

중학교 자유학기제 지원 기업가 정신 창의적 자기주도 진로 개발



< 차례 >

모듈 I. 진로의 첫 걸음, 자아발견	1
1차시 : 우리의 발견 Our Song Story	3
2차시 : My Life Graph	8
3차시 : 나의 꿈을 찾는 여행	14
모듈 II. 공동체와 이익을 나누는 착한 기업	21
1차시 : 사회적 기업가정신 이해하기	23
2차시 : 우리도 착한 기업가	27
3차시 : 사회적 기업가 정리	30
모듈 III. 나만의 기업 만들기, 어렵지 않아요	33
1차시 : 나도 기업가	35
2차시 : 광고 제작자	40
3차시 : 기업가 활동	45
모듈 IV. 청소년 적정기술 프로젝트 曦(희) STORY	49
1차시 : 적정기술이란	51
2차시 : 디자인 사고	56
3차시 : 나도 적정기술자	61
4차시 : 적정기술의 실제	67
모듈 V. 너의 스토리를 들려줘	69
1차시 : 나의 이야기	71
2차시 : 엘리베이터피치	75
3차시 : 타인톤 스토리텔링	79

모듈 1. 진로의 첫 걸음, 자아발견

1. 우리의 발견 Our Song Story

2. My Life Graph

3. 나의 꿈을 찾는 여행

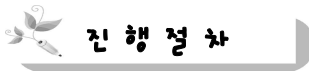


교수 · 학습지도안

1차시 : 우리의 발견 Our Song Story

활동주제	우리의 발견	활동차시	1차시(45분)
활동목표	꿈이 있는 삶의 유익을 알고 자신의 꿈을 표현할 수 있도록 한다.		
활동자료 /준비물	PPT, 활동지, 필기도구	활동지	1-1-1
유의사항	학생들이 활동내용에 대하여 너무 어렵게 생각하지 않도록 함		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교 사	학 생		
도입	♣ 캠프에 참여한 목적, 소감 질문		5분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 너는 너를 좋아해? 질문 - 학생들이 너무 무겁게 생각하지 않도록 유도 ♣ 일상에서 만나는 작은 행복과 즐거움의 가치 ♣ 현재 위치보다는 방향의 중요성 설명 ♣ 꿈을 가진 사람의 변화 ♣ 경험으로서의 독서의 의미 ♣ 표현의 중요성 ♣ ‘숫자송’ 통한 우리의 현재 모습과 꿈을 표현하기 	- 주어진 노래 가사를 바꾸어 우리의 현재모습과 꿈을 표현한다(발표활동)	38분	♣ PPT
정리	♣ 꿈은 행동이 뒤따라야 이루어질 수 있음을 설명		2분	활동지



1. 도입(5분)

- 1) 캠프에 참여한 느낌
- 2) 이 캠프에 대한 전체적인 설명

<도입 지도 방법>

- ① 캠프에 참여한 느낌을 물어보고 대답을 듣는다.
- ② ‘기업가 정신’이라는 캠프 대 주제에 대한 설명을 한다.

2. 전개(38분)

- 1) ppt 내용에 대한 설명을 한다.
- 2) ‘숫자송’ 노래를 개사하여 학생들이 자신들의 꿈과 희망, 역경의 극복, 우정에 대한 생각을 표현하도록 한다.
- 3) 조별로 개사한 내용을 발표하도록 한다.

“지도 방법 및 수업 멘트”

(도입)

◆ 캠프에 참여한 느낌이 어떤가요?(앞 쪽의 몇 학생의 대답을 들어봄)
이 캠프는 앞으로 총 15시간에 걸쳐 진행이 됩니다.

전체주제는 ‘기업가 정신’입니다. 기업가 정신이란 여러분의 꿈을 세상에 펼칠 때 필요한 새로운 것을 받아들이는 힘, 과거에 얽매이지 않고 미래를 생각해서 현재를 살아가는 마음가짐, 그리고 그 와중에 겪을지 모를 여러 위험한 상황을 견디어 나가는 능력입니다.

이 주제는 다섯 개의 작은 주제로 나누어지는데 각 주제마다 세 시간씩의 내용으로 전개될 것 예정입니다. 이제 세 시간에 걸쳐 다룰 첫 번째 주제는 ‘진로의 첫 걸음, 자아발견’입니다.

(전개)

이번 시간은 ‘나의 발견’에 대하여 이야기를 나누어보도록 하겠습니다.

◆(ppt 2번)

여러분은 여러분 자신을 좋아하세요?

너무 진지하게 생각하지 마시고 가볍게 한 번 생각해 보세요. 여러분 자신이 마음에 드십니까?

(잠시 생각할 시간적 여유를 준다)

이웃나라 일본도 여러분과 같이 중학교 1학년 학생들이 교복을 입어요. ‘너는 너를 좋아

해?’는 일본에서 교복을 만드는 어떤 회사에서 교복광고를 하면서 내놓은 광고 카피입니다. 그러면 일본의 학생들은 이 질문에 어떤 대답을 했는지 살펴볼까요?

◆(ppt 3번)

‘내 목소리는 브람스의 곡보다 록(Rock)에 잘 어울린다고 생각해’,
‘내가 잘하는 것은 시간표에 실려 있지 않다’, ‘어제 세어 봤더니 나의 싫은 점은 11개였지만, 좋은 점은 12개였다.’
여러분의 친구들은 이런 말들을 했어요.

◆(ppt 4번)

여러분들의 이야기를 들어보고 싶네요.
(몇몇 학생의 말을 들어본다)

◆(ppt 5번) 여러분이 살아가면서 맞이하는 작은 행복을 자주 느끼세요. 작은 행복은 언제나 여러분에게 일어나고 있습니다. 오늘 학교 급식이 맛이 있을 수 있고, 날씨가 너무 좋을 수도 있고, 친구에게서 다정한 한 마디를 들을 수도 있습니다.
때로 자기 자신이 실망스러울 때 여러분 자신을 비난하거나 몰아붙이지 말고 칭찬하고 격려해주세요.

◆(ppt 6번)

평소에 느끼는 작은 즐거움은 여러분들의 삶에 아주 중요합니다. 이러한 작은 즐거움들이 모여지면서 우리들의 삶 전체가 즐거워지기 때문이지요.

◆(ppt 7번)

여러분은 지금 어디에 있습니까. 공부를 잘하나요? 여러분의 부모님이 부자입니까? 아는 것이 많나요? 지금 여러분의 현재 위치는 중요합니다.
그런데 더 중요한 것은 여러분들이 어디로 가고 있는가입니다. 어떤 생각을 하고 있나요? 책을 꾸준히 읽고 있나요? 여러분의 미래를 개척하기 위하여 공부를 열심히 하고 있나요? 여러분은 지금 어디로 가고 있습니까.

◆(ppt 8번)

지금 미래에 내가 어떤 일을 하면서 살아가야 하겠다는 꿈을 가진 사람이 있나요? 있는 사람은 한 번 손을 들어볼까요?
(손든 아이들에게 그들의 꿈을 물어본다)
사실 지금은 구체적인 꿈이 있는 아이들보다는 없는 아이들이 더 많습니다. 그런데 살아가다보면 어느 날 꿈이 생깁니다.

◆(ppt 9번)

꿈을 가진 사람은 스스로 자기에게 엄격해집니다. 하루에 게임을 4시간 하던 아이가 자기의 꿈을 이루기 위하여 게임을 2시간으로 줄이고, 담배를 많이 피는 학생도 담배를 많이 피면

모듈 1. 진로의 첫 걸음, 자아발견

머리가 나빠진다는 생각에 피는 담배의 양을 줄이거나 아예 담배를 끊습니다.

♣(ppt 10번)

꿈의 크기는 경험의 크기에 제한을 받습니다. 즉 큰 경험을 해보고 많은 경험을 해본 사람이 큰 꿈을 꿀 수 있다는 것입니다.

그런데 사람이 살아가면서 많은 경험을 하기는 어렵습니다. 공부하는 학생이 언제 그런 경험을 다 해보겠어요. 큰 경험을 해보라고 했는데 돈도 많이 들고 시간도 부족해요.

그래서 학생 때 할 수 있는 직접적인 경험은 그리 많지 않아요.

그래서 사람들은 남들이 한 경험 이야기를 보고 듣는 간접경험을 많이 합니다.

♣(ppt 11번)

그것이 바로 독서입니다. 내가 몇 십 년 살아오면서 경험한 모든 것들을 한 권의 책으로 썼고 여러분이 그 책을 읽었을 때 여러분은 저의 몇 십 년의 경험을 단 몇 시간 만에 여러분의 것으로 만들 수 있습니다.

♣(ppt 12번)

앞으로의 세상은 책 많이 읽은 사람을 결코 이길 수 없습니다. 인터넷을 통해서도 지식을 얻을 수 있지만 그런 지식은 대개 연결되지 않는 어떤 단편적인 사실들을 아는 것인데 반해, 책 한권을 통해 얻는 지식과 힘은 여러분의 인생에 큰 힘이 됩니다.

♣(ppt 13번)

이제 우리들이 생각하고 있는 우리들의 꿈과 미래 그리고 우정을 한 번 밖으로 표현해 볼까요?

♣(ppt 14번)

‘숫자송’ 이 노래 들어보셨지요? 우선 한 번 이 노래를 들으면서 같이 한 번 불러볼까요?

(숫자송 노래를 들려주면서 아이들이 같이 부르도록 유도한다)

이제 조별로 여기 숫자송 가사를 바꾸어 여러분들의 꿈과 희망, 역경을 극복하는 일 그리고 우정을 한 번 표현해봅시다.

조별로 머리를 맞대고 생각하고 의논해서 멋있게 여러분들의 생각을 친구들에게 들려주세요.

(조 별로 개사할 시간을 준다)

(발표할 조 순서를 정하고, 발표를 하기 전에 조장이 나와서 컴퓨터에 자기 조가 개사한 내용을 입력하여 조원들이 노래를 부를 때 화면에 띄워서 가사를 다른 학생들이 음미해볼 수 있도록 한다)

자 이제 발표순서가 정해진 대로 한 조씩 나와서 멋있게 여러분들의 모습을 친구들에게 발표해보도록 하겠습니다.

(각 조의 발표가 끝날 때 마다 간략하게 내용을 정리해주고 칭찬해준다)

(정리)

♠ 여러분들이 꾸는 꿈은 저절로 이루어지지는 않습니다. 그 꿈을 이루기 위한 행동이 뒤따라야 합니다. 부디 그 꿈들을 이루어서 우리 모두 살기 좋은 세상을 한 번 만들어봅시다.

3. 마무리 (2분)

1) 꿈은 행동이 뒤따라야 이루어 질 수 있다.

교수 · 학습지도안

2차시 : My Life Graph

활동주제	나의 인생 그래프	활동차시	2차시(45분)
활동목표	‘나의 인생 그래프’ 작성을 통해 인생 전반에 대한 계획을 세워볼 수 있도록 한다.		
활동자료 /준비물	PPT, 활동지, 필기도구	활동지	1-2-1
유의사항	활동지 작성 시 충분한 생각을 하고 진지하게 작성하도록 함		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 캠프 1차시를 하고 난 느낌 나의 인생 그래프를 작성해 본 경험이 있는가. 		5분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> ♠ ‘인생이 아름답다’에 대한 생각을 물어봄 ♠ 삶의 여러 가지 단면들 ♠ ‘몇 살쯤 되면 삶이 수월해질까’ 질문 ♠ 인간의 수명은 점점 길어지기 때문에 체계적인 인생계획의 설정이 필요함을 설명 ♠ 세상과 삶의 여러 가지 단면들 ♠ 재미있는 인생은 노력해야 얻어짐 ♠ ‘생애곡선(인생그래프)’ 설명 	- 자신의 인생에 대한 충분한 고찰 후 인생 그래프 작성하기(발표활동)	38분	<ul style="list-style-type: none"> ♣ PPT ◎ 너무 가볍게 생각하지 않고, 충분한 고찰 뒤 작성하도록 함
정리	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 자신이 작성한 인생그래프를 잘 보관하여 자주 보면서 계획성 있는 삶을 살아가자. 		2분	



진행절차

1. 도입(5분)

- 1) 캠프 1차시를 하고 난 느낌
- 2) '나의 인생 그래프'를 작성해 본 경험

<도입 지도 방법>

- ① 캠프 1차시를 하고 난 느낌을 묻는다.
- ② '나의 인생 그래프'를 작성해 본 경험을 묻는다. 작성해 본 학생이 있으면 그 때 작성한 내용으로 삶을 살아가고 있는지를 묻는다.

2. 전개(38분)

- 1) ppt 내용에 대한 설명을 한다.
- 2) 학생들이 각각 개인적으로 자신의 '생애곡선'을 작성해보도록 한다.
- 3) 개인별로 자신이 작성한 '생애곡선'의 내용을 발표하도록 한다.

“지도 방법 및 수업 멘트”

(도입)

♠ 캠프 1차시를 하고 난 느낌이 어때요? 재미가 있나요?

이번 시간은 나의 인생 그래프에 대한 활동을 할 것입니다.

혹시 나의 인생 그래프를 작성해 본 경험이 있나요?

(작성해본 학생이 있는 경우 그 학생이 언제 작성을 해보았는지, 또 지금 그 곡선의 계획대로 살아가고 있는지를 물어봄)

(전개)

♠(ppt 1번)

사람은 행동을 하기 전에 다른 사람의 눈치를 보는 경향이 있습니다. 그래서 뭔가 어떤 일을 하기 전에 체면이라든가 남들의 놀림이 두려워 주저하게 되지요. 그런데 이 일이 좋은 일이고 해볼 만한 일이라고 생각되면 하는 것이 좋습니다. 먼 인생의 훗날 사람들은 그 때 내가 왜 그것을 하지 않았을까하고 후회하는 경향이 있습니다.

모듈 1. 진로의 첫 걸음, 자아발견

◆(ppt 2번)

인생이 아름답다고 생각되십니까?

‘인생은 아름다워’ 혹시 이 영화를 보신 학생이 있나요?

(영화를 본 학생이 있으면 이 영화를 보고 나 후의 소감을 물어본다)

‘인생은 아름다워’ 이 영화는 제2차 세계대전때 독일이 유대인들을 수용소에 가두고 괴롭히고 마구 죽이던 그 때를 배경으로 한 영화입니다. 어느 가족이 있는데 아버지가 유대인이라 아버지와 아들이 수용소로 잡혀 들어가자 어머니는 유대인이 아니지만 스스로 수용소로 같이 들어갑니다.

아버지가 생각해보니 어린 아들이 이 곳이 수용소이고 사람들이 괴로움을 당하며 많이 죽어가는 곳이라는 것을 알게 되면 너무 힘들어질까봐 아들에게 ‘이 곳은 게임을 하러 사람들이 모인 곳’이라고 말을 한 후 그 후에 일어나는 모든 일들을 게임으로 설명하며 아들을 안심시킵니다.

그러던 어느 날 독일의 패망이 다가와서 독일군들이 철수를 하면서 유대인들을 죽이려는 것을 알게 된 아버지는 아들을 잘 숨겨두고 아들의 엄마 즉 자기의 아내를 찾으려가려 합니다.

자 영화의 한 장면을 잠깐 보시겠습니다.

◆(ppt 3번)

영화의 한 장면(동영상)을 보여준다.

◆(ppt 4번)

우리가 살아가다보면 삶이 편안한 때가 있습니다. 일이 술술 잘 풀리고 전반적으로 삶이 행복하다고 느껴지는 때입니다.

◆(ppt 5번)

내 인생에 비가 오는 때도 있습니다. 즉 뭔가 일이 잘 안 풀리고 어려운 시련이 오고 마음이 상하여 살기가 힘들다고 생각되는 때입니다.

◆(ppt 6번)

몇 살쯤 되면 사는 게 쉬워질까요? 지금 여러분들 살기가 쉬워요? 20대가 되어 성인이 되면 살기가 쉬울까요? 여러분들의 부모님은 살기가 쉬워 보이나요? 70대, 80대 노인들께서 사시는 것이 편해보이나요?

어떤 나이도 살기가 저절로 쉬워지는 나이는 없어요.

◆(ppt 7번)

세상에는 두 종류의 사람이 있습니다. 세상에 휘둘리는 사람과 세상에 휘둘리지 않는 사람.

세상에 휘둘리지 않는 사람은 세상을 살아가면서 힘들고 어려운 일이 닥쳐도 자신의 의지와 노력으로 헤쳐 나가기 때문에 세상을 살아가기가 덜 힘들고, 오히려 이러한 힘든 시기를 즐겁게 보낼 수도 있습니다. 하늘에 캄캄한 구름이 덮여 있어도 그 위에는 밝은 태양이 있다는 것을 생각하고 살아보세요.

◆(ppt 8번)

학생 여러분들은 앞으로 몇 살까지 사실 것 같아요?

◆(ppt 9번)

지금 평균수명이 점점 늘어나고 있기 때문에 여러분들은 별다른 큰 일이 없는 한 백 살까지 살 것이라고 예상되고 있어요. 평균수명 100세 시대의 주인공이 여러분들입니다.

◆(ppt 10번)

그래서 인생 전체의 계획이 필요합니다. 수명은 100세인데, 여러분이 학교를 졸업하고 사회에 진출하여 열심히 일을 하다가 때가 되면 은퇴를 하겠죠? 그 은퇴하는 나이가 50대, 60대라 하면 그 뒤 남은 30년, 40년의 기간도 어떻게 살 것인가를 생각해봐야 합니다.

◆(ppt 11번)

세상은 여러분을 향해 열려있는 때가 많습니다. 여러분이 긍정적인 마음가짐으로 세상을 대하면 세상도 여러분들에게 상냥하게 대할 것입니다.

◆(ppt 12번)

그리고 여러분들이 세상을 살아가면서 얻는 돈과 받는 사랑은 모두 여러분들만을 위해 사용하지 마시고 어느 정도는 남들을 돕는데 사용하여야 합니다.

◆(ppt 13번)

그리고 긍정적인 마음으로 세상을 살아가는 것 정말 중요합니다. 부정적인 마음을 갖고 살아가는 사람은 자기에게 다가오는 기회, 주어지는 행복도 부정적인 눈으로 보기 때문에 놓치기 쉽습니다. 그러나 긍정적인 마음가짐으로 살아가는 사람은 자기에게 다가오는 많은 기회들이 보입니다. 그리고 그 기회를 잡아서 자신의 것으로 만들어 행복하게 세상을 살아갈 수 있습니다.

◆(ppt 14번)

‘기업가 정신’도 있어야합니다. 기업가 정신이란 여러분의 꿈을 세상에 펼칠 때 필요한 새로운 것을 받아들이는 힘, 과거에 억매이지 않고 미래를 생각해서 현재를 살아가는 마음가짐, 그리고 그 와중에 겪을지 모를 여러 위험한 상황을 견디어 나가는 능력입니다.

모듈 1. 진로의 첫 걸음, 자아발견

◆(ppt 15번)

여러분! 세상을 죽을 때까지 즐겁게 살아가고 싶지요? 이거 그냥 쉽게 되는 게 아닙니다. 계획을 세우고 부지런히 실천을 하는 사람들이 그렇게 살아갈 수 있습니다.

◆(ppt 16번)

세상에 재미없는 나이는 없습니다. 여러분 나이에 맞는 재미가 있지요? 맛있는 것 먹는 재미, 친구들과 노는 재미, 어디 놀러가는 재미 등 여러분 나이에 맞는 재미가 있습니다. 어른들도 어른들 나이에 맞는 재미있는 일들이 있습니다.

그래서 인생 전체를 볼 때 재미없는 나이는 없어요. 모든 나이가 다 재미있게 살 수 있는 나이입니다.

◆(ppt 17번)

‘생애곡선’이라는 말 들어보셨나요? 아마 작성해본 경험을 갖고 있는 학생들도 있겠지요.

‘생애곡선’이란 자기의 삶 전부를 어렸을 때부터 삶이 끝날 때까지의 계획을 만들어보는 것입니다. 삶을 나이와 학교에 따른 여러 단계로 나누어서 즐겁고 행복했다고 생각되는 경험이나 사건, 긍정적인 느낌을 주는 기억이나 경험들은 플러스(+) 점수, 괴롭고 불행했다고 생각되는 경험이나 사건, 부정적인 느낌을 주는 기억이나 경험들은 마이너스(-) 점수를 줍니다. 아주 즐거웠던 기억은 플러스 점수가 크고, 조금 즐거웠던 기억은 플러스 점수가 적겠죠. 그래서 0부터 10까지의 단계를 세워놓고 즐거웠던 정도에 따라서 점수를 줍니다.

아주 괴로웠던 기억은 마이너스 점수가 크고, 조금 힘들었던 경험은 마이너스 점수가 적겠죠. 이 것 역시 0부터 10까지의 단계를 세워놓고 괴로웠던 정도에 따라서 점수를 줍니다.

중학교 이후의 단계에 대해서는 여러분들의 삶을 예상해서 점수를 주면 될 것 같습니다.

예를 들어 남자들의 경우 군대에 가 있을 때가 힘들 것 같다면 마이너스 점수 몇 점, 취직을 해서 즐거울 것 같다면 플러스 점수 몇 점, 은퇴하고 편안히 살 것이다 하면 그 기간은 플러스 점수 몇 점 이런 식으로 작성하고 전체의 과정을 줄로 죽 이으면 전체적인 생애곡선이 만들어 집니다. 물론 중학교 1학년 시기까지는 살아온 경험을 바탕으로 곡선을 작성하지만, 중학교 1학년 이후부터는 여러분의 인생을 예측해서 작성을 하면 됩니다. 물론 이 과정에서 여러분 각자의 앞으로 살아갈 긴 인생에 대한 계획을 생각해보는 기회가 될 것입니다.

◆(ppt 18번)

생애곡선을 작성하는 예를 한 번 보시겠습니다.

◆(ppt 19번)

자, 작성해 보시지요. 너무 진지하게 생각하지는 마시고 이번 기회를 통하여 한 번 여러분의 미래를 생각해본다고 생각하고 작성해 보세요.

(각자 생애곡선을 작성하도록 지도한다)

자, 이제 여러분들이 애써서 작성한 생애곡선 이야기를 한 번 들어볼까요? 자기가 작성한 생애곡선에 대한 이야기를 해보고 싶은 학생 누가 있을까요?

(학생 개개인이 나와서 발표할 때마다 칭찬해주고 열심히 인생 살아가라고 당부함)

(정리)

인생은 무작정 아무 계획 없이 살기에는 짧습니다. 앞으로 인생을 살아가면서 자신의 인생을 돌아보면서 열심히 살아온 자신을 칭찬도 해주고, 때로는 반성도 하고, 그 실수를 통해서 삶이 더 성장하는 기회를 만들어 나가세요. 그리고 자주 자신의 미래를 생각하며 단계적으로 계획을 세우고 또 수정하면서 좀 더 즐거운 인생을 살아가셨으면 합니다. 여러분의 인생을 응원합니다.

3. 마무리 (2분)

1) 인생 그래프의 작성을 통한 계획성 있는 삶의 중요성 설명

교수 · 학습지도안

3차시 : 나의 꿈을 찾는 여행

활동주제	여 행	활동차시	3차시(45분)
활동목표	자기 진로를 정하는데 계기가 되는 여행 그려보기		
활동자료 /준비물	PPT, 활동지, 필기도구	활동지	1-3-1
유의사항	꿈을 찾는데 계기가 된 여행이 없을 시에는 계기를 만들 만한 여행 또는 자기가 해보고 싶은 여행을 생각해서 그리도록 함.		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 어떤 여행을 해 보았는가. ♠ 어떤 여행을 하고 싶은가. 		5분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 여행을 좋아 하는가(질문) ♠ 여행에서 얻기를 원하는 것들 ♠ 여러 교통수단을 이용한 여행들 ♠ 여행에서 남는 것은 사람 ♠ 여행을 너무 거창하게 생각하지 말 것 ♠ 여러 종류의 여행 소개 ♠ 여행의 가치(질문) ♠ 꿈을 찾는데 계기가 되는 여행 그리기 	<p>- 자신의 꿈을 찾는데 계기가 된 여행 또는 계기가 될 것 같은 여행을 그려본다(발표활동).</p>	38분	<ul style="list-style-type: none"> ♣ PPT ◎ 미래에 해 볼 것이라고 계획하는 여행도 그려볼 수 있음을 설명
정리	<ul style="list-style-type: none"> ♠ ‘인생은 하루의 소풍’이니 즐겁게 인생을 살아나가자. 		2분	



진행절차

1. 도입(5분)

- 1) 어떤 여행을 해 보았는가.
- 2) 어떤 여행을 해보고 싶은가.

<도입 지도 방법>

- ① 학생들이 해본 여행 이야기를 들어본다.
- ② 학생들이 해보고 싶은 여행 이야기를 들어본다.

2. 전개(38분)

- 1) ppt 내용에 대한 설명을 한다.
- 2) 학생들이 각각 개인적으로 자신의 ‘여행’을 그리거나 표현해보도록 한다.
- 3) 개인별로 자신이 그리거나 표현한 ‘여행’의 내용을 발표하도록 한다.

“지도 방법 및 수업 멘트”

(도입)

♠ 이제 첫 번째 꼭지 ‘진로의 첫 걸음, 자아발견’은 한 시간이 남았네요. 이번 시간은 살아가면서 누구나 즐겨 해보고 싶은 여행이야기입니다.

여행 다니는 것 다들 좋아하시지요? 지금까지 다니신 여행 중 제일 기억에 많이 남는 여행이 있나요? 어떤 여행이지요?

(학생들의 이야기를 듣고 공감을 해준다)

또 여러분의 마음속에 해보고 싶은 여행들이 있을 거예요. 어떤 여행들을 해보고 싶어요?

(학생들의 이야기를 듣고 공감을 해준다)

(전개)

♠(ppt 1번)

여행은 자기에게 주는 선물입니다. 열심히 삶을 살아온 자기에게 주는 칭찬의 선물, 마음이 상하고 지친 자기에게 주는 격려의 선물이지요.

우리 한 번 여행을 떠나는 기분으로 신나는 노래 한 곡 들어봅시다. 이승기 씨가 부르는 ‘여행을 떠나요’입니다.

♠(ppt 2번)

이승기의 ‘여행을 떠나요’ 동영상을 보여준다.

모듈 1. 진로의 첫 걸음, 자아발견

♠(ppt 3번)

여행을 좋아하세요? 하나마나한 질문인가요?

♠(ppt 4번)

여행에서 어떤 일을 해보고 싶으세요? 또 어떤 일이 일어나기를 원하세요?

♠(ppt 5번)

복잡한 도시가 아닌 자연과의 만남을 원하시나요?

♠(ppt 6번)

색다른 풍경과의 만남인가요? 여기는 염전입니다. 바닷물을 여기에 가두어 놓고 햇볕을 계속 쬐이면 수분은 다 증발하고 이렇게 하얀 결정체들이 남는데 이것이 바로 소금입니다.

♠(ppt 7번)

부드러운 오후의 풍경도 좋겠죠? 분위기도 여행에서는 참 중요합니다.

♠(ppt 8번)

아니면, 현실을 한 번 떠나보고 싶나요?

크게 바람 한 번 쏘이고 다시 현실을 접하고 싶나요?

♠(ppt 9번)

기차여행은 낭만적입니다. 기차의 기적소리를 들으면 뭔가 마음이 들뜨습니다.

♠(ppt 10번)

그런데 요즘은 기차보다는 버스를 많이 탑니다. 버스는 기차보다 좀 더 많은 곳들을 가지요.

♠(ppt 11번)

집에 차가 있는 가정은 대중교통보다는 자가용을 가지고 여행하기도 합니다.

♠(ppt 12번)

그런데 여행을 다니다보면 어디에 가서 무엇을 보았던 것 보다는 여행 중에 만난 사람들이 나중에 더 기억에 남게 됩니다.

♠(ppt 13번)

그리고 인생은 만남의 연속입니다. 내년이 되면 또 학년이 바뀌고 새로운 친구들과 선생님들도 만납니다. 나중에 학교를 졸업하고 사회에 진출하면 더 많은 새로운 사람들을 만나게 됩니다.

◆(ppt 14번)

여러분의 인생에 처음부터 특별한 장소는 없습니다.

◆(ppt 15번)

다 추억과 겹치면서 특별해지는 것입니다.

◆(ppt 16번)

여행이라고 하니까 너무 거창하게 생각하여 ‘저것은 돈이 있고 시간이 있어야만 하는 것이다’라고 단정짓고 여행은 나중에 여유가 되면 그때 해야지 하고 생각하는 학생들도 있을 것입니다.

◆(ppt 17번)

쉬운 것부터 생각하세요. 여러분이 사는 고장을 한 번 둘러보는 것도 여행입니다.

가령 서울에 사는 학생들은 지하철타고 광화문에 가서 광화문 광장과 이순신장군 동상, 세종대왕 동상을 둘러보고 그 근처에 있는 큰 서점들에 가서 책 구경을 실컷 하고 오는 것도 하루의 멋진 여행입니다.

◆(ppt 18번)

여행을 하려면 계절도 참 중요합니다.

◆(ppt 19번)

그런 면에서 볼 때 우리나라는 4계절이 있어 참 행복합니다.

◆(ppt 20번)

가족여행. 많이 다녀보셨나요? 이런 기회는 그리 많지 않습니다. 기회가 되면 거절하지 말고 같이 떠나세요.

가족여행은 ‘삶의 공통점’을 만드는 것입니다. 며칠 동안 새로운 장소에서 같은 경험들을 했을 때 서로 할 이야기들이 많아져서 즐거운 시간들을 또 가질 수 있습니다.

◆(ppt 21번)

도보여행도 있습니다. 요즘은 걷는 길들이 많이 생겨서 많은 사람들이 행하고 있습니다.

◆(ppt 22번)

도보여행은 생각만큼 그리 낭만적이지는 않습니다. 자기와의 대화시간, 그리고 정신적으로 자기와의 싸움입니다.

모듈 1. 진로의 첫 걸음, 자아발견

♠(ppt 23번)

이런 여행도 있습니다. 미국 대륙횡단여행. 자동차를 몰고 미국의 서쪽 끝에서 동쪽 끝까지 가보는 것입니다. 젊어서 힘이 있을 때 한 번 해볼 만한 것입니다. 여러분이 어른이 되면 이런 여행도 가능한 시대가 될 것입니다.

♠(ppt 24번)

여행의 가치는 무엇일까요?

♠(ppt 25번)

여행은 자기에게 주는 선물입니다.

♠(ppt 26번)

여행은 사람을 변하게 합니다.

♠(ppt 27번)

자기에게 주어진 것에 대하여 감사하게 하고, 자기의 부족한 점을 발견하게 합니다.

♠(ppt 28번)

여행은 자기의 가슴을 뛰게 만듭니다.

♠(ppt 29번)

여행을 떠나면 내가 사는 세상만이 아닌 또 다른 세상이 보입니다.

♠(ppt 30번)

지금까지 해온 여행 중에서 여러분의 꿈을 찾는데 계기가 된 여행이 있었나요?

♠(ppt 31번)

아니면 여러분의 꿈을 찾기 위해 해보고 싶은 여행이 있나요?

♠(ppt 32번)

지금까지 열심히 인생을 살아온 여러분에게 어떤 여행을 선물하고 싶나요?

자 이제 여러분들이 가지고 있는 A3 용지에 여러분의 여행을 그려보세요. 여러분의 꿈을 찾는데 계기가 된 여행이나 여러분의 꿈을 찾기 위해 해보고 싶은 여행, 아니면 지금까지 열심히 인생을 살아온 여러분들에게 선물하고 싶은 여행을 그려봅시다. 만일 그러한 여행을 그림으로 표현하기가 어렵다고 느껴지는 학생은 글로서 설명을 해도 됩니다.

(학생들이 여행을 표현하는 작업을 하도록 한다.)

이제 여러분들의 여행을 소개할 차례입니다. 자기의 여행을 친구들에게 나와서 말해보고 싶은 학생은 누구일까요?

(학생들이 나와서 자신의 여행을 설명할 때마다 공감을 해주고, 나머지 학생들에게 그 여행을 간단하게 정리해준다.)

(정리)

여행은 즐거운 것입니다. 기회가 있을 때마다 여행을 다니며 여러분들의 인생을 좀 더 풍요롭게 하세요.

‘백문이 불여일견’이라는 말이 있습니다. 백 번 듣는 것 보다 한 번 보는 것이 낫다는 말입니다. 독서는 간접경험이고 여행은 직접 경험입니다.

여러분의 삶에 즐겁고 유익한 많은 여행들이 함께하기를 바랍니다.

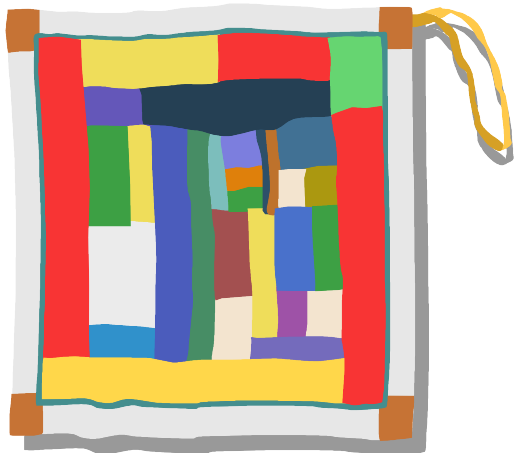
인생은 하루의 소풍입니다. 즐겁게 인생을 살아가세요.

3. 마무리 (2분)

1) ‘인생은 하루의 소풍’이니 즐겁게 인생을 살아가자

모듈 II. 공동체와 이익을 나누는 착한 기업

1. 사회적 기업가정신 이해하기
2. 우리도 착한 기업가
- 3 사회적 기업가정신 정리하기




교수 · 학습지도안

1차시 : 사회적 기업가정신 이해하기

활동주제	개요 잡기 및 토론하기	활동차시	1차시(45분)
활동목표	사회적 기업가정신 이해하기		
활동자료 /준비물	PPT, 동영상 활동지	활동지	2-1-1 읽기자료 2-1-1, 2-1-2
유의사항	사회적 기업가 마인드를 가질 수 있도록 내용을 단계별로 제시한다.		

단계	교수/학습활동		시 간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교 사	학 생		
도입	♣ 공동체와 이익을 나누는 착한 기업이란 무엇일까?	- 사회와 이익을 함께 나누 는 기업이다	3분	♣ PPT
전개	<p>♣ 영상 1(사회적 기업 이해) 'Fifteen Restaurant' (3분 54초) - Fifteen 레스토랑의 운영원칙</p> <p>♣ 사회적기업 의 운영원칙</p> <p>♣ 영상 2(사회적 기업 vs. 그냥 기업)(1분 24초) - 사회적 기업의 운영 사례 : 인터넷 링크</p> <p>♣ 알지만 몰랐던 협동조합</p> <p>♣ 영상 3(기업가정신을 만나다) (3분 02초)</p> <p>♣ 활동지 '기업가 정신' 작성</p>	<p>- 영상 보며 개념 이해하기</p> <p>- 질문에 생각을 정리하고 답 하기</p> <p>- 활동지에 개념을 정리하여 작성하기</p>	27분	<p>♣ PPT, 영상 파일 #1 활동지</p> <p>◎ 이미지 활용한 PPT로 확실한 동기유발이 되게 한다.</p> <p>◎ 길지 않은 영상 재생으로 집중도를 높인다.</p>
정리	♣ 기업가정신 발표하기	- 3/4번 요약 후 팀별 발표	15분	

 진행 절차

1. 도입(15분)

- 1) 착한 기업의 의미 이해하기
- 2) 수업 목차 ; 사회적 기업 이해, 협동조합, 기업가 정신

“흥미유발 멘트 및 방법”

- 1) 주제에 대하여 생각해보기
 - 오늘 선생님의 수업 주제는 ‘공동체와 이익을 나누는 착한 기업’입니다. 착한 기업이 무엇일까요? 우리는 ‘착한’이란 말을 어디에서 들으십니까?
 - 예, 그렇지요? ‘착한 커피’, ‘공정무역 커피’, ‘착한 초콜릿’ 등을 들어보았어요. 모두 같은 맥락입니다.
- 2) 수업 주제
 - 오늘 ‘공동체와 이익을 나누는 착한 기업’에 대하여 알아볼 텐데, 세 가지 차례로 얘길 풀어가겠습니다.
 - 첫 번째는 ‘사회적기업의 운영 원칙’에 대하여 알아보고, 다음, 협동조합에 대하여, 마지막으로 ‘기업가 정신’은 무엇인가? 우리가 흔히 ‘앙터프러너십’이라 하는데, 그 전문용어에 관해 후에 또 이해하는 시간을 가지려 합니다. 이 세 가지를 공부해보려 합니다. 기대되나요?

2. 전개(25분)

- 1) ‘공동체와 이익을 나누는 착한 기업’ 이해하기 - PPT
- 2) ‘사회적기업가 정신’ 영상으로 이해하기
- 3) ‘다양한 사회적기업’ 및 ‘협동조합’ 사례를 사진 및 동영상으로 보여주기
- 4) 질의 및 응답

“지도 방법 및 수업 멘트”

- 1) ‘사회적기업가 정신 이해하기’ 위한 PPT 슬라이드를 실행한다.
 - 우선, 바닷물이 썩지 않는 이유를 아세요?
 - 바로 3%의 소금입니다. 물 전체의 3% 정도가 소금이어서요. 그 3%는 바로 1%의 참여, 1%의 나눔, 1%의 성찰로 이루어집니다. 성찰은 자신을 되돌아보는 것이지요. 우리 사회가 썩지 않는 이유가 바로 이 3%가 있기 때문입니다.
- 2) 동영상 ‘sbs 다큐 더불어사는 힘 사회적기업’ (영국 콘월 지방의 Fifteen Restaurant)을 실행하여 보여준다.(3분 28초)
 - 이제 동영상 하나 보실 건데, 영국 콘월지방의 ‘Fifteen Restaurant’ 사례를 통하여 공동체와 이익을 나누는 기업을 조금이나마 이해하시게 될 겁니다.

3) Fifteen Restaurant의 운영원칙은 ‘나의 요리재능은 나를 위한 것이 아니라 요리를 배우고 싶은 모두를 위한 것이다.-제이미 올리버)

- 영상 속의 제이미 올리버씨를 어떻게 보셨어요? 인상적이지요?

수년 전 케이블TV에서 이 제이미 올리버씨의 사례도 인상깊게 본 적이 있습니다. 대부분의 요리사는 자신의 재능을 보여주는데 그치지만, 이 젊은이는 어려운 청소년들을 그냥 지나치지 않고 일자리를 주어 꿈을 펼치게 도와주었습니다. 이 요리사, 정말 멋있지 않아요? 이 분 삶의 모토가 바로 ‘나눌 수 있는 요리’인 것입니다.

- 이 Fifteen Restaurant의 운영 원칙을 보면, 취약계층, 곧 도움이 필요한 계층의 청소년 문제를 해결하는데 큰 힘이 되었고, 학교급식에 혁신을 가져오는 한편, 로컬푸드 사용으로 지역경제 활성화의 성과를 거두었으며, 주민들의 운영 이익을 돌려준다는 것으로도 그 의의가 높다 할 것입니다.

- 그러면 사회적경제는 왜(why), 누구와(who), 어떻게(how) 운영되는가? 잠시 살펴 보겠습니다. 사회적인 목적, 사회적 자본, 사회적 소유라는 세 바퀴가 원활하게 맞물려 운영된다 할 수 있겠습니다. 보통 ‘기업’이라 할 때, 가장 중요한 목적이 무엇이지요? 이익을 최대한 올려 개인이 혹은 회사가 부를 누리는 것을 말하겠지요. 물론 이익금의 일부를 시설과 기구에 투자하여 가치를 높여갈 수 있지만, 사회적 소유와 그 차원이 다를 수 있겠지요?

4) 애니메이션 영상 ‘사회적기업 Vs. 그냥 기업’ (1분 24초)

슬라이드의 중앙 이미지를 클릭하여, 하이퍼링크 된 영상을 함께 본다.

(<http://www.youtube.com/watch?v=mrTQYBqe12A>)

영상의 시작 부분에 ‘사회적 기업은 시골 도로입니다.

- ‘돈보다 사람이 귀한 사회’에 대한 감이 오시지요?

5) ‘사회적기업’ 사례를 간략히 안내한다.

- 자, 이제 우리나라의 사회적기업을 조금 소개하겠습니다.

‘사회적기업 행복도시락 성남점’ - ‘행복을 나누는 도시락’은 안전하고 믿을 수 있는 건강한 먹거리를 고객에게 제공하고, 수익을 어려운 이웃과 나누는 기업이라 합니다. ‘성남시민버스’는 성남 시민들이 만든 시민 주주기업으로서, 가장 빠른 시간에 시작하여 가장 늦은 시간까지 운행한다고 합니다. 아주 이른 시간이라면 새벽에 일을 시작하는 좀 더 어려운 사람들이 거든요, 그런 등등 승객의 편의를 먼저 생각하는 차별화된 서비스를 제공하고 있다고 하고요, 버스나 지하철의 광고판의 경우 만만치 않다고 하는데, 무상 광고판도 제공하고 있습니다.

6) 협동조합 사례 - ‘알지만 몰랐던 협동조합’

- 사회적기업과 맥을 같이하는 협동조합의 예를 보면, 우리에게 아주 익숙한 ‘태양의 입맞춤, 썬키스트’, FC바르셀로나, 헛사레 복숭아, 언론사, ‘AP통신’ 그리고, 서울우유의 협동조합 운영 사례를 소개할 수 있겠습니다.

7) 협동조합의 특성

- ‘협동조합’은 공동으로 소유하고, 민주적으로 운영되는 사업체입니다.

- 공통의 경제적, 사회적, 문화적 필요와 욕구를 충족시키고자 하는 사람들이 결성한 자율적 조직입니다.

8) 복정고등학교 협동조합 사례를 소개한다.

- 공정 수학여행, 친환경 학교 급식, 교복 공동구매, 친환경 매점 등의 사례가 있습니다.

모듈 II. 공동체와 이익을 나누는 착한 기업

9) 협동조합의 단점

- 협동조합은 주식회사와 다르게 이윤을 극대화하려고 하지 않습니다. 원가를 낮추고 최소한의 운영비만을 남기고 싸게 공급하려는 특성을 가지고 있다. 개인회사 혹은 주식회사는 어떤 사업을 시작할 때 돈이 되는지부터 판단하지만, 협동조합은 조합원들에게 필요할 것인가를 먼저 판단합니다. 그래서, 협동조합은 출자금 마련이 쉽지 않고, 조합원들의 다양한 생각을 모으는 것이 어려운 편이며, 좀 더디게 가야 하는 단점도 있습니다.

10) 기업가정신(Entrepreneurship) 이해하기

- 자, 이제 기업가정신에 대해 알아보까요? 왼쪽 안철수씨, 오른쪽 스티븐 잡스.. 모르는 사람은 없지요? 기업가정신을 명쾌하게 보여주는 두 분입니다.
기업(企業)과 기업(起業)은 다릅니다. 경영 관리에 치중하는 Business와 새로운 가치와 일 자리를 창조하는 Entrepreneur는 전혀 다른 개념입니다. **기업가정신**은 보유하고 있는 자산보다 새로운 가치를 만들 수 있는 기회에 집중하고, 부문별로 보기보다 전체에 집중하며, 기업가의 리더십을 바탕으로 균형을 잡아가는 새로운 행동방식이 특징이라 할 수 있습니다. 우리 워크북 10쪽 <읽기자료>에 ‘기업가정신(Entrepreneurship)이란 무엇인가?’에 대하여 알기 쉽게 넣어두었습니다.

10) 동영상 - ‘기업가정신을 만나다’를 실행한다. (3분 2초)

동영상을 보시니 좀 더 이해가 쉽게 되었지요?

11) #1 활동지 ‘기업가정신 이해하기’ : 워크북 11쪽

팀 멤버들과 토의하여 활동지를 작성하고, 발표자를 정하기 바랍니다.

활동지에는 1. 사회적 기업가가 생각하는 3%는?, 2. 사회적 기업의 운영 원칙,

3. 기업(Business)과 기업(Entrepreneur)의 다른 점은 어떤 것이 있나요?

4. 기업가 정신이 추구하는 바, 핵심은 무엇인가요? 생각을 정리하여 쓰시기 바랍니다.

3. 마무리 (5분)

- 팀별 발표

“정리하기”

발표는 3번과 4번을 요약하여 하시면 됩니다. 먼저 발표할 팀 손을 들어주세요.

발표가 끝나면 큰 박수로 격려해 주시기 바랍니다.

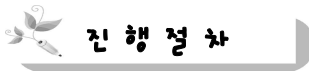
수고 많으셨습니다.

교수 · 학습지도안

2차시 : 우리도 착한 기업가

활동주제	우리도 착한 기업가	활동차시	2차시(45분)
활동목표	- 사회적 기업가 마인드를 가지고 직접 기업 만들기에 참여한다.		
활동자료 /준비물	4절 색상지, 색싸인펜 포스트잇, 잡지, 가위, 풀	활동지	2-2-1 읽기자료 2-2-1
결과물	폴라쥬 작품		
유의사항	- 적극적으로 생각하여 토론에 임하고 방안을 도출하도록 유도한다. - 팀 멤버들과 소통하는 방식을 익히도록 한다.		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	<ul style="list-style-type: none"> - 팀 구성 : 4-5명 한 팀 - 문제 선정 	<ul style="list-style-type: none"> - 팀 이름을 정한다. - 팀원의 역할을 분명히 정한다. - 학교, 혹은 교실 환경에서 부딪힌 문제를 중심으로 선정 	8분	♣ 활동지
전개	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 사회적 기업 설계 디자인 <ul style="list-style-type: none"> - ‘어떤’ 문제를 해결할 지가 아니라 ‘누구를’ 위한 문제를 해결할지 생각하도록 유도 ♠ 준비물을 배부한다. <ul style="list-style-type: none"> - 문제가 발생하게 된 원인과 주변 요인들을 논리적으로 분석하도록 하기 - 도출된 다양한 아이디어를 이용하여 새로운 기업을 창조하여 구성하기 (시간이 부족하면 3차시 중반까지 연장하도록 한다.) 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 어떤 접근으로 문제 상황을 해결할지 다각적으로 생각을 펼쳐본다. <ul style="list-style-type: none"> - 포스트잇에 개인당 3~4가지씩 제안을 적어 팀 대표에게 제출한다. - 팀 대표는 활동지에 분류하고 정리한 후, 토의를 거쳐 결정한다. ♠ 다른 전지에 폴라쥬 형식으로 기업 디자인을 구성한다. 	35분	<ul style="list-style-type: none"> ♣ 4절 색상지, 색싸인펜 포스트잇, 잡지, 가위, 풀 ♣ 팀별 점수판
정리	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 결과물 완성을 위하여 질문을 받는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 결과물 발표할 팀원을 정한다. 	2분	♣ 전지 불일 스프레이 접착제



1. 도입(8분)

- 1) 팀 이름을 강력하고 센스 있게 정한다. (착한 기업 이미지에 맞게)
- 2) 팀원의 역할을 분명히 정한다.
- 3) 사회적 기업가 정신의 관점에서 해결해볼 문제를 팀 내 토의를 통하여 선정한다.

“핵심내용 및 지도 방법”

- 1) 팀 이름 정하기
 - 팀 이름을 짧고 강력하고 센스 있게 정하여 활동지에 기록하고, 앞의 게시판에도 기록합니다.
 - 착한 기업 이미지에 맞게 정하여야겠지요?
- 2) 팀원의 역할 정하기
 - 팀원의 역할을 분명히 정하세요. 대표, 타임 키퍼, 기록자, 발표자 등으로 하되, 자율적으로 정해 보세요.
- 3) 문제 선정하기
 - 지역사회 취약계층을 위한 문제 해결 방향을 모색하도록 하시고, 평소에 학교, 혹은 교실 환경에서 발생하는 문제를 중심으로 선정하여도 됩니다.
 - 사회적 기업가 정신의 관점에서 어떤 문제로 선정할지 토론하여 정해 봅시다.

2. 전개(35분)

- 1) 사회적 기업 디자인 준비
- 2) 사회적 기업을 디자인하여 꼴라쥬 작품 완성하기

“핵심내용 및 지도 방법”

- 1) PPT를 띄워, 첫 슬라이드 ‘우리도 사회적 기업가!’를 보여준다.
 - 오늘 이 시간은 ‘우리도 사회적 기업가!’이며, 기업을 창업하는 과정을 하나하나 경험해 볼 겁니다. 우리 주변의 어려운 계층을 생각하고 어떤 방향으로 도움을 줄지 설계하여 보고, 활동지에 단계적으로 정리합니다.
 - ‘어떤’ 문제를 해결할지가 아니라 ‘누구를’ 위한 문제를 해결할지 생각하셔야겠습니다.
 - 이제 워크북 활동지 ‘우리도 사회적 기업가!’를 펴봅시다.
- 2) 사회적 기업 디자인 하기
 - 우리가 선정한 문제에 대하여 그 문제가 발생하게 된 원인들을 끌어내어 정리해 봅시다. 각자 포스트잇 3-5장에 적어 팀 대표에게 전달하세요.
 - 어떤 접근으로 문제 상황을 해결할지 다각적으로 생각을 펼쳐보기 바랍니다.
 - 팀 대표는 유형별로 분류하여 정돈하고 결과를 활동지에 정리하기 바랍니다.

3) 문제 해결 설계 디자인하기

- 팀별로 색상지와 준비도구를 배부하겠습니다.
- 색상지에 신문, 잡지를 활용한 꼴라주 형식으로 착한 기업 설계, 혹은 상품 디자인을 표현하시기 바랍니다.
- 시간을 충분히 가져서 만족도 높은 작품이 나오길 바랄 것 같으니, 3차시에도 이어서 제작하는 것이 좋겠지요?

3. 마무리 (2분)

1) 문제해결 디자인 완성하기

“정리하기”

- 결과물을 스프레이 접착제를 사용, 벽에 붙여 다른 팀원들도 볼 수 있게 한다.
- 결과물 발표할 팀원을 정한다.

교수 · 학습지도안

3차시 : 사회적 기업가정신 정리하기

활동주제	발표 및 소감 나누기	활동차시	3차시(45분)
활동목표	자기 문제를 해결하는 데서 출발하는 체험(learning by doing) 발표		
활동자료 /준비물	기업 디자인 작품	활동지	활동지 2-3-1
결과물			
유의사항	팀원과 소통하고 배려하는 활동의 마무리가 되게 한다.		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 팀 발표 순서 안내 ♠ 활동지 안내 후 배부 		5분	♣ 활동결과 자료
전개	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 사회적기업 디자인 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별 발표 - 질의 및 응답 ♠ ‘내 안에 무엇이 들어왔나?’ <ul style="list-style-type: none"> - 활동 중 생각이 움직인 것을 차분하게 정리하기 ♠ 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 활동에 대한 소감 발표 	<ul style="list-style-type: none"> - 발표를 경청한다. - 질의 및 응답 질문을 자유롭게 하고 응답을 경청한다. - #3 활동지 ‘사회적 기업가정신 정리하기’ 를 완성한다. - 팀 내에서, 그리고 다른 팀들 앞에서 소감을 발표한다. 	30분	♣ 활동지
정리	<ul style="list-style-type: none"> ♠ 우수작 시상하기 ♠ 강평하기 		10분	♣ 상품 (문화상품권 등)



진행절차

1. 도입(15분)

- 1) 팀 발표 순서 안내
- 2) 활동지 안내 후 배부

<도입 지도 방법>

- ① 활동 결과물 발표할 순서를 정한다.(여건을 고려하여)
- ② 전일 활동에서 문제로 떠오른 것들에 대하여 다시 살펴보게 한다.
- ③ 사회적기업가 정신의 관점에서 해결을 생각할 문제를 토의를 통하여 선정한다.

2. 전개(25분)

- 1) 문제해결 디자인 발표하기
- 2) 활동지 작성 : ‘사회적 기업가정신 정리하기’
- 3) 소감 나누기

“핵심내용 및 지도 방법”

- 1) 디자인 발표하기
 - 이제 발표 시간을 가지겠습니다.
 - 다른 팀원들, 질문도 하시고, 그에 대한 응답도 해주기 바랍니다.
- 2) 사회적기업가 정신 정리하기
 - ‘내 안에 무엇이 들어왔나?’를 생각하여 정리해 봅시다.
 - 활동 중 생각이 움직인 것들을 차분하게 정리합니다.
- 3) 소감 나누기
 - 오늘 활동에 대한 소감을 나누어 보겠습니다. (팀 내, 그리고 전체 앞에서)

3. 마무리 (5분)

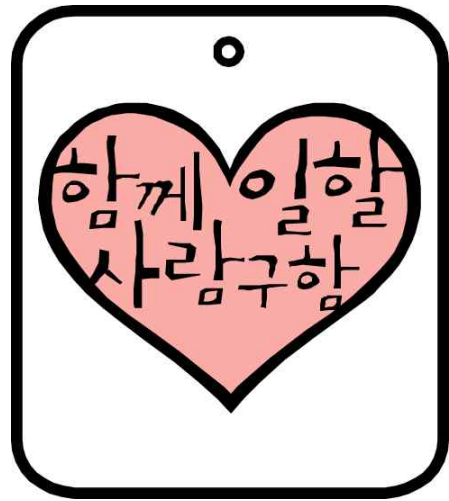
- 1) 우수작 시상하기

“정리하기”

- 1) 우수작을 시상한다 → 최우수상 1팀, 우수상 2팀, 장려상 2팀 등
- 2) 진행자 혹은 타 교사의 강평으로 마무리한다.

모듈 III. 나만의 기업 만들기, 어렵지 않아요

1. 나도 기업가
2. 광고 제작자
3. 기업가 활동




교수 · 학습지도안

1차시 : 나도 기업가

활동주제	창업을 통한 경제 활동	활동차시	1차시(45분)
활동목표	시장경제에 대한 인식과 기업 경영 활동을 통하여 자신의 미래를 스스로 개척할 수 있는 역량을 키운다.		
활동자료 /준비물	경매판, 지폐	활동지	3-1-1, 3-1-2 읽기 자료 3-1-1
결과물			
유의사항	모두 참여할 수 있도록 한다.		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	경제에 대한 대략적인 이해를 위해 질문을 하면서 설명한다. 전체적인 실습 과정에 대하여 설명한다.	질문의 답을 찾아 발표한다.	10	ppt
전개	1. 역할을 분담한다. 2. 자본을 확보한다. 3. 사업 품목을 선정한다.	1. 자신의 역할을 정한다. 2. 사다리 타기와 초성게임에 참여하여 자본을 확보한다. 3. 경매에 참여하여 사업 품목을 선정한다.	30	ppt 경매판 지폐
정리	결정한 사업 품목에 대한 계획을 세우도록 한다.		5	

 진행 절차

1. 도입(10분)

- 1) 경제에 대한 대략적인 이해를 위해 질문을 하면서 설명한다.
- 2) 전체적인 실습 과정에 대하여 설명한다.

“흥미유발 멘트 및 방법”

자신의 진로를 결정하기 위해서는 자기 이해와 직업의 이해가 있어야 합니다. 이번 시간에는 직업의 이해를 위해 기업가에 대한 체험을 해 보도록 하겠습니다. 기업가를 체험해 보려면 먼저 경제에 대한 이해가 선행되어야 합니다.

경제에 대하여 여러분이 알고 있는 사실을 잠깐 점검하고 지나가겠습니다. 문제를 맞히는 모둠에는 조금 후 시장에서 사용할 수 있는 현금 1,000원이 지급되었습니다.

경제는 한 마디로 하면 뭘까요? --- 돈

돈은 들고 돈다고 해서 돈이라고 합니다.

경제란 돈이 잘 돌아야 하는 것인데, 만약 돈이 돌지 않는다면 어떤 일이 생길까요?

우리 몸에 피가 잘 돌아야 하는데 피가 잘 돌지 않으면 동맥경화 같은 병이 생겨서 죽을수도 있겠죠. 경제란, 인간의 생활에 필요한 물건을 생산, 분배, 소비하는 모든 활동을 말하는데, 이러한 활동을 통하여 돈이 돌게 됩니다. 이렇게 경제가 잘 돌도록 해 주는 경제의 3주체가 있습니다. 무엇일까요? 중학교 3학년 교과서에 나오는 내용이라 조금 어렵기는 하지만, 충분히 맞힐 수가 있는 문제입니다. 생산과 소비를 연결시켜 주는 3주체 중에 한 문제만 맞혀도 1,000원입니다.

--- 가계, 기업, 정부

여기서 기업은 회사, 공장을 말하고, 가계는 일하는 엄마, 아빠, 삼촌들이죠. 기업에서는 아버리를 고용해서 물건을 만들고, 아빠는 노동에 대한 댓가로 월급을 받습니다. 회사에서 만든 물건을 판매하고, 가정에서 필요한 물건을 사는 곳은? --- 시장

이 시장이 국내에서만 아니라 외국과의 거래로 확장되는 것을 무엇이라 할까요? --- 무역

아빠가 받은 월급을 어떻게 사용합니까?

어떤 가정은 먼저 쓰고 남는 것을 저축하고, 어떤 가정은 저축을 먼저하고 나머지를 쓰는 집도 있습니다. 어느 것이 바람직할까요? 저축을 먼저하고 써야겠죠? 아빠가 받은 월급을 금융기관을 통하여 관리하게 됩니다. 금융기관에는 어떤 것이 있을까요? --- 은행

은행은 우리가 많이 알고 있지만, 두 가지 더 있습니다. 네, 주식과 채권을 대신 관리해 주는 곳은? --- 증권회사

그리고, 불의의 사고를 대비해서 준비하는 곳은? --- 보험회사

물건을 만들어서 판매할 때, 구입할 때, 월급을 줄 때, 받을 때 기업과 가계는 정부에 무엇을 냅니까? --- 세금

지금까지 맞힌 문제 개당 1,000원으로 해서 결산서의 ‘기타’란에 기입해 주세요. 이 정도 상식을 가지고 기업가 체험을 시작하겠습니다.

<도입 지도 방법>

- ① 경제 3주체에 대한 상호 관계를 질문을 통하여 이해시킨다.
- ② 전체적인 실습 과정을 간략하게 안내한다.

● Know-How

» 조금 후에 여러분은 창업을 할 것이며 공장에서 직접 제품을 만들고, 만들어진 제품을 시장에서 사고 팔 것이다. 그 자금을 지금부터 지급하겠다고 해서 관심을 집중시킨다.

2. 전개(30분)

- 1) CEO, 회계, 광고, 판매, 생산 중에서 각자의 역할을 정한다.
- 2) 창업을 위한 자본을 확보한다.
- 3) 확보한 자본을 가지고 경매에 참여하여 사업 품목을 선정한다.

“핵심내용 및 지도 방법”

역할과 자신의 흥미를 연결시켜 보게 한다.
생산에서 소비에 이르는 경제 활동 과정에 직접 참여하면서 경험하게 한다.

2차시에 걸친 기업가 체험의 진행 과정은 다음과 같습니다.

역할 분담 - 자본 확보 - 사업품목 선정 - 생산 및 홍보 - 가격 결정 및 판매 - 결산
먼저 역할 분담을 하겠습니다. 각 역할을 잘 살펴보고 자신의 성향에 맞는 것을 선택해 보시기 바랍니다. CEO는 기업의 총괄적인 책임을 지는 최고 경영자로 기업 방침을 결정하고 장기 계획을 작성합니다. 회계는 돈이 들어오고 나가는 경제적 상황을 기록하고 정보화하는 일을 합니다. 광고 담당자는 시장 조사를 통해 광고 문안을 작성하고, 광고물을 디자인하는 일을 합니다. 생산 담당자는 현장에서 제품을 제작하고 조립, 포장하는 일을 합니다. 판매 담당자는 제품을 판매합니다.

1분 동안 토론을 통하여 각 모둠별로 역할 담당자를 정하고 활동지에 기록하세요.

이제 두 번째 과정으로 자본을 확보하겠습니다.

기업을 새롭게 만드는 것을 창업이라고 하는데, 창업을 하려면 돈이 있어야겠죠? 일반적으로 창업 자본은 어떻게 마련합니까? 먼저는 부모님께 손을 벌립니다. 그리고 친구들과 아는 사람의 투자를 받겠죠? 그리고, 부족한 것은 은행의 대출을 받습니다. 우리는 두 가지 방법으로 자본금을 확보하겠습니다.

첫째는 사다리 타기와 둘째는 초성게임입니다. 사다리 타기는 각 모듬의 CEO가 하겠습니다.

어떤 집에 태어났느냐하는 것으로 부모님의 도움의 정도가 달라지듯이 사다리타기는 우리의 능력이 아니라 복불복입니다. CEO는 일어서서 손을 들고 가위바위보를 하겠습니다. 이긴 사람부

모듈 III. 나만의 기업 만들기, 어렵지 않아요

터 번호를 선택하도록 하겠습니다. 각 모듈의 회계는 사다리 타기를 통해 확보한 금액을 결산서에 기록하시기 바랍니다.

두 번째로 초성게임을 하겠습니다. 초성게임은 초성을 보고, 예를 들어 ㄱㅇㅇ 이면 김연아를 맞추는 게임입니다. 문제는 롤모델에서 나옵니다.

각 모듈에서 생산 담당자가 일어나서 문제를 맞히도록 합니다. 물론 앉아있는 학생들이 귓속말로 가르쳐 줄 수는 있지만, 다른 조에 소리가 들리면 벌금 1,000원입니다. 한 문제당 2,000원의 상금이 있고, 유사 정답을 맞힐 때에는 1,000원이 주어집니다.

시작하겠습니다.

이제, 롤모델 문제는 끝났습니다.

판매 담당자가 일어나 주세요. 이제부터는 직업명에 대한 문제가 나옵니다.

지금까지 자본 확보를 위한 시간이었습니다. 확보한 자본을 결산서에 기록하기 바랍니다.

이제부터는 각 모듈에서 확보한 자본을 바탕으로 사업품목을 선정하도록 하겠습니다. 모듈에서 확보한 자본을 모두 사용해서 물건을 구입하게 되면, 나중에 시장에서 다른 모듈에서 만든 물건을 구입할 수 없으니 일정 부분 남겨 두시기 바랍니다.

예를 들어, 60,000원의 자본을 확보했다면 40,000원 정도로 사업물건을 구입하고, 나머지 20,000원 정도는 다른 모듈에서 만든 물건을 구입할 수 있도록 남겨놓으세요.

사업 품목을 소개하겠습니다. 빼빼로, 카나페, 달고나, 샌드위치, 비즈팔찌, 과일꼬치가 있습니다. 만드는 방법에 대한 설명은 활동지를 참고해 주시고, 각 모듈별로 투자 가능한 금액을 정하시고, 어떤 품목으로 할지를 1분 정도 토론해 주시기 바랍니다.

사업품목 선정은 경매와 입찰을 통해 결정하도록 하겠습니다.

경매는 제일 높은 가격을 부르는 사람에게 물건을 판매하는 제도인데, 우리는 써서 붙이는 것으로 하겠습니다. 각 모듈별로 다섯 번의 기회를 드리도록 하겠습니다. 포스트잇에 조명과 금액을 써서 붙이면 됩니다.

최초 금액은 20,000원이고, 1,000원 단위로 기록하세요.

품목이 여섯 가지로 제한되어 있기 때문에 두 가지 이상 품목에 중복 지원하는 것은 안 됩니다.

우리 모듈이 붙인 포스트잇에 다른 모듈이 더 높은 금액으로 붙일 경우에 다른 곳에 붙일 수가 있습니다. 경매에 참여하지 않으면 30,000원에 낙찰됩니다. 제한 시간 3분입니다.

단, 5차까지 경매가 진행된 경우에는 입찰로 진행합니다.

입찰은 동시에 기록해서 높은 금액을 적은 모듈에게 낙찰하는 것입니다. 회계 나오세요.

경매를 통해 낙찰받은 금액을 결산서의 '재료비(경매)'에 기록해 주세요. (이 때 교사는 경매 상황을 크게 알려준다.)

<전개 지도 방법>

- ① CEO, 회계, 광고, 판매, 생산 중에서 각자의 역할을 정한다.
 - 모둠별로 역할에 따라 어떠한 능력이 필요한지 토론하고, 자신에게 적합한 것을 선택하도록 한다.
- ② 창업을 위한 자본을 확보한다.
 - 사다리타기를 통해서 종자돈을 확보한다.
 - 초성게임은 모둠별 대표만 발표할 수 있도록 하고, 모둠원들은 대표에게 조용히 알려줄 수 있다.
 - 사다리타기는 CEO가 결정하고, 초성게임은 롤모델과 직업명을 나눠서 여러 학생이 참여할 수 있도록 한다.
 - 회계는 수입내역을 결산 용지에 정직하게 기록한다.
- ③ 확보한 자본을 가지고 경매에 참여하여 사업 품목을 선정한다.
 - 모둠별로 경매에 참여할 품목을 선정한다.
 - 모둠별 대표가 경매에 참여한다.
 - 경매에서 낙찰되지 않은 것은 입찰로 들어간다.
 - 낙찰받은 품목의 재료를 받고 대금을 지급한다.

● Know-How

» 모듬을 대표하는 사람을 바꿔가면서 여러 학생이 주도할 수 있도록 한다.
회계 담당자에게 가장 중요한 덕목은 정직임을 강조한다.

3. 마무리 (5분)

1) 결정한 사업 품목에 대한 계획을 세우도록 한다.

<정리 멘트 예시>

이어지는 생산활동은 2교시 광고제작 수업 후에 3교시에 합니다.

교수 · 학습지도안

2차시 : 광고 제작자

활동주제	광고 제작 실습	활동차시	1차시(45분)
활동목표	광고제작에 관계하는 직업인이 되어 광고를 제작해 본다.		
활동자료 /준비물	ppt, 색지	활동지	3-2-1
결과물	광고지		
유의사항			

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	호주 철도회사의 영상 광고 ‘바보같이 죽는 방법’을 보면서 광고에 대한 관심을 갖는다.	광고 영상 시청	5	동영상
전개	광고에 대한 정의를 내린다. 광고의 종류를 설명한다. 광고 제작 과정을 설명한다. 광고제작에 참여하는 사람들에 대해서 설명한다. 카피라이터와 아트디렉터의 역할을 비교 설명한다. 창의적인 카피를 만들어 본다.	창의적인 광고 카피를 만들어본다. 착한 광고에 대한 관심을 갖고 자신이 관심있는 주제를 선정해 본다.	35	
정리	광고 공모제를 안내한다.		5	



진행 절차

1. 도입(5분)

- 1) 철도 회사의 영상 광고 ‘바보같이 죽는 방법’을 시청한다.

“흥미유발 멘트 및 방법”

영상을 하나 보고 수업을 시작하겠습니다.
지금 본 영상 ‘바보같이 죽는 법’은 호주 철도회사에서 만든 광고입니다.

2. 전개(35분)

- 1) 광고에 대한 정의를 내리고 광고의 종류를 설명한다.
- 2) 광고 제작 과정을 설명한다.
- 3) 광고 제작에 참여하는 사람들에 대해서 설명한다.
- 4) 카피라이터와 아트디렉터의 역할을 비교 설명한다.
- 5) 선택한 사업 품목에 맞는 창의적인 카피를 만들어 본다.

“핵심내용 및 지도 방법”

광고에 대한 전반적인 이해를 먼저 한 후에 광고 카피를 직접 만들어 보면서 창의성의 중요성을 깨닫게 한다.

광고 좋아하세요?

광고는 뭘까요? 이번 시간에는 광고 제작자에 대한 직업을 알아보도록 하겠습니다.

광고는 ~ 이다. 자신의 말로 정의를 내려 봅시다. 정답은 없습니다.

한자에서 볼 수 있는 광고의 뜻은 넓을 광, 알릴 고 널리 알린다는 것입니다.

우리 교실만 아니라, 학교 전체에, 더 나아가 서울 시민, 한국에 있는 모든 시민에게 알리는 것이죠.

무엇을 알리는 것일까요?

광고는 크게 두 가지로 나눌 수 있습니다.

첫째, 상품에 대한 정보를 제공하고 제품을 사도록 소비자를 설득하는 것, 이것이 바로 상업 광고입니다.

둘째, 우리 사회의 문제를 해결하여 공공의 이익을 추구하도록 사람들을 설득하는 것, 이것이 공익광고입니다.

지금 보여지는 광고는 무슨 광고일까요?

모듈 III. 나만의 기업 만들기, 어렵지 않아요

네, 맞습니다. 상업광고죠. 왼쪽은 펩시콜라, 오른쪽은 나이키입니다.
여기서 콜라라고 하면 안 됩니다. 펩시콜라는 자사의 이미지를 각인시키기 위해 광고에 엄청난 돈을 부어 넣고 있습니다.
아래에 있는 광고는 공익 광고입니다.
왼쪽은 무엇에 대한 것일까요? 네, 플러그를 꽂으면 지구 온난화에 의해 북극곰이 사라진다는 경각심을 주고 있습니다.
오른쪽은 무엇에 대한 것일까요? 결과 속이 다르다? 겉은 웃고 있는데 속은 울고 있는 모습입니다. 아래쪽에 보면 아동 인권에 관심이 많은 유네스코에서 만든 것이죠. 예쁜 양말 한 켤레가 만들어지기까지는 아동의 노동착취가 있었다는 것을 보여주고 있습니다. 하루 10시간 이상의 노동 착취에 시달리면서 울고 있는 아이를 나타내고 있습니다.
다음은 광고 제작과정입니다.
어떤 광고를 만들까? 어떤 말이나 그림이 좋을까? 아이디어를 어떻게 보여줄까? 어떻게 알려줄까?
이런 과정을 통하여 우리가 광고를 보게 됩니다.
이번 시간에는 기획회의와 제작 회의를 통하여 시안을 제작하고 발표하는 것을 해 보겠습니다.
광고 한 편 만드는데 몇 가지의 직업이 필요할까요?
약 20개 이상의 직업인들이 함께 이 작업에 협력하고 있습니다.
그 중에서도 핵심적인 것은 7개이고, 더 좁혀서 광고를 만드는 핵심은 카피라이터와 아트디렉터라고 볼 수 있습니다.
카피라이터와 아트디렉터를 비교해 보겠습니다.
카피라이터는 아이디어를 가진 사람이고, 아트디렉터는 아이디어를 그림으로 표현하는 사람입니다.
즉 카피라이터는 아이디어를 가지고 글로 표현하고, 아트디렉터는 아이디어를 그림으로 표현합니다.
이것은 누구의 작품입니까?
면도기와 잔디 깎는 기계를 합해서 그림으로 표현했으니 아트디렉터겠죠?
얼음이 콜라를 간절히 원하는 모습을 그림으로 표현했으니 아트디렉터입니다.
영상을 하나 보겠습니다. 이 영상에 나오는 직업인을 찾아보세요.
I'M BLIND. PLEASE HELP. 문구를 적었을 때는 거의 동전을 주지 않았었는데,
IT'S A BEAUTIFUL DAY. AND, I CAN'T SEE IT. 로 쓰자 동전이 쌓이기 시작합니다.
왜 그랬을까요? 카피라이터는 말합니다. 똑같이 썼지만, 다른 단어를 사용한 때문이라고.
이것은 광고계의 전설 오길비의 말을 연출한 것이라고 합니다.
카피라이터의 글이 사람의 마음을 움직인 것입니다.
이제부터는 여러분이 카피라이터가 되어서 카피(광고 문구)를 작성해 보세요.
이 광고는 세계 아동을 돕기 위한 UN 산하 유니세프에서 만든 것입니다.
무엇을 말하고 싶은 걸까요? 계단과 사람이 거의 겹쳐 보여서 사람이 없는 것처럼 보입니다. 나를 없는 것처럼 취급하지 말라는 거죠? 아프리카에서 고통당하고 있는 아동을 기억해 달라는 겁니다.
안내문에 뭐라고 쓰면 좋을까요? --- **Don't ignore me.**

이 광고는 무슨 광고일까요? 네, 화장품 광고입니다. 화장품과 폭포가 무슨 관계가 있을까요? 왜 화장품을 바를까요? 10대는 나이가 들어보일려고 화장하겠지만, 30대만 되어도 나이가 어려 보일려고 화장을 할 겁니다. 카피를 무엇으로 하면 좋을까요? --- **나이야 가라!**

폭포와 화장품 그리고 어려 보이려는 마음을 절묘하게 조화시켰죠?

청소년들도 참여할 수 있는 광고 공모전이 해마다 열리고 있습니다. 관심을 가지고 여러분도 참여하면 좋겠습니다.

입상작을 살펴보면 여러분들도 아이디어만 가지면 충분히 참여할 수 있다는 것을 알 수 있습니다. 좋은 아이디어는 일상 생활에서 생각을 조금만 바꾸면 나올 수 있습니다.

발상의 전환을 한 번 해 볼까요?

이런 일이 있을 때 어떻게 하면 좋을까요?

--- **여기 있는 자전거, 공짜로 드립니다.**

--- **잔디에 농약을 뿌렸어요.**

이 작품은 피카소의 작품입니다. 무엇으로 만들었을까요?

네, 못 쓰는 자전거의 핸들과 안장입니다. 약간의 사포질과 용접, 그리고 청동작업으로 작품이 완성되었습니다. 1993년 낙찰된 경매가는 293억입니다. 상상력과 발상의 전환에 매겨진 가치는 어마어마합니다.

다이어트 펩시콜라를 마시면 고양이가 쥐구멍에도 들어갈 수 있다...

바다를 이불과 연결해서 이불을 들춰서 바다속 오염을 보여주고 있습니다.

눈을 감으면 자동차와 사람이 충돌한다는 것을 보여주면서 졸음운전을 경계하고 있고, 오른쪽은 지구온난화를 녹는 아이스크림으로 표현했습니다.

휴지를 끊어 쓰듯이 수돗물도 끊어서 사용하자고 홍보하고 있습니다.

이제부터는 여러분들이 직접 카피를 만들어 보세요.

금연, 담배피지 맙시다와 같이 직접적인 표현이 아닌, 마음을 움직일 수 있는 글은 무엇이 있을까요?

정답은 없습니다.

이제부터는 우리 모둠에서 만든 제품에 대한 광고를 만들겠습니다.

우리 모둠의 상품을 효과적으로 알리고, 판매할 수 있는 광고를 만들어 보세요.

먼저 활동지를 혼자 작성한 후에 모둠원들과 함께 토론하면서 완성해 보세요.

제품 이름이 들어가야겠죠. 회사명을 넣어도 좋습니다.

광고문구, 즉 카피가 제일 중요합니다.

광고에 맞는 이미지를 그리고, 가격도 정해서 적으면 되겠습니다.

마지막으로, 광고를 어떻게 표현할지도 모둠별로 정해 주세요. 광고지를 보여주면서 말로 설명하는 1차원적인 것을 넘어서 노래와 댄스, 연극까지도 가능합니다.

모둠별로 나와서 자신들이 만든 제품을 광고하겠습니다.

모듈 III. 나만의 기업 만들기, 어렵지 않아요

<전개 지도 방법>

- ① 광고의 종류를 상업 광고와 공익 광고로 나눠서 설명한다.
- ② 광고 제작에 참여하는 사람들의 다양한 직업을 개괄적으로 알아보게 한다.
- ③ 동영상을 통하여 카피라이터의 힘을 보게 한다.
- ④ 선택한 사업 품목에 맞는 창의적인 카피를 만들어 보면서 창의성이 중요함을 인식시킨다.
- ⑤ 모둠에서 만든 광고지를 발표하면서 홍보를 직접 해 본다.

3. 마무리 (5분)

- 1) 지금 제작한 광고 이미지와 카피를 사업에 접목해 보자.
- 2) 제품을 만들기 전과 제품을 만들면서 광고의 필요성을 비교해 보자.

“핵심내용 및 지도 방법”


우리 모둠에서 만든 제품을 광고하고 싶은 마음이 생겨졌어요?
아무리 좋은 물건이라도 광고해서 알리지 않으면 다른 사람에게 판매할 수 없습니다.
물건을 만들어서 보관하고 이동하고 판매하는 모든 과정을 유통이라고 합니다. 유통이 되지 않으면 더 이상 물건을 만들 수 없기 때문에 유통이 무엇보다 중요합니다.
다음 시간에는, 모둠에서 제작한 제품을 광고하고 직접 판매하겠습니다.

교수 · 학습지도안

3차시 : 기업가 활동

활동주제	기업가 활동	활동차시	3차시(45분)
활동목표	시장경제에 대한 인식과 기업 경영 활동을 통하여 자신의 미래를 스스로 개척할 수 있는 역량을 키운다.		
활동자료 /준비물	제품 재료	활동지	3-3-1, 3-3-2
결과물	구입 물품 및 결산서		
유의사항	모두 참여할 수 있도록 하고, 화기 사용에 주의한다.		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	각 조에서 선택한 물품의 종류를 확인하고 생산활동을 시작하도록 한다.		5	ppt
전개	1. 제품을 생산한다. 2. 제품을 홍보한다. 3. 제품을 판매한다.	1. 제품을 생산한다. 2. 광고지를 제작한다. 3. 제품을 판매한다.	35	ppt 제품 재료
정리	결산한다. 이익금 계산법을 설명한다. 기부에 대해서도 알려준다.	결산해서 총이익금을 계산한다.	5	결산용지

 진행 절차

1. 도입(5분)

1) 각 조에서 선택한 물품의 종류를 확인하고 생산 활동을 시작하도록 한다.

“핵심내용”

음식을 만드는 모둠에서는 비누로 손을 깨끗이 씻고 와서 수건에 닦습니다.
샌드위치를 만드는 모둠에서는 위생장갑을 사용해 주시고, 달고나를 만드는 모둠에서는 화기 사용에 주의 하시고 불을 최대한 약하게 해야 합니다.
재료는 최대한 사용해 주시고, 설명서에 나와 있는 것을 기본으로 해서 창의적으로 제품을 만들어주시기 바랍니다. 제품 제작에 주어진 시간은 15분입니다.
각 모둠의 대표는 나와서 구입한 물품을 받아갑니다.

2. 전개(40분)

- 1) 구입한 재료를 이용하여 제품을 생산한다.
- 2) 광고 담당자는 광고지를 제작한다.
- 3) 광고 담당자가 광고하고, 판매를 시작한다.

“핵심내용 및 지도 방법”

역할과 자신의 흥미를 연결시켜 보게 한다.
생산에서 소비에 이르는 경제 활동 과정에 직접 참여하면서 경험하게 한다.

재료는 모두 사용하고 창의적으로 만들어 주세요.
(이 때 교사는 돌아다니면서 안전과 만드는 법을 설명해 준다.)
(제품을 완성해 갈 시점에 광고 담당자를 불러서 광고에 대한 준비를 하도록 한다.)
광고 담당자 앞으로 나오세요.
각 모둠에서 만든 제품을 광고하도록 하겠습니다.
광고에는 회사명, 제품명, 광고카피, 이미지가 들어가야 하고, 광고를 보여줄 때는 말과 노래, 춤을 곁들여서 하면 좋습니다.
5분 후에 광고를 할 수 있도록 모둠원들과 함께 준비해 주세요.

이제부터 광고를 시작하도록 하겠습니다.
제일 먼저 광고를 하는 모둠에게는 3,000원의 상금이 지급됩니다.
이제부터 광고한 상품을 판매하도록 하겠습니다.

각 모둠별 결산서를 봐 주세요. 이제 남은 것은 ‘제품 판매액’과 ‘물품 구입비’ 두 개가 남았습니다.

제품 판매액은 우리 모둠에서 만든 물건을 판매한 금액이고, 물품 구입비는 다른 모둠에서 만든 물건을 구입한 금액입니다. 기록할 수 있도록 기억해 주세요.

이제 모둠원을 판매와 구입 두 팀으로 나눠서, 판매팀은 물건을 판매하고 구입팀은 돌아다니면서 물건을 구입합니다.

시장은 5분간만 열리므로 그 안에 필요한 물건을 구입해야 하고, 자기 모둠원들을 위한 물건을 제외하고 각 조의 물건을 모두 판매해야 합니다.

자 이제 시장을 닫습니다.

결산하겠습니다.

전체 수입에서 지출 항목을 빼면 ‘매출 총이익’이 나옵니다.

각 모둠의 ‘매출 총이익’을 발표해 주세요.

이익금이 가장 높은 모둠에게 시상하겠습니다. 축하합니다.

<전개 지도 방법>

- ① 구입한 재료를 이용하여 제품을 생산한다.
 - 모둠별로 모든 재료를 사용하여 제품을 생산한다.
- ② 광고 담당자는 광고지를 제작한다.
 - 광고지에는 품목, 가격이 들어가야 한다.
 - 재료비를 감안해서 가격을 정한다.
- ③ 광고 담당자가 광고하고, 판매를 시작한다.
 - 3명은 판매 담당, 3명은 구매 담당으로 역할 나눠서 진행한다.
 - 제품이 남지 않도록 가격을 잘 협상해서 물건을 판매한다.

● Know-How

» 교사는 모둠별로 안전과 생산 진행 정도를 파악한다.
모둠별 생산품에 대한 적절한 가격을 산정할 수 있도록 유도한다.
교사가 먼저 첫 제품에 대한 구매를 한다.

※ 유의사항

1. 화기 사용에 주의한다.
2. 위생 장갑을 사용해서 안전한 식품을 만든다.
3. 제품 생산 시 타 모둠으로의 이동을 제한한다.

모듈 III. 나만의 기업 만들기, 어렵지 않아요

3. 마무리 (5분)

- 1) 사업을 결산한다.
 - 수입과 지출 계산법을 설명한다.
 - 총이익에서 기부를 할 수 있도록 한다.
 - 결산 용지와 지폐를 제출하고 이익금을 가장 많이 남긴 모둠에게 간단한 상품을 시상한다.
- 2) 광고, 판매를 하면서 느낀 소감을 작성하고 발표한다.
- 3) 창업 전 과정에 대한 소감을 작성하고 발표한다.

<정리 멘트 예시>

오늘의 목표는 이익을 많이 남기는 것 이전에 생산과 소비의 경제가 어떻게 유지되는지를 경험해 보는 것과 그 중에 자신에게 맞는 역할은 어떤 것인지를 알아보는 것입니다. 활동지에 각 모둠의 광고와 판매, 그리고 이익금과 창업 과정에 대한 소감을 적어보고 발표해보도록 하겠습니다.

모듈 IV. 청소년 걱정기술 프로젝트

曦[희] STORY

1. 걱정기술이란
2. 디자인 사고
3. 나도 걱정기술자




교수 · 학습지도안

1차시 : 적정기술이란

활동주제	적정기술 탐색하기	활동차시	1차시(45분)
활동목표	적정기술이해하기		
활동자료 /준비물	적정기술 유튜브 동영상, PPR자료, 책자를 통한 적정기술개념 이해	활동지	4-1-1
결과물	적정기술 이해 및 짝공에게 필요한 적정기술		
유의사항	적정기술의 용어 설명을 이해하기 쉽게 전달하기		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	기업가 정신, 적정기술 소개	기업가 정신과 적정기술 개념 이해	10	개념 설명시간 을 길게 하지 않고 동영상을 통해 느끼도록 유도
전개	적정기술을 통해 깨닫게 된 점을 조별 의견 나누기	-적정기술 개념 이해 -적정기술을 이해한 후 변화 된 자신의 생각에 대해 나누 도록 한다. -짝공이 꼭 필요한 적정기술 탐색하기	30	적정기술 동영상 시청 나에게 적정 기술이란? 짝공이 필요한 적정기술?
정리	학생들이 적정기술을 어떻게 이 해했는지 점검하기	적정기술 탐색 활동지 작성을 통한 학생들의 이해도 점검	5	짝공 탐색활동지 작성

 **진행 절차**

1. 도입(10분)

- 1) 적정기술(APPROPRIATE TECHNOLOGY)
- 2) 나의 직업 가치관 탐색하기

“흥미유발 멘트 및 방법”

-여러분 지금부터 청소년 적정기술 프로젝트 희 Story에 대해 생각해 보는 시간을 갖도록 하겠습니다. 생소한 개념이지만 선생님과 함께 적정기술의 세계로 한번 들어가 볼까요? 정말 흥미롭고 신선한 충격이 여러분에게 펼쳐질 것이라고 선생님은 생각합니다. 먼저 기업가란 무엇일까요?

그럼 이젠 기업가 정신이란 어떤 것이라고 생각하나요?

-모두 처음 들어보는 어려운 개념의 단어이죠? 혹시 기술시간이나 사회시간에 들어본 적은 없나요?

그렇다고 해도 걱정하지 마세요..천천히 하나하나 알아가도록 해요..

-그럼 몇 장의 사진을 보며 설명해 주세요..

-소녀, 적정기술을 탐하다. 책자 소개

<도입 지도 방법>

- ① 적정기술 개념 이해 사진 소개
- ② ppt를 통한 개념 설명

● **Know-How**

-적정기술 사진설명을 통한 기본적 개념을 이해하기
 -적정기술에 대한 개념 이해하기

※ 유의사항

적정기술에 대해 너무 어렵게 접근하지 않고 실생활에서 활용될 수 있는 것들이 모두 나의 이웃들에게 필요한 적정기술이라는 점을 이해시키고 나아가 여러분 모두가 적정기술자가 될 수 있다는 사실도 함께 이해할 수 있도록 기회를 제공한다.

인간중심, 이웃의 필요에 귀 기울일 수 있는 사랑과 관심을 통해 각자의 인성이 아름답게 형성 되어 미래의 주인공의 삶을 살 수 있음을 인식하도록 한다.

2. 전개(30분)

- 1) 적정기술 개념 이해하기
- 2) 적정기술 사진을 통해 적정기술 맛보기
- 3) 나의 짝꿍이 필요한 적정기술 이해하기

“핵심내용 및 지도 방법”

-선생님이 걱정기술을 햇빛 희(曦)story라고 제목을 정한 이유는 이 기술이 누군가에게 햇빛과 같은 기술이 되기 때문에 그런 제목을 붙여 보았습니다. 여러분도 한번 느껴보세요.

(정답이 있는 것이 아니기에 주저함 없이 자유롭게 발표하도록 도와준 후에 기업이 정신과 걱정 기술에 대한 개념을 설명해 주면 됩니다.)

-000은 어떻게 생각합니까? 네..또 다른 의견은 000이 한 번 말해볼까요?

-그럼 지금부터 동영상 시청하겠습니다. 잘 보고 걱정기술이 도대체 어떤 기술인지 생각해 보시기 바랍니다.

-여러분 지금부터 활동을 위해 조별 이름을 정해 주시기 바랍니다.

조별 이름을 점수판에 기록해 주시기 바랍니다.

-동영상 시청 후 어떤 점을 느꼈는지 한 번 말해보세요. 그리고 조별로 한 명만 발표해 보도록 하겠습니다.

1조 정원의 아이들 000 의견을 한 번 발표해 보세요..

2조 오로라에서는 누가 해 볼까요?

3조 피노키오에서는 000이 해 볼까요?

4조 5 Glasses는 어떤가요?

5조 누네티네 조에서는 000이 한번 말해보세요.

-그럼 지금부터 조별로 조원들이 필요로 하는 걱정기술이 무엇인지 탐색해 보는 시간을 갖도록 하겠습니다. 지금 옆의 친구들이 가장 필요로 하는 걱정기술이 무엇인지 들어보는 시간을 갖도록 하겠습니다. 조원들이 한 사람씩 돌아가면서 자신의 이야기를 들려주고 나머지 조원들은 경청후에 기록하기 바랍니다.

-짜공이 필요로 하는 걱정기술 인터뷰를 통해 걱정기술에 대해 이해하는 시간이 되었으리라 생각합니다.

짜공 인터뷰는 누가 한 번 표해 볼까요? 3명만 발표하도록 해 보겠습니다. 손들어 볼까요? 네..좋습니다. 000과000과000이 하도록 하겠습니다.

-여러분 **걱정기술**은 슈마허 1973년에 ‘작은 것이 아름답다’에서 주장한 ‘중간기술’을 거쳐 2007년 ‘소외된 90%를 위한 디자인’을 내세운 폴 폴락으로 이어지면서 개념적, 실천적 확장을 거듭해 오고 있습니다. 여러분이 ppt 화면에서 본 내용입니다. 폴폴락이 걱정기술을 개발하기 전에 몇 명에게 인터뷰를 해야 한다고 했죠? 그래요, 최소 25명은 만나보아야 한다고 했죠..

정리하면 걱정기술의 정신과 실천은 이제 인간이 기술에 맞추는 것이 아니라 기술이 인간에 맞춰야 한다는 사실을 보여 주고 있으며, ‘**기술중심주의**’가 아니라 ‘**인간중심주의**’, 인간과 환경 모두를 위한 기술이 21세기의 걱정기술이 나아가야 할 방향임을 소개하며, 학생들이 생각하는 미래에 대한 생각들을 정리해 보는 시간이 되면 좋겠다고 생각합니다.

모듈 IV. 청소년 걱정기술 프로젝트 **曦(희) STORY**

<전개 지도 방법>

- ① 걱정기술 개념 접하기
- ② 걱정기술이 되기 위해선 사람이 중심이 되어야 함을 인지하도록 안내
- ③ 걱정기술 사진과 동영상을 통하여 학생 스스로 이해하고 느끼도록 유도
- ④ 짝공을 대상으로 상대방이 필요로 하는 걱정기술 인터뷰 활동지를 통해 걱정기술 개념에 쉽게 접근하도록 유도

● Know-How

-짝공에게 절실한 걱정기술 인터뷰 활동을 통해 걱정기술 개념 이해 및 나아가 걱정기술자가 되는 길이 그다지 어렵지 않은 과제임을 깨닫게 되는 계기가 된다.
-이를 통해 이웃에 대한 이해와 배려를 배울 수 있다고 기대한다.

3. 마무리 (5분)

걱정기술 이해하기 어려울 것 같았지만 생각보다 우리 주변에서 쉽게 접근할 수 있는 걱정기술임을 인지하도록 한다.

“정리하기”

걱정기술에 관련된 다양한 사이트를 소개해 드리겠습니다. 시간이 될 때 한 번 씩 검색해 보면서 걱정기술 세계의 매력에 빠져보기 바랍니다.

<정리 멘트 예시>

-걱정기술이 어려웠나요?

그래요. 처음 활동을 시작하기 전에 생각했던 것과는 많이 다르죠..

-그럼 걱정기술 대해 어떻게 생각합니까?

여러분도 할 수 있다는 생각이 들었나요? 네..아마 지금은 확신하지 못하겠죠? 걱정하지 마세요. 다음 시간 활동을 하다 보면 걱정기술은 나와 어떤 연관이 있을까요? 나도 걱정기술가 될 수 있을까요? 라는 질문에 대한 답을 스스로 찾을 수 있을 것입니다. 기대하기 바랍니다.

※ Talk & Talk - 읽기자료1

1. 소년, 걱정기술을 탐하다. 조승연 지음 /뜨인돌
2. 걱정기술에 대한 정보검색: 사이트 검색해 보기
 청소년 걱정기술 프로젝트 사업 전개:
 - 인간중심 문제해결 방법론 설명자료(<http://atfoum.com/125>)
 - 스탠포드대학 워터프로젝트 교사 가이드 번역 자료 (<http://atfoum.com/117>)
 - 인간중심문제해결자의 디자인사고<http://cafe.naver.com/hcproblemsolvers/44>)
3. 걱정기술 미래포럼:[www.http://approtech.or.kr](http://www.approtech.or.kr)주체 수상대상 학교
 제1회 청소년 인간중심 문제해결 경진대회 발표 동영상 참고
 - 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 ack <http://www.youtube.com/watch?v=T9XL9Rt51Aw>)
 - 대전괴정고 Go oung <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>)
 - TED 강연: http://www.ted.com/talks/anthony_atala_printing_a_human_kidney.html
4. 걱정기술단체 소개
 - (사)나눔과기술(Sharing&Technology Inc.,STI)
 - 국경없는과학기술자회(Scientists and Engineers Without Borders, SEWB)
 - 굿네이버스(www.goodneighbors.kr)
 - MIT D-LAP(홈페이지<http://d-lap.mit.edu/>)
 - Kickstart-걱정기술 제품 디자인과 사업추진 단체
 - IDE(International Development Enterprise)

교수 · 학습지도안

2차시 : 디자인 사고

활동주제	적정기술 탐색하기	활동차시	2차시(45분)
활동목표	적정기술이해하기2: 적정기술 주제 선택을 위한 조별 토론활동 디자인 사고 5단계를 통한 적정기술 프로젝트 설계		
활동자료 /준비물	적정기술 정보탐색 결과지	활동지	4-2-1, 4-2-2, 4-2-3 4-2-4, 4-2-5, 4-2-6
결과물	적정기술 정보 검색 결과지		
유의사항	개별 의견 수렴 후 조별 의견 통합하기		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	적정기술 분야별 그룹 만들기 조별 5인 5그룹 구성 역할 분담	적정기술 분야별 다양한 의견 통합 활동	5	
전개	<ul style="list-style-type: none"> - 적정기술의 주제 포인트 제시 - 디자인 사고 5단계 개념 이해 - 조별 5인 역할 분담 설명 - 우리 주변 이웃을 위한 적정 기술 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 적정기술에 대한 이해를 바 탕으로 학생들의 의견 듣기 - 토론 주제 선정하기 (학생들이 토의를 통해 선택) - 토론을 통해 5개의 조별 주 제 선정하기 - 토론 주제별 조원 구성하기 - 디자인 사고 5단계 역할분담 (공감하기, 문제탐색하기, 아이디어내기, 제품 만들기, 반응듣기) 	35	<ul style="list-style-type: none"> -환경 (주거환경) -교육 -과학 -농업 -가옥 -서비스업 등 일상주변 사람들을 위 한 적정기술 기획하기
정리	토론 주제에 관한 간략한 설명과 다음 차시 진행과정 설명	-조별 의견 조율하기 (적정기술 아카데미 기획하기)	5	우리가 제작 할 수 있는 적정기술 기획하기

진행절차

1. 도입(5분)

- 1) 조별 별칭 정하기 / 디자인 사고 5단계에 따른 주제 선택
- 2) 디자인 사고 5단계 각 단계별 역할 분담하기
- 3) 의견 통합하기-공모대회 기획 발표 정리 및 준비하기

“흥미유발 멘트 및 방법”

- 지난 시간에 경험한 걱정기술을 어떻게 보았나요?
따분하고 지루하지 않은 경험이었을 것이라고 선생님은 생각합니다.
- 오늘은 여러분이 이웃을 위한 걱정기술을 기획하는 시간입니다. 선생님의 설명과 함께 여러분의 가슴과 눈과 귀와 머리를 깨우는 시간이 될 것이라 선생님은 생각하고 기대합니다.
- 오늘 기획하고 제품발표 후 시상이 있습니다. 모두 최선을 다해 주기 바랍니다.

<도입 지도 방법>

- ① 걱정기술이 필요한 지역, 사람, 환경에 대한 정리
- ② 걱정기술의 분야별 탐색
- ③ 걱정기술이 주는 효과
- ④ 인간중심 문제해결에 초점을 두고 방안 모색
- ⑤ 걱정기술을 사용하기 위한 사전조사 방법 디자인 사고 5단계를 걸친 의견수렴 과정 정리

● Know-How

다양한 걱정기술의 분야 중 어떤 이웃에게 필요한 걱정기술을 설계할 것인가에 대한 답을 찾은 후에 디자인 사고 5단계를 통하여 각 조별 역할 분담을 통한 아이디어를 정리한다.

※ 유의사항

- 디자인 사고 5단계에 대한 정확한 이해를 통하여 걱정기술 활용에 대한 오해를 하지 않도록 지도한다.
- 걱정기술이란 철저히 나의 이웃 즉 사람에게 초점을 두고 활용될 수 있는 것이어야만 한다는 사실을 잊지 않도록 유의하여 지도한다.
- 디자인 5단계별 조원과의 대화를 통해 각 각의 자신 있는 단계를 분담하도록 한다.

2. 전개(35분)

- 1) 각 조별 다양한 걱정기술의 분야 및 대상자를 먼저 탐색하기
- 2) 디자인 사고 5단계에 대한 정확한 이해를 바탕으로 단계별 내용에 초점을 두고 계획
- 3) 각 조별 디자인 사고 5단계를 5인 역할 분담으로 기획
- 4) 기획안 분석 및 정리를 통해 발표 준비

“핵심내용 및 지도 방법”

- 디자인 사고 5단계에 대해 설명을 들은 후에 자신이 잘 할 수 있는 영역을 생각해서 조별로 합의하에 역할을 분담하도록 하겠습니다. 그러니까 설명을 잘 듣고 자신의 담당 영역을 결정하기 바랍니다. 여러분 알겠습니까?
- 오늘은 디자인 사고 5단계를 통하여 적정기술을 통하여 적정기술 제품을 기획하게 됩니다. 그럼 지금부터 디자인 사고 5단계별 내용을 설명 드리겠습니다. 메모하면서 들어주시기 바랍니다.
- 첫 번째는 **상대방 공감하기**로 상대방을 자세히 관찰하고 관찰한 것에 대해 질문하고 주의 해서 경청함으로써 말이 필요 없을 정도의 유대감을 느끼며 다른 사람이 느끼는 것을 동일하게 느끼는 과정입니다. 지금 상대방이 어떤 환경에 있는지 어떤 생활을 하고 있는지에 대한 이야기에 공감하는 것입니다. 이 때 사용되는 방법이 공감 인터뷰사용자 들여다보기와 감정 읽기 방법을 사용하면 된다고 생각하면 쉽게 이해가 될 것입니다. 질문 있으면 손들어 보세요.
- 000 편견을 갖지 않고 하면 되나요? 선생님 네 ..그렇습니다.
- 두 번째는 **상대방 필요 문제 탐색하기**입니다. 문제를 정의할때는 “뻔하지 않은 통찰을 발견하는 내가 미리 짐작하여 이러이러하겠지라고 자신이 먼저 문제를 속단하고 결론을 내리면 안됩니다. 인터뷰와 공감하기 과정에서 눈에 잘 보이지 않았던 것들을 발견하고 정리하고 이러한 발견들을 분명하고 간결한 문장으로 표현해 보면 됩니다. 상대방 입장 에서 문제를 정리하고 서술해 보면 됩니다. 나의 생각을 버리고 상대방의 문제가 무엇인지 초점을 맞추면 됩니다. 할 수 있겠습니까? 000이 한번 해 볼래요? 네 잘했습니다.
000 질문을 많이 하면 되나요? 네. 좋습니다. 000 상대방이 원하지 않으면 어떻게 하나요? 그렇다면 다른 사용자를 찾아보면 어떨까요?
- 세 번째는 **아이디어내기**입니다. 사용자를 위한 해결책을 탐색하기 위해 아이디어를 생각해내는 과정으로 컨셉과 결과물에 대해 초점을 맞추기보다 넓게 바라보며 해결책의 범위를 탐색하는 과정입니다. 브레인스토밍을 통하여 내용을 나열해 보고, 상대방을 위한 다양한 질문지를 작성하여 자신이 상대방을 위해 기획한 것과 상대방의 요구가 맞는지 질문하면서 작성해 보세요. 000 아주 잘했습니다. 그렇게 자신의 아이디어를 나열하고 삭제하고 그런 반복된 과정을 통해 상대방에 맞는 맞춤형 적정기술제품이 제작되는 겁니다.
000 제 아이디어를 싫어하면 어떻게 하나요? 그럼 아이디어를 변경해 보세요?
또는 상대방에게 원하는 것이 무엇인지 다시 한 번 질문을 통해 탐색해 보세요.
000 제품의 재료가 비싼 것은 안 되나요? 네..쉽게 구할 수 있고 저렴한 것으로 생각해서 아이디어를 생각해 보세요.
000 어떤 것이라도 괜찮나요? 아니요.. 사용자가 원하는 제품을 디자인해야 하기 때문에 사용자의 요구에 집중하기 바랍니다.

- 네 번째는 **제품 만들기**입니다. 머릿속의 아이디어를 물리적인 세계로 끌어내는 과정으로 사용자에게 경험을 제공해 상호작용할 수 있는 것이라면 어떤 형태이든 좋습니다. 일단은 제품을 디자인해 보고 여러 번 수정 작업을 통해 가장 사용자에게 편안하게 사용될 수 있도록 디자인하고 만들기 작업을 시작하면 됩니다.
- 000 먼저 디자인하면 됩니까? 네.
- 000 지금은 디자인하기 위한 모양과 재료를 적으면 되나요? 네.. 지금은 그것을 하는 단계입니다.
- 사용자가 요구하는 제품을 정확히 이해하고 그 제품을 디자인하는 단계입니다.
000 1,2단계에서 탐색된 의견을 종합하여 사용자의 의견에 집중해 보기 바랍니다.
- 5번째는 **제품 반응듣기** 단계로 제품을 완성한 후에 사용자에게 제품을 사용할 기회를 줌으로써 시험해 보 단계입니다. 사용자가 제품을 사용하고 난 후 편리한 점, 부족한 점, 개선점 등을 경청하여 제품을 다시 보완하여 제작하는데 이용하시기 바랍니다. 다시 제작된 제품을 다시 사용하기 위한 사전 작업입니다. 사용자의 의견에 귀 기울이기 바랍니다.
- 000 반응 듣기는 꼭 해야 하나요? 네..내가 마음에 드는 제품을 제작하는 것이 아니라 사용자를 위한 적정기술 제품이라는 사실을 기어하기 바랍니다.
또 다른 질문이 있으면 지금 하기 바랍니다. 혹 있나요?
- 네 그럼 오늘은 이것으로 디자인 5단계를 정리하고 이를 바탕으로 제품 제작을 다음 차시에 시작하도록 하겠습니다.

<전개 지도 방법>

- ① 적정기술에 대한 개념 이해 서 가장 중요한 것 설명
- ② 적정기술에서 가장 중요한 초점이 인간에게 맞춰져 있음을 지도
- ③ 왜 소외된 90%를 위한 디자인인지 이해하도록 설명
- ④ 적정기술이 주는 파급효과에 대한 기대감을 갖고 계획하도록 지도
- ⑤ 적정기술을 위한 디자인 사고 5단계 설명
- ⑥ 디자인 사고 5단계의 각 단계별 개념을 확실히 이해하므로 프로젝트 개발의 적정성이 유지됨을 강조하며 지도

● Know-How

- 디자인 사고 5단계별 특징을 이해하고 조별 5인이 각 단계별 책임자가 되어 실습해보기
- 도전을 통해 디자인 사고 5단계 개념 이해하기를 통하여 적정기술 개념이해에 보다 쉽게 접근하도록 하기

3. 마무리 (5분)

조별 토론을 통해 수렴된 적정기술 주제를 디자인 사고 5단계를 통해 기획한 것을 검토하여 공모 대회 발표 준비를 하도록 한다.

<정리 멘트 예시>

-여러분도 이젠 적정기술자가 될 준비가 되었나요?
다음 차시에는 여러분이 이웃을 위한 적정기술자가 될 준비가 되었습니까?
-여기 적정기술을 이해할 수 있는 책을 소개해 드리겠습니다. 잘 읽어 보고 참고하기 바랍니다.
적정기술에 대한 다양한 분들의 이야기입니다.(읽기 자료 소개)
-다음 차시에 적정기술 공모대회에서 좋은 성적 거두길 기대합니다.

※ Talk & Talk - 읽기자료1

적정기술을 바라보는 많은 이들의 한 마디!!!


1. 책: 소녀, 적정기술을 탐하다. 주인공 승연이를 통해 느낀 점과 적정기술에 대한 자신의 의견 한마디로 정리하기
2. 적정기술에 관한 다양한 한마디 어록(뜨인돌 소녀, 적정기술을 탐하다)
3. 너만의 definition을 찾아라, 진정한 의미의 적정기술은 소외된 사람들과 이웃의 관계를 맺는 것이다: 경종민 교수 적정기술 영 콜로키움 폐회사 중
4. 기꺼이 자신의 은사와 재능들을 소외된 곳에 심어 꽃피우겠다는 감직한 패기가 참 사랑스럽습니다: 중기중 박은철 교장 학교논문 『따뜻한 기술, 적정기술 이야기』추천사중
5. 기술이 구매력 가진 사람들만의 울타리를 넘을 때가 왔다 적정기술이 바로 그 기술일 것이다.: 장수영 교수, 적정기술 국제컨퍼런스‘지구환경을 위한 적정기술’ 초청강연
6. 나의 가슴을 뛰게 하는 적정기술: 카이스트 청년 창업동아리 ‘섬광’의 김연석

교수 · 학습지도안

3차시 : 나도 걱정기술자

활동주제	나도 걱정기술자	활동차시	3차시(45분)
활동목표	걱정기술 아이디어 공모전 대회(曦Story=햇빛 회 Story)		
활동자료/준비물	조별 활동: 우드락 활용한 걱정기술 개발 자료 발표	활동지	4-3-1, 4-3-2, 4-3-3
결과물	5인 1조로 4개의 걱정기술 프로그램 개발 공모대회. 걱정기술 탐색 후 직업 가치관 점검해 보기		
유의사항	기존의 개발된 걱정기술 프로그램을 제외한 개발 프로그램내용		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항 (◎)
	교사	학생		
도입	걱정기술 아카데미 대회 진행 OT 및 직업가치관 자가 점검표 작성하기 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 조별 이름정하기 - 발표순서 정하기 - 조별 주제 칠판에 기록하기 	5	우드락, 포스트잇, 색채 도구준비
전개	4개 조별 주제 및 프로그램 기획에 대한 사항 발표 안내 조별 ppt 자료 제작, 사진촬영 자료 제작 등 다양한 방법으로 걱정기술 개발 및 발표 마인드 맵을 통한 자료 수집	<ul style="list-style-type: none"> - 디자인 사고 5단계를 각 조별 구성원 5명이 담당이 되어 단계별 추진 절차에 대해 전원이 발표한다. - 각 단계별 내용에 대한 질의 응답에 각자 답변한다. - 각 조별 발표시간은 5분으로 타이머를 활용하여 진행한다. (실제 제품을 만들 시간이 부족하여 모형 및 사진이나 그림을 통한 제품 설명 및 Feedback 완성) 	30	소외되는 학생이나 발표력이 부족한 학생들이 없이 활동이 진행되도록 격려와 지지 직업 가치관 점검표 작성
정리	공모결과 발표 나의 직업 가치관 점검하기	공모 발표 종료 후 칠판 보드에 최우수팀 선정을 위한 스티커 부착 / 직업가치관 점검하기	10	상품수여 우수팀 선정

 **진행절차**

1. 도입(5분)

- 1) 조별 전시(우드락)
- 2) 각 조별 적정기술 프로젝트 발표 시 유의사항 전달

“흥미유발 멘트 및 방법”

- 전시된 우드락 작품 전시해 주세요..과연 어느 팀이 우승을 차지할까요?
- 작품 구상 과정을 통한 각 조별 사진, 그림, 등을 준비해 주세요..발표팀을 정하도록 할까요?
- 제품 설명 발표 시 조용히 경청하기 바랍니다. 할 수 있죠..
- 큰 목소리로 자신 있게 발표해 주시기 바랍니다.
- 자신의 조를 제외하고 발표를 들으면서 정리해 보기 바랍니다.
- 지금부터 여러분이 심사위원이 되어 심사를 공정하게 하시기 바랍니다.
(자신의 조를 제외하고 심사하면 됩니다)

<도입 지도 방법>

- 1) 각 조별 다양한 적정기술의 프로젝트 발표 시 제품이 장/단점 메모하기
- 2) 각 적정기술 제품이 미치는 영향 및 파급효과에 대한 시사점 메모하기

- ① 조별 발표 시 적정기술의 장점/단점을 간략히 메모하기
- ② 조별 적정기술 발표 내용의 실현 가능성 여부를 생각해 보기
- ③ 디자인 사고 5단계의 계획이 적절히 구성되어 있는지 점검하기
- ④ 자신의 조와 비교하여 좋고 나쁨을 구별하지 않기
- ⑤ 각 조의 프로젝트에 대한 기대감을 가지고 존중의 자세로 경청하기
- ⑥ 제품개발(Prototype)을 실제로 하지 못한 대신 모형을 도형화 하거나 사진 및 그림을 통해 Feedback을 받도록 한다.

● Know-How

- 4개의 적정기술 프로젝트에 대한 제품화를 위해 꼭 필요한 사항 점검하기
(조별 활동을 통해 각각의 적정기술 제품 프로젝트의 활용화를 위한 대안 점검하기)
- 제품에 대한 설명 및 도안을 통해 사용자가 이해하도록 하며 Feedback을 받도록 한다.

※ 유의사항

각 디자인 사고 5단계 별 추진 절차를 설명할 때 교사가 적절히 feedback을 통해 자신감을 가지고 발표할 수 있도록 동기부여를 한다.

2. 전개(30분)

- 1) 조별 발표가 원활하게 진행되도록 안내
- 2) 조별 발표 시 각자 활동에 대해 개별 발표 또는 조장 발표 모두 가능

“핵심내용 및 지도 방법”

- 디자인 사고 5단계의 각자 맡은 부분을 정확히 설명할 수 있도록 하세요.
- 제품에 대해 천천히 자세히 설명해 주기 바랍니다.
(어떠한 정보 수집 및 탐색이 이뤄졌는지 과정을 친구들에게 자연스럽게 설명하는 시간임을 공지)
- 적정기술 제품에 대한 전체적인 설명은 조장이 간략하게 발표합니다.
- 제품화 단계는 간단한 모형을 통해 적정기술 상대에게 Feedback을 받도록 한다.
- 그럼 지금 시작하겠습니다. 오늘은 5-4-3-2-1 조 순으로 발표하겠습니다. 미리 준비하시기 바랍니다.
- 5조 누네티네 조 나오시기 바랍니다. 모두 격려의 박수를 치기 바랍니다.
제품주제는 선생님을 위한 정말 깨끗이 잘 지워지는 지우개이군요...제작 과정과 간단한 설명 부탁드립니다.
네..준비물이 솜, 아세톤, 매직블럭, 다 쓴 지우개 플라스틱 통 이렇게 필요한가요? 아니요 글루건도 필요합니다.
네. 좋은 아이디어입니다. 칠판에 한 번 시범적으로 실험해 볼까요?
- 네..꼭 사용 Feedback을 받아 보시고 제품을 완성해 보세요..수고하셨습니다.(박수)
- 4조 정원의 아이들 준비해 주세요. 제목은 오래 사용 후 잘 벗겨지지 않는 고무장갑을 잘 벗겨지는 고무장갑으로 변신한 고무장갑이 제품이라고 뜻이죠? 네 그럼 발표해 보세요.
- 엄마들이 좋아할 것 같군요, 선생님도 한 번 사용해 볼까요?
- 좋은 아이디어입니다. 모두 격려의 박수를 보낼까요?
- 여러분의 아이디어에 선생님도 감동받게 되었습니다. 참 훌륭한 우리 학생들 우리나라의 IT 세계를 빛낼 인재들이 여기 있군요..
- 다음은 3조 피노키오이네요.. 피노키오에서는 어떤 것을 준비했나요? 네..다용도 컵이라고요..왠지 기대가 되는군요..그럼 설명을 들어볼까요..
- 참 놀라운 생각의 발상이군요. 컵을 한 번 볼 수 있을까요? 친구들에게 참 유용한 컵이군요..환경도 생각할 수 있어 자원도 절약하게 되는..사용하는데 불편하지 않나요? 아니라구요..그럼 친구들에게 체육시간에 사용하게 한 후 Feedback을 꼭 선생님과 친구들에게 들려주세요.
- 이 컵이 사용되면 편리할 것 같군요..
- 2조 오로라는 어떤 제품을 제작하였나요? 설명 부탁드립니다.
잊지마 파일이라고요..제목이 재미있군요..어떤 것인가요? 아..교과서에 파일을 부착하여 활동자료및 프린트물을 함께 보관할 수 있는 파일이군요..2조의 아이디어도 참 괜찮은 것 같습니다.

- 친구들을 위한 배려이면서 좋은 아이디어군요..내일부터 학급 친구들에게 권유해 보세요..반응이 좋을 듯 합니다. 그래도 또 다른 불편사항이 있을 수 있으니 꼭 Feedback 받아 보세요. 그러면 여러분이 생각하지 못했던 부분들이 많이 있을 거라고 생각합니다. Feedback 없으면 적정기술이 완성되었다고 할 수 없습니다. 알겠습니까? 오늘 정말 수고 많이 했습니다. 선생님도 박수를 보냅니다.
- 마지막 1조 많이 기다리셨습니다. 1조 5 Glasses 준비해 주세요.
어떤 제품인가요? 옷을 들고 나오네요..의상을 디자인했나요? 아니요..아 네 그럼 들어볼까요
- 네..다용도 주머니를 디자인 했군요..한 번 보여 주시겠습니까? 조별로 제품을 한 번 보시기 바랍니다.
- 이 방법을 교복 치마나 자켓 주머니에도 적용해 보는 것은 어떨까요? 친구들에게 적용해 보고 어떤 Feedback을 주는지 경청해 보고 다시 제작하여 완성하기 바랍니다.
- 지금까지 5개 조의 다양한 대상을 위한 적정기술 제품 발표회를 끝냈습니다. 잠시 다른 조의 작품에 대한 설명을 요약해 보고 심사 기준표를 각자 작성하기 바랍니다. 이 활동이 끝나면 심사 기준표에 선생님이 나눠드린 포스트잇을 활용하여 우수 작품조에 부착하시면 됩니다.
- 네..우승조는 다용도 머그컵이군요..모두 박수...2위는 잊지마 파일이구, 3위는 잘 지워지는 지우개로 결정되었습니다. 모두 수고하셨습니다. 순위에 관계없이 모두 훌륭한 적정기술자라고 생각합니다.
- 다음 활동 전까지 조별 제작 과정과 Feedback이 들어간 UCC를 2분이내의 분량으로 제작해서 조장들은 선생님께 제출해 주시기 바랍니다. UCC는 학교 홈페이지에 탑재하도록 할 예정입니다.
- 오늘 활동처럼 적정기술은 상대방을 위한 인간중심의 기술이며 나아가 진정한 적정기술은 가난하고 소외된 우리 주변의 90%를 위한 기술이 되어야 합니다. 그런 의미에서 다음 차시에는 우리 주변 나라들 중에 적정기술이 필요한 나라와 사람들에 대한 적정기술로 확장해 보자 합니다.
다음 시간 전까지 틈틈이 생각해 보는 시간을 갖기 바랍니다.
- 오늘이 활동이 나의 가까운 가족, 이웃, 친구들이었다면 이제는 진정 적정기술이 필요한 대상을 찾아야 하지 않을까요? 어렵게 생각하지 말고 오늘처럼 시도해 보기 바랍니다.

<전개 지도 방법>

- ① 각 조별 발표 용 전시 우드락을 설치한다.
- ② 순서에 따라 원활하게 프로젝트 공모 대회가 잘 진행되도록 안내한다.
- ③ 각 디자인 사고 5단계 담당 발표자가 조별 구성원을 대표하여 잘 설명할 수 있도록 유도
- ④ 공모대회의 내용은 좋고 나쁘고의 판단이 아니고 나의 이웃에게 꼭 필요한 적정기술에 대해 이해하는 시간임을 상기하도록 안내한다.
- ⑤ 조별 적정기술 프로젝트의 가장 중요한 점은 얼마나 적정기술이 필요한 대상에게 알맞게 기획되었는지를 발표를 통해 탐색한다.

● Know-How

- 각 조별 적정기술 공모대회를 통해 느낀 점과 심사 내용 각자 기술하기
- 활동 후 나의 직업 가치관 점검해 보기
- 적정기술이 정말 필요한 나라와 사람들을 위한 정보 검색하기(다음차시 활동 안내)

※ 유의사항

- 조별 발표를 통해 자신감을 가질 수 있도록 서로 간에 유의하도록 지도한다.
- 다른 팀의 발표 시 웃거나 떠들지 않고 경청할 수 있는 분위기를 유도한다.
- 각 팀별 발표시간을 엄수하도록 교사가 타이머를 활용한다.

3. 마무리 (10분)

다음 차시 안내 및 직업가치관 점검표 작성하기

“정리하기”

- 4개의 적정기술 프로그램이 성공적으로 제품화되기 위한 전략 논의하여 작품 출시 및 판매에 대한 방안을 조별로 논의해 보기 바랍니다./ Feedback을 통한 완성 제품 만들기
- 직업 가치관 점검표 작성하기

<정리 멘트 예시>

- 적정기술이 제품화(다음 차시 학생들의 의견을 통해 제품화하기) 과정을 UCC 만들기를 다음 차시 전까지 조장들이 선생님께 제출해 주시기 바랍니다.
- 오늘 여러분의 발표에 선생님은 참 감동했습니다. 생각을 조금만 바꿔보면 여러분이 할 수 있는 일이 너무나 많다는 생각이 듭니다.
- 여러분이 습득한 지식과 지혜를 바탕으로 올바른 기업가 정신을 갖춘 직업인이 된다면 다가오는 22세기는 희망이 있다는 생각이 듭니다.
- 오늘의 활동에 대한 느낌을 누가 한 번 발표해 볼까요? 지금까지 발표하지 못했던 학생들이 해 보면 좋을 것 같습니다.
- 000, 000, 000 한 번 발표해 보세요.
- 우리의 적정기술을 통해 소외된 90% 나의 이웃에게 생명이 되고 살아갈 수 있는 희망을 주었다면 여러분은 적정기술자가 되어 보는 것은 어떨까요?
- 각자의 직업관 속에서 적정기술을 접목하는 것은 어떨까요?
- 직업세계관을 통해 각자 성장하기 위해서 할 수 있는 일은 무엇일까요?
- 직업의 좋고 나쁜 것을 구별하기 전에 어떤 직업을 통해 나의 인생을 설계할 것인가? 스스로 생각하고 찾아가기 바랍니다.
- 그런 의미에서 직업 가치관 점검표를 작성해 볼까요?
- 직업가치관에 대한 발표는 000,000이 해 보세요.

※ Talk & Talk - 읽기자료1

1. 발표 수업을 위해 준비해야 할 사항
 - 1) 상대방의 의견을 경청하기
 - 2) 자신의 이야기를 진솔하게 전달하기
 - 3) 서로의 의견을 존중하기
 - 4) 상대방의 의견에서 좋은 의견은 개방적인 자세로 수용하기
 - 5) 자신의 의견을 상대방에게 강요하지 않기

2. 소외된 90%를 위한 디자인(Design for the Other 90%)
/에딧더월드 /MYSC. 허성용, 허영란
다양한 걱정기술의 활용된 실제의 삶을 들여다보기

3. '무엇'이 되기 위해 살지 마라. 알마 출판소 백지연
(우리 모두가 무엇이 위해 사는데 무엇이 되기 위해 보다 무엇을 하며 살 것인가 에 대한 질문을 우리 모두에게 하고 있다.)
- 무엇이 되기 위해 사는 삶과 무엇을 하고 사는 삶의 차이점

4. 로드스콜라 남미에서 배우다 놀다 연대하다, 여행대안학교 로드스콜라 글.

5. 소년, 갯벌에서 길을 묻다. 윤현석 글.(새만금 바닷길 걷기 7년의 기억)

6. 걱정기술 현대문명에 길을 묻다. 김찬중 지음.
(36.5 걱정기술을 풀어보는 현대 인류 문명의 현재와 미래)

교수 · 학습지도안

4차시 : 적정기술의 실제

활동주제	적정기술의 실제	활동차시	4차시(45분)
활동목표	적정기술의 세계화(적정기술의 확장)		
활동자료 /준비물	개별 활동을 통한 적정기술이 필요한 나라와 사람 탐색하기	활동지	4-4-1, 4-4-2
결과물	주변 이웃이 아닌 주변 나라와 사람으로 사고 확장		
유의사항	3차시 종료 후 쉽게 주변 국가 사람들에게 필요한 적정기술 찾도록 격려		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항 (◎)
	교사	학생		
도입	주변 이웃에 대한 적정기술 제품 완성을 바탕으로 사고의 확장 설명	적정기술에 대한 이해를 바탕으로 적정기술의 본질적 목표에 도달하기 적정기술 제품에 대한 의견 발표하기	10	
전개	적정기술의 세계화 적정기술이 절실하게 필요한 나라와 사람 조별 탐색하기, 정보 기록하기, 의견 발표하기 의견 수렴과 논의 주제를 학생들이 선택하여 활동이 진행되도록 회의 진행에 대한 간단한 설명으로 활동 진행 (국경 없는 기술자 되기)	1. 적정기술 필요 나라 탐색 2. 그 나라 필요한 적정기술 탐색하기 3. 정보 탐색된 내용 정리하기 4. 3차시에 했던 역할 분담 디자인사고 5단계 시도하기 5. 발표하기	30	컴퓨터, 개인 휴대폰 사용
정리	적정기술이해 점검 및 활동 소감문 작성지도	적정기술 프로젝트 소감문을 통한 마무리	5	

<4차시 지도 활동 시 안내 사항>

3차시로 활동을 끝내도 학생들에게 많은 사고의 확장을 가져왔다고 생각합니다. 그러나 진정한 적정기술이 필요한 나라와 사람들에 대한 탐색활동을 통해 보다 진지하고 뭔가를 느낄 수 있는 계기가 되면 좋겠다는 생각에서 4차시 까지 활동을 연장하는 것이 좋을 것 같습니다.

4차시에는 3차시 활동 후 완성한 조별 UCC 시청을 마치고 3차시에서 활동했던 것처럼 역할을 분담하여 이번 4차시에는 디자인 7단계 무지개 職 Story를 완성하고 발표하도록 합니다. 2단계가 더 증가되었지만 큰 어려움 없이 진행될 것이라 생각합니다.

시간 관계 상 학생들이 미리 적정기술 적용 나라와 사람들에 대한 사전 조사를 해서 수업 시 바로 조별 논의가 이뤄지도록 유도한다면 짧은 시간에 활동이 진해될 있다고 생각합니다.

3차시 활동과 조별 발표를 통해 적정기술의 기본적인 개념과 이해가 되어 있기 때문에 4차시 활동에 별 무리가 없을 것이라고 생각합니다,

그리고 UCC 제작도 2분 이내로 제한하여 학생들이 제작 시 어려움이 없도록 유도하는 것도 좋은 방법일 것 같습니다.

(교내 학생들이 직접 제작한 UCC 작품을 보면서 적정기술에 대한 이해도를 점검할 수 있었으며 교사가 생각했던 것 이상으로 UCC 제작 작품이 1학년 학생임에도 불구하고 완성도가 높았습니다.)

충분한 이해도가 바탕이 되면 UCC 제작에 많은 시간이 소요되지 않았습니다.

(작품 논의 과정 사진 및 제품 제작 과정 등을 사진이나 동영상으로 촬영하고 제품의 후기 정도 만 학급 급우를 통해 Feedback 설명만 UCC에 삽입하면서 학생들이 어려워하지 않고 UCC를 제작하였습니다.)

모듈 V. 너의 스토리를 들려줘

1. 나의 이야기
2. 엘리베이터피치
3. 타인툰 스토리텔링



교수 · 학습지도안

1차시 : 나의 이야기

활동주제	나를 소개하기	활동차시	1차시(50분)
활동목표	자신에 대해 생각해보고 다른 사람에게 자신을 설명하고 표현해 본다.		
활동자료 /준비물	필기도구, 싸인펜	활동지	5-1-1, 5-1-2, 5-1-3
결과물	Bone-Sketch		
유의사항			

단계	교수/ 학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항 (◎)
	교사	학생		
도입	<p>♣ 스토리텔링의 의미</p> <p>(설명1) 오늘 광고 하나를 볼게요. 태국의 한 회사 광고입니다. 어떤 회사일지 맞춰 보세요.</p> <p>(광고 1 보여줌)</p> <p>(설명2) 비슷한 우리나라 회사 광고 하나를 볼게요.</p> <p>(광고 2 보여줌)</p> <p>(설명3) 어떤 광고가 더 호감을 느끼게 하나요?</p> <p>(설명4) 그건 바로 스토리텔링의 힘입니다.</p> <p>스토리텔링이란 스토리+텔링입니다.</p> <p>‘스토리’는 다른 사람의 마음을 움직이는 이야기입니다.</p> <p>‘텔링’은 공감을 얻도록 말하는 것입니다.</p>	<p>(광고1 시청)</p> <p>(대답1) *** 회사입니다. 공익광고 회사입니다. 등등</p> <p>(광고 2 시청)</p> <p>(대답2) 앞의 광고입니다. 등등</p>	10	

전개	<p>♣ 일상 속에서 나를 표현하는 10가지 (설명1) 나를 소개하면서 다른 사람의 마음을 움직이려면 나만의 특별함을 찾아야 하지요. 그건 일상 속에서도 발견 될 수 있습니다. 다른 사람들과 자신의 일상을 나누어 보겠습니다. 10개의 아이템 중에 3개 정도를 선택해서 나와 관련된 단어를 써주세요. (설명2) 지금부터 조 친구들에게 자신을 소개해 보세요.</p>	<p>(10가지 아이템 중 3가지를 선택하여 자신을 표현하는 내용 적기)</p> <p>(돌아가면서 소개해 보기)</p>	5	5-1-1
	<p>♣ '나'를 표현하는 키워드 찾기 (설명1) 자신을 대표할 키워드를 찾아봅시다. 키워드는 막연한 것, 추상적인 것보다는 구체적이고 눈에 보이며 일상적인 주별 물건이나 동물, 식물 같은 것이 좋습니다. 찾기 어려우면 친구들에게 추천 받아 보세요. 그리고 그 중 한 개를 선택하세요.</p>	<p>(활동지를 하면서 자신을 대표하는 키워드 찾기)</p>	5	5-1-2
	<p>♣ '나'를 표현하는 키워드 그림 그리기</p>		25	5-1-3

	<p>(설명1) 이제부터 키워드를 'Bone-Sketch'로 표현해 보려고 합니다. 창의력 테스트의 한 도구이기도 합니다. 우선 Bone을 선택해 보세요.</p> <p>(설명2) 굵은 마카펜으로 Bone을 그려주세요. 그리고 자신의 키워드를 상상력을 동원해서 표현해 보세요.</p> <p>(설명3) 이제 자신의 키워드를 설명하는 스토리를 그림 밑에다 써 보세요. 그리고 친구들에게 설명해 봅시다.</p> <p>(설명4) 조별 친구 중 꼭 다른 친구들에게 소개하고 싶은 스토리 두 명씩 추천해 보세요. 발표를 들어 봅시다.</p>	<p>(기호를 한 가지 선택함)</p> <p>(그림을 그림)</p> <p>(조 친구들에게 설명함)</p> <p>(조별로 대표 두 사람씩 발표함)</p>		
정리	<p>♠ 마무리 및 전시</p> <p>(설명1) 간단한 자신을 소개하는 스토리 텔링을 해 보았습니다. 다음시간에는 좀 더 도전적인 스토리 텔링을 해 보겠습니다. 지금 그린 것들은 잠시 쉬는 시간동안 전시해 보겠습니다.</p>	전시하고 관람함.	5	



진행 절차

1. 도입(10분)

- 1) 스토리텔링의 힘을 설명함.

2. 전개(35분)

- 1) 일상 속에서 자신의 특별함을 찾아보는 것이 필요함을 설명함.
- 2) 자신에 대해 가볍게 생각해 보기
- 3) 자신에 대해 친구들에게 설명해 보고 서로에 대해 정보 주고받기
- 4) 자신을 설명하는 키워드 찾아보기
- 5) 키워드를 주제로 기호를 선택하여 그림 그리기

<전개 지도 방법>

1) 일상 아이템으로 자신을 소개하는 시간(5분)

- ① 5분간 10가지 주제 중 자신을 나타낼 수 있는 것 최소 3개 이상 적기
- ② 조별로 서로 나눔

2) 자신을 표현하는 키워드 찾기(5분)

- ① 나를 표현하는 키워드 3개 쓰기(주변 물건, 동물, 식물 중 한 개씩 써보게 하는 것이 좋을듯함)
- ② 한 단어를 선택하기

3) 기호(Bone Sketch)로 자신을 표현하기(10분)

- ① 기호(Bone Sketch)를 주고 한 가지 선택하게 함.
- ② 마커펜 등 굵은 펜으로 뼈대 그리고 나를 표현하는 주제를 뼈대그림을 바탕으로 그림.

4) Bone Sketch를 토대로 자신을 소개하는 글을 써보고 발표하기(15분)

- ① 자신의 키워드와 닮은 공통점을 발견하기 (외향, 내면 모두 각각)
- ② 자신의 긍정성과 키워드의 긍정성을 연결하여 자신의 스토리로 만들기

3. 마무리 (5분)

- 1) 자신의 키워드 그림을 전시하기

교수 · 학습지도안

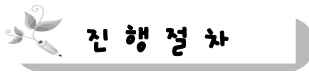
2차시 : 나의 이야기

활동주제	엘리베이터피치	활동차시	2차시(50분)
활동목표	여러 사람들 앞에서 압축해서 적극적으로 자신을 설명하고 표현해 본다.		
활동자료 /준비물	필기도구, 싸인펜, 타이머	활동지	5-2-1, 5-2-2
결과물	엘리베이터피치문, 투자카드 부착된 활동지		
유의사항			

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항 (◎)
	교사	학생		
도입	<p>♣ 엘리베이터피치의 뜻 (설명1) 행운이 어느 날 느닷없이 찾아오는 순간이 있지요. 그런 순간을 상상해 보겠습니다. 어느 날 갑자기 엘리베이터 안에서 나를 위해 투자해 줄 수 있는 어떤 분을 만났다고 가정해 봅시다. 제한 시간은 30초라고 했을 때 어떻게 나를 소개하면 좋을까요?</p>		5	
전개	<p>♣ 엘리베이터피치 자기소개서 작성하기 (설명1) (엘리베이터 피치의 전제 조건을 설명해 준다.) (설명2) 지금부터 샘플을 보겠습니다. 그러나 모든 사람이 이 샘플을 이용한다면 특별함이 사라지겠고 투자받기가 어렵겠지요. 나만의 특별한 자기소개서를 아래에 작성해 봅시다. 어렵다고 느낀다면 위 샘플을 사용해도 좋습니다.</p>	<p>(엘리베이터피치 자기소개서를 작성한다.) (연습시간을 갖는다.)</p>	10	5-2-1

<p>(설명3) 지금부터 연습을 잠깐 해볼까요? 30초의 시간을 드릴테니 혼자 연습해 보세요. (30초 시간을 타이머를 작동해 재 준다.) (2번 정도 시간을 재어 준다.)</p>			
<p>◆ 엘리베이터피치 진행 (설명1) 지금부터 나와서 발표하겠습니다. 조별로 순서를 정하겠습니다. (조 순서 제비뽑기 등으로 정함. 칠판에 조 순서를 표기해 줌) (설명2) 엘리베이터피치에 앞서 잠시 자료영상을 보겠습니다. (자료영상 보여줌) 스피치는 말하는 스피치와 함께 제2의 스피치는 바로 ‘리액션’입니다. 잘 경청하면서 잘 들어주는 표현 ‘리액션’이 매우 중요합니다. (설명2) 조순서대로 나와서 발표합니다. 바로바로 마이크를 넘기며 발표해 보겠습니다. 듣는 친구들은 자기조가 아닌 다른 친구들을 선택해서 투자하는 시간을 가질 예정이니 잘 들으면서 투자 대상을 정해 주세요. 총 3명에게 투자할 수 있도록 하겠습니다. (30초씩 순서대로 발표의 시간을 가짐)</p>	<p>(조 순서대로 준비한다.) (자료 영상을 본다.) 엘리베이터피치를 30초씩 순서를 정하여 발표한다.</p>	<p>25</p>	<p>투자카드 작성</p>
<p>♣ 투자의 시간 진행 (설명1) 학생들은 투자카드를 올려주시기 바랍니다. 이제 엘리베이터피치문을 전시하겠습니다.</p>	<p>(투자카드오리기) (엘리베이터피치 활동지를 전시한다.)</p>	<p>5</p>	<p>투 자 카 드 (5-2-2) 투자봉투</p>

	<p>(설명2) 투자카드에 투자하고 싶은 액수를 적어 주세요. 단, 계산이 용이하게 하기 위해 합산 1000만원 한도 내에서 100만원 단위로 작성하겠습니다.</p>	<p>투자를 할 학생을 정하여 투자계약을 작성한다. 투자대상 학생 활동지를 찾아 투자카드를 봉투에 담는다.</p>		
정리	<p>♣ 효과적인 자기소개 방법 생각해 보기 (설명1) 투자 액수를 확인해 보겠습니다. 가장 많이 투자 받은 학생은 누구인가요? (설명2) 투자를 가장 많이 받은 비결은 무엇이었습니까? (설명3) 다음 시간에는 미래에 대해 나누는 시간을 갖겠습니다.</p>	<p>(투자를 얼마나 받았는지 확인하기) (투자를 가장 많이 받은 학생, 투자자 소감 나누기)</p>	5	



1. 도입(5분)

- 1) 소감 나누기 -이전 기호로 자신을 표현한 것에 대해 소감 나누고 특별히 들어보고 싶은 학생의 작품에 대해 설명 듣는 시간을 갖는다.

2. 전개(40분)

- 1) 엘리베이터피치 내용 설명 듣기
- 2) 자신에 대해 엘리베이터피치 소개서 작성해 보기
- 3) 짝공과 엘리베이터피치 연습시키기
- 4) 엘리베이터피치 순서 정하기
- 5) 엘리베이터피치 30초씩 하기
- 6) 투자카드를 엘리베이터피치 시작할 때 나누어줌.
- 7) 투자카드는 엘리베이터발표자가 원하는 투자항목을 넣고 자신의 이름을 싸인하게 함.
- 8) 엘리베이터피치가 끝난 학생은 소개서 활동지를 자신의 위치에 전시함.
- 9) 투자카드를 투자하고 싶은 학생의 활동지에 부착함.

<전개 지도 방법>

1) 엘리베이터피치 소개문 작성

- ① 예시를 보여줌. (소개 장면 등)
- ② 표현할 항목만 활동지에 언급, 최대한 창의력을 발휘하여 표현하게 함.
- ③ 표현이 어려운 학생만 예시문을 참고하도록 함. 그러나 최대한 보여주지 않음.
- ④ 연습해 보게 함. (시간 재면서)

2) 엘리베이터피치 발표

- ① 순서는 무작위로 함. 게임플래시추첨이나 가위바위보 등등을 활용함.
- ② 30초가 되면 박수치기, 타이머 작동, 게임플래시 타이머 등을 활용, 소리를 내어 알림.
- ③ 시간을 지켜 중지시킴. 5초전 예고표시 담당자 있음 좋음. 아니면 남은 시간을 볼 수 있게 함.
- ④ 발표가 끝난 학생은 자신의 위치에 활동지를 부착하고 자리에 앉음.
(리액션을 가장 잘하는 학생을 관찰하고 교사가 투자해 주는 것도 좋음)

3) 투자하기

- ① 투자하고 싶은 대상과 투자항목을 정함. 투자항목은 학생이 발표한 내용에 있음. 투자 기본은 금전적인 투자를 받는 것으로 함.
- ② 투자계약서 작성함.
- ③ 투자계약서를 학생별 투자 봉투에 담음.

3. 마무리 (5분)

전체 소감나누기 및 투자 많이 받은 학생과 투자자 소감 들어보기

교수 · 학습지도안

3차시 : 스토리텔링

활동주제	나의 인생설계와 역경극복 계획 발표하기	활동차시	1차시(50분)
활동목표	자신에 대해 생각해보고 다른 사람에게 자신을 설명하고 표현해 본다.		
활동자료/준비물	필기도구, 싸인펜	활동지	5-3-1, 5-3-2
결과물	내일의 나 상상하기 활동지, 역경극복 8컷 만화		
유의사항	만화그리기에 시간이 잘 분배되고 지켜지도록 지도한다.		

단계	교수/학습활동		시간	자료(♣) 및 유의사항(◎)
	교사	학생		
도입	<p>♣ 행복의 의미와 인생설계 (설명1)행복이란 자신이 좋아하는 것, 자신의 잘하는 것, 그리고 사회가 필요로 하는 것이 함께 있는 일을 할 때이지요. (설명2) 스티브잡스의 유명한 명언 중 '인생이란 수많은 점들을 이어가는 것'이라고 했습니다. 그 점들이란 과거, 현재, 미래에 겪는 다양한 경험들을 이야기 합니다. 이어주는 선이 '자신의 스토리'가 되겠지요. 그래서 순간순간 경험하는 것들이 매우 중요하고 의미가 있습니다. 이제 앞으로 무엇으로 인생에 점을 찍어 갈까 생각해 봅시다. 내가 좋아하는 것, 잘하는 것을 찍어야겠지요?</p>		5	

모듈 V. 너의 스토리를 들려줘

전개	<p>♣ 경험과 강점들을 연결하여 내가 원하는 '내일' 상상하기 (설명1) 자신의 잘하는 것 3가지 이상 적어 봅시다. 자신이 좋아하는 것 3가지 이상 적어 봅시다.</p> <p>(설명2) 이제 친구들이 무엇을 하면 좋을지 추천해 주는 시간입니다. 좋아하는 것과 잘하는 것 연결해서 추천해 주세요. 시계 반대방향을 돌려보겠습니다. 한 가지 이상 꼭 추천해 주세요.</p> <p>(설명3) 조에서 한 명씩만 대표로 발표해 볼까요? 이걸 꼭 말하고 싶다고 생각하는 친구들은 발표해 주세요.</p>	<p>(자신이 잘하는 것, 좋아하는 것을 쓴다.)</p> <p>(조 아이들끼리 시계 반대 방향으로 돌리며 잘하는 것과 좋아하는 것들을 조합하여 일이나 직업을 추천한다.)</p> <p>(조에서 한명씩 발표한다.)</p>	10	5-3-1
	<p>♣ 예상되는 역경을 만화로 표현하기 (설명1) 친구들이 추천해 준 일들이 마음에 드시나요? 나의 미래에 할 일도 많고 즐거운 일들이 기다린다는 생각이 들지요? 그런데 마음 한 칸에 두려운 마음도 함께 할 것입니다. 이제 그걸 털어보는 시간을 가져 봅시다. 만화로 걱정을 4컷으로 그려보세요.</p>	<p>(만화 4컷을 그린다. 문제 상황을 그림.)</p>	5	5-3-2
	<p>♣ 짜공이 나머지 만화 4컷을 이어 그리기 (설명1) 스토리 하나를 들려드릴게요. 이전에 아주 아름다운 여인이 살고 있었습니다. 어느날 사랑하는 사람이 생겼습</p>		10	5-3-2

	<p>니다. 그런데 직업이 육군 대령이었죠. 남편이 사막으로 발령이 났어요. 매일 모래바람과 띄약별, 각종 유해곤충들, 친구 없는 환경이 그녀를 너무 힘들게 했습니다. 어느날 참다못해 부모님께 편지를 썼습니다. “더 이상 못 참겠어요. 여기를 떠나서 돌아가겠습니다.” 며칠뒤 아버지에게 답장이 왔습니다. 편지를 본 여인은 그날부터 달라졌습니다. 그곳 원주민들과 친구가 되었고 모래에서 조개껍데기를 주우며 행복해하고 밤하늘 아름다운 별들에 감사했습니다. 아버지의 편지는 무엇이었을까요? 단 두 문장이었습니다. “ 두 사나이가 감옥의 창문으로 밖을 바라보았다. 한사람은 진흙탕을, 다른 한사람은 별을 보았다.”</p> <p>(설명2) 이제 친구가 바라보는 진흙탕에서 눈을 돌려 밤하늘별을 바라보도록 해 주세요. 친구에게 자신의 걱정거리 만화를 주세요. 답장을 만화로 받아봅시다. 친구는 나머지 4컷에 해결책, 정보, 충고 등을 그림으로 그려주세요.</p>	<p>(친구의 만화를 이어서 4컷에 그린다.)</p>		
정리	<p>♣ 만화를 전시 및 소감 발표 (설명1)자신의 걱정과 친구의 조언을 조합하여 자신의 미래계획을 발표해 봅시다.</p>	<p>(발표하기)</p>	20	



진행 절차

1. 도입(5분)

- 1) 인생에서 목표 세우기 중요성을 설명한다.

2. 전개(25분)

- 1) 강점과 흥미 생각해서 '내가 원하는 내일' 상상해 보기
- 1) 예상되는 극복과제 생각해 보기
- 2) 만화 4컷으로 표현하기
- 3) 나머지 4컷을 짝궁이 해결해 주기
- 4) 전시하기

<전개 지도 방법>

1) '내가 원하는 내일' 상상해 보기 (10분)

- ① 자신의 강점과 흥미를 써보기
- ② 짝궁에게 주어 연결하여 할 만한 일이나 직업을 추천받기

2) 역경 극복하기 만화 그리기(15분)

- ① 예상되는 극복과제를 생각해보기
- ② 짝궁에게 주어 해결방안을 4컷짜리 만화로 그려주기 함.
- ③ 전시함.

3. 마무리 (20분)

- 1) 전시한 그림 앞에서 자신의 미래 계획 설명하기
- 2) 소감나누기

※ 이후 『나의 꿈 프리젠테이션 발표대회』로 이어질 수 있음.
참가자 모집 후 사전 교육으로도 적합함.

■ 만든 사람들

□ 기획

압구정고등학교	진로진학상담교사	박재현
미림여자정보과학고등학교	진로진학상담교사	이정임
영파여자중학교	진로진학상담교사	이경민
동국대학교사범대학부속여자고등학교	진로진학상담교사	양경숙
광운전자공업고등학교	진로진학상담교사	김대선

□ 연구 및 집필

배명중학교	진로진학상담교사	김형원
중암중학교	진로진학상담교사	진미숙
월곡중학교	진로진학상담교사	황석목
정원여자중학교	진로진학상담교사	이진명
사당중학교	진로진학상담교사	김연희

□ 자문 및 검토

정원여자중학교	교장	이재령
압구정고등학교	교장	김세진
동국대학교사범대학부속고등학교	교감	정시화
한양대학교	강사	이승희

□ 디자인

휘문고등학교	진로진학상담교사	심재준
--------	----------	-----

연구자료 2014-1-1-1

발행일 : 2014년 12월 31일

발행처 : 서울중등진로와직업교과교육연구회

진로가 미래다



이 책은  동그라미재단 The Circle Foundation 의 후원으로 제작되었습니다.