



AWESOME

A W E S O M E · S C H O O L

2013년 ㄱ찾기 공모사업

탈락팀

꾸준한 교육활동 'Stori프로그램'



안산 경안고 30명



서울 동작고 40명

우리의 한계, '교육 프로그램'의 한계



콘텐츠



일회성



결과물

시스템

커리큘럼

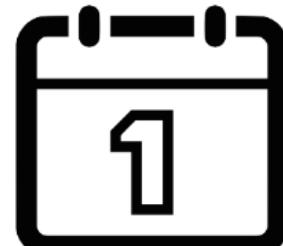
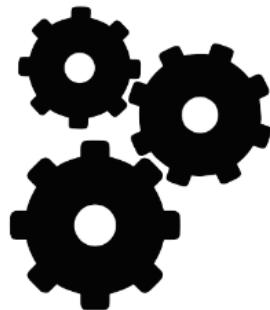
사람의 변화



콘텐츠



시스템



일회성



커리큘럼



결과물

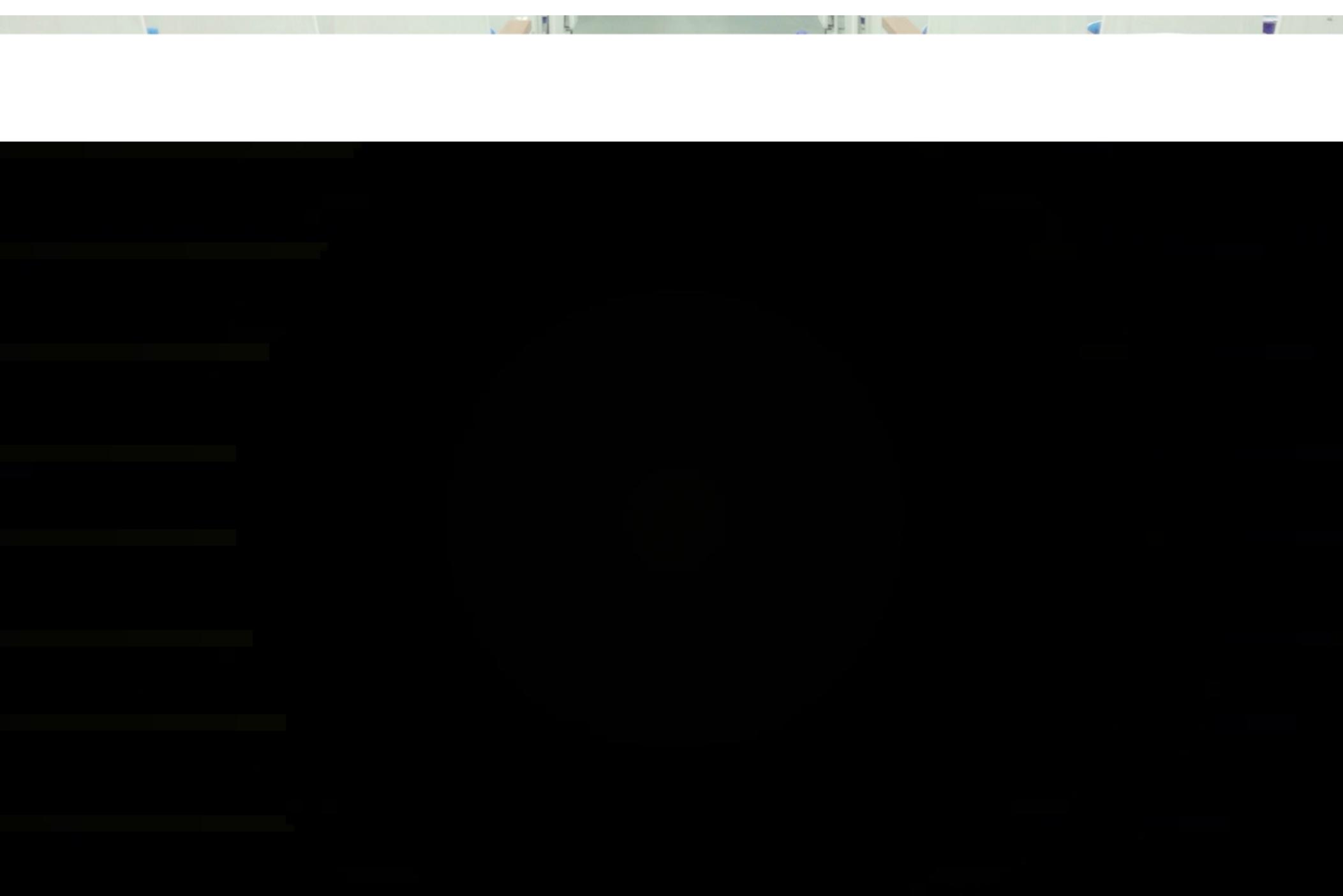


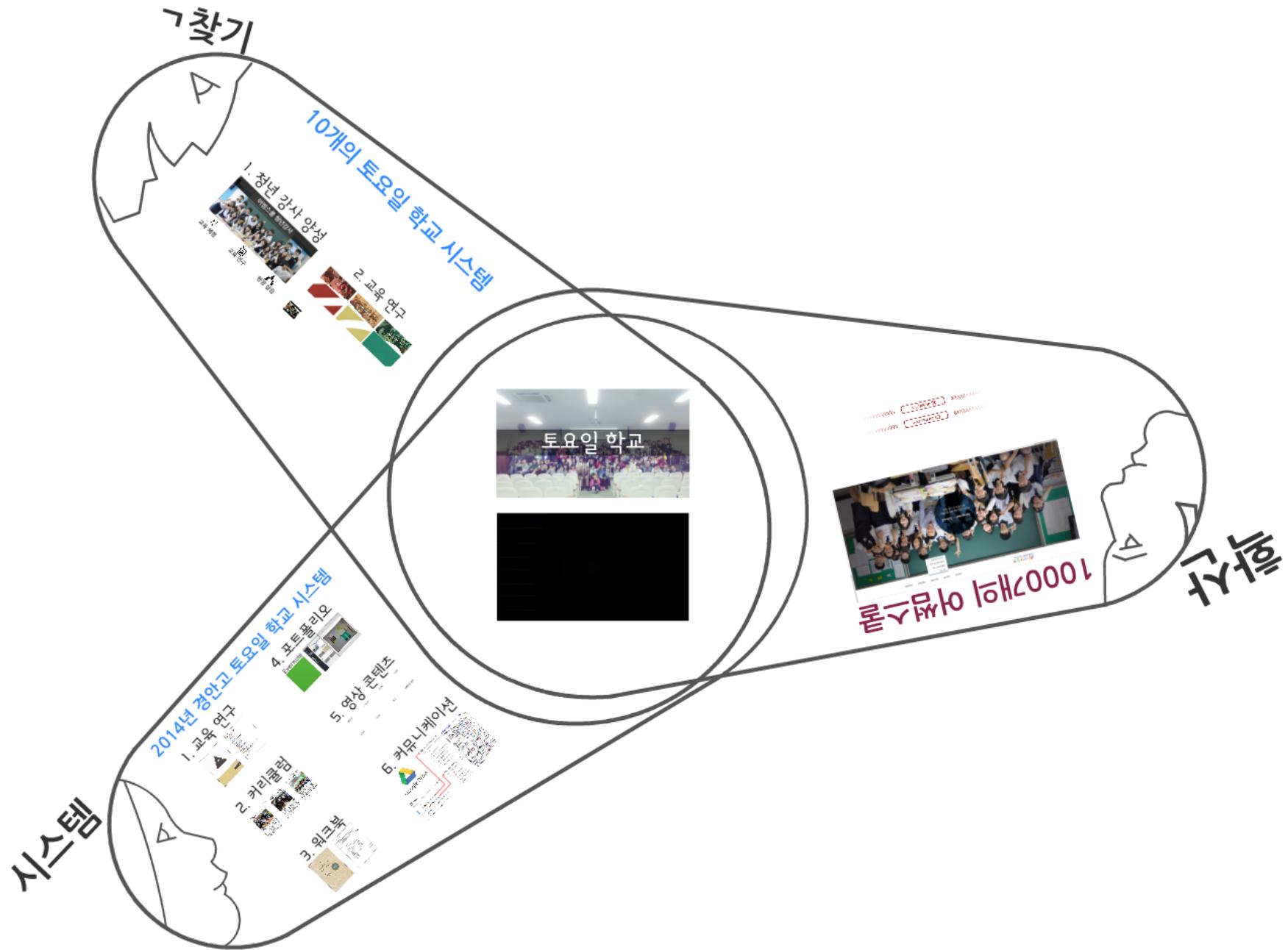
사람의 변화



토요일 학교







시스템

2014년 경안고 토요일 학교 시스템

1. 교육 연구



4. 포트폴리오



2. 커리큘럼



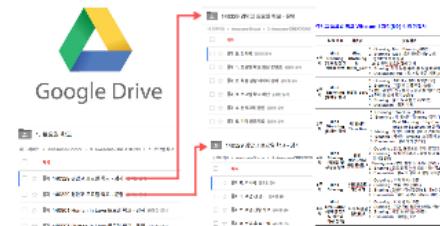
5. 영상 콘텐츠



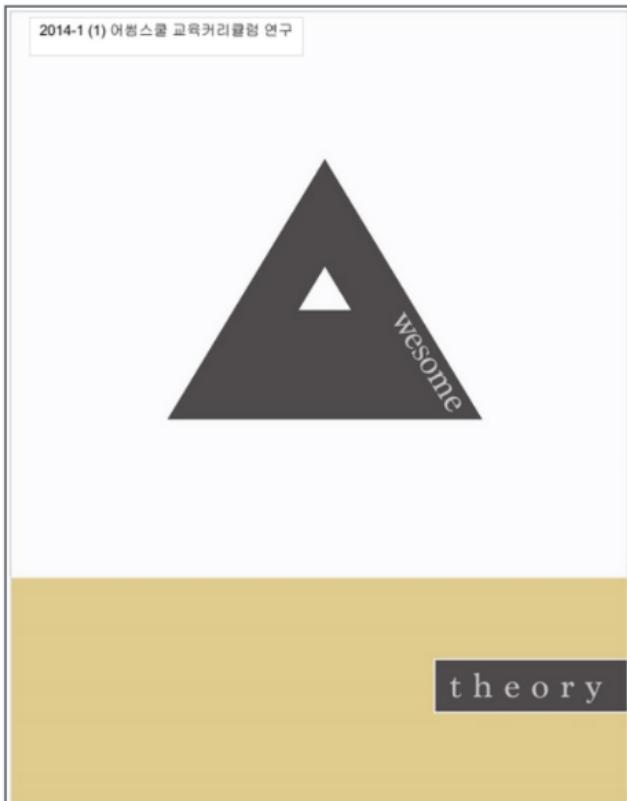
3. 워크북



6. 커뮤니케이션



1. 교육 연구



0. 들어가는 말

<PART 1> 공교육 시스템과 어 pstmt스쿨

1. 공교육의 역사와 한계

- 1) 공교육이란?
- 2) 공교육의 시작과 한국의 공교육
- 3) 공교육의 한계

2. 세계 교육의 변화 흐름과 다양한 사례

<PART 2> 어 pstmt스쿨 교육의 이론적 기초

3. 경험주의 교육과 어 pstmt스쿨

- 1) 경험주의 교육
- 2) 경험주의 교육의 방향성
- 3) 경험주의적 교육과 어 pstmt스쿨과의 만남

4. 구성주의 교육과 어 pstmt스쿨

- 1) 구성주의 교육
- 2) 구성주의 교육의 중요개념
- 3) 구성주의 교육과 어 pstmt스쿨과의 만남

5. 어 pstmt 교육의 원리

<PART3> 어 pstmt스쿨의 커리큘럼

6. 1학기 커리큘럼: 나를 알아가는 과정(6주) + 세상을 알아가는 과정(6주)

- 1) 자아정체성과 진로발달의 이론적 고찰
- 2) 현대 사회의 변화와 교육 변화의 방향성
- 3) 도요학교 커리큘럼

7. 참고문헌

2. 커리큘럼

1학기

Who am I(8주)



토요학교는 '나'로부터 시작합니다. 내가 언제 행복한 사람인지, 무엇을 하면서 기쁨을 느끼는지 알아가는 시간을 갖습니다. 또한 나와 관계된 사람들의 다름과 차이를 이해하고 그 안에서 올바른 사회성을 기릅니다.

How to live(8주)



'나'로부터 시작한 토요학교는 '세상'으로 나아갑니다. 학생들이 입시 이외의 세상이 어떻게 변화해 나가는지를 스스로 디자인해보고 그 안에서 내가 해보고 싶은 일을 찾고 실제로 도전합니다.

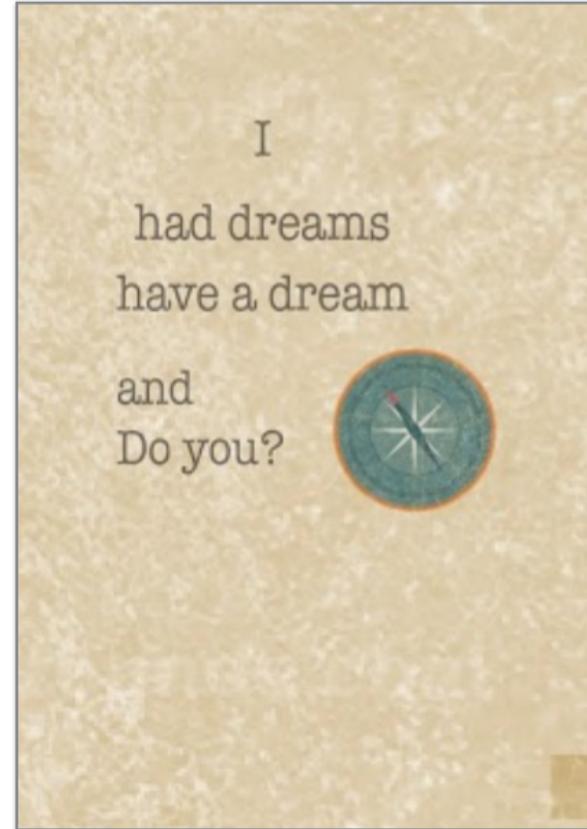
2학기

Project(16주)



학생 때 학교를 변화시켜 본 사람은 성인이 되어 세상을 변화시킬 수 있는 힘이 있다고 믿습니다. 학생들은 학교를 바꾸는 프로젝트를 스스로 기획하고 협업을 통해 문제를 해결해 나갑니다.

3. 워크북



Who am I ?				
why	세상에는 다양한 사람들이 존재한다. MBTI는 자신이 어떤 성격의 사람인지 이해하도록 도우며, 다양한 성격 유형을 가진 사람들을 이해하고 수용할 수 있도록 돕는다.			
how	자신의 MBTI 유형을 추측해보고 적지어 충분히 이야기를 해보도록 한다. 이후 실제 검사를 실시하여 내가 생각한 내적 경사를 통해 나의 MBTI 유형을 비교하여 이해된다.			
what	MBTI 선호추측 매우분명 분명 보통 약간 보통 분명 매우분명 외향형(E) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 내향형(I) 감각형(S) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 직관형(N) 사고형(T) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 감정형(F) 판단형(J) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 인식형(P)			
	E/I	S/N	T/F	J/P
자기추측유형				
검사결과유형				

4. 포트폴리오

Evernote



A screenshot of the Evernote desktop application. On the left, there's a sidebar with navigation links like '공지', '노트', '노트북', 'Atlas', '마켓', and '프리미엄'. The main area displays a notebook titled '모든 노트' with several cards. One card shows a 3D printer service note from June 14, 2014. Another card shows a 3D print service note from June 14, 2014. Below these are cards for '3D프린터 첫번 째 수업' (May 31, 2014) and '아이첫번 째 수업' (May 24, 2014). On the right side of the screen, there's a 3D modeling workspace titled '20140614 3D프린터 세번 째 수업' (June 14, 2014). It shows a 3D model of a robot-like figure with a smiling face, green arms, and teal legs. A color palette and material selection tools are visible on the left of the workspace.

5. 영상 콘텐츠

입학식



[토요일 학교] 학생들이 만드는 입학식

1~2주차



[토요일 학교] Who am I

3주차



[토요일 학교] 내 인생의 Timeline

4주차



[토요일 학교] 문장완성검사와 인물마인드맵

6주차



[토요일 학교] 내 안에 두려움과 마주하기

7주차



[토요일 학교] 나의 욕망을 육망하라

특강



[토요일 학교] 미나 김연희 김소희 양

선택교육 설명



[토요일 학교] 선택교육 소개 영상

6. 커뮤니케이션



Google Drive

1. 토요일 학교

- 내 드라이브 > Awesome-Shcool > 3. Awesome-CREATIONS > 1. 토요일 학교
- 제목**
- 140329 경안고 토요일 학교 - 강사 공유한 문서
 - 140329 경안고 토요일 학교 - 운영 공유한 문서
 - 140901 Human In Love 토요일 학교 - 강사 공유한 문서
 - 140901 Human In Love 토요일 학교 - 운영 공유한 문서

내 드라이브 > Awesome-Shcool > 3. Awesome-CREATIONS

제목

- 140329 경안고 토요일 학교 - 운영
- 140329 경안고 토요일 학교 - 강사

경안고 토요일 학교 Who am I 과정(6주) 강의 계획서

	활동 목표	활동명	주요활동
1주 차	Mind Opening (라포 형성 및 정체성 탐색)	Mind Storming & MBTI_part	1. Opening: Mind Storming(60분) 2. Storming: MBTI 오리엔테이션(10분) 1) MBTI 목적 설명 2) 선천적 선호경향의 이해 3. Sharing: 자기 유형 추측 후 짹을 이루어 나눔 4. Evaluation: MBTI 검사 및 활동 기록(30분)
2주 차	Mind Storming (정체성 탐색)	MBTI_part	1. Opening : MBTI 기질의 설명(10분) 2. Storming : 기질별 그룹 작업(40분) 1) 같은 유형의 친구들과 공동점 찾기(20분) 2) 우리 조 소개하기(20분) 3. Sharing : 발표 & 역할 연기(30분) 4. Evaluation : 활동 기록
3주 차	Mind Storming (정체성 탐색)	내 인생의 Time line	1. Opening : check in (10분) 2. Storming : 내 인생의 Timeline 강의 (15분) Mind Storming : 6 by 6 or Pick jenga or Solarium or 산책(20분) 3. Making : 자신의 테마를 정하고 기획하기 (20분) 4. Sharing : 자신의 Timeline 소개하기 (40분) 5. Evaluation : 정리하기 (10분)
4주 차	Mind Sharing (정체성 및 구성원 탐색)	인물 마인드맵과 문장완성검사	1. Opening : 영상, 웹툰으로 주제 몰입(각 10분) 2. Storming : 문장완성검사 - 방법 설명 & 검사 실시(35분) Sociogram - 방법 설명 & 그리기(25분) 3. Sharing : 웨토 진행 아래 조별 나눔(각 20분) 4. Evaluation : 강사의 정리 & 활동 기록(10분)
5주 차	Mind Sharing	배트맨으로 거듭나기	1. Opening : 주제 제시(10분) 2. Storming : 영화 상영(30분) 3. Sharing : 질문지 작성(20분) & 나눔(40분) 4. Evaluation : 짧은 영상과 마무리(10분)
6주 차	Mind Evaluation (정체성 인식 및 비전과 미션 정의)	나의 욕망을 욕망하다	1. Opening : 가치 경매(15분) 2. Storming : 김어준의 청춘페스티벌 영상 시청 3. Sharing : 욕망 보드게임(40분) 4. Evaluation : 갤러리 투어



10개의 토요일 학교 시스템

1. 청년 강사 양성



교육 체험



교육 연구



현장 실습

2. 교육 연구



1. 청년 강사 양성



I. 성년 강사 양성



교육 체험



교육 연구



현장 실습

2. 교육 연구





01

02

03

04

05

06



나의 정체성

현재 나 자신을 객제화시켜 바라보는 활동입니다. 이 활동을 통해 청소년들은 지금 내가 중요하게 생각하는 것들과 잘하는 것, 좋아하는 것이 무엇인지를 찾아보고 발견하게 됩니다.



나의 역사

지금의 내가 어떻게 만들어졌는지를 나의 과거를 통해 조명해 보는 활동입니다. 내가 가장 행복했던 순간, 또는 희열을 느꼈던 순간을 기억해보고 반대로 가장 불안했던 순간, 힘들었던 시기를 떠오려 봄으로써 자신의 과거가, 현재의 나에게 어떤 의미인지를 되짚어 봅니다.



나의 태도

지금까지 의식적으로 떠올렸던 나 자신에 대한 것 이면에, 무의식적인 내 생각과 가치관들을 떠오려 볼 수 있는 활동입니다. 내 미래에 대한 나의 관점, 나의 긍정적인 또는 부정적인 면에 대한 생각들을 정리해 봅니다.



나의 관계

자신이 현재 맺고 있는 사람들과의 관계에 대해 조명해 보는 활동입니다. 나는 어떤 관계에서 즐겁고 편안한지, 그 이유는 무엇인지를 찾아보고, 반대로 어떤 관계 속에서 불편함을 느끼고 힘들어하는지를 펼쳐보게 됩니다.



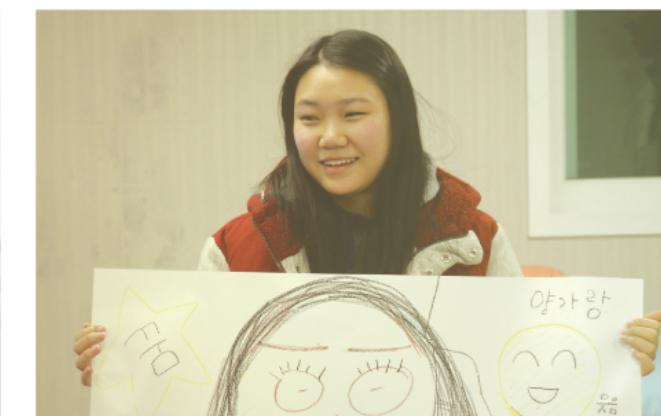
나의 두려움

내 안에 깊숙이 자리 잡고 있는 두려움이 무엇인지를 마주하는 활동입니다. 화나고 짜증나는 표면적인 감정 이면에, 숨겨져 있는 근본적인 이유가 무엇인지를 찾게 됩니다.



나의 욕망

사회, 부모님 또는 선생님이 바라는 욕망이 아닌 오직 청소년 자신의 욕망을 발견하는 활동입니다. 내가 진심으로 좋아하는 것, 잘하는 것, 세상에 남기고 싶은 것이 무엇인지를 발견하게 됩니다.





세상을 알아가는 과정

세상의 변화를 발견하고, 자신의 언어로 정의하는 시간

01

02

03



01

나의 세상 발견하기

학생 각자가 생각하는, 세상을 구성하는 요소들을 떠올리고, 마인드맵을 통해 전체 학생의 생각을 연결하는 활동입니다. 이 활동을 통해 학생들은 세상이라는 추상적인 개념을 구체화시키고, 세상의 요소가 개별적으로 존재하는 것이 아니라 모두 연결되어 영향을 미친다는 사실을 인식하게 됩니다.



02

나의 세상 정의하기

세상을 구성하는 각 요소들의 과거, 현재, 미래를 팀별로 토론하고 주문하는 활동입니다. 이 요소들이 왜 변화했는지, 어떻게 변화했는지, 그 변화는 무엇인지를 자신의 눈으로 조명하고 친구들과 공유합니다. 이 활동은 학생 스스로가 세상의 흐름을 자연스럽게 사고할 수 있도록 하며, 그 가운데 변하지 않는 본질이 무엇인지를 파악할 수 있게 합니다.



03

우리의 세상 공유하기

팀별로 정의한 몇 가지의 세상을, 반 전체가 공유하고, 반과 반끼리 공유하는 전시회를 가지게 됩니다. 전시회를 하는 가운데, 자신들이 생각한 세상의 흐름을 다른 사람들이 이해할 수 있도록 설명합니다. 이 과정을 통해 학생들은 자신들이 정의한 세상을, 자신만의 언어로 표현할 수 있는 힘을 가지게 됩니다.





도전과제



기획이스



기획



피드백이 듣내



시각화



기획 미팅즈



You Tube



01

문제포착

02

기회입증

03

기회

04

필요자원 확보

05

실행

06

지속 및 발전

자신이 속한 사회 또는 공동체의 주변 환경에서 불편함을 느끼거나 걸림돌이 되는 문제점을 발견하는 과정입니다.

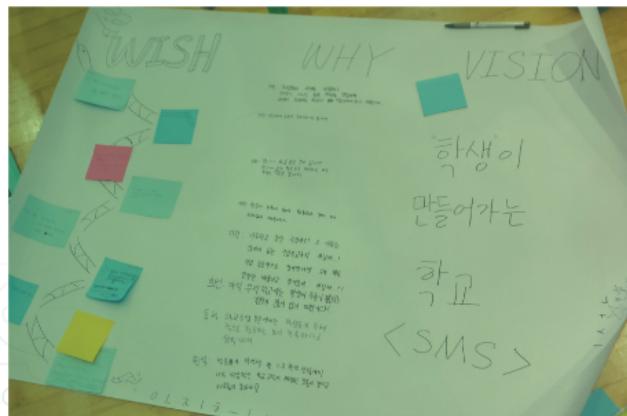
포착한 문제에 혁신적이고 현실 가능한 해결방안을 제시하고, 단순한 아이디어가 아닌 필요성과 창출 효과를 지닌 기회임을 스스로 검증하는 과정입니다.

팀의 내부적인 구조, 각자 프로젝트의 배경 및 방향성, 그리고 세부적인 계획 등을 담은 기회기획서를 작성하여 학교변화 프로젝트를 기획하는 단계입니다.

프로젝트의 실행을 앞두고 필요한 시간적, 공간적, 물리적 자원 등을 찾아 스스로 확보하는 단계입니다.

확보한 자원들을 최대한 활용하여 학교 안팎에서 세워놓은 계획을 행동으로 옮기는 과정입니다.

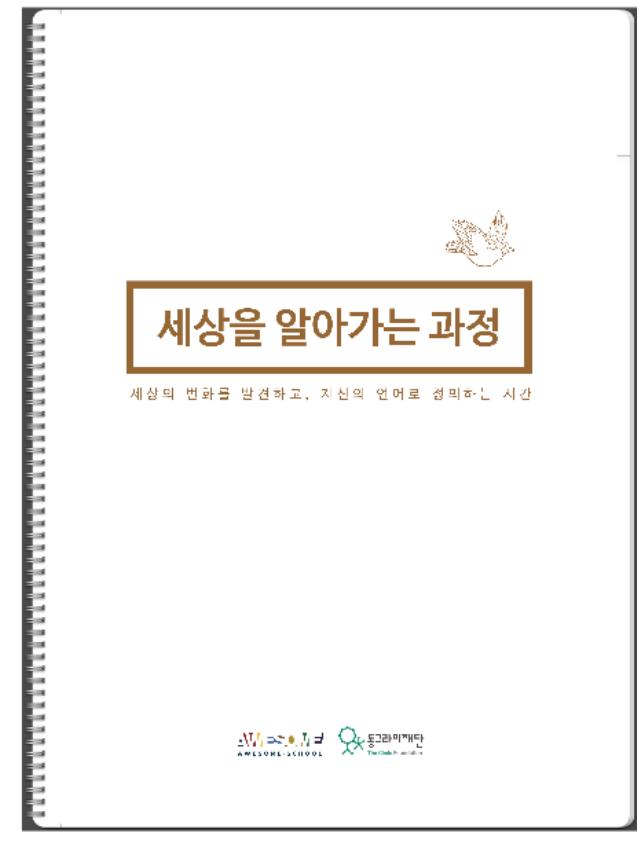
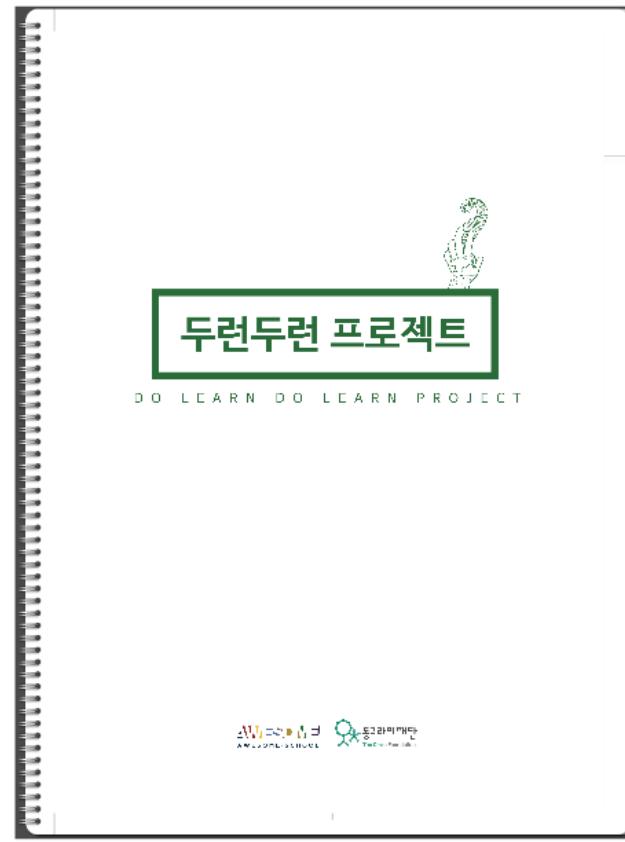
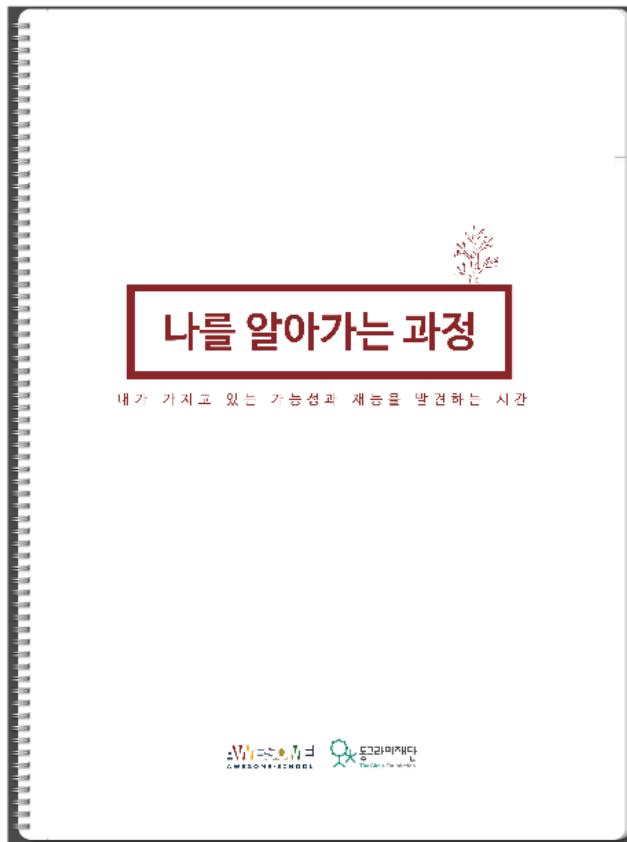
지난 수개월간 해온 계획 및 행동들이 지속해서 유지 및 발전될 수 있도록 앞으로 계획 마련 및 프로젝트를 마무리하는 단계입니다.



확산

1000개의 어썸스쿨





1000개의 어썸스쿨





교육 자료 신청하기



교육 진행 신청하기



토요일 학교

