

사람과 사람이 만나면, 사건이 생기고

사람과 사람이 만나면, 사건이 생기고
사람과 사람이 모이면, 세상이 변한다

자, 우리는 이미 모였습니다
사건을 만들고, 세상을 변화시킬 준비되었나요?

108가지 상상, 브레인라이팅 Brainwriting

“ 동아리가 지역과 만나는, 작은 행동 상상하기 ”

1. 6명이 한 그룹을 형성한다.
2. 참석자는 5분간 각자 A, B, C에 3가지 아이디어를 기입한다.
3. 5분 후에 왼쪽 옆 사람에게 건넨다.
4. 각자 다시 5분간 3개 아이디어를 기입한다.
5. 모든 라운드를 종료하면 108가지 아이디어를 갖게 된다.



지역과 만나는 작은 행동, 3가지 선택 !

아이디어 발상 원칙

- 원칙.1 나쁜 아이디어란 존재하지 않는다.
- 원칙.2 타인의 아이디어를 토대로 사고하라.
- 원칙.3 질보다 양이다! 많은 양을 얻으려고 노력하라
- 원칙.4 판단하거나, 평가하거나, 비판하지 않는다.
- 원칙.5 아이디어는 눈에 보이도록 기록하라

지역주민과 함께 하는 마을에서 찾는 **커뮤니티 아트**





고리울길, 00수레 프로젝트

“너희들 때문에 집값이 떨어져!”



도시캠핑 “그래! 이, 캠핑 GRAY CAMPING ”

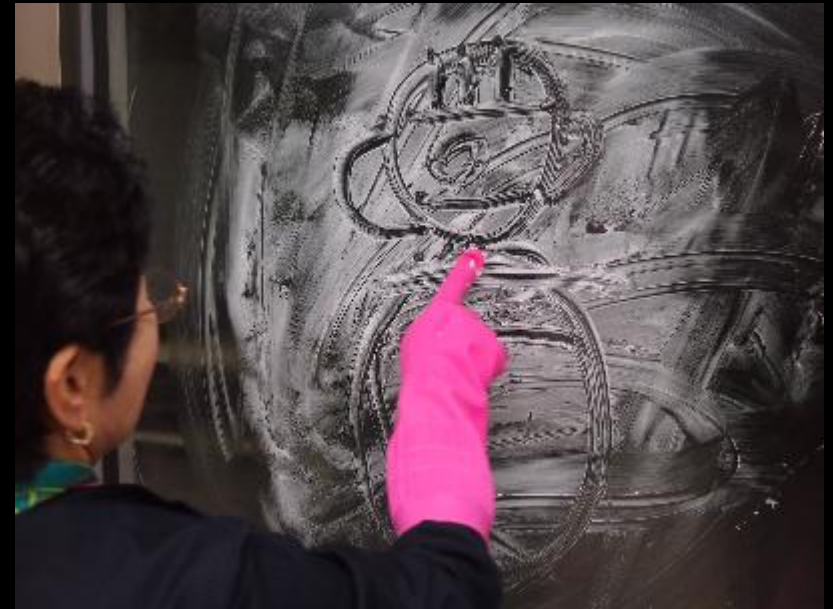
“우리가 사는 동네, 사람들을 좀 만나보자!”



지역주민과 함께 하는 마을에서 찾는 커뮤니티 아트

도시 스킨케어링

“만들고 채우는 예술이 아니라 지우는 예술,
청소예술가”



미션 도전, 카드 챌린지

팀 미션

팀 미션으로 팀원들이 함께 협동하여,
트럼프카드와 청 테이프를 이용해서 5분 동안 카드 탑을 높이 쌓는 팀이 이긴다.



트럼프카드 1통

+



청테이프 1통

+

주어진 시간
5분

미션 도전, 카드 챌린지

팀 미션 2

팀 미션으로 팀원들이 함께 협동하여,
트럼프카드만을 이용해서 5분 동안 카드 탑을 높이 쌓는 팀이 이긴다.



트럼프카드 1통

+

+

주어진 시간

5분

미션 도전, 카드 챌린지

- 많은 자원은 때로는 제약조건이 되기도 한다. 더 많은 자원보다는 내가 가진 자원을 새롭게 발견하는 것이 더 중요하다. **우리가 가진 자원을 새롭게 발견하는 것이 새로운 변화의 시작이다.**
- 실패는 새로운 발견을 이루는 과정의 자연스러운 일부이다. 가장 강력한 깨달음은 오히려 성공보다는 실패에서도 온다. 또 스스로 직접 해보지 않고, 끊임없는 시행착오를 거치며 실패에서 회복해보지 않고서 무언가를 배우기는 거의 불가능하다. 문제와 도전에 직접 부딪혀보는 것이 중요하다. **가능한 빨리, 최대한 많이, 실패하는 것이 필요하다**
- 실패는 그 순간 자체보다는 그 순간 이후를 어떻게 전환하는가가 중요하다. 배움도 성장도 없는 **영원한 실패 vs 성장의 밑거름이 되는 실패로 만드는 것이 중요하다.**
- 아무것도 하지 않는 것이 가장 끔찍한 실패이다. 새로운 변화는 가만히 있는 사람이 아니라 움직이는 사람에게서 나온다. **똑똑한 실패가 무의미한 성공보다 낫다.**

우리 동아리가 지역을 위한 작은 행동 상상하기

“ 작은 것은 자유롭고, 창조적이고, 효과적이며, 편하고, 즐겁고, 영원하다. ”

E.F 슈마허



작은 행동 상상하기

- 조건
- 나도 좋고 너도 좋고
 - 재미
 - 의미
 - 쉽게
- ← 함께하도록





“ 내가 자란 곳에서는...

봄이면 벚나무 잎으로 과자를 감싸고,

여름에는 토마토가지를 깎아 음식을 담고,

가을이면 단풍나무의 낙엽으로 식탁을 장식

겨울이면 대나무의 향기가 상위에 감돌았다. ”

통찰 나눠 갖기, 회고

- 일정기간 동안 해왔던 일들을 전체적으로 리뷰하면서, 이 과정 안에서 서로에게 이뤄졌던 배움이나 통찰을 되새기고 자각해보고 참여자들과 나눠 갖는 시간한다.
- 문제점이나 잘한 점을 찾아내어 다음 작업에도 좋은 점은 계승하고, 아쉬웠던 점들은 다른 방식을 시도해 끊임없이 개선한다.
- 회고는 반성의 시간+ 변화와 개선할 부분을 알아내는 시간으로, 결과의 질적 향상과 팀원들의 질 높은 활동을 추동하는 동력으로 작동한다.

원넘버스 회고 by Pyo

- 회고의 한 방법으로, 가운데 동그라미를 그리고 만족도를 1부터 10까지의 점수 중 하나를 택하여 적는다. 예를 들어 점수를 7점으로 적는다면, 7이라고 적은 아래로는 왜 6점이 아닌 7점인지에 대한 긍정적인 점을 적고, 위로는 왜 8점이 아닌 7점이 된 아쉬운점/개선할 점을 적는다.
- 전체 만족도를 수치화(평균), 가시화할 수 있다. 전체가 볼 수 있는 벽 등에 5점을 기준으로 점수 별로 붙여놓으면 전체 만족도에 대한 분포도를 한눈에 알 수 있다.

