

사회문제 해결 디자인 워크숍 결과 공유

정자중학교 학습효과 개선

kidp Demand

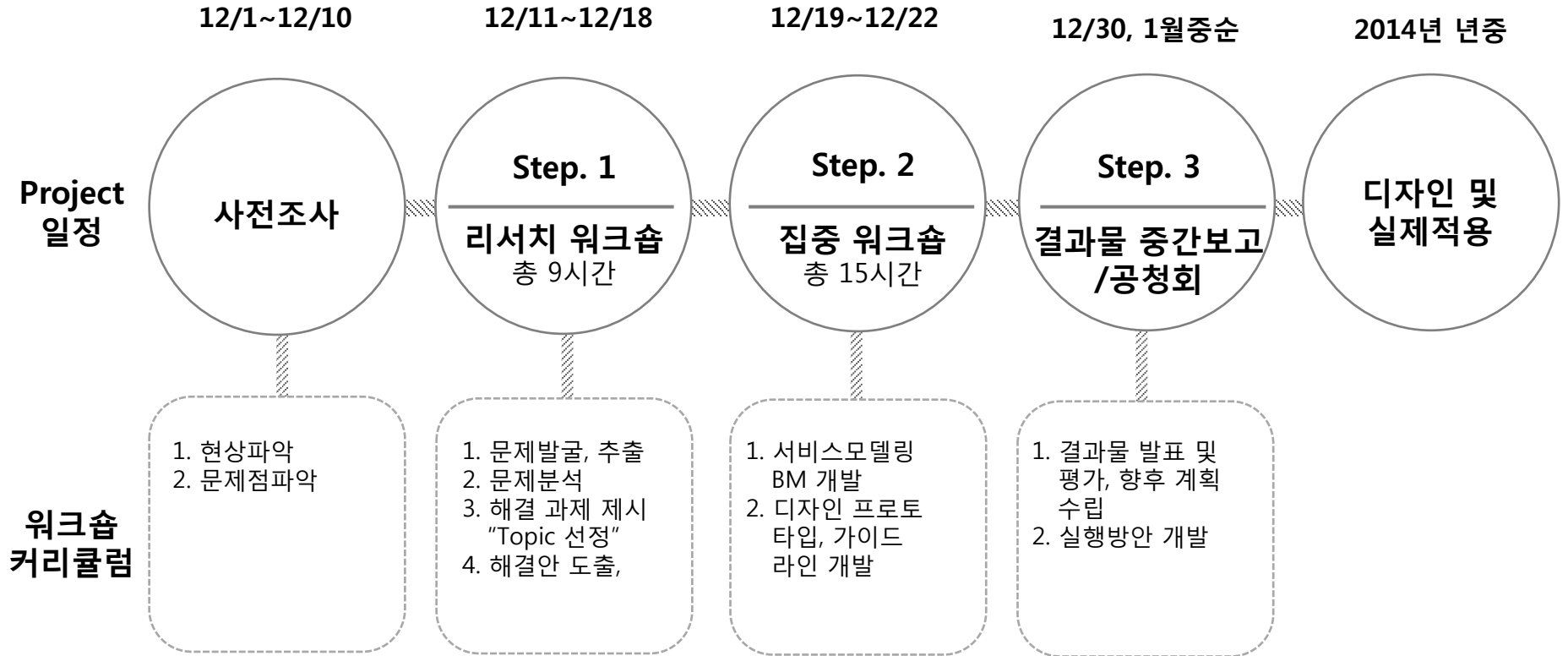
INDEX

- Intro
- Research
- Workshop
- Service Concept
- New Scenario



프로젝트 전체 일정

워크숍 추진 절차는 3 Step으로 구성되며 리서치워크숍 9시간, 집중워크숍 15시간, 총 24시간 2주간 진행 예정임.
과제분석을 통하여 해결안을 개발하고 가이드라인제작을 진행하는 형태로 진행 될 계획임



정자중학교 개요 : 일반환경

학교 주소

경기 성남시 분당구 정자동 123

(홈페이지 : <http://www.jeongja.ms.kr/main.ado>)

학교 연혁

1994년 개교

2013년 제19회 졸업식(297명, 누계 7,820명)



노력중점

Virtuous Education (인성교육)	명상의 시간 운영 다양한 상담 프로그램 운영 인사 도우미 운영 효행 러브장 쓰기 인성교육 실천주간 운영 직업체험을 통한 진로탐색
Excellent Teachers (유능한 교사)	수업분석실 활용을 통한 수업방법 개선 수업공개 및 비평을 통한 수업혁신 실천 수업전문가 초청 컨설팅 장학 평가도구의 개발 및 평가문항 제작 연수 교사동아리 운영을 통한 자기계발

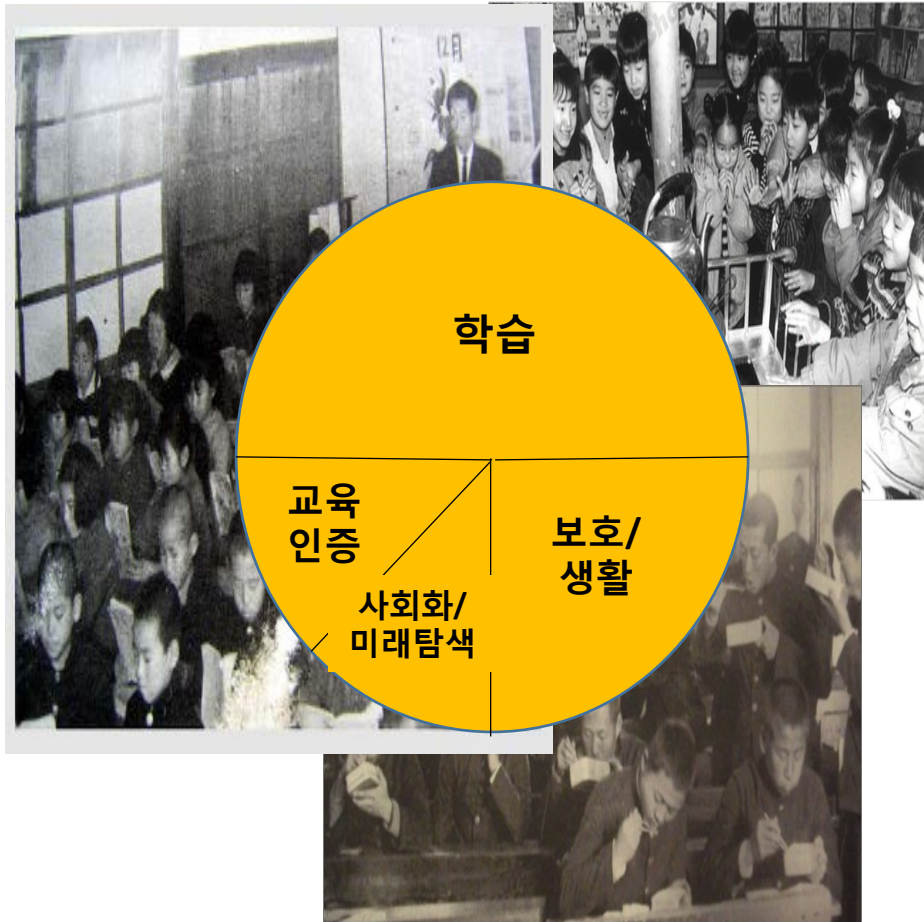
특색사업

Global Education (국제화교육)	외국어 말하기 대회 운영 외국어 노래 부르기대회 운영 영어캠프 및 영어체험 프로그램 운영 학급별 국제이해교육 프로그램 운영
Intelligent Education (영재교육)	과학교육선도학교 운영 - 다양한 체험학습 프로그램운영 - 지역사회 협력프로그램 운영 등 학생들의 내재된 창의성을 이끌어내는 창의지성교육 - 동아리 운영 - 실험·실습·체험중심 과학교육

학교의 역할인식

“학교가 왜 존재하며 학교의 역할은 어떻게 인식되고 있는가?*

< 과거의 교실모습 >



< 요즘의 교실모습 >



* 2013년 12월, 정자중 학부모 인터뷰에서 추론

정자중학교 개요 : 학업성적 및 평가

학업성취도

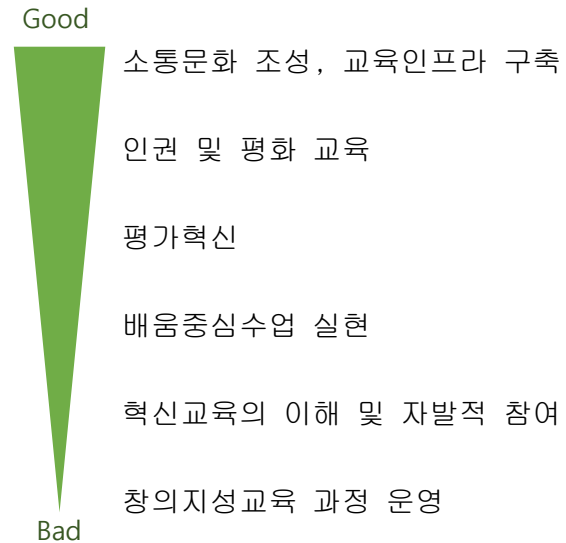
2012년 경기도 중학교 순위

순위	학교명	보통이상
2	이매중학교	95.20%
6	수내중학교	92.50%
7	서현중학교	92.40%
8	신백현중학교	92.30%
9	낙원중학교	91.60%
10	내정중학교	91.40%
14	셋별중학교	90.50%
15	백현중학교	89.90%
16	분당중학교	89.60%
18	정자중학교	89.20%
19	판교중학교	89%

2011년과 2012년 중학교 학업성취도 평가를 비교했을 때 정자중학교 순위는 19위에서 18위로 한단계 상승함.

학교 평가

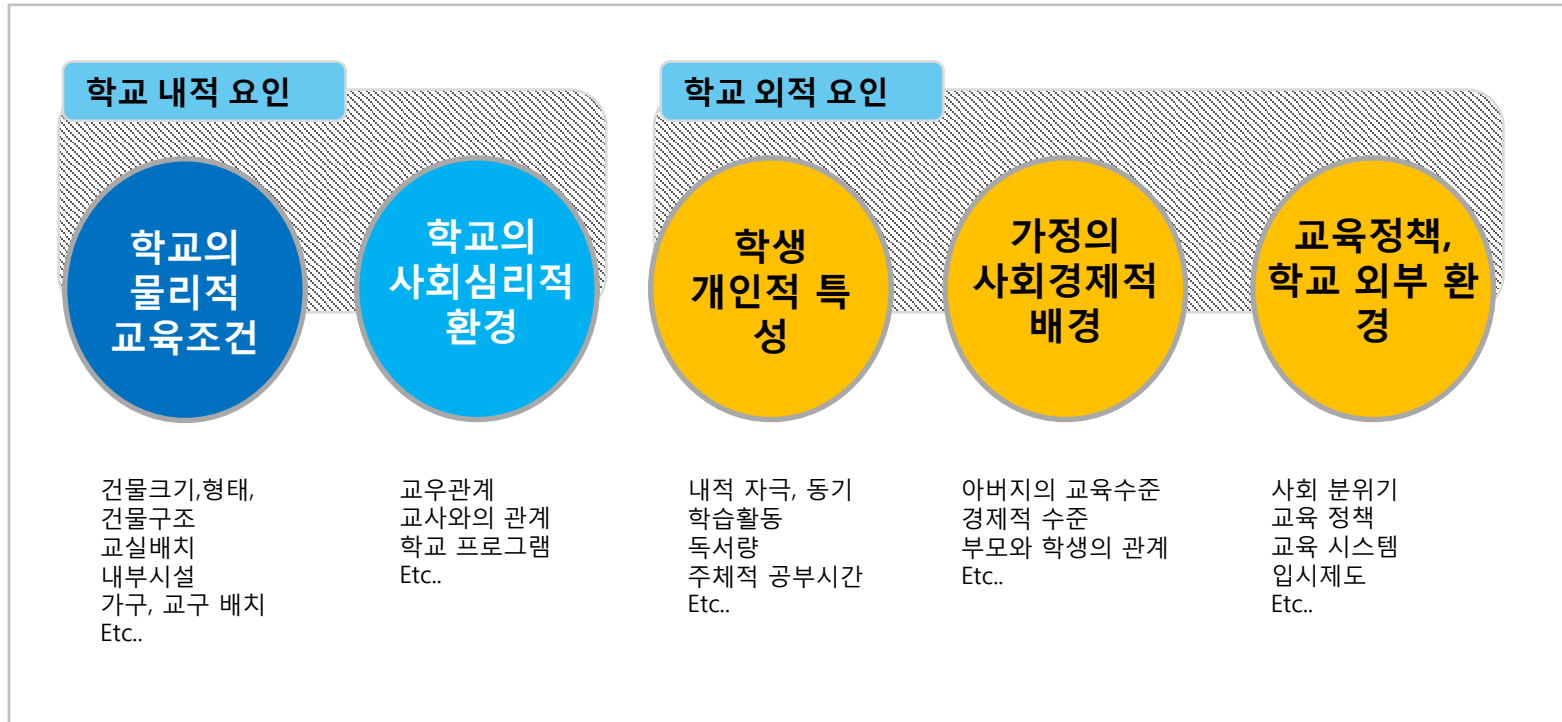
2012년 학교평가 보고서



2012년 학교평가 보고서에 따르면 정자중학교는 소통문화조성과 교육인프라 구축을 잘 하고있었으며, 창의지성교육과정 운영에 낮은 평가를 받음.

학업성취동기 결정요인

학업성취에는 다양한 변인들이 복합적으로 작용하기 때문에 결정요인을 단정짓기 어려우나 다양한 연구 사례를 바탕으로 크게 학교 내적 요인과 외적요인으로 구분되어지고 있음.

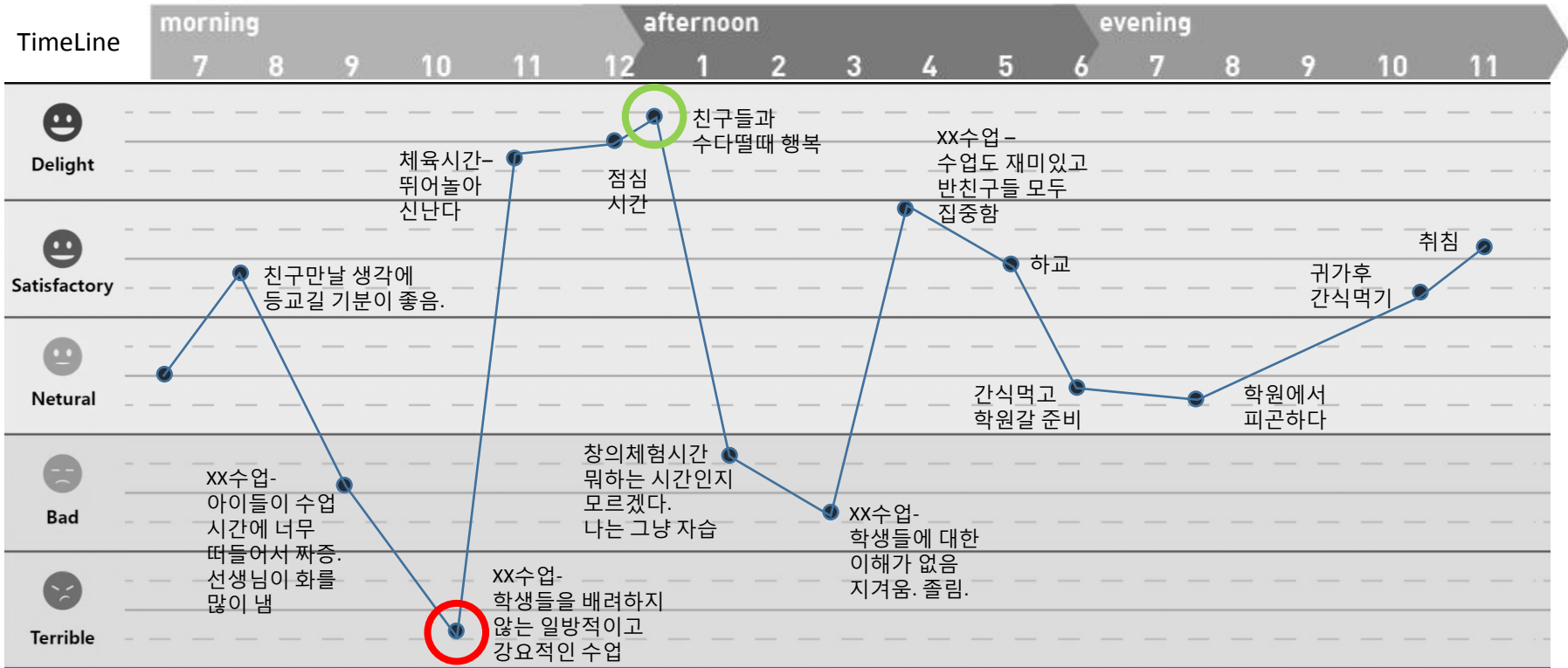


< 학업성취에 영향을 미치는 학교 내.외적 변인들 >

Research

학생 Customer Journey Map 종합

학생들은 학교를 어떻게 경험하고 있는가?



○ 선생님과 교감하고 친구들과 어울릴 수 있는 수업 혹은 친구와 어울릴 수 있는 점심시간 등의 휴식시간에 가장 행복감을 보임.

○ 교감과 소통이 이루어 지지 않는 수업에 있어 매우 나쁜 감정을 가지고 있음.

Research

교사 Customer Journey
Map 종합

선생님들은 학교를 어떻게 경험하고 있는가?



○ 불충분한 시설 및 교보재로 수업진행에 어려움을 느낌

○ 수업 외 연장업무 시간에 피로함을 느끼는 편

구성원들은 무엇을 원하고 있는가?



- 나에 대해 생각하거나 진로에 대해 생각할 수 있는 프로그램이 없음
- 선생님과 친구들과 함께 어울리는 시간이 좋음
- 학교가 어둡고 칙칙함
- 책상 걸상이 불편하고, 교실 내 불필요한 시설이 많음



- 선행학습으로 학교 선생님은 평가를 해주는 사람이라는 인식이 만연
- 학급분위기와 교우관계는 학업성취에 큰 영향을 미침
- 학생들이 인성, 협력, 소통능력, 배려심이 부족함

학생

교사

교장

학부모



- 학교에서 아이들이 꿈을 찾을 수 있었으면 좋겠음
- 학습의욕을 고취시키는 디자인이 필요하다고 생각함

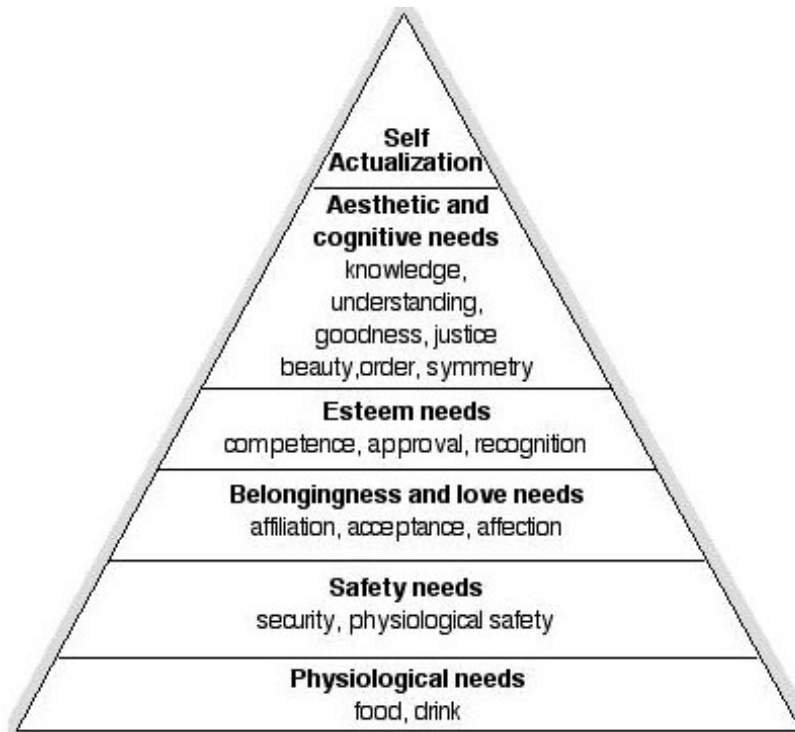


- 학생들이 자아정체성을 찾을 기회가 없음
- 학교에서 인성교육, 교우관계 등이 더욱 중요하다고 생각
- 학교의 환경이 분당의 환경 및 집의 환경과 너무 큰 차이가 남

학교서비스디자인 방향 : Service Concept

학교 구성원들이 바라는 학교 모습의 핵심은 학생들의 꿈을 키우고 자극하는 공간이 되어야 한다는 것이었음

꿈을 키우는 행복한 학교



< Maslow's Hierarchy of Needs >

꿈을 키우는 학교

- 개인의 꿈을 자극
- 다양한 경험의 기회 제공
- 개인의 고유한 꿈을 지원

존중하는 학교

- 상대 / 친구의 가치를 발견하고 존중
- 개인의 고유한 가치 인정
- 다양성, 유연성 인정

서로 보살피는 학교

- 상호 care, feedback, support

안전하고 보호받는 학교

- 신체적 안전
- 심리, 사회적 안전
- 배척, 왕따, 폭력, 도난으로부터 안전

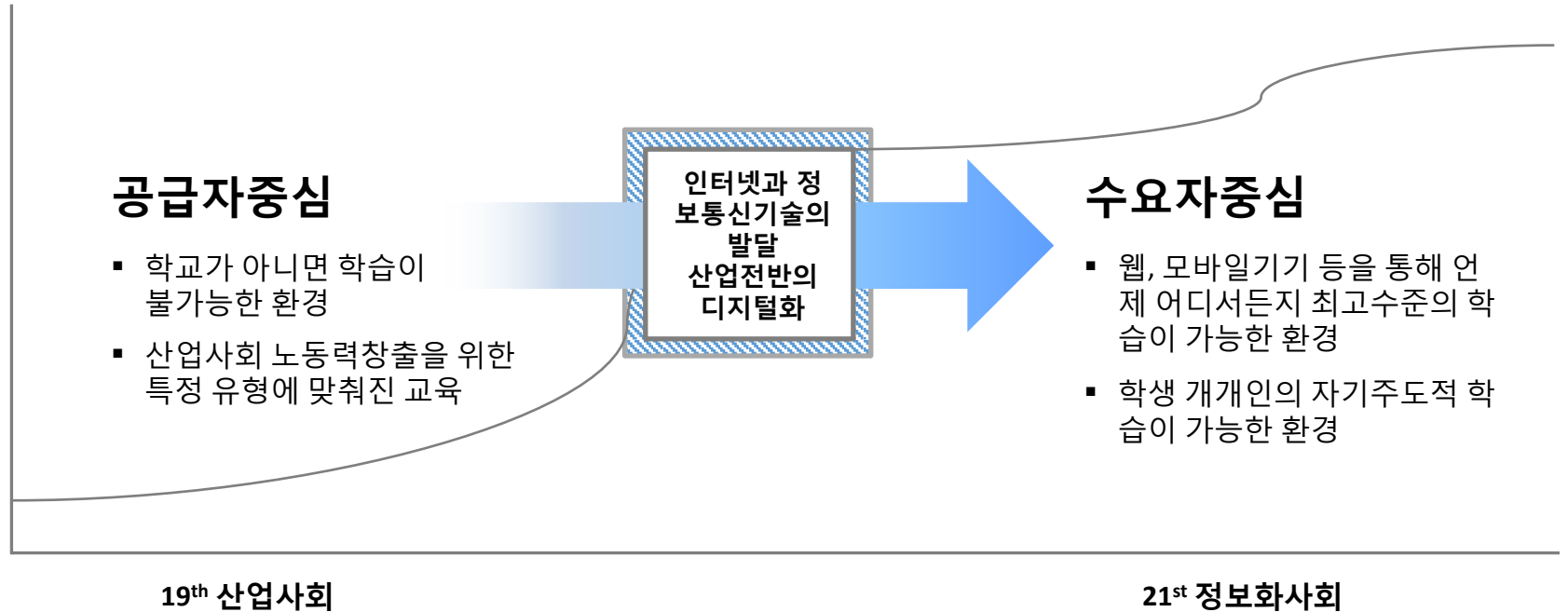
집같은 학교

- 편안(불편하지 않은)하며,
- 쾌적(위생)한 학교

INTRO

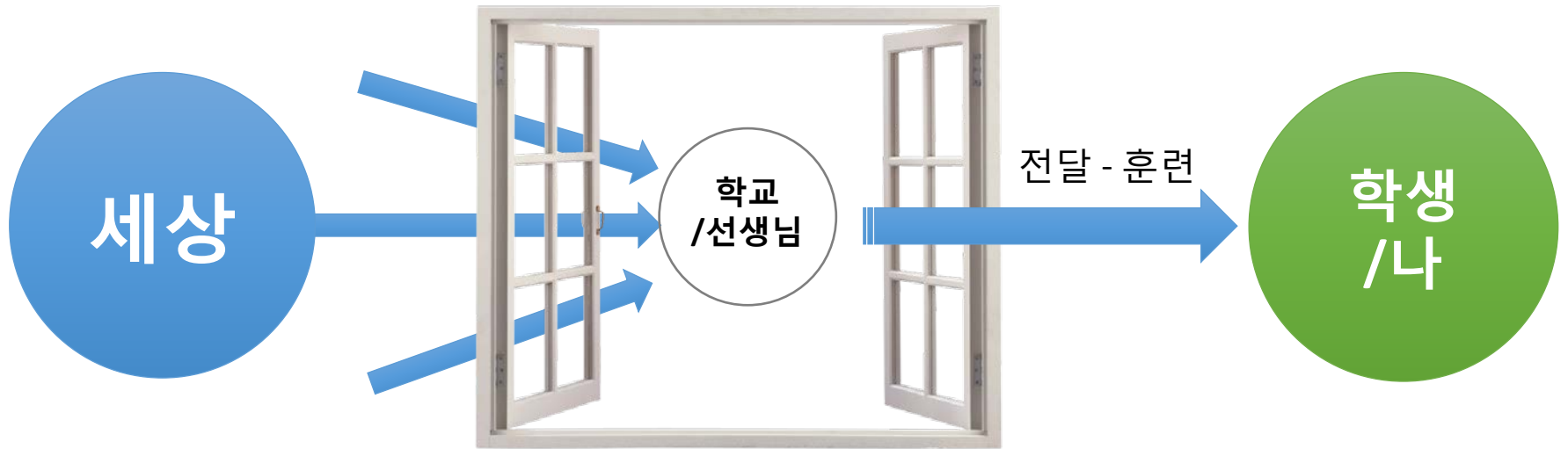
학교의 본연적 서비스의 변화

인터넷과 정보통신기술의 발달 그리고 산업전반의 디지털화로 인해 현재는 웹, 모바일 기기 등을 통해 학교가 아니더라도 언제 어디서든지 최고수준의 학습이 가능한 환경이 구축 됨



학교의 역할 : 기존

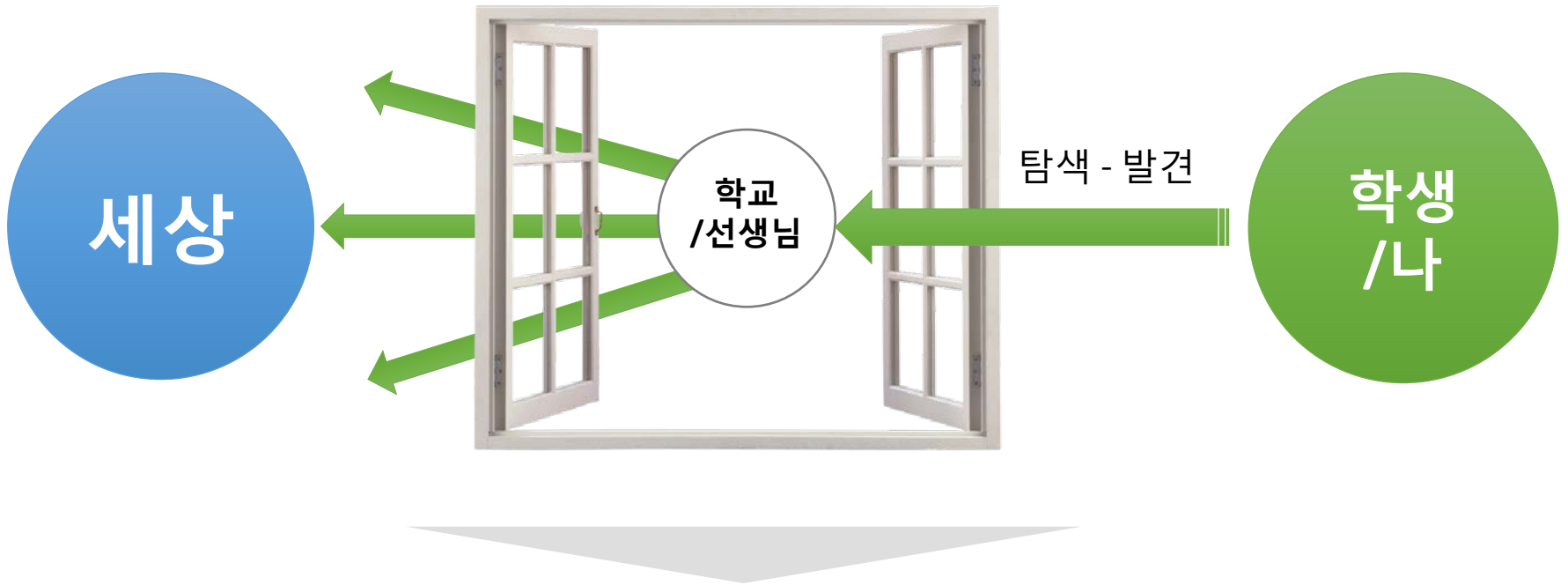
기존의 환경



세상의 지식을 배우는 창

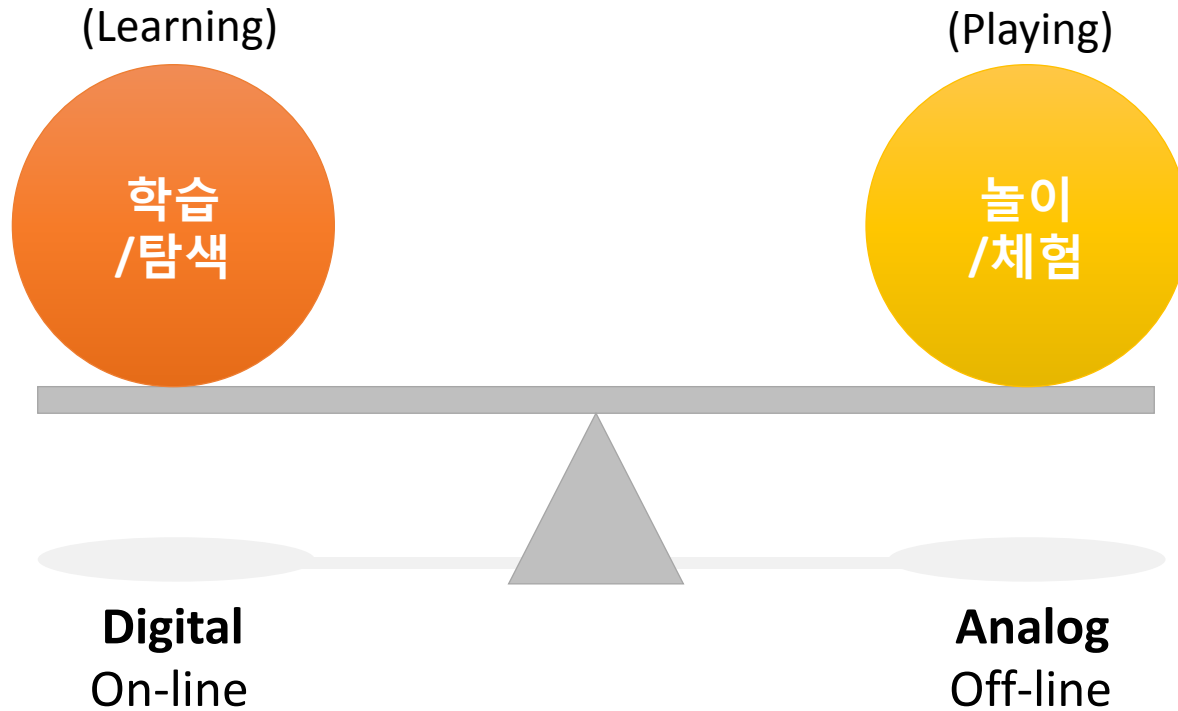
학교의 역할 : 새로운 방향

새로운 환경



세상을 탐색하고 경험하는 창 - 꿈을 찾는 과정

학교의 역할 : 놀이와 학습의 균형



- Technology based Learning
- 교실

- 친구와의 놀이
- 몸의 움직임
- 체험, 생물/생명
- 운동장
- 옥상
- 교실

현재의 모습은?

정자중학교의 모습이 보입니다.



학사일정과 교실배치도가 부착되어 있는 게시판을 지나친다.



현관을 통해서 들어갑니다



Research

As-is Journey

신발장 및 사물함에 물건들을 보관하고 찾아 수업 준비를 합니다.



Research

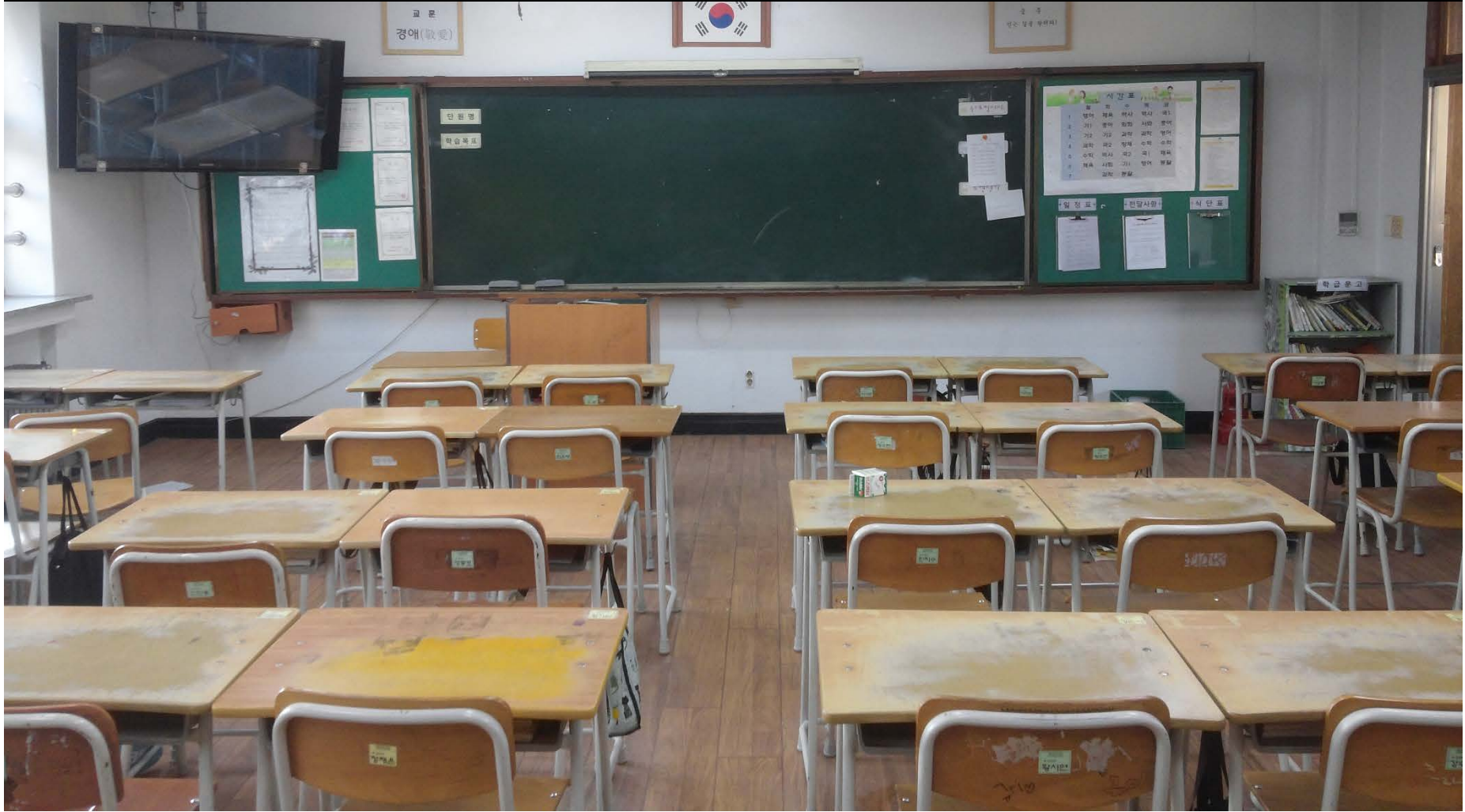
As-is Journey

교실에 도착하여 선생님께 스마트폰을 반납 합니다

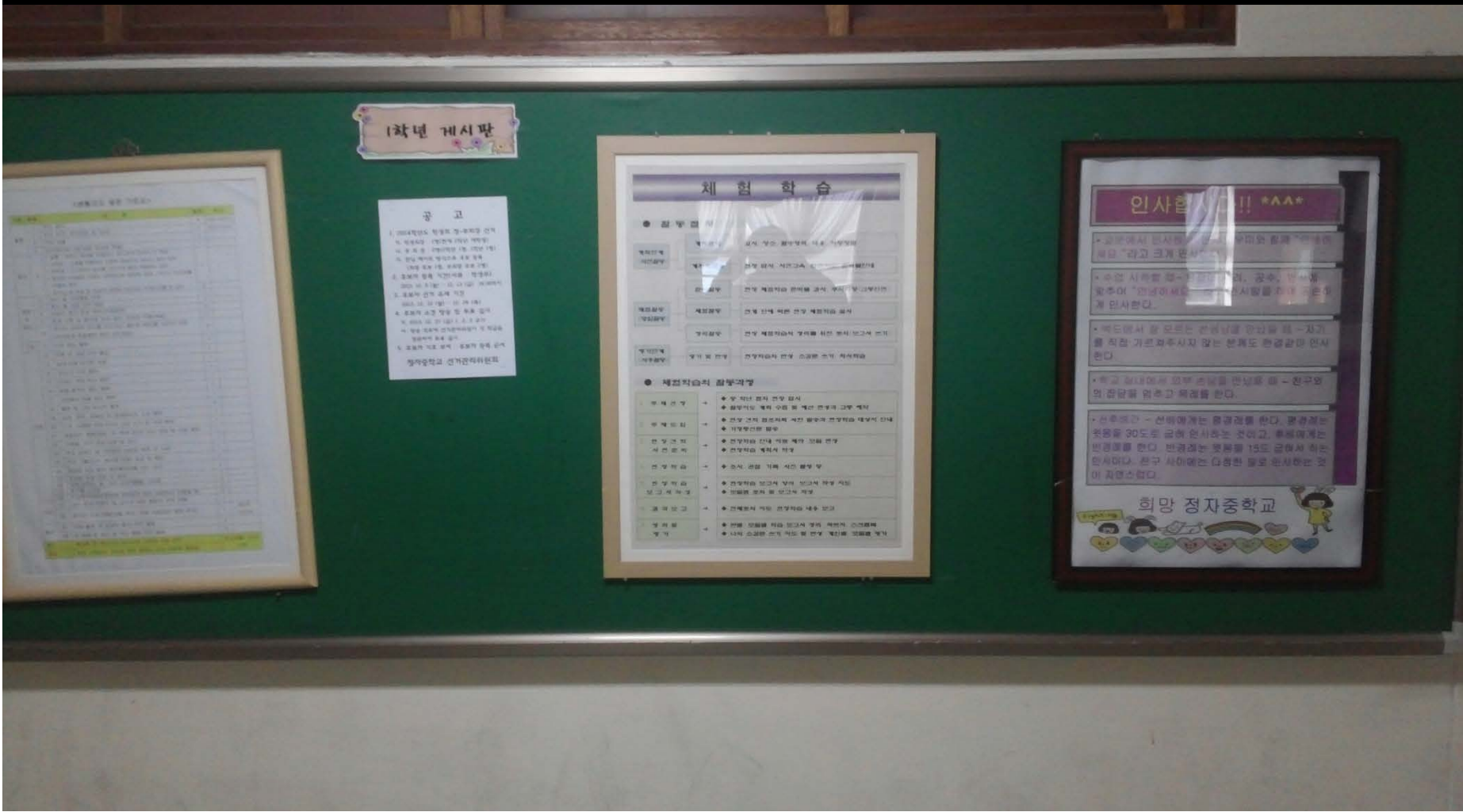


Demand

수업을 들읍니다



복도를 지나갑니다



1학년 게시판

공 고

1. 2024학년도 학생회 임원선거 선거
2. 2024학년도 1학년 1학기
3. 2024학년도 1학년 1학기
4. 2024학년도 1학년 1학기
5. 2024학년도 1학년 1학기

체 험 학 습

● **심 방 교 사**

계산교과	계산교과	교과 학습, 활동영역, 기초, 심화영역
영어교과	영어교과	영어 학습, 기초, 심화영역, 영어회화
수학교과	수학교과	수학 학습, 기초, 심화영역, 수학여행
과학교과	과학교과	과학 학습, 기초, 심화영역, 과학실험
사회교과	사회교과	사회 학습, 기초, 심화영역, 사회실험
체육교과	체육교과	체육 학습, 기초, 심화영역, 체육대회
음악교과	음악교과	음악 학습, 기초, 심화영역, 음악회
미술교과	미술교과	미술 학습, 기초, 심화영역, 미술전시회
영어영역	영어영역	영어 학습, 기초, 심화영역, 영어회화
수학영역	수학영역	수학 학습, 기초, 심화영역, 수학여행

● **제정학급의 활동과목**

주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습
주 제 교 과	<ul style="list-style-type: none"> ● 주 제 교 과 학습 ● 활동영역 학습 ● 기초 학습

인사합시다!! *AA*

- 교실에서 인사할 때는 "안녕하세요"라고 인사한다.
- 수업 시작할 때-종료할 때, 공부, 인사할 때 "안녕하세요"라고 인사한다.
- 복도에서 잘 모르는 선생님을 만나면 "안녕하세요"라고 인사한다.
- 학교 실내에서 외부 선생님을 만날 때 - 친구와 인사할 때 인사한다.
- 수업시간 - 선생님을 존경심을 한다. 말소리는 조용하고, 교실 안에서는 웃음을 90도로 굽혀 인사하는 것이고, 선생님을 반경례를 한다. 반경례는 웃음을 15도 굽혀서 하는 인사이다. 친구 사귀는 것은 좋은 일로 인사하는 것이 좋습니다.

희망 정자중학교

Research

As-is Journey

화장실에 갑니다



Demand

Research

As-is Journey

도서관에서 책을 봅니다



Demand

점심식사 후 진로진학상담실에서 보드게임을 하며 시간을 보냅니다



운동장에서 뛰어 놀며 운동을 합니다



Research

As-is Journey

운동장 스탠드에서 친구들과 잡담을 하며 휴식을 취합니다

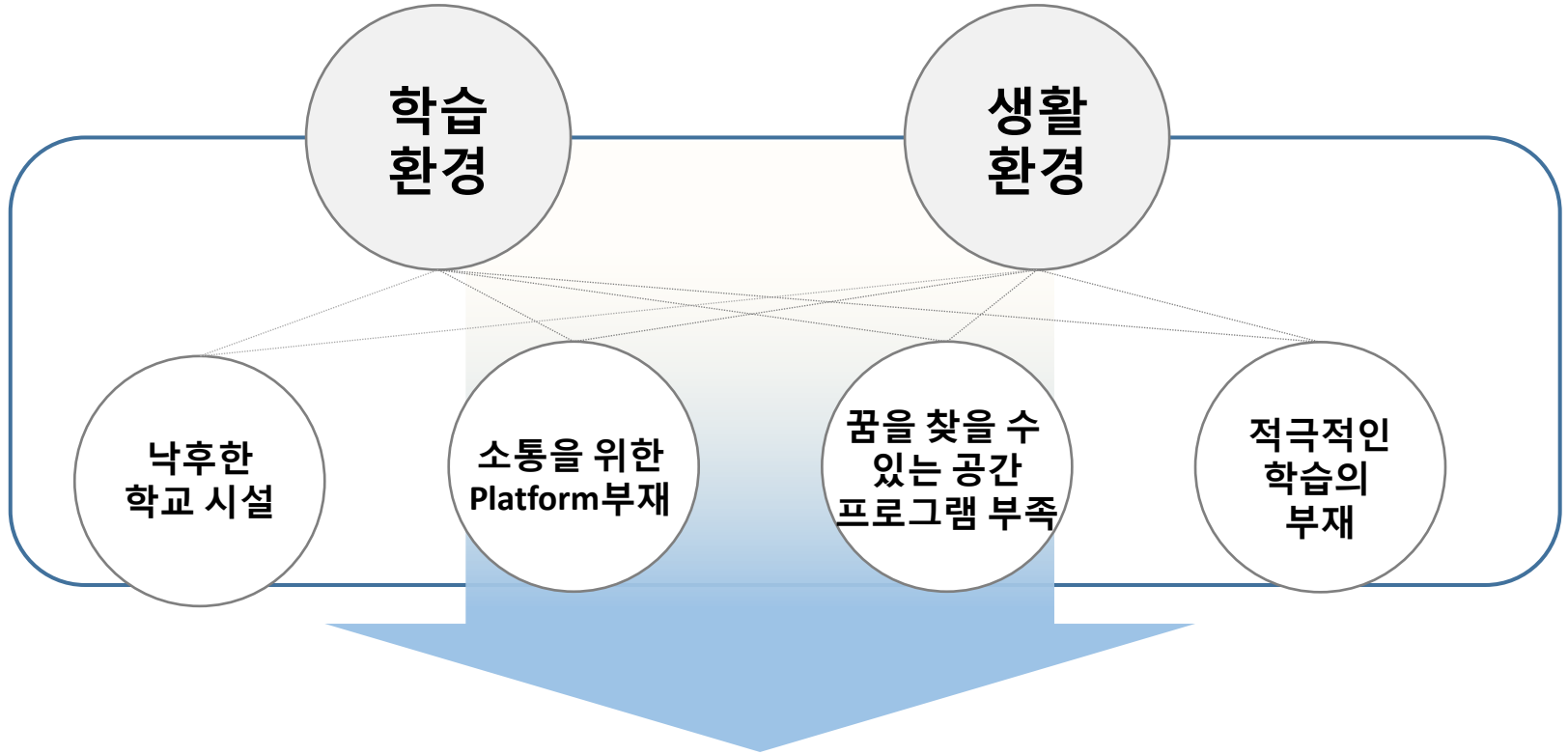


Demand

학교를 마치고 집으로 갑니다



현재의 모습 요약

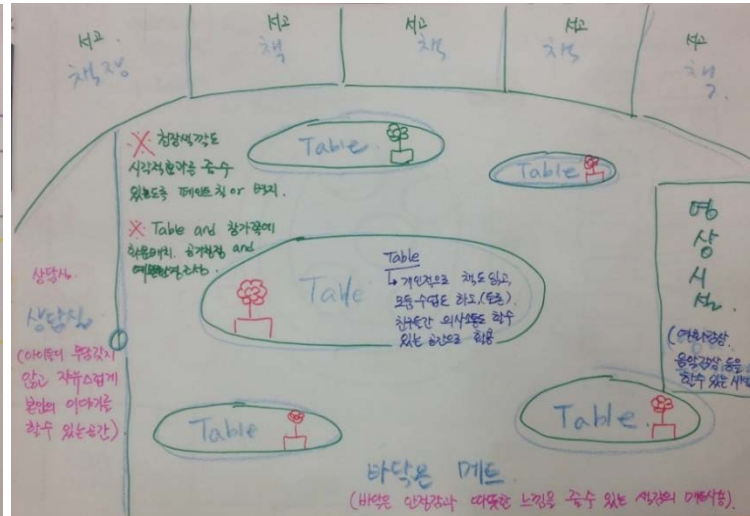
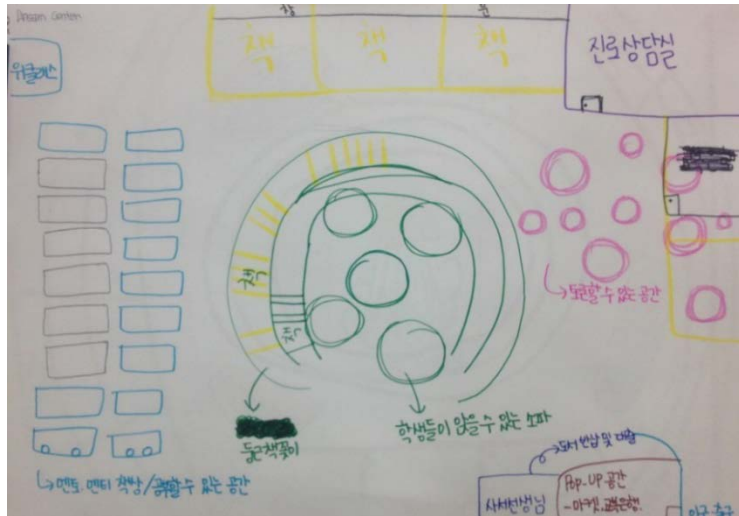
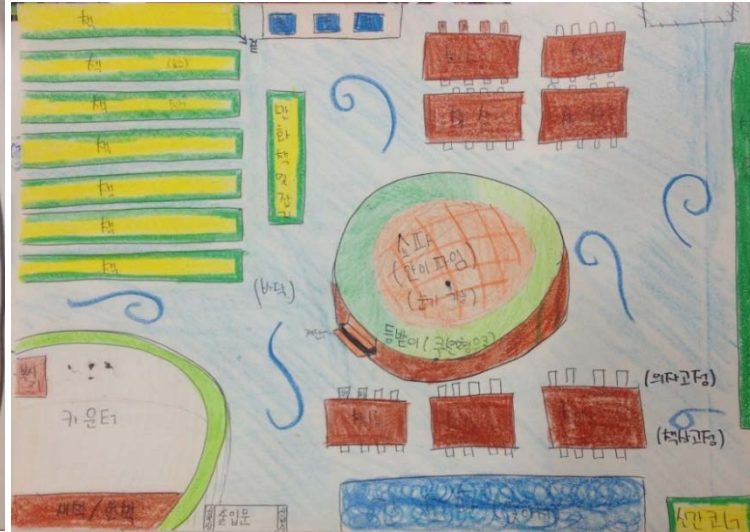
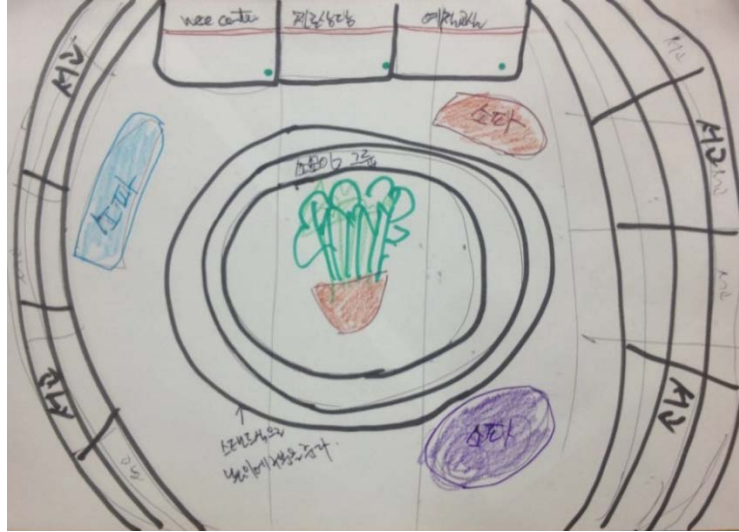


미래 지향적 학교 VISION의 부족

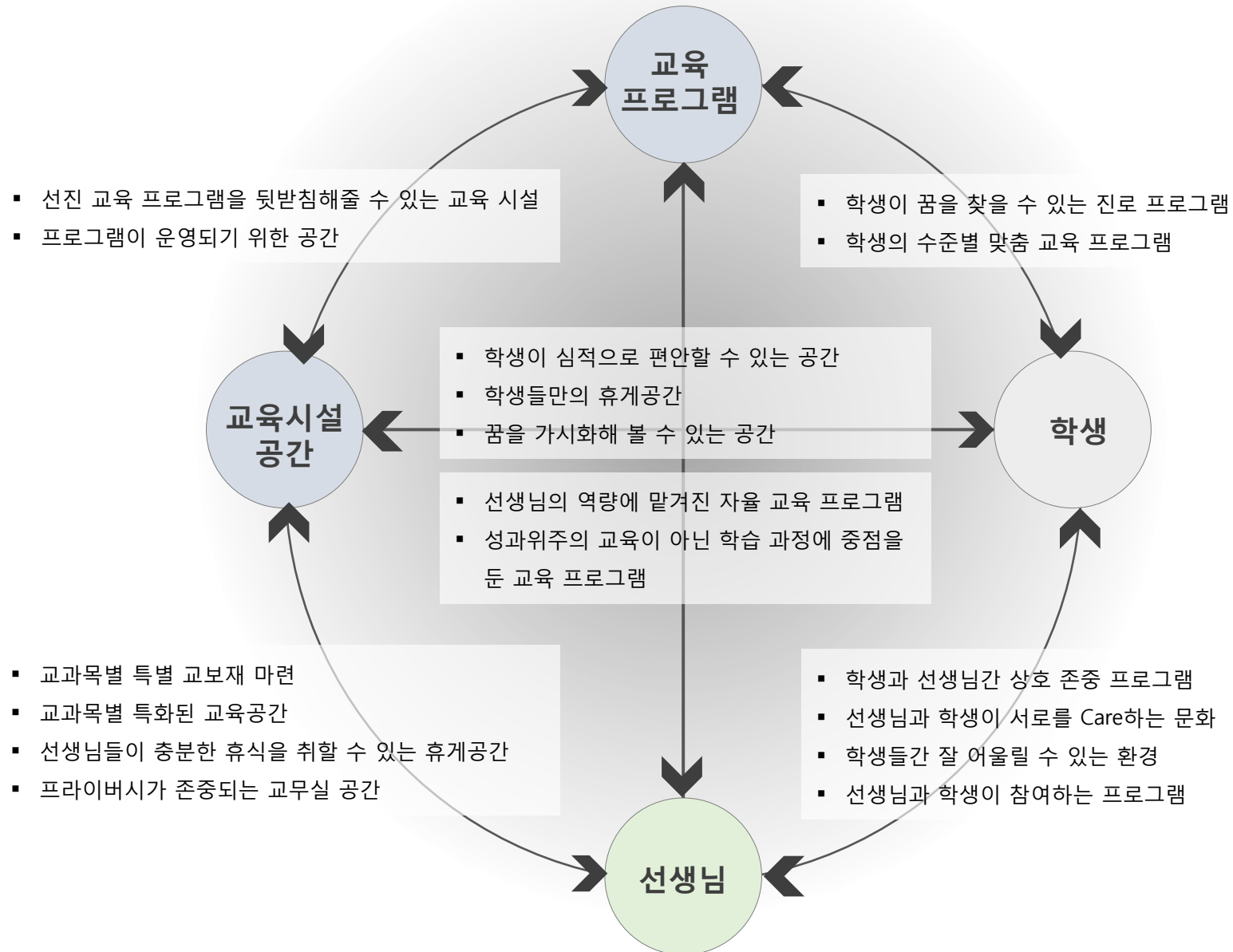
Workshop

학생.학부모가 그리는
정자중학교

변화 방향은?



Design Concept : 어울림(Harmony)



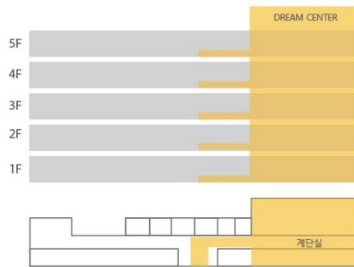
Design Concept : 어울림(Harmony)



Design Concept 구체화

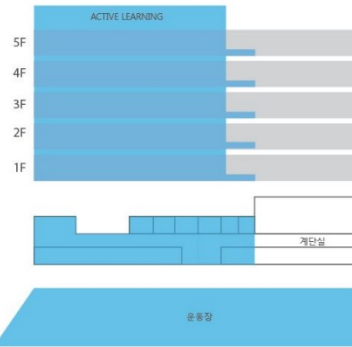
어울림

드림센터



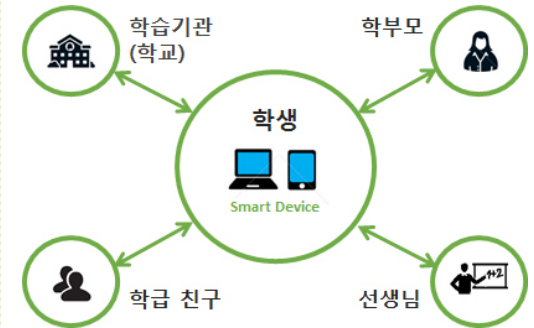
도서관 중심의 드림센터에서 소통과 꿈을 키우는 학생으로

액티브러닝



교실.운동장.텃밭에서 액티브 러닝을 통해 창의성을 가진 학생으로

스마트스쿨



스마트 스쿨 서비스를 통해 적극적인 참여 학습 현실화

“관계 개선 관련 Idea”

교우관계

친구들과 뛰어 노는 스포츠 경연대회

학급별 정기 미팅 주선

친구들과 1박 2일 여행 보내주기(체험학습)

원하는 친구와 진급

교우를 위한 목표설정 및 실천

포인트제도 (칭찬릴레이)

난 포토그래퍼 년 촬영감독 너는 PD

교우간 탄천 산책

칭찬 class

Dream 동호회 -같은 꿈을 가진 학생끼리 동호회 장려

관심분야 정기적인 활동 및 기회 제공

사제지간 마니또

학생 담임제

관심분야 워크샵 진행

자기 PR시간 기회 제공

동아리 활동

벼룩시장(학생끼리 안 쓰는 물건, 교류)

선생님

선생님 집 방문의 날

선생님과 함께 놀 수 있는 프로그램

교장과 교외 특별활동(PC 게임 등)

1시간 교사체험

역할 change 담임-학생

좋아하는 선생님이 반겨준다

지역사회

지역 할머니 할아버지와 학교 내 카페에서 시간 보내기

지역 사회 봉사활동

Job fair

현장학습

지역내 유망 산업 인턴쉽 기회제공 -수업대체

지역내 시니어 인재 네트워크 활용

장터

아르바이트 정보 제공

도서관

도서관 전자자료실

부드러운 소재 도서관

중고도서 가득한 도서관

키즈카페 같은 도서관

따뜻한 카페 조명

어둡지 않은 조명시스템

새로운 공간

오감체험공간

탕비 공간

매점 식당

음악 감상실

흡연실 제공

애견카페

학생쉼터

휴게실 릴렉스 체어 안마 의자

소모임 공간

체육복 갈아입는 별도교실(공간)

복합 문화 공간(갤러리, 카페 처럼)

편안하고 아늑한 휴게실

교실 중 하나를 카페테이라로

캠핑느낌 토론실

경쾌하지만 조용한 방음 음악실

퍼즐같은 미로형 Fun 장소

교내 극장

맨발로 다니는 길 (온돌방)

체육관을 극장으로

“기타 프로그램.공간 관련 Idea”

정규학습 외 프로그램

학생의 꿈을 위한 프로그램 개발

가족 동반 프로그램 개발

학부모 참여 직업체험

부모직업 자랑 (부모참여)

수면시간 티켓

MBTI

진로/진학

자신의 진로 관련 전문가의 수업

직업을 대표하는 인물과 만남의 시간

선배와의 만남의 장

학생이 담임 선택

아르바이트 경험 알선

진로 고민 체험기회 - 회사 탐방

익명보장의견 or 상담 시스템

실시한 상담 (인터넷) SNS etc

휴식

영화관람

휴식 벨이 최신가요

학교정문에서 노래 나오기

정기적 Refresh 기간제공

정기적, 콘서트, 전시회, 극장 관람 시간 제공

점심 식사

호텔수준의 음식 제공

맛있고 따뜻한 도시락

황금마차 (간식버스 운영)

급식줄 -확인 or 나눠서 배식

식단정보 게시 (성분, 원산지 표기)

텃밭 급식 식재료 사용

급식실

엄마표밥

긴 줄이 필요 없는 배식 시스템

생일상

중간에 간식 제공

뷔페를 만든다

뷔페식 점심

모닝 빵, 차 제공

급식메뉴 선택화

식당 향기

운동장

잔디 운동장

트랙 만들기

최신식 농구, 축구골대

전용 축구공

운동장에 소파

깨끗하게 빛나는 운동장 벤치들

화장실.복도

화장실 환경 개선

조명이 밝고 깨끗한 화장실

화장실 중간에 벽설치

복도에 재미난 그림

계단 안전 장치

교내 이동 동선에 대한 안전 장치

넘어져도 다치지 않는 복도

나무계단

계단 대신 미끄럼틀

“기타 Idea”

CI	학교외관	주변환경	기타
CI 계획수립	메세지가 뿌려지는 담벼락	식물, 텃밭 활용	스쿨버스 운행
캐릭터	담벼락 허물기	외진곳 자갈길 걷기 암벽타기	체육관 뒤를 벽화 연습공간으로
상징물(조형물, 캐릭터)	울타리 벽면에 벽화그리기	화단 스스로 가꾸기/개인 나무 심기	옥상 천문대
학교 마스코트 만들기	학교외관 밝게 리디자인	공동의 화분	탈의실 (가림막)
멋진 학생증	멋진 학교정문	애완동물 키우기	남녀 별도 탈의실 제공
정자중 별명 만들기	재미있는 교문	생태공간 조경계획 조성 (식물원)	체육관에 탈의실 만들기
정자중 이름 바꾸기	비오면 운치있는 학교	체육관 뒤를 포함한 인라인 트랙 설치	샤워실 구비
안내 표지 가시화	꽃 향기나는 실내 공기	밤에 불빛이 알록달록 안무서움	옥상 텃밭
	SOUND		

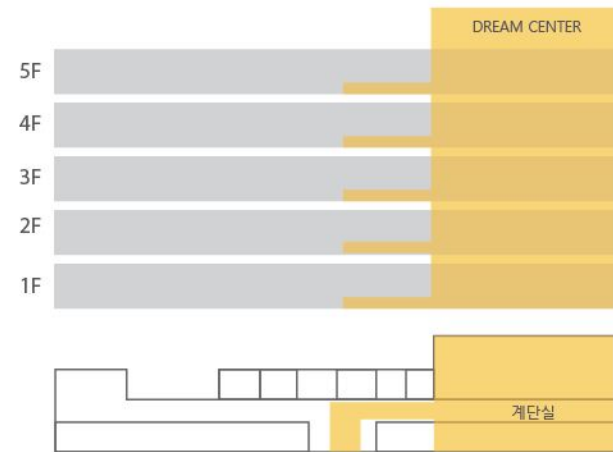
Service Concept

Dream Center



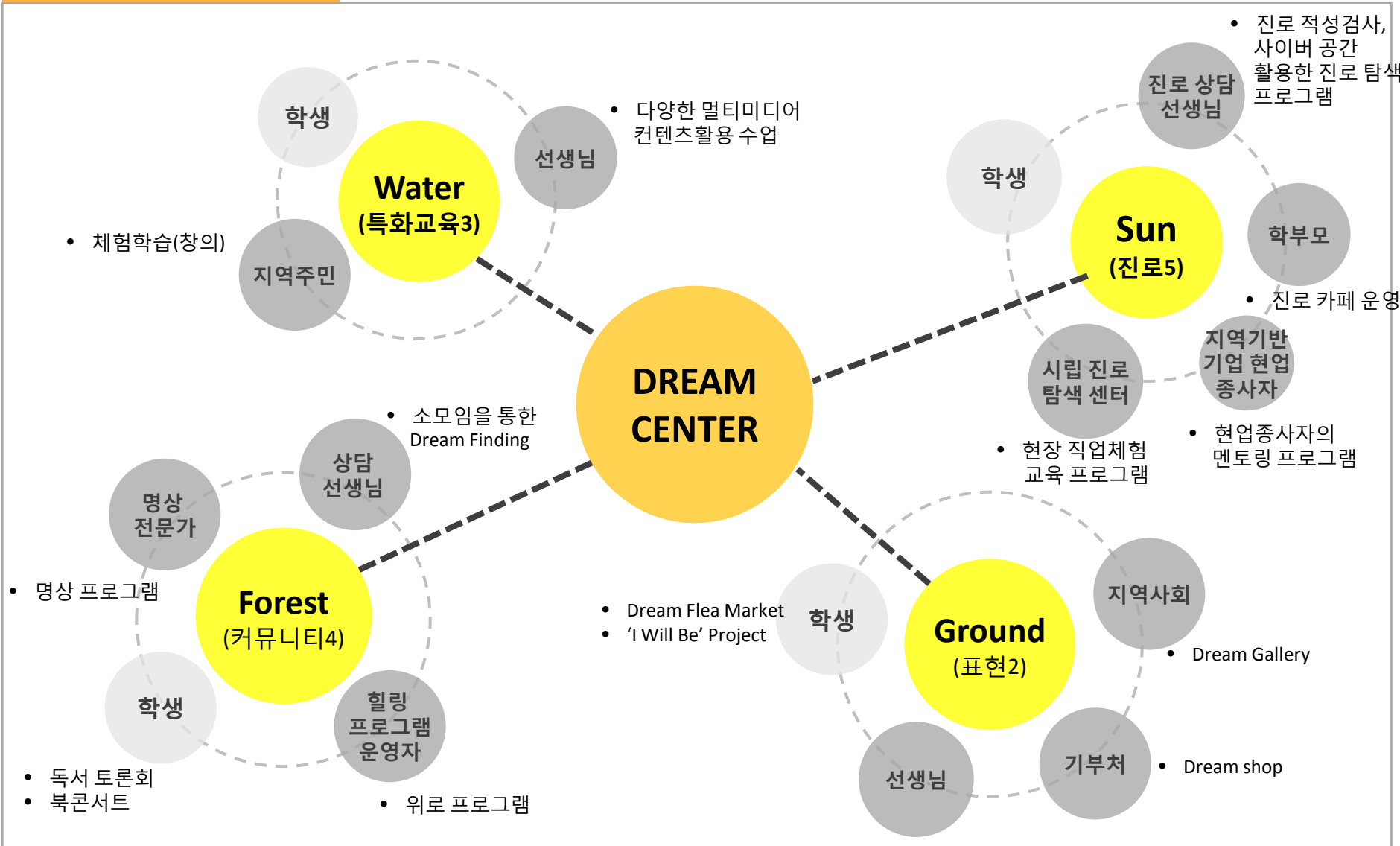
Dream Center

드림센터는 도서, 학습, 국제화 센터 등의 지식연장의 공간과 휴게, 진로 및 고민상담 등의 커뮤니티 공간과 연동되어 학생 및 지역주민들까지 자유롭게 콘텐츠를 이용이 가능한 소통과 꿈이 있는 공간이다.



Service Concept

Dream Center

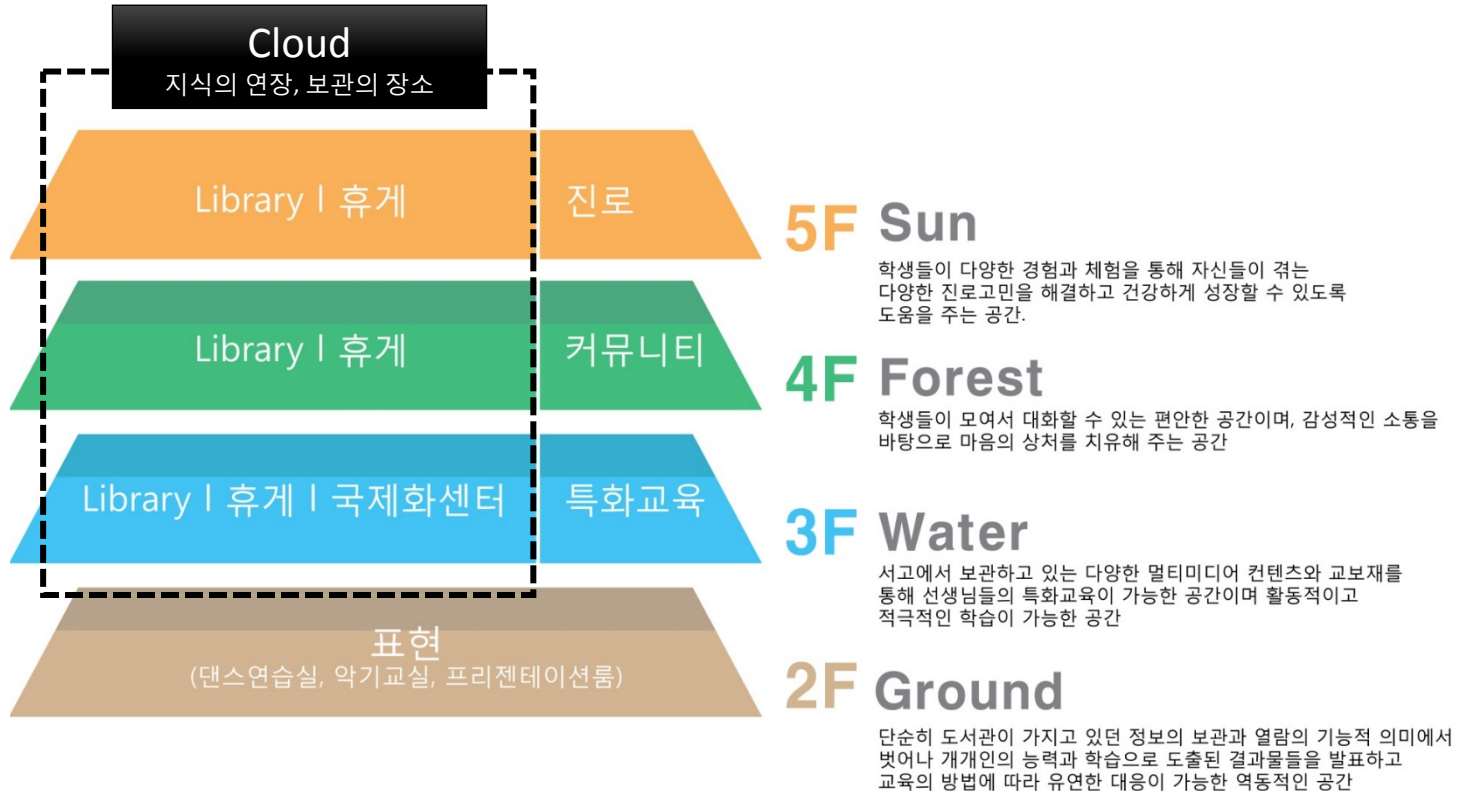


Service Concept

Dream Center

New Eco-system for School = Dream Center

꿈을 심어줄 수 있는 자연 Theme을 활용하여 기존 학교의 딱딱하게 정형화된 에코시스템을 변경하는 새로운 개념의 센터 설립함

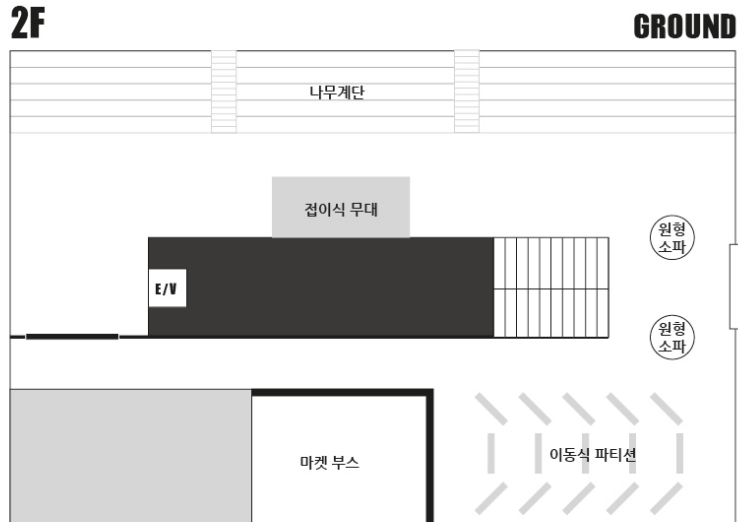


Service Concept

Dream Center

- Ground : 표현

2F / Ground



Hardware

- 가변형 벽구성(공간구성)



Software

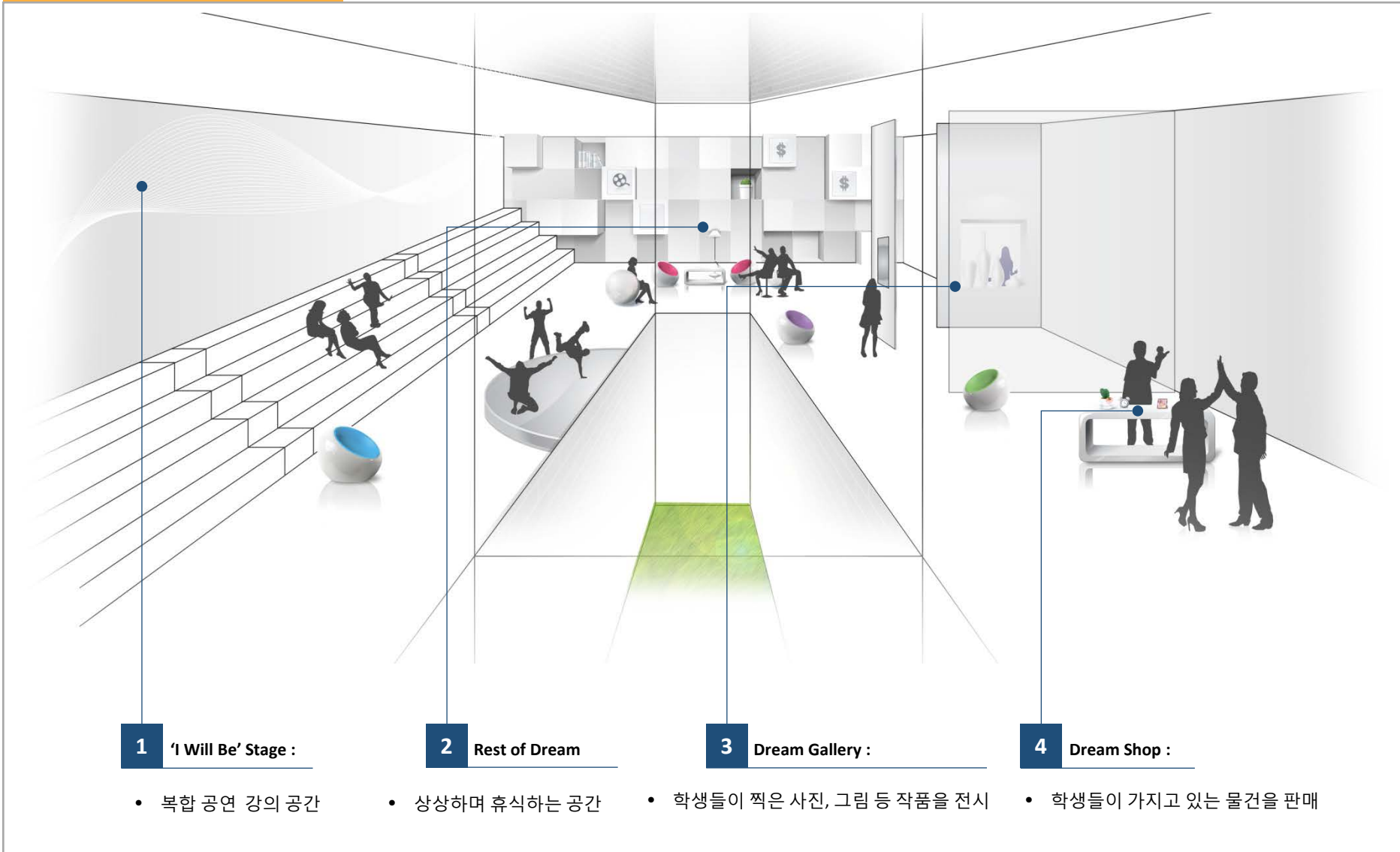
- Dream shop: C.A 시간. 교과시간에 학생이 제작한 결과물, 미술품을 직접 판매하는 Platform으로, 학생의 학습 동기 부여
- Dream Gallery: 학생들이 찍은 사진, 그림 등 작품을 전시, 발표함으로써 재능 발견의 기회 마련
- Dream Flea Market: 학생들이 가지고 있는 물건을 판매함으로써 경제활동에 대한 체험 기회 제공
- 'I Will Be' Project: 학생들이 되고 싶은 미래희망을 실현시키고 뽐낼 수 있는 기회 마련

Service Concept

Dream Center

- Ground : 표현

2F / Ground

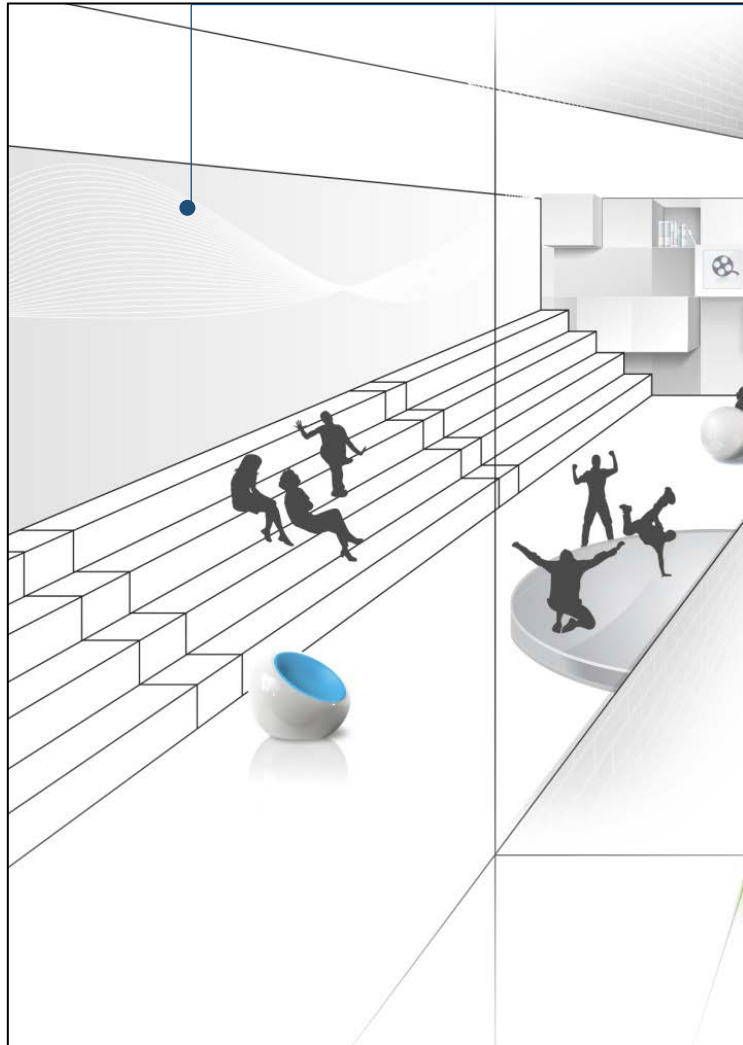


Service Concept

Dream Center

- Ground : 표현

2F / Ground



1 'I Will Be' Stage

- 학생들이 되고 싶은 장래희망을 실현시키고 뽐낼 수 있는 기회 마련



Demand

Service Concept

Dream Center

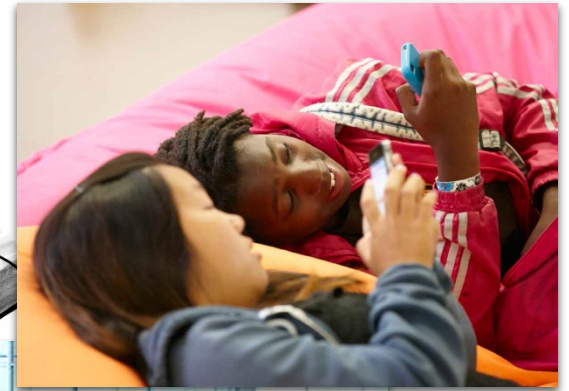
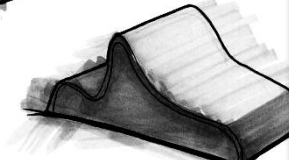
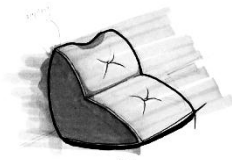
- Ground : 표현

2F / Ground



2 Global Edu. center

- 학생들이 편안하게 휴식을 취하며 꿈을 그릴 수 있는 공간



Service Concept

Dream Center

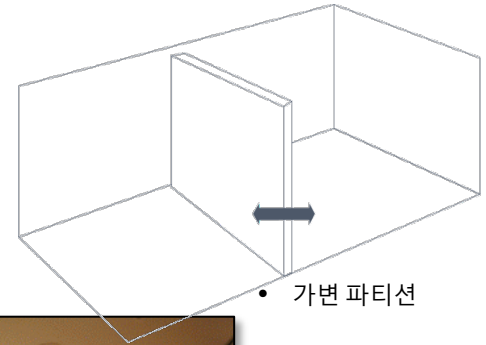
- Ground : 표현

2F / Ground



3 Dream Gallery

- 학생들이 찍은 사진, 그림 등 작품을 전시, 발표함으로써 재능 발견의 기회 마련
- Dream Flea Market과 연계하여 판매 및 경매



Service Concept

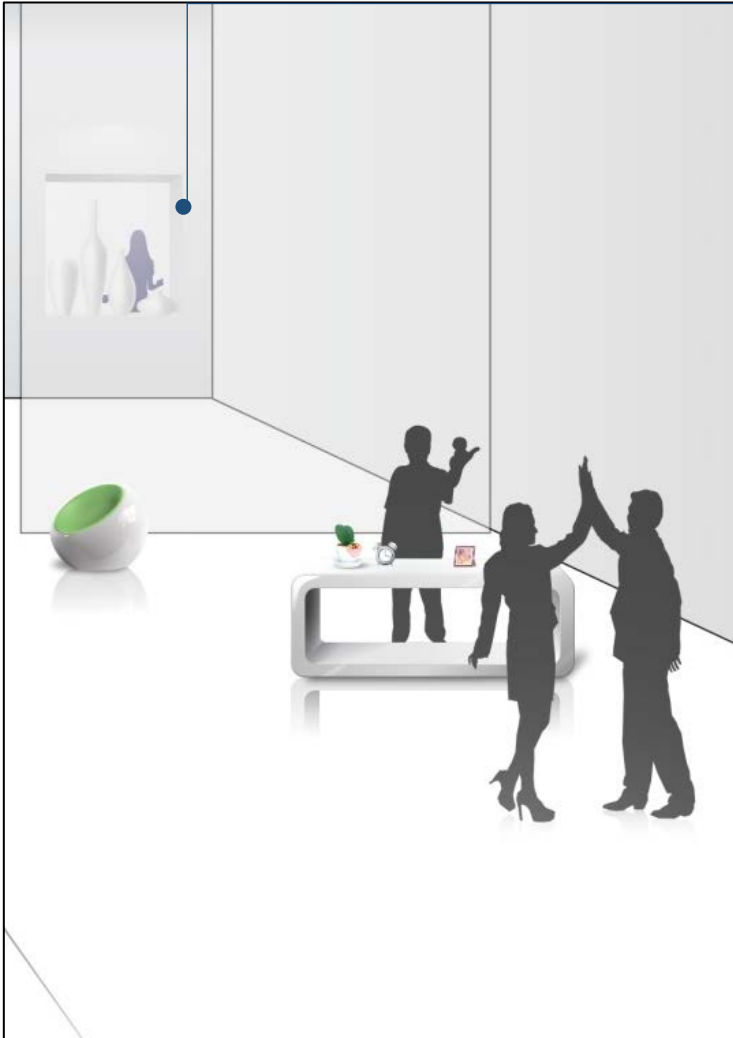
Dream Center

- Ground : 표현

2F / Ground

4 Dream Market

- 학생들이 가지고 있는 물건을 판매함으로써 경제활동에 대한 체험 기회 제공
- Dream Gallery와 연계하여 판매 및 경매



Service Concept

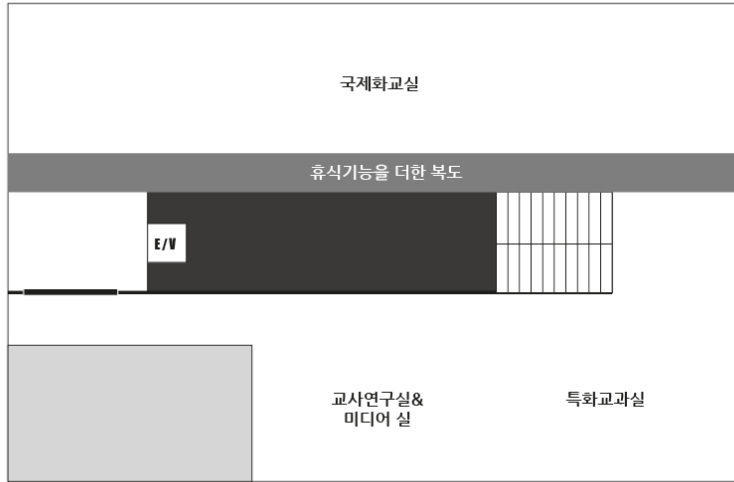
Dream Center

- Water : 특화교육

3F / Water

3F

WATER



Hardware

- 전자자료실 구축된 전자도서관
- 부드러운 소재를 사용한 편안한 도서관
- 중고도서 가득한 도서관

Software

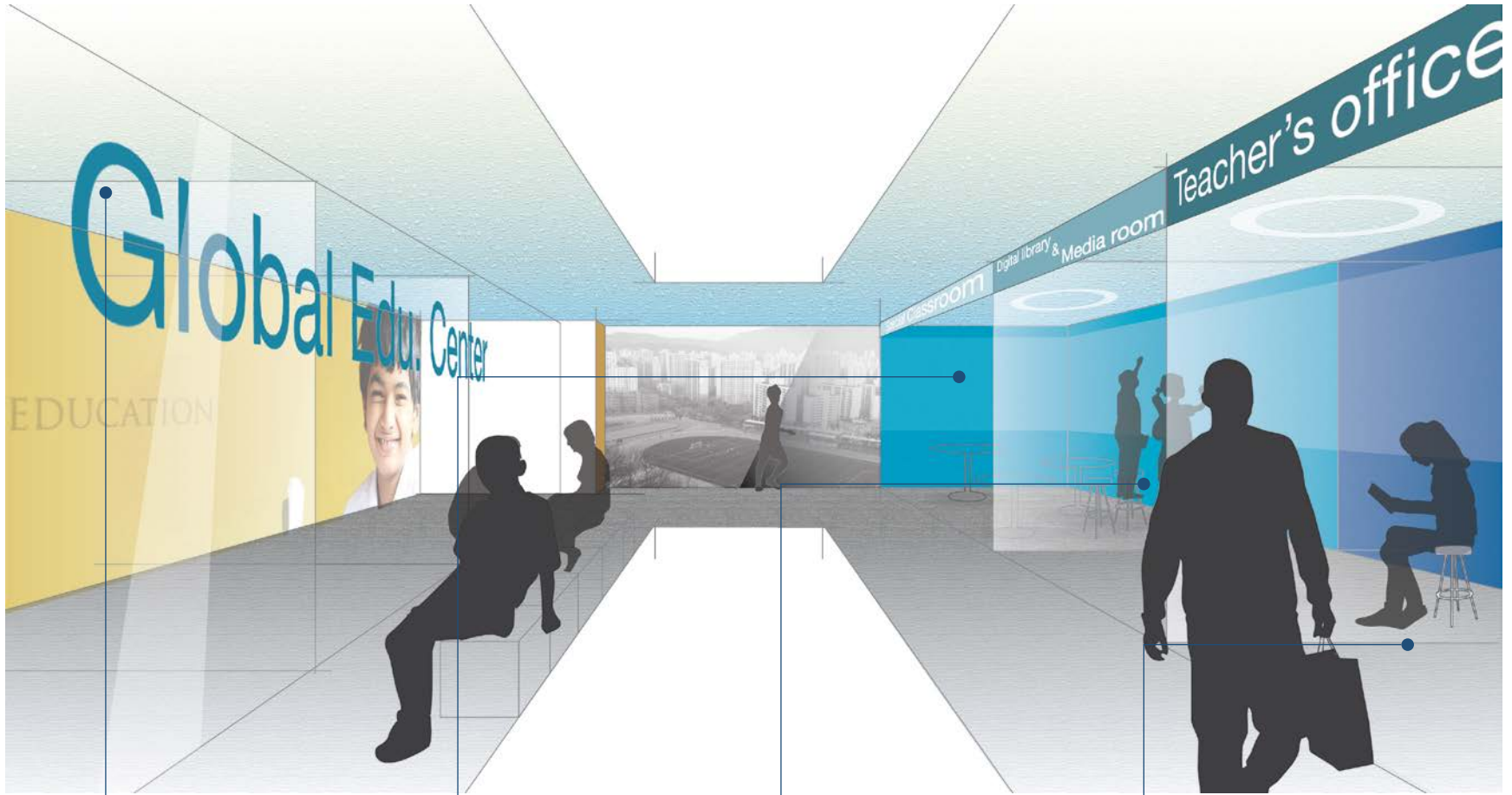
- 다양한 멀티미디어 콘텐츠(DVD, 음악 등 디지털 서고)
- 체험학습(창의)

Service Concept

Dream Center

- Water : 특화교육

3F / Water



1 Global Edu. center :

- 국제화교실

2 Special class room :

- 특화교실

3 Digital library & Media room :

- 다양한 멀티미디어 콘텐츠
- (DVD, 음악 등 디지털 서고)

4 Teacher's office :

Service Concept

Dream Center

- Water : 특화교육

3F / Water



1 Global Edu. center :

- 국제화교실



Demand

Service Concept

Dream Center

- Water : 특화교육

3F / Water

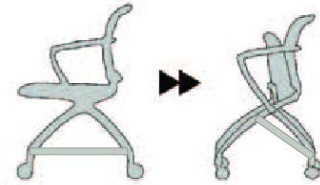


2 Special class room :

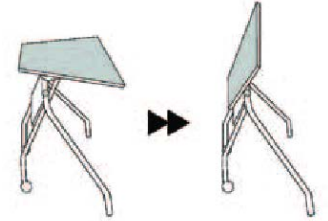
- 특화교실



특화교실의 용도에 맞게
변경하여 사용가능



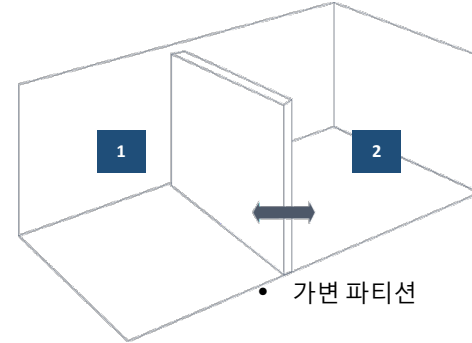
- 접이식 의자



- 접이식 테이블



공간이 변경될 시 가구는 접어서 보관.



- 가변 파티션



Service Concept

Dream Center

- Water : 특화교육

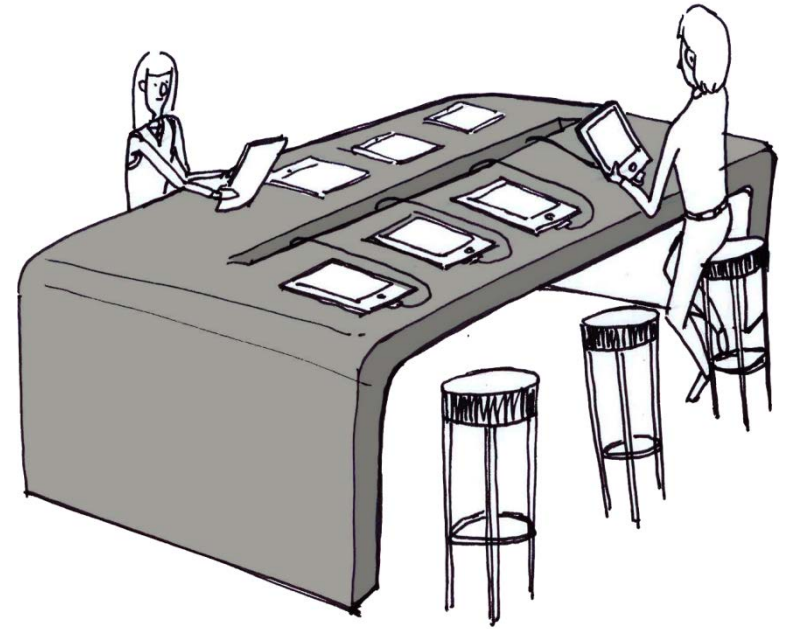
3F / Water



3 Digital library & Media room :

- 다양한 멀티미디어 콘텐츠
- (DVD, 음악 등 디지털 서고)

멀티미디어 콘텐츠를
체험할 수 있는 공간



Demand

Service Concept

Dream Center

- Water : 특화교육

3F / Water



4 Teacher's office :

- 교사 연구실

교사들의 연구를 위한 공간



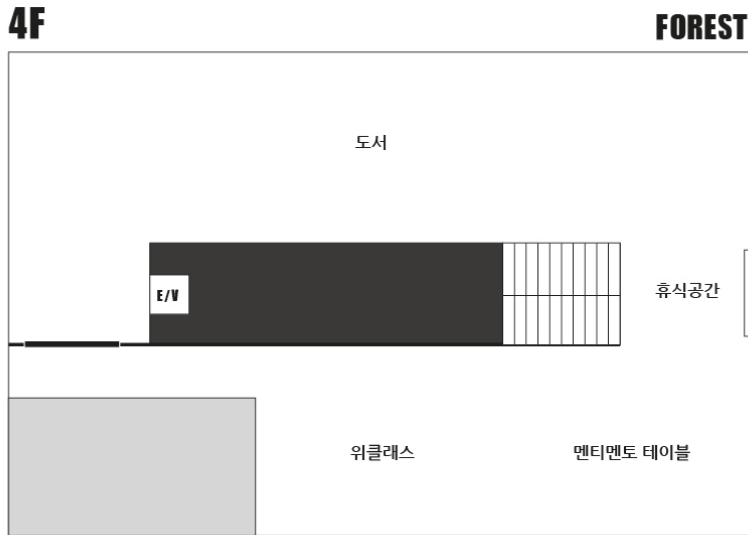
Demand

Service Concept

Dream Center

- Forest : 커뮤니티

4F / Forest



Hardware

- 소모임이 가능한 독립된 공간
- 심리상담을 돕는 안정적인 공간



Software

- 독서 토론회
- 북콘서트
- 소모임을 통한 Dream Finding
- 명상 프로그램
- 위로 프로그램

Service Concept

Dream Center

- Forest : 커뮤니티



1 Library :

- 도서실

2 Rest place :

- 휴식공간

3 Mentee & Mentor room :

- 멘티 & 멘토룸

4 Wee Class room :

- 위클래스

Service Concept

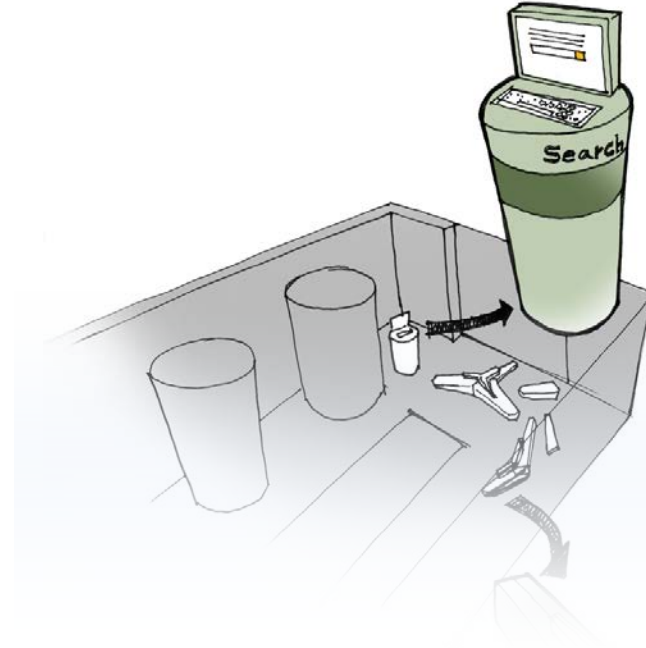
Dream Center

- Forest : 커뮤니티

4F / Forest

1 Library :

- 도서실



도서 검색대



Service Concept

Dream Center

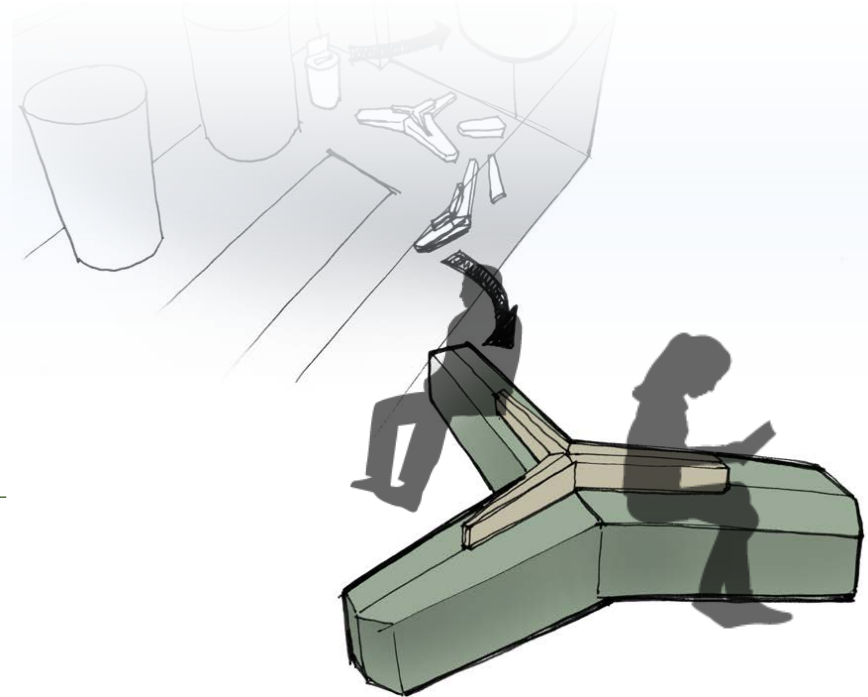
- Forest : 커뮤니티

4F / Forest

2 Rest place :

- 휴식공간

모듈형의 소파로 편의에 맞게
공간 재배치 가능



Service Concept

Dream Center

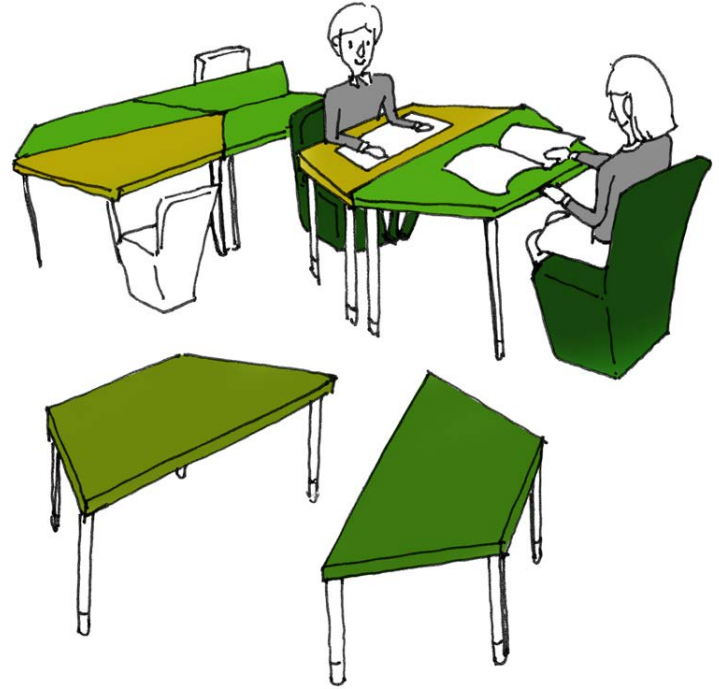
- Forest : 커뮤니티

4F / Forest



3 Mentee & Mentor room :

- 멘티 & 멘토 룸



독서 토론회, 북 콘서트를 위한 공간으로 변형 가능
모듈형 책상으로 용도에 맞게 변형 가능



Demand

Service Concept

Dream Center

- Forest : 커뮤니티

4F / Forest



4 Wee Class Room :

- 위클래스 룸
- 상담을 위한 공간으로 비밀이 보장되는 구조
- 편안한 분위기에서 상담 가능

디지털 게시판
하단에 수납공간이 짜여진 강
화유리 칠판



Demand

Service Concept

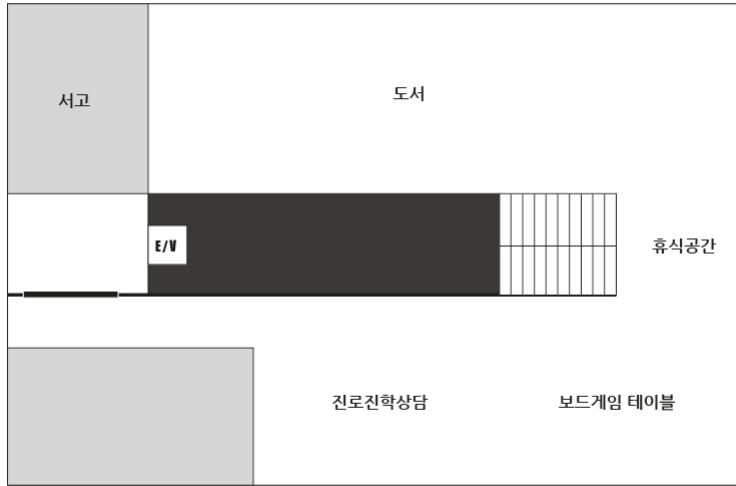
Dream Center

- Sun : 진로

5F / SUN

5F

SUN



Hardware

- 활동을 통한 휴식이 가능한 공간



Software

- 다양한 놀이 및 체험이 가능한 진로 카페
- 진로 적성검사, 사이버 공간을 활용한 진로 탐색 프로그램
- 현장 직업체험 교육 프로그램
- 진로교육 네트워크를 통한 현업종사자의 강연 및 멘토링 프로그램

Service Concept

Dream Center

- Sun : 진로

5F / SUN



1 Library :

- 도서실

2 Rest place :

- 휴식 공간

3 Board game Room :

- 보드게임 테이블 룸.

4 Career Counseling Room :

- 진로직업 상담실

Service Concept

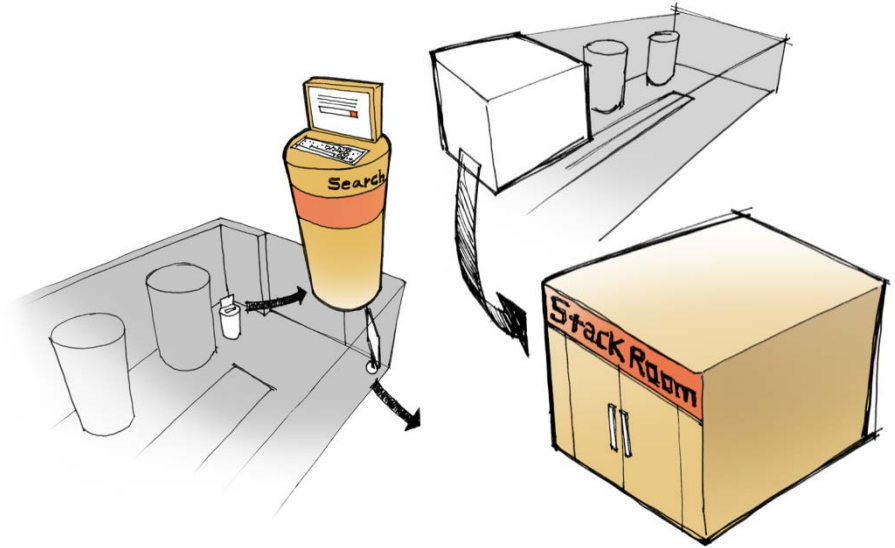
Dream Center

- Sun : 진로

5F / SUN

1 Library :

- 도서실



서고가 위치해 있음
도서 검색대



Service Concept

Dream Center

- Sun : 진로

5F / SUN



2 Rest space :

- 휴식 공간



학생들의 휴식을 위한 편안한
소파 배치
학생들의 장래희망을 적은 종이를
달 수원 나무



Demand

Service Concept

Dream Center

- Sun : 진로

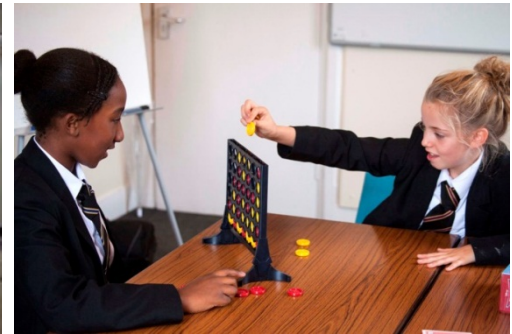
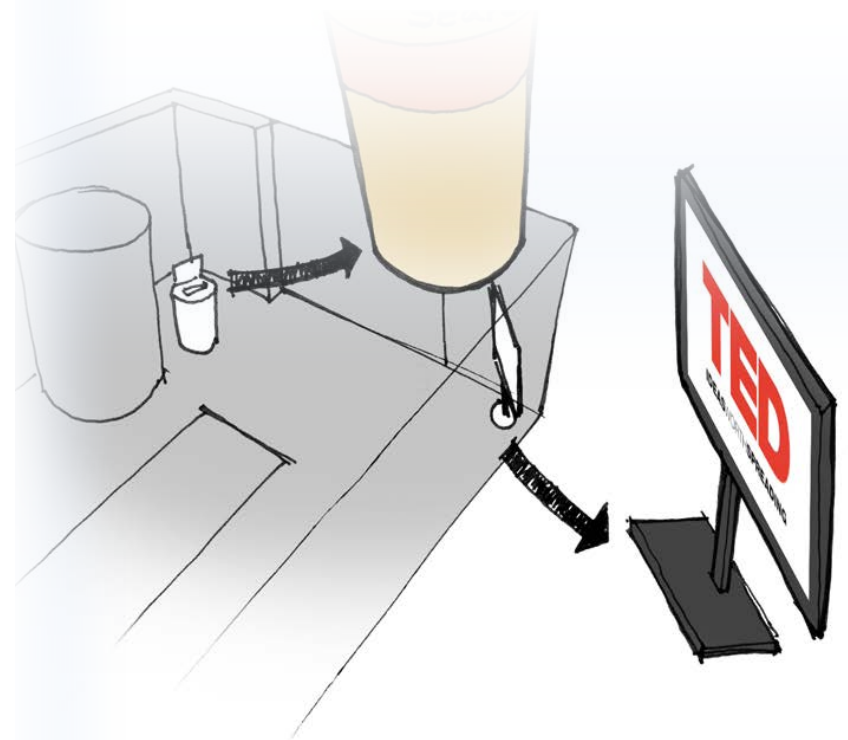
5F / SUN



3 Board game Room :

- 보드게임 테이블 룸

게임뿐만이 아니라 TED등의 학생들의 진로를 위한 영상 시청실로써 기능



Service Concept

Dream Center

- Sun : 진로

5F / SUN

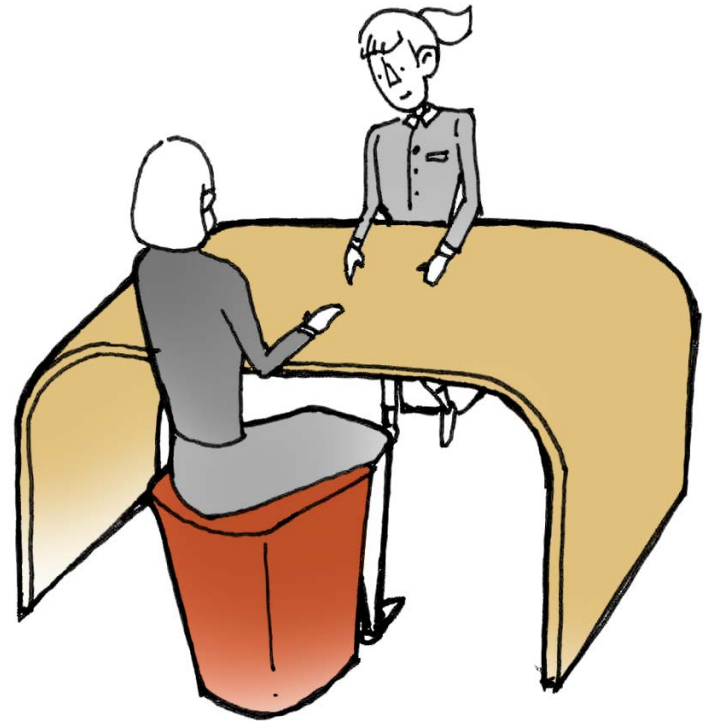


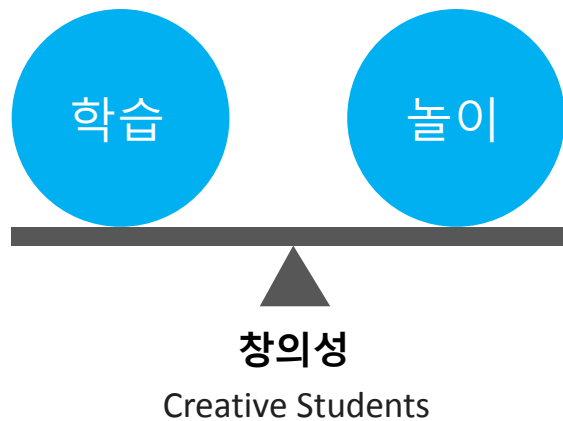
4 Career Counseling Room :

- 진로 직업 상담실
- 자연스러운 분위기에서 진로에 대한 상담이 가능



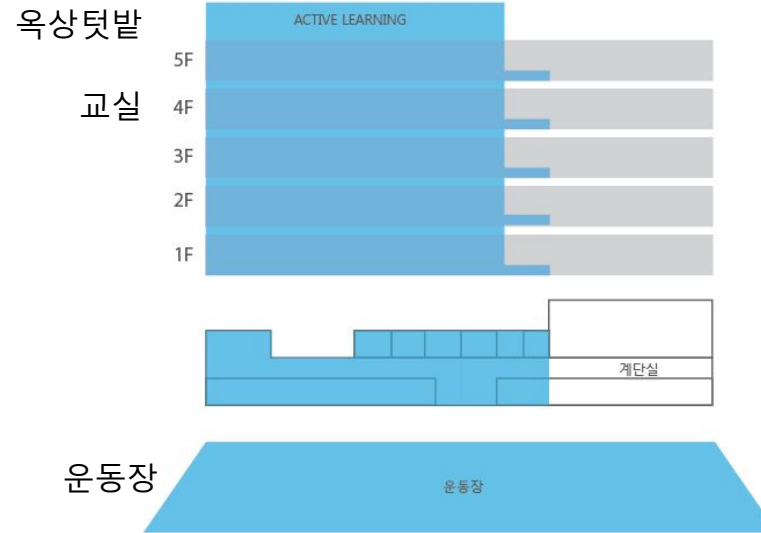
진로 직업 상담실
자연스러운 분위기에서 진로에
대한 상담이 가능





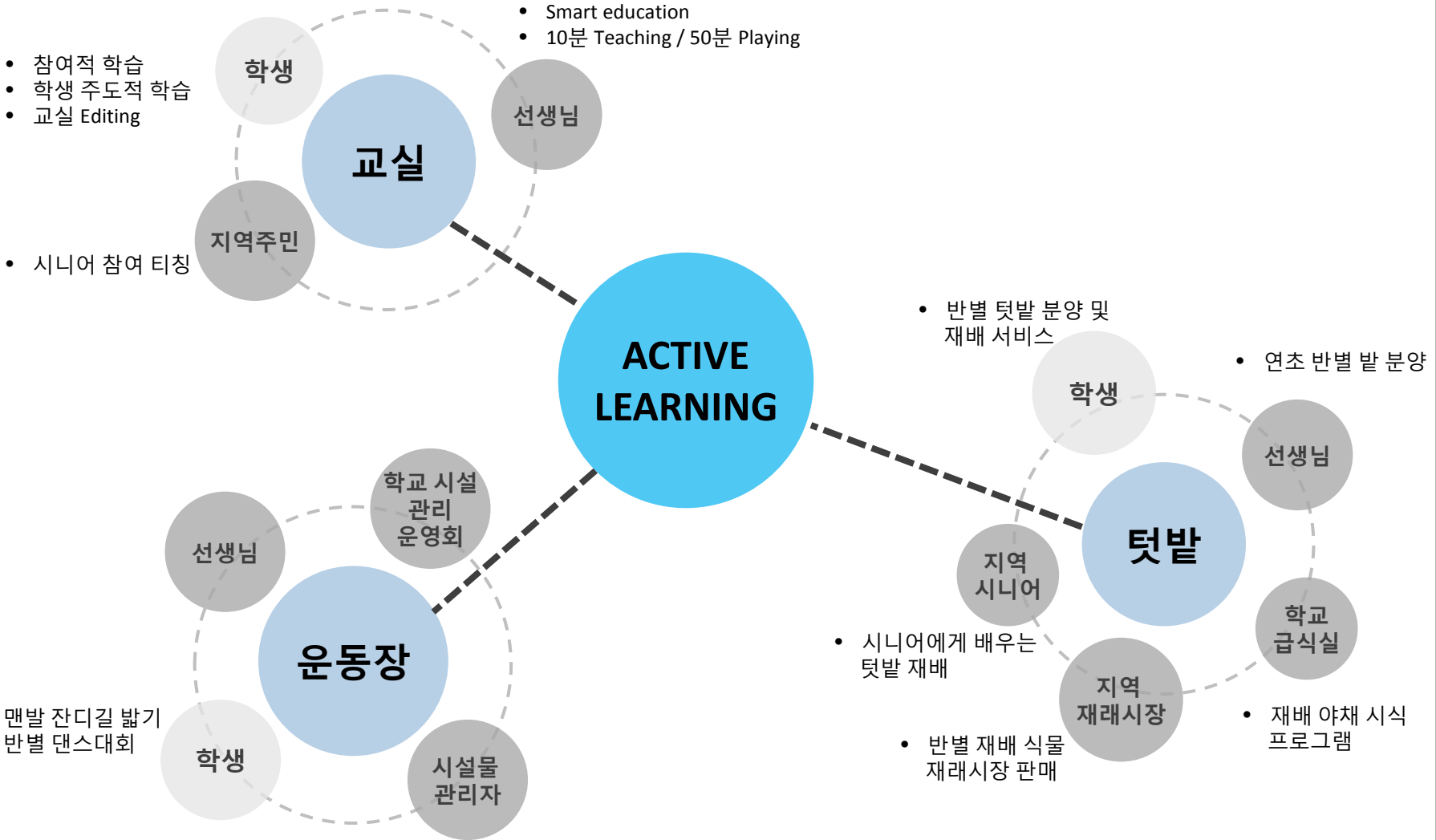
Active Learning

액티브 러닝은 수동적인 학습이 아닌, 학생 중심의 능동적인 학습이 이루어지는 공간과 프로그램을 의미한다. 교실, 운동장, 텃밭에서 학습과 놀이활동을 통해 학생들은 창의성을 키울 수 있다.



Service Concept

Active Learning



Service Concept

Active Learning

교실



Hardware

- 부드러운 소재와 밝은 컬러 교실
- 층층마다 다른 색의 교실
- 높낮이조절이 가능한 편한 책걸상
- 사물함 잠금장치
- 건물 입구에서부터 연결된 놀이 유도 동선
- Eco Friendly 소재 천정 사용

Software

- 참여적 학습
- 학생 주도적 학습
- Smart education
- 10분 Teaching / 50분 Playing
- 가변적 학습놀이 활동

Service Concept

Active Learning

교실



1 Line Play :

- 프로젝터를 가변적으로 활용한 다양한 프로그램
- 건물 입구에서부터 연결된 놀이 유도 동선

2 가변형 공간:

- 소그룹 활동에 적합한 가변형 공간

3 편안한 책상:

- 변형가능한 편한 책걸상

4 스마트 에듀

- 참여적 학습/ 학생 주도적 학습
- 10분 Teaching / 50분 Playing

5 창의천장

- 유해물질(석면, 라돈 etc)이 포함되어있는 기존의 석고보드를 들어내고 학생들의 창의력을 키울 수 있는 플랫폼으로 활용

Service Concept

Active Learning

교실

1 Line play

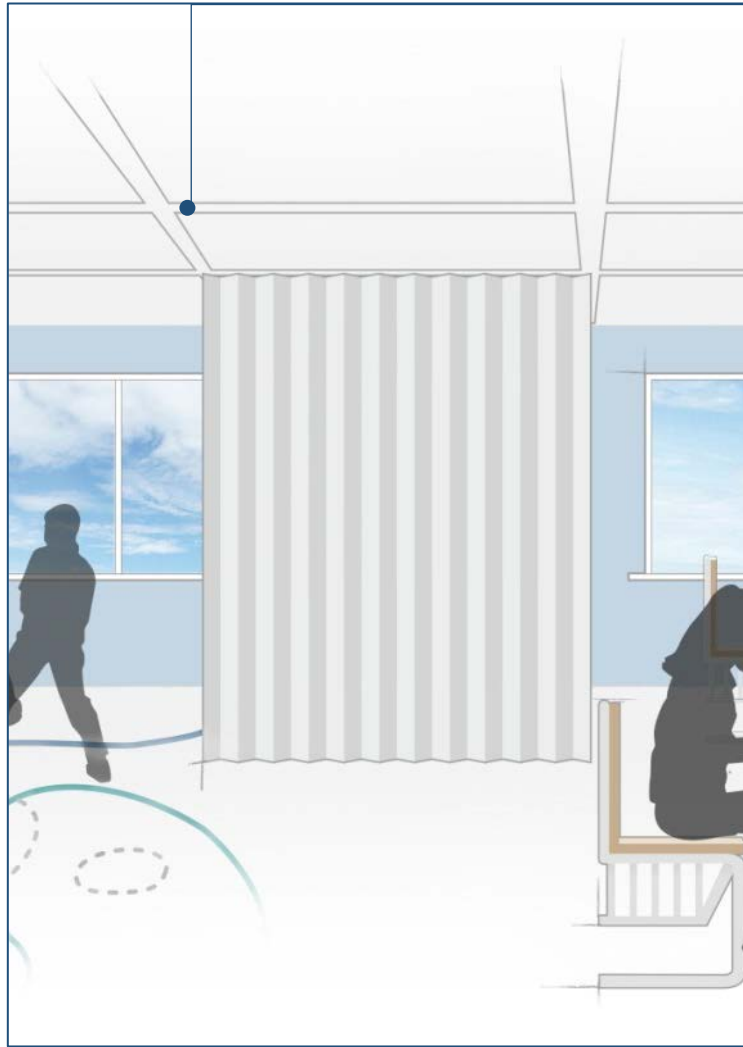
- 프로젝터를 가변적으로 활용한 다양한 인터랙티브 학습 놀이 프로그램 제공



Service Concept

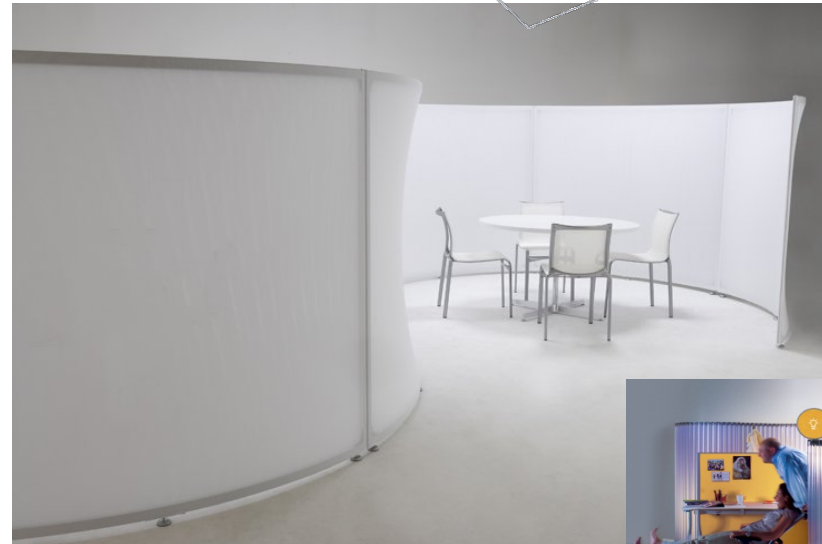
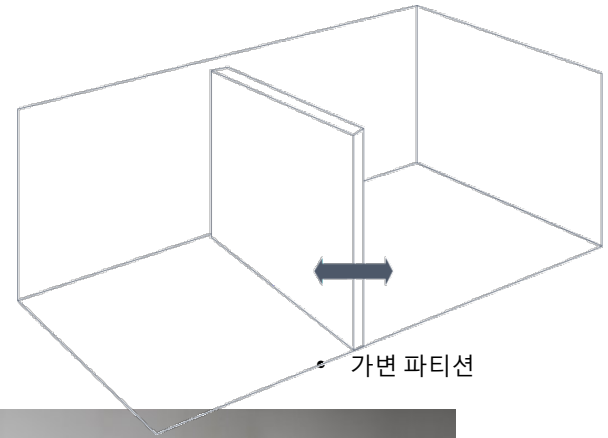
Active Learning

교실



2 가변형 공간

- 소그룹 활동에 적합한 가변형 공간

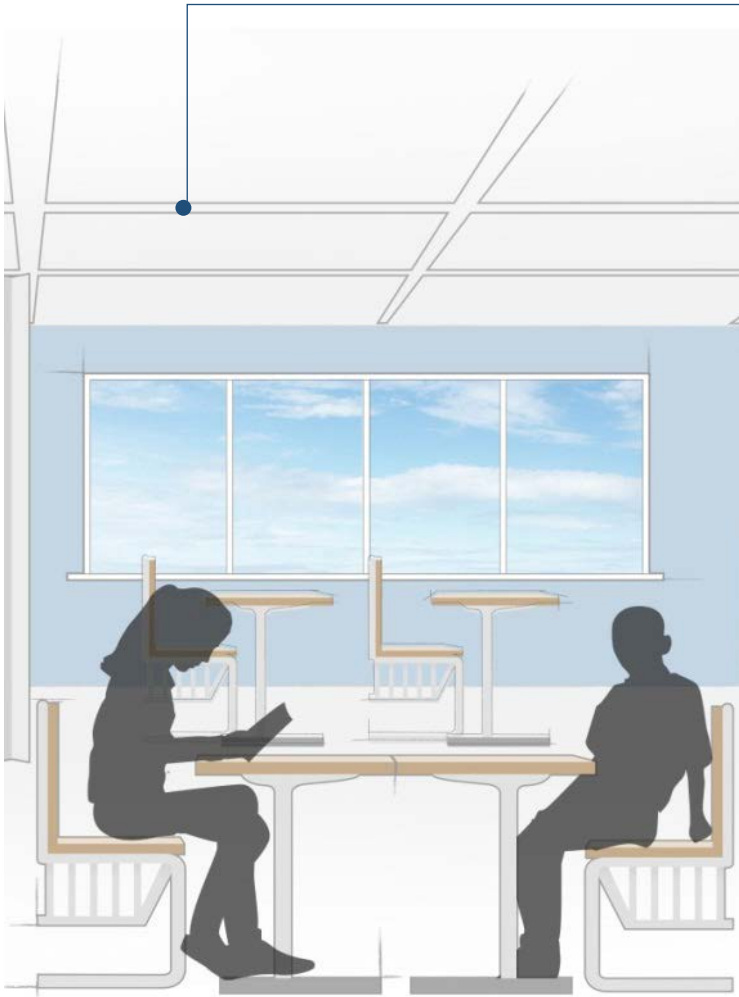


- 다양한 형태의 가변 파티션

Service Concept

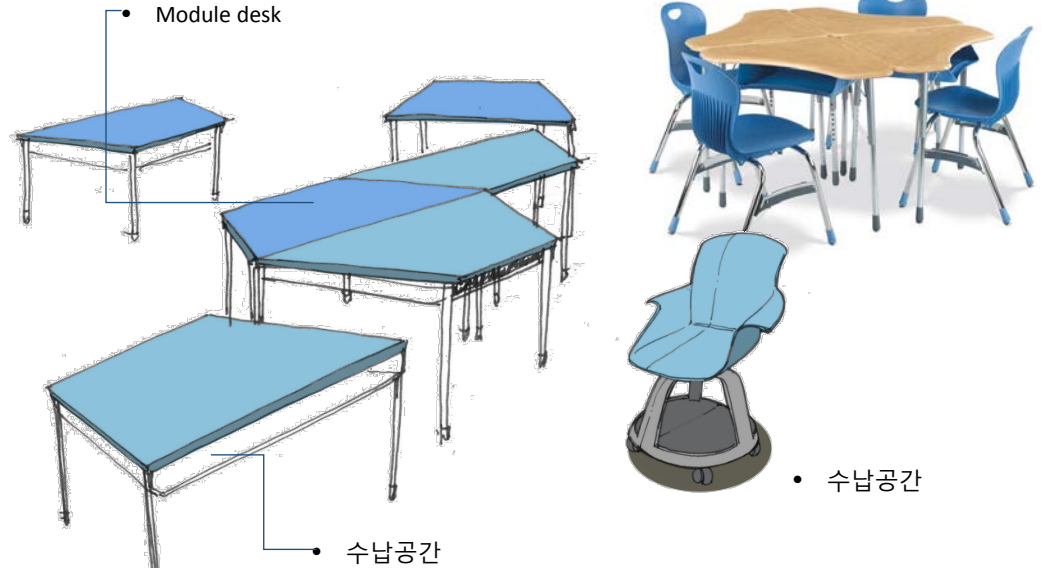
Active Learning

교실



3 편안한 책상

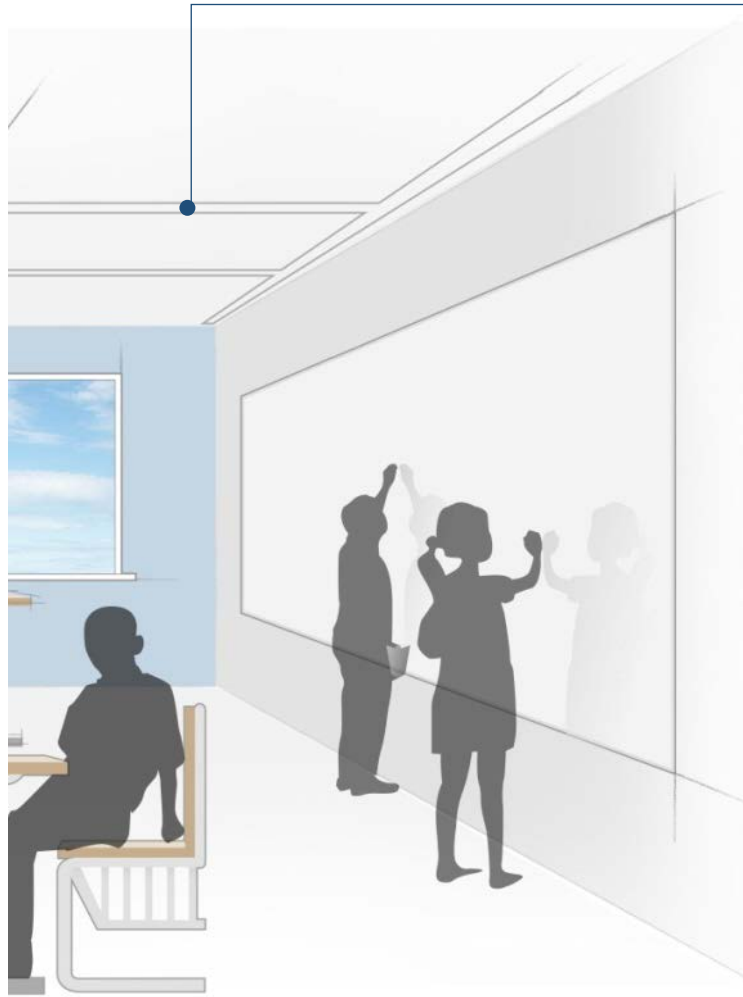
- 변형가능한 편한 책걸상



Service Concept

Active Learning

교실



4 스마트에듀

- 참여적 학습/ 학생 주도적 학습
- 10분 Teaching / 50분 Playing



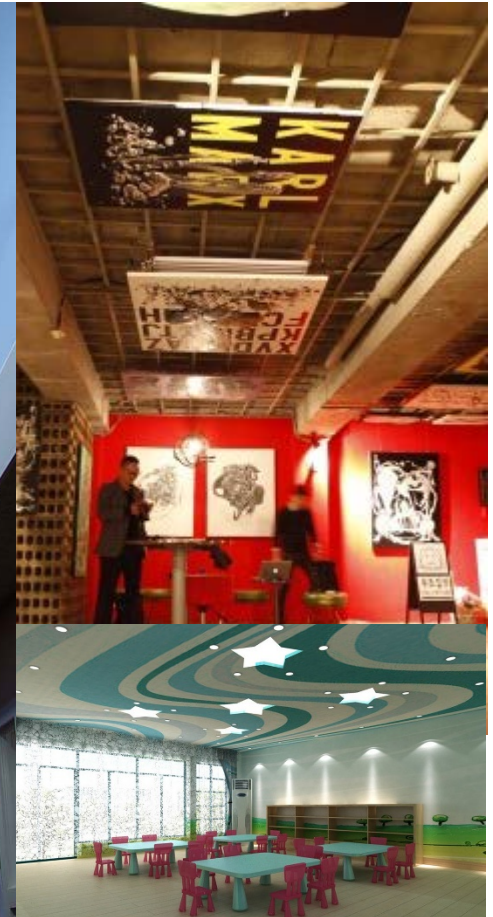
Service Concept

Active Learning

교실

5 창의천장

- 유해물질(석면, 라돈 etc)이 포함되어있는 기존의 석고보드를 들어내고 학생들의 창의력을 키울 수 있는 플랫폼으로 활용을 합니다



Service Concept

Active Learning

운동장



Hardware

- 외진곳 자갈길
- 조희대 철거하고 공개 무대 설치
- 학생들의 휴식을 위한 확장된 스탠드 공간
- 인조잔디 있는 운동장

Software

- 학생 반별 댄스 대회
- 맨발 잔디길 뚫기

Service Concept

Active Learning

운동장



1 원형 공개 무대

- 조희대 철거하고 공개 무대 설치
- 반별 댄스대회

2 운동장 / 뒷뜰

- 인조잔디 있는 운동장
- 외진곳 자갈길

3 스탠드

- 학생들의 휴식을 위한 확장된 스탠드 공간

Service Concept

Active Learning

옥상



Hardware

- 옥상 화단 설치
- 텃밭 공원
- 텃밭 사이사이에 휴게공간 설치

Software

- 반별 텃밭 분양 및 재배 서비스
- 재배 야채 시식 프로그램
- 시니어에게 배우는 텃밭 재배
- 반별 재배 식물 재래시장 판매
- 연초 반별 밭 분양

Service Concept

Active Learning

옥상



1 텃밭공원

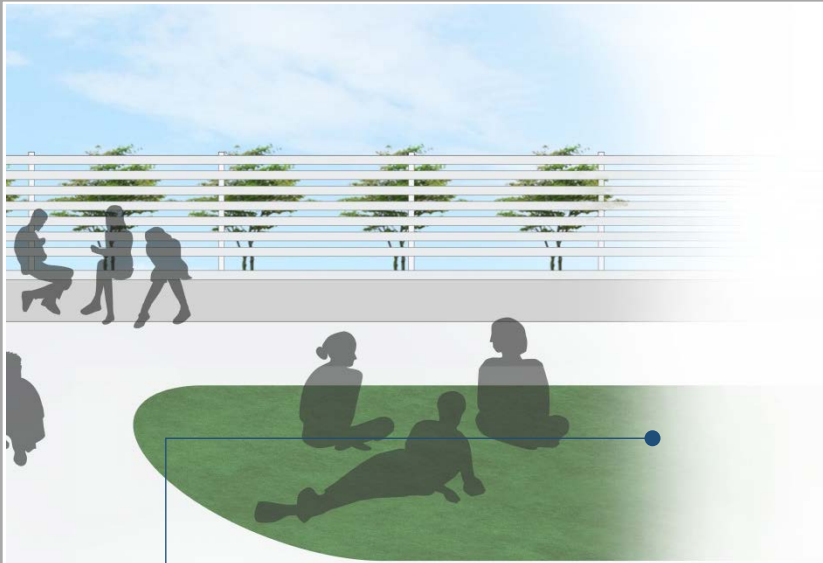
- 반별 텃밭 분양 및 재배 서비스
- 재배 야채 시식 프로그램
- 시니어에게 배우는 텃밭 재배
- 반별 재배 식물 재래시장 판매
- 연초 반별 밭 분양



Service Concept

Active Learning

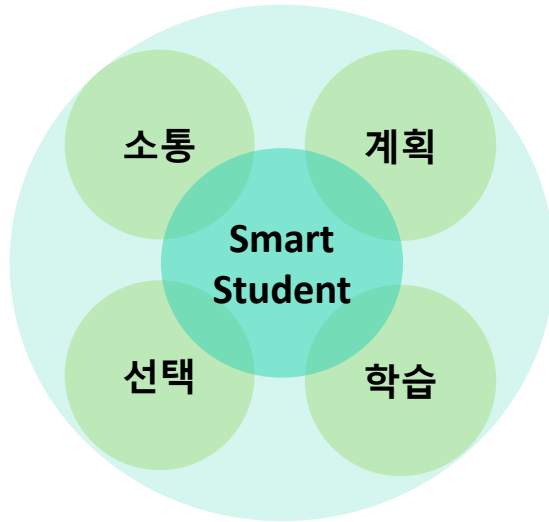
옥상



2 휴게공간

- 옥상 화단 설치
- 텃밭 공원
- 텃밭 사이사이에 휴게공간 설치



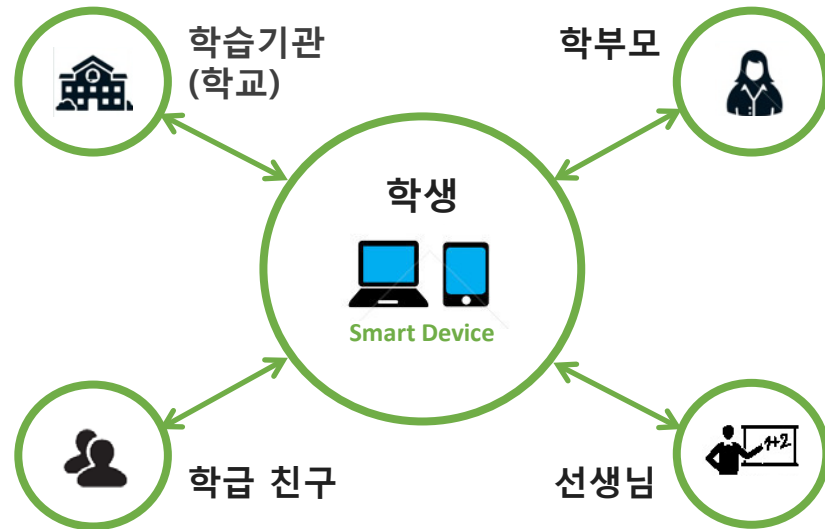


- 스스로를 객관적으로 알 수 있는 교육
- 능동적으로 계획하는 교육
- 언제 어디서든 공부할 수 있는 교육
- 선생님/학부모와 소통하는 교육
- 학부모가 안심할 수 있는 교육
- 학우들과의 연대가 돈독해지는 교육

Smart School

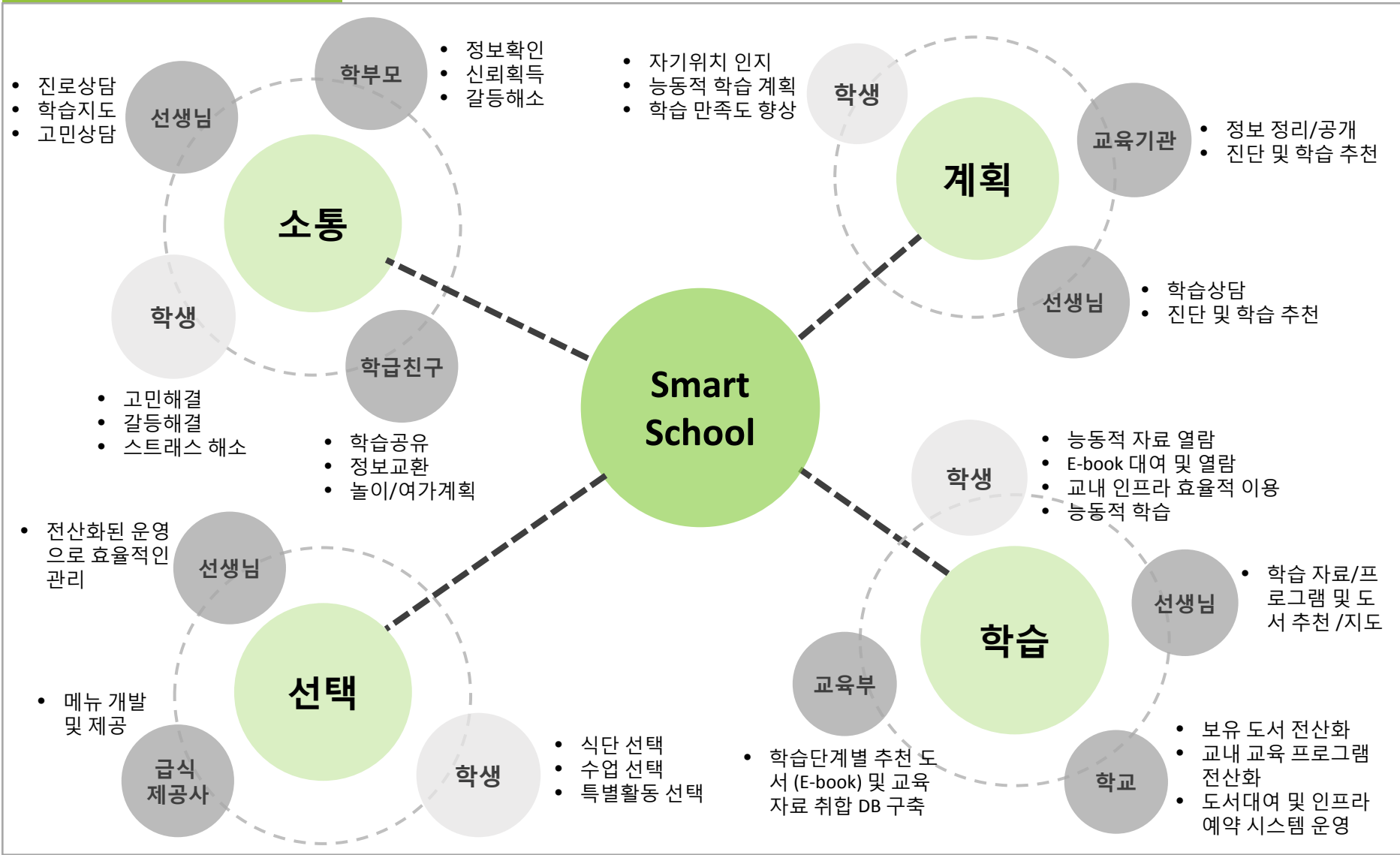
스마트스쿨은 스마트기기를 활용하여 학생/교사/학부모간의 소통을 원활히 하며 스스로 학습을 계획하고, 보다 자유로운 교육인프라 이용을 가능하게 한다.

이로 인해 학생들은 보다 **능동적이고, 효율적인 학습**을 이뤄낼 것이다.



Service Concept

Smart School



Service Concept

Smart School



EDUCATION APPLICATION

정자중학교
3-2
이교육

주요기능

- 등교시 자동 출결 및 알림 시스템
- 학급친구/ 선생님/ 학부모간 자유로운 소통 플랫폼
- 수업자료 공유 및 인터랙티브 학습시스템
- 개인별 급식 메뉴 선택 및 신청 시스템
- 교육 과정별 추천도서 E-book 열람 및 대여 시스템
- 성적조회 및 진단 시스템
- 선생님과과의 자유로운 상담 창구
- 특별수업/특별활동 선택 및 등록 시스템
- 개인별 학습계획 일정관리 시스템

Service Concept

Smart School



EDUCATION APPLICATION

정자중학교
3-2
이교육

1 교육앱 이외 서비스 차단

- 교문 통과 시 학생 스마트기기는 자동 교육앱 모드 돌입
- 교육앱 외 일반기능은 차단

2 자동출결

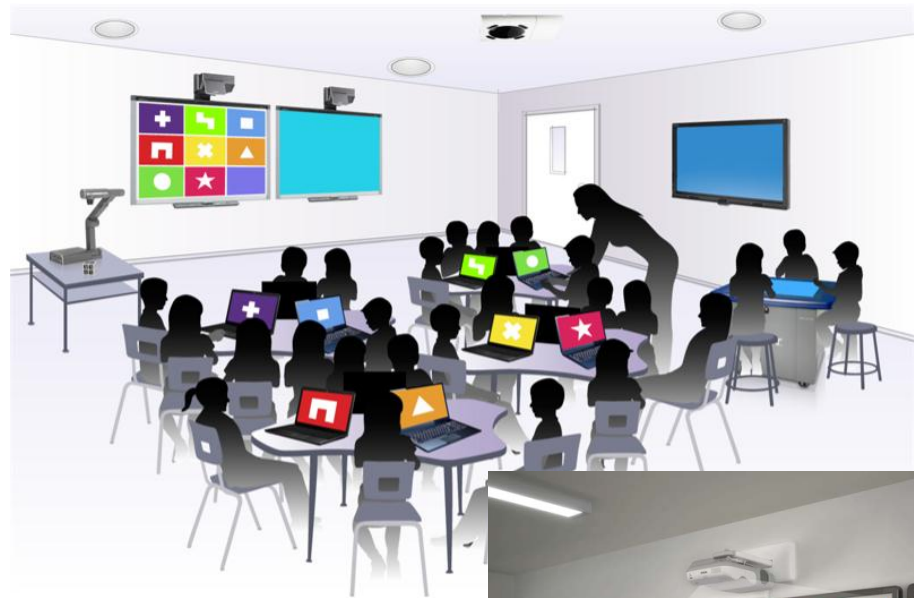
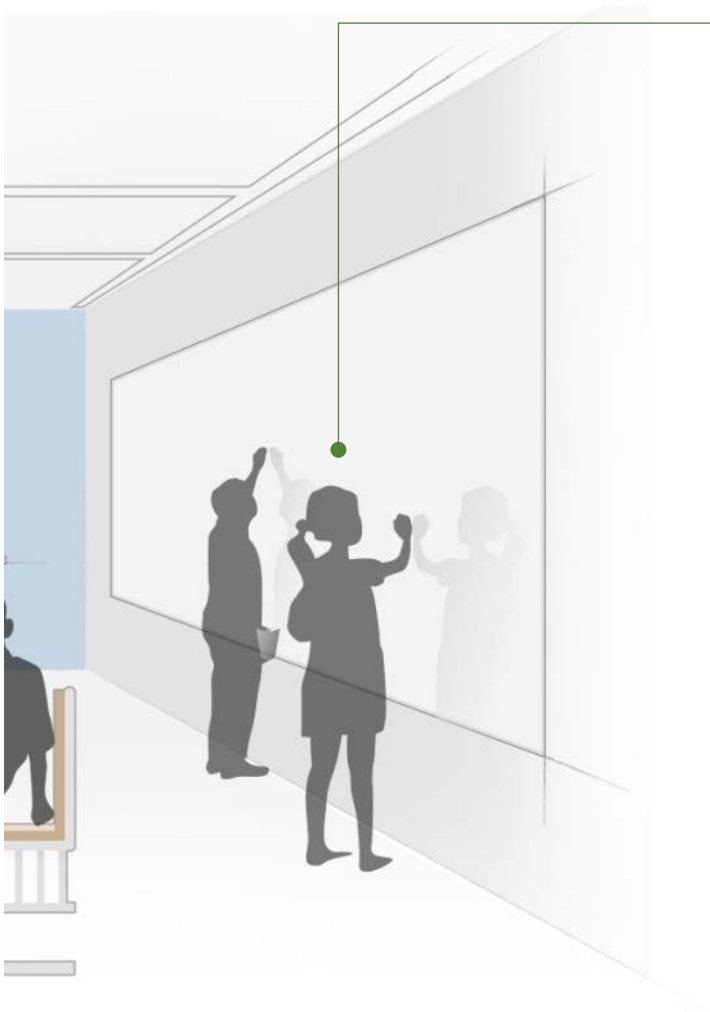
- 센서를 통해 학생을 인식해 자동출결
- 1교시 시작시간까지 출결이 입력되지 않을 시 자동 부모님께 안부 연락

Service Concept

Smart School

3 스마트에듀

- 스마트기기를 활용한 인터랙티브 수업
- 수업자료 및 내용 매시간 학생 스마트 기기로 전송 /공유





4 개인 프로필

- 본인의 상태 기록

5 성적공지 및 DB 기능

- 성적공지 평균/석차/지난성적 대비 등락 등 기술
- '자세히보기' 내에 상세한 내용 및 지난 성적들 열람 가능
- 본인의 성적상태를 알기 쉽게 능력치 그림으로 표현



6 교육자료 열람 기능

- 교육부 추천 교과관련 자료 DE에 접속하여 자유롭게 자료 열람 및 학습 가능

7 교내도서관 이용 기능

- 교내 도서관 보유도서 탐색 및 대여예약/관리 기능

8 E-book 열람 기능

- 교육부 추천 교과과정별 추천도서의 열람 및 대여기능



Service Concept

Smart School



9 선생님 연락 기능

- 언제 어디서든 선생님들에게 연락 후 질물/상담 가능

10 학급 친구들과 연락 기능

- 친구들과 친목 및 학습관련 정보 공유
“이거 혹시 뭔지 아니?”

11 기타 교내 시설 이용 기능

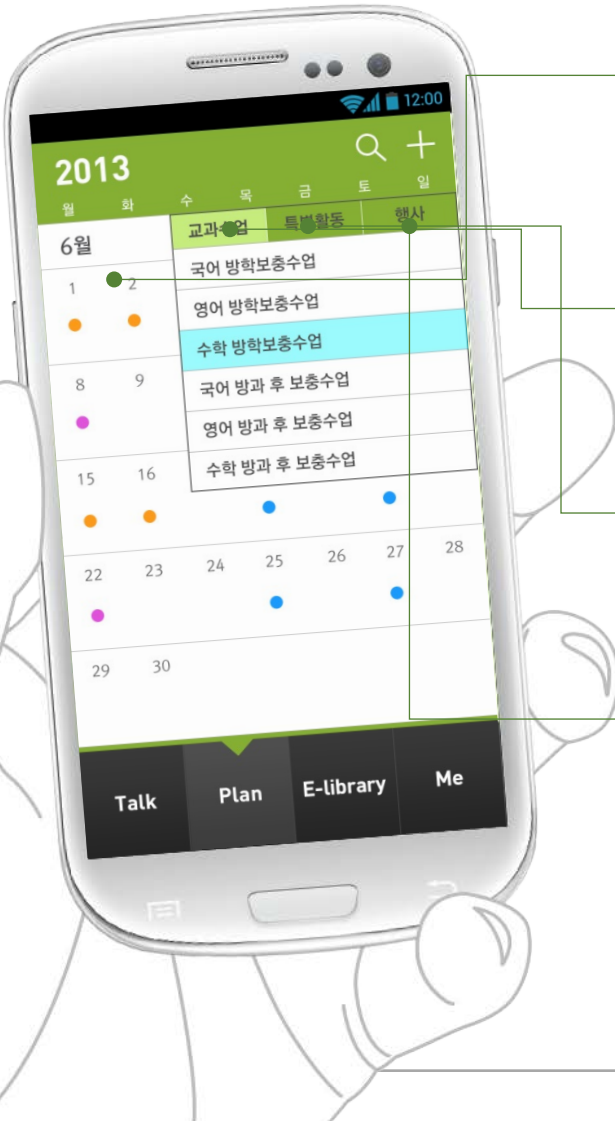
- 급식실 및 경비실, 교내 장비/인프라 관련 문의 가능
- 급식 및 교내 시설 이용을 모두 본인 스스로 선택하고 이용함

Smart Meal Technology



Service Concept

Smart School



12 개인 스케줄 관리 기능

- 학습 및 사생활 스케줄 관리
- 알람 가능

13 교과수업 등록기능

- 교내에서 운영되는 교과 관련 특별수업등록 기능

14 특별활동 등록기능

- 교내 특별활동 참가등록 기능

15 행사 등록기능

- 교내/외 학습/학생 관련 행사 등에 관한 정보 열람 및 등록 기능

서비스 컨셉

학생 Customer Journey Map (To-be)



이름: 이교육

나이: 16세

성별: 여자

특기: 음악, 농구, 수학

정자중학교 3학년.

음악적 재능과 창의성이 뛰어나 예체능관련 특목고에 진학을 원함.



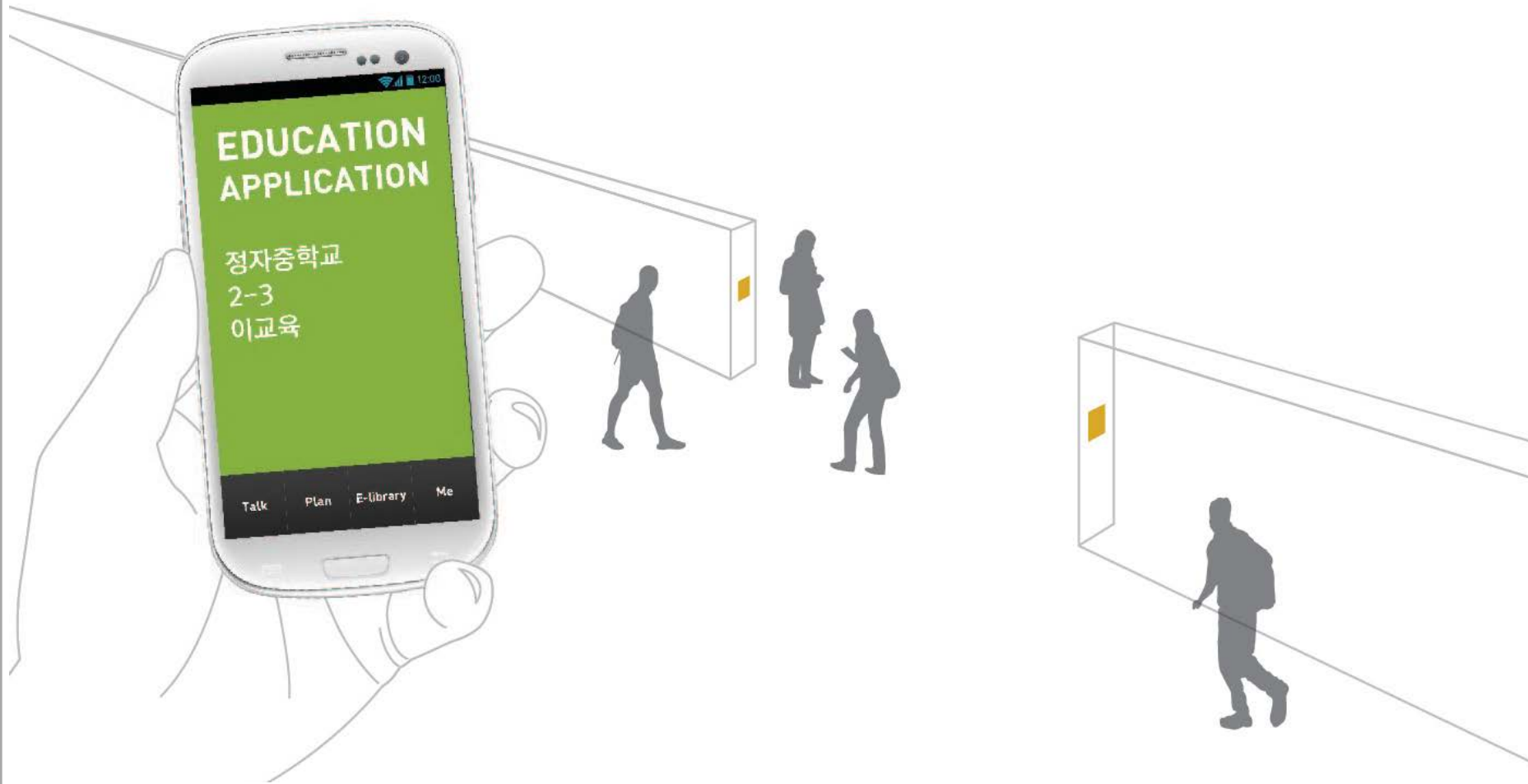
멀리서 보이는 우리학교 건물 색상이 밝고 기운찬 느낌입니다

To be

As is



등교시 센서를 통해 자동출결 됩니다. 가정에서도 등교여부를 확인 할 수 있습니다.



학교정문을 통과하여 미디어보드를 통해 여러가지 정보를 확인 합니다.



건물 현관을 들어서면 바닥에 노란색 줄을 따라 드림센터로 향합니다



복도의 사인시스템을 보고 드림센터로 찾아갑니다.



수업시작 전 드림센터에서 쉬면서 책을 봅니다



New Scenario

복도에 있는 사물함에 들어 수업을 준비합니다.



As is



Demand

New Scenario

교실내의 책걸상이 편하고 좋습니다. 소그룹의 조모임 등에 적합화 되어 있으며 수납공간으로도 활용이 됩니다.

To be

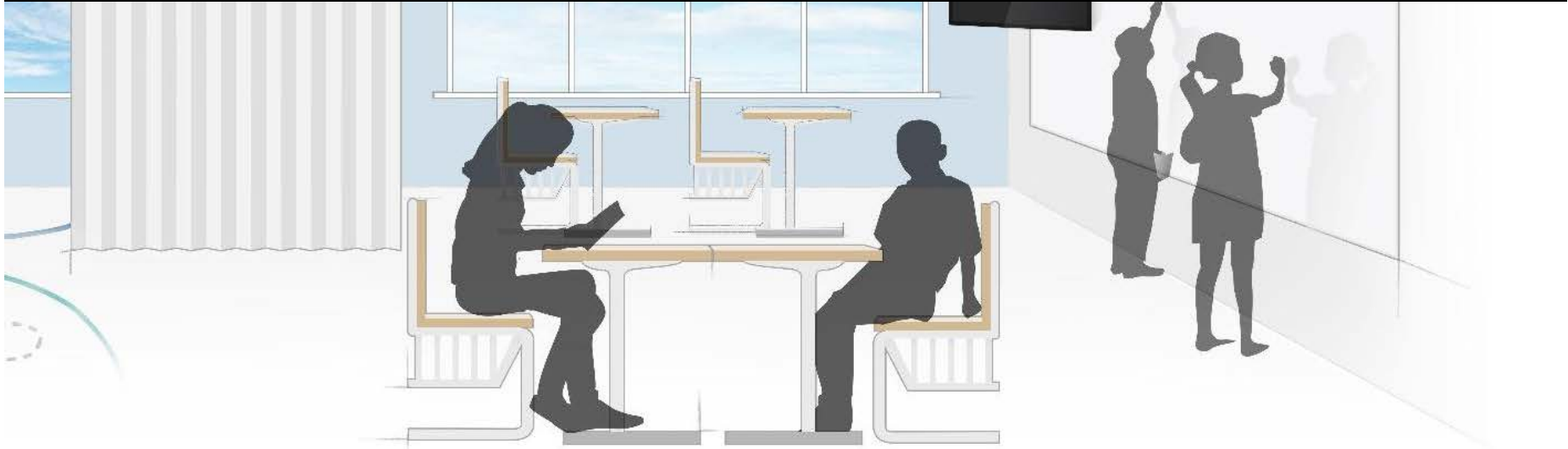


As is

Demand

New Scenario

전자칠판, 테블릿, 전자팬등의 스마트 기기를 활용한 스마트수업이 즐겁고 재미있습니다.



점심시간. 내가 직접 신청한 급식메뉴로 즐거운 식사를 합니다



SMART MEAL TECHNOLOGY

온라인 학생페이지를 통해 학생들은 식사를 미리 주문하거나, 지난 식사를 평가하거나, 피드백 정보를 제공할 수 있음
학생들은 개인별 음식 선호도 정보를 통해 식습관을 개선할 수 있으며, 보다 정확한 음식량 예측으로 낭비를 줄일 수 있음

예시사례: [Smart Meal Technology] by IDEO



온라인 학생 페이지(좌) 음식 주문 페이지(우)



스마트 디바이스를 통해 다음날 식사정보를 문자로 받아볼 수 있는 서비스(좌) 지난 식사 평가 페이지(우)

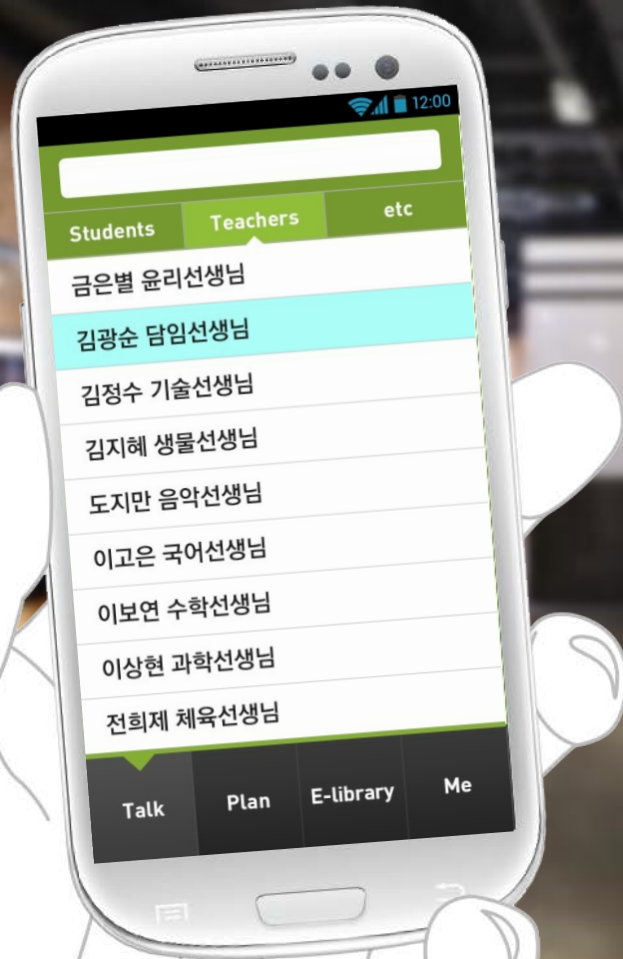
복도 디지털 갤러리에서 정자중학교 기획전을 구경합니다.



교육앱을 통해 지난 기말고사 성적발표 발표 확인 합니다



성적이 하락해 EDU APP을 통하여 담임선생님에게 상담신청을 합니다



선생님~
지금 진로상담 가능할까요? ㅠ

응 그래 교육아,
무슨 일인데 그러니?

이번 시험성적이 떨어졌어요 ㅠ
예체능 특목고를 진학하고 싶었
는데, 제 성적으로 가능할지 궁
금해요

저런...
그래 드림센터에 상담실에서
보자꾸나 ^^

상담을 통해 E-library를 통해 관련 과목을 보충하기로 마음먹습니다



“자신 있었던 수학에서 부진했구나, 네가 진학하려고 하는 SM예체능고등학교는 수학점수를 본다고 하니 E-library를 통해 관련 부분을 보충해보거라”

“그리고 수학선생님께서 진행하는 방학 보충수업에도 참여해 보는 것이 어떨겠니?”



올직한 마음에 옥상을 올라가 바람을 쐬며 EDU APP의 Plan에서 수학 보충수업을 추가함

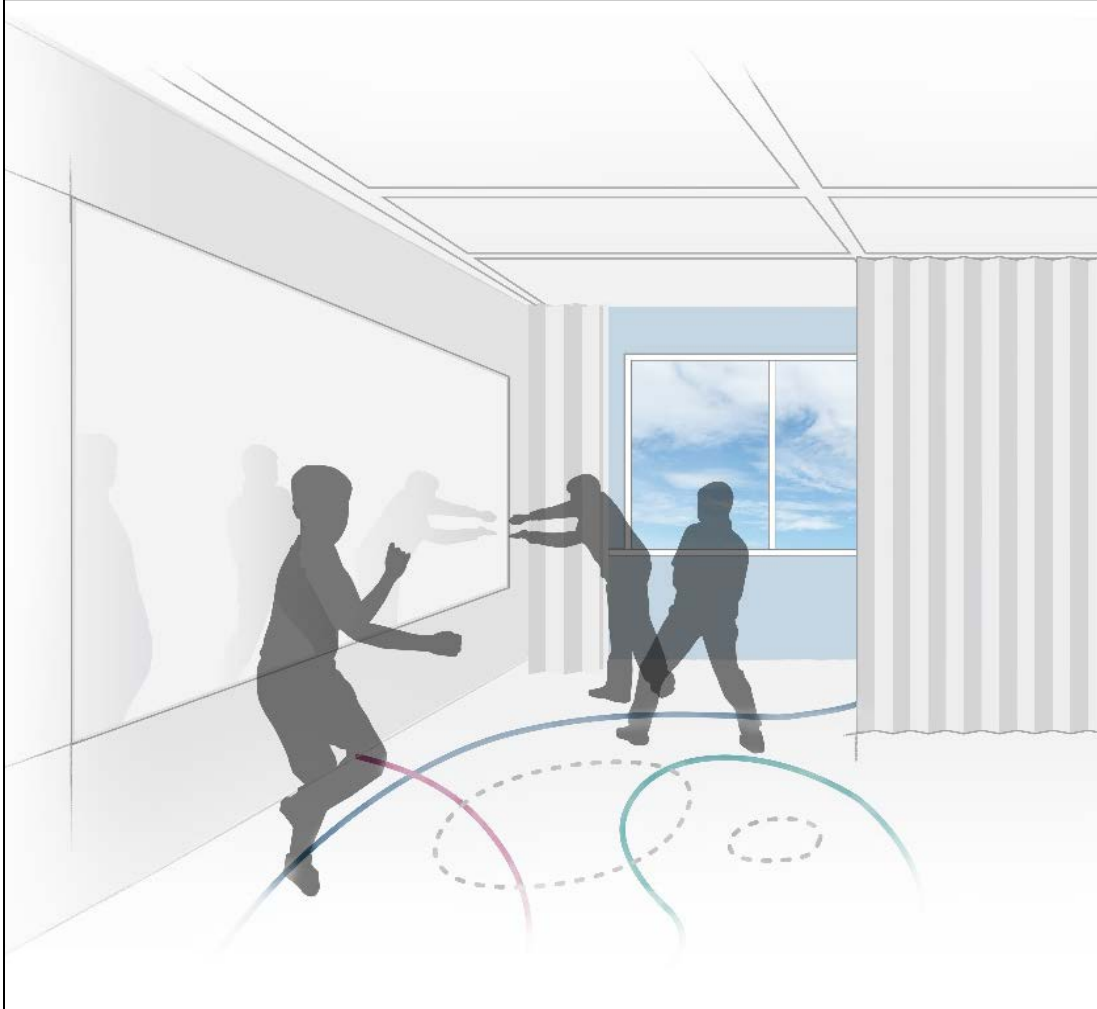


우리반이 키우는 텃밭도 살펴보고 친구들과 이야기도 하면서 기분을 전환함



New Scenario

쉬는 시간에 교실 뒤 공간에서 선을 활용해 친구들과 놀이를 합니다



디지털 칠판을 통해 생동감 넘치는 수업을 들읍니다



교실 내 공간구분으로 소그룹 수업을 합니다



방과후 드림센터 4층에서 멘토링을 합니다



King David High School Library in Vancouver, British Columbia

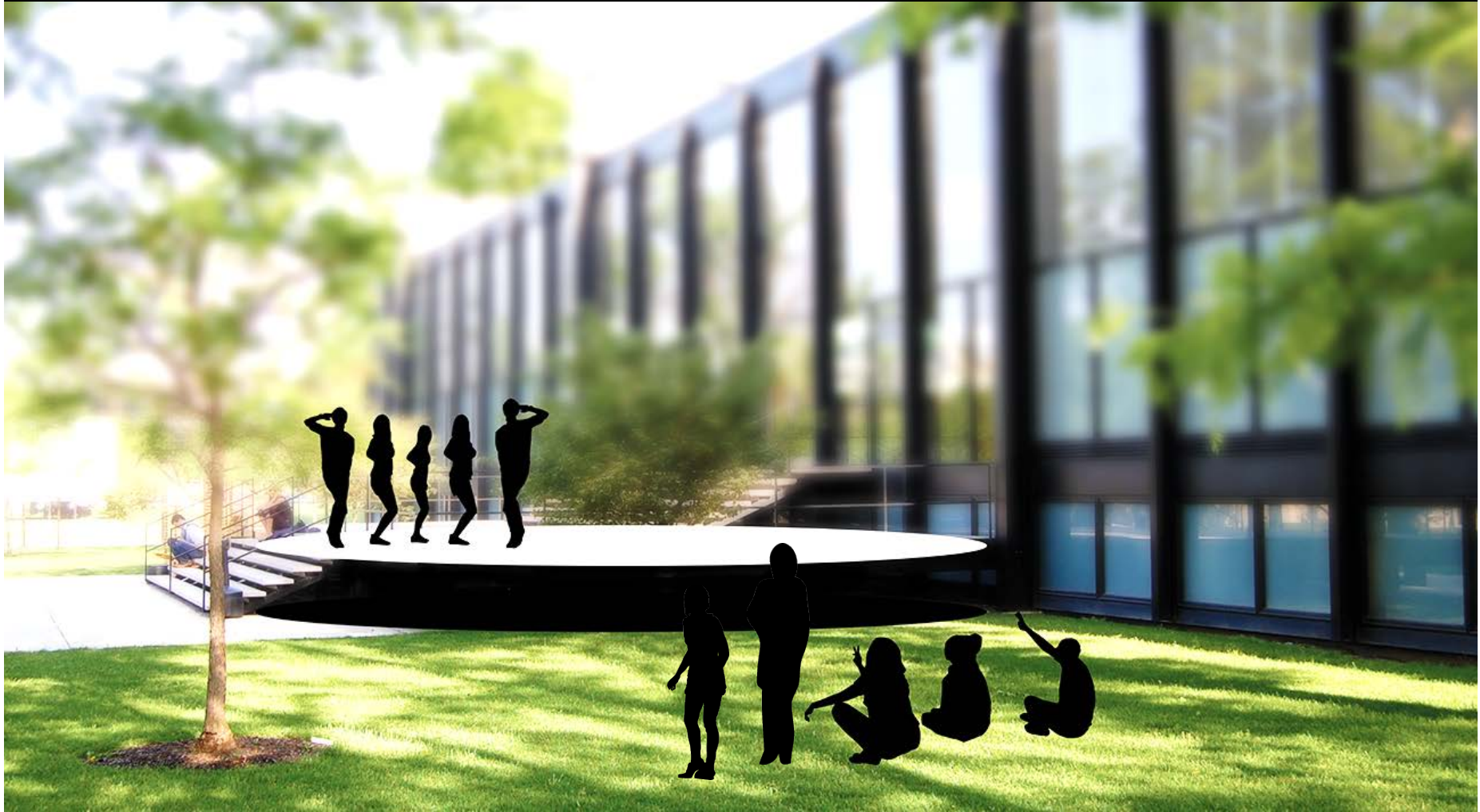
프라이버시가 존중되고 편안한 환경의 화장실에서 용변을 봅니다.



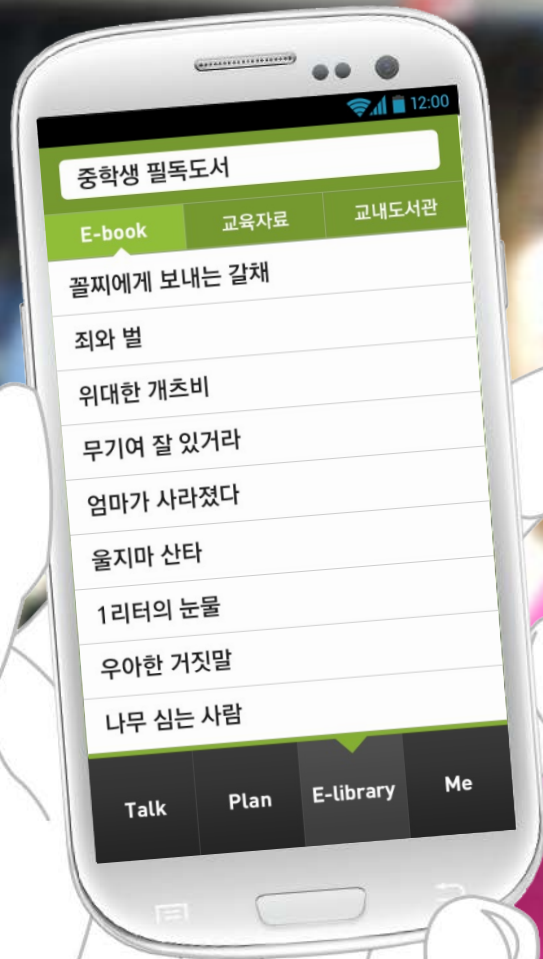
학생주도의 '정자-TED' 강연수업을 통해 지식을 공유합니다



방과 후 특별활동으로 원형무대에서 댄스 연습을 합니다.



귀가길 지하철 or 버스 등에서 교육부 추천 E-book을 다운받아 보면서 귀가합니다.



기타 : 정자중학교 로고(CI), 사인, 칼라

영국과 일본의 경우 학교용 표준색 가이드라인과 같은 세부내용까지 규정화되어있어 더 나은 교육환경에 힘쓰고 있음을 알 수 있음.

안내 픽토그램(Pictogram Guide)



오픈 공간의 성격과 공공적인 안내 기능 강화

사인 보드(Sign board)

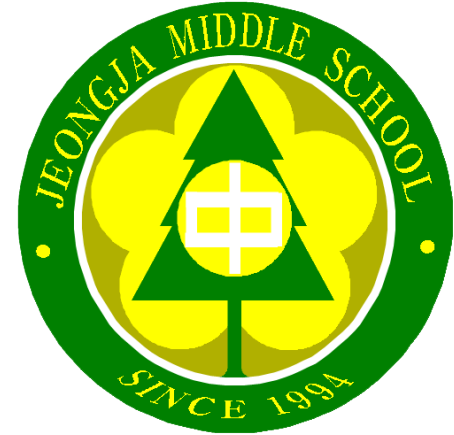


입구성 강조와 인식성과 가독성의 증대

사인 시스템(Sign System)



편안한 분위기 유도 및 커뮤니티성 강조



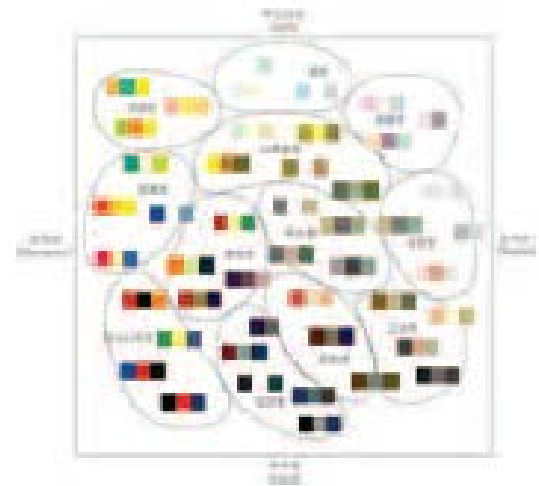
▽
[그림 II-8] 사인 사설물

The Noun Project

Mission Kickstarter @NounProject

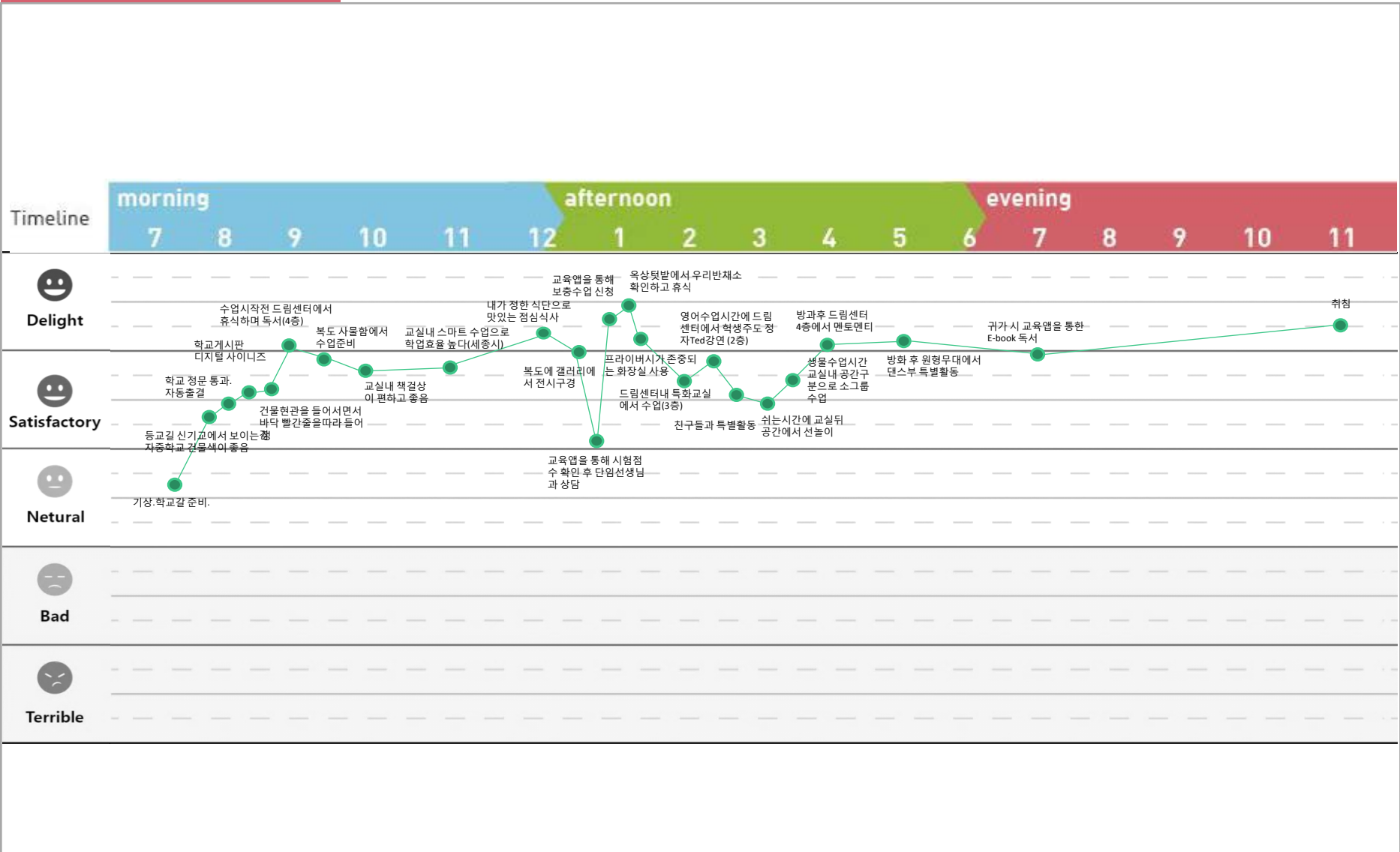


▽
[그림 II-9] 사인 계획의예



서비스 컨셉

학생 Customer Journey Map (To-be)



End of Document