

아산 티처프러너 6기

아산 티처프러너
ASAN TEACHER-PRENEUR

기업가정신 커리큘럼 가이드북



아산 리처프러너 6기

기업가정신 커리큘럼 가이드북

안녕하세요, 아산나눔재단입니다.



아산 티처프러너가 올해로 벌써 6기를 맞이했습니다.

따뜻한 봄에 만난 6기 선생님들과 지난 6개월간 함께하다 보니

어느새 교육을 마무리하는 연말이 되었습니다.

올 한 해도 선생님들께서 긴 시간 동안 기업가정신 교육 전문가로서 거듭나기 위해,

많은 고민과 연구로 빚어낸 결과물을 선보이게 되어 기쁜 마음입니다.

이번 아산 티처프러너 6기 선생님들이 개발한 기업가정신 커리큘럼은 **세 가지 특징**이 있습니다.

첫째, 커리큘럼 개발 구성 및 교육 차시의 유연성을 제고하였습니다.

이전에는 6차시 수업 구성에 맞춰 일괄적으로 전체 커리큘럼 운영 계획안 및 세부 수업 차시 운영안을 설계하였습
니다.

이와 달리, 이번 6기에서는 기업가정신 교수 학습 방법과 수준의 다양화, 그리고 커리큘럼의
질적 제고를 위해 대표적인 4~6개 차시만 세부 수업 차시 운영안을 제시하는 방식으로 개편하였습니다.

최대 11차시까지 운영 가능한 커리큘럼을 제시하며 장기 또는 심화 수업으로 추가 개발이 가능하도록 했습니다.

이 점 때문에 추후 커리큘럼을 활용하는 외부 교사도 높은 퀄리티의 주요 차시를 취사 선택할 수 있을 것으로
기대하고 있습니다.

둘째, 다양한 이론적 배경에 전문성을 더했습니다.

커리큘럼 곳곳에는 저명한 경제학자인 조지프 슈페터와 이스라엘 커즈너의 기업가적 기회와 이윤에 대한 관점,

사라스 바티의 기업가적 의사결정을 위한 실현화 이론(Effectuation theory),

빌 게이츠의 창조적 자본주의(Creative Capitalism) 개념 등 주요 학자들의 이론이 제시되었습니다.

뿐만 아니라 창조적 파괴, 포용적 기업가정신, 검소한 혁신, 내생적 지역 발전론 등 다양한 경영,

경제, 사회, 문화, 심리학적 접근의 기업가정신 이론과 프레임워크도 등장합니다.

이번 커리큘럼에서는 티처프러너 6기 선생님들께서 새롭게 정의한 기업가정신의 의미와 가치,
이상적인 기업가의 모습 등을 찾아볼 수 있습니다. 이 책자를 보는 분들께서도
기업가정신의 특징적 요소들을 교육에 다양하게 활용할 수 있길 바랍니다.

셋째, 아산형 기업가정신이 돋보이는 커리큘럼을 만나볼 수 있습니다.

이번 커리큘럼에서는 아산 정주영 현대 창업자가 창조정신과 도전정신으로 한국경제의 도약을 견인했던
기업가로서의 모습과 국가의 평화와 번영을 위해 기여한 기업가로서 면모를 모두 확인할 수 있습니다.

“시련은 있어도 실패는 없다”,

“우리가 잘 되는 것이 나라가 잘 되는 것이며, 나라가 잘 되는 것이 우리가 잘 될 수 있는 길이다”,

“세상을 밝게 맑게 바르게 보고 이 사회에 보탬이 될 목적으로 살면 할 일은 태산처럼 많다” 등

아산의 명언을 통해 강조한 기업가의 덕목과 가치가 담겨 있습니다.

여기에서 많은 분들이 진정한 기업가정신의 의미를 생각해볼 수 있길 기대해봅니다.

이번 아산 티처프러너 6기 선생님들이 각자의 개성이 담긴 고유한 기업가정신

교육 방법론과 콘텐츠를 선보인만큼, 커리큘럼 안에서 다양한 영감과 인사이트를 발굴하실 수

있길 바랍니다. 아산 티처프러너 선생님들과 함께 콘텐츠 개발을 희망하시는 분들은 재단으로

연락 부탁드립니다.

다시 한번 아산 티처프러너 6기 커리큘럼에 많은 관심 부탁드립니다. 다양한 참고와 활용으로

보다 많은 학교 현장에서 청소년들이 양질의 기업가정신 교육을 경험하길 기대하겠습니다.

아산나눔재단은 미래세대의 도전과 성장을 위한 여정에 늘 함께하겠습니다.

감사합니다.

아산 티처프러너 소개 006

CURRICULUM 1
해 봤니 **기업가적** 010
시선

CURRICULUM 2
캡틴플루언서 **도전! 빛이 나는** 066
솔로프러너

CURRICULUM 3
온도 **우리 동네** 110
보물찾기

CURRICULUM 4
New! **New!** 166
영웅시대 **영웅시대**

CURRICULUM 5
마이너프러너 **세상을 바꿀 꿈,** 198
돈키호테처럼

CURRICULUM 6
스리랏차 **공간&공감** 248
(Space Re-designer Lacha)

ASAN TEACHER-PRENEUR

아산 티처프러너 ASAN-TEACHER PRENEUR는

교사 대상 기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다.

교사들이 교육 현장에 기업가정신을 질적, 양적으로 확산할 수 있도록 돕습니다.

교육 특징



교육 구성

	기업가정신 이론과 마인드셋	기업가정신 기본 개념 및 핵심 요소 학습을 통한 기업가정신 마인드셋 함양	· 아산형 기업가정신, 기업가정신 이론과 현황 · 기업가정신과 문제 해결 (디자인씽킹) · 기업가정신 교육 사례 분석과 적용 · 사람과 환경을 생각하는 기업가정신 특강
	창업이론과 실제	창업에 대한 기본 개념 및 핵심요소 학습을 기반으로 사업계획서 작성	· 창업이론에 대한 전반적인 이해 · 비즈니스 모델의 이해 및 구체화 · 비즈니스 모델 캔버스 워크숍 · 사업계획서 작성 및 발표
	기업가정신 커리큘럼 디자인	기업가정신 교육 최신 이론 및 교육방법론 학습을 통한 학교현장에 적용 가능한 기업가정신 커리큘럼 설계	· 동문과 함께하는 티처프러너 토크보기 · 커리큘럼 디자인 1단계 (목표 역량 정의) · 커리큘럼 디자인 2단계 (학습과제와 평가 준거 설정) · 커리큘럼 디자인 3단계 (macro, micro design) · 기업가정신 커리큘럼 MVP test
	팀 프로젝트 워크숍	팀별 커리큘럼 설계를 위한 퍼실리테이션 교육 및 기업가정신 교육에 적용 가능한 에듀 테크 톨 학습	· 퍼실리테이션 워크숍 · 에듀테크와 미래교육
	글로벌 스터디	해외 혁신교육 기관 탐방 준비 및 기관 방문을 통한 기업가정신 교육 인사이트 발굴	· 글로벌 스터디 준비 · 글로벌 스터디 기관 방문

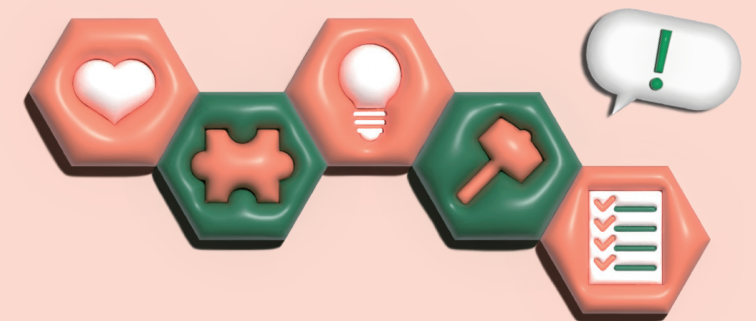
CURRICULUM 1

기업가적 시선

(See the Sun)

해 봤니

- | | |
|-----|----------|
| 김영래 | 반곡중학교 |
| 백제현 | 나루고등학교 |
| 김경아 | 인천아라고등학교 |
| 이소민 | 대동세무고등학교 |
| 황호연 | 서울미술고등학교 |



한계를 넘어서면 무엇이 보일까? '기업가적 시선(See the Sun)'으로 가능성을 찾는 도전에 함께해요!

'기업가적 시선(See the Sun)'을 통해 청소년들은 위대한 기업가처럼 도전하며, 위기를 기회로, 한계를 가능성으로 바꾸는 방법을 배울 수 있습니다. '해 봤니?', '해 볼래!', '해 냈어.'의 여정을 거쳐, 그 끝에 있는 '더 해(The Sun)'에서 자신만의 가능성을 발견하게 될 것입니다.

<기업가적 시선(See the Sun)> 개요

기업가적 시선(See the Sun) 으로 바라보기

'할 수 있다고 여기면 무슨 일이든 이룰 수 있다.'는 생각으로 혁신을 이끌었던 위대한 기업가처럼, 시련에 굴하지 않고 끊임없이 도전하는 행동가가 필요한 시대입니다.

본 커리큘럼은 미래를 살아갈 청소년들이 불확실의 두려움을 넘어 스스로 꿈을 찾아 주체적으로 도전하는 힘을 키울 수 있도록 위대한 기업가의 시선에서 문제를 바라보고 해결하는 경험을 제공합니다. 이 과정에서 청소년들은 '위기'를 '기회'로 인식하고, '한계'를 '가능성'으로 바라보며, '실패'를 결과가 아닌 '성공의 과정'으로 여기는 주체적인 삶의 태도를 배울 수 있습니다.

Ⅰ 개발 배경

세상을 변화시킨 위대한 기업가는 많습니다. 여러 기업가 중에서 아산 정주영 현대그룹 창업자를 모델로 삼아 본 기업가정신 커리큘럼을 개발한 이유는 다음과 같습니다.

첫째, 아산 정주영 현대그룹 창업자는 위기를 기회로 바라보고 '해낼 수 있다'를 보여주는 도전의 상징이기 때문입니다. 그는 1970년대 석유파동으로 건설, 중공업 등의 주요 사업에 위기를 겪었을 때, 오히려 석유화학 산업의 시대적 중요성을 인지하고 과감하게 해당 분야로 사업을 확장하였습니다. 그가 보여준 바처럼 문제 상황을 해결하기 위한 진취적인 인식과 실행력은 불확실한 미래를 살아갈 청소년들에게 필요한 역량입니다.

둘째, 한계를 극복하기 위해 창의적으로 생각하고 과감하게 실행한 기업가이기 때문입니다. 조선소 건설 자금을 마련하기 위해 영국 은행을 찾아가 500원짜리 지폐의 거북선을 보여주며 조선소를 지을 능력이 있다고 설득했던 일화는 너무나 유명합니다. 제한된 자원이었지만 기발한 방법으로 상대

기업가적 시선 (See the Sun)의 필요성

방의 신뢰를 얻었고, 건설 자금 유치에 성공하여 한국 조선 산업의 발전을 이끄는 계기를 마련했습니다. 아산 정주영 현대그룹 창업자처럼 생각해보며 청소년들은 더 나은 미래 사회로의 변화를 이끄는 혁신과 창의의 가치를 배울 수 있습니다.

셋째, 불확실한 상황 속에서도 굳은 신념과 행동으로 불가능을 가능으로 바꾼 혁신가이기 때문입니다. 그의 여러 명언 중 "이봐, 해봤어?"라는 말이 잘 알려져 있는데, 이 말은 단순한 질문을 넘어 도전의 시작을 의미하는 아산의 철학입니다. 그의 창조정신과 기업가정신은 실패를 두려워하지 않고 스스로의 가능성을 시험하고자 하는 청소년들에게 큰 영감을 줄 것입니다.

OECD는 미래 사회의 VUCA 환경에 대비할 것을 강조하고 있습니다.¹ VUCA는 변동성(Volatility), 불확실성(Uncertainty), 복잡성(Complexity), 모호성(Ambiguity)의 약자입니다. VUCA 환경 시대를 살아갈 청소년들에게는 변화에 적응하고 기회를 포착하며, 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 역량이 필요합니다.

이와 같은 VUCA 환경에 대비한 인재 육성이 요구되는 시대에, 기업가정신은 새로운 교육 대안²이 될 것입니다. '불확실한 상황 속에서도 기회를 추구하며 새로운 가치를 창출하는 것'으로 정의되는 기업가정신³을 통해 새로운 사회에 능동적으로 대응하고 적응할 수 있는 힘을 기를 수 있기 때문입니다. 위와 같은 배경을 토대로 개발한 본 커리큘럼에서는 학습자에게 기업가적 사고 방식과 행동 방식을 경험할 수 있도록 설계하여 미래 사회를 살아갈 삶의 태도로서 기업가정신을 함양할 수 있습니다.

이에 본 커리큘럼의 큰 방향은 '위대한 기업가처럼 생각하고 행동하기를 통한 기업가정신 함양'으로 설정하고, 세부 차시를 통해 빠르게 변화하는 기술 및 경제 환경에 대응하여 진취적이고 협력적으로 문제를 해결해 나가는 태도를 함양할 수 있도록 구성하였습니다.

1. 이상은(2019) OECD Education 2030에 나타난 역량교육의 주요 특징 및 시사점, 비교교육연구

2. 윤성혜, 장지은, 김세영(2017) 청소년 기업가정신 함양을 위한 메이커교육 프로그램 모형 개발, 교육공학연구

3. Drucker, J. H.(1985). Innovation and Entrepreneurship. 이재규 역(2019). 미래 사회를 이끌어가는 기업가 정신, 한국경제신문

기업가적 시선 (See the Sun)으로 나아가기

1. 아산형 기업가정신 제시

기업가정신의 개념을 명확하게 학습할 수 있도록 전체 11차시에 걸쳐 각 차시마다 아산 정주영 현대그룹 창업자의 명언을 활용하여 동기를 유발하고, 학습자가 각 단계별 학습 활동의 의미와 방향성을 명확하게 인지할 수 있도록 하였습니다.

See the Sun은 '시선'의 영어 발음을 차용하여 사용함과 동시에 '해봤어'라는 중의적인 의미를 내포하고 있습니다. 또한 아산 정주영 현대그룹 창업자를 대표하는 명언인 '이봐, 해봤어?'⁴에서는 불굴의 도전 정신을 강조하는 그의 철학을 엿볼 수 있습니다. 도전은 본 커리큘럼의 핵심 역량으로, 학습자는 본 커리큘럼을 통해 '할 수 있다.'는 긍정적 사고와 '해 볼래!'라는 도전의 자세를 배우게 될 것입니다.

2. “이봐, 해봤어?” 3단계 구성

[해 봤니?], [해 볼래!], [해 냈어.] 3단계로 구성된 본 커리큘럼은 Babson의 Entrepreneurial Thought & Action® (ET&A™) 접근 방식을 활용해 설계하였습니다. 학습자는 국내외 사회 문제를 분석하여 해결 방안을 모색하는 과정에서 문제 안에 숨겨진 가치 창출의 '기회'를 포착합니다. 이후 비즈니스

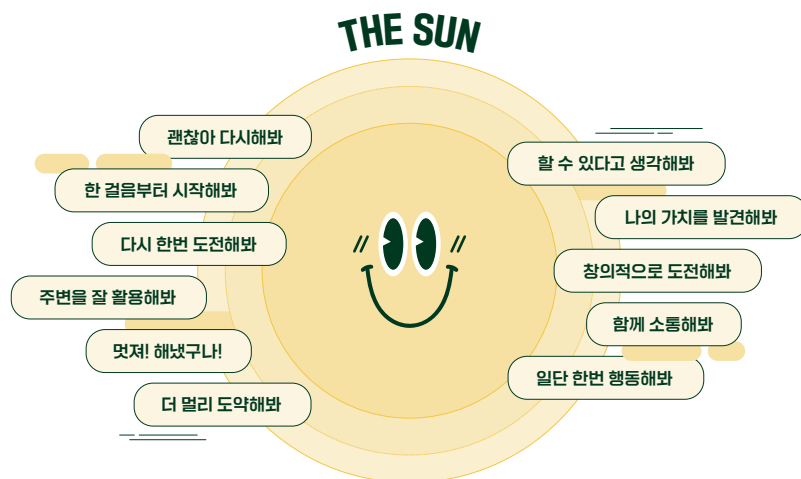
모델을 적용한 실험적 실행을 통해 문제를 해결하며 가치 창출의 '가능성'을 탐색합니다.

교수자는 학습자가 불확실한 상황 속에서 기회를 포착하고, 실행 가능한 해결 방안을 찾아내도록 도우며, 실행과 피드백을 통해 점진적으로 문제를 해결해 나가는 과정을 경험하도록 합니다. 팀별 프로젝트에 참여하는 학습자는 도전과 실패의 과정 속에서 진취의 가치와 협동의 중요성을 배우고, 변화하는 환경에서 유연하게 적응하며 기회를 포착하는 능력과 가치 창출의 역량을 함양할 수 있습니다.

3. 디지털 데모데이로 완성되는 기업가적 시선

[해 봤니?], [해 볼래!], [해 냈어.] 3단계의 커리큘럼의 학습 과정은 디지털 협업 도구를 활용하여 기록합니다. 학습자들은 메모, 이미지, 링크, 파일 등을 공유하고, 실시간으로 상호작용함으로써 협력적 학습을 더욱 극대화합니다. 산출물을 평가하는 데모데이에도 디지털 협업 도구를 활용하여 '디지털 데모데이'로 진행합니다.

[해 냈어.] 단계의 최종 차시로 구성된 [더 해(The Sun)] 과정은 본 커리큘럼의 핵심 차시 중 하나입니다. 디지털 데모데이에서 이루어졌던 아이디어 검증을 기반으로 팀별 프로젝트의 사회적 확산 및 수익 창출 방안을 최종적으로 제안하며 기업가적 사고와 기업가적 행동 방식을 경험하게 합니다.



4. 광정수. (2015년 11월 14일) 이봐 해봤어?...위기의 경제, 정주영 도전정신에 길을 묻다. 한겨레신문

<기업가의 시선(See the Sun)> 핵심 역량 모형

<기업가의 시선(See the Sun)> 역량 모형

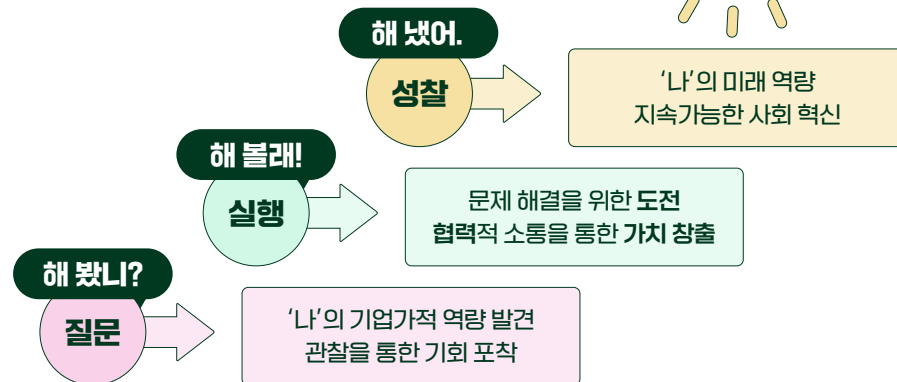
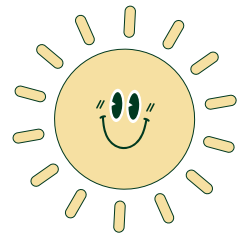
핵심 역량 이미지



핵심 역량 모형

기업가적 시선으로 해보자!

진취적 창조적 삶의 태도



<기업가의 시선(See the Sun)> 핵심 역량별 의미

기업가적 시선에서 '위기'는 곧 '기회'입니다.

기업가적 시선으로 바라보는 미래의 불확실성은 위기가 아닌 기회입니다. 본 커리큘럼에서 청소년들은 기업가적 사고와 행동 방식을 배우고 기회를 인식하고 발견하며 새로운 가치 창출에 도전하는 역량을 함양합니다.

학습자의 시선에서 '실패'는 결과가 아닌 '성공의 과정'으로 변화됩니다.

문제 해결을 위한 아이디어를 실현하는 과정에서 더 나은 방향으로 수정하는 과정이 반복됩니다. 이 과정에서 얻은 경험과 통찰은 미래의 성공을 위한 귀중한 자산이 됩니다. 결국, 실패를 긍정적으로 바라보는 관점으로 변화함으로써 청소년들에게 역경과 실패에 유연하게 대응하고, 끈기 있게 목표에 다가갈 수 있는 역량을 길러줄 것입니다.

구분	역량	의미
도전 역량군	회복탄력성	실패에 좌절하지 않고 원래의 목표 달성을 위해 다시 시작할 수 있는 역량
	위험감수성	어려움이나 손실의 발생이 예측됨에도 불구하고 성공을 위해 위험을 기꺼이 받아들이는 역량
가치 창출 역량군	혁신성	해결하고자 하는 문제에 대해 새롭고 창의적인 방식으로 접근하여 가치 있는 대안을 제시하는 역량
	기회 발견	외부적 변화에 대해 기회를 발견하고 빠르게 대응하는 역량
협력 역량군	공동의사결정	서로 다른 의견을 존중하고 상이한 의견의 장단점을 비교 및 분석하여 더 나은 방안을 도출하는 역량
	팀워크	새로운 가치 창출을 위해 타인과 목표를 공유하고, 서로 도우며 함께 일하는 역량
진취 역량군	주체성	스스로 동기부여하고 목표와 원칙을 설정하여, 능동적으로 일하며 결과에 대해 책임지는 역량
	끈기	목표 달성을 위해 쉽게 단념하지 않고 끈질기게 집중하는 역량

<기업가적 시선(See the Sun)> 수행 과제 및 평가 계획

학습자는 팀을 구성하여 국내외 사회 문제를 해결하기 위한 아이디어 발굴하고, 구현하는 과정에서 새로운 기회를 적극적으로 탐색하고, 창의적인 방식으로 가치있는 대안을 창출하는 역량을 함양합니다. 또한 디지털 데모데이를 통해 도출된 아이디어를 실제로 제작하여 실현하며 협력적 의사소통 능력과 도전정신을 함양합니다. 더 나아가 학습자는 스스로 목표와 세부 계획을 세우고 통제하여 목표 달성을 위해 지속적으로 노력하는 과정에서 진취적 역량을 함양합니다.

수행 과제에 대한 평가계획

구분	평가 내용	평가 척도(3단계)		
1차시	- 산업 생태계 조사 활동을 통해 디지털 변화를 설명할 수 있다. - 기업가정신 실천한 인물을 조사하며 기업가정신의 개념과 특성을 이해할 수 있다.	상	중	하
2차시	- 기업가 유형 검사를 통해 자신의 기업가 유형을 확인할 수 있다. - 팀빌딩 과정에서 타인을 배려하는 태도로 협력할 수 있다.	상	중	하
3차시	- 주어진 문제를 분석하고 문제를 해결하기 위해 다양한 방법을 활용할 수 있다. - 자신의 실패 경험을 자기 성장의 기회로 인식하는 긍정적인 태도를 기를 수 있다.	상	중	하
4차시	- 국내외 사회 문제를 통해 내 주변과 관련된 불편한 점을 관찰할 수 있다. - 해결하고 싶은 공동의 문제를 발견하고 구체적으로 문제를 정의할 수 있다.	상	중	하
5차시	- 다양한 매체를 활용하여 문제 해결을 위한 이해관계자에 대한 정보를 조사할 수 있다. - SWIH 기법을 활용하여 이해관계자 섭외 계획서를 작성할 수 있다.	상	중	하
6차시	- 린캔버스 구성요소에 대한 이해를 바탕으로 린캔버스를 작성할 수 있다. - 모듈별로 작성한 린캔버스를 효과적으로 발표할 수 있다.	상	중	하
7차시	- 린캔버스를 활용하여 도출한 아이디어로 MVP를 작성할 수 있다. - MVP 테스트 수행 계획을 발표하고, 피드백 활동을 통해 아이디어 실현 가능성을 높일 수 있다.	상	중	하
8차시	- MVP 테스트를 통해 피드백을 반영한 최종 MVP를 발표할 수 있다. - MVP를 토대로 프로토타입을 제작할 수 있다.	상	중	하
9차시	- 디지털 데모데이에 참가할 아이템 소개 영상을 제작할 수 있다. - 구성원의 특징을 고려하여 적절하게 역할을 분담할 수 있다.	상	중	하
10차시	- 디지털 데모데이를 통해 결과물을 전시 및 발표할 수 있다. - 디지털 데모데이 운영 만족도 조사를 실시하고, 결과 보고서를 작성할 수 있다.	상	중	하
11차시	- 디지털 데모데이 운영 결과 및 만족도 조사 결과를 분석할 수 있다. - 디지털 데모데이 운영을 통한 피드백을 반영하여 결과물을 발전시킬 수 있다.	상	중	하

<기업가적 시선(See the Sun)> 전체 차시 구성

<기업가적 시선(See the Sun)>은 총 11차시로 구성되어 있으며, 수업 지도안은 총 6개 차시(2~4차시, 5차시, 11차시)를 운영할 수 있는 세부 내용을 제시합니다.

[해 봤니?] 단계 2~4차시

[해 봤니?] 단계의 2~4차시를 통해 학생들이 기업가정신의 기초를 이해하고, 급변하는 환경 속에서 기업가정신을 실천한 기업가를 탐색하는 활동을 진행합니다. 이를 토대로 기업가 유형 검사를 통해 자신의 강점과 약점을 파악하고 진취 역량을 기르며, 즉석 과제와 문제 해결 월드컵을 통해 도전과 협력의 역량을 기를 수 있습니다.

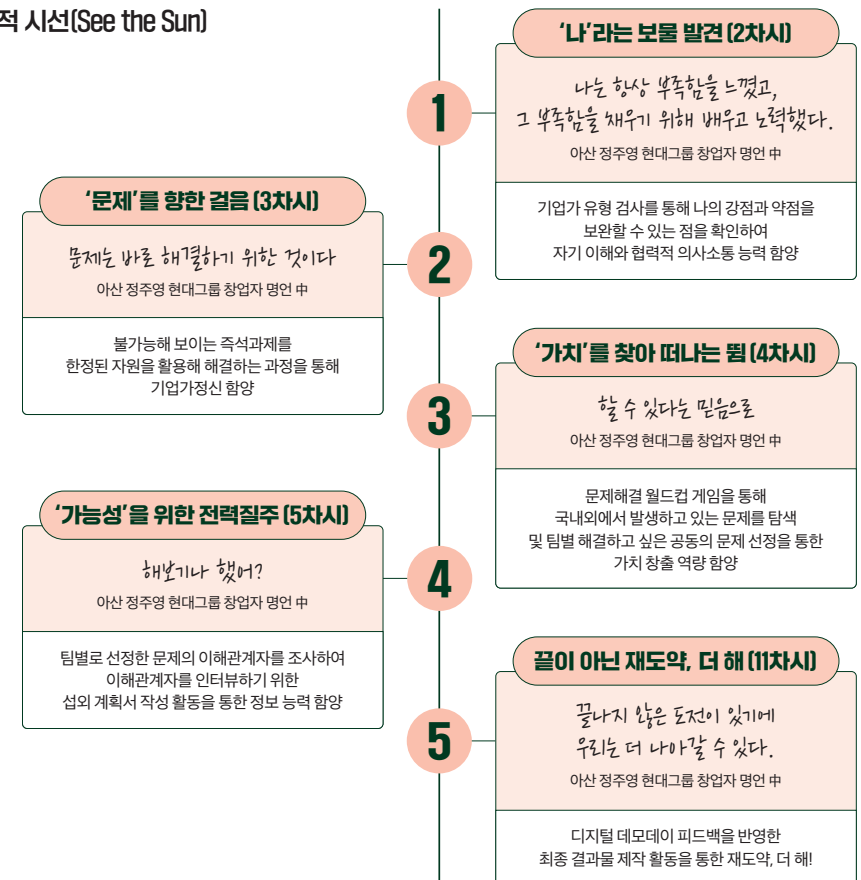
[해 볼래?] 단계 5차시

[해 볼래?] 단계의 5차시는 문제 해결 월드컵을 통해 선정된 공동의 문제를 해결하기 위해 관련 이해관계자를 탐색하고, 인터뷰 섭외 계획서를 작성하는 활동으로 구성하였습니다. 이를 통해 창의적으로 문제를 해결하는 혁신 역량을 기를 수 있습니다.

[해 냈어?] 단계 11차시

[해 냈어?] 단계의 11차시는 학생들이 그동안의 학습과 도전의 성과를 최종적으로 점검하고, 디지털 데모데이를 통해 산출한 결과물에 대한 피드백을 반영하여 최종 결과물을 완성하는 활동을 진행합니다. 이를 통해 협력 및 진취 역량을 한 층 더 발전시키며, 실패해도 꺾이지 않는 도전 역량을 함양하여 새롭게 설정한 목표를 달성하는 과정을 경험할 수 있습니다.

기업가적 시선(See the Sun)



<기업가적 시선(See the Sun)> 전체 차시 구성

<기업가의 시선(See the Sun)> 전체 차시 구성

분류 (단계)	차시	차시 (주제)명	주요 내용	교수학습방법	함양 역량 (선택)
해 봤니?	1	'도전' 의미 탐구	'시작도 하기 전에 불가능하다고 생각하지 말라.' - 관련 기업가적 시선 영상⁵ 시청하고 논의하기 영상 : KDI 경제정보센터 YT <혁신을 선도하는 이들의 공통점, '기업가정신'> - 기업가정신 개념 및 특성 이해하기 - 디지털 변화에 대해 이해하기 - 인물 기반 기업가 사례 조사하기	강의	도전 역량군
	2	'나'라는 보물 발견	'나는 항상 부족함을 느꼈고, 그 부족함을 채우기 위해 배우고 노력했다.' - 관련 기업가적 시선 영상⁶ 시청하고 논의하기 영상 : BBC News 코리아 YT <세계 1위 부자 제프 베조스: 당신이 알아야 할 인물> - 기업가 유형 검사하기 - '나'의 강점과 약점 살피기 - 개인 및 팀 목표 설정하기	모둠활동	진취 역량군
	3	'문제'를 향한 걸음	'문제는 바로 해결하기 위한 것이다.' - 관련 기업가적 시선 영상⁷ 시청하고 논의하기 영상 : 현대자동차그룹 YT <아산 정주영, Chung Juyung - 세계가 놀란 서산 간척지 사업, 위기를 기회로 바꾸다> - 한정된 자원을 활용한 즉석과제 해결하기	모둠활동	가치 창출 역량군
	4	'가치'를 찾아 떠나는 뚝	'할 수 있다는 믿음으로' - 관련 기업가적 시선 영상⁸ 시청하고 논의하기 영상 : EO YT <테슬라 CEO 일론 머스크가 건 현상금 50억의 주인공! 에누마 이수인 대표> - 문제 해결 월드컵 - 팀별 공동의 관심 문제 선정하기 - 문제 정의하기	모둠활동	협력 역량군

5. KDI경제정보센터 유튜브 (2021. 3.10). 혁신을 선도하는 이들의 공통점, '기업가정신' <https://youtu.be/DY5eSS9BNcg?si=o4dxLUfRoRmXcD8s>6. BBC NEWS 코리아 유튜브 (2020. 7.31).세계 1위 부자 제프 베조스: 당신이 알아야 할 인물 <https://youtu.be/Rug-q1Mm3Wl>7. 현대자동차그룹 유튜브 (2015. 3.13).아산 정주영, Chung Juyung - 세계가 놀란 서산 간척지 사업, 위기를 기회로 바꾸다. <https://youtu.be/lKtu7BV80Po>8. 엠빅뉴스 유튜브 (2022.10. 6.). 테슬라 로봇 등장에 싸해진 관객 반응 <https://youtu.be/Awex5grD7M>

분류 (단계)	차시	차시 (주제)명	주요 내용	교수학습방법	함양 역량 (선택)
해 볼래!	5	'가능성'을 위한 전력 질주	'해 보거나 했어?' - 관련 기업가적 시선 영상⁹ 시청하고 논의하기 영상 : 현대자동차그룹 YT <아산 정주영, Chung Juyung - 세계 최대 조선소 건설의 초석을 마련하다> - 문제 해결을 위한 이해관계자 조사하기 - 이해관계자 섭외 계획서 작성하기	모둠활동	가치 창출 역량군
	6	아이디어 날개 달기	'실패하더라도 도전한다.' - 관련 기업가적 시선 영상¹⁰ 시청하고 논의하기 영상 : 테디.Tech D YT <사티아 나델라 마이크로소프트 CEO 평생 배우고, 함께 성장해라 1분 동기부여> - 린캔버스 구성요소 이해하기 - 모둠별 린캔버스 작성하기 - 모둠별 린캔버스 발표하기	발표, 모둠활동	협력 역량군
	7	MVP를 위한 점프	'작게 시작해서 크게 성공해라.' - 관련 기업가적 시선 영상¹¹ 시청하고 논의하기 영상 : EO YT <토스 이동진, 1000만 명이 쓰는 간편 송금 앱 토스 창업부터 지금까지> - MVP 계획 작성하기 - MVP 테스트 수행 계획 발표하기	발표, 모둠활동	도전 역량군
해 냈어.	8	멀리 뛰기	'현장에 답이 있다.' - 관련 기업가적시선 영상¹² 시청하고 논의하기 영상 : 티타임즈TV YT <'게임 덕후' 젠스 황이 게임에서 배운 리더십> - MVP 수정하기 - 완성된 MVP 발표하기 - 프로토타입 제작하기	발표, 모둠활동	진취 역량군

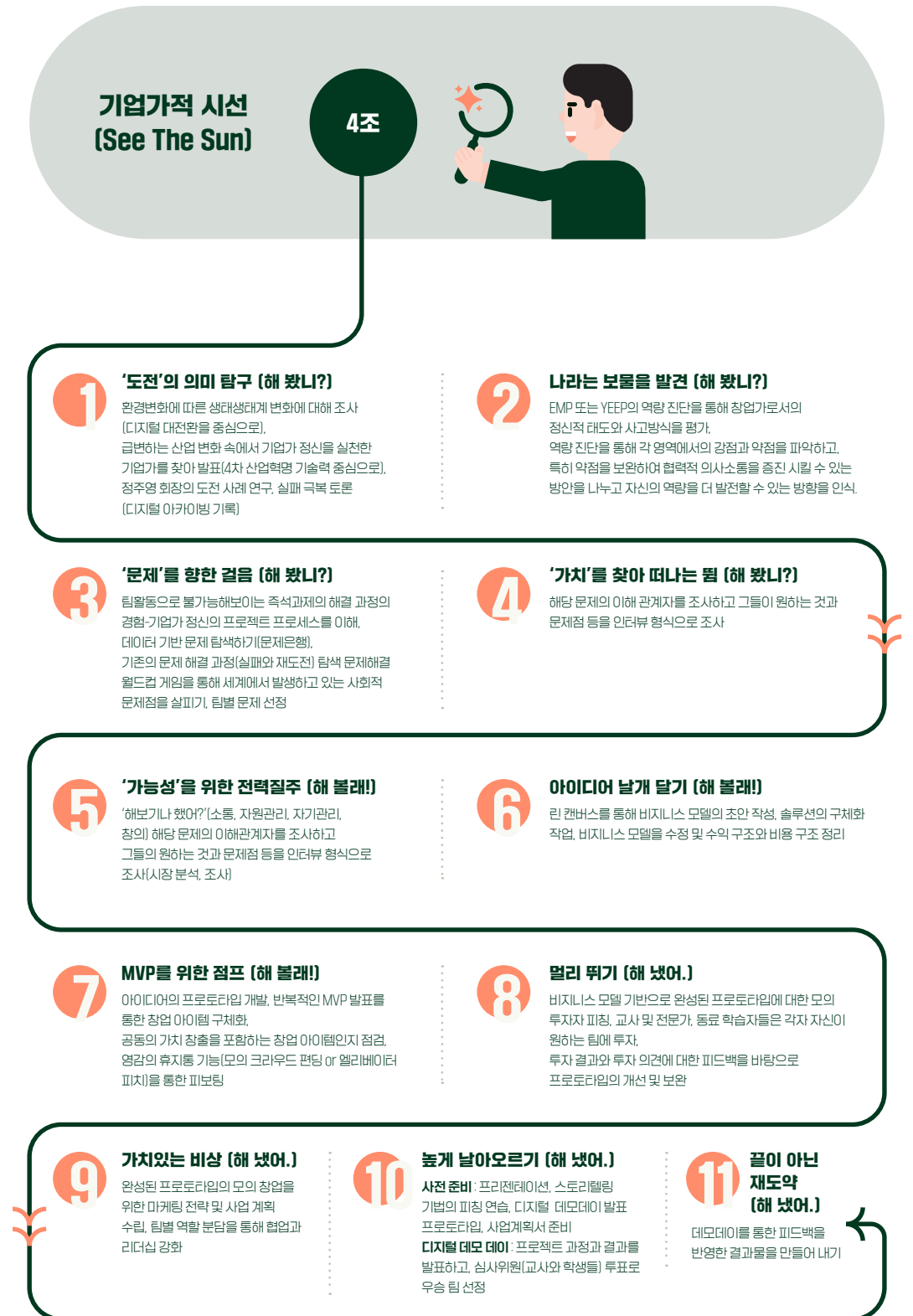
9. 현대자동차그룹 유튜브 (2015. 3.13).아산 정주영, Chung Juyung -세계 최대 조선소 건설의 초석을 마련하다. <https://youtu.be/ec6V7xlWHAw>10. 테디.Tech D 유튜브 (2021. 9. 5.)사티아 나델라 | 평생 배우고, 함께 성장해라. https://www.youtube.com/watch?v=Oydy_AYa0411. EO 유튜브 (2018. 5.21.)1000만 명이 쓰는 간편 송금 앱 토스 창업부터 지금까지 <https://youtu.be/uPhHP098M84>12. 티타임즈TV 유튜브 (2020. 6.10)'게임 덕후' 젠스 황이 게임에서 배운 리더십 <https://youtu.be/RIUTylc64A>

분류 (단계)	차시	차시 (주제)명	주요 내용	교수학습방법	함양 역량 (선택)
해 냈어.	9	가치 있는 비상	‘사람이 가장 중요한 자원이다.’ - 관련 기업가적 시선 영상¹³ 시청하고 논의하기 영상 : 애사심 YT <전설의 스티브 잡스 프레젠테이션>  - 디지털 데모데이 사전설명회 영상 제작하기 - 디지털 데모데이 운영 위원 구성 및 역할 분담하기	토의, 모둠활동	가치 창출 역량군
	10	높게 날아오르기	‘실패에서 배우고 성공에서 성장한다.’ - 관련 기업가적 시선 영상¹⁴ 시청하고 논의하기 영상 : 엠빅뉴스 YT <테슬라 로봇 등장에 싸해진 관객 반응>  - 디지털 데모데이 운영하기 - 디지털 데모데이 만족도 조사 실시하기 - 디지털 데모데이 결과 보고서 작성하기	토의, 모둠활동	협력 역량군
	11	끝이 아닌 재도약, 더 해 (The Sun)	‘끝나지 않은 도전이 있기에 우리는 더 나아갈 수 있다.’ - 관련 기업가적 시선 영상¹⁵ 시청하고 논의하기 영상 : 제임스비디오 YT <우리가 살아가는데 가장 중요한 것, 동기부여 영상, 정주영>  - 디지털 데모데이 피드백 분석하기 - 피드백을 반영한 최종 결과물 제작 및 공유하기 - 재도약을 위한 성찰하기	발표, 모둠활동	도전 역량군

※ 2, 3, 4, 5, 11 차시 세부 내용(수업 지도안) 제공

13 애사심 유튜브(2017. 4.16). 전설의 스티브 잡스 프레젠테이션 <https://youtu.be/DIKbwNjP9I>14 엠빅뉴스 유튜브(2022.10. 6). 테슬라 로봇 등장에 싸해진 관객 반응 <https://youtu.be/Awex5glrD7M>15 제임스비디오 유튜브(2022.11.20). 우리가 살아가는데 가장 중요한 것 <https://youtu.be/W9akdw2dd8I>

기업가적 시선(See the Sun) 전체 차시 흐름 도식



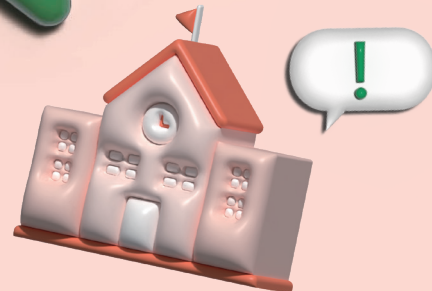


Tutorial

'나'라는 보물 발견

START

나는 항상 부족함을 느꼈고,
그 부족함을 채우기 위해
배우고 노력했다.



Tutorial

'나'라는 보물 발견

START

나는 항상 부족함을 느꼈고,
그 부족함을 채우기 위해
배우고 노력했다.

50분

중3, 고2

학습 목표

- 1 나의 기업가 유형 테스트¹⁶를 통해 자신이 어떤 성향의 기업가 유형인지 파악하고, 자신의 강점과 보완할 점을 이해할 수 있다.
- 2 보완할 수 있는 유형을 파악하고 팀원과의 의사소통을 통해 협력적 사고를 기를 수 있다.
- 3 개인과 팀 목표를 구체적으로 설정하고, 이를 디지털 아카이빙을 통해 기록하고 관리할 수 있다.

기대 효과

- 1 자율성 향상: 자신이 어떤 기업가 유형에 속하는지 파악하고, 그에 알맞은 목표를 스스로 설정하면서 자율적인 학습 태도를 기른다.
- 2 자기 관리 능력 증진: 디지털 아카이빙을 통해 목표를 설정하고 학습 진척 상황을 관리하며, 스스로의 발전 방향을 꾸준히 성찰할 수 있는 자기 관리 역량을 강화한다.
- 3 협력과 상호 이해 증진: 서로 다른 기업가 유형의 강점과 보완할 점을 이해함으로써 팀 내 의사소통과 협력 역량을 강화한다.
- 4 목표 설정 및 지속적 성찰: 목표 설정 및 기록을 통해 학습 진척도를 관리하고, 지속적으로 자기 발전을 성찰한다.

준비물

- 1 디지털 아카이빙 도구: Google Keep, Notion 또는 기타 메모
- 2 노트북 또는 태블릿: 디지털 아카이빙과 목표 설정에 사용할 디지털 기기
- 3 프로젝트 및 PPT 슬라이드: 수업 주제 소개와 기업가 유형 설명 자료
- 4 필기 도구 및 교육 활동지
- 5 활동 링크: '나의 기업가 유형 테스트'



*참고: 나의 기업가 유형 테스트

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 기업가적 시선 - 아산 정주영 회장의 '나는 항상 부족함을 느꼈고, 그 부족함을 채우기 위해 배우고 노력했다.' 마인드 셋 - 관련 기업가적 시선 영상 시청하고 논의하기 (완벽한 사람만이 위대한 기업가가 되는 것은 아니다. 그럼에도 불구하고 부족함을 채우며 업적을 쌓아나가는 혁신 기업가들에 대해 생각해보기) 영상 : BBC News 코리아 YT <세계 1위 부자 제프 베조스: 당신이 알아야 할 인물>¹⁷  ❷ 활동 개요 : - 수업 주제와 목표 설명 - 기업가정신 정의 (1차시) 복습 - 기업가 유형 예시 제시하기 ❸ 활동 내용 : - 교육 활동지 배부 및 안내 * [별첨] <2차시 - '나'라는 보물 발견> 교육 활동지 활용 - 간단한 PPT 슬라이드로 각 기업가 유형 설명 (예: 개척자형, 혁신가형, 모험가형, 가치 지향형 등) - 질문 제시 및 답변 유도 "여러분은 이 중 어떤 유형에 가까울까요?"	10분
전개	❶ <활동1> 나의 기업가 유형을 알아봅시다 - 활동 개요 : 학생들에게 테스트를 통해 자신의 유형 파악하도록 하기 - 활동 내용 : '나의 기업가 유형 테스트' 링크 배포하기 - 자신이 속한 기업가 유형의 강점과 보완할 점 작성하기 (예: "혁신가형 학생은 창의적인 발상은 강점이지만, 때로는 실천력이 부족할 수 있음") - 결과를 통해 자신의 기업가 유형을 확인하고, 보완할 수 있는 기업가 유형과 자신의 기업가 유형 기록하기 * [별첨] <2차시 - '나'라는 보물 발견> 교육 활동지 활용	10분
	❷ <활동2> 유형 토론 및 팀빌딩1 (협력을 이루는 팀을 만들어봅시다.) - 활동 개요 : 자신의 유형을 이해하고, 보완할 수 있는 유형과 팀을 구성해 협력적 소통 방법 논의하기 - 활동 내용 : - 같은 유형끼리 모여 자신의 강점과 보완할 점을 논의한 후, 보완할 수 있는 기업가 유형과 짝을 지어 우리 팀의 강점과 협력 방안 논의하기 * [별첨] <2차시 - '나'라는 보물 발견> 교육 활동지 활용	10분
	❸ <활동3~4> 목표 설정하기 - 활동 개요 : 개인과 팀 목표 및 그라운드룰을 정하기 - 활동 내용 : - 개인적 목표 설정하기: 각자 이번 학기 동안 기업가정신을 발전시키기 위한 목표와 달성하기 위한 노력을 한 가지씩 정하기 (예: "실행력을 기르기 위해 매일 한 가지 작은 행동을 실천하겠다.") - 팀 내에서 구성원 각자의 강점과 약점에 대해 간단히 의견 나누기 - 팀명과 그라운드룰 정하기 * [별첨] <2차시 - '나'라는 보물 발견> 교육 활동지 활용	15분

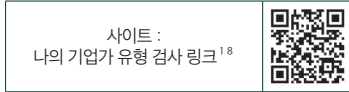
단계	교수-학습활동	소요시간
정리	❶ 학습 내용 요약 및 피드백 : - 오늘 수업에서 파악한 자신의 유형과 보완 방향을 공유하며 수업 마무리하기 - 활동 내용 디지털 아카이빙하기	5분
지도상의 유의점	❶ 자기 이해와 존중 강조 : 학생들이 자신의 기업가 유형을 파악할 때 긍정적인 자기 인식을 갖도록 지도한다. 유형별 특성을 설명할 때에는 각 유형의 장점을 중심으로 각자 자신만의 강점을 발견하도록 유도한다. ❷ 협력적 팀빌딩 상호보완할 수 있는 유형과 짝을 지어 팀빌딩을 할 때 상호 존중과 소통을 통한 협력의 중요성을 강조한다. 다양한 성향이 모였을 때 더 큰 시너지가 발생할 수 있음을 안내하고 협력적 분위기를 조성한다.	
평가계획	❶ 관찰 평가 : 팀 내 활동과 자기 성찰 과정에서 학생들의 적극적 참여도를 관찰하고 평가한다. 특히, 자신이 속한 기업가 유형의 강점과 약점을 파악하고, 이를 개선하기 위해 어떻게 노력하는지 관찰한다. (상/중/하) ❷ 목표 설정 및 기록의 충실성 : 디지털 아카이빙에 자신의 강점과 약점, 그리고 이번 학기 동안 개선하고 싶은 목표를 구체적으로 기록했는지 평가한다. (상/중/하)	

2차시

'나'라는 보물 발견 - 교육 참고 자료

나의 기업가 유형 테스트

1 '나의 기업가 유형 테스트' 검사를 진행합니다.



2 검사 문항은 총 7문제로 구성되어 있으며, 다음과 같은 내용으로 진행됩니다.

1. 프로젝트 접근 방식

어떤 방식으로 새로운 프로젝트를 시작하는지 질문하여 실행력과 기회 탐색 능력을 평가합니다.

2. 중요한 결정을 내리는 방법

중요한 결정을 할 때의 접근 방식을 통해 신속한 결단력과 분석력을 파악하고, 위험을 감수하고자 하는지 혹은 협력적 결정을 중시하는지를 평가합니다.

3. 문제에 대한 반응 방식

친구의 문제를 해결하는 방법을 통해 실용적 문제 해결 능력, 분석력, 창의성, 협력과 신뢰 등을 파악할 수 있습니다.

4. 선호하는 학교 과목

선호 및 관심 과목을 통해 분석적 사고, 창의적 발상, 실생활 적용 능력, 최신 기술과 사회적 가치에 대한 관심도를 평가합니다.

5. 새로운 도전에 대한 마음가짐

도전에 대한 태도 및 자세를 통해 신속한 실행력, 위험 감수 능력, 분석적 접근, 협력과 안전 중시 등 도전 정신을 측정합니다.

6. 중요한 리더십 특성

가장 중요하게 생각하는 리더십 요소를 통해 결단력과 실행력, 창의적 혁신, 분석적 사고, 소통과 협력의 중요도를 확인할 수 있습니다.

7. 팀 활동에서의 역할

친구들과의 협력 방식을 통해 목표 지향적인 리더십, 창의적 분위기 주도, 기술적 문제 해결 능력, 소통과 협력 능력을 평가합니다.

3 검사 결과로 총 8가지 기업가 유형을 제시합니다.

1. 아산 정주영 현대그룹 창업자
2. 사티아 나델라 마이크로소프트 창업자
3. 이수인 에누마 창업자
4. 리처드 브랜슨 버진그룹 창업자
5. 제프 베조스 아마존 창업자
6. 켄스 황 엔비디아 창업자
7. 스티브 잡스 애플 창업자
8. 일론 머스크 테슬라 창업자

4 기업가 유형 테스트 세부내용



당신의 유형은
정주영 (현대그룹 창립자)
개척자형



"길이 없으면 길을 찾고 찾기도 없으면 길을 뚫어가면서 나가면 된다."

항상 행동을 강조했으며, 실행을 통해 성공을 이끌어 냈습니다. 그의 개척자 정신은 많은 이들에게 영감을 주며, 어려움 앞에서 절대 포기하지 않는 강한 의지를 상징합니다.

대표 업적: 현대건설, 현대자동차, 현대중공업 등에서 생산 혁신을 통해 여러 신 사업 분야를 성공적으로 개척하며, 한국 경제 성장의 중요한 역할을 담당했습니다.

보완할 수 있는 기업가 유형
제프 베조스 (Amazon 창립자)
고객 중심 데이터 기반형

당신의 유형은
사티아 나델라 (Microsoft CEO)
협업 중심 조직 성장형



"가장 중요한 것은 기술 자체가 아니라, 기술이 어떻게 사람들의 삶을 변화시키는가이다."

사티아 나델라는 안정적인 성장을 추구합니다. 그의 리더십은 클라우드 및 AI 기술을 발전시키고, 지속 가능한 성장을 위한 전략적 비전을 가지고 있습니다. 조직의 문화와 가치를 중시하며, 장기적인 성공을 목표로 합니다.

대표 업적: Microsoft의 클라우드 및 AI 사업을 성장시키며, 글로벌 기술 시장에서 선도적인 위치를 차지했습니다.

보완할 수 있는 기업가 유형
일론 머스크 (Tesla, SpaceX CEO)
문제 해결형

당신의 유형은
제프 베조스 (Amazon 창립자)
고객 중심 데이터 기반형



"우리는 고객을 항상 중심에 둔다. 고객은 우리에게 모든 것을 가르쳐준다."

제프 베조스는 데이터를 기반으로 미래를 예측하고, 이를 바탕으로 전략적 결정을 내립니다. 아마존을 이끌어 그는 고객 중심 경영 철학을 바탕으로 글로벌 상거래 시장을 혁신했습니다.

대표 업적: 아마존을 전 세계 최대의 전자 상거래 및 클라우드 컴퓨팅 회사로 성장시켰습니다.

보완할 수 있는 기업가 유형
정주영 (현대그룹 창립자)
개척자형

당신의 유형은
일론 머스크 (Tesla, SpaceX CEO)
위험감수성형



"실패는 옵션이다. 실패하지 않으면, 당신은 충분히 혁신하지 않는 것이다."

일론 머스크는 수많은 실패와 재정적 위기를 겪었음에도 불구하고 과감하게 위험을 감수하는 CEO입니다. 스페이스X의 로켓 개발 실패와 테슬라의 재정 위기를 여러 번 겪으면서도 끊임없이 도전하고 극복하는 모습은 위험감수형의 전형적인 사례입니다.

대표 업적: 스페이스X와 테슬라를 통해 혁신적인 미래 기술을 현실로 만들었습니다.

보완할 수 있는 기업가 유형
사티아 나델라 (Microsoft CEO)
협업 중심 조직 성장형

당신의 유형은
이수인 (에누마 창립자)
사회적 가치 지향형



"기술은 누구나 평등하게 배울 수 있는 세상을 만드는데 쓰여야 한다."

이수인 대표는 교육과 기술을 통해 사회적 가치를 창출하는 리더입니다. 에누마는 학습에 어려움을 겪는 아동들을 위한 교육 소프트웨어 개발을 통해 학습 기회를 확장하고 있습니다. 이수인 대표는 교육의 공정성을 추구하고, 기술을 통해 사회적 문제를 해결하고 소외 계층의 삶을 개선하는 데 중점을 둡니다.

대표 업적: 에누마의 교육용 앱을 통해 학습 기회를 넓히고, 교육의 공정성을 위한 혁신적 접근을 실천해 왔습니다.

보완할 수 있는 기업가 유형
리처드 브랜슨 (Virgin Group 창립자)
괴짜형

당신의 유형은
젠슨 황 (NVIDIA CEO)
미래지향 혁신형



"오늘의 게임을 이기고 싶다면, 내일을 위한 새로운 게임을 만들어라."

그는 그래픽 처리 장치(GPU) 기술을 통해 인공지능(AI), 자율주행, 고성능 컴퓨팅 등의 혁신을 주도했습니다. 젠슨 황은 미래를 내다보는 통찰력과 과감한 도전으로 기술 발전에 큰 기여를 하고 있습니다.

대표 업적: GPU 기술 혁신을 통해 NVIDIA를 세계적인 AI 및 컴퓨팅 기술 회사로 성장시켰습니다.

보완할 수 있는 기업가 유형
스티브 잡스 (Apple 창립자)
혁신가형

당신의 유형은
리처드 브랜슨 (Virgin Group 창립자)
괴짜형



"인생은 짧다. 무모하게 도전하라."

리처드 브랜슨은 전통적 경영 방식을 벗어나, 창의적이고 기발한 방법으로 새로운 시장을 개척하는 괴짜형 리더입니다. 그는 고객에게 새로운 경험을 제공하기 위해 독특한 마케팅과 비즈니스 전략을 실행하며, 다양한 산업에서 모험적인 시도를 합니다.

대표 업적: 항공, 음악, 통신 등 다양한 산업에서 버진 브랜드를 통해 성공을 이뤘습니다.

보완할 수 있는 기업가 유형
이수인 (에누마 창립자)
사회적 가치 지향형

당신의 유형은
스티브 잡스 (Apple 창립자)
혁신가형



"혁신은 리더와 추종자를 구분 짓는다."

기존 기술을 새롭게 정의하고, 디자인과 사용자 경험을 혁신하여 디지털 기기의 패러다임을 바꾼 대표적 혁신가입니다. 특히 아이폰과 아이패드를 통해 애플을 세계적인 혁신의 상징으로 만들었습니다.

대표 업적: 아이폰과 아이패드 등 다양한 혁신적 제품으로 애플의 성장을 주도.

보완할 수 있는 기업가 유형
젠슨 황 (NVIDIA CEO)
미래지향 혁신형

2차시

'나'라는 보물 발견 - 교육 활동지

기업가 유형 기반 팀 메이킹

모듬명

이름

① <활동 1> 나의 기업가 유형을 알아봅시다.

내가 생각하는 기업가정신은

나의 기업가 유형 :

내 유형의 강점 :

(예 : 창의적인 아이디어, 실행력 등)

내 유형의 보완할 점 :

(예 : 실천이 부족함, 분석력 부족 등)

나의 기업가 유형을 보완할 수 있는 기업가 유형 :

② <활동 2> 협력을 이루는 팀을 만들어 봅시다.

(보완할 수 있는 유형과 팀을 이루고 서로의 강점과 약점에 대해 의견을 나누세요.)

우리 팀의 강점:

(우리 팀원들이 각각의 유형에서 발휘할 수 있는 강점을 적어보세요.)

협력 방안:

(우리 팀이 협력하여 목표를 달성하기 위한 방법이나 아이디어를 적어보세요.)

③ <활동 3> 프로젝트를 통해 내가 달성하고 싶은 개인적 목표를 작성해봅시다.

나의 기업가정신을 더욱 발전시키기 위한 개인 목표는

나의 목표를 실천하기 위해

④ <활동 4> 팀명과 그라운드 룰을 정해봅시다.

우리 팀의 이름은

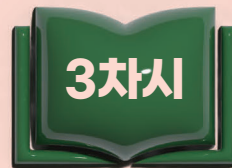
우리가 함께 할 팀명과 우리만의 기업가적 시선(문구) ?

팀원의 역할과 우리 팀만의 그라운드 룰을 정해요.

• 팀 역할

• 우리 팀의 그라운드 룰

(팀 활동을 위해 이것만은 지켜줘요.)

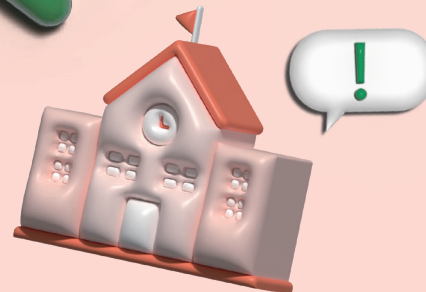


Tutorial

'문제'를 향한 걸음

START

**문제는 바로 해결하기
위한 것이다.**



Tutorial

'문제'를 향한 걸음

START

**문제는 바로
해결하기 위한
것이다.**



50분

중3, 고2

학습 목표

- ① 주어진 즉석 과제를 분석하고 문제를 해결하기 위해 다양한 방법을 활용할 수 있다.
- ② 자신의 실패 경험을 자기 성장의 기회로 인식하는 긍정적인 태도를 기를 수 있다.

기대 효과

- ① 문제 해결을 위한 창의적이고 논리적인 사고 능력을 기를 수 있다.
- ② 실패에 대한 두려움을 극복하고 긍정적인 자세를 유지함으로써 어려움에 굴하지 않고 다시 일어설 수 있는 회복탄력성을 기를 수 있다.

준비물

- ① 디지털 아카이빙 도구 : Google Keep, Notion, 또는 기타 메모 앱
- ② 노트북 또는 태블릿 : 디지털 아카이빙과 목표 설정에 사용할 디지털 기기
- ③ 필기 도구 및 교육 활동지
- ④ 즉석 과제 준비물 : A4종이, 가위, 테이프

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 기업가적 시선 - 아산 정주영 회장의 '문제는 바로 해결하기 위한 것이다.' 마인드 셋 - 관련 기업가적 시선 영상 시청하고 논의하기 (위기를 기회로 바꾼 창의적인 생각으로 새로운 역사를 쓴 아산 정주영 회장의 사례를 통해 불가능에 대해 도전하고, 창의적으로 사고하는 기업가적 발상에 대해 생각해보기) 영상 : 현대자동차그룹 YT <아산 정주영, Chung Juyung - 세계가 놀란 서산 간척지 사업, 위기를 기회로 바꾸다>¹⁹  ❷ 활동 개요 : 수업 주제와 목표 설명하기 ❸ 활동 내용 : - 즉석 과제 해결하기 활동을 통해 문제 정의와 해결과 관련, 성장시킬 수 있는 기업가적 역량에 대해 설명하기 - 즉석 과제 해결과 관련 참고 영상 제공하기 - 창의적 사고는 연습을 통해 길러질 수 있는 역량임을 강조하기 영상: 목포MBC YT <창의력을 뽐내라 2018 창의력경진대회>²⁰ 02:40~  * [별첨] <3차시 - '문제'를 향한 걸음> 교육 참고 자료 활용	10분
전개	❶ <활동1> 즉석 과제 의미와 방법 안내하기 ❷ 활동 개요 : 즉석 과제 해결을 통한 창의적 문제해결능력 배양하기 ❸ 활동 내용 : - 교육 활동지 배부 및 안내 * [별첨] <3차시 - '문제'를 향한 걸음> 교육 활동지 활용 - A4 종이를 이용하여 1차에는 교과서 10권 이상, 2차에는 교과서 30권 이상을 버틸 수 있는 구조물을 제작하는 활동의 규칙과 방법에 대해 설명하기	5분
	❶ <활동2> 1차 제작활동 및 소감 나누기 ❷ 활동 개요 : 1차 즉석 과제 해결을 통한 창의적 문제해결능력 배양하기 ❸ 활동 내용 : A4 종이를 가공하여 주어진 조건을 충족하는 튼튼한 1차 구조물을 제작 및 평가하기 * [별첨] <3차시 - '문제'를 향한 걸음> 교육 활동지 활용	15분
	❶ <활동3> 2차 제작활동 및 '도전', '실패'에 대한 생각 나누기 ❷ 활동 개요 : 2차 즉석 과제 해결을 통한 창의적 문제해결능력 배양하기 ❸ 활동 내용 : - A4종이를 가공하여 1차 활동보다 튼튼한 2차 구조물을 제작 및 평가하기 1차 활동의 경험과 결과를 되돌아보며 동일한 활동을 다시 하였을 때의 생각과 결과의 변화를 학생들이 인지할 수 있도록 지도하기 * [별첨] <3차시 - '문제'를 향한 걸음> 교육 활동지 활용	15분

¹⁹ 현대자동차그룹 유튜브. (2015.3.13). 아산 정주영, Chung Juyung - 세계가 놀란 서산 간척지 사업, 위기를 기회로 바꾸다
<https://www.youtube.com/watch?v=Ktu7BV80Po>

²⁰ 목포MBC 유튜브.(2018.10. 7.).창의력을 뽐내라 2018 창의력경진대회 <https://youtube.be/Rp9QvyBtaZw>

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	❶ 학습 내용 요약 및 피드백 : - 학습 내용을 요약 피드백하기 및 다음 차시 안내하기 - 활동 내용을 디지털 아카이빙하기	5분
지도상의 유의점	❶ 자원 관리 : 주어진 조건과 방식을 잘 숙지한 후, 가장 창의적인 방식의 결과가 나올 수 있도록 지도한다. ❷ 협력적 팀빌딩 : 팀에서 한명이 독단적으로 활동하지 않고, 구성원들이 함께 과업을 수행할 수 있도록 안내한다. ❸ 성찰의 과정 상기 : 재미로 그치지 않고 문제 해결을 위해 기업가정신을 발휘했는지 성찰하도록 지도한다.	
평가 계획	❶ 관찰평가 : 팀 내 활동과 자기 성찰 과정에서 학생들의 적극적 참여도를 관찰하고 평가한다. (상/중/하) ❷ 제작 결과 : 주어진 즉석과제의 수행 정도를 쌓아올린 책의 갯수로 평가한다.(상/중/하)	

3차시

'문제'를 향한 걸음 - 교육 참고 자료

문제 해결 연습을 위한 즉석 과제

① '문제'를 향한 걸음 즉석 과제 참고 영상 보기

영상 : 목포 MBC YT
 <창의력을 뽐내라!
 2018 창의력 경진대회 현장
 #발명 #과학 [전국시대]^{2,1}



② 즉석 과제 : 튼튼한 구조물 만들기

- 주제 : A4 종이를 이용하여 교과서 1차 10권 이상, 2차 30권 이상을 버틸 수 있는 구조물 제작하기

③ 조건

- A4 종이 1장, 테이프 8cm만을 이용
- 종이는 원하는 형태로 접거나, 자르거나 구겨도 됨
- 완성된 종이 구조물은 지면으로부터 높이 5cm 이상이 되어야 함
- 완성된 종이 구조물은 독립된 구조물로 서 있어야 하며, 분리되어 있지 않아야 함

④ 과정

- 1차 활동에서는 5분의 제한 시간 동안 각 모둠은 동일한 무게의 책 10권의 무게를 지탱할 수 있는 종이 구조물을 제작한다.
- 구조물에 대한 아이디어를 발표하고, 주어진 시간(1분) 동안 정해진 책을 한권씩 추가로 쌓는다.
- 2차 활동에서도 5분의 제한 시간 동안 각 모둠은 가장 튼튼한 구조물을 제작한다.
(1차 활동 보다 튼튼한 구조물을 제작하여야 한다.)
- 보완 및 수정에 대한 아이디어를 간략하게 발표하고, 2차 구조물 챌린지도 동일한 시간(1분) 동안 실시한다.

2,1 목포MBC 유튜브(2018.10.17).<창의력을 뽐내라! 2018 창의력 경진대회 현장 #발명 #과학 [전국시대] https://youtu.be/Rp9QvyBtaZw

3차시

'문제'를 향한 걸음 - 교육 활동지

즉석 과제 회고

① <활동 1> '즉석 과제 해결하기' 활동의 의미를 생각해 봅시다.

활동을 통해 우리가 배울 수 있는 역량은 무엇일까요?

② <활동 2> 1차 제작 활동을 경험하고 느낀점을 공유해 봅시다.

제작 과정 중 어려웠던 점은 무엇인가요?

어려움을 어떻게 해결했나요?

③ <활동 3> 2차 제작 활동을 경험한 후의 느낀점을 성찰해 볼까요?

1차 제작 활동 과정과 2차 제작 활동 과정의 달라진 점이 있을까요??

1차와 2차 제작 결과의 차이가 발생한 이유는 무엇일까요?

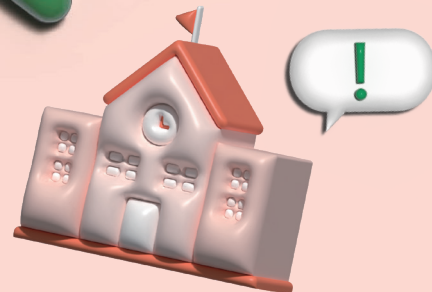
④ <활동 4> '도전'과 '실패'에 대한 나의 생각을 정리하여 공유해 봅시다.

4차시

Tutorial

'가치'를 찾아 떠나는 뽀

START

할 수 있다는
믿음으로Tutorial '가치'를 찾아
떠나는 뽀START 할 수 있다는
믿음으로

50분

중3, 고2

학습 목표

- ① 국내외 사회 문제를 통해 내 주변과 관련된 불편한 점을 관찰할 수 있다.
- ② 문제 해결 월드컵을 통해 해결하고 싶은 공동의 문제를 발견하고, 구체적으로 문제를 정의할 수 있다.

기대 효과

- ① 문제의 원인을 파악하고 창의적인 해결 방안을 모색할 수 있는 능력을 함양한다.
- ② 팀 활동을 통해 협력적 문제 해결 능력과 의사소통 능력을 향상시킨다.

준비물

- ① 디지털 아카이빙 도구 : Google Keep, Notion, 또는 기타 메모 앱
- ② 노트북 또는 태블릿 : 디지털 아카이빙과 목표 설정에 사용할 디지털 기기
- ③ 필기 도구 및 교육 활동지
- ④ 활동 링크 : 문제 해결 월드컵



웹링크: 문제
해결 월드컵^{2,2}

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 기업가적 시선 · 아산 정주영 회장의 ‘할 수 있다는 믿음으로’ 도전과 혁신이 가져오는 가치 창출의 위대함을 인식하고 마인드 셋 하기 · 관련 기업가적 시선 영상 시청하고 논의하기 (문제 인식에서 출발하여 많은 역경에도 흔들리지 않는 미션으로 훌륭한 경제적, 사회적 성과들을 만들어 낸 글로벌 스타트업 창업가에 대해 생각해보기) 영상 : EO YT <테슬라 CEO 일론 머스크가 건 현상금 50억의 주인공 에누마 이수인 대표>^{2 3}  ❷ 활동 개요: 전시 학습 확인, 수업 주제 및 목표 소개하기 ❸ 활동 내용: · 족석 과제 수행한 경험에 대한 성찰을 통한 기업가정신 역량 확인에 대해 설명하기 · 문제 해결 월드컵 소개하기	5분
전개	❶ <활동1-1, 1-2> 데이터 기반 문제 탐색하기 ❷ 활동 개요: 사회 문제 데이터 해석을 통한 문제 정의하기 ❸ 활동 내용: · 교육 활동지 배부 및 안내 * [별첨] <4차시 - '가치'를 찾아 떠나는 뽀> 교육 활동지 활용 · 사회문제DB^{2 4}, 빅카인즈^{2 5} 탐색 활동을 통한 문제 정의하기 · 사례 문제 상황 정의 및 문제 해결에 필요한 '가치' 살펴보기 · 창업을 통한 문제 해결 사례 공유하기 · 일상 생활 속에서 겪는 다양한 문제를 창의적으로 해결하는 과정에서 새로운 가치가 경험될 수 있음을 확인하기 영상 : EO YT <전 세계 100만 명이 쓰는 어플을 만든 대학생 창업가 사례>^{2 6} 	25분
	❶ <활동2-1, 2-2> 문제 해결 월드컵 게임하기 ❷ 활동 개요: 팀별 관심 있는 사회 문제 선정 및 문제 해결 아이디어 탐색하기 ❸ 활동 내용: · 각 팀이 문제 해결 월드컵에 참여하여 팀별로 선정한 사회 문제의 선정 이유와 우리 사회에 필요한 가치를 발표 및 공유하기 · 문제 해결에 필요한 가치 성찰하기 * [별첨] <4차시 - '가치'를 찾아 떠나는 뽀> 교육 활동지 활용 문제 해결 월드컵 접속 링크   진행화면, 접속화면 예시	15분

2 3 EO 유튜브(2020.1.21). 테슬라 CEO 일론 머스크가 건 현상금 50억의 주인공 | 에누마 이수인 대표 <https://www.youtube.com/watch?v=BECyWP-op9M>

2 4 슈퍼로컬프로젝트. percent. 슈퍼로컬 프로젝트 by Percent%

2 5 한국언론진흥재단. 빅카인즈(BIG KINDS)

2 6 EO 유튜브 (2019. 7.23). 전 세계 100만 명이 쓰는 어플을 만든 대학생 창업가 사례 <https://youtu.be/IUPirj5exbs>

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	❶ 학습 내용 요약 및 피드백: · 학습 내용을 요약하고 피드백하기 및 다음 차시 안내하기 · 활동 내용을 디지털 아카이빙하기	5분
지도상의 유의점	❶ 기회 포착: 문제와 관련된 가치를 확인하고, 문제 해결 후 발생하는 가치 창출에 대해 학생들이 쉽게 이해하도록 돕는다. ❷ 협력적 의사 소통: 팀에서 한명이 독단적으로 활동하지 않도록 안내한다.	
평가 계획	❶ 참여 관찰: 팀원과의 적극적인 상호작용을 통해 문제 해결 방안을 함께 모색하고, 다른 사람의 의견을 경청 및 존중하며 합의를 이끌어내는 능력을 평가한다.(상/중/하) ❷ 산출물 평가: 디지털 아카이빙에 문제 정의, 가치 살피기, 문제 선정 이유 등을 구체적으로 기록했는지 평가한다.(상/중/하)	

4차시

'가치'를 찾아 떠나는 뚝 - 교육 활동지

문제 정의 및 문제 해결 아이디어 탐색

모듬명

이름

- ① <활동 1-1> 사회문제 DB와 빅카인즈를 탐색하며 다양한 사회 문제들을 살펴 보세요.
마치 탐험가가 새로운 세계를 탐험하듯, 사회 문제의 세계를 모험하는 탐험가가 되어 봅시다!

사회 문제 DB와 빅카인즈에서 찾은 내용을 간략하게 정리해 보세요 .

어떤 사회 문제들이 있나요?

내 주변에서 볼 수 있는 사회 문제는 무엇인가요?

이러한 문제의 원인은 무엇이라고 생각하나요?

- ② <활동 1-2> 문제 상황 정의 & 가치 발견

사회 문제 DB와 빅카인즈에서 탐험한 내용을 바탕으로, 구체적인 문제 상황을 정의해 보세요.

-  문제 해결 명탐정! 문제를 해결하기 위해 필요한 '가치'는 무엇일까요?
마치 명탐정처럼 문제 상황을 분석하고, 해결의 실마리가 될 핵심 가치를 찾아 보세요.

🏠 창업으로 세상을 바꾸다!

창업을 통해 고객과 사회의 문제를 해결한 사례들을
살펴보고, 어떤 가치를 창출했는지 분석하여 작성해보세요.

영상 : EO YT
<전 세계 100만 명이 쓰는 어플을
만든 대학생 창업가 사례>



- ③ <활동 2-1> 문제 해결 월드컵! 우리 팀이 문제 해결 챔피언!

※ 활동 안내

팀원들과 함께 문제 해결 월드컵에 참여하여, 팀이 선정한 사회 문제를 발표하고,
문제 선정 이유와 필요한 가치를 공유해 봅시다.
다른 팀원들의 이야기에 귀 기울이고, 서로의 생각을 존중하며 소통하는 멋진 팀워
크를 보여주세요!

웹링크 : 문제해결 월드컵



우리 팀이 해결하고 싶은 고객 및 사회 문제는 무엇인가요?
팀원들과 함께 머리를 맞대고, 가장 해결하고 싶은 문제를 선정해 보세요.

해당 문제를 선정한 이유는 무엇인가요?
팀원들과 함께 토론하며, 선정 이유를 명확하게 정리해 보세요.

문제 해결을 통해 어떤 가치를 창출하고 싶나요?

우리 팀의 활동이 세상에 어떤 긍정적인 영향을 미치는지 상상해 보세요.

③ <활동 2-2> 가치 발견이라는 기회

문제 해결을 위해 어떤 가치가 필요한가요?

마치 지혜로운 기업가가 된 것처럼, 문제 해결에 필요한 가치들을 깊이 생각해 보고,
팀원들과 함께 토론해 봅시다.

내가 생각하는 가치 무엇인가요? 그 가치가 중요하다고 생각하는 이유를 설명해 보세요.



Tutorial

'가능성'을 위한 전력 질주

START

해보거나 했어?



Tutorial '가능성'을 위한
전력 질주

START 해보거나
했어?

50분 중3, 고2

학습 목표

- 1 5WHY 기법으로 문제를 정의하는 등 문제 해결을 위한 이해관계자에 대한 정보를 다양한 매체를 활용하여 조사할 수 있다.
- 2 5WHY 기법을 활용하여 이해관계자 섭외 계획서를 작성할 수 있다.

기대 효과

- 1 다양한 매체를 활용해 정보를 수집 및 분석하여 의미 있는 정보를 찾아내고, 의미 있는 정보를 문제 해결에 적절하게 활용하는 능력을 함양한다.
- 2 문제를 해결하는데 필요한 자원을 확인하고 활용 계획을 세우는 능력을 함양한다.

준비물

- 1 디지털 아카이빙 도구 : Google Keep, Notion, 또는 기타 메모 앱
- 2 노트북 또는 태블릿 : 디지털 아카이빙과 목표 설정에 사용할 디지털 기기
- 3 필기 도구 및 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1 기업가적 시선 • 아산 정주영 회장의 '해보거나 했어?' 마인드 셋 • 관련 기업가적 시선 영상(문제 해결을 위한 자원 탐색) 시청하고 논의하기 • 관련 기업가적 시선 영상 시청하고 논의하기 (대규모 조선사업은 시기상조라는 당대 회의론에도 불구하고 굳은 열망으로 새로운 아이디어로 자원을 활용하며 문제를 해결한 기업가의 추진력과 목표달성을 향한 의지) 영상 : 현대자동차그룹 YT <아산 정주영, Chung Juyung - 세계 최대 조선소 건설의 초석을 마련하다>^{2,7} 2 <활동1> 5WHY 기법으로 문제 원인 정의 3 활동 개요 : 전시 학습 확인, 수업 주제 및 목표 소개하기 4 활동 내용 : • 교육 활동지 배부 및 안내 • 5WHY 기법(문제의 근본적인 원인을 찾아내는 데 사용되는 문제해결 기법)을 통한 문제 정의하기(전시 학습 확인하기) • 브레인스토밍을 통한 아이디어 구현하기 * [별첨] <5차시 - '가능성'을 위한 전력 질주> 교육 활동지 활용	5분
전개	1 <활동2-1,2-2> 이해관계자 조사 활동하기 2 활동 개요 : 이해관계자 조사 및 인터뷰하기 3 활동 내용 : • 이해관계자 맵 그리기 • 이해관계자 조사 후 핵심 관계자 인터뷰 계획 수립하기 • 원하는 것을 얻는 질문법 영상(QR)시청하기 영상: 체크림 YT <원하는 것을 얻는 질문법>^{2,8} • 이해관계자 인터뷰 결과 항목별 분석하기	20분
	1 <활동2-1,2-2> 문제 해결을 위한 아이디어 구현하기 2 활동 개요 : 문제 해결을 위한 창업 아이디어 표현하기 3 활동 내용 : • 문제 해결에 따른 가치(전 차시 진행) 이해관계자 조사 활동을 바탕으로 아이디어 구현하기 • 문제를 해결할 수 있는 창업 아이디어에 대해 브레인스토밍을 통한 아이디어 발굴하기 * [별첨] <5차시 - '가능성'을 위한 전력 질주> 교육 활동지 활용	15분

2,7 현대자동차그룹 유튜브(2015.3.13.)아산 정주영, Chung Juyung - 세계 최대 조선소 건설의 초석을 마련하다 <https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw>

2,8 체크림 유튜브(2019. 9.17.) 원하는 것을 얻는 질문법 <https://youtu.be/2aRrAhj5ZbQ>

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	❶ 학습 내용 요약 및 피드백 : - 문제 해결 아이디어 브레인스토밍 아이디어 중 하나 선정하기 - 활동 내용 디지털 아카이빙하기	5분
지도상의 유의점	❶ 기회 발견 : 문제와 관련된 가치를 확인하고, 문제 해결 후 발생하는 가치 창출에 대해 학생들이 쉽게 이해하도록 돕는다. ❷ 자원 관리 및 활용 : 문제 분석에 필요한 인적, 물적, 기술, 정보 자원을 효율적으로 활용할 수 있도록 팀별로 활동의 어려운 부분을 해결할 수 있도록 지원한다. ❸ 창의적 문제 해결 : 브레인스토밍 과정에서 최대한 많은 창업 아이디어를 낼 수 있도록 안내한다.	
평가계획	❶ 참여 관찰: 팀원과의 적극적인 상호작용을 통해 문제 해결 방안을 함께 모색하고, 다른 사람의 의견을 경청 및 존중하며 합의를 이끌어내는 능력을 평가한다.(상/중/하) ❷ 산출물 평가: 디지털 아카이빙에 문제 정의, 가치 살피기, 문제 선정 이유 등을 구체적으로 기록했는지 평가한다.(상/중/하)	

5차시

'가능성'을 위한 전력 질주 - 교육 활동지
문제 해결 아이디어 도출

❶ <활동1> 우리 팀이 해결할 문제가 사회적으로 어떤 문제를 일으키고 있을까요?

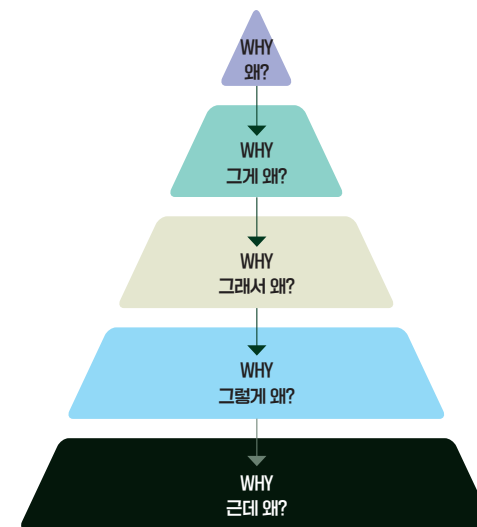
이 문제가 발생한 근본 원인이 무엇인지 5WHY 기법으로 정리해 보세요.

5WHY기법이란?

'5WHY 분석법'은 문제가 발생할 때마다 연속적(최소한 5회)으로 문제발생 이유('왜?')를 질문하여 문제의 근본적인 원인을 찾아내는 데 사용되는 문제해결 기법입니다.

즉각적인 해결책을 찾아 실행하기보다는, 문제의 근본 원인을 파악하기 위해 현상을 관찰하며 "왜 그렇지?"라는 자문 자답을 반복하며 단순하고 현실감 있는 추론을 통해 '근본 원인(Root Cause)'을 찾는 것이 바로 5WHY 분석입니다. 이를 활용하여 문제의 본질을 파악해볼 수 있습니다.

5WHY 개념도



때로는 문제의 본질까지 가보기

예) 해양 플라스틱 오염

- 1 WHY_왜 해양 플라스틱 오염이 심각해지고 있나?
사람들이 플라스틱을 많이 사용하고 이를 그냥 버리기 때문이다.
- 2 WHY_왜 사람들이 플라스틱을 많이 사용하고 있나?
플라스틱 제품이 저렴하고 가벼우며 일회용으로 사용하기 편리하기 때문이다.
- 3 WHY_왜 플라스틱 제품이 저렴하고 일회용으로 사용하기 편리한가?
플라스틱은 생산비용이 낮고 대체할 수 있는 친환경 재료가 상대적으로 비싸기 때문이다.
- 4 WHY_왜 친환경 재료는 비싸고 널리 사용되지 않는가?
친환경 재료에 대한 연구개발이 부족하고 생산 및 공급 체계가 아직 충분히 발달하지 않았기 때문이다.
- 5 WHY_왜 친환경 재료에 대한 연구개발이 부족한가?
많은 기업들이 초기 투자비용이 크다고 생각하며, 정부 지원도 충분하지 않기 때문이다.

출처 : 네이버 지식백과, 주간조선 <https://weekly.chosun.com/news/articleView.html?idxno=36409>

발견한 고객/사회 문제:

이 문제의 사회적 영향 (중요도, 심각성 등):

1 WHY

질문 왜

답변

때문이다.

2 WHY

질문 왜

답변

때문이다.

3 WHY

질문 왜

답변

때문이다.

4 WHY

질문 왜

답변

때문이다.

5 WHY

질문 왜

답변

때문이다.

우리 팀이 해결하고자 하는 고객/사회 문제의 근본적인 원인은?

우리 팀은 _____가(이)

_____ (상황)에 대한 불편함을 겪고 있다는 것을

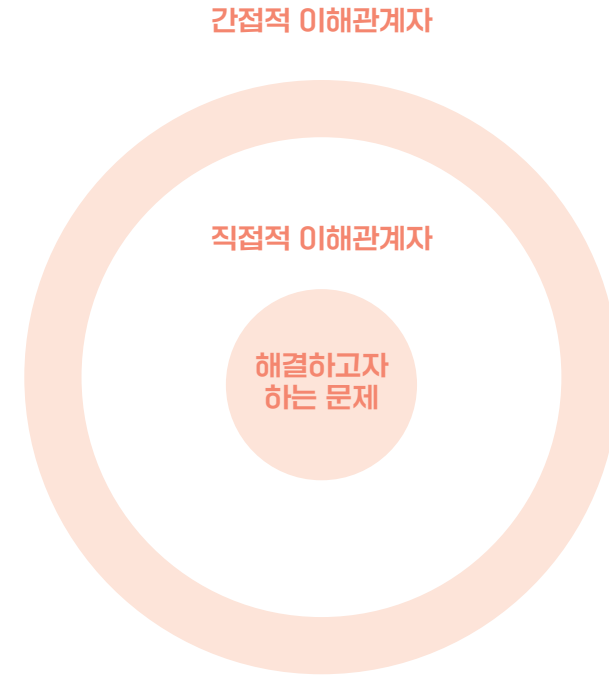
_____ 발견했다.

가장 큰 원인은 _____이다.

우리 팀은 (만들고 싶은 모습) _____바란다.

- ② <활동2-1> 같은 문제라도 이해관계에 따라 원하는 것이 달라질 수 있습니다. 우리 팀이 해결할 고객 및 사회 문제의 이해관계자 맵을 나타내 보세요.

*이해관계자란? 문제와 직접적 혹은 간접적으로 연관된 사람이나 기관, 단체, 홈페이지, SNS 등



Tip. 이해관계자 맵 그리기

- ① 문제를 둘러싼 이해관계자 맵을 그립니다.
- ② 해당 문제에 관심이 있거나 해결하기 위해 노력하는 그룹의 영향 정도에 따라 이해관계자들을 직접적 / 간접적 구분해 작성합니다.
- ③ 긍정적 관계와 조심스러운 관계를 구분(긍정-푸른 색, 조심-붉은색) 합니다.
- ④ 기존에 알고 있던 이해관계자 / 새롭게 알게 된 이해관계자 구분해서 표시합니다.
- ⑤ 마지막으로 이해관계자 간의 관계를 오른쪽 예시처럼 화살표로 표시합니다.



- ③ <활동2-2> 문제의 상황을 정확히 이해하기 위해서는 관련된 사람의 이야기를 직접 들어보는 것이 도움이 됩니다. 5W1H(육하원칙을 적용하여) 이해관계자 섭외 계획서를 작성해 보세요.

Tip. 가능하다면 가장 영향력 있는 (중심원에 가까운) 이해관계자를 섭외해보는것이 좋겠죠?

누구에게?	
무엇을? (질문하거나 제안하고 싶은 내용)	
어떻게?(소통 방식)	
언제?	
왜?	

- ③ <활동2-3> 아래 영상의 사례를 보고, 내 주변의 자원을 활용하여 고객 및 사회 문제를 해결한 사례 탐구하기

		
영상 : EO 이오 YT <매년 15조가 버려지는 시장의 문제를 해결하는 스타트업> ²⁹	영상 : EO 이오 YT <보여주기 전에 아무도 믿지 않았던 스타트업 아이템> ³⁰	영상 : EO 이오 YT <서울에서 부산까지 맨땅에 헤딩으로 대박난 대학생 이야기> ³¹

- 우리 팀이 영상 속 사례에서 얻을 수 있는 아이디어가 있을까요?

창업 아이디어	
해결하고자 하는 고객/사회 문제	
활용한 지역자원	

29 EO 유튜브(2022. 7. 8.)매년 15조가 버려지는 시장의 문제를 해결하는 스타트업 <https://youtu.be/wW3BXxbfgCI>

30 EO 유튜브(2022. 6.19.) 보여주기 전에 아무도 믿지 않았던 스타트업 아이템 <https://youtu.be/5QQ9P1itxRM>

31 EO 유튜브(2022. 7. 8.)서울에서 부산까지 맨땅에 헤딩으로 대박난 대학생 이야기 <https://youtu.be/GC0se6jBYoo>

- ④ <활동2-4> 고객 및 사회 문제 해결을 위한 브레인스토밍을 해보세요.

해결 방법 : 고객/사회 문제의 근본적인 원인을 해결하기 위한 방법

활용 자원 : 우리 팀 주변에서 활용할 수 있는 자원의 종류

- ④ <활동 마무리> 고객 및 사회 문제 해결 아이디어 돌아보기

고객 / 사회 문제 해결 아이디어 다시 살펴보기

* 안내 : 브레인스토밍을 통해 나온 우리 팀의 문제 해결 아이디어 중 가장 마음에 드는 것을 골라 적어 보세요.



Tutorial

끝이 아닌 재도약, 더 해 (The Sun)

START

**끝나지 않은 도전이 있기에
우리는 더 나아갈 수 있다.**



Tutorial 끝이 아닌 재도약, 더 해(The Sun)

START 끝나지 않은 도전이
있기에 우리는
더 나아갈 수 있다.



50분

중3, 고2

학습 목표

- ① 디지털 데모데이 운영 결과 및 만족도 조사 결과를 분석할 수 있다.
- ② 디지털 데모데이 운영에 따른 피드백을 분석하고, 이를 바탕으로 개선점을 반영하여 최종 결과물을 제작할 수 있다.

기대 효과

- ① 디지털 데모데이 운영 결과 및 만족도 조사 결과를 분석하는 과정에서 다시 일어서는 회복탄력성을 배양하고, 도전 정신의 중요성을 체득한다.
- ② 디지털 데모데이에서 받은 피드백을 바탕으로 비즈니스 모델을 수정하고 발전시키는 과정에서 실행 가능한 모델을 설계하고 구상하는 기업가적 능력을 습득한다.

준비물

- ① 디지털 아카이빙 도구 : Google Keep, Notion, 또는 기타 메모 앱
- ② 노트북 또는 태블릿 : 디지털 아카이빙과 목표 설정에 사용할 디지털 기기
- ③ 필기 도구 및 교육 활동지
- ④ 재도약을 위한 성찰 활동 카드

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 기업가적 시선 • 아산 정주영 회장의 ‘끝나지 않은 도전이 있기에 우리는 더 나아갈 수 있다.’마인드 셋 • 관련 기업가적 시선 영상 시청하고 논의하기 (‘모든 것을 가능하다고 생각하는 것이 모든 것을 해결한다’ 긍정적인 태도로 계속해서 도전하고 성장하고자 하는 기업가의 태도에 대해 생각해보기) 영상 : 제임스비디오 YT <우리가 살아가는데 가장 중요한 것 동기부여 영상, 정주영>^{3 2}  ❷ 활동 개요 : 전시 학습 확인하기 , 수업 주제 및 목표 소개하기 ❸ 활동 내용 : • 교육 활동지 배부 및 안내 • 디지털 데모데이 피드백 성찰하고 논의하기 • 피드백을 반영한 결과물 제작 과정 안내하기 • 동기 부여하기 * [별첨] <11차시 - 끝이 아닌 재도약, 더 해> 교육 활동지 활용	10분
	❶ 활동 개요 : 프로토타입 수정 및 구체화하기 ❷ 활동 내용 : • 디지털 데모데이 피드백을 반영하여 문제 해결을 위한 프로토타입 또는 비즈니스 모델을 수정하는 작업을 수행하기 • 팀별로 역할을 나눠 개발, 디자인, 내용 구성 등 필요한 부분을 각각 개선하기 • 교사는 각 팀의 진행 상황을 점검하고, 아이디어 구현이 현실적이고 목표에 부합하는지 코칭하기	10분
전개	❶ 활동 개요 : 팀 간 협력 및 피드백 추가 수집하기 ❷ 활동 내용 : • 각 팀은 수정된 프로토타입을 다른 팀에게 공유하고 추가 피드백을 수집하기 • 다른 팀의 의견을 반영할 부분과 그대로 유지할 부분을 논의하여 개선 방향을 재점검하기	10분
	❶ 활동 개요 : 최종 수정 및 완성하기 ❷ 활동 내용 : • 피드백을 반영해 수정한 최종 결과물을 점검하고, 발표 준비하기 • 수정 전과 후의 변화, 피드백 반영 과정, 최종 결과물의 가치와 실행 가능성에 대해 패들렛에 발표 형식으로 작성하기	5분

3 2 제임스비디오 유튜브브 (2022.11.20.). 우리가 살아가는데 가장 중요한 것 <https://youtu.be/W9akdw2dd8I>

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	❶ 학습 내용 요약 ❷ 재도약을 위한 성찰 활동 실시 • 교사는 수업 중에 얻은 학습 내용과 피드백 반영 과정의 중요성을 다시 설명하기 • 학생들에게 모둠활동을 통한 느낀점을 워드클라우드를 활용하여 성찰의 기회를 제공하고 공유하기 • <질문 예시> 안내하기 - 우리 팀의 과정은 어떠했나요? (해 봤니? 단계 성찰) - 우리의 과정이 현실이 되기 위해서는 어떤 더 해가 필요할까요? (해 볼래! 단계 성찰) - 해내기 전 나와 해낸 후 나는 어떻게 달라졌나요? (해 냈어. 단계 성찰) • 해본 경험을 바탕으로 성찰하고, 재도전을 위한 기업가적 마인드셋 갖추기 * [별첨] <11차시 - 끝이 아닌 재도약, 더 해> 교육 참고 자료 활용	10분
지도상의 유의점	• 학생들이 피드백을 적극적으로 수용하고 구체적인 개선 방안을 도출할 수 있도록 구체적인 예시와 가이드를 제공한다. • 피드백을 반영하는 과정에서 팀원 간 의견 충돌이 발생할 경우, 협력적 의사소통의 중요성을 강조하여 원활한 팀워크를 지원한다. • 각 팀이 프로젝트의 현실성과 실행 가능성을 유지하도록 하여, 지나치게 이상적인 아이디어로만 흐르지 않도록 안내한다.	
평가계획	❶ 프로세스 평가 (30%) : 피드백을 분석하고 개선 사항을 도출하는 과정에서의 창의성, 실행 가능성, 구체성을 평가한다. (상/중/하) ❷ 결과물 평가 (40%) : 최종 결과물의 완성도, 창의성, 피드백 반영의 효과성을 평가한다. (상/중/하) ❸ 발표 및 협력 평가 (30%) : 팀 활동에 대한 기여도와 협력적인 태도를 평가하고, 발표할 때 수정 전과 후의 변화, 피드백 반영 과정, 프로젝트의 가치를 명확하게 전달했는지를 평가한다. (상/중/하)	

11차시

끝이 아닌 재도약, 더 해 - 교육 활동지 디지털 데모데이

모듬명

이름

- ① <활동1-1> 우리 팀 문제 해결 아이디어에 대한 디지털 데모데이 현장의 피드백 내용을 주제로 팀원들과 이야기를 나눠 보세요.

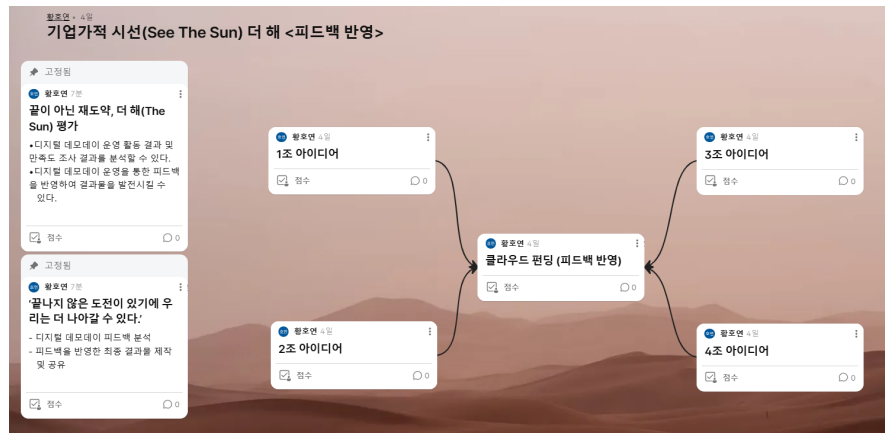
Tip. 팀별로 역할을 나눠 개발, 디자인, 내용 구성 등 필요한 부분을 각각 개선하기

- ② <활동1-2> 패들렛에 우리팀의 아이디어를 다른 팀과 공유하고 새로운 아이디어 제안을 받아 보세요.

*참고 : 패들렛 QR



* 패들렛 활동 예시



- ③ <활동2> 재도약을 위한 성찰

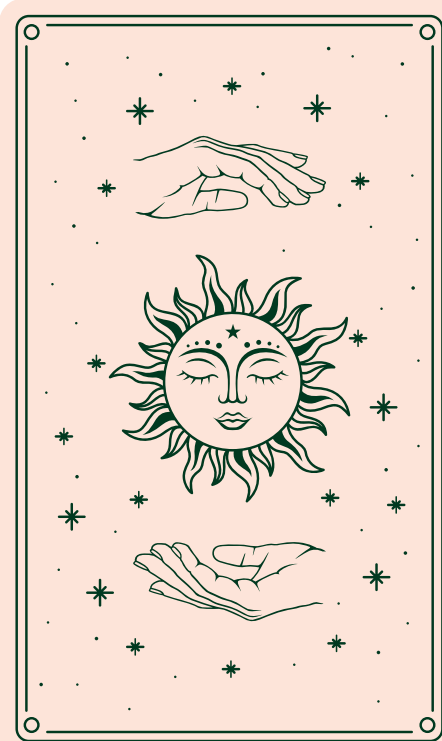
우리 팀의 문제 해결 과정은 어떠했나요?
(해 봤니? 단계 성찰)

우리의 과정이 현실이 되기 위해서는 어떤 더 해가 필요할까요?
(해 볼래! 단계 성찰)

재도약을 위한 성찰 활동 카드를 참고해서 리얼월드로 확장시켜 보세요.
(더 해! 최종 성찰)

해내기 전 나와 해낸 후 나는 어떻게 달라졌나요?
(해 냈어. 단계 성찰)

11차시

끝이 아닌 재도약, 더 해 - 교육 참고 자료
성찰 활동 카드재도약을 위한 성찰 활동 카드³³

특허 등록하기

특허는 아이디어의 독창성을 보호하는 제도로, 아이디어가 유사한 제품이나 서비스와 구별되도록 법적으로 보장해 줍니다.

단계별 안내

· 아이디어 차별화 확인하기

문제 해결 아이디어가 기존 특허와 어떻게 다른지 명확하게 설명할 수 있어야 해요. 핵심 기능, 기술적 요소, 그리고 이 아이디어의 독창성을 드러내는 차별화 포인트를 정리해 보세요.

· 특허 검색하기

특허청 홈페이지 또는 온라인 특허 검색 사이트에서 유사한 특허를 검색해요. 유사점과 차이점을 기록해보며, 아이디어가 기존 특허와 어떻게 차별화되는지 확인합니다.

· 등록 절차 확인하기

특허청 홈페이지에서 출원 절차를 확인하고 예상 비용을 파악해요. 필요 서류로는 아이디어의 설명서, 도면, 기술적인 세부사항 등이 포함됩니다.

팁

처음이라 어렵게 느껴진다면, 특허 전문가나 멘토링 프로그램을 통해 상담을 받아보세요. 창업진흥원이나 특허청에서도 청소년을 위한 특허 상담을 제공합니다.

라이선싱 및 파트너십 제안하기

문제 해결 아이디어를 상업화하거나 기업에 해당 아이디어 및 솔루션을 제공하는 방식으로 수익을 창출하는 전략입니다.

단계별 안내

· 파트너 기업 조사

아이디어와 관련된 기업을 찾아, 제품/서비스 확장이 가능한 파트너십 가능성을 탐색합니다.

· 제안서 작성

제안서에 아이디어의 가치, 시장에서의 기대 이익, 차별성을 포함해 작성해요. 간단한 수치나 예측을 추가하면 효과적입니다.

· 파트너십 제안

기업에 이메일이나 직접 방문을 통해 제안서를 전달하고, 협상 가능성을 열어둡니다.

팁

파트너십 제안서에는 상호 이익을 포함하여 신뢰를 높이고, 협력 시 기대 효과를 명확히 기재하세요.

크라우드펀딩 시작하기

크라우드펀딩은 제품이나 서비스를 실현할 초기 자금을 모을 수 있는 플랫폼으로, 대중에게 아이디어를 공개하고 후원받는 방식입니다.

단계별 안내

· 플랫폼 선택

텀블벅, 와디즈 등 국내 크라우드펀딩 플랫폼을 확인하고, 아이디어에 맞는 플랫폼을 선택합니다.

· 펀딩 페이지 제작

프로젝트 페이지에는 아이디어 소개, 목표 금액, 리워드 계획을 포함하여 작성합니다. 후원자에게 제공할 리워드도 계획합니다.

· 홍보 및 업데이트

SNS나 커뮤니티를 통해 프로젝트를 홍보하고, 펀딩 진행 상황을 정기적으로 업데이트합니다.

팁

리워드를 흥미롭게 구성하고 스토리를 담아 사람들에게 공감을 얻는 것이 중요해요.

사업 계획서 작성하기

아이디어 실현을 위한 구체적인 사업 계획서를 작성하여, 실현 가능성과 수익성을 검토하는 단계입니다.

단계별 안내

· 사업 개요 작성

사업 목적, 타겟 시장, 고객 분석 등 아이디어의 전반적인 내용을 정리합니다.

· 재무 계획

초기 비용, 예상 수익, 손익 분기점을 간단히 계산하여 예산을 설정해요.

· 마케팅 전략

제품 출시 후의 마케팅 계획을 구체화합니다. SNS 홍보, 광고 계획, 프로모션 아이디어 등을 포함합니다.

팁

사업 계획서는 아이디어 실현을 위한 로드맵이므로 현실적인 수치와 실행 가능한 전략을 포함해 작성하세요.

지원 프로그램 및 멘토링 받기

창업과 아이디어 실현을 지원하는 정부 및 지자체 프로그램을 통해 자금 지원과 멘토링을 받을 수 있습니다.

단계별 안내

· 프로그램 탐색

창업진흥원, 청년창업사관학교 등의 플랫폼을 통해 청소년 창업 지원 프로그램을 조사합니다.

· 신청 준비

각 프로그램에서 요구하는 서류를 준비하고, 아이디어의 장점과 가능성을 잘 전달하는 지원서를 작성해 신청합니다.

· 멘토링 활용

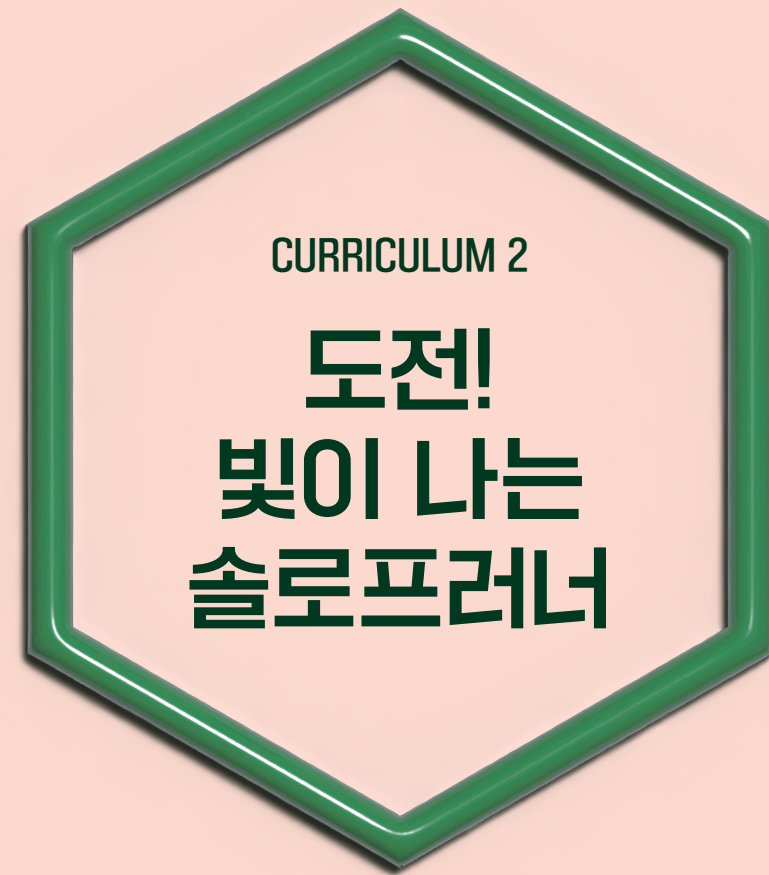
프로그램에서 제공하는 멘토링을 신청하여, 전문가의 조언을 받고 아이디어를 다듬어 봅니다.

팁

지원 프로그램 외에도 지역 창업 지원 센터에서 제공하는 워크숍이나 세미나도 유용하니 참여해보세요.

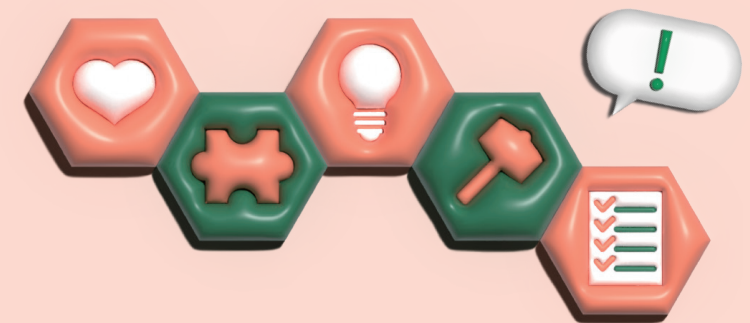
<기업가적 시선> 참고문헌

- 1) Drucker, J. H. (1985). Innovation and Entrepreneurship. 이재규 역(2019). 미래 사회를 이끌어가는 기업가 정신. 한국경제신문.
- 2) 강경균 외 6인. (2017). “초중학생을 위한 기업가정신 교육프로그램 개발 및 적용 효과.” 실과교육연구회.
- 3) 박정수. (2015년 11월 14일). “이봐 해봤어?...위기의 경제, 정주영 도전정신에 길을 묻다.” 한겨레 신문.
- 4) 문향숙, 조호제, 김자영 외 7인. 개념 기반 교육과정 및 평가의 이론과 실제. 박영스토리, 2019.
- 5) 중학생을 위한 OECD 학습 나침반 2030 기반 기업가정신 교육 프로그램 효과 검증: 진로개발역량과 창의성 역량을 중심으로. 한국진로창업경영학회지, 286-306.
- 6) 이상은. (2019). “OECD Education 2030에 나타난 역량교육의 주요 특징 및 시사점.” 비교교육연구.
- 7) 임진혁. “기업가정신 & 역량개발(AC/DC) Lab, 기업가정신 현장과 실제.” 네이버 블로그. https://blog.naver.com/PostView.naver?blogId=entrepreneurship_lab&logNo=223052333895&categoryNo=1&parentCategoryNo=&from=thumbnailList
- 8) 윤성혜, 장지은, 김세영. (2017). “청소년 기업가정신 함양을 위한 메이커교육 프로그램 모형 개발.” 교육공학회.
- 9) 정선영, 김도현, 김래영. (2019). “청소년 기업가정신 교육 프로그램의 효과: 창의성 역량과 사회적 문제해결력을 중심으로.” 교육방법연구, 31(3), 435-454.
- 10) 한국언론진흥재단. 빅카인즈(BIG KINDS).
- 11) 현호영. 디자인씽킹 바이블: 비즈니스의 디자인. 유엑스리뷰, 2020.
- 12) 티모 레토넨. 펭귄, 팀프러너가 되다: 팀으로 배우고 창업하는 혁신적 교육 모델, 핀란드. 착한책가게, 2021.
- 13) Percent. 슈퍼로컬 프로젝트 by Percent%.



캡틴플루언서

김윤서	강일중학교
박선영	잠실중학교
박수련	강일고등학교
송창용	서울디지털고등학교
이창용	한가람중학교



빛이 나는 솔로프러너!

내 안의 자원을 찾아 기업가가 되어보는 새로운 도전,
동료들과 함께 비즈니스에 사회적 가치를 더 해보는
여정을 함께 걸어볼까요?

<도전! 빛이 나는 솔로프러너> 개요

솔로프러너(solopreneur)라는 신조어는 혼자를 뜻하는 'solo'와 기업가를 의미하는 'entrepreneur'의 합성어입니다. 하지만 본 커리큘럼의 솔로프러너는 단순히 1인 기업가만을 의미하지 않습니다. 각자의 삶과 일에서 자기주도적으로 도전하고, 가치를 창출하는 기업가정신 역량을 갖춘 개인을 의미합니다.

<도전! 빛이 나는 솔로프러너>는 학생들이 자신의 자원과 관심사를 탐색하고, 이를 바탕으로 비즈니스 모델 전략을 수립하여 구체화하고, 브랜딩 등을 통해 솔로프러너로 도전해보는 경험을 제공합니다. 더 나아가 기업의 사회적 가치 창출의 사례와 중요성을 이해하고, 사회 문제를 해결할 수 있는 아이디어를 나누어 봅니다. 본 커리큘럼은 학생들이 자기 이해와 주제적인 기회 포착 능력을 개발하도록 돕고, 타인과 협력하여 더 큰 변화를 이끌어내는 역량을 키우는 것을 목표로 합니다. 이러한 협력적 접근을 통해 혼자서는 이루기 어려운 목표를 달성하고, 나아가 더 큰 사회적 변화를 만들어내는 방법을 학습합니다. 학생들은 솔로프러너로 시작해 더 큰 가치를 만들어내는 기업가로 성장해나갈 수 있습니다.

개발 배경

오늘날의 사회는 빠르게 변화하고, 한 사람이 한 가지 일을 하며 평생을 살아가기란 사실상 거의 불가능한 시대입니다. 이렇게 변화와 불확실성이 큰 시대에 자신이 미래의 방향을 결정하고 주도적으로 역할을 수행하는 역량이 더욱 강조되고 있습니다. 또한, 인공지능(AI) 기술의 발달로 기존과는 완전히 다른 형태의 일자리가 생겨나고 있고, 훨씬 적은 인원과 자본으로 누구나 쉽게 개인의 역량과 아이디어를 새로운 가치로 창출해낼 수 있습니다.

뿐만 아니라 Gig(GIG) 경제¹가 노동시장을 재편하고 있습니다. Gig 경제는 기업이 필요에 따라 정규직보다는 계약직 혹은 임시직으로 노동자를 고용하는 경향이 커지는 경제 상황을 일컫는 용어입니다. Gig 경제에서는 상황에 맞게 유연하게 공급되는 프리랜서 또는 비정규직 근로자를 중심으로 한 노동력으

1 김원배. "TTA저널 195호." TTA저널 195호 (2021): 114-115.

로 시장이 돌아갑니다. 이것은 정보통신기술의 발달로 고정적 근무지가 없어도 타인과 소통할 수 있고, 스스로 근무 시간과 공간을 선택하고 싶어하는 근로자가 늘어나면서 생긴 현상과 맞물렸습니다. 지금은 4차 산업혁명과 같이 정보 및 인프라 기술이 발전하면서 전통 기업을 대체하는 새로운 비즈니스 모델들이 증가하고 있는 상황입니다.

이러한 변화의 흐름에 따라 본 커리큘럼에서는 학생들이 자신이 가지고 있는 자원을 탐색하고, 관심사와 비전을 명확히 하는 자기 이해를 바탕으로 솔로프러너 비즈니스 모델 전략을 수립하여 구체화하는 경험을 제공합니다. 더 나아가 경제적 가치에 사회적 가치를 더해보는 일련의 활동을 통해 학생들이 자신만의 고유한 가치를 드러내고 능동적으로 삶을 살아갈 수 있게 할 뿐만 아니라 사회에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 앙트러프러너(entrepreneur)로 발돋움할 수 있는 솔로프러너로의 도전 경험을 제공합니다. 또한, 본 커리큘럼은 개별 관심사와 개인 고유 자원을 반영한 자신의 삶과 직접 연계된 활동이므로 학생들의 내재적 동기를 이끌어내 흥미와 몰입도가 높을 것으로 기대합니다.

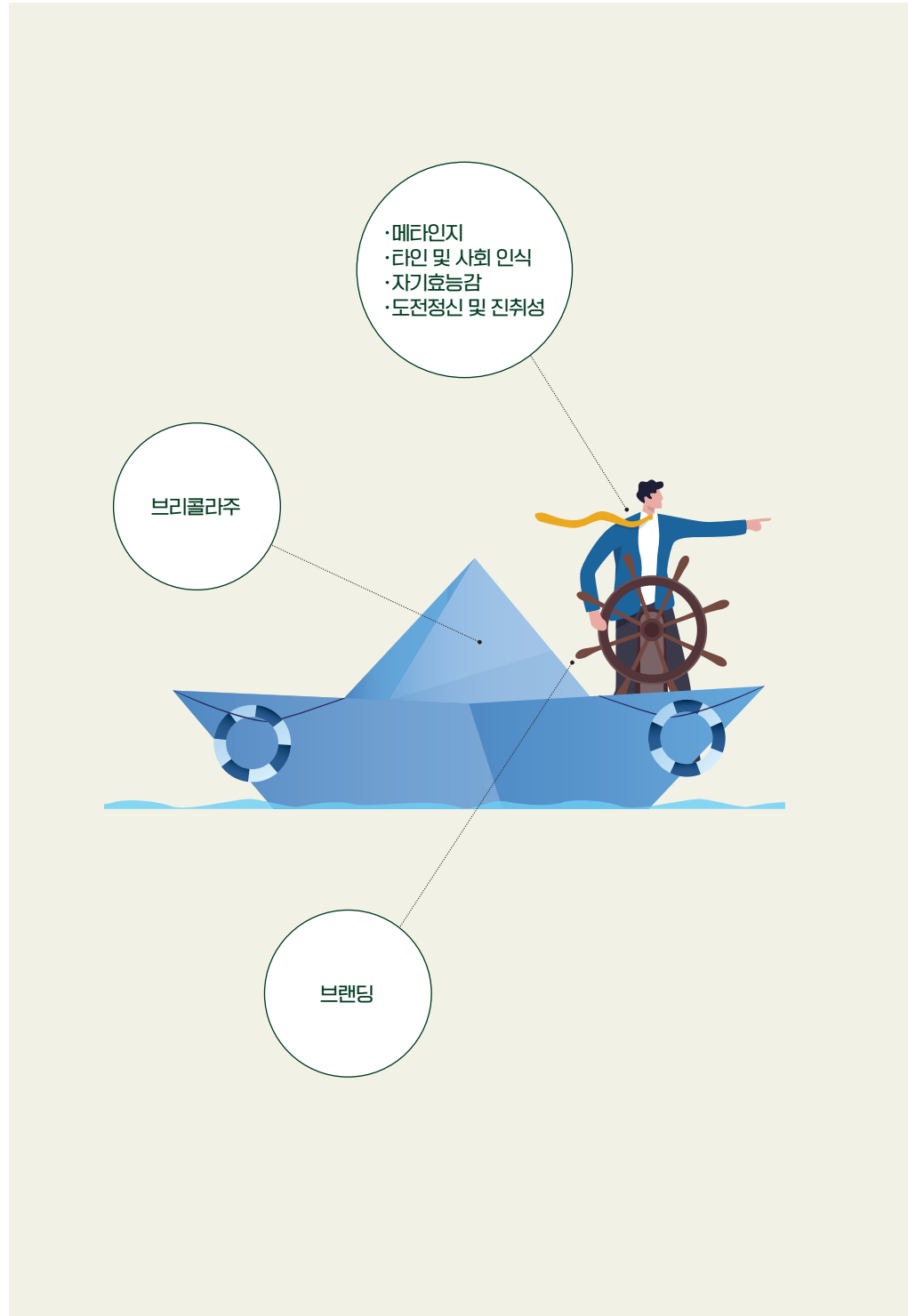
이론적 배경

기업가정신(entrepreneurship)의 의미와 주제에 관한 다양한 의견들 중에서 최근 기업가의 내적 환경 요소(기업가의 인지)와 외적 환경 요소(시장, 기관, 이해관계자)간의 상호작용에 초점을 두면서 effectuation theory(구현하기)²라는 개념이 등장했습니다. 구현하기 개념은 자원을 먼저 보고, 그 자원을 사용하여 달성할 수 있는 목표를 설정하는 것으로 오히려 창의적인 결과물이 나올 수 있습니다.

본 커리큘럼은 학생들이 자신의 강점, 지식, 경험, 기술, 네트워크, 물적 자원 등 다양한 자원을 탐색하여, 이를 기반으로 창의적이고 주도적으로 비즈니스 모델 전략을 수립하도록 설계되었습니다. 학생들이 제한된 자원을 효과적으로 활용하는 과정을 통해, 솔로프러너로서 실질적인 문제 해결 능력을 배양하고 창의적인 사고를 발전시킵니다. 특히, 학생들 스스로 자신이 누구인지, 무엇을 알고 있는지, 누구를 알고 있는지 자신의 자원을 탐색하여, 외부 요인이 아닌 자신 스스로 미래의 방향을 결정하는 기업가적 태도를 기르는데 중점을 둔 것이 이 커리큘럼의 핵심입니다.

2 사라스바티, S. D. "Causation and Effectuation: Toward a Theoretical Shift from Economic Inevitability to Entrepreneurial Contingency." (2001).

<도전! 빛이 나는 솔로프러너> 핵심 역량 이미지



<도전! 빛이 나는 솔로프러너> 핵심 역량별 의미

자신이 가지고 있는 자원과 관심사에 대한 탐색을 바탕으로 아이디어를 창출하고 솔로프러너로 도전할 수 있습니다. 문제 해결 과정에서 브랜딩을 포함해 차별화된 자신의 비즈니스 역량을 함양하며, 더 나아가 사회적 가치를 창출할 수 있습니다.



구분	역량	의미
지식	메타인지	자신이 가진 역량과 자원을 인식할 수 있는 역량
	타인 및 사회 인식	자신 이외의 타인과 사회적 맥락을 인식할 수 있는 역량
	아이디어 창출	기회를 포착하여 다양한 아이디어를 창출하는 역량
기능	브리콜라주	자신이 가지고 있는 역량 및 자원을 조합하여 새로운 기회나 가치를 만들어 내는 역량
	부트스트래핑	문제 해결 과정에서 적절한 대안을 선택하여 스스로 문제를 해결하는 역량
	정보수집 및 분석	시장과 트렌드에 관한 정보를 수집하고 분석하는 역량
	협력적 의사소통	타인을 배려하는 태도로 효과적으로 소통하며 협력하는 역량
	브랜딩	자신의 자원과 시장에 대한 이해를 바탕으로 나만의 차별화된 브랜드를 구축할 수 있는 역량
가치	자기효능감	새로운 가치를 창출하고, 맡은 일을 성공적으로 해낼 수 있다고 믿는 역량
	도전정신 및 진취성	실패를 두려워하지 않고 포기하지 않으며, 자신의 브랜드를 적극적으로 알리려고 노력하는 자세에 관한 역량
	책임감	자신이 맡은 역할에 책임을 지고, 끝까지 프로젝트를 완수하려 노력하는 자세에 관한 역량
	공동체 의식	공동체 의식을 가지고 사회 문제를 해결하고 가치를 창출하려는 자세에 관한 역량

<도전! 나는 빛이 나는 솔로프리너> 수행 과제 및 평가 계획

학생들은 자신이 가지고 있는 자원을 탐색하고, 이를 바탕으로 솔로프리너로서 비즈니스 모델 전략을 수립하여 구체화하고, 브랜딩, 모의 클라우드 펀딩을 진행합니다. 더 나아가 솔로프리너에 그치지 않고 학생들이 기업가적 역량을 함양하여 사회적 가치 창출에 대해 고민하는 경험을 제공하고 이 과정을 평가합니다.

수행 과제에 대한 평가계획

구분	평가 내용	평가 척도(3단계)		
1차시	기업가정신의 개념을 이해하고, 자신의 기업가정신 역량을 파악할 수 있다.	상	중	하
2차시	팀빌딩 과정에서 타인을 배려하는 태도로 효과적으로 소통하며 협력할 수 있다.	상	중	하
3차시	기업의 페르소나 설정 및 가치 창출 사례를 설명할 수 있다.	상	중	하
4차시	관심 시장 분야 기업의 브랜딩 사례 및 트렌드를 구체적으로 분석할 수 있다.	상	중	하
5차시	자기 자원을 탐색하여 이를 고려한 솔로프리너로서 비즈니스 모델 전략을 수립할 수 있다.	상	중	하
6차시	솔로프리너 비즈니스 프로토타입을 제작하여 비즈니스 모델을 구체화할 수 있다.	상	중	하
7차시	솔로프리너 비즈니스 브랜드 아이덴티티 설정에 맞추어 구성 요소(스토리, 슬로건, 네이밍, 로고)를 유기적으로 연계하고 표현할 수 있다.	상	중	하
8차시	솔로프리너 비즈니스 모의 클라우드 펀딩을 실행할 수 있다.	상	중	하
9차시	사회적 가치 창출의 중요성을 이해하고, 팀의 관심사와 연결하여 사회적 문제를 해결하기 위한 적절한 아이디어를 제안할 수 있다.	상	중	하
10차시	아이디어 발표 내용이 논리적이며, 자신감 있는 태도로 발표할 수 있다.	상	중	하

<도전! 빛이 나는 솔로프리너> 전체 차시 구성

<도전! 빛이 나는 솔로프리너>는 총 10차시로 구성되었으며, Exploration, Challenge, Social impact의 세 단계로 나눌 수 있습니다. 각 단계에서 제시하는 주요 내용은 다음과 같습니다.

Exploration (1~4차시)

- **기업을 통해 배워보는 기업가정신** : 첫번째 단계에서는 기업이 사회에 가치를 창출하고 문제를 해결하는 방식에 대해 살펴봅니다. 이를 통해 학생들은 기업가정신의 핵심 역량 및 기업의 페르소나 설정과 브랜딩 전략 등에 대해 배우고 타인 및 사회에 대한 인식을 넓혀갑니다.

Challenge (5~8차시)

- **나를 중심으로 시작하는 기업가정신** : 두번째 단계에서는 학생들이 자신의 관심사와 자원을 탐구하여 나만의 비즈니스 아이디어와 모델을 구체화합니다. 이 과정에서 학생들은 자신을 중심으로 한 기업가정신을 경험하며, 자원 활용과 창의적인 문제 해결을 통해 비즈니스를 통해 스스로 가치 있는 성과를 만들어낼 수 있음을 깨닫게 됩니다.

Social impact (9~10차시)

- **사회적 가치로의 확장된 기업가정신** : 마지막 단계에서는 비즈니스 프로덕트와 브랜딩을 통한 개인의 성취와 경제적 가치 창출을 넘어서 사회적 가치를 창출하는 기업가정신으로 확장합니다. 학생들은 자신이 구상한 아이디어가 사회적 문제를 해결하거나 긍정적 영향을 미치는 방법을 고민하고, 협력과 공동의 노력으로 더 큰 사회적 가치를 실현하는 기업가정신의 의미를 배웁니다.

전체 10개 차시 중 수업 지도안은 총 4개 차시(1, 5, 7, 9차시)를 운영할 수 있는 세부 내용을 제시합니다.

도전! 빛이 나는 솔로프리너 전체 차시 구성

차시	주제	관련 기업가 정신 역량	주요 내용	교수학습방법
1	기업가정신, 솔로프리너의 시작	메타인지, 도전정신 및 진취성	- 기업가정신의 개념과 중요성 이해를 통한 동기유발하기 - 도전! 빛이 나는 솔로프리너 과제 제시하기: 내가 가진 역량(자원)을 탐색하고, 이를 바탕으로 솔로프리너로서 기업 가치를 실현시켜 보자! - 나의 기업가정신 역량 파악하기 - YEEP(온라인 창업체험교육 플랫폼)기업가정신 핵심 역량 진단 검사³ - 솔로프리너 명함 만들기	강의, 진단 검사
2	관심사에 따른 팀빌딩	메타인지, 협력적 의사소통	- 개인별 관심사를 고려한 팀빌딩 활동하기 - 팀은 학생들이 각자 솔로프리너가 되기 위해 서로 도움을 주고 받는 관심사별 모임으로 구성하기 (관심사에 대한 비즈니스모델 설계는 개인별로 진행)	팀 활동

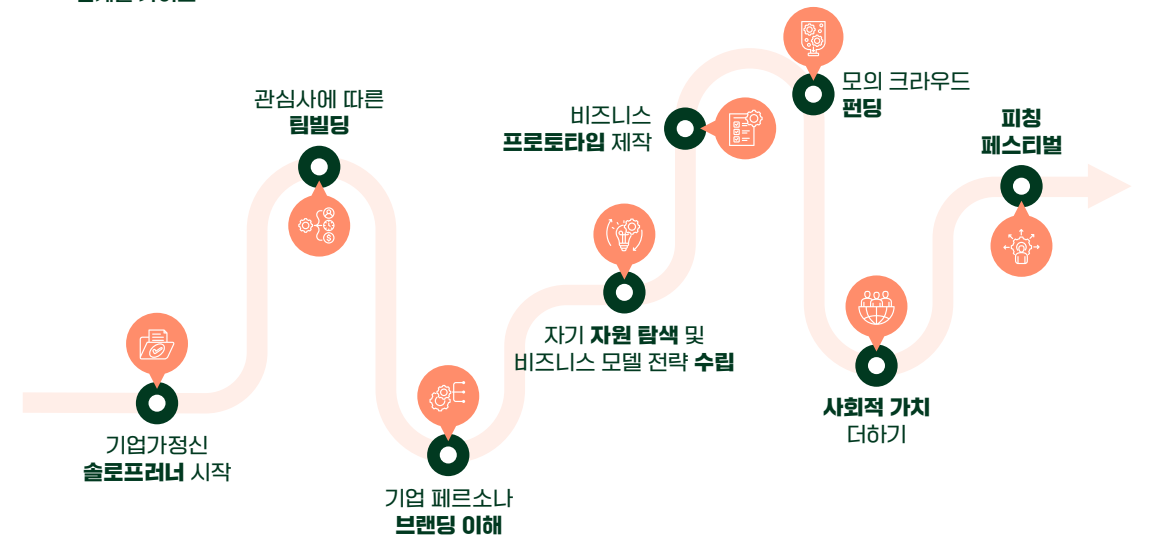
³ YEEP(온라인 창업체험교육 플랫폼) 기업가정신 핵심 역량 진단 <https://yeep.go.kr/intro/coreEmptyIntro.do>

차시	주제	관련 기업가 정신 역량	주요 내용	교수학습방법
3	기업과 페르소나 이해	타인 및 사회 인식	- 기업카드와 페르소나 카드 매칭 게임하기 - 다양한 기업카드와 페르소나 카드 매칭을 통해 다음 내용 학습하기 (페르소나 이해, 기업이 해결하고자 한 문제 상황 및 가치 창출 사례)	강의, 게이미피케이션, 팀 활동
4	기업과 브랜딩 이해	정보수집 및 분석, 브랜딩	- 팀별로 관심 시장 분야의 기업에 대해 탐색하기 - 주요 고객, 경쟁 기업, 트렌드 분석 • 브랜딩의 개념과 중요성 이해하기 • 기업의 성공적인 브랜딩 사례 알아보기 - 예) 아몬드 회사(하니버터아몬드)의 성공적 브랜딩 • 기업의 위기 관리 및 리브랜딩 사례 알아보기 - 예) 코닥, 노키아의 위기(문제) 해결 리브랜딩	팀 활동
5	비즈니스 모델 설계	메타인지, 브리콜라주, 부트스트래핑, 아이디어 창출, 정보수집 및 분석, 도전정신 및 진취성, 공동체 의식	• 자기 자원(강점, 경험, 기술 등) 탐색하기 • 고객 페르소나 설정하기 • 비즈니스 모델 전략 수립하기	강의, 개별 활동
6	솔로프리너 비즈니스 프로토타입 제작	브리콜라주, 부트스트래핑, 책임감	• 비즈니스 모델을 바탕으로 프로토타입 제작 (아이템 또는 서비스)하기 - 프로토타입의 시각화(예: canva 활용하여 이미지 등으로 구현)	강의, 개별 활동
7	솔로프리너 비즈니스 브랜딩	타인 및 사회 인식, 아이디어 창출, 브리콜라주, 부트스트래핑, 브랜딩	• 브랜드 스토리 만들기 • 브랜드 슬로건 만들기 • 브랜드 네이밍 만들기 • 브랜드 로고 제작하기	강의, 개별 활동
8	솔로프리너 데뷔하다 (모의 클라우드펀딩)	협력적 의사소통, 자기효능감, 도전정신 및 진취성	• YEEP 모의 클라우드 펀딩 프로젝트³ - 솔로프리너 비즈니스 프로토타입 및 브랜딩을 바탕으로 모의 클라우드 펀딩 실행 및 투자 받기 • 소감 나누기 및 상호 피드백 공유하기	강의, 개별활동, 팀활동

차시	주제	관련 기업가 정신 역량	주요 내용	교수학습방법
9	솔로프리너, 사회적 가치를 더하다.	정보수집 및 분석, 타인 및 사회 인식, 공동체 의식	• 관심사별 기업의 사회적 가치 창출 및 실현 사례 조사하기 • 팀의 관심사와 관련하여 사회적 문제 해결을 통해 사회적 가치 창출 및 실현 아이디어 공유하기 - 팀별 사회적 문제를 찾아 키워드로 적고, 키워드가 담겨있는 랜덤 뽑기로 '사회적 문제 상황' 제시하기 - 사회적 문제 상황을 팀별 관심분야와 연결지어 아이디어 제안하기	강의, 팀활동
10	피칭 페스티벌	협력적 의사소통, 도전정신 및 진취성	• 비즈니스 활동 결과 피칭 - 관심사별 그룹 내 제작된 개인별 비즈니스 결과물(프로토타입, 브랜드 네임, 로고 등) 공유하기 - 관심사별 그룹의 사회적 가치 창출 아이디어 공유하기	발표

※ 1, 5, 7, 9차시 세부 내용(수업 지도안) 제공

도전! 빛이 나는 솔로프리너 전체 차시 흐름 도식 - 단계별 가이드



4 YEEP(온라인 창업체험교육 플랫폼) 가상 클라우드 펀딩 목록 <https://yeeep.go.kr/fund/fundHomeList.do>



START

기업가정신, 솔로프러너의 시작

50분 고1

학습 목표

- ① 기업가정신의 개념을 이해하고 삶에 있어 기업가정신의 필요성 및 중요성을 인식할 수 있다.
- ② 기업가정신 역량 검사를 통해 자신이 가진 자원을 파악할 수 있다.

기대 효과

- ① 기업가정신에 대한 이해를 통해 전체 차시 활동에 대한 흥미와 동기를 갖는다.
- ② 기업가정신 역량 검사를 통해 자연스럽게 기업가정신 역량의 요소를 파악하고, 자신이 강점을 보이는 역량 자원을 인지한다.

준비물

- ① 디지털기기
- ② 교육 활동지 및 교육 참고 자료
- ③ 영상자료
- ④ PPT

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ <활동 1> 기업가정신 관련 퀴즈 활동하기 창업가들의 공통점 알아보기 -“다음 인물들의 공통점은 무엇일까요?” (예: 직방, 당근마켓, 마켓컬리 창업자 등) 기업가정신에 관한 O, X 퀴즈 ① 기업가정신은 창업하는 사람들에게만 필요한 것이다. (X) ② 청소년은 기업가정신을 함양하기 어렵다. (X) ③ 실패를 통해 기업가정신을 배울 수 있다. (O) 기업가정신 정의에 대해 생각해보기 “기업가정신은 무엇일까요?” (워드클라우드 또는 학생 발표 등 여러 가지 방식으로 가능함) * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 솔로프러너의 시작> 교육 활동지❶ 활용 * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 솔로프러너의 시작> 교육 참고 자료 활용	10분
전개	❶ 기업가정신 개념과 중요성 알아보기 기업가정신의 필요성 - “Entrepreneurship is a way of life.” : 기업가정신은 삶의 기술이다. 기업가정신의 정의 - 기업가정신은 “변화하는 시대에 능동적으로 반응하여 기회를 포착하는 한 개인의 역량” (AI의 발달 등 세상의 빠른 변화로 인해 개인의 능력과 아이디어가 더욱 중요해지고 있음.) 기업가정신의 중요성 - 기존보다 훨씬 적은 인원과 자본으로 누구나 도전을 시도할 수 있음. - ‘나도’ 시작할 수 있다 : 나는 이미 내 삶의 기업가이자 캡틴(captain)이다. 자신의 미래의 방향을 결정하고, 주도적인 역할을 수행하는 것이 매우 중요함.	30분
	❷ <활동 2> 기업가정신 역량 검사하기 - YEEP 기업가정신 역량 검사 실시 (온라인) * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 솔로프러너의 시작> 교육 활동지❷ 활용	검사 링크 : YEEP 기업가정신 역량 검사 실시 (온라인) ⁵ 
	❸ 도전! 빛이 나는 솔로프러너 시작 알리기 - 검사 결과를 바탕으로 이름, 강점 역량, 관심사, 도전 메시지 등을 포함한 솔로프러너 명함 만들기 - 미션 시작 안내하기: 내가 가진 역량(자원)을 바탕으로, 스스로 기업을 만들어보며 기업 가치를 실현시키기 * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 솔로프러너의 시작> 교육 활동지❷ 활용	
정리	❶ 활동 공유하기 - 솔로프러너 명함을 촬영하여 패들렛에 공유함으로써 솔로프러너 활동 시작 알리기 ❷ 차시 예고하기 - 학생들이 서로 도움을 주고받을 수 있도록 개인별 관심사를 고려하여 팀을 구성할 예정임을 알리기	10분
지도상의 유의점	• 프로그램을 통해 함양하고자 하는 기업가정신의 핵심 역량을 인지하도록 안내한다. • 정리 활동 시 패들렛을 활용하여 모든 학생들의 생각을 공유할 수 있도록 지도한다.	
평가 계획	• 기업가정신의 개념을 설명할 수 있는가? (상/중/하) • 기업가정신 역량 검사를 통해 자신이 가지고 있는 기업가정신 역량을 잘 이해하였는가? (상/중/하) • 솔로프러너 명함을 강점역량, 키우고 싶은 역량, 관심사를 반영하여 잘 제작하였는가? (상/중/하) • 활동 과정에 적극적으로 참여하였는가? (상/중/하)	

5 YEEP 기업가정신 역량 검사 실시 (온라인) <https://yeep.go.kr/compt/comptMain.do>

기업가정신, 솔로프러너의 시작 - 교육 활동지❶

기업가정신 개념 알아보기

모둠명	이름
-----	----

❶ 다음 인물들의 공통점은 무엇일까요?

발품이 아닌 손품을 팔아 집을 구할 수 있는 온라인 부동산 플랫폼 '직방'의 대표 <안성우>	당신의 근처! 동네 주민들간 중고물품 거래 플랫폼인 '당근마켓'의 대표 <김용현, 김재현>	필요한 식재료를 빠르게 집 앞까지 배송해주는 '마켓컬리'의 대표 <김슬아>
--	---	--

❷ [O, X퀴즈] 다음 기업가정신에 대한 설명 중 옳은 것은 O, 틀린 것은 X로 표시해 봅시다.

- ① 기업가정신은 창업하는 사람들에게만 필요한 것이다. ()
- ② 청소년은 기업가정신을 함양하기 어렵다. ()
- ③ 실패를 통해 기업가정신을 배울 수 있다. ()

❸ 여러분은 기업가정신이 무엇이라고 생각하나요?

답안 예시

1. 외부환경 변화에 민감하게 대응하면서 기회를 발견하고, 혁신적인 사고와 행동을 통해 시장에 새로운 가치를 창출하여 변화를 이끌어낸 사람
2. X, X, O

1차시

기업가정신, 솔로프러너의 시작 - 교육 활동지②
나의 기업가정신 역량 알아보기

① 온라인 창업체험교육 플랫폼(YEEP)에 접속하여

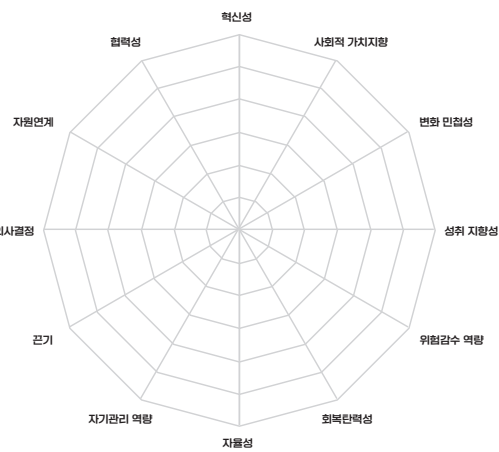
나의 기업가정신 역량을 알아봅시다.

검사 링크 : YEEP 기업가정신
역량 검사 실시(온라인)

[메뉴] 핵심 역량 진단 > 핵심 역량 진단 소개 > 비회원 진단 시작

나의 기업가정신 역량 그려보기

역량 파악하기



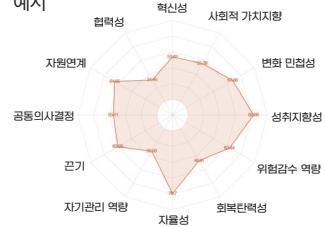
가장 높은 역량 (3개)

- ①
- ②
- ③

가장 낮은 역량 (3개)

- ①
- ②
- ③

예시



② 기업가정신 역량 검사 결과를 반영하여 솔로프러너로서의 시작을 알리는 명함을 만들어 봅시다.

김아산

내 이름은

예시

SOLOPRENEUR

한 번 사는 인생!
도전하며 살아보자

SOLOPRENEUR

도전
메시지:

- 강점 역량: 끈기, 변화민첩성
- 키우고 싶은 역량: 협력성
- 관심사: 예술, 코딩



- 강점 역량:
- 키우고 싶은 역량:
- 관심사:

1차시

기업가정신, 솔로프러너의 시작 - 교육 참고 자료
솔로프러너 사례 알아보기

① 솔로프러너(Solopreneur)란?

솔로프러너(Solopreneur)는 'Solo(솔로)'와 'Entrepreneur(기업가)' 두 단어의 합성어로 1인 기업가를 의미하는 이 용어는 최근 실리콘밸리에서 최대 화두입니다. 과거에는 단순히 1인 자영업자 정도의 의미였지만, 최근에는 최신 인공지능(AI) 기술을 겸비한 소규모 1인 스타트업의 대명사가 되고 있습니다.

② 1인 기업 사례 기사로 확인하기

기사: 사장은 나, 직원은 챗GPT⁶

③ 청소년 솔로프러너 사례 기사로 확인하기

기사: '곤충 덕후'에서 청소년 사업가로, 맞춤형 곤충사료로 미래를 내다⁷

‘친구들은 학교에서 삼성에 가기 위한 공부를 하지만, 저는 삼성을 만들 생각을 합니다.’

- 미래 식품으로 각광받고 있는 식용 곤충 사료 제조기업 칠명바이오의 공희준 대표

공희준 대표는 어릴적부터 애완용 곤충을 기르며 곤충에 대한 사랑이 남다른 소년이었다고 합니다. 애완용 곤충들에게 먹일 사료값을 벌기 위해 시작한 사료 제조 일이 사업으로 이어져 고등학교 1학년 나이에 회사를 창업한 그의 스토리를 소개합니다.

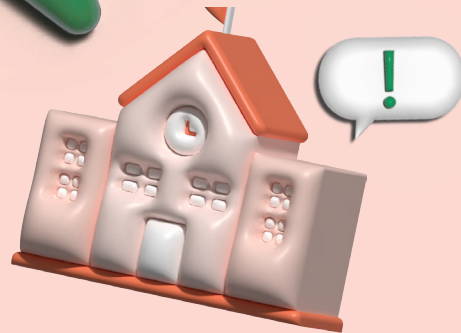
6 이덕주 외, "사장은 나, 직원은 챗GPT", 매일경제, (2023.11.28), <https://m.mk.co.kr/news/it/10885883>

7 이은주, '곤충 덕후'에서 청소년 사업가로, 맞춤형 곤충사료로 미래를 내다, 한겨레, (2020.11.03), <https://www.hani.co.kr/arti/society/schooling/968370.html>



START

비즈니스 모델 설계



START

비즈니스 모델 설계



 50분

 고1

학습 목표

- ① 학생 본인이 가진 자원(강점, 경험, 기술 등)을 탐색하여 나열할 수 있다.
- ② 비즈니스 모델의 고객 페르소나를 설정할 수 있다.
- ③ 자신의 비즈니스 모델 전략을 수립할 수 있다.

기대 효과

- ① 자신의 역량을 파악한다.
- ② 누구의 어떤 문제를 해결할지를 설정함으로써 자신이 실현하고 싶은 가치를 확인한다.
- ③ 비즈니스 아이디어를 구체화한다.

준비물

- ① 디지털기기
- ② 교육 활동지 및 교육 참고 자료
- ③ PPT

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 동기 유발 및 차시 소개하기 - 지난 시간에 살펴본 주요 기업의 비즈니스 모델 캔버스를 소개하기 - 캔버스의 항목 중 '자원'과 '가치', '고객'을 언급하며 학생 각자가 지닌 자원으로 어떤 가치를 누구에게 전달할 것인지를 떠올리도록 하기 - 솔로프러너 사례 제시하기 * [별첨] <5차시 - 비즈니스 모델 설계> 교육 참고 자료 ❶ ❷ 활용	5분
전개	❶ <활동1> 자기 자원 탐색하기 - 나의 강점, 경험, 기술, 네트워크, 물적 자원, 기업가정신 역량 등을 탐색하기 - 내가 생각하는 강점과 친구가 생각하는 나의 강점을 확인하고 비교해보기 * [별첨] <5차시-비즈니스 모델 설계> 교육 활동지❶ 활용 ❷ <활동2> 고객 페르소나 설정하기 - 내 사업을 필요로 할 만한 사람의 특징 구상하기 - 고객 페르소나와 가치 제안 연결하기 ❸ <활동3> 비즈니스 아이디어 구체화하기 - 비즈니스모델 캔버스 배포 및 가이드 - 비즈니스모델 캔버스 채우기 - 발표 및 피드백 * [별첨] <5차시 -비즈니스 모델 설계> 교육 활동지❷ 활용	35분
정리	❶ 활동 정리하기 - 비즈니스모델 캔버스 내용 요약, 비즈니스 모델의 구성 요소 간 상호작용을 설명하기 ❷ 차시 예고하기 - 자신의 사업 아이디어를 시각화한다면 어떻게 나타낼 수 있을지를 생각해보기	10분
지도상의 유의점	• 비즈니스 모델 캔버스를 완성하는 과정을 통해 사업 아이디어를 구체적으로 생각해보도록 안내한다.	
평가 계획	• 자기 자원 탐색 내용을 구체적으로 정리하였는가? (상/중/하) • 고객 페르소나와 가치 제안의 연결이 적절한가? (상/중/하) • 자기 자원을 고려하여 비즈니스 모델 전략을 수립하였는가? (상/중/하) • 비즈니스 모델 캔버스의 요소 간 관계가 유기적인가? (상/중/하)	

5차시

비즈니스 모델 설계 - 교육 활동지❶
자기 자원 탐색하기

모둠명

이름



활동 1. 내가 가진 자원 탐색하기

❶ 내가 가진 강점 자원 탐색하기



Step1. 자신의 강점을 ★모양으로 3가지 이상 체크해봅시다

Step2. 자리에서 일어나 교실을 돌아다니며, 친구와 활동지를 교환합니다. 친구의 활동지에 친구의 강점 3개를 선택하여 ♥모양으로 체크해주세요. (5명 이상 친구들을 만나 활동해봅시다.)

긍정적이다	차분하다	책임감이 있다	계획을 잘 세운다	실천을 잘한다	상상력이 풍부하다	재치있다
적극적이다	모험을 즐긴다	창의적이다	자신감 있다	꼼꼼하다	활동적이다	논리적이다
리더십이 있다	주관이 뚜렷하다	자기 표현을 잘한다	성취 지향적이다	솔직하다	겸손하다	사교적이다
호기심이 많다	잘 웃는다	의사소통을 잘 한다	신중하다	배려를 잘한다	인내심이 강하다	느긋하다

Step3. 위 활동 결과를 아래 표에 정리해봅시다.

나와 친구들이 공동으로 선택한 강점(★,♥)	나는 선택하지 않았지만 친구들이 선택한 강점(♥)	나에게는 없지만 갖고 싶은 강점

5차시

비즈니스 모델 설계 - 교육 활동지 ①
자기 자원 탐색하기

② 1차시 활동에서 진행한 기업가정신 역량 검사 결과 상위에 있는 3가지는 무엇인가요?

1	2	3

③ 내가 가진 나만의 경험 및 기술 자원을 탐색해 보세요.

나의 경험			나의 기술		
가장 기억에 남는 경험	해결해 본 문제나 상황	팀·단체 활동 협업 경험	특히 잘하는 기술이나 취미	잘 다루는 SNS 또는 프로그램	타인에게 도움을 줄 수 있는 기술
위의 경험을 통해 배운 점			위의 기술이 누구에게 어떻게 도움이 될 수 있을까?		

④ 내가 가진 네트워크와 물적 자원을 탐색해 보세요.

나의 네트워크			나의 물적 자원		
나의 비즈니스 아이디어에 도움을 줄 수 있는 사람 / 그 사람이 가진 자원 또는 능력	함께 일하고 싶은 사람 / 그 사람과 어떤 점이 잘 맞을 것 같은지?	온라인으로 연결될 수 있는 사람들 중 내 비즈니스 아이디어에 도움을 줄 수 있는 사람 / 그 사람의 자원 또는 능력	내가 가진 물적 자원 중 비즈니스에 사용할 수 있는 물건(예: 컴퓨터, 카메라, 휴대전화 등)	내가 사용할 수 있는 공간(예: 동아리실, 빈 방, 도서관 등)과 어떤 활동을 할 수 있는지?	비즈니스를 위해 추가로 구입할 수 있는 물건

위에서 찾은 네트워크와 물적 자원을 이용해 누구의 어떤 문제를 해결할 수 있을까요?

5차시

비즈니스 모델 설계 - 교육 활동지 ②
비즈니스 모델 캔버스 작성하기

모듬명

이름



활동 2. 내 비즈니스의 고객은 누구일까?

① 누구의 어떤 문제를 해결하고 싶은가요?

나의 고객은 어떤 사람일까? [페르소나]	그 사람의 어떤 문제를 해결할 수 있나? [가치제안]
연령, 성별, 직업, 생활방식, 주요 관심사를 적어보세요.	이 사람이 내 비즈니스를 필요로 하는 이유는 무엇일까요?
<고객 페르소나 프로필 작성> - 이름: - 연령 및 직업: - 일상과 라이프스타일: - 관심사 및 소비 습관: - 해결하고 싶은 문제:	이 사람의 문제를 해결하기 위해 내 비즈니스를 제공할 수 있는 가치는 무엇인가요?



활동 3. 비즈니스 아이디어의 구체화

- 비즈니스 모델 캔버스 작성

① 비즈니스 아이디어를 구체화 해볼까요?

핵심파트너	핵심활동	가치제안	고객관계	고객
	핵심자원		채널	
비용			수익	

5차시

비즈니스 모델 설계 - 교육 참고 자료 ①

비즈니스 모델 캔버스 작성 방법

비즈니스 모델 캔버스 작성 내용

핵심파트너	핵심활동	가치제안	고객관계	고객
성공적인 사업 운영에 도움을 줄 주요 파트너 및 공급자 (예: 공급업체, 유통사, 기술 협력사 등)	비즈니스를 운영하고 가치를 제공하기 위해 수행해야 하는 핵심 활동 (예: 제품 개발, 마케팅, 고객 지원 등)	고객에게 제공하는 독특한 가치나 해결책 고객이 겪는 문제를 해결하거나, 필요를 충족시키는 상품 또는 서비스의 장점	고객과의 관계를 어떻게 형성하고 유지할지에 대한 계획 (예: 고객 지원, 커뮤니티 형성, 로열티 프로그램 등)	어떤 고객에게 가치를 제공할지 선정 주요 고객군을 파악, 세분화된 타겟 설정 (예: 10대 청소년, 직장인 등)
	핵심자원		채널	
	사업 운영에 필수적인 자원(물리적, 지적, 재정적 자산 등)을 정의 (예: 직원, 기술, 자금, 특허, 브랜드 등)		고객에게 어떻게 다가가고, 상품이나 서비스를 전달할지 결정 (예: 직접 판매, 온라인 플랫폼, 소셜 미디어 등)	
비용		수익		
사업 운영에 필요한 주요 비용 파악 (예: 인건비, 마케팅비, 운영비 등)		고객이 가치를 얻기 위해 지불할 금액과 방식 (구독, 판매, 광고 등)을 설정 주요 수익 창출 방법을 구체화		

5차시

비즈니스 모델 설계 - 교육 참고 자료 ②

비즈니스 모델 캔버스 작성 예시

주요 기업 활용 비즈니스 모델 캔버스 작성 예시

- 맥도날드 사례

핵심파트너	핵심활동	가치제안	고객관계	고객
식재료 공급자 배달업체	매장 판매 프랜차이즈 관리 핵심자원 브랜드 부동산	높은 브랜드 신뢰도 및 균등한 품질의 서비스 싸고 빠른 음식 제공 맥도날드 프랜차이즈를 통한 사업 성공	고객 서비스 미디어 채널 웹페이지 모바일 앱 매장	소비자 프랜차이즈
비용		수익		
임금 마케팅 운영 및 관리		음식 판매 로열티, 라이선스 비용, 렌트 비용		

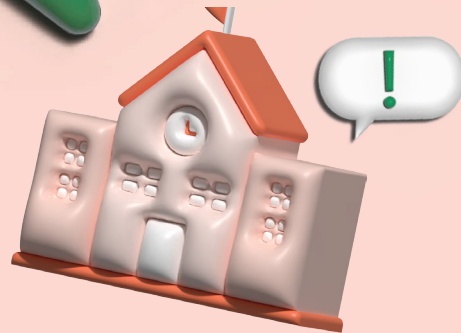
- 애플 사례

핵심파트너	핵심활동	가치제안	고객관계	고객
휴대전화 제조업체 부품 공급업체 개발자 커뮤니티 이동통신 사업자	신제품 개발과 마케팅 품질 관리, 정기 업데이트 기술 지원 서비스 판매 네트워크 관리 핵심자원 브랜드 이미지와 충성도 기술과 디자인 역량 애플 생태계 지적 재산권	고급스러운 디자인과 간편한 사용성을 갖춘 제품 애플 기기 생태계 높은 수준의 개인정보 보호 및 보안	고객 서비스와 기술 지원 정기 구독 서비스 최신 기기 발표 및 이벤트 채널 애플 스토어 및 애플 웹사이트 온라인 마켓 애플 앱스토어	개인 고객 기업 고객 디자인과 기술에 민감한 소비자
비용		수익		
연구개발 및 생산 마케팅 매장 운영 및 브랜드 관리		제품 판매 앱스토어 및 콘텐츠 구독 서비스 기술 지원 서비스, 클라우드 서비스, 광고		



START

솔로프러너 비즈니스 브랜딩



START

솔로프러너 비즈니스 브랜딩



50분

고1

학습 목표

- ① 브랜드 아이덴티티의 구성 요소(스토리, 슬로건, 네이밍, 로고)를 이해하고, 브랜드의 구성 요소 사례를 분석할 수 있다.
- ② 브랜딩 구성 요소의 아이디어를 제시하여 1인 기업가로서 자신만의 브랜드 아이덴티티를 창의적으로 설계할 수 있다.

기대 효과

- ① 브랜드 아이덴티티의 구성 요소(스토리, 슬로건, 네이밍, 로고)를 설계하는 과정을 통해 창의융합 역량을 함양한다.

준비물

- ① 디지털기기
- ② 교육 활동지 및 교육 참고 자료
- ③ PPT
- ④ 영상

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 동기 유발 및 차시 소개하기 - 기업에서 고객과 사회 문제를 해결한 프로덕트 및 서비스에 대한 브랜딩 사례를 기업 스토리, 기업 슬로건, 기업 네이밍, 기업 로고 등을 활용하여 제시하기 영상: 세바시 강연 YT <성공적인 인생 설계를 하려면 브랜드 경험 설계를 참고하라>⁸ 	10분
전개	브랜드 스토리 → 브랜드 슬로건 → 브랜드 네이밍 → 브랜드 로고 ❶ 브랜드 스토리 만들기 ❷ 브랜드 슬로건 만들기 ❸ 브랜드 네이밍 만들기 - 브랜드 네이밍의 중요한 요소 살펴보기 (기억 용이성, 의미와 연관성, 독창성, 발음 용이성, 문화적 적합성, 미래 지향성) - 브랜드 네이밍의 전략 및 예시 공유하기 ❹ 브랜드 로고 제작하기 - 브랜드 로고 제작의 중요한 요소 살펴보기(심플함, 상징성, 색상 심리학, 타이포그래피, 다양한 활용 가능성) - 브랜드 로고의 예시 공유하기 * [별첨] <7차시 - 솔로프러너 비즈니스 브랜딩> 교육 활동지 활용 * [별첨] <7차시 - 솔로프러너 비즈니스 브랜딩> 슬로건, 네이밍, 로고 교육 참고 활용	35분
정리	❶ 활동 정리하기 - 기업 브랜딩 활동의 '오늘의 배움' 활동 일지를 각자 작성하고 발표하기(희망하는 학생이 발표하거나 희망자가 없는 경우 관심 그룹 팀별 대표가 발표함.) ❷ 차시 예고하기	5분
지도상의 유의점	• 비즈니스 브랜딩 활동의 필요성 및 중요성을 인식할 수 있도록 지도한다. • 브랜드 아이덴티티의 구성 요소(스토리, 슬로건, 네이밍, 로고)가 연결성을 가지도록 지속적으로 피드백한다.	
평가 계획	• 브랜드 아이덴티티의 구성 요소(스토리, 슬로건, 네이밍, 로고)는 유기적인 연결성이 있는가? (상/중/하) • 네이밍은 중요 요소 (기억 용이성, 의미와 연관성, 독창성, 발음 용이성, 문화적 적합성, 미래 지향성)를 반영하여 만들었는가? (상/중/하) • 로고는 중요 요소(심플함, 상징성, 색상, 타이포그래피, 다양한 활용 가능성)를 반영하여 제작하였는가? (상/중/하)	

8 세바시 강연 Sebas Talk 유튜브(2019.4.3) 성공적인 인생 설계를 하려면 브랜드 경험 설계를 참고하라 | 최소현 퍼셉션 대표 | 브랜딩 브랜드 마케팅 일 인생 | 세바시 1041회 | https://www.youtube.com/watch?v=-_10IHJUK04

7차시

솔로프러너 비즈니스 브랜딩 - 교육 활동지
 비즈니스 스토리 & 슬로건 & 네이밍 & 로고 만들기

모둠명	이름
-----	----

<참고 자료>의 브랜딩 구성 요소 예시를 참고하여, 자신만의 브랜드 아이덴티티를 창의적으로 설계해봅시다.

* [별첨] <7차시 - 솔로프러너 비즈니스 브랜딩> 기업 예시 참고 자료 활용

브랜드 스토리

 →

브랜드 슬로건

 →

브랜드 네이밍

 →

브랜드 로고

❶ 브랜드 스토리 만들기

❷ 브랜드 슬로건 만들기

3 브랜드 네이밍 만들기

1) 관심 기업의 네이밍 찾아보기

2) 슬로프러너 브랜드 네이밍 만들기

- 네이밍의 중요한 요소

◎ 기억 용이성:	소비자들이 쉽게 기억할 수 있는 짧고 간결한 네이밍
◎ 의미와 연관성:	브랜드의 정체성과 가치를 반영하여 제품이나 서비스의 특성과 연결될 수 있는 네이밍
◎ 독창성:	다른 브랜드와 차별화될 수 있는 독특한 네이밍
◎ 발음 용이성:	쉽게 발음할 수 있는 네이밍
◎ 문화적 적합성:	다양한 문화에서 긍정적인 의미를 지니고 있는 네이밍
◎ 시각적 요소:	로고 및 기타 시각적 디자인과 잘 어울리는 네이밍
◎ 미래 지향성:	시간이 지나도 여전히 적합하고 관련성이 있는 네이밍

- 네이밍 전략 및 예시

상징적 네이밍	전략	특정 이미지를 떠올리게 하거나 감정을 자극하는 단어를 사용
	예시	Nike - 그리스 신화의 승리의 여신 이름을 따와 브랜드의 정체성과 연결
합성어	전략	두 개 이상의 단어를 결합하여 새로운 의미의 네이밍
	예시	LG전자 (LG Electronics) - "Lucky Goldstar"의 약자로, 행운과 금성을 상징하여 소비자에게 긍정적인 이미지를 전달
의미 있는 약어	전략	긴 이름이나 구문을 줄여 간단한 약어로 만들
	예시	IBM - International Business Machines의 약어로, 글로벌 비즈니스 기업을 상징
감정적 연결	전략	소비자와 정서적으로 연결될 수 있는 단어를 사용
	예시	Coca-Cola - "Coca"와 "Cola"의 조합으로, 음료의 맛과 즐거움을 암시
유머와 놀이	전략	재미있거나 기발한 이름을 통해 소비자의 주목을 끄
	예시	"배달"과 "민족"이라는 단어의 결합으로, 한국의 전통적인 정서를 유머러스하게 표현
지리적 연관성	전략	특정 지역이나 문화에 뿌리를 둔 이름을 사용하여 지역성과 유대감을 강조
	예시	전주비빔밥 - 전주 지역의 특산물인 비빔밥을 강조하여 지역적 특성을 부각
이상적인 특성 강조	전략	제품이나 서비스의 이상적인 특성이나 혜택을 강조하는 이름을 만들
	예시	아모레퍼시픽 (Amorepacific) - "사랑(Amore)"과 "태평양(Pacific)"을 결합하여 아름다움과 넓은 시장을 상징

네이밍 키워드 브레인스토밍				

네이밍 전략		네이밍 전략	
네이밍 후보		네이밍 후보	

네이밍 전략		네이밍 전략	
네이밍 후보		네이밍 후보	

최종 네이밍

4 로고 스케치

- 로고 제작의 중요한 요소

◎ 심플함:	복잡하지 않고 간결한 디자인으로 소비자에게 쉽게 인식될 수 있도록 함.
◎ 상징성:	브랜드의 핵심 가치를 상징하는 요소를 포함하여 의미를 전달함.
◎ 색상 심리학:	특정 색상을 사용하여 소비자에게 감정적 반응을 유도함.
◎ 타이포그래피:	독특한 서체를 사용하여 브랜드의 개성을 강조함.
◎ 다양한 활용 가능성:	다양한 매체와 환경에서 잘 어울리도록 디자인함.

- 로고 제작 예시

심플함	전략	카카오 (Kakao)
	설명	단순한 원형에 귀여운 카카오 친구 캐릭터를 활용하여 친근하고 쉽게 기억할 수 있는 로고로 브랜드의 접근성을 높임.
상징성	전략	삼성 (Samsung)
	설명	간결한 타이포그래피와 함께 "삼성"의 의미인 '세 개의 별'을 상징적으로 표현함.
색상 심리학	전략	Coca-Cola
	설명	빨간색과 흰색을 사용하여 에너지와 즐거움을 전달함. 빨간색은 열정적이고 주목을 끌며, 소비자에게 긍정적인 감정을 불러일으킴.
타이포그래피	전략	네이버 (Naver)
	설명	간결한 산세리프 서체를 사용하여 현대적이고 신뢰감 있는 이미지를 전달하여 서체의 두께와 형태가 안정감을 주며, 브랜드의 디지털 특성을 잘 반영함.
다양한 활용 가능성	전략	McDonald's
	설명	'M' 로고는 다양한 배경과 매체에서 쉽게 인식될 수 있도록 설계됨.

로고 키워드 브레인스토밍				

로고 컨셉		로고 스케치	최종 로고
로고 색상			

오늘의 배움	
핵심 키워드	
나의 문장	

7차시

솔로프러너 비즈니스 브랜딩 - 교육 참고 자료 ①
브랜드 '오뚜기'① 브랜드 스토리, 슬로건, 네이밍, 로고 제작 사례 - 오뚜기⁹

브랜드 스토리

오뚜기는 1969년 식품회사로 창립되어 카레, 라면, 소스 등의 식품을 선보이며 성장해 왔습니다. 특히 1981년 국내 최초로 간편식 시장을 열었던 '3분 카레'는 큰 성공을 거두며 오뚜기를 대중에 알렸습니다. 이후 오뚜기는 소비자의 건강을 우선으로 두는 철학과 비정규직 고용을 지양하는 등 기업의 사회적 책임을 다하며 '갯뚜기'라는 별칭을 얻었습니다. 또한, 매년 선천성 심장병 어린이 수술비를 지원하는 등 꾸준한 사회 공헌 활동을 이어오고 있습니다.

슬로건

"맛과 정성을 전합니다"로, 소비자에게 최고의 품질과 건강한 식품을 제공하려는 기업의 가치와 사명을 담고 있습니다. 이를 통해 오뚜기는 항상 소비자의 삶에 가까이 다가가고자 하며, 식품의 본질인 '맛과 건강'을 지키기 위해 노력하고 있습니다.

네이밍

'오뚜기'라는 이름은 '넘어지지 않고 다시 일어나는 오뚝이'에서 유래했습니다. 이는 끈기와 생명력을 상징하며, 오뚜기 기업이 어려운 상황에서도 꾸준히 소비자와 함께하겠다는 약속을 반영합니다.

로고

웃고 있는 어린이의 얼굴과 둥근 원을 통해 오뚜기의 신뢰성과 따뜻한 이미지를 전달합니다. 외곽의 원형은 상부의 작은 반원과 하부의 큰 반원이 알맞게 조화를 이뤄 안정된 느낌을 주고, 어떠한 방향에서 압력이 주어지더라도 다시 원위치로 돌아오는 오뚜기 특유의 복원력을 상징합니다. 미소 짓는 어린이는 친절과 소비자 중심의 철학을 표현합니다. 노란색과 빨간색은 각각 따뜻함과 열정을 의미합니다.



9 네이버 포스트. "오뚜기 브랜드 스토리, 갯뚜기가 된 비결은?" <https://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=louder33&logNo=222085676899> (참고 일자: 2024.10.28).

7차시

솔로프러너 비즈니스 브랜딩 - 교육 참고 자료 ②
브랜드 슬로건, 네이밍, 로고 사례

① 슬로건

슬로건의 유형 및 예시¹⁰

서술형	제품/서비스 또는 브랜드 약속을 서술합니다. 이노센트 - 'Nothing but nothing but fruit' (오로지 과일로 과일로만)
과시형	'카테고리 리더'로서의 시장 포지션을 강조합니다. BMW - 'The ultimate driving machine.' (궁극의 주행 머신)
명령형	명령을 내리거나 행동을 촉구하는 문구를 씁니다. 나이키 - 'Just do it' (일단 하라)
도발형	생각을 유발하는 질문, 아이러니, 반어법 등을 사용합니다. 폭스바겐 - 'Think Small.' (작게 생각하라)
상술형	사업 내용이나 브랜드의 제품을 정의하거나 표현합니다. 듀폰 - 'Better things for better living through chemistry.' (화학이 만드는 더 나은 삶)

NO 브랜드 - 브랜드가 아니다. 소비자다.	도미노피자 - Life Food, Domino's
배달의 민족 - 대한민국 1등 배달어플	자연의 시간대로 해찬들 - 자연의 시간대로

10 네이버 포스트. "슬로건으로 성공한 브랜드? 유명한 브랜드 슬로건 사례." <https://blog.naver.com/g892026/222017127169> (참고 일자: 2024.10.28).

② 네이밍

네이밍 제작의 요소¹¹

- 기억 용이성: 소비자들이 쉽게 기억할 수 있는 짧고 간결한 네이밍
- 의미와 연관성: 브랜드의 정체성과 가치를 반영하여 제품이나 서비스의 특성과 연결될 수 있는 네이밍
- 독창성: 다른 브랜드와 차별화될 수 있는 독특한 네이밍
- 발음 용이성: 쉽게 발음할 수 있는 네이밍
- 문화적 적합성: 다양한 문화에서 긍정적인 의미를 지니고 있는 네이밍
- 미래 지향성: 시간이 지나도 여전히 적합하고 관련성이 있는 네이밍

네이밍 전략 및 예시¹²

네이밍 전략	로고 이미지	기업명/ 네이밍 특징
기억 용이성		배달의민족 - 간결하면서도 의미가 명확해 소비자들이 쉽게 기억할 수 있음.
의미와 연관성		Nike - 그리스 신화의 승리의 여신 이름에서 유래하여, 스포츠와 승리를 연상시킴.
독창성		Airbnb - 'Air'와 'Bed & Breakfast'의 결합으로, 독창적인 이름이 숙박 공유 플랫폼의 본질을 독창적으로 나타냄.
발음 용이성		Coca-Cola - 발음하기 쉽고 리듬감 있는 이름으로, 소비자들에게 친숙하게 다가감.
문화적 적합성		농심 - '농'은 농업, '심'은 마음을 의미하여 한국적인 정서를 잘 반영함.
미래 지향성		Tesla - 전기차라는 미래 지향적인 기술을 반영한 이름으로, 지속 가능한 에너지를 상징함

¹¹ Watkins, A. (2016). Hello, My Name is Awesome: How to Create Brand Names That Stick. Ten Speed Press.

¹² <https://wrtn.ai/> 검색 내용 참고 (참고 일자: 2024.10.28).

③ 로고

로고 제작의 요소¹³

- 심플함: 복잡하지 않고 간결한 디자인으로 소비자에게 쉽게 인식되도록 하기
- 상징성: 브랜드의 핵심 가치를 상징하는 요소를 포함하여 의미를 전달하기
- 색상 심리학: 특정 색상을 사용하여 소비자에게 감정적 반응을 유도하기
- 타이포그래피: 독특한 서체를 사용하여 브랜드의 개성을 강조하기
- 다양한 활용 가능성: 다양한 매체와 환경에서 잘 어울리도록 디자인하기

로고 제작 예시¹⁴

로고 특징	로고 이미지	기업/ 로고의 특징
심플함		카카오(Kakao)
	설명	간결하고 직관적인 디자인으로 주로 사용되는 색상인 노란색은 친근하고 따뜻한 느낌을 주고, 단순한 글씨체는 현대적이고 세련된 이미지를 강조함.
상징성		현대(HYUNDAI)
	설명	타원 안의 기울어진 'H'자 형태로, 전 세계를 향한 확장과 고객과 딜러 간의 신뢰 관계를 상징함. 타원형은 지구를 상징하며, 기울어진 'H'는 현대차가 지향하는 속도감과 진취적인 이미지를 담고 있음.
색상 심리학		Coca-Cola
	설명	빨간색과 흰색을 사용하여 에너지와 즐거움을 전달함. 빨간색은 열정적이고 주목을 끌며, 소비자에게 긍정적인 감정을 불러일으킴.
타이포그래피		네이버(Naver)
	설명	서체의 두께와 형태가 안정감을 주는 간결한 산세리프 서체를 사용하여 현대적이고 신뢰감 있는 이미지를 전달하고, 브랜드의 디지털 특성을 잘 반영함.
다양한 활용 가능성		McDonald's
	설명	맥도날드의 상징인 노란색 아치형 로고는 첫 시작이었던 레스토랑의 건축 양식 중 지붕에서 영감을 받아 만들어짐. 'M' 로고는 다양한 배경과 매체에서 쉽게 인식될 수 있도록 설계됨.

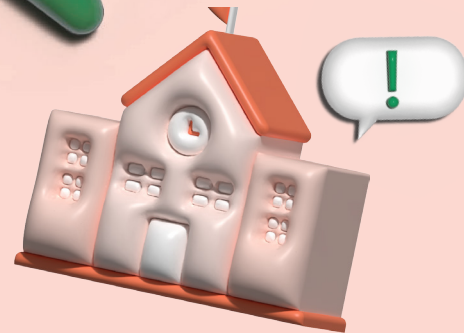
¹³ Airey, D. (2014). Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities. New Riders.

¹⁴ <https://wrtn.ai/> 검색 내용 참고 (참고 일자: 2024.10.28).

9차시

START

솔로프러너, 사회적 가치를 더하다



START

솔로프러너 사회적 가치를 더하다

50분

고1

학습 목표

- ① 우리 팀의 관심사와 관련된 기업의 사회적 가치 창출 사례를 조사하며 사회적 가치를 실현하는 다양한 기업의 방식을 이해할 수 있다.
- ② 사회적 문제 상황을 해결하기 위한 창의적이고 구체적인 비즈니스 아이디어를 제안할 수 있다.

기대 효과

- ① 비판적 사고와 문제 해결 능력이 향상되며, 사회적 가치 창출의 중요성을 인식하게 된다.
- ② 실생활과 밀접한 사회적 문제를 다루며, 학생들이 사회적 책임감을 느끼고 구체적 실천 방안을 모색한다.

준비물

- ① 디지털기기
- ② 교육 활동지 및 교육 참고 자료
- ③ PPT
- ④ 필기도구
- ⑤ 포스트잇
- ⑥ 투표함

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 솔로프러너 학습과정 상기하기 - 솔로프러너를 위한 비즈니스 모델부터 브랜드화까지의 학습 과정 내용을 간략하게 정리하기 ❷ 동기 유발 및 차시 소개하기 - 사회적 가치와 관련한 정의 및 제시하기 - 최근 기업들은 이윤 추구만이 아닌 사회적 가치 창출을 위한 많은 노력을 하며, 사회적 가치는 기업의 활동이 사회와 환경에 긍정적인 영향을 미치는 것임을 설명하기 * 예시: ① 한화 그룹 세계 불꽃 축제 지원 ② 부영 그룹 출산한 직원 자녀에게 1인당 1억원의 출산 장려금 지급 ③ 현대자동차의 수소전기차 개발 ④ 애플 에어팟 보청기 FDA 승인 및 청력 보호 모드지원 - 이번 차시는 기업의 사회적 가치 창출에 대한 이해를 바탕으로 팀의 관심사와 관련한 기업의 사회적 가치 창출 및 실현 사례 조사를 하고 사회적 문제 상황에 대한 해결 아이디어를 제안해 보는 활동임을 안내하기 * [별첨] <9차시 - 솔로프러너, 사회적 가치를 더하다> 교육 참고 자료 활용	5분
전개	❶ 관심사별 기업의 사회적 가치 창출 및 실현 사례 조사하기 - 팀별 관심사에 따른 기업들의 사회적 가치 창출을 위한 노력을 찾고 정리하기 - 2~3개 정도의 내용을 찾고 활동지에 작성하기 ❷ 팀의 관심사와 관련한 사회적 문제 해결을 위한 실현 아이디어 공유하기 - 각 팀은 각 기업의 사회적 가치 창출 사례와 최근 사회적 문제를 탐색한 것을 바탕으로 각 팀이 해결하고자 하는 사회적 문제를 찾아 키워드로 작성하기 - 각 팀이 선정한 문제 상황 키워드를 랜덤박스에 넣기 → 키워드를 랜덤으로 뽑기 → 하나의 '사회적 문제 상황 키워드'를 중심으로 모든 팀이 문제 상황에 대한 해결 방안 찾기 - 사회적 문제 상황을 각 팀의 관심분야와 연결지어 해결 방안에 대한 아이디어 생성 및 제안하기 - 개별적으로 아이디어를 생성한 후, 팀 내에서 의견을 공유하며 비즈니스에 더해 사회적 가치를 창출하는 가장 좋은 아이디어 1개를 선정할 수 있음 * [별첨] <9차시 - 솔로프러너, 사회적 가치를 더하다> 교육 활동지 활용 * [별첨] <9차시 - 솔로프러너, 사회적 가치를 더하다> 교육 참고 자료 활용	35분
정리	❶ 활동 정리하기 - 각 팀의 문제 해결 아이디어 발표하기 ❷ 차시 예고하기 - 피칭 페스티벌	10분

단계	교수-학습활동	소요시간
지도상의 유의점	• 각 활동에 할당된 시간을 준수하여 모든 팀이 충분히 아이디어를 도출하고 이를 제안해 볼 수 있도록 안내한다. • 단순 기부 및 사회공헌 활동의 사회적 가치 창출에서 나아가 기업 활동이 적극적으로 사회적 가치를 실현하는 방법을 찾도록 지도한다. • 사회적 가치 창출을 이해하기 힘들어 하는 팀에게는 관심사별 기업의 사회적 가치 창출 사례를 도움자료로 준비하여 필요에 따라 제공한다. • 사회적 가치 창출은 기업에게도 경제적 가치를 높이는 선순환이 될 수 있음을 부영그룹 출산장려금 지급 사례 등을 통해 소개한다.	
평가 계획	• 기업의 사회적 가치 창출의 중요성을 이해하고 있는가? (상/중/하) • 문제 해결 아이디어는 각 팀의 관심사와 연관성을 가지고 있는가? (상/중/하) • 사회적 문제를 해결하기에 적절한 아이디어를 제시하였는가? (상/중/하)	

9차시

솔로프러너, 사회적 가치를 더하다 -교육 활동지
사회적 가치 탐색과 실현

모듬명

이름

① 사회적 가치란 무엇일까요?

② 우리 팀 관심 분야 기업의 사회적 가치 실현 사례 조사하기

관심분야:

기업명 및 사회적 가치 창출 방법:

기업명	사회적 가치 창출 방법
1	
2	
3	

③ 우리 팀 관심 분야에서 사회적 문제 해결 역량 키우기

① [개인 활동] 각자 자신이 생각하는 사회 문제를 키워드로 적어 보세요.

예) 플라스틱 오염, 탄소 배출, 교육 접근성 부족

② [팀활동] 우리 팀원들이 생각한 여러 사회 문제 중 1가지를 선정해주세요.

(각 팀에서 토의를 통해 가장 중요도가 높은 사회 문제를 선정해주세요.)

③ [팀활동] 학급 랜덤박스에서 하나의 문제 쪽지를 랜덤박스에 넣어주세요.

(학급 랜덤 박스에서 각 팀당 하나의 사회 문제 쪽지를 뽑아주세요.)

④ [개인 활동] 랜덤박스에서 뽑은 문제 상황을 해결할 수 있는 다양한 비즈니스 아이디어를 브레인스토밍 해보세요.

브레인스토밍 규칙! (가능한 한 많은 아이디어, 부정적인 말 금지, 질보다는 양, 아이디어의 결합)

6 [팀 활동] 팀원의 아이디어 중 최선의 문제 해결 아이디어를 선정하고, 예상 효과를 적어 보세요.

- 선정한 비즈니스 아이디어:

- 예상 효과 :

4 [전체 활동] 팀별 문제 해결 방안을 발표하고 및 피드백 나누기

- 관심 분야가 다른 팀은 동일한 사회 문제 상황을 어떻게 해결하는지 살펴보세요.

팀	관심 분야	다른 팀 문제 해결 아이디어	나의 피드백
1			
2			
3			
4			

9차시 솔로프러너, 사회적 가치를 더하다 - 교육 참고 자료 1
사회적 가치 실현 기업 사례

회사 사례	확인 QR
1 한화 그룹 세계 불꽃 축제 지원 - 2022 한화 불꽃축제 홍보영상 : 댓글을 통해서도 사람들이 인식하고 있는 기업의 활동의 사회적 가치를 확인할 수 있습니다.	 영상-한화tv YT ¹⁵
2 “출산직원 자녀에 1억원 지급”…부영, 파격 출산장려책 → (사회적 가치 실현이 기업의 경제적 가치(우수 인재 영입)에도 선순환임) - 관련 사회적 효과 ‘출산장려금 1억’ 부영…공채 지원 결과	 기사 링크 ¹⁶
	 기사 링크 ¹⁷
3 애플 에어팟 보청기 FDA 승인 및 청력 보호 모드 지원 - 애플은 처방전 없이 살 수 있는 보청기의 기능을 담은 에어팟 프로2를 선보였습니다. 아이폰이나 아이패드로 5분 정도 청력 검사를 받으면 에어팟이 보청기로 변환되고, 주변 소리가 사용자 맞춤형으로 실시간 증폭됩니다. 애플은 세계보건기구 자료를 인용해 전 세계에서 15억 명이 난청을 앓고 있다며, 보청기가 내장된 에어팟 프로2가 이들에게 도움을 줄 거라고 기대했습니다.	 기사 링크 ¹⁸
4 바이오플러스틱 제품 (맥도날드) - 맥도날드는 지속 가능한 포장재를 사용하기 위해 바이오플러스틱을 활용한 제품을 개발했습니다. 이는 화석 연료 기반의 플라스틱 사용을 줄이고, 재활용 및 생분해가 가능한 포장재를 통해 환경 보호에 기여하고 있습니다.	 기사 링크 ¹⁹
5 TOMS의 신발: TOMS는 ‘One for One’ - 소비자가 신발을 구매할 때마다 한 켤레의 신발을 필요로 하는 아이들에게 기부하는 프로그램을 운영하고 있습니다. 이로 인해 사회적 가치 창출과 동시에 제품 판매를 연결짓고 있습니다.	 기사 링크 ²⁰
6 이케아의 지속 가능한 가구 - 이케아는 지속 가능한 목재와 재활용 소재를 활용하여 가구를 제작하고 있습니다. 'IKEA Sustainability Report'에 따르면, 이들은 2030년까지 모든 제품을 재활용 가능하거나 재생 가능한 자원으로 만들기 위해 노력하고 있습니다.	 기사 링크 ²¹

15 한화TV 유튜브 공식 영상 | 한화와 함께하는 서울세계불꽃축제 2022 | Official Video, (2022.9.16) <https://youtu.be/i3zLiOVD7U>
16 김희선. “출산직원 자녀에 1억원 지급…부영, 파격 출산장려책.” 연합뉴스, (2024.2.5)<https://www.yna.co.kr/view/AKR20240205036900003> (참고 일자: 2024.10.28).
17 계현우. “출산장려금 1억’ 부영…공채 지원 결과는?” KBS뉴스, (2024.6.26)<https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=7997335> (참고 일자: 2024.10.28).
18 홍주혜. 애플 에어팟 최신 버전에 ‘보청기’ 기능 탑재 YTN 뉴스, (2024. 9. 10.), https://www.ytn.co.kr/_ln/0104_202409101711291523 (참고 일자: 2024.10).
19 이호승. 맥도날드. “재생페트로 신생 플라스틱 사용, 연간 36톤 저감.” 뉴스1, (2024.4.22)<https://www.news1.kr/industry/distribution/5391982> (참고 일자: 2024.10.28).
20 fastercapital.com. “TOMS와 One for One: TOMS의 마케팅 전략: One for One 운동.” <https://fastercapital.com/ko/content/TOMS%EC%99%80-One-for-One--TOMS%EC%9D%98-%EB%A7%88%EC%BC%80%ED%8C%85-%EC%A0%84%EB%9E%B5--One-for-One-%EC%9A%B4%EB%8F%99.html> (참고 일자: 2024.10.28).
21 이케아. “지속가능한 생활.” 이케아 공식 홈페이지. <https://www.ikea.com/kr/ko/this-is-ikea/sustainable-everyday/> (참고 일자: 2024.10.28).

9차시

솔로프러너, 사회적 가치를 더하다 - 교육 참고 자료 ②

사회적 가치 실현 기업 사례

① 팀별 관심사와 사회적 문제 상황 연결하기 활동 방법 안내

① 문제 키워드 투표 진행 활동 방법

- 각 학생이 사회적 문제 생각하고 팀별로 하나의 키워드를 정하여 포스트잇 등에 적어서 랜덤박스에 넣기
- 키워드를 작성할 때 진지하게 참여하도록 안내하고, 각 학생이 작성한 것을 팀 내에서 공유하고 점검하기
- 중복된 키워드가 있더라도 제외하지 않기
- 랜덤박스에서 팀 별로 하나의 키워드만 선택하고, 모든 팀이 그 키워드를 주제로 한 문제 해결 방안을 고민하기

② 공통 문제 해결 아이디어 팀 활동 방법

- 먼저 개별적으로 해결 방안을 생각하고 작성하기
- 각 학생이 개별적으로 작성한 후 팀원들이 생각을 공유하고, 그 중 가장 좋다고 생각하는 아이디어를 찾기
- 좋은 아이디어는 자신들의 관심 분야와의 관련성과 구체성, 실현가능성을 고려하도록 지도하기

③ 아이디어 발표 활동 방법

- 팀원 중 대표 한명이 발표하기
- 팀의 전반적인 아이디어를 소개하고 그 중 팀에서 가장 좋다고 생각했던 아이디어와 선정 이유를 1분 가량 발표하기

<도전! 빛이 나는 솔로프러너> 참고문헌

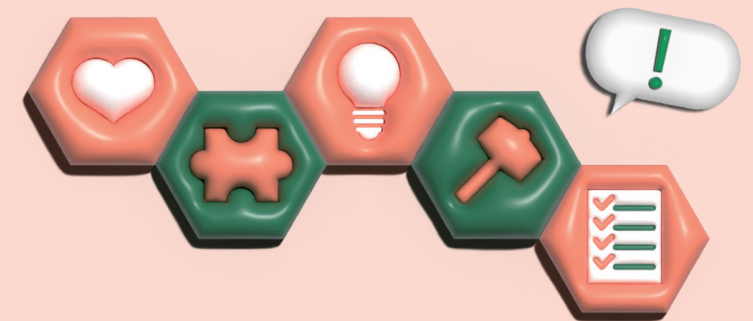
- 1) Airey, D. (2014). Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities. New Riders.
- 2) Drucker, J. H. (1985). Innovation and Entrepreneurship. (이재규, 역). 한국경제신문. (원작 출판 1985).
- 3) Sarasvathy, S. D. (2001). Causation and effectuation: Toward a theoretical shift from economic inevitability to entrepreneurial contingency.
- 4) Watkins, A. (2016). Hello, My Name is Awesome: How to Create Brand Names That Stick. Ten Speed Press.
- 5) fastercapital.com. (n.d.). TOMS와 One for One: TOMS의 마케팅 전략: One for One 운동. <https://fastercapital.com/ko/content/TOMS%EC%99%80-One-for-One--TOMS%EC%9D%98-%EB%A7%88%EC%BC%80%ED%8C%85-%EC%A0%84%EB%9E%B5-One-for-One-%EC%9A%B4%EB%8F%99.html>.
- 6) 계현우. (2024년 6월 26일). '출산장려금 1억' 부영...공채 지원 결과는? KBS뉴스. <https://news.kbs.co.kr/news/pc/view/view.do?ncd=7997335>.
- 7) 김원배. (2021). TTA저널 195호 TTA저널, (195), 114-115.
- 8) 김희선. (2024년 2월 5일). 출산직원 자녀에 1억원 지급...부영, 파격 출산장려책. 연합뉴스. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20240205036900003>.
- 9) 다음. (2020년 8월 5일). 미래먹거리로 연매출 5억 사업가가 된 고등학생. 다음뉴스. <https://v.daum.net/v/5f292065a223e9534e18982a>.
- 10) 맥도날드. (2024년 4월 22일). 재생페트로 신생 플라스틱 사용, 연간 36톤 저감. 뉴스1. <https://www.news1.kr/industry/distribution/5391982>.
- 11) 세바시 강연. (2019년 4월 3일). 성공적인 인생 설계를 하려면 브랜드 경험 설계를 참고하라. 유튜브. https://www.youtube.com/watch?v=_1IOIHJK04.
- 12) 이덕주. (2023년 11월 28일). 사장은 나, 직원은 챗GPT. 매일경제. <https://www.mk.co.kr/news/it/10885883>.
- 13) 이케아. (n.d.). 지속가능한 생활. 이케아 공식 홈페이지. <https://www.ikea.com/kr/ko/this-is-ikea/sustainable-everyday/>.
- 14) 임진혁. (2024년). 기업가정신 & 역량개발(AC/DC) Lab, 기업가정신 현장과 실제. 네이버 블로그. https://blog.naver.com/PostView.naver?blogId=entrepreneurship_lab&logNo=223052333895.
- 15) 홍주혜. (2024년 9월 10일), 애플 에어팟 최신 버전에 '보청기' 기능 탑재. YTN 뉴스. https://www.ytn.co.kr/_ln/0104_202409101711291523.

CURRICULUM 3

우리 동네 보물찾기

온도
[온기 있는 도시, ON-DO]

김수지	여양고등학교
김연섭	조종고등학교
김윤진	도원중학교
박지원	양동중학교
하진수	대전대신고등학교



지역사회의 숨겨진 보물을 찾아라!
데이터에 기반하여 지역사회의 문제를 파악하고,
문제 해결을 위한 혁신의 보물을 찾아가는 여정에 나섭니다.
모두가 행복한 '온기 있는 도시'를 만들기 위해
우리 동네의 숨겨진 보물을 발굴하고 '할 수 있다'는
긍정적 사고로 변화를 이끌어갈 모험의 주인공으로
지금 초대합니다.

〈우리 동네 보물찾기〉 개요

우리의 작은 도전으로 동네를 넘어 사회를 변화시킬 보물지도를 꺼내다!

많은 기업가들이 사회적 문제를 해결하고자 하는 이유는 무엇일까요? 그들은 사회 문제의 해결을 통해 자신이 속한 사회에 관해 책임감을 갖고 긍정적인 변화를 만들어내며, 이는 비즈니스 기회로도 이어진다고 생각하기 때문입니다. 사회적 문제를 해결하는 것은 기업의 지속 가능성에 기여하며, 지역사회의 발전은 기업 성장에 긍정적인 영향을 미칩니다. 또한, 사회 문제 해결을 위한 노력은 혁신을 촉진합니다.

전 세계적으로 경제와 환경이 빠르게 변화함에 따라 지역사회를 위한 혁신적이고 창의적인 역량을 갖춘 미래 인재를 양성하는 미래 교육의 필요성이 강조되고 있습니다. 이에 따라, 청소년들에게 창의적이며 혁신적인 사고를 바탕으로 실패를 두려워하지 않고 긍정적인 자세로 새로운 가치를 창출하려는 태도와 행동을 기를 수 있는 '기업가정신' 교육이 필요합니다.



프롤로그 영상

온도(On-Do)의 커리큘럼은 도전, 창의, 혁신, 소통, 나눔의 가치를 담고 있고, 이는 현대그룹 창업가인 아산 정주영 회장의 기업가정신을 반영하고 있습니다. 어린 시절부터 성인에 이르기까지 기업가정신으로 가득찬 그의 열정과 도전의 순간들을 짧은 애니메이션으로 먼저 만나보세요. 꿈을 향한 끊임없는 도전과 성장의 이야기가 지금 시작됩니다!

Ⅰ 개발 배경

지역 사회 발전을 통한 개인의 기업가정신 함양

〈우리 동네 보물찾기〉에서는 데이터 분석을 통해 문제를 발견하고, 보다 효과적인 해결 방법을 찾습니다. 이를 통해 학생들은 전통적인 방식으로 해결하기 어려운 지역사회 문제에 효과적으로 대응하는 능력을 기르게 됩니다. 이러한 새로운 접근은 기업가정신의 핵심 요소를 반영합니다.

청소년들이 직접 지역사회 문제를 해결하는 방안을 제시하는 프로젝트를 진행하면서, 실제 고객과 사회의 문제를 해결하는 데 필요한 기술과 자신감을 얻을 수 있습니다. 또한 이러한 경험은 기업가정신의 중요성을 인식하게 하고, 지역사회 문제 해결에 적극적으로 참여하는 의지를 불러 일으킵니다.

〈우리 동네 보물찾기〉는 '지역사회의 숨겨진 보물을 찾아라!' 라는 주제로 모두가 행복한 지역사회를 위한 혁신을 목표로 합니다.

"우리가 잘 되는 것이 나라가 잘 되는 것이며, 나라가 잘 되는 것이 우리가 잘 될 수 있는 길이다." 라는 정주영 현대그룹 창업가의 말씀처럼, 본 커리큘럼을 통해 학생들은 개인과 사회의 발전이 서로 밀접하게 연결되어 있음을 깊이 이해하게 될 것입니다.

본 커리큘럼은 공감과 창의를 통해 지역사회를 혁신하고 사회적·경제적 가치를 창출하는 '보물'을 찾아가는 여정으로 구성되어 있으며, '도전, 창의, 혁신, 소통, 나눔'이라는 기업가정신의 핵심 역량을 함양하는 기회를 제공합니다.

내생적 지역 발전 이론

〈우리 동네 보물찾기〉는 다양한 기업가정신과 관련된 이론 중 하나인 내생적 지역 발전(Endogenous Regional Development) 이론에서 학문적 근거를 찾을 수 있습니다. 내생적 지역 발전 이론은 1980년대부터 등장한 경제적·사회적 개발 모델로, 외부 자원이나 기술에 의존하지 않고 지역의 고유한 자원, 문화, 전통 등을 기반으로 지역 스스로 경제적·사회적 발전을 이루는 것을 의미합니다(이태원 외, 2008). 지역 주민들이 주체가 되어 그 지역에 맞는 개발 전략을 수립하고 실행하며, 지역 특유의 가치와 자산을 최대한

활용하려는 경향이 있습니다. 내생적 지역 발전을 통해 지역의 경제가 자립하고 지속 가능한 방식으로 성장하도록 돕는 것이 목표입니다(Elsner, W. et. al. 2015).

따라서 <우리 동네 보물찾기>는 학생들에게 지역사회에 대한 주인의식을 심어주고, 창의적인 문제 해결력을 기르도록 함으로써 지역 발전에 적극적으로 기여할 수 있는 기업가적 인재로 성장하도록 돕습니다.

I 주요 내용

아산형 기업가정신 - "할 수 있다고 생각하는 사람이 해내는 법이다"

"할 수 있다고 생각하는 사람이 해내는 법이다"라는 명제는 아산 정주영 현대 창업가가 자주 강조한 신념 중 하나로, 그의 기업가정신과 인생 철학을 잘 드러냅니다. 이는 긍정적인 사고와 자기 신념의 힘을 강조하는 CANDOISM의 정신을 담고 있으며, 단순한 믿음을 넘어 실제 행동으로 이어지는 과정을 보여줍니다. 이러한 요소들은 온도(On-Do)의 커리큘럼과도 일맥상통합니다.

구체적으로 온도(On-Do)의 커리큘럼은 아이디어 모색을 CANDOISM 아이디어 발굴 활동으로 진행하는 것이 특징입니다. CANDOISM은 자신과 주변 세계에 대해 보다 밝고 긍정적인 감정을 가지게 하는 심리학의 '긍정적 착각' 개념과 정주영 현대그룹 창업자의 '할 수 있다'는 도전 및 창조 정신의 개념을 접목시켜 'Can Do, 긍정적 사고'로 현대적으로 재해석하여 제작되었습니다.

'Can Do, 긍정적 사고'를 통해 자신의 가능성을 확장하는 방법을 배우고 실패를 두려워 하지 않고, 새로운 기회를 찾아 나서며 끈기와 열정을 가지고 목표를 추구할 수 있습니다. CANDOISM 정신을 바탕으로 학생들은 긍정적이고 낙관적인 태도로 문제를 해결할 때, 적극적으로 도전하며 자기 인식과 자신의 가능성을 최대한으로 끌어내는 전략을 세우게 됩니다.



실천 과제를 제시하는 학습 모형: 액션 러닝 (Action Learning)

<우리 동네 보물찾기>는 데이터 분석부터 프로토타입 및 실행과정까지 액션러닝 학습 모형을 적용하였습니다. 본 커리큘럼에서는 다양한 기후 위기에 대응하며 능동적 행동 변화를 유도하기 위해 '빛물받이 뚫어뻥'이라는 실생활 문제를 예시로 제시하였습니다.

문제 해결 학습 과정은 이론과 실습을 유기적으로 연계하여 지역사회의 문제점을 발견, 해결하는 실천 과제를 제시할 수 있도록 하였습니다. 이 과정은 문제의 식별과 분류, 그룹 형성, 문제 해결을 위한 목표 설정, 행동 계획 구체화, 행동 계획 실행, 그리고 경험 반영을 통한 성공과 도전의 탐구로 이어집니다. 이를 통해 학습자들은 '유연한 전략의 변화와 실천적 가치'를 깊이 있게 깨닫게 됩니다.

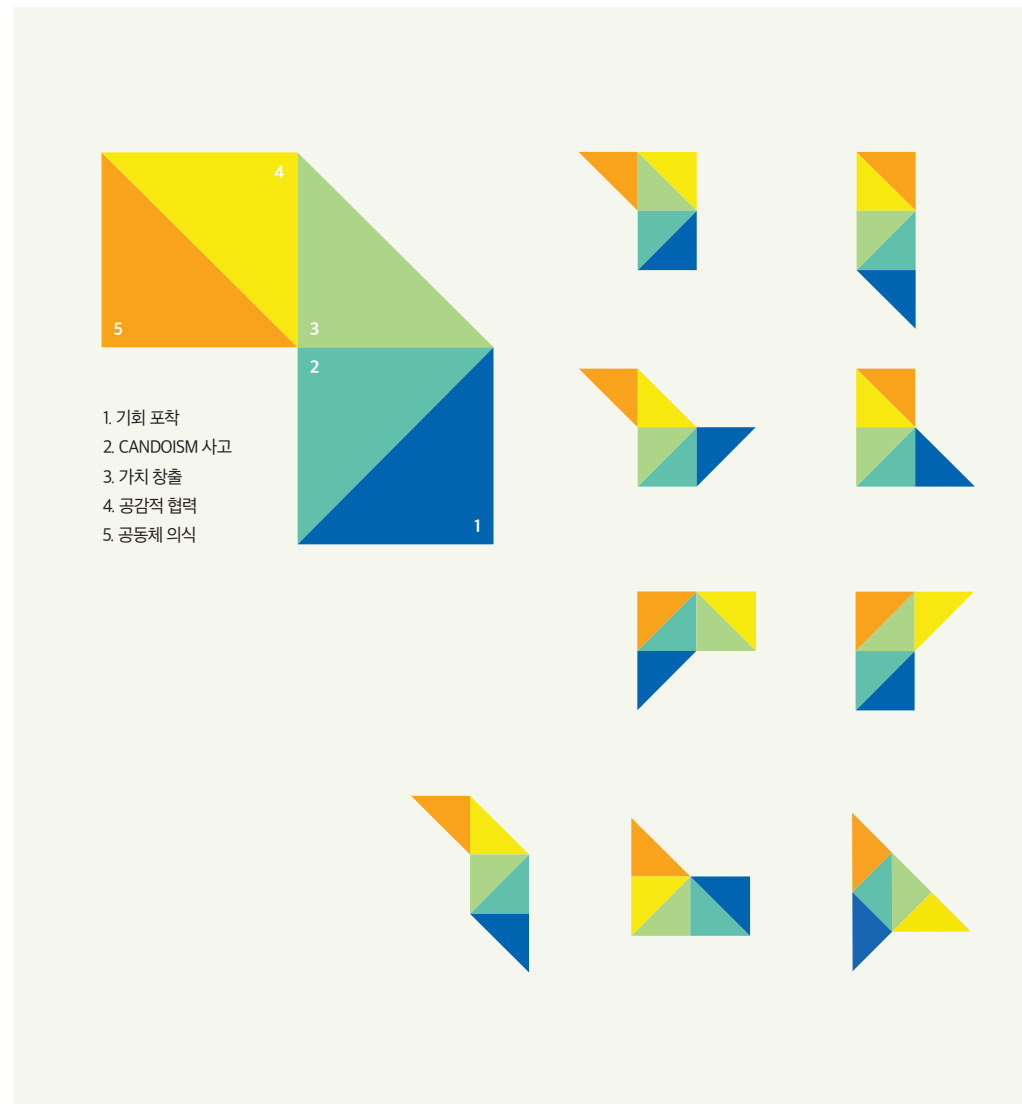
데이터와 기술 기반 문제 해결 역량 강화

본 커리큘럼에서 학생들은 데이터 분석을 활용해 지역사회가 직면한 문제를 파악하고, 기술과 정보를 바탕으로 지역사회에 필요한 해결책을 구상하며 변화하는 시대에 유연하게 적응하고 새로운 기회를 발견하는 역량을 기릅니다. 더불어, 협력적 소통을 통해 문제 해결에 필요한 자원을 확보하고 이를 효과적으로 조율하는 능력을 키웁니다. 아울러, 지역사회와 환경에 긍정적인 영향을 주는 지속가능한 사업 모델을 설계하며, 도전적인 시도를 주저하지 않고 추진력을 발휘하여 지역사회의 문제에 대한 실질적인 해결책을 제시하는 능력을 강화합니다.

<우리 동네 보물찾기> 핵심 역량 모형

어렸을 적 보물쪽지를 찾아본 경험이 있나요? 보물쪽지 탐험 미션이 주어졌을 때를 생각해 보면 보물쪽지는 우리 주변 어딘가에 분명 숨어 있지만 잘 보이지 않죠. 지역사회에서 숨겨진 기회를 포착하여 가치를 창출하는 '우리 동네 보물찾기' 커리큘럼의 기업가정신 핵심 역량을 이러한 '보물쪽지'의 이미지를 통해 형상화하고자 하였습니다.

기업가정신 보물쪽지 역량 모형



핵심 역량

기회 포착, CANDOISM 사고, 가치 창출, 공감적 협력, 공동체 의식

심볼 콘셉트 (그래픽 모티프)

다섯 개의 핵심 역량 삼각형을 다양한 각도로 연결하여 발견하는 기업가정신 보물쪽지

상세 설명

보물쪽지를 구성하는 다섯 개의 삼각형은 '기업가정신 핵심 역량 및 다양한 각도의 도전(triangle)'을 상징합니다. 학생들이 배우고 함양하여 발현하는 기업가정신 핵심 역량은 그 형태가 저마다 다를 것입니다. 종이를 접는 방향, 즉 어떤 각도로 시도하고 도전하느냐에 따라 보물쪽지의 모양은 달라지며, 이는 다양한 형태로 각자의 기업가정신 역량을 발전시키는 것이라 할 수 있습니다.

<우리 동네 보물찾기> 핵심 역량별 의미

학생들은 데이터 분석을 통해 지역사회의 문제를 발견하고, 적정 기술을 활용하여 지역에 필요한 해결책을 마련하는 등 변화하는 시대에 능동적으로 대처하고 새로운 기회를 포착하는 역량을 함양합니다. 또한, 협력적 소통을 통해 문제 해결에 필요한 자원을 확보하고 서로를 신뢰할 수 있는 CANDOISM 긍정적 사고를 기릅니다. 나아가 지역사회와 환경에 긍정적인 영향을 미치는 지속가능한 사업 모델을 개발하며, 위험을 감수하고 추진력을 발휘해 지역사회 문제를 효과적으로 해결하는 역량을 강화합니다.

기업가정신 보물쫓지 핵심 역량 5가지

핵심 역량	의미
기회 포착	시장과 사회의 변화를 민감하게 감지하고 적극적으로 대응하는 역량
CANDOISM 사고	‘할 수 있다’는 마음가짐으로 긍정적이고 도전적으로 혁신을 추구하는 역량
가치 창출	혁신적인 방법으로 지역사회 문제를 해결하고 새로운 가치를 만들어내는 역량
공감적 협력	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고 협력하는 역량
공동체 의식	사회적 책임을 인식하고 공동체의 지속가능한 발전에 기여하는 역량

핵심 역량별 세부 역량 및 의미

구분	세부 역량	의미
기회 포착	데이터 분석	다양한 데이터를 수집·분석하여 의미 있는 패턴과 인사이트를 도출하는 역량
	추진력	발견한 기회를 실제 행동으로 옮기고 지속적으로 추진하는 역량
CANDOISM 사고	긍정적 사고	다양한 가능성과 접근 방식을 수용하고 열린 자세로 문제를 바라보는 역량
	위험감수성	불확실성을 두려워하지 않고 계산된 위험을 감수하며 ‘할 수 있다’는 생각으로 새롭게 시도하는 역량
가치 창출	창의적 자원 활용	제한된 자원(지식, 기술, 네트워크 등)을 창의적으로 활용하여 새로운 가치를 창출하는 역량
	사회 문제 해결	혁신적이며 실행 가능한 비즈니스 모델을 개발하여 현실 세계의 변화를 이끌어내는 역량
공감적 협력	이해관계자 공감	다양한 이해관계자의 입장과 요구사항을 이해하고 존중하는 역량
	협력적 소통	자신의 의견을 명확히 표현하고 타인의 의견을 경청하며 합의점을 찾아가는 역량
공동체 의식	적정 기술 활용	최신 기술 트렌드를 이해하고 사회 공동체를 위해 적합한 기술을 선별·적용하는 역량
	사회적 가치 추구	사회·환경적 가치와 경제적 이익을 균형 있게 고려하는 역량

<우리 동네 보물찾기> 수행 과제 및 평가 계획

우리 동네 데이터 분석을 통해 지역의 숨은 가치를 찾고 새로운 사업 모델을 만들어 지역사회를 활성화 시키고자 합니다. 지역사회의 성장 및 필요 요인을 찾아보고 지역별 자원의 특성을 활용하여 창의적이고 실천 가능한 해결 방법을 발굴해 냄으로써 사회 혁신가로서의 역할을 수행하며 지역사회 기반 문제 해결형 기업가정신을 함양합니다.

기업가정신의 다양한 측면을 살펴보기 위해 명확한 기준과 척도를 포함한 루브릭에 기반한 평가가 이루어지도록 하여, 학생들이 각 항목에서 어떻게 발전하고 있는지를 구체적으로 파악할 수 있도록 도와줍니다. 이를 통해 창의성, 문제 해결 능력, 팀워크, 비즈니스 이해도 등을 객관적으로 평가하고 피드백을 제공함으로써 학생들이 기업가정신을 더욱 심도 있게 이해하고 발전시킬 수 있는 기회를 마련합니다.

수행 과제에 대한 평가계획

구분	평가 내용	평가 척도(3단계)		
기회 포착	우리 동네 보물지도와 데이터 분석 보고서를 통해 지역사회의 변화와 요구를 파악하여, 문제 및 기회를 발견하였는가?	상	중	하
CANDOISM 사고	CANDOISM 8단계 아이디어 도출 과정에 있어 긍정적이고 창의적인 해결 방법으로 접근하였는가?	상	중	하
가치 창출	모둠원들과 협력하여 창의적인 아이디어를 바탕으로 지역사회 문제를 해결하기 위한 비즈니스 모델을 구체적으로 설계하였는가?	상	중	하
공감적 협력	다양한 관점을 존중하며 협력적으로 소통하여 지역사회 문제를 해결하고자 하였는가?	상	중	하
공동체 의식	지역사회 문제로부터 새로운 가치를 창출하고, 이해관계자와의 관계를 통해 지속 가능성을 실천하고자 하였는가?	상	중	하

<우리 동네 보물찾기> 전체 차시 구성

<우리 동네 보물찾기>는 기회 포착, CANDOISM 사고, 가치 창출, 공감적 협력, 공동체 의식이라는 5가지 핵심 역량을 중심으로 8차시로 구성되었으며, 이 과정은 도전, 창의, 혁신, 소통, 나눔이라는 기업가정신 핵심 가치를 담고 있습니다. 기업가정신에 대한 이해를 토대로 창의적 사고와 혁신의 가치를 배우고, 기업가정신의 필요성을 탐구합니다. 또한 지역사회 문제를 인식하고 우리 주변의 다양한 문제를 탐색하며, 데이터 분석을 통해 지역의 숨은 가치를 발견합니다. '할 수 있다'는 긍정적 사고를 바탕으로 창의적인 해결책을 모색하며, 프로토타입 개발과 현실 세계의 경험을 통해 기업가정신의 실현 과정을 체험합니다. 이를 통해 지역사회 기반의 문제 해결형 기업가정신을 익히고 온도(ON-DO)가 제시하는 목표 역량을 습득합니다.

수업 지도안은 총 4개 차시(1, 3~6차시)를 운영할 수 있는 세부 내용을 제시합니다.

전체 커리큘럼의 핵심 역량의 핵심 활동이 담겨있는 도전(1차시), 창의(3,4차시), 혁신(5차시), 소통(6차시)의 세부 설계를 살펴보기 바랍니다.

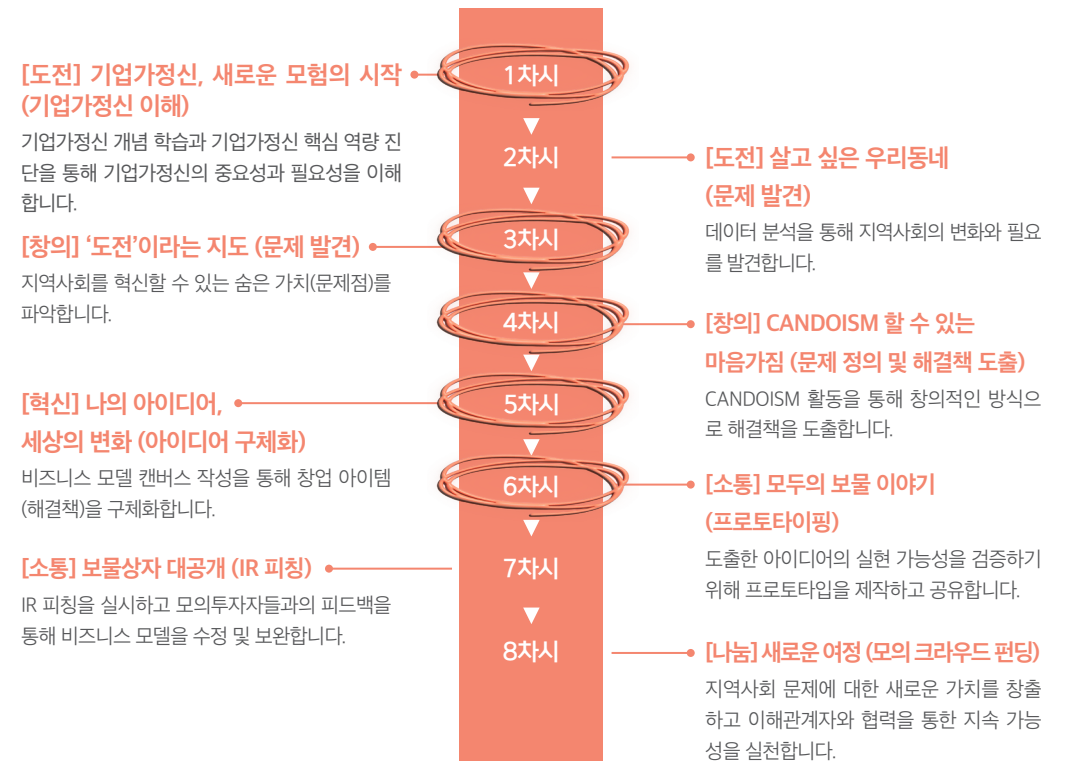
<우리 동네 보물찾기> 전체 차시 구성

차시	차시명	주요 내용	교수학습방법	함양 역량
1	기업가정신, 새로운 모험의 시작	[기업가정신 개념 학습] - 기업가정신 개념 정의 - 개인별 기업가정신 핵심 역량 진단	강의 개별활동	도전
2	살고 싶은 우리 동네	[지역사회 문제 파악] - 통계 자료 분석을 통해 지역사회 문제점 파악 - 7개 지표(자연, 주택, 지역인구, 안전, 생활편의교통, 교육, 복지문화) 중 모듈 토의를 통해 주제 선정	토의 모둠활동	도전
3	'도전'이라는 지도	[문제 발견] - 데이터 수집 및 분석을 통해 우리 동네 문제 발견 - SDGs 기후 변화와 그 영향에 대처하는 행동 확인 - 우리 동네 데이터 시각화를 통해 침수 위험 지도 확인 - 문제 인식에 따른 우리동네 보물지도 스케치 및 데이터 분석을 통한 지역화된 전략 수립	토의 모둠활동	창의
4	CANDOISM 할 수 있는 마음가짐	[아이디어 도출] - 아이디어 브레인스토밍을 활용해 특정 제품이나 서비스에 대해 CANDOISM 기법을 적용하여 새로운 아이디어 도출 - 창의적인 해결 방안 도출 후 최적의 해결책 선택	발표 모둠활동	창의
5	나의 아이디어, 세상의 변화	[비즈니스 모델 캔버스 작성] - 다른 기업의 비즈니스 모델 캔버스를 보고 기업명 유추하기 게임 - 비즈니스 모델 캔버스 핵심 요소 순서 맞추기 게임 - 비즈니스 모델 캔버스 작성 - 동료 및 교사 피드백을 통한 비즈니스 모델 캔버스 완성	실습 모둠활동	혁신

차시	차시명	주요 내용	교수학습방법	함양 역량
6	모두의 보물 이야기	[프로토타이핑] - 이펙추에이션(effectuation)과 프로토타이핑의 의미 이해 - 도출한 아이디어를 프로토타입으로 구체화 - 모두의 보물 지도에 프로토타입 공유 - 현실 세계 이해관계자로부터 피드백 수렴 및 개선 사항 도출	실습 모둠활동	소통
7	보물상자 대공개	[IR 피칭] - 피칭의 구성요소 이해 및 피칭 스킬 함양(스토리텔링, 청중 분석, 발표 기법 등) - 피칭 실시 및 모의투자자들의 질의 응답 - 동료 및 교사 피드백을 통한 비즈니스 모델 수정	발표 모둠활동	소통
8	새로운 여정	[모의 크라우드 펀딩] - 크라우드 펀딩의 원리와 성공 전략 안내 - 모의 크라우드 펀딩 진행 및 다른 모듈의 비즈니스 모델 평가 및 피드백 - 활동 배지에 따른 온도 측정 단계 요소(핵심 역량별) 확인 및 온도(ON-DO) 변화 최종 결과 안내 - 실시간 변화 과정 확인(온도 기업가정신 역량 확인)	발표 실습	나눔

※ 1, 3~6차시 세부 내용(수업 지도안) 제공

커리큘럼명 전체 차시 흐름 도식



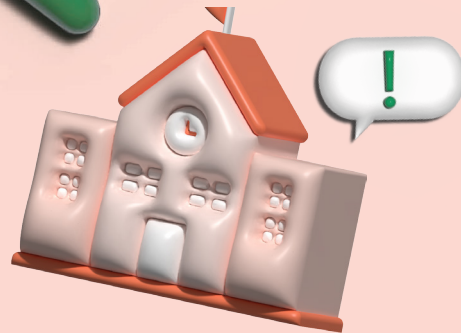


Tutorial

기업가정신, 새로운 모험의 시작

START

기업가정신 이해
(Entrepreneurship)



Tutorial 기업가정신, 새로운 모험의 시작



START **기업가정신 이해**
(Entrepreneurship)

 45~50분

 중1, 고3

학습 목표

- ① 기업가정신의 개념을 설명할 수 있다.
- ② 자신의 기업가정신 핵심 역량을 파악할 수 있다.

기대 효과

- ① 기업가정신의 중요성과 필요성에 대한 이해를 높인다.
- ② 스스로 자신의 기업가정신 핵심 역량을 파악하여 개인의 강점을 파악한다.

준비물

- ① 영상자료
- ② 노트북(태블릿)
- ③ 교육 활동지

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	❶ 배경지식 활성화 - 내가 알고 있는 기업가에 대해 이야기하기 - 정보 검색을 통해 세계적으로 유명한 기업가를 찾아보고 공유하기 * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 새로운 모험의 시작> 교육 활동지 활용		5분
전개	❶ 기업가정신 개념 학습 '아산 정주영, 그 삶과 역사의 순간' 영상 시청 후 활동지 작성하기 * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 새로운 모험의 시작> 교육 활동지 활용 - 자신의 기업가정신 핵심 역량 파악하기 - 청소년을 위한 기업가정신 핵심 역량 진단 도구 활용 개별 기업가정신 역량 발견해보기 - 기업가정신 핵심 역량 진단결과(개인별)를 읽고 강점을 파악해보기 * [자료] 온라인 창업체험교육 플랫폼(YEEP) 기업가정신 역량 진단 링크 활용 - 창업가정신 핵심 역량 진단 도구¹ * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 새로운 모험의 시작> 교육 활동지 활용 - 기업가정신 핵심 역량 진단 결과를 바탕으로 모둠 구성	영상: 현대자동차그룹 YT <아산 정주영, 그 삶과 역사의 순간> ²  기업가정신 역량 진단 링크 	40분
정리	❶ 기업가정신 개념 정리하기 * [별첨] <1차시 - 기업가정신, 새로운 모험의 시작> 교육 활동지 활용 ❷ 수업 성찰하기 기업가정신 핵심 역량 파악 활동에 대한 소감 나누기		5분
지도상의 유의점	'아산 정주영, 그 삶과 역사의 순간' 영상 시간(총 7분 28초) 소요된다. - 온라인 창업 체험 교육 플랫폼(YEEP)에서 핵심 역량을 진단할 수 있다. [비회원 진단 시작]을 통해 별도의 회원 가입 없이도 진단이 가능하며, 예상 소요 시간은 약 15~20분, 총 문항 수는 48문항이다. 'Entrepreneurship'은 일반적으로 '기업가정신' 혹은 '창업가정신'으로 번역되며, 이는 동일한 개념으로 이해할 수 있다. - 각 모둠은 서로 다른 기업가정신 핵심 역량을 가진 학생들이 함께 활동할 수 있도록 구성한다. (4인 1조로 구성 - 가치창출 역량, 도전 역량군, 자기주도 역량, 집단창의 역량) - 정리 단계에서 기업가정신의 개념을 정의할 때, '경제적 가치뿐만 아니라 사회적 가치(지역사회 발전)도 함께 창출하는 것이 중요하다'라는 점을 강조한다.		
평가 계획	❶ 평가요소 - 기업가정신 개념 이해 - 기업가정신 핵심 역량 진단 및 강점 파악 ❷ 성취기준 - 상: 기업가정신의 개념과 자신의 기업가정신 핵심 역량 및 강점을 정확하게 설명할 수 있다. - 중: 기업가정신의 개념과 자신의 기업가정신 핵심 역량 및 강점을 대략적으로 설명할 수 있다. - 하: 예시 자료를 활용하여 기업가정신의 개념을 부분적으로 설명하고, 자신의 기업가정신 핵심 역량 및 강점을 부분적으로 설명할 수 있다.		

1 현대자동차그룹 유튜브 (2021.3.21). 아산(峨山) 정주영, 그 삶과 역사의 순간 | 20주기 추모 <https://www.youtube.com/watch?v=N5qLci6p7SI>
 2 한국청년기업가정신재단. 창업가정신 핵심역량 진단 소개 <https://yeep.go.kr/intro/coreEmptyIntro.do>

1차시

기업가정신, 새로운 모험의 시작 - 교육 활동지
기업가(Entrepreneur) 이해

학년 / 반	이름	활동 일자
--------	----	-------

❶ 아래 이미지에서 내가 알고 있는 기업가를 자유롭게 적어 보세요.











❷ 세계적으로 유명한 기업가는 누가 있을까요?
왜 그렇게 생각하는지 자신의 생각을 자유롭게 적어 보세요.

③ '아산 정주영, 그 삶과 역사의 순간' 영상을 시청한 후, 아래 질문에 답해보세요.

영상: 현대자동차그룹(HYUNDAI) YT
<아산(峨山) 정주영, 그 삶과 역사의 순간 | 20주기 추모>



아산 정주영의 삶

가. 정주영 회장이 갖춘 기업가정신 역량은 무엇인가요?

나. 정주영 회장의 꿈은 무엇이었나요?

다. 기업가정신(entrepreneurship)이란 무엇인가요?

✓ 답안 예시

① & ②

다양한 세계적인 기업가들을 리스트업하고 그들의 업적을 논의하기

- 제프 베조스 아마존 회장
- 빌 게이츠 MS 회장
- 워런 버핏 버크셔 헤서웨이 회장
- 정주영 현대그룹 초대 회장
- 아만시오 오르테가 자라 회장
- 래리 엘리슨 오라클 CEO
- 마크 저커버그 페이스북 창 업자
- 마이클 블룸버그 회장

③ 가. 도전, 창의, 혁신, 소통, 나눔

④ 나. “우리가 잘 되는 것이 나라가 잘 되는 것이며, 나라가 잘 되는 것이 우리가 잘 될 수 있는 길이다.”

한국 경제 도약 및 국가의 평화와 번영

⑤ 다. 급변하는 시대에 능동적으로 반응하며 변화와 필요를 포착하고 선택한 문제를 깊이있게 탐구하여, 창의적이고 혁신적인 방법으로 사회·경제적 가치 창출에 기여하고자 하는 태도

1차시 기업가정신, 새로운 모험의 시작 - 교육 참고 자료

기업가정신 핵심 역량 파악하기

참고 자료

① [전개] 자신의 기업가정신 핵심 역량 파악

- 1-1. 온라인 창업체험교육 플랫폼 - 핵심 역량 진단하기 - [비회원 진단시작]
(<https://yeep.go.kr/intro/coreCmptyIntro.do>)

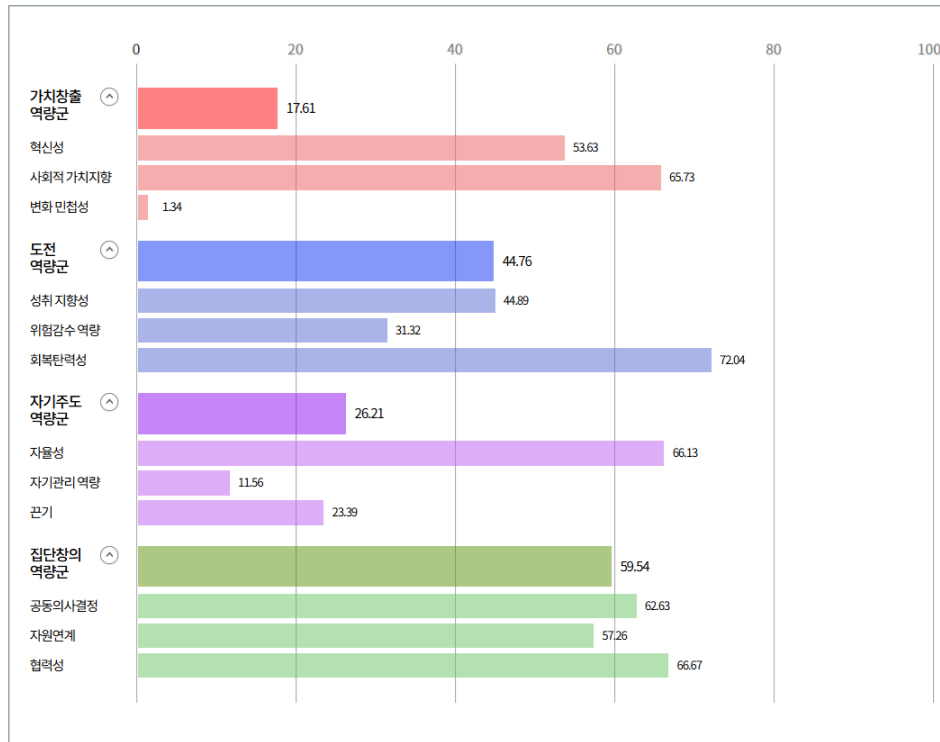
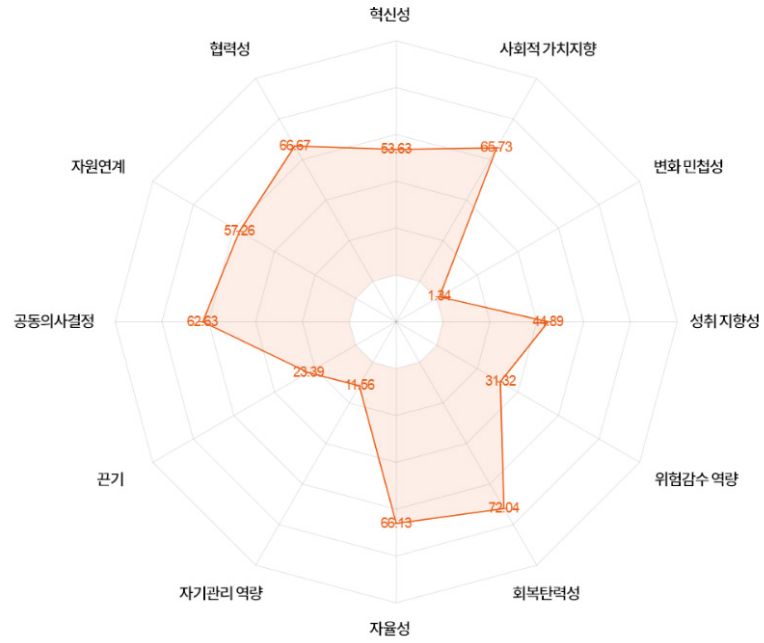
- 2-1. 개인 기본 정보 입력 후 핵심 역량 진단활동 진행(개별 활동)

- 2-2. 진단 활동 시작 - 예상소요시간: 15분~20분, 총 문항수: 48문항

- 3. 기업가정신 핵심 역량 진단결과(개인별)를 읽고 강점 파악

1. 창업가정신 핵심 역량 종합평가 (예시)

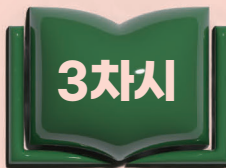
2. 창업가정신 핵심 역량별 결과(백분위) (예시)



3. 창업가정신 핵심 역량 상세 결과 해석 (예시)

수준 | 높음 보통 낮음

핵심역량군	해설 및 추천활동		
	핵심역량	설명	수준
가치창출역량군	혁신성	해결하고자 하는 문제에 대해 새로운 창의적인 방식으로 접근해 가치 있는 대안을 제시할 수 있음	
	사회적 가치 지향	사회적 문제 해결에 대한 관심을 가지고 관련 지식을 활용하여 가치를 창출할 수 있음	
	변화민첩성	외부적 변화에 대하여 기회를 발견하고 빠르게 대응할 수 있음	
	추천활동 - 우리가 선정된 문제에 대한 해결책을 구체적으로 작성해봅시다. - 창의적인 제품은 어떤 제품일까요? - 지금 내가 살고 있는 사회와 앞으로 살고 싶은 사회(공동체)는 어떠한 곳인가요? - 사회적 영향력을 발휘하는 기업에는 무엇이 있을까요? - 요즘 10대들의 학교생활은 어떠한가요? - 세상에 존재하는 브랜드에 나만의 손위를 매겨본다면?		+ 더보기
도전역량군	성취 지향성	최고 수준의 목표를 설정하고 반드시 달성하기 위해 최선의 노력을 할 수 있음	
	위험감수 역량	새로운 기회가 제공하는 가치와 위험을 고려하여 일정 수준의 위험을 부담하고, 적극적으로 도전할 수 있음	
	회복탄력성	실패에 좌절하지 않고 원래의 목표 달성을 위해 다시 시작할 수 있음	
	추천활동 - 기업의 mission(사명)은 어떤 것들이 있을까요? - 어떤 창업대화들이 있을까요? - 여러 가지 창업 실패 사례로부터 배워봅시다. - 우리의 아이디어를 무엇으로 검증할 수 있을까요? - 우리 기업이나 창업아이템이 실패해도 우리가 얻는 것은 무엇일까요? - 모방제품(카피캣)을 대처할 수 있는 방법은 무엇일까요?		+ 더보기
자기주도역량군	자율성	스스로 목표와 원칙을 설정하고, 능동적으로 일하며 결과에 대해 책임을 질 수 있음	
	자기관리 역량	정해진 원칙에 따라 자신의 행동을 통제하고 정서적 자기조절 능력을 발휘할 수 있음	
	끈기	목표달성을 위하여 쉽게 단념하지 않고 끈질기게 집중할 수 있음	
	추천활동 - 여러분이 하고 싶은 3가지 일은 무엇인가요? - 고객 경험에 대해 배워봅시다. - 나의 일상에는 어떤가요? - 내가 제일 자신있는 감정, 약점은 무엇인가요? - 린 캔버스를 작성해봅시다. - 우리 제품이나 아이디어의 지속가능성은 어떻게 만들 수 있을까요?		+ 더보기
집단창의역량군	공동의사결정	서로 다른 의견을 존중하고 상이한 의견의 장단점을 비교분석 하여 더 나은 방안을 도출할 수 있음	
	자원연계	목표달성에 필요한 인적, 물적, 기술, 정보 자원을 발굴하고 효율적으로 동원할 수 있음	
	협력성	새로운 가치 창출을 위해 타인과 목표를 공유하고, 서로 도우며 함께 일할 수 있음	
	추천활동 - 우리 팀의 의사결정을 위한 원칙을 정해봅시다. - 우리 팀이 해결하고자 하는 문제는 무엇인가요? (A) - 내가 가진 자원을 팀원들과 공유해볼까요? - 우리가 발견한 문제에는 어떤 사람들이 연관되어 있을까요? - 이성전신 공감 대화를 해봅시다! - 역할분담을 해 볼까요?		+ 더보기

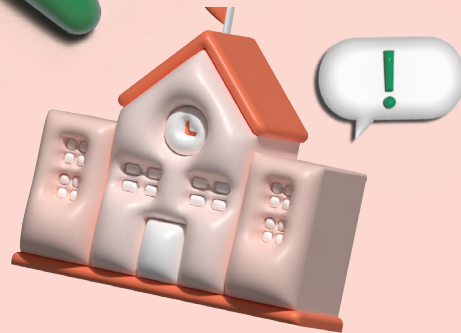


Tutorial

'도전'이라는 지도

START

**데이터 수집 및
분석을 통한 우리 동네
문제 발견하기**



Tutorial

'도전'이라는 지도



START

**데이터 수집 및
분석을 통한 우리 동네
문제 발견하기**

90~100분

중1, 고3

학습 목표

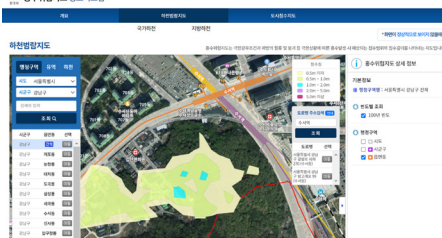
- ① SDGs 목표와 관련 기후 변화와 그 영향에 대처하는 방법을 제시할 수 있다.
- ② 데이터 수집 및 분석을 통해 기후 관련 위험 및 사회 문제 발생의 원인을 인식할 수 있다.
- ③ 기후 변화에 따른 인식 제고와 인적, 제도적 역량 강화를 위한 문제를 발견할 수 있다.
- ④ 문제 인식을 바탕으로 작성한 우리 동네 침수 지도 스케치를 바탕으로 데이터 수집과 분석의 중요성을 이해하고, 지역 맞춤형 전략을 탐색할 수 있다.

기대 효과

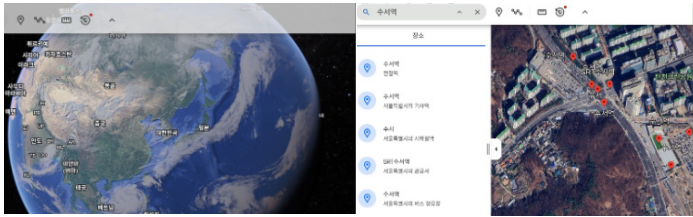
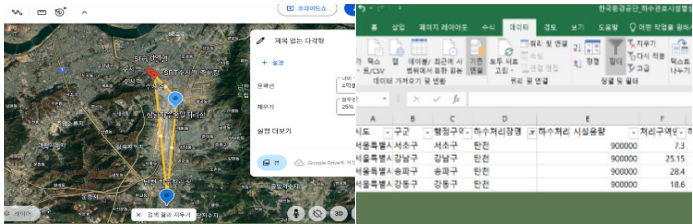
- ① 데이터 수집 및 분석을 통해 기후 변화에 대한 비판적 사고를 기른다.
- ② 문제 발견 및 인식을 통해, 지속 가능한 실천을 위한 혁신적이고 지역화된 전략을 제시한다.

준비물

- ① 영상 자료
- ② 노트북(태블릿)
- ③ 교육 활동지

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	❶ 학습 목표 제시하기 수업 흐름 안내하기 - UN SDGs 목표 중 13번 기후 행동(Climte Action)에 따른 하위 요소를 탐색하고 액션 러닝을 통하여 문제 상황을 명료화하여 해결책을 도출하기. 학습목표 확인하기 - SDGs 목표와 관련 기후 변화와 그 영향에 따른 대응 방안 제시하기 - 데이터 시각화를 통한 문제 발견 및 명료화하기 - 우리 동네 보물 지도를 통해 실천 가능한 지역화된 해결 전략 도출하기 *수업 자료 : '도전'이라는 지도' PPT	도전이라는 지도 PPT 	15분
	❷ SDGs 기후 행동 알아보기 SDGs 기후 변화와 행동 알아보기 *자료 : 가을철 장마비, 영동-충청 이남 호우 특보 (2024. 9. 21. SBS) 영상 시청하기³ *자료 : 집중호우로 인한 침수 관리 대책과 도시 안전(2023. 7. 5) *자료 : 서울시, 강수량보다 유역 특성 중심의 분산형 침수 관리 대책 확대 급선무(2022. 2. 24. 서울연구원) *자료 : 치수를 통한 수변 감성 도시 프로젝트 '생명의 강' 사업 추진(말레이시아 쿠알라룸푸르, 2022. 7. 20. 서울연구원) * [별첨] <3차시 - '도전'이라는 지도> 참고 자료 활용	가을 장마, 호우특보 기사 	
		우리동네 보물지도 활동지 	
전개	❶ 활동1. 데이터 시각화를 통한 침수 위험 지도 구성을 통한 문제 탐색하기  1973~2023 우리나라 시간당 50mm 집중 호우 횟수에 따른 추세선 찾아보기기 홍수위험 정보 시스템을 통한 우리 동네 하천 범람 지역 찾아보기 ex) 서울 강남구 수서역 - 투명도 조절과 30/50/80/100년 빈도별과 행정 구역별로 소그룹화하여 하천 범람지역의 변화 과정이 시계열적으로 어떻게 변화했는지 파악함. ❷ 활동1-2-1~1-2-5. 홍수위험 정보 시스템을 통한 우리 동네 하천 침수 지역 시각화 비교 분석하기 		65~75분

3 SBS뉴스 (2024. 9. 21). 가을철 장마비, 영동-충청 이남 일대 집중호우 특보 https://www.youtube.com/watch?v=z4m_8Orrk7A

단계	교수-학습활동	소요시간
	- 두 이미지를 겹쳐 확인하게함. - 두 지도 분석시 고도차 외 다양한 변수에 의하여 침수 지역이 발생할 수 있음을 이해하고, 관련 원인을 학생들 스스로 직접 고민하게 함. ❶ 활동1-3. 침수 지역이 발생하는 원인 조별 토의하기 - 기술적, 환경적, 기후적 요인 등으로 침수 지역이 확산, 변화하고 있음을 학생들이 파악하고 실질적 문제 인식을 하도록 함. ❷ 활동1-4-1~1-9. 공공 데이터 포털을 활용한 우리 동네 보물 지도를 통한 지역화된 전략 찾기 문제 명료화하기 ❸ 활동 1-4-1~1-4-2. 공공데이터 포털 사이트내 '저층 주거 침수 피해 지역'을 검색하기 - CSV 파일 다운로드 후, 구글 어스에서 '저층 주거 침수 피해 지역'과 '내가 사는 동네' 중심으로 지점을 선정 후, 각 저층 주거 침수 지역과 기존 침수 지도와 비교 분석함. ❹ 활동1-5-1~1-5-3. 구글 어스를 활용한 지역 문제 발생 핵심 원인 분석하기  ex) 근처에 있는 하수 처리장과 비교함. - 거리 및 하수 처리 시설 용량, 처리면적, 하수관로 총시설연장 라인을 비교함. 구글 어스에서 침수 지역에서 하수 처리장까지 거리를 직접 측정해보도록 함.  ❶ 활동1-6-1~1-6-2. 지역 문제 예방책을 위한 관련 데이터 탐색하기 ex) 침수 지역과 지역내 하수처리장 위치 및 처리용량, 간선 길이 등을 비교 분석하며 데이터간 상관 관계를 탐색함. ❷ 활동1-7. 연도별, 월별, 일별 강수량 및 강수 일자 데이터 분석하기 - 데이터 포털에서 강수량 및 강수 일자 검색 또는 지리정보서비스(SGIS) 통계 주제도에서 강수를 검색하여 시각화함. 	65~75분

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	⑨ 활동1-8-1~1-8-2. 지역사회 데이터 바탕으로 우리 지역 문제 해결을 위한 지역화된 전략 조별 구성하기 - 우리 동네 보물지도 활동지를 활용하여 제시함. * [별첨] <3차시 - '도전'이라는 지도> 교육 활동지① 우리 동네 보물지도 활용 - ex) 우리 동네 보물지도 학생 활동지 예시 ⑩ 활동1-9-1. 우리 동네 문제 해결을 위한 문제 상황 시나리오 작성하기 ex) 빗물받이 막힘 현상 제거 - 실생활 데이터를 토대로 우리 주변의 문제점을 찾고, 문제를 발견할 수 있도록 분석 보고서를 조별로 자기주도적으로 구성하도록 함.  - 5WHY, 1H 기법을 활용 문제 상황을 발견하고 문제 발생의 원인을 도출하도록 문제 상황 시나리오를 작성하게 함. * [별첨] <3차시 - '도전'이라는 지도> 교육 활동지② 데이터 분석 보고서 활용 ⑪ 활동1-9-2. SDGs 13 기후 변화와 그 영향에 따른 발생하는 문제점과 원인을 분류하여 명료화하기 * [별첨] <3차시 - '도전'이라는 지도> 교육 활동지③ 문제 원인 분석 분류 및 문제 점검 체크리스트 활용	65~75분
정리	① 1-10.학습 정리 및 반성 - 조별 문제 점검 체크리스트 활용하여 문제 원인을 구체화하고, 문제 원인 간 묶어 보기를 진행하도록 함. * [별첨] <3차시 - '도전'이라는 지도> 교육 활동지④ 문제 원인 분석 분류 및 문제 점검 체크리스트 활용 - 데이터 시각화와 분석을 통한 우리 동네 침수 예방 보물 지도 조별로 비교함 - 과제 제시 및 다음 차시 안내 - K-SDGs를 바탕으로 문제 명료화 과정에 대한 우선순위 결정하기 - 액션 플랜 작성 실행 과정 안내하기 - 학생들이 구성한 액션 플랜 구성에 앞서 지역사회 문제 해결을 위한 지역화별 전략을 구성하게 함. (지역내 기업과 연계한 활동 실행 과정 구성)	10분
지도상의 유의점	- 본 차시는 수업 활동 내용과 교사의 수업 방향에 따라 1차시 또는 2차시 분량으로 유연하게 수정하여 진행할 수 있다. (1차시 진행시 1-4~1-8까지 중략함.) - 도입 시 SDGs 13번 기후 행동의 하위 목표에 있어서 기후 변화에 대한 교육과 인식 제고, 제도적 역량 강화가 수반되어야 함을 이해하도록 지도한다. - 활동1-1~1-9. 5WHY 기법을 활용하여 지역사회 문제 상황을 발견하고 문제 발생의 원인을 도출하도록 문제 상황 시나리오를 작성하도록 안내한다. - 목표 고객(폐르소나)을 구체적으로 설정하고, 학생 스스로 SWOT, SCAMPER 기법 등을 활용할 수 있는 방안을 탐색하도록 지속적으로 안내한다. - 활동1-1-10.의 조별 문제 점검 체크리스트 활용하여 문제 원인을 구체화하고, 학생들이 문제 원인 간 분류를 통해 주요한 핵심 문제를 찾을 수 있도록 지도한다.	

단계	교수-학습활동	소요시간
평가 계획	① 평가방법 우리동네 보물지도 활동지, 데이터 분석 활동지, 문제 점검 조별 체크리스트 결과물에 대한 (자기평가), (상호평가) ② 평가요소 기회포착 - 위험 감수성(새로운 문제의 잠재적 위험성을 파악하고 이에 전략적으로 대응할 수 있는가?) - 변화(다양한 변화 속 문제를 파악하고 다양한 피드백을 받아들일 수 있는가?) - 민첩성(조건과 필요에 따라 새로운 정보 변화를 민첩하게 파악하고 지역사회의 변화에 대한 기회를 빠르게 발견할수 있는가?) - 데이터 분석(문제와 관련하여 타당하게 데이터를 수집하고, 여러 도구를 활용하여 분석하는 통찰력을 갖추었는가?) ③ 성취기준 - 상 : K-SDGs의 기후 행동 세부 목표와 연계, 데이터를 활용하여 액션 러닝을 통해 지역사회 변화와 필요를 민첩하게 파악하고, 지역사회 변화에 대한 기회를 발견하며 빠르게 대응할 수 있다. - 중 : K-SDGs의 기후 행동 세부 목표와 연계, 데이터를 활용하여 지역사회의 필요를 파악하고, 지역사회 변화에 대한 기회를 발견할 수 있다. - 하 : 지역사회의 필요를 부분적으로 파악하고, 지역사회의 문제점을 나열할 수 있다.	

3차시

'도전'이라는 지도 - 교육 참고 자료 우리 동네 보물지도 수업 자료집 (일부)



SDGs13 기후 행동 알아보기

SDGs13 기후 행동 알아보기

데이터 시각화를 통한 침수 위험 지도 알아보기

우리 동네 침수 예방 보물 지도를 통한 지역화된 전략 찾아보기

우리 동네 보물 지도를 통한 지역화된 전략 구체화하기

우리 동네 보물 지도를 통한 지역화된 전략 찾아보기

3차시

'도전'이라는 지도 - 교육 활동지① 우리 동네 보물지도 작성

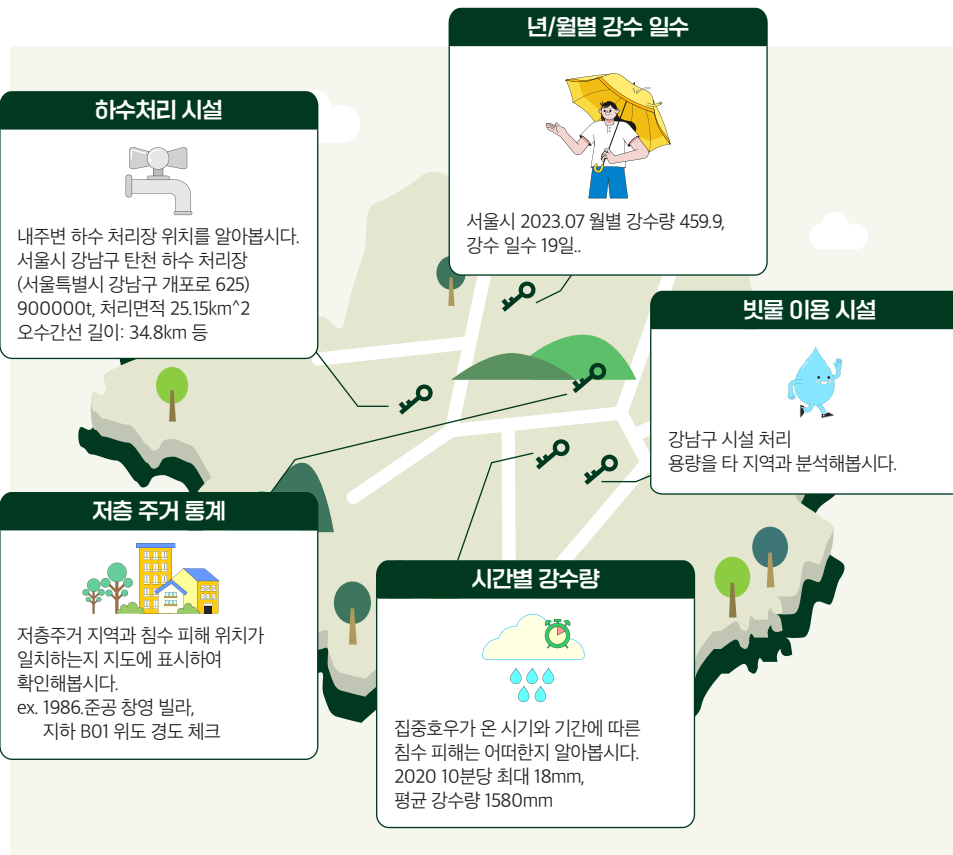
모둠명	모둠원
우리 동네 보물지도 < 데이터분석을 통한 문제 탐색하기 >	
탐색 주제	
탐색 경로	
탐색 내용	
작성 방법	- 주요 시설 및 수치를 지도에 표시해보세요. - 지도에 표시하면서 침수지역 빈번지역의 원인이 무엇인지 살펴봅시다. - 데이터 분석 및 시각화를 통해 침수 지역 발생 원인을 모색해봅시다. 우리 지역을 떠올리며 기회를 찾거나 해결자고자 하는 문제를 탐색해 보세요.

모둠명	모둠원
-----	-----

우리 동네 보물지도 작성 가이드

< 데이터분석을 통한 문제 탐색하기 >

탐색 주제	우리 동네 침수 지역 문제 해결
탐색 경로	처리 구역 면적에 따른 하수 처리 시설 용량, 빗물이용 시설 현황, 침수 위험 지역 현황, 저층 주거 침수 피해 지역, 하천 범람 및 도시 침수 지역 데이터로 찾아보기
대상	관할 지구 환경과, 시설과, 기상청
탐색 내용	- 우리 동네 하수 처리 시설의 위치와 용량, 구역,간선 길이와, 시간대별 강수량을 파악한다. - 침수 지역과 범람 지역의 차이점을 이해하고 다른 이유를 찾도록 한다. - 빗물 이용 시설 및 저층 침수 피해 지역의 위치를 탐색하도록 한다.
작성 방법	- 주요 시설 및 수치를 지도에 표시해보세요 - 지도에 표시하면서 침수지역 빈번지역의 원인이 무엇인지 살펴봅시다. - 데이터 분석 및 시각화를 통해 침수 지역 발생원인을 모색해봅시다.



3차시 '도전'이라는 지도 - 교육 활동지② 데이터 분석 보고서

모둠명	모둠원
-----	-----

문제 정의

문제의 정의	
문제의 범위	
문제의 중요성	

데이터 수집

관련 통계 자료	

원인 분석

문제의 주요 원인	

해결책 평가

기존 해결책	
효과	
한계점	

우리 모둠이 해결하고 싶은 지역사회 문제는

문제	문제 선정 이유

3차시

'도전'이라는 지도 - 교육 활동지③

문제 원인 분석 분류 및 문제 점검 체크리스트

[우리 동네 보물 지도를 통한 지역화된 전략 구체화하기]

1-9-2. 우리동네 지역 문제 원인 분석 분류해보기 [예시]

① 집중호우시 하수 처리 제대로 되지 않음

- 빗물 받이가 평상시 담배꽂초, 각종 쓰레기로 막혀 있다.
- 집중 호우시 유입된 쓰레기로 빗물 받이가 막힌다.
- 빗물 받이가 용량을 초과하여 역류하는 현상이 발생했다
- 하수 처리장에서 집중호우시 용량을 초과하여 하수관이 역류하였다.

② 집중 호우시 물을 임시 저장하지 못함

- 강수 저장 장치가 부족하였다.
- 지역 사회 하수 처리 행정적 업무 책임 전가로 인한 비효율적 치수 문제가 발생하였다.

③ 저지대 침수 문제가 시기별 주기적으로 발생.

- 하천 범람을 막을 가우호별 임시 가벽이 설치되어 있지 않았다.
- 하천 범람으로 인해 저층(지하 및 1층) 지대 침수 안내 방송 및 행정적 대비가 부족하였다.
- 기상 예측 결과가 실측값과 오차가 많이 발생하였다.(기상 예보의 오류)

문제 원인 분석 분류 예시

1-10. 우리 동네 문제점에 대하여 조별끼리 점검해봅시다.

순	항목	매우 미흡	미흡	보통	적합	매우 적합
1	생활 속에서 발생하는 일반적인 문제인가요?					
2	팀원이나 교사가 모든 문제의 원인과 해답을 모르는가요?					
3	문제가 복잡한가요?					
4	제시된 문제는 해결 가능한 것인가요?					
5	팀원들이 모두 동의할만한 문제인가요?					
6	문제 해결을 위해 다양한 접근이 가능한가요?					

<우리 동네 보물지도를 통한 지역화된 전략 구체화하기-문제 점검 체크리스트>

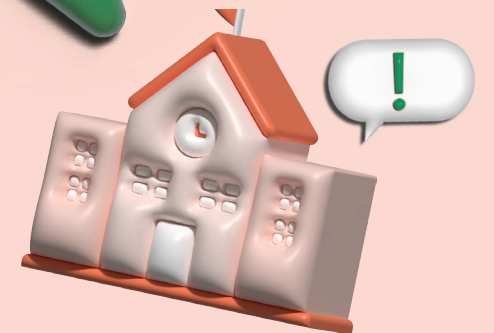
4차시

Tutorial

CANDOISM 할 수 있는
마음가짐

START

비즈니스 아이디어
발굴하기



Tutorial

CANDOISM 할 수 있는 마음가짐

START

비즈니스 아이디어
발굴하기

45~50분

중1, 고3

학습 목표

- ① 실제 상황에서 발생하는 문제를 해결하기 위해 아이디어를 다양한 관점에서 제시할 수 있다.
- ② 팀 활동을 통해 다른 사람들과 소통하며 공감적 협력을 할 수 있다.

기대 효과

- ① 도전과 실행에 관해 자신감과 할 수 있다는 긍정적 마음가짐을 가진다.
- ② CANDOISM 아이디어 도출 과정을 통해 문제에 대한 다양한 해결 방법을 제시하는 역량을 내재화한다.

준비물

- ① 영상 자료
- ② 노트북(태블릿)
- ③ 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	① 전시학습 상기하기 • 보물지도와 데이터 분석 보고서 확인 ② 학습목표와 역할 확인하기	5분
전개	① CANDOISM 8단계 아이디어 발굴하기 • 워크시트를 확인하고 단계별 요소와 활동 방법에 대해 알아보기 * [별첨] <4차시 - CANDOISM 할 수 있는 마음가짐> 교육 활동지① 워크시트 활용 ② CANDOISM 대화 가이드라인 확인하기 • CANDOISM 활동을 도와줄 CANDOISM 대화법에 대해 알아보기 * [별첨] <4차시 - CANDOISM 할 수 있는 마음가짐> 교육 활동지② 대화 가이드라인 활용 ③ CANDOISM 단계별 순서대로 모둠별 활동하기 • CANDOISM 대화를 통해 문제 해결을 위한 빅 아이디어를 도출하고, 하위 목표를 계단형 구조로 설정하여 모둠 활동 진행(Action Learning)하기 • 아이디어 도출 활동을 통해 1-6단계 워크시트 작성하기 • 모둠별 해결하고자 하는 지역사회 문제와 아이디어 발표하기 ④ 히치하이킹 아이디어 촉진 활동을 통해 최적의 아이디어 선정하기 • 히치하이킹을 통한 피드백으로 7-8단계 완성하기 • 문제 해결을 위한 행동 계획, 최적 아이디어 찾기(Action Learning)	40분
정리	CANDOISM 요소 중심 최적 아이디어 선정 재확인하기	5분
지도상의 유의점	• CANDOISM 대화 가이드라인에 맞춰 활동할 수 있도록 지도한다. • 자유로운 분위기에서 다양한 아이디어 도출 활동을 할 수 있도록 유도한다.	
평가 계획	① 평가요소 • CANDOISM 아이디어 발굴 활동 과정 ② 성취기준 • 상: 지역사회의 문제를 명확히 정의하고 다각적으로 분석하여 창의적인 아이디어를 도출하는 과정에서 긍정적이고 창의적으로 접근할 수 있다. • 중: 지역사회의 문제를 인식하고 이를 해결하기 위한 창의적이고 새로운 접근 방법을 제시할 수 있다. • 하: 지역사회의 문제를 인식하고 기존의 해결책을 적절히 응용하여 아이디어를 도출할 수 있다.	

4차시

CANDOISM 할 수 있는 마음가짐 - 교육 활동지①
CANDOISM 아이디어 발굴 워크시트

- ① 본 커리큘럼에서 CANDOISM 아이디어 발굴 워크시트와 대화법은 심리학의 '긍정적 착각'의 개념과 정주영 현대그룹 창업자의 '할 수 있다'는 도전정신, 창조정신의 개념을 접목해 현대적으로 재해석하여 제작한 아이디어 도출 활동입니다.
- ② 아이디어 도출 활동은 C부터 M까지의 순서를 따라 8단계로 진행되며, 각 요소는 다음과 같습니다.
C(Challenge, 도전하기) A(Ask, 질문하기) N(Nexus, 관계찾기) D(Diversify, 다양화하기)
O(Organize, 정리하기) I(Innovate, 혁신하기) S(Share, 공유하기) M(Measure, 측정하기)

CANDOISM 아이디어 도출

캔두이즘. 할 수 있다는 마음가짐

CANDOISM을 이용한 문제 정의하기

C Challenge 도전하기	해결하고자 하는 것은 무엇인가	A Ask 질문하기	왜 우리는 이것을 해결하고 싶은가
----------------------------	------------------	----------------------	--------------------

육하원칙에 따라 적어보세요

우리의 역할은 _____ 이다

N Nexus 관계찾기	이해관계자를 마인드맵으로 표현하기	D Diversify 다양화하기	다양한 아이디어 내기
------------------------	--------------------	-----------------------------	-------------

CANDOISM 아이디어 도출

캔두이즘. 할 수 있다는 마음가짐

CANDOISM을 이용한 문제 정의하기

O Organize 정리하기	아이디어를 정리하고 이미지와 해보기	I Innovate 혁신하기	기대효과를 적어보기.
S Share 공유하기	피드백 받기	M Measure 측정하기	최적의 아이디어를 선정하고 온도 측정 확인하기



<히치하이킹>이란?

모둠별 발표를 들은 후, 우리 모듬의 아이디어에 다른 모듬의 아이디어를 결합하거나 적용하고 싶을 때 활용하는 방법입니다.

예시) 히치하이킹 하고 싶어요!

1조 () 아이디어에 ()로 모양을 바꿔보면 어떨까요?

히치하이킹 하고 싶어요!

3조의 () 아이디어 중 특산물 디저트를 저희 조의 포인트 제도에 보상 물품으로 콜라보를 하고 싶어요.

4차시

CANDOISM 할 수 있는 마음가짐 - 교육 활동지② CANDOISM 대화 가이드라인

- ① CANDOISM '할 수 있다'는 마법의 주문을 알고 있나요?
- ② 모두 함께 외쳐봐요. "(We) Can Do" 우리는 할 수 있습니다!

YOU CAN DO IT!

CANDOISM 대화법

캔두이즘 대화 가이드 라인입니다.
캔두이즘 아이디어 활동 할 땐, 아래 내용을 유의해 주세요.

CHECK 1
OPEN MIND

CHECK 2
NO, But 대신
Yes, And
사용하기

CHECK 3
모두원이 말할 땐,
"Can Do"
말해주기

CHECK 4
~하면 어떨까?
~해볼까?

CHECK 5
"좋은 생각이야"
말해주기

CANDOISM

①
Challenge
도전하기

②
Ask
질문하기

③
Nexus
관계찾기

④
Diversify
다양화하기

⑤
Organize
정리하기

⑥
Innovate
혁신하기

⑦
Share
공유하기

⑧
Measure
측정하기

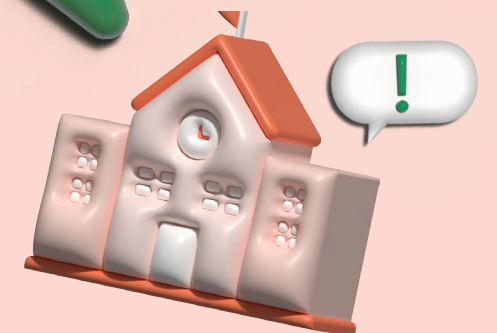
5차시

Tutorial

나의 아이디어, 세상의 변화

START

비즈니스 모델 캔버스
작성하기



Tutorial 나의 아이디어, 세상의 변화

START **비즈니스 모델 캔버스 작성하기**

45~50분
 중1, 고3

학습 목표

- ① 비즈니스 모델 캔버스의 9가지 요소의 각 의미를 이해하고 창의적인 아이디어를 토대로 체계적으로 작성할 수 있다.
- ② 팀원들과 협력해 문제 해결을 위한 비즈니스 모델을 구체화하고 다른 모둠의 피드백을 바탕으로 비즈니스 모델을 수정하고 개선할 수 있다.

기대 효과

- ① 학생들은 발표와 피드백 과정을 통해 다양한 의견을 주고받으며 팀워크와 협력 능력을 기른다.
- ② 지역사회 문제를 해결하는 과정에서 경제적 가치와 사회적 가치를 창출하는 아이디어를 발전시킨다.

준비물

- ① 비즈니스 모델 캔버스 카드팩(9장/1팩)
- ② 교육 활동지
- ③ 포스트잇

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	① 비즈니스 모델 캔버스를 통한 기업명 유추 게임하기 - 게임을 통해 하나씩 공개되는 작은 그림 퍼즐을 보면서 숨겨진 그림이 어떤 회사의 비즈니스 모델 캔버스인지 유추하기 *게임 <BMC 유추 게임 - What's behind game>⁴ - 정답 확인: '배달의 민족', '아놀자', '스타벅스' ② 비즈니스 모델 캔버스 이해하기 - 영상을 통해 비즈니스 모델 캔버스 내용 알아보기 *영상: Yeep TV YT <과학 고 03비즈니스 모델캔버스>⁵	7분
전개	① 비즈니스 모델 캔버스 구성 요소 정렬 게임하기 - 모둠 별로 배부 받은 카드(9장/1팩)를 가지고 비즈니스 모델 캔버스의 구성 요소를 순서에 맞게 정렬하기 * [별첨] <5차시 - 나의 아이디어, 세상의 변화> 교육 활동지 활용 - 정답 확인 및 피드백 - 모든 모둠이 카드를 정렬한 후, 함께 정답을 확인하며 올바른 순서를 안내하기 - 각 구성 요소가 왜 해당 순서에 위치하는지를 설명하기 ② 비즈니스 모델 캔버스 작성하기 - 모둠별로 자신들의 아이디어를 바탕으로 비즈니스 모델 캔버스를 작성하기 - 창업 아이템의 비즈니스 모델의 실현 가능 여부를 고려하여 실행 계획을 구체화하기 (Action Learning) * [별첨] <5차시 - 나의 아이디어, 세상의 변화> 교육 활동지 활용	35분
정리	① 비즈니스 모델 캔버스 공유하기 - 교실에 게시하여 다른 모둠의 캔버스 둘러보기 - 다른 모둠의 멘토가 되어서 부족한 부분을 포스트잇에 작성하여 붙여주기 - 교사는 전체 그룹의 멘토가 되어서 피드백 하기	8분
지도상의 유의점	- 학생들이 비즈니스 모델 캔버스의 구성 요소를 명확히 이해하고, 협력과 역할 분담을 통해 아이디어를 발전시킬 수 있도록 지도한다. - 건설적인 피드백과 지역사회를 위한 경제적·사회적 가치를 고려한 사고를 유도하며, 자유로운 도전과 실패를 성장의 과정으로 받아들이도록 격려한다. - 비즈니스 모델 도출을 위한 다양한 질의응답을 진행한다. <유도 질문 예사> - 우리 지역에서 폭우나 침수로 인해 발생하는 문제는 무엇이 있나요? 이러한 문제들이 사람들에게 어떤 영향을 미칠 수 있을까요? - 현재 빗물받이나 배수 시설이 막히는 문제를 해결하기 위해 어떤 방법들이 사용되고 있나요? 그 방법들에 어떤 한계가 있을까요? - 이 제품이나 시스템이 적용된다면 지역의 취약 계층에게 어떤 긍정적인 영향을 미칠 수 있을까요? - 우리의 해결책이 환경 문제를 어떻게 개선할 수 있을까요? PET병을 활용한 재활용 시스템이 지역사회의 환경 보호에 어떻게 기여할 수 있을까요?	

4 온도조 자체 제작 게임 <BMC 유추 게임> <https://view.genially.com/671f1c8e1d34e6a174c3fd89/interactive-content-whats-behind-game>
 5 Yeep TV 유튜브 (2021. 3. 19.)과학 고 03비즈니스 모델캔버스 https://www.youtube.com/watch?v=tqmIW_7F9XrY

단계	교수-학습활동	소요시간
평가 계획	❶ 비즈니스 모델 캔버스 평가 - 평가요소 - 가치창출: 창의적인 아이디어를 토대로 문제에 따른 비즈니스 모델의 구성 요소를 포함하여 해결책을 구체적으로 설계할 수 있는가? - 성취기준 - 상: 창의적인 아이디어와 비즈니스 모델의 모든 구성 요소를 포함하여 명확하고 구체적인 문제와 해결책을 설계할 수 있다. - 중: 창의적인 아이디어와 비즈니스 모델의 주요 구성 요소를 포함하여 문제와 해결책의 방향을 설계할 수 있다. - 하: 창의적인 아이디어를 바탕으로 비즈니스 모델의 일부 요소를 포함하여 문제와 해결책의 기본 방향을 설계할 수 있다.	

5차시 나의 아이디어, 세상의 변화 - 교육 활동지 비즈니스 모델 캔버스 카드팩 및 작성 양식

비즈니스 모델 캔버스 구성 요소 정렬 게임

게임방법

- 각 모둠은 1팩(9장)의 카드를 받습니다.
 - 각 카드에는 비즈니스 모델 캔버스의 핵심 키워드가 적혀 있습니다.
 - 비즈니스 모델 캔버스의 구성 요소는 순서에 따라 연결되어 있으므로 9가지 구성 요소 (예: 고객 세그먼트, 가치 제안, 수익 흐름 등)를 순서에 맞게 정렬해야 합니다.
 - 각 카드에 적힌 핵심 키워드를 이해하기 위해 카드마다 적힌 기업가의 설명을 참고할 수 있습니다.
 - 모둠원들이 서로 토론과 협업을 통해 논리적인 순서를 찾습니다.
- (*9가지 카드 정답 순서: 고객 - 가치제안 - 채널 - 고객관계 - 수익흐름 - 핵심활동 - 핵심자원 - 핵심파트너 - 비용구조)



<예시>

BUSINESS MODEL CANVAS

Date. _____

학년 반 조

8. 핵심파트너 	6. 핵심활동 	2. 가치제안 	4. 고객관계 	1. 고객
비즈니스를 성공적으로 운영하거나 발전시키기 위해 누구와 전략적 파트너십을 맺어야 하는가?	비즈니스를 운영하는 데 가장 중요한 일과 행동은 무엇인가?	고객이 원하는 것은 무엇이며, 우리는 어떤 차별화된 가치를 제공할 것인가?	고객과 어떤 관계를 맺고, 어떤 역할을 수행할 것인가?	우리가 만들고자 하는 제품이나 서비스를 구매하거나 이용할 고객이 누구인가?
7. 핵심자원 		3. 채널 		
비즈니스를 운영하는 데 가장 필요한 자원과 자원은 무엇인가?		고객에게 가치를 어떤 방식으로, 어떻게 전달할 것인가?		

9. 비용구조 	5. 수익흐름
비즈니스를 운영할 때 어떤 항목에서 비용이 드는가?	고객에게 가치를 제공한 후, 어떤 방식으로 수익을 창출할 것인가?

<작성 양식>

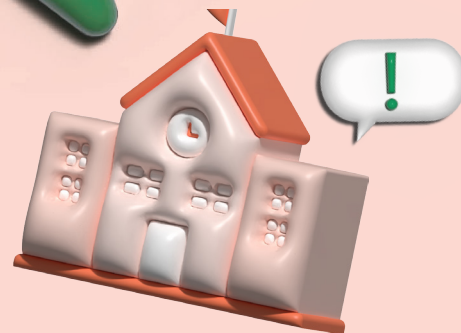
BUSINESS MODEL CANVAS

Date. _____

학년 반 조

8. 핵심파트너 	6. 핵심활동 	2. 가치제안 	4. 고객관계 	1. 고객
비즈니스를 성공적으로 운영하거나 발전시키기 위해 누구와 전략적 파트너십을 맺어야 하는가? · 서물서 및 각 지자체 (특히 폭우 피해가 잦은 지역) · 폐기물 처리 및 재활용 업체 (PET 병 활용) · 환경 보호 및 재난 방지 단체 · 배수 시스템 전문가 및 엔지니어링 기업	비즈니스를 운영하는 데 가장 중요한 일과 행동은 무엇인가? · '빗물만이 물아병' 제품 설계 및 제작 · 3D 모델링 및 CFD 시뮬레이션을 통한 실험 · 기포 발생 및 스레기 제거 효율 테스트 · PET 병 모듈화 및 설치 작업 진행 · 지속적인 공기 충전과 유지 보수 서비스 제공	고객이 원하는 것은 무엇이며, 우리는 어떤 차별화된 가치를 제공할 것인가? · 빗물만이 마침 예방을 통한 인명과 재산 보호 · 전기 미사용으로 환경 친화적이고 비용 절감 가능 · PET 병 재활용을 통한 환경 보호 기여 · 유지 보수 비용 절감과 수쉬운 설치	고객과 어떤 관계를 맺고, 어떤 역할을 수행할 것인가? · 지자체와의 협력 계약 및 공동 유지 관리 시스템 제공 · 고객 피드백을 반영한 개선 및 최적화, 서비스 · 커뮤니티 홍보 및 폭우 대비 교육 지원	우리가 만들고자 하는 제품이나 서비스를 구매하거나 이용할 고객이 누구인가? · 폭우 피해 위험이 높은 지역의 지자체 · 환경보호 및 재난 방지 관련 기업 및 단체 · 학교 및 공공 시설 관리자
7. 핵심자원 		3. 채널 		
비즈니스를 운영하는 데 가장 필요한 자원과 자원은 무엇인가? · PET 병 재활용 기술 및 압축 공기 탱크 모듈 · 설치 인건비 및 유지 보수 비용 · 전문 엔지니어와 환경 전문기업 · 장비 및 배수 실험시설		고객에게 가치를 어떤 방식으로, 어떻게 전달할 것인가? · 정부 및 공공 기관과 협력 · 환경 및 재난 대비 관련 비협화 참가 · 언론 보도 및 SNS 홍보 · 설치 현장에서의 데모 및 테스트		

9. 비용구조 	5. 수익흐름
비즈니스를 운영할 때 어떤 항목에서 비용이 드는가? · PET 병 압축 공기 탱크 모듈 개발 및 제작 비용 · 설치 인건비 및 유지 보수 비용 · 연구개발(R&D) 비용 (모델링 등) · 홍보 및 마케팅 비용	고객에게 가치를 제공한 후, 어떤 방식으로 수익을 창출할 것인가? · 지자체 및 공공기관과의 계약 수익 · 환경보호 프로젝트 및 CSR 협업을 통한 지원금 · 유지 보수 서비스 및 기술 지원 수수료 · 대규모 설치 프로젝트에서의 모듈 판매

**학습 목표**

- ① 프로토타입의 필요성과 이펙추에이션(effectuation)의 의미를 설명할 수 있다.
- ② 프로토타입을 통해 문제 해결 아이디어를 구체화하고 개선 사항을 도출할 수 있다.

기대 효과

- ① 아이디어의 실현 가능성을 검증하기 위해 주어진 자원을 활용하는 역량을 기른다.
- ② 이해관계자의 다양한 의견을 수렴하고 조율하는 역량을 향상시킨다.

준비물

- ① 노트북(태블릿)
- ② 교육 활동지
- ③ 모두의 보물 지도(패들렛)

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	❶ 프로토타이핑과 이펙추에이션의 의미 이해하기 - 이펙추에이션(effectuation) 원칙에 따른 프로토타이핑의 유형과 방법에 대해 소개함. * [별첨] <6차시 - 모두의 보물 이야기> 교육 참고 자료 활용 ❷ 문제 해결 아이디어 확인하기 - 지난 시간까지 정의한 문제, 아이디어, 비즈니스 모델을 모둠별로 확인함.		10분
전개	❶ 프로젝트 아이디어 구체화 준비하기 - 프로토타이핑 도구(피그마 캔바 등)의 기본적인 사용 방법을 탐색함. - 생성형 AI 도구(뤼튼, 캔바 등)의 프롬프트 가이드를 제공함. * [별첨] <6차시 - 모두의 보물 이야기> 교육 활동지 활용 ❷ 프로젝트 아이디어 구체화 수행하기 - 프로토타이핑 도구를 활용하여 프로토타입(사용자 시나리오)을 작성함. * [별첨] <6차시 - 모두의 보물 이야기> 교육 활동지 활용 ❸ 프로토타이핑 결과를 공유하기 - 모두의 보물 지도(패들렛)에 프로토타입을 공유함. * [별첨] <6차시 - 모두의 보물 이야기> 교육 활동지 활용	생성형 AI 프롬프트 예시  모두의 보물 지도 	30분
정리	❶ 현실 세계 리뷰하기 - 프로토타입의 주요 내용을 모둠별로 돌아가며 설명함. - 다른 모둠의 프로토타입에 대해 동료 평가를 진행함. ❷ 다음 차시 예고하기 - 이해관계자(가족, 교사, 지역 주민, 잠재적 사용자) 피드백 수집 과제를 안내함. - 현실 세계의 이해관계자로부터 피드백을 수렴하고 개선 사항을 도출함.		10분
지도상의 유의점	- 프로토타이핑 방식은 수업 맥락을 고려하여 사용자 시나리오 외 선택 적용할 수 있도록 한다. - 생성형 AI 도구 사용 시 이용 약관을 준수하고, 생성 결과를 비판적으로 사고하여 반영하도록 지도한다. - 동료 간 균형 있는 역할 분담, 협력적 소통 및 건설적 피드백이 이루어지도록 안내한다.		
평가 계획	❶ 프로토타입 이해관계자 평가하기 - 평가요소 - 구체성: 프로토타입을 통해 아이디어의 실현 가능성을 기능할 수 있는가? - 창의성: 문제 해결을 위한 기존에 없는 새로운 아이디어인가? - 혁신성: 사용자 관점에서 기존 제품 및 서비스를 대체할 수 있는 아이디어인가? ❷ 성취기준 - 상: 사용자 시나리오가 상세하고 명확하며, 새로운 접근 방식으로 기존 솔루션을 대체할 수 있는 혁신적인 아이디어를 제시한다. - 중: 주요 기능과 사용자 경험을 설명하는 사용자 시나리오를 통해 기존 아이디어를 개선한 창의적인 접근 방식을 보여준다. - 하: 기본적인 사용자 시나리오를 제시하며, 기존 솔루션에 기반한 아이디어에 일부 창의적인 요소를 포함하고 있다.		

6차시
모두의 보물 이야기 - 교육 활동지
사용자 시나리오

모듬명
모듬원

사용자 시나리오
아이디어의 주요 단계를 시각화하고, 이해관계자의 의견을 수렴합니다.

보물	서비스명		사용자	
	특징(컨셉트)		요구사항	

시나리오 [그림]

시나리오 [설명]

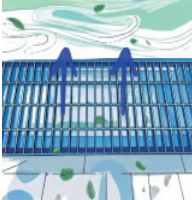
제공 가치

이해 관계자 피드백

구체성	★★★★★
창의성	★★★★★
혁신성	★★★★★

사용자 시나리오 예시

보물	서비스명	강남 빗물받이	사용자	강남 지역 시민
	특징(콘셉트)	CO ₂ 발생 압력을 이용한 빗물받이 막힘 제거	요구사항	비가 올 때 강남역이 침수되지 않게 한다

시나리오 (그림)				
--------------	---	---	---	--

시나리오 (설명)	(강남 빗물받이 설치 전) 강남역 도로변 빗물받이 위로 낙엽과 쓰레기들이 쌓여 있다	비가 오자 도로와 인도가 침수되어 시민들이 도보 이동에 불편을 겪는다	(강남 빗물받이 설치 후) 빗물받이 아래에서 CO ₂ 기체를 위로 분출시켜 쌓여 있는 낙엽과 쓰레기를 치운다	비가 와도 강남역 주변 시민들은 자유롭게 도보 이동이 가능하다.
--------------	--	---	--	--

제공 가치	빗물받이 막힘을 자동으로 제거하여 침수를 예방한다.	이해 관계자 피드백		구체성 ★★★★★
				창의성 ★★★★★
				혁신성 ★★★★★

사용자 시나리오 프롬프트 템플릿

[문제 해결 아이디어(시스템, 서비스)]를 4단계 사용자 시나리오로 아래 형식처럼 표로 작성하세요.

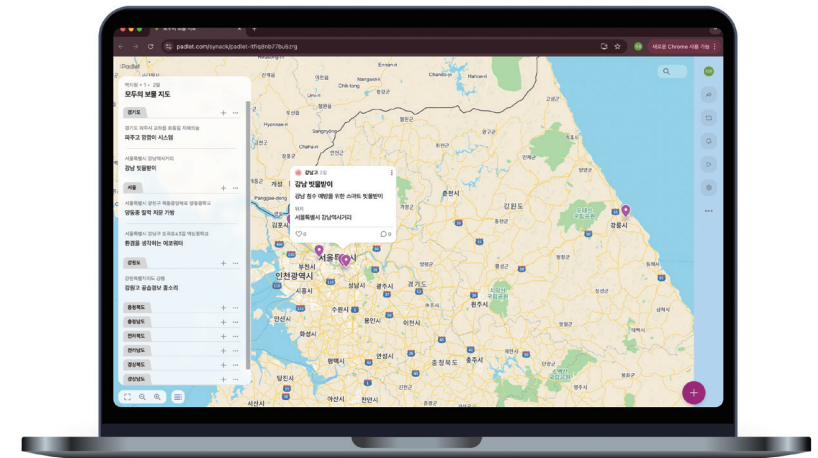
- 형식 : 시나리오(그림) | 시나리오(설명)
- 조건 : 시나리오(그림)는 이미지 생성을 위해 간단한 프롬프트를 제시해야 함.
시나리오(설명)는 각 단계에 대한 상황을 설명해야 함.

모두의 보물 지도



'모두의 보물 지도'는 우리나라 전국 중고등학교 학생들이 발견한 각 지역의 문제 아이디어 (보물)를 지도상에서 공유할 수 있는 커뮤니티 플랫폼입니다. 보물을 찾기까지의 여정과 그 가치를 시공간적인 제약을 넘어 서로 공유하고, 지속가능한 성장의 토대를 만드는 온기 있는 공간입니다. 내가 찾은 보물은 무엇인지 우리 모두 함께 나누어 볼까요?

프로토타입 결과물을 모두의 보물 지도에 공유합니다.



- 지도 링크: <https://padlet.com/synack/padlet-ltfiq8nb77bu5zrg>
- 공유 방법: 작성(+) 버튼 클릭 - 보물 위치(지역) 선택 - 제목에 학교명 보물 이름(프로젝트명) 작성
- 프로토타입 파일 업로드 또는 링크 제출 - 본문에 보물에 대한 개요(팀 구성원, 기회 발견 및 문제 해결 과정) 작성

6차시

모두의 보물 이야기 - 교육 활동지
프로토타이핑과 이펙추에이션

1 프로토타이핑(prototyping)이란?

프로토타입의 사전적 의미는 ‘원형, 견본 또는 이것을 만들어내는 행위’인데, 적용 분야에 따라 여러 가지 형태로 구체화됩니다(한국디자인진흥원, 2022). 프로토타이핑은 아이디어나 콘셉트를 시각화하거나 주요 기능을 구현하여, 이를 실험하고 피드백을 받는 과정으로 아이디어의 실현 가능성과 가치를 검증할 수 있습니다.

② 프로토타이핑의 목적

목적	내용
아이디어 생성	프로토타입을 통해 새로운 아이디어를 얻을 수 있고, 사용자가 실제 수행하는 행위를 보면서 의미 있는 정보를 발견할 수 있음.
의사소통	커뮤니케이션을 활성화하여 디자이너와 개발자, 사용자가 서로 의견을 공유하는 데 도움을 제공함.
평가	프로토타입을 통해 서비스 과정을 수행하도록 하여 사용 절차에 문제가 없는지, 더 개선할 수 있는 점들은 무엇인지를 평가할 수 있음.

*참고 자료: 한국디자인진흥원, 2022

③ 프로토타이핑의 주요 유형과 특징

유형	특징
사용자 시나리오 (서비스 시나리오, 스토리보드, 유저 플로우)	제품이나 서비스에 대한 사용자의 요구사항과 사용 상황을 글과 그림의 이야기 형식으로 표현함.
페이퍼 프로토타이핑 (와이어프레임)	종이 위에 주요 화면을 개략적으로 그리고 특정 태스크 플로우에 따른 수행 과정을 테스트함.
목업 (비주얼 프로토타입)	최종 디자인과 가까운 형태로 표현하여 시각적 요소를 미리 확인함.
디지털-인터랙티브 프로토타이핑	디지털 기반의 전문 소프트웨어를 활용해 (웹/앱 형태로) 프로토타입을 제작함.
피지컬 프로토타이핑	실제 제품과 유사한 물리적 형태와 기능을 구현함.
레고 프로토타이핑	레고를 이용해 사용자가 이용하는 전체 서비스 과정이나 상황을 표현함.
필름 메이킹 (비디오 프로토타이핑)	영상을 촬영하여 서비스 과정이나 경험을 시나리오, 무비, 애니메이션 등 이야기가 있는 형태로 제작함.

*참고 자료: 김광명 외, 2013; 한국디자인진흥원, 2022

[illegible]

서비스 시나리오 사례(한국디자인진흥원, 2021)

4 이펙추에이션(effectuation)이란?

이펙추에이션은 Sarasvathy가 개발한 기업가적 행동을 설명하는 이론으로, 창업가나 혁신가가 목표를 명확히 설정하기보다는 현재 가지고 있는 자원과 네트워크를 활용하여 불확실한 상황에서 유연하게 대응하는 접근 방식입니다.

ex) 음식을 정하고 재료를 미리 준비하여 요리하는 것이 아니라, 냉장고를 열고 그 안에 있는 재료만으로 요리를 만드는 것

*참고 자료: Sarasvathy, 2023

5 이펙추에이션 원칙에 따른 프로토타이핑 전략

교실 수업 환경에서 제한된 자원(시간, 지식, 도구 등)을 활용하여 효과적인 프로토타이핑을 하기 위해 이펙추에이션 원칙을 적용할 수 있습니다. 내가 가지고 있는 수단으로 무엇을 어떻게 할 수 있을까요?

이펙추에이션 주요 원칙	프로토타이핑 전략
가진 것으로 시작하기 (Bird in hand)	- 현재 보유한 자원(시간, 예산, 기술, 인력 등)을 정확히 파악함. - 자원 제약에 따라 프로토타입의 범위와 목표를 조정함. - 외부 전문가나 사용자 커뮤니티의 참여로 부족한 자원을 보완함.
감당할 수 있는 손실의 원칙 (Affordable loss)	- 초기에는 최소한의 자원으로 가장 중요한 가설을 검증함. - 각 단계별 성공/실패 기준을 명확히 설정함. - 실패해도 감당할 수 있는 수준에서 실험을 진행함. - 피드백을 통한 방향성을 조기에 확인함.
레모네이드 원칙 (Make lemonade)	- 기존 자원의 창의적 재활용 방안을 모색함. - 예상치 못한 기회 발견 시 계획을 수정할 수 있음. - 실패를 학습 기회로 활용함.

*참고 자료: Sarasvathy, 2023 재구성

[참고] 왜 레모네이드 원칙일까요?

레모네이드는 일반적으로 신선한 레몬을 사용하여 만든 음료입니다. 레몬은 본래 신맛이 강하지만, 설탕과 물을 혼합하여 맛있고 상큼한 음료로 변환됩니다. 이는 어려운 상황을 긍정적인 결과로 바꾸는 기업가의 능력을 상징적으로 나타내는 것입니다. 성공한 기업가는 예상치 못한 상황이 벌어지면 스스로 '이 상황을 어떻게 지렛대로 삼아 이익이 되는 방향으로 바꾸지?'라고 질문합니다(사레뉴스, 2022). 우리도 맛있고 상큼한 레모네이드를 만들어 볼까요?

*“삶이 네게 레몬(시련)을 주거든,
레모네이드(기회)를 만들어라”*



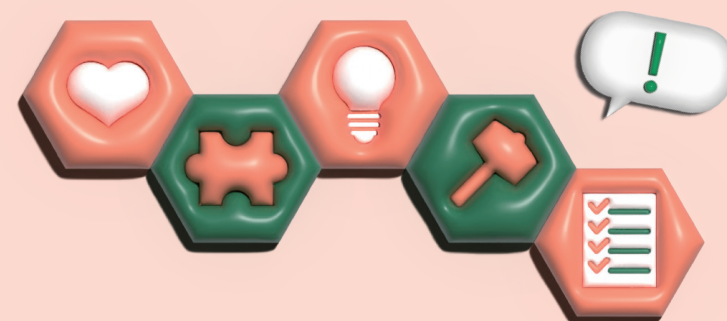
<우리 동네 보물찾기> 참고문헌

- 1) Elsner, W. et al. (2015). The Microeconomics of Complex Economies (pp. 473-498). Academic Press.
- 2) Google. 대한민국 서울 (37.5665° N, 126.9780° E) [위성 이미지]. Google Earth. <https://earth.google.com>
- 3) Neck, H. M., Greene, P. G., & Brush, C. G. (2018). 기업가정신 교수법 (이우진, 이채원 역). 비앤엠북스.
- 4) Sarasvathy, S. D. (2023). 이펙추에이션 (엄소영 역). 안그라픽스.
- 5) 김광명, 고영준, 정호준. (2013). 서비스 디자인 프로토타입 가이드라인 개발. Archives of Design Research, 26(4), 122-153. <https://www.aodr.org/xml/00703/00703.pdf>
- 6) 박경. (2008). 대안적 지역발전 전략으로서 내생적 발전론. 사회과학연구, 47(1), 87-123.
- 7) 박인권. (2003). 내생적 지역발전(endogenous regional development). 국토, 54-54.
- 8) 서울연구원. (2022. 2. 24). “서울시 유역 특성에 따른 홍수 위험 분석.” <https://www.si.re.kr/node/65580>
- 9) 서울연구원. (2022. 7.20). “수변 감성 도시 ‘생명의 강’ 사업 추진 (쿠알라룸푸르, 말레이시아).” <https://www.si.re.kr/node/66216>
- 10) 서울연구원. (2023. 7. 5). “집중호우로 인한 침수 관리 대책과 도시안전.” <https://www.si.re.kr/node/67458>
- 11) 신가희. (2022. 3. 17). “성공한 리더는 이렇게 의사결정 한다! 홍영기 코치가 알려주는 ‘위대한 창업가의 5가지 의사결정 원칙.’” 사례뉴스. <https://www.casenews.co.kr/news/articleView.html?idxno=10774>
- 12) 이태원, 이용수, 김지혜, 박민수. (2008). 사회과학연구 제47집 제2호 (pp. 101-105). 강원대 사회과학연구소.
- 13) 통계청. 통계 지리정보 서비스(Statistical Geographic Information Service). <https://sgis.kostat.go.kr>
- 14) 한국디자인진흥원. (2021). 스마트 홈 제품서비스 시나리오 보고서.
- 15) 한국디자인진흥원. (2022). 서비스-경험디자인 이론서.
- 16) 행정안전부. 공공데이터 포털(Data.go.kr). <https://www.data.go.kr>
- 17) 환경부. 홍수위험 지도 정보시스템. <https://floodmap.go.kr/natreg/natregList.do>



New! 영웅시대

강주연	한바다중학교
박경영	양서고등학교
변성일	청운중학교
봉우리	신목중학교
이나영	솔샘고등학교



**영웅(英雄)은 어느 시대에서나 필요하나,
시간이 흘러 과거에 훌륭한 영웅은 우리 곁을 떠났습니다.
새로운 시대가 도래했으니, 선대 영웅의 유지를 잇는
새로운 영웅이 필요합니다. 다양한 시련을 극복하며
온고지신(溫故知新)의 기업가정신을 가진 New! 영웅으로
거듭나는 여정의 시작으로 안내합니다.**

〈New! 영웅시대〉 개요

커리큘럼의 주제: New! 영웅이 만들어갈 새로운 시대

영웅은 남다른 용기와 재능, 지혜로 세상을 이끄는 사람을 뜻합니다. 현 시대는 과거의 영웅이 이끈 시대와 달라졌습니다. 새로운 시대가 필요로 하는 'New! 영웅'은 과거의 영웅이 가졌던 역량 뿐 아니라 복잡한 현대 사회에 필요한 역량까지 갖춘 인재를 의미합니다. 그런 의미에서 <New! 영웅시대>에서 정의한 '영웅'은 빠르게 변화하는 시대의 흐름에 능동적으로 대응하여 기회를 포착하고, 경제적 가치뿐만 아니라 환경적 가치, 윤리적 가치, 소비자 가치를 포함하는 사회적 가치를 창출하는 기업가(entrepreneur)입니다.

새로운 기업가적 인재를 길러낼 본 커리큘럼은 다음과 같은 세가지 특징을 가집니다.

첫째, 온고지신의 자세로 기업가정신을 습득하며 현 시대의 상황을 명확하게 분석하는 능력을 기를 수 있습니다. 둘째, 현 시대의 문제를 해결하기 위해 소통하며 설득력을 기르고, 구성원과 함께 시련을 극복하며 자기효능감(self-efficacy)을 얻을 수 있습니다. 셋째, 경제적 가치를 추구하는 동시에 윤리적, 사회적 가치까지 고려하는 양손잡이 역량을 기를 수 있으며, 실패하더라도 포기하지 않고 인내하며 더 나은 방향으로 도전하는 태도를 배울 수 있습니다.

Ⅰ 개발 배경

기업이 경제적 성장을 추구하는 과정에서 환경, 윤리, 소비자 가치가 훼손되는 문제가 발생하고 있습니다. 이에 세계적으로 기업 경영에 ESG* 요소를 핵심으로 삼도록 요구하는 경향이 강화되고 있습니다. ESG 경영은 기업이 지속 가능한 성장을 이루기 위한 필수 요소가 되었습니다. 이러한 시대적 흐름을 반영하여 경제적 가치를 창출하는 동시에 현 시대에 필요한 바람직한 변혁을 가져올 인재를 기르는 것이 본 커리큘럼의 목표입니다. 본 커리큘럼을 통해 학생들이 온고지신의 자세로 전통적 기업가정신을 습득하는 동시에 현 시대에 필요한 기업가정신을 갖춘 New! 영웅으로 성장하기를 바랍니다.

* ESG 경영: 환경(Environment), 사회(Social), 지배구조(Governance)를 고려하여 지속 가능한 경영을 실현하는 접근 방식

Ⅰ 이론적 배경

계획행동이론(Theory of Planned Behavior, TPB)¹

행동을 예측하고 설명하는 심리학 이론으로 실제 행동을 결정하는 데 영향을 미치는 요인을 이해하고 계획해야 한다는 이론입니다(Ajzen, 1985). <New! 영웅시대>에서는 시련을 극복하면서 의도에 영향을 미치는 요인(경제적, 윤리적, 환경적, 소비자 가치)을 이해하고 행동에 대한 태도를 함양합니다. 영웅 인증을 받은 기업의 연대를 통해 주관적 규범을 내재화 할 수 있고 시련을 극복하는 과정에서 지각된 통제감을 갖춰 기업의 비전을 공유하고 자기성찰을 통해 기업가정신을 내면화하게 됩니다.

자기효능감(Self-efficacy)²

자기효능감은 개인이 특정 상황이나 과제를 수행할 수 있는 능력에 대한 믿음과 확신을 의미합니다. 이 개념은 심리학자 앨버트 반두라(Albert Bandura)에 의해 처음 제안되었습니다. <New! 영웅시대>에서는 시련을 극복하는 성공적인 경험을 통해 자기효능감을 느낄 수 있도록 하였습니다. 본 커리큘럼의 마무리 단계에서는 인증제도와 배지 부여를 통해 자기효능감을 극대화할 수 있습니다.

창조적 자본주의(Creative Capitalism)³

2007년 하버드 대학 졸업식에서 빌게이츠가 명예 졸업장을 받으며 처음 이야기한 개념으로, 이윤을 추구하는 전통적 기업가정신과 사회 변화를 추구하는 사회적 기업가정신을 결합하여 만들어진 형태입니다. <New! 영웅시대>에서는 기업의 이윤 추구를 바탕으로 긍정적인 사회 변화를 함께 추구할 수 있도록 설정하였습니다.

Ⅰ 교육 방법

- 드라마를 활용하여 학생들에게 낯선 개념인 기업가정신과 역량에 관한 동기를 유발하고, 현 시대에서 'New! 영웅'의 필요성을 인식합니다.
- 환경, 윤리, 소비자 가치 측면에서 발생하는 문제에 주목하여 시련을 극복하는 과정을 거쳐 새로운 가치 창출을 위해 모둠별로 토의합니다.
- 사회적 가치와 경제적 가치를 함께 창출한 사례로 비콥(B Corp) 인증 기업을 분석하여 모둠별 기업의 비전을 제시하고, 가치 창출 방향을 제시하는 회사 소개 자료를 제작하는 프로젝트를 수행합니다.
- 모둠별 발표를 진행하여 동료평가를 통해 영웅으로 인증하고, 모둠별로 발표한 기업이 우리 사회와 환경에 가져올 변화를 생각해보고 성찰합니다.

1 조성환, 김길모, 유형근, & 김성식. (2009). 계획된 행동이론 (TPB) 에 의한 청소년 정보통신윤리 실천 행동의도의 분석. 중등교육연구, 57(2), 1-30.

2 김아영. (2004). 자아효능감과 학습동기. 교육방법연구, 16(2), 1-38.

3 이규영, & 객재성. (2015). 기업의 사회적 책임 (CSR) 개념의 재정립과 구조화. 사회과학연구, 41(3), 117-143.

<New! 영웅시대> 핵심 역량

New! 영웅시대 역량 모형

NEW! 영웅의 자질

1

습득력 -

온고지신(溫故知新)
과거의 영웅으로부터 기업가정신을 익히고
현 시대에 필요한
기업가정신 습득

2

판단력 -

문제 분석
현 시대의 상황을
명확히 분석하여
앞으로 나아가야 할
방향 모색

3

설득력 -

의사소통 역량
다양한 문제 당사자들,
구성원과 원활하게
소통하여
목표에 도달

4

실행력 -

자기효능감
자신의 능력을 믿고
현 시대의 상황에 필요한
새로운 가치 창출을 위해
과감히 실행에 옮김

5

적응력 -

양손잡이 역량
시대의 요구에 맞춰
동시에 환경적 가치,
윤리적 가치, 소비자 가치를
높이는 새로운 시장 개척

6

인내력 -

도전 정신
실패하더라도
포기하지 않고 끈기 있게
적극적으로
다시 시도

NEW! 영웅의 자질 역량 모델



<New! 영웅시대> 핵심 역량별 의미

이 시대는 New! 영웅이 필요합니다.

과거의 영웅으로부터 익힌 기업가정신을 현 시대에 맞게 습득하여 New! 영웅으로 성장할 수 있습니다. 위기를 극복하는 과정에서 판단력, 설득력, 적응력, 실행력, 인내력을 길러 이 시대에 필요한 New! 영웅으로 거듭날 수 있습니다.

구분	역량	의미
지식·이해	습득력 - 온고지신(溫故知新)	과거의 영웅으로부터 기업가정신을 익히고 현 시대에 필요한 기업가정신 습득하는 역량
	판단력 - 문제 분석	현 시대의 상황을 명확히 분석하여 앞으로 나아가야 할 방향 모색하는 역량
과정·기능	설득력 - 의사소통 능력	문제 당사자들, 팀원과 원활하게 소통하는 역량
	적응력 - 양손잡이 역량	경제적 가치를 창출하는 동시에 비경제적 가치(환경적 가치, 윤리적 가치, 소비자 가치)를 높이는 새로운 시장을 개척할 수 있는 역량
가치·태도	실행력 - 자기효능감	자신의 능력을 믿고 현 시대의 상황에 필요한 새로운 가치 창출을 위해 과감하게 실행할 수 있는 역량
	인내력 - 도전정신	실패하더라도 포기하지 않고 끈기 있게 적극적으로 다시 시도하는 역량

<New! 영웅시대> 수행 과제 및 평가 계획

4단계 수행 과제로 구성되어 있으며, 온고지신 - 영웅의 시련 - 영웅의 도전 - 영웅의 탄생이라는 주제로 각 단계의 과제를 수행하면서 학생들이 기업가적 역량을 습득할 수 있도록 구성하였습니다.

온고지신의 자세로 과거의 사례를 통해 기업가정신과 기업가적 역량을 학습합니다. 다음으로 영웅의 시련으로 제시된 환경, 윤리, 소비자 문제를 분석하고 문제를 해결하는 아이디어를 제시하여 새로운 가치를 창출하는 활동 과정에서 기업가적 역량을 경험합니다.

영웅의 도전 단계는 학생들이 경험한 기업가적 역량을 발휘할 수 있도록 비록 인증 기업 사례를 조사하고 가치 실현 방안을 정리한 후 자신의 비전을 효과적으로 전달하는 자료를 만듭니다.

마지막으로 영웅의 탄생 단계에서 다른 모둠의 발표를 듣고 평가하며 성찰일지를 작성함으로써 자신의 학습 경험을 진정성 있게 되돌아봅니다.

수행 과제에 대한 평가계획

구분	평가 내용	평가 척도(2단계)
온고지신 (1차시)	과거 기업가정신을 발휘한 영웅의 자질을 바탕으로 새로운 시대에 요구되는 기업가적 역량을 [온고지신] 활동지에 빠짐없이 작성하였는가?	(O / X)
영웅의 시련 (2~4차시)	사회 변화 속에서 문제(환경, 윤리, 소비자)로 대두되는 상황을 제시한 기준에 맞게 구체적으로 SWOT 분석하였는가?	(O / X)
	SWOT 분석을 통해 문제를 해결하는 가치를 새롭게 창출하였는가?	(O / X)
영웅의 도전 (5~6차시)	비록 인증을 받은 회사 중 성공 기업의 사례를 조사하여 가치 실현 방안을 상세하게 정리하였는가?	(O / X)
	선정한 분야에서 <문제 찾기> 활동을 통해 혁신의 기회를 구체적으로 발견하였는가?	(O / X)
	경제적 가치, 환경적 가치, 윤리적 가치, 소비자 가치를 실현하는 기업가로서 [영웅의 도전] 활동지를 빠짐없이 작성하였는가?	(O / X)
	기업의 비전을 효과적으로 전달하는 자료를 완성도 있게 제작하였는가?	(O / X)
New! 영웅시대의 도래 (7~8차시)	다른 모둠의 발표를 듣고 [New! 영웅찾기] 평가지를 근거에 기반하여 충실히 작성하였는가?	(O / X)
	[성찰일지]에 NEW! 영웅시대에 필요한 기업가적 역량이 무엇인지 잘 드러나는가?	(O / X)

<New! 영웅시대> 전체 차시 구성

<New! 영웅시대>는 총 8차시로 구성되어 있으며,수업을 운영할 수 있는 세부차시는 총 4개 차시(1, 2, 5, 6차시)를 제공합니다. 각 차시의 주제가 온고지신(1차시)-영웅의 시련(2차시)-영웅의 도전(5차시)-영웅의 탄생(6차시)까지의 연속되는 과정을 스토리텔링으로 제시함으로써 참가자의 지속적 참여를 유도하였고, 본 커리큘럼의 독자도 직관적으로 이해할 수 있으리라 기대할 수 있습니다.

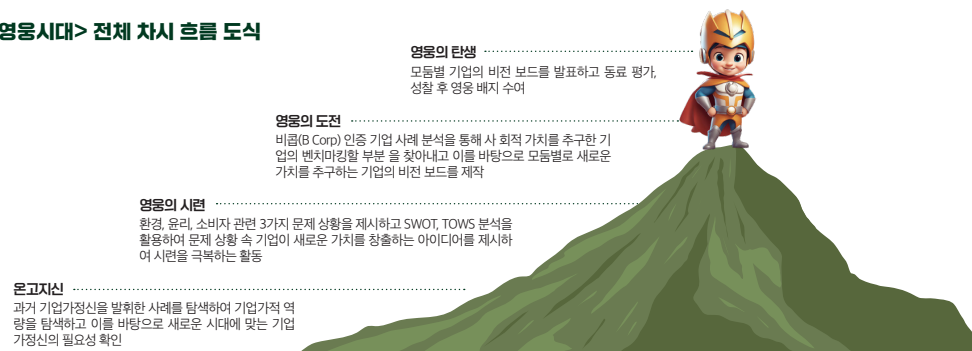
1, 2, 5, 6차시에서는 본 커리큘럼의 지향점이 가장 핵심적으로 드러나며 주요 활동의 흐름을 파악할 수 있습니다. 특히, 2~4차시는 제시한 문제 상황만 다르므로 2~4차시 중 2차시를 대표로 하여 1~6차시까지의 과정을 전반적으로 안내하고자 하였습니다.

<New! 영웅시대 > 전체 차시 구성

차시(주제)명	차시	주요 내용	교수학습방법
온고지신	1	[New! 영웅의 필요성 인식하기] 드라마 <영웅시대> 장면에서 과거의 기업가정신을 발휘한 영웅의 자질을 탐색하고, 현 시대에 New! 영웅이 필요한 이유를 확인한다.	강의식
영웅의 시련1	2	[환경적 가치 실현하기] 의류 회사가 저렴한 가격에 상품을 판매하기 위해 대량 생산하여 발생한 환경 문제로 발생한 시련을 슬기롭게 극복한다.	모둠활동 토의
영웅의 시련2	3	[윤리적 가치 실현하기] 노동자의 안전을 보장하지 않아 노동 착취로 시사프로그램에 고발당한 기업의 시련을 현명하게 극복한다.	모둠활동 토의
영웅의 시련3	4	[소비자 가치 실현하기] 청소년의 건강에 해로운 고카페인 음료 생산으로 식품의약품안전처의 제재를 받아 리콜 조치를 취한 식품 회사에 닥친 시련을 지혜롭게 극복한다.	모둠활동 토의
영웅의 도전1	5	[사회적 가치를 추구한 기업 사례 분석하기] 사회적 가치를 추구하는 동시에 경제적 가치를 창출한 비록(B Corp) 인증 기업 사례를 분석하여 가치 실현 방안을 벤치마킹하여 정리한다.	프로젝트 활동
영웅의 도전2	6	[회사 비전 및 소개 자료 제작하기] 분석한 사례를 바탕으로 모둠별 기업의 비전을 제시하고, 가치 창출 방향을 소개하는 자료를 제작한다.	
New! 영웅의 탄생1	7	[발표 및 평가하기] 모둠별로 기업의 비전과 가치 창출 방향을 발표한다. 발표를 들으면서 동료평가를 통해 영웅 인증을 한다.	발표
New! 영웅의 탄생2	8	[성찰하기] 모둠별로 발표한 기업이 우리 사회와 환경에 어떤 변화를 가져올지 생각해보고 성찰한다. [마무리] 기준을 충족하면 영웅 배지를 수여한다.	강의식

※ 1, 2, 5, 6차시 세부 내용(수업 지도안) 제공

<New! 영웅시대> 전체 차시 흐름 도식



[New! 영웅의 필요성 인식하기]

활동에 몰입할 수 있도록 영웅 탄생 스토리와 수업 전체 흐름을 안내합니다. 과거의 기업가정신을 발휘한 다양한 사례를 제시하여 온고지신의 자세로 새로운 시대에 필요한 기업가적 역량을 탐구합니다. 이 후, 앞으로의 여정을 함께할 모듬을 구성합니다. CEO를 비롯한 기업의 직책을 활용하여 모듬 내 역할을 분담 합니다.

[윤리적 가치 실현하기]

문제 상황만 다르게하여 2차시와 동일한 포맷으로 진행합니다. 윤리적 가치와 관련된 문제 상황을 제시하고 문제 상황 속 기업이 윤리적 가치를 창출하여 극복하는 아이디어를 창출하고 공유합니다.

[사회적 가치를 추구한 기업 사례 분석하기]

비콥(B Corp) 인증의 평가 요소에 대해 학습하고, 비콥 인증 기업 카드를 모듬별로 선정하여 사례 분석을 합니다. B 임팩트 평가 결과를 바탕으로 벤치마킹할 부분을 요소별로 찾습니다.

[발표 및 평가하기]

모듬별로 6차시에서 제작한 비전보드를 바탕으로 자신들이 만든 기업의 비전과 가치 창출 방향에 대하여 발표합니다. 발표를 듣는 학생들은 사회적 가치가 잘 드러나는지 등의 기준으로 동료평가를 진행합니다

1차시

2차시

3차시

4차시

5차시

6차시

7차시

8차시

[환경적 가치 실현하기]

패스트패션 의류 기업에 의해 발생한 환경 문제 상황을 제시하고 이를 환경적 가치 창출을 통해 해결한 사례를 학습합니다. 문제 상황 속 기업을 SWOT 분석, TOWS 분석 하여 환경적 가치를 창출하여 극복하는 아이디어를 창출하고 공유합니다.

[소비자 가치 실현하기]

문제 상황만 다르게하여 2차시와 동일한 포맷으로 진행합니다. 소비자 가치와 관련된 문제 상황을 제시하고 문제 상황 속 기업이 소비자 가치를 창출하여 극복하는 아이디어를 창출하고 공유합니다.

[회사 비전 및 소개 자료 제작하기]

모듬별 기업 분야를 선정하고 선정한 분야의 기존 기업이 사회적 가치 부분에서 지닌 문제를 탐색합니다. 그 후, 그 문제를 해결하기 위한 가치 실현 방안 아이디어를 창출합니다. 이를 바탕으로 캔바를 활용하여 모듬별 비전 보드를 완성합니다

[성찰하기 및 마무리]

모듬별로 발표한 기업이 우리 사회와 환경에 어떤 변화를 가져올지 생각해보고 성찰합니다. 마무리 과정에서는 전 차시의 기업의 가치 실현의 기준으로 진행한 동료평가 결과와 개별 성찰일지를 바탕으로 영웅 배지를 수여합니다. 이때, 일정 기준을 충족하면 영웅 배지를 수여합니다. 기준을 충족하기만 하면 모든 조에게 영웅 배지를 수여함으로써 성공 경험을 제공하고 학생들 스스로가 자기효능감을 높일 수 있습니다.

1차시

Tutorial

온고지신

START

New! 영웅의 필요성
인식하기

Tutorial

온고지신

START

New! 영웅의
필요성 인식하기

45분

중3, 고1

학습 목표

- 1 다양한 인물의 사례를 통해 기업가정신을 탐구할 수 있다.
- 2 현 시대에 요구되는 기업가적 역량을 파악할 수 있다.

기대 효과

- 1 온고지신의 자세로 기업가정신의 필요성을 인식한다.
- 2 현 시대에 요구되는 기업가적 역량을 구체화한다.

준비물

- 1 교육 활동지
- 2 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 커리큘럼 및 스토리텔링 안내하기 • 커리큘럼의 목적은 온고지신의 자세로 기업가정신을 함양하기 위해 현 시대가 요구하는 영웅으로 거듭나기 위한 것임을 안내 • 단계별로 시련을 극복함으로써 현 시대가 요구하는 영웅의 자질을 기를 수 있음을 안내	5분
전개	❶ <New! 영웅시대>에서 정의한 '영웅'의 뜻 제시하기 • 영웅(기업가, entrepreneur)은 빠르게 변화하는 시대의 흐름에 능동적으로 대응하여 기회를 포착하고, 경제적 가치뿐만 아니라 사회적 가치를 창출하는 기업가적 인물을 뜻함을 설명	5분
	❶ <활동1> 온고지신의 자세로 New! 영웅의 자질 탐구하기 • 드라마 <영웅시대> 영상 및 과거 기업가의 명언 자료를 이용하여 과거 기업가정신을 발휘한 영웅의 자질 탐색하기	10분
	영상1: 옛드 MBC 옛날 드라마 YT <The age of Heroes, 50회, EP50 #03>⁴ 	
	영상2: @read_community 세상을 바꿔버릴 채널 YT <진양철모티브 이견희의 뼈 때리는 명언들>⁵ 	
정리	❶ <활동1> New! 영웅이 요구되는 이유 알아보기 • 시대의 흐름이 빠르게 변화하는 상황에서 과거의 영웅이 가진 역량을 습득하여 이를 바탕으로 현 시대에 필요한 역량까지 갖춘 New! 영웅이 요구됨을 이해하기	10분
	❶ <활동2> New! 영웅으로 거듭나는 여정에 함께할 팀 구성 안내하기 • 영웅의 여정을 함께 할 팀의 일원으로서 어떤 역할을 할지 의논하여 팀 구성하기 ❷ 팀 내 역할 분담 및 <활동2>의 기업 조직도 작성하기 • 기업에서의 다양한 역할을 경험하고 학생의 특성에 맞는 역할을 분담할 수 있도록 안내하기 • CEO를 정한 뒤 CEO가 중심이 되어 CAO(관리, 예산과 업무, 규정에 책임지는 임원), CCO(창작, 마케팅, 미디어, 브랜드, 아트 디자인, 카피라이팅, 콘텐츠 개발 총괄), CFO(재무, 자금 운용 직무에서 가장 결정권이 큰 직위), CPO(개인정보, 고객들의 개인정보를 범죄로부터 보호), CRO(위험관리) 등 역할을 분담하기 • 앞으로의 활동에서는 자신이 맡은 역할의 입장에서 생각하고 행동하도록 안내하기 * [별첨] <차시 - 온고지신> New! 영웅 탐구 교육 활동지 활용	10분
정리	❶ 학습 정리하기 • 온고지신의 자세로 기업가정신을 습득하면서 현 시대에 요구되는 기업가적 역량을 파악할 수 있었음을 성찰하기 ❷ 차시 예고하기 • 환경적 가치를 실현하기 위해 주어진 의료 기업의 환경 문제 시련을 극복하는 수업 활동 예고하기	5분
지도상의 유의점	• 팀 구성 시 CEO를 먼저 선정하고, CEO를 중심으로 구성원의 역량에 따라 팀원의 역할을 구체적으로 분담할 수 있도록 안내한다. • 구성원 간 소통을 통해 영웅의 의미, New! 영웅이 필요한 이유를 구체적으로 인식할 수 있도록 지도한다.	
평가 계획	새로운 시대에 요구되는 기업가적 역량이 무엇인지 [온고지신] 활동지를 충실히 작성하였는가?	(O/X)

4 옛드: MBC 옛날 드라마 유튜브 (2012.7.31). The age of Heroes, 50회, EP50 #03. <https://youtu.be/OyLiSAhAQ4U?feature=shared>

5 @read_community 유튜브 (2022.12.12). 진양철 모티브 이견희 뼈 때리는 명언들 <https://youtube.com/shorts/TgH06VDejnY>

1차시

온고지신 - 교육 활동지

New! 영웅 탐구

모둠명

모둠원

① <활동1> 온고지신의 자세로 'New! 영웅'의 자질 탐구

1) 영상 속에서 찾은 영웅의 자질은?

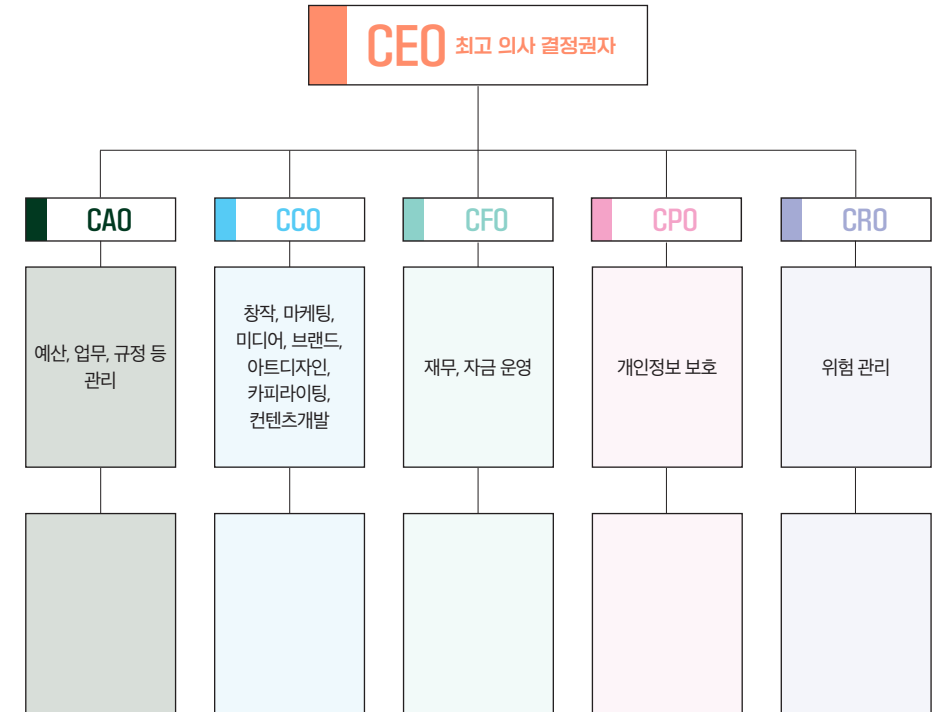


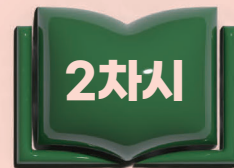
2) 현 시대에 'New! 영웅'이 요구되는 이유는 무엇일까요?

② <활동2> 'New! 영웅'으로 거듭나는 여정에 함께할 팀 구성

CEO를 중심으로 각 직책의 역할을 고려하여 우리 기업의 조직도를 완성해보세요.

기업 조직도





Tutorial

영웅의 시련1

START

환경적 가치 실현하기



Tutorial

영웅의 시련1

START

환경적 가치
실현하기



 45분

 중3, 고1

**차시명/
주제**

[영웅의 시련1-환경적 가치 실현하기] 의류 기업이 저렴한 가격에 상품을 판매하기 위해 대량 생산한 결과 발생한 환경 문제로 닥친 시련을 슬기롭게 극복한다.

학습 목표

- ① 환경 문제를 일으키는 기업을 다각도로 분석(SWOT)할 수 있다.
- ② 전략적 계획에 대한 다른 추가적인 관점의 분석(TOWS)으로 환경적 가치를 새롭게 창출할 수 있다.

기대 효과

- ① 주어진 시련을 극복하는 성공 경험을 통해 자기효능감을 얻는다.
- ② 현 시대에 필요한 New! 영웅의 역량을 기른다.

준비물

- ① 교육 활동지
- ② 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 전시 학습 확인하기 - New! 영웅의 필요성을 상기하기 ❷ 이번 차시 수업 안내하기 - 의류 기업이 저렴한 가격에 상품을 판매하기 위해 대량으로 생산하여 발생한 환경 문제 (옷 무덤, 쓰레기섬, 지구온난화 등)로 닥친 시련을 슬기롭게 극복하여 환경적 가치 실현	10분
전개	❶ <활동1> 패스트패션 기업이 우리에게 준 시련 - 문제상황 제시: 의류 상품을 대량으로 생산하여 저렴한 가격에 판매하는 의류 기업 - 고객은 저렴한 가격의 저품질 의류에 쉽게 싫증을 느끼고 버리게 되어 대량의 쓰레기가 발생함. - 제시된 문제상황을 보고 환경과 우리 삶에 미치는 영향을 생각하며 활동지를 작성하기 * [별첨] <2차시 - 영웅의 시련1> 기업 SWOT, TOWS 분석 교육 활동지 활용 	5분
	❷ <활동2> 환경적 측면에서 새로운 가치 창출 방향 모색하기 - 사례(파타고니아) 탐구하기 - 사례(파타고니아)와 비교하여 문제 상황 속 기업의 SWOT(강점, 약점, 기회, 위협) 분석하기 * [별첨] <2차시 - 영웅의 시련1> 기업 SWOT, TOWS 분석 교육 활동지 활용 영상: Patagonia Korea YT <Unfashionable 언 패 셔 너 블>⁶ 	10분
	❸ 경제적 가치 + 환경적 가치 창출 아이디어로 문제 해결하기 - TOWS 분석 ⁷ * 학습지를 작성하며 경제적 가치를 창출하는 동시에 환경적 가치를 새롭게 창출하여 문제를 해결하고, 시련을 극복하는 아이디어를 구체화하기 * TOWS 분석: SWOT분석의 결과를 바탕으로 기회를 활용하고 위험은 억제시키며, 강점을 활용하고 약점을 보완하는 전략을 수립하는 방법. 내부 요인 대신 외부 위협과 기회를 우선적으로 고려하는 비즈니스 전략. * [별첨] <2차시 - 영웅의 시련1> 기업 SWOT, TOWS 분석 교육 활동지 활용	10분
정리	❶ <활동3> 아이디어 공유하기 - 아이디어를 공유하고 이번 차시에서 최고의 아이디어를 선정하여 자기효능감 높이기 * [별첨] <2차시 - 영웅의 시련1> 기업 SWOT, TOWS 분석 교육 활동지 활용 ❷ 차시 예고하기 - 노동 착취로 시사프로그램에 고발당한 기업에게 닥친 시련을 극복하는 수업 활동 예고하기	10분
지도상의 유의점	• SWOT, TOWS 분석 방법에 대해 구체적으로 안내한다. • 사례 탐구를 통해 SWOT, TOWS 분석이 효과적으로 이루어지도록 지도한다. • 모둠 활동 과정에서 구성원은 서로 존중하며, 다양한 의견을 낼 수 있도록 분위기를 조성한다.	
평가 계획	• 사회 변화 속에서 문제(환경, 윤리, 소비자)로 대두되는 상황을 제시한 기준에 맞게 구체적으로 SWOT 분석하였는가? (O/X) • TOWS 분석을 통해 문제를 해결할 아이디어를 새롭게 제시하였는가? (O/X)	

6 Patagonia Korea 유튜브(2024.4.19).Unfashionable | 언 패 셔 너 블, <https://youtu.be/QbQAYxpfHQ?feature=shared>

7 권보아, & 박상현. (2021). 고객 인터랙티브 강화를 위한 지니뮤직의 전략 도입과 현황분석: SWOT 과 TOWS 분석을 중심으로. 벤처혁신연구, 4(1), 87-99.

2차시 영웅의 시련1 - 교육 활동지 기업 SWOT, TOWS 분석

모둠명

모둠원

❶ <활동1> 패스트패션 기업이 우리에게 준 시련

문제 상황

패스트패션 기업은 트렌드에 맞는 디자인으로 의류 상품을 대량으로 생산하여 판매한다. 한편, 소비자는 패스트패션 기업에서 생산한 제품의 가격이 저렴하다보니 부담없이 구매하고, 질이 좋지 않아 오래 입지 못하고 쉽게 버리는 경향이 생겨나고 있다.

* 문제 상황 참고 기사: 경향신문⁸

<시골에 솟은 도시 쓰레기의 무덤, 493개 '쓰레기산'>



* 문제 상황 참고 기사: 경향신문⁹

<그날 '007 작전' 속에 새 옷들이 소각됐다>



1) 위와 같은 상황이 환경에 어떤 영향을 미칠까요?

2) 위와 같은 상황이 우리 삶에 어떤 영향을 미칠까요?

8 경향신문 (2024.10.17). 시골에 솟은 도시 쓰레기의 무덤, 493개 '쓰레기산', <https://www.khan.co.kr/national/national-general/article/202410170600011>

9 경향신문 (2024.10.14). 그날 '007 작전' 속에 새 옷들이 소각됐다, <https://www.khan.co.kr/national/national-general/article/202410140600121>

1) 영상을 통해 살펴본 사례와 비교하여 패스트패션 기업 대상 SWOT 분석하기



2) TOWS 분석으로 경제적 가치를 창출하는 동시에 환경적 가치를 새롭게 창출하는 아이디어를 제시하여 문제를 해결하기



3 <활동 3> 아이디어 공유하기

최고의 아이디어를 낸 모둠을 선정하고, 선정한 이유를 구체적으로 작성하기

모둠명:

아이디어 :

선정 이유:

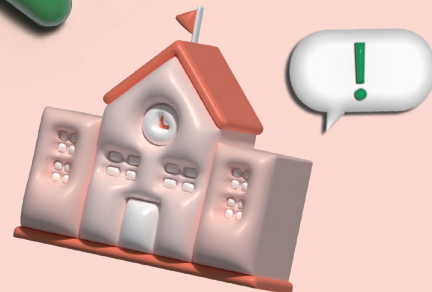


Tutorial

영웅의 도전1

START

사회적 가치를 추구한
기업 사례 분석하기



Tutorial

영웅의 도전1

START

사회적 가치를
추구한 기업 사례
분석하기



45분

중3, 고1

학습 목표

- ① 비콥(B Corp)인증을 받은 기업 사례를 분석할 수 있다.
- ② 사회적 가치를 추구한 기업 사례를 통해 벤치마킹할 부분을 찾을 수 있다.

기대 효과

- ① 비콥(B Corp) 인증을 받은 기업 분석을 통해 사회, 환경적 측면에서의 성과와 관련된 정보를 수집한다.
- ② 기업의 우수 경영 사례를 습득하고 활용한다.
- ③ 모둠활동을 통해 의사소통 역량을 기르고 기회를 인지하는 역량을 발전시킨다.

준비물

- ① 태블릿
- ② 교육 활동지
- ③ 필기구
- ④ 기업 카드

단계	교수-학습활동	소요시간											
도입	❶ 전시 학습 확인하기 - 이전 차시에서 시련을 극복하고 경제적 가치, 환경적 가치, 윤리적 가치, 소비자 가치를 추구하는 새로운 기업가적 영웅이 될 준비가 되었는지 확인하기 ❷ 이번 차시 수업 안내하기 - 경제적 가치를 창출하는 동시에 사회적 가치를 실현한 기업들을 소개하기 - 기업 카드에 제시된 기업들의 공통점은 비콥(B Corp) 인증을 받았다는 점이며, 인증의 의미와 효과에 관련하여 발문하기 ❸ 활동 안내하기 - 주어진 비콥(B Corp) 인증 기업을 분석하여 기업의 가치 추구 방안을 탐색하기 활동 안내	7분											
전개	❶ 비콥(B Corp) 인증 소개하기 - 비콥(B Corp) 인증 제도/기업이란?¹⁰ 비콥(B Corp)은 재무적 성과와 사회적 성과를 균형있게 추구하며 비즈니스로 더 나은 사회를 만들고자 하는 기업에게 부여되는 인증 제도. 비콥(B Corp) 기업들은 사회문제를 해결하기 위한 하나의 목표를 향해 서로 힘을 모으고 정보를 교류하고 좋은 사례를 공유해 집합적인 임팩트를 창출함	10분											
	- 비콥(B Corp) 인증의 평가 요소 <table><thead><tr><th>평가요소</th><th>의미</th></tr></thead><tbody><tr><td>지배구조</td><td>사회환경적 미션을 가지고 투명하고 공정한 지배구조 아래 운영되고 있는지를 알아보는 분야</td></tr><tr><td>기업 구성원</td><td>모든 기업구성원에게 건강한 근무환경을 제공하고 있는지 알아보는 분야</td></tr><tr><td>지역사회</td><td>지역사회에 미치는 긍정적/부정적 영향을 알아보는 분야</td></tr><tr><td>환경</td><td>환경을 오염시키지 않는 지속가능한 운영에 대해 알아보는 분야</td></tr><tr><td>고객</td><td>고객과 소비자를 위한 임팩트와 가치를 어떻게 창출하고 관리하는지 알아보는 분야</td></tr></tbody></table>		평가요소	의미	지배구조	사회환경적 미션을 가지고 투명하고 공정한 지배구조 아래 운영되고 있는지를 알아보는 분야	기업 구성원	모든 기업구성원에게 건강한 근무환경을 제공하고 있는지 알아보는 분야	지역사회	지역사회에 미치는 긍정적/부정적 영향을 알아보는 분야	환경	환경을 오염시키지 않는 지속가능한 운영에 대해 알아보는 분야	고객
	평가요소	의미											
지배구조	사회환경적 미션을 가지고 투명하고 공정한 지배구조 아래 운영되고 있는지를 알아보는 분야												
기업 구성원	모든 기업구성원에게 건강한 근무환경을 제공하고 있는지 알아보는 분야												
지역사회	지역사회에 미치는 긍정적/부정적 영향을 알아보는 분야												
환경	환경을 오염시키지 않는 지속가능한 운영에 대해 알아보는 분야												
고객	고객과 소비자를 위한 임팩트와 가치를 어떻게 창출하고 관리하는지 알아보는 분야												
웹사이트 <B Lab Global : B Corp 인증 회사 찾기>¹¹ 													
	❷ <활동1> 기업 카드에 제시된 기업의 임팩트 결과 분석하기 * [별첨] <5차시 - 영웅의 도전1> 기업 카드 교육 참고 자료 활용 - 모둠별 기업 카드 1개 선정하기 - 선정된 기업의 B 임팩트 평가 결과를 분석하여 활동지 작성하기 * 참고: B Lab Global의 B Corp 인증회사 찾기 웹사이트 활용 * [별첨] <5차시 - 영웅의 도전1> B 임팩트 결과 분석 교육 활동지 활용 - 해당 기업의 벤치마킹 할 부분과 가치 실현 방안 정리하기	15분											
	❸ 발표하기 - 기업 분석 내용 및 가치 실현 방안 공유하기	10분											

10 B Lab Korea <https://bcorporation.kr/>

11 B Lab Global <https://www.bcorporation.net/en-us/find-a-b-corp/?query=Aesop&sortBy=companies-production-in-u>

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	❶ 학습 정리하기 - 분석한 기업 사례를 바탕으로 경제적 가치를 실현하면서 사회적 가치를 이룬 기업에 대해 정리하기 ❷ 차시 예고하기 - 분석한 기업 사례를 바탕으로 우리만의 기업 비전 제약을 예고하기	3분
지도상의 유의점	• 비콥(B Corp) 인증 제도 및 기업의 개념을 정확히 이해할 수 있도록 안내한다. • 기업 카드를 선정할 때, 자신들이 관심 있는 분야의 비콥(B Corp) 사례를 선택할 수 있도록 지도한다. • 선정된 비콥(B Corp) 인증 기업에서 나타나는 가치 실현 방안을 구체적으로 찾을 수 있도록 안내한다.	
평가 계획	비콥(B Corp) 인증을 받은 회사 중 성공 기업의 사례를 조사하여 가치 실현 방안을 상세하게 정리하였는가? (O/X)	

5차시

영웅의 도전1 - 교육 참고 자료
기업 카드

Aēsop.
Aesop

BEN & JERRY'S
Ben & Jerry's

GREYSTON
BAKERY
Greyston bakery

NESPRESSO
Nespresso Global

patagonia
patagonia

NUVILAB
NUVILAB

[todo]
WORKS
todo works

TOMS
TOMS

toss bank
Toss Bank

5차시

영웅의 도전1 - 교육 활동지
B 임팩트 결과 분석

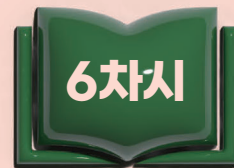
모둠명

모둠원

① <활동1> 기업 카드 선정하여 B 임팩트 결과 분석하기

선정한 기업의 B 임팩트 평가 결과를 검색하여 가치 실현 방안을 분석하고 벤치마킹할 부분을 정리하여 활동지를 작성해 보세요.

선정 기업			
기업 소개	참고 웹사이트: <B Lab Global : B Corp 인증 회사 찾기> 		
선정 기업의 가치 실현 내용			
벤치마킹하고 싶은 부분			
인상적인 요소	개선할 요소	고객/시장 확장 가능성	기타

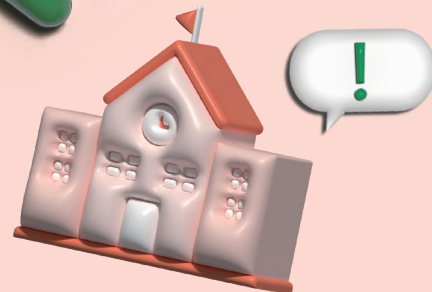


Tutorial

영웅의 도전2

START

회사 비전 및 소개 자료
제작하기



Tutorial

영웅의 도전2

START

회사 비전 및
소개 자료
제작하기

 45분

 중3, 고1

학습 목표

- ① 가치를 창출하기 위한 기업의 비전을 제시할 수 있다.
- ② 기업의 비전을 담은 소개 자료를 제작할 수 있다.

기대 효과

- ① 학생들이 스스로 경제적 가치와 사회적 가치를 실현할 수 있는 기업 비전을 제작하며 New! 영웅의 기업가정신 역량을 습득한다.

준비물

- ① 태블릿
- ② 교육 활동지
- ③ 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 전시 학습 확인하기 - 비콥(B Corp)의 의미 상기하기 - 경제적 가치를 실현하면서 사회적 가치를 이룬 기업에 대해 정리하기 ❷ 이번 차시 수업 안내하기 - 기업이 가지는 비전이 중요한 이유에 대해 발문 하고 강조하기	3분
전개	❶ 활동 안내하기 - 경제적 가치를 바탕으로 사회적 가치(환경적 가치, 윤리적 가치, 소비자 가치)를 실현할 수 있는 기업의 비전 제작에 대해 안내 - 팀원이 자주 소비하는 분야를 공유하여 한가지기업 분야를 선정하기 - 5차시 <활동1>에 이어 두가지 활동<활동2, 활동3>이 진행됨을 안내	5분
	❷ <활동2> 문제 찾기 * [별첨] <6차시 - 영웅의 도전2> 문제 찾기 교육 활동지 활용 - 선택한 분야의 기존 기업이 사회적 가치 부분에서 가지고 있는 문제 탐색하기 - 경제적 가치를 바탕으로 환경적 가치, 윤리적 가치, 소비자 가치 실현 방법을 고민하고 활동지 작성하기	10분
	❸ <활동3> 기업의 비전보드 만들기 * [별첨] <6차시 - 영웅의 도전2> 기업의 비전 보드 만들기 교육 활동지 활용 - 비전에 맞는 기업 이름 및 로고 제작하기 - 가치(경제, 환경, 윤리, 소비자)를 실현할 수 있는 기업의 비전 구상하기 - 디지털 도구를 활용하여 비전 보드를 제작하기	25분
정리	❶ 기업 비전을 전달하는 결과물 완성하기 ❷ 차시 예고(기업의 비전, 가치 창출 결과물 발표 및 공유)하기	2분
지도상의 유의점	- 활동을 통해 선택한 분야에 해당하는 혁신 기업의 기회를 구체적으로 발견할 수 있도록 지도한다. - 모둠에서 정한 기업의 비전을 청중에게 효과적으로 전달할 수 있는 자료 형태로 제작하도록 안내한다.	
평가계획	- 선택한 분야에서 <활동2> 문제 찾기 활동을 통해 혁신의 기회를 구체적으로 발견하였는가? (O/X) - 경제적 가치를 바탕으로 환경적 가치, 윤리적 가치, 소비자 가치를 실현하는 기업가로서 [영웅의 도전] 활동지를 빠짐없이 작성하였는가? (O/X) - 기업의 비전을 효과적으로 전달하는 자료를 완성도 있게 제작하였는가? (O/X)	

5차시

영웅의 도전2 - 교육 활동지 문제 찾기

모둠명

모둠원

❶ <활동2> 문제 찾기

가장 많이 소비하는 분야 1개를 선정하고, 선정된 분야에서 기존의 기업이 사회적 가치 부분에서 지닌 문제 탐색하기

소비 분야

기존 기업

기존 기업의 문제

	환경 문제	윤리 문제	소비자 문제
1.	☐	☐	☐
2.	☐	☐	☐
3.	☐	☐	☐
4.	☐	☐	☐

가치 실현 방안 아이디어 창출하기

경제적 가치

환경적 가치

윤리적 가치

소비자 가치

6차시

영웅의 도전2 - 교육 활동지

기업의 비전 보드 만들기

1 <활동3> 기업의 비전 보드 만들기

- 1) 아이디어를 바탕으로 가치(경제, 환경, 윤리, 소비자)를 실현할 수 있는 기업의 비전을 구상하고 이에 맞는 기업의 이름, 로고 및 슬로건 만들기
- 2) 활동지를 바탕으로 캔바(CANVA)를 활용하여 비전보드 완성하기

기업의 비전

경제적 가치 측면

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

사회적 가치 측면

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

비전을 이루기 위해 할 일

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

기업의 비전을 담은 슬로건 만들기

기업명:

슬로건:

기업 로고

<New! 영웅시대> 참고문헌

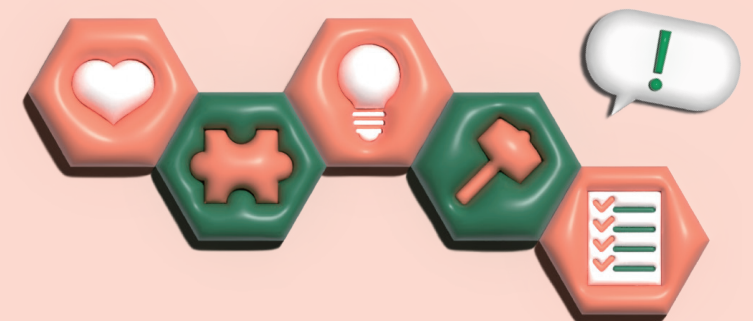
- 1) 김아영. (2004). 자아효능감과 학습동기. 교육방법연구, 16(2), 1-38.
- 2) 권보아, & 박상현. (2021). 고객 인터랙티브 강화를 위한 지니뮤직의 전략 도입과 현황분석: SWOT과 TOWS 분석을 중심으로. 벤처혁신연구, 4(1), 87-99.
- 3) 조성환, 김길모, 유형근, & 김성식. (2009). 계획된 행동이론(TPB)에 의한 청소년 정보통신윤리 실천 행동의도의 분석. 중등교육연구, 57(2), 1-30.
- 4) 이규영, & 곽재성. (2015). 기업의 사회적 책임(CSR) 개념의 재정립과 구조화. 사회과학연구, 41(3), 117-143.

CURRICULUM 5

세상을 바꿀 꿈,
돈키호테처럼

마이너프러너
(Minor-Preneur)

강희경	안양부흥중학교
권대륜	장안여자중학교
권양희	인천해송중학교
서유미	이천사동중학교
홍민정	천안동성중학교



돈키호테와 함께하는 무한도전! 돈키호테와 함께하는 모험 속에서 기업가정신을 경험하고, 키호티즘(Quixotism)¹으로 우리 사회 문제를 력키비키하게 해결할 수 있습니다!

<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼> 개요

돈키호테가 되어 배우는 기업가정신

세르반테스의 소설 『돈키호테』에서 풍부한 상상력으로 무장한 돈키호테는 가상의 적들과 전투를 벌이며 진취적인 모험을 시작합니다. 주인공 돈키호테는 현실과 환상 속을 오가며 창의적인 상상력, 긍정과 낙관의 힘으로 삶의 의미와 목적을 추구합니다. 이러한 돈키호테의 삶은 언뜻 엉뚱한 모험으로 꿈과 이상을 쫓는 막연한 이상주의처럼 보일 수 있습니다. 그러나 <세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>에서 조명한 돈키호테는 용기와 도전정신을 상징하며, 복잡한 사회 환경에서도 자기 자신을 찾아가면서 새로운 가치를 만들어낼 수 있다는 희망의 메시지를 제시합니다.

<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>은 돈키호테의 모험을 통해 기업가정신을 체험하는 커리큘럼입니다. 돈키호테가 보여주는 키호티즘(Quixotism) 정신은 도전적인 목표를 끊임없이 추구하는 기업가적 사고와 닮아 있으며, 이는 학생들이 사회 문제를 창의적으로 해결하고 더 나은 세상을 만드는 데 도전할 수 있도록 돕습니다. 본 커리큘럼은 세상에 굴하지 않고 자신만의 길을 걸어간 돈키호테와 학생들이 주인공이 되어 더 나은 세상을 위해 도전하는 내용입니다.

많은 소설의 캐릭터 중에 돈키호테를 모티브를 삼은 구체적인 이유는 다음과 같습니다.

첫째, 돈키호테가 가진 생각이 기업가정신과 많이 닮아있기 때문입니다. 그는 “이를 수 없는 꿈을 꾸고, 이루어질 수 없는 사랑을 하며, 이길 수 없는 적과 싸우고, 견딜 수 없는 고통을 견디며, 잡을 수 없는 저 하늘의 별을 잡자. 더 나은 세상을 꿈꾸어라!”라고 외칩니다. 완벽한 준비도 계획도 없지만, 모험을 통해 어려운 상황 속에서도 생각한 것을 반드시 실천하는 모습이 바로 기업가정신의 핵심 속성과 맞닿아 있습니다.

둘째, 돈키호테의 기사도 정신은 소외된 사람들을 도우려는 혁신 기업가의 사

명과 닮아 있습니다. 혁신 기업가는 경제적 가치를 창출하는 동시에, 자신의 활동을 통해 더 공정하고 나은 사회를 만들어가며 사회적 가치를 창출합니다. 셋째, 실패하지만 패배하지 않았다고 말하는 돈키호테의 모습은 실패를 두려워하지 않는 기업가정신과 닮아있습니다. 돈키호테의 행동은 언뜻 즉흥적이고 무모해 보이고 대부분 실패하지만, 다시 도전하기 때문에 결코 패배가 아닌 것입니다. 이러한 그의 무모함은 다른 관점에서 보면 ‘용기와 도전’을 이야기하고 있습니다.

정리하면 돈키호테의 모험심, 도전 정신, 그리고 용기는 기업가정신과 매우 닮아 있기에 본 커리큘럼에서는 무한도전 스토리의 주인공으로 돈키호테를 선택했습니다.

돈키호테는 문학 속에서 최초로 ‘실패’한 인물로 묘사된 주인공이지만 그의 모험이 시사하는 바는 의미가 큼니다. “시련은 있어도 실패는 없다”고 말씀하신 현대그룹 창업자 정주영 회장의 말씀처럼, <세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>에서는 세상에 새로운 가치를 만들어낼 삶과 도전에 대한 신념과 의지를 강조합니다. 도전정신 뿐 아니라 돈키호테의 생각 중 일부 문학적 상상력으로 비현실적 요소가 있는 부분들은 한국의 상징적인 기업을 이끈 아산 정주영 회장의 말씀을 바탕으로 현대적으로 수정되었습니다.

‘창업’의 가장 근본이 무엇이나고 묻는다면, ‘낙관적인 사고와 자신감’

정주영 현대그룹 창업가는 “인류의 모든 발전은 긍정적인 사고를 가진 사람들이 주도해왔다.”라고 말하며, “창업의 가장 근본이 무엇이나고 묻는다면, 낙관적인 사고와 자신감이라고 말할 것이다.”라고 강조했습니다. 이제 학생들은 본 커리큘럼을 통해 아산의 기업가정신을 배우고, 자신의 여정에서 이러한 지혜를 활용하게 될 것입니다.

경영학자 피터 드러커(Peter F. Drucker)는 “나는 정주영 회장이 지닌 배짱(gut)을 지니지 못해서 직접 사업을 하지 못했다.”고 말한 적이 있습니다.² 정주영 회장은 이윤의 기회를 기민하게 발견했고, 특유의 배짱으로 전례없는 일들을 시도했습니다.

정주영 회장은 “꼭 하고 싶은 일, 꼭 해야만 하는 동기가 충분한 일을 생각한다면, 누구든 좋은 아이디어를 떠올릴 수 있다.”며 “생각의 씨앗을 키우고, 많이 보고 듣는 자세를 견지하면 고정관념에 매이지 않고 좋은 아이디어를 떠올릴 수 있다.”고 말했습니다. <세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>에서는 돈키호테의 이상주의에서 나아가 정주영 회장의 낙관적인 사고를 바탕으로 창의와 혁신의 기업가정신 역량을 함양할 수 있도록 돕고자 합니다.

¹ 미겔 데 세르반테스 『돈키호테』(1605-1615), 박철 번역, 시공사, 2015. 세르반테스의 소설 『돈키호테』(Don Quixote)에서 유래된 말로, 아무리 현실의 벽이 높아도 ‘돈키호테’처럼 현실에 얽매이지 않고 용감하게 맞서 앞으로 나아가는 성격이나 생활 태도를 의미함.

² 신가희, “이봐, 해보거나 했어?” 고(故) 정주영 회장의 기업가정신, 사례뉴스, (2022. 1. 14) <https://www.caseneews.co.kr/news/articleView.html?idxno=10399>

결핍·부족 그리고 기회

<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>의 주요 개념과 이론적 배경은 다음과 같습니다.

먼저 기업가정신의 개념을 살펴보겠습니다. 기업가정신(Entrepreneurship, 起業家精神)의 정의는 해석하는 사람에 따라서 다양한 의미를 가집니다. Stevenson(1983)³은 기업가정신을 ‘통제할 수 있는 자원에 구애받지 않고 기회를 추구하는 것’으로 정의했습니다. 여기서 “통제할 수 있는 자원에 구애받지 않고”의 의미에 주목하고 싶습니다. 이는 ‘자원이 부족하고, 환경이 어려운 상황’과도 의미가 비슷하다고 할 수 있습니다.

본 커리큘럼 <세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>에서는 ‘부족하고, 어려운 상황’이라는 단어에 주목합니다. ‘기회’를 인식하고 포착하는데 있어 부족하고, 어려운 상황은 큰 역할을 하기 때문입니다. 특히 상대적으로 풍요로운 현대사회에서 부족함과 어려움을 경험하는 이들이 공정한 사회를 살아갈 수 있도록 기업가적 역량을 발휘하여 돕고자 했습니다. 그것이 학생들 자신의 문제 해결이 될 수도 있고, 학생들이 누군가의 문제를 해결하는 방법이 될 수도 있습니다.

관련하여 <세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>을 설계한 ‘마이너프러너(Minor-Preneur)’ 조의 명칭은 사회적으로 차별과 불평등을 경험하는 사람들을 의미하는 ‘마이너리티(Minority)’와 기업가정신을 의미하는 ‘앙트러프러너십(Entrepreneurship)’을 합성한 단어입니다. 이는 기업가정신을 통해 학생들이 이 자신과 사회의 결핍이나 부족함을 해결하거나 극복하면서 ‘다양한 방법으로 사회에 보탬이 되는 일들을 구상함으로써 더 나은 삶을 살아갈 수 있게 하고 싶다’는 의미를 담고 있습니다. 이는 현재 기업가정신 생태계에서 주목받고 있는 ‘포용적 기업가정신(Inclusive entrepreneurship)⁴’과도 맥을 같이 합니다. 포용적 기업가정신은 성별, 나이, 출생지 또는 기타 개인적 특성과 관계없이 모든 사람이 동등한 기회를 제공받으며 기업가적 역량을 실천하는 것을 목표로 합니다.

다른 맥락에서 결핍과 부족, 그리고 기회라는 관점에서 주목할 만한 또 하나의 이론이 있습니다. 자원이 제한된 환경에 사는 저소득 고객의 요구를 충족시키기 위해 저렴하지만 고품질의 제품을 제공하는 혁신적인 솔루션을 의미하는 ‘결핍 기반 혁신·검소한 혁신(Frugal Innovation)⁵’이 바로 그것입니다. 결핍 기반 혁신의 대표적 예로 금융 접근성 혁신인 Zidisha, 저비용 신생아

³ Stevenson, H.(1983), A Perspective on Entrepreneurship (Pub. No.9-384-131), Boston: Harvard Business School.

⁴ Inclusive entrepreneurship. OECD. <https://www.oecd.org/en/topics/inclusive-entrepreneurship.html>

⁵ Muhammad Shehryar Shahid, Mokter Hossain, Subhan Shahid, Tehreem Anwar, (2023). Frugal innovation as a source of sustainable entrepreneurship to tackle social and environmental challenges, Journal of Cleaner Production, 406(137050), 3

인큐베이터인 Embrace, 깨끗한 물을 제공하는 휴대용 정수기 LifeStraw, 저소득 지역 학생들을 위한 교육 자원을 의미하는 One Laptop Per Child 등을 찾아볼 수 있습니다.

한편, 본 커리큘럼에서 적용하고 있는 중요 방법론은 디자인씽킹(design thinking)입니다. 이는 디자이너가 활용하는 창의적인 전략에서 유래된 접근법으로 관행에서 벗어나 문제를 숙고하고, 창의적으로 해결하기 위해 산업과 사회적 문제에 적용되어 오고 있습니다. <세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>에서도 학생들이 돈키호테의 키호티즘으로 대변되는 낙관·긍정주의와 함께 결합된 디자인씽킹 방법론을 활용하여, 고객 가치와 시장 기회로 바꿀 수 있는 사업 전략을 구상할 수 있도록 하였습니다.

사회에 보탬이 될 목적으로 살면 할 일은 태산처럼 많다.

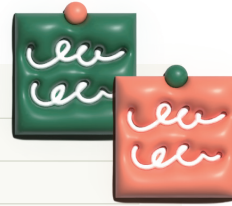
생전에 정주영 회장은 “세상을 밝게 맑게 바르게 보고 이 사회에 보탬이 될 목적으로 살면, 할 일은 태산처럼 많다.”라는 말을 남기기도 하였습니다. 이러한 말들은 아산 정주영 회장의 경제적 기여와 더불어 기업가로서의 사회적 책임을 보여주는 것으로 해석할 수 있습니다.



대표적으로 1977년, 정주영 회장은 현대건설 주식 절반을 출연해 아산사회 복지재단을 설립했습니다. 이는 500억원에 달하는 규모로 당시 우리나라 연간 사회복지 예산인 195억원을 훌쩍 뛰어넘는 금액으로 '우리 사회의 가장 어려운 이웃을 돕는다'는 그의 신념을 실현한 것입니다.

요약하면 <세상을 바꿀 꿈, 돈키호테>에서는 돈키호테의 이상주의적 발상 기법과 더불어 정주영 회장의 기업가정신을 바탕으로, 학생들이 자신과 사회의 결핍과 부족함을 해결하고 극복하며 더 나은 사회를 만들어가는 도전 속에서 기업가적 역량을 함양할 수 있도록 기획되었습니다.

MEMO



<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼> 핵심 역량 이미지



<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼> 핵심 역량별 의미

현실에 얽매이지 않고 용감하게 앞으로 나아가는 자세를 기릅니다.

가능성이 무한해 보이지만 여러 제약이 많은 이 시대에 살고 있는 학생들이 긍정적인 마음과 키호티즘으로 세상을 바라보고, 변화를 이끄는 기업가적 인재로 성장할 수 있도록 지원합니다.

세상을 바라보는 따뜻한 마음을 바탕으로, 사회적 책임을 다하는 기업가정신을 함양합니다.

혼자가 아닌 함께 살아가는 세상에서, 자기 중심적 사고를 넘어 타인을 이해하고 공감하며, 더 나아가 타인에게 도움을 줄 수 있는 역량을 갖춘 기업가정신을 함양하도록 지원합니다.

구분	역량	의미
세상을 바라본다	사회취약계층 인식	개인의 신체, 연령, 출신 배경을 포함 경제적, 사회적 조건으로 인해 사회 참여와 동등한 혜택을 받기 어려운 계층(빈곤층/저소득층, 장애인, 여성, 청년, 노령자, 이주민, 북한이탈주민, 출소자, 난민 등)을 인식하는 역량
	사회적 가치 창출	사회취약계층 문제를 해결하는 사회혁신기업을 탐구하며 이들이 창출한 사회적 가치를 함양하는 역량
	키호티즘 (진취성, 창조적 파괴)	아무리 현실의 벽이 높더라도 돈키호테처럼 현실에 얽매이지 않고 용감하게 맞서 앞으로 나아가는 성격이나 생활 태도에 관한 역량
	초인지 전략	학습자 스스로 인식하는 방법을 알고 어떤 문제상황이나 과제에 어떻게 반응할 것인가에 대해 사고하는 역량
세상을 공감한다	공감 능력	사회취약계층을 인식하고 관찰하여 이해하고 공감하는 역량
	다양성, 포용성	서로 다름을 인정하고 수용하는 태도에 관한 역량
	사회적 책임 의식	사회 일원으로서 더불어 성장하려는 의식에 관한 역량
	초(超 / 礎)긍정	모든 상황을 초월하는 긍정적인 태도와 모든 정신의 초석이 되는 낙관적 긍정에 관한 역량 (超 뛰어넘을 초 / 礎 주춧돌 초)
세상을 바꿔본다	창의성	기존의 틀에서 벗어나 새로운 생각을 하는 역량
	도전 및 위험 감수성	실패를 두려워하지 않고 실행하는 역량
	전략적 사고	사회적 가치와 이윤을 추구하기 위해 기획하고 실행하는 역량
	기업가적 자신감	기업가로서 사회적 가치와 경제적 이윤을 조화롭게 달성할 수 있다고 믿는 태도에 관한 역량
	글로벌 감수성	다양한 문화와 가치관을 존중하고 이해하며, 세계 시민으로서의 책임감을 인식하는 역량

<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼> 수행 과제 및 평가 계획

학생들은 사회취약계층 문제를 정의하고 해결하며 경제적, 사회적 가치를 동시에 창출하는 무한도전 스토리텔링 속 기사가 되어 사회혁신기업 공모전에 계획서를 제출합니다. 학생들이 사회취약계층이 겪고 있는 다양한 문제를 혁신적으로 해결할 수 있는 창의적이고 실현 가능한 아이디어를 개발하고, 이를 기반으로 지속 가능한 비즈니스 프로필을 구상하여 효과적으로 피칭하며 기업가정신을 함양합니다.

수행 과제에 대한 차시별 평가계획

구분	평가 내용	평가 척도(3단계)		
1차시	기업가정신의 개념과 필요성에 대해 이해할 수 있다.	상	중	하
2차시	사회취약계층 문제에 대한 이해와 개선의 필요성을 인식할 수 있다.	상	중	하
3차시	문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 타겟 고객을 설정하고 고객이 겪는 어려움에 대해 공감하고 그것을 표현할 수 있다.	상	중	하
4차시	<키호티즘 문제 정의법>에 따라 문제를 정의하고, 관점을 바꾸어 검토할 수 있다.	상	중	하
5차시	다양한 키호티즘 발상 기법을 활용하여 사회취약계층 문제를 해결할 수 있는 사회혁신기업을 구상할 수 있다.	상	중	하
6차시	모둠별로 사회혁신기업에 관한 스토리 보드를 제작할 수 있다. 기획안의 내용을 비즈니스 프로필로 표현할 수 있다.	상	중	하
7차시	MVP 테스트를 계획하고, 실행하여 데이터 분석 및 결과를 도출할 수 있다. 비즈니스 프로필을 다양한 조건에 따라 검증할 수 있다.	상	중	하
8차시	모둠별 사회혁신기업 아이디어(비즈니스 프로필 포함)를 발표할 수 있다.	상	중	하

수행과제에 대한 세부 평가 계획

1. 공모전 계획서 평가

평가항목	평가항목 설명	등급	등급별 학생 수행 수준
사회 문제에 대한 이해와 명확성	선정한 사회 문제에 대해 깊이 이해하고 이를 명확하게 설명하였는가?	상/중/하	상: 문제를 명확히 이해하고 깊이 분석함 중: 문제 이해가 다소 피상적임 하: 문제에 대한 전반적인 이해가 부족함
원인 분석의 적절성	문제의 원인을 체계적으로 분석하여 해결책을 도출하였는가?	상/중/하	상: 근거 있는 원인 분석을 통해 해결책을 제시함 중: 원인 분석이 다소 피상적임 하: 원인 분석이 부정확함
아이디어의 참신성 및 혁신성	제시된 아이디어가 기존의 해결책과 차별화되며 혁신적이고 창의적인가?	상/중/하	상: 혁신적이고 창의적인 해결책을 제시함 중: 해결책에 혁신성과 참신성이 다소 부족함 하: 기존 해결책과 차별화되지 않음
아이디어의 초긍정성 및 글로벌화 가능성	제시된 해결책에 실제로 초긍정성과 글로벌화 가능성이 있는가?	상/중/하	상: 초긍정성, 글로벌화 가능성이 높음 중: 일부 초긍정성, 글로벌화에 대한 구체성이 부족함 하: 초긍정성, 글로벌화 가능성이 낮음
사회적 문제 해결 가능성	아이디어가 사회적 취약계층 문제를 해결할 가능성이 있는가?	상/중/하	상: 문제 해결 가능성이 높음 중: 해결 가능성은 있으나 추가적 검토가 필요함 하: 해결 가능성이 낮음
BF(비즈니스 프로파일)의 구체성 및 창의성	비즈니스 프로파일 구체적이며 창의적인가?	상/중/하	상: 구체적이고 창의적인 아이디어를 제시함 중: 구체성과 창의성이 다소 부족함 하: 구체성과 창의성이 낮음

2. 발표 역량 평가

평가항목	평가항목 설명	등급	등급별 학생 수행 수준
자신감 있고 설득력 있는 피칭 능력	발표에서 자신감과 설득력을 보이는가?	상/중/하	상: 발표를 자신감 있게 진행함 중: 일부 내용에서 자신감이나 설득력이 부족함 하: 발표가 불안정하고 설득력이 부족함
청중의 공감을 이끌어 내는 능력	발표를 통해 청중의 공감을 얻었는가?	상/중/하	상: 청중의 공감을 효과적으로 이끌어 냄 중: 공감에 부분적으로 이루어짐 하: 청중의 공감을 얻지 못함
논리적이고 명확한 전달력	발표 내용을 논리적이고 명확하게 전달하였는가?	상/중/하	상: 논리적이고 명확하게 전달하며 발표함 중: 전달하는 내용의 일부가 불명확함 하: 발표가 논리적이지 않고, 내용 전달이 불명확함

3. 협동력 및 태도 평가

평가항목	평가항목 설명	등급	등급별 학생 수행 수준
공동체 활동 협동성	팀 내에서 협력하고 적극적으로 참여하며 기여하였는가?	상/중/하	상: 적극적으로 협력하며 중요한 역할을 수행함 중: 일부 협력적이나 기여도가 부족함 하: 협력에 소극적임
진취성(도전정신) 및 긍정적인 프로젝트 수행 능력	프로젝트 과정에서 도전정신을 발휘하고 긍정적인 태도로 임하였는가?	상/중/하	상: 도전정신을 발휘하고 긍정적으로 프로젝트를 수행함 중: 도전적인 태도가 부족하거나 다소 수동적임 하: 도전정신이 부족하고 프로젝트에 소극적임

4. 관찰 및 피드백, 동료 평가

평가항목	평가 목적	평가 도구	설명
교사 관찰 및 피드백 제공	팀 활동 및 개별 활동에서의 학생들의 협력과 도전 정신 평가	체크리스트, 교사 피드백	교사가 수업 및 프로젝트 활동 중 학생들의 수행 과정, 협력, 갈등 상황 대처, 도전 정신 등을 관찰하고 기록하며 피드백을 제공함
동료 평가	팀 프로젝트에서의 협력과 기여도 평가	체크리스트, 기여도 평가	팀 내에서 각 학생이 다른 학생들과 협력하며 기여한 정도를 평가함 동료들이 체크리스트를 통해 서로의 기여도를 평가하고 피드백을 제공함 다른 팀들의 활동 결과물 및 피칭에 대한 동료 피드백을 제공함

5. 자기평가 및 성찰

평가항목	평가 목적	평가 도구	설명
자기평가	학습 과정, 팀 프로젝트 기여도, 도전 정신, 키호티즘, 초긍정 등에 대한 자기평가	자기 평가지 또는 활동지	학생들이 갈등 상황에서 어떻게 대처했는지, 팀 프로젝트에 얼마나 기여했는지, 도전 정신, 키호티즘, 초긍정을 어떻게 발휘했는지 등에 관해 서술형으로 작성함
공동체 성찰 활동	활동 과정 및 자신의 성장, 배움에 대한 평가	스파이더 웹 활동	공동체 성찰 게임을 통해 성찰을 공유함

<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼> 전체 차시 구성

<세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼>은 총 8차시로 구성되어 있으며, 수업 지도안은 총 6개 차시(1~6차시)를 운영할 수 있는 세부 내용을 제시합니다.

커리큘럼의 주요 목적은 '돈키호테'의 스토리텔링 속에서 '키호티즘 디자인 씽킹' (※ p.210~211 키호티즘 디자인씽킹 모형 참고) 단계에 따라 학생들이 사회취약계층 문제를 해결하여 사회혁신기업을 만드는 것을 목표로 합니다.

세상을 바꿀 꿈, 돈키호테처럼 전체 차시 구성

차시	키호티즘 디자인 씽킹 단계	차시(주제)명	주요 내용	교수학습방법
1	기업가정신이란?	낯은 책 속에서 꿈을 꾸다	• '초인지 전략' 기업가정신을 가진 사람은 어떤 사람인가? • 돈키호테 VS 기업가 정주영 인물 분석하기	토론, 조사
2	문제 탐구 - 사회취약계층 이해	우리 지구의 '거대한 악당', 사회취약계층 문제	• 문제 발견을 위해 사회취약계층 문제에 대해 깊이 사고하기	토론, 성찰 활동
3	문제 공감 - 문제 해결 (비즈니스 및 솔루션)의 주요 고객 설정, 공감	우리도 기사가 될 수 있다!	• 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객 설정 & 공감하기(이해관계자맵, 공감지도 작성하기)	표현 활동
4	문제 정의 - 키호티즘 문제정의법	작은 도전, 큰 변화 I	• 사회취약계층 문제를 기업가정신(키호티즘&초공정)으로 해결한 사례 제시하기 • 무한도전 스토리 안내하기 • 모든 것이 가능한 세상에서 창업을 한다면? 활동하기 • <키호티즘 문제 정의법>에 따라 보다 구체적으로 해결하고자 하거나 기회를 발견하고자 하는 문제 정의하기	토의, 토론

차시	키호티즘 디자인 씽킹 단계	차시(주제)명	주요 내용	교수학습방법
5	아이디어 구상 - 키호티즘 아이디어 발상 기법	작은 도전, 큰 변화 II	• 모둠 내 역할 정하기 <CEO, CFO, CMO, CTO, COO> • 돈키(Do n't Key) 프레임(Frame) 사고 기법에 의한 아이디어 발상하기 • 모둠에서 선정한 문제를 해결할 수 있는 사회혁신기업과 비즈니스 구상하기	협동학습, 보고서 작성
6	프로토타입 제작 (문제 해결 스토리보드 작성)	용기와 희망으로 세상을 바꾸다	• 스토리보드 제작하기 • 비즈니스 프로필 표현하기	기획안 제작
7	MVP 테스트 및 수정·보완	우리는 모두 돈키호테가 될 수 있다 I	• MVP 테스트 및 수정, 보완하기 • 비즈니스 프로필 검증하기	보고서 작성
8	발표, 평가, 성찰	우리는 모두 돈키호테가 될 수 있다 II	• 발표, 평가, 성찰하기	발표

※ 1~6차시 세부 내용(수업 지도안) 제공

커리큘럼 전체 차시 흐름 도식

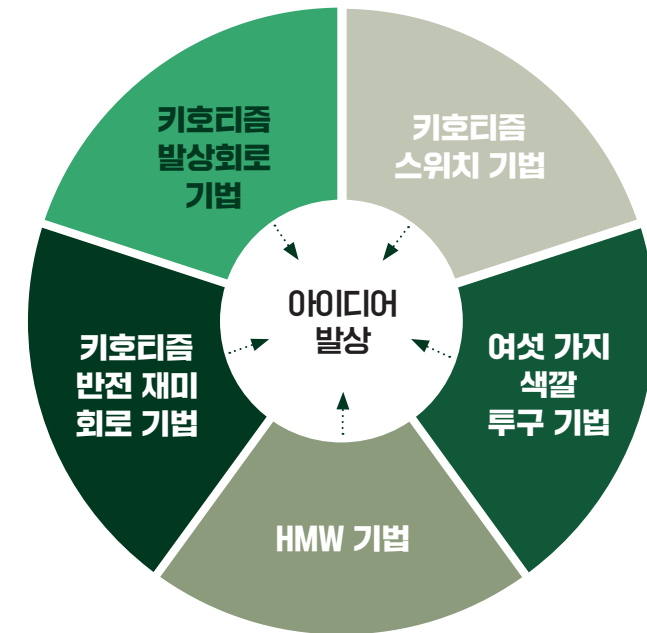
키호티즘 디자인씽킹 모형

※ 키호티즘: 세르반테스의 소설 '돈키호테'에서 유래된 개념으로, 아무리 현실의 벽이 높더라도 '돈키호테'처럼 현실에 얽매이지 않고 용감하게 맞서 앞으로 나아가는 성격이나 생활 태도를 의미합니다.

※ 본 커리큘럼에서는 돈키호테의 특성을 반영하고, 제시된 다양한 아이디어 발상기법을 기반으로 하여 키호티즘 디자인씽킹 모형과 키호티즘 발상기법으로 새롭게 구성하였습니다.



커리큘럼 전체 차시 흐름 도식



문제 탐구

본 커리큘럼은 디자인씽킹 각 단계에 맞춰 키호티즘과 관련된 기법을 혼합 적용한 키호티즘 디자인씽킹 모형을 기반으로 합니다.

책을 즐겨 읽는 돈키호테의 특성을 반영하여, 도서, 학술잡지, 전시회, 유튜브, TED와 같은 다양한 자료를 활용하는 데스크 리서치 방법으로 문제를 탐색합니다.

문제 공감

문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객을 설정하고, 새도잉 또는 심층 인터뷰를 통해 이해관계자 맵과 공감지도를 작성합니다.

문제 정의

키호티즘 문제정의법을 활용하여 문제를 정의합니다.

아이디어 구상

돈키 프레임 사고기법을 중심으로 반전재미회로 기법, 발상회로 기법 등을 활용하여 창의적인 아이디어를 창출할 수 있습니다.

프로토타입 제작

스토리 보드를 제작하고 비즈니스 프로파일을 작성합니다.

MVP 테스트

제작된 산출물을 누가, 언제, 어떻게 문제를 해결할 것인지 계획하고, 스피드 테스트를 합니다.

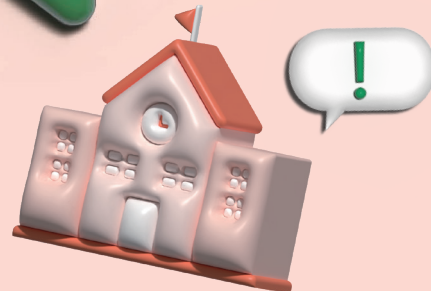


Tutorial

낯은 책 속에서 꿈을 꾸다

START

기업가정신 What & Why?



Tutorial 낯은 책 속에서 꿈을 꾸다

START

기업가정신 What & Why?

45분

중학생

학습 목표

- ① 기업가정신과 기업가의 특징을 설명할 수 있다.
- ② 돈키호테와 아산 정주영 회장의 공통점을 찾고 기업가정신의 요소를 말할 수 있다.

기대 효과

- ① 돈키호테와 아산 정주영 회장의 이야기를 통해 기업가정신을 가진 사람의 특징을 이해한다.
- ② 기업가정신이 사회에 필요한 이유와 기업가정신의 특징을 안다.

준비물

- ① 필기도구
- ② 태블릿
- ③ 교육 활동지
- ④ 털실(스파이더 웹 활동용)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 초인지전략 - 기업가정신을 가진 사람은 어떤 사람인지 알아보기 - 기업가정신을 가진 사람의 특징을 생각해 보기 - 기업가의 특징에 대해 알 수 있도록 하기	5분
전개	❶ <활동 1> 혁신을 선도하는 이들의 공통점, '기업가정신' - 영상을 시청한 후, 조별로 기업가정신(Entrepreneurship, 起業家精神)에 대한 정의를 활동지에 작성하고, 의견 나누기 * [별첨] <1차시 - 낯은 책 속에서 꿈을 꾸다> 교육 활동지 활용 영상 : KDI경제정보센터 YT <혁신을 선도하는 이들의 공통점, '기업가정신'>⁶  ❷ <활동 2> 돈키호테 vs 기업가 정주영 - 영상을 보고 기업가(Entrepreneur, 起業家)적 인물 분석하기 (공통점, 차이점) - 두 인물의 성격적 공통점과 차이점을 활동지에 작성하기 - 두 인물이 공통적으로 지닌 기업가정신 공유하기 * [별첨] <1차시 - 낯은 책 속에서 꿈을 꾸다> 교육 활동지 활용 영상: EBS 교양 YT <세상의 모든 법칙 - 돈키호테>⁷  영상: SBS STORY YT <"이 봐, 해보거나 했어?" 500원 지폐로 선박 회사를 만든 정주영 회장>⁸  ❸ <활동 3> 돈키호테의 명대사와 정주영 회장의 명언을 통해 기업가정신 엿보기 - 활동지에 제시된 돈키호테의 명대사와 가장 유사한 정주영 회장의 명언을 찾아 발표하기 - 활동지에 작성된 대사와 명언의 공통된 단어 또는 키워드 찾기 * [별첨] <1차시 - 낯은 책 속에서 꿈을 꾸다> 교육 활동지 활용 ❹ <활동 4> 스파이더 웹활동 (조별 성찰, 기업가정신으로 인한 태도의 변화) '기업가정신' 하면 떠오르는 단어를 스파이더웹으로 연결하기 - 조별로 둥글게 서서, 털실 뭉치를 모둠원끼리 돌리면서 기업가정신에 대해 알게 된 점을 말하며 스파이더 웹 모양을 완성하기 (예: 기업가정신은 불굴의 의지라는 것을 알게 되었다.)	35분
정리	- 조별로 정의한 기업가정신을 발표하기 - 기업가정신의 정의 및 필요성을 요약하고 다음 차시 예고하기	5분
지도상의 유의점	기업가의 예시로 든 정주영 회장의 어록을 통해 기업가의 태도와 생각을 구체적으로 깨닫도록 안내한다. (*활동지에 작성한 학생들의 답안은 각자 다를 수 있음)	
평가계획	활동지에 쓴 학생들의 결과물을 통해 학생의 이해도를 확인한다. (상/중/하)	

6 KDI경제정보센터 유튜브. (2021. 3. 10). 혁신을 선도하는 이들의 공통점, '기업가정신' <https://youtu.be/DY5eS59BNcg?si=o4dxLUfRoRmXcd8s>

7 EBS 교양 유튜브. (2017. 3. 29). 세상의 모든 법칙 - 돈키호테 <https://www.youtube.com/watch?v=Z9snAogHj9c>

8 SBS STORY 유튜브. (2023. 3. 24). "이 봐, 해보거나 했어?" 500원 지폐로 선박 회사를 만든 정주영 회장 <https://www.youtube.com/watch?v=HWkoO0PBvCw>



낯은 책 속에서 꿈을 꾸다 - 교육 활동지 기업가정신 개념 정의 및 인물 분석하기

모둠명	이름
-----	----

- ❶ <활동 1> 혁신을 선도하는 이들의 공통점, '기업가정신'에 대해 알아 봅시다.
영상 시청 후, 기업가정신을 조별로 두가지 문장으로 정의하여 발표해 보세요.

"기업가정신은 _____ 이다."

"기업가정신은 _____ 이다."

- ❷ <활동 2> 인물 분석: 돈키호테 vs 기업가 정주영

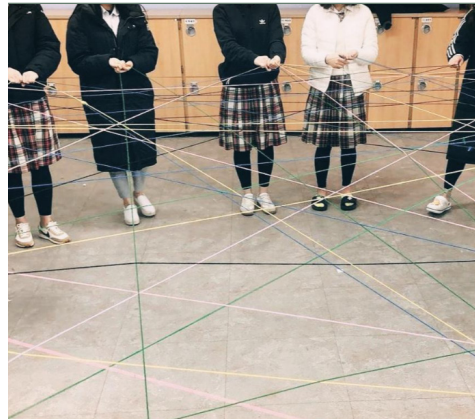
- 영상 시청 후, 두 인물이 지닌 성격적 특징과 우리에게 주는 메시지를 각각 적어 보세요.
- 영상에서 나타난 두 인물의 공통점과 차이점을 구체적으로 적어 보세요.

인물	특징	우리에게 주는 메시지
 돈키호테		
 정주영 회장		
공통점		
차이점		

- ③ <활동 3> 돈키호테의 대사와 유사한 정주영 회장의 명언을 검색하여 완성해 보세요.
대사와 명언을 통해 두 인물의 공통된 가치관과 키워드를 발견해 보세요.
(가치관은 30자 이상의 문장을, 공통 키워드는 5개 이상의 단어를 쓰세요.)

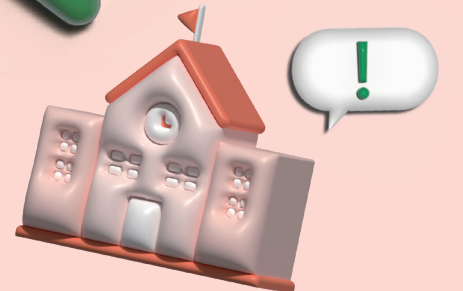
	돈키호테	정주영 회장
1	"희망은 가장 어두운 순간에도 빛을 주며, 사랑은 모든 것을 치유할 수 있다."	
2	"누군가는 불가능하다고 말하겠지. 하지만 나는 가능하다고 믿는다."	
3	"이 세상에서 가장 위대한 행위는 꿈을 가지고 살아가는 것이다."	
4	"불가능해 보이는 싸움이지만, 그래도 나는 싸울 것이다."	
5	"내가 추구하는 것은 선과 정의이니, 이 길을 가는 것만으로도 기쁨을 느낀다."	
공통된 가치관		
키워드		

- ④ <활동 4> '기업가정신' 하면 떠오르는 단어를 스파이더웹으로 연결해 보세요.
(가장 많은 선이 만들어진 모둠이 승자입니다.)



***활동 안내**

- 왼쪽의 그림과 같이 이번 차시에서 기업가정신에 대해 배우고 느낀 점에 대해 나누는 활동입니다.
- '기업가정신' 하면 떠오르는 단어 혹은 새롭게 알게된 사실을 이야기하며 털실을 한 가닥 잡고 털실 뭉치를 상대방에게 던집니다.
- 너무 당기면 털실 이동이 어렵고 너무 느슨하면 스파이더 웹 형태의 완성이 어렵습니다.



Tutorial

우리 지구의 '거대한 악당',
사회취약계층 문제

START

사회취약계층
문제 이해

45분



중학생

학습 목표

- ① 사회취약계층 문제에 대해 인식하고 이해할 수 있다.
- ② 다양한 관점에서 사회취약계층 문제를 바라보고 공감하는 능력을 향상할 수 있다.

기대 효과

- ① 사회취약계층의 문제를 발견하고 이를 창의적으로 해결하기 위한 기초를 마련한다.

준비물

- ① 필기도구
- ② 태블릿
- ③ 이젤패드
- ③ 마커
- ③ 포스트잇
- ③ 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	① <활동 1> • 사회취약계층을 상징하는 이미지를 본 후, 조별로 3분 동안 떠오르는 단어 및 개념을 활동지에 적기 • 2분 동안 조별로 단어를 공유하고, 다른 조와 중복되는 단어에 체크하기 * [별첨] <2차시 - 우리 지구의 '거대한 악당', 사회취약계층 문제> 교육 활동지 활용	 <이미지 출처: 취약계층, 우리 사회의 문제> ⁹ 5분
전개	① <활동 2> 프레이어 모델(Frayer Model)을 활용하여 개념 형성 활동하기(조별 활동) - 프레이어 모델 방법 안내하기 - 프레이어 모델 프레임에 따라 사회취약계층에 대한 개념 탐구 활동하기 - 결과 발표 및 공유, 내용 정리하기 *참고: 프레이어 모델이란? 프레이어 모델(Frayer Model)은 개념기반 탐구 학습에서 활용도가 높은 개념 형성 전략임. 각 개념을 정의, 속성, 예시, 비예시의 네 가지 항목으로 구성하여 정리하는 방식으로, 학생들이 개념을 깊이 있게 이해하도록 도움. 개념을 소개하거나 탐색할 때, 개념에 대한 이해도를 점검할 때 등 다양한 목적으로 활용할 수 있음. ¹⁰ * [별첨] <2차시 - 우리 지구의 '거대한 악당', 사회취약계층 문제> 교육 활동지 활용	영상: Yul SSam YT <프레이어 모델> ¹¹  20분
	② <활동 3> 특권 걷기(Privilege Walk)를 통해 사회취약계층 문제 특성 파악하기(전체 활동) - 프레이어 모델의 '예시' 또는 '예가 아닌 것' 중 하나의 역할을 선택하여 포스트잇 명찰을 착용하고 해당 역할로 게임에 참여하기 - 학생들은 눈을 감은 채, 교실 한쪽에 일렬로 서서 게임에 참여하기 - 교사는 다양한 상황을 읽어주고, 상황에 해당되는 학생은 한 걸음 앞으로 이동하기 * 참고: 특권 걷기 활동을 위한 질문 리스트 활용 - 활동이 끝나면 학생들의 위치가 서로 다른 것을 관찰하고, 이것이 사회적 불평등(사회취약계층)과 어떤 연관이 있는지, 또는 무엇을 느꼈는지 조별 토론 및 발표하기 * [별첨] <2차시 - 우리 지구의 '거대한 악당', 사회취약계층 문제> 교육 활동지 활용	영상: 영웅본색 YT <특권이란 무엇인가? 특권걷기> ¹²  <특권걷기 활동을 위한 질문 리스트> ¹³  15분
정리	① <활동 4> Exit Ticket 활동(성찰하기) 수업을 통해 새로 알게된 점과 마음에 와 닿았던 점을 포스트잇에 써서 아이디어 벽에 붙이기 * [별첨] <2차시 - 우리 지구의 '거대한 악당', 사회취약계층 문제> 교육 활동지 활용	5분
지도상의 유의점	• 사회취약계층에 대한 논의가 이루어지므로, 존중과 공감의 분위기를 조성하고 유지한다. • 조별활동에서 모든 학생이 적극적으로 참여할 수 있도록 독려하고 지원한다.	
평가계획	학생 자기 성찰 평가 (상/중/하)	

9 문정호 (2023. 3 29). 취약계층, 우리 사회의 문제. 경남대학보. <https://knnews.kyungnam.ac.kr/news/articleView.html?idxno=2418>

10 윤샘. (2024. 8. 8.). 개념형성 전략 - 프레이어 모델 (Frayer model). 미래교육 윤샘과 함께 성장하는 교실. <https://blog.naver.com/yul-ssam/223540916463>

11 Yul SSam 유튜브. (2023. 11 02). 윤샘개념기반탐구 개념형성전략-프레이어 모델/분류하기 기법 https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=ZvATy_yNCc

12 영웅본색 유튜브. (2017. 3 23). 특권이란 무엇인가? 특권걷기 (What is privilege) <https://www.youtube.com/watch?v=vEpBd37mh9E>

13 OpenAI. (2024). ChatGPT (2024년 10월 25일 결과물). <https://chat.openai.com>에서 검색

2차시

우리 지구의 '거대한 악당', 사회취약계층 문제 - 교육 활동지
사회취약계층 문제 특성 파악하기

모듬명

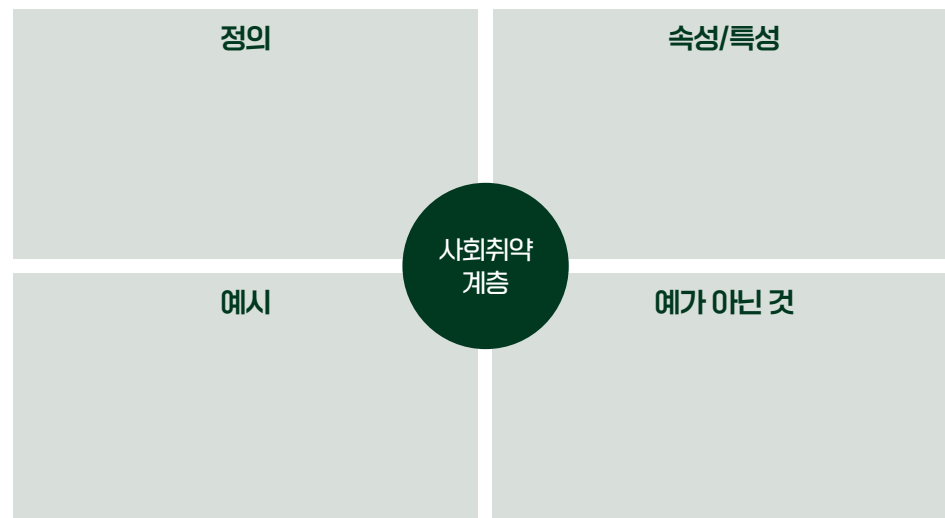
이름

- ① <활동 1> 다음 사진을 보고 떠오르는 단어 및 개념들을 이젤패드에 자유롭게 적고, 다른 조와 중복되는 단어를 표시해 보세요.

<출처: 취약계층, 우리 사회의 문제> ¹⁴

<우리 조의 단어 및 개념>

- ② <활동 2> 프레이어 모델(Frayer Model) 표를 활용하여 사회취약계층에 대해 조사하고 내용을 공유해 보세요.



14 문정호 (2023, 3 29).취약계층, 우리 사회의 문제. 경남대학교. <https://knnews.kyungnam.ac.kr/news/articleView.html?idxno=2418>

- ③ <활동 3> 특권 걷기(Privilege Walk) 활동을 통해 사회취약계층 문제 특성을 파악하고, 활동 소감을 나누어 보세요.

관련 자료 :
<특권걷기 활동을 위한 질문 리스트> ¹⁵



활동 방법	1 위 프레이어 모델 표에서 '예시' 또는 '예가 아닌 것' 중 하나의 역할을 선택하여 포스트잇 명찰을 달고 해당 역할로 게임에 참여합니다. 2 교실 한쪽에 일렬로 서서, 명찰에 제시된 사람의 정체성을 갖고 게임에 임합니다. 3 교사가 읽어주는 예문을 듣고, 다양한 상황에 대해 해당되는 학생은 한 걸음 앞으로 나아갑니다. 4 활동이 끝난 후 서로의 위치가 서로 다른 것을 관찰하고, 이것이 사회적 불평등과 어떤 연관이 있는지, 또는 무엇을 느꼈는지 조별로 토론하고 발표합니다.
나의 역할 및 발걸음 수	
활동 후 소감	

- ④ <활동 4> Exit Ticket 활동(성찰하기) : 수업을 통해 새로 알게된 점이나 마음에 와 닿았던 점을 포스트잇에 써서 아이디어벽에 붙이고 공유해 보세요.

<사진 출처: Idea Wall Collaboration> ¹⁶

15 OpenAI. (2024). ChatGPT (2024년 10월 25일 결과물). <https://chat.openai.com>에서 검색

16 이미지 출처: 스톡케이크(Stockcake). 링크: https://stockcake.com/i/idea-wall-collaboration_593332_1157122

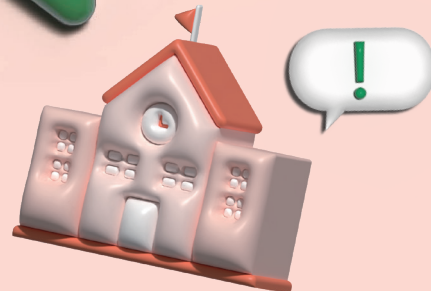


Tutorial

우리도 기사가 될 수 있다

START

문제 공감 - 문제 해결
(비즈니스 및 솔루션)의
주요 고객 설정, 공감하기



Tutorial 우리도 기사가 될 수 있다

START 문제 공감 - 문제 해결
(비즈니스 및 솔루션)의
주요 고객 설정, 공감하기

45분

중학생

학습 목표

- ① 모듈별로 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객을 설정하고 공감할 수 있다.

기대 효과

- ① 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객을 설정하고, 이해관계자 맵과 공감지도를 작성하는 과정에서 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객에 대해 공감한다.

준비물

- ① 필기도구
- ② 태블릿
- ③ 교육 활동지

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	❶ 관련 활동 안내 - 초인지 전략 : 학습자가 자신의 학습을 인식하고, 자신의 경험과 관련하여 학습 계획을 세우며 학습 태도와 전략을 스스로 점검해보고 평가해보는 방법론인 초인지 전략을 활용. ‘공감’의 의미에 대해 수업 전에 짝 토론을 통해 살펴 봄으로써, ‘공감’의 의미를 인지하고, 전체 과정에 대한 학습 태도와 이해도가 더 깊어지도록 유도. - 짝토론 활동 : 공감이란 무엇인지 각자 생각해보고, 짝과 함께 생각 나누기		5분
전개	❶ <활동 1> 진정한 공감의 사례에 관한 영상 시청하기 - 패트리샤 무어 사례 시청하기 ❷ <활동 2> 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객 설정 및 공감하기 - 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객 설정하기 - 이해관계자 맵 그리기 - 공감 지도 그리기 * [별첨] <3차시 - 우리도 기사가 될 수 있다> 교육 활동지 활용	영상: 디자인씽킹코리아 YT <진정한 공감을 위한 체험 ¹⁷⁾ > 	25분
정리	❶ 모둠별로 선정한 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객과 이해관계자맵, 공감 지도를 발표하기		15분
지도상의 유의점	• 이해관계자맵, 공감 지도 그리기에 대해 자세하게 설명하여 학생들이 이 활동의 의미를 깊이 이해할 수 있도록 지원한다.		
평가계획	• 발표자 관찰을 통해 각 모둠의 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객 설정과 공감도를 확인한다. (상/중/하) • 발표내용의 이해관계자 맵과 공감 지도를 확인, 관찰하여 청중의 반응(주의 집중도, 질문, 토론참여)을 통해 공감도와 이해도를 평가한다. (상/중/하)		

17 디자인씽킹코리아 유튜브. (2022, 1 17). 디자인씽킹 사례 : 진정한 공감을 위한 체험 Design Thinking [비디오파일]. 검색경로 <https://youtu.be/yoNIZyHuX4s?si=jrp8UQxH18tKB-Kq>

3차시

우리도 기사가 될 수 있다 - 교육 활동지

문제 해결의 주요 고객 설정 및 공감하기

❶ <활동 1> 다음 예시와 같이 사회취약계층 문제와 관련, 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객을 설정해 보세요.



김아산(15세, 남)

- 국적: 러시아
- 취미: 대한민국 도시여행
- 성격: 활발하고 유쾌한 성격
- 특기: 영어
- 겪고 있는 사회적 문제/사회적 불평등 요소: 다문화
- 주요 정보: 매일 아침 운동을 함
- 핵심 관심사 및 구매 요인: 운동복, 게임기, 책
- 특이사항: 주말에는 운동

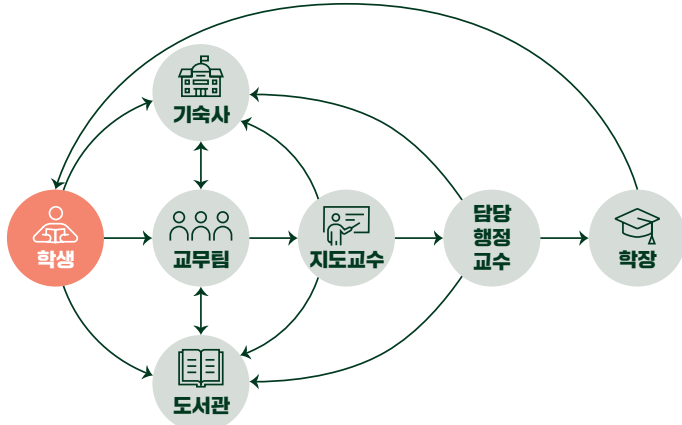


강나눔(세,)

- 국적:
- 취미:
- 성격:
- 특기:
- 겪고 있는 사회적 문제/사회적 불평등 요소:
- 주요 정보:
- 핵심 관심사 및 구매 요인:
- 특이사항:

(예시) <다양성을 존중받지 못하는 다문화 가정 자녀 김아산 군>

❷ <활동 2> 아래 예시와 같이 문제 해결(비즈니스, 솔루션)의 주요 고객의 이해관계자 맵을 나타내 보세요.

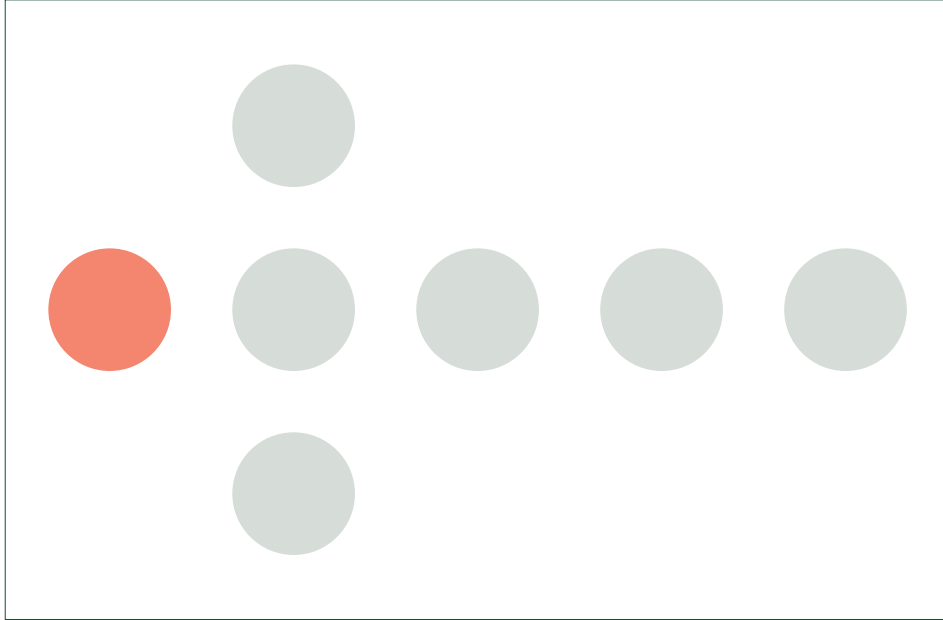


(예시) <휴학을 준비중인 대학생의 이해관계자 맵핑>
출처: 4차 산업혁명 시대, 디자인 씽킹이 답이다(정병익, 2019)

기업가정신 커리큘럼 가이드 2차

225

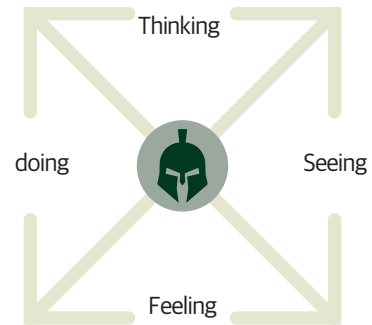
- 1단계: 관련된 이해관계자를 정의한다.
2단계: 역할과 책임을 정의한다.
3단계: 연결선을 사용하여 시각화한다.



③ <활동 3> 아래 활동지에 빈칸을 채우고, 오른쪽에 공감 지도를 그려 보세요.

우리의 고객은 _____ 하기 위해
더 나은 방법을 찾는다.

왜냐하면 _____ 하기 때문이다.



Tutorial

작은 도전, 큰 변화 I

START

문제 정의 -
키호티즘 문제정의



Tutorial 작은 도전, 큰 변화 I

START 문제 정의 - 키호티즘 문제정의



45분

중학생

학습 목표

- 1 우리 모두가 관심있는 사회취약계층 문제를 키호티즘 문제정의법으로 나타낼 수 있다.

기대 효과

- 1 키호티즘 문제정의를 통해 우리 모두가 구체적으로 해결하고자 하거나 기회를 발견하고자 하는 문제를 일반적인 관점과 다른 창의적이고 긍정적인 관점으로 문제를 바라보도록 한다.

준비물

- 1 필기도구
- 2 태블릿
- 3 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 초인지 전략 : 초긍정 사고, 원영적 사고에 대해 생각해보기 - 원영적 사고 영상으로 확인하기 영상: 뉴스1 연예TV YT <원영적 사고가 뭐길래?... 아이브(IVE) 장원영이 유행시킨 '긍정의 힘'> ¹⁸ 	5분
전개	❷ <활동 1> 사회취약계층 문제를 기업가정신(키호티즘& 초긍정)으로 해결한 두 가지 사례를 보고, 두 사례에서 엿볼 수 있는 기업가정신 생각해보기 - 초긍정: 슬픈 광고만 보여주던 모금활동을 재미있고 신나게! - 글로벌 감수성: 자원이 부족해도 일단 해보자! 우리나라뿐만 아니라 세계로! - 관심있는 사회취약계층 분야를 포스트잇에 적어 칠판에 붙이고 비슷한 분야별로 모둠 편성하기 * [별첨] <4차시 - 작은 도전, 큰 변화 I > 교육 활동지 활용 영상: dae YT <태국의 판하섬에서 이루어진 감동적인 축구 실화> ²⁰  영상: 숏포러브 YT <푸을, 숏포러브 참여> ²¹  ❸ <활동 2> 무한도전 스토리를 읽고 문제 정의 및 문제 해결을 위한 도전의 의미 이해하기 * [별첨] <4차시 - 작은 도전, 큰 변화 I > 교육 활동지 활용 <학생 읽기 자료> 무한도전 스토리 ¹⁹  ❹ <활동 3> 모둠별 문제 정의하기 - 내가 해결하고 싶은 사회취약계층 문제의 일반적인 해결 사례를 조사하고, 이 문제를 키호티즘, 초긍정 전략을 발휘하여 키호티즘 문제정의법으로 나타내기 - 모든 것이 가능한 세상에서 창업을 한다면?(키호티즘, 초긍정) - 일반적인 해결책을 거꾸로(반대로) 생각해보기 <키호티즘 문제 정의법> : 늘 이상을 추구하는 돈키호테의 모습을 반영함 1) 현재 상태: 문제가 있어 어려운 상태 2) 원인: 현재 상태에 문제가 된 이유 3) 이상: 어떻게 하고 싶은지 이상적인 미래 상태 - 학생들이 5~10분 동안 속성으로 문제 정의하기 ex) 슬픈 모금활동을 신나게! * [별첨] <4차시 - 작은 도전, 큰 변화 I > 활동지 활용	35분
정리	관점을 바꾸어 검토하기(기존 해결 방법 vs 키호티즘, 초긍정 해결)	5분
지도상의 유의점	• 학생들이 관심분야별로 모둠을 편성할 때, 한 곳으로 몰리지 않고 적절히 분배되도록 유도한다. • 문제 정의 시 구체성, 창의성, 초긍정성, 재미 등을 점검하며 활동하도록 안내한다.	
평가계획	모둠별로 설정한 사회취약계층 문제에 대해 생각하여 다른 모둠 사례에 별표 스티커를 붙이는 활동을 통해 구체성, 창의성, 초긍정성, 재미 등을 확인한다. (상/중/하)	

18 뉴스1 연예TV 유튜브 (2024, 5 9). '원영적 사고'가 뭐길래?...아이브(IVE) 장원영이 유행시킨 '긍정의 힘' <https://www.youtube.com/watch?v=GYEEKsUKLGI>

19 마이너프러너즈 자체개발 스토리

20 dae 유튜브 (2013, 7 25). 태국의 판하섬에서 이루어진 감동적인 축구 실화 <https://www.youtube.com/watch?v=n927CZH4v3Q>

21 숏포러브 유튜브 (2016, 4 14). 레전드 오브 레전드 푸을, 숏포러브 참여 <https://www.youtube.com/watch?v=MyqmylGeVu4>

4차시

작은 도전, 큰 변화 I - 교육 활동지

키호티즘 문제 정의

① <활동 1> 두가지 사례에서 볼 수 있는 기업가정신을 적어 보세요.

태국 판히섬의 축구 실화	숏포러브 챌린지

② <활동 2> 무한도전 스토리

학생 읽기 자료 무한도전 스토리

무한도전 스토리 (PPT) :



무한도전 스토리 전체 내용 요약



③ <활동 3> 내가 해결하고 싶은 사회취약계층 문제의 기존 해결 방법을 조사하고, 이 문제를 키호티즘, 초긍정 전략을 발휘하여 키호티즘 문제정의법으로 나타내 보세요.

해결하고싶은 사회취약계층 문제	기존 해결 방법
키호티즘 문제정의법 (예시)	바꾸어 생각하기
이상 어떻게 하고 싶은지 이상적인 미래 상태 원인 현재 문제가 된 이유 현재 상태 문제가 있어 아려운 상태 <출처: 발상의 회로(2024, 나카가와 료)의 재구성>	이상 원인 현재 상태
이상 더 높은 임금과 노인 스스로 지킬 수 있는 방법 원인 너무 낮은 임금 현재 상태 폐지되는 노인들 <광고하는 손수레 <끌림>의 문제 정의>	원인 현재 상태

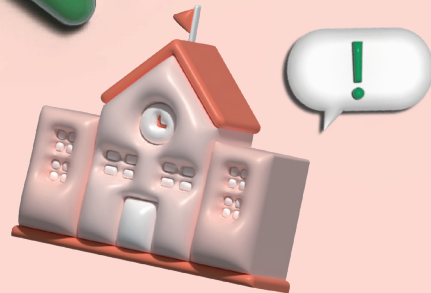


Tutorial

작은 도전, 큰 변화 II

START

아이디어 구상 -
키호티즘 아이디어 발상 기법



Tutorial

작은 도전, 큰 변화 II

START

아이디어 구상 -
키호티즘 아이디어
발상 기법

 45분

 중학생

학습 목표

- ① 다양한 아이디어 발상 기법을 이해하고 실제로 적용할 수 있다.
- ② 사회혁신기업에 필요한 구성원의 역할을 이해하고, 팀 내에서 역할을 수행할 수 있다.
- ③ 선정한 문제에 대해 창의적이고 긍정적인 해결방안을 제시하고 사회혁신기업을 기획할 수 있다.

기대 효과

- ① 학생들이 창의적 사고를 통해 실제 사회 문제를 해결할 수 있는 능력을 개발한다.
- ② 협동학습에서 초긍정 마인드를 통해 의사소통 역량 및 공동체 역량을 향상한다.
- ③ 학생들이 리더십과 책임감을 경험하며 키호티즘을 통해 자신감을 높인다.

준비물

- ① 필기도구
- ② 태블릿
- ③ 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ <키호티즘 디자인씽킹> 과정 중 아이디어 창출 단계에 대한 안내하기 ❷ 아이디어 발상 기법과 구성원의 각 역할(CEO, CFO, CMO, CTO, COO)에 대해 설명하기	10분
전개	❶ <활동 1> 사회혁신기업을 가정하고, 필요한 구성원의 역할 정하기 (CEO, CFO, CMO, CTO, COO 등) - CEO (Chief Executive Officer): 최고경영자 - CFO (Chief Financial Officer): 최고재무책임자 - CMO (Chief Marketing Officer): 최고마케팅책임자 - CTO (Chief Technology Officer): 최고기술책임자 - COO (Chief Operating Officer): 최고운영책임자 ❷ <활동 2> 돈키 프레임(Don't key Frame) 사고기법^{2,2}을 활용하여 사회문제를 해결하는 사회혁신 솔루션/비즈니스 아이디어 떠올리기 - 돈키 프레임(Don't key Frame) 발상기법 <개선, 해결, 해소, 회피> - 교육 참고자료의 다른 아이디어 발상기법도 사용할 수 있음을 안내하기 ※ 교육 참고자료의 다른 아이디어 발상기법을 사용할 수 있음 * [별첨] <5차시- 작은 도전, 큰 변화 II> 키호티즘 교육 참고 자료 활용 * [별첨] <5차시- 작은 도전, 큰 변화 II> 키호티즘 교육 활동지 활용 ❸ <활동 3> 모두가 선정한 문제를 해결할 수 있는 사회혁신기업 구상하기 - 사회문제, 동기, 아이디어, 기대효과 등을 작성할 수 있도록 사회혁신기업 계획서 양식 제공하기(사회문제, 동기, 아이디어, 기대효과 등 작성) - 사회혁신 관련 영상을 시청하며, 사회문제 해결에 대한 중요성 강조하기 - 영상 시청 후 사회 혁신 기업에 대한 팀별 이해도 파악하기 영상: 충남사회혁신센터 YT <도대체 사회혁신이 뭐야...?>^{2,3} 	25분
정리	• 각 팀은 최종적으로 사회문제 해결을 위한 사회혁신 솔루션 또는 비즈니스 아이디어를 발표하고, 가장 효과적이라고 생각한 기법에 대해 고찰하며 의견 공유하기 • 교사는 학생들의 아이디어와 피드백을 요약하며 수업 마무리하기	10분
지도상의 유의점	• 사회문제를 해결하기 위해 아이디어를 떠올리는 과정에 초점을 맞추어서 지도한다. • 키호티즘 아이디어 발상기법을 이해하고 문제해결에 활용하고 있는지 지속적으로 확인한다. • 창의적 아이디어 발상을 위해 자유롭고 개방적인 분위기를 조성한다.	
평가계획	• 각 팀의 아이디어가 창의성, 초궁정성, 반전재미, 글로벌화 가능성 등을 포함하고 있는지 평가한다. (상/중/하) • 학생들의 참여도와 협동적 태도도 평가의 일부로 고려한다. (상/중/하)	

2,2 <마이너프러너즈> 발상의 회로(2024. 나카가와 료)의 4key프레임을 접목하여 재구성한 자체 개발 프레임.

2,3 충남사회혁신센터 유튜브. (2020, 11 4). 도대체 사회혁신이 뭐야...? [비디오파일]. 검색경로 <https://www.youtube.com/watch?v=7BCBxUCWHQ0>

5차시

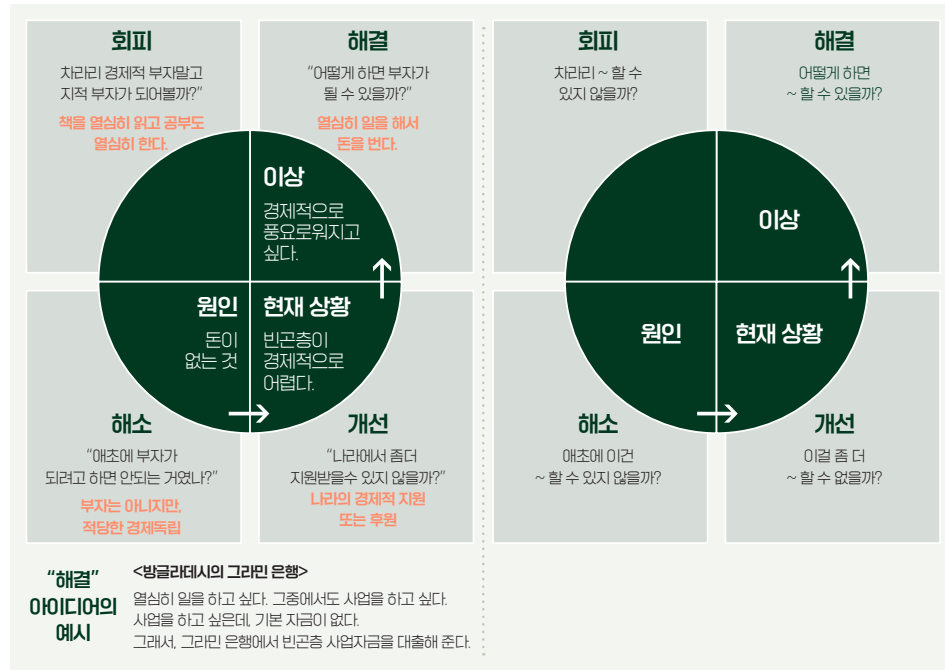
작은 도전, 큰 변화 II - 교육 활동지
사회혁신기업 구상하기

모둠명	이름
-----	----

❶ <활동1> 사회혁신기업을 가정하고, 설명을 참고하여 모듬원의 사회혁신기업 내 역할을 분담하세요.

역할	역할에 어울리는 특징	역할 세부 내용	조원 명
최고경영자 CEO (Chief Executive Officer)	전략적 사고를 가진 사람	회사의 전략과 운영 전반을 책임지며 대외적으로 회사를 대표함	
최고재무책임자 CFO (Chief Financial Officer)	책임감이 강한 사람	회사의 재무 관리와 위험 관리를 담당하고, 투자, 자금 조달, 예산 관리 등 재무적 결정자임	
최고마케팅책임자 CMO (Chief Marketing Officer)	창의적으로 생각하는 사람	회사의 마케팅 전략과 브랜딩을 관리하고, 시장 분석, 광고, 고객 관계 등을 총괄함	
최고기술책임자 CTO (Chief Technology Officer)	에듀테크를 잘 활용하는 사람	회사의 기술 전략과 혁신을 담당하고, 연구개발(R&D)을 이끌고 신제품을 개발함	
최고운영책임자 COO (Chief Operating Officer)	계획을 잘 세우고 지키는 사람	일상적인 운영을 관리하고, 생산, 운영, 품질을 관리함	

2 <활동 2> 돈키 프레임(Don't key Frame) 사고 기법에 의해 아이디어를 구상해 보세요.



<출처: 발상의 회로(2024, 나카가와 료)의 재구성>

3 <활동 3> 모듬별 사회혁신기업의 솔루션/비즈니스 계획서를 작성하세요.

모듬명	모듬장 (최고경영자CEO)
분야	
제목	
관심있는 사회문제	
관심을 갖게 된 동기	
문제 해결을 위한 혁신 아이디어	
기대효과	

5차시

작은 도전, 큰 변화 II - 교육 활동지
키호티즘

※ 키호티즘: 세르반테스의 소설 '돈키호테'에서 유래된 말로, 아무리 현실의 벽이 높더라도 '돈키호테'처럼 현실에 얽매이지 않고 용감하게 맞서 앞으로 나아가는 성격이나 생활 태도를 의미합니다.
※ 본 커리큘럼에서는 돈키호테의 특성을 반영하고 다양한 아이디어 발상 기법들을 기반으로 하여 키호티즘 디자인씽킹 모형과 키호티즘 발상기법으로 재구성하였습니다.

1. 키호티즘 반전재미 회로 기법

- 1) 상식을 찾는 "00은 역시 ~이지"
- 2) 의문점을 찾는 "애초에 00은 뭘까?"
- 3) 극단적인 부분을 찾는 "00의 ~를 조금 더 ~해 보자."
- 4) 상반되는 부분을 찾는 "00의 반대는 뭘까?"
- 5) 모순점을 찾는 "00은 ~이지만 ~이기도 하지."
- 6) 불가능한 부분을 찾는 "00은 절대 ~ 불가능 하지."
- 7) 대상을 찾는 "00은 원래 ~ 것이지."
- 8) 좋아하는 부분을 찾는 "나는 원래 ~ 가 좋지만."
- 9) 편견을 찾는 "00은 흔히 ~ 라고 생각하지."
- 10) 한계점을 찾는 "00은 한계가 있어."

(예시)



<출처: 발상의 회로(2024, 나카가와 료) 재구성>

2. 키호티즘 발상회로 기법

- 1) 포맷 만들기
- 2) 제품 및 서비스 정리하기
- 3) 문제점과 아이디어 작성하기
- 4) 패턴 추출하기

예시)

	제품 또는 서비스	문제점	아이디어	발상의 회로
1	와비 파커 (Warby Parker)	저개발 국가에서 안경 부족으로 생산성과 교육수준이 낮다	저개발 국가에 안경을 기부할 경우 생산성과 교육수준이 35%까지 향상된다	수익금의 일부 (또는 제품)를 기부한다
2	그라민 은행 (Grameen Bank)	빈곤층이 경제적으로 어렵다	자선보다 대출이 더 낫다는 데 착안하여 사람들에게 대출을 통해 사업, 농업 등을 할 수 있게 한다	수익을 창출할 수 있는 시스템(제도)을 만든다
3	하일 토마스의 'HAPPY' 프로젝트	저소득층 청소년들의 비만 문제가 심각하다	영양 및 건강 코치를 통해 건강한 습관을 키워나갈 수 있도록 돕는다	습관을 바꿀 수 있게 한다

문제점 어르신들이 리어카로 창출하는 수익이 적다	발상의 회로 수익을 창출할 수 있는 시스템(제도)을 만든다	아이디어 가볍고, 광고하는 리어카를 페지수거 어르신들께 무상보급하여 수익을 창출하도록 한다
문제점	발상의 회로	아이디어

<출처: 발상의 회로(2024, 나카가와 료) 재구성>



Tutorial

용기와 희망으로
세상을 바꾸다

START

프로토타입 제작 -
문제해결 스토리보드 작성



45분



중학생

학습 목표

- ① 문제 상황과 해결 방안을 시각적으로 표현할 수 있는 스토리보드를 설계하고 제작할 수 있다.
- ② 문제 해결을 위한 비즈니스 프로필을 구상하고 표현할 수 있다.

기대 효과

- ① 학생들은 시각적 표현 기술을 통해 복잡한 아이디어와 문제 해결 과정을 명확하고 효과적으로 표현한다.
- ② 학생들의 창의적 문제 해결력이 향상 되며, 구조화된 사고를 통해 아이디어를 체계적으로 발상한다.

준비물

- ① 필기도구
- ② 태블릿
- ③ 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	- 디자인씽킹 과정 중 프로토타입 제작 단계를 이해하고, 실천하기에 대해 설명하기 - 영상 시청 후 사회혁신기업의 비즈니스 프로필을 파악하고 팀별 기획안에 적용하도록 점검하기 - 비즈니스 프로필 도식화 예시자료 제시하기 영상1: EO YT <사회문제를 해결하는 임팩트 커리어 어때요?>^{2 4}  영상2: EBS재미있는상식 YT <세계 경제 석학들이 말하는 혁신이란?>^{2 5}  * [별첨] <6차시 - 용기와 희망으로 세상을 바꾸다> 비즈니스 프로필 교육 참고 자료 참고	10분
전개	❶ <활동 1> 문제정의와 비즈니스 프로필 표현하기 - 고객, 고객의 니즈, 제품/서비스, 아이디어를 비즈니스 프로필로 표현하기 - 스토리보드와 비즈니스 프로필로 사회혁신기업을 어떻게 운영할 것인지 표현하기 ❷ <활동 2> 스토리보드 제작하기 - 스토리보드의 의미 안내하기 - 사회 문제를 해결한 기업 및 개인의 사례를 소개하여 학생들에게 영감을 주고, 스토리보드의 중요성과 역할에 대해 설명하기 - 스토리보드 제작의 기본 원리와 비즈니스 프로필의 구성 요소에 대해 간략히 소개하기 - 스토리보드 설계: - A: 학생들은 주어진 문제 상황을 분석하고, 해결책을 구상하기 - B: 구상한 해결책을 바탕으로 스토리보드를 제작하기 - C: 이 과정에서 그림과 텍스트를 사용하여 아이디어를 시각화하기 * [별첨] <6차시 - 용기와 희망으로 세상을 바꾸다> 교육 활동지 활용	27분
정리	- 다양한 관점에 따라 모둠별 사회혁신기업의 구조를 검토하기 - 각 모둠별로 비즈니스 프로필 구조를 발표하고 긍정적 피드백을 주고 받는 과정을 확인하기 - 각 모둠은 제작한 스토리보드를 발표하고, 해당 아이디어와 비즈니스 프로필에 대해 설명하기.	8분
지도상의 유의점	- 스토리보드 제작 과정에서 학생들이 창의적으로 자유롭게 표현할 수 있도록 격려한다. - 모든 학생이 팀 활동에 적극적으로 참여하도록 유도하며, 각자의 아이디어를 존중하도록 안내한다. - 모둠 활동 과정에서 팀원들이 진취적이고 긍정적으로 활동하는지, 협력하고 적극적으로 참여하는지 확인한다. - 스토리보드와 비즈니스 프로필 구조가 명확하게 제시되는지 지속적으로 점검하여 각 팀이 교육 목표에 도달하고 있는지를 확인한다.	
평가계획	- 키호티즘 비즈니스 프로필의 구조가 명확하고 타당한지 평가한다. (상/중/하) - 사회혁신기업을 구성하는 과정에서 자신이 수행한 역할을 돌아보는지 평가한다.(상/중/하) - 스토리보드의 완성도 및 창의성, 비즈니스 프로필의 창의성 및 초공정성 등을 기준으로 평가한다.(상/중/하)	

2 4 EO 유튜브. (2018, 2 5). 사회문제를 해결하는 임팩트 커리어 어때요? <https://www.youtube.com/watch?v=rKYwmP1rNis>

2 5 EBS재미있는상식 유튜브. (2020, 7 26). 세계 경제 석학들이 말하는 혁신이란? <https://www.youtube.com/watch?v=QZqofl7Yd14>

6차시

용기와 희망으로 세상을 바꾸다- 교육 활동지 비즈니스 프로파일 & 스토리 보드 제작하기

모듬명

이름

① <활동 1> 각 모듬의 사회혁신기업의 솔루션(비즈니스)을 키호티즘 비즈니스 프로파일로 나타내세요.

(예시)



어드벤처 MRI : 놀이기구를 타는 듯한 MRI

놀이 공원에서의 모험

어드벤처 MRI

어린이

아이디어



제품·서비스

고객니즈

시장·고객

무섭지 않는
MRI

아이디어



제품·서비스

고객니즈

시장·고객

② <활동 2> 사회혁신기업의 솔루션(비즈니스)을 스토리 보드로 나타내세요.

📖 스토리보드 제작의 의미

새로운 발상의 제품 및 서비스를 통해 고객의 문제를 해결하는 과정을 시각화합니다.



스토리보드 작성 전 생각해 볼 점

가. []가 [] 문제 상황에 있다면?

나. []는 []을 통해 [] 문제 상황이 해결될 것이다.

6차시

용기와 희망으로 세상을 바꾸다- 참고 자료
비즈니스 프로파일 예시

<비즈니스 프로파일 작성 예시>

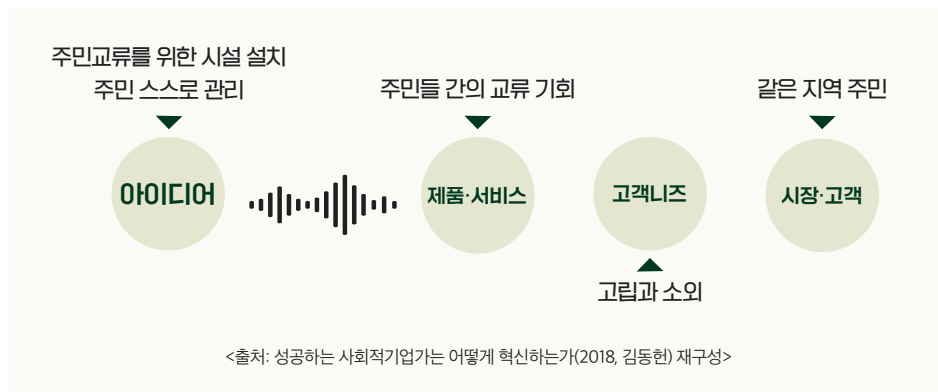
• 스카이휠: 다리가 불편한 장애인도 탈 수 있는 손발자전거

- 특수 자전거를 만드는 회사
- 손과 발 모두를 사용하여 바퀴를 굴릴 수 있게 함으로써 전신운동 가능
- 발명자의 아내가 교통사고를 당해 재활치료를 도움 방법을 찾던 중, 동물 다큐멘터리를 시청하다 치타가 척추와 꼬리뼈로만 방향을 전환하는 데서 아이디어를 얻음
- 지금까지 개발된 손발자전거들의 문제점을 획기적으로 개선한 아이디어



• 해피시티랩: 창의적인 아이디어로 주민들을 위한 교류 기회 창출

- 각자의 생활이 바빠다 보니, 이웃 간에는 서로 얼굴 볼 일도 도움을 주고 받을 일도 없는 이름만 공동체인 마을이 문제, 이웃들을 연결할 방법이 없을까?
- 이웃 간에 서로 도움을 주고 받고 행복하게 소통하는 커뮤니티(주민들이 스스로 관리)
- 물품교환상자: 주민들은 누구든지 자신에게 필요 없는 물건을 이 박스에 넣고 필요한 물건을 가져다 씀
- 도심의 행인들을 위해 피아노를 설치하고 누구나 자유롭게 피아노 연주, 행인들은 연주되는 음악을 들으면서 여유와 공감의 시간을 가짐

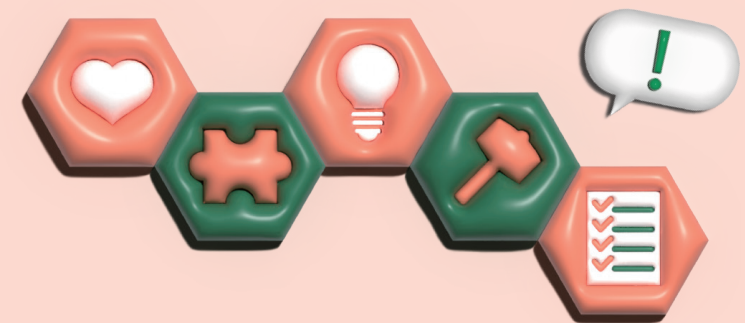
<세상을 바꿀 꿈,
돈키호테처럼>
참고문헌

- 1) 고은희. 스타트업 디자인 씽킹. 유엑스리뷰. 2023.
- 2) 김동현. 성공하는 사회적기업가는 어떻게 혁신하는가. 도어북. 2018.
- 3) 김지영. 가르치지 말고 경험하게 하라: 러닝퍼실리테이션을 위한 경험 디자인 기술. 플랜비디자인. 2019.
- 4) 나카가와 료. 발상의 회로. 지니의 서재. 2024.
- 5) 마이클 루릭 외 2인. 디자인씽킹 플레이북. 프리렉. 2018.
- 6) 안재현. 공부만 잘하는 아이는 시로 대체됩니다. 카시오페아. 2024.
- 7) 정강욱. 러닝 퍼실리테이션: 가르치지 말고 배우게 하라. 플랜비디자인. 2019.
- 8) 한양대사회혁신센터 외 4인. 상상하고 만들고 해결하고. 미디어숲. 2019



스리랏차 (Space Re-designer Lacha)

김민경	서전중학교
문우일	세화여자고등학교
송윤하	수락고등학교
이송아	전주근영여자고등학교
조경애	늘푸른중학교



공간(Space)을 새롭게 디자인(RE-designer)하면서 맛보는 기업가정신의 돌풍(Lacha)! 스리랏차의 매콤달콤한 한 방울로, 공간(Space)을 재디자인(RE-designer)하며 기업가정신의 진정한 풍미를 느껴보세요!

서로의 삶 속에서 숨어있는 기회를 발견하고, 새로운 가치를 창조하는
여정을 함께합니다. 우리 함께 열정과 공감으로 공동체에 변화를
불어넣는 스리랏차의 돌풍(Lacha)이 되어볼까요?

〈공간&공감〉 개요

〈공간&공감〉은 기업가정신으로 무장한 미래 주역을 키우고자 합니다. 디자인씽킹 기법에 따라, 깊이 있는 관찰을 통해 문제를 발견하고 소비자 페르소나에 대한 공감을 통해 문제를 명확하게 정의하도록 돕습니다. 더불어 아이디어 브레인스토밍을 통해 효과적인 해결 방안을 모색하고, 린캔버스를 작성하며 아이디어가 시장에서 가치 있는 재화가 될 수 있는 가능성을 타진해 볼 수 있습니다. 또한, 프로토타입 제작 및 MVP 평가 결과를 반영하고, 수정하며 가치 창출을 경험하게 합니다. 이처럼 자그마한 관심에서 출발한 문제 의식이 아 이템으로 구체화되어 세상을 더 가치 있게 변화시키는 것이 어려운 일이 아니라는 것을 깨닫고, 이러한 경험을 토대로 미래의 우리 사회를 발전시키는 기업가로서의 꿈을 가질 수 있습니다.

Ⅰ 개발 배경

본 커리큘럼은 기업가정신을 증진하고 발휘하는 과정에서 공간과 인간의 상호작용을 깊이 이해하고, 이를 바탕으로 학생들이 창의적이고 주체적으로 문제를 해결하는 역량을 함양할 수 있도록 설계되었습니다. 어떤 일의 문제점을 발견하고, 그것을 해결해보려는 시도에서 많은 혁신과 비즈니스의 기회가 생겨납니다. 본 커리큘럼은 기업가정신의 기본이라 할 수 있는 '문제 해결 과정'을 학생들이 어렵게 느낄 것이 아니라, 각자 친근한 공간에 공감하고 문제를 발견하는데서 시작할 수 있다고 생각하는 데서 착안되었습니다. 사실 많은 학문적 증거들이 인간의 사고, 행동, 감정에 미치는 공간의 영향력을 보여주고 있지만, 정작 우리는 자신이 살고 있는 공간을 능동적으로 탐색하고 개선하려는 의식이 부족한 편입니다. 이러한 문제 상황을 해결하기 위해, 학생들이 자신이 속한 공간을 깊이 있게 관찰하고, 그 안에서 기회를 발견하여 기업가정신을 함양할 수 있도록 프로그램을 구성하였습니다.



Ⅰ 주요내용 공간의 인식

본 커리큘럼은 '공간'의 개념을 재정의하고, 학생들이 필통 속, 침대 옆, 학교 교실 등 소소한 일상 공간에서도 기회를 발견하도록 이끕니다. 공간이 단순한 물리적 장소를 넘어서 경험을 제공하는 무한한 가능성을 지니고 있다는 사실을 강조하고, 학생들이 공간의 힘을 활용해 새로운 가치를 창출하도록 돕고자 합니다. 아산 정주영 회장의 '도전하지 않으면 기회도 없다.'라는 철학에 기반해 도전의 중요성과 문제 인식, 그리고 공감을 통해 기회를 포착하는 방법을 배울 수 있습니다.

공간과 경험의 연계성

대도시 프랑크푸르트에서 야생 토끼가 적응해 살아가는 이야기는 공간적 제한을 극복한 흥미로운 사례입니다. 피식자로서의 스트레스와 갖은 위협 속에서도 토끼는 도시 환경에 적응하며 불편을 이겨내고 있습니다. 도시 토끼가 시골 토끼보다 스트레스에 더 잘 적응하고 회복탄력성도 높다는 이야기는 우리의 모습과 닮아 있습니다. 이는 인간도 불편함과 스트레스를 관찰하고, 이를 극복하는 과정에서 새로운 가치를 발견할 수 있음을 시사합니다. 우리는 주변 공간에서 적응을 넘어 불편함을 기회로 바꾸고, 주도적으로 문제를 해결하는 학생을 길러내고자 합니다.

공간을 통한 비즈니스

코로나 이후 공간에 대한 접근 방식과 사업 모델은 큰 변화를 겪으며 다양한 혁신을 보여주고 있습니다. 공간의 한계를 극복하기 위한 '반응'과 '기회'를 잘 포착한 예로, 뉴욕의 위워크(WeWork)가 있습니다. 위워크는 전통적인 사무실 개념에서 벗어나, 유연 근무와 원격 근무가 확산되는 흐름을 반영하여 공유 오피스 공간을 제공하는 모델을 선보였습니다. 이는 임대 비용 절감과 유연한 공간 운영이 필요했던 스타트업과 프리랜서들의 중심이 되었고,

현재는 400만 이상의 멤버를 보유한 글로벌 커뮤니티로 성장했습니다. 단순히 사무 공간을 제공하는 데서 그치지 않고, 다양한 기업과 개인들이 함께 작업하고 교류할 수 있는 환경을 제공하는 커뮤니티 기반 공간으로 성장했기 때문입니다.

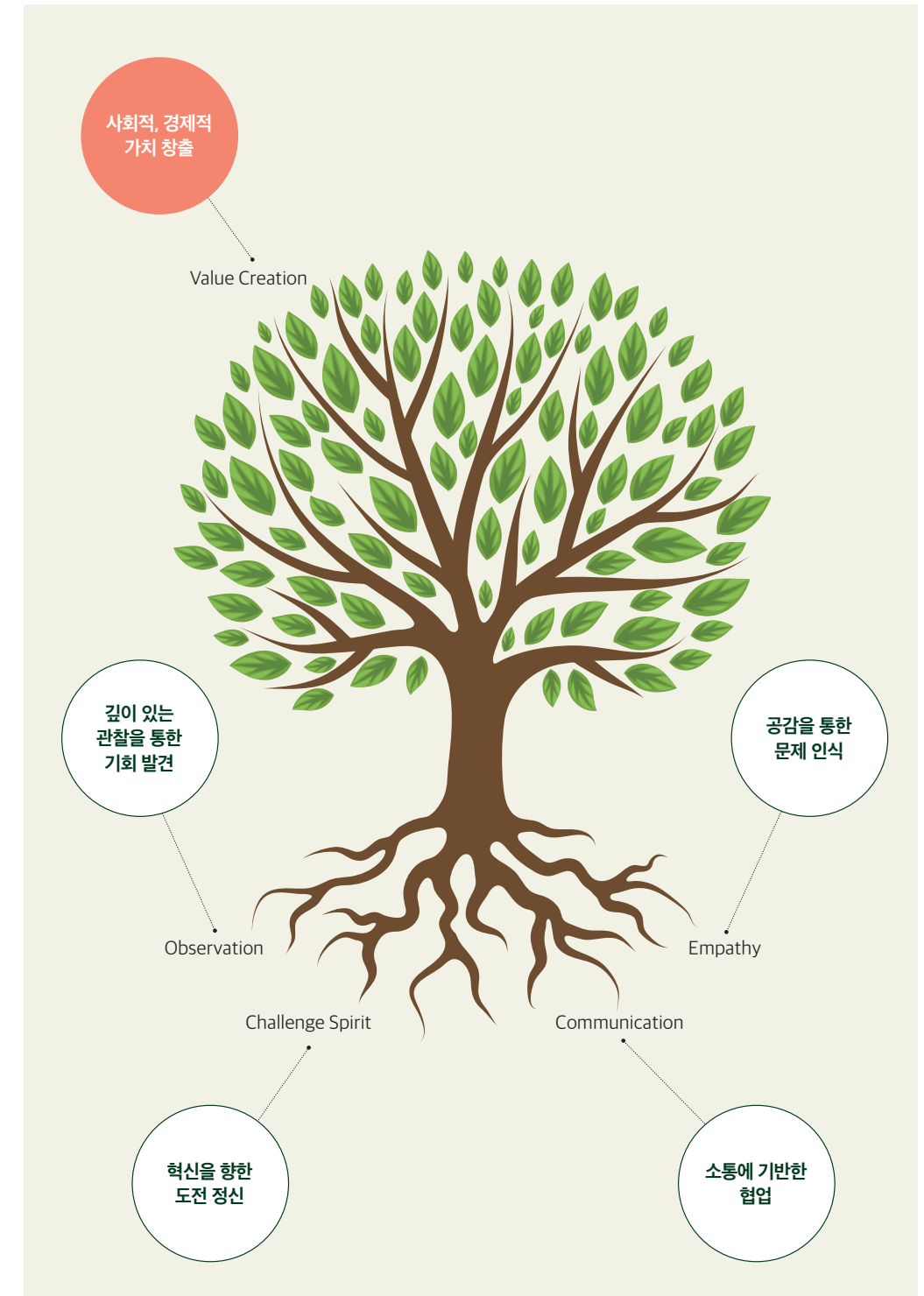
공유 오피스를 고안했던 기업가는 물리적 한계를 지니는 공간 개념을 재정 의하여 사회적 가치와 경제적 가치를 동시에 창출하였습니다. 에어비앤비 역시 혁신적인 접근을 통해 기존 숙박업의 고정관념을 뛰어넘어 글로벌 기업으로 성장했습니다. 스타벅스 경동시장 1960점은 버려졌던 폐극장을 새로운 도전의 기회로 삼아 성공을 거두었고, 현대의 데스크 라운지(DESKER Lounge)는 일하는 사람들을 연결하는 오프라인 커뮤니티를 만들어냈습니다. 마찬가지로, 이어폰 개발자들은 귀의 구조와 공간을 탐구함으로써 기존에 없던 소리 경험을 제시하며 새로운 시장 기회를 창출하고 있습니다. 이처럼 공간을 단순한 물리적 개념을 넘어 새로운 방식으로 재해석하고 활용함으로써 혁신을 이룰 수 있습니다.

새로운 공간의 편의성을 찾아내고, 공간의 힘을 알고 개선하며, 사람들이 공간을 더욱 편리하고 즐겁게 이용할 수 있도록 설계하는 것은 인간의 삶과 행복에 긍정적인 영향을 미칩니다.

본 커리큘럼을 통해 학생들은 각자를 둘러싼 여러 공간을 인지하고 잠재 고객과 대상자들의 문제를 탐구하며 이를 해결하는 과정을 기회로 삼아, 사회적, 경제적 가치를 창출하는 기업가적 역량을 함양할 수 있기를 기대합니다.



<공간&공감> 핵심 역량 이미지



<공간&공감> 핵심 역량별 의미

공감과 협업에 기반하여 관찰을 통해 발견한 문제를 해결하기 위해 혁신적 가치를 창출하고자 노력하는 도전정신

구분	역량	의미
지식	깊이 있는 관찰을 통한 기회 발견	세밀한 관찰을 통해 익숙한 주변의 상황에 민감하게 반응하여 새로운 기회를 발견하는 역량
기술	공감을 통한 문제 인식	상황의 중심에서 곤란을 겪고 있는 사람의 처지에 공감하여 문제의 핵심을 이해하고 정의하는 역량
	소통에 기반한 협업	독단적 사고의 한계를 인지하여 타인과의 소통에 기반한 협업을 통해 해결 방향을 꾀하는 역량
태도	혁신을 향한 도전정신	작은 이익에 머무르지 않고 혁신을 통해 문제의 근본을 해결하는 도전을 두려워하지 않는 역량
	사회적 가치 창출	창조적 파괴를 통해 새로운 사회적 가치를 창출하는 역량

<공간&공감> 수행 과제 및 평가 계획

본 커리큘럼은 기업가정신 함양을 위해 다섯 가지 핵심역량, 즉 깊이 있는 관찰을 통한 기회 발견, 공감을 통한 문제 인식, 소통에 기반한 협업, 혁신을 향한 도전정신, 그리고 새로운 가치 창출 능력의 함양을 목표로 합니다. 이들 역량은 특정 차시에만 국한되지 않고 전체 커리큘럼 진행 과정에서 고르게 성장할 수 있도록 설계되었습니다. 각 역량은 상-중-하의 세 수준으로 평가하고, 구체적 준거는 아래와 같습니다.

수행 과제에 대한 평가계획

구분	평가 내용	평가 척도(3단계)
충분한 관찰에 기반하여 문제를 발견하고자 노력하였는가?	익숙함에 머무르지 않고 다양한 관점에서 상황을 관찰 및 탐구하여 문제를 발견하고자 노력함.	상
	상황에 대한 관찰 및 탐구 과정을 포함하고는 있으나 기존 문제에 대한 인식수준을 크게 벗어나지 못함.	중
	상황에 대한 관찰 및 탐구 과정을 거치지 않고 익숙한 문제를 그대로 따름.	하
페르소나에 대한 공감을 바탕으로 문제를 정의하였는가?	페르소나의 상황에 구체적으로 접근하여 직접 묘사할 수 있음.	상
	객관적 정보만을 수집하여 페르소나의 상황에 단순히 접근함.	중
	페르소나의 특수한 상황을 전혀 고려하지 못함.	하
페르소나의 문제점이 혁신적인 방법으로 해결되었는가?	제시한 방법으로 페르소나의 문제가 혁신적으로 해결되고, 수반되는 부수적 문제가 수용 가능함.	상
	제시한 방법으로 페르소나의 문제가 충분히 해결되지만, 다른 심각한 부작용이 발생함.	중
	제시한 방법으로는 페르소나의 문제를 해결하지 못함.	하
타인과 의사소통을 진행하고 적절하게 의견을 수렴했는가?	객관적인 견해를 취합하기 위한 방안(설문조사 등)을 통해 충분히 마련하였으며, 수집된 의견을 충분한 의사소통을 통해 비판적으로 수용함.	상
	객관적인 견해를 취합하기 위한 방안을 충분히 마련하였으나, 수집된 의견을 맹목적으로 수용함.	중
	의견 수합을 위한 방안 없이 수집된 의견을 주관적으로 수용함.	하
사회에 도움이 되는 가치 창출을 하였는가?	창조적 파괴를 통해 새로운 가치를 제시함.	상
	기존 제도의 부분적인 변화를 통해 새로운 가치를 제시함.	중
	새로운 가치를 제시하지 못함.	하

<공간&공감> 전체 차시 구성

디자인씽킹 기법을 기반으로 설계한 <공간&공감>은 총 9차시로 구성되어 있으며, 수업지도안은 총 4개 차시(2,3,5,6차시)를 운영할 수 있는 세부 내용을 제시합니다. 디자인씽킹의 각 단계 중 공감(2차시)에 기반한 문제 정의(3차시), 그리고 프로토타입 제작(6차시) 단계가 본 커리큘럼의 성공을 좌우하는 핵심 단계이며, 린캔버스 작성(5차시) 활동에 따라 프로토타입의 성패가 달려 있어 해당 차시로 주요 차시 활용하시면 됩니다.

공간&공감 전체 차시 구성

차시	차시(주제)명	주요 내용	교수학습방법	함양 역량
1	인간과 공간의 관계 이해하기	- 공간과 인간의 관계에 대한 이해 (에어비앤비, 스타벅스 경동시장점, 이어폰 등 사례소개) - 공간 재구조화에 대한 다양한 사례 조사 및 발표 - 공간 내 물건과 공간의 상호작용에 대한 사례 조사 및 발표	영상 시청/발표	관찰/기회발견
2	공감하기 - 페르소나 선정 및 조사 방법 설계하기	- 기업의 고객으로서의 페르소나 개념에 대한 이해 - 공간에 대한 개인적 경험을 바탕으로 페르소나를 설정 - 페르소나의 문제에 공감하기 위한 모둠별 조사 방법 설계	토의/발표	관찰/기회발견
3	문제 정의하기 - 페르소나에 대한 공감을 토대로 '우리'의 문제 고민하기	- 조사에 기반하여 페르소나가 공간에서 겪고 있는 문제 발견 - 다양한 문제 중에서 집중하고자 하는 문제 결정	조사/토의	공감/문제인식
4	아이디어 제시하기 - 문제를 해결하기 위한 다양한 방안 모색하기	- 결정한 문제 해결을 위해 필요한 주요 가치 및 방향 정리 - 브레인스토밍을 통한 다양한 해결 방법 모색 - 제시된 다양한 아이디어들에 기반한 해결 방안 선택	발표/토의	소통/협업
5	린캔버스 작성을 통한 아이디어 구체화 및 실현화	- 해결방안에 대한 브레인스토밍을 통해 정리된 아이디어들의 현실화 가능성 모색 - 시장에서 재화로서의 경제적 가치와 사회적 가치를 모색하기 위한 린캔버스 작성	토의/실습	혁신/도전

차시	차시(주제)명	주요 내용	교수학습방법	함양 역량
6	프로토타입 만들기	- 린캔버스로 구체화했던 아이템을 그림이나 모형물로 제작 1차 프로토타입에 기반하여 동료 상호평가 진행 - 상호평가 결과를 반영하여 2차 프로토타입 제작	제작/평가	혁신/도전
7	MVP 계획 세우기	- 제작한 프로토타입 평가를 위한 MVP 방법 모색 - 소비자 설문 문항 작성, FGI를 위한 질문 문항 선별 등 MVP 방법에 어울리는 활동지 작성	토의/실습	소통/협업
8	프로토타입 완성 및 평가하기	- MVP 결과를 반영하여 프로토타입 수정 및 완성 - 학급별 데모데이를 통해 프로토타입에 대한 피칭	제작/발표	협업/혁신
9	Effectuation 계획 세우기	- 성공하는 창업가들의 전략 - Effectuation에 대한 이해 - 모듬별 아이템을 사업화하는 데 필요한 요소들 및 전략 정리 - 사업화 과정에서 발생 가능한 걸림 요소 분석 및 해결 방안 모색 - 전체 활동 회고	토의/평가	가치창출/협업

※ 2, 3, 5, 6차시 세부 내용(수업 지도안) 제공

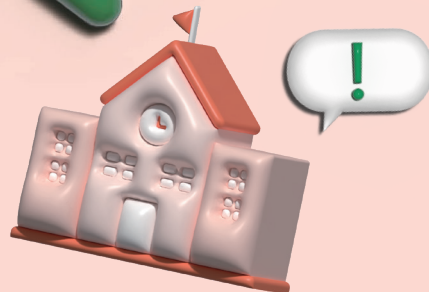
공간&공감 전체 차시 흐름 도식





Tutorial
공감하기

START
페르소나 선정 및
조사 방법 설계하기



Tutorial 공감하기

START 페르소나 선정 및
조사 방법 설계하기



50분

중3~고2

학습목표

- ① 페르소나의 개념과 중요성을 이해할 수 있다.
- ② 가상 페르소나를 설정하고, 해당 페르소나의 행복을 위해 필요한 요소를 탐색할 수 있다.
- ③ 모둠별로 선정한 각 페르소나의 문제를 발견하고, 해결책을 모색하는 방법을 익힐 수 있다.
- ④ 모둠 내 역할 분담을 통해 협력적인 조사 및 문제 해결 과정을 경험할 수 있다.

기대효과

- ① 실제 페르소나 사례를 통해 공감능력을 향상하고, 다양한 시각에서 문제를 바라보는 능력을 기른다.
- ② 디자인씽킹 프로세스를 통해 사용자 중심의 문제해결능력을 기른다.
- ③ 팀워크와 협업의 중요성을 깨닫는다.

준비물

- ① 페르소나 의자
- ② 교육 활동지
- ③ 교육 참고 자료

단계	교수-학습활동			소요시간
도입	❶ 페르소나 소개 페르소나의 개념과 사례를 소개하며, 페르소나의 중요성을 간단하게 설명하기 ❷ 1차 토론 “당신이 생각하는 행복한 공간은 어떤 모습인가요?”라는 질문으로 짧은 토론 진행하기			7분
전개	❶ 사전 학습 - 자신의 공간에서 겪고있는 어려움 발견하기 - 영상1과 영상2를 시청한 후, 나의 공간에서 겪고있는 어려움을 인지하고 이야기 나누기 - 영상3을 시청한 후, 조별 소감 나눔을 통해 도전을 받아들이고 어려움을 극복하는 태도의 필요성을 인식하기 - 한 모둠 당 하나의 공간(학교 안팎의 대표적 공간 중 하나)을 선정하여 그 곳에 대해 말할 수 있는 페르소나를 선정하여 브레인스토밍 사전활동을 진행하기			8-10분
	영상1: 깃불(Geekble) YT <손가락 세탁기가 달린 최첨단 과자통 만들어서 세계적인 공모전 제임스 다이슨 어워드에> ¹ 	영상2: 디자인씽킹코리아 YT <디자인씽킹 사례: 진정한 공감을 위한 체험> ² 	영상3: 소비더머니 YT <알려지지 않은 정주영 회장 이야기> ³ 	
	❷ 가상 페르소나 설정하기 - 페르소나 생성: 학생들을 4~5명씩 모둠으로 나누고, 각 모둠에서 가상의 페르소나를 설정(혹은 제공)하기 - 페르소나를 설정할 때, 단순히 표면적인 정보만을 나열하지 않도록, 페르소나의 배경 스토리나 주요 갈등 상황에 대한 정보를 추가로 제시하기 ex) “고등학생 철수는 대학 입시에 대한 고민이 많고, 사회적으로 또래와의 관계를 중시한다.”와 같은 배경과 세부적인 니즈를 작성(이름, 나이, 직업, 관심사, 행복을 느끼는 요소 등을 포함할 수 있음) - 페르소나 발표와 피드백: 각 모둠이 설정한 페르소나를 발표하고, 각 모둠이 서로에게 구체적인 질문을 던질 수 있도록 가이드라인을 참고하여 피드백하도록 안내하기 - 페르소나 피드백 질문 가이드라인 배부 ex) “페르소나의 문제를 해결하기 위해 어떻게 다른 방식으로 접근할 수 있을까?”			10분

1 Geekble 유튜브(2023. 5. 4). 손가락 세탁기가 달린 최첨단 과자통 만들어서 세계적인 공모전 제임스 다이슨 어워드에
https://youtu.be/_P1iWHQA5pQ?si=FZ2GNiv5yuQuTnsf

2 디자인씽킹코리아 유튜브(2022. 1. 17). 디자인씽킹 사례: 진정한 공감을 위한 체험 Design Thinking <https://youtu.be/yoNiZyHuX4s?si=txry4NH5uuY1ZTAI>

3 소비더머니 유튜브쇼츠(2023. 1. 22). 알려지지 않은 정주영 회장 이야기 <https://youtube.com/shorts/V04zadZgrlw?si=GCnyHSZK8sVF3miD>

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	❶ 페르소나와 모둠의 공간 선정하기 - 조사 및 분석하기 : 각 모둠이 설정한 페르소나가 공간에서 겪고 있는 어려움과 문제 엿보기 - 페르소나가 겪고 있는 어려움을 나열하면서 개선이 필요한 공간을 선정하기 - 공감 지도 활동지 배부 및 작성 안내하기 * [별첨] <2차시 - 공감하기> 공감 지도(empathy map) 작성 교육 활동지 활용 ❷ 페르소나 인터뷰 진행하기 - 인터뷰 : 둥글게 앉은 가운데에 페르소나 의자를 두고, 그 의자에 가상의 페르소나 역할을 맡은 학생이 앉고, 다른 학생들은 돌아가면서 질문과 응답을 진행하기 - 페르소나 역할을 맡은 학생이 앉아 질문과 응답을 진행하는 과정에서 ‘기존 문제를 잘 드러내기 위한날 수 있도록 유도 질문 리스트’를 준비 및 제공하여 학생들이 좀 더 자연스럽게 깊이 있게 질문하도록 안내하기 - 또한, 각 질문에 페르소나 역할의 학생이 답변하는 방식뿐만 아니라, 짧은 롤플레잉(role-playing) 방식을 활용하여 더욱 흥미롭게 진행할 수도 있음을 안내하기 - 모둠별 발표 기록표 작성하기(자기 모둠 제외) - 발표 기록표 배부 및 안내하기 * [별첨] <2차시 - 공감하기> 페르소나 설정 교육 활동지 활용 ❸ 역할 분담 및 조사 절차 설계하기 - 문제 발견을 위해 조사할 내용을 바탕으로 각 모둠에서의 역할 분담하기 ex) 조사자, 정리자, 발표자, 자료 조사자 등 - 문제 발견을 위한 조사 절차 설계 시, 유용하게 활용할 수 있는 자료 조사 방법에 대한 구체적인 지침을 제공하기 ex) 설문조사, 인터뷰, 관찰 등 - 각 문제에 대한 가능한 해결책을 모색하고, 이를 위한 방법을 설계하기 (모둠별로 협의 가능) * [별첨] <2차시 - 공감하기> 자료 조사 방법에 대한 구체적 지침 교육 참고 자료 활용	10~12분
정리	❶ 정리하기 - 문제 발견을 위한 조사 진행 절차를 간단하게 정리하여 과제로 제출하도록 안내함 ❷ 과제 안내하기 - 각 모둠은 설정한 페르소나에 대해 문제 발견을 위해 조사한 내용을 정리하고, 제안한 문제 해결 방법을 포함하여 다음 차시에 발표 준비를 안내함	5분
지도상의 유의점	- 페르소나를 깊이 있게 이해하기 위해 다양한 방법(간접체험, 인터뷰 등)을 활용하도록 안내한다. * [별첨] <2차시 - 공감하기> 자료 조사 방법에 대한 구체적 지침 교육 참고 자료 활용 - 문제 발견을 위한 조사 방법의 타당성과 어려움을 사전에 충분히 안내한다. - 문제 발견을 위한 조사 활동은 다음 시간까지 과제로 이루어져야 함을 안내한다. - 페르소나는 기업의 ‘고객’이 된다는 것을 설명하고, 서비스나 상품의 제공자로서 기업가의 역할에 대해 학생들이 생각해 보도록 안내한다. 또한, 발표내용을 공유하며 비교하는 시간을 갖도록 지도한다.	
평가계획	공감 지도 평가 (상/중/하)	

2차시

공감하기 - 교육 활동지

페르소나 설정

모듈명	이름
-----	----

① 페르소나 피드백 질문 가이드라인

1) 문제 인식 관련 질문

- “페르소나가 경험하고 있는 가장 큰 문제는 무엇인가요? 왜 그 문제가 중요하다고 생각하나요?”
- “문제가 발생한 주요 원인은 무엇이라고 생각하나요? 어떤 상황에서 문제가 더 악화될 수 있을까요?”

2) 동기와 목표에 대한 질문

- “페르소나가 바라는 최종 목표는 무엇인가요? 그 목표를 이루기 위해 어떤 노력을 할 수 있을까요?”
- “페르소나가 목표를 이루는 과정에서 겪는 주요한 어려움은 무엇인가요?”

3) 감정과 반응 관련 질문

- “페르소나가 문제를 마주할 때 어떤 감정을 느낄 것 같나요? 그 감정이 문제 해결에 어떤 영향을 줄까요?”
- “페르소나가 문제를 해결하지 못하면 어떤 결과가 발생할까요? 이로 인해 페르소나가 느낄 수 있는 두려움이나 걱정은 어떤 점일까요?”

4) 공감도와 신뢰성 평가 질문

- “페르소나가 현실적으로 충분히 공감할 수 있는 인물이라고 생각하나요? 만약 그렇지 않다면, 어떤 부분을 보완하면 좋을까요?”

② 페르소나 모듈별 발표 기록표

[illegible]

*자기 모듬은 기록하지 않습니다.

2차시

공감하기 - 교육 활동지
공감 지도(empathy map) 작성

모둠명

이름

❶ 공감 지도(empathy map)는 특정 인물이나 사용자의 관점에서 문제를 깊이 이해할 수 있도록 돕는 시각적 도구입니다.

1) 듣는 것 (What the Persona Hears)

- 페르소나가 주변 사람들로부터 듣고 있는 주요한 이야기나 메시지
- ex) 부모님이나 친구가 말하는 내용, 사회에서 들려오는 기대감 등

2) 보는 것 (What the Persona Sees)

- 페르소나의 일상적인 환경에서 자주 보게 되는 것
- ex) 학급의 분위기, 친구들의 행동, 사회적 트렌드 등

3) 생각과 느낌 (What the Persona Thinks and Feels)

- 페르소나가 경험하고 있는 감정과 내면의 생각
- ex) 스트레스, 걱정, 목표에 대한 열망 등 페르소나의 깊은 감정

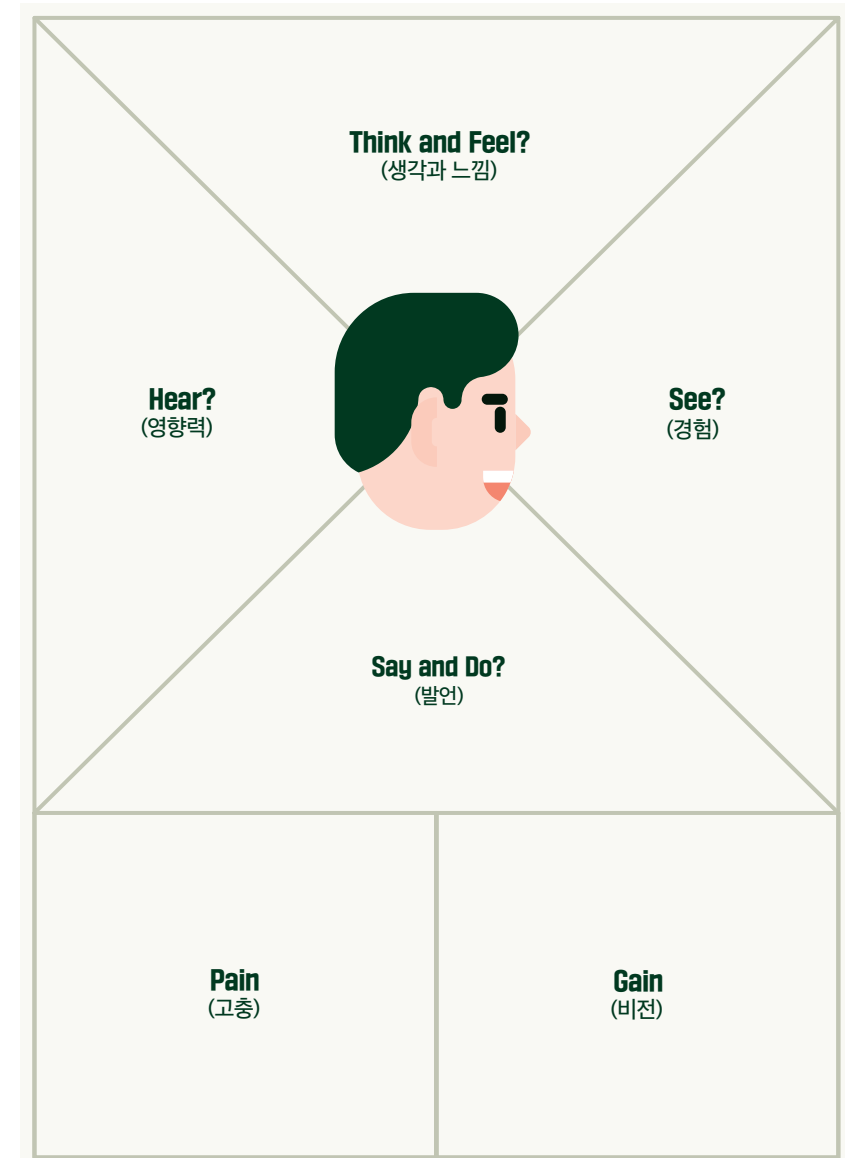
4) 행동 (What the Persona Says and Does)

- 페르소나가 겉으로 표현하는 말과 행동
- ex) 친구와 대화에서 자주 하는 말, 특정 행동 패턴이나 습관 등

5) 고충(Pain)과 비전(Gain)

- 페르소나의 입장에서 불편함(Pain)과 기대하는 이득(Gain)
- ex) Pain-특정 제품이나 서비스를 이용하면서 느끼는 어려움 Gain-제품이나 서비스를 통해 얻고자 하는 이득, 긍정적 경험, 혹은 가치

❷ 페르소나 공감 지도 작성하기



참고: 공감 지도 활용 방법

- 초기 브레인스토밍 활동: 각 모둠이 페르소나의 입장에서 생각하고, 이 네 가지 영역을 채우며 페르소나의 일상과 고민을 파악할 수 있습니다.
- 문제 발견 과정에서 활용: 공감 지도를 통해 페르소나가 겪는 문제의 구체적인 배경을 더 깊이 이해할 수 있고, 보다 실질적이고 창의적인 해결책을 도출하는 데 도움이 됩니다.
- 학생들 간 협업 강화: 학생들이 서로 아이디어를 공유하며 공감 지도를 완성하면, 자연스럽게 협업을 통해 다양한 시각을 얻을 수 있습니다.

2차시

공감하기 - 교육 참고 자료(교사용 가이드) 자료 조사 방법에 대한 구체적 지침

인터뷰 (Interview)	❶ 목적: 특정 주제에 대해 심도 있는 의견이나 경험을 듣고, 현실적인 관점을 수집할 수 있음 ❷ 순서: - 인터뷰 대상 선정하기: 조사 주제와 관련이 깊은 사람을 선정합니다. 예를 들어, 페르소나의 진로에 대한 연구라면 실제 직업인이나 선배들을 인터뷰합니다. - 질문 준비: 인터뷰 전에 주요 질문을 미리 준비합니다. “왜 그렇게 생각하나요?”와 같이 열린 질문(open-ended question)으로 준비하여 구체적인 답변을 들을 수 있도록 합니다. - 인터뷰 진행하기: 인터뷰 시작 시 조사 목적을 간단하게 설명하고, 답변이 기록될 수 있음에 대해 양해를 구합니다. - 결과 분석하기: 인터뷰 내용을 요약하고, 조사하고자 하는 주제와 연결되는 핵심 의견이나 인사이트를 정리합니다. ❸ 유의점: 간결하고 예의 있게 질문하며, 답변이 자연스럽게 이어질 수 있도록 노력합니다. 모든 답변을 기록하거나 녹음하여 분석 시 정확하게 사용합니다.
설문조사 (Survey)	❶ 목적: 다수의 사람들에게 같은 질문을 하여 일반적인 의견이나 추세를 파악할 수 있음 ❷ 순서: - 질문 설계하기: 조사할 내용과 관련된 명확한 질문을 5-10개 정도로 설계합니다. 응답 분석에 용이하도록 주관식 질문보다는 객관식이나 척도형(예: “1-5점 중 선택”) 질문으로 구성합니다. - 대상 설정 및 배포하기: 조사 대상을 설정하고, 설문지를 배포합니다. 온라인 설문지 제작 도구(예: 구글 설문지)를 활용하면 편리합니다. - 응답 분석하기: 수집된 데이터를 바탕으로 결과를 정리합니다. 각 질문의 응답 비율이나 평균 점수 등을 구하여 응답의 특징을 파악합니다. ❸ 유의점: 질문이 모호하지 않도록 명확하게 작성하며, 쉬운 언어로 표현합니다. 설문조사의 문항수는 많지 않게 하여 응답자의 부담을 줄입니다.

온라인 검색 (Online Research)	❶ 목적: 관련 자료나 데이터를 신속히 수집하여 조사에 필요한 배경 지식이나 통계자료를 얻을 수 있음 ❷ 순서: - 키워드 선정: 조사 주제와 관련된 핵심 키워드를 선정합니다. 예를 들어, 페르소나가 희망하는 직업과 관련된 정보를 찾는다면 “직업 전망”, “직업 조건” 등을 검색합니다. - 검색 방법: 공신력 있는 사이트나 자료(예: 구글 학술 검색, 통계청 사이트 등)를 활용하여 정보를 검색합니다. 출처가 불확실한 자료는 최대한 배제합니다. - 자료 정리: 수집한 정보 중 주제에 관련한 것을 중심으로 요약하고, 필요한 경우에는 직접 인용할 수 있도록 출처를 명확히 기록합니다. ❸ 유의점: 동일한 정보를 여러 출처에서 확인하여 자료의 신뢰성을 검증합니다. 또한, 자료의 발행일이 가능한 최신의 것인지 확인합니다.
관찰 (Observation)	❶ 목적: 특정 환경이나 상황에서 나타나는 행동이나 특징을 직접 관찰하여, 현장에서만 얻을 수 있는 정보를 수집할 수 있음 ❷ 순서: - 관찰 계획 수립: 관찰할 장소와 시간을 정하고, 관찰할 내용에 대한 체크리스트를 미리 작성합니다. 예를 들어, 페르소나의 생활 패턴을 파악하기 위해 페르소나의 주변 환경과 행동 특성을 관찰할 계획을 세웁니다. - 관찰 내용 기록: 체크리스트를 기준으로 관찰하면서 특징적인 사항을 별도로 기록합니다. 현장의 모습을 사진이나 짧은 영상으로 기록하는 것은 내용 분석에 큰 도움이 됩니다. - 관찰 결과 분석: 관찰내용을 근거로 하여 조사하고자 했던 주제와 관련된 인사이트를 도출합니다.

2차시

공감하기 - 교육 참고 자료
공감 지도 활용 방법

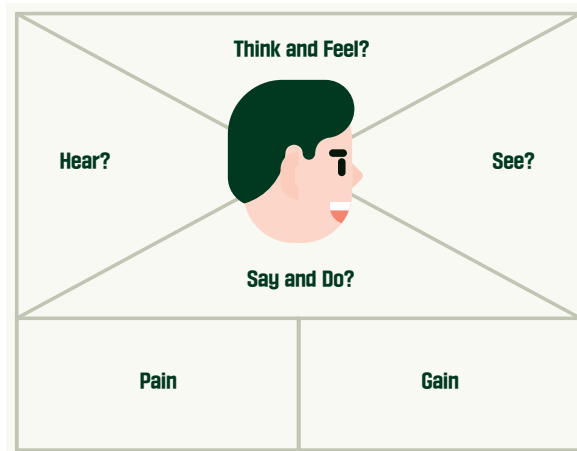
공감 지도(Empathy Map)는 XPLANE의 설립자 데이브 그레이(Dave Grey)⁴가 개발한 도구로, 사용자의 생각, 감정, 행동 등을 시각적으로 정리하여 이해를 돕습니다. 이는 디자인, 마케팅, 교육 등 다양한 분야에서 널리 활용되는데, 특히 타인의 관점을 이해하고 공감하는 능력을 향상시키는 데 유용합니다. 디자인과 혁신을 전문으로 하는 글로벌 컨설팅 기업 IDEO는 디자인씽킹 과정에서 공감 지도를 활용함으로써 사용자 중심의 혁신적인 솔루션을 개발하는 데 기여하고 있습니다. 이 방법론은 다음과 같은 핵심 실천을 포함합니다.

관찰 - 참여 - 몰입 - 공감 지도 작성

수업 활용 시 효과

- 1) 학생 이해 증진: 교사들이 학생들의 다양한 경험과 관점을 깊이 이해하여 학습 동기와 참여도를 높일 수 있습니다.
- 2) 맞춤형 교육 설계: 교사들이 학생들의 필요와 관점을 바탕으로 효과적인 수업 전략과 자료를 개발할 수 있습니다.
- 3) 사회 정서 학습(SEL) 강화: 학생들이 자신과 타인의 감정을 인식하고 이해하는 능력을 키울 수 있습니다.
- 4) 협력 학습 촉진: 그룹 활동을 통해 학생들 간의 소통과 협력을 증진시켜 협업하는 능력을 향상할 수 있습니다.
- 5) 비판적 사고력 향상: 학생들이 자신과 타인의 관점을 분석하고 정리하는 과정에서 비판적 사고력을 기를 수 있습니다.
- 6) 학급 문화 개선: 학생들 간의 이해와 존중이 증진되어 긍정적인 학급 문화를 형성할 수 있습니다.
- 7) 공감 지도는 구성주의 학습이론, 다중지능이론, 학습자 중심 교육, 메타인지 발달, 통합교육과정 등 다양한 교육 이론에 기반합니다. 이는 현대 교육의 목표인 학습자 중심, 역량 중심 교육과 일치하며, 공감 지도를 활용하여 학생들의 전인적 성장과 학습 효과성을 높일 수 있습니다.

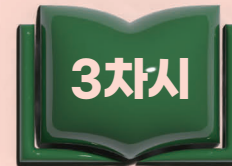
공감 지도는 구성주의 학습이론, 다중지능이론, 학습자 중심 교육, 메타인지 발달, 통합교육과정 등 다양한 교육 이론에 기반합니다. 이는 현대 교육의 목표인 학습자 중심, 역량 중심 교육과 일치하며, 공감 지도를 활용하여 학생들의 전인적 성장과 학습 효과성을 높일 수 있습니다.



5

4 <https://gamestorming.com/empathy-mapping/>

5 Osterwalder, Alexander, and Yves Pigneur. Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons, 2010.

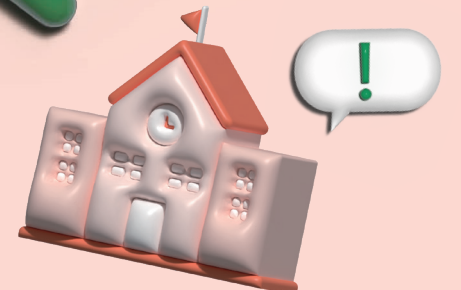


Tutorial

문제 정의하기

START

페르소나에 대한 공감을
토대로 '우리'의 문제
발견하고, 고민하기



Tutorial

문제 정의하기

START

페르소나에 대한 공감을
토대로 '우리'의 문제
발견하고, 고민하기

50분



총3. 고2

학습 목표

- 1 페르소나의 상황을 인식하고, 문제 상황을 포착할 수 있다.
- 2 타인과 상호 소통하며, 페르소나의 본질적 문제를 선택하여 집중할 수 있다.

기대 효과

- 1 문제를 발견하여 구체화하고, 원인을 분석하는 능력을 신장한다.
- 2 자신의 생각뿐만 아니라 다양한 정보를 활용하여 타인과 소통한다.
- 3 타인의 생각과 의견을 적극적으로 이해하고 갈등을 해결하며, 긍정적으로 유대관계를 맺는다.
- 4 환경적인 변화에 순응하기만 하거나 포기하지 않고, 적극적으로 대처하며 새로운 기회를 찾으려고 한다.

준비물

- 1 문제 카드
- 2 교육 활동지 및 교육 참고 자료

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 문제 발견의 중요성을 공감하기 • 위워크, 에어비앤비 등의 사례를 활용하여 공간을 개선한 비즈니스를 통해 잠재 고객의 문제점을 해결한 방안에 대해 토의하기 ❷ 공감하기 단계 복습하기 • 2차시에서 설정한 페르소나를 확인하기	10분
전개	❶ 문제 발견하기 • 공간 문제 카드를 제공하고, 페르소나 입장에서 겪을 수 있는 문제점에 대해 논의하기 ex) 좁은 공간, 소음, 이동의 불편함, 온도, 조명 부족, 프라이버시 보호, 청결 문제 등 * [별첨] <3차시 - 문제 정의하기> 문제 카드 교육 참고 자료 활용 • 소통 과정에서 제시된 카드 이외의 다른 문제 상황을 발견하고, 빈 카드에 새로운 문제 작성하기 • 카드를 모듈별 이젤판에 부착하기	10분
	❷ (개인) 본질적인 문제에 대해 고민하고 우선순위 매기기 • 페르소나가 처한 문제 상황 중 가장 중요한 문제라고 생각하는 것에 대해 논의하고 작성하기 * [별첨] <3차시 - 문제 정의하기> 교육 활동지 활용	5분
	❸ (모둠) 페르소나의 본질적 문제에 대해 합의하기 • 페르소나가 처한 문제 상황 중 가장 중요한 문제라고 생각하는 것에 대해 논의하기 • 각 모듈 내에서 각자 생각한 본질적 문제에 대해 발표하기 • 각 모듈 내 논의 후, 각자 생각한 본질적 문제에 대해 투표하기(별표 스티커를 붙이면서 페르소나에게 가장 시급하고 중요한 문제점에 대해 합의하기)	10분
	❹ (학급 전체) 모듈별 페르소나의 본질적 문제 발표하기 • 각 모듈의 본질적 문제를 발표하고, 도출 과정을 간략하게 설명하기 • 동료평가 진행하기 - 모듈 간 본질적 문제를 확인한 후, 자신이 공감하는 문제에 스티커로 토큰을 부여하기 - 가장 많은 '공감'을 얻은 모듈 선정하기	10분
정리	• 문제 상황에 대한 발견이 곧 '기회'임을 알려주기 • 문제에 대한 개념을 확장하면서 수업을 마무리하기	5분
지도상의 유의점	• 문제 카드를 활용하여 겪을 수 있는 문제점에 대해 상상할 때, 타인의 의견에 대해 부정적인 반응을 자제하도록 안내한다. • 각 모듈에서는 제시된 문제 카드 이외의 빈 카드를 제공하여, 새로운 아이디어를 도출할 수 있도록 적어도 1개의 문제 상황을 더 발견하도록 안내한다. • 각 모듈에서 페르소나가 처한 본질적인 문제를 평가하고 선정하기 전에, 근거 없는 주장이 문제로 선정되지 않도록 각 모듈원이 개별적인 숙고 시간을 가질 수 있도록 한다. • 토의 과정에서 인신공격성 발언 또는 무시하는 발언 등을 하지 않도록 안내한다.	

단계	교수-학습활동	소요시간									
평가계획	• 동료 평가 (본질적 문제에 대한 ‘공감’에 기반한 토큰 부여하기) - 교사는 아래의 기준표를 학생들에게 제공하고, 다른 모둠이 발표한 본질적 문제 중 내가 공감한 것에 스티커를 부착하도록 안내하기 - [수행 과제에 대한 평가계획] 중 ‘페르소나에 대한 공감을 바탕으로 문제를 정의하였는가?’에 초점을 맞추어, ‘토큰 부여 기준’과 ‘토큰 미부여 기준’의 척도를 참고										
	<table><tr><th>목표</th><th>토큰 부여 기준</th><th>토큰 미부여 기준</th></tr><tr><td>1</td><td>페르소나의 입장에서 상황을 인식하고, 문제 카드에 제시된 문제나 새롭게 발견한 문제를 논의함. 문제 카드를 바탕으로, 페르소나가 겪고 있는 구체적인 문제 상황을 근거를 들어 타당하게 논의함.</td><td>학생이 페르소나의 상황을 인식하지 못하거나, 문제 카드에서 제시된 상황을 구체적으로 설명하지 못함. 페르소나의 문제를 발견하는 과정에서 제시된 문제 상황에 대한 이해 부족을 보임.</td></tr><tr><td>2</td><td>모둠원과의 소통을 통해 다양한 의견을 수렴하고, 페르소나의 본질적 문제에 대해 논의하여 모둠 내에서 합의를 도출함.</td><td>학생이 모둠원들과의 의사소통에 소극적이거나, 본질적 문제에 대해 충분히 논의하지 못함. 투표나 문제 선정 과정에서 충분한 합의 없이 결론이 내려짐.</td></tr></table>	목표	토큰 부여 기준	토큰 미부여 기준	1	페르소나의 입장에서 상황을 인식하고, 문제 카드에 제시된 문제나 새롭게 발견한 문제를 논의함. 문제 카드를 바탕으로, 페르소나가 겪고 있는 구체적인 문제 상황을 근거를 들어 타당하게 논의함.	학생이 페르소나의 상황을 인식하지 못하거나, 문제 카드에서 제시된 상황을 구체적으로 설명하지 못함. 페르소나의 문제를 발견하는 과정에서 제시된 문제 상황에 대한 이해 부족을 보임.	2	모둠원과의 소통을 통해 다양한 의견을 수렴하고, 페르소나의 본질적 문제에 대해 논의하여 모둠 내에서 합의를 도출함.	학생이 모둠원들과의 의사소통에 소극적이거나, 본질적 문제에 대해 충분히 논의하지 못함. 투표나 문제 선정 과정에서 충분한 합의 없이 결론이 내려짐.	
	목표	토큰 부여 기준	토큰 미부여 기준								
1	페르소나의 입장에서 상황을 인식하고, 문제 카드에 제시된 문제나 새롭게 발견한 문제를 논의함. 문제 카드를 바탕으로, 페르소나가 겪고 있는 구체적인 문제 상황을 근거를 들어 타당하게 논의함.	학생이 페르소나의 상황을 인식하지 못하거나, 문제 카드에서 제시된 상황을 구체적으로 설명하지 못함. 페르소나의 문제를 발견하는 과정에서 제시된 문제 상황에 대한 이해 부족을 보임.									
2	모둠원과의 소통을 통해 다양한 의견을 수렴하고, 페르소나의 본질적 문제에 대해 논의하여 모둠 내에서 합의를 도출함.	학생이 모둠원들과의 의사소통에 소극적이거나, 본질적 문제에 대해 충분히 논의하지 못함. 투표나 문제 선정 과정에서 충분한 합의 없이 결론이 내려짐.									
- 토큰 부여 기준과 미부여 기준을 ‘전개’ 단계에 들어가기 전에 미리 안내하고 수업을 진행하는 방향으로도 활용할 수 있음. - 토큰을 많이 받은 모둠에게는 간식 등의 소정의 상품을 제공하여 동기를 부여할 수 있음. - 토큰을 많이 받지 못한 모둠에 대해, 교사가 아래의 질문 및 발문을 통해 추가적으로 지도할 수 있음. 추가 질문 예시 1) 페르소나는 어떤 환경에서 주로 시간을 보낼까? 2) 페르소나는 어떤 문제를 겪고 있을까? 3) 그 문제로 인해 어떤 감정을 느낄까? 4) 문제를 해결하려면 무엇이 가장 중요할까? 5) 왜 그렇게 생각했을까? 6) 문제를 해결하지 못한다면 어떤 영향을 받을까? 7) 문제를 해결한다면 페르소나는 어떻게 변화할까?											

3차시

문제 정의하기 - 교육 참고 자료

문제 카드

공간 문제 카드 예시⁶

1

좁은 공간

2

소음

3

이동의 불편함

4

조명 부족

5

개인정보 보호

6

청결

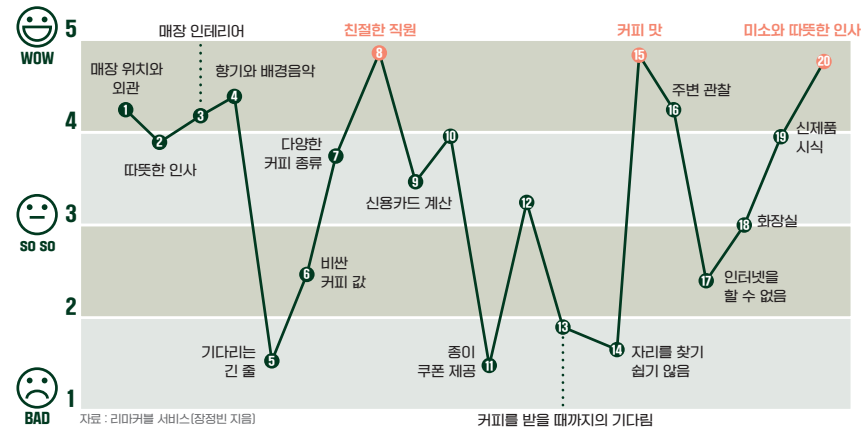
6 <스리랏차조> 자체개발 문제카드

3차시

문제 정의하기 - 교육 참고 자료
고객 여정 지도

고객 여정 지도란, 고객이 특정한 제품이나 서비스에 대한 경험을 시각화하는 툴입니다. 해당 툴은 고객의 숨겨진 문제와 본질적인 문제를 찾는 데 도움을 줍니다. 제품이나 서비스를 이용하는 과정에서 고객이 경험하는 모든 단계와 이에 대한 감성을 시각적으로 표현함으로써, 기업은 고객이 직접 느끼는 부분을 직접적으로 파악하고 제품이나 서비스의 개선 방안을 도출할 수 있습니다.

[예시] 스타벅스의 고객 여정 지도



고객 여정 지도의 작성 방법 [6가지]

- 1) 고객의 관점에서 생각하기
- 2) 고객 여정 지도 작성을 위한 데이터 수집하기(관찰 카메라 등)
- 3) Touchpoint 파악하기(고객이 제품이나 서비스와 상호작용하는 모든 지점)
- 4) 단계별 감정 및 경험 파악하기(고객 인터뷰, 설문조사)
- 5) 가장 큰 Pain Point 파악하기
- 6) 시각화하기(고객이 느끼는 감정이나 경험을 그래프, 차트 등으로 도식화)

3차시

문제 정의하기 - 교육 활동지
고객 여정 지도 작성

모둠명

이름

공간 문제 해결을 위한 고객 여정 작성하기

※ 2차시 '공감 지도'와 함께 사용할 수 있음. * [별첨] <2차시 - 공감하기> 교육 활동지 참고

① 우리의 고객(페르소나)을 간략하게 설명하기 (2차시 내용과 연계)

예시) 고등학생 철수: 대학 입시 고민 다, 사회적으로 또래와의 관계 중시.

② 가상 시나리오 상상하기 (공간 설정 후 겪게 될 시나리오)

예시) 학교 등교 후, 조식 시간에 교실 책상에 짐을 풀고, 의자에 앉아있음.

③ 고객 여정 지도 작성하기

예시)

GOOD

가방에 있는 짐들을 가방에서 꺼냄.
선생님이 등교한 사람들에게 간식과 도장을 줌.
앞, 뒷자리에 앉은 학생과 인사하며, 1교시 수업에 대해 질문함.

★ 좁은 공간

SO-SO

의자가 균형이 안 맞아서 삐걱덕 소리가 남.
책상 고리에 걸려있던 짐 때문에 발이 계속 걸림.
진한 컨설팅에 다녀온 친구가 결과를 알려주자,
정보를 얻지 못한 불안감을 느낌. 친구가 핸드폰을
훑쳐보아, 프라이버시 보호가 안된다고 느낌.

★ 프라이버시 보호

BAD

버스를 놓쳐서 지각함.
교우 관계를 걱정하며 등교함. 교과서와
문제집으로 가방이 무거움.

★ 여유롭지 못한 책상 수납공간과
교실과 먼 사물함 배치

3-1 가상 시나리오를 ‘공간’에 들어서기 전부터 ‘시간 순’으로 작성함. 이 때 느낄 감정 생각하기

GOOD

SO-SO

BAD

3-2 좁은 공간, 소음, 이동의 불편함, 온도, 조명 부족, 프라이버시 보호, 청결 문제와 연결지어 생각해볼만한 문제점들을 ★ 표시하기

5 가장 심각하다고 느낀 문제와 이유 작성하기

가장 큰 PAIN POINT :

이유 :

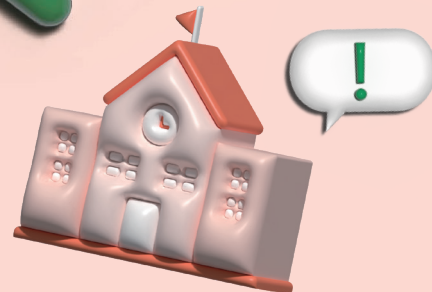


Tutorial

린캔버스 작성하기

START

린캔버스 작성을 통한 아이디어 구체화하기



Tutorial

린캔버스 작성하기



START

린캔버스 작성을 통한 아이디어 구체화하기

50분

중3, 고2

학습 목표

- ① 린캔버스 구성요소를 이해하고 모듈별 아이템을 비즈니스 모델로 개발할 수 있다.
- ② 소통에 기반하여 도출된 아이디어의 내용을 현실성과 논리성을 갖추어 린캔버스 형식으로 작성할 수 있다.

기대 효과

- ① 린캔버스 작성 과정에서 모듈별 아이템을 구체화하며 시장에서 재화로서의 가치와 긍정적인 사회적 가치를 창출한다.
- ② 모듈별 토의 및 피드백 과정을 통해 소통에 기반한 협업 능력을 키운다.
- ③ 모듈별 아이템을 비즈니스 모델로 개발하는 과정을 통해 기업가정신을 함양한다.

준비물

- ① 교육 활동지, 포스트잇, 필기구
- ② 노트북(온라인 상에서 린캔버스를 작성할 경우)

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	① 린 캔버스 개념과 중요성을 알려주는 동기유발 동영상 시청하기 ② 린 캔버스 작성 사례의 예시 공유하기 - 에어비앤비의 실제 작성 사례와 연희동 공간 재구조화 사례를 제시하기 * [별첨] <5차시 - 린캔버스 작성하기> 교육 참고 자료 활용	영상:오픈이노베이션 플레이어 YT <린 캔버스 작성법(린캔버스 사례, 린캔버스 샘플)> ⁷ 	5분
전개	① 린 캔버스 작성하기 - 모둠별로 포스트잇을 활용하여 린캔버스 항목별로 자유롭게 아이디어를 발산하고 토의과정을 거쳐 수렴할 수 있도록 안내하기 - 모둠별로 수렴된 아이디어를 린캔버스로 정리하기 * [별첨] <5차시 - 린캔버스 작성하기> 교육 활동지 및 교육 참고 자료 활용 - 린캔버스 구성 요소 작성 과정 및 유의점 안내하기 1) 문제 : 고객이 가진 가장 중요한 문제 3가지 작성 - 문제를 정의할 때, 떠오르는 모든 생각을 나열하고 토론 과정을 거쳐 본질적인 것이 아닌 것들은 제거한 후 최종적으로 3개 정도 남기기 - 문제를 생각할 때, 기존의 대안들을 나열한 후 문제를 확인할 수 있고 공간의 혁신이나 새로운 즐거움을 주는 시각에서 접근한 솔루션이라면 '니즈(Needs)'로 대체하여 작성하기 2) 목표 고객(페르소나) : 아이디어션 과정을 거쳐 확정된 페르소나 프로필 작성 - 성별, 나이, 라이프스타일, 불편점 등 디테일한 정보들을 상세히 작성하기 3) 가치 제안 : 고객에게 제시할 독특한 아이디어의 가치 제시 - 기존의 대안들이 가지지 못한 우리만이 전달할 수 있는 Benefit이 무엇인지 단순한 키워드로 정리하기 4) 해결안 : 해결안 제시 - 문제에 대한 검증 과정을 거쳐 작성하기. 문제를 검증할 때, 가격의 문제인지, 심리적인 문제인지, 유통이나 구조적 문제인지 등 문제의 성격을 분류하고 해결안을 제시하기 5) 고객 경로 : 고객에게 도달하기 위한 경로 설명 - 페르소나와 만날 수 있는 모든 경로를 작성한 후, 아이템을 어떻게 노출하고 전달할 것인지, 아이템을 어떻게 확산할 것인지 등을 구체화하여 작성하기 6) 비용 구조 : 아이템 운영에 필요한 비용 나열 - 아이템 출시에 필요한 비용을 작성하되, 기존 제품들의 가격을 참고하여 필요한 비용을 최대한 구체화하여 작성하기. 이를 통해 아이디어의 현실화 과정을 거칠 수 있음. 7) 수익원 : 수익을 창출할 방법을 정의 - 주요 수익원 및 예상되는 수익원 등 수익을 창출하는 방법을 구체적으로 작성하고, 제품의 가격정책을 함께 제시하기. 손익분기점에 도달하는데 필요한 시간, 비용, 노력을 조정하기. 이를 통해 자원을 적절히 분배하여 산출 효과를 얻는 기업가적 사고를 배울 수 있음. 8) 핵심 지표: 단계 가시화 - 아이디어를 구현하는 과정에서 체크해야 할 각종 지표를 숫자를 이용하여 기재하기. 바로 기재가 어렵다면 추후에 추가적으로 작성할 수 있음. 9) 경쟁 우위(강점) : 경쟁 우위와 강점 구체화 - 아이템이 가지는 특별한 기술, 서비스, 구조를 서술하고, 소비자들이 우리 아이템을 선택하게 하는 기준을 상세하게 작성하기		20분

7 오픈이노베이션 플레이어, 유튜브(2022. 3. 2.) 린 캔버스 작성법(린캔버스 사례, 린캔버스 샘플) <https://youtu.be/OOI45bNehBw?si=DAjpdBQGeyhQZ22v>

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	② 각 모둠이 작성한 린캔버스 발표하기 작성한 린캔버스를 활용하여 청중이 핵심사항을 중심으로 쉽게 이해할 수 있도록 스토리라인으로 재구성하여 발표하기	10분
	④ 전체 발문과 토론을 통해 피드백 주고 받으며 아이디어 발전시키기 다른 모둠의 발표를 보고 현실성 및 혁신성의 측면에서 도움이 될 수 있는 건설적인 의견을 피드백으로 제공하기	10분
정리	① 린캔버스 작성 활동을 통해 배운점 및 소감 공유하기 ② 다음 차시 예고하기	5분
지도상의 유의점	- 학생의 수준에 맞추어 기존의 린캔버스 내용을 약간 조정한 양식임을 설명한다. - 활동지와 포스트잇을 활용하여 오프라인에서 활동할 수도 있고, 구글 등 협동 작업이 가능한 플랫폼을 통해 온라인 상에서도 활동할 수 있다. - 비용구조를 설정할 때, 기존의 제품을 조사하여 보다 현실성을 구체화시키는 과정이 되도록 안내한다. - 린캔버스 작성 과정이 차시 과정인 프로토타입 작성에 매우 구체적인 기준이 됨을 인식하도록 지도한다.	
평가계획	린캔버스 활동지 및 발표에 대한 평가하기 (상/중/하) - 린캔버스를 통해 공간 재구조화에 대한 아이디어를 요소별로 구체적이고 타당성 있게 작성하였는지 평가한다. - 모두가 공감할 수 있는 사용자의 불편이나 고객의 니즈뿐만 아니라 기존 해결책이 지닌 한계점인지를 평가한다. - 제시하는 해결책이 시장의 변화 또는 성장속에서 포착한 기회인지를 평가한다. - 제시하는 해결책이 재무적으로 얼마나 합리적이고, 현실가능성과 창조적 파괴를 해내는 혁신성을 얼마나 갖추었는지 평가한다. 다른 모둠 발표시 피드백에 대한 관찰 평가하기(상/중/하) - 모둠별 발표 및 토론을 통해 다른 모둠의 린캔버스 내의 오류와 비합리성을 예리하게 탐색하고, 건설적인 피드백을 제시하는지 관찰 평가한다.	

5차시

린캔버스 작성하기 - 교육 참고 자료
린캔버스 예시

린캔버스란?

린캔버스는 기존 비즈니스 모델 캔버스를 사용자 가치 극대화에 초점을 맞춘 계획으로 통합하는데 최적화된 도구로 창업가가 쉽고 효과적으로 그들의 비즈니스 아이디어나 계획을 설명할 수 있는 방법입니다. 린캔버스는 기존의 사업 계획을 가장 중요한 가정과 가치로 분해하여 비즈니스 아이디어를 다이어그램화하는 직접적인 접근 방식을 취합니다. 린캔버스 항목은 일반적으로 문제, 솔루션, 주요지표, 고유 가치 제안(UVP), 채널, 고객 세그먼트, 비용 구조, 수익원, 불공정 우위의 9가지 핵심 요소로 구성됩니다.⁸

[예시] 에어비앤비 린 캔버스의 사례⁹

문제 Problem	솔루션 Solution	고유 가치 제안 Unique Value Proposition	경쟁 우위 Unfair Advantage	고객 세그먼트 Customer Segments
- 여행객들은 저렴하고 합리적인 비용의 숙소를 찾기 어려움 - 호텔 숙박은 해당 지역만의 진정한 매력을 느끼고자 하는 여행객들의 니즈를 충족하지 못함 - 부동산 보유자들은 일별로 세를 주는 방식으로 숙박 공간을 수익화할 수 있는 방법을 찾기 어려움 - 주택 공유 문화가 아직 정착되지 않음	- 여행객들은 합리적인 요금으로 로컬 숙소 렌트 가능 - 주택 보유자들은 빈 숙박 공간을 일별로 임대하여 추가 수입을 벌 수 있음 - 이들을 온라인 서비스로 연결	- 여행객들은 해당 지역에서만 느낄 수 있는 특별한 숙박 경험 가능 - 주택 보유자는 빈 주거지로 수익화 실현 가능 상위 개념 High Level Concept - 누구든 호스트가 될 수 있음 - 공유 경제 창출	- 주택 보유자라면 누구나 숙소 임대 가능 - 신뢰성: 호스트-숙박객 간 양방향 평가 시스템 - 호스트를 위한 필수 보험	- 저렴한 비용으로 괜찮은 숙소를 구하고자 하는 여행객들 - 호스트로써 숙박 옵션을 제공할 수 있는 사람들 얼리어답터 Early Adopters 호스트로써 숙박 공간을 임대 또는 공유하고 수입을 벌고자 하는 사람들
핵심 지표 Key Metrics - 호스트 당 조회수 대비 예약 건수 - 호스트 가입자 수 - NPS - DAU/MAU		채널 Channels - 지인 추천 - 온라인 및 오프라인 광고		
비용 구조 Cost Structure - 웹 개발 - 호스팅 - 마케팅 - 사진 - 직원 급여 - 보험		수익원 Revenue Streams 여행자 수수료		

[예시] 연희동 공간 재구조화 린캔버스

① 문제 - 연희동은 서울에서 인구밀도가 가장 낮음 - 타지역이 대부분 아파트의 주거형태이나 연희동은 단독, 빌라등의 주택 형태가 72%에 달함 - 골목이 매우 많고 비좁아 차량 진입이 어려움 - 프랜차이즈 점포가 적고 개인 단위 로컬 운영 점포가 많으며, 지역 상권이 쇠퇴함 <기준안> - 개인 단위 점포 내 상품 판매 - 점포 입지 중요성 부각	② 목표 고객(페르소나) - 새로운 라이프 스타일과 문화적인 니즈를 원하는 젊은 세대 - 신선한 문화 예술 콘텐츠를 접하고 싶어하는 사람들 - 적은 투자비용으로 자신의 크리에이티브한 굿즈나 식음료, 상품 등을 파는 점포를 열고 싶은 자영업자 - 연희동 건물에 투자하여 가치 상승을 바라는 투자자 - 코로나 이후 오프라인 공간의 공실이 다수 발생하여 골머리를 앓고 있는 건물주 - 주요 도로변이나 교통의 요지로부터 멀리 떨어진 장소에 위치한 점포주 및 건물주	③ 가치 제안 - 점포들의 특색을 살려 쿠킹클래스, 플리마켓, 갤러리전시, 인디 공연체험 등을 포함하여 로컬 라이프 경험과 로컬 문화 체험을 하도록 한다.	
	④ 해결안 - 문화 예술 콘텐츠 기반의 새로운 체험 프로그램을 점포별 특색과 연계한다. - 로컬 문화 프로젝트를 진행하여 거리 특색을 살린다. - 공간 혁신을 통해 새로운 가치를 창출한다.	⑤ 고객 경로 - 바이럴 마케팅 - 온라인 및 오프라인 광고	⑥ 비용 구조 - 상품 제작 원가 - 직원 급여 - 보험 - 유통비 - 마케팅비
⑦ 핵심 지표 - 공간 경험 및 새로운 스토리라인 중시 - 로컬 기반 콘텐츠 가치 키워 -비즈니스로 탈바꿈 - 크리에이터 주도 온오프라인 융합 판매	⑧ 수익원 - 굿즈 및 식음료 판매 수익 - 건물주와 운영 수익 배분	⑨ 경쟁 우위(강점) - 공원 면적이 넓어 산책하기 좋은 환경이고, 상대적으로 평온하고 느긋하게 살기좋은 분위기 형성 가능 - 홍익대학교 인근이라 예술가 및 크리에이터 확보 용이	

8 deascale(2023.7.26.)린캔버스란 무엇인가요?
<https://deascale.com/ko/%EB%B8%94%EB%A1%9C%EA%B7%B8/%EB%A6%B0-%EC%BA%94%EB%B2%84%EC%8A%A4-%EC%A0%95%EC%9D%98>
 9 Blog. 전략 테크 (2023.02.25.) 린 캔버스, 성장하는 기업들이 아이디어 구체화 할 때 사용하는 방법! <https://www.elancer.co.kr/blog/detail/109?seq=109>

5차시

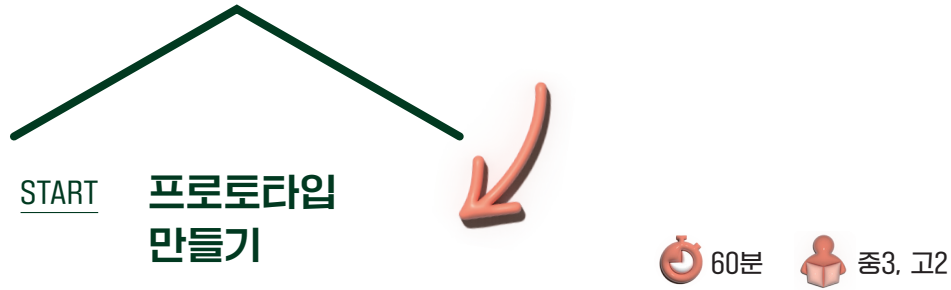
린캔버스 작성하기 - 교육 활동지

린캔버스 작성

모듬명		이름	
1 문제	2 목표 고객(페르소나)		3 가치 제안
	4 해결안	5 고객 경로	6 비용 구조
	7 핵심 지표		
8 수익원		9 경쟁 우위(강점)	

<기준안>





학습 목표

- 1 프로토타입의 개념과 중요성을 이해할 수 있다.
- 2 피드백 과정을 통해 비판적 사고와 자기 성찰적 태도를 함양할 수 있다.
- 3 시도와 실패, 개선의 과정을 반복하면서 문제 해결 방안을 구체화할 수 있다.
- 4 페르소나의 상황에 공감한 공간 개선 아이템을 구현할 수 있다.

기대 효과

- 1 설정한 문제에 대한 사회적 가치창출의 역량을 발달시킨다.
- 2 구체적 자원을 조합함으로써 깊이 있게 관찰하고, 기회 발견의 기회와 가능성을 만든다.
- 3 문제탐색부터 비평과정까지 경험하며 소통에 기반한 협업을 기른다.
- 4 페르소나의 어려움을 해결하는 공간아이템을 구체화하여 프로토타입을 만든다.

준비물

- 1 종이, 이젤패드, 12색 매직, 교육 활동지
- 2 PPT

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	① 활동 설명하기 • 린캔버스를 기반으로 주변 공간의 문제를 해결할 수 있는 두 번의 프로토타입 제작을 진행할 것임을 안내함. • 프로토타입 개념 설명 : 제품 개발 초기에 사용되는 시제품을 의미하며 아이디어나 해결책을 시각적으로 보여주고 실현 가능성을 입증할 수 있는 기회로 활용 가능함을 안내 ② 목표 강조하기 • 프로토타이핑은 아이디어를 구체화하고 개선하여 최적의 솔루션을 개발하는 중요한 과정임을 설명함. • 프로토타입 제작 단계에서 자원조달 방식이 반영되도록 하며 시각화하는 과정의 중요성을 명시함. ③ 프로토타입 설명 영상 시청하기 * [별첨] <6차시 - 프로토타입 만들기> 교육 참고 자료 활용	영상 : 디자인씽킹랩 Design Thinking Lab YT<디자인 씽킹> 페이퍼 프로토타입 - 디자인씽킹랩 김현주 대표강사¹⁰  5분
전개	<활동 1> 프로토타입 1-1 (1차 프로토타입 제작) • 재료 제공: 학생들에게 기본적인 프로토타입 재료(종이, 펜, 간단한 공작 재료, 디지털 도구 등)를 제공한다. • 활동 방법: 학생들은 린캔버스를 참고하여 주변 공간 문제를 해결하는 가장 핵심적인 아이디어를 구체화한 1차 프로토타입을 제작한다. 빠른 시간안에 간단하게 구성하고 구현하는 것을 강조한다. * [별첨] <6차시 - 프로토타입 만들기> 교육 활동지 활용 • 유의점 안내: 간단하고 빠르게 아이디어를 표현하는 것이 중요함을 강조하고, 세부사항보다 큰 그림을 그리는 데 집중하도록 유도한다. <활동 2> 프로토타입 1-2 (1차 프로토타입 비평) • 피드백 세션: 각 모둠의 1차 프로토타입에 대한 피드백을 공유한다. • 질문 예시: 이 프로토타입이 문제를 잘 해결할 수 있을까? 경제적이고 실질적일까? • 기록 및 개선점 수집: 피드백 내용을 기록하며, 개선점과 더 나은 아이디어를 정리한다. <활동 3> 프로토타입 2-1 (2차 프로토타입 제작) • 개선 사항 반영: 1차 프로토타입의 피드백을 바탕으로, 수정된 2차 프로토타입을 제작한다. • 세부 조정: 사용자 경험을 고려하고 세부적인 부분까지 조정하며 디테일에 집중한다. * [별첨] <6차시 - 프로토타입 만들기> 교육 활동지 활용 • 구체화 유도: 필요에 따라 각 모둠에게 교사가 구체적인 조언을 제공하고, 보다 혁신적인 요소를 추가하도록 유도한다. <활동 4> 프로토타입 2-2 (2차 프로토타입 비평) • 최종 발표 및 피드백: 각 모둠이 2차 프로토타입을 발표하고, 최종 피드백을 공유한다. • 개선 사항 최종 정리: 피드백 내용을 정리하고, 최종적으로 개선할 점이나 더 발전시킬 아이디어를 정리한다. • 프로토타입 정제와 기업가정신 강조: 실패를 통해 배워가는 과정이 기업가정신의 중요한 부분임을 상기시키며 마무리한다.	45분

10 디자인씽킹랩 Design Thinking Lab 유튜브(2020.10.14).[디자인 씽킹] 페이퍼 프로토타입 - 디자인씽킹랩 김현주 대표강사. <https://www.youtube.com/watch?v=Vv2FGvTck0>

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	- 차시 예고하기 - 다음 차시 이루어질 MVP 평가에 대해 간단히 언급하며 예고한다.	10분
지도상의 유의점	- 지나친 구체성과 시각화에 집중하지 않도록 지도한다. - 짧은 시간안에 본인들의 프로토타입을 구성하도록 지도한다.	
평가계획	- 프로토타입의 완성도와 창의성의 정도: 최종 프로토타입의 문제 해결력과 창의성을 평가한다. 사용자 친화적인지, 창의적이고 독창적인 해결책을 제시했는지 등을 평가한다. (상/중/하) - 표현력과 발표력 : 린캔버스를 바탕으로 프로토타입을 효과적으로 설명하고, 아이디어를 전달하는 표현력을 평가한다. (상/중/하) - 비판적 사고와 피드백 반영 능력 : 피드백을 수용하고, 이를 바탕으로 프로토타입을 개선하는 태도를 평가한다. 1,2차 프로토타입의 변화를 통해 비판적 사고와 개선 능력을 확인한다. (상/중/하)	

6차시

프로토타입 만들기 - 교육 참고 자료
프로토타입 목적 및 과정

프로토타입(Prototype)이란?

‘프로토타입(Prototype)’은 아이디어를 실행하는 단계로 아이디어를 시각화 할 수 있고 사람들과 상호작용하는 과정에서 공감을 이끌어낼 수 있습니다.¹⁾ 아이디어 생성 단계와 프로토타입 단계의 순환적 단계는 아이디어를 제안 및 실행하고 피드백하는 지속적인 과정을 통해 문제 해결을 완성할 수 있습니다. ‘프로토타입’은 모형, 도표, 흐름도, 시나리오, 스케치, 실험 등 다양한 형태로 표현할 수 있습니다.

1차 검증(1st Test) 단계

‘검증(Test)’은 사용자의 피드백을 통해 문제가 잘 해결되었는지를 확인하고 문제 해결 방법이 적합한지를 판단하는 단계입니다. 즉, 본 단계는 아이디어 생성과 프로토타입 단계를 거쳐 문제를 해결한 후, 정의된 문제가 잘 해결되었는지 여부를 확인하고 문제를 해결하는 방법이 적합했는지 판단하는 단계입니다.

1차 검증단계에서는 각 모둠에서 1차 프로토타입에서 만든 홍보물을 1~2분 정도로 발표한 후 2~3분 정도의 질의 응답 시간을 갖습니다. 다른 모둠원들은 발표를 들으면서 사용자의 관점에서 바라보고 발표 모둠이 제시한 문제 해결 방법에 대하여 잘된 점은 ‘+’로, 아쉬운 점은 ‘-’로, 의문점은 ‘?’로, 새로운 제안은 ‘!’로 표시한 후 구체적인 내용을 포스트잇에 적어 각자의 생각을 표현합니다.

2차 프로토타입(2nd Prototype) 단계

프로토타입 단계가 마무리되면, 추론과 검증이 비선형적으로 반복되므로, 2차 ‘검증’에서 받은 피드백을 반영하여 ‘프로토타입’에서 해결책을 수정 및 보완하여 개선할 수 있어야 합니다. 프로토타입과 검증 단계의 반복이 디자인씽킹 단계의 중요한 부분이기 때문에 1차 단계의 검증단계를 반영하여 2단계로 이행합니다. 특히, 이 단계에서 집단 창의성 요소 중 협력 및 통합적 요소와 의미있는 것으로 확인되었습니다. 2차 프로토타입 단계에서는 각 모둠의 산출물에 대하여 검증 및 오류 가능성을 논의하는 모습을 관찰할 수 있습니다.

프로토타입의 목적과 이점

① 실제 모델 제작

이론적인 단계에 머무르지 않고 실제 작동이 어떻게 이루어지는지 확인할 수 있습니다. 이때, 제품에 문제가 발견되는 경우 쉽게 찾아낼 수 있습니다.

② 생산 비용 절감

프로토타입은 실제 제작이 이루어지기 전, 프로젝트의 초기 단계에서 제작이 됩니다. 이 단계를 거치면 쉽게 제품을 업데이트 할 수 있기 때문에 많은 비용을 절약할 수 있습니다.

③ 투자 유치

프로토타입은 투자자들의 관심을 끌기에도 아주 좋습니다. 이론적인 계획보다는 실제 작동하는 제품 모델을 제시하면 투자를 이끌어내는데 많은 도움이 됩니다.

④ 사용자의 피드백

프로토타입이 만들어지면 타겟 고객층과 투자자들이 직접 사용해봅니다. 그 후, 제품을 어떻게 개선할지 여러 사람의 피드백을 수집합니다.

⑤ 평가를 통한 안정성 강화, 개선점 도출

프로토타입은 실제 제품의 안정성을 평가하는 데에도 도움이 됩니다. 또한 앞으로 새로운 모델이 필요한지, 아니면 현재의 모델에서 발전시켜야 하는지 여부를 평가하는 데 도움이 됩니다.

영상: Channy Yun-윤석찬 YT
<한메일 종이 Ajax UX 프로토타입 - Hanmail Paper Ajax User Experience (UX) Prototype>¹⁾²⁾

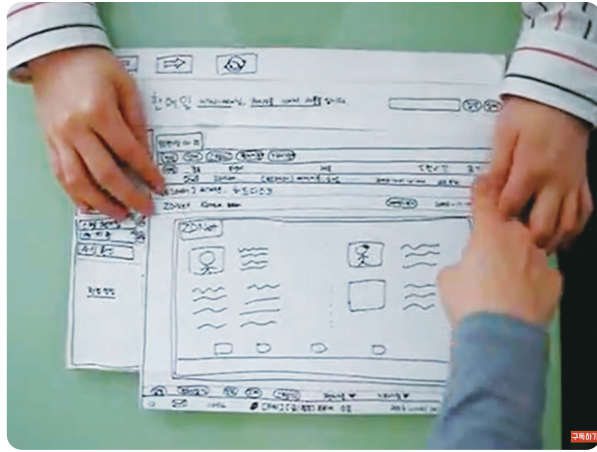


※ 참고 영상

1) 양희선 외, 디자인씽킹 기반 고등학교 화학 수업의 효과 연구, 한국교원대학교 초등과학교육과, 2020,159-174(167쪽)

1) 2) Channy Yun-윤석찬 유튜브 (2007.7.16) 한메일 종이 Ajax UX 프로토타입 - Hanmail Paper Ajax User Experience (UX) Prototype <https://youtu.be/GrV2SZuRPv0?si=Ba0oNl5CBc7N0Fmy>

작성 예시



6차시

프로토타입 만들기 - 교육 활동지
프로토타입 설계안 작성

모듬명	이름
-----	----

3문장 이내로 린 캔버스에서 도출한 핵심문제를 설명하세요

주변 공간 문제 핵심 요약

1차 프로토타입 : 아이디어 시각화

문제 아이디어 요약

(이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 간단히 설명하세요.)

2차 프로토타입 : 아이디어 시각화

보완 아이디어 요약

(어떻게 개선할 것인지 설명하세요.)

이 프로토타입이 문제를 어떻게 해결하나요?

1차 보다 문제해결과 다른점이 있나요?

1차 프로토타입 설계 (visualize)

이 프로토타입이 문제를
어떻게 해결하나요?

제작하며 아쉬웠던 점이
무엇인가요?

2차 프로토타입 설계 (visualize)

처음보다 어떻게 개선되었는지, 1단계의 반영
피드백과 적용한 방안에 대해 설명하세요.

추가적으로 개선할 점이나
더 발전시킬 요소가 있나요?

친구들의 피드백이 어땠나요?

작성 가이드라인

<활동1> 프로토타입 1-1 : 1차 프로토타입 제작

- 주요 문제 정의 (3문장 이내)
ex) 린캔버스에서 도출한 핵심 문제를 간단하게 설명하세요
- 해결 아이디어 요약
ex) 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 간단하게 설명하세요.
- 1차 프로토타입 설계
ex) 설계 도면/스케치 : 아래 공간에 간단한 형태로 구조 등을 중심으로 1차 프로토타입의 기본적인 디자인을 스케치하세요.

<활동2> 프로토타입 1-2 : 1차 프로토타입 비평

- 프로토타입 완성 후, 질문에 답변
ex) 이 프로토타입이 문제를 어떻게 해결하나요?
ex) 제작하며 아쉬웠던 점이 무엇인가요?
ex) 친구들의 피드백이 무엇인가요?

<활동3> 프로토타입 2-1 (2차 프로토타입 제작)

- 1차 프로토타입 제작을 바탕으로 어떤 점을 개선할지 요약하세요.
- 2차 프로토타입 설계 도면 및 스케치하기

<활동4> 프로토타입 2-2 (2차 프로토타입 비평)

- 최종 평가 질문
ex) 2차 프로토타입이 처음보다 어떻게 개선되었나요?
ex) 앞으로 추가적으로 개선할 점이나 더 발전시킬 요소가 있나요?
- 발표 준비하기 (5가지 요소 고려)
 - 핵심문제
 - 해결 아이디어
 - 프로토타입 설계의 주요특징
 - 피드백을 반영한 개선 사항
 - 추가적으로 발전시킬 방향

<공간&공감> 참고문헌

- 1) Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers, OSF, 2010, 278쪽.
- 2) Growth Lab, 고객 여정 지도(디자인 씽킹 방법론), <https://growth-lab.tistory.com/entry/%EA%B3%A0%EA%B0%9D%EC%97%>, 참고 날짜: 2023.4.14.
- 3) Heidi M. Neck 외, Teaching Entrepreneurship 기업가정신 교수법, 비앤엠박스, 2018, 459쪽.
- 4) 네이버, "린캠퍼스," <https://ideascale.com/ko/%EB%B8%94%EB%A1%9C%EA%B7%B8/%EB%A6%B0-%EC%BA%94%EB%B2%84%EC%8A%A4-%EC%A0%95%EC%9D%98>, 참고 날짜: 2024.11.1.
- 5) 네이버, "린캠퍼스," <https://www.elancer.co.kr/blog/detail/109?seq=109>, 참고 날짜: 2024.11.1.
- 6) 네이버 블로그-임진혁 교수의 기업가정신 & 역량개발(AC/DC) Lab, "기업가정신+공감," https://blog.naver.com/PostList.naver?blogId=entrepreneurship_lab, 참고 날짜: 2024.5.13.
- 7) 양희선 외, "디자인씽킹 기반 고등학교 화학 수업의 효과 연구," 한국교원대학교 초등과학교육과, 2020, 159-174(167쪽).
- 8) 윤선영, "문제를 찾고 해결하는 과정...인생살이가 곧 기업가정신," 매일경제, 2023.10.09, 비즈니스 스토리, <https://www.mk.co.kr/news/business/10360180>.
- 9) 윤성혜 외, "청소년 기업가정신 함양을 위한 메이커교육 프로그램 모형 개발," 한국교육공학회, 2017, 839-867(29쪽).
- 10) 이민화, 기업가정신 2.0, KCERN, 2018, 563쪽.
- 11) 이승균, "애덤 스미스와 공감의 기업가정신," 한경ESG, 2023.06.05, 칼럼, <https://www.hankyung.com/article/202305234574i>.
- 12) 정대용, 아산 정주영의 기업가정신과 창업리더십, 삼성사, 2007, 358쪽.
- 13) 정주영, 이 땅에 태어나서 나의 살아온 이야기, 솔, 1998, 440쪽.
- 14) 조성주, 린스타트업 바이블, 새로운제안, 2020, 35쪽.
- 15) 최은석, "'진실의 순간'에 집중해 성공한 기업들," 한경BUSINESS, 2018.07.20, 칼럼, <https://magazine.hankyung.com/business/article/201807179841b>.
- 16) 한원철 외, "국내 기업가정신 교육에 관한 논문 동향 분석," 단국대학교 글로벌벤처전략연구소, 2023, 29-55(27쪽).

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

VISION

할 수 있다고
생각하면
이룰 수 있는
세상

MISSION

세상을 변화시키는 창업가와
사회혁신가(Social Innovator)가
도전하고 성장하고 나누는
기반을 만듭니다.

아산나눔재단은 우리 사회에 아산의 창조정신을 계승할
'기업가정신(起業家精神; 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 이룰 수 있는 세상"이라는 비전 아래

청년 창업가와 사회혁신가가 도전하고, 성장하고, 나누는 기반을 만들고자 합니다.

이를 위해 기업가정신 교육 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 © 2024아산나눔재단
(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved.

H www.asanschool.org
E teacher@asan-nanum.org



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.

