



'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업

2013 'ㄱ'찾기 프로젝트 공모사업 매뉴얼



7찾기 14개 프로젝트에 대한 내용은 www.entship.kr 에서 확인하실 수 있으며,
교육에 활용할 수 있는 매뉴얼도 다운로드하실 수 있습니다.

청소년의
가능성, 기회, 기업가정신,
그리고 꿈을 찾습니다

▷찾기 프로젝트 공모사업

1) 왜 시작했는지?

청소년 진로교육이 교육계의 화두입니다. 정부에서도 각 학교에 진로지도 전담교사를 두거나, 정규교과과정에 진로교육을 포함하는 등의 적극적인 노력을 하고 있습니다. 또한, 많은 영리회사와 비영리 기구들이 진로교육 프로그램을 개발하고 보급하는 일에 뛰어들고 있습니다.

진로교육은 여러 가지 방향성을 가질 수 있습니다. 많은 직업과 직업인을 보여줌으로써 자기 진로를 정하게 하는 것도 진로교육입니다. 적성검사를 통해 자신의 적성을 찾아내는 것도 진로교육이라고 합니다.

우리는 여기에 더하여 '일과 직업에 대한 새로운 가치관'이 필요하다고 생각합니다. 직업에 대한 다양한 관점을 갖고, 각자의 방식으로 성공할 수 있다고 믿으며, 자신만의 진로를 개척하겠다는 용기를 갖는 것, 그리고 꿈을 이루기 위해 스스로 계획하고 실천하는 능력을 기르는 것. 우리는 이것을 기업가(起業者)정신이라고 말합니다.

기업가정신(entrepreneurship)교육을 통하여 청소년의 진로 탐색을 돕고자 합니다. 청소년에게 기업가정신 교육이란 자신의 꿈을 이루기 위하여 자신만의 새로운 진로를 개척하겠다는 용기와 결심, 그리고 이것을 지금 가능한 것부터 하나하나 구체적으로 시도해보는 현실적인 실천력, 그리고 실패에서 교훈을 얻어 한 걸음 더 나아가는 지혜와 불굴의 의지력을 배우고 연습하도록 하는 것이라고 믿습니다. 청소년들은 이를 통하여 자신의 꿈이 곧 자신의 일이 되는, '꿈=일' 이라는 것을 배우게 될 것입니다.

2) 무엇을 하고자 하는지?

기업가정신교육을 통해 기업가정신이 확산될 수 있도록, 다양한 기업가정신교육 프로젝트들의 실행과 확산을 지원하며, 변화의 시작이 될 수 있는 다양한 자원들을 연결하고, 네트워크가 만들어질 수 있는 기회들을 만들어가고 있습니다.

3) 어떻게 해 왔는지?

2013년 첫 공모를 통해 126개의 프로젝트가 접수되었고, 최종 14개 프로젝트를 선정하였습니다. 지역 중심의 직업체험현장을 구축하는 프로젝트, 문화예술을 통해 자존감과 자립심을 키워주는 프로젝트, 청소년들에게 사회문제를 발견하고, 해결할 수 있는 아이디어를 만들 기회를 주는 프로젝트, 청소년과 적정기술을 연계한 프로젝트, 사회적기업과 청소년을 연계한 프로젝트, 시각장애청소년들을 위한 진로직업탐색 교재를 개발하는 프로젝트 등 서로 다르지만, 기업가정신을 확산하기 위한 새로운 시도라는 공통점을 가진 14개의 프로젝트는 각자 현장에서 직접 경험을 통해 변화를 만들어오고 있습니다. 그리고 그 변화의 시작들은 정기 공유회를 통

해 서로 공유하고, 함께 성장하기 위한 관계들이 만들어지기 시작했습니다.

ㄱ찾기 프로젝트 공모사업, 첫 번째 자료집

2013 ㄱ찾기 프로젝트 공모사업을 통해 다양한 자원들의 가능성을 발견하게 되었습니다. 동그라미재단은 첫 번째 프로젝트를 통해 발굴된 14개의 자원을 필요로 하는 분들께 연결하고 널리 확산될 수 있도록 노력하고자 합니다. 기업가정신교육으로 우리 사회에 변화를 만들어가는 과정에는 오랜 시간과 노력이 필요하겠지만, 14개 프로젝트가 만들어낸 결과물은 앞으로 더 많은 가능성의 시작으로 작용할 것입니다.

목차

1. 자기이해와 자존감 형성
 - 꿈꾸는 기억 조각보 : 기억발전소
 - STEPx : 스텝

2. 문제발견과 문제해결
 - 청소년 걱정기술 프로젝트 ‘인간중심의 문제해결자 되기’ : 걱정기술미래포럼
 - 청소년을 위한 베네피트 툴킷(Benefit Toolkit for Teens) : 베네피트

3. 직업에 관한 새로운 관점
 - 드림나눔커뮤니티 : 청소년자활지원관
 - 위즈돔 @ 마이스쿨 : 위즈돔
 - 한발자국 한발자국 : 세한대학교

4. 청소년 경험 중심 교육
 - 두런두런 앙트러프러너십 : 행복한교육실천모임
 - 인액터스 주니어 : 인액터스 코리아
 - 청소년 인턴 프로젝트 : JUC 페스티벌
 - 청소년 소셜앙트러프러너십센터 : 성남유스바람개비

5. 창업과 비즈니스 교육
 - Jr.CampSpark : 이그나잇스파크
 - 동네방네 : JA Korea
 - 미래의 나를 위한 ‘미나위’프로젝트 : 전국청소년창업협회

꿈꾸는 기억조각보

기억발전소

꿈꾸는 기억조각보

1. 목적

꿈꾸는 기억조각보는 청소년들의 자기발견과 자기표현을 목적으로 한다. 문화예술(그림, 사진, 음악)을 매개로 청소년들이 자신을 돌아보고 자신의 이야기를 자연스럽게 꺼낼 수 있는 장을 마련하는 것이다. 꿈꾸는 기억조각보는 기본적으로 청소년들에게 문화 예술 프로그램을 제공하여 표현력을 증진시키고 자존감을 고취하고자 한다. 예술가들이 자신의 이야기를 하기보다 그들의 이야기를 들어주는데 초점을 맞추어 청소년들이 진로 탐색을 지속할 수 있도록 돕고자 한다. 학교생활 부적응 대상 청소년 프로그램으로 문화예술을 통한 자존감, 동기부여가 발생하도록 하는 것이 프로그램의 뼈대이다.

2. 용도

꿈꾸는 기억조각보는 학교 정규과정 교과수업과 연계해 진로교육 프로그램을 기획할 수 있다. 특히, 음악/미술 교과목과의 연계성이 높다. 청소년들이 표현활동을 통해 자아를 탐색하고 이를 자신의 미래상을 그려보는데 응용할 수 있도록 꾸며볼 수 있다. 자작곡 만들기, 인생그래프 그리기, 자화상 촬영 등을 잘 엮어낸다면 학생들의 솔직한 이야기를 들을 수 있다. 또한, 꿈꾸는 기억조각보에서 활용한 척도검사를 통해서 겉으로는 드러나지 않는 학교 부적응 청소년들을 파악할 수 있으며, 그들의 자존감을 고취하는 방안으로 활용할 수 있다.

3. 대상

학교 부적응 청소년 (재학, 탈학교 모두 포함한 학교생활에서 부적응을 겪고 있는 청소년)
+ 일반 청소년

4. 준비물

1) 공통 준비물 : 기억상자, 워크북, 노트북, 빔프로젝터, OHP 필름, 문구류

2) 매체별 수업준비물

① 음악 : 녹음기, 건반악기, 우쿠렐레, OO 렐레 키트, 공구, 리뷰지, 디지털카메라,

구체적으로 생각하게 되었다고 답해 주었다.

2) 사진 프로그램



사진 프로그램 툴킷

- ① 참가자들은 사진을 통해 자신의 감정과 생각, 그리고 꿈에 대해 접근하는 것에 높은 흥미를 보였다.
- ② 수업이 전주 남부시장 2 층에 있는 강의공간에서 진행되었는데 학교의 교실과 달리 편안한 공간에서 놀이하듯 진행되었다는 것에 만족감을 표했다. 개방적인 분위기 환경 진행할 때 참가자들의 프로그램 몰입도가 높았다.
- ③ 남부시장 청년몰의 청년 상인들을 인터뷰 대상으로 삼아 그들의 꿈 이야기를 듣는 과정에서 참가자들은 새로운 사람을 만나고, 그들의 이야기를 기록하는 과정을 직접 기획하고 체험함으로써 성취감을 느낄 수 있었다.

3) 음악 프로그램



음악 프로그램 킷

- ① 각자의 노래를 만들고, 다 함께 모두의 노래를 만들고 연주하는 과정에서 프로그램의 방향이 개인 → 집단으로 확장되었다. 이것은 참가자들의 사회성 개발에도 도움이 되었다.
- ② 그림 수업에서 활용한 인생그래프와 기억지도를 음악수업의 가사 만들기에 녹여 내었다. 참가자들이 자신에 대해 심도 있게 생각할 수 있는 시간이 되었고, 좋은 가사들이 나오게 되었다.
- ③ 마지막 발표회 시간, 해당 기관 선생님들이 참관하여 참가자들의 개인 자작곡을 듣는 시간을 가졌다. 참관하신 선생님들은 아이들의 잠재력 및 흥미도를 끌어내는 형태가 다른 수업보다 월등히 좋다고 호평해 주셨다.
- ④ 음악프로그램은 그림프로그램의 참가자들이 연장하여 수업을 듣게 되었다. 이 방식에서 기존에 만들어진 기획을 따르기는 하되 상황에 따라 참가자들의 의견을 매회 반영하여 수업이 진행되었다. 일방적 수업이 아닌 함께 만들어가는 쌍방향적 수업이 되었다는 점에서 좋았다는 의견을 많이 나타내었다.

4) 교구개발 / 검사 척도 개발

- ① 문화예술 프로그램의 효과를 정량화할 수 있는지 그 가능성을 살펴보고자 검사 척도를 개발하였다. 본래의 프로그램의 목적인 ‘자아탐색’과 연관이 된다고 판단한 자존감과 적응 유연성을 검사 척도로 정했다. 시도해 본 결과 유의미한 효과가 있었다. 프로그램 참가자들의 성향을 사전에 파악하고 참고하는 데 활용할 수 있어 진행 강사에게 도움이 되었고, 추후에 본 프로그램이 참가자들에게 좋은 영향을 주었는지를 판단해 볼 수 있었다. 참가자들이 일반적으로 시행되는 심리 검사의 대상이 된다는 불편함이 느끼지 않도록 척도 검사의 의미와 진행 이유에 대해 충분한 설명과 함께, 원치 않는 참가자에게는 검사를 강요하지 않았다.
- ② 그림 / 사진 / 음악 수업에 매체별로 특화된 교육용 툴킷을 개발하였다. 워크북과 롤링페이퍼, 인생그래프, 그 외 매체별 필요한 교구를 담은 기억상자는 참가자들에게 사랑을 받았다. 이것으로 참가자들의 호응과 참여도를 이끌어 낼 수 있었다. 프로그램의 특성에 따라서 참가자들에게 각자 개성에 따라 기억상자를 커스터마이징 하도록 유도했는데 그 또한 높은 호응을 받았다.

6. 꿈꾸는 기억조각보 소개

1) 적정 인원 : 10~12 명

2) 진행 시간

- 음악으로 꿈꾸는 기억조각보 : 2013 년 / 총 8 회
- 그림으로 꿈꾸는 기억조각보 : 2014 년 / 총 6 회
- 사진으로 꿈꾸는 기억조각보 : 2014 년 / 총 6 회
- 음악으로 꿈꾸는 기억조각보 : 2014 년 / 총 6 회

3) 프로그램 소개

① 공통 프로그램

▶ 목표

1. 음악 / 그림 / 사진 매체를 통한 자기표현이 수월해질 수 있는 스토리텔링
2. 내가 생각하는 나와 남이 생각하는 나 발견하기
3. 인생 그래프를 그리는 과정을 통해 자신의 삶 돌아보고 미래를 구상하기
4. 수다를 통한 교사와 학생 사이의 유대감 형성

▶ 키워드

인생그래프, 대화, 수다, 자아상 찾기, 유대감, 기억과 경험의 공유

▶ 방식

1. 인생그래프

인생그래프는 참가자가 자신만의 이야기 모으기를 위한 방식으로 활용한다. 지나간 경험을 돌아보는 시간으로 자신의 삶에서 가장 기억에 남는 조각(순간들)을 표시하고 그 기억에 대한 자기 생각이나 느낌을 표현할 수 있도록 돕는다. 인생그래프를 시작하면 참가자들은 막연해하고 어떤 종류의 정답이 있는 것이 아닌지 고민하기도 한다. 인생그래프에 자신의 기억을 표시하는 데 어려움을 겪는 참가자들에게는 교사가 개입하여 몇 가지의 사례를 제시할 수 있다. 예를 들어 지금까지의 인생에서 가장 기뻐했던 일을 생각해서 표시해 보라거나, 어렵거나 힘들었던 지점을 표시하라고 이야기해준다. 참가자가 적극적으로 응할 때는 관찮지만, 소극적이거나 무반응으로 일관할 때는 강요하지 말고 당시의 기분을 색깔이나, 잡지의 이미지 등으로 대체해 표현하도록 유도한다. 지면에 활자화하거나 드러내고 싶지 않은 경험은 자신만 알아볼 수 있는 문자나 기호로 바꾸어 표현할 수 있다. (ex. Secret, 별표 등) 일반적으로 심리 검사나 스토리텔링 활동에서 활용하는 형식과의 차이점은 경험을 표시하는 데에 좋고 나쁨의 가치판단을 유도하지 않는다는 것이다. 위로 올라가면 좋고, 아래로 내려가면 나쁘다는 식으로 접근하지 않는다.



2. 롤링페이퍼

함께 경험한 시간을 기억할 수 있도록 프로그램이 끝날 때에 참가자들이 롤링페이퍼를 진행한다. 각자 함께 한 친구들에게 하고 싶은 말을 남기고 세월이 흐른 후에 이 경험을 잘 되살릴 수 있도록 도와준다.

3. 기억몽타주 보드게임

기억발전소에서 자체 제작한 보드게임으로 율놀이 방식으로 돌아가며 게임 카드에 적힌 미션에 따라 자신의 경험이나 기억을 이야기하는 시간이다. 게임 순서에 따라 율을 던져 말을 이동하게 되는데 게이머는 반드시 한 장의 미션 카드를 뒤집어 카드에 적힌 질문에 대한 자신의 경험을 이야기하게 된다. 게임 카드의 내용은 어린 시절부터 취미, 취향, 인간관계 등에 관련된 것들로 게이머에 따라 다른 대답이 나올 수밖에 없도록 구성되어 있다. 게임 방식이므로 참가자들이 의욕적으로 참여하게 되고 참가자 중 한 명도 소외되지 않고 자신의 이야기를 꺼내 놓을 수 있다.

② 그림 프로그램

▶ 목표

1. 나를 찾는 여행을 통해 자신감과 자긍심의 발견, 콜라주 자화상과 자화상 상자 만들기
2. 표현과 인식, 감정을 표현하는 수단으로 그림을 활용하기, 낙서일기
3. 인생그래프를 그리는 과정을 통해 자신의 삶을 돌아보고 미래를 구상하기

▶ 키워드

표현과 배출(낙서 일기, 뇌지도), 자화상과 자기 발견(콜라주 자화상, 자화상 상자)
공간 인지와 해체를 통한 자기 발견(기억 지도)



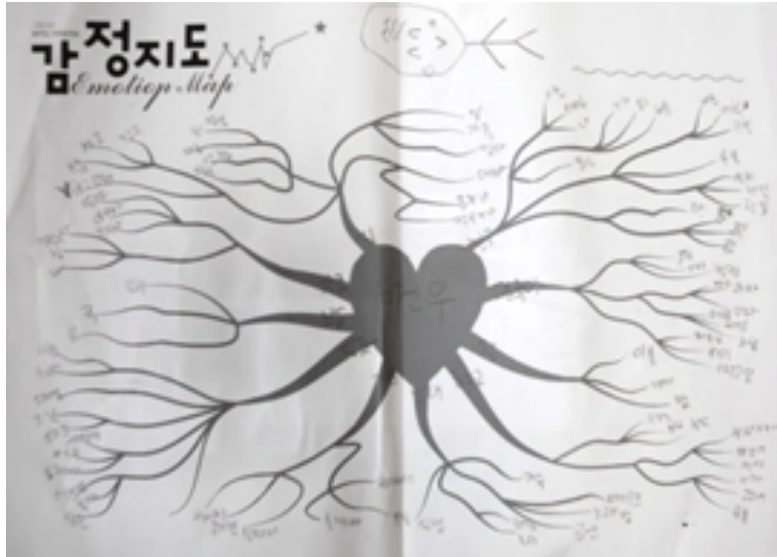
▶ 방식

1. 낙서일기

그림용 기억상자에 들어있는 낙서 일기를 활용한다. 참가자가 자유롭게 자기 생각의 감정을 낙서로 표현하는 프로그램으로 수업 중이나 수업 이외의 시간에 언제든지 참가자가 자유롭게 낙서를 하고 그림을 그릴 수 있다. 수업을 듣거나 아이들과 이야기를 나누는 중에도 연필이나 볼펜을 들고 손이 가는 데로 움직이며 마음대로 표현한다. 전화 통화를 하면서 메모지에 낙서하는 어른들의 모습을 떠올리면 된다. 될 수 있으면 매일 그릴 수 있도록 권하고 틈틈이 자유롭게 활용할 수 있도록 한다. 그림에 대한 부담감이나 잘 그려야 한다는 강박관념을 내려놓고 낙서를 매개로 감정을 발산할 수 있도록 하는 데에 목적이 있다.

2. 감정지도 그리기

세 종류의 감정지도 용지에 자기 생각과 감정을 녹여내는 프로그램. 세로형 하트, 가로형 하트, 미로형 감정 지도 용지를 주고 펜이나 색연필로 그림을 그리거나, 잡지의 이미지를 오려 콜라주 형식으로 감정을 표현하도록 한다. 참가자는 자신의 미래, 인간관계, 꿈 등의 키워드를 선택해 감정 지도를 채울 수 있고, 아니면 자기 자신에 온전히 포커스를 맞추어 감정지도를 채울 수도 있다.



③ 사진 프로그램

▶ 목표

1. 셀프 포트레이트 사진을 통해 자신을 바라보기
2. 스토리텔링을 통한 자신과 타인 표현하기
3. 연출 사진 촬영을 통해 꿈과 직업을 표현해 보기

▶ 키워드

셀프 포트레이트, 자기 발견, 스토리텔링, 연출 사진(꿈과 미래상) 촬영, 자아상 찾기

▶ 방식

1. 감정사진 찍기



정해진 시간 동안 야외에서 촬영하고 수업 장소로 다시 되돌아오도록 한다. 짝을 이루어 다녀도 좋고, 개별 촬영을 해도 좋지만 자기 자신에 집중할 수 있도록 될 수 있으면 개별 촬영을 권한다. 자신의 감정이 이입되는 피사체를 찾아 촬영해오도록 하고 촬영된 사진

중 최종 셀렉트는 3~5장 정도로 한다. 촬영 후 수업 장소로 돌아오면 각자 자신이 찍은 사진을 슬라이드쇼로 함께 보고 자신이 왜 그런 사진을 찍었는지 발표하는 시간을 가진다. 촬영 장소가 너무 제한되거나 단조로운 장소인 경우에는 쉽게 싫증을 낼 수 있으므로 수업 장소 선정에 될 수 있으면 외부 활동을 고려해 선정하는 것이 좋다. 카메라는 1인 1대로 개별 지급한다.

2. 셀프 포트레이트 찍기



다양한 자화상의 사례를 함께 살펴보고 자신의 지금의 모습과 앞으로 변화하고 싶은 모습을 설정해 스튜디오에서 셀프 포트레이트를 촬영한다. 이 프로그램에서는 아이들이 지금의 자신을 어떻게 생각하고 있는지, 그리고 이후에 어떤 모습이 되길 원하는지를 표현하는 데에 그 목적이 있다. 단순히 직업이나 미래상에 대한 것을 표현하기보다는 참가자의 자기 인식을 확인하는 것에 중점을 둔다. 촬영 전에 콘티 그리는 과정을 통해 예술 표현을 위한 기획 단계를 경험하도록 하고 간이 스튜디오에서 DSLR 카메라를 사용하도록 함으로써 평소와 다른 체험을 통해 프로그램에 흥미를 갖도록 유도한다. 촬영한 사진은 현장에서 바로 출력해서 참가자들에게 나누어주고 발표 시간을 가진다.

3. 꿈사진 찍기

자신의 꿈을 사진으로 표현하는 프로그램으로 스튜디오가 아닌 야외 자유 촬영으로 이루어진다. 촬영을 나가기에 앞서 어떤 이미지를 표현하고 싶은지 생각하고 스케치하는 시간을 가진다. 그림을 그리는 것에 많은 참가자가 부담감을 표현할 수 있으므로 자신만 알아볼 수 있을 정도로 단순한 그림이어도 된다고 설명해준다. 단, 어떤 식으로 표현하고 무엇을 찍고 싶은지는 분명하게 정할 것을 권한다. 촬영해 온 사진을 현장에서 출력해 나누어주고 사진 위에 직접 그림을 그리거나 콜라주 하도록 한다. 카메라는 1인 1대로 개별 지급한다.

④ 음악 프로그램

▶ 목표

1. 직접 만든 악기로 현실, 꿈, 진로 탐색에 관련한 자작곡을 만들고 발표하기
2. 자신을 닮은 분신과 같은 악기 만들기 / 아이패드로 자소송(자기소개노래) 만들기
3. 악기를 만드는 과정과 곡을 만드는 작업을 워크북에 글이나 그림으로 남기기



▶ 키워드

노작교육(노동+작업), 나만의 악기 만들기, 창작과 표현, 스토리텔링, 작곡과 작사, 자작곡 공유 및 발표, 기억과 경험의 공유

▶ 방식

1. 나만의 ○○렐레 만들기

‘○○렐레’는 꿈꾸는 기억조각보 프로그램을 위해 개발한 악기 키트이다. 하와이 전통악기, 네 줄 기타의 캐주얼 버전으로 나무상자, 목재, 철물점에서 파는 나사와 볼트 등으로 제작한다. 참가자가 자신만의 악기를 직접 만들어 자신만의 노래를 만들고 직접 연주하는 것을 목적으로 한다. ○○렐레 만드는 법은 음악용 기억상자의 매뉴얼 북을 참조하면 가능하다. 악기를 만든 후에 참가자가 각자의 취향이나 개성에 따라 악기를 꾸미는 과정까지 연결한다.

2. You and Me, Dot Song

음악으로 꿈꾸는 기억조각보를 진행한 뮤지션 문구가 개발한 공동작곡/작사 프로그램으로 테노리온을 활용해 참가자 전원이 각자 음을 선택하고 그 음과 리듬으로 이루어진 노래를 함께 만든다. 공동 작업이 핵심으로 각자 자신이 선택한 하나의 음을 가지지만 결과적으로는 하나의 곡으로 완성된다. 야마하에서 나온 음악과 미디어가 결합된 전자악기 테노리온을 구현한 소프트웨어를 활용한다. 곡을 만드는 게 어느 특정한 재능을 가진 사람들만의 것이 아니며 누구나 쉽게 함께 창작할 수 있다는 것을 알 수 있도록 도와준다. 함께 주제를 정하고 공감할 수 있는 이야기들을 음악에 풀어냄으로써 서로 말로 하긴 힘들었던 얘기들이나 고민을 오선지와 공기에 펼쳐 놓는 시간이다.

3. 아이패드로 자소송(자기소개송) 만들기

아이패드의 개러지밴드 앱을 활용해 자기만의 노래를 만든다. 개러지밴드 앱 사용법을 간단히 알려주고 노래구성분석(a-b-c), 마디 계산법 등을 사전에 공유한다. 나를 설명하는 단어, 좋아하는 노래의 구조를 생각해보고 나만의 이야기와 속마음을 담은 노래를 만들어 봄으로써 자기 발견과 마음 읽기의 시간을 거칠 수 있도록 돕는다.



공꾸는 기억조각보

활동영상 1 : 음악프로그램 수업시간, 칼림바로 음 정하기

http://youtu.be/o_AiQExSukg

활동영상 2 : 아이들이 자신의 이야기를 작사, 작곡하는 영상

<http://youtu.be/ObBp-1LpLW8>

7. 운영/활용 팁

1) 잘된 점

- 다양한 분야의 전문가와 기관 관계자들이 협업을 경험해 볼 수 있는 기회였다.
- 여러 번의 회의를 통해 상호 신뢰가 구축될 수 있었는데, 이는 프로그램 진행 시 변수에 대해 유연하게 대처할 수 있게 팀워크를 형성해 주었다.
- 프로그램 중 지켜야 할 약속을 참여자들과 서로 상의해서 만들었다. 이를 통하여 참여자들이 자발적으로 참여하고 수업에 대한 애착을 높일 수 있었다.

2) 어려웠던 점

- 모집과 출결 관리 : 파일럿 프로그램의 경우, 금천구 소재 각 중학교를 대상으로 공문을 통해 모집하였다. 학교의 협조로 모집은 하였지만 이후 참가자의 지속적인 참가에 대한 협조를 얻기 어려웠다. 기억발전소가 모집과 출결관리를 모두를 담당하기가 어려워 추후에는 지역아동센터와 연계하여 학생들을 모집하고 출결을 관리하는 방식으로 개선하였다. 문화예술프로그램의 경우, 출석에 대한 강제성이 없고 참여 학생에게 돌아가는 특별한 보상이 없다는 점에서 공문을 활용한 모집방법은 적절하지 않다는 것을 깨달았다.
- 청소년 상담 척도의 활용 : 적응 유연성, 자존감, 두 가지 항목을 위주로 하는 검사지를 프로그램 시작 전과 후에 검사해 보았다. 그러나 실시환경을 동일하게 유지하기가 쉽지 않았고, 검사지에 성의 없는 답변을 하는 학생도 있어서 분위기의 조성 and 진지한 참여를 유도할 방안을 마련했다면 어땠을까 생각해 보았다. 다행인 것은 아이들이 본 프로그램 통해서 변화된 부분이 있다는 것을 확인했다는 점과 추후에 아이들에게 검사에 관해 자세한 설명을 제공하고 1:1 면담으로 검사방식을 개선하게 되었다는 점이다.

처음부터 상담척도를 활용방안을 자세하게 갖추어 두었으면 하는 아쉬움이 남았다.

3) 개선한 점

- 모집과 학생관리에서 지역아동센터와 청소년 기관들을 연계하여 진행하였다. 학생관리를 잘해줄 수 있는 기관을 만나 파트너십을 맺었다.
- 프로그램 내용을 다이어트 해야 할 필요를 느꼈다. 매체는 도구일 뿐 아이들과 더 소통해서 아이들이 스토리를 만드는 게 포커스니 이 부분에 좀 더 집중할 생각이다.
- 파일럿 프로그램 이후 기억상자 툴킷의 활용도가 떨어지는 것을 보완하고자 ‘○○렐레’ 만들기를 아이패드로 작곡하기로 변경하였다. 이로써 수업 진행 중 가사 작업에서 툴킷의 기억공책의 활용도를 높였다.
- 참가자의 특성을 고려하여 다양한 방법의 아이스브레이킹을 개발해야 한다는 것을 느꼈다. 부적응 성향을 지닌 청소년들에게 적극적인 행동과 피드백을 요구하는 방식의 아이스브레이킹은 청소년들의 참여율을 저조하게 하는 원인이 될 수 있기에 기존의 발표나 그림으로 표현하기 등에서 단순한 게임으로, 간단하게 몸을 움직이는 활동 등으로 바꾸었다.
- 초기 파일럿 프로그램의 구성내용이 8주에 모두 진행하기에는 무리가 있었다는 것을 확인하고, 추후 정규 프로그램에서는 ‘느슨하고 열린 교안’을 편성하여 참가자들의 참여 정도에 따라 융통성을 갖출 수 있도록 하였다.

8. 참가자 후기

무언가 배우고 싶어서 찾아온 건 아니었는데 매주 오게 되었다. 솔직히 음악에 큰 관심은 없었지만, 여기에 오면 이야기를 할 수 있어서 좋았다. 주말에 친구도 만나고, 그냥 돌아다니는 게 더 좋았는데 이 수업을 하고 나서는 여기에 오는 게 가장 편하다. 그냥 무슨 얘기를 해도 괜찮으니깐 좋았다. 선생님들과 노래를 만들고, 인생그래프 하면서 좀 생각을 하게 된 것도 좋았다. 집을 나오고 싶은데 뭘 해야 할지 잘 모르겠지만, 바리스타가 되고 싶어졌다. - 김지연

일단, 그림이나 미술 자체를 좋아했기 때문에 이 프로그램이 항상 즐거웠다. 또한, 여러 번 프로그램에 참여하면서 내 감정과, 지난 삶, 나의 주변과 미래를 돌아보는 시간을 가진 것이 진귀하고 값진 시간이 되었다. - 고유진

한 번도 생각해보지 않았던 과거의 나의 모습을 생각하면서 앞으로 어떻게 살지 생각해볼 수 있는 기회였던 것 같다. - 박예녹

음... 나의 인생그래프를 그렸을 때, 내가 어렸을 때 이런 일들이 있었구나! 라는 생각을 하니 신기하고 좋았다. 나에 대해 알게 되었고 또 잘 그리지 않았던 그림도 그려보는 시간이라 즐거웠다. - 조수빈

노력하고 싶다는 생각을 하게 되었다. - 김현진

9. 기억발전소 소개

기억발전소는 “기억하는 것은 곧 사는 것”이라는 비전으로 하는 예비사회적기업이다. 기억을 매개로 전시, 출판, 교육 기획을 주로 하며 이번 ‘그찾기 프로젝트’에서는 문화예술을 매개로 아이들이 자신을 들여다볼 수 있도록 하는 교육 프로그램을 기획/실행하고 있다.

* 프로그램 문의 : memoryplant@memoryplant.com

STEPx

스텝

STEPx(Students Taking Entrepreneurial Path)

1. 목적

STEPx는 꿈을 향해 열심히 활동하고 있는 청소년들을 연사로 초대하여 그들의 스토리를 공유함으로써 동료집단의 도전정신을 유도하고, 청소년기의 활동을 통해 자아를 발견할 수 있도록 하는 데 목적이 있다.

2. 용도

STEPx의 가장 큰 취지는 스토리 공유에 있으며, 청중들은 연사로 참여했던 청소년들이 공유하는 스토리를 통해 자신이 희망하는 활동에 대한 자극과 격려 그리고 구체적인 정보를 얻을 수 있다. 또한, 연사들은 대중 앞에서의 스피치를 준비하면서 자아발견과 자신감 확보, 그리고 청중과의 공감 커뮤니케이션 스킬을 배울 수 있다.

3. 대상

연사는 청소년만 가능, 청중은 청소년, 교사, 학부모 등

4. 준비물

- 동영상 촬영을 위한 영상녹화 장비
- 청중들과의 교류를 위한 장비(레고, 펜, A4용지 등)

5. 효과

청소년기에 다양한 활동에 도전하도록 격려함으로써 자아(어떤 것을 좋아하고, 왜 그것을 좋아하게 되었는지 등)에 대해 고민할 기회를 제공하고, 대중 앞에서 자신의 스토리를 발표할 기회를 통해, 자신감을 얻고 대중과 공감하는 커뮤니케이션 스킬을 배울 수 있게 된다.

6. STEPx 소개

1) 적정 인원

연사는 4~5명, 청중 참여를 유도하기 때문에 전체 참석 인원 40~50명 정도로 진행하고 있다. 이 정도 규모면 인터랙션이 가능하다.

2) 진행 시간

3시간 내외

3) 진행순서

① 연사 선발

구글 닥스 등을 통해 연사들의 활동 내용 등을 신청받아 일차적으로 심사(활동, 도전했는지가 중요 판단 요소), 이후 면접을 통해 청중에게 충분히 공감을 살 수 있는 스토리 인지에 대한 여부 판단하여 연사 선발

② 장소 선정

5~60명 규모를 수용할 수 있는 공간이 필요하며, 가능하면 7~8명이 같이 앉을 수 있는 테이블 형태를 추천함

③ 프로그램 기획

청소년 연사들의 발표 세션 중간에 청중들과 교류할 수 있는 프로그램이 2개 이상이 준비되어야 하며 LEGO Play, 스토리텔링 게임 등 STEP에서 기본적인 프로그램을 제공

④ 연사 발표 준비

행사 전에 연사들의 발표를 위한 스크립트 및 프레젠테이션 슬라이드 작성 멘토링, 무대 리허설 기회 2~3회 제공

⑤ 홍보물

행사 홍보 포스터(오프라인, 웹), 현수막, X 배너 등을 행사 준비팀에서 마련

⑥ 행사 진행 준비물

참가자 등록을 위한 이름표, 참가 기념품 및 청중과의 인터랙션을 위한 프로그램 준비물 (레고, A4용지, 포스트잇 등) 사전 확인

⑦ 행사 진행 준비

사회자 진행 멘트, 영상촬영팀 위치 선정, 행사 참가자 동선 등을 미리 결정

⑧ 영상촬영

STEP에서 기본적으로 영상 촬영팀을 파견하거나 혹은 파견이 힘들 경우, 영상 장비를 대여하여 연사들의 스피치 영상 촬영을 권장. 이후 영상 편집은 STEP팀에서 담당

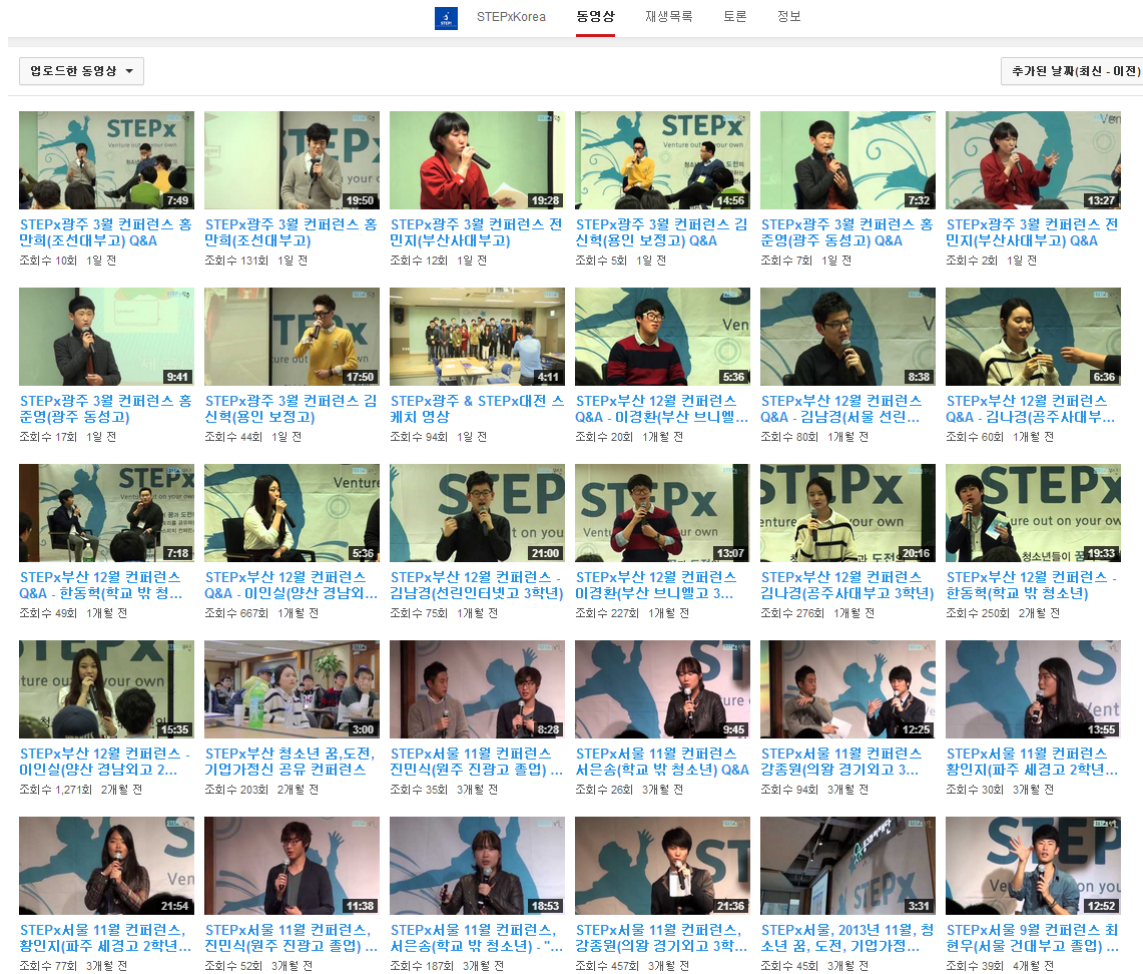
4) 스토리텔링 & 피칭 워크숍

스토리텔링 & 피칭 워크숍은 청소년 연사들이 자신의 스토리를 청중들이 더욱 공감할 수 있는 내용으로 구성하고, 스피치 내용을 임팩트 있게 전달하기 위한 스킬을 배우게 하기 위해 마련되었다.



10~20명의 소규모로 진행되며 자신이 살아온 여정을 모두 보여주는 “인생곡선”부터, 공감 가는 내용만을 선별하는 “공감기둥”, 청중들의 집중을 높이는 스토리 구성을 배우는 “스토리뱀” 세션까지 약 2시간 과정으로 구성되어 있다.

5) 콘텐츠 공유 플랫폼



업로드한 동영상

추가된 날짜(최신 - 이전)

STEPx광주 3월 컨퍼런스 홍만희(조선대부고) Q&A
 조회수 10회 1일 전

STEPx광주 3월 컨퍼런스 홍만희(조선대부고)
 조회수 131회 1일 전

STEPx광주 3월 컨퍼런스 전민지(부산사대부고)
 조회수 12회 1일 전

STEPx광주 3월 컨퍼런스 김민혁(용인 보성고) Q&A
 조회수 5회 1일 전

STEPx광주 3월 컨퍼런스 홍준영(광주 동성고) Q&A
 조회수 7회 1일 전

STEPx광주 3월 컨퍼런스 전민지(부산사대부고) Q&A
 조회수 2회 1일 전

STEPx광주 3월 컨퍼런스 홍준영(광주 동성고)
 조회수 17회 1일 전

STEPx광주 3월 컨퍼런스 김신혁(용인 보성고)
 조회수 44회 1일 전

STEPx광주 & STEPx대전 스키치 영상
 조회수 94회 1일 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 Q&A - 이경환(부산 브니벨...
 조회수 20회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 Q&A - 김남경(서울 선린...
 조회수 80회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 Q&A - 김나경(공주사대부...
 조회수 60회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 Q&A - 한동혁(학교 밖 청소년...
 조회수 49회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 Q&A - 이민실(양산 경남외고 2...
 조회수 667회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 - 김남경(선린인터넷고 3학년)
 조회수 75회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 - 이경환(부산 브니벨고 3...
 조회수 227회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 - 김나경(공주사대부고 3학년)
 조회수 276회 1개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 - 한동혁(학교 밖 청소년)
 조회수 250회 2개월 전

STEPx부산 12월 컨퍼런스 - 이민실(양산 경남외고 2...
 조회수 1633회 2개월 전

STEPx부산 청소년 꿈, 도전, 기업가정신 공유 컨퍼런스
 조회수 203회 2개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스 전민식(원주 진광고 졸업) ...
 조회수 35회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스 서은승(학교 밖 청소년) Q&A
 강종원(의왕 경기외고 3학...
 조회수 28회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스 강종원(의왕 경기외고 3...
 조회수 94회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스 황민지(파주 세경고 2학년)...
 조회수 94회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스 황민지(파주 세경고 2학년)...
 조회수 39회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스, 황민지(파주 세경고 2학년)...
 조회수 77회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스, 서은승(학교 밖 청소년) ...
 조회수 52회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스, 서은승(학교 밖 청소년) - ...
 조회수 187회 3개월 전

STEPx서울 11월 컨퍼런스, 강종원(의왕 경기외고 3학...
 조회수 457회 3개월 전

STEPx서울, 2013년 11월, 청소년 꿈, 도전, 기업가정...
 조회수 45회 3개월 전

STEPx서울 9월 컨퍼런스 최현우(서울 건대부고 졸업) ...
 조회수 39회 4개월 전

STEPx에 출연한 청소년 연사들의 스피치는 동영상으로 기록되어 유튜브 STEPx 채널 (<http://youtube.com/STEPxKorea>)에 업로드되며, 다양한 분야에서 활동한 청소년들의 기록이 다른 청소년들의 진로를 위한 정보 공유 플랫폼의 역할을 하고자 한다.

예를 들어, 학교가 자신과 맞지 않아 자퇴하고자 하는 청소년들은 STEPxKorea 채널에서 자퇴한 청소년 연사(한동혁, 고등학교 자퇴, 입학사정관제로 중앙대 진학)들이 자퇴 후 겪었던 경험들을 들을 수 있으며, 패션에 관심이 많은 청소년은 패션쇼를 진행해본 경험이 있는 청소년(김근유), 자신만의 패션 감각을 통해 패션 코디네이터 사업을 하고 있는 청소년(김신혁)의 스토리를 들을 수 있다.

청소년기에는 대학입시를 위해 공부만 해야 하는 게 아니라 적극적으로 자신의 관심사를 찾아 아이디어를 실행해 옮겨보고, 이러한 다양한 활동을 통해 자신이 어떤 사람인지 파악할 수 있도록 기회가 주어져야 한다. 다양한 스토리를 가진 청소년들의 이야기가 있는 유튜브 STEPx 채널이 청소년들의 이런 도전을 도와줄 수 있다.

7. 운영/활용 팁

- 청소년 연사들은 철저하게 꿈 혹은 아이디어를 실행으로 옮긴 경험이 있는지를 확인하고 선발한다. (사전 인터뷰 필수)
- 청소년 연사들은 자신의 어떤 스토리가 청중에게 어필하는지에 대한 경험과 인사이트가 부족한 경우가 많아서, 강연 스크립트 작성 전에 가이드라인 제시 및 워크숍 및 멘토링을 통해 지속해서 강연 내용에 대한 피드백을 제공해야 한다.
- 컨퍼런스는 청소년 연사들이 일방적으로 강연만 하는 분위기가 아니라 최대한 청중들이 강연에 참여할 수 있도록 행사 전 네트워킹, 강연 중간중간에 청중들과 인터랙티브 프로그램에 더 많은 포커스를 두고 기획해야 한다.
- 청중들이 프로그램에 충분히 참여할 수 있도록 사전 네트워킹 등의 시간에 주최측 스태프와 사회자가 청중들과 교류를 할 수 있어야 하며, 청중들의 참여를 유도하는 상품(문화상품권 등) 등이 필요하다.

8. STEPx 참가자 후기

Stepx광주에서 레고만 조립하던 학생입니다. 오늘 정말 저를 되돌아볼수 있던 자리였어요 다음엔 방청객만이 아닌 강연자로 서보고 싶어요 물론 다른분들 처럼 먼가 하나는 해야 하겠죠 그 자리에 설수 있는 자격을 얻기 위해 지금부터 노력하려구요 ㅎㅎ stepx 같은 좋은 강연회를 만들어 주셔서 감사합니다. ㅎㅎ

휴대폰에서 발송

STEPx광주 참가자 후기



윤지현
 January 2

12월 28일. STEPx 라는 스피치 컨퍼런스를 다녀왔다. 여타 컨퍼런스와는 조금 다른 점이 있다면 청소년들이 연사가 되어 강단을 선다는 점이였다. 처음에는 굉장히 가벼운 마음으로 '청소년들이 얼마나 잘 하는지 볼까?'의 생각이였다. 하지만, 지금 그때의 그 생각이 얼마나 오만하고 건방졌던지 얼굴이 다 화끈거릴정도로 반성을 하게 된다.

꿈과 희망을 전달하는 아나운서를 꿈꾸는 학생부터 학교를 용감하게 그만두고 다큐멘터리를 찍는 감독, 자기가 좋아하고 재미있어 하는 일들을 잘 조합하여 하나의 페이스북페이지를 운영하여 참신하게 살아가는 친구, 그냥 학교 공부만 하는게 아닌 경영 컨설턴트라는 목적이 있고 그 목적에 있어 이유있는 공부를 하는 친구 마지막으로 전국청소년창업협회회장 친구 까지.

내가 성인이 되고 깨달으면서 계획으로 삼았던 것들을 그들은 이미 했거나 하고 있는 중이였다. 그들은 비록 어린나이였지만 자신의 인생과 꿈을 위해서 과감한 결정들을 속히 질렀고(?) 결과적으로 그들에게 피와 살이 분명 되었을 것이였다. 청소년이기에 제한적인 요소들이 분명히 있을 것이지만 과연 이들이 성인이 된다면 그 무한한 잠재력들이 얼마나 성장할 지가 정말 무서운 친구들이였다.

항상 나보다 인생을 조금이나마 더 사신분들을 통해서 미래에 대한 희망이나 꿈을 많이 느끼고 배우다 청소년들에게 너무나 큰 열정을 배우는 것 같아서 뜻 깊은 기획이기도 하다.

정말 가벼운 마음으로 참석했지만, 많은 생각과 느낌을 가지고 가는 나에게 한 해를 마무리하기에 더할나위 없는 좋은 선물을 받은 것 같아서 한편으로는 뭉클하기도 하다.

STEPx부산 참가자 후기



STEPx 포스터



9. STEPx 소개

STEPx(Students Taking Entrepreneurial Path)는 청소년들의 꿈, 도전, 기업가정신을 공유하는 컨퍼런스로 내가 가지고 있는 아이디어를 도전해 본 스토리를 가지고 무대에 설 기회를 제공한다.

STEPx는 운영 주체들 이름이 붙어 지역이나 학교 단위로 운영할 수 있도록 지원할 예정으로 운영매뉴얼을 제공해 자발적, 정기적으로 운영할 수 있도록 돕고 있다.

STEPx는 무대에 선 친구들에게 “대단하다”고 말하는 것이 아니라 “나도 같은 나이인데 해 볼 수 있지 않을까?”, “저 친구들도 저렇게 하고 있는데 나도 할 수 있지 않을까?” 라고 말할 수 있는 계기가 되기를 바란다. STEPx에 서기 위해서는 기업가정신을 주체로 실행을 해 보았는지(Turn Idea into Action)가 가장 중요하다. 또한, 청소년들만 연사가 될 수 있기 때문에 연사들 스피치만 듣고 가는 게 아니라 청중들이 참여할 수 있는 프로그램들로 구성하고 있다.

* 프로그램 문의 : STEPxKorea@gmail.com | 02-544-3950

청소년 걱정기술 프로젝트
‘인간중심의 문제해결자 되기’
걱정기술미래포럼

청소년 적정기술 프로젝트 ‘인간중심의 문제해결자 되기’

1. 목적

21세기에는 창조성과 인성을 갖춘 창조형 융합 인재가 절대적으로 필요하다. 창조형 융합 인재를 ‘인간 중심의 문제해결자’라고 할 수 있다. ‘청소년 적정기술 프로젝트’는 ‘인간중심의 문제해결자’를 양성할 수 있는 교육과정을 개발하고 공교육에 널리 적용해 보려는 목적에서 진행되었다.

2. 용도

진로 & 창의인성교육을 위한 수업에 활용할 수 있을 뿐 아니라 동아리활동과 창의캠프로 진행해 볼 수 있다.

3. 대상

진로& 창의인성교육 : 일반 학생 모두를 대상으로 할 수 있다.

동아리활동 : 적정기술(또는 인간중심문제해결) 동아리를 운영해 진행할 수 있다.

창의캠프 : 캠프 참가자를 모집해 운영할 수 있다.

4. 수업에 활용할 수 있는 자료

1) 교안

인간중심 문제해결 방법론 설명 자료 (<http://atforum.tistory.com/125>)

스탠포드 대학 워터프로젝트 PPT 번역 자료 (<http://atforum.tistory.com/134>)

스탠포드 대학 워터프로젝트 교사 가이드 번역 자료 (<http://atforum.tistory.com/117>)

2) 교재

고등학교 적정기술 캠프 워크북 (<http://www.approtech.or.kr/>)

3) 교구

인간중심 문제해결자의 디자인사고 (<http://cafe.naver.com/hcproblemsolvers/44>)

5. 효과

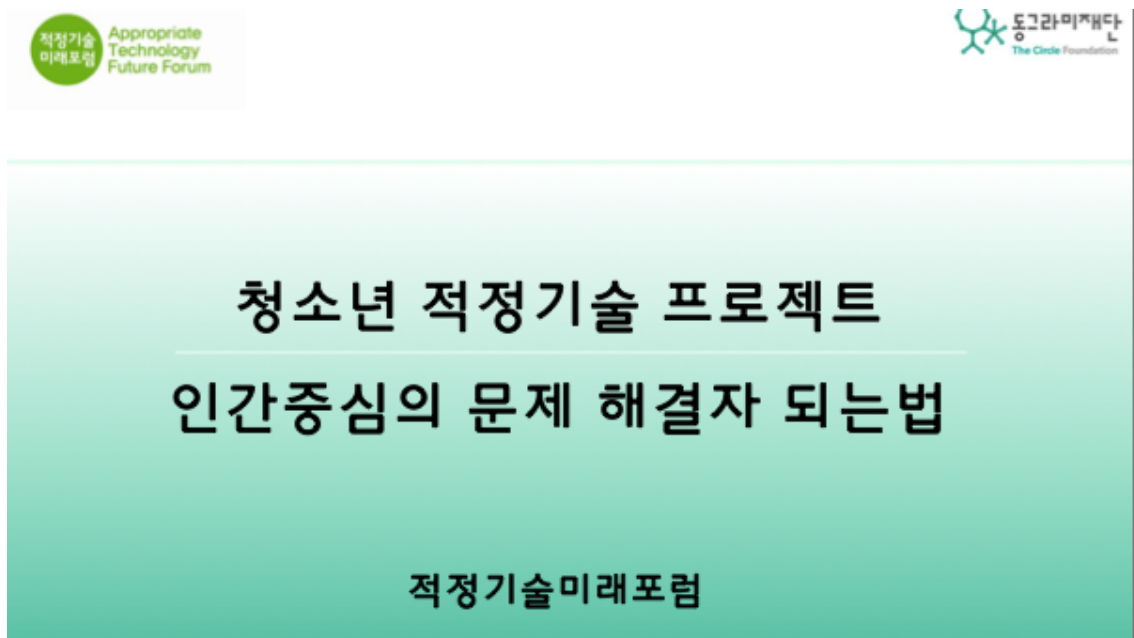
학생 : 주위의 문제에 대해 인식하고 스스로 해결하는 능력을 키우게 된다.

교사 : 인간중심 문제해결방법을 활용해 창의인성교육에 활용할 수 있다.

6. 청소년 적정기술 프로젝트 ‘인간중심의 문제해결자 되기’ 소개



1) 인간중심 문제해결 방법론 설명 자료 (<http://atforum.tistory.com/125>)



청소년 적정기술 프로젝트는 적정기술과 디자인적 사고를 결합해 창조형 융합인재 육성을 위한 교육과정을 개발하기 위해 진행되었다.

▶ 디자인사고 5 단계

공감하기 : 자세히 관찰하고, 관찰한 것에 대해 질문하고, 주의해서 경청함으로써 말이 필요 없을 정도의 유대감을 느끼며, 다른 사람이 느끼는 것을 동일하게 느끼는 과정이다(공감인터뷰, 사용자 들여다보기, 감정지도).

문제 정의하기 : 문제를 정의하는 것은 “뻔하지 않은 통찰”을 발견하는 과정이다. 인터뷰와 공감하기 과정에서 눈에 잘 보이지 않았던 것들을 발견하고 정리하고, 이러한 발견들을 분명하고 간결한 문장으로 표현해 본다(공감지도, 관점서술문).

아이디어내기 : 사용자를 위한 해결책을 탐색하기 위해 아이디어를 발상하는 과정으로 컨셉과 결과물에 대해 초점을 맞추기보다 넓게 바라보며 해결책의 범위를 탐색한다(브레인스토밍, HMW question).

프로토타입 만들기 : 머릿속의 아이디어를 물리적인 세계로 끌어내는 과정으로 사용자에게 경험을 제공해 상호작용할 수 있는 것이라면 어떤 형태이든 좋다(ERRC, 제약조건 부과, 변수확인).

시험하기 : 사용자에게 프로토타입을 사용할 기회를 줌으로써 시험해 본다(사방으로 피드백하기, 1 인칭 피드백).

2) 스탠포드대학 워터프로젝트 PPT 번역 자료 (<http://atforum.tistory.com/134>)



“집에서 물 절약하는 과정 다시 디자인하기” - 디자인 사고 접근법을 통해, 학생들이 지역 사회 및 나아가 국제 사회에서의 문제점을 정의하고 해결하는 과정에

참여함으로써 과학, 기술, 공학 및 수학 지식과 관련된 자질을 기를 수 있도록 통합된 접근 방법을 제공하고 있다.

스탠포드대학교 RED lab 에서 작성해 오픈한 자료를 적정기술미래포럼에서 번역해 공개한 자료집에는 인간중심 문제해결방법을 진행하는 방법들(관찰하기, 인터뷰, 관점지도, 브레인 스토밍 등)이 자세하게 서술되어 있다.

3) 스탠포드대학 워터프로젝트 교사 가이드 번역 자료(<http://atforum.tistory.com/117>)

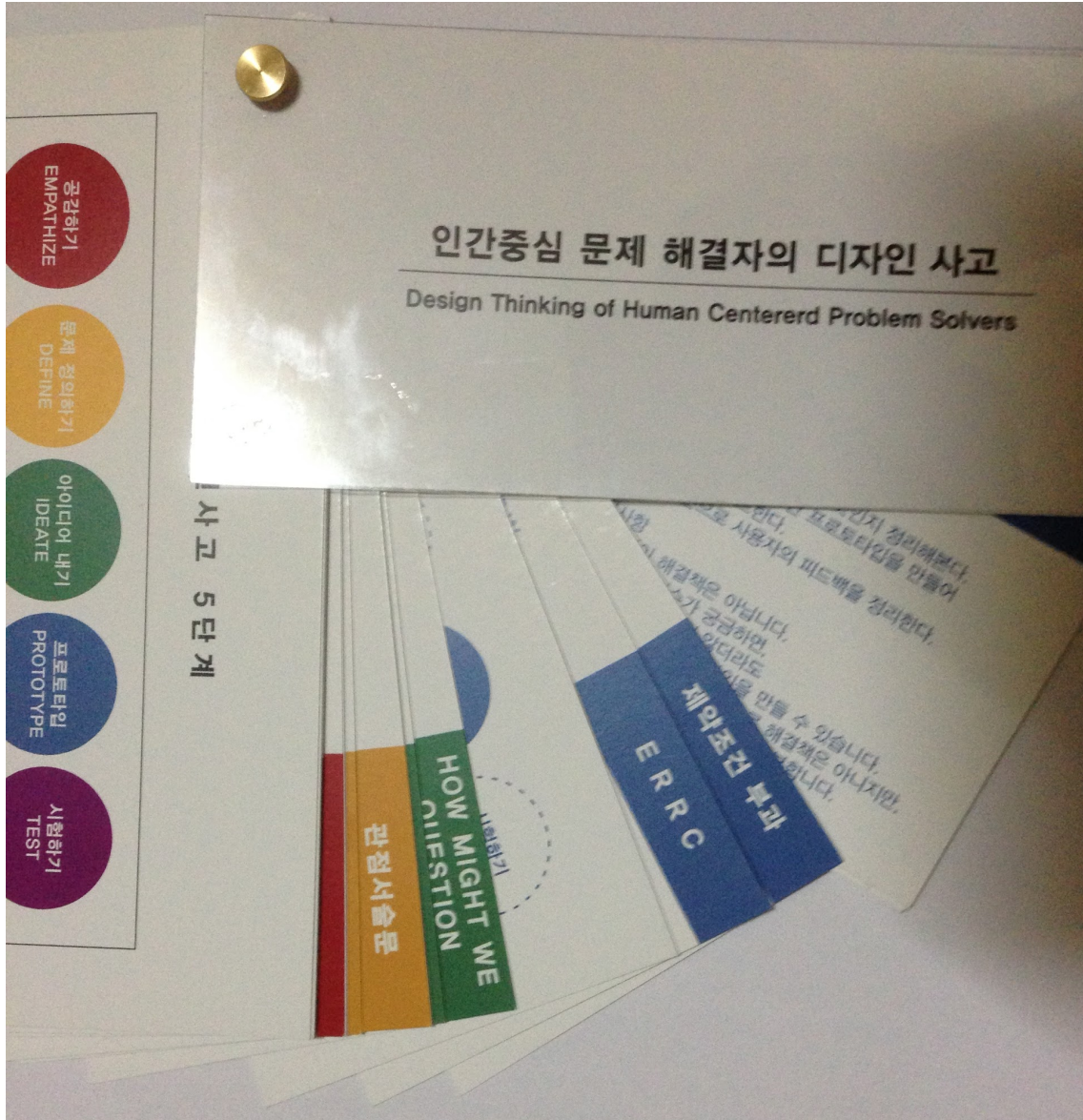
교사 가이드



스탠포드대학 워터프로젝트 교사 가이드는 디자인사고를 통한 문제해결과정을 학습하는데 필요한 방법(역할극, 브레인스토밍, 공감지도, 프로토타이핑하기, 테스트하기 등)에 대한 자세한 설명을 담고 있다. 교사들은 자료를 통해 인간중심문제해결수업을 진행할 수 있다.

4) 인간중심 문제해결자의 디자인사고(<http://cafe.naver.com/hcproblemsolvers/44>)

디자인사고의 프로세스를 카드 묶음으로 만들어 학생들이 내용을 확인하며 적용해 볼 수 있도록 만들었다. 카드에는 “공감하기 - 문제정의하기 - 아이디어내기 - 프로토타입 - 시험하기”의 디자인사고 5 단계에 대한 설명뿐 아니라 단계별 적용 방법론까지 적혀 있어 유용하게 활용할 수 있다.



5) 제 1 회 청소년 인간중심 문제해결 경진대회 발표 동영상

- 대전여고 4U (<http://www.youtube.com/watch?v=FsyVZyWXOo0>)
- 대전성모여고 맘따소 (<http://www.youtube.com/watch?v=Jbp-aQUowUQ>)
- 복수고 4HUMAN (http://www.youtube.com/watch?v=D_fOKymrWrA)
- 대전한빛고 SCV (<http://www.youtube.com/watch?v=SQZLE8ThhLo>)
- 대전괴정고 국민건강지킴이 (<http://www.youtube.com/watch?v=TYzAsb5Mx9U>)
- 대전성모여고 Go Back (<http://www.youtube.com/watch?v=T9XL9Rt51Aw>)
- 대전괴정고 Go Young (<https://www.youtube.com/watch?v=x-QKTlp1iSM>)
- 충남고 WTS (<http://www.youtube.com/watch?v=0ZL6AKS9yG4>)
- 대전성모여고 영박공주 (<http://www.youtube.com/watch?v=z3liUSgfRWU>)
- 한밭여중 과학탐구반 (<http://www.youtube.com/watch?v=T9ZOyOchafA>)

7. 운영/활용 팁

- 1) 적정인원 : 전체 20~30 명, 팀당 4~6 명
- 2) 적정시간 :
 - 중학생을 위한 물 프로젝트(내용을 선별적으로 추출하여 10~15 회, 1 회 50~60 분)
 - 인간중심문제해결(전체 15 주, 1 주에 1 시간 진행)
- 3) 진행 순서 :
 - 인간중심문제해결자에 대한 강의[짧은 디자인 챌린지 진행(가방 재디자인 등)]
 - 각 단계 진행(시간이 있을 경우 비즈니스 캔버스 추가)
- 4) 기타: 창의적체험학습시간에 1 학기 동안 진행하면 좋음

8. '인간중심의 문제해결자 되기' 참가자 후기

매우 소극적인 성격인 내가 대회에 참여해 가족, 친구 등을 인터뷰해봄으로써 평소에 사람들을 대하는 데 느끼던 어려움이 많이 줄어들었다. 또 무슨 일을 할 때 다른 사람들을 고려해보지 않았었는데 이 대회로 인해 직접적인 진로의 변화는 아니더라도 조금이나마 남을 생각하고 배려하게 되는 태도를 가지게 되었다.

- 유경주

사소한 일이지만 남에게 도움되는 일을 한다는 것이 얼마나 보람찬지 새삼 깨닫게 되었다. 뉴스에 나올만한 위대한 업적은 아니더라도 주변에 있는 누군가가 더욱 더 편하게 생활할 수 있도록 돕는다는 것은 정말 멋진 일인 것 같다. 이제까지 나만 생각하는 경향이 있었는데 이번 대회를 통해 다른 사람의 시각으로 세상을 바라보는 방법을 배우게 되었다.

- 이소현

내 가치관은 '빠르고 멀리 가려면 필요 없는 것은 모두 버리고 간다. 다른 사람들이 못해도 내가 모두 하면 된다.' 였다. 하지만 함께했던 친구들이 많은 도움을 줘서 '나도 못 하는 것이 있고 필요하면 다른 사람에게 도움을 주고 도움도 받으면서 살아야겠다.'로 바뀌었다.

- 김희수

대회에 처음 참가해서 모든 것이 새로웠다. 보고서를 쓰는 것과 조원들과 주제를 정해서 서로 얘기하고 아이디어를 나누는 활동이 나에게 맞지 않는다고 생각했는데 의외로 적극적으로 해보려는 나의 태도에 놀라게 되었다. 남들 앞에서 얘기하는 것을 스스로는 못하고 부끄럼이 많다고 생각했지만 조금 친해지고 나니 자유롭게 의견을 말할 수 있게 되었다.

- 장한별

나는 원래 특별히 원하는 진로가 없었는데 이번 대회를 통해 인간 중심 디자인 쪽으로 진로를 정하는 것도 좋겠다는 생각을 해보게 되었다. 길을 지나가면서도 사람들이 불편해 할만한 점을 찾는 내 모습을 통해 내가 이 분야에 많은 관심을 두고 있다는 사실을 깨닫게 되었다.

- 박하현

9. 적정기술미래포럼 소개

적정기술미래포럼은 첨단기술 위주의 상위 10%를 위한 기술보다 새로운 생산성을 만들어내는 소외된 90%를 위한 기술에 집중하는 비영리 단체이다.

적정기술미래포럼에서는 적정기술 플랫폼으로서 적정기술 아카데미, 적정기술 포럼, 적정기술 독후감 공모전, 적정기술에 대한 인지도 제고를 위한 적정기술 관련 서적을 발간하고 있다.

E-mail : register@aprotech.or.kr

Twitter : @aprotec

Blog : www.aprotech.or.kr

Facebook : www.facebook.com/aprotec

Cafe : cafe.naver.com/atinfocenter, cafe.naver.com/hcproblemsolvers

청소년을 위한 베네피트 툴킷 (Benefit Toolkit for Teens)

베네피트

청소년을 위한 베네피트 툴킷(Benefit Toolkit for Teens)

1. 목적

베네피트 툴킷(Benefit Toolkit)은 사람들이 겪고 있는 사회 문제를 혁신적으로 해결하도록 돕는 카드 형태의 교육 도구로 청소년이 더욱 쉽고, 재미를 느낄 수 있도록 그림이 그려진 카드 형태로 제작되어 있다.

툴킷을 활용한 교육 과정을 통해 학교와 지역사회, 우리 사회와 세상에 어떤 문제들이 왜 발생하게 되었는지 스스로 찾아갈 수 있다. 또한, 해결책을 내는 과정에서 청소년은 자신도 문제를 해결할 수 있는 주체가 될 수 있다는 자신감을 얻게 된다.



2. 용도

문제, 분석, 접근, 전략별로 나뉜 카드를 다양하게 조합할 수 있어 적용 가능한 범위(대상 / 과목 등)는 매우 넓다.

1) 활용 가능한 범위

- 교실, 학교, 지역사회에서 겪고 있는 문제를 학생들 스스로 해결하는 과정
- 경제, 창업, 사회적기업, 경영 등의 동아리 교육 및 프로젝트 기획 과정

- 대회, 공모전 아이디어 기획 과정

2) 학습에 활용 가능한 범위

- 기업가정신(entrepreneurship) 교육
- 사회적기업(social enterprise)과 사회적 경제
- 경제 경영 관련 교육
- 세계 시민 교육
- 진학 진로 프로그램
- 리더십 프로그램
- NIE 교육 / 시사 상식 교육

3. 대상

- 교과목 교사 : 사회 과목 등 관련 수업 시간에 더 재미있게 활용할 수 있다.
- 담임교사 : 학급 회의 시간, 독서 시간 등에 회의를 진행하거나 시사 상식 등 학습에 활용할 수 있다.
- 중고등학교 창업/경제/경영/사회적기업 동아리: 자신들의 창업 아이템을 더욱 심도 있게 발전시키며, 무엇보다 자신의 사업을 펼쳐나가야 하는 이유와 목적에 대해서 깊이 고민할 수 있다.
- 교내 학생회 간부 : 학급회장, 부회장, 학교 회장, 부회장의 간부 회의, 수련회 등에서 교내 문제들을 파헤치고 풀어나가는 데 사용할 수 있으며, 리더십을 기르기 위한 교구로 활용될 수 있다.
- 지역 청소년 리더 또는 활동가 : 지역 사회에서 활동하는 청소년들이 활용하여 더 효과적으로 활동을 개진해나갈 수 있다.
- 교사 : 학교 내 또는 지역사회에서 일어나는 문제를 교사들이 해결해 나가는 데 쓰일 수 있다.
- 진로진학 교사 : 직업과 사회 조직의 본질은 '사회에 이로운 가치를 창출하는' 사회 문제 해결에 있다는 원리적인 관점을 가르칠 수 있다.
- 일반 청소년 누구나

4. 준비물

베네프 툴킷 전체 패키지 : 카드 세트, 베네프 툴킷 전용 템플릿(인쇄 가능)
사인펜, 포스트잇, 전지

5. 효과

체계적인 사고 과정과 여러 단계를 통해 어려울 수 있는 아이디어 도출 과정을 경험하여 비판적 사고, 논리적 사고, 창의적 사고, 전략적 사고 등 청소년의 사고의 폭이 확장된다.

6. 베네피트 툴킷 소개

1) 적정인원: 조별 4~6 명 (최소 3 명, 최대 7 명)

2) 진행시간

- 베네피트 툴킷 아이디어 과정 : 3 시간 워크숍 ~ 1 박 2 일 캠프; 수업 3-20 회차
- 툴킷을 활용한 학습 : 유연하게 활용 가능 (프로그램 설명 참고)

3) 베네피트 툴킷 소개

- 4 가지(문제, 분석, 접근, 전략) 카드덱 총 114 장
- 보조 카드덱(멘토, 주체, 블랭크) 총 32 장
- 카드 앞면의 구성 - 명칭, 그림
- 카드 뒷면의 구성 - 설명, 키워드, 예시, 활용법

▶ 베네피트 툴킷 교육용 패키지

- 카드 패키지(152 장)
- 카드 꽃이 10 종 (여러 장의 카드를 한 번에 세워서 볼 수 있도록 함)
- 카드 활용 매뉴얼 - 교사용
- 베네피트 툴킷 전용 템플릿 5 장 (온라인에서 파일 다운로드 가능)
- 워크숍 전용 필기구, 포스트잇

4) 진행순서

STEP 1: 문제 카드 (Problem Card) - WHAT: 무엇이 문제인가?

현재 6 개 카테고리, 36 개의 문제가 분류되어 있다. 어떤 사회 문제가 있는지 발견하고 관련한 다양한 정보를 알게 된다. 추가적인 정보들은 주어진 키워드를 인터넷에 검색하면서 더 자세히 각 문제에 대해 알아갈 수 있다. 이 과정에서 자신이 관심이 있으며 해결하고 싶은 사회문제를 구체적으로 선정한다.

카테고리: 교육, 환경, 보건, 생활, 문화, 인구

X

POPULATION

청 소 년

TEENAGER

BENEFIT

X

청소년

청소년들은 아동, 청년들에 비해 사회로부터 관심을 받지 못하고 골칫거리고 여겨지곤 합니다. 아이와 어른의 경계선에 있는 청소년들의 문제에 사회가 더욱 더 주목해야 할 것입니다.

한국의 청소년은 여가 시간에 여행, 문화예술 관람 등을 하고 싶지만 실제로는 TV·DVD 시청, 게임을 합니다.
* 통계청 사회조사, 2011

Issue 1

국내 청소년 사랑원인 1위는 자살입니다. 자살 충동 이유 중 성적과 진학 문제가 68% 이상을 차지했습니다.
* 여성가족부, '최근 10년간 청소년의 생활 및 의식변화 추이', 2013

Issue 2

집단 따돌림 위기 청소년
가정 문제 청소년 범죄
작성과 진로 청소년 문화
놀이문화 학교 밖 청소년

Keyword

Step 2: 분석 카드 (Analysis Card) -WHY: 이 문제는 왜 발생하게 되었는가?

- 문제 원인 분석을 통한 논리적 사고(Logical Thinking)

문제의 원인이 어디에 있는지 구체적으로 분석하는 데으로 논리 발전 과정에 해당한다. 원인을 밝혀낼 수 있는 12 가지 전략적 분석 방법(3 가지 분류)을 통해 논리적 사고방식에 대한 학습이 가능하며, 사회문제의 원인을 더 잘 파악하고 공감할 수 있다.

?

ANALYSIS

와 이 트 리

WHY TREE

BENEFIT

?

와이트리

문제에 대해 '왜?'라고 물으며 계속해서 원인의 원인을 찾아 내려갑니다. 문제 발생 원인에 대해 깊숙히 파헤치면서 해결 지점을 찾아갈 수 있는 가장 강력한 툴입니다.

- 선정한 사회 문제에서 해결하고자 하는 핵심 포인트를 설정합니다.
- 그 포인트의 원인이 무엇일 지 파악하고, 최대한 다양한 시각에서 원인들을 파악합니다.
- 각 원인에 대해서 또 다시 '왜?'라고 물으며, 5-7단계까지 내려갑니다.
- 문제를 해결하고자 하는 포인트는 와이트리 끝이 아닌 중간에서 발견하거나 설정할 수 있습니다.

How To

Step 3: 접근 카드 (Approach Card) - HOW: 문제 해결 접근법 도출 (활동 내용 또는 사업 아이템 도출)

- 사업의 미션과 제품/서비스 도출을 위한 창의적 사고(Creative Thinking)

문제에 대한 원인에 어떻게 접근하여 해결할지 고민하여 상품/아이템/서비스를 개발한다. “~을 나누다/공유하다/연결하다”의 문장에 분석 단계에서 나왔던 다양한 단어들을 조합하여 해결책을 마련한다. 카드 뒷면의 질문들을 조원 간에 서로 물으면서 실마리를 찾아 나가기도 한다.



Step4: 전략 카드 (Strategy Card) - HOW: 문제 해결 방법을 어떻게 실현할 수 있게 실행할 것인가?

- 비즈니스 솔루션 선정을 위한 전략적 사고(Strategic Thinking)

도출된 아이디어/상품/서비스를 4 가지 카테고리를 통해 현실에서의 실행 전략, 또는 비즈니스 모델을 만드는 과정이다. 각각의 카테고리의 카드를 모든 팀원이 살펴본 후, 도출된 아이디어에 적합하다고 판단하는 카드를 각자 선택하고, 팀원들과 토의/설득을 통해서 실행 방법을 구체화한다.

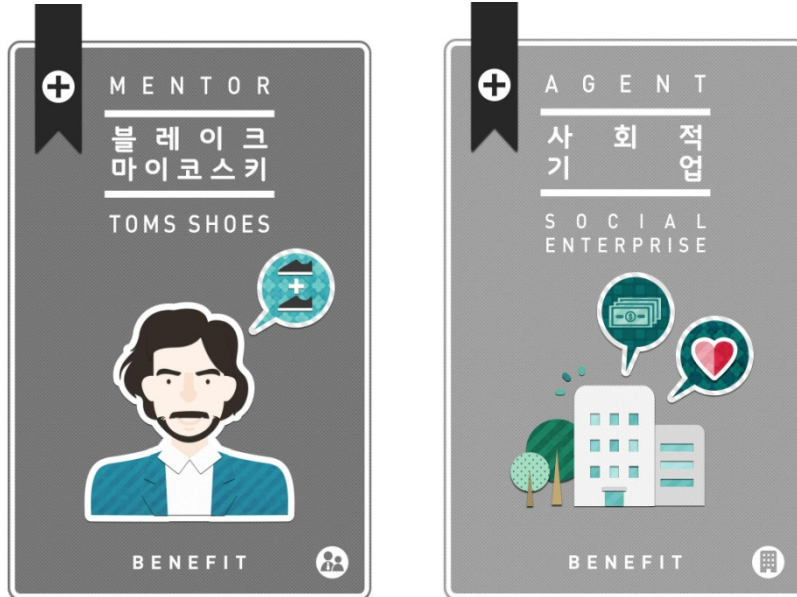
카테고리: 개발(Invent), 운영(Operate), 전달(Deliver), 자금 조달(Financing)



Step 5: 도움 카드 (Assist Card) - WHO: 멘토 카드 (Mentor Card), 주체 카드 (Agent Card)

- 멘토 카드: 혁신적인 방법으로 사회문제를 해결하고 있는 각 분야의 멘토들 12 명이 선정되어 있다. 이 카드는 참가자들에게 문제를 발견한 스토리, 아이디어를 어떻게 실행시켰는지에 대한 정보가 있다. (그라민 은행의 무하마드 유누스, 탐스 슈즈의 블레이크 마이코스키 등)

- 주체 카드: 사회 문제를 해결할 주체를 선정할 수 있으며, 분석 단계에서 각 주체 카드를 활용해 주체의 활동을 분석하는 등 다른 카드와 결합할 수 있다. (개인, 지역사회, 정부, 기업, 재단, 민간 비영리 단체 등)



5) 프로그램 설명 : 20 단계의 조합을 통해 수십 가지 학습 프로그램 가능

베네핏 툴킷 4+1 가지 카드 덱을 활용하여 하루 안에 하나의 사회 문제 해결 아이디어 및 실행 전략을 만들어낼 수 있다. 학습의 단계를 총 20 가지 단계로 나누어 모든 단계를 밟을 수 있으며, 20 개 중 몇 단계를 조합하여 아이디어를 도출하거나 관련된 학습이 가능하다.

#	단계	내용	사용 물품	교육적 효과
1 단계 /차시	문제 상황 탐구	내 주변, 학교, 지역사회, 대한민국, 세계에서 일어나고 있는 문제 상황 살피기	문제 카드	비판적 사고
2 단계 /차시	세상의 모든 문제 (1)	36 장의 카드를 살피면서 어떤 종류의 사회 문제들이 있을 수 있는지 가볍게 알아가기	문제 카드	-
3 단계 /차시	세상의 모든 문제 (2)	하나의 문제 카드의 내용에 대해 심층적으로 학습하고 연구하기	문제 카드 (& 스마트폰 / 태블릿 / 노트북)	자료 조사
4 단계 /차시	마인드맵	해결하고 싶은 문제에 대해서 자유롭게 떠오르는 생각을 마인드맵으로 그려나감	문제 카드 & 전지	창의적 사고
5 단계	문제 구체화	해결할 문제의 범위를 구체적으로	PAINS 카드	논리적 사고

/차시		설정	(분석)	
6 단계 /차시	상황/요인 분석 (1)	와이 트리	와이트리 카드 (분석)	논리적 사고
7 단계 /차시	상황/요인 분석 (2)	MECE 분석 카드를 활용해 문제가 발생하게 된 원인과 주변 요인들을 논리적으로 분석하기	분석 카드 - A 그룹	논리적 사고
8 단계 /차시	상황/요인 분석 (3)	서비스 디자인 분석 카드를 활용해 문제를 겪고 있는 사람의 상황에 몰입하여 더 깊은 이해와 공감하기	분석 카드 - B 그룹	공감 능력
9 단계 /차시	상황/요인 분석 (4)	비즈니스적 분석 틀을 활용해 기존에 그 문제를 해결하기 위해 어떤 노력들이 있었는지 알아가고 그러한 활동에 대해 분석하기	분석 카드 - C 그룹 주체 카드	전략적 사고
10 단 계/차 시	상황/요인 분석 (5)	문제 원인과 관련해서 무의식적으로 떠오르는 단어들을 각 팀원이 돌아가면서 빠르게 적기	브레인라이팅 카드 (분석)	창의적 사고
11 단 계/차 시	미션 수립	어떤 접근으로 문제 상황 또는 요인을 해결할 지 정립하기	접근 카드	창의적 사고
12 단 계/차 시	사업 아이템 도출	어떤 제품 또는 서비스로 문제를 해결할 지 도출하기	접근 카드	창의적 사고
13 단 계/차 시	사회 변화의 주체 설정 (1)	사회를 구성하는 주체들이 어떤 곳이 있는지 학습하기	주체 카드	-
14 단 계/차 시	사회 변화의 주체 설정 (2)	어떤 주체로 사회 문제를 해결할 지 설정하기	주체 카드	-
15 단 계/차 시	실행 전략 수립 (1)	제품/서비스가 더 효과적이며 더 매력적으로 느껴질 수 있는 개발(Invent) 전략 설정하기	전략 카드 (개발)	전략적 사고
16 단 계/차	실행 전략 수립 (2)	제품/서비스를 생산하기 위한 조직 내/외부 운영 전략 설정하기	전략 카드 (운영)	전략적 사고

시				
17 단계/차시	실행 전략 수립 (3)	제품/서비스를 유통시키거나 마케팅하는 전략 수립하기	전략 카드 (전달)	전략적 사고
18 단계/차시	실행 전략 수립 (4)	미션을 달성하기 위한 자금을 끌어오거나 수익을 얻을 수 있는 전략 수립하기	전략 카드 (자금 조달)	전략적 사고
19 단계/차시	사회적 기업 사례 학습	사회적 기업가 또는 사회 혁신가들이 어떻게 사회 문제를 이해하고 해결했는지 알아보기	멘토 카드	-
20 단계/차시	아이디어 표현 (심화)	분석카드의 틀들을 활용하여 나(우리)의 사회 문제 해결 방법을 표현하기	분석 카드	전략적 사고

7. 운영/진행 팁

효과적으로 베네피트 툴킷을 활용하여 수업 또는 워크숍을 진행하기 위해서는 정보제공자, 사회자(진행), 퍼실리테이터를 필요로 한다. 교사 또는 청소년 지도사가 직접 툴킷을 교육 상황에서 활용하고자 하는 경우 3 가지의 역할 모두를 할 수 있도록 베네피트 툴킷 교육자 양성 과정을 수강하시는 것이 가장 좋다. 다만 상황이 여의치 않다면 진행자가 카드세트 안에 포함된 매뉴얼을 통해 정보제공, 진행, 퍼실리테이터의 역할을 숙지하여 진행하기 바란다.

베네피트와 직접 함께 교육 프로그램을 운영하고자 하는 경우, 베네피트의 툴킷 교육을 받은 전문 퍼실리테이터가 함께 진행하게 된다.

8. 프로그램 참여 후기

이 워크숍은 저에게 희망이었습니다. 다른 단체의 홍보 담당자에게 추천을 받아서 이곳에 왔습니다. 게임 퍼블리셔가 꿈인데요, 제가 방황도 많이 했습니다. 이 캠프 추천해주시면서 배경지식도 길러볼 수 있고 여러 가지 이야기를 해주셨습니다. 그런데 정말 하고 나니까 기분도 좋고 이제 뭐든지 할 수 있을 것 같아요.

- 대구자연과학고등학교 2학년 이정훈

원래 사회 혁신에 대해서 막연한 생각을 하고 있었고, 이런 기업을 설립한다는 것이 쉬울 줄 알았어요. 여기서 툴킷을 이용해서 단계별로 하나씩 해나가다 보니까... 저희가 국한된 사고에 갇혀있었다는 생각도 들었습니다. 사고의 확장 틀을 넓힐 수 있었습니다.

- 충주여자고등학교 2학년 김선아

함께 행복한 경제를 체험할 수 있는 멋쟁이 공구상자 “베네핏 툴킷”: 우리 사회에 대한 분야별 문제를 그 근원까지 추적해 보고, 해결의 다양한 방안을 모색하면서 ‘기부’나 ‘봉사’의 방식을 뛰어넘는 경제적 수익창출을 통한 지속가능한 해결방안 마련이 가장 매력적이었습니다. 사회적 혁신뿐 아니라 함께 살아가는 따뜻한 경제를 배우는 멋진 경험을 함께 나누길 바랍니다.

- 대구송현여자고등학교 안병학 선생님(교내 사회적 경제 동아리 지도 교사)

9. 베네핏 소개

베네핏(www.benefit.is) : ‘선한 의도를 위대한 혁신으로(Making Good to Great)’라는 미션으로 2010년부터 사회 혁신 콘텐츠를 발행해 왔다. 온/오프라인으로 300~400 개의 사회 혁신 사례들을 발굴하면서, 사회 문제 해결의 과정에도 일정한 체계가 있는 것을 발견하게 되었다. 이와 같은 과정을 바탕으로 좀 더 쉽고 체계적으로 사회 문제를 혁신적으로 해결할 수 있는 아이디어를 도출하는 베네핏 툴킷(Benefit Toolkit)을 개발하게 되었다. 학교와 지역사회에서 툴킷을 활용할 수 있는 다양한 방법론과 프로그램을 연구하여 전국의 모든 청소년들이 툴킷을 통해 사회 문제를 혁신적으로 해결하며 기업가 정신을 함양할 수 있는 기회를 확산하고자 한다.

* 프로그램 문의 : toolkit@benefit.is | 070-8762-1100

드림나눔커뮤니티

청소년자활지원단

드림나눔커뮤니티

1. 목적

청소년 대부분은 자신이 성인이 되었을 때 갖게 되는 직업을 결정하고 이루는 것을 꿈이라고 생각한다. 직업 결정 뿐만 아니라 이루고 싶은 가정과 하고 싶은 일 등 꿈과 삶의 진로는 매우 다양한데 어린 시절부터 “꿈 = 직업”, “커서 무엇이 되어야 하는지”라는 생각을 하게끔 교육을 받고 자라왔기 때문에 다양한 꿈의 보지 못하고 잘못된 꿈에 대한 인식을 갖는 청소년이 많다.

일반적으로 중학생이 꿈 혹은 직업, 진로에 대해서 깊이 고민하는 시기는 2학년 2학기 무렵이다. 이는 중학교 3학년 선배들의 고교선택을 하는 모습을 보며 자신 또한 3학년 때 고교선택을 해야 함을 인식하기 때문이다. 학업의 관심이 없는 청소년은 조금 늦은 3학년 1학기 이후 인식하여 원하지 않는 고등학교로 진학하여 힘든 적응하는데 어려움을 겪는 경우가 많다.

청소년의 경우, 진로를 인식하면서 가족, 학교, 친구, 학원, 경제적 상황 등 주변 환경 영향을 많이 받는다. 하지만 효율적인 진로탐색활동을 지원할 경우 자기인식을 통하여 주변 환경의 영향을 벗어나 진로목표를 성취하는 청소년의 모습을 만날 수 있다. 해가 거듭됨에 따라 대학입시뿐만 아니라 적성을 고려한 고교입시의 중요성도 날로 증대되고 있다.

이에 관악청소년자활지원관 드림나눔커뮤니티는 지역 청소년들의 진로탐색활동을 지원함으로써 자신이 원하는 고교진학뿐만 아니라 사회진출을 돕기 위한 사업을 진행하고 있다. 드림나눔커뮤니티는 청소년에게 직업현장체험을 제공하여 실질적인 진로의 세계를 탐색하고, 나아가 진로탐구 욕구를 고취함으로써 진로 동기를 강화하는데 목적이 있다. 또한, 직업현장체험을 통해 직업 정보를 습득함으로써 자신의 진로를 준비할 수 있도록 한다.

2. 용도

활용프로그램 :

일일현장체험, 자율학기제 대비 체험 프로그램, 직업인특강, 방과 후 진로캠프 등 현장과 협조를 통한 현장중심의 진로교육 프로그램에 활용 가능

3. 대상

초등학교 5, 6학년 / 중학교 1, 2학년 / 고등학교 1, 2학년

4. 준비물

- 학교 : 전담인원 1명, 사업비(1개 학급) 최소 400만 원, 강의 기자재 및 문구류
- 현장 : 직업 멘토 1명, 현장업무
 - 청소년 : 진로체험에 참여하기 위한 성실한 자세, 사원이름표
 - 자원봉사자 : 대학생, 학부모, 교사 등 약 60명

5. 효과

- ▶ 지역 청소년
 - 청소년이 관심 있는 직업현장에 대한 실질적 정보를 습득하여 학습 동기가 강화된다.
 - 자신의 진로 결정과 진로준비에 대한 관심이 증대된다.
- ▶ 지역 학교
 - 청소년의 진로관심을 증대되어 학업 분위기가 향상됨
 - 진로교육을 위한 현장 인프라가 형성됨
- ▶ 지역 현장
 - 청소년 진로교육에 대한 재능기부활동이 증대됨
 - 청소년 교육의 관심증대로 직업 체험에 대한 교육의 질이 향상됨

6. 드림나눔 커뮤니티 소개

- 1) 드림터 프로그램 추진개요
- 추진기간 : 2012.06.01 ~ 2013.12.24
 - 참여학교 : 5개교 (6회 실시)
 - 참여현장 : 직업분야 101개, 직업현장 244개
 - 참여학생 : 1,290명

년도	참여학교	일시	참여현황
2012	관악중학교	07.10	- 청소년 210명 참여 - 61개 직업현장 지원
	봉림중학교	12.13	- 청소년 200명 참여 - 70개 직업현장 지원
2013	봉원중학교	06.18	- 청소년 246명 참여 - 82개 직업현장 지원
	관악중학교	07.10	- 청소년 186명 참여 - 68개 직업현장 지원
	난우중학교	10.16	- 청소년 272명 참여 - 64개 직업현장 지원
	신림중학교	11.25	- 청소년 165명 참여 - 63개 직업현장 지원

2) 프로그램 추진구성

① 일일현장체험 드림터

활동명	활동내용
사전진로척도 및 직업선호도 검사	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 직업현장체험 오리엔테이션 <ul style="list-style-type: none"> • 직업현장체험은 견학과 흥미가 아닌 진로를 선택하는 데 있어서 중요한 과정임을 인식시킴 ▶ 사전진로척도 검사 <ul style="list-style-type: none"> • 프로그램을 통해서 청소년이 진로준비 및 진로 결정에 대한 인식을 얼마나 변화하는지 확인하는 척도검사 ▶ 직업선호도 조사 <ul style="list-style-type: none"> • 개인별 체험하고자 하는 직업 1, 2지망을 써넣어 청소년이 원하는 현장을 발굴하여 진로정보를 얻게 하기 위한 조사 ※ 2013년 98% 이상 1지망 위주로 발굴 진행함
동기강화교육 1 비전특강	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 꿈에 대한 인식의 전환 <ul style="list-style-type: none"> • 직업 선택과 직업 달성만이 꿈이 전부 아니며 가까운 미래부터 먼 미래, 그리고 현재 자신이 원하고 이루고자 하는 모든 것이 꿈이라는 것을 인식시킴, 또한 꿈을 이루고자 하는 의지와 노력이 진로성취에 중요함을 인지시킴
동기강화교육 2 진로설계	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 진학과 진로 <ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 교육의 진학 시스템과 다양한 고교 유형 설명 • 진로 성취에서 고교 선택(진학설계)이 중요함을 인식시킴 • 진로 성취를 위한 학습법을 비롯한 기본적 실천기법 설명
직업체험 오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 직업체험 현장공개 및 주의사항, 자원봉사자 매칭 <ul style="list-style-type: none"> • 현장 공개와 현장마다 주의사항을 주지시킴 • 현장별 자원봉사자 1인 배치하여 청소년이 안전한 체험을 할 수 있도록 모니터링
일일직업체험	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 일일현장체험 시행 <ul style="list-style-type: none"> • 최소 4~8시간 현장업무체험 3인 1개 조 기본 구성 • 현장업무참여, 직업인 인터뷰 등으로 현장 멘토가 직접지도
사후검사 및 감사 편지작성	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 사후검사 <ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 후 진로준비 및 진로 결정의 변화된 진로척도 검사와 만족도 조사를 통한 프로그램 효과성 확인 ▶ 감사편지 작성 <ul style="list-style-type: none"> • 체험한 직업현장 멘토에게 편지를 작성하여 자신의 체험활동을 재인식할 기회와 현장의 재능기부참여를 독려

② 심화진로탐색프로그램 드림스캐치

- 심화 진로 탐색은 일일현장체험 이후 청소년의 진로 탐색의 대한 관심과 욕구가 증대 되는 것을 고려하여 구체적으로 진로 탐색을 돕기 위한 사후 프로그램
- 15명 1개 그룹으로 구성하여 진행

구분	활동명	활동 내용
1회차	동기강화 교육	진로 탐색의 의미 알기 : 다양한 꿈의 비전, 함께 찾는 꿈의 소중함을 인식시킴 <ul style="list-style-type: none"> • 참여 청소년과의 관계 형성하기 • 자신의 꿈과 타인의 꿈의 소중함을 나누는 활동
2회차	자기 이해1 (흥미와 장점)	진로 흥미에 대해서 알기 : 청소년기의 능력, 성격, 특기, 장단점 등은 현재 완성된 능력이 아니며 앞으로 원하는 미래를 얻기 위해 계속 찾고 발전시켜야 하는 것임을 인식시킴 <ul style="list-style-type: none"> • 진로 흥미검사 후 자신의 흥미에 따른 직업 찾기 • 소중한 나의 장단점 찾기
3회차	자기 이해2 (가치관)	다양한 삶의 가치관과 직업의 가치관 알기 : 직업 결정에서 추구하는 삶의 가치관과 연결하여 생각하는 것이 자신이 좋아하는 직업을 찾는 데 중요함을 인식시킴 <ul style="list-style-type: none"> • 가치관 검사, 가치관 월드컵 등 게임을 통해 다양한 가치관을 이해하고 인식할 수 있도록 유도
4회차	다양한 직업의 세계와 합리적 의사결정	직업의 이해와 합리적 의사결정의 중요성 알기 : 직업을 찾는 방법과 진로 결정시 다양한 루트를 활용한 정보 습득을 통한 합리적으로 의사결정을 하는 방식을 인식시킴 <ul style="list-style-type: none"> • 직업의 의미, 소멸과 생성, 미래직업 전망알기 • 다양한 의사결정의 유형을 알고 진로선택 시 갖추어야 할 합리적인 의사결정 방식 알기
5회차	진학 정보 및 진학 설계	진학정보 및 진학설계 알아보기 : 현재 자신이 가진 능력과 갓출 수 있는 능력을 발휘하면서 원하는 진학목표를 성취할 수 있음 인식시킴 <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 고등학교와 고교진학시스템에 대해서 알아보기 • 진학을 하기 위해 필요한 탐색과 준비활동에 대해 알아보기
6회차	미래 설계	미래를 설계하는 방법 알아보기 : 꿈을 실현하기 위해 계획하고 실천하고 실현 의지를 갖는 것 중요함을 인식시킴 <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 흥미, 성격, 적성, 가치관을 고려한 꿈의 계획 세우기
7회차	직업 체험	총 4회기 다양한 현장을 체험하며 직업습득방법 교육함

※교육프로그램은 대부분 게임과 대화를 통한 활동형 프로그램을 활동하여 청소년의 참여도를 높임

7. 운영/활용 팁

▶ 직업현장 발굴 시

- 1) 가까운 곳을 시작으로 먼 곳으로 청소년들이 원하는 직업현장 탐색
- 2) 현장발굴 시 1 단계 인터넷 검색, 2 단계 전화 문의, 3 단계 현장방문 순으로 현장 발굴
- 3) 현장방문 시 현장직업인은 교육의 전문가가 아니므로 현장환경을 고려하여 직업체험의 교육커리큘럼을 함께 고민하고 제안하면 좋은 체험교육을 만들어낼 수 있음

8. 참가자 후기



▶ 성우를 꿈꾸는 조용한 한 학생, 놀라운 변화를 경험하다!!

○○중학교 2학년 박○○은 매우 조용한 성격으로 또래 친구들과 어울리기를 거부했던 학생이다. 교장 선생님과 담임선생님은 물론 같은 반 친구들과조차 ○○이 단답형 외에 말을 하거나 웃는 모습을 본 적이 없다고 했다.

그런데 직업선호도 조사 결과, ○○의 꿈은 성우였고 성우 직업체험을 위해 라디오 방송국에서 일일 직업현장체험을 하게 되었다. 그 직업현장에서 ○○은 방송프로그램 구성 및 진행 업무를 맡았다. 그리고 친구들과 라디오 방송을 준비하면서 학교에서 조용하기만 했던 ○○의 생각지도 못했던 놀라운 모습을 보게 되었다. 자신이 원하는 분야의 활동으로 현장의 업무인 방송을 진행하면서 매우 적극적인 활동 모습을 보여주었다.

직업현장체험을 계기로 ○○의 변화는 계속되고 있다. 학교 선생님과 친구들에게 먼저 다가가 자신의 일상생활과 취미에 대해 작은 목소리로 이야기하며 조금씩 웃기도 한다. 현재는 성우가 되기 위한 준비로 인터넷방송 BJ 활동까지 하고 있다.

▶ 직업현장체험 ‘드림터’에서 헤어디자이너 인턴십으로 골인~!

○○중학교 조○○은 어렸을 때부터 헤어디자이너를 꿈꿔왔다. 자신의 꿈을 이루기 위해 미용실에서 아르바이트를 하며 실질적인 일을 배우고 싶었지만, 나이가 너무 어려 채용해주는 곳이 없었다. 그러던 중, 학교에서 일일 직업현장체험의 기회가 주어졌고, 체험활동이 자신의 미래를 준비하기 위한 좋은 계기가 될 것을 알았다.

유명한 미용실로 직업현장체험을 가게 된 ○○은 하루의 긴 업무시간 동안 현장의 허드렛일도 마다하지 않고 적극적으로 현장에서 주어진 업무를 수행했고, 고객들에게도 친절하게 서비스를 제공하는 등 현장 멘토 선생님께 좋은 인상을 남겼다.

이러한 노력의 결과, 체험활동이 끝난 이후 현장 멘토 선생님이 ○○에게 방학 동안 미용실 스텝으로 단기간 일을 해보지 않겠느냐는 제안을 했다. ○○은 매우 기뻐하고 감사함으로 멘토 선생님의 제안을 받아들여 방학 중에 주말을 이용해서 미용실에서 일을 배우며 자신의 꿈을 더욱 확고히 설계하는 소중한 경험이 되었다.

▶ 청소년들의 눈높이에 맞는 일일 인턴십을 응원합니다~!!

○○건축사무소는 청년들의 꿈을 지원하기 위해 대학생 인턴십을 실시하고 있는 현장이다. 2012년 ○○건축사무소는 청소년들의 직업현장체험 ‘드림터’를 접하고, 대학생 인턴십을 축소하여 청소년 인턴십(1일)을 계획하게 되었습니다. 초기에는 청소년 인턴십의 세부내용 구성에 많은 어려움이 있었다. 그러나 청소년들을 만나면서 지속해서 체험내용을 수정 및 보완했고 그 결과, ○○건축사무소만의 청소년 인턴십 프로그램을 완성하고 진행하고 있다. 그리고 지금도 청소년들의 의견을 적극적으로 반영하여 체험내용을 보완해 나아가고 있다.

▶ 지역 학부모님들의 직업체험에 대한 관심이 더해가다~

○○유치원의 학부모님들은 직업현장체험 ‘드림터’에 관심이 많다. 일일 선생님인 직업체험 참여 청소년과의 특별한 시간을 보낸 원생들이 집에 돌아가 부모님께 일일 선생님이 관해서 이야기를 하기 때문이다. 학부모님들은 언니, 오빠가 일일 선생님이 유치원에 왔다는 것을 신기해했고, 청소년들을 위해 학교와 지역 현장이 손을 맞잡고 적극적으로 협력한다는 것을 놀라워했다.

○○유치원의 한 학부모님께서서는 직업현장체험이 꾸준히 지속하여 자신의 자녀도 이런 교육적 혜택을 받았으면 좋겠다고 하면서 멘토로 활동하고 싶다는 의사를 전달해 주셨다.

9. 관악청소년자활지원관 소개

관악청소년자활지원관 : 1991년 봉천동 판자촌 대한성공회 나눔의 집으로 시작, 지역의 저소득 가정 자녀들을 위한 지역공부방으로 최초로 개소한 이후로 현재 관악구, 동작구 중심의 진로복지사업을 실천하는 청소년복지기관이다.

관악청소년자활지원관은 지역 중심으로 진로 탐색, 준비, 결정의 3단계 생애주기별 맞춤형 진로복지시스템을 안착시키는 것을 목표로 한다.

* 프로그램 문의 : youth0824@hanmail.net | 02-871-1598 박태진

위즈덤 @ 마이스쿨

위즈덤

위즈덤 @ 마이스쿨

1. 목적

위즈덤@마이스쿨은 현직 직업인들이 학교로 찾아가서 해당 직업에 관심 있는 학생들과 50분 ~ 2시간 정도 멘토링을 진행해 학생들이 자신의 진로와 꿈을 직접 설계할 수 있도록 돕는 프로그램이다. 현재까지 각 분야에서 개인브랜드를 구축하고 있는 위즈덤의 1000여 명의 현업 종사자와의 만남을 진행한 학교 방문 프로그램으로 학생들의 지속적인 꿈의 탐색과 경험 가능, 실현할 도전 정신과 용기, 계획 능력을 개발해준다.

위즈덤@마이스쿨은 구직이 아니라 창직을 상상할 수 있을 만큼 다양한 직업관 제시하고자 한다. 실제 다양한 영역의 종사자와의 만남을 통해 직업에 대한 적극적 탐색 장려, 간접 경험을 제공하고 청소년 스스로 만나고 싶은 사람을 섭외 및 기획하면서 선택한 꿈에 대해 발견을 할 수 있도록 한다. 위즈덤@마이스쿨은 2013년 하반기 동안 20개 학교 5천 명을 대상으로 진행되었고 2014년에도 수시로 신청 받고 있다.

2. 용도

- 1) 진로를 정하지 않은 상태의 청소년들이 다양한 직업 세계에 대해서 궁금할 때!
- 2) 관심이 가는 진로가 있는데 정보가 미비하여 더 구체적으로 알고 싶을 때!
- 3) 이 세상을 열심히 살아가고 있는 어른 친구를 만나고 싶을 때!

학교 전체 진로의 날, 동아리 활동, 학생회 활동 등으로 직업인을 학교로 초청할 수 있다!

3. 대상

여러 가지 직업, 또는 본인의 관심분야의 직업인을 만나보고 싶은 청소년
주변의 청소년들에게 다양한 직업 세계를 알려주고 싶은 선생님, 부모님

4. 준비물

청소년들과 직업인이 만날 수 있는 장소만 있으면 된다.
시청각 자료가 있을 시에는 컴퓨터, 프로젝터나 모니터가 필요하다.
다과가 준비된다면 더욱 친근한 분위기에서 진행될 수 있다.

5. 효과

- 학과 중심이 아닌 직업 중심의 실제적인 진로교육
- 남들이 다 이야기하는 직업만 쫓아가는 것이 아니라 자신의 적성과 상황에 맞춘 직업 탐색


- 직업 세계에 대하여 막연한 두려움이 아니라 작은 것에서부터 도전해볼 수 있는 용기 고취

6. 마이스쿨 소개

위즈돔, 이제 학교로 찾아갑니다.



위즈돔@마이스쿨

경기도 이천의 한 고등학교에서 날아온 한 통의  에서 시작된 위즈돔과 학교의 만남!
마이스쿨과 함께 청소년들의 미래 설계에 다양한 기회를 제공해 주세요.

위즈돔@마이스쿨은  동그라미재단 과 함께합니다.
The Circle Foundation

처음으로

진행 사례

신청 가이드

신청하기

<http://www.wisdo.me/@myschool>

1) 걱정 인원

직업인 1명당 15명 이내의 청소년

2) 진행 시간

1~2시간

3) 프로젝트 내용

▶ 강의

- 해당 직업에 대한 소개, 장단점, 해당 직업을 가지기 위해서 준비해야 할 것
- 직업에 얽힌 개인적인 스토리, 조언 등
- 질문과 답변

▶ 워크숍 (해당 없을 수도 있음)

- 직업인이 하는 업무 중에서 학생들이 간단하게 체험해볼 수 있는 것들 같이 해보기

4) 프로그램 진행 단계

- ① 위즈돔@미스쿨 홈페이지에서 만남 신청 (<http://www.wisdo.me/@myschool>)
- ② 위즈돔에서 내용 검토 후 가능 / 불가능 여부 회신
- ③ 위즈돔 웹사이트 내 사람도서관에서 초청하고 싶은 사람책을 검색
- ④ 사람책 요청리스트 제출
- ⑤ 섭외 진행
- ⑥ 섭외된 사람책이 학교 방문! 청소년들과 만남 진행

5) 형태별 활용 예시

- ① 진로의 날/진로 캠프 운영 - 학교 전체 행사로 이루어지는 진로의 날에 초청할 사람책을 위즈돔을 통해 검색 (송문고, 산본고, 연수고 등)



- ② 동아리 운영 - 진로 미결정 학생들을 위한 직업 탐색 프로그램, 비슷한 희망진로를 가진 학생들끼리의 심화 프로그램 (불암고, 전인고 등)



- ③ 진로 큐레이터 양성 - 친구들의 꿈을 조사하고 친구들이 만나고 싶어하는 사람책을 직접 섭외해보는 진로 큐레이터 프로그램 (양정여고)



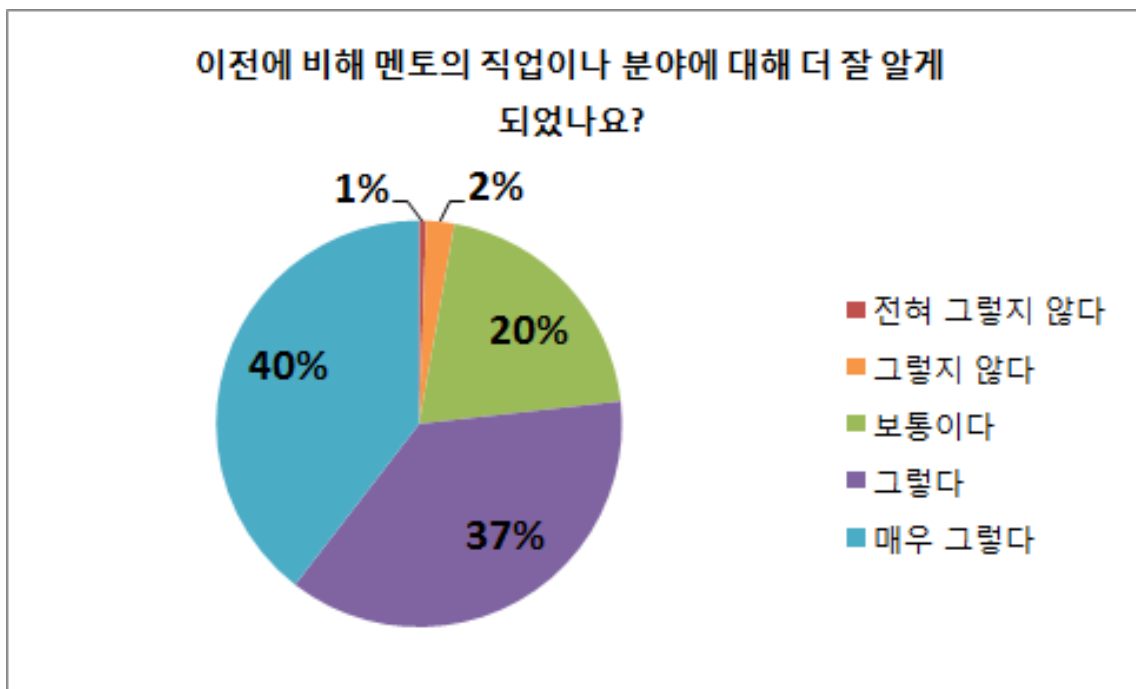
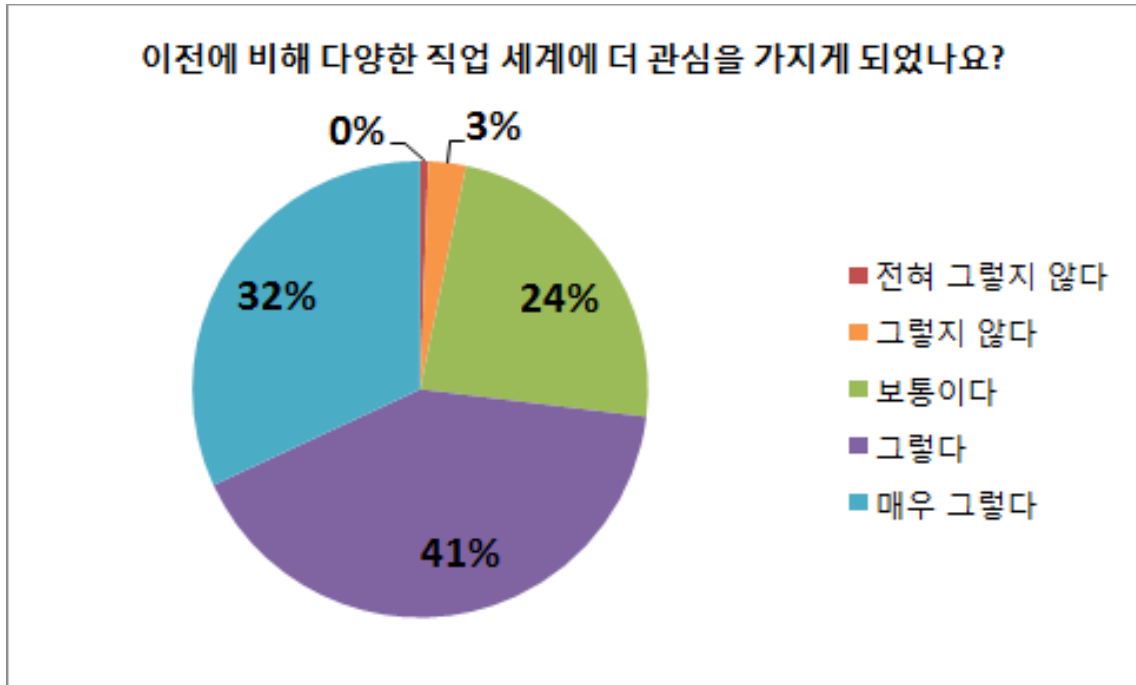
- ④ 우리 동네 사람책 만나기 - 학교뿐 아니라 지역의 청소년 센터 등에서 우리 동네에 사는 직업인들을 만나보는 프로그램 (기획 중)

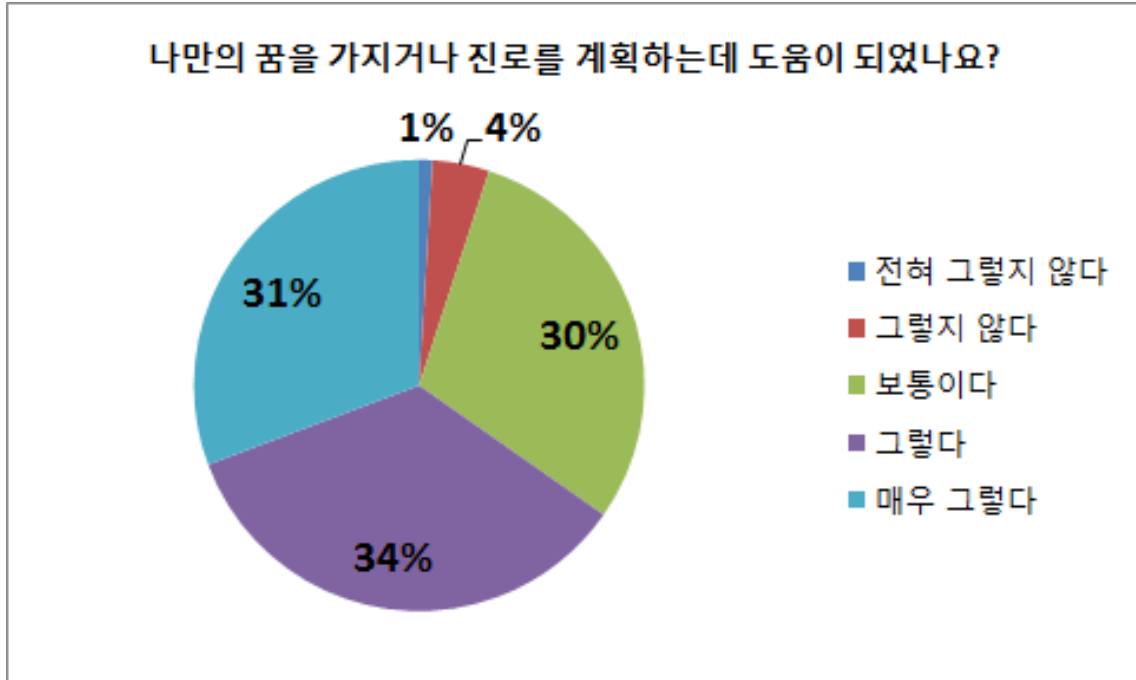
7. 운영/활용 팁

- 위즈돔 홈페이지에서 분야별 카테고리로 사람책을 보실 수 있습니다.
- 직업, 지역 등의 키워드로 원하는 사람책을 검색하실 수 있습니다.
- 청소년들이 직접 사람책 선정에 참여하면 더욱 교육 효과가 높아집니다.

8. 마이스쿨 참가자 후기

참가학생 중 1,571명이 설문에 응답하였고 응답 내용 분석을 그래프로 나타낸 결과, 이전과 비교하면 다양한 직업 세계에 관심을 두게 되고, 해당 직업에 대한 이해도가 높아졌으며, 자신만의 진로를 계획하는 데 도움이 되었다는 긍정적인 대답의 비율이 평균 70%에 달한 것을 확인할 수 있었다.





9. 위즈돔 소개

위즈돔은 모든 이의 삶이 우리가 살아가는 세상을 만들고 변화시킨다는 믿음 아래 사람과 사람의 관계를 만들어나가는 일을 하고 있다. 사람의 경험과 지혜를 하나의 책으로 보고 온라인상에 전시를 하고 그것을 나눌 수 있는 모임들을 개설하여 만나고 싶은 사람들을 서로 연결하는 플랫폼을 운영하고 있다.

위즈돔의 최종 비전은 각각의 인생들이 고유한 가치를 얻고 사회가 함께 공유할 수 있는 든든한 사회적 자본으로 축적되어 누구든지 원한다면 이를 활용하여 더 나은 삶을 추구할 수 있는 사회를 만드는 것이다.

* 프로그램 문의 :

<http://www.wisdo.me/@myschool>

wisdome.myschool@gmail.com | 070-8260-5200

한발자국 한발자국

세한대학교

“시각장애 청소년 진로직업탐색 통합프로젝트 : 한발자국 한발자국”

1. 목적

시각장애 특수학교의 진로직업 교육 활성화를 위한 보완자료로 시각장애 청소년 진로직업 탐색 워크북을 출판했고 이 워크북의 현장 보급 및 활용 교육을 위해 시각장애청소년 진로 직업탐색 캠프를 개최했다.

2. 용도

1) 진로직업탐색 워크북

국내외의 55개 시각장애인 취업 우수사례 중심으로 3개 단원의 63개 학습활동으로 구성하고 학생 활동중심의 워크북 형태로 개발

2) 진로직업캠프

다양한 취업 시각장애인의 강의와 토론 토크를 통해 직업별 세부 업무 내용, 시각 장애로 인한 업무 수행 장벽 및 해결 노하우를 듣고 해당 직업에 대한 이해와 자신감을 높이는 계기를 마련

3. 대상

시각장애 청소년 + 시각장애학교 진로직업 교육 교사, 시각장애청소년 부모, 비장애인

4. 준비물

시각장애 청소년 진로직업탐색 워크북

5. 효과

- 시각장애 청소년의 진로선택에 시사점을 줄 수 있는 국내외의 55개 시각장애인 우수 직업 사례를 발굴하여 시각장애 특수학교의 시각장애 중고생 대상 진로직업 교육 활성화 및 내실화
- 중증 시각장애인의 실제 취업사례 중심의 사례를 통해 시각장애 청소년의 진로 동기와 직업 자신감 형성에 기여
- 다양한 취업 시각장애인의 강의와 토론 토크를 통해 직업별 세부 업무 내용, 시각 장애로 인한 업무 수행 장벽 및 해결 노하우를 듣고 해당 직업에 대한 이해와 자신감을 높이는 계기 마련
- 비장애인의 시각장애인 직업을 바라보는 관점 변화

6. 한발자국 한발자국 소개

1) 진로직업탐색 워크북 출판/보급



▶ 특수학교, 복지관 교사 간담회
국내외 취업 우수 사례 발굴 및 집필진 참여(37명)

▶ 워크북 보급 및 활용 세미나
12개 맹학교, 14개 시각복지관
책 600부, 점자음성파일 120개

▶ 워크북 보급 현장 반응과 변화

- 2014년부터 진로교육 수업자료로 선택 활용할 것이다.
- 자유(진로탐색집중)학기제 도입에 큰 도움이 될 것이다.
- 시각장애학생들에게 가장 인기 있는 교육자료가 되었다.
- 이 자료가 계속 업그레이드되고 공유할 수 있으면 좋겠다.

2) 시각장애 중고생 진로캠프

- 워크북 직업사례를 활용한 진로캠프
- 실제 취업 시각장애인의 진로 강의와 진로 토론 토크

① 1차 공직 및 교직 분야 진로캠프



탐색직업 : 일반직 공무원, 사회복지직 공무원, 사서직 공무원, 중등 영어교사, 중등 국어교사 등

- 시각장애 중고생 20명 참석

② 2차 IT 및 보조공학 분야 진로캠프



탐색직업 : 컴퓨터 프로그래머, 네트워크 관리자, 웹 접근성 평가사, 보조공학 기술상담원, 보조공학 업체 창업자, 인터넷 팟캐스트 운영자

- 시각장애 중고생 15명 참석

③ 3차 음악 계열 분야 진로캠프



탐색 직업 : 오케스트라 취업 준비, 건반악기 연주자, 금관악기 연주자
- 시각장애 중고생 15명 참석

④ 진로캠프 학생 반응과 변화

▶ 진로에 대한 관점 변화

- “이 직업은 눈이 안 보이니까 안될 거야”가 아닌 “눈이 안 보여 생기는 장벽과 문제를 어떻게 해결할 수 있을까”로 인식 변화
- 실제 시각장애인 직업사례를 통한 동기유발과 자신감 형성
- 시각장애인이 실제 하는 업무내용에 대한 구체적인 이해
- 시각장애로 인한 문제 해결 접근 방법과 전략에 대한 이해

7. 운영/활용 팁

시각장애 청소년 진로직업탐색 워크북의 점자음성 파일은 시각장애 특수학교와 시각장애인 복지관 보급 외에도 국립장애인도서관에도 무상 제공하였으므로 국립장애인도서관 사이트에서 무료로 다운받아 사용할 수 있다. 또한, 이 워크북의 도입부에 교재의 활용 방법에 대해 자세히 기술하고 있다.

8. 참가자 후기

- 학생1 : 다양한 시각장애인 직업에 대해 이해하고 알게 되었어요.
- 학생2 : 시각장애인들이 할 수 있는 직업이 이렇게 많은지 몰랐어요.
- 학생3 : 시각장애인이 할 수 있는 일을 찾아가는 게 아니라, 내가 하고 싶은 일을 해야 한다는 것을 알았어요.
- 학생4 : 앞이 보이지 않는 시각장애인이 어떻게 그 일을 수행하는지 알게 되었어요. 막연하게 못 할 거야 하는 생각이 잘못되었다는 것을 알게 되었어요.
- 학생5 : 예전에는 뭐든지 안 되겠지 생각했는데 이제는 문제가 무엇인지 알고 이를 해결하려고 노력하는 과정을 통해 원하는 직업을 준비할 수 있다는 것을 알았어요.

- 학생6 : 원하는 직업을 갖는다는 것은 “행글라이더를 타고 나는 것과 같은 기분이다.” 라는 이야기가 마음에 남았습니다. 저도 열심히 해서 그런 기분을 느끼고 싶습니다.
- 학생7 : 시각장애 특수학교에 다니는 시간 동안 이렇게 직업에 대해 자세하게 배우고 알게 된 게 처음이었습니다. 이러한 기회가 많았으면 좋겠습니다.

이외에도 시각장애 청소년 진로직업탐색 워크북을 받아본 교사, 시각장애 학생 및 부모 모두가 "정말 고맙고, 큰 도움이 될 것이다."라는 메시지를 보내왔다. 진로 캠프에 참여한 시각장애 학생 모두가 다양한 직업 분야에 종사하는 취업 시각장애인으로부터 생생한 진로 정보를 얻은 것은 처음이었으며 "이런 기회를 많이 만들어 주었으면 좋겠다"는 의견을 보내 주셨다.

9. 세한대학교 특수교육과 소개

세한대학교 특수교육과는 초중등학교에서 장애학생을 지도할 특수교육 교사를 양성하는 사범계열 학과이다.

* 프로그램 문의:

세한대학교 특수교육과 이태훈 교수

happyblind@naver.com | 010-4308-0033

두런두런 앙트러프러너십

행복한교육실천모임

두런두런 앙트러프리너십



1. 목적

두런두런 앙트러프리너십은 최종 선정된 4개의 팀이 각 15명의 학생으로 이루어져 각자 무수한 가치를 창출하였으며 학생들 못지않게 20명의 참가교사도 각 학교를 대표해서 기업가정신교육을 받았다. 또한, 2013 두런두런 앙트러프리너십을 매뉴얼로 정리해 약 600개 이상의 전국 중·고등학교에 보급할 예정이다.

또한, 2013 두런두런 앙트러프리너십은 100% 완성도의 한국형 기업가정신교육 프로그램을 전국적으로 확산하여 지역별로 학교들이 두런두런 앙트러프리너십 기업가정신교육 프로그램을 자체적으로 진행할 수 있는 환경을 조성하는 것을 장기적 비전으로 삼고 있다.

2. 용도

두런두런 앙트러프리너십 프로그램은 한국의 교육 시스템 및 학교 환경에 맞추어 기획되었다. 2013 두런두런 앙트러프리너십은 20개의 다른 학교에 재학 중인 학생들을 대상으로 학교 밖에서 모든 활동이 이루어졌지만, 거리상의 문제 및 시험기간에 관련 스케줄상 문제 등이 있었다. 학교 내에서 이 프로그램이 진행될 때는 이러한 단점들이 해결될 것이며 두런두런 앙트러프리너십의 교육방법을 그대로 담은 두런두런 매뉴얼과 행복한교육실천모임에서 진행하는 두런두런 앙트러프리너십 프로그램 세미나를 통하여 학교의 특성에 맞추어 클럽활동 시간, 방과 후 시간, 방학시간 등을 활용하여 각 학교에서 자체적으로 두런두런앙

트러프러너십을 진행할 수 있다.

3. 대상

모든 청소년

▶ 2013년 진행한 두런두런 앙트러프러너십은 수도권 지역 중심으로 학교당 3명의 학생을 선별하여 총 20개의 중·고등학교에 재학 중인 60명의 학생, 그리고 이들을 교육하고 있는 20명의 교사를 대상으로 이루어졌다. 다문화가정을 포함한 소외계층에 우선권 부여하였고 학생 모집 상황에 따라 일반계, 특성화 학교 등 최대한 다양한 청소년들에게 기업가정신을 심어줄 수 있도록 학교를 선정하였다.

4. 준비물

- 교육을 진행하는 데 필요한 프레젠테이션 자료
- <퍼즐과 퀵트로 배우는 기업가정신> 활동을 위한 시중에서 판매하는 퍼즐과 천 조각

5. 효과

- 기존 학교현장에서 체험해 볼 수 없는 다양한 행동을 하며 기업가정신을 배운 학생들은 주저 없이 남들에게 다가가 새로운 인간관계를 형성할 수 있는 네트워킹 능력 및 진취력을 기를 수 있다.
- 프로그램 참가자 전원이 최소한 한 번씩은 꼭 발표를 하므로 프레젠테이션 및 표현 능력을 기를 수 있다.
- 각자 아이디어를 창출 및 개발하는 과정에서 본인의 아이디어 분석 및 연구뿐만 아니라 남들이 생각한 아이디어들을 평가하고 때로는 비판해야 하는 시간을 통해 비즈니스 및 기회에 대한 통찰력과 함께 비판적 사고력을 키워나갈 수 있다.
- 처음 만난 학생들과 다양한 언쟁과 갈등 속에서 함께 공유하는 가치를 창출하기 위해서 협력해야 하는 협동심을 기르고, 기업가로서의 삶은 언제나 우리 사회를 염두에 두는 중요한 사실을 깨달으면서 사회적 책임감에 대한 중요성을 인지할 수 있다.

6. 두런두런 앙트러프러너십 소개

1) 프로그램 내용

30주 동안 진행된 2013 두런두런 앙트러프러너십은 총 3단계로 나뉘어 진행되며, 구체적 구성요소는 '두런두런 앙트러프러너십'은 뱀스의 '앙트러프러너십 6단계' 과정, 즉 기회포착 - 필요자원 연구 - 자원 확보 - 기획 - 실행 - 유지 및 지속에 맞추어 진행했다.

프로그램의 흐름은 우선 다양한 계층에서 선발한 60명의 청소년, 각 팀당 3명으로 이루어진 20개의 팀이 각자가 속한 현장(학교, 가정, 학원, 사는 동네 등)에서 반드시 해결되어야

할 문제점을 발견한 후, 제품 및 서비스 개발이든 캠페인 진행이든 그들만의 해결방안을 모두에게 발표하는 것으로 시작한다. 두 차례의 프레젠테이션을 통하여 참가학생들은 서로가 준비한 20개의 다양한 아이디어들을 그들만의 시각으로 평가한 후, 단 4개의 아이디어가 그들에 의해 최종 프로젝트로 선정된다. 본인의 아이디어가 선정되지 않은 학생들은 본인이 갖춘 능력으로 다른 아이디어를 발전시킬 수 있도록 다른 팀에 지원하여 팀이 재배정된다. 최종 네 개의 아이디어가 결정된 후에는 다양한 학교 출신의 각 15명의 학생으로 구성된 네 개의 소그룹이 결성되고, 그들은 조직도 작성, 기획 기획서작성, 실제 문제해결에 이르기까지 단계별로 다양한 행동(Do)을 통하여 기업가정신을 배우게 된다(Learn).

2) 적정 인원

60명의 학생이 총 네 팀으로 나뉘어 프로그램 진행

3) 진행 시간

교육행사마다 주로 3~4시간, 총 교육행사 9회

4) 단계별 활동 프로그램 전개

① 기업가정신이란 무엇인가?

두런두런 앙트러프러너십호의 출항을 알리는 킥오프 오리엔테이션을 시작으로 학생들이 본격적으로 본인들이 현실화하고자 하는 기회를 포착하는 '기회포착'으로 이루어진 1단계는 1주부터 8주까지 총 8주간 진행된다. 우선, '기업가정신이란 무엇인가?'를 주제로 참가학생들에게 앞으로 펼쳐질 6개월의 대장정에 앞서 기업가정신에 대한 정확한 이해를 돕는 강의와 처음 만난 다른 학생들과 선생님들을 대상으로 본인을 소개하고 네트워킹하는 기회를 가지게 된다.



② 기회 포착

학교별로 결성된 20개의 팀은 1주일 동안 열심히 고민해 그들만의 문제점 및 해결방안으로 이루어진 기회를 포착한 후에 이를 3분 안에 발표하는 '엘리베이터 피치' 1차 발표회를 하게 된다. 발표가 끝난 후에 학생들은 각자 100만 원의 가상투자금액을 통해서

본인의 아이디어 외에 가장 공감하고 지지하는 다섯 개의 아이디어에 원하는 금액을 투자한다. 이 20팀들 중, 가장 많은 투자금액을 유치한 10개의 팀이 다음 라운드에 진출하게 되며, 나머지 10팀에 속해 있던 학생들은 본인의 의견을 최대한 반영하여 다음 라운드에 진출한 10개의 아이디어가 최종 아이디어에 선정될 수 있도록 협력하게 된다. 9주부터 14주까지 5주 동안 진행되는 2단계에는 아이디어를 행동으로 옮기기 전까지의 마무리 단계이다. 2라운드에 진출한 각 6명으로 이루어진 10개의 팀은 본인들이 포착한 문제점이 다른 사람들에게도 얼마나 중요한 문제인지 확인함으로써 그저 아이디어가 아닌, '기회'를 증명하는 시간을 가진다.



③ 필요 자원 연구

3차 교육인 '필요자원 연구' 시간에 학생들은 해결하고자 하는 문제점과 그들만의 해결 방안을 통한 가치창출에 관련된 사람들과 인터뷰를 주선하여, 그들에게 본인의 아이디어를 소개하고 피드백을 받는 포커스그룹 인터뷰 영상을 제작한다. 또한, 학생들은 그들의 아이디어를 성공적으로 실현하는 데 필요한 자원들은 어떤 것들이 있는지 지적, 인적, 재정적 자원 등 모든 자원의 종류에 대해 배우게 되며, 스왑분석(SWOT - Strength, Weakness, Opportunity, and Threat)을 통하여 본인의 아이디어가 가지고 있는 장단점, 잠재력과 위험요소를 파악하고, 마지막으로 본인의 아이디어가 얼마나 현실 가능한지 측정하기 위하여 텔로스 현실 가능성 연구(TELOS - Technological, Operational, Legal, and Scheduling Feasibility Study)에 대해 배우게 된다. 2라운드에 진출한 10개의 팀은 이렇게 프로그램의 니즈를 강조하는 포커스그룹 영상, 아이디어의 정확한 이해 및 연구를 증명하는 스왑분석, 또한, 다양한 방면에서 아이디어가 현실 가능하다는 것을 나타내주는 텔로스 분석을 포함하여 2차 발표회를 하게 되고 앞으로 6개월간 어떤 아이디어들을 실행에 옮길지 최종 4개의 아이디어를 선정한다. 최종 아이디어들이 선정된 후, 각 팀은 조직 투표를 통하여 각자의 계획대로 단독대표 체제를 택할지, 공동대표를 둘지, 마케팅, IT, 기획 등 어떤 부서들을 둘지, 그리고 이 부서들의 부장은 누가 될지 등 어떻게 팀을 구성할 것인지에 대해 토의하고, 투표를 통해 대표 및 부장들을 스스로 선정하게 된다.

④ 자원 확보 및 기획

'자원 확보 및 기획' 단계에서는 각 팀이 최종 지원금 투자를 위하여 그들이 포착한 기회에 대한 설명과 이를 어떤 식으로 실행할 것인지에 대해 세운 계획들, 그리고 팀들의 구성원 등 그들과 그들의 기회에 대한 빈틈없는 설명 및 계획을 문서로 옮겨 사업을 하기 전에 필요한 '사업계획서'에 버금가는 '기회기획서'를 작성하게 된다. 이를 토대로, 팀들은 각각 기회를 실현하기 위해 어느 정도의 자금이 필요한지에 대해 최대한 구체적으로 예산을 작성하고, 왜 그들의 예산이 정당한지에 대해서 발표하는 '투자 발표회'를 통하여 두런두런 앙트러프러너십 운영진에서 투자금액을 결정 및 지급하게 된다.

⑤ 실행

30주의 대장정 중 마지막 단계에 해당하는 15주부터 30주간 동안은 본격적으로 학생들이 아이디어를 실행에 옮기는 시간이다. 먼저, '실행' 교육행사에는 업을 세우는 데 가장 필수적 요소 중 하나인 마케팅에 대하여 어떻게 다른 사람들에게 효율적이고 효과적으로 나의 메시지를 전달하는지에 대해 교육받은 후, 소셜 CF 제작을 통해서 배운 것들을 바로 실행한다. 소셜 CF 제작은 SNS 등에서 가장 많은 노출과 관심을 이끌어낼 수 있도록 본인들이 포착한 기회와 창출하려는 가치들에 대해서 효과적인 광고를 촬영 및 제작하는 것이다. 또한, 3단계의 시작과 함께 본격적으로 각자의 프로젝트를 개시한 학생들은 주마다 어떤 목표들을 달성하였고 재정상황은 어떻게 되는지 등에 대해 부서별로 정보를 취합하여 보고하는 '주간 현황뉴스 보고'를 진행하여 교육담당자가 각 팀의 프로젝트가 계획대로 진행되고 있는가에 대해 확인하는 시간을 갖게 된다.



⑥ 유지 및 지속

프로그램의 마지막인 '유지 및 지속' 시간에는 각 팀이 프로젝트를 마무리하는 과정에서, 기업가정신과 사회적 책임의 밀접한 관련에 대하여 배우게 된다. 우선, 우리가 근본적으로 이러한 프로젝트를 기획한 이유가 우리가 속한 사회에 가치를 환원하는 데에 있었던 것처럼, 학생들이 추후에 본인들의 이익추구만이 아닌, 남들을 항상 고려한 보다 더 넓은 의미에서의 성공을 추구할 수 있도록 사회적 책임감에 대해 배우게 된다. 또한, 이러한 마음가짐을 생활화하기 위해 '단체 봉사나눔'을 통하여 남들에 의한 봉사가 아닌, 각 팀이 기획한 아이디어들과 관련되어 본인이 진정 기증할 수 있는 가치들을 연구한 후,

이를 필요로 하는 대상에게 전달해줌으로써 이 교훈을 행동으로 옮기게 된다. 또한, 지난 6개월간의 기업가정신 대장정을 정리하는 앙트러프러너십 다큐멘터리를 제작하여, 두런두런 앙트러프러너십의 마지막을 장식하는 '두런두런 가치공유회 피날레' 행사에 모두 시청하게 되며, 가치공유회 피날레 행사는 행사 제목처럼 외부에 본인들이 창출한 가치들에 대한 발표와 함께 마무리된다.

7. 운영/활용 팁

1) 기업가정신이란 무엇인가?

- 첫 번째도 재미! 두 번째도 재미! 아이들은 재미를 가장 중요하게 생각
- 아이들과 눈높이를 맞출 수 있는 강사를 통해 “함께한다”는 느낌을 부여
- 참신한 Networking Activity Item이 필요
- 소외자가 없도록 사전 팀 배치(60명, 세 명이 함께 한 팀 배정 등)가 필요

2) 기회 포착

- 수익은 기업가정신을 통해 얻을 수 있는 가치 전부가 아니라 가치 중 하나라는 인식이 필요
- 선의의 경쟁 분위기와 경청의 중요성이 강조
- 학생들이 학업으로부터 구애받지 않도록 데드라인 지정

3) 필요 자원 연구

- 최고의 인터뷰 대상인 선생님들이 학생들에게 적극적 도움을 주어야 한다.
- 본인의 아이디어가 탈락해도 계속 노력하도록 인센티브를 제공해야 한다.
- 학교 단위에서 지속해서 선정된 아이디어들에 대한 홍보가 뒷받침되어야 한다.

4) 필요자원 확보 및 기획

- 팀들을 지원해주기 위한 든든한 예산이 필요 (예산이 타당한지 체계적 검토)
- 가장 중요한 발표회가 될 수 있도록 학교 차원의 홍보 지원
- 퀘트와 퍼즐 외의 모두가 즐길 수 있는 활동

5) 실행

- 더 많은 사람이 참가하고 주목받을 수 있도록 적극적 대외홍보가 필요
- 선생님들과 가족들의 직접적 참여가 필요

8. 두런두런앙트러프러너십 참가자 후기

“가장 기억에 잘 남는 것은 ‘기업가 정신=창업’이라는 틀에 박힌 생각을 가지고 있었던 나에게 ‘기업가 정신’에 관한 추상적인 개념들이 뚜렷하게 잡히면서 그저 창업마케팅으로만 보였을 예시들이 단점에서 장점을 찾아내는 색다른 시각, 관점으로 보이기 시작했다.

그야말로 공부에만 파묻혀 살아 답답하고 뭘 해도 만족스럽지 않았던 나에게 오랜만에 찾

아온 두근거림이었다.”

- 여의도여자고등학교 고야희지 (두런두런 앙트러프러너십 오리엔테이션 행사 후)

“지난 일주일동안 아이디어를 짜고 ppt를 만드느라 시간이 어떻게 갔는지 모르겠습니다. 발표를 하고나서 많이 아쉬웠지만 다행히도 학생들이 많이 뽑아주셔서 통과하게 되었습니다. 발표를 할 때 호응하시는 것을 보고 진짜 이게 선의의 경쟁이구나라고 생각했습니다.

지금까지 협동이 아닌 경쟁을 위주로 살았지만 이번 두런두런 앙트러프러너십을 통해 협동의 중요성과 가치를 알기를 바랍니다. 한사람의 열거음이 아닌 열사람의 한걸음을 기대하며, 두런두런 프로젝트를 열심히 하겠습니다.”

- 인현중학교 조용현군 (기회포착 2차 교육행사 후)

아이디어를 상품화하고 이를 시장에 내놓기 전 과정이 복잡하고 하나하나 따져야 한다는 것을 제대로 느꼈다. 무엇보다 선장님이 말씀하신 feasibility(실행가능성)에 대한 벽에 막히고 말았다. 우리 주변에 팔리고 있는 많은 상품에 대해 다시 한번 대단함을 느꼈다.

비록 우리 또도독치약이 떨어졌지만 새로운 팀이 된 조에서 오늘배운 기회기획서작성법과 4P에 대해 생각하여 새로운 조에서 최선을 다해야겠다는 다짐이 생겼다.

- 둔촌고 임연경양 (필요자원 연구 3차 교육행사 후)

“학교등에서 모둠 활동을 했을 때는 항상 한두명이 모든 일을 다하고 다들 모둠원들은 놓고 무임승차하는 경우가 많아서 불만이었습니다.

그런데 같이 활동을 하는 형 누나들이 워낙 잘하는 것을 보니 잘 하고 싶은데 잘 안 되는 제 자신이 너무 작고 허름하게 느끼기도 하였습니다. 다른 분들이 저를 안 좋게 대해서 그런 것이 아니라, 다들 너무 잘해서 든 생각이었습니다. 대신 이렇게 잘하는 분들 곁에서 팀 활동을 하는 것을 행운이라 생각하고, 열심히 배울 생각입니다.”

- 인현중학교 조용현군 (자원확보 및 기획 4차 교육행사 후)

“금요일부터 토요일까지 한 시간도 자지 않고 오직 캠페인만 생각하며 자료를 재정비하고 피켓을 만들었더니 피곤은 금방가시게 되었다. 많은 친구들이 함께하지는 못했지만 우리 커버렐라팀원들이 10명이나 참여해서 60명이 넘는분들의 서명과 100분이 넘는 시민들의 스티커 붙이기 참여를 일궈냈다는 사실에 매우 깊은 만족을 하였다.

팀장으로서 욕도 많이 먹고 눈치도 받았지만 이 또한 더 열심히 정신차리고 해달라는 조원들의 깊은 뜻으로 생각하고 오늘도 우리 커버렐라는 CF 1등을 차지하기위해 전진하고 있다.”

- 영등포고 구교후 (실행 5차 교육행사 후)

임종규 선생님의 FORMULA강의를 들으면서 지금까지 내가 단비의 일원으로써 해온 일들에 대해서 다시 한번 보람을 느끼게 되었다. 처음에 두런두런에 합류할 때에는 기업가정신이라는 것은 금시 초문이었고 키큰 언니 오빠들 그리고 새로운 선생님들과 함께함이 그저 놀라울 뿐이었다. 그랬던 내가 기업가정신에 대해서 배우고 Foudation(나를 연구), Opportunity(기회포착), Resource(필요자원 연구, 획득), Money(기회를 수익화), Unique(차별화, 특화점), Leadership(리더십), Aspiration(꿈, 열망)의 과정을 거치면서 내 자신이 그동안 성장했음을 더욱 느끼게 되었다. 기업가정신의 의미를 깨닫는 것 외에도 팀워크의 중요성을 느끼고 '아, 나는 못해'라고 스스로 단정짓던 일에 달려 들어보기도 했다. 임종규 선생님의 강의를 들으면서 성취감을 느꼈다면 오한웅대표님의 강의를 통해서는 현재와 미래에 대한 용기를 가지게 되었다. '하고 싶은 일을 지금하라!' 외교관이 꿈인 내가 지금 당장 외교관의 일을 할 순 없다. 하지만 오한웅대표님이 말씀하셨듯 이 일은 직업이 아니다. 대표님께서 경진대회에 나가고 노력하셨듯이 나도 그 꿈을 이루기 위한 현재의 노력이 매우 중요함을 알 수 있었다. 김정희선생님께서 말씀하셨듯이 두런두런앙트러프러너십은 나에게 다가온 계획된 우연이고 이는 나에게 있어서 매우 귀중한 자산이다. 앞으로 한달이라는 짧은 시간동안 나머지 프로젝트에 열심히 참가해서 단비의 활동에 유종의 미를 거두고 싶다.

오늘 가장 기억에 남는 활동은 두런두런@마이스쿨이다. 어떻게 해야할까? 뭘로 해야 하지? 처음에 이 활동에 대해 듣는 순간 머리가 하얘졌다. 생각나는 것은 너무나 평범한 것들. 게다가 얼마 전까지만 해도 나는 무대에 나가면 정신줄을 뺏었다. 어느 순간 정신을 차려보면 나는 랩을 하고 있었고 제정신으로 돌아왔을 때는 이미 늦었었다.ππ하지만 발표라는 것을 계속하다 보니 이제 그 긴장감도 서서히 극복하고 있었는데 반크에서 중학생대표로 발표를 했을 때는 목소리크기, 말투 등이 너무 일정하다, 강약이 부족하다 라는 부족함이 있었다. 내 발표차레가 다가왔을 때 나는 잘 할 수 있다, 떨린다, 두런두런에서는 첫발표인데 내 발표 실력이 더 높아야하는데 라는 생각으로 반신반의한 채 앞으로 나갔다. 생각보다 나는 무난하게 해냈고 실수없이 잘 마무리했다 결과적으로 크게 기대하지 않던 상까지 받았다^^그리고 발표에 대해서 칭찬도 들었다!두런두런은 내게 자신감, 용기 등 너무나도 큰 선물을 주고 있는 것이다.

- 신목중 이해준 (유지 및 지속 6차 교육행사 후)

처음에 행사를 시작할때 '기업가 정신이란 무엇이다.' 와 '죽기전에 하고싶은것' 등을 적고서 시작했다. 간단한듯 하지만 곰곰하게 생각해서 적고 사진도 찍고 했다. 그리고나서 우리가 해온것을 찍고서 만든 여러 영상들을 보고 각 팀별 발표(설명)을 하였다. 발표를 보니 별로 많이 만난것 같진 않았는데 지금까지 우리가 해온일이 이렇게 많다니.. 설레었고 모두들 발표에 최선을 다하는 모습도 멋졌다. 그리고 선생님이 중간중간에 특이한 상을 주었는데 당황스러우면서 웃곤했다. 그리고 또 발표가 끝난후에 장기자랑도 보았다. 모두들 끼가 많은듯 했다. 장기자랑 으로 행사가 끝나고 이제 갈준비를 하는데 너무 아쉬워서 가야하는데도 멍하니 계속 서 있다가 갔다. 짧은것 같지만 많은것을 하고 많은 것을 배웠다. 모르던

것을 알게 되었고 계속 나를 돌아보기도 했다. 또 나를 알아가고 새로운 생각을 해보기도 하고... 내가 용기내서 이 프로그램에 참여한게 정말 잘했다는 생각이 든다. 나도 이제 나 나름대로 기업가정신을 다른사람들에게 알려야겠다. 다른 사람들도 내가 느낀 설레임을 느꼈으면 좋겠다.

- 둔촌고 송채영 (마지막 피날레 가치공유회 행사 후)

9. 행복한교육실천모임 소개

(사)행복한교육실천모임은 2003년 교육의 본질 실현을 꿈꾸며 결성한 서울초중등 대안교육연구회에서 시작하여, 2010년에는 비영리사단법인으로 등록하였으며, 현재 교사, 학부모 및 일반시민으로 구성된 온라인 회원 4,000여 명, 운영회원 150여 명이 참여하고 있다.

(사)행복한교육실천모임은 서울초중등 대안교육연구회와 공동으로 교육의 궁극적 목표를 행복에 두어 교사와 학생 간의 행복한 만남을 촉진하고, 아이들에게 행복의 길을 안내하는 길잡이 역할을 할 수 있는 다양한 교육활동을 전개하고 있습니다. 그리하여 즐겁게 일하고, 배우며, 사랑하고, 가치 있는 유산을 남기는 교육공동체가 되고자 한다.

* 프로그램 문의 : <http://www.happyedu1250.or.kr>
do.learn.korea@gmail.com | 010-3175-4439

인액터스 주니어

인액터스 코리아

인액터스 주니어

1. 목적

인액터스 주니어 프로그램은 고등학생들이 인액터스 프로젝트 현장을 직접 방문하고 체험하게 함으로써 기업가정신을 실천하고 가치관 및 자아 형성에 이바지하는 프로그램으로 4년 전부터 비공식으로 고등학생이 참여했고 이 학생들이 대학에 가서 인액터스 프로그램에 참여하고 있다. ㄱ찾기프로젝트로 2013년부터 공식적인 프로그램으로 진행하고 있다.

2. 용도

대학생들은 고등학교를 졸업한 지 얼마 되지 않았기 때문에 고등학교 학생들을 가장 잘 이해하고 유대감을 형성할 수 있는 좋은 그룹이다. 주니어 프로그램은 평소 대학생들과의 멘토십이 필요하거나 대학 및 진로에 관한 고민이 절실히 필요한 학생들이 있을 때 프로그램에 참여하면서 자연스럽게 대학생들과 교류하고 멘토링할 수 있는 기회로 적극적으로 활용할 수 있다.

3. 대상

인액터스 주니어 프로그램은 고등학교 1~2학년을 대상으로 평소 사회적 문제해결에 관심이 있거나 진로 및 멘토가 필요한 학생들로 구성된다.

4. 준비물

준비물 필요 없음

5. 효과

- 고등학생들과의 유대감 형성이 가장 잘 되는 대학생들이 멘토의 역할을 해줌으로써 청소년들의 정서적 안정감에 이바지할 수 있게 된다. 실제로 프리-인액터스를 활동한 고등학생들은 대학생들과 고민이나 진로 상담을 할 때 가장 많은 성취감을 가진다는 설문 조사 결과가 있었다.
- 주니어 프로그램은 고등학생-대학-사회를 이어주는 브릿지 프로그램으로써 고등학생들이 프로그램에 참여하고 대학 진학 후 인액터스 활동을 지속하게 하여 학생들의 장기적인 발전에 이바지한다.
- 주니어 프로그램은 고등학생들이 프로젝트 현장에서 겪는 다양한 경험들을 통해 자신이 무엇을 좋아하고 어떤 부분에 흥미가 있는지 발견을 하고 잃어버린 가치관과 자아 의식을 회복하게 하며 대학생들과 실제로 사회 문제를 해결하는 과정을 경험함으로써 기업가정신을 함양한다. 실제로 많은 인액터스 학생들이 활동을 통해 가치관의 변화를 가져오고 있으며 이는 자신의 구체적인 진로와 인생의 방향을 설정하는 데 큰 역할을 하고 있다.

6. 인액터스 주니어 활동 과정

<p>활동 기간 : 9월 - 1월 (6개월) , 2월 활동 피드백</p> <p>활동 장소 : 프로젝트 현장 및 소속 대학팀 방문</p> <p>활동 규칙 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한 달에 2회 이상 프로젝트 현장 방문 및 활동(프로젝트 회의 참여) - 프로그램 참여 기간 General Meeting(전체 회의) 1회 이상 참여 - 한 달에 한 번 Monthly Report 제출(월 마지막일)

1) Step 1. 참여 학교 및 프로젝트 모집

인액터스 내 참여학교 모집 총 11개 대학교, 19개 프로젝트가 지원. 1, 2, 3지망 학교들에 전화로 확인 후 연결해 주었다. 활동계획서도 받아 학생들이 어떤 식으로 프로젝트에 참여할지도 검토했다.

2) Step 2. 인액터스 주니어 모집 - 고등학교 모집

프로그램 소개 공문을 학교에 돌린 후, 입시에 도움이 되나요? 대학 가는 데 도움이 되나요? 하는 질문을 많이 받았다. 초반에 이렇게 몇 개 학교에 공문을 돌리다가 우리 프로그램을 어필할 게 아니라 선생님들의 니즈를 반영해서 프로그램을 팔아야겠다고 생각했고 기업가정신은 선생님들이 어렵게 생각하니까 고등학생들이 대학생들과 만나 함께 진로를 고민하는 프로그램으로 포지셔닝했다. 대학생 멘토 부분을 강화했고 선생님들의 니즈를 반영해 프로그램을 소개하고 학생들에 대한 철저한 관리를 보장하며 학생들의 관심사와 연결해 학부모가 걱정하지 않도록 했다. 이런 과정을 통해 총 12개 학교, 50명의 인액터스 주니어가 출범하게 됐다. 처음에는 선생님을 통해서만 모집해야 한다고 생각했는데 학생들이 직접 연락 오는 경우가 생기면서 홍보에 대해서 다시 고민하기 시작, 직접 연락 한 학생들은 정말 니즈가 있는 학생들이기 때문에 고등학교 네트워크를 활용해서 홍보하는 방법도 고려하고 있다.

3) Step 3. 인액터스 주니어 - 프로젝트 활동 보고서

8월부터 진행한 인액터스 주니어는 기업가정신을 창업으로 연결하는 학생들에게 올바른 의미를 설명했다. 또 매달 한 번, 본부에서 3장의 프로젝트 활동 보고서를 받아 진행상황을 확인하고 있다.

들과 사업이란 것에 대해 이야기를 나누어 보았는데 정말 인상깊은 시간이었던 것 같다. 학교에서는 공부만 하는데 이런 활동으로 인해 생각이 더 깊어진 것 같다.

오늘 설명회를 하면서 가장 크게 느꼈던 것은 '책임감'이었다. 첫 번째로, 19살과 20살의 차이, 성년이라는 이름표를 다는 순간부터 우리는 많은 책임을 짊어지고 배워간다는 것을 느꼈다. 학교에 간첩 공부만 하던 10살 졸업 후 6개월이 지나 인액터를 통해 직접

또한 내 미래의 꿈인 사회적 기업에 대해서 직접 경험해 볼 수 있는 좋은 시간이었던 것 같다. 앞으로도 이러한 사회적 문제를 잘 파악하여 여러 좋은 프로젝트들이 많이 생겨나서 사업화 되어 사회적 기업들이 많이 늘어나면 좋겠다는 생각도 들었다.

게다가 저희는 동아리 활동으로 교내의 문제들만 프로젝트를 구상하고 실천할 수 있었기 때문에, 성균관대 인액터스의 지역적인 범위의 보다 영향적이고, 체계적인 프로젝트들을 보면서 마냥 대단하고 굉장해 보이기만 하였습니다. 그런데 앞서 언급하였던 프레젠테이션이

다. 그리고 사회적 기업으로 자리잡아가는 만큼 보다 더 실질적인 일들을 배워갈 수 있지 않을까하는 생각이 들었고, PPT 피드백에 있어서도 한 명은 프로젝트, 한 명은 피피티 구성에 대해 조언을 해주셔서 더 많은 사고를 할 수 있는 시간이였다.

알게 언니 오빠들과 함께 활동을 하고 배울 수 있어서 정말 좋았고, 꼭 여기에 오고 싶다고

다. 회의가 끝나고 세종대학교에 있는 인액터스 동아리실 구경도 시켜주시고 인액터스팀들

들었다. 평소 봉사활동에 관심이 많은 나로서는 이번 프로젝트가 단순히 나의 진로 선택에 도움이 될 뿐만 아니라 내가 다른 이에게 도움을 줄 수 있다는 점이 더 마음에 들었다. 또한 요즘 비커넥트와 블루밍 등 후원 팔찌에 관심이 많았는데 이번 활동에서 블루밍에 대한 소개도 듣고 인액터스와 화음이 연계되어 있다는 점이 굉장히 좋았다. 미팅이 끝나고 세종

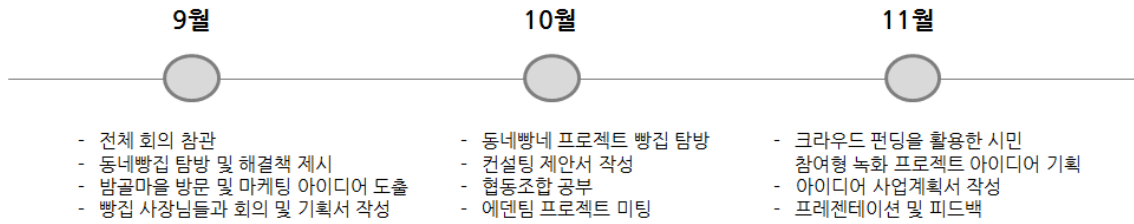
4) Step 4. 인액터스 주니어 - 프로젝트 현장 활동

- 정서적 공감대를 형성하는 것이 중요하다.
- 학생들의 언어에 맞게 전달하는 것이 필요하다.
- 프로그램을 통한 학생들의 기대치를 파악해야 한다.
- 학생들의 시간관리에서는 철저하게 대비하는 것이 중요하다.
- 자발적으로 자신들이 하고 싶은 부분을 찾게끔 유도해야 한다.
- 일찍 귀가시켜야 한다.

▶ 활동 예시 (연세대학교 인액터스 주니어)

- 동네빵네 : 비효율적인 비용 구조와 저조한 매출 수준, 대형 프랜차이즈 빵집의 등장으로 어려움을 겪고 있는 지역 사회의 동네 빵집들의 경쟁력을 협동조합과 공동 브랜드를 통해 강화하고, 동네빵집을 운영하는 제과제빵기능사들의 의지와 업무 환경을 개선하는 프로젝트
- 에덴 : 경제활동 의지가 있는 탈북민들을 도시 녹화 사업에 참여하게 함으로써 경제적, 사회적 자립을 가능하게 하고, 장기적으로는 북한이탈주민이 주도하는 도시 녹화 전문 사회적 기업 설립을 목표로 하여 탈북민들이 한국 사회에 성공적으로 정착하도록 하는 프로젝트

5) Step 5. 문제를 통해 기회 발견하기



6) Step 6. 인액터스 주니어 아이디어 발표회

- 기회의 발견, 함께 실천, 더 나은 세상을 만드는 프로그램

7. 운영/활용 팁

- 인액터스 주니어 프로그램은 프로젝트 현장 방문, 회의, 해결 방법 논의 등 모든 운영을 대학생 팀들이 맡아서 주니어 학생들과 함께 진행하게 된다.
- 학생들이 원하는 것이 무엇인지를 사전에 파악하고 인액터스에 대한 사전 이해도가 어느 정도 있어야 학생들이 더욱 적극적으로 활동한다. 따라서 주니어 프로그램에 참여하게 된 동기와 인액터스 주니어 활동을 통해서 기대하는 점을 정확하게 분석 후 프로그램에 적합한 학생들로 팀을 구성해 인액터스 프로젝트에 참여시키는 것이 학생들의 만족도가 훨씬 높다.

8. 인액터스 주니어 참가자 후기

우리랑 나이 차이가 얼마 나지 않는 대학생들이 실제로 프로젝트를 계획하고 실행하는 과정에서 사회적으로 긍정적인 영향력을 미치는 과정을 가까이서 직접 보고 체험하게 되면서 우리도 열심히 하면 저렇게 성장할 수 있다는 것을 느낄 수 있게 되었다.

학교에서는 공부만 하는데 인액터스 주니어 활동을 통해 지역사회나 사회의 문제점이나 나 자신에 대해 깊이 생각해볼 기회를 가지게 된 것 같다.

긴 기간 동안 참여를 하면서 실패도 해보고 실패를 하면서 느꼈던 점도 정말 많았고 실패를 통해 배움이 있다는 것을 인액터스 주니어 활동을 통해 깨달았던 것 같다.

지역사회에 있는 많은 소상공인 분들과 직접 소통하면서 그분들의 노력에 감탄할 수 있었고 나도 많은 도움을 드리고 싶다는 생각을 하게 되었다.

학교에 갇혀 공부만 하는 19살과 책임의식을 가지고 사회 문제를 직접 해결해 나가고 실천해 나가는 20대 대학생들의 모습에서 참 많은 것을 배웠다.

9. 인액터스 코리아 소개

인액터스 코리아

entrepreneurial (기업가 정신) - 기회를 발견해 내는 안목과 기회를 통해 가치를 만들어 내는 재능
action (실천) - 결과가 보장되지 않은 상황에서도 이를 끝까지 해내려는 의지
us (공동체) - 행동 또는 목적을 같이하는 집단
→ 인액터스 Enactus 는 기업가 정신의 실천으로 더 나은 세상을 만듭니다.

En.act.us (Entrepreneurial. Action. Us)는 39개국에 참여하는 국제 비영리 단체이다. 인액터스는 기업가정신의 실천으로 삶을 변화시키며 지속가능하고 더 나은 세상을 만들어 가는 학생, 교육인(지도교수), 기업인들의 공동체이다. 대학생들은 기업가 정신의 실천을 위해 지도교수와 기업인들과 협력하여 지역사회에 도움이 필요한 사람들의 문제점을 발견해내고 이를 해결하기 위한 비즈니스 프로젝트를 실행하고 이를 통해 사회적 책임감을 갖춘 실천형 비즈니스 리더로 성장하게 된다.

* 프로그램 문의 : koeun.lee@enactuskorea.org | 010-4643-8184

청소년 인턴 프로젝트

JUC 페스티벌

청소년 인턴 프로젝트

1. 목적

“기업가 정신을 함양한 주체적인 청소년을 만들자”

1) 스스로 생각하고 2) 스스로 결정하고 3) 스스로 책임질 수 있도록!

2. 용도

학교뿐만 아니라 다른 청소년 센터 및 사회에서 다양한 활동들을 결정하고, 이끌어 나가는데 주체적인 결정권을 가지게 할 수 있다.

3. 대상

청소년

4. 준비물

스스로 생각하는 힘과 진로에 대한 고민 그리고 그것에 물음을 달아줄 멘토

5. 효과

스스로 꿈을 찾아감과 동시에 멘토들의 여러 조언과 충고로 자신의 진로에 물음을 달고, 찾아가고, 더 나아가 자신의 인생 설계의 발판이 된다.

6. 프로젝트 소개

1) 적정 인원

5~60 명

2) 진행 시간

최장 2 시간(한 회당)

3) 진행 과정

▶ 학생 선발 과정

① 참가 멘토(기업) 선생님 모집

② 참가학생 모집 홍보(2 개월)

③ 신청서 접수(3 주)

④ 면접 - 학생 1 명당 5 분 면접 진행

▶ 교육과정

- ① 각 분야 이론 및 실습 교육 과정(6~8 주)
- ② 워크숍 - 사업계획서 작성 / 아이디어 토의 / 기타 프로그램 진행(1 박 2 일)
- ③ 프로젝트 추진 - 3~5 개월
- ④ 결과보고회

4) 진행 순서

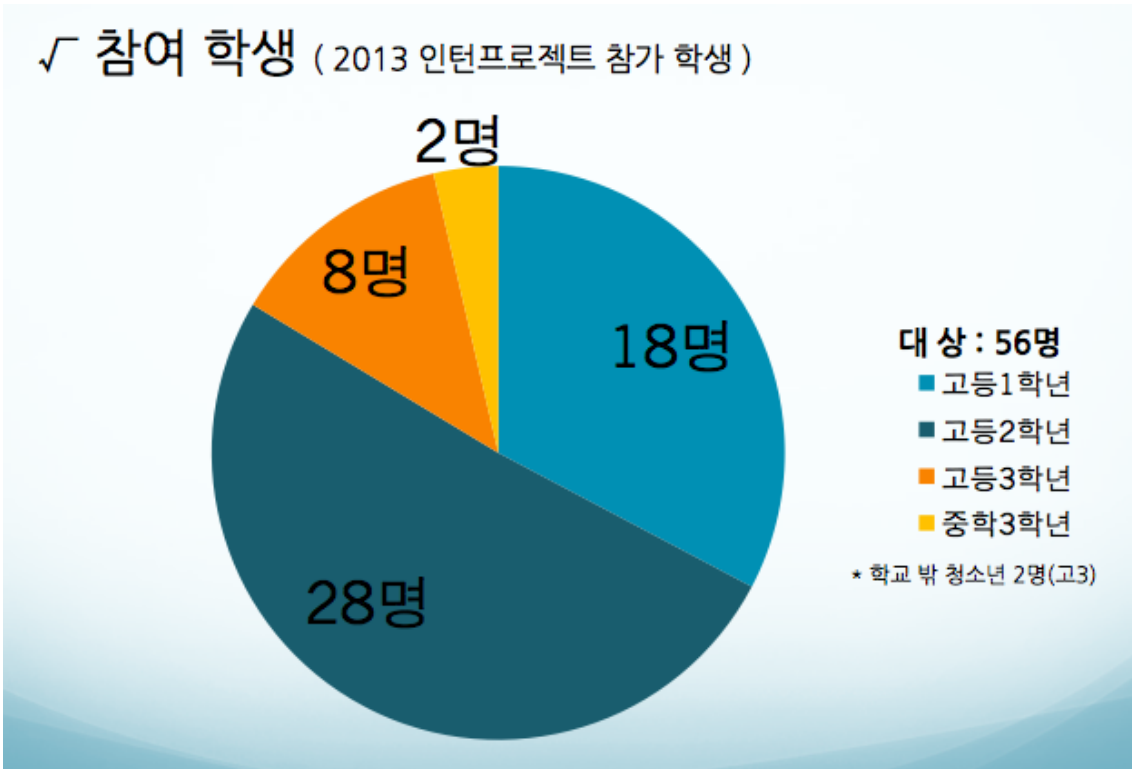
선발 → 사전교육 → 워크숍 → 운영계획수립 → 계획실행 → 피드백

① 1 단계 - 멘토 선생님 모집 방법

해당 분야에 맞는 사회적 기업 / 스타트업 / 청소년 단체 등을 검색을 통해 파악한 후 대표와 직접 1:1 미팅을 통해 멘토로 섭외하고 있다. 청소년 인턴 프로젝트는 기업의 각 분야 참가 학생들 1:1 멘토링을 통해 지식을 공유하고 기업의 많은 역할 중 학생들 선호도가 높은 기업 업무를 파악할 수 있다.

현재 아래와 같이 5 개 분야, 6 개 회사와 인턴 프로젝트를 운영하고 있다.

- ✓ 광고 분야 - 프라임 미디어
- ✓ 콘텐츠기획 분야 - 청소년단체 인디고
- ✓ 경영 분야 - 컬처네트워크, 스토리박스
- ✓ 영화 분야 - 재미필름
- ✓ 미디어 분야 - 광주광역시 시청자미디어센터



청소년 인턴 프로젝트는 최소 8 개월 프로그램으로 진행하고 있으며 총 56 명 중 집안의 반대에 부딪힌 3 명, 자신의 이익에 우선순위가 밀린 8 명을 제외한 45 명이 전체 프로그램을 완주했다. 참가 학생들은 진로를 확신하는 학생과 진로를 확신하지 못하는 학생으로 나눌 수 있는데 이들은 공통으로 진로 문제를 해결하고 싶어한다.

② 2 단계 - 이론 및 실습과정 (6~8 주)

팀별 적정인원은 5~7 명으로 진행, 팀장을 선출하고 지속적인 연락 교류를 위해 SNS 연락망(카카오톡, 밴드 등)을 구축한다. 해당 팀 멘토에게는 커리큘럼 및 실습 일정을 확인한다. 이론 및 실습을 추진할 때, 사업담당자는 지속해서 청소년 인턴들에게 공모전, 세미나, 관련 행사 등 다양한 정보를 공급해 준다.

③ 3 단계 - 워크숍

1 박 2 일로 진행되며 워크숍 기간 동안 팀별 추진 아이디어 및 사업계획서를 작성하는 시간을 가진다. 배경지식을 넓힐 수 있는 기타 프로그램을 함께하는 것을 추천하며 저희는 ↳ 찾ki프로젝트 중 하나인 베네피트의 '사회혁신 툴킷' 보드게임 진행해 보았다. 이런 외부 프로그램을 했을 때, 학생들은 배경지식이 없음을 깨닫고 혼란스러워한다. 하지만 프로그램을 통해 외부 자극을 받아 무언가 하고 싶어 하고 능동적, 적극적으로 바뀐다.



④ 4 단계 - 프로젝트 추진



워크숍 기간 동안 팀별로 회의를 거쳐 총 기간 3~5 개월로 선정된 아이디어를 추진한다. 프로젝트 추진 중의 멘토링(피드백)은 사업담당자가 주 4 회 이상 학생들과 소통 및 교류를 하며 지속한다.

⑤ 5 단계 - 결과 보고



각 팀 프로젝트가 종료되는 시점, 각 팀의 결과물들을 전부 모아서 공유하고 발표하는 시간을 진행한다. 이때, 참가 학생의 개개인 변화 그래프를 공개한다.

7. 운영/활용 팁

- 모든 것은 청소년이 주체적으로 진행하되, 진행방향을 항시 체크하고 들어줄 것
- 조언은 최소화하되 정확한 방향으로 진행될 수 있도록 도와준다.
- 운영프로젝트 외에 진로 고민사항도 체크해 주면 좋다.

8. 참가자 후기

현재 우리 주변 청소년들은 진로 진학에 대해 많은 생각을 하고는 있지만, 학업에 대한 부담감과 이러한 사업이 청소년들에게 잘 알려지지 않았을 뿐만 아니라 기회조차 얻지 못한 아이들이 대부분 이었던 것 같다.

내 주위만 그렇게 보였는지 몰라도 진로를 정하기엔 간접경험을 하거나, 주변의 청소년들을 대상으로 다양한 진로선택을 할 수 있게 도와주는 구체적인 프로그램이 YMCA(청소년수련관) 외에는 없었다. 그렇지만 운 좋게 이 프로젝트에 참여할 수 있었던 나는 내 주변에 진로를 확신하지 못한 친구들과 후배들이 생각나 이번 프로젝트를 긍정적인 방향으로 후배에게 알려주었다. 프로젝트가 시작되고 난 몇 달 후 나를

재미있다는 후배의 말을 듣고 뿌듯했고, 처음 걱정했던 것과는 달리 학생들의 참여도 꽤 좋았고 흥미도 높았던 것 같다.

프로젝트도 거의 끝나 갈 이 시기 그 동생은 자신이 몰랐던 흥미와 직업들 속에서 갈등하는 모습을 볼 수 있었다. 어쩌면 입시가 다가오는 고 3 에겐 가혹할지 모를 고민 속에서 자신의 미래를 결정하라는 것은 어려울지 모른다. 하지만 난 시간이 닥쳐서 고민하는 것보다는 지금부터 각자 아이들의 삶에 방향제시나 터닝포인트가 될 지금 이 시기의 고민도 가히 나쁘지 않다고 생각한다. 언젠간 다 유용하게 쓰일 것임을 나는 이 프로젝트 참여자로서 확신한다. 또 서로 다른 인턴프로젝트를 통해 각자 얻는 것도 있었고, 잃는 것도 있었지만, 교실 안 생활이 아닌 교실 밖에서 깊이 생각하는 법, 새로운 사람을 만나 협동하여 작업하고 의견을 나누는 등 학교에선 가르쳐 주지 않는 교과 그 이외의 활동을 한다는 것, 그 자체로 많은 것을 배웠다.

- 장다정

저는 선배의 제의로 이 프로젝트에 들어왔습니다. 그리고 덜컥 광고/마케팅팀으로 면접을 보았는데 운이 좋게 합격을 해버렸습니다. 저는 그때까지만 해도 책 읽는 걸 좋아해서 그냥 사서라는 꿈을 생각하고 있었는데 갑작스레 광고인으로, 마케팅인으로서의 일을 주니까 처음에는 정말 막막했었습니다. 하지만 광고에 대해 문외한이었던 제가 3 주간의 교육을 받고 나서는 광고에 대해 흥미가 생기는가 싶더니 교육을 바탕으로 팀원들과 같이 공모전도 참여하고 코바코에서 강좌도 들으니까 정말 광고에 대한 관심은 물론이거니와 진로도 광고인의 길로 생각하게 되었습니다.

광고에 대해 아무것도 모르던 제가 강좌와 교육을 통해 하나하나 배워가고 팀원들과 함께 생각을 공유함으로써 정말 인턴이 된 거 같은 느낌을 받았고 전혀 창의적이지 않던 제가 창의성이란 걸 조금은 알아가는 그런 계기가 되어 정말 신기하기도 하고 한편으로는 진로의 길을 찾아 뿌듯하기도 합니다.

- 박현

프로젝트 아이디어 회의 및 행사 기획, 추진 과정에서 ‘남들이 하겠지’ 라는 생각으로 서로 미루고 다른 지역에서 광주로 나오는 것만으로도 대견하다 여겼던 때가 있었습니다. 처음에는 설레는 마음만 가득 안고 시작했던 이 프로젝트와 팀원들에게 점점 애정이 식어가고 지쳐갈 때 즈음 문득 든 생각은 ‘결과 발표회 당일, 다른 팀이 보냈을 8 개월과 나의 8 개월을 비교해 보았을 때 과연 나는 나 자신에게 부끄럽지 않을 자신이 있는가.’ 그리고 ‘이 프로젝트를 한다고 이야기했을 때부터의 저에 대한 선생님의 기대와 후에 있을 실망감’을 생각하니 뭔가를 해야겠다는 불안함과 초조한 마음이 들기 시작했습니다. 이런 생각에 팀원들에게 먼저 연락을 했을 때 팀원들도 같은 생각을 하고 있다는 말에 아직 뭔가 할 수 있다는 가능성이 보였기에 ‘성 토크 콘서트’라는 주제를 잡고 속도감 있게 행사의 구체적인 내용을 기획하고 추진했습니다. 처음 해보는 것과 달리 잘한다는 칭찬을 받게 되고 그에 힘입어 뭐든지 열심히 하려고 하다가 그것이 화로 이어져 큰 실수를 하게

되었습니다. 행사를 꾸리는데 기획 예산초과라는 큰 실수로 제게 다가왔습니다. 너무 큰 실수를 했다는 생각과 더불어 믿어주고 있는 팀원들에게 실망을 안겨준 것은 아닌가 하는 생각에 많이 위축되어 있었습니다. 하지만 그 실수에 팀장 언니는 ‘처음이기엔 실수는 할 수 있다. 하지만 우리는 그 실수를 어떻게 메꿔나가는지, 너의 가능성을 보고 싶다.’ 라는 말을 해주셨고 저는 그에 힘입어 다시 일어설 수 있었던 것 같습니다. 이런 일을 통해 쉽게 도전하는 만큼 쉽게 주저앉아버리고 마는 제가 무언가를 끝까지 해볼 수 있는 끈기와 책임감을 갖게 될 수 있었습니다. 그렇게 우여곡절 끝에 팀원들이 모두 열심히 해준 결과 2014년 1월 18일 행사당일 좋은 반응을 안고 마칠 수 있었습니다.

프로젝트를 시작하기 전의 저는 남들이 보기에는 0에 불과하지만 저 스스로는 50 정도는 되겠지 라고 자만하는 아이였습니다. 하지만 8개월이라는 짧다면 짧고 길다면 길게 느껴질 수 있는 시간 동안 남들이 하는 것만 뒤쫓아 가면서 그저 그렇게 살았던 제가 스스로 무언가를 할 수 있다는 자신감을 찾을 수 있었습니다. 또한, 서로서로 진로에 대해 함께 고민하고 또 고민한 끝에 저의 꿈에 대한 구체적인 설계를 해볼 수 있는 시간이었습니다. 이 프로젝트를 통해 좋지 않은 것, 좋은 것을 모두 겪고 보았기에 0에서 조금은 성장할 수 있어서 아주 고마운 마음뿐입니다.

- 성혜미

9. JUC 페스티벌 소개

JUC는 (JOY-U-CULTURE)라는 뜻으로 청소년 문화와 교육(진로, 비전, 입시 등)사업을 추진하는 스타트업 기업이다. 2009년부터 사업을 시작해 올해까지 문화콘텐츠 전시회, 이벤트 행사 대행, 청소년 진로상담사업 등 다양한 사업들을 추진해 왔으며 청소년들과의 공감대를 넓혀나가기 위해 최선을 다하고 있다.

프로그램 문의 : ravebclaw@naver.com

청소년 소셜양트러프러너십센터

성남유스바람개비

청소년 소셜앙트러프러너십센터

1. 목적

사회적 기업가정신을 활용한 진로교육 프로그램의 확산으로 청소년들이 다양한 사회이슈에 대한 해결책을 찾는 과정에서 시대변화를 읽는 눈과 사회적 역량을 길러내는 역할을 하고자 한다. 그 목적으로 청소년들에게 현장 체험과 사람 만나기, 협업을 통한 살아있는 진로 탐색을, 학교 교사에게 교육과정에 필요한 맞춤형 체험현장 발굴과 학교 밖 자원연계, 배움의 원리를 나누고자 한다.

2. 용도

- 청소년들의 창의적 진로개발 활동 사례(모의창업활동 외)로 활용
- 학교 진로 교과 및 교과별 통합 교육에 필요한 진로교육 담론 이해와 실용적인 적용
- 교사와 학생이 주인이 되는 참여형 진로수업 모델 만들기

3. 대상

- 학교 진로 탐색 동아리
- 교육과정에 따른 진로교육
- 진로진학교사 및 교과별 진로교육 연구자

4. 준비물

필기도구, 수첩, 영상 프로젝터, 노트북 외

5. 효과

- 청소년 주도의 진로 커뮤니티 형성(포럼, 동아리 외)
- 학교 교사의 참여형 진로교육 모델 개발
- 학교 밖과 연결된 진로 체험학습 자원 발굴
- 지역사회 직접체험 진로교육 환경 인프라 개선

6. 소셜앙트러프러너십 센터 소개

1) 청소년앙트러프러너십(Entrepreneurship) 센터 운영
 사회적 기업가정신을 배우는 진로체험 프로그램 : 청소년, 교사, 마을 기업 발굴 등 진행, 팀 빌딩, 기업가정신, 현장견학, 사업계획서 발표 등 액션러닝에 기반을 둔 아카데미 운영, 사회적 경제 분야를 연결하는 현장 견학 및 청소년 교육 프로그램 운영 외



▶ 주요 내용

- 청소년진로커뮤니티 구성을 위한 청소년아카데미 진행
- 소셜앙트러프러너십 교사연수 및 교육자료 개발
- 마을(지역사회) 진로 인프라 구축활동

▶ 프로그램

- 사회적 기업가정신 학생 특강
- ONE DAY 기업탐방(기업가정신을 배우는 일일체험 프로그램)
- 청소년소셜벤처아카데미(수료 이후 포럼, 동아리 운영)
- 주제가 있는 진로 공정여행(혁신기업가, 문화예술가, 휴먼나눔 외)
- 청소년 진로신문 발간활동(세상과 사람 인터뷰)
- 청소년 소셜아이디어공모전 개최
- 교사, 학부모를 위한 앙트러프러너십 연수
- 진로자원 발굴을 위한 지역자원연계 방법론

▶ 활동방식

- 청소년 주도의 소셜벤처 직접 진로체험활동으로 팀 빌딩, 기업가정신, 현장견학, 사업 계획 발표 등 액션러닝에 기반을 둔 기수별 아카데미 진행, 소셜벤처 동아리 구성 및 정기포럼 운영, 진로공정 여행, 지역 특성을 살린 청소년 소셜아이디어공모전 시행 등
- 학교 밖 청소년 대안학교 진로 강사 파견 및 프로그램 보급
- 진로 진학 교사, 상담 사회복지사, 청소년 지도사 및 교육·청소년 활동가를 대상으로 사회적 경제 진로 활동 교사 연수 시행 (그룹활동, 견학, 사업계획 발표 외) 및 진로 교육 제작 발간 활동 진행
- 마을 안 사회적기업, 협동조합을 중심으로 현장 견학, 기업가정신, 윤리적 소비 교육 등 직업체험 프로그램을 시행할 수 있는 기업을 발굴하고 마을 청소년 직업체험 협의 회 운영
- 마을 협의회와 연계해 원데이 기업탐방 체험활동 프로그램 진행

▶ 진행경과

- 청소년 사회적 기업가정신 특강 400명 (20명~ 200명 단위)
- 청소년 소셜벤처아카데미 4기 배출 90명

- 진로 공정여행 (청소년, 교사) 50명
- 진로신문 제작활동 ‘교육n마을’ 수시 발간
- 진로진학교사 및 청소년지도사 앙트러프러너십 연수 각 1회, 50명
- 대안학교 청소년 특강 진행 2곳 50명

2) 교사교육



창의적인 진로 개발 지도 역량을 키우는 활동으로 세상을 변화시키는 혁신 아이템 발굴과 협업, 지속 가능한 운영을 뜻하는 사회적 기업가정신(SocialEntrepreneurship)을 배우고 현장과 사회적 기업가와 만남, 청소년 소셜 벤처 사례, 액션 러닝 활동 공유로, ‘직접 체험 진로 교육’ 일머리를 익히는 프로그램

▶ 주요 교육과정

앙트십과 진로활동 → 사회적 경제 읽기 → 사회적 기업가 만남 → 청소년 소셜벤처 사례 → 진로 활동 워크숍 → 성찰

▶ 과정목표

- 사회적 기업가정신 활용 진로교육 방법론 찾기
- 사회적 경제 기업 이해, 현장 스토리와 사람 만나기
- 청소년 주도 진로 커뮤니티 형성과 직접 체험 진로 교육 지역 비전 찾기
- 액션 러닝 교수법 체험으로 학생 참여 프로그램 적용 능력 향상

▶ 진행경과

- 청소년 수련시설 및 단체근무 청소년 지도사 30명
- 진로진학교사 아카데미 23명 및 학교 복지상담사, 교육복지사 특강 50명
- 사회적 경제 현장 견학 활동 35명 진행 외

7. 운영/활용 팁

- 학교별 맞춤형 진로교육 프로그램 협의
- 진로진학교사협의회 및 지역 사회적 경제 현장 연결

8. 참가자 후기

▶ 청소년소셜벤처아카데미 1기 참여자

3주간에 걸쳐 다양한 사회적기업의 분야와 종류에 대해 배우고 경험할 수 있었고, 팀원들과의 소통하는 법, 사업계획서 작성법, 다양한 솔루션과 생각들을 공유하고 그 과정을 배울 수 있었다. 또 사회적기업에 대한 응원과 관심이 더욱 필요하다는 것도 느꼈다. 나의 미래를 더욱 치열하게 고민해서 세상과 나를 연결해 줄 나만의 길을 찾아야겠다는 생각을 다지게 되었고 앞으로 꾸준히 사회적기업과 소셜벤처에 대해 관심과 함께 적극적인 참여를 해야겠다. (16세, 대안고교 1년 재학)

3주 교육을 통해 사회적기업에 대해 몰랐던 것을 알게 되었고, 사회적기업에 대한 인식이 변하게 되었다. 이번 기회에 알게 된 사회적기업이 우리 지역에는 어떤 곳들이 있는지 찾아보고, 사회적기업 창업 아이디어도 생각해 봐야겠다. (18세, 고교 3년 재학)

▶ 진로진학교사 1기 연수자

소셜벤처 및 사회적 기업가정신 활동을 정확히 이해하는 데 도움이 되었습니다. 현장 사회적 기업가와 시대 읽기가 좋았습니다. 사회적기업의 실제 흐름을 읽을 수 있어 좋았습니다. 열정적이고 자기 일을 사랑하는 청소년 롤모델을 보았습니다. 학교별 소셜벤처 동아리 활성화 및 길잡이 교사 역할이 필요합니다. (성남진로진학교사 연수 23명 중)

9. 유스바람개비 소개

유스바람개비는 청소년들의 직접체험 진로교육을 활성화하기 위해 노력하는 교육분야 사회적 기업이다. 주요 활동으로 청소년 앙트러프러너십센터, 진로 특성화 바람개비스쿨, 청소년자립카페 소리울을 운영한다.

2010. 12. 전국소셜벤처경연대회 우수상(고용부)

2011. 01. 유스바람개비 설립 운영

04. 청소년 자립카페 소리울 개업

09. '바람개비스쿨' 대안학교 운영

2012. 12. 사회적기업 고용부 인증(제2012 - 103호)

2013. 08. 진로교육 및 기업가정신 교육기관 공모 선정(동그라미재단)

10. 사회적기업 맞춤형 아카데미 전문교육기관 선정(한국사회적기업진흥원)

10 ~12 청소년소셜벤처아카데미 1~4기 배출

2014. 01. 진로진학교사 · 청소년지도사 진로교육 1기 연수

* 프로그램 문의 <http://www.youthw.net>

youthw@naver.com | 031-751-4965 | 010-2790-6571

Jr. CampSpark

이그나잇스파크

Jr. CampSpark

1. 목적

'Jr. CampSpark'는 창업이나 비즈니스에 관심 있는 고등학생을 대상으로 기업가정신의 이해, 문제발견과 해결, 고객과 시장, 수익과 비용, 비즈니스의 위험과 대응방안들을 스스로 정의해보고 해결책을 찾아보는 '체험형 기업가 정신 고양 교육 프로그램'을 진행하고, 비즈니스에 대한 이해과정을 높이기 위해서 보드게임 방식의 '모의 경영 시뮬레이션 게임'을 개발했다.

- 기업가를 꿈꾸는 청소년들에게 기업가정신이란 무엇인가를 이해하고 고취할 기회를 제공한다.
- 비즈니스를 기획하고 개발하는 체계적인 실전적 실행 방법을 가르친다.
- 기업가를 꿈꾸는 학생들의 자기 주도적 비즈니스 기획/계획방법을 습득할 기회를 마련한다.
- 비즈니스 경영게임을 통해서 비즈니스를 미리 경험해보고 생각해볼 수 있는 모의 환경을 제공한다.

2. 용도

- 기업가정신과 관련한 학생들의 관심을 불러일으키는 데 도움이 된다.
- 창업을 희망하거나 창업에 관심 있는 학생들에게 유용하다.
- 기업가정신이 인생과 삶, 일에서 어떤 도움이 될지를 이해하고 배우는 데 유익하다.

3. 대상

- 창업에 관심 있거나 창업을 준비 중인 중학생 / 고등학생

4. 준비물

- SeedSpark 프로그램 강의 슬라이드
- SeedSpark 프로그램 워크숍 가이드 / 템플릿 (인쇄본)
- 경영시뮬레이션 보드게임인 '해피스트리트(happy street)' / 가이드

5. 효과

- '비즈니스'란 삶을 살아가는 또 다른 방식을 이해하게 된다. 삶을 살아가는 방법들 가운데에서 기업가로서의 삶이 가치 있고 의미 있으며, 자기 주도적 삶을 만들어갈 기회가 된다는 점을 알려준다.
- '문제해결'의 자세와 생각을 스스로 갖추게 된다. 학교를 졸업하고 '기업'에서 일하다 보면, 학교에서 배운 지식으로 해결할 수 있는 현실의 문제들이 무척이나 적다는 것을

알게 된다. 이러한 부분들을 완화하기 위해 미리 다양한 비즈니스 문제들을 생각해보고 자신만의 지식과 경험으로 스스로 해결해보는 노력이 필요하다. 이 노력에 멘토링을 더하여 좀 더 창의적인 생각을 하고 자신만의 해결방법을 만들어 볼 수 있다. 이런 활동은 학생 시절은 물론이고 사회인이 되고 난 이후에도 유용하다.

- 다른 사람들과 함께 협력하고 커뮤니케이션하는 능력이 향상된다. 비즈니스에는 많은 이해관계자를 포함하고 있다. 이들과 효과적인 소통, 의견전달과 설득은 비즈니스 성공에 중요한 요소이다. 교육을 통해서 함께 하는 팀원들과 효과적인 협력을 이끌어내고 소통하는 방식을 배우게 된다. 아울러, 팀웍을 빌딩하는 방법들도 학습하게 된다.
- 비즈니스의 실행 관점을 확실히 배우게 된다. 앞으로 누구나 인생에서 한 번쯤 비즈니스를 꼭 시작해야 하는 시대를 살아가야 하는 청소년들에게 비즈니스를 어떻게 만들고, 진행하고, 성과를 내어야 하는지 교과과정 속에서 제대로 배울 기회가 없다는 점에 본 교육을 통해 비즈니스를 제대로 만들고 운영하는 방법을 교육과 멘토링을 통해 배우게 된다. 앞으로 스스로 삶에서 성공하는 기회를 더 많은 청소년에게 만들어줄 것이다.
- 기업가로서의 사회에 대한 영향력을 이해하게 된다. 세상을 바꾸고 더 좋게 만드는 데 있어서 기업가의 역할과 의미를 알게 된다. CSR, CSV 등 기업의 사회적 가치를 높이는 활동 등을 통해서 기업에 대한 긍정적 이미지를 갖게 된다.

6. 프로그램 소개

1) Seed Spark



▶ 프로그램 소개

‘청소년 기업가정신 함양 프로그램’인 SeedSpark 은 창업이나 비즈니스에 관심 있는 고등학생들을 대상으로 비즈니스의 이해, 문제발견과 해결, 고객과 시장, 수익과 비용, 비즈니스의 위험과 대응방안들을 스스로 정의해보고 해결책을 찾아보는 강연, 워크숍,

경영마인드 함양을 위한 게임 및 멘토링이 결합한 체험형 프로그램이다. 다년간의 창업가/스타트업 교육과 멘토링 경험을 통해 얻은 지식과 경험을 바탕으로 ‘이그나잇스파크’가 자체 개발한 프로그램으로 청소년들의 이해 수준에 맞추어 ‘비즈니스 사고’와 ‘기업가정신’ 고양에 맞추어진 실전형 프로그램이다. 본 프로그램을 통해 비즈니스에 관심 있는 청소년들이 생각에만 머물지 않고 비즈니스 관점에서 스스로 문제정의, 해결방안 모색 및 최종적으로 현실적인 비즈니스의 실행방안을 만들어갈 수 있도록 돕는 기업가정신 고취 및 비즈니스 문제해결 프레임워크 학습을 위한 기회를 제공하고자 한다.

▶ 프로그램 진행순서

청소년을 위한 창업마인드 함양과 삶의 다양한 문제해결에 도움이 될 것으로 기대되는 SeedSpark 프로그램은 4 일 동안 18 시간의 강연/워크숍 및 활동을 비롯하여 추가적인 멘토링 시간으로 구성되어 있다. 첫 번째 SeedSpark 프로그램은 2014 년 1 월 6~9 일까지 성공적으로 진행되었다.

1 일차	SeedSpark 프로그램 소개/참석자소개 [강연] 강점! 자기발견 [강연] 비즈니스 아이디어 발상 [실습] 아이디어 발상세션/발표 [실습] 팀셋업 및 아이디어 공유
2 일차	[강연] 기업가정신의 이해 [실습] 체험! 비즈니스의 동작원리를 이해하자(경영시뮬레이션 보드게임) [실습] 아이디어의 검증과 점검 [실습] 아이디어 점검내용 발표/피드백
3 일차	[강연] 시장과 고객의 이해 [강연] 비즈니스 모델의 이해 [실습] 비즈니스 모델을 만들어보자! [실습] 비즈니스 모델 발표/피드백
4 일차	[강연] 재무와 사업계획의 이해 [실습] 프로토타입의 기획/제작 [실습] 팀별 프로그램 최종 발표/피드백 수상 및 마무리

2) 해피타운

모의 경영 시뮬레이션 보드 게임인 ‘해피타운’은 생산, 자원관리, 마케팅, R&D 등 비즈니스의 주요 개념들을 게임을 통해서 손쉽게 이해할 수 있도록 구성된 보드 게임이다. 맵, 부속품, 전략 보드 등 다양한 자원들을 활용하여 비즈니스의 이해와 전략플레이가 가능하도록 개발되었다. 4 인 1 팀으로 소요시간은 최소 1 시간에서 최대 4 시간까지 플레이할 수 있다.



3) 프로그램 매뉴얼



SeedSpark 프로그램은 일정 시간의 교육 프로그램들 이수하고 운영에 대한 기준이 확보된 비영리 기관이나 학교, 단체에 한해 내부적 심사와 검토, 인터뷰를 통해서 라이선스를 무상으로 제공하고 있다.

‘해피타운’의 경우, 구매하시거나 활용에 대한 워크숍 등의 참여를 통해 운영방법들을 배워볼 수 있다.

7. 운영/활용 팁

- SeedSpark 프로그램의 경우, 4 인 1 팀으로 하여 20 명 수준에서 진행하는 것이 집중도 있게 수업과 교육을 진행할 수 있다.

- SeedSpark 의 경우 비즈니스에 대한 관심과 열정이 없는 학생의 경우, 팀 구성 시에 적극적 참여도가 떨어지는 관계로 참여 학생의 의지를 미리 확인하는 것이 필요하다.
- ‘해피스트리트’ 경영 시뮬레이션 보드게임의 경우 참가자들의 비즈니스 이해 수준에 따라서 ‘3 in 1’ 로 진행이 가능하다. 고수준의 경영관리까지 가능하다는 점에서 교육 참가자들에게 필요하면 별도의 시간을 통해서 높은 이해수준의 경영관리 개념을 이해하는 데 도움을 줄 수 있다.

8. 프로그램 후기

<해피타운 후기>

‘학생들이 기업가정신과 관련하여 강의 중심의 교육들을 비즈쿨이나 기타 경진대회에서 들을 수 있었지만, 이렇게 실제로 게임과 같은 참여형 방식을 통해 비즈니스를 이해할 기회가 거의 없었다. 오늘 게임에 참여해보니, 학생들에게 비즈니스란 무엇인지 어느 정도 이해할 수 있는 기초적인 생각들을 이해하는 데 무척이나 유용할 것 같다. 다른 학생들과 함께 꼭(!) 해보고 싶다’

- 전국청소년기업가정신연합회의 부회장 안순형

<SeedSpark 후기>

"올해 학교에서 창업을 위한 동아리를 만들 예정입니다. 들어오는 후배들에게 SeedSpark 를 통해서 배운 내용을 제가 알고 이해한 범위 내에서 알려주려고 합니다. 창업을 생각하는 후배들이 저처럼 처음부터 헤매지 않고 제대로 시작할 수 있지 않을까 합니다.^^" - 디지털미디어고등학교 성명수

"아버지가 창업하신다고 하실 때 엄청 머리 아파하셨던 것을 옆에서 본 기억이 있습니다. 비즈니스가 밖에서 보던 것과는 무척이나 다르게 생각할 부분들이 많다는 것을 알게 되었네요. 아버지가 왜 그렇게 고민하셨는지 이제야 할 것 같습니다^^"

- 분당경영고등학교 정용근

"학교에 창업을 하고 싶어하는 친구들이 있습니다. 그 친구들에게 이 프로그램을 꼭 들어보라고 추천하고 싶네요. 저도 창업한다면, 어디서부터 시작해서 무엇을 목표로 해야 할지 그 감을 확실하게 알게 된 것 같아서 무척이나 도움이 되었습니다"

- 늘푸른고등학교 조병준

이제 사업계획서 짱짱맨이 될 수 있어!!

- 선린인터넷 고등학교 윤상호

9. 회사 소개

‘이그나잇스파크(IgniteSpark)’는 2011년 12월에 설립된 ‘스타트업’이 새로운 비즈니스 만들고 지속가능하도록 그들의 성장에 필요한 ‘교육, 멘토링, 투자 그리고 미디어’를 지원하는 스타트업 액셀러레이션 컴퍼니다. 2008년 네오위즈 인터넷의 스타트업 인큐베이션 프로그램인 “네오플라이(Neoply)”를 만들고 리드하였으며, 애니팡의 신화 “썬데이토즈”, 아이쿠(Ahiku)등에 투자하였으며, 이후 ‘이그나잇스파크’에서는 북잼, 모글루, 비트도트, 쉐이커 등 높은 성과를 내고 있는 다수의 신생 스타트업들에 투자를 하고 있다. 이그나잇스파크의 비전은 “스타트업 스스로 성장의 발판을 마련하며, 그들 간에 전략적 연계를 통해 협력적 시너지를 높임으로써 새로운 비즈니스 기회 창출을 통한 성공의 자기발견을 실행하도록 돕는 성공 파트너”로서 초기 단계의 스타트업부터 그들의 성장을 돕는데 큰 의미를 두고 있다.

프로그램 문의 :

seedspark@ignitespark.kr

동네방네

JA Korea

기업가정신 프로그램 ‘동네방네’

1. 목적

청소년들이 자신의 미래를 스스로 개척할 수 있는 역량을 키워 성공적인 삶을 살 수 있도록 돕고 시장경제에 대한 올바른 인식, 금융지식에 대한 기본적 이해, 기업 경영과 직업 및 진로 교육, 건전한 기업윤리의식 고취를 통해 리더십과 국제경쟁력을 갖춘 청소년을 양성한다.

2. 용도

창업기초소양교육으로서 경영학 또는 창업에 대한 전반적인 이해 또는 관심 있는 학생들에게 가상으로 ‘창업’에 대해 이해할 수 있는 프로그램

3. 대상

고등학생 전 학년

4. 준비물

- JA Company program 교재 및 교구, 지침서
- JA 나도 기업가 교재 및 교구, 지침서
- 전지, 색연필, 사인펜 등

5. 효과

- 경제 및 경영에 대한 실제적인 지식, 책임감과 리더십 개발
- 스스로 개척해나가는 ‘기업가정신’을 이해함으로써 능동적인 청소년으로의 변화
- 자신의 장점과 능력을 발견하여 이를 토대로 폭넓은 진로 선택에 도움



6. 동네방네 소개

1) 적정 인원

최대 35명

2) 진행 시간

JA Company program - 20시간

JA 나도 기업가 - 7시간

3) 프로젝트 내용

- 동네방네 = 청소년들이 함께 참여하여 자신의 미래를 찾아가는 네트워크
- 학생들은 가상의 회사를 조직하여 아이템을 선정하고 사업계획과 예산을 수립하여 상품을 만들고 판매하는 원리를 학습
- 일련의 과정을 통해 시장경제와 기업의 역할, 팀워크, 리더십, 기획, 프레젠테이션, 재정관리, 책임감, 실행력을 향상함으로써 성공적인 미래를 위해 필요한 능력을 함양

4) 프로젝트 진행

▶ 기초 프로그램(JA Company Program)



1단원 나는 어떤 사람?
(Color People 활동)

2단원 아이디어 찾기

- 1단원 나는 어떤 사람? - Color People 활동
자신의 특징과 유사한 컬러를 선택하고 어떤 점이 유사한지 한 문장으로 표현

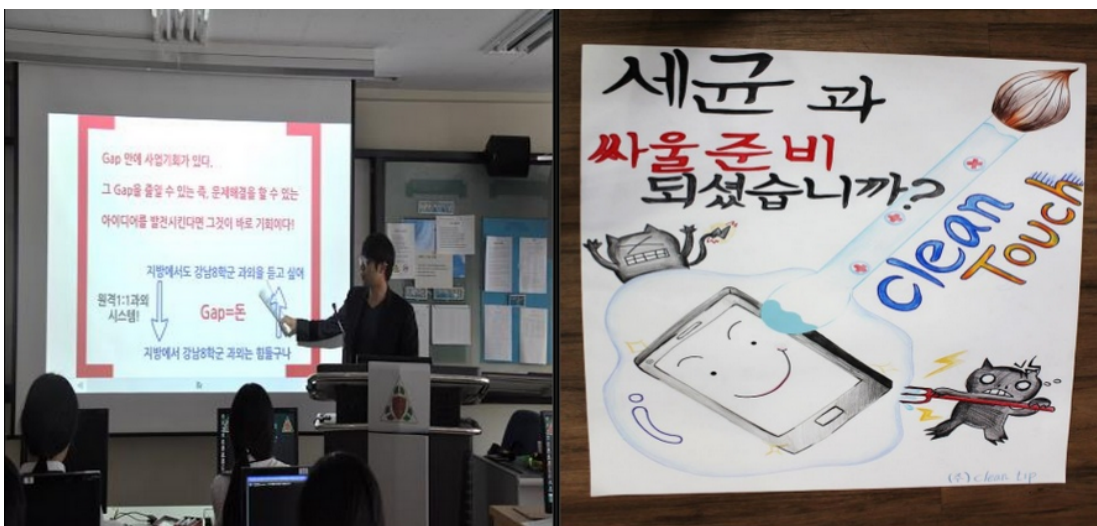
- 2단원 아이디어 찾기
 리쿠르팅 게임을 통해 팀을 스스로 구성한 후, 교재에 있는 아이디어 발굴방법을 함께 팀원들과 논의하며 작성



3단원 아이디어 검증

4단원 자본금 확보
(1페이지 프로포절 작성)

- 3단원 아이디어 검증
 팀에서 논의한 아이디어가 과연 사업성이 있는지, 교재에 있는 체크리스트 활동을 통해 논의
- 4단원 자본금 확보 - 1페이지 프로포절 작성
 전지에 1페이지 프로포절을 작성하고 초기투자설명회를 진행하여 초기자금 마련



5단원 생산계획

6단원 마케팅
(광고 시안 만들기)

- 5단원 생산계획
생산 알고리즘을 통해 생산 방법을 스스로 선택
- 6단원 마케팅 - 광고 시안 만들기
자신의 아이টে에 대해 다양한 방법으로 '광고'를 제작



7단원 재무
(손익계산서 작성)

8단원 사업계획서 작성

- 7단원 - 재무
손익분기점, 손익계산서 이해 및 작성
- 8단원 - 사업계획서 작성
자신의 사업에 대해 평가해보고, 보완하여 사업계획서 작성



▶ 심화 : JA 나도 기업가

JA Company Program을 기반으로 하는 심화과정 토론형 프로그램

- 기업 및 기업가 사례 인지
- 상품, 고객, 경쟁우위 기준에 바탕을 둔 기업가적 아이디어 분석
- 사업계획서 작성 방법과 벤처창업, 마케팅, 재무, 인사관리, 윤리적 결정에 대해 학습

7. 운영/활용 팁

개념 전달 및 사례 제시에서 학생들의 눈높이에 맞춰서 진행하는 것이 가장 중요하다.

8. JA Korea 프로그램 참가자 후기



내가 기업가정신 프로그램에 대한 게시물을 읽었을 때는 우물 안 개구리에서 벗어나 배움, 깨달음, 경험 등을 하고 나도 무엇이든지 잘할 수 있다는 자신감을 가지게 되어 한참 여러 가지 교내외 프로그램, 대회에 관심을 가졌던 시기였다.

나는 우리 교실 게시판에 붙여진 기업가정신 프로그램을 보고는 재미있을 것 같다. 한번 해보고 싶다. 라는 생각이 들었지만, 한편으로는 경영학, 창업에 대하여 한 번도 생각해 보지 않은 내가 잘할 수 있을까? 라는 생각도 들었다. 왜냐하면, 나는 이 프로그램에 참여하기 전까지만 해도 경영, 창업은 나랑은 거리가 먼 이야기로만 생각했기 때문이다. 그래서 한참을 고민하던 중 ‘한번 도전해봐야겠다’라는 생각이 들어 지원서를 쓰고 이 프로그램에 지원하게 되었다.

나는 기업가정신 프로그램에 선발되었고 선발되어서 기쁘기도 했지만, 걱정도 되었다. 기업가정신 프로그램 1일 차(10/5) 설렘 반 걱정 반인 마음으로 2시간 30분 동안 버스와 지하철을 타고 역삼동에 있는 동그라미재단으로 갔다. 시작 시간 보다 조금 일찍 도착해서 구경하면서 시작할 때까지 기다렸다. 친구들이 다 오고 처음으로는 OT를 하고 대학생 멘토 선생님들을 소개해주었다. 그리고 A반, B반을 나누어 수업을 했는데 처음에는 자기소개를 하였다. 나는 일산 대진고등학교에서 온 2학년 김민경이라고 소개하고 이 프로그램은 경영에 대하여 배워보고 싶어서 지원하였다고 했다. 다른 친구들의 소개도 들어 보니깐 파주 문산에서 저 밑까지 나보다 멀리서 온 친구들이 많아서 놀랐고 지원한 이유에서는 경영에 관심이 있어 경영학과에 지원하고 싶어 지원했다는 친구들이 대부분 이어서 멘토 선생님뿐만 아니라 친구들한테도 배울 것이 많을 것 같다는 생각을 하게 되었다.

자기소개를 모두 끝낸 후에는 나는 어떤 사람인가 생각해 보는 시간을 가지고 Color people이라는 활동을 했는데 나는 S 사회형(보라색)과 A 예술형(노란색)이 나왔고 나는 나를 ‘친절하고 공감적이고 친화적이고 이해심이 많고 동정심이 많은 사람입니다. 활동하는 것을 좋아하고 솔직한 사람입니다.’라고 표현했다. 다음으로 우리는 5명씩 해서 기업을 구성하였다. 여자4, 남자1 로 구성된 우리 기업 이름은 On The Top(OTT) 이고 나는 판매, 마케팅 역할을 맡았다. 다음으로 우리 제품의 아이디어를 생각해 보았고 여러 가지를 생각한 끝에 우리가 생각한 제일 좋은 아이디어는 바로 과일 방지 스마트폰이었다. 우리는 그 아이디어의 좋은 점과 나쁜 점을 생각해 보았고 나쁜 점을 보완할 방법을 생각하는 것까지 해서 기업가정신 프로그램의 첫날이 끝났다. 나는 첫날 프로그램을 마치고 정말 이 프로그램에 지원하기 잘했다는 생각을 했다. 처음 내 걱정과는 달리 창업이라는 것이 나에게 흥미 있었고 친구들과 동생들과 어울리면서 학교에서는 절대 배울 수 없는 것들을 배워, 나한테 너무나도 유익하고 보람찬 시간이 되었기 때문이다.

그리고 2일 차(10월 19일)에는 우리 아이디어를 검증하는 시간을 가졌다. 그런데 우리 기업은 갑작스럽게 아이디어를 바꾸게 되었다. 왜냐하면, 처음 우리의 아이디어였던 과일방지 스마트폰이 너무 과학적이고 원리가 너무 어려워 그 아이디어를 낸 팀원을 뺀 나머지 팀원들은 그 아이디어에 대해 완전히 이해하지 못하였기 때문이다. 그래서 우리 길이 조절, 고정용 손잡이로 아이디어를 바꾸게 되었고 그 손잡이를 무슨 재료로 만들 건지 단점은 어떨

게 보완할 건지에 대한 구체적인 아이디어가 나오지 않은 상태로 친구들 앞에서 자본금을 확보하기 위한 발표를 하게 되었다. 우리 두 번째로 발표하였는데 질문 시간에 친구들이 ‘이런 문제점은 어떻게 해결을 할 것이냐’라는 말에 제대로 답변을 하지 못하였다.

그리고 3일 차(11/2) 우리는 자신들이 투자하고 싶은 기업에다가 자본금을 투자하였는데 우리는 1000만 원이란 자본금 밖에 투자받지 못해 전체 팀 중에서 꼴찌가 되었다. 그래서 우리 어떻게 할까 많은 고민을 하다가 다시 과열방지 스마트폰으로 아이디어를 바꾸었고 아이디어를 낸 팀원은 그 아이디어의 과학적인 원리를 우리에게 이해시키려고 많은 노력을 하였고 우리도 이해하기 위해 많은 노력을 하였다. 그리고 우리 그 제품에 대한 구체적인 생산계획과 가격 등을 결정하였다.

4일 차(11/16)에는 재무 부분을 배웠는데 지금까지의 수업내용 중에서 제일 어려웠다. 손익분기점, 고정비용, 변동비용 등 수많은 처음 듣는 단어부터 시작해서 복잡한 계산까지 이해하기가 너무 어려워 우리 팀 모두가 거의 다 의욕을 잃은 상태였다. 하지만 그런 어려운 재무 부분이 끝나고 내가 가장 흥미 있어 하는 마케팅 부분을 배워서 다시 의욕적으로 수업을 들을 수 있게 되었다. 마케팅 부분 수업을 듣고 우리 제품을 어떻게 마케팅을 할 것인지 생각을 하고 UCC 콘티를 짜는 것까지 해서 4일 차 수업까지 마치게 되었다.

5일 차(11/30)에는 모든 팀이 기업의 사업계획서를 작성하는 시간을 가졌는데 우리 팀은 사전에 피피티와 대본을 만들어 와서 멘토 선생님들 앞에서 발표를 해보고 멘토 선생님들의 피드백을 받으면서 수정하는 시간을 가졌다.

6일 차(12/14)에는 드디어 우리가 지금까지 열심히 준비해온 사업계획서를 발표하는 투자설명회 시간이었다. 우리는 시작 시간보다 일찍 모여 꼼꼼히 예상 질문을 체크해 답을 준비한 것을 연습했다. 우리 팀의 발표는 6번째였고 2시가 되어 다른 기업의 발표가 시작되었다. 맨 처음 발표한 팀이 잘해서 점점 걱정되기 시작했고 드디어 6번째 우리 기업이 발표할 때가 되어 너무나 떨려왔다. 우리 팀 CEO가 나가서 발표하고 다행히 무사히 끝나고 우리 팀원 전체가 나가 추가 질문을 받고 모든 질문에 대해 대답을 잘해서 정말 다행이라고 생각했다. 그리고 심사위원분들께도 많은 칭찬을 받아서 정말 뿌듯했다.

우리 기업 발표가 끝나고 기다리고 기다리던 시상식이 되었다. 우리는 기대 반 떨림 반으로 앉아있었다. 3등 장려상을 발표했는데 우리가 아니었다. 2등 우수상을 발표했는데도 우리가 아니었다. 우리는 상을 받을 것으로 생각했던 기업이 아직 상을 받지 못하셔서 ‘아, 우리는 아닌가 보다’라고 생각하고 포기하려 할 때쯤 1등 최우수상 OTT라는 소리를 들었고 우리 모두 방방 뛰며 소리를 지르고 뛰쳐나갔다. 정말 그때의 느낌은 절대 잊을 수 없을 것 같다. ‘우리가 해냈구나!’라는 성취감 뿌듯함과 기쁨이 밀려왔다. 우리는 상을 받고 축하도 많이 받고 마지막에 친구들과 멘토 선생님들과 사진도 찍었다. 그런데 이 프로그램을 통해 친해진 친구들과 선생님들이 마지막이라고 생각하니 너무 아쉽고 슬펐다. 나는 이 프로그램을 통해 다른 지역 친구들과도 어울리면서 서로에 대해 신뢰와 믿음, 우정을 쌓을 수 있을 수 있어 정말 좋았고 또한 나의 진로에 대한 방향을 잡을 수 있었고 나에게 대하여 한 번 더 생각해 볼 수 있는 계기가 되어 내가 내 꿈을 이루는데 한발 짝이 아닌 여러 발

나아갈 수 있게 해 준 프로그램이라고 생각하기 때문에 나에게 매우 뜻깊은 활동이었다고 생각한다.

- 일산 대진고 김민경

9. JA Korea 소개

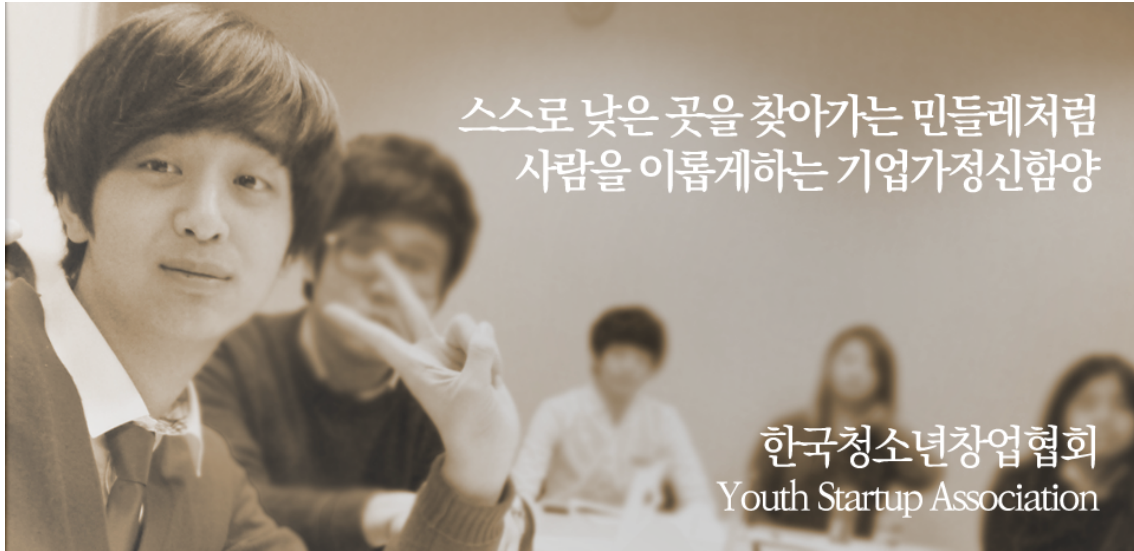
JA(Junior Achievement)는 1919년 미국에서 설립되어 전 세계 123개국에서 청소년들에게 무료로 경제, 진로, 창업교육을 진행하는 단체로, UN 경제사회이사회로부터 특정분야 협의지위를 부여받은 국제 NGO이다. JA Korea는 청소년들에게 올바른 사회 인식의 틀을 만들어주며, 시장 경제 및 기업경영 등에 관한 체험교육을 통해 미래 자신의 삶을 스스로 개척할 수 있는 역량을 키워주기 위해, 2002년 10월 국가경영전략연구원(이사장 강경식 전 경제부총리)이 설립하였다. JA Korea는 기업, 재단, 개인으로부터 후원을 받아 운영되며, 전문 교육을 이수한 직장인과 대학생 자원봉사자들이 학교를 직접 방문하여 체계적인 경제 교육을 시행하는 국내 유일의 경제교육 전문 비영리단체로 교육부로부터 인증받은 교육기부기관(제2011-062호)이다.

*프로그램 문의 : 02-783-2367, ejchi@jakorea.org

미래의 나를 위한 '미나위' 프로젝트

전국청소년창업협회

전국청소년창업협회



1. 설립 목적

대한민국 고등학생들의 창업 활성화 및 일반인들의 관심 고취 (2012.8 설립 당시)
 대한민국 청소년에게 정보와 체험기회 제공, 창업 기초지식과 기업가정신 함양
 (2013.12 대 출범 당시)
 대한민국 청소년에게 창업분야의 다양한 지식과 경험제공을 통한 미래의 성공한 창업가
 육성(2013.9)

2. 설립 배경

한국청소년창업협회(Youth StartUp Associaion, YSA)는 창업이라는 분야에 꿈과 목표를
 가진 청소년들이 '나이'라는 장벽에 '실패'라는 두려움과 '지식과 정보의 부족'이라는 한계,
 그리고 '청소년 창업 인프라의 부족' 등 다양한 문제점으로 인해 창업에 자신감을 잃는
 것을 막고, 청소년에게 꿈과 도전정신을 심어주어 지금 당장이 아닌 미래에 창업할 때에
 중요한 기초가 될 수 있는 경험을 만들어주고 꿈과 도전 정신, 그리고 기업가정신을
 키워주기 위해 2012 년 8 월, 자발적으로 모인 20 명의 고등학생과 함께 시작된
 비영리단체입니다. 현재 약 1,000 명의 청소년(13.12.01 현재)으로 구성되어 있습니다.

3. 정성적 목표

- ① 창업을 꿈꾸거나 실천하거나 도전하고 있는 청소년 간의 전국단위 네트워크 구축
→ 개인, 창업동아리, 청소년창업팀, POSTECH CEO, KAIST CCE, 비즈쿨 등
- ② 창업관련 지식 공유와 타인과의 교류를 통해 서로의 역량과 안목을 기르도록 자리 마련
- ③ 청소년에게 창업과 관련된 정보, 기회, 교육, 경험을 다양한 프로그램을 통해 제공
- ④ 스펙 쌓기를 위한 협회 활동이 아닌 자신의 꿈의 구체화와 실현을 위한 협회로 자리매김

- ⑤ 창업을 꿈꾸는 청소년이 협회를 통하여 자신만의 '기업가정신' 구축할 수 있도록 지원
- ⑥ 청소년 스타트업, 예비 창업자에게 멘토링, 컨설팅, 네트워크 연결 등의 실질적인 도움제공
- ⑦ 전국의 청소년 창업동아리와의 연계를 통한 분야별 맞춤 프로그램 제공
- ⑧ 청소년 창업가를 지원하고 육성할 수 있는 창업 인프라와 시스템 구축 및 제공
- ⑨ 청소년 창업을 언급할 때 가장 먼저 연상되는 대한민국 청소년 창업의 '중심점'으로 도약

4. 정량적 목표

- ① 전국에서 1,000 명 이상의 청소년, 100 개 이상의 창업동아리, 30 팀 이상의 청소년 창업 팀을 확보한 명실상부 청소년 창업계의 가장 큰 단체로 성장
- ② 20 개 이상의 분야별 지식, 정보교류 소모임이 소속 청소년을 통해 자발적으로 구축되어 확산
- ③ 예비 창업 팀 육성 프로그램을 통한 실제 창업 도전 팀을 매년 1 팀 이상 배출
- ④ 전국적으로 전국청소년창업협회 지부를 설립하여 3 개월에 한 번씩 행사개최 목표
→ 2013 년 중앙본부(서울) / 2014 년 영남지부(부산) / 2015 년 충청전라지부(대전) 설립 목표
- ⑤ 전국의 모든 청소년 창업 단체를 통합한 1 개의 국내 최대 연합체로의 성장 및 발전

5. 활동내용



1) YSA 워크숍

2) 유테카 엑스포

3) YSA 포럼 :

1 회 게임산업, 2 회 사회적기업, 3 회 패션을 주제로 포럼 개최.

이 산업을 가운데 놓고 긍정적인 것과 부정적인 것을 나열하고 청소년들이 직접 발표를 하고 이 문제점을 가지고 같이 토의해서 한 가지 결과를 도출해낸다.

4) YSA 창업북 :

청소년 창업 스토리와 진솔한 이야기를 담은 주변 이야기를 담은 창업북을 발간. 청소년 창업의 착각이 첫 주제. 막연하게만 생각하고 도전하려고 했던 청소년들에게 너 그러지 마! 라는 주제로 만든 책. 무엇을 착각하고 있는지 직접 지적을 하고, 일반 청소년 이야기를 모두 담아 청소년들이 어떻게 가야 하는지 가이드의 역할을 할 것으로 기대

6. 전국청소년창업협회 홈페이지

<http://ysa.or.kr/>



이 매뉴얼은 “2013 ‘ㄱ’찾기 프로젝트 공모사업”의 일환으로 제작되었습니다.

주 소 | 서울시 강남구 역삼동 719-1 나래빌딩 3층

전 화 | 02 . 3470 . 3677

팩 스 | 02 . 3470 . 3601

이메일 | glory@thecircle.or.kr