

아산 티처프러너 4기

# 기업가정신 커리큘럼 가이드북



# Asan Teacher-Preneur

아산 티처프러너(Asan-Teacher Preneur)는  
중·고등학교 교사 대상 기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다.  
교사들이 교육현장에서 기업가정신을 질적, 양적으로 확산할 수  
있도록 돕습니다.

## 교육 특징



### 학교 현장 적용

교육 현장에서의 기업가정신 확산을 위해  
동문들의 지속적인 수업 활동과  
역량 개발 지원

### 팀 워크숍 기반 장기교육

하계, 동계 등 집중 워크숍을 포함한  
7개월 과정의 팀 워크숍 기반 교육으로  
장기적이고 심층적인 학습 진행

### 기업가정신 커리큘럼 개발

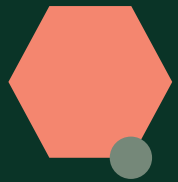
교육 과정 설계, 교육 콘텐츠 기획 등  
교사 역량 강화를 통한 본인만의  
기업가정신 커리큘럼 개발 지원

## 교육 구성

 <p><b>기업가정신 마인드셋</b></p> <p>관계, 질문, 발견, 기대, 공감을 통한 기업가정신 마인드셋 정착</p>	 <p><b>기업가정신과 문제해결</b></p> <p>디자인씽킹 이해 및 공감을 통한 문제 정의, 문제해결 워크숍</p>
 <p><b>기업가정신의 이론과 현황</b></p> <p>기업가정신 기본 개념, 핵심 요소 등 이론적 배경에 대한 이해</p>	 <p><b>아산형 기업가정신</b></p> <p>아산의 기업가적 역량의 특징 이해</p>
 <p><b>기업가정신 교육 X 게이미피케이션</b></p> <p>게이미피케이션에 대한 이해 및 이를 적용한 기업가정신 교육 콘텐츠 개발 실습</p>	 <p><b>창업이론과 실제</b></p> <p>창업이론에 대한 이해 및 이를 바탕으로 한 사업 계획서 작성 실습</p>
 <p><b>기업가정신 커리큘럼 디자인</b></p> <p>기업가정신 교육을 위한 본인만의 커리큘럼 설계 실습 및 학교 현장에서의 적용 방법 학습</p>	 <p><b>팀 프로젝트 워크숍</b></p> <p>커리큘럼 설계 등 과제 수행을 위한 팀 워크숍</p>

아산 티처프러너 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.



# 맥(脈)가이버 부트캠프

## Members

---

강화정	군산여자상업고등학교
김경완	광주고등학교
김승현	서대전고등학교
문미경	곡란중학교
최명금	영일중학교

## 본 프로그램은 우리 청소년이 살아가야 할 부카월드(VUCA World)<sup>1)</sup>에서 가장 필요한 역량으로 주목받는 즉흥적 역량(Improvisational capability)을 강화하기 위한 커리큘럼입니다.

故 아산 정주영 명예회장의 독특한 비즈니스 방식을 즉흥적 역량이라고 말합니다. 한국의 조선기술을 의심하는 은행을 설득하기 위해 '애플도어'의 롱 바텀 회장을 찾아가 500원짜리 지폐의 거북선을 보여주며 조선소를 지을 능력이 있다고 설득했던 일화는 너무나 유명합니다. 이것은 단순히 '운'이 아니라 재즈의 즉흥연주처럼 상황에 따라 조금씩 다르지만 의미있게 무엇인가를 만들어내는 능력이라고 할 수 있습니다. 부카월드에서는 이러한 '운'을 부르는 능력이 필요합니다. 1980년대를 풍미했던 드라마 '맥가이버'에서 주인공 맥가이버가 만능칼 하나로 잠긴 문을 열거나, 시한폭탄을 제거하는 장면을 보신 적이 있을 겁니다. 이제 자신이 갖고있는 지식을 활용하여 기발한 방법으로 문제를 해결해나가는 '위기 대처 능력'이 필요한 시대입니다.

즉흥적 역량(Improvisational capability)이란 틀에 박힌 관행과 정형화된 프로세스에서 벗어나 창의적이고 신속하게 문제를 해결하는 능력입니다. 이러한 관점에서 아산 정주영과 맥가이버는 즉흥적 역량이 뛰어난 인물이라고 할 수 있습니다. 특히 두 인물의 공통적 역량은 브리콜라주와 부트스트래핑으로 설명할 수 있습니다. 가지고 있는 한정된 자원을 조합하거나 재배치하여 문제를 해결해나가는 '브리콜라주'와 문제 발생 시 외부에 의지하기보다 자신의 능력을 활용하여 스스로 문제를 해결해나가는 '부트스트래핑'은 기업가정신으로 마인드셋 하기위해 필요한 기술입니다.

따라서 우리 팀에서는 문제상황에서 자신의 과학적 지식을 바탕으로 상상한 창의적 아이디어를 그대로 실현해나가는 과정을 경험하고 예술적으로 표현해볼 수 있도록 다음과 같은 방법으로 프로그램을 개발하였습니다.

## <맥(脈)가이버 부트캠프> 커리큘럼 개발 과정

바라는 결과 상상하기	이매지너: 즉흥적 역량으로 상상한 것을 실현할 수 있는 사람
활동과제 결정하기	각 차시별 활동 내용 결정(3단계 10차시 구성) 1단계(2차시) 기업가정신 마인드셋 2단계(5차시) 과제 수행 연습으로 브리콜라주, 부트스트래핑 훈련 3단계(3차시) 예술적 표현을 통한 경연으로 즉흥적 역량 강화
학교 현장 적용	동료교사들의 피드백 및 수업 적용 후 일반화 가능성 확보
수정 보완 후 개발 완료	연구 결과 확산과 개선을 위한 성과 나눔

## <맥(脈)가이버 부트캠프> 핵심 역량



본 커리큘럼은 대한민국 창의력 챔피언대회 프로세스를 적용하여 기업가정신 마인드셋을 위한 부트캠프 형태로 진행할 수 있도록 구성하였습니다. 1단계에서 기업가정신에 대한 이해, 2단계에서는 즉석과제(즉석제작과제+즉석공연과제)와 창작과제 훈련, 3단계에서는 훈련을 통해 다져진 기량을 바탕으로 경연대회를 통하여 즉흥적 역량과 예술 감성 역량을 기르도록 하였습니다.

<sup>1)</sup> VUCA World

변화가 심하고(Volatile) 불확실하며(Uncertain) 복잡하고(Complex) 모호한(Ambiguous) 기업 환경을 수식하는 단어이니셜을 딴 신조어



## <맥(脈)가이버 부트캠프> 핵심 역량 정의

구분	역량	의미
Attitude	위험을 감수한 도전	예측 가능한 결과의 지식없이 실행하는 의사결정 활동
	평화적 혁신	평화로운 체인지메이킹을 통하여 미래 사회 건설에 기여할 수 있는 역량
	지속가능한 열정	어떤 일에 지속적으로 열렬한 애정을 가지고 열중하는 마음 또는 역량
	사회적 가치제안	사회적 또는 인간의 행동에 영향을 주는 어떠한 바람직한 것을 제안하는 역량
Skill	브리콜라주	현재 가지고 있는 자원을 조합하여 문제를 해결하거나, 새로운 기회나 가능성을 만들어 내는 기술
	부트스트래핑	문제가 발생했을 때, 남의 도움을 구하기 전에 어떻게든 스스로 문제를 해결하는 기술
Knowledge	즉흥적 문제해결	다양한 경험, 지식, 정보를 바탕으로 합리적, 직감적 사고를 통해서 효율적으로 문제를 해결하는 능력
	예술 감성 역량	인간에 대한 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유할 수 있는 능력



## <맥(脈)가이버 부트캠프> 커리큘럼 차시별 구성

평가요소	평가척도		
	A	B	C
기업가정신에 대한 이해도	기업가정신 요소와 기업가정신에 대한 자신의 생각을 모두 설명하고 아산 정주영과 맥가이버의 공통점을 이야기 할 수 있음	맥보드게임에서 학습한 5가지 기업가정신 요소를 설명할 수 있으며 자신이 생각하는 기업가정신을 한 줄로 설명 할 수 있음	기업가정신에 대한 자신의 생각을 정리하기가 어려움
즉석제작 과제 수행도	주어진 조건으로 과제를 잘 수행하였고 과제해결방법이 창의적이며 팀원들의 협동적 태도가 좋음	주어진 조건으로 과제를 수행하였음	과제 수행을 완수하지 못함
즉석공연 과제 수행도	선택한 이미지가드를 강제연결하여 공감이가는 광고 카피와 영상을 만들 수 있음	주어진 조건에서 어렵게 광고 영상을 제작함	과제 수행을 완수하지 못함
창작과제 수행도	창작과제를 직관적으로 정확하게 이해하고 주어진 시간 안에 해결계획서와 대본을 작성하여 공연할 수 있음	창작과제를 이해하고 해결계획서와 대본을 작성하여 공연할 수 있음	과제 수행을 완수하지 못함



## <맥(脈)가이버 부트캠프> 커리큘럼 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
Mindset 기업가정신 마인드셋	1	아산의 기업가정신과 맥가이버 역량	강의/실습
	2	기업가정신의 맥(脈) 짚어보기	GBL (Game Based Learning)
Training 과제 훈련	3~4	팀빌딩 및 과제안내	강의/실습
	5	즉석제작과제 훈련하기:브리콜라주	강의/학생중심수업
	6	즉석공연과제 훈련하기:부트스트래핑	강의/학생중심수업
Contest 경연대회	7~8	창작과제 훈련하기:예술 감성 역량	강의/학생중심수업
	9~10	즉석제작 및 창작과제 경연대회	경연 대회
	11	경연 시상식 및 맥(脈)가이버 부트캠프 돌아보기	강의/학생중심수업

1차시

기업가정신 마인드셋(Mindset)

# 아산의 기업가정신과 맥가이버 역량



1차시

# 아산의 기업가정신과 맥가이버 역량



소요시간  
45분 - 50분



대상  
중3~고1

## 학습목표


- 1 우리나라의 산업발전을 이끌어온 기업가아산의 기업가정신을 설명할 수 있다.
- 2 아산과 맥가이버 역량의 공통점에 대해 설명할 수 있다.

## 기대효과

- 1 기업가정신에 대한 이해를 통하여 프로그램 전 차시 참여도를 높힐 수 있다.

## 준비물

- ✓ 활동지
- ✓ 영상 자료
- ✓ PPT

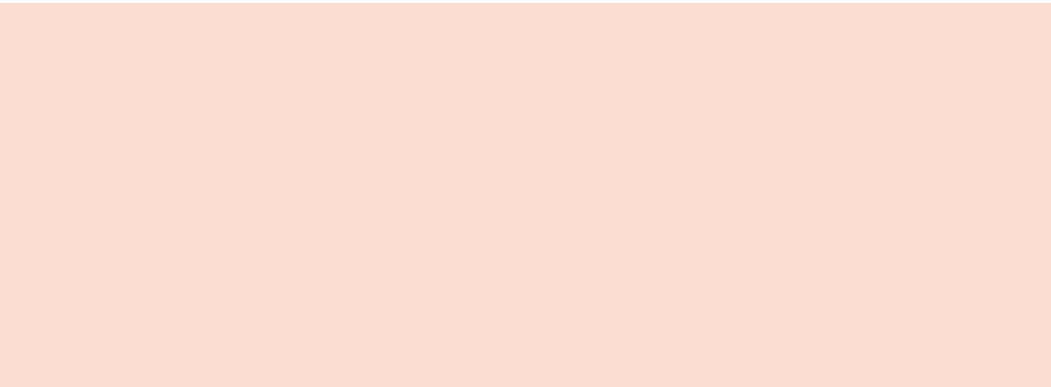
단계	교수·학습활동	소요시간				
도입	<p>1 우리나라 산업발전의 역사에 대해 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 1950년대와 현재 우리나라 모습 비교(서울 모습·경제 규모 등)</li> </ul> <p>2 “오늘의 대한민국을 이끈 대표적인 경제 리더들은 누구일까?”라는 질문으로 학생들이 기업가에 대해 자연스럽게 생각하도록 한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>Teaching Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 아산 정주영회장의 기업가정신 동영상과 맥가이버 히어로 소개 영상을 미리 시청하도록 하여 거꾸로 수업으로 진행할 수 있다.</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">아산 정주영 기업가정신(8'8")</td> <td style="width: 50%;">맥가이버 히어로 소개(6'29")</td> </tr> <tr> <td>출처 : <a href="https://youtu.be/hletTQJghH4">https://youtu.be/hletTQJghH4</a></td> <td>출처 : <a href="https://youtu.be/7u3eZzABXhl">https://youtu.be/7u3eZzABXhl</a></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 영상을 본 후 자유롭게 아산과 맥가이버의 공통점과 차이점에 대하여 이야기 하도록 한다.</li> <li>● 학생들에게 선택권을 주는 것은 활동에 자발적으로 참여하도록 하는 효과를 줄 수 있다.</li> </ul> </div>	아산 정주영 기업가정신(8'8")	맥가이버 히어로 소개(6'29")	출처 : <a href="https://youtu.be/hletTQJghH4">https://youtu.be/hletTQJghH4</a>	출처 : <a href="https://youtu.be/7u3eZzABXhl">https://youtu.be/7u3eZzABXhl</a>	10분
아산 정주영 기업가정신(8'8")	맥가이버 히어로 소개(6'29")					
출처 : <a href="https://youtu.be/hletTQJghH4">https://youtu.be/hletTQJghH4</a>	출처 : <a href="https://youtu.be/7u3eZzABXhl">https://youtu.be/7u3eZzABXhl</a>					
전개	<p>1 아산의 기업가정신에 대하여 설명한다.</p> <p>2 맥가이버에게서 발견할 수 있는 아산의 기업가정신을 모둠원들과 토론을 통하여 찾는다.</p> <p>3 방탈출(폭탄해체 미션) 게임으로 맥가이버 역량을 간단하게 체험한다.</p> <p>4 방탈출 게임으로 경험할 수 있는 기업가정신에 대하여 모둠원들과 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 제한 시간과 제한된 자원으로 목표를 달성하는 것의 의미</li> <li>● 예측하기 힘든 상황에서 미션을 수행하며 느낀 감정</li> <li>● 미션 수행에 성공/실패한 이유</li> </ul> <p>• 출처 : 김정식 허명성의 과학사랑</p> <div style="text-align: center;">  <p>• 출처 : <a href="http://sciencej1.cafe24.com/html5/bomb/bomb.html">http://sciencej1.cafe24.com/html5/bomb/bomb.html</a></p> </div>	30분 ~35분				
정리	<p>1 기업가정신에 대한 자기의 생각을 한 줄로 표현하여 발표한다.</p> <p>2 차시 프로그램 안내</p>	5분				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생들에게 기업가정신에 대한 자신의 생각을 정리할 수 있도록 하여</li> <li>● 기업가정신 마인드셋이 되도록 한다.</li> </ul>					
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 기업가정신에 대한 자신의 생각을 한 줄로 표현 할 수 있다.(YES □ NO □)</li> </ul>					

1차시

## 아산의 기업가정신과 맥가이버 역량

학년/반	
이름	

**활동 1** 아산 기업가정신에 대한 설명을 듣고 정리해보자




**활동 2** 맥가이버에게서 발견할 수 있는 아산의 기업가정신은 무엇이며 그렇게 생각하는 이유는 무엇인지 모둠원들과 생각을 나누고 정리해보자

맥가이버에서 발견되는 아산 기업가정신	그렇게 생각하는 이유

**활동 3** ‘폭탄해체 미션’ 을 누가 먼저 성공하는지 모둠원들과 게임을 해보자

<http://sciencej1.cafe24.com/html5/bomb/bomb.html>

• 출처 : 김정식 허명성의 과학사랑



**활동 4** 게임을 하면서 경험하고 느낀 점을 정리해보고 모둠원들과 공유해보자

	나의 경험과 느낌	모둠원들이 경험하고 느낀 것
제한시간에 대한~		
폭탄해제 실패에 대한~		
미션 수행에 대한~		

**활동 5** 아산 기업가정신과 맥가이버 역량에 대한 학습을 통하여 알게 된 기업가정신에 대하여 간단하게 정리해보자.

내가 생각하는 기업가정신은

\_\_\_\_\_이다.

왜냐하면

\_\_\_\_\_하기 때문이다.

2차시

기업가정신 마인드셋(Mindset)

# 기업가정신 맥(脈) 짚어보기





# 기업가정신 맥(脈) 짚어보기



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

### 학습목표

- 1 브리콜라주, 부트스트래핑의 의미를 알고 사례를 찾을 수 있다.
- 2 기업가정신 요소 5가지를 열거할 수 있다.

### 기대효과

- 1 브리콜라주, 부트스트래핑을 가진 인물, 기업 등을 알고 자신에게 적용함
- 2 보드게임을 하면서 기업가정신 요소를 자연스럽게 알게 됨

### 준비물

- 활동지
- 맥 보드게임 키트
- PPT

단계	교수-학습활동	소요시간				
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 우리나라의 무에서 유를 만든 인물을 떠올려보고 발표하게 한다.</li> <li>2 브리콜라주, 부트스트래핑 정신과 관련된 인물의 영상을 시청한다.</li> </ol>	10분				
	<table border="1"> <tr> <td>아산 정주영 (3' 26")</td> <td>포항제철소 박태준 (3' 39")</td> </tr> <tr> <td>                     *출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw</a> </td> <td>                     *출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a> </td> </tr> </table>		아산 정주영 (3' 26")	포항제철소 박태준 (3' 39")	*출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw</a>	*출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a>
	아산 정주영 (3' 26")		포항제철소 박태준 (3' 39")			
*출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xIWHAw</a>	*출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>3 맥가이버의 브리콜라주, 부트스트래핑에 대한 영상을 시청한다.</li> </ol> *출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ">https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ</a> (1' 01")						
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 브리콜라주와 부트스트래핑에 대한 의미를 설명한다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 예시: 김병만의 정글의 법칙, 냉장고를 부탁해</li> </ul> </li> <li>2 또 다른 기업가정신 역량을 찾아보는 맥(脈) 보드게임을 진행한다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 도전, 열정, 문제해결, 혁신, 가치제안을 배우기 위한 역량 보드게임</li> </ul> </li> </ol>	30분				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 맥(脈) 보드게임 안내(설명서 및 구성품 소개)(3분)</li> <li>● 4~5인 모둠으로 게임 진행(15분)</li> <li>● 게임 디브리핑(2분)</li> <li>● 게임을 통해 알게 된 기업가정신 요소를 활동지에 기록(2분)</li> </ul>					
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 위대한 도전정신에 대한 영상을 시청한다.</li> <li>2 차시 예고</li> </ol>	5분				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주, 부트스트래핑 사례를 학생들도 스스로 찾아볼 수 있게 한다.</li> </ul>					
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주, 부트스트래핑 정신의 의미와 사례를 말할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> <li>● 기업가정신 요소 5가지를 나열할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>					

<div style="background-color: #f44336; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">2차시</div> <b>기업가정신 맥(脈) 짚어보기</b>	학년/반	
	이름	

**활동 1** 브리콜라주, 부트스트래핑 정신과 관련된 인물의 영상을 시청한다.

아산 정주영	포항제철소 박태준	맥가이버
		
* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xLWHAw">https://www.youtube.com/watch?v=ec6V7xLWHAw</a>	* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw">https://www.youtube.com/watch?v=vigeKO26iFw</a>	* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ">https://www.youtube.com/watch?v=VXlsgZqvHcQ</a>

**활동 2** 브리콜라주, 부트스트래핑의 의미를 알아보자.

브리콜라주란?	부트스트래핑이란

**활동 3** 기업가정신 역량을 찾아보는 맥(脈) 보드게임을 해보자.

**활동 4** 게임을 하면서 찾은(경험한) 기업가정신 역량 요소와 의미를 적어보자.

--	--	--	--

**활동 5** 아산 정주영 회장의 기업가정신과 관련된 영상을 시청하고 배,느,실을 작성해보자.

배운 것	느낀 것	실천할 것

## 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미 & 예시

### 1 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미

브리콜라주란?

브리콜라주'(bricolage)란 게 있다. 이 개념은 프랑스의 인류학자인 레비스트로스가 1967년에 발표한 저서인 '야생의 사고'에서 비롯됐다.

척박한 환경에서 생존해야만 하는 원시인들이 주변에서 당장 구할 수 있는 일상적인 것들을 어떻게든 활용해서 자신이 필요한 것을 만들어내야 하는 과정에 비유해, 평소에는 무시코 지나쳐보던 것들도 기존의 고정 관념에서 벗어나서 보면 가치 있는 용도로 사용할 수 있다는 것을 의미한다.

예를 들어 도시에서 집을 지을 때에는 벽돌이나 철근과 같은 본연의 건축재료를 구입할 돈만 있으면 되지만, 무인도에선 풀이나 잔가지가 가진 특성들을 얼마나 잘 이해하고 효과적으로 사용할 수 있는 능력이 매우 중요하게 된다.

사실 이러한 임기응변 또는 손재주 등의 개념은 우리에게 낯설지 않다. 오래 전에 TV에서 인기를 끌었던 외국 드라마였던 '맥가이버', 최근에 공중파에서 방영되고 있는 '정글의 법칙' 등은 모두 브리콜라주의 핵심 내용을 담고 있다. **제한된 자원에도 불구하고 난관을 극복하고 쓸모와 가치가 있는 새로운 것을 만들어 내는 능력인 것이다.**

\* 출처 : 네이버 지식백과

부트스트래핑이란?

"현재 상황에서 어떻게든 한다"는 뜻이다. 또, 사물의 초기 단계에서 단순 요소로부터 복잡한 체계를 구축하는 과정을 가리키는 경우도 있다. 한 번 시작되면 알아서 진행되는 일련의 과정

### 2 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미 예시 - 김병만의 정글의 법칙, 냉장고를 부탁해

<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">김병만의 정글의 법칙</div> <div style="text-align: center;"></div> <p style="font-size: x-small;">* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rK6IHbaDDWQ">https://www.youtube.com/watch?v=rK6IHbaDDWQ</a></p>	<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">냉장고를 부탁해</div> <div style="text-align: center;"></div> <p style="font-size: x-small;">* 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jq5YNsFt60s">https://www.youtube.com/watch?v=jq5YNsFt60s</a></p>
---	--

### 3 맥(脈) 보드게임 안내(설명서 및 구성품)

맥(脈) 보드게임 안내(설명서 및 구성품)



\* 출처 : [https://drive.google.com/drive/mobile/folders/1f8A3ywUD8ni6lYznBA4QyJsedlKUYa5k?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/mobile/folders/1f8A3ywUD8ni6lYznBA4QyJsedlKUYa5k?usp=share_link)

3-4차시

Training : 과제 훈련

# 팀빌딩 및 과제 안내



3-4차시

# 팀빌딩 및 과제 안내



소요시간

90분



대상

중3~고1

## 학습목표













- 1 맥가이버 경연대회 프로그램의 목적에 대해 설명할 수 있다.
- 2 맥가이버 경연대회의 룰과 책임감에 대해 이해할 수 있다.

## 기대효과

- 1 팀빌딩을 통해 서로를 이해하고 팀 규칙을 정하고 책임감을 높인다.
- 2 즉석과제 및 창작과제의 구조와 진행 과정에 대해 이해할 수 있다.

## 준비물

- ☑ 즉석과제(즉석제작과제, 즉석공연과제) 창작과제 샘플 영상(유튜브)
- ☑ 사진자료
- ☑ 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간								
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>기업가정신 역량에 대한 간단한 퀴즈로 전차시의 내용을 복습한다.</li> <li>즉석 및 창작과제를 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>즉석과제(즉석제작과제, 즉석공연과제)와 창작과제에 대한 안내</li> </ul> </li> </ol>	10분								
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>아이스브레이킹과 모둠 구성을 한다.</li> <li>모둠 활동을 위한 팀빌딩을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠명, 모둠 규칙, 모둠구호 및 역할 정하기</li> </ul> </li> </ol> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>Teaching Tip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>학생들을 한 줄로 세우고 순서대로 1, 2, 3, 4(학생 수에 따라 5, 6을 추가)를 위치도록하여 같은 번호끼리 같은 모둠이 되도록 한다.(1번끼리 모여 1모둠이 되는 방식)</li> <li>모둠 구성 방법은 상황에 따라 달리 할 수도 있다.</li> <li>역할을 정할 때 역할의 종류를 제시(이꿈이, 기록이, 칭찬이, 특특이 등)해주면 학생들이 쉽게 역할을 정할 수 있다.</li> </ul> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>경연대회 준비를 위한 즉석과제 및 창작과제 영상을 시청한다.</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2">즉석제작과제 샘플영상 마시멜로우에 골포공을리기</td> <td colspan="2">창작과제 샘플영상 2021년 창의력챌린지대회 표현과제 영상</td> </tr> <tr> <td>           *출처 : <a href="https://youtu.be/Ndu30_xX-tU">https://youtu.be/Ndu30_xX-tU</a>   </td> <td>  </td> <td>           *출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a>   </td> <td>  </td> </tr> </table> <ol style="list-style-type: none"> <li>즉석과제 몸풀기 게임을 한다. 【미션】 주어진 재료를 이용하여 맨 꼭대기에 풍선이 놓여진 높은 구조물을 만들어라</li> <li>게임을 하면서 배운 기업가정신 역량을 모둠원들과 공유한다.</li> </ol>	즉석제작과제 샘플영상 마시멜로우에 골포공을리기		창작과제 샘플영상 2021년 창의력챌린지대회 표현과제 영상		*출처 : <a href="https://youtu.be/Ndu30_xX-tU">https://youtu.be/Ndu30_xX-tU</a> 		*출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a> 		75분
즉석제작과제 샘플영상 마시멜로우에 골포공을리기		창작과제 샘플영상 2021년 창의력챌린지대회 표현과제 영상								
*출처 : <a href="https://youtu.be/Ndu30_xX-tU">https://youtu.be/Ndu30_xX-tU</a> 		*출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a> 								
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>즉석과제 및 창작과제에 대해 이해하였는지 확인한다.</li> <li>차시예고</li> </ol>	5분								
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들에게 즉석과제(즉석제작과제, 즉석공연과제)와 창작과제의 룰과 진행방식을 학생들이 잘 이해할 수 있도록 지도한다.</li> <li>사진과 영상을 통해 이해할 수 있도록 돕는다.</li> </ul>									
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>즉석과제 미션을 수행할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>									

3-4차시

## 팀빌딩 및 과제안내

학년/반	
이름	

**활동 1** 우리가 함께 할 모둠의 모둠명과 그라운드룰을 정해보자

모둠명	
모둠 구호	

	이름	역할
모둠원		

우리의 그라운드룰	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 욕하지 않기</li> <li>- 맡은 역할에 충실히 하기</li> <li>- 끝까지 함께하기</li> </ul>
-----------	---

**활동 2** 경연대회 준비를 위한 즉석과제 및 창작과제 영상을 시청해보자

	영상을 보고 이해한 내용
즉석과제란?	
창작과제란?	

**활동 3** 즉석과제 몸풀기 게임을 해보자

**활동 4** 게임을 하면서 경험하고 느낀 점을 정리해보고 모둠원들과 공유해보자

나의 경험과 느낌	모둠원들이 경험하고 느낀 것

**활동 5** 즉석과제 미션을 수행하면서 가장 어려운 점은 무엇이었는지 모둠원들과 이야기를 해보자.

즉석과제와 창작과제란?	
1. 즉석과제	<p>: 제작과제, 공연과제 2가지 형태, 제시된 과제를 제공된 재료·도구를 이용하여 해결</p> <p><b>A. 즉석제작과제</b>: 즉석에서 주어진 재료를 이용해서 미션을 해결하는 과제, 협의시간 2분, 제작시간 3분 이내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한정된 재료를 주고 이를 이용해 다른 물건 만들어 내기(공 위에 탑 쌓기, 청소용품 만들어 청소하기, 종류별 공 매달기 등)</li> <li>● 한정된 공간에서 물체를 이동시킬 수 있는 방법 찾기(공의 여행, 장애물 골프 등)</li> </ul> <p><b>B. 즉석공연과제</b>: 즉석에서 주어진 상황을 보고 공연 미션을 수행하는 과제, 협의시간 5분, 공연시간 3분 이내</p>
2. 창작과제	<p>: 공연을 위해 미리 준비하는 표현과제, 공지된 과제를 해석하여 경연의 형태로 공연하는 과제</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 몇 장(모듬원 수 만큼)의 이미지카드를 선택하여 강제 연결 스토리를 만들어 대본 작성 후 공연으로 표현하는 것</li> </ul>
몸풀기 즉석제작과제 연습	
<p>문제 : 주어진 재료를 이용하여 맨 꼭대기에 풍선이 놓여진 <b>높은 구조물</b>을 만들어라</p> <p><b>조건 1. 맨 위에는 풍선</b>이 놓여야 한다.</p> <p><b>조건 2. 구조물의 높이</b>를 측정할 때는 손으로 잡고 있으면 안 되며, <b>스스로 서 있어야 한다.</b></p> <p><b>조건 3. 시간제한:</b> 협의시간(2분), 해결시간(5분), 추가시간(3분)</p> <p><b>조건 4. 재료제한:</b> 종이컵 1, 풍선 1, 빨대 4, 견출지 2, 신문 3장, A4 3장, 종이접시 1</p>	
재료 봉투	협의 시작 전
은박봉투에 재료를 담아서 각 조별 책상위에 놓게 함	봉투에서 꺼낸 재료를 책상위에 배열하도록 함

5차시

Training : 과제 훈련

# 즉석제작과제 훈련하기 :브리콜라주



# 즉석제작과제 훈련하기 :브리콜라주



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

### 학습목표

1 즉석제작과제를 수행하고 과제수행 경험에 대하여 이야기 할 수 있다.

### 기대효과

1 즉석제작과제를 수행하면서 해결하면서 기업가정신 역량을 함양할 수 있다.

### 준비물

- ☑ ppt
- ☑ 활동지
- ☑ 영상

단계	교수-학습활동	소요시간																				
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>즉석제작과제에 대한 가이드를 한다.</li> <li>즉석제작과제를 통해 성장시킬 수 있는 역량에 대하여 설명한다.</li> </ol>	10분																				
전개	<p>1 즉석제작과제 연습 미션 4개중 2개를 고르도록 한다.</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>성화봉에 골프공 많이 넣기</td> <td>2</td> <td>튼튼한 카드 구조물 만들기</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>물체를 하늘로 띄워보자!</td> <td>4</td> <td>롤러코스터 만들기</td> </tr> </table> <p><b>Teaching Tip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>즉석제작과제는 모둠에게 선택권을 주어 학생들의 자발적 참여를 유도한다</li> </ul> <table border="1"> <tr> <td>집안의 물건을 배달해요</td> <td>물체 하늘 띄우기</td> <td>튼튼한카드 구조물만들기</td> <td>롤러코스터 만들기</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13742985">https://tv.naver.com/v/13742985</a></td> <td>•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743265">https://tv.naver.com/v/13743265</a></td> <td>•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743310">https://tv.naver.com/v/13743310</a></td> <td>•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743325">https://tv.naver.com/v/13743325</a></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>선택한 2개의 즉석제작과제 영상을 시청한다.</li> <li>학생들에게 선택권을 주는 효과 : 자발적 참여를 유도할 수 있음.</li> </ul> <p>* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>선택한 2개의 즉석제작과제를 수행하도록 지도한다.</li> <li>미션 완료 후에 활동지를 작성하도록 한다.</li> </ol>	1	성화봉에 골프공 많이 넣기	2	튼튼한 카드 구조물 만들기	3	물체를 하늘로 띄워보자!	4	롤러코스터 만들기	집안의 물건을 배달해요	물체 하늘 띄우기	튼튼한카드 구조물만들기	롤러코스터 만들기					•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13742985">https://tv.naver.com/v/13742985</a>	•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743265">https://tv.naver.com/v/13743265</a>	•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743310">https://tv.naver.com/v/13743310</a>	•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743325">https://tv.naver.com/v/13743325</a>	30분
1	성화봉에 골프공 많이 넣기	2	튼튼한 카드 구조물 만들기																			
3	물체를 하늘로 띄워보자!	4	롤러코스터 만들기																			
집안의 물건을 배달해요	물체 하늘 띄우기	튼튼한카드 구조물만들기	롤러코스터 만들기																			
•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13742985">https://tv.naver.com/v/13742985</a>	•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743265">https://tv.naver.com/v/13743265</a>	•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743310">https://tv.naver.com/v/13743310</a>	•출처 : <a href="https://tv.naver.com/v/13743325">https://tv.naver.com/v/13743325</a>																			
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>차시 전체 학습에 대한 내용을 정리한다.</li> <li>다음 차시에 대한 안내 설명한다.</li> </ol>	5분																				
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>미션을 이해하고 실천사항들을 성실하게 수행할 수 있도록 지속적으로 피드백한다.</li> </ul>																					
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>즉석제작과제 미션을 수행할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>																					

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="background-color: #f46d43; color: white; padding: 5px; margin-right: 10px;">5차시</div> <div> <h2 style="margin: 0;">즉석제작과제</h2> <h3 style="margin: 0;">:브리콜라주</h3> </div> </div>	학번	
	이름	

**활동 1** 즉석제작과제와 공연과제에 대한 설명을 듣고, 나의 생각을 정리해보자.

	내가 이해한 내용
즉석제작과제	
공연과제	

**활동 2** 모둠원들이 협의하여 2개의 즉석제작과제를 선택해보자.

우리 모둠이 선택한 즉석과제	1.	2.	선택한 이유	1.	2.

**활동 3** 선택한 즉석제작과제 참고 영상을 시청해보자.

**활동 4** 게임을 하면서 경험하고 느낀 점을 정리해보고 모둠원들과 공유해보자

즉석과제 주제	어려웠던 점	어떻게 어려움을 해결하였는지

**활동 5** 즉석과제를 수행하면서 가장 어려운 점은 무엇이었는지 모둠원들과 이야기를 해보자.

즉석과제 : 모둠에서 즉석과제를 선정할 기회를 제공하여 참여를 높이도록 함.

집안 물건을 배달해요	물체 하늘 띄우기	튼튼한 카드 구조물 만들기	롤러코스터 만들기
-------------	-----------	----------------	-----------

**즉석과제 (1)**

내용	집안의 물건을 배달해요
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 10분안에 주어진 재료로 공을 옮길 수 있는 도구를 만들어 1분동안 검은색 바둑돌, 탁구공, 골프공을 다른 바구니로 이동시켜야 한다.</li> <li>2 도구는 여러 개를 만들어 사용할 수 있고 공을 한번에 여러개씩 옮길 수 있다.</li> <li>3 재료가 최소 2개 이상 결합된 도구를 만들어야 하며 도구 중 공이 닿는 재료에는 신체의 일부가 닿을 수 없다.</li> <li>4 사람의 신체 어느 부위도 바구니나 공에 닿아서는 안된다.</li> <li>5 어떤 경우든 바구니 외에 바닥에 떨어진 공은 사용할 수 없다.</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	연필	2개	5	주름빨대	5개
2	종이컵	1개	6	1회용 옷걸이	1개
3	A4용지	2장	7	알루미늄 호일 (25cm×25cm)	1장
4	고무밴드	4개	8	칼라클립	10개

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	바구니에 옮겨진 물건 개수	검은색 바둑돌	각 5점
		흰색 바둑돌	각 -5점
		탁구공	각 10점
		골프공	각 15점
			가장 많은 점수를 획득한 팀의 점수를 100점으로 환산하여 계산

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북

즉석과제 (2)

내용	물체를 하늘로 띄워보자!
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 주변의 물건을 정하고, 제한 시간 5분 안에 하늘로 띄워야 한다.</li> <li>2 하늘에 떠 있는 시간은 최소 5초 이상</li> <li>3 여러분이 하늘로 띄우고 싶은 물체는 자유롭게 가정에서 구할 수 있는 물건으로 선택할 수 있으며, 공중부양에 필요한 도구들도 가정에서 구할 수 있는 것들을 활용할 수 있습니다.</li> <li>4 만약, 자유자재로 공중에 떠 있는 방향을 조종한다면 Bonus 점수 획득</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	탁구공	1개	4	종이상자	1개
2	풍선	1개	5	필기구 등	1개
3	지폐	1장	6	가위	1개

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	하늘로 띄운 물체의 위치 이동	보너스 점수 3점	과학적인 방법으로 10초가 넘으면 최고점인 7점을 받을 수 있으며 공중부양 물체의 위치를 이동시키면 보너스 3점을 받을 수 있습니다.
	공중부양 시간	3초 이상 - 1점	
		5초 이상 - 2점	
		7초 이상 - 5점	
		10초 이상 - 7점	

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북

즉석과제 (3)

내용	튼튼한 카드 구조물 만들기
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 20분 안에 트럼프 카드만을 이용하여 구조물을 만들고, 바둑알을 올려야 함</li> <li>2 트럼프 카드를 전부 사용하지 않아도 됨.</li> <li>3 트럼프 카드 구조물의 높이는 바닥에서부터 가장 높이 올려져 있는 바둑알까지의 높이를 나타낸다.</li> <li>4 바닥과 카드, 바둑알이 직접적으로 닿으면 안된다. 바둑알은 바닥으로 부터 최소 1cm는 떨어져야 한다.</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	트럼프 카드	1세트	3	자(30cm)	1개
2	가위	1개	4	바둑알	30개 이상

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	바둑알의 개수	얼마나 많이 올렸는가?	총 100점
	구조물 높이	구조물의 기준 높이 5cm를 초과한 높이 측정(반올림)	

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북



즉석과제 (4)

내용	집에서 롤러코스터 만들기
조건	<ol style="list-style-type: none"> <li>40분 안에 주어진 재료로 롤러코스터와 출발대 제작(크기, 길이 제한 X)</li> <li>작동시간은 유리구슬이 출발지점에서 도착지점에 설치된 작은 컵 안에 들어가기까지 걸린 시간을 의미</li> <li>롤러코스터 작동 중에는 손을 대서는 안되며, 손을 대는 경우 횟수에 따라 5점씩 감점</li> </ol>

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	1L 종이우유팩	2개	6	클립	5개
2	종이컵(지름 약 7CM)	8개	7	모루(50CM)	2개
3	작은컵(지름 약 5CM, 종이 또는 플라스틱)	1개	8	테이프	1개
4	유리구슬(지름 약 2CM)	1개	9	가위	1개
5	30CM 자	1개			

평가요소	평가항목		점수
창의적 과제해결력	작동시간	9초이상	80점
		7초 이상~9초 미만	70점
		5초 이상~7초 미만	60점
		3초 이상~5초 미만	50점
		3초 미만	40점
	작동 중 손 사용 여부	1회당	-5점
	도착지점	도착 지점의 작은 컵 안에 구슬이 들어갔는지 여부	0점, 20점
			총 100점

\* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북

6차시

Training : 과제 훈련

# 즉석공연과제 훈련하기 : 부트스트래핑



# 즉석공연과제 훈련하기

## : 부트스트래핑



소요시간  
45분~50분



대상  
중3~고1

### 학습목표


- 1 이미지 카드를 강제연결하여 의미있는 스토리로 표현 할 수 있다.

### 기대효과

- 1 즉석공연과제 미션 수행으로 상상력을 발휘하여 즉석에서 표현 할 수 있는 예술 감성 능력을 기를 수 있다.

### 준비물

- 태블릿 PC
- PC
- 영상 자료
- PPT

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 창의력경진대회 공연과제에 대한 영상을 시청한다.(2~3분 정도)</li> <li>2 즉석공연과제에 대한 안내를 한다.</li> </ol> <div style="text-align: right;">             세계창의력 올림피아드            * 출처 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZzQExR.Ompk">https://www.youtube.com/watch?v=ZzQExR.Ompk</a> </div>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석공연과제로 90초 연극 제작 미션을 안내한다.</li> </ol> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Teaching Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉석공연과제 결과물 형태: 상황극, 영화예고편 형식, 홍보영상 형식 등 다양한 방법으로 즉석공연과제를 수행 방법을 제시할 수 있다.</li> <li>• 학생들에게 다양한 즉석공연과제를 제시하고 선택하도록 결정권을 주면 학생들의 참여도를 더욱 높일 수 있다.</li> </ul> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>2 즉석공연과제 연습을 지도한다.(연습 시간은 총 15분 이내로 제한)               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이미지카드에서 모둠원들이 각자 카드 1개씩을 선택</li> <li>• 이미지를 강제연결하여 스토리를 만들기</li> <li>• 90초 정도의 상황극(영화 예고편, 홍보영상 등의 형식) 대본 작성</li> <li>• 모둠별로 연습(필요한 소품은 준비된 재료에서 적절하게 활용)</li> <li>• 피드백을 통하여 적그적 참여 유도</li> </ul> </li> <li>3 즉석공연과제를 발표한다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 순서를 정하여 90초 공연 발표</li> <li>• 다른 모둠의 공연에 대한 공감 평가</li> </ul> </li> </ol>	25~30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 상황극(혹은 다른 형태)을 경청하고 공감 투표를 한다.</li> <li>2 다음 차시를 안내한다.</li> </ol>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정해진 시간 내에 과제를 수행하는 것을 목표로 연습하도록 지도한다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉석공연과제 미션을 정해진 시간내에 수행할 수 있는가? (YES □ NO □)</li> </ul>	

6차시

즉석공연과제 훈련하기  
: 부트스트래핑

학번

이름

활동 1 이미지카드에서 각 개인이 카드 4개를 선택해서 1줄 스토리를 만들어보자

▶ 내가 선택한 이미지카드의 스토리:

활동 2 모둠원들의 스토리를 강제연결하여 상황극(흥쇼핑, 영화예고편 등의 형식)대본을 만들자

활동 3 완성한 대본으로 공연 준비를 해보자

▶ 필요한 소품:

활동 4 공연 감상 후 가장 공감이 가는 공연에 공감투표를 해보자.

가장 공감이 가는 공연

그 이유?

1 즉석공연과제와 부트스트래핑의 의미

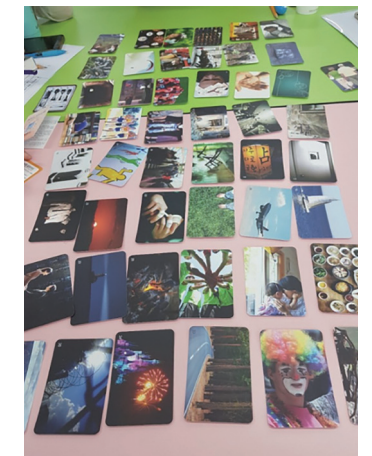
즉석공연과제란?

- 즉석공연과제란? 창의력경진대회 공연과제를 참고하여 이미지카드를 강제연결시켜 의미있는 스토리를 만들기
- 즉석공연과제 결과물 형태: 상황극, 영화예고편 형식, 흥쇼핑 형식 등 다양한 방법으로 즉석공연과제를 수행 방법을 제시할 수 있다.

부트스트래핑이란?

"남의 도움을 받지 않고 어떻게든 혼자서 무엇인가를 이뤄내는 행동",  
문제 해결 과정에서 저지르는 실수를 통해 스스로 학습하고 개선하여 생존하고 성공하는 전략

2 이미지카드



출처 : 이미지프리즘 카드 도구를 활용함.

7-8차시

Training : 과제 훈련

# 창작과제 훈련하기 : 예술 감성 역량



7-8차시

# 창작과제 훈련하기 : 예술 감성 역량



소요시간  
90분



대상  
중3~고1

## 학습목표







- 1 창작과제에 대한 내용을 이해하고, 창작과제 공연을 구상할 수 있다.

## 기대효과

- 1 창작과제를 해결하면서 기업가정신의 역량을 체득할 수 있다.

## 준비물

- ✓ ppt
- ✓ 활동지
- ✓ 영상

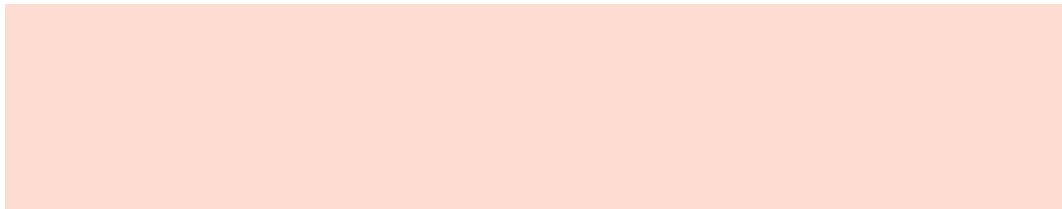
단계	교수-학습활동	소요시간						
도입	<p>1 창작과제에 대한 영상 시청 및 연습 가이드를 안내한다.</p> <table border="1"> <tr> <td>창의력대회영상</td> <td>창의력챔피언대회대상영상</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>* 출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a></td> <td>* 출처 : <a href="https://youtu.be/A2gUXByjuXc">https://youtu.be/A2gUXByjuXc</a></td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">* 출처 : 2017 대한민국 창의력 챔피언대회 가이드북</p> <p><b>Teaching Tip</b></p> <p>• 창작과제란? 공연을 위해 미리 준비하는 표현과제로 공지된 과제를 소품 없이 하는 공연을 말함.</p>	창의력대회영상	창의력챔피언대회대상영상			* 출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a>	* 출처 : <a href="https://youtu.be/A2gUXByjuXc">https://youtu.be/A2gUXByjuXc</a>	20분
창의력대회영상	창의력챔피언대회대상영상							
								
* 출처 : <a href="https://youtu.be/XuiEm74vuno">https://youtu.be/XuiEm74vuno</a>	* 출처 : <a href="https://youtu.be/A2gUXByjuXc">https://youtu.be/A2gUXByjuXc</a>							
전개	<p>1 창작과제 미션을 안내한다.</p> <p>2 창작과제를 이해하고 모둠별로 과제수행 문제를 해결한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작과제 해결계획서 작성</li> <li>• 창작과제 대본 작성</li> </ul> <p>3 창작과제 공연 연습한다.</p> <p>4 창작과제 공연을 위한 무대배경 제작한다.</p> <p><b>Teaching Tip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작과제 해결계획서와 대본은 즉석제작과제처럼 직관적으로 작성하여 시간 안에 작성할 수 있도록 지도함</li> <li>• 창작과제 미션 선택방법은 학생 수준차를 고려하여 상황에 맞게 진행</li> <li>• 무대배경은 PPT로 제작(미리캔버스, 망고보드, 캔바 등을 활용)</li> </ul> <p>5 창작과제 공연지도 및 피드백</p>	60분						
정리	<p>1 차시 전체 학습에 대해 정리한다.</p> <p>2 다음 차시에 대해 안내한다.</p>	10분						
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정해진 시간 내에 과제를 수행하는 것을 목표로 연습하도록 지도한다.</li> </ul>							
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배우고, 느끼고, 실천사항을 성실히 수행하였는지 확인한다.</li> </ul>	5분						

7-8차시 **창작과제 훈련하기**  
: 예술 감성 역량

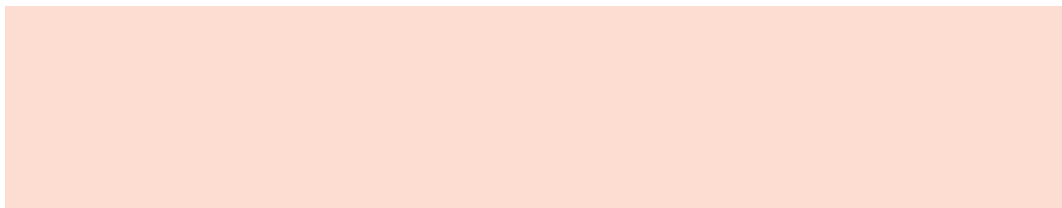
학번

이름

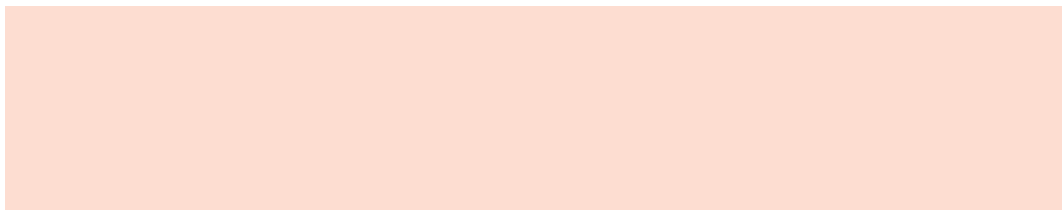
**활동 1** 창작과제를 어떻게 수행할지 모둠원들과 토론해보자



**활동 2** 창작과제를 해결할 계획서를 작성해보자.



**활동 3** 창작과제 공연을 위한 대본을 작성해보자.



**활동 4** 창작과제 공연 리허설을 하고, 피드백을 받아보자.

좋은 점	아쉬운 점	흥미로운 점

창작과제 훈련

창작과제를 위한 읽기 자료

**‘관계’(關係)를 주제로 한 영화의 제작자가 되어 보자!**

이 세상에는, 아니 이 우주에는 수많은 관계들이 존재한다. 사람과 사람의 관계, 국가와 국가의 관계, 지구와 태양의 관계 등 ‘관계’라는 말로 표현될 수 있는 것은 무수히 많다고 할 수 있다. 당연히 ‘관계’라는 주제로 만들어 질 수 있는 이야기도 무궁무진하지 않을까?

플란더스의 개

‘플랜더스의 개’(A Dog of Flanders)는 소년 넬로(Nello)와 개 파트라슈(Patrasche)에 관한 이야기를 그린 위더(Ouida)의 소설로 1872년에 처음 출판되었다. 1975년에 쿠로다 요시오 감독이 TV 애니메이션 ‘플랜더스의 개’로 각색했다. 동화 ‘플랜더스의 개’에 등장하는 기억할 만한 것들을 꼽아보면 화가의 꿈을 가진 고아 소년 넬로, 충직한 개 파트라슈, 할아버지, 부유한 곡물상인 아버지를 둔 소녀 알로하, 넬로가 그토록 보고 싶어 했던 루벤스의 그림 등을 말할 수 있는데, 여기에도 수많은 관계들이 나타난다. 즉, 넬로와 파트라슈로 나타나는 사람과 동물의 관계, 넬로와 할아버지로 나타나는 사람과 사람의 관계, 넬로와 ‘성모승천’이라는 그림으로 나타나는 사람과 사물의 관계 등이 나타난다.

<아스트로 보이>와 <피노키오>

Astro Boy는 1952년~1968년까지 일본에서 “우주소년 아톰”이라는 제목으로 방영되었던 만화영화 시리즈물을 원작으로 2009년에 미국에서 제작된 3D 애니메이션 영화입니다. 이번에 영화로 제작된 내용은 자신의 아들을 사고로 잃고 아들의 DNA 유전자를 이용하여 똑같은 모형의 로봇을 만들지만 아들이 사용하는 푸른색을 노리는 대통령과 대결을 펼친다는 내용입니다. 이 영화 속에서도 아버지와 죽은 아들의 DNA를 이용하여 만든 로봇, 악한 대통령 등 인간과 인간, 인간과 로봇 등의 관계들이 나타납니다. 이와 비슷한 관계를 그리고 있는 보다 고전적인 이야기로는 ‘피노키오’도 있습니다.

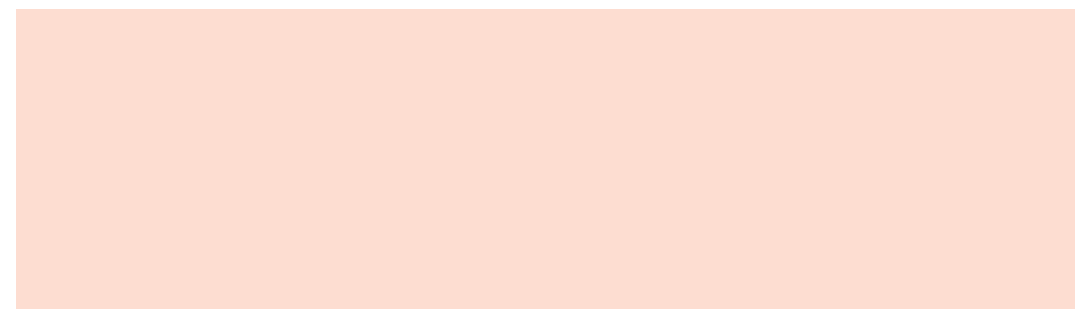
지구와 태양

사람이 아닌 사물끼리의 관계로 생각해 볼 수 있습니다. 지구를 포함한 여러 행성들과 태양은 태양계의 일부로서 서로 영향을 끼치는 존재들입니다. 사물들 간의 관계도 매우 다양한 방식으로 이루어져 있습니다.

창작과제 훈련

이제 우리가 ‘관계’라는 주제로 열리는 『청소년 영화제』에 참여하는 단편영화 제작자라고 가정해 보자. ‘관계’라는 주제로 여러 사람들에게 재미와 감동을 주는 영화를 만들어 대상을 받아봅시다.

**활동 1** 관계를 주제로 한 단편영화 제작을 위하여 5명으로 팀을 구성하고, 여러분의 팀명을 만드시오.

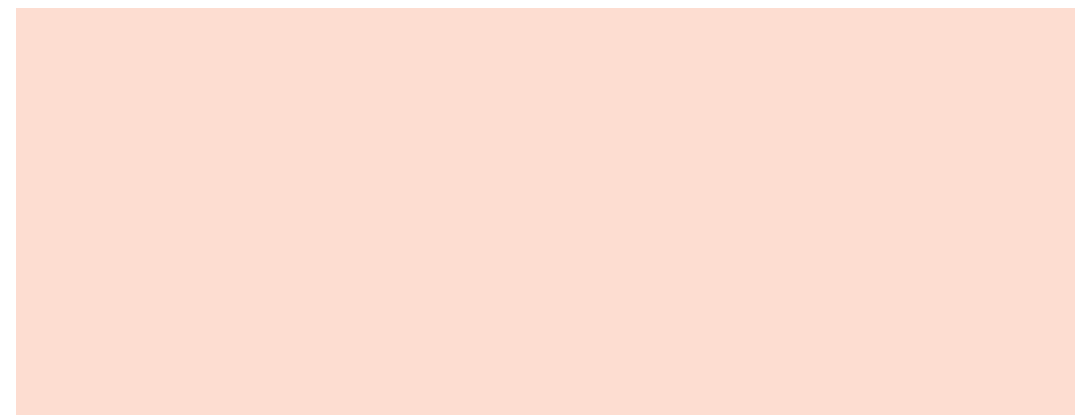


**활동 2** 영화의 내용을 간결하게 압축하여 작품의 전체 개요를 알 수 있는 시놉시스를 3페이지 이내로 작성하시오.

▶ 시놉시스에는 영화의 제목, 기획 및 집필의도, 등장인물, 전체줄거리가 포함되어야 합니다.



**활동 3** 단편영화 제작을 위한 시나리오를 10페이지 이내로 작성하시오.



창작과제 연습

창작과제란?

공연을 위해 미리 준비하는 표현과제, 공지된 과제를 해석 후 대본을 창작하여 공연

창작과제에 따른 시나리오의 준비와 연습 과정 개요

- |                                |                                    |
|--------------------------------|------------------------------------|
| ① 주제 정하기                       | ⑤ 분량은 A4용지 약 4장내외                  |
| ② 개요 짜기                        | ⑥ 대본은 공연연습 과정 중에서 계속적인 수정          |
| ③ 개요에 살 붙이기                    | ⑦ 팀원 전체가 참여하고 재미있고 즐거운 공연이 될 수 있도록 |
| ④ 포함할 부분 넣기 : 과제 요구사항, 무대변환 시간 | 수정·보완해야 한다.                        |

창작과제미션이란?

- 공연으로 표현하고자 하는 주제를 정하고 내용의 간단한 개요를 짠 후 살을 붙여 나가는 것이 보다 손쉽게 극본을 구성할 수 있는 방법이다.
- 창작과제 시나리오는 팀이 공연에서 보여주하고자 하는 내용을 상징적으로 포함하고 있어야 함으로 무엇보다 기획단계가 중요하다.
- 해결계획서의 내용전개과정(줄거리)에 들어갈 장면을 설정하고, 각 장면에 등장할 인물을 선정하여 시나리오의 큰 줄기를 작성한 다음 시나리오를 완성해야 한다.
- 한 사람에 의한 시나리오가 아닌 팀원 전체가 만드는 시나리오가 되기 위해서는 초기부터 시간이 걸리더라도 팀원 전체가 협의하여 작성하는 것이 좋으며, 연습 중이라도 과제의 요구사항에 미진한 부분이 있다면 여러 번에 걸쳐 수정·보완 과정을 거치는 것이 좋다.
- 표현과제 시나리오는 제시된 과제의 공연 의도와도 잘 부합되어야 하고, 무엇보다 팀원 전체가 참여하면서 재미있고 즐거운 공연이 되도록 하는 것이 중요하다.

창작과제를 위해 준비할 목록	대본 작성, 수정하기
① 대본, ② 무대 배경 ③ 의상 ④ 음향, 효과 등 ⑤ 팀 간판	-대본 작성 지도 -주제에 대한 충분한 이해 -줄거리 작성 (도입,전개,절정,결말) -배경 변화에 따른 스토리 전개 -내용 : 핵심적인 메시지 (주제), 유머 등 -세부 요구 사항과의 연결성

창작과제 연습하기

- 배역선정은 학생들과 긴밀한 협의 후 조정하는 것이 역할과 관련한 갈등을 최소화 할 수 있으며, 배역의 경중을 따지기보다 팀원 전체가 유기적으로 공연에 함께 참여하는 것이 무엇보다 중요함을 다시 한 번 강조해야 한다.
- 공연 중 대사나 행동은 마치 연극배우처럼 목소리나 연기 면에서 자신감 있고 실감나게 표현될 수 있도록 사소한 시선처리에도 신경 쓰도록 지도하고, 공연연습 초반부는 팀원들이 공연을 하면서 움직이는 동선에 대한 약속이 되도록 하여 자연스럽게 공연이 진행되도록 한다.
- 표현과제 공연은 주어진 시간 안에 이루어져야 하기 때문에 시간에 맞추어 대사 분량을 조절해 주며, 주어진 시간보다 1분 정도 일찍(약 7분 정도) 끝내도록 연습을 한다.

9-10차시

Contest : 경연대회

# 즉석제작 및 창작과제 경연대회





# 즉석제작 및 창작과제 경연대회



소요시간  
70분



대상  
중3~고1

### 학습목표

- 1 즉석제작과제 경연을 통해 기업가정신을 실현할 수 있다.
- 2 창작과제 경연을 통해 기업가정신을 실현할 수 있다.

### 기대효과

- 1 즉석제작과제 및 창작과제 경연을 통해 기업가정신 역량 및 산출물을 표현할 수 있다.

### 준비물

- ☑ 플래카드
- ☑ 등장BGM
- ☑ 신문지(30장)
- ☑ 젓가락(2개)
- ☑ 가위(1개)
- ☑ 스카치테이프(1개)

단계	교수-학습활동	소요시간													
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석제작과제 경연과 창작과제 경연 전 분위기 형성용 음악을 틀어놓는다.</li> <li>2 경연의 목적과 도달 목표를 설명한다.</li> </ol>	3분													
전개 1	<p><b>[1부]</b> 즉석제작과제 경연</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 즉석제작과제 경연 선포식을 하고 즉석제작과제를 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[과제] 성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!</b></li> <li>● 즉석제작과제 키트를 나눠주고 규칙을 안내한다.</li> </ul> </li> <li>2 즉석제작과제 경연을 한다.(15분) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모듬별로 성화봉을 가지고 나와 골프공을 넣는다.</li> <li>● 무너지지 않고 가장 많은 골프공을 담은 성화봉을 만든 모듬이 우승을 한다.</li> </ul> </li> <li>3 즉석제작과제 채점을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교감 및 동료교사를 전문가 심사위원(5명)으로 모셔 참관수업으로 진행한다.</li> </ul> </li> </ol>	25분													
전개 2	<p><b>[2부]</b> 창작과제 경연</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 창작과제 선포식을 하고 창작과제를 제시한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>[과제] '관계'(關係)를 주제로 한 영화의 제작자가 되어 보자!</b></li> </ul> </li> <li>2 창작과제 경연을 한다.(25분) <ul style="list-style-type: none"> <li>● 6차시에서 준비한 창작과제를 경연한다.</li> <li>● 박수 유도, 흥이 나고 자신감이 넘치는 공연을 할 수 있도록 지도한다.</li> </ul> </li> <li>3 창작과제 경연 폐막식을 선포하고 쉬는 시간을 안내한다.</li> </ol>	40분													
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 다음차시에서 진행될 시상식 및 맥가이버 부트캠프 되돌아보기를 안내한다.</li> </ol>	2분													
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 경연장 내에서 질서 및 안전교육을 실시한다.</li> <li>● 기업가정신을 실현하는 축제 분위기를 만든다.(지나친 경쟁 지양)</li> </ul>														
평가계획	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>평가 요소</th> <th>평가 기준</th> <th>점수</th> <th>총점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">창의적 과제 해결력</td> <td>넣은 개수</td> <td>얼마나 많이 넣었는가?</td> <td>1등 60점 2등부터 5점씩 감점</td> <td rowspan="2">총 100점</td> </tr> <tr> <td>모양의 형태</td> <td>성화봉의 형태에 얼마나 가까운가?</td> <td>1등 40점 2등부터 5점씩 감점</td> </tr> </tbody> </table>		평가 요소	평가 기준	점수	총점	창의적 과제 해결력	넣은 개수	얼마나 많이 넣었는가?	1등 60점 2등부터 5점씩 감점	총 100점	모양의 형태	성화봉의 형태에 얼마나 가까운가?	1등 40점 2등부터 5점씩 감점	
	평가 요소	평가 기준	점수	총점											
창의적 과제 해결력	넣은 개수	얼마나 많이 넣었는가?	1등 60점 2등부터 5점씩 감점	총 100점											
	모양의 형태	성화봉의 형태에 얼마나 가까운가?	1등 40점 2등부터 5점씩 감점												



1부

**[과제]** 성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!

**활동 1** 즉석제작과제를 수행하면서 어려웠던 것을 모둠원들과 얘기해보자.

Blank area for student discussion.

**활동 2** 즉석제작과제를 하면서 배운점과 실천할 것을 정리해보자.

▶ 배운점:

▶ 실천할 점:

2부

**[과제]** 관계(關係)를 주제로 한 영화의 제작자가 되어 보자!

**활동 1** 창작과제를 수행하면서 어려웠던 것을 모둠원들과 얘기해보자.

Blank area for student discussion.

**활동 2** 창작제작과제를 하면서 배운점과 실천할 것을 정리해보자.

▶ 배운점:

▶ 실천할 점:

즉석제작과제와 창작과제 경연 안내

1 [즉석제작과제] '성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!' 경연 안내

1. 준비물

번호	재료	갯수	번호	재료	갯수
1	신문지	20장	3	가위	1개
2	나무젓가락(2개 1set)	2개	4	유리테이프	1개

2. 즉석제작과제 규칙(요구사항)

- 15분 안에 주어진 재료로 성화봉을 만든다.
- 그 이후 골프공을 활용하여 어느 정도 들어가는지 개수를 확인해보면 된다.
- 재료를 전부 다 이용하지 않아도 되고, 모양의 변화는 어느 정도 허용하지만 성화봉과 비슷해야 한다.
- 바닥에 성화봉을 붙이고 어느 만큼 담을 수 있는지 확인한다.
- 넣은 후 30초 이전에 쓰러질 경우는 실격으로 처리한다.

3. 즉석제작과제 경연 진행 방법

- 5팀이 동시에 시작한다.
- 즉석제작과제 키트를 열고 재료를 세팅한다.
- 조별로 문제현의를 한다.(주의 : 손으로 만질 수 없음, 만지면 감점)
- 즉석제작과제 수행을 한다.
- 상황에 따라 추가시간을 부여한다.
- 즉석제작과제 경연 작품을 수거한다.

4. '성화봉에 골프공을 최대한 많이 올려라!' 참고 영상

[즉석제작과제 참고 영상 : 3-1, 3-2]

\* 출처 : <https://blog.naver.com/haw086/221991743060>



2 창작과제 경연 안내

3. 즉석제작과제 경연 진행 방법

- 한 팀당 창작과제 공연 시간은 총 5분 이내로 한다.
- 음악 및 무대 배경을 필수로 준비한다.
- 무대 배경 세팅 시간을 필수로 확보한다.
- 정리 및 이동 시간을 확보한다.

11차시

Contest : 경연대회

# 경연 시상식 및 맥(脈)가이버 부트캠프 돌아보기



11차시

# 경연 시상식 및 맥(脈)가이버 부트캠프 돌아보기



소요시간  
45~50분



대상  
중3~고1

## 학습목표

- 1 시상식을 통해 기업가정신 경연에 참여한 자긍심을 가질 수 있다.
- 2 맥가이버 부트캠프 피드백 및 성찰을 통해 기업가정신을 향상시킬 수 있다.

## 기대효과

- 1 모든 팀과 개인들이 하나가 되어 감동적인 맥가이버 부트캠프 활동을 마무리한다.
- 2 부트캠프 활동을 통해 얻은 성장과 배움을 함께 공유한다.

## 준비물

- ☑ 우승팀을 위한 우승로고 폼보드
- ☑ 시상트로피

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 시상식의 시작을 알리기 위한 음악(BGM)을 재생한다.</li> <li>2 이 프로그램을 통해 성장한 학생들의 모습을 설명하고 포기하지 않고 달려온 모습을 칭찬한다.</li> </ol>	5분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 특별 공연 : 우정출연, 학급친구의 랩 및 노래 공연 (10분)</li> <li>2 프로그램을 하면서 우리들의 활약상 : 스케치영상, 중간에 학생들의 인터뷰 영상과 함께 시청한다. (10분)</li> <li>3 즉석제작과제 및 창작과제 시상식 (15분) 즉석제작과제 우승팀, 창작과제 우승팀 발표 (사진촬영) (우승팀 폼보드준비) 창작과제 인기상 1팀, 창작과제 챌린저팀 1팀, 창작과제 어벤저스팀 1팀</li> <li>4 각 1위 팀의 성장 소감 및 성찰을 발표한다.</li> <li>5 지금까지 진행된(8차시) 맥가이버 기업가정신을 되돌아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주와 부트스트래핑의 역량과 함께 중요한 기업가정신은?</li> <li>● PPT와 함께 수업 마무리 프리젠테이션</li> <li>● PPT에 담길 내용 : Impossible is nothing의 광고 사진 : 메시, 마이클조던, 벤키, 스테판 커리의 스토리를 영상을 통해 감동을 전달한다.</li> </ul> </li> <li>6 이 캠프를 통해서 우리가 얻은 교훈과 성장시켜야 할 것들을 피칭한다.</li> <li>7 우리가 맥가이버 : 함께 단체사진 찍으며 맥가이버 부트캠프 마무리한다.</li> </ol>	40분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 맥가이버 부트캠프에 대한 소감을 공유한다.</li> </ol>	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 질서정연한 가운데 시상식과 수업이 진행될 수 있도록 한다.</li> <li>● 시상식을 진행하면서 적절하고 멋진 음악으로 시상식의 분위기를 멋스럽게 만든다.</li> </ul>	
평가계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 브리콜라주와 부트스트래핑의 의미를 나만의 언어로 표현할 수 있다.</li> </ul>	

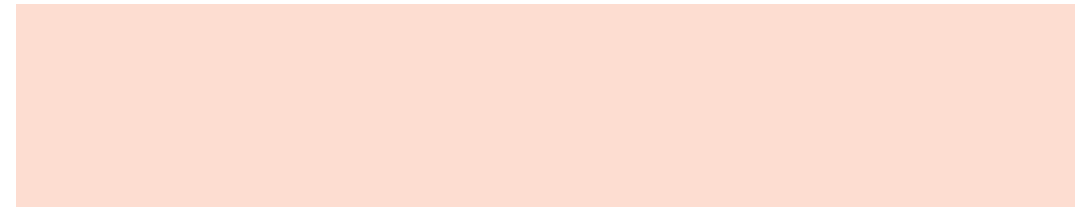


## 경연 시상식 및 맥가이버 부트캠프 되돌아보기

학번

이름

**활동 1** 맥가이버 부트캠프를 통하여 성장을 한 자신의 모습을 모둠원들과 서로 이야기해보자.



**활동 2** 각 모둠의 성장 스토리를 정리해서 발표해보자.

부트캠프에 참여할 때의 마음	
모둠원들과 협업하면서 힘들었던 점	
어려움을 극복한 포인트	
과제를 수행하면서 배운 3가지	
배운 내용 중에서 꼭 실천하고 싶은 것	

**활동 3** 가장 공감가는 모둠(개인)의 성장 스토리에 투표하자.

가장 공감가는 모둠(개인)	모둠원들과 협업하면서 힘들었던 점



# 아산나눔재단은 2011년 10월 故 아산 정주영 현대 창업자 서거 10주기를 기념하여 출범한 공익재단입니다.

아산나눔재단은 우리 사회에 아산의 창조정신을 계승할  
'기업가정신(起業者精神: Entrepreneurship)'을 확산하기 위해  
사회 전방에서 다양한 방식의 지원 사업을 진행하고 있습니다.

더 나은 세상으로의 변화를 이끄는 사람과 기관을 양성해 사회발전을 이루고자  
"할 수 있다고 생각하면 이를 수 있는 세상"이라는 비전 아래  
청년 창업가와 사회혁신가가 도전하고, 성장하고, 나누는 기반을 만들고자 합니다.

이를 위해 청소년기업가정신 확산 사업, 청년창업 지원 사업, 사회혁신가 양성 사업,  
혁신 생태계 조성 사업등을 다양하게 펼쳐나가고 있습니다.



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

Copyright © 2022아산나눔재단  
(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved.



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면  
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.

H [www.asanschool.org](http://www.asanschool.org)  
E [teacher@asan-nanum.org](mailto:teacher@asan-nanum.org)



아산 티처프러너  
ASAN TEACHER-PRENEUR