Kids Can! Innovation Camp: Building a Better World One Simple Idea at a Time *(Korean Translation Included)*

Developed by: Francis Jim B. Tuscano
Manila, Philippines I francisbtuscano@gmail.com

Translated to Korean by: Ji Ho Lee and Erica Gutierrez-Lee

Visit: http://globalinnovationcamp.com/
Follow us: https://twitter.com/KidsCanInnovate

CC BY NC ND

EXECUTIVE SUMMARY (핵심요약)

Project Framework and Big Ideas

Big Idea 1: At the heart of "Kids Can! Project" is the goal of involving, engaging, and providing children the opportunity to become critical thinkers, creative problem-solvers, and active agents of change.

프로젝트의 뼈대와 목적

목적 1 : " Kids Can! Project"의 핵심(the heart)은 아이들에게 비판적인 사고를 하는 사람, 창의적인 문제 해결사, 그리고 활동적인 변화의 요소가 될 수 있는 기회을 제공하고, 그들을 참여시키고, 적극적으로 대처해보도록 하는데에 있습니다.

- As ***critical thinkers***, they investigate and ask questions about the problems and challenges that the world is experiencing.
- 비판적인 사고를 하는 사람들로써, 학생들은 세상이 직면하고 있는 문제점들과 그로 인한 어려움들에 대해서 질문하며 답을 찾도록 노력(investigate)합니다.
- As ***creative problem-solvers***, they used their talents, skills, and immediate resources to plan, create, test, and improve their solutions to the problems.
- 창의적인 문제 해결자들로써, 학생들은 문제점들에 대한 해결책들을 계획하고 만들어내고 시험하고 발전시키기 위해 그들의 재능과 기술 그리고 즉각적으로 활용가능한 자원들을 활용합니다.
- As ***active agents of change***, they use their ideas and products /to influence the people around them to take part in making the world a better place.
- 능동적인 변화의 요소로써, 학생들은 그들 주위의 사람들에게 영향을 주어 세상을 더 나은 세상을 만드는 한 부분이 되기 위해 그들의 생각과 제품들을 사용합니다.

In order to do this, Kids Can! Project brings in the ***United Nations Global Goals or the Sustainability Development Goals of 2030*** as a guiding tool for the children.

이를 이루기 위해서, Kids Can! 프로젝트는 하나의 아이들을 위한 안내도구로써 UNGG or SDG of 2030 에 선정되었습니다.

> The Sustainable Development Goals (SDGs), otherwise known as the Global Goals, are a universal call to action to end poverty, protect the planet and ensure that all people enjoy peace and prosperity.
>
> 글로벌 목표(The Global Goals)로도 알려져 있는, 지속가능한 개발 목표(SDGs)는 가난을 종식시키고, 지구를 보호하며, 인류가 번영과 평화를 누릴 수 있도록 행동을 이끌기 위한 인류 공통의 구호/선언(a universal call)입니다.
>
> These 17 Goals build on the successes of the Millennium Development Goals, while including new areas such as climate change, economic inequality, innovation, sustainable consumption, peace and justice, among other priorities. The goals are interconnected – often the key to success on one will involve tackling issues more commonly associated with another.
>
> 기후 변화와 경제적 불평등, 혁신, 지속가능한 소비, 평화와 정의 등, 새로운 영역들 포함하는 이러한 17 개의 목표들은 새천년 개발 목표 (the Millennium Development Goals)의 성공 위에 세워졌습니다.
>
> The SDGs work in the spirit of partnership and pragmatism to make the right choices now to improve life, in a sustainable way, for future generations. They provide clear guidelines and targets for all countries to adopt in accordance with their own priorities and the environmental challenges of the world at large. The SDGs are an inclusive agenda. They tackle the root causes of poverty and unite us together to make a positive change for both people and planet. (UNDP)
>
> 지속가능한 개밸 목표들은 미래의 세대들을 휘해 하나의 지속가능한 방법으로 삶을 더 나아지도록 하기 위해 바로 지금 바로 바른 선택들을 만드는 협동정신과 실용주의 정신을 따라 운영됩니다. 그들은 큰 틀에서 세계가 직면한 환경 문제들과 그들 각각이 처한 상황에 맞춰진 분명한 가드이드 라인과 목표를 제공합니다. 지속가능한 개발목표들은 누구든 참여할 수 있고 모두를 동참시킬 수 있는 의제입니다. 이러한 목표들은 인류와 지구를 위한 긍정적인 변화를 만들기 위해서 가난의 근본적 원인을 해결하고 우리를 하나로 화합하도록 합니다.

CC BY NC ND

The Global Goals

글로벌 목표들

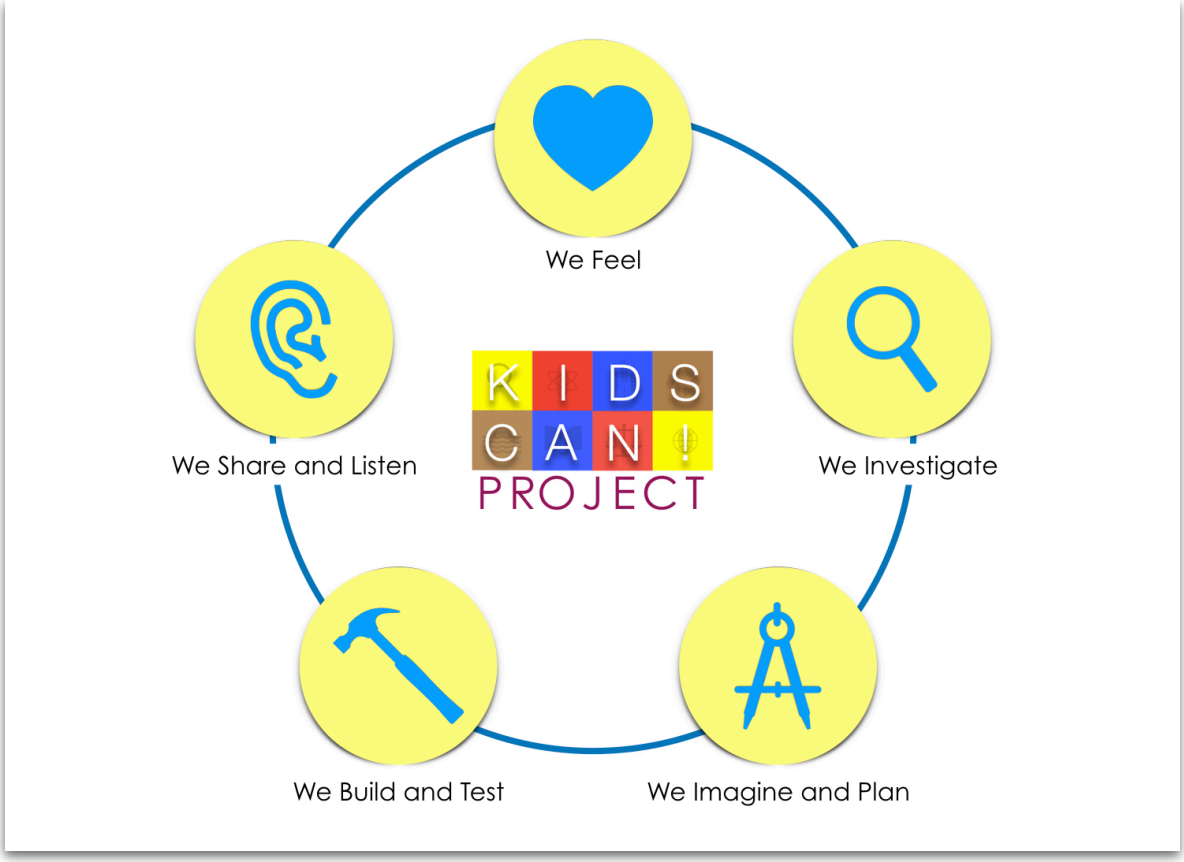
Big Idea 2: The project framework brings Design-Thinking into the level of young students in the grade school and early middle school.

목표 2 : 프로그램의 구조는 초등학교와 중학교의 어린 학생들을 디자인적 사고(Design Thinking)를 갖도록 합니다.

The big ideas of the phases in Design Thinking are incorporated into five simpler steps that children can follow, independently or with the supervision of a teacher.

디자인적 사고의 측면의 목표들은 ,교사의 지도와 함께 또는 학생 스스로, 아이들이 따를 수 있는 5 개의 더 단순한 단계들속에서 이루어 집니다.

CC BY NC ND



We Feel / 우리는 느낀다.

Students are given time to empathize or feel for someone who may have or facing some problems. They look at the needs and concerns of the person whom they are empathizing with, as well as, the social or personal situations they are in.

We Investigate/ 우리가 조사하다

Students dig deeper into the problem that they have identified. They clearly identify the problem and its root, the conditions, and consequences that go with it. They start to ask: “How can we…”

CC BY NC ND

We Imagine and Plan/ 우리는 상상하며 우리는 계획한다.

Students lay their plan on how to solve or provide a solution to the problem. They identify as many solutions as they can. In the end, they need to choose the "best" solution according to feasibility, effectivity, and efficiency.

We Build and Test/ 우리는 빌드하고 테스트합니다.

Students build and create the prototype of the solution. They can be as resourceful and creative in building their prototype. Students can let others use and test their prototype. They further evaluate and work on improving their prototype based on the feedback from the first users or testers.

We Share and Listen/ 우리는 공유하고 우리는 들어라.

Students are ready to bring their solution out in the public. They share their product and the story behind it. They listen to the feedback and comments of other people to further improve their solution.

Big Idea 3: The project is passion-based learning.

목표3 : 프로젝트는 열정을 바탕으로한 배움입니다.

This project also acknowledges the passion of students in creating products. Students will bank on their passion, talents, skills (individual and collaborative) as they participate in creating solutions for the problems they are working on.

이 프로젝트는 또한 제품들을 창조하며 학생들의 열정을 확인시켜 줍니다. 학생들은 그들이 참여하고 있는 문제들에 대한 해결책들을 만들어내 동안, 그들의 열정과 재능, 개인적인 그리고 협동적인 기술들을 쌓아갈 것입니다.

Big Idea 4: The project aims to help kids come up with different and genuine solutions.

목표4 : 프로젝트는 이전과 다르고 고유한 해결책들을 아이들이 생각해 낼 수 있도록 돕는데 목표를 둡니다.

The kind and nature of solutions that the students can create depends on the nature of the problem they have identified. Hence, possible solutions may include but not limited to:

- Making or inventing
- Information and advocacy campaigns
- Call to action through service
- Philanthropy
-

학생들이 만들어 낼 수 있는 해결책의 종류와 본성은 그들이 찾아낸 문제의 본성에 따라 결정됩니다. 따라서 가능한 해결책들은 완전히 한정되지는 않지만 대채로 아래와 같은 것들이 될 수 있습니다:

- 만들기와 발명하기
- 정보와 활성화 캠페인
- 서비스를 통한 행동의 촉구
- 박애주의 활동

cc BY NC ND

Project Outline/ Schedule

프로젝트 아웃라인/일정

The project may be done in one day. Depending on the activity or camp goals, the Innovation Camp may also be done across different days.

프로젝트가 하루안에 끝날수도 있습니다. 캠프의 목적들과 활동에 따라서, 혁신 캠프는 다른 일정에 따를 수도 있습니다.

Regardless of the length or number of days for the Innovation Camp, the following sessions or phases are needed for the project. Length of each session or phase is adjustable depending on the needs of the students.

혁신캠프의 시간적 길이가 몇일이나 될지와 상관없이, 아래의 세션들 또는 단계들은 프로젝트를 위해 꼭 필요합니다. 각각의 세션 또는 단계의 길이는 학생들의 필요와 요구에 따라 조정될 수 있습니다.

Session /Phase # 세션/ 단계 번호(#)	**Title of Activity/ Topic** 엑티비티의 이름과 주제	**Description** 설명	**Resources** 교구	**Estimated Time (mins)** 예상시간 (분)
1	Exploring the UN Sustainable Development Goals UN 지속가능한 개발 목표를 탐구하기	In this session, the students are introduced to the UN SDGs, which basically are the core of this project. The SGDs are the goals to these projects, providing social relevance and basis for the works of the participants. 이 세션에서, 학생들은 이 프로젝트의 핵심인 UN 의 지속가능한 개발목표들(SDGs)에 대해서 소개받게 됩니다. 지속가능한 개발 목표들은(SDGs)는	SDG Info cards SDG app SDG 정보카드 SDG 애플리케이션	40 minutes

CC BY NC ND

		참여자들의 활동에 대한 사회적 연관성과 경향을 제공하는 이 프로젝트들의 목표입니다.		
2	Diving into the Design-Thinking Framework 디자인적 사고의 구조를 직접 체험하기	In this workshop, the students explore the design-thinking framework. This aims to make the students familiar with the process since this is a crucial framework for the projects. 이 워크숍에서, 학생들은 디자인적 사고의 구조를 탐구합니다. 이 구조는 프로젝트에서 중요한 구조이기 때문에 이 단계는 학생들을 디자인적 사고의 과정에 익숙하게 하는데 목표를 둡니다.	Design Thinking Framework for Kids 아이들을 위한 디자인적 사고 구조	50 - 60 minutes
3	Project Creation Phase 1 (We Feel and Investigate) 프로젝트 만들기 1 단계 (우리는 느끼고 조사한다)	In this phase, the students follow the first and second steps in the Kids Can! Design-Thinking Framework. 이 단계에서 학생들은 Kids Can! 디자인적 사고 구조의 첫번째와 두번째 절차를 밟습니다.	We Feel Worksheet We Investigate Worksheet 워크시트	50 - 60 minutes
4	Project Creation Phase 2 (We Imagine and Plan) 프로젝트	In this phase, the students follow the third step in the Kids Can! Design-Thinking Framework. 이 단계에서 학생들은 Kids	We Imagine and Plan Worksheet 워크시트	50 - 60 minutes

CC BY NC ND

	만들기 2 단계 (우리는 상상하고 계획한다)	Can! 디자인적 사고 구조의 3 번째 절차를 따릅니다.		
5	Project Creation Phase 3 (We Build and Test) 프로젝트 만들기 3 단계 (우리는 만들고 시험한다)	In this phase, the students follow the fourth step in the Kids Can! Design-Thinking Framework. 이 단계에서 학생들은 Kids Can! 디자인적 사고 구조의 4 번째 절차를 따릅니다.	Materials needed for their project 그들의 프로젝트를 위한 재료들이 필요합니다.	50 - 60 minutes *also depends on the students, more time might be needed. 학생들에 따라 더 많은 시간이 필요할 수 있습니다.
6	Project Creation Phase 4 (We Share and Listen) 프로젝트 창조 4 단계 (루리는 나누고 듣습니다.)	In this phase, the students present their product or project to a wider audience. It can be through a project presentation, public demo or display, or private presentations to key persons connected to their cause. 이 단계에서, 학생들은 그들의 제품이나 프로젝트를 더 많은 사람들에게 보여줄 수 있습니다. 프로젝트 프레젠테이션이나 공공에 대한 데모 시연, 또는 그들의 문제에 핵심적인 역할을 하는 사람에게 직접 개인적인 설명을 하는 방식이 될 수 있습니다.	Finished project or product 완성된 프로젝트 또는 제품	Depends on the mode of public presentation or demonstration. 프로젝트와 제품에 따라 시연이나 프레젠테이션이 다르게 진행될 수 있습니다.

CC BY NC ND

Innovation Camp Team

혁신 캠프팀

The following are team members and the roles for each member:
아래는 팀원들과 각각의 맴버들의 역활들입니다.

Team Positions (팀역활)	Responsibilities (임무)
Project Head **프로젝트 수석**	Leads the planning of the project Oversees the implementation of the project Leads the evaluation of the execution of the project 프로젝트 계획을 이끈다 프로젝트의 적용을 감독한다 프로젝트 실행의 평가를 이끈다
SDG Mentor **SDG 멘토**	In charge of presenting the SDSs to the students Handles the session on SDGs Checks on the alignment of projects and to the SDGs Acts as a mentor to project groups 학생들에게 지속가능한 개발계획들(SDGs)을 보여주는 역활을 한다 SDGs 의 세션들을 다룬다 지속계발목표에 대한 프로젝트와 그 대의(cause)가 잘 맞는지(alignment) 점검한다 프로젝트 그룹의 멘토로써 역할을 한다
Design Thinking Mentor **디자인적 사고 멘토**	In charge of the session on the Design-Thinking Acts as a mentor to project groups 디자인적 사고의 세션을 담당한다 프로젝트 그룹들의 멘토로써 역할을 한다

Project Mentors **프로젝트 멘토들**	Acts as a mentor to project groups Project group mentoring assignment may depend on the expertise of the mentor: a. Innovation Mentor - mentors groups working on STEAM related projects b. Information and Advocacy Mentor - mentors groups working on information, awareness, and advocacy projects c. Service Mentor - mentors groups working on service-related causes d. Philanthropy Mentor - mentors groups working on philanthropy-related causes 프로젝트 그룹들의 멘토로 역할을 한다 프로젝트 과제에 대한 멘토링은 멘토의 전문분야에 따라 달라진다 a. 혁신 멘토 – STEAM 과 관련한 활동을 하는 그룹들을 멘토링한다 b. 정보와 옹호 멘토 – 정보, 인식변화, 생각에 대한 옹호와 관련 프로젝트들을 다루는 그룹들을 멘토링한다 c. 서비스 멘토 – 서비스 관련된 동기(대의/명분:cause)들을 다루는 그룹들을 멘토링한다 d. 박애주의 멘토 – 박애주의적 활동과 관련된 명분들을 다루는 그룹들을 멘토링한다