



두런두런 프로젝트

DO LEARN DO LEARN PROJECT

두런두런 프로젝트

DO LEARN DO LEARN PROJECT

청소년들이 자신이 속한 공동체의 불편함과 문제점을 포착하고 이를 직접 해결하며 변화를 만들어내는, ‘행동을 통해(Do) 배우는(Learn)’ 체인지메이커 교육 프로그램.



학교라는 작은 세상을 변화시키는 과정에서 훗날 세상을 변화시킬 수 있는 힘을 기르게 된다.

나를 알아가는 과정, 세상을 알아가는 과정을 통해 배운 사고하는 능력에 더해 학생들 스스로 포착한 학교 안팎의 문제점을 ‘두런두런 6단계’에 맞춰 직접 제품, 서비스 혹은 캠페인의 방식으로 해결하며 몸으로 실천할 수 있는 능력을 배운다.

공교육 현장에서 타인을 위한 긍정적인 변화를 만들어내는 체인지메이커가 될 수 있도록 도전의 놀이터를 마련하는 교육 프로그램이다.

두런두런 6단계

1단계 문제포착

학교를 주변으로 본인이 속한 환경에서 문제점이나 불편함을 포착하는 과정

2단계 기회입증

포착한 문제에 혁신적이고 실현 가능한 해결 방안을 제시하고, 단순한 아이디어가 아닌 명확한 필요성과 창출 효과를 지닌 기회임을 스스로 검증하는 과정

3단계 기획

팀의 구조, 프로젝트의 배경 및 방향성 그리고 세부적인 계획을 담은 기회 기획서를 작성하고 학교 변화를 기획하는 단계

4단계 자원 연구 및 확보

포착한 기회를 실현하기 위해 필요한 물리적, 인적, 공간적, 시간적 자원 등에 대해 연구하고 스스로 확보하는 단계

5단계 실행

확보한 자원들을 최대한 활용하여 학교 안팎에서 세워 놓은 계획을 행동으로 옮기는 과정

6단계 지속 및 유지

지난 수 개월 간 해온 계획 및 행동들을 정리하며, 추후에도 유지 및 발전될 수 있도록 향후 계획들을 수립하는 단계

두런두런 오리엔테이션

1주차 (두런두런 OT)



세상을 알아가는 과정

도입

a. 아이스 브레이킹

- i. 어색한 분위기를 풀고 다음 진행에 집중도를 높이기 위해 에너지를 끌어올리는 작업을 한다.
- ii. 이미지 태깅

- 1. 등 뒤에 시트지를 붙여 놓는다.
- 2. 돌아다니면서 서로 눈을 마주치면서 자연스럽게 서로에 대해 소개한다.
- 3. 그 과정에서 느낀 상대방의 이미지를 태깅용 포스트잇에 적어서 상대의 시트지에 붙여준다.
- 4. 그 후에 다시 다음 사람과 과정을 반복한다.
- 5. 나중에 그 글을 모아서 시트지에 붙여 어떤 내용이 적혔는지 읽어 본다.



먼저 어색한 분위기를 풀기 위해 이미지 태깅 게임을 해보도록 하겠습니다. 사람을 제대로 알기 위해서는 그 사람의 눈을 쳐다보며 이야기 해야한다고 하는데요, 지금부터 자유롭게 돌아다니시면서 상대방과 서로의 눈을 마주치시면서 이름이나, 하는 일, 좋아하는 음식 등 다양한 질문을 하시면서 서로 이야기를 나누겠습니다. 그 과정에서 상대방의 첫인상이나 느낌을 긍정적인 내용으로 태깅용 포스트 잇에 적어서 등 뒤에 있는 시트지에 붙여주시면 돼요. 끝나시면 다른 사람과 했던 과정을 반복해주시면 됩니다. 눈을 마주치고 서로에 대해 조금씩 알아가는 것으로 정서적인 교감과 친근감이 생길 수 있을 거예요. 나중에 시트지에 붙은 내용을 읽어보는 것도 재미있지 않을까요?

그럼 시작하도록 하겠습니다!

(끝난 후) 자, 그럼 적힌 내용을 한 번 읽어봐주세요. 내가 생각했던 나의 이미지와 조금 비슷한가요? 그럼 이제부터! 이 에너지를 이어 받아서 이제 본격적인 오리엔테이션을 시작하도록 하겠습니다.

전개

a. 오리엔테이션

i. 강사소개

- 1. 14주 동안 학교에서, 현장에서 함께 할 강사들을 소개하고 얼굴과 이름을 익히는 시간을 가진다.

ii. 두런두런의 소개

- 1. 두런두런의 철학과 소개와 두런두런 프로젝트 영상 시청



안녕하세요. 여러분 드디어 두런두런 학교변화 프로젝트를 시작하는 첫 날입니다. 우리가 이 활동을 하는 이유는 '학생 때 학교를 변화시켜본 학생은, 사회에 나가 세상을 변화시킬 수 있는 힘이 생긴다고 믿기 때문입니다.' 우선 2학기 과정은 두런두런 프로젝트라는 이름으로 진행 될 텐데, 두런두런이라는 말은 함께 두런두런 이야기를 나누며 하면서 배운다는, 즉 Learn by Doing의 의미를 가지고 있습니다. 아직 감이 잘 안잡힐 텐데, 영상을 통해서 두런두런이 도대체 무엇인지 확인하도록 할게요.

두런두런 프로젝트는 두런두런 6단계에 맞추어 학교에 존재하는 문제점 및 불편함을 직접 해결하며 행동으로 (Do) 배우는 (Learn) 체인지메이커 교육입니다.

어썸스쿨 토요일학교에서는 체인지 메이커(변화를 만들어내는 사람) 즉, 이유(사고)있는 행동(실천)을 하며 사는(지속 및 유지) 사람으로 거듭날 수 있도록 나와 세상에 대해 배우고, 또 스스로 행동하는 방법에 대해 배우는데요. 따라서, 여러분들께서 1학기 나를 알아가는 과정과 세상을 알아가는 과정으로 사고하는 방법에 대해 배웠고, 이제 아이디어를 행동을 옮기고, 이를 지속할 수 있는 걸 직접 경험해보며 배우는 두런두런 프로젝트를 진행하게 될 것입니다.

먼저, 두런두런이 왜 생겨났는 지에 대해 잠깐 이야기를 나누고 싶어요.

우리나라는 2002년 월드컵부터 "꿈은 이루어진다"라는 슬로건을 시작으로 소위 "꿈 열풍" 불었다고 해도 과언이 아닙니다. 이 여파로 인해, 거의 모든 청소년들이 꿈을 가져야 된다는 중요성을 넘어

- 1) 꿈이 없는 삶은 곧 무기력하고 패배한 삶이며
- 2) 꿈은 꾸면 무조건 이루어진다는 희망을 가지게 되었습니다.

하지만, 우리 청소년들이 살았던 지난 10여년과 오늘을 보면, 우리나라 청소년들이 꼭 <슈퍼스타K> 혹은 피겨여왕 김연아 선수와 같이 반짝이고 명확한 꿈을 꿀 수 있는 여유조차 부족한 것이 현실입니다. 본인이 무엇을 좋아하는 지, 무엇을 잘하는 지, 본인에게 성공은 정확히 무엇을 의미하는 지, 그리고 궁극적으로 왜(why) 삶을 사는 지에 대한 고민도 해보지 못하는 상황에, 명확한 "꿈"을 기대하는 것은 어렵기 때문입니다.

설사 명확한 꿈이 있다고 해도, 이 길이 정말 내게 맞는 길인지, 특정 분야에서 앞으로 닥칠 어려움과 다양한 도전들에 대해 버틸 수 있는 끈기와 열정이 있는지 가늠하기가 힘듭니다. 그나마 이 것들에 대해 알 수 있는 것은 바로 내 생각을 행동으로 옮김으로서 경험을 통해 배우고 성장하는 것이라고 할 수 있습니다.

안타깝게도, 우리나라 대부분의 학생들은 각자 가지고 있는 꿈이 무엇인지, 또 이 꿈을 실천할 수 있도록 해주는 학교를 상상하기 어렵습니다. 가정에서 그리고 사회에서 꿈을 꾸는 것은 중요하며 꿈은 이루어지지만, 정작 그 꿈을 어떻게 꾸는 지에 대해서는 가르쳐 주지 않기 때문입니다.

두런두런은 바로 학교들이 학생들에게 마음껏 행동하며 배울 수 있는, 즉 도전의 놀이터를 마련해주기 위해 만들어진 교육 프로그램입니다.

본인의 장래와 지식축적을 위해서 해야하는 공부도 정말 중요하지만, 이렇게 일어서서 움직이며 스스로 행동을 통해 배울 수 있는 교육 또한 똑같이 중요하다고 믿으며, 이 두 가지가 적절한 조화를 이루어야 한다고 생각합니다. 따라서, 두런두런은 하면서 (Do) 배우는 (Learn) 교실을 만들기 위해 태어났습니다.

2. 2013년, 2014년 사례 소개와 강사의 이야기

<두런두런 6단계>에 맞추어 각 단계별로 다양한 교육 및 활동을 하며, 학생들이 스스로 본인들이 속하는 공동체 (학교, 학원, 귀가길, 집등)에 존재하는 중요한 문제점 및 불편함을 포착하여, 이에 필요한 자원을 연구 및 확보하고 계획을 세운 후에 이를 실행하고, 또 프로젝트의 유지를 위해 노력하는 장기적 프로그램입니다.



<두런두런 6단계>

두런두런 프로젝트는 2013년 처음 20개의 중고등학교 출신 60명의 학생들이 참여하면서 시작되었어요. 학생들은 모두 힘을 합쳐 <글로우포인트>, <단비>, <커버렐라>, <히스토리코드>라는 팀들을 결성하여 각각 차선변경 관련 안전사고 해결·공정무역 알리기·1회용 우산키버 남용문제 해결·청소년들의 역사인식 부족 및 무관심 해소를 위하여 다양한 정성적, 정량적 가치를 창출하였습니다.

2014년에는 총 8개의 중고등학교에서 동아리형태로 100여명이 참여한 2014 두런두런 프로젝트에서는 팀별로 포착한 문제들이 모두 해결되었습니다. 식권발행으로 급식문화 및 질서를 바로잡고, 소통이 부족한 학교에 학생들끼리 쓰는 게시판을 설치하여 소통을 활성화하고, 학생들이 직접 멋진 벽화를 그려 손상되어 가는 탈의실을 지키며, 다양한 주제별로 학교 선배들을 직접 초대하여 강연콘서트를 여는 프로젝트등이 성공적으로 진행되며 다양한 변화들이 만들어졌습니다.

그리고 저도 두런두런의 활동을 해왔어요. 제 사례는 개인적인 삶에도 두런두런이라는 프로젝트가 적용될 수 있다는 사실을 보여줄 수 있겠네요. (강사의 사례)

저는 발표나 질문을 할 때 굉장히 떨려하고.. 심장이 심하게 쿵쿵쿵하는 그런 사람이었어요. 그래서 궁금한 것도 제대로 질문을 못하고 답답해 하고, 대학교 발표 수업에 있어서도 긴장하고 떨리는 마음에 목이 메고 발표를 제대로 마치지 못하고 하는 그런 일들이 많이 발생했습니다. 그래서 저는 '이렇게 살 수는 없다!' 라고 여기고 발표를 잘하고 싶은 마음에 생각해낸 방법이 '4학년 때까지 모든 수업에 발표를 내가 맡아서 하자' 였어요. 그래서 1학년 때부터 모든 과목에서 팀 프로젝트를 한다고 하면 발표를 맡았고, 희망자만 발표하는 수업도 쥔 먼저 손들고 발표하겠다고 했어요. 그래서 거의 모든 발표를 준비하고 앞에서 나서서 발표하고 이야기하고 반복하다 보니까 떨려하는 건 있었지만 어느 순간부터는 그 마음을 누를 줄 알게 되고, 피티의 단어에도 말이 연상 되어 나오고, 웃을 줄 알게 되고 말의 강약 조절할 수 있게 되더라고요. 결국엔 발표 진행도 수월해졌고, 교수님께서 후배들 앞에서 실습에 대한 부분을 발표해 달라고 부탁까지 받았습니니다. 발표를 약차 같이 연습하고 진행해보니 잘할 수 있게 된거예요. 그렇게 후배들 앞에서 발표를 하는 자리에 서게 되었죠. 그런데 이게 웬 일이에요. 30분의 발표가 10분으로 줄어들게 되었고 교수님과 다른 선배들의 강의에 지쳐있는 후배들이었어요. 예상 하신대로 발표는 망했죠.. 예상치 못한 일을 센스있게 대처할 상황까지는 되지 못 한거예요. 항상 연습하고 연습 한대로 발표 진행을 해왔고 그게 잘 마무리 되었어요. 하지만 그 수업에도 충분히 실습발표와 같은 상황이 생길 수 있었을 거예요. 그런 상황을 위한 대처능력이 부족했던 거였죠. 그 이후로는 무조건 틀에 박혀 진행하기 보다는 플랜 B를 생각할 줄 알게 되었고, 발표진행을 조절할 수 있도록 방안도 마련했어요. 저는 이렇게 저만의 두런두런을 진행하였습니다.

여러분이 문제를 알고 해결해왔던 일들도 사실은 두런두런이었어요. 다만 몰랐던 거였죠. 이번 수업을 통해서 두런두런을 마음으로 알게 된다면 직접 여러분의 삶에도 활용할 수 있는 사람이 되었으면 좋겠습니다.

3. 두런두런 일정

이렇게 멋진 과정과 결과물을 만들어낸 두런두런 프로젝트를 이제 ooo에서 본격적으로 시작해보려고 합니다. 그렇다면 여러분들이 과정을 밟으실 6단계가 과연 무엇인지 궁금해 하실거 같은데요. 두런두런 6단계는 총 <문제포착>, <기회입증>, <기획>, <자연연구 및 확보>, <실행>, <유지 및 지속>의 단계를 거쳐 진행이 됩니다.

<문제포착>으로 학교를 주변으로 본인이 속한 공동체 및 주변 환경에서 특정 대상에서 불편함을 주거나 장애물이 되는 문제점을 포착합니다.

<기회입증>은 포착한 문제에 혁신적이고 현실 가능한 해결방안을 제시하고, 단순한 아이디어가 아닌 필요성과 창출효과를 지닌 기회임을 스스로 검증하는 과정을 거칩니다.

<기획>에선 팀의 내부적인 구조, 각자 프로젝트의 배경 및 방향성, 그리고 세부적인 계획을 담은 기획 기획서를 작성하며 학교변화 프로젝트를 기획하는 단계입니다.

<자원연구 및 확보>는 프로젝트의 실행을 앞두고 필요한 시간적, 공간적, 물리적 자원 등을 찾아 스스로 확보하는 단계입니다.

<실행>은 확보한 자원들을 최대한 활용하여 학교 안팎에서 세워놓은 계획을 행동으로 옮겨 직접 수행하는 단계입니다.

<지속 및 유지>는 지난 수 개월 간 해온 계획 및 행동들이 지속해서 유지 및 발전될 수 있도록 향후 계획을 마련하거나 프로젝트를 마무리하는 단계입니다.

그리고 마지막으로 <가치 공유회>로 두런두런 프로젝트를 소개하고 많은 사람들에게 알리는 공유회 행사를 엽니다.

여기까지 혹시 질문 있으신가요?

그럼 기대되고 설레는 마음으로 두런두런을 시작하실 준비가 되었나요? 13주 동안 즐겁고 멋진 추억 만들었으면 좋겠고, 여러분의 무한한 가능성의 과정과 결과를 저도 기대해보겠습니다. 화이팅!

* 자세한 일정은 프로젝트 기획과 날짜와 기간에 따라 변동 되기에 기본 틀만 정리했습니다.

• 자세한 일정

	활동 목표	프로그램명	주요활동	두런두런 단계
1 주차	두런두런 동기부여 및 팀빌딩	두런두런 킥오프 오리엔테이션	오프닝 활동 · 아이스 브레이크 아이컨 태깅 오리엔테이션 · 강사소개 · ‘두런두런’ 이란? · 두런두런 일정 소개 팀빌딩 · 팀 분배 방법 Vision Bus - Wish 찾기 - Vision Bus 만들기 - 마인드 게이트	OT
2 주차	문제 포착	두런두런 ‘Y’ 찾기	나 사용 설명회를 통해 같이 활동할 팀원의 장점, 단점을 파악하여 상호보완할 수 있도록 시간을 가진다. 학교의 문제점을 생각해 온 것을 취합하고 팀끼리 학교의 문제를 포착해본다.	문제포착
3 주차	문제점 구체화	두런두런 우리학교 문제탐색	문제포착을 바탕으로 그에 대한 기회를 찾아 찾은 문제와 해결책을 구체적이고 현실적인 기회로 만든다. 각 팀이 찾은 기회를 서로 나누고 상대 팀의 기회를 파악하여 알아간다.	기회입증
4 주차	팀 조직화 및 기회입증 설명	We are the ONE	팀의 시너지를 높이는 시간으로 다시 한 번 우리 팀의 기회를 돌아본다. 역할분담을 통해 책임감 부여로 프로젝트 진행에 더 효과적으로 도움이 될 수 있도록 한다. 기회입증을 통해 이를 필요로 하는 사람들에게 대한 객관적인 의견과 팀원만의 생각이 아니라는 객관적인 근거를 찾는다.	기회입증

5 주차	기회입증 발표 및 프로젝트 전략 수립	두런두런 전략수립	기회에 대한 객관적인 입증이 확인되었다는 것을 보여주고, 그에 대한 결과와 느낀 점을 나눈다. 비즈니스 모델과 마케팅 모델을 접목해 프로젝트의 설명을 구체적으로 정리한다. 각 팀이 만든 프로젝트의 대략적인 실행 계획을 세우고 이에 따라 실행에 대한 준비를 시작한다.	기획
6 주차	기회입증 행사	우리들의 기회를 소개합니다	우리 팀, 우리 반이 입증한 기회를 소개하여 전제적으로 공유하는 시간을 가진다. 자신의 팀의 프로젝트에 대한 소개로 무대에 서는 것, 발표준비에 대한 능력을 기를 수 있다.	우리들의 기회를 소개합니다.
7 주차	기회기획서 회의 및 자원연구	기회기획서 기획 및 자원연구	우기소 발표에 대한 피드백을 나누며 중간점검을 통해 보완점과 잘 진행되고 있는 부분을 확인한다. 자원연구 회의로 프로젝트 진행에 필요한 돈, 시간, 사람, 사례연구 등을 통해 자원을 찾는다. 기회기획서에 대한 개념적인 설명을 하고, 기회기획서를 정리한다.	기획 및 자원연구
8 주차	재정계획 수립	기회기획서 작성	지급되는 금액에서의 재정기획과 더해 그 외 필요한 자금과 물품에 대해서 팀에서의 자발적인 활동으로 크라우드 펀딩에 대해서 이해하고 기획해 본다.	기획 및 자원확보
9 주차	소셜CF 제작	두런두런 소셜CF	소셜 CF를 만드는 것으로 각 팀이 프로젝트를 통해 전달하고자 하는 제출과 메시지를 영상에 담는 활동을 한다. > 기회기획서 마감	실행
10 주차	회의진행 및 공유	두런두런을 두런두런하다	각 팀별로 프로젝트에 대한 회의를 진행하여 실행준비와 피드백을 거치고, 팀별로 진행상황을 공유해 반 전체 피드백을 받아 문제점과 고민사항에 대해 함께 의논하고 풀어갈 수 있도록 한다.	실행
11 주차	회의진행 및 공유	두런두런을 두런두런하다	각 팀별로 프로젝트에 대한 회의를 진행하여 실행준비와 피드백을 거치고, 팀별로 진행상황을 공유해 반 전체 피드백을 받아 문제점과 고민사항에 대해 함께 의논하고 풀어갈 수 있도록 한다.	실행
12 주차	회의진행 및 공유	두런두런을 두런두런하다	각 팀별로 프로젝트에 대한 회의를 진행하여 실행준비와 피드백을 거치고, 팀별로 진행상황을 공유해 반 전체 피드백을 받아 문제점과 고민사항에 대해 함께 의논하고 풀어갈 수 있도록 한다.	실행
13 주차	지속계획 수립 및 소감문 작성	두런두런 임팩트체크	프로젝트에 대한 지속 및 유지 방법에 대해 계획한다. 프로젝트의 과정과 결과물을 돌아보고 평가를 한다. 그리고 나에 대한 평가로 스스로 느꼈던 점에 대해서도 체크한다.	지속 및 유지
14 주차	프로젝트 공유 및 수료식	두런두런 피날레 가치공유회	전체적인 과정이 끝난 후 자신들이 진행했던 프로젝트를 자랑하는 행사가 열린다.	피날레

b. 팀빌딩

i. 비전버스

1. Wish 찾기

a. 나는 학교가, 학교에서, 학교는 [] 좋겠다.



이제 우리는 일단, 우리 개개인이 원하는 학교의 모습에 대해서 파악해 볼거예요. 그래서 다음 질문에 답해주세요. '나는 학교에서, 학교가, 학교를 [] 좋겠다.'에 네모를 채워주세요!!

2. 비전버스 만들기

a. 나와 wish가 유사한 친구들과 함께 모여서 다같이 비전버스를 만든다.



지금 한 활동은 개인의 Wish를 적는 활동을 한거예요. 이제부터는 나와 비슷한 wish를 가진 친구들과 찾아서 비전 버스를 만들 거예요.



3. 마인드 게이트

a. 진짜 wish를 찾아서 그것을 우리가 추구하는 Vision으로 묶는 과정이다.



이제 비전 버스로 만들어진 팀이 있을 텐데요. 사실 여기에 있는 모든 사람의 Wish가 똑같지는 않습니다. 각자가 가진 비슷한 Wish를 하나로 통합하여 Vision을 만들텐데요. 이 때 이것을 도출하는 과정을 '마인드 게이트'라는 것을 가지고 할 것입니다. 마인드 게이트는 Wish - Why - Vision - How - What으로 구성되어 있는데, 우선 여기서는 Wish - Why의 과정을 통해 Vision을 도출하는 과정이지만 하도록 할게요. 우선 모두의 Wish를 적습니다. 그리고 이 Wish가 나왔던 모든 이유를 또 적습니다. 이 두 가지를 계속해서 적고 토론을 하면서 우리가 원하는 것이 진짜 맨 처음 적었던 Wish였는지, 아니면 Why에서 나온 이유였는지를 합의하여 모두가 공동으로 동의하는 하나의 Vision을 찾습니다.



마무리



a. 숙제공지와 팀 별 구성원 확인과 및 정리

나는 학교에서, 학교가, 학교를 [] 좋겠다.' 라는 문장으로 가치관이 맞았던 친구들과 팀이 되었죠? 다음 주 수업까지 그 가치관 안에서 혹은 아니더라도 학교의 문제점이 무엇이 있을까?, 변화 시켜야 하는 것이 무엇일까?에 대한 구체적인 문제점에 대해서 생각해오도록 할게요. 많이 고민하고 생각해 오는 만큼 우리 팀에 멋진 아이디어가 나온다는 것 염두하고 꼭 숙제 해 오도록 해요. 검사는 하지 않지만 여러분을 믿을게요. 그리고 확정된 팀원들 이름과 전화번호를 서로 공유해주세요. 그리고 이름과 번호를 적어서 팀별로 제출해주세요. 임의로 1~n으로 팀 명을 정해줄게요.

두런두런 ‘Y’ 찾기

2주차 (문제포착)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘을 기분을 10점 만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 나 사용 설명회

- i. 제한시간 30초 안에 자신의 장점과 단점을 설명한다.
- ii. 장점으로 프로젝트 활동에 도움을 주고 단점으로 서로 보완하며 프로젝트와 팀을 운영해 갈 수 있도록 미리 알아가는 시간



나 사용 설명회 시간입니다. 여러분들이 이제 팀별로 활동을 하게 될거예요. 그렇게 되면 일단 서로에 대해서 잘 알아야겠죠? 그리고 한 반에서 함께 지내게 될 친구들이 어떤 사람인지 알고 있을 필요가 있어요. 그렇기 때문에 나의 이름, 장점, 단점, 꿈에 대해서 30초 동안 이야기하는 시간을 가질게요. 이름은 관계의 기본이고 장점과 단점의 경우에는 팀 내에서 내가 도움을 줄 수 있는 부분과 부족한 부분은 상호보완할 수 있도록 알리는 효과가 될 거예요. 꿈의 경우에는 한 친구의 가치관과 바라는 점으로 더 이해하기 쉬운 좋은 계기가 될 겁니다.

먼저 순서를 먼저 정해줄게요. (정하고) 이 순서대로 나와서 발표를 해주면 됩니다. 30초가 딱 되면 알람이 울릴텐데 그 때 모두 박수를 쳐주고 발표자는 자리로 들어오면 되요. 그럼 바로 다음 발표자가 나와주면 됩니다. 만약 30초가 안지났는데 할 말이 끝났다. 그럼 남은 시간 동안 발표자를 민망하게 쳐다봐주면 됩니다. 시간이 지나지 않았다면 들어갈 수 없어요. 노래나 춤을 춰도 좋아요(웃음). 그러기 싫다면 알차게 이야기를 해주면 좋겠죠?

그럼 먼저 3분의 시간동안 자신의 장점과 단점, 그리고 꿈을 생각하고 적는 시간을 드릴게요.
혹시 질문 있나요? /없으면 시작!

다 적었으면 발표자 준비해주시고 저부터 시작해볼게요! (타이머 시작)

(강사의 소개 후 학생들 발표 시작)

자, 우리 팀 원과 반 친구들에 대해서 조금씩 알았다는 생각이 드나요? 저도 잘 기억하고 참고해서 필요할 때 도움을 요청해야겠어요. 많이 도와주세요.(웃음)

b. 문제포착

- i. 팀 별 정체성(Why) 확립
- ii. 문제점 - 해결책 브레인스토밍



그럼 이제 본격적으로 수업에 들어가도록 하겠습니다. 모두 생각해오셨죠?



첫번째 수업 때 ‘나는 학교에서, 학교가, 학교를 [] 좋겠다.’ 라는 문장으로 가치관이 맞았던 친구들과 팀이 되었어요. 그 가치관 안에서 혹은 아니더라도 학교의 문제점이 무엇이 있을까?, 변화시켜야 하는 것이 무엇일까? 생각해 오라고 공지를 주었는데요. 각 자 포스트잇에 문제점과 변화시켜야 할 부분에 대해서 3가지를 찾아서 전지 위쪽에 한줄로 짝 붙여주세요. 단, 체크하고 가야할 리스트가 있어요. 바로 ‘적합성’, ‘현실가능성’, ‘혁신성’, ‘지속가능성’ 입니다. 적합성은 우리가 이 문제를 풀기에 적합인지, 왜 우리가 풀어야 하는지에 대한 부분이에요. 현실성은 과연 우리가 해결할 수 있는 실현가능한 문제인가? 혁신성은 기존의 방법이나 실행하는 경쟁상대보다 더 창의적으로 문제를 해결할 수 있는가?이고, 지속가능성은 지속 및 유지가 가능해 쪽 이어질 수 있는 아이디어인지 고려하는 것입니다.

질문 있으신가요? 없으면 시작해주세요!

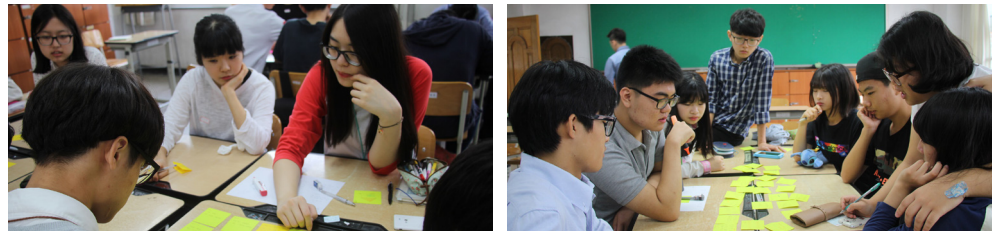
(문제점 적어서 한 줄로 만들어 놓는다.)

그럼 이제는 그 문제점에 대한 해결책을 적어보도록 할게요. 그러기 위해서 바로 만약에라는 마법을 쓸 건데요. 만약에를 붙이면 뭐든지 말이 되기 때문에 쉽게 해결책 도출이 가능해요. 그렇지만 우리는 앞에 설명했던 체크리스트를 반드시 고려해서 ‘만약에~해서~한다면’ 이라는 전제로 각 문제점을 해결할 수 있는 방안을 생각해서 적고 그 밑에 붙여주면 됩니다. 예를 들어 ‘학교 탈의실이 고장이 났고, 더러워서 쓸 수가 없다.’ 라는 문제점을 만약에 마법을 쓴다면 ‘만약에 문을 고치고 이쁘게 꾸민다면?’ 이라는 해결책이 만들어 질 수 있겠죠.

질문 있으신가요? 없으면 시작해주세요!

(다 적은 후)

이제는 우리가 포착한 아이디어들 중 가장 실현하고 싶은 최종 아이디어를 하나 선정 할거예요. 모두 체크 리스트에 맞춰서 작성을 했지만 이 중에서도 체크리스트에 가장 알맞고, 공감하고, 꼭 필요하고, 마음에 든 아이디어를 4개 선정해 별표를 별표를 그리고 가장 많이 표를 받은 아이디어를 선정해주세요.



c. 갤러리 투어

i. 팀별 아이디어 공유



마지막으로는 우리 팀의 아이디어와 더해 상대 팀의 아이디어를 함께 공유하는 시간을 가질 거예요. 과연 다른 팀들이 생각하는 문제점이 무엇이고 어떻게 해결하려 하는지 잘 들어보도록 해요. 궁금하거나 미심쩍은 부분이 있다면 질문을 해서 서로 피드백 해가면 더 좋은 아이디어가 만들어질 수 있겠죠?

공유 방법은 한 팀에 다른 팀이 모두 모여서 이야기를 듣는 걸로 할게요. 공유하는 팀은 최종으로 선택된 아이디어에 대해서 설명해주면 됩니다.

질문있나요? 없으면 모여주세요.

(모두 돌아가며 공유를 하고 질문을 나누며 피드백 할 수 있도록 하고 마친다.)



마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성



오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

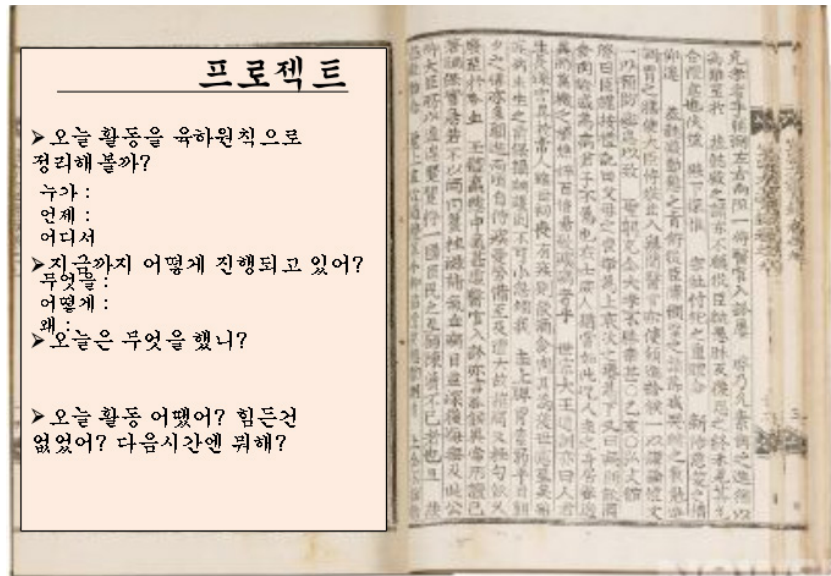
현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.



두런두런 우리 학교 문제 탐색

3주차 (기회 입증)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점 만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 기회 포착

- i. 앞의 활동인 문제점과 해결책을 바탕으로 한 기회를 포착한다.

1. 창출가치와 장애물
2. 팀명 정하기



자, 저번주에 선정한 아이디어 모두 기억하죠? 잊어버리면 안되요. 오늘 그 아이디어에 대한 창출가치와 장애물에 대해서 이야기를 나눠볼거예요. 앞서한 문제점, 해결책, 그리고 창출가치와 장애물이 모이게 되면 이게 바로 여러분의 기회가 되는 겁니다.

창출가치는 선정한 아이디어를 실행하게 된다면 가져올 긍정적인 과정과 결과이고, 장애물은 실행됐을 시 발생할 부정적이고, 실행에 어려움을 주는 부분이라고 생각하면 됩니다. 장애물을 고려하게 되면 그것을 보완할 방안을 또 고려할 수 있게 되기 때문에 걱정되는 사항들을 많이 적게 되더라도 너무 마음 아파 하지 않아도 되요.

예시를 보여주자면 <문제점> : 고3 수능이 끝난 후 많은 문제집과 책들이 버려진다.

<해결책> : 책을 버릴 때 과목별, 문제집 종류별로 모아 정리할 수 있도록 해서 책이 필요한 학생들이 쓸 수 있도록 한다. <창출가치> : 분리수거 비용을 줄일 수 있다. 책을 사기 어려운 학생들이 자유롭게 사용할 수 있다. 환경을 아낄 수 있다. <장애물> : 책살 돈은 받고 헌 책을 보여주며 악용할 수 있다. 책 정리의 수고스러움, 고3 선배들이 도와주지 않고 막 버릴 수 있다.

이렇게 예시처럼 여러분도 이야기를 나누고 정리를 해주면 됩니다.

질문있나요? 없으면 시작하도록 하겠습니다.

(다 적었을 때 쯤) 거의 다 작성을 한 것 같은데, 진행하면서 팀(프로젝트)명을 정해보도록 할게요.

먼저 어떤 프로젝트인지 정했기 때문에 팀 명을 정하는 것도 쉬울 거예요. 여러분이 찾은 기회에 멋진 이름을 정해주세요.

ii. 엘리베이터 피치

1. 투자자가 앞에 있다는 마음으로 팀별로 포착한 문제와 기회를 어필하여 발표한다.
 - a. 문제점, 해결책, 창출가치, 장애물

엘리베이터 피치란 상품, 서비스 혹은 기업과 그 가치에 대한 빠르고 간단한 요약 설명입니다. 로켓 피치라고

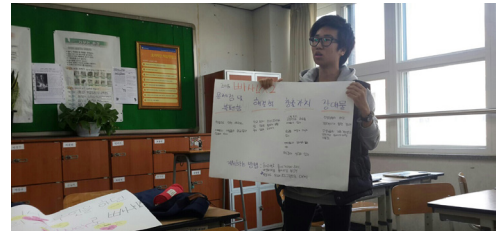


도 하는데요. 엘리베이터 피치라는 이름은 엘리베이터에서 중요한 사람을 만났을 때 자신의 생각을 요약하여 20초에서 3분이라는 짧은 시간에 전달할 수 있어야 한다는 의미로 지어졌습니다.

그래서 우리는 이 방법을 사용하여 상대 팀들이 투자자라고 생각하여 자신의 팀의 아이디어를 잘 어필하는 시간을 가지겠습니다. 각 조원마다 3분의 시간이 주어지고, 발표가 끝나면 2개의 질문을 받도록 하겠습니다.

주의 사항으로는 우리가 상대팀의 발표를 잘 듣게 되면 상대편도 우리 팀의 발표를 잘 들어주겠죠? 그래서 경청하는 자세와 잘 들을 수 있도록 크게 말해주세요. 또 제한된 시간 내에 발표를 마무리 할 수 있도록 해주시고 올바른 질문으로 질 높은 피드백이 이루어지게 협조해주세요.

(돌아가면서 발표하고 질의응답)



마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성



오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 가먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.

팀 빌딩 및 기회 입증

4주차 (기회 입증)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 팀빌딩

- i. 팀 비전 수립
- ii. 역할 분담



오늘은 팀원들과 시너지를 높이기 위해서 팀을 다지는 시간을 가질 거예요. 먼저 우리 가치의 먼저 가치관이 맞는 팀원끼리 모여 프로젝트에 대한 가치를 찾아 왔는데요. 그렇지 않은 팀도 있을 거예요. 다시 한번 우리 팀의 기회를 돌아보고 비전을 다시는 시간을 가지도록 하겠습니다. 우리가 찾은 기회를 한 문장으로 설명한다면 어떤 문장이 나올까요? 팀원과 머리를 맞대고 멋진 문장을 만들어보도록 하겠습니다.

질문있나요? 없으면 시작!
(다 적은 후)

그럼 팀별로 돌아가면서 팀 이름을 말하고 한 문장으로 정의한 비전을 한 목소리로 외치도록 할게요.
다른 팀들은 큰 박수를 쳐주세요.

와 정말 멋진 비전들이 나왔어요. 오늘 만든 비전을 프로젝트를 마무리 할 때까지 마음에 새기고 갔으면 좋겠습니다. 이제는 역할분담을 하는 시간을 가질거예요. 팀 원들 서로 파악도 되고, 본격적인 활동에 들어가기에 앞서 역할을 정해 놓는다면 더 효과적으로 진행에 도움이 될 거예요. 기본적으로는 팀장, 서기, 발표, 피피티, 자료수집, 영상편집, 홍보, 재정 등이 있는데요. 현재까지 고려할 수 있는 부분만 정해 놓아도 좋고 진행하면서 추가해 가도 좋습니다. 그리고 프로젝트 활동을 하면서 서로 도와주고 함께 해야 한다는 것은 알고 있죠? 그렇지만 더 책임감 있게 이끌 수 있는 담당이 필요한 거니까 미리 정해주길 바래요.

질문있나요? 없으면 시작! 정한 역할은 강사에게 알려주세요.

b. 기회 입증

i. 기회 입증 설명

1. 니즈 인터뷰 또는 설문조사 방법
2. 예시 동영상 시청
3. 기회 입증 기획



기회입증이란 우리 팀이 제시한 문제점 및 해결책이 그저 아이디어(생각)가 아닌, 니즈가 수반한 기회임을 포착한 문제점과 관련이 있는 사람들에게 의견을 수렴하여 입증하는 것을 말합니다. 여기서 니즈란 내가 해결하고자 하는 문제의 해결, 혹은 창출하고자 하는 가치가 다른 이들에게 의미하는 필요성을 말해요. 즉, 다른 이들이 느끼는 특정 문제해결 혹은 가치창출에 대한 니즈가 크면 클수록 중요한 일 인거죠.

우리 모두는 이렇게 니즈(필요성)가 충만한 문제들을 해결함으로써 더 많은 사람들에게 더 큰 가치를 전달할 수 있습니다.

기회를 입증하는 방법에는 여러가지가 있는데요, 우리가 하려고자 하는 프로젝트들의 유사한 사례들이 있었던 지 조사를 해볼 수도 있고, 우리가 풀려고 하는 문제로부터 직간접적으로 불편함을 주는 대상들에게 설문조사를 하거나 인터뷰를 함으로서 우리가 제시한 해결방안에 대한 피드백을 확인할 수 있는 니즈인터뷰가 있습니다. 오늘 우리는 함께 이 니즈인터뷰를 진행하게 될 거예요. 니즈인터뷰는 우리 팀이 포착한 문제의식의 심각성 및 필요성에 대해서 그 문제에 공감할만한 사람들을 인터뷰하고, 이 과정을 간단하게 촬영하고 편집하여 영상을 만드는 것입니다.

하는 방법은 첫째, 다른 사람들에게 효과적으로 우리가 포착한 문제의 심각성에 대해 이야기 나눌 수 있도록 물어볼 질문들을 준비합니다. 둘째, 학교 주변에 문제를 공감할 수 있고, 문제 해결을 바랄만한 인터뷰 할 사람들을 모집합니다. 셋째, 선택된 분들과 인터뷰를 진행하고 홍보/기록/마케팅 담당이 인터뷰 과정을 촬영합니다. 넷째, 지정된 기간까지 편집을 완료하여 강사에게 보내도록 합니다.

영상으로 촬영하기 꺼려하거나 다수의 사람들의 의견을 취합하고 싶다면 목적과 방법은 같되, 설문조사 형식으로 설문지를 만들어 의견을 취합하거나, 설문보드를 만들어 스티커로 필요성을 알아보고, 홍보도 할 수 있는 방법이 있습니다. 형식은 자유롭고 팀이 원하는 방법을 선정하여 진행할 수 있도록 합니다.

(예시 동영상 시청(영자반 찌즈, 꿀잼 등) 하고) 영상을 찍는 것이 어렵다고 생각할 수 있지만 이미 많은 친구들이 충분히 영상을 제작했고 만들었습니다. 너무 걱정 마세요 충분히 할 수 있어요.

그럼 이번 시간에는 어떤 내용으로 영상을 만들 것인지, 혹은 설문조사를 실시할 것 인지에 대해 기획해 보는 시간을 가질게요.

질문 있나요? 없으면 시작해주세요!

마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성

오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간에 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.



두런두런 전략 수립

5주차 (기획)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점 만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 기회 입증 발표

- i. 니즈인터뷰 or 설문조사의 영상과 결과를 돌아가면서 발표를 하고, 준비하면서 느꼈던 것과 결과를 통해 느낀 점에 대해서 발표한다.
- ii. 발표를 듣고 상대 팀에 궁금한 점에 대해서 질문을 하고 답하는 시간을 가진다.



b. SWOT, 4P 연구

- i. 비즈니스 모델과 마케팅 모델을 접목해 눈에 쉽게 띄고, 설명이 가능하도록 정리할 수 있게 한다.
- ii. SWOT, 4P



여러분들은 기회입증까지 마치고 찾은 기회가 객관적으로 필요하다는 확인을 하는 작업을 거쳤습니다. 이제는 본격적으로 확인된 기회를 이해하기 쉽게 마케팅 모델을 접목시켜 구체적으로 정리하는 시간을 가지겠습니다.

그 두가지 모델이 SWOT과 4P인데요. 여러분들이 찾은 기회가 전달하고 싶은 메시지와 판매하려는 제품을 효과적으로 알리고 팔려면 훌륭한 경영 전략이 필요하기 때문에 그 기회를 구체적으로 분석하고 인식할 수 있는 시간을 가지는 겁니다.

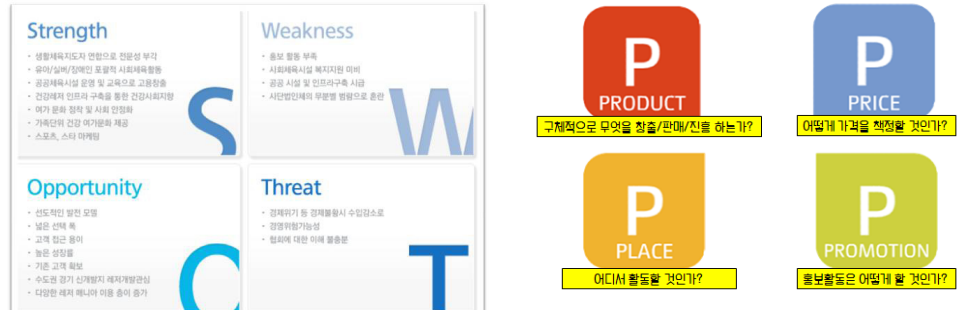
먼저<SWOT>입니다. SWOT이란 강점(Strengths), 약점(Weaknesses), 기회(Opportunities), 위협(Threats)이라는 4가지 내 외부적 환경의 영어 머리글자를 조합해서 만든 용어입니다. S는 강점으로 우리 팀의 기회와 비슷하거나 같은 경쟁상대와 비교하여 그보다 더 우위에 있고 어떻게 특화된 장점인지를 의미하고 W는 경쟁상대에 비교하여 약세를 보이는 것을 의미합니다. 이렇게 SW는 프로젝트 내부적인 요소이구요. O는 외부 환경에서 우리 프로젝트가 유리한 기회요인이 무엇인지를 나타내며, T는 외부환경에서 프로젝트의 위협요인이 무엇인지를 나타냅니다.

질문 있으신가요?

그럼 다음으로 <4P>는 마케팅의 한국의 육하 원칙이라고 할 수 있는 요소들인데요, 이는 효과적으로 마케팅 할 수 있는 4가지 핵심 요소로 Product (제품), Price(가격), Place(장소), Promotion(홍보)입니다.

Product (제품)는 구체적으로 어떤 메시지를 전달하고, 판매할 것인지를 전달 및 제공할 것인지 정하는 것이고, Price(가격)은 제품의 경우에는 제품을 통해 어떻게 수익을 창출할 것인지, 또 그 가격에 대한 측정과, 메시지를 전달하고 프로젝트를 진행하면서 어느정도의 돈이 필요한지 정하는 것이고, Place(장소)는 어디서 활동할 것인지 (학교 내외, 활동별로 구체화), Promotion(홍보)는 어떻게 홍보활동을 진행할 것이고 그 방법은 무엇이며, 누구를 대상으로 프로젝트를 진행할 것인지 고려하는 것입니다.

질문 있으신가요? 없으면 정리를 시작하겠습니다.



c. 실행계획 세우기

i. 프로젝트 실행을 위한 월 별, 주차 별, 일 별의 자세한 계획을 세운다.

마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성



오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.

우리들의 기회를 소개합니다

6주차 (기회 공유회)



세상을 알아가는 과정

도입

a. '우리들의 기회를 소개합니다' 일정과 발표 방법에 대한 설명

전개

a. '우리들의 기회를 소개합니다'

- i. 팀 별로 포착한 문제점과 그에 대한 해결책, 창출가치를 전체적으로 공유한다.
- ii. 자신의 팀의 프로젝트에 대한 소개를 위해 무대에 서는 것으로 발표하는 준비와 프레젠테이션 능력을 기를 수 있다.

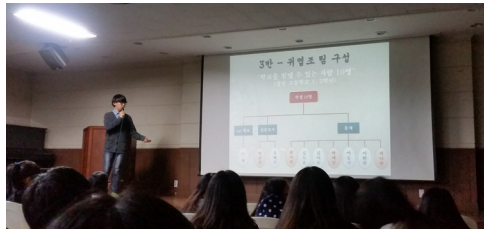
>>

b. 최우수팀 수상

- i. 프레젠테이션, 내용 구성이 뛰어나고 많은 학생들이 공감하는 기회를 투표하여 수상을 한다.

마무리

a. 정리



기획 기획서 기획 및 자원 연구

7주차 (기획 및 자원 연구)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 우기소 피드백(수업 진행상황에 따라 활용할 것)

- i. 우기소 발표에 대한 피드백을 반 전체가 나누어 보완해야 할 부분과 잘 진행되고 있는 부분을 확인한다.



이번주에 우기소를 통해 전체적으로 여러분이 찾아 기회를 공유했죠. 그 활동에 대한 피드백을 나누는 시간을 가지도록 할게요. 강사로서 제가 주는 피드백도 의미가 있을 수 있지만 여러분끼리 나누는 활동에서 나오는 의견들이야말로 여러분 끼리 이고, 그 안에서 발생하는 시너지는 더 클 것이라고 생각해요. 그럼 시작하도록 하겠습니다.

b. 필요자원에 대한 연구

- i. 프로젝트 진행에 있어 필요한 자원에 대해서 알아보고, 이를 활용할 수 있도록 찾고, 연구한다.
- ii. 돈, 시간, 사람



오늘은 필요한 자원에 대해서 연구해보는 시간을 가질겁니다. 여러분들이 프로젝트를 실행할 때 필요한 물품에 대해서 자유롭게 마음대로 쓰고, 사고, 회의할 장소라던지 행사 장소를 마음대로 사용할 수 있으면 무엇이든 해낼 수 있겠죠. 하지만 그건 현실적으로 불가능한 일이기 때문에 여러분들이 필요한 자원들을 생각해보고 어떻게 획득하고 사용할 수 있을지 생각해보는 시간을 가질거예요.

먼저, 우리가 포착한 기회를 실현하기 위해서는 어떤 자원이 필요할까요? 그리고 필요한 자원들을 얻기 위해서 무엇을 해야 할까요? 이 두 가지의 물음을 시작으로 수업을 들어갈게요.

그렇다면 그전에 과연 자원에는 어떤 것이 있고 무엇인지 알아볼 필요가 있겠죠?

첫 번째, 물리적 자원에는 여러분들이 사용할 회의/행사의 장소, 사용할 준비물, 물품들, 에너지를 충전할 음식들이 될 수 있어요.

두 번째, 지적 자원에는 지식으로 여러분들이 프로젝트를 진행하면서 갖추어야 할 기본적인 지식을 말해요. 예를 들어 '욕을 줄이기 위한 캠페인을 연다' 라고 한다면 욕에 대한 기본적인 지식과 비속어의 종류와 뜻, 사용 빈도 등의 연구결과에 대한 지식이 필요하겠죠?

세 번째로는 인적 자원으로 함께 일해줄 사람을 말해요. 가깝게는 같이 프로젝트를 진행할 팀원들, 그리고 학교 내의 문제이기 때문에 선생님의 도움이 필요하다면 선생님, 또는 학부모, 그리고 프로젝트를 진행하며 만날 모든 사람들과 도움을 필요로 하는 사람들이 해당 되요.

마지막으로는 재정적 자원으로 바로 돈!입니다. 여러분들이 프로젝트를 진행하면서 사용할 기본적인 비용이 제공 될 텐데요. 이것과 더해져 투자나 후원을 받거나, 직접 발로 뛰는 크라우드 펀딩이라는 방법을 활용할 수 있습니다.



그럼 자원에 대해서 알아보았으니 본격적으로 필요자원연구 및 자원확보에 대한 회의에 들어가도록 할게요. 그 전에 가이드라인을 정해주면 편하겠죠?

첫 번째로, 필요한 자원들을 정리해보아요. 자원의 종류별로 우리는 구체적으로 어떤 자원들이 얼마나 필요할까? 그리고 각각의 자원들을 어떻게 얻을 수 있을까? 생각해보세요.

(PT) 다양한 자원들 중에 어떤 자원들이 왜, 언제까지, 어떤 방법으로, 어디서 필요할 지에 대해 최대한 구체적으로 상의해봅시다.

두 번째로, 파트너십 및 협력기관 모색하기에요. 1번에서 포착한 자원들을 이미 보유한 학교/단체/기관/회사들 중, 우리가 도움을 받을 수 있는 곳들은 어떤 곳들이 있을까?

이 학교/ 단체/기관/회사들에게 어떻게 연락을 할까? 생각해보세요.

(PT) 1번에서 포착한 필요자원들을 이미 보유한 학교/단체/기관/회사들이 어떤 곳들이 있는지, 이곳들에게 무엇을, 어떻게, 왜, 언제, 어디서 도움 및 협력을 요청할 지에 대해 구체적인 계획짜기

세 번째, 크라우드 펀딩에 대해서는 다음주 재정계획과 함께 설명하고 기획해보도록 할게요.

이렇게 구체적으로 회의를 진행하는 이유는 포착한 기회를 실현 시키기 위해 필요한 자원들이 어떤 것이고 어떻게 얻을 것인지 확실한 계획을 세워야만 기회를 실현 시킬 수 있기 때문이에요. 자원확보를 위한 계획 잘 수립해서 지정된 날짜까지 정리하여 보내주기 바래요.

질문 있으신가요? 없으면 정리를 시작하겠습니다.



c. 기회 기획서 설명

- i. 필요자원에 대한 항목 포함과 함께 7주차 까지 마무리 된 항목을 정리한다.
- ii. 빠진 내용은 필기로 정리하고 집에 돌아가서 컴퓨터로 작업할 수 있도록 한다.
- iii. 항목에 대해서 간단히 소개

1. 배경소개
2. 시장조사 및 홍보전략
3. 운영 및 관리 계획
4. 재정계획 및 타임라인

- iv. 문서작성을 하기 전 각 항목을 프린트하여 조에게 나눠주고 전체적인 틀을 볼 수 있도록 한다.



(기회기획서 모든 항목이 다 적힌 종이를 나눠주고) 종이를 보면 6 주차 까지 정리해온 내용 외에 다른 항목들이 보일거예요. 이거는 기본적으로 작성할 수 있는 내용이였기에 수업에는 빼놓았어요. 다만 설명이 필요하고 고민과 질문사항이 많은 항목에 대해서는 수업시간에 함께 진행을 했던거였구요. 종이에 추가된 내용에 대해서 회의할 수 있는 시간을 충분히 줄거니까 너무 걱정말고, 회의를 진행해주세요. 그리고 이 기회기획서를 맡아서 정리할 팀원은 나에게 와서 누군지 알려주고 메일주소 확인해주세요.

- 배경소개
 - 프로젝트의 미션/비전
 - 아이디어 발상의 시작을 서술
 - 구체적 목표/창출가치
 - 팀원/역할 소개

- 학교 소개
- 팀 이름/이름에 대한 이유
- 시장조사 및 홍보전략
- 제품/서비스/캠페인/프로젝트 설명
- 타겟 마켓(대상)
- SWOT 분석(ppt)
- 4P 분석(ppt)
- 가치모델 설명
- 창출가치가 정확히 무엇인지
- 운영 및 관리 계획
- 팀 조직/체계
- 팀원들 책임/역할
- 팀원들 프로필
- 제휴/관련단체 소개
- 제휴내용 소개
- 유지/지속 계획
- 재정계획 및 타임라인
- 시장 조사/홍보전략
- 운영/관리계획
- 재정계획/타임라인
- 예산서 작성
- 프로젝트를 실현하기 위해 필요한 돈을 표로 작성
- 지출관리/재정계획
- 지급될 혹은 창출될 자금을 누가 어떻게 관리할 것인가에 대한 계획
- 프로젝트 타임라인 작성
- 주별로 어떤 실행을 할 것인가 일별 단위로 작성하기

마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성



오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.

기회 기획서 및 자원 확보

8주차 (기획 및 자원확보)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 재정 계획 수립

- i. 크라우드 펀딩(crowd funding)이란?
- ii. 재정계획 세우기



지원된 금액을 프로젝트를 실행하면서 어떻게 나누어 사용할 것인지에 대한 계획을 세우는 시간을 가지겠습니다. 그런데 만약 지원금에 대한 금액이 실행에 부족하다면 어떻게 해야 할까요? 바로 그러한 상황을 보완할 수 있는 수단에 대해서 설명을 하겠습니다.

그것은 바로 ‘크라우드 펀딩’이라고 하는데요. 크라우드 펀딩은 ‘대중으로부터 자금을 모은다.’ 라는 뜻으로 소셜 미디어나 인터넷 등의 매체를 활용해 자금을 모으는 투자 방식을 말합니다. 한국에서는 대표적으로 ‘와디즈’라는 크라우드 펀딩 회사가 있죠.

그리고 꼭 인터넷 매체로 투자를 받는 방법 말고 또 다른 방법이 있습니다. 월드비전, 세이브 더 칠드런 등 비영리 단체에서 후원활동을 하는 것을 심심치 않게 지나다니시면서 보셨을텐데 이와 비슷하게 밖으로 나가 우리가 진행하려는 프로젝트에 대하여 메시지를 전달하며 모금하는 오프라인 모금활동을 진행할 수 있습니다. 이것은 우리 프로젝트에 공감하고 필요로 하는 다양한 계층과 지역의 사람들에게 활동을 할 수 있고, 학교 내에서는 학생들, 선생님, 학부모님 등이 될 수 있습니다.

필요하다고 생각이 들었다면 먼저, 우리가 프로젝트를 진행하기 위해 필요한 대략적인 금액을 최대한 구체적으로 표를 이용해 만들고 모금활동을 위한 구체적인 계획을 세웁니다. (굳이 모금활동이 필요한 이유, 무엇(어느정도의 금액)을 목표로 할까?, 언제 모금활동을 해야할까?, 어디서 해야할까?, 어떻게 목표한 모금을 유도할 수 있을까?) 그래서 2가지 방법을 활용하여 모금활동을 진행하면 됩니다.

학교의 문제를 해결하기 위한 정말 가치 있는 메시지를 전달할 수 있는 엄청난 프로젝트를 진행하고 싶지만 자금이 부족할 때, 이렇게 크라우드 펀딩이라는 방법으로 보완할 수 있습니다.

질문 있나요?

그럼 이제, 세부적인 재정계획을 세워보도록 하겠습니다. 시작!

b. 기회기획서 작성

- i. 지금까지 정리한 내용을 종합한다.



오늘은 재정계획까지 마무리를 지었는데요, 지금까지 해온 과정들을 꼭 짚어보고 넘어가겠습니다. 문제를 포착해서 문제점을 구체화 시키고, 기회를 포착했어요. 그래서 팀의 시너지를 높이기 위한 조직화 작업을 거치고, 여러분들의 아이디어가 꼭 필요하다는 니즈인터뷰를 통해 문제점을 객관화 시킬 수 있었어요. 그리고 SWOT과 4P를 통해 비즈니스 모델과 마케팅 모델을 접목해 눈에 쉽게 띄고 설명이 가능하도록 정리했고, 실행계획을 바탕으로 일정을 파악했죠. 필요한 자원 확보와 지급 되는 금액의 재정 기획, 그 외 필요 자금과 물품을 얻을 수 있는 수단인 크라우드 펀딩까지 많은 내용을 다루고 그 내용에 대해서 프로젝트를 기획해 왔죠. 이렇게 정리했던 내용들이 바로 기회기획서에 있는 항목들이라는 것을 잘 알려주세요. 이제는 지난 시간까지 프로젝트에 대해 기획하고 정리했던 내용을 구체적으로 문서화하는 작업을 시작하도록 하겠습니다.

지금까지 정리된 내용에서 부족하거나 빠진 내용이 있다면 보완해 주시고 궁금한 사항이나 어려운 부분이 있다면 언제든지 질문해주세요. 오늘 정리를 마치면 문서화 작업만 해서 강사에게 제출만 하면 되기 때문에 수업 시간 안에 마무리 될 수 있도록 집중해주세요!

질문 있으신가요? 없으면 정리를 시작하겠습니다.

마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성



오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게

되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을

찾을 수 있어요.

두런두런 소셜 CF

9주차 (실행)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 소셜 CF 제작하기

- i. 소셜 CF를 만드는 것으로 각 팀이 프로젝트를 통해 전달하고자 하는 제품과 메시지를 영상에 담아낼 수 있도록 한다.

ii. 소셜 CF 제작하기

1. 광고의 구성에 대해 CF를 직접 보여주면서 설명한다.
 - a. 메시지
 - b. 줄거리
 - c. 시나리오, 콘티
2. 구성을 익히고 CF 기획을 한다.
3. 기획한 내용을 바탕으로 직접 촬영과 편집에 들어간다.
4. 당일에 제출한다.



광고를 기획할 때는 크게 3가지 요소를 고려해야 합니다. 첫 번째는 ‘메시지’, 두 번째는 ‘줄거리’, 세 번째는 ‘시나리오와 콘티’입니다. 영상을 하나 보고 가실까요? (‘미페’ CF 영상을 시청한다.) 이 영상을 보고 머리 속에 남는게 뭐죠? 딱 하나죠? “찬바람 불 때 핫초코 미페.” 컨셉이란 이런 것입니다. 메시지는 결코 복잡해서는 안됩니다. 간결하고 명료하게 사람들의 뇌리에 기억 되어야 하는 것이죠.

그럼 아까 봤던 미페 광고를 하나의 짧은 이야기라고 생각한다면 줄거리가 어떻게 되죠? (한 남자가 친구들이랑 스키장을 갔는데 아름다운 뒷 태의 여성을 발견하고 핫초코를 들고 리프트를 탑승했는데 알고 보니 김태원 이더라.)

자, 다시 한 번 이 광고를 시청할 것입니다. 하지만 이번엔 생각 없이 보는 것이 아니라 장면이 어떻게 전환되는지, 카메라가 어떻게 이 이야기를 영상으로 담아내는지 주의 깊게 봐주세요.

(본 후) 이 광고는 총 7개의 스토리보드로 구성되어 있습니다. 첫번째, 두번째, 세번째, 네번째, 다섯번째, 여섯번째, 일곱번째. 이런식으로 여러분이 전달하고자 하는 메시지와 그것에 대한 스토리가 나왔으면 마지막으로 생각해야 할 것이 바로 ‘시나리오와 콘티’입니다. 바로 ‘어떻게 메시지와 스토리를 화면에 담아낼 것인가?’이죠. 시나리오는 영상 전체를 구성하는 내용을 담은 글이에요. 미페 배우들의 대사와 설렘다가 김태원을 보고 시무룩한 감정, 행동적인 지시를 담아내는 글이겠죠. 많이 아시죠? 그리고 콘티는 시나리오를 바탕으로 만들어지는데요. 시나리오가 글이라면 콘티는 그림이라고 생각하면 되요. 글을 바로 영상으로 담아내는 어렵기 때문에 시나리오를 참고해서 상황을 그림으로 먼저 담아내는 것입니다. 이제 본격적으로 여러분의 광고를 기획하고 실제로 촬영에서 편집까지 진행하는 시간을 가지도록 하겠습니다.



b. 피날레 공지

i. 프로젝트를 실행하면서 사진과 영상을 많이 남겨 피날레 발표에 활용할 수 있도록 공지한다.



피날레를 위한 공지를 할게요. 피날레 행사에 여러분들이 실행한 프로젝트에 대해서 마음껏 뽐내고 자랑하는 시간이 될 겁니다. 그렇지만 정작 활동했던 사진이나 영상들이 보이지 않는다면 진행한 프로젝트의 생동감이 떨어질 수 있어요. 그렇기 때문에 프로젝트를 실행하면서 꾸준히 사진으로 여러분의 멋진 장면들을 남겼으면 좋겠습니다. 영상으로 남긴다면 그 상황들에 대한 추억이 더 뜻이 깊겠죠? 계속 인식해서 많은 사진 찍어주세요!

마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성



오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.

두런두런을 Do Learn Do Learn 하다

10-12주차 (실행)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개



a. 팀 별 회의 진행

자, 이제 여러분들 팀 별 회의를 진행하도록 할게요. 두런왕조실록에 있는 내용을 바탕으로 회의 내용을 정리해서 기록해주시면 됩니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

- 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜
- 오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.



b. 팀 별 프로젝트 진행 상황 공유와 반 전체 피드백

i. 팀 별로 서로의 진행 상황을 공유하고 같이 해결하고 싶은 고민 사항에 대해서 이야기를 나누며 피드백 회의를 거친다.

>>

이제는 팀 별로 프로젝트에 대한 진행상황을 공유하고 그것에 대한 피드백을 나눠보도록 할게요. 현재, 바로 옆에 다른 팀들이 있고, 활동을 하고 있지만 팀이름, 그 팀이 어떤 프로젝트를 진행하고 있는지 모르는 경우가 많아요. 서로에 대한 프로젝트에 관심을 가지고 집중해주시고 어려운 상황에 봉착해 있다면 그 문제를 어떻게 해결할지 함께 의논해보도록 하겠습니다.



c. 회의 or 프로젝트 실행

i. 팀 별 상황에 맞게 회의와 프로젝트 실행을 위한 준비를 한다.

피드백을 나눈 내용을 바탕으로 보완해야 할 점과 잘하고 있는 점을 다시 인식하고 그것에 대한 회의를 진행해주세요. 혹시 오늘 실행을 하는 팀이 있다면 그것을 위한 준비 시간으로 회의를 진행해주시기 바랍니다.

마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성하기

피날레
리마인드

a. 마지막 수업인 두런두런 피날레 가치공유회에 대한 설명을 하며 프로젝트에 대한 발표를 미리미리 준비할 수 있도록 공지한다.

두런두런을 Do Learn Do Learn 하다

13주차 (지속 및 유지)



세상을 알아가는 과정

도입

a. Check-In

- i. 조별로 앉아 조원들과 오늘의 기분을 10점만점으로 표현하고 그 이유를 말한다.
- ii. 7점이라면 6점이 아닌 이유 그리고 8점이 아닌 이유를 말해본다.

전개

a. 지속 및 유지계획 세우기

- i. 프로젝트의 지속과 유지가 필요하다면 어떻게 지속과 유지를 할 것인지 계획을 세운다.



지속 및 유지 계획의 경우에는 여러분이 진행한 프로젝트가 단기성이 아닌 지속적으로 필요하다고 느끼는 경우에는 어떻게 지속하고 유지를 시킬 것인지 차후에 대한 계획을 세우는 것입니다.

b. Self Check

i. 정량적, 정성적인 평가

- 1. Self Check를 진행하는 이유에 대해서 설명을 한다.



우리는 Self Check 진행하며 프로젝트의 과정과 결과, 그리고 스스로를 돌아보는 시간을 가지도록 하겠습니다. 먼저, Self Check를 진행하는 이유에 대해서 설명을 해드릴게요.

첫 번째, 프로젝트의 가치를 여러분 스스로 평가할 수 있어요. 열심히 기획하고 실행했는데 우리가 처음에 준비한 의도대로 효과가 나타났는지, 결국엔 우리가 이뤄낸 결과물이 무엇인지, 프로젝트를 진행하는 과정에서 우리가 얻은 것은 무엇인지 평가하며 분석할 수 있어요.

두 번째는 여러분들이 추억으로 남길 자료와 객관적인 자료인 포트폴리오로 남길 수 있어요. 힘들게 또는 재밌게 나의 시간과 노력을 쏟았던 프로젝트는 여러분들이 나중에 돌아보고 추억 할 좋은 기억으로 남게 될 것이고 그러기 위해서는 포트폴리오로 기록하고 정리해볼 필요가 있죠.

마지막으로는 다른 사람들에게 여러분이 진행한 프로젝트의 가치를 이해 시키고 확산 시킬 수 있어요. 여러분들의 아이디어를 결과에 대해 공감하게 하고 필요하게 생각할 수 있도록 만들기 위해서는 객관적인 근거가 필요해요.

그래서 Self Check를 통해 프로젝트로 인해 변화된 것들을 조사하고 정리하면 사람들에게 보여줄 수 있는 근거가 될 수 있습니다.

- 2. 프로젝트의 평가, 나에 대한 평가

- a. 프로젝트에 대한 과정과 결과를 정성적, 정량적인 평가로 정리한다.
- b. 나에 대한 평가는 소감문 형식으로 간단한 질문을 주고, 프로젝트 활동을 하면서 느꼈던 생각과 변화에 대해 작성한다.



자, 그러면 Self Check를 시작하도록 하겠습니다.

Self Check는 크게 프로젝트에 대한 평가, 나에 대한 평가로 나누어 지는데요. 저 프로젝트에 대한 평가는 총 2가지로 정량적 평가와 정성적 평가로 진행됩니다.

첫 번째, 정량적 평가는 양적 가치 평가라고 하며, 프로젝트가 학교 내에서 어느 정도의 파급력이 있었는지 통계나 수치적인 데이터로 객관적인 결론이 나올 수 있도록 조사를 하는 것입니다. 예를 들어 만족도 설문 조사를 실시하여 0~10점까지의 점수 중 점수가 몇 점이 나왔는지 수치로 나타낼 수 있는 방법이 있습니다.

두 번째, 정성적 가치 평가는 질적 가치 평가라고도 하며, 프로젝트에 참여한 사람들에게 어떤 변화 또는 효과가 있었는지 알아보는 것으로 주관적인 결론을 볼 수 있는 것입니다. 조사 방법에는 인터뷰가 있고, 참여자의 소감이나 느낌을 조사하는 것입니다. 예를 들어 화장품 회사에서 체험 수기로 화장품을 평가하는 것이 있습니다.

마지막으로 종합 평가로는 프로젝트의 전체적인 평가로 첫 째, '처음에 기대했던 프로젝트의 목표를 달성했는가'로, 초기에 정했던 창출가치와 진행 후 창출가치를 비교했을 때, 달성했는지, 달성하지 못했다면 이유는 무엇인지 평가합니다. 둘째, 누구에게 어떤 가치를 얼마나 전달했는가? 셋 째, 프로젝트가 지속, 유지될 만한 프로젝트인지 평가하면 됩니다.

다음은 나에 대한 평가로 프로젝트를 진행하는 과정 속에서 어떠한 성장을 했는지 고민해보는 시간입니다. 그 내용에는 두런두런을 마치고 느끼는 스스로의 변화, 팀 내에서 맡은 역할과 그 역할을 맡으면서 느꼈던 기분 등에 대해 간략한 소감을 적어주면 됩니다.

이렇게 프로젝트에 대한 평가와 나에 대한 평가를 진행했는데, 이제는 이것을 기회기획서에 포함시켜 정말 여러분의 것으로 만들기 바랍니다.

마무리

a. 두런왕조실록 작성

i. 당일 활동에 대한 일지 작성

오늘 활동하고 정리한 내용에 대해서 기록해도 좋고, 회의 한 내용과 일지로 남겨야 하는 부분을 기록해 주세요. 이것은 프로젝트를 마치는 과정까지 기록으로 여러분의 변화와 프로젝트 과정을 느낄 수 있는 중요한 수단으로 작용할 것입니다.

/오늘 활동을 육하원칙으로 정리해볼까?

○ 누가, 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜

오늘 함께한 팀원들과 날짜, 장소, 회의 진행 방법, 무엇을 왜 하는지 작성해주세요.

/지금까지 어떻게 진행되고 있어?

현재까지 프로젝트가 진행되고 있는 상황과 얼마나 진행이 되었는지 작성해주세요.

/오늘은 무엇을 했니?

서기는 오늘 회의 내용에 대해 구체적으로 적어주세요. 말로만 이야기 하다보면 분명히 까먹게 되기 때문에 차 후 실행에 있어 도움이 될 수 있도록 기록으로 남겨주세요.

/오늘 활동은 어땠어? 힘든건 없었어? 다음 시간엔 무엇을 진행 할꺼야?

프로젝트를 진행하면서 봉착한 문제를 적어주세요. 이것은 나중에 공유를 하면서 해결점을 찾을 수 있어요.



두런두런 가치 공유회

14주차 (피날레)



세상을 알아가는 과정

도입

a. 기념 촬영 및 네트워킹

b. 다큐멘터리 상영(토요학교)

전개

a. 피날레

i. 두런두런 발자취 설명

1. 학생들이 13주동안 거처온 과정에 대해서 귀빈분들과 참여 학생들이 돌아볼 수 있도록 설명한다.

ii. 팀별 다큐 상영

1. 학생들이 프로젝트 활동의 과정을 담은 사진과 영상물을 시청한다.

iii. 팀별 PT 발표

1. 가치공유회의 시작! 학생들의 발표가 시작된다.
2. 정해진 시간은 5분 그 안에 학생들은 발표를 진행한다.

iv. 두런두런 소감 발표회

1. 프로젝트를 진행하면서 느꼈던 감정과 소감에 대해서 발표하는 시간을 가진다.

v. 장기자랑 및 시상식

1. 참여학생 또는 강사의 장기자랑을 연다.
2. 프로젝트를 참여하면서 두각을 나타내고, 열심히, 적극적으로, 재밌게, 자신의 역량과 능력을 마음껏 뽐냈던 학생들을 뽑아 수상을 한다.

vi. 개별 인터뷰

1. 프로젝트 소감에 대한 간단한 인터뷰를 진행한다.

마무리

a. 행사 마무리 및 정리

