

# 중학교 자유학기제 지원 기업가 정신 창의적 자기주도 진로 개발





차 례

모듈 1.  
진로의 첫 걸음,  
자아발견

1차시 : 우리의 발견 Our Song Story .....	3
2차시 : My Life Graph .....	4
3차시 : 나의 꿈을 찾는 여행 .....	5

모듈 2.  
공동체와 이익을  
나누는 착한  
기업

1차시 : 사회적 기업가정신 이해하기 .....	11
2차시 : 우리도 착한 기업가 .....	12
3차시 : 사회적 기업가 정리 .....	14



**모듈 III.  
나만의 기업  
만들기, 어렵지  
않아요**

1차시 : 나도 기업가 .....	18
2차시 : 광고 제작자 .....	21
3차시 : 기업가 활동 .....	22

**모듈 IV.  
청소년 걱정기술  
프로젝트 曦(희)  
STORY**

1차시 : 걱정기술이란 .....	27
2차시 : 디자인 사고 .....	28
3차시 : 나도 걱정기술자 .....	34
3차시 : 걱정기술의 실제 .....	37

**모듈 V.  
너의 스토리를  
들려줘**

1차시 : 나의 이야기 .....	41
2차시 : 엘리베이터피치 .....	45
3차시 : 타인툰 스토리텔링 .....	47





# 모듈 1.

## 진로의 첫 걸음, 자아발견

---

1. 우리의 발견 Our Song Story
2. My Life Graph
3. 나의 꿈을 찾는 여행







## 우리의 발견 Our Song Story

숫자송	Our Song Story
<p>① 일초라도 안보이면</p> <p>② 이렇게 초조한데</p> <p>③ 삼초는 어떻게 기다려 이야이야이야이야</p> <p>④ 사랑해 널 사랑해</p> <p>⑤ 오늘은 말할 거야</p> <p>⑥ 60억 지구에서 널 만난 건</p> <p>⑦ Lucky 야</p> <p>사랑해 요기조기 한눈팔지 말고 나를 봐 좋아해 나를 향해 웃는 미소 매일매일 보여줘</p> <p>⑧ 팔딱팔딱 뛰는 가슴</p> <p>⑨ 구해줘 오 내 마음</p> <p>⑩ 10년이 가도 너를 사랑해</p> <p>언제나 이 맘 변치 않을게~</p>	





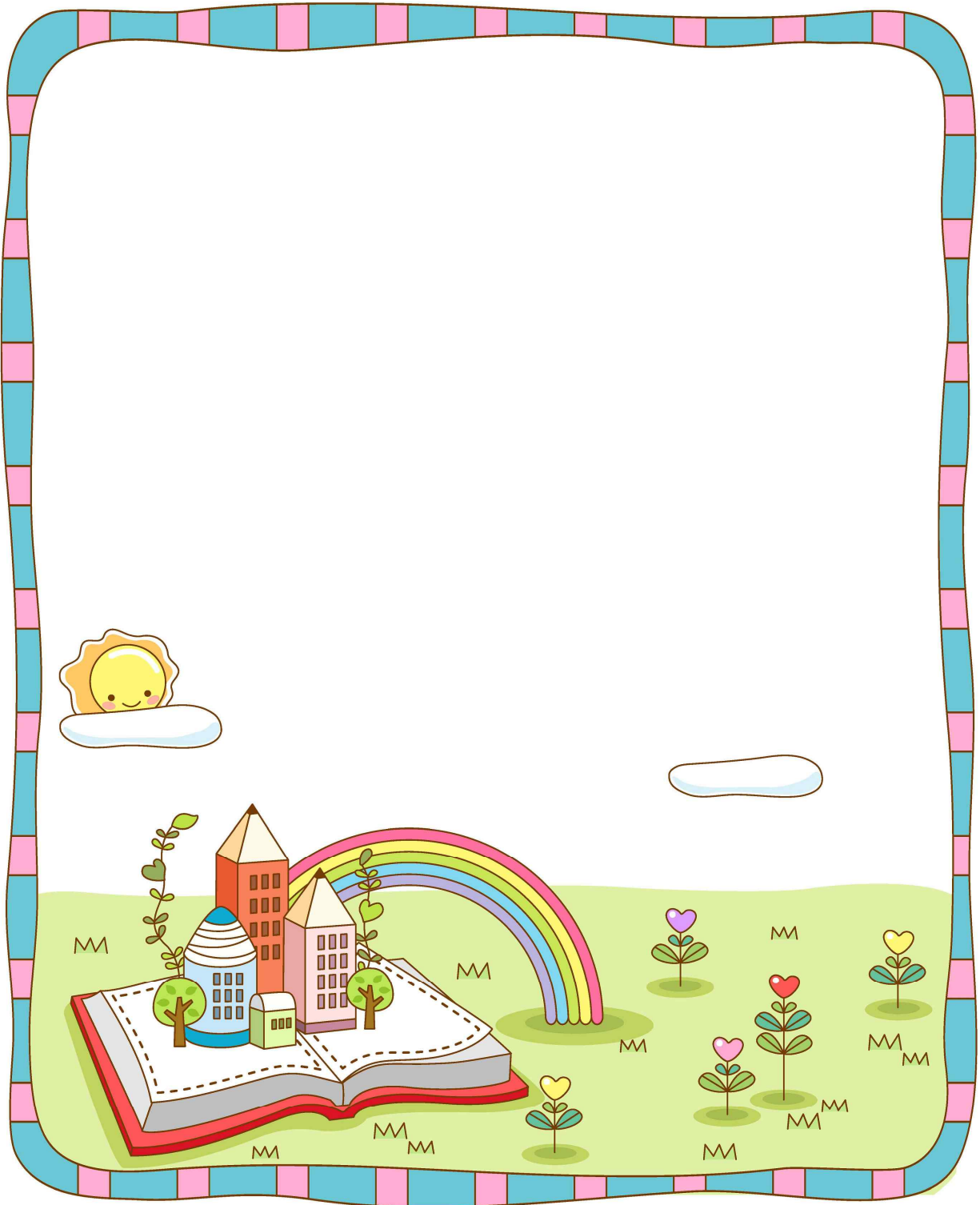




### 활동지 1-3-1

### 나의 꿈을 찾는 여행

※ A3 용지에 ‘나의 꿈을 찾는데 계기가 된 여행’ 이나 ‘나의 꿈을 찾기 위해 해보고 싶은 여행’ 을 그려 봅시다.





## 모듈 II.

# 공동체와 이익을 나누는 착한 기업

---

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







# 사회적 기업가정신(Social Entrepreneurship)



## 사회적 기업이란?

사회적 목적을 우선적으로 추구하면서 영업 활동을 수행하는 기업 및 조직

비영리조직과 영리기업의 중간 형태로 사회적 목적을 추구하면서 영업활동을 수행하는 기업

- 사회적 기업은 취약계층에게 일자리나 사회서비스 제공, 환경보호처럼 사회적으로 가치 있는 활동을 통해 영리를 창출하게 된다. 따라서 기업의 영리성과 자선의 사회성을 통합한 새로운 개념의 기업이라고 할 수 있다. 자선단체와 달리 수익을 냄으로써, 일회성이 아니라 지속가능한 사회적 가치 실현을 추구한다. 또한 주주나 소유자를 위한 이윤 극대화를 추구하기보다는 우선적으로 사회적 목적을 추구하면서 이를 위해 이윤을 사업 또는 지역공동체에 재투자한다.



## 우리나라에서 사회적기업의 법적 개념

- 취약계층에게 사회서비스 또는 일자리를 제공하거나 지역사회에 공헌함으로써 지역주민의 삶의 질을 높이는 등의 사회적 목적을 추구하면서 재화 및 서비스의 생산·판매 등 영업활동을 하는 기업
- 주주나 소유자를 위한 이윤극대화를 추구하기 보다는 우선적으로 사회적 목적을 추구하면서 이를 위해 이윤을 사업 또는 지역공동체에 다시 투자하는 기업
- 세계적으로는 1970년대부터 시작되었으며, 1990년대에는 정부 차원에서 정책적으로 지원되고 있다. 영국에서는 2000년대부터 정책적 지원이 시작되면서 1만 5천여 개에 이르는 사회적 기업이 활발히 활약하고 있다. 유럽 각국과 미국에서도 협동조합, 유한회사 등의 형태로 확산되고 있는 추세다.
- 우리나라 사회적기업은 취약계층에 대한 일자리 해결 문제와 사회서비스 수요에 대한 공급 확대방안으로 시작되었으며 2007년 1월 제정되어 7월부터 시행되고 있는 사회적기업 육성법에 의해 고용노동부 장관의 인증을 받아야 하며 2012년 6월 현재 656개의 사회적기업이 인증을 받은 상태이다.



## 기업가 정신(Entrepreneurship)

영어로 Entrepreneurship, 우리말로 기업가 정신이라는 이 말은 우리말의 번역이 크게 잘못되었습니다. 이 오역이 기업가 정신을 오해하게 하고 왕성한 기업가 정신을 저해하는 한가지 원인이죠. 우리말로 기업은 企業과 起業이 있습니다. 전자는 일반적인 회사를, 후자는 '일을 일으킨다' 라는 말로 직역됩니다. Entrepreneur, 즉 기업가라고 할 때는 전자와 후자 중 무엇을 지칭하는 말일까요? 起業가. **진정한 기업가란 새로운 가치와 일자리를 만들어 내는 후자입니다.** 전자 '企業가'는 영어로는 Businessman을 의미하는 것으로 Entrepreneur와는 전혀 다른 개념이죠.

영어권 사용국가에서는 당연히 Businessman과 Entrepreneur는 다른 의미로 사용되고, 한자권 사용국가에서도 당연히 企業과 起業은 다른 의미로 사용되어 전혀 문제의 소지가 없습니다. 하지만 한국의 경우 일본의 번역을 그대로 따르면서 문제가 발생합니다. 전혀 다른 의미인 企業과 起業의 우리말 발음이 같은 것이죠. 그래서 우리는 起業을 企業으로 착각한 채 사용하고 있는 것입니다. 실제로 가치창조활동을 하는 Entrepreneur는 경영관리에 치중하는 Businessman과는 전혀 다른 사람인 것입니다. 따라서 Entrepreneur는 가치창조가 라고 불러야 하며 Businessman인 기업가와 는 전혀 다르게 구별해야 합니다. 가치창조가는 기업에서 활동할 수 있을 뿐만 아니라 NGO 및 공공부문을 비롯하여 사회의 각계각층에서 활동할 수 있는 것입니다.

이 자리에 참석하신 대학생 여러분, 벤처정신을 가지시기 바랍니다. 어차피 미래는 예측할 수 없는 것이며, 현재 안정되고 전망 좋은 직장이 과연 미래에도 그럴 것이라는 보장은 없기 때문입니다. 어떤 한 분야의 전문가가 되기 위해서는 만 시간의 법칙이라는 것이 있는데, 이는 하루 3시간씩 집중하여 10년을 한 가지 일에 몰두할 때 그 분야의 전문가가 됩니다. 내가 전문가로 활동할 영역이 10년 후에도 같은 모습일지 예상해보세요. 현재의 좋은 영역이 나쁜 영역이 될 가능성이 크고, 나쁜 영역이 좋은 영역이 될 가능성 역시 큼니다. 제가 의대 재학 시절, 성적순으로 과가 정해지는데 당시 피부과가 가장 인기가 없었습니다. 최근에 간 의대 동창 모임에서 피부과 간 친구가 가장 돈도 잘 벌고 잘 나가서 전체 밥값을 계산했습니다. 학부모의 입장에서는 현재 전망있는 과에 자식들을 진학시키더라도 그들이 사회에 나가는 것은 10년 후. 과연 현재의 최상의 선택이 미래에도 최상일지 반문해보세요. 학생들 역시도 현재에 전망있는 직업이 미래에도 그럴지 반문해보세요. 전망자체가 무의미하다고 생각합니다. 자신이 좋아하고 열심히 할 수 있는 영역에서 최선을 다 한다면 기회는 항상 열려 있습니다.

안정적인 직업을 현재 가지고 있더라도 기업가 정신을 가지는 게 무엇보다 중요합니다. 의학기술의 발달로 평균수명 100세를 내다보고 있는 현실을 감안하면 아무리 안정적인 직장을 가지더라도 정년 50~60세에 퇴직 후 30~40년은 결국 스스로 살아나가야 합니다. 현재 공무원이건 사업가건 상관없이 우리는 결국 기업가로 살아야 될 시기에 직면하고 있고, 이를 위해 기업가 정신, 즉 가치창조활동에 대한 적극적 사고가 필요합니다. 안정은 환상입니다. 오히려 불안정한 것이야말로 바로 생명입니다. 안정, 균형, 죽음은 같은 말이죠. 살아있는 세포는 불안정 그 자체이지만 죽은 바위는 안정 그 자체입니다.

**진정한 기업가는 결과 그 순간이 아니라 과정 그 자체를 즐길 줄 아는 사람입니다.** 등산을 예로 들면 실제 10시간의 등산 중 산 정상에 있는 시간은 30분 남짓. 등산의 즐거움을 제대로 느끼려면 정상의 30분이 아니라 산을 오르고 내리는 그 과정 자체를 즐길 줄 알아야 합니다.

[출처] 안철수 교수가 말하는 기업가 정신, Entrepreneurship이란?|작성자 김종원



활동지 2-1-1

사회적 기업가정신 이해하기

## 기업가정신 이해하기

<p>1. 사회적 기업가가 생각하는 3%의 구성은?</p>	<p>1%의 (     )   1%의 (     )   1%의 (     )</p>
<p>2. 사회적 기업의 운영 원칙은 무엇인가요?</p>	
<p>3. 기업(Business)과 기업(Entrepreneur)의 다른 점은 어떤 것이 있나요?</p>	
<p>4. 기업가 정신이 추구하는 바, 핵심은 무엇인가요?</p>	

- 사회자 :

- 발표자 :

\* 함께 생각하고 정리한 후, 한 사람이 대표로 발표합니다.



활동지 2-2-1

우리도 착한 기업가

# 우리도 착한 기업가!

1. 우리 주변에서 문제 발견하기	
2. 이 문제가 발생하는 원인은 무엇인가?	
3. 우리 기업에서 만들 상품은 누구를 위한 것인가?	
4. 상품 디자인 설계	





읽기자료

2-2-1

# 우리도 착한 기업가! 활동 예시

우리 기업에서 만든  
상품 자랑

ECO티슈

에코티슈만의 장점  
1. 환경에 친화적 소재로 제작  
2. 100% 재활용 종이 사용  
3. 천연 염료 사용하여 건강

행복 Girl's Secret

문제점 !!  
· 핑리대를 해도 생각이 차버미 묻는다.  
· 물으면 뿌려라 하기가 힘들다  
· 냄새나고 불쾌하다

해결방안  
· 아적 처리에 미숙한 소년들을 위해 안생할 수 있도록 치아에 부착할 수 있는 생비대를 만들었다.

BEAUTIFUL BACK  
STEADY Beauty

우리구두

APP

어른들이 걱정되었던  
논의 유년기부터  
마음이 편안해요!

의복이 최신 트렌드를  
이 끌어왔어요!

편이 쉽게 걸어서  
편이 쉽게 무서워하는  
같은 관습을 깨세요!

play store  
app store  
에서  
다운  
로드  
가능  
가격  
1000원

Five Glasses  
이서아, 조서민, 정이경, 백지영

합 힐 Hot Heart

사회적 문제: 학교의 부위를 극복할 수 없는 방법에는 무엇이 있으며 어떻게 실천할까?

① 식스팩 패딩  
② 겨울 전설 양말  
③ 전기 환기  
④ 마폭한 마트

고객과의 의리! 세계적인 서비스 '독특한 기술'  
특권누려라! 친환경  
이름 높고 알았수 있는

우리의 주요제품: ① 마트: 다른곳은 볼 수도 가장 좋은 마트! 이는 위아에 보 오 마폭함과 피부건강을 유지?  
② 전기 환기: 온풍일 마폭하게 할 수 있는!

피노기오 team [-10201 박연주, -10702 권계은, -10801 강재용, -10820 임다현, -10828 황지은]

11월 11일 행복기부

누네띠네 차별화 전략

1. 유기농 신선하고 안전한 재료
2. 배베로를 판 돈으로 도서기부
3. 20대 실업자에게 일자리창출
4. 11월 11일 배베로 나눔 Event
5. 배베로 이디의 다양한 간식

당신을 위한 EVENT 가격: 900원

누네띠네 SALE

105 최을을, 107 송채연, 102 만지수, 103 맹정연, 104 신유빈



활동지 2-3-1

사회적 기업가정신 정리하기

## 사회적 기업가정신 정리하기

<p>1. 우리가 세운 기업의 정신은 무엇인가요?</p>	
<p>2. 해결을 위하여 설계한 상품의 특징점은 무엇이었나요?</p>	
<p>3. 오늘 착한 기업가 활동을 통하여 얻은 새로운 생각은?</p>	
<p>4. 팀원과의 협동 작업에서 느낀 점은?</p>	

◆ 수고하셨습니다!

## 모듈 III.

# 나만의 기업 만들기, 어렵지 않아요

---

1. 나도 기업가
2. 광고 제작자
3. 기업가 활동







## 경제 이해 및 기업인의 역할

경제란, 인간의 생활에 필요한 물건을 생산, 분배, 소비하는 모든 활동을 말합니다. 경제 활동을 수행하는 경제주체로는 가게, 기업, 정부가 있습니다. 모든 경제활동의 순환은 이러한 세 가지 경제주체의 활동에 의해 이루어집니다.

가게는, 우리가 생각하는 일반 가정을 말하는데, 노동력, 자본, 토지와 같은 생산 요소를 제공하고, 기업이 생산한 제품을 소비합니다.

기업은, 물건을 생산하고 판매하며, 일자리를 만들어 노동자에게 임금을 지불합니다.

정부는, 철도, 항만, 도로 등의 사회 기반 시설을 제공하고 치안, 행정, 교육 등의 공공서비스를 제공하며 세금 등을 통해서 재분배의 역할을 합니다.



### 기업인의 역할

직위	역할	요구되는 능력	담당자
CEO (최고 경영자)	기업 방침의 결정 장기 계획 작성 총괄적인 책임을 지는 최고경영자	기업의 비전을 제시하고 가능한 목표를 설정하는 리더십 급변하는 사회 환경을 내다보는 통찰력 직원들의 신뢰와 존경을 받는 실력	
회계	경제적 변동상황(나가고 들어오는 돈)을 일정한 계산 방법으로 기록하고 정보화하는 일	도덕적 능력 수학적 사고력과 논리력	
광고	광고문안 작성, 광고물 디자인, 광고 기획서 작성, 시장 조사 등	급변하는 사회 환경을 읽고 반영하는 능력 창의적이고 혁신적인 사고능력 탁월한 소통능력과 원활한 인간관계를 유지할 수 있는 친화력	
생산	현장에서 제품 제작, 조립, 포장	단순 반복 작업	
판매	제품을 판매	탁월한 소통능력과 원활한 인간관계를 유지할 수 있는 친화력	



### 활동지 3-1-1

### 나도 기업가

#### 쫄물락비누



- 1 작업하기 전에 물티슈로 손을 충분히 비벼준다.
- 2 어떤 모양을 만들지 생각한다.(과일, 동물, 햄버거, 도넛 등)
- 3 비누를 충분히 주무른 후에 원하는 모양(원기둥, 육면체, 원모양 등)으로 만들어 물티슈로 비빈 후 서로 붙인다.

#### 달고나



- 1 누름쟁반에 설탕을 한 손가락 정도 흩어놓는다.
- 2 가스불을 켜고 최대한 약하게 한다.
- 3 국자에 설탕 3 ~ 4 스푼을 넣고 나무젓가락으로 저어가며 녹인다.
- 4 설탕이 다 녹으면 나무젓가락으로 소다를 약간만 넣고 계속 저어준다.
- 5 부풀어 오르면 누름쟁반에 붓고 굳기를 기다렸다가 30초 후에 누르개로 눌러준다.

#### 비즈 팔찌

- 1 우레탄줄에 비즈(염주알과 같은 조그마한 구(球))를 끼워 팔찌나 반지를 만든다.



#### 과일 꼬치



- 1 과일을 깎아서 적당한 크기로 자른다.
- 2 대나무 꼬치에 색색별로 꽂아준다.

### 샌드위치



- 1 계란과 맛살을 잘게 썬다.
- 2 계란, 맛살, 마요네즈를 함께 섞는다.
- 3 모닝빵을 반으로 자르고(3/4까지) 잼을 바른다.
- 4 모닝빵에 속을 채워준다.

### 카나페

- 1 접시에 크래커를 놓는다.
- 2 4등분한 슬라이스 치즈를 올린다.
- 3 4등분한 슬라이스 햄을 올린다.
- 4 크래커를 올린다.
- 5 체리를 반으로 잘라서 올린다.



### 빠빠로



- 1 크기가 다른 그릇을 준비해서 곱친다.
- 2 밑 그릇에 뜨거운 물을 붓는다.
- 3 윗 그릇에 초코렛을 넣어서 녹인다.  
저어서 완전히 녹여준다.
- 4 녹은 초코렛을 티스푼으로 과자에 묻힌다.
- 5 구슬을 묻혀 예쁘게 장식한다.

### 손거울

- 1 폼클레이를 이용하여 손거울을 예쁘게 꾸민다.  
구(球)를 끼워 팔찌나 반지를 만든다.





활동지 3-1-2

나도 기업가

## 사업 품목 선정



### 경매의 이해

경매란, 사겠다는 사람이 2명 이상일 때 값을 제일 많이 부르는 사람에게 파는 제도입니다. 경매의 신청을 알림으로써 시작되며, 최고가경매의 신청이 있을 때에는 그 가액을 3회 호창한 뒤, 그 이상의 신청이 없는 것이 확인되면 최고가 경매의 경락을 결정한다.

입찰이란, 상품의 매매나 계약을 체결할 때 여러 희망자들에게 각자의 낙찰 희망 가격을 서면으로 제출하게 하는 일입니다. 반드시 문서에 의하여 의사표시를 하게 되어 있으므로 타인의 청약내용을 알 수 없어 비밀이 유지된다는 점이 일반 경매행위와 다르다.

낙찰이란, 경매나 경쟁 입찰 따위에서 물건이나 일이 어떤 사람에게 돌아가도록 결정되는 것입니다.



### 경매 방식

1. 20,000원부터 시작한다.
2. 1,000원 단위로 적는다.
3. 회계가 경매에 참여한다.
4. 경매 횟수는 모둠별 총 5회로 제한한다.
5. 경매는 원하는 금액을 포스트잇에 적어서 붙이는 것으로 진행한다.
6. 두 가지 이상 제품의 중복 지원은 허용되지 않는다.
7. 다른 모둠에서 자기 모둠보다 높은 금액을 적으면 다시 참여의 기회가 주어진다.
8. 1 ~ 4차까지 진행된 것은 낙찰된다.
9. 5차까지 진행되면 입찰로 넘어간다.
10. 입찰은 비밀리에 모둠별 희망 금액을 적어서 동시에 공해한다.
11. 입찰에서 가장 높은 금액을 적은 모둠에게 낙찰된다.
12. 경매에 불참 시 30,000원에 낙찰한다.

입찰	최종					
	1차					
5차						
4차						
3차						
2차						
1차						
	송기 울	비즈 공예	백배 로	까나 레	달고 나	샌드 위치

< 경매 판 >





### 활동지 3-2-1

### 광고 제작자

광고란, 상품이나 서비스에 대한 정보를 여러 가지 매체를 통하여 소비자에게 널리 알리는 의도적인 활동입니다. 우리 모두의 상품을 친구들에게 효과적으로 알리고, 판매할 수 있는 광고를 만들어 봅시다. 먼저, 혼자 작성한 후에 모둠원들과 함께 토론해 서 완성해 보세요.

제품명(회사명)	
카피(광고 문구)	
이미지 (그림)	
가 격	
광고를 보여 줄 방법 (광고지, 말, 노래, 댄스, 연극 등)	



활동지 3-3-1

기업가 활동

## 결산서

		내 용	금 액
수 입	자 본 금	사다리	
		초성퀴즈	
		기 타	
	제품 판매액		
지 출	재료비(경매)		
	제품 구입비		
	기타 경비		직원 월급, 임대료, 세금 등
	기부금		1%
매출 총 이익			



활동지 3-3-2

기업가 활동

## 기업가 활동 정리

<p>광고를 잘 했거나 또는 못한 이유는?</p>	
<p>판매를 잘 했거나 또는 못한 이유는?</p>	
<p>이익이 많았거나 또는 적은 이유는?</p>	
<p>창업에서 나의 역할과 창업 소감은?</p>	



## 모듈 IV.

# 청소년 걱정기술 프로젝트 曦(희) STORY

---

1. 걱정기술이란
2. 디자인 사고
3. 나도 걱정기술자







활동지 4-1-1

적정기술이란

## 짜꿍 이해하기 (짜꿍의 필요 채워주기)

<p>적정기술 주제 정하기 (짜꿍을 위한 적정기술)</p>	
<p>나의 짜꿍 이해하기 (짜꿍이 얘기 들어주기)</p>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p>나의 짜꿍의 필요 탐색하기</p>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p>짜꿍을 향한 열정</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 제품 결정하기</li> <li>2. 제품 기획하기</li> <li>3. 제품 재료 정리하기</li> <li>4. 제품 디자인하기</li> <li>5. 제품에 대한 Feedback</li> </ol>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>



활동지 4-2-1

디자인 사고

※ 조별 적정기술 프로젝트를 디자인 사고 5단계 역할 분담하기(토의 내용 정리)

디자인 사고	과 제	활용도구	발표자의 역할
1단계	상대방 공감하기 (Empathy)	상대방 이야기 듣기	관찰한 결과를 간결하고 명확하게 발표하기
2단계	상대방 필요 문제 탐색하기(Define)	상대방의 입장에서 문제 바라보기	"뻔하지 않은 통찰"을 발견하고 간결하게 발표하기
3단계	아이디어내기 (Ideate)	브레인스토밍 (자신이 할 수 있는 일 기록하기)	상대방에게 꼭 필요한 사항 기억하고 기획하기
4단계	제품 만들기 (Prototype)	상대방을 향한 사랑	사용자에게 경험을 제공할 수 있는 제품 공개하기
5단계	제품 반응듣기 (Feedback)	상대방에게 제품 반응 듣기	사용자에게 제품을 사용할 기회를 통한 시험(테스트)
적정기술주제			
상대방 공감하기 (Empathy)			
상대방 필요 문제 탐색하기 (Define)			
아이디어내기 (Ideate)			
제품 만들기 (Prototype)			
제품 반응듣기 (Feedback)			





활동지 4-2-2

디자인 사고

※ 조별 적정기술 프로젝트 공모 발표를 위한 개별의견 기록하기.

디자인 사고	과 제	발표내용
1단계	<p>상대방 공감하기 Empathy</p> <p>공감하기 위해 나눈 이야기, 어려운 점,  불편한 점,  희망사항 등</p> <p>다양한 사항 기록 정리하기</p>	



활동지 4-2-3

디자인 사고

※ 조별 적정기술 프로젝트 공모 발표를 위한 개별의견 기록하기.

디자인 사고	과 제	발표내용
2단계	상대방 필요 문제 탐색하기 Define  변하지 않은 공감  상대방의 이야기 경청하기  상대방의 입장에서 필요한 부분 세밀하게 탐색하기	



활동지 4-2-4

디자인 사고

※ 조별 적정기술 프로젝트 공모 발표를 위한 개별의견 기록하기.

디자인 사고	과 제	발표내용
3단계	<p>아이디어내기 Ideate</p> <p>상대방의 입장에서 필요한 부분의 적정한 제품 기획을 위한 다양한 정보 수집과 의견 교환하기</p> <p>다양한 필요 부분 중 가장 우선 시 되는 필요를 충족할 수 있는 것 탐지하기</p>	



활동지 4-2-5

디자인 사고

※ 조별 적정기술 프로젝트 공모 발표를 위한 개별의견 기록하기.

디자인 사고	과 제	발표내용
4단계	제품 만들기 Prototype  상대방이 필요한 적정제품에 대한 정보 안내하기  그림이나 사진을 통해 제품소개 내용 및 사용법 기록하기	



활동지 4-2-6

디자인 사고

※ 조별 적정기술 프로젝트 공모 발표를 위한 개별의견 기록하기.

디자인 사고	과 제	발표내용
5단계	제품 반응듣기 Feedback  상대방의 의견듣기  제품에 대한 만족도 불편사항 수정사항 요구사항 경청  제품 수정안 만들기	



활동지 4-3-1

나도 적정기술자

※ 조별 적정기술 프로젝트 공모 발표를 위한 종합의견 기록하기.(조장 내용 정리 후 제출)

디자인 사고	과 제	발표내용
1단계	상대방 공감하기 Empathy	
2단계	상대방 필요 문제 탐색하기 Define	
3단계	아이디어내기 Ideate	
4단계	제품 만들기 Prototype	
5단계	제품 반응듣기 Feedback	
어떤 것에 목표를 두고 제품을 개발했나요?		



활동지 4-3-2

나도 적정기술자

※ 각 조별 발표대회 개별 심사하기

그룹	그룹명	발표내용 및 순위 정하기
1		
2		
3		
4		
5		
가장 인상 깊었던 점과 우수한 점에 대해 기록하기		



활동지 4-3-3

나도 적정기술자

### 나의 직업가치관 간이 점검표

학년	반	번	이름					
질문을 읽고 답하세요.				5	4	3	2	1
나는 직업에서 보수가 가장 중요하다.								
나는 나의 직업을 통해 여가생활을 즐길 수 있어야 한다.								
나는 직업을 통해 나의 재능을 사회에 기부하고 싶다.								
나는 직업을 통해 성취감을 꼭 느끼고 싶다.								
나는 직업을 통해 부와 명예를 누리고 싶다.								
나는 직업을 통해 인기와 명성을 얻고 싶다.								
나는 나의 직업이 안정성이 있으면 좋겠다.								
나는 나의 직업을 통해 이웃과 나누고 싶다.								
나는 다른 사람이 부러워하는 직업을 갖고 싶다.								
나는 직업에 윤리의식이 필요 없다고 생각한다.								
자신이 가장 소중하게 생각하는 직업의식에 대해 기록해 보면서 자신의 직업가치관을 살펴보세요. (가장 점수가 높게 나온 부분 3개를 적어보세요)								
[Blank space for writing]								
내가 생각하는 기업가 정신은 무엇이라고 생각합니까?								
[Blank space for writing]								
내가 생각하는 적정기술이란 무엇이라고 생각합니까?								
[Blank space for writing]								
활동 후 느낀 점을 단어로 표현해 본다면 무엇일까요? (3가지로 표현해 보세요)								
[Blank space for writing]								





활동지 4-4-1

적정기술의 실제

우리 주변의 나라와 사람들에게 필요한 무지개 7단계 적정기술 기획하기

디자인 사고	과 제	내 용
1단계	어느 나라를 위한 것인가?	
2단계	어떤 사람들을 위한 것인가?	
3단계	어떤 적정기술을 디자인 할 것인가?	
4단계	필요한 재료	
5단계	필요한 비용	
6단계	Feedback 을 받을 대상	
7단계	제품 설명서	



활동지 4-4-2

적정기술의 실제

청소년 적정기술 프로젝트 曦STORY를 마치면서 나의 느낌 기록하기

소감문작성

소감문작성

## 모듈 V.

# 너의 스토리를 들려줘

---

1. 나의 이야기
2. 엘리베이터피치
3. 타인툰 스토리텔







## 소소한 일상 속 나

### ※ 나를 표현하는 10가지

- 1) 해당 칸에 자신을 나타낼 수 있는(혹은 좋아하는) 것들을 최소 1개 이상 적습니다.
- 2) 10개의 아이템으로 주변의 3사람 이상에게 자신을 소개합니다. 이 때 서로 정보를 하나씩만 주고받습니다. 아이템 칸 아래쪽에 정보를 준 사람 싸인을 받으세요.

The activity area contains 10 hexagonal icons arranged in a grid-like pattern, each with a label below it:

- 인물 (Person): Icon of a man's face.
- 운동 (Sports): Icon of a person running.
- 여행 (Travel): Icon of a globe and a plane.
- 음식 (Food): Icon of a fork and knife.
- 책 (Books): Icon of a stack of books.
- 과목 (Subjects): Icon of a book and a pencil.
- 친구 (Friends): Icon of two people with arms raised.
- 격언 (Quotes): Icon of a head with a lightbulb inside.
- 영화 (Movies): Icon of a film strip.
- 인문 (Humanities): Icon of a target with an arrow.



## ‘나’를 표현하는 한 가지 단어

1) 나를 표현하는 단어 키워드 3개를 적어 보세요.

2) 짝꿍에게 위 세 키워드 중 한 개를 선택해 달라고 부탁해 보세요.  
그 키워드는 무엇입니까?







## Bone-Sketch

- 1) 앞서 생각한 '나'를 표현하는 한 가지 단어는 무엇인가요?
- 2) 친구들과 함께 할 뼈대 유형을 선택해 보세요.
- 3) 마카용 굵은 펜으로 선택한 뼈대를 아래에 그려주세요.
- 4) 뼈대를 바탕으로 '나'를 표현하는 단어를 그려보세요.





## 나를 소개하는 30초

### 1. 엘리베이터 피치를 위한 고려사항

- 1) 나를 인상적으로 표현할 수 있는가?
- 2) 상대가 흥미를 가질만한 내용인가?
- 3) 상대가 이해할 수 있는 단어와 내용인가?
- 4) 압축적이지만 논리적인 전개인가?
- 5) 상대방의 액션을 유도할 수 있는가?

### 2. 엘리베이터 피치 샘플

저는 \_\_\_\_\_ (별명)입니다. 왜냐하면 저는 \_\_\_\_\_ 이기(하기) 때문입니다.  
저는 \_\_\_\_\_ 에 열정을 가지고 있고, \_\_\_\_\_ 에 엄청난 재능이 있습니다.  
하지만 솔직히 \_\_\_\_\_ 에는 자신이 없습니다.  
저는 \_\_\_\_\_ 실현하고자 하는 목표를 가지고 있습니다.  
저에게 \_\_\_\_\_ 를 투자해주세요. 투자해주신 \_\_\_\_\_ 를 통해  
\_\_\_\_\_ (의 가치)를 반드시 실현하겠습니다.

### 3. 나만의 엘리베이터 피치 작성



활동지 5-2-2

엘리베이터피치

**투자 카드**

투자 상대 :  
투자 내용 :  
투자 사유 :  
본인은 위 ( )에 대해 위와 같이 투자하고자 합니다.

투자자 20 년 월 일 (서명)

**투자 카드**

투자 상대 :  
투자 내용 :  
투자 사유 :  
본인은 위 ( )에 대해 위와 같이 투자하고자 합니다.

투자자 20 년 월 일 (서명)

**투자 카드**

투자 상대 :  
투자 내용 :  
투자 사유 :  
본인은 위 ( )에 대해 위와 같이 투자하고자 합니다.

투자자 20 년 월 일 (서명)

※ 돈 1000만원 이내, 장소, 인력 등은 본인의 능력 안에서 가지고 있는 자원으로 지원 가능함.



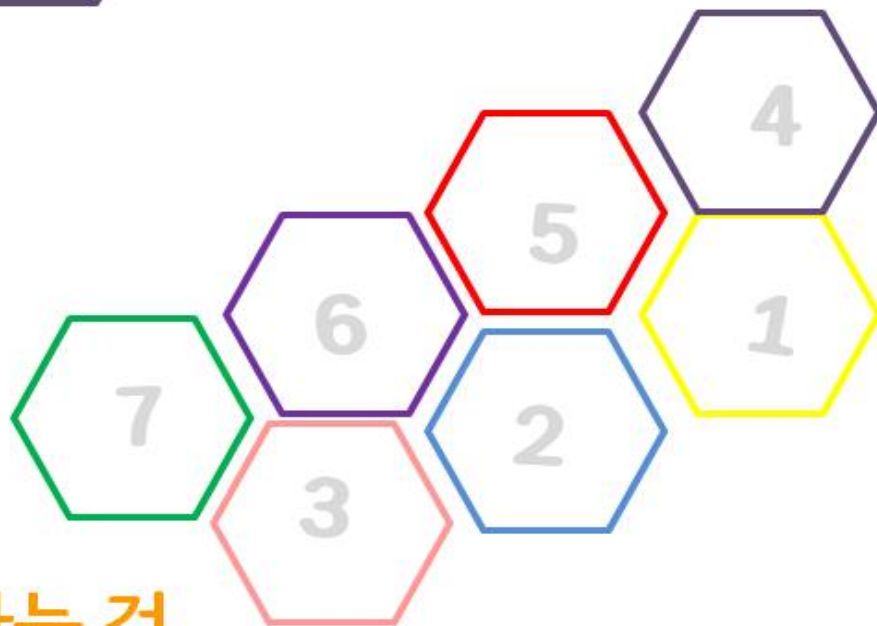
## 내가 원하는 '내일' 상상하기

- 1) 본인이 잘하고 좋아하는 것을 3가지 이상 적어봅니다.
- 2) 오른쪽에 있는 상대에게 자신의 워크북을 넘겨줍니다.
- 3) 파트너는 자신의 상상력을 최대한 발휘하여 '잘하는 것' 과 '좋아하는 것' 을 연결하여 새로운 직업, 프로젝트를 만들어 줍니다.

잘하는 것



좋아하는 것





## 타이툰 스토리텔링

- 1) 이전에 1차시 때 그린 인생 곡선을 먼저 자세히 살펴봅니다.
- 2) 나에게 앞으로 생길 수 있는 어려운 일을 상상하고 1-4번에 그림을 그려봅니다.
- 3) 짝공과 교환해서 최대한 상상력을 동원해서 짝공이 참고할 수 있도록 5-8번에 그려봅니다.

1

2

3

4



5

6

7

8

# 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 2014-1-1-2

발행일 : 2014년 12월 31일

발행처 : 서울중등진로와직업교과교육연구회



# 진로가 미래다



이 책은  동그라미재단 The Circle Foundation 의 후원으로 제작되었습니다.