

진로연계 교과수업 격주소식지

2019-중학교-17호

발 행 인 경기도교육청 이재정

발 행 처 경기도교육청 미래교육정책과

발 행 일 2019. 11. 08.

수업설계자 능동중학교 교사 진영미

꿈꾸는 교실

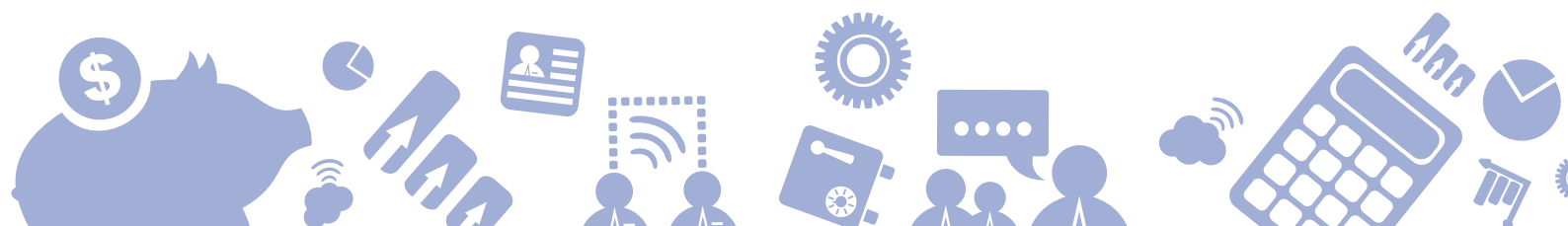


내 안에 잠자는 창업 DNA를 깨우다

고민

의 시작

2016년 인공지능 알파고의 등장으로 큰 충격을 받고 4차 산업혁명 시대, 진로 교육의 방향을 두고 고민하고 공부하였다. 그 결과, 미래 사회에 대한 통찰을 바탕으로 직업에 대한 유연성을 갖고 자신의 관심 분야에서 기회를 찾고 가치를 창출할 줄 아는 창의적 진로 개발 역량을 키워주는 진로 교육이 되어야 하며 이를 위해서 '창업가 정신의 함양'이 필요함을 깨닫게 되었다. 3년간 창업 동아리 운영 경험을 바탕으로 교과수업 속에서 창업 체험 교육을 해 볼 수는 없을까? 하는 고민을 시작으로 모의 창업 프로젝트 수업을 시도하게 되었다. 본격적인 팀별 활동 수업을 하기에 앞서 팀워크를 다지고 창업가 정신이 무엇인지를 알아보고 일상 속 불편한 점을 찾아보는 수업을 설계하였다.



본 수업을 통해 기를 수 있는 **진로역량**

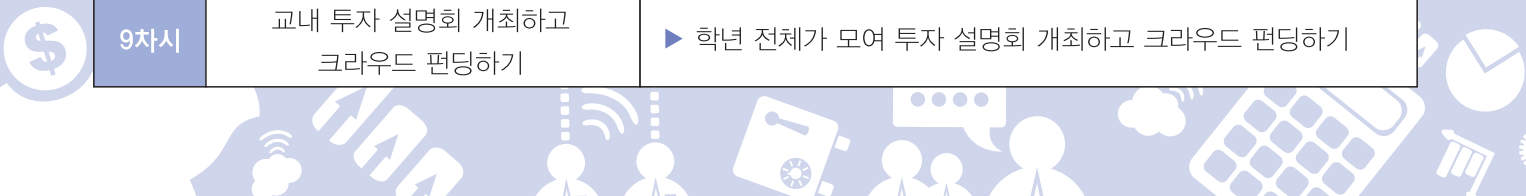


자기주도 학습 능력	팀을 구성하여 생활 속 불편한 점을 찾고 이를 해결할 수 있는 창업아이템을 비즈니스 모델로 만들어가는 과정에서 스스로 학습 계획을 세우고 실천하는 자기주도 학습능력이 향상된다.
협력적 문제발견 해결능력	모의 창업 수업에서 가장 크게 키울 수 있는 역량이다. 팀원들의 협력을 바탕으로 해결하고 싶은 문제를 발견하고 끊임없는 토의와 토론을 통해 창업아이템과 모의 회사를 차려 보는 활동으로 문제해결능력이 향상된다.
의사소통능력	팀별 프로젝트 활동이므로 팀원들과 과제를 수행하는 과정에서 토의 · 토론을 통해 의사소통능력이 향상된다.
대인관계능력	프로젝트 수행을 위해 협력 활동을 하는 과정에서 서로의 같은 점과 다른 점을 알게 되고 과제 수행 과정에서 생길 수 있는 갈등을 대화를 통해 해결하는 스킬을 배움으로써 대인관계능력이 향상된다.



수업 스케치

차시	수업 과정	수업활동내용
1차시	창업 모둠 만들기	▶ 나의 강점 활용 창업 모둠 편성하기
2차시	창업가 정신 이해하기	▶ 영상 활용 수업 · 기술의 변화와 일자리의 변화 알아보기 · 관심 직업의 로봇 대체율 알아보기 · 창업가 정신 5행시 쓰기 ▶ 협력 게임으로 소통하기 · 창업가 정신 이해하기(협력 글자 쓰기) · 팀워크의 중요성 이해하기(협력 컵 쌓기 게임)
3차시	창업 아이템 아이디어 구상하기	▶ 생활 속 불편한 점을 해결할 수 있는 아이템 비주얼씽킹으로 표현하기 (개별 활동)
4차시	대표 아이템 선정하기	▶ 아이템 선정 기준을 정하여 분석과 토의를 통해 대표 아이템 선정하기 (팀 협력 활동)
5차시	제품 이름과 제품 디자인 정하기	▶ 제품의 이름과 디자인, 세부 기능 토의를 통해 정하기 (팀 협력 활동)
6차시	제품 소개서 작성하기	▶ 회사명과 회사 비전 정하기 ▶ 제품 가격, 홍보 전략 세우기 (팀 협력 활동)
7차시	제품 홍보물 제작하기	▶ 제품을 홍보하는 홍보물 제작하기 (팀 협력 활동)
8차시	제품 홍보하고 아이디어 공유하기	▶ 모둠을 돌며 제품 홍보하고 질의응답을 통해 아이디어 보완하기 (둘 가고 둘 남기, 갤러리 워크)
9차시	교내 투자 설명회 개최하고 크라우드 펀딩하기	▶ 학년 전체가 모여 투자 설명회 개최하고 크라우드 펀딩하기



함께 그리는 수업



창업 수업은 1시간에 끝내는 수업이 아니라 최소 4시간에서 길게는 10시간 이상이 소요되는 프로젝트형 수업이다. 학생이 혼자 하는 창업이 힘들 듯 교사가 혼자 하는 창업 수업도 그만큼 힘들다.

창업 아이디어의 제품화 가능성을 높이려면 과학이나 기술적 지식이 필요하고, 제품을 디자인하고 홍보, 마케팅 전략을 세우는 과정에서는 미술적 감각이나 영상, 프레젠테이션 만드는 기술도 필요하다. 또한 교과 수업에서 이루어진 모의 창업 수업이 창업가를 초청하거나 창업 현장을 견학하는 진로 체험과 연계된다면 그 효과는 배가된다.

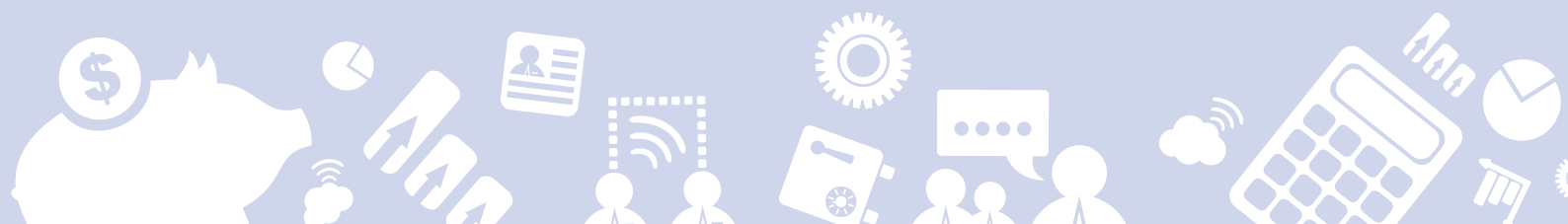
따라서 전문적 학습공동체 시간 등을 활용하여 동학년 교과 선생님들께 창업 수업의 목적과 어려움을 공유하고 협조를 구하여 교과에서 함께 할 수 있는 요소를 추출하여 주제 중심 교과융합 프로젝트 수업이 진행되고 교과 융합 창업 수업 → 교내 창업경진 대회 → 창업 체험의 순서로 매끄럽게 프로젝트 수업이 진행된다면 교사와 학생들의 만족도가 매우 높을 것이다.

본 교에서는 실제로 도덕 교과에서 ‘도덕성 결여로 생기는 일상의 문제를 해결하는 아이디어 내기’수업을, 사회 교과에서는 ‘여행상품 개발하기’ 수업을, 정보 교과에서는 ‘파워포인트 제작하기’ 수업을 교과 연계로 진행하였다. 또한 지필 교사 기간 자유 학기 진로 탐색 활동으로 ‘청년 창업 현장 체험’과 ‘스타트업 캠퍼스 진로 체험’을 실시하여 수업과 체험이 연계되도록 하였다.



교사의 성장점

- 창업가 정신 키워드를 찾는 수업은 다소 어려워하였으나 협력 글자 쓰기와 협력 컵 쌓기 게임은 매우 즐거워하였다. 협력의 중요성을 글이 아닌 실제 행동으로 체험했을 때 더 큰 공감을 불러일으켰다.
- 문제해결 아이디어를 내는 수업에서 학생들이 처음에는 ‘선생님 저는 아이디어가 없나 봐요.’, ‘저는 불편한 게 없어요’ 라고 막막해하던 학생들이 무지개 식판이나 짜장면스티커 등 실제 학생들의 창업 아이템 사례를 알려 주니 시간이 지나면서 기발한 아이디어가 많이 나왔다. 미처 내가 생각지 못한 아이디어를 많이 내어 학생들의 잠재 능력을 깨닫게 되었다.
- 협력 활동을 하면서 너무 재미있었고 팀이 협력하면 좋은 성과가 있다는 걸 알았어요.(중1 이00)
- 평소에 부족한 것을 못 느끼고 살았는데 불편한 점이 뭐가 있을까 생각해 보게 되어서 나의 생각이 커지는 것을 느꼈어요.(중1 박00)



활동지

창업가 정신은 왜 필요할까요?		2019. . . 교시
팀원 ()	()학년 ()반 ()번	이름 ()
팀 이름 ()		
		준비물 : 영상 자료



[미래 신기술- 3D 프린터, 로봇, 드론, 인공지능 등]

기술의 변화에 따라 일자리에겐 어떤 변화가 있을까요?



관심 직업의 로봇 대체율 : (검색 포털 사이트: '10년 후의 세계'로 검색)



활동 1 영상을 보고 '창업가 정신'으로 5행시를 쓰고 발표해 보자.

(검색 포털 사이트: 스타트업 진로체험센터, 바나나스티커, 껌드롭 검색)

창:

업:

가:

정:

신:



활동지

협력 게임으로 소통하기		2019. . . 교시
		()학년 ()반 ()번
팀원 ()	팀 이름 ()	이름 ()
		준비물: 협력 글자 쓰기 도구, A4 용지 팀별 1세트, 종이컵, 마끈, 고무줄

활동 1-1 창업가 정신 키워드를 넣어 모둠별 협력 글자를 완성해 보자. (모둠 활동)



〈활동 방법〉

1. 창업가 정신을 표현하는 키워드를 있는 대로 팀원과 이야기해 보자.
2. 협력 글자 쓰기 도구를 사용하여 협력하여 창업가 정신 키워드를 A4 용지에 적어 보자.
(TIP! 줄을 팽팽히 만들어 힘의 균형을 이룰 때 더 잘 쓸 수 있음)
3. 시간을 정해 놓고 시간 안에 가장 바른 글씨로, 많이 적은 모둠이 승!

활동 1-2 협력 컵 쌓기 활동을 통해 팀워크를 키워 보자.(모둠 활동)



〈활동 방법〉

1. 고무줄에 마끈을 4개 일정한 간격으로 묶는다. (모둠별 1개씩)
2. 모둠원이 고무줄을 당겨 힘의 균형으로 원을 만들어 종이컵을 반대쪽으로 옮기고 피라미드 형태로 쌓는다.
(TIP! 줄을 팽팽히 만들어 힘의 균형을 이룰 때 더 잘 할 수 있음.)
3. 시간을 정해 놓고 시간 안에 가장 먼저 반대쪽으로 옮겨 다시 쌓는 팀이 승!



활동지

창업 아이템 아이디어 구상하기		2019. . . 교시
팀원 ()	()학년 ()반 ()번	준비물: 활동지
팀 이름 ()	이름 ()	



활동 1 창업 아이템 그리기 - 그림으로 소통하기

- ▶ 내가 기업을 창업한다고 상상해 보세요. 어떤 물건을 팔고 싶은가요?
- ▶ 기존에 없는 새로운 제품도 좋고 서비스도 좋습니다. 기존에 있는 제품(서비스)의 기능을 조금 개선한 것도 좋아요. 평소 이런 것이 있으면 좋겠다고 생각했던 것을 떠올려보세요.
- ▶ 그 물건을 그림(비주얼씽킹)으로 표현해 보세요.

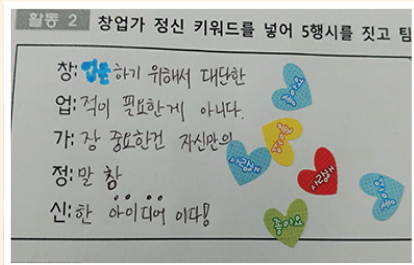
아이템 부연 설명:

그림으로 소통하기 방법

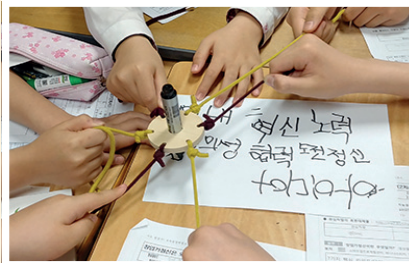
- ① 발표 순서를 정합니다.
- ② 발표 순서에 따라 일어나서 자신의 그림을 보여 주고 10초, 9초, 8초를 말하면서 셉니다.
- ③ 모둠원들은 그림을 보며 10초 안에 어떤 아이템인지 맞춥니다.
- ④ 정답을 맞히거나 10초 지나면 그림의 주인공은 창업 아이템에 대하여 설명합니다.
- ⑤ 발표 순서에 따라 위 순서를 반복합니다.



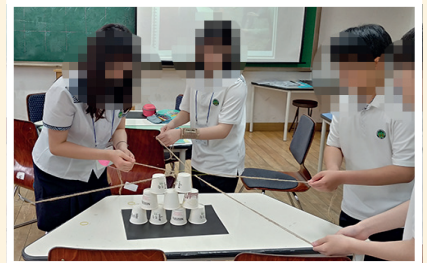
수업 장면



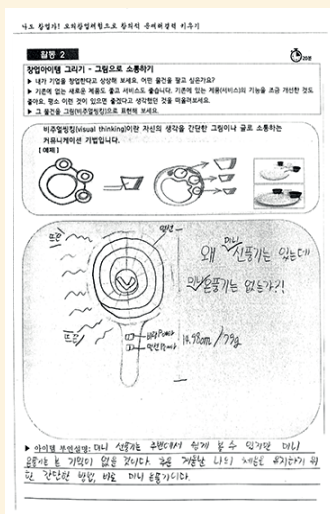
창업가 정신 5행시 쓰기



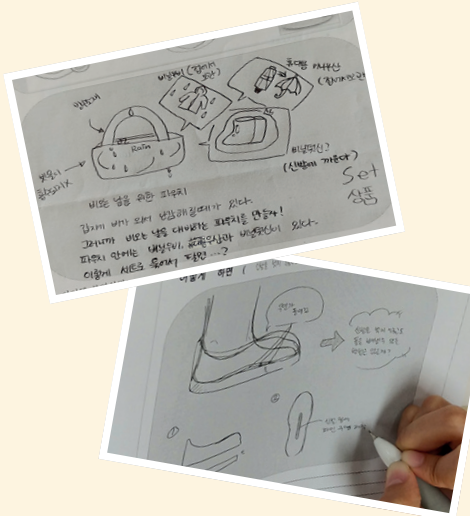
창업가 정신 4가지 키워드
협력 글자 쓰기



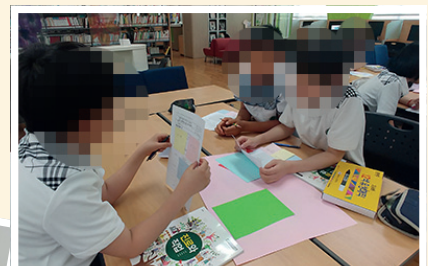
협력 컵 쌓기 게임



비주얼씽킹으로
아이디어 그리기



이런 제품이
있으면 좋겠어요.



친구야!
내 아이디어 맞춰 봐.

