

아산 티처프러너 4기

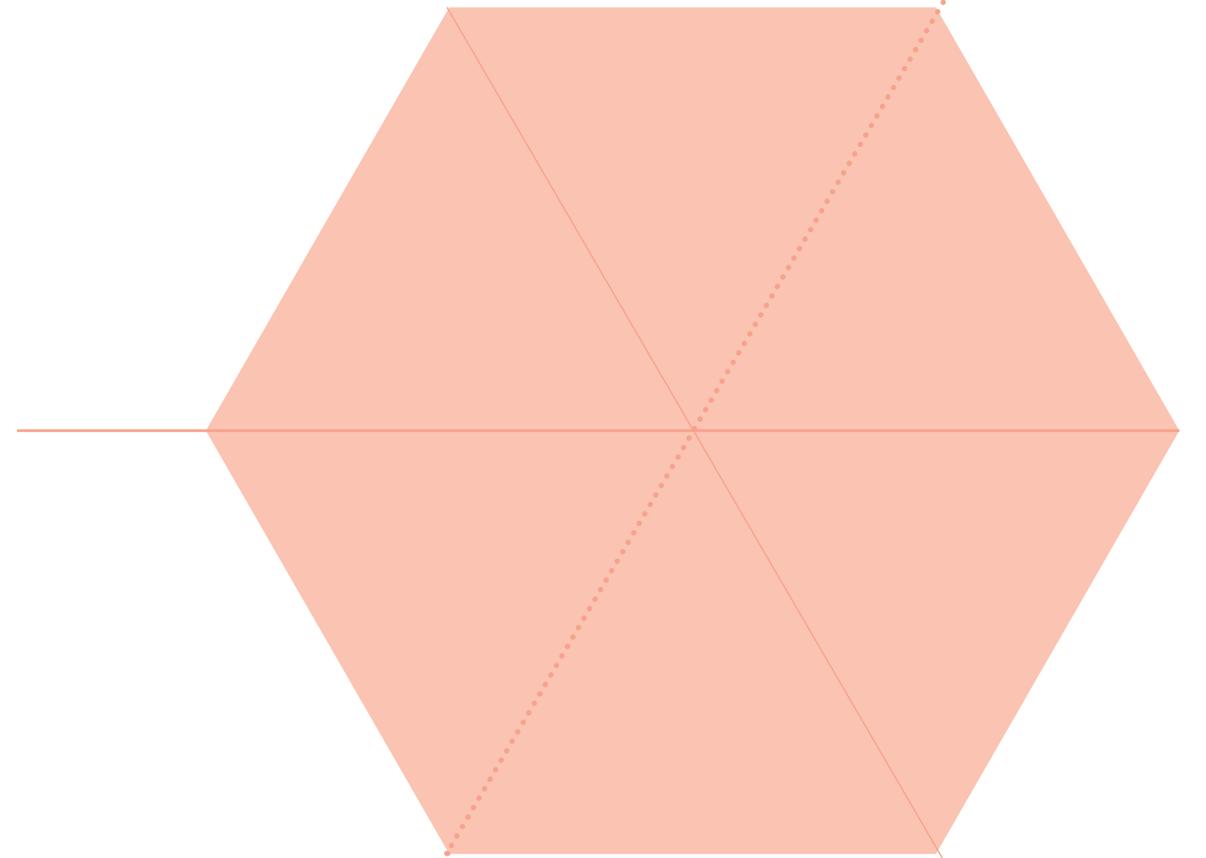
# 기업가정신 커리큘럼 가이드북





2022 아산티처프러너 4기

# 기업가정신 커리큘럼 가이드북



# Contents

INTRODUCTION	아산티처프러너 소개	004
CURRICULUM 1	너도 나도 디자이너 게임 ESG에 일조하자	006
CURRICULUM 2	말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기 말랑팩토리	048
CURRICULUM 3	맥(脈)가이버 부트캠프 맥가이버즈	100
CURRICULUM 4	오즈의 꿈 재채기	152
CURRICULUM 5	한글 품다 프로도전러	212
CURRICULUM 6	Book돋움 나.너.위	254

# Asan Teacher-Preneur

아산 티처프러너(Asan-Teacher Preneur)는  
중·고등학교 교사 대상 기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다.  
교사들이 교육현장에서 기업가정신을 질적, 양적으로 확산할 수  
있도록 돕습니다.

## 교육 특징



### 학교 현장 적용

교육 현장에서의 기업가정신 확산을 위해  
동문들의 지속적인 수업 활동과  
역량 개발 지원

### 팀 워크숍 기반 장기교육

하계, 동계 등 집중 워크숍을 포함한  
7개월 과정의 팀 워크숍 기반 교육으로  
장기적이고 심층적인 학습 진행

### 기업가정신 커리큘럼 개발

교육 과정 설계, 교육 콘텐츠 기획 등  
교사 역량 강화를 통한 본인만의  
기업가정신 커리큘럼 개발 지원

## 교육 구성

 <p><b>기업가정신 마인드셋</b></p> <p>관계, 질문, 발견, 기대, 공감을 통한 기업가정신 마인드셋 정착</p>	 <p><b>기업가정신과 문제해결</b></p> <p>디자인씰킹 이해 및 공감을 통한 문제 정의, 문제해결 워크숍</p>
 <p><b>기업가정신의 이론과 현황</b></p> <p>기업가정신 기본 개념, 핵심 요소 등 이론적 배경에 대한 이해</p>	 <p><b>아산형 기업가정신</b></p> <p>아산의 기업가적 역량의 특징 이해</p>
 <p><b>기업가정신 교육 X 게이미피케이션</b></p> <p>게이미피케이션에 대한 이해 및 이를 적용한 기업가정신 교육 콘텐츠 개발 실습</p>	 <p><b>창업이론과 실제</b></p> <p>창업이론에 대한 이해 및 이를 바탕으로 한 사업 계획서 작성 실습</p>
 <p><b>기업가정신 커리큘럼 디자인</b></p> <p>기업가정신 교육을 위한 본인만의 커리큘럼 설계 실습 및 학교 현장에서의 적용 방법 학습</p>	 <p><b>팀 프로젝트 워크숍</b></p> <p>커리큘럼 설계 등 과제 수행을 위한 팀 워크숍</p>

아산 티처프러너 프로그램 중 기업가정신 커리큘럼 디자인 과정은 기업가정신 교육 전문가로서 교육 대상에 맞는 커리큘럼을 직접 설계할 수 있는 역량을 기르는 것을 교육의 목표로 삼았습니다.

국내외 기업가정신 교육 커리큘럼 리서치를 통한 팀별 분석과 토의, 교육공학적 측면을 고려한 커리큘럼 설계, 팀별 커리큘럼의 MVP 테스트를 통한 완성도 제고, 시뮬레이션을 통한 피드백으로 본 기업가정신 교육 커리큘럼을 개발했습니다.



# 너도 나도 게임 디자이너

## Members

---

권영휴	후포중학교
김경민	천안동성중학교
유정희	양주고등학교
이재경	안화고등학교

## 본 프로그램은 국내의 증가하는 청소년 기업가정신 교육에 발맞춰, 게이미피케이션을 활용해 청소년의 ESG 실천을 돕는 디자인 사고 기반 기업가정신 커리큘럼입니다.

4차 산업혁명이라는 이슈와 함께 국내의 증가하는 청소년 기업가정신 교육에 발맞추어 여러 분야에서 기업가정신의 일환으로 자기주도적, 문제해결 등을 위한 창의인재 양성을 목표로 하는 다양한 연구와 교육이 이루어지고 있습니다. 그러나 이 시점에서 기업가정신 교육의 특성, 학습자 중심의 교육환경을 자발적으로 도출하기 위한 구체적인 방안이 필요합니다. 또한 미래 ESG 세대인 학생들에게 ESG에 대한 학습을 학교 현장에 적용함으로써 학생들에게 다양한 성찰 (Reflection)의 시간을 제공하고, 나아가 기업가정신과 ESG 교육을 통하여 실천으로 이어질 수 있도록 하는 바람이 있습니다. 궁극적으로 ESG와 기업가정신 교육을 통해 더불어 살아가는 세계시민으로 성장하는 것을 교육의 목표로 삼았습니다. 이를 위해 사회의 다양한 이슈를 인식하고 올바르게 변화시켜 나가는 계기를 학생들 스스로가 함께 만들어가는 교육 커리큘럼이 필요했습니다.

본 커리큘럼에서의 역량 모델은 개인에서 사회로 관심을 확장하고 공존을 모색하는 긍정적인 액티비스트입니다. 또한 개발 모형으로 인류가 직면한 사회적, 생태적 도전을 해결하는 경제 모델인 도넛 다이어그램을 적용해 보았습니다. 이 도넛 다이어그램을 ESG 개념에 대입, 적용하여 학생들에게 ESG와 기업가정신을 중요하게 생각하고 적극적으로 실천할 수 있기를 기대합니다.

따라서 본 커리큘럼에서는 ESG와 기업가정신을 더욱 쉽게 이해할 수 있도록 교육 콘텐츠의 기획과 체험과정에 중점을 두어 학생이 능동적, 주도적 참여를 통하여 습득할 수 있도록 게이미피케이션 기법을 활용하였습니다. 이를 통해 게임을 좋아하는 학생들이 직접 게임디자이너가 되어 기획부터 개발까지 진로 탐색을 경험해볼 수 있습니다. 또한, 인간 중심 문제해결 방법의 프로세스 단계를 구체적으로 제시하는 디자인 사고 기반으로 기업가정신 교육을 돕고, 우리가 살아가는 모든 분야에서 미래사회에 혁신적 문제해결을 시도하는 노력을 할 수 있도록 도전감을 제공하고 싶습니다. 8차시 교육 프로그램으로 구성되어 있지만, 기업가정신 수업에 활용 가능한 학기용의 완성형 커리큘럼뿐만 아니라 상황에 따라 융합 수업에도 사용할 수 있는 커리큘럼입니다. 각 학교 상황과 학생의 특징에 맞는 커리큘럼을 개발하고자 하는 선생님들에게 좋은 사례가 될 수 있을 것으로 기대합니다.

### 우리 팀의 역량 모델은?

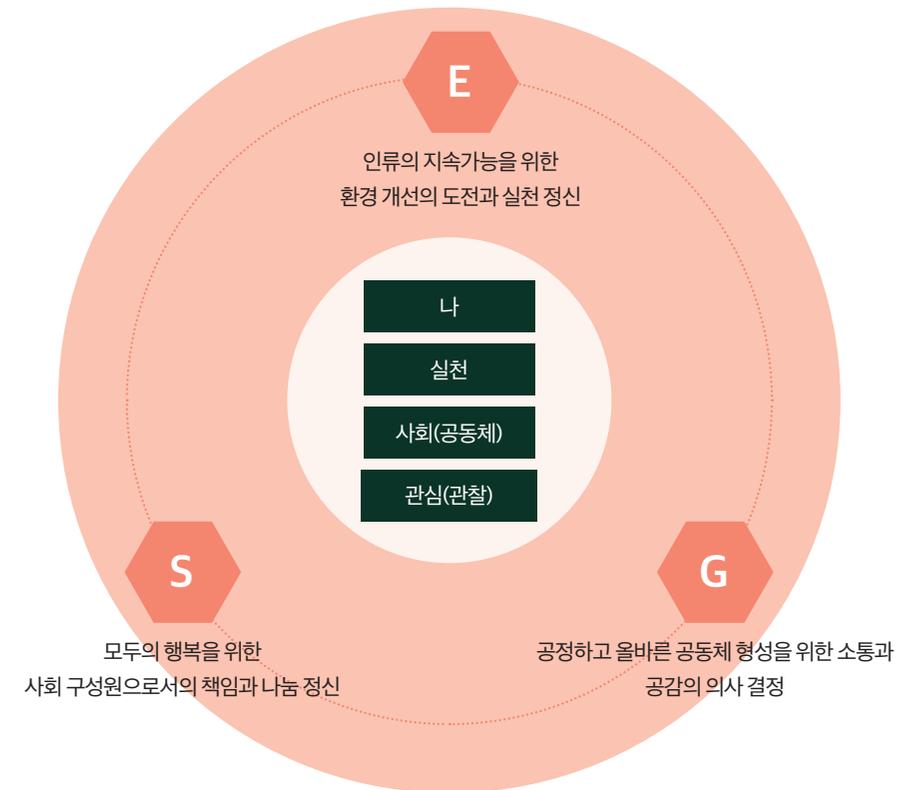
#### 긍정적인 액티비스트



개인에서 사회로 관심을 확장하고  
공존을 모색함



자연과 인간이 조화를 이룰 수  
있다는 믿음과 실천





## <너do 나do 게임 디자이너> 핵심 역량 정의

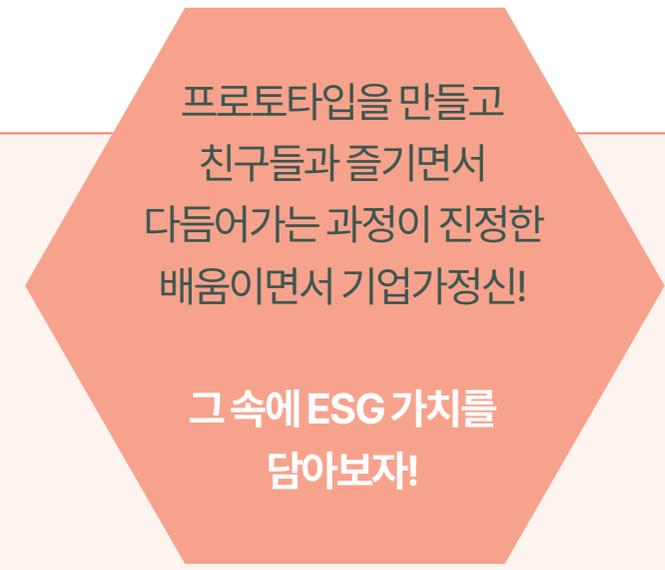
구분	역량	의미
나	자기이해 역량	자신이 잘하고 못하는 것, 좋아하고 싫어하는 것은 무엇인지 알고 이해하는 것
	자아탐색	자신을 끊임없이 살피고 되돌아보며 알아가는 것
	자아존중감	자신에 대한 믿음을 바탕으로 자신을 소중하게 여기고 자신을 긍정적으로 생각하는 것
	자기주도	스스로 자신의 행동을 선택하고 책임지는 것
	성장 의지	자신이 가치있다고 여기는 방향으로 나아가기 위해 노력하는 것
사회 (공동체)	공동체 역량	사회의 구성원으로서 공동체의 발전을 위해 적극적으로 참여하는 것
	사회적 공감	세상에 대한 안타까운 마음을 가지는 것
	타인이해	다른 사람에 대해 관심을 가지고 애정을 기울이는 것
	의사소통	자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 것
	협업능력	힘을 합하여 함께 일하고 짐을 나누어지는 것
관심(관찰)	문제해결역량	문제 상황을 효과적으로 대처할 수 있는 방법을 다방면으로 모색하는 것
	문제인식	자신과 주변을 관찰하고 변화가 필요한 것을 발견하는 것
	비판적 사고	어떤 현상이나 사물에 대해 합당한 근거를 바탕으로 분석하고 종합적으로 판단하는 것
	문제해결력	자신과 주변의 해결할 일에 대해 효율적인 방법을 고안하여 의미있는 변화를 일으키는 것
실천	창의적 사고 역량	다른 관점으로 바라보고 새로운 것을 상상하며 창출하는 것
	도전정신	주어진 환경에 개의치 않고 기회를 추구함.
	혁신성	변화에 대한 개방적인 태도로 새로운 아이디어를 제시하고 새로운 시도를 추구하는 것
	위험감수성	해로움이나 손실이 생길 우려를 받아들이고 인정하는 것



## <너do 나do 게임 디자이너> 커리큘럼 개발 모형

‘너do 나do 게임디자이너’ 프로그램의  
수행과제는 ESG를 품은 보드게임을 제작하는  
프로젝트입니다.

‘어떻게 하면 ESG 기업가정신을 배우려는 학생들이 재미있게 내용을 파악하게 할 수 있을까?’라는 문제로 ESG를 품은 보드게임 제작 및 설계하기를 통해 ‘나do 게임디자이너’가 되어 아이디어를 창출하고 메이킹에 도전해보는 것이 목표입니다. 학생들은 ESG에 대한 개념과 내용이 다소 광범위하므로 사회 주요 트렌드에 해당되는 ESG 기업가정신인만큼 더 다양한 사례들을 팀 주도로 배워 나가는 노력과 함께, 주제에 대해 어려워하고 흥미를 못느끼는 학생들을 위해 게임으로 재미있게 배울 수 있도록 제작해야하는 데 중점을 둡니다.





## <너도 나do 게임 디자이너> 커리큘럼 수행과제 및 평가준거

수행과제에 대한 평가계획				
루브릭	평가영역	평가요소	등급	
		보드 게임 내용 구성	ESG의 구성 요소와 ESG 기업경영의 가치가 보드 게임에 실제적으로 적절하게 반영됨.	숙달
ESG를 알기 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 게임이 구성, 제작되었음.			숙달	미숙
ESG를 소개하는 창의적이고 독특한 아이디어가 게임 안에 적절하게 포함되어 있음.			숙달	미숙
게임 아이디어 및 규칙		게임 스토리 및 배경 설정이 흥미롭게 구성됨.	숙달	미숙
		게임 속에 딜레마 상황이 적절하게 설정됨.	숙달	미숙
		게임 규칙이 복잡하지 않으며, 흥미로운 요소를 가미하여 만들어짐.	숙달	미숙
		높은 점수를 획득하는 방법과 상대방 카드를 가져올 수 있는 방법이 게임 규칙에 적절하게 들어가 있음.	숙달	미숙
게임 소개하기		게임 내용을 소개하고 게임 규칙과 진행 방법을 안내하는 게임 설명서를 논리적으로 작성함.	숙달	미숙
		게임 내용과 진행 방법에 대한 이해를 돕는 그림이 적절하게 포함되어 있음.	숙달	미숙
협업 능력		팀원들 간의 의사소통이 활발하며 적극적으로 협력하여 상호작용함.	숙달	미숙
완성도	보드 게임 프로토타입이 적절하게 만들어짐.	숙달	미숙	
	다른 팀의 피드백 내용이 우수하며, 보드 게임 결과물의 완성도가 뛰어남.	숙달	미숙	
바라는 결과에 따라 수집될 필요가 있는 다른 증거 (퀴즈, 시험, 관찰, 구술평가 등)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 관련 정보, 지식을 구조화할 수 있는가?</li> <li>2 ESG 관련 문제해결 아이디어에 걸맞는 보드 게임 프로토타입을 효과적으로 시각화하여 작성하였는가? (팀별 발표)</li> <li>3 보드 게임콘(체험 및 시연의 장)에서 공유한 팀별 피드백을 통해 알게 된 내용과 개선책을 정리할 수 있는가? (관찰-비판적 사고)</li> </ol>			
자기평가 및 반성	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 기업가정신과 ESG에 대한 내용을 이해하는데 도움이 되는 정보를 제공했다.</li> <li>2 우리 모듈의 해결 주제를 전달하기 위해 내용을 선정, 활동 결과물을 창의적으로 구성했다.</li> <li>3 협력을 통해 모듈원과 학습내용을 기획하고 공유하며 주제에 대한 내용 완성도를 갖추었다.</li> <li>4 모듈원의 역할을 뚜렷하게 수행하였으며, 협력이 잘 이루어졌다.</li> </ol>			

‘너도 나do 게임디자이너’ 커리큘럼은 ‘ESG와 기업가정신을 배우려는 학생들이 어떻게 하면 쉽고 재미있게 내용을 파악하게 할 수 있을까?’ 라는 공감의 문제로 출발하여 ‘ESG를 품은 보드게임 제작 및 설계하기’를 통해 게임 디자이너가 되어 아이디어를 창출하고 메이킹에 도전할 수 있도록 개발하였습니다. 각 차시의 세부 교육 내용은 다음과 같습니다.



### 기업가정신으로 ESG하자!

기업가정신과 ESG의 개념을 이해하고, 자신의 ESG 유형을 파악할 수 있습니다.



### ESG 경영 사례 파악하기

ESG 경영 기업 사례를 통해 기업의 가치를 파악하고, ESG 경영 사례를 담은 게임활동을 통해 ESG 경영을 실천하는 기업에 대해 말할 수 있습니다.



### 너도 나do ESG 보드게임 디자인

기존 보드게임을 선정하여 게임의 MDA를 파악해보며, 게임을 분석하고 창의적으로 모듈원에서 제작해 볼 게임 아이디어를 구체화할 수 있습니다.



### 너도 나do ESG 보드게임 프로토타입 제작 및 모의체험

ESG를 학습할 수 있는 보드게임을 모듈별로 창의적으로 제작할 수 있도록 합니다. 이너플레이 테스트를 통해 ESG 보드게임을 분석하고, 수정사항을 반영하여 보완할 수 있습니다.



### 너도 나do ESG 보드게임콘

-모듈 부스 운영을 통한 체험 및 소개, 피드백 활동  
모듈별로 개발한 ESG 보드게임을 체험하고 상호 피드백 할 수 있고, 피드백 내용을 반영하여 모듈별 ESG 보드게임을 수정, 보완할 수 있습니다.



### 나와 기업가정신 그리고 ESG

기업가정신을 이해하고, ESG 경영의 가치와 중요성을 알 수 있습니다.



## <너do 나do 게임 디자이너> 커리큘럼 구성

### <너do 나do 게임 디자이너> 차시별 커리큘럼 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
<기업가정신으로 ESG하자> E(환경) - S(사회) - G(지배구조) 이해	1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 개념 이해(관련 영상 제시)하기</li> <li>2 자신의 ESG 유형 파악하기(온라인 검사) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 'ESG 시대, 나는 어떤 유형의 사람일까?' (ESG 유형으로 내가 지금 원하는 삶, 그리고 사회의 모습 확인하는 활동</li> </ul> </li> </ol>	강의식 나의 ESG 유형 온라인 퀴즈 체험
	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 경영 기업 활동 사례 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 경영 기업 관련 영상 제시</li> </ul> </li> <li>2 ESG 경영 기업 사례 조사하기</li> </ol>	개인 및 모둠 하브루타 활동 카드활용을 통한 기업의 ESG 경영 사례 파악
<ESG 보드게임 디자인> 기존 보드게임 로직 분석 및 게임 아이디어 도출	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 게임 MDA 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 게임의 테마와 스토리 + 메커니즘(구조) 이해 및 아이디어 기법 소개</li> </ul> </li> <li>2 ESG 보드게임 아이디어 도출하기</li> </ol>	모둠별 협동학습 워크시트 작성을 통한 PBL (문제해결학습)
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 게임명, 게임스토리, 게임목적, 게임진행시간, 게임 구조 (승리, 엔딩조건, 교구목록, 교구 세팅, 규칙, 진행 절차)</li> <li>● 보드게임별ダイナ믹 분석 및 선정</li> <li>● 플레이어의 감정적 반응 예상 및 반영</li> </ul>	
ESG 보드게임 (프로토타입) 제작 및 모의체험	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 보드게임 프로토타입 구성을 위한 제작 교육 활동하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠 내 모의 테스트(이너 플레이) : 실험 → 분석 → 수정</li> </ul> </li> </ol>	PBL (문제해결학습)  시뮬레이션 실습
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 문제 시 기본 밸런싱 작업하기</li> </ul>	
<ESG 보드게임콘> (체험부스운영 및 소개의 장, 피드백, 공유활동)	7	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 다른 조 체험하는 사람은 다른 조 게임에 대한 피드백 및 보완 아이디어 얻어 오기</li> </ol>	Role play 퍼실리테이터 역할 포함
<나와 기업가정신 그리고 ESG>	8	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG와 기업가정신 정리 및 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 제작한 보드게임 전시회</li> <li>● 자기평가와 동료평가의 시간</li> </ul> </li> <li>2 활동 소감 나누기(경험 나누기) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 수업을 통해 배우고 느끼고 깨달은 점 발표</li> </ul> </li> </ol>	정리 및 발표 PMI 기법 적용



세상에 관심 갖기

# ESG와 기업가정신의 이해



1차시

# ESG와 기업가정신의 이해



소요시간  
45분



대상  
중학생

학습목표

- 1 기업가정신과 ESG의 개념을 이해할 수 있다.
- 2 ESG 기업 경영 사례를 파악하고, ESG 경영 광고 전략을 이해할 수 있다.

기대효과

- 1 기업가정신과 ESG의 개념을 이해한다.
- 2 ESG 경영 사례와 기업의 광고 전략을 파악한다.

준비물

- ☑ PPT 자료
- ☑ 영상 자료
- ☑ 교육 활동지



교수 활동자료

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 자신의 ESG 유형 파악하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 나의 ESG 유형 테스트 : ESG시대, 나는 어떤 유형의 사람일까? (교육 활동지)</li> <li>● ESG 유형으로 내가 지금 원하는 삶, 그리고 사회의 모습을 확인하기</li> </ul> </li> <li>2 게임 제작 프로젝트 안내하기</li> </ol>	7분  나의 ESG 유형 테스트 해보기
전개	<p><b>활동 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 개념 이해하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● '쉽게 배우는 ESG 개념과 투자의 이해' 영상 제시 (관련 영상)</li> </ul> </li> <li>2 ESG 개념과 기업의 사례 이해하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 각 요소에 맞는 기업의 사례 연결하기 (교육 활동지)</li> </ul> </li> <li>3 기업의 ESG 경영 전략 파악하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● '기업들의 ESG 경영에 대한 광고 전략' 영상 제시 (관련 영상)</li> <li>● 인상적인 'ESG 경영 광고 전략' 정리하기</li> </ul> </li> </ol>	33분  <영상1> 쉽게 배우는 ESG 개념과 투자의 이해   <영상2> 기업의 ESG 경영 전략 파악
	<p><b>활동 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 기업가정신과 ESG 경영 이해하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업가정신 요소 파악하기</li> <li>● ESG 경영과 기업가정신을 실천할 수 있는 내용을 글이나 그림으로 표현하기</li> </ul> </li> </ol>	
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 학습 내용 정리 및 확인하기</li> <li>2 다음 차시 안내하기</li> </ol>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 개념을 이해할 때, ESG 각 요소를 분절적인 것으로만 생각하지 않도록 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 경영과 기업가정신을 실천할 수 있는 내용을 글이나 그림으로 효과적으로 표현했는지 평가한다.</li> </ul>	



활동 기업가정신으로 ESG하자!!



\* 출처: 중소벤처기업부

☑ 기업가정신 요소: 창의성, 문제해결력, 도전정신, 리더십, 혁신성

▶ 위 만화의 내용을 참고하여 일상 속에서 ESG와 관련한 기업가정신을 실천할 수 있는 내용을 담아 글이나 그림으로 구성해 보세요.



2차시  
세상에 관심 갖기  
ESG 경영과 지속가능성

# ESG 경영과 지속가능성



소요시간  
45분



대상  
중학생

### 학습목표

- 1 ESG 경영 사례를 통해 기업의 가치를 파악한다.
- 2 ESG 경영 기업 사례를 조사하고, ESG 핵심 키워드를 파악한다.

### 기대효과

- 1 ESG 경영 사례를 통해 기업의 가치를 파악할 수 있다.
- 2 ESG 경영 사례에 담긴 ESG 경영 가치를 파악할 수 있다.

### 준비물

- PPT 자료
- ESG 카드
- 영상 자료
- 교육 활동지



교수 활동자료

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 착한 기업과 착한 소비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● '돈쫄 내다': 선한 영향력을 행사한 기업에 대한 '착한 소비' 현상</li> </ul> </li> <li>2 지속가능한 발전 이해하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● '지속가능한 발전이란' 영상 제시 (관련 영상)</li> </ul> </li> </ol>	7분
전개	<p><b>활동 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 경영의 필요성 생각하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 경영이 필요한 이유를 정리하기(교육 활동지)</li> </ul> </li> <li>2 ESG 영역 중 관심 주제 선정하기 (ESG 카드)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 영역 중 관심 주제와 이유를 정리하기(교육 활동지)</li> </ul> </li> </ol>	33분
	<p><b>활동 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 사회 문제를 해결한 기업의 ESG 경영 사례 파악하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 영상을 보고 핵심 키워드 쓰기 (관련 영상, 교육 활동지)</li> <li>● 서울대 학생들의 리어카 광고 사업 '끌림',</li> <li>● 스마트 배회 예방 신발사업 '꼬까신'</li> <li>● 개도국 태양광 시스템 보급 프로젝트 '솔라카우'</li> </ul> </li> </ol>	
	<p><b>활동 3</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 경영 기업 사례 조사하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 세계 최우수 그룹에 선정된 현대백화점, 현대자동차 영상 제시</li> <li>● ESG 경영 기업 파타고니아의 영상 제시</li> <li>● 모둠별 ESG경영 기업 활동 사례 조사하기(교육 활동지)</li> </ul> </li> <li>2 모둠별로 조사한 ESG 경영 사례 공유하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 다른 모둠의 ESG 경영 사례 정리하기(교육 활동지)</li> </ul> </li> </ol>	
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 학습내용 정리 및 확인하기</li> <li>2 다음 차시 안내하기</li> </ol>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 관심 주제를 선정할 때, ESG 각 요소를 분절적인 것으로만 생각하지 않도록 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 경영 사례를 조사하여 정리하고, 다른 모둠의 ESG 경영 사례 발표 내용을 교육 활동지에 작성했는지 평가한다.</li> </ul>	

2차시	ESG 경영 사례 파악하기	( )중학교( )학년( )반( )모둠	
		이름	
영역	E(환경), S(사회), G(지배구조)	기업가정신 역량	비판적 사고력, 사회적 공감

ESG 경영이란?



ESG란 Environment(환경), Social(사회), Governmance(지배구조)의 앞 글자를 따다 붙인 것이다. 즉 앞으로는 지속가능한 기업 활동을 영위하는데 있어 기후변화 대응이나 폐기물 재활용 등과 같은 환경적인 측면을 고려해야 하고, 지역사회의 발전을 위해 다양한 방법으로 기여해야 하며, 공정하고 투명한 지배구조를 구축하고 유지해 나가야 한다는 말이다. 이를테면 비(非)재무적인 가치들이다. 이러한 비재무적인 가치들이 해당 기업의 브랜드 이미지는 물론이고, 외부로부터의 투자 유치에도 매우 중요한 평가지표로서 작용을 하게 된다는 것이다.

출처: <http://blog.energy.or.kr/?p=23131>

▶ 내가 생각하는 ESG 경영이 필요한 이유?

**활동 1** 우리 주변에서 이슈가 되고 있는 ESG에 해당되는 주제들이다. 내가 관심을 갖고 있는 주제와 그 이유를 적어보자.

E(환경)	기후위기, 자원 고갈, 낭비, 공해, 온실가스 배출, 폐기물 오염, 산림 파괴 등
S(사회)	성별, 인권, 아동근로, 급변하는 교육, 장애, 편견, 산업재해, 노사 관계 및 다양성, 노동 환경, 건강 및 안전, 데이터보호 및 프라이버시 등
G(지배구조)	뇌물 및 부정부패, 경영진, 이사회 구성의 민주성 등

▶ 주제와 관심 이유?

**활동 2** 다음 기업의 ESG 경영 사례를 통해 창출하는 가치는 무엇인지 살펴보세요.

<p>꼬까신 - 스마트 배회예방사업 꼬까신 치매노인 발달장애인에게GPS가심어진신발선물제공</p> <p>출처: <a href="https://youtu.be/aPWlozOoNww">https://youtu.be/aPWlozOoNww</a></p>	<p>요크 - 솔라카우 아이들을 일터가 아닌 학교로! 개도국 태양광 시스템 보급 프로젝트</p> <p>출처: <a href="https://youtu.be/JMzY_VmaqDO">https://youtu.be/JMzY_VmaqDO</a></p>	<p>끌림-소외된 이웃의 시선, 약자를 비추는 안전한 리어카, 가벼운 리어카, 광고하는 리어카</p> <p>출처: <a href="https://youtu.be/fWso96jIRRY">https://youtu.be/fWso96jIRRY</a></p>
--	--	---

▶ 영상을 보고 생각나는 핵심 키워드를 적어보세요.

**활동 3** 활동2의 ESG 경영 사례 외에도 모둠에서 소개해 주고 싶은 사례를 찾아 작성하고 발표합니다.

1단계 : 우리 모둠이 선택한 ESG 경영 기업 사례 작성하기

<p>파타고니아 브랜드</p> <p>출처: <a href="https://youtu.be/OjNpZxSEcal">https://youtu.be/OjNpZxSEcal</a></p>	<p>현대백화점 ESG 세계 최우수 그룹에 선정</p> <p>출처: <a href="https://youtu.be/ROd6UVfBJ-E">https://youtu.be/ROd6UVfBJ-E</a></p>
---	---

기업명		ESG 해당 영역	<input type="checkbox"/> E(환경) <input type="checkbox"/> S(사회) <input type="checkbox"/> G(지배구조)
경영 사례			

2단계 : 다른 모듬의 ESG 경영 사례 작성하기

기업명		기업명		기업명	
ESG 경영 사례		ESG 경영 사례		ESG 경영 사례	

3-4차시

ESG 세상 탐험하기

# ESG 보드게임 디자인



3-4차시

# ESG 보드게임 디자인



소요시간  
90분



대상  
중·고등학생

## 학습목표

- 1 학생이 경험한 보드게임의 MDA를 설명할 수 있다.
- 2 ESG 보드게임 제작을 위한 아이디어를 도출할 수 있다.

## 기대효과

- 1 학생이 경험한 보드게임의 MDA를 이해한다.
- 2 ESG 보드게임 제작을 위한 아이디어를 도출한다.

## 준비물

- ✓ PPT 자료
- ✓ 창작 보드게임 DIY 키트
- ✓ 교육 활동지(게임 분석 워크시트, 게임 디자인 워크시트)



교수 활동 자료

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 학생 보드게임 경험 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 설문 통계: '내 인생 최고의 보드게임은?'</li> <li>● 학생이 경험한 재미있는 보드게임, 선정 이유, 게임 규칙, 재미 요소</li> </ul> </li> <li>2 학생 부연 설명 발표하기</li> </ol>	7분
전개	<p><b>활동 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 게임 MDA 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 게임의 테마와 스토리, 메커니즘(구조) 이해</li> <li>● 게임의 정의, 게임과 놀이와의 차이 이해하기</li> <li>● 게임 MDA(규칙, 행동, 의미) 설명 및 내용 정리하기</li> </ul> </li> </ol> <p><b>MDA란?</b>  Mechanic : 플레이어를 제약하는 공식적 규칙 → 규칙  Dynamics : 플레이어들의 행동 → 행동  Aesthetics : 플레이어들의 감정적 반응(게임 디자이너가 의도한) → 재미</p>	33분
	<p><b>활동 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 학생들이 경험한 보드게임 MDA 분석하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 실물 보드게임 분석 워크시트 작성하기(교육 활동지)</li> <li>● 게임 기본정보, 게임 기본 시스템, 메커니즘 정리</li> </ul> </li> </ol>	
	<p><b>활동 3</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ESG 보드게임 아이디어 도출하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 창작 보드게임 DIY 키트 제공</li> <li>● 모둠별 ESG 보드게임 디자인 워크시트 작성하기(활동지)</li> <li>● 게임명, 게임 목적, ESG 반영 내용, 게임 구조 (승리, 엔딩 조건, 교구 목록, 교구 세팅, 규칙, 진행 절차, 재미 요소 등)</li> <li>● 플레이어의 감정적 반응 예상하고 반영하기</li> </ul> </li> </ol>	
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 학습 내용 정리 및 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 내용 요소의 반영 여부 확인</li> </ul> </li> <li>2 다음 차시 안내하기</li> </ol>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ESG 보드게임 아이디어 도출 과정에서 게임 MDA가 체계적으로 구조화되었는지, ESG 내용 요소가 잘 반영되어 있는지 여부를 지속적으로 확인, 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기존 보드게임을 분석한 워크시트와 새롭게 창작할 ESG 보드게임 디자인 워크시트를 교육 활동지에 잘 작성했는지 평가한다.</li> </ul>	

교육 활동지

3-4차시

ESG 보드게임  
디자인

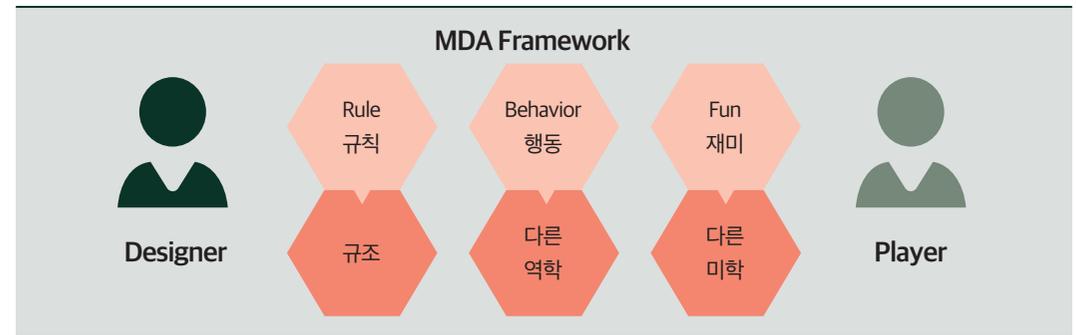
( )중학교 ( )학년 ( )반 ( )모둠	
이름	
기업가정신 역량	의사소통능력, 문제해결능력, 협업

**활동 1** 게임 MDA 이해하기

게이미피케이션이란?

<p>게임화는 게임 기반의 기술, 심미성, 게임적 사고를활용해 <b>사람들을 참여</b> 시키고, <b>동기를 부여</b>하고, <b>학습을 촉진</b>시키고, <b>문제를 해결</b>하는 것이다.</p> <p style="text-align: center;"><b>칼카프</b> [The Gamification Of Learning &amp; Instruction] 중</p>	<p>놀이(Play)는 호기심을 만족시키는 조작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Open</li> <li>● Free-Form</li> <li>● Exploratory</li> <li>● Improvisational</li> </ul>	<p>게임(Game)은 놀고 싶다는 자세로 접근하는 문제해결 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Goal</li> <li>● Rule</li> <li>● Structure</li> </ul>
---	--	--

게임 MDA란?



게임 MDA 이해하기

Mechanic 규칙	Dynamics 행동	Aesthetics 의미
<p><b>플레이어를 제약하는 공식적 Rule</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dice Rolling      주사위굴림</li> <li>Set Collection      셋 콜렉션</li> <li>Pattern Recognition      패턴 인식</li> <li>Storytelling      이야기 만들기</li> <li>Negotiation      협상</li> <li>Action Point system      액션 포인트 시스템</li> <li>Bidding      경매</li> <li>Trading      거래</li> </ul>	<p><b>플레이어들의 행동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Progressive Unlock      점진적 행동</li> <li>Appointments      약속을 지키는 행동</li> <li>Time-Based Acting      시간 제약에 따른 행동</li> <li>Rewarding      보상을 쫓는 행동</li> <li>Pacing      상대방의 행동을 따라하는 행동</li> </ul>	<p><b>플레이어들의 감정적 반응(게임 디자이너가 의도한)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sensation      격한 감동/감정</li> <li>Fantasy      환상</li> <li>Narrative      서사/ 이야기</li> <li>Challenge      도전</li> <li>Fellowship      동료애/ 유대감</li> <li>Discovery      발견</li> <li>Expression      표현/ 표출</li> <li>Submission      복종</li> </ul>

활동 2 게임 분석 워크시트

모둠원 이름

항목	상세 내용	내용
게임 기본정보	게임명	
	게임 대상 및 인원	
	게임 진행 시간	
게임 기본 시스템	게임 목적(승리 조건)	
	엔딩 조건	
	게임 교구 목록	
	게임 교구 세팅	
	게임 규칙	
메커니즘	게임 진행 절차	
	코어 메커니즘 (스토리텔링)	
	서브 메커니즘 (재미요소 등)	

활동 3 게임 디자인 워크시트

1. 게임 가이드

모둠원 이름

항목	상세 내용			
게임명				
ESG 테마 (반영할 내용 요소)	주제 □에 √ 체크하세요.	E(환경) □	S(사회) □	G(지배구조) □
		-기후 위기, 자원 고갈, 낭비, 공해, 산림 파괴 등 -온실가스 배출, 폐기 및 오염 등	-성별, 인권, 아동 근로, 급변하는 교육, 장애, 편견 등 -산업재해, 노사 관계, 다양성, 노동 환경, 건강 및 안전, -데이터보호 및 프라이버시 등	-뇌물 및 부정부패, 경영진, 이사회 구성의 민주성
	세부 내용			

2. 게임 시스템(구조)

항목	상세 내용
게임 승리 조건	플레이어가 도달해야 하는 목표 (게임의 규칙 안에서 플레이 경험을 통해 도달하게 됨)
게임 엔딩 조건	게임이 끝맺음 되기 위한 조건
게임 교구 목록	게임의 메커니즘이 작동하게 하는 재료나 상황, 컴포넌트 게임 진행에 필요한 총 교구 목록으로 세부적인 것까지 기록해주는 게 좋음
게임 교구 세팅	본격적인 게임 플레이가 시작되기 직전, 바로 게임 진행이 가능하도록 준비되어야 하는 교구들의 배치 상태
게임 규칙	플레이 경험을 하는 동안 플레이어에게 허용되는 동작을 정의 플레이어가 할 수 있는 일과 할 수 없는 일을 설명 시간 흐름에 따른 게임 순서가 아닌 이 게임에서 반드시 지켜져야만 게임 진행이 가능한 규칙을 말함
게임 진행 절차	플레이하는 방법이며, 플레이어가 게임의 목표를 달성하기 위해 순서에 따라 수행하는 동작(시작 동작/진행 동작/특수 동작/완료 동작 등을 포함)

항목	상세 내용
게임 승리 조건	
게임 엔딩 조건	
게임 교구 목록	
게임 교구 세팅	
게임 규칙	
게임 진행 절차	

5-6차시

ESG 세상 탐험하기

# ESG 보드게임 (프로토타입) 제작 및 모의체험



5-6차시

# ESG 보드게임 (프로토타입) 제작 및 모의체험



소요시간  
80분



대상  
중학생

## 학습목표

- 1 ESG를 학습할 수 있는 창의적인 보드게임을 제작할 수 있다.
- 2 모둠 내 모의 테스트를 통해 제작한 보드게임의 문제점을 수정·보완할 수 있다.

## 기대효과

- 1 ESG 내용 요소가 반영된 창의적인 보드게임을 제작한다.
- 2 제작한 ESG 보드게임의 문제점을 파악하고 수정·보완한다.

## 준비물

- ✓ PPT 자료
- ✓ 창작 보드게임 DIY 키트
- ✓ 교육 활동지(게임 디자인 워크시트)



교수 활동 자료

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>ESG 보드게임 디자인 워크시트 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 작성한 ESG 보드게임 디자인 워크시트의 내용 확인하기</li> <li>게임 기본정보, 게임 기본 시스템, 메커니즘, ESG 내용 요소 확인</li> </ul> </li> <li>모둠별로 제작 예정인 보드게임의 MDA 소개하기</li> </ol>	25분
전개	<p><b>활동 1</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ESG 보드게임 프로토타입 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>보드게임 프로토타입 제작 방법 및 절차 숙지하기</li> <li>전시에 도출한 보드게임 제작 아이디어와 게임 디자인 워크시트를 토대로 ESG 보드게임 프로토타입 제작하기</li> <li>게임 MDA(규칙, 행동, 의미) 및 반영할 ESG 내용 요소 상기</li> <li>창작 보드게임 DIY 키트 내 구성품 확인</li> <li>ESG 보드게임 제작을 위한 모둠원 역할 분배 및 수행</li> </ul> </li> </ol> <p><b>활동 2</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ESG 보드게임 모둠 내 모의 테스트하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠 내 모의 테스트 과정: <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR     A[실험] --&gt; B[분석]     B --&gt; C[수정]     C --&gt; A </pre> </div> </li> <li>모의 테스트 과정에서 발견한 게임의 구조적인 문제와 ESG 내용 요소의 문제점을 확인 및 검토하기</li> <li>ESG 보드게임의 MDA가 구조적으로 잘 구성되어 진행되는가?</li> <li>ESG 내용 요소는 잘 반영되어 있는가?</li> <li>모의 테스트 과정에서 나타난 문제점 수정 및 밸런싱 작업하기</li> </ul> </li> </ol>	50분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>학습 내용 정리 및 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>ESG 보드게임 제작 및 밸런싱 작업 여부 확인</li> </ul> </li> <li>다음 차시 안내하기</li> </ol>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>ESG 보드게임 프로토타입 제작에 어려움을 겪는 모둠이 있는지 지속적으로 확인하고 용이하게 제작할 수 있도록 다양한 Tip을 제공한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>ESG 내용 요소를 잘 반영하고 보드게임의 MDA를 체계적으로 잘 구조화하였는지 평가한다.</li> <li>테스트 과정에서 나타난 문제점의 수정 및 밸런싱 작업 여부도 평가한다.</li> </ul>	

## ESG 보드게임 (프로토타입) 제작 및 모의체험

( )중학교 ( )학년 ( )반 ( )모둠

이름	
기업가정신 역량	의사소통능력, 문제해결능력, 협업

**활동2-1** 게임 디자인 워크시트

항목	평가영역	평가요소	O/X
ESG 보드게임 모의 테스트 루브릭	ESG 내용 구성	ESG에 대한 이해를 바탕으로 ESG 기업 경영의 가치를 포함하고 있는가?	
		ESG의 구성 요소와 세부 내용이 보드게임에 실제적으로 적절하게 반영되어 있는가?	
		ESG를 알기 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 게임이 구성, 제작되었는가?	
		ESG를 소개하는 창의적이고 독특한 아이디어가 게임 안에 적절하게 포함되어 있는가?	
	게임 MDA 완성도	게임 스토리 및 배경 설정이 흥미롭게 구성되어 있는가?	
		게임 규칙이 복잡하지 않고 흥미로운 요소를 잘 가미하여 만들어졌는가?	
		높은 점수를 획득하는 방법과 상대 카드를 가져올 수 있는 방법이 게임 규칙에 반영되어 있는가?	
		게임 속 딜레마 상황이 적절하게 설정되고 게임 승리 요건과 엔딩 조건이 명확하게 나타나는가?	

**활동2-2** 문제 발견 및 밸런싱 작업하기

항목	문제 발견	밸런싱 작업
ESG 내용 요소	문제1:	수정 결과:
	문제2:	수정 결과:
	문제3:	수정 결과:
게임 MDA 완성도	문제1:	수정 결과:
	문제2:	수정 결과:
	문제3:	수정 결과:

7차시

# 세상과 공존하기 ESG 보드게임콘



7차시

# ESG 보드게임콘



소요시간  
45분



대상  
중학생

### 학습목표

- 1 자신의 모둠이 제작한 ESG 보드게임의 게임 규칙을 소개할 수 있다.
- 2 짝꿍 모둠의 ESG 보드게임을 체험하고 발전적인 피드백을 제공할 수 있다.
- 3 피드백을 반영하여 자신의 ESG 보드게임을 수정, 보완할 수 있다.

### 기대효과

- 1 ESG 보드게임의 게임 규칙을 소개하며 상대방의 이해를 돕는 방법을 고민하고, 설명의 과정에서 자신이 만든 ESG 보드게임을 한번 더 돌아본다.
- 2 짝꿍 모둠의 ESG 보드게임 체험을 즐기면서도 발전적인 피드백 제공을 위한 분석적 비판 능력을 발휘한다.
- 3 상대방의 피드백을 받아들여 내 것을 발전시키는 열린 마음을 기른다.

### 준비물

- ☑ 각 모둠이 제작한 ESG 보드게임
- ☑ 교육 활동지(피드백 활동지)



교수 활동 자료

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p><b>1</b> 내 모둠이 만든 ESG 보드게임 점검하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 게임 도구들이 모두 잘 갖추어져 있는지 점검하기</li> <li>● 짝꿍 모둠에 게임 규칙을 설명할 모둠원 정하기</li> </ul>	5분
전개	<p><b>활동 1</b></p> <p><b>1</b> 전체 모둠 개수가 짝수일 때: 두 모둠이 짝이 되어 차례로 상대방의 ESG 보드게임을 체험한다.</p> <p><b>2</b> 전체 모둠 개수가 홀수일 때: 모둠마다 절반의 인원은 왼쪽 모둠의 ESG 보드게임을 체험하러 가고, 나머지 절반은 자신의 모둠에 남아 우리 모둠을 방문하는 친구들을 대상으로 ESG 보드게임을 진행한다.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>● <b>To 개발자:</b> 1. 게임을 당장 하게 해 주세요. 2. 조용히 관찰해 주세요. 3. 시키거나 해명하지 마세요.</p> <p>● <b>To 테스터:</b> 1. 재미있게 게임을 즐겨주세요. 2. 의견을 리얼하게 들려주세요.</p> </div>	20분
	<p><b>활동 2</b> Feedback 제공하기</p> <p><b>1</b> 체험한 ESG 게임에 대한 피드백을 제공한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 활동지에 피드백 내용과 더불어 별점 평가를 작성한다.</li> <li>1. 모둠원과 논의하여 게임규칙/게임 진행절차/ESG 내용 반영 요소/재미 요소의 잘된 점과 보완할 점에 대한 피드백을 빠르게 적는다.</li> <li>2. 작성한 피드백 활동지를 상대방 모둠에게 전달한다.</li> </ul>	
	<p><b>활동 3</b> Feedback 반영하여 수정하기</p> <p><b>1</b> 피드백을 받은 모둠은 그 내용의 반영 여부를 결정하여 빠르게 자신의 ESG 보드게임을 수정한다. (게임 디자인 워크시트에 반영)</p>	15분
정리	<p><b>1</b> 타 모둠에게 우리 모둠의 보드게임을 소개하고 플레이시켜 본 소감과 타 모둠의 보드게임을 체험해 본 소감을 간단히 발표한다.</p>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 상대방 모둠이 우리 모둠의 ESG 보드게임을 곧바로 체험할 수 있게 하는 것이 중요함을 강조하고, 체험 중에는 진행 과정에 끼여들지 않도록 독려 한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Play Test하는 과정을 관찰하고, 피드백 활동지를 작성하여 전달 여부, 피드백 받은 내용을 반영하여 보드게임을 수정하는지를 관찰 평가한다.</li> </ul>	

	제작 모둠	( )모둠, 기록이: ( )
	체험 모둠	( )모둠, 게임명: ( )
ESG 보드게임콘 - 게임 체험 피드백 활동지(모둠별)		기업가정신 역량
		의사소통, 혁신성, 비판적 사고

<p><b>규칙</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 우리 모둠이 제작한 게임을 공개, 체험하게 하면서 플레이어들의 반응을 살펴봅니다.</li> <li>● 다른 모둠의 게임을 체험하고 잘된 점과 보완할 점을 체크해 봅시다.</li> <li>● 게임 체험 시간 15분, 피드백 작성 시간 5분입니다.</li> </ul>
---

게임명	피드백 내용(잘된 점, 보완할 점)		별점 평가
게임 규칙	잘된 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	보완할 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
게임 진행절차	잘된 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	보완할 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
ESG 내용 반영 요소	잘된 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	보완할 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
재미 요소	잘된 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆
	보완할 점		☆ ☆ ☆ ☆ ☆

8차시

세상과 공존하기

# 나와 기업가정신 그리고 ESG



8차시

# 나와 기업가정신 그리고 ESG



소요시간  
45분



대상  
중학생

## 학습목표

- 1 기업가정신과 ESG 내용을 점검할 수 있다.
- 2 수업 활동 소감을 정리하고 발표를 통해 공유할 수 있다.
- 3 자기평가와 동료평가를 작성할 수 있다.

## 기대효과

- 1 기업가정신과 ESG 내용의 이해 정도를 수업 초기와 비교하여 파악할 수 있다.
- 2 수업 활동 소감을 정리하고 발표함으로써 경험을 나누고, 그로부터 배울 수 있다.
- 3 자기평가와 동료평가를 통해 수업 활동을 객관적으로 바라볼 수 있다.

## 준비물

- ☑ 프로젝트 정리 활동지
- ☑ 자기평가 및 동료 평가지



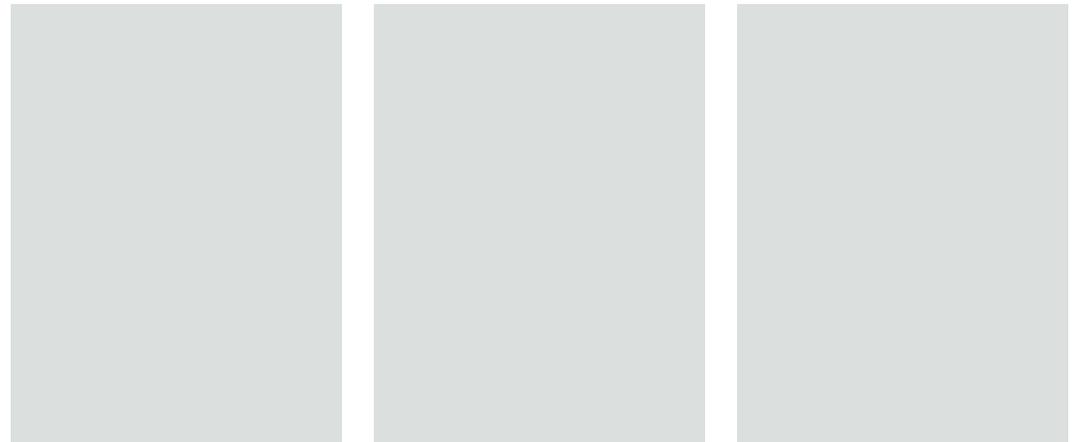
교수 활동 자료

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1 ESG와 기업가정신에 대한 학습 내용 정리하기	10분
전개	<b>활동 1</b> ESG와 기업가정신에 대한 내용을 3가지 아이콘으로 정리하기 1 너도 나do 게임 디자이너 프로젝트 활동 내용을 3가지 아이콘으로 시각화하여 표현한다.	25분
	<b>활동 2</b> 프로젝트 소감 한 줄 정리하기 1 프로젝트 활동 전반에 대한 소감을 한 줄로 정리하여 작성한다. 2 소감을 공유한다.	
	<b>활동 3</b> 자기평가 및 동료평가 1 프로젝트 활동 전반에서 자신과 모둠원의 활동에 대해 평가지를 작성한다. 2 평가지 작성 과정에서 성찰의 기회를 갖는다.	
정리	1 프로젝트를 통한 성장을 계속 발전시키는 것의 중요성에 대해 강조한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>ESG와 기업가정신을 삶 속에서 실천할 수 있도록 노력한다.</li> <li>아산티쳐프러너 앙트러프러너십의 역할을 되돌아보면서 일상에서 계속 발전시켜 나갈 수 있도록 한다.</li> </ul>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원을 평가할 때는 그 모둠원이 기여한바(긍정적 평가)를 반드시 작성하도록 한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>3가지 아이콘으로 표현하는 창의적 활동과 소감 정리 활동지를 잘 완성하는지 관찰하고, 소감에 대한 발표를 듣는다.</li> <li>자기평가와 동료평가를 작성하도록 한다.</li> </ul>	

교육 활동지

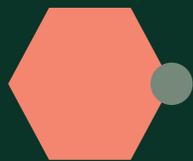
<b>8차시</b> <b>ESG를 품은</b> <b>보드게임 제작</b> <b>프로젝트</b>	( )중학교 ( )학년 ( )반 ( )모둠	
	이름	
너도 나do 게임디자이너	기업가정신 역량	자기주도성, 도전정신

**활동 1** 프로젝트 소감을 3가지 아이콘으로 정리해 보기



한 줄 정리 및 소감





# 말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기

## Members

박사림	달천고등학교
손혜민	대송중학교
오대석	공주고등학교
이우미	인천광역시교육청
전민경	수원외국어고등학교

## 창업의 중요성이 강조되는 시대, 청소년의 기업가정신 인식과 역량 함양을 위해 학교 현장에 적용할 수 있는 교육과정입니다.

### 도전하고, 실천하며, 이뤄내자.

현대를 창업한 이정주 회장은 현재를 살고 있는 우리에게 삶을 살아가기 위해 필요한 많은 통찰을 주었고, 특히 도전정신을 강조하였습니다. 무모할 정도로 도전하고, 우직하게 실천하며, 멋지게 이뤄내는 모습은 꿈을 위해 열정을 다해 도전하는 우리 청소년들에게 삶의 철학과 이정표가 되었습니다.

### 말랑팩토리, 말랑말랑한 지구 만들기 프로젝트

말랑팩토리는 다양한 분야의 교사들이 모였고, 청소년들의 눈높이에 맞는 교육과정을 위해서는 무엇보다 말랑말랑함이 필요함을 직시했습니다. 살아온 세월로 인해 우리의 뇌는 이미 딱딱하게 굳어있음을 깨닫고, 억지로라도 말랑말랑하게 할 필요가 있었습니다. 또한 '말랑'이라는 단어는 지구에도 적용할 수 있습니다. 현재 지구온난화에 따른 기후변화로 지구의 아파하며 딱딱하게 굳어가고 있습니다. 그래서, 말랑말랑한 지구와 말랑말랑한 학생을 양성하기 위해 말랑말랑 프로젝트를 기획하였습니다.

### 기업가정신이란

말랑팩토리에서 정의한 기업가정신은 자기 주도적으로 세상을 바꾸고자 하는 역량입니다. 다시 말해 변화, 혁신, 변혁의 가치를 알고, 이해하며 온전히 실천하는 마음가짐, 현재의 상태를 개선하고자 하는 도전정신, 세상을 바꿀 수 있다는 믿음입니다. 세상의 변화를 위해서는 창의적인 아이디어가, 혁신을 위해서는 고정관념을 파괴할 수 있는 용기가, 변혁을 위해서는 신념이 필요합니다.

### 말랑팩토리 세상의 변화를 이끄는 10가지 역량

세상의 변화를 이끌기 위한 10가지 역량은 “~을 이해하는 마음”에 중점을 둡니다. 자기 자신, 타인, 세상을 온전히 이해하는 것이 무엇보다 중요하기 때문입니다. 이 10가지 역량은 우선 나를 이해하는 마음에서부터 출발하며 나아가 타인을 이해하는 마음의 역량과 세상을 이해하는 마음의 역량으로 설계하였습니다. 세상을 이끌기 위해선 무엇보다 “~을 이해하는 마음”에서 출발해야 함을 강조하고 싶습니다.



## <말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기> 핵심 역량



### 세상의 변화는 나를 이해하는 마음에서 출발한다

세상의 변화는 나로부터의 변화에서 출발한다. 나비의 작은 날갯짓처럼 미세한 변화, 작은 차이가 추후 예상하지 못한 엄청난 결과로 이어지는 현상인 나비효과처럼, 세상의 변화는 아무것도 아닌 것 같은 자신의 첫 마음, 그 마음을 이해하는 것에서부터 출발한다.

### 10가지 역량을 길러주기 위한 교육과정

우리는 10가지 핵심 역량이 각 차시에 고스란히 스며들도록 구성하였다. 백워드 설계 기법을 통해 목적 설정, 평가 계획, 학습활동 계획을 꼼꼼하게 계획하였고, 학습 과정에서 발생할 수 있는 문제점들을 예측하여 학교 현장의 교사가 아무런 걸림돌 없이 수업에 임할 수 있도록 설계하였다. 또한 학생들의 학습 결과물이 교육과정의 목적에 맞게 산출되고, 자연스럽게 10가지 역량이 학생에게 스며들 수 있도록 계획하였다.



## <말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기> 핵심 역량 정의

구분	역량	의미
나를 이해하는 마음	자기이해	자신의 장단점, 좋아하는 것과 싫어하는 것에 대한 이해
	호기심	나와 내 주변의 현상에 궁금해하고 관심을 갖는 태도
	추진력	무모할지라도 일단 도전해보는 용기
	회복탄력성	실패를 딛고 일어설 수 있는 정신, 다시 시작할 수 있는 끈기
타인을 이해하는 마음	타인이해	타인을 인식하고 타인의 입장에서 생각할 수 있는 마음
	다양성존중	나와 다른 사람의 특성을 존중하고 배려하는 개방적 태도
	의사소통	타인의 의견을 경청하고 다양한 관점의 조화를 통한 문제해결력
세상을 이해하는 마음	공동체의식	사회의 구성원이라는 소속감과 책임 의식
	사회적공감	다양한 사회 집단과 그 사람들에 대한 인식과 경험을 통한 이해
	참여의식	사회 문제에 적극적으로 뛰어드는 열정, 변화를 이끄는 주도성



## <말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기> 커리큘럼 수행과제

수행과제 : 주변의 문제를 발견하고, 이를 해결하기 위한 노력 - '말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기'	
Goal (목표)	말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기
Role (역할)	주변의 문제를 발견하여 보다 나은 세상을 만드는 청소년 기업
Audience (대상)	중학교 3학년~고등학교 1학년
Situation (상황)	<p><b>환경을 생각하는 음식문화를 만드는 기업!</b></p> <p>2022년 여름, 폭우와 연이은 한남노 태풍으로 한반도 역시 기후문제의 안전지대가 아니라는 사실을 모두가 공감하고 있다. 기후문제의 주범 중 하나인 메탄가스(메탄가스의 주요 발생 원인 중 하나로 축산업이 꼽히고 있다. 소나 돼지 등의 동물들이 먹이를 소화하는 과정에서 음식물을 발효시키고, 이때 발생한 메탄가스를 방귀로 배출하기 때문이다. 이뿐만이 아니라 육식 중심의 음식문화로 인해 현대인들의 성인병 발병률이 높아지고 있다.</p> <p><b>왜 맛있는 건 지구와 내 몸에 나쁜 걸까...?</b>  <b>환경과 내 몸 모두에게 착한 음식 문화를 어떻게 만들 수 있을까?</b></p>
Performance (수행)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자기성장일지 작성</li> <li>● 사업아이템 발표</li> <li>● 기업 발표</li> </ul>
Standard (기준)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 나를 이해하는 마음의 4가지 역량에 대한 자기성장 일지를 작성하였는가?</li> <li>● 디자인씽킹 기법을 활용하여 타인을 이해하는 마음의 3가지 역량을 기반으로 발표자료를 구성하였는가?</li> <li>● 페르소나 설정을 통해 세상을 이해하는 마음의 3가지 역량을 기반으로 사업모델을 구성하였는가?</li> </ul>



## <말랑말랑 지구를 위한 기업 만들기> 커리큘럼 평가준거

수행과제에 대한 평가계획					
루브릭	1. 자기성장일지 작성				
		자기이해	호기심	추진력	회복탄력성
	상	나를 이해하는 마음의 4가지 역량(자기이해, 호기심, 추진력, 회복탄력성) 중 3개 이상을 확인할 수 있는 성장일지이다.			
	중	나를 이해하는 마음의 4가지 역량(자기이해, 호기심, 추진력, 회복탄력성) 중 2개 이하를 확인할 수 있는 성장일지이다.			
	하	나를 이해하는 마음의 4가지 역량(자기이해, 호기심, 추진력, 회복탄력성)을 확인할 수 없는 성장일지이다.			
	2. 사업아이템 발표				
		디자인씽킹	타인이해	의사소통	다양성존중
	A	디자인씽킹 과정과 타인을 이해하는 마음의 3가지 역량(타인이해, 의사소통, 다양성 존중) 모두를 확인할 수 있는 아이디어이다.			
	B	디자인씽킹 과정과 타인을 이해하는 마음의 3가지 역량(타인이해, 의사소통, 다양성 존중) 중 2개가 포함된 아이디어이다.			
	C	디자인씽킹 과정과 타인을 이해하는 마음의 3가지 역량(타인이해, 의사소통, 다양성 존중) 1개가 포함된 아이디어이다.			
	D	디자인씽킹 과정이 확인되나 타인을 이해하는 마음의 3가지 역량(타인이해, 의사소통, 다양성 존중) 모두를 확인할 수 없는 아이디어이다.			
	E	디자인씽킹 과정과 타인을 이해하는 마음의 3가지 역량(타인이해, 의사소통, 다양성 존중) 모두를 확인할 수 있는 아이디어이다.			
	3. 기업 발표				
		공동체역량	사회적 공감	참여의식	
	A	세상을 이해하는 마음의 3가지 역량(공동체역량, 사회적 공감, 참여의식) 모두를 확인할 수 있는 기업모델이다.			
	B	세상을 이해하는 마음의 3가지 역량(공동체역량, 사회적 공감, 참여의식) 중 2개가 포함된 기업모델이다.			
	C	세상을 이해하는 마음의 3가지 역량(공동체역량, 사회적 공감, 참여의식) 중 1개가 포함된 기업모델이다.			
	D	세상을 이해하는 마음의 3가지 역량(공동체역량, 사회적 공감, 참여의식) 모두를 확인할 수 없는 기업모델이다.			
	바라는 결과에 따라 수집될 필요가 있는 다른 증거 (퀴즈, 시험, 관찰, 구술평가 등)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 페르소나가 원하는 것이 무엇인지 잘 파악하고 있는가?</li> <li>1 문제정의를 명확하게 할 수 있는가?</li> <li>1 프로토타입 PPT 등을 활용해 시각화 할 수 있는가?</li> <li>1 최종 선정된 아이디어를 구체화할 수 있는가?</li> <li>1 사업계획서를 작성하고 설득력있게 프레젠테이션을 하는가?</li> </ul>			
	자기평가 및 반성	1 매 수업시간 자기성장일지를 작성함.			



## <말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기> 커리큘럼 차시별 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
자기이해	1	나의 환경시민주수 점검하기	갤러리워크/발표
	2	아이디어 제안하기	토론/자료조사/발표
타인이해	3	나의 팀 필요역량 파악하기	강의/프로젝트/발표
	4	환경을 생각하는 기업1	프로젝트/발표
	5	환경을 생각하는 기업2	프로젝트/발표
세상이해	6~7	세상을 생각하는 기업1	강의/발표
	8	세상을 생각하는 기업2	강의/발표
	9~10	세상을 구하는 우리	강의/프로젝트

1차시

들어가기: 자기 이해

# 나의 환경시민지수 점검하기



1차시

# 나의 환경시민지수 점검하기



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 여러 지구촌 환경 문제를 통해 자신의 '환경시민지수'를 파악할 수 있다.

## 기대효과

- 1 5개 환경문제(아마존 밀림훼손, 지구온난화, 환경호르몬, 미세플라스틱, 지나친 육식문화)와 식습관과의 연관성을 이해할 수 있다.

## 준비물

- ✓ 5개 환경문제(갤러리워크 활동 사진)

\* 출처: <http://www.greenpostkorea.co.kr/news/articleView.html?idxno=129317>

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 교실에 기후환경 문제에 대한 사진을 무작위로 붙여 놓는다.</li> <li>2 다음 학생이 갤러리워크 형식으로 둘러볼 수 있도록 배치한다.</li> <li>3 교사는 학생에게 사진을 둘러볼 수 있도록 말한다.</li> <li>4 모든 학생은 붙여 있는 사진을 감상한다.</li> <li>5 학생이 감상을 완료한 후, 교사는 학생에게 마음에 드는 사진 하나를 가져가게 한다.</li> </ol>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 학생은 가져온 사진에 대해 이야기한다(패드렛 공유, 5명 무작위 선정).</li> <li>2 모든 학생의 이야기가 끝나면 교사는 사진이 5개의 환경문제와 관련된 사진임을 설명하고 같은 종류의 사진끼리 모일 수 있도록 한다.</li> <li>3 팀 구성이 완료되면 교사는 5개의 환경문제에 대해 설명한다.</li> <li>4 교사는 한끼밥상 탄소계산기에 대해 설명</li> <li>5 학생은 교사의 설명을 들은 후 자신의 한끼 탄소계산기를 계산한다.</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>4 출처 : <a href="https://news.nate.com/view/20210601n22246">https://news.nate.com/view/20210601n22246</a></p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>5 출처 : <a href="https://interactive.hankookilbo.com/v/co2e/">https://interactive.hankookilbo.com/v/co2e/</a></p> </div> </div>	30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 본시 학습 내용에 대해 정리하여 설명한다.</li> <li>2 학생은 자신의 한끼밥상 탄소계산기 결과와 환경문제의 연관성에 대한 성찰일지를 작성한다.</li> </ol>	5~10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사는 한끼밥상 탄소계산기 결과에 대한 비교자료를 학생의 현실과 수준에 맞게 제시한다.</li> <li>● 교실이 편안한 분위기가 되도록 음악을 틀어준다.</li> <li>● 교사는 인터넷 접속 환경을 수업 전 점검한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰일지 작성</li> </ul>	



**1차시**

**말랑말랑한 지구를 위한  
기업만들기 프로젝트**

모둠	
학년/반/번	
이름	

<b>학습목표</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 음식과 관련된 기후변화·환경문제가 담긴 사진을 통해 환경문제를 인식할 수 있다</li> <li>2 '한끼밥상 탄소계산기'를 계산해보면서 자신의 환경시민지수를 확인할 수 있다.</li> </ol>
-------------	---

<b>모둠별로 공부해봅시다.</b>			
<b>① 단계:</b> 영상을 봅시다. 지구온난화 주범이 육식이라고?   출처 : <a href="https://youtu.be/mLfNjt69RVo">https://youtu.be/mLfNjt69RVo</a>	<b>② 단계:</b> 지구촌 환경 사진관에 가봅시다. 사진 후기 작성 패들렛   출처 : <a href="https://padlet.com/n9705299/padlet-3f11njxkdkffnz9">https://padlet.com/n9705299/padlet-3f11njxkdkffnz9</a>		
<b>한끼밥상 탄소계산기 활동</b>			
<p><b>“전 세계가 기후 위기로 신음하고 있다!! 온실가스 배출을 줄이는 노력을 어떤 한 분야에만 국한할 수 없다!!”</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 '한끼밥상 탄소계산기'를 계산하여 [표1]에 작성해보세요.</li> <li>2 한끼밥상 관련 읽기 자료를 읽고 한 끼 식사의 온실가스와 자동차 주행 시 발생하는 온실가스 양을 비교해 볼 수 있다</li> <li>3 탄소배출량이 많은 식단은 무엇인지 모둠별로 발표해 봅시다.</li> </ol>			
<b>전개</b>	<b>메뉴</b>	<b>온실가스(KgCO2e)</b>	<b>자동차대 이동거리(Km)</b>
아침			
점심			
저녁			
[표1]<어제 먹은 식단 기준 한끼밥상 탄소계산기>			



**말랑말랑한 지구를 위한  
기업만들기 프로젝트**

모둠	
학년/반/번	
이름	

1차시 수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것
오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)		

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?				
<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여의식



들어가기: 자기 이해  
**아이디어 제안하기**



## 아이디어 제안하기



소요시간

45분~50분



대상

중3~고1

## 학습목표

- 1 자신의 기업에 맞는 페르소나의 중요성을 설명할 수 있다.
- 2 모둠별 협력을 통해 자신의 기업에 맞는 페르소나를 정할 수 있다.

## 기대효과

- 1 자신의 기업에 맞는 페르소나를 설정할 수 있다.

## 준비물

- ✓ 개인 태블릿 PC
- ✓ 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 전시학습을 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● '한끼밥상 계산기'를 통해 지나친 육식 중심의 문화로 인해 어떤 문제가 발생하였는지 학생들과 대화한다.</li> </ul> </li> <li>2 교사는 '말랑말랑한 지구를 위한 기업 만들기' 프로젝트를 안내하고, 수행과제 및 평가 루브릭을 안내한다.</li> <li>3 교사는 본시 학습의 과제를 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 페르소나 만들기</li> </ul> </li> </ol>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 페르소나의 의미와 중요성에 대해 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이때, 교사는 현재 활동하는 기업에서 실제로 제작한 페르소나를 예를 들어 설명한다.</li> </ul> </li> <li>2 학생들은 페르소나에 대해 이해한다.</li> <li>3 교사는 학생들의 문제에 맞는 페르소나를 생각해볼 수 있도록 지도한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 페르소나를 정할 때 나이, 직업, 현재 고민 등 구체적으로 생각할 거리를 정해준다.</li> <li>● 교사는 순회 지도한다.</li> </ul> </li> <li>4 학생은 모둠별 토의를 통해 모둠별 문제를 앓고 있는 페르소나를 정해본다.</li> </ol>	30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 학생들이 모둠별로 정한 페르소나를 발표할 수 있도록 지도한다.</li> <li>2 학생들은 모둠별로 발표한다.</li> <li>3 교사는 학생들이 성찰일지를 작성하도록 한다.</li> </ol>	5~10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사는 학생들이 페르소나를 왜 정해야 하는지 당위성에 대해 쉽게 설명한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰일지 작성</li> </ul>	

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #f46d43; color: white; padding: 5px; margin-right: 10px;">2차시</div> <div> <h2 style="margin: 0;">말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</h2> </div> </div>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

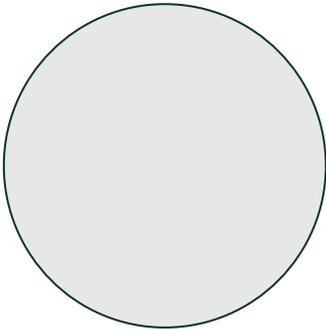
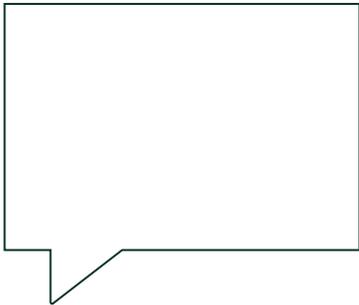
  

학습목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 자신의 기업에 맞는 페르소나의 중요성을 설명할 수 있다.</li> <li>2 모둠별 협력을 통해 자신의 기업에 맞는 페르소나를 정할 수 있다.</li> </ol>
------	---

도입	선생님의 설명을 듣고 스스로 정리해봅시다.	
	페르소나란 무엇인가요?	실제 기업에서는 왜 페르소나를 정할까요?

전개	우리 모듬의 페르소나를 소개해봅시다.	
		
	이름	
	나이	성별
	직업	
	취미	
	★요즘 고민	

정리	우리 MVP의 고민을 해결해봅시다! 우리는 어떤 기업을 만들어볼까요?	

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #f46d43; color: white; padding: 5px; margin-right: 10px;">수업 성찰일지</div> <div> <h2 style="margin: 0;">말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</h2> </div> </div>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

2차시 수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것

오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)		

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?				
<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인 이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체 의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여의식

3차시

배우기: 타인 이해

# 나의 팀 필요역량 확인하기



3차시

# 나의 팀 필요역량 확인하기



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 기업 내 다양한 직무를 이해하고 팀 역할 분담 게임을 통해 자신에게 맞는 직무를 알아볼 수 있다.

## 기대효과

- 1 기업 내 다양한 직무를 이해하고 자신에게 맞는 직무를 알아볼 수 있다.

## 준비물

- ☑ 교육 활동지
- ☑ 사진
- ☑ 스티커
- ☑ 모둠배치도
- ☑ 구글슬라이드
- ☑ C-level 체크리스트(조직도)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 전시학습의 모둠별 페르소나를 기억하고 있는지 확인한다.</li> <li>2 교사는 학생들에게 최고의 팀이 되기 위한 조건 밸런스 게임을 진행한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 뛰어난 인재들만 모인 팀 VS 다양한 사람들이 모인 팀</li> </ul> </li> <li>3 학생은 대답한다.</li> <li>4 교사는 뛰어난 인재들만 모인 팀보다는 다양한 사람들이 골고루 팀 역할의 유형을 담당하는 팀이 더 좋다는 것을 안내한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 벨빈은 이를 '팀 역할의 균형화'라고 불렀음을 추가설명한다.</li> </ul> </li> </ol>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 '나의 팀 필요역량 확인하기' 활동에 대해 안내한다.</li> <li>2 교사는 학생들에게 기업 직무(CEO, COO, CFO, CTO, CMO)에 대해 설명한다.</li> <li>3 학생들은 교사의 설명을 듣고, 우리 기업에서 내가 희망하는 직무를 체크한다.</li> <li>4 교사는 모둠별로 C-level 체크리스트를 팀별로 보고, 직무별 역량을 참고하여 각 부서에 맞는 담당자를 배치할 수 있도록 지도한다.</li> <li>5 학생은 모둠별로 토의를 통해 담당자를 배치한 후 우리 기업의 회사 조직도를 완성한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사는 팀별로 순회하며 상황에 따라 피드백한다.</li> </ul> </li> </ol>	30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 학생들이 모둠별 회사조직도를 발표할 수 있도록 한다. 이때, 교사는 학생들이 담당자를 배치한 이유를 들어 설명할 수 있도록 지도한다.</li> <li>2 학생은 모둠별 회사 조직도를 발표한 뒤 성찰일지를 작성한다.</li> </ol>	5~10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교육 활동지 설명법에 대해 자세하게 설명한다.</li> <li>● 교사는 인터넷 접속 환경을 수업 전 점검한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰일지 작성</li> </ul>	



## 말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트

모둠	
학년/반/번	
이름	

학습목표	1 기업 내 다양한 직무를 이해하고 자신에게 맞는 직무를 알아볼 수 있다.
------	---

**1. 기업에서 나의 역할을 알아봅시다.**

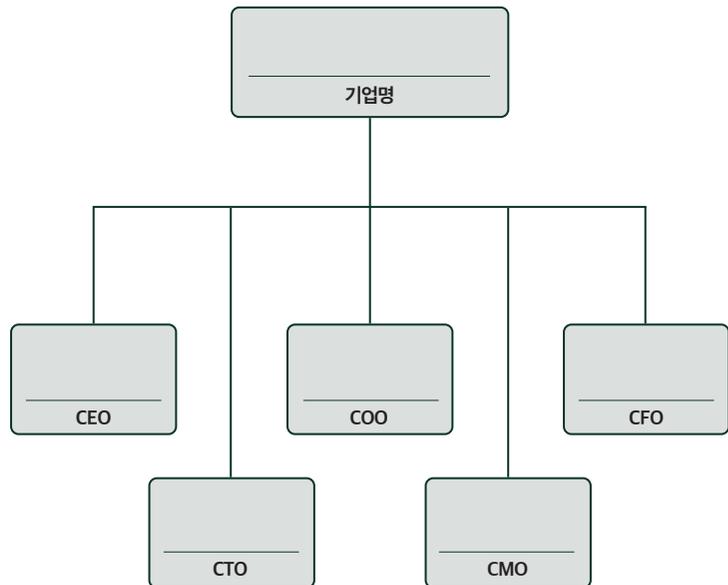
우리 기업에서 내가 희망하는 직무에 체크해봅시다.

<b>CEO (최고경영자)</b> 기업의 경영을 책임지는 최고책임자		<b>COO (최고운영책임자)</b> 기업의 사업을 총괄하며 업무를 원활하게 추진하기 위한 책임자		<b>CFO (최고재무책임자)</b> 기업의 회계 및 재무 부분의 책임자	
<b>CTO (최고기술책임자)</b> 기업의 기술적인 역할을 총괄하는 책임자. 개발 디렉터.		<b>CMO (최고마케팅책임자)</b> 기업의 마케팅계획을 수립하고 실행하는 책임자			

**2. 아래 C-level 체크리스트를 참고하여 각 직무에 맞는 담당자를 배치해봅시다.**

CEO (최고경영자)	COO (최고운영책임자)	CFO (최고재무책임자)
<input type="checkbox"/> 지도력 및 통솔력 <input type="checkbox"/> 리더십 <input type="checkbox"/> 열정적 <input type="checkbox"/> 경쟁적 <input type="checkbox"/> 외향성 <input type="checkbox"/> 추진력 <input type="checkbox"/> 문제 해결 능력 <input type="checkbox"/> 조직 관리 능력	<input type="checkbox"/> 계획적 <input type="checkbox"/> 사무 능력 <input type="checkbox"/> 협업 능력 <input type="checkbox"/> 판단 및 의사 결정 능력 <input type="checkbox"/> 관리 및 정리 능력 <input type="checkbox"/> 대인관계 능력	<input type="checkbox"/> 계산 능력 <input type="checkbox"/> 보고서 작성능력 <input type="checkbox"/> 꼼꼼함 <input type="checkbox"/> 데이터 분석력 <input type="checkbox"/> 책임감 <input type="checkbox"/> 커뮤니케이션 능력 <input type="checkbox"/> 끈기 및 인내심 <input type="checkbox"/> 회계 지식
담당자:	담당자:	담당자:
CTO (최고기술책임자)	CMO (최고마케팅책임자)	나의 담당 직무
<input type="checkbox"/> 이공계적 지식 <input type="checkbox"/> 신체적으로 활동적 <input type="checkbox"/> 도구, 기계를 잘 다룸 <input type="checkbox"/> 협업 능력 <input type="checkbox"/> 물리적 기술적 능력 <input type="checkbox"/> 개발 능력	<input type="checkbox"/> 트렌드에 민감함 <input type="checkbox"/> SNS 활용 능력 <input type="checkbox"/> 감성 능력 <input type="checkbox"/> 서비스 지향성 <input type="checkbox"/> 커뮤니케이션 능력 <input type="checkbox"/> 설득력 <input type="checkbox"/> 대인관계 능력 <input type="checkbox"/> 창의성	
담당자:	담당자:	

3. 우리 기업의 완성된 회사 조직도를 작성해봅시다.



정리



말랑말랑한 지구를 위한  
기업만들기 프로젝트

모둠	
학년/반/번	
이름	

3차시 수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것

오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?				
<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체 의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여의식

4차시

배우기: 타인 이해

# 환경을 생각하는 기업1



4차시

# 환경을 생각하는 기업1



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 바른 먹거리 문화를 만들기 위한 기업을 만들 수 있다.

## 기대효과

- 1 바른 먹거리 문화를 만들기 위한 사업아이템을 선정한다.

## 준비물

- ☑ 개인 테블릿 PC
- ☑ 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 전시 학습을 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사는 모둠별 기업 직무에 맞게 학생들이 배치되었는지 확인한다.</li> </ul> </li> <li>2 교사는 본시에 대해 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● '바른 먹거리 문화를 만들기 위한 기업 생각하기'</li> </ul> </li> </ol>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 바른 먹거리 문화를 추구하는 기업을 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이때, 실제 제품(ex. 풀무원 두부텐더) 및 기업의 정체성을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>2 교사는 사업 아이템과 브랜딩의 의미와 중요성에 관해 설명한다.</li> <li>3 교사는 학생에게 학습활동을 소개한다.</li> <li>4 교사는 학생이 모둠별로 '사업 아이템'을 정하고, 기업 슬로건을 통해 브랜딩할 수 있도록 지도한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생은 사업 아이템과 기업 명칭을 생각한다.</li> <li>● 교사는 순회지도한다.</li> </ul> </li> </ol>	30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 학생들의 기업에 대해 소개할 수 있도록 지도한다.</li> <li>2 학생은 모둠별 기업, 사업 아이템에 대해 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 패들렛을 통해 동료평가를 진행한다.</li> </ul> </li> <li>3 모둠 발표가 끝나면, 학생은 성찰일지를 작성한다.</li> </ol>	5~10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사는 순회 지도를 통해 학생들이 원활한 모둠활동을 할 수 있도록 돕는다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰일지 작성</li> </ul>	



## 말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트

모둠	
학년/반/번	
이름	

학습목표	1 바른 먹거리 문화를 만들기 위한 기업을 만들 수 있다.		
도입	우리 기업의 사업 아이템은?		
	왜 이러한 사업 아이템을 선정하였나요?		
전개	우리 기업 브랜딩하기		
	예시 1 아산나눔재단	아산나눔재단을 드러내는 한 문장:	'할 수 있다고 생각하면 이를 수 있는 세상'
		설명	아산의 창조 정신을 계승한 '기업가정신' 확산을 위해, 더 나은 세상으로의 변화를 이끄는 사람과 기관을 양성하여 '할 수 있다고 생각하면 이를 수 있는 세상'을 만들고자 함.
	예시 2 119REO	119REO를 드러내는 한 문장	'세상에서 가장 뜨거운 가방'
설명		119REO는 생명을 구한 방화복을 가방으로 업사이클링 하는 패션브랜드입니다. 소방관이 실제 사용하던 소방복을 소방서에서 직접 수거하여 이중세탁과 분해의 과정을 거쳐 짐을 덜어주고, 나의 안전을 지켜주는 가방으로 재탄생시키는 과정을 통해 암투병 소방관을 도움.	
우리 기업 ( )	( )을 드러내는 한 문장		
	설명		



**말랑말랑한 지구를 위한  
기업만들기 프로젝트**

모둠	
학년/반/번	
이름	

4차시 수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것

오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?				
<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체 의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여의식



배우기: 타인 이해  
**환경을  
생각하는 기업 2**



# 환경을 생각하는 기업 2



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 아이디어만으로 기존에 없던 제품이나 서비스를 만들려고 하는 제품이 기존의 문제를 제대로 해결하는지, 사람들이 필요로 하는지를 확인할 수 있다.

## 기대효과

- 아이디어만으로 기존에 없던 제품이나 서비스를 만들기 위해 가장 먼저 시작해야 하는 일은 아이디어를 시장에 검증해 보면서 사업의 타당성을 검증할 수 있다.

## 준비물

- ☑ 교사용 학습자료

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사는 영상 자료를 활용하여 MVP의 의미, 필요성을 설명하며 기 제시된 기업 사례 제시한다.</li> <li>'MVP'(최소기능제품)를 발전시켜 지금의 성공한 제품이 된 사례로 Airbnb, Apple, Kickstarter의 예를 들어 MVP 테스트의 중요성을 알게 한다.</li> </ol>	 MVP란 무엇인가? 출처: <a href="https://youtu.be/3X4Rc54TC2c">https://youtu.be/3X4Rc54TC2c</a>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사는 MVP 만들 때 유의해야 하는 사항에 대해 안내한다.</li> <li>교사는 MVP(최소기능제품) 고려해야 할 점과 MVP가 갖는 장점에 관해 설명한다.</li> <li>교사는 MVP test 수행 계획에 대해 학생에게 안내하고, 모둠별로 MVP test 수행 계획을 세우도록 지도한다.</li> <li>학생은 각 모둠별로 알고 싶은 가설이 무엇인지, 그 가설은 어떻게 확인할 수 있을지 수행 계획을 세워본다.</li> <li>학생은 MVP test 수행 계획을 발표한다.</li> </ol>	30분	
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사가 MVP test 과제를 부여한다.</li> <li>학생들은 성찰일지를 작성한다.</li> </ol>	5~10분	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>실제 MVP 테스트를 통한 성공 사례 제시를 통해 학생들이 MVP 테스트의 필요성을 알 수 있도록 한다.</li> <li>MVP 테스트 활동지를 제공한다.</li> </ul>		
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>성찰일지 작성</li> </ul>		

 <b>말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</b>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

학습목표	1 사업계획서의 기본 개요를 이해하고 바른먹거리를 위한 기업의 사업계획서를 작성할 수 있다.
------	---

창업 개요

기업명			
기업비전			
기업로고		로고의미	
		기업슬로건	
창업목적			

창업아이템의 내용

창업아이템명	
아이템 분야	
용 도	
성 능	
특 징	
기대 효과	

 <b>말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</b>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

5차시 수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것
오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)		

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?				
<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인 이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체 의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여의식

6-7차시

참여하기: 세상 이해

# 세상을 생각하는 기업1



6-7차시

# 세상을 생각하는 기업1



소요시간  
90~100분



대상  
중3~고1

### 학습목표

- 1 MVP 테스트 결과를 발표할 수 있다.
- 2 바른 먹거리를 위한 기업의 사업계획서를 작성할 수 있다.

### 기대효과

- 1 MVP 테스트 결과를 스스로 비판할 수 있다.
- 2 사업계획서의 기본 개요를 이해하고 직접 사업계획서를 작성해본다.

### 준비물

- ☑ 사업계획서 양식(구글 링크)
- ☑ 개인 태블릿 PC
- ☑ 성찰일지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 본시에 MVP test 결과를 발표한다는 것을 안내한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이때, 교사는 미리 학생들의 MVP결과 자료를 취합한다.</li> </ul> </li> <li>2 학생은 발표를 준비한다.</li> </ol>	10~15분
전개 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 모둠별로 MVP test 결과를 발표하도록 한다.</li> <li>2 학생은 모둠별로 발표를 진행한다.</li> <li>3 교사는 모든 모둠이 발표한 뒤 MVP test에서 기각된 가설을 어떤 식으로 검증할 수 있을지 생각할 시간을 준다.</li> <li>4 학생은 모둠별로 토의한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사는 순회지도 한다.</li> </ul> </li> </ol>	35분
전개 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 학생들에게 사업계획서에 대해 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 사업계획서의 뜻을 설명하고, 실제 기업의 사업계획서를 예시로 들어 보여준다.</li> </ul> </li> <li>2 교사는 학생들에게 사업계획서의 작성 절차에 대해 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 사업계획서 작성에 필요한 기초 정보 정리하기</li> </ul> </li> <li>3 교사는 실제 기업의 사업계획서를 통해 사업계획서의 구성요소에 대해 학생들에게 질문한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이때, 교사는 '사업계획서는 사업 분야 및 특성에 따라 구성 내용이 다르며, 기관에 따라 해당 양식을 제공하고 있으므로 모둠의 기업 특징에 맞게 사업계획서를 작성하면 된다.'고 설명한다.</li> </ul> </li> <li>4 학생들은 사업계획서의 구성요소에 대해 생각하고, 발표한다.</li> </ol>	15분
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 학생들에게 모둠별 직접 사업계획서를 작성해보는 활동 안내한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사는 간이 사업계획서 양식을 제시한다. (구글문서: 사업계획서 양식)</li> <li>● 학생들은 사업계획서 초안을 완성한다.</li> <li>● 교사는 순회지도하며 조별 사업계획서 내용에 대해 피드백한다.</li> </ul> </li> </ol>	25분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 학생들은 성찰일지를 작성한다.</li> <li>2 본시 학습에서 배운 내용을 정리, 요약한다.</li> <li>3 다음 차시 수업 내용을 예고한다.</li> </ol>	5~10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 실제 기업 사업계획서 사례 제시를 통해 학생들이 사업계획서 개요를 쉽게 이해할 수 있도록 돕는다.</li> <li>● 약식 사업계획서 활동지를 제공한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰일지 작성</li> </ul>	



## 말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트

모둠	
학년/반/번	
이름	

학습목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 아이디어만으로 기존에 없던 제품이나 서비스를 만들려고 하는 제품이 기존의 문제를 제대로 해결하는지, 사람들이 필요로 하는지를 확인할 수 있다.</li> </ol>
------	---

도입	영상을 보고, MVP 테스트의 중요성에 대해 설명해봅시다.	
	1단계	우리 기업이 알고 싶은 가설은 무엇인가요?
	2단계	그 가설은 어떻게 확인할 수 있나요?
	3단계	수행계획을 작성해봅시다.

### <MVP workplan 예시>

▶ 가설이란? 사회조사나 연구에서 어떤 사건을 설정하거나, 어떤 이론을 검증하기 위한 잠정적 해답

가설번호	가설	확인 방법	수행 계획
1번 가설	두부로 만든 치킨텐더(두부텐더)는 맛이 좋고, 영양이 좋을 것이다.	두부텐더 이용 고객에게 설문조사를 진행한다.	네이버폼 설문조사
가설번호	가설	확인 방법	수행 계획
1번 가설			
2번 가설			
3번 가설			
정리	다른 모둠의 MVP 가설 발표를 듣고 난 후, 수정하고 싶은 사항이 있나요?		



**말랑말랑한 지구를 위한  
기업만들기 프로젝트**

모둠	
학년/반/번	
이름	

6~7차시 수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것
오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)		

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?				
<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체 의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여의식



참여하기: 세상 이해

**세상을  
생각하는 기업 2**



# 세상을 생각하는 기업 2



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 다양한 기업 비즈니스 모델 및 친환경 기업 사례 탐구를 통해 모둠별 기업을 구체화하여 발표할 수 있다.

## 기대효과

- 1 국내 기업의 다양한 비즈니스 모델 탐구 활동과 그린워싱(위장환경주의) 기업 사례 탐구 활동을 통해 모둠별 기업 발표 내용 구체화

## 준비물

- 기업 발표 양식(구글 슬라이드)
- 개인 태블릿 PC
- 성찰일지
- 구글 클래스룸
- 사례 영상

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 기업의 다양한 비즈니스 모델과 그린워싱 기업에 대한 영상 자료를 보여준다.</li> <li>2 영상 시청 후 교사는 학생들과 느낌을 공유하는 시간을 갖는다.</li> <li>3 교사는 지구를 살리는 기업은 어때야 하는지에 대해 자연스럽게 설명을 이어간다.</li> </ol>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 모둠별 기업 발표 준비를 할 수 있는 시간을 준다.</li> <li>2 기업 발표 양식(구글 클래스룸 과제 제시)</li> <li>3 교사는 순회지도하며 모둠별 기업 발표 내용에 대해 피드백한다.</li> <li>4 모둠별 기업 발표(모둠별 5분, 총 20분)</li> </ol>	30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 학생들은 성찰일지를 작성한다.</li> </ol>	5~10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업 발표 내용은 너무 구체적이지 않도록 지도한다.</li> <li>● 기업 발표의 내용은 핵심적인 것만 발표하도록 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 기업 발표 PPT, 성찰일지 작성</li> </ul>	

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #f46d43; color: white; padding: 5px; margin-right: 10px;">8차시</div> <div> <h2 style="margin: 0;">말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</h2> </div> </div>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

학습목표	<p><b>1</b> 친환경 탈을 쓴 기업 사례 탐구를 통해 ‘그린워싱(위장환경주의)’에 대해 학습하고, 이를 우리 기업의 위장환경지수를 파악하고 위장환경주의를 구분하는 방안을 구상하는 데 활용할 수 있다.</p>
------	---

들어가기	<p>전시학습 확인/모둠 토의</p> <p>Q1. 우리 기업은 어떤 방식으로 친환경/지속가능발전을 도모하고 있는가?</p> <p>Q2. 친환경주의의 장점과 비용(단점)</p>
------	---

전개	<p>1. 영상 시청 &lt; 그린워싱이란? &gt;</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div> <p>출처: <a href="https://youtu.be/6sLs7aWKKRM">https://youtu.be/6sLs7aWKKRM</a></p> </div> </div> <p>기업이 실제로는 환경에 _____ 을 끼치는 제품을 생산하면서도 광고 등을 통해 _____ 이미지를 내세우는 행위를 말한다. 이는 환경에 관한 대중의 관심이 늘고, 친환경 제품 선호가 높아지면서 생겨난 현상이다. 환경친화적인 이미지를 상품 제작에서부터 광고, 판매 등 전과정에 걸쳐 적용·홍보하는 _____ 이 기업의 필수 마케팅 전략 중 하나로 떠오르면서, 실제로는 친환경적이지 않은 제품을 생산하는 기업들이 기업 이미지를 좋게 포장하는 경우가 생기고 있다.</p>
----	---

전개	<p>2. 영상 시청 &lt; 사례 탐구: 피자 워터 이야기 &gt;</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div> <p>출처: <a href="https://youtu.be/mOpa8kd6fBI">https://youtu.be/mOpa8kd6fBI</a></p> </div> </div>
----	---

전개	<p>3. 영상 1, 2 시청 후 모둠 토의/발표</p> <p>우리 기업은 정말로 친환경을 추구하고 있을까? 의도치 않게 친환경주의를 위장하고 있는지 그 여부를 살펴보고, 위장환경주의를 소비자/기업의 입장에서 구분하기 위한 방식에 대해 논의해보자. (교육 활동지에 개별 작성 후 패들렛에 모둠 결과를 공유해주세요.)</p> <p>Q1. 우리 기업의 상품이 실제로 그렇지 않으면서 친환경적인 이미지를 내세우고 있지는 않은가? 만일 그렇다면 이 부분을 어떤 방식으로 개선할 수 있을까?</p> <p>Q2. 친환경주의의 장점과 비용(단점)</p>
----	--

정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 소감 발표</li> <li>Q. 오늘 새롭게 배운 ‘그린워싱(위장환경주의)’에 대해 접한 후 달라진 나의 생각을 공유하기. 새로 알게 된 내용 및 흥미로운 점 등을 공유해주세요.</li> <li>● 성찰일지 작성하기</li> </ul>
----	--

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #f46d43; color: white; padding: 5px; margin-right: 10px;">수업 성찰일지</div> <div> <h2 style="margin: 0;">말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</h2> </div> </div>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

8차시 수업 주제	(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것
-----------	-----------------------	------------	------------------

--	--	--	--

오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?

<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인 이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체 의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여 의식

9-10차시

참여하기: 세상 이해

# 세상을 구하는 우리



9-10차시

# 세상을 구하는 우리



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 클라우드 펀딩의 개념과 유형에 대해 학습한다.
- 2 가상 클라우드 펀딩을 통해 클라우드 펀딩으로 자금을 조달하는 방식을 체험하고 절차를 익힌다.
- 3 펀딩 결과 확인을 통해, 클라우드 펀딩 진행 시 고려할 점 및 효율적 방안을 재고한다.

## 기대효과

- 1 아이디어를 실현하는 방안으로서 클라우드 펀딩의 개념과 쓰임을 이해하고, 가상 체험을 통해 절차를 구체적으로 익힐 수 있다.

## 준비물

- ☑ 교육 활동지
- ☑ 개인 노트북

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 창업자금을 조달하기 위한 방안을 브레인스토밍 하도록 지시한다.</li> <li>2 크라우드 펀딩에 대해 소개한다(영상 및 교육 활동지 자료)</li> </ol>	10분
전개	9차시 <ol style="list-style-type: none"> <li>1 크라우드 펀딩의 개념을 설명하는 영상자료를 제시하고, 교사의 설명을 덧붙인다.</li> <li>2 크라우드 펀딩의 유형을 설명한다.</li> <li>3 각 모듈별로 후원자에게 프로젝트의 내용을 소개하는 내용을 구상하여 작성하도록 지시한다.</li> <li>4 작성한 내용을 보완하여 프로젝트를 등록하여 오픈신청을 하도록 지시한다.</li> </ol>	30분
	10차시 <ol style="list-style-type: none"> <li>1 펀딩 결과를 확인하고 활동 보고서를 작성하도록 안내한다.</li> <li>2 모듈별 활동 결과를 공유하도록 한다.</li> </ol>	
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 모듈별 소감을 발표한다.</li> <li>2 학생들은 성찰일지를 작성한다.</li> </ol>	5~10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생들이 모듈 토의를 통해 유의미한 결과를 도출할 수 있도록 시간을 잘 분배하고, 순회하며 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰일지 작성, 패들렛 활용</li> </ul>	



## 말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트

모둠	
학년/반/번	
이름	

학습목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 아이디어 실현을 위한 방안으로서 크라우드 펀딩의 개념을 학습하고, 가상 크라우드 펀딩 체험을 통해 구체적 절차를 익힌다.</li> </ol>
------	---

들어가기	전시학습 확인/모둠 토의	
	<b>브레인스토밍 Q.</b> 우리 기업의 아이디어를 실현하기 위한 자금을 어떤 방식으로 조달할 수 있을까?	
전개	1. 크라우드 펀딩이란(Crowdfunding)?:	
	대중(crowd)으로부터 자금을 모은다(funding)는 의미로, 온라인 플랫폼을 이용해 다수의 대중으로부터 자금을 조달하는 방식을 말한다. 초기에는 트위터, 페이스북 같은 소셜네트워크서비스(SNS)를 적극 활용해 '소셜 펀딩'이라고 불리기도 했다.	
	2. 크라우드 펀딩의 유형	
	1 리워드형	대중의 후원으로 목표 금액을 달성하면 프로젝트가 성공하는 방식으로, 투자자들은 투자의 대가로 현물 또는 서비스를 받는다.
	2 투자형	이윤 창출을 목적으로 비상장 주식이나 채권에 투자하는 형태로, 투자자는 주식이나 채권 등의 증권으로 보상을 제공받는다.
	3. 가상 크라우드 펀딩(1): 리워드형 크라우드 펀딩	
1) 후원자에게 프로젝트 내용을 소개하는 글 작성하기	아이템/스타트업 소개	
	목표금액과 기간 설정	
2) 프로젝트 등록/오픈 신청하기		
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모듈별 소감 발표</li> <li>● 성찰일지 작성하기</li> </ul>	

 <b>말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</b>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

<b>학습목표</b>	<b>1</b> 펀딩 결과를 확인한 후, 가상 클라우드 펀딩 체험 보고서를 작성하고 자금을 조달하기 위해 더욱 효율적인 방안에 대해 살펴본다.
-------------	---

<b>들어가기</b>	펀딩 결과 확인하기	
	1. 후원건수:	
	2. 후원 금액:	
<b>전개</b>	3. 목표 달성률(%):	
	활동 보고서 작성	
	1. 펀딩을 통해 얻은 것	
	2. 펀딩 재도전시, 보완할 점	
	3. 향후 계획	
<b>정리</b>	다른 모둠의 프로젝트 진행후기를 듣고 배운점을 작성해주세요	

 <b>말랑말랑한 지구를 위한 기업만들기 프로젝트</b>	모둠	
	학년/반/번	
	이름	

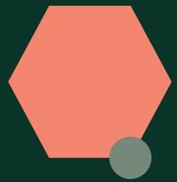
9차시 수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것

--	--	--

오늘 수업을 통해 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점 (종합 소감)
--

오늘 수업을 통해 내가 기른 역량은?				
<input type="checkbox"/> 자기 이해	<input type="checkbox"/> 호기심	<input type="checkbox"/> 추진력	<input type="checkbox"/> 회복탄력성	<input type="checkbox"/> 타인이해
<input type="checkbox"/> 다양성 존중	<input type="checkbox"/> 의사소통능력	<input type="checkbox"/> 공동체 의식	<input type="checkbox"/> 사회적 공감	<input type="checkbox"/> 참여의식





# 맥(脈)가이버 부트캠프

## Members

---

강화정	군산여자상업고등학교
김경완	광주고등학교
김승현	서대전고등학교
문미경	곡란중학교
최명금	영일중학교

## 본 프로그램은 우리 청소년이 살아가야 할 부카월드(VUCA World)<sup>1)</sup>에서 가장 필요한 역량으로 주목받는 즉흥적 역량(Improvisational capability)을 강화하기 위한 커리큘럼입니다.

故 아산 정주영 명예회장의 독특한 비즈니스 방식을 즉흥적 역량이라고 말합니다. 한국의 조선기술을 의심하는 은행을 설득하기 위해 '애플도어'의 롱 바텀 회장을 찾아가 500원짜리 지폐의 거북선을 보여주며 조선소를 지을 능력이 있다고 설득했던 일화는 너무나 유명합니다. 이것은 단순히 '운'이 아니라 재즈의 즉흥연주처럼 상황에 따라 조금씩 다르지만 의미있게 무엇인가를 만들어내는 능력이라고 할 수 있습니다. 부카월드에서는 이러한 '운'을 부르는 능력이 필요합니다. 1980년대를 풍미했던 드라마 '맥가이버'에서 주인공 맥가이버가 만능칼 하나로 잠긴 문을 열거나, 시한폭탄을 제거하는 장면을 보신 적이 있을 겁니다. 이제 자신이 갖고있는 지식을 활용하여 기발한 방법으로 문제를 해결해나가는 '위기 대처 능력'이 필요한 시대입니다.

즉흥적 역량(Improvisational capability)이란 틀에 박힌 관행과 정형화된 프로세스에서 벗어나 창의적이고 신속하게 문제를 해결하는 능력입니다. 이러한 관점에서 아산 정주영과 맥가이버는 즉흥적 역량이 뛰어난 인물이라고 할 수 있습니다. 특히 두 인물의 공통적 역량은 브리콜라주와 부트스트래핑으로 설명할 수 있습니다. 가지고 있는 한정된 자원을 조합하거나 재배치하여 문제를 해결해나가는 '브리콜라주'와 문제 발생 시 외부에 의지하기보다 자신의 능력을 활용하여 스스로 문제를 해결해나가는 '부트스트래핑'은 기업가정신으로 마인드셋 하기위해 필요한 기술입니다.

따라서 우리 팀에서는 문제상황에서 자신의 과학적 지식을 바탕으로 상상한 창의적 아이디어를 그대로 실현해나가는 과정을 경험하고 예술적으로 표현해볼 수 있도록 다음과 같은 방법으로 프로그램을 개발하였습니다.

## <맥(脈)가이버 부트캠프> 커리큘럼 개발 과정

바라는 결과 상상하기	이매지너: 즉흥적 역량으로 상상한 것을 실현할 수 있는 사람
활동과제 결정하기	각 차시별 활동 내용 결정(3단계 10차시 구성) 1단계(2차시) 기업가정신 마인드셋 2단계(5차시) 과제 수행 연습으로 브리콜라주, 부트스트래핑 훈련 3단계(3차시) 예술적 표현을 통한 경연으로 즉흥적 역량 강화
학교 현장 적용	동료교사들의 피드백 및 수업 적용 후 일반화 가능성 확보
수정 보완 후 개발 완료	연구 결과 확산과 개선을 위한 성과 나눔

## <맥(脈)가이버 부트캠프> 핵심 역량



본 커리큘럼은 대한민국 창의력 챔피언대회 프로세스를 적용하여 기업가정신 마인드셋을 위한 부트캠프 형태로 진행할 수 있도록 구성하였습니다. 1단계에서 기업가정신에 대한 이해, 2단계에서는 즉석과제(즉석제작과제+즉석공연과제)와 창작과제 훈련, 3단계에서는 훈련을 통해 다져진 기량을 바탕으로 경연대회를 통하여 즉흥적 역량과 예술 감성 역량을 기르도록 하였습니다.

<sup>1)</sup> VUCA World 변화가 심하고(Volatile) 불확실하며(Uncertain) 복잡하고(Complex) 모호한(Ambiguous) 기업 환경을 수식하는 단어 이니셜을 딴 신조어



## <맥(脈)가이버 부트캠프> 핵심 역량 정의

구분	역량	의미
Attitude	위험을 감수한 도전	예측 가능한 결과의 지식없이 실행하는 의사결정 활동
	평화적 혁신	평화로운 체인지메이킹을 통하여 미래 사회 건설에 기여할 수 있는 역량
	지속가능한 열정	어떤 일에 지속적으로 열렬한 애정을 가지고 열중하는 마음 또는 역량
	사회적 가치제안	사회적 또는 인간의 행동에 영향을 주는 어떠한 바람직한 것을 제안하는 역량
Skill	브리콜라주	현재 가지고 있는 자원을 조합하여 문제를 해결하거나, 새로운 기회나 가능성을 만들어 내는 기술
	부트스트래핑	문제가 발생했을 때, 남의 도움을 구하기 전에 어떻게든 스스로 문제를 해결하는 기술
Knowledge	즉흥적 문제해결	다양한 경험, 지식, 정보를 바탕으로 합리적, 직감적 사고를 통해서 효율적으로 문제를 해결하는 능력
	예술 감성 역량	인간에 대한 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유할 수 있는 능력



## <맥(脈)가이버 부트캠프> 커리큘럼 차시별 구성

평가요소	평가척도		
	A	B	C
기업가정신에 대한 이해도	기업가정신 요소와 기업가정신에 대한 자신의 생각을 모두 설명하고 아산 정주영과 맥가이버의 공통점을 이야기 할 수 있음	맥보드게임에서 학습한 5가지 기업가정신 요소를 설명할 수 있으며 자신이 생각하는 기업가정신을 한 줄로 설명 할 수 있음	기업가정신에 대한 자신의 생각을 정리하기가 어려움
즉석제작 과제 수행도	주어진 조건으로 과제를 잘 수행하였고 과제해결방법이 창의적이며 팀원들의 협동적 태도가 좋음	주어진 조건으로 과제를 수행하였음	과제 수행을 완수하지 못함
즉석공연 과제 수행도	선택한 이미지가드를 강제연결하여 공감이가는 광고 카피와 영상을 만들 수 있음	주어진 조건에서 어렵게 광고 영상을 제작함	과제 수행을 완수하지 못함
창작과제 수행도	창작과제를 직관적으로 정확하게 이해하고 주어진 시간 안에 해결계획서와 대본을 작성하여 공연할 수 있음	창작과제를 이해하고 해결계획서와 대본을 작성하여 공연할 수 있음	과제 수행을 완수하지 못함



## <맥(脈)가이버 부트캠프> 커리큘럼 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
Mindset 기업가정신 마인드셋	1	아산의 기업가정신과 맥가이버 역량	강의/실습
	2	기업가정신의 맥(脈) 짚어보기	GBL (Game Based Learning)
Training 과제 훈련	3~4	팀빌딩 및 과제안내	강의/실습
	5	즉석제작과제 훈련하기:브리콜라주	강의/학생중심수업
	6	즉석공연과제 훈련하기:부트스트래핑	강의/학생중심수업
Contest 경연대회	7~8	창작과제 훈련하기:예술 감성 역량	강의/학생중심수업
	9~10	즉석제작 및 창작과제 경연대회	경연대회
	11	경연 시상식 및 맥(脈)가이버 부트캠프 돌아보기	강의/학생중심수업

1차시

기업가정신 마인드셋(Mindset)

# 아산의 기업가정신과 맥가이버 역량



1차시

# 아산의 기업가정신과 맥가이버 역량



소요시간  
45분 - 50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 우리나라의 산업발전을 이끌어온 기업가아산의 기업가정신을 설명할 수 있다.
- 2 아산과 맥가이버 역량의 공통점에 대해 설명할 수 있다.

## 기대효과

- 1 기업가정신에 대한 이해를 통하여 프로그램 전 차시 참여도를 높힐 수 있다.

## 준비물

- ✓ 활동지
- ✓ 영상 자료
- ✓ PPT

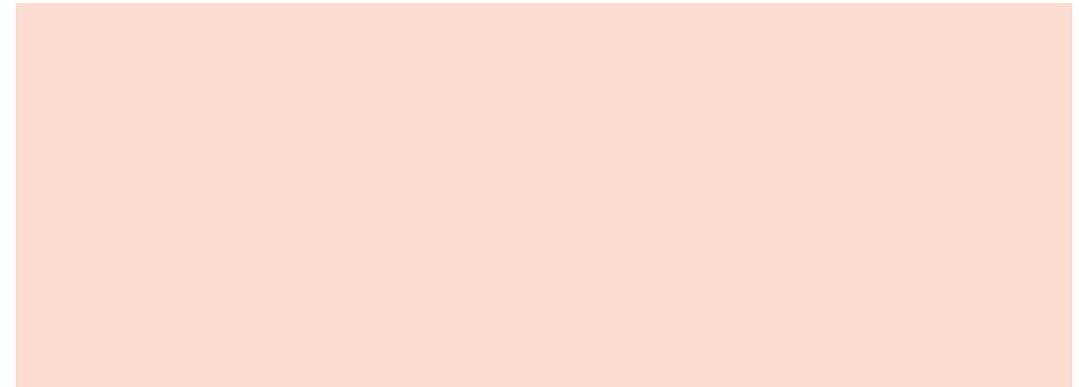
단계	교수·학습활동	소요시간				
도입	<p>1 우리나라 산업발전의 역사에 대해 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 1950년대와 현재 우리나라 모습 비교(서울 모습·경제 규모 등)</li> </ul> <p>2 “오늘의 대한민국을 이끈 대표적인 경제 리더들은 누구일까?”라는 질문으로 학생들이 기업가에 대해 자연스럽게 생각하도록 한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>Teaching Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 아산 정주영회장의 기업가정신 동영상과 맥가이버 히어로 소개 영상을 미리 시청하도록 하여 거꾸로 수업으로 진행할 수 있다.</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">아산 정주영 기업가정신(8'8")</td> <td style="width: 50%;">맥가이버 히어로 소개(6'29")</td> </tr> <tr> <td>출처 : <a href="https://youtu.be/hletTQJghH4">https://youtu.be/hletTQJghH4</a></td> <td>출처 : <a href="https://youtu.be/7u3eZzABXhl">https://youtu.be/7u3eZzABXhl</a></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 영상을 본 후 자유롭게 아산과 맥가이버의 공통점과 차이점에 대하여 이야기 하도록 한다.</li> <li>● 학생들에게 선택권을 주는 것은 활동에 자발적으로 참여하도록 하는 효과를 줄 수 있다.</li> </ul> </div>	아산 정주영 기업가정신(8'8")	맥가이버 히어로 소개(6'29")	출처 : <a href="https://youtu.be/hletTQJghH4">https://youtu.be/hletTQJghH4</a>	출처 : <a href="https://youtu.be/7u3eZzABXhl">https://youtu.be/7u3eZzABXhl</a>	10분
아산 정주영 기업가정신(8'8")	맥가이버 히어로 소개(6'29")					
출처 : <a href="https://youtu.be/hletTQJghH4">https://youtu.be/hletTQJghH4</a>	출처 : <a href="https://youtu.be/7u3eZzABXhl">https://youtu.be/7u3eZzABXhl</a>					
전개	<p>1 아산의 기업가정신에 대하여 설명한다.</p> <p>2 맥가이버에게서 발견할 수 있는 아산의 기업가정신을 모둠원들과 토론을 통하여 찾는다.</p> <p>3 방탈출(폭탄해체 미션) 게임으로 맥가이버 역량을 간단하게 체험한다.</p> <p>4 방탈출 게임으로 경험할 수 있는 기업가정신에 대하여 모둠원들과 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 제한 시간과 제한된 자원으로 목표를 달성하는 것의 의미</li> <li>● 예측하기 힘든 상황에서 미션을 수행하며 느낀 감정</li> <li>● 미션 수행에 성공/실패한 이유</li> </ul> <p>• 출처 : 김정식 허명성의 과학사랑</p> <div style="text-align: center;">  <p>• 출처 : <a href="http://sciencej1.cafe24.com/html5/bomb/bomb.html">http://sciencej1.cafe24.com/html5/bomb/bomb.html</a></p> </div>	30분 ~35분				
정리	<p>1 기업가정신에 대한 자기의 생각을 한 줄로 표현하여 발표한다.</p> <p>2 차시 프로그램 안내</p>	5분				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생들에게 기업가정신에 대한 자신의 생각을 정리할 수 있도록 하여</li> <li>● 기업가정신 마인드셋이 되도록 한다.</li> </ul>					
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업가정신에 대한 자신의 생각을 한 줄로 표현 할 수 있다.(YES □ NO □)</li> </ul>					

1차시

## 아산의 기업가정신과 맥가이버 역량

학년/반	
이름	

**활동 1** 아산 기업가정신에 대한 설명을 듣고 정리해보자



**활동 2** 맥가이버에게서 발견할 수 있는 아산의 기업가정신은 무엇이며 그렇게 생각하는 이유는 무엇인지 모둠원들과 생각을 나누고 정리해보자

맥가이버에서 발견되는 아산 기업가정신	그렇게 생각하는 이유

**활동 3** ‘폭탄해체 미션’ 을 누가 먼저 성공하는지 모둠원들과 게임을 해보자

<http://sciencej1.cafe24.com/html5/bomb/bomb.html>

• 출처 : 김정식 허명성의 과학사랑



**활동 4** 게임을 하면서 경험하고 느낀 점을 정리해보고 모둠원들과 공유해보자

	나의 경험과 느낌	모둠원들이 경험하고 느낀 것
제한시간에 대한~		
폭탄해제 실패에 대한~		
미션 수행에 대한~		

**활동 5** 아산 기업가정신과 맥가이버 역량에 대한 학습을 통하여 알게 된 기업가정신에 대하여 간단하게 정리해보자.

내가 생각하는 기업가정신은

\_\_\_\_\_이다.

왜냐하면

\_\_\_\_\_하기 때문이다.

2차시

기업가정신 마인드셋(Mindset)

# 기업가정신 맥(脈) 짚어보기



# 기업가정신 맥(脈) 짚어보기



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

### 학습목표

- 1 브리콜라주, 부트스트래핑의 의미를 알고 사례를 찾을 수 있다.
- 2 기업가정신 요소 5가지를 열거할 수 있다.

### 기대효과

- 1 브리콜라주, 부트스트래핑을 가진 인물, 기업 등을 알고 자신에게 적용함
- 2 보드게임을 하면서 기업가정신 요소를 자연스럽게 알게 됨

### 준비물

- 활동지
- 맥 보드게임 키트
- PPT

단계	교수-학습활동	소요시간				
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 우리나라의 무에서 유를 만든 인물을 떠올려보고 발표하게 한다.</li> <li>2 브리콜라주, 부트스트래핑 정신과 관련된 인물의 영상을 시청한다.</li> </ol>	10분				
	<table border="1"> <tr> <td>아산 정주영 (3' 26")</td> <td>포항제철소 박태준 (3' 39")</td> </tr> <tr> <td>                     *출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw</a> </td> <td>                     *출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a> </td> </tr> </table>		아산 정주영 (3' 26")	포항제철소 박태준 (3' 39")	*출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw</a>	*출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a>
	아산 정주영 (3' 26")		포항제철소 박태준 (3' 39")			
*출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw</a>	*출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>3 맥가이버의 브리콜라주, 부트스트래핑에 대한 영상을 시청한다.</li> </ol> *출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ">https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ</a> (1' 01")						
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 브리콜라주와 부트스트래핑에 대한 의미를 설명한다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 예시: 김병만의 정글의 법칙, 냉장고를 부탁해</li> </ul> </li> <li>2 또 다른 기업가정신 역량을 찾아보는 맥(脈) 보드게임을 진행한다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 도전, 열정, 문제해결, 혁신, 가치제안을 배우기 위한 역량 보드게임</li> </ul> </li> </ol>	30분				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 맥(脈) 보드게임 안내(설명서 및 구성품 소개)(3분)</li> <li>● 4~5인 모둠으로 게임 진행(15분)</li> <li>● 게임 디브리핑(2분)</li> <li>● 게임을 통해 알게 된 기업가정신 요소를 활동지에 기록(2분)</li> </ul>					
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 위대한 도전정신에 대한 영상을 시청한다.</li> <li>2 차시 예고</li> </ol>	5분				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주, 부트스트래핑 사례를 학생들도 스스로 찾아볼 수 있게 한다.</li> </ul>					
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주, 부트스트래핑 정신의 의미와 사례를 말할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> <li>● 기업가정신 요소 5가지를 나열할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>					

<div style="background-color: #f44336; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">2차시</div> <b>기업가정신 맥(脈) 짚어보기</b>	학년/반	
	이름	

**활동 1** 브리콜라주, 부트스트래핑 정신과 관련된 인물의 영상을 시청한다.

아산 정주영	포항제철소 박태준	맥가이버
		
* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw</a>	* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a>	* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ">https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ</a>

**활동 2** 브리콜라주, 부트스트래핑의 의미를 알아보자.

브리콜라주란?	부트스트래핑이란

**활동 3** 기업가정신 역량을 찾아보는 맥(脈) 보드게임을 해보자.

**활동 4** 게임을 하면서 찾은(경험한) 기업가정신 역량 요소와 의미를 적어보자.

--	--	--	--

**활동 5** 아산 정주영 회장의 기업가정신과 관련된 영상을 시청하고 배,느,실을 작성해보자.

배운 것	느낀 것	실천할 것

## 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미 & 예시

### 1 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미

브리콜라주란?

브리콜라주'(bricolage)란 게 있다. 이 개념은 프랑스의 인류학자인 레비스트로스가 1967년에 발표한 저서인 '야생의 사고'에서 비롯됐다.

척박한 환경에서 생존해야만 하는 원시인들이 주변에서 당장 구할 수 있는 일상적인 것들을 어떻게든 활용해서 자신이 필요한 것을 만들어내야 하는 과정에 비유해, 평소에는 무시코 지나쳐보던 것들도 기존의 고정 관념에서 벗어나서 보면 가치 있는 용도로 사용할 수 있다는 것을 의미한다.

예를 들어 도시에서 집을 지을 때에는 벽돌이나 철근과 같은 본연의 건축재료를 구입할 돈만 있으면 되지만, 무인도에선 풀이나 잔가지가 가진 특성들을 얼마나 잘 이해하고 효과적으로 사용할 수 있는 능력이 매우 중요하게 된다.

사실 이러한 임기응변 또는 손재주 등의 개념은 우리에게 낯설지 않다. 오래 전에 TV에서 인기를 끌었던 외국 드라마였던 '맥가이버', 최근에 공중파에서 방영되고 있는 '정글의 법칙' 등은 모두 브리콜라주의 핵심 내용을 담고 있다. **제한된 자원에도 불구하고 난관을 극복하고 쓸모와 가치가 있는 새로운 것을 만들어 내는 능력인 것이다.**

\* 출처 : 네이버 지식백과

부트스트래핑이란?

"현재 상황에서 어떻게든 한다"는 뜻이다. 또, 사물의 초기 단계에서 단순 요소로부터 복잡한 체계를 구축하는 과정을 가리키는 경우도 있다. 한 번 시작되면 알아서 진행되는 일련의 과정

### 2 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미 예시 - 김병만의 정글의 법칙, 냉장고를 부탁해

<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">김병만의 정글의 법칙</div> <div style="text-align: center;"></div> <p style="font-size: x-small;">* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rK6IHbaDDWQ">https://www.youtube.com/watch?v=rK6IHbaDDWQ</a></p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">냉장고를 부탁해</div> <div style="text-align: center;"></div> <p style="font-size: x-small;">* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jq5YNsFt60s">https://www.youtube.com/watch?v=jq5YNsFt60s</a></p>
---	--

### 3 맥(脈) 보드게임 안내(설명서 및 구성품)

맥(脈) 보드게임 안내(설명서 및 구성품)



\* 출처 : [https://drive.google.com/drive/mobile/folders/1f8A3ywUD8ni6lYznBA4QyJsedlKUYa5k?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/mobile/folders/1f8A3ywUD8ni6lYznBA4QyJsedlKUYa5k?usp=share_link)

3-4차시

Training : 과제 훈련

# 팀빌딩 및 과제 안내



3-4차시

# 팀빌딩 및 과제 안내



소요시간

90분



대상

중3~고1

## 학습목표

- 1 맥가이버 경연대회 프로그램의 목적에 대해 설명할 수 있다.
- 2 맥가이버 경연대회의 룰과 책임감에 대해 이해할 수 있다.

## 기대효과

- 1 팀빌딩을 통해 서로를 이해하고 팀 규칙을 정하고 책임감을 높인다.
- 2 즉석과제 및 창작과제의 구조와 진행 과정에 대해 이해할 수 있다.

## 준비물

- ☑ 즉석과제(즉석제작과제, 즉석공연과제) 창작과제 샘플 영상(유튜브)
- ☑ 사진자료
- ☑ 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간								
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 기업가정신 역량에 대한 간단한 퀴즈로 전차시의 내용을 복습한다.</li> <li>2 즉석 및 창작과제를 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 즉석과제(즉석제작과제, 즉석공연과제)와 창작과제에 대한 안내</li> </ul> </li> </ol>	10분								
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 아이스브레이킹과 모둠 구성을 한다.</li> <li>2 모둠 활동을 위한 팀빌딩을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠명, 모둠 규칙, 모둠구호 및 역할 정하기</li> </ul> </li> </ol> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>Teaching Tip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생들을 한 줄로 세우고 순서대로 1, 2, 3, 4(학생 수에 따라 5, 6을 추가)를 위치도록하여 같은 번호끼리 같은 모둠이 되도록 한다.(1번끼리 모여 1모둠이 되는 방식)</li> <li>● 모둠 구성 방법은 상황에 따라 달리 할 수도 있다.</li> <li>● 역할을 정할 때 역할의 종류를 제시(이꿈이, 기록이, 칭찬이, 특특이 등)해주면 학생들이 쉽게 역할을 정할 수 있다.</li> </ul> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>3 경연대회 준비를 위한 즉석과제 및 창작과제 영상을 시청한다.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2">즉석제작과제 샘플영상 마시멜로우에 골포공을리기</td> <td colspan="2">창작과제 샘플영상 2021년 창의력챌린지대회 표현과제 영상</td> </tr> <tr> <td>           *출처 : <a href="https://youtu.be/Ndu30_xX-tU">https://youtu.be/Ndu30_xX-tU</a>   </td> <td>  </td> <td>           *출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a>   </td> <td>  </td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> <li>4 즉석과제 몸풀기 게임을 한다. 【미션】 주어진 재료를 이용하여 맨 꼭대기에 풍선이 놓여진 높은 구조물을 만들어라</li> <li>5 게임을 하면서 배운 기업가정신 역량을 모둠원들과 공유한다.</li> </ol>	즉석제작과제 샘플영상 마시멜로우에 골포공을리기		창작과제 샘플영상 2021년 창의력챌린지대회 표현과제 영상		*출처 : <a href="https://youtu.be/Ndu30_xX-tU">https://youtu.be/Ndu30_xX-tU</a> 		*출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a> 		75분
즉석제작과제 샘플영상 마시멜로우에 골포공을리기		창작과제 샘플영상 2021년 창의력챌린지대회 표현과제 영상								
*출처 : <a href="https://youtu.be/Ndu30_xX-tU">https://youtu.be/Ndu30_xX-tU</a> 		*출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a> 								
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석과제 및 창작과제에 대해 이해하였는지 확인한다.</li> <li>2 차시예고</li> </ol>	5분								
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생들에게 즉석과제(즉석제작과제, 즉석공연과제)와 창작과제의 룰과 진행방식을 학생들이 잘 이해할 수 있도록 지도한다.</li> <li>● 사진과 영상을 통해 이해할 수 있도록 돕는다.</li> </ul>									
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 즉석과제 미션을 수행할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>									

3-4차시

## 팀빌딩 및 과제안내

학년/반	
이름	

**활동 1** 우리가 함께 할 모둠의 모둠명과 그라운드룰을 정해보자

모둠명	
모둠 구호	

	이름	역할
모둠원		

우리의 그라운드룰	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 욕하지 않기</li> <li>- 맡은 역할에 충실히 하기</li> <li>- 끝까지 함께하기</li> </ul>
-----------	---

**활동 2** 경연대회 준비를 위한 즉석과제 및 창작과제 영상을 시청해보자

	영상을 보고 이해한 내용
즉석과제란?	
창작과제란?	

**활동 3** 즉석과제 몸풀기 게임을 해보자

**활동 4** 게임을 하면서 경험하고 느낀 점을 정리해보고 모둠원들과 공유해보자

나의 경험과 느낌	모둠원들이 경험하고 느낀 것

**활동 5** 즉석과제 미션을 수행하면서 가장 어려운 점은 무엇이었는지 모둠원들과 이야기를 해보자.

즉석과제와 창작과제란?	
1. 즉석과제	<p>: 제작과제, 공연과제 2가지 형태, 제시된 과제를 제공된 재료·도구를 이용하여 해결</p> <p><b>A. 즉석제작과제</b> : 즉석에서 주어진 재료를 이용해서 미션을 해결하는 과제, 협의시간 2분, 제작시간 3분 이내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한정된 재료를 주고 이를 이용해 다른 물건 만들어 내기(공 위에 탑 쌓기, 청소용품 만들어 청소하기, 종류별 공 매달기 등)</li> <li>● 한정된 공간에서 물체를 이동시킬 수 있는 방법 찾기(공의 여행, 장애물 골프 등)</li> </ul> <p><b>B. 즉석공연과제</b> : 즉석에서 주어진 상황을 보고 공연 미션을 수행하는 과제, 협의시간 5분, 공연시간 3분 이내</p>
2. 창작과제	<p>: 공연을 위해 미리 준비하는 표현과제, 공지된 과제를 해석하여 경연의 형태로 공연하는 과제</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 몇 장(모듬원 수 만큼)의 이미지카드를 선택하여 강제 연결 스토리를 만들어 대본 작성 후 공연으로 표현하는 것</li> </ul>
몸풀기 즉석제작과제 연습	
<p>문제 : 주어진 재료를 이용하여 맨 꼭대기에 풍선이 놓여진 <b>높은 구조물</b>을 만들어라</p> <p><b>조건 1. 맨 위에는 풍선</b>이 놓여야 한다.</p> <p><b>조건 2. 구조물의 높이</b>를 측정할 때는 손으로 잡고 있으면 안 되며, <b>스스로 서 있어야 한다.</b></p> <p><b>조건 3. 시간제한:</b> 협의시간(2분), 해결시간(5분), 추가시간(3분)</p> <p><b>조건 4. 재료제한:</b> 종이컵 1, 풍선 1, 빨대 4, 견출지 2, 신문 3장, A4 3장, 종이접시 1</p>	
재료 봉투	협의 시작 전
은박봉투에 재료를 담아서 각 조별 책상위에 놓게 함	봉투에서 꺼낸 재료를 책상위에 배열하도록 함

5차시

Training : 과제 훈련

# 즉석제작과제 훈련하기 :브리콜라주



# 즉석제작과제 훈련하기 :브리콜라주



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

### 학습목표

1 즉석제작과제를 수행하고 과제수행 경험에 대하여 이야기 할 수 있다.

### 기대효과

1 즉석제작과제를 수행하면서 해결하면서 기업가정신 역량을 함양할 수 있다.

### 준비물

- ☑ ppt
- ☑ 활동지
- ☑ 영상

단계	교수-학습활동	소요시간																				
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석제작과제에 대한 가이드를 한다.</li> <li>2 즉석제작과제를 통해 성장시킬 수 있는 역량에 대하여 설명한다.</li> </ol>	10분																				
전개	<p>1 즉석제작과제 연습 미션 4개중 2개를 고르도록 한다.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>1</td> <td>성화봉에 골프공 많이 넣기</td> <td>2</td> <td>튼튼한 카드 구조물 만들기</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>물체를 하늘로 띄워보자!</td> <td>4</td> <td>롤러코스터 만들기</td> </tr> </table> <p><b>Teaching Tip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 즉석제작과제는 모둠에게 선택권을 주어 학생들의 자발적 참여를 유도한다</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>집안의 물건을 배달해요</td> <td>물체 하늘 띄우기</td> <td>튼튼한 카드 구조물 만들기</td> <td>롤러코스터 만들기</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13742985">https://tv.naver.com/v/13742985</a></small></td> <td><small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743265">https://tv.naver.com/v/13743265</a></small></td> <td><small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743310">https://tv.naver.com/v/13743310</a></small></td> <td><small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743325">https://tv.naver.com/v/13743325</a></small></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선택한 2개의 즉석제작과제 영상을 시청한다.</li> <li>● 학생들에게 선택권을 주는 효과 : 자발적 참여를 유도할 수 있음.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><small>• 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북</small></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2 선택한 2개의 즉석제작과제를 수행하도록 지도한다.</li> <li>3 미션 완료 후에 활동지를 작성하도록 한다.</li> </ol>	1	성화봉에 골프공 많이 넣기	2	튼튼한 카드 구조물 만들기	3	물체를 하늘로 띄워보자!	4	롤러코스터 만들기	집안의 물건을 배달해요	물체 하늘 띄우기	튼튼한 카드 구조물 만들기	롤러코스터 만들기					<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13742985">https://tv.naver.com/v/13742985</a></small>	<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743265">https://tv.naver.com/v/13743265</a></small>	<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743310">https://tv.naver.com/v/13743310</a></small>	<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743325">https://tv.naver.com/v/13743325</a></small>	30분
1	성화봉에 골프공 많이 넣기	2	튼튼한 카드 구조물 만들기																			
3	물체를 하늘로 띄워보자!	4	롤러코스터 만들기																			
집안의 물건을 배달해요	물체 하늘 띄우기	튼튼한 카드 구조물 만들기	롤러코스터 만들기																			
																						
<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13742985">https://tv.naver.com/v/13742985</a></small>	<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743265">https://tv.naver.com/v/13743265</a></small>	<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743310">https://tv.naver.com/v/13743310</a></small>	<small>• 출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743325">https://tv.naver.com/v/13743325</a></small>																			
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 차시 전체 학습에 대한 내용을 정리한다.</li> <li>2 다음 차시에 대한 안내 설명한다.</li> </ol>	5분																				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 미션을 이해하고 실천사항들을 성실하게 수행할 수 있도록 지속적으로 피드백한다.</li> </ul>																					
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 즉석제작과제 미션을 수행할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>																					

<div style="background-color: #f46d43; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">5차시</div> <b>즉석제작과제 : 브리콜라주</b>	학번	
	이름	

**활동 1** 즉석제작과제와 공연과제에 대한 설명을 듣고, 나의 생각을 정리해보자.

	내가 이해한 내용
즉석제작과제	
공연과제	

**활동 2** 모둠원들이 협의하여 2개의 즉석제작과제를 선택해보자.

우리 모둠이 선택한 즉석과제	1. 2.	선택한 이유	1. 2.
-----------------	----------	--------	----------

**활동 3** 선택한 즉석제작과제 참고 영상을 시청해보자.

**활동 4** 게임을 하면서 경험하고 느낀 점을 정리해보고 모둠원들과 공유해보자

즉석과제 주제	어려웠던 점	어떻게 어려움을 해결하였는지

**활동 5** 즉석과제를 수행하면서 가장 어려운 점은 무엇이었는지 모둠원들과 이야기를 해보자.

즉석과제 : 모둠에서 즉석과제를 선정할 기회를 제공하여 참여를 높이도록 함.

집안 물건을 배달해요	물체 하늘 띄우기	튼튼한 카드 구조물 만들기	롤러코스터 만들기
-------------	-----------	----------------	-----------

**즉석과제 (1)**

내용	집안의 물건을 배달해요
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 10분안에 주어진 재료로 공을 옮길 수 있는 도구를 만들어 1분동안 검은색 바둑돌, 탁구공, 골프공을 다른 바구니로 이동시켜야 한다.</li> <li>2 도구는 여러 개를 만들어 사용할 수 있고 공을 한번에 여러개씩 옮길 수 있다.</li> <li>3 재료가 최소 2개 이상 결합된 도구를 만들어야 하며 도구 중 공이 닿는 재료에는 신체의 일부가 닿을 수 없다.</li> <li>4 사람의 신체 어느 부위도 바구니나 공에 닿아서는 안된다.</li> <li>5 어떤 경우든 바구니 외에 바닥에 떨어진 공은 사용할 수 없다.</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	연필	2개	5	주름빨대	5개
2	종이컵	1개	6	1회용 옷걸이	1개
3	A4용지	2장	7	알루미늄 호일 (25cm×25cm)	1장
4	고무밴드	4개	8	칼라클립	10개

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	바구니에 옮겨진 물건 개수	검은색 바둑돌	각 5점
		흰색 바둑돌	각 -5점
		탁구공	각 10점
		골프공	각 15점
			가장 많은 점수를 획득한 팀의 점수를 100점으로 환산하여 계산

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북

즉석과제 (2)

내용	물체를 하늘로 띄워보자!
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 주변의 물건을 정하고, 제한 시간 5분 안에 하늘로 띄워야 한다.</li> <li>2 하늘에 떠 있는 시간은 최소 5초 이상</li> <li>3 여러분이 하늘로 띄우고 싶은 물체는 자유롭게 가정에서 구할 수 있는 물건으로 선택할 수 있으며, 공중부양에 필요한 도구들도 가정에서 구할 수 있는 것들을 활용할 수 있습니다.</li> <li>4 만약, 자유자재로 공중에 떠 있는 방향을 조종한다면 Bonus 점수 획득</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	탁구공	1개	4	종이상자	1개
2	풍선	1개	5	필기구 등	1개
3	지폐	1장	6	가위	1개

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	하늘로 띄운 물체의 위치 이동	보너스 점수 3점	과학적인 방법으로 10초가 넘으면 최고점인 7점을 받을 수 있으며 공중부양 물체의 위치를 이동시키면 보너스 3점을 받을 수 있습니다.
	공중부양 시간	3초 이상 - 1점	
		5초 이상 - 2점	
		7초 이상 - 5점	
		10초 이상 - 7점	

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북

즉석과제 (3)

내용	튼튼한 카드 구조물 만들기
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 20분 안에 트럼프 카드만을 이용하여 구조물을 만들고, 바둑알을 올려야 함</li> <li>2 트럼프 카드를 전부 사용하지 않아도 됨.</li> <li>3 트럼프 카드 구조물의 높이는 바닥에서부터 가장 높이 올려져 있는 바둑알까지의 높이를 나타낸다.</li> <li>4 바닥과 카드, 바둑알이 직접적으로 닿으면 안된다. 바둑알은 바닥으로 부터 최소 1cm는 떨어져야 한다.</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	트럼프 카드	1세트	3	자(30cm)	1개
2	가위	1개	4	바둑알	30개 이상

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	바둑알의 개수	얼마나 많이 올렸는가?	총 100점
	구조물 높이	구조물의 기준 높이 5cm를 초과한 높이 측정(반올림)	

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북

즉석과제 (4)

내용	집에서 롤러코스터 만들기
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>40분 안에 주어진 재료로 롤러코스터와 출발대 제작(크기, 길이 제한 X)</li> <li>작동시간은 유리구슬이 출발지점에서 도착지점에 설치된 작은 컵 안에 들어가기까지 걸린 시간을 의미</li> <li>롤러코스터 작동 중에는 손을 대서는 안되며, 손을 대는 경우 횟수에 따라 5점씩 감점</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	1L 종이우유팩	2개	6	클립	5개
2	종이컵(지름 약 7CM)	8개	7	모루(50CM)	2개
3	작은컵(지름 약 5CM, 종이 또는 플라스틱)	1개	8	테이프	1개
4	유리구슬(지름 약 2CM)	1개	9	가위	1개
5	30CM 자	1개			

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	작동시간	9초이상	80점
		7초 이상~9초 미만	70점
		5초 이상~7초 미만	60점
		3초 이상~5초 미만	50점
		3초 미만	40점
	작동 중 손 사용 여부	1회당	-5점
	도착지점	도착 지점의 작은 컵 안에 구슬이 들어갔는지 여부	0점, 20점
			총 100점

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북

6차시

Training : 과제 훈련

# 즉석공연과제 훈련하기 : 부트스트래핑



# 즉석공연과제 훈련하기

## : 부트스트래핑



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

### 학습목표

- 1 이미지 카드를 강제연결하여 의미있는 스토리로 표현 할 수 있다.

### 기대효과

- 1 즉석공연과제 미션 수행으로 상상력을 발휘하여 즉석에서 표현 할 수 있는 예술 감성 능력을 기를 수 있다.

### 준비물

- 태블릿 PC
- PC
- 영상 자료
- PPT

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 창의력경진대회 공연과제에 대한 영상을 시청한다.(2~3분 정도)</li> <li>2 즉석공연과제에 대한 안내를 한다.</li> </ol> <div style="text-align: right;">             세계창의력 올림피아드            * 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZzQExR.Ompk">https://www.youtube.com/watch?v=ZzQExR.Ompk</a> </div>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석공연과제로 90초 연극 제작 미션을 안내한다.</li> </ol> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Teaching Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉석공연과제 결과물 형태: 상황극, 영화예고편 형식, 홍보영상 형식 등 다양한 방법으로 즉석공연과제를 수행 방법을 제시할 수 있다.</li> <li>• 학생들에게 다양한 즉석공연과제를 제시하고 선택하도록 결정권을 주면 학생들의 참여도를 더욱 높일 수 있다.</li> </ul> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>2 즉석공연과제 연습을 지도한다.(연습 시간은 총 15분 이내로 제한)           <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이미지카드에서 모둠원들이 각자 카드 1개씩을 선택</li> <li>• 이미지를 강제연결하여 스토리를 만들기</li> <li>• 90초 정도의 상황극(영화 예고편, 홍보영상 등의 형식) 대본 작성</li> <li>• 모둠별로 연습(필요한 소품은 준비된 재료에서 적절하게 활용)</li> <li>• 피드백을 통하여 적그적 참여 유도</li> </ul> </li> <li>3 즉석공연과제를 발표한다.           <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 순서를 정하여 90초 공연 발표</li> <li>• 다른 모둠의 공연에 대한 공감 평가</li> </ul> </li> </ol>	25~30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 상황극(혹은 다른 형태)을 경청하고 공감 투표를 한다.</li> <li>2 다음 차시를 안내한다.</li> </ol>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정해진 시간 내에 과제를 수행하는 것을 목표로 연습하도록 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉석공연과제 미션을 정해진 시간내에 수행할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>	

6차시

즉석공연과제 훈련하기  
: 부트스트래핑

학번	
이름	

활동 1 이미지카드에서 각 개인이 카드 4개를 선택해서 1줄 스토리를 만들어보자

▶ 내가 선택한 이미지카드의 스토리:

활동 2 모둠원들의 스토리를 강제연결하여 상황극(흥쇼핑, 영화예고편 등의 형식)대본을 만들자


활동 3 완성한 대본으로 공연 준비를 해보자

▶ 필요한 소품:

활동 4 공연 감상 후 가장 공감이 가는 공연에 공감투표를 해보자.

가장 공감이 가는 공연	그 이유?

1 즉석공연과제와 부트스트래핑의 의미

즉석공연과제란?

- 즉석공연과제란? 창의력경진대회 공연과제를 참고하여 이미지카드를 강제연결시켜 의미있는 스토리를 만들기
- 즉석공연과제 결과물 형태: 상황극, 영화예고편 형식, 흥쇼핑 형식 등 다양한 방법으로 즉석공연과제를 수행 방법을 제시할 수 있다.

부트스트래핑이란?

"남의 도움을 받지 않고 어떻게든 혼자서 무엇인가를 이뤄내는 행동",  
문제 해결 과정에서 저지르는 실수를 통해 스스로 학습하고 개선하여 생존하고 성공하는 전략

2 이미지카드



출처 : 이미지프리즘 카드 도구를 활용함.

7-8차시

Training : 과제 훈련

# 창작과제 훈련하기 : 예술 감성 역량



7-8차시

# 창작과제 훈련하기 : 예술 감성 역량



소요시간  
90분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 창작과제에 대한 내용을 이해하고, 창작과제 공연을 구상할 수 있다.

## 기대효과

- 1 창작과제를 해결하면서 기업가정신의 역량을 체득할 수 있다.

## 준비물

- ✓ ppt
- ✓ 활동지
- ✓ 영상

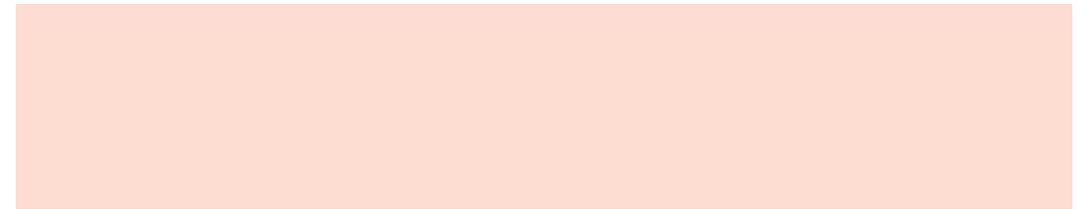
단계	교수-학습활동	소요시간						
도입	<p>1 창작과제에 대한 영상 시청 및 연습 가이드를 안내한다.</p> <table border="1"> <tr> <td>창의력대회영상</td> <td>창의력챔피언대회대상영상</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>* 출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a></td> <td>* 출처 : <a href="https://youtu.be/A2gUXByjuXc">https://youtu.be/A2gUXByjuXc</a></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북</p> <p><b>Teaching Tip</b></p> <p>• 창작과제란? 공연을 위해 미리 준비하는 표현과제로 공지된 과제를 소품 없이 하는 공연을 말함.</p>	창의력대회영상	창의력챔피언대회대상영상			* 출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a>	* 출처 : <a href="https://youtu.be/A2gUXByjuXc">https://youtu.be/A2gUXByjuXc</a>	20분
창의력대회영상	창의력챔피언대회대상영상							
								
* 출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a>	* 출처 : <a href="https://youtu.be/A2gUXByjuXc">https://youtu.be/A2gUXByjuXc</a>							
전개	<p>1 창작과제 미션을 안내한다.</p> <p>2 창작과제를 이해하고 모둠별로 과제수행 문제를 해결한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작과제 해결계획서 작성</li> <li>• 창작과제 대본 작성</li> </ul> <p>3 창작과제 공연 연습한다.</p> <p>4 창작과제 공연을 위한 무대배경 제작한다.</p> <p><b>Teaching Tip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작과제 해결계획서와 대본은 즉석제작과제처럼 직관적으로 작성하여 시간 안에 작성할 수 있도록 지도함</li> <li>• 창작과제 미션 선택방법은 학생 수준차를 고려하여 상황에 맞게 진행</li> <li>• 무대배경은 PPT로 제작(미리캔버스, 망고보드, 캔바 등을 활용)</li> </ul> <p>5 창작과제 공연지도 및 피드백</p>	60분						
정리	<p>1 차시 전체 학습에 대해 정리한다.</p> <p>2 다음 차시에 대해 안내한다.</p>	10분						
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정해진 시간 내에 과제를 수행하는 것을 목표로 연습하도록 지도한다.</li> </ul>							
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배우고, 느끼고, 실천사항을 성실히 수행하였는지 확인한다.</li> </ul>	5분						

7-8차시 **창작과제 훈련하기**  
: 예술 감성 역량

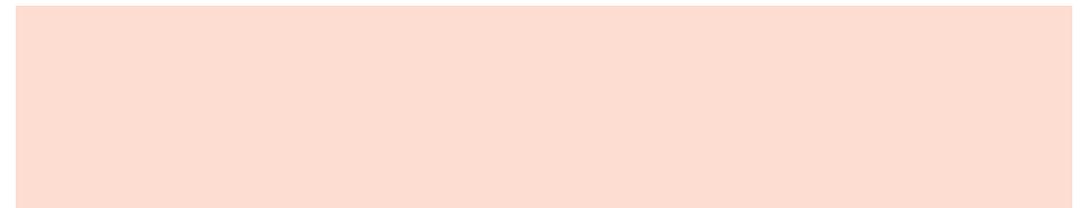
학번

이름

**활동 1** 창작과제를 어떻게 수행할지 모둠원들과 토론해보자



**활동 2** 창작과제를 해결할 계획서를 작성해보자.



**활동 3** 창작과제 공연을 위한 대본을 작성해보자.



**활동 4** 창작과제 공연 리허설을 하고, 피드백을 받아보자.

좋은 점	아쉬운 점	흥미로운 점

창작과제 훈련

창작과제를 위한 읽기 자료

**‘관계’(關係)를 주제로 한 영화의 제작자가 되어 보자!**

이 세상에는, 아니 이 우주에는 수많은 관계들이 존재한다. 사람과 사람의 관계, 국가와 국가의 관계, 지구와 태양의 관계 등 ‘관계’라는 말로 표현될 수 있는 것은 무수히 많다고 할 수 있다. 당연히 ‘관계’라는 주제로 만들어 질 수 있는 이야기도 무궁무진하지 않을까?

플란더스의 개

‘플랜더스의 개’(A Dog of Flanders)는 소년 넬로(Nello)와 개 파트라슈(Patrasche)에 관한 이야기를 그린 위더(Ouida)의 소설로 1872년에 처음 출판되었다. 1975년에 쿠로다 요시오 감독이 TV 애니메이션 ‘플랜더스의 개’로 각색했다. 동화 ‘플랜더스의 개’에 등장하는 기억할 만한 것들을 꼽아보면 화가의 꿈을 가진 고아 소년 넬로, 충직한 개 파트라슈, 할아버지, 부유한 곡물상인 아버지를 둔 소녀 알로하, 넬로가 그토록 보고 싶어 했던 루벤스의 그림 등을 말할 수 있는데, 여기에도 수많은 관계들이 나타난다. 즉, 넬로와 파트라슈로 나타나는 사람과 동물의 관계, 넬로와 할아버지로 나타나는 사람과 사람의 관계, 넬로와 ‘성모승천’이라는 그림으로 나타나는 사람과 사물의 관계 등이 나타난다.

<아스트로 보이>와 <피노키오>

Astro Boy는 1952년~1968년까지 일본에서 "우주소년 아톰"이라는 제목으로 방영되었던 만화영화 시리즈물을 원작으로 2009년에 미국에서 제작된 3D 애니메이션 영화입니다. 이번에 영화로 제작된 내용은 자신의 아들을 사고로 잃고 아들의 DNA 유전자를 이용하여 똑같은 모형의 로봇을 만들지만 아들이 사용하는 푸른색을 노리는 대통령과 대결을 펼친다는 내용입니다. 이 영화 속에서도 아버지와 죽은 아들의 DNA를 이용하여 만든 로봇, 악한 대통령 등 인간과 인간, 인간과 로봇 등의 관계들이 나타납니다. 이와 비슷한 관계를 그리고 있는 보다 고전적인 이야기로는 ‘피노키오’도 있습니다.

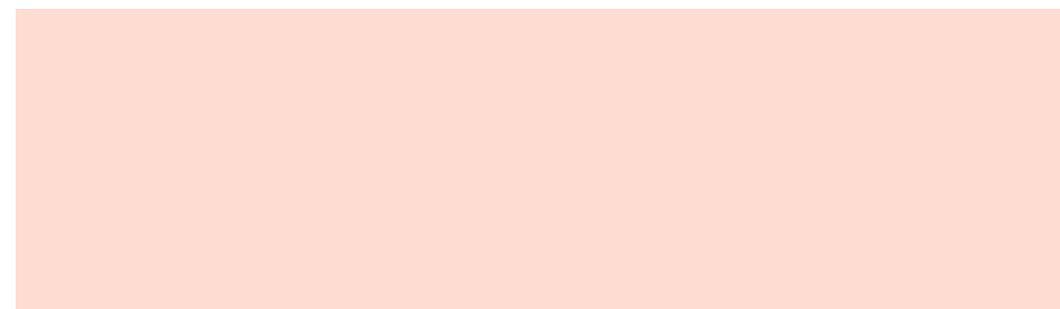
지구와 태양

사람이 아닌 사물끼리의 관계로 생각해 볼 수 있습니다. 지구를 포함한 여러 행성들과 태양은 태양계의 일부로서 서로 영향을 끼치는 존재들입니다. 사물들 간의 관계도 매우 다양한 방식으로 이루어져 있습니다.

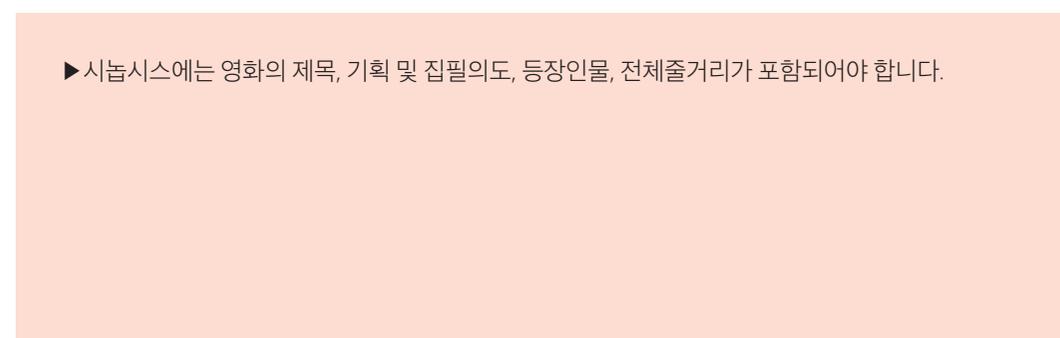
창작과제 훈련

이제 우리가 ‘관계’라는 주제로 열리는 『청소년 영화제』에 참여하는 단편영화 제작자라고 가정해 보자. ‘관계’라는 주제로 여러 사람들에게 재미와 감동을 주는 영화를 만들어 대상을 받아봅시다.

**활동 1** 관계를 주제로 한 단편영화 제작을 위하여 5명으로 팀을 구성하고, 여러분의 팀명을 만드시오.

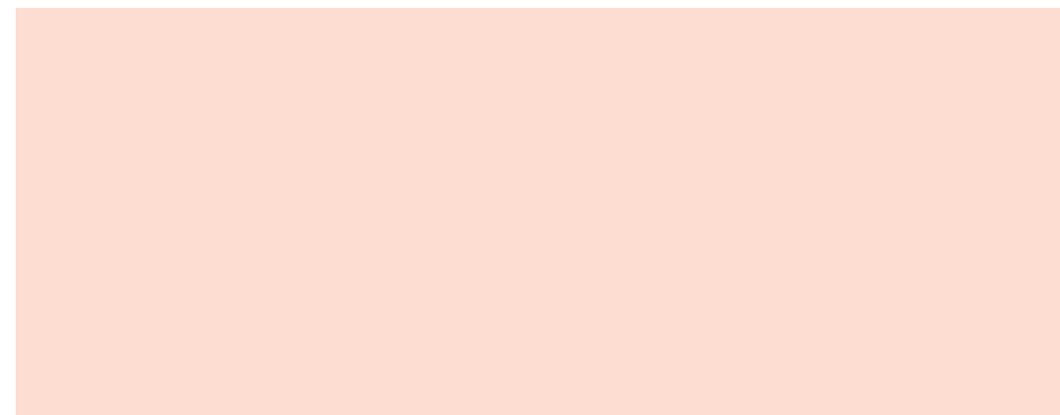


**활동 2** 영화의 내용을 간결하게 압축하여 작품의 전체 개요를 알 수 있는 시놉시스를 3페이지 이내로 작성하시오.



▶ 시놉시스에는 영화의 제목, 기획 및 집필의도, 등장인물, 전체줄거리가 포함되어야 합니다.

**활동 3** 단편영화 제작을 위한 시나리오를 10페이지 이내로 작성하시오.



창작과제 연습

창작과제란?

공연을 위해 미리 준비하는 표현과제, 공지된 과제를 해석 후 대본을 창작하여 공연

창작과제에 따른 시나리오의 준비와 연습 과정 개요

- |                                |                                    |
|--------------------------------|------------------------------------|
| ① 주제 정하기                       | ⑤ 분량은 A4용지 약 4장내외                  |
| ② 개요 짜기                        | ⑥ 대본은 공연연습 과정 중에서 계속적인 수정          |
| ③ 개요에 살 붙이기                    | ⑦ 팀원 전체가 참여하고 재미있고 즐거운 공연이 될 수 있도록 |
| ④ 포함할 부분 넣기 : 과제 요구사항, 무대변환 시간 | 수정·보완해야 한다.                        |

창작과제미션이란?

- 공연으로 표현하고자 하는 주제를 정하고 내용의 간단한 개요를 짠 후 살을 붙여 나가는 것이 보다 손쉽게 극본을 구성할 수 있는 방법이다.
- 창작과제 시나리오는 팀이 공연에서 보여주하고자 하는 내용을 상징적으로 포함하고 있어야 함으로 무엇보다 기획단계가 중요하다.
- 해결계획서의 내용전개과정(줄거리)에 들어갈 장면을 설정하고, 각 장면에 등장할 인물을 선정하여 시나리오의 큰 줄기를 작성한 다음 시나리오를 완성해야 한다.
- 한 사람에 의한 시나리오가 아닌 팀원 전체가 만드는 시나리오가 되기 위해서는 초기부터 시간이 걸리더라도 팀원 전체가 협의하여 작성하는 것이 좋으며, 연습 중이라도 과제의 요구사항에 미진한 부분이 있다면 여러 번에 걸쳐 수정·보완 과정을 거치는 것이 좋다.
- 표현과제 시나리오는 제시된 과제의 공연 의도와도 잘 부합되어야 하고, 무엇보다 팀원 전체가 참여하면서 재미있고 즐거운 공연이 되도록 하는 것이 중요하다.

창작과제를 위해 준비할 목록	대본 작성, 수정하기
① 대본, ② 무대 배경 ③ 의상 ④ 음향, 효과 등 ⑤ 팀 간판	-대본 작성 지도 -주제에 대한 충분한 이해 -줄거리 작성 (도입,전개,절정,결말) -배경 변화에 따른 스토리 전개 -내용 : 핵심적인 메시지 (주제), 유머 등 -세부 요구 사항과의 연결성

창작과제 연습하기

- 배역선정은 학생들과 긴밀한 협의 후 조정하는 것이 역할과 관련한 갈등을 최소화 할 수 있으며, 배역의 경중을 따지기보다 팀원 전체가 유기적으로 공연에 함께 참여하는 것이 무엇보다 중요함을 다시 한 번 강조해야 한다.
- 공연 중 대사나 행동은 마치 연극배우처럼 목소리나 연기 면에서 자신감 있고 실감나게 표현될 수 있도록 사소한 시선처리에도 신경 쓰도록 지도하고, 공연연습 초반부는 팀원들이 공연을 하면서 움직이는 동선에 대한 약속이 되도록 하여 자연스럽게 공연이 진행되도록 한다.
- 표현과제 공연은 주어진 시간 안에 이루어져야 하기 때문에 시간에 맞추어 대사 분량을 조절해 주며, 주어진 시간보다 1분 정도 일찍(약 7분 정도) 끝내도록 연습을 한다.

9-10차시

Contest : 경연대회

# 즉석제작 및 창작과제 경연대회





# 즉석제작 및 창작과제 경연대회



소요시간  
70분



대상  
중3~고1

### 학습목표

- 1 즉석제작과제 경연을 통해 기업가정신을 실현할 수 있다.
- 2 창작과제 경연을 통해 기업가정신을 실현할 수 있다.

### 기대효과

- 1 즉석제작과제 및 창작과제 경연을 통해 기업가정신 역량 및 산출물을 표현할 수 있다.

### 준비물

- ☑ 플래카드
- ☑ 등장BGM
- ☑ 신문지(30장)
- ☑ 젓가락(2개)
- ☑ 가위(1개)
- ☑ 스카치테이프(1개)

단계	교수-학습활동	소요시간													
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석제작과제 경연과 창작과제 경연 전 분위기 형성용 음악을 틀어놓는다.</li> <li>2 경연의 목적과 도달 목표를 설명한다.</li> </ol>	3분													
전개 1	<p><b>[1부]</b> 즉석제작과제 경연</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석제작과제 경연 선포식을 하고 즉석제작과제를 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[과제] 성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!</b></li> <li>● 즉석제작과제 키트를 나눠주고 규칙을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>2 즉석제작과제 경연을 한다.(15분) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모듬별로 성화봉을 가지고 나와 골프공을 넣는다.</li> <li>● 무너지지 않고 가장 많은 골프공을 담은 성화봉을 만든 모듬이 우승을 한다.</li> </ul> </li> <li>3 즉석제작과제 채점을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교감 및 동료교사를 전문가 심사위원(5명)으로 모셔 참관수업으로 진행한다.</li> </ul> </li> </ol>	25분													
전개 2	<p><b>[2부]</b> 창작과제 경연</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 창작과제 선포식을 하고 창작과제를 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[과제] '관계'(關係)를 주제로 한 영화의 제작자가 되어 보자!</b></li> </ul> </li> <li>2 창작과제 경연을 한다.(25분) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 6차시에서 준비한 창작과제를 경연한다.</li> <li>● 박수 유도, 흥이 나고 자신감이 넘치는 공연을 할 수 있도록 지도한다.</li> </ul> </li> <li>3 창작과제 경연 폐막식을 선포하고 쉬는 시간을 안내한다.</li> </ol>	40분													
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 다음차시에서 진행될 시상식 및 맥가이버 부트캠프 되돌아보기를 안내한다.</li> </ol>	2분													
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 경연장 내에서 질서 및 안전교육을 실시한다.</li> <li>● 기업가정신을 실현하는 축제 분위기를 만든다.(지나친 경쟁 지양)</li> </ul>														
평가계획	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>평가 요소</th> <th>평가 기준</th> <th>점수</th> <th>총점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">창의적 과제 해결력</td> <td>넣은 개수</td> <td>얼마나 많이 넣었는가?</td> <td>1등 60점 2등부터 5점씩 감점</td> <td rowspan="2">총 100점</td> </tr> <tr> <td>모양의 형태</td> <td>성화봉의 형태에 얼마나 가까운가?</td> <td>1등 40점 2등부터 5점씩 감점</td> </tr> </tbody> </table>		평가 요소	평가 기준	점수	총점	창의적 과제 해결력	넣은 개수	얼마나 많이 넣었는가?	1등 60점 2등부터 5점씩 감점	총 100점	모양의 형태	성화봉의 형태에 얼마나 가까운가?	1등 40점 2등부터 5점씩 감점	
	평가 요소	평가 기준	점수	총점											
창의적 과제 해결력	넣은 개수	얼마나 많이 넣었는가?	1등 60점 2등부터 5점씩 감점	총 100점											
	모양의 형태	성화봉의 형태에 얼마나 가까운가?	1등 40점 2등부터 5점씩 감점												

1부

**[과제]** 성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!

**활동 1** 즉석제작과제를 수행하면서 어려웠던 것을 모둠원들과 얘기해보자.

**활동 2** 즉석제작과제를 하면서 배운점과 실천할 것을 정리해보자.

▶ 배운점:

▶ 실천할 점:

2부

**[과제]** '관계'(關係)를 주제로 한 영화의 제작자가 되어 보자!

**활동 1** 창작과제를 수행하면서 어려웠던 것을 모둠원들과 얘기해보자.

**활동 2** 창작제작과제를 하면서 배운점과 실천할 것을 정리해보자.

▶ 배운점:

▶ 실천할 점:

즉석제작과제와 창작과제 경연 안내

1 [즉석제작과제] '성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!' 경연 안내

1. 준비물

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	신문지	20장	3	가위	1개
2	나무젓가락(2개 1set)	2개	4	유리테이프	1개

2. 즉석제작과제 규칙(요구사항)

- ① 15분 안에 주어진 재료로 성화봉을 만든다.
- ② 그 이후 골프공을 활용하여 어느 정도 들어가는지 개수를 확인해보면 된다.
- ③ 재료를 전부 다 이용하지 않아도 되고, 모양의 변화는 어느 정도 허용하지만 성화봉과 비슷해야 한다.
- ④ 바닥에 성화봉을 붙이고 어느 만큼 담을 수 있는지 확인한다.
- ⑤ 넣은 후 30초 이전에 쓰러질 경우는 실격으로 처리한다.

3. 즉석제작과제 경연 진행 방법

- ① 5팀이 동시에 시작한다.
- ② 즉석제작과제 키트를 열고 재료를 세팅한다.
- ③ 조별로 문제현의를 한다.(주의 : 손으로 만질 수 없음, 만지면 감점)
- ④ 즉석제작과제 수행을 한다.
- ⑤ 상황에 따라 추가시간을 부여한다.
- ⑥ 즉석제작과제 경연 작품을 수거한다.

4. '성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!' 참고 영상

<p><b>[즉석제작과제 참고 영상 : 3-1, 3-2]</b></p>	
<p>* 출처 : <a href="https://blog.naver.com/haw086/221991743060">https://blog.naver.com/haw086/221991743060</a></p>	

2 창작과제 경연 안내

3. 즉석제작과제 경연 진행 방법

- ① 한 팀당 창작과제 공연 시간은 총 5분 이내로 한다.
- ② 음악 및 무대 배경을 필수로 준비한다.
- ③ 무대 배경 세팅 시간을 필수로 확보한다.
- ④ 정리 및 이동 시간을 확보한다.

11차시

Contest : 경연대회

# 경연 시상식 및 맥(脈)가이버 부트캠프 돌아보기



11차시

# 경연 시상식 및 맥(脈)가이버 부트캠프 돌아보기



소요시간  
45~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 시상식을 통해 기업가정신 경연에 참여한 자긍심을 가질 수 있다.
- 2 맥가이버 부트캠프 피드백 및 성찰을 통해 기업가정신을 향상시킬 수 있다.

## 기대효과

- 1 모든 팀과 개인들이 하나가 되어 감동적인 맥가이버 부트캠프 활동을 마무리한다.
- 2 부트캠프 활동을 통해 얻은 성장과 배움을 함께 공유한다.

## 준비물

- ☑ 우승팀을 위한 우승로고 폼보드
- ☑ 시상트로피

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 시상식의 시작을 알리기 위한 음악(BGM)을 재생한다.</li> <li>2 이 프로그램을 통해 성장한 학생들의 모습을 설명하고 포기하지 않고 달려온 모습을 칭찬한다.</li> </ol>	5분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 특별 공연 : 우정출연, 학급친구의 랩 및 노래 공연 (10분)</li> <li>2 프로그램을 하면서 우리들의 활약상 : 스케치영상, 중간에 학생들의 인터뷰 영상과 함께 시청한다. (10분)</li> <li>3 즉석제작과제 및 창작과제 시상식 (15분) 즉석제작과제 우승팀, 창작과제 우승팀 발표 (사진촬영) (우승팀 폼보드준비) 창작과제 인기상 1팀, 창작과제 챌린저팀 1팀, 창작과제 어벤저스팀 1팀</li> <li>4 각 1위 팀의 성장 소감 및 성찰을 발표한다.</li> <li>5 지금까지 진행된(8차시) 맥가이버 기업가정신을 되돌아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주와 부트스트래핑의 역량과 함께 중요한 기업가정신은?</li> <li>● PPT와 함께 수업 마무리 프리젠테이션</li> <li>● PPT에 담길 내용 : Impossible is nothing의 광고 사진 : 메시, 마이클조던, 벤키, 스테판 커리의 스토리를 영상을 통해 감동을 전달한다.</li> </ul> </li> <li>6 이 캠프를 통해서 우리가 얻은 교훈과 성장시켜야 할 것들을 피칭한다.</li> <li>7 우리가 맥가이버 : 함께 단체사진 찍으며 맥가이버 부트캠프 마무리한다.</li> </ol>	40분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 맥가이버 부트캠프에 대한 소감을 공유한다.</li> </ol>	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 질서정연한 가운데 시상식과 수업이 진행될 수 있도록 한다.</li> <li>● 시상식을 진행하면서 적절하고 멋진 음악으로 시상식의 분위기를 멋스럽게 만든다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미를 나만의 언어로 표현할 수 있다.</li> </ul>	

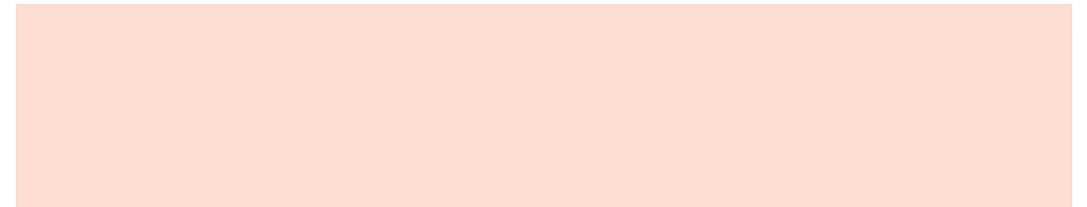


## 경연 시상식 및 맥가이버 부트캠프 되돌아보기

학번

이름

**활동 1** 맥가이버 부트캠프를 통하여 성장을 한 자신의 모습을 모둠원들과 서로 이야기해보자.



**활동 2** 각 모둠의 성장 스토리를 정리해서 발표해보자.

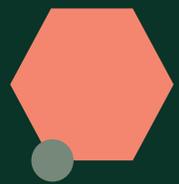
부트캠프에 참여할 때의 마음	
모둠원들과 협업하면서 힘들었던 점	
어려움을 극복한 포인트	
과제를 수행하면서 배운 3가지	
배운 내용 중에서 꼭 실천하고 싶은 것	

**활동 3** 가장 공감가는 모둠(개인)의 성장 스토리에 투표하자.

가장 공감가는 모둠(개인)	모둠원들과 협업하면서 힘들었던 점



## 재체기



오즈의 꿈

### Members

---

구혜미	현대고등학교
김나경	호곡중학교
김운영	발곡고등학교
박종화	대성고등학교
최요한	해성국제컨벤션고등학교

## ‘기업가정신’이나 ‘역량’이라는 단어를 몰라도 좋습니다. 재미있게 체험하며 내 삶이 바뀌는 교육, 그것이면 충분합니다.

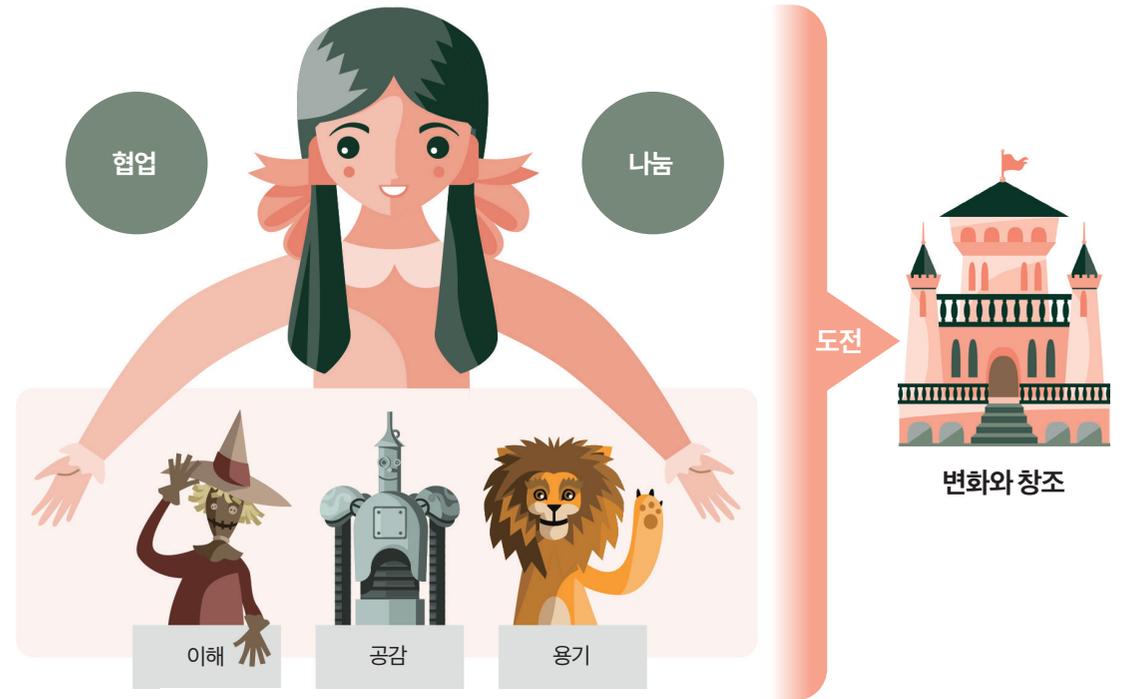
“이봐, 해봤어?” 아산 정주영 회장의 유명한 말입니다. 우리는 이 말이 기업가정신의 핵심을 표현한 가장 짧은 표현이라고 생각합니다. 머리에만 머물지 않고 실제로 해 보는 것, 세상의 모든 변화는 그런 실천에서 시작되었기 때문입니다.

요즘 청소년들은 실행력과 도전정신이 부족하다는 얘기를 많이 듣습니다. 앉아서 스마트폰과 컴퓨터로 게임만 하다 보니 그렇다는 말들도 합니다. 하지만 희귀한 아이템과 필요한 자료를 위해서는 장소를 불문하고 찾아다니는 노력도 합니다. 결국, 그들을 ‘행동’으로 이끄는 것은 ‘재미’입니다. 부모님과 선생님이 하라는 공부는 재미가 없으니 하기 싫고, 친구들과 하는 게임은 재미있으니 힘든 일이 생겨도 기꺼이 달려듭니다.

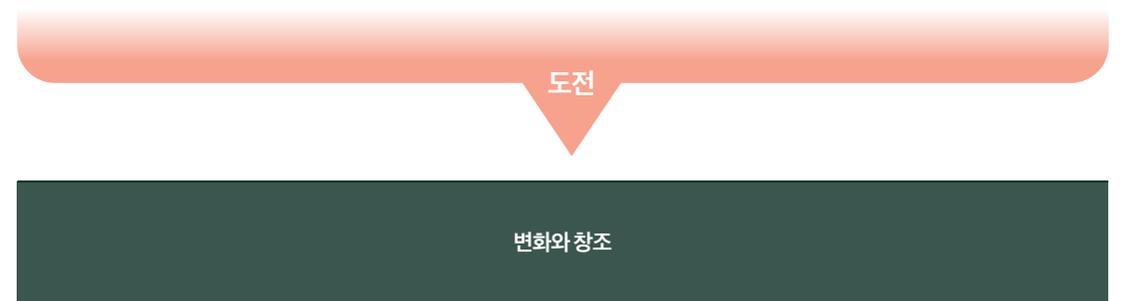
재.체.기.는 ‘재미있게 체험하는 기업가정신 교육’의 준말입니다. 아울러 중학교와 일반고, 특성화고 교사로 구성된 우리 팀의 이름입니다. 다섯 명 중 세 명이 진로 교사이기에 학생들의 진로 목표 설정이 매우 중요하다는 데에 공감하면서 수능과 입시에 매몰된 현실에 대한 대안을 기업가정신 교육에서 찾은 지 난 일곱 달 동안 머리를 맞대고 이 교육과정을 만들었습니다.

자아정체성의 혼란을 겪는 청소년기에 자신에 대한 올바른 이해가 이 교육과정의 시작입니다. 자신의 성향과 역량을 파악하고, 내 주변의 가족과 친구, 좀 더 폭을 넓혀 우리 사회의 흐름을 이해하는 데에 도움을 주고자 노력했습니다. 또한, 내가 겪는 불편함에서 시작하여 사회적 약자와 공공의 문제점에 공감하는 경험을 계획했습니다. 공감이야말로 손, 발을 움직이게 하는 강력한 동인이기 때문입니다.

자, 이제 용기를 내어 실천할 단계입니다. 머리로 이해하고 가슴으로 공감한 문제를 손과 발로 해결해야 할 때입니다. 이해와 공감 단계에서는 교사가 설계한 학습을 경험합니다. 그러나 이후 실천 단계에서는 학생이 직접 자신의 학습경험을 조직하고 시도하게 됩니다. 학생들이 작은 성공과 실패의 경험을 반복하면서 점차 발전해나가는 데에 중점을 두었습니다. 학생의 흥미를 유발하고자 기업가정신에 필요한 요소들을 머리와 가슴, 손발로 표현하며 ‘오즈의 마법사’ 캐릭터를 차용하였으며, 아산나눔재단 공모전이라는 실제적 상황을 제시함으로써 성취동기를 높이고자 하였습니다.



몸 전체(동행)		
머리(이해)	가슴(공감)	손발(용기)
자기 및 타인 이해	사회적 가치 지향	자원 연계
사회적 맥락 이해	타인 공감	위험 감수
핵심 파악	다양성 포용	문제해결력



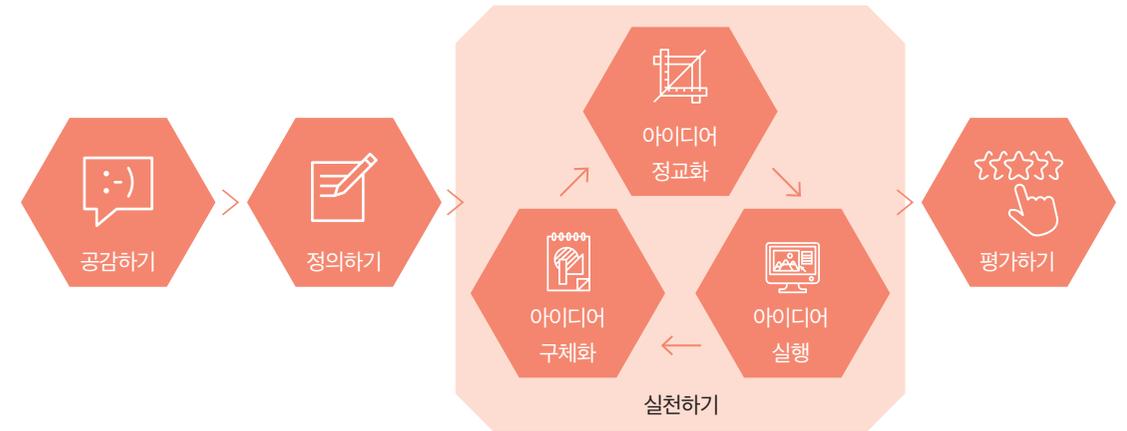
오즈의 마법사는 각 등장인물이 자신이 원하는 것(꿈)을 이루기 위해 떠나는 모험 이야기입니다. 허수아비는 똑똑한 머리를 가지길 원했고, 양철 나무꾼은 따뜻한 가슴을 얻길 원했으며, 사자는 용기 있게 행동할 수 있기를 원했습니다. 이들은 도로시와 함께 무슨 소원이든 이뤄준다는 오즈의 마법사를 찾아 떠나게 됩니다. 그러나 이야기 속에서 그들은 자신이 원하고 있던 것이 이미 자신의 안에 있는 것을 깨닫게 됩니다.

기업가정신도 마찬가지입니다. 기업가정신을 갖추기 위해 우리는 그것을 이해하고, 그 가치에 공감하며, 이를 실천하려는 용기를 내야 합니다. 그러나 이 모든 것은 우리에게 없기에 얻어야 하는 것이 아니라, 이미 우리 속에 있는 것이기에, 우리는 우리 안의 기업가정신을 깨워야 합니다. 그리고 그 모든 과정은 함께 노력할 때 비로소 가능할 것입니다. 이 교육과정은 오즈의 마법사의 각 캐릭터가 원하는 능력을 하나씩 일깨우며 마침내 오즈의 마법사를 통해 꿈(나와 세상의 변화)을 이루는 모험의 과정으로 제작되었습니다.

### ●●●●●○ **<오즈의 꿈> 핵심 역량 정의**

구분	역량	의미
머리 ▼ 이해	자기 및 타인 이해	행동, 사고, 느낌의 변화에도 불구하고 내(타인)가 누구인지 일관되게 인식하는 능력
	사회적 맥락 이해	사회적 관계나 시대적 트렌드를 민감하게 읽을 수 있는 능력
	핵심 파악	상황과 문제해결 방법, 옳고 그름을 판단할 수 있는 능력
가슴 ▼ 공감	사회적 가치 지향	공생과 공존을 위해 개인의 이익보다 공공의 선을 지향하는 마음
	타인 공감	타인의 입장에서 생각하고 이해할 수 있는 마음
	다양성 포용	사회에 존재하는 다양성에 대해 차이를 받아들일 수 있는 마음
손발 ▼ 용기	자원 연계	새로운 기회를 포착하고 각각의 기회를 연결하여 새로운 기회를 만드는 역량
	위험 감수	주어진 환경의 제약에도 불구하고 적극적으로 나아가서 일을 이루고자 하는 자세를 지닌 역량
	문제해결력	창의적으로 문제를 해결하는 역량
몸 전체 ▼ 동행	협력과 나눔	다른 사람과 의사소통하여 서로 마음과 힘을 하나로 합하려는 마음
도전정신		적극적으로 나아가서 변화를 도모하는 의지적 태도 및 행동 양식

### ●●●●●○ **<오즈의 꿈> 커리큘럼 개발 모형**



“문제해결형 디자인씽킹  
(from Stanford D-School Design Thinking)”

### ●●●●●○ **<오즈의 꿈> 커리큘럼 수행과제 및 평가준거**

구분	평가기준			
준비	1차시	페르소나의 개념과 중요성을 인식하고 이를 활용하여 사회적 문제를 발견하여, 사회적 문제를 해결하는 기업의 사례를 통해 기업가정신의 개념을 유추할 수 있다.	숙달	미숙
	2차시	오즈 카드 게이미피케이션 활동을 통해 다양한 역량의 개념 및 중요성을 인식하여, 역량 검사를 통해 서로에 대한 이해를 강화하고 이를 바탕으로 모둠에서 상호보완적 역할 분담을 할 수 있다.	숙달	미숙
계획	3차시	기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place)의 의미를 이해하고 수행을 위해 비판적 시각으로 사회문제를 발견하고, 이를 기반으로 실천 주제를 구체화하는 과정을 수행할 수 있다.	숙달	미숙
	4차시	프로젝트 실천 주제에 내포된 사회문제를 재분석하고, 검증한 문제의 근본 원인을 파악하여 문제해결을 위한 다양한 방법을 모색할 수 있다.	숙달	미숙
실천	5~6차시	프로젝트 실천 주제에 가장 효과적인 방법을 구상하며 이를 실천하는데 필요한 인적 자원을 효과적으로 활용할 수 있으며, 과제를 세분화하여 동료들과 과제를 적절하게 분담할 수 있다.	숙달	미숙
	7~9차시	팀원 간 경청, 토의, 공유라는 원칙을 지키고 협업을 통해 과제를 수행하고 계획된 프로젝트를 꼼꼼히 점검하고 기한 내에 완수하며, 피드백(자기 및 동료)을 통하여 지속적으로 프로젝트 개선 노력을 할 수 있다.	숙달	미숙
평가	10차시	프로젝트 실천 주제에 내포된 사회문제를 분석하는 과정을 동료들과 원활하게 공유하였으며 좀 더 개선할 방향에 대해 적극적으로 논의하며, 동료들의 발표를 들으면 의미 있는 사회적 가치를 파악하고 기업가정신을 발휘하여 도전을 통해 실천할 수 있는 역량을 함양할 수 있다.	숙달	미숙



## <오즈의 꿈> 커리큘럼 구성

### 1차시

#### [1차시] 허수아비의 꿈: 세상을 이해하기

허수아비는 똑똑한 머리를 통해 세상을 이해하기를 원했습니다. 이처럼 기업가정신에 대한 이해를 위한 시간입니다. 먼저 사례 동영상을 통해 세상이 수많은 문제를 가지고 있으며, 이를 해결하기 위한 많은 이들의 노력이 있었음을 이해합니다. 이후 페르소나 카드 활동을 통해 문제를 해결해 온 실제 기업들에 대해 탐색하고, 해당 기업들의 모습 속에서 기업가정신의 요소를 파악하여 '내가 생각하는 기업가정신'에 대해 발표하는 시간을 갖습니다.



### 2차시

#### [2차시] 도로시의 꿈: 우리를 이해하기

도로시는 따뜻한 마음을 갖고 허수아비를 비롯한 동료들과 함께하기를 원했습니다. 이처럼 기업가정신에 대한 이해를 바탕으로 이에 동참할 수 있는 우리를 이해하기 위한 시간입니다. 먼저 나와 타인을 이해하는 연습을 위해 오즈의 마법사에 등장하는 인물의 특성과 꿈을 통해 그들을 이해합니다. 이후 자신이 관심 있는 분야를 탐색하며 자신에 대해 이해하고, 이를 바탕으로 모둠을 조직합니다. 그리고 기업가정신 역량 평가지를 작성하여 공유하며 서로에 대해 이해합니다. 이후 서로의 역량을 상호 보완할 수 있는 팀 역할을 부여합니다.



### 3차시

#### [3차시] 양철 나무꾼의 꿈: 세상에 대해 공감하기

양철 나무꾼은 따뜻한 가슴으로 타인과 세상을 이해하기를 원했습니다. 이처럼 기업가정신을 통해 세상에 공감하기 위한 시간입니다. 주제는 'Make the World a Better Place'. 즉 세상을 더 나은 곳으로 만들기 위한 것입니다. 자신이 변화시키고 싶은 세상의 분야를 탐색하고, 관심 분야가 선정되었다면 모둠별로 해당 분야의 사회문제를 찾기 위한 마인드맵을 작성하는 것을 통해 세상의 문제에 대해 공감합니다. 이를 바탕으로 해결하고 싶은 사회문제에 대한 구체적인 주제를 선정합니다.



### 4차시

#### [4차시] 사자의 꿈: 세상을 향해 움직일 용기 내기

사자는 용기로 세상에 나아갈 두려움을 극복하기를 원했습니다. 이처럼 기업가정신을 통해 세상을 변화시킬 용기를 내기 위한 시간입니다. 이전 차시를 통해 정의한 문제를 해결하기 위한 아이디어를 확산적으로 제시합니다. 이후 아이디어를 유목화하고, 재검증하기 위한 질문들을 던집니다. 이를 토대로 예상되는 결과를 실물·도면·포스터 등 다양한 자료의 제작을 통해 표현합니다.



### 5~9차시

#### [5~9차시] 모두의 꿈: 세상을 변화시킬 소원 실현하기

도로시와 일행들은 이제 오즈를 좋은 세상으로 만들려고 합니다. 이처럼 기업가정신을 통해 세상을 변화시킬 아이디어를 직접 제작하고 실천해 보는 시간입니다. 5차시와 6차시에서 아이디어를 실행하기 위한 방법을 찾아 구체화하고 구조화합니다. 또한 구체화한 아이디어를 사용자와 전문가의 피드백을 받아 정교화하여 계획서를 작성합니다. 7차시부터 9차시까지 프로젝트를 실행하고, 전 과정을 통한 최종보고서를 작성합니다.



### 10차시

#### [10차시] 또 다른 모두의 꿈: 모든 이들이 세상을 변화시키도록 동기화하기

도로시 일행의 긍정적인 영향은 오즈랜드의 또 다른 사람들을 움직입니다. 이처럼 세상을 변화시킨 사례를 공유하며 서로에게 기업가정신의 긍정적 영향을 전파하기 위한 시간입니다. 전체 과정을 통해 실천하여 체험한 결과를 공유하고 각 모둠의 활동을 보며 느낀 점을 정리합니다. 마무리 활동으로 전 과정을 통해 배우고 느낀 점을 서로 이야기하게 하여 변화를 통해 꽃피운 긍정적인 마음을 공유합니다.

## <오즈의 꿈> 커리큘럼 차시별 구성

	문제 해결형 디자인 씽킹 단계	차시	주요 내용	수업 방식
준비 단계	공감 하기	1	<b>&lt;허수아비의 꿈: 세상을 이해하기&gt;</b> 학습목표: 기업가정신의 개념을 이해한다. 1 사례 동영상 제시: 문제발견 해결과정 기업화 과정에 대한 이해 2 페르소나 카드 활동을 통해 관심 분야의 기업 탐색 3 내가 생각하는 '기업가정신에 대한 정의' 발표	게이미피케이션 토의 발표
		2	<b>&lt;도시의 꿈: 우리를 이해하기&gt;</b> 학습목표: 기업가정신 역량을 적용한 자기 이해를 바탕으로 협력적 모둠을 구성한다. 1 오즈의 마법사 등장인물 공감(게이미피케이션) 활동 2 모둠 구성 후, 기업가정신 역량 평가하여 결과 공유 3 서로의 장단점 분석 → 서로의 부족한 부분을 상호 보완 4 아이스브레이킹, 서로의 장점을 활용한 역할 분담	게이미피케이션 팀 활동
계획 단계	정의 하기	3	<b>&lt;양철 나무꾼의 꿈: 세상에 대해 공감하기&gt;</b> 학습목표: 기업가정신 프로젝트 모둠별 실천 주제를 선정한다. 1 Make the World a Better Place를 위한 사회적 문제발견 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 다양한 사회문제 카드 제공</li> <li>● 모둠별로 사회문제 선정 후 마인드맵 작성</li> </ul> Make the World a Better Place 실천 주제 선정	팀 활동
		4	<b>&lt;사자의 꿈: 세상을 향해 움직일 용기 내기&gt;</b> 학습목표: 선정된 실천 주제에 대한 재검토 1 벽 부착판과 포스트잇을 활용하여 아이디어 유목화하기 2 문제가 해결된 이후의 예상 결과 상상하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 아이디어 제안서 및 실물, 도면, 포스터 등 작성하기</li> </ul>	팀 활동



	문제 해결형 디자인 씽킹 단계	차시	주요 내용	수업 방식
실천 단계	아이디어 구상	5	<b>&lt;모두의 꿈: 세상을 변화시킬 소원 실현하기 1&gt;</b> 학습목표: 문제해결을 위한 실천 아이디어를 구체화하고 정교화한다. 1 아이디어를 정리하고 구조화한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 아이디어 목적, 적용 대상, 실천 방법, 사용 매체, 활동 범위, 실천 기간 및 장소, 비용 등을 구체화</li> </ul> 2 아이디어의 현실성을 검토하여 정교화한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 예상되는(또는 가상의) 사용자와 소통한다: 이메일, 영상통화, 소셜 미디어 등의 매체 활용</li> <li>● 필요한 기술에 대한 전문가의 조언을 구한다.</li> </ul> 3 프로젝트 실행을 위한 계획서를 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 정책 제안서, 창업 계획서, 창직 계획서, 앱 개발, 이모티콘 개발, 도전 챌린지, 기부 챌린지, 펀딩 계획 등 작성하기</li> </ul>	팀 활동
		6	(내용은 5차시와 동일)	팀 활동 (수업 내외)
	아이디어 실행	7	(내용은 5차시와 동일)	실천 활동 (학교 내외)
		8	<b>&lt;모두의 꿈: 세상을 변화시킬 소원 실현하기 3&gt;</b> 학습목표: 프로젝트를 실행하고 결과보고서 작성하기 1 모둠별로 자발적 실천을 진행한다. 2 실천 과정 및 실천 결과를 최종보고서로 작성하기	
9	(내용은 8차시와 동일)	(내용은 8차시와 동일)		
평가 단계	아이디어 평가	10	<b>&lt;또 다른 모두의 꿈: 모든 이들이 세상을 변화시키게 하기&gt;</b> 학습목표: 결과물을 다양한 방식으로 공유하여 사회적 가치를 실현한다. 1 학기 말 다양한 실천 체험 결과를 공유한다. 2 Wrap Up - 활동하면서 배우고 느낀 점을 나눈다.	발표

1차시

# 허수아비의 꿈 : 세상을 이해하기



1차시

# 허수아비의 꿈 : 세상을 이해하기



소요시간  
50분



대상  
중·고등학생

## 학습목표

- 1 페르소나의 개념을 이해하고 페르소나 카드를 활용하여 공감의 중요성을 인식한다.
- 2 페르소나 공감 활동을 통해 다양한 기업을 탐색하고 기업 생태계를 이해한다.
- 3 우리만의 기업가정신의 개념을 정립한다.

## 기대효과

- 1 게이미피케이션(페르소나 카드) 활동을 통해 문제를 발견하고 해결하는 과정에서 공감의 중요성을 인식한다.
- 2 사회적 가치를 실현한 다양한 기업을 탐색하고 이를 통해 기업가정신의 개념을 유추하여 정리한다.

## 준비물

### 교사

- ☑ 페르소나 카드(모둠별 1set)
- ☑ 수업 설명 영상(QR코드 활용)

### 학생

- ☑ 태블릿 또는 핸드폰
- ☑ 활동지
- ☑ 필기도구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>1 페르소나 적용 동영상(문제발견▶해결과정▶창직) 시청</p>  <p>문제발견 &gt; 해결과정 &gt; 창직(기업화)</p>	10분
전개	<p>1 페르소나의 의미 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>시각장애인 키오스크 관련 동영상과 연관 지어 설명</li> <li>[문제발견-해결과정-창업, 창직]의 관련성 이해</li> <li>페르소나의 중요성과 사회적 가치 실현의 중요성 학습</li> </ul> <p>2 게이미피케이션을 활용한 페르소나 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4인 1조 모둠 구성</li> <li>페르소나 카드 활용 및 게임 방법 설명</li> <li>카드 분류 <ul style="list-style-type: none"> <li>A혁신카드(초록)11장 + A페르소나(하늘)카드 11장</li> <li>B혁신카드(빨강)11장 + B페르소나(파랑)카드 11장</li> </ul> </li> <li>게임 예시를 통해 게임 방법 설명</li> <li>22장의 페르소나에 적합한 혁신 카드 맞추기 (시간 10분)</li> <li>결과 확인</li> <li>페르소나 카드의 혁신카드 중 우리가 가장 관심 있는 기업을 골라 탐색</li> <li>우리가 탐색한 기업 선택 이유 및 탐색 내용 정리</li> </ul> <p>3 정리 활동 - 구글 또는 교육 활동지에 과제 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>영상 시청 후 페르소나 카드 matched 개수 확인</li> <li>페르소나 카드 중 가장 인상적인 기업과 이유</li> <li>페르소나가 중요한 이유</li> <li>우리가 생각하는 기업가정신이란 무엇인지 정의</li> </ul>	35분
정리	<p>1 정리 - 모둠별로 작성한 구글 시트(교육 활동지) 발표</p> <p>2 차시 예고 - 오즈의 마법사 게이미피케이션, 기업가정신 역량 평가</p>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>주요 관련 역량을 인지하도록 돕는다. 머리(공감)-자기 및 타인 이해, 사회적 맥락 이해, 핵심 파악 가슴(공감)-사회적 가치 지향, 타인 공감, 다양성 포용</li> <li>게이미피케이션 활동 시 경쟁 보다는 이해를 바탕으로 이루어질 수 있도록 조력한다.</li> <li>수업 설명 영상 제작 시 페르소나의 의미 정리, 페르소나 카드의 구체적 예시, 페르소나 카드에 등장하는 기업정보 사이트 등 학생의 학습을 돕는 내용을 포함하여 구성한다.</li> <li>토의 발표 시 모든 모둠의 생각을 공유할 수 있도록 구글 스프레드시트 및 모둠별 교육 활동지를 활용한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생의 활동 과정에 대한 관찰과 결과물(교육 활동지)에 한 발표 내용을 평가한다.</li> </ul>	
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>페르소나의 개념과 중요성을 인식하고 이를 활용하여 사회적 문제를 발견할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> <li>사회적 문제를 해결하는 기업의 사례를 통해 기업가정신의 개념을 유추할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> </ul>	

1차시

## 허수아비의 꿈

### : 세상을 이해하기

학번

---

이름

수업 로드맵	준비		활동지 페르소나 카드 테이블릿(핸드폰)	
	활동	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별 4인 1조 구성하기</li> <li>모둠별 페르소나 카드 세트 준비하기</li> </ul> <p>1 페르소나의 개념 및 필요성 강의 듣기</p> <p>2 페르소나 게이미피케이션 체험하기</p> <p>카드를 분류한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A혁신카드(초록)11장 + A페르소나(하늘)카드 11장</li> <li>B혁신카드(빨강)11장 + B페르소나(파랑)카드 11장</li> </ul> <p>22장의 페르소나에 적합한 혁신카드를 맞춘다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>활동 시간 : 10분</li> <li>결과를 확인한다.</li> </ul> <p>3 페르소나 게임 속 기업 탐색하여 토의하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>기업 관련 영상 링크 참고</li> </ul>
		2		<p>1 우리 모둠이 생각하는 '기업가정신'의 개념 토의하기</p>
마무리		<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별 발표 및 공유</li> </ul>		

**준비** 우리 모듬원을 소개합니다.

▶ 학번-이름

**활동1** 페르소나 게이미피케이션 활동을 통해 토의한 내용을 정리합니다.

동영상 시청 후 문제인식-해결과정-창업의 과정을 이해했나요?	어떤 문제였나요? 어떻게 해결했나요? 어떤 기업이 만들어졌나요?
맞춘 개수	22개 중 ( )개
가장 인상 깊은 기업은?	 기업 탐색 참고자료
선택한 기업이 발견한 문제는 무엇인가요?	
선택한 기업은 어떤 방법으로 문제를 해결했나요?	
선택한 기업이 실현한 가치는 무엇인가요?	
페르소나가 왜 중요한가요?	

**활동2** 페르소나 게이미피케이션 활동을 통해 토의한 내용을 정리합니다.

Blank area for activity 2 content.

사회적 가치

	가치명	가치 설명		가치명	가치 설명
1	가족	가족의 안락함과 행복에 도움이 되는 것을 최우선으로 선택하는 것	28	완벽성	자신이 하는 일에 대해서 빈틈없이 해내면서 만족감을 얻는 것
2	경쟁	남보다 앞서기 위해 능력으로 서로 겨루는 것	29	우정	긴밀한 유대감을 쌓거나 깊이 있는 인간관계를 맺는 것
3	극한 체험	고도로 자극이 많거나 새롭고 낯선 정도가 심한 상황 일에도 그것에 도전하는 것	30	유머와 재치	눈치 빠르고 슬기롭게 행동하며 즐거운 상황을 만드는 것
4	높은 지위	일을 통해 책임감이 높은 사회적 신분을 갖는 것	31	일과 삶의 균형	일과 삶의 일과 사회 활동뿐만 아니라, 가족에 대한 지지 및 균형 개인적인 취미활동 등에 시간을 고루 할애하는 것
5	다양한 기술 숙달	새롭고 독특하고 어려운 기술이나 지식을 빠르게 숙달하고 활용하는 것	32	일에 대한 만족	내가 좋아하는 일을 하면서 일 그 자체를 즐기고 항상 긍정적인 태도로 일에 대한 만족감을 얻는 것
6	대인 관계	일을 통해 다양한 사람들과 폭넓은 사회적 관계를 맺을 수 있는 것	33	자기 주도성	외부적인 요소에 의존하지 않고 일어나 프로젝트에 자발성을 띠는 것
7	도전	어려운 과제나 문제 앞에서 최선을 다해 자신을 믿고 용기를 발휘하여 정면으로 맞서는 것	34	자율성	근무 시간과 여유 그리고 일 처리 방식을 자유롭게 결정할 수 있는 것
8	독립	다른 권위나 힘에 의존하거나 간섭받지 않고 자기 스스로 일하는 것	35	재산증식	일을 통해 개인의 소유, 이익, 성과급 등 많은 양의 자본을 모으는 것
9	동반 성장	가족 같은 분위기에서 경쟁 없이 서로 도우며 함께 성장하는 것	36	전문성	한 분야에 대한 지식이나 경험이 풍부하고, 관련된 이론적 배경에 깊이가 있어 전문가로 정평이 나 있는 것
10	리더십	공동의 목표를 이루기 위해 조직 안에서 다른 사람들의 지지와 도움을 얻어 일을 추진하는 것	37	전통성 추구	사회나 국가의 전통과 관련된 일을 하면서 역사적인 의미를 부여하는 것
11	모험적 의사결정	개인이나 조직에게 부담이 발생하더라도 가능성을 보고 일을 추진하는 것	38	정신적 연대감	개인의 생각이나 믿음 그리고 삶의 태도 등을 지지하고 공감해주는 것
12	문화적 다양성	다양한 종교, 인종 또는 문화 계층의 사람들이 함께 어울려 있는 것	39	정직과 성실	모든 일에 원칙이 있고 진실하며, 매사에 정성스럽게 처리하는 것
13	미적 탐구	다양한 대상의 아름다움의 추구를 위해 깊이 연구하는 것	40	존경과 인정	일을 수행하는 과정에서 다른 사람에게 존경받거나 능력을 인정받는 것
14	변화 지향성	최신 기술이나 학문 또는 사회 문화에서 급격한 변화를 추구하는 경향이 있는 것	41	주목성	일의 과정이나 결과로 인해 특별한 사람으로 대우받는 것
15	봉사	다른 사람을 돕거나 사회에 도움이 되는 일에 자발적으로 참여하는 것	42	주의집중	주의집중 한 주의력과 세밀한 활동이 요구되는 작업에 집중력을 발휘하는 것
16	사회공헌	자기 능력과 재능을 사회나 국가가 발전하게 하려고 헌신하는 것	43	지식탐구	서방이 원리나 사실에 대한 지식, 진실 그리고 이해를 통해 본질적인 것을 찾는 것
17	사회적 영향력	한 분야에서 사회적으로 인정받거나 일정한 권력을 가져 다른 사람에게 영향을 줄 수 있는 것	44	지역문제해결	지역의 문제해결 또는 지역 봉사에 적극적으로 참여하여 지역사회와 이웃들과 함께 성장하는 것
18	삶의 환경	삶의 환경과 나에게 맞는 여기 학습일을 하기 좋은 지역을 찾거나 편안하게 생활하기 좋은 장소를 찾는 것	45	지적 영향력	다른 사람의 태도나 의견 변화에 영향을 줄 수 있는 만큼의 지위나 지성을 갖춘 것
19	성장가능성	자신이 가진 재능이나 능력이 향상할 기회가 많이 제공되는 것	46	창의성	새롭고 독특한 방식으로 아이디어, 프로그램 조직들을 만들어 내는 것
20	성취	자신이 가진 재능이나 능력을 발휘하여 목적인 바를 이루는 것	47	창의지성	교육이나 기업 또는 과학 등의 공동체에서 정보와 새로운 생각을 창출하면서 연구와 개발에 몰두하는 것
21	신체능력	다양한 활동에 자신의 신체적인 힘이나 운동 신경 등을 활용하여 능력을 발휘하는 것	48	팀워크	공동의 프로젝트를 진행하는 과정에서 개인보다는 팀을 앞세우며 함께 일하는 것
22	실용성	일의 결과가 개인이나 사회에게 매우 실용적이고 유용한 결과를 가져다주는 것	49	평화와 공존	사회의 구성원들이 다름 없이 서로 이해하고, 우호적이며, 조화를 이루도록 지원하는 것
23	안전 및 건강	개인의 신체적 안전에 우선시 되고 일하는 과정이나 결과가 개인 건강에 도움이 되는 것	50	중요로운 소비	자신이 원하는 다양한 물품을 충분히 만족할 만큼 얻을 수 있는 것
24	안정성	일에 대한 미래 예측이 가능하며 오랜 기간 동안 직업이 바뀌지 않고 일정한 상태가 유지되는 것	51	합리적 보상	업무나 프로젝트 수행 결과에 대하여 합리적인 비용(월급, 수당 등)을 보상받는 것
25	역동성	긴박한 상황에서 신속하게 일을 처리하는 것	52	혁신	기존과는 다른 새로운 관점에서 일에 대한 의미와 가능성을 찾아 관습, 풍속 등을 바꾸어 가는 것
26	예술성	연극, 음악, 무용, 미술 등의 예술 분야를 통해 자신을 표현하는 것	53	협력	사회 공동의 목표를 이루기 위해 여러 사람이 함께 힘을 합쳐 일하는 것
27	예측 가능성	업무처리 방법 및 구조가 분명하여 이에 대한 방향성을 분명하게 예측할 수 있는 것	54	환경보호	다른 여러 가지보다 자연 및 환경보호를 앞세우는 것

2차시

# 도시의 꿈 :우리를 이해하기



2차시

# 도시의 꿈 :우리를 이해하기



소요시간  
50분



대상  
중·고등학생

### 학습목표

- 1 오즈의 마법사 등장인물 공감 활동을 통해 다양한 역량의 개념 및 중요성을 인식한다.
- 2 모듈 구성 후 기업가정신 역량 평가하여 결과 공유 서로의 장단점을 분석한다.
- 3 역량 검사 결과를 고려하여 각자의 장점을 활용하여 상호보완적으로 역할을 분담한다.

### 기대효과

- 1 게이미피케이션(오즈의 마법사 역량 카드) 활동을 통해 다양한 역량을 발견하고 의미를 이해하는 과정에서 기업가정신 역량의 중요성을 인식한다.
- 2 기업가정신 역량 검사를 통해 개인과 타인에 대한 이해를 바탕으로 협업적 활동이 가능함을 경험한다.

### 준비물

교사

학생

☑ 오즈의 마법사 역량 카드 - 모듈별 1set

☑ 태블릿 또는 핸드폰

☑ 기업가정신 역량 평가지

☑ 활동지

☑ 역량 설명 PPT

☑ 필기도구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>1 페르소나 적용 동영상(문제발견▶해결과정▶창직) 시청</p>  <p>허수아비 이야기 &gt; 양철나무꾼 이야기 &gt; 사자 이야기</p>	10분
전개	<p>1 오즈의 마법사 등장인물 공감(게임피케이션) 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●카드구성 요소 확인하고 게임 방법 익히기</li> <li>●모둠별 게임시간 (10분~15분)</li> <li>●게임 종료 후 교육 활동지 '활동 1' 작성하기</li> </ul> <p>2 기업가정신 역량 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●개별로 기업가정신 역량 평가지 검사 온라인 검사 - * 출처 : <a href="https://yeep.go.kr/main/main.do">https://yeep.go.kr/main/main.do</a></li> <li>●오프라인 검사 - 교육 활동지(기업가정신 역량 검사) 활용</li> <li>●검사 결과 모둠별 공유하기</li> <li>●검사 결과 활용하여 모둠별 역할 분담</li> <li>●교육 활동지 '활동 2' 작성하기</li> </ul>	35분
정리	<p>1 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●모둠별로 작성한 구글 시트(교육 활동지) 발표</li> <li>●오즈의 마법사 이야기 결론 영상 시청</li> </ul> <p>2 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 'Make the World a Better Place'에 맞는 모둠별 실천 대주제 선정</li> </ul>  <p>오즈의 마법사 결론 영상</p>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 주요 관련 역량을 인지하도록 돕는다.</li> <li>● <b>몸 전체(동행)</b> - 협력과 나눔</li> <li>● <b>머리(이해)</b> - 자기 및 타인 이해, 사회적 맥락 이해, 핵심 파악</li> <li>● 게임피케이션 활동 시 경쟁 보다는 이해를 바탕으로 이루어질 수 있도록 지도한다.</li> <li>● 기업가정신 역량 검사의 결과가 높다고 좋고 낮다고 나쁜 것이 아님을 설명한다.</li> <li>● 기업가정신 역량은 후천적 경험에 의해 향상될 수 있음을 강조한다.</li> <li>● 활동 시 모든 모둠의 생각을 공유할 수 있도록 구글 스프레드시트 및 모둠별 교육 활동지를 활용한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생의 활동 과정에 대한 관찰과 결과물(교육 활동지)에 한 발표 내용을 평가한다.</li> </ul>	
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 오즈 카드 게임피케이션 활동을 통해 다양한 역량의 개념 및 중요성을 인식할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> <li>● 역량 검사를 통해 서로에 대한 이해를 강화하여 이를 바탕으로 모둠에서 상호보완적 역할 분담을 할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> </ul>	

2차시

도시의 꿈

:우리를 이해하기

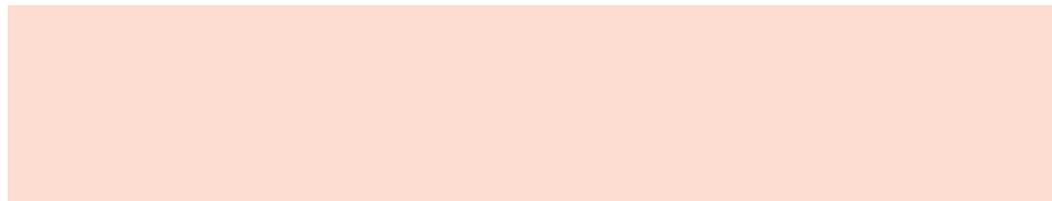
학번	
이름	

수업 로드맵	준비		활동지 오즈카드 역량평가 검사지 태블릿(핸드폰)
	1	2	
활동	<p>●진로 희망 계열별 (4인~5인) 모둠 구성하기</p> <p>●모둠별 오즈카드 카드 1세트 준비하기</p>		
	<p>1 오즈의 마법사 등장인물 공감 (게임피케이션) 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●오즈카드 구성 및 게임 방법 참고</li> <li>●오즈 등장인물이 필요한 요소와 역량 익히기</li> </ul>	<p>2</p> <p>1 개별 기업가정신 역량 평가지 검사</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●개별 검사 결과를 모둠별로 공유</li> </ul> <p>2 기업가정신 역량을 참고하여 서로의 장점을 활용한 역할 분담</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●서로에 대한 이해 (자신의 부족한 부분에 대한 상호 보완)</li> </ul>	

**준비** 우리 모둠원을 소개합니다.

학번 - 이름	
진로 희망(관심) 계열	

**활동1** 오즈의 마법사 등장인물 공감(게이미피케이션) 활동을 진행해 주세요.  
게임 완료 후 기억나는 필요 카드와 역량 카드는 무엇인가요?



**활동2-1** 개별 기업가정신 역량 평가지를 검사해 보세요. 우리 모둠 평가 결과는 어떠한가요?

평가 결과 예시	흥길동 (창의력 > 인내심 = 협동심 > 판단력 ...)
모둠 결과	

**활동2-2** 우리 모둠 역량 평가지 결과를 바탕으로 모둠별 역할을 정해보세요.

	담당자	담당 역할
CEO (모듬 대표)		프로젝트 진행 전반 관리 및 발표
COO (기획 팀장)		프로젝트 운영의 전반적인 사항을 기획 및 운영함
CTO (기술 팀장)		자료 제작 및 디자인
CIO (정보관리 팀장)		자료 수집 및 자료 분석
CFO (재무 팀장)		모의 사업상의 사업 회계
CMO (마케팅 팀장)		홍보 및 마케팅, 전문가와 연락 담당

## 오즈 카드 구성 및 게임 방법

### I . Game guide

항목	상세내용
게임명	오즈 메모아르
게임의 목적 (플레이어의 경험)	학생들은 게임을 하면서 기업가정신에 필요한 태도들이 무엇인지 기억하게 됩니다. 반복되는 플레이를 통해 자연스럽게 기업가정신에 필요한 5가지 태도를 말할 수 있게 되며, 게임이 끝난 후에는 기업가정신의 역량에 대해 그 의미가 무엇인지 자신의 생각을 플레이어들과 나눌 수 있다.
게임 진행 시간	20분
게임 플레이어	<p>대상 분석 : (연령대/ 성별/ 성향/ 선호하는 게임 등)                      연령대 : 10세~18세의 청소년                      성별 : 무관                      성향 : 게임을 좋아함. 승부욕이 있음. 두뇌 회전이 빠름.                      선호하는 게임 : 암기력을 높이는 게임</p> <p>전체인원 및 팀 구성                      2~4인으로 구성, 개인전</p>

### II . Game Concept

항목	상세내용
게임 테마	한 시골 마을에 살던 도로시는 어느 날 태풍에 휘말려 마법의 대륙 오즈에 떨어졌습니다. 오즈에서 원래 살던 곳으로 돌아가기 위해 모험을 떠난 도로시는 여러 친구들을 만나게 됩니다. 똑똑한 머리를 갖고 싶은 허수아비, 따뜻한 가슴을 갖고 싶은 양철 나무꾼, 용기를 갖고 싶은 겁쟁이 사자가 그들입니다. 그들은 자신의 소원을 오즈의 마법사가 해결해 줄 수 있다는 소문을 들었습니다. 각자가 가진 문제를 인식하고, 이를 해결해 나가기 위한 역량을 찾기 위한 모험! 그 역량은 과연 오즈의 마법사만이 줄 수 있는 것인지, 각자가 가지고 있는 것인지, 도로시와 친구들이 가진 기업가정신 태도와 역량을 알아가도록 합니다.

III. Game 교구 구성

캐릭터카드 (5장)	
필요 카드 (주황, 5장)	
필요 카드 (핑크, 5장)	
필요 카드 (노랑, 5장)	
필요 카드 (파랑, 5장)	
필요 카드 (보라, 5장)	
역량 카드 (5장)	
역량 카드 (5장)	
회오리 카드	

IV. Game System

항목	상세내용
게임 승리 조건	플레이어가 수집한 역량 카드당 × 1점으로 계산하여 가장 높은 점수를 습득한 플레이어가 승리하게 됩니다. 단, 자신의 캐릭터에 해당하는 역량 카드를 가져오면 × 3점으로 계산하게 됩니다.
게임 엔딩 조건	가운데 역량 카드 더미가 모두 소진되면 게임이 끝나게 됩니다.
게임 교구 세팅	총 25장의 필요 카드를 5×5로 배치하여 뒤집은 상태로 세팅합니다. 그 중의 가장 가운데 있는 필요 카드를 하나 제거합니다. 그곳에 회오리 카드 3장을 뒤집은 상태로 놓습니다. 15장은 따로 더미를 만들어 뒤집은 상태로 쌓아 놓습니다.
게임 규칙	<ol style="list-style-type: none"> <li>매 턴마다 순서를 정해 필요 카드를 뒤집습니다.</li> <li>이전 필요 카드와 캐릭터나 단어 중 한 가지만 일치하면 통과입니다.</li> <li>최종 순서까지 남아 있는 사람이 역량 카드를 가져갑니다.</li> <li>역량 카드의 점수를 산출합니다. 장당 +1점이지만, 자신이 뽑은 캐릭터와 같은 캐릭터의 역량 카드를 가져가면 점수가 +3점입니다.</li> <li>필요 카드는 중간에 다시 섞지 않습니다.</li> <li>회오리 카드는 라운드마다 다시 섞습니다.</li> <li>모든 필요 카드가 다 뒤집히면 라운드는 종료됩니다. 마지막으로 카드를 뒤집은 플레이어가 역량 카드를 가져갑니다.</li> </ol>
게임 진행 절차	<ol style="list-style-type: none"> <li>순서를 정합니다. 맨 처음 순서부터 시계 방향으로 순서가 돌아가도록 합니다.</li> <li>순서가 정해지면 첫 순서부터 자신의 캐릭터 (도로시, 허수아비, 양철 나무꾼, 사자, 오즈)를 뽑습니다.</li> <li>역량 카드 더미에서 맨 위 카드를 한 장 오픈합니다.</li> <li>각 플레이어는 자신에게 제일 가까운 3장의 필요 카드를 뒤집어서 확인하고 다시 뒤집어 놓습니다. (모서리 카드 제외)</li> <li>플레이어는 돌아가면서 필요 카드를 뒤집습니다.</li> <li>캐릭터나 단어가 일치하지 않는 필요 카드를 뽑은 플레이어는 회오리 카드를 가져갑니다.</li> <li>회오리 카드를 뽑지 않은 플레이어가 1명이 될 때까지 진행합니다. 남은 플레이어는 오픈된 역량 카드를 가져갑니다.</li> <li>새로운 라운드는 가장 많은 집이 있는 회오리 카드를 뽑은 플레이어가 선 플레이어가 됩니다.</li> <li>역량 카드(총 15장)를 다 가져갈 때까지 라운드를 반복합니다.</li> <li>게임이 끝나면 역량 카드를 점수로 산출합니다. 플레이어가 끝난 후 자신이 가져간 역량 카드에 적힌 기업가정신 역량이 필요한 이유를 공유합니다.</li> </ol>

기업가정신 역량 검사지

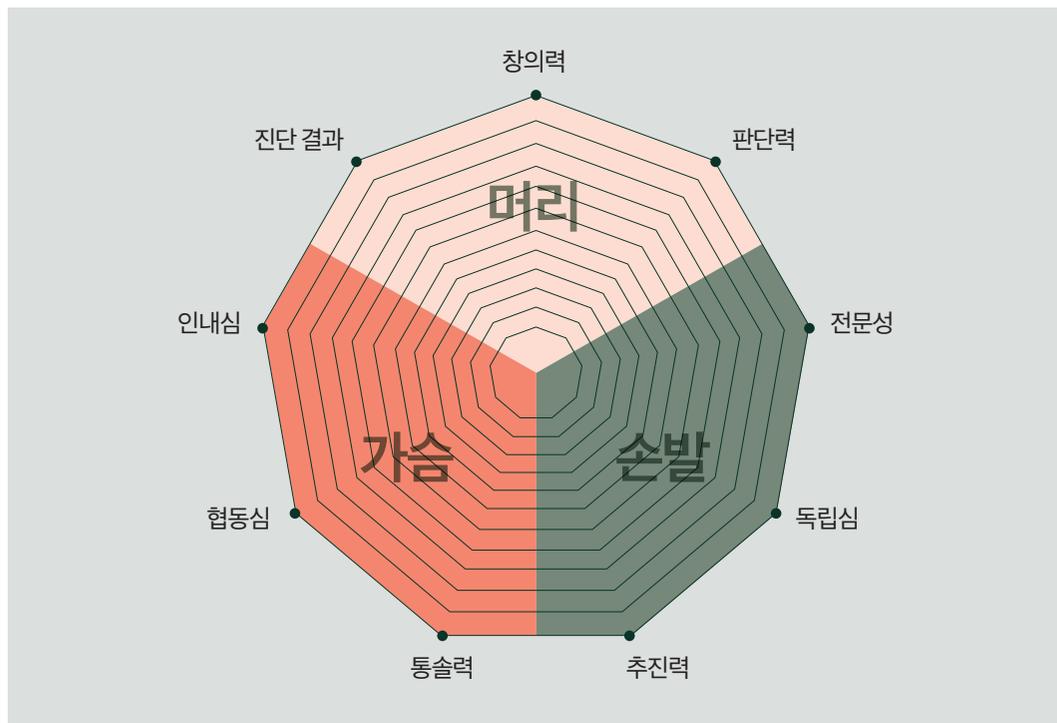
✓ 그룹별 보기 중에서 자신을 가장 잘 나타내는 문장 순으로 3점, 2점, 1점을 기재하세요.

문항	점수	코드
나는 발표가 있거나 대회에 나가기 전에 무대에 올라나가 어떻게 할지 이미지트레이닝을 하는 편이다.		A1
나는 다른 사람의 시선을 많이 의식하지 않는다.		H1
나는 조별 과제를 할 때 팀원들의 성향에 맞춰 역할을 분배할 수 있다.		C1
나는 한 번에 여러 가지 일을 하는 것보다 한 번에 한 가지씩 하는 편이다.		A2
생각했던 것을 글과 그림으로 표현하는 것을 즐긴다.		B1
무언가를 성취하기 위해 꾸준히 해 온 것이 있다.		D1
나는 무슨 일에 몰두할 때 종종 옆 사람이 하는 말을 못 들어서 핀잔받는 때가 있다.		A3
나는 말을 하지 않아도 상대방이 무엇을 생각하는지 잘 알아차리는 편이다.		F1
나는 한번 일을 시작하면 끝날 때까지 노력한다.		I1
나는 취미활동을 하다가 종종 3~4시간이 금방 지나가서 놀라는 경우가 자주 있다.		A4
일을 빨리 끝내거나 효과적으로 하기 위해서 다른 방법을 찾아본 적이 있다.		B2
나는 공부를 하거나 일할 때 우선순위를 정하고 시작하는 편이다.		C2
나는 개인 활동보다 팀 스포츠나 합창 등 함께 하는 것을 더 좋아한다.		E1
잠들기 전에 공상하는 것을 좋아하며, 즐겨하는 나만의 소재가 있다.		B3
한두 번 실패했어도 계속 도전하는 편이다.		D2
조별 과제를 할 때 친구들은 나와 한 팀이 되는 것을 좋아한다.		E2
일을 추진할 때 나는 개인의 성과보다 조직의 성과를 더 중요하게 여긴다.		F2
새로 관심이 가거나 배우고 싶은 것들을 바로 실행에 옮겨서 배우는 편이다.		I2
나는 과제를 하거나 무언가를 기획할 때, 혼자 하기보다는 친구들과 여럿이 하는 것을 선호한다.		E3
나는 타인과의 경쟁보다나 자신의 성장을 꿈꾼다.		H2
꿈을 이루기 위해서라면 몇 년간 경제적인 어려움도 견딜 수 있다.		D3
친구들과 의견 충돌이 발생하면 대화를 통해 바로 문제를 해결하는 편이다.		E4
나는 용돈을 받지 않고 아르바이트하며 용돈을 벌어들였다.		H3
시험 기간이지만 나의 취미활동을 위해 시간을 투자할 수 있다.		C3
한 분야에 대해서 집중적으로 공부하는 것을 좋아한다.		G1
나는 팀 프로젝트를 할 때 주로 조장을 받는 편이다.		F3
나는 다른 사람들이 어려워하거나 말리는 일도 도전하는 편이다.		I3
단순한 취미라 하더라도 전문적으로 배우기 위해 학원에 다니거나 스터디를 다닌다.		G2
남들 모두 좋아하는 노래는 괜히 잘 듣지 않게 된다.		B4
하기 싫은 것도 잘 참고 책임을 다하는 편이다.		D4
내가 관심 있는 분야를 배우기 위해서 평소 내가 싫어하거나 어려운 분야의 전문지식과 기술도 배울 수 있다.		G3
내가 제시한 방법에 대해서 주위 사람들이 대체로 공감을 잘한다.		F4
나는 여러 사람의 의견을 통해서 나에게 최선의 선택을 할 수 있다.		C4
관심 분야가 생기면 전문가를 찾아가거나 전문 서적을 찾아서 읽는 편이다.		G4
문제가 생기면 스스로 해결하려고 노력한다.		H4
나는 다른 사람들보다 일을 빨리하는 편이다.		I4

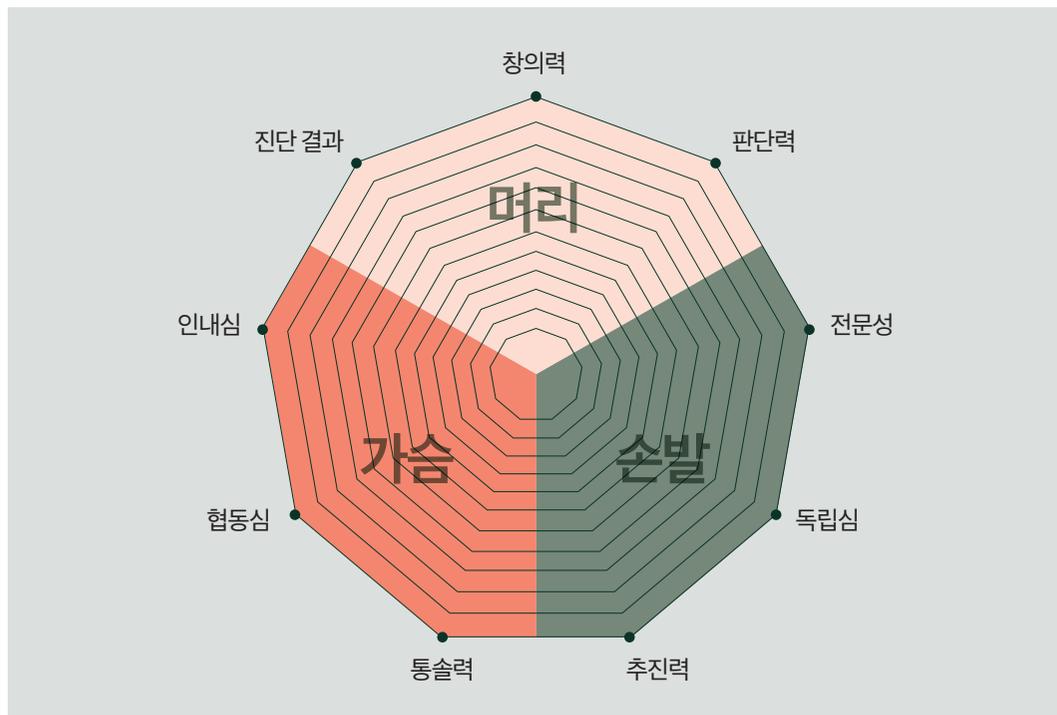
✓ 채점지 : 문항별로 지정된 코드에 자신이 기재한 점수를 합산하세요.

코드	해당 점수	합산	역량	
A1			집중력	머리
A2				
A3				
A4				
B1			창의력	
B2				
B3				
B4				
C1			판단력	
C2				
C3				
C4				
D1			인내심	
D2				
D3				
D4				
E1			협동심	
E2				
E3				
E4				
F1			통솔력	
F2				
F3				
F4				
G1			전문성	
G2				
G3				
G4				
H1			독립심	
H2				
H3				
H4				
I1			추진력	
I2				
I3				
I4				

예상 분포도



진단 결과



3차시

# 양철 나무꾼의 꿈 : 세상에 대해 공감하기



# 양철 나무꾼의 꿈 : 세상에 대해 공감하기



소요시간  
50분



대상  
중·고등학생

### 학습목표

- 1 모둠별 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place)를 위한 사회적 문제를 발견한다.
- 2 모둠별 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 실천 주제를 선정한다.

### 기대효과

- 1 사회문제 카드 활동을 통해 관심 분야의 문제를 발견함으로써 문제를 문제로 인식하는 비판적 능력을 향상시킨다.
- 2 실천 주제를 선정하고, 현실성, 실천 방법, 현재 주요 고객 등을 구체화한다.

### 준비물

#### 교사

- ☑ 사회문제 카드(모둠별 1set)

#### 학생

- ☑ 태블릿 또는 핸드폰
- ☑ 활동지
- ☑ 필기도구

단계	교수-학습활동	소요시간												
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 사회문제를 해결한 고등학생 사례 동영상 시청</li> <li>2 사회문제의 다양한 영역, 마인드맵 작성 방법과 관련된 설명</li> </ol>  <p>사회문제를 해결한 고등학생 사례 영상</p>	5분												
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place)의 의미 공유하기</li> </ol>	40분												
	<table border="1"> <tr> <td>Goal (목표)</td> <td>우리는 교육, 과학, 문화, 커뮤니케이션 등 광범위한 분야에서 지속 가능한 삶을 추구한다. 이를 위해 인간의 삶의 질 개선을 목표로 청소년이 주체적으로 참여할 수 있는 체험활동을 개발하고, 이를 직접 실천한다.</td> </tr> <tr> <td>Role (역할)</td> <td>자신이 속한 팀의 관심 분야에 따라 프로그램을 개발하는 과정에서 아이디어 기획자, 마케터, 앱 개발자, 디자이너 등 다양한 역할을 세분화하여 분배한다.</td> </tr> <tr> <td>Audience (대상)</td> <td>아산나눔재단 또는 여러 분야에서 다양한 삶의 문제를 지닌 사람들</td> </tr> <tr> <td>Situation(상황)</td> <td>"아산나눔재단에서 주최하는 'Make the World a Better Place' 프로젝트에 여러분이 초대되었습니다. 교육, 과학, 문화, 커뮤니케이션 등의 분야에서 사회문제 해결을 위한 혁신적인 아이디어 프로젝트를 디자인하고, 그것을 실천한 보고서를 제출해주세요. 상금은 100만 원입니다."</td> </tr> <tr> <td>Performance(수행)</td> <td>더 나은 세상을 만들기 위한 다양한 프로젝트를 팀별로 구상하고 아이디어 제안서, 실천 활동 과정을 담은 결과보고서를 제출하고 발표한다.</td> </tr> <tr> <td>Standard(기준)</td> <td>아이디어 제안서와 결과보고서에는 실천가능 한 아이디어와 실천 과정을 담고 있어야 한다.</td> </tr> </table>		Goal (목표)	우리는 교육, 과학, 문화, 커뮤니케이션 등 광범위한 분야에서 지속 가능한 삶을 추구한다. 이를 위해 인간의 삶의 질 개선을 목표로 청소년이 주체적으로 참여할 수 있는 체험활동을 개발하고, 이를 직접 실천한다.	Role (역할)	자신이 속한 팀의 관심 분야에 따라 프로그램을 개발하는 과정에서 아이디어 기획자, 마케터, 앱 개발자, 디자이너 등 다양한 역할을 세분화하여 분배한다.	Audience (대상)	아산나눔재단 또는 여러 분야에서 다양한 삶의 문제를 지닌 사람들	Situation(상황)	"아산나눔재단에서 주최하는 'Make the World a Better Place' 프로젝트에 여러분이 초대되었습니다. 교육, 과학, 문화, 커뮤니케이션 등의 분야에서 사회문제 해결을 위한 혁신적인 아이디어 프로젝트를 디자인하고, 그것을 실천한 보고서를 제출해주세요. 상금은 100만 원입니다."	Performance(수행)	더 나은 세상을 만들기 위한 다양한 프로젝트를 팀별로 구상하고 아이디어 제안서, 실천 활동 과정을 담은 결과보고서를 제출하고 발표한다.	Standard(기준)	아이디어 제안서와 결과보고서에는 실천가능 한 아이디어와 실천 과정을 담고 있어야 한다.
	Goal (목표)		우리는 교육, 과학, 문화, 커뮤니케이션 등 광범위한 분야에서 지속 가능한 삶을 추구한다. 이를 위해 인간의 삶의 질 개선을 목표로 청소년이 주체적으로 참여할 수 있는 체험활동을 개발하고, 이를 직접 실천한다.											
	Role (역할)		자신이 속한 팀의 관심 분야에 따라 프로그램을 개발하는 과정에서 아이디어 기획자, 마케터, 앱 개발자, 디자이너 등 다양한 역할을 세분화하여 분배한다.											
	Audience (대상)		아산나눔재단 또는 여러 분야에서 다양한 삶의 문제를 지닌 사람들											
	Situation(상황)		"아산나눔재단에서 주최하는 'Make the World a Better Place' 프로젝트에 여러분이 초대되었습니다. 교육, 과학, 문화, 커뮤니케이션 등의 분야에서 사회문제 해결을 위한 혁신적인 아이디어 프로젝트를 디자인하고, 그것을 실천한 보고서를 제출해주세요. 상금은 100만 원입니다."											
Performance(수행)	더 나은 세상을 만들기 위한 다양한 프로젝트를 팀별로 구상하고 아이디어 제안서, 실천 활동 과정을 담은 결과보고서를 제출하고 발표한다.													
Standard(기준)	아이디어 제안서와 결과보고서에는 실천가능 한 아이디어와 실천 과정을 담고 있어야 한다.													
<ol style="list-style-type: none"> <li>2 사회문제 탐색                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ① 4인 1조 모둠 구성</li> <li>● ② 사회문제 카드 중 우리 모둠의 관심 분야 선정</li> <li>● ③ 다양한 매체 및 SNS를 확인하며 관심 영역에 대한 모둠별 토의</li> <li>● ② ~ ③ 과정을 모둠별로 마인드맵 작성 (마인드맵 플랫폼 이용 • 출처 : <a href="https://www.mindmeister.com/ko">https://www.mindmeister.com/ko</a>)</li> </ul> </li> <li>3 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 모둠별 실천 주제 선정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 마인드맵을 기반으로 주제영역(환경, 도시, 교육 등)에 매칭</li> <li>● Make the World a Better Place 실천 내용 토의</li> <li>● 모둠별 주제 선정</li> </ul> </li> <li>4 정리 활동 - 구글/또는 교육 활동지에 과제 작성</li> </ol>														
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 정리 - 모둠별로 마인드맵을 통해 선정한 주제 발표</li> <li>2 차시 예고 - "Make the World a Better Place"에 맞는 모둠별 실천 대주제에 맞는 아이디어 창안</li> </ol>	5분												
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 주요 관련 역량을 인지하도록 돕는다.</li> <li>● 가슴(공감) - 사회적 가치 지향, 타인 공감, 다양성 포용</li> <li>● 머리(이해) - 자기 및 타인 이해, 사회적 맥락 이해, 핵심 파악</li> <li>● 전개2. 사회문제 탐색 시 ppt를 통해 사회문제의 다양한 영역 및 마인드맵 작성의 예를 제시한다.</li> </ul>													
평가계획	학생의 활동 과정에 대한 관찰과 결과물(교육 활동지)에 한 발표 내용을 평가한다.													
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place)의 의미를 이해하고 수행을 위해 비판적 시각으로 사회문제를 발견할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> <li>● 이를 기반으로 실천 주제를 구체화하는 과정을 수행할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> </ul>													

3차시

# 양철 나무꾼의 꿈 : 세상에 대해 공감하기

학번

이름

수업 로드맵	준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 4인 1조 구성하기</li> <li>● 모둠별 사회문제 카드 1세트</li> </ul>	활동지 사회문제카드 태블릿(핸드폰)
	1	<p><b>1</b> 기업가정신 프로젝트 (Make the World a Better Place)의 의미 강의</p> <p><b>2</b> 사회문제 탐색</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 4인 1조 모둠 구성</li> <li>2. 사회문제 카드 중 우리 모둠의 관심 분야 선정</li> <li>3. 다양한 매체 및 SNS를 확인하며 관심 영역에 대한 모둠별 토의</li> <li>4. 2~3 과정을 모둠별로 마인드맵 작성 (마인드맵 플랫폼 이용 * 출처 : <a href="https://www.mindmeister.com/ko">https://www.mindmeister.com/ko</a>)</li> </ol>	
	2	<p><b>1</b> 기업가정신 프로젝트 (Make the World a Better Place) 모둠별 실천 주제 선정</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 마인드맵을 기반으로 주제영역 (환경, 도시, 교육 등)에 매칭</li> <li>2. Make the World a Better Place 실천 내용 토의</li> <li>3. 모둠별 주제 선정</li> </ol>	
	마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 발표 및 공유</li> </ul>	

**준비** 우리 모둠원을 소개합니다.

학번 - 이름

**활동1** 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 수행을 위해 사회문제를 탐색합니다.

우리 모둠이 선정한 사회문제는?	
선정 이유는? (다양한 매체 및 SNS 자료 등)	
마인드맵 작성	

**활동2** 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 모둠별 실천 주제를 선정해 보세요

Situation(상황)	“아산나눔재단에서 주최하는 ‘Make the World a Better Place’ 프로젝트에 여러분이 초대되었습니다. 교육, 과학, 문화, 커뮤니케이션 등의 분야에서 사회문제 해결을 위한 혁신적인 아이디어 프로젝트를 디자인하고, 그것을 실천한 보고서를 제출해주세요. 상금은 100만 원입니다.”
실천주제	
실천 방법	
가치제안	
방법	
대상군	
필요자원	

사회문제 카드-예시

<p><b>성차별</b></p> <p>성별의 차이로 인해 특정 사회나 단체에서 평등한 지위와 권리를 누리지 못하고 차별 받는 것</p>	<p><b>수질오염</b></p> <p>사회에서 배출된 오염물질이 하천, 호수, 바다 등으로 들어가 바다생물이 살아가기 힘들게 되었을 뿐만 아니라 새나 인간에게 까지 영향을 미치게 됨</p>	<p><b>급식 잔반</b></p> <p>음식물 쓰레기 처리 비용이 매년 늘고 있어 비용과 자원 낭비, 환경 문제로까지 이어짐</p>	<p><b>스쿨존 교통사고</b></p> <p>어린이 보호구역(스쿨존)에서 일어나는 교통사고</p>
<p><b>학교폭력</b></p> <p>학교 안팎에서 학생을 대상으로 한 폭행, 감금, 협박, 모욕, 성폭력, 따돌림 및 정보통신망을 이용한 음란, 폭력 정보 등에 의하여 신체, 정신 또는 재산상의 피해를 주는 행위</p>	<p><b>청소년을 위한 문화여가 공간 부족</b></p> <p>청소년이 자유롭게 건전하게 출입할 수 있는 문화여가 공간이 부족</p>	<p><b>가정폭력</b></p> <p>가족(동거하는 친족 포함) 간에 신체적, 정신적 또는 재산상 피해를 주는 행위, 폭행으로 인한 상해, 유기, 학대, 폭사, 감금, 협박, 공갈, 강요, 명예훼손 등의 행위</p>	<p><b>청소년 놀이 문화가 다양하지 못함</b></p> <p>청소년들의 놀이 문화가 다양하지 못하여 건전하지 못한 놀이나 행동으로 이어지는 사례가 많음</p>
<p><b>장애인 인권문제</b></p> <p>신체적, 정신적 장애로 인해 기본적으로 누려야 할 인권을 침해당하거나 취업, 생활 등에서 차별을 받는 사례가 있음</p>	<p><b>플라스틱 쓰레기 문제</b></p> <p>일회용 용기 사용의 증가로 인해 플라스틱 쓰레기가 점점 많아지고 있어 심각한 환경 문제의 원인이 됨</p>	<p><b>외국인노동자 차별</b></p> <p>저임금, 열악한 노동환경, 인권 침해, 외모비하와 따돌림 등 외국인 노동자가 겪는 문제</p>	<p><b>학교내 교체가 필요한 시설</b></p> <p>학생들의 체형에 맞지 않는 책상과 의자, 낙후된 체육시설, 화장실 등</p>
<p><b>청소년 노동인권 침해</b></p> <p>청소년들이 최저임금, 기본 노동 시간 등을 보장받지 못하는 사례가 있음</p>	<p><b>소음공해</b></p> <p>학교 주변의 자동차 소음, 이웃간 소음 문제, 학교내 소음, 독서실 소음 등</p>	<p><b>저개발국가의 열악한 교육환경</b></p> <p>교실, 책걸상, 책, 교사, 위생상태 등 기본적 교육조건이 열악한 상태에 놓여있음</p>	<p><b>정보격차</b></p> <p>새로운 정보기술에 접근할 수 있는 사람과 그렇지 못한 사람의 격차를 말할. 경제적 사회적 격차로 확대할 수 있음</p>
<p><b>저출산</b></p> <p>육아비용 및 교육비 부담으로 출산율 저하가 심화됨. 여성이 일을 하며 아이를 기르기가 어렵다는 점도 출산율이 낮아지는 원인이 됨</p>	<p><b>미세먼지</b></p> <p>미세먼지는 눈에 보이지 않지만 몸속으로 들어와 질병을 일으키고 농작물과 생태계에 피해를 줌</p>	<p><b>사생활 침해</b></p> <p>개인과 관련된 정보들이 다른 사람에게 노출되어 악용되는 사례가 늘어남</p>	<p><b>교육(학습) 격차</b></p> <p>지역, 학교, 사회 배경에 따라 개인이나 집단 사이에 교육수준 차이가 발생함</p>
<p><b>성범죄</b></p> <p>성과 관련된 문제로 개인의 삶 뿐만 아니라 사회에 악영향을 끼침</p>	<p><b>치매</b></p> <p>치매로 인해 혼자서 일상생활을 하기 어렵고 경제 활동이 불가능해짐. 의료비와 간병비로 인해 생활이 점점 더 어려워짐</p>	<p><b>저소득층 문화소외</b></p> <p>경제적 빈곤으로 인해 다양한 문화를 경험하지 못함</p>	<p><b>가정내 안전사고</b></p> <p>넘어짐, 감전, 화상, 추락 등 가정 내에서 발생하는 다양한 사고</p>
<p><b>중독</b></p> <p>게임중독, 약물중독, 알코올중독 등에 빠지면 일상생활을 제대로 해내지 못하는 경우가 많으며 개인의 삶과 사회에 악영향을 미침</p>	<p><b>환경</b></p> <p>기후변화로 생태계가 위협 받고 있으며 인류의 생존에도 부정적인 영향을 미침</p>		

4차시

# 사자의 꿈 : 세상을 향해 움직일 용기내기



# 사자의 꿈

## : 세상을 향해 움직임 용기 내기



소요시간  
50분



대상  
중·고등학생

### 학습목표

- 1 모듬별 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place)를 위한 실천 주제의 근본 원인을 다시 점검해본다.
- 2 모듬별 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 실천 주제 아이디어를 구체화한다.

### 기대효과

- 1 모듬별 실천 주제로 선정한 사회문제의 본질적 원인을 찾아 명확하게 문제를 정의하는 과정에서 문제에 대한 현상과 근본 원인을 연결하는 수렴적 사고력을 향상한다.
- 2 “왜”라는 질문을 통해 무엇이 진짜 문제인지 파악하고 다양한 아이디어를 제안하는 확장적 사고력을 향상한다.

### 준비물

#### 교사

- ☑ 포스트잇
- ☑ 이젤패드
- ☑ 각종 문구류

#### 학생

- ☑ 태블릿 또는 핸드폰
- ☑ 활동지
- ☑ 필기도구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>1 진짜 문제 발견 동영상 시청</p> 	5분
전개	<p>1 우리 모듬이 선정한 사회문제 재분석</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 진짜 문제의 3가지 정의 기준에 답하기</li> <li>● 실제 겪고 있는 문제인가?</li> <li>● 우리 모듬이 선정한 사회문제는 해결될 가치가 있는 문제인가?</li> <li>● 우리 모듬이 선정한 사회문제는 우리가 해결하고 싶은 문제인가?</li> <li>● 문제를 겪는 당사자의 욕구 및 이해관계자 분석하기</li> <li>이해관계자 분석 ▶ 그들의 욕구 분석 ▶ 그들이 겪는 문제 분석</li> </ul> <p>2 우리 모듬이 선정한 사회문제 현상, 원인, 근본 원인 파악</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 세 가지 질문에 답하기</li> <li>● 우리 모듬이 선정한 문제는 어떤 현상으로 나타나는가?</li> <li>● 우리 모듬이 선정한 문제의 원인은 무엇인가?</li> <li>● 우리 모듬이 선정한 문제의 근본 원인은 무엇인가?</li> <li>● 벽 부착판과 포스트잇을 활용하여 아이디어 유목화하기</li> </ul> <p>3 우리가 발견한 문제가 해결되었을 때 상상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 문제해결 후의 모습 이미지화 하기 (포스터, 카드뉴스, 환경디자인 등)</li> </ul> <p>관련 툴: * 출처 : <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a></p> <p>4 정리 활동 - 구글/또는 교육 활동지에 과제 작성</p>	40분
정리	<p>1 정리 - 모듬별로 결과물(포스터, 카드뉴스, 환경디자인 등) 발표</p> <p>2 차시 예고 - “Make the World a Better Place”에 맞는 모듬별 아이디어 제작</p>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 주요 관련 역량을 인지하도록 돕는다.</li> <li>손발(용기) - 자원 연계, 위험 감수, 문제해결</li> <li>머리(이해) - 자기 및 타인 이해, 사회적 맥락 이해, 핵심 파악</li> <li>가슴(공감) - 사회적 가치 지향, 타인 공감, 다양성 포용</li> <li>● 전개2. 사회문제 탐색 시 ppt를 통해 사회문제의 다양한 영역 및 마인드맵 작성의 예를 제시해준다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생의 활동 과정에 대한 관찰과 결과물(교육 활동지)에 한 발표 내용을 평가한다.</li> </ul>	
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 실천 주제에 내포된 사회문제를 재분석할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> <li>● 검증한 문제의 근본 원인을 파악하여 문제해결을 위한 다양한 방법을 모색할 수 있다. (숙달 / 미숙)</li> </ul>	

**4차시** 사자의 꿈  
: 세상을 향해 움직일  
용기 내기

학번	
이름	

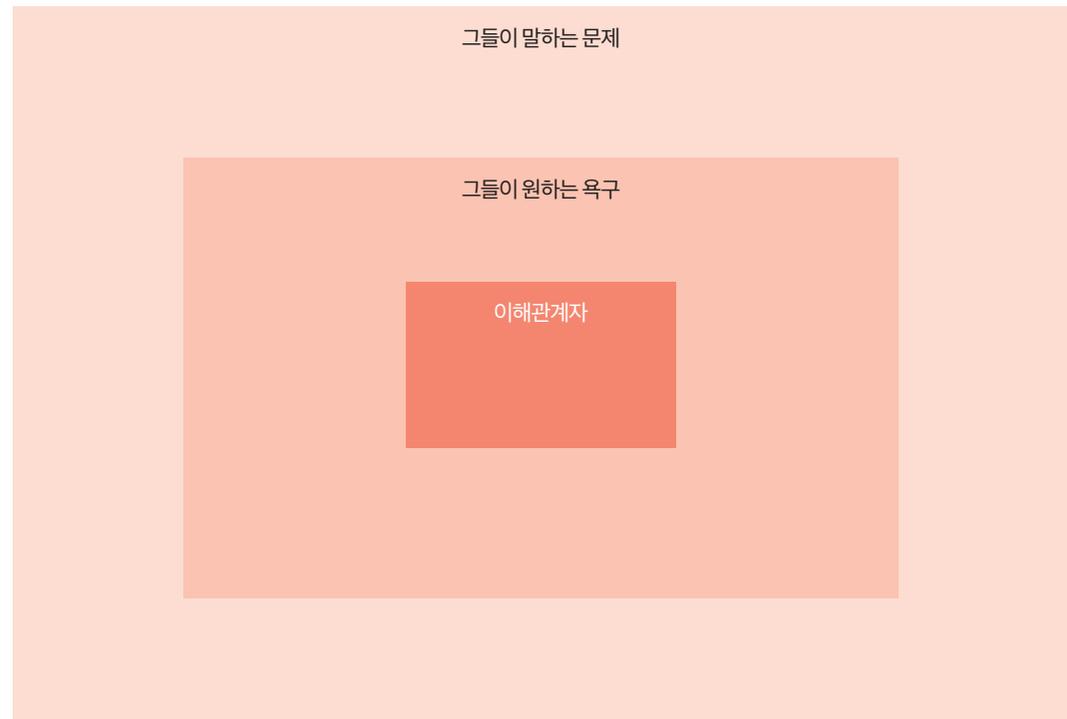
수업 로드맵	준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 포스트잇, 이젤패드, 각종 문구류 준비</li> </ul>	활동지 태블릿(핸드폰)	
	활동	1		<p><b>1</b> 우리 모둠이 선정한 사회문제 재분석</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 진짜 문제의 3가지 정의 기준에 답하기</li> <li>● 문제를 겪는 당사자의 욕구 및 이해관계자 분석하기</li> </ul>
		2		<p><b>1</b> 우리 모둠이 선정한 사회문제 현상, 원인, 근본 원인 파악</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 우리 모둠이 선정한 문제는 어떤 현상으로 나타나는가?</li> <li>● 우리 모둠이 선정한 문제의 원인은 무엇인가?</li> <li>● 우리 모둠이 선정한 문제의 근본 원인은 무엇인가?</li> </ul> <p><b>2</b> 벽 부착판과 포스트잇을 활용하여 아이디어 유목화하기</p>
		3		<p><b>1</b> 우리가 발견한 문제가 해결되었을 때 상상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 문제해결 후의 모습 이미지화하기 (포스터, 카드뉴스, 환경디자인 등)</li> </ul>
	마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 각 모둠별 발표 및 공유</li> </ul>		

**준비** 우리가 정의한 문제는 무엇이었나요?

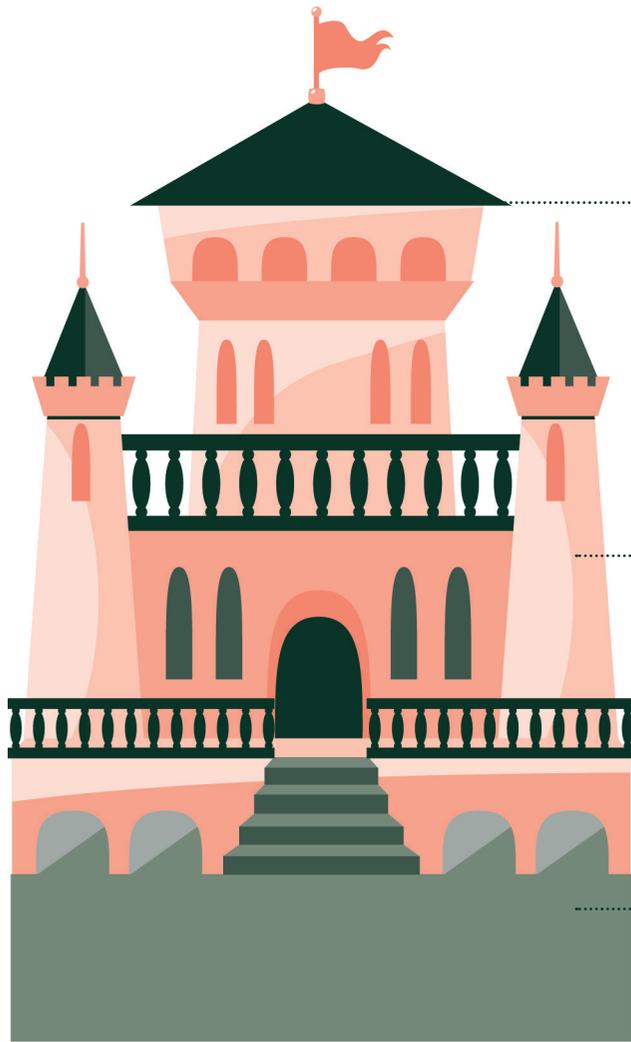
문제 영역	
실천 주제	

**활동1** 우리 모둠이 선정한 사회문제 재분석하기

진짜 문제 정의 기준	우리 모둠의 생각/이유/근거
 Real	✓ 실제 겪고 있는 문제인가?
 Valuable	✓ 우리 모둠이 선정한 사회문제는 해결될 가치가 있는 문제인가?
 Inspiring	✓ 우리 모둠이 선정한 사회문제는 우리가 해결하고 싶은 문제인가?



**활동2** 우리 모두가 선정한 사회문제의 현상, 원인, 근본 원인을 나누어 생각해 보세요.



**성(현상)**

관찰 또는 인터뷰를 통해 보고들은 내용을 토대로 작성해보세요. 어떤 문제가 보이나요?

**성곽(기동(원인))**

어떤 이유에서 성의 모양을 구성했을까요? 관찰을 통해 알아낸 점들을 참고해서 성곽과 기동을 채워봅시다. 구조, 정책, 관행 등은 없는지 생각해 봅시다.

**지반(근본 원인)**

기동이나 성이 나올 수밖에 없는 이유는 무엇일까요? 눈에 보이지 않지만 사회 전반에 녹아있는 역사적, 사회적, 경제적 상황이 있나요? 기동이나 성곽의 모양, 재질이 바뀌는데 영향을 주는 요소가 무엇일까요?

▶ 문제 성곽을 바탕으로 우리 팀이 해결할 최종 문제를 정의해 봅시다

WHERE(공동체)에서는 WHAT(핵심문제)이 문제이다. 왜냐하면 (우리가 발견한 근본 원인) 때문이다.

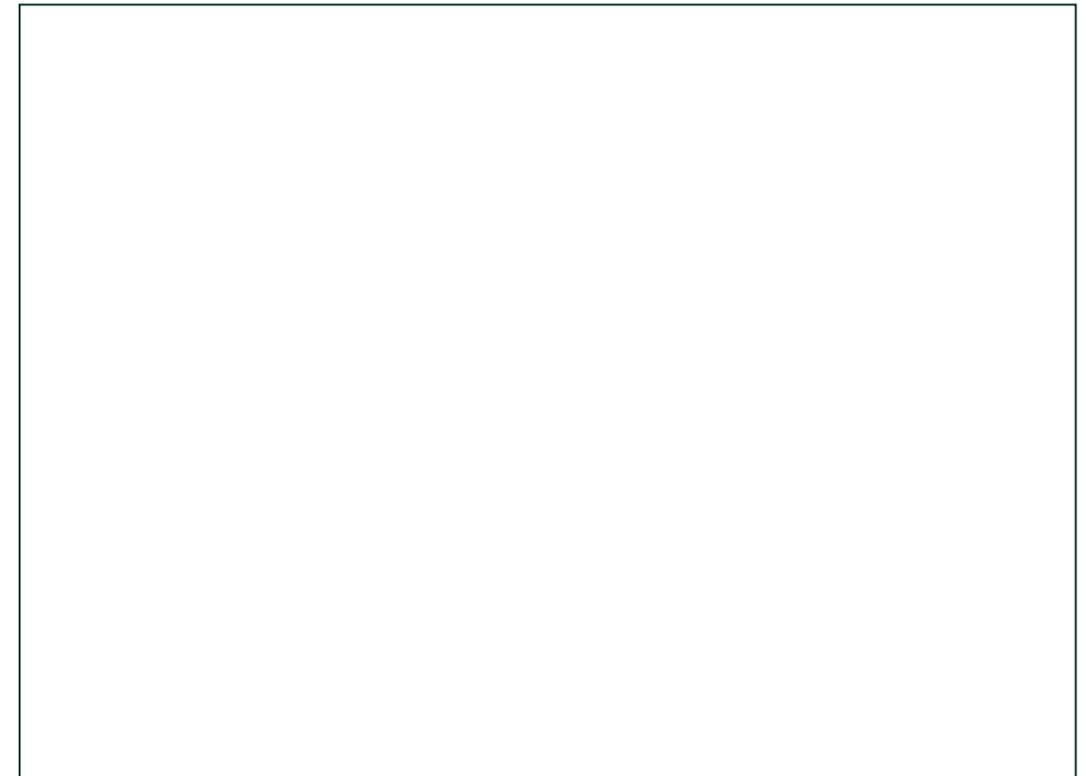
\_\_\_\_\_에서는 \_\_\_\_\_이/가 문제이다.

왜냐하면 \_\_\_\_\_ 때문이다.

**활동3** 우리가 발견한 문제가 해결되었을 때를 상상해 봅시다.

▶ 우리 팀이 정의한 문제

문제가 해결됐을 때의 모습 (그림으로 표현해 봅시다.)



▶ 해결됐을 때 누가 혜택을 받나요? (사회적 임팩트)

▶ 언제 이 문제가 해결될까요? (구체적인 시기를 적어도 좋고, 상황을 적어도 좋습니다.)

5-6차시

# 모두의 모두의 꿈 : 세상을 변화시킬 소원 실현하기 1



5-6차시

# 모두의 꿈 : 세상을 변화시킬 소원 실현하기 1



소요시간  
50분



대상  
중·고등학생

## 학습목표

- 1 모듬별 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place)를 위한 실천 주제를 어떻게 구체적으로 실행할 것인지 방법을 구체화한다.
- 2 프로젝트의 대상이 될 것으로 예상되는 사용자(수혜자)와 문제해결에 도움이 되는 전문가를 찾아 인터뷰 계획을 수립하고 실행한다

## 기대효과

- 1 모듬별 실천 주제로 선정한 사회문제 해결을 위해 방법을 구체화하는 과정에서 문제해결역량을 함양한다.
- 2 사회문제 해결을 위해 사용자 및 전문가와 소통하는 과정에서 의사소통 능력 및 인적 자원을 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 함양한다.

## 준비물

### 교사

- 포스트잇
- 이젤패드
- 각종 문구류

### 학생

- 태블릿 또는 핸드폰
- 활동지
- 필기도구

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	1 문제해결 동영상 시청		5분
전개	<p>1 우리 모두가 선정한 사회문제를 가장 효과적으로 해결할 수 있는 방법을 찾아보기 (예) 콘텐츠 기획과 제작, 새로운 제품 제작, 청원, 제안, 앱 개발, 굿즈 판매, 모금, 캠페인, 사업 아이템 구상</p> <p>2 각 방법의 장단점을 생각해 보고 가장 효과적인 방법과 홍보채널 결정하기 (예) 채널: 강연, 전시, 이벤트, 웹사이트, 미디어, 언론노출, 소셜미디어, 이메일, 광고</p> <p>3 활동을 진행하는 데 필요한 비용, 도구, 필요 자원 등을 생각해 보고 이것을 어떻게 마련할지 구상하기</p> <p>4 린캔버스 작성하기</p> <p>5 예상되는 사용자는 누구이며 어떤 전문가에게 도움을 요청할지 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 개발하려는 제품의 예상되는 사용자 또는 정책이나 아이디어의 수혜자는 누구인지 생각해 본다.</li> <li>● 인터뷰를 할 사람 3명을 골라서 어떤 질문을 할지 생각해 본다.</li> <li>● 조언을 받을 수 있는 전문가를 선택하고 어떤 질문을 할지 생각해 본다.</li> </ul> <p>6 각 구성원의 역할 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 제작, 홍보, 연락(이메일, 영상통화, SNS 등의 매체 활용) 등</li> </ul> <p>7 프로젝트 계획서 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 정책 제안서, 창업계획서, 창직 계획서, 앱 개발, 이모티콘 개발, 도전 챌린지, 기부 챌린지, 펀딩 계획 등 프로젝트 해결을 위한 계획서를 작성한다.</li> </ul>		40분
정리	<p>1 정리 - 각 모둠별 선택한 방법과 과정 나누고 피드백 받기</p> <p>2 차시 예고 - 프로젝트 실행하기</p>		5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 전개4 활동 시 주제 선정 린캔버스의 구성 요소의 의미를 상세히 설명해 준다.</li> <li>● 전개6 계획서 양식을 제공하고 학생들이 자유롭게 변형하여 활용하도록 한다.</li> <li>● 사용자 및 전문가와의 소통은 수업시간 외에 교실 밖에서 이루어질 수 있음을 학생들에게 안내한다.</li> </ul>		
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생의 활동 과정에 대한 관찰과 결과물(계획서)을 바탕으로 평가한다.</li> </ul>		
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 프로젝트 실천 주제에 가장 효과적인 방법을 구상함 (숙달/미숙)</li> <li>● 프로젝트를 실천하는데 필요한 인적 자원을 효과적으로 활용함 (숙달/미숙)</li> <li>● 과제를 세분화하여 동료들과 과제를 적절하게 분담함 (숙달/미숙)</li> </ul>		



## 모두의 꿈: 세상을 변화시킬 소원 실현하기1

학번

이름

수업 로드맵	준비		활동지 태블릿(핸드폰)
활동	1	우리 모두가 선정한 사회 문제를 가장 효과적으로 해결할 수 있는 방법을 찾아보기	
	2	각 방법의 장단점을 생각해 보고 가장 효과적인 방법과 홍보 채널 결정하기	
	3	활동을 진행하는 데 필요한 비용, 도구, 필요 자원 등을 생각해 보고 이것을 어떻게 마련할지 구상하기	
	4	린캔버스 작성하기	
	5	예상되는 사용자는 누구이며 어떤 전문가에게 도움을 요청할지 정하기	
	6	각 구성원의 역할 정하기	
	7	프로젝트 계획서 작성하기	
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 과정 공유 및 피드백 받기</li> </ul>		

1. 해결방법 정하기

콘텐츠 기획/제작	청원, 제안	기술을 활용한 서비스 개발
굿즈판매, 모금	캠페인	비즈니스 개발을 통한 경제적 자립

우리의 해결책은?

---

• 출처 : <https://dev.yepp.go.kr/> 자료 참고

2. 린캔버스

학년		반		팀원	
실천주제	실천방법		가치제안		사용자(고객)
			채널	기타	
필요자원			수입원		

### 3. 사용자/전문가 면담지

#### 예상되는 사용자 면담하기

1. 문제와 관련된 다양한 사람들을 적어보세요.

.....

2. 프로젝트의 수혜자(사용자) 중 문제를 이해하는 데 중요한 정보를 줄 수 있을 것 같은 사람 3명을 골라보세요.

.....

3. 예상되는 수혜자(사용자)에게 물어볼 질문을 적어보세요.

.....

4. 프로젝트를 진행하는 데 도움을 줄 수 있는 전문가를 알아보고 이름, 분야, 연락 방법을 적어보세요.

.....

5. 전문가에게 물어볼 질문을 적어보세요.

.....

### 4. 프로젝트 계획서

#### 계획서/제안서

1. 프로젝트 주제

2. 사회적 가치/의미

3. 실천 방법/절차

4. 채널

5. 구성원 역할

역할	참여 구성원
총괄	
사용자 면담	

6. 프로젝트를 진행하는 데 필요한 비용

역할	수량	가격	마련 방안(예: 후원, 기부, 팀원 부담 등)
총괄			
사용자 면담			

7. 활용가능한 자원: 성공적인 프로젝트를 위해 협력할 수 있는 사람/단체/회사

8. 기타

7-9차시

# 모두의 꿈 : 세상을 변화시킬 소원 실현하기 2



7-9차시

# 모두의 꿈 : 세상을 변화시킬 소원 실현하기



소요시간  
차시별 50분



대상  
중·고등학생

### 학습목표

- 1 프로젝트를 실천한다.
- 2 프로젝트 실천 내용을 결과보고서로 작성한다.

### 기대효과

- 1 프로젝트 실천을 통해 위험 감수 역량과 문제해결 역량을 함양한다.
- 2 결과보고서를 작성하면서 수행에 대해 성찰할 수 있는 역량을 함양한다.

### 준비물

#### 교사

- 포스트잇
- 이젤패드
- 각종 문구류

#### 학생

- 태블릿 또는 핸드폰
- 활동지
- 필기도구

단계	교수·학습활동		소요시간
도입	문제해결 동영상 시청		5분
전개	<p><b>1</b> 모둠별 프로젝트 실행에 대해 주의사항 및 기한을 안내하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 개인정보, 저작권에 대한 주의사항을 안내한다.</li> <li>● 모둠을 프로젝트의 특징에 따라 수행 절차에 대해 피드백을 제공한다.</li> <li>● 수시로 친구들과 전문가의 피드백을 활용하고 개선하면서 수행하도록 독려한다.</li> </ul> <p><b>2</b> 프로젝트 실천하기(수업 중, 수업 외)</p> <p><b>예시</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 아이템 제작: 프로토타입을 만들어 테스트 단계를 거쳐 문제점을 보완한다.</li> <li>● 정책 제안: 실제 제안서를 작성하여 기관에 보낸다.</li> <li>● 캠페인: 캠페인 대상을 확정하고 활동을 수행한다.</li> <li>● 콘텐츠 개발: 콘텐츠를 채널을 통해 탑재·홍보하고 구독자로부터 피드백을 받는다.</li> </ul> <p><b>3</b> 실천 과정 및 실천 결과를 최종보고서로 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 실천 과정상의 어려움, 극복 방법을 포함한 최종보고서를 작성한다.</li> </ul>		40분
정리	<p><b>1</b> 정리 - 각 모둠별 선택한 방법과 과정 나누고 피드백 받기</p> <p><b>2</b> 차시 예고 - 모둠별 프로젝트 결과 발표하기</p>		5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 프로토타입 제작 및 실천은 수업시간 외에 교실 밖에서 이루어질 수 있음을 학생들에게 안내한다.</li> <li>● 프로젝트 수행 기간을 설정하고 기간 내에 수행을 마칠 수 있도록 학생들에게 안내한다.</li> <li>● 수시로 학생의 활동 상황을 확인하고 필요한 피드백을 제공한다.</li> </ul>		
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생의 활동 과정에 대한 관찰과 결과물(결과보고서)을 바탕으로 평가한다.</li> </ul>		
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 팀원 간 경청, 토의, 공유라는 원칙을 지키며 협업을 통해 과제를 수행함 (숙달 / 미숙)</li> <li>● 계획된 프로젝트를 꼼꼼히 점검하고 기한 내에 완수함 (숙달 / 미숙)</li> <li>● 피드백(자기 및 동료)을 통하여 지속해서 프로젝트 개선 노력을 함 (숙달 / 미숙)</li> </ul>		



## 모두의 꿈: 세상을 변화시킬 소원 실현하기 2

학번

이름

수업 로드맵	준비		● 모둠별 포스트잇, 이젤패드, 각종 문구류 준비	활동지 태블릿(핸드폰)	
	활동	1	모둠별 프로젝트 실행에 대해 주의사항 및 기한을 안내하기		
		2	프로젝트 실천하기(수업 중, 수업 외)		
		3	실천 과정 및 실천 결과를 최종보고서로 작성하기		
마무리		● 모둠별 과정 공유 및 피드백 받기			

### 결과보고서

### 계획서/제안서

1. 프로젝트 주제	
2. 사회적 가치/중요성/의의	
3. 실천 방법/절차/채널	
4. 구성원의 역할	
5. 성취 결과	
6. 어려웠던 점과 극복 과정	
7. 한계점 및 개선 방안 제시	
8. 붙임 : 결과물 사진(이메일, SNS, 완성품 등)	

10차시

# 또 다른 모두의 꿈 : 모든 이들이 세상을 변화시키게 하기



10차시

# 또 다른 모두의 꿈 : 모든 이들이 세상을 변화시키게 하기



소요시간  
50분



대상  
중·고등학생

### 학습목표

- 1 모둠별 프로젝트 주제에 대한 다양한 실천 과정을 공유할 수 있다.
- 2 최종보고서를 공유하여 동료평가와 자기평가를 할 수 있다.
- 3 최종보고서를 공유함으로써 더 나은 세상을 위한 사회적 가치를 확장할 수 있다.

### 기대효과

- 1 조별로 더 나은 세상을 위해 관심 있는 분야의 주제를 선정하여 우리의 작은 실천이 세상을 바꿀 수 있다.

### 준비물

#### 교사

- 동료평가지(성찰일지, 패들렛)
- 상장
- 현금동전
- 스티커

#### 학생

- 최종 결과물  
(ppt, 제작물, 동영상, 정책 제안서, 창업 창직 등)
- 발표에 필요한 기기

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 모둠별 발표 순서 정하기 (사다리 타기)</li> <li>2 발표 및 전시 준비</li> </ol>	5분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 발표 모듬: 발표 시 포함할 내용 숙지 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 프로젝트 주제</li> <li>● 사회적 가치/중요성/의의</li> <li>● 실천 방법/절차</li> <li>● 구성원의 역할</li> <li>● 성취 결과</li> <li>● 어려웠던 점과 극복 과정</li> <li>● 한계점 및 개선 방안 제시</li> <li>● 결과물 사진(이메일, SNS, 완성품 등)</li> </ul> </li> <li>2 동료평가: 발표 모듬에 대한 피드백 및 평가 및 유의점 (패들렛 또는 구글 이용) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 평가 내용: 완성도, 아이디어 참신성, 사회적 가치도, 열정도</li> <li>● 평가 시 유의점: 동료 피드백은 평가에 초점을 맞추기보다 학생들 간 상호 피드백을 주고받으면서 협력적 성장을 도모함.</li> </ul> </li> <li>3 자기평가: 자기 모듬의 활동 과정에 대해 성찰</li> </ol>	40분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 평가자료에 따른 우수 모듬 선정: <ul style="list-style-type: none"> <li>● 수상 명: 가치 창출상, 열정상을 선정하고 제작물과 최종결과물에 스티커를 붙여 베스트 프로젝트 상 수여</li> <li>● 최종 수상 방법: 정량평가(스티커 사용) + 정성평가(동료평가 사용)</li> </ul> </li> </ol> 	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업가정신을 발휘하여 도전을 통해 실천할 수 있는 역량을 강조한다.</li> <li>● 동료평가 과정에서 결과물 자체에 대한 평가에 초점을 맞추기보다는 사회적 가치 실현을 위해 행했던 과정들에 초점을 맞춰서 평가하도록 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	학생의 활동 과정과 결과물에 대해 자기평가, 동료평가, 교사 평가를 활용하여 평가한다.	
평가기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 실천 주제에 내포된 사회문제를 분석하는 과정을 동료들과 원활하게 공유하였으며 좀 더 개선할 방향에 대해 적극적으로 논의함. (숙달/미숙)</li> <li>● 동료들의 발표를 들으면 의미 있는 사회적 가치를 파악함. (숙달 / 미숙)</li> <li>● 기업가정신을 발휘하여 도전을 통해 실천할 수 있는 역량을 함양함. (숙달 / 미숙)</li> </ul>	



## 또 다른 모두의 꿈 : 모든 이들이 세상을 변화시키게 하기

학번

이름

수업 로드맵	준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모듬별 발표 준비</li> </ul>		
	활동	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 모듬별 발표 및 공유</li> <li>1 프로젝트 주제</li> <li>2 사회적 가치/중요성/의의</li> <li>3 실천 방법/절차</li> <li>4 구성원의 역할</li> <li>5 성취 결과</li> <li>6 어려웠던 점과 극복 과정</li> <li>7 한계점 및 개선 방안 제시</li> <li>8 결과물 사진(이메일, SNS, 완성품 등)</li> <li>● 태블릿을 통해 동료 평가</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 발표 매체</li> <li>2 최종보고서</li> <li>3 패들렛</li> <li>4 성찰일지</li> </ol>
		2	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰일지를 통해 모듬별 활동 전과정을 성찰</li> </ul>	
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 각 모듬별 발표 및 공유</li> </ul>			

활동1 모둠별 발표 양식

1. 프로젝트 주제	
2. 사회적 가치/중요성/의의	
3. 실천 방법/절차	
4. 구성원의 역할	
5. 성취 결과	
6. 어려웠던 점과 극복 과정	
7. 한계점 및 개선 방안 제시	
8. 결과물 사진(이메일, SNS, 완성품 등)	



가치 창출상



열정상



베스트 프로젝트 상

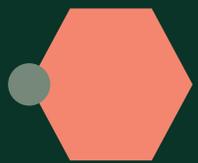
동료평가지 1

일자		학년		반		이름	
----	--	----	--	---	--	----	--

평가요소	항목
완성도	기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 결과의 완성도가 높은가?
참신한 아이디어	기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 실천 주제에 맞는 참신한 아이디어를 도출하였는가?
사회적 가치도	기업가정신 프로젝트(Make the World a Better Place) 실천 주제에 내포된 사회문제를 분석하여 더 나은 세상을 위하여 기여하는 가치가 높은가?
열정도	참신한 접근 방법을 도입하여 새로운 접근방법으로 열정적으로 참여하였는가?

모듬원 이름	평가결과 (해당 수준에 ○로 표시)			
	완성도	참신한 아이디어	사회적 가치도	열정도
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하
	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하	상 / 중 / 하





한글꿈다

Members

---

강제구	매양중학교
김혜원	경인중학교
이예주	내곡중학교
전철	양서고등학교
최현정	한숲중학교

## 본 프로그램은 세종대왕이 창제한 한글에 대한 자긍심을 바탕으로, 한글 상품으로 창업하는 과정을 통하여 기업가정신을 함양하는 커리큘럼입니다.

프로도전러는 국어과 교사 2명, 수학과 교사 1명, 역사과 교사 1명, 체육과 교사 1명으로 이루어진 팀입니다. 국어과 교사 1명의 '한글 상품 디자인 동아리'를 운영했던 경험을 토대로 티쳐프러너의 연수 과정을 통해 배운 기업가정신 교육과 창업 이론, 교육공학적인 측면을 결부시켜 한글에 관심 있는 중고등학교 교사들이 누구나 쉽게 접근하여 학생들을 위한 실제적인 기업가정신 커리큘럼을 개발하자는 취지로 모이게 되었습니다.

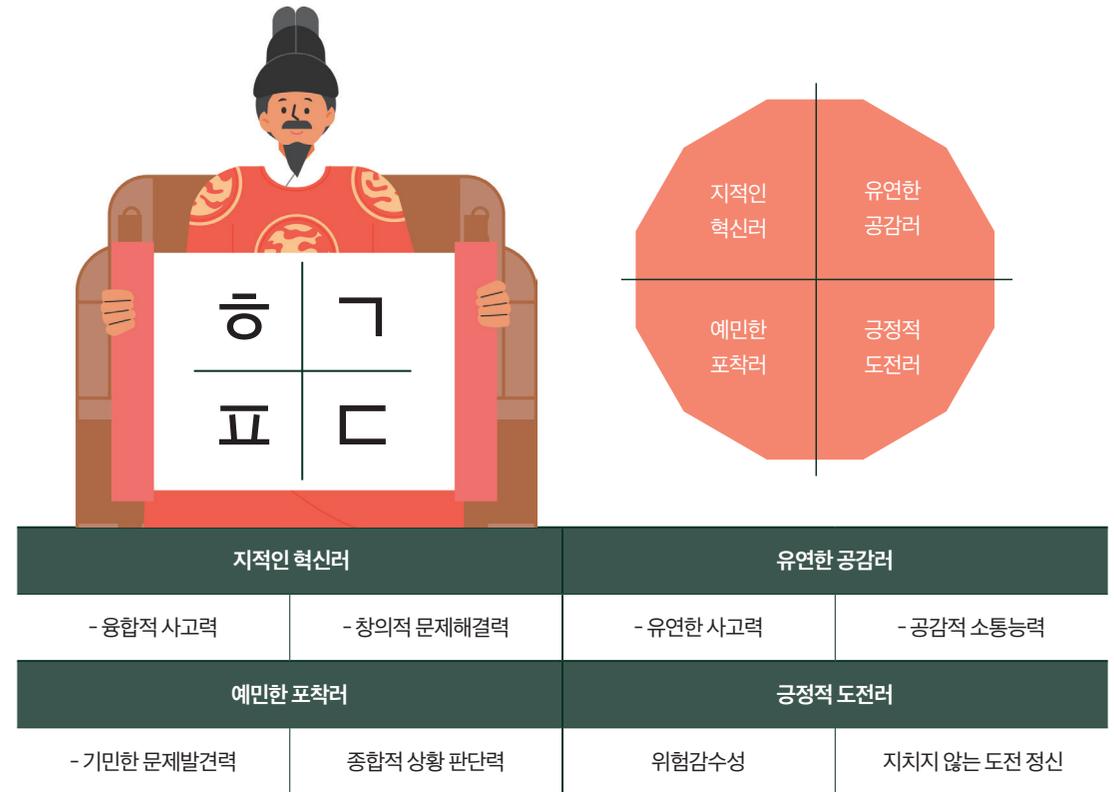
중학교 국어과 교육과정에 이미 한글 창제 정신과 제자 원리에 관한 성취기준이 포함되어 있습니다. 중학교 교육과정을 이수한 학생이라면 한글의 과학성과 독창성을 인지하고 있으며 발음 기관, 하늘, 땅, 사람을 본떠 만든 한글의 아름다움 또한 느낄 것입니다.

한글을 단순히 한국어를 적는 표기 수단으로서만 사용하는 것이 아니라 한글이 가지는 기호로서의 상징성과 자모가 가지고 있는 무한한 확장성에 주목하여 그것을 담은 상품을 디자인하고 그 디자인한 상품으로 창업을 하는 과정을 경험하도록 하고자 했습니다. 이를 통해 한글에 관한 지식뿐만 아니라 또 다른 분야의 지적인 스펙트럼을 확장하여 그 안에서 다양한 아이디어를 도출하고, 끊임없이 도전하는 사람으로 성장할 수 있는 원동력을 길러주고 싶었습니다.

단순히 창업의 프로세스를 따라가는 단조로운 커리큘럼에서 벗어나, 학생들이 차시별 활동을 통해 체득하는 기업가정신에 대한 마인드셋의 성찰과정을 넣고자 노력하였습니다. 또한 눈으로 보이지 않는 '기업가정신'에 국한하지 않고 창업의 과정을 따라가 보는 것에도 의미를 두어 일상 생활에서도 창업의 기회를 포착할 수 있는 경험을 주고자 했습니다.

아무쪼록 우리가 매일 쓰는 한글을 낯선 시각으로 바라보고, 그 안에서 상품으로서의 가치를 찾고, 창업의 과정을 따라가 보는 커리큘럼을 통하여 지적이고, 예민하지만 유연하며, 긍정적인 도전자로 우리 학생들을 성장시킬 수 있기를 바랍니다.

### ◆◆◆◆◆◇ <한글품다> 핵심 역량



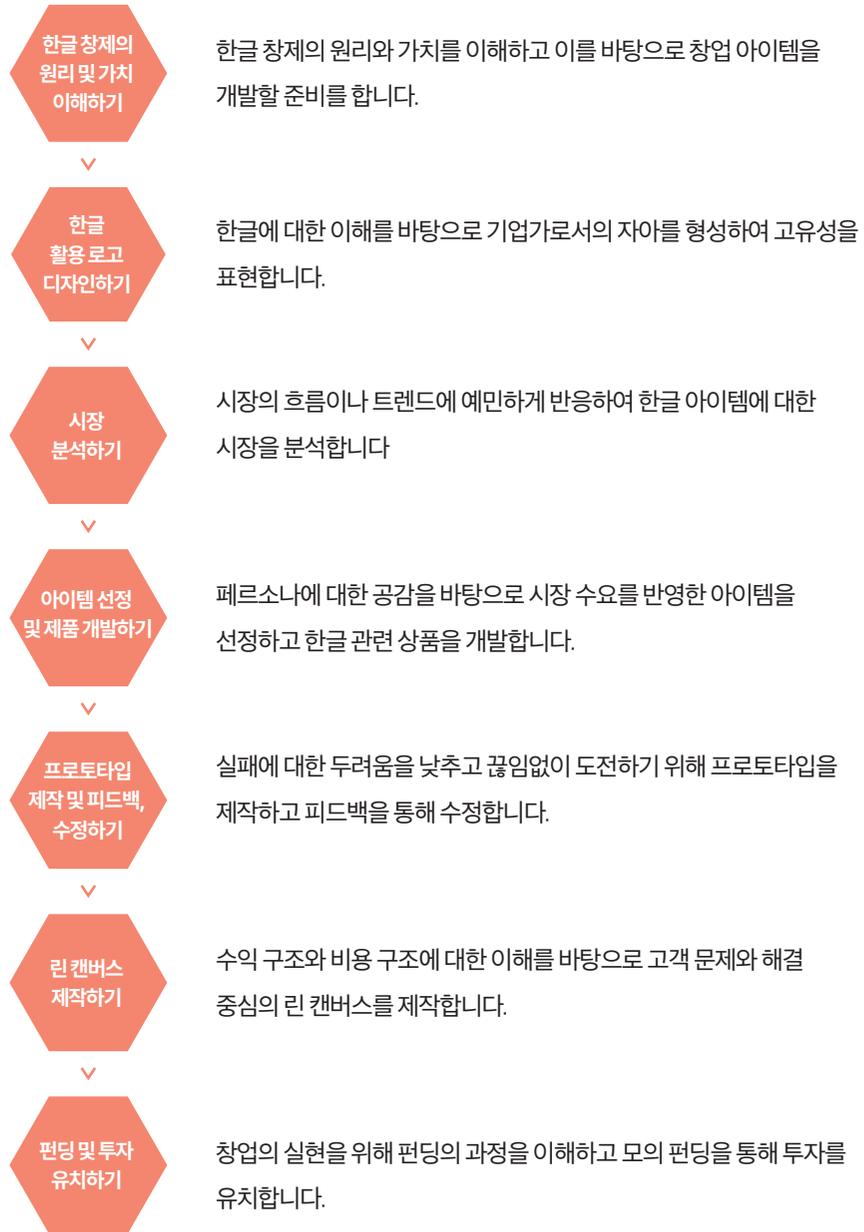
본 커리큘럼의 4대 핵심 역량은 지적인 혁신 역량, 유연한 공감 역량, 예민한 포착 역량, 긍정적 도전 역량입니다. 지적인 혁신력은 기초 지식 없이 창의력을 발휘하는 것이 아니라 학습한 지식을 기반으로 혁신적 역량을 발휘하는 인재입니다. 본 커리큘럼에서 한글 상품을 만들 때 한글의 원리에 대한 이해를 바탕으로 창업의 과정을 수행해나간다면 보다 유의미한 결과물이 나올 것입니다. 유연한 공감력은 유연한 사고로 타인을 공감할 수 있는 인재입니다. 다양한 페르소나, 팀원을 이해하는 데 필요한 역량입니다. 예민한 포착력란 일상의 불편함을 예민하게 포착해내는 인재입니다. 불편함을 포착하는 것이 창업의 시작이라는 점에서 중요한 역량이라 볼 수 있죠. 긍정적 도전력란 긍정적인 마인드셋(mind-set)을 가지고 끊임없이 도전하는 사람입니다. 수없이 겪을 실패에 굴복하지 않고 긍정적인 태도로 피드백하면서 성장해 나가는 인재죠.

저희 팀 이름은 '프로도전러'입니다. 'entrepreneurship'을 자기 혁신을 위해 끊임없이 도전하는 정신이라고 정의했기 때문입니다. 한편, 본 커리큘럼은 한글을 테마로 하기에 4대 핵심 역량의 초성(혁신력의 'ㅎ', 공감력의 'ㄱ', 포착력의 '표', 도전력의 '도')을 뽑아봤습니다. 그리고 이 초성들로 한글 상품을 가지고 창업하는 본 커리큘럼을 표현할 수 없을까 고민하던 끝에 '한글품다'를 생각해내게 됐습니다. 결론적으로, 본 커리큘럼을 마친 후 학생들은 '한글을 품은 프로도전러'가 되어있을 것입니다.



## <한글품다> 커리큘럼 구성

이렇게 '한글을 품다', '세상을 품다', '도전을 품다' 총 3단계로 분류된 범주들은 각각 창업을 위한 지적 기반 확대, 창업 실현의 가능성 확대, 창업 준비 과정의 실제적 시도의 대범위로 분류가 되며, 각각을 구성하고 있는 세부 교육내용은 아래와 같습니다.



청소년들이 실제 창업의 과정을 경험하면서 도전의 기회를 가지고 자연스럽게 기업가정신을 함양할 수 있도록 본 교육프로그램을 교육현장에서 유용하게 활용하실 수 있기를 기대합니다.

## <한글품다> 커리큘럼 차시별 구성

분류	차시	주요내용	수업방식	함양 역량
<한글을 품다> - 지적인 혁신	1	한글 창제의 원리 및 가치 이해하기	게임피케이션	융합적 사고력
	2	한글 활용 로고 디자인하기	활동	창의적 문제해결력
<세상을 품다> - 예민한 포착, 유연한 공감	3	시장 분석하기	협동학습/토의토론	기민한 문제발견력
	4-5	아이템 선정 및 제품 개발하기	디자인씽킹/메이커교육	공감적 소통능력, 지치지 않는 도전정신, 위험감수성
<도전을 품다> - 긍정적인 도전	6-8	프로토타입 제작 및 피드백, 수정하기	메이커교육/토의토론	유연한 사고력
	9-10	린 캔버스 제작하기	협동학습/토의토론	종합적 상황판단력
	11-12	펀딩 및 투자 유치하기	역할극(발표)	창의적 문제해결력

1차시

<한글을 품다>: 지적인 혁신

# 한글 창제의 원리 및 가치 이해하기



1차시

# 한글 창제의 원리 및 가치 이해하기



소요시간  
45분



대상  
중학생 1~3학년

## 학습목표

- 1 한글 창제의 원리와 한글이 가진 독창적인 가치를 이해할 수 있다.

## 기대효과

- 1 게임을 통해 자연스럽게 한글 창제의 원리와 한글이 가진 독창적인 가치를 이해하여 창업 아이템을 위한 지적 요소를 확인한다.

## 준비물

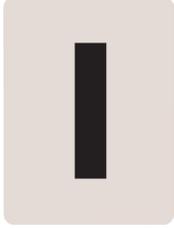
- ✓ PC/노트북
- ✓ 학습자료
- ✓ 영상
- ✓ Padlet(한글 창제 원리 및 가치)
- ✓ 한글왕 보드게임
- ✓ 구글 설문 방탈출 게임

단계	교수-학습활동	소요시간
<b>도입</b> : 한글 창제 원리 살펴보기	<ol style="list-style-type: none"> <li>우리가 알고 있는 한글의 우수성 생각해보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>한글 창제 원리 및 가치와 관련된 영상 시청                   <ul style="list-style-type: none"> <li>출처 : <a href="https://youtu.be/Kpgm4XQNhzo">https://youtu.be/Kpgm4XQNhzo</a></li> </ul> </li> </ul> </li> <li>한글의 창제 원리 및 가치에 관한 의견 나누기               <ul style="list-style-type: none"> <li>동영상에 제시된 한글의 창제 원리 정리</li> <li>한글의 가치/우수성에 대한 나의 생각 한마디로 정리</li> </ul> </li> </ol>  <p>* 출처 : <a href="https://youtu.be/Kpgm4XQNhzo">https://youtu.be/Kpgm4XQNhzo</a></p>	10분
<b>전개</b> : 한글 창제 원리 관련 게임	<ol style="list-style-type: none"> <li>'한글왕' 보드게임 진행하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>'한글왕' 게임 방법 소개 및 규칙 설명 안내지 확인</li> <li>3~5명으로 모둠 구성 및 모둠별 '한글왕' 게임 진행</li> </ul> </li> </ol>	30분
<b>정리</b> : 한글 창제 원리 및 가치 정리하기	<ol style="list-style-type: none"> <li>한글의 창제 원리 및 가치에 관한 퀴즈 풀기               <ul style="list-style-type: none"> <li>구글 설문지의 방탈출 게임</li> <li>링크 : <a href="https://forms.gle/P6Taiu59nd9pR9wz6">https://forms.gle/P6Taiu59nd9pR9wz6</a></li> <li>한글 창제의 원리 및 가치에 대한 확인 문제 (객관식)</li> <li>게임으로 알게 된 한글 창제의 원리 및 가치와 특징 1가지 서술하기 (서술형)</li> <li>게임으로 알게 된 한글 창제의 원리 및 가치, 특징 서술</li> <li>학습목표인 한글 창제의 원리 및 가치와 관련된 피드백 제공</li> </ul> </li> <li>다음 차시 안내               <ul style="list-style-type: none"> <li>한글 활용 로고 디자인하기</li> </ul> </li> </ol>  <p>* 출처 : <a href="https://forms.gle/P6Taiu59nd9pR9wz6">https://forms.gle/P6Taiu59nd9pR9wz6</a></p>	5분
<b>지도상의 유의점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임을 단순히 유희로 즐기는 것이 아니라 교육 목표와 관련하여 게임의 교육적 의미를 생각하도록 지도함</li> </ul>	
<b>평가계획</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>형성 평가 : '한글 창제 원리 및 가치에 대한 방탈출 게임' (성취수준 60% 이하 학생에게 동료 멘토-멘티 프로그램 실시)</li> </ul>	

<b>1차시</b>	<b>한글 창제의 원리 및 가치 이해하기</b>	학년 / 반 / 번
		이름

**활동** '한글왕' 보드게임

I . Game contents

자음 큐브(93개)		모음 큐브(70개)	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ㄱ(ㄴ) : 16장</li> <li>ㄷ, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅇ : 4장씩</li> <li>ㄹ, ㅍ, ㅈ : 8장씩</li> <li>ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅍ, ㅍ : 3장씩</li> <li>ㅊ, ㅋ, ㅌ, ㅍ : 3장씩</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>ㅣ (ㅡ) : 40장</li> <li>● : 3</li> </ul>
세종대왕 큐브(2개)		집현전 큐브(1개)	
	'조커 큐브'로서 원하는 자음 혹은 모음으로 사용 가능		'엔딩 큐브'로서 해당 라운드 마지막 쿼터임을 알려주는 큐브
다이스(1개)		받침대(1개)	
	주사위를 굴러 나온 수만큼 큐브를 가져간다		자신의 큐브를 올려놓는다

II. Game Rule

항목	상세내용
게임 승리조건	점수가 가장 높은 사람이 승리 (점수) = (등록된 낱말을 구성하는 큐브의 장수) X (1점)
게임 엔딩조건	집현전 큐브가 나오면 그 사람부터 한 턴(라운드, 쿼터)만 진행 후 게임을 종료한다.
게임 교구 세팅	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 큐브주머니에서 큐브를 꺼내 배분한다.(4인~5인 : 개인당 7개씩, 3인 : 개인당 6개씩)</li> <li>2 배분 받은 자신의 큐브를 받침대에 안보이게 올려놓는다.</li> <li>3 집현전 큐브는 게임 중간에 큐브주머니에 넣는다(최소 10라운드 이후, 단 협의 가능).</li> <li>4 주사위 1개를 중앙에 놓는다.</li> </ol>
게임 규칙	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 모든 참여자는 기본 카드(7개 혹은 6개)를 배분받는다.</li> <li>2 자신의 순서에는 다음 2가지 중 한 가지를 실행한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 주사위를 던져 나온 눈의 수의 수만큼 큐브주머니에서 큐브를 수령.</li> <li>● 내려놓기 규칙에 따라 내려놓음 (내려놓기 규칙) <ol style="list-style-type: none"> <li>① 최소 2음절 이상의 단어(강:X, 강물:O)</li> <li>② 등록 : 하나의 단어로만 등록할 수 있다(한방에 내려놓는 것 방지).</li> <li>③ 덧붙이기 : 등록된 낱말의 음절을 분해할 수는 없으나 받침, 낱말의 앞뒤, 낱말 사이 등 위치에 관계없다.</li> <li>④ 뺏어오기 : 상대방 큐브에 덧붙이기를 사전해 뺏어올 수 있다.</li> </ol> </li> </ul> </li> </ol>
게임 진행 절차	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 시계방향으로 진행한다.</li> <li>2 [집현전] 카드가 나오면 그 사람부터 한 턴만 진행 후 게임을 종료하고 점수를 계산하여 점수가 가장 높은 사람이 승리한다.</li> </ol>

2차시

<한글을 품다> : 지적인 혁신

# 한글 활용 로고 디자인하기



# 한글 활용 로고 디자인하기



소요시간  
45분



대상  
중학생 1~3학년

## 학습목표

- 1 한글 창제의 원리와 한글이 가진 독창적인 가치를 토대로 자신만의 브랜드를 만들 수 있다.

## 기대효과

- 1 한글 창제의 원리와 한글이 가진 독창적인 가치를 토대로 기업가로서의 자아를 형성하고 고유성을 표현한다.

## 준비물

- ☑ PC/노트북
- ☑ PPT(로고 및 브랜드 소개)
- ☑ 크롬북/태블릿 PC
- ☑ 교육 활동지
- ☑ 색연필/사인펜 등 스케치 도구
- ☑ padlet(로고 디자인 공유)
- ☑ 상호 평가지

단계	교수-학습활동	소요시간	
<b>도입</b> : 기존 브랜드 살펴보기	<b>1</b> 기존 브랜드 중 문자를 활용한 로고 및 디자인 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 문자를 활용한 로고 및 브랜드 자료 확인 (ppt)</li> <li>● 문자를 활용한 로고 및 브랜드 찾아보기</li> </ul>	10분	
<b>전개</b> : 한글 활용 로고 디자인 및 상호평가	<b>1</b> 한글을 활용한 로고 디자인하기(브랜딩 스케치) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 로고에 사용할 한글 자모 선택</li> <li>● 디자인에 적용할 한글의 창제 원리 / 가치 / 특징 선택</li> <li>● 로고 디자인 스케치 및 채색</li> </ul> <b>2</b> 제작한 로고 디자인 공유 및 상호 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 로고 디자인 공유 (padlet : <a href="https://padlet.com/yeju118/hangeul_2">https://padlet.com/yeju118/hangeul_2</a>)               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 로고 디자인 사진 업로드</li> <li>● 로고 디자인에 활용한 한글의 창제원리/가치/특징 설명</li> </ul> </li> <li>● 상호 평가지를 활용한 상호 평가               <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>기준 1.</b> 한글 자모를 활용하여 로고를 디자인하였는가?</li> <li>● <b>기준 2.</b> 로고 디자인이 한글 창제의 원리나 가치, 특징을 잘 담고 있는가?</li> <li>● <b>기준 3.</b> 로고 디자인이 다른 로고와 유사한 점 없이 창의적인가?</li> </ul> </li> <li>● 상호 평가를 토대로 로고 디자인 수정</li> </ul>	 * 출처 : <a href="https://padlet.com/yeju118/hangeul_2">https://padlet.com/yeju118/hangeul_2</a>	33분
<b>정리</b> : 마무리	<b>1</b> 다음 차시 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한글 상품 시장 분석</li> </ul>	2분	
<b>지도상의 유의점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 로고 디자인 시 한글의 창제 원리나 특징이 반영되도록 함</li> <li>● 로고 디자인 시 오프라인/온라인 자료 모두 제공하여 학생별로 편리한 도구로 사용하도록 함</li> <li>● 상호 평가 시 평가 기준에 따라 객관적으로 평가하도록 함</li> </ul>		
<b>평가계획</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 상호 평가: '로고 디자인' 결과 평가</li> <li>● 교사 평가: '로고 디자인' 결과 평가(상호 평가와 같은 기준으로 함)</li> </ul>		



3차시

# <세상을 품다>: 예민한 포착, 유연한 공감 시장 분석하기



3차시

## 시장 분석하기



소요시간  
45분



대상  
중학생 1~3학년

### 학습목표

- 1 한글 아이템의 기존 시장을 분석하고 수요를 분석할 수 있다.

### 기대효과

- 1 시장의 흐름이나 트렌드에 예민하게 반응하여 한글 아이템에 대한 시장을 분석하면서 기민한 문제발견력을 함양한다.

### 준비물

- ✓ PC/노트북
- ✓ 교육 활동지
- ✓ 크롬북/태블릿 PC

단계	교수-학습활동	소요시간
<b>도입</b> : 기존 브랜드 살펴보기	<b>1</b> 한글을 이용한 다양한 상품 사례 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 우리 주변의 한글을 이용한 상품 확인</li> <li>● 교사가 제시한 상품 중 가장 많이 판매된 상품과 그 이유 발표</li> </ul>	5분
<b>전개</b> : 한글 활용 로고 디자인 및 상호평가	<b>1</b> 분야별 시장 조사가 가능한 사이트 소개 <ul style="list-style-type: none"> <li>① 상품의 종류 및 가격) 쇼핑몰</li> <li>② 아이디어 상품) 아이디어스</li> <li>③ 트렌드 검색) 네이버 데이터 랩, 구글 트렌드, 카카오투렌드</li> </ul> <b>2</b> 한글 상품 시장 조사 및 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 별점이 높은/낮은 상품, 후기가 많은/적은 상품을 조사</li> <li>● 조사한 자료 비교 분석</li> </ul> <b>3</b> 한글 상품 시장 분석 결과 발표 및 공유 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 자신이 조사한 내용을 근거와 함께 발표</li> <li>● 짝과 함께 분석 결과 토의, 토론</li> </ul>	35분
<b>정리</b> : 마무리	<b>1</b> 교사 평가 및 피드백 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 시장 조사 및 분석 활동 내용 평가 및 평가 내용, 근거 피드백</li> </ul> : 기준 1. 자료를 조사하여 8개의 상품을 모두 작성하되, 해당 카테고리를 다양하게 제시하였는가? 기준 2. 별점이 높거나 후기가 많은 상품과 별점이 낮거나 후기가 적은 상품을 비교대조하여 종합적으로 분석하였는가? <b>2</b> 다음 차시 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 아이템 선정 및 제품 개발</li> </ul>	5분
<b>지도상의 유의점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 시장 조사 및 분석의 과정을 유기적이고 거시적인 관점에서 접근하도록 지도함</li> </ul>	
<b>평가계획</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사 평가: '한글 상품 시장 조사 및 분석' 활동 평가</li> </ul>	

<b>3차시</b>	<b>시장 분석하기</b>	
	학년/반/번	
	이름	

**활동 1 한글 상품 사례 소개**

① 한글 탁상 시계	② 한글 자음 목걸이
고화질 이미지	고화질 이미지
③ 한글 이니셜 반지	④ 한글 자음 손잡이 컵
고화질 이미지	고화질 이미지

Q. 4개 상품 중 가장 많이 판매된 상품은 무엇일까요? 그리고 그 이유는..?

활동 2 한글 상품 시장 조사 및 분석

별점이 높은 상품		별점이 낮은 상품	
①	②	①	②
분석:			
후기가 많은 상품		후기가 적은 상품	
①	②	①	②
분석:			
종합적 분석:			

활동 점검하기 평가 루브릭(교사용)

모둠명:

평가 영역	평가 기준표(루브릭)		
	상	중	하
시장 조사 역량	자료를 조사하여 8개의 상품을 모두 작성하되, 해당 카테고리를 다양하게 제시했다.	자료를 조사하여 8개 상품을 모두 작성하되, 해당 카테고리가 유사하다.	자료를 조사하여 7개 이하의 상품을 작성했다.
시장 분석 역량	별점이 높거나 후기가 많은 상품과 별점이 낮거나 후기가 적은 상품을 비교·대조하여 종합적으로 분석했다.	별점이 높거나 후기가 많은 상품과 별점이 낮거나 후기가 적은 상품을 각각 분석하여 개별적으로 내용을 정리했다.	별점이 높거나 후기가 많은 상품 혹은 별점이 낮거나 후기가 적은 상품 중 일부를 분석했다.

기민한 문제 발견력 (예민한 포착력): ☆☆☆☆☆

4-5차시

<세상을 품다>: 예민한 포착, 유연한 공감

## 페르소나 설정 및 아이템 개발하기



4-5차시

## 페르소나 설정 및 아이템 개발하기



소요시간  
90분



대상  
중학생 1~3학년

### 학습목표

- 1 페르소나를 통해 소비자의 니즈를 고려한 아이템을 선정할 수 있다.

### 기대효과

- 1 페르소나를 통해 소비자의 상황이나 니즈에 유연하게 공감하는 능력을 함양한다.

### 준비물

- ✓ PC/노트북
- ✓ PPT(소비자 니즈를 고려한 평가 사례)
- ✓ 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
<b>도입</b> : 제품을 개발 시 고려할 점 이해	<b>1</b> 제품 개발 시 고려할 점 생각해보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 소비자 니즈를 고려한 평가 사례 확인               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 인터넷 쇼핑을 별점/댓글 등</li> </ul> </li> <li>● 제품 개발 시 무엇을 고려해야 하는지 자유롭게 발표</li> </ul>	5분
<b>전개 1</b> : 페르소나 설정 및 아이템 선정	<b>1</b> 페르소나의 개념 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 페르소나와 관련된 영상 시청               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 출처 : <a href="https://youtu.be/6K9iGazj6Qc">https://youtu.be/6K9iGazj6Qc</a></li> </ul> </li> </ul> <b>2</b> 시장 분석한 결과(3차시)를 토대로 페르소나 설정하여 모둠 정하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한글 상품이 필요한 인물과 아이템 구체적으로 설정               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 시장 분석 결과를 토대로 특성이나 특정 상황을 가정한 페르소나를 설정하고 아이템 선정                   <ul style="list-style-type: none"> <li>30대 남성은 한글 탁상 시계를 선호함</li> <li>⇒ 30대 인테리어를 좋아하는 남성을 위한 한글 탁상 시계</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● 자신이 정한 페르소나, 아이템 발표</li> <li>● 유사한 페르소나를 기준으로 모둠 구성               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교사가 연령별, 국적별 등 유사한 페르소나를 발표한 학생들을 3~5명 단위로 구성하되, 학생들의 의사를 고려함</li> </ul> </li> <li>● 모둠별 모둠명 선정</li> </ul>	40분
<b>전개 2</b> : 아이템 개발	 <p>* 출처 : <a href="https://youtu.be/6K9iGazj6Qc">https://youtu.be/6K9iGazj6Qc</a></p> <b>3</b> 최종 페르소나의 상황에 맞는 한글 상품 아이템 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠내 페르소나, 페르소나의 상황 조율 및 최종 결정</li> <li>● 내가 물건을 살 때는 어떤 요소를 고려하는지 논의하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 심미성, 편의성 등</li> </ul> </li> <li>● 페르소나의 상황에 맞게 사용할 한글 선택               <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한글 자모, 한글 문구, 한글 이미지 등 긍정의 의미(○○)</li> </ul> </li> <li>● 논의한 요소를 고려하여 한글 상품 아이템 개발 가안 작성</li> <li>● 모둠별 선정된 페르소나 및 아이템 가안 발표</li> </ul>	40분
<b>정리</b> : 상호 평가 및 마무리	<b>1</b> 상호 평가 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 체크리스트를 통해 다른 모둠 활동 평가</li> <li>● 기준 1. 페르소나의 요구나 필요 반영 여부</li> <li>● 기준 2. 상품의 매력도</li> </ul> <b>2</b> 다음 차시 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 프로토타입 제작 및 MVP 테스트</li> </ul>	5분
<b>지도상의 유의점</b>	● 상호 평가 시 평가 기준에 따라 객관적으로 평가하도록 함	
<b>평가계획</b>	● 상호 평가: '페르소나의 요구나 필요 반영한 아이템 개발' 활동 평가	

<b>4-5차시</b> 페르소나 설정	학년/반/번	
	이름	

**활동 1** 한글 상품이 필요한 인물 설정

페르소나 캐릭터시트		
PERSONA	이름	
	성별	
	나이	
	직업군	
	취미	
	관심사	
	기타	

**활동 2** 페르소나를 위한 아이템 선정

페르소나 캐릭터시트		
	아이템	
	아이템에 대한 설명	

4-5차시 페르소나 설정

학년/반/번	
이름	

상호 평가 체크리스트

( ) 조 상호평가

상호 평가 내용	확인
페르소나의 요구나 필요를 반영하였는가?	☆☆☆☆☆
설정된 아이템이 매력이 있는가?	☆☆☆☆☆

( ) 조 상호평가

상호 평가 내용	확인
페르소나의 요구나 필요를 반영하였는가?	☆☆☆☆☆
설정된 아이템이 매력이 있는가?	☆☆☆☆☆

( ) 조 상호평가

상호 평가 내용	확인
페르소나의 요구나 필요를 반영하였는가?	☆☆☆☆☆
설정된 아이템이 매력이 있는가?	☆☆☆☆☆

( ) 조 상호평가

상호 평가 내용	확인
페르소나의 요구나 필요를 반영하였는가?	☆☆☆☆☆
설정된 아이템이 매력이 있는가?	☆☆☆☆☆

( ) 조 상호평가

상호 평가 내용	확인
페르소나의 요구나 필요를 반영하였는가?	☆☆☆☆☆
설정된 아이템이 매력이 있는가?	☆☆☆☆☆

6-8차시

<도전을 품다> : 긍정적인 도전  
프로토타입 제작 및  
피드백, 수정하기



6-8차시

# 프로토타입 제작 및 피드백, 수정하기



소요시간

135분 (블록타임)



대상

중학생 1~3학년

학습목표

- 1 소비자의 니즈를 고려한 실제적인 프로토타입을 만들 수 있다.

기대효과

- 1 소비자의 니즈를 고려하여 실제적인 프로토타입을 만들고 반복적인 피드백 및 수정을 통해 실패에 대한 두려움을 낮추고 지치지 않는 도전 정신을 함양한다.

준비물

- ☑ PC/노트북
- ☑ 교육 활동지
- ☑ 상호 평가 기준표
- ☑ 프로토타입 제작 도구 (이젤 패드, 종이, 색연필 등)
- ☑ Padlet(프로토타입 공유)

단계	교수-학습활동	소요시간
<b>도입</b> : 프로토타입 이해하기	<b>1</b> 제품 프로토타입 개념 및 제작 방법 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>프로토타입 관련 영상 시청</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vv2fGGvTcKO">https://www.youtube.com/watch?v=Vv2fGGvTcKO</a></li> </ul>  <p>*출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vv2fGGvTcKO">https://www.youtube.com/watch?v=Vv2fGGvTcKO</a></p>	5분
<b>전개 1</b> : 프로토타입 특징 이해	<b>1</b> 프로토타입(MVP 테스트) 사례 살펴보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 기업의 프로토타입(MVP 테스트) 사례 확인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>배달의 민족-전화로 주문받기, 장수 의자-소파 두기 등</li> </ul> </li> <li>프로토타입(MVP 테스트)의 특징 생각해보기</li> <li>BML의 순환과정 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>만들기-측정-학습(BML) 피드백 순환</li> <li>신속하게 만들고, 이것을 고객에게 확인하여 측정하고, 측정 후 결과를 학습하여 학습내용대로 진행하기</li> </ul> </li> <li>프로토타입의 특징 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>최대한 빠르게/간단하게 제작, 최소 기능 포함(MVP)</li> </ul> </li> <li>유의점 안내 (상호 평가 기준표에 작성하도록 안내)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>상품의 최소 기능 포함 (MVP)</li> <li>실제적인 활용 가능성 등</li> </ul> </li> </ul>	35분
<b>전개 2</b> : 모듬별 프로토타입 제작 및 수정	<b>2</b> 프로토타입 상호 평가 기준표 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>프로토타입을 상호 평가할 때 어떤 부분을 평가해야 할지 논의, 해당 내용 상호 평가 기준표의 빈 칸에 작성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>소비자 필요 / 요구 / 심미적 요소 등</li> </ul> </li> </ul> <b>3</b> 모듬별 프로토타입 제작 및 수정 <ul style="list-style-type: none"> <li>모듬별 프로토타입이 최소 기능을 포함하고 있는지, 실제적인지 고려하며 각종 스케치 도구들을 활용하여 한글 상품 프로토타입 제작</li> <li>모듬별 프로토타입 공유 (padlet)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>(발표 모듬) 발표 시 유의점 고려하여 발표</li> <li>(다른 모듬) 기준 및 유의점 고려하여 상호 평가 및 피드백</li> </ul> </li> <li>상호 평가 및 피드백을 참고하여 상품 디자인 수정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>피드백 내용 중 수용해야 하는 것/수용가능성이 있는 것 1개씩 선정하여 디자인 수정</li> </ul> </li> </ul>	45분
<b>전개 3</b> : 모듬별 프로토타입 재제작 및 공유	<b>4</b> 모듬별 프로토타입 재제작 및 공유 <ul style="list-style-type: none"> <li>모듬별 상호평가 및 피드백 토대로 각종 스케치 도구들을 활용하여 한글 상품 프로토타입 재제작</li> <li>모듬별 최종 프로토타입 공유 (padlet)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>(발표 모듬) 어떤 피드백을 근거로 수정했는지 발표</li> <li>(다른 모듬) 기준 및 유의점 고려하여 상호 평가 및 피드백</li> </ul> </li> </ul>	40분
<b>정리</b> : 마무리	<b>1</b> 다음 차시 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>린 캔버스 제작</li> </ul>	5분
<b>지도상의 유의점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>상호 평가 시 평가 기준에 따라 객관적으로 평가하도록 하며 유의점 안내 (객관적인 평가, 소비자의 입장 생각 등)</li> </ul>	
<b>평가계획</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>상호 평가: '프로토타입 제작 및 수정' 활동 평가</li> </ul>	

6-8차시

프로토타입 제작 및 피드백, 수정하기

학년/반/번	
이름	

활동 1 프로토타입이란?

[디자인 씽킹] 페이퍼 프로토타입 - 디자인씽킹랩 김현주 대표강사



출처: <https://youtu.be/VzfgGvTck0>

활동 2 MVP 테스트 + 사례 살펴보기

[알쓸사전] 시간과 비용을 최소화하는 방법



출처: <https://youtu.be/TDbFVsL5nDA>

활동 3 프로토타입 상호 평가 기준표 만들기

\* 한글 상품 프로토타입을 상호 평가할 때 어떤 부분을 평가해야 할지 논의하고, 기준표 만들기

평가기준	상	중	하
예) 페르소나의 요구에 맞는가?			
예) 소비욕구를 자극하는가?			

활동 4 상호 평가

( )모둠

평가기준	상	중	하
예) 페르소나의 요구에 맞는가?			
예) 소비욕구를 자극하는가?			

( )모둠

평가기준	상	중	하
예) 페르소나의 요구에 맞는가?			
예) 소비욕구를 자극하는가?			

9-10차시

<도전을 품다> : 긍정적인 도전

린 캔버스 제작하기



9-10차시

# 린 캔버스 제작하기



소요시간  
90분 (블록타임)



대상  
중학생 1~3학년

학습목표

1 수익구조와 비용구조를 이해하여 상품에 대한 린 캔버스를 작성할 수 있다.

기대효과

1 수익구조와 비용구조를 탐구하고 린 캔버스를 작성하며 창업의 성공 가능성을 확인하고 융합적 사고력을 함양한다.

준비물

- PC/노트북
- 영상(린 캔버스)
- PPT
- 교육 활동지
- Padlet(린 캔버스 공유)
- 자기평가 체크리스트

단계	교수-학습활동	소요시간
도입 : 창업 요소 생각하기	<p><b>1</b> 실제적인 창업을 할 때 고려해야 할 요소 생각해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 우리가 제작한 한글 상품으로 창업을 할 때 고려해야 할 요소가 무엇인지 생각해보기</li> <li>● 고객, 생산하는 데 드는 비용 등</li> </ul>	5분
전개1 : 린 캔버스 작성	<p><b>1</b> 린 캔버스 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 린 캔버스 관련 영상 시청                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ① 개념 * 출처 : <a href="https://youtu.be/q7uUjteQn7U">https://youtu.be/q7uUjteQn7U</a></li> <li>● ② 제작방법 * 출처 : <a href="https://youtu.be/OOI4SbNehBw">https://youtu.be/OOI4SbNehBw</a></li> </ul> </li> <li>● 간소화된 린 캔버스 요소 학습하기 (교육 활동지)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 고객군, 고유의 가치 제안, 채널, 수익원, 비용구조, 핵심지표</li> </ul> </li> <li>● 린 캔버스 예시 확인하기 (ppt)</li> </ul> <p><b>2</b> 린 캔버스 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● '고객군' 작성 : 제품을 실제로 이용할 대상</li> <li>● '고유의 가치 제안' 작성 : 제품이 가지는 고유한 가치, 제품을 구매했을 때 생기는 이득(좋은 점) 시간적 이득, 공간적 이득, 비용적 이득</li> <li>● '채널' 작성 : 잠재고객과 만날 수 있는 채널을 직접판매채널, 간접판매채널 등 다양하게 작성</li> <li>● '수익원' 작성 : 사업초기 단계의 매출 및 수익창출 방법</li> <li>● '비용구조' 작성 : 초기에 제품을 만들어 판매하게 되기까지 필요한 비용, MVP개발비용, 고정비와 변동비 등 현재초점에 맞춰 운영비용</li> <li>● '핵심지표' 작성 : 측정해야 하는 핵심 활동</li> </ul>	40분
전개2 : 공유 및 상호 평가, 수정	<p><b>3</b> 모둠별 작성한 린 캔버스 공유 및 피드백</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● padlet에 린 캔버스 공유</li> <li>● 다른 모둠 활동 피드백                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 기준 1. 채널을 더 다양화할 수 있을까?</li> <li>● 기준 2. 추가적인 제품 고유의 가치는 무엇이 있을까?</li> <li>● 기준 3. 부수적으로 더 필요한 비용은 무엇이 있을까?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>4</b> 피드백 내용을 참고하여 린 캔버스 수정</p> <p><b>5</b> 수정한 린 캔버스 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● padlet에 수정한 린 캔버스 업로드</li> <li>● 다른 모둠의 결과물 확인 후 '좋아요' 및 댓글 달기</li> </ul>	40분
정리 : 자기평가 및 마무리	<p><b>1</b> 자기 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 체크리스트를 통해 활동에 대한 자기 평가                             <ul style="list-style-type: none"> <li>: 기준1. 캔버스의 요소 이해 여부</li> <li>기준2. 작성을 꼼꼼히 했는지 여부</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2</b> 다음 차시 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 데모데이를 통한 투자 유치</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 영상은 학생 수준 및 수업 상황에 따라 교사가 선택 가능함</li> <li>● 린 캔버스 작성 시 실제 창업하는 상황을 떠올리며 작성하도록 함</li> <li>● 자기 평가 시 기준에 따라 객관적으로 하도록 안내</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자기 평가: '린 캔버스 작성' 활동 평가</li> </ul>	

개념

\* 출처 : <https://youtu.be/q7uUjteQn7U>

제작방법

\* 출처 : <https://youtu.be/OOI4SbNehBw>

9-10차시

## 린 캔버스 제작하기

학년 / 반 / 번	
이름	

### 활동 1 린 캔버스 이해하기

고객군		고유의 가치 제안	
채널		수익원	
비용구조		핵심지표	

### 활동 2 린 캔버스 작성하기

<b>문제   Problem</b> 가장 중요한 세가지 문제점	<b>솔루션   Solution</b> 가장 중요한 세가지 기능	<b>고유의 가치 제안</b>   Unique Value Proposition 제품을 구입해야하는 이유와 다른 제품과의 차이점을 설명하는 알기 쉽고 설득력있는 단일 메세지	<b>경쟁우위</b>   Unfair Advantage 다른 제품이 쉽게 흉내 낼 수 없는 특징	<b>고객군</b>   Customer Segments 목표 고객
	<b>현실 지표   Key Metrics</b> 측정해야 하는 핵심 활동		<b>채널   Channels</b> 고객 도달 경로	
<b>비용구조   Cost Structure</b> 고객 취득 비용, 유통 비용, 호스팅, 인건비		<b>수익원   Revenue Streams</b> 매출 모델, 생애 가치, 매출, 매출 총 이익		

### 활동 자기평가

자기 평가내용	확인
린 캔버스의 요소를 모두 이해하였는가?	☆☆☆☆☆
린 캔버스 작성을 꼼꼼히 하였는가?	☆☆☆☆☆

11-12차시

<도전을 품다> : 긍정적인 도전

## 펀딩 및 투자 유치하기



11-12차시

# 펀딩 및 투자 유치하기



소요시간  
90분 (블록타임)



대상  
중학생 1~3학년

학습목표

1 펀딩의 방법을 이해하고 상품에 대한 설명을 통해 투자 유치할 수 있다.

기대효과

1 펀딩과 투자 유치를 경험하고 이를 준비하는 과정에서 창의적인 문제해결력을 함양한다.

준비물

- ☑ PC/노트북
- ☑ '샤크 탱크 스피치' 도구(가상코인)
- ☑ 크롬북
- ☑ Padlet(활동 성찰 및 공유)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입 : 활동 방법 안내	<p><b>1</b> 데모데이 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 데모데이 사례 영상 시청(드라마 &lt;스타트업&gt; 발표 장면)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AzlhZ0kE8SA">https://www.youtube.com/watch?v=AzlhZ0kE8SA</a></li> </ul> </li> <li>● 데모데이와 같이 펀딩 및 투자 유치를 경험할 것임을 안내</li> </ul> <p><b>2</b> '샤크 탱크 스피치' 활동 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● '샤크 탱크 스피치' 활동 방법 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ① 개인당 가상코인 수령</li> <li>● ② 모둠별 스피치</li> <li>● ③ 가장 잘한 2개의 모둠에 펀딩 (단, 자기 모둠엔 펀딩하지 않음)</li> <li>● ④ 펀딩 결과 순위별 확인</li> <li>● ⑤ 1등 모둠에게 투자한 투자자들에게 1등 모둠이 받은 금액의 일부를 배당금으로 배부</li> </ul> </li> <li>● '샤크 탱크 스피치' 준비 시 유의점 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ① 투자자와 소비자 입장의 차이를 고려</li> <li>● ② 상품의 매력, 이점, 핵심 기능 강조</li> </ul> </li> </ul>	<p>데모데이 사례 영상</p>  <p>* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AzlhZ0kE8SA">https://www.youtube.com/watch?v=AzlhZ0kE8SA</a></p> <p>10분</p>
전개 1 : '샤크 탱크 스피치' 준비	<p><b>1</b> 모둠별 투자 유치를 위한 '샤크 탱크 스피치' 준비</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별 '샤크 탱크 스피치' 준비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● ① 발표할 내용 마련 및 구성 (처음-중간-끝)</li> <li>● ② 미리캔버스나 구글 슬라이드를 활용하여 자유롭게 ppt 제작 (우리 제품이 돋보일 만한 부분, 투자해야 하는 이유 등)</li> <li>● ③ 발표 연습</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2</b> 모둠별 투자 유치를 위한 '샤크 탱크 스피치' 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 개인별 가상코인 수령</li> <li>● 모둠별 스피치</li> <li>● 가장 잘한 2개의 모둠에 펀딩(단, 자기 모둠엔 펀딩하지 않음)</li> <li>● 펀딩 결과 순위별 확인</li> <li>● 1등 모둠에게 투자한 투자자들에게 1등 모둠이 받은 금액의 일부를 배당금으로 배부</li> <li>● 최종 순위 발표                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 투자금, 배당금을 합산하여 최고점을 받은 모둠을 1순위로 함 (동점의 경우 투자금이 더 많은 모둠을 1순위로 함)</li> </ul> </li> </ul>	35분
전개 2 : '샤크 탱크 스피치' 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 가장 잘한 2개의 모둠에 펀딩(단, 자기 모둠엔 펀딩하지 않음)</li> <li>● 펀딩 결과 순위별 확인</li> <li>● 1등 모둠에게 투자한 투자자들에게 1등 모둠이 받은 금액의 일부를 배당금으로 배부</li> <li>● 최종 순위 발표                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 투자금, 배당금을 합산하여 최고점을 받은 모둠을 1순위로 함 (동점의 경우 투자금이 더 많은 모둠을 1순위로 함)</li> </ul> </li> </ul>	40분
정리 : 자기평가 및 마무리	<p><b>1</b> 전체 활동 성찰 및 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 차시별 나의 활동 성찰하기</li> <li>● padlet에 업로드하여 공유하고 응원하기</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기존의 '샤크 탱크 스피치'에서 변형된 활동이므로 학생 수준에 따라 조절할 수 있음</li> <li>● 자기 평가 시 기준에 따라 객관적으로 하도록 안내</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자기 평가: '린 캔버스 작성' 활동 평가</li> </ul>	

 <b>펀딩 및 투자 유치하기</b>	학년/반/번	
	이름	

**활동 1** 샤크 탱크 스피치

샤크 탱크 스피치 콘티		
	팀명	
	팀 핵심 역량	
	발표자	

팀로고		페르소나	
그림	설명	그림	설명
아이템/프로토타입		린 캔버스	
그림	설명	그림	설명

**활동 2** 펀딩

[펀딩 진행 절차]

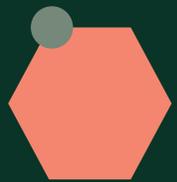
- 우리 모둠의 펀딩받는 코인 개수(점수) 예상하기
- 모둠별 투자 유치를 위한 '샤크 탱크 스피치' 실시
- 모둠별 10개의 코인으로 잘했다고 생각하는 모둠에게 차등적으로 펀딩
  - 1개 코인=10점
  - 모둠별 같은 코인의 개수는 펀딩할 수 없음
  - 자신의 모둠에는 펀딩하지 않음
- 코인 개수 합산하여 펀딩 결과 1등 모둠 확인
- 가장 많은 금액을 1등 모둠에게 펀딩한 모둠은 펀딩점수의 10%를 배당점으로 부여
- 펀딩받은 점수, 배당받은 점수를 합산하여 최종 순위 발표

[펀딩 활동지]

모둠명	A	B	C	D	E	F
예상 펀딩점수 (1코인*10점)						
스피치 후 실제 펀딩점수 (1코인*10점)						
모둠순위						
배당점수						
최종점수						
최종순위						

[펀딩 코인]





Members

---

김민지	거제여자중학교
김해나	현대고등학교
박계순	솔밭중학교
배진한	경기자동차과학고등학교
심윤정	휘문중학교

## 본 프로그램은 학교현장에서 기업가정신 교육의 정착을 위해 청소년의 인식과 태도변화에 목적을 둔 커리큘럼입니다.

기술적 측면, 환경적 측면에서의 미래 모습은 산업의 발전 장면을 통해 손쉽게 알 수 있습니다. 이에 발맞춰 현재 청소년들이 성인이 되었을 때 미래사회에서 요구하는 역량에 대해 준비하고 함양하는 과정의 중요성이 날로 더해지고 있습니다. 기업가정신이 반영된 교육과정과 방법들이 많이 개발되고 있으나, 아직 기업가정신이라는 용어와 내용에 접근이 용이하지 않으며 기업가정신을 기업 또는 창업가가 가지는 역량으로 오인하는 경우가 많습니다. 기업가정신이란 제한된 자원과 불확실성, 위험에도 불구하고(교육부, 한국연구재단, 한국청년기업가정신재단, 2015) 기회와 아이디어에 따라 행동하고, 다른 사람을 위한 가치로 전환할 수 있는 능력(European Commission, 2018)으로 재정적, 문화적, 사회적 가치를 포함합니다. 기업가정신 교육을 통해 사회적 가치를 아는 것은 미래사회를 준비하는 청소년에게 어른 세대가 물려줄 수 있는 큰 가치입니다.

미래사회의 주역이 될 아이들이 더 나은 미래를 만들기 위한 역량으로 변혁적 역량의 중요성이 대두되고 있는데(OECD Learning Compass 2030), 특히 다양한 입장과 관계를 이해하고 조정해서 해결책을 찾아내는 역량과 나의 행동에 대한 책임감을 갖는 것이 변혁적 역량의 두 축이라 할 수 있습니다. 즉 사회적 공감력이 매우 중요합니다. 청소년의 내재된 잠재력을 무한대로 발전시키는 것도 중요하지만 그 이전에 사회적 공감력에 대해 고민하고 경험할 수 있는 기회가 교육을 통해 주어진다면 아이들이 그리는 미래의 나, 미래의 사회, 미래의 지구는 그야말로 더 나은 미래로 나아갈 수 있을 것입니다.

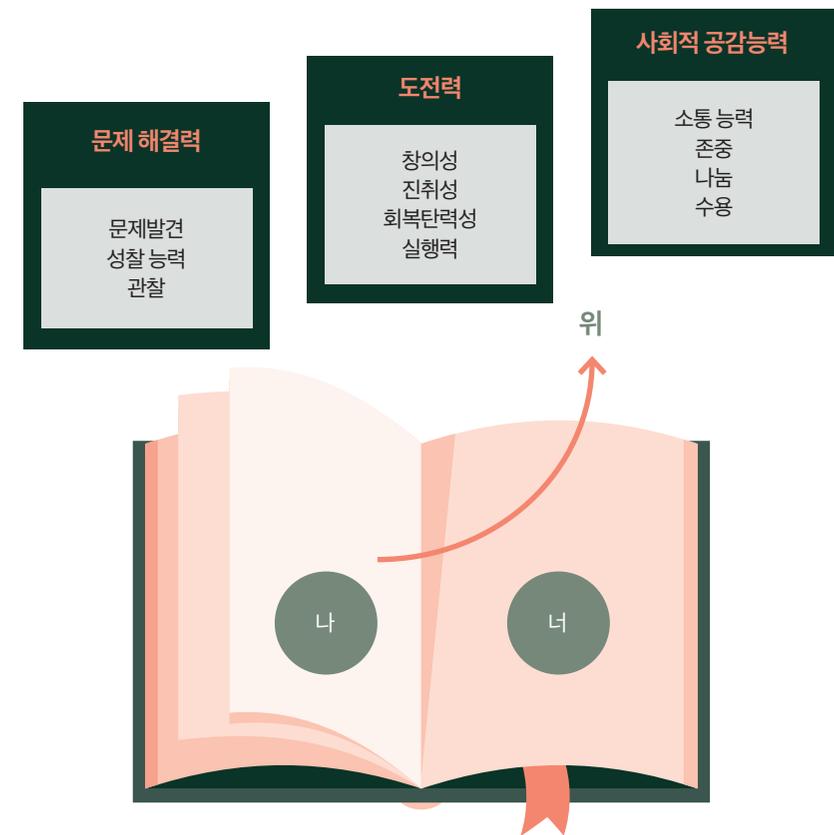
따라서 <Book 돈움> 커리큘럼은 청소년들이 세상에 기여하고 더 나은 미래를 만들기 위한 태도와 사회를 바라보는 인식과 관점을 긍정적이고 가치롭게 변화시키고자 사회적 공감력 향상을 목표로 합니다. 본 프로그램은 아이들의 눈높이에 맞추어 프로그램 내용의 접근성을 높이고 기업가정신을 체험적으로 학습하게 하기 위해 그림책을 활용하고자 합니다. 또한 게이미피케이션을 활용하여 계획된 교육적 메시지를 게임을 통해 자연스럽게 전달하고자 출발선 게임을 고안하여 적용하였습니다.



청소년의 사회적 공감력 향상을 위한 교육프로그램을 개발하고자 다음과 같은 절차를 통해 7차시 교육프로그램을 설계하였습니다. 역량 알기-역량 키우기-역량 적용하기로 크게 세 가지 단계로 나누었으며, 본 연구에서는 특히 역량키우기 단계에서는 이론적 학습법을 지양하고 그림책을 통해 사회적 공감력을 인식하고 확장시킬 수 있도록 공감지도를 구성해봄으로써 체험적 교육방법을 제공하고자 하였습니다. 인물카드를 통해 다양한 페르소나를 간접적으로 경험하게 하면서 주변에 대한 관심과 사회를 바라보는 관점을 넓히고자 학생들에게 흥미를 줄 수 있는 출발선 게임을 고안하여 적용하였습니다. 마지막 단계에서 역량을 적용하는 방법 또한 나만의 그림책을 제작하게 함으로써 배운 것을 적용하고 나아가 자신의 비전을 세울 수 있는 의미있는 작업이 되도록 하였습니다.



### <Book 돈움> 핵심 역량



## <Book돋움> 핵심 역량 정의

구분	역량	의미
사회적 공감능력	소통 능력	서로가 원하는 것을 말로 표현할 수 있는 능력
	존중	나의 욕구와 상대방의 욕구를 동등하게 중요하다고 여기는 능력
	나눔	서로가 가진 능력을 공유하고 서로 기여하고 더 큰 결과로 만드는 능력
	수용	다양한 생각과 관점을 받아들일 수 있는 능력
도전력	창의성	새로운 시각과 아이디어를 구체적으로 표현할 수 있는 능력
	진취성	적극적으로 일을 추진하여 이루어내는 능력
	실행력	자신의 생각을 실제 행동으로 만들어낼 수 있는 능력
	회복탄력성	실패나 좌절을 극복하고 안정된 상태로 돌아오는 능력
문제 해결력	문제발견	나와 주변 사회의 불편한 점을 인지하고 원인을 파악하는 능력
	성찰 능력	스스로 되돌아보고 효과적인 것과 비효과적인 것을 찾아내 보완할 수 있는 능력
	관찰	나와 주변 상황을 있는 그대로 비판적으로 알아차릴 수 있는 능력

## <Book돋움> 커리큘럼 수행과제 및 평가준거

이번 프로젝트 수업에서는 기업가정신 역량이 무엇이고 그것이 자신에게 왜 필요한지에 대해 알게 한 후, 그림책과 출발선게임 활동을 통하여 사회적 공감력을 향상시킨 후에 사회적 문제 상황을 해결하는데 필요한 기업가정신 역량을 발휘할 수 있도록 하는 데 목적이 있습니다. 이에 따라 1차시, 2차시, 6차시를 중심으로 다음과 같은 루브릭을 기준으로 평가하고자 합니다. 루브릭은 백워드 설계 방식으로 수용 가능한 증거(학생들이 바라는 역량을 갖추게 되었음을 확인할 수 있는 수행과제와 평가 준거)로 제시하였습니다.

1차시 수행과제	기업가 한 명을 선정하여 성공사례나 실패 극복 에피소드를 조사하고 어떤 기업가정신 역량이 연관되는지 조사하여 발표한다	
평가기준	상	기업가정신 역량이 구체적으로 발휘된 사례를 2가지 이상 찾아서 발표함.
	중	기업가정신 역량이 구체적으로 발휘된 사례를 1가지 찾아서 발표함.
	하	기업가정신 역량이 발휘된 사례를 구체적으로 연결시키지 못함.
2차시 수행과제	등장인물의 관점에서 공감지도를 구체적으로 작성한다.	
평가기준	상	공감지도 8가지 항목을 구체적이고 타당성있게 모두 작성함.
	중	공감지도 8가지 항목 중 1,2가지를 작성하지 못했거나 내용의 설득력이 부족함.
	하	공감지도 8가지 항목 중 3가지 이상을 작성하지 못하였거나 알맞지 않은 내용을 서술함.
5,6차시 수행과제	그림책 내용을 기업가정신 핵심역량과 관련되는 요소와 연결시켜 그림책을 완성한다.	
평가기준	상	그림책 내용과 기업가정신 핵심역량을 구체적으로 연결되게 잘 표현하고 스토리의 완성도가 높음.
	중	그림책 내용과 기업가정신 핵심역량의 연결이 다소 부족하나 어느정도 연결되도록 표현함.
	하	그림책의 내용과 기업가정신의 핵심역량을 제대로 연결시키지 못하고 그림책의 완성도가 떨어짐.

## <Book돋움> 커리큘럼 구성

역량 알기, 역량 키우기, 역량 적용하기의 3단계로 크게 구분이 되며 각 단계는 다음과 같이 구성됩니다.

**역량 알기** 기업가정신 역량이 무엇인지 알고 그런 역량을 발휘한 기업가들의 사례를 통해 기업가정신 역량이 미래사회 인재의 핵심역량임을 이해하게 됩니다.

**1차시**

**기업가정신이 뭐길래**  
 미래사회에 나에게 필요한 능력(역량)은 무엇일까?  
 어떤 사람을 꿈꾸고 있는가?라는 질문을 통해 기업가정신을 배우는 이유를 찾게 하고, 아산의 사례와 내가 알고 있는 기업가의 사례 속에서 기업가정신 역량을 찾아서 발표합니다.

**역량 키우기** 그림책을 통하여 사회적 공감 능력을 키우고 다양한 사회적 약자의 입장에 서보는 경험을 통하여 다양한 사회의 문제를 발견할 수 있게 됩니다.

**2차시**

**그림책 공감지도**  
 '입 없는 아이'라는 그림책을 읽고 주인공과 등장인물을 대상으로 한 공감지도를 그려보면서 사회적 공감능력을 키울 수 있습니다.

**3차시**

**출발선게임으로 배우는 공감**  
 다양한 인물이 되어 출발선게임을 하면서 그 인물의 상황에 대하여 깊이 몰입하고 공감하는 경험을 통해 삶의 중요한 문제들을 발견할 수 있습니다.

**4차시**

**공감을 바탕으로 문제발견하기**  
 3차시에 감정이입했던 상황과 관련해서 문제상황과 키워드를 발견하고 이를 바탕으로 스토리보드에 자신이 만들 그림책의 개요를 작성하게 됩니다.

**역량 적용하기** 내가 발견한 문제를 해결해나가는 과정을 스토리북으로 작성하면서 이 과정에서 필요한 기업가정신 역량이 무엇인지 생각해보고 이를 통해 사회에 기여할 수 있는 인재로 성장해갈 수 있는 동기를 가지게 됩니다.

**5-6차시**

**나의 역량 발휘 스토리북 만들기**  
 4차시에 작성한 스토리보드를 바탕으로 10쪽짜리 스토리북을 완성하는 과정에서 나는 이 문제를 어떻게 해결할 것이며, 어떤 역량을 발휘해서 어려움을 극복할 것인지를 생각해보게 됩니다.

**7차시**

**Book돋움 책 발표하기**  
 완성된 스토리북을 북테이스팅 방식으로 전시하게 되고 자신의 책을 소개하는 시간을 가지면서 스스로에 대한 자부심과 앞으로 계발해야 할 기업가정신 역량에 대한 인식이 깊어지게 됩니다.

## <Book 돋움> 커리큘럼 차시별 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
역량 알기	1	기업가정신이 무엇인지 정주영 회장의 사례를 통해 알아본다.	조사/발표
역량 키우기	2	그림책 '입 없는 아이'를 통해 공감지도를 작성해봄으로써 사회적 공감력을 발달시킨다.	모둠 활동
	3	출발선 게임을 활용하여 다양한 페르소나의 상황에 공감한다.	모둠 활동
	4	3차시에 감정이입 했던 상황과 관련해서 문제상황과 키워드를 발견하고 스토리보드를 작성한다.	모둠 활동
	5	스토리보드를 바탕으로 기업가정신 역량을 주제로 한 그림책을 구성한다.	창작 활동
역량 적용하기	6	각자 구상한 그림책을 완성한다.	창작 활동
	7	완성한 그림책을 북테이스팅 방식으로 공유한다.	발표 및 공유 활동

1차시

역량알기

# 기업가정신이 뭐길래



1차시

# 기업가정신이 뭐길래



소요시간  
45분



대상  
중학생

## 학습목표

- 1 기업가정신의 정의와 그 역량이 무엇인지 알 수 있다.
- 2 아산의 사례와 내가 알고 있는 기업가의 사례 속에서 기업가정신 역량을 찾을 수 있다.

## 기대효과

- 1 기업가정신의 정의와 그 역량이 무엇인지 알 수 있다.

## 준비물

- ☑ 동영상 시청을 위한 환경(티비, 노트북, 빔프로젝트, 스피커)
- ☑ 포스트잇
- ☑ 발표를 위한 Padlet
- ☑ 기업가정신을 찾을 수 있는 컴퓨터(크롬북)

2차시

역량 알기  
그림책  
공감지도

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	<p>1 미래사회에 나에게 필요한 역량은 무엇일까? 나는 어떤 사람이 되기를 꿈꾸고 있는가? 라는 질문으로 기업가정신의 필요성을 설명한다.</p> <p>2 기업가정신 관련 영상을 보여주면서 기업가정신의 정의와 아산을 비롯한 여러 창업가들의 역량 발휘 사례를 제시한다.</p>		5분
전개	<p>1 아산을 비롯하여 평소 존경하거나 관심있었던 기업가의 사례를 찾아 어떤 기업가정신 역량을 발휘했는지 적어보게 한다. (패드렛과 같은 에듀테크 사이트를 활용하면 좋다)</p>		20분
정리	<p>1 모둠별로 조사한 내용을 발표한다.</p> <p>2 패드렛에 다른 모둠이 작성한 내용을 보며 댓글로 의견을 나눈다.</p>		20분
지도상의 유의점	<p>● 교사는 학생들이 다양한 기업가정신 역량을 찾을 수 있도록 도와준다.</p>		
평가계획	상	기업가의 핵심역량이 구체적으로 발휘된 사례를 2가지 이상 찾아서 발표함.	
	중	기업가의 핵심역량이 구체적으로 발휘된 사례를 1가지 찾아서 발표함.	
	하	기업가의 핵심역량이 발휘된 사례를 구체적으로 연결시키지 못함.	



# 그림책 공감지도



소요시간  
45분



대상  
중학생

### 학습목표

1 공감지도 활동을 통하여 다른 사람의 입장에서 다양한 관점을 발견할 수 있다.

### 기대효과

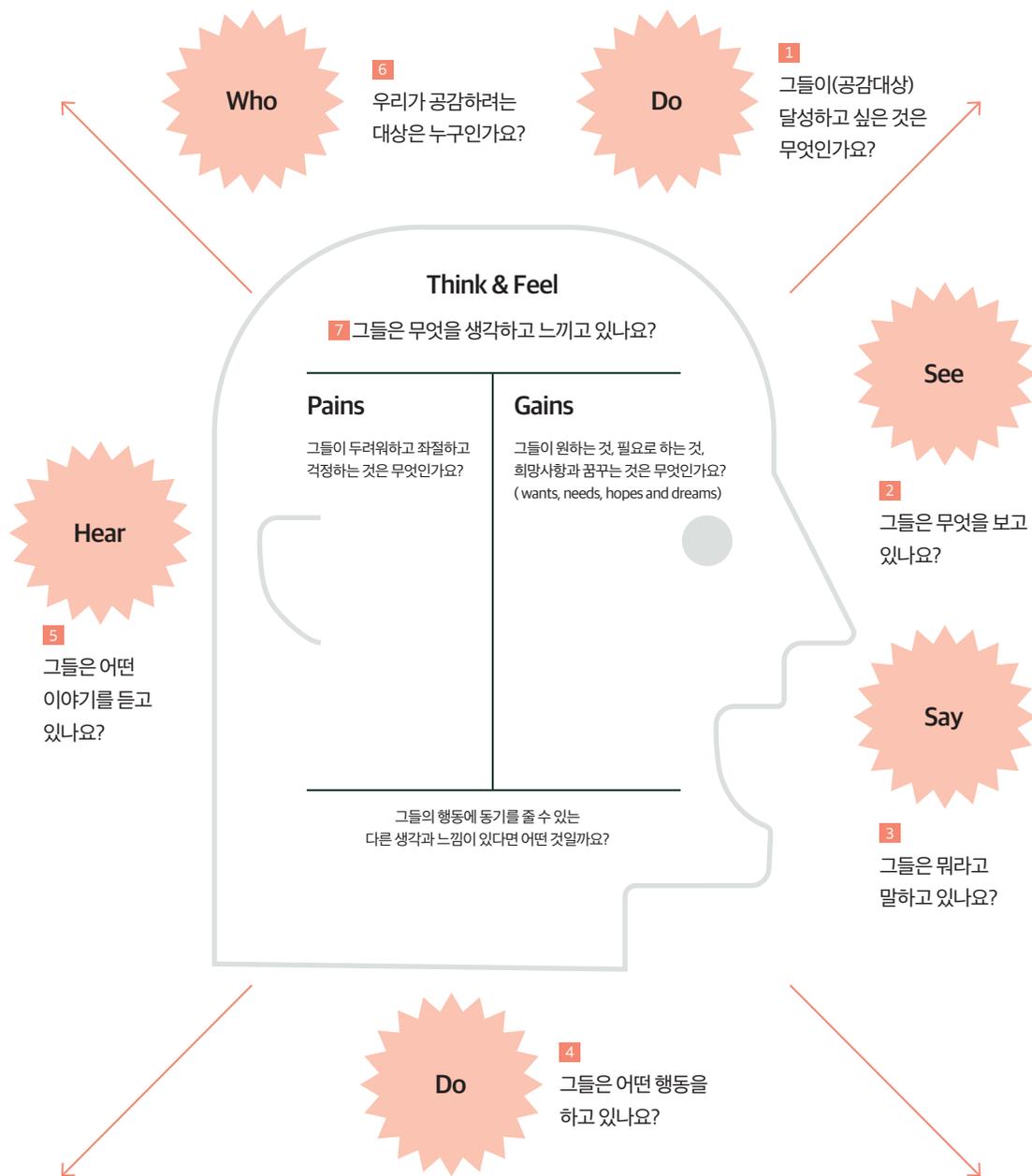
1 '입 없는 아이'라는 그림책을 읽고 주인공과 등장인물을 대상으로 한 공감 지도를 그려보면서 사회적 공감 능력을 키울 수 있다.

### 준비물

- ☑ 공감지도 활동지
- ☑ 입 없는 아이 그림책

단계	교수-학습활동	소요시간						
도입	<p>1 '입 없는 아이'(박밤, 이집트 출판사) 그림책을 소개하며 영상을 함께 시청한다.</p> <div style="text-align: center;">  <p>'입 없는 아이' 영상</p> </div>	15분						
전개	<p>1 모둠별로 공감지도를 작성한다.</p> <p>2 공감할 대상 정하기 : 입 없는 아이, 재인, 까만 드레스를 입은 여인 등 모듬원의 의견을 모아 책 속 등장인물 중 1명을 선택한다.</p> <p>3 공감지도 영역(선택한 공감 대상이 ~) : 말하고 싶은 것은?, 무엇을 보고, 무엇을 말하고 있는가? 어떤 행동을 하고 있는가?, 어떤 이야기를 듣고 있는가? 무엇을 생각하고 있는가?, 무엇을 느끼고 있는가?</p> <div style="text-align: center;">  </div>	20분						
정리	<p>1 교실 벽이나 칠판에 완성된 공감지도를 붙여놓고 다른 모듬이 작성한 공감지도를 갤러리워크 방식으로 돌아다니면서 감상하고, 공감이 가는 부분에 스티커를 붙이는 방식으로 공감을 표시하게 한다.</p>	10분						
지도상의 유의점	<p>● 공감지도 사용법을 더 잘 알고 싶으시면 참고하세요 * 출처 : <a href="https://sites.google.com/view/wow-empathymap/%ED%99%88?pli=1">https://sites.google.com/view/wow-empathymap/%ED%99%88?pli=1</a></p> <div style="text-align: right;">  </div>							
평가계획	<table border="1"> <tr> <td>상</td> <td>공감지도 8가지 항목을 구체적이고 타당성있게 모두 작성함.</td> </tr> <tr> <td>중</td> <td>공감지도 8가지 항목 중 1, 2가지를 작성하지 못했거나 내용의 설득력이 부족함.</td> </tr> <tr> <td>하</td> <td>공감지도 8가지 항목 중 3가지 이상을 작성하지 못하였거나 알맞지 않은 내용을 서술함.</td> </tr> </table>	상	공감지도 8가지 항목을 구체적이고 타당성있게 모두 작성함.	중	공감지도 8가지 항목 중 1, 2가지를 작성하지 못했거나 내용의 설득력이 부족함.	하	공감지도 8가지 항목 중 3가지 이상을 작성하지 못하였거나 알맞지 않은 내용을 서술함.	
상	공감지도 8가지 항목을 구체적이고 타당성있게 모두 작성함.							
중	공감지도 8가지 항목 중 1, 2가지를 작성하지 못했거나 내용의 설득력이 부족함.							
하	공감지도 8가지 항목 중 3가지 이상을 작성하지 못하였거나 알맞지 않은 내용을 서술함.							

GOAL  
목표



3-4차시

# 역량 알기 출발선 게임으로 배우는 공감



3-4차시

# 출발선 게임으로 배우는 공감



소요시간  
45분



대상  
중학생

학습목표

- 1 타고난 운에 따른 편견이 어떤 사회적 불평등을 발생시키는지 공감할 수 있다.
- 2 타고난 운을 극복하는 역량이 무엇인지 발견하고 문제상황을 해결하는 힘을 기를 수 있다.

기대효과

- 1 다양한 인물이 되어 출발선 게임을 하면서 그 인물의 상황에 대하여 깊이 몰입하고 공감하는 경험을 통해 삶의 중요한 문제들을 발견할 수 있습니다.

준비물

- ☑ 출발선게임 카드(인물카드)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 인물 카드 속 청년( )호는 '각각 다른 자연적, 사회적 운을 가진 상황에서 창업 또는 취업을 준비하고 있다.'라는 조건을 제시한다.</li> <li>2 모둠별로 1장의 인물 카드를 랜덤으로 선택한다.</li> <li>3 모둠별로 청년( )호가 가진 자연적, 사회적 운이 무엇인지 인물의 특징에 대해 토의한다.</li> </ol>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 모둠별로 페르소나 '청년( )호'가 되어 움직일 사람을 정한다.</li> <li>2 모둠을 대표하는 8명의 학생이 교실 가운데에 1열로 선다.</li> <li>3 나머지 모둠원은 교사가 제시하는 질문에 청년( )호의 입장에서 답을 찾아보고 +, -, 정지로 페르소나 학생을 움직이게 한다.</li> <li>4 생애 주기별로 유년기 3문항, 청소년기 3문항, 대학생 3문항, 현재 6문항(총 15문항)의 질문을 제시하고 전반전 게임을 마무리한다.</li> <li>5 전반전 게임 후 같은 출발선에 서 있던 페르소나 '청년( )호'의 최종 위치를 다른 7명의 페르소나와 비교하여 확인한다.</li> <li>6 현재 문제 상황에 대한 질문 6개에 대해 전반전과 동일한 방법으로 게임을 한다. 전반전이 끝났을 때의 위치에서 다시 시작한다.</li> <li>7 후반전은 인물 카드 앞면에 쓰인 핵심역량을 보고 진행한다.</li> <li>8 페르소나 청년( )호가 가진 핵심역량이 문제상황을 해결할 수 있다면 +씩 움직인다.</li> <li>9 후반전이 끝난 후 최종 위치를 확인한다.</li> </ol>	전반전 15분 + 후반전 10분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 페르소나 청년( )호의 최종 위치를 확인하고 모둠별 토의를 통해 활동지의 질문에 대한 답을 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 팀별 발표로 생각 나눔 활동을 하고, 모둠의 '청년( )호가 실제 나의 팀원으로 참여할 때 발생할 수 있는 어려움과 해결에 필요한 역량은 무엇인지 키워드를 선정한다.</li> <li>● '나의 BOOK 제작'을 위한 스토리 보드 작성을 안내한다.</li> </ul> </li> </ol>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 타고난 운이 삶을 결정짓는다는 편견을 갖지 않도록 꼭 후반전 게임을 실시한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 문제상황에 대해 공감하고 해결을 위한 핵심역량을 선정하여 제시했는지 확인한다.</li> </ul>	

사회적 공감능력을 키우는 '출발선 게임' 질문

유년기	1	나는 갖고 싶은 장난감을 쉽게 사달라고 할 수 있다.	+1
	2	나는 아빠, 엄마 얼굴 그리기 수업이 행복하지 않다.	-1
	3	나는 공중화장실 사용이 어려워서 학교 밖 체험학습이 두렵다.	-1
청소년기	4	나는 눈에 띄는 신체적 특징이 있어 교실에서 위축된다.	-1
	5	나는 외모 때문에 내가 한국인인 이유를 선생님과 친구들에게 매번 설명해야 한다.	-1
	6	나는 수도권에 살고 있어서 원한다면 언제든지 서울의 문화공연을 관람할 수 있다.	+1
대학생	7	나는 등록금 마련에 대한 걱정 없이 공부를 할 수 있다.	+1
	8	나는 금전적 위기에 처했을 때 도와줄 가족이나 친척, 지인이 있다.	+1
	9	나는 친구들의 도움이 없으면 강의실 이동이나 식당 사용 등이 어렵다.	-1
현재	10	나는 자기소개서 학력 기재 칸에 쓸 대학교가 없다.	-1
	11	나는 창업(취업)에 성공하지 않아도 생활하는데 걱정이 없다.	+1
	12	내 외모는 투자자(면접관)들에게 어떤 편견을 유발할 수 있다.	-1
	13	나는 투자 유치를 위한(기획안) 발표를 할 때 표준어 사용이 어색하다.	-1
	14	나는 창업이나 경영 아이디어가 있을 때 현실화할 자금을 마련하기 쉽다.	+1
	15	나는 공과금, 월세, 통신비 등을 걱정하지 않고 창업(취업) 준비에만 집중할 수 있다.	+1
현재 문제상황 (역량 1개당 +1)	16	지구에 원인을 알 수 없는 바이러스가 빠르게 전파되어 사람들이 두려움에 떨고 있다. 나는 문제를 해결하고 사람들의 안전을 지키는 <b>존중과 회복탄력성</b> 역량을 발휘할 수 있다.	+1
	17	우리 마을에 식수 오염이 심각하여 마실 물이 부족한 상황이다. 나에게서 사회 현상에 대한 <b>문제발견 능력</b> 과 문제 해결을 위해 노력할 <b>진취성</b> 이 있다.	+1
	18	나는 개인정보가 범죄에 이용되는 불건전한 사회 현상을 <b>관찰</b> 할 수 있고, 내가 가진 <b>창의성</b> 으로 해킹으로 인한 금융 범죄와 개인정보 유출 사고 예방을 위한 기술 개발을 할 수 있다.	+1
	19	다문화 가정 또는 국내에 거주하고 있는 이주민들이 차별과 불평등을 겪고 있다. 나는 더불어 사는 조화로운 사회 만들기에 필요한 <b>수용</b> 과 <b>나눔</b> 역량을 가지고 있다.	+1
	20	전 세계는 에너지 소비로 인한 고갈과 쓰레기 문제로 환경이 위태로운 상황이다. 나는 평소에 에너지 사용과 쓰레기 처리를 어떤 방식으로 했는지 되돌아보는 <b>성찰 능력</b> 과 깨끗한 환경을 위해 노력하는 <b>실행력</b> 을 가지고 있다.	+1
	21	전 세계는 국가 간 분쟁의 심화로 전쟁이 발발하고 세계 평화 유지가 힘들어지고 있다. 나는 분쟁 해결을 위해 꼭 필요한 <b>소통</b> 과 <b>공감능력</b> 을 가지고 있다.	+1

활동지

3차시 사회적 공감능력을 키우는 '출발선 게임' 활동지

(1~15) 문제상황 중 앞으로 움직이지 못하거나, 뒤로 움직이게 되어 가장 속상했던 질문과 그 이유는?

(1~15) 이런 상황이 반복되지 않으려면 어떤 해결책이 있을까?

(16~21) 미래사회에서 사람들의 'needs'를 충족시키고 사회문제를 해결할 수 있는 실천(창업)을 하기 위해 당신은 어떤 역량이 가장 중요하다고 생각하나요? 그 이유는 무엇인가요?

출발선 게임에서 우리 팀의 페르소나 '청년 ( )호'가 겪고 있는 사회적 상황을 나타내는 키워드를 제시하고, 그 이유에 대해 팀원들과 토의해보세요.

카드

<p><b>청년1</b> 수용, 진취성</p> 	<p><b>청년1</b> 성별: 여자 주소: 강원 춘천시 학력: 서울소재 대학졸업 자산: 1,500만원 가족: 부모님, 언니(교사) 인맥: 대학 연구소 교수님 특징: 어린시절 교통사고로 휠체어 사용, 언니와 서울에서 자취중</p>	<p><b>청년2</b> 실행력, 회복탄력성</p> 	<p><b>청년2</b> 성별: 여자 주소: 경기 수원시 학력: 수도권 사립대 졸업 자산: 자동차, 500만원 가족: 아빠(한국), 엄마(태국) 인맥: 패션분야 창업가 친구들 특징: 이국적인 외모 탓에 늘 외국인 취급을 당함. 패션계 취업 준비중.</p>
<p><b>청년3</b> 관찰력, 문제발견</p> 	<p><b>청년3</b> 성별: 여자 주소: 전남 여수시 학력: 지방 국립대 졸업 자산: 900만원(과외 알바) 가족: 부모님(교사) 인맥: 중, 고딩 및 학부모 특징: 월세 30만원 자취 중. 계속되는 취업실패로 다이어트 결심(90kg)</p>	<p><b>청년4</b> 존중, 소통능력</p> 	<p><b>청년4</b> 성별: 여자 주소: 충남 천안시 학력: 천안 00여상 졸업 자산: 2,000만원 가족: 부모님(농부), 여동생 인맥: 직장(은행) 동료 특징: 3년 전 서울에 취업 후 자취 중(월세 50만원) 동생 대학등록금 지원</p>
<p><b>청년5</b> 창의력, 공감능력</p> 	<p><b>청년5</b> 성별: 남자 주소: 부산광역시 학력: 지방 국립대 졸업 자산: 300만원 가족: 할아버지(노점상) 인맥: 경영학과 동기들 특징: 3살 때 부모님 사망. 장학금 받아 대학전학 사투리가 심함.</p>	<p><b>청년6</b> 실행력, 문제해결, 성찰능력</p> 	<p><b>청년6</b> 성별: 남자 주소: 인천광역시 학력: 인천 00고등학교 졸업 자산: 50만원, 자전거 가족: 부모님(치킨집 운영) 인맥: 배달 알바로 알게 된 주변 상가 사장님들 특징: 대학 전학 대신 취업을 선택하고 준비 중</p>
<p><b>청년7</b> 관찰력</p> 	<p><b>청년7</b> 성별: 남자 주소: 서울특별시 학력: 서울 명문대학 졸업 자산: 벤츠 자동차, 아파트 가족: 아빠(의사), 엄마(교수) 인맥: 의료, 교육계 인맥 풍부 특징: 5년 사귀던 여자친구와 결혼을 약속함. 작은 키 콤플렉스.</p>	<p><b>청년8</b> 소통능력, 성찰능력, 진취성</p> 	<p><b>청년8</b> 성별: 남자 주소: 충북 청주시 학력: 지방 사립대 졸업 자산: 학자금 대출 천만원 가족: 아빠(경찰), 남동생 인맥: 독일 교환 학생 시절 사귀던 다국적 친구들 특징: 유럽의 스타트업 성지 베를린에 창업 추진 중</p>

4차시

역량 알기

공감을 바탕으로  
문제 발견하기



# 공감을 바탕으로 문제 발견하기



소요시간  
45분



대상  
중학생

## 학습목표

- 1 인물 카드 속 페르소나가 가진 문제를 공유하고 키워드를 찾아보는 활동과 연결하여 공감 능력을 실천할 수 있다.
- 2 실천을 통해 발휘한 공감 능력을 기반으로 스토리보드를 완성할 수 있다.

## 기대효과

- 1 사회 속 다양한 페르소나의 입장에서 문제를 발견하고 공감하는 능력을 키우고, 사회문제 해결을 위한 자발적인 실천의 자세를 함양한다.

## 준비물

- ✓ 활동지(스토리보드)

단계	교수-학습활동	소요시간						
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 지난 시간에 모둠별로 토의했던 내용을 발표한다.</li> <li>2 발표한 내용을 듣고 모둠별로 뽑은 키워드를 칠판(패들렛)에 적어 공유한다.</li> <li>3 내가 해결하고 싶은 문제 상황을 개인별로 한 가지씩 선택한다.</li> </ol>	5분						
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 개인별로 스토리보드를 작성한다.</li> <li>2 선택한 문제 상황 해결을 위해 필요한 기업가정신 역량이 무엇인지, 어떻게 문제 상황을 해결할 것인지의 내용이 담긴 스토리보드를 작성한다.</li> <li>3 이전 차시에서 자신이 고른 키워드의 의미와 내용이 잘 포함되도록 그림책이 제작되어야 함을 강조한다.</li> <li>4 스토리보드를 작성할 때 기승전결로 내용이 연결되어 전개될 수 있도록 가이드를 준다.</li> <li>5 테블릿 PC 등을 활용하여 스토리보드 제작에 필요한 정보 및 자료 수집을 할 수 있다.</li> <li>6 스토리보드에 책의 내용을 담은 표지 디자인을 해도 좋다고 안내한다.</li> </ol>	35분						
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 개인별로 작성한 스토리보드를 교사가 취합한다.</li> <li>2 차시 예고: 작성한 스토리보드를 참고로 스토리북(그림책) 제작이 진행됨을 안내한다.</li> </ol>	5분						
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 스토리보드의 흐름을 잘 안내하고, 예시작품 제시를 통해 학생들의 이해를 돕는다.</li> <li>● 스토리보드에 그림, 글 작성 칸은 내용에 따라 변형될 수 있음을 안내한다.</li> </ul>							
평가계획	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>상</td> <td>기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 7, 8컷 완성하였음.</td> </tr> <tr> <td>중</td> <td>기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 5, 6컷 완성하였음.</td> </tr> <tr> <td>하</td> <td>기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 4컷 이하로 완성하였음.</td> </tr> </tbody> </table>	상	기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 7, 8컷 완성하였음.	중	기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 5, 6컷 완성하였음.	하	기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 4컷 이하로 완성하였음.	
상	기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 7, 8컷 완성하였음.							
중	기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 5, 6컷 완성하였음.							
하	기승전결, 기업가정신 역량을 넣은 스토리를 4컷 이하로 완성하였음.							

기업가정신 역량을 발휘해서 문제상황을 극복하는 내용의 스토리북을 구상하고 활동지에 그려보세요.

1페이지 [그림]	2페이지 [그림]
[글]	[글]
3페이지 [그림]	4페이지 [그림]
[글]	[글]
5페이지 [그림]	6페이지 [그림]
[글]	[글]
7페이지 [그림]	8페이지 [그림]
[글]	[글]

5-6차시

# 역량 적용하기 나의 역량발휘 스토리북 만들기



# 5-6차시

## 나의 역량 발휘 스토리북 만들기



소요시간  
45분



대상  
중학생

### 학습목표

- 1 스토리북을 통해 자신이 계발해야 할 기업가정신 역량과 우리 사회의 실제 상황을 연결하여 생각할 수 있다.
- 2 실생활과 연관된 기업가정신 역량을 담은 스토리북을 창의적으로 표현할 수 있다.

### 기대효과

- 1 4차시에 작성한 스토리보드를 바탕으로 10쪽짜리 스토리북을 완성하는 과정에서 나는 이 문제를 어떻게 해결할 것이며, 어떤 역량을 발휘해서 어려움을 극복할 것인지를 고민하게 된다.

### 준비물

- ☑ 스토리보드 활동지 작성한 것
- ☑ 스크랩북 10P
- ☑ 색깔이 있는 마커

단계	교수-학습활동	소요시간						
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 지난 시간에 작성한 스토리보드를 나누어준다.</li> <li>2 스토리북에 담은 내용을 전체적으로 점검한다.</li> <li>3 개인별로 스크랩북의 빈 면에 그림과 글로 채워 스토리북을 완성하는 시간임을 안내한다.</li> </ol>	5분						
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 전체 8~10장으로 구성된 스크랩북을 제공한다.</li> <li>2 스토리북에 자신의 이야기를 창의적으로 표현한다.</li> <li>3 표지에는 제목과 저자를 쓰도록 한다.</li> <li>4 실제로 판매되는 책처럼 출판사, 가격 등을 표시하는 것도 허용한다.</li> <li>5 1쪽은 추천사가 들어갈 부분으로 빈 칸으로 남긴다.</li> </ol>	35분						
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 짝공과 서로 한 줄 추천사를 써주고 스토리북의 1쪽에 붙인다.</li> <li>2 완성된 스토리북을 수합하고 마커나 색칠도구들을 정리한다.</li> </ol>	5분						
지도상의 유의점	<p>● 같은 방식으로 2차시 수업이 이루어짐, 현실적으로 1시간으로는 스토리북을 완성하기 어려우므로 2차시에 걸쳐서 완성도를 높이는 것이 좋음. 교사는 계속 순회하며 학생들에게 개별적인 피드백이나 적극적인 격려를 하는 것이 중요함. 그림은 잘 못 그려도 괜찮고 자신의 이야기를 구체적으로 담을 수 있도록 유도함. 그림 그리는 것에 부담을 느끼는 학생은 이미지는 최소로 해도 된다고 안내함.</p>							
평가계획	<table border="1"> <tr> <td>상</td> <td>그림책 내용과 기업가정신 핵심역량을 구체적으로 연결되게 잘 표현하고 스토리의 완성도가 높음.</td> </tr> <tr> <td>중</td> <td>그림책 내용과 기업가정신 핵심역량의 연결이 다소 부족하나 어느정도 연결되도록 표현함.</td> </tr> <tr> <td>하</td> <td>그림책의 내용과 기업가정신의 핵심역량을 제대로 연결시키지 못하고 그림책의 완성도가 떨어짐.</td> </tr> </table>		상	그림책 내용과 기업가정신 핵심역량을 구체적으로 연결되게 잘 표현하고 스토리의 완성도가 높음.	중	그림책 내용과 기업가정신 핵심역량의 연결이 다소 부족하나 어느정도 연결되도록 표현함.	하	그림책의 내용과 기업가정신의 핵심역량을 제대로 연결시키지 못하고 그림책의 완성도가 떨어짐.
상	그림책 내용과 기업가정신 핵심역량을 구체적으로 연결되게 잘 표현하고 스토리의 완성도가 높음.							
중	그림책 내용과 기업가정신 핵심역량의 연결이 다소 부족하나 어느정도 연결되도록 표현함.							
하	그림책의 내용과 기업가정신의 핵심역량을 제대로 연결시키지 못하고 그림책의 완성도가 떨어짐.							

7차시

역량 적용하기

# 북(Book)돋움 책 발표하기



7차시

# 북(Book)돋움 책 발표하기



소요시간  
45분



대상  
중학생

## 학습목표

- 1 자신이 만든 스토리북을 다른 친구들에게 공유하면서 자신의 역량을 계발하겠다는 의지를 강화할 수 있다.

## 기대효과

- 1 스토리북을 북테이스팅 방식으로 전시하게 되고 자신의 책을 소개하는 시간을 가지면서 스스로에 대한 자부심과 앞으로 계발해야 할 기업가정신 역량에 대한 인식이 깊어지게 된다.

## 준비물

- ☑ 북테이스팅 활동지
- ☑ 완성된 스토리북

단계	교수-학습활동		소요시간						
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 테이블 세팅을 위한 활동지를 나누어주고 모둠별로 자신의 스토리북을 전시할 준비를 할 시간을 준다.</li> <li>2 자신의 책을 소개하는 셰프의 추천지를 작성한다.</li> <li>3 모둠 안에서 먼저 자신의 책을 공유한다.</li> </ol>	<div style="border: 1px solid #f08080; padding: 5px;"> <p>이 책을 추천하는 이유 </p> <hr/> <p>시식자에게 하고 싶은 말</p> </div>	15분						
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 다른 모둠으로 이동해서 다양한 책들을 자유롭게 읽어보는 시간을 가진다.</li> </ol>		20분						
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 친구들의 그림책을 읽고 가장 좋았던 책을 골라 북테이스팅 후기를 작성하고 셰프(작가)에게 준다.</li> </ol>	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>메뉴명(책제목) 셰프명(작가명)</p> <hr/> <p>북테이스팅 후기 </p> </div>	10분						
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 친구들이 만든 책에 대해서 긍정적인 피드백을 해줄 수 있도록 수업의 의도를 교사가 미리 잘 설명하여 분위기를 조성한다.</li> </ul>								
평가계획	<table border="1" style="width: 100%;"> <tbody> <tr> <td style="width: 10%;">상</td> <td>셰프의 추천지를 완성하고 북테이스팅 후기를 2개 이상 작성하였음</td> </tr> <tr> <td>중</td> <td>셰프의 추천지를 완성하고 북테이스팅 후기를 1개 작성하였음</td> </tr> <tr> <td>하</td> <td>셰프의 추천지와 북테이스팅 후기를 작성하지 못했음</td> </tr> </tbody> </table>			상	셰프의 추천지를 완성하고 북테이스팅 후기를 2개 이상 작성하였음	중	셰프의 추천지를 완성하고 북테이스팅 후기를 1개 작성하였음	하	셰프의 추천지와 북테이스팅 후기를 작성하지 못했음
상	셰프의 추천지를 완성하고 북테이스팅 후기를 2개 이상 작성하였음								
중	셰프의 추천지를 완성하고 북테이스팅 후기를 1개 작성하였음								
하	셰프의 추천지와 북테이스팅 후기를 작성하지 못했음								



The Book

메뉴명 (책제목)

셰프(작가)

북테이스팅 후기

# 아산나눔재단은 2011년 10월 故 아산 정주영 현대 창업자 서거 10주기를 기념하여 출범한 공익재단입니다.

아산나눔재단은 우리 사회에 아산의 창조정신을 계승할  
'기업가정신(起業者精神: Entrepreneurship)'을 확산하기 위해  
사회 전방에서 다양한 방식의 지원 사업을 진행하고 있습니다.

더 나은 세상으로의 변화를 이끄는 사람과 기관을 양성해 사회발전을 이루고자  
"할 수 있다고 생각하면 이를 수 있는 세상"이라는 비전 아래  
청년 창업가와 사회혁신가가 도전하고, 성장하고, 나누는 기반을 만들고자 합니다.

이를 위해 청소년기업가정신 확산 사업, 청년창업 지원 사업, 사회혁신가 양성 사업,  
혁신 생태계 조성 사업등을 다양하게 펼쳐나가고 있습니다.



본 내용은 아산나눔재단에서 진행하는  
아산 티처프러너 사업을 통해 개발된 교육 커리큘럼으로  
재단 및 저자의 허락 없이 내용의 일부를 인용하거나  
발췌하는 것을 금합니다.

Copyright © 2022아산나눔재단  
(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved.



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면  
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.

H [www.asanschool.org](http://www.asanschool.org)  
E [teacher@asan-nanum.org](mailto:teacher@asan-nanum.org)





아산 티처프러너  
ASAN TEACHER-PRENEUR