

## < 의제명 : 메이커스 문화 만들기 >

지역사회문제 정의	
① 해당 문제의 분야/범주	청소년 교육
②   <b>현상</b>   주목하는 사회현상 • 현황	4차 산업혁명, ICT 혁명 등 기술변화에 적응할 수 있는 지역내 청소년 교육이 필요하며, 메이커스 문화를 통해 창의적이고 문화적인 분위기를 만들어낼 필요가 있으나 지역내 이를 위한 기반이 부족함.
↳ 키워드 (3가지)	미래기술/청소년교육불균형/강원도
기존의 원인 분석은?	강원도와 수도권간 메이커스 문화와 ICT 교육기회 부족
③   <b>본질</b>   새로운 원인 분석	<p><i>* 그 현상에 대한 우리 팀만의 원인 분석 내용 작성하기</i></p> <p>메이커스 스페이스와 관련하여 장비 구축의 투자비용이 발생하여 꺼려지거나 미래산업을 지역내 주요 산업이나 지역인재들이 나아가야 할 방향으로 설정하지 못하고 있음. 이를 극복하기 위해 메이커스 시설 또는 기술교육이 가능한 자원확보가 시급함.</p>
↳ 키워드 (3가지)	메이커스스페이스 / 기술교육 / ICT혁명
④ 문제당사자 및 이해관계자	강원도 청소년 / 메이커스 운동 활동가
⑤ 해결하고자 하는 지역 사회문제 정의하기	<p><i>* "어떻게 하면 「누구의 / 어떤 문제를」 ~ 할 수 있을까?" 문장 형태로 작성</i></p> <p>어떻게 하면 강원도를 메이커스 운동의 중심 지역으로 만들 수 있을까?</p>

이번, 리빙랩 프로젝트 요약			
① 대표자	최낙준	대표 연락처	
② 프로젝트명	강원도의 NEW 슬로건 “메이커문화 선 도지역 강원도” 만들기	③ 단체명	한국메이커스협동조합나래
④ 리빙랩 수행 기간		⑤ 리빙랩 생활공간	원주
⑥ 문제해결 아이디어 (활동내용)	메이커스 교육강사 양성 및 청소년 및 일반인 대상 강좌 개설		
⑦ 다양한 분야 연계 • 협업 내용	현재 이번 사업의 실행주체인 한국메이커스협동조합은 미래 기술교육 문제 해결을 위해 전문기업 5곳이 모여 창립하였으며, 이후 민간 또는 대학내 메이커스 관련 주체들이 참여할 것으로 예상됨		
⑧ 주요 성과 및 기대하는 변화모습	1) 미래 산업 교육환경 기반 조성 2) 교육강사 육성을 통한 일자리 창출		