

청소년을 위한 베네핏 툴킷(Benefit Toolkit for Teens)

1. 목적 및 교육 효과

베네핏 툴킷(Benefit Toolkit)은 사람들이 겪고 있는 사회 문제를 혁신적으로 해결하도록 돕는 카드 형태의 교육 도구입니다. 청소년이 보다 쉽고, 재미를 느낄 수 있도록 그림이 그려진 카드 형태로 제작되어 있습니다.

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

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 확장됩니다.



2. 용도 및 대상

문제, 분석, 접근, 전략별로 나뉜 카드를 다양하게 조합할 수 있어 적용가능한 범위가 넓습니다.

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

- 기업가 정신(entrepreneurship) 교육
- 사회적 기업(social enterprise)과 사회적 경제(social economy)
- 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 사회적 현안이나 문제들에 대해 더 재미있고 입체적으로 다룰 수 있으며, 해결해나가는 과정도 경험할 수 있습니다.
- **담임 교사:** 학급 회의 시간, 독서 시간 등에 회의를 진행하거나 시사 상식 등 학습에 활용합니다.
- **중고등학교 창업/경제/경영/사회적기업 동아리:** 자신들의 창업 아이템을 더욱 심도 있게 발전시키며, 무엇보다 자신의 사업을 펼쳐나가야 하는 이유와 목적에 대해서 깊이 고민합니다.
- **교내 학생회 간부:** 학급 회장 부회장, 학교 회장 부회장의 간부 회의, 수련회 등에서 교내 문제들을 파헤치고 풀어나가는데 사용할 수 있으며, 리더십을 기르기 위한 교구로 활용합니다.
- **지역 청소년 리더 또는 활동가:** 지역 사회에서 활동하는 청소년들이 활용하여 더 효과적으로 활동을 개진해 나갈 수 있는 도구입니다.
- **교사:** 학교 내 또는 지역사회에서 일어나는 문제를 교사들이 해결해나가는 데 쓰일 수 있습니다.
- **진로진학 교사:** 직업과 사회 조직의 본질은 '사회에 이로운 가치를 창출하는' 사회 문제 해결에 있다는 원리적인 관점을 가르칠 수 있습니다.
- **일반 청소년 누구나 (중, 고등학생)**

4. 참여 인원

조별 학습으로, **4~6명**이 가장 적절함 (최소 3명, 최대 7명)

5. 진행 시간

- 베네피 툴킷 아이디어 과정 : 3시간 워크숍 ~ 1박 2일 캠프; 수업 3-20회차
- 툴킷을 활용한 학습 : 유연하게 활용 가능 ('7. 프로그램 설명' 참고)

6. 베네피트 툴킷(Benefit Toolkit) 소개

- 4가지(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

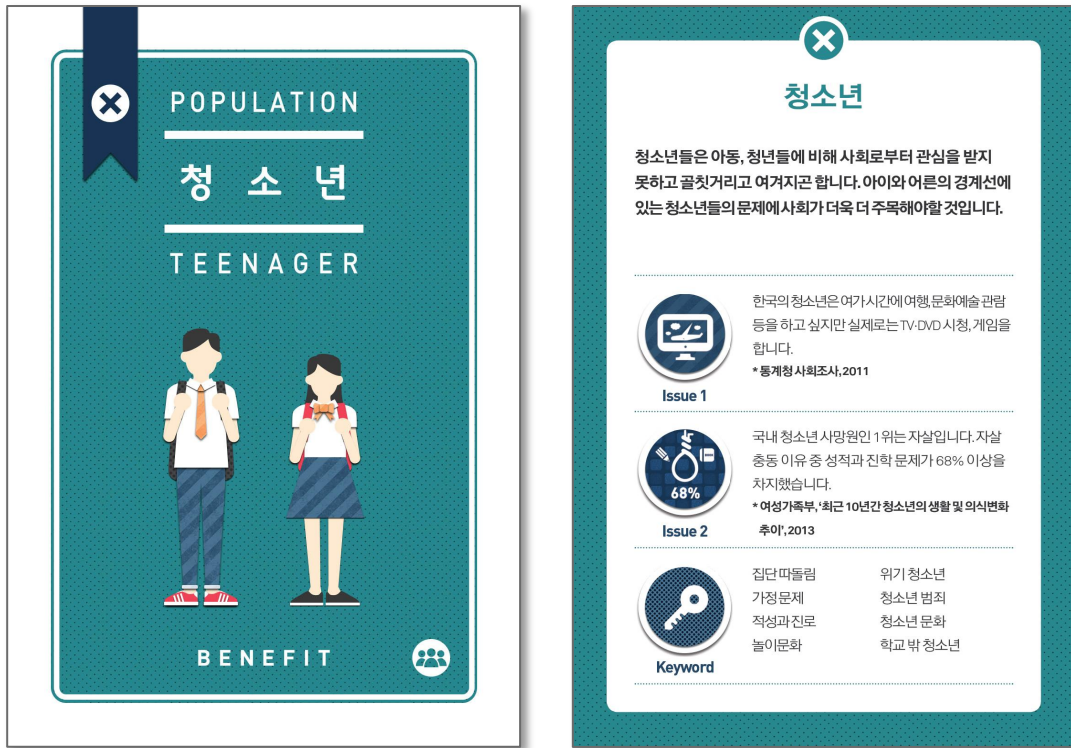
- 베네피트 툴킷 교육용 패키지
 - 카드 패키지(152 장)
 - 카드꽂이 10 종 (여러 장의 카드를 한번에 세워서 볼 수 있도록 함)
 - 카드 활용 매뉴얼 - 교사용
 - 베네피트 툴킷 전용 템플릿 5장 (온라인에서 파일 다운로드 가능)
 - 워크숍 전용 필기구, 포스트잇



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

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

카테고리: 교육, 환경, 보건, 생활, 문화, 인구



진행 방법

- 내가 생각하는 사회문제에 대해 팀원들과 토의하세요.
- 6개 카테고리를 놓고 생각하고 또 팀원들과 토의하세요.
- 나의 주변에서 일어나고 있는 문제는?
- 오늘 본 뉴스 중 인상 깊었던 것은?
- 최근 한 달간 계속 떠올랐던 뉴스는?
- 기억에 남는 체험(봉사활동, 체험 학습, 내 인생의 사건)과 관련 있는 사회 문제는?
- 마인드맵을 그려보세요.
- 사회문제 카드 6가지 카테고리 중, 우리 팀의 관심사가 가장 좁혀지는 것을 선택합니다.
- 선택한 카테고리 박스의 6개 카드를 열어 돌아가면서 읽고, 한 카드를 선택합니다.


문제 구체화(PAINS)

이제 해결하고자 하는 문제의 범주를 좁히고 구체화합니다. 문제를 구체화했을 때 해결해나갈 수 있는 실마리를 풀어내갈 수 있습니다. 이 때, 5 가지 기준을 가지고 문제를 구체화해봅니다.


- **Population (인구):** 문제를 겪고 있는 대상자가 몇 명인지 알고 있습니까?
- **Area (지역/범위):** 문제의 지역 또는 범위를 비슷한 특성의 집단으로 제한할 수 있습니까?
- **Indicator (지표):** 문제의 심각성을 나타내는 통계 또는 수치, 즉 정량적 지표를 알고 있습니까?
- **Need (필요):** 반드시 해결할 필요가 있는 문제입니까? 이 문제를 해결했을 때 연쇄적으로 해소되는 다른 문제들이 있습니까?
- **Story (스토리):** 누구나 공감할 수 있는 한 가지 스토리를 알고 있습니까?

문제 구체화 (PAINS)


DEFINE the problem




POPULATION




AREA




INDICATOR



NEEDS

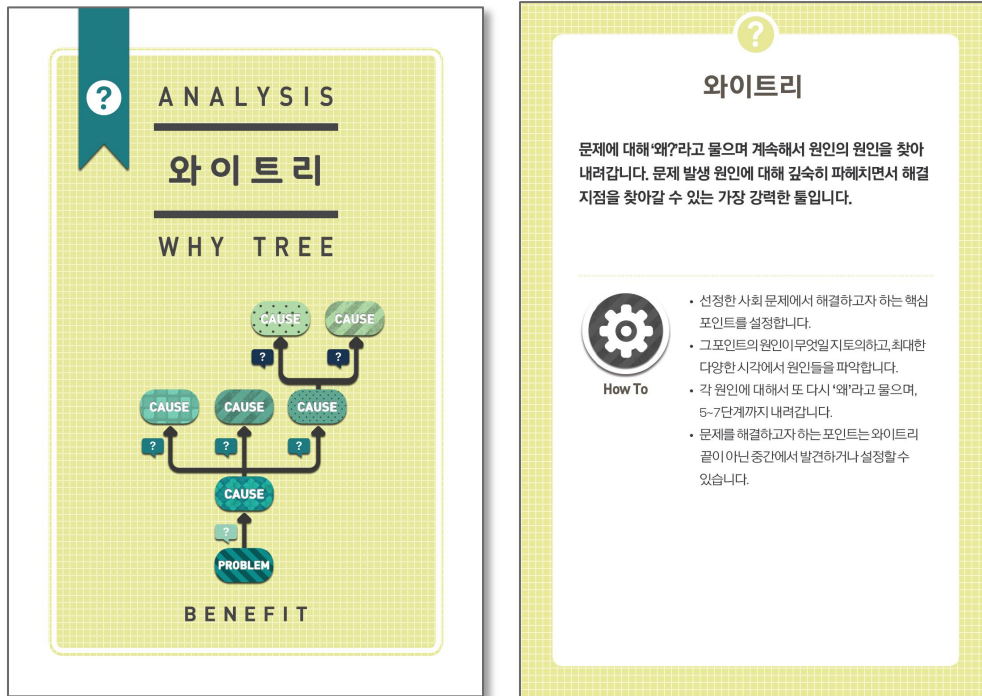


STORY



Step2: 분석 카드 (Analysis Card) - 이 문제는 왜 발생하게 되었는가?

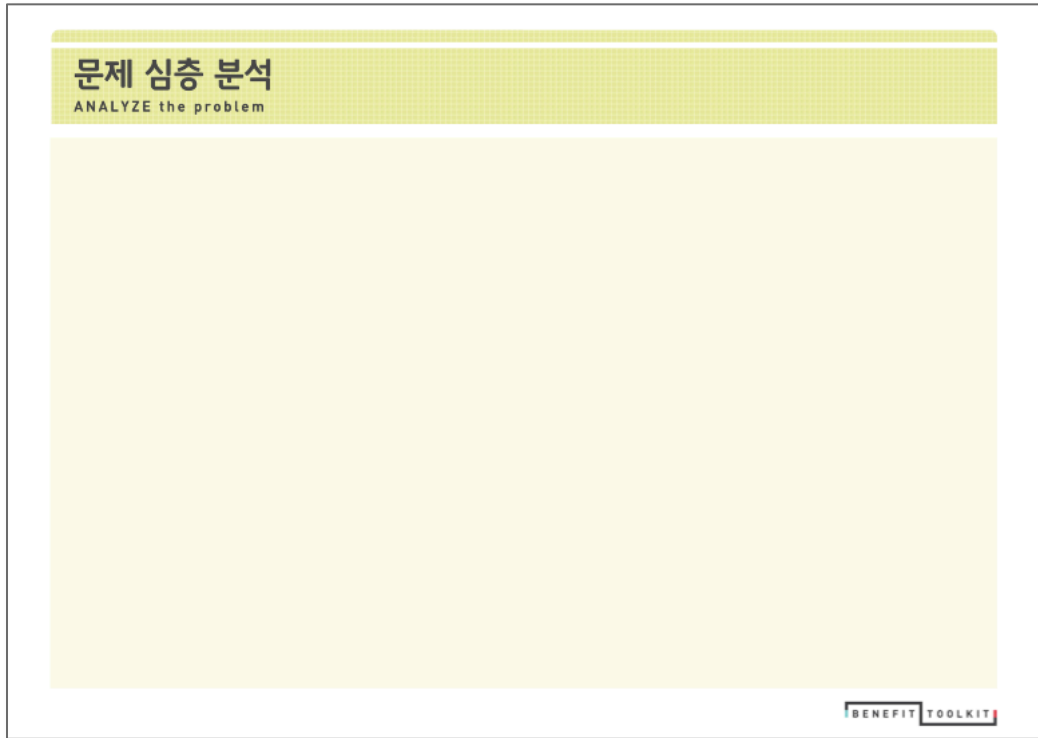
- 문제 원인 분석을 통한 논리적 사고(Logical Thinking)



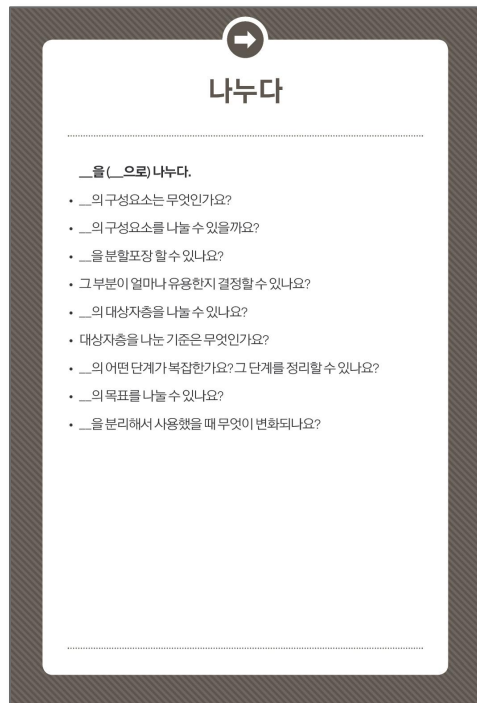
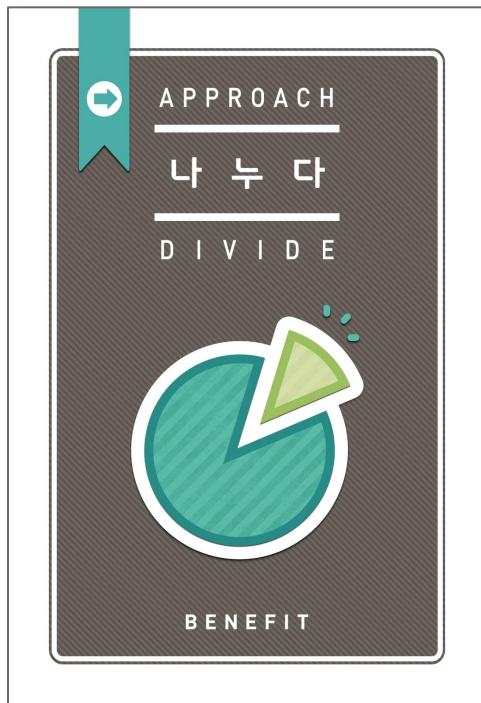
문제의 원인이 어디에 있는지 구체적으로 분석하는 데크로 논리 발전 과정에 해당합니다. 원인을 밝혀낼 수 있는 12가지 전략적 분석 방법(3가지 분류)을 통해 논리적 사고방식에 대한 학습이 가능하며, 사회문제의 원인을 더 잘 파악/공감할 수 있습니다.

진행 방법

- 전지와 펜, 포스트잇을 준비하세요.
- 12장의 분석 카드가 있습니다.
- 먼저, 와이트리 카드를 이용해 우리가 정한 문제의 원인을 분석해봅니다.
- 한 개 이상의 카드 더 사용하여 원인을 심층적으로 분석합니다.
- 논리적 분석, 공감적 분석, 비즈니스적 분석 카드를 골고루 사용하여 분석합니다.
- 분석한 문제 원인 중 문제 발생의 가장 핵심적이거나, 혹은 해결하기 가장 용이한 원인 또는 문제 발생 요인을 1~3가지로 좁혀봅니다.



Step3: 접근 카드 (Approach Card) - 문제 해결 접근법 도출 (활동 내용 또는 사업 아이템 도출)
 - 사업의 미션과 제품/서비스 도출을 위한 창의적 사고(Creative Thinking)

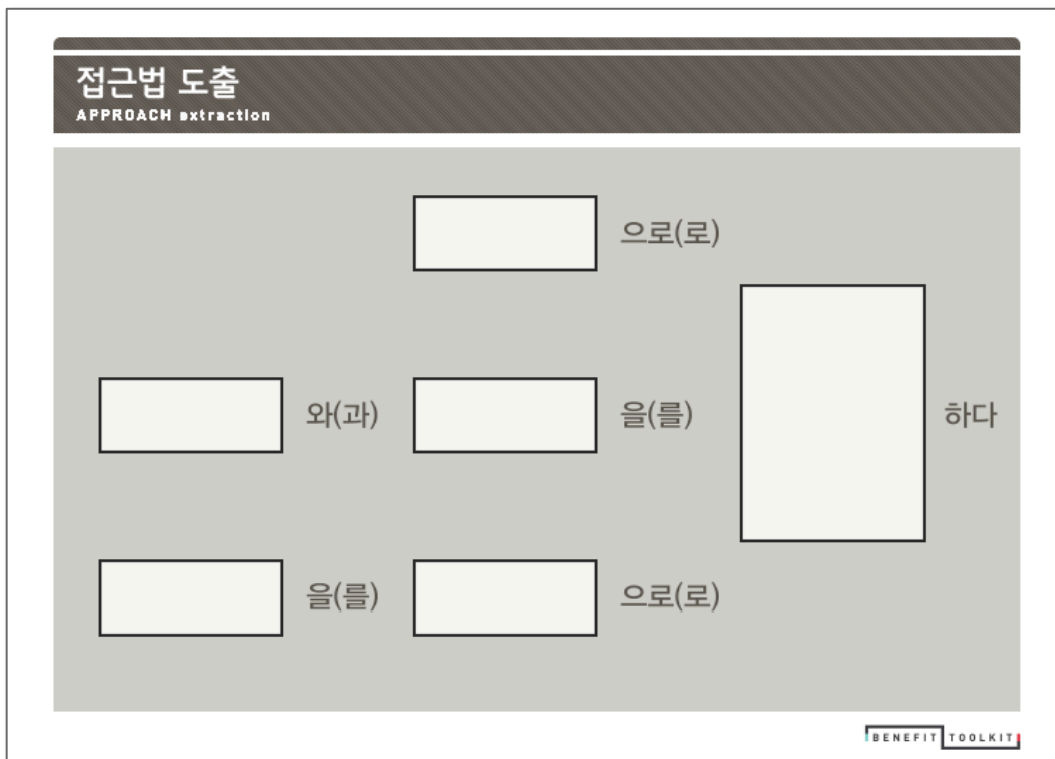


- __을(으로) 나누다.
- __의 구성요소는 무엇인가요?
 - __의 구성요소를 나눌 수 있을까요?
 - __을 분할포장할 수 있나요?
 - 그 부분이 얼마나 유용한지 결정할 수 있나요?
 - __의 대상자층을 나눌 수 있나요?
 - 대상자층을 나누는 기준은 무엇인가요?
 - __의 어떤 단계가 복잡한가요? 그 단계를 정리할 수 있나요?
 - __의 목표를 나눌 수 있나요?
 - __을 분리해서 사용했을 때 무엇이 변화되나요?

문제에 대한 원인을 어떻게 접근하여 해결할 지 고민하여, 활동/제품/아이템/서비스를 개발합니다. “~을 나누다/공유하다/연결하다...”의 문장에 분석 단계에서 나왔던 다양한 단어들을 조합하여 해결책을 마련합니다. 카드 뒷면의 질문들을 조원 간에 서로 물으면서 실마리를 찾아나가기도 합니다.

진행 방법

- Step 2에서 뽑아낸 문제 발생의 핵심 요인 1~3가지에 접근 카드를 다양하게 대입해보세요. 사고를 제한하지 않습니다.
 - 두,세장의 카드를 함께 대입해보시면 더 많은 아이디어가 발산될 수 있습니다
 - 카드 뒷면의 질문을 활용한다면, 보다 다양한 관점으로 원인에 접근할 수 있습니다.
- 접근카드에는 정해진 사용법이 있는 것이 아닙니다. 여러분이 창의적으로 사고할 수 있도록 돕습니다.
- 이를 통해 문제를 해결할 수 있는 제품 또는 서비스를 고안하는 것이 이번 단계의 목표입니다.



Step5: 전략 카드 (Strategy Card) - 문제 해결 방법을 어떻게 실현 가능하게 실행할 것인가?
 - 비즈니스 솔루션 선정을 위한 전략적 사고(Strategic Thinking)

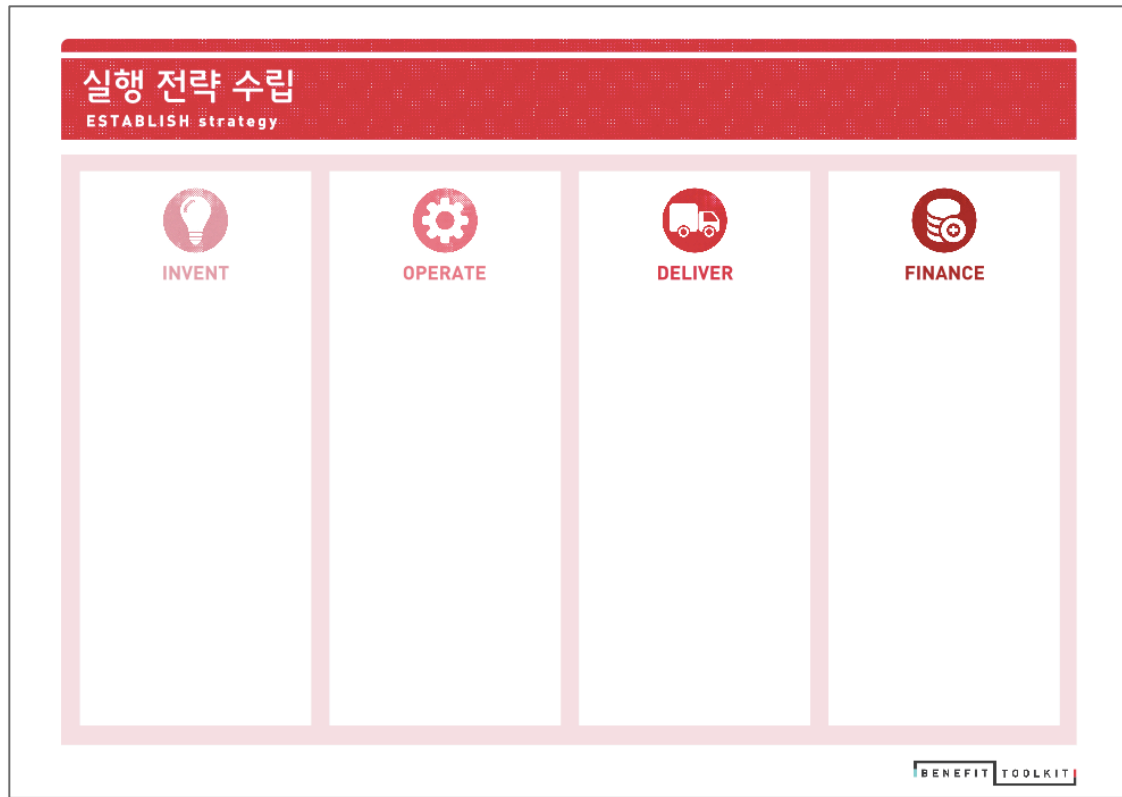


도출된 아이디어/상품/서비스를 4 가지 카테고리를 통해 현실에서의 실행 전략, 또는 비즈니스 모델을 만드는 과정입니다. 각각의 카테고리의 카드를 모든 팀원들이 살펴본 후, 도출된 아이디어에 적합하다고 판단하는 카드를 각자 선택하고, 팀원들과 토의/설득을 통해서 실행 방법을 구체화합니다.

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

진행 방법

- 비즈니스 전략은 조직이 굴러가게 하는 4가지 카테고리입니다.
- 각 카테고리별 카드를 꺼내어 책상 위에 펼칩니다.
- 각자 몇 장씩 카드를 읽고, 팀원들에게 알려줍니다.
- 우리 제품/서비스에 적합한 카드를 선택합니다.
- 구체적으로 어떻게 그 카드를 우리의 아이디어에 적용할 지 토의합니다. 팀원 간에 같은 그림이 머릿속에 그려지도록 토의합니다.
- 나머지 전략에 대해서도 위와 같이 진행합니다.



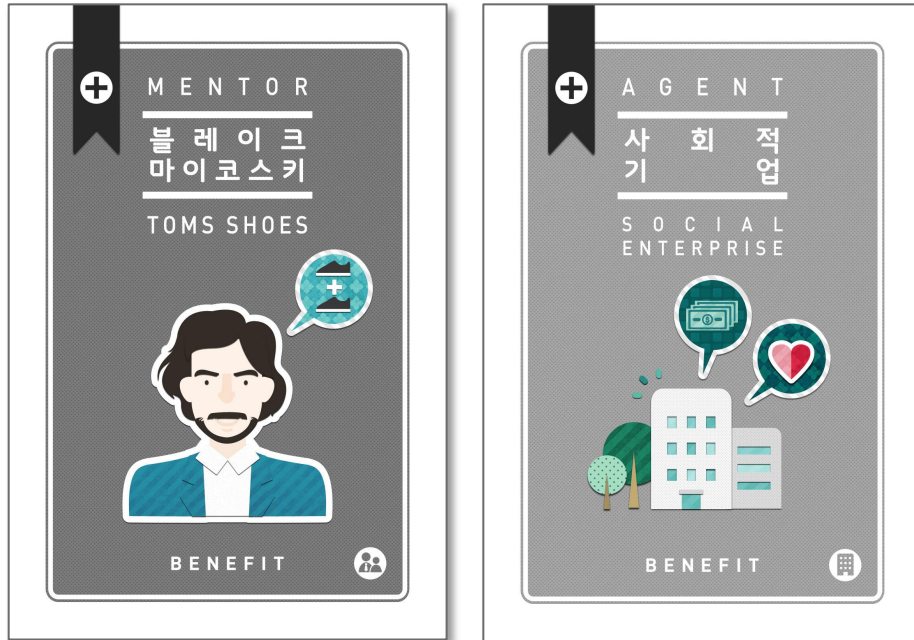
Step6: 도움 카드 (Assist Card) - WHO: 멘토 카드 (Mentor Card), 주체 카드 (Agent Card)

-멘토 카드: 혁신적인 방법으로 사회문제를 해결하고 있는 각 분야의 멘토들 12 명이 선정되어있습니다. 이 카드는 참가자들에게 문제를 발견한 스토리, 아이디어를 어떻게 실행시켰는지에 대한 정보가 있습니다.

(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 결합이 가능합니다..

(개인, 지역사회, 정부, 기업, 재단, 민간 비영리 단체 등)



완성된 사회 문제 해결 아이디어를 한 장에 정리하여 발표합니다.

해결할 사회 문제 정의 (DEFINE social problem)
문제 심층 분석 (ANALYZE the problem)
소셜 미션 수립 (SET UP social mission)
접근 방법 도출 (DERIVE approach method)
혁신 전략 적용 (APPLY innovative strategy)
모델 발표 및 평가 (PITCH & EVALUATE model)

7. 프로그램 설명: 20 단계의 조합을 통해 수십가지 학습 프로그램 가능

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

#	단계	내용	사용 물품	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 알아보기	문제 카드	-
3 단계/ 차시	세상의 모든 문제 (2)	하나의 문제 카드의 내용에 대해 심층적으로 학습하고 연구하기	문제 카드 (& 스마트폰/노트북)	자료 조사
4 단계/ 차시	마인드맵	해결하고 싶은 문제에 대해서 자유롭게 떠오르는 생각을 마인드맵으로 그려나감	문제 카드 & 전지	창의적 사고
5 단계/ 차시	문제 구체화	해결할 문제의 범위를 구체적으로 설정	PAINS 카드 (분석)	논리적 사고
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 툴을 활용해 기존에 그 문제를 해결하기 위해 어떤 노력들이 있었는지 알아가고 그러한 활동에 대해 분석하기	분석 카드 - C 그룹 주체 카드	전략적 사고
10 단계/ 차시	상황/요인 분석 (5)	문제 원인과 관련해서 무의식적으로 떠오르는 단어들을 각 팀원이 돌아가면서 빠르게 적기	브레인라이팅 카드 (분석)	창의적 사고
11 단계/ 차시	미션 수립	어떤 접근으로 문제 상황 또는 요인을 해결할 지 정립하기	접근 카드	창의적 사고
12 단계/ 차시	사업 아이템 도출	어떤 제품 또는 서비스로 문제를 해결할 지 도출하기	접근 카드	창의적 사고

13 단계 /차시	사회 변화의 주체 설정 (1)	사회를 구성하는 주체들이 어떤 곳이 있는지 학습하기	주체 카드	-
14 단계 /차시	사회 변화의 주체 설정 (2)	어떤 주체로 사회 문제를 해결할 지 설정하기	주체 카드	-
15 단계 /차시	실행 전략 수립 (1)	제품/서비스가 더 효과적이며 더 매력적으로 느껴질 수 있는 개발(Invent) 전략 설정하기	전략 카드 (개발)	전략적 사고
16 단계 /차시	실행 전략 수립 (2)	제품/서비스를 생산하기 위한 조직 내/외부 운영 전략 설정하기	전략 카드 (운영)	전략적 사고
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 톨들을 활용하여 나(우리)의 사회 문제 해결 방법을 표현하기	분석 카드	전략적 사고



8. 프로그램 참여 소감

“원래 사회 혁신에 대해서 막연한 생각을 갖고 있었고, 이런 기업을 설립한다는 것이 쉬울 줄 알았어요. 수요가 있고, 재무 회계 등을 맡아줄 사람들이 있고, 아이디어만 있으면 쉽게 쉽게 지어질 줄 알았어요. 여기서 툴킷을 이용해서 단계별로 하나씩 해나가다보니까, 단계별로 어려운 점도 많고, 그리고 저희가 국한된 사고에 갇혀있었다는 생각도 들었습니다. 사고의 확장 틀을 넓힐 수 있었습니다. 나중에 이런 사회 혁신 기업을 만들거나, 기업가로서 활동하게 될 때 정말 큰 도움이 될 것 같습니다.”

- 충주여자고등학교 2학년 김선아

“이 워크숍은 저에게 희망이었습니다. 다른 단체의 홍보 담당자에게 추천을 받아서 이곳에 왔습니다. 게임 퍼블리셔가 꿈인데요, 제가 방향도 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

함께 행복한 경제를 체험할 수 있는 멋쟁이 공구상자 “베네피 툴킷”: 우리 사회에 대한 분야별 문제를 그 근원까지 추적해 보고, 해결의 다양한 방안을 모색함에 있어서 ‘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)

8. 회사 소개

베네피 (www.benefit.is)

‘선한 의도를 위대한 혁신으로(Making Good to Great)’라는 미션으로 2010년부터 사회 혁신 콘텐츠를 발행해 왔습니다. 온/오프라인으로 300-400 개의 사회 혁신 사례들을 발굴하면서, 사회 문제 해결의 과정에도 일정한 체계가 있는 것을 발견하게 되었습니다. 이와 같은 과정을 바탕으로 좀 더 쉽고 체계적으로 사회 문제를 혁신적으로 해결할 수 있는 아이디어를 도출하는 베네피 툴킷(Benefit Toolkit)을 개발하게 되었습니다. 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 합니다.

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