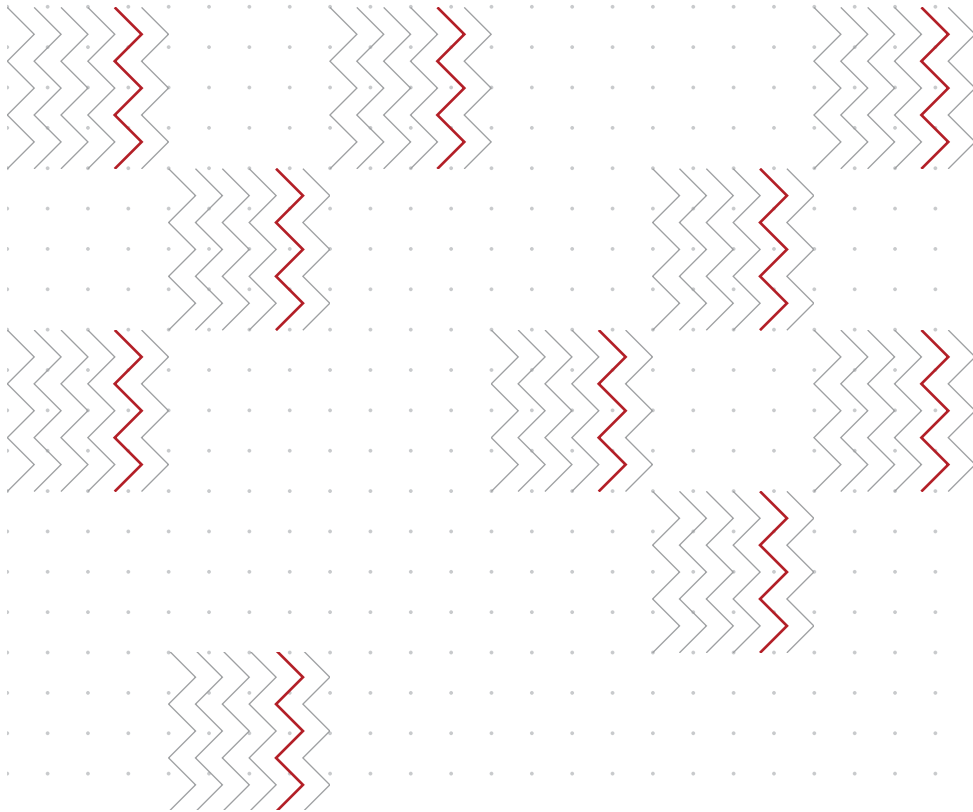
이 워크숍의 다른 흐름으로는 브레인라이팅(포스트잇)을 통해 논의 주제를 도출한 후 활용 가능한 자원을 찾아보고, 실행계획까지 수립해보는 워크숍이 있습니다. 수립한 실행계획을 최종적으로 지속가능발전 관점에서 점검하고 시나리오를 작성하는 것으로 마무리 됩니다.

3Keywords → 브레인라이팅(포스트잇) → Why-Why-Chain →
지속가능성평가-5가지 기준

.....
3Keywords → 브레인라이팅(포스트잇) → 자원찾기 → 오감액션플래닝 →
지속가능성평가-5가지 기준 → 시나리오 작성하기



3Keywords



3Keywords는

말 그대로 세 가지 키워드로 나의 생각과 경험을 나누는 워크숍입니다.

3Keywords는

아이스브레이킹 목적일 경우 참여자 간 서로를 알아가는 자기소개 방식으로 활용되고, 주제를 논하는 게 목적일 경우 서로 정보와 의견을 나누는 방식으로 활용됩니다. 전체 과정에서 3Keywords가 배치되는 위치에 따라 워크숍의 성격과 목적이 변하기 때문에 3Keywords의 목적을 분명하게 정하고, 참여자에게 설명해야 합니다.

- **목적** : 주제 관련 경험 및 생각 공유, 주제인식을 편하게 하기 위한 동기부여하기
- **대상** : 처음 논의를 시작하려는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 색지 1인 3매 또는 포스트잇 3장, 매직펜
- **운영시간** : 약 10~20분



진행방법

아이스브레이킹(자기소개) 워크숍일 경우

- 1 진행자는 각 참여자에게 포스트잇 혹은 색지를 1인당 1~3장씩 나눠줍니다.
- 2 진행자는 참여자가 자신을 나타내는 키워드 3가지를 적어달라고 말합니다.
- 3 참여자는 관심사, 형용사 명사 등 자유롭게 자신을 표현하는 키워드를 적습니다. 1장에 3개의 키워드 모두 작성해도 됩니다.

예시

자신을 나타내는 특징 키워드 3가지는?
현재 자신의 감정은?

주제를 논하는 워크숍일 경우

- 1 진행자는 주제에 부합하는 질문을 설정해 참여자가 3가지 키워드를 작성하도록 합니다.
- 2 진행자는 주제와 관련된 개인이나 주변의 경험 혹은 생각을 작성할 수 있도록 질문을 설정합니다.

예시

오늘 모임에 참석한 이유는?
주제 관련한 직간접적인 경험은?
오늘 모임에서 기대하는 점은?
(주제별) 마을 만들기
우리 동네에 살고 있는 이유 세 가지는?
동네에서 가장 좋아하는 장소는?
나만 알고 있는 우리 동네 정보는? 등

- 1 키워드 작성 소요 시간은 약 3~5분이면 충분합니다.
추가적으로 시간이 필요해도 최대 10분을 넘기지 않습니다.
- 2 참여자는 그룹 내 내용을 공유합니다.
- 3 공유 순서는 제비뽑기 혹은 진행자로부터 좌/우측 등 다양하게 정합니다. 특이한 방법으로는 미소가 가장 예쁜 사람으로 뽑는 것으로 다 같이 웃어보고, 참여자들이 예쁜 미소의 참여자를 지목해서 선정하는 방법도 있습니다.
- 4 선정된 참여자부터 작성 키워드에 관해 설명하는 시간을 가집니다.
- 5 소요시간은 1인당 2~3분이면 충분하고, 그룹 인원제 따라 조절할 수 있습니다.

팁

- 진행자는 참여자 자신이 속한 집단을 드러내는 단어(직업, 나이, 학교 등)보다 비유적으로 자신을 표현하는 단어나 자신이 좋아하는 것, 오늘 모임에 대한 기대감 등을 표현하는 단어를 작성하도록 안내합니다.
- 반드시 하나의 질문만 있어야 하는 것은 아닙니다. 몇 가지 질문을 던지고 질문 중 자유롭게 선택해 3개 키워드로 수렴할 수 있습니다.
- 참여자 간 원활하게 소통하고, 경직된 분위기를 풀기 위해 잔잔하고 밝은 배경음악을 활용합니다.



주의사항

- 질문을 할 때에는 긍정적인 분위기를 만들 수 있는 답변이 나오도록 구성합니다. 지나치게 비관적이거나 부정적인 답변이 나올 수 있는 질문은 지양합니다.
- 진행자는 참여자들이 자유롭게 의견을 제시할 수 있도록 가이드라인만 제시할 뿐 개입을 최소화합니다.
- 진행자는 진행이 더딘 그룹이 원활하게 진행될 수 있도록 촉진하는 역할을 하면서 워크숍의 전체 속도를 조절합니다.

희망+

- 아이스브레이킹을 위한 자기를 소개하는 방법으로 참여자 간 얼굴을 그려보는 초상화 그리기^{158page} 워크숍, 참여자 전체 네트워킹을 엮어내는 첫인상게임^{70page}, 신상빙고 워크숍^{240-250page}을 활용할 수 있습니다.

현장사진



퇴근후렛츠
플러스



시민상상테이블





서로 어색한 분위기가 풀렸거나 주제를 생각해볼 준비가 됐다면 다음 단계로 의제도출형 **브레인라이팅(포스트잇)** 워크숍으로 이동합니다.



제약조건 날리기 워크숍에서 왔다면 주제를 키워드로 질문하는 **3Keywords** 워크숍을 진행합니다. 주제와 관련 있는 정보들을 **3Keywords** 워크숍으로 가볍게 공유한 후 실제 지역 지도를 바탕으로 다양한 정보와 자원을 찾아보는 **지도만들기** 워크숍으로 이동해주세요.

32·34page로 이동해주세요.



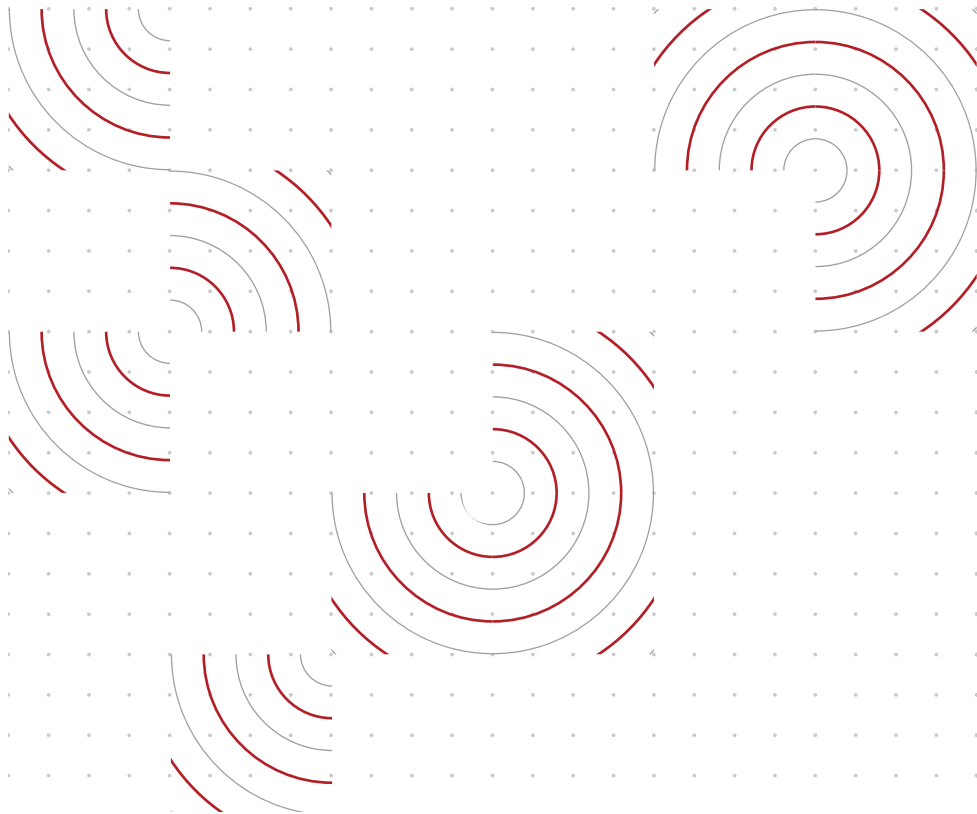
134

134page로 이동해주세요.





브레인라이팅



브레인라이팅은
말 대신 글로 아이디어를 모으는 워크숍입니다.

브레인라이팅은 참여자에게 아이디어나 의견 표현의 기회가 공평하게 주어지므로 적극적인 참여를 기대할 수 있습니다. 참여자가 자신의 생각을 자유롭게 작성하고, 다른 참여자의 의견이 더한 뒤 이를 공유하고, 선정하는 방식으로 이뤄져 주제에 관한 공감대를 높이고 새로운 해결책을 찾을 수 있습니다.

희망제작소는 포스트잇을 활용해 주제에 대한 이슈 및 의제 도출 목적의 워크숍과 전지를 활용해 문제 해결을 위한 다양한 아이디어 도출을 목적으로 한 워크숍을 진행했습니다.

- 의제도출형 **브레인라이팅(포스트잇)** 워크숍은 34page로 이동하세요.
- 아이디어도출형 **브레인라이팅(전지)** 워크숍은 40page로 이동하세요.

-
- **목적** : 아이디어, 의제, 이슈 도출하기
 - **대상** : 자유롭게 아이디어나 의견을 모으고자 하는 그룹
 - **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
 - **준비물**
포스트잇 활용 - 포스트잇, 전지, 스카치테이프, 투표용 스티커, 필기도구
전지 활용 - 전지, 필기도구
 - **운영시간** : 약 30~60분

진행방법

의제도출형 브레인라이팅(포스트잇)

- 1 진행자는 워크숍에서 논의할 내용의 시간적, 공간적 범위를 설정합니다.




시간적 범위는 현재부터 미래까지 다양합니다. 공간적 범위는 가구, 마을, 국가, 지구 차원으로 확장할 수 있습니다. 시간적 범위와 공간적 범위를 설정하는 이유는 참여자가 생각하는 범주를 좁히기 위함입니다.

- 2 진행자는 각 참여자에게 3~5장의 포스트잇을 나눠줍니다.

- 3 진행자는 참여자가 사전에 설정된 시간적, 공간적 범위 내의 걱정거리, 불만사항, 요구사항 등을 포스트잇에 작성하도록 안내합니다.

- 4 참여자들은 작성한 포스트잇을 모아서 동일하거나 비슷한 종류끼리 분류해 연결합니다.

연결된 포스트잇을 경제/사회/환경으로 구분된 그룹별 전지에 맞춰 붙여놓습니다. 카테고리 설정은 워크숍의 목적과 주제에 따라 다양하게 변경할 수 있습니다.

| 경제 | 사회 | 환경 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |

- 5 그룹별 전지에 포스트잇 분류를 마치면, 모두가 볼 수 있도록 벽면에 붙여놓고, 어떤 이야기가 오고갔는지 그룹별로 돌아가며 발표합니다. 발표 소요시간은 각 5분 이면 충분합니다. 그룹 내 역할 설정은 그룹 구성 페이지^{19page}를 참고해주세요.
- 6 진행자는 전원에게 3~5개의 투표용 스티커를 나눠줍니다. 모아진 의견 중 가장 공감되는 의견에 스티커를 붙이는 시간을 갖습니다. 모든 참여자가 투표를 마치면 득표수에 따라 안건을 선정합니다. 스티커 투표 진행 페이지^{20page}를 참고해주세요.
- 7 안건 선정 기준은 각 의견에 공감 받은 스티커 개수에 따라 상위 득표 의견을 고르며 구성된 그룹에 절반의 수만큼의 의견을 선정합니다. 예를 들어 6개의 그룹이 있다면 상위득표 의견 3개를 선정합니다.

팁

- 경제/사회/환경으로 대범주를 설정했지만, 다른 범주로 분할해도 됩니다.
- 참여자 간 원활하게 소통하고, 경직된 분위기를 풀기 위해 잔잔하고 밝은 배경음악을 활용합니다.
- 투표는 스티커 투표 외에 직접 합의나 거수 등의 다른 방식으로 진행해도 됩니다.

주의사항

- 진행자는 참여자가 자유롭게 의견을 제시할 수 있도록 가이드라인만 제시할 뿐 개입을 최소화합니다.
- 진행자는 진행이 더딘 그룹이 원활하게 진행될 수 있도록 촉진하는 역할을 하면서 워크숍의 전체 속도를 조절합니다.

희망+

- 특정 주제와 주제에 관한 다양한 아이디어를 도출하고 싶다면 브레인라이팅(전지)^{32-40page} 워크숍을 활용하세요.
- PMI 기법^{280page}, SWOT 분석^{286page}, 장단점찾기^{84page} 워크숍을 진행했다면 의제찾기^{90page} 워크숍을 활용하세요.
- 문제와 원인을 키워드로 뽑아내 의제를 도출하고 싶다면 문제/원인 발견하기^{190page} 워크숍을 진행해도 됩니다.
- 다른 방법으로 더 많은 아이디어를 도출하고 싶다면 아이디어 확산을 위한 워크숍^{254page}을 활용하세요.

실제사례



걱정 하나 줄이기
- 쓸모있는 걱정



광복100년
대한민국의 상상



브레인라이팅(포스트잇) 워크숍을 통해 참여자가 관심 있는 주제와 의제가 도출됐습니다. 다음 단계는 도출된 의제에 대해 근본적인 원인을 탐구해보는 **Why-Why Chain** 워크숍으로 이동합니다.

원인을 진단하는 만큼 실행을 논의하고 싶다면, 문제 해결을 위해 다양한 자원을 찾아보는 **자원찾기** 워크숍으로 이동합니다. 자원 모색을 통해 직접 실행 계획을 세워보고, 지속가능성 관점에서 점검할 수 있습니다.

46page로 이동해주세요.



76page로 이동해주세요.

진행방법

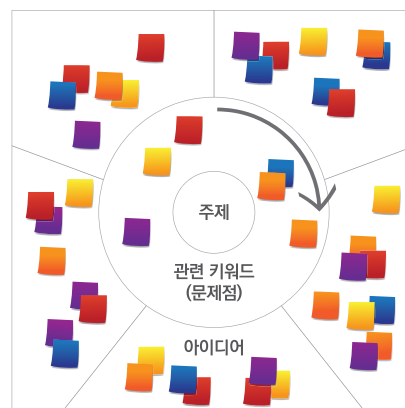
아이디어 도출형 브레인라이팅(전자)

- 1 참여자는 전자 가운데 원을 크게 두 개를 그립니다.
- 2 참여자는 안쪽 원에 함께 나누고 싶은 주제, 혹은 정해진 주제를 작성합니다.
- 3 바깥 쪽 원에 주제와 관련된 키워드를 적기위해 우선 자신이 생각하는 문제점을 포스트잇에 적습니다.
- 4 참여자는 주제와 관련된 키워드를 작성하기 전에 자신이 생각하는 문제점을 포스트잇에 적습니다.
- 5 참여자들은 서로 내용을 공유하며 비슷한 종류끼리 묶습니다. 비슷한 종류끼리 묶인 내용을 하나의 단어로 포스트잇에 적어 붙여줍니다.

예시

안쪽 원: 희망동 안전한 마을 만들기

바깥쪽 원: 보안, 치안, 교통사고, 화재, 등굣길 위험, 쓰레기, 어두운 골목길



브레인라이팅
(전자) 진행 예시

- ⁶ 두 원의 내용이 채워지면, 바깥원에서부터 자기 앞쪽으로 선을 그어봅니다. 참여자 수만큼 선을 그리면 자신 앞쪽에 내용을 적을 수 있는 영역이 생깁니다.
- ⁷ 자기 영역 내 바깥쪽 원에 기재된 키워드에 관한 해결방안 또는 아이디어를 각자 3분 간 작성합니다.
- ⁸ 시계방향으로 종이를 돌리면 옆 참여자의 해결방안 또는 아이디어가 놓이게 됩니다.
- ⁹ 참여자는 자신 앞에 놓인 옆 사람의 해결방안에 관해 아이디어를 덧붙입니다. 해당 아이디어를 응원하거나, 도움이 될 만한 정보를 기재해도 좋습니다. 아니면, 새로운 접근방식의 해결방안을 적습니다.
- ¹⁰ 작성한 뒤 참여자 수만큼 시계방향으로 종이를 돌리며 의견을 보태는 과정을 거칩니다. 최종적으로 내 아이디어에 달린 의견들을 훑어본 뒤 해결방안을 정리합니다.
- ¹¹ 만약 다양한 아이디어 중 가장 적합한 해결방안을 선정하고자 할 때, 스티커 투표 방식을 활용합니다. 스티커 투표 진행 페이지^{20page}를 참고해주세요.



팁

- 참여자 간 원활하게 소통하고, 경직된 분위기를 풀기 위해 잔잔하고 밝은 배경음악을 활용합니다.
- 전지에 그림을 그려 의사를 취합하는 워크숍을 진행할 때에는, 각 단계별 진행과정을 PPT에 그림으로 표현하면 참여자가 각 단계를 쉽게 이해할 수 있습니다.
- 투표는 스티커 투표 외에 직접 합의나 거수 등의 다른 방식으로 진행해도 됩니다.

주의사항

- 진행자는 참여자가 자유롭게 의견을 제시할 수 있도록 가이드라인만 제시할 뿐 개입을 최소화합니다.
- 진행자는 진행이 더딘 조가 원활하게 진행될 수 있도록 촉진하는 역할을 하면서 워크숍의 전체 속도를 조절합니다.
- 참여자가 전지에 원을 과도하게 크게 그릴 경우 선을 긋고 해결방안을 기재할 영역이 좁아지기 때문에 적당한 크기로 그리도록 알리는 게 필요합니다.
- 참여자가 자기 앞쪽에 선을 그렸을 때 상대적으로 작은 영역이 생길 수 있으니 참여자 수에 맞게 여백 공간 활용을 제안합니다.

희망+

- 문제 해결 방안을 도출하기 위해 다양한 아이디어를 취합하는 워크숍으로는 변화상상하기^{198page} 워크숍이 있습니다.
- 다른 아이디어 창출 기법으로는 창의적 사고를 위해 SCAMPER 체크리스트를 기반으로 생각하는 SCAMPER 기법^{262page}이 있습니다.
- 아이디어를 확산하는 동시에 실행계획도 모색하는 기법으로는 만다라트 기법^{268page}이 있습니다.

현장사진



통장학교



주민참여예산





실제 지역 지도를 바탕으로 다양한 정보와 자원을 찾아 보는 **지도만들기** 워크숍에서 왔다면, **브레인라이팅(전지)** 워크숍을 통해 다양한 아이디어를 지속가능성 관점에서 점검해볼 차례입니다. **지속가능성평가-8가지 기준** 워크숍으로 이동하세요.

문제/원인 발견하기 워크숍에서 왔다면, **브레인라이팅(전지)** 워크숍을 통해 다양한 대안이 도출됐습니다. 이제 직접 실행하기 위한 계획을 수립할 차례입니다. **SMART 실행계획**으로 이동하세요.

제약조건 날리기 워크숍에서 왔다면 **브레인라이팅(전지)** 워크숍에서 나온 이야기를 바탕으로 미래사회를 상상해 보면서 변화를 그려볼 차례입니다. **소셜픽션** 워크숍으로 이동하세요.

52·60page로 이동해주세요.

52·60

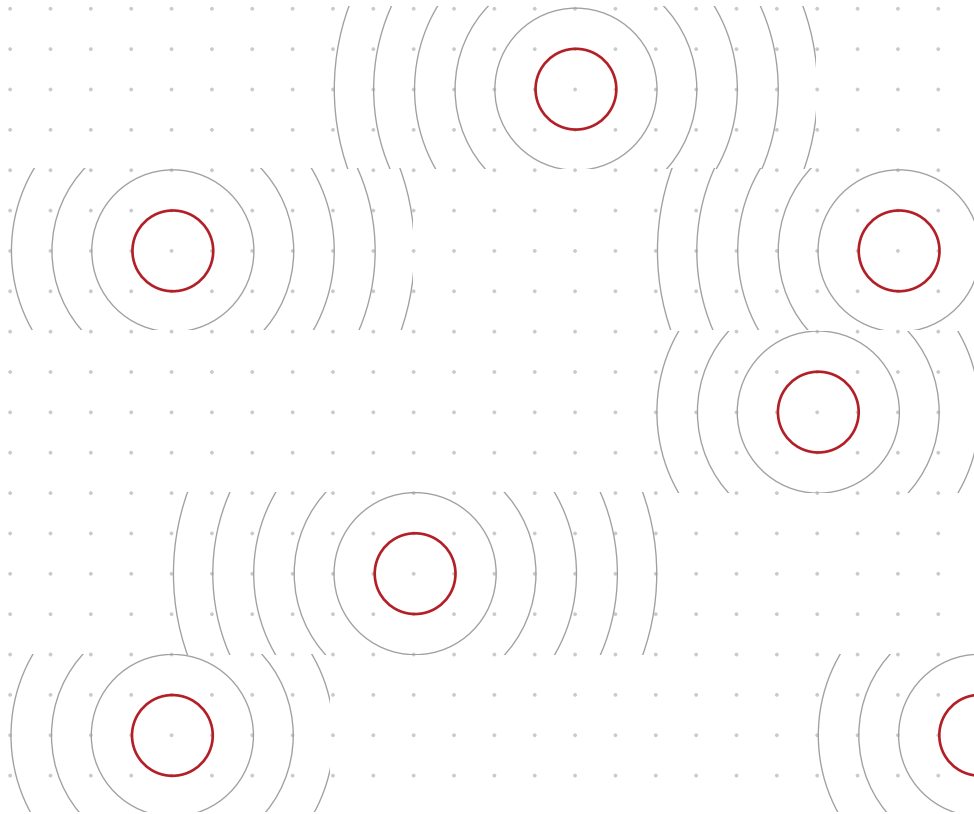
226page로 이동해주세요.

226

172page로 이동해주세요.

172

Why-Why Chain



Why-Why Chain은
현상에 '왜'라는 질문을 던져 문제의 원인을 찾아내는 워크숍입니다.

Why-Why Chain은
반복적인 질문을 통해 문제의 본질적인 원인을 찾아볼 수 있습니다. 참여자들에게 '왜(Why)'라는 질문을 몇 번 유도할지를 진행자의 판단에 따라 3~5회 이내로 결정합니다.

• **목적** : 근본적인 원인을 발견하기

• **대상** : 주제에 대한 근본적인 원인을 탐색하고자 하는 그룹

• **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상

• **준비물** : 워크시트

• **운영시간** : 약 30~40분

진행방법

그룹별 워크숍일 경우

- ¹ 사전에 진행자, 작성자, 발표자 등 역할을 나눠야 합니다. 모든 참여자들이 대화를 통해 자발적으로 역할을 배분할 수 있도록 독려합니다. 그룹 구성 페이지^{19page}를 참고해주세요.
- ² 진행자는 그룹별로 워크시트 1매씩 나눠 줍니다.
- ³ 참여자는 워크시트 상단에 선정된 주제를 적습니다. 각 그룹에서 해당 주제에 대해 '왜(why)'라는 질문을 던집니다. 첫 번째 질문은 단번에 근본적인 원인을 찾는 답변보다 단순한 원인으로 답합니다. 1개 질문에 1개의 원인이 나오면 그 원인에 다시 '왜(why)'라는 질문을 던집니다.
- ⁴ 위 방식으로 총 3~5회 가량 질문을 던지고 답변하면서 워크시트를 채워갑니다.
- ⁵ 참여자는 작성을 완료하면 그룹별로 5분 내외로 작성한 워크시트를 발표합니다.
- ⁶ 진행자는 각 그룹이 발표를 마칠 때마다 보충설명을 하는 게 좋습니다.

그룹이 아닌 소규모(3~5명) 워크숍일 경우

- ¹ 1인 1워크시트 작성하는 방식으로 스스로 작성하고 공유해도 됩니다.

워크시트
예시

Why-Why-Chain

주제

why #01

why #02

why #03

why #04

why #05

Work-sheet

팁

- 참여자 간 원활하게 소통하고, 경직된 분위기를 풀기 위해 잔잔하고 밝은 배경음악을 활용합니다.
- Why-Why Chain 워크숍은 익숙하고 널리 알려진 문제의 원인을 찾기 보다는, 처음 발견된 문제나 앞선 워크숍에서 새롭게 설정된 주제(문제, 의제)의 원인을 파악하는데 더 유용합니다.

주의사항

- 진행자는 참여자가 자유롭게 의견을 제시할 수 있도록 가이드라인만 제시할 뿐 개입을 최소화합니다.
- 진행자는 진행이 더딘 조가 원활하게 진행될 수 있도록 촉진하는 역할을 하면서 워크숍의 전체 속도를 조절합니다.
- 진행자는 참여자가 '왜'라는 질문을 처음부터 근원적인 답변을 하지 않도록 유도합니다. 차근차근 단계를 밟아가며 답변을 도출할 수 있도록 촉진합니다.

희망+

- 반대 질문으로 주제, 문제에 대한 본질적인 원인을 파악하고 싶다면 반대문제게임^{274page} 워크숍이 있습니다.
- '왜'라는 질문보다 참여자 간 아이디어를 주고받고자 싶다면 브레인라이팅(전지)^{32.40page} 워크숍을 활용하면 됩니다.
- 문제에 대한 내외적인 환경을 분석하고 싶다면 PMI 기법^{280page} 또는 SWOT 분석^{286page}을 활용할 수도 있습니다.

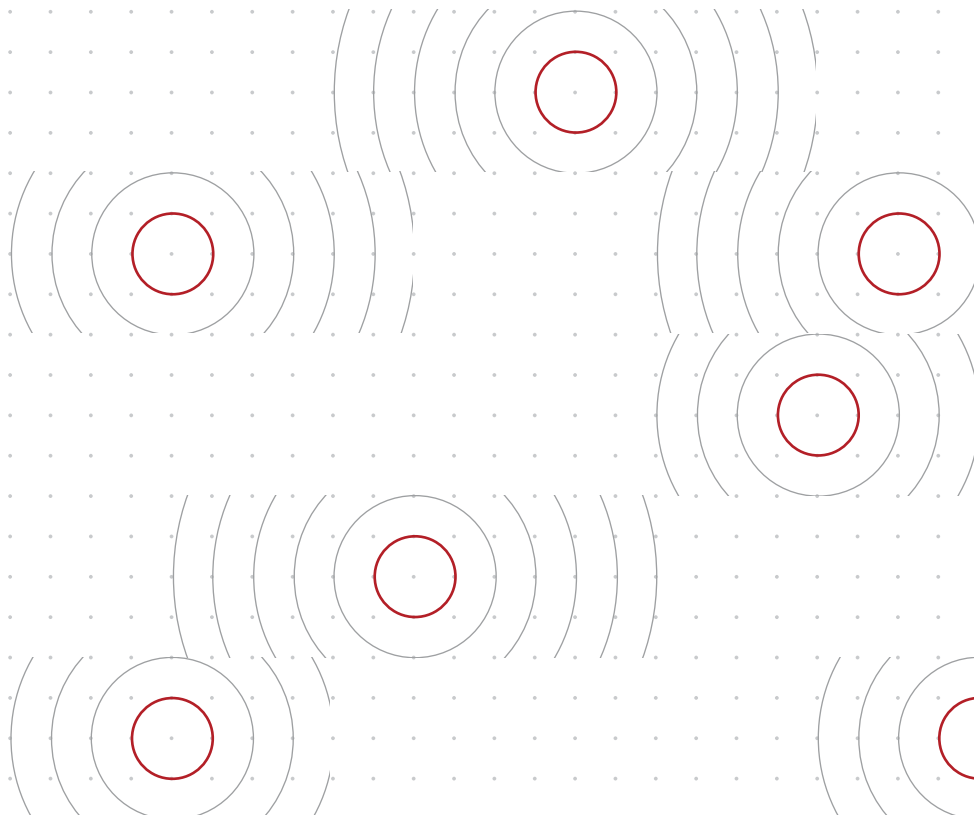
'왜'라는 질문에서 다양한 의견을 모았다면, 도출된 의견
이 지속가능발전 관점에 부합하는지 점검할 차례입니다.
지속가능성평가-5가지 기준 워크숍으로 이동합니다.

52·54

52·54page로 이동해주세요.



지속가능성평가



지속가능성평가

지속가능발전(Sustainable Development) 관점으로 도출된 의제나 대안을 점검하는 워크숍입니다. 지속가능발전은 미래세대가 그들의 필요를 충족할 수 있는 기반을 저해하지 않는 범위 내에서 현재 세대의 필요를 충족시키는 발전을 말합니다.

지속가능성평가

포괄성(inclusiveness), 연계성(connectivity), 형평성(equity), 신중성(prudence), 안전성(security) 등 5가지 기준으로 지속가능성을 판단하는 방식과 환경, 복지, 경제, 문화/여가, 안전, 공동체/사회통합, 여성/가족, 거버넌스/행정혁신과 같이 8가지 기준으로 지속가능성을 판단하는 방식으로 나뉩니다.

지속가능성평가를 진행할 경우

다양한 문제를 지속가능성의 관점으로 바라볼 수 있으며, 실행중인 정책이나 사회적 현상이 아닌, 사업 기획 단계 혹은 마무리 단계에서 평가(심사) 기준으로 활용할 수 있습니다.

- **지속가능성평가-5가지 기준** 워크숍은 54page로 이동하세요.
- **지속가능성평가-8가지 기준** 워크숍은 60page로 이동하세요.

• **목적** : 지속가능발전 관점으로 의제/대안 점검하기

• **대상** : 아이디어/의제의 점검 도구가 필요한 그룹

• **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상

• **준비물** :

5가지 기준 - 워크시트(그룹별 1매), 지속가능발전 특성카드(그룹별 1세트), 포스트잇, 매직펜

8가지 기준 - 지속가능성 카드(SD카드), 질문 카드, 포스트잇, 매직펜

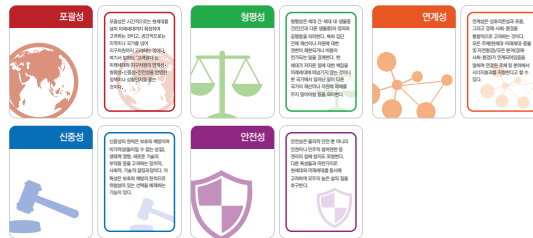
• **운영시간** : 약 10~20분

진행방법

지속가능성평가-5가지 기준

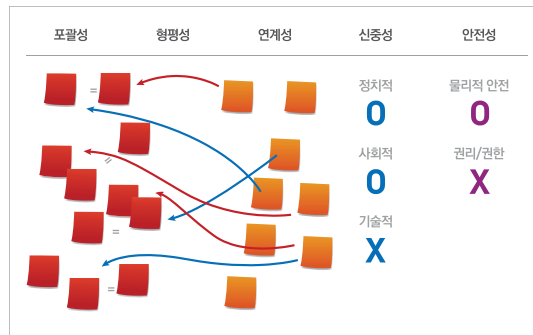
- 1 진행자는 지속가능발전 5가지 카드를 그룹별로 한 세트씩 나누어 줍니다.

지속가능발전
5가지 카드
예시



- 2 진행자는 전체 참여자에게 5가지 카드를 간략하게 설명하고, 각 그룹의 참여자는 카드를 하나씩 읽으며 숙지합니다. 숙지하는 시간은 10분 내외면 충분합니다.
- 3 진행자는 그룹별로 워크시트와 포스트잇을 제공합니다.

그룹별
워크시트
예시



- 4 참여자는 특성카드에 따라 주제와 관련된 내용을 작성합니다.

1) 포괄성

- 주제에서 고려해야할 대상을 포스트잇에 모두 적습니다.
- 주제에서 고려된 대상과 배제된 대상을 구분하여 워크시트에 옮겨 적습니다.

포괄성은 시간적으로는 현세대를 넘어 미래세대까지 확장하여 고려하는 것이고, 공간적으로는 지역이나 국가를 넘어 지구차원까지 고려하는 것이다. 여기서 말하는 '고려한다'는 미래세대와 지구차원의 연계성·형평성·신중성·안전성을 반영한 정책이나 상황인지를 묻는 것이다.

2) 형평성

- 포괄성 단계에서 언급된 대상의 형평성을 고려해 워크시트에 적고 부등호를 표기합니다.

형평성은 세대 간·세대 내·생물종 간(인간과 다른 생물종)의 정의와 공평함을 의미한다. 특히 집단 간에 재산이나 자원에 대한 권한이 제한되거나 비용이 전가되는 일을 경계한다. 현 세대가 저지른 일에 대한 책임을 미래세대에 떠넘기지 않는 것이나 한 국가에서 일어난 일이 다른 국가의 재산이나 자원에 피해를 주지 말아야함 등을 의미한다.

3) 연계성

- 주제와 관련된 모든 가치들을 포스트잇에 적습니다.
- 제시된 가치들을 모두 워크시트에 옮겨 적고 서로 영향을 주는 가치들을 화살표로 연결합니다. 부정적인 영향은 빨간색으로, 긍정적인 영향은 파란색 펜으로 표기합니다.

연계성은 상호의존성과 포용, 그리고 경제·사회·환경을 통합적으로 고려하는 것이다. 모든 주체(현세대·미래세대·동물 및 자연환경)/모든 분야(경제·사회·환경)가 연계되어있음을 말하며 연결된 주체 및 분야에서 시너지효과를 지향한다고 할 수 있다.



4) 신중성

- 주제가 비가역성, 생태계 영향, 새로운 기술의 부작용 등을 고려하는 정치적, 사회적, 기술적 결정과정을 충분히 거쳤는지를 O/X로 워크시트에 적습니다. O/X를 결정한 이유를 간략히 워크시트에 적습니다.

신중성의 원칙은 보호와 예방이며 비가역성(돌이킬 수 없는 성질), 생태계 영향, 새로운 기술의 부작용 등을 고려하는 정치적, 사회적, 기술적 결정과정이다. 이 특성은 보호와 예방의 원칙으로 위험성이 있는 선택을 배제하는 기능이 있다.

5) 안전성

- 주제가 포괄성에 언급된 대상의 물리적 안전을 고려했는지 O/X로 워크시트에 적습니다. O/X를 결정한 이유를 간략히 워크시트에 적습니다.
- 주제가 포괄성에 언급된 대상들의 권리/권한을 고려했는지 O/X로 워크시트에 적습니다. O/X를 결정한 이유를 간략히 워크시트에 적습니다.

안전성은 물리적 안전 뿐 아니라 인권이나 민주적 참여권한 등 권리의 침해 방지도 포함한다. 다른 특성들과 마찬가지로 현세대와 미래 세대를 동시에 고려하며 모두의 높은 삶의 질을 추구한다.

- 5 참여자는 완성된 워크시트를 모든 참여자와 공유합니다.
- 6 각 그룹의 발표자가 선정되면 각 그룹의 워크시트를 벽면에 붙입니다.
- 7 진행자는 각 그룹이 붙인 워크시트를 돌며 발표를 듣습니다.
- 8 그룹별 발표 시간은 각 5~8분이면 충분합니다.

팁

- 진행자는 참여자가 지속가능발전의 정의와 특성을 잘 이해할 수 있도록 충분히 설명합니다.
- 진행자는 참여자가 지속가능성의 관점으로 문제를 정의하는데 어려움이 없도록 다양한 예시를 들어 설명합니다.

주의사항

- 진행자는 진행이 더딘 조가 원활하게 진행될 수 있도록 촉진하는 역할을 하면서 워크숍의 전체 속도를 조절합니다.
- 워크시트 작성은 여럿이 동시에 작성하지 않도록 하고 그룹 별 토론을 거쳐 작성할 수 있게 합니다.

희망+

- 지속가능성평가-5가지 기준^{52-54page} 워크숍 이후 새롭게 주제를 선정하고자 한다면, 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅^{32page} 또는 문제/원인 발견하기^{190page} 워크숍을 활용하세요.
- 지속가능성평가를 8가지 기준으로 점검하고자 한다면, 지속가능성평가-8가지 기준^{52-60page} 워크숍을 참고하세요.



지속가능성평가-5가지 기준 워크숍 과정까지 주제에 관한 아이디어를 도출하고, 지속가능성 관점으로 점검을 마쳤습니다. 희망제작소는 지금까지 워크숍 구성으로 <걱정하나 줄이기-쓸모있는 걱정> 프로젝트를 진행했습니다. 해당 내용은 이슈발견 워크숍 정리 페이지에서 확인하세요.

의제찾기 워크숍에서 왔다면, 지속가능성 관점으로 점검한 의제/대안을 5가지 항목에 따라 구체적으로 실행계획을 수립하는 **SMART 실행계획** 워크숍으로 이동하세요.

오감액션플래닝 워크숍에서 왔다면, 각자 혹은 그룹에서 세운 계획을 **지속가능성평가-5가지** 기준 워크숍에서 지속가능발전 관점으로 점검했습니다. 해당 내용을 반영해 가상의 시나리오를 작성해보는 **시나리오 작성하기** 워크숍으로 이동하세요.

소셜픽션 워크숍에서 왔다면, 도출된 대안을 지속가능성 관점으로 점검했습니다. 다음에는 도출된 대안을 나로부터 실질적인 실행계획을 세워볼 차례입니다. **오감액션 플래닝** 워크숍으로 이동합니다.

66page로 이동해주세요.

66

226page로 이동해주세요.

226

96page로 이동해주세요.

96

142page로 이동해주세요.

142

진행방법

지속가능성평가-8가지 기준

지속가능성평가는

지속가능발전¹의 관점으로 주제와 관련된 아이디어를 키워드 카드로 점검하는 워크숍입니다.

지속가능성평가는

지속가능발전이라는 개념이 처음 접하는 시민들에게 어
려울 수 있습니다. 지속가능발전 카드의 내용을 가볍게
설명하면서 지속가능발전의 개념을 이해할 수 있도록
합니다.

- 1 진행자는 도출된 아이디어와 관련해 질문카드와 지속
가능발전카드 내용을 미리 준비합니다.
- 2 진행자는 참여자에게 질문카드를 나눠주고, 도출된 아
이디어를 점검할 수 있도록 독려합니다.

질문 카드 내용

모두(지역주민)를 위한 것인가?

소외되는 대상, 사람은 없는가?

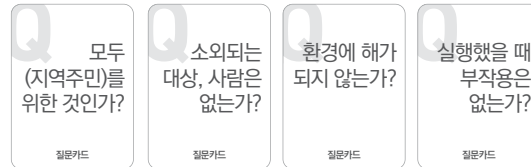
환경에 해가 되지 않는가?

실행했을 때 부작용은 없는가?

1) 지속가능발전(Sustainable Development, SD)은 미래세대가 그들의 욕구를 충족할 수 있는 기반을 저해하지 않는 범위 내에서 현 세대의 욕구를 충족시키는 발전이다. '지속가능발전'이라는 용어는 세계환경개발위원회(WCED)가 1987년에 발표한 우리 공동의 미래 (Our Common Future)에서 "미래 세대의 욕구를 충족시킬 수 있는 능력을 저해하지 않으면서 현재 세대의 욕구를 충족시키는 발전"이라고 정의하면서 본격적으로 사용하기 시작했다. 지속가능발전이라는 개념은 고정된 게 아니라 끊임없이 변화하는 특성을 갖고 있다.

참조 사이트 <http://ncsd.go.kr/app/sub02/11.do>

질문카드
예시



- 3 진행자는 참여자가 질문카드를 통해 나온 내용들을 다시 지속가능발전 카드를 참고해 수정 및 보완할 수 있도록 안내합니다. 지속가능발전 카드는 막연한 생각을 구체적으로 그릴 수 있도록 도와주는 역할을 합니다.

지속가능발전 카드² 내용

환경 : 생태다양성, 쓰레기 감축, 에너지 절약, 재생에너지 생산, 풍부한 녹지·공원, 안전한 먹거리, 깨끗한 물과 공기, 편리한 대중교통

복지 : 장애가 장애되지 않는 동네, 자립 실천하는 취약계층, 활기찬 노후생활, 건강도시

경제 : 다함께 잘사는 사회적 경제, 소득증가, 일자리 창출, 관광 편의성

문화·여가 : 시민을 예술가로, 삶의 여유, 문화예술 향유 기회 확대, 언제 어디서나 도서관

안전 : 재난 대처 시스템, 범죄로부터 안전한 동네, 교통안전

공동체·사회통합 : 배움의 기회가 열려있는 동네, 이웃과 소통하는 동네, 안정적인 주거, 서로의 인권을 존중하는 동네

여성·가족 : 아이 키우기 좋은 동네, 건강한 가정, 양성평등

거버넌스·행정혁신 : 주민과 소통하는 행정, 투명한 행정

- 2) 지속가능발전 카드 내용에는 UN총회에서 결정된 17개의 목표와 169개의 구체적인 세부 목표를 기준으로 각 지역적 특성에 맞게 다양한 내용들을 포함할 수 있다. 여기서 제시한 내용은 지속가능발전을 유념해 둔 한 지자체의 주민토론회 당시 나왔던 키워드를 각 항목에 맞게 묶어 제시한 것이다.

지속가능발전
카드 예시



- 4 진행자는 사전에 주제에 따라 지속가능발전 목표 중 3~4개를 택할 수 있습니다.
- 5 참여자들은 질문카드와 지속가능발전 카드를 통해 나온 내용을 점검하고 함께 공유합니다.
- 6 카테고리별로 내용을 묶어서 한 주제를 선정합니다.
주제는 공유하는 과정에서 가장 많이 논의된 아이디어 또는 참여자들이 합의한 주제로 선정할 수도 있습니다.
- 7 참여자들은 선정된 주제와 관련해 작성된 사업들을 보며 공동의제를 한 문장으로 정리합니다.

팁

- 지속가능성 카드는 내용을 출력해 색지 앞/뒷면에 붙여 쉽게 만들 수 있습니다.
- 참여자가 작성하는 종이를 카드 형태의 색지로 활용한다면 정리가 효과적으로 진행될 수 있습니다.
- 지속가능성이라는 주제가 어렵다면, 사회/경제/환경적 측면 위주로 점검해도 됩니다.
- 사업과 아이디어를 점검하거나 브레인라이팅^{32page} 워크숍을 진행하기 전 공동의제를 설정하는 데 사용해도 됩니다.

주의사항

- 스스로 생각해보는 시간을 충분히 주는 게 중요합니다. 진행자가 원하는 방향으로 이끌어가기로 강요하지 않습니다.
- 지속가능성 카드를 만들 때 글자 크기는 누구나 쉽게 볼 수 있도록 크게 작성합니다.

희망+

- 지속가능성을 점검하고 싶다면 지속가능성평가-5가지 기준 52,54page 워크숍을 참고하세요.
- 주제와 이슈에 관한 다양한 대안을 지속가능성 관점으로 점검했습니다. 거꾸로 지속가능성 점검 기준에 따라 브레인라이팅 32page 워크숍을 통해 다양한 아이디어, 대안을 수렴할 수 있습니다.

현장사진



통장학교

브레인라이팅(전지) 워크숍에서 왔다면, 도출된 다양한 대안을 지속가능성평가를 8가지 기준으로 점검했습니다. 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느끼며 구체적으로 실행계획을 수립하는 **오감액션플래닝** 워크숍으로 이동합니다.

142

142page로 이동해주세요.

이슈발견 워크숍 정리

3Keywords → 브레인라이팅(포스트잇) → Why-Why-Chain →
지속가능성평가-5가지 워크숍

위 워크숍 흐름은 논의 주제가 정해지지 않은 상황에서 뭐라도 해보자는 의지를 갖고, 스스로 사회 문제를 짚어내 원인을 찾아내고, 과연 지속가능한 지를 점검할 수 있습니다. 일상 속 관심이 생기거나 궁금했던 부분, 무심코 지나쳤던 부분을 다시 상기해보고, 더 나은 변화를 이끌어내기 위한 워크숍 구성입니다.

3Keywords^{18page} 워크숍에서 참여자들은 관계를 이완시키고, 브레인라이팅(포스트잇)^{26page} 워크숍에서는 특정 시점, 장소에서 가장 문제 혹은 걱정거리로 여긴 부분을 자유롭게 이야기를 나눕니다. 이 과정으로 도출된 다양한 의제의 근본 원인을 탐색해보는 Why-Why-Chain^{40page} 워크숍을 진행합니다. 그 결과 나름의 대안을 이끌어내고, 이를 지속가능한 관점으로 점검^{46page}합니다.

희망제작소는 위 워크숍 구성으로 <걱정 하나 줄이기-쓸모있는 걱정> 프로젝트를 진행했습니다. 위 프로젝트는 '어떻게 하면 지속가능발전을 더 쉽게 이야기할 수 있을까?'라는 질문에서 시작했습니다. '원자력발전'과 '미세먼지'를 주제로 시민의 걱정을 통해 지속가능성을 따져보는 워크숍을 진행했습니다.

먼저 지속가능발전에 관한 강의와 주제별 강의를 진행한 뒤 참여자들이 직접 자신이 생각하는 걱정거리를 말합니다. 사전에 강의를 통해 정확하고 객관적인 정보를 습득하는 시간(60~90분)을 가진 뒤 참여자 간 워크숍을 진행합니다.

워크숍은 프로젝트 주제에 따라 개인이 생각하는 걱정거리나 문제를 도출하고, 시민이 원하는 정보를 얻기 위한 방법을 도출하는 워크숍으로 구성됩니다. 총 120분에 걸쳐 진행되는 워크숍에서는 주제에 관한 개인적 차원 뿐 아니라 사회적 차원의 문제들을 나눌 수 있었습니다.

실행계획 워크숍

#실행계획수립 #사업계획서작성 #지역사업 #마을만들기

실행계획 워크숍은 지역에서 자원을 찾고 싶을 때
실행계획을 세워 사업계획서 작성까지 해보는 워크숍입니다.

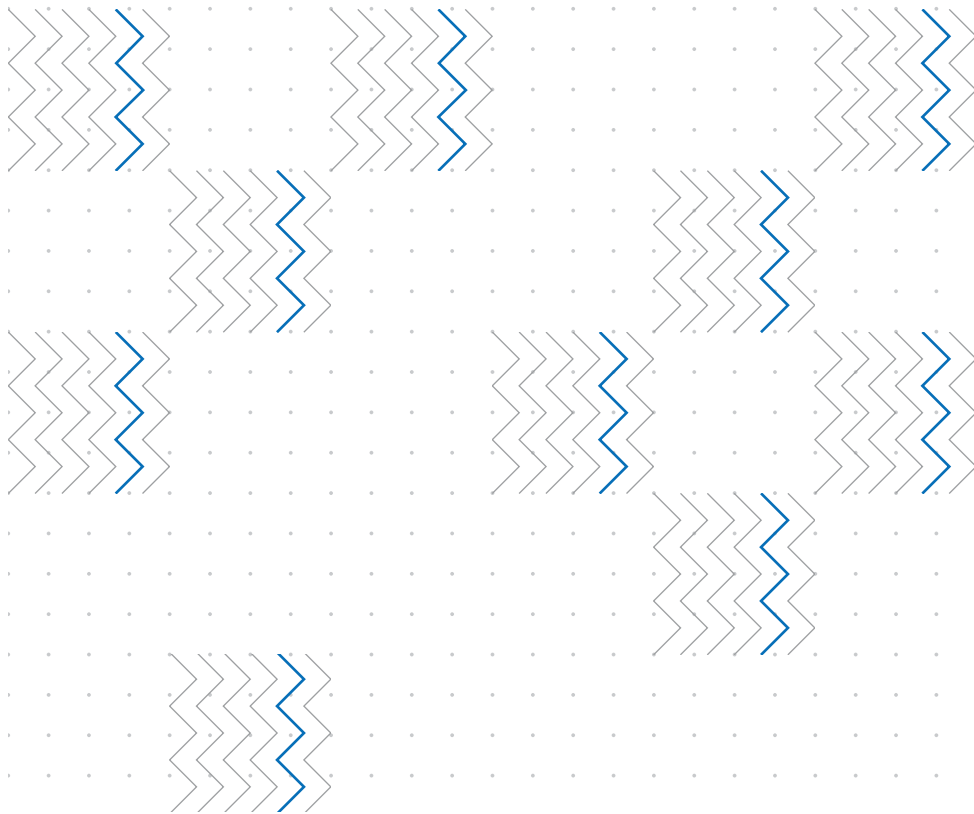
희망제작소는 실행계획 워크숍 구성으로 지역의 다양한 마을만들기 사업을 진행했습니다. 지역 주민들과 함께 지역 자원을 모아서 분석하고 주민들이 직접 할 수 있는 다양한 사업을 모색했습니다. 지역 자원을 찾고 분석한 후에 의제를 도출합니다. 도출된 의제를 바탕으로 실제 사업 계획서까지 작성합니다. 사업계획서 작성이 어려운 경우에는 실행계획 수립까지만 진행할 수 있습니다.

이 워크숍의 다른 흐름으로는 지역 문제 발견하기, 대안 모색하기, 실행 계획 세우기로 구성됩니다. 키워드 중심으로 문제와 원인을 발견하고 브레인라이팅(전지) 워크숍을 활용해 대안을 도출한 후 실행계획을 수립하는 흐름으로 진행됩니다.

첫인상게임 → 자원찾기 → 장단점찾기 → 의제찾기 → 시나리오 작성하기 →
사업계획서 작성하기

.....
첫인상게임 → 제약조건 날리기 → 문제/원인 발견하기 → 브레인라이팅(전지) →
SMART 실행계획 → 시나리오 작성하기

첫인상게임



첫인상게임은

많은 사람들이 모였을 때 참여자 간 부담없이 인사하고 대화를 촉진하는 워크숍입니다.

첫인상게임은

전체 참여자가 포스트잇을 활용해 자유롭게 인사하며 어떤 사람들이 이 워크숍에 참여했는지 탐색하는 데 활용됩니다. 어디서 왔는지, 어떤 생각으로 참여하게 됐는지 자유롭게 이야기하며 첫 인상을 포스트잇에 적어 등에 붙입니다. 가장 많은 사람과 인사를 나누거나 독특한 내용을 적은 참여자에게 소정의 시상을 할 수 있습니다.

- **목적** : 자유롭게 인사 나누면서 네트워킹하기
- **대상** : 참여자 간 자유롭게 인사를 나누고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 10분

진행방법

- 1 진행자는 참여자에게 포스트잇과 필기도구를 나눠줍니다.
- 2 진행자의 진행에 따라 모든 참여자는 자리에서 일어나 자유롭게 인사를 나눕니다.
- 3 서로 인사를 나누며 상대방의 첫 인상을 적은 포스트잇을 상대방 등에 붙여줍니다.

예시

선해 보이는 인상이에요!
눈 큰 고양이가 생각나요.
부탁을 잘 들어줄 것 같아요.

- 4 모든 참여자들이 약 5~7분 정도 충분히 인사를 나누도록 합니다.
- 5 참여자는 자신의 자리로 돌아와 등에 붙은 첫인상 포스트잇을 확인합니다.
- 6 진행자는 첫 인상 포스트잇을 가장 많이 받은 사람, 독특한 첫 인상이 적힌 사람 등 몇 가지 내용을 나누며 마무리합니다.

팁

- 가장 많이 인사를 나눈 사람, 독특한 첫 인상을 받은 사람 등 깜짝 시상을 진행하면 참여자들이 워크숍에 보다 적극적으로 참여합니다.
- 참여자 당 첫인상 내용의 개수 제한을 둘 수도, 두지 않을 수도 있습니다.
- 세대 간 네트워킹 촉진하기 위해 세대별로 포스트잇 색상을 구분해 진행해도 됩니다.
- 그룹으로 구성되더라도 전체 참여자가 자유롭게 오가며 인사를 나눌 수 있도록 독려합니다.

주의사항

- 첫 인상을 적을 때 상대를 비하하거나 모욕하는 내용은 지양합니다.

희망+

- 후속 워크숍의 목적에 따라 자기소개를 다양한 워크숍으로 대체할 수 있습니다. 주제에 대한 직접적인 키워드를 도출하며 인사를 나누고 싶다면 3Keywords^{24page} 워크숍을, 논의 전에 가볍게 서로를 알고 싶다면 초상화 그리기^{158page} 워크숍을 활용하면 됩니다.
- 자기소개 후에 그룹별 협력, 협동심을 이끌내고 싶다면 마시멜로우챌린지^{120page} 워크숍을 활용합니다.

현장사진



OO실험실



광복100년
대한민국의 상상



참여자 간 충분한 소통이 이뤄졌다면 다음 단계인 문제 해결을 위해 다양한 자원을 찾아보는 **자원찾기** 워크숍으로 이동합니다.

76page로 이동해주세요.

76

자원찾기 워크숍 전에 그룹 구성이 필요하다면 **그룹구성** 페이지를 참고해주세요.

19page로 이동해주세요.

19

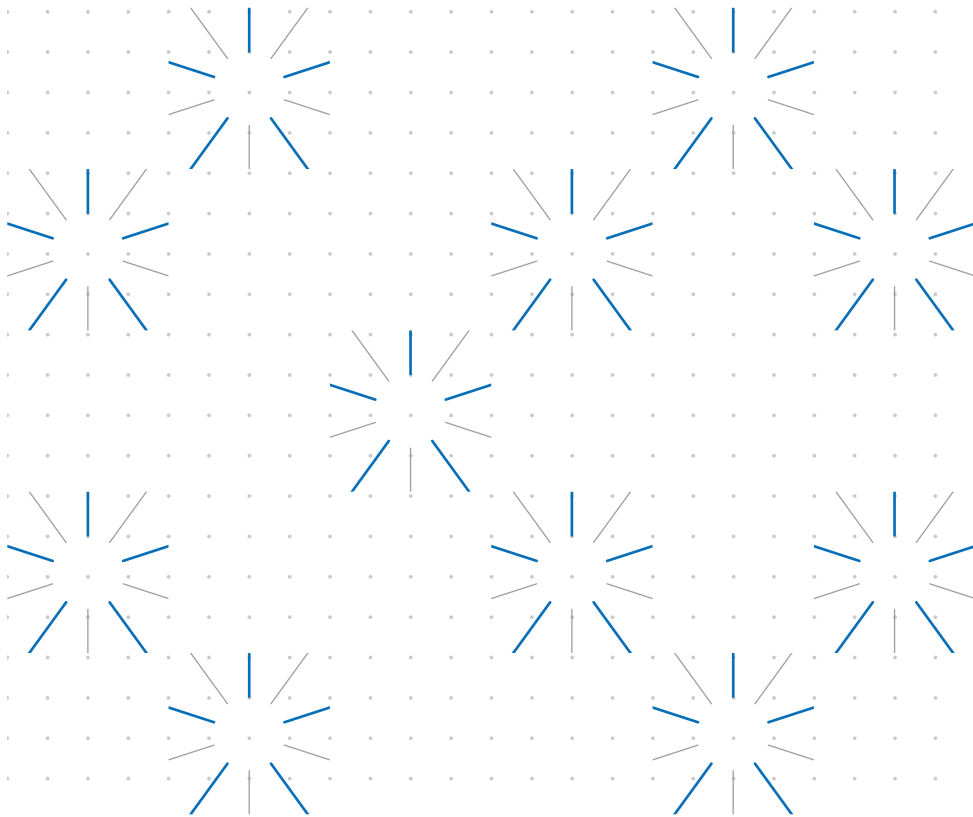
보다 자유로운 발상을 기반으로 문제와 대안을 정의하고자 한다면, **제약조건 날리기**로 이동합니다.

128page로 이동해주세요.

128



자원찾기



자원찾기는

문제 해결을 위해 다양한 자원을 찾아보는 워크숍입니다.

자원찾기는

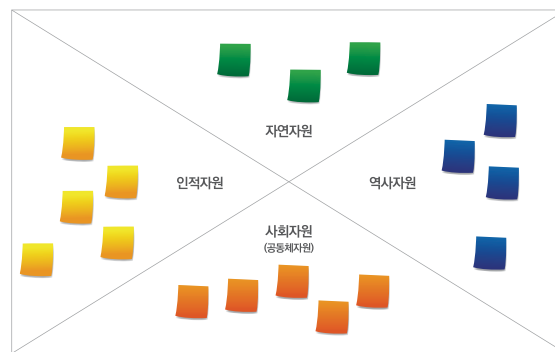
어떤 계획을 세우기 전 우리가 지닌 가능성, 혹은 자원을 찾아보는 데 활용됩니다. 참여자들은 주변 환경을 객관적으로 알아보고, 자신이 어떤 재능과 자원을 갖고 있는지, 그들이 속해 있는 지역공동체가 가진 자원은 무엇인지 알아볼 수 있습니다. 특히 지역공동체의 자산을 재발견하고, 이 과정을 통해 유대감을 형성할 수 있습니다.

- **목적** : 지역의 다양한 자원 찾기
- **대상** : 우리와 우리 주변에 있는 자원에 대해 알아보고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 전지, 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 30~60분

진행방법

- 1 진행자는 그룹별로 전지 1장과 필기도구, 포스트잇을 준비합니다.
- 2 참여자는 전지에 지역자원을 분류할 틀을 정합니다.
일반적으로 자연자원, 역사자원, 사회자원(공동체자원), 인적자원으로 나눌 수 있습니다. 주제에 따라 분류 항목은 변경할 수 있습니다.
- 3 참여자는 토론을 통해 분류 기준을 정하면 전지에 영역을 나눕니다.
- 4 참여자는 자신이 생각하는 자원을 포스트잇에 적어 영역에 붙입니다. 참여자는 최대한 다양한 자원들을 찾는 것을 목표로 진행합니다.
- 5 참여자는 중복된 자원을 지역의 장점으로 분류합니다.
- 6 참여자는 자원을 분류기준에 따라 배치하고, 토론한 뒤 대표 자원을 뽑아냅니다.

자원분류 예시



지역자원 예시

| | |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 자연자원 | <ul style="list-style-type: none"> • 생태자원: 산, 강, 호수, 계곡, 저수지, 늪, 바다, 해변, 폭포 • 자연환경일반: 물, 깨끗한 공기, 비옥한 땅, 흙, 미개발 온천 • 동·식물: 나무, 특색 있는 꽃과 식물(억새밭), 단풍, 희귀동물 • 특리지형: 돌, 바위, 기암절벽, 봉우리, 동굴, 특이지질 • 자연현상: 기후, 일출, 설경 |
| 역사자원 | <ul style="list-style-type: none"> • 문화재: 옛성곽, 유적/전적지, 유명인물생가, 비석, 불상, 석불, 암각화, 왕릉, 선조묘소 등 • 전통건물: 절, 서원, 향교, 사당, 정자, 누각, 관헌건물 • 무형자원: 역사적 인물, 역사적 사건 |
| 문화자원 | <ul style="list-style-type: none"> • 특징적 유형자원: 돌담, 흙담, 전통주택, 의미 있는 건축물, 성황당, 산신당, 각종 조형물 • 전반적 경관: 평야, 농경지 경관, 마을전체 경관 • 민속놀이: 민요, 농악, 풍물 • 고장의 문화예술인 • 문화예술행사: 공연, 음악회 등 문화행사 • 설화 및 전설, 옛이야기, 지명유래 |
| 사회자원 (경제/공동체) | <ul style="list-style-type: none"> • 산업/관련시설: 친환경농업단지, 산업단지 등 • 도농교류활동: 농촌체험활동, 직거래, 레저활동 • 방문객 대상시설: 관광시설, 음식점 • 특산물: 농축산물, 특산물, 공예품, 술, 음식 • 공공문화시설: 주민센터, 공공공간, 쉼터, 체육시설, 공원, 박물관, 미술관, 수련원, 체험관 • 공동체 활동: 자원봉사단체, 동호회, 구, 시 행사, 축제 • 무형의 정체성: 지역이미지, 지역 정체성 • 주요기반시설: 발전소, 도로, 인공구조물(대교) • 기타 특징적인 마을 공동체 자원: 가로수길, 마을만들기 사례 |
| 인물자원 | <ul style="list-style-type: none"> • 지역의 전문가 • 다양한 재능, 기술을 가진 인물 • 미래의 리더 • 지역의 시민활동가 |



팁

- 의제가 선정되지 않은 열린 단계에서 자원을 찾을 수도 있고, 의제를 먼저 선정하고 그에 걸맞은 자원을 찾을 수도 있습니다.
- 진행자는 원활한 토론을 위해 각 지역의 소식지나 지방자치 단체 홈페이지를 참고자료로 제공하면 좋습니다.
- 중복되는 자원이 많이 나오면 해당 자원을 장점으로 분류합니다.
- 최대한 많은 자원을 찾도록 합니다. 다른 참여자들이 알지 못했던 새로운 지역자원들을 발굴하는 과정이 될 수도 있습니다.

주의사항

- 새롭고 다양한 자원 발굴을 위해 별도의 제약은 두지 않습니다.

희망+

- 실제 지역 지도를 바탕으로 다양한 정보와 자원을 찾아보고 싶다면 지도만들기^{134page} 워크숍을 활용하세요.
- 각자가 찾은 자원에 대해 의견을 보태고, 비슷한 종류의 연계된 다른 자원을 찾는 방식으로 진행하고 싶다면 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅(포스트잇)^{32,34page} 워크숍 방식을 활용하세요.

현장사진



지역주민워크숍

첫인상게임 워크숍에서 왔다면, **자원찾기** 워크숍을 통해 도출된 지역의 많은 자원들을 기반으로 지역 또는 그룹의 장단점을 찾는 **장단점찾기** 워크숍으로 이동하세요.

브레인라이팅(포스트잇) 워크숍에서 왔다면, 도출된 자원을 바탕으로 우리가 직접 할 수 있는 일부러 실행계획을 세워봅시다. 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느끼며 구체적으로 실행계획을 수립하는 **오감액션플래닝** 워크숍으로 이동하세요.

지도만들기 워크숍에서 왔다면, **자원찾기** 워크숍으로 마무리합니다. 자원찾기로 마무리되는 이 워크숍은 희망제작소의 <동네한바퀴> 프로젝트에 활용되었습니다. 지도를 수단으로 세대 간 공감을 통해 지역에 대한 관심 환기가 주목적이었던 <동네한바퀴> 프로젝트는 세대공감(응용) 워크숍 정리 페이지에서 확인할 수 있습니다.

84page로 이동해주세요.

84

142page로 이동해주세요.

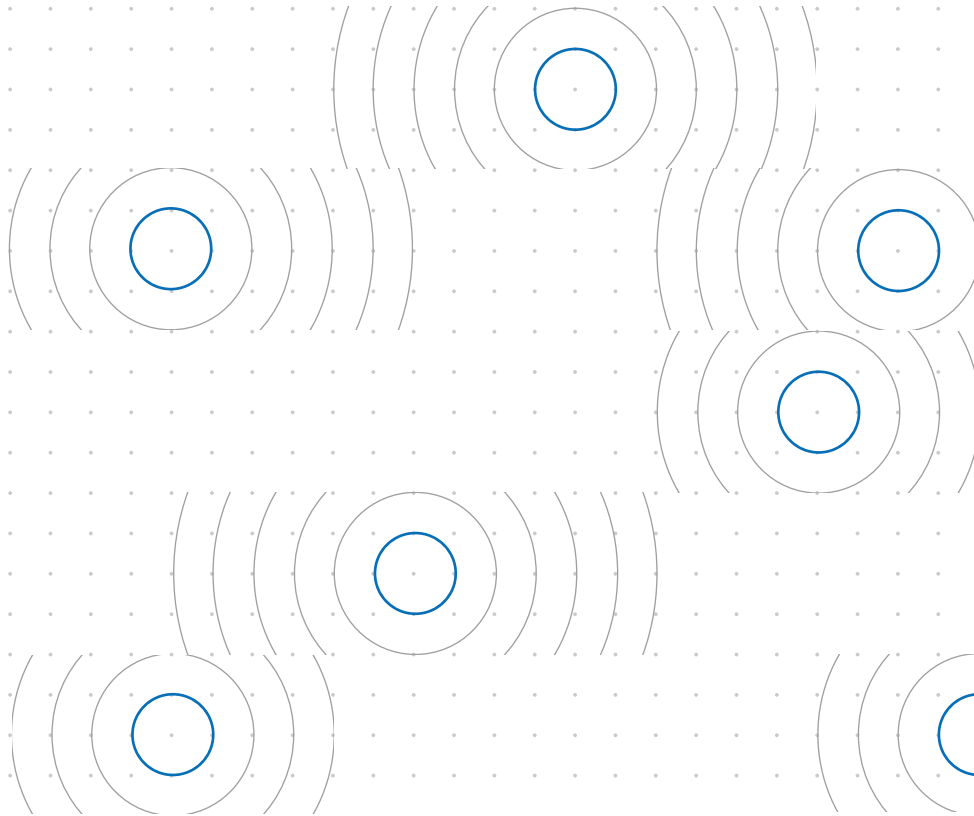
142

116page로 이동해주세요.

116



장단점찾기



장단점찾기는
내·외부환경으로 분석을 진행하는 SWOT 분석의 축소판으로 강점
과 약점을 중심으로 논의하는 워크숍입니다.

장단점찾기는
현재 참여자가 놓여있는 상황, 주변 환경에 대한 객관적인 현황을
파악합니다. 지역공동체의 장점과 현재 직면한 문제점이 무엇인지
찾아보고, 의견을 공유하고, 공통의 실행계획을 세우기 위한 공감
대를 형성합니다.

• **목적** : 도출된 자원을 배경으로 강점과 약점 정의하기

• **대상** : 실행을 위해 객관적인 점검이 필요한 그룹

• **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상

• **준비물** : 전지, 포스트잇, 필기도구

• **운영시간** : 약 30분

진행방법

- 1 참여자는 자원찾기를 통해 도출된 자원을 살펴보고 지역
의 강점과 약점을 논의합니다. 전지를 절반으로 접어
각각 강점(장점)과 약점(문제점) 영역으로 설정합니다.



- 2 참여자는 강점과 약점(문제점)을 포스트잇에 자유롭게
작성합니다.
- 3 참여자는 작성한 내용을 분류에 따라 부착하고, 지역
의 강점과 약점을 공유합니다.
- 4 참여자는 다른 참여자가 어떤 문제에 관심 있는지 알
아봅니다.
- 5 진행자는 공유가 끝나면 포스트잇을 유사한 주제끼리
분류하고, 그 결과에 관해 전체 논의를 진행합니다.
- 6 주제를 분류하면서 가장 공감 많은 주제 서너개를
베스트와 워스트로 추려낼 수 있습니다.
- 7 진행자는 지역의 강점을 정리해 잘 살려야 할 부분을
상기시켜주고, 약점을 보완하는 대안책을 논의하는
방향으로 진행합니다.

장단점찾기
예시

| 우리 동네의 발전가능한 장점을 찾아보세요. | 우리 동네의 해결해야할 단점을 찾아보세요. |
|-------------------------|-------------------------|
| 장점(강점) 카드 | 장점(강점) 카드 |
| 자원봉사활동/지역단체 | 공공시설노후 |
| 편리한 교통 | 이웃간의 무관심 |
| 깨끗한 자연/지역 역사 | 여성/청년 일자리부족 |
| 문화예술유적/인재 | 복지시설 부족 |
| ⋮ | ⋮ |

팁

- 참여자 간 강점과 약점에 대한 인식이 다를 수 있습니다. 강점은 장점으로 치환될 수 있고, 약점은 장점으로 치환될 수 있습니다.
- 진행자는 그룹별 작성이 더디게 진행될 경우, 강점과 약점의 의미를 반복적으로 상기시키면 보다 원활하게 진행할 수 있습니다.

주의사항

- 진행자는 한 사람당 발언시간을 조정해 모든 참여자가 발언할 수 있도록 합니다.
- 지역 자체의 강점과 약점을 도출하는 워크숍입니다. 외부요인이 강점이나 약점으로 나오지 않도록 유의합니다.
- 내가 생각하는 장점이 누군가에게는 해결해야할 문제일 수 있습니다. 서로 의견이 다르더라도 경청하는 자세가 필요합니다.



희망+

- 장점과 단점으로의 점검이 아닌 좋은 점과 나쁜 점, 흥미로운 점으로 분류하는 PMI 기법^{280page}으로도 진행할 수 있습니다.
- 조금 더 세밀한 분석을 위해서 SWOT 분석^{286page} 방법을 적용할 수도 있습니다.

현장사진

지역경제순환
워크숍



마을만들기
워크숍



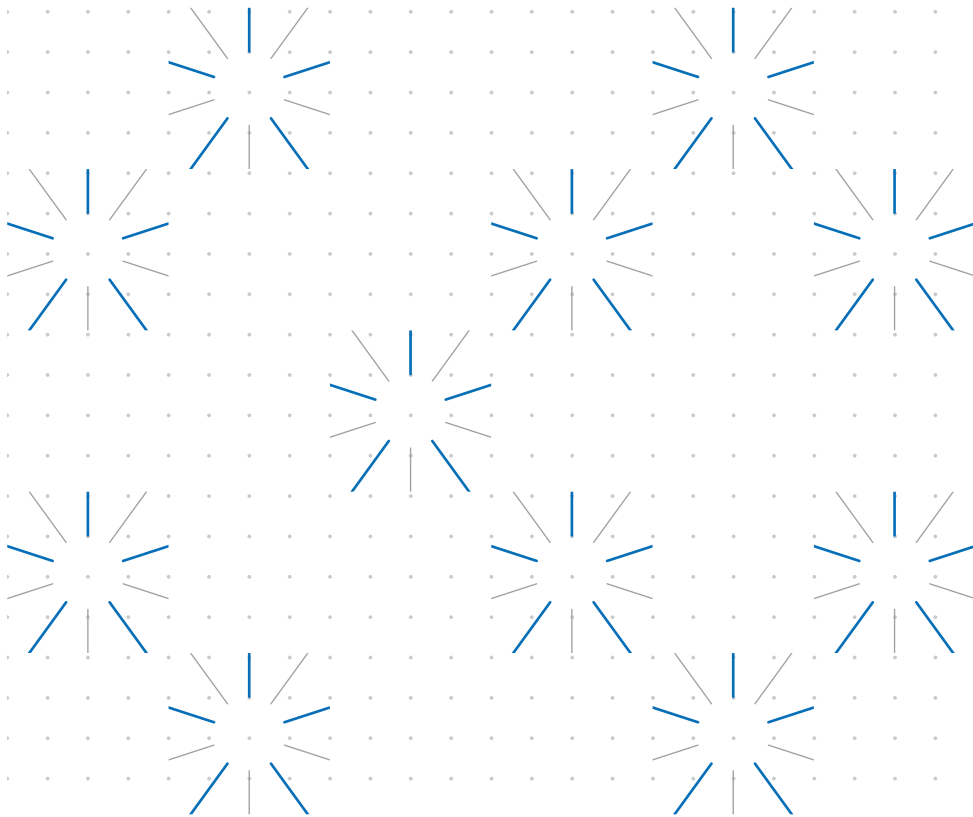
자원찾기 또는 **지도만들기** 워크숍을 통해 도출된 자원을 바탕으로 지역의 강점과 약점을 점검했습니다. 다음 단계로는 정리된 강점과 약점을 바탕으로 우리가 할 수 있는 지역 의제를 찾아보는 **의제찾기** 워크숍으로 이동합니다.



90page로 이동해주세요.



의제찾기



의제찾기는

함께 해결해나갈 의제나 사업을 구체적으로 찾아보는 워크숍입니다.

의제찾기는

각자 생각하는 지역사회 의제를 공유한 뒤 투표 또는 합의를 통해
공통 의제를 선정합니다. 공통 의제를 선정 혹은 평가하는 항목은
사전에 논의를 거쳐 만들 수 있습니다.

- **목적** : 지역사회 자원을 바탕으로 공통 의제 선정하기
- **대상** : 공동의제를 선정하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 전지, 포스트잇, 투표용 스티커, 필기도구
- **운영시간** : 약 40분

진행방법

- 1 해당 워크숍은 장단점찾기^{84page} 워크숍 또는 PMI 기법^{280page}이나 SWOT 분석^{286page} 결과를 바탕으로 공통 의제를 선정하는 단계입니다.
- 2 참여자는 내외부 환경 또는 지역사회와 관련된 객관적인 정보를 보며 포스트잇에 의제를 자유롭게 작성합니다. 선뜻 기재하기 어렵다면, 가장 먼저 해결하고 싶거나, 가장 흥미 있거나, 가장 심각한 문제를 중심으로 생각합니다.
- 3 참여자는 의제를 작성한 포스트잇을 전지에 붙이면서 의제의 필요성에 관해 공유합니다. 단수 혹은 복수 의제여도 좋습니다.
- 4 참여자는 공유하는 과정에서 각 의제에 대한 질의와 논의를 진행합니다.
- 5 진행자는 비슷한 의제를 따로 분류해 모두가 확인하기 쉽게 정리합니다.
- 6 참여자는 논의가 진행된 후 그룹 당 공통의제를 선정합니다.
- 7 공통의제를 선정할 때, 스티커 투표 혹은 미리 선정된 기준에 따라 택할 수 있습니다. 선정기준 예로는 공공성, 효율성, 비용의 적절성 등이 있습니다.
- 8 선정기준은 워크숍 주제에 따라 사전 논의를 거쳐 정할 수 있습니다. 기준 항목 선정 시 중요한 부분은 참여자 전체 합의를 통해 선정해야 한다는 것입니다.

팁

- 문제해결의 주체는 참여자라는 점을 끊임없이 상기시키고 실천을 이끌 수 있는 방향으로 의제를 설정해야 합니다.
- 선정기준에서 지속가능성 관점을 반영할 수도 있습니다.
- 장단점찾기^{84page}, PMI 기법^{280page}, SWOT 분석^{286page} 결과를 바탕으로 의제를 작성하도록 합니다.
- 진행자는 1인 1투표 혹은 1인 다투표(2~3개 의제 선정)로 투표 방법을 변경해 진행해도 됩니다.

주의사항

- 참여자의 발언시간을 조정해 모든 참여자가 발언할 수 있도록 합니다.
- 진행자는 의제에 관한 질의와 논의가 긍정적인 방향으로 흐를 수 있도록 유도합니다. 비관적인 의견보다 긍정적인 대안 중심으로 논의를 이어갑니다.
- 참여자는 상대방 의견을 경청하는 자세를 취합니다.

희망+

- 브레인라이팅^{32page} 워크숍으로 다양한 아이디어/의제를 도출할 수 있습니다.



현장사진



주민참여예산



협치 워크숍



희망지수
시민저문단

의제찾기 워크숍을 통해 지역의 객관적인 정보를 바탕으로 시급하게 해결해야 할 사안 혹은 흥미로운 공통의제가 도출됐습니다. 실행계획을 세워보고 싶다면 가상의 시나리오를 작성해보는 **시나리오 작성하기** 워크숍으로 이동해주세요.

96

96page로 이동해주세요.

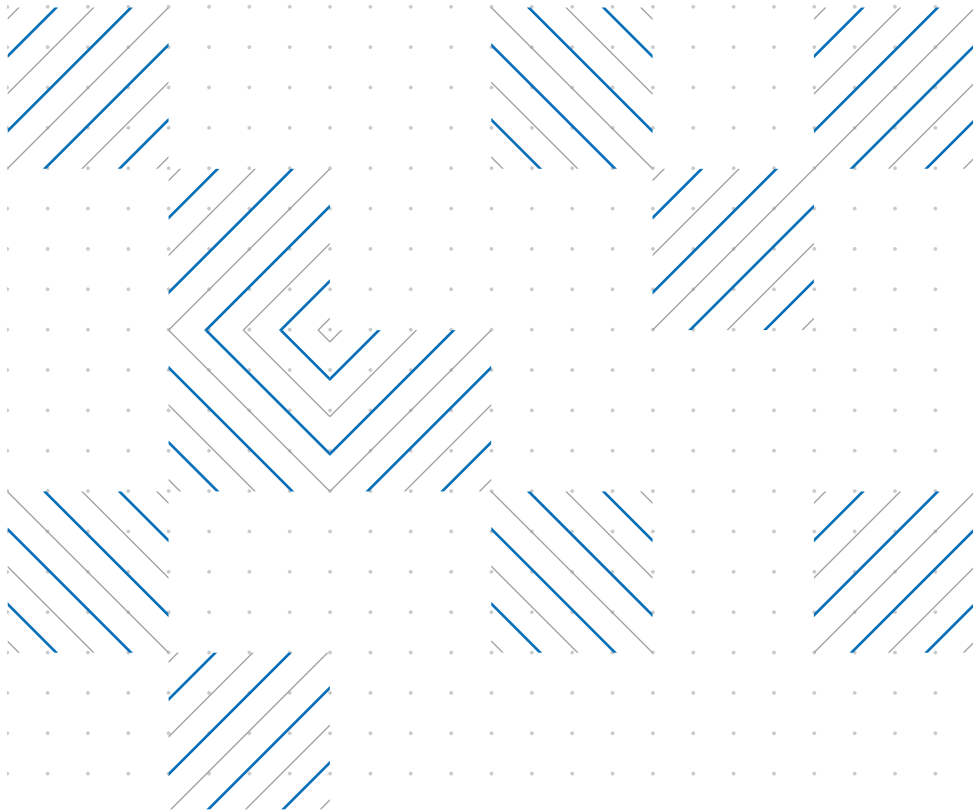
실행계획을 수립하기 전 선정된 의제를 지속가능성 관점에서 점검하고 싶다면, **지속가능성평가-5가지 기준** 워크숍으로 이동합니다.

52·54

52·54page로 이동해주세요.



시나리오 작성하기



시나리오 작성하기는

공통의제를 실행하기 위해 연관된 다양한 관계를 점검하는 워크숍입니다.

시나리오 작성하기는

문제의식과 처한 상황을 명확히 정리해 실행이 필요한 요소를 판단하고, 사업성과 이해관계자의 입장을 점검할 수 있습니다. 무언가를 실행했을 때 발생하는 변수와 예상치 못한 상황을 미리 그려보고, 이를 보완함으로써 의제를 선명하게 다듬어갑니다.

- **목적** : 선정된 의제에 따라 이해관계를 설정하고 대응하기
- **대상** : 문제정의와 해결방법이 정리된 그룹, 대안을 모색 중인 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 시나리오 워크시트, 필기도구
- **운영시간** : 약 60분



진행방법

- 1 참여자는 의제를 작성합니다. 공동의제를 설정한 경우 그룹별 하나의 시나리오를 작성하거나 개별 의제마다 시나리오를 작성해도 됩니다.
- 2 시나리오 워크시트는 주제에 따라 달라질 수 있습니다. 시나리오 작성이 어렵다면 다음과 같은 질문을 답변하는 흐름으로 진행해도 됩니다.

질문 예시

공동체의 요구에 부합하는가?

사회적인 경향, 트렌드에 부합하는가?

구체적인 실행 계획을 설정했는가?

협력자와 파트너는 모색했는가?

내가 해야 할 일인가? 경쟁자는 누구인가?

수혜자인가? 실행자인가?

우리의 결심은?

- 3 도출된 다른 의제나 계획들도 시나리오를 채워가며 해결방법을 점검합니다.

시나리오
워크시트 예시

시나리오 워크시트

1. 나의 생각

우리는 매일 (A)이/가 신경 쓰인다.

2. 지역사회와의 관계, 과제

우리가 신경이 쓰이는 이유를 우리 지역 관점에서 찾아본다면, ()이/가 과제라고 생각한다. (A)는 나뿐만 아니라 ()도 신경 쓰고 있다. (A)라는 과제에 대해 많은 사람들이 신경을 쓰고 있지만 해결되지 않고 있다.

3. 세계화의 눈으로

전 세계적으로 (A)는 ()한 과제라고 평가받고 있다. 이 문제는 다가올 미래를 위해서라도 선제적으로 대처해야 할 문제이다.

4. 해결책

(A)의 문제를 해결하기 위해서 우리 곁에서 할 수 있는 일을 찾아보면 ()을/를 실천하는 일이다.

5. 해결하기 위한 조직 이미지

만약 이 문제를 혼자서 해결하기 어려운 경우, ()에게 도움을 요청하면 함께 해결할 수 있을지 모른다. ()도 협력할 수 있다.

6. 실제사업의 타당성 재점검

우리가 주체적으로 (A)을/를 해결함으로써 ()라는 이점을 얻을 수 있다. ()에서 할 수 있지만 맡길 수 있는 문제가 아니다.

7. 기대효과/수혜대상 설정

이를 실현하면 혜택을 얻는 사람은 ()이다. ()도 혜택을 받을 수 있다.

8. 결심

지역에서도 해결해야 할 문제이고, 이를 함께 해결해나가고, 응원해주는 동료가 있다. 사업으로서 가능성도 있다. 시작해보자!

시나리오 작성 예시

우리는 매일 **공부방**이 신경쓰인다.

우리가 신경 쓰는 일을 지역의 관점에서 평가하자면,

우리 지역에서는 **아이들을 위한 공간 마련**이 과제라고 생각한다.

아이들 공간 마련은 근처의 **엄마들**도 신경쓰고 있다.

아마도 많은 사람들이 신경쓰고 있다고 생각한다.

이를 위해 우리가 할 수 있는 일은 **아이들을 위한 공부방 만들기**를 실천하는 일이다.

혼자서는 역부족이지만 **시장님**에게 도움을 요청하면 같이 해줄지도 모른다. **지역 단체들**도 협력해 줄지 모른다. **주민센터**도 협력해 줄지 모른다.

우리가 주체적으로 **아이들 공간을 마련함**으로써 **아이들이 편안할 수 있다**는 의미와 이점이 있다. **유치원**에서 할 수 있지만 맡길 수 있는 문제가 아니다.

이것을 실현하면 혜택을 얻을 사람은 **부모들**이다. **아이들**도 혜택을 받을 수 있다. **주민들과 학교**도 혜택을 받을 수 있다.

지역의 필요도 있고 응원해주는 동료도 있다. 사업으로의 가능성도 있고 보람도 느낀다. 좋아 시작해보자!

팁

- 시나리오 워크시트는 주제에 따라 다양하게 변경할 수 있습니다.

주의사항

- 시나리오 워크시트는 수정사항을 반영할 수 있도록 충분히 준비합니다.

희망+

- 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느끼며 구체적으로 실행계획을 수립하는 오감액션플래닝^{142page} 워크숍과 5가지 항목별로 구체적인 실행계획을 수립하는 SMART 실행계획^{226page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.

현장사진



커뮤니티
비즈니스 워크숍



시나리오 작성하기 워크숍을 거쳐 다양한 이해관계자의 입장과 우려지점을 보완했습니다. 보다 명료하게 사업계획을 세우고자 하고 싶다면 **사업계획서 작성하기**로 이동하세요.

소셜픽션에서 왔다면, 상상으로 그려진 사회의 다양한 관계자의 입장을 생각하면서 생각을 정리합니다. 이제 는 자신 또는 내가 속한 그룹에서 직접적으로 할 수 있는 실행계획을 세워볼 차례입니다. 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느끼며 구체적으로 실행계획을 수립하는 **오감액션플래닝** 워크숍으로 이동하세요.

지속가능성평가-5가지 기준 워크숍에서 왔다면, **시나리오 작성하기** 워크숍으로 전체 워크숍을 마무리합니다. 지금까지 진행한 워크숍은 열린 논의로 의제를 수립하고 필요한 자원을 찾아봤습니다.

SMART 실행계획 워크숍에서 왔다면, **시나리오 작성하기** 워크숍으로 전체 워크숍을 마무리합니다. 지금까지 **문제/원인 발견하기** 워크숍과 **브레인라이팅(전지)** 워크숍으로 다양한 대안을 모색했습니다. 실행계획을 수립하고, 점검하는 **시나리오 작성하기** 워크숍을 진행했습니다.

104page로 이동해주세요.



142page로 이동해주세요.



112page로 이동해주세요.



114page로 이동해주세요.



사업계획서 작성하기

사업계획서 작성하기는

다양한 워크숍 방법을 통해 도출된 실행계획을 사업계획서 형태로 정리하는 워크숍입니다.

사업계획서 작성하기는

실행계획의 목표와 목적, 범위, 계획 등을 명료하게 결과로 도출하게끔 도와줍니다. 공공기관 혹은 지자체 공모사업에 지원하기 전 유용하게 활용할 수 있습니다.

- **목적** : 명료하게 사업계획서를 작성하기
- **대상** : 사업계획을 재정리하거나, 공모/지원사업에 지원하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 사업계획서 양식, 필기도구
- **운영시간** : 약 40분

진행방법

- 1 참여자는 그룹 논의를 통해 사업계획서 양식에 맞게끔 작성합니다.
- 2 참여자는 다음 주요 항목을 작성합니다.

사업계획서 제목

누구나 제목만 봐도 내용을 알 수 있도록 한 문장으로 정리합니다. 구체적으로 타겟을 명시하는 게 좋습니다.

사업 목적과 개요

제안배경, 사업설명, 사회적 효과, 사업성, 시장현황, 확산전략 등 사업 주제에 따라 목차를 나눠 정리합니다.

사업의 필요성

현재 상황을 객관적으로 분석한 자료(예. SWOT 분석 286page, 장단점찾기 84page 등)를 첨부해서 일목요연하게 정리합니다. 해결하고자 하는 사회적 문제에 대한 정의를 작성합니다.

사업의 콘셉트와 범위

사회적 의미, 사업 범위를 명확하게 명시합니다. 경쟁사업과 유사하거나 상이한 점을 정리합니다.

사업 추진계획

지역문제를 해결하기 위해서 어떻게 시작하고, 운영할지 작성합니다. 명확하게 범위를 설정하고 해당 범위 내 계획을 수립해야 합니다.

사업 추진체계

계획대로 추진하기 위해 필요한 조직/그룹 구성 및 운영방안을 정리합니다. 구성원이 지닌 역량과 네트워크도 작성합니다.

사업 기대효과

사업을 통해 문제를 해결하거나 변화한 지역의 모습을 예상해 작성합니다. 누가 어떤 혜택을 누리고, 수혜를 입는지, 이로 인

해 지역과 사업 운영 주체는 어떤 이익을 얻는지 정리합니다.

- 3 처음부터 마무리까지 통일성을 유지합니다. 사업/실행에 대한 전체 흐름이 보이도록 작성합니다. 필요한 경우 다른 의제로 워크숍을 진행해 내용을 정리합니다.

팁

- 처음부터 완벽할 수 없습니다. 초안을 빠르게 작성한 후 반복적으로 수정/보완 작업을 진행합니다.
- 큰 흐름은 사업목적, 사회(지역)문제정의, 해결방법, 기대효과, 운영전략 순으로 구성합니다.
- 누가 읽어도 금방 내용을 이해할 수 있도록 표나 그림을 활용하고, 목차나 핵심 사안은 두꺼운 글씨체나 밑줄 굵기로 강조합니다.
- 사업비용을 지원받을 경우 사업의 추진계획과 재원에 관해 반복적으로 논의합니다.
- 진행자를 중심으로 참여자 모두가 작성하면서 사업/활동의 방향성을 분명하게 습득할 수 있습니다.

주의사항

- 공공기관, 공모사업마다 각각의 양식이 있으므로 적절하게 변환해서 작성합니다.
- 유사 사업과 비교해보거나 경험 있는 전문가와 다양한 관계자의 자문이 필요할 수 있습니다.
- 참여자는 작성 후 되새김 작업을 통해 이탈자 확인 및 최종 확인을 진행합니다.

희망+

- 개인 또는 그룹이 직접 할 수 있는 일을 찾고자 할 땐 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느끼며 구체적으로 실행계획을 수립하는 오감액션플래닝^{142page} 워크숍을 활용합니다.
- 공공기관의 지원금이나 공모사업을 위한 것이 아니라면 가상의 시나리오를 작성해보는 시나리오 작성하기^{198page} 워크숍, 5가지 항목별로 구체적인 실행계획을 수립하는 SMART 실행계획^{226page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.

현장사진

마을아카데미
워크숍



마을만들기
워크숍



자원찾기부터 시나리오를 바탕으로 한 **실행계획서 작성**까지 큰 흐름의 워크숍을 마무리했습니다. 희망제작소는 지역자원을 발굴하고 지역주민 스스로 지역사업을 구상할 수 있도록 워크숍을 구성해 교육 사업을 진행하고 있습니다. 지역 활성화, 마을만들기 프로젝트 중 일부로 주민 교육 과정(2~3달 과정)에서 활용했습니다. 희망제작소의 다양한 지역사업 사례는 실행계획 워크숍 정리 페이지에서 확인하세요.

110

110page로 이동해주세요.

실행계획 워크숍 정리

첫인상게임 → 자원찾기 → 장단점찾기 → 의제찾기 →
시나리오 작성하기 → 사업계획서 작성하기

위 워크숍 흐름은 우리 주변의 자원을 찾아 장단점을 정리하고 해결해야 할 의제를 도출합니다. 도출된 의제를 실행에 옮겼을 경우를 가정해 사업담당자, 이해관계자, 수혜자 등 여러 입장을 점검하고, 최종적으로 사업계획서 작성을 마무리합니다. 자원 도출부터 구체적인 사업계획을 수립하는 과정은 사업공모 지원 시 준비과정으로 활용할 수 있습니다. 한 지역에서 그룹 단위로 지역사업, 마을사업을 구상할 때 활용해도 됩니다.

첫인상게임^{70page} 워크숍에서 참여자들은 어색함을 해소하고 네트워킹을 형성하는 시간을 가집니다. 그 후 그룹별로 각자가 알고 있는 주변 자원에 관한 아이디어를 쏟아냅니다. 비슷한 자원끼리 묶어내고, 그 내용을 바탕으로 우리 지역, 그룹의 장단점을 정리합니다. 장단점찾기^{84page} 워크숍은 마케팅 분야에서 자주 활용되는 SWOT 분석에서 장단점만 따로 뽑아낸 워크숍이므로 보다 세밀하게 점검하고 싶다면 SWOT 분석^{286page}을 활용하면 됩니다.

이러한 분석을 통해 우리는 주변 환경에 대한 객관적인 분석과 우리가 할 수 있는 일, 당장 해결해야 할 과제가 무엇인지 알 수

있습니다. 이 과정으로 도출된 의제를 해결하고자 할 때 관련된 요소들을 고려해 시나리오를 직접 작성한 뒤 명확하게 사업계획서를 수립합니다. 동네, 지역에서 당장 무엇을 시작해보고 싶은데 무엇을 해야할지 모를 때 활용 가능한 워크숍입니다.

희망제작소는 위 워크숍 구성으로 <마을 만들기>나 <커뮤니티 비즈니스>와 같은 지역 기반 사업을 구상할 때 관련 강의와 워크숍을 함께 진행했습니다. 실제 공모사업을 위한 사업계획서를 작성할 때 관련 공모사업의 항목에 따라 사업계획서 작성하기 항목을 변형해 활용했습니다. 사업계획서 작성하기는 참여자가 탄탄한 실행계획을 세우는 방향에 방점을 뒀습니다.

자원, 의제를 도출하고 아이디어를 모아 실행계획을 세우고, 사업계획서까지 작성해봤습니다. 이제 현장에서 직접 활동할 차례입니다. 지역에서, 마을에서 문제점을 직접 모색하고 해결하고자 하는 당신을 응원합니다.

이슈발견(응용) 워크숍 정리

3Keywords → 브레인라이팅(포스트잇) → 자원찾기 →
오감액션플래닝 → 지속가능성평가-5가지 기준 →
시나리오 작성하기

위 워크숍 흐름은 논의 주제가 정해지지 않은 상황에서 뭐라도 해보자는 의지를 갖고 내가 생각하는 사회의 문제들을 도출해 내고, 나름의 원인을 찾아보며 사회문제 해결을 위한 실행계획을 세워봅니다. 그리고 그 대안이 과연 지속가능한 것인지를 점검해서 최종 실행계획을 수정, 수립해가는 워크숍입니다. 일상에서 관심이 갔던 부분, 궁금했던 부분, 생활에 치여 그냥 지나쳤던 부분을 다시 한 번 상기해보고, 조금 더 나은 변화를 이끌어내기 위한 실행계획 수립까지 구성된 워크숍입니다.

3Keywords^{24page} 워크숍을 통해 참여자들 사이의 관계를 이완시키고, 브레인라이팅(포스트잇)^{32,34page} 워크숍을 통해 특정 시점, 장소에서 내가 제일 문제라고 생각하는 것들, 걱정이라고 생각하는 것들을 자유롭게 이야기 나누었습니다. 다음으로는 우리가 가진 자원, 우리 주변의 자원들을 도출해봅니다. 그렇게 도출된 다양한 자원을 활용해서 브레인라이팅으로 정리된 문제의 해결을 위해 오감액션플래닝^{142page}으로 실행계획을 세웁니다. 실행계획을 지속가능성 관점에서 점검하고 시나리오 작성하기^{96page} 워크숍으로 보완합니다.

위 워크숍 구성은 이슈발견 워크숍 구성을 변형해서 실행계획 수립 워크숍까지 추가한 워크숍입니다. 이슈발견 워크숍은 의제를 찾고, 모색한 대안을 지속가능발전 관점에서 점검하는 것으로 마무리 되는 반면, 이슈발견(응용) 워크숍은 의제 해결을 위한 우리의 자원은 무엇이 있는지 찾아보고, 실행계획을 세운 뒤 지속가능발전 관점에서 점검합니다. 이런 점검 과정을 거쳐 시나리오 작성하기 워크숍을 통해 최종 실행계획을 수정 보완하는 것으로 마무리 됩니다.

각 워크숍은 목적, 필요에 따라 다양하게 변형되고 구성될 수 있습니다. 이 워크숍은 의제가 정해져 있지 않은 상황에서 의제를 선정하고, 그에 따른 실행계획을 세우는 것까지를 목적으로 구성되었습니다. 두 번의 실행계획수립 워크숍을 통해 보다 정리된 실행계획이 수립되기를 기대합니다. 사회 변화를 위해 작은 관심에서부터 행동으로 확산하고자 하는 당신을 응원합니다.

실행계획(응용) 워크숍 정리

첫인상게임 → 제약조건 날리기 → 문제/원인 발견하기 →
브레인라이팅(전지) → SMART 실행계획 →
시나리오 작성하기

위 워크숍 흐름은 우리의 한계와 제약조건을 떨쳐버리고 지역 문제의 원인을 찾아봅니다. 도출된 문제와 원인을 정리해 대안을 모색하고 실행계획을 수립할 수 있습니다. 문제의식, 원인 파악, 대안 도출을 통해 구체적인 실행 계획을 만들어갑니다.

참여자 간 어색함을 해소하고 네트워킹을 형성하기 위해 첫인상게임^{70page} 워크숍을 진행합니다. 이후 제약사항, 한계를 꺼내어 던져버리는 액션을 통해 이후 논의 과정에 열린 생각으로 참여할 수 있게끔 합니다. 참여자가 준비되었다면 본격적으로 문제와 원인을 정리해 연결하고, 의제를 선정해서 대안을 모색합니다. 어떤 점이 가장 많은 문제로 드러났는지, 무엇을 가장 먼저 해야 할지 등 우선순위를 정하고 브레인라이팅(전지)^{32-40page} 워크숍으로 아이디어를 확산시켜봅니다. 다양한 아이디어 중 그룹에서 함께 실행할 수 있는 아이디어를 정리해 실행계획을 작성합니다. 정리된 실행계획을 바탕으로 이해관계자와의 관계를 어떻게 상상하며 가상의 시나리오를 작성합니다.

위 워크숍 구성은 지역자원을 바탕으로 지역의제를 도출하는 실행계획 워크숍 구성을 변형해 자유롭게 지역의 문제와 원인

을 도출하고, 브레인라이팅(전지)^{32.40page} 워크숍을 통해 대안을 모색해서 실행계획까지 수립하는 워크숍입니다. 실행계획 워크숍은 지역의 자원을 바탕으로 지역의 장단점과 의제를 정리한다면, 실행계획(응용) 워크숍은 문제/원인 중심으로 키워드를 확산하고 브레인라이팅을 통해 대안을 만듭니다. 이후 두 번의 실행계획 워크숍을 진행하면서 구체적으로 실행계획을 수립합니다.

각 워크숍은 목적과 필요에 따라 다양하게 변형해 활용할 수 있습니다. 위 워크숍을 통해 도출되는 문제와 원인에 따라 자유롭게 대안을 모색해보고, 구체적인 실행계획을 수립할 수 있습니다. 익숙한 문제와 원인을 다르게 바라보고, 즐겁게 실행계획을 도출한 과정이었길 바랍니다. 나부터 함께 할 수 있는 실행계획을 바탕으로 지역에서 생생한 변화가 일어나길 응원합니다.

세대공감(응용) 워크숍 정리

경험과 꿈 소개하기 → 지도만들기 → 자원찾기

위 워크숍 흐름은 여러 세대가 함께 지역 자원을 탐방하면서 지역의 자원, 커뮤니티를 찾아봅니다. 다른 세대가 공통 주제로 지역을 돌아보면서 자원을 발굴하고, 지역사회에 대한 관심을 높이는 과정입니다. 세대 간 교류를 통한 공감대 확산을 목적으로 활용하기 좋습니다.

각기 다른 연령인 시니어(40대 이상)와 청년(20~30대)으로 구성된 그룹 내 원활한 소통을 위해 경험과 꿈 소개하기^{214page} 워크숍을 아이스브레이킹으로 활용합니다. 이후 주제에 따라 특정 지역을 돌아보며 지역 정보를 취합합니다. 지도만들기^{134page} 워크숍 대신 커뮤니티맵핑 프로세스를 활용할 수도 있습니다. 같은 지역의 시니어와 청년을 공통의 이슈로 무엇인가 함께 하고자 할 때 활용할 수 있습니다.

희망제작소에서는 위 워크숍 구성으로 <동네한바퀴> 프로젝트를 진행했습니다. 같은 지역의 시니어와 청년을 공통 관심사로 묶어서 함께 지역을 돌아보며 미션을 수행했습니다. 지역 커뮤니티와 다름에 대한 이해를 돕는 강의를 포함했고, 각 그룹에서 소주제를 자유롭게 도출해 커뮤니티맵핑 방식으로 지역 미션 탐방을 진행했습니다. 최종결과물은 그룹별로 시니어와 청년이 함께 발표하는 페차쿠차 방식으로 진행했습니다.

워크숍은 목적, 필요에 따라 다양하게 변형해 구성할 수 있습니다. 이 워크숍은 각 세대가 그룹 안에서 적절한 역할을 찾아, 지도만들기^{134page} 워크숍을 통해 공통 미션을 풀어가는 과정입니다. 세대 간 교류를 통해 서로에 대한 이미지, 생각의 변화를 도출할 수 있습니다. 세대 간 자연스러운 소통의 장이 열렸기를 기대합니다. 지역 사회를 돌아보며 소통을 통한 인식의 작은 변화를 일으키는 당신을 응원합니다.

자원지도 워크숍

#실행계획수립 #지속가능성 #참여예산 #통장교육 #지도만들기

지역의 자원을 찾고 지속가능발전 관점에서 점검하고 싶을 때
지역의 대안을 모색해보는 자원지도워크숍입니다.

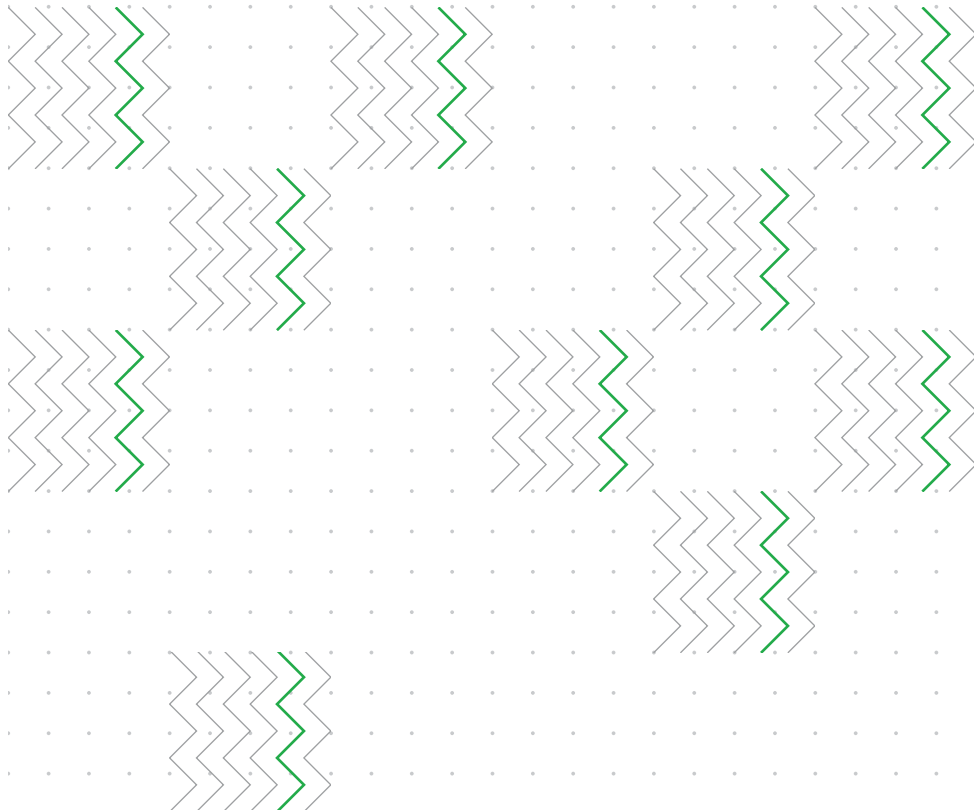
희망제작소는 자원지도 워크숍 구성으로 다양한 지역의 <통장교육>, <
주민참여예산 교육> 사업을 진행했습니다. 지역의 다양한 주체들과 함
께 익숙한 지역의 모습을 새롭게 바라보고, 그 안에서 지역의 문제와 대
안을 찾아 지역을 위한 사업을 구상하기 위한 워크숍으로 활용했습니다.

이 워크숍의 다른 흐름으로 지도만들기를 통해 도출된 지역의 자원을
바탕으로 장단점과 의제를 도출하고, 지속가능발전 관점에서의 점검을
통한 실행계획 수립까지 해볼 수 있습니다.

마시멜로우챌린지 → 제약조건 날리기 → 3Keywords → 지도만들기 →
브레인라이팅(전지) → 지속가능성평가-8가지 기준 → 오감액션플래닝

.....
마시멜로우챌린지 → 지도만들기 → 장단점찾기 → 의제찾기 →
지속가능성평가-5가지 기준 → SMART 실행계획

마시멜로우챌린지





마시멜로우챌린지는

함께 모인 사람끼리 어색함을 깨고 협동심을 형성하는 워크숍입니다.

마시멜로우챌린지는

각 그룹이 정해진 시간 내 협동해 마시멜로우를 쌓는 방식으로 가장 높게 마시멜로우를 쌓는 그룹이 이기는 게임입니다. 결과에 대한 피드백을 통해 사고를 전환하고, 창의성과 소통을 증진할 수 있습니다.



- **목적** : 팀워크, 협력성, 창의성 키우기
- **대상** : 친밀도를 높이고 상호협력의 분위기를 만들고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 그룹 당 스파게티 면 20개, 테이프 약 1m, 실 약 1m, 마시멜로우 1개
- **운영시간** : 약 30분



진행방법

- 1 워크숍을 진행하기 전에 그룹이 정해져 있다면 바로 시작합니다.
- 2 만약 그룹이 정해져 있지 않다면 모임의 목적에 맞게 그룹을 구성합니다. 그룹 인원은 한 그룹에 최대 여섯 명을 넘기지 않도록 합니다. 그 이상이 될 경우 방관자가 생길 수 있습니다. 그룹 구성 페이지^{19page}를 참고해주세요.
- 3 본격적으로 워크숍을 시작하기에 앞서 규칙을 설명합니다.

“마시멜로우챌린지는 제공한 재료만을 가지고 가장 높은 탑을 쌓는 게임입니다. 18분 동안 스파게티면 20개를 가장 높게 탑을 쌓아 마시멜로우를 맨 위에 꽂아 쓰러지지 않고 유지하는 그룹이 우승을 차지합니다. 모두가 참여해서 함께 탑을 쌓는 것이 중요합니다.”
- 4 제한시간은 18분입니다. 타이머를 준비해 참여자들이 시간을 확인할 수 있도록 합니다. 진행자는 10분, 5분, 3분, 1분이 남았다는 것을 알려줍니다.
- 5 18분이 지나면, 참여자가 두 손을 땁니다. 손을 땀 상태에서 마시멜로우가 탑 위에서 10초 이상 버티면 그 높이를 기록으로 인정합니다. 이때 탑의 높이는 줄자 또는 실을 이용해 측정하면 쉽게 순위를 매길 수 있습니다.
- 6 가장 높게 쌓은 그룹(1등)을 정하면, 마시멜로우챌린지 동영상을 보며 게임의 의미를 설명합니다.

동영상 보기

www.ted.com/talks/tom_wujec_build_a_tower?language=ko

* 해당 동영상은 일반적으로 건축학도가 가장 높게 탑을 쌓을 것이라는 편견을 깨고 유치원생이 더 높게 쌓는 결과가 나옵니다.

- 7 영상시청 후, 그룹 내에서 의견을 나눕니다. 우리 그룹이 높이 쌓기 어려웠던 이유(다른 방법으로 다시 쌓고 싶다, OO 때문에 소통이 잘 되지 않았다 등)와 보완점을 나눕니다. 그룹별로 소감을 공유하면서 워크숍을 마무리합니다.

마시멜로우
챌린지
공유 시트 예시

| | | |
|---------------|----------------------------------|-----------------------------------------|
| 마시멜로우챌린지 공유시트 | | |
| 그룹 이름 | 팀 내 역할 분담은 어떻게 이루어졌나요? | 내가 일하는 방식이나 기존에 위계 관계가 워크숍에서도 드러났나요? |
| 그룹원 이름 | | |
| 그룹 목표 | 우리가 가진 자원과 시간이 충분히 활용되었다고 생각하나요? | 계획과 실행의 일치는 얼마나 이루어졌고 계획과 달라진 점은 무엇인가요? |

팁

- 탑의 높이를 잴 때 실을 활용하면 편합니다.
- 진행자는 PPT에 타이머를 표시해두면 좋습니다. 타이머가 없다면 벨도 좋습니다.
- 최대한 끝까지 포기하지 않도록 독려하고 참가한 그룹 모두 높이를 측정합니다.
- 동영상 시청 이후 결과를 피드백하는 과정이 워크숍의 핵심입니다.
- 공유를 위해 예시 질문이 담긴 워크시트도 제공될 수 있습니다.

주의사항

- 오직 처음에 나눠준 준비물로만 게임을 진행합니다. (추가 지급은 No!)
- 모두 참여해야 한다는 점을 계속 상기시켜주세요.

희망+

- 스파게티면이 아닌 다른 재료(레고 등)로 협동을 통해 높게 쌓는 워크숍으로도 변형해서 진행할 수 있습니다.
- 워크숍의 목적에 따라 다양한 아이스브레이킹 워크숍으로 대체/연결해서 진행할 수 있습니다.
- 참여자 간 얼굴을 그려보는 초상화 그리기^{158page}, 주제를 키워드로 질문하는 3Keywords^{24page}, 참여자 간 전체 네트워킹을 엮어내는 첫인상게임^{70page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.

현장사진



내일상상
프로젝트



협치 워크숍



희망별

참여자간 어색함이 풀리고, 아이스브레이킹 목적이 달성됐다면, 다음 워크숍을 진행합니다. **제약조건 날리기** 워크숍으로 이동하세요.

지역 지도를 바탕으로 다양한 정보와 자원을 찾아보고 싶다면 **지도만들기** 워크숍으로 이동합니다.

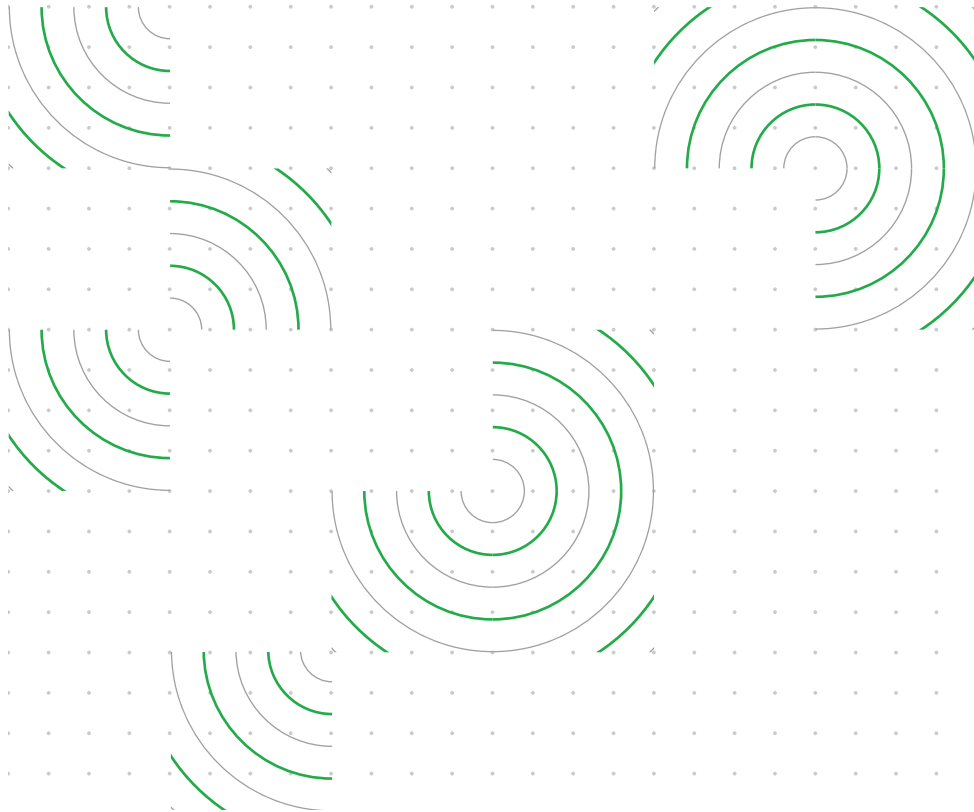
128page로 이동해주세요.



134page로 이동해주세요.



제약조건 날리기



제약조건 날리기는

본격적인 실행계획을 세우기에 앞서 활동을 어렵게 만드는 장애요소를 날려버리는 퍼포먼스 워크샵입니다.

제약조건 날리기는

참여자 개인의 부정적인 생각과 의견을 키워드로 작성, 표현하는 방식에 적응하는 단계입니다. 작성한 내용을 날려버리며 부정적인 기운을 긍정적인 기운으로 변화시킵니다. 각자 적어서 던지는 행위로 워크숍을 정리할 수 있어 공유에 관한 부담을 덜 수 있습니다.



- **목적** : 실에서 직면한 문제점을 작성해 던져버리는 행위를 통해 인식 전환하기
기존 활동내용 및 외부요소에 구애받지 않는 상황을 만들기
- **대상** : 생각의 틀, 한계를 깨버리고 논의를 시작하려는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 색종이/A4용지 등 구기거나 접기 용이한 크기의 종이, 쓰레기통, 필기도구
- **운영시간** : 약 15분~20분



진행방법

- 1 진행자는 참여자가 제약조건을 적을 수 있도록 종지와 펜을 준비합니다.
- 2 진행자는 참여자가 편하게 모두 적을 수 있도록 독려합니다.
“지금 우리가 실행하기 전에 방해되는 요소들을 모두 적어봅시다.”
- 3 제약조건을 항목별로 미리 나눌 수도 있습니다. 예를 들어 제도적, 윤리적, 문화적, 환경적 제약조건으로 나누거나 개인적, 사회적 제약조건으로 나눌 수 있습니다.
- 4 작성시간은 10분 정도로 설정합니다.
- 5 참여자가 평소에 생각한 방해요소를 포스트잇 한 장에 한가지씩 모두 적을 수 있도록 충분한 시간을 줍니다.
- 6 참여자가 작성하는 동안에 진행자는 쓰레기통(바구니)을 모두가 볼 수 있는 장소로 가져옵니다.
- 7 참여자는 작성을 완료하면, 종이들을 모두 구기거나 비행기를 접습니다.
- 8 참여자들은 구긴 종이를 하나, 둘, 셋 하면 동시에 쓰레기통을 향해 던집니다. 만약 현장에 쓰레기통이 없다면 무대 앞이나 한쪽 방향을 지정해 던지도록 합니다.
- 9 이렇게 날린 종이에 적힌 내용들을 함께 공유하는 시간을 가집니다.
- 10 모든 종이를 공유하지 않고, 무작위로 몇 개만 골라내 공유합니다. 몇몇의 내용들은 적은 사람에게 왜 그렇게 적었는지 물어보면서 직접 이야기를 듣는 것도 좋습니다.

팁

- 한 장의 종이에 하나의 제약조건을 작성합니다. 날릴 때 많이 날려질수록 날려버린다는 의도가 보다 확실하게 전달됩니다.
- 분류별로 종이색을 달리 준비하면 추후 내용을 분류, 분석하기에 용이합니다.
- 쓰레기통이 없다면 주변에 빈 박스를 이용해도 좋습니다.
- 다 함께 같이 던지는 행위가 중요합니다. 함께 퍼포먼스를 하면서 기운을 전환하는 것이니까요.

주의사항

- 작성하는 종이는 적당한 크기로 제공합니다. 구기고 찢을 때 적은 내용을 알아 볼 수 있는 크기의 종이가 좋습니다.

희망+

- 뗏목타기^{246page} 워크숍을 통해 제약조건을 찾아볼 수도 있습니다.
- 작성된 제약조건을 노래로 만드는 불만합창단^{166page} 워크숍을 이어서 할 수 있습니다.
- 자원, 문제를 찾기 전에 주제 관련 키워드에 쉽게 풀고 싶다면, 주제를 키워드로 질문하는 3Keywords^{24page} 워크숍을 진행합니다.



현장사진

주민토론회



커뮤니티
비즈니스 워크숍



주민상상워크숍



우리가 마주하고 있는 제약조건을 날렸습니다. 주제와 관련된 키워드에 조금 더 다가가기 위해서 **3Keywords** 워크숍으로 이동합니다. 주제에 관한 공감대를 맞추기 위한 과정으로 참여자들을 독려하는 단계입니다. 준비에 따라서 바로 **지도만들기**^{134page} 워크숍으로 진행할 수도 있습니다.

24page로 이동해주세요.

24

제약조건을 날린 후 바로 주제에 대한 문제와 원인을 모색하고자 한다면, 문제와 원인을 키워드로 뽑아내 의제를 도출하는 **문제/원인 발견하기** 워크숍으로 이동하세요.

190page로 이동해주세요.

190

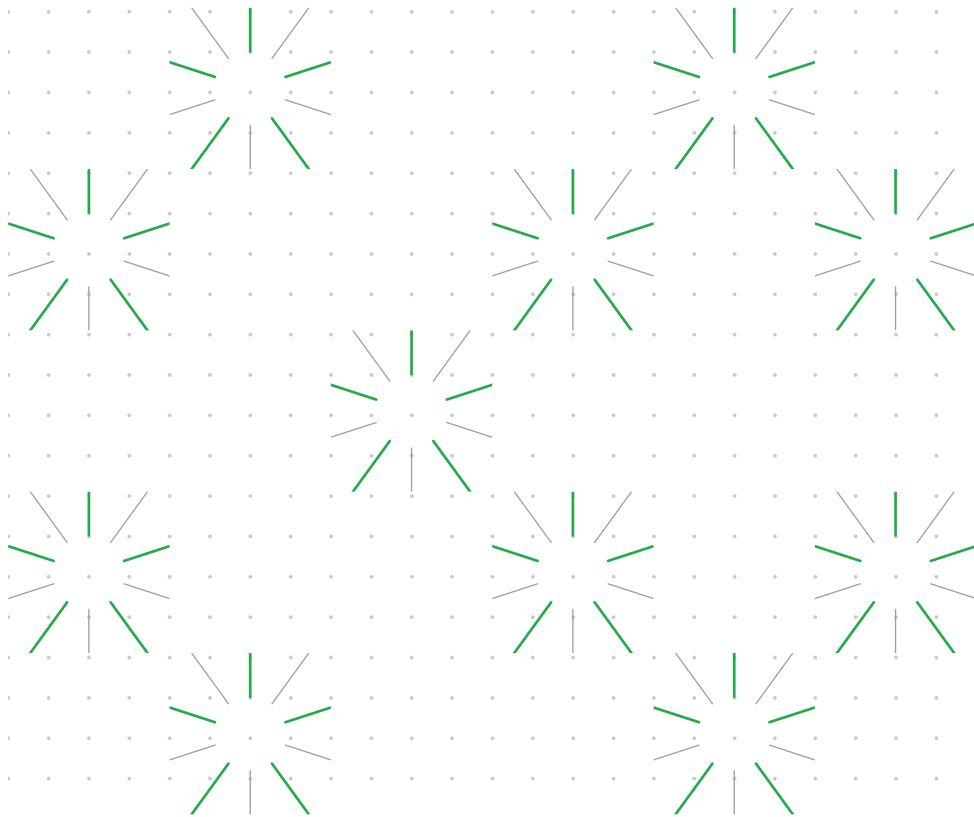
불만합창단 워크숍에서 왔다면, 불만과 제약들을 노래로 표현하고, 직접 행동으로 연결했습니다. 그 중 가장 많이 중복된 불만과 제약들을 뽑아 대안 모색하기 준비 단계로 들어갑니다. 말 대신 글로 아이디어를 모으는 **브레인라이팅(전지)** 워크숍으로 이동하세요.

32-40page로 이동해주세요.

32-40



지도만들기



지도만들기는

실제 지도에 지역자원을 직접 찾아보면서 지역에 대한 관심을 갖는 워크숍입니다.

지도만들기는

지역주민의 공통 관심사를 주제로 지도를 직접 만들어봄으로써 지역의 여건을 알아보고, 위험 요소 및 필요한 자원을 찾을 수 있습니다. 다양한 주제(지역자원찾기, 마을사업 자원조사, 유해시설지도, 불만지도, 행복지도, 추억지도 등)에 활용될 수 있습니다.

- **목적** : 지역지도 중심으로 지역자원을 도출하기
- **대상** : 같은 지역 생활 반경에 속해 있는 그룹, 특정 지역의 자원을 찾고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 지역지도(접이식), 여러 색깔의 포스트잇, 이쑤시개, 매직(빨간색, 파란색, 검정색), 투명시트지(아스테이지) 2장, 라벨 스티커
- **운영시간** : 약 120분(현장답사 60분 포함)

진행방법

- 1 우리가 살고 있는 지역지도와 투명시트지(아스테이지) 2장을 준비합니다. 참여자가 5인 이상이면 전지 크기의 지도를 준비하는 게 좋습니다.
- 2 진행자는 사전에 투명시트지의 목적을 설명합니다. 투명시트지(1)는 참가자의 활동 반경 혹은 활동 정보 위주로 표시하고, 투명시트지(2)는 워크숍의 주제와 관련된 지역자원 위주로 표시합니다.
- 3 참여자는 투명시트지(1)에 지역에서 직접 이용하는 활동 정보를 검은색으로 표시합니다.
- 4 참여자는 투명시트지(2)에 주제와 관련된 지역자원을 파란색으로 표시합니다.
- 5 참여자는 접이식 지도를 들고, 직접 해당 지역을 답사하면서 지역자원을 표시합니다.
- 6 참여자는 주제에 따라 지역자원을 분류할 수 있습니다. 색깔별 라벨을 이용해 표시할 수 있으며, 해당 라벨을 투명시트지(2)에 붙입니다.
- 7 참여자는 투명시트지(2) 위에 투명시트지(1)를 겹칩니다. 참여자는 주제와 관련해 자신의 활동반경 및 지역정보를 한 눈에 살펴보며 시사점을 도출할 수 있습니다.

예시

‘내가 살고 있는 지역의 안전’을 주제로 한 워크숍일 경우,

- 투명시트지(1)에 ‘활동정보’인 자주 이용하는 길(통학, 출퇴근, 장보기, 산책로, 자전거도로 등)을 검은색으로 표시합니다.
- 투명시트지(2)에는 인적이 드문 길을 빨간색, 눈에 띄지 않는 곳을 파란색으로 ‘지역자원’을 표시합니다.

- 참여자는 현장답사를 통해 위험요소와 안전요소를 색깔별 라벨로 정리해 투명시트지(2)에 붙입니다.
- 투명시트지(2) 위에 투명시트지(1)를 겹쳐, 사람들이 많이 다니는 길에 사고 발생 지역을 표시하며 의견을 나눕니다.

예시 위험요소

공사, 폐가, 안마방, 유흥업소 등 밀집한 위해구역, 가드레일이 없는 보행공간, 쓰레기를 무단 투기한 곳, 방치된 놀이터

예시 안전요소

경찰서, 지구대, 방범초소 등 방범시설, 동사무소(주민센터), 소방서, 병원 등 공공시설(관공서)밀집지역, 보호센터, 지역 주민이 자주 모이는 공간

팁

- 취합된 정보를 한 눈에 보기 위해서 투명시트지를 겹치는데, 이를 위해 지도에 맞춰 투명시트지(1),(2)의 네 모서리(기준점)를 매직펜으로 표시합니다.
- 접이식 동네지도는 공공기관(시청, 구청 등)에 요청하면 구할 수 있습니다.
- 라벨지에 주제 관련 키워드(예)위험, 안전 요소) 라벨을 출력하면 스티커처럼 사용할 수 있습니다. 라벨지가 없는 경우 포스트잇을 사용해도 좋습니다.
- 추억지도 만들기를 주제로 할 경우 주제에 쉽게 접근하기 위해 아이스브레이킹 단계에서 활용할 수 있습니다.
- 지역을 잘 알아도 주제를 인식하고 지역을 바라보면 다른 점이 도출되기 때문에 새로운 시각을 견지할 수 있도록 합니다.

주의사항

- 지도는 길이 최대한 잘 보이게 출력하는 게 표시하기 좋습니다.
- 참여자들이 지도를 보면 어디인지, 무엇인지를 알 수 있어야 합니다.
- 투명시트지(1)와 투명시트지(2)를 목적에 맞게 잘 구분해 사용합니다.
- 참여자는 현장답사 시 스탠프용 목걸이(예. 우리동네 지도제작 현장답사 중)를 착용하면 이웃 주민의 불안을 막을 수 있습니다.

희망+

- 지역 자원의 문제와 원인을 키워드로 뽑아내 의제를 도출하는 문제/원인 발견하기 ^{190page} 워크숍, 문제 해결을 위해 다양한 자원을 찾아보는 자원찾기 ^{76page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.

현장사진



지역 워크숍



마을만들기
워크숍



행복드림
아카데미



지도만들기 워크숍을 통해 주제 관련한 지역의 문제, 자원이 도출되었다면 공통 의제를 선정할 차례입니다. 말 대신 글로 아이디어를 모으는 **브레인라이팅(전지)** 워크숍으로 이동하세요.

마시멜로우챌린지에서 바로 **지도만들기** 워크숍을 통해 지역자원을 도출해보았습니다. 도출된 지역 자원을 바탕으로 지역의 장단점을 찾아봅니다. **장단점찾기** 워크숍으로 이동해주세요.

경험과 꿈 소개하기 워크숍에서 왔다면, 세대 공감을 위한 매개체로 **지도만들기** 워크숍을 활용했습니다.
지도만들기 워크숍을 통해 여러 세대가 함께 지역의 다양한 자원들을 확인했다면 **자원찾기** 워크숍 페이지로 이동하세요.

32·40page로 이동해주세요.

32·40

84page로 이동해주세요.

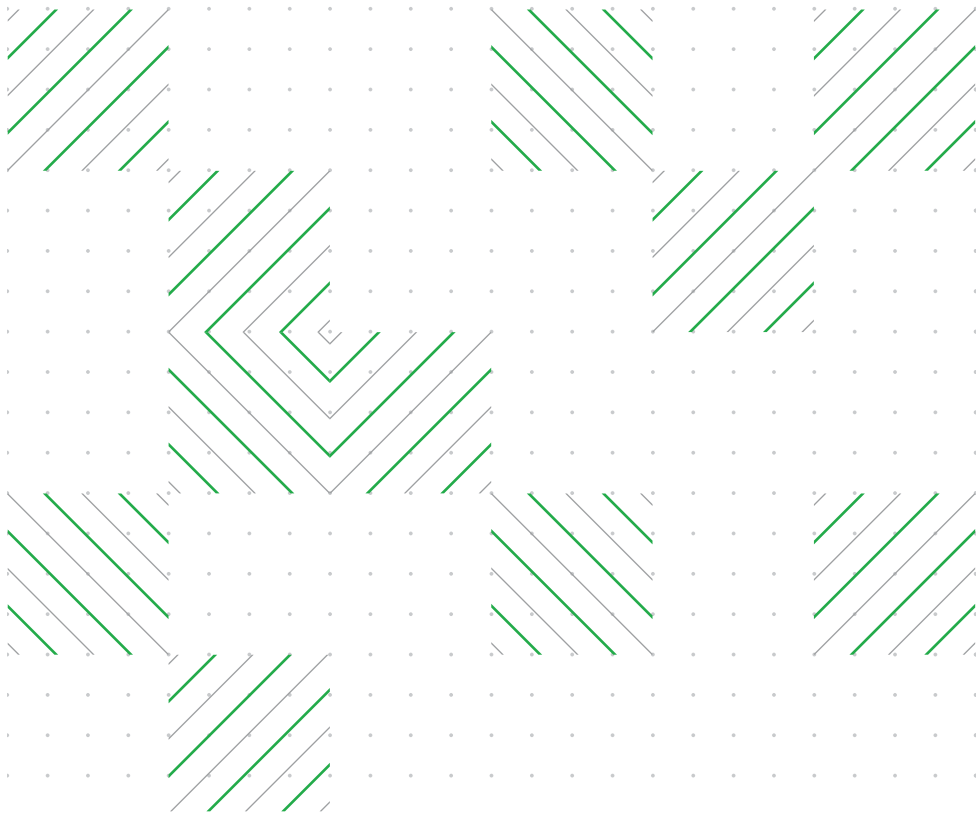
84

76page로 이동해주세요.

76



오감액션플래닝



오감액션플래닝은

공동의제를 구체적으로 실행하기 위해 행동계획을 세우는 워크숍입니다.

오감액션플래닝은

내가 직접 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느낄 수 있는 오감을 중심으로 구체적인 실행을 위한 계획을 세웁니다.

- **목적** : 공동의제를 바탕으로 나로부터 직접 실행 가능한 계획을 수립하기
- **대상** : 실행계획을 세우고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 오감액션 워크시트, 펜, 전지
- **운영시간** : 약 40분



진행방법

- 1 진행자는 오감액션 워크시트를 참여자 수에 맞춰 준비합니다.

오감액션 워크시트 상단에는 주제(안전)와 다음 모임 날짜 항목이 있습니다. 그리고 아래에는 다섯가지 감각으로 구분된 칸이 그려져 있습니다.

- 2 참여자는 주제(안전) 영역에 공동 의제를 작성합니다.
- 3 참여자는 다음 모임 날짜 영역에 각자의 역할을 정한 후 다시 모이는 날짜를 상정해서 작성합니다. 가급적 모두가 다시 모일 수 있는 날을 설정하되 최대 4주 안에 한 번 더 만날 수 있는 날짜를 구체적으로 정합니다.
- 4 다섯가지 감각 영역은 보고(찾아보고), 듣고(수용하고), 말하고(요청하고), 만지고(만들고, 행동하고), 느끼고(공감/확산하고)로 나누어져 있습니다. 해당 영역에 맞춰 본인이 해야 할 일과 할 수 있는 일을 작성합니다.
- 5 참여자는 각자 실행계획을 적었다면, 그 내용을 모아 함께 할 수 있는 공통의 실행계획을 세워봅니다.
- 6 주제(안전)에 따라 각자 적은 여러 계획 중 함께 실행해 볼 계획을 선정합니다.
- 7 선정 후 각자 작성한 실행계획과 우리가 할 일을 오감 기준으로 함께 전지에 작성합니다.
- 8 참여자는 완성된 실행계획을 함께 공유합니다.
- 9 각 활동의 우선순위를 정한 뒤 세부 실행계획을 논의해 완성합니다.

오감액션플래닝
워크시트 예시

| 오감액션플래닝 워크시트 | 주제 : | 다음 모임 일자 : | 월 | 일 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------|---|---|
| <div><div>찾아보고</div><div>보고</div><div>공감/확산하고</div><div>느끼고</div><div>이름</div><div>듣고</div><div>수용하고</div><div>만지고</div><div>말하고</div><div>만들고/행동하고</div><div>요청하고</div></div> | | | | |



팁

- 함께 실행하고자 하는 주제(안건)가 정해져 있다면 바로 오감 액션 워크시트에 계획을 세울 수 있습니다.
- 너무 어렵지 않게, 쉽게 내가 바로 할 수 있는 일부터 계획을 세웁니다.
- 작성한 계획의 우선순위를 세우고, 다음 만남 일자를 반드시 작성하도록 합니다. 다음 일정을 정함으로써 계획이 실행으로 옮겨질 확률이 높아집니다.

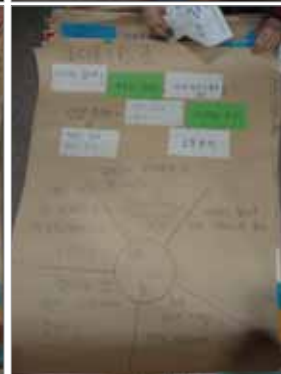
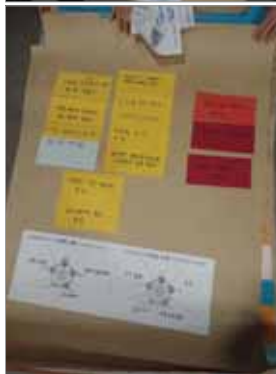
주의사항

- 작성한 오감액션 워크시트를 꼭 공유합니다. 혼자 세운 계획은 오래가지 않습니다.

희망+

- 실행계획 수립을 위한 다른 워크숍으로는 5가지 항목별로 구체적인 계획을 수립하는 SMART 실행계획^{226page} 워크숍과 가상의 시나리오를 작성해보는 시나리오 작성하기^{96page} 워크숍이 있습니다.
- 실행계획 수립을 거쳐 사업계획서 작성하기^{104page}를 진행한다면 보다 명확한 사업 계획을 정리할 수 있습니다.

현장사진



통장학교



지속가능성평가-8가지 기준 워크숍에서 왔다면, 오감
액션플래닝 워크숍을 통한 실행계획 수립으로 워크숍
을 마무리합니다. 희망제작소는 지도만들기→브레인
라이팅(전지)→지속가능성평가-8가지 기준으로 구성된
워크숍을 <통장교육> 및 <주민참여예산 교육>의 일
부로 활용했습니다.

150page로 이동해주세요.

150

자원찾기 워크숍에서 왔다면, 오감액션플래닝 워크숍
을 통해 수립한 실행계획을 지속가능성 관점에서 점
검해볼 차례입니다. 지속가능성평가-5가지 기준 워크
숍으로 이동해주세요.

52-54page로 이동해주세요.

52-54

시나리오 작성하기 워크숍에서 왔다면, **오감액션플래닝** 워크숍을 통한 실행계획 수립으로 워크숍을 마무리합니다. 다양한 제약 조건들을 걷어내고, 자유롭게 미래를 상상해보면서 전개된 시나리오를 바탕으로 지금 내가, 또는 우리가 할 수 있는 구체적인 실행계획을 수립했습니다.

152page로 이동해주세요.

152

지속가능성평가-5가지 기준 워크숍에서 왔다면, **오감액션플래닝** 워크숍을 통한 실행계획 수립으로 워크숍을 마무리합니다. 문제와 원인을 발견하고, 변화를 상상하고 미래를 그려보는 과정을 거쳐 모색된 다양한 대안에 지속가능성평가 과정을 실행계획 수립 전에 진행함으로써 보다 지속가능성을 고려한 실행계획이 세워졌을 것이라 기대합니다.

154page로 이동해주세요.

154

자원지도 워크숍 정리

마시멜로우챌린지 → 제약조건 날리기 → 3Keywords →
지도만들기 → 브레인라이팅(전지) →
지속가능성평가-8가지 기준 → 오감액션플래닝

위 워크숍 흐름은 우리의 제약조건을 떨쳐버리고, 지역의 자원을 직접 탐방을 통해 찾습니다. 자원지도를 만든 후 해결해야 할 의제를 도출합니다. 도출된 의제가 과연 지속가능한 관점에서도 적합한지를 점검하고, 나부터 할 수 있는 활동 계획을 세워보는 것으로 마무리 합니다.

지역자원을 책상에서만 논의하는 것이 아니라 그룹별로 탐방하고 지역지도를 만들어봄으로써 지역을 새롭게 바라볼 수 있습니다. 그리고 자연환경과 우리 모두에게 유의미한 일인지를 점검하고 구체적인 실행계획을 세워보는 게 특징입니다. 같은 지역에서 활동하는 그룹 단위에서 마을, 지역의 다양한 이슈를 도출하고 직접 해결하기 위한 계획 수립을 목적으로 진행하기 좋습니다.

희망제작소는 위 워크숍 구성으로 지역에서 주민참여예산위원, 통장과 같은 지역리더를 대상으로 교육 프로젝트를 진행할 때, 지역 이슈를 도출하는 과정으로 활용했습니다. 같은 지역에서 오랫동안 활동하면 명확하게 한계를 느끼는데 이는 때때로 자

유로운 논의 과정에 걸림돌이 됩니다. 제약사항을 극복해 생각을 확장시키고, 익숙한 것을 새롭게 바라보고, 구체적인 실행계획을 세워보기를 진행했습니다. 연속 프로젝트일 경우 과거 실행 성과를 점검하는 과정을 배치해 더 나은 계획을 수립할 수 있도록 활용했습니다.

익숙한 지역을 새롭게 바라보고, 또 다른 이슈와 대안을 모색할 수 있는 과정이었기를 바랍니다. 나부터 우리가 함께 할 수 있는 실행계획을 바탕으로 지역에서 즐거운 변화가 일어나기를 응원합니다.

사회상상(응용) 워크숍 정리

초상화 그리기 → 불만합창단 → 제약조건 날리기 →
브레인라이팅(전지) → 소셜픽션 → 시나리오 작성하기 →
오감액션플래닝

위 워크숍 흐름은 우리의 제약조건을 떨쳐버리고, 자유로운 미래사회 상상을 통해 의제를 도출하고 해결방법을 모색할 수 있습니다. 우리의 상상을 어떻게 측정할 수 있을지를 그려보고 그 안에서 우리가 할 수 있는 것을 찾아보고 실행계획을 세워보는 것으로 마무리됩니다. 자유로운 상상을 기반으로 앞으로 다가올 미래를 직접 그려봄으로써 현실에 얽매이지 않고 새롭게 대안을 모색하는 게 특징입니다.

아이스브레이킹 단계에서 손을 풀면서 그림에 대한 부담감을 낮추는 초상화 그리기^{158page} 워크숍을 진행합니다. 다음 단계로 상상의 제약을 없애기 위해 현실의 불만을 노래로 표현^{166page}하고, 종이에 적어 날려버리는 과정^{128page}을 거칩니다. 이렇게 불만과 제약을 제거한 후 이상적인 미래의 모습을 그려보면서 측정지표와 우리가 할 수 있는 일을 모색해봅니다. 그 안에서 구체적으로 우리가 할 수 있는 일, 해야할 일은 무엇일지를 찾아보는 워크숍입니다.

위 워크숍 구성은 사회상상 워크숍 구성을 변형해서 상상을 위

한 워크숍과 구체적인 실행계획 수립 워크숍까지 추가한 워크숍입니다. 사회상상 워크숍은 미래사회를 상상하고 그 지표를 기반으로 우리가 할 수 있는 일들을 정리하는 것으로 마무리되는 반면, 사회상상(응용) 워크숍은 상상한 미래사회의 지표를 기반으로 우리가 할 수 있는 일에 대해 시나리오를 작성하고 보다 구체적으로 실행계획을 수립하는 것으로 마무리 됩니다.

워크숍은 목적, 필요에 따라 다양하게 변형되고 구성될 수 있습니다. 자유로운 상상을 통해 재밌고 다양한 실행계획이 수립되었기를 기대합니다. 즐거운 상상을 통해 누구나 이상적인 미래를 위한 변화를 일으킬 수 있다는 것을 함께 나눌 수 있는 시간이었기를 바라며, 보다 나은 미래를 위해 작지만 작다고 할 수 없는 여러 활동들이 곳곳에서 펼쳐지기를 응원합니다.

이슈지도(응용) 워크숍 정리

명함 만들기 → 문제/원인 발견하기 → 변화상상하기 →
소셜픽션 → 지속가능성평가-5가지 기준 → 오감액션플래닝

위 워크숍 흐름은 문제와 원인 발견부터 보편적인 가치를 통해 대안을 생각하고, 이러한 가치가 현실에서 실현된 미래사회를 그려봅니다. 우리의 활동양식을 지속가능성평가로 점검한 후 구체적인 실행계획을 수립할 수 있습니다. 키워드로 시각화된 내용을 기반으로 미래사회를 그려보고 실질적인 실행계획을 도출할 수 있습니다. 어디서부터 어떻게 말을 꺼내야 할지 모를 때, 기초자료가 없는 상태에서 문제의 원인과 대안을 모색하고 미래사회를 상상해보며, 실행계획을 도출하기 위한 목적으로 진행하기 좋습니다.

다양한 연령층, 지역으로 구성된 그룹을 가정해 명함 만들기 ^{186page} 워크숍으로 참여자 간 원활하게 소개할 수 있도록 합니다. 논의를 시작하는 문제/원인 발견하기 ^{190page} 단계부터 키워드 카드를 활용합니다. 키워드가 도출되어있지 않다면, 각 단계 별로 브레인라이팅 ^{32page} 워크숍 방식으로 키워드를 만들며 진행할 수 있습니다.

선정된 문제에 관해 원인 키워드를 근처에 놓으며 가시화합니다. 변화상상하기 ^{198page} 단계에서 가치 키워드도 문제/원인 발

견하기^{190page} 단계와 동일하게 진행합니다. 가치 키워드는 사회의 보편적인 가치로 구성되는데, 이후 다양한 대안을 모색하기 위한 기초 자료가 됩니다. 문제와 원인 관계 지도에서 해결을 위한 가치 키워드까지 배치되면 이를 바탕으로 이상적인 미래사회를 그려봅니다.^{172page} 지금 내가, 우리가 할 수 있는 일을 정리해봅니다. 정리된 행동양식이 지속가능한 방법인지를 점검^{52page}해본 후 조금 더 구체적인 실행계획을 수립^{142page}하는 워크숍입니다.

위 워크숍 구성은 이슈지도 워크숍 구성을 변형해서 상상으로 미래사회를 그리고, 지속가능성평가를 통한 구체적인 실행계획 수립 워크숍까지 추가한 워크숍입니다. 이슈지도 워크숍은 가치 키워드를 기반으로 각자, 또는 우리가 해야 할 행동을 정하고 기관이나 정부에 요구할 사항을 정리하는 것으로 마무리되는 반면, 이슈지도(응용) 워크숍은 문제, 원인, 가치 키워드를 참고해서 이상적인 미래사회를 그려보고, 도출된 우리의 행동양식을 지속가능성평가를 통해 점검한 후에 구체적인 실행계획을 수립하는 것으로 마무리됩니다.

워크숍은 목적, 필요에 따라 다양하게 변형되고 구성될 수 있습니다. 키워드를 반영해 상상을 보다 구체적으로 만들고, 지속가능한 실행계획을 수립했길 기대합니다. 사회 문제를 다양한 각도에서 바라보고 대안을 직접 모색하고자 하는 당신을 응원합니다.

사회상상 워크숍

#소셜픽션 #상상 #대안 #광복100년, 대한민국의상상

사회상상 워크숍은 미래사회를 상상하고 싶을 때
새로운 대안과 행동양식을 도출해보는 워크숍입니다.

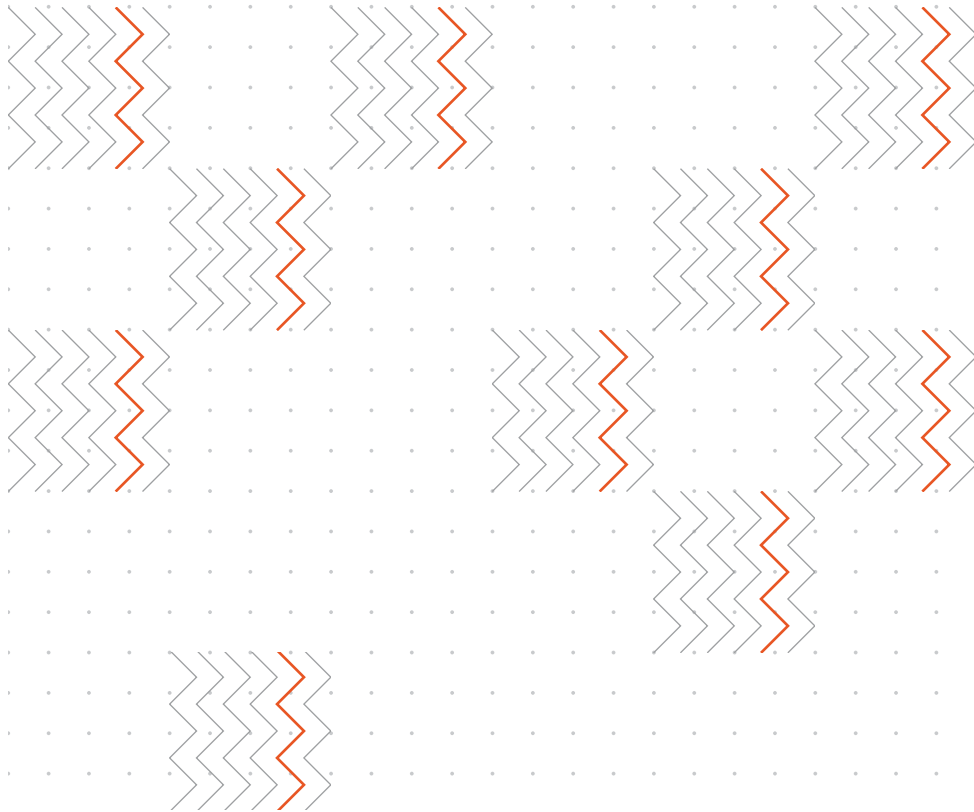
희망제작소는 사회상상 워크숍으로 <광복100년, 대한민국의 상상> 프로
젝트를 진행했습니다. 소셜픽션 워크숍은 희망제작소 뿐 아니라 다양한
기관에서 새로운 대안을 모색하기 위한 방법으로 활용되고 있습니다.

이 워크숍의 흐름은 불만을 드러내고, 제약을 날려버린 뒤 자유롭게 미
래를 상상하는 것입니다. 전체 진행 과정에서 아이디어를 모색할 수 있
는 다양한 워크숍을 추가로 활용할 수 있습니다. 구체적으로 실행계획
을 세우는 워크숍까지 변형해 활용해도 됩니다.

초상화 그리기 → 불만합창단 → 소셜픽션

.....
초상화 그리기 → 불만합창단 → 제약조건 날리기 → 브레인라이팅(전지) →
소셜픽션 → 시나리오 작성하기 → 오감액션플래닝

초상화 그리기





초상화 그리기는

나의 모습을 다른 사람 혹은 여럿이 그려보며 친밀감을 높이는 자기소개 워크숍입니다.

초상화 그리기는

참여자가 자신의 모습, 얼굴을 자세한 관찰을 통해 글로 설명하고, 서로의 얼굴을 그려주고 첫 인상을 나누는 방법으로 생각의 유연성을 높일 수 있습니다. 그림을 통해 서로의 인상을 익히고 느낌을 공유하면서 자연스럽게 서로를 소개할 수 있습니다.



- **목적** : 그림 그리기를 통해 자기소개하기
- **대상** : 처음으로 모인 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : A4용지, 필기도구
- **운영시간** : 약 10분



진행방법

개별적으로 그림을 그리는 경우

- 1 진행자는 참여자 전원에게 A4용지를 나누어줍니다.
- 2 참여자는 A4용지를 반으로 접어 왼쪽 면에 자신의 얼굴을 글로 설명합니다. 얼굴형부터 이목구비를 최대한 자세히 설명합니다.
- 3 참여자는 작성을 완료하면 설명이 보이지 않게 반으로 접은 다음 가운데로 모아서 섞습니다.
- 4 진행자는 종이를 다른 사람에게 나눠주고, 얼굴 설명이 적혀있는 종이를 받은 참여자는 오른쪽 면에 설명되어있는 대로 그림을 그립니다. 꼭 설명한 내용만을 그려야 합니다.
- 5 참여자는 설명대로 그림을 그린 후 모두에게 그림을 보여주며 누구인지 맞추게 합니다. 최종 확인은 얼굴 설명문을 읽음으로써 확인합니다.
- 6 참여자는 자신이 그린 당사자에게 그림을 전달하고 그 그림을 전달받은 사람은 참여 동기나 자기소개를 간략히 공유합니다.
- 7 짧게 진행하고자 할 때에는 서로의 얼굴을 그리고, 첫 인상에 대해 간단하게 이야기 한 후 그림을 전달합니다. 그림을 전달받은 사람이 모임에 참여동기나 기대감을 간략히 공유합니다.

여럿이 함께 그림을 그리는 경우

- 1 여럿이 함께 그림을 그리는 방법은 A4 용지를 각자 나눠주고 상단에 이름을 적습니다.
- 2 진행자의 안내에 따라 자신의 오른쪽 사람에게 종이를 전달합니다.
- 3 참여자는 진행자의 지시에 따라 종이 주인의 얼굴형을 그립니다.
- 4 진행자는 20초 정도의 시간을 주고 '종이를 돌려주세요'라고 안내해 종이를 돌리게끔 합니다.
- 5 참여자들이 얼굴형과 이목구비(눈 → 코 → 입 → 귀 → 목 → 헤어스타일 순)를 돌아가며 그릴 수 있도록 안내합니다.
- 6 그림이 완성되면 본인이 들고 자기소개를 진행합니다.

팁

- 자신의 얼굴을 자세하게 묘사하기 위해 스스로의 모습을 다시 생각해볼 수 있습니다.
- 외면이 아닌 내면의 모습으로 설명하면 또 다른 나의 모습이 그려질 수 있습니다.
- 다른 워크숍에서 진행된 사례들을 설명해도 좋습니다. 그리기에 대한 부담을 덜 수 있습니다.
- 완성된 그림 아래 영역에 3Keywords^{24page} 워크숍을 함께 할 수 있습니다.

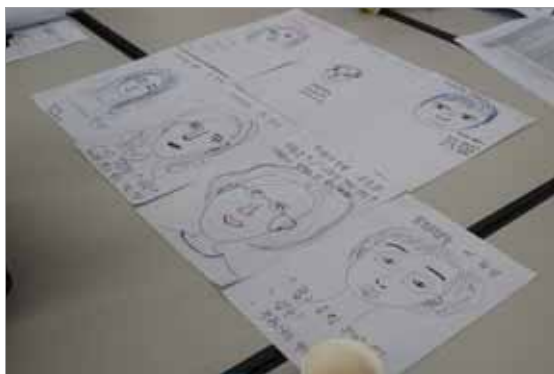
주의사항

- 자기소개가 너무 길어지지 않도록 진행합니다.
- 처음 모였을 때의 어색함을 풀기 위한 도구입니다. 너무 경직된 분위기에서 진행되지 않도록 합니다.

희망+

- 나와 관련된, 또는 주제와 관련된 생각을 키워드로 정리해서 공유하고 싶다면 주제를 키워드로 질문하는 3Keywords^{24page} 워크숍으로 대체할 수 있습니다.
- 개인정보(직업, 관심사, 나이, 주제에 대한 생각 등)를 조금 다른 표현으로 정리해서 공유하는 명함 만들기^{186page} 워크숍을 활용할 수도 있습니다.

현장사진



협치 워크숍



주민참여예산



행복한 아파트
공동체 만들기



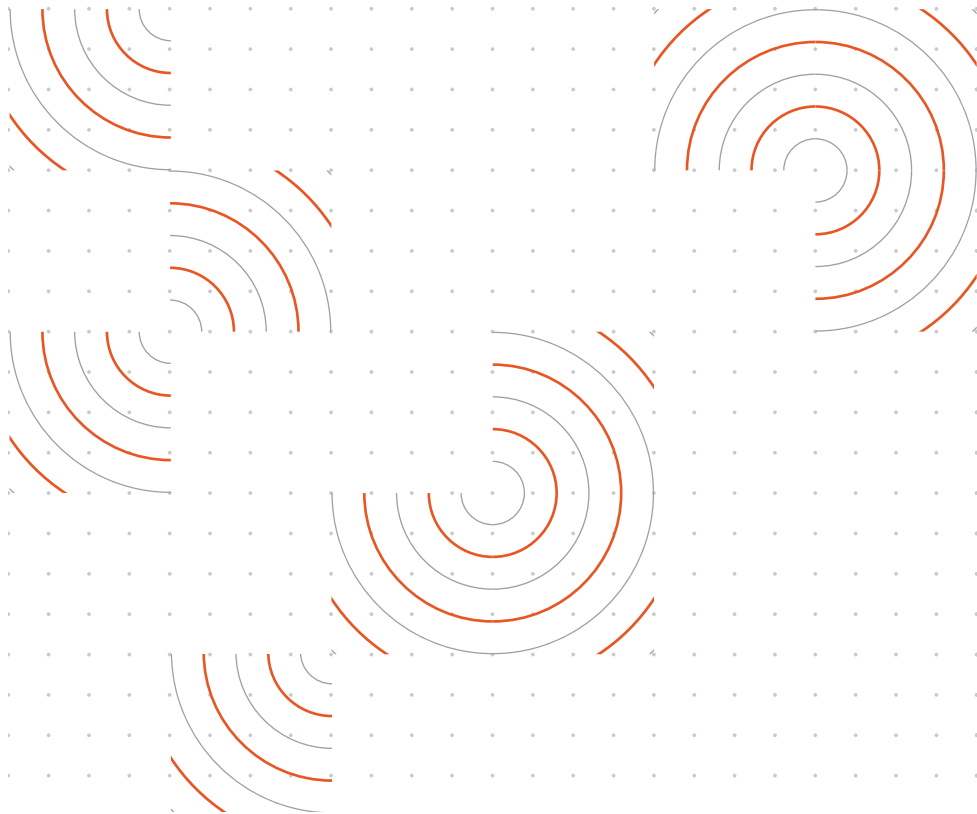
상상을 촉진시키고, 손을 푸는 방식으로의 아이스브레이크 워크숍이 끝나면 다음 단계로 **불만합창단** 워크숍을 진행합니다.

166page로 이동해주세요.

166



불만합창단

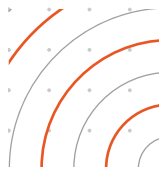


불만합창단은

각자가 가진 불만을 노래로 통해 표현하고 공감하는 워크숍입니다.

불만합창단은

자신의 불만을 이야기하고, 다른 이의 불만을 듣고 그것을 노래로 만들어 다 함께 부릅니다. 불만을 공유하는 과정에서 자신의 내면을 돌아보고 타인의 고민과 상황을 이해할 수 있습니다.



- **목적** : 각자가 가진 불만을 드러내고 노래를 통해 표출하기
- **대상** : 논의 시작 전 다양한 방식으로 분위기를 전환하거나 제약들을 드러내고 극복하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 전지, 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 90분

진행방법

- 1 포스트잇에 각자가 가진 불만이나 제약사항들을 작성합니다.
- 2 하나의 포스트잇에 하나의 키워드로 작성하면 확인하고 분류하기 편리합니다. 작성을 촉진하기 위해 다음과 같은 질문을 던질 수 있습니다.
 내가 진짜 좋아하는 것을 못하고 있는 이유는?
 살면서 꼭 해보고 싶은데 하지 못하고 있는 것은?
 사회에 하고 싶은 이야기는?
 불가능을 가능하게 하려면 필요한 것은?
 생각을 현실로 만드는 나만의 팁, 노하우는?
- 3 참여자들은 질문과 답변, 그리고 나의 생각을 작성해 공유합니다.
- 4 노래 가사를 만들기 위해 공유된 생각, 아이디어들을 분류합니다. 사회 또는 개인 문제, 불만을 해결할 수 있는 아이디어 등으로 분류할 수 있습니다.
- 5 공유된 아이디어나 주제에 따라 분류 기준을 변경할 수 있습니다.
- 6 1절은 모든 불만을 표현하는 방식으로 접근합니다. 2절은 불만을 극복할 수 있는 유쾌한 방안, 아이디어를 표현합니다. 예를 들어 1절은 사회의 문제, 불만을 중심으로 가사를 만들면 2절은 문제와 불만들을 재밌게 해결할 수 있는 방안 중심으로 만듭니다.
- 7 노래 가사 작업이 끝나면 참여자 전원이 함께 가사를 외우고, 안무도 구성해서 발표회를 갖습니다.
- 8 모두에게 우리의 불만을 외치고 유쾌한 해결법을 노래로 표현해 봅니다.

팁

- 감추지 말고 용기 있게 드러내도록 합니다.
- 새로운 노래를 작곡하기 어려운 경우에는 기존 노래를 개사합니다.
- 개사할 노래는 미리 선별해놓는 게 좋습니다. 같은 노래에 다른 불만 내용들이 나오면 참여자들이 공감하기 쉽습니다.
- 곡 작업이 완료가 되면 모두가 볼 수 있도록 전체 화면에 발표 순서대로 해당 그룹의 가사를 볼 수 있도록 합니다.
- 적절한 시간제한을 두면 참여자의 머릿속을 스치는 생각을 꺼내는데 도움이 됩니다.

주의사항

- 진행자는 아이디어를 모으고 분류하는 일에 참여자 모두 적극적으로 참여할 수 있도록 독려합니다.
- 아이디어 수집을 산발적으로 수렴하지 않도록 합니다. 범위가 넓어지면 정리하기 어려울 수 있습니다.
- 발표는 참여자 전원이 참여합니다.

희망+

- 불만과 제약을 다양한 방법으로 드러내는 워크숍입니다. 자유롭게 키워드로 정리해서 모아보고 싶다면 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅(포스트잇)^{32-34page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.
- 노래로 표현된 불만을 날리고 싶다면, 제약조건 날리기^{128page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.

현장사진



광복100년,
대한민국의 상상

서로가 생각하고 있는 불만과 제약사항들을 모두 꺼내어 표현했습니다. 다음 단계로 주제에 대해 마음껏 생각해보고 그려보는 시간입니다. **소셜픽션** 워크숍으로 이동해주세요.

172page로 이동해주세요.

172

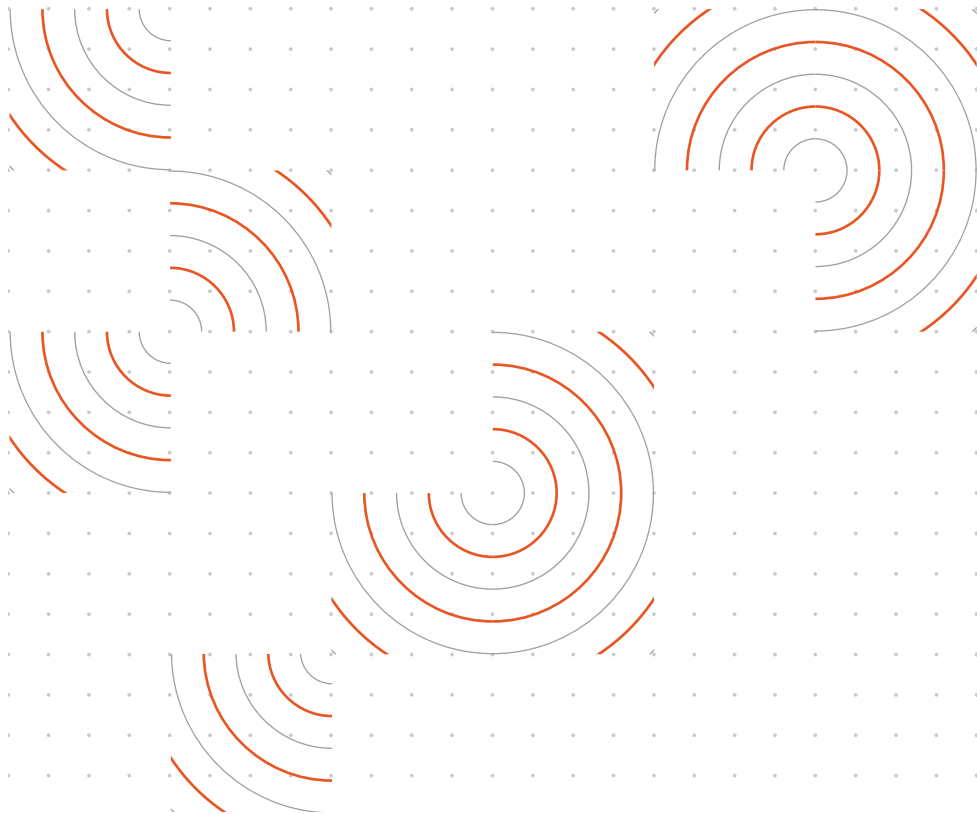
주제에 대해 조금 더 분위기를 환기시키고, 생각할 단계가 필요하다면 지금까지 나온 다양한 키워드를 다시 정리하는 단계로 이동합니다. **제약조건 날리기** 워크숍으로 이동하세요.

128page로 이동해주세요.

128



소셜픽션



소셜픽션¹⁾은
주제를 현실의 제약을 벗어난 사고를 통해 이상적인 미래로 그려보
는 워크숍입니다.

소셜픽션은
구체적인 협의를 도출하기보다 참여자의 참여를 유도하고, 다양한
아이디어를 수집하고, 주제에 대한 참여자의 의식을 알아보는 데
활용됩니다. 가능한 모든 제약을 떨쳐내고 이상적인 미래를 구체적
으로 상상하게 함으로써, 우리가 살고 싶은 미래를 만듭니다. 그 과
정에서 해결과제를 도출하는 게 소셜픽션의 포인트입니다.

1) 소셜픽션(Social Fiction)이란, 그라민 은행의 총재이자 노벨평화상 수상자인 무함마드 유누스가 스콜월드포럼에서 "과학이 공상과학 소설(Science Fiction)을 닮아가며 세상
을 변화시킨 것처럼, 소셜픽션을 써서 사회를 변화시키자"며 주창한 개념으로, 상상을
통해 사회 문제를 해결하는 것을 말한다.

- **목적** : 상상을 통해 이상적인 사회를 그려보고 해결방안을 모색하기
- **대상** : 미래사회 상상을 통한 현실 진단 및 해결방안을 모색하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 전지, 크레파스, 펜 등 필기도구
- **운영시간** : 약 60분

진행방법

- 1 참여자는 설정된 주제에 대해 이상적인 미래를 상상해 봅니다.
- 2 참여자는 브레인스토밍을 통해 주변, 사회, 행동, 분위기, 환경 등 구체적으로 그립니다.

예시

- 이상적인 미래사회에서 바뀐 삶의 모습을 측정할 수 있는 기준은 무엇일까?
 - 어떤 기준이 있어야 주어진 주제를 미래사회에서도 효과적으로 측정할 수 있을까?
- 3 참여자는 어떤 기준, 어떤 방법으로 측정하는지를 상상하며 미래사회의 모습을 그려봅니다. 단어 기입도 가능합니다.
 - 4 참여자는 평가기준을 고려할 때, 우리가 해야 하는 일이 무엇인지 상상해봅니다. 1명, 100명, 1000명, 만명 이상일 때 할 수 있는 일을 상상해 그립니다.
 - 5 도출된 평가기준과 해야 할 일 중 더 논의가 필요하거나 반드시 이루어졌으면 하는 과제, 반드시 해야 할 과제를 선정합니다.
 - 6 어떤 상상을 하고 그림을 그리고 있는지 설명하면서 그림을 그립니다.
 - 7 한 장의 전지에 참여자가 함께 그린 상상 세계를 모두와 공유합니다. 그룹별로 어떤 미래를 상상했는지, 어떤 지표가 가장 중요했고, 어떤 일을 해야 하는지, 어떤 과제를 중점과제로 설정했는지 공유합니다.

팁

- 대주제 안에 소주제로 그룹을 구성하거나 하나의 주제를 연령 별/세대별 그룹을 구성해 진행할 수 있습니다.
- 바로 그리기 어려운 경우 브레인스토밍 워크숍을 통해 문장, 키워드를 도출한 후에 그림을 그립니다.
- 협동해 그리기 어려운 경우 각자 따로 상상하는 시간을 갖는 게 좋습니다. 각자 따로 그린 후 이를 모아 함께 만들고 싶은 미래사회를 논의합니다.
- 소설픽션 워크숍 전 상상력을 극대화 할 수 있도록 장치(행사 장 분위기, 사전 교육 등)를 배치하는 게 좋습니다.
- 전지 대신 커다란 상자의 면을 활용해 함께 미래를 그려볼 수 있습니다. 상자에 그릴 경우 색다르게 공유하고 전시할 수 있습니다.

주의사항

- 글보다는 그림, 장면으로 전달하는 게 쉽습니다. 그림 그리기에 거부감이 있더라도 독려해서 모두가 참여할 수 있도록 합니다.
- 상상된 아이디어나 제안에는 긍정적인 태도로 피드백합니다.
- 연령이 높은 세대나 그림에 두려움이 있는 사람에게는 글로 최대한 구체적으로 그 모습을 표현하도록 독려하거나 잡지 이미지를 골라주로 활용하도록 합니다.

희망+

- 브레인라이팅(전지)^{32-40page}, 브레인스토밍 워크숍을 통해 상상을 풍부하게 만들 수 있습니다.
- 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느끼며 구체적으로 실행계획을 수립하는 오감액션플래닝^{142page} 워크숍 또는 가상의 시나리오를 작성하는 시나리오 작성하기^{96page} 워크숍을 다음 단계로 활용할 수 있습니다.
- 사업계획서 작성하기^{104page} 워크숍 전에 상상력을 바탕으로 필요한 사업을 발굴하는데 도움이 될 수 있습니다.
- 문제와 원인을 발견하고 변화까지 상상해보는 이슈지도 워크숍^{184page} 중 일부 과정으로 활용할 수 있습니다.

현장사진



시민상상스테이블

현장사진



광복100년,
대한민국의 상상

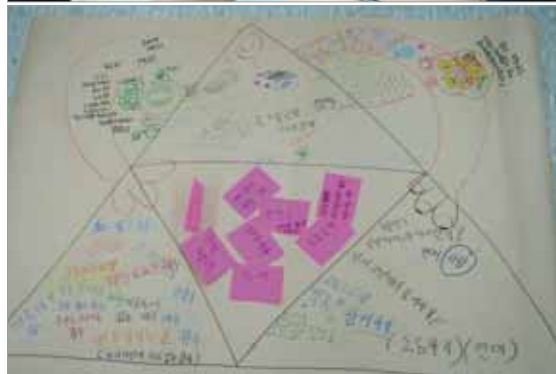


현장사진



시니어드림
페스티벌

현장사진



커뮤니티
비즈니스 워크숍

미래사회를 상상해보고 현실 문제에 대한 대안을 모색해보는 워크숍이 마무리되었습니다. 희망제작소는 몇 가지 워크숍을 추가로 결합해 <광복 100년, 대한민국의 상상> 프로젝트를 진행했습니다. 현실의 제약, 불만들을 걷어내고, 자유로운 상상을 통해 재밌고, 색다른 여러 이야기가 진행되었기를 기대합니다.

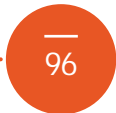
소설픽션 워크숍을 통해 미래 사회의 모습과 측정지표를 그려보고, 이 구상을 바탕으로 대략적인 실천계획을 세웠습니다. 구체적인 실천계획을 세우기 위해 **시나리오 작성하기** 워크숍으로 이동하세요.

변화상상하기 워크숍에서 왔다면, 문제/원인 발견하기를 바탕으로 미래 사회의 모습과 해야 할 일들이 도출되었습니다. 이런 결과를 지속가능성 관점에서 평가해볼 차례입니다. **지속가능성평가-5가지 기준**으로 이동하세요.

182page로 이동해주세요.



96page로 이동해주세요.



52-54page로 이동해주세요.



사회상상 워크숍 정리

초상화 그리기 → 불만합창단 → 소셜픽션

위 워크숍 흐름은 우리의 제약조건을 떨쳐버리고, 자유로운 미래사회 상상을 통해 의제를 도출하고 해결방법을 모색합니다. 자유로운 상상을 기반으로 앞으로 다가올 미래를 직접 그려봄으로써 현실에 얽매이지 않은 새로운 대안을 모색하는 게 특징입니다. 사회의 주요 의제(교육, 통일, 복지 등)에 관한 이슈와 대안을 찾는 데 활용하기 좋습니다.

아이스브레이킹 단계에서 손을 풀면서 그림에 대한 부담감을 낮추기 위해 초상화 그리기^{158page} 워크숍을 진행합니다. 다음 단계로 제약과 현실의 불만을 드러내는 과정을 갖는데, 제약 조건 날리기^{128page} 워크숍을 활용하거나 브레인라이팅(포스트잇)^{32,34page} 워크숍으로 불만과 현실의 제약들을 이야기 나누는 후에 노래로 표현할 수 있습니다. 이렇게 불만과 제약을 제거한 후 이상적인 미래의 모습을 그려보면서 측정지표와 우리가 할 수 있는 일을 모색합니다.

희망제작소는 위 워크숍 구성으로 1박 2일 동안 <광복 100년, 대한민국의 상상> 프로젝트를 진행했습니다. 20~30대 청년들이 모여 복지, 환경, 통일, 교육, 노동, 민주주의 분야로 나누어 대한민국을 상상하는 컨퍼런스였습니다. 청년이 느끼는 제약을 드러내고 표현했고, 30년 후 이상적인 비전을 그렸습니다.

진행과정에서 주제별로 생각거리를 던지는 장치(상상확장판)를 활용하고, 소셜픽션의 정의와 상상을 촉진시킬 수 있는 강의도 폐차쿠차^{314page} 형식으로 활용했습니다. 소셜픽션 워크숍 흐름은 우리가 바라는 이상적인 모습을 그려보는 미래상상단계, 미래상상을 통해 상상한 미래가 현실이 되었을 때 어떻게 변할지 그려보는 변화상상단계, 변화한 사회에서 상상한 변화를 평가할 수 있는 기준을 그려보는 평가기준단계, 상상한 내용과 평가기준을 고려해서 미래를 현실로 만들기 위해 우리가 해야 할 일은 무엇인지 그려보는 단계로 진행되었습니다.

우리가 바라는 모습을 먼저 상상해서 그려보고 그 상상이 현실화 되었을 때 평가 기준이 되는 지점을 설정해서, 우리의 역할을 찾아보았습니다. 사회를 변화시키는 것이 제도나 법 개정처럼 특정 누구만 할 수 있는 어려운 방법만 있는 것이 아니라 즐거운 상상을 통해 누구나 이상적인 미래를 위한 변화를 일으킬 수 있다는 것을 함께 나눌 수 있는 시간이었기를 바랍니다. 보다 나은 미래를 위한 작지만 작다고 할 수 없는 여러 활동들이 곳곳에서 펼쳐지기를 응원합니다.

이슈지도 워크숍

#노란테이블 #키워드 #육각형 #연결 #안전

이슈지도 워크숍은 키워드 정리를 통해
문제와 원인, 새로운 대안을 도출해보는 워크숍입니다.

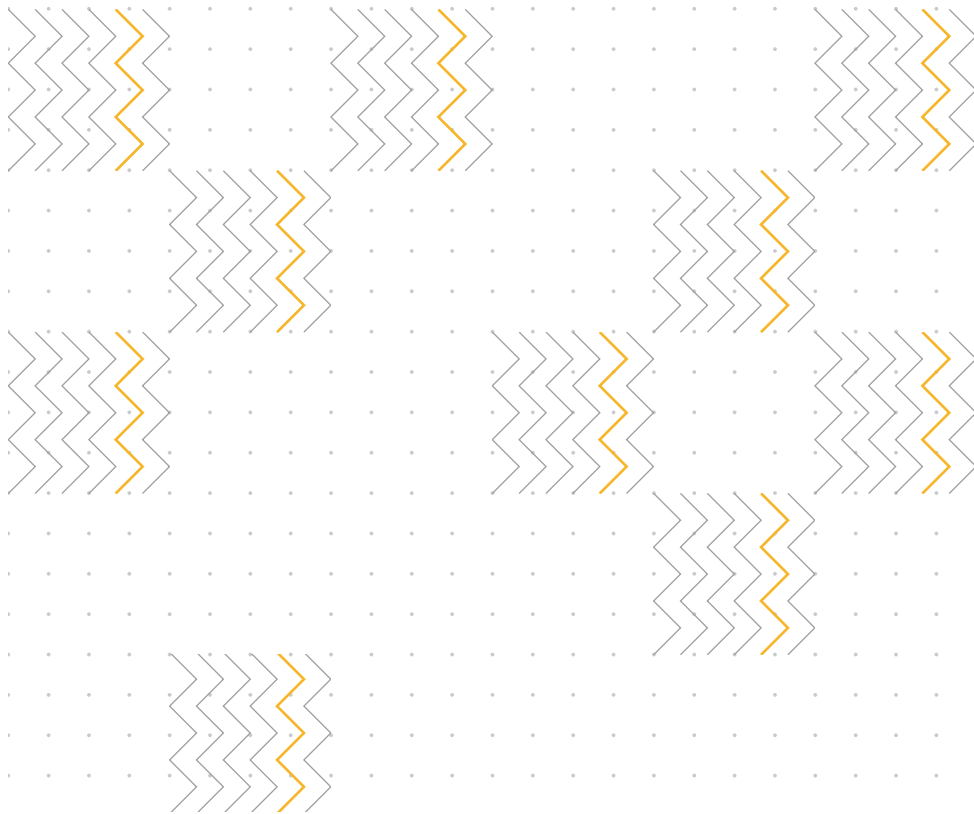
희망제작소는 이슈지도 워크숍으로 <노란테이블:한국을 바꾸는 천개의
행동> 프로젝트를 진행했습니다. 세월호 참사를 잊지 않기 위해 '안전'
에 대해 이야기를 나누는 자리를 마련했습니다. '안전'이라는 키워드로
누구나 쉽게 이야기를 나눌 수 있도록 노란테이블 톨킷을 구성했고, 우
리사회의 문제와 원인, 대안을 모색했습니다.

이 워크숍의 흐름은 문제/원인 발견하기 → 변화상상하기 → 변화약속
하기로 구성돼 있지만, 적절한 워크숍으로 대체할 수 있습니다. 변형해
서 활용할 경우 소셜픽션 워크숍을 활용해서 실행계획을 수립하는 흐름
으로도 진행할 수 있습니다.

명함 만들기 → 문제/원인 발견하기 → 변화상상하기 → 변화약속하기

.....
명함 만들기 → 문제/원인 발견하기 → 변화상상하기 → 소셜픽션 →
지속가능성평가-5가지 기준 → 오감액션플래닝

명함 만들기





명함 만들기는

개인정보(직업, 관심사, 나이, 주제에 대한 생각 등)를 다르게 공유하는 워크숍입니다.

명함 만들기는

논의 시작 전 그룹 내에서 인사를 나누고 주제에 대한 인식 정도를 파악할 수 있으며, 참여자 간 어색함을 해소할 수 있습니다. 주제에 관한 자신의 생각/경험을 이야기해도 좋고, 워크숍 참여를 통해 기대하는 바를 공유할 수도 있습니다.



- **목적** : 주제에 대한 생각을 환기하며 인사 나누기
- **대상** : 처음 모인 참여자로 논의를 시작하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : A4용지, 필기도구
- **운영시간** : 약 10분

진행방법

- 1 참여자는 A4용지에 이름과 직업을 작성합니다.
- 2 참여자는 별명으로 이름을 작성해도 되며, 직업도 주제와 관련된 새로운 직업을 작성하도록 유도할 수 있습니다.
- 3 참여자는 주제에 관한 궁금한 질문과 평소에 들었던 생각을 간략하게 작성합니다. 이를 통해 주제에 대해 얼마큼 생각하고 있었는지를 알 수 있고, 참여자의 관심 분야나 의견을 사전에 청취할 수 있습니다.
- 4 참여자가 작성을 완료하면, 종이를 모아서 누구인지 추측해가며 소개순서를 정합니다.
- 5 참여자의 참여를 독려하기 위해 각자 역할을 정합니다. 그룹 구성 페이지^{19page}를 참고해주세요.

팁

- 참여자는 인사를 나누며 나온 이야기를 바탕으로 서로 역할을 추천할 수 있습니다.
- 그룹 내 참여자 간 인사와 역할 정하기는 다양한 방식으로 선택할 수 있습니다.
- 역할 이미지 카드는 스티커 형태로 작업해 이름표 옆에 부착하게 할 수 있습니다.

주의사항

- 그룹 인원은 6명 이내가 좋습니다. 행사 목적에 따라 참여자를 성향 혹은 특성별로 미리 묶을 수 있고, 현장에서 자유롭게 정할 수도 있습니다.

희망+

- 참여자 전체 네트워킹을 열어내는 첫인상게임^{70page}, 주제를 키워드로 질문하는 3Keywords^{24page} 등 자신을 소개하는 다양한 워크숍 방법을 활용할 수 있습니다.

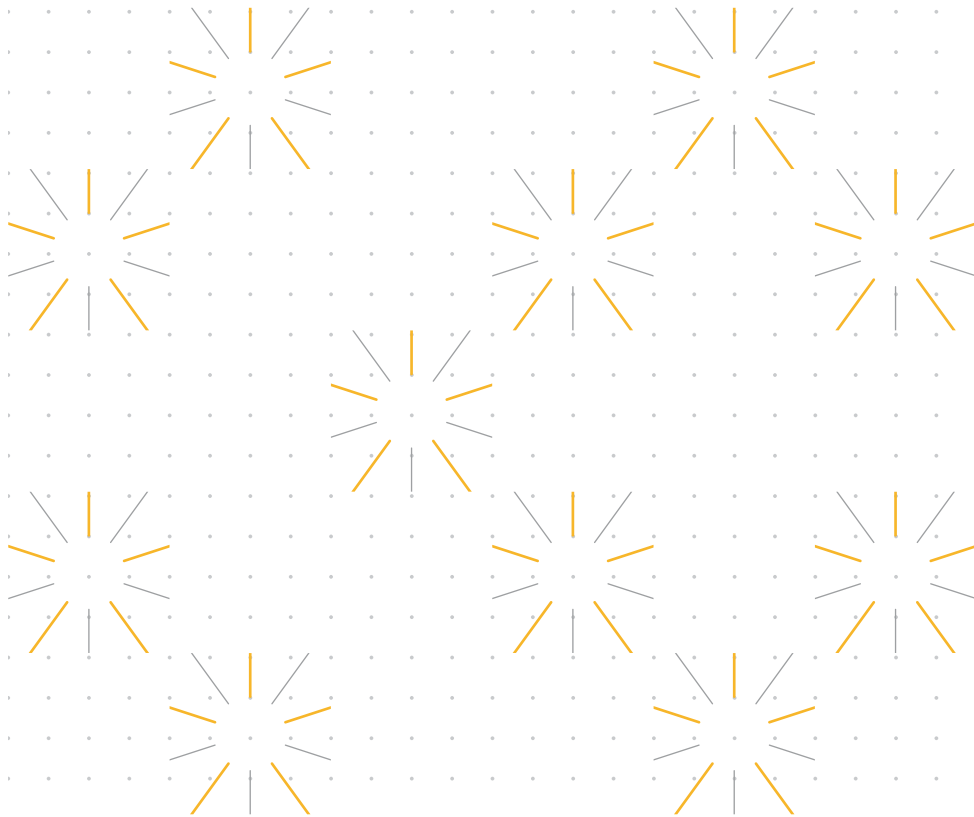
참여자 간에 충분한 교류와 소통이 이루어졌다면 다음 단계인 **문제/원인 발견하기** 워크숍으로 넘어갑니다. 다음 페이지로 이동하세요.

190page로 이동해주세요.

190



문제/원인 발견하기



문제/원인 발견하기는
주제와 관련해 어떤 문제들이 있는지 도출하는 워크숍입니다.

문제/원인 발견하기는
우리가 마주하고 있는 문제가 무엇인지 키워드로 문제와 원인을 연결 짓습니다. 개인의 경험이나 정보를 바탕으로 키워드를 선택하고, 이에 따른 자신의 이야기를 공유합니다.

희망제작소는 안전을 주제로 한 <노란테이블>에서 이슈발견카드와 문제발견카드를 각각 총 24장의 키워드와 6장의 빈 키워드로 구성했습니다. 이슈발견 키워드는 고용불안, 식품안전, 금융, 해상 사고, 자살, 산업재해, 개인정보 등으로, 문제발견 키워드는 '우선 순위가 아니다', '관심없다', '관련 법규가 없다', '원칙을 지키지 않는다', '근시안적이다' 등으로 구성됩니다. 이 워크숍에서는 기존 이슈발견카드와 문제발견카드를 각각 문제발견카드와 원인발견카드로 변경해 사용합니다.

- **목적** : 문제를 발견하고 원인과 연결하기
- **대상** : 주제에 관한 문제/원인 도출이 필요한 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 노란테이블 톨킷 또는 육각형 모양의 종이 30장씩 2세트, 필기도구
- **운영시간** : 약 30분



진행방법

- 1 진행자는 주제와 관련해서 문제/원인 키워드를 정리합니다.

문제/원인 키워드는 각각 20~30개의 키워드로 구성됩니다.
육각형 종이 한 장에 하나의 키워드로 표현해야 합니다.

- 2 참여자는 문제발견카드와 원인발견카드에 각각 작성합니다.

사전에 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅(포스트잇)^{32,34page} 워크숍을 진행해도 됩니다.

예시

안전을 주제로 한 <노란테이블> 툴킷에서는 관련 키워드를 전부 나열한 후 선별하는 과정을 거쳐 정리했습니다. 문제 키워드는 현재 상황에서 이야기 되고 있는 문제의 현상에 집중해서 선별했고, 원인 키워드는 현재 문제가 왜 발생했는지 일어날 수밖에 없는 상황 중심으로 정리했습니다.

- 3 참여자는 정리된 문제발견카드와 원인발견카드를 한 눈에 볼 수 있도록 펼쳐놓습니다. 그리고 전체가 어떤 키워드로 구성했는지 확인하는 시간을 잠시 가집니다.
- 4 참여자는 한 사람씩 돌아가며 주제와 관련된 우리 사회 문제 키워드를 선택합니다. 선택한 문제의 가장 큰 원인이 무엇인지 원인 키워드에서 선택한 뒤 내려놓습니다. 키워드를 선택하고 내려놓을 때마다 선택한 이유에 대해서 자신의 경험과 생각을 중심으로 이야기를 나눕니다.
- 5 참여자는 선택한 문제와 원인은 면끼리 붙여서 배치합니다.

- 6 다른 참여자가 이미 선택한 문제에 대해 자신이 다른 문제의식을 갖고 있거나 자신이 가진 문제의 원인이 이미 다른 문제 키워드와 연결돼 있다면, 그 키워드를 이미 선택된 키워드의 다른 면에 붙여 배치합니다.
- 7 혹시 원하는 키워드가 없다면 빈 카드에 키워드를 적어서 사용할 수도 있습니다.
- 8 인원수에 따라 2~3회 정도 돌아가며 키워드를 선택해 연결하며 배치합니다. 배치가 완료되면 놓여진 키워드 간 연관 관계가 보이는 문제-원인 지도가 완성됩니다.
- 9 사용하지 않은 문제발견카드와 원인발견카드는 정리합니다.
- 10 가장 많은 원인과 연결된 문제들이 해당 그룹에서 가장 중요히 여기는 문제입니다. 정리된 문제-원인발견 지도를 보며 전체적으로 공유하는 시간을 가집니다. 새롭게 알게 된 사실이나 다른 사람과 함께 나누고 싶은 이야기를 공유합니다.

팁

- 인원수에 따라 6인 이하일 때는 3회, 7~10인일 때는 2회 정도 돌아가며 이야기합니다.
- 다른 사람이 선택한 원인에 문제 키워드만 붙여도 됩니다. 예를 들어 '안전'을 주제로 한 워크숍에서 '무관심'(원인 키워드)에 '개인정보 문제'(원인 키워드)가 연결돼 있을 때, '무관심'이 원인이 되는 추가 문제로 '중금속화학물질'이라는 문제 키워드를 선택해서 붙여놓을 수 있습니다.
- 필요하다면 테이블에 놓여있는 카드를 옮겨서 이어붙일 수 있습니다.
- 사전에 키워드 워크숍을 통해 키워드를 정리하면 이야기를 풀어나가기가 쉽습니다.
- 모든 참여자는 키워드를 한 눈에 볼 수 있어야 합니다.

주의사항

- 한 사람이 너무 오랜 시간 이야기하지 않도록 합니다.
- 못다 한 이야기는 문제-원인발견 키워드가 완성된 후 논의합니다.

희망+

- 문제-원인지도를 바탕으로 브레인라이팅(전지)^{32,40page} 워크숍을 통해 문제-원인의 다양한 아이디어나 대안을 모색해 볼 수 있습니다.
- 물리적인 특정 지역을 배경으로 한다면 실제 지역 지도를 바탕으로 다양한 정보와 자원을 찾아보는 지도만들기^{134page} 워크숍 또는 문제 해결을 위해 다양한 자원을 찾아보는 자원찾기^{76page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.

현장사진



OO실험실



노란테이블



문제/원인 발견하기 워크숍을 통해 그룹이 중요하게 여기는 문제를 모색했습니다. 다음 단계로는 문제와 원인 해결을 위해 고려해야 할 가치, 변화를 상상해볼 차례입니다.



제약조건 날리기 워크숍에서 왔다면, 자유로운 상상을 통해 다양한 문제와 원인을 모색했습니다. 다음 단계로는 **브레인라이팅(전지)** 워크숍을 통해 문제/원인에 대한 대안을 찾아볼 차례입니다.



198page로 이동해주세요.

198

32-40page로 이동해주세요.

32-40



변화상상하기



변화상상하기는

문제와 원인을 해결하기 위한 대안을 모색하는 워크숍입니다.

변화상상하기는 직접적인 실행방안보다 어떠한 가치를 회복해야 하는지 가치 중심으로 대안을 찾습니다. 변화상상카드에는 가치 키워드들이 적혀있습니다. 문제, 원인과의 관계를 생각하며 변화상상카드를 연결해봅니다.

희망제작소는 안전을 주제로 한 <노란테이블>에서 변화상상카드라는 항목으로 총 36장의 키워드와 6장의 빈 키워드로 구성했습니다. 변화상상 키워드로는 협력, 반성, 창의성, 전통, 상식, 연대, 참여 등 가치 중심의 내용이 담겨 있습니다.



- **목적** : 도출된 문제, 원인에 대안적 가치를 찾기
- **대상** : 문제 해결을 위해 필요한 가치를 모색하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 노란테이블 툴킷 또는 육각형 모양의 종이 40장, 필기도구
- **운영시간** : 약 30분

진행방법

1 참여자는 문제-원인 지도를 중심으로 변화상상카드를 활용해서 이야기를 나눕니다.

2 변화상상카드는 우리사회에 필요한 가치가 작성된 카드로 총 36장, 빈 키워드 6장으로 구성됩니다.

변화상상카드가 없을 경우 우리사회에 필요한 가치들은 무엇인지 도출하는 워크숍을 진행합니다. 가치 키워드 도출이 필요한 경우에는 브레인라이팅(포스트잇)^{32, 34page} 워크숍을 참고하세요.

가치 키워드는 주제와 직접적으로 연관이 없어도 됩니다. 보편적으로 우리사회에 필요한 가치 중심으로 선정합니다.

3 참여자는 가치 키워드가 담긴 변화상상카드를 한 눈에 볼 수 있도록 펼쳐놓습니다. 전체적으로 어떤 키워드로 구성됐는지 확인합니다.

4 참여자는 문제-원인 지도에 변화상상카드의 키워드를 선택해 붙이면서 어떤 문제-원인이 이 가치를 통해 해결되기를 바라는지 이야기를 나눕니다.

5 참여자는 원하는 키워드가 없다면 직접 작성해서 사용할 수 있습니다.

6 참여자는 선택한 변화상상카드를 문제-원인 지도에 연결하면서 왜 이 키워드를 선택했는지 2~3회 돌아가며 이야기를 나눕니다.

7 변화상상카드 배치까지 완료가 되면, 전체 구성(문제-원인-가치)을 보면서 새롭게 떠오른 생각이나 공감하는 점, 의문점 등을 자유롭게 이야기를 나눕니다.

팁

- 참여자들이 한 눈에 볼 수 있도록 변화상상카드를 펼쳐 놓습니다.
- 문제 해결을 위해 우선순위 혹은 잊고 있었던 가치를 생각하며 진행합니다.
- 여러 문제 키워드가 하나의 원인 키워드에 연결되어있거나 하나의 문제 키워드에 여러 원인 키워드가 연결된 경우, 집중적으로 이야기를 나눕니다.

주의사항

- 변화상상하기 단계 이후인 변화약속하기 단계에 도움이 되기 위해서는 변화상상카드가 문제-원인발견 카드를 보다 많이 도출되어야 합니다.
- 한 사람이 너무 오랜 시간 이야기하지 않도록 합니다.

희망+

- 문제-원인발견 지도를 바탕으로 공통의 문제가 도출되었다면 대안을 모색하기 위해서 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅(포스트잇)^{32-34page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.
- 소셜픽션^{172page}과 연결해 구체적인 변화의 모습을 그려볼 수 있습니다.

현장사진



OO실험실



노란테이블

문제에 따른 원인과 해결을 위한 대안적 가치까지 도출되었습니다. 이를 바탕으로 각자 혹은 그룹별로 실천 방법을 생각할 차례입니다.

204page로 이동해주세요.

204

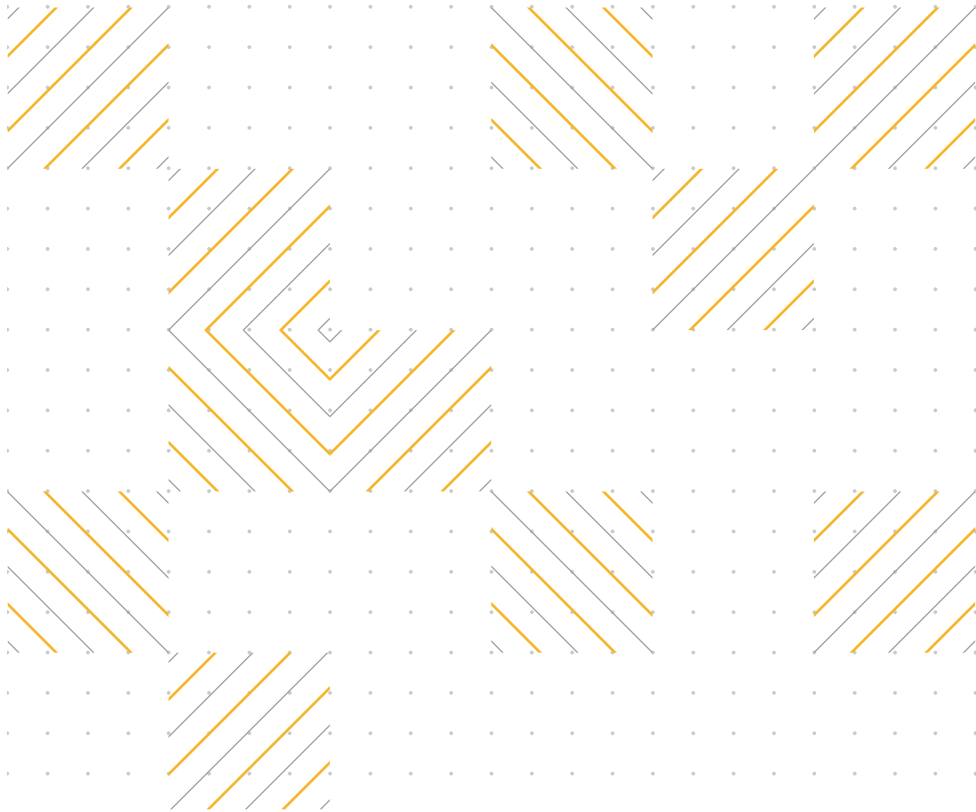
문제-원인발견 지도에 필요한 가치를 연결했습니다. 이를 바탕으로 문제해결을 위해 연결된 가치가 실현된 미래사회를 상상해보고자 한다면 **소셜픽션** 워크숍으로 이동하세요.

172page로 이동해주세요.

172



변화약속하기



변화약속하기는

문제발견, 원인발견, 변화상상카드의 키워드를 바탕으로 우리사회에
요구해야 할 내용과 나와의 약속을 스스로 설정하는 워크숍입니다.

희망제작소는 안전을 주제로 한 <노란테이블>에서 참여자가 각자
약속과 요구를 작성할 수 있도록 약속요구보드를 만들어 활용했습
니다.

- **목적** : 해야 하는 일, 할 수 있는 일을 도출하기
- **대상** : 주제, 문제에 따른 실천 방안을 모색하려는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 약속요구보드 또는 종이(포스트잇), 필기도구
- **운영시간** : 약 30분

진행방법

- 1 참여자는 문제해결을 위한 내용을 약속요구보드 또는 용지에 작성합니다.

질문 예시

문제 해결을 위해 정부나 단체에 요구해야 할 것에는 무엇이 있을까요.

내가 속한 곳에서, 내가 할 수 있는 활동에는 무엇이 있을까요.

- 2 참여자는 작성을 완료하면, 모든 사람이 볼 수 있도록 약속요구보드를 들고 공유하는 시간을 가집니다.
- 3 만약 포스트잇에 작성할 경우에는 테이블 중앙에 약속과 요구 영역을 나눠 각 영역에 부착하며 공유합니다.
- 4 참여자 간 비슷한 내용의 요구/약속이 모이면 함께 할 수 있는 활동이 보입니다.
- 5 혼자서 약속을 끝내는 게 아니라 지속적으로 서로를 독려하며 실천할 수 있는 방법을 모색합니다.

팁

- 주제에 따라 키워드를 변경해 활용할 수 있습니다.
- 사전에 키워드를 선정하는 활동을 다른 워크숍 형식으로 진행하거나 주제에 맞게 키워드를 선정할 수 있습니다.
- 행사 목적에 따라 정해진 모든 단계를 거치지 않고 일부 단계만을 분리해서 진행할 수 있습니다. 예를 들어 문제 발견이 목적이라면 문제발견 단계만 진행할 수 있고, 각자가 생각하는 우리사회의 중요한 가치에 대해 이야기하는 게 필요하다면 변화상상 단계만 진행할 수 있습니다.

주의사항

- 참여자의 요구와 약속을 분류하기 어려울 땐 굳이 분류하지 않아도 됩니다.
- 진행자는 포스트잇에 모두의 내용을 간단히 정리하며 듣습니다. 전체 공유가 완료된 후 정리 발언을 위한 준비입니다.
- 다른 색깔의 2종의 포스트잇을 준비해 요구와 약속 내용을 각각에 작성하도록 합니다.

희망+

- 보다 구체적인 실행계획을 세우고자 할 때에는 보고, 듣고, 말하고, 만지고, 느끼며 실행계획을 수립하는 오감액션플래닝 ^{142page} 워크숍 또는 가상의 시나리오를 작성하는 시나리오 작성하기 ^{96page} 워크숍과 사업계획서 작성하기 ^{104page} 부분을 후속 워크숍으로 진행할 수 있습니다.
- 보다 명확한 대안을 모색하기 위해서 내 주변을 탐색하는 자원찾기 ^{76page} → 장단점찾기 ^{84page} → 의제찾기 ^{90page} 워크숍 흐름으로 후속 작업을 진행할 수 있습니다.

현장사진



OO실험실



노란테이블

문제를 발견하고 그에 따른 원인을 연결 지으면서 그룹에서 가장 중요하게 생각하는 문제와 원인을 파악했습니다. 대안을 모색하기 위해 지켜야 할 가치를 선정하고 이야기를 나누면서 내가 할 수 있는 약속과 사회에 요구할 사항을 나누었습니다. 희망제작소는 이 워크숍 구성으로 <노란테이블> 프로젝트를 진행했습니다.

210page로 이동해주세요.

210

이슈지도 워크숍 정리

명함 만들기 → 문제/원인 발견하기 → 변화상상하기 →
변화약속하기

위 워크숍 흐름은 문제와 원인발견부터 보편적인 가치를 통한
대안 탐색을 통해 우리가 할 수 있는 일을 찾아 실천을 약속하
는 워크숍입니다. 키워드를 중심으로 우리 사회의 다양한 문제
를 도출하고, 왜 이러한 문제가 일어났는지에 대한 원인을 파악
하고, 우리가 놓치고 있는 보편적인 사회 가치를 차근차근 정리
하는 구성입니다. 정리된 가치를 통해 우리의 행동 양식을 생각
하고 약속하는 방식으로 마무리됩니다.

키워드 카드를 활용해 문제, 원인, 가치 키워드 사이의 연계성
을 시각적으로 가시화해가며 진행하기 때문에 참여자가 그 과
정을 확인할 수 있고, 키워드를 바꿔가며 여러 주제를 쉽게 논
의할 수 있습니다. 어디서부터 어떻게 말을 꺼내야 할지 모를
때, 기초자료가 없는 상태에서 문제의 원인과 대안을 모색하기
위한 목적으로 진행하기 좋습니다.

다양한 연령층, 지역으로 구성된 그룹을 가정해서 참여자 간 원
활한 소개를 위해 명함 만들기^{186page} 워크숍을 활용합니다. 논
의가 시작되는 단계인 문제/원인 발견하기^{190page} 단계부터 키
워드 카드를 활용합니다. 키워드가 도출되어있지 않다면, 각 단
계별로 브레인라이팅^{32page} 워크숍 방식으로 키워드를 만들어

가며 진행합니다. 키워드 카드로 문제와 원인 관계를 가시화하며 논의를 진행합니다. 변화상상하기^{198page} 단계에서는 사회보편적인 가치로 키워드를 구성해 다양한 대안을 모색합니다. 가치 키워드 배치가 완료되면 이를 바탕으로 내가 할 수 있는 일과 단체, 기관, 정부에 요구할 사항을 작성해 공유합니다.

희망제작소는 위 워크숍 구성으로 <노란테이블>한국을 바꾸는 천개의 행동> 프로젝트를 진행했습니다. <노란테이블>은 안전을 주제로 세월호 참사 이후 무엇을 어떻게 해야 할지, 우리가 할 수 있는 일은 무엇인지를 짚기 위해 기획했습니다. 평소에는 생각하지 않았던 ‘안전’ 이슈에 대해 누구나 쉽게 논의할 수 있도록 육각형 모양의 키워드 카드를 구성해 활용했습니다. 문제 키워드와 원인 키워드, 가치 키워드를 활용해 중고등학생부터 노년층까지 다양한 연령층이 함께 논의를 진행할 수 있었습니다. ‘안전’을 주제로 다양한 실천 약속이 도출된 캠페인이 진행되었습니다.

주제 관련 문제, 원인, 가치 키워드 정리를 통해 실천할 수 있는 대안을 모색해보는 워크숍 구성으로, 문제를 발견하고, 해결을 위한 다양한 대안이 도출되었기를 바랍니다. 어쩌면 평소에는 생각해보지 않았던 의제나 문제에 대해 생각해보고 논의해볼 수 있는 기회가 되었기를 바라며, 지속적으로 보다 나은 사회변화를 위해 작은 관심을 보이는 당신의 희망을 응원합니다.

세대공감 워크숍

#세대공감 #시니어 #청년 #시니어드림페스티벌

세대공감 워크숍은 세대공감을 통해
사회문제해결을 모색해보는 워크숍입니다.

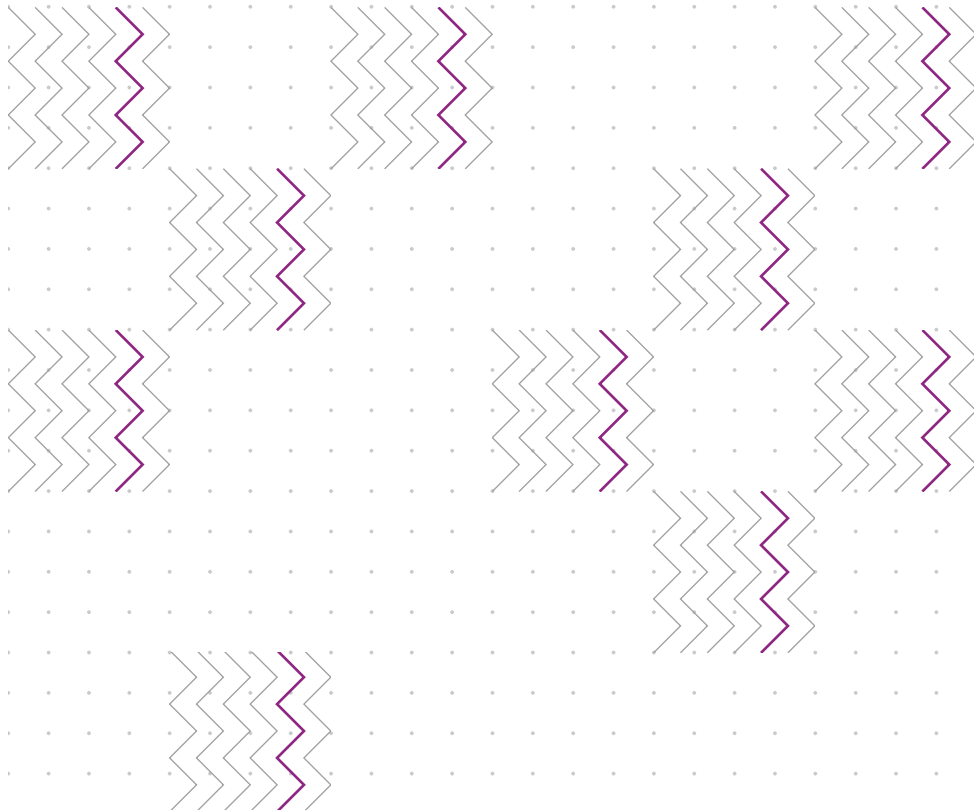
희망제작소는 세대공감 워크숍으로 〈시니어드림페스티벌〉을 진행했습니다. 그룹별 실행 과정에 공을 들이고, 중간 과정에서 전문가 그룹의 자문을 포함해 프로젝트를 진행했습니다.

세대공감(응용) 워크숍의 흐름은 세대별 다른 주제로 서로를 소개하고, 차이점을 찾아 실행계획을 세워보는 순서로 진행됩니다. 세대 간 소통의 매개체로 지도만들기 워크숍을 활용해 세대 간 공감대를 넓히는 방식으로 진행할 수 있습니다.

경험과 꿈 소개하기 → 차이점 찾기 → SMART 실행계획

.....
경험과 꿈 소개하기 → 지도만들기 → 자원찾기

경험과 꿈 소개하기





경험과 꿈 소개하기는

다양한 세대가 하나의 그룹으로 구성되었을 때 활용하는 자기소개 워크숍입니다. 시니어는 자신의 꿈을 중심으로, 주니어는 자신의 경험을 중심으로 소개합니다.



경험과 꿈 소개하기는

모임 시작 전 참여자 간 어색함을 덜어내고 주제에 집중할 수 있는 분위기를 만들어줍니다. 자신의 경험과 꿈을 작성하고, 공유하면서 세대 간 편견과 선입견을 생각해보고, 서로에 대한 이해를 높여줍니다.



- **목적** : 세대 간 소통을 통해 자기소개하기
- **대상** : 처음 모임을 참여하는 여러 세대로 구성된 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 포스트잇 2종, 필기도구
- **운영시간** : 약 10분



진행방법

- 1 진행자는 사전에 참여자의 연령과 성별을 확인합니다.
- 2 진행자는 그룹을 구성하는데, 한 그룹 내에 되도록 모든 세대가 골고루 포함되도록 구성합니다.
그룹 구성의 다른 방법은 그룹 구성 페이지^{19page}를 참고해주세요.
- 3 진행자는 세대별로 다른 색깔의 포스트잇을 나눠주고, 세대별로 자기소개를 위한 다른 질문을 전달합니다.
청년은 '내 인생에서 가장 반짝반짝했던 경험'에 대해, 시니어에게는 '내가 이루고 싶은 꿈'에 대해 작성하도록 합니다.
- 4 참여자는 약 5분 동안 작성합니다. 진행자는 참여자의 작은 경험이라도 의미를 찾을 수 있도록, 이미 이뤘거나 이를 시간이 부족했다 해도, 가슴 속에 담아둔 꿈을 작성할 수 있도록 독려합니다.
- 5 참여자는 작성한 내용을 바탕으로 간단한 자기소개와 더불어 세대별로 주제에 맞게 전체와 공유합니다.

팁

- 개인 성향과 참여자의 친밀도, 태도에 따라 워크숍의 분위기가 달라질 수 있으므로 자기소개 내용을 말미에 붙여서 편안한 분위기를 연출합니다.
- 참여자가 자신의 경험이 거창하거나 결과가 뚜렷하지 않아도, 일상생활에서 얻은 작은 성공의 경험, 자부심을 갖게 된 경험을 소개하도록 충분히 설명합니다.

주의사항

- 한 사람이 너무 오래 발표하지 않도록 합니다.
- 세대별, 성별 균형을 맞게 구성해 다양하게 의견을 논의할 수 있도록 합니다.

희망+

- 모든 참여자의 네트워킹 확산이 목적이라면 참여자 전체 네트워킹을 엮어내는 첫인상게임^{70page} 워크숍으로 진행해도 좋습니다.
- 간단한 자기소개 이후 참여자 간 얼굴을 그려보는 초상화 그리기^{158page} 워크숍으로 보다 친밀감을 높여줄 수 있습니다.

현장사진



시니어드림
페스티벌

세대 간 충분한 교류가 이루어졌다면, 서로의 차이점을 발견하고 그 안에서 공동 과제 도출 또는 서로 다른 성향을 알아볼 차례입니다. **차이점 찾기** 워크숍으로 이동하세요.

220page로 이동해주세요.

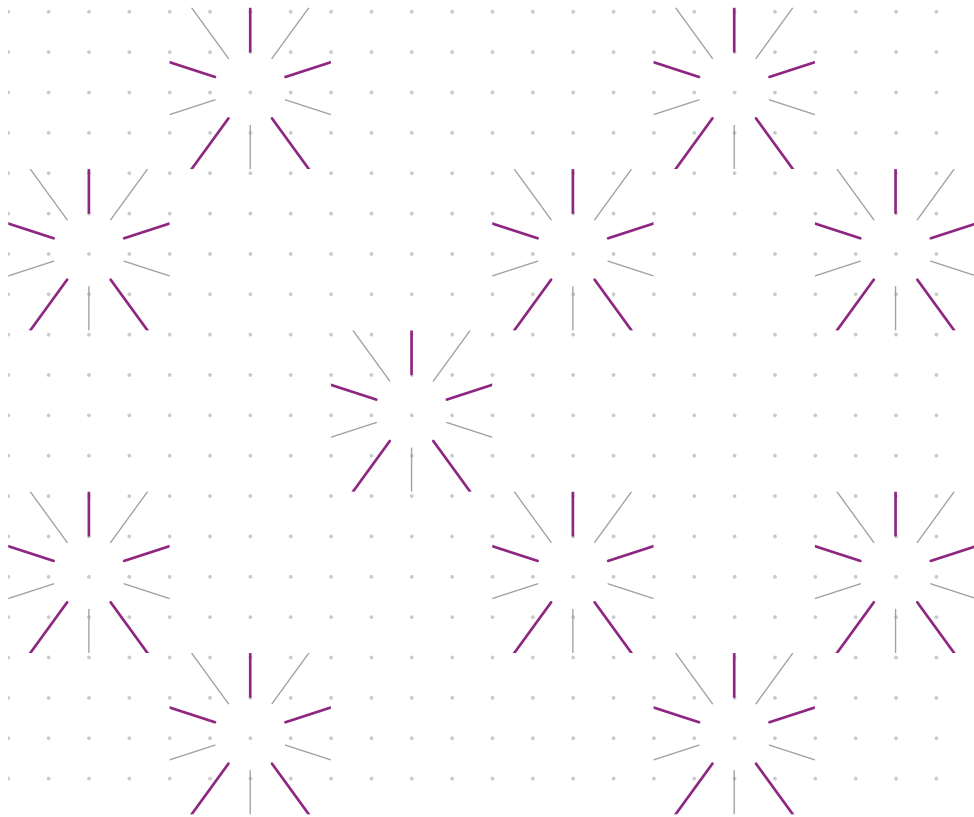
220

공동의 과제가 이미 설정되어있고, 공통의 매개체를 통해 세대공감을 이끌어내고자 할 때에는 다음 단계로 **지도만들기** 워크숍을 진행합니다.

134page로 이동해주세요.

134

차이점 찾기



차이점 찾기

그룹 참여자 간 친숙함을 더하고 상호 협력하는 분위기를 조성하는 워크숍입니다.

차이점 찾기

공통점을 통해 참여자 간 공감대를 이끌어내고, 차이점을 통해 서로의 간극을 줄일 수 있는 방법을 모색할 수 있습니다. 서로의 차이를 발견하고 적극적으로 대처 방법을 고민하면서 새로운 아이디어를 도출하거나 서로에게 적합한 역할을 설정할 수 있습니다.

- **목적** : 차이점을 통해 해결 과제 찾기
- **대상** : 다양한 세대 간 문제 해결을 모색하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : 포스트잇, 필기도구, 투표용 스티커
- **운영시간** : 약 40분

진행방법

- 1 참여자는 자기소개 또는 직전 워크숍을 통해 발견한 다른 참여자 간 공통점과 차이점을 각자 작성합니다.
- 2 한 장의 포스트잇에 하나의 의견을 작성합니다. 작성 개수 제한은 없습니다.
- 3 참여자는 작성이 완료되면 공통점과 차이점을 각각 공유합니다.
- 4 참여자들은 공통점은 공통점끼리, 차이점은 차이점끼리 분류해 포스트잇끼리 연결지어 놓습니다.
- 5 진행자는 제시된 의견들을 보면서 전체적으로 어떤 내용들이 나왔는지 정리하면, 전체 내용을 파악하는 데 도움이 됩니다.
- 6 참여자는 분류해 모아놓은 차이점 중 간극을 줄이고 싶은 혹은 해결하고 싶은 주제를 하나씩 선정합니다.
- 7 참여자들은 선정한 주제에서 차이점이 생기는 원인을 최대한 많이 작성하고 공유합니다. 참여자는 공통 주제를 선정하기 위한 기준과 원칙을 정합니다.

기준 예시

가장 많은 대안을 제시할 수 있는 주제

가장 먼저 극복해야한다고 판단되는 주제

- 8 기준과 원칙을 수립한 후 그룹 내에서 투표를 진행합니다. 투표권은 1인당 10표입니다. 투표권 산정 관련해서는 스티커 투표 진행 페이지^{20page}를 참고해주세요.
- 9 그룹은 투표 결과가 논의한 기준과 원칙에 부합하는지 확인합니다.

팁

- 공통점과 차이점은 개수 제한 없이 자유롭게 작성하도록 합니다.
- 모든 참여자가 적극적으로 참여할 수 있도록 독려합니다.

희망+

- 공동주제를 도출해, 그에 관한 아이디어를 모으고 싶다면, 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅(전자)^{32-40page} 워크숍을 활용합니다.
- 세대 간 문제, 이슈 도출이 충분하지 않다면 문제/원인 발견하기^{190page}, 의제찾기^{90page}, 브레인라이팅(포스트잇)^{32-34page} 워크숍 등을 활용해 공동주제를 도출합니다.
- 지역 문제의 대안을 찾고 싶다면, 많은 자원들을 기반으로 지역 또는 그룹의 장단점을 찾는 워크숍을 진행하는 장단점찾기^{84page} 또는 지도만들기^{134page} 워크숍을 진행할 수도 있습니다.

현장사진



시니어드림
페스티벌

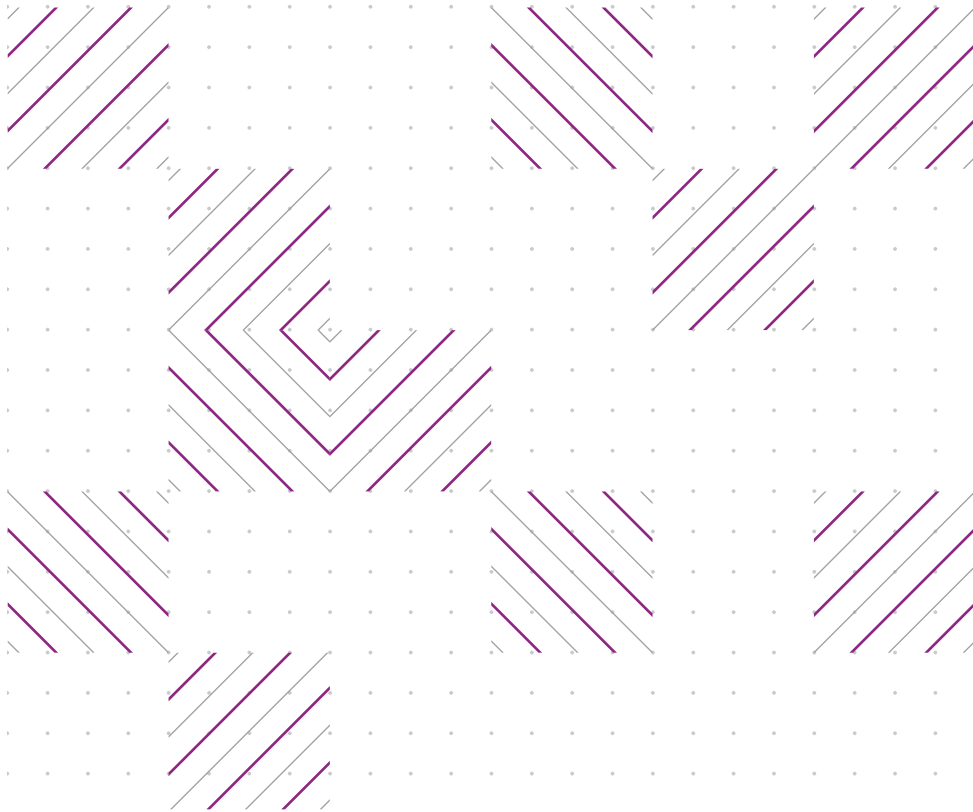
공통점과 차이점을 통해 발견해 공통의 해결과제를
선정했다면 다음 단계로 **SMART 실행계획** 워크숍을
활용해 실행계획을 세워볼 차례입니다.

[226page](#)로 이동해주세요.

226



SMART 실행계획



SMART 실행계획은

5가지 항목별로 구체적인 실행계획을 수립하는 워크숍입니다.

SMART 실행계획은

주제나 문제 해결을 위해 도출된 대안을 구체적으로(Specific), 측정 가능하도록(Measurable), 실천적이고(Action oriented), 현실적이며(Realistic), 시기적절하게(Timely) 실행계획을 세워보는 구성입니다.

- **목적** : 실행계획 수립하기
- **대상** : 문제해결을 위한 실행 계획을 세우고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상
- **준비물** : SMART 워크시트 또는 A4 용지, 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 50분

진행방법

1 사전에 문제와 원인이 정리돼 있다면, 구체적으로 실행계획 수립을 진행합니다.

2 참여자는 우선순위로 선정된 주제를 어떻게 실행할 지를 SMART 워크시트 항목에 따라 작성합니다. SMART 워크시트가 없다면 아래의 SMART 항목에 따라 작성하면 됩니다.

SMART 워크시트 항목

Specific/ 목표를 달성가능하게 구체적으로

그룹 내 전체 합의 또는 공감한 주제에 관한 목표를 설정하고, 해당 목표를 달성하기 위해 구체적인 방안을 세웁니다.

Measurable/ 측정 가능하도록

주제를 인식이나 태도의 변화와 같이 추상적으로 목표를 설정했더라도 그 목표가 실현되었을 때 측정 가능한 행동 변화는 무엇인지 지표 혹은 수량적 단위를 설정합니다.

Action oriented/ 실천적이고

주제에 관한 직접적인 행동으로 이어지는 실천 내용과 방안을 작성합니다.

Realistic / 현실적이며

계획이 예산, 규모, 개별 업무 역할을 비롯해 현실적으로 구현 가능한지 타당성을 검토합니다.

Timely / 시기적절하게

전체 실행 기간을 설정하고, 프로젝트 진행시 시간 관리 계획을 세웁니다.

3 참여자는 항목에 따라 작성한 후 전체 참여자에게 공유합니다.

4 참여자는 발표 후 실행계획을 벽보 형태로 부착하거

나, 테이블 별로 비치합니다. 모두가 자유롭게 확인할 수 있도록 구성합니다.

⁵ 다른 그룹의 실행계획에 대한 의견을 포스트잇에 작성해 해당 그룹의 실행계획에 붙여놓습니다.

⁶ 다른 참여자의 의견을 받은 그룹은 다양한 의견을 반영할 지를 검토합니다.



| |
|-------------------------------------|
| 그룹 이름 |
| 주제/의제 |
| Specific 목표를 달성가능하게 구체적으로 |
| Measurable 측정 가능하도록 |
| Action oriented 실행적이고 |
| Realistic 현실적이며 |
| Timely 시기적절하게 |

SMART
워크시트 예시

SMART Work-sheet

팁

- 하나의 그룹에서 실행계획을 작성해도 좋으나 여러 그룹이 함께 하면 다양한 피드백을 받을 수 있습니다.
- SMART 워크시트 항목을 바로 작성하기가 어려운 경우, 포스트잇을 활용해 키워드 형태로 의견을 수렴한 후 문장으로 만듭니다.

주의사항

- 진행자가 일방적으로 운영하지 않습니다.
- 그룹 내에서 항목별로 충분히 의견을 공감, 수렴 후 작성하도록 독려합니다.

희망+

- 오감액션플래닝^{142page} 워크숍을 통해 개인부터 그룹까지 실행계획을 확장할 수 있습니다.
- 사업 또는 실행계획을 발전시키고 싶다면 가상의 시나리오를 작성해보는 시나리오 작성하기^{96page}와 사업계획서 작성하기^{104page} 워크숍을 참고하세요.
- 수립한 실행계획을 지속가능성평가^{52page} 워크숍을 통해 지속가능성 관점으로 점검할 수 있습니다.



세대 간 소통을 통해 서로 간 차이점을 발견하고, 그 안에서 해결하고자 하는 공통의 문제를 선정해 실행계획까지 세웠습니다. 희망제작소는 이러한 흐름으로 <시니어 드림페스티벌>을 진행했습니다. 보다 자세한 내용은 세대공감 워크숍 정리 페이지를 참고해주세요.



지속가능성평가-5가지 기준 워크숍에서 왔다면, **SMART 실행계획** 워크숍을 통한 실행계획 수립으로 워크숍을 마무리합니다. 지역 지도 만들기를 통해 자원을 찾고, 찾은 자원을 바탕으로 공동의 의제를 도출한 후 지속가능성 관점에서 점검을 통한 실행계획 수립까지 진행했습니다.



234page로 이동해주세요.

234

236page로 이동해주세요.

236

세대공감 워크숍 정리

경험과 꿈 소개하기 → 차이점 찾기 → SMART 실행계획

위 워크숍 흐름은 다양한 세대가 서로 간 차이점을 발견하고, 간극을 줄이는 실행계획까지 수립하는 워크숍입니다. 각각 다른 세대가 세대 공감을 통해 세대 간 사회적 문제를 해결하는 워크숍 구성으로 실행계획 수립 후 함께 실행한 결과를 공유하는 것으로 마무리됩니다.

각기 다른 연령인 시니어(40대 이상)와 청년(20~30대)으로 구성된 그룹에서는 경험과 꿈 소개하기^{214page} 워크숍을 아이스브레이킹 목적으로 활용합니다. 다양한 세대로 구성된 그룹인 만큼 서로에 대한 공감의 이루어지도록 합니다. 그리고 세대 간 차이점을 도출하는 차이점 찾기^{220page} 워크숍을 진행합니다. 다양한 차이점 중 우리가 가장 큰 문제라고 여기는 사안을 정리해 대안을 모색하고, 직접 실행할 수 있도록 SMART 실행계획^{226page} 워크숍을 활용합니다. 세대 문제도 좋고, 시니어와 청년이 공통적으로 느끼는 사회 문제를 설정해 대안을 도출할 수 있습니다.

희망제작소는 위 워크숍 구성으로 <시니어드림페스티벌>을 진행했습니다. 시드페 1~3회까지는 시니어로부터 사회문제를 해결할 아이디어를 받고, 함께 실행할 청년을 모집해서 운

영하는 방식으로 진행했습니다. 2017년 4회 <시니어드림페스티벌>에서는 '일상에서 겪는 소통의 문제'를 주제로 누구나 아이디어를 제출해서 시니어와 청년을 모집, 함께 그룹을 구성해서 실행했습니다. 이 과정에서 세대 공감을 이끌어내기 위해 전문가 그룹의 자문 등 다양한 장치를 추가해 운영했습니다. 다양한 연령대로 그룹을 구성하기 위해 각자 가진 자원을 작성해 서로를 연결하는 렛츠^{308page} 워크숍을 변형했고, 전문가 그룹의 자문^{292page}을 받기도 했습니다. 서로가 가진 서로에 대한 편견이나 선입견들을 해소할 수 있는 기회가 되었고, 시니어가 가진 지혜, 지식과 청년이 가진 실행력, 아이디어가 결합되어 다양한 실행 방안이 도출될 수 있었습니다.

여러 세대가 함께 공통 과제를 설정하고 대안을 모색해 실행계획까지 세우는 워크숍을 통해 세대 간 인식의 변화를 이끌어낼 수 있는 시간이 되었기를 바랍니다. 사회문제 해결은 특정 세대에게만 주어지는 역할은 아닙니다. 여러 세대가 함께 문제를 발견하고 해결하기 위한 방안을 모색하는 당신을 응원합니다.

자원지도(응용) 워크숍 정리

마시멜로우챌린지 → 지도만들기 → 장단점찾기 →
의제찾기 → 지속가능성평가-5가지 기준 → SMART 실행계획

위 워크숍 흐름은 우리가 가진 자원, 우리 주변의 자원을 지도 만들기^{134page}를 통해 찾아보고, 장단점을 정리해 해결해야 할 의제를 도출합니다. 이어 지속가능성평가-5가지^{52-54page} 기준으로 의제를 점검한 뒤 SMART 실행계획^{226page} 워크숍을 통해 실행계획을 수립하는 것으로 마무리됩니다.

그룹 중심 워크숍 진행인 만큼, 아이스브레이킹 단계에서 팀 워크를 도모할 수 있는 마시멜로우챌린지^{120page} 워크숍을 활용합니다. 그룹별로 지도만들기^{134page}를 통해 지역의 자원을 탐색하고, 탐방을 통해 자원을 직접 점검합니다. 모아진 자원의 장단점을 정리하는 장단점찾기^{84page} 워크숍은 SWOT 분석에서 장/단점만을 떼어내어 구성한 워크숍입니다. 보다 세밀한 점검이 필요하다면 SWOT 분석^{286page}을 활용하면 됩니다. 이 과정을 통해 우리와 주변 환경에 대한 객관적으로 분석하고 해결과제를 찾을 수 있습니다. 도출된 해결과제는 지속가능성평가를 통한 점검^{52page}으로 보다 지속가능한 실행계획을 수립하도록 합니다. 지역에서 당장 무엇이랄도 하고 싶은데, 무엇을 해야 할지 모를 때, 함께 할 사람은 있으나, 어디서부터 시작해야 할지 모를 때 활용할 수 있는 워크숍입니다.

위 워크숍 구성은 자원지도 워크숍 구성을 변형해 지도만들기 134page 워크숍으로 도출된 지역 자원을 토대로 지역의 장단점 84page과 의제를 정리 90page 합니다. 도출된 의제를 지속가능성 평가 5가지 기준 52-54page으로 점검해본 후 SMART 실행계획 226page 워크숍으로 실행계획을 수립해보는 워크숍입니다. 자원지도 워크숍은 도출된 자원으로 지역의 문제와 대안을 도출해 8가지 기준으로 지속가능성을 점검하고 오감액션플래닝을 통해 실행계획을 도출하는 반면, 자원지도(응용) 워크숍은 지역 자원을 기반으로 지역의 장단점과 의제를 정리한 후 5가지 기준으로 지속가능성을 점검하고 실행계획을 수립하는 것으로 마무리됩니다.

워크숍은 목적과 필요에 따라 다양하게 변형될 수 있습니다. 위 워크숍을 통해 그동안 익숙했던 지역의 자원을 새롭게 발굴하고, 지역의 의제를 지속가능한 방향으로 해결할 수 있는 실행계획을 수립했길 바랍니다. 지역에서 지역의 문제점을 직접 모색하는 당신을 응원합니다.

부록 워크숍

#아이스브레이킹 #아이디어확장 #점검도구 #단체논의

워크숍 묶음에 포함되어있지 않으나,
상황별로 활용 가능한 워크숍을 소개합니다.

아이스브레이킹

- 6X6 소개
- 신상빙고
- 뗏목타기

아이디어 확장

- KJ 발상법
- SCAMPER 기법
- 만다라트 기법
- 반대문제게임

점검도구

- PMI 기법
- SWOT 분석
- 인터뷰, 자문

단체논의

- OST
- 랫츠
- 페차쿠차

워크숍 활용설명서



아이스브레이킹을 위한 워크숍

#6X6소개 #뱃목타기 #신상빙고

아이스브레이킹을 위한 워크숍은

그룹 모임을 시작하기 전 참여자가 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 하기 위해 서로를 소개하는 워크숍입니다.

아이스브레이킹을 위한 워크숍은

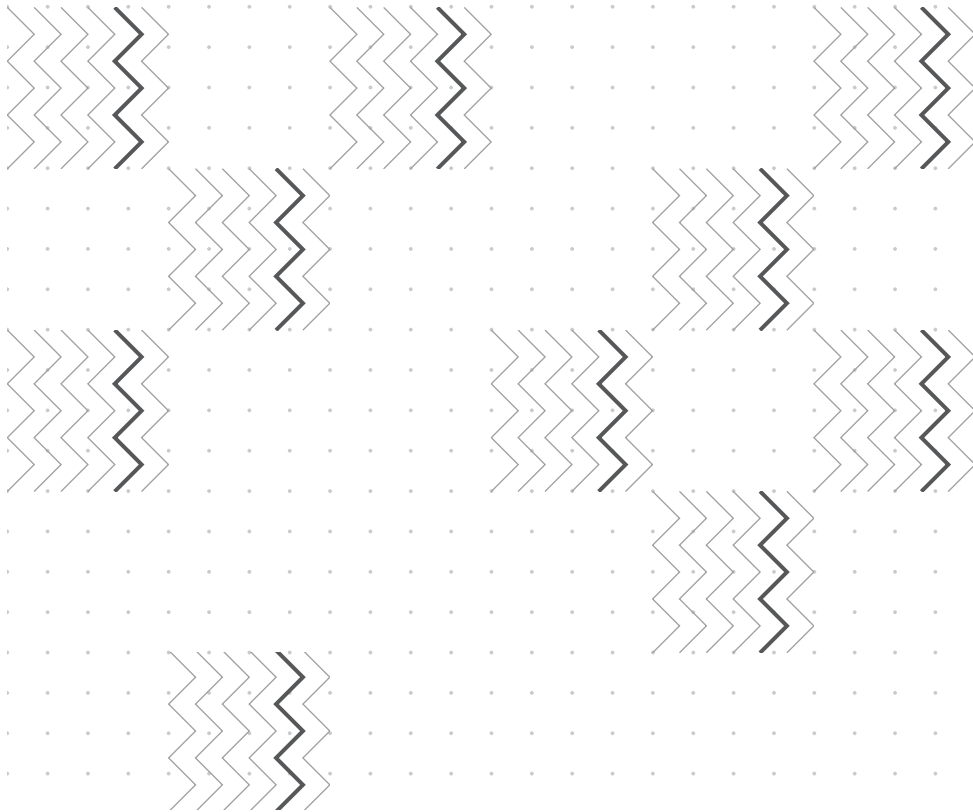
어색한 분위기를 해소하고, 집중력을 높이는 게 목적이며, 그림을 그리거나, 꿈과 경험 키워드로 자신을 소개하거나 명함을 만드는 등 자기소개 중심의 워크숍과 주제 관련 생각을 사전에 정리하는 주제 환기형 워크숍, 그룹의 단합과 협동심을 높이는 워크숍 등으로 나뉩니다. 후속으로 진행되는 워크숍의 방향에 따라 적절한 방식의 아이스브레이킹 워크숍을 택해 진행합니다.

- 질문지 또는 미션지를 바탕으로 한 무작위 선택 질문에 대한 대답을 주고받으며 아이스브레이킹 워크숍을 진행하려면 **6X6 소개** 워크숍으로 이동합니다. **242page**로 이동해주세요.
- 그룹 참여자들과 함께 주제에 대한 그룹의 방향, 목표를 설정하고 싶다면 **뗏목타기** 워크숍을 활용합니다. **246page**로 이동해주세요.
- 자리를 벗어나 구성원 전체와의 네트워킹 형성을 도모하고 싶다면 **신상 빙고** 워크숍을 참고해주세요. **250page**로 이동합니다.

.....

- **목적** : 적극적으로 참여를 촉진하기
- **대상** : 처음 모여 논의를 시작하고자 하는 그룹 또는 논의 진행에 앞서 원만한 분위기를 형성하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상

6×6 소개



6×6 소개는

질문 또는 미션을 적은 36칸짜리 질문지를 놓고 2개의 주사위를 던져서 나오는 질문에 답하며 서로를 알아가는 워크숍입니다. 참여자들이 앉은 순서대로 돌아가며 자기를 소개하는 방식은 상대의 이야기에 집중하기보다 자신의 순서가 돌아왔을 때 어떤 이야기 할지를 고민하는 경우가 많습니다.

6×6 소개는

주사위로 무작위 질문을 선정하기 때문에 상대의 이야기에 집중하고, 다양한 질문 구성으로 짧은 시간에 부담 없이 서로를 알아갈 수 있는 워크숍입니다.

- **준비물** : 질문 워크시트, 주사위, 포스트잇
- **운영시간** : 약 20분

참고 및 인용

- 더 이음(2015), "서로를 알아가는 주사위 게임 : 6X6 소개", <http://theconnect.or.kr/wp/archives/466>

진행방법

- 1 진행자는 크기 또는 색깔이 다른 주사위 2개, 가로/세로가 6칸씩 구성된 6×6 질문지를 그룹 당 한 세트씩 나눠줍니다.
- 2 6×6 질문지 내 총 36개의 질문/미션의 경우 사전에 참여자의 직업이나 연령을 고려해서 준비하거나 그룹별 궁금한 점을 브레인라이팅(포스트잇)^{32,34page} 워크숍으로 모으는 과정을 거쳐 선정할 수 있습니다.
- 3 그룹 참여자끼리 돌아가며 주사위를 던져서 나오는 칸에 있는 질문에 답하거나 미션을 수행합니다. 주사위1은 가로 칸 숫자, 주사위2는 세로 칸 숫자를 의미합니다.
- 4 시간과 분위기를 고려해 참여자들이 2~3바퀴 돌아가며 다양한 질문에 답할 수 있도록 유도합니다.

질문지 예시

자기자랑 3가지, 자신의 장점과 단점, 지금 하는 일을 시작하게 된 계기 등 개인적인 질문부터 참여계기 등 주제에 관한 질문을 설정할 수 있습니다.

주의사항

- 중복되는 질문이 걸릴 경우 앞서 놓쳤던 답변을 덧붙이거나 다른 질문을 택하기 위해 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.

희망+

- 워크시트를 참여자들이 돌아가며 한 칸씩 채울 수도 있습니다.
- 주제를 환기시키는 질문 또는 다른 참여자들의 성향을 알 수 있는 질문을 배치하면 다양한 이야기가 나올 수 있습니다.

아이스브레이킹을 위한 워크숍 - 6×6 소개

| 6X6 소개 워크시트 | | | | | | |
|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 질문1-1 | 질문1-2 | 질문1-3 | 질문1-4 | 질문1-5 | 질문1-6 |
| 2 | 질문2-1 | 질문2-2 | 질문2-3 | 질문2-4 | 질문2-5 | 질문2-6 |
| 3 | 질문3-1 | 질문3-2 | 질문3-3 | 질문3-4 | 질문3-5 | 질문3-6 |
| 4 | 질문4-1 | 질문4-2 | 질문4-3 | 질문4-4 | 질문4-5 | 질문4-6 |
| 5 | 질문5-1 | 질문5-2 | 질문5-3 | 질문5-4 | 질문5-5 | 질문5-6 |
| 6 | 질문6-1 | 질문6-2 | 질문6-3 | 질문6-4 | 질문6-5 | 질문6-6 |

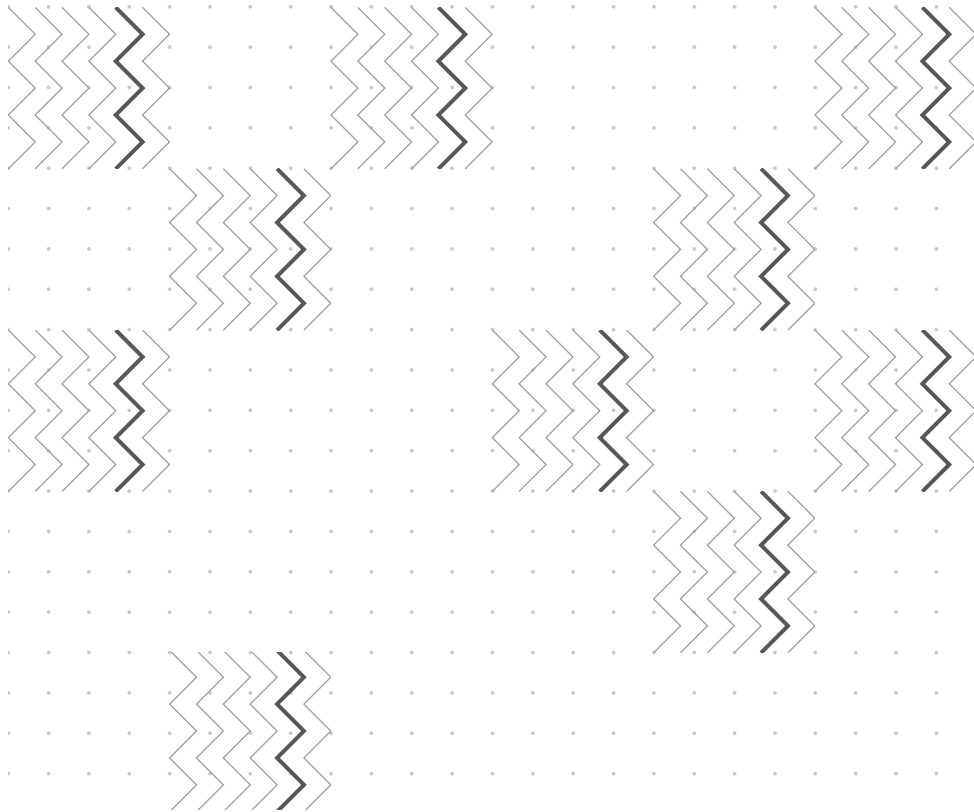
6×6 소개
워크시트 예시

현장사진



시니어드림
페스티벌

뗏목타기





뗏목타기는

참여자끼리 자기소개를 하고, 주제에 대한 그룹의 단합을 도모할 수 있는 워크숍입니다. 뗏목의 형상처럼 각각의 나무들이 연결되어 바다를 헤쳐 나가는 모습을 이미지화해서 각 영역이 의미하는 내용을 그룹 참여자들과 함께 채우는 워크숍입니다. 주제에 따라 그룹의 방향성이나 워크숍의 목표를 사전에 설정하는 워크숍으로도 활용할 수 있습니다.



- **준비물** : 전지, 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 30분

참고 및 인용

- 송창석(2001), "새로운 민주시민교육 방법", 백산서당



진행방법

- 1 진행자는 전지와 필기도구(매직펜)를 그룹별로 나누어 줍니다.
- 2 참여자는 전지에 커다란 뗏목을 그립니다. 뗏목받침 역할을 하는 통나무는 구성원 수만큼 그리고 돛을 달고 수평선을 향해 가는 모습으로 그립니다.
- 3 참여자는 통나무 옆면에 구성원의 이름을 작성하고, 기둥에는 인적사항이나 특징, 관심분야 등을 작성합니다. 돛에는 그룹명을 작성합니다.
- 4 참여자는 수평선 기준으로 하늘 영역에는 추구해야 할 가치 혹은 바람직한 미래상을 정리해 작성하고, 바다 영역에는 위험요소, 장애요인, 문제점 등을 요약해 작성합니다.
- 5 참여자는 포스트잇을 통해 각자가 작성 후 이야기를 나눌 수 있고, 충분히 논의를 거쳐 정리된 대표 문구를 작성할 수도 있습니다.
- 6 참여자는 그룹이 지향하는 방향과 어려움을 정리한 뒤 공유하는 시간을 갖습니다.

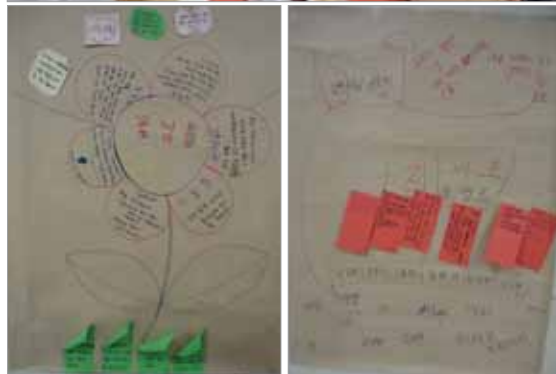
주의사항

- 한 사람이 아닌 모두 함께 작성합니다. 방관자가 생기지 않도록 합니다.
- 글, 그림 등 작성 방법에 한계를 두지 않습니다. 자유롭게 진행하면서 서로의 관심사나 방향을 파악할 수 있도록 합니다.
- 구체적이지 않아도 좋습니다. 상징적인 표현이라도 자유롭게 꺼낼 수 있도록 합니다.

희망+

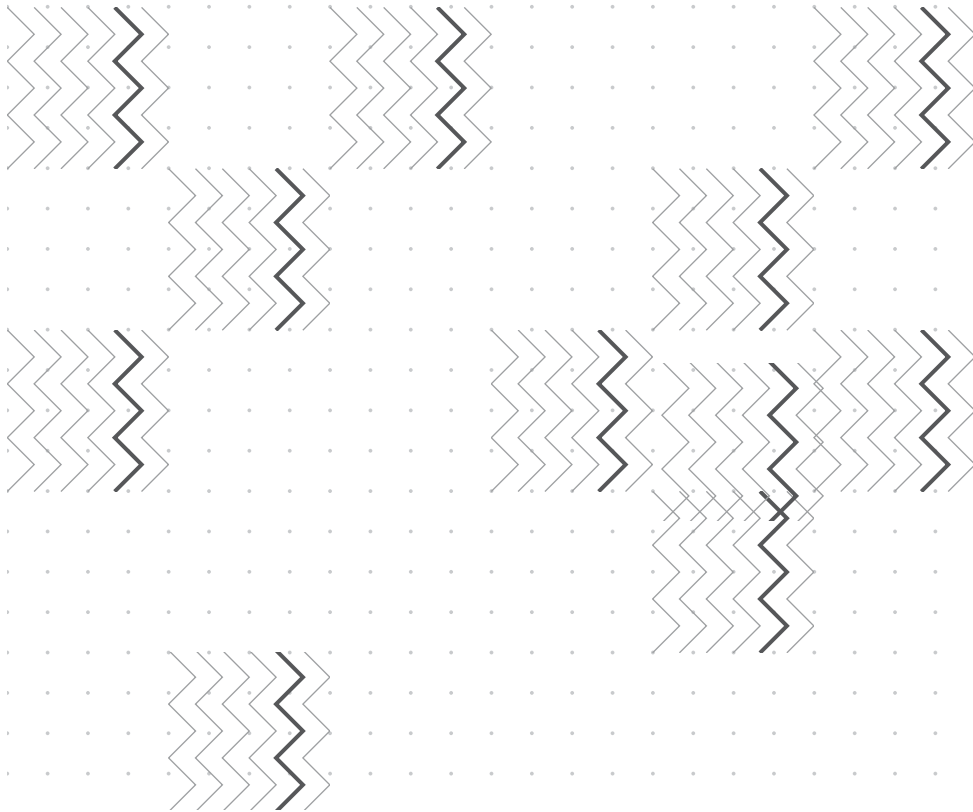
- 뗏목 형태가 아니라 각 항목의 의미를 담은 다양한 형태로 응용해서 활용할 수 있습니다.
- 작성하기 전 간단하게 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅(포스트잇)^{32:34page} 워크숍을 활용해 다양한 키워드 도출할 수 있습니다.
- 주제에 대한 인식이 확산된 후 본격적으로 논의하기 전 그룹별 의지를 밝히는 시간으로 활용할 수 있습니다.
- 공유시간이 부족하다면 논의가 진행되는 장소 벽면에 전시합니다. 지속적으로 서로를 확인하고 의지를 잡아주는 장치로 활용됩니다.

현장사진



마을아카데미

신상빙고



신상빙고는

빙고를 활용해 전체 구성원과 자연스럽게 이야기를 나누는 워크숍입니다. 사전에 질문을 구성한 뒤 질문에 해당하는 참여자를 찾아 빙고칸을 채우고, 번호와 작성된 이름이 매칭이 되었을 때 빙고가 되는 방식입니다. 자리를 벗어나 자유롭게 참여자에게 다가가 편하게 이야기를 나눌 수 있습니다. 분위기 환기하는 데도 도움이 됩니다.

- **준비물** : 빙고종이, 필기도구
- **운영시간** : 약 30분

참고 및 인용

- [시끌벅적하게 하는 아이스브레이킹 게임] 2. 신상빙고, <http://blog.naver.com/kusang52/220808138818>

진행방법

1 진행자는 빈칸이 그려진 빙고종이를 참여자에게 나눠줍니다. 구성원 수에 따라 4×4, 5×5 빙고로 진행해도 됩니다. 빙고 개수에 따라 1~16 또는 1~25까지 숫자를 작성합니다.

2 진행자는 사전에 총 16(4×4)~25개(5×5)의 질문을 준비합니다.

질문 예시

생일 9월인 참여자, 스무살 참여자, 여름에 바다에 다녀온 참여자, 부산에서 온 참여자 등

3 빙고판에 숫자를 작성한 참여자는 자유롭게 돌아다니며 제시된 질문에 해당할 것 같은 참여자를 찾아 자기 소개를 하고 질문합니다.

4 상대방의 대답이 맞아떨어지면, 상대 참여자의 이름을 해당하는 질문번호 칸에 적습니다. 맞지 않았다면, 다른 참여자에게 가서 다른 질문을 던집니다.

5 모두의 빙고종이가 완성이 되면 빙고를 시작합니다.

6 이 때 같은 번호에 같은 이름을 쓴 사람만이 빙고로 인정합니다. 예를 들어 3번 질문이 여름에 바다에 다녀온 사람일 때, 참여자 A와 B가 다녀왔어도 참여자 A를 작성한 참여자만 이름을 지울 수 있습니다. 이름이 불린 참여자 A에게 다른 번호와 이름을 부를 수 있는 기회를 줍니다.

7 빙고를 먼저 달성한 참여자가 우승한 것으로 마무리합니다.

주의사항

- 사전 질문은 정확한 대상자가 나올 수 있도록 설정합니다.
- 참여자 전체가 적극적으로 참여할 수 있도록 독려합니다.
- 상대를 비하하거나 부정적인 질문은 피합니다.
- 시간이 지체되지 않도록 참여자에게 시간을 환기시켜줍니다.

희망+

- 주제에 대한 생각을 묻는 질문을 배치하거나 다양한 관심사를 드러내는 질문을 배치합니다. 주제나 상황에 따라 적절하게 활용하세요.
- 참여자 전원의 네트워킹을 위한 워크숍으로는 첫인상 게임 [70page](#) 워크숍을 활용해도 됩니다.

현장사진



청소년 워크숍



아이디어 확장을 위한 워크숍

#KJ발상법 #SCAMPER기법 #만다라트기법 #만대문제게임

아이디어 확장을 위한 워크숍

자유롭게 다양한 방식으로 아이디어를 쏟아내고, 발산하는 워크숍입니다. 포스트잇, 워크시트를 활용해 아이디어를 떠올리고, 확장시키고, 발전시킵니다. 아이디어를 넓히는 워크숍을 KJ 발상법, SCAMPER 기법, 만다라트 기법, 반대문제게임 중심으로 소개합니다.

아이디어 확장을 위한 워크숍은

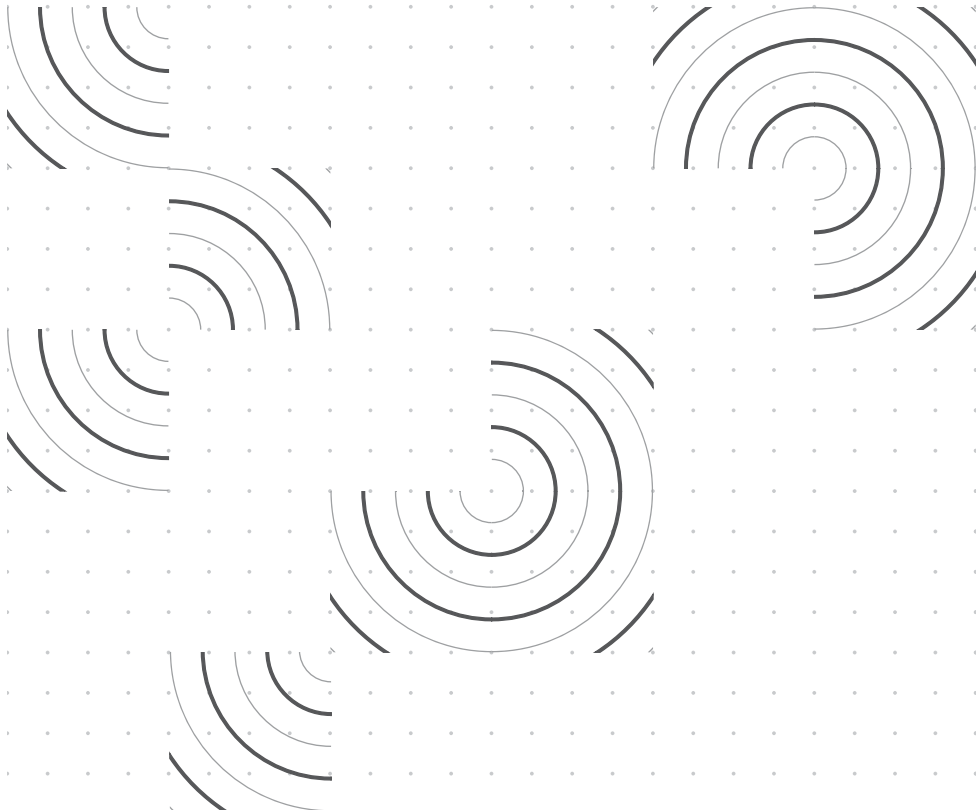
다음 네 가지 원칙을 지키도록 합니다. 진행자는 과도한 비판이나 평가를 삼가고, 참여자가 엉뚱한 이야기도 자유롭게 나올 수 있는 분위기를 형성해야 합니다. 또한 질보다 양으로 가능한 많은 아이디어를 도출하고, 두 개 이상의 아이디어를 결합해 새로운 것을 만들거나 다른 참여자의 아이디어에 의견을 추가/보완해 제안하도록 참여자를 독려합니다.

- 일상 관찰을 통한 브레인스토밍 발상으로 키워드, 아이디어를 수집해 분류하고자 한다면 **KJ 발상법**을 참고하세요. 256page로 이동합니다.
- 6가지 체크리스트를 활용해 아이디어를 확장하고 싶다면 **SCAMPER 기법**을 참고하세요. 262page로 이동합니다.
- 목적 달성을 위한 다양한 아이디어를 도출하고 싶다면 **만다라트 기법**을 참고하세요. 268page로 이동합니다.
- 목적과 반대되는 아이디어를 도출해 새로운 아이디어를 모색하고 싶다면 **반대문제게임**을 참고하세요. 274page로 이동합니다.

.....

- **목적** : 다양한 아이디어 확장하기
- **대상** : 다양한 방식으로 서로의 아이디어를 공유하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상

KJ 발상법



KJ 발상법은

문화인류학자인 가와기타 지로 전 일본 동경공업대학 명예교수가 만든 발상법으로 일상에서 새로운 해석을 창출하기 위한 방법을 연구하던 중 만들어졌습니다. 다양한 키워드, 아이디어를 모아 분류하고 묶어내며 새로운 아이디어를 도출합니다.

- **준비물** : 전지, 포스트잇 3~5종, 필기도구
- **운영시간** : 약 50분

참고 및 인용

- KJ METHOD - KJ법, <https://blog.naver.com/allyzee/100033393503>
- 아이디어발상법, <http://lms.cuk.edu/webContents/AC/AC203/17/05/01/pg04.html>
- <아이디어정리방법론> KJ법, <http://blog.daum.net/nagaiaida/8182904>

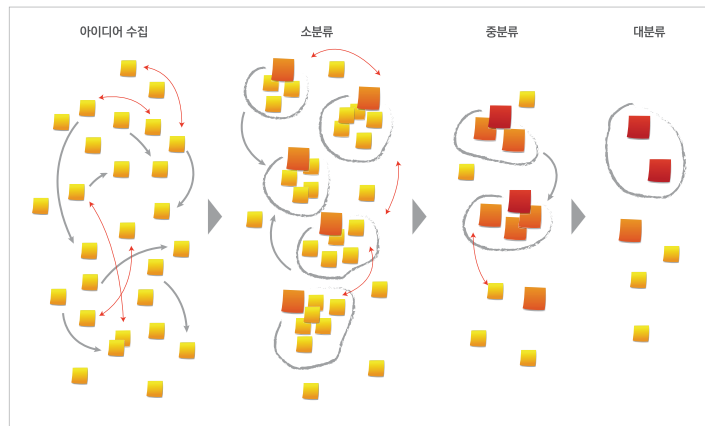
진행방법

- 1 진행자는 그룹별 전지 1장과 포스트잇을 나눠줍니다. 하나의 포스트잇에는 하나의 키워드를 작성하고, 이 때 키워드는 사전 토론을 거쳐 나온 참여자의 기억, 경험을 적을 수 있습니다.
- 2 참여자는 약 10~15분내 주제에 관한 키워드를 최대한 많이 작성(1인당 최소 5개 이상의 키워드 작성)하고, 모두 볼 수 있도록 나열합니다.
- 3 참여자는 키워드를 분류하기 전 다른 참여자들의 키워드를 확인합니다.
- 4 참여자는 키워드 분류 작업을 합니다. 비슷한 키워드를 소그룹으로 나누고, 각 소그룹을 대표 키워드 또는 공통적인 내용을 작성해 붙입니다.
- 5 그 다음 소그룹 옆 또 다른 소그룹을 다시 중그룹으로 분류합니다. 어떤 그룹에도 속하지 못한 키워드를 확인해 중그룹을 만듭니다. 마지막으로 같은 방식으로 옆 영역에 대그룹으로 분류하는데, 이 때 어디에서 속하지 못하는 키워드는 그대로 둡니다.
- 6 참여자는 다양한 키워드들과 소그룹, 중그룹, 대그룹으로 분류된 상태를 확인하고, 키워드 간 의미관계를 그림으로 나타냅니다. 인과관계는 '→'로 연결 짓고, 전혀 영향을 끼치지 않고 있다면 '↔' 표시로 키워드 간 관계성을 표시합니다.
- 7 그룹으로 묶을 때 전체 키워드를 다시 확인하면서 해당 키워드를 대체할 표현이 없는지 확인하고, 추가로 필요한 키워드는 작성합니다. 마지막으로 그룹의 공통적인 내용을 표현할 수 있는 그룹을 묶어내 대표 키

워드를 작성합니다.

8 최종적으로 내용을 도표화 또는 문장화해서 공유합니다.

KJ 발상법
진행 예시



주의사항

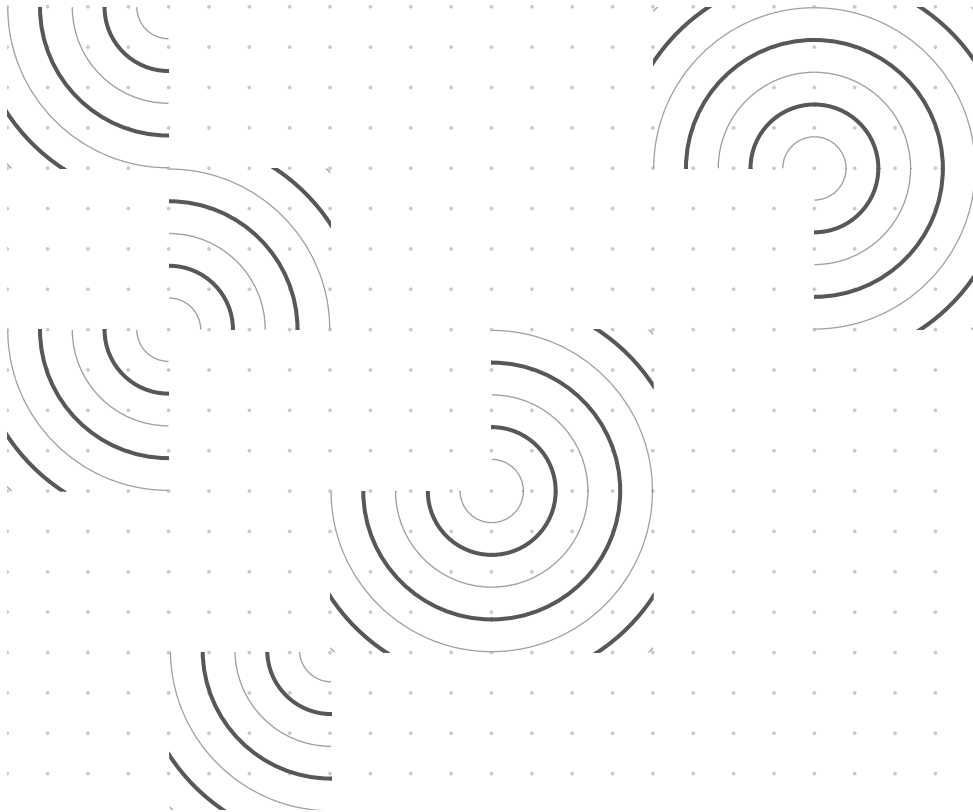
- 키워드를 수집할 때 주제와 직접 관련 있는 것뿐만 아니라 약간 관련있는 정보까지 모두 모읍니다.
- 키워드의 표면적 유사성보다 표현하려는 의미, 추구하는 방향 위주로 모읍니다.
- 그룹을 대표하는 키워드를 정리하기 어려울 때 모아놓은 키워드들을 반복적으로 읽으면서 해당 키워드들을 설명할 수 있는 문장으로 표현합니다.
- 지나치게 분류하는 데 많은 시간을 할애하지 않습니다. 오히려 신속하게 진행한 뒤 다시 수정하고, 정리하는 방향으로 유도합니다.
- 참여자 간 의견이 달라도 수용 가능한 분위기를 조성합니다. 분류방식이 전혀 다른 참여자가 있다면, 독자적으로 작업할 수 있도록 키워드 자체를 복사해서 활용하고, 최종 작업결과를 놓고 적절하게 선택할 수 있도록 합니다.

희망+

- 다양한 키워드 도출을 위해 말 대신 글로 아이디어를 모으는 브레인라이팅^{32page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.
- 그룹별로 묶어내는 작업을 할 때 단계별, 그룹별로 다른 색상의 포스트잇을 활용하면 한 눈에 보기 쉽습니다.
- 작은 단위에서 큰 단위로 생각을 뻗어나가는 발상법인데, 이를 뒤집어 큰 문제를 설정하고 세부적인 아이디어로 발산할 수도 있습니다.



SCAMPER 기법



SCAMPER 기법은

광고업자 알렉스 오스본(Alex Osborn)이 창안한 브레인스토밍 기법을 밥 에이벌(Bob Eberle)이 재구성해 발전시킨 발상법으로 아이디어를 창출하기 위한 체크리스트 기법입니다.

- **준비물** : 워크시트 또는 전지와 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 50분

참고 및 인용

- 김병희(2014), "아이디어 발상법", 커뮤니케이션북스
- 아이디어 발상법 2. 스캴퍼(SCAMPER), 스캴퍼 예시, <http://bcompany.or.kr/100191826718>
- 창의적 사고 기법 - 스캴퍼(SCAMPER), <http://blog.daum.net/khun29/9030238>

진행방법

- 1 그룹이 아이디어를 도출하고 싶다면, 전지에 6개의 칸을 나누고, 아래 분류에 따라 포스트잇에 아이디어를 작성해 자유롭게 이야기를 나누며 정리합니다.
- 2 개인이 아이디어를 도출하고 싶다면, 참여자에게 6가지 체크리스트가 적힌 워크시트를 나눠줍니다. 워크시트가 없을 경우에는 아래의 분류에 따라 답합니다.

6가지 체크리스트

- 기존의 것을 다른 것으로 대체하면 어떻게 될지 생각해봅니다.

질문 예시

A를 B로 대체하면 어떨까요?

S : 대체하기

(Substitute)

순서, 역할, 시간, 장소 등을 다른 것으로 바꿔보면 어떨까요?

사례

젓가락의 재질을 나무로 대체한 나무젓가락

휴대성을 높이기 위해 다른 재질로 바꾼 종이컵

고기를 대신하는 콩고기 등

- 두 가지 이상의 것들을 결합해봅니다.

예시

~와 ~를 결합한다면?, 통합한다면?

C : 결합

(Combine)

이질적인 단어끼리 결합하면?

사례

복사, 팩스, 스캔 기능을 결합한 복합기

스키와 서핑을 결합한 수상스키

아이브로우 브러시 끝에 스크류 브러시를 달아놓은 상품 등

- 어떤 것을 다른 분야의 조건이나 목적에 맞게 조정(응용)해 봅니다.

예시

A를 B에 응용하거나 다르게 조정하면 어떨까요?

A : 응용

(Adapt)

~와 다른 것이 어떻게 적용될 수 있을까요?

사례

식물의 엉덩퀴를 응용한 부채식 식물 벨크로

담쟁이덩굴에서 응용한 철조망 등

| | |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>• 어떤 것의 특성/모양을 변형/확대/축소해 새로운 것을 생성해봅니다.</p> | |
| <p>M : 변형 (Modify), 확대 (Magnify), 축소 (Minify)</p> | <p>예시 색, 형태 등을 바꾼다면? ~을 더 가볍게 혹은 강하게 한다면? 사례 선풍기를 축소시킨 휴대용 선풍기 두께는 줄이고 화면은 크게 확대한 패널 모니터 등</p> |
| <p>• 다른 용도로 사용될 가능성을 생각해봅니다.</p> | |
| <p>P : 다르게 활용하기 (Put to other uses)</p> | <p>예시 ~을 다른 용도로 사용한다면? 기존의 방법과 다르게 처리할 수는 없을까요? 사례 열차, 유람선을 이용한 음식점 차음 용도와는 다르게 활용한 포스트잇 등</p> |
| <p>• 어떤 것의 일부분을 제거해봅니다.</p> | |
| <p>E : 제거 (Eliminate)</p> | <p>예시 ~가 없어도 할 수 있는 것은? ~을 생략하면 어떨까요? 사례 자동차 지붕을 제거해서 만든 오픈카 자판을 없앤 스마트폰 등</p> |
| <p>• 주어진 것의 순서나 모양을 거꾸로 바꾸거나 다시 배열해봅니다.</p> | |
| <p>R : 뒤집기 (Reverse), 재배열 (Rearrange)</p> | <p>예시 ~의 역할/순서를 바꾼다면? 원인과 결과를 바꾸면 어떻게 달라질까? 사례 바닥과 뚜껑을 뒤집어 놓은 마요네즈, 케첩 용기 병어리장갑과 발가락 양말 등</p> |

- 3 참여자는 질문에 따라 다양한 아이디어를 주제와 결합해 응용하면서 생각을 정리합니다.
- 4 참여자는 정리된 아이디어들을 공유하면서 상호보완하는 작업을 거칩니다.

주의사항

- SCAMPER 발상에 자신의 생각이 지나치게 얽매이지 않도록 합니다.
- 주제에 대한 배경지식은 사전에 어느 정도 습득할 수 있도록 합니다.

희망+

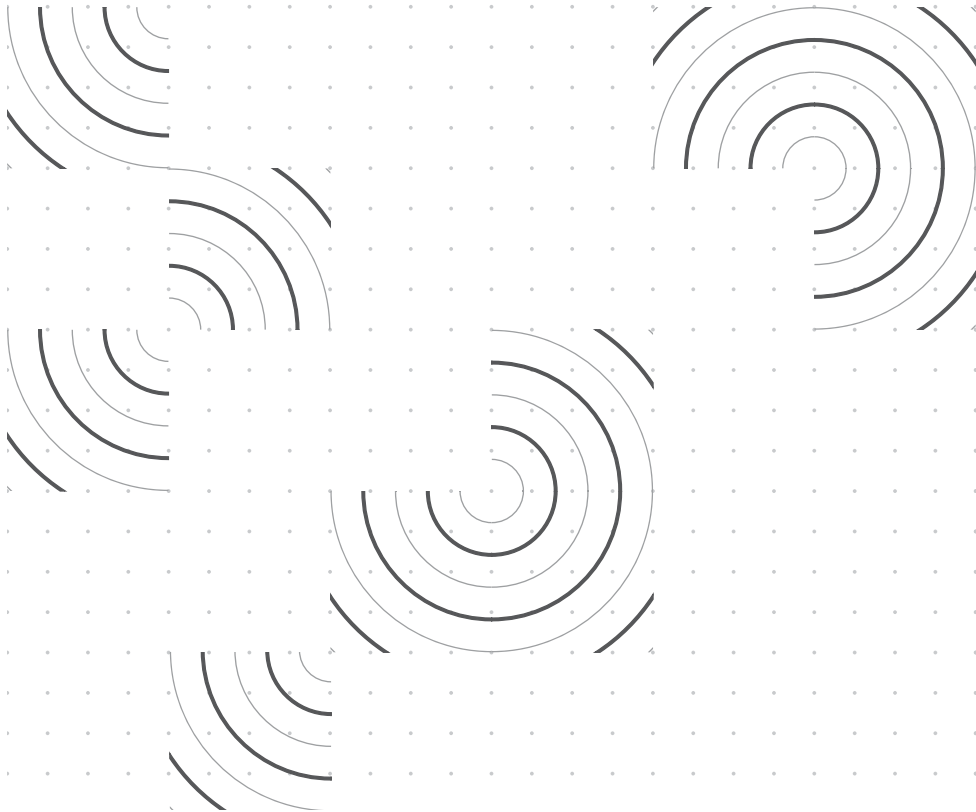
- 논의 전 상상력을 촉진시키는 아이스브레이킹 워크숍(초상화 그리기 ^{158page}, 제약조건 날리기 ^{128page} 등)를 활용하면 좋습니다.
- 공동의 주제나 문제를 선정한 후 이를 해결하기 위한 다양한 아이디어 발상법으로 활용하기 좋습니다.
- 도출된 아이디어를 지속가능평가 ^{52page} 워크숍을 활용해 지속가능성 관점에서 점검할 수 있습니다.



워크숍 활용설명서



만다라트 기법



만다라트(Mandal-Art) 기법은 일본의 디자이너 이마이즈미 히로아키가 1987년 창안한 발상 기법입니다. 본질을 뜻하는 'Manda'와 소유를 뜻하는 'la'가 결합한 'Manda+la'는 '목적에 달성하다'는 뜻이고, 'Mandal+Art'는 '목적에 달성하는 기술 또는 그 틀'을 일컫는 기법입니다.

'만다라'는 반복되는 원과 네모, 연꽃무늬 등으로 깨달음의 경지를 표현한 불화이기도 합니다. 목표를 계획하거나 아이디어를 구체화할 때 유용하게 활용할 수 있습니다.

- **준비물** : 워크시트 또는 종이, 필기도구
- **운영시간** : 약 50분

참고 및 인용

- 김미영, 오타니 쇼헤이의 성공비결, 한겨레, 2017.01.19.
- [20대의 삶을 업그레이드 하자] 만다라트 기법 편(feat.오타니 쇼헤이), <http://blog.daum.net/khun29/9030238>
- 아이디어 발상법 6. 만다라트 기법 (Mandal-Art), <http://bcompany.or.kr/220688324428>

진행방법

- 1 진행자는 준비된 워크시트를 참여자에게 나눠줍니다.
만약, 워크시트가 없을 때에는 직접 그려서 활용할 수 있습니다.
- 2 개인별 진행할 때 A4 용지, 그룹별로 진행할 때 전지와 포스트잇을 활용합니다.
- 3 참여자는 전지(또는 워크시트)에 가로와 세로 9칸씩 모두 81칸의 정사각형을 그립니다.
- 4 참여자는 제일 가운데 사각형에 핵심목표를 쓰고, 이를 둘러싼 8개의 사각형에 그 목표를 현실화하는 아이디어를 작성합니다.
- 5 목표는 공통의제이거나 가장 해결하고 싶은 문제가 될 수 있습니다. 주제에 따라 다양하게 활용합니다.
- 6 8개의 사각형에 작성된 아이디어를 다시 각각 8개의 핵심목표로 설정해 나머지 칸의 중심에 작성합니다. 각각의 핵심목표를 중심으로 현실화 할 아이디어를 8개씩 작성합니다. 이렇게 작성하면 우선순위를 선정하기 쉽고, 아이디어를 세분화해 명확하게 계획을 세울 수 있습니다.
- 7 참여자는 작성을 완료하면 그룹에서 공유해 실천 의지를 다질 수 있습니다.

만다라트 기법
워크시트

| | | | | | | | | |
|--|------------|--|------------|------------|------------|--|------------|--|
| | | | | | | | | |
| | 세부목표 #1 | | | 세부목표 #2 | | | 세부목표 #3 | |
| | | | | | | | | |
| | | | 세부목표 #1 | 세부목표 #2 | 세부목표 #3 | | | |
| | 세부목표 #8 | | 세부목표 #8 | 핵심 목표 | 세부목표 #4 | | 세부목표 #4 | |
| | | | 세부목표 #7 | 세부목표 #6 | 세부목표 #5 | | | |
| | | | | | | | | |
| | 세부목표 #7 | | | 세부목표 #6 | | | 세부목표 #5 | |
| | | | | | | | | |



주의사항

- 최대한 8칸을 전부 채우도록 합니다. 사소한 아이디어나 실천 이라도 괜찮습니다.
- 계획을 세운 후 반드시 실천할 수 있도록 장치를 마련합니다. 가볍게 다짐이나 실행지수를 논의해볼 수 있습니다.
- 그룹에서 진행할 경우 충분히 이야기를 나누면서 키워드를 정리하도록 합니다.
- 진행방법을 한 번에 설명하지 않고, 처음에 9칸을 작성한 후 과정을 나누어 설명할 수도 있습니다.

희망+

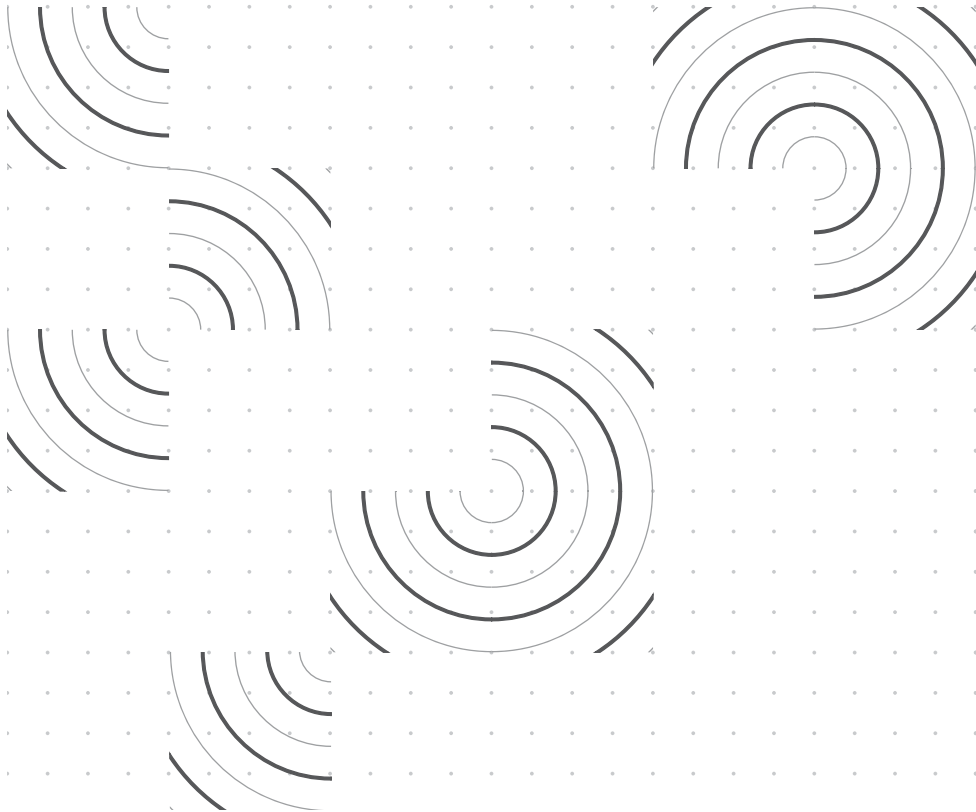
- 만다라트 기법 활용 전 브레인스토밍이나 브레인라이팅 ^{32page}을 통해 작성할 키워드들을 최대한 많이 떠올려보면 좋습니다.
- 가치 키워드를 작성하더라도 그에 따른 실천 아이디어들이 불기 때문에 다양한 관점을 확인할 수 있습니다.
- 각 칸에 적힌 키워드 간 상관관계와 배치를 조망하면서 주제에 대해 전체적으로 다시 생각할 수 있습니다.
- 문제-원인 관계로도 작성할 수 있습니다. 중심문제 따른 8가지 원인을 작성한 뒤 원인의 원인까지 도출해볼 수 있습니다. Why-Why-Chain ^{46page} 워크숍을 변형해서 활용할 수도 있습니다.
- 자기 이름을 중심으로 나를 표현하는 8가지 키워드를 도출하고 해당 키워드에 대한 아이디어를 작성할 수도 있습니다.
- 작성 완료 후 구체적인 실행계획을 위해 오감액션플래닝 ^{142page} 또는 SMART 실행계획 ^{226page} 워크숍을 활용할 수 있습니다.



워크숍 활용설명서



반대문제게임



반대문제게임은

현재의 문제와 반대되는 문제의 해결방안을 떠올리면서, 현재의 해결방안이 유용한 것인지, 무엇이 부족한지를 점검하며 새로운 아이디어를 도출하는 워크숍입니다. 공통의제나 해결하고자 하는 문제가 설정된 상황에서 해결을 위한 다양한 아이디어를 떠올릴 수 있습니다.

- **준비물** : 전지, 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 30분

참고 및 인용

- 데이브 그레이, 서니 브라운, 제임스 매카누포(2016), "게임스토밍", 한빛미디어
- 더이음(2013), "역발상으로 해결책을 찾아라 : 반대문제게임", <http://theconnect.or.kr/wp/archives/477>

진행방법

- 1 참여자는 전지 가운데 설정된 의제 또는 해결하고자 하는 문제를 작성합니다.
- 2 참여자는 의제와 전혀 반대되는 아이디어를 자유롭게 상상해 포스트잇에 작성합니다. 예를 들어 비영리단체 회원모집이 의제라면, ‘현재 회원들이 어떻게 하면 다 탈퇴 수순을 밟을까’ 라는 질문에 관한 아이디어를 모읍니다. 반대문제는 명확해야 합니다.
- 3 참여자는 한 명씩 돌아가며 이야기를 나눕니다.
- 4 그룹별 전지는 부착하는 방식으로 진행하거나 모두 함께 이야기를 나누는 방식으로 진행할 수 있습니다.
- 5 해결책을 찾는 것이 아니라 아이디어를 최대한 많이 떠올리는 방식으로 진행합니다 이 과정을 통해 새롭게 발견한 내용에 대해 함께 이야기를 나누며 마무리합니다.

주의사항

- 틀린 아이디어는 없습니다. 최대한 많은 아이디어를 낼 수 있도록 합니다.
- 실행 가능성이 부족해도 괜찮습니다. 자유롭게 상상할 수 있도록 합니다.

희망+

- 논의가 끝난 후 본래 문제를 새롭게 접근해보는 브레인라이팅(전지)^{32.40page} 워크숍을 진행해도 좋습니다.





점검을 위한 워크숍

#PMI기법 #SWOT분석 #인터뷰 #자문

점검을 위한 워크숍은

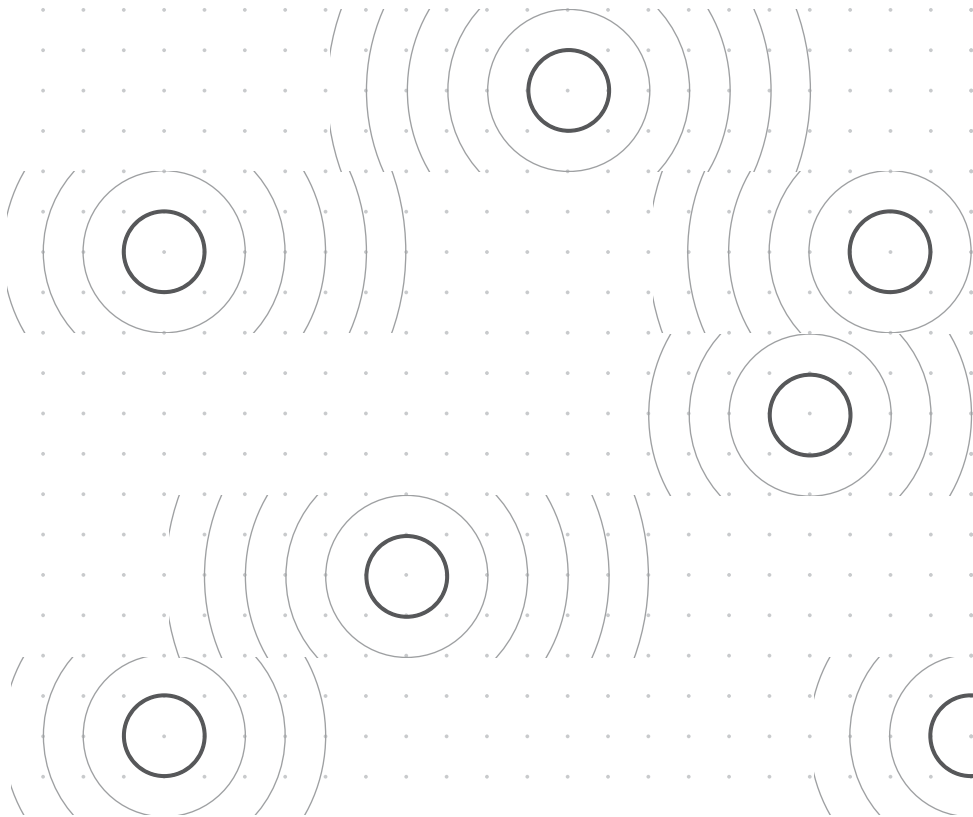
주제에 대한 우리가 처한 상황 또는 주변 상황을 분석할 때 활용하는 워크숍입니다. 점검 항목에 따라 아이디어를 도출하거나, 우리의 강점/약점 분석을 통해 새로운 대안을 모색할 수 있습니다. 이와 비슷한 방식으로는 장단점찾기^{84page} 워크숍과 지속가능성평가^{52-54-60page} 워크숍, Why-Why-Chain^{46page} 워크숍이 있습니다.

- 활동의 긍정적인 부분, 부정적인 부분, 인상적인 부분으로 나눠 정리하고 싶다면 **PMI 기법**을 확인해주세요. ^{280page}로 이동합니다.
- 우리가 처한 내적, 외적 상황을 강점, 약점, 기회, 위협 분류로 분석하고 싶다면 **SWOT 분석**을 활용합니다. ^{286page}로 이동하세요.
- 전문가나 참여자에게 직접 의견을 청취하고 싶다면 **인터뷰, 자문** 페이지를 참고하세요. ^{292page}로 이동해주세요.

.....

- **목적** : 아이디어 점검하고 상황을 분석하기
- **대상** : 도출된 자원에 대한 점검 또는 현재 상황에 대한 객관적인 분석이 필요한 그룹
- **참가인원** : 1개 그룹(4~6명) 이상

PMI 기법



PMI 기법은

여러 아이디어를 평가해 하나를 골라내는 방법으로, 각각의 아이디어에서 좋은 점(Plus), 나쁜 점(Minus), 흥미로운 점(Interest)을 나눠 생각한 후 아이디어를 평가하는 기법입니다. 처음에는 부족한 아이디어라 해도 장점을 빠뜨렸을 수도 있고, 좋은 아이디어에 단점을 놓칠 수도 있는데 이러한 부분을 보완할 수 있습니다.

- **준비물** : 그룹-전지/개인-워크시트 또는 종이, 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 30분

참고 및 인용

- 최한경, 재미있는 PMI 생각놀이, 전북도민일보, 2012.02.23.
- [스크랩]PMI기법의 정의와 적용, <http://blog.daum.net/1708h/2148>
- 다양한 교수기업과 동아시아사(2) - PMI 기법, http://www.vivasam.com/fountain_html/contents/20130627/eastasia2-1.html

진행방법

- 1 진행자는 PMI의 의미를 설명합니다. 좋은 점(Plus), 나쁜 점(Minus), 흥미로운 점(Interest)에 따라 제시된 아이디어를 작성합니다.
- 2 그룹별로 진행한다면 전지 가운데 삼각형을 크게 그립니다. 가운데에 그룹 이름을 적고, 위쪽 삼각형에 아이디어의 장점, 활동에서 좋았던 점을 작성합니다.
- 3 왼쪽 삼각형에는 아이디어의 단점, 활동에서 나빴던, 개선해야할 점을 작성합니다.
- 4 오른쪽 삼각형에는 흥미로운 점과 재밌었던 점, 느낀 점 등 하고 싶은 이야기를 작성합니다.
- 5 참여자는 각 항목별로 작성합니다. 각자 혹은 그룹원이 함께 논의하면서 포스트잇에 작성해도 됩니다.
- 6 작성이 완료되면 그룹 참여자가 함께 확인 후 전체와 공유하는 시간을 갖습니다. 개인별로 작성했을 때에는 그룹 내에서 공유하는 시간을 갖습니다.

주의사항

- 아이디어를 산출할 때, 좋은 점, 나쁜 점, 흥미로운 점을 철저히 분리해 생각합니다. 여러 요인이 혼합된 상황에서 하나씩 단계를 거치면서 냉철하게 사고할 수 있도록 독려합니다.
- 객관적인 평가가 아닌 주관적 평가로 최대한 서로 의견을 나눕니다.

PMI 기법
워크시트



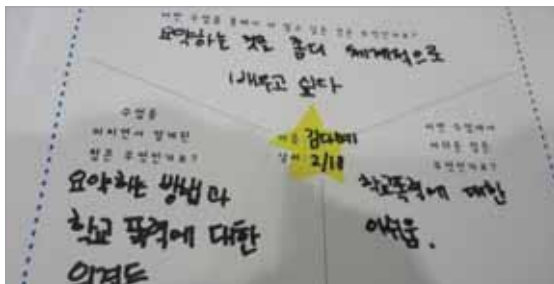
희망+

- 워크숍이나 교육에서 느낀 점을 PMI 기법을 활용해 의견을 청취합니다. 이 경우 장점은 좋았던 점, 단점은 좋지 않았던 점, 흥미로운 점은 재미있었던 점으로 치환해 작성합니다.
- 교육이나 프로젝트의 마지막으로 진행할 경우 설문지로 받을 수 없는 이야기를 받을 수 있습니다.
- 반드시 삼각형일 필요는 없습니다. 참여자가 구분하기 쉽게 구획을 나눠 진행해도 좋습니다.

현장사진



주민상상
워크숍



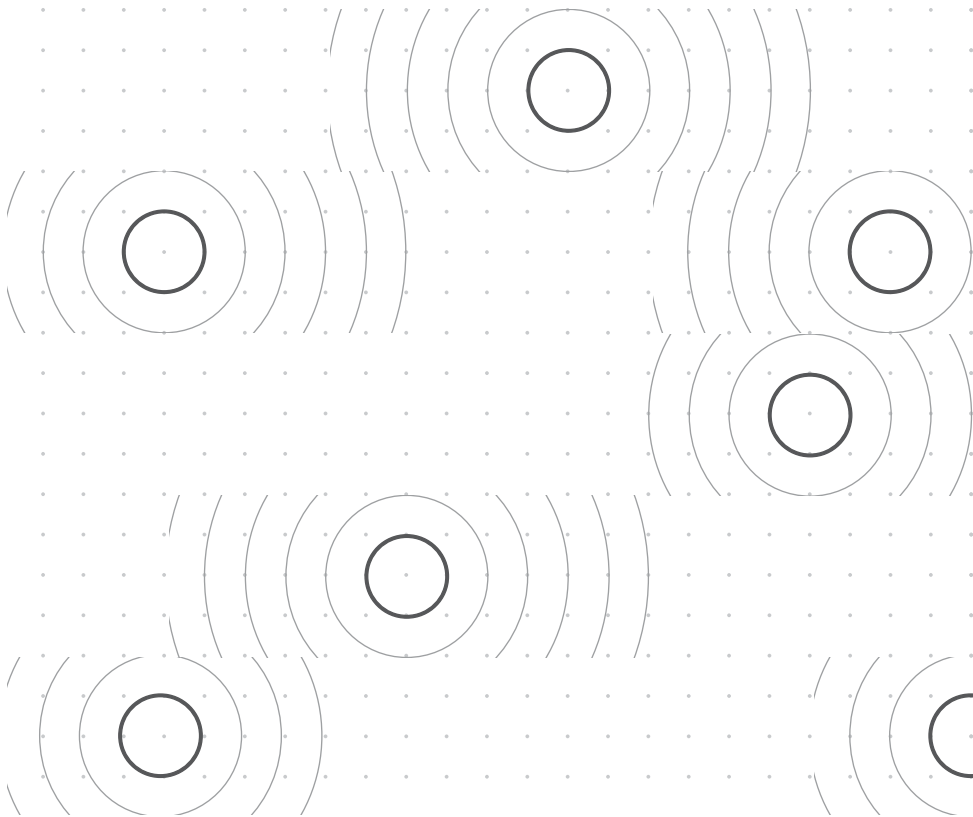
희망별



워크숍 활용설명서



SWOT 분석



SWOT 분석은

강점(Strength), 약점(Weakness), 기회(Opportunity), 위협(Threat)의 머리글자를 모아 만든 단어로 경영전략을 수립하기 위한 분석 도구입니다. 내부 요인을 분석하는 강점/약점 영역, 외부 환경을 분석하는 기회/위협 영역으로 나뉩니다. 주로 강점과 기회(SO)분석, 강점과 위기(ST)분석, 약점과 기회(WO)분석, 약점과 위기(WT)분석의 네 가지 방법으로 분석합니다.

형식 자체는 간단하지만 각 형식을 채우기 위해서는 엄청난 시간과 노력을 필요로 합니다. 가장 어려워하는 부분은 강점/약점과 기회/위협의 구분인데, 강점과 약점은 내부 역량으로 특정 사업에만 해당하는 영역이고, 기회와 위협은 외부 환경으로 주제와 관련한 많은 사업에 해당하는 영역입니다.

- **준비물** : 워크시트 또는 전지, 포스트잇, 필기도구
- **운영시간** : 약 50분

참고 및 인용

- SWOT분석 제대로 이해하기, <https://brunch.co.kr/@choihs0228/35>
- [마케팅 프로세스] 5. SWOT 분석: 강점, 약점, 기회, 위협, <http://zekesnote.tistory.com/116>

진행방법

1 개인이 작성할 때 워크시트(A4)를 출력하거나 직접 그려서 진행하고, 그룹으로 작성 할 때에는 전지에 직접 그려서 포스트잇으로 의견을 모으는 방식으로 진행합니다.

2 참여자는 강점과 약점, 기회와 위협으로 나누어진 칸에 해당하는 내용을 작성합니다.

강점과 약점은 내부 요인으로 자신 또는 우리 그룹이 잘하는 것과 못하는 것을 작성합니다.

기회와 위협은 외부환경으로 우리가 속한 시장 환경에서 유리한 점과 불리한 점을 도출합니다.

3 작성이 완료되면 도출된 자료를 토대로 SWOT 분석을 진행합니다.

4 분석 방법은 다음과 같습니다.

SO(강점을 갖고 기회를 살리는 전략)

강점을 살려낼 만한 시장 기회는 어떤 것인가?

장점을 갖고 외부환경의 기회를 활용하려면 어떻게 해야 하는가?

SW(강점을 갖고, 위협을 회피하거나 최소화하는 전략)

강점을 살려서 직면한 위협을 어떻게 회피할 수 있을까?

WO(약점을 보완해 기회를 살리는 전략)

약점 때문에 기회를 잃지 않으려면 어떻게 해야 하는가?

약점을 보완할 것인가?

포기할 것인가?

WT(약점을 최대한 강점으로 살려서 위협을 회피하는 전략)

약점과 위협이 충돌하여 발생할 최악의 사태를 피하기 위해 어떻게 해야 하는가?

위협을 막으려면 어떤 약점을 개선해야 하는가?

- 5 정리된 내용을 바탕으로 분석을 진행하고, 어떻게 장점으로 보완할 수 있을지 생각해봅니다.

분석 및 정리를 촉진하는 질문 예시

1. 우리는 무엇을 할 수 있는가?

- 우리의 역량(강점, 약점)에 대한 질문
- 강점/약점 변수 : 사람, 자원, 정보, 시간, 이미지 등

2. 우리는 무엇을 하고자 하는가?

- 조직 및 사업의 가치에 대한 질문

3. 우리가 무엇을 하게 될 것인가?

- 외부의 기회와 위협에 대한 질문
- 기회/위협 변수 사회, 경제, 정치, 시장, 경쟁, 기술, 정보, 고객 등

4. 다른 사람은 우리가 무엇을 하기를 기대하는가?

- 이해 관계자의 기대에 대한 질문

- 6 위 답변을 통해 그룹이 하고 싶은 일과 할 수 있는 일의 차이, 할 일과 할 수 없는 일, 해야만 하는 일을 결정합니다. 참여자들은 내용을 정리해 공유하는 시간을 갖습니다.

주의사항

- 참여자들이 많이 어려워하는 분석 방법입니다. 강점/약점과 기회/위협을의 차이를 작성 중에도 계속 질문을 던지면서 작성을 촉진합니다.
- 기회와 위협 요소에는 통제 가능한 내부 요인을 포함하지 않습니다.
- 4가지 요소에 가정적인 시나리오를 포함하지 않고 현재 상황에 집중합니다.
- 작성은 각각의 영역에 별개로 진행하되 작성 후에는 반드시 강점과 기회/위협, 약점과 기회/위협으로 분석까지 진행합니다. 각 분석 항목을 별도로 마련하면 자연스럽게 분석할 수 있습니다.

희망+

- 장단점찾기^{84page} 워크숍이나 PMI 기법^{280page}으로 변형해서 진행할 수 있습니다.
- 바로 항목을 채우기 어려울 경우 충분히 조사 시간을 갖도록 합니다. 그룹에서 하고자 하는 방향에 대한 사전 조사를 독려합니다.
- 실행계획이나 활동모임의 객관적인 상황을 점검하는 데 도움이 되며, 일정 항목에 맞춰 다양한 정보를 분류해봄으로써 보다 논리적으로 판단할 수 있도록 도움을 줍니다.
- SWOT 분석 전후로 시나리오 작성하기^{96page} 워크숍과 사업계획서 작성하기^{104page}를 배치하면 보다 효율적으로 사업계획을 정비할 수 있습니다.

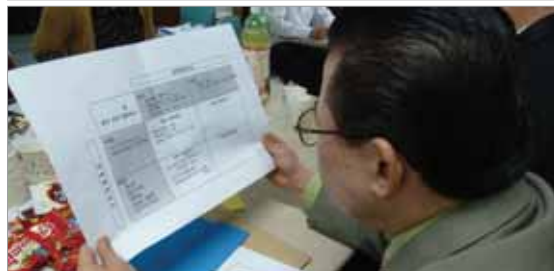
SWOT 분석
워크시트

| | | |
|----------|--------------------------|-----------------------|
| 내부 요인 | Strength 강점 | Weakness 약점 |
| | Opportunity 기회 | Threat 위협 |

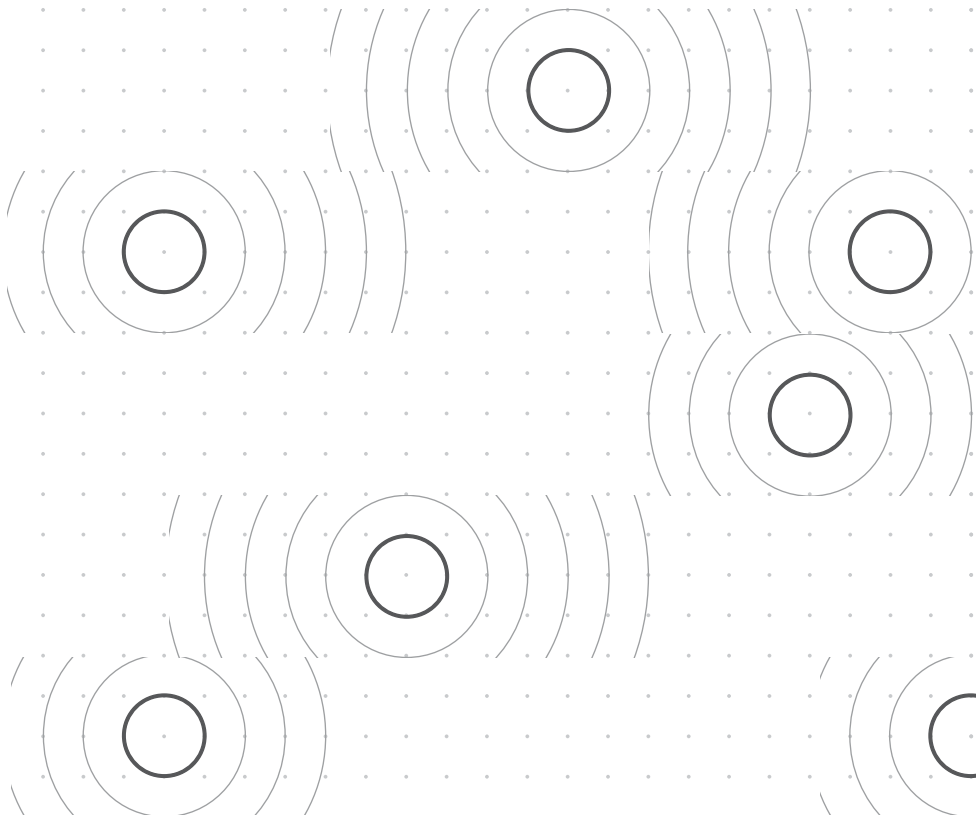
현장사진



마을만들기



인터뷰, 자문



인터뷰, 자문은

대화를 통해 상대방의 이야기로 콘텐츠를 구성하는 인터뷰와 전문가나 활동가, 관련자에게 프로젝트 관련 조언을 구하는 자문 활동이 있습니다. 프로젝트 중에도 참여자들과 전문가를 연결지어 자문을 받는 순서를 배치하거나 프로젝트 마무리에도 인터뷰와 자문을 적절하게 활용해서 피드백을 취합니다.

- **준비물** : 녹음기, 메모지, 필기도구 혹은 노트북
- **운영시간** : 약 60~120분

진행방법

- 1 진행자는 인터뷰나 자문이 필요한 부분이 무엇인지 명확하게 정리합니다. 알고자 하는 부분, 부족한 부분을 명확하게 정리한 후에 인터뷰나 자문 대상자를 선정합니다. 프로젝트 관련 핵심 키워드를 선정해서 가장 부합하는 전문가 또는 활동가를 찾아 인터뷰, 자문 요청을 구합니다.
- 2 인터뷰, 자문이 진행하기 전 사전 정보를 취합합니다. 어떤 인물인지, 어떤 활동을 해왔는지, 어느 분야에서 어떤 성과를 냈는지 등을 알아보고 필요하다면 주요 저서까지 확인합니다. 자문의 경우에는 활동이력이 자문가의 전문성을 나타내주기 때문에 사전에 파악 후 확인이 중요합니다.
- 3 인터뷰 및 자문 대상자의 정보를 습득한 후 인터뷰 목적에 맞게끔 질문지를 작성합니다.
- 4 실제 인터뷰는 사전에 질문지를 보내는 경우도 있고, 자유롭게 대화하는 형태로 진행됩니다. 자문의 경우 프로젝트 성격에 따라 객관적인 정보로 정리해 구성합니다. 메일을 통한 서면으로 인터뷰나 자문을 진행하는 경우도 있습니다.
- 5 미팅을 통한 인터뷰의 경우에는 인터뷰 시작 전 녹취에 대한 사전 동의를 구합니다. 녹취하면서 진행되는 인터뷰에도 적절하게 메모하며 정리하도록 합니다.
- 6 인터뷰 진행 후 녹취를 풀고, 문서로 정리를 한 후 잘못된 작성된 부분이나 오해를 일으킬만한 부분은 없는지 인터뷰이나 자문가에게 확인을 구합니다.
- 7 확인 작업까지 완료가 된 후에 공유하면서 이후 활동에 대한 계획을 정리합니다.

주의사항

- 인터뷰, 자문 후에는 적절한 시점에 반영에 대한 피드백을 전달합니다.
- 정리된 원고는 사실 관계 오류가 없는지 확인을 받습니다.
- 인터뷰 당시 분위기와 모습을 촬영해놓으면 정리하는 데 도움이 됩니다.

희망+

- 인터뷰, 자문을 통해 사업계획서 또는 활동계획이나 사업의 방향이 수정될 수 있습니다. 각 상황에 맞는 워크숍으로 후속 모임을 진행하면 좋습니다.
- 주제에 대한 객관적인 상황, 외부 환경을 탐색하기 위한 방법으로 직접적인 현장 조사와 함께 병행할 수 있습니다.

현장사진



시니어드림
페스티벌
자문



좋은 일,
공정한 노동
인터뷰



단체논의를 위한 워크숍

#오픈스페이스테크놀로지(OST) #렛츠 #페차쿠차

단체논의를 위한 워크숍은

세 개의 그룹 이상이 모인 논의의 자리에서 자율적인 참여를 바탕으로 정보를 나누고 논의를 진행하는 워크숍입니다. 모두가 진행자만큼 각각 정보나 의견을 가져야 합니다. 자율성이 있는 만큼 참여자의 태도에 따라 분위기가 달라지므로, 논의 시작 전 참여도를 높일 수 있는 워크숍 장치가 필수적입니다. 단체논의를 위한 워크숍에서는 OST, 렛츠, 폐차쿠차 워크숍을 활용합니다.

- 한 공간에서 전체 참여자가 자유롭게 헤쳐모이면서 논의를 진행하는 집단 의사결정방법을 활용하고자 할 때에는 **오픈스페이스테크놀러지(OST)**를 활용합니다. 300page로 이동하세요.
- 각자의 장점과 자원을 시각화해 배움이 필요한 참여자들이 다양한 정보를 주고받도록 하고자 할 때에는 **렛츠** 워크숍을 활용합니다. 308page로 이동해주세요.
- 발표를 빠르고 임팩트 있게 공유하고 싶다면 **폐차쿠차** 워크숍을 참고해주세요. 314page로 이동합니다.

.....

- **목적** : 다양한 방식으로 전체 그룹 논의를 진행하기
- **대상** : 자유로운 참여를 기반으로 다양한 아이디어를 공유하고 확장하고자 하는 그룹
- **참가인원** : 3개 그룹(20명) 이상

오픈스페이스테크놀로지(OST)

참고 및 인용

- 오픈스페이스코리아, <http://openspace.kr/oskorea/>
- 언컨퍼런스 - 더 이음(2015), 언컨퍼런스에 "실패" 같은 건 없다, <http://thechange.kr/wp/archives/611>

오픈스페이스테크놀로지(Open Space Technology)는 조직문화이론가 해리슨 오웬이 커피 브레이크에서 영감을 얻어 통과 격식에서 벗어난 자유로움과 훌륭한 회의 결과를 가져올 수 있는 방법으로 창안한 독창적 집단의사결정방법입니다.

오픈스페이스테크놀로지(OST)의 네 가지 원칙은 다음과 같습니다.

1. 오는 사람이 맞는 사람들이다. *Whoever comes is the people*

주제에 대한 대화에 관심이 있는 사람은 대화에 가장 좋은 기여를 할 수 있는 사람이며, 그들이 전체를 위해 행동할 수 있는 사람들입니다.

2. 어떤 결과가 나왔든 그것은 있을 수 있는 유일한 것이다.

Whatever happens is the only thing that could've

우리는 모두 우리의 과거와 기대에 의해 제한받고 있습니다. 이 원칙은 우리가 현재(이 시간과 장소)에 최선을 다할 것이라는 것이며, 생길 수 있었던 또는 생겨야 할 것의 높에 빠지지 않겠다는 것을 인정하는 원칙입니다.

3. 시작한 시간이 맞는 시간이다. *Whenever is starts is the right time*

창조성은 자신의 시간이 있으며 우리가 해야 할 과제는 최선의 기여를 하는 것이므로 창조성이 시작될 때 그 흐름에 맡기는 것입니다.

4. 끝나면 끝난 것이다. *When it's over, it's over*

창조성은 자신의 활동에 있습니다. 집단도 그렇습니다. 시계가 아니라 창조성의 흐름에 주의를 기울이라는 것입니다. 끝났다고 생각하면 "끝났는가?"라고 물어보십시오. 끝났으면 자신의 열정이 있는 다음 활동으로 옮기고, 끝나지 않았다면 대화를 계속 하기 위한 계획을 세웁니다.











오픈스페이스테크놀로지 동영상 보기 <http://openspace.kr/oskorea/>







- **준비물** : 종이, 포스트잇, 펜
- **운영시간** : 약 3시간 이상

진행방법

- 1 참여자는 서로 이야기를 나눌 주제나 질문을 선정합니다. 되도록 높은 목적에 맞춰야 하며 토론을 긍정적으로 이끌 최대한 포괄적인 주제를 설정합니다.
- 2 좌석은 하나의 커다란 원 또는 여러 개의 동심원 형태로 배치합니다. 원의 중앙 공간은 비워두고 종이와 펜을 놓습니다.
- 3 의제를 붙일 벽을 정해서 '의제'라고 표시합니다. 의제의 벽에는 장소와 시간대를 표시합니다. '뉴스'라고 표시된 벽 가까이에는 컴퓨터와 테이블을 배치합니다. 의제의 벽과 뉴스의 벽 근처에는 사람들이 종이를 붙일 수 있도록 포스트잇과 필기도구를 비치합니다.

의제의 벽
예시

| | 10:00~10:50 | 11:00~11:50 | 13:00~13:50 | 14:00~14:50 |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 장소 #1 |  | | | |
| 장소 #2 | |  | |  |
| 장소 #3 | | |  | |
| 장소 #4 |  |  |  |  |
| 장소 #5 | |  |  | |





 의제
  참가자

- 4 진행자는 주제를 설명하고 소집단이 모여 대화 내용을 기록하기 위한 절차, 자료 비치 장소, 진행상황 파악을 위한 장소, 오픈스페이스테크놀로지의 네 가지 원칙 등을 설명합니다.
- 5 주제와 관련해 이야기를 나누고 싶은 주제가 있다면 누구나 그룹 중심에 나와 자신의 주제를 쓰고 자신의 이름, 만날 장소, 시간을 작성한 후에 의제의 벽에 붙여놓습니다. 주제를 내놓은 사람들은 자신의 주제에 대한 토론 진행자가 됩니다. 토론을 진행한 후에 회의 보고서를 뉴스의 벽에 붙이도록 합니다.
- 6 모든 주제들이 나왔으면 진행자는 참여자들이 의제의 벽 앞으로 나와 관심 있는 주제와 시간을 정합니다. 한 개 이상의 주제에 관심 있는 사람은 시간이 겹치는 주제에 대해서 시간을 조정하거나 주제 모임 사이를 오가며 참석할 수도 있습니다.
- 7 이후 자유롭게 토론에 참여하고 진행자는 전체 토론에 필요한 사항들을 지원합니다.
- 8 토론이 끝난 후 보고서를 작성한 사람은 작성 내용을 뉴스의 벽에 붙입니다.
- 9 이 방식으로 다른 논의의 장을 다시 구성해 2~3회 정도 진행합니다. 이 과정에서 또 다른 논의 주제를 상정하거나 다른 논의의 테이블에 참여할 수 있습니다.
- 10 전체 토론을 마무리하기 1시간 전 다시 모여 공유의 시간을 갖습니다. 이때는 토론 방식이 아니라 그냥 듣기만 하는 형태로 진행합니다. 후속작업으로 논의한 정보와 논의 내용을 정리해 배포합니다.

주의사항

- 그룹별 진행자는 논의를 이끄는 역할입니다. 결과나 방향을 정해놓고 참여자들을 가르치듯이 진행하지 않도록 주의합니다.
- 참여자들이 모두 논의에 참여할 수 있도록 기회, 시간을 배분합니다. 적절한 질문으로 참여를 독려합니다.
- 전체 진행자는 모임을 개시하고 끝맺고 오픈스페이스테크놀로지 방식을 설명하는 역할만을 합니다. 미리 정해진 결론이나 방식을 준비하는 것이 아니라 토론 장소나 다과 등을 준비하는 정도의 역할만 합니다.
- 참석한 그룹의 논의에 끝까지 참여하지 않아도 됩니다. 자유롭게 흥미로운 주제를 찾아다니며 논의에 참여할 수 있습니다.
- 모든 논의 결과는 문서로 정리되어 공개해야 합니다. 정리된 문서는 벽에 붙여 다른 참여자들이 언제든지 알 수 있도록 해야 합니다.
- 모든 참여자가 논의 주제를 제안할 필요는 없지만 누구든지 원하면 할 수 있게 열려있어야 합니다.

희망+

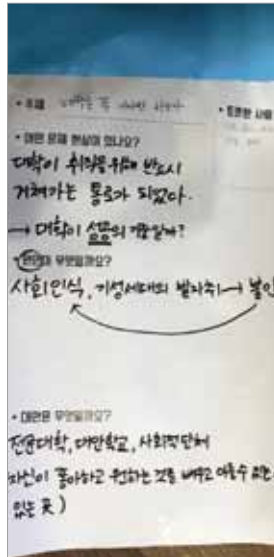
- 정리된 회의보고서는 수렴과정을 거쳐 즉각적으로 액션플랜을 도출합니다.
- 회의 주제가 현실 사안과 관련있을 때, 그 사안에 대해 참여자의 관심이 높을 때, 한 두 명의 개인이나 소규모 집단이 이해할 수 없는 복잡성을 가진 사안일 때, 고도의 기술이나 성공적인 해결책을 찾으려는 사람들이 필요한 사안일 때, 참여자가 열정적인 관심을 보일 때, 즉각적인 행동을 결정해야 하는 사안일 때 오픈스페이스테크놀로지 방식이 효율적으로 작동될 수 있습니다.
- 논의된 다양한 의견, 아이디어들을 수렴해 각 그룹별로 실행 계획 수립을 위한 워크숍을 진행할 수 있습니다.
- 연컨퍼런스¹⁾를 개최했을 때 오픈스페이스테크놀로지 방식을 활용하여 의제를 설정하기도 합니다.

1) 연컨퍼런스는 참여자가 주도하는 회의 방식으로 오픈스페이스 컨퍼런스라고도 한다. '연컨퍼런스'라는 이름은 기존 컨퍼런스의 한계적 요소(참가비, 상의하달 방식)를 보완하기 위한 광범위한 모임을 뜻한다. 연컨퍼런스는 참여자들이 모임의 서두에서 의제를 만드는데, 어떤 주제에 관해 토론을 시작하고 싶은 사람라면 누구든 시간과 장소를 요청할 수 있다. 특정 형식이 정해져있지는 않지만, 한 명의 발표자가 앞에 나와 이야기하는 것보다 열린 토론을 지향한다. 참여자들이 토론 분야에 대해 높은 수준의 전문성이나 식견이 있을 때 유용한 워크숍 방법이다.

현장사진



00실험실



OO실험실

렛츠(LETS)

렛츠(LETS)는

지역화폐운동인 LETS(Local Exchange and Trading System)에서 아이디어를 가져온 Local Energy Trading System의 앞글자를 합친 말입니다. 공동체에서 이미 자신이 배우고 싶은 것을 알려줄 수 있는 사람이 있거나 동시에 내가 도움을 줄 수 있는 사람이 있을 수 있기 때문에 서로를 연결해 배움과 지식을 나누는 품앗이 시스템입니다.

- **준비물** : 지식의 벽, 시간의 벽, 워크시트(후기), 포스트잇 2~3종, 필기도구
- **운영시간** : 약 2시간

참고 및 인용

- THE CHANGE(2012), "모떠꿈워크샵매뉴얼 - 렛츠"
- 더 이음(2013), 우리마을 지식품앗이시스템 : 렛츠, <http://theconnect.or.kr/wp/archives/439>
- 서울NPO지원센터(2015), 렛츠: 가이드 북과 소개영상, http://www.seoulnpocenter.kr/bbs/board.php?bo_table=npo_aca&wr_id=22

진행방법

- 1 모임 공간에서 한쪽 벽에는 지식의 벽(배움거래장터)을 만듭니다. 지식의 벽에는 배우고 싶은 것과 알려주고 싶은 것을 적을 수 있는 영역으로 나눕니다. 참여자들이 가진 정보, 자원을 자유롭게 게시하는 공간입니다.
- 2 한쪽 벽에는 시간의 벽을 만듭니다. 시간의 벽은 가로축과 세로축으로 충분하게 칸을 분류해 시간과 장소를 자유롭게 작성할 수 있는 공간입니다. 시간의 벽을 통해 배움의 교류가 일어납니다.
- 3 참여자는 4~6명씩 그룹을 지어 둘러앉습니다. 진행자는 참여자에게 워크시트(후기)와 포스트잇, 필기도구를 나눠줍니다. 아이스브레이킹 워크숍을 통해 참여자 간 소개를 나눌 수 있도록 합니다.
- 4 각자 배우고 싶은 것과 알려줄 수 있는 정보를 한 장의 포스트잇에 하나씩 자신의 이름과 함께 작성합니다.
- 5 작성이 완료되면 지식의 벽에 배우고 싶은 것과 알려주고 싶은 것을 분류해서 붙여놓습니다. 전체 참여자는 작성 내용을 확인하면서 진행자는 비슷한 내용끼리 모아서 구성합니다. 배우고 싶은 것과 알려줄 수 있는 정보를 작성할 포스트잇은 색상으로 구분하는 게 좋습니다.
- 6 참여자는 자신이 배우고 싶은 것 또는 다른 사람에게 알려줄 수 있는 것을 발견했다면 포스트잇을 떼어서 시간의 벽에 옮겨 붙입니다. 시간별로 어떤 내용을 나눌지 구성한 후 전체 참여자가 이를 확인합니다.
- 7 참여자는 전체 내용을 확인하면서 듣고 싶은 이야기가 있다면 듣고 싶은 내용이 붙어있는 영역에 참여자 이

름을 작성합니다.

- 8 참여자는 해당 시간에 해당 장소로 가서 배우는 시간을 갖습니다. 학습시간을 30~40분으로 정합니다. 배우는 시간이 끝나면 참여자는 워크시트에 어떤 것을 배웠고, 어떤 느낌이었는지 간략하게 후기를 작성합니다. 이런 방식으로 2~3차례 자유로운 배움의 장을 열고 다양한 정보를 공유합니다.
- 9 마지막으로 모두 함께 렛츠의 경험에 대한 생각과 느낌을 공유합니다.

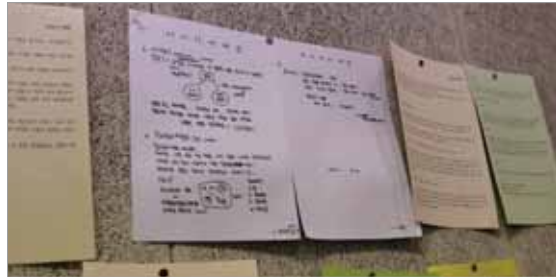
주의사항

- 1회당 시간은 교육 내용에 따라 변경될 수 있습니다. 알려주고 싶은 것을 적을 때 이를 고려해 효율적으로 시간을 구성합니다. 보통 1회당 30~40분 정도로 진행합니다.
- 다양한 키워드가 많이 나올 수 있도록 독려합니다. '고작'이라고 생각했던 지식도 충분히 살려서 나눌 수 있습니다.
- 참여자가 자유롭게 작성해서 지속적인 네트워킹 학습이 이루어질 수 있도록 독려합니다.

희망+

- 렛츠 워크숍을 자기소개 및 그룹 구성 단계에서 자신을 나타내는 키워드, 장단점 등을 작성해 필요한 역할별로 그룹을 구성하는 형태로도 활용할 수 있습니다.
- 자신이 가진 자원을 나누는 관점으로 구성해 활용할 수 있습니다. 후속 활동의 경우 그룹별로 자유롭게 합의해서 지속적인 네트워킹을 할 수 있도록 독려합니다.
- 자신이 논의하고 싶은 주제 중심으로 자유롭게 그룹을 구성하고 논의를 진행하는 경우에는 오픈스페이스테크놀로지^{300page} 방식으로 활용할 수 있습니다.

현장사진



00실험실

페차쿠차

페차쿠차는

영국 출신 건축가 아스트리드 클라인(Astrid Klein)과 마크 디삼(Mark Dytham)이 창안한 프레젠테이션 기법입니다. 페차쿠차는 일본어로 '재잘재잘'을 의미합니다. 아스트리드 클라인(Astrid Klein)과 마크 디삼(Mark Dytham)이 지난 2003년 일본 도쿄에서 열린 페차쿠차 나이트에서 사진, 미술, 건축 등 창조적인 분야의 내용을 쉽고 형식에 구애받지 않는 형태를 보여줬습니다.

프레젠테이션에 대한 인식의 변화를 보여주는 사례로 일반적인 프레젠테이션 발표와는 다르게 짧고 핵심적으로 전달하기 위한 방법입니다. 건축가, 예술가의 작품, 아이디어, 자기소개, 간단한 정보 전달 등 다양한 목적으로 활용됩니다.

- **준비물** : PPT 발표자료
- **운영시간** : 1회당 약 6분 40초

참고 및 인용

- 페차쿠차(Pecha-Kucha)란?, <http://agebreak.blog.me/60055239725>
- PechaKucha Seoul Night - 페차쿠차 서울, <http://www.pechakucha.kr/>

진행방법

- ¹ 20X20법칙이 엄격하게 적용되는 발표입니다.
- ² 참여자는 어떤 내용이든 20장의 슬라이드를 각각 20초씩 발표합니다.
- ³ 한 사람당 6분 40초의 발표로 제한합니다.
- ⁴ 20초 후에는 무조건 다음 슬라이드로 넘어가며, 종료 시간을 넘어서면 발표도 종료됩니다.

주의사항

- 1장에 20초라는 제한시간으로 텍스트보다 사진/이미지 위주로 많이 활용됩니다.
- 원활한 진행을 위해 제한시간을 엄수합니다.

희망+

- 엄격한 시간제한 대신 프레젠테이션 구성을 짧게 발표하는 방식으로 진행하기도 합니다. 가볍게 전달하는 데 방점을 맞출 수도 있습니다.
- 발표자는 사전에 섭외를 하거나 브레인라이팅^{32page} 워크숍을 통해 발표 내용을 함께 구성해보는 형태로도 진행할 수 있습니다.

현장사진



OO실험실



에필로그

이용설명서



복잡하고 해결하고 싶은 문제의 실마리를 찾았나요?
우리 사회가 좀 더 나아갈 수 있는 대안을 도출했나요?

희망제작소는 그동안 진행해온 프로젝트를 토대로 여섯 갈래로 나눠 워크숍 흐름을 정리했습니다. 워크숍의 목적과 취지에 따라 6개의 워크숍 흐름은 다른 워크숍과 자유롭게 변형하거나 결합해 활용한다면 훨씬 더 풍성한 워크숍을 만들어갈 수 있습니다.

막상 워크숍을 통해 논의의 물꼬를 트고 싶다는 당초 목표와 달리 결과가 만족스럽지 않을 때가 생길 수 있습니다. 미숙한 진행과 참여자들의 소극적인 태도로 난항을 겪을 수도 있습니다. 희망제작소도 같은 워크숍을 다른 구성원과 진행할 때마다 어떤 때 만족스럽고, 어떤 때 아쉬움이 남는 결과물을 마주했습니다. 원하는 수준의 결과물이 도출될 수 있도록, 서로 소통할 수 있도록 여전히 시도 중입니다.

다양한 시도는 '가능성'을 내포합니다. 서로 간 간극을 좁히고, 한 곳을 바라보게 하는 방법은 워크숍을 통해 실마리를 찾아갈 수 있습니다. 다만, 워크숍은 하나의 '툴'일뿐, 결국 워크숍을 이끌고, 워크숍에 참여하는 이는 바로 '사람'입니다. 제아무리 효과적이고, 신선한 '워크숍'일지라도 모든 문제를 해결할 수 없습니다. 문제를 해결하는 중심에는 사회 문제를 해결하고자 싶어 하는 우리가 서로 소통할 때 나아질 수 있습니다.

사람과 사람이 연결되길 바랍니다. 혼자서는 해결할 수 있는 일

이 많지 않습니다. 꾸준히 문제 해결을 모색하고, 실천하다보면 함께 할 수 있는 사람을 만날 수 있습니다. 함께 모인 사람들이 머리를 맞대고 다양한 워크숍을 활용한다면, 우리의 연결고리는 더욱 견고해질 것입니다. 연결고리가 단단하게 엮일수록 그 과정을 통해 우리가 딛고 있는 사회가 나아지리라 믿습니다.

사회에 대한 작은 관심을 보이는
다양한 사람들이 연결될 수 있기를
이런 연결고리가 우리 사회에 확산되길 바라며
보다 나은 사회를 만드는 과정에 희망제작소가 함께 하겠습니다.







발행인 박재승
기 획 안영삼, 양이현경, 유혜승
집필진 강현주, 김지현, 안영삼, 오지은, 유혜승, 정환훈, 조현진
편 집 방연주, 안영삼
감 수 방연주
디자인 안영삼
발행일 2017년 11월
발행처 희망제작소
서울시 종로구 평창문화로 27 비전빌딩 2~4층
Tel 02.3210.0909 Fax 02.3210.0126
www.makehope.org

Copyright © 2017 by Hope Institute. Some Rights Reserved.



* 이 저작물은 크리에이티브 커먼즈
저작자표시-동일조건변경허락 4.0 국제 라이선스에 따라 이용할 수 있습니다

