

아산 티처프러너 5기

아산 티처프러너
ASAN TEACHER-PRENEUR

기업가정신 커리큘럼 가이드북



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

	기업가정신 이론과 마인드셋	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
	창업이론과 실제	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
	기업가정신 커리큘럼 디자인	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
	팀 프로젝트 워크숍	팀별 커리큘럼 설계를 위한 퍼실리테이션 교육 및 기업가정신 교육에 적용 가능한 에듀 테크 토크 학습	· 퍼실리테이션 워크숍 · 에듀테크와 미래교육
	글로벌 스터디	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

05

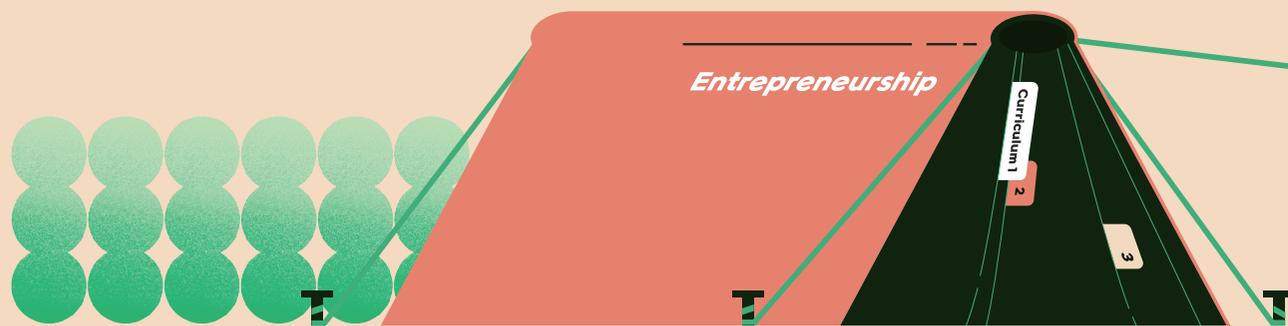
세상을 잇는 기어 만들기

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

- ❶ 기어의 작동원리를 파악할 수 있다.
- ❷ 사건의 인과관계를 다각도로 연결할 수 있다.

➔ 연계 성취기준 (예시)

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

➔ 기대 효과

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

➔ 준비물

- ❶ 포스트잇
- ❷ 완성된 기어키트
- ❸ 활동지
- ❹ 성찰일지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	<p>❶ 커리큘럼의 취지와 의미 안내하기</p>	10분
전개	<p>❶ 교사의 시범(인과관계를 어떻게 기어로 표현하는가)</p> <p>① 학생이 나와 내주변을 둘러싼 문제 혹은 그와 관련된 경험을 포스트 잇에 작성하여 제출함</p> <p>② 교사는 학생들이 제출한 포스트잇 중 하나를 고르고, 그 포스트잇의 내용을 작성한 학생에게 그 일이 일어난 원인에 대해 발문함 (예: 그 일이 일어난 이유는 무엇인가? 또 다른 이유는 무엇일까? 네가 이유라고 생각한 그것이 일어난 이유는 또 무엇 때문인가? 등)</p> <p>③ 기어를 제시하며 학생이 답한 원인1, 원인2 등이 기어1, 기어2 등으로 대응될 수 있음을 설명함</p> <p>❷ 교사의 시범(인과관계를 어떻게 기어로 표현하는가)</p> <p>① 완성된 기어키트 및 그것과 모양이 같은 활동지 제공</p> <p>② 학생들은 기어를 실제로 작동시켜 보며 친숙함을 느끼고, 자신의 경험을 바탕으로 각각의 기어에 의미를 부여하는 연습을 함.</p> <div style="text-align: center;">  <p>커리큘럼 도구모음</p> </div>	30~35분
정리	<p>❶ 활동지 작성하기</p> <p>❷ 성찰일지 작성하기</p>	5분
지도상의 유의점	<p>❶ 교사는 학생들이 기어장치와 친숙해지도록 여유를 갖고 지도한다.</p> <p>❷ 교사의 시범 후, 학생들이 자기주도적으로 실습할 수 있도록 구체적인 예를 활용한다.</p>	
평가 계획	<p>❶ 활동지와 성찰일지가 충분히 작성되었는지 확인하되, 아래 사항에 중점을 둔다.</p> <p>· 자신에게 일어난 문제가 발생한 원인을 3가지 이상 설득력 있게 제시했는가?</p>	

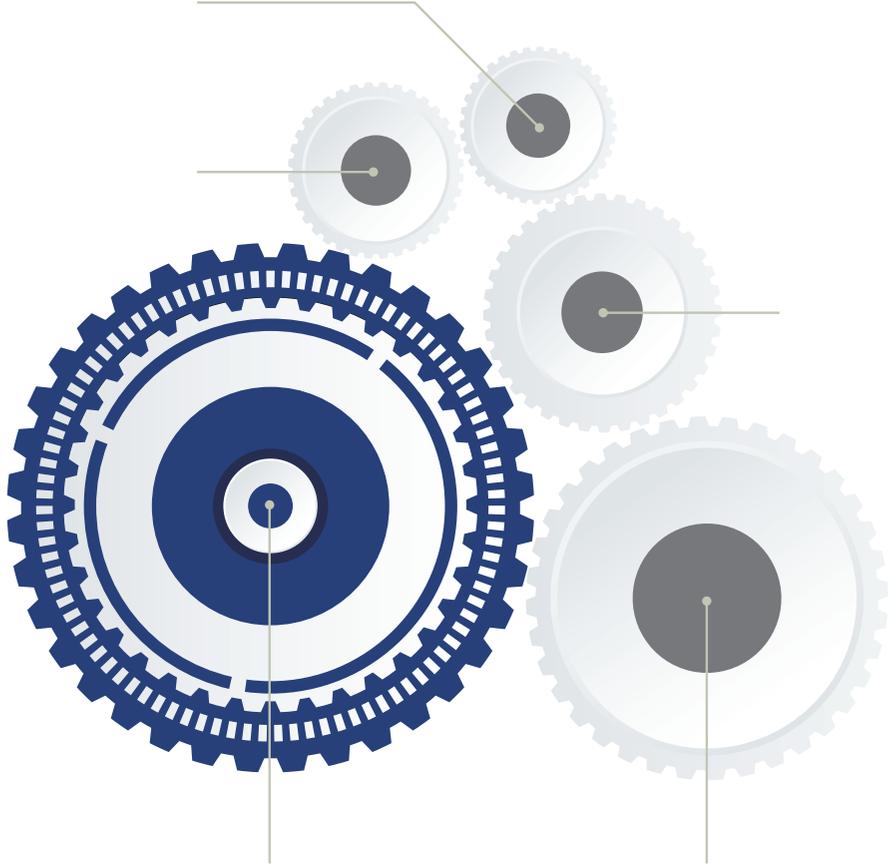
1차시

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

2차시



교육 활동지
수업 성찰일지

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

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

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"> 기어로 문제의 인과관계(상호작용)를 나타낸 사례 제시하기 문제의 인과관계를 기어로 나타내는 이유 살펴보기 · 예술 활동의 일환이며 사회참여의 방식으로 다양하게 활용 가능함 관련 동영상을 시청하며 인포그래픽 개념 이해하기 	10분
전개	<ol style="list-style-type: none"> 퍼실리테이션 결과를 '통제 가능성/영향력' 표에 배치하기 · 영향력과 통제 가능성의 높고 낮음이 드러나도록 하기 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. 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. 	25~30분
정리	<ol style="list-style-type: none"> 인포그래픽 초안 게시 및 피드백 공유하기 성찰일지 작성하기 	10분
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> 문제의 인과관계를 기어키트로 표현하는 과정에서 여러 요소 간 유기적 영향 관계를 정확히 파악하고 맥락적으로 사고하는 경험을 함으로써 기업가정신에 필요한 역량을 키울 수 있도록 안내한다. 	
평가 계획	<ol style="list-style-type: none"> 성찰일지를 활용하되 다음 사항에 주안점을 둔다. · 탐구할 가치가 있는 문제를 선정하고 그것의 원인을 다각적으로 분석했는가? 	



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

The diagram is a flowchart with a central vertical axis. At the top is a blue box labeled '높은 영향력' (High Influence) and at the bottom is a blue box labeled '낮은 영향력' (Low Influence). On the left side, a blue box labeled '통제 불가능' (Not Controllable) is connected to the central axis. On the right side, a blue box labeled '통제 가능' (Controllable) is connected to the central axis. Various yellow boxes containing text are arranged around the central axis, representing different factors. From top to bottom, these factors include: '신발도 교복의 일부' (Shoes are also part of school uniforms), '한 컬레의 신발을 번갈아가며 신음' (Wearing one shoe alternately), '맨발이 노출되어 병균에 의한 감염에 취약해짐' (Bare feet exposed, vulnerable to infection), '대량 생산으로 인한 쓰레기 문제' (Waste problem due to mass production), '친환경적이지 못한 소재' (Non-environmentally friendly materials), '아이들의 발은 빨리 자람' (Children's feet grow fast), '모금을 통한 기부에 의존' (Reliance on donations), '기부받은 신발은 사이즈가 맞지 않을 수 있음' (Donated shoes may not fit), '꼭 필요한 순간에 기부받지 못할 수 있음' (May not receive donations when needed), '한 집에 아이가 여럿인 경우가 많음' (Many children in one house), '필수 교육을 받지 못함' (Not receiving necessary education), '국가 간 경제적 양극화가 심화됨' (Widening economic inequality between countries), '가난의 대물림' (Poverty inheritance), and '필수 교육을 받지 못함' (Not receiving necessary education).

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"> 1 피드백 공유하기 · 모둠별로 제작한 작품의 수정·보완할 부분에 대해 의견 나누기 2 발표 조건 안내하기 · 발표 필수 조건을 학생들에게 안내하기 	10분
전개	<ul style="list-style-type: none"> 1 기어가 의미하는 문제들의 배경을 인포그래픽으로 표현하기 · 4차시에 제작한 초안을 바탕으로 디자인 전문가를 중심으로 인포그래픽 완성하기 2 기술 전문가를 중심으로 계획한 바처럼 기어가 유기적으로 잘 작동하는지 점검, 수정 및 보완하기 3 소통 전문가를 중심으로 모둠 간 교류(모니터링, 조언)를 통해 객관화 및 검증하기 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) 	<div style="text-align: center;">  커리큘럼 도구모음 </div> 25분
정리	<ul style="list-style-type: none"> 1 소감 발표하기(모둠별 활동지 활용) · 모둠에서 대표가 소감을 발표하기 (예: 새롭게 알게 된 것, 제작 결과물에 대한 기대, 발표회에 임하는 각오 등) 2 체크리스트 작성하기 	15분
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 1 기어와 그 배경인 인포그래픽을 디자인하고 개인별 체크리스트(자기평가)를 활용하여 주제에 대한 이해도, 모둠 내 역할분담, 개인에 대한 성찰을 하고, 그 내용을 평가한다. 2 교사는 학생들이 최종 발표에 포함해야 할 핵심적인 부분을 요약 및 정리할 수 있도록 지원한다. 	
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"> ➊ 자리 정리 및 내빈 소개하기(실제 내빈이 없다면 가상의 내빈을 설정할 수 있음) ➋ 온라인 스트리밍 또는 녹화 상태를 점검하기 ➌ 편안한 분위기 조성하기 	5분	
전개	<ul style="list-style-type: none"> ➊ <발표하기> <ul style="list-style-type: none"> · 선정된 문제 현상, 제작한 각 기어의 의미, 기어 크기의 의미 등을 설명하기 · 제작한 기어를 실제로 작동시키며 그것에 부여한 의미를 설명하기 · 기어 작동 매커니즘에 대한 성찰 발표하기 · 고안한 기업 모델이 어떤 기여를 할 것으로 기대하는지 설명하기 - [심화과제] 그러한 기여가 지속가능하기 위해서는 어떤 점을 조심해야 할지 탐사의 실패 사례(별지로 자료 제공)를 통해 배우기 · 특정 상황의 맥락을 파악해 본 경험이 세상을 보는 태도에 미친 영향 설명하기 (어떤 해결방안과 실천방안을 제안할 것인지를 기어키트의 고장난 부분을 수리하는 콘셉트로 발표하기) ※ 동료 평가하기 (패들렛을 활용하여 발표팀의 원인 파악의 정확성, 해결방법의 타당성과 실현 가능성, 창업계획의 매력도, 구상한 기업모델의 매력도 등을 평가하고 피드백 공유하기) 	 커리큘럼 도구모음	30분
정리	<ul style="list-style-type: none"> ➊ 패들렛 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> · 발표 내용 중 좋았던 점과 아쉬웠던 점, 피드백 내용 중 좋았던 점과 아쉬웠던 점을 교사가 선정하여 언급한다. ➋ 체크리스트 작성하기 ➌ 기념촬영하기 	15분	
지도상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> ➊ 본 커리큘럼에 참여하는 과정에서 기어키트 제작에 실패했거나 인과관계 분석에 미흡함이 있다 하더라도 학생들이 실패라고 인식하지 않도록 안내한다. 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. 		
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> ➊ 발표 후 팀 체크리스트(자기평가)를 작성하되, 다음 사항에 주안점을 둔다. <ul style="list-style-type: none"> · 준비 과정이 잘 드러나는가? 의도한 것이 무엇이고 그것이 얼마나 구현되었다고 평가하는가? · 아쉬운 점은 무엇이고 이를 위한 앞으로의 계획은 무엇인가? 		

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
E teacher@asan-nanum.org



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.

