제2기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북





제2기 아산 티처프러너 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북



CONTENTS

아산 티처프러너	04
CURRICULUM 1. 교자만추 (교과와 기업가정신의 자연스러운 만남 추구)	07
CURRICULUM 2. 기업가정신 Space Up	64
CURRICULUM 3. GET THE BIZCON	105
CURRICULUM 4 . 홍익인간	164
CURRICULUM 5. 3C를 활용한 '블링블링! 스쿨 브랜딩'	221
CURRICULUM 6. 액션 탐험가를 길러내는 소소하지만 확실한 행동	272



아산 티처프러너ASAN TEACHER-PRENEUR는

중고등교사 대상 기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다. 교사들이 교육 현장에서 기업가정신을 질적, 양적으로 확산할 수 있도록 돕습니다.



워크숍 교육

방학 중 집중 워크숍 교육 (하계, 동계)



정기 교육

기업가정신 커리큘럼 설계를 위한 역량 강화 과정 (온·오프라인 교육 병행)



글로벌 스터디

해외 혁신 교육 기관 탐방 7일 내외 (팀 프로젝트로 진행)

^{*} 상기 교육 과정은 사정에 의해 변경될 수 있음

아산 티처프러너 과정 소개

과목명	세부 내용
기업가정신 마인드셋	관계, 질문, 발견, 기대, 공감을 통한 기업가정신 마인드셋 장착
기업가정신과 문제해결	디자인씽킹에 대한 이해 및 공감을 통한 문제정의&문제해결 워크숍
기업가정신 이론	기업가정신 기본 개념, 핵심 요소 등 이론적 배경에 대한 이해
아산형 기업가정신	아산의 기업가적 역량 및 특징 이해
기업가정신 교육x 게이미피케이션	게이미피케이션에 대한 이해 및 이를 적용한 기업가정신 교육 콘텐츠 개발 실습
기업가정신과 사회혁신	MARU180 투어 및 창업, 사회혁신 분야 전문가 특강
창업이론과 실제	창업이론에 대한 이해 및 이를 바탕으로 한 사업 계획서 작성 실습
기업가정신 커리큘럼 디자인	본인만의 기업가정신 교육 커리큘럼 설계 및 학교 현장에서의 효과적인 적용 방법 학습
팀 프로젝트 워크숍	과제 수행 및 글로벌 스터디 준비를 위한 팀 워크숍 진행

www.asanschool.org

아산 티처프러너ASAN TEACHER-PRENEUR 프로그램 중

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

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

제2기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

CURRICULUM 1.

교자만추

교과와 기업가정신의 자연스러운 만남 추구

팀명 교자만추

김영배 모계중학교

서주형 평촌경영고등학교

손종배 인창중학교

이경죽 계산고등학교

임석영 천성중학교



본 프로그램은 기업가정신 및 창업 교육을 학교 교육과정의 교과와 융합하여 청소년들이 미래사회에 필요한 핵심 역량을 기를 수 있도록 설계된 커리큘럼입니다.

2020년 코로나19의 대유행은 전 세계적으로 사회 전반에 걸쳐 대혼란을 야기하였다. 이 혼돈의 시대에 살아남기 위해 기업들은 조직 구조에 끊임없이 변화를 주고 있다. 이들은 또한 4차 산업혁명에 발맞추어 현실과 가상 세계가 융합하는 새로운 세상을 이끌어 가기 위해 혁신을 추구하고 있다. 혁신을 추구하는 기업들의 이러한 노력에 힘입어 우리는 놀라운 신세계를 꿈꿀 수 있다. 이러한 맥락에서 학교에서의 기업가정신 교육이다시금 주목받고 있다.

기업가정신은 타고난 고유의 성격이 아니라 육성되고 개발될 수 있는 역량이며(박종규, 2014), 인간의 가치관과 행동 양식을 바꿀 수 있는 실천적인 고유한 특성이다(Peter, 1985). 기업가정신을 교육한다는 것은 학생들에게 삶의 주인으로서 새로운 문제를 찾고, 해결하며, 나아가 혁신적인 가치를 창출하는 역동적인 도전정신과 창의적인 변화를 만들어 낼 수 있는 개척 정신을 길러주는 기회를 제공하는 것이다. 특히 기업가정신 교육이 '좋은 것을 줄 수 있는 능력, 좋은 것을 잘 생각해내어 만들어 낼 수 있는 능력, 그리고 이를 향한 동기부여 및 가치 정립 등을 교육하는 것'임을 염두에 두고 제대로 이루어진다면, 학생들은 이를 바탕으로 사회 변화에 유연하게 대처하는 문제해결 역량을 함양할 수 있다.

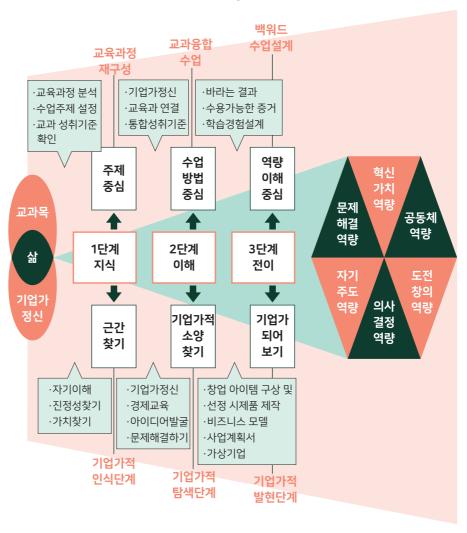
이에 학교 수업이 교과서에 있는 내용만을 전달하거나, 그저 재미있게 가르치면서 수업 시간을 보내는 등 방향성을 상실하였고, 얕은 흥미 중심의 수업 속에서 중요한 개념이나 원리를 깨달을 수 있을까 말까 한 비효율적인 활동이라는 비판이 제기(김향숙, 2007, p.8)되는 상황에서 어떻게 하면 기업가정신 교육을 진행하면 좋을지에 대해 다각적으로 검토하였다.

2015 개정 교육과정은 미래사회에 필요한 핵심역량을 길러주기 위하여 모든 교과의 교육과정에 역량 중심 교육과정 개발 방식이 적용되었다. 교육과정 구조에 역량 개념을 적용하여 전이력이 크고, 새로운 지식의 생성력이 높은 교과의 '핵심개념'을 중심으로 '일반화된 지식'을 진술하고 이를 중심으로 교육내용을 구조화한 것이다.

이러한 역량 중심의 교육과정에서 요구하는 성취 기준에 학생들이 얼마나 도달했는지를 확인하는 것은 매우 중요하다. 학교 교육은 공급자인 국가나 지역사회의 요구를 바탕으로 전달자인 교사가 수요자인 학생들에게 질 좋은 교육 콘텐츠를 제공하여 학생들의 학력을 향상하고 교육목표를 달성하는 것이 궁극적인 목표이다. 아무리 좋은 교육내용과 교수학습 방법을 통해 교육이 이루어지더라도 원하는 목표를 달성하지 못한다면 별다른 의미가 없을 것이다.

위와 같은 고민의 결과로 백워드 설계기반의 기업가정신 교육 프로그램을 제작하였다. 백워드 설계 모형은 단원을 설계하면서 성취기준을 확인하고, 성취기준에의 도달 여부를 확인하기 위해 평가를 학습경험과 수업 계획 전에 고려함으로써 학생들이 정말로 알아야 하고 할 수 있어야 할 중요한 개념에 대한 학습을 강조한다(Wiggins & McTighe, 2004). 기업가정신 교육과 수업을 통해 학생이 '나다운 삶'을 사는 삶의 주관자로서 자기혁신을 실천하고 참된 가치를 창조할 수 있는 인재로 성장시키고자 한다고 했을 때, 지식의 전이와 활용, 새로운 지식으로의 융합, 실세계 맥락에서의 완전한 활용이라는 '영속적이해(enduring understanding)'를 목표로 하는 백워드 설계를 교과에 적용하여기업가정신과 교과를 융합한 교육이 이루어진다면 그 효과는 배가 될 것이다.

본 프로그램은 학교 교육과정에서 교과의 내용만을 많이 가르치는 교육에서 벗어나 학생들이 소수의 핵심내용을 심층적으로 학습하고 기업가정신과 창업 교육을 교과 내용에 자연스럽게 융합하여 궁극에는 세상이 필요로 하는 새로운 의미와 가치를 생성하도록 하는 것을 목표로 한다.



아산 티처프러너 교자만추 커리큘럼 개발 모형

본 커리큘럼에서 정의한 기업가정신 교육의 단계는 청소년이 자신의 근간을 인식하는 단계인 기업가적 인식단계, 기업가적 소양을 갖도록 탐색하는 단계인 기업가적 탐색단계, 기업가가 되어보는 단계인 기업가적 발현단계(청소년 기업가정신 교육 모형 개발 및 창업활성화 방안(강경군·이춘우, 2015,p.57)를 기초로 하였으며, 이외에도 많은 기관과단체에서 진행 중인 기업가정신 교육의 모듈을 재구조화하여 범주에 포함하였다. 더불어그에 따른 아산 티처프러너 교자만추 커리큘럼에서는 기업가정신 역량을 측정할 수 있는핵심 성취기준을 아래 표와 같이 정의하였다.

아산 티처프러너 교자만추 기업가정신 교육 모듈 및 성취기준 정의

단계	범주	코드	모듈명	핵심 성취기준
기업가적 인식단계 (R) 갖기		R1	자기이해	미래사회의 변화와 연계하여 자신의 진로를 설계할 수 있다.
		R2	진정성 찾기	삶의 목적과 나에 대한 흥미/적성/가치관을 이해하고 나에 대해 설명할 수 있다.
		R3	가치찾기	기업가적 도전 목표를 세우고 가치 있는 의사결정이 기쁨과 보람을 주는지 말할 수 있다.
		E1	기업가 정신	가업가정신이 무엇인지 정의할 수 있고 일의 의미와 가치에 대해 이야기할 수 있다.
기어기자		E2	경제교육	경제 현상의 이해를 통해 기업의 업무 플로어를 설명할 수 있다.
기업가적 탐색단계 (E)	기업가적 소양 찾기	E3	문제인식 및 정의	생활의 불편함을 통해 문제가 무엇인지 알고 정의할 수 있다.
		E4	아이디어 발굴	문제해결을 위한 다양한 아이디어 기법을 알고 나의 문제에 적용할 수 있다.
		E5	문제 해결하기	기존 제품의 불편함을 찾고 해결을 위한 아이디어를 발표할 수 있다.
기업가적 발현단계 (M)	기업가 되어보기	M1	창업 아이템 구상 및 선정하기	혁신적인 아이디어를 제안하고 창업을 위한 아이템으로 발전시켜 적합성을 검증할 수 있다.
		M2	시제품 제작	시제품 제작이나 서비스를 위한 프로토타입을 만들 수 있다.
		М3	비즈니스 모델	비즈니스 모델을 이해하고 우리 팀의 비즈니스 모델을 정의할 수 있다.

단계	범주	코드	모듈명	핵심 성취기준
기업가적 발현단계	기업가	M4	사업 계획서 만들기	자신의 아이디어로 사업 모델을 만들고 전략을 수립하는 등 사업계획서를 작성하여 투자 유치를 위한 발표를 할 수 있다.
(M)	되어보기	M5	가상기업 운영하기	학생 가상기업을 운영해보고 직업 윤리의 중요성을 설명할 수 있다.

아산 티처프러너 교자만추 커리큘럼 흐름도

1. 분석 및 주제 선정

가. 기업가정신 및 교과역량 분석

기업가정신과 교과의 핵심역량으로 수업 맥락 분석하기 (교육과정 재구성, 수업환경, 인적자원, 학생 수준 점검)

나. 기업가정신과 교과의 만남

기업가정신 교육 모듈을 적용할 교과목과 단원선정 및 성취기준을 추출하여 융합

다. 문제해결 및 창업 주제 선정하기

교과의 지식, 기능, 태도를 기반으로 기업가정신 역량을 발휘하고 창업의 과정을 경험할 수 있는 주제로 선정



2. 교육과정 설계 (백워드 디자인 설계)

1단계: 단원 목표 확인

바라는 결과

확인하기
- 목표 설정, 영속적 이해(설명, 해석, 적용, 관찰, 공감, 자기이해), 본질적 질문, 핵심지식, 기능 정의

2단계: 평가계획

수용 가능한 증거

결정하기
- 수행과제(GRASPS 조직자활용)¹⁾, 핵심준거, 그 외 평가 증거들, 자기평가 및 반성

3단계: 학습활동 계획

학습 경험 계획하기 - 차시별 수업내용을 WHERETO²⁾ 안내자로 정의



3. 수업 실천 및 평가

백워드 수업 설계의 실천

학교 수업에서 실제로 실천 가능하도록 개발

평가를 통한 역량변화 확인

단계별 각 과정에서 교육과정-수업-평가-기록의 일체화 위에 제시된 흐름도를 적용하여 아산 티처프러너 교자만추 커리큘럼을 다음과 같이 설계하고자 한다.

1. 분석 및 주제 선정

첫 번째, '가. 기업가정신 및 교과역량 분석'은 기업가정신 역량과 교과 공통 핵심역량, 교과별 역량을 점검하고 어떤 방식으로 교육과정을 재구성할지 논의하며, 대상 학년과 교과목을 선정한다. 교자만추 커리큘럼에서는 역량 중심, 주제 중심, 문제해결 기반의 프로젝트 수업 방법 중심으로 학교의 여건을 고려하여 진행하며 고등학교 1학년을 대상으로 기술·가정, 통합사회, 생명과학 I, 정보, 진로와 직업 교과목으로 운영된다.

두 번째, '나. 기업가정신과 교과의 만남'에서는 기업가정신 모듈을 교과에 적용하기 위해 모듈을 적용할 교과별 단원선정 및 성취기준을 추출하여 커리큘럼의 전체적인 흐름과 문맥에 맞게 설정되었는지를 확인하는 작업을 반복해야 한다. 교자만추 커리큘럼에서 선정한 모듈 및 단원, 성취기준은 앞으로 나오는 내용을 참고하기 바란다.

아래는 교자만추 커리큘럼에 적용한 기업가정신 모듈과 해당 교과목의 관계를 도식화 한 것이다.

¹⁾ 수행과제(GRASPS 조직자 활용)는 어떤 상황(Situation)에서 목표(Goal)를 가지고 구체적인 청중/대상(Audience)을 고려하면서 특정 역할(Role)을 맡아서 기준(Standards)에 따라 결과물(Product)을 만들어야 한다.

²⁾ W(Where, What), H(Hook, Hold), E(Equip, Experience, Explore), R(Rethink, Revise), E(Evaluate), T(Tailor), O(Organize) (McTighe & Wiggins, 2004, pp. 215~225)

기업가정신 교육 모듈 및 교과 융합 관계

7	업가정신 프	로그란	! 단계		교과목 (예: 고등학교 1학년)
기업가적		R1	자기이해	*	국어
인식단계 (R)	근간 찾기	R2	진정성 찾기	1	사회과(통합사회)
(R)		R3	가치찾기		시되되(증립시되)
		E1	기업가정신		도덕
=101=171		E2	경제교육		수학
기업가석 탐색단계 (E)	소앙 작기	E3	문제인식 및 정의		과학(생명과학 I)
		E4	아이디어 발굴		기술·가정
		E5	문제 해결하기	¥ X /	정보
			창업 아이템		.0±
		M1	구상 및 선정하기		체육
기업가적		M2	시제품 제작		음악
가입가 다 발현 단계 (M)	기업가 되어보기	МЗ	비즈니스 모델		미술
		M4	사업 계획서 만들기		영어
		M5	가상기업 운영하기	V	선택 (한문, 진로와 직업 외)

세 번째, '다. 문제해결 및 창업 주제 선정하기'에서는 기업가정신 프로그램 모듈을 적용할 교과 단원의 특징을 잘 반영한 프로젝트 주제를 제시한다. 또한, 프로젝트 과정에서 얻을 수 있는 핵심역량이 잘 나타나게 구성하고 교과 간의 연결과정에서 학생의 지속적인 관심과 흥미를 끌 수 있게 제시하는 것이 좋다.

교자만추는 '코로나19'를 주제로 문제 상황을 제시하여 교육을 진행하고자 한다.

아산 티처프러너 교자만추 커리큘럼 문제상황 제시

비상! 비상! 너희들에게 특별한 임무가 주어졌다. 코로나19가 전 세계적으로 유행하면서 확진자는 물론 사망자까지 많이 증가하고 있는 상황이다. 이에 대국민 위기감이 극도로 고조되고 있는 상황에서, 너희들은 바이러스, 환경, 변이에 대한 정확한 이해를 통해 코로나19를 본질적으로 이해하고, 코로나19로 인해 심화하는 사회 불평등 현상을 영역별로 알아보아라. 또한, 기업가의 입장에서 코로나19 취약 계층의 문제를 개선할 방안을 다양하게 제시하고, 이를 앱 개발을 통해 실제로 구현해 보는 경험을 하길 원한다. 그리고 최종적으로는 여러분이 관련 비즈니스모델을 만들어 미래의 다양한 문제를 해결할 수 있는 도전가가 되기를 바란다.

할 수 있다. 해보기는 했나?

아산 티처프러너 교자만추 커리큘럼 구성

분류	차시	차시별 과정명	수업방식	교과	단원명
기업가적 인식단계	1	롤모델 게임을 통한 회사 설립과 구성원의 역할	게이미피 케이션	기술· 가정	발명과 지식재산권
	2	롤모델의 삶을 통해서 보는 기업가정신의 이해	토론 발표	기술· 가정	성공한 기업가 탐구하기
	3	감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고, 코로나 (감염성 질병) 예방 방법 탐구	자료조사, 발표	생명 과학 l	질병과 방어작용
기업가적 탐색단계 4	4	평등 사회를 위한 기업가의 역할- 감염병과 불평등	모둠학습, 발표	통합 사회	사회 정의와 불평등, 시장 경제와 금융
	5	코로나로 인한 문제 해결을 위한 방법을 앱 화면으로 구성	개별학습	정보	알고리즘 설계
기업가적 발현단계	6	비즈니스 모델과 창업의 이해	모둠학습, 발표	진로와 직업	창업과 창직

- · 회사설립과 구성원의 역할(R2, M5): 게이미피케이션을 통하여 흥미로운 프로젝트 수업이 도입될 수 있도록 하며, 기업의 구조를 이해하고 역할마다 책임감 있는 직업윤리를 바탕으로 한 기업 운영이 성공적인 기업을 이끌어 갈 수 있음을 알게 한다.
- · 성공한 기업가 롤모델을 통해서 보는 기업가정신의 이해(R1, E1): 코로나19 등의 어려운 시대에서도 가치 있는 쓸모를 만들어 낸 롤모델의 삶을 살펴보고 자신의 홀랜드 흥미 유형과 일치하는 인물을 바탕으로 한 롤모델을 선정할 수 있다.
- · 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고 예방하기 위한 여러가지 방법 탐구(E1, E4, M1): 온라인 마인드맵을 이용하여 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고 예방 방법 아이디어를 발산한다.
- · 평등 사회를 위한 기업가의 역할(E5, M1): 계층 양극화, 공간 불평등, 사회적 약자에 대한 차별 등 다양한 사회 불평등 문제는 코로나 상황에도 극명히 드러났다. 사회 불평등 해결을 위한 다양한 제도와 실천 방안 중에서, 기업가는 어떤 역할을 담당해야 하는지 알아보고 특히 앱 개발을 통해서 문제를 개선할 수 있는 다양한 아이디어를 제시한다.
- · 시제품 제작이나 서비스를 위한 프로토타입 만들기(M2): 여러 가지 문제점들을 해결할 수 있는 앱 화면 제작을 통해 도출한 아이디어를 도식화하여 창의 도전 역량을 키울 수 있도록 한다.
- · 비즈니스 모델과 창업의 이해(R1, M3): 선정한 창업 아이템을 바탕으로 세계 경제와 환경 변화 그리고 사회의 변화를 알고 팀의 창업 아이템을 가지고 비즈니스 모델을 만들어 본다. 이를 통해 기업이 어떻게 고객가치를 창출하고, 전파하는지, 그리고 이로 인해 어떻게 수익을 창출하는지에 대한 원리를 이해하여 진로와 직업 교과의 새로운 종류의 직업이나 사업을 상상하고 만드는 모의 활동을 검증해 볼 수 있다.

본 커리큘럼의 목적은 첫째, 독립적으로 이루어지는 교과교육을 기업가정신 및 창업교육과 융합하여 교과 지식만으로는 해결할 수 없는 매우 복합적인 상황 속의 문제를효과적으로 해결할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 둘째, 현장에 있는 교사가 기업가정신및 창업교육의 효과를 알고 자신의 교과나 학교 내 선생님들과 융합 수업을 시작하기 위한좋은 예시를 제공하고자 한다.

이를 통해, 단순한 지식의 암기에서 벗어나 내용에 대한 진정한 이해를 바탕으로 실생활에서 활용하여 이를 기반으로 삶으로의 전이가 이루어지기를 기대한다. 또한 변화무쌍한 미래사회에 능동적으로 대처하고 새로운 가치를 창조하고 두려워하지 않고 도전해 볼 수 있는 실행력(해 봤어?)을 가진 청소년으로 자라나기를 기대한다.

2. 역량, 이해 중심 교육과정 설계(백워드 설계)

	1단계 – 바라는 결과 확인	하기	
	전이		
	학생들은 자신들이 학습한 것을을 하는 데 사용할 것이다.		
	어떤 유형의 장기적 성취가 바	님식인가?	
목표 설정하기	의	미	
이 단원은 어떤 내용 기준과	이해	본질적 질문	
대중 기준되 프로그램 혹은 과제 관련 목표를	학생들은을 이해할 것이다.	학생들은을 숙고할 것이다.	
다룰 것인가?	학생들이 이해하기를 바라는 것은 구체적으로 무엇인가?	어떠한 사고 유발 질문이 탐구, 의미형성, 전이를 촉진할 것인가?	
이 단원은 어떤 마음의 습관과 교차 학문적 목표를 다룰	그들은 어떠한 추론을 형성해야 하는가?	· 첫 한기 :	
것인가?	습	득	
	핵심지식	기능	
	학생들은 어떤 사실과 기본 개념을 알고 기억할 수 있어야 하는가?	학생들은 어떤 기능과 절차를 활용할 수 있어야 하는가?	

^{*} 출처: Wiggins & McTighe (2013). 백워드 단원 설계와 개발 : 기본 모듈. 1 (강현석 외 역).

2단계 - 수용 가능한 증거 결정하기				
코드	평가준거	평가증거		
바라는 결과	바라는 결과 달성을	수행과제		
모두가 적절하게 평가되고 있는가?	판단하기 위해서 각각의 평가에 필요한 준거는 무엇인가?	학생들은을 증거로 그들이 실제로 이해하고 있음을 보여줄 것이다.		
	평가 양식과 상관없이 어떤 특징이 가장 중요한가?	학생들은 복잡한 수행을 행하며 그들의 이해(의미 형성 및 전이)를 어떻게 증명할 것인가?		
		다른 증거		
		학생들은함으로써 1단계 목표 달성을 보여줄 것이다.		
		1단계 목표 달성 유무를 결정하기 위해 수집해야 할 다른 증거(자료)는 무엇인가?		

^{*} 출처: Wiggins & McTighe (2013). 백워드 단원 설계와 개발 : 기본 모듈. 1 (강현석 외 역).

	3단계 – 학습경험 계획하기	
	사전 평가	
코드	학생의 사전 지식, 기능 수준, 그리고 잠재적인 오개념을 확인하기 위해서 어떠한 사전 평가를 사용할 것인가?	
		과정 모니터링
	과정 모니터링 학생들의 전이, 의미 그리고 습득 성공은에 달려 있다.	· 학습활동 중에 학생들이 습득, 의미 그리고 전이로 나아가는 것을 어떻게 관찰할 것인가?
각 학습활동 혹은 유형의 목표는 무엇인가?	· 학습계획에는 3가지 목표(습득, 의미, 전이)가 다루어지는가?	· 잠재적인 난관이나 오해는 무엇인가?
	· 학습계획은 학습원리와 최고의 실행을 반영하는가?	· 학생들은 자신들이 필요한 피드백을 어떻게 구할 것인가?
	· 1단계와 2단계는 탄탄하게 줄맞추기가 되어 있는가?	
	· 이 계획은 모든 학생들에게 매력적이고 효과적일 것 같은가?	

^{*} 출처: Wiggins & McTighe (2013). 백워드 단원 설계와 개발 : 기본 모듈. 1 (강현석 외 역).

백워드 설계는 위의 그림과 같이 Wiggins & McTigh(2013)가 제안한 설계 탬플릿 3 단계를 바탕으로 순서에 맞추어 단원을 개발하면서 기업가정신 교육을 중점에 두고 재구조화 하여 아래와 같이 작성하였다.

1단계 – 단원 목표 확인 [바라는 결과 확인하기]

기업가정신 교육 측면에서의 핵심 성취기준 선정

	교과목의 단원과 연결	멸되고 학생들이 성취해야 할 기업가정신 모듈별 핵심 성취기준을 제시한다.
R1	자기이해	미래사회의 변화와 연계하여 자신의 진로를 설계할 수 있다.
R2	진정성찾기	삶의 목적과 나에 대한 흥미/적성/가치관을 이해하고 나에 대해 설명할 수 있다.
E1	기업가정신	기업가정신이 무엇인지 정의할 수 있고 일의 의미와 가치에 대해 이야기할 수 있다.
E4	아이디어발굴	문제해결을 위한 다양한 아이디어 기법을 알고 나의 문제에 적용할 수 있다.
E5	문제해결하기	기존 제품의 불편함을 찾고 해결을 위한 아이디어를 발표할 수 있다.
M1	창업아이템구상 및 선정하기	혁신적인 아이디어를 제안하고 창업을 위한 아이템으로 발전시켜 적합성을 검증할 수 있다.
M2	시제품제작	시제품 제작이나 서비스를 위한 프로토타입을 만들 수 있다.
М3	비즈니스모델	비즈니스 모델을 알고 우리 팀의 비즈니스 모델을 정의할 수 있다.
M5	가상기업 운영하기	학생 가상기업 운영해보고 직업 윤리의 중요성을 설명할 수 있다.

교과별 성취기준(교육부, 2015)과의 연결

기업가정신 교육 모듈을 적용할 교과목과 단원을 선정하고 성취기준 추출하여 연결한다.

- 기술·가정 [12기가05-08] 사회적, 경제적, 환경적 측면에서 지속가능한 발전 방안을 모색하고 적용할 수 있는 기술의 분야를 조사한다.
- 생명과학 I [12생과 I 03-06] 다양한 질병의 원인과 우리 몸의 특이적 방어 작용과 비특이적 방어 작용을 이해하고, 관련 질환에 대한 예방과 치료 사례를 조사하여 발표할 수 있다.
- **통합사회** [10통사05-02] 시장경제의 원활한 작동과 발전을 위해 요청되는 정부, 기업가, 노동자, 소비자의 바람직한 역할에 대해 설명한다.
 - [10통사06-03] 사회 및 공간 불평등 현상의 사례를 조사하고, 정의로운 사회를 만들기 위한다양한 제도와 실천 방안을 탐색한다.
- **정보** [12정보03-01] 복잡한 문제 상황에서 문제의 현재 상태, 목표 상태를 이해하고 목표 상태에 도달하기 위해 앱 화면을 구성을 할 수 있다.
- **진로와 직업** [12진로01-02] 직업적 신체 특성과 강점과 약점을 파악하고 긍정적인 직업 자아상을 확립하여 소개한다.
 - [12진로02-03] 관심 분야의 동향 및 전망을 파악하고 관련 창업·창직 사례를 탐색할 수 있다.

이해

학생들이 이해하기를 바라는 것은 구체적으로 무엇인가? 그들은 어떠한 추론을 형성해야 하는가?

- 기술·가정 기업가정신이 무엇인지 정의할 수 있고 기업가정신을 사회적, 경제적, 환경적 측면에서 어떻게 적용할 수 있는지 알 수 있으며, 이를 바탕으로 문제를 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가할 수 있다.
- 생명과학 I 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고, 코로나19(감염성 질병)예방법 및 분야별 및 취약계층에 대한 위험성을 알리는 방법을 제시할 수 있다.
- **통합사회** 감염병과 불평등 간의 관계와 문제 상황을 이해하고, 이를 해결하기 위한 다양한 아이디어를 기업가 입장에서 제시할 수 있다.
- 정보 알고리즘을 활용하여 프로토타입을 만들고 효과적으로 아이디어를 시연하고 공유를 통해, 사용자의 요구에 맞는 앱을 개발할 수 있다.
- **진로와 직업** 나의 미래설계도를 통해 비즈니스 모델이 무엇인지 이해하고 창업사례를 비즈니스 모델로 해석하여 우리 모둠의 창업 아이템을 비즈니스 모델 캔버스에 적용하여 분석할 수 있다.

본질적 질문3)

어떠한 사고 유발 질문이 탐구, 의미형성, 전이를 촉진할 것인가?

- 기술·가정 기업가정신은 팬데믹 상황에서 사회적, 경제적, 환경적으로 어떠한 영향을 미치는가?
 나의 홀랜드 유형을 적용할 수 있는 롤모델을 찾고, 롤모델의 기업가정신을 파악하여 나에게 적용할 수 있는가?
- 생명과학 I 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분할 수 있는가? 감염성 질병인 코로나를 예방하고 위험성을 알리는데 필요한 것이 무엇인지 말할 수 있는가?
- **통합사회** 감염병은 불평등 현상에 어떤 영향을 미칠까? 기업가는 불평등을 완화하기 위해 어떤 역할을 담당할 수 있을까?
- **정보** 알고리즘을 활용한 프로토타입을 통해 효과적으로 아이디어를 시연하고 공유함으로써 문제를 해결할 수 있는 다양한 방법을 제시할 수 있는가?
- **진로와 직업** 비즈니스 모델을 통해 우리 모둠의 창업아이템이 고객을 위한 가치를 어떻게 창조해 전달하고 어떤 방법으로 수익을 획득하는가를 설명할 수 있는가?
 - 비즈니스 모델은 왜 필요한가? 구글 광고 수익구조에는 문제가 없는가? 다른 모둠의 비즈니스 모델은 어떻게 수정되어야 하는가?

³⁾ 본질적 질문(essential question)을 지도안 도입부에 넣어 교수자가 수업을 통해 달성하고자 하는 목표를 인식하여 방향성을 잃지 않고 학습자는 수업을 통해 탐구, 이해, 학습의 전이가 일어나도록 한다.

핵심 지식	기능
학생들은 어떤 사실과 기본 개념을 알고 기억할 수 있어야 하는가?	학생들은 어떤 기능과 절차를 활용할 수 있어야 하는가?
기술·가정 적정기술과 지속가능한 발전을 위한 기업가정신의 의미 생명과학 I 비감염성 질병, 감염성 질병, 코로나 병원체의 감염경로와 예방 통합사회 감염병과 불평등의 관계 , 감염병 상황에서의 기업가정신과 기업가의 역할 정보 제어구조를 활용한 알고리즘으로 표현 진로와 직업 창업과 창직, 비즈니스 모델의 의미, 구성 요소, 비즈니스 모델 캔버스 작성	기술·가정 자신의 홀랜드 유형과 일치하거나 닮고 싶은 롤모델을 제시할 수 있으며, 이를 바탕으로 기업가정신을 발휘기 생명과학 I 비감염성 질병, 감염성 질병 구분하기, 코로나 병원체의 감염경로와 예방 방법 및 위험성을 알릴 수 있는 마인드맵 그리기 통합사회 감염병으로 심화되는 불평등 현상을 영역별로 이해하기. 불평등 현상을 원화하기 위한 아이디어를 기업가의 입장에서 제시하기 정보 알고리즘을 활용하여 프로토타입을 만들기 진로와 직업 비즈니스 모델 캔버스 작성, 내용 탐색, 분석, 개선방안 제안하기, 비용 및 수익구조 계산하기

2단계 – 평가계획 [수용 가능한 증거 결정하기]				
수행과제	그 외 증거들			
학생들은 복잡한 수행을 행하며 그들의 이해(의미형성 및 전이)를 어떻게 증명할 것인가?	1단계 목표 달성 유무를 결정하기 위해 수집해야 할 다른 증거(자료)는 무엇인가?			
기술·가정 롤모델카드를 활용한 롤모델의 일생과 기업가정신 스토리보드를 만들고 발표한다. 생명과학 I 코로나19(감염성 질병)을 예방하기 위한 방안과 경제, 교육, 환경, 건강 영역에서 위험성에 대한 경고를 효과적으로 알릴 수 있는 방안을 마인드맵으로 작성한다. 통합사회 경제, 교육, 성, 환경, 건강 영역에서 나타나는 사회 불평등 현상을 분석하고, 그 결과에 기초하여 불평등 현상을 완화할 수 있는 앱 개발 아이디어를 제시한다. 정보 코로나19로 인한 사회 불평등 현상을 해결할 수 있는 아이디어를 알고리즘으로 표현하고 프로토타입을 만들 수 있다. 진로와 직업 모둠에서 선정한 창업아이템이 기업이 고객에게 가치를 전달하고, 고객들은 가치를 위해 돈을 지불하도록 유인하고 그것을 수익으로 전환하는 방식으로 설계가 되었는지 확인하고 비즈니스 모델 캔버스를 작성한다.	기술·가정 게이미피케이션에서 각자의 역할 수행 생명과학 I 관찰을 통한 모둠활동과 마인드 맵의 영역별 구체성 통합사회 불평등의 의미와 기업가정신에 대한 사전 확인 퀴즈 정보 프로토타입 (앱 화면 설계) 진로와 직업 관찰을 통한 모둠활동 참여도, 동료평가			
평가	주거			

평가 준거

바라는 결과 달성을 판단하기 위해서 각각의 평가에 필요한 준거는 무엇인가?

※ 지도안 참고

3단계 - 학습활동 계획 [학습경험 계획하기]			기업가정신 역량					
약생들이 바라는 결과들 성취하노독 하는 약습성염과 가치 주도 결정 성공세 경우 기가 기계 경우 기계 경우 기계 경우 기계			도전 창의 역량	문제 해결 역량				
1차시	기술· 가정	롤모델 카드 게이미피케이션을 이용한 회사 설립과 구성원의 역할 1. 기업의 다양한 구조와 형태(w) 2. 롤모델의 의미(E) 3. 롤모델 카드를 이용한 게이미피케이션 (특정 인물에 대한 카드 모으기 게임)(H)			0	0		
		[교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ① 프로젝트 개요 및 과정 설명						
2차시	기술· 가정	롤모델의 삶을 통해서 보는 기업가정신의 이해 4. 수집한 롤모델카드로 스토리보드 만들기(R) 5. 모둠별 발표와 퀴즈(E,H) 6. 각 롤모델의 기업가정신을 이해하고 나만의 롤모델을 선정함(T)		0	0			
		[교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ② 롤모델의 기업가정신 스토리보드, 기업에서 나의 역할과 나의 롤모델 정하기						
3차시	생명 과학 I	7. 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고(W) 8. 코로나19(감염성질병) 예방과 치료 사례 조사(E) 9. 소크와 제너의 기업가정신 찾기(T) 10. 코로나19(감염성 질병) 예방 및 분야별 위험성을 알리는 방법 탐구(R)		0	0 0 0	0		0
		[교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ③ 모둠별 코로나(감염성 질병) 위험성을 알리는 아이디어 마인드맵						

3단계 - 학습활동 계획 [학습경험 계획하기] 기업가정신 역링				jŧ				
	학생들이 바라는 결과를 성취하도록 하는 학습경험과 수업은 무엇인가? 어떻게 설계할 것인가?			자기 주도 역량	의사 결정 역량	공동체 역량	도전 창의 역량	문제 해결 역량
4차시	통합 사회	11. 수행과제 PPT 제시 학생들에게 안내 (W) 12. 수행과제 해결을 어떻게 할지 모둠별 토의 (E1) 13. 수행과제 해결에 필요한 신문기사 등 자료 분석하기 (E1, T) 14. 상황 분석 및 아이디어 맵 작성하기 (E1, T) 15. 감염병과 불평등 현상 제대로 분석하고 조건에 맞게 작성했는지 확인하고 수정하기 [교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ④ 불평등 해소를 위한 앱(App) 아이디어 맵		0	0	0		0
5차시	정보	16. 앱 UI설계 원칙 및 툴 사용 방법 (E) 17. 앱 UI설계 예시(H)(R) 18. 문제 해결을 위한 UI설계 (R)(T) 19. 온라인툴을 활용한 공유 및 피드백(E)(R) [교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ⑤ 모둠별 코로나 상황 문제해결 앱 UI(프로토타입)		0	0			0
6차시	진로와 직업	20. 비즈니스 모델이 무엇이고 왜 필요한지 안내(W) 21. 비즈니스 모델 사례조사 및 분석을 통해 동기부여(H, E1) 22. 모둠의 비즈니스 모델 설계하기 [비즈니스 캔버스 활용](R, T, O) 23. 모둠의 비즈니스 모델 발표 및 평가 (E, O) [교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ⑥ 아이디어 검증을 위한 모둠별 비즈니스 모델 캔버스 ⑦ 프로젝트 종료 및 성찰	0	0	0	0	0	

교자만추

1차시: 기술·가정

롤모델 게임을 통한 회사 설립과 구성원의 역할

2차시: 기술·가정

롤모델의 삶을 통해서 보는 기업가정신의 이해

3차시: 생명과학 I

감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고, 코로나19(감염성 질병)

예방 방법 탐구

4차시: 통합사회

평등 사회를 위한 기업가의 역할- 감염병과 불평등

5차시: 정보

코로나19로 인한 문제해결을 위한 방법을 앱 화면으로 구성

6차시: 진로와 직업

비즈니스 모델과 창업의 이해

1차시 (기술·가정)

롤모델 게임을 통한 회사 설립과 구성원의 역할

소요시간 50분

대상 고등학교 기술·가정

융합 역량 공동체 역량, 의사결정 역량

융합 [12기가05-08] 사회적, 경제적, 환경적 측면에서 지속가능한 발전 방안을 모색하고 **성취기준** 적용할 수 있는 기술 분야를 조사한다.

[12기가05-09] 적정기술, 지속가능한 발전과 관련된 문제를 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.

[기업가정신] 미래사회의 변화와 연계하여 자신의 진로를 설계할 수 있다.

[기업가정신] 학생 가상기업을 운영해보고 직업 윤리의 중요성을 설명할 수 있다.

- 학습목표 1. 직업이 주는 긍정적 가치를 이해할 수 있다.
 - 2. 회사를 설립하는 과정을 이해하고 자신의 역할을 수행할 수 있다.
- 기대효과 1. 기업가정신의 정의
 - 2. 기업가정신이 사회 변화와 질병의 등장 등에 미치는 영향 이해
 - 3. 문제해결을 위한 회사 설립과 구성원의 역할 이해
- **준비물** 1. PPT
 - 2. 롤모델 카드 (6인*6매, 총 36매)
 - 3. 이젤 패드와 네임펜

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 인사 나누기와 수업 안내하기 (수업 과정 안내와 학습 목표 인지) 2. 동영상 시청 : 무한상사(https://youtu.be/I8So1qmFH7k) 본질적 질문 기업가정신은 팬더믹 상황에서 사회적, 경제적, 환경적으로 어떠한 영향을 미치는가?	7분
전개	1. 기업의 다양한 형태와 구조 설명하기 2. 모둠 내 역할(회사에서의 직급)을 정하기 (발표자, 스토리보드 제작자, 정보수집자, 전략기획자 등) 3. 롤모델의 의미 설명하기(멘토와의 차이점) 4. 롤모델 게이미피케이션 - 6명의 직업 인물(기업 및 의료계) 탐구 - 각 인물의 스토리가 적힌 카드 36장을 섞어 모둠별로 6장씩 나눠주기 - 모둠별로 받은 카드를 보고 인물을 유추하며 모으려는 인물 결정하기 - 카드를 교환할 때는 1:1로 맞교환이 원칙 - 가장 먼저 동일 인물의 카드 6장을 모두 모은 모둠이 승리 5. 롤모델 카드를 순서대로 나열하고 스토리 구성하기 - 롤모델의 홀랜드 유형 및 기업가정신 찾아보기 6. 기업에서의 역할이 잘 나누어졌을 때 효율적으로 목적을 달성할 수 있음을 설명하기 7. 모둠 활동지 작성하기 [교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ① 롤모델 스토리보드	

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	1. 제일 먼저 6장의 롤모델 카드를 모은 모둠 시상 2. 차시 안내 : 제작한 롤모델 보드 발표 (롤모델에 대한 추가 인터넷 조사해오기)	
지도상의 유의점	1. 역할을 나눌 때 특정 역할로 몰리지 않도록 지도하기 2. 게임으로 인한 지나친 경쟁이 되지 않도록 지도하기	
평가계획	포트폴리오 평가, 관찰 평가, 동료 평가	

교육 자료

롤모델 카드



교육 활동지

제출자	1학년 반 (모둠: 조)			
수행 과제	롤모델을 통해서 보는 기업가정신			
설명	- 우리 모둠에서 모은 롤모델의 자료를 정리하여 스토리보드로 작성합니다.			
20	- 나의 특성(홀랜드 유형 등)을 고려하여 닮고 싶은 롤모델을 선정합니다.			

1. 우리 모둠이 선택한 롤모델은 누구인가요?

2. 롤모델의 삶의 과정에서 나타난 기업가정신을 정리해보세요

삶에서의 사건	찾을 수 있는 기업가정신

3. 우리 모둠 롤모델의 스토리보드를 작성해 보세요.

4. 우리 모둠의 회사에 롤모델이 입사한다면 롤모델은 어떤 역할을 하게 될까요?

2차시 (기술·가정)

롤모델의 삶을 통해서 보는 기업가정신의 이해

소요시간 50분

대상 고등학교 기술·가정

융합 역량 자기주도 역량, 의사결정 역량

융합 [12기가05-08] 사회적, 경제적, 환경적 측면에서 지속가능한 발전 방안을 모색하고 **성취기준** 적용할 수 있는 기술 분야를 조사한다.

[12기가05-09] 적정기술, 지속가능한 발전과 관련된 문제를 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.

[기업가정신] 기업가정신이 무엇인지 정의할 수 있고 일의 의미와 가치에 대해 이야기할 수 있다.

- 학습목표 1. 기업가정신이 무엇인지 정의할 수 있고 대표적인 사례를 조사하여 내용을 이해할 수 있다.
 - 2. 기술의 발달에 따른 사회적, 경제적, 환경적 변화를 이해하고 적정기술과 지속가능한 발전 방안 모색과 질병으로 인한 변화에 대하여 예측할 수 있다.
- 기대효과 1. 아산 정주영을 비롯한 다양한 롤모델의 기업가정신 분석
 - 2. 홀랜드 유형 등 자신의 특성을 고려하여 닮고 싶은 롤모델 선정
 - 3. 질병과 환경 문제로 인한 사회적, 경제적 변화 예측
- **준비물** 1. PPT
 - 2. 롤모델 카드 (6인*6매, 총 36매)
 - 3. 이젤 패드와 네임펜
 - 4. 개인 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 전시 학습 상기와 수업 과정 안내하기 2. 동영상 시청 : 의사 장기려 (https://youtu.be/wwANwlwHlgU) 본질적 질문 나의 홀랜드 유형을 적용할 수 있는 롤모델을 찾을 수 있으며, 롤모델의 기업가정신을 파악하고 나에게 적용할 수 있는가?	5분
전개	 로모델 스토리보드 발표하기 시간이 더 필요한 모둠의 경우 5분 이내에서 정리할 시간 주기 모둠별로 완성된 롤모델의 기업가정신에 대하여 설명하고 그들의 홀랜드 유형과 직업 가치관, 그들이 갖고 온 사회적, 경제적, 환경적 변화를 발표 다른 모둠의 발표를 경청하며 롤모델별 퀴즈 출제와 정답 맞히기 기업가정신의 의미와 필요성 설명하기 인물별 특징을 기업가정신을 중심으로 정리하여 설명하기 개인 활동지 작성하기 개인의 특성을 고려하여 나의 롤모델을 설정하고 닮고 싶은 부분 적기 [교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ② 기업에서 나의 역할과 나의 롤모델 정하기 	
정리	 롤모델에게 2가지 이상의 홀랜드 유형이 나타날 수 있음을 설명하고 다양한 롤모델에 대한 탐색을 유도하도록 지도하기 평소 존경하던 분들의 기업가정신에 대해 탐구해보기 다음 차시 안내: 생명과학 I 과와 연계하여 감염성 질병, 비감염성 질병과 코로나19로 인한 사회적 변화에 어떠한 기업가정신이 필요한지 생각해보기 	5분

단계	교수-학습활동							
지도상의 유의점	1. 롤모델 분들이 갖고 온 사회적 변화와 기업가정신에 집중해서 발표할 수 있도록 지도하기 2. 다른 모둠의 발표를 경청할 수 있도록 지도하기							
평가계획	포트폴리	포트폴리오 평가, 관찰 평가, 동료 평가						
	평가 영역	매우 잘함(상)	잘함(중)	보통(하)				
평가준거	교사	도전의식을 갖고 기업 내 역할에 충실하여 롤모델의 카드를 잘 수집하고 이를 이용한 스토리보드를 창의력을 발휘하여 순서대로 잘 작성하였으며 자신의 특성에 맞는 롤모델도 잘 선정하였음.	도전의식과 창의적 역량을 발휘하여 기업 내 역할을 수행하였으며, 롤모델의 카드를 수집하고 이를 이용한 스토리보드를 순서대로 작성함. 자신의 특성에 맞는 롤모델을 선정함.	기업 내 역할 수행 능력이 부족하며 롤모델의 카드를 수집하는데 어려움을 겪었음. 도전의식과 창의적역량을 발휘하면 자신의 롤모델을 잘 선정할 수 있을 것임.				
	평가	[기업가정신] 의사결정 역량과 공동체 역량을 잘 활용하여 기업가정신의 특징을 적정기술과 지속가능한 발전의 측면에서 잘 표현하여 발표함으로써 기술적 문제해결 능력이 향상됨.	[기업가정신] 의사결정 역량과 공동체 역량을 발휘하여 롤모델의 기업가정신과 그 특징을 표현하고 발표함.	[기업가정신] 롤모델의 스토리보드를 작성하였으나 의사결정 역량과 공동체 역량을 잘 활용하면 기업가정신의 특징을 더욱 잘 표현할 수 있을 것임.				

제출자	학년 반	번	이름	(모둠:	조)	
수행 과제	기업에서 니	나의 역학	할과 나의 롤도	<u>-</u> 델 정하기		
서며	- 우리 모둠에서 모은 롤모델의 자료를 수집하여 정리하여 스토리보드를 작성합니다.					
설명	- 나의 특성	성(홀랜드	E 유형 등)을 <u>-</u>	고려하여 닮.	고 싶은 롤모델을 선정합니다.	

1	. 우리 회사의 이름	의 무엇이가요?	그리고 어	떠 가치르 2	친구하는 ㅎ	나이가	Ω2
Ι.	. 구니 되시니 이 디	゠゙゙゙゙゙゙゙ヹヹヹヹ゚ヹ゚゚゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ゚ヹ	<u> </u>	구 ' / / 글 -	ᅮᅮᇬᆕᆂ	リハト・・ヘト	ш:

- 회사명 :
- 추구하는 가치 :

2. '윤식당2' 동영상에는 다양한 역할이 나옵니다, 팀 안에서 각자의 역할은 무엇일까요?

역할	하는 일	역할	하는 일

-	역할이	왜	필요함	할끼	요?
---	-----	---	-----	----	----

- 역할이 잘 나누어지지 않으면 어떤 일이 일어날까요?
- 모든 역할에게 공통적으로 필요한 직업윤리는 무엇이 있을까요?

롤모델로부터 닮고 싶은 점은?

	3. 회사에서 내가 하는 일은 무엇인가요? 그리고 사람들은 나를 어떻게 부르나요? 그리고 업무를 잘 수행하기 위해서 어떤 노력을 해야 할까요? - 내가 하는 일 :					
- 내 역할의 이름은: (일반적인 대리, 과장 등의	의 직급이 아닌 창의적인 직급도 좋습니다.)					
- 업무를 잘 수행하기 위해	해서 노력해야 할 점은:					
4. 내가 닮고 싶은 롤모델은	누구인가요? 그리고 그 이유는 무엇인가요?					
닮고 싶은 롤모델은?						
나의 홀랜드 유형은?						
롤모델의 홀랜드 유형은?						

3차시 (생명과학 I)

감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고, 코로나19(감염성 질병) 예방 방법 탐구

소요시간 50분

대상 고등학교 생명과학 1

융합 역량 과학적 사고력, 과학적 문제해결력, 과학적 의사소통 능력, 창의적 사고 역량, 공동체 역량

융합[12생과 | 03-06] 다양한 질병의 원인과 우리 몸의 특이적 방어 작용과 비특이적 방어 작용을성취기준이해하고, 관련 질환에 대한 예방과 치료 사례를 조사하여 발표할 수 있다.

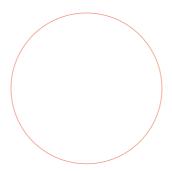
[기업가정신] 기업가정신이 무엇인지 정의할 수 있고 일의 의미와 가치에 대해 이야기할 수 있다. [기업가정신] 문제해결을 위한 다양한 아이디어 기법을 알고 코로나19(감염성 질병) 예방 문제에 적용할 수 있다.

- 학습목표 1. 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분할 수 있다.
 - 2. 기업가정신을 활용한 코로나19(감염성 질병) 예방 방법에 대한 다양한 아이디어를 발산하고 문제해결 방법을 제시할 수 있다.
- 기대효과 1. 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분하고 예방 방법을 말할 수 있다.
 - 2. 기업가정신을 활용한 코로나19(감염성 질병)에 대한 예방 방법을 마인드맵을 통해 체계화하여 문제해결 방법을 제시할 수 있다.
- **준비물** 1. PPT
 - 2. 감염성 질병 읽기 자료
 - 3. 온라인 마인드맵

단계	교수-학습활동				
	1. 전시 학습 확인하기 2. 수업 안내하기: 학습 목표 제시				
도입	본질적 질문 1. 감염성 질병과 비감염성 질병을 구분할 수 있는가? 2. 코로나19(감염성 질병)을 예방할 수 있는 방안과 위험성을 효과적으로 알리는 방법을 경제, 교육, 환경 건강 영역 분야별 마인드맵으로 작성할 수 있는가?	8분			
	3. 소크와 제너의 기업가정신 중 코로나19(감염성 질병)에 도움이 될 수 있는 것을 포스트잇에 적는다. (읽기 자료 01, 02)				
전개	1. 질병을 비감염성 질병과 감염성 질병으로 구분하고, 각 질병의 발생 원인을 설명한다. 2. 감염성 질병을 일으키는 병원체의 정의를 설명하고, 코로나19 병원체의 종류를 큰 범위 내에서 제시한다. 3. 코로나19(감염성 질병) 예방 방법 탐구 - 모둠별로 코로나19(감염성 질병)예방을 위한 여러 가지 방안 조사 - 예방 방안과 위험성을 효과적으로 알리는 방법을 경제, 교육, 환경 건강 영역 분야별 마인드맵으로 작성 - 마인드맵 주소: http://www.mindmeister.com				
정리	아이디어 마인드맵 1. 확인 및 수정하기 - 비감염성 질병과 감염성 질병을 분류할 수 있고, 세균과 바이러스의 특징에 대해 설명할 수 있다 코로나19(감염성 질병)의 예방 방법을 정리하고, 효과적으로 위험성을 알리는 방법에 대한 아이디어를 마인드맵을 이용하여 발표할 수 있다. 2. 다음 차시 안내하기				

단계	교수-학습활동							
지도상의 유의점	지도	 마인드맵을 그릴 때 분야별로 최대한 구체적이고 다양하게 잔가지들을 그릴 수 있도록 지도한다. 마인드맵 작성에 어려움을 겪고 있는 학생들에게 도움을 제공한다. 						
평가계획	관찰 평	가, 교사 평가, 동료 평가, 돼	포트폴리오 평가					
	평가 영역	매우 잘함(상)	잘함(중)	보통(하)				
		다양한 질병의 원인을 특이적 방어작용과 비특이적 방어작용에 대한 조사를 통해 구분하여 체계적이며 구체적으로 말할 수 있음	다양한 질병의 원인을 특이적 방어작용과 비특이적 방어작용에 대한 조사를 통해 구분하고 체계적으로 말할 수 있음	다양한 질병의 원인을 특이적 방어작용과 비특이적 방어작용에 대한 조사를 통해 구분할 수 있음				
평가준거	교사 관찰 평가	[기업가정신] 코로나19(감염성 질병)을 예방하기 위해 소크와 제너의 기업가정신 에서 도움이 될 수 있는 아이디어를 구체적으로 찾고 분야별 코로나19의 위험성을 알릴 수 있는 효과적인 방법을 마인드맵을 통해 다양하게 제시함	[기업가정신] 코로나19(감염성 질병)을 예방하기 위해 소크와 제너의 기업가정신에서 도움이 될 수 있는 아이디어를 찾고 분야별 코로나19 의 위험성을 알릴 수 있는 방법을 마인드맵을 통해 제시함	[기업가정신] 코로나19(감염성 질병)을 예방하기 위해 소크와 제너의 기업가정신에서 도움이 될 수 있는 아이디어를 찾을 수 있고, 코로나19 의 위험성을 알릴 수 있는 방법을 마인드맵을 통해 제시함				

제출자	t년 반 번 이름 (모둠: 조)					
수행 과제	코로나19(감염성 질병)의 예방 방법 마인드맵					
설명	설명 코로나19(감염성 질병)의 예방 방법을 찾아보고, 이를 효과적으로 알릴 수 있는 방법을 분야별 마인드맵으로 정리합니다.					



읽기 자료 1.

학습주제: 감염성 질병의 예방과 치료 사례 조사

소아마비 백신 개발자 조너스 소크

미국 의사이자 의학자인 조너스 소크(Jonas Salk)는 소아마비에 안전하고 효과적인 백신을 처음으로 개발한 사람이다.

조너스 소크는 1914년에 미국 뉴욕에서 태어났다. 그의 부모는 러시아 유대인 이민자로 정식 교육을 충분히 받지는 못했지만 교육열이 높았던 것으로 알려졌다.

소크는 고등학교 졸업 이후 뉴욕시립대학교를 다녔으며 이곳에서 이학사 학위를 취득했다. 이후 1939년에 뉴욕대학교에서 의사 학위를 받았다.이후 마운트시나이병원에서 수련의 과정을 밟았으며, 미시간대학교에서 독감 바이러스에 대한 백신을 연구했다.

1947년에 소크는 피츠버그대학교에 세균학 부교수 및 바이러스연구소 책임자로 자리를 잡았으며 이곳에서 미국 국립 소아마비 재단의 지원 하에 소아마비에 대한 연구를 시작했다.

소크는 1951년까지 소아마비 바이러스에 3가지 유형이 있으며 살해된 바이러스를 이용한 백신을 개발할 수 있다는 것을 확인했다.

1952년부터 이 소아마비 백신에 대한 예비 조사가 시작됐으며 이후 미국 전역에서 연구가 진행됐다. 이는 의료 역사상 가장 큰 규모의 임상시험 중 하나로 기록돼 있다.

시험 단계에서 백신을 투여받은 아동은 약 180만 명에 달하는 것으로 추산됐다. 소크는 실험 백신을 자신과 아내, 아들들에게 투여하기도 했다.

이러한 노력 끝에 소크의 백신은 1955년에 일반 사용을 위해 정식 허가됐으며 소크는 미국의 영웅으로 떠올랐다. 특히 소크는 백신에 대한 특허를 거부한 것으로 명성을 얻었다.

이 백신은 수년 동안 새로운 소아마비 발병을 막는데 크게 기여를 했다. 1952년에 미국에서는 5만 7000건 이상의 소아마비가 발생했는데 10년 뒤에는 1,000건 미만으로 급감했다.

소크의 백신은 1960년대부터 앨버트 세이빈(Albert Sabin)이 개발한 보다 저렴하고 사용하기 쉬운 생바이러스 백신으로 대체되기는 했지만, 안전성 면에서는 소크의 사백신이 더 우수한 것으로 알려졌다.

소크는 1963년에 소크생물학연구소를 설립하고, 다발성경화증 및 암 같은 질병에 대한 연구를 수행했다. 그는 1975년까지 연구소장으로 재직했으며 이후 설립이사로 자리를 옮겼다. 80년대 중반부터는 에이즈 및 인간면역결핍바이러스(HIV)에 대해 연구하기도 했다.

이외에도 소크는 철학적 주제를 다룬 저서 'Man Unfolding'과 'The Survival of the Wisest' 등을 출간했다.

생물학적, 진화적 관점에서 철학적, 문화적, 사회적, 심리적 문제를 다뤘기 때문에 생물철학의 아버지로 불린다.

소크는 1995년에 심부전으로 인해 80세의 나이로 사망했다.

출처: 의약뉴스(http://www.newsmp.com)

읽기 자료 2.

학습주제: 감염성 질병의 예방과 치료 사례 조사

백신의 선구자 에드워드 제너

영국의 의사이자 과학자인 에드워드 제너는 세계 최초의 백신인 천연두 백신을 만든 것으로 유명하다. 당시 만연했던 천연두에 대한 예방법으로 우두법을 제시하면서 전 세계 그 누구보다도 많은 사람들의 생명을 구한 것으로 평가된다.

그의 백신은 현대 면역학 분야의 발전을 위한 토대를 놓았으며, 이로 인해 면역학의 아버지로 불리기도 한다.

에드워드 제너는 1749년에 영국 글로스터셔 버클리에서 태어났다. 그는 14살 때 치핑소드베리 지역의 의사인 대니얼 러들러의 견습생이 돼 7년 동안 교육을 받았다.

1770년에 교육을 완료한 이후에는 런던 세인트조지병원의 외과 의사 존 헌터 밑에서 해부와 수술을 배웠다. 이후 1772년에 버클리로 돌아가 의사로 활동했다.

제너는 대부분의 환자가 농부인 농촌 사회에서 일했다. 18세기에 천연두는 가장 치명적인 병원성 질환이었는데, 종두법은 천연두 예방법으로 이미 알려져 있었다.

영국에서 종두법은 1721년에 메리 워틀리 몬터규가 가져온 것으로 전해진다. 당시 종두법은 건강한 사람의 정맥에 상처를 내고 천연두 환자의 농포에서 채취한 소량의 물질을 접종하는 인두법이었는데 이 과정에서 천연두가 전염될 수 있다는 위험성이 있었다.

제너는 소의 젖을 짜는 여성이 천연두에 걸리지 않는다는 것을 알고 있었다. 그래서 천연두와 비슷하지만 덜 치명적인 질환인 우두를 경험한 사람으로부터 채취한 고름이 천연두를 막을 수 있다는 가정을 세웠다.

그는 1796년에 8세 소년에게 우두를 앓는 사람의 고름을 주입하는 방법을 시험했다. 이 소년은 접종 이후 미열이 발생했는데 본격적인 감염이 일어나지 않고 수일 뒤에 건강을 되찾았으며 나중에 다시시험했을 때도 감염 징후가 나타나지 않았다.

제너는 라틴어로 소를 의미하는 vacca에서 Variolae vaccinae(우두)이라는 단어를 고안했으며 vaccine 및 vaccination은 여기서 파생돼 만들어졌다. 그는 백신 접종에 대한 연구를 계속 수행하면서 연구 결과를 영국 왕립학회에 보고했다.

이러한 연구의 전체 결과는 1798년에 발표됐다. 우두법은 초창기에 반대에 직면하기도 했지만, 곧 인정을 받아 유럽과 미국에서 시행됐다. 이후 제너는 평생동안 전 세계에 우두 물질을 공급하고 관련 과학적 문제를 논의하는 데 주력했다. 영국 정부는 그의 공적을 인정해 1802년에 1만 파운드, 1807년에 2만 파운드를 수여했다. 제너는 1821년에 조지 4세의 특별 주치의로 임명되기도 했다.

제너는 1823년에 뇌졸중으로 인해 사망했다. 영국 정부는 1840년에 우두를 이용한 예방접종을 무료로 시행했으며 1853년부터 의무 예방접종을 시작했다.

에드워드 제너가 천연두 백신을 만든 후 200년 가까이 지난 1980년에 세계보건기구는 천연두 종식을 선언했다.

출처: 의약뉴스(http://www.newsmp.com)

4차시 (통합사회)

평등 사회를 위한 기업가의 역할<mark>-</mark> 감염병과 불평등

소요시간 50분

대상 고등학교 통합사회

융합 역량 공동체 역량, 문제해결 역량, 혁신가치 역량, 의사결정 역량

융합[10통사05-02] 시장경제의 원활한 작동과 발전을 위해 요청되는 정부, 기업가, 노동자, 소비자의성취기준바람직한 역할에 대해 설명한다.

[10통사06-03] 사회 및 공간 불평등 현상의 사례를 조사하고, 정의로운 사회를 만들기 위한 다양한 제도와 실천 방안을 탐색한다.

[기업가정신] 기존 제품의 불편함을 찾아 해결을 위한 아이디어로 제시할 수 있다.

[기업가정신] 혁신적 아이디어를 제안하고 제품 개발을 위한 아이템으로 발전시킬 수 있다.

- 학습목표 1. 감염병에 따른 사회 불평등 문제를 이해할 수 있다.
 - 2. 사회 불평등 현상을 개선하기 위한 아이디어를 제시할 수 있다.
- 기대효과 1. 코로나19로 인해 재확인된 사회 불평등 현상을 영역별로 이해
 - 2. 문제 개선을 실제적으로 고민하여 다양한 아이디어를 제시하는 경험
 - 3. 사회 변화에 유연하게 대처하는 문제해결 역량 함양
- **준비물** 1. PPT
 - 2. 필기구 및 아이디어 기록용 보드
 - 3. 모둠 및 개인 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 전시 학습 확인하기(사회 불평등/기업가정신 개념 간단한 퀴즈) 2. 수업 안내하기: 학습 목표 제시 본질적 질문 1. 감염병은 불평등 현상에 어떤 영향을 미칠까? 2. 기업가는 불평등을 완화하기 위해 어떤 역할을 담당할 수 있을까?	8분
전개	1. 수행 과제: 감염병으로 인해 경제·교육·성·환경·건강 영역에서 나타나는 사회 불평등 현상을 분석한다. 앱 개발자의 입장이 되어 과제1의 불평등 현상을 완화할 수 있는 아이디어를 제시한다 기준: 아이디어에 포함되어야 하는 것 - 코로나19로 인해 각 영역에서 나타난 불평등 현상/ 감염병 상황에서 발휘해야 하는 기업가정신/ 각 영역별 앱 개발 아이디어 2. 수행 과제 해결 토의하기 - 수행 과제 영역 조별 나눔 (경제/교육/성/환경/건강으로 모둠 배분) - 각 모둠별 코로나와 불평등 현상 자료 분석 (신문기사, 인터넷 자료) - 기업가정신을 반영하여 앱 개발자 입장에서 문제 상황을 해결할 수 있는 아이디어 제시 (브레인스토밍) - 다양한 아이디어에 대한 스케치 해보기: 1) 앱 개발이 가능할까? 2) 앱 개발이 복지에 기여할까? 3) 이윤을 얻을 수 있나? 4) 또는 내가 기업가로 사회에 환원하기 위해 이 앱(App)의 이윤은 어느 정도 포기할 수 있는가? 5) 앱 내에서 어떤 기능, 서비스를 제공하는 게 좋을까? 등 3. 아이디어 맵 작성하기 [교자만추 프로그램 학습 결과물] ④ 불평등 해소를 위한 앱 아이디어 맵	32분

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	1. 확인 및 수정하기 - 감염병과 불평등 현상을 영역별로 제대로 분석하였는지 확인 및 수정 - 수행 과제 기준에 맞게 맵 작성하였는지 확인 및 수정 2. 다음 차시 안내하기	10분
지도상의 유의점	 아이디어 제시 과정 브레인스토밍: 비판비난 자제, 특이한 아이디어 환영, 집중하도록 지도하기 아이디어 맵은 그림, 글 등 다양하고 자유로운 형식으로 작성 및 제출하도 	
평가계획	포트폴리오 평가, 관찰 평가, 동료 평가	

	평가 영역	매우 잘함(상)	잘함(중)	보통(하)
평가준거		감염병과 사회 불평등 현상의 관계 및 영향을 모두 정확하게 제시함. 정해진 기준에 맞추어 영역별로 아이디어를 제시함.	감염병과 사회 불평등 현상의 관계 및 영향을 제시함. 정해진 기준에 맞추어 아이디어를 제시함.	감염병과 사회 불평등 현상의 관계 또는 영향을 제시하는 것에 어려움이 있음. 정해진 기준에 부합하지 않음.
	교사 관찰 평가	[기업가정신] 공동체 역량, 문제해결 역량, 혁신가치 역량, 의사결정 역량, 문제상황 해결을 위한 아이디어를 다양하게 제시함. 제안한 아이디어에 대한 적합성을 검증하여 제품 개발을 위한 아이템으로 발전시킴.	[기업가정신] 문제상황 해결을 위한 아이디어를 제시함. 제안한 아이디어에 대해 제품 개발을 위한 아이템으로 발전시킴.	[기업가정신] 문제상황 해결을 위한 아이디어를 제시하는 데 어려움이 있음.

제출자	학년 반 번 이름 (모둠: 조)						
수행 과제	코로나19와 불평등						
설명	- 인터넷이나 도서를 통해서 코로나19와 관련된 사회 불평등 현상에 대해 조사합니다. - 경제, 교육, 성, 환경, 건강 등 각 영역별로 조사하여 아래 표에 정리합니다.						
영역	조사 내용	출처					
환경	예: 평등하지 않은 집의 조건이 재난의 격차를 높임 -> 한랭 질환 실내 발생 대다수가 집 코로나로 찜질방 등 저렴한 대안을 찾아가기도 힘듦	경향신문 2021.1.1					

제출자	학년 반 번 이름 (모둠: 조)
수행 과제	앱 개발 아이디어 맵
설명	- 앞서 코로나19와 관련된 사회 불평등 현상에 대해 조사한 내용을 바탕으로 합니다. - 이제 여러분이 앱 개발자가 되어, 앱 개발 아이디어를 제시합니다. 모둠별로 종이에, 또는 패들렛 등에 자유롭게 작성합니다. - 먼저 아이디어는 자유롭게, 서로 비난하지 않고, 많이 제시해 주세요. 그리고 나서 1) 앱 개발이 가능할까? 2) 앱 개발이 복지에 기여할까? 3) 이윤을 얻을 수 있나? 4) 또는 내가 기업가로 사회에 환원하기 위해 이 앱의 이윤은 어느 정도 포기할 수 있는가? 5) 앱 내에서 어떤 기능, 서비스를 제공하는 게 좋을까? 등등을 고민하며 논의해 주세요.

영역	개발 아이디어	CHECK
경제	예: 수면관리 앱(가정에서 수면시간 관리가 되지 않는 학생들, 수면 시간이 길어지거나 짧아지면서 생활 리듬이 깨진 학생들-> 자동 수면 체크-> 관리가 필요한 상황일 시 담임에게 알림가기	기존 수면습관 앱 있으니 충분히 가능/ 학생들의 건강 관리에 도움 될 듯/ 이윤? 교육청 대상 판매?/ 자기 수면 상황 자기가 볼 수 있게, 취침 시간 알려주기, 게임앱 자동으로 꺼지기 등

5차시 (정보)

코로나19로 인한 문제해결 방법을 앱 화면으로 구성

소요시간 50분

대상 고등학교 정보

융합 역량 자기주도 역량, 의사결정 역량, 문제해결 역량

융합[12정보03-01] 복잡한 문제상황에서 문제의 현재 상태, 목표 상태를 이해하고 목표 상태에성취기준도달하기 위해 앱 화면을 구성을 할 수 있다.

[기업가정신] 새로운 방식으로 절차와 방법을 생각하여 현재 상태와 개선 방안을 분석하여 프로토타입을 만들 수 있다

- 학습목표 1. 제어구조를 활용하여 논리적이고 효율적인 알고리즘을 설계할 수 있다.
 - 2. UI 디자인을 통한 프로로타입을 만들 수 있다.
- 기대효과 1. 문제해결 방안을 제어 구조를 활용하여 알고리즘으로 표현
 - 2. 알고리즘을 이용하여 프로토타입 설계
 - 3. 프로토타입 설계를 통한 새로운 의사결정과 문제해결 방법 제시
- **준비물** 1. PPT
 - 2. SW개발 계획서

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 전시 학습 확인하기(제어구조를 활용한 알고리즘 표현하기) 2. 수업 안내하기: 학습 목표 제시 본질적 질문 알고리즘을 활용한 프로토타입을 통해 효과적으로 아이디어를 시연하고 공유함으로써 문제를 해결할 수 있는 다양한 방법을 제시할 수 있는가?	5분
전개	1. 불평등 문제해결 방안에 대한 알고리즘 UI 설계 방법 안내하기 - UI 설계 예시 : https://bit.ly/UI예시 - 앱 및 툴을 사용한 UI 설계 설명서 http://bit.ly/UI설명서 2. 프로토타입 설계하기 - OVEN을 사용한 UI 디자인 설계 https://ovenapp.io/ [교자만추 프로그램 학습 결과물] ⑤ 모둠별 코로나 상황 문제해결 앱 UI(프로토타입) 3. 패들렛을 이용한 앱 UI 공유 및 댓글을 통한 피드백 받기 - http://bit.ly/교자만추	35분
정리	1. 확인 및 수정하기 - 앱 UI 설계 확인 및 수정 2. 다음 차시 안내하기 - 파이썬 시작하기	10분

단계	교수-학습활동							
지도상의 유의점	2. 댓글;	 프로토타입 설계 시 툴 사용이 미숙한 학생들 개인지도하기 댓글을 통한 피드백 시, 디지털 발자국 및 인터넷 정보통신 윤리 교육이 함께 이루어질 수 있도록 지도하기 						
평가계획	포트폴리	니오 평가, 관찰 평가, 동료	평가					
	평가 영역	매우 잘함(상)	잘함(중)	보통(하)				
평가준거	교사 관찰 평가	문제상황에 대한 해결방안을 알고리즘으로 표현하고, 앱 UI 설계를 능숙하게 잘함. [기업가정신] 프로토타입을 만드는 과정에서 새로운	문제상황에 대한 해결방안을 제한된 구조를 활용하여 알고리즘으로 표현하며, 앱 UI 설계를 함. [기업가정신] 프로토타입을 만드는 과정에서 새로운	문제상황에 대한 해결방안을 제한된 구조를 활용하여 표현하고 앱 UI 설계를 함. [기업가정신] 프로토타입을 만드는 과정에 새로운				
		아이디어를 도출하고 적극적인 의사소통을 통해 새로운 문제해결 방안을 제시할 수 있음.	아이디어를 도출하고, 의사소통을 통해 문제 해결을 할 수 있음.	아이디어를 도출 할 수 있음.				

제출자	학년 반 번 이름 (모둠: 조)	
수행 과제	프로토타입을 만드는 과정에서 발전된 아이디어, 새로운 아이디어, 아이디어 등을 통해 새로운 문제해결 방안을 제시하시오.	버려진
	- 조별 코로나19와 관련된 사회 불평등 현상에 앱 개발 아이디어를 근거로 각자 프로토타입을 설계합니다.	
설명	- 개인별 프로토타입을 온라인 공유 툴을 사용하여 공유하고 피드백을 받습니다.	
	- 피드백 결과 제시된 아이디어의 발전 상황과 새로운 문제 해결 방안을 제시합니다.	ᄪᆇᇏᄍᇬ

기존 아이디어	새로운 아이디어 및 문제해결 방안
예: 수면관리 앱에서 담임교사에게 알람 가기	예: · 개인정보 관련 동의 필요 · 교사 전화는 차단되어 있는 경우가 많으니 친구 및 학부모에게도 알람이 갈 수 있으면 좋겠다. · 친구에게 알람이 갔을 경우 전화 및 도움을 준 친구에게 인센티브가 있으면 좋을 것 같다.

6차시 (진로와 직업)

비즈니스 모델과 창업의 이해

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년

응합 역량 공동체 역량, 의사결정 역량, 문제해결 역량, 혁신가치 역량

융합 [12진로01-02] 직업적 신체 특성과 강점과 약점을 파악하고 긍정적인 직업 자아상을 성취기준

확립하여 소개한다.

[12진로02-03] 관심 분야의 동향 및 전망을 파악하고 관련 창업·창직 사례를 탐색할 수 있다. [기업가정신] 삶의 목적과 나에 대한 흥미/적성/가치관을 이해하고 나에 대하여 설명할 수 있다.

[기업가정신] 비즈니스 모델을 알고 우리 팀의 비즈니스 모델을 정의할 수 있다.

- 학습목표 1. 비즈니스 모델 캔버스로 구현한 미래 설계도를 통해 비즈니스 모델이 무엇인지 이해하고 다양한 사례를 말할 수 있다.
 - 2. 다양한 창업 및 창직 사례를 탐색하고 비즈니스 모델로 이야기할 수 있다.
 - 3. 모둠의 창업 아이템을 비즈니스 모델 캔버스로 작성할 수 있다.

- 기대효과 1, 자신의 미래 설계도를 통해 창업과 창직에 대한 도전정신을 가지고 시도해 본다.
 - 2. 모둠의 창업아이템에 대한 현실성과 사업성을 검토하고 아이디어 단계에서 사업추진 단계로 도약해 본다.
 - 3. 기업의 경쟁력과 성과는 비즈니스 모델을 혁신적으로 변화시킬 때 극대화됨을 인식한다.

준비물

- 1. PPT
 - 2. 전 차시 결과물
 - 3. 비즈니스 캔버스(모둠별)
 - 4. 문구류(네임펜, 종이테이프, 포스트잇)
 - 5. 개인 및 모둠 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간		
도입	1. 전시 학습 확인하기 (참고자료: 비즈니스 모델 캔버스로 구현한 나의 미래설계도 우수사례 설명) 2. 수업 안내하기: 학습 목표 제시 본질적 질문 비즈니스 모델을 통해 우리 모둠의 창업아이템이 고객을 위한 가치를 어떻게 창조해 전달하고 어떤 방법으로 수익을 획득하는가를 설명할수 있는가?	5분		
전개	수 있는가? 1. 비즈니스 모델 설명하기 - 창업 아이템을 효과적으로 기술하고 검증하는 방법 - 비즈니스 모델이 나타난 이유 (가치와 수익을 창출하는 방식) 2. 비즈니스 모델 캔버스 작성 방법 안내하기 (영상시청) https://youtu.be/QoAOzMTLP5s - 아홉가지 빌딩 블록 정의하기 - 나의 미래설계도와 매칭하여 설명하기 3. 비즈니스 모델 분석하기 - 학습지: <구글 검색 서비스를 통한 비즈니스 모델 분석하기> 4. 우리 모둠의 '코로나 관련' 창업아이템을 비즈니스 모델 캔버스로 구성하기 - 수행 과제: <우리 모둠의 창업아이템 비즈니스 모델 캔버스 만들기> [교자만추 커리큘럼 학습 결과물] ⑥ 아이디어 검증을 위한 모둠별 비즈니스 모델 캔버스 ⑦ 프로젝트 종료 및 성찰 5. 모둠별 비즈니스 모델 캔버스 발표하기			
정리	1. 모둠별 비즈니스 모델 캔버스 발표 및 평가하기 2. 교사 피드백하기 3. 차시 안내하기: 사업계획서 작성	10분		

지도상의						
3. 발표 후 피드백의 과정에서 개선할 부분을 어떻?	1. 나의 미래 설계도: 비즈니스 모델을 이해할 수 있도록 비교 설명하기 2. 아이디어의 확장을 목적으로 비판하거나 부정적인 피드백보다는 긍정적인 부분을 통해 자신감과 동기를 부여하도록 지도하기 3. 발표 후 피드백의 과정에서 개선할 부분을 어떻게 개선해야 할지 방향을 정하도록 안내하기					
평가계획 모둠 비즈니스 모델 캔버스 평가, 관찰 평가, 동료	로 평가					
평가 영역 매우 잘함(상) 잘함	(중) 보통(하)					
## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ## ##	업을 상상하고 만드는 드는 활동에 대해 이해하고, 성을 이와 관련한 모의 의 활동을 활동이 필요함을 알고					
평가 [기업가정신] [기업가정신] 자기 모둠의 창업 자기 모둠의 아이템을 정확히 아이템을 이해하고 이해하고 비즈니스 비즈니스 모인 모델의 근본적인 작동원리를 연해하고 모둠의 비즈니스 모델을 설계 모델을 설계하여 설명할 수 있다.	창업 자기 모둠의 창업 해하고 아이템을 알고 델의 비즈니스 모델의 알고 의미를 알고 모둠의 니스 비즈니스 모델이					

참고 자료 1.

(전시 학습 결과물) 나의 미래 설계도를 비즈니스 모델 캔버스로 구성하기

학습 결과물 설명

- 1. 미래의 자신이 희망하는 직업을 선택하고 커리어패스를 설정하여 현재 해야 할 일을 기록해 본다.
- 2. 자신의 특성을 파악하고 직업적 신체 특성과 강점과 약점을 파악하며, 현재 나의 환경을 분석한다.
- 3. 자신이 추구하는 인생 목표와 가치를 바탕으로 나의 미래 설계도에 1,2의 내용으로 정리하여 논리적으로 분석해 본다.

과제 수행을 위한 질문지

분류	구성 요소	분류	구성 요소
삶	1. 자신의 인생 목표 또는 가치는?	WHAT?	1. 가치제안
미래직업	2. 나는 어떤 직업을 가지고 싶은가?3. 목표를 이루기 위한 나의 진로 경로는?4. 직업을 가지기 위해 해야할 일?	WHO?	2. 고객군 3. 유통채널 4. 고객관계
보상	5. 직업을 통해 얻을 수 있는 것은?	\$	5. 수익원
자기이해	6. 나는 누구인가(흥미나 적성)? 7. 나의 목표를 이루기 위해 하고 있는 일은? 8. 주변에 나를 도와줄 수 있는 것은?	HOW?	6. 핵심자원 7. 핵심활동 8. 핵심파트너
역량	9. 목표를 찾아가는 과정에서 필요한 것은?	₩	9. 비용구조

나의 미래 설계도

⑧ 나의 동반자	⑦ 나의 진로활동	①삶의목표	E또는가치	④ 직업진로 준비	② 미래 직업명
부모님,	대학생멘토링, 선생님인터뷰, 현장직업체험, 정업정보수집 등	자아실현, 가족 구성원의 성장과 행복, 지적 탐구, 공부하는 일 등		교과목 선정, 기본 인성함양, 성적향상, 자기주도학습 등	교사, 축구선수, Al융합기술자, 소설가 등
수학선생님, 친구,	⑥ 나의 특성			③ 직업진로 경로	
선배 등	홀랜드유형이 탐구형, 사회형, 친구에게 설명 하기 좋아함 등			대학교(사범대학)- 정교사자격증 취득-임용고시	
⑨ 나의 진로경비				⑤ 직업 수익(유,	무형)
진로체험 시간, 짜투리시간, 교통비, 식비, 학비, 학원비 등				월급, 수많은 제 사회적 지위 !	

(박홅서)의 미래설계도

@LI의 동반자	①나의 진로활동	①삶의 목표 또는 가치		@직업진로준비	②미래직업명	
부모님, 동생들, 학교 선생님, 학원 선생님과 과외 선생님, 친구들, 선후배	부모님, 동생들, 학교	[배학생 멘토링, 직업 정보 수집, 선생님고과의 전화나 문자를 이용한 질문 및 답변	자아 실현, 가족 구성원의 성장과 행복, 지적 탐구, 공부하는 일, 원하는 꿈을 이루는 일, 만나고 싶은 사람들을 만나는 일, 이루고		성적 향상 자기주도학습 능력 향상. 좋은 인성 키우고. 발전시키기. 직업 정보 습득 위해 여러 매체를 이용하기	의사, 아나운서, 배우,
	⑥나의 특성	시합을을 한다는 일. 이루고 싶은 목표 달성하기. 원하는 학교에 진학하기. 겸손한 사람되기. 너그럽고 모든 사람들에게 편안하며 여러 사람들에게 도움이 되는 일을 실험하는 사람이 되기		③직업진로경로	학원 강사, 창업가, 정치가 (원하는 직업)	
	인간 관계를 잘하여 대인 관계 능력이 뛰어남. 친구들에게 설명하기 좋아함. 나서거나 리더 역할하는 것을 좋아함.			자사고=의대=의사 면허 시험-그 외 하고 싶은 직업들 이루기 위해 필요한 공부를 하기 (원하는 진로 경비)		
	⑨나의 진로경비			⑤직업 수익(유. 무형	!)	
진로체험시간, 교통비, 식비, 학비, 학원비, 짜투리 시간, 진로 관련 정보 습득 시간, 수업 시간		간. 진로 관련	월급	3. 수많은 팬들과 제자. 그리 기업의 수입. 사회적 7	95 (195 (195 195 195 195 195 195 195 195 195 195	

tiP!, 설계도 작성시 법호 순서대로 생각하면서 작성해 봅니다. 모른쪽은 자신의 미래직업, 왼쪽은 자기이해입니다.

(문으욱)의 미래설계도

®나의 동반자	①나의 진로활동	①삶의 목표	E 또는 가지	@직업진로준비	@미래직업명
	직업 정보 수집	주변인(가족, 친구 등)들과 행복하게 지내기! 열심히 노력해 좋은 사회적 지위 얻기		자기 주도 학습, 직업 관련 영상 찾아보기, 성적 향상	
가족, 친구, 애완동물	⑥나의 특성			③직업진로경로	교사(1지망). 기자. 작가
I'록, 입구, 내년등출	사회적, 수업 중 선생님들이 강의 하시는 것에 집중, 글(책, 시 등)을 좋아함			대학교(사범대학)- 정교사지격증취득-임용고시 (교사) 대학교(국문과, 문창과)- 집립- 출판(소설가)	(소설71), 변호사
	⑨나의 진로경비			⑤직업 수익(유. 무형	3)
학원비. 교통비				월급. 판매 수익 등	

tiP!, 설계도 작성시 번호 충서다로 생각하면서 작성화 봅니다. 오른쪽은 자신의 미래직업, 왼쪽은 자기이하입니다.

학습지	제출자	학년	반	번	이름	(모둠:	조)
내용	비즈니스 모델	캔버스의	구성	요소오	l 비즈니스	. 모델 사례	
설명	비즈니스 모델 비즈니스 모델					l 빌딩 블록을 (기해하고 '구글 검색'의

※ 비즈니스 모델 캔버스 구성 요소 및 내용

The Business Model Canvas

⑧ 핵심파트너	⑦ 핵심활동	① 가	디제안	④ 고객관계	② 고객군
· 사업을 수행 하는 데 필요한	· 사업의 구체적인 내용은? · 무엇을 할 것인가?	· 고객이 얻을 수 있는 차별화 된		· 어떻게 고객과 관계를 맺을 것인가?	· 어떤 고객들과
파트너들은?	⑥ 핵심자원	가치는		③ 유통채널	만날 것인가?
· 누가 당신을 돕는가?	· 사업에 필요한 자원은? · 당신은 누구이고 무엇을 가지고 있는가?	· 어떻게 것인가		· 어떻게 당신을 알게 되었고, 가치를 어떻게 알릴 것인가?	
(9 비용구조		⑤ 수익원		
· 사업을 수행하고 · 무엇을 지불하는	. 수익을 위해 필요한 ^비 가?	비용들?		· 수익이 발생하는 · 무엇을 얻는가?	구조는?

※ (사례분석) '구글 검색'의 비즈니스 모델 캔버스

The Business Model Canvas

⑧ 핵심파트너	너 ⑦ 핵심활동 ① 가		치제안	④ 고객관계	② 고객군
· 인터넷 통신업체 · 유튜브 등 SNS 업체	· 검색 알고리즘 개발 · 데이터 마이닝, 빅데이터, 인공지능 · 지속적인 프로그램 업데이트 · 다양한 서비스 제공 ⑥ 핵심자원 · 검색엔진 · 사용자 맞춤형 검색 · 프로그램개발자 · 마케팅 전문가	· 빠르고 ? 검색 · 광고 효 [‡] · 광고 수? · 홍보	과 증대	· 검색화면, 즐겨찾기, 크롬 브라우저 · 자연어검색시스템 · 자동 맞춤 검색, 광고 노출 및 연결 ③ 유통채널 · 구글 홈페이지 · 인공지능 플랫폼 · 구글 애즈(광고) · 구글 애드센스 (수익) · 안드로이드 플랫폼	· 인터넷 사용자 · 광고주 · 홈페이지 · 인터넷 정보 게시자 · 기타
(의 비용구조 의 비용구조		⑤ 수익원		
	연구비 인건비 시설 투자비 운영비		· 광고수익 · 키워드 경매 · 다양한 매체 활용 기타 수익		

모둠 활동지	제출자	학년	반	번	이름	(모둠:	조)
수행 과제	코로나19와 불	¦평등 관련	년 앱 ㅂ	즈니스	└ 모델 캔버	l스 작성	
설명		운 내용을	을 바탕	으로 년	선호 순서대		한 앱을 디자인했습니다. 을 정리하여 아래

※ 우리 모둠의 비즈니스 모델 캔버스 작성하기

The Business Model Canvas

⑧ 핵심파트너	⑦ 핵심활동	① 가	디제안	④ 고객관계	② 고객군
	⑥ 핵심자원			③ 유통채널	
(⑨ 비용구조			⑤ 수익원	

수업 피드백 내용

- 1. 모둠별 의사소통에 적극적으로 참여하는가?
- 2. 모둠별 창업아이템을 사업화하기 위한 전략적 관점으로 접근하는가?
- 3. 브레인스토밍으로 다양한 의견을 제시하고 문제점을 파악하여 찾아낼 수 있는가?

제2기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

CURRICULUM 2.

기업가정신 Space Up

팀명 스페이스 공감

구자경 대구제일여자상업고등학교

김병헌 상원중학교

박혜란 대구제일여자상업고등학교

배주원 제주여자상업고등학교

이종희 소명여자중학교



기업가정신 Space Up ASAN TEACHER-PRENEUR

본 프로그램은 학생들이 학교 공간에 관심을 갖고, 공간혁신에 대한 실전 과정을 연습하면서 기업가정신을 함양할 수 있도록 기획되었습니다.

기업가정신 Space Up은 혁신과 창의성을 바탕으로 실제적이고 체계적인 기업가정신 교육을 위해, 우리가 쉽게 접할 수 있는 학교 안의 다양한 공간을 직접 바꾸어 보는 내용으로 커리큘럼을 구성하였습니다. 이 과정은 중·고등학교 진로와 직업, 특성화고등학교 NCS 실무교과, 중학교 자유학년제 주제 선택, 중·고등학교 창의적 체험활동 중 자율 활동 또는 동아리 활동, 대내·외 공모전과 연계하여 활용할 수 있습니다. 또한 공간 혁신을 위한 신기술을 접목하거나 창의적 발상을 구체화하는 메이커교육, 자기주도적문제해결력을 키우는 체인지 메이커 교육과 연계한다면 학생 스스로 성장을 느끼는 생동감 넘치는 교육 활동으로 활용될 것입니다. 아울러 이 과정을 교육부의 그린스마트 미래학교 사업이나 시·도교육청의 공간혁신 사업을 진행하는 학교에서 활용한다면 그효과는 더욱 커질 것입니다.

이번 커리큘럼에서 미래사회 주역인 우리 학생들이 1인 기업가로서 갖추어야 할 네 가지역량은 다음과 같습니다.

첫째, 공동체 역량입니다. 타인과의 원활한 대화를 위한 커뮤니케이션 능력이나 협업 능력, 다른 사람들의 감정을 이해하는 공감 능력, 사람들 사이의 관계를 중요시 여기는 관계 지향 능력이 여기에 속합니다.

둘째, 지식정보처리 역량입니다. 미래사회에서 더욱 중요시되는 정보수집 능력이나, 그 정보를 처리하는 정보처리능력, 습득한 지식을 필요한 상황에 적절하게 적용하는 지식습득 적용력으로 구성되어 있습니다.

셋째, 실행 역량입니다. 각종 문제들에 대해 가장 적절한 답을 찾는 문제해결 능력, 위기 상황을 극복하는 위기대처 능력, 실천하기 위한 신체적 능력, 인내력, 도구 활용력이 여기에 속합니다.

넷째, 창의창조 역량입니다. 각각의 요소들을 연결하는 연결짓기 능력, 사물이나 현상의 본질을 통찰하는 능력, 의미 있는 가치를 창출하는 능력으로 구성되어 있습니다.

그리고 이 역량들을 향상시키기 위하여 학교 공간을 탐색하여 숨은 공간을 찾아내고 공간혁신을 위한 다양한 사례를 찾고 아이디어를 구상하는 탐험가, 혁신공간을 위한 새로운 문제 정의, 구성원들과의 아이디어 발산과 수렴의 협업 과정, 혁신공간에 대한

애정 어린 스토리텔링과 프로토타입을 통한 실제화를 경험하는 디자이너, 구성원의 아이디어를 현실화시키기 위한 예산 계획 수립, 예산 확보를 위한 물적·인적 자원의 연결 짓기, 투자 피칭 과정의 실행가로 이어지는 「아산 티처프러너 기업가정신 Space Up 커리큘럼」을 제시합니다. 이 과정은 궁극적으로 구성원들에게 공간에 대한 애착을 넘어학교에 대한 애교심을 갖게 할 것이며 학생 개개인에게는 긍정적인 사고와 할 수 있다는 자신감, 실행력을 키워낼 것입니다. 이는 눈에 보이지 않는 불확실한 것들을 긍정적 사고와 자신감을 바탕으로 눈에 보이는 것으로 실현시켜 국가 경제 발전의 중추적인 역할을 해낸 아산형 기업가정신의 발현이라고 할 수 있습니다.

아산 티처프러너 기업가정신 Space Up 커리큘럼 개발 모형



기업가정신 Space Up ASAN TEACHER-PRENEUR

아산 티처프러너 기업가정신 Space Up 커리큘럼 구성

분류 (부제목)	차시	주요내용	목표역량	수업방식
공간 이해하기 (지피지기면 백전백승)	1	·다양한 공간 활용 사례 찾아보기 ·학교 공간의 기능 및 역할 이해하기 ·변화시킬 공간 조사하기 공간혁신 아이디어 제시하기	실행 역량 공동체 역량 창의창조 역량 지식정보처리 역량	개인, 모둠활동 /조사·발표
공간 디자인하기 (공간, 디지털, 디자인 콜라보)	2	·신기술 활용 공간혁신 사례 찾아보기 ·신기술을 활용한 공간변화 실습하기 ·새로운 공간 디자인하기	실행 역량 공동체 역량 창의창조 역량	모둠활동 /실습
구현하기 (상상, 현실이 되다)	3	·디자인 수정·보완 & 반영하기 ·디자인에 대한 스토리텔링 하기 ·비품 목록 작성&예산 계획하기	실행 역량 공동체 역량 창의창조 역량 지식정보처리 역량	모둠활동 /협력학습
투자 유치하기 (슬기로운 피칭생활)	4	·투자 피칭 자료 제작하기 ·투자 유치를 위한 피칭하기 ·투자 피칭을 바탕으로 투자받기	실행 역량 공동체 역량 창의창조 역량	모둠활동 /발표

「아산 티처프러너 기업가정신 Space Up 커리큘럼」은 공간 이해하기, 공간 디자인하기, 구현하기, 투자 유치하기의 4단계로 구성되어 있습니다. 모든 단계는 2시간의 블록 수업으로 운영되며 각 차시의 세부 교육내용은 아래와 같습니다.

1차시

다양한 공간혁신 사례 예시를 보면서 우리가 생활하는 학교 공간에 대해 관심을 갖고, 모둠별로 결정한 공간에 대한 공간혁신 아이디어를 구상할 수 있습니다.

2차시

공간 활용에 유용한 신기술 애플리케이션 및 소프트웨어들을 운용하여 평범한 공간이 새로운 용도의 공간으로 변화할 수 있음을 학생들이 경험할 수 있습니다. 그리고 모둠별로 설정된 새로운 공간의 변화에 대한 간단한 스토리보드를 작성하고, 공간혁신을 위한 아이디어가 반영된 디자인을 한 후 구성원들과 상호 피드백과정을 가질 수 있습니다.

3차시

공간의 목적 적합성, 실행 가능성을 고려하여 디자인 수정·보완한 후 완성할 수 있습니다. 그리고 시각화한 자료를 이용하여 공간에 대한 의미를 부여하는 스토리텔링 작업 후 공간 변화를 위해 필요한 물품 목록표 및 예산 계획서를 작성하여 공간혁신 실행을 위한 계획을 기획할 수 있습니다.

4차시

드라마와 광고를 통해 피칭이란 무엇인지 간접경험 해보고 투자 유치를 위한 자료 및 발표를 최종 점검하며 피칭 준비를 마무리할 수 있습니다. 제한 시간 안에 성공적인 투자 유치를 위한 과정을 직접 경험해보면서 투자 유치의 어려움과 중요성을 알 수 있습니다. 또한 다른 모둠의 아이디어를 평가하고 직접 투자해 봄으로써 투자자로서의 경험도 할 수 있습니다.

기업가정신 Space Up 커리큘럼은 학생들에게 친숙한 학교 공간을 혁신하는 과정이 모둠의 협업을 통해 이루어집니다. 혁신할 공간 선정부터 공간의 디자인, 구현하기 등 일련의 과정 속에 세심함, 호기심, 다양성에 대한 열린 마음이 필요하며, 마지막으로 투자 유치하기의 활동을 통해 모둠의 결과물이 얼마나 매력적인지 가늠할 수 있는 시간을 가져볼 예정입니다. 이러한 전체 활동 안에서 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 실행 역량, 창의창조 역량 등 기업가정신의 주요 역량들이 개발 및 증진되도록 구성하였으며, 학생들이 흥미를 가지고 참여함으로써 자연스럽게 해당 역량들을 함양할 수 있게 되기를 기대합니다.

기업가정신 Space Up ASAN TEACHER-PRENEUR

공간 이해하기 (지피지기면 백전백승)

1차시 다양한 공간 활용 사례 찾아보기 학교 공간의 기능 및 역할 이해하기 변화시킬 공간 조사하기 공간혁신 아이디어 제시하기

1차시

공간 이해하기 (지피지기면 백전백승)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

- 학습목표 1. 제시된 공간혁신 자료를 보고 다양한 공간혁신의 아이디어를 찾을 수 있다.
 - 2. 학교 공간을 찍은 자료를 보고 공간의 기능과 역할을 이해할 수 있다.
 - 3. 학교 공간 중에서 혁신이 필요한 공간에 대해 아이디어를 정리하여 말할 수 있다.

기대효과 공간에 대한 이해를 통해 학교 공간혁신과 관련된 기발하고 섬세한 아이디어들을 얻을 수 있으며, 이 과정에서 지식정보처리 역량을 바탕으로 공동체 역량, 실행 역량, 창의창조 역량을 발휘할 수 있다.

1. 관련 영상 준비물

- 2. 사진
- 3. 활동지
- 4. 멘티미터
- 5. 패들렛 도구 활용

기업가정신 Space Up ASAN TEACHER-PRENEUR

단계	교수-학습활동	소요시간
	공간혁신과 관련된 <영상자료 1,2,3>을 보면서 의견 나누기 <활동지1> * 지도방법 : 학생들에게 <활동지1>을 미리 배부한 후, 영상을 보도록 한다	
	[동영상 소개] * 주제 : 미국 디자인 회사 사무공간혁신 사례 * 시간 : 56초 * 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로 진행	
도입	[동영상 소개] * 주제 : SK본사 공간혁신 사례 * 시간 : 5분 56초 * 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로 진행	15분
	[동영상 소개] * 주제 : 신기술을 활용한 공간 소개 * 시간 : 1분 18초 * 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로 진행	
	[활동1] 학교 공간의 기능 및 역할 이해하기 <활동지2>	
	1. <영상자료4>를 보면서 학교 공간의 기능 및 역할에 대해 의견 나누기	
전개	[동영상 소개] * 주제 : 학교 소개 영상 * 시간 : 4분 15초 * 유의사항 : 해당 영상은 예시용이며 각 학교별 실제 공간을 촬영하여 활용할 것을 권장함	- 75분 (35분)

단계	교수-학습활동				
전개	·학교에서 가장 활용되 선정하기(멘티미터 함 〈활용자료1〉 교사 멘티미터 접속 사이트 멘티미터 사용방법 · 선정한 공간을 왜 자	Worst 공간 찾기 <활동지3> 교 높은 공간 3곳 & 가장 활용도 낮은 공간 3곳 활용) [멘티미터 활용 방법] 1. 교사는 www.mentimeter.com 가입 후 슬라이드 만들기 가능(크롬에서 작업 권장) 2. 교사가 설문 문항 및 다수의 보기 설정 후, 학생들이 접속하여 해당 보기 중 투표하기 3. 학생들은 로그인하지 않아도 투표 가능 (아래 방법 3가지 중 편한 것 사용하기) ·www.menti.com 접속 후 투표 코드 입력 ·투표 링크 접속 ·투표 QR코드 접속 4. 학생들의 투표 결과를 한눈에 확인 가능 5. <활동지3>에 학생용 QR코드와 사용방법이 있으며, 전개부문 [활동1]에서 사용함.	소요시간 75분 (35분)		

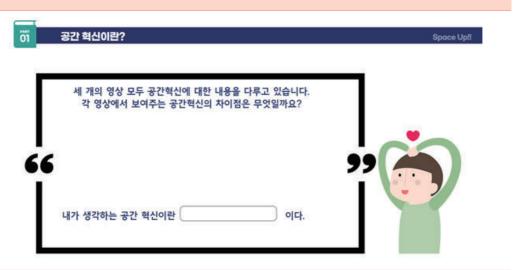
단계	교수-학습활동	소요시간			
전개	[활동2] 변화시킬 공간 찾기 (중간 쉬는 시간 포함하여 진행하면 조사 시간 확대 가능, 타이머로 시간을 설정해두고 정해진 시간에 모든 모둠원이 자리에 앉는 경우 해당 모둠에게 유리한 인센티브 부여) 우리 학교의 공간혁신을 위해 학생들이 개별 조사하는 과정으로 학교에서 변화되었으면 하는 공간, 궁금했던 공간을 직접 가서 점검하고 사진 촬영해 오기 <활동지4> [패들렛 활용 방법] 1. 패들렛은 하나의 작업 공간에 많은 사람들이 동시에 들어와서 접착식 메모를 붙여 놓은 작업이 가능한 웹 애플리케이션임. 2. 로그인하지 않아도 담벼락 생성, 공유, 가능 3. QR코드를 학습지에 제시해서 활용하면 편리함. 4. 사진첨부, 링크 가능함. 5. <활동지4>에 QR코드와 사용방법이 있으며 전개부문 [활동2]와 [활동3]에서 사용함.	75분 (20분)			
	[활동3] 공간혁신 아이디어 제시하기 <활동지4>, <활용자료2> 1. [활동2]의 결과를 바탕으로 모둠별로 1개의 공간을 선정하여 패들렛에서 공유하기 2. 공간혁신 아이디어 구체화하기				

단계	교수-학습활동
	1. 학교 내의 다양한 공간에 대한 이해를 바탕으로 발표가 이루어질 수 있도록 지도한다.
지도상의 유의점	2. 장난스러운 분위기에서 발표가 이루어지지 않도록 분위기를 조성한다.
유의점	3. 남은 과정들이 모둠 협업으로 이루어진다는 것을 강조하며 모둠별로 1개의 공간 선정 시 충분한 논의가 이루어지도록 한다.
	(개별 평가) 학습자의 수업 참여 및 발표 평가하기
평가계획	(모둠 평가) 혁신할 공간 선정에 대한 이유 발표 평가하기

교육 활동지

공간혁신이란?

■ 도입 영상을 본 후, 다음의 활동지를 작성하세요.



교육 활동지

학교 공간, 어디까지 알고 있니?

■ 우리 학교의 공간 중 가장 인상적인 곳 세 군데를 선정하고, 해당 공간의 기능을 적어보세요.

리 학교의 공간 중 인	상적인 곳 세 군데를 선건	정하고, 해당 공간의 기 능을 각	역어보세요. 및	
-constant and a second and	1	2	3	
공간 이름				
공간 위치				
공간 기능				

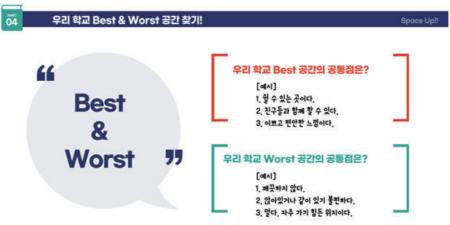
공간혁신이란?



학교에서 가장 활용도가 높은 공간과 낮은 공간에 투표하기 (핸드폰으로 QR코드 촬영하여 멘티미터에서 투표하기)

- 1. QR코드 촬영하여 www.menti.com 접속함.
- 2. 투표 코드 입력하기
- 3. 전원 투표가 마무리되면 학급별 결과 확인 가능함.
- 우리 학교의 공간 중 활용도가 가장 높은 공간 3곳과 낮은 공간 3곳을 찾고, 공통점을 써 보세요.





교육 활동지

변화의 공간은 바로 여기!



학교에서 변화시키고 싶은 공간 선정 후 이유 적기 (핸드폰으로 QR코드 촬영하여 패들렛에서 서로의 생각을 공유하기!)

- 1. + 표시 클릭하면 컬럼에 게시물 추가할 수 있음.
- 2. 작성자와 내용 입력하기
- 3. 필요한 경우에 파일업로드(사진), 링크 추가 등 가능함.



- ※ 패들렛에 기록한 사항을 학습지에도 정리하세요.
- 우리 학교의 변화시키고 싶은 공간! 모둠의 선택!
- 선정된 공간의 이름과 이유를 쓰고, 변화될 공간혁신 아이디어를 찾기 위해 의견을 기록합시다.



공간 디자인하기

(공간, 디지털, 디자인 콜라보)

2차시 신기술을 활용한 공간혁신 사례 찾아보기 신기술을 활용한 공간변화 실습하기 새로운 공간 디자인하기

2차시

공간 디자인하기

(공간, 디지털, 디자인 콜라보)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 공간 디자인에 4차 산업기반 신기술을 활용할 수 있다.

- 2. 모둠별로 정해진 공간 디자인에 대한 스토리보드를 만들 수 있다.
- 3. 공간 디자인 프로그램, 스케치 등을 활용하여 공간 디자인 도면을 작성할 수 있다.

기대효과 공간 디자인이 기자재, 인테리어 등의 변화로도 가능하지만, VR, 증강현실 등의 도구를 사용하는 것으로도 가능함을 이해하고, 다양한 디지털 도구 및 아날로그 도구들을 사용하여 공간 디자인을 수행함으로써 협의의 공간뿐 아니라 광의의 공간에 대한 아이디어를 얻을 수 있다. 이 과정에서 공동체 역량, 실행 역량, 창의창조 역량을 바탕으로 모둠별 아이디어를 실현시키는 작업이 이루어질 것이다.

준비물 1. 관련 영상

- 2. 카드보드 입체안경 만들기 키트
- 3. 활동지
- 4. 포스트잇
- 5. 피드백보드
- 6. 코비하우스 VR

단계	교수-학습활동	소요시간
	1. 신기술을 활용한 공간 디자인을 통하여 놀이 공간으로 사용되는 동영상을 시청 후, 사용된 4차 산업기반 신기술이 무엇인지 퀴즈를 제시한다.(5분)	
	<영상자료1> [동영상 소개] * 주제 : 신기술을 활용한 공간 소개 * 시간 : 1분 09초	
도입	2. 동영상으로 본 신기술을 사용하여, 교실 공간이 롤러코스터 위로 변신하는 체험을 위한 카드보드 입체안경 만들기를 실습한다.(8분)	
	<영상자료2> [동영상 소개] * 주제 : 카드보드 입체안경 만들기 * 시간 : 3분 57초	18분
	3. 휴대전화로 인터넷 검색창에서 다양한 "3D 영상"을 선택하여 플레이하고 카드보드 입체안경에 넣어서 동영상을 시청하며, 놀이 공간을 체험한다.(5분)	
	<영상자료3> [동영상 소개] * 주제 : 3D 롤러코스터 * 시간 : 8분 58초 * 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로 진행	

단계	교수-학습활동	소요시간			
전개	[활동1] 스토리보드 만들기 <활동지1> 1차시에 모둠별로 결정한 공간 아이디어로 간단한 스케치 & 메모 형태의 스토리보드 만들기				
	[활동2] 공간 디자인 도면 작성하기 <활동지2> 스토리보드를 기반으로 다양한 방법(디지털 도구사용, 도면학습지에 스케치 등)으로 우리 모둠의 공간 디자인 도면 작성하기 예) 코비하우스 VR 등	57분 (47분)			
정리	 우리 모둠의 완성된 스토리보드 및 공간 디자인 도면에 대하여 3분 스피치 하기(15분) 다른 모둠의 3분 스피치를 듣고 포스트잇에 피드백을 작성하여 해당 모둠의 피드백 보드에 붙이기(5분) <활동지3> 우리 모둠의 피드백 보드를 보고 비슷한 의견끼리 그룹화하여 정리하기(5분) 	25분			
지도상의 유의점	 학습자가 디지털 도구를 유연하게 사용하지 못하는 경우, 동료 학습이 이지도한다. 스토리보드, 공간 디자인 도면작성이 주어진 시간에 진행될 수 있도록 유럽 도입에서 공간혁신과 관련하여 VR기술 외에 사용 가능한 신기술의 종류에 자유롭게 이야기 나누면서, 전개에서 VR기술에 국한된 아이디어만 도출되유의한다. 	의한다. 에 대해			
평가계획	(개별 평가) 다른 모둠의 3분 스피치를 경청하고 피드백 평가하기 (모둠 평가) 모둠별 스토리보드 및 공간 디자인 도면에 대한 3분 스피치 평기	하기			

스토리보드 작성하기

■ 모둠이 선정한 공간을 소개하고, 공간 디자인에 대한 아이디어로 스토리보드를 만들어 봅시다.



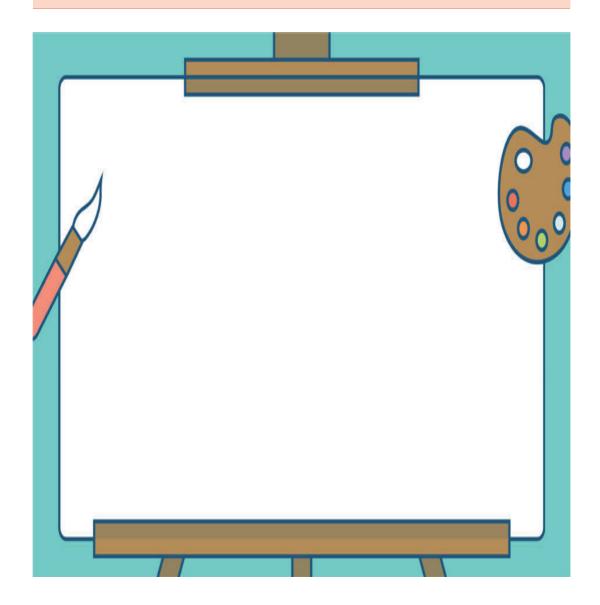
■ 공간 디자인 아이디어(들)에 대한 간단한 스케치와 설명으로 스토리보드를 작성해 봅시다.



교육 활동지

공간 디자인 도면 작성하기

■ 다양한 방법으로 공간 디자인 도면을 작성해 봅시다. 예) 디지털도구(코비하우스 VR 등) 사용, 스케치, 디지털도구+스케치



피드백 보드

■ 다른 모둠의 3분 스피치를 듣고 포스트잇에 피드백을 작성하여 해당 모둠의 피드백 보드에 붙여 봅시다.



■ 피드백 포스트잇 중 비슷한 의견끼리 그룹화하여 정리해봅시다.



구현하기

(상상, 현실이 되다!)

3차시 디자인 수정·보완&반영하기 디자인에 대한 스토리텔링하기 비품 목록 작성&예산 계획하기

3차시

구현하기

(상상, 현실이 되다!)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

- 학습목표 1. 학교 공간 디자인에 대한 피드백을 반영하여 수정·보완할 수 있다.
 - 2. 학교 공간 디자인에 대한 의미를 부여하는 스토리텔링을 할 수 있다.
 - 3. 학교 공간 디자인 구현을 위해 필요한 물품 목록을 구성하고 예산 계획을 수립할 수 있다.

기대효과 학교 공간에 대한 의견 교류, 스토리텔링의 과정에서 공동체 역량 및 지식정보처리 역량을 키울 수 있으며 디자인 구현을 위한 물품 목록 구성 및 예산 계획 수립과정을 통해 실행 역량 및 창의창조 역량을 함양하여 아산형 기업가정신의 핵심인 브리콜라주 역량을 키울 수 있다.

- 준비물 1. 관련 영상, 사진
 - 2. 활동지
 - 3. (대면) 포스트잇
 - 4. 사인펜, 색연필 등의 다양한 필기도구
 - 5. 포스트잇
 - 6. 자료 검색을 위한 전자기기(PC, 태블릿, 스마트폰 등)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 공간 디자인 전시 학습 확인 및 [활동1,2,3] 안내하기 2. 공간 디자인 캔버스 작성 목적과 필요성 안내하기	10분
	[활동1] 공간 디자인 완성하기 1. 피드백 받은 의견들을 분류하기 <활동지1> 2. 적용 가능한 것과 불가능한 것 추출하기 3. 적용 가능한 의견을 반영하여 디자인 완성하기	80분 (20분)
전개	[활동2] 공간 스토리텔링 하기 1. 스토리텔링의 필요성 나누기 [동영상 소개] * 주제 : 생명을 살리는 온기 * 시간 : 4분 44초 * 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로지 진행 * 지도방법 : 조별 디자인할 공간에 대한 페르소나를 부여하여 공간 변화의 목적과 의미를 명확하게 하고, 투자유치를 위한 피칭의 자료로 활용할 수 있음을 강조한다.	80분 (20분)
	2. 공간에 대한 의미 부여하기 3. 공간 스토리텔링 문장 완성하기 <활동지2>	
	[활동3] 물품 목록 작성 및 예산 계획하기 1. 필요 물품 목록 작성하기 <활동지3> 2. 인터넷 검색을 활용한 예산 계획하기 <활동지3>	80분 (40분)

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	1. 모둠별 [활동1,2,3] 정리하여 공간 디자인 캔버스 완성하기2. 4차시 수업 안내하기· 공간 디자인 캔버스를 활용한 피칭하기	10분
지도상의 유의점	 학교 공간 디자인 피드백 반영 여부를 결정할 때 목적 적합성, 실행 가능성 고려하도록 지도한다. 영상을 통해 스토리텔링의 필요성을 설명하고 하나의 문장으로 구체적으 있도록 지도한다. 제시된 공간 모델 캔버스를 바탕으로 공간 구현을 위한 간략한 물품 목록 인터넷에서 디자인, 가격, 수량 등을 개략적으로 알아본 뒤 예산 계획을 수 지도한다. 공간 모델 캔버스는 교사가 수업 전 플로터로 출력하여 폼보드에 부착 후 제시한다. 	로 표현할 수 을 기록한 뒤 립하도록
평가계획	(개별 평가) 물품 계획 및 예산 계획에 적극적으로 참여하여 역할을 수행하는 관찰 및 피드백 (모둠 평가) 모둠별로 소외되거나 지체되고 있는 학생이 없는지 관찰하며 기업가정신 4대 역량이 구현되고 있는지 평가	-지

교육 활동지

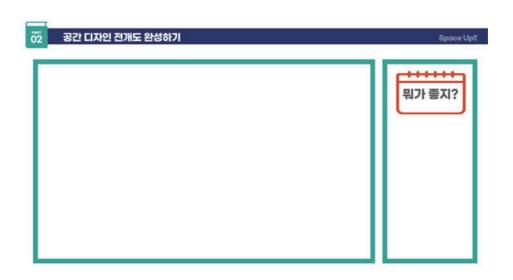
공간 디자인 완성하기

■ 피드백 반영하기

포스트잇 의견들을 실현 가능성, 목적 적합성 기준으로 적용 가능 vs 적용 보류로 분류하여 봅시다.



■ 피드백 의견을 반영하여 기존에 작성했던 공간 디자인 전개도를 수정하여 완성하여 봅시다.

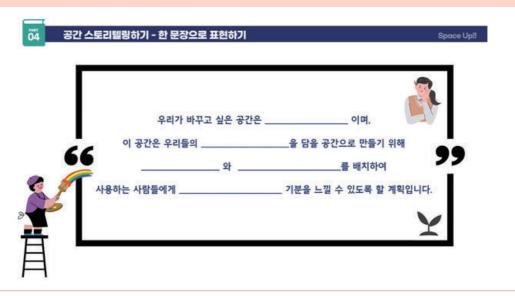


공간 스토리텔링하기

■ 공간에 대한 상상으로 공간에 의미 불어넣기 변화를 주고 싶은 공간을 완성했을 때 사용할 사용자들에게 어떤 느낌을 주고 싶은지, 변화된 공간에서 어떤 활동들이 이루어지길 바라는지 상상하며 문장을 완성하여 봅시다. 공간 변화에 따른 기대효과에 대해 생각하며 작성합니다.



■ 공간에 대한 문장 완성하기



물품 목록 작성 및 예산 계획하기

■ 물품 목록 작성하기 변화를 주고 싶은 공간을 완성하기 위해 필요한 물품을 기록한 뒤 인터넷에서 조회하여 단가, 수량, 금액을 기록하여 물품 목록표를 완성합니다.



■ 공간 변화를 위한 예산 계획하기 물품 목록을 활용한 비용 계획을 통해 필요한 예산을 계획하고 연결해야 할 자원에 대해 고민해 봅시다. 예산을 마련하는 방법으로 학교 내 요청, 교육청 및 시청 요청, 펀딩 등의 방법을 고려해 봅니다.

5	예산 계획하	기				Space Up!!
		r	계산계획	丑]		
- 40	비용기	공간 변화를				
연번	물품명	단가	수량	금액	예산 조달 계획	위한
						연결 고리
_					-	수기 갖기
+		_			-	
-					-	 도움을 줄 사람찾기 학생회, 선생님, 학부모회, 행정실 등
_					-	공간 변화를 위해 도움을 좀 수 있는 사람을 찾아봅시다.
						2. 학교 안/밖 공간자원 찾아보기 - 학교 안 공간 구성을 위한 자원 찾기
	비용 합기	4				- 학교 박 에서 예산을 지원 받을 수 있는 대상 찾아보기

■ 물품 목록표 및 예산 목록표 양식

	[물품목록표]								
연번	물품명	단가	수량	금액	비고(사진, 특징 등)				
	총 합계								

		비용기				
6:	변	물품명	단가	수량	금액	예산 조달 계획

[예산목록표]

비용 합계



투자 유치하기 (슬기로운 피칭 생활)

4차시투자 피칭 자료 제작하기투자 유치를 위한 피칭하기투자 피칭을 바탕으로 투자 유치하기

4차시

투자 유치하기

(슬기로운 피칭 생활)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 투자 유치 피칭 준비를 마무리할 수 있다.

- 2. 투자 유치를 위해 제한 시간 안에 피칭할 수 있다.
- 3. 투자 평가서를 바탕으로 투자받고 투자할 수 있다.

기대효과 모둠별로 피칭 준비 및 실행, 투자하기 등의 도전을 통해 공동체 역량, 실행 역량, 창의창조 역량 등을 함양할 수 있다.

준비물 1. 조별 노트북, USB

- 2. 교사 수업용 PPT
- 3. 피칭에 대한 흥미유발 자료 및 투자방법 안내자료
- 4. 투자설명회 개최 현수막(슬라이드)
- 5. 투자설명회 게임 슬라이드
- 6. 투자칩(각 개인별로 5개의 카지노칩 제공, 인원수에 맞게 준비), 투자칩 케이스
- 7. 투자모금함
- 8. 투자 평가서, 자기 평가 및 동료 평가서

단계	교수-학습활동	소요시간
단계	1. 피칭의 개념 이해 및 흥미 유발하기 (10분) · 피칭의 의미를 알려주고 드라마를 통해 성공 사례나 광고 속의 사례 보며 피칭을 간접 경험하기 (영상자료1> (영상자료1> * 주제 : 드라마 스타트업, 서달미 대표 피칭의 성공 사례(AI를 통한 필적감정) * 시간 : 4분 38초 * 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로 진행	소요시간
도입	* 주제 : IBK기업은행 광고, 피칭의 모습 * 시간 : 1분 00초 * 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로 진행 • 엘리베이터 피치를 설명하며 정해진 시간 안에 설득력 있는 내용으로 구성하여 피칭을 해야 많은 투자를 받을 수 있음을 인식시킴 (우리에게 주어진 피칭 시간은 3분임을 주지시킴) [동영상 소개] * 주제 : 드라마 스타트업, 엘리베이터 피치 * 시간 : 3분 15초 1분 57초부터 엘리베이터 피치 내용이 있음 * 유의사항 : 전체 수업에서 유동적으로 진행	15분 -

단계		소요시간	
도입	2. 게임을 통해 피칭 순서 경		
		주제 : 네0버, 사다리 게임 피칭 순서 진행 시간 : 5분 유의사항 : 핸드폰에서 활용할 경우와, 컴퓨터에서 활용할 경우 사용방법이 다름	15분
	[핸드폰에서 활용할 경우]	곱, 병아리, 토끼, 사자 등 모둠별로 동물을 먼저 선정하고 내기설정 부분에 첫 번째, 두 번째, 세 번째 등 순서를 기록해야 함.	
	[컴퓨터에서 활용할 경우]	1. 교사가 PPT로 수업을 진행할 경우는 QR 코드보다는 사다리 게임 URL을 하이퍼링크하여 사용하는 것이 용이함.	
	MAN PORT PROPERTY OF THE PROPE	2. 모둠 이름과 순서를 모두 적어야 함. 3. 모둠 이름을 하나씩 클릭하여 순서를 선정하는 것이 학생들을 수업에 몰입시킬 수 있음.	
		4. 피칭 순서를 전체 결과보기로 정리하면 효과적임.	

단계	교수-학습활동				
전개	[활동1] 피칭 준비 마무리하기 1. 피칭 자료 최종 점검하기 (10분) · 3차시 때 했던 투자 유치를 위한 피칭 자료 내용을 바탕으로 미리 작성해온 피칭 PPT를 최종 점검하고 마무리한다. ***********************************	65분 (14분)			
	[활동2] 투자 유치를 위해 피칭하기 1. 투자설명회 개최를 선언하기(1분) 2. 투자 방법 안내하기(5분) · 다른 모둠이 3분 피칭을 하는 동안 투자 평가서를 작성하고 투자금액 선정하기(투자자 1인당 총 5천만원 투자, 개인별로 5개의 투자칩 제공, 칩 1개당 천만원)				

단계	교수-학습활동	소요시간		
전개	 모든 모둠의 발표와 Q&A가 끝나고 투자 평가서에 있는 투자 금액만큼 다른 모둠의 투자 모금함에 투자칩 넣기 (투자 모둠의 수는 관계없고, 자기 모둠을 제외한 다른 모둠에 투자!) 가장 많은 금액을 투자받은 모둠 시상하기 3. 제한 시간 안에 피칭하기(40분) · 피칭시간 3분: 투자받기 위해 3분의 제한시간 동안 피칭하기 · 추가시간 3분: 피칭 내용 Q&A하기 및 투자 평가서 마무리하기 · 마지막 2분: 다음 모둠 발표 준비 및 투자 평가서 작성 완성 <활동지1> 			
	[활동3] 투자받기 & 투자하기 1. 투자 평가서 작성내용을 바탕으로 투자받고 투자하기 · 모둠별로 1분씩 다른 모둠의 투자 모금함에 투자칩 넣기 · 투자 평가서에 근거하지 않고 본인 모둠에 유리하게 투자금액 설정 시 감점			
정리	1. 가장 많은 금액을 투자받은 모둠을 발표하고 시상하기 (8분) (각 모둠의 대표가 투자모금함 앞에 나와서 투자칩을 정산하여 투자칩이 많은 모둠이 우승) 2. 자기 평가 및 동료 평가서 마무리하기<활동지2> (10분) 3. 차시예고 (2분): 다음 기업가정신 교육 커리큘럼 소개			

단계	교수-학습활동	소요시간			
지도상의 유의점	 4차시 피칭 PPT 자료는 그동안 했던 수업자료를 바탕으로 미리 작업해서 최종 점검 및 연습 시간이 부족하지 않도록 지도한다. 피칭 시간이 초과될 경우 감점이 되는 점을 주지시켜 정해진 시간 안에 설득력 있는 피칭으로 투자받을 수 있도록 지도한다. 				
평가계획	(개별 평가) 투자 평가서와 자기 평가 및 동료 평가서 내용의 충실성으로 학습자의 수업 전 모둠에서 다른 학습자들의 발표를 경청하고 있는지 관찰을 통한 평가, 모둠원 수행하고 있는 동료 평가서 평가하기. (모둠 평가) 모둠별 3분 피칭 후 투자 금액 순위 평가, 투자 유치 피칭자료 내용의 충실성 공간혁신 아이디어의 참신성 평가하기.	원의 역할을			

교육 활동지

투자 평가서



동영상 소개

· **주제** 드라마 스타트업, 서달미 대표 피칭의 성공사례

(AI를 통한 필적감정)

· **시간** 4분 38초

· 유의사항 전체 동영상에서 유동적으로 진행



동영상 소개

· 주제 IBK기업은행 광고, 피칭의 모습

· **시간** 1분 00초

· 유의사항 전체 동영상에서 유동적으로 진행



동영상 소개

· **주제** 드라마 스타트업, 엘리베이터 피치

· 시간 시간 : 3분 15초, 1분 57초부터 엘리베이터 피치 내용이 있음

· **유의사항** 시간이 없는 경우 의미를 설명하고 영상은 궁금한 사람 찾아보는

것으로 진행해도 무방함. 전체 수업에서 유동적으로 진행

· 엘리베이터 설득할 누군가를 엘리베이터에서 만났을 때 딱 1분 만에 그

피치 사람의 마음을 돌리는 짧고 강력한 말을 의미



동영상 소개

• **주제** 실전 데모데이 피칭 사례, 101 Startup Korea 6기 데모데이

피칭 – 니크

· **시간** 시간 : 7분 39초

· 유의사항 유의사항 : 전체 동영상에서 유동적으로 진행



동영상 소개

· **주제** 드라마 스타트업, 서인재 대표 데모데이 피칭

· **시간** 2분 47초

· 유의사항 전체 동영상에서 유동적으로 진행



동영상 소개

· **주제** 드라마 스타트업, 삼산텍 데모데이 눈길 피칭

· **시간** 1분 37초

· 유의사항 전체 동영상에서 유동적으로 진행

투자 평가서

- 해당 칸에 (○)표시하나 해당사항을 적어주세요
- 본인은 자기 평가에 친구들에 대한 평가는 동료 평가에 표기해주세요

	년 월 일 요일 교시	모둠명: ()	반병	번 이름:			
The Table of		발표자이름	발표자이름	발표자이름	발표자이름	발표자이름		
	평 가 영 역	혁신 <i>공</i> 간 ()	혁신 <i>공</i> 간 ()	혁신공간 ()	혁신 <i>공</i> 간 ()	혁신 공간 ()		
의사 소통 능력	① 논리적이고 이해하기 쉽게 설명하였나?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
	② 학생들의 흥미를 유발할 수 있도록 발표하였나?(집중하여 들을 수 있게 하였나?)	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
발표 태도	① 발표 태도나 목소리크기가 적당하였나?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
	② PPT를 업무용 소프트웨어를 활용하여 보기 쉽게 잘 정리하여 작성하였나?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
발표 내용	① 공간의 문제점을 잘 분석하였나?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
	② 공간의 문제를 잘 해결하였나?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
	③ 기존 공간과의 차별성이 있는가?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
	④ 공간 활용 가능성이 있는가?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
	⑤ 공간의 예산계획이 적절하였나?	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하	상·중·하		
수업 태도	오늘 수업에서 분위기를 좋게 한 사람이 있으면 알려주세요.	이름: 구체적 행동	··그 구체적 행동예시: 박수를 열심히 쳐주었다, 귀 기울여 열심히 들었디					
	※ 해당하는 곳에 ○표시하거나 기타행동에 써주시고, 없으면 빈칸으로 두세요.	질문을 열심히 했다 등 기 타 행동 :						
피칭을 보고 투자금액 쓰기! (상한선 5천만원) 자기 회사를 제외한 다른 회사에 투자하세요.		천만 원	천만 원	천만 원	천만원	천만 원		

- 1) 다른 모둠이 3분 피칭을 하는 동안 투자평가서를 작성하고 투자금액 선정하기 (투자자 1인당 총 5천만원 투자, 각 개인별로 5개의 투자칩 제공, 칩 1개당 1천만원)
- 2) 모든 모둠의 발표가 끝나고 투자평가서에 있는 투자금액 만큼 다른 모둠의 투자모금함에 투자칩 넣기 (투자 모둠의 수는 관계없고, 자기 모둠을 제외한 다른 모둠에 투자!)
- 3) 가장 많은 금액을 투자받은 모둠 시상하기

자기 평가 및 동료 평가서

자기 평가	과제를 할 때 나 구체적으로 쓰셔 예) PPT 작성, F 아이디어 쓰기 :							
동료 평가	같은 모둠 친구가 했던 역할(업무)을 구체적으로 쓰세요.	① 이름: ()					
		② 이름: ()					
		③ 이름: ()					
		④ 이름: ()					
		⑤ 이름: ()					
그동안 모둠별 숙제를 하면서 가장 어려웠던 점은 무엇인가요?								
그동안 모둠별 숙제를 하면서 가장 좋았던 점은 무엇인가요?								
그동안 같은 모둠 구성원 중 열심히 안 한 친구가 있었나요? 누구일까요?								
※ 모두 다 열심히 했다면 작성하지 않아도 됩니다. 감정적으로 응답하거나 장난스럽게 응답하지 말아주세요.								
수업에 대한 만족도는 어떤지 ○표시해 주세요.			아주 만족	만족	보통	불만족	아주 불만족	
교과 선생님에게 하고 싶은 말이나 수업 내용 중 이렇게 바뀌면 더 좋을 것 같은 사항을 적어주세요.						1		

ASAN TEACHER-PRENEUR

교육 자료

수업진행을 위한 PPT



제2기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

CURRICULUM 3.

GET THE BIZCON

팀명 아기자기

유승목 문산중학교

이중철 중앙중학교

이창수 한국관광고등학교

이혜영 경복비즈니스고등학교

정성욱 안산국제비즈니스고등학교



본 프로그램은 청소년들이 기업가정신을 함양하여 미래사회에 대비하는 능력을 기를 수 있도록 개발된 교육 커리큘럼입니다.

개발 배경

그 어느 때보다 빠르게 변화하는 세상을 살아가고 있는 오늘날의 청소년들에게, 미래 사회에 대비할 수 있는 역량을 갖추는 것이 점점 더 중요해지고 있다. 미래에 대한 대비를 위해서는 도전, 위험감수, 창의혁신, 사람중심, 공감, 나눔실천, 성실, 신용이라는 8개의 역량들로 이루어진 기업가정신을 함양하는 것이 필수적이라고 생각하지만, 이를 학교 교육과정 속에서 찾는 것은 어렵다. 이 역량들은 단순히 수업을 통해 일방적으로 가르친다고 해서 향상되지 않기 때문에, 기존 수업 방식과는 차별화된 교육이 필요하다. 하지만 아직까지는 관련된 교육 커리큘럼의 개발이 미비한 실정이다. 이러한 환경 속에서 미래를 대비하기 위해 반드시 필요한 위의 요소들을 배울 수 있는 기회를 찾기 더 어려워졌고, 많은 이들이 학생들에게 이런 능력을 체계적으로 교육하는 일에 대해고심하기 시작했다.

최근에는 기업가정신의 무궁무진한 발전 가능성을 인지하는 사람이 늘었고, 더 많은 사람이 기업가정신을 배우기를 원하고 또 활용하여 그 가치를 나누기를 바라기 시작했다. 기업가정신이 최근 들어 더 주목받는 이유는 모두에게 새로운 가치 발견의 기회를 만들어 주기 때문이다. 삶을 살아가면서 이전까지는 찾지 못했던 새로운 가치를 발견할 때, 우리 인생은 성장하고 또 앞으로 나아갈 수 있게 된다. 무엇보다 사람은 누구나 지금보다 더 가치 있는 삶을 원하며 이는 가치 발견을 통해 시작된다. 그 가치를 발견하기 위해 필요한 것이 바로 앞서 언급한 도전, 위험감수, 창의혁신, 사람중심, 공감, 나눔실천, 성실, 신용이라는 8가지 능력이며, 결국 이것들을 모두 포함한 기업가정신이야말로 현재보다 더 나은 삶을 살기를 원하는 이들에게 반드시 필요한 능력이라고 말할 수 있다.

현재까지 학생들에게 기업가정신을 교육하는 방안에 대해 다양하고 깊은 논의가 이루어져 왔다. 교육학적 측면에서 기업가정신 학습을 위한 다양한 교육 모델과 방법들이 개발, 적용되고 있으며, 학습자의 관심과 흥미를 높이는 방법과 더 효율적인 학습을 위한 방법까지 범위를 넓혀가고 있다. 이에 따라 아기자기 팀은 기업가정신을 더욱 효과적으로 교육하고자 하는 모든 사람들을 위해 교육 프로그램을 설계하고자 한다.

GET THE BIZCON ASAN TEACHER-PRENEUR

커리큘럼 특징

본 커리큘럼은 효과적인 학습을 위해 학생들이 기업가정신을 자연스레 체득할 수 있는 과정으로 구성했고, 체득한 것을 다시 이론으로 정립하는 귀납적 방식을 기반으로 교육을 진행하고자 한다. 귀납적 방식을 통한 학습이 이루어진다면 구체적인 사례를 통해 데이터를 분석하고, 이를 기반으로 결론에 도달하는 방식을 익힐 수 있어 자신이 처한 상황에 맞는 정확한 결론에 도달할 수 있게 된다. 이는 불필요한 해석의 여지를 줄여 수업이 이루고자 하는 성취기준에 정확하게 도달할 수 있다.

학생들은 수업을 통해서 배우는 8가지 역량을 귀납적 방법으로 학습하게 되며, 학습이 종료된 후에는 8가지 역량을 함양한 기업가정신을 갖춘 미래인재로 거듭날 수 있다. 또한 아래 **그림**의 단계별 '비즈콘(BIZCON)' 코인을 통해 성취기준의 달성 정도를 높이기 위한 동기부여 도구로 사용하게 된다.

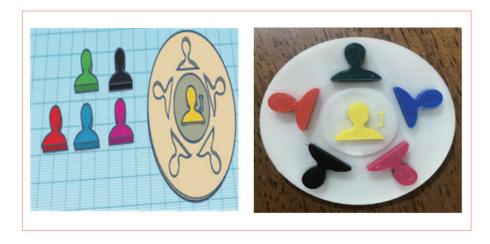
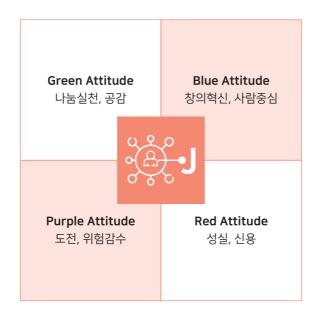


그림 활동을 통해 얻은 BIZCON으로 구입하여 완성한 배지의 모습



본 수업을 통해서 키울 수 있는 역량을 표현한 커리큘럼 개발 모형은 아래와 같다.

본 수업을 통해 궁극적으로 추구하는 <J: 본 수업에서 목표로 하는 인재상 >은 기업가적 역량을 가지고 있는 개인이며 다양한 영역에서 자신의 변화에 적극적이고, 또 주변에 긍정적인 영향력을 행사하는 사람이다. 또한 'J'는 미래 사회의 변화를 정확하게 예측하여 현재보다 더 높은 가치를 창출하는 전문가로 성장한 개인을 의미한다. 이러한 <J>인재상이 되기 위해 갖추어야 하는 역량 범주를 네 가지로 구분해 보았다.

첫째는 Red Attitude 영역으로 이는 전통적인 기업들이 특히 중시하는 성실과 신용이라는 태도를 의미한다. 둘째는 Purple Attitude 영역으로 이는 기업의 성장 과도기에 필요한 기업가의 역량을 의미한다. 셋째는 Blue Attitude 영역으로 이는 새롭게 바뀌는 시장에서 성공하기 위하여 갖추어야 하는 기업가적 역량을 의미한다. 마지막 Green Attitude 영역은 기업이 지속 가능성을 기반으로 한 목표와 사회적 역할을 수행할 때 필요한 역량을 의미한다.

※ 'Red Attitude', 'Purple Attitude', 'Blue Attitude'는 경제 용어인 Red Ocean, Purple Ocean, Blue Ocean을 인용하여 시대적 흐름과 변화를 발견하여 더 나은 미래를 추구하는 개인들의 내재적 역량과 태도라는 뜻을 담아 사용하였으며, 'Green Attitude'는 기업의 친환경적 가치를 의미하는 Green Ocean을 확대하여, 기업가의 사회적 공헌에 대한 태도로 변환하여 사용하였다.

Red, Purple, Blue, Green 영역에는 각각 2개의 역량을 포함하고 있다. 이렇게 모인 총 8 개의 역량은 아산형 기업가정신의 내용을 기반으로 하여 실제 상황 속에서 추출한 것이다. 각 영역의 다양한 역량이 차곡차곡 쌓여 하나의 궁극적인 목표 달성을 이루기 위한 기초를 만들어낸다.

아산형 사례를 통한 기업가적인 역량을 추출하여 범주화하면 다음과 같다.

아산형 역량 범주화	아산형 역량	아산형 사례
Purple Attitude	도전	울산조선소 건설 현대중공업을 만들어서 선박 사업에 뛰어든 정주영 회장은 선박왕 오나시스의 가족인 리바노스에게 선박 건조 계약을 따냅니다. 저렴한 가격에 납품 일자를 맞추지 못하면 모든 손해를 책임지겠다는 조건으로 계약을 체결하였습니다. 조선소도 없는 상태에서 유조선을 만든다는 것은 불가능한 일이었나 납품 일자를 맞춰서 유조선을 건조하였고, 배와 배를 진수하는 도크를 동시에 만드는 유래없는 도전을 성공시켰습니다.
	위험 감수	주베일항 공사 사우디아라비아 주베일항 공사를 맡게 된 현대건설은 골조 작업이 어려운 현지의 환경적 특성을 고려하여 자국에서 기본적인 토목 및 골조 작업을 진행하였고 선박을 이용해서 사우디아라비아로 옮기는데 성공하였습니다. 이동 중 태풍을 비롯한 여러 위험 요소들로 인해 무모하다고 생각하는 사람들이 많았지만 공사를 성공적으로 마무리 하였습니다.

	I	
Blue Attitude	창의 혁신	정주영식 공법 서산 간척지 공사를 할 때 마지막 방조제 연결부위가 조수간만의 차가 매우 큰 서해안의 특성상 빠른 유속으로 인해 흙이 메워지지 않아 공사가 계속 지연 되었습니다. 이때 정주영 회장은 폐기해야 하는 유조선을 구매하여 공사 구간에 가라앉히고 유속을 늦춰 흙을 메우고 물막기 공사를 성공시킵니다. 공사를 마치고 나서 폐유조선도 분해하여 고물로 판매합니다. 결국은 아무런 투자나 손해없이 새로운 방법으로 토목 공사를 마치는 독특한 방법을 고안해 내었습니다.
	사람 중심 (고객 만족)	울산 조선소 시찰 교통사고 울산조선소를 건설하던 시기에 공사의 중요성과 긴박성 때문에 정주영 회장이 직접 시찰을 가서 지휘를 하는 상황이 있었습니다. 야간에 도착하여 이동을 하던 중 쌓여진 건설 자재를 피하려다 바다에 차가 빠지는 사고를 겪게 됩니다. 책임자나 직원들은 회장의 교통사고에 대한 책임으로 퇴직을 각오하지만 평소 필요한 사람들을 적재적소에 배치하여 일을 시키며, 자신이 고생시키는 것을 인지하고 책임을 전혀 묻지 않습니다. 자신의 사람들을 소중히 대하는 태도를 가지고 있습니다.
Green Attitude	공감 (고객 만족)	유엔군 묘지 잔디 조성 한국 전쟁 중 부산 유엔군 묘지에 아이젠하워 대통령이 방문하기로 결정되었습니다. 이때는 겨울이어서 묘지가 볼품없이 횡하였습니다. 이때 주한 미군측에서 한국의 토목 관련된 일을 하는 회사들을 접촉하여 잔디 공사를 요청하였으나, 어느 누구도 선뜻 나서지 못했습니다. 이때 정주영 회장이 인근 지역 보리밭에 가서 새싹보리를 구매하여 잔디 대신 묘지 조경 공사에 사용하였고, 이후 주한 미군 부대는 매우 만족하고, 추가적인 공사도 지속적으로 맡겼습니다.
	나눔 실천	소떼 방북 일화 정주영 회장의 현대는 대기업으로 성장하여 많은 수익과 사업의 다각화를 이루게 되었습니다. 1990년대말 충분하게 이룬 성과를 사회에 나누고 자신이 어려웠던 시기를 생각하며 고향 지역에 소 1001마리를 기증하게 됩니다. 북한의 어려운 상황에 많은 도움을 주는 계기가 됩니다.

	성실	아도 서비스 화재 사건 정주영 회장은 쌀가게에서 업종을 전환하여 택시나 버스 등의 자동차를 수리하는 자동차 수리점을 운영하였습니다. 그러다가 직원의 실수로 화재가 발생하여 공장이 전소하였고 사업이 부도가 나는 상황이었으나 다시 회사를 일으키기 위하여 오윤근(투자자)를 찾아가 돈을 빌리게 됩니다. 오윤근은 평소 새벽같이 일어나서 출근하고 꾸준하게 일을 하는 성실성을 보고 돈을 빌려주게 됩니다.
Red Attitude	신용	고령교 공사 한국 전쟁 이후 고령과 대구를 연결하는 고령교를 만드는 공사에 현대건설이 참여합니다. 그러나 열악한 장비와 홍수로 인한 공사의 지연, 건축 자재값의 상승 등으로 회사는 부도 직전까지 갔으며, 공사도 완공되지 못하는 상황에 처하게 됩니다. 이때 정주영 회장은 사업은 신용이 매우 중요하고, 신용은 희생을 바탕으로 이뤄진다라는 생각으로 전 재산을 처분하여 공사에 투입합니다. 이후 완공을 하고 공사로 인한 빚을 갚는데 20년이 걸렸다고 합니다.

역량 함양을 위한 본 프로그램의 구성은 다음과 같다.

아산 티처프러너 GET THE BIZCON 프로그램 구성

분류	차시	주요 내용	역량	수업방식
Essential	1	기업가정신 역량의 개념 이해 (팀빌딩, 퀴즈)	기업가정신 통찰	강의 / 게임
(역량의 본질)	2	기업가정신 역량 로드맵 (영상을 활용한 역량의 이해)	기업가정신 통찰	퍼실리테이션
	3	Purple Attitude Again 고령교 챌린지 (A4 구조물 챌린지)	도전 위험감수	활동
Get in (역량 키우기)	4	Blue Attitude 사회적 배려의 표현 유니버설 디자인	창의혁신 사람중심	활동
	5	Green Attitude 너도? 나도!의 나눔 실천 및 영향력 탐색하기	공감 나눔실천	활동
	6	Red Attitude 콩의 딜레마	성실 신용	게임 / 토론
Grow Up (성찰과 성장)	7	기업가정신의 이해(성찰 및 마무리) : 제퍼디 퀴즈	도전 위험감수 창의혁신 사람중심 공감 나눔실천 성실 신용	강의 / 인증

본 프로그램은 Essential(역량의 본질), Get In(역량 키우기), Grow Up(성찰과 성장)의 3가지 범주로 분류한다. 프로그램의 궁극적인 목표는 학생들이 미래사회를 살아가기 위한 역량을 이해하고 그 역량을 향상시키기 위함에 있다.

Essential(역량의 본질)에 해당하는 1차시와 2차시는 학교에서 쉽게 배울 수 없고 설명이 복잡한 역량에 대한 핵심 개념을 게임을 활용하여 즐겁고 또 정확하게 이해할 수 있도록 하였으며, 역량을 표현할 수 있는 영상을 활용하여 학생들이 스스로 역량을 제시하고 구조화할 수 있도록 구성하였다.

Get In(역량 키우기)은 학생들이 본격적으로 수업에 참여하여, 마인드셋을 통한 올바른 태도를 키울 수 있게끔 기획하였다. 아산형 기업가정신에서 출발한 Purple Attitude, Blue Attitude, Green Attitude, Red Attitude를 함양할 수 있도록 차시별 4가지의 수업 형태로 진행한다.

Purple Attitude는 도전 역량과 위험감수 역량을 함양하기 위해, 주변에서 쉽게 구할 수 있는 A4 종이를 이용해 많은 무게에도 버틸 수 있는 구조물을 만드는 실험인 'Again 고령교 챌린지'를 진행한다. 쉽게 구겨지고 충격에 약한 종이를 가공하여 더 많은 무게를 지탱하는 방법을 구상하는 도전 역량과, 무너질 것을 알면서도 그 위험을 감수할 수 있는지를 확인하는 수업이다.

Blue Attitude는 창의혁신 역량과 사람중심 역량을 함양하기 위해 유니버설 디자인을 활용한 수업이다. 우리 주변에서 유니버설 디자인을 활용한 제품을 발견해 제품을 사용하는 페르소나를 찾고, 또 어떤 문제를 해결하고자 했는지 그 배경을 알아본다. 또한 유니버설 디자인에 필요한 7가지 요소와 개선점을 찾아보는 활동을 통해 창의혁신과 사람중심의 역량을 향상시킨다.

Green Attitude는 공감 역량과 나눔실천 역량을 함양하기 위해 '너도? 나도!' 게임을 진행하고, 나눔 실천의 기본이 공감임을 인지하도록 청소년의 다양한 나눔 실천 사례를 조사하는 활동으로 이루어져 있다. 제시된 주제어에 연상되는 단어들을 워크시트에 적되다른 사람들도 떠올릴 법한 단어를 생각해내는 '너도? 나도!' 게임을 통해 공감의 중요성을 확인하는 시간을 갖는다. 이와 더불어 나눔의 실천은 경제적인 나눔뿐 아니라 청소년들의 선한 영향력으로도 표현됨을 인지하도록 안내하는 시간을 갖는다. 크레타 툰베리의 UN 연설(기후 변화 위기 연설)과 같이 청소년들이 문제 상황을 인식하고 사람들의 공감을 이끌어내 사회가 더 나은 방향으로 성장하는 계기를 제공하는 것도 나눔 실천의 한 방법임을 안내한다. 이후 학생들은 자신이 가진 선한 영향력은 무엇이고 본인이 할 수 있는 나눔의 실천 영역은 무엇인지 고민하는 시간을 갖는다.

Red Attitude는 '참됨'을 의미하는 성실 역량과 신용 역량에 기초하여 참된 것을 유지하는 것의 어려움과 그것을 회복하기 위해 어떤 노력이 필요한지 생각하는 시간으로 계획했다. '콩의 딜레마' 게임을 이용하여 팀의 승리와 개인의 우승을 위해 끊임없이 갈등이 일어나는 딜레마 상황에서 팀과의 신용을 어떻게 지켜나가는지, 또 배신의 유혹과 불안감 속에서 어떤 행동이 최선인지 고민하게 한다. 게임 이후에는 쌓은 믿음을 어떻게 유지할 것인지, 오해가 쌓인 상황 또는 무너진 신용을 어떻게 회복할 것인지 되짚어보는 시간을 갖는 것이 가장 중요하다.

Grow Up(성찰과 성장)에 해당하는 7차시는 그동안의 과정에서 다루어진 모든 역량을 강화하기 위한 시간이다. 전 과정을 피드백하는 시간으로, Jeopardy(제퍼디) 퀴즈 형식을 통해 역량에 대한 정확한 개념을 수립할 수 있으며, 3~6차시에 주어진 다양한 활동들을 통해 기업가정신에 좀 더 가까워지는 모습을 그릴 수 있다. 수업의 전반적인 과정에 대한 성찰과 성장의 시간이다.

본 프로그램의 모든 과정은 수업 시작 전 수업의 목표와 목적을 먼저 전달하는 방식이 아니다. 학생들이 직접 활동을 통해서 중요한 역량(능력)을 스스로 탐구할 수 있게 구성되어 있으며, 이를 귀납적 절차에 의한 학습 영역이라고 일컫는다. 이를 잘 수행하기 위해서는 교수자의 능력이 가장 중요하며, 각 차시에 두 개 역량을 함양하기 위한 시간 분배가 중요하다. 또한 각각의 활동에서 반드시 성찰의 시간을 통해 역량을 찾아내는 시간이 포함되어야 한다. 성찰의 시간이야말로 귀납적 학습에서 가장 중요한 활동이며, 본 프로그램의 성패를 가르는 요소라고 할 수 있다.

Essential 역량의 본질

1차시 기업가정신 역량의 개념 이해

2차시 기업가정신 역량 로드맵

1차시

기업가정신 역량의 개념 이해

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년 30명

학습목표 1. 기업가와 기업가정신을 구분하여 설명할 수 있다.

- 2. 기업가정신 관련 역량의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 3. 기업가정신의 필요성을 인식하고 그 이유를 설명할 수 있다.

기대효과 1. 기업가정신의 올바른 개념 및 관련 용어들과 친해질 수 있다.

- 2. 기업가정신에 대한 관심과 진로 목표 의식을 강화할 수 있다.
- 3. 기업가정신 마인드 셋에 대한 필요성을 내재적으로 강화할 수 있다.

준비물 1. PPT

- 3. 워크시트 2(용어 개념노트)
- 4. 기업 로고카드
- 5. 토큰(비즈콘)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	성공한 기업가 찾아보기 - <배달의 민족 - 우아한 형제들> 김봉진 대표 이야기 설명 - <기업가 ≠ 기업가정신> 기업가와 기업가정신의 차이 설명	5분
전개	 1. 수업 모둠 나누기 전체 커리큘럼을 진행하면서 공통의 관심 분야나 진로를 가지고 있는 학생들끼리 같은 모둠으로 구성하여 협업 활동을 함. 토큰(비즈콘)을 획득하기 위한 다양한 활동(퀴즈, 빙고 등)에 참여하면서 수업을 진행함 관심 분야 또는 진로 선택 직업군별 영역을 선택함 (모바일, 유통, 자동차, 인공지능, 외식 서비스, SNS) 직업군별 영역별로 대표할 만한 기업(애플, 아마존, 테슬라, 구글, 스타벅스 페이스북)의 로고를 5조각 카드로 만들어 학생들이 선택하도록 함 각 기업에 대해 설명해 주기 (같은 기업을 선택한 학생들끼리 같은 모둠으로 자리에 앉히기) 모둠 네이밍 하기(선택한 기업의 경쟁회사 이미지로 만들기) 	10분
근기	2. 퀴즈 빙고 설명 및 게임하기 - 게임의 목표는 비즈콘 많이 모으기 (마지막 차시에 기업가정신 교육 인증에 필요) - 제시된 역량 중 16개를 선정하여 빙고판에 기록 - 지도교사가 퀴즈 형태로 문제를 제시하고 먼저 의사를 표시한 모둠별로 정답 맞히기 (예> 어려운 사업이나 기록 경신 따위에 맞섬을 비유적으로 이르는 말? 정답 : 도전) - 정답을 맞힌 모둠에 비즈콘 1개 지급 - 다른 모둠들은 정답으로 나온 역량을 기재했을 경우 빙고 표시 - 빙고 3줄을 가장 먼저 완성한 모둠에 비즈콘 3개 지급 - 2위 비즈콘 2개, 3위 비즈콘 1개 지급(동위 모둠 발생 시 같은 수 지급)	30분
정리	수업 마무리하기 - 자신이 속한 모둠(진로 선택 직업군별)에서 반드시 갖추어야 하는 역량에 대하여 발표하기 - 워크시트 2(용어 개념노트) 작성하기	

단계	교수-학습활동			
지도상의 유의점	1. 모둠을 정할 때 한 개의 분야로 몰리는 상황을 정리해 준다.(2순위, 3순위 정하기) 2. 퀴즈 빙고 게임 시 경쟁심이 과열되어 활동 목표의 본질을 잃어버리지 않도록 지도한다.(한 템포 쉬어가기)			
	3. 다음 차시 연결에 대한 중요성을 강조한다.(커리큘럼 전체를 이수해야 함	을 강조)		
평가계획	워크시트를 작성한 내용을 묶어서 최종 7차시 수업 완료 후 포트폴리오 형태로 평가하고 피드백을 준다.			

1차시: 세부 수업지도안 예시

단계

교수-학습활동

1. 동영상 시청하기 (2:50)

(동영상 자료: 우아한형제들 김봉진대표)





출처: 배달의민족 홈페이지

2. 우아한형제들 기업 설명 및 링크 사이트 접속하기

우아한형제들은 2010년 설립된 회사로 현재 배달의민족은 대한민국 배달 주문 서비스 대표 브랜드로 자리매김하고 있다. 2016년 배달의민족 브랜딩 과정을 담은 '배민다움'이라는 책을 출판하기도 하고, 각종 폰트를 제작 배포하는 등 문화나 광고 디자인과 같은 분야까지 사업 영역을 넓히고 있다.



도입

3. 기업가와 기업가정신의 차이 설명하기

- 기업가 : 새로운 일을 만들어 사업을 시작하는 사람으로 영리 목적의 자본을 투자하고 기업의 경영을 담당하는 사람
- 기업가정신 : 외부환경 변화에 민감하게 대응하면서 항상 기회를 추구하고, 그 기회를 잡기 위해 혁신적인 사고와 행동으로 도전하고 그로 인해 시장에 새로운 가치를 창조하여 사회의 나눔과 공헌을 실천하고자 하는 생각과 의지

기업가는 기업가정신을 바탕으로 회사를 운영하기 때문에 기업가만이 기업가정신을 가져야 한다고 단편적으로 생각을 할 수 있으나 기업가정신은 이 사회의 구성원이라면 누구나 가져야 하는 태도나 자세를 말한다.

즉 기업가정신을 갖추어야 사회 구성원으로서의 역할을 제대로 수행해 나갈 수 있게 된다.

단계	교수-학습활동
	1. 수업 모둠 나누기
	- 7차시 전 과정을 모둠 수업으로 진행한다. 1차시에 정해지는 모둠이 7차시까지 같이 활동하게 된다.
	- 진로나 관심 분야가 비슷한 학생들끼리 모둠을 구성하여 시너지 효과 및 수업의 역동성을 끌어내며, 교수자는 학생들이 한 가지 영역으로 몰리지 않도록 제 2선택 영역, 제 3선택 영역도 고려할 수 있게 지도한다.
	- 같은 영역을 선택한 학생들이 5명이 되면 영역별 기업 카드 주머니(상자)를 모둠에 제공한다.
	모둠별 기업 카드 - 5명의 학생들이 로고 5조각을 맞춰서 해당 기업의 이름을 알아내고, 그 기업의 특성에 대하여 이야기를 나눈다.
	- 교수자가 기업에 대해 간단히 설명하기
전개	가. 애플 Apple Inc.은 1976년 4월 1일에 설립된 미국의 다국적 IT 기업이다. 하드웨어, 소프트웨어, 온라인 서비스를 디자인(설계), 개발, 제조(제작), 판매한다. 21세기 실리콘밸리 IT 산업을 대표하는 기업으로 Microsoft, 구글, 아마존닷컴, 페이스북 등과 묶어 빅테크, FAANG, MAGA 같은 별칭으로 불린다.(추가적인 에피소드나 특성을 설명할 수 있음)
	나. 아마존 1994년 7월 인터넷 서점으로 시작한 글로벌 IT 기업이다. 미국 온라인 쇼핑몰 매출 1위로 미국 전체 온라인 소매 시장의 약 절반을 차지하고 있다. 매출 2~10위 업체의 매출을 다 합쳐도 아마존의 매출에 미치지 못할 정도로 큰 규모를 자랑한다. 달리 말하면 보더즈, 서킷시티 등 전통적 오프라인 소매 체인의 강자들을 줄줄이 몰락의 길로 인도한 기업이다.(추가적인 에피소드나 특성을 설명할 수 있음)
	다. 구글 전 세계에서 가장 큰 인터넷 기업 중 하나로 웹 검색, 포털 사이트 등을 운영하고 광고를 주 사업 영역으로 하는 미국의 다국적 기술 IT 기업이다. 전 세계 1위 검색 엔진이며, 60 개국 이상에 지사를 두고 130개가 넘는 언어로 검색 인터페이스를 제공하고 있다. 마이크로소프트, 아마존닷컴, Apple과 함께 MAGA의 일원이다.(추가적인 에피소드나 특성을 설명할 수 있음)

단계	교수-학습활동
전개	라. 스타벅스 스타벅스(Starbucks)는 세계 최대의 커피 체인점으로 커피뿐만 아니라 차, 주스, 디저트 등도 함께 판매한다. 대한민국에는 1999년 진출하여 2019년 기준으로 1200 여 개의 매장을 운영하며 커피 프랜차이즈 업계 1위를 차지하고 있다. 1990년대 이후 적극적인 인수합병을 통해 캔커피, 병커피, 인스턴트 커피 등으로 사업 영역을 확장했다.(추가적인 에피소드나 특성을 설명할 수 있음) 마. 페이스북 페이스북은 2004년 2월 4일 당시 19살이었던 하버드 대학교 학생 마크 저커버그와 에두아르도 세버린이 학교 기숙사에서 사이트를 개설하며 창업하였고, 개설 첫 달에 더스틴 모스코비츠와 크리스 휴스가 동업자로 합류하여 만들어진 소셜 미디어다. 미국에서 가장 성공한 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS) 중 하나로 불리며 현재까지도 약 17억 명의 가입자 수를 보유하고 있다. (추가적인 에피소드나 특성을 설명할 수 있음) 바. 테슬라 테슬라는 2003년에 설립된 미국의 자동차 회사로 전기자동차, 자동차 소프트웨어, 그리고 에너지 저장 장치를 제조하는 기업이다. 다른 자동차 제조 업체에 비하면 규모도 작고 생산력도 낮지만 전기자동차로 자동차 업계의 판을 흔들고 있다. 본사는 캘리포니아 실리콘밸리의 팔로알토에 있다.(추가적인 에피소드나 특성을 설명할 수 있음) - 학습자는 교수자의 설명 내용을 듣고, 자신의 모둠이 대표 기업에 대응할 만한 기업으로 성장하기에 적합한 네이밍을 하여 모둠 이름으로 정한다. (애플↔파인애플, 스타벅스↔루나박스 등)
	2. 퀴즈 빙고 게임
	- 게임의 목표는 최대한 많은 비즈콘을 모으는 것이다. (퀴즈 정답 맞히기, 3줄 빙고 만들기)
	- 워크시트 1을 모둠별로 1장씩 나눠주고, 제시된 25개의 기업가정신 관련 역량 단어 중 16개를 선택하여 빙고판 위에 작성한다.
	- 교수자는 기업가정신 관련 역량에 관한 퀴즈 문제를 무작위로 선택하여 학생들에게 질문한다.

단계	교수-학습활동
전개	기업가정신 역량 퀴즈 - 문제를 맞힌 모둠에 1비즈콘씩 지급한다 3줄 빙고를 완성을 한 모둠이 세 팀 나올 때까지 퀴즈를 계속 진행한다.
정리	수업 마무리하기 - 워크시트 1을 보면서 자신들이 맞히거나 진로선택 영역으로 선택한 분야에 필요한역량들에 대하여 나눈다. - 교수자는 워크시트 2(용어 개념노트)를 나눠주고 스스로 작성해 볼 수 있도록지도한다. - 모은 비즈콘은 앞으로 이어지는 수업에서 역량을 배우고, 인증받기 위한 도구로사용된다는 사실을 안내한다.

교육 활동지

기업 카드

애플	아마존
	amazon
구글	스타벅스
Google	STARBUCKS®
페이스북	테슬라
	T=5LH

교육 활동지

기업가정신 역량의 개념 이해(기업가정신 빙고)

모둠명 이름 소요시간: 15분

다음 용어들 중에서 16개를 선택하여 기록하세요.

나눔 공감 창의 사람중심 도전 위험감수 성실 신용 진취성 자신감 실패 발전 직장 경제 성장 자원 정보 능력 모험 긍정 노력 정직 신념 행동 목표



교육 활동지

기업가정신 역량의 개념 이해 (개념도 작성)

모둠명 이름 소요시간: 15분

번호	설명	역량
1	일을 함에 있어 자신이 가지고 있는 능력과 노력을 다하여 정성스럽고 참되게 행하는 자세와 태도	성실
2	다른 사람의 감정, 의견, 주장 따위에 대하여 자기도 그렇다고 동질감을 느끼는 태도	공감
3	일을 이루어 냄에 있어 사람이나 사물이 틀림없다고 믿어 의심하지 아니하는 태도나 믿음성의 정도	신용
4	어려운 사업이나 기록 경신 등에 맞서서 포기하지 않고 시도하는 자세	도전
5	기존의 방식이나 내용과는 다른 새로운 의견이나 방법을 생각해 내고, 그 생각대로 실천하려는 마음가짐	창의
6	일을 처리함에 있어 불확실성과 위험이 예상되지만 그래도 도전함으로써 새로운 기회와 가능성을 추구하는 성향	위험감수
7	하나를 둘 이상으로 가르거나, 도움이 필요한 곳을 돕기 위하여 자신의 일부를 대가 없이 내놓음	나눔
8	사람을 존중하고 행복을 추구하는 방향으로 모든 일을 해 나감	사람중심
9	매우 적극적으로 관여를 하거나 행동으로 나타내어 어떤 일을 차차 이루어 나가는 성향	진취성
10	자신이 가지고 있는 능력에 대한 확신과 신념으로 무엇인가를 이루어 낼 수 있다는 마음가짐	자신감
11	개인이나 조직이 원하는 결과를 얻기 위하여 노력을 기울였으나 그 결과를 얻지 못함	실패
12	기존의 여러 가지 상태나 상황들을 현재보다 더 낫게 하거나 좋은 상태로 나아감	발전
13	자신의 능력을 발휘하여 일을 하고, 일을 한 대가로 적절한 보수를 받을 수 있는 곳	직장
14	사람들의 생활을 위해 필요한 생산, 분배, 소비하는 모든 활동을 일컫는 상태 또는 일어나는 상황	경제
15	현재의 규모나 양의 상태가 더 커지거나, 조직이나 개인이 가지고 있는 능력이 커짐	성장

번호	설명	역량
16	개인이나 조직에서 궁극적으로 이루거나 도달하려는 노력하는 지향점	목표
17	개인이나 집단이 자신들의 목적 달성을 위하여 취하는 의지적인 언행	행동
18	무엇인가를 이룰 수 있다는 생각을 굳게 믿고 그것을 실현하려는 의지	신념
19	어떠한 상황이나 경우에도 바르고 곧은 마음가짐으로 사물이나 사람을 대하는 태도	정직
20	목적을 이루기 위해 자신이 가진 모든 힘과 능력을 집중해서 쓰는 것	노력
21	사회나 기업에서 경제 생산을 위해 필요한 물적, 인적, 기술적인 요소의 집합	자원
22	사물 혹은 상황에 객관적인 자료를 바탕으로 의미 있게 사용할 수 있는 내용	정보
23	목표로 정한 어떠한 일을 해낼 수 있는 개인이나 조직이 최대한 기울이는 힘	능력
24	목표에 도달하기 위해 위험을 무릅쓰고 행하는 어려운 태도나 자세	모험
25	자신의 마음과 행동이 생각하는 대로 될 수 이룰 수 있다고 믿는 태도	긍정

2차시

기업가정신 역량 로드맵

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년 30명

2. 기업가정신 역량을 유목화할 수 있다.

학습목표 1. 드라마 속 주인공의 활동을 통해 기업가정신 역량을 발견한다.

- 기대효과 1. 드라마를 통해 기업가정신은 모든 사람에게 필요한 태도임을 인지하고, 기업가정신의 다양한 역량을 학생들 스스로 발견할 수 있도록 한다. 또한 이를 유목화하여 역량을 구조화할 수 있다.
 - 2. 역량의 우선순위와 역량 향상을 위한 구체적인 실천을 스스로 기록함으로써 학생들이 기업가정신을 얼마큼 이해하고 있는지 파악할 수 있다.

준비물 1. 영상

- 2. 전지(A0)
- 3. 포스트잇
- 4. 네임펜

단계	교수-학습활동	소요시간
	1. 드라마 다시보기 1) 드라마 속 명장면을 함께 보기 ————————————————————————————————————	
	자이언트 7화 (영화) 국제시장 (월말고사 0:00 ~ 2:14) (주인공 어린시절)	
도입	합니다 천리마마트 1화 스타트업 5화 (인력배치 1:02:02 ~ 1:08:56) (해커톤 8:24 ~ 13:00)	15분
	다 하다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다 다	
	2) 활동지 작성 - 영상 시청 후 영상 속 상황, 명대사, 등장인물, 등장인물 나이/소속, 등장인물의 강점 및 약점 등 기록	

단계	교수-학습활동	소요시간		
정리	1. 역량 찾기 · 드라마 속 주인공(미래인재)이 가진 역량 또는 필요한 역량이 무엇인지 포스트잇 하나에 역량 한 가지씩 작성하기 2. 유목화하기 · 조별로 개인이 작성한 포스트잇을 비슷한 것끼리 묶기 · 비슷하게 묶인 역량들의 상단에 주제를 적는 유목화 진행 3. 우선순위 정하기 · 조별로 유목화한 내용에서 우선순위 정하기 · 조별 발표			
정리	1. 우리에게 필요한 기업가정신 · 조별 발표 후 학생들이 말한 역량 중 반복되는 것을 언급하며 주인공 (미래인재) 역량은 곧 기업가정신 역량임을 제시 · 언급된 역량을 높이기 위한 개인의 실천 한 가지 적기			
지도상의 유의점	 1. 퍼실리테이션의 의견 존중과 합의를 안내하고 다양한 이야기가 나올 수 있도록 교사는 수용의 분위기를 조성한다. 2. 드라마의 영상은 8가지 역량을 대표하는 다른 영상을 사용해도 무방하다. 3. 주인공의 역량을 학생들이 이해하기 어려워하는 경우 미래인재에게 필요한 역량으로 언급한다. 4. 1차시에 학습한 단어들을 상기시켜 유목화에 도움을 줄 수 있다. 			
평가계획	역량을 높이기 위한 개인의 실천사항의 구체성과 지속가능 여부 평가하기			

교육 활동지	나의 기업가정신 역량 로드맵					
소요시간: 50분	모둠명					
포표시한. 30분	참여한 팀원					
영상 시청 활동						
등장 인물						
나이 / 소속						
명대사						
강점						
약점						
드라마 속 주인공이 가지고 있는 역량						

드라마 속 주인공에게 필요한 역량

오늘 활동을 통해 느낀 점

Get In 역량 키우기

3차시 Purple Attitude - 도전/위험감수 역량

4차시 Blue Attitude - 창의혁신/사람중심 역량

5차시 Green Attitude - 공감/나눔 실천 역량

6차시 Red Attitude - 성실/신용 역량

3차시

Purple Attitude(도전/위험감수 역량): Again 고령교 챌린지(A4 구조물 챌린지)

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년 30명

- 학습목표 1. 주어진 재료만을 이용하여 5cm 이상의 종이 구조물을 만들 수 있다.
 - 2. 제작된 종이 구조물은 충분한 무게를 지지할 수 있다.
 - 3. 위험을 감수하고 도전했을 때 얻을 수 있는 성취의 기대를 예상해보고, 실현 가능한 아이디어를 구상하고 실천해 볼 수 있다.

- 기대효과 1. 불가능해 보이는 과제도 해결할 수 있다는 도전정신을 발휘할 수 있다.
 - 2. 2번에 걸친 동일한 활동으로 통해 분석과 노력을 통해 더 향상된 결과를 얻어 낼 수 있음을 확인하다.
 - 3. 종이를 가공하여 구조물을 설계하고 제작을 통해 주어진 형태를 가공할 수 있는 능력을 향상시킨다.

- **준비물** 1. A4 종이
 - 2. 테이프
 - 3. 가위
 - 4. 책(교과서)
 - 5. 토큰(Bizcon)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	 건설 구조물(현대건설)의 사진을 보여주며 튼튼한 구조물이 가지고 있어야 할 조건들을 생각해 볼 수 있게 한다. A4 종이를 나누어 준 뒤 A4 종이를 관찰하고 종이가 가지고 있는 특징을 정리할 수 있게 한다. A4 종이를 이용하여 교과서 30권 이상을 버틸 수 있는 구조물 제작 활동의 규칙과 방법을 설명하고 이해시킨다. -재료 A4 종이 1장, 테이프 8cm 	10분
전개 1	1. A4 종이를 가공하여 주어진 조건을 충족하는 튼튼한 구조물을 제작한다. - A4 종이 1장, 테이프 8cm만을 이용 - 종이는 원하는 형태로 접거나, 자르거나, 구겨도 됨 - 완성된 종이 구조물은 지면으로부터 5cm 이상 떨어져 있어야 함 - 완성된 종이 구조물은 독립된 구조물로 서 있어야하며, 나누어져 있으면 안됨 수업 PPT를 활용하여 세부사항을 안내한다. (별도 제공) 2. 1차 활동: 7분의 제한 시간 동안 모둠별로 가장 튼튼한 구조물을 제작한다. 3. 각 모둠은 제작한 종이 구조물이 동일한 무게의 책 10권을 지탱할 수 있도록 제작하고 무게를 견딘 책의 권수만큼 Bizcon을 획득할 수 있다. · 주어진 1장의 A4 종이를 다시 얻기 위해서는 Bizcon 3개가 필요하다. 4. 7분의 시간 동안 제작한 후 결과물을 앞에 제출하고 챌린지에 참여한다. · 주어진 시간(2분) 동안 정해진 책을 한 권씩 쌓는다. · 종이 구조물이 무너진 직전의 책의 권수까지 인정한다.	15분

단계	교수-학습활동	소요시간
전개 1	학생 수준에 따라 예시를 보여주며 수업할 수 있음. - PPT 안에 제공된 A4를 이용한 구조물 완성 예시 사진을 짧게 보여줌으로써 적절한 동기 유발을 하고 도전하고자 하는 욕구가 발현되도록 수업자료로 활용함.	15분
전개 2	 2차 활동: 7분의 제한 시간 동안 모둠은 가장 튼튼한 구조물을 제작한다. 1차 활동보다 튼튼한 구조물을 제작하여야 하며, 종이를 재발급 받기 위해서는 Bizcon 3개가 필요하다. 각 모둠은 제작한 종이 구조물이 버틸수 있는 무게를 예상하여 1차에서실시한 10권 이상부터는 Go, Stop을선택할 수 있다. 3. 2차 구조물 챌린지도 동일한 시간 동안 실시한다. 주어진 시간(2분) 동안 정해진 책을 한 권씩 쌓는다. 종이 구조물이 무너진 직전의 책의 권수까지 인정한다. Go를 하고 실패하였을 경우 획득한 Bizcon은 모두 잃어버리며 투자한 Bizcon 10개만 획득하게 된다. 	

단계	교수-학습활동	소요시간	
정리	 수업 마무리하기 1차, 2차 종이 구조물의 결과를 확인하고, 어떤 형태의 종이 구조물이 가장 많은 책을 쌓아 올렸는지 확인한다. 불가능한 과제도 가능하게 만들 수 있다는 도전과 위험 요소를 분석하고 최소화하기 위해 모둠별 활동과 그 결과를 통해 얻은 점을 정리해 본다. 주어진 짧은 시간 안에 2번의 기회를 통해 보다 좋은 결과를 얻기 위해 모둠 내 역할 분담과 문제해결을 위한 아이디어 구상이 충분히 이루어 졌는지 확인한다. 모둠별 활동 결과를 통해 도전과 그에 따르는 위험의 관계에 대한 생각을 발표할 수 있게 한다.(위험을 감수하고 도전하게 된 이유 또는 위험을 인지하고 도전을 멈추게 된 이유) 결과에 따라 모둠별로 Bizcon을 부여하고 획득한 Bizcon은 배지와 교환한다. 	l. l 10분	
지도상의 유의점	 주어진 시간을 타이머를 이용하여 통제한다. 모둠별 회의를 통해 아이디어를 구상한 후 종이를 가공할 수 있도록 한다. 종이는 한번 접어지거나 구겨지게 되면 책의 무게를 지탱하기 어렵다. 종이 구조물을 제작하는 것도 중요하지만 책을 쌓는 방법도 중요하므로 모둠에서 역할 분담과 책을 쌓는 방법에 대해 고민할 수 있도록 지도한다. Bizcon 획득에 있어 모둠 내 협의 내용을 잘 이행하여, 적절한 수준의 도전정신이 발휘되도록 하며, Bizcon 획득이 수업의 핵심이 아님을 지속적으로 전달하며 교육한다. 본 수업은 위험감수 역량과 도전 역량을 익히기 위한 수업으로, 정리 활동에서 수업 활동에 대한 의미를 일깨워주도록 하며 활동 포트폴리오를 작성하고 발표할 수 있도록 지도한다. 		
평가계획	1. 주어진 조건을 충족하며 튼튼한 구조물을 제작하였는지 확인하다. 2. 모둠은 Bizcon을 얻기 위해 어떤 노력을 했는지, 그리고 학생들이 결과에 순응하도록 모둠 활동을 잘 정리하고 부족한 부분은 성찰할 수 있도록 한다.		

교육 활동지

Purple Attitude(도전 / 위험감수 역량) : A4 구조물 챌린지

소요시간: 50분

모둠명

참여한 팀원

Again 고령교 챌린지 (종이 구조물 챌린지)



Team 이름 : 학번 이름 담당 역할

문제상황



현대건설 고령교 복구공사 사진

1953년 한국전쟁 이후 고령과 대구를 연결하는 고령교를 만드는 공사에 현대건설이 참여합니다. 회사의 모든 재원이 활용되었으나 열악한 장비 상태와 홍수로 인한 공사의 지연, 건축 자재값의 상승 등의 이유로 회사는 부도 직전까지 갔으며, 공사도 끝내지 못하는 상황에 처하게 됩니다. 모두가 실패할 거라며 말렸지만, 정주영 회장은 위험을 감수하고도 맡은 책임을 다하고자 고령교 공사에 전재산을 처분하여 투입합니다. 결과적으로 고령교 복구 공사에는 신공법을 적용하여 이전보다 훨씬 튼튼한 다리를 건설할 수 있었습니다.

현대건설이 완공을 하고 공사로 인한 빚을 갚는 데에는 20년이 걸렸다고 합니다. 실패할 수도 있는 위험이 도사리고 있었지만 성공을 향한 용기와 도전정신으로 고령교 공사에 착수한 현대건설은 한국전쟁 이후 우리나라의 경제 성장에 큰 기여를 하고, 한 번 맡은 일은 반드시완수한다는 자세로 '믿을 수 있는 회사'라는 이미지를 얻게 됩니다.

여러분들도 A4 종이 한 장으로 무게가 있는 책을 10권 이상 쌓아 올려도 견딜 수 있는 구조물을 만들 수 있을까요?

불가능하다고요? 우리는 이미 68년 전에 불가능할 것 같은 일을 가능하게 한 정주영 회장의 사례를 보았습니다. 여러분들도 위험 요소를 분석하고 극복할 수 있도록 아이디어를 제시해 보고 도전해 보세요.

두려움으로 포기하는 것보다는 도전하는 일에서 더 큰 성취감을 느낄 수 있습니다.

'아직 안 해보셨나요? 함께 힘을 모아 도전한다면 성공이 보이실 겁니다!!'

재료 및 물품

- 1. 조별 재료: A4 1장, 자, 테이프 8cm, 가위
- 2. 기타 준비물: 바구니 or 커팅매트, 교과서(무게가 있는 책)

문제 해결의 조건

- 1. 문제를 해결할 때 문제의 이해, 아이디어 구상, 실험&투자, 평가&보상 등 기본 단계를 거칩니다.
- 2. 주어진 재료와 도구만을 사용하여 완성하세요.
- 3. 종이는 접거나, 구기거나, 자르는 등 원하는 형태로 가공할 수 있습니다.
- 4. 종이 구조물은 지면으로부터 5cm 이상 떨어져 있어야 합니다.
- 5. 종이 구조물은 독립된 구조물로 스스로 서 있어야 하며, 하나의 형태로 붙어 있어야 합니다.
- 6. 주어진 시간 안에 완성하고 평가해야 합니다. (제작 시간: 7분 / 평가 시간: 2분)
- 7. 테이프는 8cm만 사용할 수 있으며, 가위로 테이프를 원하는 형태나 길이로 잘라 사용할 수 있습니다.

규칙 & 평가 방법

- 1. 종이 구조물은 1차, 2차 실험을 통해 평가한다.
- 2. 1차 종이 구조물 챌린지는 7분 동안 제작할 수 있다.
- 3. 7분의 제작 시간 동안 종이는 1장만 사용할 수 있으며, 주어진 제작 시간 내에 다시 재료를 받고 싶을 경우에는 Bizcon 3개를 사용하여 종이를 재발급 받을 수 있다.
- 4. 평가는 모든 모둠이 앞에 나와 동시에 실시하며, 2분의 시간 동안 책을 쌓아 올린다.
- 5. 무게는 무너진 직전의 책의 권수까지 인정한다.
- 6. 1차 종이 구조물은 최소 10권의 책을 버텨야 한다. 미션을 달성했을 경우에는 권당 1Bizcon을 보상으로 받을 수 있으며 최대 10개의 Bizcon을 받는다. (예, 7권 = 7Bizcon)

- 7. 2차 종이 구조물 챌린지는 1차와 동일한 시간과 방법으로 진행한다.
- 8. 2차 종이 구조물 챌린지는 10개의 Bizcon을 참가비용으로 제출하며, 10권을 초과할 시 1권 X 2 Bizcon의 보상을 받을 수 있다.
- 9. 10권 이상부터 모둠은 Go, Stop을 선택하여 진행할 수 있다.
- 10. 책을 많이 쌓아 올릴수록 위험은 점점 늘어나겠지만 성공했을 때는 보다 많은 Bizcon을 얻을수 있습니다. 단, 도전하였지만 종이 구조물이 버티지 못하고 무너졌을 경우 획득한 Bizcon은 모두 잃어버리며 투자한 Bizcon 10개를 얻을수 있다.

획득한 Purple Bizcon 20개는 Purple 배지와 교환할 수 있습니다.

교육 활동지

Purple Attitude (도전/위험감수 역량): 정보 수집 및 탐색하기

소요시간: 10분

모둠명

참여한 팀원

이미지 출처 https://hub.zum.com/withvolo/16521, https://m.blog.naver.com/my_hillstate/221312962910

건설 구조물을 보고 튼튼한 구조물이 가져야 할 조건에 대해 생각해 봅시다. 말레이시아 제1 페낭대교 마카오 타워 울산대교 건설 구조물의 조건

A4 종이를 관찰해 보고 특징을 조원들과 함께 정리해 보자.				
A4 종이	특 징			
A4 종이 1장을 이용하여 앞장에 제시된 <문제해결 조건>을 듣고 떠오르는 느낌과 생각 또는 각오를 적어봅시다.				
느낌, 생각, 각오				

교육 활동지

Purple Attitude (도전/위험감수 역량) : 위험 요소를 분석하고 도전하기

소요시	[간:	40분

모둠명

참여한 팀원

<조건>을 충족시키며 챌린지를 완성하기 위한 아이디어 스케치를 하고 그 결과와 분석 내용을 기록해 본다.

고령교 챌린지 A4 구조물 스케치와 결과 분석

1차			
결과			
분석			
2차			
결과			
걸비			
ш.,,			
분석			

교육 활동지

Purple Attitude (도전/위험감수 역량): 위험감수와 도전 역량의 이해

소요시간: 10분

모둠명

참여한 팀원

1차 결과와 2차 결과에는 어떤 차이가 있었나요? 결과가 좋아졌다면 그 이유는 무엇일까요? 또는 결과가 좋지 않았다면 그 이유는 무엇일까요? 모둠의 역할 분담과 협업, 문제해결에 대한 내용을 포함하여 작성해 보세요.

1차 챌린지 결과

2차 챌린지 결과

2차 챌린지에서 위험 요소를 발견하고 어떤 선택을 하였나요? 1차 결과는 어땠는지 그리고 그 결과가 나온 이유는 무엇인지 적어 봅시다.

챌린지에서 위험 요소가 언제 발견되었나요?

"Go or Stop " 을 하게 된 이유

오늘 활동을 통해 느낀 점(위험감수, 도전 관점에서 서술)

4차시

Blue Attitude (창의혁신/사람중심 역량): 사회적 배려의 표현 유니버설 디자인

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년 30명

- 학습목표 1. 실생활에서 유니버설 디자인 제품을 찾아볼 수 있다.
 - 2. 유니버설 디자인 개념을 정의할 수 있다.
 - 3. 유니버설 디자인 제품의 필요성을 알고 창의적으로 디자인할 수 있다.

- 기대효과 1. 사회적 배려가 담긴 사람 중심의 발명품을 알고 기업가정신을 키울 수 있다.
 - 2. 창의적인 활동을 통해 문제해결력을 함양할 수 있다.

- **준비물** 1. 모둠별 PC
 - 2. 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
	1. 실생활에 활용된 유니버설 디자인 찾기 · 유니버설 디자인이 실생활에 적용되어 있음을 이해 · 디자이너 '페트리샤 무어'는 왜 노인분장을 했는가? (페르소나 설정의 중요성) (동영상 출처- 시청각자료-지식채널e '사람을 향한 디자인이란 이런 것')	
	2. 유니버설 디자인의 개념 정의	
	- '보편적인 디자인' 혹은 '모든 사람을 위한 디자인'이라고도 한다 초기: 고령자 혹은 장애인과 같이 신체가 불편한 사람들을 위해 배리어	
	프리(barrier free) 디자인 개발에 초점이 맞춰짐 - 후기: 1990년대 로널드 메이스 (노스캐롤라이나 주립대 유니버설 디자인센터)가 연령, 성별, 국적, 장애의 유무와 관계없이 누구에게나 공평하고 편리하게 활용할 수 있는 건축, 환경, 서비스, 제품 등을 구현하는 디자인으로 의미를 확대하여 제창	
도입	3. 유니버설 디자인에 포함되어야 할 7대 요소 알기	10분
	1. Equitable Use(공평한 사용) - 사용자들에게 동등한 수단을 제공 - 차별이나 불공평을 느끼지 않도록 하며, 동등하게 사용할 수 있는 선택권을 제공	
	2. Flexibility in Use(사용상의 융통성) - 사용자의 사용 방법상의 선택권을 제공 - 오른손잡이든 왼손잡이든 사용 가능하며, 사용자의 정밀도나 속도가 달라도 이를 수용할 수 있어야 함	
	3. Simple and Intuitive Use(간단하고 직관적인 사용) - 사용자의 경험이나 지식, 언어 등에 상관없이 사용상 이해가 쉬워야 함.	
	4. Perceptible Information(쉽게 인지할 수 있는 정보) - 환경이나 사용자의 인지력과 관계없이 사용자에게 필요한 정보를 효과적으로 전달 가능해야 함. (그림, 문자, 점자와 같은 복수의 수단으로 필수정보를 제공)	

GET THE BIZCON ASAN TEACHER-PRENEUR

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	 5. Tolerance for Error(오류에 대한 포용력) - 위험을 최소화하고 의도하지 않은 행동이나 사고에 대한 대응책을 가지고 있어야 함. (위험에 대한 경고 시스템과 조작이 실패하여도 복귀할 수 있는 수단을 제공) 6. Low Physical Effort(적은 물리적 노력) - 누구나 적절한 힘을 사용하여도 이용할 수 있게 하고, 편안하고 효과적으로 사용할 수 있도록 함. 7. Size and Space for Approach and Use(접근과 사용을 위한 크기와 공간) - 사용자의 신체, 자세, 이동성과 관계없이 접근, 도달, 조작이 가능한 적절한 크기로 제작해야 함. 	10분
전개	1. 유니버설 디자인 개발 사례 조사 · 실생활에서 활용된 유니버설 디자인 사례를 찾아 [활동지 1]의 내용에 맞추어 정리하기 · 유니버설 디자인 아이디어 공모전 수상작 찾아보기 · 특허정보넷 키프리스(www.ki pris.or.kr/)에서 검색식을 활용하여 유니버설 디자인을 활용한 제품을 확인하기 → 조사한 사례에 맞춰 페르소나를 선정한다	15분
	2. 창의적 문제해결· [활동지 2]를 작성하며 기존의 제품을 창의적으로 개선해 본다.· 스캠퍼를 활용하여 아이디어를 도출해 본다.	25분
정리	1. 활동을 통해 깨달은 창의혁신 역량을 토의하고 발표하기2. 발명의 목적은 사람 중심과 사회적 배려임을 이해하기	5분

단계	교수-학습활동
지도상의 유의점	1. 1,2차시에서 학습한 아산형 기업가정신을 체계화하기 2. 주어진 시간에 활동할 수 있도록 지도하기
평가계획	1. 활동지 작성 내용을 보고 학습한 기업가정신 역량에 대한 이해도를 평가한다. 2. 적극적인 참여를 통해 변화된 모습을 평가한다.

GET THE BIZCON ASAN TEACHER-PRENEUR

교육 활동지

Blue Attitude (창의혁신/사람중심 역량): 유니버설 디자인 탐색 활동

소요시간: 10분

모둠명

참여한 팀원

모둠이 조사한 유니버설 디자인 제품 명칭

제품속 페르소나 찾기 (누구를 위한 것인가?)

1.1	-0	١٠
-		١.

성별:

문제 상황:

디자인을 통해 해결하고자 하는 요소(해당 요소에 ☑ , 중복체크 가능)

- □ 동등한 이용 □ 손쉬운 이용 □ 간단하고 직관적인 사용
- □ 인지할 수 있는 정보 □ 실수에 대한 관대함
- □ 적은 신체적 노력 □ 접근과 사용을 위한 크기와 공간

교육 활동지

Blue Attitude (창의혁신/사람중심 역량): 유니버설 디자인 개선 활동

소요시	[간:	15분
<u> </u>		101

모둠명			
참여한 팀원			

추가로 개선하고 싶은 요소

SCAMPER를 활용한 보완							
Substitute(대체하기)	Combine(결합하기)	Adapt(조정/응용)					
() 재료대신 () 로 바꿔보면 ()가 좋을 것 같다.	() 에 있던 기능을 () 과 결합해보면 ()가 좋을 것 같다.	() 에 있던 기능이 () 과 비슷하다.					
Modify(변형)	Put to other use(용도 변경)	Eliminate(제거하기)					
() 에 있던 기능을 () 게 변형해 보면 어떨까? <모양, 길이, 색, 강도, 형태 등 변형>	() 에 있던 기능을 () 에 사용해 보면 어떨까?	()의 일부분을 제거해보면 어떨까?					
Reserve(역발상)	결	론					
()의 순서나 방향을 뒤집어 본다면 어떨까?							

5차시

Green Attitude(공감/나눔 실천 역량): 너도? 나도! 와 나눔실천 및 선한 영향력 탐색하기

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년 30명

- 학습목표 1. 너도? 나도! 게임을 통해 공감의 중요성을 인식한다.
 - 2. 공감을 기반으로 한 청소년의 다양한 나눔 실천의 방법을 이해한다.
 - 3. 내가 실천할 수 있는 나눔의 방법을 생각할 수 있다.

- 기대효과 1. 너도? 나도! 게임을 통해 공감의 긍정적인 경험을 맛보아 공감의 시너지를 기대하게 된다.
 - 2. 다양한 방법으로 나눔을 실천하고 있는 사례를 통해 공감은 나눔 실천의 시작임을 인지하게 한다.
 - 3. 내가 지금 할 수 있는 나눔 실천의 방법을 표현할 수 있다.

- 준비물 1. 보드게임(너도? 나도!)
 - 2. 나눔 실천 사례
 - 3. 학습지
 - 4. SNS

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 보드게임 (너도? 나도!) · 보드게임 '너도? 나도!' 규칙 설명 (하단 설명 참조) · 조별 보드게임 진행 · 조대항 보드게임 진행 - 제시어에 관해 10개의 단어를 팀원들이 제시하여 게임 진행 - 고득점 조를 선발하여 순위에 따라 콘 차등 지급 · 게임의 승리 조건 공유	20분
도입	 1. #선한 영향력 찾기 · 연예인, 기업, 공동체의 나눔 실천 사례 제시 · 청소년의 다양한 나눔 실천 사례 제시 - 경제적 나눔뿐 아니라 공감을 통해 사회에 선한 영향력을 발휘하여 함께 더 나은 삶을 위하는 청소년의 다양한 나눔 실천 기사 제시 ① 땅끝지역아동센터 기부 - 매년 동전을 모아 자신들도 도움을 줄 수 있는 사람이라는 것을 배우고 실천하는 아이들 ② 청소년 비즈쿨 수익금 기부 - 창업 아이템 수익금을 기부하며 더불어 사는 사회를 배워가는 창업동아리 학생들 ③ 팬덤기부 - 자신이 지지하는 스타의 이름으로 기부활동, 사회변화 운동을 진행하는 팬클럽 ④ 2020 일본군 위안부 피해자 관련 청소년 작품 공모 - 우리나라의 역사를 바르게 이해하고 위안부 피해자들의 삶을위로 하는 청소년들의 작품 ⑤ 청소년들이 사회에 관심을 갖고 직접 정책을 제안하며 공감을 통해 정책에 반영함 ⑥ 스웨덴 환경운동가 크레타 툰베리의 기후위기 UN연설 - 기후위기의 심각성을 알리는 연설을 통해 더 많은 사람들이 지구환경에 관심을 갖도록 한 청소년 환경운동가 ・ 나의 선한 영향력 - (개인) 청소년의 나눔 실천 사례를 보고 내가 실천할 수 있는 선한 영향력 적어보기 - (조) 조원들과 개인이 작성한 선한 영향력을 나누고 대표적인 선한 영향력 다짐을 SNS에 게시 	20분

GET THE BIZCON ASAN TEACHER-PRENEUR

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	1. 우리의 공감과 나눔 실천하기 · 조별로 선한 영향력 다짐 SNS 게시물 확인하기 · 공감과 나눔 실천을 잘 표현한 선한 영향력 다중 투표 진행 · 많은 투표를 얻은 팀에 등수에 따라 콘 차등 지급	10분
지도상의 유의점	 게임 진행 시 너무 과열되지 않도록 지도한다. 게임 진행 후 승리조건을 공유하며 공감의 중요성을 인지하도록 지도한다 나눔 실천의 다양한 사례는 공감에 기초함을 인지하도록 진행한다. 선한 영향력 다짐 게시를 위한 SNS는 다짐을 실제로 실천했다는 것을 모함인할 수 있는 창구가 되도록 안내한다. 	
평가계획	개인이 작성한 선한 영향력이 공감에 기초한 나눔의 실천인지 확인	

교육 활동지

Green Attitude (공감/나눔 실천 역량) : 너도? 나도!

소요시간: 20분

모둠명

참여한 팀원

조별 게임

	1R 주제어:		2R 주제어:		3R 주제어:			
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
	1R 점수			2R 점수			3R 점수	

나의 공감 점수는? ()점

팀별 게임

1R 주제어:		1R 주제어: 2R 주제어:		3R 주제어:				
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
9			9			9		
10			10			10		
	1R 점수	'		2R 점수			3R 점수	

우리 팀의 공감 점수는? ()점

	키워드 별 공감 단어 선택
키워드 1	
키워드 2	
키워드 3	

교육 활동지

Green Attitude (공감/나눔 실천 역량) : 선한 영향력 탐색하기

소요시	フト・	20브
꼬표시	111.	20

모둠명

참여한 팀원

다양한 청소년의 선한 영향력

1. 7	가장	큰	공	감을	일으킨	사례는?
------	----	---	---	----	-----	------

- 1) 주제 :
- 2) 내용 :
- 3) 나의 공감을 일으킨 부분:

	우리의 -	선한 영향력 (나와 우리 팀원들의 선한 영향력을 생각해봅시다)
()의 선한 영향력	

6차시

Red Attitude(성실/신용 역량): 콩의 딜레마

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년 30명

- 학습목표 1. 콩의 딜레마 게임에서의 승/패 요인분석을 할 수 있다.
 - 2. 콩의 딜레마 게임을 통해 의사소통의 중요성을 인식한다.
 - 3. 성실과 신용을 높이는 방법을 구상할 수 있다.

- 기대효과 1. 팀의 승리를 위해서는 콩을 많이 제출해야 하고 최종 우승조가 되기 위해서는 콩을 적게 제출해야 하는 딜레마 상황을 이용한 게임인 콩의 딜레마 게임에서 팀/조가 게임 중 사용한 전략과 태도에서 성실과 신용이 어떤 역할을 했는지 되돌아보며 성실과 신용의 중요성을 인지한다.
 - 2. 성실과 신용을 회복할 수 있는 방안을 학생 스스로 모색하는 계기가 된다.

- **준비물** 1. 초콜릿 2종류 각 30개
 - 2. 파우치 2종류 각 3개
 - 3. 타이머

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 영상 시청하기 · 성실과 신용으로 이룬 성공 사례 영상 시청	5분
도입	 1. 콩의 딜레마 ㆍ게임 안내하기 tvN 더지니어스: 게임의 법칙 8화 메인매치 "콩의 딜레마" (동영상 활용) 2. 게임의 승패 조건 재확인하기 3. 팀 구성: 제비뽑기를 이용하여 3개조 씩 2팀으로 나눔 4. 게임 진행하기 ㆍ공통 ① 교사는 게임 진행자이자 딜러로서 각 라운드(R)별 진행시간을 정확하게 안내 (각 팀의 1명을 딜러로 선발하여 게임을 진행할 수도 있다.) ② 학생들은 조/팀간의 의사소통을 통해 각 라운드(R)별 결정사항을 조별 주머니에 담아 딜러에게 전달 1R (3분): 조/팀간의 의사소통 후 조별로 콩을 딜러에게 전달 2R (5분): 1R 결과를 발표 조/팀간의 의사소통 후 조별로 콩을 딜러에게 전달 3R (7분): 2R 결과를 발표 조/팀간의 의사소통 후 조별로 콩을 딜러에게 전달 4R (10분): 3R 결과를 발표 조/팀간의 의사소통 후 조별로 콩을 딜러에게 전달 5R (7분): 4R 결과를 발표 조/팀간의 의사소통 후 조별로 콩을 딜러에게 전달 5 등 (7분): 4R 결과를 발표 조/팀간의 의사소통 후 조별로 콩을 딜러에게 전달 5 등 결과 발표 최종 결과 발표 최종 결과 발표 5. 게임 종료하기 우승팀(3개조) 콘 지급, 패배팀(3개조) 콘 반납 최종 우승조의 남은 콩 개수만큼 콘 반납 	30분

GET THE BIZCON

ASAN TEACHER-PRENEUR

단계	교수-학습활동	소요시간			
정리	1. 게임 돌아보기 → 자유 토론(의사소통을 통한 성실, 신용 중요성 인지) · 게임의 승/패 요인을 찾기 · 게임 중 팀의 결속/분열을 이룬 상황 되새기기	7분			
	1. 게임이 진행되는 시간을 융통성 있게 진행한다.				
	2. 게임 종료 시점까지 교사는 학생의 의사결정에 중재자의 입장을 유지한다.				
정리	 게임 진행 시 과도한 몰입이 일어나지 않도록 적절한 순간에 게임을 중단시키거나 과열되어 격정적인 말이 오가지 않도록 지도가 필요하다. 				
	4. 게임 결과 상황에 따라 추가 라운드를 진행할 수 있다.				
	5. 게임 상황에서 조원/팀 간의 성실과 신용이 어떤 역할을 했는지 인지할 수 있도록 게임의 상황을 집중하여 관찰한다.				
평가계획	게임 중 팀의 결속/분열을 이룬 상황을 되새기며 성실, 신용을 높이는 실천 방안을 모색한다.				

교육 활동지

Red Attitude (성실/신용 역량) : 콩의 딜레마

소요시간: 50분

모둠명

참여한 팀원

콩의 딜레마 상황 기록

	성실팀	신용팀
1R		
2R		
3R		
4R		
5R		
결과		

콩의 딜레마 전략 메모

오늘 활동을 통해 느낀 점(성실, 신용 관점에서 서술)

GET THE BIZCON ASAN TEACHER-PRENEUR

Grow Up 성찰과 성장

7차시 기업가정신의 이해(성찰 및 마무리)

7차시

기업가정신의 이해(성찰 및 마무리): 제퍼디 퀴즈

소요시간 50분

대상 고등학교 1학년 30명

- 학습목표 1. 역량들의 이해 정도를 파악할 수 있다.
 - 2. 역량들을 종합하여 기업가정신을 유추해 낼 수 있다.
 - 3. 기업가정신의 중요성과 필요성에 대해 느낄 수 있다.

- 기대효과 1. 3차시~6차시를 통해 배운 기업가정신 역량들을 종합하여 이해 정도를 제퍼디 퀴즈를 통해 확인할 수 있다.
 - 2. 기업가정신과 관련된 역량 용어들을 유추해 낼 수 있고, 기업가정신의 중요성과 필요성을 인지할 수 있다. 이를 통해 진로를 선택할 때 기업가정신 역량들을 함양하기 위한 활동에 적극적으로 임하며, 미래사회에 필요한 인재로 성장할 수 있는 있는 기반을 마련할 수 있다.

준비물 제퍼디 퀴즈 활동지

GET THE BIZCON

ASAN TEACHER-PRENEUR

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 역량 되짚어보기 · 역량 살피기(1차시 역량 정의 활동지 참고 / 3~6차시 성찰 활동지) · 각각의 역량의 개념에 대해 살펴보기	5분
도입	1. 제퍼디 퀴즈 https://www.miricanvas.com/v/18003g · 제퍼디 퀴즈의 내용 1) 8가지 역량의 정의 2) 인물의 사례에서 가장 높이 발휘될 수 있는 역량 3) 역량을 최대한 발휘하여 사회적으로 영향을 미치고 있는 기업 4) 상황에 대처하기 위해 가장 필요한 역량(사례 중심) · 방법 및 주의 사항 1) 각 문항별로 획득할 수 있는 Bizcon의 개수가 다르다. 2) 모든 팀이 동시에 문제를 풀 수 있으며, 오답을 이야기한 경우 팀에서 보유하고 있는 Bizcon을 회수할 수 있다. 3) 정답을 이야기한 팀에게는 문항의 수준에 맞는 Bizcon을 지급한다. 4) 답을 알고 있는 경우 먼저 정답을 맞힐 수 있는 기회를 부여하며, 정답을 맞힐 경우 다음 문제를 선택할 수 있는 기회를 준다.	35분
정리	 1. 기업가정신의 필요성과 중요성 탐색하기 · 언급된 역량들을 종합하여 하나의 개념으로 정의함 · 기업가정신의 필요성에 대해 의견을 나누는 시간을 가짐(의견 교환) · 영역별 성장을 위해 필요한 각자의 다짐 정리 	10분
지도상의 유의점	 1. 팀 단위로 제퍼디 퀴즈를 진행하며, 먼저 정답을 맞힌 팀에게 다음 문제를 수 있는 기회를 부여한다. 2. Bizcon을 골고루 획득하여 배지를 완성할 수 있도록 팀별 BIZCON 획득 점검하면서 진행한다. 	
평가계획	Bizcon의 획득 수량에 따른 차시별 내용 이해도를 점검한다.	

교육 활동지

기업가정신의 이해(성찰 및 마무리) : 제퍼디 퀴즈

소요시간: 50분

모둠명

참여한 팀원



제퍼디 퀴즈(정답, 오답 체크 판 참고 링크 : https://www.miricanvas.com/v/18003g							
도전	위험감수	창의혁신	사람중심	공감	나눔실천	성실	신용
1 BC	1 BC	1 BC	1 BC	1 BC	1 BC	1 BC	1 BC
2 BC	2 BC	2 BC	2 BC	2 BC	2 BC	2 BC	2 BC
3 BC	3 BC	3 BC	3 BC	3 BC	3 BC	3 BC	3 BC
4 BC	4 BC	4 BC	4 BC	4 BC	4 BC	4 BC	4 BC

획득한 Bizcon개수 점검

Purple Attitude – 도전/위험감수	개	Blue Attitude - 창의혁신/사람중심	개
Green Attitude - 공감/나눔 실천	개	Red Attitude - 성실/신용	개

기업가정신의 필요성 및 중요성 탐색

기업가정신이 필요하다고 생각하는 이유가 무엇인가요? 자신의 생각을 적어보세요.

GET THE BIZCON

ASAN TEACHER-PRENEUR

	영역별 성장을 위한 자신만의 다짐 적어보기
도전	
위험감수	
창의혁신	
사람중심	
공감	
나눔실천	
성실	
신용	

제2기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

CURRICULUM 4.

홍익인간

팀명 앙트커

권소영 새너울중학교

김윤경 양평고등학교

김은주 효양중학교

김재운 세종과학예술영재학교

백승훈 인덕과학기술고등학교



본 프로그램은 적정 기술과 연계한 기업가정신 교육을 통해 널리 인간 세계를 이롭게 하는 '홍익인간'을 길러내기 위한 기업가정신 교육 커리큘럼입니다.

적정 기술이란 한 공동체의 문화, 환경, 지리적 요건들을 고려하여 만들어진 기술을 말하는데, 최첨단의 기술이나 대세를 이루는 기술이 아닌, 더 적은 자원을 사용하여 유지하기 쉽고 환경에 영향을 덜 끼치는 기술을 말한다. 이러한 적정 기술은 개발도상국 뿐만 아니라 이미 기술적으로 고도화되어 있는 선진국 국가에서도 소외된 계층이나 지역에 알맞은 기술을 뜻하기도 한다. 거대 산업과 물질 중심의 자본주의 경제가 만연해 있는 현대 사회에서 적정 기술과 같이 소외된 계층들을 위한 따뜻한 기술을 학생들에게 접해보게 함으로써 학생들은 문제해결 능력뿐만 아니라 타인에 대해 공감할 수 있는 공감능력 등을 기를 수 있다.

이 커리큘럼에서는 '홍익인간' 프로젝트라는 주제로 교육 내용을 제시하였으며, '홍익인간'의 의미가 '널리 인간 세계를 이롭게 하라'는 뜻인 것처럼, 이 커리큘럼을 통해학생들이 세상의 많은 사람들을 위한 적정 기술을 개발해내고, 사업계획서 작성까지 할수있게 함으로써 이 교육 과정이 추구하는 홍익인간의 인간상을 함양할 수 있도록 하였다.

적정 기술은 발명의 관점에서 바라보면, 기술이 사용되는 사회 공동체의 환경을 고려하여 지속적인 생산과 소비가 가능한 '따뜻한 발명', '착한 발명'을 의미하기도 한다. 여기서 발명은 사회적 가치의 실현 및 지식재산 가치 창출을 위하여 무언가를 새롭게 창조하거나 기존의 것을 개선시키는 행위를 뜻한다. 이와 같이 발명은 지식재산권과 많은 연계성을 지니고 있고, 지식재산권은 적정 기술의 발전에 긍정적인 영향을 미치고 있다. 본 커리큘럼에서는 이러한 맥락에서 적정 기술로 활용될 수 있는 지식재산권들을 특허정보 검색이라는 방법을 통해 특허기술들을 수합하고 분류함으로써 이를 통해 적정 기술로 활용될 수 있을 만한 것들을 찾아내는 활동을 추가하였다. 또한, 적정 기술의 사용 대상이되는 페르소나(가상 모델)를 제시하고, 문제정의를 하고, 아이디어를 도출할 수 있도록함으로써 공감을 바탕으로 문제를 해결하는 디자인씽킹적 요소도 넣었다. 그리고 개발한 적정기술을 바탕으로 창업자 입장이 되어 사업계획서 포스터를 작성하고, 이를 모의 투자설명회 형식으로 모의 투자를 유치해보는 과정을 통해 기업가정신을 기르도록 하였다.

4차 산업혁명 시대가 도래됨에 따라 요구되는 역량도 함께 변화하고 있다. 청소년들은 그역량을 갖추고 변화하는 시대에 적응하기 위해 기업가정신 교육이 필요하다. 이커리큘럼이 '널리 인간 세계를 이롭게 하는 인간'이라는 뜻의 '홍익인간'의 모습을 갖춘인간상을 목적으로 만들어진 것처럼, 이 커리큘럼을 학교 현장에 적용해 봄으로써 따뜻한 공감 능력을 갖춘 기업가정신을 가진 인재를 양성시킬 수 있기를 기대한다.

앙트커 팀은 적정 기술에 기반한 기업가정신 교육 커리큘럼을 개발하기 위해 다음과 같은 절차를 통해 8차시 교육 프로그램을 설계하였다.



홍익인간 프로젝트의 시작

1차시

프로젝트의 목표인 적정 기술을 활용하여 세상을 이롭게 하는 홍익인간이 되기를 소개한다.



기업가정신 알아보기

2차시

기업가정신의 의미와 필요한 역량을 배우고 적정 기술과의 연계성을 살펴본다. 혁신기업의 사례를 분석한다.



문제 정의 및 아이디어 도출

3차시

모둠별로 정한 주제에 대해 페르소나를 설정하여 구체적으로 문제를 정의하고 이를 해결하는 아이디어를 도출한다.



아이디어 선정하기

4차시

3차시에서 도출된 아이디어 중 PMI 기법을 통해 최적의 아이디어를 선정한다.



특허정보 검색하기

5차시

4차시에서 수렴한 아이디어를 특허 정보 검색을 통해 검증해본다.



시제품 제작하기

6차시

최적의 아이디어를 실제화 해본다. 아이디어를 도면으로 작성하고 시제품을 제작한다.



브로슈어 제작

7차시

시제품에 대한 피드백을 받아 제품을 개선하고 제품 소개를 위한 브로슈어를 제작한다.



모의투자 및 수료

8차시

투자 유치를 위한 사업계획서 포스터를 발표한 후 모의투자를 실시한다. 홍익인간이 된 학생들에게 수료증을 수여한다.

아산 티처프러너 홍익인간 커리큘럼 구성

분류	차시	주요 내용	수업방식	해당역량
상황제시	1	홍익인간 프로젝트의 시작	강의/모둠활동/ 놀이	의사소통 능력, 공감 능력, 유머 능력
"홍익인간 프로젝트란?"	2	홍익인간 혁신 기업을 만나다.	강의/모둠활동/ 발표	사회 환원 능력, 공감 능력, 의사소통 능력, 도전정신
창의적 설계 "기업가정신과 적정 기술"	3	홍익인간 가슴을 열다.	모둠활동/ 인터뷰/발표	기회포착 능력, 공감 능력, 삼자 관찰력, 통발력
	4	홍익인간 생각을 깨우치다.	모둠활동	문제해결 능력, 의사소통 능력
	5	홍익인간 세상을 연결하다.	강의/모둠활동	문제해결 능력, 행동력, 도전력, 자기 주체 능력, 통발력
	6	홍익인간 손과 머리로, 무에서 유로	실습	공간지각 능력, 문제해결 능력, 의사소통 능력
감성적 체험 "홍익인간 프로젝트 성공 체험"	7	홍인인간 인간을 완성하다.	모둠활동	실패 능력, 기회포착 능력, 의사소통 능력
	8	홍익인간 인간을 널리 이롭게 하다.	발표/평가	의사소통 능력, 행동력, 도전력, 기회포착 능력

홍익인간 커리큘럼은 기업가정신을 발휘해서 적정 기술을 개발하여 우리 스스로가 나와 세상을 이롭게 하는 홍익인간이 되는 과정을 담고 있습니다. 각 차시별 세부 교육 내용은 다음과 같습니다.

[1차시] 홍익인간 프로젝트의 시작

홍익인간 커리큘럼의 의의와 과정을 소개하는 차시입니다. 교육의 목표인 "세상을 이롭게 하는 홍익인간 되기"를 위해 조별로 원하는 주제를 선택하여 적정 기술을 만든다는 것을 안내합니다. 이 차시에서는 적정 기술의 개념을 배우고, 앞으로 함께할 조를 구성하고 주제를 선정합니다. 차시 마지막에는 보드게임 "대통령을 경호하라"를 통해 조별 친밀감을 높이고 프로젝트에 대한 동기가 부여되도록 구성되어 있습니다.

[2차시] 홍익인간 혁신 기업을 만나다.(기업가정신의 의미와 혁신 기업 알아보기)

기업가정신의 의미와 필요한 역량을 퀴즈를 통해 재미있게 배우고, 조별로 마인드맵 활동을 통해 기업가정신과 적정 기술의 연계성을 살펴봅니다. 아산형 기업가정신을 더 잘 이해할 수 있도록 아산상회 SHOWCASE 기업 소개 자료를 학생들에게 제공하여 이 중 혁신 기업을 조별로 선정하고 그 이유를 발표해봅니다.

[3차시] 홍익인간 가슴을 열다.(문제 정의 및 아이디어 도출)

모둠별로 정한 주제에 대해 우리가 해결 가능한 문제를 정의해봅니다. 문제에 불편을 겪는 페르소나를 설정하고 인터뷰하며 페르소나가 불편해하는 점과 바라는 점을 도출하며 문제를 구체적으로 정의해봅니다. 위와 같은 활동을 하며 학생들은 타인을 관찰하는 삼자 관찰력, 공감 능력을 키울 수 있습니다. 이 후 설정한 페르소나와 인터뷰한 내용을 모둠별로 발표하며 서로 피드백을 주고받습니다. 마지막으로 명확해진 문제를 어떻게 해결하면 좋을지 아이디어를 꺼내어봅니다. 나온 아이디어 중 실현가능성, 기대효과에 따라 3위까지 뽑아봅니다.

[4차시] 홍익인간 생각을 깨우치다.(아이디어 선정하기)

앞 차시에서 고른 Top 3 아이디어를 PMI 기법을 활용하여 수렴적 기법을 해보는 차시입니다. 사고 기법인 PMI 기법을 활용하여 문제해결 능력을 키울 수 있고 아이디어를 구체화할 수 있습니다. 모둠별로 활동한 PMI 기법을 발표하고 서로의 소감을 나눕니다.

[5차시] 홍익인간 세상을 연결하다.(특허정보 검색)

구체화한 최적의 아이디어로 시제품을 만들기 전 해야 하는 중요한 단계가 있습니다. 바로 선행기술을 조사하는 것이죠. 선행기술 조사란 자신의 발명과 같거나 유사한 기술 내용이 출원 전에 일반인에게 공개되었는지 여부 등을 조사하는 것을 말합니다. 이 차시에서는 특허정보 검색 방법을 배우고 우리가 선정한 아이디어가 혹시 특허로 등록되어 있는지 한 번 확인하는 단계입니다. 특허정보 검색을 배우면서 우리가 발명한 지적 재산을 지키는 법도 알 수 있습니다.

[6차시] 홍익인간 손과 머리로, 무에서 유로(시제품 제작하기)

이제는 실제로 제품을 만드는 시간입니다! 우리의 아이디어를 도면으로 작성하고 시제품을 제작해봅니다. 완성된 시제품은 발표하고 모둠별로 평가해봅니다. 시제품을 평가할 때는 문제 해결 활동 평가 방법을 활용하여 구체적이고 건설적인 피드백을 할 수 있도록 합니다.

[7차시] 홍인인간 인간을 완성하다.(시제품 개선 및 브로슈어 제작)

우리 모둠의 적정 기술의 대상인 페르소나로부터 시제품에 대한 피드백을 받아 제품을 개선하는 활동을 하는 차시입니다. 다음 차시에서 할 모의투자를 위해 제품에 대한 브로슈어를 제작하며 다른 제품과의 차별성 및 기대효과 등을 생각해보며 기회포착 능력을 기를 수 있습니다.

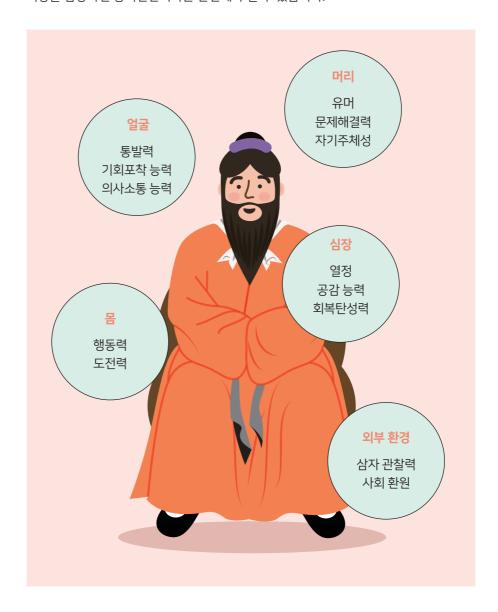
[8차시] 홍익인간 인간을 널리 이롭게 하다.(투자 유치를 위한 사업계획서 발표하기)

시제품도, 소개 브로슈어도 완성되었으니 이번 차시에서는 사업계획서 포스터를 제작하고 투자를 받아보도록 합시다. 사업 계획서 양식에 따라 포스터를 만들고 모의투자 설명회를 개최합니다. 서로 투자자가 되어 좋은 제품에는 투자를 하고 투자를 가장 많은 순서대로 순위를 정해봅니다. 그동안 함께한 소감을 함께 나누며 활동을 정리해봅니다. 마지막으로 나와 세상을 이롭게 한 홍익학생들에게 수료증을 선사합니다.

본 커리큘럼을 통해 세상에 의미 있는 변화를 만들고 남과 더불어 살아가는 마음 따뜻한 홍익학생이 탄생되고, 그 과정 속에서 함께 즐거운 추억을 쌓으며 행복한 학교 생활이 되길 진심으로 바랍니다.

[아산 티처프러너 홍익인간 커리큘럼 역량]

본 커리큘럼을 통해 학생들이 함양할 수 있는 역량은 13가지로 크게 5분야(머리, 얼굴, 심장, 몸, 외부 환경)로 나누어 생각할 수 있습니다. 즉, 학생들이 이 커리큘럼을 통해 모든 역량을 함양하면 홍익인간이라는 완전체가 될 수 있습니다.



13개의 역량의 구체적인 내용은 다음과 같습니다.

1. 머리

- 유머: 주변 사람들을 편하고 재미있게 하며 어떤 상황에서도 긍정적이고 여유롭게 대처할 수 있는 능력
- 문제해결력: 문제 상황이 벌어졌을 때 그 상황을 지혜롭게 해결하는 능력
- 자기주체성:스스로 삶을 살아가는 주체가 되어 기회를 잡고 삶을 살아가는 능력

2. 얼굴

- 통발력: 물고기를 잡는 통발처럼 매력적인 핵심을 뽑아내는 능력
- 기회포착 능력: 어떤 상황에서 적절한 타이밍에 좋은 기회를 찾아내는 능력
- 의사소통 능력: 다른 사람들의 생각을 잘 파악하여 원활하게 대화하고 소통하는 능력

3. 심장

- 열정: 어떤 일에 대하여 애정을 가지고 열중하는 마음가짐과 정신
- 공감 능력: 상상력을 발휘해서 다른 사람의 입장에서 살펴보고 다른 사람의 감정이나 생각을 이해하여 그에 대해 적절하게 대응할 수 있는 능력
- 회복탄성력: 실패하거나 좌절된 상황을 겪었을 때 이를 기회로 삼아 자기 발전의 토대로 만들어 내는 능력

4. 몸

- 행동력: 문제 해결 상황에 따른 행동 능력 또는 과제에 대한 실행 능력
- 도전력: 어려운 사업이나 기록 경신 따위에 정면으로 맞서는 마음가짐 또는 정신

5. 외부 환경

- 삼자 관찰력: 문제해결을 위해 문제의 바깥에 서서 주의 깊게 잘 살펴보는 능력 또는 이해관계가 있는 당사자 이외의 사람이 보는 시간 또는 생각
- 사회 환원: 사회가 원하는 가치에 함께 주목하고 이를 지원하는 활동을 통해 책임 있는 행동을 하는 능력

상황 제시: 홍익인간 프로젝트란?

1차시 홍익인간 프로젝트의 시작

2차시 홍익인간 혁신 기업을 만나다

1차시

홍익인간 프로젝트의 시작

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 홍익인간의 정의를 알고 이 프로젝트의 의의를 말할 수 있다.

2. 적정 기술의 정의를 이해하고 자신의 주제를 정할 수 있다.

기대효과 의사소통 능력, 공감 능력, 유머 능력

준비물 1. 활동지

2. 필기도구

3. 보드게임 [대통령을 경호하라] 준비물

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 홍익인간의 정의와 의의를 유추하고 자신이 생각하는 홍익인간 이미지를 그린다. 2. 적정 기술을 소개하는 영상(3분)을 보며 적정 기술의 정의를 알아본다. 3. 홍익인간 프로젝트를 소개한다.	10분
전개	1. 제시된 5가지 주제 중 자신이 하고 싶은 주제로 선택하여 한 조에 4명인 모둠을 구성한다. [5가지 주제] · 새로운 의식주 · 세계화와 다문화 · 학교와 교육 · 환경과 에너지 · 행복한 여가생활 2. 새로 정한 모둠원끼리 모여 앉아 모둠명과 모둠의 규칙을 정한다. 3. 2~3조가 한 팀이 되어 심리 보드게임 [대통령을 경호하라]를 한다. [보드 게임의 목적] · 상대방 이해 · 우리 조 사기 증진	35분
정리	 홍익인간, 적정 기술을 정리한다. 다음 차시에서는 기업가정신에 대해 배우고 이를 적정 기술과 연계시킬 것이라고 예고한다. 	5분
지도상의 유의점	1. 주제 선정 시, 인원이 더 몰리면 복불복게임으로 결정하며 재미를 높인다. 2. 보드게임 전, 보드게임을 하는 목적을 분명히 알려주어 그 목적성을 알 수	
평가계획	관찰 평가를 실시한다. [평가 기준] · 홍익인간과 적정 기술의 정의를 말할 수 있는가? · 보드게임을 통해 조별 친밀감을 높이고 프로젝트에 대한 동기가 부여되	었는가?

교육 활동지

홍익인간 프로젝트의 시작

차시	1차시	수업 시간	50분	
활동지명	홍익인간 프로젝트의 시작			
학습목표	1. 홍익인간의 정의를 알고 이 프로젝트의 의의를 말할 수 있다. 2. 적정 기술의 정의를 이해하고 자신의 주제를 정할 수 있다.			
평가기준	 홍익인간과 적정 기술의 정의를 말할 수 있는가? 보드게임을 통해 조별 친밀감을 높이고 프로젝트에 대한 동기가 부여되었는가? 			

모둠 1학년 반 번 이름

1. 홍익인간이란?				
정의	"ㄴㄹ ㅇㄱ을 ㅇㄹㄱ 한다."			
의의	한민족 역사상 최초의 국가인 ㄱㅈㅅ의 건국이념이자 대한민국의 ㄱㅇㅂ이 정한 ㄱㅇ의 기본 이념			
내가 생각하는 홍익인간의 이미지				

2. 적정 기술 소개 영상을 보며 적정 기술의 의미를 정리해봅시다.

적정 기술?

- · () 특성 및 ()문제를 고려해 인간의 삶의 질을 궁극적으로 향상시킬 수 있는 기술, 즉, 세상을 바꾸는 ㅊㅎ 기술
- · 이웃(생명, 환경, 사람)과 공존을 추구하는 적정 기술에는 배려, 나눔, 정의, 정직, 용기, 희망과 같이 눈에 보이지 않는 무형의 가치들이 담겨져 있음

	3. [학습목표 제시] 홍익인간 프로젝트_나와 세상을 이롭게 하는 8시간	
1차시	위대한 홍익인간 프로젝트의 시작	
2차시	기업가정신과 적정 기술	
3차시	우리 모둠 주제와 관련된 특허 검색	
4차시	페르소나 선정을 통한 문제 정의	
5차시	최적의 아이디어 도출	
6차시	시제품 제작 및 평가	
7차시	투자를 위한 우리 제품 브로슈어 제작	
8차시	모의투자 및 소감 나누기	

4. 모둠 정하기

1) 다음 5가지 주제 중 내가 하고 싶은 주제를 정합니다.(1조의 인원은 4명이 적절함)

2) 새로 정한 모둠원끼리 모여 앉아 모둠명과 모둠의 규칙을 정해봅시다.

모둠명		주제	
모둠원의 역할 예) 대장, 정보검색 담당자, 기록자, 조율자 등	이름		역할
모둠의 규칙			

5. 보드게임 「대통령을 경호하라」로 서로를 더 알아봅시다.

서로를 더 알아볼 겸, 우리 조의 사기 진작도 할 겸 보드게임을 해봅시다.

교육 활동자료

보드게임 [대통령을 경호하라]

게임 소개



대통령을 경호하라

대통령을 지켜야 하는 경호원, 대통령을 암살해야하는 스파이, 모두를 혼동에 빠뜨리는 박쥐 인간. 각자의 목적을 이루기 위해 펼쳐지는 심리적 스릴러추리게임!

게임의 교육적 목적



- 캐릭터마다 입장이 다름을 경험하며 다른 사람을 배려하고 존중하는 마음을 높인다. (상대방의 심리를 읽을 줄 아는 능력)
- 같은 편끼리 협력하며 협동의 중요성을 고취한다.
- 활발한 대화를 통해 의사소통 능력을 높인다.
- 게임을 통해 학생들 간의 친밀감을 높인다

게임 규칙

[1] 게임 구성물

칩 50개(1인당 10개), 임무카드 5장(대통령, 경호원, 스파이 두목, 스파이 부하, 박쥐 인간. 1인당 1장), 찬스카드 10장(1인당 1장), 색깔말 5개(1 인당 1개), 게임카드 5세트(1세트당 색깔카드 5장, 공격카드 1장, 방어카드 1장)

[2] 플레이어별 임무

각 플레이어에 따라 임무가 다름



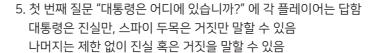
- 1. 대통령: 국민과 국가를 위해 죽지 않고 살아남아야 함. 스파이 두목을 죽이려고 경호원과 협력. (조건) "진실"만을 말함
- 2. 경호원: 대통령을 경호하여 암살당하지 않도록 하는 것이 가장 큰 임무. 대통령과 협력해서 스파이 두목을 죽이려고 노력
- 3. 스파이 두목: 대통령을 암살. (조건) "거짓"만 말함
- 4. 스파이 부하: 대통령을 암살하는 동시에 스파이 두목이 죽지 않도록 보호
- 5. 박쥐인간: 대통령팀도, 스파이팀도 다 승리 못하도록 훼방하는 것이 목적. 경호원과 스파이부하를 둘 다 죽여 세상을 혼동에 빠뜨리고 싶음

[3] 준비물

- 1. 각 플레이어마다 자기가 원하는 색깔을 정함. 해당하는 색깔말을 가져감
- 2. 1인당 칩 10개, 게임카드 1세트를 받음 (칩의 개수에 따라 시간 조절이 가능함)
- 3. 임무카드와 찬스카드를 무작위로 1개씩 받음

[4] 게임의 진행

- 1. 모든 플레이는 눈을 감고, 두 손을 책상 위에 올림
- 2. 대통령과 경호원만 눈을 떠서 서로를 확인
- 3. 스파이 두목과 스파이 부하만 눈을 떠서 서로를 확인
- 4. 경호원과 스파이 부하는 눈을 뜨지 않고 엄지손가락만 들고, 박쥐 인간이 눈을 떠서 둘을 확인. (1~4번 게임의 사회자는 팀에서 정하며 눈을 감고 진행하거나, 스마트폰에 녹음을 하여 진행할 수 있음.)
 - 모두 눈을 뜨고 게임 시작! -



- 6. 모두 대답을 완료하면, 게임카드를 활용해 다른 플레이어를 공격하거나 보호.
 - 공격 성공 시, 공격당한 상대의 칩을 가져 올 수 있음
 - 자신을 공격한 플레이어가 있을 때 방어카드 사용 시, 공격한 상대의 칩을 가져 올 수 있음
 - 다른 플레이어에게 보호를 받은 경우, 공격하는 사람의 수를 1/2로 나눈 반내림으로 공격을 받고 칩은 중앙에 반납
 - 아무도 공격하지 않았는데 방어카드를 사용한 경우 칩1개를 반납
- 7. 두 번째 질문" 당신의 정체는 무엇입니까"에 각 플레이어는 답함
- 8. 모두 대답을 완료하면, 게임카드를 이용해 두 번째로 공격 혹은 보호를 함
- 9. 세 번째 라운드부터는 각 플레이어가 한 라운드마다 1번의 발언권을 가져 자유롭게 질문하거나 의견을 말할 수 있음



- 10. 대화가 끝나면 공격 혹은 보호
- 11. 칩을 다 잃는 사람이 있을 때까지 반복
- 12. 찬스카드는 게임카드의 결과가 공개되기 전에 사용 가능함

[5] 게임의 종료와 승리 조건



플레이어 중 칩을 다 잃은 플레이어가 나오면 게임 종료 (또는 두 세 명이 남을 때까지 게임 규칙을 정해 플레이 할 수 있음 (조건) 죽은 플레이어는 자신의 정체를 공개할 수 없지만 대통령이나 스파이 두목이 죽을 경우는 공개) 죽은 플레이어는 자신의 정체를 공개

- 1. 대통령이 죽음 → 스파이 팀 승리
- 2. 스파이 두목이 죽음 → 대통령 팀 승리
- 3. 박쥐 인간 죽음 → 대통령이나 스파이 두목이 죽을 때까지 게임 계속 진행
- 4. 경호원이나 스파이 부하가 죽음 → 계속 게임을 진행 그 다음 죽은 사람에 따라 승리 조건은 아래와 같음.
- 1) 승리 조건 1,2,3 따름
- 2) 경호원과 스파이 부하 둘 다 죽음 → 박쥐 인간 승리

게임시(교수자) 주의사항

1. 본 게임은 단순한 재미와 경쟁을 위한 것이 아닌 팀원 간의 협력(팀워크)을 위한 것임을 주지시킨다.



- 2. 게임을 하기 전에 게임 방법에 대해 충분히 이해했는지 확인한다.
- 3. 게임이 평가에 반영되는 것이 아니기 때문에 경직된 태도로 게임에 임하지 않도록 한다.
- 4. 대상 학생들의 연령대를 고려하여, 본 게임의 난이도를 조절하거나 다른 게임으로 대체할 수 있도록 한다.

홍익인간 혁신 기업을 만나다. (기업가정신의 의미와 혁신 기업 알아보기)

소요시간 50분

대상 중·고등학생

- 학습목표 1. 기업가정신의 의미와 필요한 역량을 말할 수 있다.
 - 2. 기업가정신과 적정 기술의 연계성을 설명할 수 있다.
 - 3. 혁신 기업 사례 탐색을 통해 사회적 문제를 어떻게 해결했고 사회에 어떤 영향력을 끼쳤는지 말할 수 있다.

기대효과 사회 환원 능력, 공감 능력, 의사소통 능력, 도전정신

준비물 1. 활동지

- 2. 필기구
- 3. 포스트잇
- 4. 아산상회 SHOWCASE 안내 자료

단계	교수-학습활동	소요시간			
도입	1. 1차시에 학습한 적정 기술을 상기하기 위해 1차시 활동지 2번에 제시된 내용을 읽어보고 빈칸에 들어갈 내용을 말해본다.2. 학습목표를 제시한다.				
전개	 기업가정신의 의미와 핵심 역량(혁신성, 위험감수성, 진취성, 실천성)을 제시한다. 기업가정신의 핵심 역량을 찾아 활동지2에 채운다. 기업가정신의 핵심 역량을 발휘한 기업가 사례를 활용하여 퀴즈를 낸다. 기업가의 눈, 코, 입만 나온 사진을 제시하여 어떤 사람인지 맞히면서 기업가가 발휘한 역량을 제시한다. 모둠의 인원 중 반은 적정 기술과 관련된 마인드맵, 나머지는 기업가정신과 관련된 마인드맵을 작성한다. 적정 기술과 아산형 기업가정신의 마인드맵을 모아 공통 부분 (교집합의 형태)을 찾고 포스트잇에 키워드를 적어 벽에 붙인다. 공통 부분을 모둠별로 발표하여 공유한다. 	20분			
	 1. 아산상회 SHOWCASE 참여 기업 또는 마루180 입주사 및 알럼나이 기업 중 자신이 생각하는 혁신 기업을 찾고 사회에 어떤 영향을 끼쳤는지 활동지2에 작성한다. 2. 모둠별로 선정한 기업이 왜 혁신 기업인지 포스트잇에 적어 발표한다. 	20분			
정리	1. 포스트잇에 적힌 기업가정신의 의미와 적정 기술과의 연계성을 살펴본다. 2. 포스트잇에 적힌 혁신 기업의 영향력을 살펴본다.	5분			

단계	교수-학습활동
지도상의 유의점	아산상회 SHOWCASE에 있는 기업뿐만 아니라 마루180 기업들을 제시하여 다양한 선택지를 제공한다.
평가계획	마인드맵의 구체성, 혁신 기업 활동지를 중점으로 평가한다.

교육 활동지

홍익인간 혁신 기업을 만나다

차시	2차시	수업 시간	50분		
활동지명	홍익인간 혁신 기업을 만나다.				
학습목표	 기업가정신의 의미와 필요한 역량을 말할 수 있다. 기업가정신과 적정 기술의 연계성을 설명할 수 있다. 혁신 기업 사례 탐색을 통해 사회적 문제를 어떻게 해결했고 사회에 어떤 영향력을 끼쳤는지 말할 수 있다. 				
평가기준	1. 기업가정신을 발휘할 수 있는 방법 중 하나로서 적정 기술을 이해 한다. 2. 혁신 기업 사례 탐색을 통해 기업가정신의 의미를 구체화 한다.				

모둠 1학년 반 번 이름

1. 기업가정신의 의미를 알아봅시다.

- · 외부 환경 변화에 민감하게 대응하면서 항상 기회를 추구하고 그 기회를 잡기 위해 (혁신적)인 사고와 행동을 하며 그로 인해 새로운 (가치)를 창조하는 일련의 활동 과정을 말한다.
- 학자들이 말하는 기업가정신

슘페터

이윤 추구를 위해 새로운 방식으로 새로운 상품을 개발하는 것을 기술 혁신이라고 규정하고 기술 혁신을 통해 '창조적 파괴'에 앞장서는 기업가의 노력이나 의욕을 기업가정신이라고 정의하였다.

피터드러커

위험을 무릅쓰고 포착한 기회를 사업화하려는 모험과 도전정신을 기업가정신이라고 정의하였다.

2. 기업가정신의 핵심 요소(역량)의 의미를 교재나 인터넷을 통해 찾아봅시다.

구분	의미
1. 혁신성	
2. 위험감수성	
3. 진취성	
4. 실천성	

<혁신 기업>

3. 다음은 아산상회 SHOWCASE에 있는 기업들입니다.이 중 한 가지 기업을 선정해 아래 표에 작성해 봅니다.



① 오키토키

고등학새들이 다양한 주제로 토론/ 토의를 할 수 있는 온라인 공간 플랫폼



② 샤방

한국에 거주하는 이방인들의 경험을 나누는, 이방인이 이방인의 이야기를 들려주는 영상 플랫폼



③ 루나티

유기농 허브 재료를 바탕으로 한 자연치유 커뮤니티 플랫폼



4 heart my seoul

정보에 밝은 행복한 외국인 거주자 지원 사업

모둠에서 고른 혁신 기업의 이름	
어떤 분야와 관련된 기업인가요?	
이 기업이 어떤 사회적 가치를 실현시킬 수 있을까요?	
핵심 아이디어	

창의적 설계: 기업가정신과 적정 기술

3차시 홍익인간 가슴을 열다.

4차시 홍익인간 생각을 깨우치다.

5차시 홍익인간 세상을 연결하다.

6차시 홍익인간 손과 머리로, 무에서 유로

홍익인간 가슴을 열다. (문제 정의 및 아이디어 도출)

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 해결할 필요가 있는 문제를 찾을 수 있다.

2. 페르소나를 선정하고 인터뷰를 하며 문제 상황을 정의할 수 있다.

3. 문제해결 아이디어를 구상하고 기대효과에 따라 순위를 정할 수 있다.

기대효과 기회포착 능력, 공감 능력, 삼자 관찰력, 통발력

준비물 1. 활동지

2. 필기도구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	 코골이 문제해결을 위한 안대 영상 (https://www.youtube.com/ watch?v=znzMwD6NrV8)을 제시하여 문제정의 및 페르소나 선정의 중요성을 소개한다. 동영상을 보여 주고 이 제품이 어떻게 코골이 문제에 접근하고 해결했는지 조에서 토의 하도록 한다. 학습목표를 제시한다. 활동지를 배부한다. 	10분
전개	 모둠별 주제와 관련된 문제를 선정하고 선정 이유를 작성한다. 모둠이 정한 문제로 가장 큰 불편함을 겪게 될 가상의 인물을 설정한다. 페르소나를 인터뷰할 때 해야 할 질문을 모둠원과 생각하여 적어 본다. 모둠원 중에서 페르소나 역할을 할 사람을 정한다. 모둠원이 돌아가면서 페르소나와 인터뷰를 진행한다. 자기 조의 페르소나 특징 인터뷰를 통해 알게 된 페르소나가 불편해하는 점 및 바라는 점 다른 조의 발표를 들으면 평가 기준에 따라 한 줄 평을 작성한다. 문제해결 아이디어를 모둠원 각자 2분 동안 최대한 많이 생각하여 포스트잇에 적어 4절지에 붙인다. 실현 가능성, 기대 효과에 따라 아이디어의 순위를 매겨본다. 	35분

단계	교수-학습활동				
정리	1. 문제정의, 페르소나의 개념을 정리한다. 2. 이번 차시에서 정의한 아이디어를 가지고 다음 차시에는 최적의 아이디어를 도출할 것이라고 예고한다.				
지도상의 유의점	 인터뷰의 순서 및 주의 사항을 알려주어 효과적인 인터뷰를 할 수 있도록 지도한다. 1~3위 아이디어는 다음 차시에 사용할 것이라 예고하여 수업 간의 연계성을 높인다. 페르소나 선정 및 이유 작성 활동을 할 때, 스크린에 타이머를 설정하여 시간 관리를 효율적으로 할 수 있도록 돕는다. 				
평가 계획	평가 기준에 준거하여 동료 평가 및 교사 평가를 실시한다. [평가 기준] 1) 모둠별 주제와 연관된 문제를 정의하였는가? 2) 구체적인 페르소나 설정하여 인터뷰를 통해 페르소나가 불편해하는 점과 바라는 점을 도출하였는가?				

교육 활동지

홍익인간 가슴을 열다.

차시	3차시	수업 시간	50분		
활 동 지명	홍익인간 가슴을 열다.				
학습목표	1. 해결할 필요가 있는 문제를 찾을 수 있다. 2. 페르소나를 선정하고 인터뷰를 하며 문제 상황을 정의할 수 있다. 3. 문제 해결 아이디어를 구상하고 기대효과에 따라 순위를 정할 수 있다.				
평가기준	1. 모둠별 주제와 연관된 문제를 정의하였는가? 2. 구체적인 페르소나 설정하여 인터뷰를 통해 페르소나가 불편해하는 점과 바라는 점을 도출하였는가?				
	모둠 1학년	반 번	이름		

1. 영상을 보며 코골이 문제를 어떻게 정의했는지 생각해봅시다.

2. 우리 모둠에서 모둠별 주제에 관해 해결하고 싶은 문제를 선정해봅시다.

선정한 문제:

선정 이유:

3. 모둠이 정한 문제로 가장 큰 불편함을 겪게 될 가상의 인물(페르소나)을 설정해봅시다.

페르소나? 어떤 제품이나 서비스를 사용할 만한 가상의 인물

	이름	나이	
(사진/그림)	성별	직업	
성격			
하루 일과			
원하는 것			

4. 페르소나를 인터뷰할 때 해야 할 질문을 생각해봅시다.

5. 페르소나와 인터뷰해봅시다.

- 1) 모둠원 중에서 페르소나 역할을 할 사람을 정하기
- 2) 모둠원이 돌아가면서 페르소나와 인터뷰 진행하기
- 3) 인터뷰하면서 페르소나가 겪는 불편함과 느끼는 감정을 잘 관찰하여 적기

6. 오늘 한 활동을 조별로 발표해봅시다.

▷ 다른 조의 발표를 들으면서 평가기준에 의거하여 한 줄 평을 작성해봅시다.

평가기준		1. 모둠별 주제와 연관된 문제를 정의하였는가?2. 구체적인 페르소나 설정하여 인터뷰를 통해 페르소나가 불편해하는 점과 바라는 점을 도출하였는가?
	조 이름	한줄 평
1		
2		
3		
4		

7. 문제해결 아이디어를 모아봅시다.

- 1. 모둠원 각자 2분 동안 문제에 대한 해결 아이디어를 포스트잇에 적어 4절지에 붙입니다. (개수 제한 없음. 가능한 많이 적기)
- 2. 아이디어를 적은 포스트잇을 실현 가능하고 기대 효과가 큰 순서대로 다시나열해봅시다.
 - ▷ 기대효과? 아이디어가 실현되었을 때 얻을 수 있는 긍정적인 성과 정도
- 3. 1~3위에 뽑힌 아이디어를 아래에 적어봅시다. ※ 다음 차시에서 1~3위 아이디어를 사용할 거니까 꼭 잘 기억해주세요!

등수	아이디어
1위	
2위	
3위	

참고 자료

인터뷰는 어떻게 할까요?

1. 인터뷰는 어떤 순서로 할까요?

- 1) 먼저 다가가 자신을 소개하기
- 2) 주제에 대해 설명하기
- 3) 친밀감 쌓기
- 4) 불편한 점 물어보기
- 5) 감정 살피기
- 6) 구체적으로 질문하기
- 7) 마무리하기

2. 인터뷰 중 주의 점

- 1) 말하는 동안 상대방의 표정 관찰하기
- 2) 상대방이 말하는 동안 내 의견 말하지 않기
- 3) 구체적인 사례에 대해 물어보기
- 4) 취조하듯이 질문하지 않기
- 5) 답변을 먼저 제시하지 않기

홍익인간 생각을 깨우치다. (아이디어 선정하기)

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 수렴적 사고 기법 중 PMI 기법을 이해할 수 있다.

2. 도출된 아이디어 중 PMI 기법을 통해 최적의 아이디어를 선정할 수 있다.

기대효과 문제해결 능력, 의사소통 능력

준비물 휴대폰 또는 노트북

단계	교수-학습활동				소요시간
도입	앞 ㅊ	앞 차시에서 도출한 3가지 아이디어를 각 모둠에서 정리한다.			
	P 청 경 평 2. P	MI는 1973년 에 t의적 사고 기법 ^C t점(P), 약점(M), f가한다.	드워드 드 보노(Ec 이다. 이미 제시되어 흥미로운 점(I)을 설	법이 무엇인지 설명한다. dward de Bono)에 의해 고안된 서 있는 아이디어에 대해 살펴 본 후 하나의 아이디어에 대해 해 나온 아이디어를 한 번 더	
전개	Р	장점 (Plus)	나는 왜 이것을 좋아하는가?		30분
	М	단점 (Minus)	나는 왜 이것을 좋아하지 않는가?		
	ı	흥미로운 점 (Interesting)	내가 흥미롭게 생각하는 점은?		
		내가 집중한	아이디어		
정리	모둠별 활동한 PMI 기법을 발표하고 느낌 나누기를 한다. (의견의 구체화 작업)				10분
지도상의 유의점	1. 모둠 나누기를 할 때 의견에 대해 비판하거나 판단하지 않게끔 지도한다. 2. 휴대폰을 사용하여 정보를 찾을 때 관련 내용 외 다른 용도로 사용하지 않도록 지도한다.				
평가	교사	교사 평가 및 동료 평가를 실시한다.			

교육 활동지

홍익인간 생각을 깨우치다.

차시	4차시	수업 시간	50분				
활동지명	홍익인간 생각을 깨우치다.						
학습목표	1. 수렴적 사고 기법 중 PMI 기법에 대해서 알 수 있다. 2. 도출된 아이디어 중 PMI 기법을 통해 최적의 아이디어를 선정할 수 있다.						
평가기준	1. PMI 기법에 대해서 잘 이해하고 있는가? 2. 페르소나를 통해 제시된 아이디어를 PMI에 잘 적용시켰는가?						

모둠 1학년 반 번 이름

PMI(Plus, Minus, Interesting) 기법

PMI(Plus, Minus, Interesting) 기법은 아이디어의 긍정적인 면(Plus), 부정적인 면(Minus), 그리고 주목할 만한 가치가 있지만, 긍정적이거나 부정적이라고 할 수 없는 흥미로운 점(Interesting)을 생각하도록 사고 방향을 유도하는 기법이다. PMI 기법에서는 아이디어를 산출할 때 P,M,I의 각 부분을 철저히 분리하여 생각해야 한다. 그래야 문제해결을 위한 아이디어를 냉철하고 정확하게 분석하고 판단할 수 있기 때문이다.

구분	아이디어 평가
장점	제시된 아디이어의 장점 모두 열거하기
(Plus)	(나는 왜 이것을 좋아하는가?)
단점	제시된 아이디어의 단점 모두 열거하기
(Minus)	(나는 왜 이것을 좋아하지 않는가?)
흥미로운 점	제시된 아이디어에서 고려할 가치가 있는 것 모두 열거하기
(Interesting)	(제시된 아이디어의 흥미롭거나 특이한 점은 무엇인가?)

<PMI 기법 활동 예시>

	적용할 발	명 주제	다용도 의자를 만든다.
Р	장점 나는 왜 이것을 (Plus) 좋아하는가?		· 의자에 오디오가 부착되어 있다. · 자세 교정용 의자이다. · 오디오가 따로 필요 없다.
M	단점 (Minus)	나는 왜 이것을 좋아하지 않는가?	· 기존 의자보다 가격이 비싸진다. · 제작에 필요한 공정이 많아진다. · 고장 나면 수리비용이 많이 발생한다.
1	흥미로운 점 (Interesting)	내가 흥미롭게 생각하는 점은?	 의자에 오디오가 부착되어 오케스트라와 같은 음악을 들을 수 있다. 의자에 앉아 공부를 하면 자세도 바르게 교정할 수 있다. 다양한 상황에서의 음악을 설정할 수 있다.
	내가 집중한 (새로운 아이		· 자세 교정을 하면서 음악 진동 장치를 결합한 의자로 필요한 형태의 음악(공부할 때 듣는 음악, 휴식을 취할 때 듣는 음악 등)을 설정할 수 있음.(공부와, 휴식을 취할 수 있는 의자)

[보기]의 내용을 읽고, 문제점을 분석하여 해결할 수 있는 아이디어를 적어 보자.

[보기] PMI(Plus, Minus, Interesting) 기법은 1973년 에드워드 드 보노(Edward de Bono)에 의해 고안된 창의적 사고 기법이다. 이미 제시되어 있는 아이디어에 대해 강점(P), 약점(M), 흥미로운 점(I)을 살펴 본 후 하나의 아이디어에 대해 평가한다.

■ **준비물** 4절지 또는 큰 종이, 매직이나 사인펜, 포스트 잇

■ PMI 기법 운영 절차

- 순서
- · 정해진 주제에 대해 P, M, I로 구분하여 아이디어를 도출한다.
- · P(Plus) 요인에 대한 장점을 좀 더 집중하여 찾아본다.
- · M(Minus)요인에 대한 단점을 모두 열거한다.
- · l(Interesting)에 해당하는 흥미로운 점을 찾아 새로운 대안 도출의 원천으로 삼는다.
- ※ P(강점), M(약점), I(흥미로운 점) 측면으로 바라보기 때문에 주제에 대해 이분법적인 사고에서 탈피하여 아이디어의 제안 및 건의 등의 처리를 보다 신속하고 효과적으로 할 수 있으며, 문제 장면에 대한 시야를 넓혀준다.

	적용할 발	명 주제
Р	장점 (Plus)	나는 왜 이것을 좋아하는가?
М	단점 (Minus)	나는 왜 이것을 좋아하지 않는가?
ı	흥미로운 점 (Interesting)	내가 흥미롭게 생각하는 점은?
	내가 집중한 (새로운 아이	

홍익인간 세상을 연결하다.

(특허정보 검색하기)

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 선행기술 조사의 필요성과 활용 목적에 대해서 알 수 있다.

2. PMI 기법을 통해 나온 아이디어를 특허정보 검색을 통해서 조사할 수 있다.

기대효과 문제해결 능력, 행동력, 도전력, 자기주체 능력, 통발력

준비물 1. 노트북 또는 휴대폰

2. 활동지

단계			소요시간				
도입	선행기술 조사의 필요성과 활용 목적에 대해서 알 수 있다. - 선행기술이란? 특정일 이전에 일반인에게 공개된 어떤 발명에 관한모든 정보를 의미한다. - 선행기술 조사란? 자신의 발명과 같거나 유사한 기술 내용이 출원 전에일반인에게 공개되었는지 여부 등을 조사하는 것이다. - 선행기술 조사의 활용 목적: 신기술 개발 조사, 특허등록 가능성 조사,특허권 조사,특허 침해 조사						
전개	2. 모둠에 검색을 특허 정보 · 키워드를 · 키프리스 ① www. 유형 and or not 구문 인접 ② 화면어	통해 선행기술 3 . 검색의 수행 를 이용한 검색식 스에서 검색하기 kipris.or.kr에 접 예시 의료용 and 팔걸이 의료용 or 팔걸이 의료용 not 팔걸이 의료용 pot 팔걸이 의료용 pot 팔걸이 의료용 ADJ 팔걸이"	아이디어를 특허정보 도사를 한다. 작성(검색 연산자) 속한 후'특허·실용신 키프리스 예시 의료용*팔걸이 의료용+팔걸이 의료용!팔걸이 "의료용 팔걸이"	한 을 클릭한다. 의미 두 개의 검색어 모두 포함 두 개의 검색어 중 하나이상 포함 의료용을 포함하고, 팔걸이는 포함하지 않음 공백을 포함하는 두 개이상의 검색어를 하나의 검색어로 인식 두 개의 검색어의 거리 #단어 이하로 떨어져 있는 구문을 검색	30분		
	③ 스마트 ④ 검색히 ⑤ 원하는						

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	선행기술 조사를 통해 조사한 내용을 모둠별로 발표하고 정보를 공유한다.	10분
지도상의 유의점	1. 특허정보 검색 방법을 정확하게 숙지하고 검색할 수 있도록 한다. 2. 특허등록, 취하, 포기 등을 알고 적정 기술과 연계할 수 있도록 지도한다.	
평가계획	동료 평가 및 교사 평가를 실시한다.	

교육 활동지

홍익인간 세상을 연결하다.

차시	5차시	수업 시간	50분				
활동지명	홍익인간 세상을 연결하다.						
학습목표	특허정보 검색 방법에 대해서 알 수 있다.						
평가기준	1. 선행기술 조사의 필요성과 활용 목적에 대해서 알 수 있다. 2. PMI 기법을 통해 나온 아이디어를 특허정보 검색을 통해서 조사할 수 있다.						

모둠 1학년 반 번 이름

특허정보 검색 활동

	유사 선행 특허(1)	유사 선행 특허(2)			
발명의 명칭	텀블러	스트로가 구비된 텀블러			
출원인	김보경	인천대학교 산학협력단			
출원 번호	10-2015-0156207	10-2017-0182259			
출원일	2015년 11월 07일	2017년 12월 28일			
등록번호	10-2017-0053827	10-1883945			
발명의 요약	본 발명은 텀블러에 관한 것으로서, 컵몸체(40)의 상부에 컵몸체(40) 안의 내용물이 흘리지 않도록 하는 컵뚜껑(30), 컵뚜껑(30)의 윗면에 내용물을 마실 수 있도록 빨대(10)를 끼울 수 있는 빨대삽입구(20), 조립이 가능한 조립식 빨대(10)로 구성한 것이다. 따라서, 텀블러 빨대(10)를 빨대삽입구(20) 안으로 끼워지는 용도에 따라 조립이 가능하게 만들어 컵의 크기에 따라 길이 조절이 가능하고 밑부분에 숟가락이 달린 부분으로 바꾸거나 작게 나누어져 있어서 세척이 용이하도록 함을 목적으로 한 것이다.	본 발명에 의하면, 텀블러에 스트로가 기설치되어 텀블러 상단의 외주면에 입 주변의 내용물이 묻거나 스트로를 매번 구비해야 하는 등의 불편함을 해소하고, 제1 경사판이 설치됨에 따라 텀블러를 기울이지 않고서도 음료를 편안하게 흡입할 수 있으며, 개폐슬라이더의 상하왕복운동으로 차(tea) 우리는 시간을 선택적으로 조절할 수 있는 스트로가 구비되는 텀블러를 제공할 수 있게 된다.			
대표 도면	10 20 30 40 출원번호: 10-2015-0156207	출원번호: 10-2017-0182259			
유사점 또는 차이점 정리	 텀블러 뚜껑에 빨대를 끼울 수 있게끔 구성되어 있음 빨대 길이를 조절할 수 있는 조립식 형태로 분할이 가능하도록 함 	1. 텀블러 몸체에 빨대 일체형으로 구성되어 있음 2. 빨대가 고정되어 있어 길이 조절을 할 수 없음			

특허정보 검색 활동 모둠에서 나온 최적의 아이디어를 특허정보 검색을 통해 찾아보고 다음을 완성하세요.

	특허(1)	특허(2)
발명의 명칭		
출원인		
출원 번호		
출원일		
등록번호		
발명의 요약		
대표 도면		
유사점 또는 차이점 정리		

홍익인간 손과 머리로, 무에서 유로 (시제품 제작하기)

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 아이디어를 도면으로 작성하여 시제품을 제작할 수 있다.

2. 완성된 시제품을 발표하고 모둠별로 평가할 수 있다.

기대효과 공간지각 능력, 문제해결 능력, 의사소통 능력

준비물 1. 휴대폰 또는 노트북

2. 시제품 평가지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	발명 아이디어 도면을 그리기 위한 다양한 프로그램에 대해 간단하게 소개한다. - 발명 아이디어를 구체화 한 도면은 직접 그리거나 스케치업(SketchUP), 3D 컴퓨터 모델링 등의 프로그램을 사용하여 그릴 수 있으며 사진을 도면으로 대용할 수도 있다. 이때 발명의 구성을 숫자로 표기하면 특허 도면으로 사용할 수 있다.	10분
전개	 시제품에 대하여 소개한다. 시제품이란 신제품 개발에 필수적인 과정으로 2차원 디자인의 검증을 위해서 외관 형상만을 실제 제품과 유사하게 형상화하여 제품의 모양 및 느낌을 확인할 수 있도록 시험적으로 만들어 보는 제품의 형태를 말한다. 시제품 제작 방법을 알려준다. 시제품 제작 시 무리하게 비싼 가격을 주고 주문 제작하거나 만들 필요가 없다. 학교에 있는 3D 프린터기로도 아이디어의 모형을 충분히 시제품으로 제작할 수 있다. 발명의 특징에 따라 마분지나 종이, 우드록, 철사, 골판지, 나무, 천 등을 이용해서 시제품을 제작할 수 있다. 학교 현장에서는 학생들이 쉽게 다룰 수 있는 우드록, 골판지, 마분지 등을 이용하는 것을 추천한다. 완성된 시제품을 문제해결 활동 평가 방법에 따라 모둠별 또는 개인별로 평가를 하여 문제점을 찾고 보완한다. 	30분
정리	시제품 평가를 바탕으로 하여 시제품의 문제점과 보완할 부분을 찾아보고 정리해서 발표한다.	10분
지도상의 유의점	1. 전시된 시제품을 손으로 만지거나 파손시키지 않는다. 2. 다른 모둠의 시제품을 비판하지 않고 장점을 이야기 하되 문제점을 잘 찾는 한다. (포스터 잇을 사용해서 모둠별 시제품 앞에 부착하는 것도 좋은 방법	
평가계획	교사 평가 및 동료 평가 그리고 자기 평가를 실시한다.	

교육 활동지

홍익인간 손과 머리로, 무에서 유로

차시	6차시	l간	50분						
활동지명	홍익인간 손과 머리로, 무에서 유로								
학습 목표	1. 아이디어를 도면으로 작성하여 시제품을 제작할 수 있다. 2. 완성된 시제품을 발표하고 모둠별로 평가할 수 있다.								
평가기준	1. 문제해결 과정에 대해서 잘 이해하고 있는가? 2. 시제품 제작물이 도면에 맞게 제작되었는가? 3. 모둠원 모두 적극적으로 참여하였는가?								
	모둠 1학년	반	번	이름					

도면 그리기

문제해결 활동 평가방법

- 모둠별 활동

평가 영역	도면 완성도 평가				시제품 결과물 평가			협동성 및 발표 평가				
평가비중 및		30%		40%			30%					
배점	10점	10점	10점	8점	8점	8점	8점	8점	10점	10점	10점	총점
평가요소	전체 도면	2가지	1가지	기능성	창의성	실용성	경제성	심미성	협동성	정확성	전달성	100점
모둠원1												
모둠원2												
모둠원3												
모둠원4												
:												
비고												

[※] 평가 비중 및 배점은 시제품이나 평가 목적에 따라 달라 질 수 있음

- 개인별 활동

평가 영역	평가 요소	평가 준거	
도면 완성도 평가	전체도면	아이디어를 실현할 수 있도록 전체도, 부분도, 입면도, 단면도 등 3가지 이상의 도면을 그렸는가?	
	2가지	아이디어를 실현할 수 있도록 2가지 이상의 도면을 그렸는가?	
	1가지	아이디어를 실현할 수 있도록 1가지 이상의 도면을 그렸는가?	
시제품 결과물 평가	기능성	시제품의 구조적 장치에서 이상 없이 작동하겠는가?	
	창의성	기존의 제품과는 다른 특성이 있는가?	
	실용성	시제품은 실제 생활에서 활용이 가능한가?	
	경제성	기존 제품보다 저렴하게 제작할 수 있는가?	
	심미성	시제품의 설명에서 디자인은 훌륭한가?	
협동성 및 발표 평가	협동성	프로그램의 진행 과정에 협동심을 발휘하였는가? 다른 학생의 활동을 적극적으로 지원해 주었는가?	
	정확성	시제품의 중요한 부분을 정확히 발표하는가?	
	전달성	산출물에 대한 자신의 의견을 적절히 제시하는가?	

홍익인간 프로젝트 성공 체험

7차시 홍익인간 인간을 완성하다.

8차시 홍익인간 인간을 널리 이롭게 하다.

홍익인간 인간을 완성하다 (시제품 개선 및 브로슈어 제작)

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 제작한 적정 기술 시제품에 대한 현장에 적용하여 개선점을 찾을 수 있다.

2. 시제품에 대한 브로슈어를 제작하고, 엘리베이터 피치를 할 수 있다.

기대효과 실패 능력, 기회포착 능력, 의사소통 능력

준비물 1. 활동지

2. PPT

3. A3 용지

4. 필기구

5. 노트북

단계	교수-학습활동			
도입	 팀별로 개선된 시제품에 대한 발표를 진행한다. 제작한 적정 기술 시제품에 대하여 페르소나의 입장에서 아래의 양식에 맞게 피드백을 받을 수 있게 안내한다. 좋은점(+)은 무엇인가? 개선할 점(-)은 무엇인가? 질문(?)할 사항은 무엇인가? 새로운 아이디어(!)는 무엇인가? 	10분		
전개	 피드백 내용들을 토대로 적정 기술 시제품을 팀원들과 함께 새롭게 개선한다. 개선된 적정 기술 제품에 대한 브로슈어를 제작하게 한다. 소개: 제품에 대한 간단한 소개 기능: 제품의 기능에 대한 설명 차별점: 타제품과의 차별점 기대효과: 제품을 사용함으로써 기대할 수 있는 효과에 대해 설명 사용대상: 제품의 주 고객층에 대한 설명 	25분		
정리	 모둠별로 제작한 브로슈어 자료를 토대로 엘리베이터 피치를 한다. 다른 모둠의 엘리베이터 피치를 듣고 주요 내용 및 공감도를 작성한다. 이번 차시를 진행하면서 느낀 점, 성찰한 점에 대해 활동지에 기록한다. 	15분		
지도상의 유의점	다른 팀이 발표할 때 주의 깊게 듣도록 하며, 내용에 대해 건설적인 피드백을 해줄 수 있도록 한다.			
평가계획	제품 브로슈어 평가(평가 기준 참고)			

교육 활동지

홍인인간 인간을 완성하다.

홍인인간 인간을 완성하다.				
1. 제작한 시제품에 대한 현장에 적용하여 개선점을 찾을 수 있다. 2. 시제품에 대한 브로슈어를 제작하여 엘리베이터 피치를 할 수 있다.				
1. 제작한 시제품이 적용 대상(페르소나)에게 적용하였을 때 만족스러운 결과를 얻었는가? 2. 시제품에 대한 기능 및 특징이 잘 드러나게 브로슈어를 제작하였는가? 3. 시제품에 대한 엘리베이터 피치를 설득력 있게 발표하였는가?				

2. 위의 피드백 내용을 바탕으로 팀원들과 토의하여 시제품에 대한 개선된 아이디어를 스케치를 해보고, 제품 소개를 위한 브로슈어를 아래의 양식에 맞게 작성해봅시다.

<아이디어 스케치>

3. 개선된 적정 기술 최종 제품에 대한 소개를 위한 브로슈어를 아래의 양식에 맞게 제작해봅시다.			
구분	설명		
제품 소개			
제품의 기능			
기존의 제품과의 차별점			
기대효과			
사용 대상			

[제품 브로슈어 평가기준]

평가요소	평가기준	상	중	하
제품 소개	제품의 대표적인 특징이 잘 드러나게 소개하였는가?			
제품의 기능	사용자의 요구 사항에 맞는 기능들이 제품에 들어있는가?			
기존의 제품과의 차별점	기존 제품과의 차이점에 대해 근거 있게 제시하였는가?			
기대효과	기대효과를 3가지 이상 제시하였는가?			
사용 대상	제품의 사용 대상이 누구인지에 대해 구체적으로 언급하였는가?			

4. 팀별로 제작한 브로슈어를 토대로 엘리베이터 피치를 해봅시다. (발표시간: 1~3분)

5. 각 모둠별 엘리베이터 스피치를 듣고 주요 내용을 적고 공감도를 표시해 봅시다.						
모둠명	주요 내용	공감도				
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5

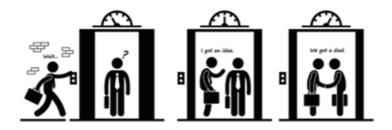
6. 본 차시를 활동하면서 느낀 점이나 성찰한 점에 대해 적어봅시다.

읽기 자료

엘리베이터 피치란?

엘리베이터 피치(elevator pitch)란 어떤 상품, 서비스 혹은 기업과 그 가치에 대한 빠르고 간단한 요약설명이다. 로켓 피치라고도 한다. 엘리베이터 피치라는 이름은 엘리베이터에서 중요한 사람을 만났을 때 자신의 생각을 요약하여 20초에서 3분이라는 짧은 시간에 전달할 수 있어야 한다는 의미로 지어졌다. 엘리베이터 피치는 주로 말, 글, 비디오의 형태로 전달된다. 프로젝트 매니저, 세일즈맨, 정책 결정자 등여러 사람들은 엘리베이터 피치를 연습하고 실제로 사용하여 자신의 주장을 빠르게 전달한다. 또, 기업가들은 자본가나 투자가의 투자를 받기 위하여 엘리베이터 피치를 이용한다. 몇몇 자본가는아이디어의 가치를 엘리베이터 피치를 듣고 결정하기 때문이다. 이런 형식의 말하기는 면접, 데이트, 서비스 요약 등여러 가지 용도로 쓰인다.

출처 : 위키백과



효과적인 엘리베이터 피치를 위하여 어떻게 해야할까?

- 1. 우리의 프로젝트나 제안은 ~에 관한 것이다. (무슨 일이 진행되고 있는가?)
- 2. 그것이 회사에 중요한 이유는 ~ 이다. (조직에게 의미하는 바는 무엇인가?)
- 3. 이것은 당신에게는 ~을 의미한다. (개인에게 의미하는 바는 무엇인가?)
- 4. 당신이 여기에 도움을 줄 수 있는 방법은 ~ 이다. (필요한 도움은 무엇인가?)

엘리베이터 피치를 할 때 명심할 점

첫째, 간단명료하게 이야기하라. 고위 경영진은 아주 바쁘다. 바로 본론으로 들어가길 원한다. 그들을 만나기 전에 자신의 생각을 체계적으로 정리하고 요점을 압축하라.

둘째, 문제점이 아니라 해결책을 이야기하라. 훌륭한 고위 임원진은 당신이 예스맨 되기를 원하지 않는다. 대부분은 문제를 해결하는 긍정적인 방향을 제시하기를 기대한다.

셋째, 맥락을 공유하라. 고위 경영진에게 특정 과제의 결과나 진척 상황을 설명할 때 일의 맥락을 충실히 설명하면 그들의 지지와 인정을 받을 확률이 더 높아진다.

출처: 네이버 블로그(나비앤파트너스)

홍익인간 인간을 널리 이롭게 하다

(투자 유치를 위한 사업계획서 발표하기)

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 모의투자를 한다고 가정하고, 투자 유치를 위한 제품에 대한 사업계획서를 작성할 수 있다.

2. 팀별로 사업계획서 발표를 한 후, 모의투자를 실시할 수 있다.

기대효과 의사소통 능력, 행동력, 도전력, 기회포착 능력, 삼자 관찰력, 회복탄력 능력

준비물 1. 활동지

2. PPT

3. A2 용지

4. 필기구

5. 노트북

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. '스타트업이 투자 받는 방법'이라는 유튜브 영상을 시청한다. 2. 모의투자 설명회에 대해 간단히 설명한다.	7분
전개	 창업가가 되어, 투자자로부터 투자금을 받는다는 가정 하에, 팀별로 제작한 제품 브로슈어를 토대로 사업계획서 포스터를 작성한다. 제작한 사업계획서 포스터를 칠판에 게시한다. 각 팀별로 일정한 금액의 가상의 투자금을 제공한다. 팀별로 사업계획서 포스터를 2분간 발표한다. 각 팀의 발표가 끝나면, 기존에 받은 투자금을 본인의 팀을 제외한 다른 팀에 모의 투자금을 투자하게 한다. 투자가 끝나면, 투자를 가장 많이 받은 순서대로 1, 2, 3위를 정하여 팀명과 투자금액을 적도록 한다. 	40분
정리	 투자 설명회를 통해 아쉬운 점과 개선할 점에 대하여 무엇인지 적어본다. 홍익인간 프로젝트를 마무리하면서 느낀 점에 대해 기록하게 한다. 홍익인간 프로젝트 수료증을 나누어 준다. 	3분
지도상의 유의점	사업계획서에 대한 포스터 작성 시 너무 많은 시간이 소요되지 않도록, 핵심 내용들만 들어갈 수 있도록 작성하게 한다.	적인
평가계획	사업계획서 포스터 평가 (40pg 평가기준 참고)	

홍익인간 ASAN TEACHER-PRENEUR

교육 활동지

홍익인간 인간을 널리 이롭게 하다.

모둠 1학년

차시	8차시	수업 시간	50분
활동지명	홍익인간 인간을 널리 이롭게 하다.		
학습목표	1. 모의투자를 한다고 가정하고, 투자 유 2. 팀별로 사업계획서 발표를 한 후, 5		
평가기준	1. 투자를 많이 받기 위한 사업계획서 2. 투자 설명회를 마치고, 팀의 사업계 파악할 수 있는가?		

1. 스타트업이 투자받는 방법에 대한 영상을 시청한 후 어떻게 하면 투자를 받을 수 있을지에 대해 간단하게 정리해보도록 합시다.

반

번

이름



2. 적정 기술 제품을 투자자로부터 투자금을 받는다는 가정하에, 팀별로 사업계획서 포스터를 아래의 양식에 맞게 A2 용지에 작성해 봅시다.

사업계획서 포스터 양식 기업명 기업로고 기업의 비전 제품명 고객(소비자층) 제품의 특징

3. 다음 진행 순서에 맞게 모의 투자 설명회 개최를 개최해 봅시다.

- 1) 모든 팀은 사업계획서 포스터 자료를 칠판에 게시한다.
- 2) 팀별로 순서를 정하여 2분 동안 발표한다.
- 3) 모든 팀의 발표가 끝나면 반의 전체 인원은 팀에 투자 금액을 제시한다.
- 4) 반 전체 인원이 투자를 마치면, 각 팀에서 받은 투자 금액을 확인한다.

4. 투자를 가장 많이 받은 순서대로 1, 2, 3위를 정하여 팀명과 금액을 적어봅시다.				
	1위	2위	3위	
모둠명				
투자 받은 금액				
1위 팀이 가장 많은 투자를 받게 된 이유는 무엇일까?				
5. 우리 팀의 투자	가 설명회에서 아쉬운 점 과	개선할 점이 있다면 무엇인	<u>민</u> 지 적어봅시다.	
아쉬	운 점	개선	할 점	

홍익인간 ASAN TEACHER-PRENEUR

6. 홍익인간 프로젝트를 진행하면서 느낀 점이나 성찰한 점에 대해 적어봅시다.

[평가계획]

평기	l 마요소	평가기준	평가점수
		기업, 제품, 대상에 대한 정보를 잘 반영하고 있으며, 내용이 참신하면서 전달력이 있고, 설명이 구체적임	10점
	사업 계획서 (10전)	기업, 제품, 대상에 대한 정보를 잘 반영하고 있으며, 내용이 참신하면서 전달력이 있으나 설명이 구체적이지 않음	8점
교사 평가	(10점)	내용이 참신하지만, 전달력이 부족하고, 설명이 구체적이지 않음	6점
(15점)		내용이 참신하지 못하며, 전달력이 부족하고, 설명이 구체적이지 않음	4점
	포스터	발표 포스터 내용에 대해 잘 이해하고 있으며, 전달력 있게 발표하는가?	5점
	발표		4점
	(5점)		
동료 평가 (5점)	모의 투자 설명회 (5점)	1위 : 5점 / 2위 : 4점 / 3위 : 3점 / 4위 : 2점	

수료증

성 명:

과 정 명: 나와 세상을 이롭게 하는 홍익인간 프로젝트

교육기간:

위 사람은 ____학교에서 진행한 적정 기술을 활용하여 나와 세상을 이롭게 하는 홍익인간 프로젝트을 성실히 이수하여 홍익인간이 되었으므로 이 증서를 수여합니다.

년 월 일

교사

조원

제2기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

CURRICULUM 5.

3C를 활용한 '블링블링! 스쿨 브랜딩'

팀명 지구방위대

김현정 완산여자고등학교

박은남 은성중학교

신영욱 광성중학교

이정아 경주여자정보고등학교

한은옥 하남경영고등학교



본 프로그램은 아산형 기업가정신의 핵심 요소인 3C(Creativity, Challenge, Cooperation)를 습득하기 위한 커리큘럼입니다. 실생활의 문제해결을 위한 창의력, 도전정신, 그리고 협업능력을 함양하는 것에 중점을 두었습니다.

기업가정신(entrepreneurship)은 위험을 감수하고도 새로움을 시도하는 창의적이고 모험적인 도전을 의미합니다. 이를 통해 보통의 사물이라도 새롭게 볼 수 있는 시각 즉, 관점의 다양화를 가지게 됩니다. 보통 '기업가정신'은 창업 교육이라 생각할 수 있으나 창업뿐만 아니라 창의와 혁신, 변화와 개선 등을 모두 포함하는 개념이다. 현재 기업가정신 교육은 전 생애주기에 걸쳐 이루어지고 있으나, 대부분 고등 교육이나 기업 차원에서만 이루어지고 있다.

그러나 고등 교육 이전에 중등 교육에서부터 청소년을 위한 체계적인 기업가정신 교육이 필요하다. 청소년은 아동에서 성인으로 나아가는 과정에서 신체적, 심리적, 인지·행동적 전인적인 성장에 이른다. 중등 교육 과정에서부터 기업가정신을 학습하도록 2015 개정 교육 과정에 녹아드는 교육은 정체성이 형성되는 청소년 시기에 자아정체감과 도전, 창의, 미래 예측 가능성 등의 역량을 습득하는 기회가 될 것이다.

따라서 본 과정에서는 기업가정신이 교육 과정에 녹아드는 수업을 설계하였다. 다양한 역량 중 기업가정신에서 중요한 핵심 요소인 3C를 수립하여 수업 차시별로 요소를 적용하였다. 학습의 과정이 효과적으로 인식되도록 모둠 중심의 활동 학습과 게이미 피케이션을 적용한 활동 위주로 설계하였다.

Creativity(창의력)

일상 속에 존재하는 모든 것에 대해 새로운 관념이나 의미를 찾아내거나 기존에 있던 것을 새롭게 조합해 내는 역량이다. 창의력은 사물이나 사람에 대해 새로운 인식을 가져오며 무한한 가능성을 나타낸다.

Challenge(도전정신)

불확실한 미래에 투자하고 변화를 모색하는 역량입니다. 도전은 성공과 실패를 포괄하며 적절한 실패를 통해 배우고 새롭게 재도전할 수 있는 기회가 된다.

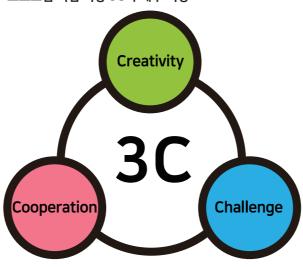
Cooperation(협업능력)

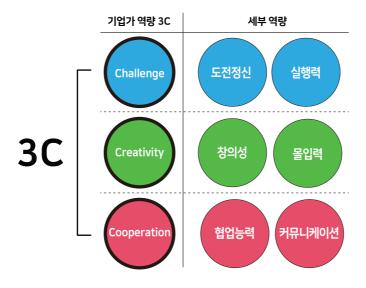
사람마다 각기 다른 개성과 강점 지능이 있음을 인정하고 서로 협력하여 집단지성을 바탕으로 문제를 해결할 수 있는 능력이다. 협업은 단순히 함께하는 것이 아닌 각자의 장점을 최대한 발휘하고 부각하는 방법으로 개인의 역량을 극대화할 수 있는 힘이 된다.

이는 빠르게 변화하는 산업 환경 속에서 인공지능이 대체할 수 없는 인간 고유의 능력이라할 수 있다.

본 수업에서 학생들은 기업가정신과 기업가 역량에 대한 기본 개념을 정립할 수 있으며, 다양한 사회문제를 살펴보고 이를 해결하기 위한 과정을 통해 경험형 학습을 할 수 있을 것으로 기대한다. 또한, 실제 학교의 문제를 탐색하고 이를 해결하기 위한 회사를 창업 해보고 또 회사의 브랜드를 협력하여 만들어 봄으로써 실제적인 기업가정신을 적용해볼 수 있다.

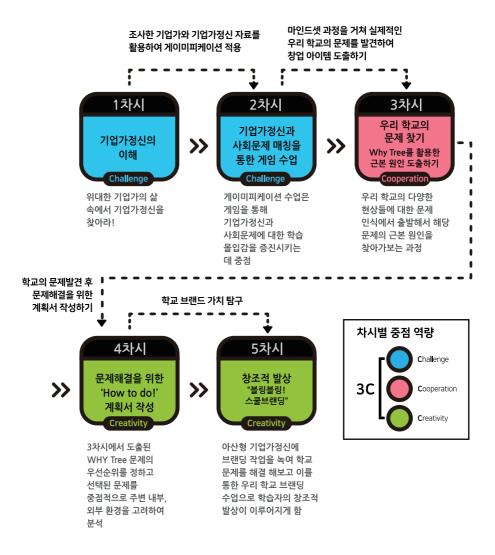
프로그램 핵심 역량 3C와 세부 역량





아산 티처프러너 지구방위대 커리큘럼 구성

분류	차시	주요내용	중점 역량 (3C)	수업방식
기업가정신을 알아보자!	1	Getting Started with Entrepreneurship (기업가정신과 아산형 기업가정신의 이해)	도전정신	토론/실습
기업가정신을 즐기는 시간!	2	게임 '고! 앙트러프러너 (Go! Entrepreneur)'	도전정신	게이미피 케이션
	3	'학교 문제' 발견 Why Tree 만들기	협업능력	활동수업
기업가정신을 적용해보자!	4	문제해결을 위한 'How to do!' 계획서 작성하기	창의력	활동수업
	5	창조적 발상 - '블링블링! 스쿨 브랜딩'	창의력	이론/실습



[1차시] 기업가정신의 이해: 위대한 기업가의 삶 속에서 기업가정신을 찾아라!

기업가정신의 함양은 기업가정신이 무엇인지 이해하는 것에서부터 시작합니다. 기업가정신은 단순한 이론적 지식이 아닌 기업가들의 삶 속에서 배울 수 있는 실제적 지식입니다. 따라서 1차시에서는 다양한 기업가들의 삶과 업적을 통해 성공한 기업가들에게서 공통적으로 나타나는 특성이 무엇인지 찾아봄으로써 기업가정신을 파악하고 정의해보는 시간을 갖게 됩니다. 나아가 학생들이 직접 정의한 기업가정신을 아산형 기업가정신과 비교해보는 과정을 통해 아산형 기업가정신만이 가진 독특한 특징을 이해할 수 있습니다.

[2차시] 기업가정신과 사회문제 매칭을 통한 게임 수업

"새로운 것의 창조는 지성이 아니라, 놀이충동에서 생겨난다. 결국 창조하는 마음은 좋아하는 대상과 함께 논다." (정신분석가 칼 구스타프 융 Carl Gustav Jung)

2차시에 진행되는 게이미피케이션 수업은 게임을 통해 기업가정신과 사회문제에 대한 학습 몰입감을 증진하는 데 중점을 두고 있습니다. 강의형 수업에서 학생들이 어려워하는 생소한 기업 용어의 의미를 게임을 진행하고 게임 룰을 이해하며 자연스럽게 습득할 수 있습니다. 또한, 기업가 카드에 적힌 기업가의 역량과 가치관을 파악하여 기업가정신을 엿볼 수 있으며 다양한 사회문제가 기재된 카드를 통해 문제의 인식과 문제해결을 위해 필요한 기업가 역량을 게임을 통해 적용해 볼 수 있습니다.

[3차시] 우리 학교의 문제 찾기: Why Tree를 활용한 근본 원인 도출하기

우리 학교의 다양한 현상들에 대한 문제를 인식하고 해당 문제의 근본 원인을 찾아가 보는 과정을 통해 문제 해결을 위한 첫걸음을 내디딜 수 있습니다.

[4차시] 문제해결을 위한 'How to do!' 계획서 작성하기

3차시에서 도출된 Why Tree는 문제의 우선순위를 정하고 선택된 문제를 중점적으로 주변 내부, 외부 환경을 고려하여 분석하는 과정입니다. 문제해결을 위한 사업 아이디어를 기획하는 과정 중 창의력과 협업능력이 극대화될 수 있습니다.

[5차시] 창조적 발상 - '블링블링! 스쿨 브랜딩'

현대카드 브랜딩 사례을 통해 아산형 기업가정신을 이해하고, 아산형 기업가정신을 브랜딩 작업에 녹여 학교 문제를 해결해 보고 이를 통해 학습자의 창조적 발상이 이루어 지도록 합니다.

기업가정신을 알아보자!

1차시 Getting Started with Entrepreneurship

1차시

Getting Started with Entrepreneurship

소요시간 100분 (모둠별 프로젝트 수행 블록 수업)

대상 고등학교 1, 2학년 학생

- 학습목표 1. 기업가의 삶 속에서 기업가정신을 찾아내어 정리할 수 있다.
 - 2. 아산형 기업가정신의 특징을 정리할 수 있다.
 - 3. 기업가정신 함양을 위한 결과물을 다양한 방식으로 제작할 수 있다.

- 기대효과 1. 기업가의 삶을 조사해 봄으로써 기업가정신이 무엇인지 구체적으로 이해할 수 있다.
 - 2. 모둠 활동과 토의 수업을 통해 기업가정신에 대한 다양하고 폭넓은 정의를 내릴 수 있다.
 - 3. 기업가정신에 대한 정의를 시각적 결과물로 산출하고 그것을 모둠별로 발표해 봄으로써 기업가정신을 보다 깊이 내면화할 수 있다.
 - 4. 아산형 기업가정신만이 가지는 특징이 무엇인지 이해할 수 있다.

준비물

- 1. 학습지
- 2. PPT
- 3. 도화지
- 4. 스마트폰
- 5. 필기구 등

단계		교수-학습활동				
도입	동기 유발	교사 외국에서 인기를 얻고 있는 현대자동차에 관한 내용을 다룬 신문 기사와 정주영 회장의 일대기를 담은 동영상을 보여준 후본시 학습과 관련하여 질문을 던진다. 현대 아반때 북미 올해의 차 선정 이 방 해보기나 해봤어?	학생 질문에 답하면서 학습에 흥미를 가지고 본시 학습 내용을 예상해 본다.	10분		
		교사 학습목표를 제시한다.	학생 학습목표를 함께 읽으며 오늘 배울 내용이 무엇일지 생각해본다.			
	학습 목표 제시	1. 기업가의 삶 속에서 기업가정신· 2. 아산형 기업가정신의 특징을 정 3. 기업가정신 함양을 위한 전시물·				

단계		교수-학습홑	발동	소요시간
	개념설명	 브레인스토밍 활동을 통해 학생들이 자유롭게 기업가정신에 대한 자신의 생각을 나누고 개념 정리를 할 수 있도록 돕는다. 기업가정신을 생각하면 떠오르는 단어를 말해 보세요. 본시 수업 전, 학생들이 구글 클래스룸에 제출한 사전 과제 결과물을 바탕으로 아산형 기업가정신의 특징을 설명한다. 	1. 자신의 생각을 자유롭게 말하고, 친구들의 생각을 들으며 기업가정신의 개념을 이해한다. - 도전정신, 비전, 혁신 등 2. 교사의 설명을 경청하고 내가 정리한 내용과 친구들이 정리한 내용을 비교해보며 아산형 기업가정신의 특징에 대해 이해한다([학습 자료1 – 사전 개별 학습지] 활용).	
전개	모둠	1. 프로젝트 주제를 제시하고 프로젝트 활동에 대한 간단한 오리엔테이션을 실시한다. - 위대한 기업가의 삶 속에서 기업가정신을 찾아보자! 2. 모둠별로 프로젝트 과제를 잘 이행할 수 있도록 모둠을 순회하며 지도한다. - 국적, 소속 회사와 지위 및 활동 분야, 주요 업적 정리	1. 교사의 안내에 따라 프로젝트 과제를 수행한다. - 기업가 선정 - 모둠 구성원의 역할 분담 2. 모둠별로 다양한 학습기기를 활용하여 기업가의 삶을 조사하고 정리한다 ([학습 자료2 - 모둠 활동지] 활용).	40분
	프로 젝트 활동	1. 모둠별로 협의된 기업가 정신을 다양한 결과물로 만들어낼 수 있도록 모둠을 순회하며 지도한다. - 기업가의 명언을 담은 캘리그라피 - 기업가의 삶을 4컷 만화로 정리 - 기업가정신을 담은 포스터 등	1. 모둠별 협의를 통해 기업가 정신에 대해 정리하고 역할을 분담하여 결과물을 작성한다.	

단계		교수-학습활	활동	소요시간	
전개	모둠별	 프로젝트 활동을 통해 학습한 내용을 정리하여 발표할 준비를 할 수 있도록 분위기를 조성한다. 각 모둠별 발표자가 활동 결과물을 발표하도록 진행한다. 이 때, 모든 학생들의 적극적인 참여를 독려하기 위해 동료 평가지를 활용한다. 	1. 발표자를 선정하고 발표 내용을 정리한다. 2. 모둠별 발표를 경청하며 우리 모둠의 내용과 비교해보고, 동료 평가지를 작성한다([학습 자료3 – 모둠별 평가지] 활용).	40분	
정리	내용 정리	1. 모둠별로 정리한 기업가정신과 아산형 기업가정신을 비교하여 공통점과 차이점을 학습지에 정리하도록 안내한다.	1. 성공한 기업가들의 공통적인 특성과 아산형 기업가정신만이 가진 차이점이 무엇인지 찾아내어 학습지에 정리한다.	10분	
	차시예고	 차시 학습 내용을 제시한다. 기업가정신과 사회문제 매칭 (게임 활용 수업) 	1. 차시 학습 내용을 숙지한다.		
지도상의 유의점	 수업 1~2주 전 프로젝트 학습이 진행될 것임을 학생들에게 예고하고 모둠을 사전에 구성하여 수업 시작에 차질이 없도록 한다. [모둠 구성 시 유의사항] 1) 3~4명의 학생을 하나의 모둠으로 구성하되 남녀학생 혼성으로 조직한다. 2) 성적, 평소의 수업 참여도, 성격 등을 고려하여 다양한 능력을 가진 학생들로 조직한다. 3) 모둠장은 따로 뽑지 않으며 대신 구성원들이 본인의 능력에 따라 업무를 분담하여 특정 학생이 수업을 주도하거나 무임승차하는 학생이 없도록 한다. 2. 기업가정신(entrepreneurship)의 개념과 정주영 회장의 일대기에 관한 내용은 사전에 학습지를 배부하여 학생들이 미리 학습할 수 있도록 하고 본시 학습에서는 학생들이 이해하지 못한 내용이나 궁금한 내용을 문답을 통해 설명한다. 				

단계	교수-학습활동
	3. 아산형 기업가정신의 개념은 사전에 과제로 구글 클래스룸에 제출하도록 하고 학생들이 생각한 아산형 기업가정신과 교사가 가르치고자 하는 아산형 기업가정신을 적절하게 통합하여 본시학습에서 아산형 기업가정신의 개념을 설명한다.
	4. 프로젝트 활동에 대한 정확한 안내를 통해 프로젝트 활동 수행에 차질이 없도록 한다.
지도상의 유의점	5. 모둠활동 시 모둠을 순회하며 적절히 조력하고, 모든 모둠원이 학습활동에 참여하고 있는지 점검한다.
	6. 모둠별 발표 시 모든 학생이 경청할 수 있도록 주의를 주며, 동료 평가지를 작성하게 하여 모둠별 수행활동에 관한 피드백 자료로 활용한다.
	7. 모둠별로 정리한 기업가정신의 내용과 아산형 기업가정신을 비교·설명하여 아산형 기업가정신의 특징을 이해할 수 있게 유도한다.
	1. 평가는 총 100점 만점으로 교사평가 60점, 모둠별 평가 20점, 모둠원 상호평가 20점으로 한다(자기평가는 평가 점수에 반영되지 않으며 학생 개별 피드백 자료로 활용한다).
평가 계획	2. 활동지를 활용하여 학생들의 학습 활동을 돕고, 수업 활동을 통해 얻게 된 각자의 배움 활동 결과(개념 및 느낀 점)를 정리하도록 돕는다. 활동지는 본시 수업 후, 취합하여 개별 학생의 수업 태도, 이해도 및 참여도 등을 확인하고, 수행평가 자료 및 차후 활동을 독려할 피드백 자료로서 활용한다.
	3. 모둠별 프로젝트 활동 과정과 결과물에 대한 학생 상호 간 동료 평가 및 학생 개별 자기 평가를 통해 주의 집중력을 높이고, 차후 활동에 대한 피드백 자료로 활용한다.

학습 자료

Getting Started with Entrepreneurship

1차시 수업을 시작하기에 앞서 여러분들이 해야 할 사전 활동입니다. 정리한 내용을 읽으며 기업가정신을 알아보고 이해되지 않는 내용은 수업 시 선생님께 질문 바랍니다. 또 정주영 회장의 생애 업적과 어록을 통해 정주영 회장이 가졌던 기업가적 정신 즉, '아산형 기업가정신'이 무엇인지 생각해 보고 짧은 단어나 문장으로 적어 보고 구글 클래스룸을 통해 제출해 주세요. 최소 3개 이상 적어야 합니다. 앞으로의 활동을 위해 꼭 필요한 활동이니 성실하게 참여해 주세요.

1. 기업가정신(entrepreneurship)의 이해

- 1) 기업가의 정의
 - ◈ 사업가(事業家, Businessman): 이윤 창출을 목표로 사업을 영위하는 사람
 - ◈ 창업자(創業者, Founder): 기업을 처음으로 세워 사업을 시작한 사람
 - ◈ 기업가(起業家, Entrepreneur): 이윤 창출을 목표로 사업을 영위하면서도 비전을 가지고 기회를 실현하기 위해 위험을 감수하고 새로운 사업을 추진함으로써 혁신적 가치를 만들어내는 사람
- 2) 기업가정신(Enterepreneuship)의 개념
 - 비전을 가지고 진취적으로 기회를 포착하며 기회를 실현하기 위해 위험을 감수하고, 리더십과 도전 정신을 통해 자원의 한계를 창조적으로 극복해 나가는 정신과 행위

2. 아산 정주영(峨山 鄭周永, 1915 ~ 2001)의 업적과 아산형 기업가정신

- 1) 생애 연보 및 주요 업적
 - ◈ 초기 생애
 - 1915년 강원도 통천에서 빈농의 아들로 출생
 - 가정 형편으로 인해 소학교 졸업 후 아버지의 농사를 돕다 이후 상경하게 쌀가게 배달원으로 취직
 - ◈ 현대그룹 설립
 - 1940년 경영난에 처한 경성 최대의 자동차수리 공장인 아도서비스 인수를 시작으로 이후 현대자동차공업사(1946), 현대토건사(1946), 현대건설주식회사(1950), 현대자동차주식회사(1967), 현대시멘트주식회사(1969) 등을 차례로 설립
 - 1971년 현대그룹을 창립하여 회장에 취임

- ◈ 전후 복구 사업과 경제 건설 사업에 참여
 - 1953년 한국전쟁 직후 낙동 고령교 복구 작업을 시작으로 전후 여러 복구 사업에 참여
 - 1965년 국내 건설사 최초로 해외로 진출하여 태국의 파타니 나라티왓 고속도로 건설. 이후 베트남과 중동에 진출
 - 1970년 서울-부산 간 고속도로 건설에 참여
 - 1971년 울산조선소 건립 시작
 - 1975년 국내 최초의 독자개발 차 '포니' 생산
 - 1984년 서산간척지 물막이 공사에 이른바 '정주영 공법' 적용
- ◈ 사회 활동과 대북 지원 사업
 - 1977년 아산사회복지재단 설립
 - 1981년 서울올림픽 유치위원장에 당선되어 1988년 서울올림픽 유치에 기여
 - 1998년 6월 소떼 500마리와 함께 판문점을 통과하여 북한을 방문하였으며, 이후 4차례에 걸쳐 총 1,501마리의 소떼와 함께 방북
 - 1998년 11월 '금강산 관광 사업' 개시
 - 1999년 대북 사업 추진을 위해 현대아산 설립

2) 아산 정주영 회장 어록

- ◈ 신념은 불굴의 노력을 창조할 수 있다. 진취적인 정신, 이것이 기적의 열쇠이다.
- ◈ 창업의 가장 근본이 무엇이냐고 묻는다면 낙관적인 사고와 자신감이라고 말할 것이다.
- ◈ 가끔씩 사람들이 어떤 일을 하고 싶은데 돈이 부족해서 못한다는 얘기를 하곤 합니다. 그 때마다 나는 이렇게 말합니다. "하고 싶은 일을 하려할 때엔 결코 돈이 장애가 되지 않는다. 당신이 해내려는 신념이 있고 또 그 일에 대해 신뢰하고 있다면 만사형통할 수 있다. 옳은 일을 하고 있고, 또 하려 하는데 왜 돈이 문제가 되겠는가? 자신의 일에 신뢰를 갖는다면 타인 또한 그 일을 신뢰할 수 있는 법이다."
- ◈ 일을 행동으로 하면 괴롭다. 그러나 마음으로 하면 즐겁다.
- ◈ 기업은 국고에 세수를 창출하는 곳이며 국가의 발전과 풍요한 국민 생활을 위해 일하는 단체이다.
- ◈ 현대는 장사를 하는 단체가 아니라 국가의 발전을 위해서 분투하는 중추적인 역할을 하는 집단이다. 나는 자신 있게 말하는데 현대그룹의 과거 30년 동안의 성장은 우리 현대 자신을 위해서 분투했을 뿐만 아니라 국가 경제를 일으키는데 선도적 역할을 담당했다고 생각한다.
- ◈ 기업이란 현실이요, 행동함으로써 이루어지는 것이다. 똑똑하다는 사람들이 모여 앉아 머리로 생각만 해서 기업이 클 수는 없다. 우선 행동해야 한다.
- ◈ 길이 없으면 길을 찾고, 찾아도 없으면 길을 닦아 나가면 된다. 배를 만드는 것도 어려울 것이 없다. 우리가 하는 건축공사를 육지에서 수상으로 옮겨서 건축하는 차이일 뿐이다.

- ◈ 나는 어떤 일을 시작하든 반드시 된다는 확신 90%에 되게 할 수 있다는 자신 10%를 가지고 일해 왔다. 안 될 수도 있다는 회의나 불안은 단 1%도 끼워 넣지 않았다.
- ◈ 나는 사회가 발전해 나가는데 가장 귀한 것이 사람이고 자본이나 자원, 기술은 그 다음이라고 확신한다.
- ◈ 경제라고 하는 것은 계절에 춘하추동이 있는 것처럼 반드시 그 기복이 있는 만큼 호황 때는 불황 때를 대비하고, 불황 때는 호황에 대한 계획을 세워야 한다.
- 3) "내가 생각하는 아산형 기업가정신이란? ○○이다."에서 ○○을 채워 보세요.

(1)

2

(3)

학습 자료

기업가정신(entrepreneurship)의 이해 위대한 기업가의 삶 속에서 기업가정신을 찾아라!

- ※ 원활한 모둠 활동을 위한 안내사항입니다.
- 1. 모둠원들끼리 협의하여 각자의 역할을 나눕니다. 3명인 모둠은 센스있게 역할을 나눠 주세요.
- 이끔이: 기업가 선정, 자료 조사, 내용 정리 시 원활한 모둠 활동이 진행되도록 돕습니다.
- 기록이: 조사한 내용을 전시물로 제작합니다. 그림을 잘 그리는 친구가 기록이가 되는 게 좋겠어요.
- 도움이: 모둠 활동에 참여하지 않는 친구가 없도록 하며, 기록이를 도와 전시물을 함께 제작합니다.
- 알림이: 모둠 활동을 통해 정리한 내용을 친구들 앞에서 발표합니다.
- 2. 모둠별로 한 명의 기업가를 선정합니다.
- 3. 모둠원 모두 선정한 기업가에 대한 자료를 조사하여 공유한 뒤 기업가의 삶에서 기업가정신이 돋보이는 부분을 찾아봅니다.
- 4. 모둠원끼리 기업가정신에 대해 자유롭게 토의 후 협의한 내용을 토대로 모둠 활동지를 작성합니다.
- 5. 정리된 내용을 바탕으로 기업가정신 함양을 위한 전시물을 제작합니다. 모둠원끼리 협동하여 캘리그라피, 4컷 만화, 포스터 등 다양한 방식으로 제작합니다.
- 6. 제작된 전시물과 함께 모둠별로 정리한 내용을 친구들 앞에서 발표합니다.

모둠명	학번	이름	
모둠 내 역할			
선정 기업가 (국적)			
소속회사 및 활동 분야			
주요 업적			
기업가의 삶에 나타난 기업가정신			

		아산형 기업가정신	우리가 찾이	낸 기	업가정	신
아산형 기업가정신과의 비교	차이점					
	공통점					
	이름(역할)	평가 항목		우수	보통	미흡
		모둠별 토론 및 탐구활동에 적극적으로 참여하였는가?				
		미션 해결 과정에서 좋은 아이디어를 제시하였는가?				
		평가 대상자의 기여도에 대해 자유롭	게 적으세요.			
	이름(역할)	평가 항목		우수	보통	미흡
		모둠별 토론 및 탐구활동에 적극적으	로 참여하였는가?			
모둠원		미션 해결 과정에서 좋은 아이디어를	제시하였는가?			
상호평가		평가 대상자의 기여도에 대해 자유롭	게 적으세요.			
	이름(역할)	평가 항목		우수	보통	미흡
		모둠별 토론 및 탐구활동에 적극적으	로 참여하였는가?			
		미션 해결 과정에서 좋은 아이디어를	제시하였는가?			
		평가 대상자의 기여도에 대해 자유롭	게 적으세요.			

평가 영역	평가 항목	우수	보통	미흡
지식	기업가정신(entrepreneurship)의 개념을 제대로 알고 있으며 그것을 말이나 글로 설명할 수 있는가?			
기능	기업가정신에 나타나는 가치를 찾고 이를 실생활에 적용할 수 있는 방안을 생각해 볼 수 있는가?			
태도	모둠활동에 적극적으로 참여하여 과제 해결을 하였는가?			

느낀 점

자기 평가

학습 자료

모둠별 발표 청취 보고서(Good Listener Report)

모둠별 발표를 듣고 자신의 생각을 써보기

발표만큼 중요한 것이 바로 다른 모둠의 발표를 경청하고, 새로운 내용을 배워가는 것입니다. 다른 모둠의 발표를 감상하면서 느낀 점과 기업가정신에 대한 자신의 생각 등을 자유롭게 정리해 보세요! 자세하게 작성할수록 선생님이 앞으로 수업을 전개하는 데 도움이 됩니다. 가장 열심히 작성한 5명은 이번 시간의 '굿 리스너(good listener)'로 선정됩니다!

관찰자 성명		관찰자 학번	소속 모둠명		
(모둠) 발표 내용을 듣고	발표 주제 (선정한 기업가)		평점 (내가 준 점수)	()/10
	제작물에 나타난 기업가정신에 대한 자신의 생각				
	감상평 (이 부분은 좋았어요, 이 부분은 아쉬웠어요)				
(모둠) 발표 내용을 듣고	발표 주제 (선정한 기업가)		평점 (내가 준 점수)	()/10
	제작물에 나타난 기업가정신에 대한 자신의 생각				
	감상평 (이 부분은 좋았어요, 이 부분은 아쉬웠어요)				

관찰자 성명		관찰자 학번	소속 모둠명		
(모둠) 발표 내용을 듣고	발표 주제 (선정한 기업가)		평점 (내가 준 점수)	()/10
	제작물에 나타난 기업가정신에 대한 자신의 생각				
	감상평 (이 부분은 좋았어요, 이 부분은 아쉬웠어요)				
(모둠) 발표 내용을 듣고	발표 주제 (선정한 기업가)		평점 (내가 준 점수)	()/10
	제작물에 나타난 기업가정신에 대한 자신의 생각				
	감상평 (이 부분은 좋았어요, 이 부분은 아쉬웠어요)				

평점 급간:

매우 잘함(10), 잘함(8), 보통(6), 다소 미흡함(4)

평가 항목:

기업가정신 이해도, 작품 우수성, 발표 내용 흥미도

기업가정신을 즐기는 시간!

2차시 게임 '고! 앙트러프러너(Go! Entrepreneur)'



2차시

게임 '고! 앙트러프러너 (Go! Entrepreneur)'

소요시간 100분

대상 고등학교 1~3학년

- 학습목표 1. 기업가의 역량과 가치관을 파악하여 기업가정신을 이해할 수 있다.
 - 2. 사회문제 발견과 문제해결을 위해 필요한 기업가 역량을 게임을 통해 인식할 수 있다.

- 기대효과 1. 모둠 활동을 통해 협력적 문제해결 역량을 기른다.
 - 2. 게임을 통해 기업가정신과 사회문제에 대한 학습 몰입감을 증진시킬 수 있다.
 - 3. 기업가 카드에 제시된 '소셜임팩트', '기업가 역량' 등 다양한 용어의 의미를 알고, 기업가의 능력과 가치관을 엿볼 수 있다.
 - 4. <게임 Track 2>의 경우 수업의 차수가 진행될수록 학생들이 기업가와 사회문제를 조사하여 카드를 추가할 수 있어 학생들이 만들어가는 게임으로 확장할 수 있다.

게임구조 기업가 철학 사회 및 기업문제 기업가 역량 Cards Cards 국내외 사회혁신 국내외 기업과 사회문제, 기업인과 연계된 역량, 자질, 마인드셋 요소 기업의 창업주 / 기업가 사회의 Needs Challenge ▶ 대기업 ★★★ ▶ 의/식/주 **3C** Creativity 스타트업 ** 삶의 디테일한 부분의 문제까지 고려 ▶ 청년기업 ★ Cooperation

1. 기업가정신 게임 플레이 SET or 기업가정신 카드 개발 SET 준비물

단계	교수-학습활동 소요시간		
도입	기업가정신 게임 설명과 게임 시범 진행하기		
	* 게임 Track 1과 Tra * 게임 Track 1을 먼기		
	<게임 Track 1> 게임Set 활용하기	1. 모둠별 게임 진행하기 ▷ 모둠별 게임 세팅하여 시작하기 ▷ 모둠별 게임 2회 진행	
전개		2. 모둠별 게임의 우승자에게 보상하기	45분
	<게임 Track 2> 게임카드 개발하기	1. 모둠별로기업가에 대해 조사한 내용으로 기업가의 가치관과 역량을 뽑아 기업가 카드 개발하기	
		2. 사회문제를 조사하여 사회문제 카드 만들기	
		3. 새로운 카드로 모둠별로 게임 테스트하기	
정리	1. 게임을 정리하며, 모둠별로 기억에 남는 사회문제 1개와 해결을 위한 기업가 1인을 매칭하여 발표하기 ▷ 사회문제를 선택한 이유 ▷ 해당 사회문제를 해결하기 위한 기업가의 역량과 해당 역량이 필요하다고 생각한 이유		
	> 5개 모둠을 기준		
지도상의 유의점	게임의 경험으로부터 기업가정신의 핵심가치와 역량에 대한 사고를 확장할 수 있도록 모둠 학생들에게 관련 질문을 하고 진행 상황을 지속적으로 관찰한다.		

교육 활동지

게임 Track 1 진행 - 교사용

활동 내용	고! 앙트러프러너(Go! Entrepreneur)		
	기업가 철학 카드	기업가 철학 카드 전면 현대그룹 최 정주영 영예회장 시편은 있어도 실패는 없다. 도전 정신으로 무장하면 어려움이 있어도 전진할 수	기업가 철학 카드 후면 도전정신 3 기업가철학 기업가철학 기업가역당관 기업가역당관 기업가역당관 기업관 및 기체관 및보기 2 1 커뮤니케이션 1 十 1
게임 구성 (1set /1모둠)	기업· 사회문제 카드	기업가 철학 카드 전면 '실패'를 두려워 하고, '시련'을 기피하는 청년들이 늘어간다. 실패할 것이 두려워 아무것도 하지 못하고, 시도조차 하지 않는 경우가 많다. 일을 하다가 '시원'이 덕지만 그만 두면 된다고 생각하는 청년들에게 필요한 기업가정신은 무앱까? 창의성 도전정신	기업가 철학 카드 후면 기업·사회문제 기업과 사회의 다양한 문제와 Needs 해결하기 Go! Entrepreneur
	기업가역량 토큰	지엄가역량 Challenge Challenge Cooperation Creativity Cooperat	보는 도전정신 실행력 보고 보고 보고 보고 보고 보고

1. 게임의 학습적 활용 의의 : 기업·사회문제 카드를 통해 다양한 사회문제를 살펴보며 문제를 해결하기 위한 기업가정신과 기업가 역량을 탐구할 수 있다. 게임 목표 2. 사회문제 해결을 위한 기업가의 역량을 가장 먼저 모은 사람이 WIN! 1. 플레이어는 게임 시작 전 3가지 색상의 역량 토큰을 색상별로 5개씩 부여받는다. (1인당 총15개) 2. 구성원이 가위바위보를 하여 진 사람이 처음 순서가 되고, 시계방향으로 진행한다. 3. 플레이어의 기본 ACTION! - 자기 차례의 플레이어는 반드시 다음 3가지 액션 중 하나를 선택하여 수행한다. · 역량 토큰을 사용하여 기업가 카드 1장 구매하기 · 각기 다른 색깔의 역량 토큰 3개 가져가기 · 같은 색깔의 역량 토큰 2개 가져가기 (*하나의 색상 토큰이 3개 이하로 남아있을 때에만 적용됨) 게임 방법 플레이어 확인사항 1. 플레이어는 자기 차례를 마칠 때, 역량 토큰 전체 갯수를 최대 12개까지만 가지고 있을 수 있다. 2. 하나의 색상 토큰이 3개 이하로 남아있을 때, 같은 색상 토큰으로 2개 가져올 수 있다. (색상별로 1개씩 가져와도 무방함) 3. 기업가 카드가 플레이판에 8개 미만일 때, 해당 순서의 플레이어는 더미에서 1장을 가져와 플레이판에 놓고 위의 3가지 액션 중 하나를 진행할 수 있다.

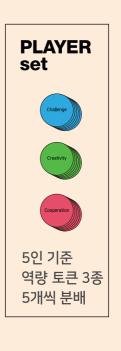
교육 활동지

게임 Track 1 진행 - 학생용

[활동지-A] 게임 세팅 및 진행 설명서

고! 앙트러프러너(Go! Entrepreneur) 게임 세팅 및 진행 설명서





● 플레이어의 기본 3 ACTION!

- 자기 차례의 플레이어는 반드시 다음 3가지 액션 중 하나를 선택하여수행합니다.
- 1) 역량토큰을 사용하여 기업가카드 1장 구매하기
- 2) 각기 다른 색깔의 역량토큰 3개 가져가기
- 3) 같은 색깔의 역량토큰 2개 가져가기 (*하나의 색상 토큰이 3개 이하로 남아있을 때에만 적용됨)

**플레이어 확인사항▼

- 플레이어는 <mark>자기 차례를 마칠 때, 역량토큰 전체 갯수를 최대 12개까지만</mark> 가지고 있을 수 있습니다.
- 하나의 색상 토큰이 3개 이하로 남아있을 때, 같은 색상 토큰 2개 가져오기로 <mark>가져올 수 있습니다.(</mark>그렇지않고 색상별로 1개씩 가져와도 상관없습니다.)
- <mark>기업가카드가 플레이판에 8개 미만일 때,</mark> 해당 순서의 플레이어는 더미에서 1장을 가져와 플레이판에 놓은 다음, 위의 3가지 액션 중 하나를 진행할 수 있습니다.

모듬별 게임 마무리

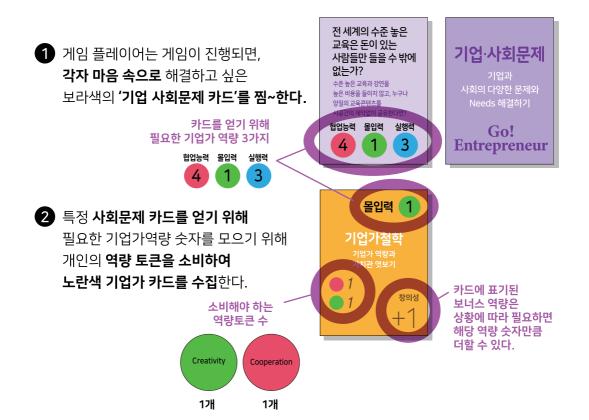
발표

플레이어(학생)가 게임이 끝나면,

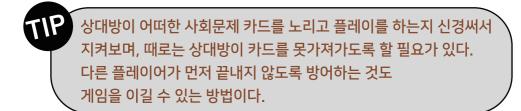
사회문제 카드를 살펴서, 수집된 기업가 중 가장 매칭이 잘된다고 생각하는 기업가를 선택하여 이유와 ,내용 발표하기

게임 규칙

기업·사회문제 카드 / 기업가 철학 카드 상세 설명



③ 사회문제 카드 1개를 가장 먼저 획득한 사람이 게임 WIN!



교육 활동지

게임 Track 2 '게임카드 개발' - 교사용

활동 내용	고! 앙트러프러너(Go! Entrepreneur) 게임카드 만들기		
활동 목적	 사회문제와 기업가 철학 및 역량이 매칭되는 카드를 만들어 보며 기업가정신을 구조적으로 이해 할 수 있다: 기업·사회 문제를 조사 분석하고 토론하며 문제를 해결하기 위한 기업가의 역량을 직접 매칭 해봄으로써 기업가정신에 대한 통합적인 사고를 할 수 있다. 3C 역량 기준을 근거로 사회문제 해결을 위해 어떠한 기업가 역량이 필요한지 토론을 통해 분석적인 결론을 도출할 수 있다. 		
게임카드 개발	① 기업가 철학 Blank Card	모둠별로 3장씩 나눠주기	
준비물 및 개발 방법	② 기업·사회 문제 Blank Card	모둠별로 3장씩 나눠주기	

기타	기타 준비물	1. 채색이 가능한 색사인펜 또는 색연필, 네임펜 2. [활동지-B] 문제해결을 위한 기업가의 운영 철학 및 자료 조사 시트 모둠별로 2장씩 배포 3. 필기 및 채색도구	
게임카드 개발 준비물 및 개발 방법	카드 만들기 순서	 각 모둠별로 구글에서 '소셜임팩트'를 검색한다. 소셜임팩트와 연관된 기사문, 기업명 기록 및 발췌한다. (출처, URL 메모하기) 모둠별로 사회문제 해결을 위해 솔루션을 비즈니스로 연계시킨 기업 1~2개 선정한다. 선정된 기업의 기업인(CEO)인터뷰, 기사문 검색하여 '사회문제와 기업가 철학 조사 시트' 작성한다. 기업가역량 요소를 3C 세부 역량에서 학생들이 협의하여 도출한다. 조사 시트지 작성 후 교사와 협의를 거쳐 나눠준 Blank Card 2종 (기업가 철학 카드, 사회문제 카드)을 만든다. 기업가 철학 카드에 표기되는 '역량 점수'는 사회문제 카드에 표기 되는 역량 점수보다 같거나 작아야 한다.(난이도 문제) 기업가 철학 카드를 얻기 위해 필요한 역량 토큰의 개수는 1개 영역 역량당 최대 3개 이내로 소요될 수 있도록 설계할 것을 권장한다. 	
카드 개발 마무리	고! 앙트러프러너(Go! Entrepreneur) 게임카드에 개발한 카드를 추가하여 플레이 해본다.		

게임 Track 2 '게임카드 개발' - 학생용

활동지-B

문제해결을 위한 기업가의 운영 철학 및 자료 조사 시트지

문제해결을 위한 기업가의 운영 철학 및 자료 조사							
사회 문제	네 제목						
사회문제 내	용						
자료출처							
기업명			기업가				
	기업기	l 인터뷰 및 자료 조사 내용		★기	C 기업가 역량 업가역량선정과점수는★		
				기업·사회 3C	문제 카드를 만들 때 활용됩니다. 역량세부요소 역량 점수 (1~5)		
				Challenge	도전정신		
				Creativity	정의성 물인력		
				Cooperation	참업능력 커뮤니케이션		
자료 출처							

기업가정신을 적용해보자!

3차시 '학교 문제' 발견 Why Tree 만들기

4차시 문제해결을 위한 'How to do!' 계획서 작성하기

5차시 창조적 발상 - '블링블링! 스쿨 블랜딩'

3차시

'학교 문제' 발견 Why Tree 만들기

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년

- 학습목표 1. 우리 학교 내에 존재하는 다양한 문제들에 대해 고민해보고, 모둠별로 가장 해결하고 싶은 한 가지 대표 문제를 정한다.
 - 2. 선정한 문제가 발생한 근본 원인에 대한 끊임없는 질문(why tree)을 던져 보면서 문제의 근본 원인을 찾아본다.

- 기대효과 1. 자신의 주변에 일어나는 현상들에 대해 문제 의식을 갖는 습관을 기를 수 있다.
 - 2. 모둠원과 공통의 문제를 설정하고, 문제 현상의 근본 원인을 찾는 과정을 통해 문제해결을 위한 기업가정신인 도전 및 협업을 경험할 수 있다.

- **준비물** 1. 전지 2장 (모둠별)
 - 2. 포스트잇 3set
 - 3. 매직펜

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	우리 모둠이 생각하는 우리 학교 내의 문제 찾기 1. 브레인스토밍(10분) *스마트폰 활용 시, '잼보드' 활용 - (개인 활동) 내가 생각하는 우리 학교의 문제(5분) · 자신이 생각하는 학교 문제를 생각나는 대로 포스트잇에 적어보기 - (모둠 활동) 문제별 그룹핑 및 정리(5분) · 모둠원이 한 명씩 돌아가면서 자신이 생각한 문제를 발표하고, 비슷한 문제별로 그룹을 만들어 모으기 · 그룹된 문제들 중에서 한 가지 포스트잇을 대표 문제로 선정하거나, 내용을 수정해 그룹별로 한 가지 문제로 정리하기 2. 조별 토의(10분) - 모둠 문제 정하기(5분) · 그룹핑 된 대표 문제들에 대해 자유롭게 토론하며, 모둠이 해결하고 싶은 한 가지 대표 문제 선정하기	20분
전개	모둠별로 찾은 문제에 대한 [Why Tree] 만들기 1. 전지의 맨 왼쪽, 가운데에 모둠이 정한 '대표 문제(1)' 적기 2. 해당 문제의 발생 원인(1-1, 1-2)을 가지를 뻗어가며 작성하기 - 각 원인들 간 중복되거나, 누락없이 작성하기 3. 발생 원인(1-1, 1-2)은 다시 하나의 문제가 되고, 각 문제별 발생 원인(1-1-1, 1-1-2, 1-2-1, 1-2-2)을 계속 작성해본다. 4. 위 할동을 반복하며 대표 문제의 근본 원인(맨 오른쪽)들을 발견할 수 있게 된다.	40분

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	[활동지] Why Tree 그리기 - 우리가 가정한 문제 상황을 정하고 WHY?(이유)라는 질문을 던지고 답하는 과정을 반복하면서 문제의 근본(뿌리) 원인을 찾아가보자 원인1 - 왕인1 - 우리가 가정한 문제 상황을 정하고 WHY? 의 문제의 근본 원인!	40분
정리	모둠별로 작성한 [Why Tree] 발표하기 1. 각 모둠별 5분 발표 - 질문 1분 - 모둠별로 대표 문제 선정 이유, 대표 문제가 발생한 근본 원인 등에 대해 발표하기 2. 모둠 발표 후, 교사의 전체 피드백을 제공한다 모둠별 대표 문제와 근본 원인 간의 타당성에 대해 피드백	40분
지도상의 유의점	1. 교사가 모둠별 순회하며 수시로 피드백을 제공한다 - Why Tree: 트리 단계별 세로축과 가로축의 내용이 서로 중복이 없는지 획	인한다.
평가계획	1. 자기 평가 - 모둠의 대표 문제에 대해 깊이 고민하고 원인을 분석하였다 다른 모둠원의 의견을 경청하면 수용하고자 하는 태도를 유지하였다. 2. 동료 평가 - 모둠 활동을 하면서 다양한 의견을 적극적으로 제시하였다 다양한 의견을 조율하고자 노력하였다.	

4차시

문제해결을 위한 'How to do!' 계획서 작성하기

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년

- 학습목표 1. 학교 생활의 불편함을 제거하기 위해 창의성과 혁신성을 발휘하여 아이디어를 제시할 수 있다.
 - 2. 구성원과 문제해결을 위한 협동적 의사소통을 할 수 있다.

- 기대효과 1. 학교 내의 문제의 우선 순위를 정하고 도전, 혁신, 창의 역량을 발휘하여 문제해결 방법을 도출할 수 있다.
 - 2. 문제를 해결하는 과정에서 구성원과의 협동력, 의사소통, 수용 능력을 기를 수 있다.

- **준비물** 1. Why Tree 완성물
 - 2. 조별 활동지
 - 3. 컴퓨터
 - 4. 펜, 종이
 - 5. 평가지

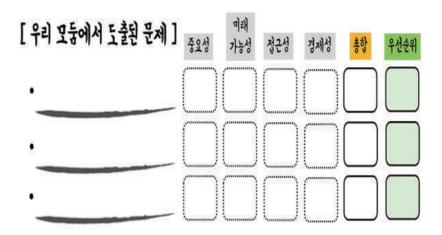
단계		교수-학습활동	소요시간				
도입	- 모둠별 · 5점 ^첫	1. 전시 학습 확인하기 - 모둠별로 구성한 Why Tree를 보며 도출된 문제 우선 순위 정하기 · 5점 척도로 중요성, 미래 가능성, 접근성, 경제성으로 평가해보기 2. 학습목표 제시하기					
	전개 1 (10분)	1. 문제 분석하기 - 모둠별로 선정된 우선순위 문제 해결책 구성 - 문제 SWOT 분석					
전개	1. 문제해결 아이템 구상하기 - 교사가 SCAMPER 기법에 관한 설명 전개 2 - 모둠별 SCAMPER 기법을 이용하여 아이디어 떠올리기 (20분) - 발언 스틱을 가지고 한 명씩 돌아가며 아이템 설명하기 - 의견을 교환하여 모둠별 아이템 재구성하기 - 마인드맵 작성하기						
	전개 3 (25분)	1. Lean Canvas 작성하기 - Lean Canvas에 관한 설명 - 합의된 아이템을 토대로 Lean Canvas 작성 - 포스트잇으로 자유롭게 작성하고 수정					
	전개 4 (25분)	1. 모둠별 발표하기 - Lean Canvas 작성 내용을 바탕으로 발표					
정리	1. 학습 전 - 자가 평 2. 다음 차 -학교 브	가 및 동료 평가 자시 예고	10분				

단계	교수-학습활동
TIE HOL	1. 발언 스틱을 이용하여 한 번씩 의견을 낼 수 있도록 하고 다른 구성원은 의견을 청취하도록 한다.
지도상의 유의점	2. 서로의 의견에 대해 비난하지 않도록 한다.
	3. 소외되는 학생이 없도록 순회하며 지도한다.
	1. 자기 평가: 기업가정신 역량 발휘 5점 척도
평가계획	2. 동료 평가: 동료 아이디어 PMI(좋았던 점, 아쉬운 점, 흥미로운 점)
	3. 관찰 평가: 구성원과의 협업, 참여도

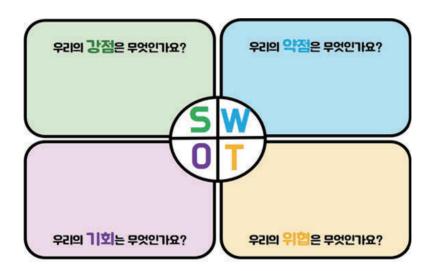
문제 분석하기 (학생용)

[활동지-A] Why Tree에서 도출된 문제 중 우선순위 파악하기

Why Tree 돌아보기



문제 SWOT 분석



문제해결 아이템 구상하기 (학생용)

[활동지-A] 창의적 발상법으로 아이템 구상하기: SCAMPER

창의적 발상 기법: SCAMPER

- ◆ Substitute(대체하기)
- ◆ Combine(결합하기)
- ◆ Adapt(응용하기)
- ◆ Modify-Magnify-Minify(수정·확대·축소하기)
- ◆ Put to other uses(용도 변경하기)
- ◆ Eliminate(제거하기)
- ◆ Rearrange-Reverse(재배치하기·거꾸로하기)

[활동지-B] 도출된 아이디어 마인드맵 작성하기

마인드맵 작성 자꾸 뻗어가는 Basic ① 중심 이미지 종이 가로! ② 가지 연결 문장X 단어O ③ 가지 위 키워드 묶어서 분류하는 Advanced ① 여러 색깔 ② 그림, 도형, 곡선 ③ 한 장 완성 **Expert** Professional ① 공간 확장 ① 모델링 사고 ② 자신의 스타일 ② 일상활용 ③ 예술 작품 ③ 코칭, 지도

Lean Canvas 작성법 참고 자료 (학생용)

1) 문제 및 2) 고객군

Why tree 작성으로 모둠원과 논의 후 문제도출 및 목표 고객 선정

3) 고유한 가치 제안

'비인지 방문자를 관심 있는 가망 고객으로 변화시킬 단순하고 설득력 있는 메시지' 우리 상품에 대해 전혀 모르는 사람이 봤을 때 상품이 제공하는 가치 제안에 대해 명확하게 이해하고 관심을 가질 수 있도록 작성

4) 솔루션

마인드맵을 통해 도출해본 해결 방법을 검증

5) 경쟁우위

다른 경쟁자들이 쉽게 모방할 수 없는 경쟁우위 및 다른 제품들이 쉽게 따라 할 수 없는 기능 ex: 내부자 정보, 적절한 '전문가'의 지지, 환상적인 팀, 개인적인 권위, 대규모 네트워크 효과, 커뮤니티, 기존 고객, 검색 엔진 최적화 순위

6) 수익원

제품, 서비스의 수익 원천을 정의, 수익원에 대한 가격 및 지불방식 검증

7) 비용구조

시장에 제품을 출시하기까지 필요한 운영 비용 비용은 고정비와 변동비로 구분해서 목록과 대략적인 비용 크기를 정의

8) 핵심지표

사업의 성과를 측정하는데 핵심 역할을 하는 지표

9) 채널

제품, 서비스의 구매 경로 인지

Lean Canvas 작성하기 교육 활동지 (학생용)

[활동지-A] 창의적 발상법으로 아이템 구상하기: SCAMPER

Lean Canvas

캔버스 안 번호는 작성 이해를 돕기 위한 순서입니다. 꼭 따라야 되는 순서는 아니며 모둠별로 생각하는 대로 작성해도 됩니다. 린캔버스 작성법 참고자료를 활용하세요.

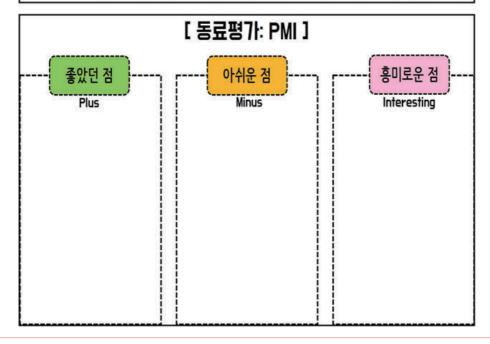
문제 가장 중요한 문제	솔루션 가장 중요한 기능 4	유와 다른 제 점을 설명하	사기 제안 해야 하는 이 베품과의 차이 는 알기 쉽고 단일 메세지	경쟁우위 다른 제품이 쉽게 흉 내 낼 수 없는 특징	고객군 목표 고객		
1	핵심지표 측정해야 하는 핵 심 활동	_		채널 고객 도달 경로			2
	0			9			
비용구조 고객 획득 비용, 유	통 비용, 호스팅, 인권	건비 등	수익원 매출 모델, 생	에 가치, 매출, 매출 총	: 이익		

- * 우리회사는 0000입니다.(회사명)
- * 회사의 가치 또는 슬로건(한줄로 간략하게 작성하세요.)
- * 제품 모형, 도식

평가지: 자기 평가 및 동료 평가 (학생용)

[활동지-A] 창의적 발상법으로 아이템 구상하기: SCAMPER

[자가평가]										
역량					세부내용		척도			
3	70	MI무LN용 1 2			2	3	4 5			
창의력	사고	의 확장	고유한 시	고유한 사물이나 사건에서 벗어나 새로운 시각으로 아이디어를 도출한다.						
32020	침	여도	04도 합리적인 결과도출이나 모둠 활동 시 정보공유를 능동적으로 시행한다.							
협업		소통	다른 사람의 의견을 파악하고 자신이 전달하고자 하는 내용을 고려하여 논 리적인 근거로 설명한다.							
도전	조	극성	사소하더	라도 자신의 의견을 저	시하는 것을 꺼리지 않	는다.				
포인	변	화추진	미래의 번	변화에 관심을 두고 변화	화에 대응하기 위한 태.	도를 갖춘다.				
평가기	문	불량	(1)	(1) 미흡(2) 보통(3) 우수(4)		탁월(5)				
수준		역량 발휘를 많은 시간 요구된다.	를 위해 역량 발휘를 위한		조언과 설명이 주어 지면 역량을 발휘 할 수 있다.	교사의 조언이나 지 시 없어도 대부분 활동에 역량을 발휘 한다.	역량이 발휘되다		며다	



5차시

창조적 발상 – '블링블링! 스쿨 브랜딩'

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년

- 학습목표 1. 브랜딩을 위한 정의, 법칙, 디자인의 역할에 관해 설명할 수 있다.
 - 2. 학교에서 발생하는 다양한 문제를 조사하고 문제해결을 위한 핵심 목표, 세부 목표 실행 방안을 모색하고 실천해보는 기업가적 사고 역량을 적용할 수 있다.

- 기대효과 1. 브랜드의 정의, 법칙, 디자인의 역할 학습을 통해 브랜딩 과정을 이해하고 적용할 수 있다.
 - 2. 사회 변화에 맞게 건전한 학교 문화를 만들어 가고자 학교의 다양한 문제를 해결하면서 학교 변화를 분석해 보는 기회를 제공할 수 있다.
 - 3. 현대카드 브랜딩 사례를 활용한 아산형 기업가정신 교육을 통해 기업가적 사고를 배양하고 미래 지향적 자기 계발의 학습 환경을 제공할 수 있다.

- 준비물 1. 교과서
 - 2. 학습지

단계	교수-학습활동								
도입		g 현대카드 부회장의 브랜딩 설명 www.youtube.com/watch?v=	현대카드 부회장의 브랜딩 설명 vww.youtube.com/watch?v=S6J8texGR0U						
	구분	교사	학습자						
		1. 브랜드의 정의 설명	▷브랜드의 정의 설명을 듣고 이해한다.						
		2. 브랜드의 법칙 설명	▷브랜드의 법칙 설명을 듣고 이해한다.						
		3. 브랜드의 디자인 역할 설명	▷브랜드의 디자인 역할 설명을 듣고 이해 한다.						
		4. 만다라트 학습 방법 소개	▷'블링블링! 스쿨 브랜딩' 만다라트						
전개	이론 및 실습	5. 모둠별 학습 활동 소개6. 학습 관련 자료 소개7. 발표 준비	학습 주제: 우리 학교 이대로 좋은가? 1) 비우기 (문제점) 2) 세우기 (개선점) 3) 지키기 (해결점) 4) 우리 학교 페르소나 - 우리 학교 키워드 찾기 - 친사회적, 미래지향적, 혁신적 5) 우리 학교 싱크로나이제이션 - 개념, 직위, 정체성, 브랜딩에 맞는 행동 6) 우리 학교 영상 제작 - 스토리 보드 7) 우리 학교 로고 - 단어와 음악, 디자인 매칭 8) 우리 학교 보로슈어 - 우리 학교 광고 제작	70분					

단계	교수-학습활동	소요시간				
정리	1. '블링블링! 스쿨 브랜딩' 브로슈어 3분! 엘리베이터 피치	20분				
	2. '블링블링! 스쿨 브랜딩' 만다라트 모둠별 동료 평가지 작성					
	1. 모둠 활동 시 모둠을 순회하며, 적절히 조력하고, 모든 모둠원이 학습 활동 참여하고 있는지 점검한다.	등에				
	2. 프로젝트 결과물에 브랜딩 법칙이 잘 반영되었는지 확인하고, 핵심만 간단수 있도록 지도한다.	단히 발표할				
지도상의 유의점	3. 모둠별로 우리 학교 페르소나 전달이 잘 되게 발표 하도록 지도한다.					
	4. 모둠별 학습 활동 속 동기 부여가 된 아산형 기업가정신 역량을 기록하게 한다.					
	5. 모둠별 발표 시 모든 학생이 경청할 수 있도록 주의를 주며, 모둠별 동료 평가지를 작성하게 하여 모둠별 수행 활동에 관한 피드백 자료로 활용한다.					
	'블링블링! 스쿨 브랜딩' 브로슈어 제작					
평가계획	 사전에 제작된 모둠별 만다라트 학습지를 배부하고 수업 활동을 통해 얻게 되는 지식 및 개념과 느낀 점을 정리하게 하고 모둠별 협동학습 '블링블링! 스쿨 브랜딩' 브로슈어를 제출하게 한다. 					
	2. 모둠별 프로젝트 활동을 사전에 제작된 모둠별 동료 평가지를 통해 동료 평기 이루어지도록 하고 차후 결과를 발표하여 모둠별 동료 평가지를 통한 피드백 갖게 한다.					

만다라트 활용 지도 방법 - 교사용

만다라트 학습 활동지 작성 안내

1. 만다라트(연꽃기법)의 뜻

만다라트(연꽃기법)는 브레인스토밍을 확장하여 하나의 주제에 대한 하위 주제를 설정하고 아이디어를 확산하는 데 도움이 된다. 아이디어나 문제해결의 대안을 다양한 측면에서 찾으려고 할 때, 기존 기술이나 제품을 응용하는 새로운 방법을 찾으려고 할 때, 혹은 미래 시나리오를 가상으로 만들 때 활용될 수 있다.

[네이버 지식백과] 연꽃기법 (시사상식사전, pmg 지식엔진연구소)

2. 만다라트 작성법

- 가. 3×3칸으로 된 사각형을 가로 3개, 세로 3개로 배치하여 총 9개를 제시한다.
- 나. 중앙에 있는 사각형의 가운데에 해결하고자 하는 아이디어, 문제, 이슈, 주제 등을 적는다. (예: 신제품 우산 개발)
- 다. 위에서 제시한 주제의 하위 주제 8개를 적는다. 아이디어, 해결책, 독창적인 용도, 주제의 확대 등을 적으면 된다. (예: A-색상 변화, B-소재 변화, C-사이즈 변화 등등)
- 라. 중앙에 있는 사각형 주변에 있는 8개 사각형의 중심에 하위 주제 8개를 옮겨 적는다.
- 마. 8개의 하위 주제에 대하여 8개씩의 아이디어를 생각하여 칸을 채운다.
- 바. 총 64개의 아이디어 중 주제별로 최선의 아이디어를 조합하면서 문제해결을 위한 아이디어를 창출한다.

[네이버 지식백과] 연꽃기법 (시사상식사전, pmg 지식엔진연구소)

실행 방안	실행 방안	실행 방안					
실행 방안	세부 목표1	실행 방안		세부 목표2		세부 목표3	
실행 방안	실행 방안	실행 방안					
			세부 목표1	세부 목표2	세부 목표3		
	세부 목표4		세부 목표4	핵심 목표	세부 목표5	세부 목표5	
			세부 목표6	세부 목표7	세부 목표8		
	세부 목표6			세부 목표7		세부 목표8	

만다라트 작성 교육 활동지 - 학생용

'블링블링! 스쿨 브랜딩' 만다라트

0	우리학교 대로좋은가? 비우기 (문제점)		우리 학교 이대로 좋은가? 세우기 (개선점)		우리 학교 이대로 좋은가? 지키기 (해결점)	
		우리학교 이대로좋은가? 비우기 (문제점)	우리학교 이대로 좋은가? 세우기 (개선점)	우리학교 이대로좋은가? 지키기 (해결점)		
	우리학교 페 <u>르소</u> 나	우리학교 페르소나	블링블링 스쿨 브랜딩	우리학교 싱크로 나이제이션	우리학교 싱크로 나이제이션	
		우리학교 영상제작 스토리	우리학교 로고	우리학교 브로슈어		
	우리학교 영상제작 스토리		우리학교 로고		우리학교 브로슈어	

만다라트 동료 평가지 - 학생용

'블링블링! 스쿨 브랜딩' 만다라트 모둠별 동료 평가지

우리 학교 이대로 좋은기 비우기 느낀점	?		우리 학교 이대로 좋은가? 세우기 느낀점		우리 학교 이대로 좋은가? 지키기 느낀점	
	0	우리학교 이대로좋은가? 비우기 (문제점)	우리학교 이대로좋은가? 세우기 (개선점)	우리학교 이대로좋은가? 지키기 (해결점)		
우리학교 페르소나 느낀점		우리학교 페르소나	블링블링 스쿨 브랜딩	우리학교 싱크로 나이제이션	우리학교 싱크로 나이제이션 느낀점	
		우리학교 영상제작 스토리	우리학교 로고	우리학교 브로슈어		
우리학교 영상제작 스토리 느낀점			우리학교 로고 느낀점		우리학교 브로슈어 느낀점	

제2기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

CURRICULUM 6.

액션 탐험가를 길러내는 소소하지만 확실한 행동

팀명 커리어프러너

곽충훈 경안고등학교

박민호 고한고등학교

이윤금 경안고등학교

이정은 영생고등학교

정수연 성환중학교



본 프로그램은 청소년들이 주변에서 발생하는 사소한 문제에 민감하게 반응하고, 이를 문제가 아닌 과제로 만들어내어, 해결책을 탐색할 수 있도록 설계한 교육 커리큘럼입니다.

개발 배경

세계경제포럼(WEF)은 'Educating the Next Wave of Entrepreneurs' 보고서를 통해 창업 교육이 전향적으로 도입 및 혁신될 필요가 있음을 강조하고, 지난 2009년 기업가정신 교육 선언을 통해 전 세계에 기업가정신 의무 교육을 권고한 바 있다.

그러나 WEF의 기업가정신 의무 교육 권고가 있었음에도, 우리나라 교육 현장에서는 아직 기업가정신 교육이 생소하기만 하다. 몇몇 선생님들이 기업가정신 교육에 관심을 가지고 고군분투하고 있지만, 아직 가야 할 길이 멀기만 한 상황이다. 기업가정신 교육이 아직도 생소한 원인에는 다양한 이유가 있겠지만, 무엇보다도 기업가정신 교육에 관한 관심 부족과 현장을 고려한 적절한 커리큘럼의 부재라고 생각한다. 특히 일반 중고등학교에서 누구나 쉽게 기업가정신 교육을 시도해 볼 수 있는 안내서와 커리큘럼이 부족한 상황이다. 이러한 문제의식에서 출발하여, 일반 중고등 학교에서 학생들을 대상으로 누구나 기업가정신 교육을 시도해 볼 수 있는 커리큘럼 가이드북을 제작하고자 한다.

커리큘럼 특징

액션 탐험가 커리큘럼은 문제 발견과 과제 설정에 집중되어 있다. 전체 기업가정신 교육 과정은 설정된 과제에 대한 해결책을 제시하고 프로토타입을 만들어 실행하며 끊임없는 피드백과 개발 과정을 거치는 것이다. 하지만 학교라는 제한된 공간과 시간 속에서 청소년들이 자신의 진로 및 관심 분야와 관련된 문제를 발견, 공감하는 과정에서 문제를 문제로 인식하는 것이 아닌 과제로 설정할 수 있는 과제 설정의 역량을 길러내는 것을 최우선의 목표로 진행되어야 할 것으로 판단된다. 이를 통해 문제의 단순한 발견이 아닌 도전의식을 가지고 과제를 탐구하는 액션 탐험가를 양성하고자 한다.

"길을 모르면 길을 찾고, 찾아도 없으면 만들면 된다." 본 커리큘럼은 아산 기업가정신 중과제 설정 능력과 도전의식 함양에 집중하고자 한다. 모르는 것은 배우는 과정을 통해찾아 나갈 수 있고, 없는 것은 새롭게 만들어 나갈 수 있다고 본다. 길을 모르기 때문에 없다고 생각하면 안 되고, 없다고 생각하여 주저앉으면 안 될 것이다. "이봐! 해보기는 해봤어?"라는 아산 정주영 회장의 물음에 대한 답하기 위해 청소년들은 자신을 둘러싼 상황에 민감하게 반응하고, 문제를 과제로 만들어내며, 이를 해결해 나가는 과정에서 끊임없이 사고하고 연대해 나가는 방법을 배울 수 있을 것이다.

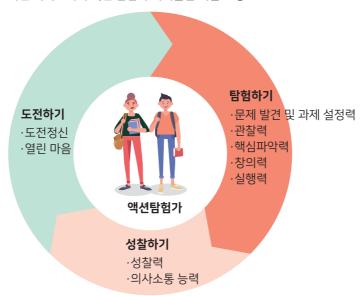
진로 교육과의 연계

추가로, 본 커리큘럼을 진로 교육과 연계하여 활용할 수 있는 방안을 마련하고자 하였다. 청소년 시기는 진로를 탐색하고 자신의 진로를 개발해 나가는 매우 중요한 시기이다. 따라서 저희 액션 탐험가 커리큘럼은 학생들의 진로와 연계하여 활용할 수 있는 방안을 제시하고자 한다. 기업가정신을 기른다는 것은 곧 자신의 꿈을 길러나가는 것이기 때문이다. 특히 단순히 학업 성적이 아닌, 학생들의 성장 과정과 다양한 역량들을 중심으로 학생을 선발하는 학생부 종합 전형의 취지와 진로와 연계한 기업가정신 교육이 맞닿아 있는 점이 분명히 있을 것으로 판단한다.

기대 효과

본 커리큘럼은 학교급과 교사 이해도, 학생 수준에 무관하게 누구나 사용할 수 있도록 제작되었다. 일선 학교 현장에서 기업가정신 교육에 대한 이해도를 높이고, 학생들이 실제 사소한 문제도 포착하여 고민하게 만드는 과정을 통해 세상에 대해 관심 어린 눈을 가지고 바라볼 수 있는 시각을 기르고자 한다. 단순한 발견자가 아닌 탐험가의 삶을 살 수 있는 아산형 기업가정신을 내재한 액션 탐험가를 길러낼 수 있기를 희망한다.

아산 티처프러너 액션 탐험가 커리큘럼 개발 모형



아산 티처프러너 액션 탐험가 커리큘럼 구성

분류	차시	주요 내용 (각 100분)	역량	수업 방식
도전하기	1	모험 떠난 배낭 마음 열기 및 기업가정신 이론	도전력 협업능력 의사소통 능력 문제해결 능력	강의, 활동
탐험하기	2	둘러 보는 망원경 문제 발견	문제 발견 능력 관찰력 창의력	강의, 실습, 활동
	3	자세히 보는 돋보기 문제 공감	의사소통 능력 관찰력	강의, 실습, 활동
	4	방향을 안내하는 나침반 문제 핵심 정의 및 과제 설정	핵심파악 능력 과제 설정 능력 성찰력	강의, 실습, 활동
	5	열쇠가 되는 탐험 지도 아이디어 발상	창의력 의사소통 능력	강의, 토의, 발표
성찰하기	6	레벨업 탐험 보고서 발표(공유) 및 피드백	성찰력 의사소통 능력	발표

도전하기, 탐험하기, 성찰하기 총 3단계로 분류된 범주들은 각각 탐험가에게 필요한 아이템 모으기 프로그램으로 세분화 됩니다. 각 차시의 주요 내용에 맞는 아이템으로 구성 했으며 차시가 끝날 때마다 아이템을 획득하는 방식으로 프로그램에 참여하는 학생들의 흥미를 일으킬 것입니다. 아이템은 배낭, 망원경, 돋보기, 나침반, 탐험 지도, 탐험 보고서로 표현하여 정리하였습니다. 각각을 구성하고 있는 세부 교육 내용은 아래와 같습니다.

1, 모험 떠난 배낭 : 마음 열기 및 기업가정신 이론

새로운 도전은 늘 두렵습니다. 마음을 열고 도전해본다면, 두려움은 기대감이 됩니다. 배낭을 열고 짐을 꾸리는 이미지를 통해 프로그램 전 마음을 여는 것의 중요함을 인지할 수 있습니다. 마음 열기 활동을 통해 프로그램에 참여하고 싶은 도전 정신을 유발합니다. 목표 달성을 위해서는 함께하는 동료들과의 협업 및 의사소통이 매우 중요하므로 모둠 세우기 활동과 너.알.나.알 게임을 통해 협업능력과 의사소통 능력을 키울 수 있도록 설계하였습니다. 기업가정신 이론 및 디자인씽킹 프로세스 수업을 통해 프로그램이 나아가야 할 방향에 대해 안내하며 문제해결 능력이 키워질 수 있도록 하였습니다.

2. 둘러 보는 망원경: 문제 발견

망원경을 통해 우리 주변에 불편함을 주는 문제를 둘러보며 문제점을 찾아 해결할 기회를 포착합니다. 이번 차시를 통해 문제 발견 능력과 관찰력, 창의력을 기를 수 있습니다.

3. 자세히 보는 돋보기 : 문제 공감

돋보기를 통해 문제를 자세히 바라보는 시간입니다. 데스크 리서치, 현장 모니터링 등의 방법을 통해 변화가 필요한 부분을 깊이 공감할 수 있도록 합니다. 이번 차시를 통해 의사소통 능력과 관찰력을 기를 수 있습니다.

4. 방향을 안내하는 나침반 : 문제 핵심 정의 및 과제 설정

방향이 정확해야 목표를 달성할 수 있습니다. 문제를 해결하기 전에 페르소나, 5WHY 기법 등으로 문제의 핵심이 무엇인지 정의하는 과정이 필요합니다. 또한, 단순히 문제로 끝나는 것이 아니라, 자신의 진로 및 관심 분야와 관련된 과제로 키워나갈 수 있도록 안내합니다. 이번 차시를 통해 핵심 파악 능력과 과제 설정 능력, 성찰력을 기를 수 있습니다.

5. 열쇠가 되는 탐험 지도: 아이디어 발상

지도는 탐험을 더욱 멋지게 이끌어주는 열쇠가 됩니다. 아이디어 또한 문제해결의 열쇠가 됩니다. 이번 차시에서는 브레인스토밍과 강제 결합법 등을 활용하여, 자신이 설정한 과제의 해결 아이디어를 자유롭게 발상할 수 있도록 안내합니다. 아이디어 발상 방법을 배우고, 이를 활용해 보는 활동을 통해 학생들은 창의적 역량과 의사소통 역량을 기를 수 있습니다.

6. 레벨업 탐험 보고서: 발표(공유) 및 피드백

탐험을 마치고 탐험 일기를 작성하며 성장의 시간을 가지듯, 프로그램의 진행 과정을 돌아보며 잘한 점, 미흡한 점, 교훈들을 정리하고 공유하며, 또 다른 탐험을 위한 레벨업의 시간을 가집니다. 이번 차시를 통해 성찰력과 의사소통 역량을 기를 수 있습니다.

학생들이 자신의 주변에서 발생하는 사소한 문제를 그냥 지나쳐 버리지 않고 자신의 진로 및 관심 분야와 관련된 과제로 키워내길 바라는 마음으로 이 기업가정신 교육 과정을 제시합니다. 이 과정을 통해 학생들은 세상을 좀 더 깊이 탐험하며, 우리의 문제를 우리의 과제로 설정하는 액션 탐험가로 성장할 수 있을 것입니다.

※ 커리큘럼 활용 방안

이 커리큘럼은 일반 학생들을 대상으로 아래와 같이 추가적인 활동들과 연계하여 운영할수 있습니다.

① 진로 교육

- ·자아 탐색
- ·직업 탐색 ·인생 설계
- ·학업 설계

② 액션탐험가

- ·도전하기
- ·탐험하기 ·성찰하기

③ 프로토타입

- ·모형제작
- ·실행

활용방안 1 (진로 심화 과정 - ①+②)

액션 탐험가 프로그램을 진로 교육과 연계하여 진로 심화 과정을 구성할 수 있습니다. 액션 탐험가 프로그램을 실행하기 이전, 청소년은 진로 교육을 통해 잠정적으로 자신의 진로를 설정합니다. 이후 액션 탐험가 프로그램을 통해 자신이 설정한 진로와 연관된 문제를 발견하고 과제로 설정합니다. 이 경우, 비슷한 진로를 선택한 학생들을 한 팀으로 구성하면, 좀 더 깊이 있는 탐구 활동이 이루어질 수 있을 것이라 예상합니다.

활용방안 2 (기업가정신 과정 - ②+③)

액션 탐험가 프로그램이 종료된 후 추후 활동을 연계하여 기업가정신 전체 과정을 경험할수 있습니다. 실제 문제 발견 및 과제 설정에서 끝나는 것이 아닌, 아이디어 발상과 프로토타입 제작, 실행, 피드백의 과정을 반복하며 하나의 과제를 실제 해결하기까지의 과정으로 나아갈 수 있습니다.

활용방안 3 (진로 교육과 기업가정신 연계 과정 - ①+②+③)

가장 좋은 활용방안은 ① - ② - ③의 순서로 프로그램을 진행하는 것입니다. 고등학교의 예로, 1학년 때 진로 교육을 통해 잠정적으로 자신의 진로를 설정하고, 2학년 때 액션 탐험가 프로그램을 통해 진로와 관련된 탐구과제를 설정합니다. 이후 설정한 과제를 프로토타입 모형으로 제작하여 실행하며 진로와 관련된 문제 및 과제를 구체화합니다.

도전하기

1차시 모험 떠난 배낭(마음 열기 및 기업가정신 이론)

1차시

모험 떠난 배낭 (마음 열기 및 기업가정신 이론)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

- 학습목표 1. 기업가정신의 의미와 필요성을 알고. 기업가정신 함양을 위해 탐험가가 지녀야 할 자세를 갖는다.
 - 2. 디자인씽킹 5단계 프로세스를 이해할 수 있다.

기대효과 낯설고 새로운 것들을 두려워하지 않고 받아들이며, 나아가 그것들을 즐기려는 자세에서 기업가정신이 길러진다. 또한 이러한 기업가정신은 교육을 통해서 문제해결 능력 또는 자기효능감 등의 다른 능력의 신장에도 기여한다.

준비물

- 1. 모둠 구성 및 모둠 세우기 도구(사자성어 카드, A4용지)
- 2. 마음 열기 도구(너.알.나.알 게임 세트-포스트잇, 색깔 카드, 칩, 평가용 스티커)
- 3. 읽기 자료
- 4. 활동지
- 5. 모둠 칭찬표

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	모험 떠난 배낭(마음 열기 - 모둠 구성 및 모둠 세우기 활동) · 모둠 구성(4인 1모둠) - 사자성어 카드 랜덤 뽑기 · 모둠 세우기 활동 - 종이 탑 쌓기(모둠 내 협동, 모둠 간 경쟁) · 모둠 세우기 피드백 - 1등 모둠에게 보상(모둠 도장1개)	15분
전개	1. [활동 자료] 너.알.나.알 게임> 모둠별로 돌아가며 선정한 주제와 이유를 나눈다. · 게임 규칙에 따라 진행 · 게임 후 소감 발표(대표 1명) · 가장 잘했다고 생각하는 모둠에게 스티커 부착(본인 모둠 제외) · 스티커를 가장 많이 받은 모둠에게 보상(모둠 도장 1개)	25분
	2. 탐험가와 기업가정신 연결 · [김병만 족장의 정글의 법칙] 영상을 시청한다.	
	· [정주영 회장의 아산형 기업가정신] 영상을 시청한다. (세계가 놀란 서산 간척지 사업)	20분
	· [남극에서 수영복 팔기] 영상을 시청한다. (ebs 지식채널e 1629화-남극에서 수영복 팔기- 교사 로그인 필요)	
	3. [읽기 자료1] '기업가정신'을 읽기 · 영상 자료와 읽기 자료를 연결지어 기업가정신의 의미를 깨닫고 내면화한다.	15분
	4. [읽기 자료2] 디자인씽킹 5단계 프로세스	5분

단계	교수-학습활동	소요시간		
정리	 PMI 탐험 일지 작성한다. 탐험 일지 내용을 토대로 활동 소감을 친구들과 나눈다. 다음 수업 차시를 예고한다. 	20분		
지도상의 유의점	 모둠을 정한 후 모둠 세우기 활동에서는 소속감과 협동심을, 너.알.나.알 게임에서는 모둠 구성원 개인에 대해 깊이 있게 알아가는 시간이 될 수 있도록 지도한다. 탐험가와 기업가정신 연결 영상을 시청할 때 자신의 흥미와 관심 분야, 나아가 진로를 생각하면서 영상을 시청할 수 있도록 지도한다. 디자인씽킹 5단계 프로세스를 학습해 앞으로 이어질 학습 순서를 대략적으로 머리속에 그려볼 수 있도록 지도한다. 			
평가계획	1. 관찰 평가 · 모둠 활동에 적극적으로 참여하였다. · 모둠 게임 시 게임 규칙을 잘 이행하였다. 2. 자기 평가 · 모둠 세우기 활동에서 협동심을 발휘하였다. · 영상 시청 시 자신의 진로와 연관 지으며 경청하였다. 3. 동료 평가 · 모둠 세우기 활동에서 모둠을 위해 좋은 아이디어를 많이 내었다. · 모둠 활동 시 다른 모둠원과의 의견 조율을 위해 노력하였다.			

교육 활동지 너.알.나.알 게임

구분	내용				
적정인원	4~5인				
게임명	너. 알. 나. 알 (너를 알고 나를 안다)				
게임 한 줄 소개	게임을 통해 플레이어들의 관심사, 고민을 함께 나누고, 자신뿐만 아니라 다른 사람들의 의사소통 성향도 파악해 보는 너.알.나.알 게임				
게임의 교육적 목적	1. 소통을 통해 서로를 알아가는 시간을 가진다.				
	2. 소통을 통해 자신과 다른 사람들의 의사소통 성향을 파악한다.				
	3. 서로를 이해하는 시간을 통해, 협력의 토대를 다진다.				
	1. 포스트잇 4장에 자신의 관심사/고민을 적는다.				
	2. 순서를 정해서 돌아가면서 자신의 관심사/고민을 발표한다.				
	3. 발표자는 포스트잇을 보여주며 자신의 관심사/고민 등을 발표한다.				
	4. 다른 플레이어들은 발표자의 이야기를 듣고, 발표자에게 어떤 유형의 의사소통을 할지 결정 후 의사소통 카드를 내민다.				
	5. 각자 자신의 의사소통 유형에 따라 발표자에게 이야기한다.				
게임 규칙	6. 발표자는 이야기를 듣고, 가장 마음에 와닿은 이야기를 해준 플레이어의 색깔 카드를 내밀고, 다른 플레이어들은 발표자가 어떤 플레이어의 색깔을 내밀었을지 추측하여 색깔 카드를 내민다.				
	7. 발표자에게 마음에 와닿은 이야기를 해준 플레이어에게는 칩 2개를, 발표자가 내민 플레이어의 색깔을 맞춘 플레이어에게는 칩 1개를 준다.				
	8. 포스트잇 4장의 이야기를 모두 한 후, 가장 많은 칩을 모은 플레이어가 승리한다.				
	9. 패널티칩: 장난을 치거나, 욕을 하거나, 혹은 쓸데없는 말을 하면 패널티칩 1개를 부여한다. (패널티칩 3개가 쌓이면 아웃)				

읽기 자료

기업가정신(entrepreneurship)

기업가정신(entrepreneurship)이란?

외부 환경 변화에 민감하게 대응하면서 항상 기회를 추구하고, 그 기회를 잡기 위해 혁신적인 사고와 행동을 하고, 그로 인해 시장에 새로운 가치를 창조하고자 하는 생각과 의지, 정신상태가 아닌 행위, 태도, 활동을 말함 (불확실성을 감수하는 행위와 태도, 기회를 발견하는 기민성과 기회 추구 활동, 혁신, 창업, 기업의 경영 활동 등)

- 1. 기업가정신 역량
- 매우 다양하고 이질적인 능력을 아우르는 복합적 개념
- 확산적 사고, 통찰, 관계적 사고, 즉흥성, 수렴적 사고 등이 필요
- 사고체계는 복잡한 인지과정이며, 창의성과 밀접
- 2. 기업가정신의 태도 특성: 참신성, 진취성, 위험감수성, 경쟁적 공격성, 자율성
- 3. 아산형 기업가정신: Bootstrapping/Bricolage, 참신성/혁신성, 진취성/경쟁적, 공격성, 낙관성, 개인과 자아존중/기업관, 인생/신용
- 4. 기업가정신 마인드셋 7가지
- ① 공감을 통해 숨겨진 보물(가치)을 발견하기 ② 가치 있는 일에 집중하는 것
- ③ 일단 시도해보자 ④ 모호함을 즐겨라 ⑤ 창조적 자신감 ⑥ 실패를 통해 배우자!
- ⑦ 반복하라
- 5. 생각해 봅시다!!
- < 요리하는 다음 두 가지 방법 중 나는 어느 쪽에 더 가까운가요? >
- ① 레시피를 정하고 쇼핑하기
- ② 일단 냉장고 문을 열고 있는 재료로 시작하기

읽기 자료

디자인씽킹 5단계 프로세스

- 1) 문제 발견 및 공감하기: 그 사람이 되어보는 것 (구체적인 대상을 정해서 질문)
- 2) 정의하기: 가치 있는 일에 집중하는 것 (문제 명확화)
- 3) 아이디어 내기: 다양한 가능성을 거침없이 펼쳐놓는 것 (목표 명확화)
- 4) 프로토타입: 초기 생각을 구체화하는 것 (아이디어의 가장 작은 기능을 실험)
- 5) 테스트하기: 무엇을 개선할지 배우는 과정 (피드백 받을 질문을 디자인)

모둠 칭찬표

반-모둠:		모둠명:	

- · 가장 바쁜 사람이 가장 많은 시간을 갖는다. -알렉산드리아 피네
- · 오늘이라는 날은 두 번 다시 오지 않는다는 것을 잊지 말라. -단테 알리기에리
- · 부지런히 노력하는 사람이 결국 많은 대가를 얻는다. -알렉산드리아 피네
- · 변명 중에서도 가장 어리석고 못난 변명은 "시간이 없어서"라는 변명이다. -토마스 에디슨
- · 시간을 단축시키는 것은 활동이요, 시간을 견디지 못하게 하는 것은 안일함이다. -요한 볼프강 폰 괴테
- · 인간은 누구나 자기 문제를 스스로 해결할 수 있는 능력을 갖고 있다. 노력 여하에 달려 있는 것이다. -정주영

PMI 탐험 일지





탐험하기

2차시 둘러 보는 망원경 (문제 발견)

3차시 자세히 보는 돋보기 (문제 공감)

4차시 방향을 안내하는 나침반 (문제 핵심 정의 및 과제 설정)

5차시 열쇠가 되는 탐험 지도 (아이디어 발상)

2차시

둘러 보는 망원경

(문제 발견)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 자신의 관심사와 관련된 문제 및 기회를 포착할 수 있다.

2. 포착한 문제 및 기회 중 한 가지를 선정한다.

기대효과 일상에서 발생하는 작은 문제 및 사소한 기회를 그냥 지나치지 않고 자세히 들여다보는 경험을 하도록 한다. 변화는 서서히 그리고 조금씩 바뀌다가 변곡점이 일어날 때 큰 변화를 가져오게 된다. 작은 문제, 사소한 기회를 들여다보는 경험을 한 학생들은 작은 변화들을 통해 시대의 흐름을 읽어낼 수 있는 통찰력을 기를 수 있게 된다.

준비물 1. 문제해결 사례 카드(모둠 수만큼)

- 2. 포스트잇 1인당 3장
- 3. 주제 선정 활동지 1장

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	전 차시, 이번 차시 연결하기 · 전 차시 상기: 탐험가, 기업가정신 교육 정리 · 망원경에 대한 소개 탐험가는 망원경을 보며 탐색해야 할 영역을 선정합니다. 이번 수업에서는 여러분이 탐색해야 할 문제를 찾아 나서게 될 것입니다. 주변에서 일어나는 다양한 문제점들을 망원경을 보듯이 둘러보며 여러분들이 탐색해야 할 문제점을 발견하면 좋겠습니다.	5분
	1. 문제 발견 사례 제시 및 개념 설명하기 · 짜장면 랩을 벗기는 새로운 방법 영상 https://www.youtube.com/watch?v=N9eZrFG-bx4 → 주변에 발생한 문제점을 포착하여 해결해야 할 과제를 설정하여 친구들과 함께 문제해결 · 개념 설명: 뉴타입의 시대 - 문제해결보다 문제 발견이 중요함 강조. 문제를 발견하여 해결해야 할 과제로 설정하는 과제 설정자가 이 시대에 필요한 중요한 역량임. → 우선 중요한 것은 문제를 발견하는 것.	15분
전개	2. 문제해결 사례 카드 게임하기 · 문제해결 사례 카드 게임을 통해 학생들에게 주변에서 발생하는 사소한 문제를 인식할 수 있는 안목을 기를 수 있도록 한다. ① 방법 설명 ② 게임 진행 ③ 게임의 의미 설명	30분
	3. 문제 발견 실습하기 · 포스트잇을 학생들 각자에게 3장씩 주고 다음의 내용을 써보도록 한다. · 문제 발견 예시 제시 ① 우리 주변에 불편함 주는 요소? or 기회가 되는 요소? ② 어떻게 바꾸고 싶어? or 어떻게 발전시키고 싶어? ③ 당장 해볼 수 있는 최소한의 일은?	20분

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	 4. 모둠 안에서 나눔 및 주제 선정하기 · 모둠 안에서 돌아가며 자신이 작성한 내용 나눔 5. 주제 하나 선정하기 · 재미있겠다 싶은 것 한 가지 선정하고 이유 작성하기 6. 선정한 주제 발표하기 	20분
정리	1. PMI 탐험 일지 작성하기 · 지난 시간 모둠에서 발견한 문제를 이번 시간에 어떻게 정의 내렸는지 작성 · 활동하며 좋았던 점, 아쉬웠던 점, 흥미로운 점 등을 작성 2. 다음 차시 예고하기	10분
지도상의 유의점	 1. 학생들이 포착한 작은 문제도 평가 없이 바라보며 학생들이 자신의 생각을 이야기할 수 있도록 안내한다. 2. 문제 발견 카드 활동이 충분히 진행되었다고 판단되면 문제 발견 활동의 예시를 제시하지 않아도 된다. 	
평가계획	1. 관찰 평가 · 조별 나눔 및 발표 활동에 적극적으로 참여하였다. · 주제 선정 이유를 근거를 가지고 논리적으로 설명하였다. 2. 자기 평가 · 주변에서 발생하는 문제 파악 및 기회 발견을 위해 노력하였다. · 과제설정의 중요성에 대해 이해하였다. 3. 동료 평가 · 주제 선정 과정에 적극적으로 참여하였다. · 조원과의 의견 조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다.	

교육 활동자료

[동영상] 짜장면 랩을 벗기는 새로운 방법



짜장면 랩을 벗기기 불편한 문제를 해결하기 위해 "짜장면 스티커"를 만들어 해결한 사례를 제시함. 일상 속에 불편함을 주는 작은 문제점을 그냥 넘어가지 않고 포착해서 해결하여 서울 창업 아이디어 경진대회에 나가 대상을 받게 됨.

자료출처: https://www.youtube.com/watch?v=N9eZrFG-bx4

읽기 자료

과제 설정의 중요성

'정답을 찾는 일보다 문제를 발견하는 일이 중요해졌다.'

물건이 넘쳐나는 세상에서 우리는 큰 불만이나 불편 또는 불안을 느낄 일이 점차 없어지고 있다. 한마디로 일상에서 문제를 느낄 상황이 별로 없다는 뜻이다. 이것이 '문제의 희소화'다.

문제의 발견과 해결이 조화를 이루어야 비로소 비즈니스가 성립한다. 문제의 발견과 해결 가운데 희소한 쪽이 사회적 보틀넥(병목현상, 좁은 병목으로 인해 경제의 원활한 흐름이 깨지는 지점)이 되고 이런 병목현상이 해소되면 개인이나 조직은 큰 가치를 얻게 된다.

원시시대부터 20세기 후반까지 과거를 돌아보면 항상 문제는 많고 해결책이 적었다. 대부분의 사람이 물질적인 측면에서 큰 불만과 불편, 불안을 느꼈고, 이를 해결한 개인과 조직에 부가 집중되었다. 이런 시대에 당연히 '문제를 해결하는 사람'이 노동시장에서 능력을 인정받고 높은 수준의 보수를 받았다.

하지만 모든 물건이 넘쳐나고 문제가 드물어지면 보틀넥은 문제의 해결에서 문제의 발견으로 옮겨가게 되고 문제해결 능력은 공급 과잉 상태에 빠진다. 이렇게 되면 예전에 높이 평가받던 문제해결자는 올드타입으로서 가치를 잃는 반면에, 아무도 알아차리지 못하던 문제를 찾아내 경제구조 안에서 해결 방법을 제시하는 '과제 설정자(agenda shaper)'는 뉴타입으로서 큰 가치를 창출해낸다.

출처: 야마구치 슈, 『뉴타입의 시대』, 인플루엔셜, p24~25

활동 도구

문제해결 카드



자료 출처: http://shop.hero-school.net/product/2

활동 도구

문제/기회 발견 질문



교육 활동지 주제 선정 활동지

1번 이끔이 포스트잇	2번 칭찬이 포스트잇
3번 기록이 포스트잇	4번 지킴이 포스트잇
자신의 조에서 선정한 문제 또는 기회	

3차시

자세히 보는 돋보기

(문제 공감)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 문제 공감의 필요성을 알고, 다양한 문제 공감 이론 및 방법을 이해할 수 있다.

2. 문제 발견 단계에서 팀별로 합의한 문제에 대해 공감할 수 있다.

기대효과 문제 공감 단계에서는 발견한 문제를 심도 있게 탐구해보는 시간을 갖는다. 데스크 리서치, 섀도잉, 모니터링, 심층 인터뷰 등의 방법을 활용하여 문제 발생 상황, 문제와 연관된 사람들, 그 사람들의 생각과 행동 등을 자세히 조사한다. 이를 통해 학생들은 문제의 핵심에 접근할 수 있으며 이는 올바른 해결책을 찾아내는 데 도움을 줄 것이다.

준비물 활동지 1, 2, 3

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 수집 아이템 확인하기: 배낭, 망원경 2. 아이템 소개 게임 <find out=""> · 인터렉티브(interactive) 숨은그림찾기 게임 · 게임 진행 후, 돋보기의 역할에 대해 설명한다. 3. 오늘의 아이템: 돋보기 · 문제에 대한 공감은 문제를 자세히 들여다보는 것에서부터 시작한다. · 사고의 돋보기는 "관찰력"</find>	20분
	 1. 문제 공감의 사례 소개: 인상 찌푸린 버스 운전사 [읽기 자료1] · 질문하기: 이 버스 기사는 왜 인상을 찌푸리고 있을까요? 그 이유를 생각해봅시다. · 정확한 이유를 알기 위해서는 어떻게 하면 좋을까요? · 문제 공감의 중요성 	10분
전개	2. 문제 공감 정의와 방법 학습하기 · 공감 BOX [활동지1] ① 데스크 리서치: 간접적인 매체를 통해 정보 확인하기 ② 섀도잉: 그림자처럼 동행하면서 관찰하기 [활동지2] ③ 모니터링: 관찰력을 바탕으로 문제 발견하기 [활동지2] ④ 심층 인터뷰: 대상자들이 느끼는 문제점, 상황, 숨겨진 요구 등을 질문과 대답 형식으로 파악하기 [활동지3]	30분
	 3. 팀 공감 BOX 작성하기 · 팀에서 합의한 문제에 대해 공감 기법을 활용하여 탐구한다. · 각 팀의 문제를 탐구하기에 가장 적절한 공감 방법 최소 2가지를 선택하여 공감 BOX를 완성한다. 	30분
정리	 1. 팀 공감 활동지를 간략하게 발표하고, 다음 차시 수업 시작 전까지 공감 BOX를 완료할 수 있도록 안내한다. 2. PMI 탐험 일지를 작성하게 한다. 3. 다음 수업 차시를 예고한다. 	10분

단계	교수-학습활동
지도상의	1. 문제 공감을 통해 문제에 대한 이해도를 높여야 문제 핵심 정의 및 과제 설정이 원활히 이루어질 수 있다는 것을 안내한다.
유의점	2. '팀 공감 BOX 완성하기 활동에서 섀도잉, 모니터링, 심층 인터뷰 등의 기법은 수업 외 시간을 활용하여 조사하되, 수업 시간 중에는 사전 조사, 인터뷰 질문 만들기 등으로 진행할 수 있도록 안내한다.
	1. 활동지 수행도
	· 문제 공감 기법의 적절성 · 공감 BOX 활동지 완성도
평가계획	2. 자기 평가 및 동료 평가 · 개인 과제 수행도 및 수업 참여도 · 팀 과제 수행도 및 수업 참여도

인상 찌푸린 버스 기사

자주 화를 내며 난폭하게 운전하는 버스 운전기사가 있었다. 그 버스를 자주 이용하는 학생들은 이 문제를 해결하기 위해 함께 모여 머리를 맞대고 해결책을 내놓았다. 그것은 바로 버스 운전기사를 위한 "친절 매뉴얼"을 제작하는 것이었다. 그 매뉴얼에는 (1) 승객이 탑승할 때 인사하기, (2) 신호와 속도를 지켜 운행하기, (3) 항상 웃는 얼굴로 운전하기 등이 담겨 있었다. 매뉴얼 제작 후 학생들은 이를 버스 기사님들에게 전달했지만, 난폭 운전은 멈추지 않았다.

학생들은 고민 끝에 이 문제에 대해 다시 한번 고민해보기로 했다. 이번에는 자신들끼리 머리를 맞댄 것이 아닌, 버스 기사에게 직접 찾아가 인터뷰를 진행했다. "버스를 난폭하게 운전하셔서 많은 승객이 불편해하고 있습니다. 이 상황을 어떻게 하면 좋을까요?" 이에 대해 기사는 다음과 같이 답변했다. "코로나 시기에 모든 승객의 안전을 위해 마스크를 꼭 쓰라고 안내합니다. 그런데 마스크를 쓰지 않고 타는 승객들이 많습니다. 꼭 착용해야 한다고 말해도 불평만 하거나 짜증을 내고 결국 마스크를 쓰지 않는 승객들 때문에 스트레스를 많이 받습니다. 화도 나고요. 그러다 보니 무의식중에 운전이 난폭해졌나 봅니다." 이 말을 들은 학생들은 운전기사가 가진 문제에 대해 이해할 수 있었고 공감할 수 있었다. 그리고 자신들이 제작했던 "친절 매뉴얼"이 난폭 운전에 대한 올바른 해결책이 아니라는 것 또한 깨달을 수 있었다.

공감 BOX

문 제		
팀 명	일 자	

1. 문제와 관련된 단어를 나열해보세요. (문제와 관련하여 개인이 가진 생각, 느낌, 정보 등)

2. 공감 BOX로 완성해보세요.

[BOX1] 데스크 리서치

· 신문, 인터넷, 도서 등을 활용하여 문제와 관련된 정보를 적어보세요.

[BOX2] 섀도잉

- · 동행 대상자는 누구인가요?
- · 언제, 어디서, 어떤 방식으로 동행할 것인가요?
- · 대상자가 무엇을 보고, 듣고, 말하고, 느끼는지 [공감 지도]에 적어보세요.
- · 섀도잉을 통해 문제에 대해 관찰한 내용이나 새롭게 바뀐 생각을 적어보세요.

[BOX3] 모니터링

- · 모니터링 대상자는 누구인가요?
- · 언제, 어디서, 어떤 방식으로 모니터링할 것인가요?
- · 대상자가 무엇을 보고, 듣고, 말하고, 느끼는지 [공감 지도]에 적어보세요.
- · 모니터링을 통해 문제에 대해 관찰한 내용이나 새롭게 바뀐 생각을 적어보세요.

[BOX4] 심층 인터뷰

- · 인터뷰 대상자는 누구인가요?
- · 인터뷰의 목적은 무엇인가요?
- · 문제는 무엇인가요?
- · 인터뷰 진행 전 [사전 활동지]를 완성하세요.

교육 활동지 공감 지도

문제		
팀명	일 자	

섀도잉(또는 모니터링)을 { 	통해 관질	한 내용을	을 아래 표에 작성해보세요.
무엇을 보나요?			무엇을 듣나요?
어떤 말을 하고 행동을 하나요?	- 대성	상자	무엇을 생각하고 느끼나요?

공감 지도를 통해 관찰한 내용이나 새롭게 알게 된 것이 있나요?

심층 인터뷰 사전 활동지

문제		
팀명	일 자	

1. 인터뷰 질문과 답변을	정리해서 작성해보세요.
질문	답변
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 인터뷰 핵심 내용을 정리해보세요.

- · 인터뷰 답변에서 반복적으로 나온 답변은 무엇인가요?
- · 인터뷰 답변의 주요 키워드는 무엇인가요?
- · 인터뷰 진행 후 추가 질문이 있다면?

4차시

방향을 안내하는 나침반

(문제 핵심 정의 및 과제 설정)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 문제의 핵심을 정의할 수 있다.

2. 문제를 자신의 진로 또는 관심 분야와 관련된 과제로 키워나갈 수 있다.

기대효과 올바른 문제 정의는 문제해결 과정에 있어서 중요한 부분을 차지하고 있다. 각자의 관심 분야 또는 처해있는 상황에 따라 정의되는 방향이 달라지며 문제 핵심 정의에 의해 해결 방안도 달라질 것이다. 또한, 문제의 핵심이 무엇인지 정의하며 핵심 파악력이 증대될 것이다. 이번 차시 교육을 통하여 학생들은 스스로 문제를 정의하는 동시에 그 문제를 '해결해야 할 문제' 즉, 과제로 키워나가며 문제해결에 더욱 가까이 다가갈 기회를 얻게 될 것이다. 단순히 문제로 끝나는 것이 아니라, 자신의 진로 및 관심 분야와 관련된 과제로 키워나가며 아산형 기업가정신 요소 중 '과제 설정 능력'과 '성찰력'의 함양을 기대할 수 있다.

준비물 1. 필기구

- 2. 교육 활동자료
- 3. 교육 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	 [읽기 자료1] '원형방황'을 읽는다. 나침반의 중요성을 소개한다. 나침반과 문제 정의를 연결한다. 문제해결에 있어서 나침반의 역할을 하는 것이 '문제 정의'임을 안내한다. 올바른 문제 정의는 문제해결의 올바른 방향을 주는 실마리가 됨을 인지시킨다. 	10분
전개	 '페르소나 (persona)' 설정 [읽기 자료2] 페르소나 방법을 소개하고 페르소나 방법은 문제 정의에 접근하는 방법임을 안내한다. 주어진 예시를 통해 페르소나 방법을 안내한다. ' [교육 활동지1] 자신의 모둠에서 발견한 문제에서의 페로소나를 설정하여 작성한다. 2. 문제 정의 방법 '5WHY' - [읽기 자료3] 5WHY 방법을 소개하고 문제 핵심 정의에 직접적으로 관련된 방법임을 안내한다. 주어진 예시를 통해 5WHY 방법을 익히게 한다. 3가지 예시를 통해 같은 문제라도 문제 핵심 정의가 달라질 수 있음을 인지시킨다. - [교육 활동지1] 자신의 모둠에서 발견한 문제에서의 5WHY를 작성한다. 	50분
	3. 문제를 넘어 과제로의 접근 · [교육 활동지2] 문제 핵심 정의의 단계를 완료한 학생들이 문제를 넘어 자신이 해결할 수 있는 과제로 인식하며 문제해결에 한 층 가까이 다가갈 있도록 통찰하게 한다.	15분
정리	 [교육 활동지2] 모둠별로 작성한 과제 선언문을 발표하며 공유한다. 문제를 정의하고 과제 선언문을 작성하는 과정을 통해 중요하게 느낀 점이 무엇인지 공유한다. PMI 탐험 일지를 작성한다. 활동하며 좋았던 점(Plus), 아쉬웠던 점(Minus), 흥미로운 점(Interest) 등을 작성한다. 	15분

단계	교수-학습활동
지도상의 유의점	1. 과제 선언문을 작성할 때 내용이 부실하더라도 반드시 문장으로 쓸 수 있도록 지도한다.
π-1'6	2. 서로의 생각에 대해 비난하지 않고 공감, 경청하는 자세를 보이도록 지도한다.
	1. 관찰 평가 · 페르소나 선정 및 5WHY 과정에 적극적으로 참여하였다. · 조원과의 의견 조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다.
평가 계획	2. 자기 평가 · 모둠 활동에 주도적으로 참여하였다.
	· 모둠 활동 시 협력적인 태도로 소통하기 위하여 노력하였다.
	3. 동료 평가
	· 문제 핵심 정의 과정에 적극적으로 참여하였다. · 조원과의 의견 조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다.

원형방황

수년 전 알프스 산에서 길을 잃은 사람이 13일 동안 방황하다가 극적으로 구출되었습니다. 그는 길을 찾기 위해 매일 12시간 이상을 걸었는데도 길을 찾지 못했다고 합니다. 그러나 구출되고 보니 그는 고작 반경 6km를 벗어나지 않았고 그 안에서 빙빙 맴돌았다는 사실을 알게 되었습니다.

사람이 눈을 가리고 20m를 걸으면 4m의 간격이 생기고 조금씩 지나면서 방향이 약간씩 비뚤어지다가 100m를 가면 결국 원을 그리며 돌게 되는데 이것을 '원형방황'이라고 합니다. 길을 잃었다고 해도 나침반이 있어 올바른 방향으로 간다면 하루 이틀이면 나올 수 있는 거리지만 방향이 없다면 자기 감각으로는 직선으로 똑바로 가는 것 같지만 결국 원을 그리며 같은 자리를 맴돌게 되는 것입니다.

읽기 자료

세 얼간이 우주펜에 얽힌 이야기



<1957년 10월 소련의 스푸트니크 1호 발사 성공에 따른 쇼크> 1957년 10월 4일 소련은 스푸트니크 1호 발사에 성공했습니다. 이때 미국을 비롯한 서방 자본주의국가는 큰 충격을 받았고, 미국은 명예 회복을 위해 우주개발에 많은 자원을 투입했습니다. 그 과정에서 무중력에서 사용할 수 있는 볼펜개발의 필요성이 제기되었습니다.

수많은 인력과 개발비가 투입되어 우주 볼펜이 개발되었지만 정작 미국이 의식했던 러시아는 연필을 사용하고 있었습니다. 미국이 문제를 제대로 정의하지 못하고 눈앞에 보이는 경쟁에서 승리하기 위해 성급하게 처리한 것이 문제였습니다.

미국이 조금만 더 차분히 문제를 정의했다면 어땠을까요?

자료: https://youtu.be/klX5XNDII8w

페르소나(persona) 설정

페르소나 설정은 문제 발견차원에서 수집한 정보를 반영하여 문제해결과 연관된 핵심 인물을 '입체적'으로 '구체화'하는 방법입니다. 이름과 나이, 성격과 특징, 취미와 특기, 문제와의 연관성, 인물이 느끼는 문제점을 포함하여 실제 인물처럼 구체적이고 생생하게 만들어 문제 정의에 도움을 받을 수 있도록 합니다.

예시					
문제	급식에서 제공되는 음식이 너무 [급식에서 제공되는 음식이 너무 많이 버려지고 있다.			
인물 설정	급식에서 잔반을 많이 남기는 학	급식에서 잔반을 많이 남기는 학생			
		이름	나예쁨		
		나이	17살		
	성별 여				
	취미 수다 떨기, 화장하기				
	성격 외향적				
	특징 다이어트를 수시로 함				
느끼는 바 1	급식 맛이 어떨 때는 맛있고, 어떨 때는 맛 없네				
느끼는 바 2	급식을 원하는 만큼만 받고 싶은데 왜 항상 많이 주시지?				
느끼는 바 3	점심시간에 친구들과 천천히 얘기하면서 먹고 싶은데 자꾸 빨리 먹으라고 하네				

문제 정의 방법 '5WHY'

주어진 문제에 대해서 계속해서 이유를 물어 가장 근본이 되는 원인을 찾는 기법으로 질문은 '왜 그런 문제가 발생하였는가?'입니다. 그 원인이 나오면 또 '그 원인이 어떤 이유에서 발생하였는가?'의 계속된 질문으로 궁극적인 원인을 찾는 기법입니다. 문제의 원인을 끝까지 추적하면 저절로 해결안이 나온다는 발상에서 비롯된 것입니다. 학습 과제의 원인 분석, 의사 결정, 사소한 호기심의 해결까지 어디에나 적용 가능합니다.

예시 1

주제	급식에서 제공되는 음식이 너무 많이 버려지고 있다.				
why	질문	원인			
(1)why	왜 음식이 많이 버려지는가?	맛이 없기 때문이다.			
(2)why	왜 음식이 맛이 없을까?	학생들이 좋아하는 메뉴가 별로 없기 때문이다.			
(3)why	왜 학생들이 좋아하는 다양한 메뉴가 나오지 못할까?	대량으로 만들어야 하기에 가능한 메뉴가 한정되어 있다.			
(4)why	왜 만들어야 하는 메뉴가 한정되어 있을까?	음식을 납품하는 곳에서만 식재료를 받아야 하는 상황이라 식재료가 한정되어 있기 때문이다.			
(5)why	왜 납품하는 곳에서만 식재료를 받아야 하나? 단가에 맞는 재료를 찾고 싶어도 발품을 팔아서 알아볼 시간이 없기 때문에 납품하는 곳에서만 식재료를 받게 된다.				
결론	영양사가 발품을 팔아 단가에 맞는 재료를 알아볼 수 있는 시간을 일과 중 배치한다.				
문제 정의	급식에서 제공되는 음식이 너무 많이 버려지는 것은 영양사가 재료를 알아볼 수 있는 시간적 여유가 제공되지 않기 때문이다.				

예시 2

주제	급식에서 제공되는 음식이 너무 많이 버려지고 있다.				
why	질문	원인			
(1)why	왜 음식이 많이 버려지는가?	음식의 양이 너무 많기 때문이다.			
(2)why	왜 음식의 양이 많을까?	적게 달라고 해도 급식실 아주머니께서 많이 주신다.			
(3)why	급식실 아주머니는 왜 내가 말씀 드리는 양보다 많이 주실까?	내가 말한 양과 급식실 아주머니가 이해한 양이 차이가 있기 때문이다.			
(4)why	왜 의사소통이 어려울까? 정확한 양을 말씀드릴 수 있는 방법이 없어서				
(5)why	왜 정확한 양을 말씀드릴 수 없을까?				
결론	의사소통이 원활할 수 있도록 장치를 마련한다.				
문제 정의	급식에서 제공되는 음식이 너무 많이 버려지는 것은 급식실 아주머니와 정확한 의사소통이 어렵기 때문이다.				

예시 3

주제	급식에서 제공되는 음식이 너무 많이 버려지고 있다.				
why	질문	원인			
(1)why	왜 음식이 많이 버려지는가?	음식을 천천히 먹기가 어렵다.			
(2)why	왜 음식을 천천히 먹기가 어려운가?	자리가 없어서 서 있는 친구들 때문에 빨리 밥을 먹어야 할 것 같다.			
(3)why	왜 밥 먹을 자리가 없을까?	친한 친구들끼리 먹고 싶어서 남는 자리가 아니라 친구들 인원에 맞는 자리를 찾으려고 한다			
(4)why	왜 인원에 맞는 자리가 부족할까?	같이 밥을 먹는 친구들의 수가 서로 다르므로 뒤죽박죽으로 자리가 날 수밖에 없다.			
(5)why	왜 자리가 뒤죽박죽으로 날 수밖에 없을까?	특박죽으로 날 수밖에 급식실이 인원에 따라 구분되어 있지 않기 때문이다.			
결론	인원에 따라 급식실 장소를 구분하자.				
문제 정의	음식이 너무 많이 버려지는 것은 인원수에 따라 급식실 장소가 구분되어 있지 않기 때문이다.				

페르소나 및 5WHY

페르소나를 통해 문제 핵심에 접근해 봅시다. 문제 발견 및 공감 수업에서 수집한 정보를 반영하여 문제해결과 연관된 핵심 인물을 '입체적'으로 '구체화'해 보시기 바랍니다.

문제		
인물 설정		
	이름	
	나이	
	성별	
	취미	
	성격	
	특징	
느끼는 바 1		
느끼는 바 2		
느끼는 바 3		

	'5WHY 방법'을 통해 문제 핵심에 접근해 봅시다. 주어진 문제에 대한 이유를 계속 물어가며 가장 근본이 되는 원인을 찾아가기를 바랍니다.					
주제						
why	질문	원인				
(1)why						
(2)why						
(3)why						
(4)why						
(5)why						
결론						
문제 정의						

과제 선언문



과 제 선 언 문

조 이 름 : 조 원 명 :

	를 해결하기 위해
(문제발견 작성)	
	로 정의내렸으며
(문제정의 작성)	
	로 삼아 해결하는데 힘쓸 것이다.
color while	

5차시

열쇠가 되는 탐험 지도 (아이디어 발상)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 1. 문제해결을 위한 다양한 아이디어 발상 방법을 이해할 수 있다.

2. 우리가 정의한 문제를 해결하기 위해 다양한 창의적 아이디어를 발상할 수 있다.

기대효과 학급 친구들과 우리의 일상 속 문제를 해결하기 위한 다양한 아이디어를 논의해 보며, 아이디어 발상 방법을 이해할 수 있다. 또한 이러한 활동을 통해, 창의적 역량과 의사소통 역량을 기를 수 있다.

준비물 1. 활동지 1·2

- 2. 전지(활동지3)
- 3. 포스트잇
- 4. 펜
- 5. 주머니(혹은 상자) 등

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	1. 오늘의 아이템 소개하기: 탐험 지도 탐험가는 탐험 지도를 보며 다양한 탐험 경로를 떠올릴 수 있다. 탐험 지도를 보면서, 가장 빠른 새로운 탐험 경로나, 그동안 다른 사람들이 가지 않았던 새로운 경로를 떠올릴 수도 있다. 탐험 지도는 새로운 길을 찾는 열쇠가 될 수 있다.		
+ a	 2. [영상 자료]를 보며 문제 상황에 대한 해결방안을 학생들과 자유롭게 이야기한다. · [영상 자료 - 두 줄 실험] · 사고의 전환이 창의적 아이디어 발상의 시작 		
	 1. 다양한 아이디어 발상 방법 (1): 브레인스토밍 · [활동지1]을 활용하여 브레인스토밍에 대해 학습하고, 모둠원들과 브레인스토밍 활동을 진행한다. · 모둠에서 활동한 내용을 전체 학급을 대상으로 발표(공유)한다. 		
전개	 2. 다양한 아이디어 발상 방법 (2): 강제 결합법 · [활동지2]을 활용하여 강제 결합법에 대해 학습하고, 모둠원들과 강제 결합법 활동을 진행한다. · 모둠에서 활동한 내용을 전체 학급을 대상으로 발표(공유)한다. 	60분	
	 3. 과제 해결을 위한 창의적 아이디어 발상 · 지난 시간에 설정한 우리들의 과제를 떠올려 본다. · [활동지3]을 활용하여 모둠원들과 함께 창의적인 아이디어를 자유롭게 발산하고 표현해 본다. (포스트잇 활용) · [활동지3]을 교실에 전시한다. 갤러리 투어를 통해 결과물을 공유한다. · [평가지]를 활용하여 자기 평가 및 동료 평가를 진행한다.(피드백 활동) 		

단계	교수-학습활동	소요시간	
정리	1. PMI 탐험 일지 작성 2. 탐험 일지 내용을 토대로 5차시 활동 소감을 친구들과 나눈다. 3. 다음 수업 차시 예고	20분	
지도상의 유의점	 학생들이 자유롭게 자신의 생각을 나눌 수 있는 분위기 조성에 유의한다. 브레인스토밍과 강제 결합법을 혼합하여 사용하는 것도 가능함을 지도한다. 실생활 속 우리가 느끼고 있는 문제를 해결하는 방안을 다양한 관점으로 생각해 볼 수 있도록 지도한다. 		
평가계획	1. 다양한 아이디어 발상 방법: 활동지를 토대로 평가 2. 창의적 아이디어 발상 활동(자기 평가, 동료 평가): 3개 항목(창의성, 표현력, 실현 가능성 등)을 각각 5점 척도로 평가		
비고	학생들이 브레인스토밍을 경험해 보는 활동에서 '창의 퀴즈(참고 자료2)'를 된 수 있다. 학생들의 흥미를 끌 수 있는 재미있는 퀴즈를 내고, 자유롭게 자신의견을 내 보는 활동을 통해 브레인스토밍과 창의적인 아이디어 발상을 경험 볼 수 있다.	닌들의	

영상 자료

두 줄 실험



밀폐된 공간에 두 개의 줄이 천장에 매달려 있다. 줄 두 개를 묶는 게 피실험자에게 주어진 과제이다. 물론 두 개의 줄은 사람의 손이 닿을 수 없을 정도의 거리에 있다. 이때 피실험자들에게 가위를 준다. 어떻게 문제를 해결할까?

https://www.youtube.com/watch?v=cE_yA7LUxbY

교육 활동지

브레인스토밍 활동

브레인스토밍 학습 영상 https://www.youtube.com/watch?v=m1UbEW6eD2s



1. 브레인스토밍 학습 영상을 본 후, 빈칸을 채워 봅시다.

- * 브레인스토밍의 원칙
- 아이디어의 ()을 중요시한다.
- () 분위기를 만든다.
- 아이디어를 조합한다.
- ()하지 않는다.
- 아이디어는 공공의 것이다.

2. 다음 질문에 대해 모둠원들과 자유롭게 의견을 나누어 봅시다.

우리들의 과제

급식실 아주머니와 소통이 잘 되지 않아, 음식을 많이 버리게 되는 문제를 어떻게 해결할 수 있을까?

질문 하나.	급식실 아주머니와 소통이 잘 되지 않는 것과 음식을 많이 버리게 되는 것이 무슨 관련이 있을까?
우리들의 생각	
질문 둘.	급식실 아주머니와 왜 소통이 잘 되지 않을까?
우리들의 생각	
질문 셋.	어떻게 하면 급식실 아주머니와 좀 더 소통을 잘할 수 있을까?
우리들의 생각	

강제 결합법 활동

강제 결합법 학습 영상 https://www.youtube.com/watch?v=vUiKSfwfT_E



1. 강제 결합법 학습 영상을 본 후, 빈칸을 채워 봅시다.

)은 무작위로 적은 단어들 간의 조합을 통해, 아이디어를 떠올리는 방법

2. 모둠원들과 다음 순서에 따라 강제 결합법 활동을 진행해 봅시다. (위 강제 결합법 학습 영상에 제시되어 있는 활동임)

우리들의 과제

시골길을 아름답고 안전하고 깨끗하게 바꿀 방법은 무엇이 있을까?

※ 활동 진행 순서

- 1. 주머니(혹은 상자)를 4개 준비한다.
- 2. 참여 인원들이 '길' 하면 생각나는 단어들을 각각 2개씩 적어서 주머니에 넣는다.
- 3. 참여 인원들이 '아름다운' 하면 생각나는 단어들을 각각 2개씩 적어서 주머니에 넣는다.
- 4. 참여 인원들이 '안전한' 하면 생각나는 단어들을 각각 2개씩 적어서 주머니에 넣는다.
- 5. 참여 인원들이 '깨끗한' 하면 생각나는 단어들을 각각 2개씩 적어서 주머니에 넣는다.
- 6. 주머니를 가운데 놓고, 돌아가며 각 주머니의 카드를 1장씩 뽑는다. 뽑은 카드의 단어를 결합하여 문제해결에 관한 아이디어를 내 본다.

우리들의 아이디어는?

우리가 설정한 과제를 해결하기 위한 창의적 아이디어 발상

우리들의 과제	
모	우리들의 과제를 어떻게 해결할 수 있을까요? 룩원들과 자유롭게 아이디어를 이야기해 보자. (A-브레인스토밍)
(A) 에서 나 	으 다양한 아이디어 중 둘 이상을 자유롭게 결합해 봅시다. (B-강제결합법)
	A, B를 통해 얻은 우리만의 아이디어 중

친구들과 공유하고 싶은 것들을 몇 개의 문장이나 그림으로 표현해 봅시다.

[평가지] 창의적 아이디어 발상 - 자기 평가 및 동료 평가

평가 내용	평가 요소	평가 척도				비고	
6기 네 ㅎ		5	4	3	2	1	(자신의 의견)
창의적 아이디어 발상	창의성						
	표현력						
	실현가능성						

창의적 아이디어 발상하기

상상하기: 아이디어 내기

<상상하기>에서는 문제가 해결된 세상을 상상해 본다. 그 세상을 만들기 위한 멋진 해결책을 한 번에 만드는 것이 아니라, 해결책이 될 수 있는 선택지들을 만들어내고, 집단지성을 활용해 발전시켜 나가는 것이 중요하다. 좋은 선택은 좋은 대안들 가운데 의미 있는 기준이 합쳐졌을 때 일어난다. 좋은 선택을 하기 위해 우리는 대안을 만들어내는 '발산적 사고'를 할 때와 의미 있는 기준으로 결정을 하는 '수렴적 사고'를 할 때를 구분하는 것부터 시작해야 한다. 그 구분은 'YES, And'를 통해 집단의 문화로 발전될 수 있다.

우리가 흔히 하는 대화는 다음과 같이 흘러간다.

- A: 새로운 책상의 색깔을 깔끔하게 흰색으로 해보는 건 어때?
- B: 깔끔한 건 회색이 더 좋지.
- C: 아냐, 흰색, 회색은 별로인 거 같아. 갈색이 더 나아. 때가 묻어도 티가 덜 나거든.

A가 흰색이라는 아이디어를 발산하자 B는 흰색이 적절하지 않다고 판단하고 회색을 내세운다. C는 A, B의 아이디어를 모두 판단하고 다른 목적의 다른 아이디어인 갈색을 제시한다. YES, And'를 활용한다면 대화는 다음과 같이 흘러갈 수 있다.

- A: 새로운 책상의 색깔을 깔끔하게 흰색으로 해보는 건 어때?
- B: 깔끔한 건 회색도 가능한 것 같아.
- C: 좋아, 그리고 때가 묻어도 티가 덜 날 수 있도록 갈색으로 할 수도 있을 것 같아.

두 대화의 내용은 바뀌지 않았다. 발산과 수렴을 동시에 하는 대화가 상대방의 의견에 관한 판단을 미룸으로써 발산과 수렴을 따로 하는 대화로 바뀌었을 뿐이다. 이러한 변화는 서로의 기분을 해치지 않으면서도 자기의 생각을 말할 수 있는 대화를 가능하게 한다. 발산과 수렴을 구분하는 것은 개인의 자존감 상승과 팀의 사기를 올리는 데 도움이 된다. 충분한 발산이 이뤄지고 나면 현실 가능성, 재미, 가격등 상황에 맞는 적절한 기준으로 수렴해 갈 수 있다. 이러한 방식은 서로의 창조적 자신감을 해치지 않으면서 집단지성을 활용하는 좋은 방법이다.

아이디어를 내는 방법은 브레인스토밍, 강제 연상법 등 다양한 방식을 활용할 수 있다. 이때, 포스트잇과 네임펜은 아이디어를 담아내는 훌륭한 도구가 된다. 아이디어를 그냥 발산하는 것이 아니라 포스트잇과 네임펜을 쥐여 주고 먼저 의견을 생각할 시간을 주고 발산하게 한다면 소극적인 사람, 적극적인 사람 모두 동등하게 참여할 기회가 주어진다.

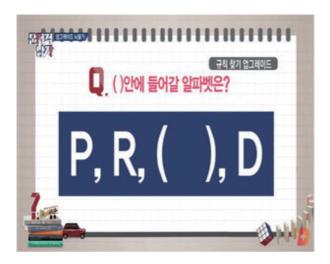
주의할 것은 대안을 발산하는 순간에는 '나쁘다'라는 판단만 방해가 되는 것이 아니라 '좋다'라는 판단 또한 방해가 될 수 있다는 것이다. 좋은 아이디어로 수렴하고자 하는 본능이 발산적 사고를 가로막는 현상을 낳을 수도 있기 때문이다. 또 한 사람의 독주를 막기 위해 한 번에 하나씩 말하기, 한 사람당 1분이내로 말하기 등의 규칙을 설정하는 것이 좋다.

출처: 최선경 외, 「체인지메이커 교육」 중에서

창의 퀴즈



정답: ₩ (대한민국의 화폐 단위는 '원')



정답: N (자동차 자동변속기어 P, R, N, D)

출처: tvN, '문제적 남자'

창의적 문제해결을 위한 기법: 스캠퍼(SCAMPER)

스캠퍼 단계	설명	대표 질문	관련 제품
대체하기 (Substitute)	다른 재료, 부품을 대체하지만, 제품의 기능을 유지하는 것	A를 B로 바꾼다면?	예) 스팀 청소기
결합하기 (Combine)	두 가지 이상의 기능의 제품을 결합하는 것	A를 B로 결합한다면?	예) 포크, 스푼
적용하기 (Adapt)	물건이나 제품의 기능을 다른 상황에 적용하는 것	A를 다른 상황의 B에 사용한다면?	예) 수영 오리발
수정하기 – 변형, 확대, 축소 (Modify)	물건이나 제품의 특성이나 모양 등을 변형하고 확대 또는 축소하는 것	A안의 a를 변화시킨다면?	예) 주름 빨대
다르게 사용하기 (Put to other purpose)	다른 용도로 사용될 가능성을 생각해 보는 것	A를 B뿐 아니라 C, D, E에 사용한다면?	예) 유람선
제거하기 (Eliminate)	어떤 제품의 일부를 제거하고 또는 그것을 이용하여 새로운 것을 생성하는 것	A를 구성하는 요소 중 무엇인가를 뺀다면?	예) 날개 없는 선풍기
순서 바꾸기 (Reverse)	순서나 모양 배열을 다시 구성해 보는 것	AB를 BA로 바꾸거나 뒤집는다면?	예) 거꾸로 접힌 우산

출처: 교육부, 경상남도교육청 '학급경영에 도움이 되는 진로코칭' 중에서

성찰하기

6차시 레벨업 탐험 일기(발표 및 피드백)

6차시

레벨업 탐험 일기 (발표 및 피드백)

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 1. '문제 발견 – 문제 공감 – 문제 정의 및 과제 설정 – 아이디어 발상'의 전 과정을 정리할 수 있다.

2. 프로젝트를 통해, 자신이 성찰하고 성장한 부분을 글로 표현할 수 있다.

기대효과 액션 탐험가 프로그램의 마지막 단계로 학생들이 진행해 온 '문제 발견 - 문제 공감 - 문제 정의 및 과제 설정 - 아이디어 발상'의 전 과정을 정리할 수 있다. 각 활동에서 작성한 활동지 및 PMI 탐험 일지를 바탕으로 자신이 느낀 바를 정리하며, 프로그램 종료 이후에도 프로토타입 제작, 실행 및 피드백의 단계를 진행해 나갈 수 있다.

준비물 1. 전시물 제작품(전지, 풀 등)

- 2. 포스트잇
- 3. 활동지1(탐험 소감문)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 탐험 발표회 전시를 위한 팀별 사전 활동· 팀별 탐험 일지를 과정 진행 순서대로 전지에 부착한 뒤 간단하게 꾸민다.· 완성된 전시물을 교실 벽에 붙인다.	10분
전개	 ※ '탐험하기' 단계 공유하기 1. 탐험 발표회 ・ 발표회 시작 전, 각 학생에게 포스트잇을 여러 장을 나눠준다. 발표를 들으며 느낀 점을 적도록 한다. ・ 팀별로 준비한 탐험 발표를 진행한다. 학생들은 미리 PPT 등을 제작한다. ・ 각 팀에서 '탐험하기' 단계(문제 발견, 문제 공감, 문제 정의 및 과제 설정, 아이디어 발상)가 어떻게 진행되었는지, 어떠한 결과를 도출하였는지 발표한다. 2. 갤러리 투어 ・ 교실 벽에 붙여진 전시물을 돌아다니며 살펴본다. ・ 발표를 들으며 포스트잇에 작성한 소감, 질문 등을 해당 팀 전시물에 부착한다. 	40분
	 ※ 탐험 소감문 작성하기 1. 전체 과정에 대한 소감문 작성 (이 과정을 통해 배우고 느낀 점, 참여하기 전, 참여하는 동안, 참여한 후 앞으로는 어떻게?) 2. 팀 내 소감문 공유 3. 팀에서 한 사람씩 전체 발표 	40분
정리	1. '도전하기-탐험하기-성찰하기' 과정을 통해 우리가 얻을 수 있었던 기업가정신 역량 정리 (도전정신과 과제 설정 역량을 중심으로) 2. 진로와 연계한 활용 방안, 추후 활동에 대한 안내	10분

단계	교수-학습활동
지도상의 유의점	1. '전개' 단계는 학생들이 수행한 프로젝트의 과정과 결과를 다른 친구들과 심도 있게 공유하는 단계이다. 자유로운 분위기에서 서로의 의견을 공유할 수 있는 분위기 조성이 중요하다.
	2. '정리' 단계는 단순히 6차시의 정리가 아닌, 전체 과정에 대한 정리가 필요하다. 이 과정을 통해 학생들이 얻을 수 있었던 기업가정신 역량에 대해 정리하거나, 이 프로젝트의 활용 방안(진로 연계, 추후 활동)에 대해 간단하게 안내할 수 있다.
	1. 발표회
파크 크바흐	· 발표 내용 충실도 · 전체 과정에 관한 내용 포함
평가계획	· 발표 참여도 및 피드백 참여도
	2. 탐험 소감문 완성도

탐험 소감문 작성하기

탐험 소감문 작성하기

그동안의 활동을 돌아보며, 탐험 소감문을 써보자.

※ 탐험 소감문에 담을 내용:
① 자신이 탐험(수행)한 것에 대한 간략한 소개
② 탐험(프로젝트)을 통해 배우고 느낀 점
③ 자신의 삶 혹은 지역사회에 적용해 보고 싶은 점, 앞으로의 계획 등

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

아산나눔재단은 우리 사회에 아산의 창조 정신을 계승한 '기업가정신(起業家精神; Entrepreneurship)'을 확산하기 위해 사회 전반에서 다양한 방식의 지원사업을 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 확산 사업, 청년창업 지원 사업, 비영리 역량강화 사업 등을 다양하게 펼쳐나가고 있습니다.

VISION MISSION

할 수 있다고 생각하면 세상을 변화시키는 창업가와 사회혁신가(Social Innovator)가 이룰 수 있는 세상 도전하고 성장하고 나누는 기반을 만듭니다

> **아산나눔재단 뉴스레터**를 구독하시면 재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.





Copyright © 2021 아산나눔재단(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved. 본 내용은 아산나눔재단에서 진행하는 **아산 티처프러너** 사업을 통해 개발된 교육 커리큘럼으로 재단 및 저자의 허락 없이 내용의 일부를 인용하거나 발췌하는 것을 금합니다.

- **H.** www.asanschool.org
- E. teacher@asan-nanum.org
- **P.** (+82) 2.741.8235

