

‘가’찾기 스토리북

너만의 ‘가’을 찾☆아봐!



글 | 최재훈·황재희
만화 | 이충민
일러스트 | 김성희



'ㄱ' 찾기 프로젝트 스토리북
너만의 'ㄱ'을 찾아봐!

이 시대 모든 청소년들에게

안녕하세요. 동그라미재단 이사장 성광제입니다.

여러분을 보면 언제나 이런 생각이 듭니다.

‘앞으로 빠르게 변화할 우리 사회의 주인공이구나.’ 하고요. 여러분은 우리의 미래를 만들어가는 너무도 소중한 존재인 동시에 희망이지요. 여러분에게 알토란 같은 교육을 하나라도 더 안겨주고 싶었습니다. 교육이라는 말만 들어도 부담을 느끼는 여러분들을 보면서 세상에서 이렇게 신나고 재미있는 교육도 있구나 하고 느낄 수 있는 행복한 교육을 선보이고 싶었습니다.

우리나라 청소년들의 행복지수는 낮아지고 자살률이 높아지고 있는 현실을 보면서 여러분들이 얼마나 힘든 시기를 보내고 있는지 이해하고 싶었고, 여러분에게 힘이 되고 싶었습니다. 그래서 시작한 프로젝트가 ‘ㄱ’찾기 프로젝트입니다. ‘ㄱ’찾기의 ‘ㄱ’은 가능성, 기회, 기업가정신, 꿈 등 많은 의미를 담고 있습니다. 여러분에게 여러 가지를 주고 싶은 저의 바람과 의지의 표현이지요.

재단이 생각하는 기업가(起業者)정신은 일반적으로 생각하기 쉬운 창업의 개념을 넘어선 것입니다. ‘일에 대한 다양한 시각, 나만의 방식으로도 충분히 성공과 행복을 이룰 수 있다는 믿음, 남의 시선을 의식하지 않고 나만의 길을 걷겠다는 용기, 꿈을 이루기 위해 스스로 계획하고 실천하는 능력’, 이런 것들이 우리가 말하고자 하는 ‘기업가정신’입니다. 여러분이 이런 정신을 가지게 된다면 우리 사회 곳곳에서 긍정적인 변화가 더 많아질 것은 분명합니다.

당장 내일 무언가가 만들어지고, 동시에 무언가가 없어지는 ‘속도의 시대’입니다. 한 치 앞을 예측하기도 힘든 시기에 여러분들을 위해 100년 앞을 내다보는 교육을 계획하기란 결코 쉽지 않습니다. 그럼에도 교육은 백년대계가 되어야 합니다. 아무리 시대의 흐름이 빠르고 변화가 급격해

도, 미래를 위한 교육이 갖는 귀한 가치는 전혀 변하지 않기 때문입니다.

아직은 우리나라의 교육이 입시 위주, 학벌 위주이기에 교육에 있어 큰 변화를 만들기는 쉽지 않습니다. 시간도 오래 걸릴 것입니다. 어쩌면 우리 세대가 아닌 여러분의 세대까지 이어질 숙제가 될 수도 있습니다. 그럼에도 불구하고 동그라미재단은 그 숙제를 기꺼이, 그리고 열심히 하려 합니다. 앞으로도 여러분에게 진정한 기업가정신을 알리는 일에 노력하고, 저희와 뜻을 같이 해 여러분들을 돕고자 하시는 많은 분들을 정성을 다해 지원할 것입니다.

이런 일들은 혼자 할 수 있는 일이 아니지요. 그럼에도 우리가 함께 만드는데 기회가 미래를 긍정적으로 바꿀 수 있다는 믿음이 있습니다. 이 믿음을 가지고 여러분도 여러분만의 ‘ㄱ’찾기를 시작했으면 합니다. 아직은 무엇을 해야 할지, 어떻게 해야 할지 모를 수도 있습니다. 그러나 여러분이 조그마한 가능성에도 마음을 열고 무엇이든 시도해 본다면 여러분의 ‘ㄱ’찾기는 이미 시작된 것입니다.

그리고 이 책을 통해 만나게 될 이야기들이 여러분들이 ‘ㄱ’을 찾아나서는 여행에 작은 이정표가 되기를 바랍니다.

감사합니다.



chapter 1

본격! 기업가정신 만화

1장 어떤 ‘기’를 찾아야 하지?...8

2장 인류의 ‘기’찾기 대모험...18

3장 ‘창조적 파괴’가 세상을 만든다!...29

4장 변화를 읽고 혁신하라고?...39

5장 기업가정신으로 세상을 구하라!...49

6장 사회적기업가정신이 뭔가요?...65

7장 진정한 기업가정신이란...81

chapter 2

이야기로 보는

‘7’찾기 프로젝트

NO.1_에어 |

세상의 공기처럼 날아올라!...91

NO.2_양정여자고등학교 |

앙트십 해적단 MIS의 보물찾기...119

NO.3_어썸스쿨 |

찬영이의 어썸한 내 인생...153

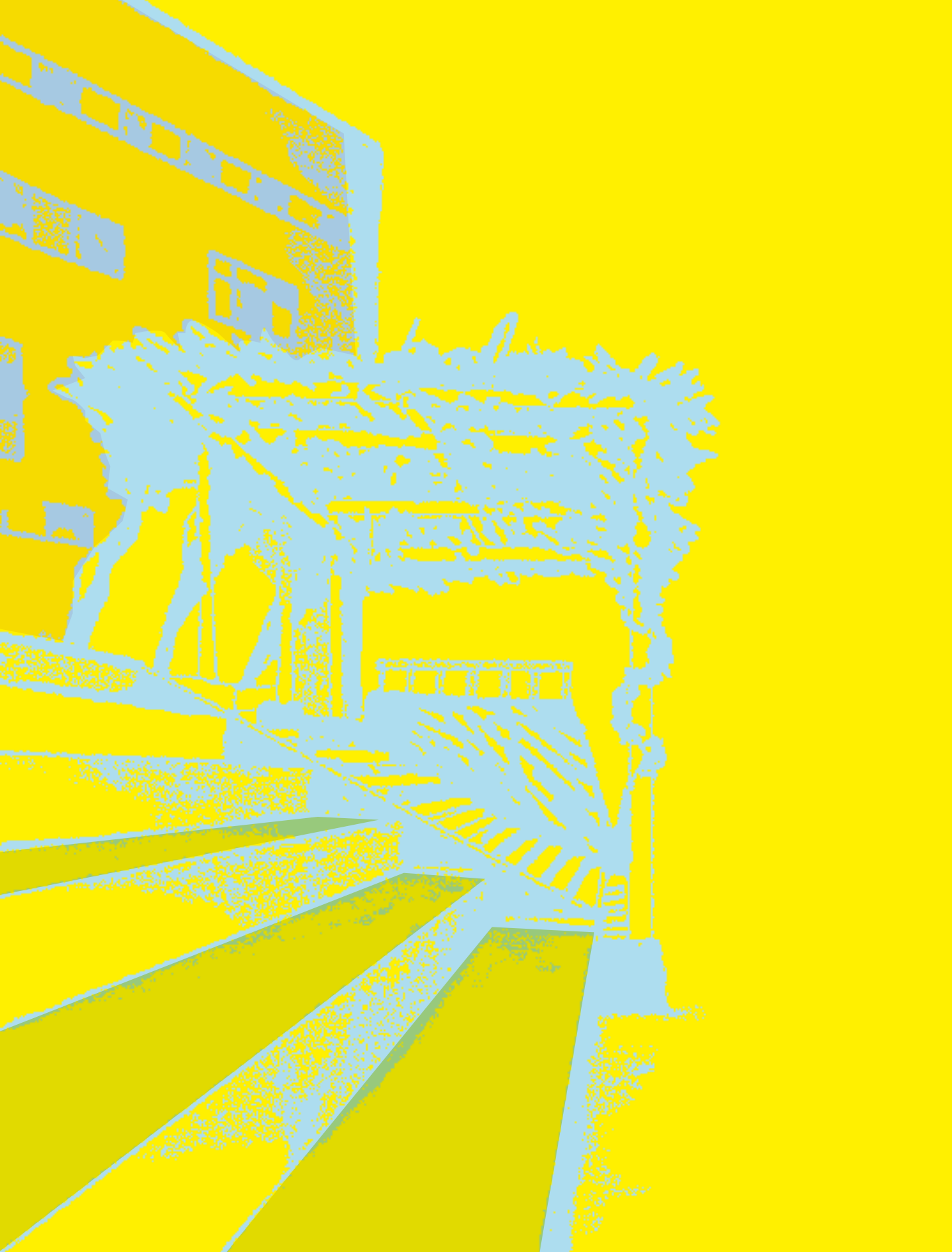
NO.4_행복한교육실천모임 |

The 두런두런 기업가정신 동아리 리그!...177

NO.5_안산YWCA |

열려라, 청-사-진 포토툰!...203





CHAPTER 1

본격! 기업가정신 만화

1장 어떤 ‘ㄱ’을 찾아야 하지?

2장 인류의 ‘ㄱ’찾기 대모험

3장 ‘창조적 파괴’가 세상을 만든다!

4장 변화를 읽고 혁신하라고?

5장 기업가정신으로 세상을 구하라!

6장 사회적기업가정신이 뭐가요?

7장 진정한 기업가정신이란





'ㄱ' 찾기 프로젝트

어떤 'ㄱ'을 찾아야 하지?



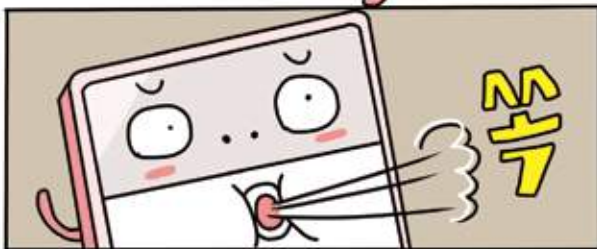
달 뜰 때까지
야자에,



완전
방전이다.

















생각보다 심각하군!

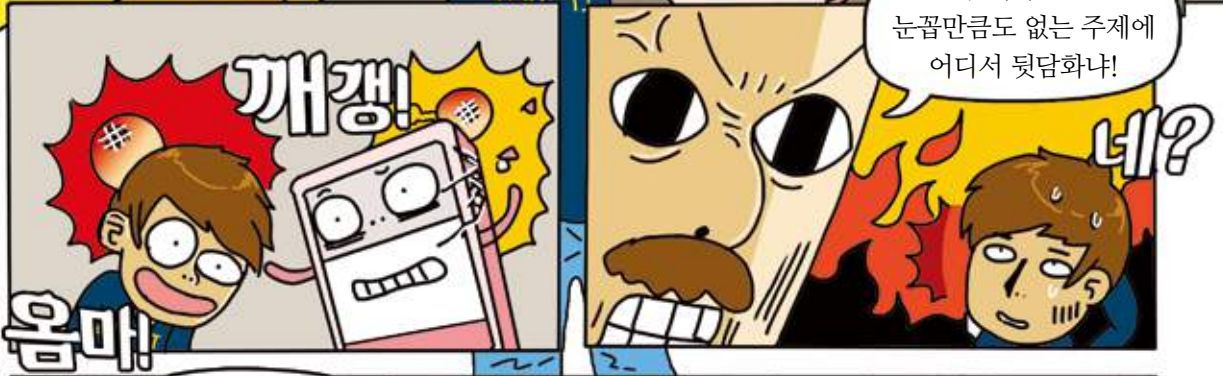
그런데 저 아저씨가 진짜 옥황상제가 맞아?

맞는데, 왜?

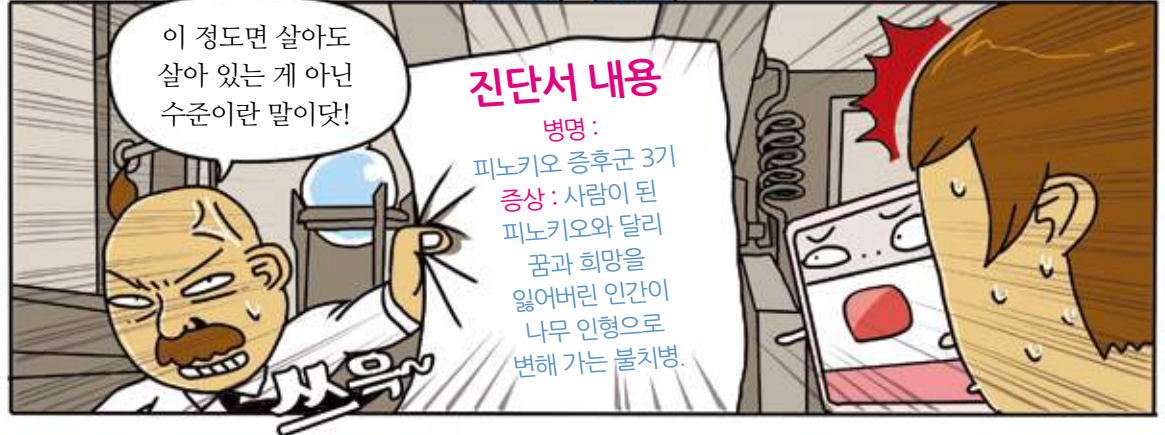


옥황상제라면 카리스마가 있어야지. 너무 동네 아저씨 같잖아, 저 모습은.

그건 동감이야!



꿈이라고는 눈꼽만큼도 없는 주제에 어디서 뒷담화냐!



이 정도면 살아도 살아 있는 게 아닌 수준이란 말이닷!

진단서 내용

병명: 피노키오 증후군 3기
증상: 사람이 된 피노키오와 달리 꿈과 희망을 잃어버린 인간이 나무 인형으로 변해 가는 불치병.



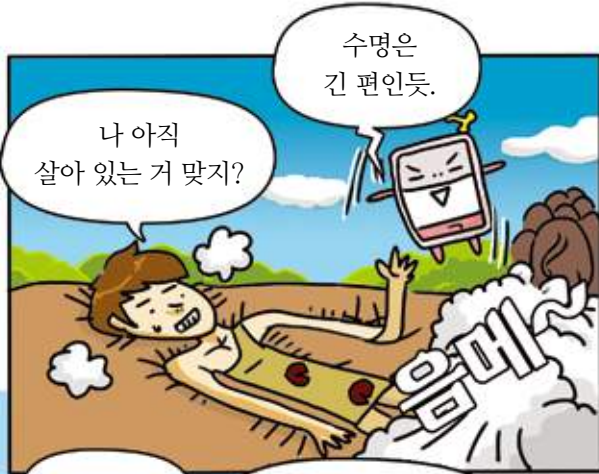




'7' 찾기 프로젝트

인류의 '7' 찾기 대모험





사냥 못지않게 식물이나 과일을 채집하는 것도 쉬운 일은 아니었지.



인류는 스스로 먹고사는 방법을 통째로 바꿀 무모한 도전을 시작했지.

우리가 사는 환경을 우리에게 맞게 바꿀 '가능성'에 도전!

사냥을 하지 않고도 고기를 얻을 수 있는 '가능성'에 도전!

과일과 곡식을 찾아 헤매지 않을 수 있는 '가능성'에 도전!

무한도전~

채집 활동에서 농사짓기로의 변화는 수천 년에 걸쳐 천천히 이루어졌어.

설마 농사가 한순간에 발명됐다고 생각한 건 아니겠지?

그런 거 아니었어요?

우리가 뭐 유전 공학이라도 전공한 줄 아시나 봐~.

똥인지 된장인지 먹어 봐야 알 수 있었거든.

수많은 시행착오를 거치면서 쌓인 식물과 과일에 대한 지식이 농사를 가능하게 했어.

아들아, 보리나 콩처럼 수확량이 많은 걸 재배하거라.

밀이나 벼처럼 금방 자라는 걸로 농사를 짓거라.

집 앞에 석류나 무화과 몇 그루를 심어 두면 잘 자란단다.

쌔유~ 조상님들~.



야생 동물을 가축으로 기르기 위한
과정도 힘들기는 마찬가지였지.



넌 다 자라는데
몇 십 년이나
걸려서 안 돼!

넌 성질이
너무 더러워서
안 됨!

넌 키우려면
내가 먹을 고기도
내놓을 판! 아웃!

하지만 인류는 결국 몇몇 동물들을 우리에게 가두어 기를 수 있게 됐어.



가축으로 선택된
영광스런 인물...
아니 동물을
소개합니다!

내가 새끼를
좀 잘 낳잖아~

농사짓고, 가축을 기르기
위해서 인류는 생활 방식을
완전히 바꾸게 돼.



동굴 따위는
개나 쥐
버리라고~

진짜요?

배산임수!
명당일세! 여기에
정착하자!



아이도 많이
낳아요.

마침내 집을 짓고, 우리를 만들고, 논과 밭을
일구는 '정착' 생활이 시작됐어.



마을은 점점 커졌고,
아이를 키우기가
쉬워져서 인구도
늘어났어.

식량과 인구가 늘어나면서 인류는 드디어 '고대 문명'을 탄생시키기에 이르렀지.

4대 문명 탄생! 랜드마크 건설!



이집트 문명

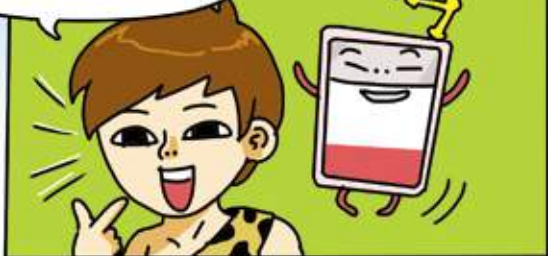
메소포타미아 문명

인더스 문명

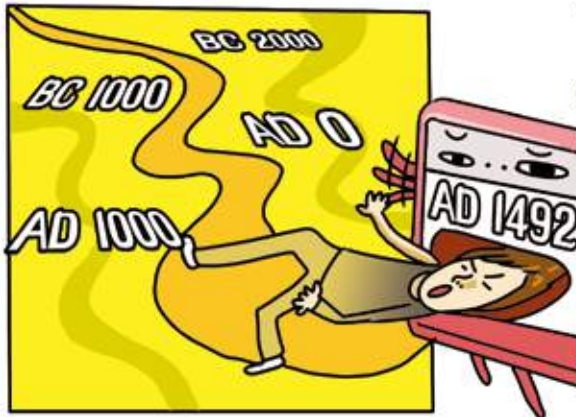
황하 문명

무모하게만 보이던 '가능성'에 도전한 결과가 문명의 탄생이었다니!

감탄하기는 아직 일러.



또냐, 적응 안 되네~.





여긴 또 어디래? 이 옷은 뭐고?

싹! 조용히 하고 저기나 봐.

여왕 폐하, 발표 기회를 주셔서 성은이 망극하옵니다.

조심해야지. 요즘 사기꾼들이 너무 많다 말이지.

인도로 가는 길
1492년
4월 17일
콜럼버스

꾸벅!

1453년 동로마 제국의 수도 콘스탄티노플이 이슬람 세력에 넘어간 뒤

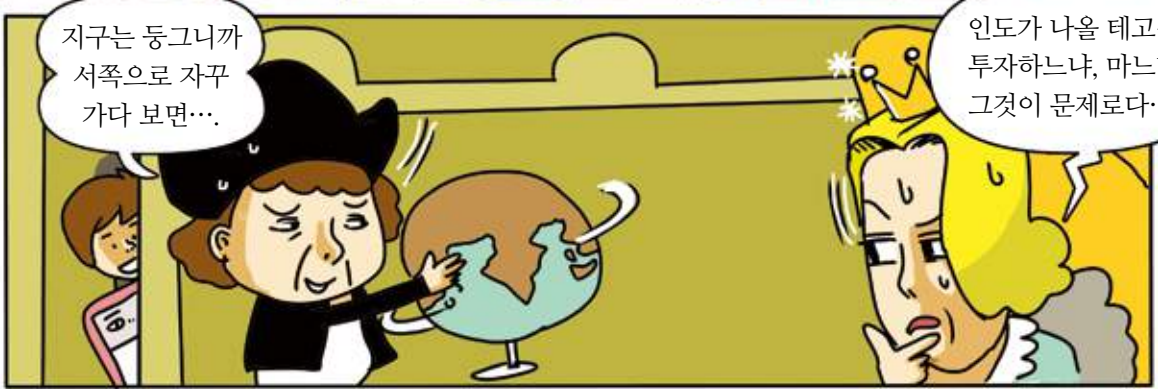
중국의 비단과 인도의 향신료가 수입되던 길이 꽉 막혔습니다.



덕분에 물가가 하늘로 치솟고 있던 말이다!!

위기는 곧 기회!

우리는 바다로 Go Go!



지구는 둥그니까 서쪽으로 자꾸 가다 보면...

인도가 나올 테고~. 투자하느냐, 마느냐 그것이 문제로다...



Mr. 콜럼버스~.
당신에게 투자해서
내가 얻는 게
뭘까요?



향신료와 비단
독점권에다가,
엄청난 '금덩어리'가
덤으로 옵니다.
전 딱 10%로만
가질게요.

쿨!

투자 계약서
*새로 발견된 땅에서의 수익
이사벨 9 : 콜럼버스 1
*무역 수입
이사벨 7/8 : 콜럼버스 1/8
*항해에 필요한 비용은 몽땅
여왕이 낸다.
*새로운 식민지의 총독은
'콜럼버스'가 한다.
갑: 퀸 이사벨 을: 콜럼버스



여왕 폐하,
완전 남는 투자
하신 겁니다.

실패하면
알지?

어쨌거나 저쨌거나 1492년 8월 3일,
새로운 기회를 찾아나선 콜럼버스의
대항해가 시작됐지.



가자! 서쪽으로!
기회는 나의 것!

두 달 후, 콜럼버스는 신대륙
'아메리카'를 발견했어.

어떤 사람들은 콜럼버스를
기회를 잘 만든 최고의
벤처 창업가라고도 해.

가능성만
보고 항해를 시작
했으니까~.

반면에 아메리카
원주민들이 겪은 고통 때문에
콜럼버스를 침략자라고
평가하는 사람들도 많아.

원주민들
입장에서 보면
당연히 그렇지.





뒤이어 등장한 증기 기관은 산업 혁명을 이끌고 나갔어.

이걸로 뭘 할 수 있냐고? 세상을 바꾸지!

겨우 그거 싼고 가는 거야?



제임스 와트



증기 기관차는 철로를 타고 전 세계를 하나로 잇기 시작했지.

철도가 지금의 인터넷 같은 존재였구나.

엇? 의외로 똑똑한데~.



신기술 릴레이는 19세기에도 계속 이어졌어.

1876년 최초의 전화기 발명!

흥! 진짜 최초는 나거든!

남들이 안 된다고 할 때, 난 도전했지!



알렉산더 벨



안토니오 무치



토머스 에디슨

200년 동안 인류는 온갖 발명품들을 쏟아 냈지.

1879년 전구 발명!



직조기

증기 자동차

증기선

비행기

무선 전신기

새로운 발명품은 또 다른
기술 발전을 가져왔고,



새로운 기술은 인류에게 새로운
상상력을 가져다주었어.



찰 베크



인류는 새로운 상상력을 현실로 바꿀
또 다른 기술을 만들어 냈지.



인류는 점점 더 불가능하다고 여겼던
것들을 가능하게 만들어 가고 있어.



이 모든 일이 만 년이라는 짧은(?) 시간에 인류가 해낸 것이지.

지구 나이가 45억인 걸 생각해 보면 짧아도 아주 짧지.

가축 기르기 성공!



농사 성공!



고대 문명 건설



신대륙 발견



산업혁명



전기-전화 발명



비행기 발명



지금 이 순간에도

인류의 도전은 계속되고 있어!

인류는 정말 설 새 없이 불가능에 도전했네.

'가능성'과 '기회'를 만들어 왔지.

기업가정신으로 무장한 개척자들이 그 일을 하고 있지.

기, 기업가 정신?

그게 바로 네가 살아나기 위해 배워야 할 정신이야!

드루와~



'7' 카탈기 프로젝트



'창조적 파괴'가 세상을 만든다!



여기는 알프스



생각보다 늦었군. 친구!

누구신지?



안 물어 봤으면 어쩔 뻔~

아담 스미스, 마르크스 등 세계적인 경제학자들과 어깨를 나란히 했다고나 할까.



아담 스미스

마르크스



아담? 마르? 이상한 말만 하시네.

자본주의를 대표하는 경제학자가 아담 스미스고, 사회주의를 대표하는 경제학자가 마르크스야.



7 깨알 상식

조셉 슌페터 (1883년~1950년)

오스트리아-헝가리 출신의 미국 경제학자이다. '창조적 파괴'라는 용어를 경제학에서 널리 퍼뜨린 경제학자로 자본주의 사회에서 새로운 부를 만들어 내는 원천이 기업가의 혁신적인 활동이라고 주장했다. 이것은 곧 기업

가정신을 의미하는 것으로, 1980년대 들어서면서 애플과 마이크로소프트, 구글 등 풍부한 자원은 없지만 기업가의 창의적인 아이디어 하나로 엄청난 성공을 거둔 기업 속 속 나오면서 그의 이론이 각광받게 되었다.



(사진 출처 위키피디아)

여기 가르쳐야 할
어린 양 한 마리가
또 있었군.



잘 인도해
주세요.

경제학자들마다
중요하다고 생각하는
캐릭터와 스킬은
달랐어.

생산자와 소비자가
자기 이익을 더 많이
챙기려는 '이기심' 테크가
'보이지 않는 손'을
만들지.

계급 갈등을 극복할
수 있는 노동자들의
역할이 중요해.

뭐니 뭐니
해도 정부가
나서서 '조정자'
역할을 해야지.



스미스

마르크스

케인즈

하지만 난 생각이
달랐어! 흐흐흐.



내가 선택한
캐릭터는 바로
기업가였어!

기껏 해야
자본가의 하수인
아닌가?

정부 캐릭터가
가장 효율적
이라니까.

캐릭터 볼 줄
아는군!



기업가?
생산자하고 뭐가
달라?

숨피터는 그동안 경제학자들
부터 관심을 받지 못했던
'기업가'에 주목했지.



기업가! 너를
자본주의의 꽃으로
임명한다.

쌩유~.

경제학자들은 우리가 살고 있는 세상을 자본주의라고 하지.
그리고 이 자본주의를 이끄는 세 가지 캐릭터가 있어.



자본가

기업가

노동자



노동자, 자본가, 정부, 어느 캐릭터 하나 중요하지 않은 것은 없지! 그런데 말이야...

무엇을 만들지 생각해 내고 행동에 옮기는 건 누구일까?



기업가



1717년 등장한 최초의 증기 기관 자동차

성공이 가져다주는
명예를 더 중요하게
여기는 기업가도 많고



여기 실린 게 다 접니다.
제 성공의 비결을 알고
싶으신 분들 참고하세요!



때로는 새로운 것에 도전하는 것 자체를 즐기는 기업가도 있지.

'창조'의 기쁨을
가르쳐 주신 분이시. 7일 만에
세상을 다 만드시다니!



나도 세상이
깜짝 놀랄 물건을
만들어 주겠어.



이런 저런 여러 가지
욕망이 뒤섞여 기업가를
움직이게 하지.



자본주의는 이런
수많은 기업가들의 왕성한
에너지가 이끌어 간다는 게
내 생각!



음~ 좀비 같다.

기업가들은 다른
기업가들과의 끊임없는
경쟁 상태에 놓여 있어
한순간이라도 멈춰 서면
뒤쳐지게 되지.



앗, 나보다
앞서가다니!

그렇게
느려서야.

쉬엄쉬엄
와~.

내가 제일
잘나가!



기업가들은
창조적 파괴를
통해 자본주의를
매일매일
발전시키고 있다!



숨퍼터
가라사대!

어떤 회사에서
세계 최초로 'TV'를
만들었다고
생각해 봐.



색깔이 나오면
더 많이 팔릴 것
같은데.



이 기업가가 자신의
TV에 푹 빠져 있는 동안
무슨 일이 벌어질까?



TV를 처음 만든 기업가 역시 이들의
도전을 보고 가만있을 수 없겠지?



새로운 것을 만들기 위해 (창조)
기존에 있던 것을 포기하거나
버려야 하는 (파괴) 상황을
'창조적 파괴'라고
부르는 거야!



창조적 파괴야말로
기업가정신의 핵심이지!

알 것 같기도
하고, 아닌 것
같기도 하고...





잡스는 항상 남들보다 한 걸음 앞서 나갔지.

마우스와 아이콘을 쓰는 세상에서 가장 쉬운 컴퓨터를 소개합니다.

헬로, 아임 맥!

컴퓨터가 말도 해!

모든 컴퓨터 개발자들이 잡스를 넘어서려 했고, 빌 게이츠도 그중 한 사람이었어.

이게 바로 애플이죠.

매킨토시에도 분명히 약점이 있을 거야! 기다려, 잡스!



매킨토시의 장점을 가져오고, 단점을 보완한다면 해볼 만!

우선 매킨토시의 멋진 GUI(그래픽 유저 인터페이스)는 그대로 가져와야 해. 마우스는 꼭 써야지!



빌 게이츠는 'PC'를 만드는 대신, 'PC'를 쓸 수 있는 운영 체제를 만들기 위해.

컴퓨터는 여러분이 만드세요. 저는 모든 컴퓨터에서 돌아가는 윈도우를 만들게요.

애플 매킨토시 참 좋죠. 참 좋은데...

이걸 쓰려면 '애플'사의 컴퓨터만 사야 되잖아요. 불편하지 않나요?



정말?

짱이야!

빌 게이츠의 성공은 곧 스티브 잡스의 실패를 의미했어.

빌 게이츠의 승리로 끝난 거 같지만, '창조적 파괴' 경쟁은 아직 끝나지 않았지.



잡스, 이만 애플에서 나가게.

짐은 택배로 보내 줄게.

잡스는 자신만의 창조적 파괴 유전자를 작동시켰어.



빌 게이츠, 조금만 기다려. 10년을 단련했으니까.

FUN! 재미없는 컴퓨터는 짱이야!

SIMPLE! 배우지 않고도 누구나 쓸 수 있어야 해!

MOBILE! 핸드폰처럼 언제 어디서나 쓸 수 있어야 해!

스티브 잡스는 아무도 생각지 못했던 제품들을 쏟아 내기 시작했어. 그리고 마침내 빌 게이츠를 한 방에 날려 보낼 '그 제품'을 선보였지.



아이폰! 하나면 충분합니다!



아이폰으로 다 함께 새로운 세계로 갑시다!



정말 저 두 사람은 '창조적 파괴'의 끝판왕 같아요.



둘 다 대단한 인물들이지만 더 중요한 것은 그들이 보여 준 도전 정신이야.



창조적 파괴가 가능했던 것도 새로운 것에 도전하고 그것을 이루기 위해 행동했기 때문이지.

도전이라...



하지만 새로 떠오르는 기업가정신의 끝판왕이 한 명 더 있어.



올~ 저 두 사람보다 더한 인물이 있단 말이에요?

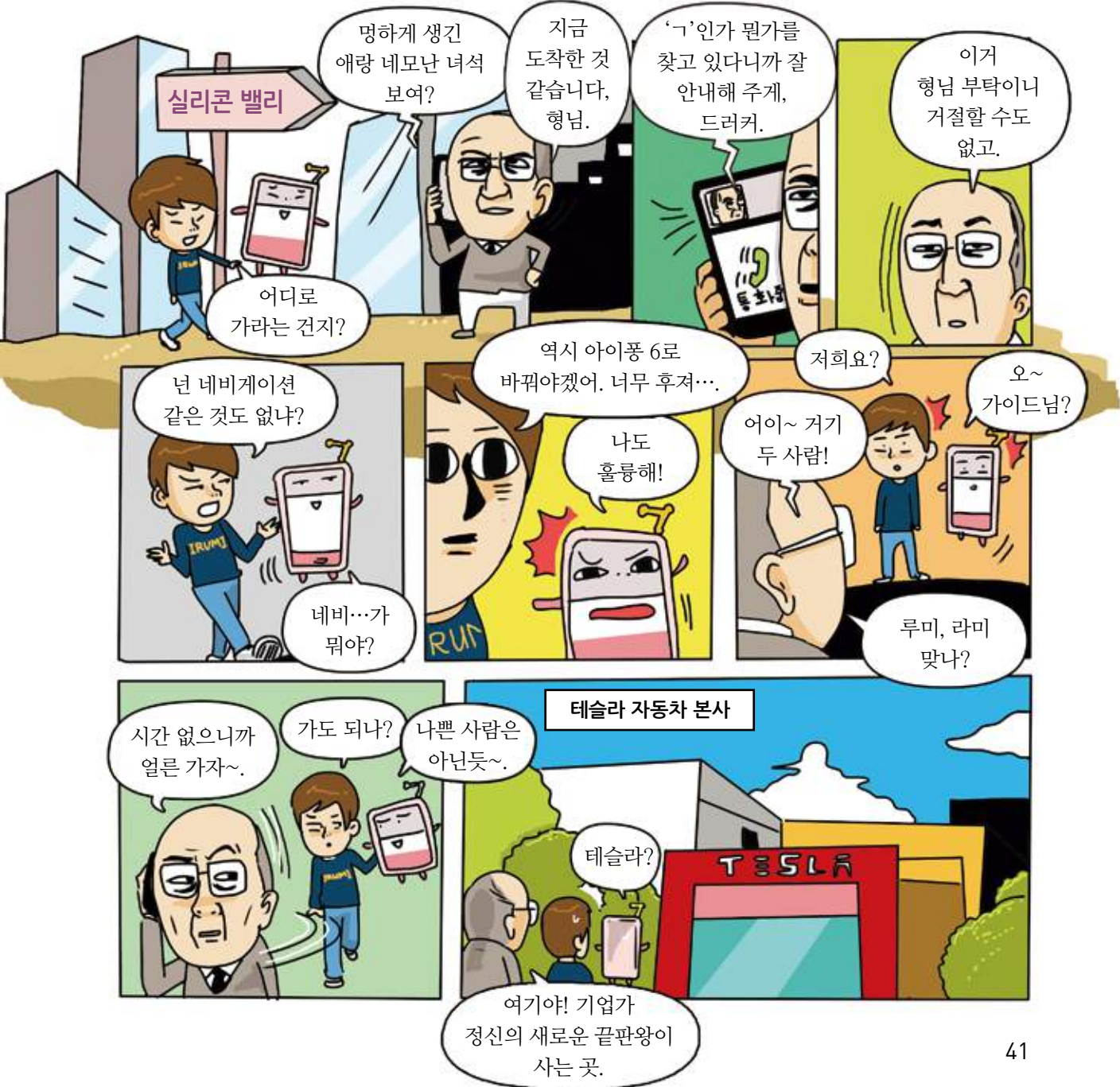


가 보면 알아! 난 여기까지!

난 또 어디로??



변화를 읽고 혁신하라고?



실리콘 밸리

명하게 생긴 애랑 네모난 녀석 보여?

지금 도착한 것 같습니다, 형님.

'7'인가 뭔가를 찾고 있다니까 잘 안내해 주게, 드러커.

이거 형님 부탁이니 거절할 수도 없고.

어디로 가라는 건지?

넌 네비게이션 같은 것도 없냐?

역시 아이폰 6로 바꿔야겠어. 너무 후져...

저희요?

오~ 가이드님?

네비...가 뭐야?

나도 훌륭해!

어이~ 거기 두 사람!

루미, 라미 맞나?

시간 없으니까 얼른 가자~.

가도 되나?

나쁜 사람은 아닌듯~.

테슬라 자동차 본사

테슬라?

여기야! 기업가 정신의 새로운 끝판왕이 사는 곳.

테슬라는
'전기의 마술사'라는
별명을 가진 천재
발명가로...

오~ 쓸모 있는
구석도 있네.

전기 회산가?
그럼 충전할
수 있겠다!

우리가
전기 회사에
온 건가요?

상상 이상의
추리군.

쭈욱!

여긴 자동차
회사야.

자동차
회사?!

정말이요?

그것도
무려 100% 전기
자동차지!



보통
전기 자동차라고 하면
석유와 전기를 함께
쓰는 '하이브리드'
자동차나

골프장에서나
특수한 용도로만 이용되는
자동차를 말하는데...



소형자동차



###

테슬라의
전기 자동차는
달라.

애들은
100% 전기만을
연료로 쓰고

한 번 충전하면
400km는
거뜰히 달리고,

시속 200km의
속도로 달릴
수도 있거든.

보통 자동차와는 달리 전기 자동차에는 없는 게 하나 있지. 그건 바로...



헐~ 엔진 대신 짐칸이 있어!



대신 가벼운 전기 모터 하나가 바퀴에 달려 있을 뿐!

저기 저 사람이 바로 테슬라 자동차의 CEO이자, 이번 이야기의 주인공인 엘런 머스크!



안녕~ 내가 말주변이 없어서~.

여러분을 위해 엘런 머스크의 신상을 살짝 소개하지.



1988년
엄마를 따라 캐나다로 건너갔지. 그곳에서 통나무를 베고 청소를 하며 대학 갈 돈을 모았어.



전 세계를 누비고 다니셨네.



2002년
엘런 머스크는 온라인 결제 솔루션인 '페이팔'을 만들어 이베이에 3000억 원에 팔았어.



1992년
펜실베이니아 대학에서 물리학과 경영학을 동시에 배웠어.



1971년
엘런 머스크는 남아프리카 공화국에서 태어났어.

3000억 원을 종잣돈 삼아 테슬라 자동차를 시작했지.



앨런 머스크야말로
세상의 변화를 읽고,
새로운 질서를 만들고 있는
'혁신'적인 기업가정신을
가졌기 때문이지!

그런데
저 아저씨가
왜 주인공인
거죠?

그건...

새 질서를
만든다고요?

독서광이자 과학과
경영에 두루 능통했던
앨런에게는 세상의 변화를
읽는 힘이 있었지.

화석 연료 때문에
점점 뜨거워져~.

애들이
뿜어내는 이산화탄소는
또 어땡고!



지구의 미래가
보인다~.

역시 문제의
중심에는 화석
연료를 먹는
'자동차'가 있어!

시한부입니다.
식생활부터 확 바뀌어야
살 수 있어요.

살려 주세요~.



석유는 끊고
전기를 먹어요.

쩍, 싱거워
보이는데.

그런데 전기도
결국 화석 연료를
태워서 만들지
않나요?

맙소사! 그랬군!





...라고 할 줄 알았지? 맞는 말이지만 당황하지 말고~.

내일은 내일의 태양이 뜬다는 걸 떠올렸지.

그건 영화 대사잖아요. '바람과 함께 사라지다'에 나오는...

눈치챘냐? 헤헷, 어째든 핵심은 그게 아니고...

태양 에너지와

전기 자동차를 결합했지!

이렇게 태양이 만든 전기로 가는

자동차를 만들기로 했다구!

앨런 머스크는 태양 에너지 회사 '솔라시티'를 인수했어.



어여 가자, 썬~.



전 세계에 주유소 대신 태양열 전기 충전소를 세울 거야! 그것도 무료로!

기존 자동차 회사와 석유 재벌들이 모두 두려움에 떨기 시작했다는 소문이 났지.



저 녀석 때문에 거지 되겠어.

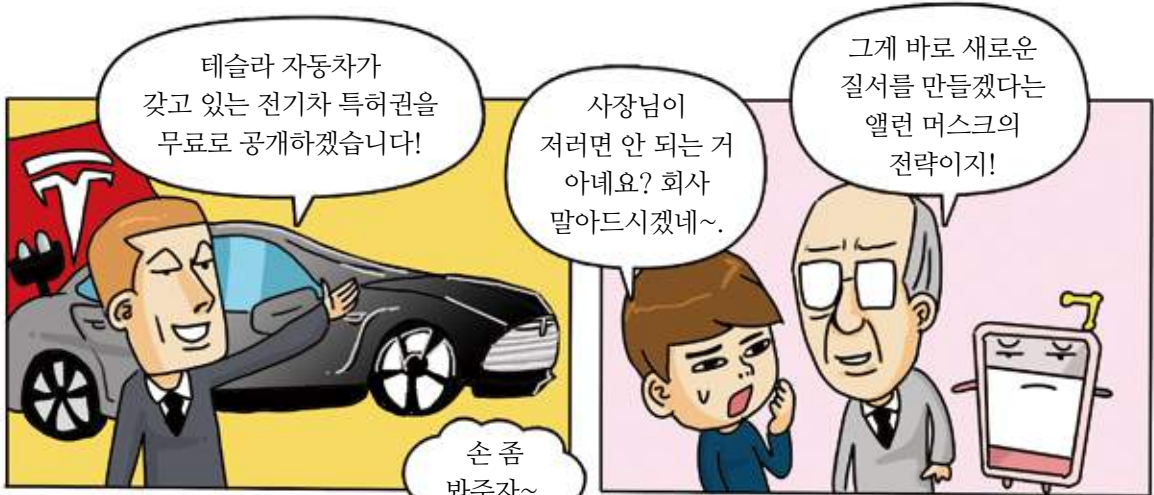
우리도 문 닫아야 할지 모른다고.

이러다 천연가스 남아 돌겠다스키.



이것뿐이라면 앨런 머스크를 너희들에게 소개도 안 했어.

또 뭐가 있어요?



테슬라 자동차가 갖고 있는 전기차 특허권을 무료로 공개하겠습니다!

사장님이 저러면 안 되는 거 아녜요? 회사 말아드시겠네~.

그게 바로 새로운 질서를 만들겠다는 엘런 머스크의 전략이지!

손 좀 봐주자~.

테슬라 자동차는 대형 자동차 회사들에게 포위당한 상태였어. 그래서...

공짜 특허를 써서 전기차 회사들이 쑥쑥 자라길 바라는 거였지.



우씨! 18대 1이냐! 다 덤벼~.



나도 친구들 좀 있거든?

우주는 이제 탐험의 대상이 아니라 생활 공간이야!



엘런 머스크의 혁신적인 생각은 여기서 끝난 게 아니야.



엘런 머스크는 스페이스 X라는 우주 항공 회사도 만들었어.

유인 우주선을 신고 날아가요~.

인류의 우주 시대를 여는 개척자가 될지도 모르지.



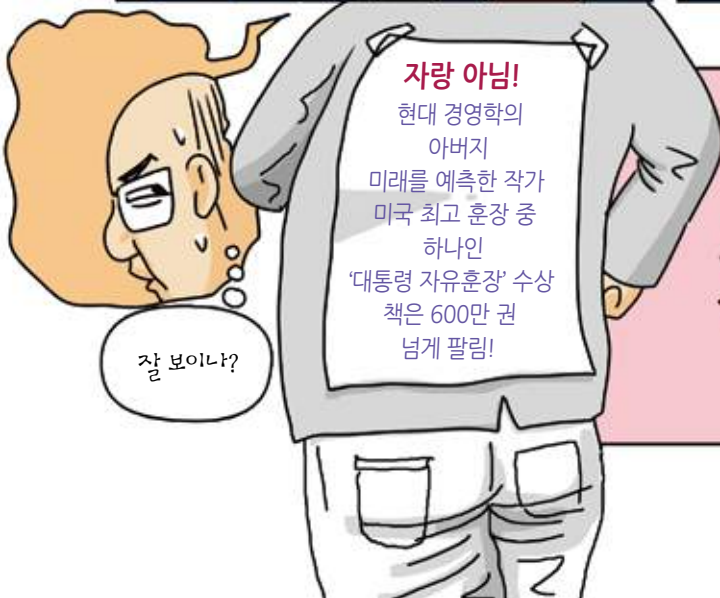
우주 택시도 만들 거야!

사각 얼굴형 우주 헬멧부터 만들어야겠군!



스티브 잡스는 저리 가라군요!

사과보다 태양인듯!



내 소개는 이 정도로 마치고, 본론을 얘기하자면,

내가 생각하는 기업가정신의 핵심은

혁신!

혁신 : 기존의 자원이 부가가치를 만들어 내도록 새로운 능력을 부여하는 활동

아리송~.

모르송~.

휘리~

아직 이해가 안 된 모양이군. 그럼 푸른곰팡이 이야기를 해 주지.

이건 푸른곰팡이

푸른곰팡이를 조심해.

페니실린을 주사하겠소!

한때는 사람과 동물에게 해로운 병균이었을 뿐이었지!

하지만 '혁신'적인 생각 덕분에 생명을 구하는 치료제가 됐어.

플레밍이 푸른곰팡이의 새로운 능력을 발견하자

그 이후 푸른곰팡이는 '병균'이 아니라 '자원'이 된 거지.

오~ 푸른곰팡이가 만들어 낸 물질이 다른 병균을 죽이고 있어!

제 이름은 페니실린!

인간을 전염병에서 구해 줄

신비의 명약, '페니실린'!

그러니까 '혁신'적인 기업가정신을 가진 사람은 '연금술사' 같은 존재로군요.

그 정도면 드러커의 '혁신'은 다 이해한 거 같군.

엇? 가시게요? 뭔가 허전한데.

비유 좋은데?!



'혁신'이 뭔지는 감이 오는데, 어떻게 그런 생각을 해낼 수 있는지는 감이 안 와!



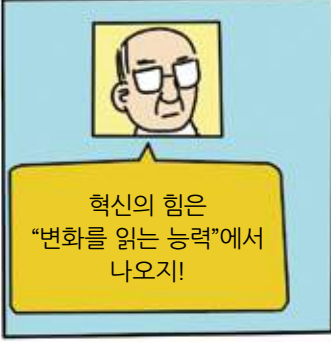
나야, 드러커. 깜빡한 게 있어서 말이야.

저도 궁금한 게 있었어요.

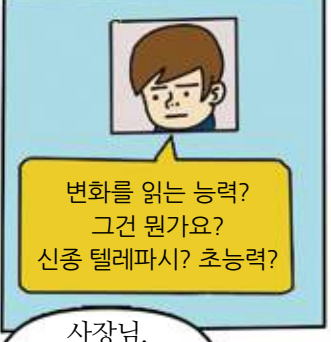
어떻게 혁신적인 생각을 할 수 있나요?

빙고! 내가 깜빡한 게 바로 그거야.

'혁신'의 힘을 얻는 방법은...



혁신의 힘은 "변화를 읽는 능력"에서 나오지!



변화를 읽는 능력? 그건 뭔가요? 신중 텔레파시? 초능력?



코닥이라는 카메라 회사가 있었어.

사장님, 저 사람들은 다 디지털카메라를 쓰는데요.



필름 카메라는 우리가 최고지!



코닥은 당장 돈이 되는 필름에 눈이 멀어 변화를 보지 못했어.

그래도 사진은 필름으로 뽑아야 제맛이지. 카메라는 돈이 안돼!



결국 코닥은 2012년 파산 신청을 하게 돼!

스마트폰 시대인데 필름이라니?

필름 한 통만 사 주세요.

세상이 변했다고요, 아저씨!

셀카 찍자~.

세상의 변화를 읽지 못해 사라진 것들은 무지 많아.

공룡의 멸종 같은 거지.

코닥의 멸종이거나,

살고 싶으면 변화에 적응해야지.

세상의 변화를 읽어 내면 성공은 따라오는 법이고.

자동차가 생활필수품이 될 거라고 생각했어.

인터넷 생활에서 필수품은 검색 엔진이 될 거라고 생각했지.

자나 깨나 세상이 어떻게 변해 가는지를 지켜봐야 해.

그 변화의 핵심을 캐내는 것이 '혁신'이니까.

그러니까 지식과 정보에 밝아야 한다는 얘기죠?

빙고!

하나를 알려 주니 둘은 깨우치는군.

...

하지만 어떻게 깨우치는지 모른다는 게 문제죠.

끊임없이 지식과 정보를 얻어

지식 & 정보

생각을 혁신하는 것이 출발점!

그래서 혁신의 힘을 키우는 두 번째 방법은 바로!

평생교육

이제 좀 '혁신'이 뭔지 감이 와요.

추카!

그런데요, 기업가정신, 창조적 파괴, 혁신, 이런 것들이 모두 너무 크게만 느껴져요.

저같이 평범한 고등학생에게는 머나먼 이야기예요.

그렇게 느껴질 수 있지.

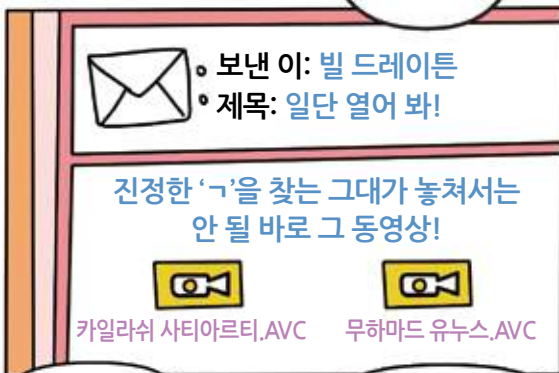
새 길잡이를 한 명 소개해 주지. 기둘려 봐~.



'7' 찾기 프로젝트

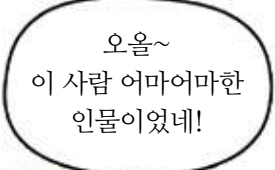


기업가정신으로 세상을 구하라!





누군지는 검색해 보면 다 나와!



오올~ 이 사람 어마어마한 인물이었네!



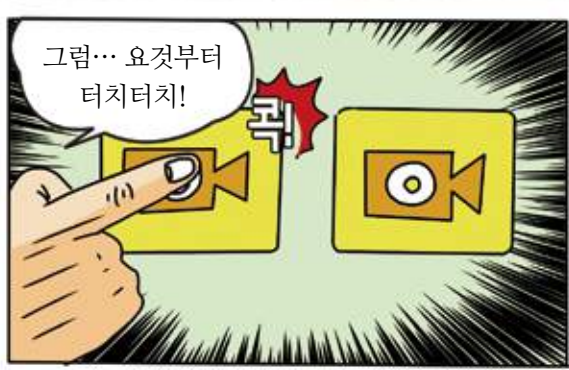
대충 읽어~. 복습은 필수니깐! 크크.

사회적기업가정신을 만든 '빌드레이튼'

최초의 사회적기업가로 불리는 빌드레이튼은 빌 게이츠, 오프라 윈프리 등과 함께 미국 최고의 지도자 25인에 뽑힐 정도로 영향력을 가진 인물. 그가 1981년 설립한 아쇼카재단은 매년 엄격한 기준 (새로운 생각, 창의성, 윤리성, 기업가 자질, 사회적 영향력)을 통과해 선정된 '아쇼카펠로우'들에게 사회적기업가로 활동하는 데 필요한 자금, 교육, 컨설팅 등을 지원해 주고 있다. 빌드레이튼은 사회적기업가정신을 가진 사회적기업가들이야말로 세상을 바꾸는 이들이라 믿고 있다.



이런 사람이 보낸 동영상이라면 믿고 볼 수 있을지도...
팅기지 말고 어서 봐~.



그럼... 요것부터 터치터치!

1980년대 인도를 비롯한 아시아 여러 나라에서는 어린이들에 대한 강제 노동이 판을 치고 있었습니다.



카펫 공장, 채석장은 물론 성냥 공장에서까지 어린이에게 마구잡이 일을 시키고 있었습니다.



이건 정말
옳지 않은 일이야!



아이들은 아이들답게
살 권리가 있어. 아이들을
구해야 해.



아이들을 구해
주세요. 저렇게 뒤서는
안 됩니다.

나보고
어찌라고요~.



사티아르티는 사람들을 모아 어린이들을
구하기 위한 운동을 시작했습니다.

아이들을 가두고, 강제로
노동을 시키는 사업자들을 고발합니다.
제대로 처벌해 주세요.

무슨
일이요?

어린 시절 살리기 운동

아이들을
가족과 학교로!



귀여운
녀석들~.

이제
학교도 다닐 수
있어요.

많은 아이들을
구했지만
사티아르티는
여기서 멈추지
않고 한 발 더
나아가야만
했습니다.

고마워요,
사티아르티!



사티아르티가 아이들을 구해 낸 그 자리를 다른 아이들이 대신하고 있었기 때문입니다.



우리가 탈출시킨 아이들도 그냥 내버려 뒀서는 안 돼요.

아이들이 학교를 다닐 수 있게 해 줘야 해요.

어린이 노동을 근본적으로 없앨 방법이 필요해요.

우선 불매 운동 같은 걸 해 보면 어떨까요?

오~ 좋네요!

잠... 잠깐만요, 여러분!

당장 나갑시다!

불매 운동만으로는 부족해요.

우리가 구출한 아이들을 학교로 보내려면 꽤 많은 돈이 필요 하거든요.

난 돈은 없는데...

나도 통장 잔고가 바닥 이라서.

우리가 다 그렇지 뭐.

유레카! 방법이 있어요. 어린이 노동도 없애고, 아이들을 학교에 보낼 수 있는 방법이!

무슨 수로?

도랑 치고 가재 잡고,

마당 쓸고 돈도 주울 수 있는 그 방법이 도대체 뭘니까?



사티아르티가 생각해 낸 방법은
그야말로 '혁신적'이었습니다.

여기 2개의
카펫이 있어요.
하나는 어린이
강제 노동으로 만든
나쁜 카펫!

다른 하나는
그런 노동이
안 들어간
착한 카펫!

만약 카펫을 살 사람들이
이 두 가지를 구별할 수 있다면
어떤 카펫을 사겠습니까?

아무래도 나쁜
카펫이라면 찜찜하니까
좋은 카펫을 사겠죠?

가격만 비슷하다면
나도 그럴 것 같은데...

그런데 착한 카펫과
나쁜 카펫을 어떻게
구별하죠?

짜잔! 당황하지 말고
착한 카펫 인증 마크를
붙이면 끝!

이 로고를 사용하는
제품으로부터
약간의 사용료를
받아서

사티아르티는 러그마크(Rugmark) 인증 제도를 통해 어린이 노동을
없애고, 아이들을 지원할 수 있는 길을 찾아내고야 말았습니다.



오오!

그 돈으로
아이들을
학교에 보낸대!

사티아르티,
당신의 아이디어는
정말 '갹'이요!



사티아르티는 아동 노동이라는 사회적 문제를 '러그마크'라는 혁신적인 생각으로 해결했습니다.

그 공로로 카일라쉬 사티아르티는 2014년 노벨평화상을 수상했습니다.



지구상에서 가장 가난한 나라 중 한 곳인 방글라데시.



방글라데시

인구 1억 6천만 명
1인당 GDP 1,179달러
(세계 154위)
* IMF 2014 기준

대학에서 잘 나가는 경제학 교수 무하마드 유누스.



모두들 이렇게 가난과 굶주림에 시달리는데.

하지만 유누스는 가난한 방글라데시의 현실 앞에 자신이 가르치는 경제학이 의미가 없음을 느꼈습니다.



이거 만들어서 하루에 얼마나 벌어요?



그중에 내가 쓸 수 있는 돈은 20원밖에 안 된답니다. 나머지는 빚을 갚아야 하거든요.





아니, 무슨 빚이 그렇게 많답니까?

고리대금이라 이자가 무시무시 하거든요.

하루에 이자가 10%씩 늘어나요.



하루에 10%라니! 그건 이자가 아니라 도둑질이잖소.



왜 은행에서 싼 이자로 안 빌리고 고리대금을 써요. 그러니까...



세상 물정을 너무 모르시네.

교수라더니 학교에서만 살아서 그런가.



그게 무슨?!

유누스는 방글라데시 빈민층의 현실에 그제서야 눈을 뜨게 됐습니다.



은행에서 빌려 주면 우리가 왜 고리대금을 써요~.

우리 같은 가난뱅이는 은행에 가지도 못해요.

우리도 서럽죠.

왜 안 빌려 주는지 대신 물어봐 주세요.



무슨 일이세요? 유누스 박사님.

왜 가난한 사람들에게 돈을 안 빌려 줍니까? 그들에게도 빌려 주세요!



담보도 없고 신용도 없는 그 사람들 뭘 믿고 빌려 줍니까?

그 사람들이 담보가 있을 리가 없잖소!

그래서 유누스는 은행의 규칙을 바꾸기로 걱정했습니다.



잘 들어 봐. 난 진짜 돈이 필요한 가난한 사람들에게만 돈을 빌려 주는 은행을 만들 거야.

저러다 빈털터리가 되겠군.

역시 상태가 안 좋아.



이봐, 담보도 없이 돈을 빌려 줬다가는 이자는커녕 원금도 못 받을걸~.



맞아. 게다가 보증을 서 주는 사람도 없을 텐데. 길거리에 그냥 돈을 뿌릴 셈인가?



바로 그거야! 그게 바로 내 아이디어의 핵심이지!



무하마드 유누스는 담보와 보증이라는 은행의 규칙 대신 새로운 규칙을 만들어 냈지요.



CROMEEN BANK

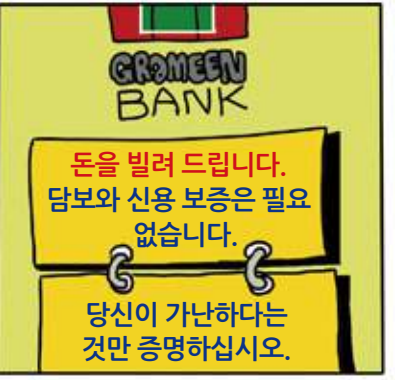
돈을 빌려 드립니다.



CROMEEN BANK

돈을 빌려 드립니다. 담보와 신용 보증은 필요 없습니다.

당신이 가난하다는 것만 증명하십시오.



이게 정말일까?

에이, 설마. 누가 우리 같은 사람들에게 저렇게 쉽게 돈을 빌려 줄까?



저기 봐요! 정말로 돈을 빌려 준대요.



정말이요?

유누스는 가난한 이들을 위해 새로운 규칙을 가진 은행인 그라민 은행을 열었습니다.

당신은 정말 가난합니까?

그럼요. 하루 벌어서 하루 먹고사는 처지랍니다.

살다 보니 별일도 다 있네.

그러게, 가난해야 돈을 빌릴 수 있다니.

게다가 우리 같은 농촌 여성들한테 주로 빌려 준대요.

좋습니다. 당신은 충분히 가난하군요. 우리 그라민 은행에서 찾는 분이 바로 당신 같은 사람이죠.

오오~ 그럼 진짜 돈을 빌려 주시나요?

여기 있습니다. 최고 한도인 150달러를 드리죠. 단 조건이 있어요!

조건이요? 그런 거 없다면서요?



아이고, 우리 동네 사람들한테 빨리 알려야겠네!

우리 옆집 아줌마 빨리 불러와! 그 집도 빛 갚아야 해!

5명을 묶어서 빌려 주면 서로에 대한 책임감 때문이라도 돈을 꼭 갚으려고 할 거야.

이웃 간의 믿음이 어떤 보증보다 확실하다는 걸 보여 주겠어.

유누스의 그라민 은행은 '가난'과 '신뢰'라는 새로운 규칙을 만들었습니다.



모두 한동네 사는 친구들이에요.

이렇게 빨리 오다니!



150달러를 빌린다면 무엇을 할지 각자 얘기해 줄 수 있겠소?

유누스의 그라민 은행은 사람들에게 꿈꿀 수 있는 기회를 준 것이었죠.



저는 중고 재봉틀 한 대를 살 생각이예요.

재봉틀로 동네 모든 옷들을 수선하는 일부터 시작하겠죠.

돈이 좀 모이면 제가 직접 만든 옷을 파는 옷가게를 열 거예요.



저는 송아지 한 마리를 살 거예요.

송아지를 튼튼하게 키워서 농사일을 거들게 할 거예요.

아마도 마을에서 가장 농사를 많이 짓는 농부가 될 거예요.



저는 손수레를 하나 장만할 거예요.

길거리 음식을 만들어 파는 음식 손수레죠.

방글라데시에 관광 온 사람들이라면 꼭 들리는 맛집을 만들 거예요.

그리고 유누스의 그라민 은행은 가난한 이들에게 서로를 믿고 의지해야 할 이유도 함께 주었습니다.

너네 농산물은 내가 제일 먼저 살게.

호호호, 재봉틀 사면 내 옷부터 고쳐 줘!

저 여자들 중 몇 명이나 갚을지 걱정이구먼.

그러게 말이야.

하하하, 걱정도 팔자구먼.

자네 정말 걱정 안 되나?

자넨 잘 몰라. 저 여자들 아마 서로를 위해서라도 최선을 다할 걸세.

저들에겐 자기 몸 하나, 그리고 동네 친구들이나 친적들과의 관계뿐이네.

그 소중한 것을 잃고 싶겠나?

자네 말이 맞았으면 좋겠네.

어쩌면 자네 말이 맞을지도 모르겠구먼.

자네는 이미 나보다 많이 가지고 있지 않나.

나에게도 돈을 좀 빌려 주게.

그러게 있는 사람이 더하는군.

유누스의 생각은 맞아 떨어졌습니다. 그라민 은행에서 돈을 빌려간 이들의 98%가 대출금을 제때에 갚는 기적이 일어났지요.



여기 원금과 이자예요. 고맙습니다.

돈을 갚아 줘서 우리가 고맙죠.

친구들 때문이라도 안 갚을 수가 없었어요. 사실 좀 부족했는데 저 친구들이 도와줬어요.



여기서 함께 돈을 빌린 친구들이예요. 안 갚았다가는 절교한다고 얼마나 겁을 주던지.

하하하, 그렇게 된 거군요. 좋은 친구들을 두셨네요.



유누스의 그라민 은행은 조금씩 기적의 크기를 키워나가고 있습니다.

30년 동안 1,700만 명이 넘는 사람들이 돈을 빌렸대요.

끄응~ 대출금만 해도 6조 원!

직원만 해도 2만 명 가까이 돼요.



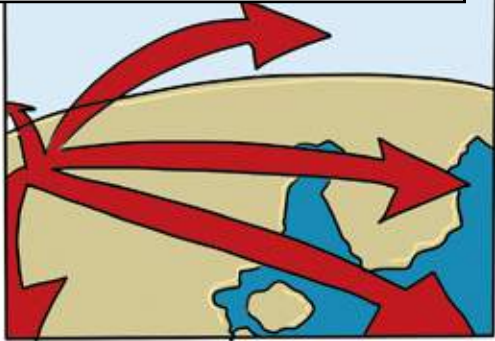
그라민 은행에서 돈을 빌린 사람들 중 60%가 빈곤에서 탈출할 수 있었습니다.

하하하하하하하!

힘들지만 이렇게 서로를 의지했기 때문에

가능한 일이었죠!

그리고 기적은 여기서 끝나지 않았습니다.
유누스가 만들어 낸 무담보 소액 대출
(마이크로 크레딧)은 전 세계 가난한 나라로
퍼져 나갔지요.



그라민 은행 같은
곳이 무려 1,000개도 넘게
생겼다니. 엄청나지?

2006년, 무하마드 유누스는
세계적으로 빈곤 퇴치에 기여한
공을 인정받아 노벨평화상을
수상했습니다.



대단합니다! 단돈 27달러로
시작한 일이 지금은 몇 조 원짜리
큰 은행이 됐으니까요.

전 세계에
마이크로 크레딧 열풍을
일으키셨네요.

유누스 씨,
어떻게 이렇게 혁신적인
생각을 하셨나요?
비법이 있나요?



비법이랄 게
뭐 있나요?
은행들이 하는 걸
보고 그 반대로만
하면 되던걸요~.



우와~
완전 멋져!

혁신적인 생각이라는 게
뭔가 엄청 대단한 거라고 생각
했는데 그게 아니었나 봐.



맞아. 생각을 살짝
바꾼 아이디어로 수많은
사람들의 삶을 바꾸다니
정말 위대해 보여!



맞아. 생각을
살짝 바꾸기만 해도
'혁신'이 되네.



'7' 찾기 프로젝트



사회적기업가정신이 뭔가요?





이건 아쇼카재단의 상징인 떡갈나무야. 작은 씨앗이 자라 큰 나무가 되어 세상을 바꾼다는 뜻이랄까?

맞아. 내가 바로 아쇼카재단을 만든 빌 드레이튼이야.

앗, 제크인 줄 알았는데.

양! 그럼 아저씨가 혹시?

내가 바로 앞의 두 영상을 보낸 사람이지.

오오~ 그 멋진 분들이 아저씨 친구들이세요?



둘 다 나와 같이 아쇼카 재단에서 활약한 인물들이야.

우린 사티아르티와 유누스 같은 사람들을 소셜 앙트러프러너 또는 체인지 메이커라고 불러.

그분들 완전 멋지시던데!

소셜 앙트러프러너?

체인지 메이커?

둘 다 혁신적인 생각으로 사회적 문제를

해결해 세상을 변화시켜 나가는

사회적기업가 정신을 가진 사람을 뜻해.

소셜 앙트러프러너 (social entrepreneur) = 사회적기업가

체인지 메이커 (Change Maker) = 변화를 만드는 사람





사회적기업가정신?
그건 그냥 기업가정신이랑
다른 건가요?

일반 짜장이랑
곱빼기의 차이
같은 건가요?



진짜 그런
건가?

아야!
갑자기 제
입은 왜?

짜장면 면발
불어나는 소릴
하니까 그러지~.



사회적기업가정신이란 말은
아마도 내가 맨 처음 썼을 거야.

그래서 그게
뭐냐고요~.



그 얘기를
지금부터 들려줄게.



사회적기업가정신은 혁신적인 아이디어로
세상을 바꾸는 게 목적이야.



사티아르티의 러그마크를 봐!
카펫을 많이 팔아 돈을 버는 게
사티아르티의 목표가 아니었지?

맞아요,
그랬죠.



유누스는 어때? 돈을 빌려 주고
이자를 받는 게 목표가 아니었지.



맞아요.
가난한 사람들을
돕는 게 목표였죠.

옳지,
옳지~.

사티아르티는 카펫 산업을
착한 산업으로 바꿨고,
유누스는 고리대금업을
착한 은행으로 바꿨지.

카펫이
착해지면 아이들은
행복해져요~.

은행이 착해지면
가난이 사라져요~.

그렇게 번 돈은 사회적
약자들이 새로운 꿈을 꿀 수 있는
기회를 주는 데에 쓰였어!

어린이에겐
학교를!

여성에겐
자립을!

오오~ 뭔가 알 것 같아.

나도. 감이 와.

당장 필요한
이들에게 물고기를
주기도 하지만

그것보다는
물고기 잡는 법을
가르쳐 주고

어업의 규칙을 아예
바꿔 버리는 것!

양어장

바다 목장

게다가 사회적기업가
정신으로 세상을 바꾸는
일을 한다고 해서 꼭 기업을
만들어야 하는 것도 아니야.

오?
정말요?

견기만 잘 해도 세상을
바꿀 사회적기업가정신을
실천할 수 있거든.

빵이 좀
심하세요.

에이, 설마~.

기업 없는 기업가정신은
단팔 없는 붕어빵 아닌가요?



여긴 제주도잖아요? 여기에 정말 걸어서 사회적기업가정신을 실천한 사람이 있긴 한 거예요?

음, 아무리 봐도 아닌 것 같은데요.

허허. 의심 많은 녀석들.

일단 걸으면서 얘기하자. 걸어야 보이는 게 이 사회적 기업가정신의 특징이거든.

일단 따라가 보죠.



오~ 말이다!

대박 크다!



사진 한 장 부탁해! 한치~.

구워 먹기 전에 내려와.



우와, 이런 풍경은 처음인데.

어때? 가슴이 뻥 뚫리지?



어? 이건 뭐지?

말처럼 생겼네.



혹시 이 길 이름이 제주 올레?



그중에서도 9코스지. 난 제주 올레 여권도 있지롱.

오~ 뭔가 멋져 보이는걸?



올레 걷기는 이렇게 인증 도장을 찍는 재미가 있지.

올~ 이런 재미난 걸 누가 생각해 냈대요?



저기 계시는군!

바로 이분이 사회적기업가정신을 가지고 길을 걸어서 세상을 바꿨지!!



올레는 천천히 걸어야 그 참맛을 알 수 있어요.

이름: 서명숙
직업: 사단법인 제주 올레 이사



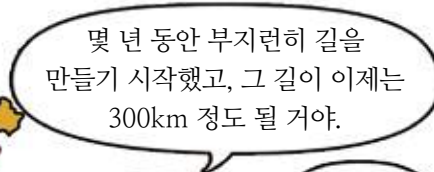
서명숙님은 이 제주 올레를 자기가 가장 힘들고 지쳤을 때를 떠올리며 만들었지.



맞아! 바로 그거야. 그냥 쉬는 게 제주 올레를 만든 이유 중 하나야.

오~ 루미가 정답을 말하다니!

지치면 그냥 쉬고 싶지 않나요?



올레~



올레가
뭐래?

아직도
몰라?

산티아고
길보다 더
멋진 길이라.



제주 올레 열풍이
불며 놀라운 일들이
일어났지.



제주 올레를 안 걸어 보고는
제주도를 알 수가 없다잖아.

주말마다
1코스씩
걷는 게 사는
낙이야.



옛날엔 호텔이었지만, 요즘
대세는 게스트하우스야. 올레도
걷고, 친구도 사귀고.



대한민국의
여행 지도를
바꿔 버렸지.

전국에 제주
올레를 따라 수많은
길이 생겨났고,

우와~
정말 걸어서
세상을 바꿔
버렸네!
인정!!

대한민국은
지금
걷는 중~.



여러분도 제주도로
오세요~.

제주도
여행의 개념을
바꾸었고,

대한민국의
여행 문화를
통째로
바꾸었지.

새로운
지역 경제 모델을
만들었고

한 사람의
걸기에서 시작된
제주 올레는

어때? 이게 다
한 사람의 걸기에서
시작된 일이란 게
이젠 믿어지니?

You Win!

하지만
어른들이나 할 수
있는 일 같아요.

맞아요.

그렇단 말이지?

저 같은 청소년들이 주인공이
된 기업가정신! 그게 바로 제가
찾는 '구'이란 말이죠.

음, 네 말도
맞구나.

그럼 그런
예도 알려 주실 수
있나요?

그래, 베이캣이라는
친구들을 소개하지.

루미!
언제부터 '구'를
찾은 거야?

베이캣이
뭔지 찾아
볼까?

녀석들,
빠르군.

좋아!

베이캣
고양이과 동물로 별명은
보르네오 베이살팬이

저 고양이도 기업가
정신을 알려 준다고요?

따라와
봐!





도대체 '베이캣'의 정체가 뭐죠?

나도 궁금하다~.

여긴 청소년들이 자신들의 이야기를 직접 영상으로 만드는 스튜디오야.



베이캣은 '우리들의 이야기'를 만드는

꿈의 공장 같은 곳이야.

이곳에서 우리는 꿈을 찾았지.



나쁜 친구들이 아니네~.

꿈의 공장?

내 손에 걸리기만 해 봐!



베이캣에 오기 전까지 우린 암흑 속에서 살았어.

돈 내봐!

빨리 도망치자!

어이, 꼬맹이~.

길 잃은 아이들아~ 꿈을 찾으러 함께 가자!



베이캣을 만나기 전까지

학교도 못 다니는 우리는 아무것도 할 수 없었어.



슈퍼 히어로인가?

꿈? 그거 뭐지?

몰라. 생소한 단어네.



녹화하는 방법은 이거야.

배경 음악은 이렇게 넣고~.

조명은 항상 인물을 중심으로 들어가야 해.

베이캣은 우리가 영상을 만드는 데 필요한 모든 것을 가르쳐 줬어.



그리고 우리는 우리들의 이야기를 찍기 시작했지.



10년 뒤에 너의 모습은?

그때엔 아마...



오~ 화면발 잘 받는데?

실물이 훨씬 낫거든!

이걸 직접 했나요?

네. 전부 직접요.

내가 만든 영화로 대학에 장학생으로 들어가는 기적도 일어났고, 돈을 벌 수 있는 기회도 생겨났지. 이 모든 게 우리 손으로 직접 해낸 거야.

우리랑 계약 합니다.



광고를 이렇게 만들면 어떨까요?



누구에게나 소중한 이야기가 있고,

그 이야기를 영상에 담아

어때? 이제 좀 감이 와?

히히! 저도 와요~.

새로운 꿈을 만들어 가는

우린! 베이캣이에요!

아주 팍팍 와요!





그 앱이라면 나도 있어.

앵? 너 같은 고물한테도?

지금 날 무시하는 거야? 가만두지 않겠어!

그게 아니라~ 정말 대단하다는 얘기야.

라미, 진정해.



여기 봐. 이게 서울버스 앱이야.



그런데 이게 청소년들의 사회적기업가정신과 무슨 관계?



이 앱을 만든 개발자가 고등학교생이었거든.

유주완입니다. 제가 고2 때 만들었죠.



음, 추워. 버스가 언제 오는지만 알면 좋을 텐데.

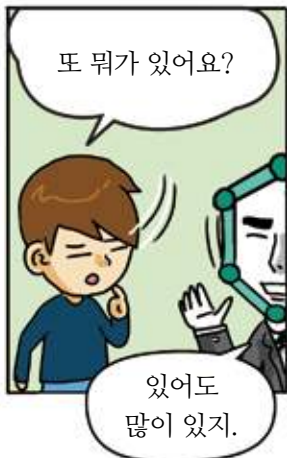


직접 만들겠어. 다행히 서울시가 버스 정보는 다 가지고 있네.



다 됐다. 이런 걸 나만 쓸 순 없지.

앱스토어에 올리고 자자.



유주완 군과 서울버스 앱의 등장은
공공 데이터를 모든 시민이 자유롭게 사용할
수 있는 길을 열어 준 셈이 됐지.

모두 공공
데이터로
만든 앱!

오오~ 그런
속사정이.



서울버스 앱 같은 일이야말로
혁신적인 기업가정신이라고
할 수 있지~.

그런 게
혁신적인
거군요!

스마트폰이 등장한 이후에도 공공 데이터
쓸 곳을 찾지 못할 때 유주완 군이 서울버스
앱을 만들어서 공공 데이터가 얼마나
쓸모 있는 것인지 사람들을 각성시킨 거야.

내가 너의 이름을 불러
줄게. 어여 와서 서울버스
앱이 되거라~.

아무런 가치가 없어 보이던 것에
새로운 가치를 붙여넣는 것이야말로
'혁신적 기업가정신'의 핵심이거든.

난 버스
정보라는 공공
데이터를,

난 관광
정보라는 공공
데이터를,

난 의료
공공 데이터를
이용했지.

혁신적인 생각은 마치 유행처럼
번져나가 세상을 바꾸게 되는 거야!



'7' 카카기 프로젝트



진정한 기업가정신이란?



혁신적인 생각을 행동으로 옮겨야 세상이 바뀐다는 게 정답!

사티아르티는 러그마크를 만들어 기업들이 사용하도록 행동했기 때문에 아이들을 공장이 아닌 학교로 보낼 수 있었어.

행동이 세상을 바꾼다고요?

아리송하네요.



서명숙님은 직접 걸어서 올레 길을 만들고, 주변 사람들과 나누는 행동을 통해서 대한민국의 걷기 문화를 만들어 냈지.

이분들의 공통점은 자신의 생각을 과감하게 행동에 옮겼다는 거야.



베이캣은 아이들 스스로 행동할 수 있도록 도와줬어. 스스로 자신의 이야기를 영상으로 만들도록 말이야.



세상은 생각만으로 바뀌지 않아. 행동이야말로 기업가 정신의 핵심인 셈이지.



물론 혁신적인 생각을
행동으로 옮기는 방법은
셀 수도 없지. 예를 들면
이런 거...

머스크는 혁신적인 생각을 창업을 통해 이루려고 했지.
그게 그가 기업가정신을 실현시키는 방법이었어.



유누스는 보통의
회사와는 좀 다른 회사를
만들려고 했어. 사람들은
그의 회사를 보고 사회적
기업이라고 불렀지.



유주완 군이 기업가정신을
행동으로 옮기는 데는
스마트폰 하나로도 충분했어.
IT 혁명 시대에는 이런 스마트한
방법이 어울리지.



소셜 펀딩 사이트

어떤 이들은
웹사이트, 어떤
이들은 협동조합 같은
단체를 만들어서
기업가정신을 행동으로
옮기기도 하지.

기업가정신은
창업 외에도
다양한 방법으로
나타낼 수 있어.

저는 기업가
정신 하면 무조건
창업을 해야 하는
줄 알았어요.



그게 바로 사람들이
기업가정신에 대해 가장 크게
오해하고 있는 점이지.

‘앙트러프러너십’을 우리말로
그냥 번역하면 기업가정신이
돼 버려. 그런데...

Entrepreneurship = 기업가정신

함정이
어디 있다는
건지...

그래요?

바로
이게 함정!

음... 진지해져서 미안하지만
이건 중요한 거라.

둘 다 기업인데
어떤 차이가
있을까?

루미한테는
무리예요.

企業, 起業

企業, 起業

一字無識

오른쪽의 기업(起業)은
어떤 일을 일으켜 세운다는
뜻으로 풀이할 수 있지.

왼쪽의
기업(企業)은
보통 우리가
말하는 회사를
뜻하고.

이런 일
저런 일
많은 일

기업(企業)

기업(起業)

나는
기업가정신을
지닌
비즈니스맨!

‘기업(企業)’는 영어로 보면
‘Businessman’이라고 부르는 게
정확한 표현이야.

그럼 그때의 기업가
정신은 비즈니스맨이
가져야 할 태도가
되겠군요.

그렇다면 앞에서
출연한 분들이 얘기한
것은 기업(起業)가
정신인가요?



기업가정신은
창조적 파괴!

기업가정신은
새로운 가치를
만드는 혁신!

사회적기업가는
세상을 바꾸는 체인지
메이커!



정답!!
오해는 이제
그만~.



‘일을 일으켜 세운다.’라는
의미를 어떻게 설명하면
좋을까?



라미가
정신줄을 놓은
것 같다.

새로운 일을 일으켜 세운다는
건 우선은 새로운 가치를
만든다는 말이겠지?

그리고 새로운 일자리를 만들어 내는 것도
아주 중요한 기업(起業)가의 역할이고.



환경을 지키고,
지역 사회에 이익을 가져다
주는 새로운 가치를 지닌
공정 여행!



Travelers' MAP

아이폰은 ‘앱’이라는
새로운 영역을 통해 수많은
기업과 개발자를 만들어
냈어.



아이폰 앱은 100만 개
가까이 되고, 이것을 10억 명
이상이 사용하고 있지.



그럼 저 같은 청소년들에게 기업가 정신이란 어떤 의미가 있을 수 있죠?

뭐랄까, 아직도 좀 어른들의 얘기 같은 느낌이 들어서요.

그럴 수도 있겠지. 하지만 청소년들이라고 해서 크게 다르지는 않아.



우선은 일과 직업에 대해 새롭게 생각해 봐야 해.

참고로 이 분은 아예 생각이란 걸 안 한답니다.



만화 3페이지 남기고 포맷되고 싶으냐!

뭐? 무슨 그런 막말을!

애들아, 진정해~.



자, 진정하고. 예를 들면 지금 뜨고 있는 직업들을 생각해 봐.



의사, 검사, 공무원 등이 있겠죠.

훗! 대세는 의사지!

검사가 진짜 대세!

공무원은 안정성이 최고!



모두 훌륭한 직업들이지. 하지만 저런 직업들이 10년 뒤에도 계속 인기가 있을까?

전 평균 수명이 2년이 채 안 돼서 알 수가 없어요.

당장 내일도 어떻게 될지 모르는데~.



그럼, 그냥 남들 따라 해요?

역시 그런 건가?

맞아. 10년 뒤의 미래는 어차피 우리가 예측할 수가 없어.

다른 사람들보다 자기 자신을 믿는 게 중요해.



저를 믿으라고요?

헐! 그건 좀!!

우리 모두의 가슴속에는 우리가 모르는 거인이 살고 있어. 그 거인을 찾아내는 게 바로 인생이라는 여행의 목표 중 하나!



내 안의 거인을 찾는 여행?

뭐지? 저건 거인?

그리고 자신만의 방식으로 진로를 개척하겠다는 용기를 내야 해. 남들이 좋다는 것만 좇는 것은 의미가 없어. 내가 좋아하는 것, 나에게 맞는 것을 찾는 게 먼저지.



명문대 닭끼오~

밥그릇 크닭~꼬오옹~

스펙 쌓기 닭~꼬꼬~

조금 힘들더라도 용기를 내서 자신만의 길을 개척해 나가 보는 거야. 이런 대회들을 통해서도 가능하지.



그 속에서 자신의 꿈을 계획하고, 행동하는 힘을 기르는 것이야말로 진정한 기업가(起業者)정신이니까.

오오~ 뭔가 할 수 있을 것 같은 느낌이에요.

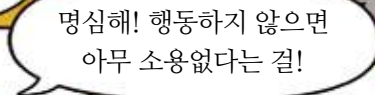
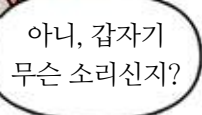


지금 당장 그 여행을 시작해 보라구!



난 입을 벌려야 할 느낌이야.

옛셀!





네 입에 들어가는 거 싫어!



뭐야. 꿈이었어?



‘기’찾기 프로젝트란 게 진짜 있었잖아. 그렇다면 예지몽?



어딜 가니?

아주 중요한 걸 찾으러 가야 해요!

후타닥!



나만의 ‘기’ 찾으러 가요!

뭘 찾는다고 난리야?

동그라미재단
The Circle Foundation

‘기’ 찾기 프로젝트 공모사업

청소년의
가능성, 기회, 기업가정신,
그리고 꿈을 찾습니다



여러분도
지금 바로 길을 나서
보세요.

여러분의
‘기’를 찾는 여행을
말이에요!

CHAPTER 2

이야기로 보는 ‘기’찾기 프로젝트

NO.1_에어 | 세상의 공기처럼 날아올라!

NO.2_양정여자고등학교 | 앙트십 해적단 MIS의 보물찾기

NO.3_어썸스쿨 | 찬영이의 어썸한 내 인생

NO.4_행복한교육실천모임 | The 두런두런 기업가정신 동아리 리그!

NO.5_안산YWCA | 열려라, 청-사-진 포토툰!





'기'찾기 프로젝트 공모사업

청소년의 가능성, 기회, 기업가정신,
그리고 꿈을 찾습니다.

'기'찾기 프로젝트 공모사업이란?

'기'찾기 프로젝트는 청소년들이 '일과 직업에 대한 새로운 가치관'을 정립하고, 이를 바탕으로 하고 싶은 일과 직업을 찾도록 도와주는 기업가정신 교육 프로젝트의 연구개발, 실행, 확산을 지원하는 공모사업입니다.

'기'찾기 프로젝트를 왜 하나요?

청소년들이 '일'을 통해 '꿈'을 이루겠다는 주체적인 삶의 방향과 가치관을 가지고 진정으로 하고 싶은 일을 찾고, 그를 실현할 도전 정신과 용기, 계획 능력과 실천 방법을 배울 수 있도록 돕기 위해서입니다. 창의적인 교육 프로그램들이 많이 확산 되도록 여러 단체들을 지원하고자 하였습니다.

누가 참여했나요?

2014년 공모사업에는 11개의 팀이 참여해 각기 다른 프로젝트를 진행했습니다. 그 가운데 5개 프로젝트의 이야기가 펼쳐집니다.

2014년 프로젝트 참여팀 소개

꿈틀 ▶ 이곳에서 STAVITY

'청소년'을 주제로 청소년들이 직접 뮤지컬, 다큐멘터리를 제작

모두커뮤니케이션즈 ▶ MODU Guide to Major

교육현장에서 활용할 수 있는 전공연계 진로 교육자료 제작

서울중등진로와직업교과교육연구회 ▶ 꿈 Job 自

현직 진로진학상담교사들이 '기'찾기 프로젝트 공모사업을 통해 발굴되는 콘텐츠를 공교육 현장에 도입할 수 있게 개발하고 확산하는 프로젝트

아름다운학교 ▶ 놀며 쉬며 일하기 플랫폼

비진학청소년들이 지역 내에서 자립할 수 있는 기회를 탐색하고 지속가능한 일자리를 만들어가는 프로젝트

안산YWCA ▶ 청-사-진 (청소년 사회적기업 진로체험 멘토링)

안산 지역 내 사회적기업을 탐방하고 함께 사회적 문제를 해결해 나가는 프로젝트

야츠 ▶ '기'찾기 스토리북

'기'찾기 프로젝트 공모사업을 이야기로 재구성하여 도서로 제작

양정여자고등학교 ▶ 여고생, 세상을 만나다

이천 양정여자고등학교 내에서 교내 및 지역 사회 문제 해결 활동 등을 시도하는 프로젝트

어썸스쿨 ▶ 토요 학교 프로젝트

토요 학교를 통해 청소년들에게 생각하는 힘을 주고자 하는 프로젝트

에어 ▶ 아이디어만 가져와. 프로그래밍부터 가르쳐 줄게

안산 한국디지털미디어고등학교 학생들이 주도적으로 웹/앱 개발을 교육하고 실제 사회문제 개선을 위한 개발까지 연계하는 프로젝트

위시루프 ▶ '기'찾기 프로젝트 영상 스토리텔링

'기'찾기 프로젝트 공모사업과 참여 프로젝트를 스토리텔링 영상으로 제작

행복한교육실천모임 ▶ The 두런두런 동아리

두런두런 앙트러프러너십 프로젝트를 학교 내에서 실행하고 동아리를 구축하는 프로젝트

세상의 공기처럼 날아올라!



- ▶ **프로젝트명** : 아이디어만 가져와. 프로그래밍부터 가르쳐 줄게!
- ▶ **팀 이름** : 에어
- ▶ **팀 소개** : 한국디지털미디어고등학교에 재학 중인 학생들이 모여 만든 동아리. 친구들의 아이디어를 현실로 나타내는 일을 도와주기 위해 활동을 시작함.
- ▶ **프로젝트 소개** : 아이디어를 실현시키는 데 필요한 IT 기술을 학교 친구들에게 가르쳐 주고, 그 기술을 바탕으로 개인이 원하는 것과 사회에 도움이 될 만한 웹사이트나 앱을 만들어 본다.



이찬희

별명 : 유령 | 임무 : 리더

한국디지털미디어고등학교에 들어오기 전부터 '라이크 라이온'을 보고 에어에 대한 생각을 품었다. 프로젝트를 치밀하게 진행하지만 언제나 공기처럼 조용히 움직이며 일을 한다.

LEE CHAN HEE



장민호

별명 : 말발 | 임무 : 홍보+α

스티브 잡스를 본받아 IT에도 인문학이 중요하다고 생각한다. 그래서 에어에 인문학 수업을 넣은 장본인. 낯선 환경에서도 굴하지 않고 말을 쏟아 낼 수 있는 능력이 있다.

JANG MIN HO



정욱재

별명 : 워즈니옥 | 임무 : 개발자

스티브 잡스의 오른팔이었던 워즈니악을 꿈꾼다. 친구들이 자신을 개발 노예라 불려도 아랑곳하지 않는다. 사람들의 상상을 현실로 만들어 주는 노예라면 멋지다고 생각한다.

JUNG WOOK JAE



신원준

별명 : 얼짱 | 임무 : 시크릿

에어에서 얼굴을 담당하지만, 실제로 얼굴을 쉽게 볼 수 없는 인물이다. 그가 무슨 일을 하는지는 아직도 알려져 있지 않지만 결정적인 순간에 믿을 수 없는 능력을 발휘한다는 소문이 있다.

SHIN WON JOON



오윤석

별명 : 아스널 | 임무 : 개발자

영국 축구팀 아스널의 팬이다. 아스널 얘기만 나오면 광분하지만, 그 못지않게 IT 기술에도 열정을 가지고 있다. 언제나 제멋대로 하기 일쑤지만 한 가지 대원칙은 아껴야 잘 산다는 것!

OH YOON SEOK

에어의 롤모델인 '라이크 라이온'은 2013년 서울대학교에서 처음 시작됐다. 프로그래밍의 '요'자도 모르는 대학생들이 자신의 아이디어를 실현시키는데 필요한 기술적 장벽을 넘어서겠다는 것이 이들의 목표였다. 지금도 온라인과 오프라인을 초원 삼아 뛰어다니며 프로그래밍과 아이디어 사이의 높은 벽을 깨뜨리고 있다.

LIKELION

내가 직접 프로그래밍하겠다.



공기처럼 다가온 녀석들

찬희는 기숙사 창문 너머로 학교 건물을 멍하니 바라보고 있었다. 여긴 한국디지털미디어고등학교, 줄여서 디미고. 이곳은 찬희가 이런저런 우여곡절 끝에 운명처럼 오게 된 학교였다. 떠오르는 신홍 명문. 들어만 가면 서울에 있는 대학교에 80% 이상은 들어간다는 바로 그 학교. 게다가 이름 역시 대세를 탄 ‘디지털미디어’ 고등학교 아닌가?

찬희의 16살은 이렇게 화려하게 시작됐다. 하지만 그 화려한 봄은 금방 지나가 버렸다. 입학하자마자 시작된 입시 전쟁은 찬희를 갑갑하게 했다. 찬희에게는 새로운 공기가 필요했다. 언제나 문제가 생기면 스스로 해결책을 만들어 내는 것이 찬희의 방식이었고, 지금도 마찬가지였다.

찬희는 얼마 전부터 입학 동기인 한 녀석을 눈여겨보고 있었다. 녀석은 화려한 말발을 소유한 장민호이다. 마침 민호가 이리저리 머리를 굴리며 복도를 걸어가고 있었다.

‘이번 주말에는 뭐하고 놀까? 집에 오랜만에 가니까 엄마한테 어리광이라도 실컷 부러볼까? 헤헤헤.’

기숙사가 아닌 집에서 보낼 수 있는 주말 계획을 짜느라 머릿속이 바쁜 민호의 눈에 벽에 붙은 썰렁한 포스터 한 장이 들어왔다.

“뭣 보던 포스터네? 음... 에어라니... 뭔가 곱멋이 잔뜩 들어간 과자 봉지 속 질소 같은 느낌인데?”

찬희는 민호가 포스터에 눈길이 쏘였다는 걸 단박에 눈치챘다. 곧바로 행동에 들어갔다. 민호는 내용은 자세히 보지도 않고 가볍게 콧방귀를 날리고 지나치려 하고 있었다.

“이봐, 거기!”

누군가 부르는 소리에 민호는 반사적으로 뒤를 돌아보았다.

“누구? 나?”

민호의 눈에는 바짝 마른 멸치 같은 몸에 촌티가 팍팍 나는 네모난 안경을 낀 녀석이 들어왔다. 교복과 이름표를 순식간에 스캔해 보니 다행히 선배는 아니었다.

“응. 거기 너 말고 누가 더 있냐? 나랑 얘기 좀 하자.”

‘뭐지? 이 녀석은?’

민호는 조금 전까지만 해도 아무도 없었는데 유령처럼 인기척도 없이 다가와 곁에 서 있는 찬희를 바라봤다. 살짝 당황하기도 하고, 어이가 없기도 해서 무슨 말인지 들어나 보기로 했다. 찬희는 아무 말도 하지 않고 앞장서서 걷기 시작했다.

“야, 얘기 좀 하자며?”

“응. 지금 얘기하러 가는 거야.”

“도대체 어딜 가서 얘기하자는 거야?”

빠른 걸음으로 줄기차게 걷던 찬희가 한 교실 앞에서 멈춰섰다.

“여기야.”

찬희가 가리킨 곳은 동아리실. 이름만 동아리실이지, 사실상은 버려진 교실 같은 곳이었다. 찬희를 따라 들어간 교실에는 세 녀석이 자리를 잡고 있었다.

잠시 어색한 기운이 흐른 뒤, 찬희가 입을 열었다.

“입학할 때부터 널 눈여겨봐 왔어. 그리고 네가 우리 팀에 꼭 필요한 존재라는 확신이 들어서 널 이곳까지 부른 거야.”

‘꼭 필요한 존재’라는 말이 왠지 민호를 우쭐하게 만들었지만 이 기분을 들기면 우스꽝스러워 보일까 봐 꾀꾀 눌러 담고 탄성을 부렸다.

“팀이라니? 무슨 팀? 농구팀? 아스널 유니폼 입은 거 보니까 조기 축구팀인가?”

아스널이라는 말이 나오자 아스널 유니폼을 입고 있던 녀석이 하이파이브를 하자며, 손을 높이 쳐들었다.

“요~ 아스널 넘버원!”



“앤 윤석이야. 아스널 축구팀 팬이지. 우린 ‘에어’라고 하는데, 세상에 필요한 무언가를 프로그래밍을 통해서 만들어 내는 공기 같은 존재를 말하지.”

“에어? 프로그래밍?”

민호는 도통 감이 잡히지 않았다.

찬희는 그럴 줄 알았다는 듯이 씨익 웃고는 갑자기 진지한 눈빛으로 돌변하더니 말을 이어갔다.

“넌 우리 학교가 어떻다고 생각해? 맘에 들어?”

민호는 우물쭈물 대답을 망설였다.

“뭘 나쁜 점도 있지만 좋은 점도 있지. 인 서울 대학에도 잘 가고…….”

“난 좀 생각이 달라. 물론 성적도, 입시도 중요하지만 그것만으로는 채워지지 않는 게 있어.”

“그게 뭘데?”

“그걸 찾는 게 ‘에어’의 목표야. 고등학생이라고 해서 맨날 입시에만 매달려 있으라는 법은 없어. 우린 우리가 가진 능력을 친구들과 최대한 함께 나누면서 세상이 필요한 프로그램과 앱을 만들어 낼 거야. 그걸 너하고 함께 하고 싶어.”

“왜 하필 나야?”

“넌 뭐랄까 포스터 앞에서 처음 봤을 때부터 왠지 믿음이 갔거든.”

민호는 몸속 깊은 곳에서부터 뭔가 꿈틀거리는 것을 느꼈다.

‘나한테 믿음이 간다는 말도 처음 들어 보지만, 내가 뭔가 만들 수 있을 거란 생각이 들긴 처음이야. 그리고



저 유령 같은 녀석. 여기 보스가 분명한데. 생긴 거하고는 다르게 뭔가 거부할 수 없는 카리스마가 있는 녀석 같아.’

민호는 방 안을 한번 둘러 보았다.

찬희는 민호의 표정을 벌써 읽어 내고 있었다.

“어때? 너도 뭔가 재미있을 것 같은 느낌이 들지?”

찬희가 유령 같은 음흉한 미소를 지으며 말했다.

“뭐… 재미있을 것 같기도 하고…….”

말이 채 끝나기도 전에 잠자코 앉아 있던 3명이 기다렸다는 듯이 일어나 손을 내밀었다.

“난 윤석이야. 아스널이라고 불러 주면 영광이지. 알지? 아스널 최고!”

“어…어…… 그래 반갑다.”

“나는 옥재야, 정옥재. 위즈니옥라고 불러 주는 것도 좋아해. 스티브 잡스의 오른팔 위즈니악이 내 롤모델이거든.”

윤석이 옆에서 암전히 있던 녀석이 자기소개를 했다.

“오른팔은 무슨, 노예지. 프로그래밍하는 노예.”

윤석이 역시나 짧게 한마디 덧붙였다.

그리고 마지막 녀석. 좀처럼 얼굴밭에서 밀리지 않는다고 자부하는 민호조차도 긴장하게 만드는 멋있는 녀석이 인사를 건넸다.

“난 원준. 에어에서 얼굴을 담당하고 있어. 잘해 보자.”

민호는 웬지 이 녀석들이 좋아질 것 같은 느낌이 들었다. 뭔가 다들 빈구석이 있고, 분명 겉멋도 조금은 들어 있는 녀석들이었다. 하지만 이 녀석들만큼 신비스러운 녀석들도 없겠다 싶은 뭔가 탐구해 보고 싶은 녀석들이었다. 찬희 역시 민호를 보며 같은 생각을 하고 있었다.

첫 만남은 삼국지의 유비, 관우, 장비가 복숭아 나무 아래에 모여서 세상을 구하겠다고 했던 모습만큼 낭만적이지는 않았다. 하지만 그날 그 어두침침한 동아리방에서 유령 찬희, 아스널 윤석, 위즈니옥 옥재, 얼짱 원준, 그리고 말발 민호가 했던 나름의 결의는 삼국지의 도원결의에 버금갔다.

세상을 구하지는 못하더라도 세상에 한 방 정도는 날려보리라는

결코 가볍지만은 않은 결의 말이다!

에어의 첫 스타트!

2014년 8월 8일, 에어의 역사적인 첫 모임이 열렸다. 찬희는 웬지 8월 8일이라는 날짜에 끌렸다.

“중국에서는 숫자 8이 행운의 숫자라고 하지? 그런 행운의 날 처음으로 모이다니 웬지 운수 대통할 것 같은 느낌이야. 후훗~”

크게 숨을 들이키고 임시로 빌린 강의실 문을 열자 13명의 에어 멤버들이 기다리고 있었다. 모두의 시선이 찬희에게로 집중되고 있었다. 유명이라는 별명을 얻은 이후, 이렇게 많은 시선을 한번에 받기는 처음이었다. 찬희는 온몸으로 약간의 긴장감을 느꼈다.

단상에 올라선 찬희는 별것도 없는 포스터 한 장을 보고 에어로 모인 친구들이 대단하다는 생각을 했다. 자기도 모르게 이런 생각에 빠져들고 있을 때, 옆에 서 있던 민호와 옥재가 찬희를 향해 바쁘게 손짓을 해댔다. 판생각 잡고 어서 시작하라는 신호였다.

‘이런! 나도 모르게 감상에 젖어 버렸네.’

멋쩍은 웃음을 보이며 천천히 13명의 얼굴을 훑어 본 뒤, 찬희는 입을 열었다.

▼ 첫 모임에 참여한 에어 멤버들



“사람들은 우리 같은 고딩들에게 이렇게 얘기해.”

찬희의 도발적인 연설에 암전히 자리에 앉아 있던 에어 멤버들의 눈빛이 반짝반짝 빛나기 시작했다.

찬희의 목소리는 살짝 떨리고 있었다. 돌이켜 보면 이 말들은 찬희가 지난 몇 년 동안 가슴에 담아 뒀던 말들이었다. 그리고 세계적인 IT 개발자를 꿈꾸며 이 학교에 들어온 이후, 매일같이 마주쳐야 했던 질문이었고, 비아냥이었고, 무시였다. 그는 마치 오늘, 이 자리를 위해 몇 년 동안 숙성시켜 왔던 묵은 말들을 한번에 토해내는 듯 격정적으로 말을 이어갔다.

“오우~.”

“와~ 멋지다!”

가만히 듣고만 있던 아이들 가운데에서 낮은 탄성들이 흘러나왔다. 어쩌면 모두가 가슴에 쌓아 두기만 했던 얘기에 대한 공감의 표시였는지도 모른다.

“뜻은 좋은데, 정말 우리가 뭘 할 수 있지?”

자리에 앉아 있던 누군가가 하소연하듯 이런 질문을 던졌다.

찬희는 마치 그런 질문이 나오기를 기다렸다는 듯한 표정으로 말을 이어나갔다.

“세월호 사건이 나고 얼마 뒤, 사건의 진실을 밝히고 유가족들을 지원하는 데 아무런 역할도 못하는 정치인들을 향해 누군가 ‘응답하라 국회의원’이라는 앱을 만들어 세상에 내놨지. 국회의원들의 행동을 촉구하는 이 앱에 순식간에 2만 명 가까운 사람들이 참여했어. 물론 이게 세상을 쉽게 바꾸지는 못했겠지만, 그래도 세상에 작은 파장은 만들어 낸 거잖아? 적어도 가만히 있지는 않은 거니까.”

“그러니까 우리도 학교나 세상의 부조리를 향해 한 방 먹일 수 있는 앱을 만들자는 거구나?”
누군가가 말했다.

“너(너희)가 뭘 할 수 있는데?”
“고작 청소년들이 뭘 한다고?”
“솔직히 너의 스펙쌓기용이잖아?”
“이런다고 세상이 바뀔 것 같아?”
“나는 갑이고, 넌 을도 아니야, 뭐 같은 놈아?”
“이런 하찮은 짓 그만하고 공부나 해!”

“이런다고 세상이 바뀔 것 같아!”





“맞아! 그 한 방이 잼으로 끝날지, 상대를 바닥에 쓰러뜨리는 결정적 한 방이 될지는 아무도 모르는 거니까.”

이때 민호가 끼어들었다.

“헤헤. 이거 분위기가 너무 심각해져 버렸네. 자자~ 다들 긴장 좀 풀고 지금부터는 우리가 함께 뭘 해 나갈지 얘기해 보자. 옥재가 대강의 계획을 말해 줄 거야.”

에어를 처음 시작하면서부터 찬희와 민호를 비롯한 다섯 멤버들은 인문학과 개발력을 동시에 키워나간다는 투 트랙 전략을 생각하고 있었다. 강약을 떠나 세상에 한 방 먹일 무언가를 만들기 위해서는 ‘세상을 볼 수 있는 안목’과 ‘한 방을 먹일 수 있는 실력’을 에어 멤버 모두가 갖춰야 한다고 생각했다.

“말씀씨는 없지만 한번 얘기해 볼게.”

수줍고 어색한 몸짓을 하며 옥재가 계획을 풀어 놓았다.

“우선 인문학 강의는 민호가 중심이 돼서 할 거야. 주로 세상의 리더가 되기 위해서 갖춰야 할 것에 대한 얘기가 될 거 같아. 정약용, 한비자, 또 누구랬지? 그 정신병자... 아니 정신분석가 이름이... 프로... 야구...는 아니겠지?”

여기저기서 킁킁하는 소리가 들렸다.

“하하하. 농담이구... 맞아! 프로이드! 하여간 그런 사람들이 한 얘기들이래. 나도 들어본 적이 없어서 무슨 얘기를 할지는 모르겠는데, 물에 빠져도 입만 동동 뜬다는 민호니까 아마 잘 할 거야.”

인문학 얘기를 마파람에 게논 감추듯 서둘러 끝낸 옥재는 다음 계획을 풀어 나갔다. 이번에는 인문학 얘기 때와는 사뭇 다른 자신감이 느껴지는 말투였다.

“프로그래밍 공부는 주로 HTML과 자바를 중심으로 이뤄질 거야. 일주일마다 에어 홈페이지를 통해서 숙제가 나갈 거고. 그걸 보고 되든 안되든 각자 프로그래밍을 해 보고, 함께 모여서 토론해 보는 방식으로 진행될 거야. 좀 짝셀 수도 있으니까 각오하는 게 좋아. 나랑 윤석, 그리고 찬희, 원준이가 돌아가면서 도와줄 테니까 프로그래밍의 ‘프’ 자도 모른다고 해서 미리부터 겁먹을 필요는 없어.”



육재가 발표를 마치자 민호가 뒤를 이었다.

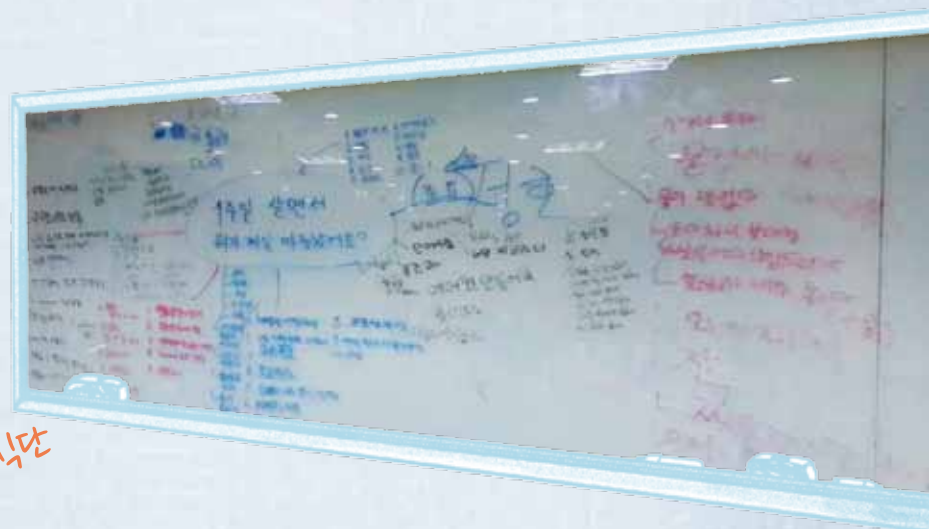
“육재가 하나 빠뜨렸는데, 에어는 공부를 하려고 모인 팀은 아니니까 공부하고는 별개로 아이디어 회의를 진행할 생각이야. 여기에 대해서는 찬희가 잠깐 소개해 줄래?”

“아이디어 회의라고 해서 거창한 건 아니고, 우선은 여럿이서 함께 얘기해 볼 수 있는 주제로 시작해 보려고 해. 예를 들면 <내가 살면서 가장 짜증 나는 점 10가지> 같은 거지. 이런 걸 서로 까놓고 얘기하다 보면 무언가 만들어야 할 것들이 보일 수도 있으니까. 그럼 그때 나온 아이디어를 ‘앱 기획’ 형태로 정리해 보는 거지. 말 나온 김에 모두 나와서 <1주일 동안 지내면서 가장 짜증 났던 일>이 뭘지 한번 적어 볼래?”

아직은 어색함이 가시지 않은 터라 팀원들은 주뻗대며 서로 눈치를 보고 있었다. 그때 아이들 사이에 앉아 있던 원준이가 칠판으로 다가가 무언가를 쓰기 시작했다.

원준이가 써 내려가는 모습을 바라보던 다른 팀원들도 하나둘 칠판에 붙어 이것저것 적어 내려가기 시작했다.

단어시험 중간고사
월요일에 단어 검기
주말 시간 부족
에어권 안 들어줌
허겁지겁 아침 식단

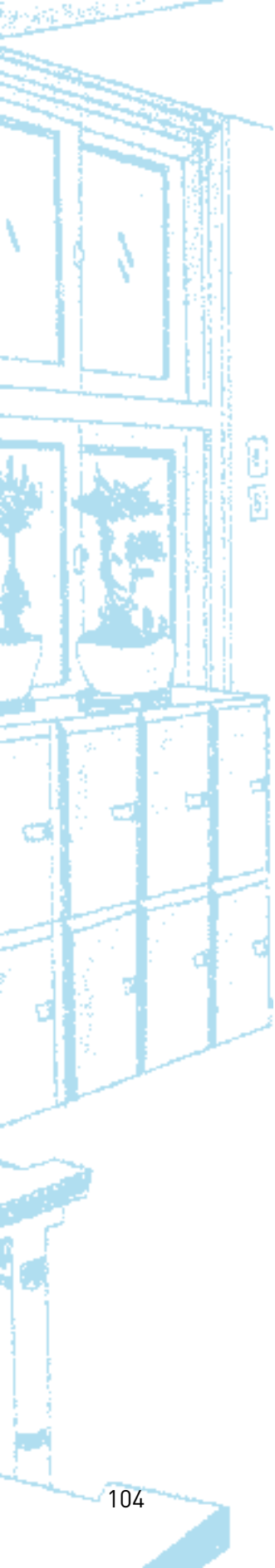


한번 붓물이 터지자 견잡을 수 없을 정도로 많은 단어들 이 쏟아져 나왔다.

찬희는 아이들이 적는 모습을 뒤에서 물끄러미 바라보고 있었다.

사실 찬희는 오늘 모임 전까지 아이디어 회의의 주제를 놓고 한참을 고민했었다. 첫 번째 아이디어 회의에서 팀원들의 호기심을 자극하지 못한다면, 어쩌면 에어 활동은 생동감을 잃은 스터디 모임이 될지도 모른다고 생각했다. 그렇게 되면 정말 에어는 공기처럼 흔적도 없이 사라질 수 있을 거라는 불안감이 제법 컸다. 그렇다고 커다란 사회적인 문제를 주제로 잡아 버리면 실속도 없고, 공허해질 위험도 있었다. 신문이나 방송에서 하는 당연한 얘기를 반복하는 최악의 상황도 그려졌다.

‘안 돼! 고민은 구체적이어야 하고, 손에 잡힐 수 있는 것부터 시작하는 게 맞아.’



수십 가지 주제를 머릿속에 떠올리다가 찬희가 잡은 것이 바로 <1주일 동안 지내면서 가장 짜증 났던 일>이었다. 이 주제라면 일주일 내내 기숙사 생활을 해야 하는 똑같은 처지에 놓인 팀원들에게 제법 생각해 볼 거리를 많이 던져 줄 것 같았다.

그렇게 한참 동안 칠판 앞에서 짜증 대방출이 있던 뒤, 모두 한 발 뒤로 물러서 자신들이 써 놓은 글을 바라보았다. 글씨체도 제 각각인 단어들이 빼곡히 채워진 칠판. 누가 봐도 우리들이 짜증 가득한 일주일을 보내고 있다는 걸 말해 주는 생생한 증언과도 같았다. 에어 멤버들은 그 단어들 속에서 질서를 찾아내기 시작했다. 가장 많이 등장한 단어를 고르고, 가장 연결이 많이 되어 있는 단어도 따로 골라냈다. 그렇게 한참 동안을 고르고 고른 끝에 선택된 단어가 바로 ‘디미고’와 ‘월요일’이었다.

자연스럽게 다음 아이디어 회의의 주제가 정해졌다.

“좋았어. 그럼 다음번 아이디어 회의의 주제는 ‘디미고’와 ‘월요일’로 하자.

모두 톡톡이 생각해 오길 바랄게.”

찬희의 말과 함께 에어팀의 역사적인 첫 만남은 끝이 났다.

워즈니악과 스티브 잡스 따라잡기

에어는 갈 길이 구만리였다. 포스터에 공표한 대로 아이디어만 가져오면 프로그램은 다 가르쳐 준다는 에어 선언을 실천하기 위해 우선 프로그래밍 수업부터 시작됐다. 찬희와 옥재, 윤석이가 돌아가면서 선생이 됐다.

늘 배우기만 하던 학생의 위치에서 누군가를 가르쳐야 하는 선생의 위치로 변신한다는 것은 생각만큼 쉬운 일은 아니었다. 하지만 에어 멤버들은 자기 안에 갇혀 있던 괴물의 능력을 조금씩 드러내기 시작했다. 평소에는 어눌하기만 하던 윤석이의 말투가 가르치는 입장이 되자 확 바뀌는 기적이 일어난 것도 그중 하나였다.

오늘은 앞으로 웹서비스를 만들기 위해서 꼭 알아야 할 지식들에 대해 간단한 설명을 거친 후에 간단한 맛보기로 HTML과 PHP에 대해서 수업을 진행할 거야. 윤석아 부탁해!



프로그램에서는 표준을 지켜가면서 잘 정리해 나가는 게 무엇보다 중요해. 대부분의 프로젝트는 혼자가 아니라 여럿이 팀을 이뤄서 하기 마련이거든. 그런데 코딩을 내 맘대로 해 버린다면 다른 사람들과 소통이 불가능해지는 거지. 마치 바벨탑에 모인 인간들처럼 저마다 자기들만의 언어를 쓰는 것과 같아.



프로그램 공부는 역시 실습이 중요했다. 간단한 강의를 끝낸 후, 예제 프로그램을 각자 풀어 보기 시작했다. 윤석이와 옥재는 교실 곳곳에서 벽에 부딪친 에어 멤버들에게 길을 알려 주느라 분주했다. 가끔은 칭찬과 격려로, 때로는 고딩다운 칼칼함으로 신입 멤버들에게 프로그래밍 능력을 심어 주고 있었다.

뇌 활동력이 인생 중 최고 상태에 가까운 고등학생들이라 프로그래밍에 대한 이해도는 역시 빨랐다. 하지만 아무리 흡수력이 빠르다 해도 프로그래밍 실력이라는 것이 하루아침에 느는 것은 아니었다. 1~2주에 하루씩 모여서 2~3시간 공부하는 것으로는 우리들만의 앱이나 웹을 만드는 것은 북극 빙하를 오줌발 하나로 녹여 보겠다는 시도와 다를 바가 없었다. 그래서 찬희를 비롯한 5인방은 '숙제'를 내 주기로 했다. 학교 수업 따라가기도 바쁜 멤버들에게는 미안한 일이었지만 다른 방법이 없었다.



▲ 프로그래밍에 필요한 언어를 배우는 시간

| 공 고 |

개발 2차시 숙제 안내

이번 숙제는 시험 기간으로 인하여 10월 10일(금) 6시까지가 기한입니다. 시간이 많은 만큼 전에 배웠던 개념을 잊어버리지 않도록 노력해 주시기 바라며, 모르는 부분은 언제든지 질문해 주시기 바랍니다.

1. rand와 chr 또는 printf를 사용하여, 랜덤으로 소문자 알파벳을 출력하고, 그 알파벳을 대문자로 변환해서 한번 더 출력하는 php코드를 작성하십시오.

<보기>

```

1747811
RWNAU
          
```
2. \$e에 랜덤 값(1~10)을 넣고, 2의 \$e승을 출력하는 php코드를 작성하십시오.

<보기>

```

2의 6승 : 64
          
```
3. 보기와 같이 별을 출력하는 php코드를 작성하십시오. (단, 무식하게 echo를 사용하지 말것)

<보기>

```

*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
          
```
4. 랜덤을 이용하여 해당 랜덤 값의 팩토리얼 값을 출력하고, 팩토리얼 값의 각 자릿수별 모두 더해서 출력하는 php코드를 작성하십시오.

<보기>

```

랜덤 값 : 9
팩토리얼 : 362880
자릿수 덧셈 : 27
          
```

5. 5-1) 포커 카드를 5개 만드시오. (100점 만점)
 5-2) 포커 결과를 출력하십시오. (100점 만점)

포커 카드 : ♠♥♦♣ 4개의 문양과, A,1~10,J,Q,K의 문자로 되어 있음. 각 카드는 중복되지 않음.

포커 결과 : (단, 위에 부터 순서대로 결과 출력)

- 스트레이트 플러쉬 : 5개의 같은 문양, 5개의 연속된 숫자
- 스트레이트 : 5개의 연속된 숫자
- 포카드 : 4개의 숫자가 같음
- 풀하우스 : 3개의 숫자가 같음, 2개의 숫자가 같음
- 플러쉬 : 5개의 같은 문양
- 트리플 : 3개의 숫자가 같음
- 투플어 : 2개의 숫자가 같은 것이 2쌍
- 원페어 : 2개의 숫자가 같음
- 노페어 : 아무 것도 해당이 안됨

<보기>

```

1번의 카드 : ♠4
2번의 카드 : ♥6
3번의 카드 : ♣7
4번의 카드 : ♠9
5번의 카드 : ♣K
포커 결과 : 노페어
          
```

제출 : admin@com1.kr 로 php파일만 제출!

<http://teamair.kr/homework/php/2-3/1.php>
<http://teamair.kr/homework/php/2-3/2.php>
<http://teamair.kr/homework/php/2-3/3.php>
<http://teamair.kr/homework/php/2-3/4.php>
<http://teamair.kr/homework/php/2-3/5.php>



매주 에어 홈페이지의 공지사항에는 프로그래밍 숙제가 뜨기 시작했다. 에어 멤버들은 앓는 소리를 질러댔지만 그래도 멤버들은 뭔가 포기할 수 없다는 느낌을 가지고 있었다. 정도의 차이는 있겠지만 에어를 한다는 것이 학교와 나를 둘러싼 세상을 바꾸기 위한 일이라면 감수하겠다는 나름의 비장함이 어느 정도는 있었기 때문이리라.

프로그래밍 수업만큼이나 에어가 중요하게 생각한 수업이 바로 ‘인문학’ 수업이었다. 특히 찬희와 민호에게 인문학 수업의 의미는 남달랐다.

“프로그래밍만 아는 개발자는 정말 노예라고밖에는 할 수 없지.”

“스티브 잡스만 봐도 그렇잖아? 세상을 바꾸려면 세상을 아는 게 먼저지.”

“당근 100개짜리 말씀!”

처음 에어를 위해 의기투합을 할 때도 찬희와 민호는 죽이 착착 맞아 떨어졌었다. 그래서 에어를 만들게 되면 프로그래밍 수업만큼이나 인문학 수업에 공을 들일 생각이었다. 그렇다고 따로 선생님을 초빙할 형편은 아니었다. 에어는 무조건 스스로 해야만 하는 게릴라 같은 존재였으니까. 다행히 에어에는 평소에 인문학에 관심이 많았던 민호가 있었다.



민호는 한비자의 <군주론>과 프로이드의 <정신분석학>을 첫 수업의 주제로 잡았다. 인문학 강의라는, 그것도 같은 에어 멤버가 진행하는 인문학 강의라는 점 때문인지 에어 멤버들이 호기심 가득한 얼굴로 교실을 채우고 있었다.

멤버들의 반응에 민호는 자신감을 얻었다. 민호의 이야기는 지도자론에서 사회학을 거쳐 심리학까지 마음 내키는 대로 뻗어나가고 있었다.

“개발자가 프로이드를 알아야 하는 것도 마찬가지야. 프로이드를 그냥 우울증이나 연구하는 정신분석학자 정도로 알아서는 곤란해. 그는 인간의 심리에 대해 누구보다도 깊이 있게 연구한 사람이거든. 생각해 봐.

우린 사람들이 꼭 쓰고 싶어 하고, 꼭 필요로 하는 무언가를 만들기 위해 여기 모인 거잖아? 그런데 인간의 심리를 모르고서야 어떻게 인간이 쓸 유용한 앱을 만들 수 있겠어. 우리는 세상의 원리와 인간의 마음을 읽을 줄 아는 멋진 디자이너, 프로그래머, 개발자가 되는 거야. 어때? 무슨 말인지 이해할 수 있겠지?”

“우리도 그 정도는 이해할 수 있지.”

“일쑤!”

한비자를 주제로 잡아본 건 이런 거야. 비록 시대는 지금과 다르지만 한비자의 시대나 우리가 사는 시대나 지도자가 갖춰야 할 덕목은 크게 다르지 않다고 생각했거든. 게다가 우리 에어는 이 시대의 리더가 되려고 모인 사람들이잖아?



오오~ 리더!



그런 거였어?
리더가 된다니 왜지
우쭐해지는데?



노예보다는
리더가 낫지!



“무식한 개발자라는 얘기는 정말 듣기 싫거든.”

“맞아! 사람을 아는 진정한 개발자가 되고 싶어.”

어어 멤버들은 생각보다 인문학 강의를 즐기고 있었다. 학업 스트레스에 빠져들면 빠져드는 만큼, 다른 분야에 대한 지적 호기심과 자존감 찾기에 필요한 교양을 갈구하는 목마름은 더해지는 모양이었다. 이 점이 민호를 놀라게도 했지만, 한편으로는 마음이 놓이게도 했다. 인문학 강의를 하겠다고 마음 먹었을 때부터 가졌던 불안감을 깨끗이 떨쳐 버릴 수 있었기 때문이었다.

‘휴우~ 다행이다. 다들 지루해하고 어려워할 것 같아서 걱정했는데, 모두 잘 따라와주는 것 같아. 흐흐흐. 그렇다면 다음번에는 한 수준 높여서 진행해 봐도 되겠어.’

첫 인문학 수업을 마친 민호의 머릿속은 다음번 강의 주제에 관한 고민으로 빠르게 넘어가고 있었다.

당연하지. 한비자 시대의 리더가 군주였다면 지금 우리가 사는 시대의 리더는 스티브 잡스, 빌 게이츠, 게리 페이지, 주커버그 같은 디지털 리더들이겠지. 안철수, 이해진, 김범수, 김택진 같은 인물도 마찬가지고.

오오~ 그런군.

우리가 리더의 길을 가고 있더라니. 짱인데? 응?



에어, 수렁에 빠지다

그다지 한 것도 없는데 시간은 쏠살같이 흘러가고 있었다. 에어를 준비한 때부터 생각해 보면 벌써 3개월이 넘어서고 있다. 물론 아직까지 특별히 만들어 낸 것이나, 누군가에게 보여 줄 만한 것은 하나도 없었다. 이쯤 되면 슬슬 결과에 대한 초초함이 밀려들 법도 하지만 지금까지는 밑밥을 까는 일을 해 온 셈이니 그리 초조할 일도 아니었다.

에어는 이제 막 한 걸음 더 앞으로 내디디려고 하는 참이었다. 지난번 모임에서 얻은 두 개의 키워드 ‘월요일’과 ‘디미고’에 대한 각자의 생각을 머리에 담고 다시 모였다.

“아침 점호에, 밀린 숙제에... 어휴, 생각만 해도 우울해.”

“그거 알아? 월요일에 청소년들의 자살률이 가장 높다는 거?”

“어디서 나온 얘긴지 모르겠지만 난 그 심정 백퍼 이해가 되네.”

모두의 생각은 한 방향으로 가고 있었다.

“사실 월요일만 잘 버텨 내면 나머지는 어떻게든 견딜 만하지 않아?”

“맞아. 그런데 어떻게 하면 월요일을 잘 버틸 수 있을까?”

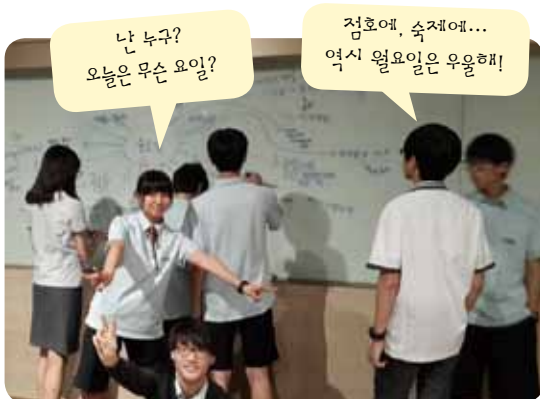
찬희가 이때다 싶어 끼어들었다.

“그게 바로 우리가 만들어야 할 첫 번째 앱의 주제가 아닐까?”

“옳거니!”

윤석이가 역시나 짧게 받아쳤다.

그랬다. 입시에 절어 있는 에어를 포함한 고등학생들에게는 치료제가 필요했다. 우울한 월요일을 견딜 수 있는 치료제가. 서로를 위로해 주고 보듬어 줄 수 있는 월요일 치료제가 필요했다. 일단은 ‘블루 먼데이’를 개발 리스트에 담아 두기로



◀ 칠판에 함께 아이디어를 내는 기획 시간

했다. 그리고 이제 한 걸음 더 나아가 보기로 했다.

“함께 아이디어를 모으면서 아이디어를 내고, 기획을 하는 과정을 경험해 봤으니까, 이제부터는 각자의 기획을 만들어 볼 거야. 프로그램 공부도 진행되는 동안 각자 기획서를 짧게라도 써 보도록 하자. 어때?”

두 번의 아이디어 회의 덕분에 자신감을 얻었는지, 별다른 이견은 없었다. 하지만 이견이 없다고 일이 술술 잘 풀려 나간 것은 아니었다.

디미고뿐만 아니라 대한민국 모든 고등학교의 최우선 과제는 ‘입시’였다. 이 과제에서 벗어나 셋길로 가는 일은 그게 아무리 사소해 보이는 일이라 할지라도 쉽게 허락되지 않는 게 에어가 마주하고 있는 현실이었다.

때로는 학교가, 때로는 부모님들이 그 장벽의 주인공으로 등장했다.

“애가 성적이 왜 떨어지나 했더니, 이런 쓸데없는 일 하느라 그랬구만!”

이렇게 에어는 몇몇 친구들을 잃었다. 이런 주변의 반응 때문에 학교에서도 에어를 보는 눈이 예전 같지만은 않았다.

결국 에어의 활동은 위축됐고, 찬희를 비롯한 에어의 설립 멤버들이 받은 심리적인 타격도 만만치 않았다.

“있을 땐 몰랐는데 빠지고 나니까 허전함이 몇 배 더하네.”

“기운이 쪽쪽 빠져서 안이 텅 비어 버린 느낌이야.”

“우리가 끝까지 해낼 수 있을까?”

누구랄 것도 없이 모두 지쳐가고 있었다. 옆친 데 덮쳤다고 해야 할까? 중간고사까지 겹치면서 에어는 이름 그대로 공기처럼 사라져 버린 느낌이었다. 학교가 시험 준비 모드에 들어가면서는 거의 모든 활동이 정지됐다. 이건 어쩔 수 없는 상황이었고, 예상도 못했던 것도 아니었다. 하지만 하필이면 지금처럼 분위기가 얼어 버릴 대로 얼어 있는 상태에서 중간고사와 상대해야 한다는 게 문제였다.

“휴우~ 나도 모르겠다. 프로젝트 포기 선언이라도 해야 하나?”

“정말 그래야 할까?”

찬희와 윤석이를 비롯한 멤버들은 이끌어 주는 선생님들이 있는 다른 프로젝트들이 지금처럼 부러웠던 적이 없었다. 정말이지 누군가에게 손을 내밀고 싶은 마음이 굴뚝 같았다. 누군가 조금만 이끌어 주면 이 터널에서 빠져나갈 수 있을 것 같았다.

결국 에어의 손을 잡아 준 것은 그들 자신이었다.

애초에 누군가의 도움을 바라지 않고 시작했던 일. 학교건, 선생님이건, 부모님이건 상관없이 손을 내밀어 주면 고마운 일이었지만, 그렇지 않다고 해도 탓할 것도 아쉬워할 것도 없었다. 어쩌면 이건 에어의 타고난 운명일지도 몰랐다. 그 운명을 잠시 잊어버

리고 있었던 것뿐이었다.

불행 중 다행인 것은 중간고사 전까지 기본적인 웹 언어 교육과 기획 수업을 마쳤다는 점이었다. 처음이라 의욕적으로 서두르기도 했지만, 결국 이렇게 쌓아 둔 시간이 그들을 잡아 줄 손이 될 줄은 몰랐다. 덕분에 에어는 완전히 무너지지 않을 수 있었다.

에어 멤버들은 빙하기를 지나는 와중에도 머리를 최대한 짜내 ‘학교 안의 문제점’을 찾아내 각자의 기획안을 만들어 왔다. 마치 지금 에어가 할 수 있는 최선이 멈추지 않고 머리를 쓰는 일이라는 점을 모두가 또렷하게 느끼기라도 한 것처럼 말이다. 각자가 써 온 기획안은 서로에게는 어찌면 햇불 같은 존재였다. 빙하 속에서 얼어 죽거나 잠들지 않고, 끝끝내 버티고 길을 찾아 나설 수 있는 소중한 존재 말이다.

아직은 덜 여문 기획안들이지만, 그 속에는 우리가 사는 디미고의 현실이 생생하게 녹아 있었다. 기획안을 함께 보면서 에어는 자신들이 처한 상황과 부딪혀서 이겨 내야 할 소소한 현실의 장벽들에 대해 다시 한 번 깨닫게 되었다. 에어의 숨어 있던 현실 파괴 본능이 기획안을 통해 조금씩 살아나기 시작한 것은 아닐까?

그동안 바닥 중의 바닥을 헤매던 리더 찬희도 서서히 정신을 차리기 시작했다. 시험, 학교의 압박, 부모님들, 떠난 친구들... 이런 모든 기억은 일단 가슴에 담아 두기로 했다.

아껴야 잘 산다 프로젝트 | MSG(마시정!)

학생들에게 택배 배송비는 모기 같은 존재!
얼마 되지 않는 것 같아도 계속해서 택배를 받으면
금세 통장에 잔고가 사라진다.
배송비를 줄여 학생들의 지갑 두께를 지켜라!

공동 구매는 우리의 운명!

- 학생들이 원하는 물품은 대체로 비슷하니까~ 공동 구매로 택배비를 아끼자.

모여라, 친구들!

- 구슬이 서 말이라도 꿰어야 보배
- 페이스북과 학교 부설 커뮤니티를 통해 홍보! 또 홍보! 교내 인트라넷과도 연결!

믿을 수 있는 거래

- 사기 방지를 위한 실명제 전격 도입!
- 공동 구매 제안도 편리하게


택배비 2,500원도 아끼고,
공동 구매로 물건 값도 깎고!
애들아~ 일석이조의 기쁨을 누리려 보자.

디자인은 이렇게 액자처럼 해 볼까?


그 모든 기억들을 위해서라도 에어는 반드시 공기 같은 존재가 되어야만 할 것 같았다.
 그래야 그 기억을 다시 꺼냈을 때 희미하나마 미소라도 지을 수 있을 것 같았다.

우리들만의 클라우드 프로젝트 | Cube Disk

언제 어디서나 접속과 인쇄를! 내 자료는 소중한니까!
 디미고 큐브 사용시 USB를 소지해야 하는 불편함을 해소해 주는 서비스.
 USB를 소지하는 일은 USB를 분실하는 사례를 발생시키기도 하고,
 큐브에 가기 위해 USB를 친구에게 빌리는 등의 불편함을 일으키기도 한다.



	N드라이브	다음 클라우드	큐브 사이트	큐브 디스크
가입 절차	본인 인증	본인 인증	본인 인증	디미고 인트라넷
기능	복잡	복잡	간단	간단
목적	저장	저장	인쇄	인쇄



인쇄를 위한 파일 업로드와 다운로드라는 특화된 목적을 만족시킬 수 있도록 구성과 기능을 단순화하자!

안내문을 안내해 줄게 프로젝트 | DIMI DAYS


나는 네가 무슨 일을 해야 할지 알고 있다!
 늘 지저분하고 정리가 안 된 상태라 한눈에 보기 힘든 안내문.
 내가 숙제를 한 건지 안 한 건지, 이게 급한지 저게 급한지,
 이게 내일까지인지 오늘까진지, 9시까지인지, 야자1타임에 다 하고
 간식 시간에 낼 수 있는지, 고민~ 고민하지 마!

철저한 자기 관리로 힘든 고딩 생활을 돌파하라!
 개인적으로 하나의 달력으로 기본 정보에 세팅되어 있는
 일정을 확인할 수 있으며 담당자(동아리 장, 학습부장 대표,
 총무총괄 등)가 각 그룹의 일원에게 한 번에 일정을 쏘아 줄 수
 있다면 좋을 것이라는 생각에서 출발!

중요도는 색깔로 표시하자.

중요도 0

중요도 100



내 개인적인 일정은 물론, 동아리의
 공동 일정, 과목별 숙제 기한까지
 자동으로 관리되는 DIMI DAYS!

또 다른 시작을 향해 고고씩!

몸을 추스린 에어는 찬희의 길 안내에 따라 새로운 길을 만들어 나가기 시작했다. 학교 안 문제 해결 프로젝트와 함께 이번에는 세상의 문제를 바라보며, 에어스러운 방식으로 문제 해결에 도전하는 ‘PunchWorld’ 프로젝트. ‘세상을 한 방 먹이자!’는 구호이다. 어른들이 본다면 객기 가득한 고등학생들의 쓰잘 데 없는 소리로밖에 안 들리겠지만, 에어에게 이 말은 살아서 통통거리며 대양을 누비고 날카롭게 빛나는 푸른 등의 고등어 같은 외침으로 받아들여질 수도 있겠다고 찬희는 생각했다.

찬희는 자신이 선정한 주제를 팀원들에게 설명하면서, 팀원 모두가 세상의 문제를 열정적으로 조사하고 고민해서 자신만의 ‘PunchWorld’ 프로젝트 아이디어를 만들어 보자고 제안했다.

“에어를 만든 원래 목표도 이거였어. 학교 안에만 머무는 개구리가 아니라 사회로 튀어나가 세상을 바꾸는 공기가 되는 것! 어때?”

찬희의 이야기를 듣는 에어 멤버들의 눈빛이 살아나는 것이 느껴졌다.

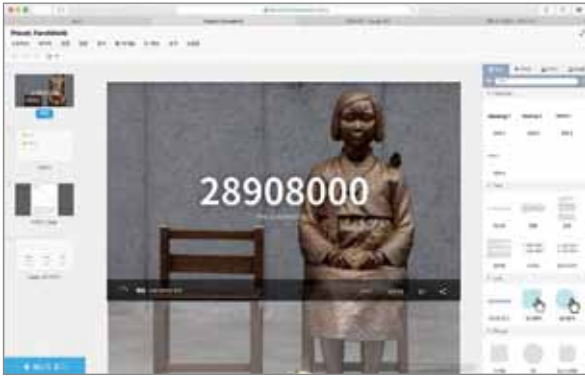
모두가 나중엔
치킨집 주인이 되는
문제?

문화재 반환
문제도 있고

교육으로 세상
바꾸기 같은 거?

단통법도 있지.





▶ 찬희는 자신만의 'PunchWorld' 프로젝트 주제로 '위안부' 문제를 선정했다.

“재밌겠다! 해 보자! 그런 문제도 다뤄 보자. 왜 고수 프로그래머는 치킨집 사장이 됐나? 이런 거.”

“그래! 우리가 에어에 들어온 이유가 이거였잖아? 가 보는 거야! 난 단통법에 한 방 날려 주고 싶었거든.”

찬희는 자신만의 'PunchWorld' 프로젝트 주제로 '위안부' 문제를 잡았다.

찬희는 친구들의 반응을 바라보면서 고마운 마음이 앞섰다.

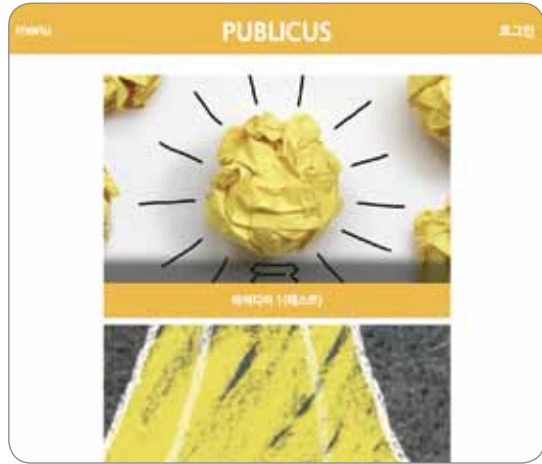
‘그래. 역시 너희는 70억 인구 중에 가장 특이한 고등학생들이야! 같이 끝까지 가 보자.’

찬희가 기운을 차리자, 에어에 새로운 공기가 돌기 시작했다. 팀원들 각자 자신의 아이디어를 끝까지 밀어붙여 앱으로 만들어 내기 시작했다.

'PunchWorld' 프로젝트의 첫 번째 작품인 '창렬위키'는 소비자들이 가진 상품에 대한 불만을 모으고 공유하는 앱이다. 질소 과자처럼 소비자를 알뜰한 꼼수로 속이는 제품에 대한 정보를 공유하고, 널리 알려 소비자들의 권리를 보호하겠다는 한 방을 품고 있는 에어의 작품이었다.



'퍼블리커스'는 한마디로
아이디어 적금통장이라고
할 수 있죠. 아이디어
도시락일 수도 있고요.



에어가 두 번째로 준비 중인 작품은 아이디어 저장고 '퍼블리커스(Publicus)'였다. 퍼블리커스는 좋은 아이디어를 적금 들듯 차곡차곡 쌓아서 공유하면서 이자가 붙어나듯 아이디어를 덧붙이기도 하고, 언젠가 아이디어를 실현시킬 수 있는 클라우드 펀딩까지 받을 수 있는 공간으로 만든 앱이었다. 아이디어를 자기만의 세계에 가둬 두지 않고 세상과 나누며 더 키워갈 수 있는 공유 경제의 모델을 '퍼블리커스'를 통해 실현해 보고 싶은 에어의 마음이 담겨 있는 작품이었다. 동아시아 역사 문제를 바로 볼 수 있도록 하기 위한 'Learn Correct History'와 같은 아이디어들도 속속 준비되기 시작했다.

찬희는 에어가 다시 생기를 찾는 모습을 보며 많은 기억들을 떠올렸다. 자신감에 가득 차 에어를 시작했던 기억부터 학교와 학부모님들과 갈등을 겪었던 기억이며, 떠나가던 친구들의 모습을 쓸쓸히 바라만 봐야 했던 기억까지. 그렇게 6개월을 보낸 찬희의 머릿속은 복잡한 결론들이 뒤섞여 있었다.

'어쩌면 에어 1기는... 실패했다고 말해야 할지도 몰라. 전혀 예상하지 못했던 문제들에 부딪히면서 나와 친구들은 모두 당황해 버렸어. 학교를, 부모님을, 친구들을 어떻게 설득해야 할지 몰랐지. 숨 쉴 틈 없이 짜여 있는 학교 일정 속에서 활동하는 방법을 찾아내는 일에도

남의 속을 많이 썩었다.
잘 가르치는 것 같다.
팀원이 나같은 등 돌림이 많았다.
실패했다.
너무 많은 문제들

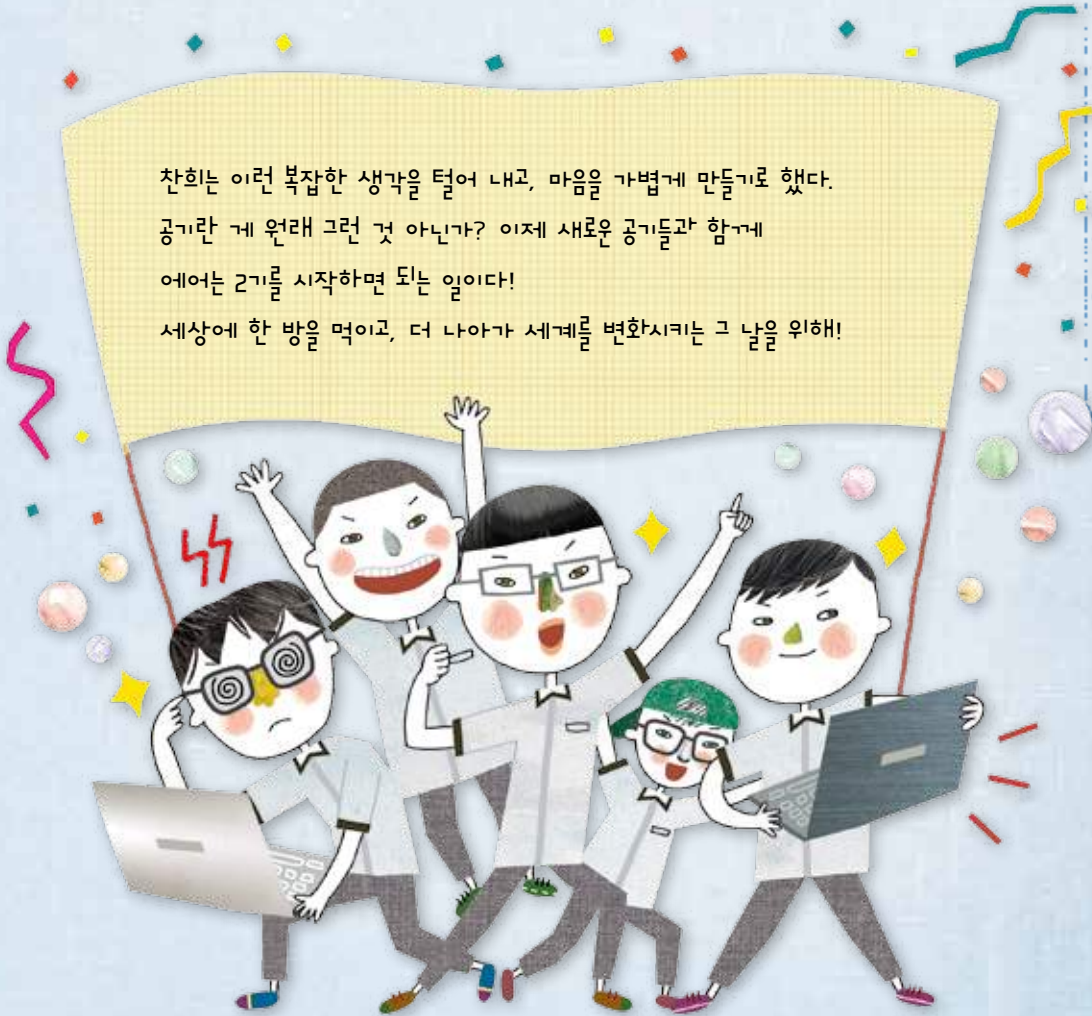


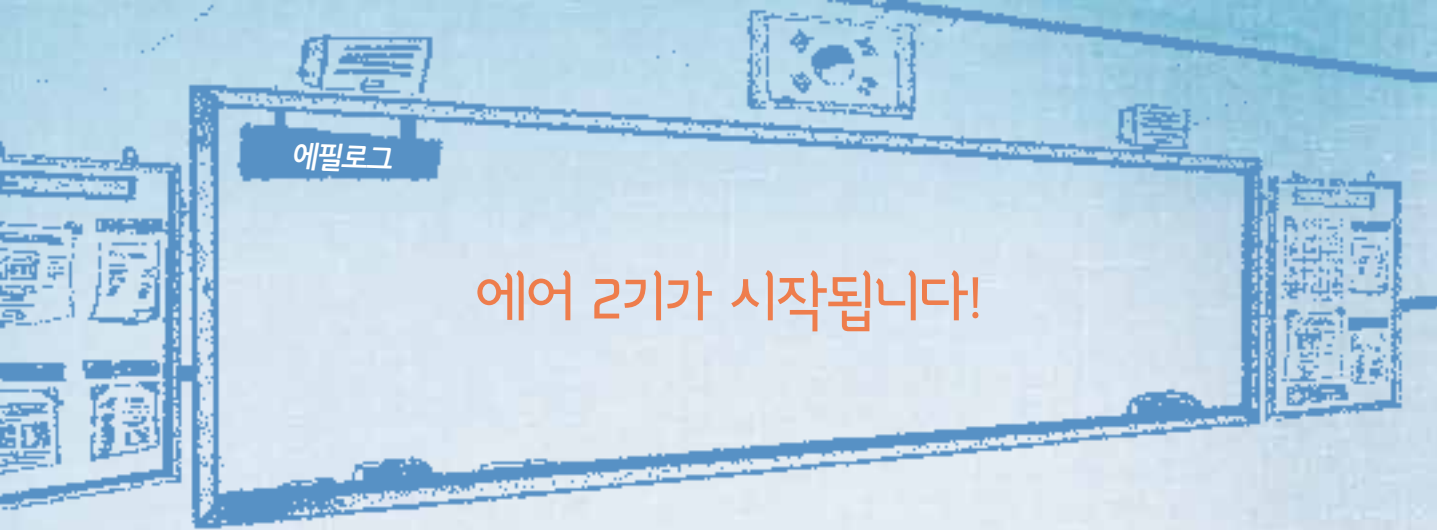
너무 많은 시간과 노력이 들어 버렸고…’

찬희의 머릿속에는 동시에 또 다른 목소리가 이렇게 말하고 있었다.

‘하지만 우리는 가능성도 봤잖아. 그걸 부정할 수는 없어. 프로그램을 하나도 모르던 친구가 자신만의 앱을 만들면서 새로운 진로를 찾아가기 시작했던 일을 가볍게 여기면 안 돼. 선생님들이 에어를 바라보는 눈길도 따뜻해졌어. 덕분에 2015년 3월부터는 정식 동아리로 활동할 수 있게 됐잖아. 지긋지긋한 지하 활동을 끝낼 수 있게 된 게 어디야. 그리고 무엇보다 지금까지 에어를 지켜 주고 있는 친구들이 있잖아. 그러니까 나는, 에어는 지난 6개월 동안 사람을 바꾸고, 사람을 얻은 거야! 좌절할 필요는 없어. 우리는 이제 겨우 세상을 변화시키기 위해 첫 걸음을 내딛은 것뿐이야.’

찬희는 이런 복잡한 생각을 털어 내고, 마음을 가볍게 만들기로 했다.
공기란 게 원래 그런 것 아닌가? 이제 새로운 공기들과 함께
에어는 2기를 시작하면 되는 일이다!
세상에 한 방울 먹이고, 더 나아가 세계를 변화시키는 그 날을 위해!





많은 고민 끝에, 당장 3월부터 2기를 본격적으로 시작해 보려고 합니다. 2기 준비는 예전부터 해 놓고 있었지만, 막상 공식적으로 말하려고 하려니 많이 주저하게 됩니다. 하지만 지금은 당당히 말할 수 있습니다.

에어는 다시 3월부터, 이번에는 1년 동안 긴 여정을 떠납니다. 새로 들어오는 1학년 신입생들과, 새로운 2학년들과 (혹시 있다면 3학년 선배분들과도...?) 다시 한 번 말입니다.

아직 일어나기엔 너무 힘들고, 무엇이 기다리고 있는지도 모르고, 당장 얼마나 더 많은 것을 잃어서 욕을 먹으며 무너져 내릴지도 알 수가 없지만 말입니다. 어쩌면 공황장애가 더 심해져서 그때는 정말로 죽어 버릴지도 모르겠지만 말입니다.



그래도, 정말로 에어를 다시 움직이고, 다시 웃으면서 만들고 싶은 걸 만들고, 하고 싶은 걸 하면서 세상에 한 방 먹이고 싶습니다. 그래서 다리는 후들거리지만 다시 일어나 보려고 합니다.

많이 욕도 해 주시고, 저는 아니더라도 앞으로 같이 함께할 팀원들을 응원해 주십시오. 뭐가 있을지 모르겠지만 다시 앞으로 나아갑니다. 공기처럼.

2015년 2월 20일, 에어 대표 이찬희.



<https://www.facebook.com/air.dimigo>



<https://youtu.be/8cOnc5HDAIo>



<http://impactspoon.org/opportunities/168/projects/655>

아이디어 칠판으로 함께 생각하기

'아이디어만 가져와! 프로그램은 가르쳐 줄게!'라고 큰 소리 친 에어처럼 프로그램은 서로 가르치고 배우면 늘겠지요. 하지만 아이디어를 가르친다는 일은 말처럼 쉽지 않아요. 그래서 에어는 아이디어 칠판을 통해 여럿의 생각을 모아 하나의 아이디어로 만들어 나갔죠.

질문이 가장 중요하겠죠?
모두의 뇌세포를 자극할 수 있는
즐거워질 질문을 준비해 보세요.

가장 많이 나온 단어를
키워드로 정리해 볼 것.

1단계 | 생각 모으기

**일주일 살면서
뭐가 제일
짜증났어요?**

물이 마아다
수박
공부공부공부
기숙사 점호
sleep

토요 점호
일요일이 강 싫다

일요일에 단어 시험
목요일에 피기시험
매일매일 야자

이런 거 왜 하나?
이 시간에 자자.

1. 일요일
2. 잠
3. 점호
4. 야자
.....

에어 커 안 들어줘
일요일 단어 시험
졸리다
너무 피곤하다

2단계 | 키워드 뽑아내기

가장 많이 나온 단어나 가장 마음을 사로잡는
단어를 키워드로 선정.

일요일

3단계 | 키워드에 대한 해결책 찾기

우울한 일요일을 이겨 내고 일주일을 활기차게 시작하게 해 줄 앱을 만들자.

내 생활 속에서 아이디어 찾기

아이디어 칠판은 혼자서도 만들어 볼 수 있어요. 에어와 비슷하지만 조금은 다른 나만의 질문을 만들고, 그것과 관련된 경험, 사건, 생각, 느낌을 몽땅 써 보세요.

1단계 | 주제 정하기

도대체 무슨 일이?

왜 일어나지?
글
쓰

일주일 동안 살면서
뭐가 가장
_____ 했니?

생각해 보면 이런 걸 거야.
글
쓰

뭔가 이런 느낌이야.
글
쓰

2단계 | 키워드 뽑아내기

3단계 | 키워드에 대한 해결책 찾기

*어떤 방법으로 문제를 해결할까? 글을 쓸까? 영상을 찍을까? 아니면 앱을 만들까?
되도록 구체적인 방법을 찾아볼 것!

앙트십 해적단 MIS의 보물찾기



- ▶ **프로젝트명** : 여고생, 세상을 만나다
- ▶ **팀 이름** : 양정여자고등학교 앙트십 해적단 MIS. 그 외 여러 동아리.
- ▶ **팀 소개** : 이천에 있는 양정여자고등학교의 기업가정신 동아리로 교내 문제를 포착, 해결하는 활동을 펼치고 있다.
- ▶ **프로젝트 소개** : 학교 내에서 플리마켓 및 코워킹 스페이스 운영, 학교 앞 전통 시장 및 소상공인 지원 활동, 교내 및 지역 사회 문제 해결 활동 등 다양한 활동을 펼친다.



보노 (본명 : 송가영)

보노보노를 닮아 보노라 불린다. 엉뚱해 보이지만 아무도 생각하지 못한 놀라운 아이디어를 생각해 내는 재주를 지녔다. 안될 것 같은 일도 독심 있게 밀고 나아가 마법처럼 해내고 마는 놀라운 능력의 소유자이자 집중력의 대가이다.

BONO



노지 (본명 : 노현지)

귀염둥이 센스걸 노지는 해적단의 무한 뒷바라지 소녀이다. 좀 출중한 미모로 해적단의 홍보를 맡고 있다. 타고난 눈치와 센스로 팀에 빈 곳이 보이면 재빨리 변신하여 채워 주는 팔방미인이다. 주변엔 언제나 노지를 사랑하는 친구들이 가득하다.

NOJI



베리베리 (본명 : 정윤지)

한번 시작하면 멈출 줄 모르는 폭풍 수다왕! 이런 재능을 살려 팀의 활동을 홍보하는 발표자로 활약! 사람들 앞에 서면 정신이 아득하지만 끊임없는 연습과 도전으로 두려움과 걱정을 극복하고, 막강한 힘을 키워 가는 강인한 캐릭터이다.

BERRYBERRY



돌돌 (본명 : 이소빈)

따뜻한 마음을 지닌 매력만땅 그녀! 다른 사람의 고민을 잘 들어주어 사랑을 많이 받고 있지만, 정작 본인 문제는 잘 해결하지 못한다. 좋은 정보는 주변과 나누어야 한다며 재미있는 이야기를 비롯해 시험 정보까지 친구들과 함께 나눈다.



제리 (본명 : 이신행)

제리는 전차 같은 추진력과 함께 책임감도 강한 편이다. 넘치는 에너지 때문에 일복도 많아서 해적단에서 필요한 일들을 끝까지 잘 챙기는 역할도 맡고 있다. 원래는 글을 쓰는 일을 주로 맡았지만, 발표까지 하게 된 것도 다 그녀의 타고난 에너지 덕분!



जू디 (본명 : 이정주)

파워포인트 제안서 작성에서 둘째 가라면 서러울 솜씨를 가지고 성실함과 냉철함으로 철두철미하게 준비한다! 대회 준비 과정에서 베리베리를 눈물이 쏙 빠지도록 냉정하게 연습시켰다는 소문이 파다하다. 신중해서 손해 보는 짓은 안 하는 평화주의자.

보물섬 '양정여자고등학교'에 모인 새로운 해적들!

때는 바야흐로 입시 전쟁의 광풍이 몰아치던 혼란의 시대, 2014년. 특목고와 자사고는 물론 대학 입학에 위한 수시와 정시 등 청소년들에게 조금의 숨 쉴 여유조차 주지 않는 치열한 생존 경쟁이 세상을 가득 채우고 있었다. 이런 상황 속에서 청소년들은 자신이 원하는 것이 무엇인지 생각할 틈도 없이 경쟁의 격랑 속으로 빠져 들어가며 자신의 길을 잃어버리고 있었다.

하지만 난세에는 영웅들이 나타나는 법. 이런 세태를 두고 볼 수만은 없다는 청소년들이 조금씩 생겨나기 시작했다. 그들은 자신들의 꿈을 지키기 위해 전국 곳곳에서 새로운 희망을 만들어 내고 있었다. 사람들은 그들이 모인 곳에 세상을 바꿀 수 있는 보물이 숨겨져 있다고 여겨 그곳을 '보물섬'이라고 부르기 시작했다.

그 보물섬 중 하나가 바로 '양정여자고등학교'이다. 이곳이 세상에 처음 알려진 것은 약 백여 년 전, 일제 강점기 시절 한민족의 교육을 지켜내기 위해 선각자들이 만든 곳이었다. 세상이 다시금 혼탁해지자 양정여자고등학교는 보물섬으로의 존재감을 드러내기 시작했다. 양정여자고등학교에는 새로운 영웅을 꿈꾸는 다양한 이들이 활동하고 있었다. 이들은 마치 숨겨진 보물을 찾기 위해 치열하게 움직이고 있는 21세기 해적단 같았다. 다양한 프로젝트를 진행 중인 그들을 잠시 소개한다.



양트십 해적단 - MIS팀

이번 이야기의 주인공들. 영어로 풀어 쓰면 'Market In School'이고 우리말로 하면 '학교 안 장터' 정도. 그들은 학교 안 장터를 통해 양정여자고등학교의 갖가지 보물들을 소개하려고 한다.

양급창

'양정여자고등학교 곱하기 창업'이란 뜻의 창업 동아리로 교내 창업경진대회 등을 통해 새로운 보물을 찾고 있다. 양정여자고등학교를 최고의 보물섬으로 만드는 비밀스러운 작업도 하고 있다.

양트십 해적단 - 손상공인 지원팀

학교 앞 분식집을 대박 가게로 변신시켜 양정의 보물로 만들려는 계획을 가지고 있다. 좋지 않는 위생 상태 때문에 학생들에게 외면당하며 위기를 맞이한 분식집 주인 아주머니와 협력하기로 했다.

위즈덤@다이스쿨

'학교를 디자인하다!'라는 이름의 프로젝트를 진행해 양정여자고등학교 곳곳에 아름답고 센스 넘치는 벽화를 그려 냈다. 누구보다 뛰어난 디자인 감각을 지니고 있어 그들의 손길이 지나간 곳은 밝고 긍정적인 에너지로 가득하다.

양트십 해적단 - 애드투게이퍼팀

집에 프린터가 없는 친구들을 위한 24시간 무료 인쇄 서비스를 제공해 차별 없이 과제를 낼 수 있는 평등한 세상을 만드는 것이 이들의 꿈이다.

학생회

그들이 은밀하게 추진하고 있는 프로젝트는 바로 '우아한 교실 만들기'. 창고처럼 버려진 공간을 양정여자고등학교의 모든 학생들이 쉬면서 활동할 수 있는 공간으로 바꾸려고 한다.

ENTSHIP
PIRATE

6인의 MIS 해적 소녀들

양트십 해적단의 MIS팀으로 모인 6명의 소녀들은 ‘양트십’이라는 이름답게 기업가정신을 발휘시킬 수 있는 유전자를 가지고 있었다. MIS팀은 말 그대로 학교 안에 플리마켓을 열어 양정의 온갖 물건들이 거래될 수 있도록 하겠다는 계획을 가지고 있었다. 이렇게 교내에 마켓이 열리고, 그 규모가 커지다 보면 자연스럽게 학교에 숨어 있던 크고 작은 보물들이 쏟아져 나올 테니 굳이 보물을 찾겠다고 고생해 가면서 학교를 뒤지고 다닐 필요가 없지 않겠는가? 게다가 한 번 입소문이 나기 시작하면 학교뿐만 아니라 주변에서도 자기들의 보물을 앞다투어 내놓을 테니까! 그렇게만 된다면 양정 보물섬의 플리마켓은 세계 최고의 보물 거래 시장이 될 수 있을 것이다. 이런 원대한 꿈을 담고, 구름 한 점 없는 화창한 5월의 어

해적 상식 | 플리마켓이 뭐래?

플리마켓은 우리말로 하면 ‘벼룩시장’으로, 중고용품을 직접 사고파는 시장을 말한다. 벼룩시장이 처음 생겨난 곳은 프랑스라고 알려져 있다.

벼룩시장이라는 말은 19세기 말경부터 사용되어 왔는데, 벼룩이 들끓을 정도의 고물을 판다는 의미에서 생겨났다는 이야기가 있다. 또 한편으로는 가게도 없고, 허가도 받지 않은 보따리 판매상들이 경찰의 단속을 피해 잽싸게 짐을 싸서 이곳저곳으로 옮겨 다니면서 파는 모습이 마치 벼룩이 툭툭 튀어 다니는 모습을 닮았다고 해서 벼룩시장으로 부르게 되었다고 한다. 믿거나 말거나지만.



느 날, 6인의 소녀들은 플리마켓을 향한 항해를 시작했다. 하지만 희망찬 출발도 잠시, 마치 커다란 암초에 걸린 듯 뜻대로 일이 풀리지 않았다.

“뜨아아~ 이게 뭐냐고! 같은 자리만 계속 돌고 있는 것처럼 진도가 안 나가잖아!”

보노가 머리를 쥐어뜯으며 소리를 질렀다. 무작정 플리마켓을 향한 항해를 시작한 MIS팀은 이내 자신들의 성급함을 후회하고 있었다. 지도도 볼 줄 모르고, 나침반을 다룰 능력도 없는 초보 해적들처럼 플리마켓을 열기 위해 어떻게 해야 할지 아무것도 모르는 상태에서 시작했기 때문이다. 6명의 소녀들이 탄 플리마켓이란 배는 어디로 가야 할지 몰라 뱅글뱅글 돌고만 있는 상태였다. 노지가 결국 먼저 불만을 터뜨렸다.

“이것 봐. 내가 어떻게 해야 할지 알아보고 시작하자고 했잖아.”

“내 말이. 준비를 착실히 했어야 하는 건데 너무 성급했어.”

착실히 준비해야 거지꼴을 면한다는 소신을 가진 베리베리도 한마디 거들었다.

일단 시작하면 어떻게든 될 거라고 우겼던 제리는 자신 때문에 상황이 이렇게 된 것 같아 모두에게 미안한 마음이 들었다.

“미안해. 난 늘 말보다 행동이 앞서는 게 문제야.”

이쯤 되면 교황처럼 부드러운 카리스마를 가진 돌돌이 나서서 소녀들의 다툼을 가라앉히곤 했다.

“누구 탓도 아니야. 그리고 지금은 누구 탓하기보다 어떻게든 길을 찾는 게 중요하지 않을까?”

그녀의 말은 언제나 반박하기 힘든 진리 그 자체였다.

돌돌이의 중재로 다툼이 가라앉으려고 할 때쯤 주디가 소리쳤다.

“그가 나타났어! 그가!”

‘그’라는 말에 소녀들은 머릿속으로 모두 똑같은 인물을 떠올렸다. 양정 보물섬에서는 당연한 일이었지만. 그의 정체는 바로 ‘유쾌한 성자’ 타이꾸이었다.

쉬지 않는 종종걸음으로 이쪽으로 다가오고 있는 남자의 모습이 보였다. 몸도 동글동글, 얼굴도 동글동글, 눈도 동글동글 한 것이 누가 봐도 한눈에 그라는 것을 알 수 있었다.

유쾌한 성자, 타이꾸이에 대해서는 양정 보물섬에 떠돌아 다니는 이야기가 많았다. 여러 가지 얘기에든 불구하고 양정인들이라면 누구나



인정하는 확실한 사실이 있었다. 보물을 찾아 모험에 나서는 양정 보물섬의 학생들에게는 타이쿠이가 정신적 지주이자 나침반과 같은 존재라는 사실 말이다.

타이쿠이가 MIS팀 앞에 나타나자 소녀들의 얼굴에는 미소가 퍼졌다. “쿠이 성자님. 저희는 어디로 가야 하죠? 저희에게 대박 플리마켓으로 가는 길을 알려 주세요.”

MIS팀의 아이디어뱅크이자 한 번 정한 목표는 꼭 이루고 만다는 보노가 타이쿠이의 손을 꼭 잡고 애원했다.

“안 그래도 그것 때문에 왔지. 호호. 여기서 서북쪽으로 60km쯤 가면 서울대학교란 섬이 보일 거다. 그곳에는 ‘마켓인유(Market In University)’라는 거대한 플리마켓을 일군 귀인이 한 분 계시지. 그분이 라면 너희를 도와줄 수 있을 거야.”

타이쿠이의 가르침은 이어졌다.

“당장 서울로 가서 마켓인유의 대장을 만나거라. 그는 분명 플리마켓으로 가는 길을 알고 계실 테니 그 길을 너희들에게도 알려 줄지 모를 일.”

타이쿠이는 말을 마치자마자 둔해 보이는 몸을 가볍게 날려 순식간에 사라졌다.

MIS팀은 다시 돛을 올리고 항해를 시작했다.

“우리는 서북쪽 서울대로 간다!”

타이쿠이 가라사대
행동하는 자만이 '기'을
찾을 수 있을지니!



해적 상식 | 타이쿠이는 누구?

양정여자고등학교 중국어 담당 이태경 선생님. 처음에는 중국어를 가르치는 평범한 선생님이었으나 한 해 전쯤, 우연히 접하게 된 기업가정신에 온 정신을 빼앗기고 난 후부터 학교 안에서 중국어를 가르치는 것은 물론 여러 가지 동아리들과 프로젝트를 이끌며 학생들에게 몸소 기업가정신을 가르치는 선생님이로 변모했다. 타고난 호기심과 에너지로 학생들의 정신적 지주 역할을 하고 있다.

마켓인유를 찾아가다

유쾌한 성자의 가르침을 따라 찾아간 마켓인유는 MIS팀에게 그야말로 충격 그 자체였다. 대학생들이 내놓은 별볼일 없는 중고품이나 파는 곰팡이 냄새 가득한 다락방을 상상했던 MIS팀은 마켓인유의 딱 떨어지는 인테리어와 깔끔하게 진열된 상품의 다양함에 훌쩍 마음을 빼앗기고 말았다.

“바로 이거야!”

MIS팀은 타이쿠이 성자가 제대로 한 건 했다고 생각하며 서로를 바라보았다.

“이번에는 망설일 이유가 없지?”

제리가 눈빛을 반짝이며 말하자, 모두 같은 눈빛을 교환했다.

MIS팀은 곧바로 마켓인유의 대장을 찾아가다. 물론 그가 가진 모든 향해 비법을 다 빼앗아 오겠다는 검은 심보는 살짝 감춘 채로.

MIS팀 앞에 나타난 마켓인유 김성경 대장의 모습은 천진난만 그 자체였다. 여섯 해적들은 남자다움과 유쾌함을 동시에 지닌 대장의 모습에 살짝 마음이 흔들렸다.

“오옷. 우리 학교에서는 보기 힘든 핸섬가이닷!”

“우와~ 진심 멋지심!”

하지만 이내 서로의 등짝을 한 대씩 쳐 주면서 이곳에 온 목적을 떠올리는 데 성공했다.



◀ 서울대학교 안에 자리잡고 있는 마켓인유



▲마켓인유의 김성경 대표와 함께

“양정 보물섬에도 마켓인유 같은 매장을 만들고 싶어요!”

어떤 경우라도 정신줄을 잘 놓지 않는 주디가 앞뒤다 자르고 돌직구를 던졌다. 그러자 날아갔던 돌직구가 그대로 MIS팀에게 돌아왔다.

“한 방에 만드는 그런 방법은 없어! 그런 걸 바란다면 지금 당장 돌아가는 게 좋겠어.”

MIS팀은 주춤거리며 한 발 물러설 수밖에 없었다.

“그... 그럼 어떻게 해야 하나요?”

“한 방에 안되면 두 방, 세 방, 아니 열 방에라도 가능한 방법을 알려 주세요. 제발요~.”

MIS팀 여섯 해적들의 간절한 눈빛을 찬찬히 살펴보던 마켓인유 대장이 입을 열었다.

“그렇게 간절하다면 알려 주지.”

마켓인유 대장의 설명인즉 이랬다.

첫째, 일단 양정 보물섬에서 플리마켓이 가능한지 간을 봐야 한다. 그러기 위해서 몇 번의 비정기 번개 플리마켓을 열어 보는 거다.

둘째, 그런 뒤 반응이 오면 셀러(중고품 판매상)를 20팀 이상 안정적으로 확보해야 한다.

시장에 나오는 물건이 시원치 않으면 손님들은 언제든 떠나가 버리니까.

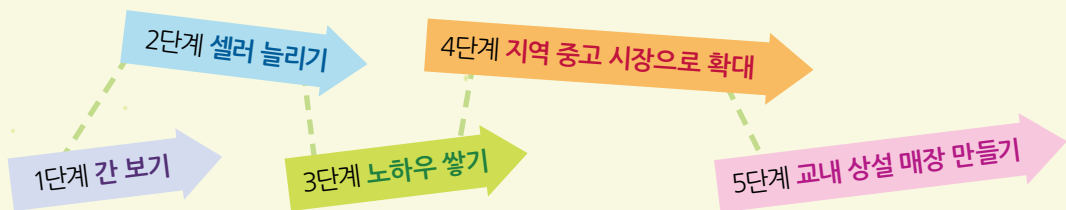
셋째, 그 과정에서 MIS팀도 플리마켓 운영에 대한 노하우를 몸에 익혀야 한다.

부족한 점을 고치고, 잘못된 점을 바로 잡아가면서 노련한 장사꾼으로 거듭나야 한다.

일단 여기까지 되면 일은 반쯤 성공한 거나 마찬가지이다. 그런 다음에는 셀러를 더 늘리거나,

교내에 상설 매장을 세우는 2단계 계획으로 전진할 수 있게 될 것이다.

플리마켓 운영 전략



진짜 플리마켓이 열린다!

양정 보물섬으로 돌아온 MIS팀은 곧바로 1차 번개 플리마켓을 열기 위한 준비에 들어갔다. 우선 언제, 어디서 할 것인지를 정하는 일이 가장 시급했다.

“일단 수업이 끝나야 하지 않을까?”

“아냐. 수업 끝나면 바로 학원 가거나, 야자 해야 하니까 아이들이 모일 틈이 없을 거야.”

“그럼 언제 하지?”

“점심시간 어때?”

“헐! 겨우 한 시간이잖아. 그 짧은 시간에 될까?”

“금요일 점심시간이면 가능할지도 몰라.”

“맞아. 금요일 오후에는 학과 수업은 없고, CA나 동아리 시간이니까 조금 여유는 있는 셈이지.”

“좋아! 그럼 결정하자! 1차 양정 플리마켓은 금요일 점심시간에 하는 걸로!”

“그럼 장소는?”

“장소는 2학년 건물 앞 공터가 짱이지.”

“오오~ 뭔가 일이 척척 진행되는 것 같아.”

다음으로 중요한 일은 ‘셀러’를 구하는 일과 플리마켓을 홍보하는 일이었다. 6명의 소녀들이 머리를 굴리고 굴려 만든 촌스럽지만 나름 멋진 포스터를 학교 곳곳에 덕지덕지 붙이기로 했다. 포스터를 붙이던 제리는 흐뭇한 미소를 지었다. 베리 베리는 “누군가에겐 보물이 되고, 나에겐 수익을 주고...”라는 문구가 특히 마음에 들었다. 하지만 포스터는 생각보다 사람들의 눈길을 끌지 못했다. 장날이 일주일 앞으로 다가왔지만장이 열리는지 아는 친구들이 별로 없었다. 무언가 특단의 대



▲ 1차 플리마켓을 홍보하기 위한 포스터

책을 찾지 않으면 MIS팀의 꿈은 처음부터 산산조각이 날지도 모를 정도로 심각한 상황이었다.

“우리가 너무 쉽게 생각했어.”

노지의 말에 모두가 고개를 끄덕였다.

“지금부터는 가능한 모든 방법을 동원해야 해. 우선 전체 아침 조회 시간을 이용하자. 그리고 모든 반에 한 번씩은 다 방문해서 알리는 것도!”

6명 모두 발바닥에 땀이 나도록 쉴 새 없이 뛰어다녔고, 쉬는 시간마다 모여 홍보 상황과 준비물을 서로 체크했다.

일주일이란 시간은 눈깜짝할 사이에 지나갔고, 드디어 운명의 2014년 6월 13일이 밝아왔다. 6명의 소녀들은 수업이 끝나자마자 긴장된 표정으로 플라마켓이 열리기로 되어 있는 2학년 건물 앞 공터로 향했다.

아직 학교는 적막하기까지 했다. 교실과 운동장 사이에 위치한 조그만 공간 역시 아직은 아무 일도 일어날 것 같지 않은 그냥 평범한 공터일 뿐이었다. 덩그러니 주차된 자동차 한 대만이 빈 공간을 차지하고 있었다.

‘12시가 되면 정말 이곳에 장이 서고 사람들로 북적거리게 될까?’

MIS팀 모두 이런 걱정을 하고 있었지만, 누구 하나 이런 걱정을 밖으로 내비치지 않았다. 살짝 긴장한 얼굴빛을 한 돌돌과 베리베리가 플라마켓 안내판을 들고 와 공터 입구에 세웠지만 역시 공터는 공터일 뿐이었다.

12시 정각!

마치 12시가 되기를 숨어서 기다리거나 했다는 것처럼 건물 여기저기서 보따리를 들거나 터질듯한 가방을 멘 소녀들이 하나둘씩 나타나기 시작했다.

셀러(판매자)들은 마치 몇 번이나 해 본 사람들처럼 아무 말없이 자리를 깔더니 익숙한 몸짓으로 가지고 온 상품을 진열하기 시작했다. 보따리와 가방에서는 옷가지나 참고서 같은 중고품부터 화장품이나 비누처럼 언뜻 봐도 한눈에 새 것임을 알 수 있는 물건까지 다양했다. 새 물건들은 어찌면 얼마나 언니 것을 슬쩍 한 것은 아닐까 하는 의심이 들기도 했다. 어느새 열 곳이 넘는 좌판이 깔렸다.

그리고 다시 10분이 흘렀다.

이번엔 점심을 계는 감추듯 먹어 치운 손님들이 우르



▲ 1차 플라마켓에는 선생님들도 참여했다.



▲ 어느새 학생들로 가득찬 학교 앞 공터

르 물려들기 시작했다.

곳곳에서 각자의 장기를 살린 장터 배틀이 시작됐다. 세련된 상품 진열로 승부를 건 아이들도 있고, 사자후 같은 목청을 무기로 소리를 질러대는 친구들도 보였다. 영혼 없는 칭찬을 쏟아내며 친구들에게 옷을 파는 프로페셔널 한 장사꾼의 모습도 찾을 수 있었다. 예쁘장한 얼굴로 다소곳이 앉아 말없이 미소를 흘리는 주인장도 보였다.

그때 어디선가 환호성이 들렸다. 돌아보니 교장 선생님을 비롯한 몇몇 선생님들이 등장한 모양이었다. 지갑 권 손을 뒤로 한 선생님들의 등장에 여학생 장사꾼들의 눈은 날카롭게 빛나고 있었다. 여기저기에서 선생님들의 지갑을 열게 만드는 다양한 판매 기술을 선보이고 있었다.

30분쯤 지나자 장터는 발 디딜 틈도 보이지 않고, 여학생들이 쏟아내는 괴성으로 가득 찼다. 주최측은 손님들에게서 장터 평가를 받기 위해 부지런을 떨고 있었다. 시간이 얼마 남지 않자 팔아 치울 물건을 들고 이리저리 날뛰는 열혈 판매 소녀들도 곳곳에 나타나기 시작했다. 이들 덕분에 장터의 열기는 더 후끈해졌다.

“휴우~ 무슨 1시간이 이렇게 길어. 내 인생에서 가장 긴 한 시간이네.”
보노가 식은 땀을 닦으며 말했다.

모두가 같은 심정이었다. 장터가 문을 닫을 시간이 다 되어가자 모두들 자기도 모르게 안도의 한숨을 쉬었지만, 뜨거운 땀줄기가 등을 타고 내리는 것은 어쩔 수가 없었다. 불과 한 시간 전의 그 적막했던 공간에 대한 기억은 안드로메다 저편으로 보내 버리기에 충분할 정도로 플리마켓은 에너지로 가득 차고 넘쳤다. 언뜻 보기에 장터는 대성공이었다.

교실에 다시 모인 MIS팀은 오늘 판매된 금액을 꼼꼼히 계산해 봤다. 계산은 역시 베리베리의 몫이었다. 한참 동안 계산기를 푹딱거리던 베리베리.

“오호호. 손해는 안 봤는데? 15,000원이나 남겼어.”

“우와! 처음 치고는 엄청난데?”

जू디가 물개박수를 치며 좋아했다.

“이걸로 만족할 수는 없어. 10만 원, 아니 100만 원 넘게 벌어야 안정적인 매장을 학교 안에 만들지!”

보노가 잔뜩 흥분해서 소리쳤다.

“워워~ 첫술에 배부를 수는 없는 법이지. 2차, 3차



▲ 셀러와 물건값을 흥정하고 있는 선생님

에 더 분발하자. 애들아!”

노지가 보노를 다독이며 말했다.

몇 주 후, MIS팀은 다음 플리마켓 준비를 위해 다시 모였다.

“1차에 참가한 셀러가 모두 10팀이었으니까, 2차엔 20팀은 모아야 하지 않을까?”

“셀러들의 번호를 지정해 주는 게 좋겠어. 그래야 자리다툼이 일어나지 않지.”

“이런 건 어떨까? 매상이 많은 셀러나 소비자 반응이 좋은 셀러에게 다음번장에서 자리 선택권을 주는 건?”

“그리고 늦게 시작하거나, 늦게 끝내는 셀러에게는 패널티도 줘야 해. 수업에 방해를 주기라도 했다가는 플리마켓 자체가 사라질 수도 있으니까.”

MIS팀이 이렇게 아이디어가 많은 줄은 스스로도 미처 몰랐다. 쏟아져 나온 아이디어를 대충 주워 담기만 했는데도 2차 플리마켓의 모양새가 어느 정도 잡히는 느낌이었다.

MIS팀은 자신감이 가득 충전된 채 회의를 마쳤다. 그 자신감 덕분이었을까? 두 달 뒤에 열린 2차 플리마켓 역시 초대박 장터가 되었다. 셀러들이 20팀이 참석했고, 회의 때 나왔던 다양한 아이디어들도 눈앞에 실현되었다. 셀러들은 제각기 멋진 이름으로 자신들의 마켓을 꾸몄다. 그 가운데 손님들에게 인기가 있던 우수 상품을 뽑아 셀러들에게 혜택을 주고, 틈틈이 플리마켓의 개선할 점도 수집했다.

그 결과 셀러는 2배로 늘었고, 수익은 6배가 되었다.

이제 MIS팀은 최종 목표를 위해 한 걸음 더 앞으로 나아갈 수 있게 됐다.

자리를 미리 지정해 주는 건 어때?

잘 파는 사람들에게 좋은 자리를 주는 건?

소비자들의 평가도 받아 보면 좋을 것 같아!



2차 플리마켓의 이모저모



개성 만점 상점 이름

이번에 참가한 셀러들은 제각기 멋진 이름으로 자기들만의 개성을 뽐냈다. 아이템도 훨씬 많아져서 보는 이로 하여금 미소를 번지게 만들었다.



우수 상점 투표

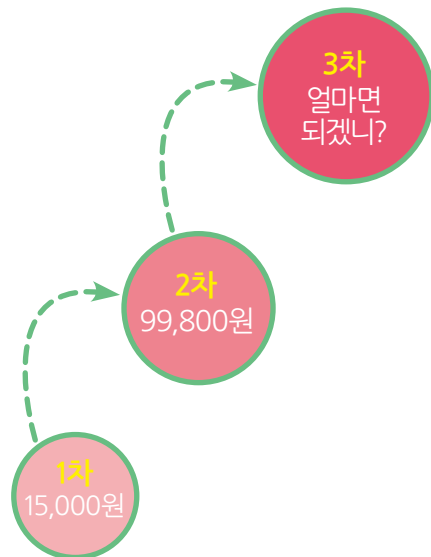
MIS팀에서는 우수한 셀러들에게 혜택을 더 주고, 구경 온 친구들도 적극적으로 참여할 수 있도록 우수 상점 인기 투표를 진행했다.



소비자 의견 수렴

플리마켓이 앞으로 발전하기 위해 소비자들의 의견도 놓치지 않고 꼼꼼히 수렴하려고 했다.

나날이 성장하는 양정 플리마켓



도전! 소셜벤처 경연대회!

두 번의 플리마켓을 성공적으로 마친 MIS팀의 자신감은 하늘을 뚫고 안드로메다까지 날아갈 기세였다. 이런 그들의 자신감에 찬물을 끼얹음과 동시에 새로운 열정을 솟아나게 한 것은 역시 유쾌한 성자 타이쿠이었다.

“그 정도 성공으로 만족해서야 어디 양정 보물섬의 진정한 해적이라고 할 수 있을까?”

“타이쿠이 님, 그게 무슨 말이죠?”

타이쿠이의 낚시에 걸린 이는 오지랴 노지와 뭐든지 열심히 하는 주디였다.

“세상은 넓고, 해적은 많다는 얘가지.”

“그러니까 그게 무슨 말이냐고요?!”

자신감과 함께 소녀들의 인내심도 안드로메다로 간 모양이었다. 신변의 위협을 느낀 타이쿠이는 자신의 계획을 설명했다.

“그러니까 전국의 고등학생 고수들이 모이는 소셜벤처 경연대회에 나가자는 말이지. 예선은 이미 통과했으니까 다음 주에 있을 권역별 본선에서의 발표만 준비하면 돼. 간단하지?”

MIS팀 6인의 소녀들은 어이없다는 표정으로 서로를 바라보았다.

“다음 주라고요?”

“우린 발표의 ‘발’ 자도 모른다고요.”

“게다가 시험까지 있는데…….”

타이쿠이가 회심의 미소를 지으며 말했다.

“너희들을 위해서 특별히 아나운서



◀ 2014 소셜벤처 경연대회의 권역대회가 열린 D-camp에 온 MIS팀

멘토를 초빙했으니까 발표는 걱정 말아.”
 타이쿠이의 능력은 도대체 어디까지일까?
 하는 경이로움과 함께 6인의 소녀들은 새로운 도전에 대한 긴장감이 몸속 깊이 휘몰아치는 느낌을 받았다.

일주일 동안의 특훈과 벼락치기로 발표 자료를 만들고 발표 내용을 달달달 외우기가 끝난 뒤, 6인의 소녀들은 드디어 발표장으로 향했다.



▲ 기다리는 시간에도 발표 연습을 쉬지 않는 MIS팀

전국대회 진출자를 가리기 위해 서울 강남 한복판에서 열린 소셜벤처 경연대회 권역별 본선 장소에는 벌써부터 많은 참가자들로 북적이고 있었다. 그리고 그들이 내뿜는 경연의 긴장감이 MIS팀의 엔돌핀을 최고점까지 마구 올려놓고 있었다. 발표는 독심의 제리와 배짱 두둑한 베리베리가 나서기로 했다.

“어제 너무 오래 연습을 해서 컨디션이 바닥이야. 긴장해서 점심도 못 먹었다고.”
 제리가 수심 가득한 얼굴로 말했다. 그러자 베리베리가 어깨를 토닥여 주며 어젯밤에 꾸민 꿈 이야기를 들려줬다.

“내 꿈에 고양이가 나왔는데…… 이 고양이가 나한테서 안 떨어지고 달라붙더니 바지를 막 물어뜯는 거야. 그래서 바지가 다 찢어져 버렸지 뭐야. 그런데 찾아보니 이게 자신의 능력을 발휘하게 되는 꿈이래. 그러니까 너무 걱정 마!”

베리베리의 말에 자신감을 얻은 제리.

“그럼 우리 연습 한 번만 더 하고 들어갈까?”

“좋아! 끝까지 최선을 다하자.”

MIS팀은 자리를 잡자마자 연습에 돌입했다.

“양정여자고등학교 들어오세요.”

5분의 발표 시간이 어떻게 지나갔는지 제대로 기억하는 이는 아무도 없었다. 베리베리는 다만 ‘심사위원이 엄마, 아빠다.’라고 주문을 걸며 무대로 나갔다는 것만은 기억하고 있었다. 하지만 분위기는 나쁘지 않았던 것 같았다. 발표 첫 부분에 넣었던 어설픈 상황극에 심사위원들이 빵 터진 것도 다행이었고, 바로 앞 순서였던 남학생이 바닥을 헤매며 발표한 덕분에 상대적으로 돋보이지 않았을까 하는 기대도 해 보았다. 결과가 어떻게



▲ 2014 소셜벤처 경연대회 권역대회에서 발표 중인 제리와 베리베리



▲ 발표를 마치고 흥분한 기분으로 찰칵!

청소년 아이디어 부문				
접수번호	권역	이름	연락처 (휴대폰)	진출단계
234	서울/강원	황은지	5734	전국대회 진출
781	서울/강원	최은준	9841	전국대회 진출
1131	서울/강원	송은희	1329	전국대회 진출
1251	서울/강원	홍은영	4513	전국대회 진출
1543	서울/강원	김은주	9801	전국대회 진출

▲ 본선 진출자 명단에 들어 있는 MIS팀

되든 간에 그들이 최선을 다했다는 것만은 분명했다.

그리고 며칠 뒤, 인터넷을 통해 전국대회 결선 진출자가 발표됐다. MIS팀은 기도하는 심정으로 교실에 모였다.

가장 평정심을 잘 유지하는 돌돌이가 떨리는 손으로 클릭~ 클릭! 드디어 청소년 아이디어 부문 결선 진출자 명단이 적힌 파일을 열었다.

“있다, 있어!”

돌돌이가 마우스를 집어 던질 기세로 소리쳤다.

“참가 번호 1251번!”

“답소사! 정말 이런 날이 오는구나.”

“신이시여. 정녕 이게 우리에게 일어난 일이란 말입니까?”

“까아악!”

조용하던 교실은 순식간에 6인의 소녀들이 내뿜은 전혀 우아하지 않은 괴성들로 가득 차 버렸다.

모두가 서로를 껴안고 기쁨에 들떠 하이파이브를 하고 있을 때,

“으아~ 11월도 정신없겠다. 전국대회에, 3차 플리마켓까지 해야 한다고!”

일벌레 주디는 벌써부터 바빠질 스케줄을 걱정하기 시작했다.

머리보다 몸이 먼저 반응하는 제리가 다가와 주디의 손을 꼬옥 잡아 주었다.

“걱정 마, 친구. 내가 있잖아.”

나머지 네 명의 해적들은 이 모습을 흐뭇한 미소와 함께 감상하고 있었다.

“그래, 그래. 너희 두 사람이 있어서 얼마나 행복한지 몰라. ㅎㅎㅎ.”

이제 MIS팀 앞에는 지금까지와는 차원이 다른

더 큰 세상과의 만남이 기다리고 있었다.

그리고 그 만남은 쏠살같은 속도로 다가오고 있었다.

앙트십 해적단의 대항해 시대

결전의 날은 하루하루 다가왔다. 마치 10배속 카메라로 녹화한 영상을 재생하듯이 하루 하루가 그렇게 밝고, 그렇게 어두워졌다. 한 달이란 시간이 눈깜짝할 새에 지나가고 있었다. 중간고사다 뭐다 좀 챙기다 보니 앙트십 해적단 MIS팀 앞에는 어느새 ‘소셜벤처 전국대회’란 새로운 미션이 다가와 있었다. 준비할 시간은 늘 부족했다. 그나마 대회 주최측으로부터 멘토 선생님이 나와서 MIS팀을 도와주기로 한 것이 큰 도움이 됐다.

대회를 며칠 앞두고 발표를 위한 특훈이 시작됐다. 큰 틀은 권역대회 본선 때의 발표를 그대로 따라가기로 했다. 틀을 바꾸자니 시간도 부족했고, 익숙하지 않은 내용을 발표하다 실수라도 해서 멘붕에 빠지더라도 하면 그야말로 답이 없어질 수 있다는 판단이었다. 이번에는 적당한 모험과 적당한 안정 사이에서 균형을 잡아야 했다. 물론 그런 결정을 내리는 과정은 간단하지만은 않았다. 모두가 긴장하고 있었고, 스스로에게 거는 기대 또한 높아져 있었기 때문에 서로에 대한 요구도 점점 날카로워졌다.

발표자를 결정하는 일부러가 쉽지 않았다. 조금 더 나은 발표를 할 수 있지 않을까 하는 기대에서 제리 대신에 노지가 발표하기로 한 결정은 연습 과정에서 이런저런 평가와 감정들이 얽히면서 취소되었다. 발표를 다시 맡게 된 제리는 노지에 대한 미안함과 자책감까지 겹치면서 발표 능력이 아니라 발표에 대한 부담감만 업그레이드된 상태였다. 노지 역시 그런 제리의 마음을 읽고 있었기에 눈치 아닌 눈치를 봐야 했다. 발표자들에 대한 팀원들의 평가 역시 한층 엄격해져 있었다. 발표 시간은 잘 지켜지는지, 중요한 포인트를 귀에 쫓쫓 들어오게 말하는지, 준비한 원고는 제대로 소화하는지 등등 발표를 맡은 두 명의 소녀들을 향한 지적질은 그칠 줄을 몰랐다. 계속된 지적질에 제리와 베리베리는 아무도 보지 않는 화장실에서 서로를 껴안고 눈물을 흘리기도 했다. 하지만 소녀들은 이런 감정들을 쉽게 드러내거나 폭발



▲ 드디어 2014 소셜벤처 경연대회 전국대회가 열렸다.



▲ 청소년 아이디어 부문에 출전한 수많은 팀들

시킬 만큼 어리석지는 않았다. 다행스럽게도 이 모든 것이 전국대회에서 최고의 결과를 내기 위해 겪어야 할 어쩔 수 없는 과정이라는 점을 소녀들 모두가 놓치지 않고 있었기 때문이었다. 6개월을 함께 해 오는 동안 그들은 스스로도 놀랄 만큼 단단해져 있었다.

MIS팀의 최종 발표를 위한 준비는 계속됐다. 권역대회 때의 경험을 살려 발표 자료에 2~3가지 내용을 보충하기로 했다. 발표 자료는 자칭, 타칭 PPT의 신, ‘피신’이라고 불리는 보노와 주디가 다시 한 번 실력 발휘를 했다. 우선 학교에 플리마켓이 필요한지에 대해 학생들에게 설문 조사를 하고, 그 결과를 발표 자료에 반영하기로 했다. ‘마켓인스쿨’이라는 구호가 제대로 빛을 내려면 학생들이 학교 안에 열리는 시장을 간절히 원한다는 증거가 필요했다. 설문

조사는 다행히 긍정적이었고, MIS팀은 조금 더 이 일에 자신감을 가질 수 있게 됐다. 설문 조사까지 포함시켜 보노와 주디가 깔끔하게 정리하고 맛깔스럽게 손을 본 발표 자료는 완벽에 가까웠다.

그 다음은 회의를 하는 도중에 누군가가 ‘팸플릿을 만들어 보자!’는 얘기에 서 시작된 MIS 팸플릿 만들기였다.

“발표 시간이 5분밖에 안 돼서 마켓인스쿨을 자세히 설명할 수가 없어.”

“맞아. 발표 자료 안에 담을 수 있는 건 한계가 있어.”

“그럼 이번 기회에 아예 MIS를 홍보할 수 있는 팸플릿을 만들면 어떨까?”

“오오~ 좋아, 좋아. 디자인은 학교 디자인팀 후배들에게 부탁하자!”

짧은 시간이었지만 후배들이 만들어 준 팸플릿도 6인의 소녀들의 마음에 쏙 들었다. MIS팀은 이 팸플릿을 발표 직전 심사위원들에게 나눠 줄 작정이었다. 그들이 얼마나 기업가정신을 가지고 세상을 향해할 수 있는 해적들인지를 심사위원들에게 어필하고 싶었고, 5분이라는 짧은 발표가 보여 줄 수 없는 마켓인스쿨의 속살까지 드러내 보이고 싶었다.

강도 높은 발표 연습이 끝나고 팸플릿까지 나오면서 소셜벤처 전국대회를 위한 준비는 모두 마무리됐다. 이제 남은 것은 베리베리가 지역 본선에서 쫓던 고양이 꿈 같은 길몽을 꾸는 일



▲ 전국대회를 위해 마련한 마켓인스쿨 팸플릿

뿐이었지만, 발표 연습에 녹초가 되어 버린 베리베리는 그날 밤 잠에 꿀아떨어져 고양이 꿈은커녕 개꿈조차 꿀 겨를이 없었다.

드디어 D-Day! 코엑스의 대회장은 긴장감으로 가득했다. 발표가 시작되기 직전인 지금은 누구든 대상 후보였고, 누구든 탈락의 쓴 잔 앞에 놓여 있었기 때문이다. 300개가 넘는 팀 중에 살아남은 단 20개의 팀. 마지막 경연은 그렇게 시작되고 있었다.

본선 대회에는 아기자기하면서도 기발한 아이템을 가지고 나온 청소년 팀들이 제법 있었다. 산야초로 사회적기업을 만들겠다는 ‘With Weed’팀이나 자투리 나무로 팬시 상품을 만들겠다는 ‘자투리 나무 그리고’팀의 아이템이 그런 편에 속했다.

적정 기술 보급을 목표로 하는 ‘솔라시도’팀, 독도 강치 복원을 통해 독도를 지키겠다는 ‘독도 강치’팀, 미혼모 기저귀, 청각 장애인들의 부정확한 발음을 해석해 줄 해석 마이크와 같은 하이테크 기술 아이템도 나왔다. 이런 아이템은 스케일이 크고 의지는 넘쳐 보였지만, 디테일은 부족한 편이었다. 심사위원들은 이런 점들을 집요하게 파고들었다.

“적정 기술이라고 하면 우리나라보다는 제3 세계 나라들에 많이 필요할 것 같은데, 그렇지 않나요?”

“그렇긴 한데요……. 학교 같은 곳에서 가끔 정전이 일어날 때도 있으니, 우리나라에도 많이 필요할 거라고 생각합니다.”

“스마트폰 앱으로 만들어도 될 것 같은데, 왜 마이크라는 장치여야만 하나요?”

“스마트폰은 오류도 많고……. 그러니까 마이크는 여기에만 전용으로 쓰는 거니까 더 나올 거라고 생각했어요.”

“친환경 기저귀를 판다고 하셨는데 보통 기저귀와 비교하면 값이 얼마나 차이가 나는지 아시나요?”

“친환경 기저귀는 좀 비싸지만 사회적 문제 해결이란 점이 있으니까 수익은 좀 덜 나더라도……



▲ 본선 대회에서 차분하게 발표를 하고 있는 MIS팀

음…….”

아이디어가 괜찮다고 해서 심사위원들이 날리는 비수에서 벗어날 수는 없었다.

“산야초로 건강 보조 식품을 만들어 팔려고 생각했다면, 건강 보조 식품의 시장 규모 정도는 생각해 보셨나요?”

“책 기부를 받아서 지역 아동 센터 아이들이 책을 많이 읽도록 하겠다고 했는데, 그 아이들이 책이 없어서 안 읽는 게 맞나요? 아니면 다른 사회적 문제 때문일지도 모른다는 생각은 안 해 봤나요?”

심사위원들의 질문은 부드러우면서도 잔인했고, 청소년 제안자들은 5명의 심사자객들이 날린 비수를 맞고 하나둘씩 쓰러져 갔다.

‘이런 살벌한 분위기라니!’

경기도 이천 지역에서는 담대하다고 소문이 자자했던 MIS팀이었지만 백여 명에 가까운 관객들과 예리한 눈으로 바라보고 있는 5명의 심사위원들 앞에서는 그 담대함으로도 버티내기가 쉽지는 않았다. 발표를 한다니 생각만 해도 다리가 후들거리는 것은 어쩔 수 없었다. 하지만 시작하자마자 그런 두려움은 스르르 사라져 버렸다. 역시 그들은 무대 체질이였다.

양트십 해적단 MIS팀에게는 오직 그들이 마음껏 활동할 수 있는 대양같이 드넓은 무대가 필요했고, 소셜벤처 경연대회는 해적단의 대항해를 알리는 출정식과 같은 자리였다. 그들에게는 5분의 발표 시간만으로도 충분했다. নিজ처럼 발표자들의 급소를 정확히 찌르던 5명의 심사위원들도 웬지 MIS팀 앞에서는 날카로움을 잃은 듯 보였다.

발표는 끝났다.

발표장 밖으로 나온 MIS팀은 긴장이 풀린 탓인지 거의 동시에 다리가 풀리면서 휘청거리기 시작했다. 서로에게 기댄 채 겨우 몸을 추스를 수 있었다. 6인의 소녀들은 누구라고 할 것도 없이 발표가 끝났다는 흥가분함을 느꼈지만 동시에 어쩔 수 없이 수상 결과에 온 신경이 쏠리고 있었다.

발표가 끝나고 한 시간 뒤, 드디어 모든 발표자들이 모인 가운데 시상식이 열렸



◀ 수상 발표를 초초하게 기다리고 있는 MIS팀

다. MIS팀이 출전한 청소년 아이디어 부문의 발표가 가장 먼저였다. 장려상과 우수상 발표가 있었지만 MIS팀의 이름은 불리지 않았다.

느긋했던 소녀들의 표정이 점점 굳어져 갔다.
 최우수상 발표에서조차 이름을 올리지 못하자 소녀들은
 너무 실망해서 자포자기하는 심정이었다. 그리고 마침내...



영광의 대상은~
 양정여자고등학교 '마켓인스쿨'!



짜아악~



▶
 대상을 수상하자, 기쁨의 눈물바다가 되었다.
 모두 함께 기쁜 순간을 사진으로 남기기 위해 찰칵!

진짜 보물의 정체

6인의 소녀들은 기념 촬영이 끝나고서야 겨우 정신을 차릴 수 있었다. 그리고 이날의 감격이 어디론가 사라져 버리기 전에 각자의 마음을, 흥분을, 혹은 기쁨을 기록으로 남겨 두기로 했다.

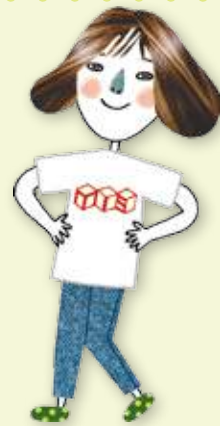


베리베리 (정윤지)

발표를 맡았던 저는 왜인지 모르게 자신감이 푹푹 떨어졌어요. 여태까지 했던 많은 노력을 내가 망치지는 않을까 하고요. ππ 이런 마음을 가지니 당연히 최종 리허설 때 엉망일 수밖에 없죠. 친구들한테 너무 미안해서 진짜 정신 차리고 열심히 해야겠다 생각했어요. 그래서 밤에 엄마 아빠 붙들고 연습했어요. 친구들이 절 많이 믿어 주어서 너무너무너무 고마웠어요……. 대상이라니 정말 믿기지 않아요. 제가 살아 온 18년 인생 최고의 순간이었고 정말 잊지 못할 추억이에요.

쥬디 (이정주)

발표 마지막 연습 때 제가 베리베리한테 좀 독하게 말해서 정말 많이 걱정했는데 너무 잘해 줘서 진짜 고마웠어요. 대상에 저희 팀 부르는 순간 우느라 소리 못 지른 게 정말 아쉬워요. 5월 마켓인유 탐방할 때까지만 해도 여기까지 올 거라고 생각도 못했는데 노력한 만큼 좋은 결과 얻게 되어서 너무 기분 좋아요. 제 인생 중에 가장 행복했던 날이었어요. ㅎㅎ



돌돌 (이소빈)

권역대회에 붙고 전국대회를 준비하면서 “우리 이리다 정말 대상 타는 거 아니야?”라고 말하며 장난도 쳤었는데 진짜 드라마처럼 되어 버렸어요. 시상식 할 때 너무 떨려서 서로 손을 꼭 잡고 기도했어요. 마지막 대상에서 우리 이름이 불렸을 때 다같이 소리 지르면서 일어나서 끌어안고 울고, 정말 아무 생각도 안 나고 그냥 계속 눈물만 나왔어요. 평생 잊을 수 없는 소중한 경험과 추억이 생겨서 말로 다 표현할 수 없지만 믿을 수 없을 만큼 기뻐요!!!!



노지 (노현지)

우선 전국대회에서 대성공한 우리 MIS팀 너무 고생 많았고 고마워요. 전국대회라 그런지 정말 긴장해서 이 자리까지 올 거라고 생각도 못했는데 진짜 놀라워요. 막상 대회가 끝이 나니까 후련하기도 하고 허무하기도 하고 아쉽기도 하고……. 수많은 감정들이 느껴져서 마음이 복잡했었는데 많은 분들께 축하 받으니까 실감이 나더라고요. 대상이라는 엄청난 상을 받았으니까 소셜 미션을 꼭 이룰 수 있도록 더 노력하겠습니다. 앞으로도 더 열심히 하겠습니다. 정말 감사합니다.

제리 (이신행)

이번 대회 준비하면서 우여곡절이 많았지만 대상을 받게 되어 정말 기분 좋아요. ㅎㅎ 아직도 처음 대회 지원서 쓸 때 마감 시간에 쫓겨 허둥지둥했던 게 기억이 나요. 그때 본선만 진출하자는 마음을 먹고 있었는데 하다 보니 점점 욕심이 생기더라고요. ㅋㅋ 이번 전국대회에서는 지난 권역대회만큼 떨리지는 않았어요. 우리가 지금까지 해 온 것만 보여 주자는 마음이 컸던 것 같아요. 앞으로 플리마켓을 성공적으로 잘 열어서 우리 학교의 전통으로 남았으면 하는 마음입니다! MIS팀, 파이팅!



보노 (송가영)

제가 MIS팀에 들어갔을 때만 해도 이런 대회에 나가고, 또 이렇게 큰 상을 받을지 몰랐는데 정말 의외였어요. 또 이 프로젝트를 진행하면서 마음 맞는 친구들도 많이 만나게 돼서 프로젝트를 진행하는 동안 정말 즐기며 할 수 있었어요. 그리고 저희는 이게 끝이 아니라 '마켓인스쿨'을 꾸준히 진행하고, 또 다른 학교에서도 '마켓 인 ○○학교'를 많이 만들어 나갈 수 있도록 열심히 돕겠습니다!



다시 생각해 봐도 기적 같은 일이었다. 누구도 상상해 보지 않았던 그런 일이었으니까. 농담 삼아 딱 한 번 대상에 대해 얘기해 본 적은 있었다. 그렇게 지나쳤던 바로 그 대상이 지금 MIS팀의 손에 있다니. MIS 팀원들은 도대체 현실같이 느껴지지 않았다. 몇 시간이 지나고 나서야 비로소 이게 꿈이 아니라는 느낌이 들었다. 그리고 그 느낌을 조금 더 오랫동안 품은 채 있고 싶어지기도 했다. 주디가 페이스북에 올린 글처럼 그들은 “오늘이 안 갔으면 좋겠다.”는 생각뿐이었다. 어쩌면 평생 동안 느껴보지 못할 성취감, 자신감, 벽찬 마음 같은 수많은 감정을 느낀 날이니 그럴 만도 했다.

잠이 오지 않는 밤 깊은 시간, 6인의 소녀들의 머릿속에 떠오른 그림들은 비슷했고, 가슴으로 느끼는 감정 또한 크게 다르지 않았다. 지난 6개월 동안 6명이 뭉쳐서 만들어 온 하나하나의 일들이 마치 방금 찍은 사진들처럼 선명하게 떠올랐다. 어리버리한 모습으로 마켓인스쿨을 준비하던 이들에게 소셜벤처 경연대회라는 미끼를 던져 주었던 타이쿠이, 근거 없는 자신감으로 푹푹 뭉쳐 도전했던 권역대회, 이리 뛰고 저리 날뛰면서 정신없이 치러 냈던 두 차례의 플리마켓, 그리고 전국에서 모인 강호의 고수들과 만나 그들의 기발하고 창의적인 아이디어들에 기가 죽어 당황했던 일, 정신을 차리고 서로를 무섭도록 몰아 세워가며 완벽해지기 위해 준비하고 또 준비했던 기억까지 다 떠올리고 나자 소녀들은 웬지 친구들에게 미안하고도 고마운 마음이 들었다. 잠 못 드는 밤을 보내던 그녀들은 자신들이 어떻게 모이게 됐는지는 알 수 없었지만, 이렇게 모인 6명의 친구들이야말로 그들이 찾은 가장 소중한 보물일지도 모르겠다는 생각을 동시에 하고 있었다.

물론 양정 앙트십 해적단의 이야기는 여기서 끝나지 않는다. 그녀들 앞에는 플리마켓을 뛰어넘어 마켓인스쿨, 그러니까 학교 안에서 언제나 플리마켓과 같은 장터가 열려 있는 상설 시장을 만들어야 하는 더 힘든 과제가 남겨져 있다. 게다가 마켓인스쿨을 전국의

모든 중고등학교로 전파시켜야 했다. MIS팀이 탄 해적선은 이제 잔잔한 파도가 치는 해변을 벗어나 드넓은 대양으로 들어서고 있었다.

Special Thanks To……

타이쿰이 만세!

먼저 저희에게 소셜벤처 경연대회에 참가하라고 권유해 주신 타이쿰이 선생님 정말 감사합니다. 양정 앙트십 해적단으로 저희가 여기까지 오는 데에 정말 많은 도움을 주셨어요.

그리고 저희가 기업가정신을 배울 수 있도록 많은 도움 주신 OEC 장영화 대표님 감사합니다.

마케팅양정을 열게 해 주신 마케틴유 김성경 대표님! 정말 아무 준비도 되어 있지 않았던 저희에게 힘이 되어 주셔서 감사합니다.

이 대회에 참가하면서 저희를 멘토링해 주신 정희진 멘토님, 트래블러스 멘토님들 감사합니다.

정희진 멘토님께서 저희의 장점이 뭔지 알려 주셔서 자신감을 얻었어요. 또 발표 진짜 못했던 저희에게 도움 주신 이은경 아나운서님 감사 드려요. 아나운서님 덕분에 발표 잘 할 수 있었어요~.

선생님과 부모님! 저희가 소셜벤처 경연대회에 참여할 수 있도록 도와주신 담임 선생님과 부모님, 정말 고맙습니다.

친구들과 후배들! 학교에서 플라마켓 열 때마다 항상 열성적으로 참여해 준 학교 친구들 진짜 고맙다~. 특히 팸플릿 디자인해 준 IT GIRLS 정말 고마워!

저희 이야기를 책으로 만들어 주시고 항상 대회 때마다 응원해 주신 YATS 작가님들 감사합니다.

마지막으로 대회에서 양정여자고등학교 앙트십 해적단 마케틴스쿨이라고 심장 댕거리게 외쳐 주신 공부의 신 강성태 대표님과 심사위원분들께 감사 드립니다.

앞으로도 더 발전해 나가는 '마케틴스쿨' 팀이 되겠습니다. 모두모두 감사합니다.

양정여자고등학교 앙트십 해적단 MIS팀 올림



<https://www.facebook.com/IcheonGirlsHighSchool>



<http://goo.gl/AHFdlM>



<http://impactspoon.org/opportunities/168/projects/684>

3차 플리마켓 '메리 플리마켓' 구경하기

누구나 은근히 선물 하나쯤은 바라게 되는 크리스마스를 앞둔 12월 어느 날. MIS팀은 화려했던 2014년을 마무리하기 위한 마지막 플리마켓을 준비하고 있었다. 2번의 플리마켓과는 다른 무언가가 있을까? 전국 최고의 소셜벤처로 인정받은 위대한 해적들이 여는 플리마켓이니까 뭔가 달라도 다르겠지? 하는 기대를 가지게 하는 크리스마스 특집 플리마켓!

학교 내 강당을 빌려 진행된 3차 플리마켓은 말 그대로 메리 크리스마스다. 시장 입구에는 양증맞은 산타 복장을 한 MIS 팀원들과 크리스마스 트리가 어울려 한껏 분위기를 내고 있었다. 그런데 이 크리스마스 트리는 평범한 트리가 아니었다. MIS팀은 트리 하나에도 수많은 사회적 의미를 담고자 했다.

“버리는 물건들 중에 1%만 재사용한다면 10만 명이나 되는 학생들이 무상급식을 받을 수 있는 재원이 된대요!”라고 말하는 MIS 팀원의 눈빛에서 플리마켓을 통해 학생들끼리 물건을 나누는 수준에서 이제는 사회적인 자원 공유로까지 생각이 넓어지고 있음을 느낄 수 있었다. 아무튼 MIS팀이 만든 트리는 ‘자원의 선순환’이라는 가치를 담은 이른바 ‘재활용 트리’였다. 트리 나무를 대신해서 학교에서 쓰다 남은 사다리를 재활용하는 재치를 발휘한 것.



▲ 3차 플리마켓의 콘셉트는 크리스마스 특집



▲ 개성 넘치는 복장으로 시선을 사로잡은 셀러

이번 플리마켓에는 소셜벤처 대상자다운 코너도 따로 마련했다. 바로 ‘사회적기업 제품 판매대’를 특별 가판대로 준비한 것. 사회적기업인 ‘마켓인유’의 고등학교 자매 동아리라는 이름에 걸맞는 준비이기도 하고, 교내 플리마켓에 사회적 의미까지 담아 보겠다는 고민의 결과이기도 했다. 비록 지금은 조그만 가판대 하나로 시작했지만, 가판대에 담기게 될 사회적기업의 제품들은 점점 늘어날 것이고 그만큼 교내 플리마켓의 가치도 높아지게 될 것이다. 늘 그랬듯이 시작은 초라하지만, 끝은 언제나 멋진 테니까.

셀러들의 판매 실력도 두 번의 플리마켓을 경험한 탓인지 이전보다 훨씬 수준이 높아졌다. 처음 두 번의 장터에서는 목소리만 높이면 된다고 생각했던 판매자들이 이제는 툭툭 튀는 홍보 전략으로 무장하기 시작했다. 판매자들에게서 개성 넘치는 복장과 튀는 제품 전시 방법이 등장한 것만 봐도 양정 플리마켓의 수준이 제법 높아졌다는 것을 알 수 있었다. 과정이 좋으면, 결과도 좋은 법. 이번 플리마켓에서는 드디어 매장별 평균 판매액이 10만 원을 넘어서고야 말았다! 도저히 넘을 수 없을 것 같던 10만 원의 벽을 2014년이 지나가기 전에 깨뜨리다니! 앙트십 해적단 MIS팀과 양정 보물섬의 신비하고도 무한한 잠재력이 확인되는 순간이었다.

3차 플리마켓도 대성공!

앙트십 해적단 MIS팀은 이제 또 다른 꿈을 꿀 수 있게 됐다. 처음에는 그저 말 그대로 꿈이었지만, 이제는 ‘이룰 수 있다’는 생각도 하게 된 바로 그 꿈! 학교 단위 플리마켓을 전국에 전파시켜 나가는 바로 그 꿈 말이다. MIS팀은 건전하고 합리적인 학생 소비 문화 전도사라는 깃발을 매단 채, 전국 투어라는 새로운 항해를 준비하며 가슴 뛰는 겨울을 보내고 있다. 빈 손으로 출발해 큰 성과 플리마켓이라는 열매를 맺었듯이, 내년 이맘때 즈이면 그녀들의 새로운 꿈도 알찬 열매를 맺게 되지 않을까?

양정여자고등학교 앙트십 해적단 MIS팀! 언제나 파이팅!!



▲ 주최처에서 마련한 사회적기업 제품 가판대

양정여자고등학교 또 다른 보물들을 한자리에!

보물 2호 | 지역 상인 마케팅 지원 프로젝트 ‘버거링’



START!

학교를 오갈 때마다 마주치게 되는 학교 앞 분식점. 하지만 학교 앞 명물로 자리잡기 위해서는 2% 부족함이 있었다. 그리하여 학교 앞 분식점을 명품 분식점으로 바꾸기 위한 학생들의 도전이 시작됐다. 인테리어와 마케팅 전문가들의 도움을 받아 학생들이 직접 만들어 낸 놀라운 변화. 학교 앞 가게가 이렇게 바뀌었어요!



사전 조사

미션 발견

친절하고
맛있고 싸지만
위생 상태
불량!

디자인을
공모했어요!



담고, 칠하고,
바꾸자!



로고까지
만들고, 앓싸!

BURGERING!!!

미션 완료!



보물 3호 | ‘ㄱ’ 찾기 속, ‘ㄱ’ 찾기 프로젝트 ‘Change Maker’

‘우리 학교는 우리가 직접 만든다!’

학교를 변화시키는 체인지 메이커가 되기 위해 양정의 모든 소녀들이 출동했다. 이름하여 ‘ㄱ’찾기 속 ‘ㄱ’찾기 프로젝트 ‘체인지 메이커(Change Maker)’. 학교생활에서 문제가 되는 점을 콕콕 짚어내고, 스스로 문제를 해결해 나가기 위한 학생들의 아이디어 대결이 시작됐다.

11개팀 모두가 보여 준 열정의 깊이에는 차이가 없었다. 심사위원들이 심사를 포기한 가운데 학생들 스스로의 투표를 통해 대상은 즐거운 화장실 만들기에 도전했던 ‘문방사우’ 팀에게 주어졌다.



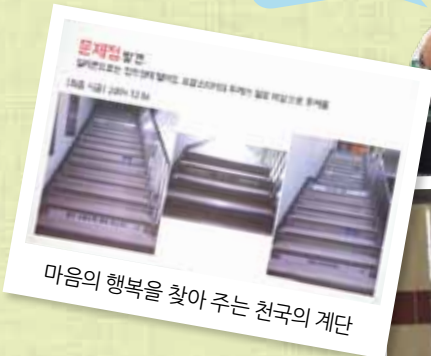
학생들의 건강을 책임지는 칼로리 표지판



밤길을 밝혀 주는 형광 계단 만들기

와~ 벌써 많은 팀들이 참가했네.

아이디어가 기발해요!



마음의 행복을 찾아 주는 천국의 계단



유쾌한 하루를 위한 즐거운 화장실



마법에 걸린 친구들을 위한 가판대



모두 모여 발표회를 가졌어요!



대상의 영광은 화장실 프로젝트 팀에게로!

보물 4호 | 양곱창의 '더불어 사는 세상을 위한 매뉴얼'

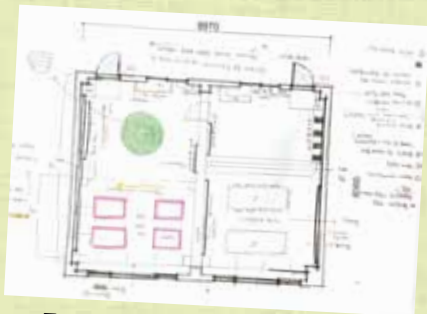
장애인을 생각하는 따뜻한 시선을 학교 안 곳곳에 끌어들이는 창업 동아리 '양곱창'의 야심작인 장애인들의 학교생활을 돕기 위한 <더불어 사는 세상을 위한> 매뉴얼. 양곱창은 장애 학생, 특수 학교 선생님들은 물론 실제 매뉴얼을 사용하게 될 학생들과 선생님들에 대한 충실한 인터뷰를 통해 매뉴얼 제작을 진행했다. 그리고 그 결과를 삼성 투모로우 솔루션 공모전에 선보이기도 했다.



▲ 삼성 투모로우 솔루션 공모전에 참여한 모습



▲ 장애인을 위해 제작한 매뉴얼



▲ 공간 설계도 디자인 공모전을 실시해 직접!



▲ 공사도 손수 모여서 직접!



▲ 교실을 환하게 만들어 줄 벽화도 직접 그려 넣고 완성!

보물 5호 | 우리들만의 쉽고 일이 있는 공간 '우아한 교실'

절렁하고 너저분하며 평범하기만한 교실이 여학생들의 감수성을 타고 '쉼터'이자 '함께 얘기하고 일하는 공간'이 되도록 하기 위해 학생들이 나섰다. 학생들이 직접 디자인

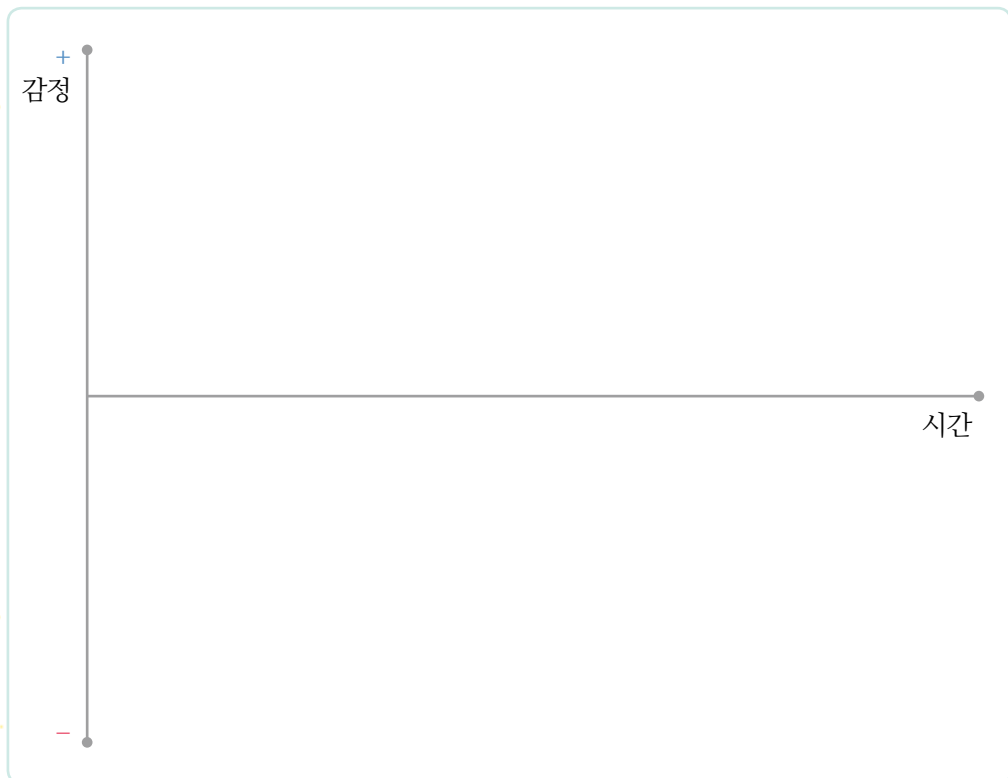
팀을 꾸리고, 아이디어를 모으고, 설계도를 그리고, 공사까지 해서 만든 '우아한 교실'! 텅 빈 채로 내버려져 있던 교실이 이렇게 우아하게 바뀌었네요.

내 인생의 타임라인

- 1 가로축에는 시간축을, 세로축에는 +, - 기호를 붙인 감정축을 만든다.
- 2 행복했던 순간은 +쪽에, 힘들었던 순간은 -쪽에 표시한다. 힘들고 행복했던 정도에 따라 +, -에서의 위치를 결정한다.
- 3 지금까지 내가 만들거나 겪었던 사건들을 기억해 보고, 각 사건을 점으로 찍어 그래프에 표시한다. 물론 사건의 제목도 달아 둔다.



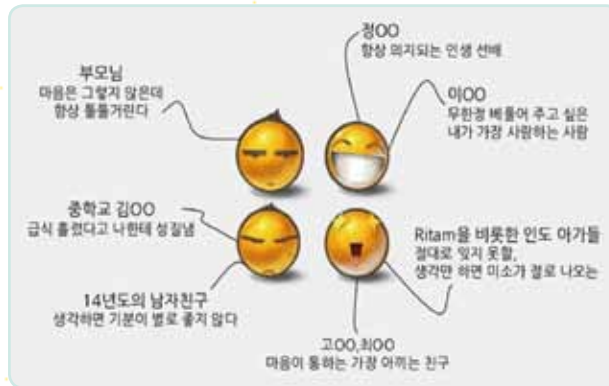
_____의 인생 타임라인



나를 둘러싼 인물 마인드맵

나를 알아가는 데 가장 도움이 되는 일이 내 주변에 대해 잘 이해하는 일이죠. 인물 마인드맵을 통해서 내 주변 사람들과의 관계를 한 번 돌아보려고 합니다. 4개의 표정(어이 없을 때, 화났을 때, 행복할 때, 고마울 때)으로 내 주변 사람들을 표현해 보세요. 왜 그렇게 표현하게 됐는지 이유도 함께 적어 보고요.

보기



4개의 표정을 그린 뒤, 표정에 어울리는 인물들을 떠올려 보세요.

찬영이의 어썸한 내 인생



- ▶ 프로젝트명 : 토요 학교
- ▶ 팀 이름 : 어썸스쿨(AWESOME SCHOOL)
- ▶ 팀 소개 : '사람을 가장 사람답게'를 비전으로 지닌 교육 회사로, '교육이 세상을 변화시키는 힘'이라 믿는 청년, 교사, 각 분야 전문가들이 함께하고 있다.
- ▶ 프로젝트 소개 : 토요 학교는 학교 가지 않는 토요일을 활용해 학생들이 스스로 사고하고 행동하는 힘을 기르는 프로젝트로, 1,2학기를 나누어 총 32주 과정으로 진행되고 있다.

* 앞으로 펼쳐질 이야기는 2013년부터 어썸스쿨의 프로그램에 참여했던 김찬영 군의 이야기를 재구성한 것입니다. 재미를 위해 약간의 각색이 들어가 있음을 미리 밝힙니다.



안녕! 내 이름은 김찬영이야.

고등학교 3학년의 마지막 봄꽃을 태우고 있는 열혈 고딩이지. 아마 내 이야기가 세상에 나갈 때쯤에는 어쨌든 선생님을 꿈꾸는 대학생이 되어 있을지도 모르겠다. 음... 솔직히 꼭 그랬으면 좋겠다.

앞으로 들려 줄 이야기는 아주 파란만장했던 나의 고등학교 생활을 담은 자서전 같은 이야기야. 겨우 열여덟의 나이에 자서전이라는 무슨 멍멍이 풀 뜯어먹는 소리냐고 비웃는 사람이 있을지도 모르겠지만 남들은 입시 준비에 파묻혀 학교와 학업을 오가면서 보냈을지도 모를 고등학교 3년 동안 나는 내 인생의 격변기를 보냈다고 자신 있게 말할 수 있어. 그리고 나의 그 찬란한 3년은 토요 학교라는 기막힌 학교가 있었기 때문에 가능했다고 할 수 있지.

그 기막힌 학교는 말 그대로 '어쌔스쿨'이라고 불러. 어쌔스쿨은 토요일마다 우리 경안고등학교에서 토요 학교라는 프로그램을 운영했어. 내가 어쌔스쿨을 만난 것은 2학년 때 일이지만, 내 인생의 어쌔한 변화는 1학년때부터야. 그래서 이제 시계를 2012년의 어느 날로 맞추고, 이야기를 시작할까 해. 나처럼 평범하고 성격도 고만고만한 후배들이 내 이야기를 통해 조금이라도 용기를 얻을 수 있다면 바랄 것이 없겠어.

KIM CHAN YOUNG

황필권 (어썸스쿨 교장)

‘21세기에 맞는 공교육의 변화’라는 불가능에 가까운 꿈을 향해 나아가고 있는 젊은 불나방! 어썸스쿨의 대표로 맹활약 중인 선한 눈빛 뒤로 엄청난 열정을 지닌 청년 기업가.



HWANG PHIL KWON



곽충훈 (경안고등학교 LSP 담당 교사)

처음 만나는 사람이라도 얼굴만 마주치면 토요일 학교와 LSP(Life Scale Planning) 프로그램을 자랑하시는 경안고등학교 진로 지도의 선구자.

KWAK CHOONG HOON

어썸스쿨

어썸스쿨은 ‘사람’과 ‘교육’이라는 두 가지 큰 키워드를 붙잡고 씨름하는 청년들이 모여 만든 사회적기업이다. 미래를 만드는 힘은 사람에게서 나오고 그 사람을 만드는 것은 교육이라고 생각하기 때문이다. 사교육이 난립하는 이 시대에 제대로 된 공교육 시스템을 만들어 보겠다고 뛰어난 돈키호테와 같은 무모함과 열정을 동시에 지닌 곳이다.



시작은 미약하나~

경안고등학교에 들어오자마자 난 물 만난 물고기처럼 온 학교를 헤집고 다녔어. 아마도 내게는 사람들과 만나 이야기를 나누는 걸 좋아하는 유전자가 들어 있었던 모양이야. 동아리 활동과 학교 행사라면 빠지지 않고 찾아다니며 내가 가진 능력을 마음껏 펼치고 있었지. 하지만 모든 일에는 그만큼의 대가가 따르는 법. 사람들을 사귀고, 동아리 활동과 학교 일을 성공시키는 데 온 에너지를 쏟다 보니 자연스럽게 성적은 바닥을 기어 다니고 있었어. 음... 이런 것까지 공개해야 하나 모르겠지만... 솔직히 말하자면, 내신 성적은 어느 과목 하나 빠지지 않고 6등급과 8등급 사이에서 방황하고 있었어. 그런 성적으로는 어떤 대학에도 원서를 내지 못할 정도였으니 절망적이었지.

하지만 난 이런 고민조차도 골방에 숨어서 혼자서 하는 그런 스타일은 아니었어. 그래서 내 고민을 해결해 주시리라는 희망을 가지고 멘토 선생님을 찾아갔지.

그리고 내 생각은 역시 옳았어.

LSP 프로그램을 처음 접한 나는 마치 콜럼버스가 망원경을 통해 신대륙을 처음 발견했을 때 느꼈을 것 같은 전율을 느꼈어. 그건 정말 나를 위한 프로그램이었지.

차이야,
난 영
네 재능을 싹혀서는
안 된다.

선생님, 저도 진심
그리고 싶어요. 하지만...
성적이... 저쪽 아래라...

흠... 얼마나 밑에 있는지 보이지도
않는군. 너 같은 녀석을 위해서
LSP 멘토링 프로그램이 있는 거야.

멘토링 프로그램요?



그래. 일단 시작해 봐.
너처럼 열정적으로 뛰어다니는
에너지이저들은 생활이든
공부든 계획적으로 접근하는 게
꼭 필요하니까.



난 매일매일 즐겁고 재미있게 지낼 궁리 이외에는 해 본 적이 없는 인간이었거든. 그런데 LSP 프로그램을 시작한 뒤, 머리털 나고 처음으로 내가 어떤 사람인지 이해하고, 앞으로 어떤 인생을 설계할지, 어떤 꿈을 꿀지를 그려 보는 시간을 갖게 된 거지.

내 생활을 계획한다는 건 생각보다 쉬운 일은 아니었어. 계획을 세우고, 지키고, 평가하기를 반복하면서 몸에 익혀 나가는 일이 먼저였지. 습관이 되기까지는 많이 힘들었지만 일단 습관으로 자리잡고 나니까, 하루 세 끼 밥 먹는 일처럼 계획을 세우고 지켜 나가는 일이 자연스러워졌어. 물론 열심히 한 만큼 성적이 쑥쑥 올라가는 기적 같은 일은 생기지 않았지만 LSP 프로그램에 대한 확신만큼은 분명히 들기 시작했어. 무엇보다 정신 없이 시간을 보내던 생활에서 내가 지금 무엇을 하고 있는지, 어디로 나아가고 있는지, 이전보다 훨씬 더 분명하게 생각하며 살아가고 있는 것만은 확실했으니까. 내 생활을

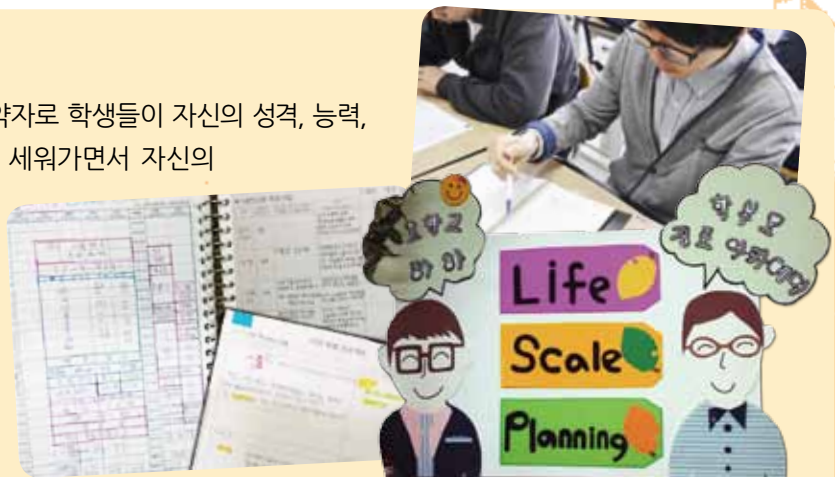
내가 만들어 가고 있다는 자신감을 얻은 것만으로도 충분했어.

그렇게 1학년이 끝나갈 즈음, 내 인생에 어쩔만 사건이 일어났어. 다름 아닌 멘토링 프로그램의 '멘토'에 선발된 거야! 난 멘토가 되고 싶었지만 성적이 많이 낮았기 때문에 될 가능성이 없다고 생각했거든.

열심히 하는 내 모습이 좋아 보였는지, 멘토로 뽑히게 되었어. 1학년 겨울방학을 다 쏘아 부어가며, 훌륭한 멘토가 되기 위한 훈련을 받고 공부도 더 열심히 하게 됐지.

LSP 프로그램이란?

Life Scale Planning의 약자로 학생들이 자신의 성격, 능력, 처지 등에 맞는 계획을 세워가면서 자신의 가능성을 발견하고, 그 씨앗을 조금씩 키워나갈 수 있도록 습관과 인성을 만들어가는 프로그램이야.



내 인생은 어떻게 어썸하게 됐나?

본격적으로 내 인생이 어썸해진 건 2학년 때부터라고 할 수 있어. ‘멘토링’과 ‘스토리’ 프로젝트라는 두 바퀴가 나를 새로운 세계로 빠르게 인도하고 있었어. 우선 ‘멘토링’ 얘기를 해 볼게.

드디어 2013년 3월. 후배들을 만나 멘토링을 시작하게 됐을 때의 벅찬 감동은 지금까지도 잊혀지지 않아. 하지만 말로만 하는 멘토링은 효과가 별로 없었어. 그래서 우선 내 자신이 멘티들에게 모범이 되기로 했어. 내가 세운 계획을 철저히 지켜가며 생활하고 공부하는 모습을 보여 주자, 멘티들도 조금씩 나에게 마음을 열고 나를 믿어 주기 시작했어. 내 성적이 올라간 것은 어떻게 보면 ‘1+1’ 사은품 같은 거였어. 이렇게만 말하고 넘어가기에는 성적이 좀 많이 오르긴 했지만 말이야. 6~8등급을 왔다 갔다 하던 성적이 평균 2등급으로 올랐으니까. 헤헤. 이...이건 절대 내 자량은 아니고 그냥 사실 그대로를 알려 주는 것뿐이야. 크크.

선배를 만나서
제가 바뀔 수 있었어요.



하지만 멘티 모두가 나에게 마음을 열어 준 것은 아니었어. 음악을 공부 하겠다는 한 멘티는 계획만 세울 뿐 전혀 실천하려는 모습이 보이지 않아 특별히 마음이 쓰였지. 난 그 녀석을 따로 만나 밥도 먹고 얘기도 나누면서 많은 시간을 함께했는데, 그 녀석 역시 나와 같은 실수를 하고 있더라고. 자진 음악을 할 거니까 공부는 하지 않아도 된다고 생각한 거야. 그래서 내가 경험했던 것을 말해 주었지. 결국 그 녀석도 멘토링 프로그램에 적극적으로 참여하게 되었고, 겨울이 되자 스스로 멘토가 되겠다며 지원할 정도로 성장하게 되었어.

“선배를 만나서 제가 바뀔 수 있었어요. 고마워요.”

그 녀석한테 이 말을 듣는 순간, 세상을 다 얻은 기분이 이런 게 아닐까 싶었어. 불과 1년 전만 해도 내가 누구인지도 모르고, 어떻게 해야

할지도 몰라 하며 힘들어했던 나였잖아? 그런 내게 다른 사람을 변화시킬 수 있는 힘이 있다는 것이 너무 놀라웠고, 그저 기적 같은 일로만 여겨졌어. 그 순간에 서야 비로소 내가 유인원을 벗어나 '사람'이 됐다는 느낌이 들었지. 동시에 지난 2년 동안의 학교생활이 주마등처럼 머릿속을 스치고 지나갔어.

후배의 목소리가 내 머리 속에서 떠나가지를 앓았어. 아니 솔직히 말하자면 귀에 착착 감기는 그 목소리를 떠나 보내기 싫어서 수도 없이 다시 듣기 버튼을 눌러가며 듣고 또 듣고 있었지. 세상에 태어나서 이런 소리를 들어 보게 되다니.

‘지금 나 때문에 내가 아닌 다른 사람이 바뀌었다는 거잖아!’

사람들이 말하는 기적이란 게 있다면 바로 이런 게 아닐까? 이 기적 같은 일은 내게 또 다른 꿈의 물결을 만들어 내고 있었어.

‘어쩌면 이렇게 누군가를 가르치고, 변화도록 돕는 일이 나에게 가장 맞는 일이 아닐까?’

그때까지 나도 잘 모르고 있었던 새로운 꿈을 꾸게 되었어.

그리고 멘토를 하면서 뿌려진 씨앗은 어썸스쿨의 ‘스토리’ 프로젝트와 함께하면서, 기름진 땅에 뿌려진 씨앗이 커다란 나무가 되기 위해 싹트는 것처럼 실재가 되었지.

선배와 후배가 아닌 멘토와 멘티!

경안고등학교 멘토링 프로그램의 가장 큰 특징은 2학년 선배가 멘토가 되어 1학년 멘티들을 이끌어 가는 방식이야. 아무나 멘토가 될 수 있는 것은 물론 아니지. LSP 프로그램을 잘 수행한 2학년들 중에서 특별히 선발된 멘토 학생들은 겨울방학 동안 별도의 멘토링 교육을 받게 돼.

멘토들은 3~4명의 후배들을 멘티로 맞아. 멘토들은 예외없이 멘토링 결과를 작은 부분 하나도 놓치지 않고 보고서로 만들고, 서로의 멘토링 방법을 평가하는 시간도 갖지.

멘토링 프로그램의 가장 큰 장점은 멘토가 된 2학년들의 성취 동기가 엄청나게 높아진다는 점에 있어. 누군가의 모범이 되기 위해서 많은 멘토들이 엄청난 노력을 기울이는 모습이 인상적이야. 멘토링 제도를 통해 가장 많은 변화와 성장을 경험하게 되는 이들은 어쩌면 후배 멘티들이 아니라 선배 멘토들인지도 몰라.



‘스토리’ 프로젝트로 어썸스쿨과 만나다

LSP 프로그램을 통해 나는 지난 1년 동안 ‘플래닝’이라는 것을 몸에 익혔어. 내가 내 시간을 기획하고, 내 행동을 관리하는 방법을 배운 거지. 그때는 그걸로 충분한 줄 알았어. 성격과 함께 바닥에 떨어질 대로 떨어졌던 자신감도 다시 회복했고, 그렇게 바라던 멘토도 되었으니까.

그런데 그것만으로는 채워지지 않는 무언가가 있더라고. 분명 지금의 김찬영은 1년 전의 김찬영, LSP를 만나기 전의 김찬영과는 뿌리부터 다른 존재가 되었기에 새로운 앞이 자라나고 있었지. 하지만 나는 더 크고 싶고 자라고 싶은 어린 나무였던 거 같아. 그게 뭔지도 모른 채 그저 갈증에 입술만 바짝바짝 태우고 있었지.

그런 나에게 구세주 같은 존재가 나타났으니, 바로 어썸스쿨이었어. 처음 어썸스쿨과 만나게 된 것은 ‘스토리’라는 프로젝트를 통해서였어. 그때 스토리 프로젝트의 매니저 겸 강사를 맡고 계셨던 어썸스쿨의 황교장쌤도 만나게 되었지. 황교장쌤은 기억 못 할 수도 있지만, 그때 내게 들려준 이 한마디가 내 가슴을 뛰게 만들었어.

“학생 때 학교를 변화시킨 학생이 세상을 변화시킨다.”

이 말을 들었을 때 나는 온몸에서 전기가 좌르르 흘러내리는 듯한 느낌을 받았어. 한마디로 이거다 싶었지. 그동안 내가 그렇게 찾아 헤맸지만, 보일 듯 보이지 않게 앞을 가로막았던 안개가 순식간에 걷히면서 시야가 탁 트이는 기분일까! 안개

황교장 가라사대...
학생 때 학교를 변화시킨
사람이 세상도 변화시킬 수
있으리니...

가슴이
뻥 뚫렸습니다요!

가 견히고 난 그곳에는 곧은 길이 지평선까지 쪽 뻗어 있는 것 같았어. 내 목마름을 해소시켜 줄 수 있는 이온음료가 바로 이거다 싶었어. 그래서 ‘멘토링’과 더불어 이 ‘스토리’ 프로젝트에 참여하는 것에 혼신의 힘을 다했지.

‘학교의 변화, 세상의 변화’.

‘스토리’ 프로젝트는 학교와 학생들을 바꾸는 체인지 메이커 역할을 해 보자는 프로젝트였어. 내 자신을 변화시켜 오는 데만 집중해 있던 내게 이 프로젝트는 새로운 미션을 던져 준 셈이었지. 내 생활만 바라보던 시선을 밖으로 돌리니 학교라는 곳은 변화시켜야 할 것들이 너무나 많은 세상이었어.

그래서 나는 후배들과 함께 학교에 비타민 같은 상큼한 활력을 줄 수 있는 ‘스토리’ 프로젝트를 기획하기로 했지. 피곤한 선생님들께 피로 회복제와 같은 안마해 드리기, 문자로 힘이 되는 글 보내기, 교통 봉사하는 친구들에게 비타민 드링크 주기와 같은 ‘나눔 프로젝트’를 진두 지휘했어.

어떻게 표현할 수 없을 정도로 신나는 시간이었어.

프로젝트 하나하나가 진행될수록 학교 안에 긍정 에너지가

속속 올라가고 있다는 느낌이 팍팍 들었어.

경안고등학교 2013년 ‘스토리’ 프로젝트

별자리 관찰 프로젝트

I Have A Dream Research

아이디어 공모전

나눔 프로젝트

체육대회 이벤트 프로젝트(플래시몹 등)

‘스토리’ 컨퍼런스

Post Search 프로젝트

Dream Come True 프로젝트

프로젝트 ‘지금 부르러 갑니다’

Dream Search 인사동 프로젝트



경안고등학교와 어썸스쿨, 그리고 '스토리'

내 이야기를 읽으며 자꾸 궁금해지는 것이 있지? 어썸스쿨이 뭐고, '스토리'가 뭔지 말이야. 여기서는 '스토리' 프로젝트 얘기를 잠깐 하고 갈게~.



어썸스쿨의 씨앗은 우리 학교인 경안고등학교에서 싹을 틔운 셈이야.

어썸스쿨의 황필권 교장쌤은 TED의 한 강연을 듣고 나처럼 온몸에 전기가 흐르는 듯한 경험을 하셨대. 황교장쌤이 들은 강연은 창조적 교육법 전문가로 알려진 켄 로빈슨의 강연이었지.

켄 로빈슨은 강연에서 이렇게 얘기했어.

“인간은 무한한 창의력을 가진 존재입니다. 그런데 학교와 교육 제도가 창의력을 죽이고 있습니다. 어른들은 아이들이 멋진 미래를 만들도록 도와야 합니다.”

이 강연에 감동을 받은 황교장쌤은 현재 학교에서 가르치고 있지 않은, 혁신적인 교육 방법을 개발하고 싶었어. 학생을 창의적으로 생각하는 사람다운 사람으로 만들어 줄 교육 시스템 말이야. 그리고 그것은 반드시 학교 안에서 이루어야 한다고 생각하셨대. 그래서 '스토리'라는 프로젝트를 개발했고, 그 프로젝트를 적용할 곳을 찾다가 만나게 된 것이 바로 우리 학교였지. 앞서서도 내가 잠시 얘기했지만, 우리 학교에서는 자체적으로 LSP 프로그램이라는 ‘플



▲ 켄 로빈슨(Ken Robinson)은 아이들에게 창조적인 교육 환경을 만들어 주기 위한 혁신적인 도전을 계속하고 있다. (사진 출처 위키피디아)

래닝+리더십' 교육을 하고 있었거든. LSP 프로그램을 담당하고 있었던 박충훈 쌤은 LSP 프로그램에 '스토리' 프로젝트를 더해 보기로 결정하셨어.

'스토리' 프로젝트는 일반적인 학교 공부의 영역을 넘어서는 곳까지 LSP 교육을 적용시켜 보려는 실험적인 프로젝트가 되었지. 황필권 교장쌤은 이 프로젝트를 맡아 학생들과 함께 다양한 프로젝트를 진행하기 시작했어. 아침에 서로 하이파이브를 하면서 미소 짓는 하루를 시작해 보자는 'Smile Supporter' 캠페인, 제2 연평해전에서 순국한 선배를 기리기 위해 시작한 영화 '연평해전' 펀딩 프로젝트를 비롯해 열 개가 넘는 '스토리' 프로젝트가 생겨났고, 우리 학교 100여 명의 학생들이 참여하는 가운데 진행되었어. 2013년 한 해를 꼬박 들이면서 진행된 이 프로젝트는 학교 안팎에서 많은 반향을 일으켰지.

유튜브에 올린 '스토리' 프로젝트 동영상은 입소문을 타고 학생들 사이에서 은근히 퍼져 나가기 시작했어. 그중에 세바시(세상을 바꾸는 시간, 15분)의 유명 강연자 중 한 분인 정지훈 교수님이 '내 아이가 만날 미래, 어떻게 준비할 것인가'라는 제목의 강연을 하면서 '스토리' 프로젝트를 언급한 것 역시 큰 사건 중 하나였지. 정지훈 교수님은 황교장쌤이 이 일을 하기로 결심하고 수백 통의 메일을 보냈을 때 황교장쌤의 생각을 지지해 주었던 멘토 중 한 분이었는데, 실제로 생겨난 것을 보고 크게 감동을 받아서 이렇게 말씀하셨대.

“공교육에서 이런 프로젝트가 진행된 것은 기적 같은 일이라고 생각합니다.”

나도 정말 기적 같은 일이라고 생각해.

유튜브에서 경악교라고 치면
 다양한 영상이 나오니까
 한번 봐 봐!



▲ 정지훈 교수와 함께한 어שמ스쿨 멤버들

나와 세상을 이어 주는 학교, 어썸스쿨의 토요 학교

하지만 ‘스토리’ 프로젝트가 끝나 버리고 나니 그 다음은 어떻게 해야 할지 종잡을 수가 없더라. 하룻밤의 축제가 끝나고 난 뒤에 허탈함 같은 게 몰려왔다고 하면 이해가 될까. 하지만 오래 고민할 만한 여유는 없었어. 왜냐하면 호환마마보다 무섭다는 고3이 되어 버렸으니까!

결국 대한민국의 수십만 고3들과 마찬가지로 나 역시 내가 가졌던 모든 꿈을 1년 동안 잠재의식 속에 가둬 두고 말아야 하는 걸까 고민하게 됐지. 머릿속은 복잡했지만 그렇다고 해서 내가 할 수 있는 일은 별로 없었어. 다른 고3들과 마찬가지로 내게도 대학 입학은 절체절명의 과제였으니까. 하지만 내게 다른 점이 하나 있었다면, 어썸스쿨과 황교장쌤이 내 곁에 있었다는 거야.

‘스토리’ 프로젝트를 처음부터 끝까지 진행했던 황교장쌤 역시 프로젝트가 끝나고 나서 나와 비슷한 고민을 하셨던 모양이야. ‘스토리’ 프로젝트가 지금처럼 일회성 이벤트 행사로 끝나 버린다면 결국 학생도, 학교도 제대로 변하는 일은 없을 거라는 생각 말이야. 황교장쌤은 아마도 학교라는 사회를 제대로 변화시키기 위해서는 뭔가 제대로 된 시스템이 필요하다고 느끼셨던 것 같아. 이런저런 궁리 끝에 황교장쌤이 내린 결론은 학교 안에 새로운 학교를 만들겠다는 계획이었어.

황교장쌤이 학교 안의 학교라는 콘셉트로 어썸스쿨의 ‘토요 학교’를 만들겠다는 얘기를 했을 때 내 더듬이가 민감하게 반응하는 걸 느낄 수 있었어. 한마디로 축이 온 거지. 내 고3 생활이 평범하지만은 않겠구나 하는 축 말이야.

어썸스쿨의 토요 학교는 확실히 이전의 프로그램들과는 달랐어. ‘나를 알아가는 과정’과 ‘세상을 알아가는 과정’이라는 말 자체가 생소했고, 생소한 만큼 호기심을 불러일으키기에 충분했지. 토요 학교를 소개하는 첫 설명회 때 무려 300명이나 되는 학생들이 모인 걸 보면, 그만큼 우리 모두의 가슴속에 나와 세상에 대한 바람을 묻어 두고 있었다는 것을 보여 주는 게 아닐까?

빡빡한 고3 생활이었지만 나는 되도록이면 토요 학교에 참여하려고 기를 쓰고 시간을 뺐

어. 프로그램에 참여하지 못 할 때는 후배들을 격려하기 위해서라도 토요 학교에 나오곤 했어.

하지만 다른 모든 프로그램은 빠지더라도 꼭 들어가고 싶은 과정이 하나 있었는데, 내 시선을 한눈에 사로잡은 프로그램 ‘세상을 알아가는 과정’의 교육철학 시간이었어. 2학년 때 멘토 활동을 하면서 멘티를 가르치는 경험을 하면서 받은 감동이 워낙 컸기 때문이었을 지도 모르겠지만, 그 수업만큼은 정말로 꼭 들어 보고 싶었어. 이 수업은 사실 교직에 가능성이 있는 학생들을 선발하여 예비 교육자를 양성하기 위해 만든 수업이기도 했기 때문에 어쩌면 나하고는 궁합이 아주 잘 맞는 수업이었는데도 몰라.

교육철학은 첫 시간부터 깨달음의 연속이었어. 그동안 나는 그저 우리나라 교육의 어두운 현실을 바라보며 투덜거리기만 했을 뿐이었는데, 이런 현실을 바로잡기 위해서는 우선 올바른 교육철학이 필요하다는 것을 깨달았거든. 이어진 수업에서는 내가 직접 한 철학자의 생애를 조사하고, 정리해서 발표까지 해야 했어. 내가 선택한 철학자는 장자크 루소. 루소의 생애에 대한 자료를 읽고 조사하는 내 모습을 반 친구들은 걱정스러운 얼굴로 바라보곤 했지. 몇몇은 ‘고3이나 돼서 지금 뭐 하는 짓이냐!’ 하는 생각을 잔뜩 담아 한심하다는 표정을 지어보이기도 했어. 하지만 그 녀석들은 절대 모를 거야. 교육철학을 알아가는 것이 얼마나 내 가슴을 뛰게 하는지를 말이야. 마지막 수업 시간에는 나 자신만의 교육철학을 세워 보는 소중한 시간을 가졌어. 길지 않은 시간이었지만 ‘나는 어떤 교사가 되고 싶은 것일까?’라는 질문을 스스로에게 되풀이했지. 그리고 내가 얻은 해답은 이랬어.

‘학생에게 말로써 책으로써 설명해 주는 것이 아닌, 학생으로 하여금 직접 느끼고 경험하게 하는 교육’
하여금 직접 느끼고 경험하게 하는 교육. 전문가들이 보면 어설프겠지만 장자크 루소의 자연주의 이론을 바탕으로 해서 내가 세운, 내 인생 최초의 교육관이야. 철학이야. 누군가는 개똥철학이라고 놀릴 수도 있겠지만 이 한 문장만으로도 나는 충분했어. 교육자로서의 사명과 교육이 지향해야 할 방향에 대한 깨달음의 시작으로 보자면 말이야. 이제 내게 남은 것, 내가 해내야 할 일이 분명해졌어.

내가 세운 교육자상에 맞도록 내 자신을 변화시켜
나가는 일, 동시에 내 주변을 변화시켜 나가는 일을
하는 것이지. 어썸스쿨의 토요 학교는 내게는 짧지만
아주 긴 여운을 남겨 준 시간이었어.



토요 학교, 그것이 알고 싶다!

이번엔 토요 학교에 대해 자세히 안내해 볼까 해. 정말정말 기가 막힌 학교라 꼭 소개해 주고 싶었거든.

처음 어썸스쿨의 토요 학교 이야기를 들으면 모두가 고개를 갸우뚱하며 묻는 말이 있어.

“토요 학교? 토요일에 애들을 학교에 부른다고?”

“아니, 애들이 토요일 아침에 학교에 나오긴 하나요?”

우리를 취재하기로 한 작가님도 처음 어썸스쿨에 관한 이야기를 쓰기로 한 뒤, 가장 먼저 ‘토요일 아침 9시라니! 그 시간에도 사람이 깨어 있을 수 있는 건가?’라는 생각을 하셨다. 5일 동안 아침부터 야자 시간까지 눈코 뜰 새 없이 바쁘고 지칠 대로 지쳐 버

렸을 아이들이 토요일 아침까지 희생해 가며 수업을 받는다는 사실 자체가 비현실적이긴 하지. 그것도 성적과는 전혀 상관없는 ‘나를 찾기’, ‘기업가정신으로 세상 바꾸기’ 같은 주제의 교육을 받는다는 것이 우리 교육 현실에서 상식적인 상황은 아니었으니까.



▲ 2014년 상반기에 경안고등학교에서 진행된 토요 학교



하지만 매주 토요일 아침, 비록 10여 분 정도 늦기는 해도 썰렁한 교실마다 30여 명의 학생들이 자리를 가득 채웠지. 처음에는 모두 잠이 덜 깬 얼굴들이지만, 시간이 지나면 어느새 왁자지껄한 교실로 바뀐단 말이야.

‘스토리’ 프로젝트를 하면서 황교장쌤은 늘 학업에 짓눌려 있기만 했던 아이들, 늘 시간에 쫓기기만 했던 아이들의 가슴속에서 꺼지지 않고 타오르는 꿈을 향한 불꽃, 미래를 열어 가고자 하는 열정을 발견하셨대. 동시에 ‘스토리’ 프로젝트와 같은 이벤트 중심의 프로그램이 가지는 일회용품과 같은 성격을 뛰어넘어야 할 필요성도 절실하게 느꼈다고 하셨어. 그래서 ‘스토리’ 프로젝트를 조금 더 체계적이고 지속 가능한 교육 시스템으로 만들기 위해, 2014년 어썸스쿨을 ‘토요 학교’라는 이름으로 다시 선보인 거지.

우리가 했던 1학기 커리큘럼을 간단히 소개하자면 이래.

어썸스쿨 토요 학교 1학기 커리큘럼 (2014년 경안고등학교 판)	
3월	토요 학교 입학식
4월	나를 알아가는 과정 1회: 라포 형성 및 정체성 탐색(MBTI 검사) 나를 알아가는 과정 2회: Who am I & 나의 Time line 기획 나를 알아가는 과정 3회: 내 인생의 Time line 발표
5월	나를 알아가는 과정 4회: 인물 마인드맵, 문장 완성 검사 나를 알아가는 과정 5회: Mind sharing(배트맨으로 거듭나기) 나를 알아가는 과정 6회: Mind Evaluation(정체성 인식 및 비전과 미션 정의) 세상을 알아가는 과정 1회: 3D 프린터 모델링 교육
6월	세상을 알아가는 과정 2회: PREZI 스토리텔링 세상을 알아가는 과정 3회: MOOC 체험 세상을 알아가는 과정 4회: 도서관 학교 세상을 알아가는 과정 5회: 청소년 그룹 코칭
7월	세상을 알아가는 과정 6회: 교육철학 교육 세상을 알아가는 과정 7회: 뉴히스터즈 - 시그니처 스타일을 찾아서 세상을 알아가는 과정 8회: 새로운 언어 - 영화

청년 강사라는 새로운 꿈

2학기에 들어서면서 어썸스쿨은 한 단계 또 다른 변신을 준비하고 있었어. 그리고 그 변화의 길에서 나는 또 한 번 나를 성장시킬 수 있는 가능성을 발견했지. 어썸스쿨의 황교장쌤은 지난해부터 ‘청년 강사’라는 이름으로 자신과 함께 어썸스쿨을 이끌어 나갈 사람들을 모으고 있었어. 나는 7명의 청년 강사들이 1기 교육을 마치고 어썸스쿨의 선생님이로 데뷔 무대를 치르는 모습을 온전히 지켜볼 수 있었지. 그리고 올해 들어서도 훨씬 많은 수의 청년 강사들이 교육에 참가하고 있었어. 하지만 청년 강사가 되는 과정은 그리 녹록하지만은 않더라고. 6개월 이상 계속되는 교육과 연구, 수많은 토론과 실습을 거쳐야만 비로소 청년 강사가 될 수 있었으니까. 청년 강사가 된 뒤에도 교재 연구와 수업 평가 등 많은 일을 해내야

▼ 어썸스쿨 설립 1주년 행사에 모인 청년 강사들



한다더군. 웬만큼 헌신적이지 않고서는 해낼 수 없는 일이야.

그런데... 이상하게 그런 모습을 지켜보면서 내 가슴은 왜 또 그렇게 쿵쿵거리던지 알 수가 없더라. 내년에는 내가 바로 저 자리에 서게 될 것이라는 사실을 머리보다 심장이 먼저 눈치채고 있었던 모양이야. 웬지 모르겠지만 내 안에는 세상 어디에도 나만큼 준비된 어썸스쿨의 4기 청년 강사는 찾아볼 수 없을 거라는 자신감이 가득 차 있었나 봐. 어썸스쿨의 황교장쌤도 이런 내 생각을 눈치챘는지 나를 볼 때마다 음흉한 미소를 띠며 머리를 쓰다듬어 주시곤 했어. 어쩌면 이 글이 책으로 엮여 나올 즈음에는 이미 반 이상은 청년 강사의 길을 지나와 있을지도 모르지.

돌이켜보면 지난 2년 반 동안 나는 무척 많은 변화를 겪어 왔어. 외모는 훌쩍해졌지만(앗싸!) 속은 훨씬 넓고 깊어진 것 같기도 해(이것도 앗싸!). 만약 내가 LSP 프로그램을 만나지 않았다면, 만약 내가 어썸스쿨과 인연을 맺지 못했다면 지금쯤 어떤 모습이었을까? 정말 상상할 수도 없는 일이야. 그만큼 내게는 소중한 인연이고, 소중한 시간이었어. 이제는 내가 그동안 받아 온 이 고마운 시간을 내 후배들에게, 아니 그보다 훨씬 더 많은 대한민국의 모든 청소년들에게 돌려줄 차례이지. 내가 받은 것보다 몇 배는 더 큰, 내가 본 것보다 몇 배는 더 넓은 길을 후배들에게 보여 줄 수 있는 사람이 꼭 되고 싶어.

김찬영의 어썸한 시간은 지금부터가 진짜지!

또 하나, 너희들의 어썸한 시간도 지금부터 시작될 수 있다는 것!

너희의 인생을 스스로 생각하며 실천해 간다면 말이야!

▼ 6개월 동안 훈련을 통해 준비되어가는 어썸스쿨의 청년 강사들



토요 학교의 꽃, 청년 강사

토요 학교의 청년 강사는 어떻게 되고 어떤 활동을 하는지 얘기해 줄 때가 된 거 같네~.

어썸스쿨의 야심찬 프로젝트 중 하나가 바로 이 ‘청년 강사 육성 프로젝트’야. 2013년부터 시작된 이 프로젝트는 2014년에도 이어졌지. 40여 명의 청년 강사들이 모여 6개월 동안의 교육 과정을 거친 후, 현재 어썸스쿨의 교육 현장에서 활약하고 있어. 다양한 인생 경험을 가진 청년 강사들이 학생들과 함께 호흡하면서 교육의 방향을 잡아나가고 있지.

청년 강사가 되기 위한 필요조건은 3가지 정도라고 해. 우선 다양한 인생 경험이 있고(스펙 아님!), 개인의 능력이 뛰어나기보다 협업이 가능한 사람, 마지막으로 무엇보다 사람을 사랑하는 사람. 이 세 가지 조건만 있다면 누구나 청년 강사에 지원할 수 있어. 지원할 때 학력이나 스펙 같은 정보는 아예 받지도 않지.

청년 강사들의 인생 경험은 아주 다양해. 유럽 일주 배낭여행을 경험한 멋쟁이 청년 강사가 있는가 하면, 오랜 시간 선원으로 생활하다가 청년 강사에 도전하게 된 사람도 있어.

2014년 2학기 수업은 이 청년 강사들이 직접 아이들과 기업가정신 수업을 꾸려가는 거였어. 첫날이어서 그런지 청년 강사 응쓰 선생님은 다소 긴장한 표정이었지. 게다가 그날은 취재하러 오신 작가님들이 사진기를 들고 뒷자리에 앉아 두리번거리고 있으니 제법 신경이 쓰일 법도 했을 거야. 하지만 응쓰쌤은 초반의 긴장감을 훌훌하게 이겨냈어.

유럽을 한 바퀴 돌면
세상이 다르게 보이지.



왜 7점이 아니고
7.5점?

오늘 헤어스타일이
마음에 들게 나왔거든.



“재미나게 신명나게 앓~ 싸~”하는 웅쓰 쌤의 구호와 함께 수업이 시작되었지. 아이들은 어썸스쿨만의 특별한 인사법인 체크인(Check-In)으로 서로의 기분을 체크했어.

“넌 오늘 기분이 몇 점이야?”

“음... 난 오늘 7.5점?”

“8점이 아닌 이유는?”

“그건 말야. 아침밥을 잘 못 먹어서지. 배고파잉~”

“그럼 7점이 아닌 이유는?”

어썸스쿨 특유의 아침 인사가 한 바퀴를 돌고 나니 교실 분위기는 훨씬 화기애애해졌어. 어색하기는 했지만 그 고비만 넘어가면 모두가 서로의 기분을 충분히 배려해 가면서 수업을 할 수 있다는 장점이 있어 보였지.

서로의 기분을 체크하고 나서는 ‘나만의 Why 찾기’가 시작됐어. “나는 왜 토요일 학교에 참가하는가?”에 대해 자유롭게 토론하는 시간이 주어졌지만 질문이 추상적인 만큼 아이들이 겪어야 할 어려움도 만만치 않았어. 아이들의 대답은 여러 갈래에서 나왔지만 대부분의 의견은 ‘나, 주변, 학교를 변화시켜 보는 경험을 하고 싶어서’로 모아졌어.

수업은 곧바로 기업가정신 프로젝트의 첫 번째 단계인 ‘기회 포착’ 단계로 이어졌지. 평소에 불편하게 느꼈던 4개의 아이디어를 적고 팀별로 종합한 뒤, 투표를 통해서 그중 하나를 결정하는 과정이었어. 각자 자신의 아이디어를 메모지에 적은 다음 탁자 가운데로 모두 모아 붙였어. 그리고 자신의 아이디어를 팀원들에게 열심히 설명하면서 한 표라도 더 얻기 위한 득표 작전에 나섰다. 그동안 시간은 바쁘게 흘러갔어. 수업은 1시간 반 정도 계속됐지만, 팀별로는 한 가지 주제를 뽑아내기에 충분한 시간은 아니었거든. 하지만 아이들은 그 시간 안에서 최선을 다하는 모습이었어. 1시간 전의 졸린 표정도 얼굴에서 사라진 지 오래였지.

기회 포착을 위한 1시간 반의 수업은 ‘학교 건의함 문제 해결’과 같은 구체적인 문제에서부터 ‘주입식 교육이 아닌 발로 뛰는 교육 만들기’와 같은 제법 커다란 문제까지 건드리는 것으로 마무리되었어. 일주일 뒤에는 선택된 아이디어에 대한 실행 계획을 짜는 시간을 갖게 되겠지. 수업이 끝나자 웅쓰 쌤의 얼굴에서도 편안한 미소가 떠올랐어. 아마도 청년 강사들의 첫 수업은 학생들에게나 강사들에게나 만만찮은 한걸음이었을 거야.



▲ 2014년 토요일 학교 2학기 과정에 참여 중인 학생들

어썸스쿨을 말한다!

아마도 어썸스쿨에 참여하는 학생들과 강사들보다 어썸스쿨에 대해 더 잘 말할 수 있는 사람들은 없을 거야. 그래서 준비했어~. 바로바로 어썸스쿨에 참여한 학생들과 청년 강사 인터뷰!

어썸스쿨은 나에게 OOO이다!

어썸스쿨은 소개 영상에서 학생들에게 이런 과감한 질문을 던졌어.

‘무엇을, 왜, 무엇 때문에 하는가?’ 라는 질문. 교육의 가장 기본적인 질문

이어야 하는데 왠지 낯설고 도발적으로 느껴지는 질문인 것 같아. 아마도 이런 질문 속에 어썸스쿨은 진짜 교육의 모습을 찾고 싶은 건지도 몰라. 계속 이어지는 영상에서 학생들의 말 가운데 가장 많이 나오는 말을 뽑아 보면 대략 이래.

‘시작, 기회, 삶의 가치, 생각, 틀 깨기.’ 아마도 이런 키워드 속에 경안고등학교 어썸스쿨의 진정한 가치가 숨어 있겠지. 학생들이 말하는 어썸스쿨, 한번 들어 보자.

당신이 진짜 하고 싶은 것은 무엇인가요?
당신은 왜, 무엇 때문에 공부하나요?
나에 대해, 삶의 가치에 대해 생각해 본 적 있나요?

 <https://www.youtube.com/watch?v=3jK7zvlHLLg>



어썸스쿨이 꿈꾸는 교육

이번엔 어썸스쿨의 교육을 담당하고 있는 강사들의 인터뷰를 들어 볼까? 그들의 뜨거운 열정에 나도 훌쩍 반해 버렸지.

“인생을 다 바칠 수 있는 일이 무엇일까 고민하며 한참을 방황하던 때가 있었죠. 그때 운명처럼 어썸스쿨을 만났어요. 그때부터 사람을 가장 사람답게 만드는 교육을 꿈꾸게 됐죠. 모두가 다르게 가진 가능성과 재능으로 사회를 가치 있게 만들 수 있도록 하는 교육, 그런 교육을 어썸스쿨을 통해서 하고 싶었어요.”



어썸스쿨 사업기획 담당·공동창업자 이지섭



청년 강사 고민수

“어썸스쿨의 ‘꿈’이라고 합니다. 청년 강사로 활동하고 있어요. 제 꿈은 저와 만나는 모든 분들이 꿈을 가지고 꿈을 위해 노력하는 삶을 살았으면 좋겠다는 것입니다. 그걸 이루기 위해 어썸스쿨에서 활동하고 있습니다.”

“다른 사람들에게 세상에는 다양한 가치들이 공존하고 있다는 것을 알려 주고 싶어요. 전 그런 다양한 가치를 추구하는 사람들을 유럽 여행을 하면서 많이 만났습니다. 청소년들에게 성적이라는 테두리 안에서 평가되고 차별받는 세상이 아니라, 더 큰 세상이 있다는 것을 보여 주고 가능성을 열어 주고 싶어서 어썸스쿨에서 일하게 되었습니다.”



청년 강사 문태웅

어썸스쿨에는 이렇게 멋진 분들이 함께하고 있어.

2015년에도 어썸스쿨은 눈코 뜰 새 없이 나아가고 있지.

청소년 교육에서 더 큰 그림을 그려 나가기 위해 구글의 〈Local Giving〉

프로젝트와 청년 교육 사회적 협동조합 (씨드콕)에도 참여 중이야.

어썸 로드(AWESOME Road)

어썸스쿨 토요 학교는 이렇게 만들어진다!



안녕하세요.
반짝하는 결과보다
사람의 변화를 중요
하게 여기는 어썸스쿨
황교장입니다.

**saturday
school**
토요 학교 시작!



토요 학교는 학생들이 스스로 즐거워서
나와야만 유지되는 학교. 청년 강사들과
학생들의 소통과 교류가 특히 중요하다.

recruiting
토요 학교
학생 모집

contact us
관심 학교가
어썸스쿨에 연락

research
학교 담당자 미팅
및 사전 조사



토요 학교 프로그램을 이끄는
청년 강사들. 학교별 맞춤 프로그램을
만드는 주역들이다.

school design
학생과 학교 상황에
맞게 최적화

presentation
토요 학교
설명회 개최



다양한 사전 홍보 활동과 함께 토요 학교
설명회를 통해 토요 학교의 교육 방향,
커리큘럼 등 모든 것을 학생, 학부모와 함께
나눈다. (300명의 학생들이 참가했던
2013년 경안고등학교 설명회 모습)



<https://www.facebook.com/awesomeschoolnet>



https://www.youtube.com/watch?v=IfTMLAF_O2w



<http://awesome-school.net/>



<http://impactspoon.org/opportunities/168/projects/704>

나를 사용해 주세요~

다른 사람들에게 나를 소개해야 할 기회는 생각보다 많이 생기죠. 학기 초에 새로운 반 친구들에게, 새로 들어가게 된 동아리 친구들에게 소개하는 일 등 말이죠. 이럴 때 짧은 시간 동안 나를 가장 잘 설명할 수 있다면 좋은 인상도 주고, 사람들이 나를 잘 이해할 수도 있게 되니 일석이조겠죠?

나 사용 설명 방법

- ① 제한 시간은 30초. 이 시간 안에 나의 장점과 단점을 설명한다.
- ② 내 장점을 친구들이 잘 활용해 줄 수 있게 하고, 단점을 보완해 줄 수 있도록 하는 게 목적. 기억에 딱딱 꽂힐 수 있는 ‘나 사용 설명서’를 준비할 것.
- ③ 친구들 앞에서 발표하기 전에 스톱워치를 사용해서 (가족들 앞에서) 연습을 충분히 한다.

나의 장점 | 15초 분량으로

나의 단점 | 15초 분량으로

우리 학교 안에 숨은 '기'를 찾아라!

문제 발견

학교나 집, 우리 동네와 같이 내가 매일 부딪히는 환경을 잘 관찰해 문제점을 찾아내 봐요.

예 학교 안

자동차와 사람이 뒤섞인 학교 안 등 곳곳이 위험하다!



우리들 안에 숨어 있는 끼를 뿜어낼 수 있는 동아리를 찾을 수가 없다!



예 학교 밖

학교 앞 오래된 낡고 지저분한 분식점을 핫 플레이스로 변신시키자.



동네 빵집 아저씨들의 빵집이 좀 더 장사가 잘 되게 할 수 있는 방법은?



* 어디서 찾았니?

* 어떤 문제를 찾았어?

* 문제를 어떻게 해결할 수 있을까?

The 두런두런 기업가정신 동아리 리그!



- ▶ 프로젝트명 : The 두런두런 기업가정신 동아리
- ▶ 팀 이름 : 행복한교육실천모임
- ▶ 팀 소개 : 행복한교육실천모임에 소속된 중고등학교 가운데 8개 학교가 참가했다.
- ▶ 프로젝트 소개 : 행복한교육실천모임과 임종규 선생이 함께 만든 프로그램. ‘하면서(Do) 배우는 (Learn) 교실’이란 뜻으로 기업가정신을 배우는 학교 안 학교이다. 학생들은 스스로 학교에 존재하는 문제점과 불편함을 찾아내고, 이를 해결해 나가는 과정을 통해 사회적 문제 해결 능력은 물론 자신의 꿈을 찾아 나가게 된다.

두런두런 프로젝트를 이끄는 임선장은 누구?



나서기 좋아했던 중2병 환자!

〈The 두런두런 기업가정신 동아리〉를 이끌고 있는 임종규 선장. 지금은 멀쩡한 선장처럼 보이지만, 그 역시 중2병을 거친 소년이었다. 우등생만을 사랑했던 담임 선생님을 만나 질투에 몸을 떨었던 그는 미국으로 건너가면서부터 새로운 물을 만나 헤엄치기 시작했다.



뱍슨에서 물 만나다

임선장이 뱍슨 대학에 간 것은 어쩌면 운명 같은 일이었을지도 모른다. 기업가정신을 책에서만 배우는 것이 아니라 직접 '행동'을 통해 세포 하나하나에 기업가정신이 스며들도록 하는 것이 뱍슨의 교육 방법이었다. 임선장은 뱍슨이란 곳이 마치 자신을 위해 만들어진 공간이 아닐까 하는 생각을 할 정도였다. 임선장과의 싱크로율 100%! 뱍슨에서 임선장은 비로소 선장다워지고 있었다.

DO LEARN

임선장을 깨운 르완다의 소녀!

첫 방학에 뱍슨의 글로벌 프로젝트에 참가하게 된 임선장은 기업가정신을 가르치는 선생이 되어 아프리카 르완다로 향한다. 임선장이 맡은 7명의 학생 중 유난히 말이 없는 소녀가 한 명 있었다. 자신의 꿈을 발표하는 마지막 순간까지 내내 침묵을 지키던 그 소녀는 임선장이 르완다를 떠나기 전날 그를 찾아왔다. 소녀의 손목을 지키던 그 소녀는 임선장이 르완다를 떠나기 전날 그를 찾아왔다. 소녀의 손목에는 7장짜리 사업 계획서가 들려 있었다. “르완다에서는 찾아보기 힘든 인터넷 카페를 만들겠다.”는 소녀의 사업 계획서는 카페 인테리어부터 메뉴에 이르기까지 꼼꼼하기 그지없었다. 소녀는 이 사업 계획서를 임선장에게 보여 주면서 눈물을 펄펄 흘렸다. 자신의 꿈을 자신 있게 남들에게 말하지 못하는 스스로가 원망스러웠다고 털어놓았다. 임선장의 머릿속에 ‘한국의 청소년’들이 떠오르기 시작한 것은 바로 이때부터였다.

잠재력이 가능한 한국으로!

임선장은 기업가정신이 주입되거나 외워서 만들어질 수 있는 것이 아니라고 생각했다. 그가 만나 본 한국의 수많은 청소년들은 학교에, 학원에 내몰리느라 마음속에 한 뼨의 여유도 없는 경우가 많았다. 하지만 한 번 마음을 열고 기업가정신을 받아들이기 시작하면 그들의 마음속에 숨어 있던 한국인 특유의 역동적인 기질이 뿜어져 나온다는 것을 알게 됐다. 그래서 임선장은 생각했다. “아이들에게 놀 수 있는 판을 만들어 주자. 가능하다면 학교 안에 청소년들이 기업가정신을 가지고 놀 수 있는 놀이터를 만들어 보는 거다. 놀이터만 만들어진다면 거기서 노는 것은 아이들이 알아서 할 것”이라는 생각으로 <The 두런두런 기업가정신 동아리>를 시작하게 됐다.

DO LEARN

8개 학교의 기업가정신 동아리를 소개합니다!

신목중학교 소소신목

‘소통 시대 소통 인간의 신중한 목소리’란 뜻의 ‘소소신목’. ‘소통’을 가로막는 학교 안 장벽을 소통의 벽으로 바꾸겠다는 학생들의 당찬 도전!

영원중학교 우꿈아

‘우리는 꿈이 있는 아이들’을 줄인 ‘우꿈아’. 친구들이 늘 마주하게 되는 탈의실의 변신을 통해 학교와 학생 모두의 변화를 이끌어 내고자 한다.

우와~ 이렇게 다양한 동아리들이 출전한 거야?



저마다 동아리 이름도 재미있고 목표도 짝짱한걸!



DO LEARN DO LEARN

대광중학교 DMK

학교의 만능열쇠가 되고픈 DMK (Daegwang Master Key)는 학생들이 스스로 좋아하고 즐거워하는 일을 찾기 위해, 친구들의 끼를 찾아 연결해 주려는 계획을 꾸미고 있다.

구리고등학교 GPS

‘구리고등학교 최고의 해결사’를 자처하고 나선 ‘GPS(Guri Prime Solver)’. 그들은 지금 친구들의 안전한 등하굣길을 위해 최고의 솔루션을 찾고 있다.

덕수중학교 DSgarbi

덕수의 약자 ‘DS’와 갈비의 ‘garbi’를 조합한 이름으로, 귀한 음식인 갈비 같은 존재가 되고 싶다는 소망을 담았다. 우리 학교에도 체육복이 있으면 좋겠다고 외치며 프로젝트를 시작했다.

중동고등학교 찾아Dream

재미없는 진로 교육은 가라! 학교 안 TED를 꿈꾸며 친구들이 미래를 설계하는 데 도움이 되는 선배들의 초청 강연을 마련하는 것이 목표다!

창덕여자고등학교 Give to gift

학교를 벗어나 눈길을 지구촌으로 돌려라! 우리에게 쓸모없어 보이는 물건들이 제3 세계의 학생들에게는 꼭 필요한 물건이 될 수도 있다. 버려지는 보물을 찾아 꿈을 나누자.

수원공업고등학교 WSBS

‘Suwon gonggo Step By Step’! 수공! 한걸음씩 전진하자는 뜻의 ‘WSBS’. 작은 기적을 통해 학교를 밝게 빛나게 해 줄 그들은 지금 ‘점심시간’의 평화를 위한 해결책을 찾고 있다.

두런두런 NEWS

기업가정신을
향해!
[http://blog.naver.com/
do_learn](http://blog.naver.com/do_learn)

두런두런 킷오프 오리엔테이션

<The 두런두런 기업가정신 동아리> 리그전을 치를 8개 학교, 80여 명의 학생들이 한자리에 모임

2014년 7월 26일, 서울 중동고등학교 강당. <The 두런두런 기업가정신 동아리> 리그전을 치를 8개 학교의 학생들이 한자리에 모였다. 이를 위하여 ‘두런두런 킷오프 오리엔테이션’.

앞으로 6개월 동안 기업가정신 프로젝트를 펼치며 치열한 경쟁을 치를 선수들이 인사를 주고받으면서 상대방의 내공을 슬쩍 들여다보

는 그런 시간이다. 이번 <The 두런두런 기업가정신 동아리> 리그는 두런두런 프로젝트의 임선장과 행복한교육실천모임이 손을 잡고 만든 회심의 역작이다. 어떻게든 기업가정신을 학교 안으로 밀어 넣으려는 임선장의 한결 같은 바람과 학생들에게 새로운 가치, 새로운 기회, 새로운 경험을 주고 싶어 하는 행복한교육실천모임의 열정이 만난 덕분에 만들어진 소중한 기회였다.



1. 기업가정신과 두런두런 교육



2. 모두의 40초



3. 두런두런 네트워크



4. 우리의 3분

킵오프는 임선장의 기업가정신 이야기로 시작됐다. 이후 진행된 ‘모두의 40초’는 두런두런 특유의 인사법으로 40초 안에 자기소개를 하며 인사를 나누는 시간이다. 서로를 알아보는 ‘두런두런 네트워크’, 각자의 프로젝트에 대해 자유롭게 브레인스토밍을 한 후 정리해서 발표하는 ‘우리의 3분’ 순으로 이어졌다. <The 두런두런 기업가정신 동아리> 리그는 앞으로 30주 동안 앞만 보고 달려갈 계획이다. 야자, 중간고사, 기말고사 등등 수많은 현실적인 장벽들이 참가자들의 앞을 가로막겠지만 그것을 이겨 내고 조그만 변화라도 내 손으로 만들어 내는 것이야말로 이번 리그가 목표하는 바이다.



<The 두런두런 기업가정신 동아리> 활동 일정 (약 30주)

Stage 1

기회 포착

2014년 7월 초~7월 말

- The 두런두런 기업가정신 동아리 선발 대회
- 8개 학교 선발 완료
- 두런두런 교사 교육
- 킵오프 오리엔테이션
- 엘리베이터 피치

Stage 2

자원 연구 및 확보

7월 말~8월 초

- 기회 입증 포커스 인터뷰
- 니즈 영상 촬영
- 기회 기획서 작성
- 협력 단체 및 파트너십 체결

Stage 3

기획

8월 초~8월 말

- Action Timeline 및 주간 계획서
- 온오프라인 홍보 채널 확보
- 두런두런 중간 점검 1
- 교사 월례 공유회

Stage 4

실행

8월 말~10월 중순

- 프로젝트 개시
- 정기적 멤버링 및 네트워킹
- 소셜 CF 촬영 및 홍보
- 두런두런 중간 점검 2
- 교사 월례 공유회

Stage 5

유지 및 지속

10월 중순~2015년 1월 말

- 프로젝트 유지 및 지속 계획
- 프로젝트 진행 다음 기수 선발
- 두런두런 피날레 가치 공유회
- 교사 월례 공유회

Stage 6

확산

1월 말~3월 초

- 학교별 두런두런 교육 유지 및 지속 계획 수립
- 전국 두런두런 교육 매뉴얼 개발
- 매뉴얼 배포
- 교사 월례 공유회

우리의 기회를 소개합니다!

그리고 한 달 뒤인 8월 30일. 장소를 동그라미재단으로 옮겨 <The 두런두런 기업가정신 동아리> 리그는 프로야구로 치면 일종의 시범 경기와 같은 행사를 치렀다. <우기소>, 즉 우리의 기회를 소개하는 자리로서 간단한 안면 트기 게임으로 문을 열었다.

엘리베이터 피치!

이날 행사의 하이라이트라고 할 수 있는 ‘엘리베이터 피치’가 시작됐다. 엘리베이터 피치란 ‘엘리베이터에서 타고 내릴 때까지 나와 함께 탄 상대방에게 내 생각을 효과적으로 전달해 내자!’라는 아이디어에서 나온 발표 형식이였다. 주어진 시간은 단 3분. 각 동아리들은 이 시간 동안 최대한 효과적인 표현과 설득력 있는 논거로 다른 참가자들과 관객들을 설득시켜야 했다. 발표 자체가 낯설 수 있는 학생들에게 3분이라는 시간 제약은 생각보다 큰 압박으로 다가왔다.



첫 번째 발표에 나선 구리고등학교 GPS의 유승현 학생

모두가 먼저 나서기를 주저하고 있을 때, 구리고등학교 GPS가 기선을 제압했다. 학교 안에서 ‘안전’을 화두로 던진 구리고등학교 GPS의 발표는 꽤 설득력이 있어 보였다. 하지만 구리고등학교 GPS의 발표가 미친 영향은 다른 곳에 있었다. 주저하고 있던 다른 팀들의 숨겨뒀던 전투력을 끄집어 내는 촉매제 역할을 한 것이다. 생각해 보면 당연한 모습이기도 했다. 좀 미숙하더라도 자신들의 아이디어를 처음으로 세상에 공개하는 자리가 아닌가? 그런 자리에서 기선 제압을 당했다는 느낌을 받은 자존심 강한 청소년들이 가만있을 리가 없었다. 구리고등학교 GPS가 열어 둔 문을 향해 다른 팀들도 앞다투어 달려 나가기 시작했다. 발표가 이어지면서 참가자들 사이에는 새로운 긴장감이 감돌았다. 서로의 아이디어에 대해 날카로운 질문과 대답이 이어지면서 학생들은 자신들



아이디어 발표 후에는 질의응답 시간이 이어졌다

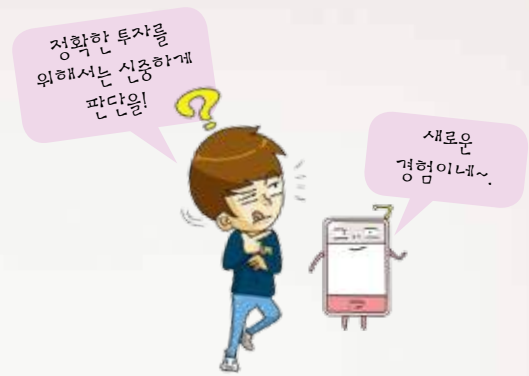
이 들고 나온 아이디어들을 비로소 객관적인 시선으로 바라볼 수 있게 된 것이다. 자신들은 미처 생각하지 못했던 부분을 생각해 낸 다른 팀들의 아이디어에 자극을 받게 되는 것은 덤이었다. 우물 안에서만 놀던 8마리의 개구리들이 우물을 벗어나기 위해 첫 번째 도약을 시작한 셈이었다. 뒤에서 유명처럼 존재감을 숨기고 가만히 지켜보던 지도 교사들의 얼굴에 흐뭇한 미소가 번지고 있었다.

모의 투자

팀의 발표가 모두 끝난 뒤, 곧바로 모의 투자가 시작됐다. 100만 원의 투자금을 받은 학생들은 자신의 프로젝트를 제외한 다른 프로젝트에 최대 50만 원까지 투자를 할 수 있었다. 학생들의 투자 심사는 진지하다 못해 심각하기까지 했다. 마치 자신의 전 재산을 걸기라도 하는 듯한 태도였다. 늘 평가를 받기만 하던 학생들이 스스로 평가자의 위치에서 보게 되는 것 역시 두런두런 리그만의 독특한 경험임이 분명했다. 별것 아닌 것 같지만 학생들은 이 과정을 통해 평가를 받기만 하는 수동적인 대상이 아니라 다른 사람을 평가해 보고, 응원해 줄 수



어디에 돈을 투자할지 고민 중



있는 능동적인 존재라는 사실을 조금씩 깨달아가고 있었다. 이런 태도의 변화, 생각의 변화는 앞으로 두런두런 리그에 참가할 동아리원들이 부딪히면서 스스로 해결해 나가야 할 많은 문제들 앞에서 쪼그라들지 않을 수 있는 가장 든든한 무기가 되어 줄 경험이기도 했다.

모의 투자가 모두 끝나고 투자 결과를 하나로 모으는 동안, 동아리들은 임선장에게서 자신들이 포착한 기회를 실행에 옮기기 위해 필요한 자원은 무엇이고, 이를 어떻게 손에 쥘 것인지에 대한 노하우를 배우고 있었다. 기회 포착에 자원 확보가 함께하지 못한다면 그것은 그야말로 '아이디어'에 그칠 수밖에 없기 때문이다. 어떤 자원을 어떻게 확보할 것인지를 고민하면서 참가자들은 비로소 두런두런의 정신인



드디어 투자를 결정하는 시간

‘행동으로 배우는’ 단계에 발을 담그기 시작했다. 그들이 새로운 물에 발을 담그는 동안 모의 투자의 결과 발표 시간이 다가왔다.

모의 투자 결과 발표

이런 긴장감은 또 뭐지? 마치 프로야구 시즌 MVP 발표장에 모인 MVP 후보들을 보는 듯한 느낌이었다. 동아리별로 투자한 프로젝트 이름과 투자 금액이 표로 표시되기 시작했다. 프로젝트 하나하나의 결과가 나올 때마다 탄식과 환호가 교차됐다. 자신들이 생각했던 가치보다 인정받지 못한 이들의 아쉬움과, 세상에 처음 내놓은 아이디어가 제대로 된 평가를 받았을 때 터져 나오는 벅참이 발표장을 가득 채우기 시작했다. 발표 중반을 넘어서자 창덕여자고등학교 Give to gift의 기부 프로젝트와 구리고등학교 GPS의 학교 안전 프로젝트가 엮치락뒤치락하기 시작했다. 마침내 마지막 투자 금액이 발표되자 구리고등학교 GPS쪽에서 세상을 다 얻은 듯한 환호성이 터져 나왔다. 모의 투자의 우승은 구리고등학교 GPS에게 돌아간 것이다.

하지만 참가 팀 모두는 오늘 세상에 처음 내놓은 자신들의 아이디어가 가진 장단점을 확실히 깨닫고 이 자리를 떠날 수 있게 된 것만으로도 만족스러운 성과를 거둔 셈이었다. 그리고 시범 경기는 어디까지나 시범 경기일 뿐. 프로야구에서도 시범 경기 우승팀이 정규 리그와 코리안 시리즈에서까지 우승하는 경우는 흔하지 않은 법이다. 구리고등학교 GPS를 뺀 나머지 7개 팀은 더욱 강한 투지를 불태우며 발표장을 빠져나가고 있었다. 이제 시작이다! 6개월간의 치열한 <The 두런두런 기업가정신 동아리> 정규 리그가 그들 앞에 놓여 있다.



모의 투자 우승팀을 가리기 위한 표와
우승팀 시상 모습

우리의 행동을 소개합니다!



▲ 중등고등학교에서 열린 중간 평가회 모습

두 달이 지났어요. 너무나도 많은 행동이 일어나고 있어요. 선생님도 예상하지 못했던 놀라운 행동들이 여러분의 학교를 들쭉거리게 만들고 있네요. 오늘 우리가 만들어 내고 있는 변화를 함께 나누어 봅시다.



11월 14일 다시 중등고등학교 대강당에서 모인 선수들. 지금까지 각자 문제점을 찾고 프로젝트를 구상하고 기획을 했다면 이제는 행동을 해야 할 때! 각 프로젝트가 그동안 어떻게 진행되었는지 공유하는 시간을 가졌다. 지면 관계상 가장 많은 활약상을 선보인 대광중학교 DMK와 구리고등학교 GPS의 활동을 먼저 소개한다.

토요일 아침 9시. 중등고등학교 컨퍼런스홀이 조금씩 왁자지껄해지고 있었다. 중반을 넘어가고 있는 두런두런 기업가정신 동아리의 <우행소> 행사장이 채워져 가고 있는 소리이다. 풀어서 말하면 ‘우리들의 행동을 소개합니다’라는 뜻의 <우행소>는 행동(Do)을 강조하는 두런두런스러운 평가회 이름이었다.

임선장의 진심이 담긴 칭찬이 끝나고 바로 현황 뉴스 발표가 시작됐다. 특별로 주어진 발표 시간은 5분. 모두들 5분 발표에 맞추기 위해 요 며칠 고생 아닌 고생을 했기 때문에 1초까지 아껴 쓰겠다는 결의가 보였다.

첫 발표는 구리고등학교의 GPS였고, 이는 발표 자료를 가장 늦게 낸 자들의 특권이기도 했다. 하지만 <우기소>에서도 첫 발표를 했던 터라 낯설지는 않았다. 모 기업의 광고를 패러디한 멋진 홍보 동영상과 함께 구리고등학교 GPS의 발표는 끝이 났다. 이어지는 7개 팀의 발표도 모두 순조롭게 진행됐다. 귀여움을 뽐내느라 시간 초과로 발표가 끊긴 신목중학교 소소신목을 제외하면 말이다. 리그는 어느덧 중반을 넘어가고 있었고, 동아리들마다 달리는 속도에도 어느



정도는 차이가 생겨났다. 쾌속 질주하는 팀이 있는가 하면, 두리번거리며 계걸음을 떼고 있는 팀도 있었다. 오늘은 서로의 속도를 확인하는 자리이기도 했다. 느린 팀은 분발, 빠른 팀은 유지와 지속, 그리고 확산이라는 남은 과제를 손에 쥐고 다시 자신들의 두런두런 현장으로 향했다.



Project 1 대광중학교 DMK, 우끼다 프로젝트

대광중학교 DMK는 두런두런 리그가 시작되기도 전에 우선 온라인 카페부터 만들었다. 오프라인에서 회의한 내용은 조선왕조실록에 버금가는 기록물로 남기겠다는 굳은 결심으로 빠짐없이 카페에 기록해 나갔다. 이곳에 가장 먼저 기록된 일은 '어떤 문제를 해결할 것인가?'에 대한 아이디어 회의였다. 방송반 개설, 제2 외국어 배우기, 학생 공간 활용, 쓰레기장 설치 등 14개나 되는 아이디어가 나왔다. DMK는 그중 몇 개의 성격이 비슷한 아이디어를 묶어 '우끼다' 프로젝트의 초안을 탄생시켰다.

언뜻 들으면 웃기는 이름인 '우끼다' 프로젝트는 '우리들의 끼를 연결해 주는 다리'라는 깊은 뜻을 지닌 프로젝트이다. 프로젝트의 1차 목표는 비슷한 꿈과 끼를 가진 친구

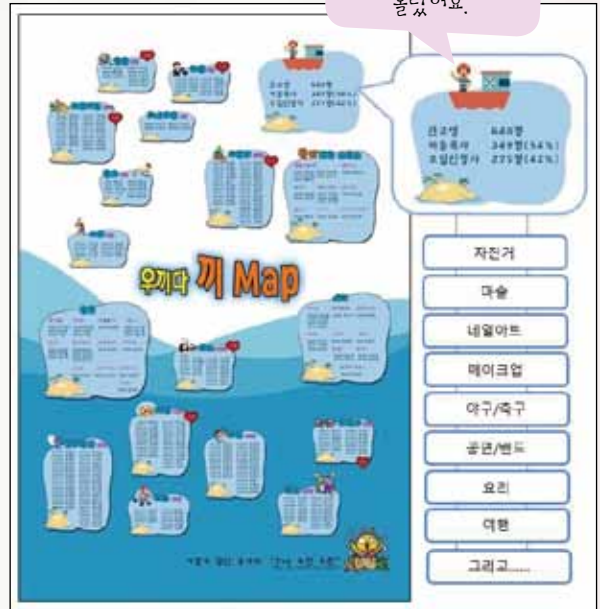
대광중학교 친구들은 기회 포착과 문제 해결책을 24시간 함께 이야기하기 위해 '카페'를 만들었어요. '대광 The 두런두런' 카페는 아이디어의 저장소이자, '우끼다' 프로젝트의 역사가 담긴 공간으로 변해 가고 있어요.



들을 찾아 서로를 연결해 주고 그 친구들이 끼를 펼칠 수 있도록 필요한 지원을 하는 것이었다. 내년쯤에는 이런 모임들 중 몇몇은 그럴싸한 동아리로 발전할 수 있으리라는 가능성을 엿볼 수 있다.

끼맵을 완성하라!

DMK가 가장 먼저 해야 할 일은 친구들의 ‘꿈’을 알아내는 일이었다. 친구들의 생각을 알아보기 위해 전교생을 상대로 설문 조사를 진행했다. 12명의 DMK 팀원들은 매일 점심시간에 모여 진행 상황을 점검했다. 그들은 밥이 입으로 들어가는지, 코로 들어가는지 모를 정도로 바쁘게 움직였다. 설문 조사에 나온 친구들의 ‘꿈’을 20여 개의 ‘끼’로 정리하고, 또다시 전교생에게 ‘끼’ 신청서를 받았다. 그리고 마침내 전교생의 54%가 신청한 우리들의 끼를 나타내는 지도, ‘끼맵(Map)’을 완성했다. 이렇게 많은 친구들이 호응해 주리라고는 생각하지도 못했던 일이



였다. DMK는 모든 친구들이 볼 수 있도록 교내 층층마다 끼맵 포스터를 붙여 놓았다.

이제 끼맵에서 가장 참여가 많았던 ‘끼’를 추려내기로 했다. 모든 ‘끼’를 다 하고 싶었지만, DMK가 가진 지금의 능력을 솔직하게 인정해야만 했다. 웹툰, 마술, 네일아트, 자전거, 여행, 요리, 외국어. 이렇게 7개의 ‘끼’가 선택되었다. 7개의 ‘끼’에 참여할 친구들의 신청을 다시 받고, 본격적인 ‘끼’ 부리기 행동(Do!)에 들어갔다.

이번에 ‘끼 부스’다!

‘우끼다’ 프로젝트를 시작하면서 DMK가 다짐한 것이 하나 있었다. 다름 아닌 이 프로젝트에서 가장 중요한 것은 친구들의 참여로 진짜 의미 있는 프로젝트가 되기 위해서는 모든 활동이 좀 더 많은 친구들이 참여할 수 있는 방향으로 이루어져야 한다는 것이었다. 그래서 DMK는 전교생에게 ‘우끼다’ 프로젝트를 홍보하기 위해 하늘이 내려 준 기회인 학교 축제에 끼 부스를 만들

학교 축제에 ‘우끼다’의 끼 부스를 만들어 운영하다니 대단하겠!



어 참여하기로 했다.

DMK 앞에 놓인 새로운 미션이었다. 말이 간단해서 끼 부스지, 이걸 실제로 해내려면 할 일이 산더미였다. 우선은 끼 부스에서 끼를 부릴 수 있는 기본적인 능력을 갖춰야 했다. 일단 마술부, 네일아트부, 여행부가 끼 부스에서 실력을 보여 주기로 했다. 마술부와 네일아트부는 자신들에게 마술과 네일아트를 가르쳐 줄 멘토를 찾아 비장의 무기들을 갈고 닦기로 했다.

여행부는 벽화 여행을 다녀온 경험을 모두에게 전해 줄 전시를 준비하기 시작했다. 이번 끼 부스에는 참가하지 못하는 자전거부와 외국어부는 각자의 계획을 차근차근 소화하고 있었다. 자전거부는 오픈 강좌를 열어 친구들과 함께 자전거 전문가에게 자전거 청소법 등을 배우는 시간을 가졌고, 함께 라이딩을 떠날 준비까지 마쳤다. 외국어부도 스스로 어떤 외국어를 배울 것인지를 정하면서 동시에 자신들에게 맞는 멘토를 찾아 나서기로 했다.

기대 반 설렘 반으로 시작했지만 막상 끼 부스 오픈 시간인 11시를 눈앞에 두자, DMK 팀원들 사이에는 서로 드러내지는 않았지만 어둠의 기운이 스멀스멀 올라오고 있었다.

10월 17일 11시. 학교 축제에서 가장 핫한 코너가 되길 바라며 우끼다의 끼 부스가 문을 열었다. 그리고…….

마치 약속이라도 한 듯이 친구들이 몰려들기 시작했다. 첫 출발치고는 성공성공 대성공이었다. 하루 전날 급하게 마술을 배워야 했던 마술부 팀원들은 떨리는 손을 진정해 가며 카드 마술을 보여 줘야 했다.

네일아트부의 인기는 그야말로 폭발적이었다. 친구들은 어쩌면 DMK가 생각했던 것 이상으로 ‘끼’를 부릴 공간을 애타게 찾고 있는 것인지도 몰랐다.

우끼다는 그런 간절한 마음에 그저 불씨 하나를 던



끼 부스 행사를 위해 마술 배우기



네일아트부도 특급 훈련 중



끼 부스 입구



여행부에서 찍은 사진도 전시



정성 어린 네일아트 서비스에 인기 폭발



어느새 친구들로 가득 찬 끼 부스



끼 부스에 방문한 선생님에게도 선보인 카드 마술

졌을 뿐인지도.

어쨌든 학교 축제를 통해 우끼다 프로젝트의 실체를 알리는 일은 일단 성공적이었다. 이제는 7개의 ‘끼’ 모임이 한발 더 앞으로 나아가는 일만 남았다. 그게 바로 12명의 DMK 팀원들에게 남겨진 미션이었다.

Project 2

구리고등학교 GPS, 학교 안전 프로젝트

구리고등학교 GPS의 프로젝트는 <우기소>에서 이미 ‘통닭 5마리’ 상을 획득하며 그 가치를 인정받은 터였다. GPS 프로젝트의 핵심은 ‘학교 내의 교통질서를 시스템적으로 잡아 학생들의 안전을 지킨다!’는 것. GPS는 <우기소>에서의 기회 포착을 한걸음 더 진전시켜 문제를 세심하게 정리해 보기로 했다.

1. 문제가 뭐지?

출입이 가능한 정문은 하나. 등교 시간에 벌어지는 교통 혼잡으로 안전사고의 위험이 높다. 교내 도로가 넓지만 횡단보도가 없어 차와 사람이 엉켜 있다.

2. 어떻게 해결할까?

애매한 도로 구분을 해결하자! 인도와 차도를 확실히 분리하면 사고를 예방할 수 있다. 차가 지나갈 때는 사람을 통제할 수 있고 그 반대의 경우도 가능하다.

3. 무엇이 필요할까?

학생들의 교통질서에 대한 인식 확산과 교통 통제에 대한 협조, 그리고 페인트!

4. 어떻게 실행할까?

학생회와의 협력을 통해 교통 질서 캠페인을 벌이고, 인도와 차도 구분선과 횡단보도를 그리는 일 등을 실행한다.

5. 비용은 얼마나 들까?

대부분의 비용은 페인트 값으로 나갈 예정. 여기에 예비 테스트에 사용될 테이프와 브러시 등의 비품 비용이 필요하다.

6. 어떤 효과가 있을까?

학생들과 선생님들의 안전이 동시에 보장되고, 깔끔하고 정리된 등·하교 모습이 학교의 위상을 높여 줄 것이다.

드디어 실전이다!

GPS는 문제에 대한 세분화된 정의를 통해, 등하굣길에 얽히고설키는 자동차와 학생들의 동선을 잘 분리해 내고, 횡단보도 등의 안전 장치를 설치해 교내 교통 안전 문제를 해결해 나가기

로 했다.

차도와 인도 구분선, 횡단보도를 그리기에 앞서 몇 번의 예비 테스트를 실행했다. 일반 고깔, 접시 모양의 고깔, 종이, 테이프 등 다양한 물품을 사용해 가상의 구분선을 설치한 후 학생들의 반응을 알아보았다. 최적의 해법을 찾아내기 위해 10번의 예비 시행 과정을 거쳤다.

예비 시행 과정을 통해 예상하지 못했던 문제들에 대한 해결 방안을 찾는 한편, 이 프로젝트를 친구들에게 알리는 홍보 활동 역시 게을리하지 않았다. 친구들의 인식 변화야말로 이 프로젝트의 핵심 중에 핵심이니까!

드디어 페인팅의 시간! 예상보다 많이 들었던 페인트 비용 49만 원은 교장 선생님의 전폭적인 지지 덕분에 학교 예산으로 해결할 수 있었다. 비용 문제가 해결되고 나자, 남은 것은 GPS의 노력뿐! 주말을 틈타 GPS 팀원들이 총동원되어 직접 페인트칠을 시작했다. 토요일 오전 6시부터 시작된 작업은 일요일까지 이어졌다. 페인팅 작업은 생각 이상의 중노동이었다. 팀원들은 삼시세끼를 라면으로 때우면서 작업에 집중했다. 일요일 오전 동네 조기 축구팀의 무단 진입으로 경찰관까지 출동하는 소란이 일기도 했지만 GPS의 작업은 중단되지 않았다. 그들의 의지는 바닷물을 가르고 목재를 나르는 레미제라블의 죄수들보다 더 강했다. 그들의 인내심이 길어질수록 학교 바닥에는 노란 선들이 늘어갔다. 일요일 오후 1시! 시작한 지 17시간 만에 마침내 모든 페인팅 작업이 끝났다. 이제 세 달간의 두런두런 활동이 처음으로 세상과 만나는 일만 남았다.



이렇게 하면 사람도
안전, 차도 안전! 오케이?

역시 일한 뒤에
먹는 라면이 최고!



예비 시행을 10번
이나 하다니~ 아주
열정이 넘치는구리~.



▲ GPS 프로젝트를 홍보하고 있는 팀원들



내가 페인트인지,
페인트가 나인지...

▲ 직접 페인트를 칠하는 작업을 진행한 GPS

시행 첫날!

다음 날. GPS 팀원들은 이른 아침부터 분주하게 움직이고 있었다. 교통 안내를 위한 입간판을 설치하고, 팀원들이 곳곳에 배치되어 안내를 하기로 했다. 학생들이 삼삼오오 교문을 통해 들어오기 시작했다.

그러나... 첫날은 대실패! 갑작스럽게 발바닥을 가로막은 인도 구분선과 횡단보도는 귀찮은 것을 최고로 싫어하는 남학생들에게 철저하게 짓밟히고 말았다. 어떻게 보면 당연한 일인지도 몰랐다. 그동안 나름대로 홍보를 한다고는 했지만, 친구들의 머릿속에 횡단보도와 교통안전에 대한 이미지를 분명하게 심어 주기에는 부족함이 많았을 터. 하지만 그들은 구리고등학교 GPS였다. GPS는 어떤 경우에도 결코 좌표를 잃지 않는 3차원 위치 정보 시스템 아니던가? GPS는 친구들의 관심을 확 사로잡을 홍보 동영상까지 제작해 가며 홍보에 더욱 열을 올리기로 했다.

며칠이 지나자 학생들은 점점 횡단보도와 인도에 익숙해지기 시작했다. 구리고등학교 GPS의 해피엔딩이 눈앞에 보이는 듯했다. 하지만 이 건 끝이 아니라 새로운 시작이었다. 그들을 유심히 지켜봐 오던 교장 선생님과 교감 선생님이 그들에게 새로운 과제를 던져 주었다.

모 기업의 CF를 패러디해서 만든 홍보 영상 <질서의 민족>은 선풍적인 인기를 끌었다고 해!



GPS팀의 <질서의 민족> 홍보 영상
<https://www.youtube.com/watch?v=GBrGfGmU3xl>



교통 안내를 위한 입간판을 설치하는 GPS 팀원들

Before



GPS 학교 안전 프로젝트 시행
1일차 등교 모습

노라선 앞으로
가는 거 많지?
ㄷ

사뿐이즈려
뺨고 가 주지.

After



GPS 학교 안전 프로젝트 시행
4일차 등교 모습

오~ 불안하게
떨지 않아
좋군.

“과속방지턱도 그려 달라!”

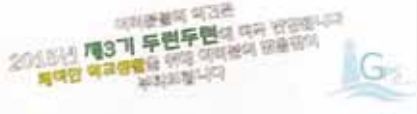
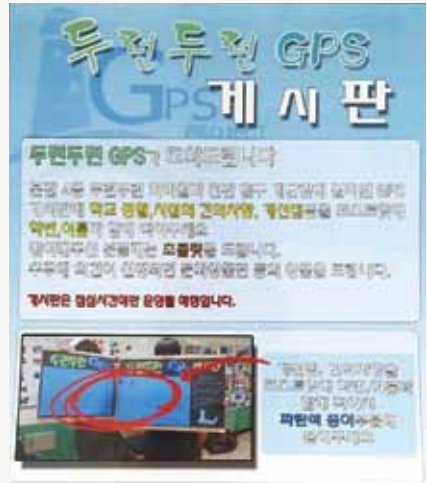
“본관과 주차장을 연결하는 교내 터널의 안전 문제도 해결해 달라!”

새로운 미션을 받게 된 GPS는 미래 기회를 포착하기 위한 교내 게시판을 만들었다. 게시판에는 GPS의 미래 좌표는 스스로의 힘으로 찾아나가겠다는 구리고등학교 GPS의 남다른 각오가 숨어 있었다.

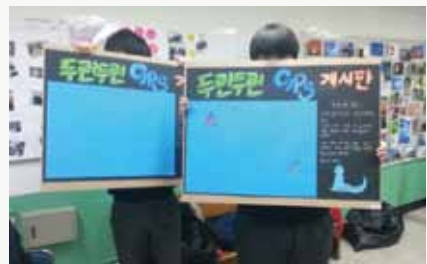
게시판을 통해서 GPS 프로젝트에 대한 정보를 제공하고, 학생들도 GPS에게 바라는 점이나 해결해 주었으면 하는 학교의 여러 문제들, 기타 건의 사항을 메모지에 적어 붙일 수 있다. 이를 통해 팀원들은 학생들이 진짜 원하는 문제에 대해 접근하여 학생들과 진정으로 소통할 수 있는 GPS를 만들고자 한다.



안정을 찾아가는 GPS 프로젝트



프로젝트의 지속 및 유지를 위해 만든 게시판 홍보



게시판을 완성해 선보임

두런두런 프로젝트를 살펴볼 수 있는 곳



<https://www.facebook.com/do.learn.do.learn?fref=ts>



<https://www.youtube.com/watch?v=m5zJrzcU9Lc>

<https://www.youtube.com/watch?v=R1fhsbU9wr4>



<http://impactspoon.org/opportunities/168/projects/780>



http://blog.naver.com/do_learn

피날레 가치 공유회



▲ 학생, 교사, 부모님, 교육 전문가들이 한자리에 모인 <피날레 가치 공유회>



▲ 포토존 앞에서 기념 촬영 중인 학생들

모두가 주인공인
<피날레 가치
공유회> 모습이군.



포토존 앞에서
사진 찍는 건
기본이지.



<피날레 가치 공유회>. 말 그대로 그동안 각 동아리들이 얻은 성과를 모두에게 선보이며, 그 과정을 통해 발견한 ‘나’에 대해 함께 나누는 시간이었다.

‘나’찾기 프로젝트의 심장부라고 할 수 있는 동그라미재단 ‘모두의 홀’이 생기발랄한 청소년들로 북적거리기 시작했다. 두런두런 동아리에 참가했던 8팀의 학생과 선생님들뿐만 아니라, 학부모님들까지 소중한 시간을 만들기 위해 자리를 채웠다.

제대로 된 행사라면 빠질 수 없는 필수 코스! 레드 카펫과 포토존 행사에 이어, 오늘따라 한껏 멋을 내 머리를 곤추 세운 임선장의 발표를 신호탄으로 본격적인 <피날레 가치 공유회>가 시작됐다.

팀별 가치를 공유한다는 목적에 맞게 각 팀의 입담꾼들이 차례로 나서 지난 6개월의 고난과 시행착오, 뿌듯함과 우정을 발표하는 멋진 시간들이 이어졌다. 가치 공유 발표가 끝난 뒤, 두런두런만의 유쾌한 시상식이 열렸다. 이날 시상식은 경쟁과 승패를



▲ 6개월 동안의 <The 두런두런 기업가정신 동아리> 활동 내용을 나누고 있는 임종규 선장



▲ 모든 행사를 마치고 기념하기 위해 찰칵!

가리는 여느 시상식과는 사뭇 분위기가 달랐다.

한마디로 두런두런의 모든 동아리들이 함께 겪었던 6개월 동안의 고생을 서로 위로하고 칭찬해 주는 시간으로 꾸며졌다. 장그래상, 팜프파탈상, 스티븐시필버그상, 앙드레김상, 님좁톡소리나는듯상이라는 상 이름만 봐도 알 수 있듯이 그저 잘잘못을 평가하는 상이 아니라 누구에게나 숨겨져 있을 그런 놀라운 재능에 대해 주는 상인 셈이었다.

사실 상 같은 건 두런두런 친구들에게는 큰 의미가 없었다. 이미 친구들의 가슴속에는 두런두런이라는 말만 들어도 두근거리는 ‘기업가정신’이라는 씨앗이 싹트고 있었기 때문이다. 아마도 몇 년이 지난 뒤, 그 싹들은 스스로도 놀랄 정도로 풍성한 열매를 맺고 있을지도 모를 일이다. 기업가정신을 품은 그 꿈은 벌써 수십, 수백의 꿈으로 번져가고 있으니까.

프로젝트에 참여한 친구들의 한마디



모든 프로젝트를 한눈에 훑고 가자!

자, 그동안 궁금했던
각 동아리의 프로젝트를
한 번 살펴볼까?



▲ 급식 문제 해결에 나선 수원공업고등학교 WSBS 학생들



▲ WSBS 활동을 알리는 포스터

Project 3

수원공업고등학교 WSBS, 급식 시스템 개선 프로젝트

WSBS는 ‘급식 부족 현상을 극복하고, 급식 비용을 최대한 아껴 쓰자.’는 목표를 가지고 급식 문제를 해결하기 위해 나섰다. 식탐 많은 학생들로 인해 늘 급식 음식이 부족했던 수원공업고등학교 학생들에게는 가뭄에 단비 같은 프로젝트였다. WSBS는 문제 해결의 키는 급식을 누구나 한 번씩만 받도록 하는 것에 있다고 판단했다. 급식 줄을 어떻게든 한 줄로 만들기 위한 아이디어를 고민한 끝에 바코드 시스템의 도입을 강력하게 추진했다. 하지만 가장 저렴한 예산으로 도입할 수 있는 바코드 시스템도 백만 원 이상. 학교 예산 부족이라는 벽에 부딪혀 결국 바코드 도입은 내년으로 미뤄야 했다. (그래도 내년에 바코드 시스템을 설치하겠다는 학교 측의 약속을 받은 것은 아주 큰 성과다! 절반 이상의 성공으로 기억되리니!)

하지만 바로 가지 못하면 돌아서라도 가는 것인 WSBS의 문제 해결 능력 아니던가. WSBS는 비싼 바코드 시스템을 대체할 수 있는 ‘색색이 식권’을 만들어 냈다. 일단은 여학생들을 상대로 시범 운영 중인 ‘색색이 종이 식권’은 반응이 나쁘지 않아 기대를 걸어 보고 있다.

두런두런 동아리 활동을 하면서 WSBS는 프로젝트의 성패보다 훨씬 귀중한 교훈을 얻었다. 프로젝트의 성공에만 매달리다 보니 중간에 많은 팀원들이 지치거나 소외되어 프로젝트에서 빠지는 힘든 일을 겪었기 때문이다. 이 쓰라린 경험을 통해 프로젝트의 성공을 위해서 팀원들 사이의 ‘소통’이 얼마나 중요한지를 깨닫게 됐다.

Project 4

창덕여자고등학교 Give to gift, 잠자는 물품을 깨워라!

Give to gift는 기부를 통해 모은 물품을 제3 세계 친구들에게 선물로 보내는 일을 하기로 하고 팀 이름을 정했다. Give to gift의 첫 번째 미션은 자매 결연을 맺은 '우간다 Vision Nursery & Elementary School'의 기부 물품을 모으는 일. 우선 우간다 학교 교장 선생님을 모시고 현지의 상황을 듣고 어떤 물품이 필요한지 등을 알아보았다. 그리고는 곧바로 실행! 단순히 기부 물품을 모으는 것이 아닌, 되도록 많은 친구들을 이 프로젝트에 참여시키기 위한 방법을 고민한 끝에 '서포터즈'를 만들기로 했다.

무언가가 직접
경험해 보면 느끼는
것도 큰 것 같아!



한 달 정도의 준비와 실행 기간을 거쳐 이루어진 서포터즈 모집은 시행착오는 있었지만 나름 성공적이었다. 무려 80명이나 되는 서포터즈들이 Give to gift의 친구가 됐으니까. 팀원들과 서포터즈들은 3주 정도 준비 기간을 가지고, 홍보와 수집, 분류 작업 등에 대한 계획을 꼼꼼히 세워 나갔다. 그리고 10월 20일, 기부 프로젝트가 시작됐다. 9일 동안 프로젝트의 성공을 위해 발바닥이 곱 발바닥처럼 딱딱해지도록 뛰어다닌 결과!



그러니 두려워 말고
무엇이든 도전해야지!



◀ 학생들이 모은 기부 물품

무려 40상자나 되는 기부 물품을 모으는 데 성공했다. 뿌듯한 마음으로 우간다에 보낼 수 있는 물품들을 추려 내는 동안 또 한 번 감동의 쓰나미! 쓰다 만 물건은 물론이고, 아주 뽀뽀한 신상 물건까지 기부해 준 학생들 덕분에 그들의 따뜻한 마음을 느낄 수 있었다. 하지만 아직은 끝이 아니다. 이렇게 모인 기부 물품들은 종류별로 잘 분류된 후, 2014년 12월 우간다와 송파구 지역아동센터로 보내졌다. 기부를 하면 기부 받는 사람보다 기부한 사람이 더 행복해진다고 했던가? 맨땅에 헤딩하듯이 시작한 기부 활동을 통해 Give to gift 친구들은 어느새 한 뼘 더 성장해 있었다. 무엇보다 하나씩 해결해 가다 보면 모두가 소중한 선물(Gift)을 얻을 수 있으리라는 자신감을 얻은 것이 가장 큰 수확이었다. 창덕여자고등학교 Give to gift! 희망을 안고 내일도 Give to할 Gift를 찾아 뛰어 보자고!

Project 5

신목중학교 소소신목, 소소한 소통 프로젝트

소소신목은 여기저기 아무렇게나 붙어 있는 게시물들로 인해 정작 필요한 일은 알려지지 않는 불통의 문제를 해결하기 위해 ‘소통의 벽’이란 이름의 교내 게시판을 제작했다.

먼저 임시 게시판을 열어 친구들의 반응을 살펴보았는데, 임시 게시판에 대한 반응은 예상보다 컸다. 많은 친구들이 관심을 보였고, 선생님들의 반응도 나쁘지 않았다. 탄력을 받은 소소신목은 곧바로 2차 게시판 작업에 들어갔다. 2차 게시판은 게시판의 재질, 크기, 내용 등 모든 면에서 업그레이드를 했다. 특히 급식 소식을 알려 주는 ‘냠냠’, 음악과 영화 등의 문화 코너, 날씨나 생활, 꿈과 관련된 코너 등 다양한 코너를 마련한 것이 큰 인기를 끌었다. 아직 게시판 운영 노하우가 많이 필요하지만, 이런 문제는 시간이 해결해 줄 것이라 믿는다.



◀ 소소신목이 운영하는 게시판



Project 6

중동고등학교 찾아Dream, 진로 탐색을 위한 토크 콘서트

찾아Dream 프로젝트는 친구들과 함께 꿈을 찾는 토크 콘서트를 만드는 것이었다. 1차로 실시했던 수능만점 선배의 토크 콘서트가 대박이 났지만, 경영컨설턴트와 사회적기업가 선배를 강사로 모신 2차 토크 콘서트는 이런저런 이유로 쪽박이 나고 말았다. 노트북과 인터넷 연결이 안 되면서 강의가 어수선하게 끝나 버렸기 때문. 하지만 실패로부터 배운 것도 많았다. 1차 콘서트와는 달리 섭외를 직접 하지 않고 선생님께 맡긴 점, 중간고사 등으로 바쁘다는 핑계를 대며 팀원들끼리 의견을 충분히 나누지 않은 점 등이 실패의 원인이었다. 한마디로 스스로 하지 않으면 성공은 절대 따라오지 않는다는 점을 확인한 셈. 3차 강연을 위해 자연 계열 분야의 선배들을 직접 섭외했고, 행사의 모든 준비를 자신들의 손으로 해냈다. 결과는 대성공! 앞으로 더욱 성장해 나가는 것만을 과제로 남기고 2014년을 마무리할 수 있게 됐다.

▶ 토크 콘서트 현장



Project 7

영원중학교 우꿈아,
탈P 프로젝트

우꿈아(우리는 꿈이 있는 아이들)에서 더럽혀지고 학대받는(?) 탈의실을 탈피시켜 우리들만의 멋진 공간으로 만들기 위하여 시작한 탈P(탈의실 PROTECTOR) 프로젝트. 전교생들을 대상으로 한 설문 조사를 바탕으로 프로젝트의 방향을 잡은 우꿈아는 연예인 브로마이드와 벽화 그리기를 통해 폐허가 되어 가고 있던 탈의실을 되살려 내는 데 어느 정도 성공했다. 하지만 새로 태어난 탈의실을 항상 깔끔한 모습으로 관리해 나가는 일이 우꿈아의 또 다른 숙제로 남겨졌다.

▼ 탈의실 개조 프로젝트의 의견을 묻는 설문 조사



▲ 탈의실을 꾸미기 위해 준비한 종이 장식과 벽화를 그리고 있는 학생의 모습

Project 8

덕수중학교 DSgarbi,
체육복이 있었으면 좋겠네

체육복이 따로 없어 제각각 알아서 체육복을 입어야 하는 불편한 덕수중학교의 현실! 문제 해결을 위해 DSgarbi가 나섰다. 대부분의 학급에서 반티를 따로 맞춘다는 점에 착안해서 체육복과 반티(또는 학년티)를 함께 사용할 수 있는 '대체 체육복 프로젝트'를 해결법으로 제시했다. 학생들에게 직접 신청을 받고, 디자인에 대한 의견 수렴까지 마친 대체 체육복이 드디어 학생들의 손에 도착했다. 체육복이 있었으면 좋겠다는 바람이 DSgarbi의 행동으로 덕수중학교의 새롭게 변화된 현실이 된 것이다.



▲ 대체 체육복을 입은 학생의 모습과 덕수중학교 DSgarbi팀

내가 찾은 '기'의 진정한 가치는?

창의적인 아이디어로 유명한 TED 사이트에서 역대 최고 조회수를 기록하고 있고, 미국 아마존(AMAZON) 최장기 비즈니스 베스트셀러 <나는 왜 이 일을 하는가?>의 저자 사이먼 사이넥은 무엇을, 어떻게 할지를 고민하기 전에 항상 '왜'라는 질문에 정확한 대답을 찾아야 한다고 말합니다.

GOLDEN CIRCLE



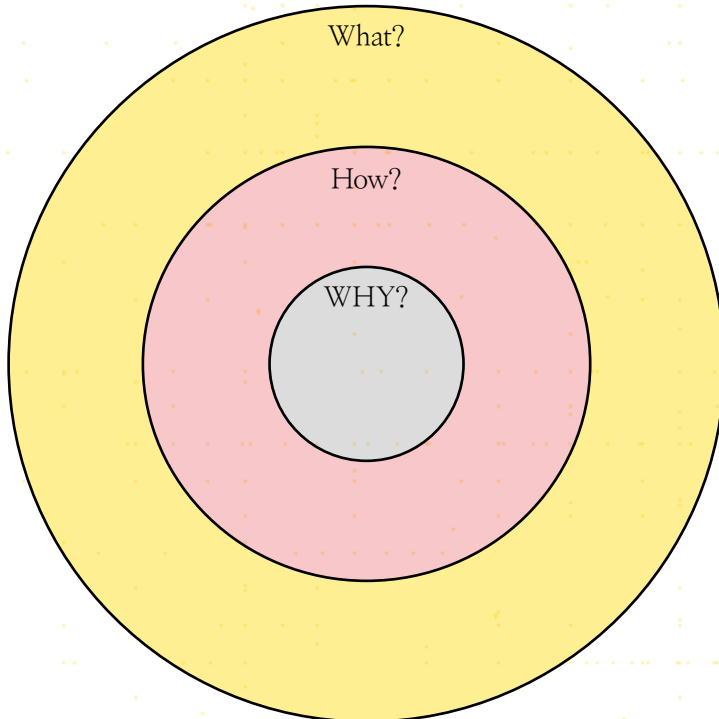
왜? 어떤 목적과 비전 때문에?

어떻게? 어떤 방법이나 모델로?

무엇을? 어떤 제품이나 서비스를 만들까?

TED 강연 보기 http://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action

문제 | 지금부터 학교 안에서 바꾸고 싶은 '기'를 찾아 골든 서클을 그려 봅시다.



소셜 펀딩 기획서 짜기

앞에 나온 워크숍에서 내가 찾은 '학교 안 숨은 ㄱ'을 실행에 옮기기 위해 소셜 펀딩을 받기로 했어요. 소셜 펀딩은 소셜 네트워크를 기반으로 창의적인 아이디어나 프로젝트를 홍보하고 프로젝트가 진행될 수 있도록 개인들에게 소액의 후원을 받는 새로운 방식의 펀딩이에요. 소셜 펀딩을 잘 받기 위해 내 프로젝트를 소개하는 기획서를 짜 볼 거예요.

참고할 사이트 텀블벅 홈페이지에 방문해서 선배들의 기획서를 꼭 엿보아요. <https://www.tumblbug.com/>

* 내 'ㄱ'찾기 소개하기

* 내 'ㄱ'찾기 계획(일정)

* 펀딩 참여 선물(펀딩 금액별 선물)

열려라, 청-사-진 포토툰!



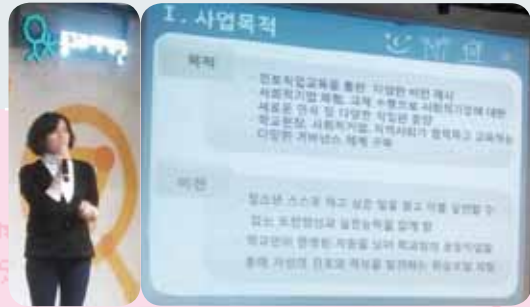
- ▶ **프로젝트명** : 청-사-진 (청소년 사회적기업 진로 체험 멘토링)
- ▶ **팀 소개** : YWCA는 여성 인권, 청소년 문제 등 다양한 사회 문제들을 해결하기 위해 활동하고 있는 국제적인 여성 단체로, 안산YWCA는 안산 지역을 중심으로 활동하고 있는 지부이다.
- ▶ **프로젝트 소개** : 2014년 안산을 중심으로 지역 내 사회적기업 동아리를 만들어 여러 사회적기업을 탐방한다. 단순한 진로 체험을 넘어 사회적 문제들을 발견하고 해결해 보는 미션을 수행하는 프로젝트이다.

*앞으로의 펼쳐질 이야기는 안산YWCA 활동을 포토툰 형식으로 재구성한 것입니다. 재미를 위해 약간의 각색이 들어가 있음을 미리 밝힙니다.

청-사-진이 뭐냐고요?

청-사-진은 단순한 기업 탐방 프로그램이 아닙니다. 청소년들이 우리 동네의 사회적기업이 부딪히고 있는 문제를 함께 해결해 나가는 사회적 문제 해결 프로젝트입니다. 진로 체험도 하고, 사회적기업의 문제도 함께 풀어 보는 일석이조 프로젝트란 말이죠.

여기 보이는 안산 지역의 사회적기업들과 함께 청사진을 그려 나가기로 했어요.



안산시민햇빛
발전협동조합



안산 친환경상품 지원센터

사회적기업 WORLD MOM



사회적 기업
(주)안산양지돌봄



사회적기업이란

이윤을 만들어 내는 것만을 목적으로 하지 않아요. 사회적 약자나 취약 계층의 삶의 질을 높이면서 동시에 이윤은 사회와 나눠 가질 수 있도록 노력하는 기업을 말하죠. 이제 각 동아리마다 안산에 있는 사회적기업 가운데 한 곳을 정해서 탐방을 하게 됩니다. 그리고 그 기업을 도와줄 수 있는 방법을 찾아보는 미션을 수행할 거예요.



탐방 기업 정하기

기본 교육이 끝나고 안산에 있는 사회적기업 가운데 어떤 곳을 탐방하고 조사할지 결정하는 시간이 돌아왔지요. 사랑의 짝대기, 아니 탐방 짝대기를 던져 주세요!



안산친환경상품지원센터

사람과 자연, 경제를 모두 살리는 친환경 녹색 제품을 판매하는 기업



성포고등학교 케펠
석호중학교 희망날개

빵집아저씨들협동조합

동네 빵집 아저씨들이 모여 함께 빵을 연구하고 만드는 사회적기업



상록중학교 희망날개
본오중학교 희망날개
신길고등학교 진로스터디그룹

안산시민햇빛발전협동조합

재생에너지 보급을 통해 에너지 자립 도시를 만들어 가는 사회적기업



안산고등학교
폴라리스

안산양지돌봄

정신적, 신체적 장애를 가진 이들을 위한 맞춤형 돌봄 서비스 기업



신길고등학교
솔리언 또래상담동아리

은빛 등지

노인들에게 영상 촬영과 컴퓨터 활용 능력을 교육하는 사회적기업



안산고등학교
에코사이언스

월드맘

결혼이민여성들이 만든 영어 교육 전문 사회적기업



경일고등학교
쇼우미더경일

청-사-진의 멘토 시스템

청-사-진 프로젝트를 뽐족하게 만들어 주는 것은 바로 동아리별 멘토 역할을 해 주시는 진로직업 상담 쌤들이시죠!

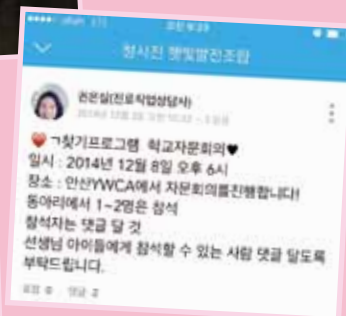


귀요미들, 우리가 늘 지켜보고 있다는 걸 잊지 마~

24시간 멘토들의 활약을 기대하시라~



동아리 활동을 기록하는 '사관(史官)' 역할은 기본! 꼼꼼한 빨간줄 선생님이 되기도 하고, 생생한 현장을 잡아내는 전문 사진사(일명 찍사)로 변신하기도 하고 약속을 알려 주는 '알람 시계'에, 활동의 방향을 잡아 주는 길잡이 역할까지! 그들은 진정 능력자!



여기는 안산친환경상품 지원센터

선정한 과제

- 환경 문제에 대해 알아보고 환경을 지킬 수 있는 방법을 찾아보자!
- 지구 온난화나 대기 오염 등 환경 문제 조사 및 환경 지키기 위한 활동 알아보기
- 아이디어를 종합한 UCC 제작과 홍보물 만들기

석호중학교 희망날개 친구들이 안산친환경상품지원센터를 방문했어요.



기업 탐방

지원센터에서 하는 일이 무엇인지, 또 친환경 상품에는 어떤 것들이 있는지 설명을 들었어요.



안산의 환경, 우리가 지켜 줄게!

기업 탐방 후에 2번의 회의를 통해 환경을 지키기 위한 활동과 과제를 선정했어요.



과제 선정

구성원들이 각자 분야를 나누어 환경 문제를 정리해 보았죠.

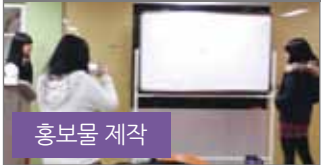


나의 환경 지키기 나무 대공개!

본격적으로 청·사·진 프로젝트 시작!



아이디어를 종합한 UCC 제작을 진행했어요.



홍보물 제작

12월에 열린 제안 대회 때 희망날개 친구들의 활동을 홍보하기 위해 친환경 비누도 직접 만들고 홍보물도 작업했어요.

지구 온난화 문제가 어떤 것인지 확실하게 정리해 주겠어!



빵집아저씨들 나와라, 오바!

선정한 과제

- 상록중학교 - 협동조합이 활성화되는 길은 조합원의 수가 늘어나야 가능하고, 그러기 위해서 역시 홍보가 필요하다고 판단! 설문 조사와 동네 인기 빵집 인터뷰를 진행해 보자!
- 본오중학교 - 홍보가 가장 필요하다고 판단! 인지도와 홍보 상황을 조사하고 여러 가지 홍보 방안을 제안해 보자!



빵집아저씨에게 인기 친구들은 상록중학교 희망날개, 본오중학교 희망날개, 그리고 신길고등학교 진로스터디그룹. 여기서는 본오중학교와 상록중학교 활동을 함께 소개할게!

제빵 기술자는 이렇게 되구나.

상록중학교

우와~ 정말 빠르다!

상록중학교 친구들은 기업 탐방 후 동네 빵집과 프랜차이즈 빵집을 비교해 보기로 했어요.



기업 탐방



과제 선정



설문지를 만들어 상록중학교 학생 100명을 대상으로 진행했지요.

설문조사 결과

상록중학교 학생 100명 대상 설문조사 결과 요약	설문조사 항목	결과
1. 설문지 작성 목적	지역 빵집 vs 프랜차이즈 빵집 선호도	지역 빵집 21%, 프랜차이즈 빵집 10%
2. 설문지 작성 대상	지역 빵집 vs 프랜차이즈 빵집	지역 빵집 21%, 프랜차이즈 빵집 10%
3. 설문지 작성 방법	지역 빵집 vs 프랜차이즈 빵집	지역 빵집 21%, 프랜차이즈 빵집 10%
4. 설문지 작성 결과	지역 빵집 vs 프랜차이즈 빵집	지역 빵집 21%, 프랜차이즈 빵집 10%

설문 조사 진행

그 결과 67% 이상이 프랜차이즈 빵집을 이용하고, 그 이유는 접근성과 맛 때문이라고 답했죠.



동네 빵집이지만 인기 있는 빵집을 방문해 운영 노하우를 인터뷰해 보기로 했어요.



인기 빵집의 운영 노하우를 배워 빵집아저씨들에게 제안하려고 하나 보군. 아이디어 좋은데~.



설문 조사와 인기 빵집 인터뷰를 통해 얻은 내용을 제안 대회에 발표하기 위해 최종적으로 정리해 보았어요.



본오중학교 희망날개는
빵집아저씨들 홍보를 위해
거리 설문과 홍보를
진행하기로 했어!



본오중학교

본오중학교 친구들도 빵집아저씨들을
방문했어요.



기업 탐방

우선 빵집아저씨들이
준비한 케이크 만들기
강좌에 참여했지요.



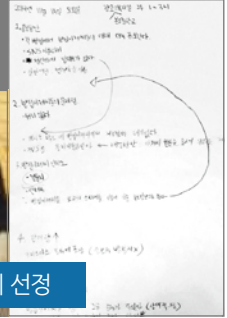
빵집아저씨들은 안산을
30년 동안 지켜온
동네 빵집들이 모여
만든 협동조합이지.



체험 행사가 끝난 뒤에 빵집아저씨들
에 대한 설명을 들었어요.



체험 후 서로 어땠는지 의견도 나누고 빵집아저
씨들에게 필요한 것이 무엇인지 논의해 보았죠.



과제로는
'홍보하기'가
가장 먼저...

과제 선정

빵집아저씨들을
인근
최대할 잘
소개해 보자.



베이커리페어에 참여한
빵집아저씨들 부스도
방문해 보고 함께 의견을
정리해 모았어요.



그런 후 빵집아저씨들 소개 포스터를
새로 만들었어요.

빵집아저씨들 인지도 조사도 함께
하기로 했지요.



홍보를 위해
거리로!

바구니 속 스티커를
다 붙이겠다는 패기로
거리로 고고씩!



히~ 이렇게
서 있으려니 살짝
부끄럽사와요.

거리 홍보 진행



역시 시민들이
너무 모르고
있어요.



시민들에게 빵집아저씨들을 알리는 동시에 빵집아저씨들에게 필요한 것이 무엇인지
확실히 알게 되었어요.

우리 동네 햇빛 발전소를 찾아라!

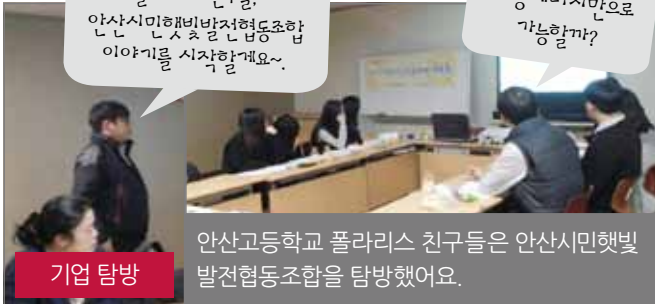
선정한 과제

- 우리 동네 안산에서 에너지 자립과 탈핵을 위해 햇빛 발전 UCC를 제작하고 네이밍 공모전에도 참가하고 25시 광장에서 탈핵 캠페인도 해 보기

폴라리스 친구들,
안산시민햇빛발전협동조합
이야기를 시작할게요.

태양에너지만으로
가능할까?

핵에너지로부터
벗어나기 위해서라도
태양 발전은 중요해요.



기업 탐방

안산고등학교 폴라리스 친구들은 안산시민햇빛 발전협동조합을 탐방했어요.

태양에너지가 무엇인지, 왜 중요한지, 어떻게 생산하는지 기본적인 것들을 배웠죠.

발전소 가다더니
도서관에 왜?

발전소라면 너은 벌판에 이
어야 하는 거 아니야?

건물 옥상에 발전소가
있다니 신기해요.



안산 중앙도서관을 방문해 도시의 빈틈을 누비는 햇빛 발전소를 직접 눈으로 보았어요.

발전소 견학 후에 안산고등학교 친구들은 햇빛 발전소의 중요성을 시민들에게 알리기로 했어요.



과제 선정

안산 시민들의
힘으로 만든 첫 번째
발전소라니 더
의미가 있네.

발전소 탐방을
마치고 본격적으로
과제 수행에 들어가
볼까?



문구는 간결하게
만들자!

마지막
작업이다!
딱!



그래서 홍보 UCC 제작과 더불어 길거리 탈핵 캠페인을 진행하기로 했지요.

원전과 관련된 다양한 정보를 한눈에 볼 수 있게 준비했어요.



한편에서는 제언 대회 발표 자료를 준비하느라 정신이 없었지요.



빈틈없이 차근차근 준비해 나가는 모습이 멋진걸~.



시민들에게 태양 에너지 알리기 프로젝트를 시작했어요!



길거리에서 시민들에게 태양 발전소에 대해 소개하고, 더불어 원전의 위험성까지 함께 알렸습니다.

25시 광장에서 치열한 탈핵 캠페인 및 설문 조사 활동을 잠시 소개할게~.



학생들의 열정적인 모습에 시민들은 발걸음을 멈추고 캠페인에 참여하게 되었죠.



원전의 위험성과 태양 에너지의 좋은 점을 보고 가세요~



딱 5분만 시간 내주세요. 네에~?

학생이 참 쉽게 설명도 잘하네.

그 이름도 차라라 해빛 어베저스~.



시민들도 친구들과 뜻이 같아네! 어베저스, 임무 완료!

진짜 영어 교육이 온다, 월드맘!

선정한 과제

- 이름만 듣고는 월드맘이 무엇을 하는 곳인지 알 수 없으니 월드맘이라는 상호에 교육 기관이라는 의미를 부여하자!
- 자체 홈페이지도 없을 만큼 홍보가 부족하다니 홍보물과 UCC를 제작해 보자!



결혼이민여성에게 전문 직업을 소개 하고 경제적 자립을 돕는 기업이구나.

이 교재는 월드맘에서 직접 만든 거예요. 현지의 영어를 유아들에게 좀 더 가깝게 전달하도록 노력하고 있어요.



기업 탐방



월드맘에서 직접 제작하는 영어 교재.

월드맘은 필리핀 결혼이민여성들이 영어교육서비스를 제공하는 사회적 기업이에요. 11월 6일 경일고등학교 소우미더경일 친구들이 기업 탐방을 했어요.

이름만 듣고는 뭘 하는 곳인지 잘 모르겠어.

과제 선정

큰 비용이 들지 않는 온라인에서 할 수 있는 홍보 방법도 찾아보자.



다시 모인 경일고등학교 친구들은 월드맘을 방문하고 느낀 점들을 나누었어요.

오, 유치원 원장님 등 전문가들도 만나다니 대단할걸~!

월드맘 이름 앞에 영어 교육 기관이라는 수식어를 붙이면 어때?

홍보를 위한 UCC 동영상 제작도 진행해보자.

전문가 선생님을 찾아 마케팅에 대한 조언도 얻었지요.



홍보물 제작

여보세요? 월드맘이 어떤 곳인지 궁금해요.

그래서 월드맘 앞에 '작은 학교'라는 이름을 덧붙이면 어떨까 생각해 봤어요.

경일고등학교 친구들은 자신들이 문제점으로 발견한 것들을 해결하고 제안 대회 때 멋지게 발표를 했지요.

홍보 UCC 제작 중~

내 저쪽 월드맘은 한산영어교육 전문기관이에요. 저쪽은 결혼이민여성의 일자리 창출을 돕고.



청소년 사회적기업 제안 대회

청-사-진 동아리들의 활동을 마무리 짓고,
지금까지 어떤 활동을 했는지 서로 소개하면서 탐방했던
사회적기업에 아이디어를 제안해 보는 시간을
가졌어요.



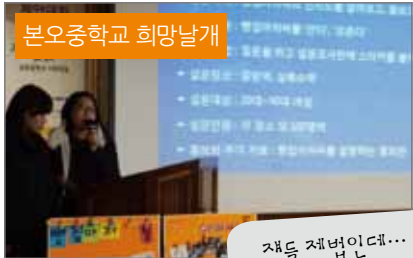
안산의 사회적기업을
위해 우리 친구들이 보여
줄 '청-사-진'은 멀까요?

2014년 12월 27일, 모든 활동을 마친 청-사-진
동아리들이 한자리에 모였어요.

참신한
아이디어를 제안한
세 팀에게 상이
수여된다는군.



그동안의 활동을 함께 공유하고, 우수한 활동
을 한 동아리에게 시상하기 위함이었지요.



본오중학교 희망날개

재들 제법인데...
설문 조사를 두 번이나
하다니!

각 동아리들의 진지한
발표가 시작되니 제안
대회의 분위기는 한껏
고조되었죠.



조사 결과, 무려
95%나 되는
시민들이 빵집
아저씨들을 모르
고 있었습니다. 무엇보다 홍보
가 필요하다는 걸 느꼈죠.

우와! 우리보다
잘한 것 같아.

양북수역함 설문 조사 결과

연령	불알만큼	안다	모른다
30대	45	3	42
30대	15	1	14
40대	19	1	18
50대	21	0	21
합계	100	3	93

친구들의 볼품
없는 발표 경쟁이
이어졌지. 호호~



다른 동아리들은
어떤 아이디어를
제안할지
궁금하네요~.



석호중학교 희망날개

저희는
안산친환경상품지원센터의
활성화를 위해

집집마다 필요한
친환경 장바구니 보급을
제안합니다!

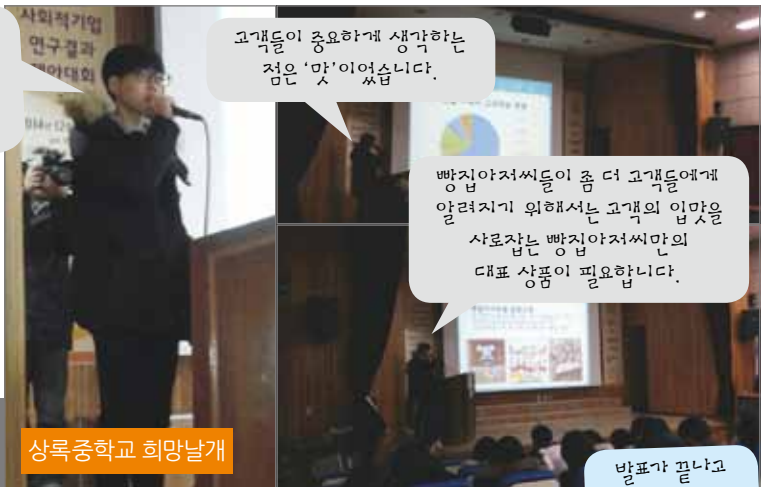


저희는 상록중학교
100명을 대상으로 빵집을
이용하는 고객들의 생각과
행동을 알아보았습니다.

상록중학교, 본오중학교,
신길고등학교, 모두 파이팅!



특히 빵집아저씨를 탐방했던 팀들의
발표가 치열했지요.

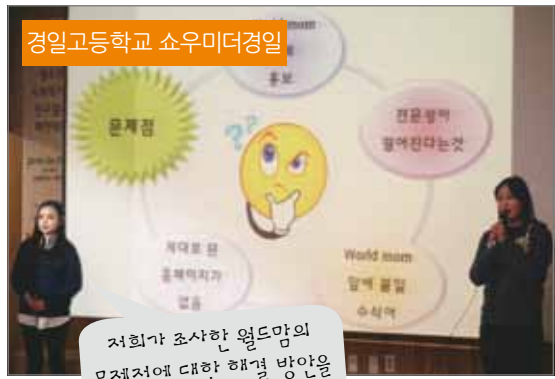


상록중학교 희망날개

고객들이 중요하게 생각하는
점은 '맛'이었습니다.

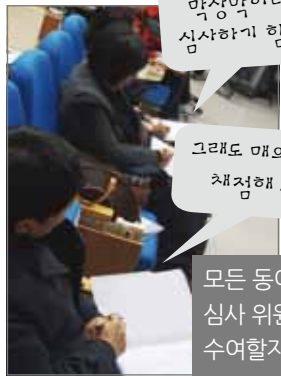
빵집아저씨들이 좀 더 고객들에게
알려지기 위해서는 고객의 입맛을
사로잡는 빵집아저씨의
대표 상품이 필요합니다.

발표가 끝나고
이제 남은 건~
당연히 시상식!



경일고등학교 소우미더경일

저희가 조사한 월드맘의
문제점에 대한 해결 방안을
제시해 보았습니다.



만사만하라서
각이
심사하기 힘드네.

그래도 매의 눈으로
채점해 주마!



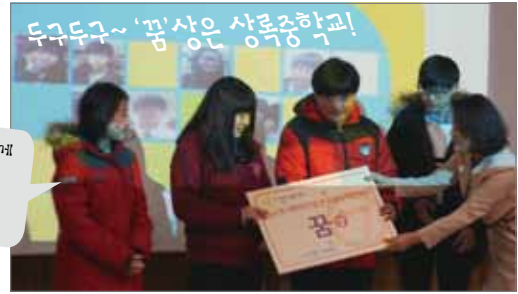
모든 동아리들의 발표가 끝나니
심사 위원들은 어떤 동아리에게 상을
수여할지 고민에 빠졌습니다.



시상식

감사합니다!

'기회'상은 경일고등학교 소우미더경일에게,
'가능성'상은 본오중학교 희망날개에게
돌아갔습니다. 그리고 대상인 '꿈'상은...

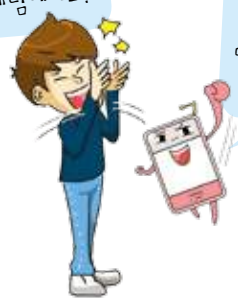


두구두구~ '꿈'상은 상록중학교!

우와! 이게
꿈이야
생시야?

영광의 대상인
'꿈'상은 상록중학교
희망날개팀에게로!

하지만 알죠?
비록 상을 받지
못했어도 최선을
다했다면 모두가
승자라는 점!!



<http://goo.gl/oF11Pq>



<http://impactspoon.org/opportunities/168/projects/702>

이 책을 읽은 친구들에게

지금까지 ‘구’찾기를 위한 나의 여행, 그리고 다른 친구들의 여행을 잘 보았니?

다 읽고 나서 어떤 생각이 드는지 궁금하다.

기업가정신에 대해서 새로 알게 된 친구들도 있을 테고,

여러 가지 새로운 활동을 하는 친구들의 모습이 부러울 수도 있을 거야.

혹은 이 책에 나온 내용에 대해 더 알고 싶을 수도 있겠지.

그럴 땐 주저없이 동그라미재단 홈페이지 안에 있는 자료실에 들어가 보면 돼.

더 많은 자료들이 그곳에 올려져 있거든.

자료실 주소 : <http://www.thecircle.or.kr/data/>

우리가 들려 주고 싶은 이야기는 지면 관계상(?) 여기에서 끝낼 뻔했지만,

사실 진짜 재미있는 이야기는 아직 시작되지 않았어.

그 이야기가 먼저 궁금하지 않아? 그 이야기 바로

‘너’만의 ‘구’찾기 이야기야.

세상 그 어떤 이야기도 네가 만들어 갈 이야기보다 재미있지는 않을 거야.

그 이야기 속 주인공인 네가 우리들에게, 또 세상에

어떤 이야기를 들려줄지 정말 기대된다.

‘구’를 찾는 여행은 때론 힘들고 어려울 수도 있지만,

매일매일 더 멋진 일이 생길 것이라고 기대하면서 여행을 계속해 나가길 바랄게.

그리고 너만의 ‘구’찾기 여행을 우리가 언제나 응원하고 있다는 걸

잊지 말아 주!

너의 이야기가 듣고 싶은

루미와 라미가



발행일 : 2015년 5월

발행인 : 성광제

발행처 : (재)동그라미재단

135-759 서울시 강남구 테헤란로 218, 나래빌딩 3층

홈페이지 : <http://www.thecircle.or.kr>

이메일 : contact@thecircle.or.kr

페이스북 : www.facebook.com/thecirclefoundation

문의 : Tel. 02) 3470-3600 Fax. 02) 3470-3601

기획 : 야츠(YATS), 김인수, 김영광

진행 : 야츠(YATS)

글 : 최재훈, 황재희

만화 : 이충민(크림툰)

일러스트 : 김성희

편집 : 김영주, 안바라, 김영광, 김이레, 손꼽힌, 정단비

디자인 : 워터인투와인

인쇄 : 한신에이치이피

※ 이 책과 관련하여 궁금하신 점은 (재)동그라미재단으로 문의해 주세요.

기업가정신으로 삶을 스스로 일으키다!

꿈을 향해 돌진하는 10대들의 좌충우돌 '기'찾기 대모험

하고 싶은 일도 없고, 되고 싶은 것도 없는 고등학교 1학년 이루미.

어느 날, 느닷없이 옥황상제에게 불려 가 꿈 테스트를 받는다.

꿈 테스트의 결과는 피노키오 증후군 3기!

꿈을 잃어버리고 나무 인형이 되어 가는 불치병에 걸린 루미는

인간 세계로 돌아오기 위해 '기'를 찾는 시간 여행을 시작한다.



이 책은 만화를 통해 기업가정신이 무엇인지 배우고, 2014년 '기'찾기 프로젝트 공모사업에 참여한 팀들의 '기'찾기 여정을 스토리로 만나볼 수 있는 책입니다.



비매품 ISBN 979-11-954877-1-4