

2019 제1기 아산 티처프러너

# 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

## CURRICULUM 1. 우리





2019 제1기 아산 티처프러너  
기업가정신 교육 커리큘럼  
가이드북



**아산 티처프러너** ASAN TEACHER-PRENEUR는  
기업가정신의 질적, 양적 확산을 위해  
중고등학교 교사를 대상으로 **아산나눔재단**에서 실시하는  
기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다.

**단계별 교육**

기초과정과 심화과정으로 구성된 교육 과정을 통해 단계별 심층 교육이 가능합니다.

**커리큘럼 설계**

교육 목표 설정부터 주제 및 콘텐츠 기획까지 기업가정신 교육 커리큘럼을 직접 디자인해 봅니다.

**현장 지향 교육**

스타트업 및 소셜섹터 현장 탐방, 해외 혁신 교육 기관 방문 등 현장 중심 글로벌 스터디를 진행합니다.

**아산 티처프러너 과정 소개**



**기업가정신 마인드셋** 교사 스스로 기업가정신을 위한 마인드셋을 갖출 수 있도록 하는 과정입니다. 질문과 퍼실리테이션 방법을 통해 '교사' 보다는 '코치'가 되는 법에 대해 이해합니다.

**콘텐츠 개발 방법론** 교육 콘텐츠 및 방식에 대한 기존 사고를 전환하고, 커리큘럼 설계를 위한 기본적인 방법론을 학습합니다.

**디자인씽킹과 문제해결** 디자인씽킹 프로세스의 이해를 통해 문제를 파악하고 창의적인 프로토타입 과정을 거쳐 혁신적인 솔루션을 제안하는 능력을 키웁니다.



**기업가정신 이론** 기업가정신의 이론적 배경 이해를 통해 기업가정신의 개념 및 중요성, 핵심요소 등 특징에 대해 이해합니다.

**아산형 기업가정신** 아산형 기업가정신의 특징을 이해합니다.

**창업이론과 실제** 아이디어 포착부터 비즈니스 모델링까지 창업의 전 과정을 경험하고 이해합니다.

**기업가정신 커리큘럼 디자인** 본인만의 기업가정신 교육 커리큘럼을 설계하고 교육 현장에서 효과적으로 적용하는 법을 학습합니다.



사회혁신 분야의 기관 현장 탐방 및 특강을 통해 스타트업 생태계와 사회혁신 현장을 이해합니다.

## 아산 티처프러너<sup>ASAN TEACHER-PRENEUR</sup> 프로그램 중

**기업가정신 커리큘럼 디자인** 과정은 기업가정신 교육 전문가로서 교육 대상에 맞는 커리큘럼을 직접 설계할 수 있는 역량을 기르는 것을 교육의 목표로 삼았습니다.

국내외 기업가정신 교육 커리큘럼 리서치를 통한 팀별 분석과 토의,  
교육공학적 측면을 고려한 커리큘럼 설계,  
팀별 커리큘럼의 MVP 테스트를 통한 완성도 제고,  
시뮬레이션을 통한 피드백으로  
본 기업가정신 교육 커리큘럼을 개발했습니다.

## 2019 제1기 아산 티처프러너 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

### CURRICULUM 1.

# 세상의 문제에 귀 기울이는 EAR 프로젝트

#### 팀명 우리

- 김성광 전인고등학교
- 양승희 서울세종과학고등학교
- 이정은 서울방송고등학교
- 차주연 자운고등학교
- 최호진 현대고등학교

본 프로그램은 청소년들이 변화하는 세계를 인식하고, 창의적인 아이디어로 세상의 문제에 도전할 수 있는 기회를 제공하고자 기획되었습니다.

KDI 경제정보센터의 경제교육 표준교재 교사용 지도서에 따르면 앙트러프러너십은 기업가적 사고와 행동으로 정의할 수 있으며, 기업가적 사고와 행동은 “보유 자원의 수준을 뛰어넘는 기회의 추구”라고 표현될 수 있다. 청소년들은 성장의 과정에서 기존 사회의 제도와 문화에 대한 학습과 더불어 새로운 환경에 적응하고 새롭게 발생하는 문제를 해결할 수 있는 역량을 가질 것이 요구된다. 그러므로 청소년을 대상으로 하는 앙트러프러너십 교육은 기업가적 사고와 기업 경영에 대한 지식 교육 뿐만 아니라 기업가적 실천적 행동을 할 수 있도록 교육이 동시에 이루어져야 한다.

위와 같은 정의에 따라 앙트러프러너십 교육 목표의 범위는 기업가적 사고를 할 수 있도록 도와줄 수 있는 영역과 이러한 사고를 바탕으로 실제 문제를 기업가적 방법에 따라 해결할 수 있도록 돕는 영역까지 포괄하여야 한다. 구체적으로 교육 목표를 제시한다면 다음과 같다.

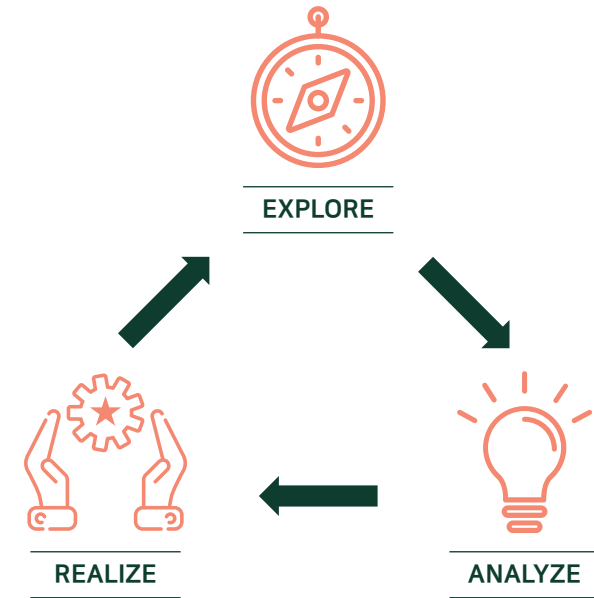
앙트러프러너십 교육을 통해 학생들은 다양한 우리 주변의 문제를 분석하고 창의적인 해결책을 도출하는 사고 작용을 학습한다.

앙트러프러너십 교육을 통해 학생들은 자신이 발견한 문제를 다양한 도전을 극복하고 창의적으로 해결하는 경험을 한다.

위와 같은 교육 목표에 따라 앙트러프러너십에서 공통적으로 강조하는 다음과 같은 내용을 구체화하여 교육을 전개하여야 할 것으로 본다. (이영달, 클릭경제교육, 2014년 7월호)

1. 자기주도형 삶의 자세
2. 기회의 발견과 포착
3. 불확실성의 존재와 한정된 자원 기반의 혁신적 도전
4. 위험의 체계적 관리
5. 창업과 사회화 역량
6. 조직과 기업의 경영역량
7. 공유가치 창출

위와 같은 교육 목표와 교육 내용을 구체화하기 위해, 학생들이 세상의 변화를 파악하고 창의적으로 문제를 해결한 사례를 분석해 볼 수 있는 교육과정을 설계하였다. 그리고 실제로 구체적인 사람(페르소나)에게 발생하는 문제를 창의적으로 해결해보는 경험을 제공할 수 있는 활동을 구상하였다.



아산 티처프러너 EAR 프로그램 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
Explore: 세상과 기업의 변화	1	기술의 발달과 기업의 변화	토론/실습
	2	세대별 문화와 소비	토론/실습
Analyze: 다양한 문제 해결 사례 분석	3	창의적 문제해결 기업 사례 분석	토론/실습
Realize: 자신의 아이디어를 구체화하기	4	공감에 기반한 창의적 제품 만들기	토론/실습

이렇게 Explore, Analyze, Realize 총 3단계로 분류된 범주들은 각각 기술과 환경 변화의 탐색과 기업의 문제 해결 방법 분석 그리고 해결책의 구체화 대범위로 분류가 되며, 각각을 구성하고 있는 세부 교육내용은 아래와 같습니다.

**1. 기술의 발달과 기업의 변화(E1)**

새로운 기술의 변화가 사람들의 생활에 변화를 가져오고 이에 적절히 대응한 기업이 시장에서 생존할 수 있음을 학생들이 느낄 수 있어야 합니다.

**2. 세대별 문화와 소비(E2)**

부모님 세대와 청소년 세대의 문화 및 소비 패턴을 분석해 봄으로써 좀 더 친근하게 기업의 활동과 기업가정신에 대해 접근할 수 있습니다.

**3. 창의적 문제해결 기업 사례 분석(A)**

다양한 사회적 문제를 비즈니스 모델로 해결한 기업의 사례를 통해 학생들은 기업 그리고 기업가정신의 필요성을 실감할 수 있습니다.

**4. 공감에 기반한 창의적 제품 만들기(R)**

학생들이 스스로 가상의 소비자에게 필요한 제품 및 서비스를 구상해보는 경험을 통해 사람들의 필요와 요구에 부응하는 창조적 해결책을 제시하는 것이 기업가정신임을 스스로 알 수 있는 기회를 제공합니다.

학교에서의 기업가정신교육은 학생들이 실패에 대한 두려움을 극복하고 다양한 도전을 할 수 있는 기회를 마련해주는 것이 가장 중요하다고 봅니다. 미지의 세계를 찾아 떠나는 탐험가들이 그들의 탐험에서 최소한 길을 잃고 헤메이지 않도록 세상의 변화와 흐름에 대한 작은 나침반 하나를 제공하고자 하는 바람으로 이 교육 과정을 제시합니다.

# Explore: 세상과 기업의 변화

**1차시** 기술의 발달과 기업의 변화

**2차시** 세대별 문화와 소비

1차시

# 기술의 발달과 기업의 변화

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년 이상

- 학습목표**
1. 스마트폰의 등장으로 인한 우리 생활의 변화를 설명할 수 있다.
  2. 기술의 발달로 인한 기업과 산업의 변화를 설명할 수 있다.

**기대효과** 새로운 기술이 사람들의 생활을 어떻게 변화시키고 그로 인해 기업의 성장과 쇠퇴에 어떤 영향을 주는지 학생들이 파악할 수 있다.

- 준비물**
1. 세계 10대 기업 카드
  2. 하루 일과표
  3. 500자 원고지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	2007년 스티브잡스 아이폰 공개 프레젠테이션을 함께 시청한다. ( <a href="https://youtu.be/EEEEPkThgKM4">https://youtu.be/EEEEPkThgKM4</a> ) 스마트폰이 출시된 이후 10년 정도가 지난 지금 우리 일상이 어떻게 변화했는지 관찰해보자. 	10분
전개	포노사피엔스란 무엇일까? · 자료를 읽고 포노사피엔스의 의미를 생각해본다. · 일상 생활 중에서 주로 사용하는 앱을 일과시간표에 표시해본다.	20분
	1. 세계 10대 기업은 어떻게 변화하여 왔을까? · 무작위로 배열된 세계 10대 기업 카드를 순서대로 배열해 보자. (2008년, 2018년) · 세계 10대 기업 카드를 업종별 국가별로 배열해 보자. (2008년, 2018년) 2. 기술의 발달과 산업의 변화 · 기술의 발달이 산업에 어떤 변화를 가져왔는지 살펴보자. 3. 2008년과 2018년 세계 10대 기업 변화의 요인 찾아보기 · 2008년과 2018년 세계 10대 기업 비교	50분
정리	기술의 변화가 일상 생활의 변화와 산업의 변화를 가져오는 것일까? 아니면 기업이 사람들의 삶의 방식 변화를 유도하는 것일까? (500자 원고지에 자신의 의견 서술)	20분
지도상의 유의점	학생들이 10대 기업의 변화와 함께 산업의 변화에 대해서도 알 수 있도록 지도해야 한다.	
평가계획	500자 내외의 짧은 글쓰기 평가	

**읽기자료 1.**

**포노사피언스의 등장**

2015년 3월, 영국이 대표 대중매체 <이코노미스트>는 ‘포노사피언스’의 시대가 도래했다는 내용을 실은 표지 기사 ‘스마트폰의 행성’을 게재했습니다. 기사는 ‘스마트폰 없이 살 수 없는 새로운 인류 문명의 시대’가 왔음을 이야기하고 있습니다. 디지털 문명을 이용하는 신인류, 포노사피언스 정의는 다음과 같습니다.

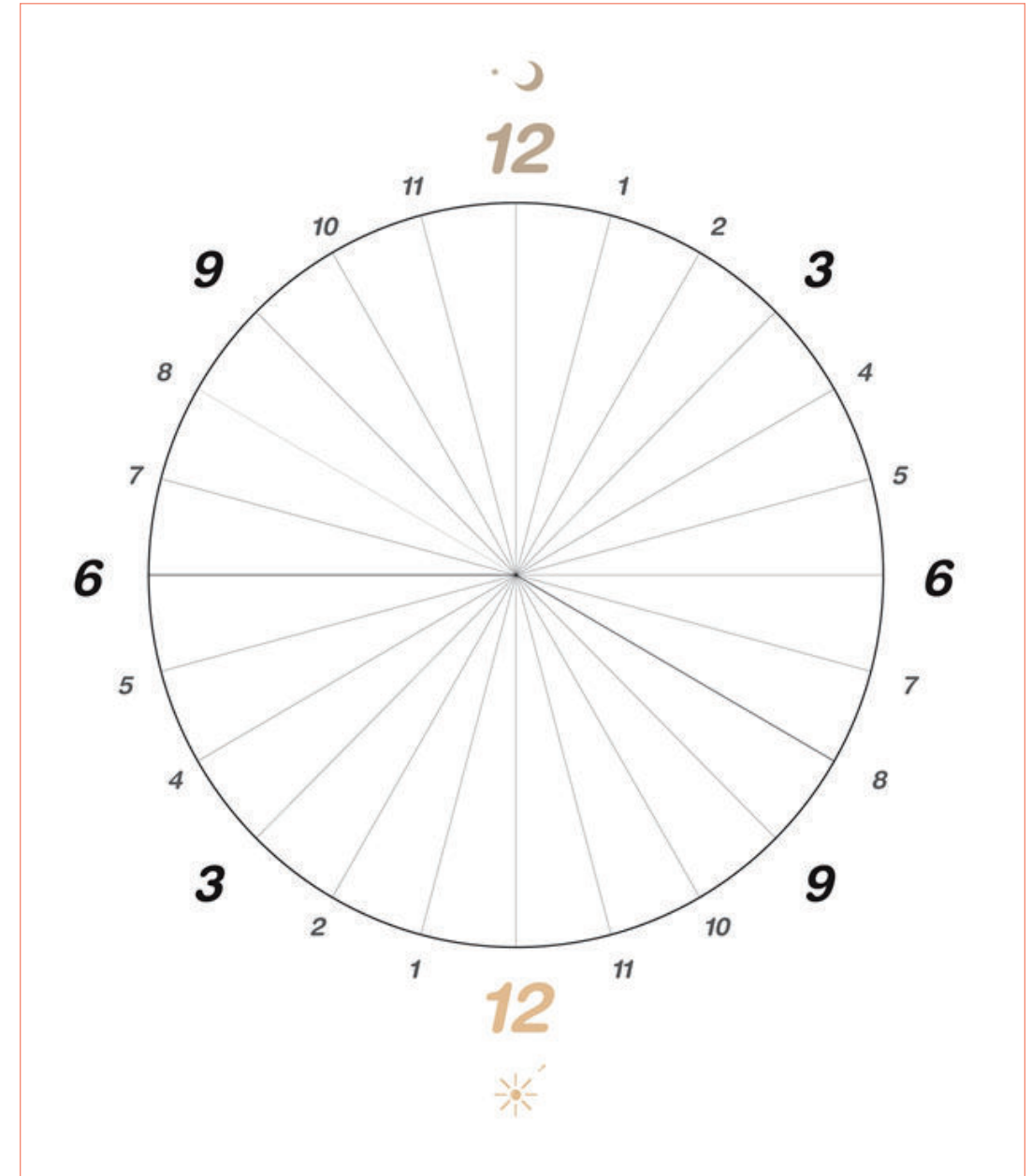
“스마트폰의 등장으로 시공간의 제약 없이 소통할 수 있고 정보 전달이 빨라져 정보 격차가 점차 해소되는 등 편리한 생활을 하면서, 스마트폰 없이 생활하는 것이 힘들어지는 사람이 늘어나며 등장한 용어다. 영국의 경제주간지 <이코노미스트>가 ‘지혜가 있는 인간’이라는 의미의 호모 사피언스에 빗대어 포노사피언스(지혜가 있는 폰을 쓰는 인간)라고 부르면서 나왔다.”

포노사피언스라는 새로운 명칭이 나올 만큼 스마트폰의 등장은 인류를 급격히 변화시켰습니다. 2007년, 아이폰이 처음 출시되었을 때만 해도 이런 변화가 닥칠 거라 예측한 사람은 아무도 없었죠. 스티브 잡스조차 이런 엄청난 속도의 변화를 예상하지는 못했을 것입니다. ‘아이폰’이라는 이름으로 세상에 나온 스마트폰은 지난 10년 사이, 전 인류의 생활에 가히 ‘혁명’이라 부를 만한 변화를 불러온 도구가 되었습니다.

자료: 최재봉(2019), 포노사피언스, 쌤앤파커스, pp.25~26.

**교육 활동자료**

**1. 앱과 함께하는 24시간**





**교육 활동자료**

**2. 세계 10대 기업의 변천(시가총액 기준)**

2008년		2018년	
순위	기업명	순위	기업명
1	페트로차이나	1	애플
2	엑손모빌	2	알파벳 (구글)
3	GE	3	아마존
4	중국이동통신	4	마이크로소프트
5	마이크로소프트	5	텐센트
6	중국공상은행	6	페이스북
7	페트로브라스	7	버크셔해서웨이
8	로알더치셀	8	알리바바
9	AT&T	9	JP 모건
10	P&G	10	존슨 & 존슨

자료 : 한국경제연구소, 2018.04.12. 보도자료(S&P Capital IQ, 해당연도 3월 15일 기준)

**2-1.**

**세계 10대 기업 카드  
(2008년 시가총액 기준)**

		<p><b>페트로차이나</b></p> <p>업종 석유화학</p> <p>국가 중국</p> <p>설립년도 1999년</p>	<p><b>엑손모빌</b></p> <p>업종 석유화학</p> <p>국가 미국</p> <p>설립년도 1879년</p>
<p><b>GE</b></p> <p>업종 에너지, 운송 등</p> <p>국가 미국</p> <p>설립년도 1878년</p>	<p><b>중국이동통신</b></p> <p>업종 정보통신</p> <p>국가 중국</p> <p>설립년도 2000년</p>	<p><b>마이크로소프트</b></p> <p>업종 소프트웨어</p> <p>국가 미국</p> <p>설립년도 1975년</p>	<p><b>중국공상은행</b></p> <p>업종 금융</p> <p>국가 중국</p> <p>설립년도 1984년</p>
<p><b>페트로브라스</b></p> <p>업종 정유</p> <p>국가 브라질</p> <p>설립년도 1953년</p>	<p><b>로알더치셀</b></p> <p>업종 정유</p> <p>국가 네덜란드</p> <p>설립년도 1890년</p>	<p><b>AT&amp;T</b></p> <p>업종 정보통신</p> <p>국가 미국</p> <p>설립년도 1885년</p>	<p><b>P&amp;G</b></p> <p>업종 생활용품</p> <p>국가 미국</p> <p>설립년도 1837년</p>

2-2.  
세계 10대 기업 카드  
(2018년 시가총액 기준)

		<b>애플</b>  업종 컴퓨터, 전자기기  국가 미국  설립년도 1976년	<b>알파벳 (구글)</b>  업종 인터넷 기반 서비스  국가 미국  설립년도 1998년
<b>아마존</b>  업종 전자상거래  국가 미국  설립년도 1994년	<b>마이크로소프트</b>  업종 소프트웨어  국가 미국  설립년도 1975년	<b>텐센트</b>  업종 인터넷 서비스  국가 중국  설립년도 1998년	<b>페이스북</b>  업종 SNS  국가 미국  설립년도 2004년
<b>버크셔해서웨이</b>  업종 보험업 등  국가 미국  설립년도 1965년	<b>알리바바</b>  업종 전자상거래  국가 중국  설립년도 1999년	<b>JP 모건</b>  업종 금융  국가 미국  설립년도 1799년	<b>존슨 &amp; 존슨</b>  업종 의약품  국가 미국  설립년도 1886년

2차시

# 세대별 문화와 소비

**소요시간** 100분

**대상** 고등학교 1학년 이상

**학습목표**

1. 우리 나라 세대 구분에 대해 설명할 수 있다.
2. 각 세대별로 히트 상품을 분류할 수 있다.
3. 공유 경제 기업에 대한 자신의 의견을 논리적으로 설명할 수 있다.

**기대효과** 정치, 경제, 사회, 기술의 변화에 따라 사람들의 소비 패턴의 변화를 알아보고 그에 따른 기업의 변화를 분석해 보는 기회를 제공할 수 있다.

**준비물**

1. 세대별 히트 상품 자료
2. 히트 상품 관련 광고 영상

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 2000년대 트렌드 상품 광고 영상을 통해 현재의 트렌드와 비교한다. (https://youtu.be/Za1gubdW01s) 	15분
전개	1. <읽기 자료 2>를 읽고 세대 구분과 각 세대의 특징을 이해한다. 2. 세대별 상품 분류하기 게임을 진행한다. · 칠판에 상품명에 표시된 자석 카드를 무작위로 배열한다. · 학생이 한 명씩 나와 상품 하나를 선택하여 각 세대 분류표에 붙인다. · 잘못 분류된 상품을 다시 재배열한다. · 세대별로 해당 상품이 그 시대에 인기를 끌었던 이유를 말해본다. 3. 2030년 트렌드를 이끌 상품을 각자 3개씩 선정하고 그 이유를 말해 본다.	60분
정리	<읽기 자료 3>을 읽고 타다 운영 찬반에 대한 자신의 의견을 500자 내외로 작성해 본다.	25분
지도상의 유의점	세대별로 유행했던 음악이나 영화 그리고 광고 영상을 통해 학생들의 흥미를 유도하는 것이 필요하다.	
평가계획	미래 트렌드 상품 선정 과정의 논리적 근거, 공유 경제 기업에 대한 찬반 논술문 평가.	

읽기자료 2.



산업화세대, 베이비부머, X세대 그리고 밀레니얼 세대

자료: 한국경제신문 생글생글 제610호

교육 활동자료

1. 시대별 히트 상품의 변화

시기	~1970년대	1980년대	1990년대	2000년대	2010년대
중심 소비층	산업화세대	베이비부머세대	386세대	X세대	밀레니얼세대
제조 상품	비내구재 모나미 153볼펜 박카스 칠성사이다 새우깡 우향청심원 이명래고약 쭈쭈바 초코파이 부라보콘 하이타이 해표 식용유	다시다 동원참치 모닝글로리 (문구) 맥콜 불티나 라이터 신라면	머드팩 비락 식혜 죽염치약 참나무통 맑은 소주 컨디션 풀무원 다이어트 하이트 맥주	막걸리	

시기	~1970년대	1980년대	1990년대	2000년대	2010년대
중심 소비층	산업화세대	베이비부머세대	386세대	X세대	밀레니얼세대
제조 상품	내구재 에이스침대 여로 (연속극) 로봇태권브이 (만화영화)	쏘나타 이랜드 귀뚜라미보일러 봉고 (승합차)	공기방울세탁기 김장독냉장고 애니콜 인버터램프 아싸 노래방 피코 플러스원 TV 닉스청바지 보디가드 내의	스마트폰 웰빙상품 내비게이션	아이폰 스마트폰 전기차
서비스상품		아래아 한글 (S/W) 외인구단(만화) 조용필(음반) 에버랜드 태백산맥(소설)	차세대종합통장 서편제 모래시계 (연속극) 서태지와아이들 (음반)	월드컵 싸이월드 소셜미디어 신용카드 교통요금 결제서비스 (하이패스) 김연아	유튜브 카카오톡 구글 비트코인 페이스북 타다 5G

자료: 삼성경제연구소(1997), 한국의 역대 히트상품, 한경비즈니스 2020.01.07.

## Analyze: 다양한 문제해결 사례 분석

### 3차시 창의적 문제해결 기업 사례 분석

#### 읽기자료 3.



#### 타다 공유경제의 불편한 이면

자료: 중앙선데이, 2019.12.21.

3차시

# 창의적 문제해결 기업 사례 분석

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년 이상

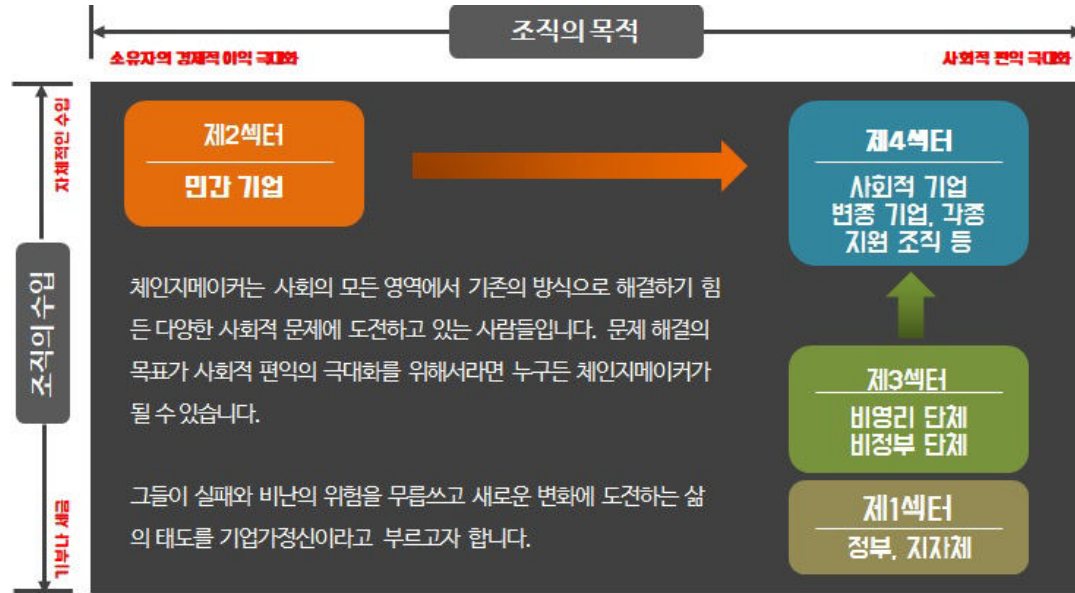
- 학습목표**
1. 사회 문제 해결에 대한 다양한 접근 방법을 이해할 수 있다.
  2. 다양한 문제에 대해 창의적인 방법으로 문제를 해결한 기업을 비즈니스 캔버스 모델로 분석할 수 있다.

**기대효과** 사람들의 문제를 비즈니스 모델로 해결한 기업 분석 사례를 통해 다양한 문제에 대한 기업가적 접근 방법을 알 수 있다.

**준비물** 간소화한 비즈니스 캔버스 모델

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 미세먼지 문제에 대응하는 시티트리 영상 보고 이야기 하기 ( <a href="https://youtu.be/QWq9ol8fDNE">https://youtu.be/QWq9ol8fDNE</a> )  2. 다양한 사회 문제에 대한 정부(정책), 민간기업(비즈니스), NGO(사회단체 미션 수행), 사회적 기업(사회적 임팩트+이윤)의 해결 방법이 어떻게 달라질 수 있을지 의견을 나누어 본다.	20분
전개	1. 트렁크 보관소의 에어비앤비 ( <a href="https://youtu.be/5dTOM6F7j8c">https://youtu.be/5dTOM6F7j8c</a> ) 『Stasher』 영상을 보고, 비즈니스 캔버스 모델의 각 요소를 같이 채워본다. · 해결하고자 하는 문제 · 문제 해결에 사용할 자원의 확보 · 해결 방법 · 이용 및 수혜 대상자 · 수익원 · 성공요인 2. 오션클린업( <a href="https://youtu.be/CfSZbrDCUZ0">https://youtu.be/CfSZbrDCUZ0</a> )의 사례를 보고, 모둠에서 비즈니스 캔버스 모델을 완성해 본다. · 모둠별로 6가지 요소를 채운 후 모둠별 발표를 진행한다. · 각 모둠에서 제시한 성공 요인을 비교한다.  	60분
정리	4가지 생활 속 사회 문제(19페이지 참조)를 제시한 후 각각 어떤 영역(정부, 일반 기업, 사회적 단체, 소셜 벤처)에서 어떤 방법으로 해결하는 게 효과적일지 생각해 볼 수 있는 기회를 제공한다.	20분
지도상의 유의점	다양한 사회 문제를 비즈니스 모델로 해결한 다양한 사례를 보여주는 것이 중요하다.	
평가계획	비즈니스 캔버스 모델의 완성도를 6개 항목을 각각 5점 척도로 평가.	

교육 활동자료



자료: 이은상 외(2019), 세상을 바꾸는 기업가정신 체인지메이커

활동 상의적 문제해결 기업 사례 분석



생활속의 사회 문제 해결 하기 ※자료: KDI, 프로젝트 기반 경제 교육(세상을 바꾸는 작은 아이디어)

1	영국에 사는 B 씨는 슈퍼마켓에서 엄격한 유통기한 규정 때문에 멀쩡한 식재료가 버려지는 걸 볼 때마다 아깝다는 생각이 들었어요. 유통기한이 지났다고 해서 모두 못 먹는 건 아닌데 말이죠. 재료를 사느라 돈이 들어가고 버리느라 돈이 들어가는 건 낭비라는 생각이 들던 차에 버려지는 식재료를 사업을 구상하게 됩니다.
2	캐나다의 한 대학에서 박사과정 중이던 D 씨는 개발도상국의 많은 사람들이 식수를 구하지 못해 질병과 사망의 위험에 노출돼 있다는 세계보건기구(WHO)의 보고서를 읽고, 어떻게 하면 개발도상국에 깨끗한 물을 공급할 수 있을지 생각하게 되었어요. D 씨는 뜻이 맞는 동료들과 힘을 모아 이 문제를 본격적으로 해결해 보고자 시도합니다.
3	경영학과 경제학을 공부하며 창업 아이템을 고민하던 한국인 E 씨는 장애인들이 안정적인 일자리를 찾지 못해 힘들어하는 모습을 보게 됩니다. E 씨는 비장애인에 비해 교육과 취업의 기회를 갖기 훨씬 어려운 장애인을 위한 사업을 시작하기로 결심하고, 구체적인 방법을 찾고 있습니다.
4	미국인 F 씨는 할머니가 매달 사기 계좌로 돈이 빠져나가는데도 기부금인 줄 알고 조치를 하지 않았다는 것을 알고 깜짝 놀랐어요. 할머니는 노후 자금의 상당 금액을 이런 식으로 갈취당하고 있었습니다. 이때부터 F 씨는 노인들이 금융 사기를 당하지 않는 방법에 대해 고민하게 됩니다.

활동 상의적 문제해결 기업 사례 분석



## Realize: 자신의 아이디어를 구체화하기

### 4차시 공감에 기반한 창의적 제품 만들기

### 4차시

## 공감에 기반한 창의적 제품 만들기

**소요시간** 100분

**대상** 고등학교 1학년 이상

**학습목표** 1. 소비자 특성 분석을 통해 사람들의 요구와 필요를 파악할 수 있다.  
2. 사람들의 요구와 필요에 공감하여 제품과 서비스 개발 아이디어를 도출할 수 있다.

**기대효과** 학생들이 사용자의 필요와 요구에 공감하여 창의적인 제품과 서비스 관련 아이디어를 도출하는 과정에서 기업가정신 분야에서 요구되는 창의성을 기를 수 있다.

**준비물** 1. 공감에 기반한 창의적 제품 만들기 카드 및 활동지  
2. 초콜릿 동전

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 시각 장애인들의 인터뷰 영상 ( <a href="https://youtu.be/szo1psvJJeE">https://youtu.be/szo1psvJJeE</a> )을 통해 공감을 통한 제품 개발이 중요한 이유에 대해 이야기를 나눈다.  2. 읽기 자료4 : 보이지 않는 이들을 위한 보이는 디자인 (브래들리 타임피스 이야기)을 읽고, 우리 주변에서 유니버설 디자인이 필요한 사례에 대해서 이야기를 나눈다.	20분
전개	공감에 기반한 창의적 제품 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사용자의 특성이 반영된 16가지 페르소나 카드에서 모둠별로 한 장씩 선택하도록 한다.</li> <li>· 제품이 가져야 할 특성 및 요구 사항이 반영된 16가지 카드 중 한 장을 모둠별로 선택 하도록 한다.</li> <li>· 제품이 가져야 할 두 번째 특성 및 요구 사항이 반영된 16가지 카드 중 한 장을 모둠별로 선택하도록 한다.</li> <li>· 모둠별로 구체화해야할 제품 및 서비스가 적어진 16가지 카드 중 한 장을 모둠별로 선택하도록 한다.</li> <li>· 선택된 조합으로 구상이 어려운 팀에게 카드 2장 교환의 기회를 제공한다.</li> <li>· 활동지에 선택한 4장의 카드의 내용을 기록하도록 한다.</li> <li>· 모둠별로 제품 및 서비스에 대한 아이디어를 구상하는 시간 20분을 부여한다.</li> <li>· 모둠별로 3분간 자신의 제품 및 서비스를 발표하는 시간을 부여한다.</li> <li>· 모둠별로 부여된 초콜릿 동전을 자신의 모둠 이외의 팀에 투자하는 시간을 부여한다.</li> </ul>	50분
정리	1. 활동 전체를 돌아보는 설문을 작성하는 시간을 가진다. 2. 작성된 설문을 통해 서로의 의견을 나누는 시간을 가진다.	20분
지도상의 유의점	학생들이 자신들이 선택한 페르소나에 대한 깊은 공감을 통해 제품과 서비스를 설계하도록 지도해야 한다.	
평가계획	제품의 소비자에 대한 적합도, 참신성, 제품 특성의 반영 정도를 각각 5점 척도로 평가	

읽기자료 4.

시각 장애인을 위한 디자인-보이지 않는 이들을 위한, 보이는 디자인



자료: 매일경제 2020.01.02.

교육 활동지

활동 공감에 기반한 창의적 제품 만들기(10분)



공부에 지친 학생

1번 카드: 사람 카드

공감성



친환경적이고

2번 카드: 특성카드

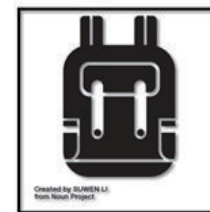
적합성



위로가 되는

3번 카드: 특성카드

독창성



가방

4번 카드: 제품카드



### 공감에 기반한 창의적 제품 만들기(아이디어 설계도)

Creator:

대상(고객)	특성1	특성2	제품(서비스)
아이디어 스케치			
아이디어 설명			

### 창의적 문제해결 과정 돌아보기

1. 오늘 활동 중에 가장 흥미로웠던 점

2. 오늘 새롭게 알게 된 사실

3. 활동 시간 및 활동 내용에 대한 총평

4. 소감 또는 제안



Copyright © 2020 아산나눔재단(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved.

본 내용은 아산나눔재단에서 진행하는 아산 티처프러너 사업을 통해 개발된 교육 커리큘럼으로 재단 및 저자의 허락 없이 내용의 일부를 인용하거나 발췌하는 것을 금합니다.

**H.** [www.asanschool.org](http://www.asanschool.org)

**E.** [teacher@asan-nanum.org](mailto:teacher@asan-nanum.org)

**P.** (+82) 2.741.8235



[www.asan-nanum.org](http://www.asan-nanum.org)