

아산 티처프러너 5기

아산 티처프러너  
ASAN TEACHER-PRENEUR

# 기업가정신 커리큘럼 가이드북



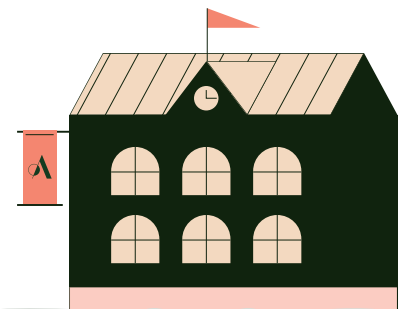


아산 티처프러너 5기

아산 티처프러너  
ASAN TEACHER-PRENEUR

기업가정신  
커리큘럼  
**가이드북**

ASAN  
TEACHER  
PRE  
NEUR



INTRODUCTION



004

아산  
티처프러너  
소개

CURRICULUM 1  
U-메이커스

006

유니콘을  
찾아서

CURRICULUM 2  
투걸름

046

실패라는  
선물

CURRICULUM 3  
보이조

080

올망졸망 기업가정신,  
똥망똥망 유니버설  
디자인

CURRICULUM 4  
자타공인

118

Hero,  
We Go!

CURRICULUM 5  
기어프러너

154

세상을 잇는  
기어 만들기

CURRICULUM 6  
6캔두잇 (UcandolIT)

190

A\_IDOL  
Maker



# ASAN TEACHER-PRENEUR

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



## 교육 구성

	<b>기업가정신 이론과 마인드셋</b>	기업가정신 기본 개념 및 핵심 요소 학습을 통한 기업가정신 마인드셋 함양	· 아산형 기업가정신, 기업가정신 이론과 현황 · 기업가정신과 문제 해결(디자인씹킹) · 기업가정신 교육 사례 분석과 적용 · 사람과 환경을 생각하는 기업가정신 특강 · 동문과 함께하는 티처프러너 토크쇼
	<b>창업이론과 실제</b>	창업에 대한 기본 개념 및 핵심요소 학습을 기반으로 사업계획서 작성	· 창업이론에 대한 전반적인 이해 · 비즈니스 모델의 이해 및 구체화 · 비즈니스 모델 캔버스 워크숍 · 사업계획서 작성 및 발표
	<b>기업가정신 커리큘럼 디자인</b>	기업가정신 교육 최신 이론 및 교육방법론 학습을 통한 학교현장에 적용 가능한 기업가정신 커리큘럼 설계	· 기업가정신 교육 트렌드 · 커리큘럼 디자인 1단계(목표 역량 정의) · 커리큘럼 디자인 2단계 (학습과제와 평가 준거 설계) · 커리큘럼 디자인 3단계(macro, micro design) · 기업가정신 커리큘럼 MVP test
	<b>팀 프로젝트 워크숍</b>	팀별 커리큘럼 설계를 위한 퍼실리테이션 교육 및 기업가정신 교육에 적용 가능한 에듀 테크 톨 학습	· 퍼실리테이션 워크숍 · 에듀테크와 미래교육
	<b>글로벌 스터디</b>	해외 혁신교육 기관 탐방 준비 및 기관 방문을 통한 기업가정신 교육 인사이트 발굴	· 글로벌 스터디 준비 · 글로벌 스터디 기관 방문

아산 티처프러너 프로그램 중 <기업가정신 커리큘럼 디자인>은 기업가정신 교육 전문가로서 교육 대상에 맞는 커리큘럼을 직접 설계할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 삼았습니다. 국내외 기업가정신 커리큘럼 리서치를 통한 팀별 분석과 토의, 교육공학적 측면을 고려한 커리큘럼 설계, 커리큘럼의 MVP 테스트를 통한 완성도 제고, 시뮬레이션을 통한 피드백으로 본 기업가정신 커리큘럼을 개발했습니다.

CURRICULUM

01

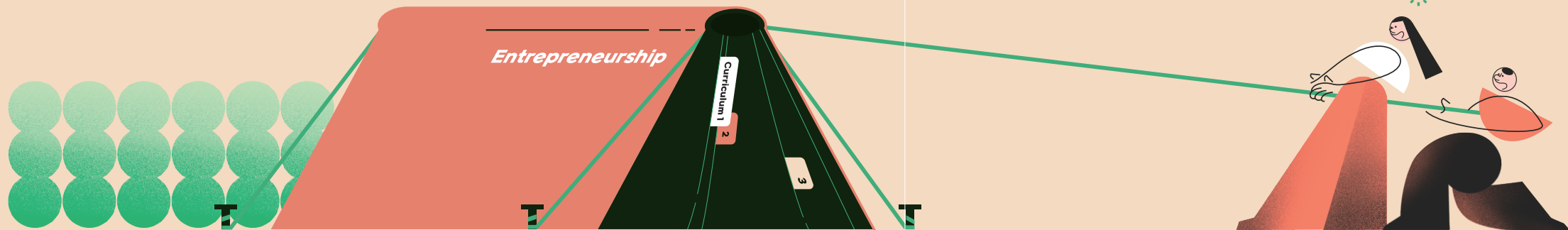
# 유니콘을 찾아서

team

**U-메이커스**

member

김보여	영신고등학교
안재진	은행고등학교
이선복	대전대신고등학교
최은하	한솔중학교
홍성욱	석수중학교



# 유니콘 원정대, 출발합니다! 단계별 게임과 미션을 통해 기업가정신을 탐구할 수 있습니다. 삶을 변화시킬 내 인생의 유니콘을 찾아가는 여정, 지금 시작해볼까요?

## <유니콘을 찾아서> 개요

스타트업에서 '유니콘 기업'은 기업 가치가 약 1조원 이상인 비상장기업을 의미합니다. 총만한 기업가정신으로 새로운 가치 창출, 생산성 향상, 경제성장, 고용 등에 기여하며 활약하는 초기 기업이라 할 수 있습니다. 유니콘 기업은 스타트업들의 꿈이자 마치 유니콘처럼 상상 속에서 존재할 것 같은 의미로 사용되었습니다. '유니콘을 찾아서'는 스타트업의 '유니콘 기업'의 개념을 착안하여 학생들이 환상의 동물 유니콘을 찾아 떠나는 원정대가 되어 기업가정신을 함양하도록 돕습니다. 본 커리큘럼은 빠르게 변화하는 세상에서 학생들이 자신의 능력과 가능성을 발견하고 발전시키며, 다른 학생들과 함께 활동하는 과정을 통해 의사소통 역량과 공동체 의식을 키우며 미지의 세계를 탐험하는 도전 정신과 문제해결 역량을 기르기 위한 기업가정신 교육을 제공합니다. 유니콘 원정대 과정을 통해 학생들은 문제를 발견하고 해결책을 찾는 디자인씽킹 기법과 이를 실제 창업과 연결하는 과정을 자연스럽게 학습합니다.

### 개발 배경

빠르게 변화하며 끊임없는 혁신이 요구되는 현대 사회에서 학생들은 창의적이고 자기주도적으로 문제를 해결하며 미래에 대비하는 역량을 길러야 합니다. 본 커리큘럼은 이러한 기업가정신 교육의 필요성을 기반으로 탄생하였습니다. 더불어, 학생들이 기업가정신을 접하는 즐거운 학습 경험을 즐기면서도 학습의 본질적인 내용을 효과적으로 이해하도록 돕는 커리큘럼을 개발하였습니다. 학생들의 동기부여와 흥미 유발을 위해 게이미피케이션을 적용하였고, 디자인씽킹 과정을 체험하고 이해할 수 있도록 역설계 기법을 개발하였습니다. 이러한 교육 방식을 통해 학생들은 학교에서 기업가정신과 함께 빠르게 변화하는 세상에 대비하는 역량을 효과적으로 습득하며 동시에 즐거운 학습을 경험합니다.

### 게이미피케이션을 통한 학습

본 커리큘럼은 게이미피케이션을 활용하여 학생들의 몰입을 극대화할 뿐만 아니라 학습을 재미있고 유익한 경험으로 만듭니다. 학생들은 활동 결과에 따라 유니콘 코인(이하 유콘)을 획득하여

단계적인 보상을 받고, 이로써 학습은 더욱 흥미롭고 경쟁적인 과정이 됩니다. 또한, 각 원정대원은 특정 역할을 부여받아 다양한 미니 게임과 활동을 주도합니다. 이를 통해 학생들은 협동심을 키우고 흥미진진한 경험을 쌓을 수 있습니다.

### 디자인씽킹과 역설계

본 커리큘럼에서 제시하는 역설계 기법은 디자인씽킹 기법을 기반으로 문제를 정의하고 해결하는 방법으로, 학생들이 디자인씽킹 과정을 빠르고 쉽게 이해하도록 돕습니다. 이후, 학생들은 각 원정대가 선정한 현실 세계의 문제에 대한 해결책을 제안하기 위해 디자인씽킹 과정을 다시 이용하게 됩니다. 이를 통해 학생들은 현실 세계의 복잡한 문제에 대한 창의적이고 효과적인 해결책을 제안하는 역량을 함양할 수 있습니다.

### 변화에 대비하는 역량 강화

본 커리큘럼은 변화하는 세상에 대비하는 힘을 키우도록 돕습니다. 학생들은 창업에 필요한 기본 지식과 기업가정신을 배우며, 함께 노력하고 도전하는 마음을 기릅니다. 이를 통해 지식(Knowledge), 기술(Skill), 태도(Attitude)를 통합하여 자신의 미래에 대비할 준비를 합니다. 그리고 디자인씽킹을 통해 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 키우고, 현실 세계의 복잡한 문제에 대한 혁신적인 아이디어를 발전시키는 과정을 경험하도록 돕습니다. '유니콘을 찾아서'와 함께 학생들이 유니콘을 찾아 나아가며, 자신의 능력과 가능성을 믿고 발전시키는 여정에 참여해보세요.

## <유니콘을 찾아서> 핵심 역량



### <유니콘을 찾아서> 핵심 역량별 의미

구분	역량	의미
지식 (Knowledge)	디자인씽킹	문제를 발견하고 정의하여 대안을 제시하고 평가하는 역량
	창업 이론	창업의 과정부터 기업의 운영에 고려할 요소 등을 이해하는 역량
기술 (Skill)	문제해결	현재 주어진 자원을 조합하여 새로운 기회와 가능성을 만들거나 스스로 문제를 해결하는 역량
	의사소통	자신의 생각과 정보를 타인과 효과적으로 소통하고, 상대방을 이해하여 갈등을 해결하는 역량
태도 (Attitude)	도전 정신	새로운 아이디어를 찾고 실천하며, 기존의 방법이 아닌 새로운 방법을 적용하는 자세
	공동체 의식	ESG와 지속가능한 발전, 사회적 약자 등 기업의 성장과 사회의 상생을 고민

### <유니콘을 찾아서> 평가 기준 및 척도

구분	평가 내용	평가 척도 (2단계 척도)
1차시	역설계를 활용한 기업 분석을 통해 디자인씽킹 과정을 이해할 수 있다.	(숙달 / 미숙)
2차시	문제를 발견하고 이해관계자 지도를 활용하여 한 문장으로 문제를 표현할 수 있다.	(숙달 / 미숙)
3차시	5WHYs 활동을 통해 문제의 원인을 발견하고 분석할 수 있다.	(숙달 / 미숙)
	목표 고객을 특정하여 설정할 수 있다.	(숙달 / 미숙)
4차시	분석한 문제 상황을 바탕으로 아이디어를 도출할 수 있다.	(숙달 / 미숙)
5차시	선정된 아이디어를 프로토타입으로 제작할 수 있다.	(숙달 / 미숙)
6차시	아이디어를 발표하고 우수한 아이디어를 투자를 통해 지지할 수 있다.	(숙달 / 미숙)



## <유니콘을 찾아서> 차시별 구성

분류	차시	주요 내용	수업 방식
Tutorial	1	START: 초심자 마을(팀 빌딩 및 기업 사례 역설계)	활동
Adventure	2	STAGE 1: 탐구의 마을(문제 발견 및 정의)	토론/실습
	3	STAGE 2: 시련의 마을(문제 원인 분석)	토론/실습
	4	STAGE 3: 지혜의 마을(아이디어 도출)	토론/실습
	5	STAGE 4: 도전의 마을(프로토타입 제작)	활동
Ending	6	ENDING: 원정대 해산식(산출물 발표 및 모의투자)	토론/활동

본 커리큘럼은 게임의 형식을 빌려 Tutorial, Adventure, Ending의 세 단계로 구성되었습니다. 각 단계는 각각 도입, 전개, 종결의 역할을 하며, 각 단계에서 제시하는 세부 차시 운영 계획은 다음과 같습니다.

### 1차시

#### 팀 빌딩 및 기업 사례의 역설계 분석

원정대(모둠)를 결성합니다. 게임으로 구성된 수업의 전체 흐름을 안내합니다. 원정대가 결성된 이후에는 제시된 문제 상황을 게임을 통해 선정합니다. 이후, 비즈니스 모델을 단순화한 BM스퀘어 모델을 가지고 기업의 사례를 거꾸로 분석하는 역설계 과정을 통해 커리큘럼의 중심이 되는 디자인씽킹 모델의 구성 요소를 학습합니다.

### 2차시

#### 문제 발견 및 정의

문제 상황을 선정하고 이해관계자 지도를 활용하여 문제를 다각도로 검토하고 분석할 수 있습니다.

### 3차시

#### 문제 원인 분석

5WHYs 기법을 활용하여 문제 상황을 정의하고 문제의 근본적인 원인을 도출한 후, 목표 고객(페르소나)을 구체적으로 설정합니다. 또한, SCAMPER에 대한 기본적인 이론을 이해합니다.

### 4차시

#### 아이디어 도출

3차시에 학습한 SCAMPER 기법을 활용하여 아이디어를 도출합니다. 도출된 아이디어는 실행 용이성과 기대효과 의 측면으로 분석하고, 실행 용이성과 기대효과가 높은 아이디어를 선정합니다.

### 5차시

#### 프로토타입 제작

선정된 아이디어를 빠르게 프로토타입으로 제작하여 발표를 준비합니다.

### 6차시

#### 프로토타입 제작

산출물 발표 및 모의투자: 발표 후, 그동안 모은 보상(유콘)을 활용하여 우수한 원정대에 투자하고, 투자 결과에 따라 배당을 받고 활동을 마무리합니다.

유니콘을 찾아 떠나는 원정대의 이야기 속에서 학생들은 기업가정신을 학습하고 실제 아이디어를 도출하는 과정을 자연스럽게 체득하기를 기대합니다. 이를 통해 학생들의 배움이 종이 위의 글자에서 벗어난 살아있는 경험이 되기를 바랍니다.

## <유니콘을 찾아서> 커리큘럼 내 게이미피케이션 요소 설명

	이름	내용
원정대원 역할 부여	원정대장(이끌이)	원정대 활동을 전반적으로 진행함
	기사(소통이)	원정대 활동 내용을 발표함
	마법사(기록이)	원정대 활동 내용을 정리하여 학습지에 기록함
	성직자(칭찬이)	원정대원의 의견을 칭찬하여 원정대의 사기를 높임
	공수(지킴이)	원정대가 획득한 유콘을 기록하고 마지막 차시에 유콘을 적절히 투자함
클리어 조건 (유콘 부여 방법)	전시학습 상기 quiz	퀴즈를 맞춘 원정대에게는 10유콘씩을 부여함 단, 2차시는 지도안에 상세 기록된 방법에 따라 부여함
	스테이지 퀘스트	각 차시의 지도안에 상세 기록된 방법에 따라 부여함
	원정일지 작성	전체 원정대원 전체 작성 완료 시 20유콘 부여함
해산식 후 칭호 부여 (결과에 따른 보상)	내가 이 구역의 유니콘	제일 많은 투자를 받은 원정대에게 부여함
	유콘 모아 태산	제일 많은 유콘을 획득한 원정대에게 부여함
	S급 유니콘 감별사	'내가 이 구역의 유니콘' 원정대로 제일 많은 유콘을 투자한 원정대에게 부여함.

<유니콘을 찾아서> 비즈니스 모델 스퀘어 요소

번호	요소	역설계	본설계
1	Problem	해당 기업이 나타나기 전 불편했던 점	원정대가 선정한 주제와 관련하여 해결하고자 하는 점
2	Mission	해당 기업에 대한 간략한 설명	(본설계에서는 작성하지 않음)
3	Customer	해당 기업이 목표로 생각하는 고객	원정대가 선정한 문제와 관련 있는 고객
4	Solution	해당 기업의 제품이나 서비스로 해결한 점	원정대가 정의한 문제를 해결하는 서비스나 제품
5	Value	해당 기업이 경쟁사와 비교했을 때 가지는 강점	원정대의 해결책이 현존하는 서비스와 제품과 비교했을 때 가지는 강점
6	Cost	해당 기업 운영에 필요한 비용 - 비용 구조: 해당 기업이 서비스 구축 및 제품 생산을 위해 지출하는 부분 - 수익 구조: 해당 기업의 서비스나 제품을 통해 수익을 얻는 부분	원정대가 개발한 서비스나 제품 운영에 필요한 비용 - 비용 구조: 서비스 구축 및 제품 생산을 위해 지출하는 부분 - 수익 구조: 서비스나 제품을 통해 수익을 얻는 부분

1차시

Tutorial : 모험의 시작

START : 초심자 마을



1차시

# Tutorial : 모험의 시작 START : 초심자 마을



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 1학년

**➔ 학습 목표**

- ❶ BM 스퀘어 모델을 통해 비즈니스 모델의 구성요소를 이해할 수 있다.
- ❷ BM 스퀘어 모델을 활용하여 기업을 역설계하여 분석할 수 있다.

**➔ 기대 효과**

- ❶ 자신의 생각과 정보를 타인과 효과적으로 소통하는 역량을 기른다.
- ❷ 지속가능한 발전으로 기업의 성장과 사회의 상생을 확인하고 공동체 의식을 함양한다.

**➔ 준비물**

- ❶ PPT자료
- ❷ 깃발
- ❸ 태블릿
- ❹ 유니콘카드
- ❺ BM스퀘어 활동지
- ❻ 원정대 역할 배치
- ❼ 원정일지



준비물 및 상세 설명

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 커리큘럼 과정 및 스토리텔링 안내하기(유니콘을 찾아 떠나는 원정대의 이야기)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 원정대장(이꽃이), 기사(소통이), 마법사(기록이), 성직자(칭찬이), 궁수(지킴이)로 구성된 원정대 소개하기</li> <li>· 각 단계에서 주어진 퀘스트를 수행하면 얻는 보상으로 유니콘을 찾아가는 전체적인 흐름 이해하기</li> </ul> </li> <li>❷ 유니콘 맵을 통해 원정대의 위치 확인하기</li> </ul>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 팀 구성하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 깃발을 교탁에 세우고, 원하는 원정대 자리에 앉아 팀 구성하기</li> <li>· 팀별로 모여 원정대 개인 역할 부여하기</li> <li>· 깃발 내용은 STEPI 미래이슈카드를 5가지 분류로 구성함                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- ①인구변화·식량 ②도시화·빈곤 ③에너지·해양 ④기후변화·재난안전 ⑤4차산업혁명·갈등심화</li> <li>&lt;출처:STEPI 미래연구 <a href="https://stepi.re.kr">https://stepi.re.kr</a>&gt;</li> </ul> </li> <li>· 간단한 게임을 통해 게임 순위에 따라 미래이슈카드 선택의 기회 제공</li> </ul> </li> </ul>	5분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❷ 원정대 활동을 통해 얻을 수 있는 기업가정신의 요소 안내하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 도전 정신, 의사소통 역량, 문제해결 역량, 공동체 의식</li> </ul> </li> <li>❸ 역설계를 통한 디자인씽킹 과정 이해하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘토스’의 역설계 예시 사례 공유하기</li> <li>· 원정대별 1개의 유니콘 기업 배정 - 랜덤 순서 뽑기</li> <li>· BM스퀘어 활동지 작성 설명 및 활동지 배부하기                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유니콘 기업에 대한 내용을 찾고, 각 블록에 대한 자신의 의견을 포스트잇에 기록 후 해당 활동지에 부착하고 유목화하기</li> <li>- 유목화한 내용을 원정대 전체가 함께 살펴보고, 그 내용을 블록별로 활동지에 정리하여 기록하기</li> <li>- 정리한 내용은 다음시간 퀴즈의 힌트로 사용됨을 안내하고 블록별로 힌트를 제시할 순서 정하기 (어떤 기업인지 맞추기 어려운 것부터 쉬운 순으로)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	30분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 원정 일지 작성하기: 오늘 활동을 통하여 배운점/느낀점/실천할 점을 구체적으로 기록하기</li> <li>❷ 각 팀에서 대표로 한 명의 원정대원이 오늘의 느낀점 발표하기</li> <li>❸ 다음 차시 예고하기: 작성한 역설계 BM스퀘어 활동지 활용한 퀴즈, 문제 발견하기 및 문제 정의하기</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 팀을 구성할 때, 미래이슈카드를 중복하여 선택할 수 없음을 안내한다.</li> <li>❷ 본 커리큘럼에서 유니콘 기업은 랜덤하게 배정되므로, 각 원정대원이 충분히 원정대의 유니콘 기업을 충분히 이해할 수 있도록 탐색하고 원정대 내에서 소통하는 시간을 가진 후에 시작하도록 안내한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 팀 내에서 역할을 부여받아 적극적으로 참여하였는가?</li> <li>❷ BM스퀘어 활동지를 정확하게 이해하고 작성하였는가?</li> </ul>	

1차시



교육 활동지 ①

BM스퀘어 역설계를 위한 유니콘 카드

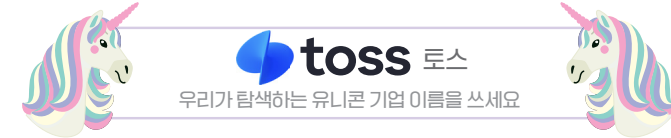
역설계에 필요한 '유니콘 기업의 이름'이 적힌 카드로 수업 대상 학년의 사전설문을 통해 선정하여 사용합니다. 매 번 다르게, 학습 대상자에게 친숙한 유니콘 기업을 선정하여 수업의 몰입도를 높일 수 있습니다.

 MARKET <b>Kurly</b> 마켓컬리  U-Makers	 <b>여기어디.</b> 여기어때  U-Makers	SAMPLE  <b>toss</b> 토스  U-Makers
 <b>당근</b> 당근마켓  U-Makers	 <b>Discord</b> 디스코드  U-Makers	 <b>오늘의집</b> 오늘의 집  U-Makers
 <b>ByteDance</b> 틱톡·바이트댄스  U-Makers	<b>MUSINSA</b> 무신사  U-Makers	 <b>Canva</b> 캔바  U-Makers

학년		반		원정대 이름	
----	--	---	--	--------	--

유니콘 기업들의 비즈니스 모델(BM)을 분석하여 BM스퀘어(Problem, Customer, Solution, Value, Cost)를 간략히 작성할 수 있다.

SAMPLE



<p><b>PROBLEM</b> 00이 없었다면 어땠을까?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>은행 갈 시간이 없어요</li> <li>은행 업무는 어려워요</li> <li>공인인증서를 발급 받기 귀찮아요</li> <li>한 번에 다양한 은행 업무를 하면 좋겠어요</li> </ul>	<p><b>SOLUTION</b> 00은 어떤 해결 방법을 찾았을까?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>스마트폰으로 간편하게 은행업무 (시간&amp;어려움 문제 해결)</li> <li>공인인증서 없이, CMS 활용(즉시이체 서비스)</li> <li>다양한 은행업무 및 무료 금융서비스 제공 (무료 신용등급, 코로나 지원금 조회 등)</li> </ul>				
<p><b>CUSTOMER</b> 어떤 사람을 위한 것일까? 목표고객?</p> <table border="1"> <tr> <td>                     최유자: 30대 여 서울                      직업: 전업주부                      애 돌보느라 은행 갈 시간이 없애! 좀 편하게 직장에서도 집에서 처리할 수 있는 방법 좀 없을까?                 </td> <td>                     이소년: 10대 남 경기도                      직업: 학생                      롤장 하나 만드는 데 뭐가 이렇게 복잡한 거지? 게다가 혼자선 안된다고. 아 이런 뭐가 이렇게 어려운거야!!                 </td> </tr> <tr> <td>                     홍이자: 40대 남 경기도                      직업: 프로그래머(재택근무)                      보험도 대출도 루지도 한 번에 관리할 수 있는 서비스 없어? 증권사에 보험사에 너무 여러 군데라 신경 쓰이는 게 많잖아.                 </td> <td>                     안부유: 70대 여 충청도                      직업: 주부                      손주들 계좌 번호를 일일이 알아 줬다 용돈 주기도 힘들고 수수료는 은행이 더럽다고 또 조금씩 떼가고 좀 쉽게 할 수 있는 건가?                 </td> </tr> </table>		최유자: 30대 여 서울 직업: 전업주부 애 돌보느라 은행 갈 시간이 없애! 좀 편하게 직장에서도 집에서 처리할 수 있는 방법 좀 없을까?	이소년: 10대 남 경기도 직업: 학생 롤장 하나 만드는 데 뭐가 이렇게 복잡한 거지? 게다가 혼자선 안된다고. 아 이런 뭐가 이렇게 어려운거야!!	홍이자: 40대 남 경기도 직업: 프로그래머(재택근무) 보험도 대출도 루지도 한 번에 관리할 수 있는 서비스 없어? 증권사에 보험사에 너무 여러 군데라 신경 쓰이는 게 많잖아.	안부유: 70대 여 충청도 직업: 주부 손주들 계좌 번호를 일일이 알아 줬다 용돈 주기도 힘들고 수수료는 은행이 더럽다고 또 조금씩 떼가고 좀 쉽게 할 수 있는 건가?
최유자: 30대 여 서울 직업: 전업주부 애 돌보느라 은행 갈 시간이 없애! 좀 편하게 직장에서도 집에서 처리할 수 있는 방법 좀 없을까?	이소년: 10대 남 경기도 직업: 학생 롤장 하나 만드는 데 뭐가 이렇게 복잡한 거지? 게다가 혼자선 안된다고. 아 이런 뭐가 이렇게 어려운거야!!				
홍이자: 40대 남 경기도 직업: 프로그래머(재택근무) 보험도 대출도 루지도 한 번에 관리할 수 있는 서비스 없어? 증권사에 보험사에 너무 여러 군데라 신경 쓰이는 게 많잖아.	안부유: 70대 여 충청도 직업: 주부 손주들 계좌 번호를 일일이 알아 줬다 용돈 주기도 힘들고 수수료는 은행이 더럽다고 또 조금씩 떼가고 좀 쉽게 할 수 있는 건가?				
<p><b>VALUE</b> 현재 시중에 나와 있는 제품(서비스)와 다른 점은 무엇일까?</p> <p>우리 브랜드만의 비슷한 일을 하고 있는 기업과의 다른 점</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>편의성 상대방의 계좌번호를 몰라도 송금 OK 복잡한 비밀번호를 누르는 공인인증서 없이도 쉽게 은행업무 OK '송금은 귀찮지만 토스는 쉽습니다'</li> <li>소비자 욕구 충족, 쉽게 &amp; 빠르게 비슷한 일을 하고 있는 기업 • 카카오페이? 네이버페이 • 카카오뱅크 / 기타 은행 어플</li> </ul>	<p><b>COST</b> 운영하는 데 얼마나 들어가고 얼마나 들어올까?</p> <table border="1"> <tr> <td> <b>비용 구조 -</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>수수료</li> <li>인건비</li> <li>광고비</li> </ul> </td> <td> <b>수익 구조 +</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>B2B 기업2기업 은행, 카드, 보험 등 제휴금융회사</li> <li>- 결제, 송금 서비스</li> <li>- 금융 플랫폼</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>비용 구조 -</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>수수료</li> <li>인건비</li> <li>광고비</li> </ul>	<b>수익 구조 +</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>B2B 기업2기업 은행, 카드, 보험 등 제휴금융회사</li> <li>- 결제, 송금 서비스</li> <li>- 금융 플랫폼</li> </ul>		
<b>비용 구조 -</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>수수료</li> <li>인건비</li> <li>광고비</li> </ul>	<b>수익 구조 +</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>B2B 기업2기업 은행, 카드, 보험 등 제휴금융회사</li> <li>- 결제, 송금 서비스</li> <li>- 금융 플랫폼</li> </ul>				

학년		반	
		원정대 이름	

🔍 유니콘 기업들의 비즈니스 모델(BM)을 분석하여 BM스퀘어(Problem, Customer, Solution, Value, Cost)를 간략히 작성할 수 있다.

우리가 탐색하는 유니콘 기업 이름을 쓰세요

**PROBLEM**  
00이 없었다면 어땠을까?

**SOLUTION**  
00은 어떤 해결 방법을 찾았을까?

**CUSTOMER**  
어떤 사람을 위한 것일까? 목표고객?


**VALUE**  
현재 시중에 나와 있는 제품(서비스)와 다른 점은 무엇일까?

**COST**  
운영하는 데 얼마나 들어가고 얼마나 들어올까?

1차시

➔

**교육 활동지 ②**

**유니콘을 찾아서 원정일지**

학년 / 반 / 번 / 이름	소속 원정대
-----------------	--------

원정대를 시작하는 나의 기업가정신 역량은 어느 정도?

매우 잘한다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
잘한다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
보통이다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
부족하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
매우 부족하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	문제발견	문제해결	의사소통	대인관계	도전정신	자신감	위험감수성	진취성

오늘의 원정 일지 작성 - 배우고 느끼고 실천해 볼 것 기록

활동 일자	주요 활동 의견 제시 내용 기록 & 배.느.실

2차시

Adventure : 원정대의 여정

STAGE 1 : 탐구의 마을



2차시

Adventure : 원정대의 여정  
STAGE 1 : 탐구의 마을



소요시간

50분(블록 100분)



대상

고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ❶ 문제 쏟아내기 활동을 통해 문제를 탐색할 수 있다.
- ❷ 원정대원의 관심 분야와 의견을 반영하여 문제를 선정한다.
- ❸ 이해관계자 지도를 활용하여 문제를 정의한다.

➔ 기대 효과

- ❶ 문제를 발견하는 과정에서 다른 사람의 관점을 확인하고 확산적 사고를 할 수 있다.
- ❷ 창업의 과정부터 기업 운영에 고려할 요소 등을 이해한다.

➔ 준비물

- ❶ 필기도구
- ❷ 태블릿
- ❸ 포스트잇
- ❹ 이해관계자 지도 활동지
- ❺ BM스퀘어 활동지#1
- ❻ 원정일지



준비물 및 상세 설명

1


2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	<p><b>1 퀴즈를 통해 전시 학습 상기하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 원정대 별로 지난 시간 만들었던 BM 스퀘어의 각 블록을 지난 시간에 정했던 힌트 순서대로 제시하고 다른 원정대는 해당 기업이 어디인지 맞추기</li> <li>· 힌트 1, 2, 3을 듣고 맞춘 팀에게 10유콘, 힌트 4, 5를 듣고 맞춘 팀에게 5유콘 지급하기</li> </ul> <p><b>2 유니콘 맵을 통해 원정대의 현 위치 확인하기</b></p> <p><b>3 오늘의 스테이지 퀘스트(학습목표) 및 클리어 조건(완성해야 하는 결과물) 안내하기</b></p> <p><b>4 동기유발 동영상 제시: 출처 - 연합뉴스</b></p>	<p>SBS &lt;스페이스X 불발 축하영상&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://youtu.be/sijZGkkQXVo?feature=shared">https://youtu.be/sijZGkkQXVo?feature=shared</a></p>	10분
전개	<p><b>1 문제 쏟아내기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 3분 동안 다른 원정대원과 상의 없이 1차시에 선정한 주제와 관련하여 생각나는 문제를 포스트잇에 기록하기(포스트잇 1장 당 문제 1개)</li> </ul>	5분	
	<p><b>2 문제 선정하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 작성한 문제 포스트잇을 분류하여 내용을 살펴보고 의견 나누기</li> <li>· 원정대원의 관심사를 고려하여 적절한 문제를 선정하기</li> </ul>	5분	
	<p><b>3 이해관계자 지도를 활용하여 문제 정의하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 이해관계자 지도를 그리고, 원정대 별로 선정한 문제를 다각도로 이해하기</li> <li>· 이해관계자 지도를 정리하고, 원정대에서 한 문장으로 문제를 완성한 후 BM스퀘어#1(Problem) 활동지에 작성하기</li> </ul> <p>예) ~는 (who) ~한 문제(what)를 겪는다. 왜냐하면 ~하기 때문(why) 이다</p>	25분	
정리	<p><b>1 원정 일지 작성하기: 오늘 활동을 통하여 배운점/느낀점/실천할 점을 구체적으로 기록하기</b></p> <p><b>2 각 팀에서 대표로 한 명의 원정대원이 오늘의 느낀점 발표하기</b></p> <p><b>3 차시 예고: 문제의 원인 분석 및 목표 고객 설정</b></p>	5분	
지도상의 유의점	<p><b>1</b> 교사는 학생들이 문제 쏟아내기 활동에서 가능한 많은 수의 문제를 쏟아낼 수 있도록 독려한다.</p> <p><b>2</b> 특히, 문제를 발견하기 어려워하는 학생에게는 완벽한 아이디어가 필요한 것이 아니라 사소한 아이디어라도 제시하는 것이 중요함을 설명한다.</p>		
평가 계획	<p><b>1</b> 문제 발견을 위해 충분한 아이디어를 발산하였는가?</p> <p><b>2</b> 원정대원의 의견을 반영하여 문제를 선정하였는가?</p> <p><b>3</b> 한 문장으로 문제를 정의하고 완성하였는가?</p>		

2차시

**교육 활동지 ①**

## 이해관계자 지도 활동지

\*이해관계자: 특정 문제와 관련하여 이익 혹은 손해를 보는 사람들

학년	반	원정대 이름
----	---	--------

**이해관계자 지도를 활용하여 문제를 정의할 수 있다**

문제를 하나의 문장으로 완성 후 BM스퀘어 #1 Problem활동지에 작성한다.  
예) ~~who는 ~~한 문제what을 겪는다. 왜냐하면 ~~때문why 이다.

**WHO**  
(이해관계자)

**WHAT**  
(겪는 문제, 가지는 욕구)

**WHY**  
(이유, 원인, 해석)

2차시



교육 활동지 ②

BM 스퀘어 #1 Problem - 문제 정의하기

PROBLEM

CUSTOMER

SOLUTION

VALUE

COST

**PROBLEM** 우리가 해결하려는 문제

무엇/언제/어디서/왜 를 넣어서 정의

3차시

Adventure : 원정대의 여정

**STAGE 2 : 시련의 마을**





3차시

# Adventure : 원정대의 여정

## STAGE 2 : 시련의 마을



소요시간

50분(블록 100분)



대상

고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ❶ 5WHYs 활동을 통해 문제의 원인을 발견하고 분석할 수 있다.
- ❷ 목표 고객을 특정하여 설정할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ❶ 문제를 발견하고 정의하여 대안을 제시하고 평가하는 디자인씽킹 역량을 기른다.
- ❷ 주어진 문제를 분석하고 목표 고객을 설정하는 문제해결 역량을 기른다.

➔ 준비물

- ❶ PPT
- ❷ 태블릿
- ❸ 포스트잇
- ❹ 5WHYs 활동지
- ❺ BM스퀘어 활동지#1-2
- ❻ 원정일지



준비물 및 상세 설명

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 퀴즈를 통해 전시 학습 상기하기 (3문제 10유콘, 유니콘 맵을 통해 원정대의 현 위치 확인하기)</li> <li>❷ 오늘의 스테이지 퀘스트(학습목표) 및 클리어 조건(완성해야 하는 결과물) 안내하기</li> </ul>	3분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 5WHYs 활동하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 예시를 활용하여 5WHYs 활동을 설명하고 올바르게 사용하는 방법을 익히기</li> <li>· 5WHYs 활동을 이용하여 2차시에서 정의한 각 원정대의 문제가 발생한 근본 원인 찾기</li> <li>· 해당 활동의 결과물을 바탕으로 BM스퀘어 활동지#1(Problem) 수정하기</li> </ul> </li> </ul>	20분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❷ 목표 고객 설정하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 문제 상황에 처한 대상을 목표 고객으로 설정하기</li> <li>· 목표 고객의 특성을 성별/연령 등으로 세분화하여 포스트잇에 의견 작성 후 유목화하기</li> <li>· 원정대가 함께 모여 유목화한 내용을 살펴본 후, 그 내용을 BM스퀘어 활동지#2(Customer)에 작성하기</li> </ul> </li> </ul>	15분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❸ 아이디어 탐색하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· SCAMPER 기법 안내하기</li> </ul> </li> </ul>	5분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 원정 일지 작성하기: 오늘 활동을 통하여 배운점/느낀점/실천할 점을 구체적으로 기록하기</li> <li>❷ 각 팀에서 대표로 한 명의 원정대원이 오늘의 느낀점 발표하기</li> <li>❸ 차시 예고하기: 문제를 해결하기 위한 아이디어 도출하기</li> </ul>	7분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 5WHYs의 활동하는 과정에서 정확한 질문과 답변을 할 수 없을 때는 인터넷에서 추가적으로 정보를 찾아볼 수 있음을 안내한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 문제의 근본적인 원인을 찾아 정의한 문제를 수정하였는가?</li> <li>❷ 목표 고객을 구체적으로 설정하였는가?</li> </ul>	

**3차시** 교육 활동지 ①  
**5WHY 활동**

학년		반		원정대 이름	
----	--	---	--	--------	--

🔍 5WHY 활동을 통해 문제의 원인을 파악할 수 있다.

문제 상황에 처한 대상을 목표고객으로 설정하고 목표 고객의 특성을 성별/연령 등으로 세분화하여 포스트잇에 작성 후 유목화 한다. 유목화한 내용을 원정대원 전체가 살펴보고 정리하여 그 내용을 BM스퀘어 #2 Customer에 작성한다.

**SAMPLE: 최초의 문제 - 제퍼슨 기념관 건물 외벽 손상이 심하다.**

WHY	그 이유?	이유
1 WHY	왜 심한가	비누 청소를 자주 해서
2 WHY	왜 비누 청소를 자주하는가	비둘기 배설물이 많아서
3 WHY	왜 비둘기 배설물이 많은가	비둘기 먹이인 거미가 많아서
4 WHY	왜 거미가 많은가	불나방이 많아서
5 WHY	왜 불나방이 많은가	실내 전등을 주변보다 일찍 켜서

**최초의 문제:**

WHY	그 이유?	답변
1 WHY		
2 WHY		
3 WHY		
4 WHY		
5 WHY		

**3차시** 교육 활동지 ②  
**BM 스퀘어 #2 Customer - 목표고객 설정하기**

PROBLEM	<b>CUSTOMER</b>	SOLUTION	VALUE	COST
---------	-----------------	----------	-------	------

**CUSTOMER 문제를 겪고 있는 사람은 누구일까?**  
목표고객

연령대		성별
-----	--	----

하는 일		특징 문제와 연관있는
------	--	----------------

4차시

Adventure : 원정대의 여정

STAGE 3 : 지혜의 마을



4차시

Adventure : 원정대의 여정  
STAGE 3 : 지혜의 마을



소요시간

50분(블록 100분)



대상

고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ➊ SCAMPER 기법을 활용하여 아이디어를 탐색할 수 있다.
- ➋ 아이디어를 실행 용이성과 기대효과를 기준으로 하여 분석할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ➊ 문제를 발견하고 정의하여 대안을 제시하고 평가하는 디자인씽킹 역량을 기른다.
- ➋ 현재 주어진 자원을 조합하여 새로운 기회와 가능성을 만들거나 스스로 문제를 해결하는 역량을 키운다.

➔ 준비물

- ➊ PPT
- ➋ 태블릿
- ➌ 포스트잇
- ➍ 아이디어 분석 활동지
- ➎ BM스퀘어 활동지#1-4



준비물 및 상세 설명

1

2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 퀴즈를 통해 전시 학습 상기하기 (3문제 10유콘), 유니콘 맵을 통해 원정대의 현 위치 확인하기</li> <li>❷ 오늘의 스테이지 퀘스트(학습목표) 및 클리어 조건(완성해야 하는 결과물) 안내하기</li> </ul>	3분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 아이디어 탐색하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· SCAMPER 기법을 활용하여 아이디어 탐색하기</li> <li>· 포스트잇을 이용하여 아이디어를 제시하기</li> </ul> </li> </ul>	15분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❷ 아이디어 분석하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실행 용이성과 기대효과를 분석기준으로 안내하기</li> <li>· 실행 용이성과 기대효과와 두 축으로 구성된 사분면의 특성 안내하기</li> <li>· 각 분면의 특성에 따라 작성한 아이디어 포스트잇 재배치하기</li> </ul> </li> </ul>	10분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❸ 아이디어 선정하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 시중의 서비스와의 차별성 검토 후 BM스퀘어 활동지#3(Value)에 작성하기</li> <li>· 최종 아이디어 선정 후 BM스퀘어 활동지#4(Solution)에 작성하기</li> </ul> </li> </ul>	15분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 원정 일지 작성하기: 오늘 활동을 통하여 배운점/느낀점/실천할 점을 구체적으로 기록하기</li> <li>❷ 각 팀에서 대표로 한 명의 원정대원이 오늘의 느낀점 발표하기</li> <li>❸ 차시 예고하기: 프로토타입 제작</li> </ul>	7분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 최대한 다양한 아이디어를 탐색할 수 있도록 유도한다.</li> <li>❷ 실현 가능성을 평가하여 현실성 있는 아이디어를 선택할 수 있도록 유도한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 원정대 활동에 적극적으로 참여하며 자신의 의견을 제시하였는가?</li> <li>❷ 아이디어의 선정 과정에서 분석의 논리는 구체적이고 타당한가?</li> </ul>	

4차시

➔

**교육 활동지 ①**

**BM 스퀘어 #3 Solution - 해결 방법 탐색하기**

PROBLEM
CUSTOMER
SOLUTION
VALUE
COST

**SOLUTION** 우리의 해결방법

○○은 어떤 해결 방법을 찾았을까?

035

4차시



교육 활동지 ②

BM 스퀘어 #4 Value - 가치 탐색하기

PROBLEM	CUSTOMER	SOLUTION	VALUE	COST
<p><b>VALUE</b> 현재 시중에 나와 있는 제품(서비스)와 다른 점은 무엇일까?</p> <p><small>*우리 브랜드만의 비슷한 일을 하고 있는 기업과의 다른점</small></p>				

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

5차시

Adventure : 원정대의 여정

STAGE 4 : 도전의 마을



5차시

# Adventure : 원정대의 여정

## STAGE 4 : 도전의 마을



**소요시간**

50분(블록 100분)



**대상**

고등학교 1학년

**➔ 학습 목표**

'BM 스퀘어 활동지 #1~4'에 작성한 내용을 바탕으로 프로토타입(시제품)을 만들 수 있다.

**➔ 기대 효과**


- ❶ 문제를 발견하고 정의하여 대안을 제시하고 평가하는 디자인씽킹 역량을 기른다.
- ❷ 현재 주어진 자원을 조합하여 새로운 기회와 가능성을 만들어내거나 스스로 문제를 해결하는 역량을 키운다.
- ❸ 새로운 아이디어를 찾아 실천하고, 새로운 방법을 적용하는 도전 정신을 기른다.

**➔ 준비물**

- ❶ PPT
- ❷ BM스퀘어 활동지 #1-5
- ❸ 이젤 패드
- ❹ 포스트잇
- ❺ 12색 매직
- ❻ 원정일지



준비물 및 상세 설명

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 퀴즈를 통해 전시 학습 상기하기 (3문제 10유콘), 유니콘 맵을 통해 원정대의 현 위치 확인하기</li> <li>❷ 동기유발 동영상 시청 후 프로토타입을 만드는 이유와 종류 안내하기</li> <li>❸ 오늘의 스테이지 퀘스트(학습목표) 및 클리어 조건(완성해야 하는 결과물) 안내하기</li> </ul>	<p>YEEP TV &lt;프로토타입의 다양한 사례&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XuQEBbAz34M">https://www.youtube.com/watch?v=XuQEBbAz34M</a></p>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 프로토타입 구상하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 작성한 원정대별 BM스퀘어 활동지를 모으기</li> <li>· 각 원정대의 BM스퀘어 활동지#2(Customer)에서 설정한 목표 고객의 경험을 바탕으로 프로토타입을 실제 사용하는 과정을 구상하게 함</li> </ul> </li> </ul>		10분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❷ 프로토타입 제작하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 이젤 패드의 중앙에 1개의 시제품 모델 그리기</li> <li>· 중앙에 그린 시제품에 대한 사용 방법이나 기타 설명 등 세부 내용을 추가하여 기록하기</li> </ul> </li> <li>❸ 수익구조 분석하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 수익구조 분석하기</li> <li>· 운영에 필요한 비용 분석 후 BM스퀘어 활동지#5(Cost)에 작성하기</li> </ul> </li> </ul>		30분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 프로토타입을 수업 시간 내에 완성한 팀에게 20유콘씩 부여하기</li> <li>❷ 원정 일지 작성하기: 오늘 활동을 통하여 배운점/느낀점/실천할 점을 구체적으로 기록하기</li> <li>❸ 각 팀에서 대표로 한 명의 원정대원이 오늘의 느낀점 발표하기</li> <li>❹ 차시 예고하기: 아이디어 발표회 및 투자하기</li> </ul>		5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 학생들이 프로토타입을 구상하는 과정에서 시간을 지나치게 소요하지 않도록 지도한다.</li> <li>❷ 프로토타입을 제작하는 과정에서 학생들이 비주얼 요소에만 집중하지 않도록 지도한다.</li> </ul>		
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ BM스퀘어 활동지를 바탕으로 프로토타입을 제작하는 데 적극적으로 참여하였는가?</li> </ul>		

5차시



교육 활동지 ①

BM 스퀘어 #5 Cost - 비용 탐색하기

PROBLEM

CUSTOMER

SOLUTION

VALUE

COST

**COST** 운영하는 데  
얼마나 들어가고 얼마나 들어올까?

비용구조 -

수익구조 +



6차시

Ending : 유니콘이 되다

**ENDING : 원정대 해산식**



6차시

# Ending : 유니콘이 되다 ENDING : 원정대 해산식



소요시간

50분(블록 100분)



대상

고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ❶ 완성된 프로토타입을 바탕으로 해결 방안을 발표할 수 있다.
- ❷ 획득한 자원을 바탕으로 우수한 원정대에게 피드백(투자)할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ❶ 자신의 생각과 정보를 타인과 효과적으로 소통하는 역량을 기른다.
- ❷ 지속가능한 발전으로 기업의 성장과 사회의 상생을 확인하고 공동체 의식을 함양한다.

➔ 준비물

- ❶ BM스퀘어 활동지 전체
- ❷ 프로토타입 결과지
- ❸ 원정 마무리 일지



준비물 및 상세 설명

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 유니콘 맵을 통해 원정대의 현 위치 확인하기</li> <li>❷ 오늘의 스테이지 퀘스트(학습목표) 및 클리어 조건(완성해야 하는 결과물) 안내하기</li> <li>❸ 발표 순서 정하기</li> </ul>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 각 팀별로 아이디어 발표하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정의한 문제 및 페르소나 설명하기</li> <li>· 정의한 문제에 대한 해결 방안 제시하기</li> <li>· 경제적인 분석 결과 제시하기</li> </ul> </li> </ul>	10분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❷ 우수 아이디어 투자하기 및 결과 발표하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 획득한 유콘으로 각 원정대가 원하는 비율로 투자하기</li> <li>· 최종 결과를 바탕으로 순위 선정 후, 배당금 유콘 지급하기</li> <li>· 획득한 유콘과 배당받은 유콘의 합이 많은 팀이 최종 승리</li> <li>· 프로젝트 결과를 아래의 기준에 따라 시상하기                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 이 구역의 유니콘상(賞): 제일 많은 투자를 받은 원정대</li> <li>- 유콘 모아 태산상(賞): 제일 많은 유콘을 획득한 원정대</li> <li>- S급 유니콘 감별사상(賞): '내가 이 구역의 유니콘' 원정대에 제일 많은 유콘을 투자한 원정대</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	10분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 원정 마무리 일지 작성하기</li> <li>❷ 원정대 해산식                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 전체 총평 및 소감 나누기</li> </ul> </li> </ul>	10분
지도상의 유의점	교사는 각 원정대에게 주어진 발표 시간을 안내하고, 발표가 원활하게 진행될 수 있도록 발표 시간을 제한하여 모든 팀이 프로젝트 결과를 발표할 수 있도록 지도한다.	
평가 계획	청중이 잘 이해할 수 있도록 적절하게 발표하였는가? 발표에 적합한 언어를 사용하였는가?	





CURRICULUM

02

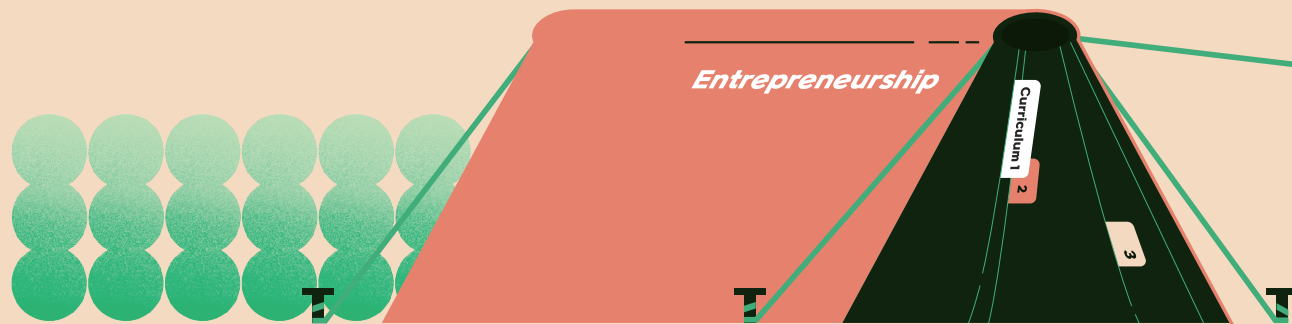
# 실패라는 선물

team

투걸름

member

- |     |          |
|-----|----------|
| 김바다 | 서대전고등학교  |
| 김송이 | 한울고등학교   |
| 박영민 | 부산국제고등학교 |
| 박은숙 | 갈월중학교    |
| 박은주 | 안양문화고등학교 |



## Make students' voice heard!

### 말 한 번 않고 눈 한 번 맞추지 않던 그 학생이 자신의 의견을 표현하는 수업, 새로운 관점의 기업가정신 교육으로 학생의 변화와 성장을 돕습니다.

#### <실패라는 선물> 개요

'실패라는 선물'은 인간 경험의 필수적 요소인 실패를 다각도로 살펴보고 그것을 직접 경험하게 함으로써, 학생들이 실패를 회피하지 않고 실패로 인한 좌절감과 무기력으로부터 자유로워지도록 돕는 것을 목적으로 합니다.

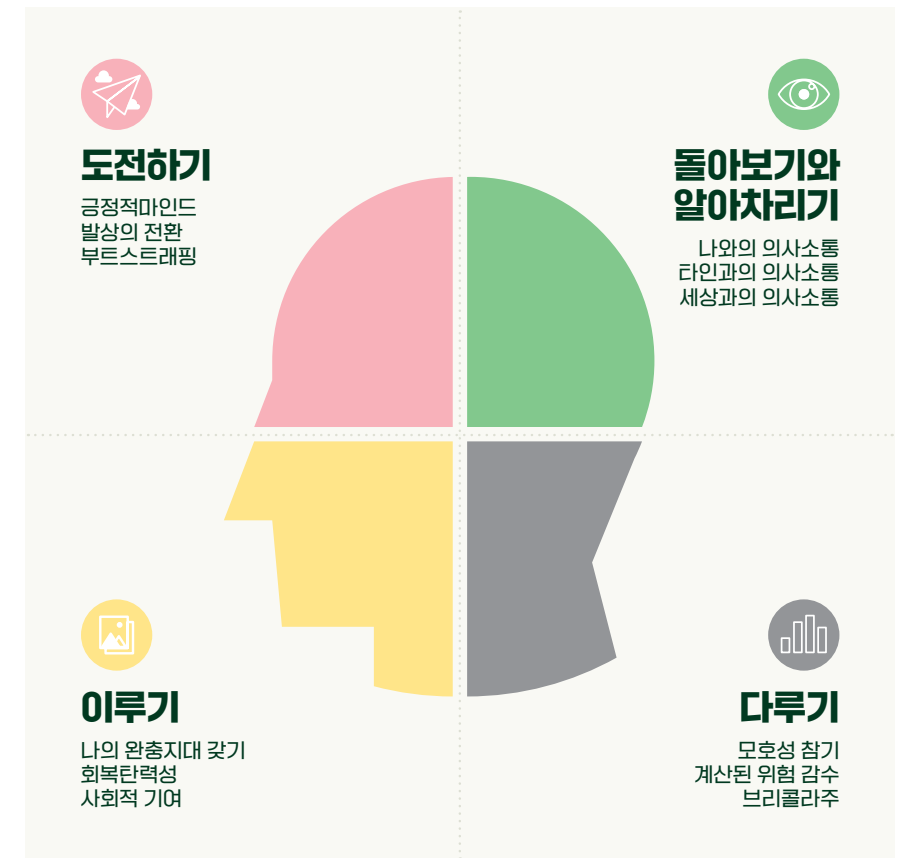
기업가정신을 갖춘 학생은 새로운 도전을 받아들이고 위험을 감수하며 문제 해결 능력이 뛰어납니다. 그뿐만 아니라, 자신을 돌아볼 수 있고, 타인 또는 세상과의 소통에 능숙합니다. 이러한 기업가정신은 실패를 겪고 극복하는 과정에서 길러질 수 있습니다. 실패를 경험함으로써 얻는 회복 탄력성은 궁극적으로 개인의 성장으로 이어지는 중요한 삶의 기술이자, 끊임없는 혁신과 발전을 이끄는 기업가정신입니다.

그러나 학교 교육과정에서는 실패의 중요성이 간과되곤 합니다. 오늘날처럼 빠르게 변화하고 경쟁이 치열한 세상에서는 성공의 경험뿐만 아니라 실패와 좌절의 경험도 교육과정에서 다룰 필요가 있습니다. 실패를 가르치는 교육과정은 패배의 문화를 조장하는 것이 아닌, 회복과 성장의 힘 기르기를 목표로 합니다.

본 커리큘럼은 학생들이 실패를 회피하려고 하거나, 많은 실패로 인해 무기력해지는 것을 지양하도록 합니다. 오히려 실패와 관련된 경험 및 부정적인 감정까지도 세심하게 이해하고 잘 다루어 성장의 기회를 만들도록 돕습니다. 과제를 수행하는 과정에서 자기 자신과 타인, 그리고 세상을 깊이 있게 이해하고, 미래의 도전에 대비할 능력을 갖추게 될 것입니다.

본 커리큘럼에서 실패를 경험케 하는 다양한 과제는 학생들이 자신을 포함한 세상을 돌아보고 알아차리게 합니다. 또한, 불확실한 세상의 일을 견디거나 실현 가능성을 따져보아 주어진 과제를 담대하게 해결할 수 있게 합니다. 이 과정에서 자신과 타인의 감정을 회복할 수 있는 소통 방법을 찾아 자신과 공동체를 위한 긍정적 문화를 이루게 합니다. 이러한 경험은 궁극적으로 실패를 잘 견여내는 긍정적 마음가짐과 익숙하지 않은 상황에서 만나는 도전적 과제를 해결할 때 필요한 기업가정신을 갖추게 할 것입니다.

#### <실패라는 선물> 핵심 역량



본 커리큘럼이 함양하고자 하는 핵심 역량은 '돌아보기와 알아차리기', '다루기', '이루기', 그리고 '도전하기' 인 네 가지로 크게 나뉘집니다.

첫째, 학생들은 커리큘럼의 전 과정에서 실패에 대한 자신의 경험과 생각을 되돌아보고, 여러 친구들과 이에 대한 생각을 나눕니다. 이 때, 자신의 진실된 감정과 타인의 다양한 생각을 이해할 수 있습니다. 이런 활동을 통해 '나/타인/세상과의 의사소통'하는 구체적인 방법을 익힐 수 있습니다.

둘째, 학생들은 실패를 가까이 경험해 볼 버킷리스트를 작성합니다. 자신과 타인을 해롭게 하지 않는 범위에서 실패 버킷리스트를 실천해 보는 챌린지를 행동에 옮깁니다. 이 과정에서 주어진 상황을 가능하고 파악해 볼 수 있습니다.

셋째, 학생들은 페스티벌을 통해 다양한 실패 챌린지 경험을 공유합니다. 타인에게 자신의 경험을 표현하는 것은 실패에 대한 막연한 두려움을 해소하고 다시 한 번 도전하는 회복 탄력성

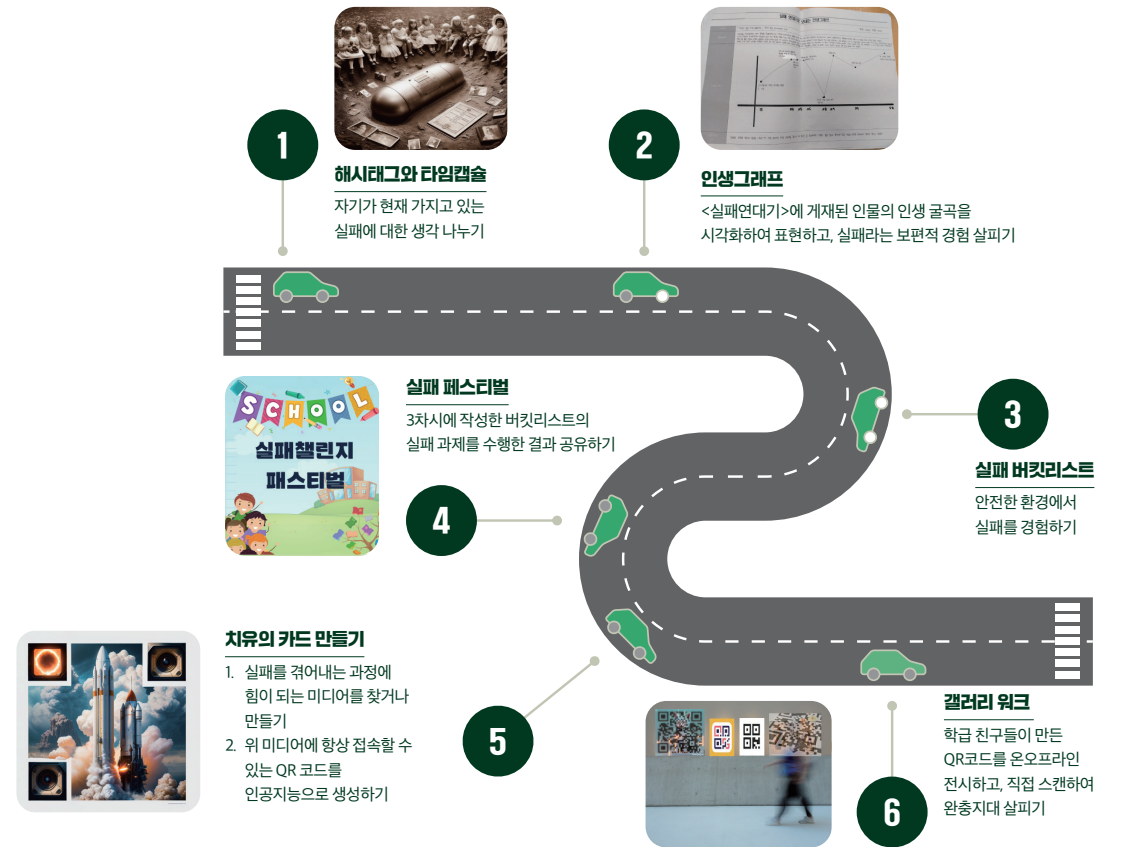
을 얻는 기회가 됩니다. 또한, 발표를 듣는 학생들은 타인의 실패 경험에 공감하고 감정을 표현하는 기회를 갖습니다. 이렇게 자신이나 타인에게 공감하는 활동은 더 건강한 사회를 만드는 데 일조할 것입니다.

넷째, 학생들은 커리큘럼의 전 과정을 통해 실패 경험을 부정적으로만 보거나 회피의 대상으로만 여기는 것이 아니라, 삶에서 필요한 요소임을 깨닫게 될 것입니다. 궁극적으로, 주어진 상황을 최대한 잘 활용하거나 새롭게 인식할 수 있는 힘을 기르게 됩니다.

### <실패라는 선물> 핵심 역량별 의미

구분	역량	의미
돌아보기와 알아차리기	나와의 의사소통	자신의 감정, 생각, 필요를 들여다보고 명시적으로 표현할 수 있다.
	타인과의 의사소통	정보 교환 및 대화를 통해 타인의 감정, 생각, 필요를 알 수 있다.
	세상과의 의사소통	주변을 관찰하고 정보를 판단하여 외부 세계와 소통할 수 있다.
다루기	모호성 참기	불분명한 상황에서 머물러 있지 않고 열린 생각으로 문제에 대응할 수 있다.
	계산된 위험 감수	실현 가능성을 판단하여 의도적으로 위험을 받아들여 도전할 수 있다.
	브리콜라주	문제 해결을 위해 주어진 자원을 원래의 목적과 다르게 창의적으로 활용할 수 있다.
이루기	나만의 완충지대 갖기	자신을 지키고 지원하기 위한 자원과 방법을 확립할 수 있다.
	회복 탄력성	어려움을 극복하고 재기할 수 있다.
	사회적 기여	공동체에 도움을 주고 긍정적인 영향을 미치는 행동을 실천할 수 있다.
도전하기	긍정적 마음가짐	열린 태도와 긍정적 사고 습관을 지니고 어려운 상황에서도 긍정적 측면을 찾을 수 있다.
	발상의 전환	문제를 다른 관점에서 바라보고 새로운 해결책을 찾을 수 있다.
	부트스트래핑	자원이 부족한 상황에서 프로젝트를 스스로 시작하고 수행할 수 있다.

### <실패라는 선물> 수행 과제



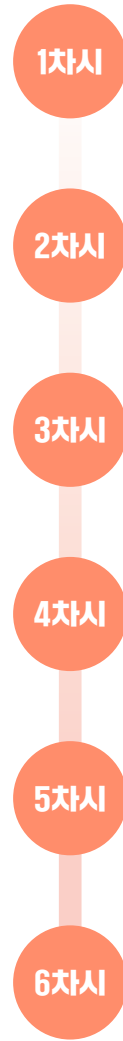
실패가 없는 삶은 없습니다. 학생들이 살아가는 여정에서 언제 실패를 마주치게 되더라도 무너지지 않을 수 있는 힘은 주어진 상황을 따져보고 해야할 일을 하는 실행력과 새로운 일을 시작해 볼 수 있는 도전 정신으로 이어질 수 있습니다. 그러한 힘을 기르되, 안전, 소속, 존중의 욕구(매슬로우 욕구 5단계)를 해치지 않는 환경을 유지하기 위해서 위와 같이 수행과제의 단계를 설정하였습니다.

현재의 자신과 가장 거리가 먼 실패를 1차시(관습적 생각)와 2차시(유명인의 실패)에서 우선 살펴봅니다. 그런 다음, 현재의 나에게 좀 더 가까이 다가오는 활동을, 3차시(친구들과 함께 학교에서 실패를 체험함)와 4차시(다른 친구들과 실패 챌린지 경험을 공유함)를 거쳐 수행합니다. 마지막으로, 5차시와 6차시에는 자신의 실패를 돌아보고 실패의 순간을 잘 살아낼 수 있도록 하는 자신만의 전략을 찾게 합니다. 더불어, 실제 세상에서 늘 발생하는 실패를 창업가들은 어떻게 마주하고 다루는지를 살펴, 이 커리큘럼의 궁극적 목적인 진정한 기업가정신을 기르고 실천하게 합니다.

## <실패라는 선물> 차시별 구성

분류	차시	주요 내용	수업방식
실패, 멀리서 보기	1	<b>[실패에 대한 인식 들여다보기]</b> 실패에 대한 기존의 생각을 단어로 표현하고, 6차시에 비교할 수 있도록 타임캡슐에 보관한다.	개별활동 쓰기
	2	<b>[인생 그래프 그리기]</b> <실패연대기>에 게재된 인물의 이야기를 읽고 인생 그래프를 그린 후, 삶의 다양한 굴곡 형태를 살핀다.	모둠활동 읽기/그리기
실패, 가까이 보기	3	<b>[실패 버킷리스트 챌린지]</b> 거절당할 법한 과제를 고안하여 리스트를 작성하고 팀원들과 함께 도전한다.	모둠활동 토의하기/쓰기
	4	<b>[실패 챌린지 페스티벌]</b> 실패 버킷리스트 실행 결과를 보고, 적절한 위로의 카드를 보여주며 공감하는 마음을 표현한다.	모둠활동 발표하기
실패, 들여다보기	5	<b>[나만의 심리적 완충지대 찾기]</b> 자신의 실패 순간을 견디도록 돕는 미디어를 찾고, 그 미디어에 언제든 도달할 수 있는 치유의 카드(QR 코드)를 제작한다.	개별활동 미디어 제작하기/ 인공지능 활용하기
	6	<b>[갤러리 워크]</b> 서로의 치유의 카드를 들여다본 후, 실패를 자신의 언어로 작성하여 1차시에 타임캡슐에 보관한 단어와 비교한다.	전체활동 감상하기/ 쓰기/토의하기

본 커리큘럼에서 멀리서 보기, 가까이 보기, 들여다보기의 총 3단계로 나누어진 범주는 심리적으로 거리가 먼 대상으로부터 출발하고, 가까운 주변인의 실패 경험을 탐색한 후, 결국 자기 자신의 실패 경험을 들여다보는 순서로 구성되었습니다. 본 커리큘럼은 학생들이 자신과 타인의 실패를 다양한 시각에서 바라봄으로써, 실패를 이해하고 이에 대한 불안감을 감소시키도록 돕기 위해 디자인되었습니다. 아래는 세부 교육 내용입니다.



### 실패에 대한 인식 들여다보기

인생과 실패에 관한 생각을 자신의 언어로 표현하는 활동을 통해 객관적인 시각을 개발하는 세상과의 의사소통 역량을 기릅니다. 비즈니스 모델을 단순화한 BM스퀘어 모델을 활용하여 단순화한 BM스퀘어 모델을 가지고 기업의 사례를 거꾸로 분석하는 역설계 과정을 통해 커리큘럼의 중심이 되는 디자인 씹킹 모델의 구성 요소를 학습합니다.

### 인생 그래프 그리기

<실패연대기>에 게재된 인물의 이야기를 읽고 나름의 기준에 따른 시각화를 통해 세상과 의사소통하는 역량 및 불분명한 정보를 불편해하지 않고 수용하는 역량(모호성 참기)을 기릅니다.

### 실패 버킷리스트 챌린지

과제의 실현 가능성을 판단하고(계산된 위험 감수), 실패와 성공에 대한 발상의 전환을 경험하며, 자원이 부족한 상황에서도 과제를 수행(부트 스트래핑)할 수 있습니다.

### 실패 챌린지 페스티벌

동료 학습자의 발표를 듣고 그에 대한 공감을 표현하는 과정을 통해 타인과 의사소통하는 역량을 기릅니다. 또한, 실패와 성공에 대한 발상의 전환을 경험하여 배우고 개선하는 태도를 가집니다.

### 나만의 심리적 완충지대 찾기

자신에게 필요한 감정 회복 방법을 찾는 활동을 통해 자신과의 의사소통 역량을 키우고, 자신만의 심리적 완충지대를 갖추어 세상을 향해 도전하는 능동적인 대응 자세를 갖춥니다.

### 갤러리 워크

갤러리 워크: 동료 학습자의 치유의 카드 전시를 보는 갤러리 워크 활동을 통해 심리적 완충지대를 키우고 회복탄력성을 높입니다. 이때, 자신의 아이디어를 공유함으로써 사회적 기여를 실천할 수 있습니다.

본 커리큘럼은 자신과 타인의 실패 경험을 탐색하고 공감하는 학습 경험을 통해 학생들이 실패 개념을 재정의하도록 돕고, 실패에 대한 긍정적 관점을 키워 역경을 대하는 담대함과 세상을 향해 나아가는 발걸음을 당당하게 해주어 청소년들이 불확실한 시대에 겪게 될 도전에 보다 자신감 있게 대응하는 힘을 기르게 할 수 있습니다.

1차시

실패, 멀리서 보기

## 실패에 대한 인식 살펴보기



1차시

실패, 멀리서 보기

## 실패에 대한 인식 살펴보기



소요시간

50분



대상

중학교 3학년~고등학교 1학년

### ➔ 학습 목표

- ❶ '실패 계단' 영상을 시청하고 실패에 대한 자신의 느낌을 말할 수 있다.
- ❷ 실패에 대한 자신의 평소 생각을 말할 수 있다.

### ➔ 기대 효과

- ❶ 실패에 관련한 영상 시청 후, 실패를 겪는 것은 단순히 과정일 뿐이라는 것을 깨닫는다.
- ❷ 실패에 관련한 단어를 작성하고, 실패에 대한 자기 생각을 자유롭게 표현한다.

### ➔ 준비물

- ❶ '실패 계단' 영상 자료
- ❷ 활동지
- ❸ 타임캡슐

1


2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	<b>❶ 실패에 대한 생각을 타임캡슐에 모으기</b> · '실패'를 생각하면 떠오르는 단어를 3개 이상 작성하기 · 타임캡슐에 작성한 내용을 넣어 보관하기	5분	
전개	<b>❶ '실패 계단' 영상 시청하기</b> · 영상 내용을 나타내는 해시태그 작성하기 · 발표를 통해 공통의 해시태그 확인하기 · 영상의 의도를 파악하고, 그 내용을 활동지에 개인별로 작성하기  <b>❷ 영상 시청 후, 의견 공유 및 발표하기</b> · 모둠원들과 함께 영상 내용 및 의도에 관해 자유롭게 의견 공유하기 · 의견 공유 결과를 발표하기	안무가 요한 브루주아의 <실패 계단> 영상  출처: <a href="https://youtu.be/FtnWXPdG1w?si=ktspzAYPY35r7WxE">https://youtu.be/FtnWXPdG1w?si=ktspzAYPY35r7WxE</a>	35분
정리	<b>❶ 차시 예고: 실패 연대기 인생 그래프 만들기</b> · 실패 연대기 인생 그래프의 샘플 살펴보기 · 실패 연대기 인생 그래프 활동에 대해 알아보기	5분	
지도상의 유의점	<b>❶</b> 교사는 1차시 도입 단계에서 학생들이 실패에 대해 떠오르는 단어를 작성한 종이들을 모아 사진찍어 보관하고, 6차시에서 학생들의 실패에 대한 인식 변화를 알아볼 때 활용한다. <b>❷</b> 교사는 편안한 분위기를 조성하여 학생들이 동료 학습자와 '실패'를 생각하면 떠오르는 불편한 감정들도 자유롭게 공유할 수 있도록 한다.		
평가 계획	<b>❶ 관찰평가</b>		

1차시

➔

**교육 활동지**

**실패에 대한 인식 살펴보기**

소요시간:	분	모둠명	
		참여한 팀원	

**'실패 계단' 영상**

영상 내용을 나타내는 #해시태그 (5개)	
영상의 의도	
영상 시청 후 실패에 대한 나의 생각 (한 문장으로 표현하기)	

---

**타임캡슐 (before)**

작성날짜	
학번	이름

· '실패'를 생각하면 떠오르는 단어를 3가지 이상 적어 보세요.

2차시

실패, 멀리서 보기

# 인생 그래프 그리기



2차시

# 실패, 멀리서 보기 인생 그래프 그리기



소요시간

50분



대상

중학교 3학년~고등학교 1학년

## ➔ 학습 목표

- 1 실패 연대기를 읽고 인생 그래프를 표현할 수 있다.
- 2 인생 그래프를 통해 성공과 실패가 연장선에 있음을 이해할 수 있다.

## ➔ 기대 효과

- 1 실패 연대기를 읽고 요약한 후, 타인 인생의 굴곡을 간접적으로 경험한다.
- 2 타인의 인생을 통해 성공과 실패는 모두 경험이라는 것을 인식한다.

## ➔ 준비물

- 1 4절지
- 2 사인펜
- 3 활동지
- 4 스마트기기

1

2


3

4

5

6



단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<b>❶ 이전 차시 상기하기</b> · '실패 계단' 영상의 내용을 상기하기 · 느낀 점, 생각나는 마음을 자유롭게 이야기하기 <b>❷ 오늘 수업 소개하기</b> · 학습 목표 제시하기 · 교사가 그린 인생 그래프 예시를 간단하게 설명하며 살펴보기	10분
전개	<b>❶ 인생 그래프 그리는 방법 안내하기</b> · 실패 연대기를 소개하기 · 교사가 보여준 인생 그래프 예시와 관련된 인물의 실패 연대기를 함께 살펴보며 인생 그래프 그리는 방법 소개하기  <p>한국일보 &lt;실패연대기&gt; 출처-<a href="https://youtu.be_9_gY9hKOFY_si=5BKcYcb0TUtlA-_n">https://youtu.be_9_gY9hKOFY_si=5BKcYcb0TUtlA-_n</a></p> <b>❷ 인생 그래프 그리기</b> · 모둠별로 인물 선정하기 · 선정된 인물의 실패 연대기를 개인별로 읽기 · 시간의 흐름에 따라 중요한 사건들을 활동지에 모둠별로 정리하기 · 모둠별로 인생 그래프 그리고, 칠판에 게시하기 <b>❸ 모둠별로 인생 그래프 발표하기</b> · 중요한 사건을 중심으로 스토리텔링 하기	35분
정리	<b>❶ 동료평가지 작성하기</b> <b>❷ 차시 예고하기</b> · 모둠별로 인물 선정하기	5분
지도상의 유의점	<b>❶</b> 교사는 학생들이 인생 그래프를 그릴 때, 중요한 사건을 선정하는 협의를 거친 후 기록하도록 안내한다. <b>❷</b> 교사는 학습자의 읽기 수준을 고려하여 소요시간, 읽기 자료 등을 재구성할 수 있다.	
평가 계획	<b>❶</b> 동료평가 및 관찰평가	

2차시

➔

**교육 활동지 ①**

**인생 그래프 그리기**

소요시간	분	모둠명	
		참여한 팀원	

각 모둠에서 선택한 실패연대기를 읽고, 주제와 내용을 요약해 보세요. 그런 다음, 연대기의 주인공이 경험한 주요 사건을 아래 좌표의 x축(시간)에 시간대별로 표시합니다. 각 사건의 굴곡 정도를 모둠원들과 함께 y축 상의 수치로 가능해 표시한 후, 그래프를 완성해 보세요.

실패 연대기로 보는 인생 그래프

주제	
내용정리	

2차시



교육 활동지 ②

인생 그래프 동료평가지

동료평가 시 유의 사항	※ 자신의 조를 제외한 다른 조를 평가한다. ※ 인생 그래프에 대한 평가내용은 문장으로 작성한다. ※ 객관성과 공정성에 근거하여 평가한다.
--------------	---

조 이름	인생 그래프 (좋았던 점과 아쉬운 점)	별점
동료평가		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆
		☆☆☆☆☆

루브릭			
평가요소	성취수준		
	상	중	하
인생 그래프 표현의 명확성	인생 그래프에 인생의 중요 사건이 명확하게 보이도록 표현하였다.	인생 그래프에 인생의 중요 사건을 표현하였다.	인생 그래프를 표현하는 방법이 미숙하다.
인생 그래프 내용의 연결성	인생의 주요 사건을 연결하여 인생 이야기를 명확하게 제시하였다.	인생의 주요 사건으로 인생 이야기를 제시하였다.	인생의 주요 사건을 잘 연결 짓지 못하였다.
발표 태도	자신이 전달하고자 하는 바를 분명하게 주어진 시간 내에 발표하였다.	자신이 전달하고자 하는 바를 주어진 시간 내에 발표하였다.	자신이 전달하고자 하는 바를 주어진 시간 내에 발표하지 못했다.

3차시

실패, 가까이 보기

실패 버킷리스트 챌린지



3차시

# 실패, 가까이 보기 실패 버킷리스트 챌린지



**소요시간**  
50분



**대상**  
중학교 3학년~고등학교 1학년

**➔ 학습 목표**



- ❶ 실패 버킷리스트를 작성할 수 있다.
- ❷ 모둠원들과 협의하여 챌린지를 선정할 수 있다.
- ❸ 유의 사항을 준수하며 챌린지 영상을 촬영할 수 있다.

**➔ 기대 효과**

- ❶ 버킷리스트의 통상적인 의미에서 벗어나 실패 버킷리스트의 의미를 고민하는 과정에서 생각의 전환을 경험한다.
- ❷ 실패 버킷리스트를 작성하고 공유하며 도전 의식을 갖는다.

**➔ 준비물**

- ❶ '100일간 거절당하기 프로젝트' 영상 자료
- ❷ 활동지
- ❸ 스마트기기

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 동기 유발: '100일간 거절당하기 프로젝트' 영상 시청하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실패 버킷리스트란 무엇인가를 함께 의논하기</li> <li>· 실패 버킷리스트의 목표가 '실패하는 것에 있음'을 인식하기</li> </ul> </li> </ul>	100일간 거절당하기 프로젝트 	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 실패 버킷리스트 예시 탐색하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 인기없는 SNS에 광고하기, 유행이 지난 휴대폰 악세사리 판매하기, 중학생 대상 바자회에서 할머니 옷 팔기, 소비자들이 알아차리지 못할 정도로 매우 복잡한 로고 만들기, 가장 눈에 띄지 않는 디자인 만들기, 앱 사용자 피드백 활용하지 않기 등</li> </ul> </li> <li>❷ 모둠별 실패 버킷리스트를 만들고 선정하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실패 버킷리스트 제작을 위한 유의 사항('타인에게 피해 또는 상처를 주거나 위험한 행동이나 폭력적 행동은 제외하기' 등)을 준수하여 실패 버킷리스트 작성하기</li> <li>· 모둠원들과 협의하여 도전하고 싶은 최종 챌린지 선정하기</li> </ul> </li> </ul>		30분
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❸ 실패 버킷리스트 공유하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모둠별로 작성한 실패 버킷리스트를 온라인 플랫폼(예: 패들렛)에 공유하기</li> <li>· 모둠별로 작성한 실패 버킷리스트를 발표하기</li> </ul> </li> </ul>		
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 챌린지 영상 촬영 시 유의 사항 숙지하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 초상권 및 개인정보 보호 등</li> </ul> </li> <li>❷ 차시 예고하기 - 실패 챌린지 페스티벌 진행하기</li> </ul>	챌린지 영상 관련 촬영시 유의사항 	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 실패 버킷리스트의 예시를 풍부하게 제시하여 학생들이 다양한 실패 버킷리스트를 만들 수 있도록 도움을 제공한다.</li> <li>❷ 교사는 유의 사항을 준수하여 실패 버킷리스트를 만들도록 강조한다. 챌린지로 선정 가능 여부 판단이 모호할 때는 학생들이 회의를 통해 스스로 정하도록 격려하고, 자유로운 의사소통 분위기 형성을 돕는다.</li> </ul>		
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 동료평가</li> </ul>		

3차시



교육 활동지

## 도전! 실패 버킷리스트 작성하기

소요시간	분	모듬명	
		참여한 팀원	

우리가 도전해 보고 싶은 실패 버킷리스트

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

최종 선정 실패 버킷리스트 챌린지

챌린지 이름:

선정 이유:

언제:

어디서:

누가(영상기록자/ 도전자):

누구에게:

어떻게:

왜:

기타 유의점:

실패에 도전하는 여러분을 응원합니다!!!

4차시

실패, 가까이 보기

## 실패 챌린지 페스티벌



4차시

# 실패, 가까이 보기 실패 챌린지 페스티벌



**소요시간**  
50분



**대상**  
중학교 3학년~고등학교 1학년

➔ **학습 목표**

- ❶ 실패 챌린지 페스티벌을 통해 다양한 실패 경험을 공유할 수 있다.
- ❷ 실패에 대한 자신의 느낌을 솔직하게 말로 표현하고 공유할 수 있다.
- ❸ 다른 사람의 실패 상황에 공감하는 마음을 표현할 수 있다.

➔ **기대 효과**

- ❶ 실패 버킷리스트를 작성하고 다양한 실패 경험을 공유하며 실패에 대한 막연한 두려움을 해소한다.
- ❷ 다른 사람의 실패에 공감하는 과정을 통해 자기 공감을 하는 방법을 배운다.

➔ **준비물**

- ❶ 버킷리스트 사진
- ❷ 실패 챌린지 영상
- ❸ 리액션 카드
- ❹ 말풍선 포스트잇
- ❺ 이젤패드

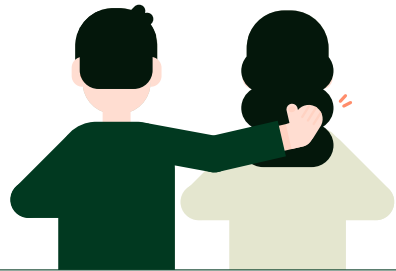
단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 실패 챌린지 페스티벌이란? : 페스티벌의 의미 나누기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실패 챌린지 페스티벌이란 무엇인가를 함께 의논하기</li> <li>· 챌린지 영상 시청 전, 미션 수행 방식과 결과를 추측하기</li> <li>※실패 챌린지 페스티벌은 실패를 새로운 시선으로 바라보며 서로의 실패를 공감하고 축하해주는 과정을 통해 내적 유연성을 경험하는 기회의 시간을 의미함</li> </ul> </li> </ul>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 실패 챌린지 페스티벌                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 모둠의 실패 챌린지 영상 온라인 플랫폼(예: 패들렛)에 공유하기</li> <li>· 일주일 동안 완수한 미션 수행 결과를 발표하고 소감 나누기</li> </ul> </li> <li>❷ 리액션 카드로 공감하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다른 팀의 발표를 보고, 리액션 카드를 이용하여 공감 표현하기 (토닥토닥 카드, 저스트두잇 카드, 반창고 카드, 파이팅 카드, 최고야 카드, 나도 슬퍼 카드 등)</li> </ul> </li> <li>❸ 공유한 실패 챌린지 영상에 공감 피드백 남기기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실패 챌린지 영상을 공유한 온라인 플랫폼(예: 패들렛)에 댓글 달기 또는 말풍선 포스트잇에 파이팅 메시지를 작성하여 이젤패드에 붙이기 등 다양한 방식으로 공감 표현하기 (떡볶이 먹어 / 안아 줄게 / 샤워해 봐 / 한잔 폭 자 / 좋은 음악 들어봐 등)</li> </ul> </li> </ul>	40분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 실패 챌린지 페스티벌에 대한 소감 나누기</li> <li>❷ 차시 예고하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 나만의 심리적 완충지대 찾기(치유의 카드 만들기)</li> </ul> </li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 학생들이 실패나 성공은 모두 자연스러운 것임을 깨닫고, 충분히 생각을 나눌 수 있도록 편안한 분위기를 조성한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 동료평가 및 관찰평가</li> </ul>	

4차시



### 교구 실패 챌린지 페스티벌: 리액션 카드

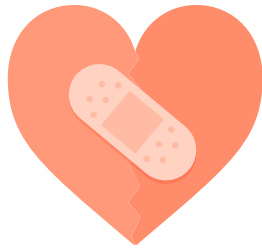
- 리액션 카드 6가지를 절취선에 따라 잘라주세요.
- 다른 모둠의 실패 챌린지 발표를 본 후, 전하고 싶은 말을 아래 리액션 카드를 이용해 표현해보세요.



토닥토닥 카드



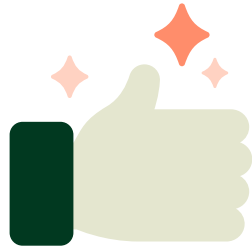
저스트두잇 카드



반창고 카드



파이팅 카드



최고야 카드



나도 슬퍼 카드

4차시



### 교육 활동지 < \_\_\_\_\_ 에게 주는 선물 >

선물을 주는  
우리조 친구들 이름:

다른 모둠의 실패 챌린지 발표를 본 후, 전하고 싶은 말이나 행동을 다양한 방식(메시지, 픽토그램, 이미지 등)으로 표현해 보세요.

실패챌린지 영상을 보고 적은 토막토막 메시지를 붙여서 선물합니다.


5차시

실패, 들여다보기

나만의 심리적 완충지대 찾기



5차시

실패, 들여다보기

나만의 심리적 완충지대 찾기



소요시간  
50분



대상  
중학교 3학년~고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ① 자신만의 심리적 완충지대를 찾을 수 있다.
- ② 자신이 원하는 상황에서 심리적 완충지대를 활용할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ① 다양한 도구를 활용하여 스스로 안정감을 찾을 수 있는 자신만의 방법을 찾는다.
- ② 미디어(음악, 이미지, QR코드 등) 활용 능력을 갖춘다.

➔ 준비물

- ① 영상 자료
- ② 스마트기기

1

2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 전시 학습 확인하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실패 챌린지 페스티벌에 대해 자유롭게 이야기 나누기</li> </ul> </li> <li>❷ 동기부여하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생들에게 익숙한 사람의 인터뷰 영상 시청하기 (창업가, 교내 선생님 등 심리적 완충지대에 관한 인터뷰 영상)</li> </ul> </li> <li>❸ 위의 사례를 바탕으로 나의 실패에 대한 심리적 완충지대를 생각해보기</li> </ul>	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 나만의 심리적 완충지대 찾기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 심리적 완충지대의 이미 소개하기</li> <li>· 팀원들과 자신의 완충지대에 관한 다양한 의견 나누기(음악, 그림, 글귀, 동영상, 사진 등)</li> <li>· 원하는 플랫폼을 선택하여 제작하거나 나에게 위로가 되는 방법을 찾아 보기</li> <li>· 다양한 온라인 플랫폼을 활용한 제작방법 알아보기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     &lt;예시&gt;                      1) 음악 만들기(<a href="https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/">https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/</a>)                      2) 나만의 사진첩 만들기(개인 SNS 계정)                      3) 힐링 문구 만들기(<a href="https://ideogram.ai">https://ideogram.ai</a>)                      4) 힐링 이미지 만들기(인공지능 플랫폼<a href="https://www.bing.com/create">https://www.bing.com/create</a>)                 </div> </li> <li>❷ 심리적 완충지대로 가는 나만의 치유의 카드(QR코드) 만들기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· QR코드 만들기(<a href="https://qrcode-ai.com/ko">https://qrcode-ai.com/ko</a>)</li> </ul> </li> <li>❸ 온라인 전시관(메타버스, 노션, 패들렛, SNS 등)에 QR코드 전시하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동지에 QR코드 소개글 작성하기</li> </ul> </li> </ul>	35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 차시 예고하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 온라인 전시관 관람하기</li> <li>· 실패에 대한 생각 변화를 공유하기</li> </ul> </li> </ul>	7분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 창업가, 학생들에게 친숙한 인물, 유명인사 등 심리적 완충지대에 대한 인터뷰 영상 또는 관련 자료를 수업 전에 미리 준비한다.</li> <li>❷ 교사는 학생들이 제작하거나 찾은 치유의 카드를 공유할 수 있도록 온라인 전시관을 수업 전에 미리 준비한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 자기평가 및 동료평가</li> </ul>	

5차시

교육 활동지

## 나만의 심리적 완충지대 소개하기

학번		이름	
사용한 플랫폼 또는 사이트			

나만의 심리적 완충지대 소개글 작성하기

해시태그 (5개 작성)	
치유의 카드 제목	
치유의 카드를 한 문장으로 표현하기 (또는 나에게 해주는 한마디)	
나의 심리적 완충지대로 선택한 이유	



6차시

실패, 들여다보기  
갤러리 워크



6차시

실패, 들여다보기  
갤러리 워크



소요시간  
50분



대상  
중학교 3학년~고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ① 실패에 대한 면역력을 키울 수 있다.
- ② 자기만의 심리적 완충지대를 만들 수 있다.

➔ 기대 효과

- ① 실패는 결과가 아닌 과정임을 깨닫고 회피하지 않는다.
- ② 새로운 시각과 도전을 받아들이는 태도를 강화하고, 다시 시도하는 내적인 힘을 키운다.

➔ 준비물

- ① 메모지(포스트잇)
- ② 이젤 패드

1



2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p><b>❶ 전시 학습 확인하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 온라인 전시관 관람 예절을 숙지하기 (QR코드: 디지털 에티켓 퀴즈 참고)</li> <li>· 온라인 전시관 링크 안내하기</li> </ul>	<p>온라인 전시관 관람예절</p>  <p>5분</p>
전개	<p><b>❶ 온라인 전시관 관람 및 의견 공유하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 온라인 전시관에서 친구들의 심리적 완충지대를 관람하기</li> <li>· 온라인 전시관 안에서 의사소통하고 공감하기</li> </ul> <p><b>❷ 타임캡슐 열어보기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지금 '실패'하면 떠오르는 단어 3가지 작성하기</li> <li>· 1차시에 작성한 '실패'하면 떠오르는 단어 3가지와 비교하기</li> </ul> <p><b>❸ '실패' 정의하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신의 말로 실패를 정의(실패란 __이다)하고 작성하여 공유하기(포스트잇, 이젤패드)</li> </ul> <p><b>❹ 창업가가 실패를 마주하는 법 알아보기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실패를 둘러싼 다양한 창업 이야기를 탐색하고, 실패를 어떻게 겪거나 다루었는지 이야기 나누기</li> <li>· 예: 토스 대표 이승건, 스타벅스 창업자 하워드 숄츠, 야놀자 대표 이수진, 코닥과 코닥어패럴(QR 참고)</li> </ul>	<p>창업가가 실패를 마주하는 법</p>  <p>35분</p>
정리	<p><b>❶ 학습 내용 정리하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실패는 결과가 아닌 과정임을 깨닫도록 생각하는 시간 갖기</li> <li>· 스스로의 삶에서 심리적 완충지대의 필요성을 인식하고 지속적으로 만들어가기</li> </ul>	10분
지도상의 유의점	<p><b>❶</b> 교사는 온라인 전시관 관람 에티켓을 지도한다.  <b>❷</b> 교사는 심리적 완충지대는 언제든지 변할 수 있음을 알려준다.</p>	
평가 계획	<p><b>❶</b> 자기평가 및 동료평가</p>	

6차시

**교육 활동지**

**타임캡슐 열어보기**

학번

이름

타임캡슐 (after)

**작성 날짜**

---

- 현재 '실패'를 생각하면 떠오르는 단어를 3가지 적어 보세요.

---

- 위에서 작성한 단어 3가지와 1차시에 작성한 '실패' 연상 단어 3가지를 비교해 보세요.

---

- 실패에 대한 나의 현재 생각을 한 문장으로 표현해 보세요.

---

- 실패에 대한 나의 생각이 바뀐 점이 있다면, 한 문장으로 표현해 보세요.

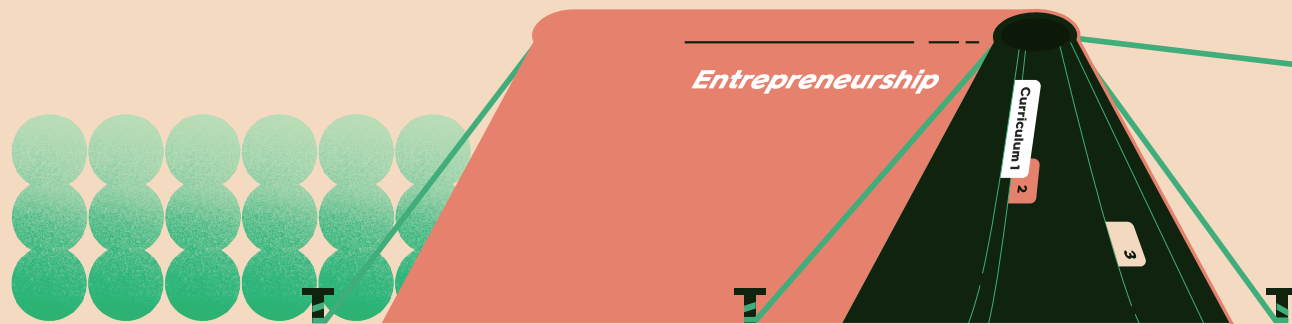
# 올망졸망 기업가정신, 뜯망뜯망 유니버설 디자인

team

**보이조**

member

- |     |             |
|-----|-------------|
| 강용대 | 대전고등학교      |
| 김진구 | 동아마이스터고등학교  |
| 남경희 | 대전중앙중학교     |
| 손민규 | 유성중학교       |
| 송주연 | 황지정보산업고등학교  |
| 최원복 | 수원농생명과학고등학교 |



## '올망졸망 기업가정신, 뿔망뿔망 유니버설 디자인' 커리큘럼은 국내외 증가하는 청소년 기업가정신 교육 요구에 발맞추어, 청소년에게 유니버설 디자인을 경험하는 과정에서 기업가정신을 함양하도록 돕습니다.

### <올망졸망 기업가정신, 뿔망뿔망 유니버설 디자인> 개요

급변하는 시대 속에서 청소년기의 정체성을 확립하고, 자신을 찾아가는 과정에서 기업가정신을 함양하여 자기 삶을 살아갈 수 있는 역량을 키우는 것이 매우 중요합니다.

청소년기의 태도 형성을 위해 다양한 기업가정신 교육과정들이 이미 개발되었습니다. 또한, 초중고의 모든 학생을 대상으로 확대되어 시행되고 있고, 기술의 이해와 함께 사회적 책임 의식 고취를 위한 프로그램의 중요성은 제4차 산업혁명 시대에 더욱 중요한 화두로 떠오르고 있습니다.

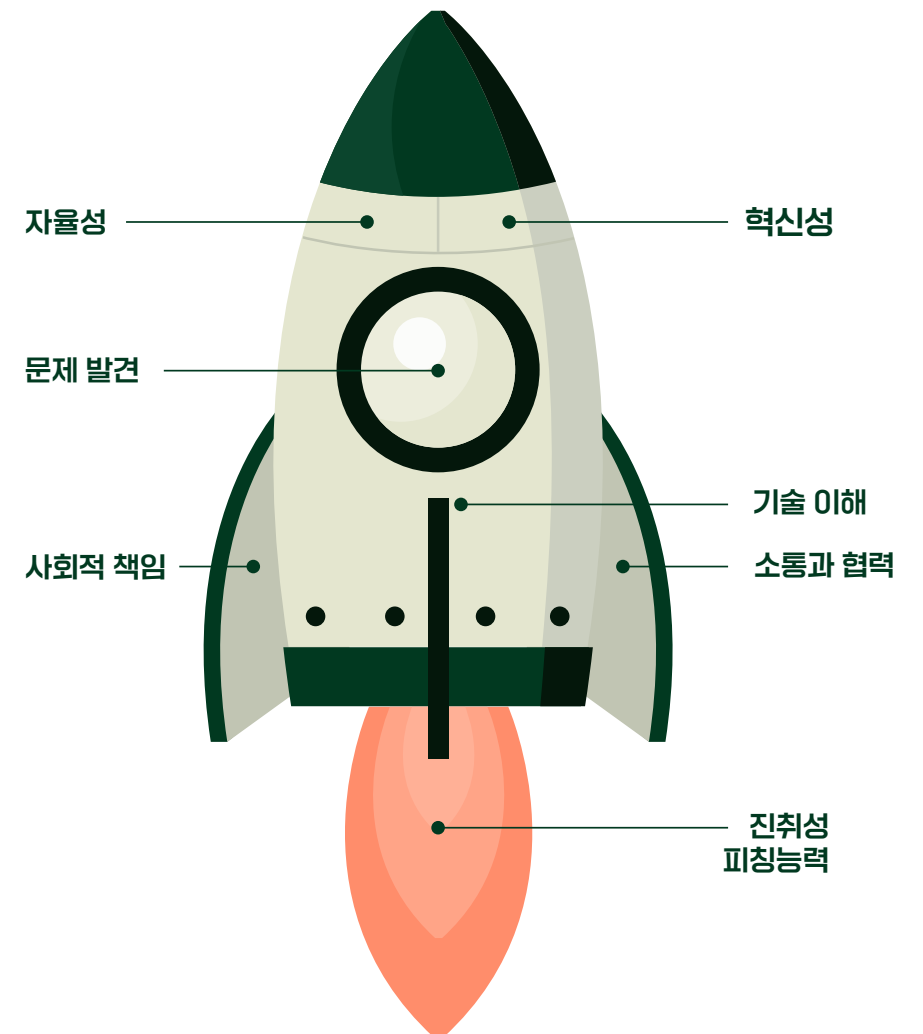
이러한 시대적 요구를 교육과정에 반영하기 위하여 '유니버설 디자인의 체험을 통한 기업가정신 함양'이라는 큰 방향으로 교육과정 설계를 진행하였습니다.

본 커리큘럼의 목적은 크게 6가지입니다.

- 첫째, 기업가정신으로 나의 색상을 찾아 자아의 발견 및 자아의식을 발전시키기
- 둘째, 기업가정신의 개념과 역량을 이해하고 대인관계 역량 함양하기
- 셋째, 유니버설 디자인의 체험 활동을 통한 기술 이해 및 사회적 책임 역량 함양하기
- 넷째, MVP 과정을 통한 경험 반영하기 활동으로 마케팅 능력 및 사회적 책임 역량 함양하기
- 다섯째, 비즈니스 모델 만들기 활동을 통한 마케팅 능력 및 사회적 책임 역량 함양하기
- 여섯째, 엘리베이터 피칭 및 평가 활동을 통한 자율성 및 진취성 역량 함양하기

### <올망졸망 기업가정신, 뿔망뿔망 유니버설 디자인> 핵심 역량

<올망졸망 기업가정신, 뿔망뿔망 유니버설 디자인> 커리큘럼 핵심 역량은 '우리가 원하는 기업가로서의 바람직한 모습은?'이란 질문에서 시작하였습니다. 우리 학생이 앞으로 삶을 살아가는 데 필요한 역량이 무엇인지 백워드 설계를 기반으로 자율성, 혁신성, 문제 발견, 사회적 책임, 기술 이해, 대인관계, 진취성, 피칭능력을 도출하였습니다. 특히 우주선 특징에 따라 역량을 적절히 배치하였는데 우주선 런칭을 위한 추진은 진취성이나 피칭능력에 연계하였고 우주선 유리창을 통하여 문제 발견 등 각자의 역량 의미를 부여하였습니다.



### <올망졸망 기업가정신, 뜰망뜰망 유니버설 디자인> 핵심 역량별 의미

구분	역량	의미
지식	기술 이해	정보기술을 사용하여 특정 과업을 수행하고, 과업을 완수하기 위한 다른 방법을 개발하는 역량
	문제 발견	현재의 문제 현상을 공감하여 발견하고, 구체화하여 원인을 분석하는 역량
	문제 해결	문제를 해결하기 위한 창의적이고 다양한 대안을 제시하고 평가하는 역량
기술	마케팅(피칭)	개발 제품을 상품화하고 효과적으로 홍보하는 역량
	소통과 협력	다른 사람의 생각과 의견을 적극적으로 이해하고, 갈등을 해결하며 긍정적 유대관계를 맺는 역량
태도	자율성	자기 스스로의 원칙에 따라 어떤 일을 하거나 자기 스스로 자신을 통제하여 절제하는 태도
	혁신성	새로운 아이디어나 접근 방식을 개발하거나 적용하는 역량
	사회적 책임	기업이 사회의 일원으로 사회와 환경에 미치는 영향에 대한 책임 의식을 갖고, 투명경영·봉사 등에 앞장서는 태도
	진취성	환경적인 변화에 적극적으로 대처하여 (위험을 감수하여) 기회를 찾으려는 태도

### <올망졸망 기업가정신, 뜰망뜰망 유니버설 디자인> 평가 기준 및 척도

역량	평가 기준	평가 척도 (5점 척도)				
		1	2	3	4	5
자율성	학생들이 본 과정에서 자율적이고 주도적으로 프로젝트를 수행하였는가?	1	2	3	4	5
혁신성	기존의 제품과 비교하면 개발 제품은 보다 창의적이고 혁신적인가?	1	2	3	4	5
소통과 협력	팀원들과 원만한 관계를 맺으며 각자의 역량과 맡은 역할을 잘 수행하였는가?	1	2	3	4	5
문제 발견	많은 사람에게 도움이 되는 현실적인 문제인가?	1	2	3	4	5
기술 이해	IT 및 인공지능 기술력을 적절히 활용하였는가?	1	2	3	4	5
마케팅(피칭)	개발 제품을 설득력 있게 발표하였는가?	1	2	3	4	5

### <올망졸망 기업가정신, 뽕뽕뽕뽕 유니버설 디자인> 차시별 구성

분류	차시	주요 내용	수업 방식
기업가정신 역량 이해 및 협업	1	- 기업가정신 보드게임을 통한 기업가정신 역량이해 및 아이스브레이킹 - DISC 유형별 모둠원 구성으로 시너지 높이기 - 유니버설 디자인과 우리의 삶 톺아보기	게이미피케이션 팀 활동 반대성격 상호 이해하기
유니버설 디자인 체험하기	2	- 유니버설 디자인 기반 메이커 체험하기 - 인공지능 기술로 유니버설 디자인 접목하기	메이커 교육
MVP 경험	3	- P&S(Problem & Strength) 기법 적용하여 해결하고 싶은 문제 도출 - 유니버설 기반 문제 해결하기	디자인씽킹 메이커 교육
	4	- 디자인씽킹 기법을 통한 아이디어 설계 - MVP 제작해보기	디자인씽킹 메이커 교육
비즈니스 모델 만들기	5	- ABC 비즈니스 모델 제안 및 적용	프로젝트 학습
피칭, 상호평가	6	- 연극 또는 CF를 통한 엘리베이터 피칭 기법 - 개선해야 할 점 논의, 동료 평가하기	창업 시뮬레이션 피칭

1) MVP(Minimum Viable Product)는 '에릭 리스'에 의해 만들어진 용어로 초기 스타트업, 예비 창업가, 초기 창업가의 아이디어를 최소한의 핵심기능만을 탑재한 프로그램 또는 제품을 의미합니다.

2) ABC 캔버스는 기존의 비즈니스 모델 캔버스 항목 중 가장 중요한 것으로 기업가가 접근하는 방식 또는 활동인 접근 방식(Approach), 고객에게 제공해야 할 혜택(Benefit)과 목표고객(Customer)으로 구성된 간이 비즈니스 모델입니다.

본 커리큘럼의 1차시는 개발한 기업가정신 역량 보드게임을 통해 기업가정신 역량들을 자연스럽게 익히도록 하였고, DISC 성향 간이검사를 통해 다양한 역량을 가진 학생들이 모둠을 구성하여 팀워크를 발휘하도록 하였습니다. 2차시는 인공지능카메라, 신호등 LED, 아두이노를 활용하여 개발한 유니버설 디자인 키트를 체험해보고 유니버설 디자인에 대한 이해를 돕는 활동을 하였습니다. 3차시와 4차시는 2차시에서 경험한 활동을 기반으로 P&S 기법을 활용한 아이디어 생성 및 MVP 시제품 제작을 체험하는 활동입니다. 5차시는 시제품을 기반으로 ABC비즈니스 모델을 수립하는 단계입니다. 6차시는 시제품과 비즈니스 모델을 ABC피칭 기법을 활용하여 발표 및 피드백 단계의 활동입니다. 이 과정을 통하여 각 차시별로 기업가정신 역량을 함양하도록 커리큘럼이 설계되어 있습니다.

이렇게 "유니버설 디자인의 체험을 통한 기업가정신 함양"이라는 큰 방향으로 설계된 세부 교육 내용은 아래와 같습니다.

#### 1차시

##### 기업가정신 역량 이해 및 역량에 따른 역할분담

기업가정신을 학생의 말로 정의하여 기업가정신이 내포하고 있는 가치를 이해할 수 있고, 기업가정신의 역량 정의를 통하여 자신의 역량에 따른 역할을 분담할 수 있어야 합니다. 이는 기업가정신을 이해하는 기회를 학생에게 제공하고 대인관계 역량을 함양하는 활동입니다.

#### 2차시

##### 유니버설 디자인 체험하기

메이킹 활동을 통하여 유니버설 디자인을 이해하고, 디자인이 가지고 있는 사회적 책임성에 대한 중요성을 인식할 수 있어야 합니다. 이는 다양한 유니버설 디자인을 체험하고 학생들에게 모방 활동의 동기를 부여하며, 다양한 유니버설 디자인 해결사례를 경험하게 하고, 기술 이해 역량과 사회적 책임을 함양하게 하는 활동입니다.

#### 3,4차시

##### 경험 반영하기(MVP<sup>1)</sup>, 2)

제시된 문제 상황을 해결하기 위한 아이디어를 제시하고 구체화 할 수 있어야 합니다. 또한, 디자인씽킹의 기법을 활용하여 동료들과 협업하여 MVP를 제작하는 활동입니다. 이는 다양한 개념을 습득하고 주제에 대한 탐구를 준비하는 태도를 함양하도록 도와 혁신성뿐만 아니라 대인관계 역량을 함양하게 하는 매우 의미 있는 활동입니다.

#### 5차시

##### 비즈니스 모델 만들기

동료 간 브레인스토밍을 통하여 비즈니스 모델(ABC 캔버스<sup>2)</sup>)을 만들 수 있어야 합니다. 이러한 활동은 학생들에게 경험을 탐구하고 재사고하는 기회를 제공합니다. 재사고의 과정은 관점을 바꾸는 활동으로 제공되고, 이는 사회적 책임을 고민하는 활동으로 이어지고, 학생들의 마케팅 능력을 함양하는 활동입니다.

#### 6차시

##### 피칭, 상호평가

각 모둠이 제작한 MVP를 발표하고, 다른 모둠의 시제품을 분석 및 평가하는 활동을 합니다. 다양한 아이디어에 대한 재사고를 통한 반성적 활동을 경험하고, 자기평가와 동료평가를 통해 마케팅(피칭) 능력을 함양하는 활동입니다.

1차시

기업가정신 역량 이해 및 협업

각자 다른 기업가정신 역량이 모여 하나의 모듬 만들기



1차시

기업가정신 역량 이해 및 협업

각자 다른 기업가정신 역량이 모여 하나의 모듬 만들기



소요시간

50분



대상

고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ❶ 자신의 성향을 파악하고 타인을 이해할 수 있다.
- ❷ 기업가정신 기반 게이미피케이션을 통해 기업가정신 역량을 이해할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ❶ 자신의 DISC 성향을 파악하고 모듬원을 구성하여 친밀한 관계를 형성한다.
- ❷ 기업가정신 보드게임을 통해 기업가정신 역량을 이해하고 함양한다.

➔ 준비물

- ❶ DISC 페르소나 게임 키트
- ❷ 노트북

1

2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ DISC 페르소나 키트를 활용하여 학생들의 성향 알아보기</li> <li>❷ DISC 성향의 다양한 종류와 성향별 특성을 구체적으로 설명하기</li> <li>❸ 학생들을 DISC 성향에 따라 모둠 구성하기</li> <li>❹ 각 팀의 역할 분담 및 계획 수립을 위해 토의하기</li> </ul>	15분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 기업가정신의 개념을 소개하고, 역량의 종류와 각 역량의 특성 설명하기</li> <li>❷ 기업가정신 보드게임의 특징과 게임 방법 설명하기</li> <li>❸ 모둠별로 기업가정신 보드게임을 진행하며 기업가정신 역량 학습하기</li> <li>❹ 게임을 통해 학습한 학생들의 기업가정신 역량 이해도를 퀴즈로 확인하기</li> </ul>	25분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ DISC 성향의 다양성과 모둠별 역할과 계획 발표하기</li> <li>❷ 기업가정신 역량의 종류와 필요성에 관해 토의 및 발표하기</li> <li>❸ 유니버설 디자인과 우리의 삶에 관한 소개로 간단하게 차시 예고 하기</li> </ul>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 학생들에게 DISC 성향의 상대적 다양성을 존중해야 함을 지도하고, 각자의 특성과 역량에 따라 효과적으로 역할을 분담할 수 있도록 지도한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 학생의 활동 과정을 관찰한 내용과 학생의 퀴즈 결과, 학생이 작성한 한 줄 소감의 내용을 종합적으로 평가한다.</li> </ul>	

1차시

교육 참고 자료

DISC 유형검사 및 기업가정신 역량 보드게임 이해하기

▶ 다음 DISC유형 검사를 읽고 자신과 관련한 해당 개수가 가장 많이 나온 경우가 자신의 유형이며 만약 D형이면 모둠장이 되어 I, S, C형의 친구들을 한명씩 선택하고 모둠을 만들 수 있는 권한이 주어진다. D형은 기업가로서 CEO가 되며 I는 쾌활한 성격으로 마케팅 담당업무, S는 성실함을 무기로 생산 또는 사무업무에 적합하다. C는 꼼꼼한 성격과 분석적 능력이 뛰어나서 개발자 업무에 어울린다. 이러한 성향이 모여 하나의 모둠이 되어 모둠 속에서 각자의 역할을 하며 모둠 내에서 조화를 이루면 된다.

D(이끌이)	I(칭찬이)	S(섬김이)	C(꼼꼼이)
주도형 (Dominance)	사교형 (Influence)	안정형 (Steadiness)	신중형 (Conscientiousness)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의사결정을 빠르게 내린다.</li> <li>• 리더십을 발휘한다.</li> <li>• 결과를 빠르게 얻는다.</li> <li>• 다른 사람의 행동을 유발한다.</li> <li>• 도전을 받아들인다.</li> <li>• 기존상태에 문제를 제기한다.</li> <li>• 복잡한 사안들을 잘 처리한다.</li> <li>• 문제를 빠르게 해결한다.</li> <li>• 개인적 성취욕이 높다.</li> <li>• 통제와 감독으로부터 자유롭다.</li> <li>• 새롭고 다양한 활동을 좋아한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 호의적인 인상을 준다.</li> <li>• 말솜씨가 있다.</li> <li>• 사람들을 즐겁게 한다.</li> <li>• 사람들과 접촉한다.</li> <li>• 다른 사람들을 복돋운다.</li> <li>• 열정적이다.</li> <li>• 사람과 상황에 대해서 낙관적이다.</li> <li>• 그룹 활동을 좋아한다.</li> <li>• 사회적 인정, 인기를 원한다.</li> <li>• 통제로부터 자유롭게 행동하길 원한다.</li> <li>• 의사 표현이 자유롭다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 충성심을 보인다.</li> <li>• 남의 말을 잘 듣는다.</li> <li>• 예측 가능하고 일관성 있게 일을 수행한다.</li> <li>• 참을성을 보인다.</li> <li>• 전문적인 기술을 개발한다.</li> <li>• 다른 사람을 돕고 지원한다.</li> <li>• 흥분한 사람을 진정시킨다.</li> <li>• 안정되고 조화로운 환경을 만든다.</li> <li>• 갈등이 적은 환경을 원한다.</li> <li>• 그룹의 일원으로 인정을 받는다.</li> <li>• 변화가 없는 한 현상을 유지한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세부 사항에 신경을 쓴다.</li> <li>• 분석적으로 사고한다.</li> <li>• 일에 대해 비판적으로 분석한다.</li> <li>• 중요한 지시나 기준에 관심을 둔다.</li> <li>• 외교적 수완이 있다.</li> <li>• 갈등에 우회적으로 접근한다.</li> <li>• 정확성을 점검한다.</li> <li>• 상황, 활동에 체계적으로 접근한다.</li> <li>• 업무 수행 시 기준이 명확하다.</li> <li>• 전문기술과 성취를 인정받고자 한다.</li> <li>• '왜'라는 질문을 요구한다.</li> </ul>



▶ DISC 페르소나 게임 키트를 활용하여 자신의 DISC성향에 맞는 아바타를 골판지등으로 페르소나 게임 키트를 만들어 보자. 만든 후 모둠 속에 반대 성향의 아바타를 선택하여 그 성향으로 빙의 된 것처럼 역할극을 해보자. 역할극을 하면서 서로를 이해할 수 있는 계기가 된다.



▶ 기업가정신 역량 보드게임은 모둠 구성원간 아이스 브레이킹 용도와 기업가정신 역량을 암기하기 위하여 할리갈리 게임과 유사한 방식으로 개발하였다. 할리갈리 게임은 단순히 같은 과일 다섯 개가 모이면 가운데 차임벨을 누르는 방식은 동일하지만 기업가정신역량 아이콘이 다섯 개가 모일 때 해당 기업가정신 역량을 외치면서 차임벨을 눌러야 하는 점이 다르다. 어느새 게임이 끝나면 기업가정신 역량을 자연스럽게 암기할 수 있다.



1차시



교육 활동지

나의 모둠 속 역할을 찾아보자!

활동 1 | 나의 모둠 속 역할을 찾아보자!

아래 DISC 유형검사의 질문에 체크해보고 내가 어떤유형인지 확인해보세요!

D(이끌이)	I(칭찬이)	S(섬김이)	C(꼼꼼이)
주도형 (Dominance)	사교형 (Influence)	안정형 (Steadiness)	성실형 (Conscientiousness)
<input type="checkbox"/> 의사결정을 빠르게 내린다. <input type="checkbox"/> 리더십을 발휘한다. <input type="checkbox"/> 결과를 빠르게 얻는다. <input type="checkbox"/> 다른 사람의 행동을 유발한다. <input type="checkbox"/> 도전을 받아들인다. <input type="checkbox"/> 기존상태에 문제를 제기한다. <input type="checkbox"/> 복잡한 사안들을 잘 처리한다. <input type="checkbox"/> 문제를 빠르게 해결한다. <input type="checkbox"/> 개인적 성취욕이 높다. <input type="checkbox"/> 통제와 감독으로부터 자유롭다. <input type="checkbox"/> 새롭고 다양한 활동을 좋아한다.	<input type="checkbox"/> 호의적인 인상을 준다. <input type="checkbox"/> 말솜씨가 있다. <input type="checkbox"/> 사람들을 즐겁게 한다. <input type="checkbox"/> 사람들과 접촉한다. <input type="checkbox"/> 다른 사람들을 북돋운다. <input type="checkbox"/> 열정적이다. <input type="checkbox"/> 사람과 상황에 대해서 낙관적이다. <input type="checkbox"/> 그룹 활동을 좋아한다. <input type="checkbox"/> 사회적 인정, 인기를 원한다. <input type="checkbox"/> 통제로부터 자유롭게 행동하기를 원한다. <input type="checkbox"/> 의사 표현이 자유롭다.	<input type="checkbox"/> 충성심을 보인다. <input type="checkbox"/> 남의 말을 잘 듣는다. <input type="checkbox"/> 예측 가능하고 일관성 있게 일을 수행한다. <input type="checkbox"/> 참용성을 보인다. <input type="checkbox"/> 전문적인 기술을 개발한다. <input type="checkbox"/> 다른 사람을 돕고 지원한다. <input type="checkbox"/> 흥분한 사람을 진정시킨다. <input type="checkbox"/> 안정되고 조화로운 환경을 만든다. <input type="checkbox"/> 갈등이 적은 환경을 원한다. <input type="checkbox"/> 그룹의 일원으로 인정을 받는다. <input type="checkbox"/> 변화가 없는 한 현상을 유지한다.	<input type="checkbox"/> 세부 사항에 신경을 쓴다. <input type="checkbox"/> 분석적으로 사고한다. <input type="checkbox"/> 일에 대해 비판적으로 분석한다. <input type="checkbox"/> 중요한 지시나 기준에 관심을 둔다. <input type="checkbox"/> 외교적 수완이 있다. <input type="checkbox"/> 갈등에 우회적으로 접근한다. <input type="checkbox"/> 정확성을 점검한다. <input type="checkbox"/> 상황, 활동에 체계적으로 접근한다. <input type="checkbox"/> 업무 수행 시 기준이 명확하다. <input type="checkbox"/> 전문기술과 성취를 인정받고자 한다. <input type="checkbox"/> '왜'라는 질문을 요구한다.
□ 개수 _____	□ 개수 _____	□ 개수 _____	□ 개수 _____

<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; margin-bottom: 5px;"><b>CEO</b></div> 최고경영이사 D	<div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; margin-bottom: 5px;"><b>CMO</b></div> 최고마케팅이사 I	<div style="background-color: #d0d0d0; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; margin-bottom: 5px;"><b>CPO</b></div> 최고생산이사 S	<div style="background-color: #c0c0c0; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; margin-bottom: 5px;"><b>CTO</b></div> 최고기술이사 C
--	---	--	--

예제) 나는 DISC 성격 유형 D형으로 모둠에서 리더인 CEO 역할이 잘 어울린다.  
 나는 DISC 성격 유형   형으로 모둠에서                    역할이 잘 어울린다.

2차시

유니버설 디자인 체험

라인의 불편한 점을 공감하고  
인공지능 기술로  
유니버설 디자인 체험하기



2차시

유니버설 디자인 체험  
타인의 불편한 점을 공감하고  
인공지능 기술로 유니버설 디자인 체험하기



소요시간  
50분



대상  
고등학교 1학년

➔ 학습 목표


- ❶ 유니버설 디자인의 개념을 이해한다.
- ❷ 유니버설 디자인을 활용한 아이디어를 제안할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ❶ AI 기술을 활용한 유니버설 디자인 과제를 통해 기술이해 역량을 함양한다.
- ❷ 사회적 책임의 중요성을 인식한다.

➔ 준비물

- ❶ 유니버설 디자인 AI 키트
- ❷ 노트북
- ❸ 워크북

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>❶ 유니버설 디자인 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 유니버설 디자인의 개념, 원칙, 중요성에 대해 설명하기</li> <li>· AI 기술 활용 사례 소개하기</li> <li>· 유니버설 디자인 관련 영상 시청하기</li> </ul>	<p>씨티이안 &lt;유니버설 디자인 홍보영상&gt;</p>  <p>출처: www.youtube.com/watch?v=KJ9HJ8_0rik</p> <p>8분</p>
전개	<p>❶ 유니버설 디자인 기술 소개 및 AI 기술 활용 사례 (강의 및 데모)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· AI의 기본 개념과 다양한 응용 분야 설명하기</li> <li>· 유니버설 디자인에 AI 기술을 어떻게 활용할 수 있는지 유니버설 AI 디자인 키트를 활용하여 체험하기</li> </ul> <p>❷ AI 기술을 활용한 유니버설 디자인 과제 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생들에게 유니버설 디자인 AI 키트를 활용한 간단한 디자인 과제를 제시하고, 직접 체험 및 실험하도록 유도하기</li> </ul>	42분
정리	<p>❶ 디자인 체험 결과 발표 및 토의하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생들이 체험한 결과물에 대한 느낀점 발표하기</li> <li>· 체험 결과에 대한 아이디어 융합 방안에 대한 토론 및 피드백하기</li> </ul>	10분
지도상의 유의점	<p>❶ 학생들이 유니버설 디자인 AI 키트 사용 시 극성이 바뀌지 않도록 지도한다.</p>	
평가 계획	<p>❶ 교사는 학생의 활동 과정을 관찰한 내용과 학생의 퀴즈 결과, 학생이 작성한 한 줄 소감의 내용을 종합적으로 평가한다.</p>	

2차시

**교육 참고 자료**  
**유니버설 디자인 이해하기**

**자료 1 | 유니버설 디자인의 개념**

- 장애의 유무나 연령 등에 상관없이 모든 사람이 제품, 건축, 환경, 서비스 등을 보다 편하고, 안전하게 이용할 수 있도록 설계함
- 디자인뿐만 아니라 스마트폰과 같은 제품에도 다양한 사람들이 사용하는 데 불편함이 없도록 배려하는 앱이나 기능들이 많이 나옴

**자료 2 | 유니버설 디자인 AI 키트 사용법**

유니버설 디자인 AI 키트 사용법

		
특정 사람이나 물체를 인공지능 카메라로 학습하여 학습된 사람(물체)를 식별한 후 신호등 LED 색상이 들어오게 하는 유니버설 디자인 AI 키트	연예인 남O민을 학습시킨 후 남O민의 어떤 사진을 키트로 보여 주더라도 초록색 LED가 점등되는 모습	연예인 아O유를 학습시킨 후 아O유의 어떤 사진을 키트로 보여 주더라도 노란색 LED가 점등되는 모습
		
축구선수 손O민을 학습시킨 후 손O민의 어떤 사진을 키트로 보여 주더라도 빨간색 LED가 점등되는 모습	유니버설 디자인 AI 키트 회로도	유니버설 디자인 AI 키트 사용을 위한 상세 내용은 QR코드를 통한 워크북 교재 참고

2차시

**교육 활동지**  
**유니버설 디자인의 필요성과 체험결과 공유하기**

**활동 1 | 유니버설 디자인의 필요성과 유니버설 디자인 AI 체험 결과에 대한 응용 분야가 무엇이 있을지 모둠별로 토론하고 발표해 보자.**

유니버설 디자인의 필요성	
유니버설 디자인 AI 체험 결과에 대한 응용분야	

3차시

MVP 경험 I

유니버설 디자인을 위한  
최소 기능 제품 (MVP) 구상하기



3차시

MVP 경험 I  
유니버설 디자인을 위한  
최소 기능 제품(MVP) 구상하기



소요시간  
50분



대상  
고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ➊ 제시된 문제 상황을 해결하기 위한 아이디어를 제시하고 구체화할 수 있다.
- ➋ 모듈 구성원의 강점을 기반으로 주변 문제를 융합하여 아이디어를 제시할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ➊ 문제 상황을 정의하고 분석한다.
- ➋ 문제해결을 위한 아이디어를 도출한다.

➔ 준비물

- ➊ 포스트잇
- ➋ 유성펜 세트
- ➌ 전지

1

2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 유니버설 디자인 적용 문제해결 사례 제시하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 색상 심리 및 편의성 고려</li> <li>· 개인화 설정 기능</li> <li>· 시각장애인을 위한 음성안내 기능</li> <li>· 진동 알림 기능</li> </ul> </li> <li>② P&amp;S 기법과 SCAMPER 기법을 적용한 사례를 제시하기</li> </ul>	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>① P&amp;S 기법을 적용하여 해결할 문제 정의하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 전지에 Problem(문제) &amp; Strength(모든 강점) 표 작성하기</li> <li>· 작성한 내용 중 해결하고 싶은 문제 선정하기</li> </ul> </li> <li>② SCAMPER 기법을 활용하여 아이디어 도출하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 포스트잇에 다양한 아이디어 기록하기</li> </ul> </li> </ul>	35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 각 조에서 해결할 문제 확인하기</li> <li>② 다양한 아이디어를 기록한 포스트잇을 전지에 붙이기</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 교사는 사용자 중심의 문제를 정의할 수 있도록 유도한다.</li> <li>② 학생들이 자유롭게 아이디어를 떠올릴 수 있도록 허용적 분위기를 조성한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 교사는 학생의 활동 과정을 관찰한 내용과 학생이 작성한 한 줄 소감 내용을 평가한다.</li> </ul>	

3차시

교육 참고 자료

유니버설 디자인 문제상황 사례와 P&S기법

자료 1 | 유니버설 디자인 문제 상황 사례 제시

- ‘보이조’에서 개발한 유니버설 디자인 키트는 인공지능 카메라가 사물이나 사람 등을 학습하여 식별된 내용에 따라 LED 색상이 달라지는 기능을 갖고 있다. 유니버설 디자인 키트는 횡단보도에 시각장애인이 있을 때 이를 인식하여 소리나 빛을냄으로써 안전을 도모한다. 이는 유니버설 디자인 키트가 주변의 어떤 문제에도 쉽게 응용 및 접근할 수 있음을 보여준다. 단, 유니버설 디자인 키트는 만능키트가 아니다. MVP 과정에서 학생들이 유니버설 디자인 키트 경험을 기반으로 외형 중심의 시제품 형태로 만들도록 유도해야 한다. 다음은 유니버설 디자인 키트를 적용할 때 문제 상황에 따른 적용 가능한 기술의 예시이다.
- 색상 심리 및 편의성 고려
  - 시각적 차원에서 얼굴을 인식하여 특정 LED 색상을 활용할 때, 각 색상이 사용자의 감정이나 상태에 미치는 영향을 연구한다. 이를 통해 각 사용자에게 가장 편안하고 긍정적인 영향을 주는 색상을 선택하여 시스템에 적용할 수 있다.
- 개인화 설정 기능
  - 각 사용자는 자신에게 가장 적합한 LED 색상을 설정할 수 있는 개인화 기능을 제공한다. 이를 통해 각 사용자가 자신의 취향이나 요구에 맞게 시스템을 사용할 수 있다.
- 시각 장애인을 위한 음성안내 기능
  - 시각 장애 학생들을 위해 인식한 얼굴에 해당하는 색상을 음성으로 안내하는 기능을 추가한다. 이를 통해 시각적 정보를 음성으로 변환하여 시각 장애 학생들에게 도움을 줄 수 있다.
- 진동 알림 기능
  - 시각 장애 또는 청각 장애 학생들을 위한 보조 수단으로, 특정 얼굴이 인식되면 스마트폰 등에서 진동 알림을 전송하여 해당 사용자에게 알림을 제공하는 기능을 추가한다.

자료 2 | P&S 기법<sup>3)</sup>

P&S 기법 <sup>3)</sup>						
(예시) Problem (사회나 주변문제) & Strength(모든 강점) 결합을 통한 해결할 문제 도출						
Problem / Strength	전쟁	질병	진로문제	대중교통	맛없는 커피	놀이공간 부족
인공지능		AI 진료		실시간 조회	↓	
가족공예						
IoT	→				IoT+맛없는 커피	
게임			프로게이머			PC방
노래	치유 음악					

※ 모든구성원의 강점(Strength)과 주변 문제(Problem)의 단어를 결합하여 IoT기반 새로운 커피머신 제작사례

3) 표의 가로축에 모든 구성원이 생각하는 사회나 주변 문제(P)를, 표의 세로축에 모든 구성원이 잘하는 강점 역량(S)을 작성하고, 가로단어와 세로단어가 만나는 위치의 합성단어를 기반으로 아이디어를 생성하는 새로운 기법입니다.

3차시



교육 활동지

P&S 기법을 활용한 문제정의

P&S 기법을 활용하여 문제를 정의하여 보자!

- ① 첫번째 행에 주변 문제 (Problem)나 관심사를 작성한다.
- ② 첫번째 열에 모둠구성원이 가지고 있는 강점(Strength)을 작성한다.
- ③ 1행과 1열에 단어를 합성하여 만난 또 다른 합성어를 사용하여 아이디어를 도출해보자.

Problem						
Strength						

우리 모듬은 \_\_\_\_\_의 문제를 가지고 있는 \_\_\_\_\_고객을 위하여 \_\_\_\_\_아이디어를 도출하였다.

4차시

MVP 경험 II

# 디자인씽킹 기법의 시제품 제작을 MVP로 제품 만들어 보기



4차시

MVP 경험 II  
디자인씽킹 기법의 시제품 제작 단계 체험을  
MVP로 제품 만들어 보기



소요시간  
50분



대상  
고등학교 1학년

➔ 학습 목표



- 1 디자인씽킹의 기법을 설명할 수 있다.
- 2 디자인씽킹 기법 중 시제품 제작 단계에서 시행착오의 과정을 거쳐 MVP(Minimum Viable Product)를 제작할 수 있다.

➔ 기대 효과

- 1 디자인씽킹 기법을 적용하여 효과적인 문제해결 방안을 도출한다.
- 2 시행착오 과정을 거쳐 MVP를 제작한다.

➔ 준비물

- 1 포스트잇
- 2 유성펜 세트
- 3 폼보드
- 4 클레이
- 5 전지
- 6 전지
- 7 가위
- 8 글루건

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1 디자인씽킹 설명하기  삼성 SDS <아이디어는 혼자가 아닌 '함께' 만드는 것> 출처: <a href="https://businessmodelzen.co.kr_">https://businessmodelzen.co.kr_</a>	10분
	2 MVP 제작 사례 제시하기 	
	3 3차시에서 정의한 문제 확인하기	
전개	1 디자인씽킹을 적용하여 문제해결하기 · 3차시에서 도출한 다양한 아이디어를 유목화하여 해결방안 도출하기 2 MVP 제작하기 · 제공하고자 하는 핵심기능을 중심으로 MVP 제작하기	35분
정리	1 사용한 재료들 정리하기	5분
지도상의 유의점	1 시제품 제작 단계에서 학생들에게 안전 교육을 실시한다. 2 시제품은 제공하고자 하는 가장 핵심적인 기능을 중심으로 제작하는 것이고, 처음부터 완벽이 아닌 시행착오의 과정을 거쳐 완성되는 것임을 강조한다.	
평가 계획	1 학생은 체크리스트를 이용하여 자기평가를 하고, 교사는 MVP에 대해 검증한 후 학생이 작성한 한 줄 소감의 내용을 평가한다.	

4차시

교육 참고 자료  
MVP는 무엇일까?

자료 1 | MVP의 정의와 사례

MVP란?

- MVP란 초기 창업가의 아이디어를 최소한의 핵심기능만 탑재한 프로그램 또는 제품을 의미한다.
- 최소한의 기능을 구현한 제품을 빠르게 만들 수 있어 이 시제품이 유효한지 검증하는데 시행착오를 줄일 수 있는 장점이 있다.
- 시행착오의 과정은 기업가정신의 마인드는 물론 인생의 삶과도 매우 영향이 깊다.

MVP 시제품을 만드는 방법과 학생 사례

- 시제품을 만들 때 처음부터 완벽한 설계 이후에 3D프린터 등 완벽한 실물을 만드는 것이 아니다. 일단 스케치에서 시작하여 폼보드, 골판지, 페지, 수수깡, 클레이 등 주변에서 쉽게 구할 수 있는 물건으로 모형과 핵심 동작을 시뮬레이션하여 피드백을 받을 수 있는 수준으로 만드는 것이 중요하다. 계획대로 모든 것이 진행되는 것은 교과서에 실린 내용만 그렇다. 삶과 기업경영은 불확실의 연속이다. 이러한 방법과 과정을 통하여 삶의 방식을 기업가정신 교육으로 승화시켜보자.

MVP 시제품 만드는 과정 사례



유니버설 디자인 학생 시제품 제작 활동 사례

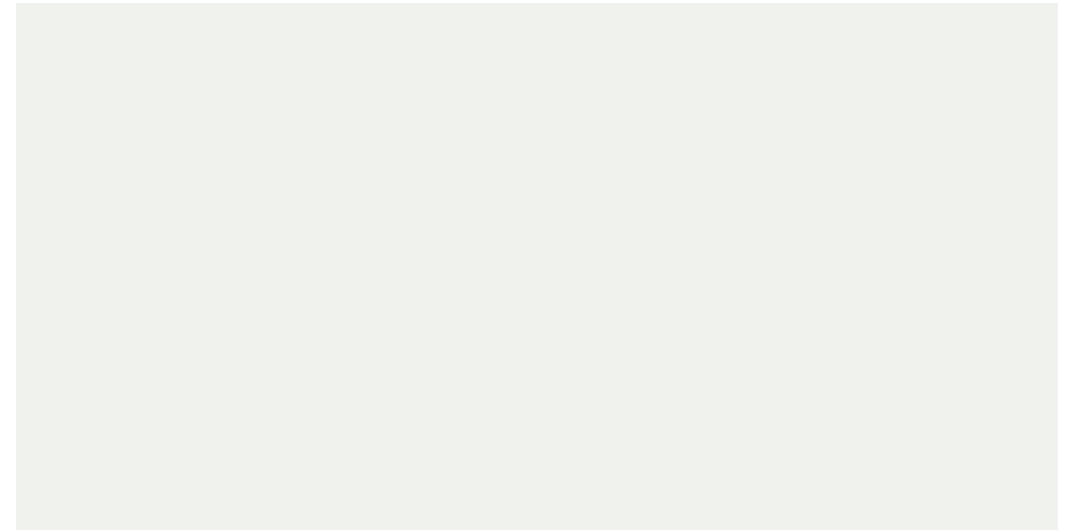


4차시



교육 활동지  
MVP 제작하기

활동 1 | 도출한 아이디어의 시제품 모습을 스케치하고 그 기능에 대해 토론해보자.



활동 2 | 필요한 재료, 도구, 방법, 역할 등을 생각해보고 MVP 시제품을 제작해보자.

▶ 필요한 재료(골판지 등 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료 등 활용)

▶ 도구

▶ 제작 방법 및 팀원들의 역할

※ 시제품은 처음부터 완벽한 설계후에 완벽히 만드는 것이 아니라 조금씩 수정하는 자세로 만드는 것이 중요하다.



5차시

비즈니스 모델 수립

간이 ABC  
비즈니스 모델 만들기



5차시

비즈니스 모델 수립  
간이 ABC 비즈니스 모델 만들기



소요시간  
50분



대상  
고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- 1 브레인스토밍을 통하여 비즈니스 모델(ABC 캔버스)을 만들 수 있다.

➔ 기대 효과

- 1 제작한 시제품을 기반으로 가치제공을 위한 접근 방식(Approach), 고객에게 제공하는 혜택(Benefit), 목표고객(Customer) 등 ABC 비즈니스 모델 개념을 이해한다.
- 2 ABC 비즈니스 모델 적용을 통해 비즈니스 핵심역량을 말할 수 있다.
- 3 각 모듈에서 생성한 아이디어 및 시제품을 기반으로 비즈니스 모델을 만든다.

➔ 준비물

- 1 유성 사인펜
- 2 포스트잇
- 3 전지
- 4 자
- 5 칼
- 6 가위
- 7 폼보드
- 8 ABC비즈니스 교구

1

2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<b>① 비즈니스 모델 소개하기</b> · 비즈니스 모델의 개념과 구성요소 설명하기 · 비즈니스 모델의 필요성을 이해하고 비즈니스 모델에 포함해야 할 요소 확인하기	5분
전개	<b>① 브레인스토밍하기</b> · 모둠별로 비즈니스 모델 작성을 위한 브레인스토밍하기 : 비즈니스 모델 구성요소를 분석하고 토론하기 <b>② 비즈니스 모델 작성하기</b> · 모둠별로 ABC 비즈니스 모델 아이디어를 도출하고, 비즈니스 모델 프레임워크 작성하기 · 각 모둠의 창의적인 비즈니스 모델 아이디어를 도출하고, 프레임워크 구체화하기 · ABC 비즈니스 교구에 포스트잇으로 비즈니스 모델 완성하기	40분
정리	<b>① 피드백 공유하기</b> · 모둠 간 발표기획서에 대한 상호 의견 교환 및 교사의 피드백 전달하기 <b>② 차시 예고하기</b> · 피칭과 상호평가의 과정 안내하기	5분
지도상의 유의점	<b>① 교사는 학생들이 비즈니스 모델의 핵심 개념을 이해하도록 멘토링하고, 핵심 개념인 ABC 외에도 추가적인 비즈니스 모델 여섯 가지 요소를 추가적으로 설명할 수 있도록 준비한다.</b>	
평가 계획	<b>① 교사는 학생의 활동 과정을 관찰한 내용과 학생이 작성한 한 줄 소감 내용을 평가한다.</b>	

5차시

교육 참고 자료

ABC 비즈니스 모델 캔버스란?

자료 1 | ABC 비즈니스 모델 캔버스 소개(ABC Business Model Canvas)

ABC 비즈니스 모델 캔버스 소개(ABC Business Model Canvas)

- ABC 비즈니스 모델 캔버스는 기존 비즈니스 모델 캔버스를 핵심 3요소로 압축한 캔버스로 고객에게 제공해야 할 혜택을 만들기 위한 접근 방식(A: Approach), 고객에게 제공해야 할 혜택(B: Benefit), 목표 고객 (C: Customer) 등 3요소로 구성된다.
- 보이조는 기존 비즈니스 모델 캔버스 전체를 이해하는 과정에서 핵심요소 3가지를 기억하지 못하는 점을 우려하여, ABC를 강조하고 ABC를 기반으로 주변 요소들을 자연스럽게 익힐 수 있도록 자체 개발하였다.

ABC 비즈니스 모델 캔버스 교구



- 보이조가 개발한 교구(위 사진)에 A, B, C라고 되어 있는 곳에 해당 하는 내용을 모둠과 브레인 스토밍 후 선정된 비즈니스 모델을 포스트잇에 붙여 준다. 즉, 핵심고객(C), 고객을 위한 접근 방식 또는 활동(A), 고객에게 주어야 할 혜택(B)을 간단하게 만들어 볼 수 있는 ABC비즈니스 모델이다.
- 처음부터 완벽한 것을 모두 익히기 보다 핵심 비즈니스 요소를 익히고 추후에 추가적인 비즈니스 요소를 학습해도 늦지 않는다. 모든 것을 얻기 위해 모든 것을 잃을 수 있음을 명심하자.

자료 2 | ABC 비즈니스 모델 캔버스 학생 활동 사례



- ABC 비즈니스 모델 캔버스는 입체로 제작하는 것도 좋지만 전지에 A, B, C라고 적어 두고 그 위에 해당 내용의 포스트잇을 붙여도 좋다

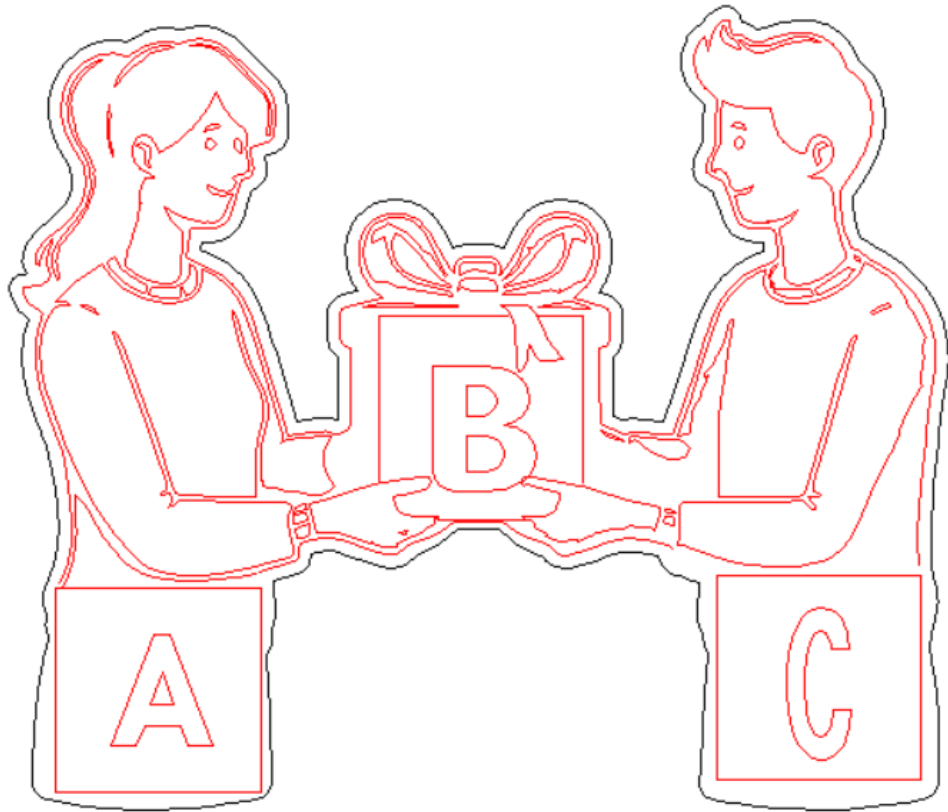
5차시



교육 활동지

ABC 비즈니스 모델 캔버스 작성

활동 1 | 제작한 MVP 시제품과 관련하여 모든 구성원간의 발산 및 수렴 사고 과정을 통하여 아래 그림 A, B, C 해당 위치에 관련 포스트잇을 붙이면서 ABC 비즈니스 모델 캔버스를 작성해 보자.



6차시

엘리베이터 피칭

ABC 피칭 기법으로 발표 활동하기



6차시

# 엘리베이터 피칭 ABC 피칭 기법으로 발표 활동하기



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 1학년

**➔ 학습 목표**

- ❶ 제작한 MVP를 발표할 수 있다.
- ❷ 다른 모둠의 시제품을 살펴보고 장·단점을 한 가지 이상 발표할 수 있다.

**➔ 기대 효과**

- ❶ 엘리베이터 피칭 기법을 활용하여 결과물을 발표하는 활동에서 해당 아이디어를 구성하게 된 과정을 논리적이고 설득력 있게 제시한다.

**➔ 준비물**

- ❶ 강의 슬라이드
- ❷ 모래시계
- ❸ 체크리스트(학생용)
- ❹ 심사표(교사용)
- ❺ 페들릿(소감문 작성)
- ❻ 종합설문지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 피칭 이해하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 피칭이란 무엇이며, 효과적인 피칭이 되기 위한 요소가 무엇인지 확인하기</li> </ul> </li> <li>❷ 진행 방법 안내하기</li> </ul>	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 모둠별 발표 및 평가하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 발표자 정하기</li> <li>· 심사 기준 안내하기</li> <li>· 정해진 시간에 효과적으로 MVP 소개하기</li> <li>· 체크리스트를 이용하여 자기평가 및 동료평가 진행하기</li> </ul> </li> <li>❷ 심사 결과 발표 및 피드백 공유하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 조의 MVP를 심사하고 그 결과를 발표하기</li> <li>· 심사 결과에 대한 피드백 제공하기</li> <li>· 동료평가 내용 공유를 통한 성찰 기회 제공하기</li> </ul> </li> </ul>	35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 이번 차시 수업 성찰하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 종합설문지를 통해 수업 전/수업 후의 역량을 측정하고 그 결과를 비교하기</li> </ul> </li> <li>❷ 1~6차시 수업에 대한 종합 성찰하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 페들릿을 활용하여 수업 전반에 대한 의견이나 소감을 공유하기</li> </ul> </li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 피칭에 처음 참여하는 학생들을 위해 도입 단계에서 피칭에 대해 자세하게 설명하거나 수업시간이 여유롭지 않다면 수업 전에 미리 영상을 시청할 수 있도록 링크를 사전에 제공할 수도 있다.</li> <li>❷ 모둠별 발표가 중심이 되는 수업에서 다른 모둠의 발표를 경청하는 태도가 중요함을 지도하고, 주관적인 평가나 비방이 아닌 체크리스트에 근거한 공정한 평가가 이루어지도록 지도한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 정해진 시간 안에 효과적으로 MVP를 소개하였는가?</li> <li>❷ 전달하고자 하는 주제를 효과적으로 발표하였는가?</li> <li>❸ 자기평가와 동료평가에 성실하고 진지하게 참여하였는가?</li> </ul>	

6차시

교육 참고 자료  
ABC 피칭 기법과 평가

활동1 | ABC 피칭 기법 방법

① ABC 피칭 기법 방법

- ABC 피칭 기법이란 기존의 NABC 피칭기법을 더욱 간소화하고 핵심만 발표하게 하여 아이디어를 전달할 수 있는 새로운 기법이다.
- NABC 피칭기법의 N(Need)은 고객이 필요한 것이 무엇인며 A(Approach)은 그 필요한 것을 해결하기 위해 어떤 활동 또는 개발을 할 것이며 그 활동이 고객에게 어떤 B(Benefit)을 주며 이와 같은 활동이 기존의 경쟁사 C(Competition)이 무엇인지 발표하는 기법을 말한다.
- ABC 피칭기법은 ABC 비즈니스 모델 캔버스의 A, B, C를 그대로 설명하는 기법으로 핵심을 짧은 시간에 발표하는 기법이다. 물론 여기에 광고 CF나 역할극을 함께 발표하는 것도 좋은 방법이다.



② 활동지 | 동료평가 및 교사평가

- ① 발표내용을 명확하고 간결하게 발표했는가?
- ② 전달하고자 하는 내용을 적당한 음량으로 발표했는가?
- ③ 청중과 유연한 태도로 상호작용하며 발표했는가?
- ④ IT 및 시기술을 활용하여 제작한 제품의 기술적 완성도가 높은가?
- ⑤ 과제 수행에 적합하도록 참신한 아이디어에 기반한 창의적인 제품인가?
- ⑥ 현실적인 문제를 바탕으로 사회적으로 기여할 수 있는 가치가 높은가?
- ⑦ 기승전결을 체계적으로 구성하여 논리적으로 명확한가?
- ⑧ 제품의 구성요소와 특징을 설득력 있게 발표하였는가?
- ⑨ 모둠만의 혁신적이고 창의적인 요소를 잘 드러내고 있는가?

③ 교사용 평가표

1. **공감력** | 실생활에서 발견, 정의한 문제나 기회에 충분히 공감되는가?
2. **기술력** | AI 기술을 적절히 활용하여 불편함을 개선하는 기술력을 확보하였는가?  
(시제품 제작 완성도 또는 노력 수준 포함)
3. **창의력** | 발견한 문제 해결 아이디어가 혁신적이고 창의적인가?
4. **발표력** | 조원들이 모두 참여하여 설득력 있게 발표를 수행하였는가?

6차시



교육 활동지  
모의투자 및 동료평가

**활동 1** | MVP 시제품과 ABC 비즈니스 모델 캔버스를 가지고 우리 사업아이템을 투자자들에게 투자설명회를 진행하려고 한다. 주어진 발표 시간은 1분이다. ABC 피칭 기법으로 발표를 해보자. 다양한 방법으로 피칭해도 되나 다음 빈칸의 내용을 기본적으로 채워보자.

**모둠 [ ]는 [ ]하는 불편을 가진  
[ ] 고객을 위한 [ ] 상품으로  
[ ] 고객에게 행복을 준다.**

**활동 2** | 다른 모둠의 발표를 보고 다음 항목을 평가(동료평가)해보자

※ 5점 척도이며 소속 모둠 평가금지, 타인 모둠만 평가하여 평균하여 순위 결정하며, 경쟁보다 자신의 MVP 제품과 비즈니스 모델을 피드백 받아서 발전하는 기회로 삼아야 한다.

평가항목	1조	2조	3조	4조
① 발표내용을 명확하고 간결하게 발표했는가?				
② 전달하고자 하는 내용을 적당한 음량으로 발표했는가?				
③ 청중과 유연한 태도로 상호작용하며 발표했는가?				
④ IT 및 시기술을 활용하여 제작한 제품의 기술적 완성도가 높은가?				
⑤ 과제 수행에 적합하도록 참신한 아이디어에 기반한 창의적인 제품인가?				
⑥ 현실적인 문제를 바탕으로 사회적으로 기여할 수 있는 가치가 높은가?				
⑦ 기승전결을 체계적으로 구성하여 논리적으로 명확한가?				
⑧ 제품의 구성요소와 특징을 설득력 있게 발표하였는가?				
⑨ 모둠만의 혁신적이고 창의적인 요소를 잘 드러내고 있는가?				
<b>총합</b>				

CURRICULUM

04

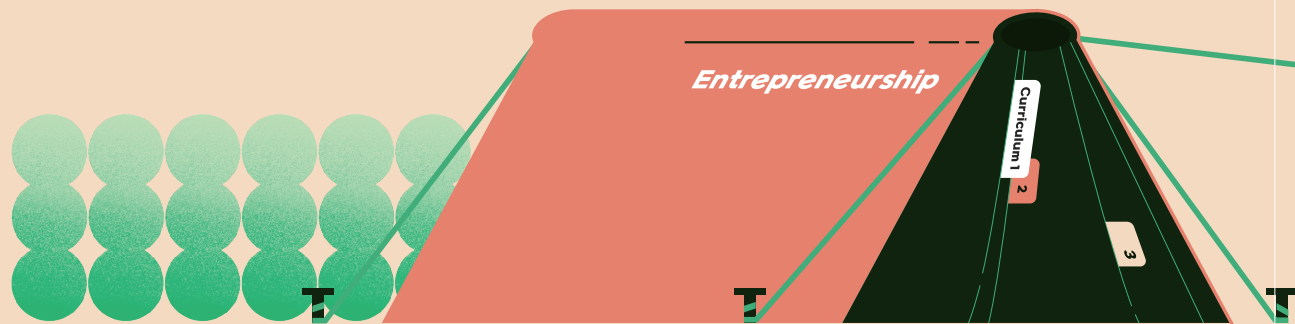
# Hero, We Go!

team

## 자라공인

member

고상곤	오현고등학교
김자영	안산해솔중학교
이지숙	감일백제중학교
이혜선	충주중학교
임설현	광주송일고등학교
서은지	내포중학교



CURRICULUM  
04

**<Hero, We Go!> 커리큘럼은 '교사가 가르침을 주는 여정에서, 학생들 스스로 역량을 함양하는 여정으로의 전환'입니다. 5지선다형 객관식 문항에 갇힌 우리 아이들에게 자신의 가능성을 탐색하며 또래들과 함께 주변의 문제를 찾아, 이를 해결하는 창업 아이디어를 제안함으로써 가치 창출과 더불어 자기 이해, 공감, 협력적 문제해결력 등의 기업가정신 역량을 함양하는 프로그램입니다.**

**<Hero, We Go!> 개요**

**미래를 살아갈 우리 학생들에게는 어떤 힘이 필요할까, 어떻게 그 힘을 실어주어야 할까?**

**나를 온전히 이해하는 힘**

기업가정신을 발휘한 창업자들은 대개 나 사용법을 알고 활용합니다. 무엇을 좋아하고 잘하는지, 무엇을 할 수 있는지, 스스로 강점과 약점을 제대로 파악하는 것에서부터 변화와 성장이 시작됩니다. 그러나 나를 아는 힘은 혼자서 기를 수 없습니다. 진짜 본인의 모습은 오히려 타인과 마주하는 공동체 속에서 발견되고 자라기 때문입니다. <DOGS 문제 해결 유형 검사>는 자신을 온전히 이해할 수 있는 '거울'이 되며, 이를 활용한 팀 구성 활동을 통해 타인을 이해하며 서로 간의 긍정적인 관계를 맺는 기회가 됩니다.

**문제를 인식하고 공감하는 힘**

미래학자 제러미 리프킨은 '공감은 단지 정서적인 것이 아니라 세상을 하나로 묶는 접착제'라고 표현했습니다. 새로운 시대를 이끌어갈 우리 학생들이 자신과 세상을 연결하며, 가치를 창출하기 위해서는 세상의 다양한 문제 이슈와 고통을 겪는 이들을 공감하는 힘이 필요합니다. <히어로 월드> 게임 속 다양한 창업자 혹은 사회혁신가들은 학생들에게 좋은 롤모델이 되어 '창문' 밖 다양한 문제를 인식하여 공감하는 힘을 갖게 하고, 더 나아가 문제 해결의 주체로서 자기 허락<sup>1)</sup>의 기회를 얻도록 합니다.

**주변의 문제를 협력으로 해결하는 힘**

오늘날의 고도화된 경쟁사회, 자기애를 강조하는 개인주의 속에서는 본인과 타인의 이해는 커녕 협력의 기회조차 좀처럼 가질 수 없습니다. 그런데도 우리 아이들이 살아갈 미래 사회는 더욱 복잡해지며 변화 속도 또한 빨라져 불확실성이 커지기에 학생들이 앞으로 마주할 문제들은 혼자만의 힘으로는 해결할 수 없습니다. <히어로 카드> 속 인물들의 문제 인식과 해결 전략을

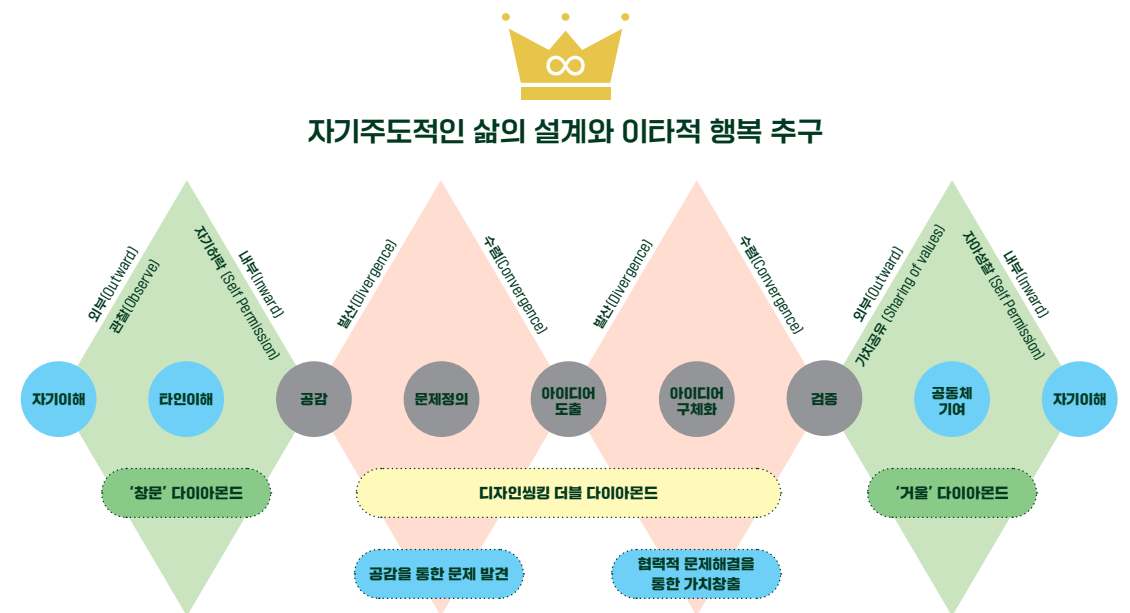
1) 자기 허락(Self-Permission): 자기 스스로 문제 해결의 주체로 인식하는 것으로, 자기 허락은 문제 인식과 해결책 도출 및 실행의 문제 해결의 전 과정에 필요합니다.

바탕으로 눈앞에 놓인 주변의 문제에 관심을 두고 또래들과 함께 도전하며 문제 해결의 창업 아이디어를 내놓는 3차시 이후의 과정을 통해 가치 창출과 공유의 의미를 깨닫고, 다시금 자신을 성찰하는 기회를 얻습니다.

우리 아이들에게는 학교를 넘나드는 배움의 기회와 함께 마음껏 무언가를 시도할 수 있는 시공간이 필요합니다. '자기 이해와 더불어 타인의 문제에 공감하고 공동체를 위한 새로운 가치를 만드는 인생 나침반'이라는 우리의 팀 이름처럼 본 프로그램은 히어로 카드 속 인물들과 함께 주변의 문제를 찾아 협력적으로 문제를 해결하는 안전한 실험 공간이자 나침반이 되어 학생들이 스스로 자신의 미래를 디자인할 수 있는 역량들의 함양을 목표로 합니다.

**<Hero, We Go!> 개발 모형:**

Quadruple Diamond Crown Model



### <Hero, We Go!> 핵심 역량

'거울'속의 나  
자기이해

'창문'밖을 바라보는 우리  
공감을 통한 문제 발견 및 협력적 문제 해결

세상을 위한 '선물'  
가치 창출 및 공동체 기여

'나침반'을 바라보는 나  
자기주도적인 삶의 설계



### <Hero, We Go!> 핵심 역량별 의미

구분	역량	의미
'거울' 속의 나 (자기 이해)	자기 이해	본인 스스로 자신이 가진 특성과 역량을 탐색하여 자아를 찾는 과정과 노력
	자기효능감	자신이 어떤 일을 성공적으로 수행할 수 있다는 확신과 믿음
'나침반'을 바라보는 나 (자기 주도적인 삶의 설계)	자기 주도성	자기 삶에 주인 의식을 가져 가치 있는 일과 삶을 계획하고 실행
	문제 발견	공감을 바탕으로 주변의 문제를 발견하고, 그 원인을 찾고자 하는 의지와 행동
'창문' 밖을 바라보는 우리 (공감을 통한 문제 발견 및 협력적 문제 해결)	문제 해결	타인과의 협력을 통해 문제의 해결 방안을 찾아 이를 실천하는 도전적인 행동
	문제 발견	공감을 바탕으로 주변의 문제를 발견하고, 그 원인을 찾고자 하는 의지와 행동
세상을 위한 '선물' (가치 창출 및 공동체 기여)	가치 창출	문제를 해결하기 위한 새로운 변화와 혁신 창조
	가치 공유	새로운 가치를 타인에게 제안하고 공유하여 공동체에 기여

### <Hero, We Go!> 평가기준 및 척도

구분	평가 기준		평가 척도 (2단계)
자기 이해 및 타인 이해	[개인 평가]	<DOGS 문제 해결 유형 검사> 결과를 통해 자신의 장점(또는 역량)을 잘 파악하였는가?	(O/X)
		DOGS 팀 빌딩 활동을 통해 팀원의 장점(또는 역량)을 잘 파악하였는가?	(O/X)
	[팀 평가]	팀원들의 장점과 역량을 토대로 '히어로 캔버스' 내 '우리의 강점'을 작성하여 비즈니스 실행 가능성을 표현하였는가?	(O/X)
공감을 통한 문제 발견	[개인 평가]	<히어로 월드> 게임 이후 가장 공감되는 문제를 다룬 히어로 카드를 선택하여 팀원들에게 공유하였는가?	(O/X)
	[팀 평가]	'문제 공감 지도'를 통해 적절한 문제 정의와 함께 페르소나의 니즈를 잘 파악하였는가?	(숙달/미숙)
		'문제 공감 지도'를 통해 기존 해결 방법의 한계점을 분석하여 고객이 필요로 하는 핵심 가치를 도출하였는가?	(숙달/미숙)
협력적 문제해결	[팀 평가]	'팀 협력 지도' 내에 역할 분담과 그라운드 룰 설정이 적절히 이뤄졌는가?	(숙달/미숙)
		'팀 협력 지도' 내에 SF 매트릭스를 활용하여 팀원들과 함께 해결할 문제를 선정하였는가?	(O/X)
		'아이디어 평가 지도' 내에 Pay-off 매트릭스를 활용하여 최종 창업 아이디어를 평가하여 선정하였는가?	(O/X)
가치 창출 및 공유	[팀 평가]	'팀 협력 지도' 내에 SF 매트릭스를 활용하여 팀원들과 함께 해결할 문제를 선정하였는가?	(숙달/미숙)
		'아이디어 평가 지도' 내에 Pay-off 매트릭스를 활용하여 최종 창업 아이디어를 평가하여 선정하였는가?	(O/X)
자기 주도적인 삶의 설계	[개인 평가]	'나의 히어로 카드'를 통해 문제 해결 주체로서의 다짐과 창업 목표(비전)을 설정하였는가?	(O/X)

1차시 <DOGS 문제 해결 유형 검사>와 팀 빌딩 활동, 2차시 <히어로 월드> 게임, 3차시 이후 '히어로 캔버스'를 제작하는 과정에서 'Hero, We Go!' 역량과 연계하여 자기 이해 및 타인 이해, 공감을 통한 문제 발견, 협력적 문제해결, 가치 창출 및 공유, 자기 주도적인 삶 설계의 5가지 영역에서의 평가가 이뤄지며, 활동과 산출물의 성격에 따라 개인 평가와 팀 평가가 이뤄집니다.



## <Hero, We Go!> 차시별 구성

분류	차시	주요 내용	수업방식
'거울' 속의 나	1	- 기업가정신 이해 - DOGS 문제 해결 유형 검사 - DOGS 팀 빌딩 지도 제작	강의, 모둠활동
'나침반'을 바라보는 나	2	- <히어로 월드> 게임	모둠활동
'창문' 밖의 한 줄기 빛	3	- 유스 히어로 카드 공유 - 팀 협업 지도 제작	강의, 프로젝트형 모둠활동
'창문' 밖을 바라보는 우리	4	- 문제 공감 지도 제작	프로젝트형 모둠활동
세상을 위한 '선물' 준비	5	- 아이디어 평가 지도 제작 - 히어로 캔버스 작성	프로젝트형 모둠활동
우리 모두를 위한 '선물'	6	- 히어로 캔버스 작성 - 히어로 쇼케이스 - 나의 히어로 카드 제작 및 소감 공유	프로젝트형 모둠활동

본 교육 프로그램은 <DOGS 문제 해결 유형 검사>라는 '거울'을 통해 자신을 이해하는 단계, <히어로 월드> 속 다양한 문제들과 문제 해결 사례를 살피며 공감과 자기주도성의 '나침반'을 살피는 단계, 히어로 카드 속 인물들의 문제 인식과 해결 방법을 토대로 '창문' 밖 다양한 주변의 문제를 살피 이를 해결하는 '선물'인 창업 아이디어의 비즈니스 모델을 제안하는 단계로 구분됩니다. 주변의 문제를 해결하는 창업 아이디어 비즈니스 모델인 '히어로 캔버스'와 창업 비전(목표) 설정을 통한 문제 해결 주체로서의 선언문인 '나의 히어로 카드'를 활용하여 학교 구성원 전체 또는 지역사회와 가치를 공유하는 교육 프로그램을 중학교의 자유학기제 또는 고등학교의 자율적 교육과정 등을 통해 운영할 수 있습니다. 차시별 상세 교육 내용은 다음과 같습니다.

### 1차시

#### '거울' 속의 나

1차시는 혁신과 가치를 만들어 낸 창업가의 사례를 통해 기업가정신을 이해하고, 문제 해결 성향에 따른 <DOGS 문제 해결 유형 검사>를 통해 팀을 구성합니다. 특히 <DOGS 문제 해결 유형 검사>를 통해 기업가적 자신감을 키우고, 12가지 DOGS 문제 해결 유형 내 '보완 관계'를 활용하여 이질적인 집단을 구성하는 과정에서 타인의 이해와 더불어 또래와의 긍정적인 유대관계를 형성하도록 돕습니다.

### 2차시

#### '나침반'을 바라보는 나

2차시는 <히어로 월드> 게임을 통해 기업가정신 관련 역량과 문제 해결 전략을 살피며, 지속 가능한 개발 목표(SDGs)와 연계된 다양한 세상의 문제와 이를 해결하고자 노력한 창업자 또는 사회혁신가들을 마주하게 됩니다. 공감에 기반하여 획득한 히어로 카드 속 인물은 교육 활동의 예시뿐만 아니라 비즈니스 모델인 '히어로 캔버스' 작성 시 핵심 파트너의 역할을 하는 등 주요 교육 활동과도 연결됩니다.

### 3차시

#### '창문' 밖의 한 줄기 빛

3차시는 <히어로 월드> 게임에서 접한 히어로 카드 중 청소년기에 문제를 해결한 인물을 다룬 '유스 히어로 카드(☆'을 추가로 표기)만을 별도로 살펴봄으로써 청소년기에도 사회적·경제적 가치를 창출할 수 있다는 의미를 부여합니다. '팀 협력 지도'를 통해 팀원들과의 역할 분담, 그라운드 룰을 설정하여 소통과 협력을 준비하고, 문제의 심각성(Seriousness)과 비즈니스의 실행가능성(Feasibility)의 두 축으로 구성된 SF 매트릭스를 활용하여 팀원들이 함께 협력하여 다룬 문제를 선정합니다.

### 4차시

#### '창문' 밖을 바라보는 우리

4차시는 디자인씽킹을 기반으로 한 창업 과정의 시작으로 '문제 공감 지도'를 통해 앞선 차시에서 선정한 문제의 원인을 도출합니다. 해당 문제를 겪는 페르소나의 니즈(Needs)와 기존 해결 방법들의 한계점을 분석하여 이를 기반으로 명확한 문제 정의와 함께 고객이 실제로 원하고 필요로 하는 가치를 찾도록 합니다.

### 5차시

#### 세상을 위한 '선물' 준비

5차시는 고객에게 가치를 전달할 수 있는 제품이나 서비스에 대한 아이디어를 발산하고, '아이디어 평가 지도' 내에 문제 해결의 기대 효과와 실현 가능성의 두 축으로 구성된 Pay off 매트릭스에 표현함으로써 최종 창업 아이디어를 선정합니다. 이후 2차시 <히어로 월드> 게임을 통해 획득한 히어로 카드 내 인물을 가상의 협업 관계로 고려하고, 팀 내 인적 자원을 분석하여 '히어로 캔버스'를 작성하며 창업 아이디어의 실행 가능성을 확인합니다. 가상의 협업 관계인 히어로 카드 내 인물과 팀원들의 역량을 분석하며 타인 이해와 함께, 자신의 진로 목표 달성을 위해 필요한 역량과 능력이 무엇인지 고찰하도록 합니다.

### 6차시

#### 우리 모두를 위한 '선물'

6차시는 '히어로 캔버스'를 통해 창업 아이템(제품 혹은 서비스)의 프로토타입을 표현하며 차별점을 서술하고, 고객이 아이템을 사용하는 과정을 디자인적 사고를 바탕으로 스토리보드에 표현함으로써 아이디어를 시각화합니다. 이후 비즈니스 모델을 시각화하여 수익 구조를 표현하고, 기발한 판매 및 홍보 전략 등을 수립합니다. 팀별로 제작한 '히어로 캔버스'를 갤러리워크 형식의 '히어로 쇼케이스'를 통해 발표하고 피드백을 주고받습니다. 마지막으로 창업 목표(비전) 선언문인 '나의 히어로 카드'를 제작함으로써 기업가정신을 내면화합니다.

1차시

# '거울' 속의 나



1차시

# '거울' 속의 나



소요시간

50분



대상

중학교 3학년~고등학교 2학년

## ➔ 학습 목표

- ❶ 기업가정신을 발휘한 이들의 공통점을 찾아 기업가정신에 관해 설명할 수 있다.
- ❷ 자기와 타인의 이해를 바탕으로 다양한 구성원들과 집단(팀)을 이룰 수 있다.

## ➔ 기대 효과

- ❶ 혁신을 선도한 이들의 공통점이 기업가정신임을 인식할 수 있다.
- ❷ 문제 해결 방식에 따른 유형 검사를 활용하여 이질적인 집단을 구성함으로써 긍정적인 유대관계를 형성할 수 있다.

## ➔ 준비물

- ❶ DOGS 문제 해결 유형 검사지
- ❷ 팀 활동지(DOGS 팀 빌딩 지도)
- ❸ 개인 활동지(DOGS 팀 빌딩)
- ❹ 포스트잇
- ❺ 필기구
- ❻ 노트북(또는 태블릿)

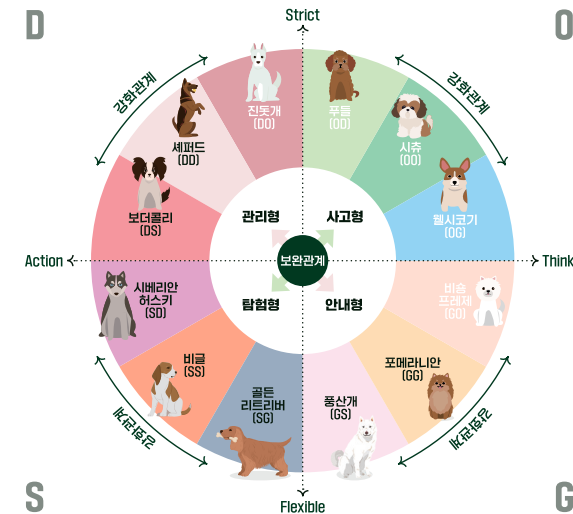
단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p><b>1 동기유발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· &lt;혁신을 선도하는 이들의 공통점, '기업가정신'&gt; 영상 시청</li> </ul>	5분
전개	<p><b>1 기업가정신 이해(15분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· '창업가가 만들어낸 혁신과 가치' 사례 제시</li> <li>· 기업가정신 키워드 맵 만들기 (멘티미터 활용)</li> </ul> <p><b>2 DOGS 팀 빌딩(25분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· DOGS 문제 해결 유형 검사 실시</li> <li>· 세상의 문제를 해결한 사회적 혁신가들과의 세계 여행 함께 떠날 팀 조직 안내</li> <li>· 자신을 대표하는 키워드(진로 희망, 취미 등)와 함께 유형 검사 결과를 함께 포스트잇에 작성한 후, 또래 간 교류하며 'DOGS 팀 빌딩 지도'를 활용하여 다양성 점수와 보완 관계 점수의 합이 높은 팀을 조직</li> </ul>	40분
정리	<p><b>1 자기평가 및 팀 내 동료평가 실시</b></p> <p><b>2 차시 예고</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· &lt;히어로 월드&gt; 게임 활동 예고</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<p><b>1 DOGS 문제 해결 유형 검사 또한 다양한 심리검사의 하나로 자신을 탐색하는 방법의 하나임을 강조하여 검사 결과에 자신의 유형을 한정하지 않도록 지도한다.</b></p> <p><b>2 기존의 유대관계가 없던 학습자 간의 집단(팀)이 형성될 수 있도록 순회 지도한다.</b></p>	
평가 계획	<p><b>1 &lt;DOGS 문제 해결 유형 검사&gt;와 팀 빌딩 과정을 통해 자신과 타인의 장점(또는 역량)을 파악하는지 확인하여 평가한다.</b></p>	

1차시

교육 참고 자료

DOGS 문제 해결 유형 검사

DOGS 문제 해결 유형 검사는 '언더독스(Underdogs)'의 '사회 혁신 창업가의 유형'을 참고하여 제작하였습니다. 해당 유형의 분류는 2017년 하버드 비즈니스 리뷰에서 다룬 'CEO 게놈 프로젝트' 연구를 통해 성공적인 CEO들의 4가지 행동 특성인 '빠르고 확신에 찬 의사 결정(Deciding with speed and conviction)', '목표 달성을 위한 소통과 영향력 몰입(Engaging for impact)', '변화하는 미래에 대한 선제적이며 적극적인 대응(Adapting proactively), 신뢰감 제공(Delivering reliably)과 언더독스의 창업 교육 경험을 담아 만들어졌으며, '문제를 보는 관점'과 '문제를 해결하는 방식'이 비교적 행동 중심인지 또는 사고 중심인지 여부와 함께 문제 해결 과정을 엄격히 지키며 집중하는지 또는 탄력적으로 접근하는지에 따라 관리형(Director), 사고형(Organizer), 안내형(Guidner), 탐험형(Sailor)으로 구분합니다.



본 교육 프로그램의 1차시에 다뤄지는 'DOGS 문제 해결 유형 검사'는 32문항(유형별 8문항)을 5점 척도로 검사(문항당 10점)합니다. 가장 높은 점수의 유형과 두 번째로 높은 점수의 유형 간 점수 차이가 8점 이내일 경우에만 두 번째로 높은 점수의 유형도 함께 고려하여 12가지 세분류의 유형을 결정합니다.

12가지 세분류의 유형 간 '강화 관계'와 '보완 관계'를 활용하여 곁에 있는 또래가 자신에게 유의미한 존재로 인식할 수 있도록 지도할 수 있으며, 다양한 DOGS 문제 해결 유형의 팀원들이 모인 이질적인 집단을 구성하도록 하고자 '다양성 점수'와 '보완 관계 점수'를 활용하여 '팀 빌딩 미니 게임'을 할 수 있습니다.

[출처] 언더독스 DOGS 사회혁신 창업가의 유형(<https://brunch.co.kr/@underdogs/32>)

1차시



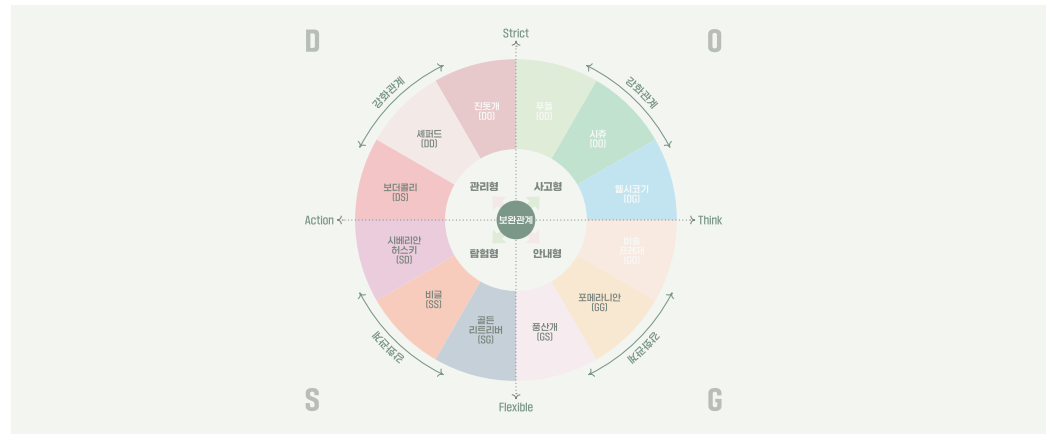
교육 활동지(개인)  
DOGS 팀 빌딩

활동 1 | 나의 DOGS 문제 해결 유형: 본인의 DOGS 문제 해결 유형 검사 결과를 작성하세요.

예시	나의 DOGS 문제해결 유형
탐험형(비글)	

활동 2 | DOGS 팀 빌딩

① 우리 팀원의 이름을 해당하는 DOGS 문제 해결 유형에 작성하세요.



② 다양성 점수와 보완 관계 점수를 계산하세요.

구분	의미	계산방법	점수
다양성 점수	얼마나 다양한 팀원으로 구성되어 있나요?	(팀원 전체의 유형 수) X 2	점
보완 관계 점수	서로 보완 관계인 팀원이 얼마나 많나요?	(관리형과 안내형 유형수) + (사교형과 탐험형 유형수)	점
합계 점수			점

활동 3 | 되돌아보기: 오늘 활동을 통해 느낀 점이나 새롭게 알게 된 점을 작성하세요.

나에 대해 새롭게 알게 된 점	
친구에 대해 새롭게 알게 된 점	

2차시

'나침반'을 바라보는 나



2차시

# '나침반'을 바라보는 나



**소요시간**  
50분



**대상**  
중학교 3학년~고등학교 2학년

➔ **학습 목표**


- ❶ 공감을 바탕으로 세상의 다양한 문제를 인식하여 문제 정의할 수 있다.
- ❷ 공감되는 문제를 해결하고자 노력한 히어로 카드 내 인물의 해결 방법 외에 다른 해결 방안을 구상하여 제안할 수 있다.

➔ **기대 효과**

- ❶ <히어로 월드> 게임 속 지속 가능한 개발 목표(SDGs)와 연계된 다양한 문제와 이를 해결하고자 노력한 인물들의 문제 해결 사례를 게이미피케이션을 통해 접하며 우리가 함께 해결해야 할 세상의 문제와 기회가 많음을 공감을 바탕으로 인식할 수 있다.

➔ **준비물**

- ❶ <히어로 월드> 게임 도구
- ❷ 개인 활동지(히어로 월드)
- ❸ 필기구

단계	교수-학습활동		소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 동기유발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· TV 예능 '지구마블 세계 여행' 영상 시청을 통해 &lt;히어로 월드&gt; 게임에 관한 흥미 유발</li> </ul> </li> <li>❷ &lt;히어로 월드&gt; 게임 소개 및 게임 방법 안내</li> </ul>	<p>TEO &lt;지구마블 세계여행&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://youtu.be/2Ac9bHBSqYsi">https://youtu.be/2Ac9bHBSqYsi</a> j6-XZOmFSc6P0qNX</p>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 활동1) 히어로 월드 게임(35분)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임을 통해 획득한 히어로 카드 속 인물이 다음 교육 활동에서 주요하게 활용되므로 공감이 되는 문제를 인식하였거나, 해결 방법이 인상적인 인물을 다룬 히어로 카드를 신중하게 고를 수 있도록 지도</li> <li>· 게임 구성 요소인 히어로 카드, 역량 카드 및 전략 카드, 국제 카드 및 부루마블 말판 속 기업가정신 관련 기관 등을 살필 수 있도록 지도</li> </ul> </li> <li>❷ 활동2) 인상적인 히어로 카드 선정(5분)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각자 게임을 통해 획득한 히어로 카드 중 가장 공감되는 문제(또는 가장 흥미로운 문제 해결 방안)를 다룬 히어로 카드 1장을 고르고 활동지에 정리</li> </ul> </li> </ul>		40분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 선택한 히어로 카드와 함께 활동지 작성 내용과 소감 공유</li> <li>❷ 다음 차시 예고하기</li> </ul>		5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ &lt;히어로 월드&gt; 게임을 하기 전에 히어로 카드 선택 시 무작위로 선택하는 것이 아닌 가장 공감되는 문제를 다룬 히어로 카드를 신중히 선택할 수 있도록 지도한다.</li> <li>❷ &lt;히어로 월드&gt; 게임 진행 시 게임의 승부보다는 &lt;히어로 월드&gt; 게임을 통해 기업가정신 관련 역량과 문제 해결 전략, SDGs와 연계된 다양한 문제들과 이를 해결하고자 노력하는 인물, 이를 지원하는 다양한 기관들을 접하며 진로 탐색의 기회가 될 수 있도록 순회 지도한다.</li> </ul>		
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 활동지를 통해 특정 히어로 카드를 선택한 이유가 공감에 기반한 선택인지 여부를 관찰하여 평가한다.</li> </ul>		

2차시



교육 활동지(개인)  
<히어로 월드> 살펴보기

<히어로 월드> 게임을 하면서 다양한 사회 문제와 그 문제를 해결하고자 노력한 히어로들을 살펴보았습니다.

**활동 1** | 인상적인 히어로 카드: 가장 기억에 남는 히어로 1명을 선정하여, 히어로가 인식한 사회 문제와 히어로의 해결 방법과 함께 추가 해결 방안을 작성하세요.

내가 선정한 히어로와 선정 이유	내가 선정한 히어로: 선정 이유:
히어로가 인식한 사회 문제	
히어로만의 해결 방법	
추가 해결 방안	

**활동 2** | 되돌아보기: 오늘의 <히어로 월드> 활동을 되돌아봅시다.

나는 적극적으로 보드 게임에 참여하였는가?	5점	4점	3점	2점	1점
나는 팀원이 선정한 사회 문제와 히어로의 해결 방법 발표를 경청하였는가?	5점	4점	3점	2점	1점
팀원 중 오늘 수업 활동에 가장 적극적으로 참여한 친구의 이름과 함께 칭찬하고 싶은 점을 작성해주세요.	이름				
	칭찬하고 싶은 점				

2차시

교육 참고 자료  
<히어로 월드> 게임



<히어로 월드> 게임 교구

자료 1 | 즉석공연과제와 부트스트래핑의 의미

주요 구성품				
	히어로 월드 말판	역량 카드	전략 카드	국제 카드
게임 규칙				
	아산 히어로 카드	히어로 카드	유스 히어로 카드	게임 말
승리 조건	<p>※ 3차시 교육의 목적을 위해 '유스 히어로 카드'는 다른 히어로 카드와 달리 '숫' 추가로 표시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 돌아가며 주사위를 던져 '대한민국(아산나눔재단)'을 시작으로 나온 눈의 수만큼 이동한다. 이동한 나라의 하단에 표시된 기관의 명시된 표시에 따라 역량 카드, 전략 카드, 히어로 카드를 획득한다. 특히 히어로 카드를 선택할 때 공감하는 문제를 다른 히어로 카드를 신중히 선택하여야 한다.</li> <li>- 지구(보드게이 말판) 한 바퀴를 돌 때마다 원하는 '전략 카드' 한 장을 얻는다.</li> <li>- 지구 한 바퀴 이상을 돌아 처음으로 '대한민국(아산나눔재단)'으로 돌아오는 플레이어는 역량 카드와 전략 카드의 조합 없이도 SDGs 4영역 중 원하는 영역의 문제를 해결할 수 있는 '아산 히어로 카드'를 얻는다.</li> <li>- 위, 아래 두 칸으로 나뉜 국가의 경우, 주사를 던져 입국할 때 '홀수' 눈이 나오면 위 칸 기관으로, '짝수' 눈이 나오면 아래 칸 기관으로 이동한다.</li> <li>- '히어로 카드 랜덤 선택' 칸으로 이동할 경우, 모든 히어로 카드의 앞장(문제)만을 살펴 자유롭게 히어로 카드를 선택하여 얻는다.</li> <li>- 여성 사회적 기업을 지원하는 브라질의 '세브라에'로 이동하는 경우, SDGs 4영역과 관계없이 원하는 여성의 히어로 카드를 얻을 수 있다.</li> </ul> <p>· 히어로 카드에 역량 카드와 전략 카드가 각각 1장씩 조합하면 히어로 카드에 언급된 문제를 해결한다는 설정으로, SDGs 4P 전 영역의 히어로 카드 1장 이상을 역량 카드 1장과 전략 카드 1장을 종류와 관계없이 조합하여 모든 영역의 문제를 먼저 해결한 플레이어가 승리한다.</p> <p>※ 게임 소요 시간 단축을 위해 승리 조건은 단순화하였으며, &lt;히어로 월드&gt; 게임에 할애할 수 있는 충분한 시간적 여유가 있으면 게임 시작 전 학생들과 협의 과정을 통해 SDGs 4영역마다 문제 해결 조건에 해당하는 역량 카드와 전략 카드 종류를 결정하여 진행한다.</p>			

3차시

# '창문' 밖의 한 줄기 빛



3차시

# '창문' 밖의 한 줄기 빛



소요시간

50분



대상

중학교 3학년~고등학교 2학년

## ➔ 학습 목표


- ① 역할 분담과 그라운드 룰을 설정하여 소통과 협력의 체계를 마련할 수 있다.
- ② 팀원들 간의 합의를 통해 함께 해결할 주변의 문제를 선정할 수 있다.

## ➔ 기대 효과

- ① 청소년기에 문제를 해결한 인물(유스 히어로 카드)을 통해 문제 해결 주체로서의 기업가적 자신감 함양과 더불어 스스로 문제 해결의 주체로 인정하는 자기 허락(Self-Permission)의 기회를 제공한다.

## ➔ 준비물

- ① 팀 협력 지도
- ② <히어로 월드> 게임 도구(히어로 카드, 역량 카드, 전략 카드)
- ③ 포스트잇
- ④ 스티커
- ⑤ 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>① 동기유발 · '10대 실리콘 밸리 창업' 영상 시청</p> <p>② 팀 내 문제 해결 경험을 &lt;히어로 월드&gt; 게임 속 역량 카드와 전략 카드를 활용하여 포스트잇에 작성 및 공유</p> <div style="text-align: center;"> <p>YTN &lt;10대 실리콘밸리 창업&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://youtu.be_E15yChIXJ4U_si=UGBxG9o1hsg8fnDX">https://youtu.be_E15yChIXJ4U_si=UGBxG9o1hsg8fnDX</a></p> </div>	5분
전개	<p>① 활동1) 유스 히어로 카드 공유(7분) · 청소년기에 주변의 문제를 찾아 해결한 인물을 소개하고, '유스 히어로 카드' 중 가장 인상 깊은 카드 한 장을 골라 기업가정신 관련 키워드(&lt;히어로 월드&gt; 게임 속 역량 카드 등을 활용)와 함께 포스트잇에 작성하여 팀원들과 공유</p> <p>② 최종 활동 안내(3분) · '히어로 쇼케이스'를 위한 '히어로 캔버스' 제작의 여정 안내</p> <p>③ 활동2) 팀 협력 지도 제작(30분) · 팀명, 역할 분담, 그라운드 룰 설정 · 팀원 각자가 해결하고자 하는 문제를 포스트잇에 작성한 후 SF 매트릭스에 배열 · 공감되는 다른 팀원의 문제를 스티커를 활용해 멀티 보팅 하여 협력하여 해결할 최종 문제 선정</p>	40분
정리	<p>① 팀별 최종 선정 문제 공유(각 팀 30초 발표)</p> <p>② 차시 예고</p>	5분
지도상의 유의점	<p>① 유스 히어로 카드를 통해 청소년도 문제 해결의 주체가 될 수 있다는 의미 부여를 하여 학생들의 기업가적 자신감 함양과 함께 자기 허락의 기회를 마련하도록 지도한다.</p> <p>② 팀 협력 지도 제작 과정에서 역할 분담과 그라운드 룰의 예시를 적절히 제시하여 팀은 효율적인 협업 관계임을 인식할 수 있도록 지도한다.</p>	
평가 계획	<p>① '팀 협력 지도'를 통해 소통과 협력의 체계를 마련하였는지 평가한다.</p> <p>② 문제의 심각성, 비즈니스 실행 가능성, 공감 정도를 고려하여 함께 해결할 적절한 문제를 최종 선정하였는지 평가한다.</p>	

3차시

**교육 활동지(팀)**

**팀 협력지도 만들기**

**활동 1 | 팀 빌딩: 팀명을 정하고, 팀원 각자의 역할 분담과 그라운드 룰을 설정하세요.**

팀명	팀원 이름	역할
<b>역할 분담</b>		
<b>그라운드 룰</b>	▷	
	▷	
	▷	

※ 역할 분담 예시: CEO(팀장 및 발표자), CTO(팀 회의 내용 정리), COO(회의 진행, 시간 관리), CMO(자료 검색) CFO(교구 관리 및 환경 정리), 디자이너(팀 활동지 작성) 등  
 ※ 그라운드 룰 예시: 비판 금지, 경청, 한 가지 이상 아이디어 제시, 타인의 아이디어에 추가 아이디어를 제시하여 발전 등

**활동 2 | SF 매트릭스: 팀원들과 함께 창업을 통해 해결할 문제를 선정해봅시다.**

· 팀원 각자가 해결하고 싶은 문제 하나를 포스트잇에 작성하고 아래의 SF 매트릭스에 배열하세요.

· 다른 친구들이 제시한 문제 중 가장 공감되는 것에 스티커를 붙여주세요.(각자 2개씩)

높음			
문제 심각성			
낮음			

출처: 씨마스예듀 <꿈틀꿈틀 기업가정신> 비즈니스 실행 가능성 높음



4차시

# '창문' 밖을 바라보는 우리



4차시

# '창문' 밖을 바라보는 우리



소요시간  
50분



대상  
중학교 3학년~고등학교 2학년

➔ 학습 목표

- ➊ 주변의 문제를 인식하여 문제의 원인을 바탕으로 문제를 정의할 수 있다.
- ➋ 잠재 고객인 페르소나의 니즈와 기존 해결 방법의 한계점을 통해 비즈니스의 핵심 가치를 도출할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ➊ 창업자의 입장이 아닌 잠재 고객인 페르소나의 입장에서 기존 해결 방법의 한계점을 분석하여 고객이 필요로 하는 비즈니스의 핵심 가치를 도출하여야 함을 이해한다.

➔ 준비물

- ➊ 문제 공감 지도
- ➋ 필기구
- ➌ 노트북(또는 태블릿)

1


2

3


4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p><b>1 동기유발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· '세상에서 가장 따뜻한 혁신' 영상 시청</li> <li>· '제 3국의 미숙아를 살려라'라는 미션에 따른 디자인씽킹 기반 문제 해결 과정 설명</li> </ul>	<p>디자인씽킹 코리아 &lt;디자인씽킹 사례&gt;</p>  <p>5분</p>
전개	<p><b>1 문제 공감 지도 제작- 문제 정의(3분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 이전 차시에서 선정한 문제를 토대로 문제 원인을 도출하여 문제 정의문 작성</li> </ul>	40분
	<p><b>2 문제 공감 지도 제작- 페르소나 구체화(15분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 고객과 사용자 구분 설명</li> <li>· 팀이 정한 문제로 불편함을 겪게 될 가상의 인물(페르소나)을 설정</li> <li>· 자료 검색의 역할을 맡은 팀원이 문제 상황에 대한 자료 검색을 바탕으로 가상의 페르소나 역할을 맡아, 팀원들과 대화하며 페르소나를 구체화</li> </ul>	
	<p><b>3 문제 공감 지도 제작- 기존 해결 방법 분석(15분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 페르소나의 입장에서 기존 해결 방법을 분석하여 비즈니스의 핵심 가치를 도출</li> </ul>	
	<p><b>4 문제 공감 지도 제작- 문제 재정의(7분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 페르소나 구체화와 기존 해결 방법 분석을 통해 문제를 재정의할 수 있도록 지도</li> </ul>	
정리	<p><b>1 문제 재정의문 공유 및 피드백(팀별 30초 발표)</b></p> <p><b>2 다음 차시 예고</b></p>	5분
지도상의 유의점	<p><b>1</b> 히어로 카드 앞장에 제시된 문제 정의문(HMW - How Might We Question 기법)을 참고하여 문제 공감 지도를 작성하도록 지도한다.</p> <p><b>2</b> 문제 공감 지도 작성 시 문제 상황에 대한 충분한 자료 검색이 이뤄지도록 한다.</p> <p><b>3</b> 실제 문제를 겪는 인물과의 인터뷰(혹은 설문)를 통해 올바른 문제 정의와 비즈니스의 핵심 가치를 도출할 수 있음을 안내한다.</p>	
평가 계획	<p><b>1</b> 문제 공감 지도를 통해 문제 정의와 함께 페르소나의 니즈를 파악하였는지 평가한다.</p> <p><b>2</b> 문제 공감 지도를 통해 기존 해결 방법을 분석하여 고객이 필요로 하는 핵심 가치를 도출하였는지 평가한다.</p>	

4차시




**교육 활동지(팀)**  
문제 공감 지도

**활동 1 | 문제 정의: 3차시 활동을 통해 선정한 문제와 함께 그 문제의 원인을 작성하세요.**

우리 ( )팀이 해결하고 싶은 문제는 ( )이다.  
문제가 발생하는 이유는 ( )이기 때문이다.

**활동 2 | 페르소나 구체화: 실제로 문제를 겪는 사람들의 특성을 이해해봅시다.**

	나이		직업	
	소득수준		지불 가능 금액	
	취미		취향/성향	
	개인적인 목표 (희망)			
이름:    성별:	중요 가치			
문제 상황(또는 고민)				
문제 원인				
문제가 해결되지 않는 이유				

**활동 3 | 기존 해결 방법 분석: 페르소나의 입장에서 기존 해결 방법을 분석하여 핵심 가치를 찾아봅시다.**

기존 해결 방법	한계점
기존 해결 방법의 한계점 (또는 문제점)	기존 해결 방법의 한계점을 해결하기 위해 가장 중요한 것

**활동 4 | 문제 재정의: 문제의 본질을 꿰뚫고 다시 문제를 들여다 봅니다.**

( )은/는  
( )을/를 원한다.  
( )하기 때문에/~임에도 불구하고

▶ 어떻게 하면 ( )하게 할 수 있을까?

출처: 씨마스에듀 <꿈틀꿈틀 기업가정신>

142

143

5차시

# 세상을 위한 '선물' 준비



5차시

# 세상을 위한 '선물' 준비



소요시간  
50분



대상  
중학교 3학년~고등학교 2학년

### ➔ 학습 목표

- ① 비즈니스 아이디어를 Pay-off 매트릭스를 활용하여 평가할 수 있다.
- ② 팀 내·외 다양한 자원을 분석하여 비즈니스의 실행 가능성을 설명할 수 있다.

### ➔ 기대 효과

- ① 비판이 없는 자유로운 분위기 속에서 집단지성의 힘이 발휘될 수 있음을 경험한다.
- ② 히어로 카드를 활용하여 자신의 진로 목표 달성을 위해 필요한 역량과 능력이 무엇인지 생각해 봄으로써 진로 탐색 및 설계의 기회를 제공한다.

### ➔ 준비물

- ① 아이디어 평가 지도
- ② 히어로 캔버스
- ③ 포스트잇, 스티커
- ④ 필기구
- ⑤ 노트북(또는 태블릿)

1



2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p><b>❶ 동기 유발(5분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· '좋은 아이디어를 내는 5가지 비법' 영상 시청 후 브레인스토밍 기법과 함께 비즈니스 아이디어 도출 시 유의 사항 안내</li> </ul>	<p>스터디언 &lt;좋은 아이디어를 내는 5가지 비법&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://youtu.be/m1UbEW6eD2s_si=MwIVXnVHF-">https://youtu.be/m1UbEW6eD2s_si=MwIVXnVHF-</a></p> <p>5분</p>
전개	<p><b>❶ 활동1) 아이디어 평가 지도 제작(20분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스캬퍼(SCAMPER) 기법 영상 시청 후 창의적인 아이디어 발상 기법을 안내</li> <li>· 문제 해결의 제품/서비스 아이디어를 각자 2가지 이상씩 포스트잇에 작성하며 공유</li> <li>· 발산된 아이디어를 유목화한 후, 실현 가능성과 기대효과를 바탕으로 Pay-off 매트릭스에 배열하여 평가</li> <li>· 멀티 보팅과 팀 토의를 통해 최종의 비즈니스 아이디어 선정</li> </ul>	<p>YEPP &lt;SCAMPER 기법이란&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://youtu.be/NCdKGJ0b0nY_si=-">https://youtu.be/NCdKGJ0b0nY_si=-</a></p> <p>40분</p>
	<p><b>❷ 활동2) 히어로 캔버스 제작(20분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 이전 차시의 활동을 바탕으로 '문제 정의', '페르소나 구체화', '우리의 아이디어'를 정리</li> <li>· 가치 욕구에 따른 30가지 '가치의 구성 요소'를 살펴봄에 창업 아이템의 핵심 가치를 설정하고 '우리의 핵심 가치(가치 제안)' 작성</li> <li>· 팀원들의 역량과 장점을 바탕으로 '우리의 강점'을 서술하여 비즈니스의 실행 가능성을 표현하고, &lt;히어로 월드&gt;게임을 통해 획득한 히어로 카드 중 비즈니스 아이디어 실현을 도움 가상 협력 관계의 인물을 설정하여 '협업 히어로 파트너' 작성</li> </ul>	
정리	<p><b>❶ 차시 예고</b></p>	5분
지도상의 유의점	<p><b>❶</b> 팀에서 설정한 그라운드 룰 외에도 동기유발 영상을 통해 아이디어 발산 시 유의 사항을 안내하여 팀원 모두의 집단지성이 발휘될 수 있도록 한다.</p> <p><b>❷</b> 아이디어 발산 시 유목화와 함께 키워드 중심으로 구조화하도록 지도하여 아이디어의 수렴 과정을 돕는다.</p> <p><b>❸</b> '협업 히어로 파트너' 작성 시 히어로 카드 외에도 여러 자원을 탐색하여 활용할 수 있음을 안내한다.</p>	
평가 계획	<p><b>❶</b> 최종 창업 아이디어가 실현 가능성과 문제 해결의 기대 효과를 바탕으로 선정되었는지 피드백하며 평가한다.</p> <p><b>❷</b> 팀원들의 장점과 역량을 토대로 '우리의 강점'을 작성하여 비즈니스 실행 가능성을 표현하였는지 평가한다.</p>	

5차시

➔ 교육 활동지(팀)

## 아이디어 평가 지도

---

**활동 1** | 우리들의 해결 방안 도출: 문제 해결의 제품/서비스 아이디어를 각자 2가지 이상씩 포스트잇에 작성하며 공유하고, 비슷한 것끼리 유목화하세요.

---

**활동 2** | 최종 비즈니스 아이디어 선정(Pay-off 매트릭스): 페르소나의 니즈(Needs)를 만족하며, 기존 해결 방법의 한계점을 보완할 우리만의 비즈니스 아이디어를 선정해봅시다.

- 유목화된 여러분의 아이디어를 Pay-off 매트릭스에 배열하여 평가하세요.
- 팀 토의와 멀티 보팅 등을 통해 최종 비즈니스 아이디어를 선정하세요.

높음		
↑ 기대 효과		
낮음		높음

실현가능성 →

우리의 비즈니스 아이디어

---

출처: 씨마스에듀 <꿈틀꿈틀 기업가정신>

5차시



교육 활동지(개인)  
히어로 캔버스

히어로 캔버스(Hero Canvas)		
1. 문제 정의		2. 페르소나(고객/ 사용자) 구체화
( )은/는 ( )을/를 원한다. ( )하기 때문에 /~임에도 불구하고	페르소나가 겪는 문제	<p>핵심 고객</p>
>어떻게 하면( )하게 할 수 있을까?	페르소나가 원하는 것	
3. 우리의 아이디어		한계점을 해결하기 위한 가장 중요한 가치
기존 해결 방법의 가장 큰 한계점(또는 문제점)		
4. 우리의 핵심 가치 (가치 제안)		
.		
5. 우리의 강점(비즈니스 실행 가능성)		6. 협업 히어로 파트너
.		.
7. 아이템(제품/서비스)		
프로토타입		아이템(제품/서비스)의 특징
		.
		아이템(제품/ 서비스)의 차별점
		.
8. 스토리보드		
핵심 고객의 불편한 상황	핵심 고객 아이템(제품/서비스)을 사용하는 과정	핵심 고객의 불편함이 해결된 상황
9. 비즈니스 모델 시각화		10. 성공 전략 (판매 및 홍보 전략 등)

출처: 씨마스에듀 <꿈틀꿈틀 기업가정신>

6차시

우리 모두를 위한 '선물'



6차시

# 우리 모두를 위한 '선물'



**소요시간**  
100분



**대상**  
중학교 3학년~고등학교 2학년

➔ **학습 목표**




- ➊ 고객이 요구하는 가치를 충족하는 효과적인 비즈니스 모델을 제시할 수 있다.
- ➋ 고객 검증의 중요성을 이해하여 다양한 평가 피드백을 수용함으로써 비즈니스 모델을 개선할 수 있다.
- ➌ '나의 히어로 카드'를 통해 문제 해결 주체로서의 다짐과 함께 창업 목표(비전)를 설정할 수 있다.

➔ **기대 효과**

- ➊ '나의 히어로 카드'를 통해 개별화된 창업 목표(비전)를 설정함으로써 기업가정신을 내면화할 수 있다.

➔ **준비물**

- ➊ 히어로 캔버스
- ➋ 나의 히어로 카드
- ➌ 개인 활동지(나의 히어로 카드)
- ➍ 포스트잇, 필기구
- ➎ 노트북(또는 태블릿)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>➊ <b>동기유발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· '아이디어를 구현하는 방법' 영상 시청 후 프로토타입과 테스트의 중요성을 안내</li> </ul>	<p>디자인씽킹랩 &lt;프로토타입과 테스트&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://m.youtube.com/watch_si=MWcBS3R4x5-8p5v3_v=">https://m.youtube.com/watch_si=MWcBS3R4x5-8p5v3_v=</a></p> <p>5분</p>
전개	<p>➋ <b>활동1) 히어로 캔버스 작성(40분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· '아이폰 앱 종이 프로토타입' 영상 시청</li> <li>· '아이템'을 작성하며 프로토타입과 창업 아이템의 차별점을 설정하고, 고객의 입장에서 제품/서비스의 사용 과정을 '스토리보드'를 통해 표현</li> <li>· 비즈니스 모델을 시각화하여 구체화하고, 성공전략(판매 및 홍보 전략 등)을 수립</li> </ul>	<p>&lt;Paper Prototyping&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://m.youtube.com/watch_si=hEzpRNizoWLQkeXR_v=">https://m.youtube.com/watch_si=hEzpRNizoWLQkeXR_v=</a></p>
	<p>➌ <b>활동2) 히어로 쇼케이스 준비(35분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· '엘리베이터 스피치' 영상 시청 및 갤러리워크 활동 방법 안내</li> <li>· 각 팀의 '히어로 캔버스' 발표와 함께 PMI 피드백을 포스트잇을 이용하여 제시</li> <li>· 피드백 내용을 확인하고 모둠별 토의를 통해 최종 수정</li> </ul>	<p>&lt;엘리베이터 스피치&gt;</p>  <p>출처: <a href="https://m.youtube.com/watch_v=XXENwr-MB24">https://m.youtube.com/watch_v=XXENwr-MB24</a></p> <p>85분</p>
	<p>➍ <b>활동3) 나의 히어로 카드 제작(10분)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 문제 해결 주체로서의 선언문인 나의 히어로 카드를 작성하여 창업 목표(비전) 설정</li> </ul>	
정리	<p>➎ <b>나의 히어로 카드를 활용하여 전체 교육 프로그램 소감 공유</b></p>	10분
지도상의 유의점	<p>➊ 갤러리워크 활동 방식과 PMI 피드백에 대한 명확한 안내를 통해 적절한 피드백이 이뤄질 수 있도록 독려한다.</p> <p>➋ '히어로 쇼케이스'를 학교 안·밖의 다양한 청중을 대상으로 운영할 수 있으며, 청중의 평가에 따른 수상 계획을 수립할 수 있다. 이때 &lt;히어로 월드&gt;게임 내 역량 카드와 전략 카드의 명칭을 활용하여 수상명을 정할 수 있으며, 모든 팀이 수상할 수 있도록 수상 종류를 다양화한다.</p>	
평가 계획	<p>➊ '히어로 캔버스'를 통해 창업 아이템과 비즈니스 모델을 구체화하였는지 평가한다.</p> <p>➋ 타인의 피드백을 수용하여 비즈니스 모델을 개선하는지 관찰하여 평가한다.</p> <p>➌ '나의 히어로 카드'를 통해 창업 목표(비전)를 설정하였는지 평가한다.</p>	

6차시



교육 활동지(개인)

나의 히어로 카드 - 창업 목표(비전) 선언문

활동 1 | 나의 히어로 카드 제작: 아래의 예시와 작성법을 참고하여 [나의 히어로 카드]를 만들어보세요.

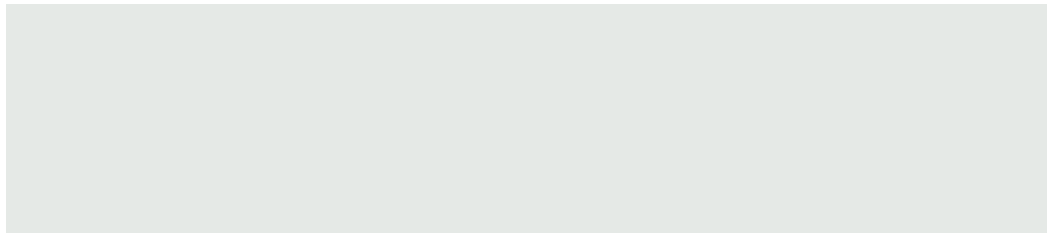
[예시]



[작성법]

Front and back templates for the 'My Hero Card' with instructions and questions.

활동 2 | 되돌아보기: Hero, We Go! 활동을 통해서 얻게 된 배움과 소감을 나누세요.



MEMO

Horizontal lines for taking notes.

CURRICULUM

05

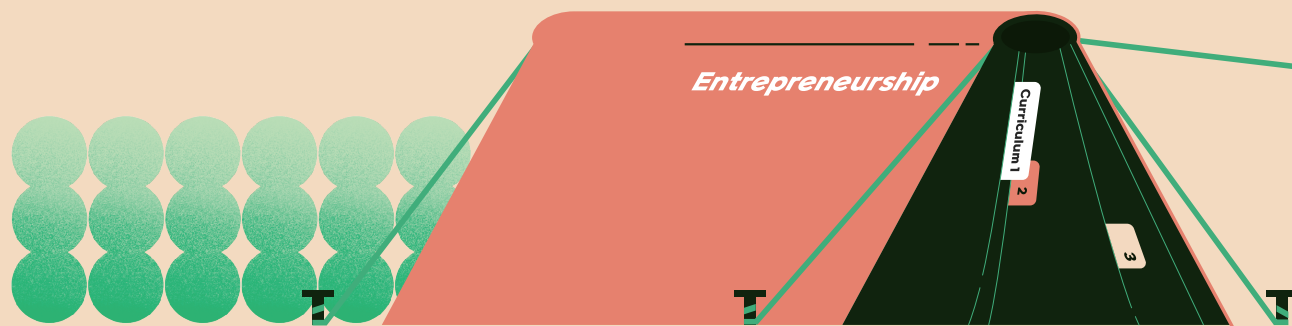
# 세상을 잇는 기어 만들기

team

기어프러너

member

김미란	향일고등학교
박민	영일고등학교
안성호	포항제철공업고등학교
윤현애	상신중학교
이영선	석정여자고등학교
허연화	함덕제철고등학교





## 기업가정신의 시작은 자신의 아이디어를 세상에 내놓는 것입니다. 본 커리큘럼을 통해 실제 세상의 문제를 탐구하고 조작 가능한 도구로 구체화하면서, 학생들은 다양한 기회를 창출하고 새로운 시도를 제안할 수 있는 역량을 함양할 수 있습니다.

### <세상을 잇는 기어만들기> 개요

“  
우리가 잘되는 것이 나라가 잘되는 것이며,  
나라가 잘되는 것이 우리가 잘될 수 있는 길이다.  
”  
- 정주영

개인 또는 사회에 영향을 미치는 요인은 매우 다양합니다. ‘우리의 잘됨’과 ‘나라의 잘됨’이 연결되어 있고 그것이 서로 긍정적 상호작용을 할 수 있음을 발견한 기업가의 통찰이 빛나는 부분입니다. 기업가정신 역량은 기회와 아이디어에 따라 행동하고 가치로 전환할 수 있는 능력입니다. 행동과 가치가 근본적이면서 실제적인 변화와 진보로 이어지려면, 서로 영향을 주고받는 상황과 현상에 대한 다각적인 이해와 다양한 관점이 반드시 필요합니다.

“  
사람을 크게 괴롭히는 것은 나는 병이나 개선을 꾀하는데  
이 두 고통은 서로 맞물려 돌아가는 톱니바퀴와 같다.  
”  
- <이 땅에 태어나서>, 299쪽(어느날은 설날 전)

한편, 개인과 사회에 상호 영향을 주는 여러 요소는 흔히 톱니바퀴 (이하 기어)로 비유됩니다. 상황을 이렇게 이해해 보면 고장이 났거나 제거해야 할 기어가 무엇인지, 새로운 기어가 필요하다면 어느 부분에 추가할지, 어떻게 크기를 조정하면 더 원활하게 작동할지 등 대안을 탐색하는 데 큰 도움이 됩니다. 추상적이면서 모호하여 잘 감각되지 않는 여러 ‘원인’들을 시각과 촉각으로 감각하는 것은 맥락을 명료하게 하여 주는 장점이 있습니다. 특히, 기어는 현상과 원인의 복잡한 매커니즘을 재미있고 의미있게, 융합적이면서 아름답게 표현할 수 있는 최적의 도구입니다.

이상을 종합하여 본 커리큘럼을 통해 향상시킬 수 있는 청소년에게 필요한 역량을 나열하면 다음과 같습니다.

#### 현실 세계에 대한 이해와 창의적 사고 강화

1차시는 혁신과 가치를 만들어 낸 창업가의 사례를 통해 기업가정신을 이해하고, 문제 해결 성향에 따른 <DOGS 문제 해결 유형 검사>를 통해 팀을 구성합니다. 특히 <DOGS 문제 해결 유형 검사>를 통해 기업가적 자신감을 키우고, 12가지 DOGS 문제 해결 유형 내 ‘보완 관계’를 활용하여 실질적인 집단을 구성하는 과정에서 타인의 이해와 더불어 또래와의 긍정적인 유대관계를 형성하도록 돕습니다.

#### 팀워크 및 커뮤니케이션 능력 향상

본 커리큘럼은 학생들 간의 협력을 촉진하고, 피드백을 통해 학생들의 참여율과 상호소통 능력, 문제해결 능력을 향상하는 기회를 제공합니다. 이는 팀워크 및 커뮤니케이션 스킬의 발전을 의미합니다.

#### 다양한 시각과 관점 제공

본 커리큘럼을 통해 학생들은 다양한 주제를 다루면서 다각적으로 바라보는 시각을 기를 수 있습니다. 이는 문제를 해결하고 의사결정하는 과정에서 중요한 능력입니다.

#### 비판적 사고와 정보 활용 능력 강화

본 커리큘럼에서 학생들은 주제를 조사하고 발표하는 과정을 통해 비판적 사고와 정보 활용 능력을 향상합니다. 이는 미래사회에서 필요로 하는 라이프 스킬 중 하나입니다.

#### 실제 경험과 성취감 제고

본 커리큘럼에서 학생들은 기어를 작동하고, 산출물을 완성하는 실제 경험을 통해 자신감을 얻고 성취감을 높입니다.

#### 사회적 의식과 창의성 강화

본 커리큘럼은 학생들이 사회적 문제에 대한 민감성을 키우는 기회를 제공하고, 이에 대한 창의적인 솔루션을 모색하도록 도와 대응하는 능력을 강화합니다.

#### 진로와 직업 관련 지식 향상

본 커리큘럼에서 학생들은 관심 분야의 현안에 관심을 갖고 문제를 탐색함으로써 관심 분야에 대한 이해도를 높이고, 이에 기반하여 진로를 설계하여 비전을 수립하는 능력을 향상합니다.

#### 미적 감수성과 표현력 향상

본 커리큘럼에서 학생들은 기어를 제작하고 인포그래픽으로 그 배경을 표현하는 과정을 통해 미적 표현력을 높입니다.

## <세상을 잇는 기어 만들기> 개발 모형

복잡한 현상을 단순하게  
이해하고 제안하기 위한

**미적이며 기술적인 표현 욕구**

협업하고 소통하며

**무언가를 이루고 싶은 마음**

정보 검색 역량을 바탕으로 하는

**창의적이고 비판적인 사고**



관심 분야(진로)에 대해

**더 깊이 알고 싶은 마음**

실제 세상 속 문제는 해결하고  
좋은 일은 확산하는 데

**기여하고 싶은 마음**

## <세상을 잇는 기어 만들기> 핵심 역량

구분	역량	의미
지식 (Knowledge)	문제발견	현재 문제가 되는 현상을 발견하고 그 원인을 다각적으로 이해하는 역량
	문제해결	문제를 해결하기 위한 다양한 대안을 제시하고 평가하는 역량
기술 (Skill)	브리콜라주	자신의 자원을 조합하여 문제를 해결할 수 있는 기술
	대인관계	타인의 생각과 의견을 적극적으로 이해하고 갈등을 해결하며 관계 맺는 기술
	의사소통	자신의 생각과 다양한 정보를 타인에게 전달하고 교류하는 기술
	조직관리	인재를 적재적소에 배치하여 효율적으로 조직을 운영하는 역량
	미적 표현력	전달하고자 하는 내용에 대한 상징의미를 미적으로 아름답게 표현하는 역량
태도 (Attitude)	공감 능력	타인이 처한 상황과 관점을 이해하는 역량
	도전 정신	과감하고 묵묵히 실천하고 행동하는 역량
	조직 관리	인재를 적재적소에 배치하여 효율적으로 조직을 운영하는 역량

### <세상을 잇는 기어 만들기> 평가 기준 및 척도

구분	평가 기준	평가 척도 (2단계)
1차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 경험이 발생한 원인을 3가지 이상 설득력 있게 제시했는가?</li> </ul>	(숙달 / 미숙)
2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 내 역할이 적절하게 나뉘었는가?</li> <li>• 패들렛에 작성한 원인이 3가지 이상이고 설득력이 있는가?</li> <li>• 참고한 자료의 출처가 명시되어 있는가?</li> </ul>	(숙달 / 미숙)
3차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 퍼실리테이션 하는 모습에서 주도성, 협업, 의사소통 등이 관찰되는가?</li> <li>• 이젤 패드에 정리된 사건-원인이 설득력과 진실성이 있는가?</li> <li>• 활동지와 성찰일지가 빠짐없이 작성되었는가?</li> </ul>	(숙달 / 미숙)
4차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 탐구할 가치가 있는 사건을 선정하고 그것의 원인을 다각적으로 분석했는가?</li> </ul>	(숙달 / 미숙)
5차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기어와 그 배경인 인포그래픽을 디자인한 산출물에서 주제에 대한 이해도, 모둠 내 역할분담, 개인에 대한 성찰을 확인할 수 있는가?</li> </ul>	(숙달 / 미숙)
6차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 준비 과정이 잘 드러나는가? 의도한 것이 무엇이고 그것이 얼마나 구현되었다고 평가하는가?</li> <li>• 아쉬운 점은 무엇이고 이를 위한 앞으로의 계획은 무엇인가?</li> </ul>	(숙달 / 미숙)

### <세상을 잇는 기어 만들기> 차시별 구성

구분	차시	주요 내용	수업방식
탐색	1	기어하자 말해요 (커리큘럼 목표 확인, 동기부여)	탐구/토론/실습
	2	주저하는 기어러를 위해 (팀빌딩 및 인과관계 탐구 맞보기)	탐구/토론/실습
탐구 / 제작	3	기어의 지평선 (인과관계 탐구 본격 실습)	탐구/토론/실습
	4	기어 타나 봐 (기어와 인포그래픽 디자인 실습)	탐구/토론/실습
공유	5	너의 모든 기어 (기어키트 완성 및 발표회 리허설)	탐구/토론/실습
	6	기어들이 움직이는 게 (결과물 공유회)	발표

본 커리큘럼은 학생들에게 학교 교육에서 뿐만 아니라 현실 세계에서 필요한 지식, 기술, 태도, 그리고 사회적 의식을 개발하는 데 도움을 줄 것입니다. 현실 세계와 연결된 본 커리큘럼에 참여하는 과정에서 학생들은 사건이나 현상의 본질을 인식하고, 다양한 관점에서 문제를 해결하는 방안을 고민할 수 있습니다. 궁극적으로, 주변과 사회에서 발생하는 문제와 불편함을 극복하는 대안과 가치를 제시하고, 몸소 실천하는 기업가정신의 핵심 역량을 갖출 것입니다.

1차시

기어하자 말해요♪

## 커리큘럼 목표 확인, 동기부여



1차시

기어하자 말해요♪

## 커리큘럼 목표 확인, 동기부여



소요시간

50분



대상

고등학교 2학년

### ➔ 학습 목표

- ① 기어의 작동원리를 파악할 수 있다.
- ② 사건의 인과관계를 다각도로 연결할 수 있다.

### ➔ 연계 성취기준 (예시)

- ① (기술, 기계) 동력전달요소설계에 요구되는 특성 및 기구적 동작에 관한 내용을 파악할 수 있다.
- ② (사회) 역사 자료를 다루는 과정에서 역사 증거, 변화와 지속, 인과관계, 역사적 중요성 등 역사 학습의 주요 개념을 습득할 수 있다.
- ③ (생태와 환경) 생태계의 부분과 전체가 서로 복잡하게 얽혀 있음을 여러 규모의 사례를 통해 조사하고, 생물·문화 다양성의 환경적·사회적·경제적 가치를 발견한다.

### ➔ 기대 효과

- ① 문제의 원인을 찾는 과정에서 문제의 인과관계 파악에 관한 흥미를 유발한다.
- ② 완성된 기어키트를 작동하며 참여 동기를 고취시킨다.

### ➔ 준비물

- ① 포스트잇
- ② 완성된 기어키트
- ③ 활동지
- ④ 성찰일지

1


2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 커리큘럼의 취지와 의미 안내하기</li> </ul>	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 교사의 시범(인과관계를 어떻게 기어로 표현하는가)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1 학생이 나와 내주변을 둘러싼 문제 혹은 그와 관련된 경험을 포스트 잇에 작성하여 제출함</li> <li>2 교사는 학생들이 제출한 포스트잇 중 하나를 고르고, 그 포스트잇의 내용을 작성한 학생에게 그 일이 일어난 원인에 대해 발문함 (예: 그 일이 일어난 이유는 무엇인가요? 또 다른 이유는 무엇일까요? 네가 이유라고 생각한 그것이 일어난 이유는 또 무엇 때문인가요? 등)</li> <li>3 기어를 제시하며 학생이 답한 원인1, 원인2 등이 기어1, 기어2 등으로 대응될 수 있음을 설명함</li> </ul> </li> <li>2 교사의 시범(인과관계를 어떻게 기어로 표현하는가)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1 완성된 기어키트 및 그것과 모양이 같은 활동지 제공</li> <li>2 학생들은 기어를 실제로 작동시켜 보며 친숙함을 느끼고, 자신의 경험을 바탕으로 각각의 기어에 의미를 부여하는 연습을 함.</li> </ul> </li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p>커리큘럼 도구모음</p> </div>	30~35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 활동지 작성하기</li> <li>2 성찰일지 작성하기</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 교사는 학생들이 기어장치와 친숙해지도록 여유를 갖고 지도한다.</li> <li>2 교사의 시범 후, 학생들이 자기주도적으로 실습할 수 있도록 구체적인 예를 활용한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 활동지와 성찰일지가 충분히 작성되었는지 확인하되, 아래 사항에 중점을 둔다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신에게 일어난 문제가 발생한 원인을 3가지 이상 설득력 있게 제시했는가?</li> </ul> </li> </ul>	

1차시

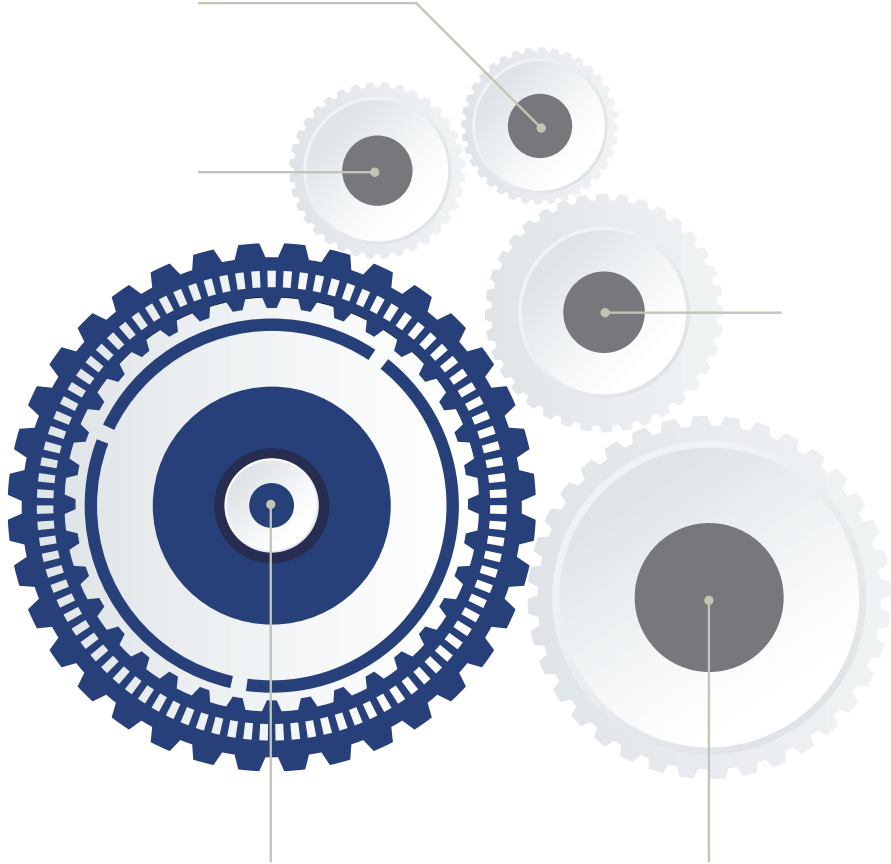
**교육 활동지 ①**

**문제를 분석하여 기어에 표현하기**

학년		반/번		이름	
----	--	-----	--	----	--

**활동 1** | 어떤 문제를 분석하려 하나요? 그 문제에 영향을 미친 원인들은 무엇인가요?  
파란색 기어에 문제를, 나머지 기어에 원인들을 기록하세요.

---



---

1차시



교육 활동지 ②  
수업 성찰일지

학년		반/번		이름	
----	--	-----	--	----	--

아래의 질문에 답변하세요.

필수	가장 크기가 큰 기어에 무엇을 대응시켰나요? 그 이유는?	
	가장 크기가 큰 기어와 맞닿은 기어에 무엇을 대응시켰나요? 그 이유는?	
	두 번째로 크기가 큰 기어에 무엇을 대응시켰나요? 그 이유는?	
	가장 크기가 작은 기어에 무엇을 대응시켰나요? 그 이유는?	
선택	고장난 기어는 무엇인가요? 그 이유는?	
	기어를 하나 추가한다면 어떤 크기의 기어를 어느 위치에 추가하고 싶나요?	
	기어를 하나 빼야 한다면 어느 것을 빼면 좋을까요?	

(성찰하기) 문제들을 기어에 하나하나 대응하면 어떤 장점이 있을까요?

(성찰하기) 오늘 수업을 통해 내가 기른 기업가정신 역량은?

<input type="checkbox"/> 문제발견	<input type="checkbox"/> 문제해결	<input type="checkbox"/> 브리콜라주	<input type="checkbox"/> 대인관계	<input type="checkbox"/> 의사소통
<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 미적 표현력	<input type="checkbox"/> 공감능력	<input type="checkbox"/> 도전정신	<input type="checkbox"/> (자유롭게 작성)

2차시

주저하는 기어를 위해♪

팀빌딩 및 인과관계 탐구 맛보기



2차시

# 주저하는 기어러를 위해 팀빌딩 및 인과관계 탐구 맛보기



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 2학년

➔ 학습 목표

- ❶ 자신의 개성, 관심사, 강점 등을 바탕으로 주제를 선정할 수 있다.
- ❷ 문제의 원인을 다각적으로 파악하면서 문제를 인식하고 발견할 수 있다

➔ 연계 성취기준 (예시)


- ❶ (사회) 역사 자료를 다루는 과정에서 역사 증거, 변화와 지속, 인과관계, 역사적 중요성 등 역사 학습의 주요 개념을 습득할 수 있다.
- ❷ (생태와 환경) 생태계의 부분과 전체가 서로 복잡하게 얽혀져 있음을 여러 규모의 사례를 통해 조사하고, 생물·문화 다양성의 환경적·사회적·경제적 가치를 발견한다.

➔ 기대 효과

- ❶ 자기 역량이 팀에 이바지할 수 있다는 효능감과 자신감을 갖는다.
- ❷ 현상에 대한 원인을 다양한 층위로 발견하는 안목을 키운다.

➔ 준비물

- ❶ (교사) 성찰일지, 패들렛(또는 포스트잇과 이젤 패드)
- ❷ (학생) 노트북(크롬북) 등 웹서핑을 통해 자료 조사할 수 있는 도구

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 문제 발견하기(교과 특성이나 진로 희망, 관심사에 따른 주제 설정)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교육 이슈: 학교폭력, 급식, 학생인권, 사교육, 대입제도 등</li> <li>· 국제: 경기침체, 기후재난, 전쟁, 전염병 등</li> <li>· 경제: 물가상승, 경기침체, 산업비중, 저출산 / 고령화에 따른 잠재성장률 하락 등</li> <li>· 법과 제도: 마약범죄, 문지마 폭행, 데이트 폭력, 선거제도 등</li> <li>· 기타: 반복되는 사회적 참사, 양극화, 교과서 속 문학작품의 서사 등</li> </ul> </li> </ul>	10분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 팀 빌딩                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선택한 주제(작품 혹은 장면)를 중심으로 모둠 구성하기</li> </ul> </li> <li>❷ 모둠 내 전문가 정하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 소통 전문가(리더), 인과관계 분석 전문가, 기술 전문가, 기록 전문가, 발표 전문가 등 (밀출 친 역할은 2인까지 가능)</li> </ul> </li> <li>❸ 자료 조사하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 입장으로 자료를 조사할 수 있도록 안내하기(활동지 활용)</li> <li>※ 이때 자료조사를 위한 도서, 유튜브 채널, 강연, 칼럼 등에 대한 정보를 교사가 주제별로 제공해 주면 좋음.</li> <li>· 탐색한 자료들을 패들렛(또는 포스트잇과 이젤패드)에 정리하기</li> </ul> </li> </ul>	 커리큘럼 도구모음	25~30분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 패들렛에 작성한 내용에 대한 피드백 제공하기</li> <li>❷ 성찰일지 작성하기</li> </ul>	10분	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 학생의 자율성을 최대한 보장하는 분위기를 조성한다.</li> <li>❷ 학생들이 특정 단체, 기관 등을 비하하는 등의 혐오감을 표현하지 않도록 지도한다.</li> </ul>		
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 활동지와 성찰일지, 패들렛에 작성된 내용을 확인하되 아래 사항에 중점을 둔다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모둠 내 역할이 적절하게 나뉘었는가?</li> <li>· 패들렛에 작성한 원인이 3가지 이상이고 설득력이 있는가? 다양한 입장이 고려되었는가?</li> <li>· 관련 자료의 출처가 명시되어 있는가?</li> </ul> </li> </ul>		

2차시



교육 활동지  
수업 성찰일지

모둠		학년/반/번		이름	
----	--	--------	--	----	--

사건 주제		
관점	원인	출처 (QR코드)
( )의 입장		
( )의 입장		
( )의 입장		
( )의 입장		
( )의 입장		

(성찰하기) 새롭게 알게 된 점, 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점(종합 소감)

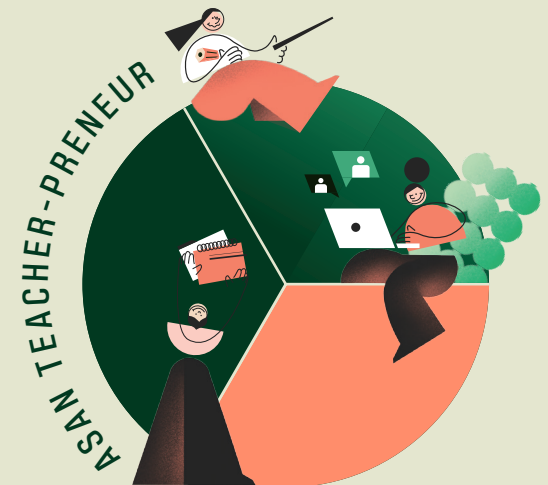
(성찰하기) 오늘 수업을 통해 내가 기른 기업가정신 역량은?

<input type="checkbox"/> 문제발견	<input type="checkbox"/> 문제해결	<input type="checkbox"/> 브리콜라주	<input type="checkbox"/> 대인관계	<input type="checkbox"/> 의사소통
<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 미적표현력	<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 공감능력	<input type="checkbox"/> (자유롭게 작성)

3차시

기어의 지평선♪

인과관계 탐구 본격 실습





3차시

# 기어의 지평선

## 인과관계 탐구 본격 실습



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 2학년

### ➔ 학습 목표

- ❶ 퍼실리테이션의 개념을 이해하고 의사결정과정정에 적용할 수 있다.
- ❷ 구체적인 문제 정의를 위해 주제에 따른 인과관계 요소를 발견하고 요약화 및 구체화를 할 수 있다.

### ➔ 연계 성취기준 (예시)


- ❶ (기술가정) 주제를 분석하고, 비판적 사고력, 의사소통능력, 문제해결능력을 통해 인과관계를 탐색하고 명료화한다.
- ❷ (진로와 직업) 상황에 맞는 의사소통의 방법(사적대화, 발표, 회의)을 알고 활용할 수 있다.
- ❸ (미술) 이미지를 활용하여 자신의 생각과 느낌에 대해 타인과 소통한다.
- ❹ (미술) 현대의 사회 현상과 문제를 이해하고 미술을 통한 참여방안을 모색할 수 있다.

### ➔ 기대 효과

- ❶ 퍼실리테이션을 통하여 참여율, 의사소통 역량, 문제해결 역량을 높인다.
- ❷ 다른 모둠과 결과물을 공유하여 문제를 바라보는 시각을 확장한다.

### ➔ 준비물

- ❶ 포스트잇
- ❷ 이젤 패드
- ❸ 네임펜
- ❹ 교사의 관찰기록을 위한 도구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 관련 동영상을 시청하며 퍼실리테이션 개념 이해하기 (퍼실리테이션이 기업가정신에 기반한 협업 방식임을 강조)</li> </ul>	5분
전개	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 이전 차시 패들렛에 작성한 내용을 퍼실리테이션하며 문제를 정의하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>① 포스트잇에 내용을 옮겨 작성하기</li> <li>② 내용/범위/주제 등 다양한 기준으로 포스트잇의 내용을 유목화하기</li> <li>③ 대표적인 언어로 정리하기</li> <li>④ 인과관계(상호작용)를 고려하여 나열하기</li> </ul> </li> <li>❷ 퍼실리테이션 결과(이젤 패드) 전시 및 모둠 간 상호 평가하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다른 모둠의 결과지를 확인하며 인과관계(상호작용)가 가장 잘 드러나는 모둠에 공감 스티커 붙이기</li> </ul> </li> </ul> </div> <div style="flex: 0.5; text-align: center;">  <p>커리큘럼 도구모음</p> </div> </div>	30~35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 모둠 간 상호평가한 결과 확인하기</li> <li>❷ 성찰일지 작성하기</li> </ul>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 모둠원이 모두 의견을 제시할 수 있도록 돕는 퍼실리테이션의 효과를 지속적으로 안내한다. 또는, 시간이 허락한다면 관련된 게임을 할 수 있다.</li> <li>❷ 교사는 학생들이 모둠별 활동에서 이루어지는 의견 나눔의 과정을 평가할 수 있도록 관찰한 내용을 기록하여 보관한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 퍼실리테이션하는 모습을 관찰하여 주도성, 협업, 의사소통 역량을 확인한다.</li> <li>❷ 이젤 패드에 정리된 사건-원인의 설득력과 진실성을 점검한다.</li> <li>❸ 활동지와 성찰일지가 충분히 작성되었는지 확인한다.</li> </ul>	

3차시



**교육 활동지 ①**  
**퍼실리테이션 활동지**

모둠		학년 / 반 / 번		이름	
----	--	------------	--	----	--

**퍼실리테이션 사례**

상황: 빈곤국가 어린이가 신발이 없어서 학교를 가지 못함.

참고한 자료:  
나은 미래를 위해 자신의 위치에서 할 수 있는 일  
| 블레이크 마이코스키 탐스 창립자  
| 세바시 566회



**메모**

(위 예시를 참고하여 모둠원들과 함께 이젤패드에 포스트잇으로 활동하세요.)

3차시



**교육 활동지 ②**  
**수업 성찰일지**

학년		반 / 번		이름	
----	--	-------	--	----	--

수업 주제	
퍼실리테이션이란?	
자기 삶의 어느 부분에 퍼실리테이션을 적용하고 싶은가? 그 이유는?	
이젤패드에 기록된 내용에 대해 다른 모둠에게 들은 내용	

(성찰하기) 새롭게 알게 된 점, 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점(종합 소감)

(성찰하기) 오늘 수업을 통해 내가 기른 기업가정신 역량은?

<input type="checkbox"/> 문제발견	<input type="checkbox"/> 문제해결	<input type="checkbox"/> 브리콜라주	<input type="checkbox"/> 대인관계	<input type="checkbox"/> 의사소통
<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 미적표현력	<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 공감능력	<input type="checkbox"/> (자유롭게 작성)

4차시

기어 타나 봐♪

기어와 인포그래픽 디자인 실습



4차시

기어 타나 봐♪

기어와 인포그래픽 디자인 실습



소요시간

50분



대상

고등학교 2학년

➔ 학습 목표

- 1 문제의 원인과 결과를 분석하고 기어와 인포그래픽 등으로 감각화하여 표현할 수 있다.

➔ 연계 성취기준 (예시)

- 1 (국어) 자신의 진로나 관심 분야와 관련한 다양한 글이나 자료를 찾아 주제 통합적으로 읽고 읽은 결과를 공유한다.
- 2 (미술) 대상과 현상을 관찰하고 시각적 특징을 찾을 수 있다.

➔ 기대 효과

- 1 문제의 원인과 결과를 분석하고 시각적으로 표현함으로써 사건을 명료하게 이해한다.
- 2 각종 문제에 대한 비판적 사고와 분석 능력을 향상한다.

➔ 준비물

- 1 포스트잇
- 2 기어키트
- 3 채색도구(싸인펜, 색연필, 색펜 등)
- 4 다양한 질감의 부착지(펠트지, 색종이, 사포지 등)
- 5 접착제(오공본드 등)

1

2

3

4

5

6

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>기어로 문제의 인과관계(상호작용)를 나타낸 사례 제시하기</li> <li>문제의 인과관계를 기어로 나타내는 이유 살펴보기 · 예술 활동의 일환이며 사회참여의 방식으로 다양하게 활용 가능함</li> <li>관련 동영상을 시청하며 인포그래픽 개념 이해하기</li> </ol>	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>퍼실리테이션 결과를 '통제 가능성/영향력' 표에 배치하기 · 영향력과 통제 가능성의 높고 낮음이 드러나도록 하기</li> <li>다양한 기어키트를 소개하고 적합한 형태의 기어키트 선택하기 · 3차시에 찾은 인과관계를 가장 잘 구현할 수 있는 형태의 기어키트 디자인 선택하기 · 이전 차시의 퍼실리테이션 결과지와 기어키트의 관련성을 높이기 위해 기어키트의 기어 개수와 퍼실리테이션 결과지의 인과관계 개수 맞추기 · 경우에 따라 둘 이상의 기어키트를 연결하여 확장할 수 있음.</li> <li>2차시에 정한 전문가 역할에 따라 3-1 혹은 3-2 활동 진행하기 3-1. 기어 만들기(2명) - 학생들이 고른 기어 만들기 (기술 전문가) 3-2. 인포그래픽 초안 만들기(4명) - 문제의 인과관계와 제작한 기어의 상호관련성을 중심으로 해당 정보를 알기 쉽게 제작한 기어와 이미지 및 텍스트로 시각화하는 인포그래픽을 표현하게 함 - 기어의 특정 부분을 해결할 수 있는 기업 모델을 구상하고 로고를 디자인함.</li> </ol>	25~30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> <li>인포그래픽 초안 게시 및 피드백 공유하기</li> <li>성찰일지 작성하기</li> </ol>	10분
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> <li>문제의 인과관계를 기어키트로 표현하는 과정에서 여러 요소 간 유기적 영향 관계를 정확히 파악하고 맥락적으로 사고하는 경험을 함으로써 기업가정신에 필요한 역량을 키울 수 있도록 안내한다.</li> </ol>	
평가 계획	<ol style="list-style-type: none"> <li>성찰일지를 활용하되 다음 사항에 주안점을 둔다. · 탐구할 가치가 있는 문제를 선정하고 그것의 원인을 다각적으로 분석했는가?</li> </ol>	



커리큘럼 도구모음

4차시

➔ **교육 활동지 ①**

## 통제가능성-영향력 분석 활동지

모둠	
----	--

학년/반/번	
--------	--

이름	
----	--

**통제가능성-영향력 분석 사례**  
 상황: 빈곤국가 어린이가 신발이 없어서 학교를 가지 못함.

참고한 자료:  
 나은 미래를 위해 자신의 위치에서 할 수 있는 일  
 | 블레이크 마이코스키 탐스 창립자  
 | 세바시 566회

**메모**  
 (위 예시를 참고하여 모둠원들과 함께 이젤패드에 포스트잇으로 활동하세요.)

4차시



교육 활동지 ②  
수업 성찰일지

모둠		학년/반/번		이름	
----	--	--------	--	----	--

수업 주제		
(주제 관련) 내가 이미 알고 있는 것	새로 알게 된 내용	주제에 대해 더 알고 싶은 것

(성찰하기) 새롭게 알게 된 점, 느낀 점, 성장한 부분, 아쉬웠던 점(종합 소감)

(성찰하기) 오늘 수업을 통해 내가 기른 기업가정신 역량은?

<input type="checkbox"/> 문제발견	<input type="checkbox"/> 문제해결	<input type="checkbox"/> 브리콜라주	<input type="checkbox"/> 대인관계	<input type="checkbox"/> 의사소통
<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 미적표현력	<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 공감능력	<input type="checkbox"/> (자유롭게 작성)

5차시

너의 모든 기어♪

기어키트 완성 및  
발표회 리허설



5차시

# 너의 모든 기어 기어키트 완성 및 발표회 리허설



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 2학년

**➔ 학습 목표**

- 1 사회현상과 문제의 기어장치를 연결하여 설명할 수 있다.

**➔ 연계 성취기준 (예시)**


- 1 (기술가정) 노작 활동과 체험, 비판적 사고의 학습경험을 통해 지식, 기능, 태도를 함양하여 현상을 이해하고, 실천적 문제해결 능력을 기를 수 있다.

**➔ 기대 효과**

- 1 비판적 사고력, 정보 활용 능력 등을 활용하는 실천적 문제해결력을 기른다.
- 2 학습 주제를 조사하고 발표함으로써 의사소통 역량을 기른다.
- 3 사회 현상과 기어장치를 연결하는 과정에서 창의력을 계발하고, 융합적 사고 역량을 기른다.

**➔ 준비물**

- 1 하드보드지
- 2 포스트잇
- 3 기어키트
- 4 채색도구(싸인펜, 색연필, 색펜 등)
- 5 다양한 질감의 부착지 (펠트지, 색종이, 사포지 등)
- 6 접착제(오공본드 등)

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 피드백 공유하기 · 모둠별로 제작한 작품의 수정·보완할 부분에 대해 의견 나누기</li> <li>2 발표 조건 안내하기 · 발표 필수 조건을 학생들에게 안내하기</li> </ul>	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 기어가 의미하는 문제들의 배경을 인포그래픽으로 표현하기 · 4차시에 제작한 초안을 바탕으로 디자인 전문가를 중심으로 인포그래픽 완성하기</li> <li>2 기술 전문가를 중심으로 계획한 바처럼 기어가 유기적으로 잘 작동하는지 점검, 수정 및 보완하기</li> <li>3 소통 전문가를 중심으로 모둠 간 교류(모니터링, 조언)를 통해 객관화 및 검증하기</li> <li>4 발표 전문가와 기록 전문가를 중심으로 발표 준비 및 리허설하기 · 특정 상황의 맥락을 파악해 본 경험이 세상을 보는 태도에 어떤 영향을 미쳤는가? · 기어키트의 고장난 부분을 수리할 수 있는 기업 모델로 어떤 사업을 제안할 것인가? (사업모델을 짐작할 수 있는 로고 디자인 포함) (사례는 QR코드 참조)</li> </ul>	<div style="text-align: center;">                       커리큘럼 도구모음                 </div> 25분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 소감 발표하기(모둠별 활동지 활용) · 모둠에서 대표가 소감을 발표하기 (예: 새롭게 알게 된 것, 제작 결과물에 대한 기대, 발표회에 임하는 각오 등)</li> <li>2 체크리스트 작성하기</li> </ul>	15분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 기어와 그 배경인 인포그래픽을 디자인하고 개인별 체크리스트(자기평가)를 활용하여 주제에 대한 이해도, 모둠 내 역할분담, 개인에 대한 성찰을 하고, 그 내용을 평가한다.</li> <li>2 교사는 학생들이 최종 발표에 포함해야 할 핵심적인 부분을 요약 및 정리할 수 있도록 지원한다.</li> </ul>	
평가 계획	기어와 그 배경인 인포그래픽을 디자인하고 개인별 체크리스트(자기평가)를 활용하여 주제에 대한 이해도, 모둠 내 역할분담, 개인에 대한 성찰을 하고, 그 내용을 평가한다.	

5차시



교육 활동지  
수업 성찰일지

모둠		학년/반/번		이름	
----	--	--------	--	----	--

활동 1 | 주제에 대한 이해

	평가 항목	상	중	하
1	나는 우리 주제에 대한 인과관계를 명확히 이해하고 있다.			
2	나는 다른 모둠에서 제작한 기어를 보고, 우리의 것과 비교해보는 시간을 가졌다.			
3	나는 우리 모둠의 발표에 포함되어야 하는 필수 조건들을 명확히 이해하고 있다.			

활동 2 | 모둠에 대한 역할

	평가 항목	상	중	하
1	나는 모둠에서 어떤 역할을 부여받았는지 명확하게 이해하고 있다.			
2	나는 나의 역할을 충실히 수행하고 있다.			
3	나는 우리 모둠원들과 원활하게 소통하고 있다.			
4	나의 역할뿐만 아니라, 모둠에 도움이 되는 활동들을 함께 수행하고 있다.			
5	나는 우리 모둠의 작품에 대한 객관화를 위해 의견을 적극적으로 제시하고 있으며, 모둠원들의 의견을 존중하고 있다.			

활동 3 | 개인에 대한 성찰

	평가 항목	10	0
1	나는 이 활동을 통해 세상과 사회를 바라보는 안목이 성장하고 있음을 느낀다.		
2	나는 이 활동을 하면서 모둠원들과 협업하는 것이 더 효과적이라는 것을 느낀다.		
3	다음 차시에 진행되는 우리 모둠원의 발표가 성공적일 것이라 확신한다.		

(성찰하기) 오늘 수업을 통해 내가 기른 기업가정신 역량은?

<input type="checkbox"/> 문제발견	<input type="checkbox"/> 문제해결	<input type="checkbox"/> 브리콜라주	<input type="checkbox"/> 대인관계	<input type="checkbox"/> 의사소통
<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 미적표현력	<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 공감능력	<input type="checkbox"/> (자유롭게 작성)

6차시

기어들이 움직이는 게

결과물 공유회



6차시

# 기어들이 움직이는 계 결과물 공유회



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 2학년

**➔ 학습 목표**

- ➊ 사회 현상 및 문제를 기어장치와 연결지어 발표할 수 있다.
- ➋ 사회의 다양한 문제를 인과관계 속에서 해결할 수 있음을 인식할 수 있다.

**➔ 연계 성취기준 (예시)**


- ➊ (진로와 직업) 관심 분야의 동향 및 전망을 파악하고 관련 창업 및 창직 사례를 탐색할 수 있다.
- ➋ (사회) 일상생활과 사회에서 발생하는 다양한 문제에 대한 합리적이고 창의적인 해결 방안을 모색한다.
- ➌ (국어) 소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 다양한 목적의 매체 자료를 제작한다.

**➔ 기대 효과**

- ➊ 산출물을 완성하는 과정에서 성취감을 기른다.
- ➋ 세상의 변화는 작은 변화에서부터 출발한다는 사실을 깨닫는다.

**➔ 준비물**

- ➊ 산출물
- ➋ 영상촬영기
- ➌ 평가지

단계	교수-학습활동	소요시간	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 자리 정리 및 내빈 소개하기(실제 내빈이 없다면 가상의 내빈을 설정할 수 있음)</li> <li>➋ 온라인 스트리밍 또는 녹화 상태를 점검하기</li> <li>➌ 편안한 분위기 조성하기</li> </ul>	5분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ &lt;발표하기&gt;                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 선정된 문제 현상, 제작한 각 기어의 의미, 기어 크기의 의미 등을 설명하기</li> <li>· 제작한 기어를 실제로 작동시키며 그것에 부여한 의미를 설명하기</li> <li>· 기어 작동 매커니즘에 대한 성찰 발표하기</li> <li>· 고안한 기업 모델이 어떤 기여를 할 것으로 기대하는지 설명하기</li> <li>- [심화과제] 그러한 기여가 지속가능하기 위해서는 어떤 점을 조심해야 할지 탐사의 실패 사례(별지로 자료 제공)를 통해 배우기</li> <li>· 특정 상황의 맥락을 파악해 본 경험이 세상을 보는 태도에 미친 영향 설명하기 (어떤 해결방안과 실천방안을 제안할 것인지를 기어키트의 고장난 부분을 수리하는 콘셉트로 발표하기)</li> <li>※ 동료 평가하기 (패들렛을 활용하여 발표팀의 원인 파악의 정확성, 해결방법의 타당성과 실현 가능성, 창업계획의 매력도, 구상한 기업모델의 매력도 등을 평가하고 피드백 공유하기)</li> </ul> </li> </ul>	 커리큘럼 도구모음	30분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 패들렛 확인하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 발표 내용 중 좋았던 점과 아쉬웠던 점, 피드백 내용 중 좋았던 점과 아쉬웠던 점을 교사가 선정하여 언급한다.</li> </ul> </li> <li>➋ 체크리스트 작성하기</li> <li>➌ 기념촬영하기</li> </ul>	15분	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 본 커리큘럼에 참여하는 과정에서 기어키트 제작에 실패했거나 인과관계 분석에 미흡함이 있다 하더라도 학생들이 실패라고 인식하지 않도록 안내한다.</li> <li>➋ 기어키트 제작 과정에서 개인 혹은 팀으로 달성해야 하는 체크리스트를 제공하고, 스스로 평가하게 한다. 또한, 교사는 추후 별도의 평가 시간에 면담을 통해 점수를 확정할 수 있다.</li> </ul>		
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 발표 후 팀 체크리스트(자기평가)를 작성하되, 다음 사항에 주안점을 둔다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 준비 과정이 잘 드러나는가? 의도한 것이 무엇이고 그것이 얼마나 구현되었다고 평가하는가?</li> <li>· 아쉬운 점은 무엇이고 이를 위한 앞으로의 계획은 무엇인가?</li> </ul> </li> </ul>		



6차시



## 교육 활동지 수업 성찰일지

모둠		학년/반/번		이름	
----	--	--------	--	----	--

### 활동 1 | 우리 팀에 대한 성찰

1	가장 기억에 남는 에피소드는 무엇인가요?
2	이 활동을 하면서 우리 팀에게 가장 크게 변화된 점은 무엇인가요?
3	우리 팀이 관심 있는 새로운 주제를 선정하여, 한 번 더 활동을 진행한다고 가정해보세요. 어떤 감정, 어떤 기분이 느껴지나요?

### 활동 2 | 다른 팀에 대한 성찰

1	다른 팀의 발표를 보고 난 뒤 영감이나 교훈을 얻었다면 그것은 무엇인가요?
2	다른 팀의 발표와 비교하여 우리 팀의 우수한 점 또는 아쉬운 점은 무엇인가요?
3	본인이 생각하기에 베스트는 어떤 팀입니까? 그리고 그 이유는 무엇인가요?

(성찰하기) 오늘 수업을 통해 내가 기른 기업가정신 역량은?

<input type="checkbox"/> 문제발견	<input type="checkbox"/> 문제해결	<input type="checkbox"/> 브리콜라주	<input type="checkbox"/> 대인관계	<input type="checkbox"/> 의사소통
<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 미적표현력	<input type="checkbox"/> 조직관리	<input type="checkbox"/> 공감능력	<input type="checkbox"/> (자유롭게 작성)

## MEMO

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

CURRICULUM

06

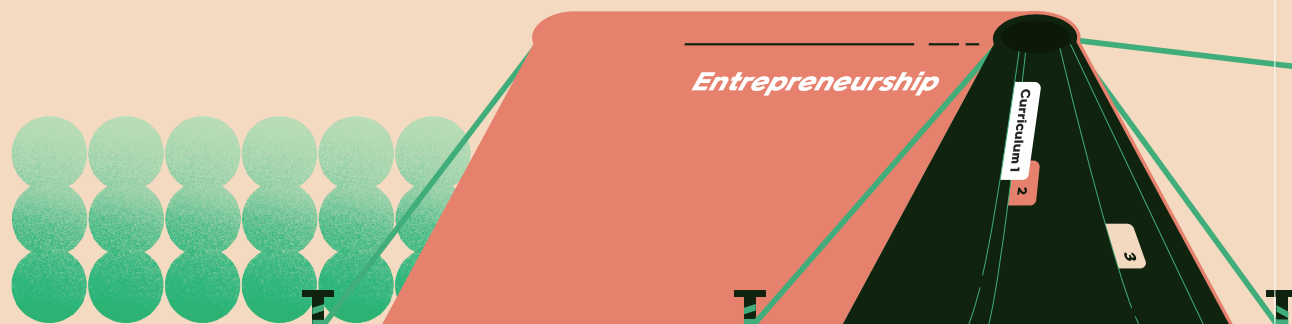
# A\_IDOL Maker

team

**6캔두잇(UcandoIT)**

member

양지현	안양공업고등학교
조인래	금삼고등학교
조현정	청담고등학교
차민경	계산고등학교
허유정	중랑중학교



**A\_IDOL Maker 커리큘럼은 젊은 세대에게 영향력 있는 아이돌(IDOL)을 주제로 인공지능 기술을 활용하여 아이돌을 창조하고 SNS로 마케팅해보는 경험을 통해, 기업가정신으로 창출할 수 있는 경제적 가치뿐 아니라 사회적 가치 등 새로운 가치를 자연스럽게 접할 수 있도록 합니다.**

### <A\_IDOL Maker> 개요

#### 아이돌을 제작하며 배우는 기업가정신

아이돌은 학생들 사이에서 큰 사랑을 받는 가수이자 연예인입니다. 이들은 음악과 예술을 통해 사회적 영향력을 행사하며 많은 사람의 관심을 받습니다. 본 커리큘럼은 학생들이 경제적·사회적 가치를 전달하는 기획사의 대표, 프로듀서, 스타일리스트, 마케터, 매니저로 역할을 분담하여 차시별 과제 수행과정을 통해 기업가정신을 체득하도록 돕습니다.

#### 기업가정신 발휘 차원에서 새로운 가치를 만들어 내는 아이돌

아이돌은 새로운 음악, 콘셉트, 그리고 메시지를 창조하여 사회적 변화를 이끍니다. 본 커리큘럼을 통해 학생들은 새로운 것을 시작하는 도전 정신, 새로운 사고 방향을 제시하는 창의력을 바탕으로 아이돌을 제작하는 과정에서 기업가정신을 실현하는 경험을 할 것입니다.

#### 협업과 공감을 통한 문제 해결

우리가 생각하는 기업가정신은 위험을 무릅쓰고 창의적이고 혁신적인 방법으로 협업과 공감을 기반으로 문제를 해결하며 경제적·사회적 가치를 실현하는 것입니다. 이것은 고정관념을 깨고, 새로운 방향을 모색하며, 자기 주도적으로 세상을 바꾸고자 하는 마음가짐을 포함합니다. 학생들은 아이돌 제작 과정을 통해 도전 정신을 함양하고, 경제적·사회적 가치를 창출하며 기업가정신의 핵심을 이해할 수 있습니다.

#### 미래 사회를 준비하는 인공지능 역량 함양

아이돌 제작 과정에서 학생들은 다양한 인공지능 역량을 활용하고, 미래의 기업가로서 갖춰야 할 디지털 리터러시를 함양합니다. 이를 통해 미래 사회의 변화를 예측하고 대응하는 역량을 갖추고, 다양한 기업가정신의 측면을 살펴봄, 창의적인 방식으로 기업가정신을 실현하며 세상을 바꾸는 과정을 경험합니다.

### <A\_IDOL Maker> 핵심 역량



<b>개인</b> 개인에게 필요한 역량 도전 정신 / 창의력	<b>사회</b> 사회를 위해 필요한 역량 협업 / 공감 사회적 가치 / 문제해결	<b>미래</b> 미래 인재가 되기 위해 필요한 역량 미래 사회 변화 적응 디지털 리터러시 인공지능 역량
---	--	--

### <A\_IDOL Maker> 핵심 역량별 의미

구분	역량	의미
개인	도전 정신	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일단 시작하는 정신</li> <li>• 위험을 감수하고 개척하는 역량</li> </ul>
	창의력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 새로운 사고 방향을 제시하는 역량</li> <li>• 다양한 개념과 기술의 융합을 통해 아이디어를 창출하는 역량</li> </ul>
사회	협업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사람들과 원활히 의사소통하는 역량</li> <li>• 다양한 사람들의 역량을 적절하게 융합하고 함께 문제를 해결하는 역량</li> </ul>
	공감	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 사람들의 이해관계를 파악하고 상대방의 입장에서 생각하고 반응하는 역량</li> </ul>
	사회적 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 삶에 주인 의식을 갖고 공공의 이익과 공동체의 발전에 이바지하는 가치를 실현하는 역량</li> </ul>
	문제 해결	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제를 해결하기 위한 다양한 대안을 제시하고 평가하는 역량</li> <li>• 사회 문제를 인식하고 한정된 자원으로 문제를 해결하는 역량</li> </ul>
미래	미래 사회 변화 적응	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래 사회의 변화를 예측하고 대응하는 역량</li> <li>• 변화하는 사회에 적응하며 미래 기술을 활용하여 문제 해결 방안을 찾는 역량</li> </ul>
	디지털 리터러시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 정보에 대한 문해력을 함양하고, 비판적으로 사고하는 역량</li> </ul>
	인공지능 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인공지능과 인간이 공존하는 시대에서 인공지능을 활용하여 개인·사회·미래의 문제를 해결하는 역량</li> <li>• 인공지능의 윤리적 문제를 인지하고, 올바르게 사용하는 역량</li> </ul>

### <A\_IDOL Maker> 평가 기준 및 척도

구분	영역	역량	평가 기준	평가 척도 (3단계 척도)		
				상	중	하
1	개인	도전 정신	자신의 역량을 넘어서는 새로운 시도를 하였는가?	상	중	하
		창의력	기존에 없던 새로운 아이디어를 창출하였는가?	상	중	하
3	사회	협업	모둠원과 원활히 소통하며 협력하였는가?	상	중	하
4		공감	다양한 이해관계를 파악하고 상대방의 입장에서 생각하였는가?	상	중	하
5		사회적 가치	사회적 가치를 이해하고 공공의 이익과 발전에 이바지하는 가치를 전달하였는가?	상	중	하
6		문제 해결	사회적 문제를 인식하고 이를 해결하기 위한 대안을 제시하였는가?	상	중	하
7	미래	미래 사회 변화 적응	새로운 과제에 대응하여 해결 방안을 모색하였는가?	상	중	하
8		디지털 리터러시	디지털 기술 활용 가이드에 따라 디지털 정보를 올바르게 활용하였는가?	상	중	하
9		인공지능 역량	결과물 제작에 필요한 AI 기술을 습득하고 적절하게 활용하였는가?	상	중	하

### <A\_IDOL Maker> 차시별 구성

구분	차시	주요 내용	수업방식	총괄
Planning	1	[Preview1] 기업가정신과 아이돌 마케팅	토론	-
	2	[Preview2] 경제적·사회적 가치와 페르소나	토론	기획사 대표
Producing	3	[Mission1] 대화형 AI를 활용한 데뷔곡 작사	실습	프로듀서
	4	[Mission2] 이미지 생성형 AI를 활용한 프로필 / 로고 디자인	실습	스타일리스트
Marketing	5	[Mission3] 아이돌 상품 기획 및 SNS 마케팅	실습	마케터
	6	[Final] 순위 발표식 및 후속 기사 작성하기	개별	매니저

본 커리큘럼은 Planning, Producing, Marketing의 총 3단계를 거쳐 아이돌 제작 과정을 경험합니다. 이를 통해 도전 정신과 창의력, 협업과 공감, 사회적 가치와 문제 해결의 자세를 갖추고, 그 과정에서 인공지능 기술 활용 역량 및 디지털 리터러시 교육을 통해 미래 사회 변화에 적응하는 자세를 갖추게 됩니다. 각 차시의 세부 교육내용은 아래와 같습니다.

1,2차시

Planning

[Preview1] 기업가정신에 대해 이해하고, 아이돌 성공 사례에 담긴 기업가정신, 경제적·사회적 가치, 이미지 메이킹 전략에 대해 파악합니다.

[Preview2] 아이돌의 선한 영향력을 통한 사회적 가치를 이해하고, 모듬별 협력을 통해 우리 기획사에 맞는 페르소나를 설정합니다.

3,4차시

Producing

[Mission1] 대화형 시를 활용하여 우리 기획사가 추구하는 사회적 가치를 반영한 데뷔곡을 작사합니다.

[Mission2] 이미지 생성형 AI를 활용하여 우리 기획사가 추구하는 경제적·사회적 가치를 이미지화한 아이돌의 프로필과 로고 디자인을 생성합니다.

5,6차시

Marketing

[Mission3] 제작한 데뷔곡, 프로필, 로고를 활용해 아이돌 상품을 기획하고, 효과적인 마케팅 전략을 반영한 홍보 게시물을 만들어 SNS에 업로드합니다.

[Final] 아이돌의 후속 활동에 관한 기사의 헤드라인을 작성하고, 경제적·사회적 가치를 실현하는 과정에서 미친 사회적 영향에 대해 생각해 봅니다.

1차시

# Planning : 기업가정신과 기획사 설립 기업가정신과 아이돌 마케팅 (Preview)



1차시

# Planning : 기업가정신과 기획사 설립 기업가정신과 아이돌 마케팅(Preview)



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 1학년

**➔ 학습 목표**

- ❶ 기업가정신에 대해 이해할 수 있다.
- ❷ 아이돌의 경제적·사회적 가치를 이해하고 아이돌 마케팅의 중요성 파악할 수 있다.

**➔ 기대 효과**

- ❶ 기업가정신의 의미를 이해한다.
- ❷ 아이돌의 경제적·사회적 가치를 이해하고 아이돌 마케팅의 중요성을 파악한다.

**➔ 준비물**

- ❶ 활동지
- ❷ 필기도구
- ❸ PC

단계	교수-학습활동	소요시간																		
도입	❶ 전반적인 활동 안내하기	5분																		
전개	<p>❶ 우리가 갖추어야 할 기업가정신에 대해 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기업가정신이 요구되는 사회적 환경과 배경에 대해 논의하기</li> <li>· 3가지 영역별 기업가정신 역량의 의미와 중요성에 대해 논의하기</li> <li>- 개인: 도전 정신, 창의성</li> <li>- 사회: 협업, 공감, 사회적 가치, 문제 해결</li> <li>- 미래: 미래 사회변화 적응, 인공지능 역량, 디지털 리터러시</li> </ul> <p>❷ 아이돌 성공 사례 조사하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사례 속에서 기업가정신 발견하기</li> <li>· 사례 속에서 경제적·사회적 가치 발견하기</li> <li>· 사례 속에서 이미지 메이킹 전략 발견하기</li> </ul> <p>❸ 기획사에 필요한 직무를 알아보고 역할 분담하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 직무별 역량 및 역할 안내하기</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>직무</th> <th>필요역량</th> <th>역할</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>기획사 대표</td> <td>마성의 리더십</td> <td>2차시 기업가정신을 반영한 기획사 설립 총괄</td> </tr> <tr> <td>프로듀서</td> <td>언어의 미술사</td> <td>3차시 데뷔곡 작사 총괄</td> </tr> <tr> <td>스타일리스트</td> <td>예술적 감각</td> <td>4차시 프로필/앨범 디자인 총괄</td> </tr> <tr> <td>마케터</td> <td>SNS 활용 능력</td> <td>5차시 경제적·사회적 가치 실현 SNS 운영 총괄</td> </tr> <tr> <td>매니저</td> <td>시간/자원 관리</td> <td>모든 차시 정리 및 결과물 관리 제출</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기획사 대표, 프로듀서, 스타일리스트, 마케터, 매니저 중 각 모둠원의 역량을 최대한으로 발휘할 수 있는 역할 선정하기</li> </ul>	직무	필요역량	역할	기획사 대표	마성의 리더십	2차시 기업가정신을 반영한 기획사 설립 총괄	프로듀서	언어의 미술사	3차시 데뷔곡 작사 총괄	스타일리스트	예술적 감각	4차시 프로필/앨범 디자인 총괄	마케터	SNS 활용 능력	5차시 경제적·사회적 가치 실현 SNS 운영 총괄	매니저	시간/자원 관리	모든 차시 정리 및 결과물 관리 제출	40분
직무	필요역량	역할																		
기획사 대표	마성의 리더십	2차시 기업가정신을 반영한 기획사 설립 총괄																		
프로듀서	언어의 미술사	3차시 데뷔곡 작사 총괄																		
스타일리스트	예술적 감각	4차시 프로필/앨범 디자인 총괄																		
마케터	SNS 활용 능력	5차시 경제적·사회적 가치 실현 SNS 운영 총괄																		
매니저	시간/자원 관리	모든 차시 정리 및 결과물 관리 제출																		
정리	<p>❶ 기획사 개소식</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 개소식을 축하하는 소소한 커팅식 및 사진 촬영하기</li> </ul> <p>❷ 각자가 선택한 사회적 가치 내 역량으로 어떻게 실현할지 생각해보기</p>	5분																		
지도상의 유의점	❶ 직무별 역량 및 역할을 안내할 때, 각 차시 활동에서 필요로 하는 역량에 따라 총괄 담당자가 변경될 수 있음을 안내한다.																			
평가 계획	<p>❶ 기업가정신의 의미와 역량에 대해 이해하였는가?</p> <p>❷ 아이돌의 성공사례에서 경제적·사회적 가치와 이를 달성하기 위한 이미지 메이킹 전략을 파악하였는가?</p>																			

1차시



교육 활동지

기업가정신과 아이돌 마케팅(Preview)

학교		학년/반		모둠	
기업가정신 역량				이름	

① 우리가 갖추어야 할 기업가정신의 역량 요소의 의미를 작성해봅시다.

도전 정신	
창의력	
협업	
공감	
사회적 가치	
문제 해결	
미래 사회 변화 적응	
인공지능 역량	
디지털 리터러시	

② 아이돌 성공 사례를 조사해봅시다.

성공 사례 작성하기

경제적 가치	
사회적 가치	
이미지 메이킹 전략	

③ 기획사에 필요한 직무를 알아보고 역할을 분담해봅시다.

우리 기획사 명			
	직무	담당자	세부 역할
기획사 대표			
프로듀서			
스타일리스트			
마케터			
매니저			

2차시

Planning : 기업가정신과 기획사 설립

경제적·사회적 가치와 페르소나 (Preview)



2차시

# Planning : 기업가정신과 기획사 설립 경제적·사회적 가치와 페르소나 (Preview)



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 1학년

➔ **학습 목표**

- ❶ 아이들이 사회적으로 선한 영향력을 펼친 사례에서 사회적 가치를 파악할 수 있다.
- ❷ 자신의 기획사에 맞는 아이돌 페르소나의 중요성을 설명할 수 있다.
- ❸ 모듬원과 협업을 통해 자신의 기획사에 맞는 아이돌을 구체화할 수 있다.

➔ **기대 효과**

- ❶ 자신이 만들고자 하는 아이돌에 적합한 페르소나를 설정한다.

➔ **준비물**

- ❶ 활동지
- ❷ 필기도구
- ❸ 이젤 패드
- ❹ 포스트잇
- ❺ 네임펜

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 전시 학습 확인하기</li> <li>❷ 본시 학습 과제 설명하기</li> </ul>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 아이돌의 선한 영향력 사례 알아보기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이들이 사회적으로 선한 영향력을 펼친 사례 알아보기</li> <li>· 아이들이 관심을 갖고 선한 영향력을 펼쳐야 하는 사회적 가치 생각해보기</li> </ul> </li> <li>❷ 페르소나의 의미와 중요성에 대해 설명하기</li> <li>❸ 우리 기획사의 소속 아이돌이 가져야 할 이미지와 추구해야 할 사회적 가치를 페르소나를 통해 구체화하기</li> </ul>	40분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 기획사별로 설정한 페르소나 발표하기</li> <li>❷ 다음 차시 예고하기</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 2차시의 총괄 담당자는 '기획사 대표'임을 안내한다.</li> <li>❷ 교사는 아이들이 사회적으로 펼친 선한 영향력에 담긴 사회적 가치의 중요성을 생각하며 학생들이 활동에 참여하도록 안내한다.</li> <li>❸ 교사는 학생들이 공감하는 페르소나를 설정할 수 있도록 지도한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 사회적으로 선한 영향력을 펼친 아이돌 사례를 통해 사회적 가치를 파악하였는가?</li> <li>❷ 우리 기획사에 맞는 페르소나의 중요성을 설명하였는가?</li> <li>❸ 모듬원과 협력하여 우리 소속사에 맞는 페르소나를 설정하였는가?</li> </ul>	



2차시



교육 활동지

경제적·사회적 가치와 페르소나(Preview)

학교		학년/반		모둠	
기업가정신 역량				이름	

1 아이돌이 사회에 선한 영향력 펼친 사례를 함께 알아봅시다.



BTS의 UN 연설 영상  
출처: <https://youtu.be/8VWSIoQfWk?s=i=ETFDaCX91CvZOcYA>

• 영상에서 전달하고자 하는 메시지의 핵심 키워드를 작성해봅시다.

• 경제적·사회적 가치 실현에 아이돌의 참여가 중요한 이유를 작성해봅시다.

2 페르소나란 무엇일까요?

• 기획사에서 아이돌 마케팅을 위해 페르소나를 설정하면 좋은 점은 무엇일까요?

• 우리 기획사의 경제적·사회적 가치의 실현을 위해 필요한 페르소나는 어떤 모습일까요?



• 경제적·사회적 가치 실현에 아이돌의 참여가 중요한 이유를 작성해봅시다.

이름	나이	성별
즐거듣는 음악	좋아하는 아이돌 스타일	
요즘 고민	관심 있는 사회 문제	

2 우리 기획사의 소속 아이돌이 가져야 할 이미지와 추구해야 할 가치를 페르소나를 통해 구체화해봅시다.

3차시

Producing : 아이돌 프로듀싱

대화형 시를 활용한 데뷔곡 작사 (Mission)



3차시

# Producing : 아이돌 프로듀싱 대화형 AI를 활용한 데뷔곡 작사(Mission)



**소요시간**  
50분



**대상**  
고등학교 1학년

**➔ 학습 목표**

- ❶ 현대 기업가정신을 발휘하기 위해 요구되는 테크놀로지 활용 역량인 대화형 AI를 이해하고 활용할 수 있다.
- ❷ 대화형 AI를 활용하여 우리 기획사가 추구하는 경제적·사회적 가치를 반영한 데뷔곡을 작사할 수 있다.

**➔ 기대 효과**

- ❶ 대화형 AI의 사용법을 이해하고, 창작 활동에서 효과적으로 활용한다.
- ❷ 경제적·사회적 가치를 표현하는 방법을 이해한다.

**➔ 준비물**

- ❶ 활동지
- ❷ 필기도구
- ❸ PC
- ❹ 이어폰

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 대화형 AI의 개념과 일상에서 활용되는 사례 안내하기</li> <li>· 대화형 AI를 활용하여 작사한 사례 영상 시청하기</li> </ul>	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 대화형 AI(ChatGPT) 활용법 실습하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· ChatGPT와 효율적으로 대화하는 방법 실습하기</li> <li>· ChatGPT를 활용할 때의 장점과 한계점, 및 윤리적 문제점 탐색하기</li> </ul> </li> <li>❷ 우리 기획사가 추구하는 경제적·사회적 가치를 반영한 데뷔곡 작사하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 곡 소재 찾기</li> <li>· ChatGPT 프롬프트 작성하기</li> <li>· 작성한 프롬프트를 기반으로 ChatGPT를 활용하여 작사하기</li> </ul> </li> <li>❸ 산출물 제출하기</li> </ul>	35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 내용 정리하기</li> <li>❷ 차시 예고하기</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 3차시의 총괄 담당자는 '프로듀서'임을 안내한다.</li> <li>❷ 교사는 수업 전에 ChatGPT 접속 환경을 확인한다.</li> <li>❸ 교사는 ChatGPT를 올바르게 사용하는 방법을 안내한다.</li> <li>❹ 교사는 교육청에서 제공하는 AI 활용 가이드를 참조하여 학생 연령에 적합하게 AI를 활용하고, 필요시 학생과 학부모의 동의를 구하는 과정을 수행한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 대화형 AI의 한계점 및 윤리적 문제점을 고려하여 곡을 작사하였는가?</li> <li>❷ 대화형 AI를 활용하여 우리 기획사가 추구하는 경제적·사회적 가치를 가사에 반영하였는가?</li> </ul>	

3차시



교육 활동지

대화형 시를 활용한 데뷔곡 작사(Mission)

학교		학년/반		모둠	
기업가정신역량				이름	

① 대화형 시를 활용하여 작사한 사례 영상을 함께 시청해 봅시다.



출처:  
<https://youtu.be/c-XHU9Ibvm8?si=XHO7BTT4Mb3DU4Zo&t=100>

② 우리 기획사가 추구하는 경제적·사회적 가치를 반영하여 대화형 시로 작사해 봅시다.

사회적 가치	원곡 명	데뷔 곡명

• 대화형 시로 작사할 때 활용할 프롬프트 내용을 작성해봅시다.

예시	위 가사에 있는 음절에 맞춰 저탄소 실천을 주제로 작사해줘
1	
2	
3	
4	
5	

• 대화형 시를 활용하여 작사한 가사를 적어 봅시다.

4차시

Producing : 아이돌 프로듀싱

이미지 생성형  
 시를 활용한  
 프로필 / 로고 디자인



4차시

Producing : 아이돌 프로듀싱  
 이미지 생성형 AI를 활용한  
 프로필 / 로고 디자인(Mission)



소요시간  
50분



대상  
고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ➊ 현대 기업가정신을 발휘하기 위해 요구되는 테크놀로지 활용 역량인 이미지 생성형 AI를 이해하고 활용할 수 있다.
- ➋ 이미지 생성형 AI를 활용하여 우리 기획사가 추구하는 경제적·사회적 가치를 이미지화한 아이돌 프로필과 로고를 생성할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ➊ 이미지 생성형 AI의 사용법을 이해하고, 창작 활동에서 효과적으로 활용한다.
- ➋ 사회적 가치를 표현하는 방법을 이해한다.

➔ 준비물

- ➊ 활동지
- ➋ 필기도구
- ➌ PC

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 이미지 생성형 AI의 개념과 일상에서 활용되는 사례 안내하기</li> <li>➋ 이미지 생성형 AI를 활용할 때의 장점과 문제점 살펴보기</li> </ul>	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 이미지 생성형 AI(망고보드) 활용법 실습하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 망고보드를 활용하여 이미지를 생성하는 방법 실습하기</li> <li>· 망고보드를 활용하여 아이돌 프로필 생성하기</li> <li>· 망고보드를 활용하여 로고 디자인하기</li> </ul> </li> <li>➋ 평가 및 보완하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 데뷔곡에 어울리는 분위기와 사회적 가치를 이미지로 잘 표현했는지에 대한 자기평가 및 동료 평가하기</li> <li>· 평가 내용을 기반으로 수정 및 보완하기</li> </ul> </li> <li>➌ SNS 소개 글 준비하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· SNS에 업로드할 아이돌 프로필 및 로고 준비하기</li> <li>· SNS에 아이돌을 효과적으로 홍보하는 글을 작성하기</li> </ul> </li> </ul>	35분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 과제 안내하기 : SNS 선정을 위해 SNS별 특징 조사하기</li> <li>➋ 내용 정리하기</li> <li>➌ 차시 예고하기</li> </ul>	5분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 교사는 4차시의 총괄 담당자는 '스타일리스트'임을 안내한다.</li> <li>➋ 교사는 수업 전에 망고보드 접속 환경을 확인한다.</li> <li>➌ 교사는 이미지 생성형 AI를 올바르게 사용하는 방법을 안내한다.</li> <li>➍ 교사는 AI 융합 수업 과정에서 건강한 디지털 시민으로서의 디지털 리터러시를 함양할 수 있도록 지도한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>➊ 이미지 생성형 AI를 활용하여 데뷔곡에 적합한 이미지를 생성하였는가?</li> <li>➋ SNS에 아이돌을 효과적으로 홍보하는 글을 작성하였는가?</li> </ul>	

4차시



교육 활동지

이미지 생성형 AI를 활용한 프로필/로고 디자인(Mission)

학교		학년/반		모둠	
기업가정신역량				이름	

1 아이돌 프로필 생성하기

- 데뷔곡에 어울리는 프로필과 관련한 키워드를 추출해 봅시다.
- 3차시에 작성한 가사 : 천사 같던 푸른 Sky, 기후 변화의 희생이 됐네, ...(생략)... 그 따뜻한 온도가 새빨간 경보가 마치 heaven 같겠지만
- 키워드 예시 : 천사, Sky, 새빨간 경보

데뷔곡에 어울리는 프로필과 관련한 키워드를 추출해봅시다.

- 프로필을 생성할 때 이미지 생성형 AI에 활용할 프롬프트를 작성해봅시다.
- 빨간 조명이 있는 무대, 하늘색 원피스를 입은, 천사 날개를 가진 여자 아이돌 이미지를 생성해줘.

[평가] 우리 기획사가 기대하는 프로필이 완성되었나요?

☆☆☆☆☆

2 아이돌 로고 디자인하기

- 가사에 반영된 사회적 가치와 관련한 키워드를 추출해 봅시다.
- 기후 변화, 따뜻한 온도

가사에 반영된 사회적 가치와 관련한 키워드를 추출해 봅시다.

- 로고 디자인을 생성할 때 이미지 생성형 AI에 활용할 프롬프트를 작성해봅시다.
- 따뜻한 색상을 사용하여 자연 요소를 상징화한 환경친화적인 메시지를 전달할 수 있는 로고를 만들어줘.

[평가] 우리 기획사가 기대하는 프로필이 완성되었나요?

☆☆☆☆☆

2 제작한 아이돌 프로필 및 로고를 활용해 SNS에 아이돌을 효과적으로 홍보하는 글을 작성해봅시다.

5차시

Marketing : 경제적·사회적 가치를 실현하는 아이돌

아이돌 상품 기획 및 SNS 마케팅(Mission)



5차시

Marketing : 경제적·사회적 가치를 실현하는 아이돌  
아이돌 상품 기획 및 SNS 마케팅(Mission)



소요시간  
50분



대상  
고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ❶ 아이돌 상품을 기획할 수 있다.
- ❷ 효과적인 마케팅 전략을 활용해 아이돌 상품을 홍보할 수 있다.
- ❸ 다양한 SNS(인스타그램, 유튜브, 릴스 등)에 홍보용 게시물을 업로드할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ❶ 아이돌 상품을 효과적으로 기획하고 홍보할 수 있다.
- ❷ 다양한 SNS를 활용하여 효과적으로 마케팅하는 방법을 이해한다.

➔ 준비물

- ❶ 활동지
- ❷ 필기도구
- ❸ PC
- ❹ 스마트폰

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 동영상 시청하며 마케팅의 중요성 안내하기</li> <li>❷ 아이돌 마케팅 성공 사례 안내하기</li> </ul>	7분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 제작한 데뷔곡, 프로필, 로고를 활용해 아이돌 상품 기획하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 경제적·사회적 가치를 극대화할 수 있는 상품 기획하기</li> </ul> </li> <li>❷ 아이돌 상품을 홍보하기에 적합한 SNS 선정하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· SNS 마케팅 이해하기</li> <li>· SNS 마케팅에 필요한 요소 및 주의해야 할 요소 이해하기</li> <li>· 효과적으로 아이돌 상품을 홍보할 수 있는 SNS 선정하기</li> </ul> </li> <li>❸ SNS 마케팅 전략 세우기</li> <li>❹ SNS에 올릴 마케팅 게시물 제작 및 업로드하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 토의한 SNS 마케팅 전략을 바탕으로 산출물 제작하고 업로드하기</li> </ul> </li> </ul>	33분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 다른 기획사(모듬)의 SNS 게시물을 둘러보며 ‘좋아요’ 누르기, 댓글 달기 등 활동하기</li> <li>❷ SNS 계정 홍보용 QR코드를 제작하여 각 반에 게시하기</li> </ul>	10분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 교사는 5차시의 총괄 담당자는 마케터임을 안내한다.</li> <li>❷ 교사는 각 모듬의 마케팅 전략을 잘 반영하여 게시물을 작성할 수 있도록 지도한다.</li> <li>❸ 교사는 지나치게 자극적인 요소는 배제하고 긍정적인 의미가 담긴 게시물을 작성할 수 있도록 유도한다.</li> <li>❹ 다른 기획사(모듬)의 SNS 게시물을 평가할 때 기업가정신과 사회적 가치가 반영되도록 평가 기준에 맞게 피드백하도록 안내한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 제작한 데뷔곡, 프로필, 로고를 활용해 아이돌 상품을 기획할 수 있는가?</li> <li>❷ 효과적인 SNS 마케팅 전략을 세웠는가?</li> <li>❸ 다양한 SNS를 활용하여 홍보하였는가?</li> </ul>	

5차시



교육 활동지

아이돌 상품 기획 및 SNS 마케팅(Mission)

학교		학년/반		모둠	
기업가정신역량				이름	

① 제작한 데뷔곡, 프로필, 로고를 활용해 아이돌 상품을 기획해봅시다.

마케팅의 중요성	아이돌 마케팅 성공 사례
 <p>출처: <a href="https://youtube.com/shorts/TWcNm5ntqQI?si=Fu8O8767_i14d-OR">https://youtube.com/shorts/TWcNm5ntqQI?si=Fu8O8767_i14d-OR</a></p>	 <p>출처: <a href="https://brunch.co.kr/@musicanalyst/25">https://brunch.co.kr/@musicanalyst/25</a></p>

② 아이돌 상품을 홍보하기에 적합한 SNS를 선정해봅시다.

SNS 매체	인스타그램	유튜브	페이스북	틱톡
특징				
선정	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
선정 이유				

③ SNS 마케팅 전략을 세워봅시다.

참고한 아이디어	
마케팅 방향	
마케팅 목표	
마케팅 타겟	
마케팅 전략	

6차시

Marketing : 경제적·사회적 가치를 실현하는 아이돌

순위 발표식 및 후속 기사 작성하기(Final)



6차시

Marketing : 경제적·사회적 가치를 실현하는 아이돌  
순위 발표식 및 후속 기사 작성하기(Final)



소요시간  
50분



대상  
고등학교 1학년

➔ 학습 목표

- ❶ 경제적·사회적 가치를 잘 실천한 아이돌을 선정할 수 있다.
- ❷ 후속 기사 헤드라인을 작성하고, 경제적·사회적 가치를 실천함으로써 기획사 브랜딩 가치나 사회에 미치는 영향을 예측할 수 있다.

➔ 기대 효과

- ❶ 경제적·사회적 가치를 효과적으로 실천하는 방법을 공유한다.
- ❷ 경제적·사회적 가치를 실천함으로써 기획사 브랜딩 가치나 사회에 미치는 영향을 이해한다.
- ❸ 후속 기사 헤드라인을 작성하며 기업가정신과 사회적 가치를 되새긴다.

➔ 준비물

- ❶ 활동지
- ❷ 필기도구
- ❸ PC

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 순위 발표식 예시 영상 시청하기</li> <li>❷ 후속 기사 헤드라인 안내하기</li> </ul>	5분
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 순위 발표식 진행하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이돌 한 줄 평을 포함한 순위 발표식 진행하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>발표식 멘트 예시</b>                      “이 아이들은 경제적·사회적 가치 중 ‘□□□’을 담아 ‘□□□’라는 기사를 창의적으로 작성하고, 특히 SNS에 ‘□□□’ 콘텐츠를 올려 대중들의 많은 사랑을 받았습니다. 그 주인공은 바로 ‘□□□’기획사의 ‘□□□’입니다. 축하합니다~!”</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 소감 발표하기</li> </ul> </li> <li>❷ 아이돌 데뷔 후 후속 기사의 헤드라인 작성하고 공유하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기업가정신과 경제적·사회적 가치를 실천한 아이돌의 후속 활동에 관한 기사의 헤드라인 작성하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>상위권 아이돌 헤드라인 예시</b>                      “아이돌 ○○○, 저탄소 실천을 위해 팬들과 함께 □□□행사에 참여하여 탄소 중립에 앞장서...”                      “아이돌 □□□, “저는 이제 다회용 용기만 써요!”                      “다회용 용기 사용 유행, 아이돌 □□□의 선한 영향력!”</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><b>하위권 아이돌 헤드라인 예시</b>                      “데뷔조에 들지 못한 아이돌 □□□, 해외 재도전 후 빌보드 제패! “저는 포기하지 않아요.”</p> </div> </li></ul>	30분
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 헤드라인 공유하기</li> <li>❷ 성찰일지 작성하기</li> </ul>	15분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 학생들이 경제적·사회적 가치를 창출해낸 아이돌의 후속 활동에 관한 기사의 헤드라인을 작성할 때, 사회적으로 미치는 영향력도 고려하여 헤드라인을 작성하도록 지도한다.</li> <li>❷ 교사는 하위권 아이들도 도전 정신, 협업 등 사회적 가치를 후속 활동을 통해 혁신적인 방법으로 새로운 가치를 만들어 내는 기업가정신을 실천할 수 있음을 학생들이 이해하도록 지도한다.</li> </ul>	
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>❶ 경제적·사회적 가치를 올바르게 실천하는 방법에 대해 이해하였는가?</li> <li>❷ 헤드라인에 경제적·사회적 가치를 실천한 사례를 적합하게 작성하였는가?</li> </ul>	



6차시



교육 활동지

순위 발표식 및 후속 활동 기사의 헤드라인 작성하기[Final]

학교		학년/반		모둠	
기업가정신 역량				이름	

순위 발표식 영상 예시

후속 활동 기사의 헤드라인 예시



출처:  
[https://www.youtube.com/watch?si=OHptX\\_N5k4ijF9Ye&t=142&v=WUJy5f2tnBs&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?si=OHptX_N5k4ijF9Ye&t=142&v=WUJy5f2tnBs&feature=youtu.be)



출처:  
[https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/974225.html](https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/974225.html)

1 아이돌 데뷔 후, 기업가정신과 경제적·사회적 가치를 실천하는 후속 활동 기사의 헤드라인을 작성해봅시다.

헤드라인	
이 후속 활동을 통해 얻을 수 있는 기대효과는 무엇인가요?	

2 성찰일지

A_IDOL Maker 수업을 통해 느낀 점	
성장한 부분	
아쉬운 점	
내가 성장한 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 개인(도전 정신, 창의력)</li> <li>· 사회(협업, 공감, 사회적 가치, 문제 해결)</li> <li>· 미래(미래 사회 변화 적응, 디지털 리터러시, 인공지능 역량)</li> </ul>

6차시

교육 참고 자료

[AI Tool] 수업에서 활용할 수 있는 대화형 AI / 이미지생성형 AI

자료 1 | 대화형 AI

ChatGPT

A conversational AI system that listens, learns, and challenges

[https:// chat.openai.com/](https://chat.openai.com/)



Bing Chat

In the town of Consuegra, the echoes of the advebt

<https://www.bing.com/?cc=kr>



뤼튼(wrtn)

모두를 위한 AI포털 뫼튼. AI 채팅부터 이미지생성, 나만의 AI 제작까지, 언제 어디서나 생성형 AI와 함께하세요.

<https://chat.openai.com/>



자료 2 | 이미지 생성형 AI

망고보드

템플릿과 이미지 등을 제공하는 쉬운 디자인 동영상 톨 프로그램, 카드 뉴스, 프레젠테이션, 상세페이지, 인포그래픽, 포스터, 배너 등 제작

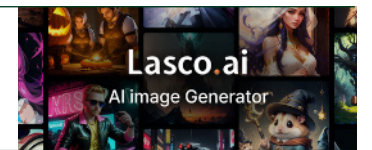
<https://www.mangoboard.net/>



Lasco.ai

Generate AI imasges with the magic word / gen!

[https:// www.lasco.ai/](https://www.lasco.ai/)



DALL·E 3

DALL·E·3 understands significantly more nuance and detail than our previous sysytems, allowing you to easily translate yout ideas into

<https://openai.com/dall-e-3>



미드저니

An independent research lab exploring new mediums of thought and expanding the imaginative powers of the human species.

<https://www.midjourney.com/home>

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

## A 아산나눔재단

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.

### VISION

할 수 있다고  
생각하면  
이를 수 있는  
세상

### MISSION

세상을 변화시키는 창업가와  
사회혁신가(Social Innovator)가  
도전하고 성장하고 나누는  
기반을 만듭니다.

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

Copyright © 2023 아산나눔재단  
(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved.

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



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면  
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.





