자연속의 가족마을 곡성

정부3.0 국민디자인단

청소년 복합문화 놀이터 만들기

고마워, 니가 있어줘서 다행[多幸]이야

곡성군

이해하기

왜 청소년인가?

32%

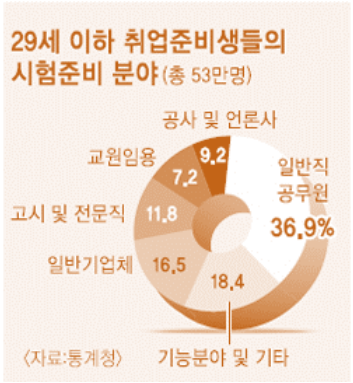
(9,902/30,559)

5%

(1,609/30,559)

이해하기

왜 청소년인가?



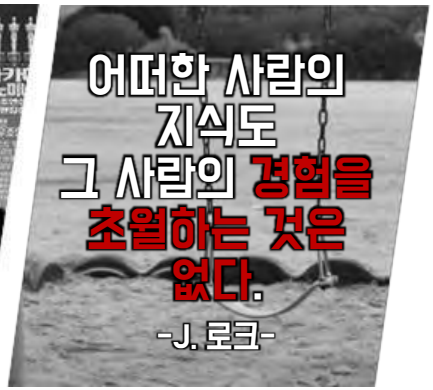
Nothing
No place
No experience

TO

do
go
feel

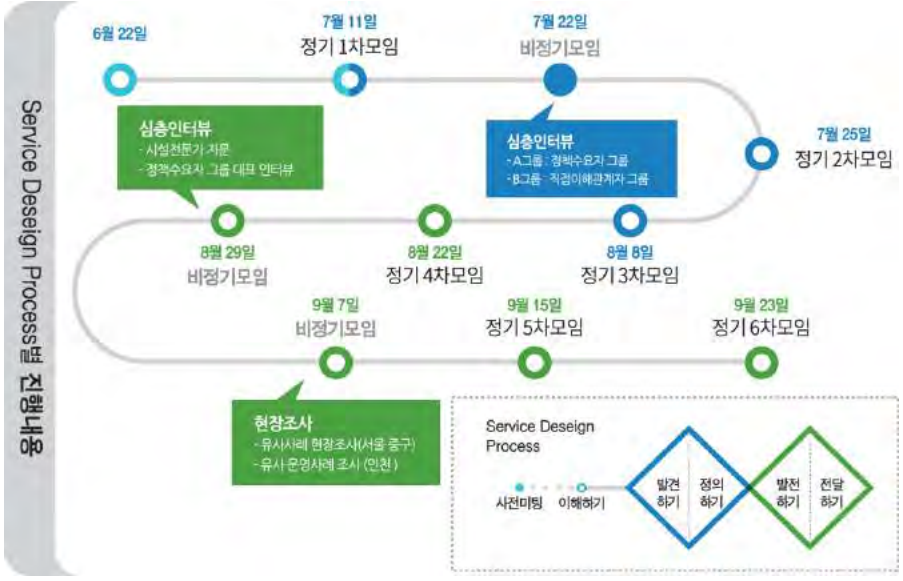
장래 희망

1위 공무원(22.6%)
2위 건물주 또는 임대업자(16.1%)
* 꿈이 없다(30%)
- JTBC 탐사 플러스(2016년 2월 29일)



이해하기

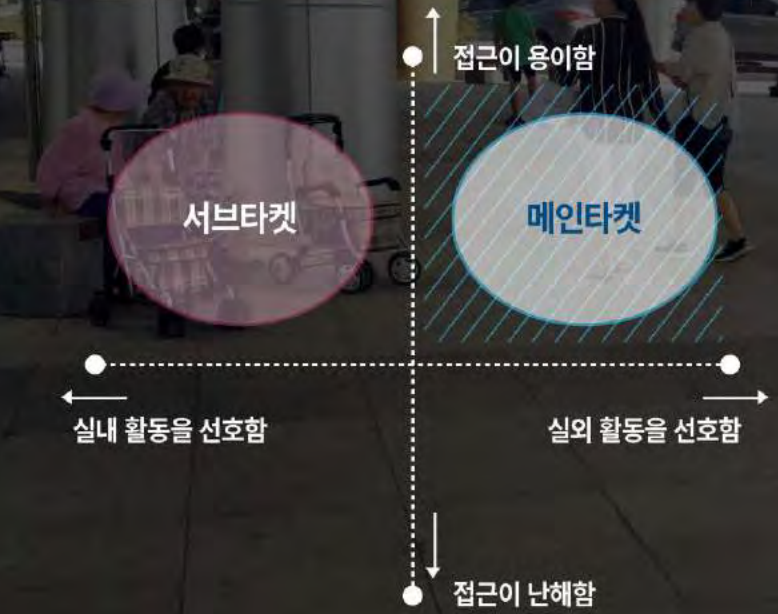
발.그.래. 국민디자인단 구성 및 주요 일정



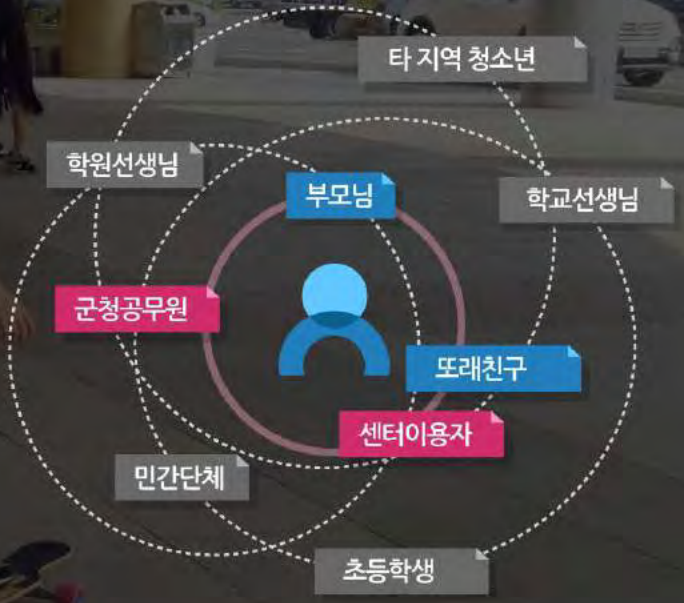
발견하기

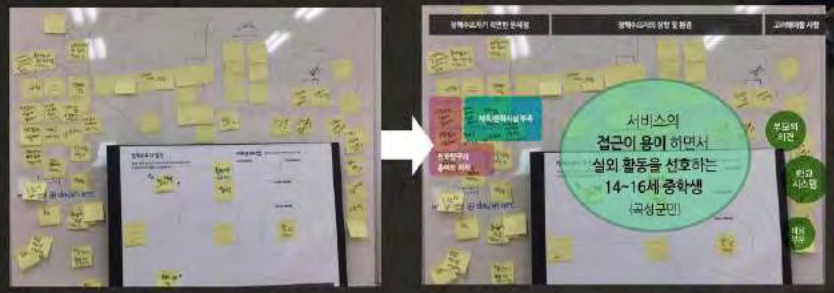
수요자 정의

수요자 세그먼트



이해관계자 파악



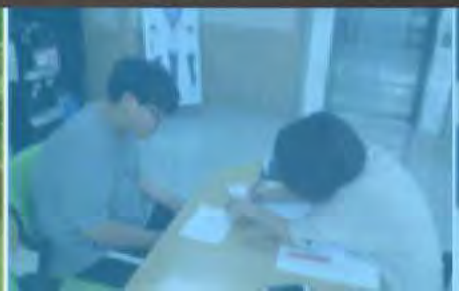


- 긍정적인 영향을 미치는 이해관계자
- 부정적인 영향을 미치는 이해관계자
- 간접이해관계자

발견하기

니즈 파인딩

	문화 및 체육시설부분	진로 탐색 부분
심층인터뷰A그룹 중학교/고등학교 학생지도 선생님 (긍정적인 이해관계자 그룹)	기본적인 여건은 갖추어져 있으나 수요에 비해 시설 부족 군내 체육시설들은 있으나 청소년들이 이용하기에 제약조건이많음 대부분의 시설이 청소년이 아닌 노인기준으로 설계가 되어 있음	청소년 본인의 의식이 중요 하고자 하는 의지가 있지 않으면 프로그램들이 많아도 무용지물 한번에 꿈을 찾는것 보다 지속적인 자극이 필요
심층인터뷰B그룹 중학교 3학년/고등학교 1학년 (정책수요자 그룹)	대체적으로 만족스러워 함 기본적엔 체육시설이 배치되어있으나 제약 조건이 있어 이용이 쉽지않음 (어른대상의 동아리에 우선권을 부여하고 있음) 일부 시설관리가 제대로 이루어 지지 않음 대중적인 체육시설면에서는 만족하나 성인을 기준으로 한 시설이 대다수 최근 청소년들의 스포츠인 인라인, 보드, 자전거 등 바퀴를 이용한 스포츠에 대한 시설이 전무함 뚝방마켓 등 행사가 있으나 청소년 참여가 쉽지 않음/ 욕구는 있음 청소년 위주의 축제/행사 개최에 긍정적 (토너먼트/참여형 프로그램 선호)	진로에 대한 심각성을 느끼지 못함 꿈은 있으나 상담을 요청하거나 개인적인 노력들이 소극적임 또는 꿈이 없는 경우가 대다수 부모님의 강요로 인한 자기개발의 경우도 존재함



니 즈
파인딩

배를 만들도록 하기 위해서는
기술을 먼저 가르칠 게 아니라
새로운 세계를 향한 항해의 꿈을
먼저 키워줘야 하지 않을까?

퍼소나 설정

A Type

진서우 (17세)

읍내에서 다소 거리가 있는 곳에 살며
성향은 내성적이기도 하지만 외향적 성향도 있다.
부모님의 학구열이 있어
항상 학교/학원/집/학교/학원/집 이다.

일반 공부든 체험형 프로그램이든 다 좋아, 하지만 시시해

서우는 읍내에서 좀 떨어진 곳에서 살고 있다. 학구열이 불타시는 부모님 덕에 집과 학교, 학원이 거리가 멀지만 매일같이 학교가 끝나면 곧장 학원으로 가야만 하는 현실이다. 유일한 위안은 스마트폰 ! 하교할 때 스마트폰을 돌려받고 이동하는 동안에 하는 모바일 게임은 꿀잼 !
즐거움도 잠시, 학원 도착하자마자 기분이 급다운되고 만다. 쳇바퀴같은 이런생활_ 정말 지겹다.
그래도 학원이 끝난 뒤 신청해 놓은 문화의 집 체험형 방과후 아카데미는 할만해, 재미는 있다.
근데, 좀 시시해. 여기서 좀 더 심화과정은 없을까 ? 머리가 너무 좋아도 문제다.

B Type

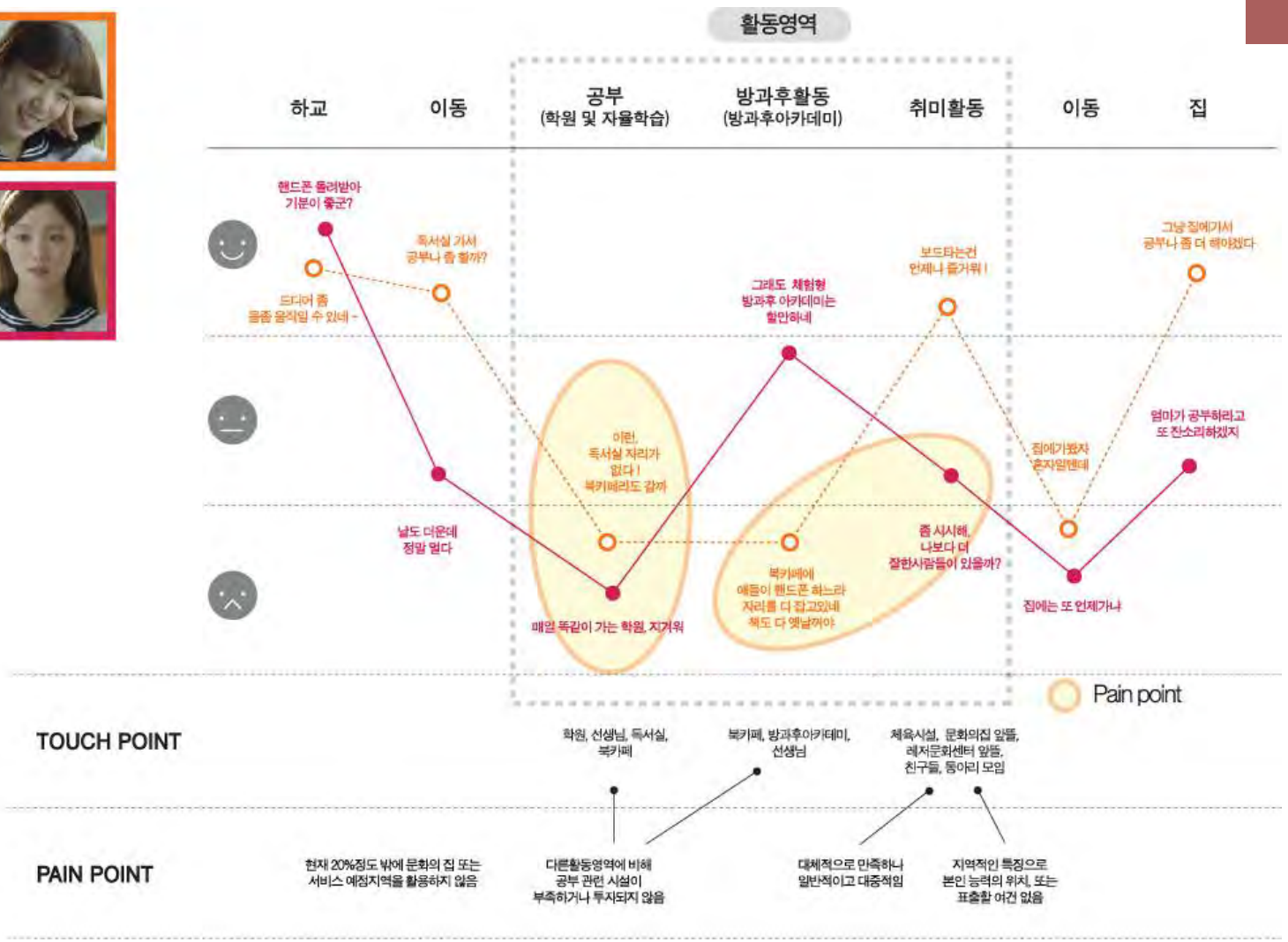
정혜정 (17세)

읍내에서 가까운 곳에 살며
성향은 굉장히 외향적 이다.
부모님이 별로 공부에 신경써주지 않아
혼자 독고다이로 열심히 하려고 한다.

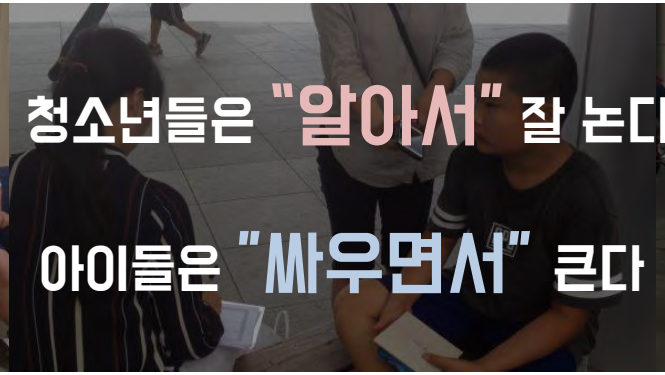
놀려고 해도 제약, 공부를 하려고 해도 뭔가 걸려

노는것도 좋아하고 공부도 좋아하는 정혜정 !
학교에서는 열공하고 끝나는 시간에는 몸을 움직여서 좋다 - 요즘은 공부가 부족하다는 생각에 문화의집 북카페 가서 공부나 해볼 까 - 하고 갔는데 ! 이런 낭패 ! 초등학생들이 떠들면서 뛰어다닌다. 압소사_ 10분을 걸어 군내 딱 하나 있는 도서관의 열람실을 갔는데_
이런 , 시험기간이라 자리도 없다. 아오_ 어쩔수 없지, 오늘은 공부는 재끼고 보드나 타 볼 까 ?
보드를 타러 항상 가던 레저문화센터 앞으로 갔다. 애들과 보드를 타다보니 시간가는지 모르는데,
할머니들이 또 난리다. 시끄럽네, 위험하네, 하면서 혀를 끌끌 차고 가시네.
뭐 여기가 청소년들 오지말라는 법도 없는데 왜 자꾸 저러시는지, 에휴 - 그냥 집에나 가야겠어.

수요자 여정맵

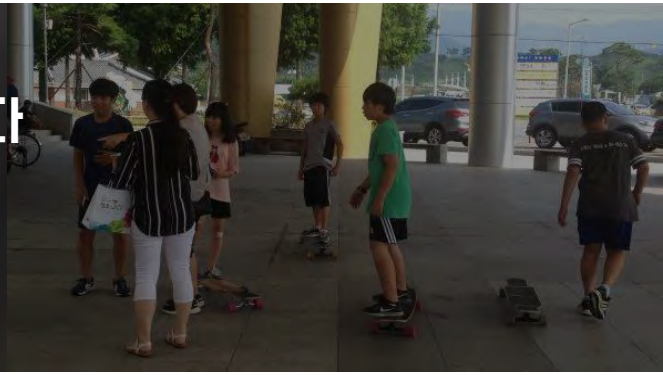

활동영역
하교
이동
공부
(학원 및 자율학습)
방과후활동
(방과후아카데미)
취미활동
이동
집
핸드폰 돌려받아 기분이 좋군?
독서실 가서 공부나 좀 할까?
드디어 좀 몸좀 움직일 수 있네 -
날도 더운데 정말 멀다
어런, 독서실 자리가 없다 ! 북카페라도 갈까
매일 똑같이 가는 학원, 지겨워
그래도 체험형 방과후 아카데미는 할만하네
북카페에 애들이 핸드폰 하느라 자리를 다 잡고있네 책도 다 옛날꺼야
보드타는건 언제나 즐거워 !
좀 시시해, 나보다 더 잘한사람들이 있을까?
집에가봤자 혼자일텐데
집에는 또 언제가나
그냥 집에가서 공부나 좀 더 해야겠다
엄마가 공부하라고 또 잔소리하겠지
Pain point
TOUCH POINT
학원, 선생님, 독서실, 북카페
북카페, 방과후아카데미, 선생님
체육시설, 문화의집 앞뜰, 레저문화센터 앞뜰, 친구들, 동아리 모임
PAIN POINT
현재 20%정도 밖에 문화의 집 또는 서비스 예정지역을 활용하지 않음
다른활동영역에 비해 공부 관련 시설이 부족하거나 투자되지 않음
대체적으로 만족하나 일반적이고 대중적임
지역적인 특징으로 본인 능력의 위치, 또는 표출할 여건 없음

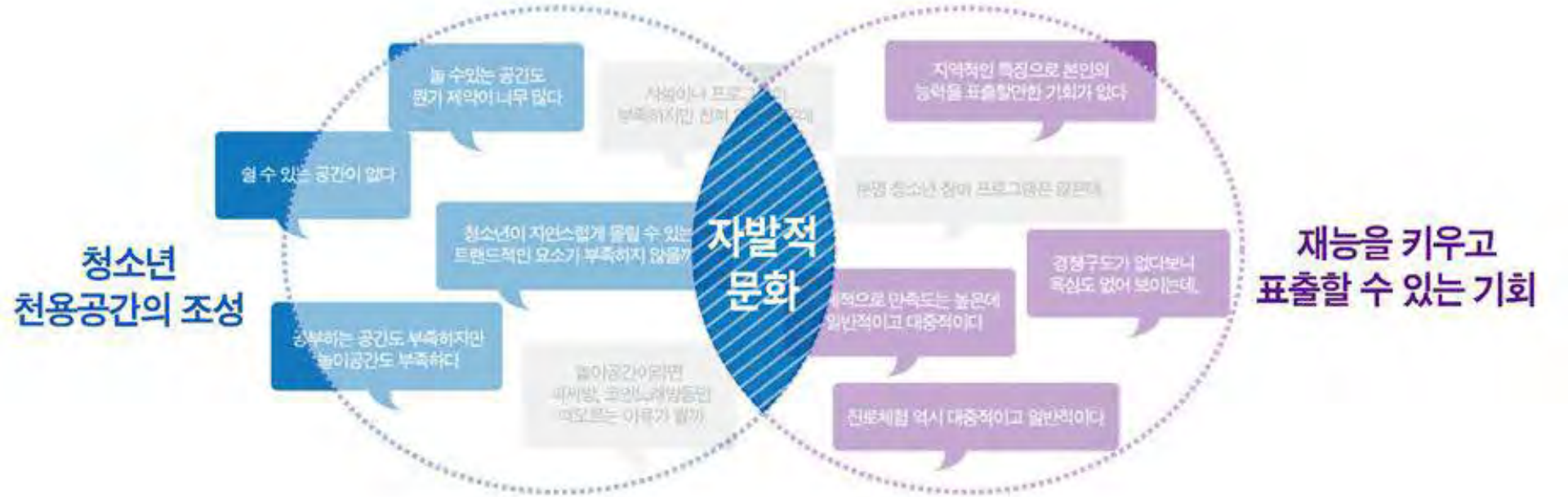
수요자 욕구 정의



청소년들은 "알아서" 잘 논다

아이들은 "싸우면서" 큰다





디자인 목 표 (콘셉트)

쉬고, 놀고, 꿈꾸는
청소년 활동 지원을 위한 첫걸음

청소년들의 변화하는
욕구를 지속적으로 반영할 수 있는
참여 및 소통 채널

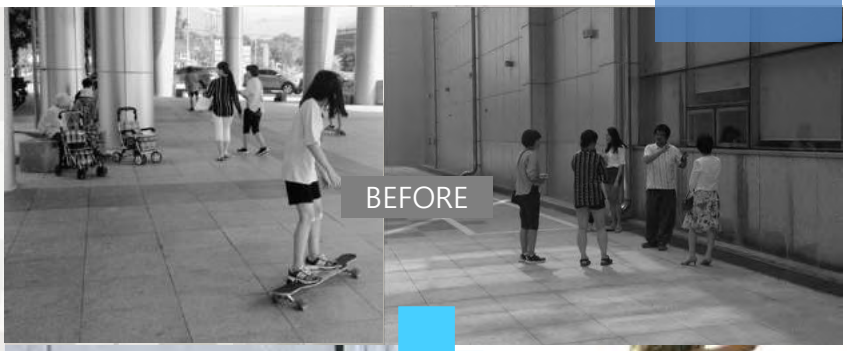
눈치없이 자유로운
또래문화 형성을 위한
휴식과 놀이 공간

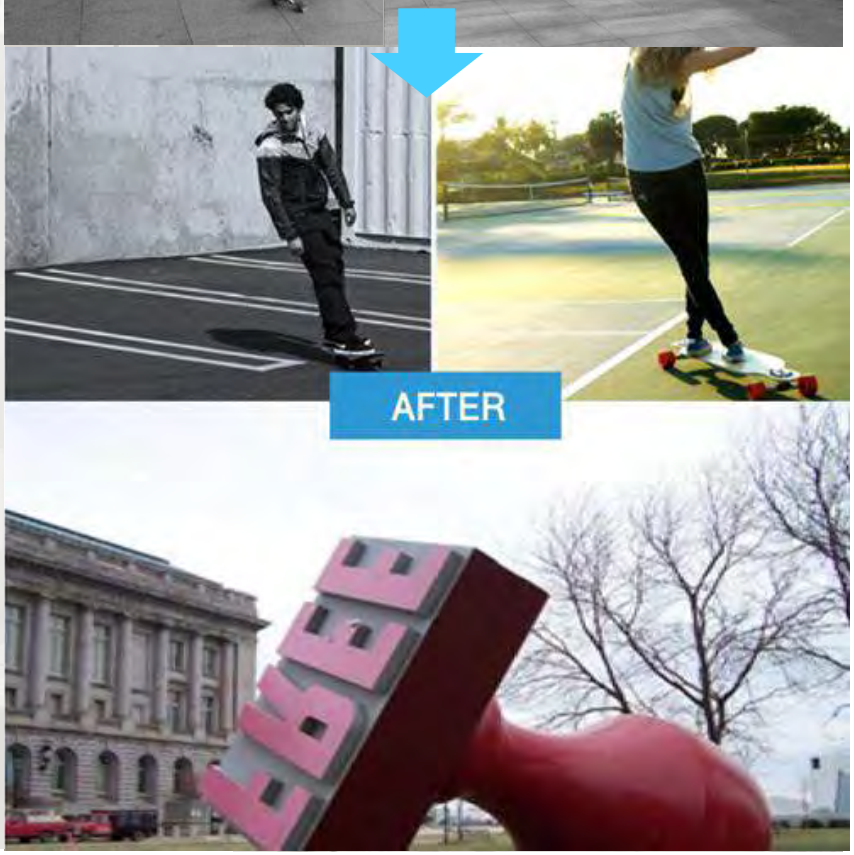
흥미유발에서 직업교육까지
단계적이고 현실적인
진로체험 프로그램

아 이 데이션

솔루션 1

청소년들을 위한
복합문화쉼터
다행 조성





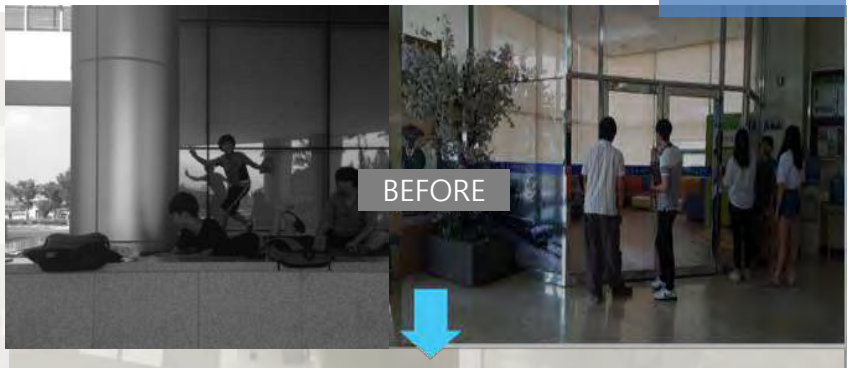
01
청소년 FREE ZONE

기존 곡성레저문화센터 밖 빈 공터에 레저취미를
안전하게 즐길 수 있는 청소년 FREE ZONE을 조성

- 쉴 수 있는 벤치와 장비 보관함
- 비지시적 공간 구획으로 상호 충돌 방지
(동선에 따른 라인 및 채색)
- 안전성 공지를 위해 안전판 제작
- 청소년 FREE ZONE에 대한 홍보 및 협조

솔루션 1

청소년들을 위한
복합문화쉼터 다행 조성



02

문화쉼터 '다행' 조성

기존 곡성레저문화센터 1층의
활용도가 낮은 공간을 리모델링하여
청소년 문화공간 "다행" 조성

머무르는 시간과 유형에 따른
4가지 공간으로 구성

솔루션 2

청소년 소통참여 창구 천만다행

참여 소통
휴식 놀이
진로 체험

솔루션 2

청소년 소통참여 창구 천만다행

청소년들이 제안하고
청소년참여위원회에서 안건을 선정하여
지자체와 협의를 통해
제안을 숙성시켜 청소년 정책에 반영

청소년 정책을 천만다행에 제안

분기별로 청소년 참여위원회 검토

참여위원회에서 우수 제안 선정

군 제안담당자 및 사업담당자와 숙성

군 청소년 정책에 반영

솔루션 3

관심과 참여 수준에 따른

단계별 진로직업 교육프로그램의 다양화

| 곡성군 재능관리시스템 |

흥미유발 1 — 다중지능 직업체험관

- 가드너의 다중지능이론에 따라 대표직종을 체험할 수 있는 다중지능 직업체험관 조성

흥미유발 2 — 늘봄 사람책

- 문화쉼터 '다행' 에 주말마다 사람책 상주
- 방문청소년이 원할 시 상담 및 실습 등 진행

심화발전 — 맞춤형 진로교육

- 다중지능, 학습생활평가 등 다양한 검사로 최적의 재능 발견.
- 다중지능 검사 결과에 따른 맞춤형 인적성 진로개발 캠프.
- 온라인 재능관리시스템으로 지속적 사후관리

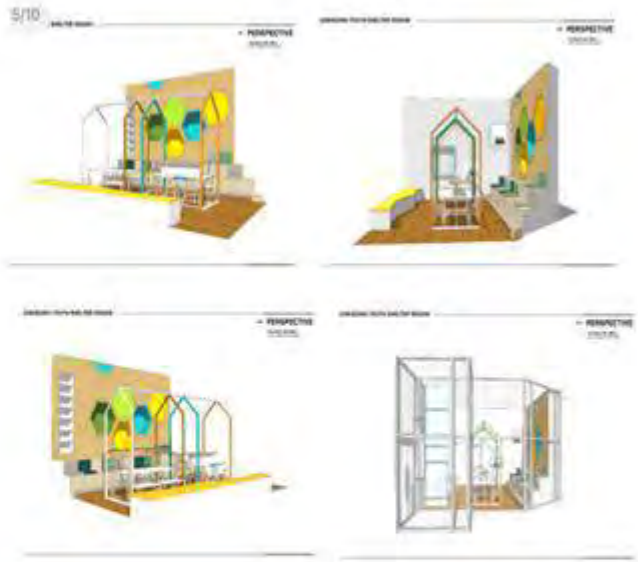
집중몰입 — 도제식 사람책

- 도제형식에 적합한 사람책 선정
- 사람책 1명당 학생 2~3명 씩 6개월 이상 도제매칭
- 뚝방마켓 참여를 통해 교육과 현실 연계

문화
쉼터
'다행'

프로토타이핑

복합문화쉼터
다행 의 검증 및 보완



문화 쉼터 '다행'

수 정 안

복합문화쉼터 다행의 검증 및 보완

다락공간(2시간 이상, 무한휴식)

2~3명의 아이들이 편하게 낮잠 또는 누워서 쉴 수 있는 곳

소모임공간(30분~2시간, 또래활동)

3~4명 정도 들어갈 수 있는 공간
명확하게 나눠지는 구획

곡성 청소년 쉼터 평면도 SCALE: 1/50
PROJECT GOKSEONG YOUTH SHELTER DESIGN

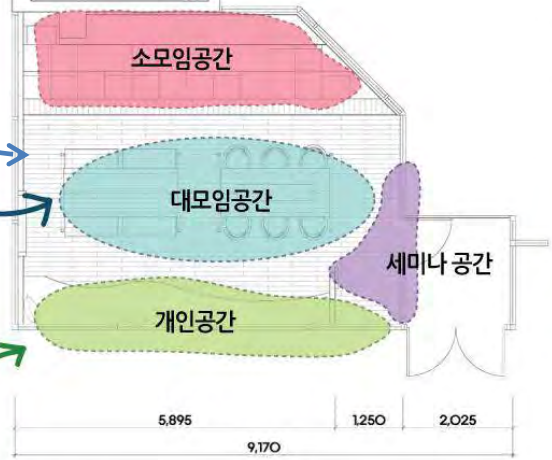
9,170
815 495 2,457 1,461 1,917 2,025

천만다행함

청소년 의견, 제안함

대모임공간(1시간~2시간, 집단활동)

4인~6인 테이블 2셋트 정도 배치
모임의 규모에 따라
이동배치 가능한 테이블 선택



세미나공간

별도의 구획을 나누지 않고
투명 칠판 배치 정도하여 가변적으로
사용가능한 공간

개인공간(30분, 개인활동)

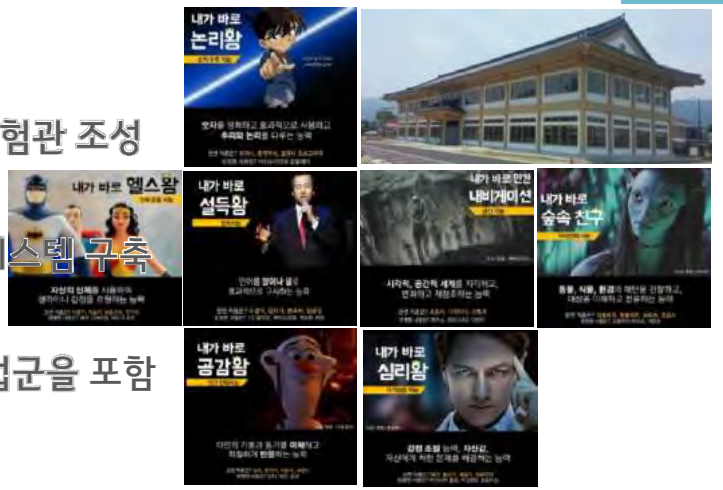
창가쪽에 가로로 길게 바 형태의 테이블
높은 1인용 의자와 좁은 간격별 USB 포트 내장

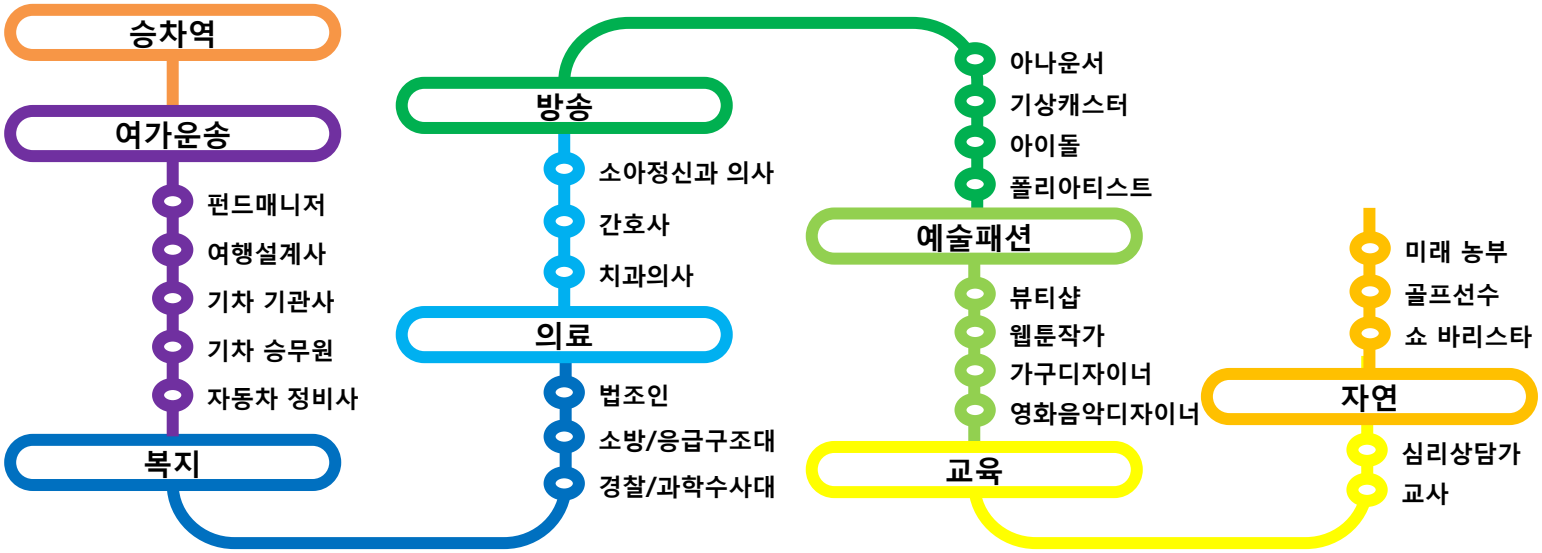
직 업
체험관

프로토타이핑

다중지능 직업체험관

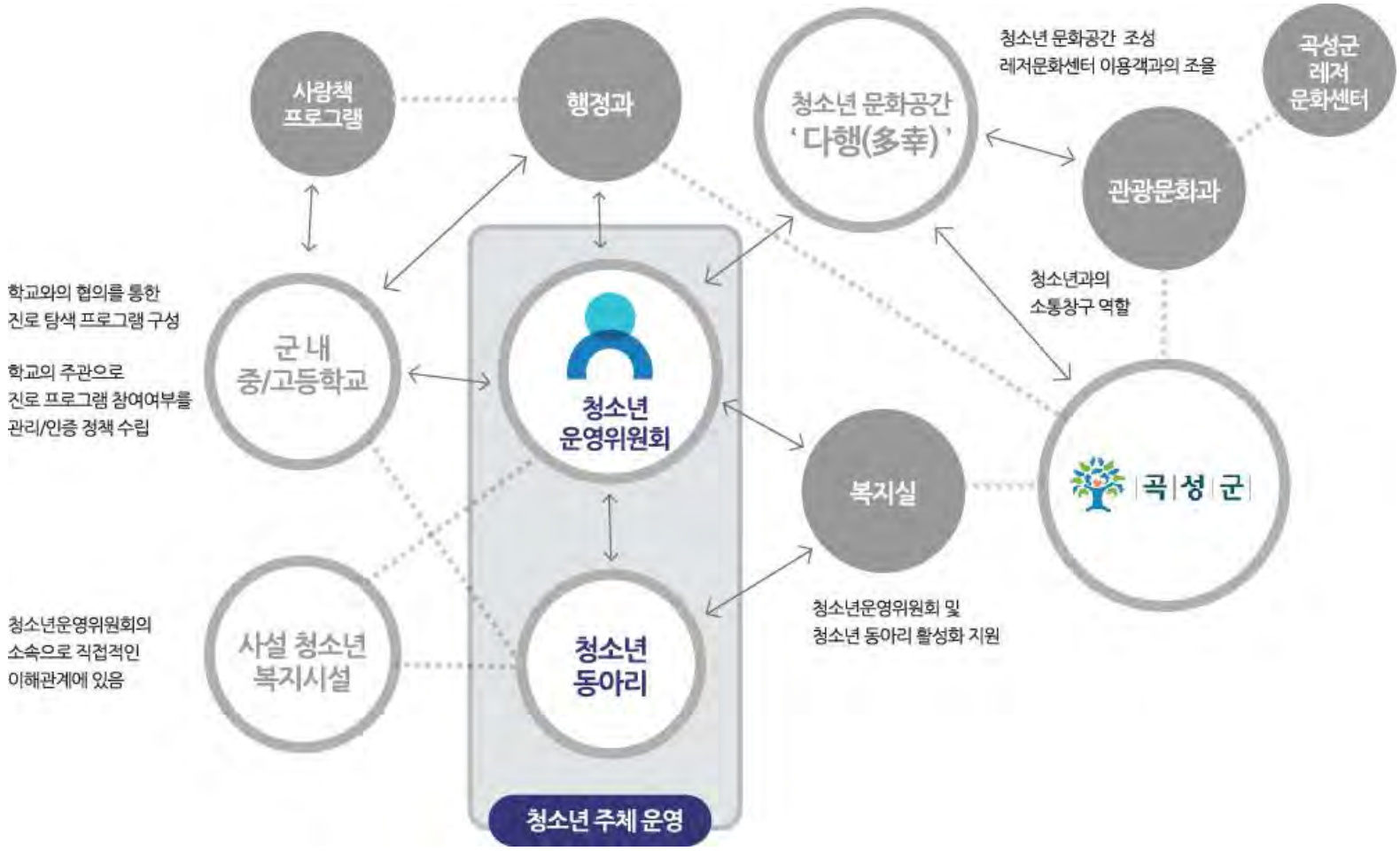
- 가드너의 '다중지능이론'에 기반한 대표 직종 체험관 조성
- 핵심지능과 보완지능을 사용한 직업 추천 시스템 구축
- 기관사, 미래 농부 등 지역 특성과 관계된 직업군을 포함





서비스 체계도

이해관계자 지도



전달하기

스토리 보드

혜정이는 오늘도 하교 후 청소년 쉼터 다행을 찾았습니다. 동아리 활동과 청소년위원회 회의가 있기 때문이죠

혜정이 소속되어있는 동아리는 보드동아리로 요즘 신이납니다. 레저센터 옆쪽으로 보드탈 수 있는 전용 공간을 만들어줘서 할머니들 눈치를 안봐도 되거든요

앗, 저번에 신청해 놓은 도제식 사람책을 하는 날인걸 깜빡했네요. 오늘 사람책은 혜정이가 생각하고 있는 진로쪽과 가장 흡사해서 빠지지 않고 듣고 있답니다.

드디어 2주에 한번있는 청소년운영위원회 회의 입니다. 오랜만에 모인터라 다양한 아이디어가 나오고 있네요.

그래도 뭐니뭐니해도 '다행' 안에 있는 '천만다행' 함에 들어있는 곡성에게 바라는 청소년들의 이야기가 가장 궁금하기도 합니다. 실제로 꼭 필요한것들이 들어 있는 경우가 많아요.

이번달에도 정성스럽게 작성한 운영회의록을 정리 하였습니다. 곡성군청에 매달 모아 전달하고 있거든요. 덕분에 청소년들의 목소리를 들어주는 어른들이 있어 힘이 납니다.

정부3.0

감사합니다

Thank you for listening

국민디자인으로 참여의 수준이 달라집니다. 국민디자인단을 통해 수요자와 전문가 그리고 추진주체가 서로를 이해하고 더 나은 대안을 모색합니다.

곡성군