중학교

창업가정신 학교에 가다 [패션&라이프스타일편]

교안



교육부 KoEF 한국청년기업가정신재단



교안
활용 가이드

창업가정신 학교에 가다 [패션&라이프스타일편]

우리가 기획한 브랜드 앱(APP)

1 주제별 창업체험교육 콘텐츠 개발 목적

(1) 창업체험교육

창업체험교육은 학령기의 청소년들이 혁신적이고 창의적인 사고를 바탕으로 급변하는 사회 환경에 능동적으로 대처하여 새로운 가치를 창출하려는 태도나 행동양식을 기르기 위한 다양한 방법의 교육을 말합니다. 즉, 창업가정신을 키우고 발전시킴으로써 빠르게 변화하는 사회 환경에 능동적으로 자신의 진로를 개척할 수 있도록 힘을 기를 수 있는 교육으로, 미래 역량을 높일 수 있는 역량기반 교육으로서의 의미를 지니고 있습니다. 이러한 창업체험교육이 학교 현장에서 원활하게 착근될 수 있도록 다양한 콘텐츠와 교수 · 학습 자료가 개발되고 있습니다.

창업체험교육은 창업에 흥미나 적성을 가진 일부 학생을 대상으로 하는 교육이라기보다는 2015 교육과정에 제시된 '학생의 실제적 삶 속에서 무언가를 할 줄 아는 실질적인 능력'을 의미하는 핵심역량을 키우기 위한 교육 중 하나입니다. 또한 2015 학교 진로교육 목표 및 성취기준에는 '창업과 창직을 이해하고 모의활동 등을 통해 체험'이라는 창업 교육이 이미 포함되어 있으며, 학교 현장에서 심화 체험 학습 프로그램으로 기존 진로교육 프로그램과 연계할 수 있습니다.

창업체험교육은 경제 등 특정 교과목이나 특정 직업 준비를 넘어서 모든 학생에게 평생학습의 기초로서 범교과적 역량 교육의 성격을 가지며, 실제 경험과 체험을 통한 학습에 적합한 교육입니다.

또한 창업체험교육은 창업가정신을 함양하여 청소년들에게 좋은 직업으로서, “창업가” 라는 새로운 선택지에 대한 탐색의 기회를 제공합니다.

특히 학교 기반 창업체험교육은 토론학습, 협력학습, 탐구학습, 프로젝트 학습 등 교과 특성에 따라 다양한 교수·학습 방법을 활용할 수 있는 교육 중의 하나이며, 경험을 통한 학습(learning by doing)에 매우 적합한 교육입니다. 또한 직접적인 창업체험활동뿐만 아니라 창업에 필요한 역량과 미래 산업 관련 지식 등을 습득하여 다양한 교과목에 적용해볼 수 있는 기회를 학습자에게 부여할 수 있습니다.

진로와 직업, 자유학기제 또는 자유학년제 주제선택, 중학교 3학년 또는 고등학교 3학년 전환기 수업, 창의적 체험활동 중 자율 활동의 구성에 적극적으로 활용하는 것도 좋습니다.

▸ 특징

① 창업체험교육은 미래변화와 창업 사례의 탐색을 통해 학생 스스로 문제를 발견하고 문제 해결을 위한 아이디어를 찾고 발산하는 과정과 함께 실제 아이디어를 구현하고 아이디어의 가능성을 시험해 봄으로써 학생들에게 성장의 기회를 제공하는 전체 과정을 말합니다.

② 창업체험교육은 교육과정의 다양한 교과와 연계할 수 있으며, 발명, 메이커 교육, 체인지 메이커 교육 등과 같은 도전정신, 새로운 가치를 창출할 수 있는 창업가정신을 함양할 수 있는 교육활동 전반을 포함하고 있습니다. 특히 창업체험교육은 창의적 아이디어 발산, 문제 해결의 과정을 넘어서 팀활동·협력의 과정과 함께 실현 가능성을 테스트하고 분석하는 과정을 경험함으로써 미래 변화에 대응할 수 역량을 키울 수 있습니다.

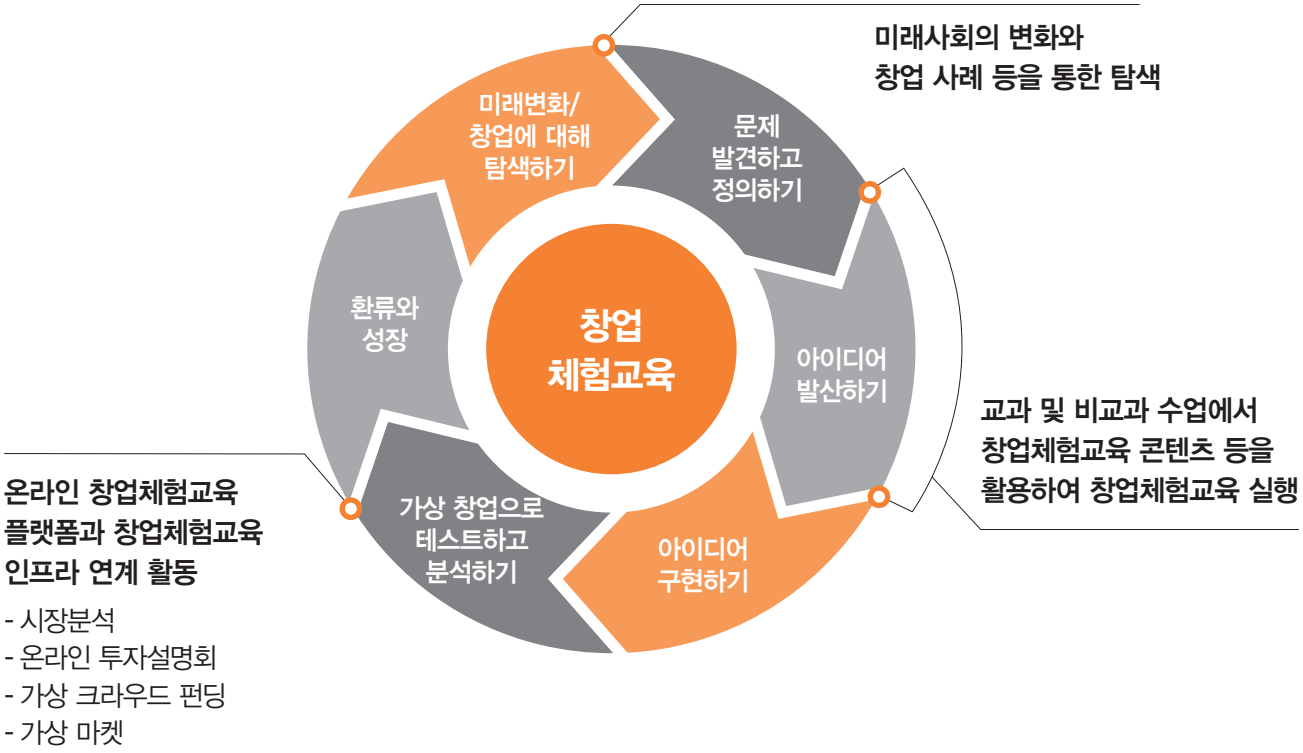
③ 단계1: 미래사회의 변화와 창업 사례 등을 탐색함으로써 학습자 맥락에 부합하는 문제를 발견하고 정의할 수 있는 기회를 부여합니다.

④ 단계2: 교과 및 비교과 수업에서 창업체험교육 콘텐츠 등을 활용하여 창업체험교육을 실행할 수 있도록 하며 아이디어 발산과 구현의 기회를 제공합니다.

⑤ 단계3: 고객설문, 투자설명회 및 크라우드펀딩, 창업경진대회 등을 통해 온라인 창업체험교육 플랫폼과 창업체험교육 인프라 간의 연계를 추진하여 가상의 창업경험뿐만 아니라 실제적 활동의 체험 기회를 부여합니다.

⑥ 단계4: 이러한 일련의 과정과 다양한 환류를 통해 학생 스스로 성장하는 경험을 하고 다시 새로운 문제를 발견하고 가치창출에 도전할 수 있는 기회를 제공합니다.

▶ 창업체험교육 과정



(2) 주제별 창업체험교육 콘텐츠 개발 목적 및 특징

주제별 창업체험교육 콘텐츠는 시대의 변화인 '진로 경로의 다변화'에 맞추어 학생들이 문제 해결력과 창의적 아이디어를 발현할 수 있는 실질적 지원 방안을 마련하는 것을 목적으로 합니다. 이를 위해 새로운 진로교육의 수요에 부합하고 학교 현장에서 교사와 학생이 활용할 수 있는 다양한 창업체험교육 콘텐츠를 제공하고자 합니다.

주제별 창업체험교육 콘텐츠는 창업체험교육의 목적에 부합하도록 모든 활동 구성 시 아이디어의 실현가능성, 창업체험교육의 지속성, 적합성을 고려하여 개발하였으며, 특히 학생들이 하나의 팀을 이루어 스스로 문제 해결의 방법을 찾고 더 나아가 가상 스타트업을 만들 수 있는 심화 과정까지 이어질 수 있도록 콘텐츠의 내용과 형식을 구성하였습니다. 또한 창업체험교육 콘텐츠의 각 차시를 디자인 씽킹 5단계를 적용하여 구성함으로써 다양한 교과목 및 교육과정과 접목할 수 있도록 하였습니다. 특히 각 주제별로 '교육과정-수업-평가-기록의 일체화'를 기반으로 다양한 교과목의 성취기준을 중심으로 교과교육과정을 재구성한 예시를 교안에 제시하였습니다. 창업체험교육이 보다 학교 교육과정 내에서 녹아들어 학생중심 학습과 활동이 이루어질 수 있도록 구성하였습니다.

2 주제별 창업체험교육 콘텐츠 구성

(1) 주제별 창업체험교육 콘텐츠 개요

주제별 창업체험교육 콘텐츠는 4차 산업혁명 주요 기술의 발전 속도가 가속화되고 플랫폼경제가 확산되는 등 사회적 변화에 부합하는 주제로 선정하였습니다. 특히 온라인 창업체험교육 플랫폼(yeep.kr)의 학생 창업동아리의 활동 분석을 통해 학생들의 관심이 많은 주제를 선정하였습니다.

▶ **주제별 창업체험교육 콘텐츠 세부 주제 및 구성**

주제별 창업체험교육 콘텐츠		
번호	**주제**	**세부주제**
1	창업가정신 학교에 가다 – 생활편	공간혁신
2	창업가정신 학교에 가다 – IT편	인공지능
3	창업가정신 학교에 가다 – 문화콘텐츠편	지역문화
4	창업가정신 학교에 가다 – 패션&라이프스타일편	플랫폼(어플리케이션)
5	창업가정신 학교에 가다 – 환경편	미세먼지

주제별 창업체험교육 콘텐츠 세부 구성			
구분	**초**	**중**	**고**
교안	○	○	○
워크북	○	○	○
활용자료	○ 영상자료, 지면자료, 공통 워크시트		

▶ **교안 및 워크북 구성**

교안의 구성

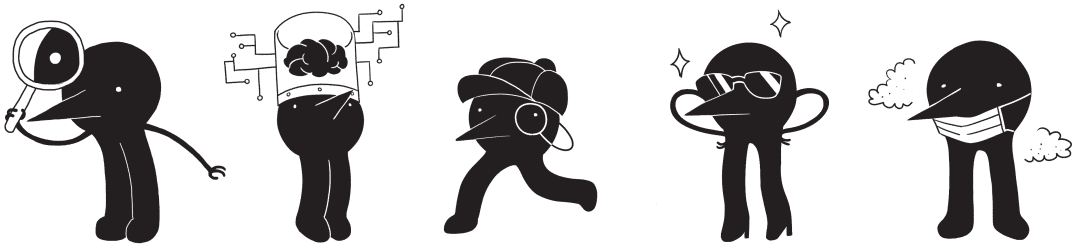
차시 개요 → 모듈명 → 모듈 학습목표 → 활동 (● 활동명 ● 활동의도 ● 활동 Tip) → 과제

워크북의 구성

차시 및 모듈명 → 읽기 및 영상자료 → 활동지

캐릭터 : 나도전

특징 : 작은 눈, 긴 코, 롱다리가 특징이며, 새 부리처럼 생긴 코는 마치 새 사람(bird human)을 연상시킵니다. 미래의 꿈을 향해 새처럼 멀리 비상하고 도전하는 의미를 지니며, 학생들에게 친근하게 다가갈 수 있는 캐릭터입니다.



생활편 | IT편 | 문화콘텐츠편 | 패션&라이프스타일편 | 환경편

(2) 주제별 창업체험교육 콘텐츠 구성의 특징

1) 디자인 씽킹 기반 구성을 통한 창업가정신 함양

주제별 창업체험교육은 디자인 씽킹의 5단계(공감하기, 문제정의, 아이디어 내기, 프로토타입(시제품) 만들기, 테스트하기)를 수업의 전 단계에 적용함으로써 학생이 주도적으로 팀 활동을 수행하고, 혁신적이고 창의적인 디자인적 사고를 함양할 수 있도록 합니다. 또한 디자인 씽킹 단계가 적용된 수업 과정을 통해 다양한 교과와 주제와 연결이 쉽도록 구성하였습니다. 학생들은 전체 수업을 통해 디자인 씽킹의 5단계를 중심으로, 각 주제와 관련된 문제 인식에서부터 프로토타입(시제품)의 개발 및 평가까지의 과정을 체험할 수 있습니다.

▶ **디자인 씽킹(Design Thinking)의 5단계**

공감하기 (Empathize)	문제정의 (Define)	아이디어 내기 (Ideate)	프로토타입 만들기 (Prototype)	테스트 (Test)
주제파악	주제찾기	주제선정	질문가이드 제작	다음단계 기획
기회파악	주제분석	연관성 분석	피드백 실시	공유
팀 구성하기	문제정의	아이디어 선택	피드백 반영	
디자인 대상 찾기	질문하기	아이디어 스케치	추가 필요사항 확인	

▶ 읽기자료

● 디자인 씽킹(Design Thinking)

디자인 씽킹은 명확하게 정리되지 않은 사용자의 요구(needs)를 이해하고, 이를 해결할 수 있는 기회를 찾아내기 위해 공감적 태도(mindset)를 활용하는 일종의 복잡한 문제 해결에 대한 논리추론적 접근법입니다. 이는 제품, 서비스부터 비즈니스 모델과 프로세스에 이르는 다양한 형태의 문제 해결에 적용할 수 있는 사용자 중심의 혁신 과정이라고 할 수 있습니다. 디자인 씽킹은 30년 이상의 역사를 가지고 있으며, 학문적으로 스탠포드 대학교의 디자인 스쿨에서 기반을 다져왔습니다.

디자인 씽킹은 처음엔 단순히 제품의 외양에만 적용되던 디자인이 이제는 '고객을 만족시킬 수 있는 모든 것'에 적용되고 있으며, 즉 제품 개발 단계뿐만이 아니라 제품의 기획, 마케팅, 관련 서비스 등 전 과정에 걸쳐 디자이너들의 감수성과 사고방식이 적용하는 디자인적 사고를 의미합니다. 디자인 씽킹은 디자이너들이 무엇인가를 디자인하며 문제를 풀어가는 사고방식으로써, 디자이너들은 기술적으로 구현할 수 있고, 고객을 만족시킬 수 있는 방법을 창의적이고 혁신적으로 생각해냅니다. 이를 위해서는 사용자와 깊이 공감할 수 있는 감수성과 비즈니스적인 전략적 사고가 둘 다 필요합니다. 캐나다 토론토 대학의 로저 마틴(Roger Martin) 교수는 자신의 책 『디자인 씽킹(Design Thinking)』에서 디자인 씽킹이 직관적 사고나 분석적 사고의 한쪽이 아니라 이에 대해 통합적으로 접근하는 사고법이라고 하였습니다.

1978년에 창립된 IDEO(eye-dee-oh라고 발음)는 세계에서 가장 혁신적인 디자인 컨설팅 기업으로, 대표적인 디자인 서비스 혁신 방법으로 '디자인 씽킹'을 소개하였으며, 이를 적극적으로 활용하고 있습니다. IDEO의 CEO인 팀 브라운(Tim Brown)은 "디자인 씽킹이란 소비자들이 가치 있게 평가하고, 시장의 기회를 이용할 수 있으며, 기술적으로 가능한 비즈니스 전략에 대한 요구를 충족시키기 위하여 디자이너의 감수성과 작업 방식을 이용하는 사고방식이다."라고 정의했습니다. 또한 IDEO는 영감(inspiration), 관념화(ideation), 실행(implementation) 디자인 씽킹 3단계를 적용하고 활용하였습니다.

〈자료〉 디자인 씽킹이란? (창의융합 프로젝트 아이디어북, 2015. 6. 10., 조준동)
How Design Thinking Happens(Tim Brown)
What is design thinking?(2016.12.20., Jonathan Follett)

● 비즈니스 모델(Business Model)

비즈니스 모델은 어떤 제품이나 서비스를 어떠한 방법으로 소비자에게 편리하게 제공할 것이며, 어떠한 마케팅 방법을 이용해 얼마만큼의 돈을 벌어들이겠다는 종합적 계획을 말합니다. 제품과 서비스의 본질은 스타트업 멤버들이 만들 수 있는 수준에서 제공 가능한 것들을 모아서 잘 포장하는 것이 아니라, 고객이 돈을 내서 사고 싶도록 하는 제품의 활용가치(Value Proposition)를 강조합니다.

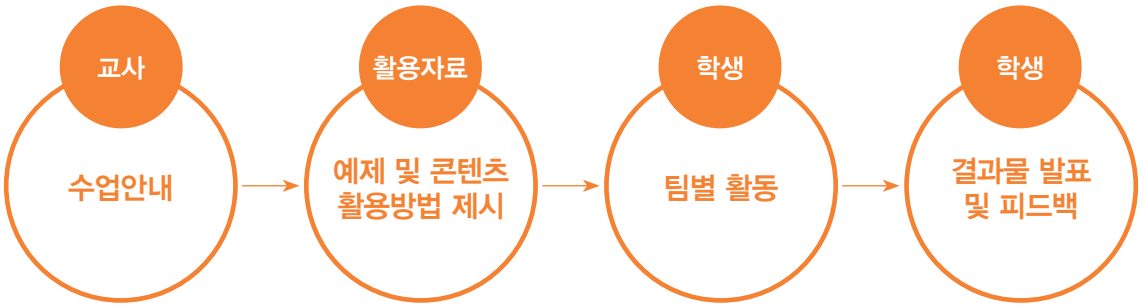
비즈니스 모델 캔버스는 비즈니스 모델에 포함되어야하는 9가지 요소를 한 눈에 볼 수 있도록 작성하기 위한 도구입니다. 9가지 요소에는 핵심 자원(Key Resources), 핵심 활동(Key Activities), 핵심 파트너(Key Partnerships), 비용(Cost Structure), 고객(Customer Segment), 가치제안(Value Proposition), 채널(Channel), 고객 관계(Customer Relationship), 수익원(Revenue Stream)이 포함됩니다.

〈자료〉 청소년을 위한 스타트업 용어사전(교육부)

2) 모듈형 수업 구성을 통한 활용도 제고

주제별 창업체험교육은 블록수업이 가능한 5개의 차시와 6개의 모듈형 강의안으로 구성되어 있습니다. 각각의 모듈은 독립적인 성격을 갖고 있어 개별 모듈을 혼합하여 17차시 등 시수나 난이도에 맞도록 수업을 구성할 수 있습니다. 또한 수업은 학생주도의 팀 활동으로 진행되도록 설계되어 있으며, 이를 돕기 위한 멀티미디어 시설 및 스마트기기의 활용시 더욱 효과적으로 수업을 운영할 수 있습니다. 다양한 영상콘텐츠 및 지면자료 등을 통해 학생들의 아이디어 발전을 촉진시키고, 모듈 각 단계에서의 실제 예시를 제시하여 학생들이 주도적으로 수업에 참여할 수 있도록 구성하였습니다.

▶ **단위 수업의 구성**



※ 각 1차시 당 블록수업(초등학교 80분, 중학교 90분, 고등학교 100분)으로 구성되어있으며, 각 차시별 수업 모듈은 15분~25분으로 구성되어 있습니다.

3) 다양한 활용 자료를 통한 수업 질 제고

온라인 창업체험교육 플랫폼(yeep.kr)에서 제공되는 다양한 자료와 각 지역의 창업체험센터, 메이커 스페이스 등 외부 자원을 활용하여 학교 교육과정 내에서 창업체험교육을 효과적 운영할 수 있습니다. 온라인 창업체험교육 플랫폼(yeep.kr)에서는 2020년부터 학교 기반 창업체험교육과정에서 창업의 세계를 간접적으로 체험할 수 있는 다양한 기능을 제공하고 있습니다.

- **(온라인 사업설명회)** 창업 동아리의 아이디어와 상품을 온라인을 통해 설명하여 피드백을 받을 수 있는 기회 제공
- **(크라우드 펀딩)** YEEP의 가상화폐를 활용하여 스타트업 자금 조달 방법 및 아이디어의 실현 가능성 체험
- **(온라인 멘토링)** 창업가 및 피칭, 홍보, 기획 등 분야별 전문가 멘토링을 통해 보다 심화된 과정을 체험할 수 있는 기회 제공
- **(YEEP 가상 마켓)** YEEP의 가상화폐를 활용하여 가상 스타트업 상품 거래를 간접 경험함으로써 창업 생태계 및 아이디어의 실현 가능성을 체험

▸ 활용 가능 수업 유형

자유학기제 또는 자유학년제 주제선택	중학교 3학년 또는 고등학교 3학년 전환기 수업	진로와 직업 교과 연계 수업	다양한 일반교과 연계 수업
창의적 체험활동 중 자율 활동의 구성	창의적 체험활동 중 동아리 활동의 구성	창의적 체험활동 중 진로 활동의 구성	

▸ 창업체험교육 콘텐츠 활용(안)





교과연계 예시
수업 교안

교과연계 예시 수업 교안

▶ 수업 차시 구성

연계 과목	기술 · 가정	단원	청소년의 자원관리
차시	**학습 목표**		
1차시	• 패션산업의 '문제'를 살펴보고, 이에 대해 공감할 수 있다. • 패션산업의 '기회'를 살펴보고, 새로운 가능성을 발굴할 수 있다.		
2차시	• 패션산업의 문제와 기회를 바탕으로 앱 서비스 아이디어를 제시할 수 있다. • 비즈니스 모델을 한 장으로 요약하여 정리할 수 있다.		
3차시	• 모바일 앱 서비스의 핵심 기능을 기획할 수 있다. • 모바일 앱 서비스의 가장 중요한 3단계의 핵심 기능을 그릴 수 있다.		
4차시	• 패션 앱 서비스를 구체적으로 설정할 수 있다. • 실제 패션 앱 서비스를 만들 수 있을 정도로 상세하게 표현할 수 있다.		

주제별 창업체험교육 콘텐츠는 '교육과정-수업-평가-기록의 일체화'를 기반으로 다양한 교과목의 성취기준을 중심으로 학교급별 교과교육과정을 재구성한 예시를 수록하였습니다. 학생들의 활발한 수업 참여를 유도하고 미래 사회를 대비하는 교육의 기반을 마련하고자 각 주제에 따라 일반 교과에서 부분적으로 활용할 수 있도록 기술가정, 도덕, 사회 등 학교급별로 다양한 교과목의 예시를 구성하였습니다.

▶ **교과연계 예시 수업 교안 구성**



① 1차시

교과연계	구분	중학교	학년	1~3학년
교과목	연계 과목명	기술 · 가정	단원	청소년의 자원관리
학습 목표	• 패션산업의 '문제'를 살펴보고, 이에 대해 공감할 수 있다. • 패션산업의 '기회'를 살펴보고, 새로운 가능성을 발굴할 수 있다.		활동차시	1차시 (45분)
연계 성취기준	[9기가03-04] 청소년기 소비 성향과 소비 환경을 이해하고, 구매 의사 결정 과정을 통해 합리적인 소비생활을 실천한다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 색연필			
평가상의 유의점	• 패션산업의 문제와 기회를 이해하였는지 관찰한다. • 학생들이 적극적으로 참여하여 다양한 의견을 교환하는지 관찰한다.			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
패션산업의 문제와 기회를 이해하고, 이에 대해 다양한 의견을 교환할 수 있는가?	영상 시청과 읽기자료에 기초하여 패션산업의 문제와 기회를 이해하고, 이에 대해 토의할 수 있다.	영상 시청과 읽기자료를 통해 패션산업의 문제와 기회를 이해하였으나, 이를 바탕으로 다양한 의견을 교환하는 데에는 어려움을 겪는다.	패션산업의 문제와 기회를 제대로 이해하지 못한다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (10)	사전 지식 확인 동기유발 학습활동 안내 학습 목표 제시	• 사전 지식 확인 - YEEP 동영상 자료 〈패션을 둘러싼 문제와 기회〉 1부, 2부 시청 • 동기유발 - 짝 토론과 워크북 작성을 통해 사전에 시청한 영상에 대한 내용 이해를 확인하기 - 패션산업의 개념 대한 의견을 짝/학급과 자유롭게 공유하기 • 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 활동 1. 패션과 관련된 문제와 기회 알아보기 활동 2. 관심사로 팀 만들기 • 학습 목표 제시 - 패션산업의 '문제'를 살펴보고, 이에 대해 공감할 수 있다. - 패션산업의 '기회'를 살펴보고, 새로운 가능성을 발굴할 수 있다.	- 동영상 자료 유튜브 YTN 사이언스 채널 환경 파괴하는 패스트 패션, 패스트 패션의 두 얼굴 (필요에 따라 다양한 참고자료 추가 가능) - 짝과의 토의를 통해 사전에 제시한 영상 및 읽기자료의 내용을 상기하도록 함 - 수업에서 패션산업과 관련하여 어떤 주제를 다룰지 자유롭게 예측하도록 함
전개 (30)	활동 1 (20)	**〈활동 1. 패션과 관련된 문제와 기회 알아보기〉** • 패션산업에 대한 문제 인식하기 - 빠른 생산과 소비로 인해 발생하는 환경 문제 생각해 보기 - 영상자료 〈환경 파괴하는 패스트 패션〉, 〈4차 산업혁명 시대의 패션 뷰티 산업〉 시청하기 - 패스트 패션으로 인한 환경문제의 해결방법 생각하기 - 자신이 생각한 문제와 해결방법에 대해 짝과 함께 공유하기	영상자료 - 〈환경 파괴하는 패스트 패션〉 (https://www.youtube.com/watch?v=M7dZTalYosw) (https://www.youtube.com/watch?v=Ac4SVnBZlBM) - 〈4차 산업혁명 시대의 패션 뷰티 산업〉 (https://www.youtube.com/watch?v=1iJaVSiq2oQ&t=150s) (https://www.youtube.com/watch?v=Q5pwfQxU598)

			읽기자료 - 폐원단을 활용한 브랜드 [출처] 스타트업 사례 '2018 청소년 창업경진대회 우수 동아리' - 고교생 1인 기업 창업자 [출처] 조선일보 - 200만 원으로 창업해 월 매출 800만 원 내는 고교생 中 http://news.chosun.com/misaeng/site/data/html_dir/2017/09/19/2017091901174.html/ - 영상자료를 시청하기 전에 스스로 패션산업에 대한 문제를 자유롭게 예측하도록 지도함 - 매 활동이 완료될 때마다 짝/학급과 공유하도록 지도함
	활동 2 (10)	**〈활동 2. 관심사로 팀 만들기〉** ● 관심사에 따라 팀 구성하기 - 크게 문제 해결팀과 기회 창출팀으로 구성하기 - 각 팀에서 다룰 수 있는 주제 제시하기 문제 해결팀 주제: 환경문제 해결, 국내패션시장 활성화 기회 창출팀 주제: 밀레니얼 세대, 온라인&모바일 패션시장, 스몰 브랜드, 4차산업혁명 - 팀 구성에 따라 자리 이동하기 ● 팀별 주제 정하기 - 팀 내에서 관심 주제 정하기	- 팀은 3~5인으로 구성함 - 학생의 흥미, 관심 등에 따라 자발적으로 팀을 구성하도록 지도함. 단, 전체적으로 문제와 기회가 1:1의 비율에 가깝도록 팀 편성 유도함 - 주제는 관심에 따라 재구성이 가능함 (추가 및 변경 가능) - 교사는 돌아다니며 팀별 토의 내용을 확인하고, 모두가 적극적으로 참여하도록 유도함
정리 (5)	**학습 정리 및 반성** **다음 차시 예고**	● 학습 정리 - 팀 대표가 팀별로 결정한 주제를 발표하고, 그것이 패션산업의 문제 및 기회와 어떻게 연결되는지 설명하기 - 다른 팀의 내용을 들으며 궁금한 점이나 제안 사항을 자유롭게 말하기 ● 과제 제시 및 다음 차시 안내 - 팀별로 정한 관심 주제에 따라 패션 앱 서비스 기획 활동을 할 것을 예고하기	- 학습 내용을 팀 내에서 공유한 후 학급 전체와 공유하도록 지도함

② 2차시

교과연계	구분	중학교	학년	1~3학년
교과목	연계 과목명	기술·가정	단원	청소년의 자원관리
학습 목표	• 패션산업의 문제와 기회를 바탕으로 앱 서비스 아이디어를 제시할 수 있다. • 비즈니스 모델을 한 장으로 요약하여 정리할 수 있다.		활동차시	2차시 (45분)
연계 성취기준	[9기가03-04] 청소년기 소비 성향과 소비 환경을 이해하고, 구매 의사 결정 과정을 통해 합리적인 소비생활을 실천한다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 포스트 잇			
평가상의 유의점	• 패션산업의 문제와 기회에 대해 구체적으로 이해하고 있는지 확인한다. • 패션산업의 문제와 기회를 바탕으로 앱 서비스 아이디어 및 비즈니스 모델을 만들 수 있는지 관찰한다.			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
패션산업의 문제와 기회를 바탕으로 앱 서비스 아이디어 및 비즈니스 모델을 만들 수 있는가?	앱 서비스 아이디어를 창출하고, 이를 바탕으로 적합한 비즈니스 모델을 만들어, 타인과 이에 대해 의견을 교환할 수 있다.	앱 서비스 아이디어를 창출하고 비즈니스 모델을 만들 수 있다.	패션산업의 문제와 기회를 이해하였으나, 이를 바탕으로 비즈니스 모델을 만드는 데에는 어려움을 겪는다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	사전 지식 확인 학습활동 안내 학습 목표 제시	• 사전 지식 확인 - 팀 토론을 통해 1차시에 학습한 패션산업의 문제, 기회를 상기하고, 토의 내용을 학급과 자유롭게 공유하기 - 앱 서비스, 비즈니스 모델 등의 개념에 대한 사전 이해도 확인하기 • 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 활동 1. 패션 앱 조사하기 활동 2. 패션 앱 한 장 아이디어 기획하기 • 학습 목표 제시 - 패션산업의 문제와 기회를 바탕으로 앱 서비스 아이디어를 제시할 수 있다. - 비즈니스 모델을 한 장으로 요약하여 정리할 수 있다.	- 전 차시에 구성한 팀 대로 자리를 이동하여 앉도록 함 - 팀 내 토의를 통해 1차시에 학습한 내용을 상기하도록 함 - 앱 서비스, 기획서 등 다양한 예시 자료를 활용하도록 함
전개 (35)	활동 1 (15)	**〈활동 1. 패션 앱 조사하기〉** • 앱 조사하기 - 현재 사용되는 앱 중에 우리의 주제와 관련된 서비스를 제공하는 앱 찾아보기 • 앱 소개하기 - 팀원별로 조사해온 앱 한 가지 소개하기 • 팀별 앱 선정하기 - 소개된 앱에 대한 느낌 기록하기 - 팀별로 발표할 앱 한 가지 선정하기 • 조별로 선정된 앱 발표하기 - 다른 팀 발표에서 인상 깊었던 점 기록하기	- 앱 발표 전에 팀 대표가 나와 설명하도록 지도함 - 다른 팀의 발표에 관심을 갖고 존중하며 경청하도록 지도함
	활동 2 (20)	**〈활동 2. 패션 앱 한 장 아이디어 기획하기〉** • 다양한 사례를 통한 앱 서비스 이해하기 - 워크북을 작성하며 앱 서비스의 특징 및 강점을 파악하기 *워크북 작성 예시 -“우리 (기부 슈즈)는 (빈곤으로 신발을 못 신는 아동들의 질병과 감염 문제)를 (하나를 사면 하나를 기부하는 판매전략)으로 (쉬운 기부와 편안한 신발)로 (착한 소비를 원하는 고객)에게 도움을 제공한다.”	

		-“우리 (옷 대여 플랫폼)은 (충동구매나 신중하게 생각하지 않은 옷 구매로 옷장에 보관만 하는 옷이 많은 문제를) (안 입는 옷은 빌려주고, 필요한 옷은 빌려 입는 방식)으로 (옷장 없이도 살 수 있는 서비스)로 (옷을 빌려 입고 사용하는 고객)에게 도움을 제공한다” ● 앱 서비스 한 장 기획서 작성하기 - 팀별로 앱 서비스를 구상하기 - 앞서 살펴본 앱 서비스 사례를 참고하여 문제-해결 방안-가치-고객을 설정하기 - 한 장 분량의 간략한 기획서 작성하기	- 앱 서비스에 생소한 학생들이 어려움을 겪을 수 있으므로, 교사는 돌아다니며 진전 상황을 확인하고 조언함
정리 (5)	**학습 정리 및 반성** **다음 차시 예고**	● 학습 정리 - 기획서 작성을 마치지 못한 팀에게 추가 시간 제공하기 - 팀원들끼리 앱 서비스 기획 및 기획서 작성 소감을 공유하기 ● 과제 제시 및 다음 차시 안내 - 기획서 완성해오기 - 다음 차시에 기획서를 팀별로 발표할 것을 예고하기	- 다음 차시 시작 시간에 팀별 기획서를 발표함

③ 3차시

교과연계	구분	중학교	학년	1~3학년
교과목	연계 과목명	기술·가정	단원	청소년의 자원관리
학습 목표	• 모바일 앱 서비스의 핵심 기능을 기획할 수 있다. • 모바일 앱 서비스의 가장 중요한 3단계의 핵심 기능을 그릴 수 있다.		활동차시	3차시 (45분)
연계 성취기준	[9기가03-04] 청소년기 소비 성향과 소비 환경을 이해하고, 구매 의사 결정 과정을 통해 합리적인 소비생활을 실천한다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 색연필			
평가상의 유의점	• 앱 서비스 기획을 바탕으로 간결하게 핵심 기능을 정리할 수 있는지 확인한다. • 앱 서비스의 3단계 핵심 기능을 글과 그림으로 간결하게 시각화할 수 있는지 확인한다. • 학생들이 적극적으로 참여하여 다양한 의견을 교환하는지 관찰한다.			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
모바일 앱 서비스의 핵심 기능을 기획할 수 있는가?	팀에서 개발한 앱 서비스의 3단계 핵심 기능을 선정할 수 있다.	팀에서 개발한 앱 서비스의 1-2단계 핵심 기능을 설계할 수 있다.	워크북의 사례를 피상적으로 이해하거나, 모바일 앱 서비스의 핵심 기능을 이해하였으나, 핵심 기능을 설계하는 데에는 어려움을 겪는다.
모바일 앱 서비스의 핵심 기능을 글과 그림으로 표현하여 전달할 수 있는가?	앱 서비스의 3단계 핵심 기능을 선정하고, 이를 글과 그림으로 표현하며, 이를 다른 팀에게 구체적으로 전달할 수 있다.	앱 서비스의 3단계 핵심 기능을 선정하고, 이를 글과 그림으로 표현할 수 있다.	앱 서비스의 3단계 핵심기능을 선정할 수 있으나, 이를 글과 그림으로 표현하는 데 어려움을 겪는다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	사전 지식 확인 학습활동 안내 학습 목표 제시	• 사전지식 확인 - 전 차시에 작성한 앱 기획서 검토하기 - 다양한 사례를 통해 앱 서비스의 아이디어 상기하기 • 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 활동 1: 사례를 통한 앱 서비스의 핵심 기능 이해하기 활동 2: 직접 제작한 앱 서비스의 핵심 기능 설계 및 점검하기 • 학습 목표 제시 - 모바일 앱 서비스의 핵심 기능을 기획할 수 있다. - 모바일 앱 서비스의 가장 중요한 3단계의 핵심 기능을 그릴 수 있다.	- 지난 시간에 배운 앱 서비스 기획서 요소 및 피드백 중 기억에 남는 사례를 발표하도록 함 - 활동이 이전 차시와 어떻게 연결되는지 이해하도록 지도함
전개 (35)	활동 1 (20)	**〈활동 1. 3단계 핵심 기능 설계하기(서비스 구조도 만들기)〉** • 앱 서비스의 다양한 사례 이해하기 - 워크북에 제시된 앱 서비스에 대한 설명 읽기 1) 증강현실 신발 추천 서비스 2) 키다리 바지 주문제작 앱 서비스 3) 새활용 패션 브랜드 앱 서비스 4) 옷 대여 플랫폼 앱 서비스 • 팀별 앱 서비스의 3단계 핵심 기능 설계하기 - 팀끼리 모여 직접 개발한 앱 서비스의 핵심 기능 선정하기 - 워크북에 3단계 핵심 기능을 작성하고, 구체적인 이유 함께 작성하기 - 3단계 핵심 기능을 글과 그림으로 표현하기 • 앱 서비스의 3단계 핵심 기능 이해하기 - 각 사례를 읽고 3단계 핵심 기능을 이해하여 워크북 작성하기 - 작성 내용 발표하기 *예시 1) 증강 현실 신발 추천 서비스: ① 서비스 설명 ② 증강 현실 신발 추천 ③ 온라인 스토어 연결 2) 키다리 바지 주문제작 앱 서비스: ① 바지 고르기 ② 사이즈 늘리기 ③ 결제 3) 새활용 패션 브랜드 앱 서비스: ① 친환경 패션 스토리 전달 ② 제품 소개 ③ 결제 4) 옷 대여 플랫폼 앱 서비스: ① 옷 대여 방법 전달 ② 이용권 구매 ③ 대여할 제품 선택	워크북 - 충분한 시간을 제공하여 워크북에 제시된 각 사례별 설명을 구체적으로 이해할 수 있도록 함 - 사례별 설명을 읽고, 각 사례별 핵심 기능을 학생 스스로 탐색할 수 있도록 함. 직접 워크북을 작성할 시간을 제공하고, 어려움을 겪는 학생에게는 개별적으로 도움 제공함 - 서비스명이나 로고가 아닌 핵심 기능으로 3개를 작성할 수 있도록 지도함 - 여러 학생들에게 발표를 시켜 3단계 핵심 기능에 대한 다양한 이해를 확인함 - 팀 구성으로 자리 이동 - 3단계 핵심 기능의 선정 이유를 최대한 구체적으로 작성할 수 있도록 하고, 글과 그림의 다양한 형태로 제시하도록 함

	활동 2 **(15)**	**〈활동 2. 앱 서비스 핵심 기능 점검하기〉** ● 팀별 앱 서비스의 핵심 기능 점검하기 - 팀 대표가 팀에서 선정한 3단계 핵심 기능에 대해 간략하게 발표하기 (그림의 의미 등) - 다른 팀의 3단계 핵심 기능이 잘 설계되었는지 확인 및 점검하기	- 다른 팀의 발표를 경청하고, 자유롭게 피드백을 주고받을 수 있도록 지도함
정리 **(5)**	**학습 정리 및 반성** **다음 차시 예고**	● 학습 정리 - 모바일 앱 서비스의 핵심 기능 정리하기 - 인상 깊었던 3단계 핵심 기능 사례에 대해 발표하기 ● 과제 제시 및 다음 차시 안내 - 워크북의 앱 서비스 구조도 부분을 읽어보고, 팀별로 계획해 오도록 지도하기	- 앱 서비스의 핵심 기능이 다소 생소한 개념일 수 있으므로, 학생들의 발표내용을 통해 3단계 핵심 기능을 잘 이해하였는지 확인함

④ 4차시

교과연계	구분	중학교	학년	1~3학년
교과목	연계 과목명	기술 · 가정	단원	청소년의 자원관리
학습 목표	• 패션 앱 서비스를 구체적으로 설정할 수 있다. • 실제 패션 앱 서비스를 만들 수 있을 정도로 상세하게 표현할 수 있다.		활동차시	4차시 (45분)
연계 성취기준	[9기가03-04] 청소년기 소비 성향과 소비 환경을 이해하고, 구매 의사 결정 과정을 통해 합리적인 소비생활을 실천한다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설			
평가상의 유의점	• 앱 서비스를 이용할 고객의 특징을 알고 전체 서비스의 구조도와 세부 내용을 작성할 수 있는지 확인한다.			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
앱 서비스를 이용할 고객의 특징을 파악하고 전체 서비스의 구조도와 세부 내용을 작성할 수 있는가?	앱 서비스를 이용할 고객의 특징을 파악하고 전체 서비스의 구조도와 세부 내용을 구체적으로 작성할 수 있다.	앱 서비스를 이용할 고객의 특징을 파악하고 전체 서비스의 구조도와 세부 내용을 작성할 수 있다.	앱 서비스를 이용할 고객의 특징을 파악하고 전체 서비스의 구조도와 세부 내용을 작성하는 데 어려움을 겪는다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	학습활동 안내 학습 목표 제시 전 차시 활동 내용 공유	• 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 1. 앱 서비스 전체 구조도 그리기 2. 앱 서비스 상세 화면 작성하기 • 학습 목표 제시 - 패션 앱 서비스를 구체적으로 설정할 수 있다. - 실제 패션 앱 서비스를 만들 수 있을 정도로 상세하게 표현할 수 있다. • 전 차시 활동 내용 공유 - 전 차시에 팀별로 작성한 앱 서비스의 3단계 핵심 기능을 발표하기	- 활동이 이전 차시와 어떻게 연결되는지 이해하도록 지도함
전개 (35)	활동 1 (15)	**〈활동 1. 앱 서비스 전체 구조도 그리기〉** • 앱 서비스 고객 관찰하기 - 앱 서비스를 사용할 고객을 떠올려 보고 고객의 특성(나이, 성별, 수입, 가족 숫자, 직업, 기타 특성, 취미 등)을 활동지에 작성하기 • 앱 서비스 고객 그리기 - 각 패션 앱을 사용할 고객들은 어떤 특성을 갖고 있는지 그려보기 - 다양한 특성을 고려하여 우리 앱 서비스를 사용할 고객을 그려 보기 • 서비스 구조도 그리기 - 우리 앱 서비스 3단계 핵심 기능에 따라 주요 기능과 부가적인 기능 설정하기 - 앱을 완성하기 위해 필요한 기능들을 생각해 보고 앱의 주요 핵심 키워드 작성하기	- 학생들이 다른 앱을 참고할 수 있도록 스마트폰 사용을 허락함 - 앱 서비스 구조도를 그리는 과정에서는 앱 서비스를 사용할 고객의 이미지를 계속하여 떠올리게 하는 것이 중요함
	활동 2 (20)	**〈활동 2. 앱 서비스 상세 화면 작성하기〉** • 앱 서비스 상세 화면 작성하기 - 메인 화면, 카테고리 설정, 대표 상품 상세보기, 주문결제 등의 상세 화면을 작성하기	- 앱 서비스 한 장 기획서와 상세 화면이 잘 연동될 수 있도록 지도함
정리 (5)	학습 정리 및 반성 다음 차시 예고	• 학습 정리 - 상세 화면을 완성하지 못한 팀은 추가 시간을 제공하기 • 과제 제시 및 다음 차시 안내 - 앱 서비스 상세 화면 완성해 오기	



모듈형
교안

주제별 창업체험교육 콘텐츠 [패션&라이프스타일편]

▶ **수업 차시 구성**

차시	디자인 씽킹 단계 (D.T 단계)	차시명	모듈명	교육내용
1	공감하기 문제정의	패션과 관련된 문제와 기회	M1. 문제와 기회로 바라보는 패션	• 패션산업의 다양한 문제와 기회가 무엇인지 찾고 어떤 기회에 참여해야 새로운 가능성을 발굴할 수 있는지 탐색한다.
2	아이디어 내기1	패션 앱 비즈니스 모델 만들기	M1. 패션 앱 조사하기	• 현재 사용되는 앱 중 우리의 주제와 관련된 앱을 찾아본다.
			M2. 패션 앱 한 장 아이디어 기획하기	• 팀별로 만들고 싶은 패션 앱을 구상하여 문제, 해결 방안 및 가치 등을 정한다.
3	아이디어 내기2	3단계 핵심 기능 만들기	M1. 앱 서비스의 핵심 기능 설계	• 앱 서비스의 핵심 기능을 설계한다.
4	프로토타입 (시제품) 만들기	패션 앱 서비스의 시각화	M1. 앱 서비스 프로토타입(시제품) 만들기	• 서비스를 이용할 고객의 특징을 정리하고, 전체 서비스의 구조도와 각 서비스의 세부 내용을 작성한다.
5	테스트하기	패션 앱 서비스 발표하기	M1. 패션 앱 서비스 발표하기	• 앱의 전체적인 구조도를 완성하고 팀별로 작성한 앱 서비스를 발표하고 평가한다.
			M2. 앱 서비스 부가 화면 작성하기(심화 활동)	• 앱 서비스의 부가 화면을 작성하여 팀의 패션 앱을 완성한다.

* **디자인 씽킹(D.T;Design Thinking) 단계**: 디자인 씽킹은 5단계로 공감하기, 문제정의, 아이디어 내기, 프로토타입(시제품) 만들기, 테스트하기를 수업의 전 단계에 적용함으로써 학생이 자기주도적인 팀 활동을 수행하고, 혁신적이고 창의적인 디자인적 사고를 함양할 수 있도록 합니다.

1

중학교

창업가정신 학교에 가다 [패션&라이프스타일편]
-우리가 기획한 브랜드 앱(APP)-

차시명

1차시 : 패션과 관련된 문제와 기회

D.T 단계

공감하기 + 문제정의

차시 학습 목표

- 패션산업의 '문제'를 살펴보고, 이에 대해 공감할 수 있다.
- 패션산업의 '기회'를 살펴보고, 새로운 가능성을 발굴할 수 있다.

M1
문제와 기회로 바라보는 패션

M1 문제와 기회로 바라보는 패션

<table>
<tr><td>수업시간</td><td>90분</td><td>방식</td><td colspan="2">개인 활동</td></tr>
<tr><td>모듈
학습 목표</td><td colspan="4">• 패션산업의 다양한 문제와 기회가 무엇인지 찾고 어떤 기회에 참여해야 새로운 가능성을 발굴할 수 있는지 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="4">• 필기구, 멀티미디어 시설, 색연필</td></tr>
<tr><td>사전 지식</td><td colspan="4">• 영상자료
1) 패션산업의 문제와 기회 (1)
https://youtu.be/mPwhKx5P26w
2) 패션산업의 문제와 기회 (2)
https://youtu.be/iBqt03P5u0M
• 읽기자료 〈(스타트업 사례) 폐원단을 활용한 브랜드〉
• 읽기자료 〈(스타트업 사례) 고교생 1인 기업 창업자〉</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동 1
(60분)</td><td>활동명</td><td colspan="3">패션과 관련된 문제와 기회</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">우리가 잘 몰랐던 패션과 관련된 다양한 문제와 기회를 찾아보도록 합니다.</td></tr>
<tr><td>활용자료</td><td colspan="3">1. 영상자료
1) 패션산업의 문제와 기회 (1)
https://youtu.be/mPwhKx5P26w
2) 패션산업의 문제와 기회 (2)
https://youtu.be/iBqt03P5u0M
3) 환경 파괴하는 패스트 패션
https://www.youtube.com/watch?v=M7dZTaIYosw
https://www.youtube.com/watch?v=Ac4SVnBZIBM
4) 4차 산업혁명 시대의 패션 뷰티 산업
https://www.youtube.com/watch?v=1iJaVSiq2oQ&t=150s
https://www.youtube.com/watch?v=Q5pwfQxU598

2. 관련 논문 자료
1) 온라인&모바일을 중심으로 한 무점포 소매점의 성장
http://www.kfashionnews.com/news/bbs/board.php?bo_table=knews&wr_id=698&page=45
2) 스몰 브랜드를 중심으로 한 온라인 채널의 성장
http://www.koreafashion.org/newsletter2/file/special_report_20180628.pdf

3. YEEP 동아리 미션 25번: 활동 공유하기</td></tr>
</table>

	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 학생이 시청각 자료를 통해 스스로 생각하고, 워크북에 어떻게 하면 좋을지 적어보는 시간을 가지도록 합니다. • 필요에 따라 다양한 참고자료를 통해 학습에 도움을 줄 수 있습니다.
활동 2 **(30분)**	**활동명**	관심사로 팀 만들기
	활동의도	학생들의 관심사에 따라 문제 팀, 기회 팀으로 팀을 구성하여 팀별로 관심 주제를 선정해 나가는 활동입니다.
	활용자료	1. YEEP 동아리 미션 10번: 팀워크 형성하기
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 주제에 따라 자발적으로 팀을 구성하도록 합니다. • 크게 문제 팀과 기회 팀으로 나눌 수 있으며, 관심이 적은 주제는 없앨 수도 있습니다. • 문제 팀은 '입지 않는 옷', '시간 낭비' 등의 주제와 더불어 학습자들이 직접 발견한 주제를 바탕으로 구성할 수 있습니다. • 기회 팀은 '스마트폰으로 구매', '개성 중시 브랜드', '새로운 기술 적용' 등의 주제와 더불어 학습자들이 직접 발견한 기회 주제를 바탕으로 구성할 수 있습니다. • 팀 구성은 3~5인이 적절하며 전체적으로 문제 팀과 기회 팀이 1:1의 비율에 가깝도록 팀 편성을 유도합니다.
과 제	• 없음	

2

중학교

창업가정신 학교에 가다 [패션&라이프스타일편]
-우리가 기획한 브랜드 앱(APP)-

차시명

2차시 : 패션 앱 비즈니스 모델 만들기

D.T 단계

아이디어 내기 1

차시 학습 목표

- 패션산업의 문제와 기회를 바탕으로 앱 서비스 아이디어를 제시할 수 있다.
- 비즈니스 모델을 한 장으로 요약하여 정리할 수 있다.

M1
패션 앱 조사하기

M2
패션 앱 한 장 아이디어 기획하기

M1 패션 앱 조사하기

<table>
<tr><td>수업시간</td><td colspan="2">30분</td><td>방식</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>모듈
학습 목표</td><td colspan="4">• 현재 사용되는 앱 중 우리의 주제와 관련된 앱을 찾아볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="4">• 필기구, 멀티미디어 시설, 포스트잇</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동 1
(30분)</td><td>활동명</td><td colspan="3">패션 앱 조사하기</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">현재 사용되고 있는 패션 앱 중 우리의 주제와 관련된 서비스를 제공하는 앱을 조사하고 이야기를 나누어 보는 시간입니다.</td></tr>
<tr><td>학생 지도 시
유의사항 또는
활동 Tip</td><td colspan="3">• 각 팀이 골고루 발언할 수 있도록 유도합니다</td></tr>
<tr><td>과 제</td><td colspan="4">• 없음</td></tr>
</table>

M2 패션 앱 한 장 아이디어 기획하기

<table>
<tr><td>수업시간</td><td colspan="2">60분</td><td>방식</td><td>개인 및 모둠 활동</td></tr>
<tr><td>모듈
학습 목표</td><td colspan="4">• 팀별로 만들고 싶은 패션 앱을 구상하여 문제, 해결방안 및 가치 등을 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="4">• 필기구, 멀티미디어 시설</td></tr>
<tr><td>사전 지식</td><td colspan="4">• 읽기자료 〈패션 앱 '한 장 아이디어 기획'〉</td></tr>
<tr><td rowspan="4">활동 1
(10분)</td><td>활동명</td><td colspan="3">앱 서비스 한 장 아이디어 예시</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">앱 서비스의 다양한 활용도와 매력을 전달하고, 흥미로운 사례를 예시로 전달합니다.</td></tr>
<tr><td>활용자료</td><td colspan="3">1. 앱 서비스 한 장 아이디어 기획 예시
1) 기부 슈즈
우리 (기부 슈즈)는
(빈곤으로 신발을 못 신는 아동들의 질병과 감염 문제)를
(하나를 사면 하나를 기부하는 판매전략)으로
(쉬운 기부와 편안한 신발)로
(착한 소비를 원하는 고객)에게 도움을 제공한다.

2) 옷 대여 플랫폼
우리 (옷 대여 플랫폼)은
(충동구매나 신중하게 생각하지 않은 옷 구매로 옷장에 보관만 하는 옷이 많은) 문제를
(안 입는 옷은 빌려주고, 필요한 옷은 빌려 입는 방식)으로
(옷장 없이도 살 수 있는 서비스)로
(옷을 빌려 입고 사용하는 고객)에게 도움을 제공한다.</td></tr>
<tr><td>학생 지도 시
유의사항 또는
활동 Tip</td><td colspan="3">• 단순한 감상이 아닌, 자신의 팀에 적용할 수 있도록 지도합니다.</td></tr>
</table>

활동 2 **(25분)**	**활동명**	패션 앱 한 장 아이디어 기획하기
	활동의도	패션산업의 문제와 기회를 바탕으로 한 장 기획서를 작성해 보는 활동입니다.
	활용자료	1. YEEP 동아리 미션 13번: 문제 설정하기 2. YEEP 동아리 미션 15번: 문제 원인 알아보기 3. YEEP 동아리 미션 22번: 문제 해결방법 찾아보기
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 앱 서비스에 대한 간략한 이해를 도울 수 있는 시청각 자료를 준비합니다. • 앱 서비스를 기획하기 위해서 문제-해결 방안-가치-고객을 설정해야 합니다. • 각각의 내용 중 이해하기 어려운 부분은 사례를 통해 학습하도록 합니다.
활동 3 **(35분)**	**활동명**	패션 앱 한 장 팀별 기획서 작성하기
	활동의도	앱 서비스가 해결하고자 하는 문제와 해결 방안, 그리고 궁극적인 가치를 알아볼 수 있는 활동입니다.
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 한 장 기획서를 작성할 때 학생들의 경우 고객을 생각하기 보다 앱 서비스명에 더 고민할 수도 있습니다. • 학생들에게 어떤 고객이 이 서비스를 이용하게 될지, 어떤 문제를 어떤 방법으로 해결하고자 하는지에 집중할 수 있도록 도와주시길 바랍니다. • 학생들이 고객을 선정할 시에 나이, 성별, 사는 지역, 행동 유형 등으로 세분화하여 생각할 수 있도록 조언합니다.
과 제	• 앱 서비스 한 장 기획서 완성하기	

3

중학교

창업가정신 학교에 가다 [패션&라이프스타일편]
-우리가 기획한 브랜드 앱(APP)-

차시명

3차시 : 3단계 핵심 기능 만들기

D.T 단계

아이디어 내기 2

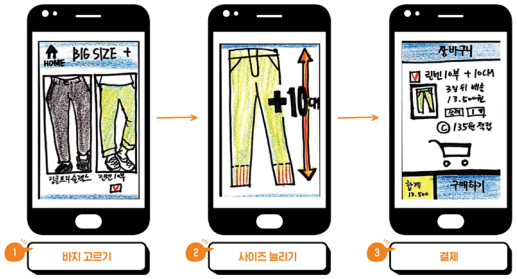
차시 학습 목표

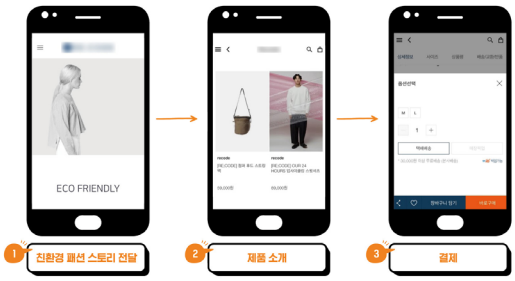
- 모바일 앱 서비스의 핵심 기능을 기획할 수 있다.
- 모바일 앱 서비스의 가장 중요한 3단계 핵심 기능을 그릴 수 있다.

M1
앱 서비스의 핵심 기능 설계

M1 앱 서비스의 핵심 기능 설계

<table>
<tr><td>수업시간</td><td colspan="2">90분</td><td>방식</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>모듈
학습 목표</td><td colspan="4">• 앱 서비스의 핵심 기능을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="4">• 필기구, 멀티미디어 시설, 색연필</td></tr>
<tr><td>사전 지식</td><td colspan="4">• 읽기자료 〈앱 서비스 3단계 핵심 기능〉</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동 1
(45분)</td><td>활동명</td><td colspan="3">3단계 핵심 기능 설계하기 〈서비스 구조도 만들기〉</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">앱 서비스의 아이디어를 간결하게 정리하여 가장 중요한 3단계 핵심 기능을 작성할 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>활용자료</td><td colspan="3">1. 앱 서비스 3단계 핵심 기능 예시
1) 증강 현실 신발 추천 서비스
① 서비스 설명 ② 증강 현실 신발 추천 ③ 온라인 스토어 연결


2) 키다리 바지 주문제작 앱 서비스
① 바지 고르기 ② 사이즈 늘리기 ③ 결제

</td></tr>
</table>

		3) 새활용 패션 브랜드 앱 서비스 ① 친환경 패션 스토리 전달 ② 제품 소개 ③ 결제  4) 옷 대여 플랫폼 앱 서비스 ① 옷 대여 방법 전달 ② 이용권 구매 ③ 대여할 제품 선택 
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 학생들이 첫 화면을 로고나 서비스명으로 낭비하는 경우가 종종 있습니다. • 서비스명이나 로고가 아닌 핵심 기능으로 3개를 채울 수 있도록 지도합니다. • 3단계 이외에 세부 사항은 4차시에 연결되므로 3단계 보다 복잡한 설정을 하지 않도록 합니다.
활동 2 **(45분)**	**활동명**	앱 서비스 핵심 기능 점검하기
	활동의도	적절하게 3단계의 앱 서비스가 잘 배치되었는지를 확인하고 점검합니다.
	활용자료	1. YEEP 동아리 미션 27번: 고객반응 살펴보기
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 새로운 서비스의 경우 학생들의 생각을 이해하기 어려울 수 있습니다. • 인내심을 가지고 경청하는 자세로 들을 필요가 있습니다.
과 제	• 최종 3단계 서비스 구조도 완성하기	

4

중학교

창업가정신 학교에 가다 [패션&라이프스타일편]
-우리가 기획한 브랜드 앱(APP)-

차시명

4차시 : 패션 앱 서비스의 시각화

D.T 단계

프로토타입(시제품) 만들기

차시 학습 목표

- 패션 앱 서비스를 구체적으로 설정할 수 있다.
- 실제 패션 앱 서비스를 만들 수 있을 정도로 상세하게 표현할 수 있다.

M1
앱 서비스 프로토타입 (시제품) 만들기

M1 앱 서비스 프로토타입(시제품) 만들기

<table>
<tr><td>수업시간</td><td colspan="2">90분</td><td>방식</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>모듈
학습 목표</td><td colspan="4">• 서비스를 이용할 고객의 특징을 정리하고, 전체 서비스의 구조도와 각 서비스의 세부 내용을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="4">• 필기구, 멀티미디어 시설, 색연필</td></tr>
<tr><td>사전 지식</td><td colspan="4">• 앱 서비스 상세 화면을 설정하는 과정이 매우 자세합니다.
• 워크북의 상세 화면의 내용이 무엇인지 사전 확인이 필요합니다.
• 읽기자료 〈(스타트업 사례) 대학생 생활한복 창업자〉</td></tr>
<tr><td rowspan="4">활동 1
(20분)</td><td>활동명</td><td colspan="3">앱 서비스 전체 구조도 그리기</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">앱 서비스 구조도는 결국 고객이 사용하는 서비스를 계획하는 것이므로 해당 서비스를 이용할 고객을 설정하고, 그들의 특징을 이해하는 과정이 중요합니다. 고객 관찰을 바탕으로 앱 서비스의 전체 흐름을 보기 위해서 구조도를 그립니다. 3차시에 진행한 3단계 기능에 따라 주요 기능과 부가 기능을 추가하도록 합니다.</td></tr>
<tr><td>활용자료</td><td colspan="3">1. YEEP 동아리 미션 14번: 이해관계자 파악하기
2. YEEP 동아리 미션 31번: 고객 파악하기</td></tr>
<tr><td>학생 지도 시
유의사항 또는
활동 Tip</td><td colspan="3">• 학생들이 다른 앱을 참고할 수 있도록 스마트폰 사용을 허락합니다.
• 앱 서비스 구조도를 그리는 과정에서는 앱 서비스를 사용할 고객의 이미지를 계속하여 떠올리게 하는 것이 중요합니다.</td></tr>
</table>

활동 2 **(70분)**	**활동명**	앱 서비스 상세 화면 작성하기
	활동의도	앱 서비스 각 상세 화면의 기능과 내용을 설계해 보는 활동입니다.
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 앱 서비스 한 장 기획서와 상세 화면이 잘 연동될 수 있도록 지도합니다.
과 제	• 패션 앱 서비스 상세 화면 작성을 모두 완료합니다. • 다음 차시에 팀별 앱 서비스 발표를 위한 자료 준비를 공지합니다.	

5

중학교

창업가정신 학교에 가다 [패션&라이프스타일편]
-우리가 기획한 브랜드 앱(APP)-

차시명

5차시 : 패션 앱 서비스 발표하기

D.T 단계

테스트하기

차시 학습 목표

- 팀별 발표와 상호 의견 교환을 통해 앱 서비스의 장점과 단점을 파악할 수 있다.

M1
패션 앱 서비스 발표하기

M2
앱 서비스 부가 화면 작성하기 (심화 활동)

M1 패션 앱 서비스 발표하기

<table>
<tr><td>수업시간</td><td colspan="2">90분</td><td>방식</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>모듈
학습 목표</td><td colspan="4">• 앱의 전체적인 구조도를 완성하고 팀별로 작성한 앱 서비스를 발표하고 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="4">• 필기구, 멀티미디어 시설, 각 팀별 발표 자료</td></tr>
<tr><td rowspan="3">활동 1
(20분)</td><td>활동명</td><td colspan="3">앱 서비스 전체 구조도 그리기</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">앱 서비스 3단계 핵심 기능에 따라 주요 기능과 부가 기능을 정리할 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학생 지도 시
유의사항 또는
활동 Tip</td><td colspan="3">• 2차시 활동 산출물 중 〈앱 서비스 한 장 기획서〉와 상세 화면이 연동이 될 수 있도록 지도합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">활동 2
(50분)</td><td>활동명</td><td colspan="3">패션 앱 서비스 평가하기</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">패션 앱 서비스를 발표합니다. 사람들에게 보다 효과적으로 전달할 수 있도록 노력합니다. 다른 팀의 결과물도 경청하여 듣고 평가합니다.</td></tr>
<tr><td>활용자료</td><td colspan="3">1. YEEP 동아리 미션 45번: 발표자료 만들기</td></tr>
<tr><td>학생 지도 시
유의사항 또는
활동 Tip</td><td colspan="3">• 학생들이 다른 앱을 평가할 수 있도록 평가표를 사전에 공지하고 나눠줍니다.
• 발표 자료는 PPT 혹은 전지작업으로 준비하고, 연습할 시간을 부여합니다.
• 패션 앱 서비스를 친구들 앞에서 발표하며, 발표자는 팀에서 1~2명이 대표로 진행합니다.
• 전체 발표를 들은 뒤, 실제로 필요하다고 생각하는 앱 서비스에 투표합니다.
• 팀별로 평가표를 가지고 상호평가 할 수 있도록 지도합니다.</td></tr>
</table>

활동 3 **(20분)**	**활동명**	패션 앱 서비스 전체 과정 소감 나누기
	활동의도	전체 과정에 대한 의견 나누기를 통해 서로 어떤 점이 성장했는지를 공유하는 시간입니다. 많은 사람들이 좋게 평가한 앱 서비스는 어떤 아이디어를 가지고 어떻게 제작했는지 함께 공유합니다.
	활용자료	1. YEEP 동아리 미션 50번: 활동 공유하기
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	• 전체 과정에서의 어려웠던 점을 어떻게 극복했는지를 중심으로 공유 활동을 할 수 있도록 지도합니다.
과 제	• 없음	

M2 앱 서비스 부가 화면 작성하기 (심화 활동)

<table>
<tr><td>수업시간</td><td colspan="2">90분</td><td>방식</td><td>모둠 활동</td></tr>
<tr><td>모듈
학습 목표</td><td colspan="4">• 앱 서비스의 부가 화면을 작성하여 팀의 패션 앱을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="4">• 필기구, 멀티미디어 시설</td></tr>
<tr><td rowspan="3">심화 활동 1</td><td>활동명</td><td colspan="3">앱 서비스 부가 화면 작성하기</td></tr>
<tr><td>활동의도</td><td colspan="3">앞서 작성한 상세 화면 외에 추가적으로 화면을 구성할 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학생 지도 시
유의사항 또는
활동 Tip</td><td colspan="3">• 모듈2는 심화 활동입니다.
모든 학생들을 참여시키기 보다는 앱 서비스 구성을 더 살펴보고 싶은 학생들 위주로 진행해 주세요.</td></tr>
<tr><td>과 제</td><td colspan="4">• 없음</td></tr>
</table>

기획 구연희 교육부 평생미래교육국장
김성근 교육부 진로교육정책과장
김 진 교육부 진로교육정책과 사무관
이예슬 교육부 진로교육정책과 교육연구사
연구 집필 금기현 한국청년기업가정신재단 사무총장
김규상 한국청년기업가정신재단 팀장
김효정 한국청년기업가정신재단 연구원
이은진 한국청년기업가정신재단 연구원
최선락 한국청년기업가정신재단 연구원
김혜민 한국청년기업가정신재단 연구원
황정혜 한국청년기업가정신재단 연구원
김영광 어썸스쿨 이사
김하늬 유쓰망고 대표
조재호 베네핏 대표
허경진 유쓰망고 디렉터
홍성재 한성대학교 교수
자문 검토 김진수 중앙대학교 교수
박가열 한국고용정보원 부연구위원
남승완 한국디지털미디어고등학교 교감
김봉화 외솔중학교 교사
김 황 마지초등학교 교사
윤태영 송정서초등학교 교사
장석민 동산중학교 교사
하진수 대전대신고등학교 교사
제작 스톰미디어