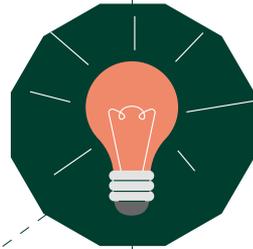


2022

아산 티처프러너 3기

기업가정신 커리큘럼 가이드북



아산 티처프러너
ASAN TEACHER-PRENEUR

아산 티처프러너 3기

기업가정신 커리큘럼 가이드북

Contents

아산 티처프러너	2
<u>CURRICULUM 1.</u>	
Do it, B.R.E.A.D.	4
<u>CURRICULUM 2.</u>	
T.R.E.N.D.S. 버킷	54
<u>CURRICULUM 3.</u>	
기업가정신은 META BUS를 타고	94
<u>CURRICULUM 4.</u>	
렛츠고 히어로 앙트십	134
<u>CURRICULUM 5.</u>	
뭉뭉 TIME	178
<u>CURRICULUM 6.</u>	
발명부터 창업까지	232

ASAN TEACHER-PRENEUR



아산 티처프러너(ASAN TEACHER-PRENEUR)는 중·고등교사 대상 기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다. 교사들이 교육 현장에서 기업가정신을 질적, 양적으로 확산할 수 있도록 돕습니다.

교육 특징

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



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



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



아산 티처프러너
ASAN TEACHER-PRENEUR

아산 티처프러너 과정 소개

기업가정신 마인드셋	관계, 질문, 소통, 발견을 통한 기업가정신 함양 및 혁신을 위한 기업가정신 교육 실습
기업가정신과 문제해결	디자인씹킹의 이해를 바탕으로 한 문제정의&문제해결 워크숍
기업가정신의 이론과 현황	기업가정신의 기본 개념, 핵심 요소 등 이론적 배경과 아산의 기업가적 역량 특징 이해
기업가정신 교육 X 게이미피케이션	게이미피케이션에 대한 이해 및 이를 적용한 기업가정신 교육 콘텐츠 개발 실습
기업가정신 현장탐방	창업, 사회혁신 분야 전문가 특강
창업이론과 실제	창업이론에 대한 이해 및 이를 바탕으로 한 사업 계획서 작성 실습
기업가정신 커리큘럼 디자인	기업가정신 교육을 위한 본인만의 커리큘럼 설계 실습 및 학교 현장에서의 적용 방법 학습
팀 프로젝트 워크숍	커리큘럼 설계 등 과제 수행을 위한 팀 워크숍

아산 티처프러너 Asan 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.

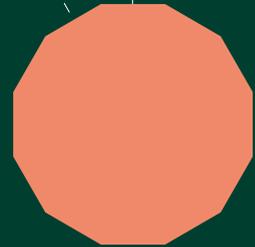
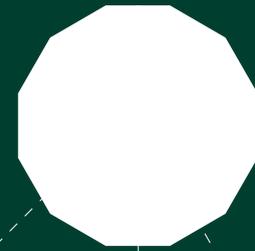
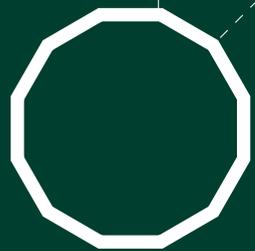
국내외 기업가정신 교육 커리큘럼 리서치를 통한 팀별 분석과 토의, 교육공학적 측면을 고려한 커리큘럼 설계, 팀별 커리큘럼의 MVP 테스트를 통한 완성도 제고, 시뮬레이션을 통한 피드백으로 본 기업가정신 교육 커리큘럼을 개발했습니다.

www.asanschool.org

CURRICULUM

1

DO IT, B.R.E.A.D.



Team. 세모양금빵

- 강지연 중계중학교
 - 박대영 서대전고등학교
 - 성영덕 대구해울중고등학교
 - 하유진 김천생명과학고등학교
 - 황소영 안산공업고등학교
-

본 프로그램은 청소년들의 성장 마인드셋 촉진을 위해 기업가정신에 한 걸음씩 다가가도록 설계된 디딤돌 커리큘럼입니다.

“만들어지기 전까지는 무엇이 될지 아무도 몰라.”

세모양금뿔은 일반고등학교, 일반중학교, 특성화고등학교, 공립형 대안학교 등 다양한 유형의 학교 선생님들이 기업가정신이라는 공통된 관심사를 통해서 모였습니다. 덕분에 하나의 현상을 여러 관점에서 다채롭게 바라볼 수 있었고, 서로를 통해 풍요로워지는 경험을 할 수 있었습니다. 학생들 또한 기업가정신을 통해 다양한 가치를 경험함으로써 성장을 추구하는 삶을 살아나갈 수 있기를 바랍니다. 따라서 우리 세모양금뿔은 세상의 모든 관점의 융합, 앙트러프러너십의 함양, 그리고 실제적인 행동을 통한 이의 발현을 추구하고자 합니다.

청소년기는 자신이 무엇을 하고 싶은지, 무엇을 할 수 있는지에 대해 고민해보아야 하는 시기입니다. 하지만 대부분 학생들은 자신이 가진 역량과 적성을 명확히 파악하지 못한 경우가 많습니다. 또한 기존의 학교 교육은 교과 중심의 교육에 집중하고 있는 상황으로 학생들의 고정 마인드셋¹⁾을 더욱 고착화시켜, 다양한 성장의 기회를 제한시키고 있습니다. 빠르게 변화하는 미래 사회에 대비하여, 학생들은 유연한 사고방식과 함께 새로운 것을 자연스럽게 체득할 수 있는 역량이 필요합니다. 따라서 학생들에게 도전에 뒤따르는 실패에 대한 회복탄력성을 부여하고, 성장 마인드셋²⁾을 촉진하는 방법을 고민하였습니다.

이에, 네가지 영역에 걸친 구체적인 커리큘럼 개발의 방향성을 설정하였습니다.

1. 고정된 마음가짐을 인정하고 성장하는 마음을 지닐 수 있는 **자신을 믿는 마음**(Self-trusting Mindset)
2. 제한되지 않고 자유로운 사고를 할 수 있는 **집중하는 마음**(Focusing Mindset)
3. 어떤 위기와 역경에 처하더라도 자신만의 해결책을 만들어 볼 수 있는 **도전하는 마음**(Challenging Mindset)
4. 타인을 이해하고 자발적으로 협동하여 서로 성장할 수 있는 **함께 성장하는 마음**(Sharing Mindset)

1) 고정 마인드셋 : 인간은 태어날 때 선천적으로 능력과 재능을 타고나기 때문에 노력으로 바꿀 수 없다는 마음가짐
2) 성장 마인드셋 : 어떤 분야든 후천적으로 노력하면 성취와 성공을 이룰 수 있다는 마음가짐

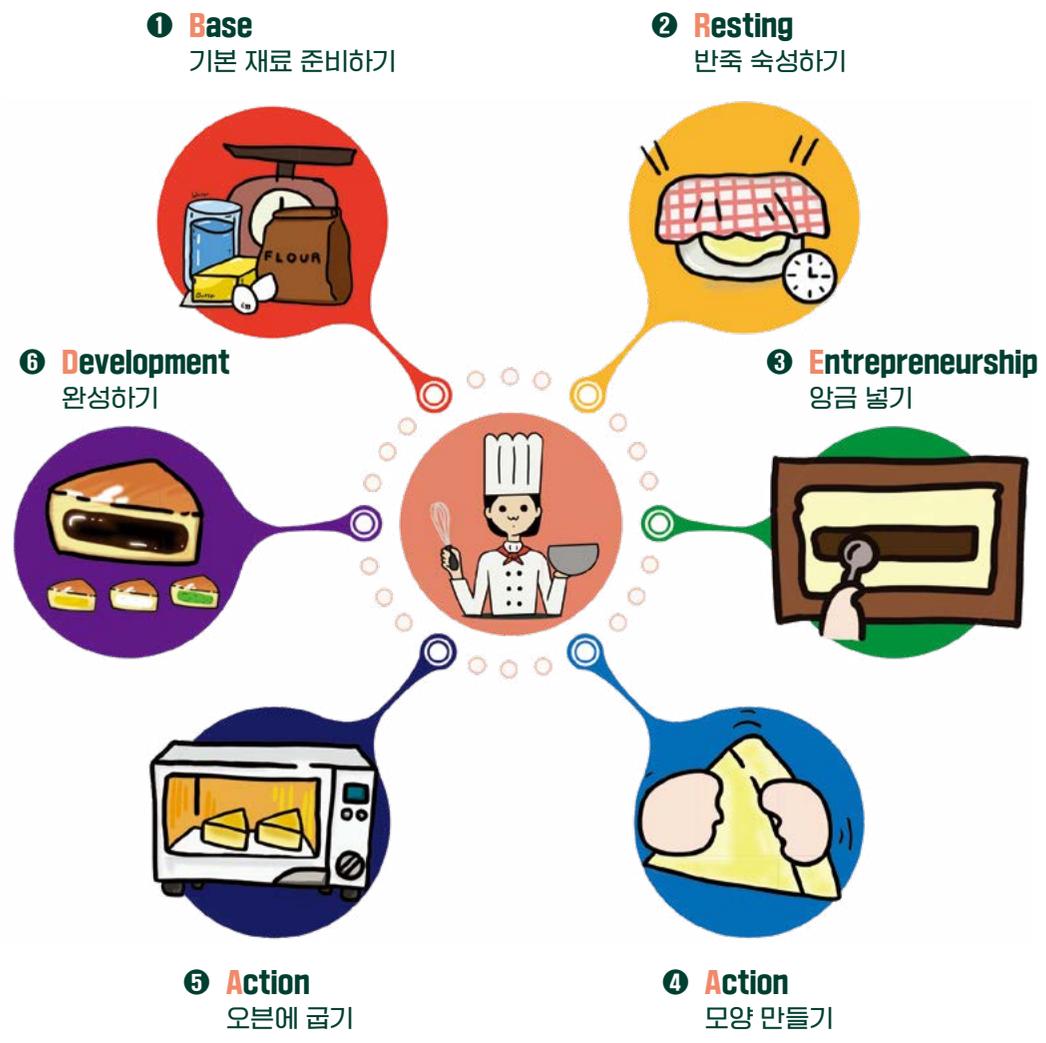
「Do it, B.R.E.A.D.」 핵심 역량



위에서 도출한 역량의 함양을 위해, 학생 스스로가 자신의 역량 성장에 대해 느낄 수 있도록 하고 싶었습니다. 하여 학생들이 자신의 역량을 파악하고, 각각의 역량을 키우는 과정을 거치며, 자신의 역량이 성장한 것을 확인하는 경험을 설계하고자 하였습니다.

이러한 학습 경험의 흐름을 뿔을 만드는 작업에 비유하여 커리큘럼 이름을 <Do it, B.R.E.A.D.>로 설정하였습니다. <Do it, B.R.E.A.D.> 커리큘럼은 학생들의 '성장 마인드셋 역량'을 점진적으로 성장시키는 데 목적을 두고 개발되었습니다. 5단계-6차시 분량의 커리큘럼을 설계한 뒤, 중·고등학교 현장에서의 시뮬레이션과 차시별 설계 내용에 대한 기업가정신 교육/교수설계 전문가의 검토를 통해 타당성과 효과성을 검증하고, 학생과 동료 교사로부터 피드백을 받아 개선하는 과정을 거쳤습니다.

**「Do it, B.R.E.A.D.」
커리큘럼 모형**



**「Do it, B.R.E.A.D.」
커리큘럼 구성**

차시	분류(부제목)	주요내용	목표 역량	수업 방식
①	Base 자기 이해	재료 준비하기 자신의 현재 모습을 살펴보자.	자신을 믿는 마음	강의 토의 활동
②	Resting 내면 변화	반죽 숙성하기 실패에 대한 관점을 바꿔보자.	자신을 믿는 마음 집중하는 마음 함께 성장하는 마음	토의 활동
③	Entrepreneurship 탐색과 종합	양금 넣기 기업가정신에 대해 알아보자.	집중하는 마음 도전하는 마음	강의 토의 실습
④	Action 발산과 수렴	모양 만들기 '앙프웨이'를 만들어보자.	집중하는 마음 도전하는 마음 함께 성장하는 마음	토의 활동 발표
⑤		오븐에 굽기 내 주변 문제를 함께 해결해보자.		토의 실습 발표
⑥	Development 자기 발전	완성하기 성장한 자신의 모습을 상상해보자.	자신을 믿는 마음 집중하는 마음 도전하는 마음 함께 성장하는 마음	활동 발표

<Do it, B.R.E.A.D.> 커리큘럼은 Base-Resting-Entrepreneurship-Action-Development의 5 단계로 구성되어 있습니다. 해당 단계의 구분은 빵을 만드는 전반적인 과정을 기반으로 하였으며, 본 커리큘럼을 통해 학습자들은 자기 이해, 내면 변화와 이를 기반으로 한 관점의 전환, 기업가정신에 대한 탐색과 종합, 문제해결 아이디어의 발산과 수렴을 통한 실제적인 실행, 미래의 발전을 추구하는 경험을 하게 됩니다. 모든 단계는 각각 1~2차시로 구성되며, 각 차시의 세부 교육내용은 다음과 같습니다.

- 

학생들은 자신의 출발점(현재 모습)을 확인하고, 자신의 역량을 '이미지 명함'의 형태로 표현한다. 이 단계는 자신의 현재 모습을 스스로 돌아봄으로써 성장을 위한 기반을 다지게 된다.
- 

실패에 대한 의미를 기업가정신의 관점에서 긍정적으로 전환하여 정의한다. 이후 동료 학습자와 각자의 실패 경험을 공유하고, 응원 피드백을 교환하는 등의 활동을 통해 타인을 이해하는 역량을 기르게 된다.
- 

'화폐(양폐)의 우선순위를 결정하는 활동과 새로운 기업가 화폐를 만드는 활동을 통해 학습자들이 다양한 기업가를 스스로 탐색함으로써 기업가에게 필요한 역량을 내재화한다.
- 

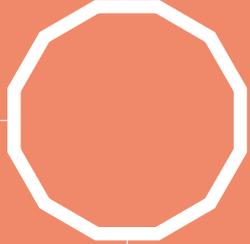
가상 페르소나의 요구에 맞춘 상품('앙프웨이')의 제작 활동을 통해 주어진 문제를 창의적으로 해결할 방법을 모둠 토의를 통해 도출한다. 더불어 기업활동에서 필요한 상품의 제작과 가격 설정 등을 간접적으로 이해한다. 또한 모둠별 아이디어 공유 활동을 통해 자신의 아이디어를 설득력 있게 표현할 수 있는 능력을 기른다.
- 

나의 하루 일과표를 작성해보고, 자신의 일상 속에서 불편한 점을 발견하여 이를 해결하기 위한 아이디어를 모둠별로 도출함으로써 핵심을 파악하는 능력과 문제해결 능력을 기르고, 아이디어를 공유하고 상호평가함으로써 합리적인 사고과정을 경험할 수 있다.
- 

자기의 역량 변화를 스스로 평가해보고, 그 결과를 이미지 명함에 반영한다. 더불어 앞으로 자신이 어떻게 도전하고, 성장할 것인지를 구체적으로 표현하고, 미래의 자신의 모습을 이미지화함으로써 도전과 성장에 대한 의지를 다진다.

본 커리큘럼을 통해 학생들은 성장 마인드셋 역량을 함양하고 자신의 삶을 주체적으로 살아갈 수 있으며 어려운 상황에 굴복하지 않고 세상을 긍정적으로 바라볼 수 있기를 기대합니다. 더불어 학습의 과정을 거치면서 다양한 경험을 도전해보고, 도전 속에서 경험하는 실패를 두려워하지 않으며, 실패를 성공의 발판으로 삼아 더 높이 뛰어오르기를 소망합니다.

1차시



Base : 자기 이해

자료 준비하기

자료 준비하기

자신의 현재 모습을 살펴보자



소요시간 | 45분 · 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

학습목표

- ❶ 자신의 특성과 역량에 대해 스스로 평가할 수 있다.
- ❷ 자신의 특성과 역량을 이미지 명함으로 표현할 수 있다.

기대효과

- ❶ 수업 규칙을 스스로 정하면서 자기 주도성과 함께 수업 참여도 향상을 기대한다.
- ❷ 게임적 요소를 가미한 이미지 명함 제작 활동으로 수업에 대한 흥미를 촉진한다.
- ❸ 서로에 대한 소개 시간을 통해 라포를 형성하고 앞으로의 모둠 활동 기반을 조성한다.

준비물

- ❶ PPT
- ❷ 워크시트(이미지 명함)
- ❸ 명찰
- ❹ 필기구
- ❺ 이젤 패드

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<Do it, B.R.E.A.D.> 커리큘럼 흐름을 안내한다.	5분
전개	❶ 그라운드 룰(수업 규칙) 정하기 · 그라운드 룰(수업 규칙)은 이젤 패드 한 장에 우리의 규칙이라고 대명제를 적은 뒤, 학생들과 함께 지킬 약속을 적는다. · 약속은 선생님 임의로 정하는 것이 아니라 학생들과 함께 정하고 읽으면서 매시간 지킬 수 있도록 합의한다. ※ 약속 예시 : 상대방의 의견 존중하기, 자기 의사 명확하게 표현하기 등	35분 (또는 40분)
	❷ 이미지 명함 만들기 · ‘이미지 명함’을 나눠준 뒤, 활동 방법에 관해 설명하고 학생 스스로 작성하도록 한다. · 자신을 표현할 수 있는 이미지(기분, 옷, 색 등)를 명함에 그린다. · 자신을 소개할 수 있는 3가지 단어를 적는다. 단, 학교/나이/성별을 제외한 관심사, 특기, 취미 등의 내용으로 적는다. · 성장 마인드셋 역량을 소개하고 자신이 가진 역량을 스스로 판단하여 뒷면에 각각의 역량별 최대 3칸만 색칠한다. ※ 역량 색칠 기준 : p.53의 [평가 자료] 참고	
	❸ 자신의 역량과 3 KEYWORD 소개하기 · 기본적인 발표 예시는 PPT를 통해 제공한다.	
정리	❶ 본 수업 과정이 끝난 후에 기반 역량이 성장했음을 안내하고 이미지 명함에 추가 색칠할 수 있도록 한다. ※ p.53의 [평가 자료] 참고, 해당 역량 추가 색칠 ❷ 본인의 이미지 명함은 교부된 명찰에 넣어 매 수업 시간 활용할 수 있도록 안내한다.	5분
지도상의 유의점	❶ 그라운드 룰 활동을 진행할 때 학생들과 함께 규칙을 정함으로써 스스로 약속하고 지킬 수 있도록 프로그램을 지도한다. ❷ 3 Keyword 활동을 진행할 때 예시를 제공하고 발표 시간을 30초-1분 내 발표하도록 시간제한을 줌으로써 시간 내에 마무리하도록 지도한다.	
평가계획	(자기 평가) 자신의 모습을 되돌아보며 자신만의 특성과 현재 가진 역량의 정도를 이미지 명함에 표시해본다.	

교육 활동지

2022년

학생

이름

3 keyword

내 꿈을 향해 나아가는 Step up!

도전 목록

약력

2052년

직업

이름

3 keyword

자기 평가표

* 수업 후 자신의 성장한 역량을 표시합니다. * 수업마다 지정된 역량 이상은 표시할 수 없습니다.

자신을 믿는 마음

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

집중하는 마음

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

도전하는 마음

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

함께 성장하는 마음

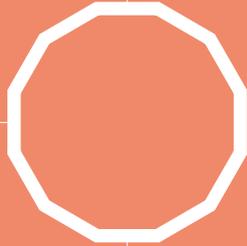
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

수업을 통해 성장해나갈 역량 설명표

단계	역량명	정의
자신을 믿는 마음	자아성찰	자기 능력과 태도를 객관적으로 살필 수 있는 능력
	자기 효능감	어떤 일을 성공적으로 수행할 수 있는 자신의 능력에 대해 스스로 믿음을 갖는 태도
	자기 신뢰	자기 점검과 성찰을 바탕으로 자신의 지속적인 성장 가능성에 대해 스스로 믿음을 갖는 태도
집중하는 마음	발산적 사고	문제에 대해 가능한 여러 가지 답을 다양하고 창의적으로 산출하는 능력
	논리적/비판적 사고	자신의 생각을 합리적으로 분석·분류·평가하며, 상호 간의 의사를 타협할 수 있는 능력
	핵심 파악 능력	범람하는 생각과 정보의 홍수 속에서 중요한 요소를 선별하는 능력
도전하는 마음	회복 탄력성	역경과 실패에 대한 인식을 도약의 발판으로 삼아 더 높이 뛰어오르는 능력
	개척 및 도전정신	아무도 손대지 않는 분야의 일을 처음 시작하여 새로운 길을 닦고자 하는 태도
	문제해결 능력	문제 발생 사실을 객관적으로 확인하고 그 원인을 분석하며, 이의 해결을 위한 대안을 제시하는 능력
함께 성장하는 마음	사회적 가치 지향	사회문제 해결에 대해 관심을 가지고 관련 지식을 활용하여 가치를 창출하려는 태도
	다양성 및 타인이해	타인의 생각과 감정을 이해하고 공감하며, 다양성을 존중하는 태도
	나눔정신	더불어 살아가려 노력하는 이타적인 삶의 태도

M / E / M / O

Lined writing area with horizontal lines.



Resting : 내면 변화

반죽 숙성하기

반죽 숙성하기

실패에 대한 관점을 바꿔보자



소요시간 | 45분 · 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 상호 실패 경험을 공유하고, 각자의 경험에 대해 긍정적인 피드백을 교환할 수 있다.
- ❷ 자신의 실패 경험이 나와 다른 사람들에게 미칠 영향을 예측할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 기업가정신의 관점에서 실패를 긍정적으로 바라볼 수 있도록 전환한다.
- ❷ 상호 경험 및 관점 공유 활동을 통해 공감 능력을 함양한다.
- ❸ 실패 경험에 대한 긍정적인 피드백으로 서로 격려하며 상호 이해도를 향상한다.

준비물

- ❶ PPT
- ❷ 스마트기기
- ❸ 교육 활동지
- ❹ 점착 메모지
- ❺ 보드판(A1 사이즈)
- ❻ 이미지 명함
- ❼ 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 전시학습 확인 ❷ 본 차시 활동 과정, 학습목표 및 표적 역량 안내 	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 실패에 대해 정의하기 <ul style="list-style-type: none"> · 학생들이 생각하는 '실패'라는 단어의 의미를 이야기해보고, 해당 정의에 대한 의견을 자유롭게 교환하도록 한다. (발표 활동 또는 협업 보드를 활용한 게시 활동으로 진행) · 학습자에게 실패의 사전적 정의를 공유한다. 	35분 (또는 40분)
	<ul style="list-style-type: none"> ❷ 실패에 대한 관점 전환하기 <ul style="list-style-type: none"> · 동영상(지식채널e-실패가 두려운 당신에게 / 5:36)을 시청한다. · 시청 후, 기업가정신의 관점에서 실패가 긍정적으로 해석될 수 있음을 전달한다. · 앞서 공유하였던 '실패의 사전적 정의'를 기업가정신의 관점에서 긍정적으로 바꾸어보도록 한다. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❸ 실패 경험 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> · 교사가 제시한 실패 사례를 참고하여, 학생들이 각자 자신의 실패 경험과 그 경험이 자신의 인생에 미친 영향을 공유하도록 한다. · 공유된 실패 경험 중, 대표 실패 사례를 선정한다. · 대표 실패 사례에 대한 공감/응원 피드백 활동을 진행한다. ※ [교육 자료], [교육 활동지] 참고 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 이미지 명함에 성장한 역량을 표시한다. ※ p53의 [평가자료] 참고 · 자신, 집중, 성장 역량 칸을 채우며 해당 활동을 마무리한다. ❷ 다음 차시 활동을 안내한다. 	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 생각, 관점이 다른 데 대해 반대하거나 비난하지 않아야 함을 강조한다. ❷ 스마트기기 이용 시 해당 활동에 집중하도록 지도한다. 	
평가계획	<p>(자기 평가) 자신의 실패 경험을 적어보며 자신을 긍정적으로 바라보는 태도를 지녔는지, 그리고 나는 타인의 이야기에 얼마나 공감하고 격려할 수 있었는지를 성찰하며 이미지 명함에 성장한 역량을 표시해본다.</p>	

교육 자료

2차시 활동 설계를 위한 안내

1	실패에 대해 정의하기	<p>실패의 사전적 정의 (출처 : 국립국어원 표준국어대사전)</p> <p>“일을 잘못하여 뜻한 대로 되지 아니하거나 그르침”</p> <p>실패의 의미에 대한 각자의 생각을 공유해본 뒤, 위의 사전적 정의를 학습자에게 알린다.</p>
2	실패에 대한 관점 전환하기	 <p>동영상 시청 후, 실패에 대한 인식이 어떻게 달라졌는지를 생각하며 '실패의 사전적 정의'를 긍정적인 관점에서 재정의해보는 활동을 진행한다.</p> <p>출처 EBS Culture, “지식채널e-실패가 두려운 당신에게” (2018) https://youtu.be/tLpfhASO0cE</p>
3	실패 경험 공유하기	<p>활동 진행 예시 (상황에 따라 수업방식과 사용할 학습 도구를 적절히 선택)</p> <p>1 모둠별 진행 시 '나의 실패 경험' 교육 활동지를 제공하고, 모둠원별로 각자의 실패 경험을 적고 모둠 내에서 논의를 통해 각 모둠의 대표사례를 선정하도록 한 후, 발표를 통해 타 모둠과 공유하도록 한다. 이후 해당 사례가 담긴 활동지를 칠판에 게시한 뒤, 모든 학습자는 점착 메모지에 각 사례에 대한 응원의 메시지를 적어서 붙인다. 교사는 그중 의미 있는 메시지를 선별하여 전체 학습자에게 공유하며 마무리한다.</p> <p>2 전체 진행 시 협업 보드(예: Padlet)에 각자 게시하도록 한 뒤, 동료 학습자의 게시물을 살펴봄에 의미 있는 실패 경험에 '좋아요'를 누르도록 하고, '좋아요' 수를 기준으로 대표사례를 3~5개 선정한다. 이후 해당 사례에 대한 응원의 댓글을 다는 활동을 진행한 뒤, 그중 의미 있는 댓글을 선별하여 전체 학습자와 함께 살펴봄에 마무리한다.</p> <p>학습자에게 제시할 실패 사례 예시</p> <p>아산이는 고등학교에 입학하면서 수학 공부를 열심히 해야겠다고 다짐했다. 중간고사 한 달 전부터 교과서와 문제집으로 최선을 다해 공부했지만, 기대에 못 미치는 성적을 받았다.</p> <p>응원 댓글(메시지) 내용 작성 가이드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 경험을 긍정적으로 해석하기 - 해당 경험이 미래에 미칠 긍정적인 영향을 예측하기 - 실패를 극복하는 방법 공유하기 등

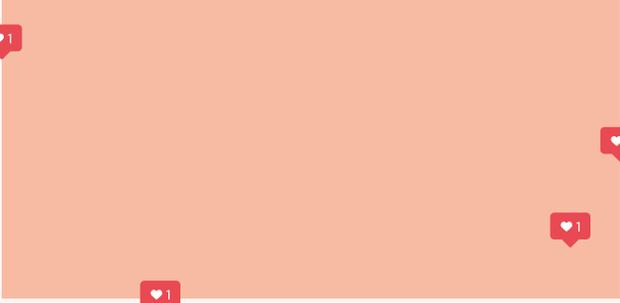
교육 활동지

나의 실패 경험은 무엇인가요?

실패담은...

아산이는 고등학교에 입학하면서 수학 공부를 열심히 해야겠다고 다짐했다. 중간고사 한 달 전부터 교과서와 문제집으로 최선을 다해 공부했지만, 기대에 못 미치는 성적을 받았다.

응원하는 실패담에 스티커를 붙여주세요!



Instagram

@

⋮

내 실패 경험담 입력 ...

해시태그(#)

사람 태그하기

위치 추가

양금 넣기

기업가정신에 대해 알아보자



소요시간 | 45분 · 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 자신만의 기준에 따라 기업 가치를 판단하는 우선순위를 결정할 수 있다.
- ❷ 기업가를 탐색하며 기업가에게 필요한 역량에 대해 이해하고 설명할 수 있다.
- ❸ 자신이 탐색한 기업가의 가치와 철학이 담긴 화폐를 제작할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 화폐를 만드는 과정을 통해 창업가와 함께 필요 역량에 대한 이해도를 향상한다.
- ❷ 창업가 탐색과 선별 후 화폐를 만드는 과정을 통해 기업가정신을 내면화할 수 있다.
- ❸ 자신의 진로와 관련된 창업가로 화폐를 만듦으로써 관련 지식을 넓힐 수 있다.

준비물

- ❶ PPT
- ❷ 교육 활동지
- ❸ 스마트기기
- ❹ 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 전시학습 확인 ❷ 본 차시 활동 과정, 학습목표 및 표적 역량 안내 ❸ 기업가정신 개념 설명 <ul style="list-style-type: none"> · PPT로 기업가의 성장 과정 중 있었던 시련에 대해 알아보고 어떻게 극복했는지 퀴즈를 진행한다. 실패 및 성공 과정을 통해 기업가정신을 이해한다. · 뮤직비디오 시청 : 넥살×이로한×아산나눔재단 Don't Lose <p>출처 tvN D ENT, "[#넥살& #이로한 X #아산나눔재단] Don't Lose" (2021), https://www.youtube.com/watch?v=aLTF-CuRT70</p>	 10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 워크시트 화폐 예시 자료들의 우선순위 정하기 <ul style="list-style-type: none"> · 모둠별 4종류의 워크시트 화폐 예시 자료를 받고, 모둠별 기준을 세워 가치의 우선순위를 1순위~4순위까지 정한 후 이유를 적는다. · 모듬의 대표가 나와서 모듬만의 우선순위 기준을 발표한다. 	30분 (또는 35분)
	<ul style="list-style-type: none"> ❷ 국내외 기업가 탐색 및 기업가 화폐 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> · 자신의 진로와 관련된 기업가를 탐색하고, 그 내용을 바탕으로 모듬별 기업가 화폐를 제작한다. · 화폐에는 창업가의 대표적인 제품, 사업 아이디어, 경영철학, 선정 이유, 성공 노하우 등을 정리하도록 한다. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❸ 우수 화폐 선정하기 <ul style="list-style-type: none"> · 모듬별로 제작한 화폐를 발표하고, 학생들의 투표를 통해 우수 화폐를 선정한다. 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 이미지 명함에 성장한 역량을 표시한다. ※p.53의 [평가 자료] 참고 <ul style="list-style-type: none"> · 자신, 집중, 성장 역량 칸을 채우며 해당 활동을 마무리한다. ❷ 다음 차시 활동을 안내한다. 	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 같은 기업가의 화폐가 제작되지 않도록 조율한다. ❷ 스마트 기기를 활용한 기업가 정보 탐색 시 해당 활동에 집중하도록 지도한다. ❸ 기업가를 탐색하는 과정을 어려워하는 경우, '업종별 기업표' 등의 자료를 추가로 제시하여 활동 수행을 지원한다. ❹ 만들어진 반별 양폐를 활용해 학급 내에서 다양한 경제 활동을 할 수 있도록 준비한다. (예시 - 학급 간식 구매, 환경 미화 당번 교체 등) 	
평가계획	<p>(자기 평가) 기업가의 특징과 핵심 성공 요소를 파악하여 화폐를 제작하였는지, 자기 생각을 논리적으로 잘 표현하였는지를 점검해보고 이미지 명함에 성장한 역량을 표시해본다.</p>	

교육 활동지

양폐 : 기업가 화폐(예시)



기업 소개

디자이너 출신 경영자 김봉진 대표는 B급 문화와 키치스러움을 내건 <배달의 민족> 앱을 개발했고 국내 1위 음식배달 서비스를 제공하며 음식배달산업의 패러다임을 바꾸었다.

기업 가치 선정 이유

양폐 : 기업가 화폐(예시)



기업 소개

전 세계 정보를 체계화한 검색 서비스를 제공하여 전 세계 검색량의 90%를 점유하고 있는 기업이다. 형식을 따지지 않고 자유롭고 재미있는 기업문화를 바탕으로 전 세계에 영향을 미치고 있다.

기업 가치 선정 이유

양폐 : 기업가 화폐(예시)



기업 소개

정주영 회장은 현대자동차, 현대중공업 등을 창업하여 고령교 건설 및 사우디아라비아 산업항 공사 수주 등 모두의 반대와 위기였던 일들을 기업가정신으로 극복하며 기업을 성장시켰다.

기업 가치 선정 이유

양폐 : 기업가 화폐(예시)

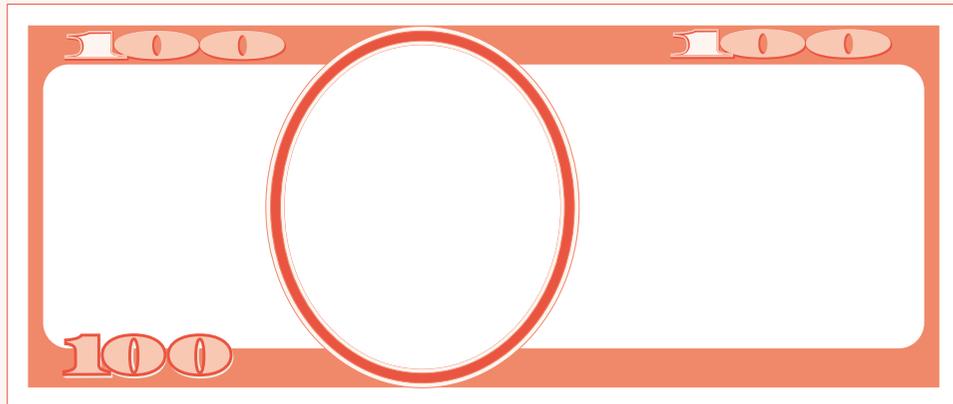


기업 소개

주부였던 대표 개인의 경험을 바탕으로 전날 구매한 제품이 아침 7시에 집 앞으로 배송되는 새벽배송을 통해 유통 서비스의 패러다임을 바꾸면서 2020년 매출 9530억의 성장을 한 기업이다.

기업 가치 선정 이유

기업가 화폐 워크시트



기업 소개

기업 가치 선정 이유

업종별 기업표

업종	기업 1	기업 2	기업 3
화학	(주)락앤락	(주)아모레퍼시픽	(주)영보화학
비금속광물	(주)성신양회	(주)제일연마공업	(주)벽산
증권	유안타증권	키움증권	대신증권
유통업	(주)휠라홀딩스	(주)영원무역홀딩스	(주)케이카
서비스업	(주)코웨이	(주)NAVER	(주)엔씨소프트
금융업	(주)카카오페이	(주)동양생명보험	(주)신한금융지주회사
철강금속	(주)포스코	(주)고려아연	(주)풍산
보험	(주)코리아리저보험	(주)흥국화재해상보험	(주)미래에셋생명보험
기계/장비	(주)에디슨EV	(주)한온시스템	(주)계양전기
의약품	(주)녹십자	(주)셀트리온	(주)광동제약
소프트웨어	(주)안랩	(주)로보티즈	(주)골프존

모양 만들기

앙프웨이를 만들어보자



소요시간 | 45분 · 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 페르소나에 대한 이해를 기반으로 주어진 문제의 핵심 요소를 파악할 수 있다.
- ❷ 주어진 문제를 해결하기 위한 아이디어를 다양하고 합리적으로 도출할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 페르소나 무작위 설정 과정을 통해 활동에 대한 흥미가 유발된다.
- ❷ 페르소나 맞춤형 앙프웨이 제작 활동을 통해 기업에서 페르소나에 대한 고려가 필요한 이유를 자연스럽게 이해한다.

준비물

- ❶ PPT
- ❷ 앙프웨이 제작 도구
- ❸ 주사위
- ❹ 발표 체크리스트(학생용)
- ❺ 필기구
- ❻ 스마트 패드

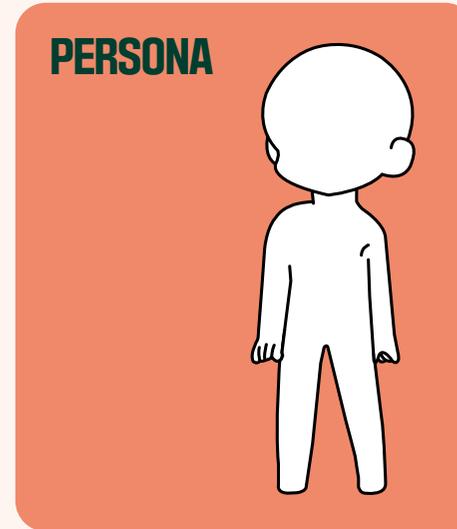
단계	교수·학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 전시학습 확인 ❷ 본 차시 활동 과정, 학습목표 및 표적 역량 안내 ❸ 페르소나 개념 설명하기 <ul style="list-style-type: none"> · 초성 퀴즈를 활용해 흥미를 유발하고 가까운 사례를 통해 페르소나의 개념을 제시함으로써 흥미를 유발한다. · 기업이 페르소나를 활용하는 방법을 설명하고 기업별로 해당하는 페르소나 유형을 안내한다. 	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 페르소나 무작위 설정하기 <ul style="list-style-type: none"> · 페르소나 결정판과 주사위, 조커 카드를 활용해 모둠별 페르소나를 무작위로 설정한다. ❷ 페르소나 맞춤형 '앙프웨이' 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 설정된 페르소나를 고려하여 샌드위치 재료 카드, 재료 안내판, 가격표, KAMIS(농산물유통정보 사이트)의 정보를 활용해 앙프웨이(페르소나 맞춤형 샌드위치)를 개발한다. · 모둠 활동 시 제작, 결과 정리 및 발표 등 각각의 역할을 분담한다. ※ 역할 분담 예시 : 페르소나 정리, 재료 설정 및 가격 정리, 사진 촬영 및 발표 정리 등 	30분 (또는 35분)
	<ul style="list-style-type: none"> ❸ '앙프웨이' 전시 및 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> 가) 모둠 활동 산출물 전시 <ul style="list-style-type: none"> · 협업보드(온라인) 또는 칠판(오프라인)을 활용하여 발표 자료를 공유한다. 나) 모둠 활동 과정 및 결과 발표 <ul style="list-style-type: none"> ① 발표 시간이 충분한 경우 <ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 설정된 페르소나와 그에 따라 구성된 '앙프웨이' 제작 과정을 설명한다. ※ 설명 요소 : 페르소나 소개, 메뉴 이름 및 재료구성, 원재료 가격 및 판매가 · 발표 평가를 교사와 학생이 각각의 체크리스트에 따라 평가한다. ※ 교사는 [발표 평가 루브릭]으로 평가한다. ※ 학생은 [발표 체크리스트]를 기준으로 모둠의 발표를 듣고 설득력과 매력도를 평가한다. ② 발표 시간이 부족한 경우 <ul style="list-style-type: none"> · 공유된 발표 자료를 확인하고 설득력이 높은 자료에 투표한다. 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 페르소나에 대한 생각 정리 <ul style="list-style-type: none"> · 페르소나 설정 활동의 의미에 대한 자신만의 생각을 정리해보는 시간을 갖는다. ❷ 이미지 명함에 성장한 역량을 표시한다. ※ p.53의 [평가 자료] 참고 <ul style="list-style-type: none"> · 자신, 집중, 도전, 성장 역량 칸을 채우며 해당 활동을 마무리한다. 	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 페르소나 결정판 제작할 때, 결정판 내의 이름, 나이, 주요 고민, 기타 칸은 나머지 결정된 항목을 통해 유추할 수 있도록 지도한다. ❷ 앙프웨이 제작 활동 시 기존의 재료로 구성하는 것 외에도 모둠별 페르소나에 맞는 창의적인 재료를 추가하고 시장가격을 조사할 수 있도록 지도한다. 	
평가계획	<p>(동료 평가) 모둠원끼리 서로 의견을 조정하고 서로의 부족한 점을 도와주거나 협력하는 모습을 보여주는지를 점검하고, 소외된 동료의 참여를 도와주는 등 조화롭게 응집하며 남과 나눌 수 있는 마음가짐이 있는지를 점검한다.</p> <p>(자기 평가) 페르소나가 요구하는 앙프웨이를 만드는 과정에서 도전하는 개척정신을 갖고 창의적인 답을 찾아내며 활동을 수행했는지 점검해보고 이미지 명함에 성장한 역량을 표시해본다.</p>	

교육 자료

페르소나 결정판

구분	①	②	③	④	⑤	⑥	
성별	남자	여자	남자	여자	남자	여자	
직업군	1-2	교사	의학	공학자	군인	회사원	운동선수
	3-4	택배기사	앱 개발자	프로게이머	결그룹	대통령	슈퍼모델
	5-6	헬스 트레이너	유튜버	소방관	경찰	백수	디자이너
취미	홀	음악 감상	독서	등산	낚시	골프	야구
	짝	게임	유튜브	넷플릭스	망때리기	맛집투어	꽃꽂이
선호맛	단맛	신맛	짠맛	매운맛	쓴맛	심심한 맛	
관심사	게임	돈	자유	음악	연애·결혼	음식	
선호 음식	한식	중식	양식	일식	잡식	채식	
수면 시간	3-4시간	5-6시간	7-8시간	9-10시간	11-12시간	안 잠	
IQ	80이하	80-100	100-120	120-140	140-160	160 이상	
M	I	E	I	E	I	E	
B	N	S	N	S	N	S	
T	F	T	F	T	F	T	
I	P	J	P	J	P	J	
주거 형태	아파트	빌라	전원주택	원룸	고시촌	주상복합	
스트레스	많이 받음	평범	적게 받음	많이 받음	평범	적게 받음	
연봉	2천만원 이하	2-4천만원	4-6천만원	6-8천만원	8천-1억	1억 이상	

페르소나 캐릭터시트



이름 _____

성별 _____

나이 _____

직업군 _____

선호맛 _____

취미 _____

관심사 _____

선호 음식 _____

수면 시간 _____

IQ _____

MBTI _____

주거 형태 _____

스트레스 _____

연봉 _____

조커 _____

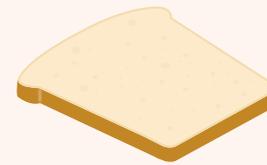
주요 고민 _____

스트레스 정도 _____

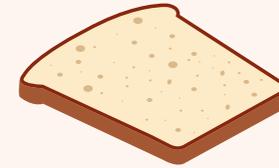
기타 _____

JOKER 후각 마비 JOKER	JOKER 유기농 선호 JOKER	JOKER 민초파 JOKER
JOKER 비건 JOKER	JOKER 칼모 JOKER	JOKER 매운맛 선호 JOKER
JOKER 통풍 JOKER	JOKER 당뇨 JOKER	JOKER 한약 마니아 JOKER
JOKER 헬스 마니아 JOKER	JOKER 고기 러버 JOKER	JOKER 오이 극혐 JOKER

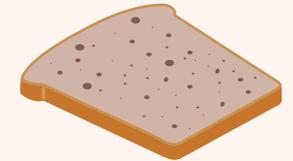
1. 빵류



식빵(밀)
1,000원



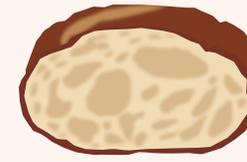
식빵(통밀)
1,400원



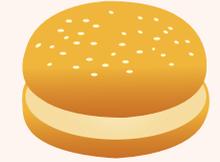
비건빵
1,900원



바게트빵
1,800원



호밀빵
2,200원



햄버거빵(밀)
1,500원

2. 토핑-야채류 ①



시금치
1,000원



루꼴라
1,500원



양상추
1,000원



토마토
1,000원



양파
300원



버섯
15g / 400원

샌드위치 재료카드



3. 토핑-야채류 ②



파프리카
300원



오이
500원



피클
700원



올리브
700원



할라피뇨
800원



파인애플
1,000원

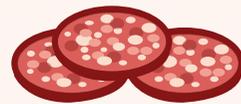
4. 토핑-고기류



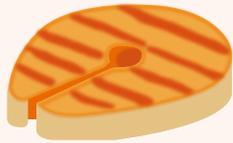
소고기 스테이크
2,000원



베이컨
900원



살라미
1,800원



생선 스테이크
1,300원



연어
1,600원



치킨 스테이크
1,500원

샌드위치 재료카드



5. 토핑-기타



계란
1,000원



체다치즈
1장 350원



고다치즈
1장 350원

6. 소스류



케찹
500원



와사비
500원



머스타드
500원



마요네즈
500원



테리야끼
500원



참깨드레싱
500원

교육 활동지(학생용)

앙프웨이 전시 워크시트



1 샌드위치 재료값 ₩	2 샌드위치 인건비 ₩	3 샌드위치 기타 비용 ₩
4 샌드위치 가격 ₩	빵	소스
소스	소스	소스
토폵	토폵	토폵
토폵	토폵	토폵
	빵	

발표 체크리스트(학생용)

▶ 모듈 발표 체크리스트				모듈명	
평가 영역	평가 내용				
	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
발표 태도	❶ 말의 속도는 적당하였는가?				
	1	2	3	4	5
	❷ 목소리의 크기는 적당하였는가?				
	1	2	3	4	5
고객 이해도	❸ 청중에 대한 인식이 있었는가?(눈맞춤 등)				
	1	2	3	4	5
	❹ 페르소나를 잘 파악하였는가?				
	1	2	3	4	5
논리적 사고 및 문제해결 능력	❺ 조커카드의 내용이 잘 반영되었는가?				
	1	2	3	4	5
	❻ 제품 개발 시 페르소나를 고려했는가?				
	1	2	3	4	5
종합 의견 (자유 서술)	❼ 기승전결이 논리적이고 명확한가?				
	1	2	3	4	5
	❽ 전반적으로 적절한 해결 방안인가?				
	1	2	3	4	5
	❾ 모듈만의 창의적인 요소가 잘 드러나는가?				
	1	2	3	4	5
	❿ 아이디어의 핵심에 대한 강조가 있었는가?				
	1	2	3	4	5
					총점

교사용 참고자료

발표 평가 루브릭

▶ 모둠 발표 평가 루브릭			모둠명
준거	발표 태도	문제해결력	논리적 사고 및 의사소통 능력
수행 수준	상	<p>가. 청중들이 잘 이해할 수 있게 논리적이면서 흥미있는 순서로 설명하며, 핵심 아이디어가 적절히 강조되었다.</p> <p>나. 눈맞춤, 호기심 유발 등 청중과의 소통에 대한 인식이 있으며, 어조/어투/속도가 적절하다.</p>	<p>가. 기승전결이 논리적으로 명확하여 아이디어에 대한 핵심 강조가 잘 드러났다.</p> <p>나. 모둠만의 창의적인 요소가 잘 드러나며, 전반적으로 적절한 해결 방안을 제시하였다.</p>
	중	<p>가. 청중과의 소통에 대한 인식을 찾아볼 수는 없으나, 어조/어투/속도가 적절하다.</p> <p>나. 눈맞춤, 호기심 유발 등 청중과의 소통에 대한 인식이 있으나, 어조/어투/속도가 미흡하다.</p>	<p>가. 기승전결이 논리적으로 명확하나 아이디어에 대한 핵심 강조가 부족하였다.</p> <p>나. 모둠만의 창의적인 요소가 잘 드러나며, 전반적으로 제시한 해결 방안의 적절성이 부족하였다.</p> <p>다. 아이디어에 대한 핵심 강조는 잘 드러나지만, 기승전결의 논리가 부정확하였다.</p> <p>라. 적절한 해결 방안을 제시하였지만, 모둠만의 창의적인 요소는 잘 드러나지 않았다.</p>
	하	<p>가. 설명이 이해하기 힘들고, 핵심 아이디어가 무엇인지 알 수 없다.</p> <p>나. 청중과의 소통에 대한 인식을 찾아볼 수 없으며, 어조/어투/속도가 미흡하다.</p>	<p>가. 페르소나, 조커카드에 대한 이해가 부족하나, 제품 개발 시 페르소나가 반영되었다.</p> <p>나. 페르소나와 조커카드에 대한 이해는 적절했으나, 제품 개발 시 페르소나의 반영이 부족하였다.</p>

* 발표를 듣고 해당하는 수행 수준에 동그라미로 표시하여 평가하시면 됩니다.

5차시

Action : 발산과 수렴

오븐에 굽기

오븐에 굽기

내 주변 문제를 함께 해결해보자



소요시간 | 45분 · 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 자신의 일과를 분석하여 문제를 발견할 수 있다.
- ❷ 자신들이 발견한 문제에 대해 다양한 해결 아이디어를 제안할 수 있다.
- ❸ 자신들의 아이디어를 논리적으로 설명할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 문제를 파악하고 해결하는 과정을 실습함으로써 문제해결력을 기른다.
- ❷ 문제에 대한 다양한 해결 아이디어를 제안하며 발산적 사고능력을 키운다.
- ❸ 시도하지 않았던 문제를 도전하여 새로운 아이디어를 내며 개척정신을 함양한다.

준비물

- ❶ PPT
- ❷ 교육 활동지
- ❸ 필기구
- ❹ 팻말(또는 화이트보드 판)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 전시학습 확인 (2분) ❷ 본 차시 활동 과정, 학습 목표 및 표적 역량 안내 (3분) 	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 내 주변 문제 찾기 <ul style="list-style-type: none"> · 하루 일과표를 시간대별로 작성하고, 일과에 따른 나의 기분을 활동지에 나타낸다. · 일과표 중 불편 느끼는 지점에 대한 설명을 '불편 포인트'에 정리한다. 	35분 (또는 40분)
	<ul style="list-style-type: none"> ❷ 문제 분석하기 <ul style="list-style-type: none"> · '불편 포인트'를 모둠원끼리 공유하고, OX팻말을 들어 가장 공감이 되는 문제를 하나 선정한다. · 문제 분석하기 활동지에 가장 공감을 많이 받은 문제를 정의하고, 불편한 문제점이 발생한 이유, 이와 관련된 사람들이 어떤 사람이 있는지 적는다. · 정리한 문제를 바탕으로 창의적인 해결 방법을 적는다. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❸ 활동 공유 및 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 문제점과 그에 대한 해결 방법을 정리하여 발표한다. · 동료 평가를 통해 가장 창의적인 해결 방법을 낸 모둠을 선정하여 보상을 제공한다. ※ 예 : 3차시에 제작한 '앙페'를 지급하여, 가장 창의적인 해결안에 투자하도록 한 후, 각 모둠별로 받은 투자금을 집계하여 1~3등 모듬에 대해 시상한다. 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 이미지 명함에 성장한 역량을 표시한다. ※ p53의 [평가자료] 참고 · 자신, 집중, 도전, 성장 역량 칸을 채우며 해당 활동을 마무리한다. 	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 학생들의 일과표를 작성하는 과정에서 자세하게 묘사할 수 있도록 이전 차시에 미리 자신의 일상을 생각해올 수 있도록 지도한다. ❷ '앙페'를 지급하고 활용할 수 있는 방향은 교사의 학교 상황에 맞추어 자유롭게 사용할 수 있도록 한다. 	
평가계획	<p>(자기 평가) 나의 주변 문제에 대해 공감하고 문제점을 해결하기 위한 창의적인 방법을 낼 수 있었는지 확인해보고 이미지 명함에 성장한 역량을 표시해본다.</p>	

교육 활동지

나의 주변 문제 찾기 워크시트

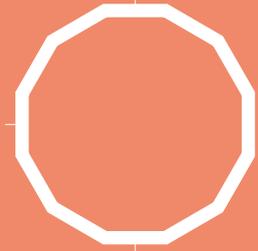
	06:00	07:00	08:00	09:00	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
																			
																			
																			
																			
																			

불편 포인트

문제 분석하기 워크시트

문제정의		관련있는 사람
	 <p>가장 공감하는 우리의 문제</p>	
불편한 이유?		해결 방법

6차시



Development : 자기 발전

완성하기

완성하기

성장한 자신의 모습을 상상해보자



소요시간 | 45분 · 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 자신의 역량 발전의 정도를 스스로 평가할 수 있다.
- ❷ 앞으로의 성장을 위한 도전 목록을 구체적으로 작성할 수 있다.
- ❸ 미래 자기 모습을 3가지 단어와 그림으로 표현할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 미래의 나의 모습을 이미지화함으로써 미래의 변화를 명확하게 예측하고 자신에게 필요한 역량을 사전에 준비하기 위한 기반을 다진다.
- ❷ 미래에 발전 및 성장해 있는 자기 모습을 상상하는 긍정적인 경험을 통해 자신의 진로에 대해 고민하는 기회를 가진다.
- ❸ 구체적인 도전 목록을 작성함으로써 앞으로 발생할 수 있는 상황을 예측하고 대비할 수 있는 역량을 기른다.

준비물

- ❶ PPT
- ❷ 워크시트(미래 명함)
- ❸ 설문지
- ❹ 필기구

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 전시학습 확인 ❷ 본 차시 활동 과정, 학습목표 및 표적 역량 안내 ❸ 이미지 명함 되돌아보기 <ul style="list-style-type: none"> · 5차시 동안 자신이 가장 많이 성장한 역량을 살펴보고 모둠별 학생을 정하여 2~3명의 소감을 공유한다. 	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 자신의 미래가 담긴 꿈 명함 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> · 자신이 앞으로 키우고 싶은 미래 역량을 <자기 평가표>에 표시한다. ※ 자기 평가표 위치 : 1차시 이미지 명함 워크시트(p8~9) 뒷면 ※ p.53의 [평가 자료] 참고, 1~3칸 범위에서 자유롭게 색칠하도록 한다. · 미래의 꿈이 담긴 꿈 명함(직업, 도전 목록, 약력 등)을 작성한다. · 30년 뒤의 자신을 상상하며 자신을 표현할 수 있는 3 KEYWORD를 작성한다. ※ 꿈 명함 활동지 위치 : 1차시 이미지 명함 워크시트(p.14) 앞면 · '2052년' 영역과 '내 꿈을 향해 나아가는 Step up!' 	25분 (또는 30분)
	<ul style="list-style-type: none"> ❷ 자신의 꿈 명함과 3 KEYWORD 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> · 미래 꿈 명함에 대한 설명과 함께 자신의 30년 후를 나타낼 수 있는 3가지 단어를 발표한다. 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 설문지 작성 및 활동 소감 공유 <ul style="list-style-type: none"> · 설문지 작성을 통해 1~6 차시 활동을 돌아보고, 각자의 응답에 대해 자유롭게 이야기를 나누며 마무리한다. 	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 미래가 담긴 꿈 명함을 작성할 때, 실현할 수 있는 구체적인 도전 목록(대학, 창업, 유학 등)을 작성할 수 있도록 지도한다. ❷ 자신을 소개하는 3 KEYWORD를 작성할 때, 자신이 어떤 삶을 누리고 있는지를 상상해서 써보는 것으로 더욱 미래를 이미지화할 수 있도록 지도한다. 	
평가계획	<p>(자기 평가)</p> <p>미래에 성장 및 발전해있는 나의 모습을 미래의 발생할 위험과 변화를 예측하여 30년 후의 자신에 대한 미래 명함에 표시해본다.</p>	

교육 활동지

설문지

▶ [Do it, B.R.E.A.D.]를 마치며

<Do it, B.R.E.A.D.>는 학생 여러분의 성장 마인드셋 함양을 통해 기업가정신에 자연스럽게 다가설 수 있도록 짜여진 수업입니다. 그동안의 학습 과정에 대해 돌아보는 시간을 가져봅시다. 아래에 질문들에 대해, 여러분의 생각과 일치하는 번호 위에 √표시를 하거나 자유롭게 답변을 적어주시면 됩니다.

❶ <Do it, B.R.E.A.D.> 수업의 내용은 어떠하였습니까?

① 매우 바람직하지 않다. ② 바람직하지 않다. ③ 그저 그렇다. ④ 바람직하다. ⑤ 매우 바람직하다.

❷ 가장 인상 깊었던 활동은 무엇이었나요?

활동	
이유	

❸ <Do it, B.R.E.A.D.> 수업의 장점을 모두 골라주세요.

① 수업 분위기가 즐겁고 좋았다.
 ② 기업가정신을 이해하는 데 도움이 되었다.
 ③ 스스로 학습하고자 하는 의욕이 생길 것이다.
 ④ 앞으로 나의 진로를 찾는 데 도움이 될 것이다.
 ⑤ 기타 ()

❹ <Do it, B.R.E.A.D.> 수업에서 모둠 활동은 원활하게 진행되었나요?

① 매우 원활하지 않다. ② 원활하지 않다. ③ 그저 그렇다. ④ 원활하다. ⑤ 매우 원활하다.

❺ <Do it, B.R.E.A.D.> 수업이 자신의 성장에 어느 정도 도움이 되리라고 생각하나요?

① 매우 도움이 될 것이다. ② 다소 도움이 될 것이다. ③ 이전과 차이가 없을 것이다.
 ④ 별로 도움이 안 될 것이다. ⑤ 전혀 도움이 안 될 것이다.

평가 자료

역량 매트릭스

· 각 차시의 학습활동 수행에 따른 역량 성장의 정도를 평가하여 '이미지 명함'에 반영한다.

· 반영 내역

- ❶ 자기 평가 1차시의 이미지 명함 만들기 활동에서, 학생들이 자신의 출발점(현재 역량)을 스스로 평가하여 해당 역량 칸을 채우도록 안내 (평가 범위 제한 : 1칸~3칸)
- ❷ 역량 성장 성실하게 참여한 활동 이수자에 대해, 해당 차시 학습 활동을 통해 성장한 역량(목표 역량) 칸을 색칠하여 채우도록 안내
- ❸ 모둠 대표 2차시 활동 및 이후 이어질 3~4차시 활동에서, 모둠의 대표로서 '함께 성장하는 마음'을 함양할 것을 지도하며 해당 역량을 1칸씩 채우도록 안내
- ❹ 우수 화폐 3차시 기업가 화폐 만들기 활동에서, 모둠 간 평가를 통해 선정된 우수 화폐 제작 모둠원에 대해 '도전하는 마음' 역량 성장 추가

· 반영 비율

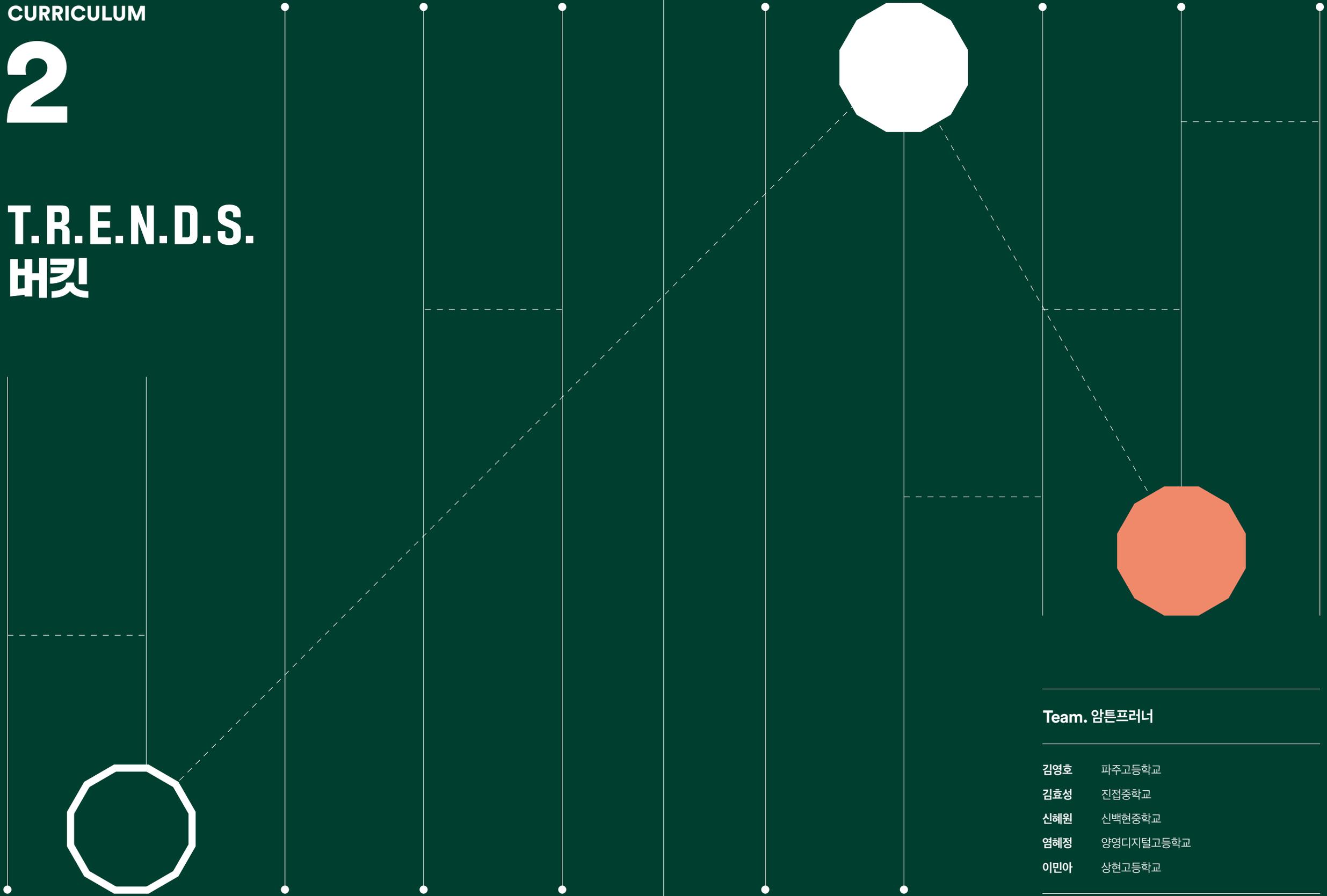
각 차시 수업 중(자기 평가) 또는 수업 후(역량 성장/모둠 대표/우수 화폐), 이미지 명함 워크시트(p.14~15)의 <자기 평가표>에 반영되는 비율을 나타낸 것

차시	내용	목표 역량	반영 내역	반영 비율			
				자신	집중	도전	성장
❶	재료 준비하기 자신의 현재 모습을 살펴보자.	자신을 믿는 마음	자기 평가	1~3	1~3	1~3	1~3
			역량 성장	2	-	-	-
❷	반죽 숙성하기 실패에 대한 관점을 바꿔보자.	자신을 믿는 마음 집중하는 마음 함께 성장하는 마음	역량 성장	2	1	-	1
			모둠 대표	-	-	-	1
❸	양금 넣기 기업가정신에 대해 알아보자.	집중하는 마음 도전하는 마음	역량 성장	-	1	1	-
			우수 화폐	-	-	1	-
❹	모양 만들기 '앙프웨이'를 만들어보자.	집중하는 마음 도전하는 마음 함께 성장하는 마음	역량 성장	-	1	1	1
❺	오븐에 굽기 내 주변 문제를 함께 해결해보자.	집중하는 마음 도전하는 마음 함께 성장하는 마음	역량 성장	-	1	1	1
❻	완성하기 성장한 자신의 모습을 상상해보자.	자신을 믿는 마음 집중하는 마음 도전하는 마음 함께 성장하는 마음	역량 성장	1~3	1~3	1~3	1~3

CURRICULUM

2

T.R.E.N.D.S.
버킷



Team. 앰트프러너

- 김영호 파주고등학교
- 김효성 진접중학교
- 신혜원 신백현중학교
- 염혜정 양영디지털고등학교
- 이민아 상현고등학교

본 프로그램은 MZ세대의 특성에 맞게 설계되어 보다 친근하게 기업가정신 역량을 함양할 수 있도록 만들어진 커리큘럼입니다.

스마트폰으로 전 세계의 소식을 접하고, 온라인에서 언제든지 나와 관심사가 같은 친구를 만날 수 있는 세대, 궁금한 점은 유튜브로 검색하고, 넷플릭스로 언제든 미드를 시청할 수 있으며, 빌보드 차트를 점령한 BTS에 열광하고 우리 영화 '기생충'이 아카데미상을 수상하는 것이 이상하지 않은 세대, 지극히 개인주의적인 것 같으면서도 SNS에서 기후 변화, 젠더 문제 등 사회 문제에 적극적으로 목소리를 내고 결식 아동에게 선행을 베푼 따뜻한 식당에는 '돈줄'을 내주겠다는 선한 오지랖이 문화로 자리잡은 세대

MZ세대(밀레니얼+Z세대·1981~2010년생)는 트렌드를 새롭게 재편하고 있으며 이전과 확연하게 다른 세상을 만들어가고 있습니다. 이러한 MZ세대들에게 과거의 학교 교육에서 강조했던 지식은 더 이상 생명력을 갖지 못합니다. 특히 현 학교 교육의 주 대상인 Z세대에게 미래 사회의 핵심 역량을 길러주기 위해서는 새로운 접근의 교육이 필요합니다. 따라서 학생들이 보다 친근하게 기업가정신을 접할 수 있는 커리큘럼을 개발하게 되었습니다.

MZ세대 키워드		
키워드	의미	특징
후렌드	Whoever+friend	누구와도 친구가 될 수 있다!
다만추	다양한+만남+추구하다	다양한 만남을 통해 가능성을 확장하다!
판플레이	판+play	참여할 수 있는 판을 열고 놀다!
선취력	先(먼저)·善(착할)+취하는+능력	먼저 행동하여 선한 변화를 이끌어내다!

출처 | 대학내일 20대 연구소(2019), 밀레니얼-Z세대 트렌드 2020, 위즈덤 하우스

자기주도적 진로설계 역량을 기르는 진로교육

청소년기는 가장 활발하게 진로를 탐색하는 시기입니다. 4차 산업혁명으로 사회가 빠르게 변하고 '100세 시대'를 넘어 '130세 시대'를 넘보는 지금, 평생직장을 강조하던 과거와는 달리 MZ세대에게 'N잡러'는 선택이 아닌 필수가 되었습니다. 도전정신과 기회발견을 강조하는 기업가정신 교육은 자기주도적인 진로 설계 역량을 기르는 좋은 교육이 될 것입니다.

사회적 가치를 실천하는 교육

MZ세대의 선취력, 선한 오지랖 등은 사회적 가치의 실천과 확산에 주목하고 있음을 보여줍니다. 지속가능한 사회의 중요성을 알고 있기 때문일 것입니다. 본 커리큘럼은 이러한 사회적 가치 실천의 중요성을 습득하고 일상에서 자연스럽게 실천하는 습관을 형성하며 나아가 청소년 세대의 문화로 정착함으로써 사회적 가치를 확산하는 데 그 목적을 두고 있습니다.

2015 개정 교육과정은 교육과정에 핵심 역량을 반영한 역량 기반 교육과정이 적용되었습니다. 역량의 개념은 단순히 '무엇을 알고 있는 것'이 아닌, '무엇을 할 수 있는지'에 관심을 기울인다는 점에서(이주연, 2017, p.3) 기업가정신 교육의 방향과 일맥상통합니다. MZ세대가 미래 사회를 위해 필요한 도전, 위험감수성, 문제발견, 사회적 가치 실천, 창의성, 자율성, 문제해결력 등 본 교육 커리큘럼에서 역량화 한 T.R.E.N.D.S.와 같은 역량을 배우고 실천하는 데 기업가정신 교육은 매우 효과적인 방법이 될 수 있습니다.

T.R.E.N.D.S. 버킷 핵심 역량

핵심 역량	주요 내용
T Teamwork 협업	· 사람마다 각기 다른 개성과 강점이 있음을 인정하고 서로 협력하여 집단지성을 바탕으로 문제를 해결할 수 있는 능력 · 단순히 함께하는 것이 아닌, 각자의 강점을 최대한 발휘하고 부각함으로써 개인의 역량을 극대화할 수 있는 능력
R Risk-taking 위험감수성, 도전	· 불확실한 미래에 투자하고 변화를 모색하는 능력 · 도전은 성공과 실패를 포괄하는 것을 이해하고 적절한 실패를 통해 배우고 새롭게 재도전할 수 있는 능력
E Empowerment 자율성, 주도성, 부트스트래핑	· 문제를 발견하고, 남의 도움을 구하기 전에 어떻게든 내가 알고 있는 것, 갖고 있는 것을 사용해서 문제를 해결하는 능력
N Networking 자원연계성	· 현재 가지고 있는 자원뿐만 아니라 주변의 활용 가능한 자원을 조합하여 문제를 해결하거나, 새로운 기회와 가능성을 만들어 내는 능력
D Dynamic 역동성, 혁신성	· 새로운 아이디어를 찾고 실천해보며, 기존의 방법이 아닌 새로운 방법을 적용하여 문제를 해결하는 능력
S Social innovation 사회혁신	· 사회적 문제를 인식하고 지속가능한 방법으로 문제를 해결하여 사회의 긍정적인 변화에 기여하는 능력

이미 대학에서는 기업가정신 교육의 중요성을 인식하고 기업가정신 교육이 활발하게 이루어지고 있으며 중·고등학교 현장에서도 기업가정신 교육의 방향에 공감하는 다양한 시도가 이루어지고 있습니다. 기업가정신 교육을 정규 교과화하는 내용이 2015 개정 교육과정에 반영되었으며, 2018년부터 사회 교과에 기업가정신 개념이 적용되었고 초·중·고등학교 전체 학년으로 점차 확대되고 있습니다(한국경제, 2015.07.09.). 더불어 다양한 기업가정신 교육 단체들이 생겨나고 있으며 기업가정신 교육과정을 향한 교사들의 열의도 기업가정신 교육의 필요성을 증명하고 있습니다.

「T.R.E.N.D.S. 버킷」 커리큘럼 특징

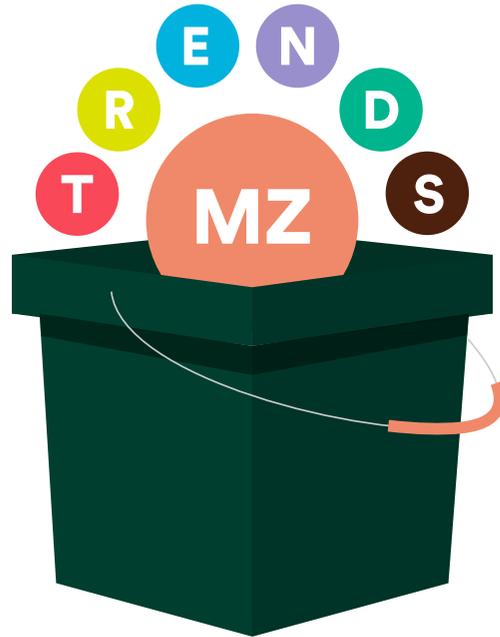


트렌드에 민감한 MZ세대를 위한, 기업가정신 역량(T.R.E.N.D.S.)을 획득하는 특별한 미래 사회 핵심 역량 함양 프로그램

MZ세대의 특징인 후렌드, 다만추, 판플레이, 선취력에 맞는 차시별 활동을 설계하여 보다 쉽고 자연스럽게 기업가정신 역량을 이해하는 프로그램

사회적 가치를 일상에서 직접 실천하고 SNS를 활용하여 청소년 세대의 문화로 확산하는 프로그램

「T.R.E.N.D.S. 버킷」 역량 모형



6차시로 진행되는 T.R.E.N.D.S. 버킷 커리큘럼에서 학생들은 각 역량을 획득하고 역량별로 직접 기획한 일상력 챌린지를 통해 일상에서 기업가정신과 사회적 가치를 실천하고 공유하는 경험을 하게 됩니다. 여기서 '일상력 챌린지'의 '일상력'은 '일상을 가꾸는 힘'이라는 뜻으로 지키고 싶은 행동 양식을 정해 습관처럼 꾸준히 실천해나가는 것을 의미합니다. 또한 '버킷'은 T.R.E.N.D.S.의 역량을 '담고', 실천하고 싶은 '버킷리스트'를 기획해본다는 중의적인 의미를 가집니다.



**「T.R.E.N.D.S. 버킷」
커리큘럼 구성**

차시	주제	학습 목표	학습 내용	수업 방식	핵심 역량
①	후렌드 누구와도 친구가 될 수 있다!	· MZ세대 특징 파악 · T.R.E.N.D.S. 역량 개념 이해	· 키워드로 알아보는 MZ세대 특징 · BTS의 성장 스토리에서 찾는 T.R.E.N.D.S. 역량 · 커리큘럼 오리엔테이션	강의 모둠 활동 발표	T S
②	후렌드 누구와도 친구가 될 수 있다!	· 강점 발견 · 팀 빌딩	· T.R.E.N.D.S. 역량별 강점 찾기 · [Who's Who] 퀴즈 · 역량별 팀 구성 · [트렌드 홀인] 게임	개별 활동 모둠 활동 발표	T S
③	다만추 다양한 만남을 통해 나의 가능성을 확장하다!	· 영리 기업, 사회적 기업, 비영리 기업의 차이점 이해	· T.R.E.N.D.S.버킷 보드게임 · 기업별 핵심 역량 분석 · 영리 기업, 사회적 기업, 비영리 기업의 차이점 정리	모둠 활동	N
④	판플레이 참여할 수 있는 판을 열고 놀다!	· 기업의 사회적 가치 실천 의미 공유	· 사회적 문제 해결을 위한 문제해결 캔버스 작성 · 사회적 기업가정신의 가치 공유	모둠 활동 발표	T R E N D S
⑤	판플레이 참여할 수 있는 판을 열고 놀다!	· 사회적 문제를 인지할 수 있는 공감 능력과 민감성 함양 · 협력을 통해 사회적 문제 해결 능력 신장	· 장애 이해 교육 (영상자료, 읽기자료) · [문턱 없는 세상 만들기] 프로젝트 · 소감 나누기	강의 모둠 활동 발표	T R E N D S
⑥	선풍력 먼저 행동해 선한 변화를 이끌어 내다!	· 선한 영향력을 실천 및 사회적 가치 확산	· 영상 자료 [아이스버킷 챌린지] 시청 · 일상력 챌린지 : 역량 실천 버킷리스트 작성 후 실천 · SNS에 해시태그로 업로드 하기 · 릴레이로 참여할 지인에게 공유	개별 활동 실천	T R E N D S

기업가정신은 기업을 경영할 수 있는 역량이라기보다는 삶을 대하는 태도라고 볼 수 있습니다. 변화를 두려워하지 않고 도전하는 태도, 어떤 직업을 가질까 보다는 어떤 삶을 살지를 고민하는 태도를 가지고 자신의 기업가적 역량을 발전시키는 데에 도움이 되기를 바랍니다.



MZ세대, 기업가정신을 만나다.

제시된 MZ세대 키워드 중 해당하는 자신의 경험이나 사례를 공유하고, T.R.E.N.D.S. 역량별 특징을 익힌 후 BTS 성장 스토리에 담긴 T.R.E.N.D.S. 역량을 파악해본다. 이후 차시에 이루어질 T.R.E.N.D.S. 버킷 커리큘럼을 이해할 수 있다.

T.R.E.N.D.S. 강점 역량으로 만나는 우리 팀

자신의 강점을 탐색하고 [Who's Who] 게임을 통해 친구들의 강점을 알아가는 과정에서 자아존중감이 향상될 수 있다. 강점을 T.R.E.N.D.S. 역량으로 유목화한 후 팀을 구성하고 [트렌드 홀인] 팀 빌딩 활동으로 협업 역량을 강화한다. 이 과정에서 청소년이 가진 강점이 곧 기업가정신 역량이 될 수 있음을 알 수 있다.

T.R.E.N.D.S. 버킷 보드게임

T.R.E.N.D.S. 역량으로 구성된 역량 토큰을 모아 원하는 기업 카드를 구매하는 T.R.E.N.D.S. 버킷 보드게임을 진행한다. 플레이어들은 역량의 의미와 기업가정신을 이해하고 기업의 핵심 역량과 가치를 파악할 수 있다. 또한 획득한 기업 카드 분석을 통해 영리 기업, 사회적 기업, 비영리 기업의 차이점을 알 수 있다.

사회적 가치 탐구

사회적 가치를 실천하는 기업의 CSV 광고 영상을 보고 기업이 추구하는 사회적 가치의 의미를 이해한다. 제시된 기업의 문제해결 캔버스를 작성하면서 기업의 사회적 가치 실천 의미를 공유한다.

**사회적 문제해결을 위한 체인지 메이커스 :
문턱 없는 세상 만들기 프로젝트**

사례 영상을 통해 사회적 문제가 우리 모두의 문제임을 인식하며 학생 자신들도 협력과 공감의 힘으로 사회 문제를 해결할 수 있는 체인지 메이커가 될 수 있음을 안다. 체인지 메이킹 단계를 실행해 봄으로써 사회 문제를 발견할 수 있는 민감성을 함양하며 체인지 메이커로서의 자신감을 얻는다.

#일상력 챌린지 #트렌드버킷 챌린지

T.R.E.N.D.S. 역량을 발휘할 수 있는, 일상에서 자신이 실천할 수 있는 작은 행동을 선정하고 친구들과 공유한다. 일주일 동안 일상 속에서 꾸준히 실천하고 일기, 사진, 영상 등으로 SNS에 #트렌드버킷 챌린지 #일상력 챌린지 해시태그를 넣어 활동의 결과를 업로드하며 활동 마지막 날, 릴레이로 참여할 지인을 한 명 이상 태그 한다. 이처럼 일상생활 속 작은 실천으로 나와 이웃, 사회를 변화시킬 수 있음을 인식하고 선한 영향력을 실천하는 청소년 문화를 확산한다.

MZ세대, 기업가정신을 만나다



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 3학년

🎯 학습목표

- ❶ MZ세대의 특징을 파악하고 커리큘럼의 흐름을 이해한다.
- ❷ 롤모델 사례를 통해 본 커리큘럼의 핵심 역량인 T.R.E.N.D.S. 역량을 이해한다.

🎯 기대효과

- ❶ MZ세대의 특징을 파악하고 T.R.E.N.D.S. 역량으로 확장
- ❷ 롤모델 사례에서 T.R.E.N.D.S.역량의 개념 이해
- ❸ 전체 커리큘럼에 대한 이해와 동기유발

준비물

- ❶ 영상
- ❷ 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>MZ세대, 그들은 누구인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❶ MZ세대를 나타내는 신조어의 조합 과정을 소개하고 이와 관련한 MZ세대의 특징을 정리한다. ❷ 각 키워드와 관련된 나의 경험을 찾아보고 공유한다. <p>※ 신조어 출처: 대학내일20대연구소(2019), 밀레니얼-Z세대 트렌드 2020, 위즈덤 하우스</p>	10분
전개	 <p>BTS 성장 스토리에서 T.R.E.N.D.S. 역량 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 영상자료 시청 후 BTS의 성장 스토리에서 T.R.E.N.D.S. 역량과 관련 있는 사례를 찾아 정리한다. <p>출처 지식한입, "초심게 이해시켜주는 BTS 성공 이유" (2020), https://www.youtube.com/watch?v=g5mdzj_5Ckk</p>	30분
	BTS 성공 이유	
정리	<p>차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> ❶ T.R.E.N.D.S.버킷 커리큘럼 모형의 의미를 설명하고 전체 차시별 활동에 대한 오리엔테이션을 진행한다. ❷ 학생들이 역량별 의미를 다시 한 번 정리하게 하고 용어에 익숙해지도록 안내한다. 	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ MZ세대 특징을 나타내는 각 키워드의 개념을 잘 이해할 수 있도록 예를 들어 설명한다. ❷ MZ세대가 가진 특징들이 T.R.E.N.D.S.역량으로 확장될 수 있음을 이해시킨다. ❸ 역량별 다양한 사례들을 찾을 수 있도록 안내한다. ❹ 시각화된 커리큘럼 모형으로 차시 예고를 통해 호기심과 동기가 유발될 수 있도록 한다. 	
평가계획	[개별 평가] 학습자의 수업 참여 및 발표를 관찰하고 평가한다.	

교육 활동지

나의 역량 알아보기

_____ 모둠 | _____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

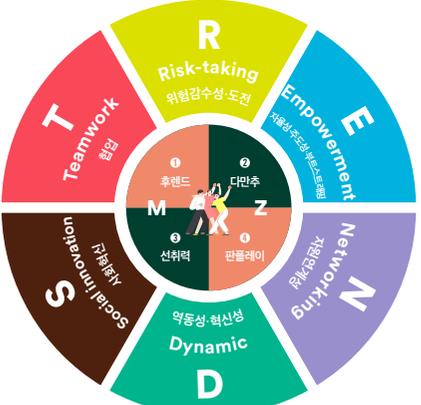
▶ MZ세대는 누구인가?

후렌드 (Whoever+friend)		다만추
나의 경험:		나의 경험:
판플레이 (판+Play)		선택력 (先(먼저)·善(착할)+취하는+능력)
나의 경험:		나의 경험:

▶ BTS 성장 스토리에서 T.R.E.N.D.S. 역량 찾아보기

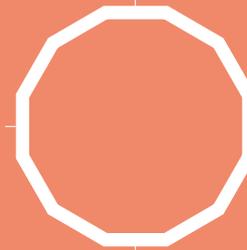
역량	T 협업	R 위험감수성·도전	E 자율성·주도성·부트스트래핑	N 자원연계성	D 역동성·혁신성	S 사회혁신
BTS의 사례		ex) 대중성을 생각하지 않고 하고 싶은 이야기를 담은 음악 제작, 멤버들에게 아티스트로 성장할 기회를 줌, 작사, 작곡 트레이닝		ex) 유튜브를 활용한 팬덤 형성		ex) UN회의장 연설에서 'Love yourself' 메시지 전달

▶ 역량의 의미를 정리하고 전체 커리큘럼 맛보기



T	협업	
R		Risk-taking
E		Empowerment
N	자원연계성	
D		Dynamic
S		Social innovation

2차시



후렌드
(Whoever+friend)
: 누구와도 친구가 될 수 있다!

T.R.E.D.N.S.
강점 역량으로
만나는 우리 팀

T.R.E.N.D.S. 강점 역량으로 만나는 우리 팀



소요시간 | 90분



대상 | 중학교 3학년

🎯 학습목표

- ❶ 자신의 강점을 발견하고, T.R.E.N.D.S. 역량으로 연결한다.
- ❷ 친구들의 강점을 인지하고 격려한다.
- ❸ 역량에 따라 팀을 구성한다.

🎯 기대효과

- ❶ 자아존중감 향상
- ❷ 팀 구성원들의 친밀도 향상 및 협업 능력 함양

준비물

- ❶ 활동지
- ❷ 접착식 메모지
- ❸ 필기도구
- ❹ 5개의 색깔별 구멍이 있는 커다란 보자기
- ❺ 5개의 색깔별 공

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>[흥미유발] 나태주 시인의 [꽃] 낭독</p> <ul style="list-style-type: none"> ❶ 자신의 강점을 찾아보고 발견할 수 있도록 격려한다. ❷ 약점으로 생각했었으나 강점이 될 수 있는 사례를 소개한다. 예) 발표력이 부족하다. ▶ 다른 사람들의 이야기를 잘 들어주고 관찰력이 좋다. 	20분
전개	<p>[나의 강점 찾기]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 강점을 T.R.E.N.D.S. 영역별 역량으로 연결한다. · 영역별 사례를 간단히 소개한다. · 각 영역별로 강점을 1개 이상 작성한다. 	50분
	<p>[Who's Who] 퀴즈</p> <ul style="list-style-type: none"> · 학생들의 활동지를 건어서 장점을 읽어주고 누구의 강점인지 맞히도록 한다. · 강점의 주인공은 자신의 성과가 가장 의미 있다고 생각하는 장점 하나를 접착식 메모지에 적어 칠판의 6개 구획 중 하나에 붙인다. (p.71 활동지 2번 참고) 	
	<p>[팀 빌딩]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 6개의 영역별로 붙인 접착식 메모지의 주인공들끼리 팀을 구성한다. · 각 영역별로 인원이 같을 경우 다른 영역에 붙이도록 안내한다. · 팀 빌딩 게임 [트렌드 홀 인] ❶ 팀원들이 보자기의 모서리 쪽을 잡고 보자기 위에 5개의 공을 올려놓는다. ❷ 같은 색깔의 공을 같은 색깔의 구멍에 넣는다. ❸ 다른 색깔의 구멍으로 들어갔을 경우 공을 꺼내어 다시 시작한다. ❹ 모든 팀이 동시에 시작하여 가장 먼저 끝낸 팀이 승리하거나 한 팀씩 따로따로 하면서 기록을 재며 진행한다. ❺ 어느 공을 먼저 넣을지 소통하고 마음을 모아 협력하여 차분하게 했을 때 성공 확률이 높음을 안내한다. 	

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	<p>[마음 나누기 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 놀이를 하면서 느꼈던 감정과 생각들을 돌아보고 이야기를 나눈다. · 조금하여 그르치지 않는지, 다른 팀원 때문에 공이 안 들어갔다고 남 탓을 하지는 않았는지, 공이 어디로 가든 관심이 없고 귀찮아하지는 않았는지 생각하는 시간을 가진다. 	50분
정리	<p>[활동 소감 발표 및 공유]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 자신의 강점 찾기가 어렵지는 않았는지, 다른 친구들의 강점 목록을 듣고 어떤 생각이 들었는지 등에 대해 질문하고 활동을 하면서 떠오른 생각, 느낀 점, 새롭게 배우거나 깨달은 점 등을 활동지에 적고 몇몇 학생들에게 발표하도록 한다. 2 다른 친구들의 소감을 듣고 그에 대한 느낀 점을 발표한다. 	20분
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> 1 나의 강점찾기 활동에서 자신이 생각하는 강점을 적는 것이므로 타인으로부터 검증받을 필요가 없음을 설명하고 아무리 사소한 장점이라도 찾아보도록 격려한다. 2 날씨가 맑은 날은 그림자도 질듯 모든 특성에는 강점과 약점이 동시에 존재함을 설명하고, 약점이라고 여겨왔던 특성이 강점이 될 수도 있는 사례를 최대한 많이 제시한다. 3 강점을 적어낸 사람이 아닌 다른 학생의 이름을 호명했다더라도 같은 강점을 지닌 것에 대해 인정하고 칭찬한다. 4 맞춘 학생에게 별도의 칭찬 스티커 및 보상을 준다. 5 평소 친구에게 관심이 있거나 관찰력이 있다는 점 등에 대해 칭찬과 격려를 한다. 6 상대적으로 경험이 적은 어린 학생들임을 감안하여, R(위험감수성·도전), D(역동성·혁신성)의 경험이 적을 수 있으니 사소한 도전의 경험도 해당할 수 있음을 설명하고 사례를 들어준다. 	
평가계획	<p>[개별 평가] 장점 작성하기 및 퀴즈에 적극적으로 참여하였는지 관찰 및 피드백한다. [모둠 평가] 모둠별로 소외되거나 지체되고 있는 학생이 없는지 관찰하고 격려한다.</p>	

2차시

교육 활동지

나의 강점 찾기

_____ 모둠 | _____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

▶ 자신을 자세히 들여다봅시다.

나는 약점은 많고 강점은 적다고 생각되는지요? 자신의 약점이나 부족한 점을 자세히 들여다보고, 뒤집어보기를 하면 강점으로 새롭게 바뀔 수 있습니다. 예) 나는 소심하다. → 나는 세심하고 조심성이 많다. 나는 사교성이 부족하다. → 나는 관찰력이 좋다.	자세히 보아야 예쁘다 오래 보아야 사랑스럽다 너도 그렇다 - 나태주, '풀꽃'
---	--

▶ 자신의 강점(성격, 지적 능력, 신체적 능력, 삶의 태도, 가치관, 습관 등)을 생각해 보고 각 역량별 칸에 1개 이상씩 적어 보세요.

· 주변의 어른들이나 친구들한테서 들었던 칭찬, 하고 나서 뿌듯했던 사소한 경험 등을 떠올려 보세요.
 · 예를 들면 집에 돌아가면 양말을 벗어 빨래통에 바로 집어넣는 것(배려), 어려워 보이는 과제에 도전해보는 일(위험감수) 등이 모두 강점이고 역량입니다.

역량	T 협업	R 위험감수성·도전	E 자율성·주도성 부트스트래핑	N 자원연계성	D 역동성·혁신성	S 사회혁신
예	모둠활동에서 어려움을 겪는 친구를 도움	00대회에 도전하여 참가함	스스로 계획을 세워 00을 실천함	SNS를 통해 필요한 자원을 구함	사회의 변화에 민감하며 새로운 것을 배우는 데 적극적임	다른 사람의 아픔에 공감을 잘하고 적극적으로 도움
자신의 강점 사례						

▶ 오늘 활동을 하고 난 후 느낌은 어땠나요? 새롭게 알게 된 점, 깨달은 점, 느낀 점을 적어 보세요.

M / E / M / O

3차시

다만추:
다양한 만남을 통해
나의 가능성을 확장하다!

T.R.E.N.D.S.
버킷 보드게임

T.R.E.N.D.S. 버킷 보드게임



소요시간 | 90분



대상 | 중학교 3학년

🎯 학습목표

- 1 T.R.E.N.D.S. 버킷 보드게임을 통해 기업가정신을 이해할 수 있다.
- 2 기업카드 분석을 통해 영리 기업, 사회적 기업, 비영리 기업의 차이점을 알 수 있다.

🎯 기대효과

- 1 기업가정신 보드게임을 통해 T.R.E.N.D.S. 핵심 역량 이해
- 2 보드게임을 통해 영리 기업, 사회적 기업, 비영리 기업의 차이점 분석
- 3 기업카드의 역량구성은 한계가 있기에 구성을 통해 추가 역량 등을 생각해 보는 응용력을 가질 수 있음

준비물

- 1 T.R.E.N.D.S. 버킷 보드게임 세트 (역량카드 40장, 성장카드 30장, 기업카드 20장, 보드판, 역량토큰)
- 2 스마트폰



보드게임 세트
다운로드 QR

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>[게임 규칙 설명]</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 팀별 매뉴얼을 제공하여 게임 규칙을 소개하는 활동을 통해 흥미 유발을 유도한다. 2 15점 및 기업카드에 따른 보너스 점수가 있음을 안내하고 어떤 규칙인지 탐험하는 과정이 있음을 안내한다. 3 자신이 가지고 싶은 기업카드를 획득하기 위한 역량이 무엇인지 고민해 보는 탐색 작업을 유도한다. 4 역량 및 기업카드에 쓰여 있는 역량별 토큰의 의미를 설명한다. 	10분
전개	<p>[T.R.E.N.D.S. 팀별 보드게임]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 게임 매뉴얼을 각 팀 테이블에 배치하여 교사의 지도 없이도 원활한 게임을 유도한다. · 게임을 통해 배움의 과정이 일어날 수 있도록 교사는 모둠별로 코칭을 하며 순회지도한다. 	40분
	<p>[교사의 순회지도 tip]</p> <ul style="list-style-type: none"> · T.R.E.N.D.S. 코인을 가져야 기초 및 성장 역량카드를 획득할 수 있음을 안내하며, 최종적으로 획득해야 하는 기업카드를 위해 어떤 역량을 모아야 하는가를 안내한다. · 기업의 주된 역량에 따라 기업을 나눌 수 있다는 것을 안내하고 그 차이점에 주된 역량이 무엇일까 구분할 수 있도록 안내한다. · 게임 방법을 모둠별로 돌아다니면서 안내하며, 게임을 진행할 수 있도록 조력자 역할을 한다. 	
	<p>[기업별 역량과 가치 탐색] 활동지 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> · 팀이 획득한 기업카드의 기업명과 역량 개수를 적어 보고 역량별로 중요한 가치를 반대로 탐색해본다. (기업카드를 너무 많이 획득한 경우는 조사하고 싶은 기업 2개를 고르고, 게임에 저서 기업카드를 획득하지 못한 경우는 남은 기업카드 중에 2개를 골라 학습지를 작성하게 한다.) ex) T역량을 1개의 코인 또는 카드로 살 수 있었다면 어떤 협업 역량이 필요할까를 모둠원들이 고민하여 활동지를 작성하도록 유도 · 기업카드 QR코드 활용하여 기업에 대해 알고 성장 과정이나 가치 등을 함께 알아본다. · 기업을 영리 기업, 사회적 기업, 비영리 기업으로 나누어 보고, 기업의 차이가 무엇인지 설명한다. 	30분
정리	<p>활동 소감을 나누고 발표한다.</p>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 1 게임 설명서의 규칙에 따라 진행되어야 한다. 2 시간 내에 각 팀이 기업카드를 획득할 수 있도록 조정한다. 	
평가계획	<p>[모둠 평가] 게임 규칙을 숙지하고 역량토큰을 활용하여 전략적으로 기업카드를 획득하는지 관찰을 통해 평가한다.</p> <p>[개별 평가] 활동지 작성을 통해 기업들의 역량에 대한 이해도를 평가한다.</p>	

교육 활동지

게임 세팅 및 진행 설명 T.R.E.N.D.S. 버킷

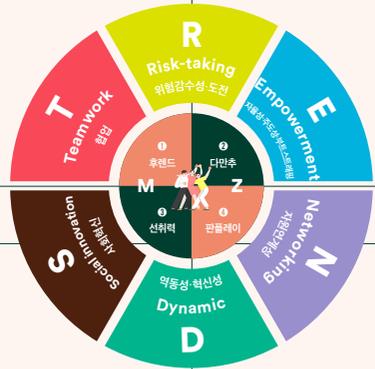
▶ 규칙설명서 T.R.E.N.D.S. 버킷

- 창업과 경영에 관심이 있는 MZ세대를 대상으로 기획된 게임입니다.
- 플레이어는 다양한 T.R.E.N.D.S.역량 토큰을 모아 성장을 통해 원하는 기업카드를 획득하고 기업의 가치를 확인하여 역량의 중요성을 알 수 있습니다.

내용물(토큰 40개)

- T Teamwork:** 협업 토큰 7개(빨간색)
- R Risk-taking:** 위험감수성·도전 토큰 7개(노란색)
- E Empowerment:** 자율성·주도성·부트스트래핑 토큰 7개(파란색)
- N Networking:** 자원연계성 토큰 7개(보라색)
- D Dynamic:** 역동적·혁신성 토큰 5개(초록색) *조커 토큰
- S Social innovation:** 사회혁신 토큰 7개(초코색)

역량카드 70장, 기업카드 20장, 게임판



전용 보드게임 판

2~3인용 게임일 때 바뀌는 점

준비

- 1 역량카드를 같은 단계별로 나눠서 섞습니다.
- 2 전용보드 게임판을 테이블 중앙에 놓고 그림과 같이 배치합니다.
- 3 각 단계별 역량 카드는 4장씩 펼쳐놓습니다.
- 4 기업카드는 참가한 플레이어의 수보다 하나 더 많이 펼쳐 놓습니다. (예, 3명이 게임을 진행한다면 4개의 기업카드를 펼칩니다.)
- 5 남은 카드는 게임 중에 사용되지 않으므로 상자에 다시 넣어 둡니다.
- 6 플레이어가 집기 좋은 위치에 토큰을 색깔별로 분류하여 쌓아놓습니다.

- 2명이 할 때**
토큰을 색깔별로 3개씩 제거 (각 색깔별로 4개씩만 사용)
초록색 조커 토큰은 5개 모두 사용
기업카드는 3개 펼침
- 3명이 할 때**
토큰을 색깔별로 2개씩 제거(각 색깔별로 5개씩만 사용)
초록색 조커 토큰은 5개 모두 사용
기업카드는 4개 펼침

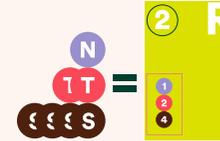
개요

- 게임 중에 플레이어들은 역량 토큰과 조커 토큰을 가져갑니다.
- 이 토큰으로 기본 역량카드와 성장 역량카드를 구매합니다.
- 모든 카드는 승점과 보너스를 제공하며 보너스는 플레이어가 구매할 역량카드의 비용을 줄여줍니다.
- 플레이어가 보너스 즉, 역량카드와 토큰을 충분히 확보한다면 기업카드를 구매할 수 있습니다.
- 사회적 기업카드를 3개를 모으면 보너스 2점을 부여받으며, 한 플레이어가 승점 15점을 모으면, 마지막 플레이어까지 플레이를 진행한 뒤 게임이 종료되고, 이 때 승점이 가장 높은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

▶ 역량카드-기본&성장

승점을 얻기 위해 역량카드를 구매해야만 합니다. 역량카드는 모두가 잘 볼 수 있도록 배치하고, 누구든 구매할 수 있습니다. 플레이어가 조커 토큰을 손에 들면, 그 플레이어가 구매를 보류한 카드가 되며 손에 들고 있는 플레이어만이 구매할 수 있습니다.

이 카드는 승점 2점, 위험감수성 R 역량 보너스 1개를 얻습니다. 이 카드를 구매하기 위해서는 보라색 토큰 1개, 빨간색 토큰 2개, 초코색 토큰 4개를 내야합니다.



▶ 토큰 선택하기

플레이어는 자기 차례를 마칠 때 조커를 포함해 토큰을 10개까지만 가지고 있을 수 있습니다. 만약 그보다 많은 토큰을 가지고 있다면 10개만 남기고 나머지를 버려야 합니다. 플레이어는 이렇게 하여 이번 차례에 가져 온 토큰 전부나 일부를 버릴 수 있습니다. 플레이어는 가진 모든 토큰을 다른 플레이어가 언제든지 볼 수 있게 놓아야 합니다. **주의:** 3개 이하로 남아 있는 색깔 보석 토큰은 같은 색깔의 역량카드 2개 가져가기로 토큰 2개를 가져갈 수 없습니다.

▶ 역량카드 손에 들기

플레이어는 테이블에 펼쳐진 역량카드나 역량카드 더미의 맨 위 카드 1장을 손으로 가져와 그 카드의 구매를 보류할 수 있습니다. (역량카드 더미에서 카드를 가져올 때는 다른 플레이어에게 내용을 보여주지 않아도 됩니다.) 한 번 손에 든 카드는 게임 중에 버릴 수 없습니다. 손에는 3장까지만 들 수 있으며, 구매하는 것 말고는 없앨 방법이 없습니다. (아래 규칙 참조) 카드를 손에 드는 방법은, 초록 조커 토큰을 가져오는 것이 유일한 방법이기도 합니다. 초록 조커 토큰이 남아있지 않더라도 카드를 손에 들 수 있지만, 이때는 황금을 가져갈 수 없습니다.

▶ 기업카드

기업카드는 역량카드와 토큰으로 구매할 수 있으며 기업카드를 얻는 것은 액션으로 간주하지 않습니다. 기업카드는 다양한 기업이 있으며 사회적 기업카드가 3개 이상인 경우 보너스 2점을 받을 수 있습니다. 기업카드는 한 번에 한 개만 가질 수 있습니다.



▶ 규칙

- 게임은 시계 방향으로 진행됩니다. 자기 차례에 플레이어는 다음 4가지 액션 중 하나를 선택하여 수행합니다.
- 1 각기 다른 색깔의 역량 토큰 3개 가져가기.
 - 2 같은 색깔의 역량 토큰 3개 가져가기. (이 액션은 가져가려는 역량 토큰이 4개 이상 테이블 위에 쌓여 있을 때에만 수행할 수 있습니다.)
 - 3 역량카드 1장을 손에 들고, 초록 조커 토큰 1개 가져가기.
 - 4 역량카드 1장 구매하기. (테이블 중앙에 펼쳐져 있는 카드 혹은 손에 들고 있는 카드)

▶ 게임종료

한 플레이어가 승점 15점 이상을 모으면, 마지막 플레이어까지 플레이를 진행하여 모든 플레이어가 같은 횟수의 플레이를 진행할 수 있게 합니다. 승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다. (기업카드, 사회적 기업카드 3장시+2점 승점을 잊지 마세요.) 동점일 경우, 그중 개발카드를 가장 적게 구매한 플레이어가 승리합니다.

교육 활동지

T.R.E.N.D.S. 버킷 보드게임 활동지

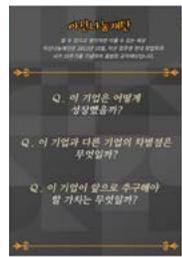
모둠 | _____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

▶ 팀이 획득한 기업카드의 기업명과 역량 개수를 적고, 어떤 역량이 필요한지를 생각해 봅니다.

EX)
기업명 : BEAR.BETTER.
 (S) 개수- 3개
 역량 ▶ 00능력, 00심, 00력
 (R) 개수- 3개
 역량 ▶ 00능력, 00심, 00력
 (N) 개수 - 3개
 역량 ▶ 00능력, 00심, 00력



[기업별 QR]



[기업 소개 및 생각 질문]

기업명	기업명
()개수	()개수
역량 ▶	역량 ▶
()개수	()개수
역량 ▶	역량 ▶
()개수	()개수
역량 ▶	역량 ▶
()개수	()개수
역량 ▶	역량 ▶

▶ 팀이 획득한 기업카드의 QR로 기업을 탐색해 보고 특징과 가치를 찾아봅니다.
 [카드 뒷면의 질문지를 참고하여 이야기해보기]

▶ 다양한 기업의 특징을 듣고 영리 기업과 사회적 기업, 비영리기업의 특징을 분류해 봅니다.

영리 기업의 특징	사회적 기업의 특징	비영리 기업의 특징

판플레이 :
 참여할 수 있는
 판을 열고 놀다!

사회적 가치 탐구

사회적 가치 탐구



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 3학년

학습목표

- 1 사례 분석을 통해 기업의 사회적 가치 실천 의미를 공유한다.

기대효과

- 1 사회적 가치를 실천하는 기업의 비즈니스 모델을 파악
- 2 사회적 가치 실천의 중요성 인식

준비물

- 1 영상
- 2 활동지

단계	교수-학습활동		소요시간
도입		<p>[마음열기 활동] 아산형 기업가정신을 경험하고 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 노래 가사 중 가장 공감되는 부분에 대해 이야기한다. · 노래 가사가 아산 정주영의 어록으로 구성되었다는 점을 소개하고 현재 MZ세대들에게도 아산형 기업가정신이 의미 있음을 소개한다. · 아산형 기업가정신에 대해 소개한다. [교사 참고 자료] · 아산형 기업가정신 중에 나에게 의미 있다고 느껴지는 것을 뽑고 그 이유를 말해본다. <p>출처 tvN D ENT, “[#넉살& #이로한 X #아산나눔재단] Don't Lose” (2021), https://www.youtube.com/watch?v=alTF-CuRT70</p>	10분
	<p>[영상 자료] 넉살&이로한 x아산나눔재단, Don't Lose</p>		
전개		<p>[케이스 스터디 - 현대자동차]</p> <ul style="list-style-type: none"> · 현대자동차 광고 영상을 시청한다. · 광고 영상을 바탕으로 모둠별로 문제해결 캔버스를 작성하여 케이스 스터디 활동을 진행한다. <ol style="list-style-type: none"> 1 문제가 무엇인가요? 2 대상이 누구인가요? 3 기업은 어떤 상품/서비스를 제공하였나요? 4 광고에 담긴 아산형 기업가정신은 무엇인가요? 5 기업이 만든 사회적 변화는 무엇인가요? <ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 분석한 내용 발표한다. · 케이스 스터디를 통해 기업이 추구하는 사회적 가치 실천의 의미를 이해하고 사회적 가치 실천의 중요성을 확인한다. <p>출처 현대자동차그룹, “세상에서 가장 조용한 택시 (The Quiet Taxi)”, 2019, https://www.youtube.com/watch?v=0dshw5uoa6s</p>	30분
	<p>[영상 자료] 세상에서 가장 조용한 택시 청각 장애인 택시 기사를 위한 현대자동차의 '소리 정보 변환 기술'</p>		
정리	<p>사회적 가치를 실천하는 것이 필요한 이유를 발표한다.</p>		5분
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> 1 다음 차시의 체인지 메이커 활동과 연결할 수 있도록 사회적 가치를 찾는 데 초점을 둔다. 2 사회적 가치를 창출하는 다른 사회적 기업의 사례도 활용할 수 있다. 3 기존에 편성했던 모둠으로 활동을 계속해서 진행한다. 		
평가계획	<p>[모둠 평가] 모둠별 공유 활동을 통해 교사, 동료 피드백을 제공한다.</p>		

교사용 참고자료

▶ [낙살&이로한 x 아산나눔재단] Don't Lose 가사 중 일부 발췌

I don't lose, I gotta go
모험해 세상 위로 수영해

난 바닥에서 위로 솟은 건물 (위로 손을)
쓰러뜨려 보라 비바람, 파도, 태풍 (그게 뭐든)

무모하대 친구도, 가족도
땅에 눈물 떨어졌으나 I don't lose

실패는 누가 정해 내가 정의해 버려
끝나기 전까지 끝난 게 아냐 엔딩 크레딧 것처럼

마지막 걸음 앞에서 무너지지 말 것, 두려움을 털어
절벽에서 떨어질 때 접혀 있던 너의 날개를 찾아

내 재능은 잠재력, 가능성에 긍정을 더해 항상 새로워
내 꿈은 포기하지 않는 사람이 되는 거, 내 시간은 젊어

젊음은 축복, 해시태그 극복
길이 보이지 않을 땐 길을 만들어, 걸어 언제라도

손을 들어 저 위로 뭐든 말할 수 있어
지금 당장 시작해 넌 뭐든 할 수 있어

포기하려는 너에게 물어, 해봤어?
해보지 않았다면 말을 말어
어릴 땐 엄만 내게 평범한 길을 자꾸만 얘기해
난 이해했지만 내가 살 내 미래기에
반대를 무릅 쓴 도전, 리스크는 크나큰 고전
결국 내가 맞본 행복은 내 고집에 합당한 보상
Look 내가 지하 살 때가 시련이라면 실패는 없어
좌절하지만, 버려 미련
촌놈은 어느새 번쩍한 도시 서울시에
포기를 먹고 자란 도전이 널 가리키네

NAR)
우리는 우리가 생활해 나가는데
모든 분야에 있어서 다 어려운 게 있지
쉬운 것만 있는 것은 아닙니다
그 어려운 것은 우리가 다 극복할 수 있다
난 이렇게 생각합니다

▶ 정주영의 Entrepreneurship [김화영 외, 2017]

도전정신	장인정신	공동체 의식	가치창출
개척정신	인간존중정신	사회적 책임	비전제시
창조정신(창의성)	고객최우선정신	긍정	근면성실
모험정신	신념주의정신	환경적응능력	신용제일주의
추진력	혁신	이타정신	감성
리더십	주인정신	신뢰	

교육 활동지 문제해결 캔버스

_____ 모둠 | _____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

▶ 문제해결 캔버스

문제가 무엇인가요?

대상이 누구인가요?

기업은 어떤 상품/서비스를 제공하였나요?

광고에 담긴 아산형 기업가정신은 무엇일까요?

기업이 만든 사회적 변화는 무엇인가요?

M / E / M / O

5차시

판플레이 :
참여할 수 있는
판을 열고 놀다!

사회적 문제 해결을 위한 체인지 메이커스

: 문턱 없는 세상 만들기

사회적 문제해결을 위한 체인지 메이커스

: 문턱 없는 세상 만들기



소요시간 | 90분



대상 | 중학교 3학년

학습목표

- ❶ 사회적 문제들이 우리 모두의 문제임을 인식한다.
- ❷ 학생들도 체인지 메이커가 되어 사회를 바꿀 수 있음을 안다.
- ❸ 사회 문제를 해결할 수 있는 협력과 공감의 힘을 안다.

기대효과

- ❶ 사회 문제를 발견할 수 있는 민감성 함양
- ❷ 사회 문제해결을 위한 협력과 공감의 중요성 인식

준비물

- ❶ 영상
- ❷ 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>[마음열기 활동] 우리도 할 수 있다!</p> <p>· 청소년들의 참여로 사회의 변화를 이끌어 낸 사례를 공유하여 누구나 체인지 메이커가 될 수 있음을 학습한다.</p> <p>❶ 위험한 밤 하룻길에 가로등을 설치한 청소년 사례</p> <p>❷ 국립중앙박물관에 편지를 보내 학생들을 위한 편의시설을 만든 초등학교 사례</p>	20분
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[영상 자료1] 너넨 가로등 세워봤어?¹⁾</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[영상 자료2] 박물관을 바꾼 초등학교들²⁾</p> </div> </div>	
전개	<p>장애인 이동권에 관련된 활동 자료를 본다.</p> <p>장애인 이동권에 대한 충분한 공감대를 형성한다.</p>	50분
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[읽기 자료] 휠체어 체험³⁾</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[영상 자료] 장애인 출근길 시위 영상⁴⁾</p> </div> </div>	
<p>[문턱 없는 세상 만들기 프로젝트]</p> <p>모둠별로 체인지메이킹 단계에 맞게 문제해결 방법을 논의해 보고 발표한다.</p> <p>· 장애인 이동권 보장을 위해 우리가 할 수 있는 일은 무엇일까?</p> <p>· 체인지 메이킹 단계에 맞게 우리 사회의 문제를 해결할 방법을 구상해보기</p>		

¹⁾ 출처 | 안경잡이, "[Speak, Listen, Change] #1. 너넨 가로등 세워봤어?", 2018, https://www.youtube.com/watch?v=TCL_K0Sevxc

²⁾ 출처 | 초록개구리, "우리가 박물관을 바꿨어요!", 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=NCEB6dUa6J8>

³⁾ 출처 | 남형도, "휠체어를 다시 타고, 서울을 누볐다[남기자의 체할리즘]", 머니투데이, 2020.07.04, <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020070322472877328>

⁴⁾ 출처 | KBS News, "[장애인단체 시위로 지하철 5호선 운행 차질... "교통약자법 개정하라"]", 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Hf4urJr9ERk>

단계	교수-학습활동	소요시간										
전개	<p>[체인지 메이킹 단계]</p>     <p>A. 문제 발견하기 B. 솔루션 찾기 C. 행동하기 D. 퍼뜨리기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 솔루션 찾기 단계에서 행동의 대상이 되는 그룹을 구체적으로 설정하여 솔루션을 찾을 수 있도록 지도한다. (예시: 초등학교, 장애인 단체, 청소년, 출퇴근 직장인들, 코레일, 정부기관, 언론사 등) · 대상 그룹에 따라 다양한 실천 방안을 도출할 수 있다. 	50분										
	<p>[교사용 예시]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>초등학생</th> <th>청소년</th> <th>출퇴근 직장인들</th> <th>정부 기관</th> <th>언론사</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>장애인 이동권 인식 개선 그림책 봉사</td> <td>청소년 대상 팟캐스트 운영, 홍보 영상 제작</td> <td>지하철역에서 장애인들을 위한 배려를 제안하는 공감 배지 배부</td> <td>지하철역 엘리베이터, 장애인 전용 택시 증차 요청 캠페인, 청원</td> <td>언론사 게시판에 장애인 이동권 관련 기사 요청</td> </tr> </tbody> </table>		초등학생	청소년	출퇴근 직장인들	정부 기관	언론사	장애인 이동권 인식 개선 그림책 봉사	청소년 대상 팟캐스트 운영, 홍보 영상 제작	지하철역에서 장애인들을 위한 배려를 제안하는 공감 배지 배부	지하철역 엘리베이터, 장애인 전용 택시 증차 요청 캠페인, 청원	언론사 게시판에 장애인 이동권 관련 기사 요청
	초등학생		청소년	출퇴근 직장인들	정부 기관	언론사						
장애인 이동권 인식 개선 그림책 봉사	청소년 대상 팟캐스트 운영, 홍보 영상 제작	지하철역에서 장애인들을 위한 배려를 제안하는 공감 배지 배부	지하철역 엘리베이터, 장애인 전용 택시 증차 요청 캠페인, 청원	언론사 게시판에 장애인 이동권 관련 기사 요청								
정리	<ol style="list-style-type: none"> ① 체인지 메이킹 결과를 발표한다. ② 발표한 내용에 대해 서로 피드백한다. ③ 소감을 나눈다. 	20분										
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> ① 장애인 출근길 영상과 관련하여 시민들의 불편함에만 초점을 맞추지 않도록 장애인해 교육을 진행한다. ② 학생들이 어려워할 때는 이미 충분한 T.R.E.N.D.S.역량을 갖춘 체인지 메이커임을 알려준다. ③ 구상한 활동을 일상에서도 실천해볼 수 있도록 격려한다. 											
평가계획	[모둠 평가] 모둠별 공유 활동을 통해 교사, 동료 피드백을 제공한다.											

읽기 자료

화장실 찾아 1시간 헤매고, 점심은 '들어갈 수 있는 가게'로...8년 전 처음 탄 휠체어, 세상은 여전히 불편 400m 가는 데 30분, 익숙한 길과 죽어라 싸웠다.

늘 다니던 동네 길도, 이루 말할 수 없이 불편해졌다. 경사에, 오토도톨한 도로 재질에, 이리저리 휘청거렸다. 보도는 울퉁불퉁해 굴러가는 것도 고난이었다. 한시도 요동치지 않은 적이 없었다. 그에 따라 내 몸도 휘청거렸다. 계속 들썩이니 먹은 게 없음에도 울렁거렸다. 힘들어 중간중간 쉬다가, 다시 힘을 내어 움직였다. 침묵하는 도로와 전투하는 기분이었다. 약 500m(미터) 정도 움직이는데, 30분 정도 걸렸다. 마스크까지 쓰고 있으니, 숨이 턱 끝까지 차올랐다.

버스는 여전히 '조마조마'

그저 평범한 일상을 보내기로 했다. 버스를 타고 연남동에 가서 점심을 먹고, 커피 한 잔을 마셔보기로 그 정도는 누구나 할 수 있었음 싶으니까. 파란 버스를 타기로 했다. 8분 정도 기다리니 타려는 버스가 왔다. 휠체어로 이동하는데, 그 와중에 그냥 떠나버렸다. 한 대를 허망하게 놓치고 나니, 정신이 번쩍 들었다. 6~7분 정도 더 기다리니 한 대가 더 왔고, 재빨리 움직여 "기사님, 버스 탈게요"하고 외쳤다. 잠시 후 뒷문에서 철로 된 발판이 자동으로 펼쳐졌다. 길게 뻗더니, 인도에 철경하고 내려앉았다. 버스 안에 들어가려는데, 보기와는 다르게 경사가 높았다. 뒤로 넘어갈 것처럼 기우뚱했다. 애써 힘을 써도 움직이지 않았다. 손잡이를 잡고 버티고 있으니, 좌석에 앉아 있던 한 여성 승객이 다가와 앞으로 밀어줬다. "감사합니다"라고 했다. 홀로 타긴 무리였다. 장애인 좌석에 앉아 있던 승객이 일어났고, 의자를 접으니 비로소 공간이 생겼다. 거기에 휠체어를 세웠다.

위험한 차도로 나갈 수밖에

새로 도로를 만드는 이들에게 꼭 부탁하고 싶다. 한쪽으로 경사가 치우치지 않게 해달라고. 그 덕분에, 휠체어로 다닐 때 중간에 몇 번을 쉬었는지 모르겠다고. 부디 평평하게 해달라고. 합정역 인근 대형마트는 들어가는 길부터 험난했다. 카트는 안 미끄러지는, 기다란 에스컬레이터에 올랐다가, 휠체어가 뒤로 미끄러지는 바람에 소스라치게 놀랐다. 순간 양손으로 손잡이를 잡아 위기를 모면했다. 휠체어는 카트만큼도 환영받지 못하는 것일지. 헬스할 때 쓰는 장갑이 필요해 판매대로 갔다. 손이 안 닿는 곳에 걸려 있었다. 그러니 같은 높이에 있는 손목보호대, 팔목보호대, 팔꿈치보호대 모두 '그림의 떡'이었다. 결국 돌아섰다. 사고 싶은 게 아니라, 살 수 있는 걸 고민해야 했다. 그만큼 휠체어 장애인에 대한 배려가 안 돼 있었다.

휠체어를 타는 지체장애인들은 참 오래도록 외쳤다. 이동권을 보장해달라고. 어렵게 말해 이동권이 별 게 아니다. 그저 편히 다닐 수 있게 해달란 거다. 그게 너무 안 된다. 지하철역에 엘리베이터 좀 설치해달라고 그리 외쳤었다. 참 시간을 오래 끌었다. 2017년 10월, 신길역에서 휠체어 리프트를 쓰던 고 한덕경씨가 사망했다. 그러고도 2년이 지난 지난해 9월이 돼서야 광화문역에 엘리베이터가 설치됐다. 장장 23년 만이었다.

어딘가를 가기 위한 최소한의 권리를 보장해달란 건데, 이들이 죽음으로 외치는 정도가 된 뒤에야, 겨우 목소리가 닿는가 싶다.

체험하며 가는 곳마다 참 많은 시선을 받아냈다. 그 이유를 알고 있다. 휠체어로 다니는 장애인, 그만큼 주위에 드물다는 거다. 늘 보는 이들이라면, 그리 뻘히 쳐다보지 않았을 것 같다. 걸어 다니는 비장애인들을 한 명씩 다 바라보진 않으니까. 그러나 역으로 생각해봐야 하지 않을까. 왜 그들이 우리 주위에 보이지 않는지를.

교육 활동지

문턱 없는 세상 만들기 프로젝트

_____ 모듈 | _____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

▶ 체인지 메이킹 단계에 맞게 우리 사회의 문제를 해결해 봅시다.

문제 발견하기

자료에 나타난 우리 사회의 문제는 무엇인가요?

솔루션 찾기

대상 선정 : 행동의 대상이 되는 그룹을 구체화해봅시다.
(예시: 초등학생, 장애인 단체, 청소년, 출퇴근 직장인들, 코레일, 정부기관, 언론사 등)

문제를 해결할 방법은 무엇이 있을까요?

행동하기

여러분이 도출한 해결 방법을 어떻게 실천할 수 있을까요?

퍼뜨리기

많은 사람의 공감을 이끌기 위해 어떤 방법을 실천할 수 있을까요?

▶ 체인지 메이킹 활동 후 기대하는 결과는 무엇인가요?

▶ 느낀 점

6차시

선취력 :
먼저 행동해 선한 변화를
이끌어 내다!

#일상력 챌린지
#트렌드버킷
챌린지

#일상력 챌린지

#트렌드버킷 챌린지



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 3학년

학습목표

- 1 일상생활 속 작지만 꾸준한 실천으로 나와 이웃, 사회를 변화시킬 수 있음을 안다.
- 2 선한 영향력을 실천하고 사회적 가치를 확산한다.

기대효과

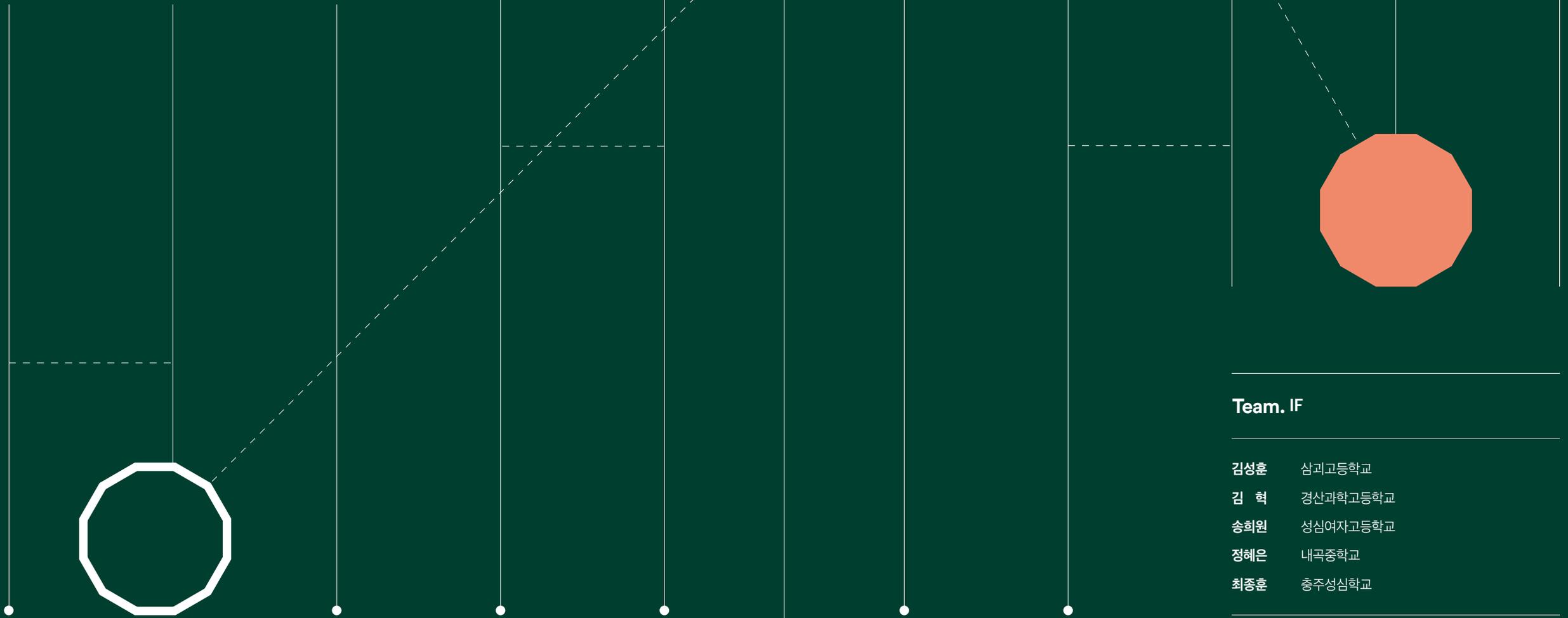
- 1 일상 속 선한 영향력을 실천할 수 있다.
- 2 일상력 챌린지가 청소년 세대의 문화로 정착하기를 기대한다.

준비물

- 1 SNS
- 2 스마트폰

단계	교수-학습활동	소요시간												
도입	 <p>[영상 자료] 루게릭병 환자에게 관심을! 아이스버킷 챌린지</p> <p>[마음열기 활동] SNS 챌린지 문화가 만들어 낸 변화 · 전 세계에 확산된 아이스버킷 챌린지가 루게릭병 환자들에게 희망을 주었다는 사례를 나눈다. * 아이스버킷 챌린지 : 루게릭병 환자를 돕기 위한 릴레이 기부 캠페인으로, 2014년 시작돼 전 세계에 확산된 바 있다. 이는 참가를 원하는 사람이 얼음물을 뒤집어쓰는 동영상상을 SNS에 올린 뒤 다음 도전자 세 명을 지목해 릴레이로 기부를 이어가는 방식으로 진행 출처 YTN news, "루게릭병 환자에 관심을..." 수백명 아이스버킷 챌린지 / YTN, 2018. https://www.youtube.com/watch?v=MQmzWj-cbpk</p>	10분												
전개	<p>· T.R.E.N.D.S.역량을 발휘할 수 있는, 일상에서 자신이 꾸준히 실천할 수 있는 작은 행동을 선정한다. · 자신이 선정한 작은 행동을 친구들과 공유한다.</p> <p>행동 예시</p> <table border="1"> <tr> <td>T</td> <td>하루에 한 번씩 친구의 장점 찾아 구체적으로 칭찬하기, 친구 고민 들어주기, 친구에게 먼저 인사하기</td> </tr> <tr> <td>R</td> <td>수업 시간에 한 번 이상 발표하기, 질문하기, 새로운 자격증 취득에 도전해보기, 나만의 레시피 만들어보기</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>스터디플래너 작성하기, 아침 일찍 일어나기, 저녁 10시 이후로 스마트폰 끄기, 홈트레이닝 하기, 매일 15분 독서하기, 매일 일기 쓰기</td> </tr> <tr> <td>N</td> <td>친구들의 멘토, 멘티 되어주기, 친구와 함께 챌린지 앱 매일 체크하기, 선배 혹은 성공적인 직업인 인터뷰하기</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>매일 새로운 경험 해보기, 새로운 길 가보기, 평소에 안 들던 음악 들어보기, 매일 그림 작품 하나씩 보고 SNS에 한 줄 감상 올리기</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>텀블러 사용하기, 잔돈 모아서 기부하기, 빈 교실 냉난방기 끄기, 병뚜껑 모아서 기부하기, 페트병 라벨지 떼고 버리기</td> </tr> </table> <p>· 일주일 동안 일상에서 꾸준히 행동을 실천하고 일기, 사진, 영상 등으로 SNS에 #트렌드버킷 챌린지 #일상력 챌린지 해시태그를 넣어 활동의 결과를 업로드 · 활동 마지막 날, 릴레이로 참여할 지인을 한 명 이상 태그</p>  <p>[활동 예시]</p>	T	하루에 한 번씩 친구의 장점 찾아 구체적으로 칭찬하기, 친구 고민 들어주기, 친구에게 먼저 인사하기	R	수업 시간에 한 번 이상 발표하기, 질문하기, 새로운 자격증 취득에 도전해보기, 나만의 레시피 만들어보기	E	스터디플래너 작성하기, 아침 일찍 일어나기, 저녁 10시 이후로 스마트폰 끄기, 홈트레이닝 하기, 매일 15분 독서하기, 매일 일기 쓰기	N	친구들의 멘토, 멘티 되어주기, 친구와 함께 챌린지 앱 매일 체크하기, 선배 혹은 성공적인 직업인 인터뷰하기	D	매일 새로운 경험 해보기, 새로운 길 가보기, 평소에 안 들던 음악 들어보기, 매일 그림 작품 하나씩 보고 SNS에 한 줄 감상 올리기	S	텀블러 사용하기, 잔돈 모아서 기부하기, 빈 교실 냉난방기 끄기, 병뚜껑 모아서 기부하기, 페트병 라벨지 떼고 버리기	25분
T	하루에 한 번씩 친구의 장점 찾아 구체적으로 칭찬하기, 친구 고민 들어주기, 친구에게 먼저 인사하기													
R	수업 시간에 한 번 이상 발표하기, 질문하기, 새로운 자격증 취득에 도전해보기, 나만의 레시피 만들어보기													
E	스터디플래너 작성하기, 아침 일찍 일어나기, 저녁 10시 이후로 스마트폰 끄기, 홈트레이닝 하기, 매일 15분 독서하기, 매일 일기 쓰기													
N	친구들의 멘토, 멘티 되어주기, 친구와 함께 챌린지 앱 매일 체크하기, 선배 혹은 성공적인 직업인 인터뷰하기													
D	매일 새로운 경험 해보기, 새로운 길 가보기, 평소에 안 들던 음악 들어보기, 매일 그림 작품 하나씩 보고 SNS에 한 줄 감상 올리기													
S	텀블러 사용하기, 잔돈 모아서 기부하기, 빈 교실 냉난방기 끄기, 병뚜껑 모아서 기부하기, 페트병 라벨지 떼고 버리기													
정리	<ul style="list-style-type: none"> 1 친구의 일상력 챌린지에 '좋아요' 또는 댓글로 응원한다. 2 챌린지에 참여한 소감을 공유한다. 	10분												
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 1 해시태그를 클릭하면 챌린지에 참여한 학생 모두를 확인할 수 있다. 2 활동이 끝난 후에도 꾸준히 실천하여 사회에 선한 영향을 줄 수 있도록 한다. 3 거창한 활동을 계획하기보다는 작은 활동부터 꾸준히 실천할 수 있도록 한다. 4 활동을 선정하기 어려울 때는 교사가 다양한 예시를 제공한다. 													
평가계획	[개별 평가] SNS '좋아요' 응원 및 댓글을 통한 동료 피드백을 진행한다.													

기업가정신은 META BUS를 타고



Team. IF

- 김성훈 삼괴고등학교
- 김혁 경산과학고등학교
- 송희원 성심여자고등학교
- 정혜은 내곡중학교
- 최중훈 충주성심학교

본 프로그램은 메타버스 플랫폼을 활용한 문제해결 프로젝트를 통해 기업가정신 역량을 함양할 수 있도록 만들어졌습니다.

“이봐 해봤어?”

코로나19 팬데믹으로 사회의 여러 부분에서 비대면 활동이 증가하며 '공간'에 대한 개념이 바뀌어 가고 있습니다. 교육의 장소 자연스럽게 '교실'이나 '학교'의 범위를 넘어서고 있지만, 한편으로는 대면 교육과 대비되어 비대면 교육의 한계점들이 지적되고 있습니다.

변화와 혁신을 위한 첫 걸음은 '문제'를 새로운 '기회'로 해석하려는 관점입니다. 본 커리큘럼에서는 수많은 문제에 도전하며 변화의 물결을 만들어 낸 아산 정주영의 기업가정신을 미래 교육의 출발점으로 삼고자 합니다. 교육의 위기와 문제를 돌파구로 삼아 미래 교육에 걸맞는 새로운 기업가정신 교육 모델을 제시하였습니다.

누구나 '메타버스'라는 말은 한 번쯤은 들어봤을 것입니다. 메타버스란 메타(META)라는 가상·초월의 의미와 유니버스(UNIVERSE)라는 현실 세계를 의미하는 단어의 합성어입니다. 다시 말해, 메타버스는 현실 세계와 똑같은 사회, 경제, 문화 활동의 새로운 무대가 되는 공간입니다. 그리고 앞으로 모든 산업 및 사회, 경제 활동이 메타버스 세상에서도 이루어질 것이라는 말들을 억척이라고 여기기도 어려워진 것이, 이미 메타버스 플랫폼을 활용하여 사회·문화적 교류를 하고 있으며 새로운 경제 활동 방법이 만들어 지고 있습니다.

변화가 가속화되는 시대에, 교육의 역할은 그 어느 때보다 강조되고 있습니다. 교육은 변화의 흐름을 읽고, 학생들이 이러한 세상을 살아나가는 데 필요한 역량을 함양해야 한다는 책임이 있습니다. 미래 사회를 살아갈 학생들은 온·오프라인을 넘나드는 세상 속에서 때로는 거시적 관점에서, 때로는 미시적 관점에서 시야를 조절해 나가며 삶을 통찰력 있게 바라보고 주도적으로 삶의 길을 만들어 나갈 수 있어야 합니다. 이에, 본 커리큘럼에서는 수업의 대상과 범위를 교실에서부터 메타버스 세계를 활용해 무한히 확대되는 온라인상의 세상까지 아우르고자 하였습니다. 본 커리큘럼을 통하여 수업이 진행되는 동안 학생들은 자신의 삶을 성찰하는 역량에서부터 주변의 삶을 살피고, 나아가 가상의 공간에서 활동하며 자신의 무대를 넓혀 나갈 수 있을 것입니다.

본 커리큘럼의 내용은 기업가정신이라는 목적지로 향하는 메타버스(METABUS)를 타고 다양하고 새로운 경험을 하는 여행을 경험할 수 있도록 구성되었습니다. 교사는 학생이라는 승객을 태우고 달리는 버스의 운전사이자 안내자가 되어 학생들에게 끊임없이 'IF(만약에)'라는 질문을 던져 학생들이 문제를 발견하고 상상하고 도전할 기회를 부여합니다. 창밖의 풍경을 통해 안전하게 배우고 머무르는 곳마다 체험하며 성장하는 이 여정에 여러분도 함께하길 희망합니다.

메타버스(METVERSE)를 잘 알지 못한다고 도전을 두려워할 필요는 없습니다. 본 커리큘럼은 메타버스 이해도가 낮은 초보 선생님도 기업가정신 교육을 할 수 있도록 기업가정신 핵심 역

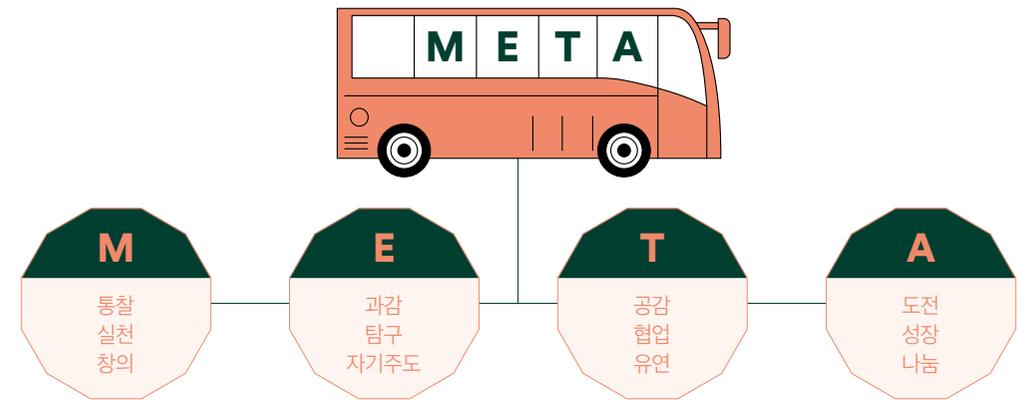
량에 대해 알아보는 1~4차시, 메타버스 플랫폼을 활용하여 세계와 세계의 경계를 과감하게 넘어 보는 도전을 할 수 있는 5~7차시로 구성되어 부담 없이 수업에 활용할 수 있도록 설계되었습니다. 특히 이 차시에서는 교실 환경의 제약을 벗어나 학교 전체, 타학교, 지역, 해외 등으로 환경의 여건에 맞추어 수업의 범위를 넓혀나가며 학생들이 폭넓은 세상을 경험하게 할 수 있다는 측면에서 의의가 큼니다.

1~6차시를 통해 기업가정신의 핵심 역량에 대한 수업을 마친 후, 7차시에서는 이것을 실제 **메타버스 속 창업 활동**으로 구현해 볼 수 있도록 하였습니다. 기업가정신에 대한 교육을 받고 창업 활동에 구체적인 관심이 있는 학생들을 대상으로 메타버스 내에서 창업 플로우들을 직접 경험할 수 있습니다. 이 활동은 자율동아리나 학기말 고사 이후 시간 등, 학교나 교사, 학생의 여건에 따라 유연하게 적용해 볼 것을 권장합니다.

'기업가정신은 META BUS를 타고' 경험하는 새로운 도전을 통해 학생은 물론 교사도 미래에 다가올 메타버스 세상 안에서 자신의 세계를 확장해 낼 수 있는 역량을 함양하게 될 것입니다.

본 커리큘럼은 Multiplayer 창의능력가, Explorer 탐험가, Troubleshooter 중재가, Asan-Entrepreneur 아산-기업가 역량을 중심으로 총 7차시로 구성되어 있습니다. 단, 수업을 통해 기업가정신을 학습한 학생들을 대상으로 실제 창업 과정을 경험할 수 있는 7차시 이후의 수업을 별도로 설계하여 자율동아리나 학기 말 여유 시간 등을 활용하여 교사나 학교, 학생 여건에 따라 심화된 활동을 할 수 있도록 하였습니다. 각 수업의 자료는 자료집 후반부에 첨부되어 있으며, 수업 때 실제로 사용할 수 있는 PPT와 인쇄 가능한 게임교구는 모두 QR코드를 통해 다운로드 받을 수 있습니다.

'기업가정신은 META BUS를 타고' 커리큘럼 개발 모형



M Multiplayer 창의능력가

- 1 문제에 대해 새롭고 창의적인 방식으로 접근해 가치 있는 대안을 제시할 수 있다.
- 2 기회를 발견하고 빠르게 대응할 수 있다.

T Troubleshooter 중재가

- 1 가치 창출을 위해 팀원과 목표를 공유하고, 함께 협력할 수 있다.
- 2 실패에 좌절하지 않고 목표 달성을 위해 다시 시작할 수 있다.

E Explorer 탐험가

- 1 스스로 목표와 원칙을 설정하고, 능동적으로 일할 수 있다
- 2 목표 달성에 필요한 인적, 물적, 기술, 정보 자원을 발굴하고 효율적으로 사용할 수 있다.

A Asan-Entrepreneur 아산-기업가

- 1 달성할 수 있는 높은 목표를 설정하고 최선의 노력을 할 수 있다.
- 2 기회에 따른 가치와 위험을 고려하여 적극적으로 도전할 수 있다.
- 3 사회적 문제 해결에 관심을 두고 가치를 창출할 수 있다.

「기업가정신은
META BUS를
타고」
커리큘럼 구성

차시	분류	주요내용	수업 방식
①	Multiplayer 창의능력가	SOLVE IF! 만약 나에게 문제가 생긴다면? 생활 속 문제해결 활동을 통해 아이스브레이킹 & 기업가 역량 이해	활동
②	Multiplayer 창의능력가 Asan-Entrepreneur 아산-기업가	SEARCH IF! 만약 내가 기업의 투자자가 된다면? 기업가정신의 사례(아산 정주영) 강의 및 스타트업 사례 모듬별 조사	강의 조사
③	Explorer 탐험가	GAME IF! 만약 내가 기업의 창업자가 된다면? 보드게임을 통한 창업과 투자 경험	보드게임 활동
④	Explorer 탐험가 Troubleshooter 중재가	WHAT IF! 세상을 바꾸는 작은 변화는? 넛지 사례 분석을 통한 내 주변 문제발견과 해결안 기획	토론 활동
⑤		DESIGN IF! 나의 공간을 메타버스에서 제작한다면? 메타버스 이해 및 ZEPETO 내, 발표 공간 제작	강의 활동
⑥	Troubleshooter 중재가	INVEST IF! 메타버스 속 발표 기업에 투자한다면? ZEPETO를 활용한 발표 및 모의 투자 후 최종 정리	발표 활동
⑦	META	ENTREPRENEUR IF! 메타버스 세계에서 창업을 한다면? ZEPETO를 활용한 사업 아이템 개발 및 판매	발표 활동

1차시

SOLVE IF! 만약 나에게 문제가 생긴다면?

‘인생은 B와 D 사이의 C이다.’ - 장 폴 사르트르

삶은 언제나 우리에게 선택을 요구한다. 학교에서는 올바른 선택을 하는 방법들을 알려주기 위한 많은 노력이 이루어지고 있지만 정작 학생들은 선택에 도전하는 것 자체를 주저한다. 기업가정신은 선택의 갈림길에서 불안해하는 우리에게 과감히 도전하라고 조언한다. 기업가정신은 사실 멀리 있지 않다. 나에게 닥친 문제를 해결하는 방법을 고민하는 것부터 시작한다.

첫 차시에서는 아이스브레이킹 겸 팀원 간의 라포를 형성하는 단계다. 문제상황을 제시하고, 토론을 통해 해결책을 찾은 뒤 역량과 매칭시켜 보며 기업가정신에 대해 체험해본다.

2차시

SEARCH IF! 내 주변 창업자들과 기업가들은?

아산 정주영의 도전과 성공담 등의 사례를 통해 기업가정신을 구체적으로 이해한 뒤 MARU에 입주한 스타트업들에 대해 조사하면서 기업가정신을 주도적으로 탐색한다. 실제 기업들은 문제 상황을 어떻게 해결하는지 간접적으로 학습할 수 있다.

3차시

GAME IF! 만약에 내가 창업자라면, 투자자라면?

보드게임을 통해 기업의 가치 판단과 투자를 경험해보도록 한다. 카드는 기업카드와 히든카드로 구성되어있다. 각 카드가 기업카드인지 히든카드인지는 카드에 적힌 설명에 대해 듣고, 투자한 뒤 뒷장에 적힌 숫자를 보면 알 수 있다. 본인의 투자가 성공이건 실패이건 게임을 끝내고 나면 어떤 회사들에 투자하는 것이 좋은지 경험해볼 수 있다.

4차시

WHAT IF! 세상을 바꾸는 작은 변화는?

우리 주변의 사소한 불편을 발견하고 작은 부분을 변화시키면 인간 행동이 긍정적으로 변화할 수 있으며, 그런 변화들이 우리가 사는 세상을 좀 더 아름답게 만든다. 수업을 통해 학생들은 이것을 경험하고, 스스로 문제를 찾고 넛지를 활용한 해결책을 마련하는 과정을 통해 도전을 두려워하지 않게 될 것이다.

5차시

DESIGN IF! 나의 공간을 메타버스에서 제작한다면?

내가 만든 작은 변화의 시도가 다른 사람에게 어떤 의미로 다가갈 수 있을까? 본 차시에서는 사회 변혁의 첫걸음이 될 수 있는 나만의 기획안을 메타버스 플랫폼에서 공유하여 시간과 장소의 제약이 없는 상태에서 모든 참여자와 의견을 공유하고 공감한다. 이 과정에서 사회문제 해결을 통한 세상의 변화를 확인할 수 있을 것이다.

6차시

INVEST IF! 메타버스 속 발표기업에 투자한다면?

메타버스 플랫폼을 통해 데모데이 형식으로 사업 아이템을 발표하고 평가받는 시간을 가지고 사업 가능성을 점검받는다. 아이템의 가치는 사업의 내용만 아니라 피칭 능력과 태도에 따라서도 달라짐을 배우고, 진지한 태도로 모두의 사업 아이템을 피칭하는 체험을 할 수 있다. 이 과정에서 현실의 창업 정보 및 관련 대회에 대한 정보를 얻어 진로 확장성을 높일 수 있을 것이다.

7차시

ENTREPRENEUR IF! 제페토에서 창업한다면?

‘구슬이 서 말이라도 꿰어야 보배’ - 한국속담

앞선 6번의 수업을 통해 학생들은 기업가정신의 여러 역량을 확인하고 삶 속에서 찾아보는 경험을 통해 새로운 시대에 도전할 수 있는 ‘기업가’가 되었다. 이제, ‘기업가’로서의 역량을 활용하여 새로운 도전으로 나아가기 위한 발판으로 삼는 기회를 경험한다.

1차시

SOLVE IF! 만약 나에게 문제가 생긴다면?

SOLVE IF!

만약 나에게 문제가 생긴다면?



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 문제상황을 해결해 나가며 모둠원끼리의 라포를 형성한다.
- ❷ 문제상황에 필요한 역량을 탐색하며 기업가정신에 대해 이해한다.

🎯 기대효과

M 창의능력가

- ❶ 문제상황을 바라보는 통찰력을 기를 수 있다.
- ❷ 문제상황을 해결해내는 실행력을 기를 수 있다.
- ❸ 문제의 해결책을 발견해 내는 과정에서 창의적 역량을 기를 수 있다.

준비물

- ❶ 문제카드
- ❷ 역량카드

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 4~5인 모둠을 구성하여 모둠별로 자리에 앉는다. ❷ 학습목표를 제시하고 수업에 대해 안내한다. ❸ 문제를 나만의 방식으로 해결했던 경험에 대해 자유롭게 이야기한다. 	3분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 모둠별로 문제카드를 하나씩 고른다. ❷ 각 카드에 있는 문제상황을 읽고 해결 방법에 대해 자유롭게 토론한다. ❸ 모둠별 의견 중 문제를 가장 효과적으로 해결할 수 있는 방법을 골라 구체화한다. (15분) ❹ 문제해결 방법을 구체화가 끝난 모둠에 역량 카드를 제시한다. ❺ 모둠별로 각 역량의 의미에 대해 살핀다. 이때 역량의 사전적 의미에 집착하기보다는 실제 삶에서 그러한 역량이 발휘되었던 경험 등을 바탕으로 역량의 의미를 폭넓게 해석할 수 있도록 지도한다. ❻ 문제를 해결하기 위해 가장 중요한 역량이라고 생각되는 것을 한 가지씩 고르고 이유에 대해 의견을 나눈다. (15분) ❼ 모둠별로 문제해결 방법과 그것을 도출해 내기 위해 가장 필요한 역량에 대해 발표한다. ❽ 나머지 모둠은 문제해결 방법의 창의성과 실행 가능성을 위주로 동료 평가를 실시한다. (5분) 	35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 교사는 모둠별 발표 내용을 토대로 기업가정신의 핵심 역량의 의미에 대해 설명하고 정리한다. ❷ 다음 차시 수업 내용을 예고한다. 	7분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 현실적으로 마주칠 수 있으면서 다양한 해결 방법을 고안해 낼 수 있는 문제상황을 제시한다. ❷ 추상적인 역량의 의미가 다양하게 해석될 수 있고, 문제상황에서는 여러 역량이 조화롭게 발휘되어야 함을 주지한다. 	
평가계획	<p>패들릿으로 활동 결과물에 대한 동료 평가를 실시한다.</p> <p>상 문제해결 방식이 창의적이고 실행이 가능하며, 핵심 역량과도 잘 연관되어 있다.</p> <p>중 문제해결 방식과 핵심 역량은 잘 연관되어 있지만 창의성과 실행 가능성 중 한 가지 요소가 부족하다.</p> <p>하 문제해결 방식과 핵심 역량이 잘 연관되지 않고 창의성과 실행 가능성 두 가지 요소 모두 부족하다.</p>	

교육 활동지

문제카드 및 역량카드



문제카드, 역량카드
다운로드

문제카드(예시)

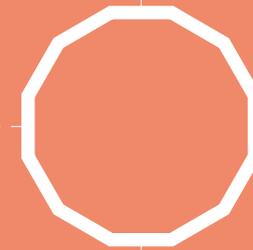
Problem & Solution

문제상황	해결책
<p>이들을 굶은 상황에서 겨우 컵라면을 하나 얻었지만 물을 구할 수 없다면?</p>	

역량카드(예시)

 IF 역량카드	통찰력 역량카드	실천력 역량카드	창의력 역량카드
----------------	--------------------	--------------------	--------------------

2차시



SEARCH IF!

만약 내가 기업의 투자자가 된다면?

SEARCH IF!

만약 내가 기업의 투자자가 된다면?



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 아산 정주영의 도전과 성공담 등의 사례를 통해 기업가정신을 구체적으로 이해한다.
- ❷ MARU에 입주한 스타트업에 대해 조사하며 기업가정신을 주도적으로 탐색한다.

🎯 기대효과

M 창의능력이 + A 아산-기업가

- ❶ 실제 기업가들의 사례들을 통해 도전, 성장, 나눔의 정신을 간접적으로 경험하고 배울 수 있다.
- ❷ 기업가정신이 실제 삶의 문제를 발견하고 해결할 수 있는 전제가 된다는 것을 이해할 수 있다.
- ❸ 다양한 사례들에 나타난 기업가들의 인사이트를 알아봄에 통찰력을 키울 수 있다.

준비물



- ❶ 수업PPT(QR코드 참고)
- ❷ 역량카드
- ❸ 동영상 자료
- ❹ 인터넷 검색이 가능한 디지털 기기
- ❺ 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 학습 목표를 제시하고 수업에 대해 안내한다. ❷ 기발한 아이디어로 성공을 일궈낸 기업들에 대해 자유롭게 발표한다. 	3분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 아산 정주영과 관련한 동영상을 제시한다. (5분) 출처 서울시립대학교 방송국 JBS, "지식채널s 1화 - 이봐, 해보거나 했어? (정주영 일화)", 2013, https://www.youtube.com/watch?v=dZjpEcMmcYk 	35분
	<ul style="list-style-type: none"> ❷ 역량카드를 활용하여 아산 정주영의 기업가정신에 대해 모둠별로 토론한다. (5분) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❸ MARU 웹사이트를 안내하고, MARU에 대해 소개한다. (5분) W 아산나눔재단, "www.maru.org" 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❹ MARU 입주사 중 '만약 내가 투자자라면' 투자를 희망하는 기업을 모둠별로 한 가지씩 골라 활동지에 주어진 내용에 대해 조사한다. (10분) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ❺ 선택한 기업가가 발췌한 '역량'을 역량카드를 중심으로 토론하고 모둠별로 활동지를 작성한다. (10분) 	
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 모둠별로 작성한 내용을 발표한다. ❷ 다른 모둠은 패들릿을 통해 피드백을 실시한다. ❸ 발표한 내용을 정리하고 다음 차시에 대해 안내한다. 	7분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 역량카드에 제시된 역량이 다양한 맥락에서 논의될 수 있도록 유도하고, 카드에 제시된 용어에만 논의가 한정되지 않도록 지도한다. ❷ 모둠별로 조사하는 기업이 중복되지 않도록 조정한다. 	
평가계획	<p>학생의 활동 과정과 결과물에 대해 교사 평가 및 동료 평가를 진행한다.</p> <p>상 기업가정신과 관련된 여러 역량을 이해하고 새로운 기업을 통찰력 있게 분석하여 필요한 역량을 파악할 수 있다.</p> <p>중 기업가정신과 관련된 여러 역량을 이해하고 새로운 기업을 분석하여 필요한 역량을 일부 파악할 수 있다.</p> <p>하 기업가정신과 관련된 여러 역량을 이해하거나 새로운 기업을 분석하여 필요한 역량을 파악하는 데 어려움이 있다.</p>	

교육 활동지

만약 내가 기업의 투자자가 된다면?

_____학년 _____반 _____번 이름 _____ 팀원 _____		
▶ SEARCH IF! 만약 내가 기업의 투자자가 된다면?		
① 아산 정주영의 영상을 보고 어떤 역량이 있었는지 조별로 토론했습니다. (역량카드 활용)		
	역량	이유
1		
2		
3		
② MARU 웹사이트를 방문하여, 우리 팀이 투자하고 싶은 기업을 선정하여 조사해봅시다.		
	내용	
기업명 (기업로고)		
창업자 이름		
제공 서비스		
혁신 분야	회사를 만들기 전, 어떤 분야에서 문제의식을 느꼈나요? 어떤 어려움이 있었나요?	
	이 기업은 위에 언급한 어려움 및 문제를 어떻게 해결하고자 하나요?	
③ 선정한 기업과 기업가의 역량을 역량카드를 통해 살펴보고 작성해봅시다. (새로운 역량 창조 가능)		

3차시

GAME IF!
만약 내가
기업의 창업자가
된다면?

GAME IF!

만약 내가 기업의 창업자가 된다면?



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 보드게임을 통해 기업의 가치 판단과 투자에 대해 경험할 수 있다.
- ❷ 기업의 가치를 파악하고, 창업과 투자의 원리를 이해할 수 있다.

🎯 기대효과

E 탐험가

- ❶ 게임을 통해 창업과 투자 과정을 경험하며 자기주도적 역량을 신장할 수 있다.
- ❷ 게임에서 제시된 조건들을 통해 창업 시 고려해야 할 점들을 탐색하고 체화할 수 있다.

준비물

- ❶ 보드게임 if 게임카드 44장
- ❷ 주사위
- ❸ 코인 5색 각 10개

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 앞 차시 모둠대로 자리에 앉고 두 모둠씩 짝을 지어준다. ❷ 모둠원이 모인 단톡방을 구성한다. ❸ QR코드 테스트를 실시하고 자신의 결과를 함께 공유한다. ❹ 모둠원들과 테스트 결과를 나눈다. <p>W 제페토, "https://zepeto.zzz.studio/mbti/career?lang=ko"</p>	5분
전개	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 모둠별로 44장의 카드를 나누어준다. ❷ 모둠별로 오른쪽 QR코드에 접속해 기업 가치 숫자에 맞는 기업을 찾아 기업 설명을 적는다. ❸ 완성된 카드를 모둠별로 바꾼다.(15분) <p>W 잡플래닛, "https://m.jobplanet.co.kr/contents"</p>	30분
	<ol style="list-style-type: none"> ❹ 모둠별로 순서를 정한 후 첫 번째 주자는 게임 규칙을 다시 한번 설명한다. ❺ 규칙에 따라 if 보드게임을 한다. ❻ 게임을 통해 기업 가치와 창업, 투자를 경험한 후 정리 및 if 게임카드를 만든 모둠에게 카드를 돌려준다. (15분) 	
정리	<ol style="list-style-type: none"> ❶ 기존 카드와 모둠별로 제작한 카드의 차이점과 공통점을 분석하고 그 이유를 찾아본다. ❷ 게임을 통해 느낀 자신의 투자 성향을 함께 나눈다. 	10분
지도상의 유의점	지나치게 승부에 집착하여 게임에 몰두하는 것보다, 게임을 통해 기업가적 역량을 탐색하고 깨달을 수 있도록 지도한다.	
평가계획	교사가 학생의 활동 과정과 포트폴리오를 평가한다. 상 기업의 가치를 정확하게 파악하고, 바르게 투자하였다. 중 기업의 가치를 파악하고, 투자하였다. 하 기업의 가치를 파악하였다.	

교육 활동지

만약 내가 기업의 창업자가 된다면?

_____학년 _____반 _____번 이름 _____ 팀원 _____

▶ GAME IF! 만약 내가 기업의 투자자가 된다면?

게임 규칙

- 1 각 플레이어에게 투자금 10코인을 지급한다.
- 2 순서대로 한 명씩 카드를 오픈하며 진행한다.
- 3 순서에 따라 돌아가며 한 명은 창업자가 되고 나머지 플레이어는 투자자가 된다.
- 4 카드에 적혀있는 창업 사업 설명을 창업자가 읽어 주고 투자자는 창업 가치에 따라 매겨져 있는 숫자를 추측하여 투자한다.
- 5 창업자의 신호에 따라 동시에 투자하며 투자금은 1~3코인을 투자한다.
- 6 투자자들이 투자한 금액의 총합이 카드 뒷면에 적혀있는 투자금 총액보다 많으면, 초과 금액만큼 투자금을 몰수하여 은행으로 보낸다. 이때, 창업자는 특정 투자자를 지정하여 몰수시킬 수 있다. (예: 투자금 총액이 6일 때, A,B,C,D 네 명의 투자자가 2코인씩 총 8코인을 투자했다면, 창업자는 B 투자자의 2코인을 몰수할 수 있다.)
- 7 창업자는 주사위를 던져 주사위 숫자가 난이도 코스트 숫자보다 같거나, 높으면 창업에 성공한다.
- 8 창업에 성공하면 투자자에게 (투자금 * 코스트 숫자)를 은행에서 지급한다.
- 9 창업자는 주사위를 던져 주사위 숫자가 난이도 코스트 숫자보다 낮으면 창업에 실패한다.
- 10 창업에 실패하면 투자금은 몰수되어 은행으로 보낸다.
- 11 게임 엔딩 조건이 완료될 때까지 순서대로 게임을 진행한다.

게임 진행 순서

- 1 게임카드를 정중앙에 두고 플레이어는 둘러 앉아 첫 차례를 선정한다.
- 2 순서에 따라 돌아가며 한 명은 창업자가 되고 나머지 플레이어는 투자자가 된다.
- 3 카드에 적혀있는 창업 사업 설명을 창업자가 읽어 주고 투자자는 난이도를 추측하여 투자한다. (신호에 따라 동시에 투자 (1~3코인))
- 4 창업자는 카드를 뒤집어 난이도 코스트와 투자 가능 금액을 확인한다.
- 5 투자금이 투자금 총액보다 많으면 투자자는 투자금을 선택하고 총액보다 적으면 투자금은 은행으로 보낸다.
※ 창업자의 전략적 선택 중요
- 6 창업자는 주사위를 던져 주사위 숫자가 난이도 코스트 숫자보다 높으면 창업 성공 (투자금 * 코스트숫자 지급) 낮으면 창업에 실패한다. (투자금 몰수 은행으로 보냄 손해발생)
※ 1점카드 - 1점카드는 2개가 있음 규칙은 동일(투자 가능 예산이 넘으면 창업자 선택을 통해 손해 발생 가능함) 무조건 성공하나 이익이 없음. (투자금 * 1 = 투자금) 투자 가치가 없는 사업을 잘 선별해야 함.
※ 히든카드, 창업카드 중 2개의 히든카드 존재. 히든카드는 거짓 정보의 창업 설명이 적혀있으며 코스트는 -1과 -2가 있음. 투자자는 투자금을 손해보거나(-1일 때) 두배로 손해를 보게 됨.(-2) 거짓 정보로 사기를 당할 수 있음을 간접 체험.
- 7 시계방향으로 창업자와 역할 교대 후 계속 진행한다.
- 8 투자금 총 합이 40이 넘으면 종료. 남은 투자금 액수로 순위를 정하고 게임 중 투자금이 모두 소진 되면 탈락한다.

교육 활동 자료

▶ GAME IF! 만약 내가 기업의 투자자가 된다면?



◀ 기업카드 44장 다운로드

기업카드(예시)

앞면

문어페이 문어게임 열풍을 타고 문어게임 콘텐츠 지원을 위해 NFT 기술과 이더리움 기반 블록체인 기술을 이용하여 발행하는 페이	아노백 코로나 바이러스 변이를 박멸할 수 있는 세포 조합 백신 개발 기술을 보유한 제약 회사	인성기업 1963년 수산업 및 수산물 제조 가공업을 목적으로 설립되었으며, 1989년 유가증권시장에 상장함	나온다광산 석탄 개발을 하는 자원 개발 기업 광산에서 석탄을 채굴하여 석탄 발전소에 납품
--	---	---	---

 -2 투자금 총액 12	 -1 투자금 총액 12	 +1 투자금 총액 4	 +1 투자금 총액 4
------------------------	------------------------	-----------------------	-----------------------

뒷면

WHAT IF!

세상을 바꾸는 작은 변화는?



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 넛지 효과의 정의를 이해할 수 있다.
- ❷ 우리 주변의 불편함을 넛지를 활용하여 해결할 수 있다.

🎯 기대효과

E 탐험가 & T 중재가

- ❶ 우리의 삶 속에서 문제를 발견하며 통찰력과 공감 능력을 키울 수 있다.
- ❷ 발견한 문제를 함께 해결해 나가는 과정에서 협업력과 창의성을 기를 수 있다.
- ❸ 문제 해결 방법을 실제 상황에 적용하며 실천력을 높일 수 있다.

준비물



- ❶ 수업PPT(QR코드 참고)
- ❷ 관련 영상
- ❸ 활동지
- ❹ 기획서 작성 물품

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 넛지 관련 영상을 시청한다. ❷ 학생들이 각자 떠오르는 관련 사례들을 자유롭게 발표하도록 한다. 출처 팝콘사회학, "당신은 이 영상을 누르게 된다! 넛지 & 다크넛지", 2021, https://www.youtube.com/watch?v=VJpoQzGhcJo  <넛지영상>	5분
전개	❶ 넛지 효과의 다양한 사례 자료를 확인한다.(5분) ❷ 브레인 라이팅을 활용하여 우리 주변의 불편함을 찾아본다.(5분) ❸ 브레인 라이팅을 활용하여 문제해결방안을 구상한다.(10분) ❹ 모둠별 토론 결과를 바탕으로 한 기획안을 작성한다.(20분) ① 작성된 활동지 내용을 모둠 내에서 공유한다.(3분) ② 가장 매력적인 주제와 아이디어를 선정한다.(2분) ③ 기획안의 초안을 구성한다.(15분)	40분
정리	❶ 학습 내용을 정리한다. (넛지 효과의 적용 가능성) ❷ 5차시 활동을 위한 역할을 분담한다.	5분
지도상의 유의점	자유롭게 생각을 떠올릴 수 있도록 허용적 분위기를 조성한다.	
평가계획	교사가 학생의 활동 결과를 평가한다. 상 생활 속 불편함을 찾아 넛지 효과를 이용한 개선 방안에 대한 모둠별 기획안을 구성하였다. 중 생활 속 불편함을 찾아 이를 개선할 수 있는 방안에 대한 계획을 수립하였다. 하 생활 속의 불편함을 찾아 이를 기술하였다.	

읽기 자료

▶ **건강한 놀이문화, 안전한 등하굣길 조성**



<노란발자국>¹⁾

<옐로우 카펫>²⁾

○○초등학교는 학생들의 건강한 놀이문화 정착과 안전한 등하굣길을 조성하기 위하여 2021년 7월 14~15일에 걸쳐 공동체놀이길, 옐로우 카펫과 노란 발자국을 본교와 학교주변 통학로에 설치하였다.

공동체놀이길은 본교의 중앙현관과 유치원 앞에 설치되었으며, 사망치기 외 4가지 종류의 놀이를 즐길 수 있도록 구성하였다. 옐로우카펫은 횡단보도 앞 인도에 설치되어 주변을 지나가는 차량으로부터 학생의 안전을 지키기 위한 시설이며, 학생이 안전한 마을 만들기 프로젝트의 하나로 설치된 노란발자국은 학생들이 횡단보도 앞에서 안전하게 기다리고, 건널 수 있도록 함과 동시에 운전자는 학생을 쉽게 인식할 수 있어 교통사고를 예방할 수 있다.

○○초는 학생이 행복하고 안전한 학교를 만들기 위하여 학교 주변 시설을 정비하고 안전한 등하굣길을 조성하기 위하여 학교 환경 개선사업을 지속적으로 진행해 나갈 계획이다.

¹⁾ 출처 | 노란발자국, "안전한 등하굣길 조성". Digital Image, <http://yellowfootprint.co.kr/>

²⁾ 출처 | 경남도민일보, "공동체놀이길, 옐로우카펫, 노란발자국", 경남도민일보, 2021.07.19, <https://www.idomin.com/news/articleView.html?idxno=767477>

읽기자료 출처 | 경남도민일보, "공동체놀이길, 옐로우카펫, 노란발자국", 경남도민일보, 2021.07.19, <https://www.idomin.com/news/articleView.html?idxno=767477>

교육 활동지

세상을 바꾸는 작은 변화

_____학년 _____반 _____번 이름 _____ 팀원 _____		
① 영상을 보고 아래의 질문에 대해 답하십시오.		
	질문	나의 생각
1	넋지는 한 단어로~	
2	내가 경험한 일상 속의 넋지	
② 우리 주변의 불편함을 찾아 넋지로 해결해 봅시다. (브레인 라이팅)		
	내가 찾은 불편함	이렇게 바꾸자!
③ 친구들과 함께 나눈 생각을 멋지게 표현해 봅시다.		
프로 불편러인 나는 이 불편함을		
바꾸고 싶다.		

DESIGN IF!

나의 공간을 메타버스에서 제작한다면?



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 메타버스에 대해 이해하고, ZEPETO를 활용할 수 있다.
- ❷ ZEPETO 스튜디오를 활용해 자신의 아이디어를 효과적으로 표현할 수 있는 방법을 고안할 수 있다.

🎯 기대효과

E 탐험가 & T 중재자

- ❶ 메타버스 공간의 특징점을 이해하고, 의사소통의 도구로 주도적으로 활용할 수 있다.
- ❷ 메타버스 내에서 아이디어를 과감하게 발산하고, 자신을 포지셔닝할 수 있다.
- ❸ 메타버스 공간을 활용하며 상황에 대처하는 유연성을 기를 수 있다.

준비물



- ❶ 수업PPT(QR코드 참고)
- ❷ 노트북
- ❸ 태블릿 또는 스마트폰

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ PPT를 사용하여 메타버스의 개념과 구체적인 활용 사례를 소개한다. ❷ ZEPETO 스튜디오 사용법에 대해 QR코드를 사용해 이해한다. <p>W 제페토, "https://studio.zepeto.me/kr"</p>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ ZEPETO 스튜디오를 설치한다. ❷ ZEPETO의 다양한 기능들을 직접 사용해 보며 활용법을 숙지한다. ❸ 모둠별로 발표할 내용에 맞추어 공간의 컨셉과 내용을 구상한다. (간단한 그림 등) ❹ 구상한 내용을 ZEPETO 공간 안에 구현한다. 	30분
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 모둠별로 만든 공간에 다른 모둠원들을 초대한다. ❷ 모둠별 공간에 대한 피드백을 패들릿을 통해 받아 수정한다. ❸ 다음 차시에 대해 안내한다. 	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 학생들 간 디지털 기기 활용 역량 편차가 클 수 있음을 감안하여 모둠 활동 중 개별적으로 지도한다. ❷ 해당 수업에서 메타버스 내 창업 활동이 가능한 경우, 7차시를 이어서 진행한다. 심화활동이 어려울 경우, 본 커리큘럼의 6차시 수업을 마지막 차시로 변경하여 학생들이 활동한 과정과 내용을 피칭에 추가하도록 지도할 수 있다. 	
평가계획	<p>교사가 학생의 활동 과정을 평가한다.</p> <p>상 기본적인 매뉴얼을 숙지하고, 모둠별로 적극적으로 소통하며 발표 콘셉트에 맞는 공간을 기획하였다.</p> <p>중 기본적인 매뉴얼을 숙지하고 공간을 기획하였지만, 발표 내용의 콘셉트가 공간에 반영되지 않았다.</p> <p>하 매뉴얼의 기능은 익혔지만, 발표에 적합한 공간을 구현하지 못하였다.</p>	

M / E / M / O

6차시

INVEST IF!
메타버스 속
발표 기업에
투자한다면?

INVEST IF!

메타버스 속 발표 기업에 투자한다면?



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- 1 창업 아이템을 메타버스 플랫폼을 이용하여 발표할 수 있다.
- 2 각 투자 기획안에 대해 가치 투자를 하고 평가할 수 있다.

🎯 기대효과

- 1 창업 아이템에 대한 논리적 플롯을 만들고 소개할 수 있다.
- 2 사업 아이템에 대한 시야를 넓히고 성공 가능성을 논리적으로 추측할 수 있다.

준비물



- 1 수업PPT(QR코드 참고)
- 2 노트북
- 3 태블릿 또는 스마트폰

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> 1 프라이머 데모데이 피칭 동영상 시청한다. 2 피칭의 중요성과 방법을 안내한다. 3 피칭의 순서를 정한다. <p>출처 Primer, "프라이머 18기 데모데이(온라인) - 2. 피클플러스", 2021, https://www.youtube.com/watch?v=pxvdXnzW5ts</p>	7분
전개	<ul style="list-style-type: none"> 1 모둠별로 창업 아이템을 메타버스 플랫폼을 통해 발표한다. <ul style="list-style-type: none"> · 모둠별 5분(1분 준비+2분 발표+ 2분 질의응답) 2 엔젤투자자에 대한 읽기 자료 배부 및 투자 방법을 안내한다. 3 각 창업 아이템에 대해 모둠별 코인으로 가치투자한다. <ul style="list-style-type: none"> · 모둠 점수: 창업 점수 + 투자 점수 4 가장 많은 투자를 받은 모둠이 승리하고 승리 이유에 대해 간단히 토의한다. (3분) 	28분
정리	<ul style="list-style-type: none"> 1 기업가정신 교육을 통해 배운 점 및 앞으로의 포부를 적는다. 2 자기 평가 및 동료 평가를 적는다. 	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 1 피칭 능력과 태도 또한 투자 유치의 중요한 포인트임을 강조한다. 2 진지한 태도로 가치 평가할 수 있도록 지도하여 인기투표가 되지 않도록 유의한다. 	
평가계획	<p>교사가 학생의 활동 과정과 투자 분석 결과를 평가한다.</p> <p>상 피칭 능력이 뛰어나고 가치 투자 결과의 이유를 정확하게 분석하였다.</p> <p>중 피칭 능력이 보통이고 가치 투자 결과에 대한 이유를 이해한다.</p> <p>하 피칭 능력이 떨어지고 가치 투자 결과의 이유를 잘 이해하지 못한다.</p>	

교육 활동지

메타버스 속 발표 기업에 투자한다면?

▶ 읽기자료 : 엔젤투자

개인들이 돈을 모아 창업하는 벤처기업에 필요한 자금을 대고 주식으로 그 대가를 받는 투자 형태를 말한다. 통상 여럿의 돈을 모아 투자하는 투자클럽의 형태를 띤다. 자금 지원과 경영 자문 등으로 기업 가치를 올린 뒤 기업이 코스닥시장에 상장하거나 대기업에 인수합병(M&A)될 때 지분 매각 등으로 투자 이익을 회수한다. 직접투자과 간접투자 방식이 있다.

◆직접투자=개인이 기업과 직접 접촉해 투자하거나 여럿이 모여 정보를 공유하고 기업설명회(IR) 등을 함께 듣는 엔젤클럽 활동을 통해 자기 책임하에 투자.

◆간접투자=49명 이하의 개인이 모여 결성하는 개인투자조합(펀드)에 출자하는 방식. 투자 대상 선정은 펀드매니저 역할을 하는 업무집행조합원(GP)이 담당.

투자한 기업이 성공적으로 성장하여 기업가치가 올라가면 수십배이상의 이익을 얻을 수 있는 반면 실패할 경우에는 투자액의 대부분이 손실로 확정된다. 기업을 창업하는 사람들 입장에서는 천사같은 투자라고 해서 붙여진 이름이다. 한편, 이렇게 투자하는 사람을 엔젤 투자자라고 한다.

출처 | 엔젤 투자 [angel investment] (한경 경제용어사전)

▶ 모의 투자 활동 방법

- 1 모둠별로 기초 자금 5백 코인을 지급한다. (실제 코인이 아닌, 활동지에 숫자를 기록하는 방식)
- 2 자기 모둠을 제외한 다른 모둠에 100코인 단위로 투자할 수 있다.
- 3 투자 가치는 사업의 성공 가능성과 피칭 능력을 기준으로 판단한다.
- 4 모두의 피칭이 끝난 뒤, 전체 학급 차원에서 모둠별 투자 현황을 공개하여 정리한다.
- 5 각 모둠은 투자금을 정산하고, 아래 기준에 따라 창업 및 투자 보상을 받는다. (보상 액수=창업 보상+투자 보상)
- 6 보상금이 가장 큰 모둠이 승리한다.

	창업 보상	투자 보상	<예시> ① 모든 모둠의 피칭을 마치고 모의 투자 시작함 ② 1위~5위까지 투자금 결과 발표함 ③ 투자금을 가장 많이 받은 모둠은 투자 받은 액수의 2배, 2위는 1배, 3위는 절반, 4위는 창업 소득 없음 ④ 투자 결과 1위에 투자한 액수의 2배 보상, 2위에 투자한 액수, 3위에 투자한 액수의 절반, 4위에 투자한 액수는 손절임 ⑤ 창업 보상과 투자 보상을 합한 합계가 가장 많은 팀이 1위임 ⑥ 3모둠일 경우 2,4위의 내용을 없애고 4모둠일 경우 1위 내용을 제거함
1위	투자받은 액수 * 3배	투자금 * 3배	
2위	투자받은 액수 * 2배	투자금 * 2배	
3위	투자받은 액수 * 1배	투자금 * 1배	
4위	투자받은 액수 * 0.5배	투자금 * 0.5배	
5위	투자받은 액수 * 0배	투자금 손실	

_____학년 _____반 _____번 이름 _____ 팀원 _____						
① 소속 모둠명						
② 투자 조건						
투자 기준: 아이디어의 사업성 가능성, 피칭으로 본 사업능력 투자 단위: 100코인 (총500코인) 표시 방법: 가치 평가에서 조별 순위를 매긴 후 피칭이 모두 종료된 뒤 투자금 기록						
투자 기준		A	B	C	D	E
가치 평가	아이디어의 사업 가능성					
	피칭으로 본 사업 능력					
투자 금액						
③ 조별 투자 금액을 공개하여, 보상 금액을 계산합니다.						
④ 투자 받은 액수, 투자한 액수를 계산하여 보상금을 확인합니다.						
투자 받은 액수	우리팀 순위	사업 결과	투자 기업	순위	투자 결과	총합
		①			②	①+②+③+④+⑤
					③	
					④	
					⑤	

▶ 소감문					
본인 역할/기여도					
동료 평가 평가기준: 참여도(3/2/1점)	A()	B()	C()	D()	E()
배운 점 또는 느낀 점 (40자 이상)					
본인 역할/기여도					
동료 평가 평가기준: 참여도(3/2/1점)	A()	B()	C()	D()	E()
배운 점 또는 느낀 점 (40자 이상)					

7차시

ENTREPRENEUR IF!
메타버스 세계에서
창업한다면?

ENTREPRENEUR IF!

메타버스 세계에서 창업한다면?



소요시간 | 60분 이상



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 메타버스에 대해 이해하고, ZEPETO를 활용할 수 있다.
- ❷ ZEPETO 스튜디오를 활용해 나만의 디자인을 완성하여 판매할 수 있다.

🎯 기대효과

T 중재가

- ❶ 메타버스 플랫폼 공간에서 협업하고 소통하며 공감 능력을 신장할 수 있다.
- ❷ 메타버스 공간 안에서 활동하며 다양한 상황에 대처하는 유연성을 기를 수 있다.

준비물

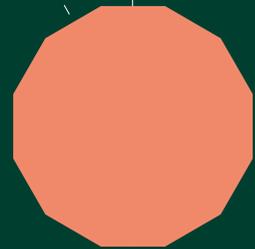
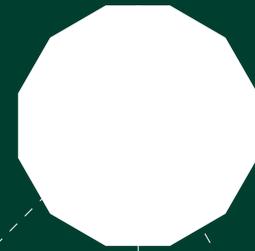
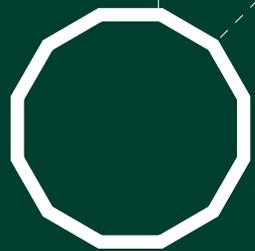
- ❶ 노트북
- ❷ 태블릿 또는 스마트폰
- ❸ 디자인 드로잉북

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	❶ ZEPETO 스튜디오의 창작 기능에 대해 안내한다. W 제페토, "https://studio.zepeto.me/kr/guides/Creating-Your-Item"  <ZEPETO 사용 가이드>	5분
전개 오프라인	❶ 디자인하여 판매할 아이템을 선정한다. ❷ 상품의 시장과 가격을 정한다. ❸ 드로잉북에 상품 디자인을 한다. ❹ ZEPETO 스튜디오를 활용해 상품을 디자인한다. ❺ 제품을 판매 등록한다.	30분
전개 메타버스	❻ ZEPETO에 교실을 만든다. ❼ ZEPETO 교실로 링크를 통해 초대한다. ❸ ZEPETO 교실에서 학생들에게 과제(ZEPETO 스튜디오에서 아이템 디자인하여 판매 올리기)를 제시한다. ❾ 자신의 ZEPETO 아바타를 통해 자신의 아이템을 디자인하고 판매한 후 캡처해 공유한다.	
정리	❶ 자신의 상품을 친구들에게 소개한다. ❷ 가장 잘 팔릴 것 같은 상품을 선정한다. ❸ 기존에 등록된 판매 우수 상품을 찾아 판매가 잘 된 이유를 생각하여 발표해본다. ❹ 자신의 상품과 비교하여 자신 상품의 강점과 약점을 찾아 정리한다.	10분
지도상의 유의점	❶ 타겟층을 선정하고 그에 맞는 상품을 기획하고 제작할 수 있도록 지도한다. ❷ 디지털 기기 활용 능력의 편차를 고려하여 소외된 학생이 없도록 유의한다.	
평가계획	교사가 학생의 판매 결과를 확인한다. 상 고객에 맞는 아이템을 빠르게 선정하고, ZEPETO를 활용해 고객에 맞는 적합한 디자인으로 아이템을 판매하여 수익을 올린다. 중 고객에 맞는 아이템을 선정하고, ZEPETO를 활용해 디자인한 아이템을 판매한다. 하 ZEPETO를 활용해 아이템을 디자인한다.	

CURRICULUM

4

렛츠고 히어로 앙트십



Team. 렛츠고 거상탐험대

- 김혁준 한국디지털미디어고등학교
- 박동수 신진과학기술고등학교
- 박미정 안중중학교
- 이종민 장안여자중학교
- 조속영 관산중학교

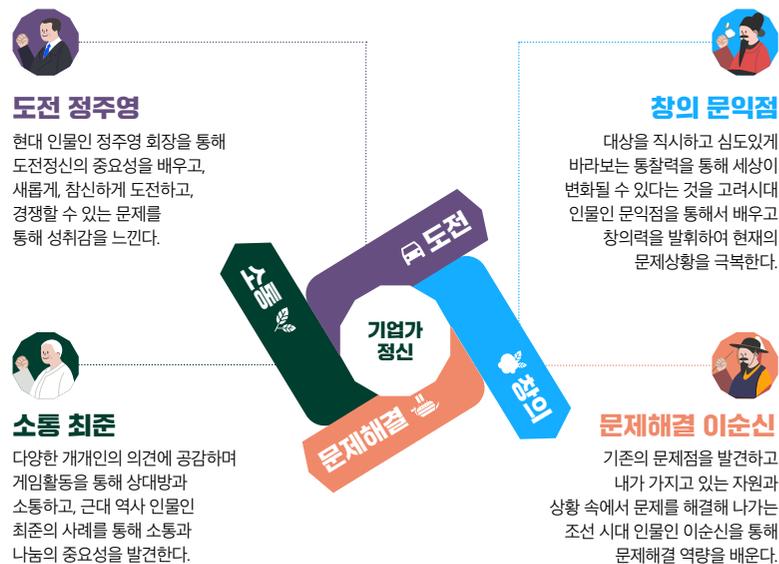
본 프로그램은 기업가정신을 발휘한 우리나라의 역사적 인물을 통해 창의·문제해결·소통·도전 역량을 함양할 수 있도록 기획되었습니다.

학생들에게 '기업가정신하면 누가 떠오르나요?'라고 질문하면 제일 많이 등장하는 인물은 스티브 잡스(Steve Jobs)입니다. 그 다음은 일론 머스크(Elon Musk), 빌 게이츠(Bill Gates) 등이 등장합니다. 우리의 커리큘럼은 '왜 기업가정신하면 떠오르는 사람이 모두 외국인일까?'라는 의문에서 시작하였습니다.

기업가정신이 국내에 도입된 것은 90년대 중후반이며, 2013년 창조경제를 국정 기조로 삼아 창업을 독려하면서 기업가정신도 함께 화자되기 시작하였습니다. 그래서인지 '기업가정신'은 창업이라는 것이 사람들의 머리 속에 자리 잡고, 교육도 창업에 치중되었던 것이 사실입니다. 그렇다 보니 창업에 성공한 사례들만 학생들에게 교육하게 되는 현실 속에서 우리 학생들은 기업가정신하면 외국 유명 CEO만 기억하게 되었을 것으로 보입니다.

미국의 경제학자 조지프 슈페터(Joseph Alois Schumpeter)는 외부환경 변화에 민감하게 대응하며 항상 기회를 추구하고, 그 기회를 잡기 위해 혁신적인 사고와 행동으로 시장에서 새로운 가치를 창조하고자 하는 것이 기업가정신이라고 규정하였습니다. 또한, 슈페터는 기존의 관념을 파괴하고 새로운 가치를 창조해나가는 '창조적 파괴'가 기업경제의 원동력이라고 주장하고, 기술을 혁신하는 과정에서 창조적 파괴에 앞장서는 사람이야말로 진정한 기업가정신을 갖춘 사람이라고 규정하였습니다. 우리는 슈페터의 '창조적 파괴'를 위해 필요한 능력들 '창의 역량, 문제해결 역량, 소통 역량, 도전 역량' 4가지로 압축하고, 우리의 역사 속에서 이 역량을 갖춘 인물을 각각 선정하게 되었습니다.

「렛츠고 히어로 앙트십」 커리큘럼 개발 모형



「렛츠고 히어로 앙트십」 핵심 역량

커리큘럼에서 다루는 인물과 역량은 다음과 같습니다.

- ① 문익점의 창의 역량(창의력, 통찰력)**
문익점은 고려말의 성리학자로 원나라 백성들이 목화를 재배하여 따뜻한 옷을 지어 입는 것에 주목하였습니다. 그리하여 목화씨를 들여와 장인 정천익과 집중재배 및 종자 채집을 통해 목화를 생산하여 삼베에서 무명으로 의류 혁명을 이끌었습니다. 문제를 심도 있게 바라보고 창의력과 통찰력을 통해 문제를 해결한 문익점의 사례를 통해 창의 역량을 키울 수 있습니다.
- ② 이순신의 문제해결 역량(문제발견, 문제해결, 시간 관리 능력, 위기감수성, 브리콜라주, 부트스트래핑)**
이순신은 조선 중기의 무신으로 임진왜란 때 조선의 삼도수군통제사가 되어 부하들을 통솔하는 지도력, 뛰어난 지략, 그리고 탁월한 전략과 능수능란한 전술로 일본 수군과의 해전에서 연전연승하며 나라를 구하였습니다. 기존의 배를 일본의 전술을 막을 수 있는 배로 개조하여 돌격형 전투함인 거북선을 만들었습니다. 문제를 발견하고 한정된 시간과 자원 속에서 위기를 기회로 바꾼 이순신의 문제해결 사례를 통해 문제해결 역량을 키울 수 있습니다.
- ③ 최준의 소통 역량(의사소통, 협동심, 공감 능력)**
최준은 대한민국의 독립운동가이자 기업인, 사회운동가, 교육인입니다. 조선 후기 300년 동안 굶주린 사람들을 구출하던 경주 최부잣집의 마지막 부자(12대)로서 일제에 나라를 빼앗기자 백산무역 주식회사를 통해 모든 재산을 독립운동을 지원하는 데 송금하고 만석꾼 부자의 끝맺음을 했던 인물입니다. 상대방의 어려움을 재산증식의 기회로 삼지 않았으며 굶주린 사람을 위해 공간 문을 열었습니다. 공동체의 이익과 '노블레스 오블리주'를 실천한 최준의 윤리경영 사례를 통해 소통 역량을 향상시킬 수 있습니다.
- ④ 정주영의 도전 역량(호기심, 도전정신, 성취감)**
정주영은 우리나라 산업화를 이끈 대표적인 1세대 기업인으로 1940년대 초반에 자동차 정비회사인 아도 서비스(Art Service, 현대건설의 전신)를 인수하여 운영하였습니다. 이를 바탕으로 1946년 4월에 현대자동차공업사, 1947년 현대토건사를 설립하면서 건설업을 시작하였고, 현대그룹의 모체를 일으켰으며 건설사업을 지속적으로 추진해 성공을 거두었습니다. 뛰어난 상업과 기업 경영 능력으로써 현대그룹을 일군 자수성가형 기업인입니다. 고령교 복구공사, 경부고속도로 건설, 조선소 사업, 자동차 사업 등 항상 새로운 것에 도전한 정주영의 사례로 도전 역량의 중요성을 배울 수 있습니다.

위의 4가지 역량의 세부 역량을 정리하면 다음과 같습니다.

① 창의 문익점	② 문제해결 이순신	③ 소통 최준	④ 도전 정주영
창의력 통찰력	문제발견, 문제해결 시간 관리 능력 위기감수성 브리콜라주 부트스트래핑	의사소통 협동심 공감 능력	호기심 도전정신 성취감

「렛츠고 히어로 앙트십」 커리큘럼 특징

① 역사적 인물의 기업가정신 역량 정의

『문익점, 이순신, 최준, 정주영』이 인물들이 삶을 통해 보여준 기업가정신 역량을 정의하여 차시별 활동과 연결되도록 함으로써 역사적 인물을 배우는 것이 아니라 이들의 기업가정신 역량을 이해하고 내면화할 수 있도록 구성하였습니다.

② 시간 여행의 흐름에 따른 전개

우리가 중요하게 여기는 기업가정신 역량들을 중심으로 수업을 전개하면서도 인물들이 살았던 시간의 흐름에 따라 수업을 배치함으로써 이 학습의 전개 과정을 통해 학생들은 역사적 흐름의 개념이 흔들리는 일이 없도록 하였습니다.

③ 영상과 게임을 활용한 흥미 있는 활동 중심 수업

요즘 학생들이 텍스트보다는 영상에 익숙하다는 점과 흥미로움에 많이 좌우된다는 특성을 고려하여, 도입부에 영상을 주로 활용하고 게이미피케이션과 흥미를 끌 만한 다양한 활동들을 차시마다 배치하여 학생들이 흥미를 가지고 인물들의 기업가정신 역량을 자연스럽게 학습할 수 있도록 하였습니다.

1

우리나라에서 기업가정신을 가지고 실천한 역사적 인물의 사례를 학습하고, 현재에 필요한 기업가정신 역량을 함양할 수 있다.

2

학생 수준을 고려한 영상과 게임으로 쉽게 접근할 수 있는 기회를 제공하고, 기업가정신을 일상에서 배우고 실현할 수 있다.

3

과거의 역사 속 인물들을 통해 현재 우리 주변의 문제점을 발견하고 해결할 수 있는 역량을 배울 수 있다.

4

이 과정을 통해 창의 역량, 문제해결 역량, 소통 역량, 도전 역량을 배우고 체험함으로써 기업가정신을 일상생활 속에서 실천할 수 있다.

「렛츠고 히어로 앙트십」 기대효과

「렛츠고 히어로 앙트십」 커리큘럼 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
렛츠고 앙트십	①	역사적 인물의 기업가정신 역량 이해 [활동] '스플렌더 히어로 소환 대작전 게임'	게이미피케이션
렛츠고 히어로 앙트십 : 시간 여행을 통해 배우는 기업가정신 역량	②	창의 역량과 문익점 [활동] '광고를 맞춰라', '나도 통찰왕'	모둠 활동
	③	문제해결 역량과 이순신 [활동] '모형 거북선 제작'	모둠 활동
	④	소통 역량과 최준 [활동] '바나나 게임'	토의 활동 모둠 활동
	⑤	도전 역량과 정주영 [활동] '나도 도전왕', "해봤어?" 명언 만들기'	모둠 활동
렛츠고 나도 기업가	⑥	기업가정신 역량 탐구 [활동] '렛츠고 히어로 앙트십 방탈출', '렛츠고 나도 기업가'	게이미피케이션 개별 활동

렛츠고 앙트십

1차시는 기업가정신 커리큘럼을 시작하는 학생들에게 기업가정신에 흥미를 가질 수 있도록 게임을 통해 앞으로 학습하고자 하는 내용을 유추할 수 있게 하는 길잡이 역할을 해주는 차시이다. '스플렌더 히어로 소환 대작전 게임'을 통해 학습자는 2~5차시에 등장하는 내용이 기업가정신 역량인 창의 역량, 문제해결 역량, 소통 역량, 도전 역량과 각각의 역량에 해당하는 인물이 문익점, 이순신, 최준, 정주영임을 유추해 볼 수 있다.

렛츠고 히어로 앙트십: 시간 여행을 통해 배우는 기업가정신 역량

2차시 '창의 역량과 문익점'은 '광고를 맞춰라' 게임과 '나도 통찰왕' 활동을 통해 창의성과 통찰력의 중요성에 대해 알 수 있는 차시이다. '광고를 맞춰라' 게임을 통해 자신의 생각을 창의적으로 표현하는 방법의 중요성을 알 수 있으며, '나도 통찰왕' 활동을 통해 세상을 다양한 시각으로 바라보는 역량을 기를 수 있다.

3차시 '문제해결 역량과 이순신'에서는 '모형 거북선 제작' 활동을 통해 한정된 시간과 자원을 가지고 정해진 시간 안에 거북선을 만드는 미션을 수행하고 문제상황 해결 방안을 공유함으로써 문제해결 역량을 배우고, 거북선이 왜군의 전술에 대비하는 과정에서 만들어진 문제해결의 산물이었다는 것을 알 수 있는 활동이다.

4차시 '소통 역량과 최준'은 '바나나 게임'을 통해 소통 역량의 중요성을 배우는 차시이다. 학생들은 '바나나 게임' 활동을 통해 상대방의 의견에 공감하고, 경청하면서 설득하는 과정으로 소통 역량의 중요함을 직접 경험하는 기회를 가질 수 있다.

5차시 '도전 역량과 정주영'은 실패를 두려워하지 않고 도전하는 아산의 도전 활동을 통해 도전 역량을 배우는 차시이다. '나도 도전왕' 활동을 통해 일상에서 도전에 성공했던 학생 개인의

경험을 Visual Thinking으로 표현하여 각각의 경험을 #(해시태그)으로 묶어 발표해봄으로써 도전 역량의 중요성을 배운다. “시련은 있어도 실패는 없다.”는 아산의 도전정신이 주는 의미를 되새겨 보고자 “해봤어?” 명언만들기 활동을 통해 실패를 두려워하지 않고 자신의 목표를 위해 꾸준히 도전할 수 있는 역량을 기를 수 있다.

렛츠고 나도 기업가

6차시에서는 이전 차시에서 배웠던 기업가정신 역량을 개인별 '렛츠고 히어로 앙트십 방탈출' 게임을 통해 되새기고, 자신이 가지고 있는 기업가정신 역량을 찾는 활동을 통해 기업가정신이 멀리 있는 것이 아니라 자신 안에도 있는 것임을 깨달을 수 있도록 하였다. 또한 '렛츠고 나도 기업가' 활동을 통해 내가 생각하는 기업가정신을 하나의 문구로 표현하여 자신의 사진 또는 롤모델의 사진과 함께 포스터로 만들어봄으로써 그동안 수업내용을 통해 체득한 기업가정신의 여러 역량들을 자신의 것으로 표현할 수 있는 기회를 가질 수 있도록 하였다.

우리의 프로그램은 창의, 문제해결, 소통, 도전이라는 기업가정신 역량과 그 역량을 실천한 문익점, 이순신, 최준, 정주영이라는 인물을 함께 배우는 과정이다. 이러한 과정을 수행한 학생들은 자신의 기업가정신 역량을 찾아볼 수 있는 활동과 자신만의 기업가정신이 가지는 의미를 정의하는 활동을 하게 됨으로써 내면화할 수 있는 기회를 갖게 된다.

<p>렛츠고 앙트십</p> <p>'스플렌더 히어로 소환 대작전 게임'을 통한 기업가정신 역량 및 인물 이해 수업</p> 	<p>창의 문익점</p> <p>'광고를 맞춰라', '나도 통찰왕'을 통한 창의 역량 향상 수업</p> 	<p>문제해결 이순신</p> <p>'모형 거북선 제작'을 통한 문제상황 경험 및 문제해결 역량 향상 수업</p> 
<p>소통 최준</p> <p>'바나나 게임'을 통한 소통 역량 향상 수업</p> 	<p>도전 정주영</p> <p>아산의 도전정신을 통한 도전역량의 중요성을 깨닫는 수업</p> 	<p>렛츠고 나도기업가</p> <p>기업가정신의 여러 역량들을 자신의 것으로 표현할 수 있는 기회를 가지는 수업</p> 

1차시

렛츠고 앙트십

역사적 인물의 기업가정신 역량 이해

역사적 인물의 기업가정신 역량 이해



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1~3학년

🎯 학습목표

- ❶ 기업가정신이 무엇인지 설명할 수 있다.
- ❷ '스플렌더 히어로 소환 대작전 게임'을 통해 앞으로 학습할 기업가정신 역량과 인물을 예측할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 동영상과 게임을 통해 기업가정신이 우리 일상생활과 가까운 것이었음을 깨닫게 할 수 있다.
- ❷ 앞으로 학습하게 될 기업가정신 역량과 해당 인물을 개괄적으로 파악하고 수업내용을 유추할 수 있다.

준비물

- ❶ '스플렌더 히어로 소환 대작전' 보드게임
- ❷ 휴대폰

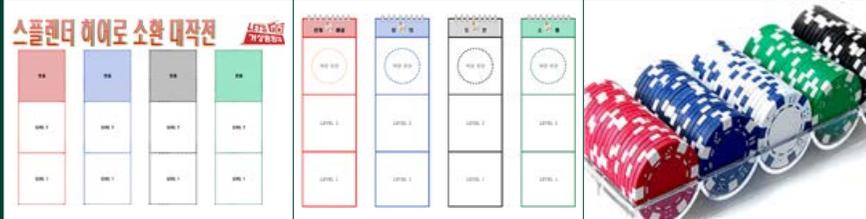
단계	교수-학습활동	소요시간
도입	'기업가정신'하면 떠오르는 것을 쓰기 · 멘티미터(www.mentimeter.com)의 워드클라우드를 활용하여 학생들이 생각하는 기업가정신을 적어 보내도록 한다. · 교사는 학생들이 보낸 멘티미터의 결과를 화면으로 함께 공유하며 친구들의 생각을 확인한다.	7분
도입	[동영상 시청] '생각의 전환, 실천의 힘!'(대성여고) · 영상 제목: 제7회 기업가정신 콘텐츠 공모전 청소년 UCC, 대상 · 주요 내용: 학생들의 눈높이에 맞춘 기업가정신의 의미를 잘 보여주는 영상임. 더 나은 환경 만들기 위한 학생회장에 뛰어난 '도전', 화장실 휴지 길이 조성한 '열정', 사복데이 제정한 '혁신', 대여제도를 신설한 '창의', 교내 게시판 활용한 '소통' 등을 기업가정신으로 규정하고 이를 관련 영상을 통해 보여줌. · URL : https://youtu.be/Q370RiXNI6w  학생이 제작한 기업가정신 동영상을 상영한다. · 새로운 시선으로 관찰하는 것의 중요성을 강조한다. · 학생들도 기업가정신을 일상생활 속에서 실현할 수 있다는 것을 깨닫게 한다. 출처 KOEF SUB, "[제7회 기업가정신 콘텐츠 공모전] 청소년 UCC, 대상(The이름)", 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Q370RiXNI6w	3분
	[활동] '스플렌더 히어로 소환 대작전 게임' 스플렌더 히어로 소환 대작전 게임을 통해 기업가정신 역량과 해당 인물을 유추한다.	5분
	❶ 게임 규칙 익히기(보드게임 '스플렌더'의 규칙과 유사함) ※ '스플렌더 히어로 소환 대작전 게임' 규칙 별첨 ❷ 보드게임을 통해 기업가정신 역량 및 인물 파악하기 ❸ 게임을 통해 배운 인물과 기업가정신 역량 기억하기 수업을 통해 학생들이 기업가정신 역량과 인물을 유추할 수 있는지 질문을 한다. ex) 오늘 수업을 통해 앞으로 배울 인물들은 누구일 거 같아요? 	25분
	보드게임 다운로드	
정리	새롭게 느낀 기업가정신 쓰기 · 오늘 게임을 통해 새롭게 느낀 기업가정신(창의, 문제해결, 소통, 도전) 중 자신에게 다가온 역량을 멘티미터에 적어 보내도록 한다. · 교사는 학생들이 보낸 멘티미터의 결과를 화면으로 함께 공유하고 친구들의 생각을 확인한다.	5분
지도상의 유의점	· 멘티미터를 미리 세팅해서 주소를 학생들에게 제시해주도록 한다. · 교사가 멘티미터 계정에 로그인되어 있어야 하며 워드클라우드 양식을 사용해야 한다. · 게임 규칙을 교사가 미리 파악하여 간단히 설명해 주도록 한다.	
평가계획	게임을 통해 새롭게 느낀 기업가정신의 의미와 관련 인물을 기억해 내어 질문에 답한다.	

교사용 참고 자료

▶ '스플렌더 히어로 소환 대작전' 게임 규칙

게임 테마	영웅 소환을 위해 영웅의 역량과 아이템을 모아라.		
게임의 목적	· 기업가정신을 발휘한 우리나라 영웅들을 알 수 있다. · 기업가정신 역량에 대해 알 수 있다.		
게임 진행시간	20~30분	게임 플레이어	4~5인 개인전
게임 교구목록	게임보드판, 개인보드판, 역량 토큰(칩) (빨,파,검,초 칩 4색*20개=80개), LEVEL1 역량카드 (4종*15장=60장), LEVEL2 아이템카드 (4종*5장=20장), 영웅카드 (4종*1장=4장)		

게임 교구 목록 예시



게임보드판	개인보드판	역량 토큰
LEVEL1 역량카드	LEVEL2 아이템카드	영웅카드

도전	도전
 정주영 LEVEL 1 3장 + LEVEL 2 2장	1940년대 초반 자동차 정비사인 이도서 비스(현대건설의 전신)를 인수하여 운영하였다. 이를 바탕으로 1946년 현대자동차, 1947년 현대토건사를 설립. 현대그룹의 모체를 일으켰다. 뛰어난 상업과 기업 경영 능력으로써 현대그룹을 일군 자수성가형 기업인이다. 고령교 복구공사, 경부고속도로 건설, 조선소 사업, 자동차 사업 등 항상 새로운 것에 도전한 정주영의 사례를 통해 도전정신의 중요성을 배울 수 있다.

영웅카드 앞면과 뒷면
(모든 카드에는 해당 역량 혹은 영웅에 대한 간단한 소개가 있음.)

게임 교구 세팅	<ol style="list-style-type: none"> 1 게임보드판을 중앙에 배치한다. 2 게임보드판에 LEVEL별, 색깔별 카드를 배치하고, 영웅카드를 배치한다. 3 개인보드판을 각자 하나씩 가져간다. 4 역량 토큰(칩)을 중앙에 배치한다.
게임 규칙	<ul style="list-style-type: none"> · 역량 토큰은 색깔 구분 없이 2개만 가져올 수 있다. · 역량 토큰은 10개 초과하여 소유할 수 없다. · LEVEL1 역량카드는 해당카드에 기입되어 있는 조건에 맞는 역량 토큰으로 얻을 수 있다. ex) LEVEL1 도전정신 카드는 도전정신 토큰 1개, 문제해결 토큰 1개로 얻을 수 있다. · LEVEL2 아이템카드는 해당카드에 기입되어 있는 조건에 맞는 역량 토큰으로 얻을 수 있다. · 영웅 카드는 해당카드에 기입되어 있는 조건에 맞는 LEVEL1 역량카드 3장과 LEVEL2 아이템카드 2장으로 소환할 수 있다. · LEVEL1 카드와 LEVEL2 카드는 역량 토큰을 대신하여 사용할 수 있으며, 사용 시 카드 소진 없이 역량 토큰과 같은 효과를 발휘할 수 있다. · LEVEL1 카드는 1점, LEVEL2 카드는 2점을 의미한다.
게임 진행 절차	<ol style="list-style-type: none"> 1 선을 정한다. 게임 순서는 선을 중심으로 시계방향으로 진행한다. 2 게임은 모든 플레이어가 동등하게 진행한다. 3 자신의 차례가 되면 아래의 3가지 중 하나를 수행할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> · 역량 토큰을 색깔 구분 없이 2개를 가져올 수 있다. · 소유하고 있는 역량 토큰을 이용하여 LEVEL1 카드와 LEVEL2 카드를 교환할 수 있다. · 소유하고 있는 역량 토큰과 카드를 이용하여 다른 카드를 교환할 수 있다. 단, 카드는 소진 없이 사용할 수 있다. 4 카드를 획득할 시에는 카드 뒷면의 설명을 읽고 다른 플레이어들과 내용을 공유한다. 5 획득한 카드의 점수 합이 15점을 넘기거나 영웅을 소환한 플레이어가 승리한다. 단, 선을 중심으로 마지막 차례의 플레이어까지 진행해야 한다.

M / E / M / O

2차시

렛츠고 히어로 앙트십 :
시간 여행을 통해 배우는
기업가정신 역량

창의 역량과
문익점

창의 역량과 문익점



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1~3학년

🎯 학습목표

- ❶ 문익점의 사례를 통해 창의성과 통찰력의 중요성을 설명할 수 있다.
- ❷ 창의성과 통찰력이 무엇인지 표현할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 창의 역량의 중요성을 알고 창의 역량을 높이는 방법에 대해 생각할 수 있다.
- ❷ 다양한 시각으로 바라보고 사고하는 능력을 기를 수 있다.
- ❸ 문익점을 통해 우리나라에도 창의 역량이 뛰어났던 위인이 있었음을 알 수 있다.

준비물

- ❶ PPT
- ❷ 휴대폰
- ❸ 도화지
- ❹ 색연필 등 문구류
- ❺ 퀴즈상품(사탕류)
- ❻ 스티커

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	<p>창의 역량의 중요성 이해 및 흥미 유발하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의 역량을 높이는 방법과 관련된 동영상을 시청한다. <p>[동영상 시청] 창의력을 높이는 4가지 테크닉</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상 제목 : 창의력을 높이는 4가지 테크닉 · 주요 내용 : 창의력을 높이는 4가지 테크닉으로 첫째, 한 가지 물체에 관심을 가져야 한다. 둘째, 관찰 체크리스트를 만들어야 한다. 셋째, 관찰을 통해 얻은 정보를 표현할 방법을 익혀야 한다. 마지막으로 새로운 시선으로 관찰하는 것을 두려워 하지 않는다. 이를 관련 영상을 통해 보여줌. <p>출처 체인지그라운드, "창의력을 높이는 4가지 테크닉", 2018, https://www.youtube.com/watch?v=Aml18c1bZto</p> </div> 	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 시선으로 관찰하는 것의 중요성을 강조한다. 	10분
	<p>[활동1] 광고를 맞춰라</p> <p>광고를 보고 상품을 맞추는 게임을 통해 관찰의 중요성을 배운다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 광고를 보고 제일 먼저 맞춘 학생에게 상품을 준다. · 자신의 생각을 창의적으로 표현하는 방법의 중요성에 대해 설명한다. <p>※ 학습 자료 별첨</p>	20분
	<p>[활동2] 나도 통찰왕</p> <ul style="list-style-type: none"> · 예시 그림을 보고, 주제를 선택하여 조별 그림을 그린다. (주제는 선(2개), 한글의 모음(ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ 등)을 활용하여 그리도록 하면 된다.) · 모둠 활동으로 작성한 그림과 그렇게 그린 이유를 발표한다. · 제일 창의적으로 표현한 모둠에 스티커로 공감을 표하여 우수 모둠을 선정한다. · 원격 수업시 패들렛(padlet.com)을 통해 각 조의 발표에 대해 피드백 활동을 진행할 수 있다. <p>※ 학습 자료 별첨</p>	
<p>[동영상 시청] 문익점</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상 제목 : 문익점 · 주요 내용 : 문익점이 목화씨를 비밀리에 들여와서 장인 정천익과 분담하여 재배하고, 한반도 전역에 목화 재배법과 면직물 생산기술을 전파한 사례 <p>출처 김병천, "문익점", 2015, https://www.youtube.com/watch?v=mizqvx5Dtbl</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> · 동영상을 보며 창의력 및 통찰력을 가진 우리나라 인물로 문익점이 있었음을 설명한다. 		

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	<p>[정리1] 우리의 삶을 변화시킨 제품 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의력과 통찰력이 반영되어 삶을 변화시킨 제품을 찾아본다. · 멘티미터의 워드클라우드를 이용하여 가장 많이 호응을 얻은 제품을 쓴 학생 중 1명의 의견을 들어본다. 	10분
	<p>[정리2] 인물카드를 통해 역량 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 인물카드를 읽기 자료로 제공한다. · 인물카드를 보며 오늘 배운 인물의 역량을 생각한다. ※ 인물 자료 별첨 	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> · 광고 영상의 경우 학생들이 흥미를 가질 수 있는 최신 사례를 중심으로 변경할 수 있다. · 모둠 활동의 경우 시간 제한을 준다. · 문약점 설명 시 인물 설명보다 창의성과 통찰력이 중심이 되도록 한다. 	
평가계획	[활동2]의 동료 평가를 통해 우수 모둠을 선발한다.	

2차시

교육 활동지

광고를 맞춰라

▶ 아래의 광고 사진들을 보고 무엇을 광고하는지 맞춰보세요

문제	정답
	
	
	
	
	

교육 활동지

광고를 맞춰라 해설

광고명	문제	정답
칼	<ul style="list-style-type: none"> · 이 사진을 보고 무엇을 광고하는지 맞춰 보세요. (시간이 흘러도 못 맞출 때) · 당근과 도마에 집중을 해서 물건을 생각해 보세요. 	<ul style="list-style-type: none"> · 칼 광고였어요. · 당근과 도마를 뚫을 만큼 날카로운 칼이라는 것을 알리는 내용이었습니니다.
해충약	<ul style="list-style-type: none"> · 이 사진을 보고 무엇을 광고하는지 맞춰 보세요. (시간이 흘러도 못 맞출 때) · 팔의 문양에 집중해서 생각해 보세요. 	<ul style="list-style-type: none"> · 해충약 광고였습니다. · 팔을 보면 스파이더맨이 생각나죠! 스파이더맨은 거미와 연관 지을 수 있어 스파이더맨도 잡는 해충약이라는 것을 알리는 내용이었습니니다.
패스트푸드 (버거킹)	<ul style="list-style-type: none"> · 이 사진을 보고 무엇을 광고하는지 맞춰 보세요. (시간이 흘러도 못 맞출 때) · 입 주위에 밴드를 왜 붙였는지 생각해 보세요. 	<ul style="list-style-type: none"> · 버거킹 광고였습니다. · 햄버거의 크기가 커서 버거를 먹을 때 입가가 찢어질 수 있다는 것을 알려주는 광고로 버거의 크기가 크다는 것을 강조하는 내용이었습니니다.
구두약	<ul style="list-style-type: none"> · 이 사진을 보고 무엇을 광고하는지 맞춰 보세요. (시간이 흘러도 못 맞출 때) · 남자가 어디를 쳐다보고 있는지 생각하며 고민해 보세요. 	<ul style="list-style-type: none"> · 구두약 광고였습니다. · 경찰관이 코너에서 총을 들고 잠복하고 있는데 코너에 숨어 있는 범인을 보기 위해 구두를 보고 있습니다. 즉, 범인이 구두에 비칠 정도로 구두약이 광택과 깨끗함을 나타내 준다는 내용을 담고 있습니다.
공익광고 (졸음운전 방지)	<ul style="list-style-type: none"> · 이 사진을 보고 무엇을 광고하는지 맞춰 보세요. (시간이 흘러도 못 맞출 때) · 왼쪽과 오른쪽 사진을 비교하면서 눈에 집중하면서 생각해 보세요. 	<ul style="list-style-type: none"> · 졸음운전 방지 광고였습니다. · 왼쪽 사진의 눈을 보면 자동차와 사람의 거리가 먼 것을 알 수 있습니다. 오른쪽 사진의 눈을 보면 자동차와 사람의 거리가 가까워진 것을 알 수 있습니다. 즉, 눈을 감는 순간 사고가 일어난다는 것을 통해 졸음운전을 하지 말자는 내용을 강조하고 있습니다.

출처 | 윤, "기발한 광고 모음 - 기발한 광고 아이디어, 이색 광고 아이디어", <https://www.naver.com/blogallabout>, 2017.09.22.

출처 | Guru's Blog, "세계의 기발한 광고들 모음 : World most creative Advertisements!", <https://xguru.net/412>, 2007.06.11.

교육 활동지

나도 통찰왕

▶ 나도 통찰왕

(예시)

두 개의 선을 보고 역동적인 윷가락이 생각이 나서 윷가락을 그림으로 표현함

읽기 자료

문익점 인물 카드

▶ [읽기 자료] 문익점 인물카드



문익점

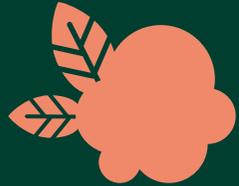
“씨앗 한 톨이 세상을 바꾸다.”



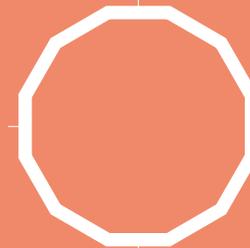
고려 말기의 학자로 중국 원나라에서
목화씨를 가져온 사람이다.

원나라에 갔을 때 목화가 우리 백성들의 삶의 질을
향상시켜 줄 수 있음에 주목하여 고려로 귀국할 때
붓뚜껑에 목화씨 10알을 넣어와 장인 정천익과
함께 우리 토양에 맞게 목화를 재배하였다.

삼베 옷을 입던 백성들에게 무명옷을 입을 수 있게
해주었던 것은 사소한 것도 놓치지 않는 문익점의
창의 역량 때문이었다.



3차시



렛츠고 히어로 앙트십 :
시간 여행을 통해 배우는
기업가정신 역량

문제해결 역량과 이순신

문제해결 역량과 이순신



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1~3학년

학습목표

- 1 거북선 모형을 만드는 과정으로 문제해결 역량을 표현할 수 있다.
- 2 문제해결 역량을 실천한 우리나라 인물로 이순신을 설명할 수 있다.

기대효과

- 1 모둠별로 제한 시간 안에 거북선 모형을 제작하며 문제해결의 역량 (시간 관리 능력, 문제발견 등)을 발견할 수 있다.
- 2 이순신의 이야기를 통해 문제해결 역량과 관련 있는 사람이 이순신이었다는 것을 알 수 있다.

준비물

- 1 거북선 모형
- 2 필기구 등

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>문제해결 역량의 중요성 이해 및 흥미 유발하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 문제해결 역량을 높이는 방법과 관련된 동영상을 시청한다. <p>[동영상 시청] 영화 '명량'의 한산도대첩 동영상</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상 제목 : 이순신의 비밀병기 '거북선' 세계 최초 철갑선의 위용 · 주요 내용 : 영화 '명량'의 한산도대첩 동영상으로 세계 최초의 거북선에 관한 영상 · URL : https://youtu.be/liVbDqGHwsU <p>출처 무비 홀리데이, [임진왜란/명량] 이순신의 비밀병기 '거북선(龜船) 세계 최초의 철갑선의 위용 [조선 수군의 최강병기] Korea weapon(Turtle Ship)", 2020, https://www.youtube.com/watch?v=liVbDqGHwsU</p> </div> <p>· '명량'의 한산도대첩에 등장하는 거북선을 통해 오늘 학습할 내용이 거북선과 관련 있다는 것을 설명한다.</p>	5분
전개	<p>[활동1] '거북선 모형 제작' 활동을 통한 문제상황 체험</p> <ul style="list-style-type: none"> · 성공하기 힘든 시간(7분 정도)을 주고 제한 시간 안에 '거북선' 모형을 제작할 수 있도록 하여 학생들이 문제상황을 접할 수 있도록 한다. · 보통 15분 정도면 모든 모둠이 거북선을 완성할 수 있기 때문에 강제로 꼭 문제상황을 만들어줘야 한다. 문제상황을 접하지 못한 조는 다른 모둠의 상황을 통해 그 내용을 공유하도록 지도한다. · 추가 시간을 좀 더 제공해 모둠별로 '거북선'을 완성하게 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>설계도</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>부품</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>거북선 완성 모형</p> </div> </div> <p>· 거북선 모형 구매 안내 온라인마켓에서 '3D 거북선 만들기 학습 교육용 공예 입체퍼즐 모형' 검색하여 구매한다.</p>	20분
	<p>[활동2] 모둠별 문제상황 해결 방안 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> · 문제상황을 어떻게 해결했는지 모둠별로 발표한다. · 제한된 조건 상황에서 실패는 예정되어 있기 때문에 실패했다고 주눅들지 않도록 학생들에게 안내하며 문제해결 방안을 찾는 것이 중요하다는 것을 설명해 준다. <p>[동영상 시청] 이순신의 문제해결 역량</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상 제목 : 불가능을 넘어 기적을 만드는 위대한 비밀 기업가정신 이순신편 · 주요 내용 : 선 수군 판옥선을 개조하여 거북선을 만들었던 이순신에 대한 영상 · URL : https://youtu.be/TzLgtUcE2po <p>출처 KEF한국청년기업가정신재단, "불가능을 넘어 기적을 만드는 위대한 비밀 기업가정신 이순신편", 2015, https://www.youtube.com/watch?v=TzLgtUcE2po</p> </div> <p>· 영상을 통해 이순신이 왜의 전술 중 하나인 '등선백병전'을 방지하고, 노 젓는 사람과 전투병을 보호하고자 판옥선을 개조하여 거북선을 만들었음을 설명한다.</p>	10분

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	<p>[정리1] '나만의 문제해결 역량카드' 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자신이 생각하는 문제해결 역량이란 무엇인가를 카드에 간단하게 작성하고 발표한다. ※ 학습 자료 별첨 	10분
	<p>[정리2] 인물카드를 통해 역량 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 인물카드를 읽기 자료로 제공한다. · 인물카드를 보며 오늘 배운 인물의 역량을 생각한다. ※ 인물 자료 별첨 	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> · '거북선 모형 제작' 활동에서 학생들이 시간 관리 능력, 위기감수성, 문제발견, 부트스트래핑 등 문제해결 역량에 필요한 방법을 찾을 수 있도록 지도한다. · 거북선 모형 제작 후 학생들이 문제해결을 어떻게 했는지 찾을 수 있도록 충분히 대화할 수 있는 시간을 준다. · 이순신이 거북선을 제작한 것을 왜의 전술로 인한 문제상황을 해결하기 위한 것임을 연계하여 설명한다. 	
평가계획	'나만의 문제해결 역량카드' 작성 활동을 통해 문제해결 역량에 대해 표현한다.	

교육 활동지

나만의 문제해결 역량카드

▶ '나만의 문제해결 역량 카드' 작성

예시

내가 생각하는 문제해결 역량은

시간 관리 능력

이다.

내가 생각하는 문제해결 역량은

이다.

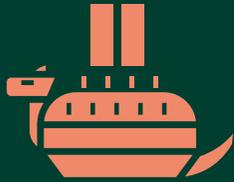
읽기 자료

이순신 인물카드

▶ [읽기 자료] 이순신 인물카드



이순신

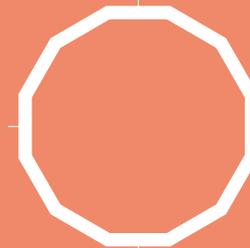


"학익진을 펼쳐라!"



조선 시대 장군으로 임진왜란 때 활약한 인물이다.
왜로부터 해상을 방비하기 위해 기존의 판옥선을
협력자인 정걸 장군과 같이 거북선으로 개량하여
한산도대첩에서 승리를 거두었다.
한정된 자원과 시간을 활용하여 일본의 전술을
역이용하여 위기를 기회로 바꾼 문제해결 역량을
실현한 인물이다.

4차시



렛츠고 히어로 앙트십 :
시간 여행을 통해 배우는
기업가정신 역량

소통 역량과 최준

소통 역량과 최준



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1~3학년

🎯 학습목표

- ❶ 소통 역량의 의미를 이해하고 소통 역량을 함양할 수 있다.
- ❷ 경주 최부잣집의 마지막 부자 최준의 사례를 통해 소통 역량을 통한 나눔의 중요성을 알 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ '바나나 게임'을 통해 소통 역량을 함양하고, 상대방을 설득할 수 있는 능력을 기른다.
- ❷ 최준 및 경주 최부잣집의 소통 사례를 통해 이웃의 어려움을 알고 나눔을 실천할 수 있다.

준비물

- ❶ '바나나 게임' 카드 및 학습지
- ❷ 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>소통 역량의 중요성 이해 및 흥미 유발하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 소통 역량을 높이는 방법과 관련된 동영상을 시청한다. <p>[동영상 시청] 유퀴즈 소통의 기술</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상제목 : '소통의 기술'은 정해진 답이 없다. 그저 한 걸음씩 나아갈 뿐 · 주요내용 : 다양한 직업에 대한 소통을 소개하는 영상 <p>출처 tvn, "소통의 기술'엔 정해진 답이 없다... 그저 한 걸음씩 나아갈 뿐", 2020, https://www.youtube.com/watch?v=vjMSEjETZVc</p> </div> <p>· '소통의 기술' 동영상을 보며 오늘 학습할 내용과 연관 지을 수 있도록 지도한다.</p>	5분
전개	<p>[동영상 시청] '바나나 게임' 규칙 설명</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상제목 : 공정무역, 어디까지 아니? · 주요내용 : '바나나 게임'에 대한 설명 영상 <p>출처 KBS, "[크랩] 공정무역, 어디까지 아니?!", 2017, https://news.kbs.co.kr/mobile/news/view.do?ncd=3548183&ref=A</p> </div> <p>· 동영상을 보며 '바나나 게임'의 규칙을 익힌다.</p>	30분
	<p>[활동] '바나나 게임' 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> · 각자 역할을 맡아 수익을 가져오기 위해 상대방을 설득한다. · '바나나 게임'을 통해 소통 역량의 중요성을 몸으로 체득한다. · 게임을 끝내고 모둠에서 수익을 분배한 이유에 대해 토론하며 소통 역량의 의미에 대해 생각해 본다. · 본인이 공감하는 모둠에 투표하여 우수 모둠을 선정한다. <p>※ 학습 자료 별첨</p>	
	<p>[동영상 시청] 최부잣집 기업가정신</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상제목 : 불가능을 넘어 기적을 만드는 위대한 비밀 기업가정신 최부자편 · 주요내용 : 300년 동안 부를 이어온 경주 최부잣집의 육훈을 실천하며 나눔을 행한 최준에 대한 영상 <p>출처 KEF한국청년기업가정신재단, "불가능을 넘어 기적을 만드는 위대한 비밀 기업가정신 최부자편", 2015, https://www.youtube.com/watch?v=yHdALCRyD_o</p> </div> <p>· 최부잣집이 부를 유지할 수 있는 비결에 소통이 있었음을 설명하고, 육훈에 주목하여 본다.</p> <p>· 최부잣집 기업가정신 동영상을 보면서 내용을 정리한다.</p>	

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	<p>[동영상 시청] '최준'에 대한 뉴스를 보고 내용을 정리</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>· 영상제목: '200억을……' 독립운동 헌신 최부잣집 신화, 진짜였다. · 주요내용: 경주 최씨 집안의 독립운동과 교육사업에 기여한 내용에 관한 뉴스 영상</p> <p>출처 SBS 뉴스, "'200억을……' 독립운동 헌신 최부잣집 신화, 진짜였다 / SBS", 2019, https://www.youtube.com/watch?v=dZTc3bn4CKE</p> </div>  <p>· 소통 역량을 통해 이웃과 국가의 어려움을 지나치지 않고 이를 극복하고자 독립운동과 교육사업에 기여한 최준의 이야기를 들려준다.</p>	30분
정리	<p>① 소통을 통한 문제해결 사례 공유하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 일상생활에서 소통 역량을 통해 문제를 해결한 본인의 사례를 친구들 앞에서 발표한다. <p>② 인물카드를 통해 역량 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 인물카드를 읽기 자료로 제공한다. · 인물카드를 보며 오늘 배운 인물의 역량을 생각한다. <p>※ 인물 자료 별첨</p>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> · 상대방을 설득하는 토론의 주제를 소통 역량에 대한 내용으로 이루어지도록 하여 공정 무역으로 빠지지 않도록 주의한다. · 최부잣집의 경영철학 육훈이 주는 소통 역량의 의미를 고민하도록 지도한다. 	
평가계획	[활동]의 동료 평가를 통해 우수 모둠을 선발한다.	

4차시

학습 자료 및 읽기 자료

▶ '바나나 게임' 카드 및 학습지

바나나 농부	선박업자	플랜테이션 주인	수입업자	대형마트 주인
<p>고된 육체적 노동: 하루에 12~14시간에 더위 속에서 일하며, 무거운 바나나를 등에 매고 운반해야 한다.</p> <p>바나나 관리 및 처리: 최상의 바나나를 골라 자르고, 매일 물속에 손을 담고 바나나를 씻어야 한다.</p> <p>비료와 살충제 위험노출: 압과 다른 질병에 걸려 건강이 위험해질 수 있다. 또한 살충제는 비행기로 뿌려지기 때문에 이 살충제가 집이나 학교에 떨어질 수 있다.</p> <p>불합리한 대우: 일자리에 서 대우받는 방식과 급여 및 생활하는 곳에 대하여 불평하기 위해 다른 농부들과 함께 만날 수 없으며, 무역조합에 가입할 수도 없다.</p> <p>생계유지 걱정: 음식을 사거나 의료비용을 지불하고, 아이들을 학교로 보낼 수 있는 충분한 돈을 가지고 있는지 걱정한다.</p>	<p>선박 유지: 많은 양의 바나나를 얻기 위해 큰 화물선을 구매하는 것과 작업하고 그 배를 유지하는데 많은 비용이 든다.</p> <p>선박 연료: 배가 라틴아메리카와 유럽을 오갈 때 바다에서 5주간 항해하기 때문에 충분한 배의 연료를 구매해 놓아야 한다.</p> <p>화물보험: 만약 화물들이 손상되거나 잃어버리게 되면, 책임을 져야 하기 때문에 그에 따른 비용을 지불해야 한다.</p> <p>선박 내 냉장 보관: 바나나는 바다에서 항해하는 동안 익는 것을 막기 위해 거대한 냉장고에 보관되어야 한다. 만약 바나나들이 너무 빨리 익으면, 마트에 도착했을 때 썩어있을 수 있다.</p> <p>항구 이용: 바다 여정의 '처음과 끝'날에 배가 항구에 정박해 있는 동안 비용을 지불해야 한다.</p>	<p>플랜테이션 운영: 비싼 살충제, 살충제를 뿌리는 비행기, 도구 및 기계들에 사용되는 연료비를 지불해야 한다.</p> <p>변호사 고용: 농부들이 일하다가 사고를 당해 소송을 했을 경우 변호사를 고용하여 대처해야 한다.</p> <p>생산 위험 요소: 만약 수확이 좋지 않거나 허리케인 또는 해충이 농작물에 해를 가하면 그에 따른 비용을 지불해야 한다.</p> <p>현대화 투자: 바나나 표면에 상처가 없고 예쁜 완벽한 과일을 생산하기 위한 최신 기계와 아이디어가 필요하다. 또한 플랜테이션을 현대식으로 유지해야 사업을 유지시킬 수 있다.</p> <p>초과 관리: 바나나를 오래 키울수록 땅의 좋은 성분들이 점점 줄어들게 된다. 그래서 더 비싼 비료를 사거나 새로운 토지를 구매해야 한다.</p>	<p>운송: 국내 항구에서 속성센터까지, 그리고 속성센터에서 마트까지 트럭으로 옮기는 데 비용이 든다.</p> <p>수입 면허 수수료: 바나나를 가져오기 위해서는 유럽연합에 의한 수입 면허 수료를 지불해야 한다.</p> <p>사무실 관리: 수입업자들은 그들의 역할과 관련된 일들을 하기 위해 크고 멋진 사무실 건물이 필요하다.</p> <p>속성가스 및 재포장: 바나나들을 속성시키는데 에틸렌이 필요하며, 바나나들이 속성된 이후에는 반드시 재포장해야 한다. 이때, 작업을 위한 재료 구입과 직원들에게 지급될 급여에 대한 비용이 발생한다.</p> <p>협상 및 거래: 매주 구매할 바나나의 정확한 양을 플랜테이션 사업주와 협상해야 하며, 거래를 유지시키고 공급 과정에서 발생하는 예측 불가능한 위험에 대처해야 한다.</p>	<p>직원고용: 함께 일하는 직원들에게 급여를 지급해야 한다.</p> <p>경쟁자 위험: 다른 마트보다 더 많은 돈을 벌고 사업을 계속 유지시키기 위해서 새로운 아이디어를 창출해야 한다. 시설을 확장시키거나 새로운 기계를 도입할 수 있다.</p> <p>바나나 관리: 만약 바나나들을 소홀히 관리하고 지나치게 익은 바나나들을 진열해 놓으면, 고객들이 불쾌감을 느끼고 다시 마트에 오지 않을 수도 있다.</p> <p>상품 광고: 더 많은 고객을 끌어 모으기 위해서 어떤 바나나를 팔고 있고, 다른 마트보다 얼마나 더 좋은지 광고를 통해 보여 주어야 할 필요가 있다.</p> <p>마트 운영: 조영, 운송관리, 직원 유니폼 등 마트를 운영하고 관리하는 데 비용이 든다.</p>

출처 | SEN성균관, "[스터디] 공정무역과 적정기술", <https://blog.naver.com/sensku/221367094060>, 2018.09.28.

▶ '바나나 게임' 카드 및 학습지



▶ [읽기 자료] 최준 인물카드

“나라의 독립을 위해 내 것을 아끼지 마라”



최준

경주 최부잣집 마지막 부자(12대)로 독립운동가이다.

경주 최부잣집의 육훈에 따라 흉년기에는 토지를 늘리지 않았고, 사방 1백 리 안에 굶어 죽는 사람이 없도록 쌀을 베푸는 등 더불어 사는 윤리경영을 실천한 대표적인 집안의 출신이다.

국가가 위기에 처했을때 안희제와 함께 백산상회를 설립하여 독립운동에 힘썼으며, 이후 교육기관 설립에도 힘쓰며 소동 역량을 바탕으로 나눔을 실천하였다.

5차시

렛츠고 히어로 앙트십 :
시간 여행을 통해 배우는
기업가정신 역량

도전 역량과
정주영

도전 역량과 정주영



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1~3학년

🎯 학습목표

- ❶ '나도 도전왕' 활동을 통해 자신의 도전 역량을 설명할 수 있다.
- ❷ 도전 역량을 실천한 우리나라 인물로 정주영을 설명할 수 있다.
- ❸ "해봤어?" 명언 만들기' 활동을 통해 도전의식을 발휘할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 정주영이라는 인물을 알고 그의 도전정신을 이해할 수 있다.
- ❷ 자신이 도전했던 경험을 친구들에게 이야기하는 활동을 통해 자신의 도전도 기업가정신의 일환이었음을 일깨울 수 있다.
- ❸ 아산의 명언을 통해 도전정신의 의미를 되새겨 보고 자신의 도전 활동을 지속하기 위한 동력을 만들 수 있다.

준비물

- ❶ 활동지
- ❷ 색연필
- ❸ 싸인펜 등

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>도전 역량의 중요성 이해 및 흥미 유발하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 도전 역량을 높이는 방법과 관련된 동영상 시청한다. <p>[동영상 시청] '도전'에 대한 영상을 보고 내용을 정리</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상제목 : 도전을 두려워하는 당신이 꼭 봐야할 영상 · 주요내용 : 도전을 포기하는 사람들에게 도전의 중요성을 일깨워 주는 동영상 · 출처 체인지그라운드, "도전을 두려워하는 당신이 꼭 봐야할 영상", 2018, https://www.youtube.com/watch?v=68vWCxAzhRQ </div> <p>· '도전'에 대한 동영상을 보며 오늘 학습할 내용과 연관 지을 수 있도록 지도한다.</p>	5분
전개	<p>[활동1] '나도 도전왕' 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자신이 도전했던 경험을 Visual Thinking으로 도화지에 표현한다. · 모둠원들과 도전 경험을 공유하고 가운데에 공통 키워드를 해시태그(#)로 표현한다. · 모듬원의 도전 활동을 친구들 앞에서 발표한다. · 본인이 공감하는 모듬에 투표하여 우수 모듬을 선정한다. <p>※ 학습 자료 별첨</p> <p>[동영상 시청] 정주영 도전 활동 설명</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 영상제목 : 꼭! 봐야할 위인동화 한국위인전 정주영 · 주요내용 : 정주영의 도전 활동을 소개한 만화 영상 · 출처 올망TV, "꼭! 봐야할 위인동화 한국위인전 정주영", 2018, https://www.youtube.com/watch?v=SYt0UwSwyKg </div> <p>· '정주영' 영상을 보며 도전 활동의 중요성을 생각해 본다.</p>	20분
	<p>[활동2] "해봤어?" 명언 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 도전 활동을 복돋울 수 있는 한 줄 명언을 만들고, 친구들 앞에서 발표한다. · "시련은 있어도 실패는 없다."는 정주영 회장의 명언을 설명하며 명언 만들기 활동을 독려한다. · 다른 친구들이 발표할 때 박수로 격려 할 수 있도록 한다. · 자신만의 명언을 통해 목표의식을 명확히 하고, 도전을 실천할 수 있는 힘을 기를 수 있다. <p>※ 학습 자료 별첨</p>	15분
정리	<p>인물카드를 통해 역량 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 인물카드를 읽기 자료로 제공한다. · 인물카드를 보며 오늘 배운 인물의 역량을 생각한다. <p>※ 인물 자료 별첨</p>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> · 즐겁기에 성공한 경험 등 학생 경험에서 사소한 것일 지라도 기억에 남는 활동을 작성할 수 있도록 지도한다. · 친구들의 의견을 들을 때 경청하고 친구의 경험을 박수로 공감할 수 있도록 안내한다. 	
평가계획	<p>[활동1]의 동료 평가를 통해 우수 모듬을 선발한다.</p>	

교육 활동지

나도 도전왕

▶ '나도 도전왕' 활동지

(여시)

#여행 #추억 #남시 #일척

#댄스 #공연 #짖었다

#성공

#번지 #도전 #극복

#미술대회 #1등 #일취월장

교육 활동지

명언 만들기

▶ "해봤어?" 명언 만들기 활동지

(여시)

넌, 항상 강수있어!

좀 어려워

읽기 자료

정주영 인물카드

▶ [읽기 자료] 정주영 인물카드



정주영



“시련은 있어도 실패는 없다.” 

근현대사 인물로 산업화를 이끈
대한민국 1세대 기업인이다.

조력자인 오윤근의 도움을 받아 자동차 정비소를
세웠고, 이후 조선소 설립, 서해안 간척사업 등
다양한 도전 활동을 해왔다.

‘도전’하면 배놓을 수 없는 인물로 실패를
무서워 하지 않는 그의 도전정신은 ‘이봐 해봤어?’
라는 명언으로 회자되고 있다.

6차시

렛츠고
나도 기업가

기업가정신 역량 탐구

기업가정신 역량 탐구



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1~3학년

🎯 학습목표

- ❶ 기업가정신의 주요 역량을 설명할 수 있다.
- ❷ 나만의 기업가정신 역량을 표현할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 방탈출 게임을 통하여 기업가정신 역량과 관련 인물을 정리할 수 있다.
- ❷ 나만의 기업가정신 역량을 찾고 표현할 수 있다.

준비물

- ❶ 휴대폰
- ❷ 색연필
- ❸ 싸인펜
- ❹ 학습지 등

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	<p>소통 역량의 중요성 이해 및 흥미 유발하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · '렛츠고 히어로 앙트십' 방탈출 게임을 통하여 전시학습(2~5차시)의 학습 내용을 정리한다. <p>[활동1] '방탈출' 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> · '방탈출' 게임 활동을 하며 2~5차시 동안의 활동 내용을 정리한다. · 그동안 모은 인물카드를 활용하여 방탈출 게임을 할 수 있도록 지도한다. · 방탈출 게임 URL: https://forms.gle/uG7dcNdmNqjyefVA 	10분
전개	<p>[활동2] '렛츠고 나도 기업가'</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자신이 생각하는 기업가정신을 본인 또는 롤모델의 이미지 자료를 활용하여 포스터로 제작한다. · 자신이 생각하는 기업가정신을 친구들 앞에서 이유와 함께 발표한다. · 학생들이 이 활동을 통하여 자신만의 기업가정신 역량을 찾고, 내면화할 수 있도록 지도한다. 	25분
정리	<p>수업 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 포스트잇을 이용하여 각자의 소감을 작성하고 발표한다. · 원격수업 시 패들렛을 이용하여 소감을 작성하고 가장 공감가는 내용에 '좋아요'를 눌러준다. 	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> · 방탈출 게임은 개별로 진행하며 먼저 끝난 학생들이 문제를 푸는 학생들을 방해하지 않도록 한다. · 사전에 본인 또는 롤모델의 이미지 자료를 준비할 수 있도록 안내한다. · 소감 나누기 활동에서 원격수업 시 '좋아요'가 인기 척도가 되지 않도록 지도한다. 	
평가계획	방탈출 게임(퀴즈)을 통해 이전 차시의 학습 내용을 평가한다.	



교육 활동지

방탈출 게임

▶ 방탈출 게임 [예시]

Q. 아이템을 선택하세요

정주영과 관련된 아이템을 골라라!

이제 마지막이야... 말 안해도 알지?
(정주영을 만나기 위해 필요한
아이템을 골라보자~~~)



물음표



돋보기



자동차

Q. 정주영이 가장 중요하게 생각한 역량은?



1

정의



2

소통



3

도전



4

문제해결

Q. 정주영이 도전한 사례가 아닌 것은?



1

자동차



2

조선소



3

스마트폰



4

서해
간척 사업

Q. 오늘 미션 어땠어? 너의 소감을 들려줘

교육 활동지

렛츠고 나도 기업가

▶ 렛츠고 나도 기업가 [예시]

(예시)



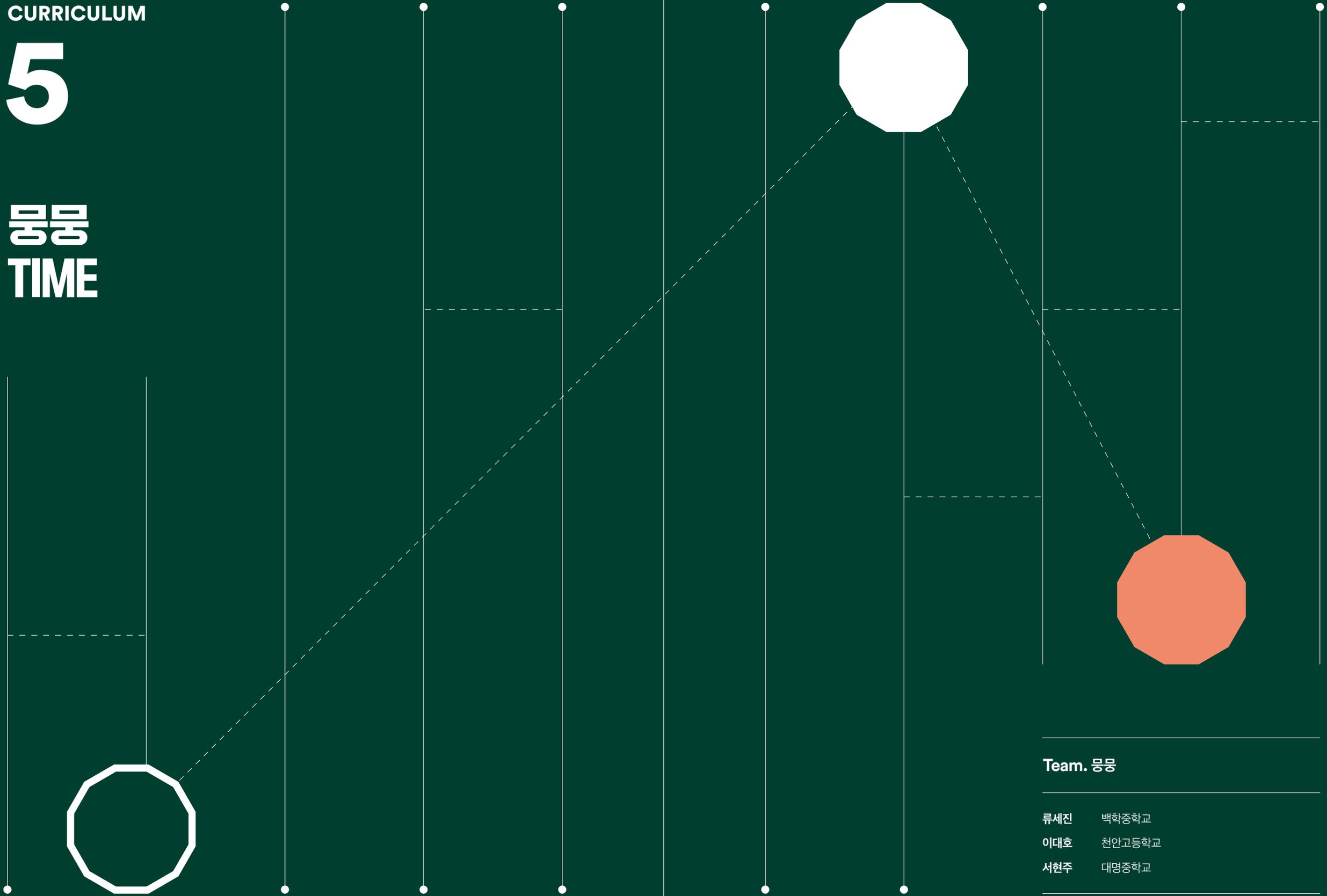
기업가정신은
무에서 유를 창조하는
도전정신이다.

왜냐하면 도전을 해야 실패와 성취, 극복하는
과정을 겪으며 성장하기 때문이다.
- 짱이 -

CURRICULUM

5

몽몽
TIME



Team. 몽몽

- 류세진 백학중학교
- 이대호 천안고등학교
- 서현주 대명중학교

본 프로그램은 ESG(Environmental, Social and Governance)를 적용한 기업가정신 교육을 통해 지구 환경 문제를 해결할 수 있는 미래인재를 양성할 수 있도록 기획되었습니다.

최근 전 세계적으로 환경 파괴에 대한 문제의식이 확대되고 있습니다. 지구온난화로 인한 기후 변화가 급속히 진행되면서 지구 종말론까지 거론되고 있는 상황입니다. 매년 지구촌 곳곳에서는 예상치 못했던 폭염과 폭우 등 기상 이변이 발생하면서 큰 피해가 속출하고 있으며 북극 빙하가 녹아내리고 있습니다. 현재 태평양의 한가운데에는 우리나라 면적의 15배에 달하는 거대 플라스틱 성이 생기는 재앙이 발생하기도 했습니다. 오는 2050년에는 바다의 플라스틱 쓰레기가 물고기보다 더 많을 것이라는 우려가 나옵니다. 자동차, 에어컨 등 각종 인류 편의시설 사용량 증가로 인한 환경 파괴 사례는 계속해서 늘고 있습니다.

많은 사람들이 기후 변화의 심각성을 다 알지만 다만 행동하지 않는다고 말합니다. 과연 사람들은 기후 변화의 심각성을 알고 있는 것일까요? 알고도 행동하지 않는다면 지구를 되살리기 위해 가장 필요한 교육은 무엇일까요? 이 질문에 대한 답을 찾는 과정에서 본 프로그램은 설계되었습니다. 탄소중립이 전 세계에서 새로운 패러다임으로 대두되고, 기후 위기를 극복할 수 있는 미래인재를 길러내기 위한 교육의 대전환이 요구되는 시점입니다. 본 프로그램은 시대가 필요로 하는 교육을 기업가정신을 갖춘 인재 양성으로 보고, 기업가정신을 통해 지구 환경문제해결에 도전하는 내용으로 커리큘럼을 구성하였습니다. 이 과정을 통해 학생들은 도전, 가치 창출, 자기주도, 집단창의의 기업가정신을 익히고 문제인식과 해결의 범위를 개인-학교-사회-세계로 넓혀 나갈 수 있을 것입니다.

「뭉뭉TIME」 핵심 역량

지구 환경 파괴의 심각성

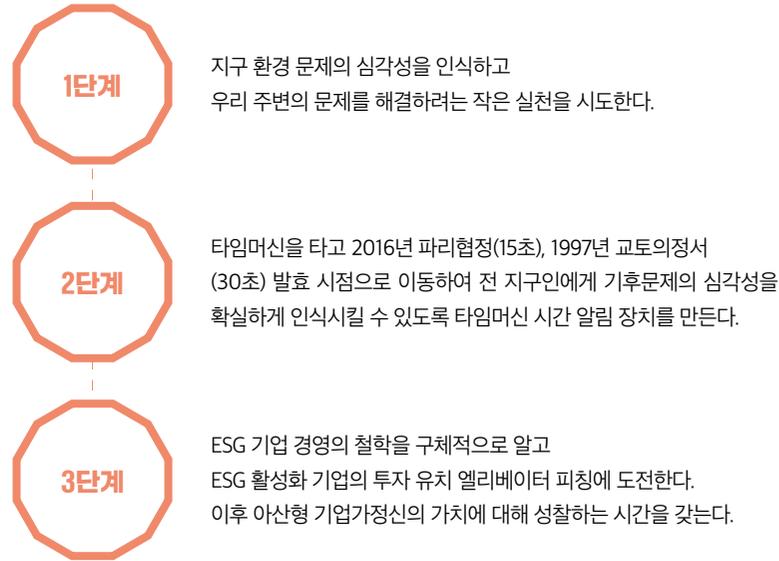
2020년 12월 10일, 한국 환경재단과 일본의 아사히글라스재단에서 매년 조사·발표하고 있는 세계 환경위기는 오후 9시47분을 가리키고 있었습니다. 전 세계 환경과 기후 변화의 심각성을 시간으로 표시한 환경위기는 12시에 가까워질수록 '위험'을 뜻합니다. 이제 기후 위기는 전 세계가 해결해야 할 가장 큰 과제입니다. '2050 대한민국 탄소중립' 선언에는 2030년까지 국가 온실가스를 2018년 대비 40% 감축하겠다는 구체적인 실천 의지가 담겨 있습니다. 선언 후 1년이 지난 지금, 우리 사회 그리고 생활 속에서 환경위기를 멈추기 위한 여러 변화가 일어났습니다. 이러한 노력의 결과로 환경위기 시계바늘은 2021년 12월 5분 되돌려진 오후 9시 42분을 가리키고 있습니다.

우리는 과거를 되돌릴 수는 없지만, 현재를 통해 미래를 변화시킬 수 있습니다. 지금이 바로 지구의 환경위기를 멈출 때이며 이를 위해 변화하는 사회에 능동적으로 대응하여 새로운 가치를 창출하려는 기업가정신을 발휘해야 할 때입니다.



「뭉뭉TIME」 커리큘럼 특징

본 커리큘럼은 '지구 환경문제의 심각성을 인식하고 타임머신을 타고 과거로 이동해서 ESG 기업경영을 널리 확산한다'는 가상 현실을 출발점으로 합니다. 협업을 통해 각 단계의 문제를 해결해 가는 과정에서 학생들은 다음 단계를 체험합니다.



학생들은 6차시의 수업에서 주어진 미션을 수행하면서 ESG를 적용한 기업가정신을 함양하고, 가치창출, 도전, 자기주도, 집단창의의 4개군 12가지 역량을 익혀 궁극적으로 세상이 필요로 하는 새로운 의미와 가치를 창출하는 미래인재로 성장할 수 있을 것입니다.

본 프로그램을 통해 기르고자 하는 기업가정신은 “실패를 두려워하지 않는 혁신적이고 창의적인 사고를 바탕으로 빠르게 변화하는 사회에 능동적으로 대응하여 새로운 가치를 창출하려는 태도나 행동 양식¹⁾”으로 정의(교육부·한국청년기업가정신재단, 2020)되며 커리큘럼을 통해 함양할 수 있는 역량은 다음과 같습니다.

「뭉뭉TIME」 커리큘럼 핵심 역량

핵심역량군	아이디어	도전 역량군	자기주도 역량군	집단창의 역량군
핵심 역량	혁신성	성취지향성	자율성	공동의사결정
	사회적 가치 지향	위험감수역량	자기관리역량	자원연계역량
	변화민첩성	회복탄력성	끈기	협력성

출처 | 청소년 창업가정신 핵심역량 진단도구 개발 보고서(교육부·한국청년기업가정신재단, 2020)

1) 손유미·장원섭·이강주·고혁진·박소연(2020). 청소년 창업가정신 핵심역량 진단도구 개발, 한국청년기업가정신재단

「뭉뭉TIME」 커리큘럼 구성

분류	차시	주요내용	역량	수업방식
Teamwork 문제인식	①	뭉치고 뭉쳐서 이루자 (협력을 통한 환경 문제인식)	집단창의 /공동의사 결정	놀이식 문제해결
	②	지구를 구하는 작은 실천 (협력을 통한 환경 문제해결)	문제발견 능력 /변화민첩성	모둠 활동 협력학습
Idea 해결방안 탐색	③	아이디어 발산 및 수렴을 통한 사고 확장 하기	창의력 /혁신성	이론 /실습
Maker 실행	④	지구 환경 위기 극복을 위한 시간 알림 장치 제작	사회적 가치 지향 /협력성	활동
ESG 성찰과 도전	⑤	친환경 기업 투자 피칭	사회적 가치 지향 /공동의사 결정	토론 /실습
	⑥	아산형 기업가정신 "시련은 있어도 실패는 없다"	도전력 /협력성	토론 /실습

1차시

'뭉뚱이(뭉치고 뭉쳐 이루자)' 미션은 1차(100초를 잡아라)-2차(가로 세로 낱말퍼즐)-3차(열쇠 비밀번호 찾기) 문제를 해결할 때마다 다음 문제를 해결할 수 있는 아이템을 제공받으며 환경 문제의 심각성을 인식할 수 있게 구성되어 있다. 3~5명의 모둠원은 각자의 미션을 수행하되 모든 모둠원이 성공해야 미션이 완료되므로 학생들은 의사소통을 통해 문제해결 과정을 공유하고 각자의 역할을 선택하고 협업하는 전략을 잘 세워야 한다. 환경 관련 콘텐츠를 게이미피케이션으로 제공함으로써 지루하게 느껴질 수 있는 내용에 대한 재미와 몰입을 유도한다.

2차시

'지구를 구하는 작은 실천'은 환경문제를 유발하는 문제를 발견하고 이를 해결하기 위한 시제품을 만드는 창업의 전 과정(환경문제발견-주제정의-해결 아이디어-시제품 만들기-평가하기-실행하기)을 간단하게 경험해 본다. 이는 창의적 사고를 바탕으로 사회의 요구에 능동적으로 대응하여 새로운 가치를 창출하는 기업가정신을 함양하고 5, 6차시에 이어지는 ESG 기업 평가를 위한 핵심 요소를 이해할 수 있는 연습 과정이 된다.

3차시

지구 환경 위기를 더이상 간과한다면 인류는 아주 어려운 상황에 처해질 것이다. 과거의 시간으로 되돌아가 중대 위기 상황을 모면할 수 있도록 도와주는 타임머신의 핵심 장치인 시간 알림 장치를 만들기 위한 아이디어를 찾는 과정이다. 문제 해결의 핵심이 되는 '주제어'에서 출발하여 생각을 확장해 나갈 수 있도록 확산형 방법인 '마인드맵, 브레인스토밍' 등의 기법으로 다양한 아이디어를 표출해 내고, 'PMI' 기법을 통해 발생하는 문제점들을 팀원들과 함께 보완해나감, 최적의 방안을 강구한다. 이 활동을 통해 학생들의 표현력과 발표력이 향상되고, 타인의 아이디어를 존중하고 더 좋은 방법을 채택할 수 있는 배려를 배울 수 있으며 최고의 아이디어를 선택할 수 있는 결정력을 함양할 수 있을 것이다.

4차시

3~5명이 한 팀이 되어 결정된 아이디어와 스케치 도면을 제작하고, 주어진 재료를 사용하여 과제를 해결할 수 있는 장치를 직접 제작해 보는 과정이다. 아이디어와 결과물과의 사이에 예측하지 못한 차이가 발생했을 때 문제점을 해결하여 완성도를 높이는 과정에서 문제해결력을, 팀원 간 역할 분담을 통해 책임감 및 협동력을, 팀별 아이디어 회의를 통해 별도의 재활용품을 이용하여 제작 활동을 하는 과정에서 창의적 역량을 기를 수 있다. 모든 활동은 환경을 지키기 위한 과정이기 때문에 주어진 재료를 낭비하지 않고, 최소한으로 사용하도록 지도한다.

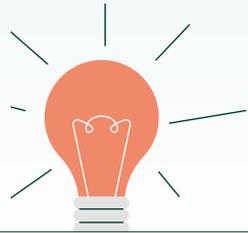
5차시

협력적 성장을 위해 메이커에 대한 성찰이 반드시 필요하다. 전시학습에서 만든 지구 환경 위기 극복을 위한 시간 알림 장치에 대해 모둠별로 평가 보고서를 작성하고 발표한다. 또한 발표한 내용을 바탕으로 ESG(환경(Environmental)·사회(Social)·지배구조(Governance))에 대해 탐색하고 모둠별 친환경 기업을 선택하여 투자 유치를 위한 엘리베이터 피칭에 도전한다.

6차시

아산형 기업가정신 "시련은 있어도 실패는 없다."를 통해 기업가정신의 개념을 정확히 이해하고, 망함 자랑대회를 통해 자신이 겪었던 시련에 대한 극복과 도전의 과정을 돌아보게 한다. '도전' 도미노 활동은 아산 정주영의 어록을 활용하여 '도전' 역량을 함양할 수 있게 만들어졌다. 총 1000피스의 도미노를 가지고 300피스째 도미노에 아산 정주영의 어록 1개, 600피스 도미노에 아산 정주영의 2번째 어록을 관문으로 통과하여 마지막 1000피스에 '도전' 역량에 도달하는 활동이다. 도미노 활동을 통해 '시련과 도전의 기업가정신을 확실하게 인식하게 될 것이다.

뭉치고 뭉쳐서 이루자



소요시간 | 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

📌 학습목표

- ❶ 소통과 협력을 통해 주어진 과제를 완수할 수 있다.
- ❷ 게이미피케이션으로 제공된 환경 관련 자료를 통해 환경 문제의 심각성을 인식할 수 있다.

📌 기대효과

- ❶ 문제해결 과정을 통해 환경 문제의 심각성을 인식할 수 있을 것이다.
- ❷ 공동 목표 달성을 위해 유연한 사고로 다른 사람들과 소통하고, 타인의 지지와 도움을 이끌어 내며, 다양한 자원을 연계하여 집단의 능력을 극대화할 수 있을 것이다.

준비물

- ❶ 풍선
- ❷ 종이컵
- ❸ 탁구공
- ❹ 포스트잇
- ❺ 읽기 자료
- ❻ 휴대폰

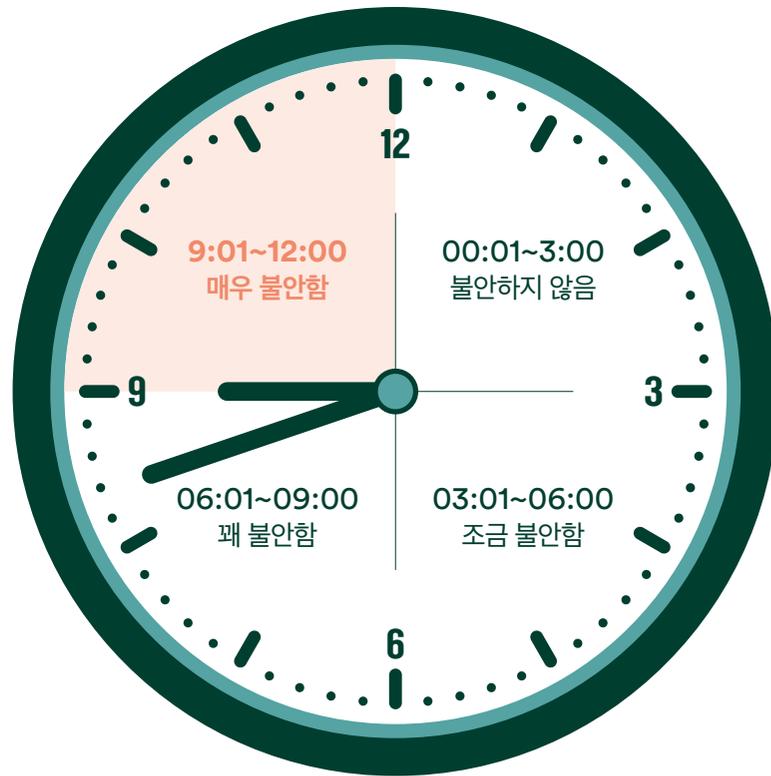
단계	교수-학습활동	소요시간
도입	❶ 흥미유발하기 · 곤지 잼 도리 짝 게임 ❷ 오늘의 학습 과제 설명 소통과 협력을 통한 환경 문제의 심각성 인식	5분
전개	❶ 1단계 - 100초를 잡아라(100초 안에 5가지 미션 해결)  <ul style="list-style-type: none"> · 곤지 잼 도리 짝 · 풍선으로 컵 쌓기 · 얼굴에 붙은 포스트잇 두 장 떨어뜨리기 · 모듬원 협업으로 탁구공 종이컵에 넣기 · 초성 단어 각자 하나씩 말하기 ▶ 해결 후 읽기 자료 획득 ❷ 2단계 - 가로세로 낱말 퍼즐 풀기 자료1: 환경위기사계, 지구종말시계 자료2: 지구 온도가 1℃ 오르면?...기후 변화 시나리오 자료3: 탄소중립, ESG 경영 ▶ 해결 후 자료를 검색할 수 있는 휴대폰 획득 ❸ 3단계 - 계산 문제 풀기를 통한 비밀번호 찾기 휴대폰을 사용하여 링크를 통해 제시된 동영상과 보고 열쇠 비밀번호 찾기 출처 MCTV한석, "팀워크게임 / 소통게임 / 100초를 잡아라", 2020, https://www.youtube.com/watch?v=xlwOmttedlA	40분
	제시된 문제의 답을 넣어 열쇠를 열 수 있는 비번을 획득하시오.	
	 과학자들이 아무리 말해도 당신이 현실부정하는 10년 후 팩트 출처 씨리얼, "과학자들이 아무리 말해도 당신이 현실부정하는 10년 후 팩트", 2019, https://www.youtube.com/watch?v=H-SJ3eKdhSA	1번×2번+3번+4번-5번 = <input type="text"/> 답: 4×420+1.5=61-3.5=1739
	▶ 해결 후 자료를 검색할 수 있는 메이커 재료를 얻을 수 있는 비밀번호 획득	
정리	❶ 기후 변화의 심각성 공유 ❷ 차시 예고	5분
지도상의 유의점	협업과 소통을 통해 문제를 해결하는 과정에서 게이미피케이션으로 자료를 제공함으로써 학생들이 자료를 읽고 싶도록 유도한다.	
평가계획	활동지를 활용하여 학생들의 학습 활동을 돕고 평가 및 차후 활동을 위한 자료로 활용한다. 모듬원 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 ①

환경위기시계

대한민국 2050 탄소중립 선언이 있었던 2020년 12월 10일, 한국 환경재단과 일본의 아사히 글라스재단에서 매년 조사·발표하고 있는 세계 환경위기시계는 9시 47분을 가리키고 있었다. 전 세계 환경과 기후 변화의 심각성을 시간으로 표시한 환경위기시계는 12시에 가까워질수록 '위험'을 뜻한다. 환경위기시계가 아니더라도 신종 감염병과 기록적인 이상고온, 폭우와 가뭄이 이미 인류에게 강한 경고를 보내고 있다. 이제 기후 위기는 전 세계가 해결해야 할 가장 큰 과제이며, '2050 대한민국 탄소중립' 선언에는 2030년까지 국가 온실가스를 2018년 대비 40% 감축하겠다는 구체적인 실천 의지가 담겨 있다. 선언 후 1년이 지난 지금, 우리 사회 그리고 생활 속에서 환경위기시계를 멈추기 위한 여러 변화가 일어났다. 이러한 노력의 결과로 환경위기 시계바늘은 2021년 12월 5분 되돌려진 9시 42분을 가리키고 있다.

출처 | 경향신문, "9시 42분 지금이 환경위기시계 멈춰야 할 때", 경향신문, 2021.12.13, <https://www.khan.co.kr/opinion/contribution/article/202112130300055>



지구종말시계

미국 시카고대학에서 발행하는 핵과학회지 <불리틴 The Bulletin of the Atomic Scientists>의 표지에 실려 있는 일러스트 시계. 핵전쟁의 위기를 상징적으로 알려주는 시계로 알려져 있다. 운명의 날 시계라고도 한다.

<불리틴>은 1947년 미국의 핵무기 개발 계획에 참여했던 아인슈타인을 비롯한 시카고대학의 과학자들이 만들어 격월로 발행하는 잡지이다. <불리틴>의 운영 이사회는 핵전쟁으로 인류가 사라지는 시점이 시계의 자정을 나타내는 시계를 만들어 잡지의 표지에 실었다. 그리고 잡지를 발행할 때마다 지구 곳곳에서 진행 중인 핵실험이나 핵무기 보유국들의 동향과 감축 상황을 면밀히 살펴 분침을 조정한다.

처음에 지구종말시계는 자정의 7분 전에서 출발했다가 1953년 미국이 수소폭탄 실험을 했을 때 2분 전으로 자정에 가장 가깝게 다가갔다. 1991년 미국과 러시아가 전략무기감축협상에 서명하고 핵무기 보유국들 사이에 화해의 분위기가 무르익을 당시에는 17분 전까지 조정되어 가장 안전한 때였다. 그러나 1995년 시계는 14분 전으로 조정되었고, 1998년 6월 인도와 파키스탄이 핵실험을 실시하고 핵무기 보유국들이 핵 감축에 노력을 기울이지 않게 되면서 다시 9분 전으로 조정되었다. 이후 2017년 2분 30초 전, 2018년에 2분 전으로 조정되었으며, 2020년에 세계 지도자들이 핵전쟁 및 기후 변화 대처에 실패하면서 100초 전으로 조정되었다. 이는 1953년 이래로 지구 종말에 가장 가까운 시간이다.

출처 | 네이버 지식백과, "지구종말시계", 두산백과, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1167740&cid=40942&categoryId=32429>

학습 자료 ②

지구 온도가 1°C 오르면?... 기후변화 시나리오

폭염, 한파, 폭우, 폭설..... 지구의 온도 상승으로 인해 달라지는 기후 변화가 느껴지시나요? 지구온난화의 주범은 온실가스입니다. 온실가스로 인한 심각한 기후 변화와 인간의 환경 파괴가 지구를 위협하고 있어요! 온실가스가 왜 문제일까요? 온실가스 배출 → 지구의 에너지 방출 방해 → 지구온난화 → 기후 변화와 이상 기후현상으로 막대한 피해! (극심한 폭염과 한파, 슈퍼 태풍, 강진, 가속화되는 생물종의 멸종, 사라져가는 열대우림, 물 부족 및 오염) 그렇다면, 지구의 온도가 1°C 오를 때마다 세상은 어떻게 변할까요?

지구의 온도가 1°C 오르면?	지구의 온도가 2°C 오르면?
<ul style="list-style-type: none"> · 지속되는 가뭄 · 물 부족 인구 5천만 명 · 10% 육상생물 멸종 위기 · 기후변화로 인한 사망 30만 명 <p>가뭄이 곳곳에서 지속되고, 킬리만자로의 만년빙이 사라집니다. 농부들도 농토와 거주지를 잃고, 변화에 적응하지 못한 희귀 동식물이 멸종하게 됩니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 사용 가능한 물 20~30% 감소 · 해빙으로 해수면 7m 상승 · 15~40% 북극생물 멸종 위기 · 말라리아 노출 4천만~6천만 명 <p>이산화탄소가 바다에 흡수되어 바다생물이 죽어가게 됩니다. 그린란드 빙하도 녹아 해수면이 상승하고, 바다에 면한 도시들이 가라앉게 됩니다.</p>
지구의 온도가 3°C 오르면?	지구의 온도가 4°C 오르면?
<ul style="list-style-type: none"> · 기근으로 인한 사망 1~3백만 명 · 해안침수 피해 연 1억 6천만 명 · 20~50% 생물 멸종 위기 · 아마존 열대 우림 파괴 <p>온난화가 가속화됩니다. 아마존 열대 우림이 파괴되고, 대지가 불에 탑니다. 허리케인으로 식량 생산도 어려워지고, 많은 사람이 기근으로 사망하게 됩니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 사용 가능한 물 30~50% 감소 · 해안침수 피해 연 3억 명 · 아프리카 농산물 15~35% 감소 · 서남극 빙상 붕괴 위험 <p>남극의 빙하가 붕괴되고, 지중해는 살인적인 폭염과 가뭄을 겪습니다. 러시아와 동유럽에는 더이상 눈이 내리지 않게 됩니다.</p>
지구의 온도가 5°C 오르면?	지구의 온도가 6°C 오르면?
<ul style="list-style-type: none"> · 군소도서국과 뉴욕, 런던 등 침수 위험 · 재난으로 인한 자본시장 붕괴 · 중국-인도 영향권 히말라야 빙하 소멸 · 핵무기가 동원된 전쟁 발발 <p>잦은 재난으로 자본시장이 붕괴되고, 거주 가능 지역(캐나다-러시아)으로 피난민이 몰려 갈등이 발생합니다. 핵무기가 동원된 전쟁이 일어나게 됩니다.</p>	<p>메탄하이드레이트가 대량 분출되면서 모든 생물체의 대멸종이 시작됩니다.</p> <p>*메탄하이드레이트란? 저온 고압 상태에서 물과 결합해 형성된 고체 에너지원, 모양이 드라이아이스와 비슷하며 불을 붙이면 타는 성질을 가지고 있어 불타는 얼음(Burning Ice)이라고도 불립니다.</p>

지구가 정상 온도를 유지할 수 있도록 오늘, 당장, 우리가 행동해야 할 때입니다. 기후변화를 막고 지구를 구할 수 있는 저탄소생활 실천수칙을 다같이 알아볼까요?

저탄소생활 실천수칙 다섯 가지

- 1 가까운 거리는 도보, 자전거, 대중교통을 이용합니다.
- 2 냉·난방기 사용 시 적정온도를 유지합니다.
- 3 음료 이용 시 1회용 컵을 사용하지 않습니다.
- 4 음식은 먹을 만큼만 조리해 쓰레기를 만들지 않습니다.
- 5 비닐봉투 대신 장바구니와 에코백을 사용합니다.

출처 | 대한민국 정책브리핑, "지구 온도가 1°C 오르면?...기후변화 시나리오", 환경부, 2019.09.23., https://www.korea.kr/news/cardnewsView.do?newsId=148864920&call_from=naver_news#goList

학습 자료 ③

탄소중립

탄소중립이란 기업이나 개인이 발생시킨 이산화탄소 배출량만큼 이산화탄소 흡수량도 늘려 실질적인 이산화탄소 배출량을 '0(zero)'으로 만든다는 개념이다. 다시 말하면 대기 중으로 배출한 이산화탄소의 양을 상쇄할 정도의 이산화탄소를 다시 흡수하는 대책을 세움으로써 이산화탄소 총량을 중립 상태로 만든다는 뜻이다.

탄소중립을 실행하는 방안으로는 첫째, 이산화탄소 배출량에 상응하는 만큼의 숲을 조성하여 산소를 공급하거나 화석연료를 대체할 수 있는 무공해 에너지인 태양열·태양광·풍력 에너지 등 재생에너지 분야에 투자하는 방법, 둘째, 이산화탄소 배출량에 상응하는 탄소배출권을 구매하는 방법 등이 있다. 탄소배출권(이산화탄소 등을 배출할 수 있는 권리)이란 이산화탄소 배출량을 돈으로 환산하여 시장에서 거래할 수 있도록 한 것인데, 탄소배출권을 구매하기 위해 지불한 돈은 삼림을 조성하는 등 이산화탄소 흡수량을 늘리는 데에 사용된다.

각 나라에서는 지구온난화의 주범인 이산화탄소의 배출량을 조절하기 위해 탄소중립 운동을 활발히 시행하고 있다. 탄소중립이라는 용어는 2006년 <옥스퍼드 사전 New Oxford American Dictionary>이 올해의 단어로 선정하기도 했다.

출처 | 네이버 지식백과, "탄소중립", 두산백과,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1822199&cid=40942&categoryId=31637>

▶ 2050 탄소중립 시나리오- 부문별 주요 내용		
전환	A안	화력발전 전면중단으로 배출량을 제로화, 재생 에너지 비중 70.8%로 확대
	B안	석탄 발전은 중단하나 LNG 발전은 일부 유지하여 국내 배출량이 일부 잔존, 재생 에너지 비중 60.9%로 확대
산업	A·B안	철강공정의 수소환원제철 방식을 도입하고, 시멘트·석유·화학·정유과정에 투입되는 화석 연·원료를 재생 연·원료로 전환하여 2018년 대비 80.4% 감축
건물	A·B안	재생 에너지 건축물 건립, 그린 리모델링을 통한 건축물의 에너지 효율 향상과 함께 에너지 고효율 기기 보급으로 2018년 대비 배출량을 88.1% 감축
수송	A안	전기수소차 등 무공해 차 보급을 97% 이상으로 확대
	B안	무공해차 보급을 85% 이상으로 하면서 혁신적인 기술개발로 탄소배출을 중립화한 내연기관차를 일부 잔존
농축산		영농법 개선, 저탄소 어선 보급 등을 통해 농경지와 수산업 현장에서의 온실가스 발생을 최소화하고, 저탄소 가축 관리와 식생활 전환, 저탄소 단백질 식품개발 등을 통해 2018년 대비 배출량을 37.7% 감축

출처 | 대한민국 정책브리핑, "2050 탄소중립",

<https://www.korea.kr/special/policyCurationView.do?newsId=148881562>

ESG 경영

ESG는 기업의 비재무적 요소인 환경(Environmental)·사회(Social)·지배구조(Governance)를 뜻하는 말로 투자 의사 결정 시 '사회책임투자'(SRI:사회적·윤리적 가치를 반영하는 기업에 투자하는 방식) 혹은 '지속가능투자'의 관점에서 기업의 재무적 요소들과 함께 고려한다. 기업의 재무적 성과만을 판단하던 전통적 방식과 달리, 기업과 투자자 모두에게 사회적 책임이 중요해졌고, 세계의 많은 금융기관들이 ESG 평가 정보를 주요하게 활용하고 있다. ESG는 기업들 사이에서 경영의 화두이며 2022년에도 중요한 트렌드로 언급되고 있다. 영국(2000년)을 시작으로 스웨덴, 독일, 캐나다, 벨기에, 프랑스 등 여러 나라에서 ESG 정보 공시 의무 제도를 도입했으며 UN은 2006년 출범한 유엔책임투자원칙(UNPRI)을 통해 ESG 이슈를 고려한 사회책임투자를 장려하고 있다. 우리나라도 2025년부터 자산 총액 2조 원 이상의 유가증권시장 상장사의 ESG 공시 의무화가 도입되며, 2030년부터는 모든 코스피 상장사로 확대된다. 이로써 비재무적 친환경 사회적 책임 활동이 기업 가치를 평가하는 주요 지표로 자리매김하게 되었다

출처 | 네이버 지식백과, "ESG", 두산백과,

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=5703698&cid=40942&categoryId=31821>

교육 활동지

환경위기 인식 가로세로 낱말 퍼즐

▶ ○○에 들어갈 말을 넣어 낱말 퍼즐을 완성하십시오.

1.	7.					8.					
2.											
				3.							
						4.				10.	
						9.					
		5.									
								6.			

가로 열쇠

- 저온 고압 상태에서 물과 결합해 형성된 고체 에너지원, 모양이 드라이아이스와 비슷하며 불을 붙이면 타는 성질을 가지고 있어 불타는 얼음(Burning Ice)이라고도 불리며 지구의 온도가 6°C 오르면 ○○○○○○○가 대량 분출되면서 모든 생물체의 대멸종이 시작.
- ESG는 기업의 비재무적 요소인 환경(Environmental)·사회(Social)·○○○○(Governance)를 뜻하는 말
- 1947년 지구종말시계는 자정의 7분 전에서 출발했다가 1953년 미국이 ○○○○ 실험을 했을 때 2분 전으로 자정에 가장 가깝게 다가갔다.
- 탄소중립을 실행하는 방안에 이산화탄소 배출량에 상응하는 만큼의 숲을 조성하여 산소를 공급하거나 화석연료를 대체할 수 있는 무공해 에너지인 태양열·태양광·풍력 에너지 등 ○○○○ 분야에 투자하는 방법이 있다.
- 는 지구 환경 파괴가 가속화됨에 따라 경각심을 일깨우기 위해 인류생존의 위기감을 시각으로 표현한 것으로, 우리나라의 환경재단이 일본 아사히 글라스 재단과 함께 1992년부터 매년 발표하고 있다.
- 2020년에 세계 지도자들이 핵전쟁 및 ○○○○ 대처에 실패하면서 100초 전으로 조정되었다.

세로 열쇠

- 은 이산화탄소 등을 배출할 수 있는 권리란 뜻으로 이산화탄소 배출량을 돈으로 환산하여 시장에서 거래할 수 있도록 한 것인데, ○○○○을 구매하기 위해 지불한 돈은 삼림을 조성하는 등 이산화탄소 흡수량을 늘리는 데에 사용된다.

- 탄소중립은 기업이나 개인이 발생시킨 ○○○○ 배출량만큼 ○○○○ 흡수량도 늘려 실질적인 이산화탄소 배출량을 '0(zero)'으로 만든다는 개념이다.
- 2050 탄소중립 시나리오 수송 부문에는 ○○○○ 등 무공해 차 보급을 97% 이상으로 확대하는 방안이 포함되어 있다.
- 온실가스 배출 → 지구의 에너지 방출 방해 → ○○○○ → 기후 변화와 이상기후 현상

동영상 활용 비밀번호 찾기

- 과거 가장 빨랐던 자연적인 기후변화는 2만년 전 빙하기에서 만년 전 간빙기까지 오는 만년 동안 지구 평균 온도는 ()도 상승했다. 그런데 최근 100년 동안 지구는 ()년 만에 1도 상승했다.
- 우리가 안전하게 배출할 수 있는 이산화탄소의 양은 4200억 톤이다. 그런데 1년에 배출하고 있는 이산화탄소의 양은 ()억 톤이다.
- 핵전쟁에 버금가는 기후변화를 막기 위해 IPCC(기후 변화에 관한 정부간 협의체)에서는 '현재의 온도 상승을 () 안에서 멈추어야 한다. 이를 위해 앞으로 10년 안에 온실가스의 양을 절반으로 줄여야 한다'는 합의를 했다.
- 2018년 세계 난민 중 기후 난민의 비중은 ()%였다.
- 2018년 현재 소비기준을 유지하는 데 필요한 지구의 수는 1.7개이고 우리나라 사람처럼 살면 ()개가 필요하다.

1번×2번+3번+4번-5번=

낱말퍼즐 정답											
메	탄	하	이	드	레	이	트				
	소					산					
지	배	구	조			화					
	출					탄					
	권				수	소	폭	탄			
								재	생	에	너
								전			구
											온
											난
											화
											차

동영상 정답-1739	
번호	답
①	4
②	420
③	1.5
④	61
⑤	3.5

지구를 구하는 작은 실천



소요시간 | 50분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

🎯 학습목표

환경 문제에 대한 창의적 해결 방법을 창출할 수 있다.

🎯 기대효과

환경 문제를 유발하는 이유를 발견하고 이를 해결하기 위해 시제품을 만드는 창업의 전 과정(환경문제발견-문제정의-해결 아이디어 찾기-시제품 만들기-발표 및 평가하기)을 경험해 봄으로써 창의적 사고를 바탕으로 사회의 요구에 능동적으로 대응하여 새로운 가치를 창출하는 기업가정신을 함양할 수 있을 것이다.

준비물

- 1 주변에서 활용할 수 있는 간단한 만들기 재료

단계	교수-학습활동	소요시간								
도입	<p>기업가정신 이해의 정의와 필요성 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> · 기업가정신은 “실패를 두려워하지 않는 혁신적이고 창의적인 사고를 바탕으로 빠르게 변화하는 사회에 능동적으로 대응하여 새로운 가치를 창출하려는 태도나 행동 양식”으로 정의(교육부·한국청년기업가정신재단, 2020)된다. · 기업가정신은 창업에 필요한 역량이 아니라 급변하는 사회에 능동적으로 새로운 가치를 창출하여 미래 사회의 건강한 사회 구성원으로 청소년들이 성장하는데 필요한 역량이다. 	5분								
전개	<p>기업가정신으로 성공한 기업 사례 공유</p> <p>① 기업 사례: 그라민 뱅크 / 배달의민족 / 쏘카</p> <p>② 성공 모형 분석</p> <table border="1"> <tr> <td>기업가정신</td> <td>빠르게 변화하는 사회에 능동적으로 대응하여</td> <td>혁신적이고 창의적인 사고를 바탕으로</td> <td>새로운 가치를 창출</td> </tr> <tr> <td>핵심 역량</td> <td>문제발견</td> <td>문제해결</td> <td>가치 창출</td> </tr> </table> <p>③ 성공한 기업의 핵심 요소 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> · 고객(수혜자) 페르소나 / 발견한 문제 / 해결 방법 / 창출된 가치 공유 ▶ 환경문제에 적용해보기 환경문제를 유발하는 문제를 발견하고 이를 해결하기 위한 시제품을 만드는 창업의 전 과정 경험 <pre> graph TD A[환경문제 발견 (페르소나)] --> B[문제정의] B --> C[프로토타입 제작] C --> D[문제해결 아이디어] D --> E[발표 & 평가] </pre>	기업가정신	빠르게 변화하는 사회에 능동적으로 대응하여	혁신적이고 창의적인 사고를 바탕으로	새로운 가치를 창출	핵심 역량	문제발견	문제해결	가치 창출	35분
기업가정신	빠르게 변화하는 사회에 능동적으로 대응하여	혁신적이고 창의적인 사고를 바탕으로	새로운 가치를 창출							
핵심 역량	문제발견	문제해결	가치 창출							
정리	<p>① 문제해결을 위한 노력과 과정의 소감 발표</p> <p>② 차시 예고</p>	5분								
지도상의 유의점	해결하고자 하는 문제에 대해 관심을 가지고 창의적인 방식으로 가치 있는 대안을 창출할 수 있도록 적극적으로 도전하는 것을 유도한다.									
평가계획	활동지를 활용하여 학생들의 학습 활동을 돕고 평가 및 차후 활동을 위한 자료로 활용한다. 모둠별 활동 과정과 결과물에 대한 학생 상호 간 동료 평가 및 학생 개별 자기 평가를 통해 주의 집중력을 높이고 차후 활동에 대한 피드백 자료로 활용한다.									

교육 활동지

▶ 성공한 기업의 기업가정신 분석 및 환경문제해결에의 적용

기업명	수혜자 페르소나	문제상황	가치 창출
 <p>Grameen Bank</p>	<p>가난한 30대 여성 장사를 하려면 돈이 필요한데, 은행에서 빌려주지 않았다. 결국 고리대금업자에게 빌려 재봉틀을 사서 옷을 만들어 시장에 팔았다. 하루 종일 일해서 번 돈의 대부분을 고리대금업자에게 이자로 내야만 했다.</p>	<p>가난한 사람들이 장사를 하거나 돈을 벌기 위해 필요한 출자금을 일반 은행에서는 빌리기가 어려웠다.</p>	<p>기존 은행과 달리 담보나 보증 없이 소액을 빌려주며 가난한 사람들이 사업을 시작해 소득을 만들 수 있는 기회를 줬다. 마을 공동체를 만들어 사람들 간의 연대를 통해 서로 독려하며 자립할 수 있도록 도왔다.</p>
	<p>20대 여성 직장인 친구들과 어울리는 것을 좋아해 주말이면 친구들을 자주 집으로 초대한다. 친구들을 초대하면 주로 배달 음식을 주문해 먹는다. 때로는 근처 유명한 맛집 음식을 먹고 싶은데, 배달이 안 되는 곳이라 아쉽다.</p>	<p>배달 음식을 시키려면 종이 전단지를 보고 전화를 걸어야 했다. 수없이 많은 전단지가 있지만 막상 필요할 때는 찾기 어렵다.</p>	<p>배달 음식 전화번호를 모아서 전단지 앱을 만들었다. 이후 직접 배달 음식을 주문할 수 있는 기능으로 변화해, 사람들이 전화를 걸지 않고도 배달 음식을 주문할 수 있게 되었다.</p>
	<p>30대 강사 강의를 하러 전국을 다닌다. 타 지역까지 차를 타고 이동하면 운전시간이 너무 길어 주로 도시 간 이동은 기차로 한다. 지역 시내에서의 이동은 대중교통이나 택시를 이용하는데, 대중교통은 짐이 많으면 불편하고, 택시는 비쌀 때가 많다.</p>	<p>자가용이 없는 사람들은 대중교통이나 택시 이외에는 이동수단이 거의 없다. 또 개인 차량의 증가는 환경 오염이나 주차난 문제를 야기하기도 한다.</p>	<p>차를 필요로 하는 사람들이 필요한 시간 만큼 원하는 차종을 밀려서 사용할 수 있다.</p>

▶ 환경문제에 적용해보기

교육 활동지

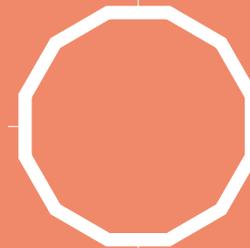
환경 문제해결 상품 만들기

환경 문제를 유발하는 문제를 발견하고 이를 해결하기 위한 시제품을 만들어 보기

▶ 문제해결을 위한 상품 아이디어



3차시



Idea
: 해결방안 탐색

아이디어 발산 및 수렴을 통한 사고 확장

아이디어 발산 및 수렴을 통한 사고 확장



소요시간 | 100분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 주어진 문제상황을 파악하고, 다양한 아이디어를 생성한다.
- ❷ 팀별 협의를 통해 최적의 아이디어를 선정하고 스케치로 표현할 수 있다.

🎯 기대효과

서로 다른 의견을 존중하고 상이한 의견의 장단점을 비교·분석하여 더 나은 방안을 도출할 수 있다.

준비물

- ❶ A4용지
- ❷ 필기도구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 흥미유발하기: 타임머신 장치가 있으면 어떻게 이용할지 생각을 적어보자. ❷ 오늘의 학습 과제 설명하기 	15분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 주어진 문제 상황 인식하기(QR코드를 통한 동영상 시청) ❷ 활동(시간 알림 장치) 이해하기 ❸ 평가 기준 이해하기 ❹ 문제상황에 대한 생각을 마인드맵을 통해 표현하고 발표해보기 ❺ 주어진 재료를 최소한 이용하여 모둠별 문제상황 해결에 대해 토의하기 ❻ 아이디어의 확산과 수렴을 통해 아이디어 선정하기 ❼ 가장 좋은 아이디어 스케치하기 ❽ 전체적인 구상도 그리기 	70분
정리	작품 제작을 위한 순서 및 재료 확인하기	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 다양한 아이디어가 표현될 수 있도록 자유로운 분위기를 조성한다. ❷ 과학적 원리에 적합하고, 구조적으로 견고한 작품이 나올 수 있도록 설계 과정을 확인한다. 	
평가계획	<p>활동지를 활용하여 학생들의 학습 활동을 돕고 평가 및 차후 활동을 위한 자료로 활용한다. 모둠별 활동 과정과 결과물에 대한 학생 상호 간 동료 평가 및 학생 개별 자기 평가를 통해 주의 집중력을 높이고 차후 활동에 대한 피드백 자료로 활용한다.</p>	

학습 자료 ①

타임머신(The Time Machine)

1895년에 간행된 영국의 H. G. 웰스가 쓴 과학 소설에서 처음 등장한 용어로서, 과거와 미래를 자유로이 오갈 수 있는 기계 장치

다양한 영화에 등장하는 여러 형태의 타임머신,
실제로 있다면 어떻게 하고 싶어요?



· 영화 『백 투더 퓨처 (1985년-유니버설 스튜디오)』의 '자동차' 모양 타임머신



· 영화 『타임머신(2002년-워너 브러더스 코리아)』의 '구형' 모양 타임머신



· 영화 『엑설런트 어드벤처(1989년-오라이언 픽처스)』의 '공중전화 부스' 타임머신



· 애니 『도라에몽(1969년-대원씨아이)』에 등장하는 타임머신



· 애니 『드래곤볼(1984년-서울미디어코믹스)』에 등장하는 타임머신

교육 활동지

1 워밍업 : 과거로 돌아갈 수 있다면?

사람은 과거를 돌이켜 보면 누구나 후회가 되는 일이 있을 것이다. 그리하여 과거로 되돌아갈 수 있다면 변화시키고 싶은 것들이 있을 것이다. 또한 반대로 미래로 가서 자기의 운명을 확인하고 싶은 마음도 있을 것이다.

수많은 영화나 소설 등에는 과거와 미래를 오고 갈 수 있는 시간 장치(타임머신)가 등장한다. 애니메이션 '도라에몽'에도 주인공 '진구(노비타)'를 도와 주기 위해 미래의 후손이 타임머신을 이용해서 고양이 로봇 '도라에몽'을 현재로 보내고, 하루하루 발생하는 사건들을 다루고 있다.

지금 우리에게 시간을 여행할 수 있는 타임머신이 있다면 여러분은 무엇을 가장 하고 싶은가?
자기의 생각을 정리해서 친구들과 이야기를 나눠보자.

과거를 돌이켜 봤을 때 가장 후회되는 일

타임머신이 있다면 해보고 싶은 일

타임머신으로 인해 생길 수 있는 문제점

2 문제상황 인식

지구의 환경위기사계가 2021년 12월 5분 되돌려진 오후 9시42분을 가리키고 있다. 심각한 위기를 인식한 아산 몽뽀이는 시간을 되돌려 지구의 환경위기를 막을 수 있는 타임머신 기기를 만들게 되었다. 이를 이용해 시간을 거슬러 올라가서 환경 위기로 인한 지구 멸망을 막을 수 있는 다양한 활동을 할 수 있다고 한다.

하지만 원하는 시간으로 이동할 수 있도록 핵심 장치인 시간알림장치가 아직 만들어지지 않았다. 2016년 파리협정(15초), 1997년 교토의정서(30초) 협약 시점은 전 지구인에게 기후 문제의 심각성을 확실하게 인식시켜 환경문제에 대처할 수 있는 번곡점이 될 수 있다. 시간을 알려주는 나만의 시간알림장치를 만들어 이 시점으로 이동하여 환경 위기를 극복하는 프로젝트를 완성해 보자.



지구온난화

교토의정서

지구온난화를 규제하고 방지하기 위한 국제 연합의 기본 협약인 기후 변화 협약의 구체적 이행 방안으로, 1997년 12월 일본 교토에서 개최된 제3차 기후 변화 협약 당사국 총회에서 채택되었다.

파리협정

2020년 만료 예정인 교토의정서를 대체, 2021년 1월부터 적용될 기후변화 대응을 담은 기후 변화협약으로 2016년 11월 발효됐다. 파리협약은 선진국에만 온실가스 감축 의무를 부여했던 교토의정서와 달리 195개 당사국 모두에게 구속력 있는 보편적 첫 기후합의라는 점에서 그 역사적 의미가 있다.

출처 | SBS 뉴스, "예상보다 빠른 지구온난화...미리 본 '50년 뒤 지구' / SBS", 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=60WnGcs7gZA>

3 활동과제 확인

- ㉓ 주어진 재료를 사용하여 구슬이 경사면을 따라 멈추지 않고 굴러가면서 정해진 시간(15초, 30초)를 정확하게 측정할 수 있는 우리 팀만의 시간 장치를 제작하여야 한다.
- ㉔ 구슬이 굴러가면서 15초와 30초를 나타내는 알림장치가 반드시 있어야 한다. 즉 15초와 30초의 시간이 되었을 때 외부에서 알 수 있는 알림 장치(주어진 재료를 활용하고, 소리의 유무 및 형태의 제한 없음)을 만들어야 한다.
- ㉕ 제작한 시간 알림 장치에서 구슬이 움직일 때, 출발 이후에는 절대 손으로 건드릴 수는 없다.
- ㉖ 완성된 시간 알림 장치는 가로 600mm, 세로 600mm, 높이 900mm 이내로 제작한다.



영화 "백투더퓨처"에 나오는 시간장치



루브골드버그 장치



골드버그장치 동영상

출처 | 몰상식, "쉬운 일도 복잡하게 풀어내는 골드버그 장치란?", 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=OMqZNVpLBXw&t=5s>

4 재료 및 도구

우드락 폼보드, 우드락 절단기, 커팅매트, 고무줄, 나무젓가락, 종이컵, 구슬, 시침핀, A4용지, 글루건, 자, 칼, 양면테이프, 필기도구, 투명빨대, 본드, 풀

5 평가기준

영역	항목 평가내용	평가등급	배점
마인드맵	아이디어의 독창성	A (독창적인 아이디어를 구성했다)	20
		B (일반적인 아이디어를 구성했다)	15
		C (제대로 작성하지 못했다)	10
아이디어 스케치	아이디어의 구체화	A (스케치의 내용이 구체화되었다)	20
		B (스케치의 내용이 일반적이다)	15
		C (스케치의 내용이 부실하다)	10

영역	항목 평가내용		평가등급	배점
마인드맵	기능성	15초 알림 여부	A (±1초 이내 알림)	20
			B (±2초 이내 알림)	15
			C (±3초 이상 오차발생)	10
아이디어 스케치		30초 알림 여부	A (±1초 이내 알림)	20
			B (±2초 이내 알림)	15
			C (±3초 이상 오차발생)	10
아이디어 스케치	견고성		A (완성 작품이 견고하게 제작되었다)	20
			B (완성 작품이 무난하게 제작되었다)	15
			C (완성 작품이 부실하게 제작되었다)	10

⑥ 활동

가. 문제이해하기

우리가 해결해야 할 과제의 중요한 목적이 무엇인가?

주어진 조건(제한조건, 재료)의 이용 및 문제 해결 방법

제한조건

재료

나. 아이디어 창출 : 마인드맵을 이용하여 아이디어를 나타내 보자

시간 알림
장치

다. 우리 팀의 최적의 아이디어로 선정된 시간 알림 장치의 모양을 스케치해보자

지구 환경 위기 극복을 위한 시간 알림 장치 제작



소요시간 | 100분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

학습목표

선정된 아이디어를 바탕으로 주어진 재료를 사용하여 결과물(시간 알림 장치)를 만들어 낼 수 있다.

기대효과

- ❶ 주어진 재료의 최소 활용을 위한 창의적 생각으로 환경 의식을 고취할 수 있을 것이다.
- ❷ 상상력이 융합된 창의적 표현을 통해 구체적 결과물을 만들어 낼 수 있을 것이다.
- ❸ 목표 달성을 위하여 쉽게 단념하지 않고 끈질기게 집중하는 자기관리 역량을 키울 수 있을 것이다.

준비물

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|--------|-------|---------|-------|------|-------|--------|-------|-----|-----|---------|--------|--------|------|-----|------------------|
| ❶ 우드락 폼보드 | ❷ 우드락 절단기 | ❸ 커팅매트 | ❹ 고무줄 | ❺ 나무젓가락 | ❻ 종이컵 | ❼ 구슬 | ❽ 시침핀 | ❾ A4용지 | ❿ 글루건 | ⓫ 자 | ⓬ 칼 | ⓭ 양면테이프 | ⓮ 필기도구 | ⓯ 투명빨대 | ⓰ 본드 | ⓱ 풀 | ⓲ 안전장비(고글, 장갑 등) |
|-----------|-----------|--------|-------|---------|-------|------|-------|--------|-------|-----|-----|---------|--------|--------|------|-----|------------------|

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 작업 순서도 확인하기 ❷ 재료 확인 및 조별 분배 	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 모둠별 미션 작품 제작하기 ❷ 주어진 재료와 조건을 확인한 후 안전에 주의하여 제작하기 ❸ 다른 팀과 충분한 거리를 두고 제작하기 ❹ 작품 시험해 보기 ❺ 실제 작동을 통해 완성도 및 내구성 확인하기 · 정해진 시간에 알림 장치의 정상적 작동 여부 	70분
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 사용한 재료 및 도구 정리 정돈 ❷ 차시 수업을 위한 모둠별 발표 준비 전달 	15분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 작품 제작 시 안전장치(고글 및 장갑) 착용 및 안전사고에 유의하도록 한다. ❷ 환경을 위해 쓰레기가 발생을 최소화하여 재료를 사용하도록 한다. 	
평가계획	모둠별 활동 과정과 결과물에 대한 학생 상호 간 동료 평가 및 학생 개별 자기 평가를 통해 주의 집중력을 높이고 차후 활동에 대한 피드백 자료로 활용한다.	

활동 시 유의점

❶ 제작 활동

앞 차시에 활동했던 내용을 바탕으로 주어진 재료를 이용해서 시간 알림 장치를 만들어 본다. 이를 통해 제작 활동에서 안전에 유의하고, 문제점 발생하게 되면 팀원들과 수시 의견 소통과 피드백을 통해 작품을 완성할 수 있도록 한다.

또한 창의적인 아이디어를 바탕으로 재활용품을 활용해 재료로 사용할 수 있도록 한다.

❷ 제작 유의 사항

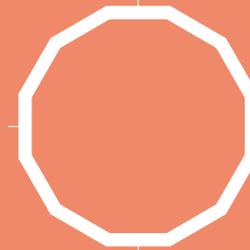
우드락 절단시 사용하는 커팅기에 의한 화상, 칼 사용에 의한 베임, 접착제 사용으로 인한 여러 가지 문제 등이 발생하지 않도록 학생들의 주의 및 주지를 시킨다.

팀별 충분한 활동 공간을 확보하여 작품 제작 활동 시 팀별 간섭상황이 발생하지 않도록 주의한다.

② 활동 예시



5차시



ESG
: 성찰과 도전

친환경 기업
투자 피칭

친환경 기업 투자 피칭



소요시간 | 100분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

학습목표

- ❶ ESG 경영의 개념을 이해할 수 있다.
- ❷ 투자 유치 피칭의 개념을 정확히 이해할 수 있다.
- ❸ ESG 실천 기업에 대해 엘리베이터 피칭을 제한 시간 안에서 실시할 수 있다.

기대효과

- ❶ ESG 경영의 개념을 정확히 이해할 수 있다.
- ❷ 모둠별로 선별한 ESG 실천 기업의 엘리베이터 피칭을 통해 투자 유치 방법을 배울 수 있다.
- ❸ 선별기업 투자 유치 피칭활동을 통해 ESG 경영의 철학을 구체적으로 알 수 있다.

준비물

- ❶ 수업용 노트북(PPT 자료)
- ❷ 피칭 자료 학습지
- ❸ 투자 평가서
- ❹ 필기구
- ❺ 투자칩(모둠별 10개)
- ❻ 투자 모금함

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	아이스브레이킹(10분) : 나도 아나운서 개인 활동 화면에 주어진 대본을 보고 빠르게 읽어보기 대본 보고 정확한 발음으로 1분간 빠르게 읽는다.	10분
전개	❶ 시간 알림 장치 평가 · 전시학습 평가(15분) : 문제 해결 과정 평가 모둠 활동 주어진 문제(시간 알림 장치)를 해결하는 과정에서 발생되었던 장점과 단점 및 개선점에 대해 평가지에 작성하고 발표한다. ❷ ESG(Environment, Social, Governance) 경영의 이해 영상 자료 : ESG 개념 ^❶ 내용 : ESG 개념 이해  영상 자료 : 기업 투자 피칭 ^❷ 내용 : 스타트업 서바이벌 오디션 유니콘 하우스 	80분
❸ ESG 기업 탐색 (15분) : 투자 유치 피칭을 위한 기업 탐색하기 모둠 활동 · 모둠에서 투자 유치 피칭을 위한 ESG 기업의 사례 탐색하기 · 투자 유치 피칭을 위한 ESG 기업의 자료 수집하기 · 투자 유치를 위한 엘리베이터 피칭 자료 기록·작성하기 ❹ 투자 유치를 위한 엘리베이터 피칭 ① 투자 방법 안내하기(5분) · 엘리베이터 피칭(3분 피칭) : 시간 초과 제한 안내 · 다른 모둠이 피칭을 하는동안 투자 평가서를 작성하고 투자 금액 선정 (투자자가 일억 원까지 투자 가능, 모둠별로 10개의 투자칩 제공, 칩 1개당 천만 원) · 모둠 투자 피칭과 Q&A가 끝나면 투자 평가서에 있는 투자 금액을 다른 모둠의 투자 모금함에 넣기 ② 투자 유치 엘리베이터 피칭하기(30분) · 피칭시간 3분 : 제한 시간 안에 엘리베이터 피칭하기 · Q&A 3분 : 피칭 내용 Q&A 및 투자 평가서 작성 · 투자 모금함에 투자칩을 넣어서 투자 결정		
정리	❶ 최고 투자 유치 모둠 발표 · 각 모둠의 대표가 나와서 투자 모금함에서 투자 금액 발표하기 · 최고 투자 유치 모둠 시상 ❷ 모둠별 평가서 마무리하기 ❸ 차시예고 : 아산형 기업가정신 소개	10분
지도상의 유의점	❶ 투자 유치 피칭 자료를 명확하게 작성할 수 있도록 지도한다. ❷ 피칭 시간 3분을 정확하게 사용할 수 있도록 지도한다. ❸ 피칭을 통해 ESG 경영 기업을 탐색하는 시간이 되도록 지도한다.	
평가계획	모둠별 평가지 작성을 보고 학습한 투자 피칭과 ESG 경영 이해도를 평가한다. 모둠별 투자 금액의 순위 평가, 투자 유치 피칭 자료 적절성을 평가한다.	

출처^❶ | 한국자산운용, "[쉽게 배우는 ESG 1탄] ESG 개념, 투자의 이해", 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=7OX9JMjGgX0>

출처^❷ | eo, "스타트업 서바이벌 오디션 유니콘하우스 참가자 모집", 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=-ZdYn7hO81o>

		피칭 투자 평가서					
		평가 영역	모듬명	모듬명	모듬명	모듬명	모듬명
<활동3> 투자 유치 엘리베이터 피칭	의사 소통 능력	논리적이고 이해하기 쉬움	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
		흥미를 유발할 수 있도록 발표하였음	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
	발표 태도	발표 태도 및 목소리가 적당함	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
		PPT의 내용 전달이 잘됨	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
	발표 내용	문제점을 잘 분석함	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
		문제를 잘 해결함	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
		기존 기업과 차별화가 있음	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
		기업의 성장성을 잘 파악함	상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
	피칭 금액 기록(상한선 1억 원) 자기 모듈을 제외한 다른 모듈에 투자		상중하	상중하	상중하	상중하	상중하
	수업 소감						

6차시

ESG
: 성찰과 도전

아산형
기업가정신

아산형 기업가정신

“시련은 있어도 실패는 없다.”



소요시간 | 100분



대상 | 중학교 3학년 · 고등학교 1학년

학습목표

- ❶ 아산형 기업가정신의 특징을 정리할 수 있다.
- ❷ 시련을 극복하는 기업가의 삶 속에서 도전의 기업가정신을 찾아본다.
- ❸ '극복'과 '도전'의 기업가정신 함양을 위한 도미노를 다양한 방식으로 제작할 수 있다

기대효과

- ❶ 아산형 기업가정신의 특징을 정확히 이해할 수 있다.
- ❷ 시련을 극복하고 목표를 성취하는 기업가의 삶을 통해 도전역량의 기업가정신을 구체적으로 이해할 수 있다.
- ❸ 기업가정신 함양 결과물 산출을 통해 기업가정신에 대한 정의와 기업가정신을 보다 심도있게 함양할 수 있다.

준비물

- ❶ 기업가정신 학습지
- ❷ 도미노(1000피스)
- ❸ 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>우리의 생각을 편하게 표현해보기</p> <p>❶ 아이스브레이킹(10분) : 나도 소설가 개인 활동 사진 3컷을 보고 써보는 소설 사진을 보고 창의적이고 개연성 있게 소설을 써서 발표하기</p> <p>❷ 시련 되돌아보기(5분) : 내가 겪었던 시련 “이제는 말할 수 있다.” 개인 활동 사진 3컷을 보고 써보는 소설 자신이 겪었던 시련들 다이어트, 연애, 시험공부, 덕질 등 이제 과감히 말할 수 있는 시련에 대해 개인 학습지에 기록하기</p>	15분
전개 정리	<p>망함 자랑대회</p> <p>❶ 영상 자료 : 우리가 시련을 기억하는 방법  출처 실패박람회, “2018 실패박람회[작은 실패-축구편]”, 2018, https://www.youtube.com/watch?v=PGxtbq0UbPw</p> <p>❷ 망함 자랑대회(15분) : ‘극복’과 ‘도전’역량 망함 자랑대회 모둠 활동 ‘극복’과 ‘도전’ 역량의 내용으로 망함 자랑대회 실시 · 모둠 내에서 ‘극복’과 ‘도전’ 역량 취지에 알맞은 두 사례를 선별하여 발표하기 · 전체에서 발표된 사례 중 망함대왕을 선별하기</p> <p>아산형 기업가정신</p> <p>❶ 영상 자료 : “시련은 있어도 실패는 없다.” 출처 방그레, “Cut국제시장 - 정주영”, 2015, https://www.youtube.com/watch?v=QVywfBGfGfE  출처 현대자동차그룹, “아산(峨山) 정주영, 그 삶과 역사의 순간 20주기 추모”, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=N5qLci6p7SI </p> <p>❷ 아산 정주영의 명언을 이용하여 소설 쓰기(10분) · 아산 정주영의 명언을 알아보고 이를 이용하여 모둠별 ‘도전’ 역량 주제로 소설을 써서 발표하기</p> <p>[활동] ‘도전’ 도미노 활동</p> <p>❶ 아이디어 회의(10분) : 모둠별 도미노 설계 아이디어 회의 · 기업가정신 역량 중 ‘도전’ 역량 도달을 위한 아이디어 제시 · 아산 정주영의 명언을 도미노에 반드시 2단계로 넣기</p> <p>❷ 도미노 활동(20분) : 기업가정신 역량 탐색 활동 · 모둠별 도미노 활동을 통하여 ‘도전’ 역량 과제 달성</p>	70분
전개	<p>❶ 활동 마무리하기(5분) · 도미노 활동 ‘도전’ 역량 도달 결과를 확인하고, 명언이 정확히 들어갔는지를 확인하기</p> <p>❷ ESG 경영과 기업가정신 교육 필요성 탐색하기(10분) · 뭉뚱 T-I-M-E 수업의 핵심 역량의 개념 정의하기 · ESG 경영과 기업가정신을 관련지어 교육의 필요성에 대해 의견을 교환하기</p>	15분
지도상의 유의점	<p>❶ 자발적 결과 발표 시간이 되도록 사전에 공감적 안전지대를 조성하여 지도한다.</p> <p>❷ 모둠별 회의를 통해 도미노 아이디어를 구상한 후 아산 정주영의 명언을 2회 넣도록 하며 최종적으로 기업가정신 역량과제를 달성하도록 지도한다.</p> <p>❸ 주어진 시간을 모두가 볼 수 있도록 게시하고 전체적으로 통제한다.</p>	
평가계획	<p>모둠별 활동지 작성 내용을 보고 학습한 기업가정신 역량에 대한 이해도를 평가한다. 주어진 시간, 주어진 역량 조건을 충족하여 최종 도미노에 도달하였는지 확인한다.</p>	

교육 활동지

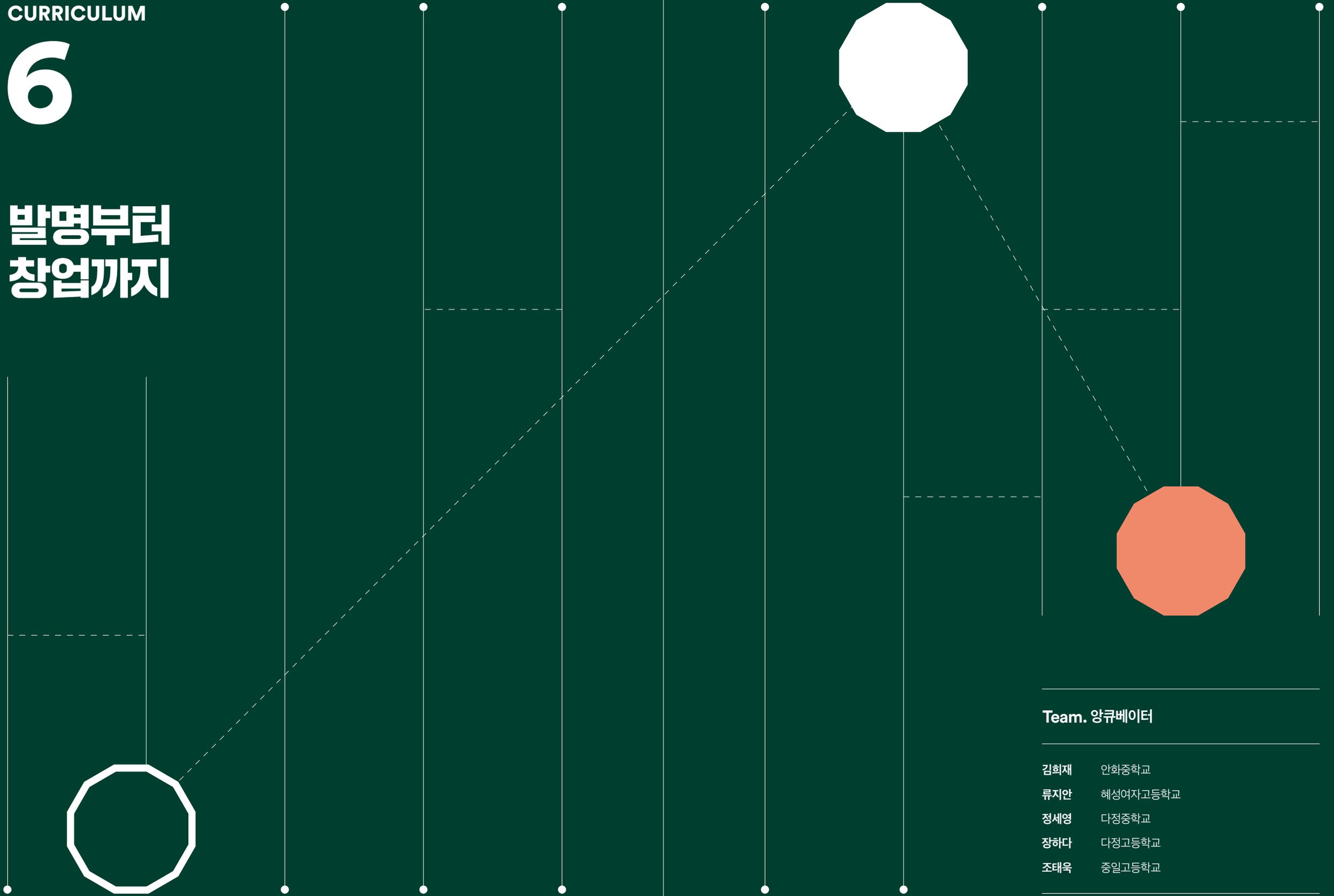
_____ 학년 _____ 반 _____ 번호 성명 _____	
▶ 아산형 기업가정신 ①	
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 아산형 기업가정신의 특징을 정리할 수 있다. 2 시련을 극복하는 기업가의 삶 속에서 도전의 기업가정신을 찾아본다. 3 '극복'과 '도전'의 기업가정신 함양을 위한 도미노를 다양한 방식으로 제작할 수 있다.
<활동1> 나도 소설가	주어진 사진을 보고 연결성 있게 상상력을 발휘하여 소설을 써 보세요.
	 <p>내가 쓰는 소설</p>
<활동2> 나의 시련 돌아보기	내가 겪었던 시련 "이젠 말할 수 있다."
	내가 겪었던 시련들(다이어트, 연애, 시험, 덕질, 운동 등) 그때는 당황했지만 이제는 웃으며 말할 수 있는 내용을 써 보세요.
수업 소감	

모듬명			
▶ 아산형 기업가정신 ②			
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1 아산형 기업가정신의 특징을 정리할 수 있다. 2 시련을 극복하는 기업가의 삶 속에서 도전의 기업가정신을 찾아본다. 3 '극복'과 '도전'의 기업가정신 함양을 위한 도미노를 다양한 방식으로 제작할 수 있다. 		
<활동1> 망함 자랑대회	망함 자랑대회 아산형 기업가정신 역량 '극복'과 '도전' 취지에 맞는 망함대왕을 찾아라. 각자의 망함 사례에 대해 발표하고 모듬원들은 '극복'과 '도전'에 알맞은 두 사례를 선별하여 전체에서 발표한다. 모듬별 발표를 통하여 전체에서 망함대왕을 선별한다.		
	기록 _____ 발표 _____		
	이름	망함 사례	순위
<활동2> 아산형 기업가정신 이해	기업가정신(Entrepreneurship) 기업가정신은 "실패를 두려워하지 않는 혁신적이고 창의적인 사고를 바탕으로 빠르게 변화하는 사회에 능동적으로 대응하여 새로운 가치를 창출하려는 태도나 행동 양식"이다.		
	아산 정주영(峨山 鄭周永, 1915 ~ 2001)의 어록 · 나는 어떤 일을 시작하거든 반드시 된다는 확신 90%에 되게 할 수 있다는 자신감 10%로 완벽한 100%를 채운다. 안될 수도 있다는 회의나 불안은 단 1%도 끼워 넣지 않는다. · 모든 일의 성패는 그 일을 하는 사람의 사고와 자세에 달려 있다. · 할 수 있다고 생각하는 사람은 무슨 일든 이룰 수 있다. · 시련이란 뛰어넘으라고 있는 것이지 걸려 넘어지라고 있는 것이 아니다. · 신념은 불굴의 노력을 창조할 수 있다. 진취적인 정신, 이것이 기적의 열쇠이다. · 일을 행동으로 하면 괴롭다. 그러나 마음으로 하면 즐겁다. · 나는 사회가 발전해 나가는 데 가장 귀한 것이 사람이고 자본이나 자원, 기술은 그 다음이라고 확신한다.		

모듬명	
▶ 아산형 기업가정신 ④	
<활동2> 아산형 기업가정신 이해	아산 정주영의 명언 소설쓰기 아산 정주영의 명언을 알아보고 이를 이용하여 모듬별 '도전' 역량 주제로 소설을 써서 발표한다.
<활동3> '도전' 도미노 활동	'도전' 도미노 활동 모듬별 도미노 1000피스를 이용하여 300피스에 아산 정주영 명언 입력, 600피스에 아산 정주영 명언 입력, 1000피스에 '도전' 역량을 입력하여 1000피스에 도착한다.
	도미노 계획 도면

몽몽TIME 핵심 역량		
기업가정신 수업 소감		

발명부터 창업까지



Team. 앙큐베이터

- 김희재 안화중학교
 - 류지안 혜성여자고등학교
 - 정세영 다정중학교
 - 장하다 다정고등학교
 - 조태욱 중일고등학교
-

본 프로그램은 미래 사회에 필요한 역량을 키우기 위해, 청소년들이 삶의 태도로서 기업가정신을 내면화할 수 있도록 돕는 커리큘럼입니다.

“오늘의 학생들에게 내일의 학교가 필요합니다.”

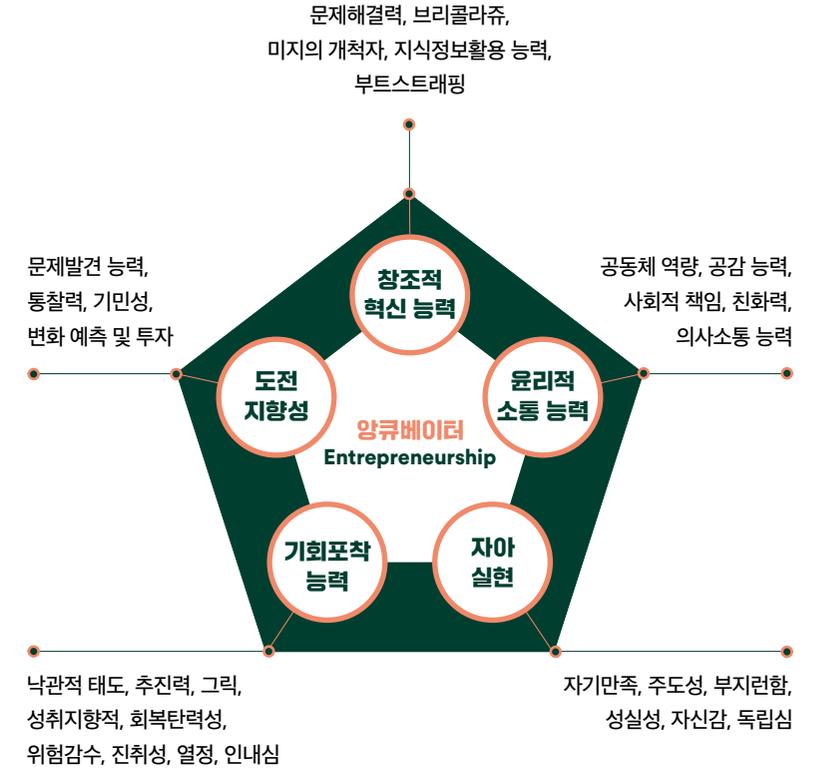
코로나19를 겪으며 4차 산업혁명과 미래 사회가 교육 현장의 현실이 되었습니다. 정보의 홍수 속에서 불확실성이 커지고 있는 현대 사회를 살고 있는 학생들에게는 더 빠른 속도로 변화할 미래를 준비하기 위한 새로운 교육이 필요합니다. 미래 사회를 대비하기 위해 2015개정 교육 과정과 OECD Education 2030은 공통적으로 학생 주체성, 창의성, 상호의존성 등을 제시하고 있습니다. 이러한 역량들을 공통적으로 함양할 수 있는 교육이 바로 기업가정신 교육입니다.

창업과 기업 운영이라는 좁은 의미를 넘어서 도전적이고 창조적인 삶의 태도라는 넓은 의미로서의 기업가정신을 경험하는 것이 미래 사회를 준비하는 교육일 것입니다. 도전정신, 소통 능력, 공동체 의식 등 정의적 영역을 포함하는 기업가정신은 청소년기부터 경험할 수 있어야 합니다. 기업가정신은 타고난 재능처럼 불변의 영역이 아니라 교육이 가능한 영역이므로, 기업가정신을 지식에 넘어선 가치·태도와 기능으로 경험하고 실천할 수 있는 커리큘럼을 개발하였습니다.

본 커리큘럼은 기업가정신을 청소년기의 초기부터 경험하는 것이 효과적이라고 판단하여 학습자를 중학교 1학년으로 설정하였습니다. 중학교 1학년 자유학기 및 학년제에 맞추어 학생 주도성을 높이고 회복탄력성을 높이는 활동으로 설계하였습니다. 수업에서 학생이 주도적으로 활동을 이끌어 나가고, 교사는 조력자의 역할을 수행합니다. 교사는 학생이 스스로 학습 경험을 재구성할 수 있도록 도우며 학생들이 경험하는 활동들이 기업가정신으로 수렴될 수 있도록 학습 경험의 의미를 부여하고 독려합니다.

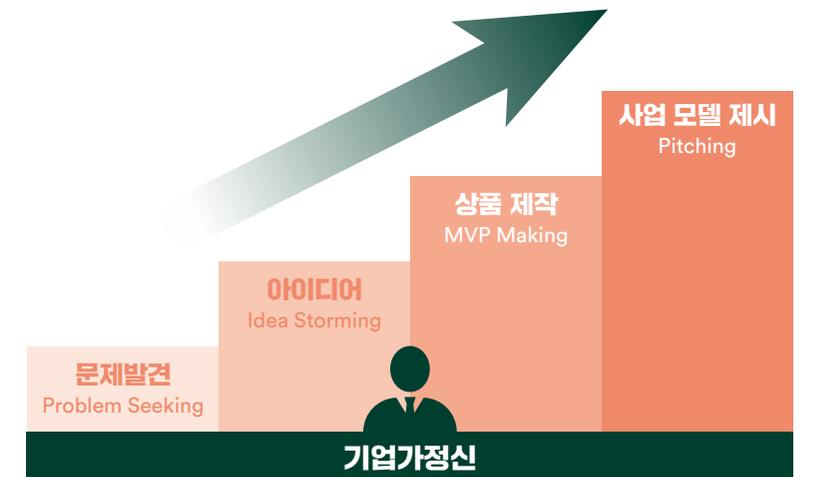
위와 같은 내용을 토대로 삶의 태도로서 기업가정신의 학습을 위한 프로그램을 개발하기 위해 백워드(Backward) 방식으로 교과융합형 프로젝트를 설계하였습니다. 8차시 수업이 커리큘럼의 전체 학습목표인 기업가정신으로 수렴되도록 학교 현장에서 추상적으로 인식되었던 기업가정신의 개념을 조직적으로 정의하였습니다. 이를 바탕으로 핵심 역량을 창조적 혁신 능력, 도전지향성, 기회포착 능력, 윤리적 소통 능력을 포함한 5가지로 아래와 같이 범주화하였습니다.

「발명부터 창업까지」 핵심 역량



평가의 측면에서 5가지 기업가정신 핵심 역량의 도달 여부를 파악할 수 있도록 토론, 실습, 시뮬레이션 등 여러 교과에서 사용되는 다양한 수행 과제와 학습 활동을 마련하였습니다. 총 8차시의 수업이 기업가정신이라는 하나의 학습 목표로 향하는 프로젝트로 진행되며, 프로젝트 수행 과정에서의 성장을 기록합니다. 발명부터 창업까지 스타트업의 성장 과정을 경험할 수 있도록 “PIPP” 프로세스에 따라 수업이 진행됩니다. “PIPP”이란, 문제발견(Problem seeking), 문제해결 아이디어(Idea storming), 상품 제작(MVP making), 사업 모델 제시(Pitching)를 유기적으로 연결한 프로세스입니다.

「발명부터 창업까지」 커리큘럼 개발 모형



「발명부터 창업까지」 커리큘럼 구성

분류	차시	주요 내용	수업 방식
문제발견 Problem Seeking	①	매체 속 문제상황 파악	토의
	②	페르소나를 위한 가방 만들기	시뮬레이션
문제해결 아이디어 Idea Storming	③	문제해결 아이디어 도출을 위한 월드카페 토론	토론
	④	상품 제작을 위한 도면 설계	토의/실습
MVP최소기능제품 제작 MVP-Making	⑤	상품의 MVP(최소기능제품) 제작 시작	실습
	⑥	상품의 MVP(최소기능제품) 제작 마무리	실습
사업 모델 제시 Pitching	⑦	사업 모델 제시와 모의 크라우드 펀딩 도전	토의/실습
	⑧	더 나은 사회 그려보기	스토리보드 제작

문제발견

● 다양한 소설이나 영화를 통해 타인의 삶을 공감하고, 그들이 겪을 수 있는 문제를 파악할 수 있습니다.

문제해결 아이디어

● 앞 차시 문제상황에서 공감하는 인물을 페르소나로 정하고, 페르소나를 위한 가방 만들기 활동을 통해 페르소나를 구체적으로 분석할 수 있습니다.

● 월드카페 토론을 통해 학급 전체의 집단지성을 발휘하여 문제해결의 아이디어를 확산하고, 아이디어 선정을 위한 모둠 내 의사결정을 할 수 있습니다.

MVP(최소기능제품) 제작

● 모둠별 기준에 따라 아이디어를 구체화하여 창업 아이템 제작을 위한 도면을 설계하고 평가할 수 있습니다.

● MVP 제작 과정에서 실패를 경험하며 도전을 위한 인내와 회복탄력성을 신장시킬 수 있습니다.

사업 모델 제시

● 발명부터 창업을 통해 선택한 문제가 해결된 상황을 상상해보고, 이 과정을 스토리보드 형식으로 표현할 수 있습니다.

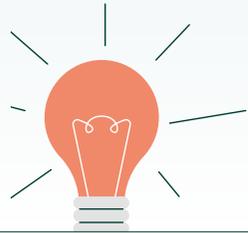
본 커리큘럼을 통해 학교가 미래 사회를 준비하는 발판이 될 수 있기를 바라고, 학생들이 개인의 삶에서 기업가정신을 발휘할 수 있는 인격체로서 성장할 수 있기를 기대합니다. 또한 기업가 정신 교육이 활성화되어 기업가정신이 교육 현장과 우리 사회에 확산될 수 있기를 바랍니다.

1차시

문제발견
: Problem Seeking

매체 속
문제 상황
파악

매체 속 문제상황 파악



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

학습목표

- ❶ 다양한 소설과 영화 속 인물의 입장을 이해하고 공감할 수 있다.
- ❷ 사회 구성원들이 겪고 있을 다양한 사회문제를 발견할 수 있다.
- ❸ 페르소나의 개념을 이해하고 구체적인 페르소나를 작성할 수 있다.

기대효과

- ❶ 매체 속 인물에 공감하는 경험을 통해 사회 구성원으로서 지녀야 할 공동체 역량을 함양할 수 있다.
- ❷ 생활 속에서 인식하지 못한 사회문제를 포착할 수 있는 통찰력을 함양할 수 있다.

준비물

- ❶ 포스트잇
- ❷ 스티커
- ❸ 다양한 소설과 영화 관련 영상
- ❹ 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 커리큘럼 전체(1~8차시)의 개요를 설명한다. 매체 속 인물에 공감하여 그 인물이 겪고 있는 어려움을 발견하고, 그 문제를 해결하기 위한 아이디어를 창출하고 해결된 사회를 상상하는 과정을 통해 기업가정신을 삶의 태도로 삼을 수 있다. ❷ 오늘의 수업(1-2차시)의 개요를 설명한다. 다양한 매체를 보고, 그 영상 속 인물을 공감하면서 그 인물을 겪고 있을 문제를 정리하여 그들의 가방을 만들 수 있다. ❸ 아이스브레이킹을 위한 게임을 한다. '크레용을 먹어야 한다면 어떤 색깔 크레용을 먹을 것인가?'라는 질문에 각자 답한 뒤 그 답에 대한 이유를 포스트잇에 작성해 칠판에 붙이고, 가장 그럴 듯한 답변에 스티커를 붙여 공감의 표시를 한다. 	10분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 교사가 영상을 보여준다. (워크북 QR코드 참고) ❷ 학생들은 영상 속에서 가장 해결되어야 할 어려움을 겪고 있다고 생각하는 인물을 선정한다. ❸ 같은 인물을 선정한 학생들끼리 모둠을 형성한다. ❹ 같은 모둠 학생들끼리 영상 속 인물에 공감하는 이유와 그 인물이 겪고 있는 어려움을 정리하고 발표한다. ❺ 다른 모둠의 내용 중에 가장 공감되고 해결되어야 할 문제라고 생각되는 모둠에 투표한다. 	25분	
정리	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 교사가 페르소나의 개념을 설명한다. ❷ 학생들은 모둠별로 정한 페르소나를 명확하게 정리한다. ❸ 정리한 페르소나의 어려움을 분석한다. 	10분	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 학생들이 같은 인물을 선정해도 공감의 이유가 다를 수 있음을 인지하고 열린 마음으로 모둠 활동을 할 수 있도록 지도한다. (공감 능력, 공동체 역량) ❷ 페르소나의 개념을 이해하고 그 인물의 문제를 발견할 수 있도록 적당한 길이와 수준의 영상을 준비한다. (문제발견 역량, 통찰력) ❸ 동영상은 학교 상황에 맞게 학급 전체가 하나의 영상을 보고 여러 인물을 선정할 수 있고, 여러 개의 영상을 거꾸로 수업으로 보고 와서 모둠 형성부터 할 수 있다. 		
평가계획	개인별로 자신의 활동지를 작성한 것을 통해 개별 평가를 하고, 모둠별 동료 평가를 모아 포트폴리오로 정리한다.		
평가 영역	평가 기준표(루브릭)		
	상	중	하
윤리적 소통 능력	자신과 다른 인물에 공감하거나 다른 이유를 제시하여도 수용할 수 있다.	동일한 영상 속 다른 인물에 공감하거나 동일한 인물에 공감하는 이유가 다를 수 있음을 안다.	다양한 매체의 등장인물이 처한 상황을 이해하고 그 인물에 공감할 수 있다.
기회포착 능력	자신이 설정한 페르소나의 문제를 발견하고 정리할 수 있다.	페르소나를 설정할 수 있다.	페르소나의 개념을 이해할 수 있다.

교육 활동지

▶ 아이스브레이킹!

▷ 크레용을 먹어야 한다면 내가 먹을 크레용의 색깔은?

빨간색, 주황색, 노란색, 초록색, 파랑색, 남색, 보라색, 분홍색, 검정색

▷ 그 색을 고른 이유는?

- 포스트잇에 써서 칠판에 붙여주세요!
- 다른 친구들의 이유를 보고 가장 마음에 드는 포스트잇에 스티커를 붙여주세요!

▶ 영상 속 인물 정리하기!

공감 순위	영상 제목	인물의 문제 상황	공감되는 이유

▷ 내가 고른 영상은?

▶ 우리 모둠의 페르소나 정리하기!

모둠원	문제 상황으로 인식한 상황	문제 해결을 위해 필요한 것은?

▷ 우리 모둠이 고른 인물은?

▶ 페르소나란?

'가면'이라는 사회학적 용어로서, 특정 상황에 따라 갖는 사회적 정체성을 의미한다. 고객, 사용자로도 정의할 수 있으며 우리가 문제해결을 위해 생각해 낸 아이디어로부터 만들 상품을 구매하고 사용할 것으로 예상되는 사람들의 의미한다.

▷ 우리 모둠의 페르소나는?

나이, 이름, 성격, 특징, 요구 사항 등



교사용 참고자료

	<p>전 연령층에게 공감 받은 <완득이></p> <p>#사회_문제_풍자 방구석1열(movieroom) 112회 https://www.youtube.com/watch?v=3g9_Zh4qLg4</p> <p>출처 JTBC Entertainment, “전 연령층에게 공감 받은 <완득이> #사회_문제_풍자 방구석 1열 (movieroom) 112회”, 2020, https://www.youtube.com/watch?v=3g9_Zh4qLg4</p>
	<p>[골라봐야지]</p> <p>“엄마 도완득!!!!” 스승&제자의 웃기고도 마음 아픈 이야기 <완득이> 방구석1열 JTBC 200628 방송 https://www.youtube.com/watch?v=awRJfTDeAKQ</p> <p>출처 JTBC Voyage, “[골라봐야지] ” 엄마 도완득!!!! ” 스승&제자의 웃기고도 마음 아픈 이야기 <완득이> 방구석1열 JTBC 200628 방송”, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=awRJfTDeAKQ</p>
	<p>김태훈의 무비셀렉션</p> <p>나, 다니엘 블레이크 (I, Daniel Blake, 2016) https://www.youtube.com/watch?v=ABGfUCXIfYs</p> <p>출처 SK 브로드밴드, “[김태훈의 무비셀렉션] 나, 다니엘 블레이크 (I, Daniel Blake, 2016)”, 2017, https://www.youtube.com/watch?v=ABGfUCXIfYs</p>
	<p>김태훈의 무비셀렉션</p> <p>원더 (Wonder, 2017) https://www.youtube.com/watch?v=hZ3DGfrZ56E</p> <p>출처 SK 브로드밴드, “[김태훈의 무비셀렉션] 원더 (Wonder , 2017)”, 2018, https://www.youtube.com/watch?v=hZ3DGfrZ56E</p>
	<p>[골라봐야지]</p> <p>헬멧 밝은 위험했던 아이가 세상 밖으로 나오기까지 <원더> 비하인드 방구석1열 JTBC 190706 방송 https://www.youtube.com/watch?v=fXUbel90Ybl</p> <p>출처 JTBC Voyage, “[골라봐야지] 헬멧 밝은 위험했던 아이가 세상 밖으로 나오기까지 <원더> 비하인드 방구석1열 JTBC 190706 방송”, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=fXUbel90Ybl</p>

2차시

문제발견
: Problem Seeking

페르소나를
위한
가방 만들기

페르소나를 위한 가방 만들기



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- 1 페르소나를 위한 가방과 소지품을 만들 수 있다.
- 2 만든 가방과 소지품의 제작 이유 및 목적에 대해 설명할 수 있다.

🎯 기대효과

- 1 페르소나를 위한 가방과 소지품을 만들며 브리콜라주의 개념을 체험할 수 있다.
- 2 가방을 만들며 페르소나에 대한 분석력과 인물에 대한 공감 능력을 키울 수 있다.

준비물

- 1 메이킹 카드
싸인펜, 색연필, 종이테이프, 양면테이프, 스키타이프, 아이클레이, 종이컵, 색깔 우드락, 빨대, 일회용 접시, 일회용 그릇, 나무젓가락, 이쑤시개, 풀, 가위, 칼, 포스트잇, 수수깡, 종이 가방, 나무 꼬치 등 포함
- 2 활동지
- 3 초시계

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> 상호 인사 및 출석 확인한다. 전시학습 확인 : 페르소나를 위한 문제를 확인한다. 수업 과정 안내 : 재료 및 도구 배분-MVP에 대한 이해-가방 및 소지품 만들기-발표 영상 확인 : MVP 소개 https://www.youtube.com/watch?v=eslFhziC00 ※ MVP란? : 최소기능제품으로 제품의 모든 기능이 아니라 핵심적인 기능만 담아 고객이 실제로 이용하는지 확인한 후 제품을 출시할지 또는 어떻게 발전시킬지 방향을 정하게 하는 것  <p>출처 YEEP TV, "창업가정신 중등 04시제품의 개념 알아보기", 2021, https://www.youtube.com/watch?v=eslFhziC00</p> <ol style="list-style-type: none"> 재료 및 도구 배분 : 메이킹 카트에서 필요한 재료를 수시로 가져갈 수 있도록 하되 남지 않도록 주의하도록 안내한다. 주의 사항 안내 : 안전사고에 유의한다, 재료의 낭비를 줄인다, 활동 후 정리 깨끗이 한다. 	8분
전개	<ol style="list-style-type: none"> 브레인스토밍 · 가방에 들어갈 소지품을 상상해본다. 제작 안내 · 페르소나에게 필요한 물품을 MVP 형태로 제작하도록 안내한다. · 디자인보다 기능에 집중하여 제작하도록 안내한다. · 주의 사항을 다시 한 번 주시시킨다. 모듬별 활동 확인 및 서포팅 모듬별 발표 · 모듬별 2~3분 이내에서 실제 사용되는 상황과 사용자에 공감하여 제작한 가방 및 소지품을 발표한다. ※ 모듬별 발표 시 개별 활동: 경청하며 양식에 간략히 기억에 남는 내용과 발표 소감을 기록한다. 소감 나눔 · 가방 및 소지품에 대한 의견 및 소감을 나눈다.(2~3명) 	30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> 문제정의 · 우리가 어떻게 하면 페르소나에게 필요한 고객 맞춤형 상품을 개발할 수 있을까? 차시 학습 예고 · 문제에 대한 동료들의 아이디어를 수합하여 상품 아이디어를 구상한다. 	7분
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> 안전사고 유의사항을 지도한다. 재료의 낭비를 줄인다. 활동 후 정리 깨끗이 하도록 한다. 발표 시 페르소나와 상황에 대한 공감을 토대로 발표하도록 한다. 학생들의 발표 및 경청 분위기를 유지하며 발표 내용을 기록할 수 있도록 한다. 모듬별 발표 활동 중에 경청 분위기를 유지하며 발표 소감문을 작성하도록 한다. 	
평가계획	공감 능력, 의사소통 능력, 문제해결력을 루브릭으로 제작하여 평가한다. 소감문 작성을 통해 동료 평가를 실시한다.	

문제해결 아이디어 도출을 위한 월드카페 토론



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

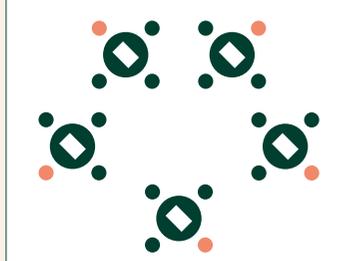
- ❶ 월드카페 토론을 통해 문제해결 아이디어를 제시할 수 있다.
- ❷ 아이디어 선정을 위한 모둠 구성원 간 의사결정을 할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 개방적인 환경에서의 월드카페 토론을 통해 집단 지성을 경험할 수 있다.
- ❷ 다른 아이디어를 평가, 수정, 보완하여 새로운 아이디어를 제시하는 과정을 통해 창의성을 높일 수 있다.
- ❸ 아이디어 선택을 위한 모둠 토의 과정에서 공동체의 의사결정을 할 수 있다.

준비물

- ❶ B4 크기 이상의 종이
- ❷ 싸인펜
- ❸ 포스트잇
- ❹ 사탕 등 간식류

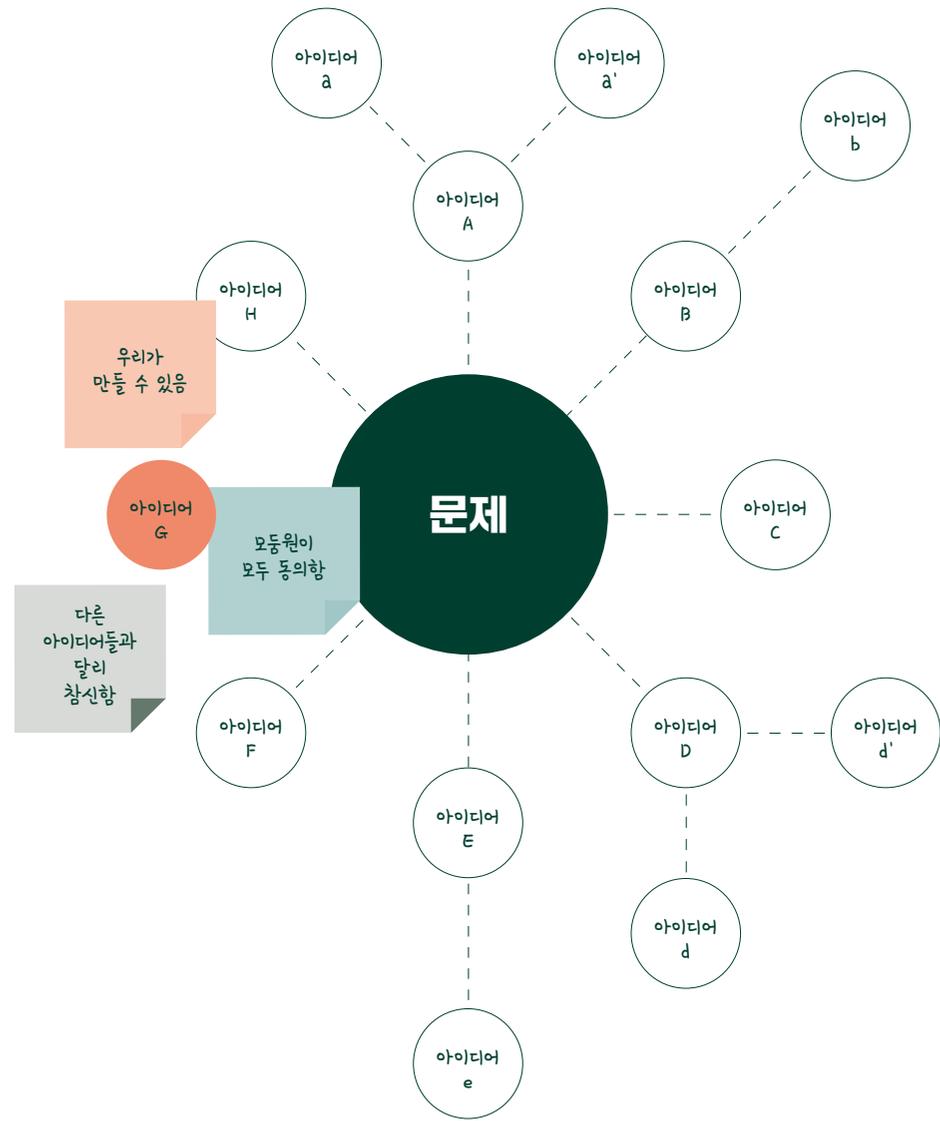
단계	교수·학습활동	소요시간
도입	<p>❶ 전시학습 복습</p> <ul style="list-style-type: none"> · 이전 수업 “페르소나 가방 만들기”에서 어떤 페르소나들이 등장했고 그들의 문제가 무엇이었는지 질문한다. <p>❷ 학습목표 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> · 이번 차시 학습목표를 소개한다. 	5분
전개	<p>❶ 월드카페 토론 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> · 카페주인과 손님으로 모둠 내에서 역할을 분배한다. · 카페주인: 자기 모둠의 해결해야 하는 문제와 페르소나에 대해 손님들에게 소개한다. 토론을 이끌어 나가며 손님들의 아이디어 제시 및 방명록 작성을 독려한다. · 손님: 다른 모둠으로 이동해 해당 모둠의 문제에 대한 해결 아이디어를 제시한다. · 월드카페 토론 이동을 연습한다. : 교사의 안내에 따라 박수를 치고 자리를 이동한다. · 다음과 같은 월드카페 토론의 규칙을 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> - 다른 학생의 의견에 경청한다. - 문제해결 아이디어는 방명록에 브레인스토밍 형식으로 남긴다. - 토론 종료와 시작 안내에 따라 박수를 치고 이동한다. - 한 번 참여한 모둠의 토론에 다시 참여할 수 없다. <p>❷ 월드카페 토론: 문제해결 아이디어 확산 - 모둠 이동</p> <ul style="list-style-type: none"> · 5분 간격으로 월드카페 토론을 진행한다. · 학생들이 자유로운 분위기에서 많은 아이디어를 제시할 수 있도록 순회지도를 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; background-color: #004a99; color: white; margin: 0;">자리배치 예시</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; background-color: #004a99; color: white; margin: 0;">월드카페 토론 소개 영상</p>  <p style="font-size: small; margin-top: 5px;">출처 Balsangcc, "HOWTO WORLDCAFE", 2010, https://www.youtube.com/watch?v=JWExFMjFeaU</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❶ 월드카페 토론 방명록에 모둠의 문제를 적는다. ❷ 1차 토론 시작 안내와 함께 손님들은 토론에 참여하고 싶은 모둠에 방문한다. ❸ 카페주인들은 손님들에게 문제와 페르소나를 설명하고, 손님들은 문제해결 아이디어를 제시하고 방명록을 남긴다. ❹ 5분 후 1차 토론 종료 안내와 함께 학생들은 박수를 치고 다른 모둠으로 이동한다. ❺ 2차 토론을 1차 토론과 같은 방식으로 진행한다. 손님들은 방명록의 아이디어를 참고하여 새로운 아이디어를 제시할 수 있다. ❻ 5분 후 2차 토론 종료 안내와 함께 학생들은 박수를 치고 다른 모둠으로 이동한다. ❼ 같은 방식으로 토론을 반복하며 시간이 종료되면 원모둠으로 돌아간다. <p>❸ 모둠별 의사결정: 문제해결 아이디어 수렴 - 원모둠</p> <ul style="list-style-type: none"> · 월드카페 토론 방명록에 적힌 게스트들의 아이디어를 평가하여 사업화 할 하나의 아이디어를 선정하고 표시한다. · 사업 아이템으로 선정한 이유를 3가지 키워드로 포스트잇에 써서 방명록에 붙인다. 	30분

단계	교수-학습활동	소요시간
정리	① 학습 내용 정리 · 월드카페 토론이 이전에 경험한 토론과 어떤 차이가 있는지 질문한다.	5분
지도상의 유의점	① 월드카페 토론의 원칙(S. Tan & J.Brown, 2005: 84)	
	원칙	내용
	환경을 설정하라	대화가 전개될 목적과 여러 변수(parameter)를 분명히 한다.
	친절한 공간을 만들어라	환영하는 분위기와 심리적 안정감을 주는 환경을 만들어 사람들에게 편안함을 주고 상호 존중할 수 있게 한다.
	중요한 질문을 탐색하라	협력적 참여를 유도하는 강력한 질문들에 대해 공동의 관심(collective attention)을 둔다.
	모두의 기여를 장려하라	충분한 참여와 상호 나눔을 통해 '나'와 '우리'의 관계를 활성화한다.
	다양한 관점을 교차하고 연결하라	핵심 질문에 대한 공동의 집중력을 유지하면서 관심 간 연결의 다양성과 밀도를 의도적으로 증가시켜 생명 시스템의 역동성을 활용한다.
	패턴, 통찰력, 심도 있는 질문을 위해 함께 잘 들어라	개인의 기여를 잃지 않으면서 사고의 일관성을 키우는 방식으로 공유된 관심에 집중시킨다.
	공동의 발견을 모아서 공유하라	집단지식과 통찰력을 가시화하고 실행할 수 있게 만든다.
	출처 이혜진 (2020) 협동적 의사소통 전략으로서의 도덕과 월드카페 모형 연구. 도덕윤리교육연구(66), 163-196	
	② 월드카페 토론 운영 · 교실 환경과 학생들의 학습 수준에 따라 토론 시간과 횟수를 조정할 수 있다. · 토론 한 회 당 시간은 5~10분 정도가 아이디어 확산 및 브레인스토밍에 효과적이다. · 원하는 모둠에 방문하여 토론에 참여할 수 있도록 학생들에게 자율성을 부여하면 더욱 자유롭고 편안한 분위기를 조성할 수 있다. · 토론 참여에 어려움을 겪는 학생에게는 방명록을 활용하여 이전 아이디어를 참고할 수 있도록 하는 것이 효과적이다.	
평가계획	아래 루브릭을 활용하여 학습 과정을 관찰한다.	

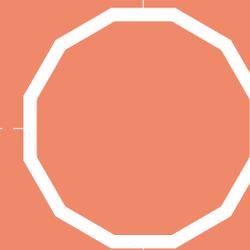
평가 내용	평가 기준표(루브릭)		
	상	중	하
기회포착 능력	문제상황에 공감하고 문제의 인과관계를 분석할 수 있다.	문제상황을 듣고 문제의 원인에 대해 이해할 수 있다.	문제상황을 듣고 문제 의식을 가질 수 있다.
창조적 혁신 능력	문제해결을 위한 효과적이고 현실적인 아이디어를 제시할 수 있다.	문제해결을 위한 아이디어를 제시할 수 있다.	문제해결을 위한 다양한 방안이 있음을 알 수 있다.
윤리적 소통 능력	토론에 참여하여 자신의 의견과 근거를 제시하며, 여러 가지 대안을 비교하여 의사결정을 할 수 있다.	토론에 참여하여 자신의 의견을 제시하고, 의사결정 과정에 참여할 수 있다.	토론에서 타인의 의견에 경청할 수 있다.

교사용 참고자료

월드카페 토론 방명록(브레인스토밍) 예시



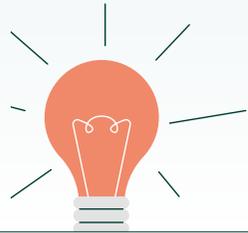
4차시



문제해결 아이디어 : Idea Storming

MVP 제작을 위한 도면 설계

MVP 제작을 위한 도면 설계



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

학습목표

- 1 발명 아이디어를 프리핸드 스케치로 구체화할 수 있다.
- 2 자기평가 및 동료 피드백을 통해 발명 아이디어를 개선할 수 있다.

기대효과

- 1 프리핸드 스케치를 통해 도면을 그려봄으로써 아이디어 표현력을 함양할 수 있다.
- 2 평가를 통해 발명 아이디어를 개선하는 과정에서 문제해결력을 함양할 수 있다.

준비물

- 1 싸인펜
- 2 색연필
- 3 활동지
- 4 도화지
- 5 초시계

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>1 전시학습 확인 월드카페 토론을 통해 모둠별로 선정된 아이디어를 확인한다.</p> <p>2 수업 과정 안내 정보 수집-활동지에 1차 아이디어 스케치(10분)-PMI 활용 자기 평가 및 동료 피드백(10분)-정보 수집 및 도화지에 2차 아이디어 스케치(개선 및 구체화)-활동 소감 작성(느낀 점, 신경 쓴 부분, 효과 및 영향)-평가 기준 안내</p> <p>2 영상 확인 (파괴적 혁신) ※ 파괴적 혁신: 단순하고 저렴한 제품이나 서비스로 시장의 밑바닥을 공략한 후 빠르게 시장 전체를 장악하는 방식의 혁신을 말한다. 출처 연합뉴스포맷, "파괴적 혁신 3분 요약", 2019, https://www.youtube.com/watch?v=z-u1qWou-0s</p> <p>4 활동지 및 도구 배분 프리핸드 스케치에 필요한 도구와 활동지를 배분한다.</p> <p>5 주의 사항 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 1차 아이디어 스케치는 다른 모둠원에게 설명할 수 있을 정도로 할 것 2 독설을 할 수 있으나 상대방에게 도움이 되는 피드백을 줄 것 3 정보 수집은 교실 앞으로 나와서 스마트폰을 검색할 것 4 모둠원 간의 1차 아이디어 스케치를 확인하여 발전되고 종합된 2차 아이디어로 스케치를 제시할 것 	7분
전개	<p>1 1차 스케치 실시</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지도 방법: 1차 스케치는 다른 모둠원에게 설명할 수 있을 정도로 간단하게 스케치하도록 안내하고 모둠 내에서 소통을 통해 모든 학생이 참여할 수 있도록 독려한다. · 1차 스케치 활동지에 연필과 볼펜을 활용하여 개념 설계 수준으로 표현하도록 한다. · 스케치에 대한 설명을 작성하도록 한다. <p>2 자기 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지도 방법: 반성적 사고를 할 수 있도록 안내하고, PMI를 활용하여 스케치에 대한 장점, 단점, 흥미로운 점을 모둠 내에서 평가할 수 있도록 지도한다. · 자기 평가 내용도 다른 모둠에 아이디어에 대한 이해 및 동료 피드백에 도움이 될 수 있음을 고지한다. ※ 모둠별 활동 확인 및 서포팅 · 작업 활동 확인 및 질의 응답, 피드백 <p>3 동료 피드백</p> <ul style="list-style-type: none"> · 다른 모둠원들에게 모둠원 중 2명이 이동하여 활동지(아이디어 스케치, 설명, 자기 평가)의 내용에 대해 설명하고, 피드백 내용을 활동지(2차 스케치)에 정리할 수 있도록 한다. · 독설을 할 수 있으나 상대방에게 도움이 되는 피드백을 주도록 지도한다. <p>4 2차 스케치 실시</p> <ul style="list-style-type: none"> · 아이디어를 개선하기 위해 정보 수집이 필요한 경우 교실 앞으로 나와서 스마트폰을 검색하도록 한다. · 피드백 받은 내용을 토대로 개선된 아이디어를 표현하되, 연필, 볼펜으로 스케치한 뒤, 싸인펜과 색연필까지 활용하여 구체화할 수 있도록 안내한다. · 동료의 피드백을 토대로 1차 아이디어 스케치를 개선 및 발전시켜 2차 아이디어로 스케치를 제시하도록 한다. ※ 모둠별 활동 확인 및 서포팅 · 작업 활동 확인 및 질의 응답, 피드백 	35분

단계	교수-학습활동	소요시간
전개	⑤ 모둠별 활동 소감 기록 · 소감은 느낀 점, 신경 쓴 부분, 활동 시 영향 및 효과 등을 중심으로 작성한다.	35분
정리	① 차시학습 예고: 스케치를 기반으로 MVP 제작 활동 · 아이클레이, A4용지, 폼보드 등 재료가 주어지나 필요한 제품은 모둠별 1만원 이내에서 추가로 준비할 수 있음을 안내함. · 학교의 사정에 따라 메이킹 카드를 구성하여 제시할 수 있음. (메이킹 카드 구성품: 싸인펜, 색연필, 종이테이프, 양면테이프, 스키타이프, 아이클레이, 종이컵, 색깔 우드락, 빨대, 일회용 접시, 일회용 그릇, 나무젓가락, 이쑤시개, 풀, 가위, 칼, 포스트잇, 수수깡, 종이 가방, 나무꼬치 등)	3분
지도상의 유의점	① 1차 아이디어 스케치에서 개념 설계로 표현하여 설명한다. <i>*개념 설계(Concept Design): 밑그림을 그리는 설계로 아이디어의 전체적인 윤곽이나 원리를 간략하게 표현함.</i> ② 학습자간 피드백을 통해 개선 발전시켜 2차 아이디어 스케치로 표현한다. ③ 문제 해결의 창의성 및 아이디어 발전 과정에 대해 발표한다. ④ 스마트폰의 교육적 활용을 지도한다. ⑤ 설계 방법(시스템 설계, 요소 설계)에 대해 간략히 설명한다. <i>*시스템 설계(system design): 기술 요소들의 관계와 활용을 구상하여 전반적인 체계를 설계함.</i> <i>*요소 설계(element design): 전체 시스템(투입, 과정, 산출, 피드백)의 각 단계에서 특정 요소를 설계함.</i>	
평가계획	표현력, 의사소통 능력, 자아실현 역량을 루브릭으로 제작하여 상, 중, 하 평가 개인별 활동 소감을 평가에 활용함.	

평가 내용	평가기준표(루브릭)		
	상	중	하
윤리적 소통 능력	아이디어를 알아보기 쉽게 프리핸드 스케치로 빠르게 표현하였고, 아이디어의 핵심을 구체적으로 작성하여 동료들과의 질의응답을 통해 구체적인 피드백을 얻었으며, 모둠원과 아이디어를 정리하여 유창하게 발표함.	아이디어의 핵심에 대한 설명과 함께 스케치로 빠르게 표현하여 동료들과의 의사소통을 통해 피드백을 얻었고, 아이디어를 정리하여 발표함.	아이디어를 스케치와 문장으로 표현했고, 동료들과의 아이디어를 공유하여 간략하게 정리함.
자아실현	활동에 주도적으로 참여하여 모둠의 아이디어를 객관적으로 평가하였고, 동료들과의 협력으로 아이디어를 개선 발전시켜서 모둠의 아이디어로 구체화함.	모둠의 아이디어를 주관적으로 평가하였고, 자기 평가와 동료 피드백을 통해 개선된 아이디어로 구체화함.	아이디어의 발전 과정이 다소 생략되었으나 자기 평가와 동료 피드백을 통해 아이디어로 표현함.

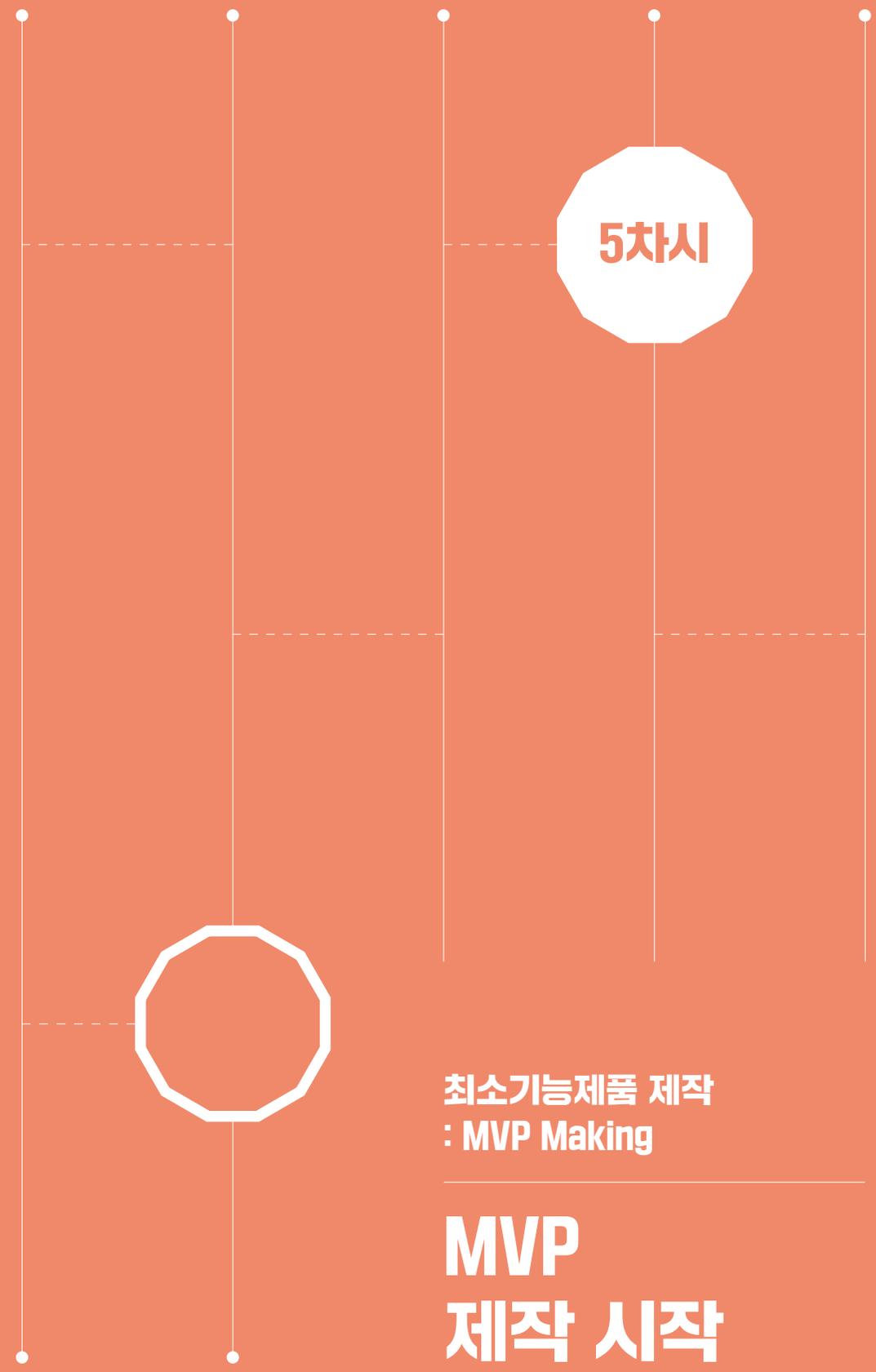
교육 활동지

상품 디자인 활동(1차)

_____학년 _____반 _____번 이름_____		제한 시간 : 10분	
해결 과제	페르소나를 위한 상품 디자인하기(연필이나 볼펜으로 간략하게 표현)		
주목할 문제점			
1차 스케치			
스케치에 대한 설명 (아이디어)			
자기 평가	P(Plus)		
	M(Minus)		
	I(Interesting)		
동료 평가	1차 활동에 대한 피드백(문제점)	도움을 준 학생	
		피드백 내용	

▶ 상품 디자인 활동 양식(2차 수정안)

학년 _____ 반 _____ 모둠 모둠원 _____		제한 시간 : 5+15분
해결과제	페르소나를 위한 상품 디자인하기(싸인펜, 색연필 등 활용)	
최종 스케치		
스케치에 변경된 내용 및 아이디어 설명		
소감	느낀 점	
	신경 쓴 부분	
	아이템 활용시 영향 및 효과	



MVP 제작 시작



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

학습목표

- ❶ 비즈니스 모델 캔버스를 활용하여 창업을 위한 사업계획서를 작성할 수 있다.
- ❷ 창업을 위한 아이템의 MVP를 제작할 수 있다.

기대효과

- ❶ 비즈니스 모델 캔버스를 작성함으로써 기업가정신을 함양할 수 있다.
- ❷ MVP 제작을 통해 창의성과 문제해결력을 함양할 수 있다.

준비물

- ❶ 활동지
- ❷ 메이커박스
아이클레이, A4용지, 폼보드 등
다양한 주변 재료로 구성
- ❸ 이젤 패드

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	<p>❶ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> · 유명한 발명품의 MVP 제작 사례에 대해 소개한다. <p>◀ 출처 Ed Uthman, Flickr</p>  <p>◀ 출처 Geni GFDL</p>  <p>· 1976년에 출시된 최초의 애플 컴퓨터도 처음엔 조악한 회로기판의 모양으로 시작하였다.</p> <p>❷ 수업 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> · MVP의 개념과 도달점을 안내한다. · 비즈니스 모델 캔버스와 MVP 제작 수업의 과정을 소개한다. 	5분
전개	<p>❶ 역할 분배</p> <ul style="list-style-type: none"> · 대표 : 사업 총괄 및 발표 · 기획자1,2 : 비즈니스 모델 캔버스 작성 · 개발자1,2 : MVP 제작 <p>❷ 역할 분배 후 모둠 안에서 각자의 역할을 수행한다.</p> <p>❸ 비즈니스 모델 캔버스 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> · 비즈니스 모델 캔버스를 작성한다. ① 학생들이 이젤 패드에 비즈니스 모델 캔버스 모형을 그릴 수 있도록 지도한다. ② '가치 제안'을 먼저 작성하게 하여 창업 아이템의 핵심 가치를 결정한다. ③ 나머지 8가지 요소에 대해 작성한다. <p>❹ MVP 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> · 발표의 이해를 도와줄 MVP를 제작한다. ① 학생들이 MVP구현에 필요한 재료를 확인하고 준비한다. ② 제작 활동을 바로 수행하도록 교사가 활동을 촉진시킨다. ③ 제작 후 자기평가를 통해 아쉬운 점을 작성한다. 	35분
정리	<p>❶ 기획자와 개발자가 각각 수행한 작업물을 교차로 점검하여 피드백한다.</p>	5분
지도상의 유의점	<p>❶ 창업 아이템의 설명을 돕는 정도의 수준으로 MVP 제작을 제안하며, 완벽한 작품을 만들기 위한 신중을 지양하도록 수시로 순회지도한다.</p> <p>❷ 아이클레이 및 설명을 위한 A4, 폼보드를 제공하되, 그 외 특별히 필요한 재료는 고민하여 가져올 수 있게 한다.</p>	
평가계획	<p>활동 후 소감을 통해 자기 평가를 실시한다.</p>	

평가 내용	평가기준표(루브릭)		
	상	중	하
자아실현	비즈니스 모델 캔버스의 9가지 영역을 구체적으로 작성하거나 MVP 제작을 성실히 수행하는 과정에서 주도적으로 자신의 역할을 완벽히 소화함.	비즈니스 모델 캔버스의 9가지 영역을 구체적으로 작성하거나 MVP 제작을 수행하는 과정에서 주도적으로 자신의 역할을 소화하려 노력함.	비즈니스 모델 캔버스의 9가지 영역을 구체적으로 작성하거나 MVP 제작을 수행함.
도전지향성	시간 내 비즈니스 모델 캔버스의 9가지 영역이나 MVP 제작을 끈기있게 완성하고자 하였고, 실패에도 포기하지 않는 높은 회복탄력성을 보임.	시간 내 비즈니스 모델 캔버스의 9가지 영역이나 MVP 제작을 완성하고자 하였고, 실패에도 포기하지 않으려는 노력을 보임.	시간 내 비즈니스 모델 캔버스의 9가지 영역이나 MVP 제작을 완성하고자 노력함.
창조적 혁신 능력	창의적인 비즈니스 모델링과 MVP 제작을 통해 높은 문제해결력과 브리콜라주 역량을 선보였고, 모듬만의 아이디어를 통해 혁신적인 창업 아이템을 기획함.	창의적인 비즈니스 모델링과 MVP 제작을 통해 문제해결력과 브리콜라주 역량을 함양하였고, 모듬만의 창업 아이템을 기획함.	창의적인 비즈니스 모델링과 MVP 제작을 통해 문제해결력과 브리콜라주 역량을 함양하고자 노력하였고, 창업 아이템 기획을 경험함.

교육 활동지

비즈니스 모델 캔버스(기획자용)

▶ 비즈니스 모델 캔버스(Business Model Canvas)				
핵심 파트너	핵심 활동	가치 제안	고객 관계	고객군
사업을 수행하는 데 필요한 파트너들은? - 누가 당신을 돕는가?	사업의 구체적인 내용은? - 무엇을 할 것인가?	고객이 얻을 수 있는 차별화된 가치는? - 어떻게 도울 것인가?	어떻게 고객과 관계를 맺을 것인가? 유통 채널	어떤 고객들과 만날 것인가?
핵심 자원				
사업에 필요한 자원은? - 당신은 누구이고 무엇을 가지고 있는가?		어떻게 당신을 알게 되었고, 가치를 어떻게 알릴 것인가?		
비용 구조			수익원	
사업을 수행하고 수익을 위해 필요한 비용들? - 무엇을 지불하는가?			수익이 발생하는 구조는? - 무엇을 얻는가?	

교육 활동지

소감 및 자기 평가(기획자용)

▶ 비즈니스 모델 캔버스 활동을 하며, 어떤 점이 어려웠나요?

▶ 창업 아이템을 판매하기 위한 비즈니스 캔버스가 어떻게 도움이 되었나요?

교육 활동지

MVP 제작(개발자용)

▶ MVP(Minimum Viable Product) 제작

최소기능제품(Minimum Viable Product)으로 제품의 모든 기능이 아니라 핵심적인 기능만 담아 고객이 실제로 이용하는지 확인한 후 제품을 출시할지 또는 어떻게 발전시킬지 방향을 정하게 하는 것이다. 창업자가 자동차를 만든다고 가정하면 그 과정은 매우 복잡하고 어려울 것이다. 그리고 많은 비용과 시간이 소요된다.

창업자는 시장의 반응을 살피기 위해 MVP를 만든다고 하면 가장 중요한 자동차의 기능인 이동 수단에 초점을 맞춰야 한다. 이러한 과정에서 고객들은 이동 수단이 필요하지만 반드시 자동차가 필요하지 않을 수 있다. [그림 1]보단 [그림 2]처럼 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 것에 초점을 맞추고 이를 점점 구체화하면서 제품을 수정해나가는 과정이 필요한 것이다.

[그림 1] MVP 제작의 옳지 않은 사례	[그림 2] MVP제작의 옳은 사례
<p>Not like this....</p>	

출처 | 브런치, <https://brunch.co.kr/@maru7091/12>

▶ MVP(Minimum Viable Product)제작 자기 평가

평가 내용	평가 기준표		
	상	중	하
MVP로 제작한 창업 아이템에서 원하는 핵심 기능이 잘 동작 하나요?	원하는 핵심 기능이 잘 동작되고 수행할 수 있어요.	원하는 핵심 기능을 표현하긴 했지만 생각만큼 작동되지 않아요.	원하는 핵심 기능을 표현하는게 어렵고, 자꾸 헤매게 돼요.

자신이 생각하는 수준에 동그라미로 표시해주세요.

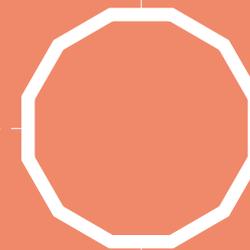
교육 활동지

소감 및 자기 평가(개발자용)

▶ MVP를 제작하며 기능적으로 구현은 없었나요? 있다면 어려운 부분은 무엇이었나요?

▶ 앞으로 제품을 어떻게 개선하면 좋은 창업 아이템이 될 것 같나요?

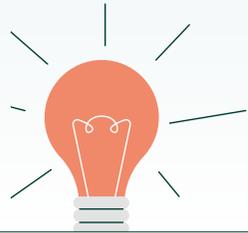
6차시



최소기능제품 제작
: MVP Making

상품의 MVP 제작 마무리

상품의 MVP 제작 마무리



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

학습목표

- 1 창업을 위한 아이템의 사업 계획을 평가할 수 있다.
- 2 창업을 위한 MVP의 문제점을 확인할 수 있다.

기대효과

- 1 사업계획을 동료간 평가하며 의사소통 능력을 함양할 수 있다.
- 2 MVP의 문제점을 확인하며 문제발견 능력을 함양할 수 있다.

준비물

- 1 활동지
- 2 메이커박스
아이클레이, A4용지, 폼보드 등
다양한 주변 재료로 구성

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	1 이전 차시에서 했던 비즈니스 모델 캔버스와 MVP를 확인한다.	5분
전개	1 비즈니스 모델 캔버스 작성 · 교차점검한 피드백을 바탕으로 비즈니스 모델 캔버스를 완성한다. 2 MVP 제작 · 교차점검한 피드백을 바탕으로 MVP를 수정 및 보완한다 3 발표 준비 및 발표 · 창업가와 추가로 한 명의 모둠원이 나와 비즈니스 모델 캔버스와 MVP 구현에 대해 발표한다. · 발표 시간은 3분 이내로 하되, 비즈니스 모델 캔버스를 벽면에 붙여서 지속적으로 내용이 공유될 수 있도록 한다.	35분
정리	다음 차시에 진행될 크라우드 펀딩에 대해 설명한다.	5분
지도상의 유의점	MVP 제작 목적은 학생이 설계한 것을 표현하여 발표하기 위함이고, 제작 과정에서 어려움을 느끼는 것이 핵심이기에, 완성되지 않더라도 MVP는 있는 그대로 발표한다.	
평가계획	동료 평가	

평가 내용	평가기준표(루브릭)		
	상	중	하
도전지향성	자신과 동료의 평가를 통해 아이디어를 성찰하고, 이를 지속적으로 고쳐나감으로써 포기하지 않는 그릇과 창업에 대한 열정을 보임.	자신과 동료의 평가를 통해 아이디어를 성찰하고, 이를 고치며 창업에 대한 열정을 보임.	자신과 동료의 평가를 통해 아이디어를 성찰하고 이를 고쳐나감.
윤리적 소통 능력	동료에 대한 피드백 및 발표 준비 과정에서 경청하는 태도로 소통하고, 타인의 아이디어에 대해 깊이 공감할 줄 아는 모습을 보임.	동료에 대한 피드백 및 발표 준비 과정에서 타인과 소통하고, 공감하는 모습을 보임.	동료에 대한 피드백 및 발표 준비 과정에서 타인과 소통하고자 노력함.
창조적 혁신 능력	동료에게 받은 피드백을 바탕으로 비즈니스 모델 캔버스와 MVP 제작에서 나타난 문제점에 대해 깊이 고민하며, 창의적인 방안으로 문제를 해결함.	동료에게 받은 피드백을 통해 비즈니스 모델 캔버스와 MVP 제작에서 나타난 문제를 확인하여 해결할 수 있음.	동료에게 받은 피드백을 통해 비즈니스 모델 캔버스와 MVP 제작에서 나타난 문제를 확인하여 해결하고자 노력함.

교육 활동지

사업 계획서 발표하기

▶ 비즈니스 모델 캔버스

고객	
가치 제안	
채널	
고객 관계	
수익	
핵심 자원	
핵심 활동	
핵심 파트너	
비용	

▶ MVP 제작 결과

제작 시 어려웠던 점	
앞으로 개선하고 싶은 점	

____ 학년 ____ 반 ____ 번 이름 _____ 자신의 역할 : 대표 | 기획자 | 개발자

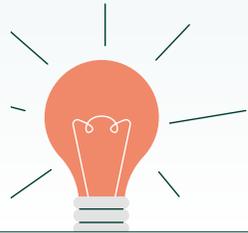
▶ 자기 평가 및 동료 평가

순번	역량	평가 요소	상	중	하
①	성실성	비즈니스 모델 캔버스를 빠짐없이 작성하였는가?			
②	통찰력	양식의 각 항목에 알맞은 내용을 기입하였는가?			
③	표현력	최소의 기능을 구현할 수 있는 MVP인가?			
④	브리콜라주	재료와 도구의 활용이 적절했는가?			

사업 모델 발표
: Pitching

사업 모델
제시와
모의 크라우드
펀딩 도전

사업 모델 제시와 모의 크라우드 펀딩 도전



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 자신의 모듬이 만든 발명품의 사업 모델을 제시할 수 있다.
- ❷ 다른 모듬의 사업 모델을 듣고 모의 크라우드 펀딩에 투자할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 자신의 모듬이 만든 발명품의 장점과 전략이 담긴 사업 모델 제시를 통해 분석력과 창의력을 키울 수 있다.
- ❷ 모의 크라우드 펀딩을 통해 다른 모듬의 사업 성공 가능성에 대해 판단하는 역량을 키울 수 있다.

준비물

- ❶ Pitch Deck 활동지
- ❷ 코인(동전 초콜릿)
- ❸ 마커 또는 색연필
- ❹ 포스트잇
- ❺ PMI 활동지

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	❶ 생각 열기 9살에 사업가(카페인이 없는 차 판매)가 된 소녀의 동영상을 보며 학생들이 조별로 꿈꾸는 세상에 대해 자유롭게 이야기한다. ❷ Airbnb의 Pitch Deck을 보고 사업 모델 발표의 주요 내용을 배운다.	5분
전개	❶ 조별 Pitch Deck(사업 모델 발표자료) 만들기 · 4가지 항목(문제, 해결책, 발명품 강점, 수익 모형)으로 3분 이내의 Pitch deck을 만든다. (15분, 마커 이용) ❷ 사업 모델 발표(Pitching)와 갤러리 투어(Gallery Tour) · 발표회 시작 전, 각 학생에게 포스트잇을 여러 장 나눠준다. 발표를 들으며 느낀 점을 적도록 한다. · 조장은 자기 조에서 사업 모델 발표를 한다. · 다른 조원들은 자신의 코인을 가지고 돌아다니며 다른 조의 발표를 듣기 위해 갤러리 투어를 수행한다. ❸ 모의 크라우드 펀딩 · 갤러리 투어를 하는 조원은 투자하고 싶은 제품의 장단점에 대해 질문하고 포스트잇에 소감(PMI)을 적는다. · 매력적인 상품에 자신의 코인을 투자한다.(조당 2~3분)	30분
정리	다른 조원들이 쓴 PMI 포스트잇을 보고 자기 조 발명품의 개선점에 대해 이야기를 나눈다.	5분
지도상의 유의점	❶ 학생들이 자유롭게 자신의 생각을 나눌 수 있는 분위기를 조성한다. ❷ 투자 유치 발표를 할 때 핵심만을 전달하도록 지도한다. ❸ 크라우드 펀딩에서 한정된 코인만을 사용할 수 있음을 강조한다. ❹ 코인은 경우에 따라 다르나 1명당 5~6개 정도를 지급한다.	
평가계획	4가지 항목의 사업 모델 발표 자료를 토대로 내용 충실도 파악한다. PMI 피드백 참여도 파악한다.	

평가 내용	평가 기준표(루브릭)		
	상	중	하
기회포착 능력	자신의 아이디어를 성찰하여 문제를 해결하는 통찰력을 보이고 변화 예측 및 투자 유도의 열정적임 모습을 보임.	자신의 아이디어를 성찰하여 문제를 해결하는 통찰력을 보이고 변화를 예측함.	자신의 아이디어를 성찰하고 문제를 해결하는 통찰력을 보임.
윤리적 소통 능력	동료에 대한 피드백 및 발표 준비 과정에서 경청하는 태도로 소통하고, 타인의 아이디어에 대해 깊이 공감할 줄 아는 모습을 보임.	동료에 대한 피드백 및 발표 준비 과정에서 타인과 소통하고, 공감하는 모습을 보임.	동료에 대한 피드백 및 발표 준비 과정에서 타인과 소통하고자 노력함.
창조적 혁신 능력	동료에게 받은 피드백을 바탕으로 사업 모델 발표에서 나타난 문제점에 대해 깊이 고민하며, 창의적인 방안으로 문제를 해결함.	동료에게 받은 피드백을 통해 사업 모델 발표에서 나타난 문제를 확인하여 해결할 수 있음.	동료에게 받은 피드백을 통해 사업 모델 발표에서 나타난 문제를 확인하여 해결하고자 노력함.

교사용 참고자료

▶ 영상 자료



Grandmas Tea(A tea kids can enjoy) 카페인이 없는 차 판매 사업을 시작한 9살 소녀의 꿈 시청하기
<https://www.youtube.com/watch?v=rdlO6FMmeJ0>

출처 | 미주중앙일보, "9살에 사업가가 된 소녀", 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=rdlO6FMmeJ0>

▶ 읽기 자료



Airbnb Pitch Deck 템플릿 자료
slidebean.com

출처 | Slidebean, "<https://slidebean.com/templates/airbnb-pitch-deck>"

교육 활동지

▶ []사업 모델

문제발견

해결할 가치가 있는 문제인가?

▶ 해결 아이디어

이 아이디어로 문제를 해결할 수 있는가?

▶ 제품 강점

사람들이 원하는 제품인가?

▶ 사업 모델

사업 수익 또는 성장 모형은 무엇인가?

▶ PMI Chart

Plus	Minus	Interesting

더 나은 사회 그려보기



소요시간 | 45분



대상 | 중학교 1학년

🎯 학습목표

- ❶ 자신의 아이টে으로 통해 더 나아질 사회를 상상하고 그 내용을 스토리보드를 통해 구체적으로 표현할 수 있다.
- ❷ STEP게임을 통해 프로젝트 전체를 정리 및 성찰하고, 기업가정신의 의미를 스스로 재구성할 수 있다.

🎯 기대효과

- ❶ 스토리보드 제작 활동 통해 사회 발전을 위한 긍정적 가치를 창출함으로써 자아실현 역량을 함양할 수 있다.
- ❷ STEP게임을 통해 프로젝트 전체 과정을 성찰해 봄으로써 5가지 핵심 역량의 성장을 확인할 수 있다.

준비물

- ❶ 존 레논의 'Imagine' 해석본
- ❷ 스토리보드
- ❸ 활동지
- ❹ 채색도구
- ❺ STEP 카드
- ❻ 역량카드

단계	교수·학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 교사가 가사 해석본을 주고 존 레논의 'Imagine'을 들려준다. ❷ 학생들은 노래를 들으며 존 레논이 상상한 사회가 어떤 모습일지 친구들과 이야기하고 활동지에 정리한다. ❸ 교사가 스토리보드의 개념과 구성요소 등 작성 방법을 설명한다. 	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 지금까지의 창업 활동을 통해 모둠별로 만들어 낸 아이디어 상품이 상용화된 사회를 상상해본다. ❷ 모둠별로 만들어 낸 아이디어 상품이 우리 사회에 어떤 긍정적 가치를 제안할 수 있는지 활동지에 정리한다. ❸ 아이디어 상품을 통해 변화되었을 사회의 모습을 스토리보드에 구체적으로 표현하고 채색한다. ❹ 스토리보드에 작성한 내용을 모둠별로 발표한다. ❺ STEP 게임을 활용하여 창업의 과정을 정리하고 각 활동별로 함양된 핵심역량이 무엇인지 정리한다. 	25분
정리	프로젝트 전체 과정을 통해 느낀 자신만의 기업가정신 정신에 대한 의미를 정의하여 친구들과 발표를 통해 공유한다.	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ❶ 학생들이 제안하는 가치들은 모두 의미가 있음을 지도하며 동료 평가하는 데 있어서 문제해결 측면에 집중하고 가치에 우열을 가리지 않도록 지도한다. (문제해결력, 가치창출 능력) ❷ 우리 사회가 더 나은 방향으로 나아가는 데에는 여러 사람들의 노력이 필요하며 소통하는 것이 중요함을 지도한다. (공동체 역량, 윤리적 소통 능력) 	
평가계획	개인별로 자신의 활동지를 작성한 것을 통해 개별 평가를 하고, 그 활동지와 모둠별로 학생들의 참여도를 동료 평가를 한 것을 모아 포트폴리오로 정리한다.	

평가 내용	평가기준표(루브릭)		
	상	중	하
창조적 혁신 능력	자신의 아이디어로부터 세상이 어떻게 바뀔 수 있는지 구체적으로 근거를 들어 표현할 수 있다.	자신의 아이디어로부터 세상이 어떻게 바뀔 수 있는지 구체적으로 표현할 수 있다.	자신의 아이디어로부터 세상이 달라질 수 있음을 안다.
자아실현 능력	지난 8차시의 수업을 성찰하여 자신의 변화된 모습을 확인하고 이를 통해 자신감을 얻을 수 있다.	지난 8차시의 수업을 성찰하고 자신의 변화된 모습을 확인할 수 있다.	지난 8차시의 수업을 성찰할 수 있다.
윤리적 소통 능력	다른 사람들과 적극적으로 소통함으로 공동체가 원하는 사회의 방향성을 인식할 수 있다.	공동체가 원하는 사회의 방향성이 있음을 안다.	다른 사람과 적극적으로 소통할 수 있다.

교육 활동지

Imagine
- John Lennon

Imagine there's no countries
나라가 없다고 상상해 보세요

It isn't hard to do
어려운 일이 아니에요

Nothing to kill or die for
희생 시킬 일도 희생당할 일도 없어요

And no religion too
그리고 종교 또한 없죠

Imagine all the people
상상해 보세요 세상 모든 사람들이

Living life in peace
평화 속에서 살아가는 모습을

Imagine no possessions
재산을 가지지 않는다고 상상해 보세요

I wonder if you can
당신이 할 수 있을지 궁금해요

No need for greed or hunger
욕심 부릴 필요도 굶주릴 필요도 없어요

A brotherhood of man
인류애만이 가득하죠

Imagine all the people
상상해 보세요 세상 모든 사람들이

Sharing all the world
나누며 살아가는 모습을요

▶ 존 레논이 꿈꾼 세상은 어떤 세상인가요?

--	--

▶ 스토리보드 작성하기

▶ STEP게임과 핵심 역량카드의 예시

교육 과정	매체 속 문제상황 파악	페르소나를 위한 가방 만들기	핵심 역량	창조적 혁신 능력	윤리적 소통 능력
문제해결 아이디어 도출을 위한 월드카페 토론	상품 제작을 위한 도면 설계	상품의 MVP 제작 시작	도전지향성	기회포착 능력	자아실현
상품의 MVP (최소기능제품) 제작 마무리	가상 크라우드 펀딩 도전	더 나은 사회 그려보기			
STEP 카드			핵심 역량카드		
<p>* STEP 게임이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> · 하나의 목적을 달성하기 위해 일련의 순서가 있는 활동들이 적혀 있는 카드를 섞는다. · 카드 덱을 한 장씩 뒤집어 확인하고 그 카드의 순서를 맞춘다. · 이 게임을 함으로써 플레이어들은 일련의 활동의 순서를 익힐 수 있다. 			<p>* 역량카드 활용법?</p> <ul style="list-style-type: none"> · STEP 게임을 통해 순서를 확인한 활동 밑에 그 활동을 통해 함양할 수 있는 혹은 함양한 역량을 붙인다. · 하나의 활동을 통해 다양한 역량을 함양할 수 있고, 하나의 역량을 다양한 활동을 통해 함양할 수 있음을 안다. 		

▶ 지난 8시간 동안 전체 프로젝트를 수행하며 느낀 점을 작성하세요.

▶ 나에게 기업가정신이란 무엇인가요?

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

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

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

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

VISION



할 수 있다고 생각하면
이를 수 있는 세상

MISSION



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



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.



아산 티처프러너
ASAN TEACHER-PRENEUR

Copyright © 2022아산나눔재단
(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

2022

아산 티처프러너 3기

**기업가정신
커리큘럼
가이드북**

www.asanschool.org



아산 티처프러너
ASAN TEACHER-PRENEUR