



우리 동네, 어디까지 가봤니?

Team. 호리호리(好里好里)

# 목차,



하나,

프로그램개요



둘,

지원동기와  
팀소개



셋,

기획의도



넷,

전체일정과  
세부내용

# 01. 프로그램 개요

프로그램 명	우리 동네, 어디까지 가봤니?									
프로그램 분야	과학IT		문화예술		인문사회	O	기타			
프로그램 요약	사진, 영상, VR 등 다양한 매체 활용과 생생한 제작·실습 활동을 통해 사랑하는 내 고장의 과거, 현재, 미래에 흠뻑 빠져 보는 활동									
프로그램 연관성	O	1. 학교/학과/전공 분야와 연관이 있음								
		2. 동아리/동호회 활동 분야와 연관이 있음								
		3. 진로, 공부, 봉사활동 등의 개인적 특기사항과 연관이 있음								
		4. 연관성은 없지만 관심분야임								
		5. 기타								
팀 명	호리호리(好里好里)									
팀 성별	여	※혼성 팀 구성 불가				팀 컨택 포인트 (팀장 휴대전화 연락처)		010-3036-3843		
팀원관계	학과 선후배		학과 동기	O	동아리원		초중고 친구	O	기타	O
팀원 이름	팀장	양정원	팀원1	이주미	팀원2	백지수	팀원3	송아름		



## 02. 지원동기와 팀 소개

지원동기  
(500자 이내)

본 기획은 초중고를 농어산촌에 거주한 한 팀원의 아쉬움으로부터 시작되었습니다.

농어산촌 지역에서 문화경험에 대한 수요와 필요를 깊이 공감하지만 도시에만 집중된 기회는 누구에게나 열려있는 것은 아니었을 것입니다. 따라서 농어산촌 아이들이 고향에 애정을 느끼지 못한 채 성인이 되어 지역을 벗어나려고만 하는 경향을 보이는 것에 주목했습니다.

고향은 가장 힘든 시기에 다시 돌아갈 수 있는 안정감을 주는 공간으로서, 아이들 스스로가 속한 지역에 대한 애정을 고취할 수 있는 기회가 필요한 시점이라고 판단했습니다. '다빈치 교실'은 짜여진 교과학습 위주 프로그램을 운영하는 일반적인 형식을 벗어나 대상의 필요에 따라 수업을 직접 기획, 운영할 수 있다는 점이 매력적으로 다가왔습니다.

본 활동이 아이들에게 수직적 정보전달이 아닌 스스로 체험하고 고민하는 기회를 제공해주고, 아이들이 직접 의미를 찾아 고향과 사랑에 빠지는 모습을 보며 저희 역시 본 활동의 가치를 발견할 수 있기를 희망합니다.



## 02. 지원동기와 팀 소개

### 호리호리(好里好里)



팀 이름인 호리호리는 좋을 호, 마을 리의 뜻을 가지고 있습니다. 우리 고장의 과거, 현재, 그리고 미래의 모습을 다양한 매체를 통해 체험하면서, 농어산촌 지역 아동들이 자신의 뿌리를 알고 자신의 고장이 좋아지기를 희망하는 마음에서 귀여운 어감의 ‘호리호리’가 팀 이름이 되었습니다.

저희 팀은 서울이 아닌 서로 다른 지역에서 15년 이상 거주한 구성원으로 이루어져 있고, 힘들 때마다 돌아갈 수 있는 고향이 있다는 사실만으로도 위로를 얻는다는 것에 공감하였습니다. 자신의 경험에서 우리나라의 고장 사랑을 진심으로 전해줄 수 있는 멤버로 구성하게 되었습니다.

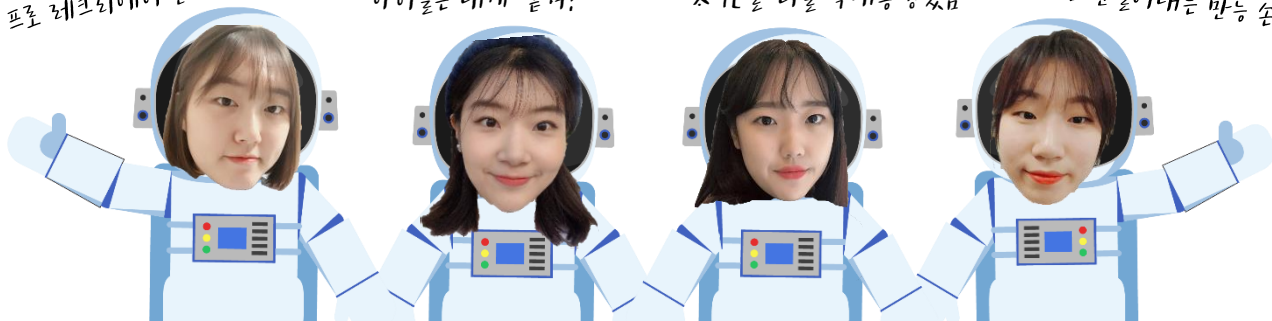
구성원은 역사문화학과, 신문방송학과, 건축학과 전공생으로 이루어져 있습니다. 이는 아이들이 다양한 매체를 이용하여 고장의 지난 날과 현재, 그리고 미래를 이해하고, 배운 내용을 직접 지도와 모형 등으로 만들어내는 데에 도움이 될 것으로 보입니다.

백지수 23살 신문방송학  
프로 레크리에이션 대장

양정원 23살 역사문화/아동복지  
아이들은 내게 맡겨!

이주미 22살 역사문화/문화관광  
※ 11살 터울 막내동생있음

김아름 23살 건축학  
뭘든 만들어내는 만능 손!



### 03. 기획의도



## “우리 동네, 어디까지 가봤니?”

다양한 매체 활용과 생생한 제작·실습 활동을 통해  
사랑하는 내 고향의 과거, 현재, 미래에 흠뻑 빠져 보기

우리는 자신이 살아온 마을을 얼마나 잘 알고 있을까요?

매일 가는 장소라도 어떤 역사와 추억을 담고 있는지를 모르고 있기가 쉬워요.

내가 자라온 고장에 대한 이해는 내가 자라온 환경에 대한 이해로 이어지고,

이는 곧 ‘나 자신’에 대한 이해와 사랑으로 이어질 수 있어요.

저희는 이러한 의미에서 ‘우리 동네, 어디까지 가봤니?’라는 주제로 프로그램을 기획하게 되었습니다.

프로그램 제목에서의 ‘어디’는 단순히 공간 만을 의미하지 않고, 총 5일 간의 전체 커리큘럼을 통해  
우리 동네의 과거 - 현재 - 미래로 이어지는 시간의 확장까지 담는 표현입니다.

다양한 매체와 기술을 사용하여 고장에 대해 시공간적으로 한층 더 이해함으로써

아이들이 자라 언젠가 힘들고 지칠 때 언제든지 돌아갈 수 있는 우리 고향을 떠올리며 힘내기를 바랍니다.

이러한 메시지를 아이들에게 가장 효과적으로 전달할 수 있는 방법을 모색하던 중,

저희 팀원들의 역사에 대한 깊은 지식과 다양한 매체 이용 경험, 그리고 숙련된 제작 능력을 녹여 내어

- 1) 현재와 미래를 살아갈 아이들이 과거와 끊임없는 대화를 능동적으로 교훈을 발견하는 경험,
  - 2) 농어산촌 아이들에게 사진, 영상, VR 등 여러 수단 통해 고향을 다각적으로 바라보는 경험,
  - 3) 지속 가능한 발전, 도시 재생 등의 개념을 지도 그리기, 모형 제작 등 생생한 실습 활동으로 배우는 경험
- 세 가지 경험을 모두 누릴 수 있도록 구성원들의 전공에 최적화된 커리큘럼을 구성하게 되었습니다.



## 04. 전체 일정



1일차	2일차	3일차	4일차	5일차
오리엔테이션	과거로의 여행	학습 목표 알기	과거-현재 왜 다를까?	미래도시 마무리 및 발표 준비
		지도는 어떻게 그릴까?	영화를 통해 보는 과거, 현재, 미래 기술	나만의 미래도시 소개하기
휴식	휴식	내가 그려 보는 우리마을	휴식	미래의 나에게 편지쓰기
수업소개	유물 발굴 키트 체험	휴식	나만의 미래도시 설계	휴식
아이스 브레이킹		지도 발표	나만의 미래도시 모형 만들기	우리 동네 한바퀴 게임 (야외활동)
휴식		도시 재생이란?		
여기는 어디일까요? (야외활동)	이야기 주머니	휴식		
		도시 재생 게임		
집결 및 해산	소감 발표 후 해산	소감 발표 후 해산	뒷정리 후 해산	활동 영상 시청 및 기념 촬영




## 04. 세부내용\_1일차

---



## 04. 세부내용\_2일차

---

## 04. 세부내용\_3일차

---

## 04. 세부내용\_4일차

---

## 04. 세부내용\_5일차

---



“마음 없이 보고싶다”

말하지 말아요

그대는 늘 날 밀어내요



— THANK YOU —