

2주차 - 두런두런 'Y' 찾기

# 두런두런 학교변화 프로젝트

Do Learn Do Learn Project

## Copyright

본 자료는 동그라미재단의 지원으로 개발되었으며, 저작권과 일체의 사용권리는 “어썸스쿨”에 있습니다.  
Creative Commons License의 "저작자표시-비영리-변경금지(CC BY-NC-ND)"에 따라 비영리 목적의 경우 사용 가능합니다.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

# CONTENT

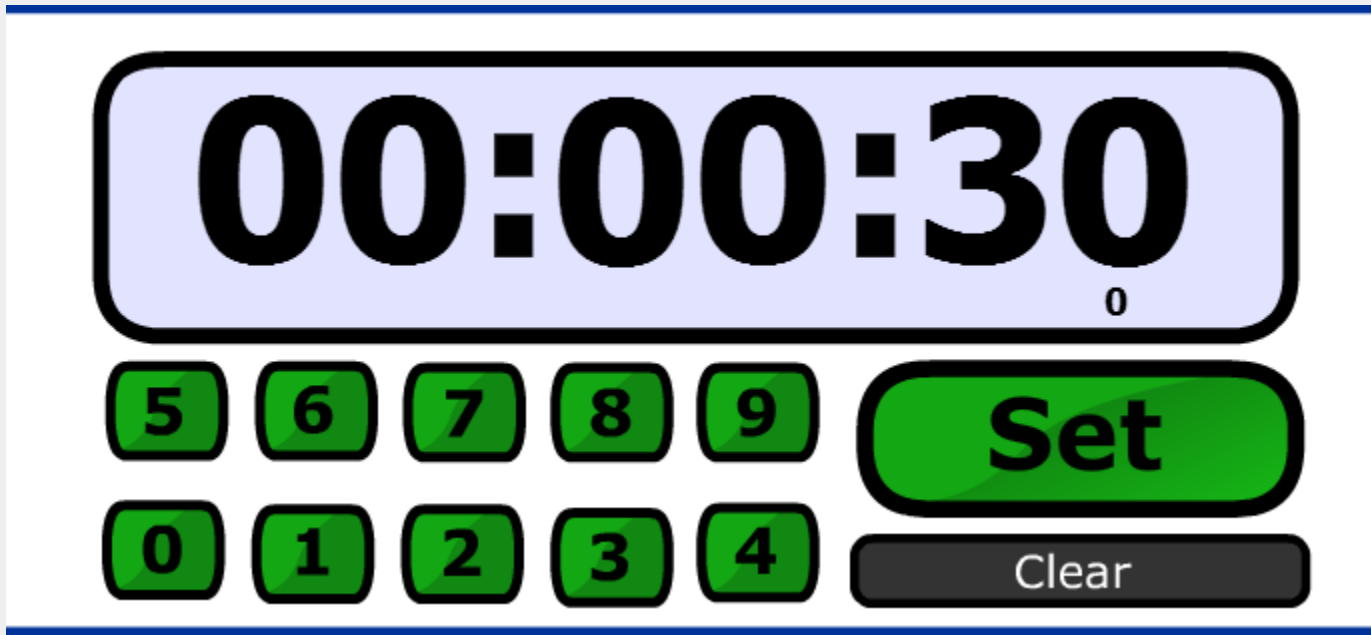
01. Check in
02. 나 사용 설명회
03. 문제 포착
04. 갤러리 투어
05. 두런왕조실록 작성

# Check in



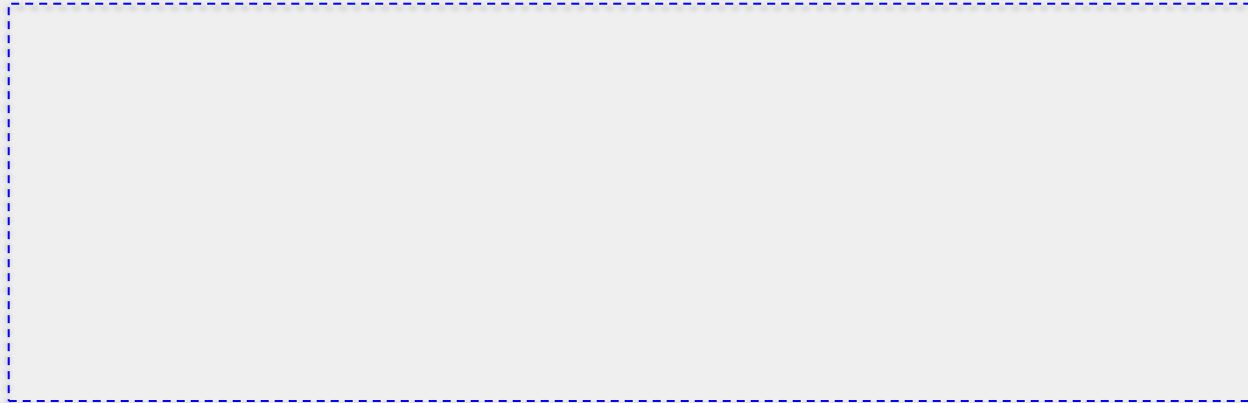
함께 프로젝트를 진행할 친구가 오늘 기분이 좋지 않다면 심한 장난은 삼가야겠죠?  
서로서로 오늘 하루를 배려하는 차원에서,  
오늘 기분을 10점 만점에 몇 점인지 이야기 해볼까요?

# 나 사용 설명회



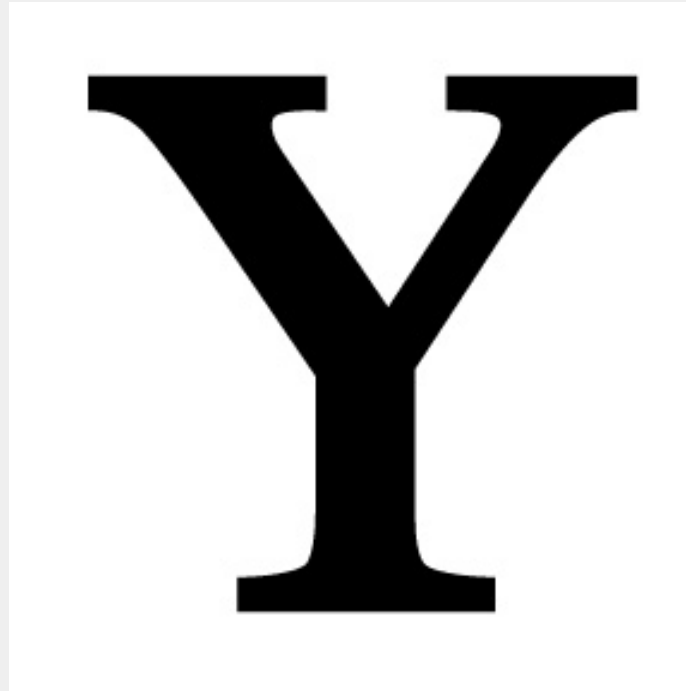
주어진 시간 30초,  
주어진 시간 안에 앞으로 프로젝트를 계속 함께할 친구들 앞에서  
스스로를 표현해보세요!

## 우리학교의 교훈이



## 이거라면 어떨까?

# 문제 포착

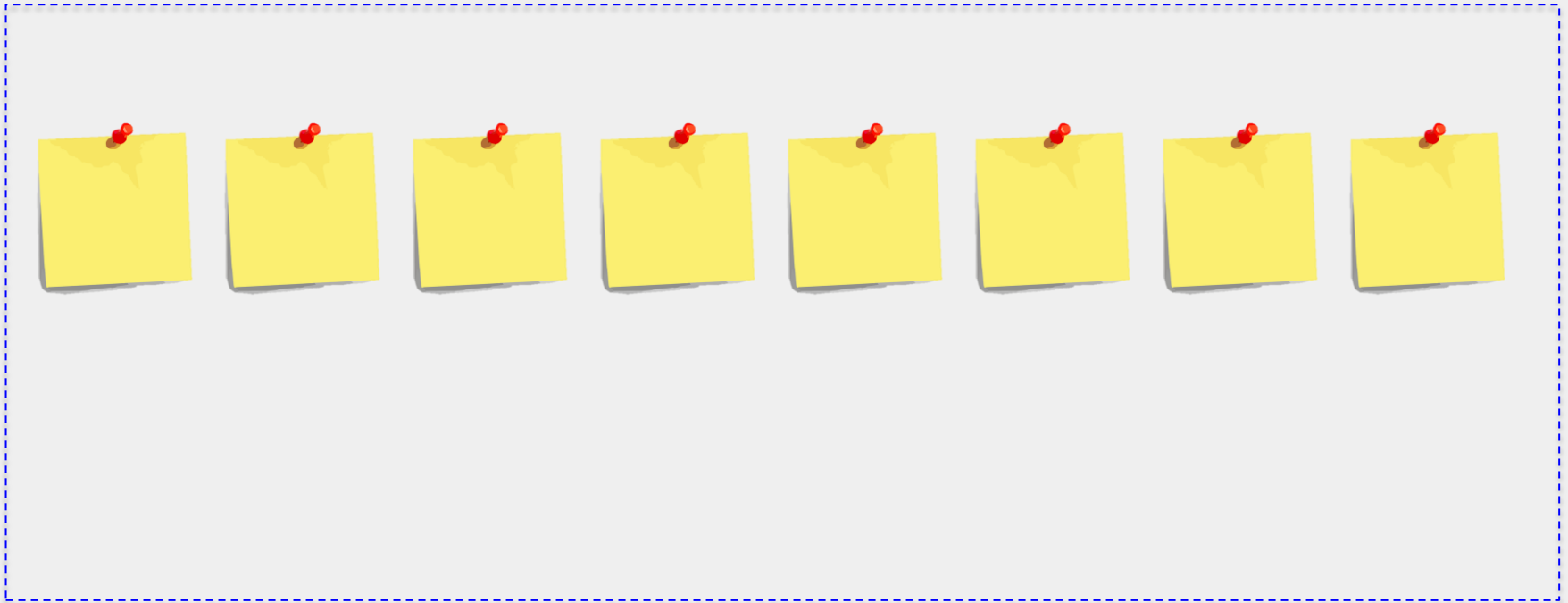


**왜** 그랬으면 좋을까?

우리학교의 **Y** (변화가 필요한 이유)

한 문장으로 만들기

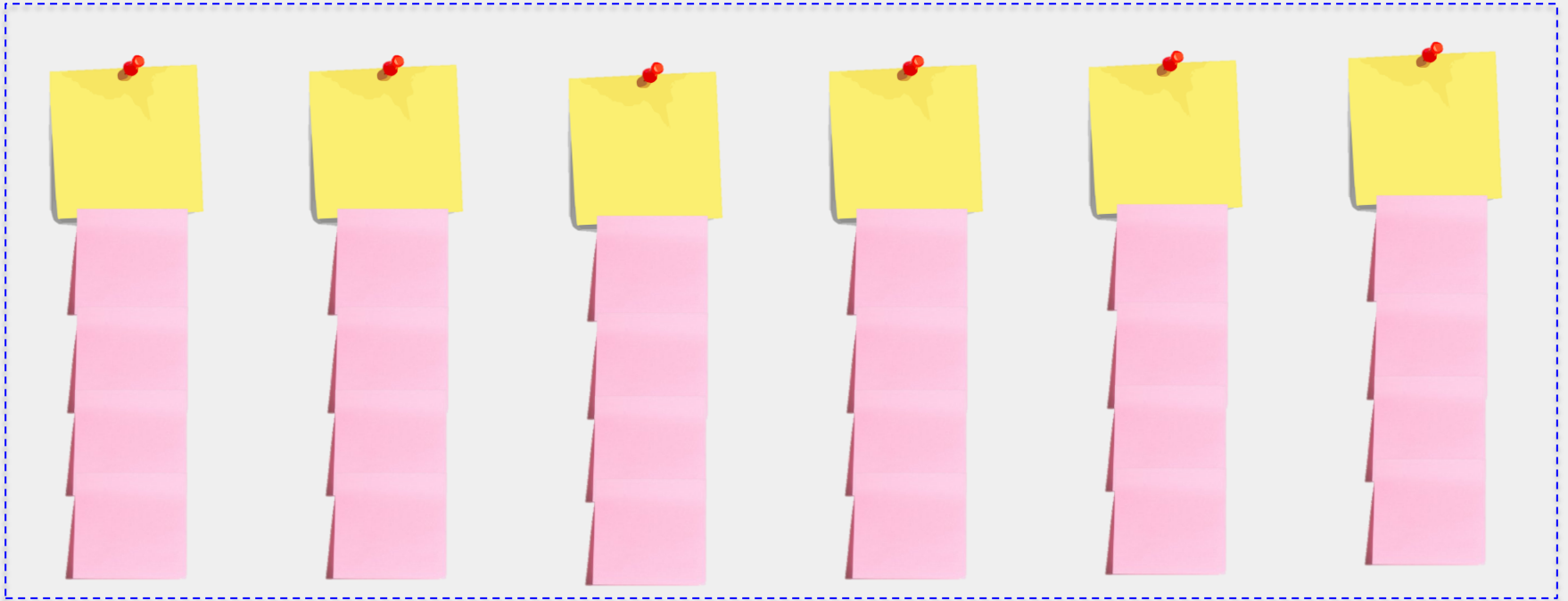
# 문제 포착



내가 바라는 우리학교의 모습, 변화가 필요한 이유(Y)와  
연관된 우리학교의 **문제점** 찾기

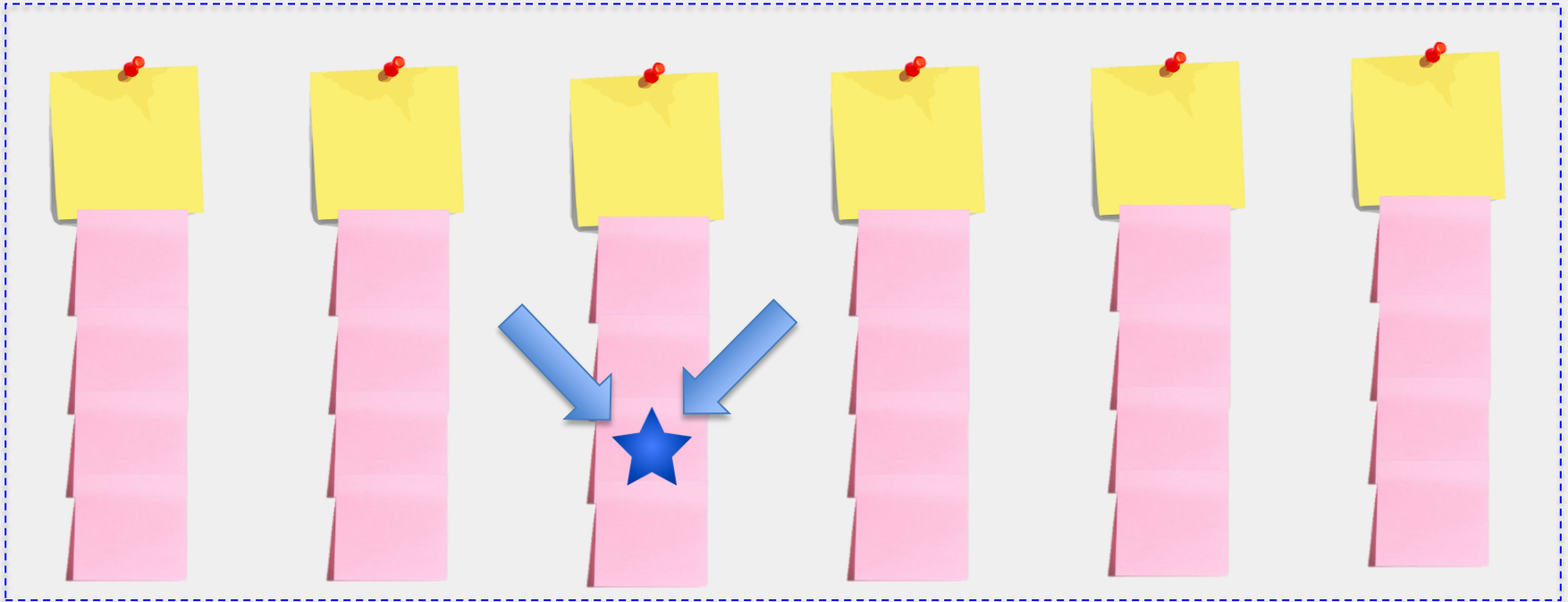


# 문제 포착



포착한 문제들에 대해 “만약에 ~해서 ~한다면”의 형식으로  
문제에 대한 해결방안을 붙이기

# 문제 포착



우리가 포착한 아이디어들 중  
가장 실현하고 싶은 **최종 아이디어** 하나 선정하기

## CheckList

- ✓ 적합성 - 왜 우리가 풀어야하나?
- ✓ 현실가능성 - 우리가 해결할 수 있는 실현가능한 문제인가?
- ✓ 혁신성 - 기존의 방법보다 더 창의적으로 문제를 해결할 수 있을까?
- ✓ 지속가능성 - 지속 및 유지가 가능한 아이디어인가?

# 팀이름 정하기



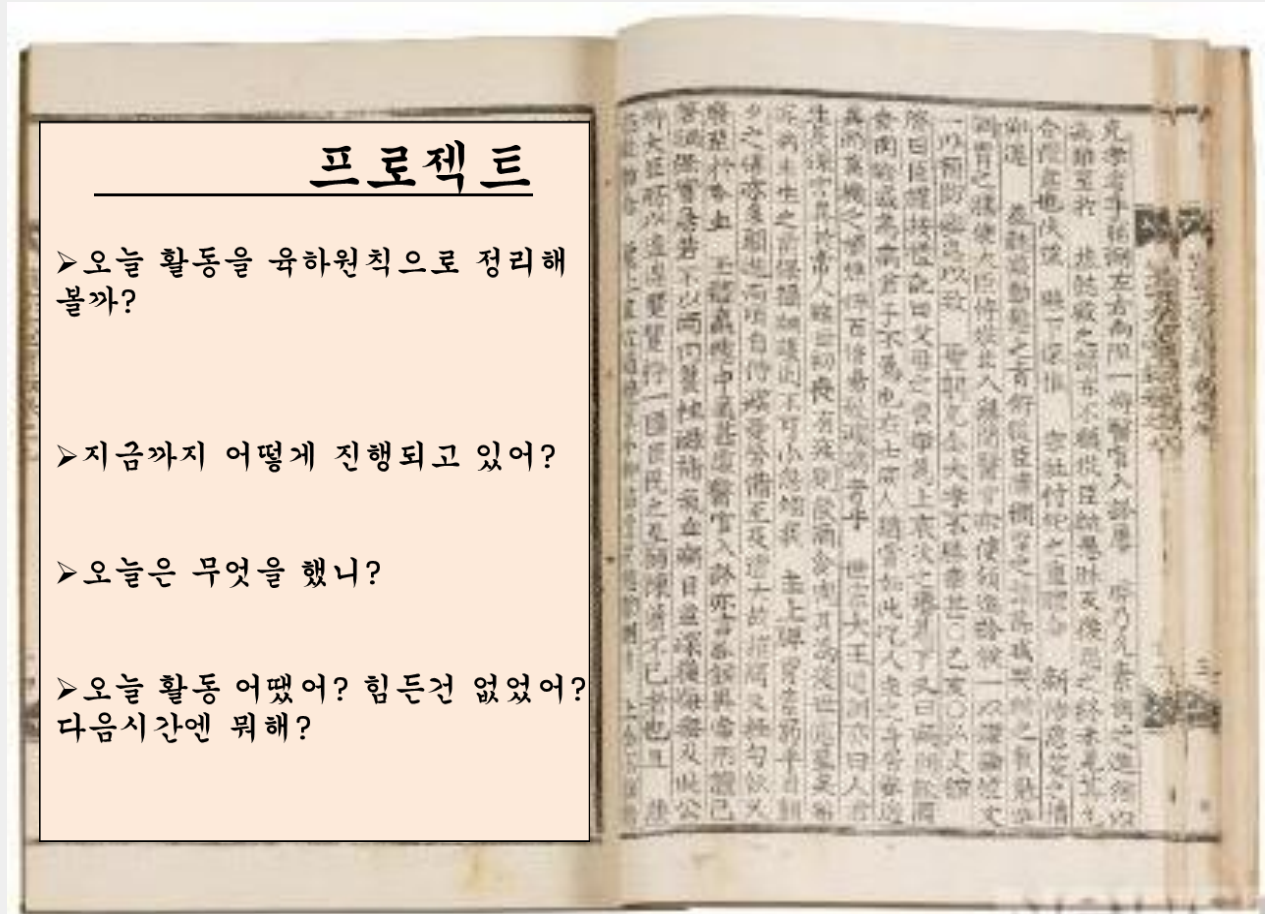
한 학기 동안 풀어나갈 문제점과 해결책이 결정되었다면,  
프로젝트에 걸맞는 멋지고 재미있는 팀 이름을 정해볼까요?

# 갤러리 투어



**열심히 문제점, 해결책 포착한 우리팀!**  
**다른 팀에서는 과연 학교 변화를 위한 어떤 아이디어들이 나왔는지**  
**한 번 살펴보도록 할까요?**

# 두런왕조실록 작성



## 프로젝트

- ▶ 오늘 활동을 육하원칙으로 정리해 볼까?
- ▶ 지금까지 어떻게 진행되고 있어?
- ▶ 오늘은 무엇을 했니?
- ▶ 오늘 활동 어땠어? 힘든건 없었어? 다음시간엔 뭐해?

우리의 활동 기록은 우리의 역사가 됩니다!

두런왕조실록을 작성해볼까요?

# Thank You

AWESOME · SCHOOL