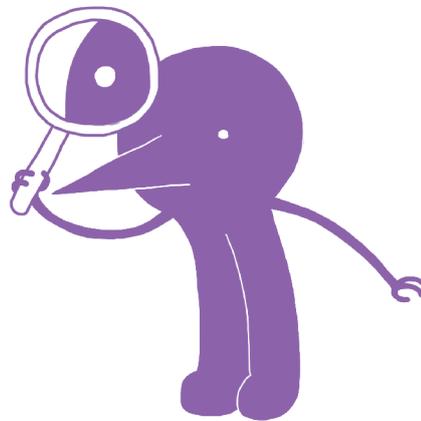
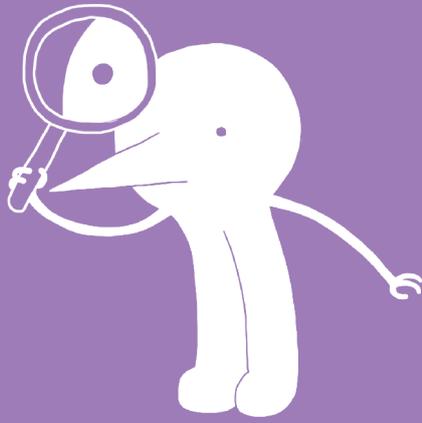




창업가정신 학교에 가다 [생활편]

교안





교안 활용 가이드

창업가정신 학교에 가다

[생활편]

우리 손으로 바꾸는 학교 공간

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 차근될 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 핵심 역량을 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.

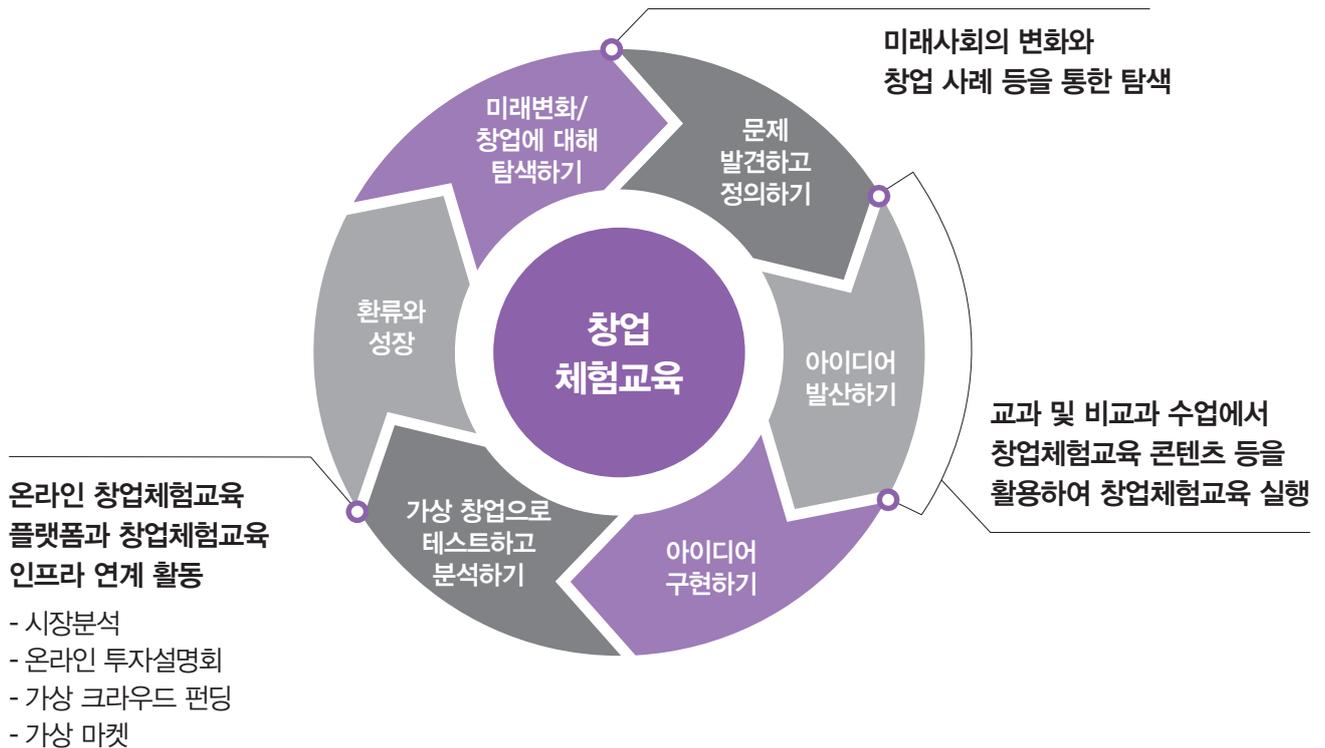
또한 창업체험교육은 창업가정신을 함양하여 청소년들에게 좋은 직업으로서, “창업가”라는 새로운 선택지에 대한 탐색의 기회를 제공합니다.

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.

▶ 특징

- ① 창업체험교육은 미래변화와 창업 사례의 탐색을 통해 학생 스스로 문제를 발견하고 문제해결을 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 창업 체험교육 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 문제해결의 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

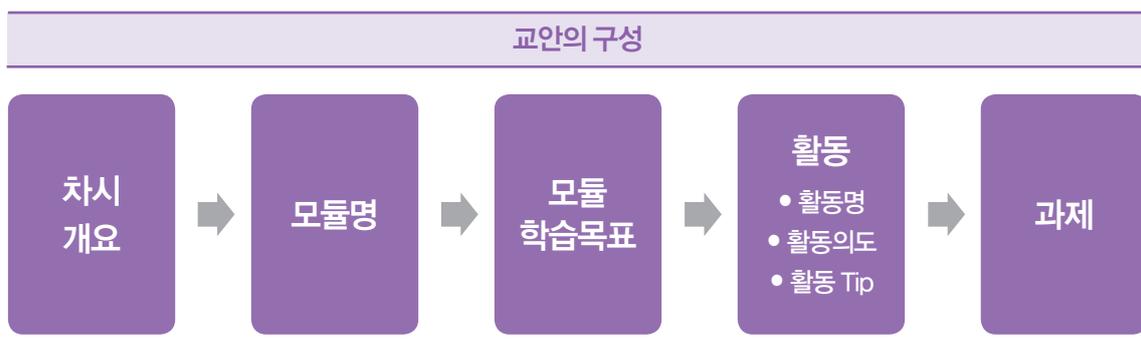
주제별 창업체험교육 콘텐츠는 4차 산업혁명 주요 기술의 발전 속도가 가속화되고 플랫폼경제가 확산되는 등 사회적 변화에 부합하는 주제로 선정하였습니다. 특히 온라인 창업체험교육 플랫폼(yeep.kr)의 학생 창업동아리의 활동 분석을 통해 학생들의 관심이 많은 주제를 선정하였습니다.

▶ 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	○		
	읽기자료, 지면자료, 공통 워크시트		

▶ 교안 및 워크북 구성



워크북의 구성



캐릭터 : 나도전

특징: 작은 눈, 긴 코, 둥다리가 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.

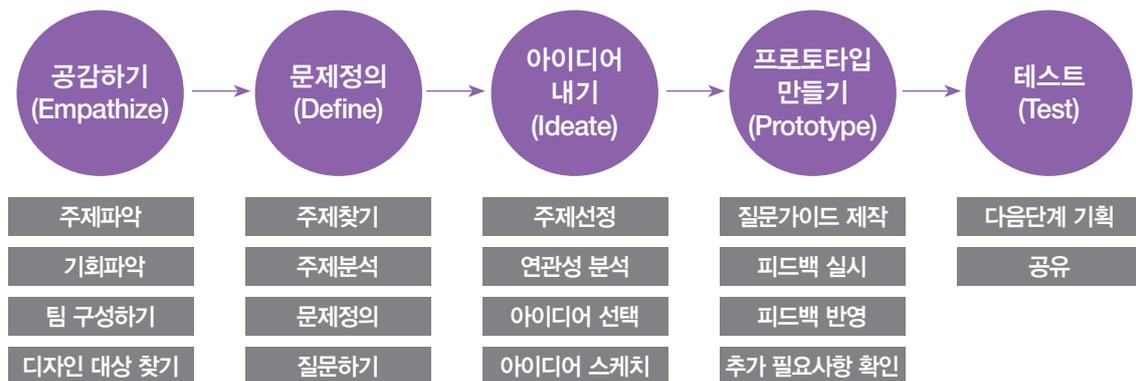


(2) 주제별 창업체험교육 콘텐츠 구성의 특징

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



● 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 단계뿐만 아니라 제품의 기획, 마케팅, 관련 서비스 등 전 과정에 걸쳐 디자이너들의 감수성과 사고방식이 적용하는 디자인적 사고를 의미합니다. 디자인 씽킹은 디자이너들이 무엇인가를 디자인하며 문제를 풀어나가는 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 벌어들일지라는 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.

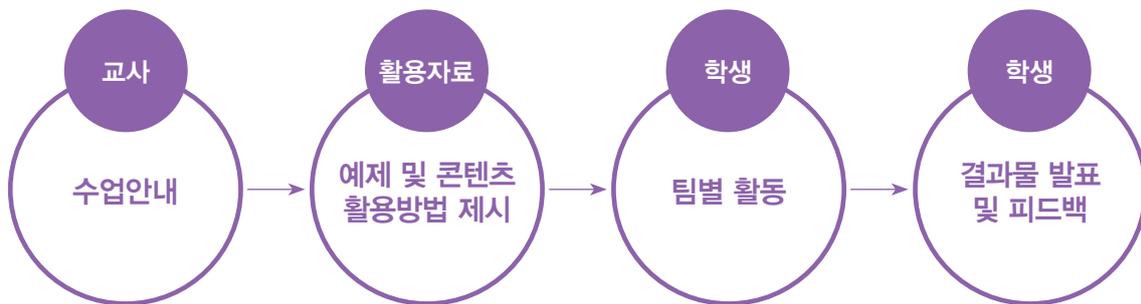
비즈니스 모델 캔버스는 비즈니스 모델에 포함되어야 하는 9가지 요소를 한 눈에 볼 수 있도록 작성하기 위한 도구입니다. 9가지 요소에는 핵심 자원(Key Resources), 핵심 활동(Key Activities), 핵심 파트너(Key Partnerships), 비용(Cost Structure), 고객(Customer Segment), 가치제안(Value Proposition), 채널(Channel), 고객 관계(Customer Relationship), 수익원(Revenue Stream)이 포함됩니다.

<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



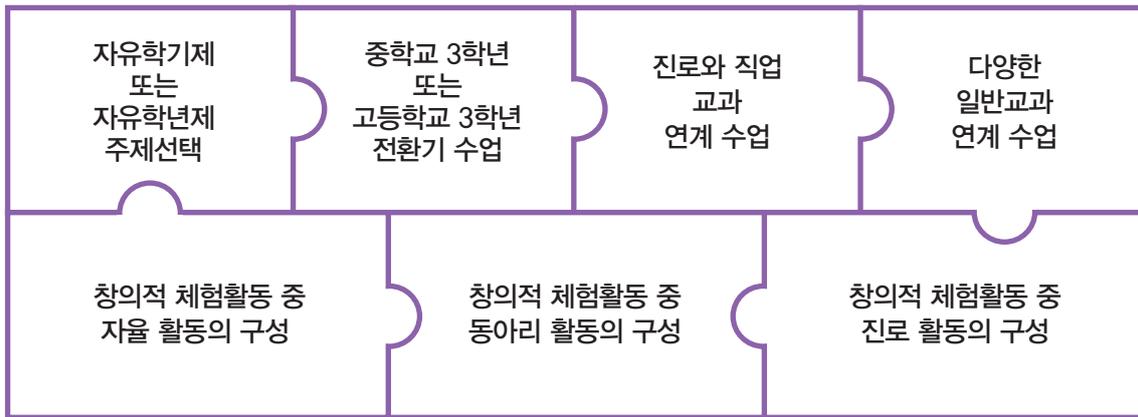
※ 각 1차시 당 블록수업(초등학교 80분, 중학교 90분, 고등학교 100분)으로 구성되어있으며, 각 차시별 수업 모듈은 15분~25분으로 구성되어 있습니다.

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.

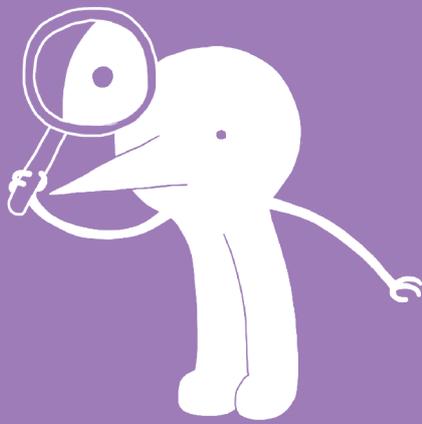
- **(온라인 사업설명회)** 창업 동아리의 아이디어와 상품을 온라인을 통해 설명하여 피드백을 받을 수 있는 기회 제공
- **(크라우드 펀딩)** YEEP의 가상화폐를 활용하여 스타트업 자금 조달 방법 및 아이디어의 실현 가능성 체험
- **(온라인 멘토링)** 창업가 및 피칭, 홍보, 기획 등 분야별 전문가 멘토링을 통해 보다 심화된 과정을 체험할 수 있는 기회 제공
- **(YEOP 가상 마켓)** YEOP의 가상화폐를 활용하여 가상 스타트업 상품 거래를 간접 경험함으로써 창업 생태계 및 아이디어의 실현 가능성을 체험

▶ 활용 가능 수업 유형



▶ 창업체험교육 콘텐츠 활용(안)





교과연계 예시 수업 교안

교과연계 예시 수업 교안

▶ 수업 차시 구성

연계 과목	미술	단원	표현
차시	학습 목표		
1차시	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 공간이 학습만 하는 곳이 아닌 다양한 활동이 가능한 곳임을 알 수 있다. • 학교 구성원으로 내가 속해 있는 공간이 어떤 목적으로 이용되고 있는지, 어떤 공간들로 구성되어 있는지 알 수 있다. 		
2차시	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 속해 있는 공간이 주로 어떤 목적으로 이용되고 있는지 알 수 있다. • 학교 공간을 사용자(학생, 교직원, 학부모 등 교육 공동체)에 따라 분류해보고, 공간의 개선할 점들을 찾을 수 있다. 		
3차시	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 내 자투리 공간을 찾을 수 있다. • 공간의 개선 가능성을 탐색할 수 있다. 		
4차시	<ul style="list-style-type: none"> • 새롭게 변화한 학교의 사례를 통해 공간혁신의 개념을 이해할 수 있다. 		
5차시	<ul style="list-style-type: none"> • 변화한 학교의 모습을 상상하여 만화로 표현할 수 있다. • 변화한 학교의 모습을 잡지 콜라주로 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	초등학교	학년	5~6학년군
교과목	연계 과목명	미술	단원	표현
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 공간이 학습만 하는 곳이 아닌 다양한 활동이 가능한 곳임을 알 수 있다. • 학교 구성원으로 내가 속해 있는 공간이 어떤 목적으로 이용되고 있는지, 어떤 공간들로 구성되어 있는지 알 수 있다. 	활동차시	1차시 (40분)	
연계 성취기준	[6미02-05] 다양한 표현방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 읽기자료, 워크북, 스마트폰(사진 촬영 용도)			
평가상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 내의 다양한 공간을 이해하고, 공간에 따른 이미지 및 감정을 관찰하여 표현할 수 있는지 확인한다. • 학교 사용 설명서를 효과적으로 제작하여 가사의 학교 투어를 진행할 수 있는지 확인한다. 			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
학교 내의 다양한 공간의 의미, 목적, 이미지 등을 표현할 수 있는가?	학교하면 떠오르는 이미지를 현재와 미래의 학교로 비교하여 제시할 수 있고, 특정 공간에서 자신이 느끼는 감정을 표현할 수 있다.	학교하면 떠오르는 이미지를 단어로 표현하고, 현재의 학교와 앞으로의 학교 이미지를 비교하여 제시할 수 있다.	학교하면 떠오르는 이미지를 간단한 단어를 사용하여 제한적으로 표현한다.
학교 공간의 목적을 이해하고 설명할 수 있는가?	학교 공간에 대한 이해를 바탕으로 학교 사용 설명서를 구체적으로 작성하고, 제작한 설명서를 활용하여 가상의 학교 투어를 진행할 수 있다.	학교 공간에 대한 이해를 바탕으로 학교 사용 설명서를 구체적으로 작성할 수 있다.	학교 내에 위치하는 다양한 공간의 명칭을 알고 워크북에 작성할 수 있다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	<p>사전 지식 확인</p> <p>동기유발</p> <p>학습활동 안내</p> <p>학습 목표 제시</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 지식 확인 <ul style="list-style-type: none"> - 학교라는 공간이 갖는 의미와 목적에 대해 이야기하기 - 1960년대 학교의 사진을 보며 현재의 학교 모습과 비교하기 • 공간 혁신 관련 스타트업 사례 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 스타트업 사례(‘스타룸’)를 읽고, 느낀 점에 대해 짝과 토의하기 • 학습활동 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 수업의 흐름 안내하기 <p>활동 1. 학교의 이미지, 학교에 대한 감정 표현하기</p> <p>활동 2. 우리 학교 사용 설명서 제작하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습 목표 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 공간이 학습만 하는 곳이 아닌 다양한 활동이 가능한 곳임을 알 수 있다. - 학교 구성원으로 내가 속해 있는 공간은 어떤 목적으로 이용되고 있는지, 어떤 공간들로 구성되어 있는지 알 수 있다. 	<p>- ppt 참고자료</p> <p>- 학생들이 ‘학교’에 대해 느끼고 생각하는 것에 대해 자유롭게 이야기하도록 함</p> <p>읽기자료 (스타트업 사례) 스타룸 https://blog.naver.com/youthmango/221633648602</p>

전개 (30)	<p>활동 1 (15)</p> <p>〈활동 1. 학교의 이미지, 학교에 대한 감정 표현하기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘학교’하면 떠오르는 이미지를 단어로 표현하기 - 현재 학교 이미지를 단어로 표현하여 워크북 작성하기 - 앞으로 변화할 미래의 학교 이미지를 나타내는 단어를 상상하여 워크북에 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> • ex. 현재 학교 이미지를 나타내는 단어: 친구들을 만나는 곳, 맛있는 급식 등 • ex. 상상 속 학교를 나타내는 단어: 넓은 창, 별이 잘 드는, 환한, 쉬는 공간, 야외 테이블 - 각자 작성한 내용을 짝/팀/학급과 공유하기 • 특정 감정을 불러일으키는 학교 공간을 찾기 - 1) 긍정적인 감정 2) 부정적인 감정 3) 무관심의 감정을 불러일으키는 공간을 두 곳 이상씩 떠올리기 - 떠올린 장소에 찾아가 그림 그려오기 (상황에 따라 팀 활동으로 진행하거나, 학교 전체가 아닌 특정 구역으로 한정시켜 진행할 수 있음) • 학교 공간을 통해 느낀 감정 표현하기 - 각자 그려온 그림을 짝/팀/학급과 공유하기 - 각각의 장소에서 느끼는 감정 및 기분을 문장으로 표현하여 워크북 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> • “나에게 _____ (○○공간)은 _____ (무엇을 하는 곳)이며, _____ (어떤 기분)을 느낍니다.” • ex. 나에게 <u>구경대 밑</u> (○○공간)은 <u>사람 구경을 하는</u>(무엇을 하는 곳)이며, <u>재미있는</u> (어떤 기분)을 느낍니다. - 워크북 작성 내용을 공유하고, 같은 공간에 대하여 다른 학생들이 같은 혹은 다른 감정을 느끼는지 비교하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 돌아다니며 워크북 작성 내용을 검토함. 정답이 없음을 강조하고 학생 본인이 느끼는 이미지를 자유롭게 적도록 유도함 - 본 활동을 어려워하는 학생들에게 학교 공간의 예시를 들려줌 - 활동 시간을 엄수하도록 안내함
	<p>활동 2 (15)</p> <p>〈활동 2. 우리 학교 사용 설명서 제작하기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 가상의 학교 투어 진행하기 - 학교 사용 설명서를 제작하여, 짝과 함께 학교 투어 스토리를 만들기 <ul style="list-style-type: none"> • 어디서부터 출발할지, 특정 공간에서 주의할 점, 도움말 등 각자 알고 있는 정보를 포함하여 소개하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 돌아다니며 학교 사용 설명서 및 학교 투어의 우수 사례를 살펴보고, 결과 공유에 활용함
	<p>정리 (5)</p> <p>학습 정리 및 반성 다음 차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 - 학교 공간의 의미 및 목적, 공간이 갖는 이미지 정리하기 - 학교 사용 설명서 제작 및 가상의 투어 활동을 통해 느낀 점 공유하기 • 과제 제시 및 다음 차시 안내 - 가상의 학교 투어에서 주고받은 피드백을 바탕으로 학교 사용 설명서 수정, 보완해오기

② 2차시

교과연계	구분	초등학교	학년	5~6학년군
교과목	연계 과목명	미술	단원	표현
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 속해 있는 공간이 주로 어떤 목적으로 이용되고 있는지 알 수 있다. • 학교 공간을 사용자(학생, 교직원, 학부모 등 교육 공동체)에 따라 분류해보고, 공간의 개선할 점들을 찾을 수 있다. 	활동차시		2차시 (40분)
연계 성취기준	[6미02-05] 다양한 표현방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 읽기자료, 워크북, 전지, 포스트잇, 색연필 사인펜 등 스케치 도구, 필기도구			
평가상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 공간의 변화 모습을 다양한 측면에서 이해하였는지 확인한다. • 학교 공간의 다양한 사용자를 이해하고, 그 사용방식을 비교할 수 있는지 확인한다. 			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
학교 공간의 변화 모습을 이해하였는가?	학교의 과거, 현재, 미래 모습을 비교하여 설명할 수 있고, 변하지 말아야 할 가치를 설명할 수 있다.	학교의 과거, 현재, 미래 모습을 비교하여 설명할 수 있다.	학교의 과거와 현재, 미래 모습을 비교할 수 있으나 설명하는데 어려움을 겪는다.
학교 공간의 사용자 및 사용 방식에 대한 이해를 바탕으로 공간의 개선할 점들을 찾을 수 있는가?	학생, 학부모, 교직원, 지역주민의 공간활용방식을 설명할 수 있고, 이를 바탕으로 공간의 개선할 점들을 찾아 설명할 수 있다.	다양한 교육공동체에 대해 이해하고, 학생, 학부모, 교직원, 지역주민의 공간 활용 방식을 설명할 수 있다.	학교에서 주로 활용되는 공간을 설명할 수 있다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	<p>사전 지식 확인</p> <p>동기유발</p> <p>학습활동 안내</p> <p>학습 목표 제시</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 지식 확인 - 과거의 학교 모습과 현재의 학교 모습을 비교하여 변화한 점 발견하기 • 학교에서 변화해야 하는 점 상상하기 - 미래의 학교에서 변화할 점을 상상하여 발표하고, 변화해야 하는 이유 설명하기 • 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 활동 1. 학교의 변화 이해하기 활동 2. 공간의 사용자 및 활용 방식 이해하기 • 학습 목표 제시 - 내가 속해 있는 공간이 주로 어떤 목적으로 이용되고 있는지 알 수 있다. - 학교 공간을 사용자(학생, 교직원, 학부모 등 교육 공동체)에 따라 분류해보고, 공간의 개선할 점들을 찾을 수 있다. 	- 전 차시의 자료, 워크북을 참고하도록 함
전개 (30)	활동 1 (15)	<p><활동 1. 학교의 변화 이해하기></p> <ul style="list-style-type: none"> • 학교 변화 사례 이해하기 - 학교 공간 혁신 사업을 다룬 읽기자료 시청하기 (서울하늘숲초등학교, 면동초등학교) - 영상 시청 후, 기존 학교 모습과 미래 학교 모습의 주요 요소를 떠올려 워크북에 작성하기 • 학교가 왜 변화를 시도하고 있는지, 기존 학교의 문제점은 무엇인지 생각하며 작성하기 • 워크북에 있는 다섯 개의 동그라미가 모자랄 경우, 추가하여 작성하기 • ex. 기존 학교 요소: 인구가 급격하게 늘어남, 획일화된 공간이 필요, 교도소와 똑같은 모습 등 • ex. 미래의 학교 포함 요소: 교실의 투명성, 자유로운 책상 이동, 네모난 공간 탈피, 칠판 없애기 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 돌아다니며 워크북 작성 내용을 검토함 - 본 활동을 어려워할 수 있으므로, 다양한 예시를 들어줌 - 미래 학교의 모습을 떠올릴 때, 단순 재미 위주가 아닌 변화의 필요성에 기초하도록 지도함
	활동 2 (15)	<p><활동 2. 공간의 사용자 및 활용 방식 이해하기></p> <ul style="list-style-type: none"> • 학교의 주요 공간 이해하기 - 학교에서 학생, 학부모, 교사 등으로부터 활발하게 사용되는 공간 정하기 • 말풍선에 장소 이름을 적고, 장소의 모습을 간략히 스케치하기 - 각자 정한 공간에 대하여 공간의 주된 사용자 떠올리기 	<ul style="list-style-type: none"> - 스케치에 많은 시간을 쏟지 않도록 유의함 - 학생, 학부모, 교직원, 지역주민이 함께 교육공동체를 형성함을 이해하도록 함

		<ul style="list-style-type: none"> • 학교 공간의 사용자 이해하기 - 1) 학생, 2) 학부모, 3) 교직원, 4) 지역주민의 공간 사용 방식 작성하기 - 사용하는 공간, 사용하는 시간대, 용도, 불편한 점 또는 개선할 점 생각하여 워크북 작성하기 • 공간의 재발견 - 학생, 학부모, 교직원, 지역주민이 모두 활용할 수 있는 공용공간 찾아보기 <ul style="list-style-type: none"> • ex. 운동장, 학교주변 산책로, 동아리실, 다목적실 등 - 나눔의 공간이 되었으면 하는 공간 골라보기 <ul style="list-style-type: none"> • ex. 교장실, 독서실, 학교 도서관, 학교 카페 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 돌아다니면서 공용공간 및 나눔의 공간의 설정 이유를 확인함
<p style="text-align: center;">정리 (5)</p>	<p style="text-align: center;">학습 정리 및 반성</p> <p style="text-align: center;">다음 차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 - 학교의 변화 모습 정리하기 - 학교 공간의 사용자 및 개선 사항 정리하기 • 다음 차시 안내 - 자투리 공간을 바탕으로 공간 혁신 계획 활동을 할 것임을 예고하기 - 학교의 자투리 공간 생각해오도록 안내하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 활동을 통해 느낀 바, 워크북 작성 내용 등을 자유롭게 공유하도록 함

③ 3차시

교과연계	구분	초등학교	학년	5~6학년군
교과목	연계 과목명	미술	단원	표현
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 내 자투리 공간을 찾을 수 있다. • 공간의 개선 가능성을 탐색할 수 있다. 		활동차시	3차시 (40분)
연계 성취기준	[6미02-05] 다양한 표현방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 읽기자료, 워크북, 전지, 포스트잇, 색연필 사인펜 등 스케치 도구, 필기도구			
평가상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 자투리 공간의 개념을 이해하고, 학교에서 찾을 수 있는지 확인한다. • 공간의 개선 가능성을 다양한 측면에서 탐색할 수 있는지 확인한다. • 팀 활동에 적극적으로 참여하는지 확인한다. 			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
학교 내 자투리 공간을 찾을 수 있는가?	자투리 공간의 개념에 대한 이해를 바탕으로, 학교에서 해당 공간을 찾고, 개선의 필요성을 설명할 수 있다.	자투리 공간의 개념에 대한 이해를 바탕으로, 학교에서 해당 공간을 찾아 제시할 수 있다.	자투리 공간의 개념을 이해할 수 있으나, 학교 내 해당 공간을 찾는데 다소 어려움이 있다.
팀별로 공간의 개선 가능성을 탐색할 수 있는가?	팀별로 개선하고자 하는 자투리 공간을 선정하고, 개선 가능성에 대해 다양한 측면에서 토의할 수 있다.	팀별로 개선하고자 하는 자투리 공간을 선정할 수 있다.	팀별로 개선하고자 하는 자투리 공간을 선정하는 데 어려움을 느낀다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	<p>사전 지식 확인</p> <p>학습활동 안내</p> <p>학습 목표 제시</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 지식 확인 - 자투리 공간 개념 이해하기 자투리 공간: 사용하지 않고 있는 공간 - 사례를 통한 자투리 공간 활용법 이해하기 (녹전중학교 회의공간, 학생 휴식공간 및 베이스공간) <ul style="list-style-type: none"> • 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 활동 1. 자투리 공간 찾기 활동 2. 자투리 공간 개선하기 <ul style="list-style-type: none"> • 학습 목표 제시 - 학교 내 자투리 공간을 찾을 수 있다. - 공간의 개선 가능성을 탐색할 수 있다. 	<p>읽기자료</p> <p>- 녹전중학교 유휴공간 및 자투리 공간 활용 사례 https://youtu.be/69wz5Er_wps http://blog.naver.com/tseoul/220506629185</p>
전개 (30)	<p>활동 1 (15)</p>	<p>〈활동 1. 자투리 공간 찾기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교실에서 자투리 공간 찾기 - 각자 교실에서 사용하지 않고 있는 자투리 공간을 찾아 워크북에 사진/그림 등으로 나타내기 • 사진/그림 옆에 공간의 이름 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> • 자투리 공간 공유하기 - 팀별로 각자 찾은 자투리 공간 공유하고, 각각의 공간에 대해 구체적으로 설명하기 • 공간의 위치, 공간의 역사, 공간 활용에 관한 아이디어 - 공통적으로 작성한 것을 중심으로 기존 학교의 공통점, 미래 학교의 공통점 작성하기 - 팀에서 가장 공감하는 자투리 공간 선정하고, 개선 사항 생각하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 돌아다니며 워크북 작성 내용을 검토함. - 찾은 공간에 각자 새로운 이름을 지어보도록 지도함 - 공간의 위치, 역사 등을 작성하기 어려울 경우 스마트폰 기기를 활용하도록 안내함 - 공간 혁신 사례를 참고하여 자투리 공간 개선 방안
	<p>활동 2 (15)</p>	<p>〈활동 2. 자투리 공간 개선하기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 팀 구성하기 - 전지나 칠판에 각자 개선하고 싶은 자투리 공간의 이름을 메모지에 적어 붙이기 (상황에 따라 커다랗게 공간의 이름을 적을 수도 있음) - 함께 개선하고 싶은 공간의 이름 옆에 본인의 이름 적기 <ul style="list-style-type: none"> • 팀별 규칙 정하기 - 정해진 팀에 따라 팀별 규칙 정하기 • ex. 객관적이고 사실을 바탕으로 주장하기, 시간 약속 꼭 지키기 등 - 팀원 역할 나누기 • ex. 설문조사, 관찰하기, 공간스케치 등 역할 분배 	<ul style="list-style-type: none"> - 팀 구성은 5~7명이 적당함 - 앞으로 팀 활동으로 진행될 것임을 안내하고, 자율적으로 팀 규칙을 정하도록 함

		<ul style="list-style-type: none"> • 공간의 개선 가능성 탐색하기 - 팀별로 정한 공간에 대해 개선하고자 하는 이유, 공간의 문제점, 개선되면 좋은 점 등을 워크북에 작성하기 ex. • 개선하고자 하는 공간: 본관과 별관 사이 어두운 통로 • 개선하고자 하는 이유: 이곳은 늘 공간이 어둡고, 쉬는시간에 맞춰 공간 이동을 해야 하는 이유 때문에 친구들과의 잦은 부딪힘과 사고가 지속적으로 발생함에 따라 이곳의 문제점을 개선하고자 함 • 공간의 문제점: 이동 시 어두움, 친구들과 잦은 부딪힘, 바닥의 미끄러움 • 개선되면 좋은 점: 조명 추가 설치, 교실 조정으로 최소한의 동선, 바닥의 깔깔이 부착 	<ul style="list-style-type: none"> - 워크북 작성 시 구체적으로 작성하도록 함 - 교사는 돌아다니면서 모든 학생들이 팀 활동에 적극적으로 참여하는지 확인함
정리 (5)	<p>학습 정리 및 반성</p> <p>다음 차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 정리 - 자투리 공간의 활용 가능성 정리하기 - 팀별 활동 내용 공유하기 • 과제 및 다음 차시 안내 - 아직 활동을 완료하지 못한 팀은 워크북 작성, 팀별 규칙 선정 등을 완료하도록 안내하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 대표가 지금까지의 활동 내용을 발표함

④ 4차시

교과연계	구분	초등학교	학년	5~6학년군
교과목	연계 과목명	미술	단원	표현
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 새롭게 변화한 학교의 사례를 통해 공간혁신의 개념을 이해할 수 있다. 	활동차시	4차시 (40분)	
연계 성취기준	[6미02-05] 다양한 표현방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 읽기자료, 워크북			
평가상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 참고자료를 통해 공간 혁신에 대해 구체적으로 이해하였는지 확인한다. 팀별로 구체적이고 실현 가능한 탐방 계획을 세웠는지 확인한다. 팀 활동에 적극적으로 참여하였는지 확인한다. 			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
공간 혁신 사례를 설명할 수 있는가?	새롭게 변화한 학교의 사례를 통해, 공간혁신의 사례를 구체적으로 설명할 수 있다.	새롭게 변화한 학교의 사례를 통해 공간 혁신의 개념을 이해하였으며, 이에 대해 대략적으로 설명할 수 있다.	공간 혁신의 사례를 읽고 이해할 수 있으나, 이에 대해 설명하는데 다소 어려움을 겪는다.

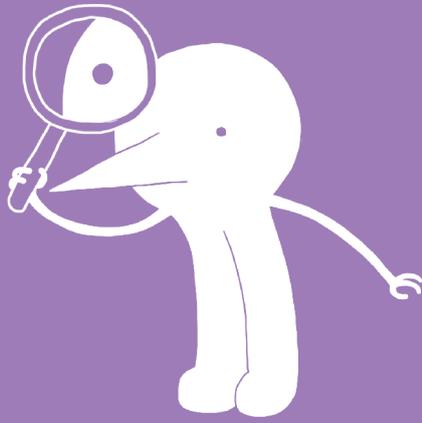
학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	<p>과제 수행 및 사전 지식 확인</p> <p>학습활동 안내</p> <p>학습 목표 제시</p>	<p>교수 · 학습 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> 과제 수행 및 사전 지식 확인 - 팀별로 자투리 공간 선정, 개선 가능성 탐색 등을 완료하였는지 확인하기 - 팀별로 선정한 공간을 공유하기 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 활동 1. 공간 혁신 사례 이해하기 학습 목표 제시 - 새롭게 변화한 학교의 사례를 이해할 수 있다. 	<p>자료 및 지도상의 유의점</p> <p>읽기자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 녹전중학교 자투리 공간 활용 사례 <p>https://youtu.be/69wz5Er_wps</p> <p>http://blog.naver.com/tseoul/220506629185</p>
전개 (30)	<p>활동 1 (30)</p>	<p>〈활동 1. 공간 혁신 사례 이해하기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 읽기자료를 통해 공간 혁신 사례 이해하기 - 스페이스 클라우드 김수현 대표 인터뷰 읽고, 느낀 점 공유하기 영상자료를 통해 독창적인 공간 혁신 사례 이해하기 - 이우학교, 독립책방 땡스박스, 청춘공간 무중력시대 등의 사례를 다룬 영상자료 시청하기 - 이밖에도 참고할 만한 사례를 직접 스마트기기를 통해 찾아보기 - 공간 혁신 사례를 참고하여, 팀별로 선정한 자투리 공간 활용 방안에 대해 생각하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 읽기자료를 나눠주고 팀별로 읽도록 지도함 <p>읽기자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스페이스 클라우드 정수현 대표 인터뷰 <p>[출처] 조선일보 - 인터뷰 청년, 세상을 담다 기사 中 (2017. 07. 07)</p> <p>http://futurechosun.com/archives/24924</p> <p>영상자료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이우학교 <p>https://blog.naver.com/ayfud22/221236950187</p> <ul style="list-style-type: none"> - 땡스박스 <p>https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=5593141</p> <ul style="list-style-type: none"> - 청춘공간 무중력시대 <p>http://www.eroun.net/news/articleView.html?idxno=7107</p>
정리 (5)	<p>학습 정리 및 반성</p> <p>다음 차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> 학습 정리 - 공간 혁신 사례를 읽고 느낀점 발표하기 	

⑤ 5차시

교과연계	구분	초등학교	학년	5~6학년군
교과목	연계 과목명	미술	단원	표현
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 변화한 학교의 모습을 상상하여 만화로 표현할 수 있다. • 변화한 학교의 모습을 잡지 콜라주로 표현할 수 있다. 		활동차시	5차시(40분)
연계 성취기준	[6미02-05] 다양한 표현방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.			
활동자료/준비물	필기구, 멀티미디어 시설, 읽기자료, 스케치 도구(색연필, 사인펜 등) 및 필기구, 풀, 가위, 보지 않는 패션 잡지, 폼 보드, 수수깡, 색종이, 테이프 등 만들기 도구			
평가상의 유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 상상한 공간 혁신 내용을 만화, 콜라주로 적절히 표현하는지 확인한다. 			

평가 관점	평가 기준		
	상	중	하
변화한 학교의 모습을 콜라주로 적절히 표현하였는가?	변화한 학교의 모습을 콜라주로 적절히 표현하고, 작품의 의도를 설명할 수 있다.	변화한 학교의 모습을 콜라주로 적절히 표현할 수 있으나, 작품의 의도를 설명하는 데에는 어려움을 겪는다.	자신이 생각한 변화된 학교의 모습을 콜라주로 표현하는데 다소 어려움이 있다.

학습 단계 (분)	학습요항 (형태)	교수 · 학습 활동	자료 및 지도상의 유의점
도입 (5)	<p>과제 수행 확인</p> <p>학습활동 안내</p> <p>학습 목표 제시</p>	<ul style="list-style-type: none"> 과제 수행 확인 - 팀별 탐방 내용 확인하기 - 탐방을 통해 느낀 점, 팀별 공간 혁신 활동에의 적용 방안 등 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> 학습활동 제시 - 수업의 흐름 안내하기 활동 1. 공간 혁신을 잡지 콜라주로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> 학습 목표 제시 - 변화한 학교 모습을 상상하여 만화로 표현할 수 있다. - 변화한 학교의 모습을 상상하여 잡지 콜라주로 표현할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 탐방을 마친 후 워크북 작성을 하였는지 확인함 - 팀 대표가 팀별 탐방 내용을 정리하여 발표함 - 준비물을 모두 가져왔는지 확인함
전개 (30)	<p>활동 1 (30)</p>	<p><활동 1. 공간 혁신을 잡지 콜라주로 표현하기></p> <ul style="list-style-type: none"> 상상하는 공간을 만화로 표현하기 - 상상하는 공간을 만화로 표현하기 - 해당 공간의 문제점, 개선사항, 변화 모습 등이 잘 나타나도록 만화로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> 상상하는 공간을 잡지 콜라주로 표현하기 - 잡지에 있는 사진, 그림을 잘라 붙여보며 상상하는 공간을 표현하기 - 해당 공간의 문제점, 개선 사항, 변화 모습 등이 잘 나타나도록 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 작품을 바탕으로 스토리텔링 하기 - 직접 제작한 만화, 콜라주를 활용하여 본인이 꿈꾸는 공간에 대해 발표하기 어떤 공간을 상상하는지, 공간에는 어떤 가구들이 있는지, 공간을 이용하는 사람들은 어떤 모습을 하고 있는지 등 다양하게 생각하여 워크북 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 돌아다니면서 모든 학생들이 잡지 등 준비물을 가져왔는지 확인하고, 필요할 경우 여분의 준비물을 제공함
정리 (5)	<p>학습 정리 및 반성</p> <p>다음 차시 예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> 학습 정리 - 콜라주 제작과정에서 느낀 점 공유하기 <ul style="list-style-type: none"> 다음 차시 예고 - 상상한 공간을 평면 작품이 아닌 입체 작품으로 만들 것을 안내하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 작품에 나타내기 어려웠던 변화 내용이 있다면 공유하도록 함



모듈형 교안

주제별 창업체험교육 콘텐츠 [생활편]

▶ 수업 차시 구성

차시	디자인 씽킹 단계 (D.T 단계)	차시명	모듈명	교육내용
1	공감하기	공간 속의 나 발견하기	M1. 오리엔테이션	• 학교라는 공간이 갖는 의미와 목적, 이유를 찾는다.
			M2. 공간에 따른 감정 살피기	• 학교 공간 관찰을 통해 나 혹은 우리가 자주 이용하는 공간을 찾고, 그 공간을 통해 느낀 감정을 확인한다.
			M3. 목적에 따른 공간 살피기	• 공간이 어떤 목적으로 이용되고 있는지 활용도를 알아본다.
2	정의하기	학교 공간 탐색하기	M1. 사용 공간 발견하기	• 학생 및 교직원의 사용 공간은 주로 어디인지 살펴보고, 외부인을 위한 공간이 있는지 탐색한다.
			M2. 사용하지 않은 공간 발견하기	• 학교 내 사용하지 않은 공간과 자투리 공간을 찾는다.
			M3. 협업하기	• 팀 활동을 통해 공간의 개선 가능성에 대한 의견을 수렴하고, 개선할 공간을 최종적으로 선정한다.
3	아이디어 내기	우리는 학교 공간 디자이너	M1. 문제정의	• 사용자 중심의 편리한 공간으로 변화할 수 있도록 아이디어를 제시하며 타 지역 또는 공간을 살펴봄으로써 색다른 영감을 얻는다.
			M2. 아이디어 발산하기	• 우리가 바꾸고 싶은 공간에 대해 아이디어를 공유한다.
4	프로토타입 (시제품) 만들기	상상, 그 이상의 공간	M1. 스토리텔링	• 공간의 이야기를 만들어 보고 공간에 의미를 부여한다.
			M2. 프로토타입 (시제품) 만들기	• 상상한 공간을 입체적으로 만든다.
5	테스트하기	상상을 현실로	M1. 피드백 받기	• 사용자들에게 프로토타입(시제품)을 공유하고 설명함으로써 공간의 목적을 알리고 의견을 모아 실행 가능성, 보안할 점을 개선한다.
			M2. 실행을 위한 도전(심화 활동)	• 주변의 사람, 공간 자원을 찾아 사용 가능한 자원과 연결 짓는다.

* 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

초
학
교

창업가정신 학교에 가다 [생활편] -우리 손으로 바꾸는 학교 공간-

차시명

1차시: 공간 속의 나 발견하기

D.T 단계

공감하기

차시 학습 목표

- 학교 공간이 학습만 하는 곳이 아닌 다양한 활동이 가능한 곳임을 알 수 있다.
- 학교 구성원으로 내가 속해 있는 공간은 어떤 목적으로 이용되고 있는지, 어떤 공간들로 구성되어 있는지 알 수 있다.

M1
오리엔테이션

M2
공간에 따른
감정 살피기

M3
목적에 따른
공간 살피기

MI 오리엔테이션

수업시간	10분	방식	개인 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 학교라는 공간이 갖는 의미와 목적, 이유를 찾을 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 필기구, 멀티미디어 시설 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 읽기자료 <‘학교’는 어떤 곳일까?> • 읽기자료 <(스타트업 사례) 16세 소년, 학교를 바꾸다> • 읽기자료 <공간의 변화는 어떤 의미일까?> 		
활동 1 (10분)	활동명	학교 공간 이해하기	
	활동의도	‘학교’하면 떠오르는 이미지를 단어로 적어보고, 학생들이 상상하는 학교의 모습도 단어로 표현해 봅니다. 일반적으로 학교에 대해 갖고 있는 이미지를 글로 표현해 봄으로써 공간에 대해 환기시키는 시간을 갖습니다.	
	활용자료	1. 읽기자료 <ul style="list-style-type: none"> • (스타트업 사례) 스타룸 https://blog.naver.com/youthmango/221633648602 2. 영상자료 <ul style="list-style-type: none"> • 공간 변화의 의미 https://youtu.be/QOHOYJc_F5A 3. YEEP 동아리 미션 3번: 내가 상상하는 사회	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 학교에 대해 갖고 있는 이미지를 통해 일반적으로 갖고 있는 기분이나 감정에 대해서 살펴 봅니다. • 학생들이 선택한 장소를 표현할 때, 머릿속에 떠오르는 다양한 단어로 마음껏 작성하도록 지도합니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> • 없음 		

M2 공간에 따른 감정 살피기

수업시간	30분	방식	개인 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 학교 공간 관찰을 통해 나 혹은 우리가 자주 이용하는 공간을 찾고, 그 공간을 통해 느낀 감정을 확인할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 전지, 매직(또는 필기구) 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> 공간에서 느끼는 기분(또는 감정)에 대해 생각해 봅니다. 읽기자료 <학교 공간혁신 사례> 		
활동 1 (20분)	활동명	공간에 따른 감정 살피기	
	활동의도	<p>내가 이용하는 공간 중 좋아하는 곳, 좋아하지 않는 곳, 무관심하게 지나쳐서 잘 모르는 공간을 찾아보고 그 공간이 주는 기분은 어떤지 찾아봅니다.</p> <p>내가 찾은 공간에서 느낀 감정을 공유함으로써 자신의 감정을 한번 점검해 봅니다. 더불어 같은 공간이지만 나와 다르게 느끼는 친구들의 기분도 함께 들어봄으로써 공간이 주는 감정의 다양성을 확인합니다.</p>	
	활용자료	<p>1. 영상자료</p> <ul style="list-style-type: none"> 학교 공간혁신 사례 <p>https://youtu.be/IRvTTwCX15c</p>	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 공간에서 느끼는 감정이나 기분의 다양성을 있는 그대로 인정해 주시고, 왜 그런 기분을 느끼는지에 대해서도 면밀히 관찰합니다. 추후 그 공간에서 공통적으로 느끼는 감정이 부정적이라면 그 요소를 찾아 제거하는 활동으로 확대하기도 하고, 좀 더 긍정적 요소를 찾아 나갈 수 있도록 합니다. 	
활동 2 (10분)	활동명	우리들만의 아지트	
	활동의도	<p>교직원들은 이용하지 않는, 학생들만이 아는 아지트는 어디인지 몇몇 수 있는 시간으로 그들만의 장소에서 무엇을 하는지 확인해 봅니다.</p>	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 학생들만이 이용하는 장소의 공통점을 잘 찾을 수 있게 도와줍니다. 학생들이 원하는 공간에서 하고 싶은 활동(예: 휴식, 혼자 있는 시간, 학습)이 무엇인지 살펴봐주시길 바랍니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> 없음 		

M3 목적에 따른 공간 살피기

수업시간	40분	방식	모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 공간이 어떤 목적으로 이용되고 있는지 활용도를 알 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 전지, 포스트잇, 색연필 사인펜, 등 스케치 도구, 필기도구 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> 학교 공간의 쓰임과 배움터가 주는 교육적 가치에 대해 고민해 보기 		
활동 1 (20분)	활동명	학교 투어, 우리에게 맡겨줘!	
	활동의도	학교에 어떤 공간이 어디에 배치되어 있는지를 확인하는 작업으로, 외부인에게 학교를 소개한다는 가정 하에 학교 공간 투어를 기획하는 활동입니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> ‘학교 소개 활동’을 위한 기초 작업이므로 학교 전경, 층별 배치도 등을 빠르게 생각해 볼 수 있도록 유도합니다. 실제 투어 계획이 나왔을 경우, 학생들만의 언어를 통해 공간의 특징과 활용 방법을 잘 설명하고 있는지를 듣고 적절한 피드백을 해 줍니다. 	
활동 2 (20분)	활동명	우리의 발자국_나(혹은 우리)의 하루 관찰일지	
	활동의도	공간 사용자들의 행동 패턴을 분석하기 위한 관찰에 활용합니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 개인별 그리고 공간별로 하루 관찰일지를 쓰도록 도와줍니다. 이 자료는 추후 사용자들의 행동 패턴을 분석하는 기초 자료로 활용됨을 기억해 주시기 바랍니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> 관찰일지 완성해오기 마무리 문제 작성해오기 		

2

초
학
교

창업가정신 학교에 가다 [생활편] -우리 손으로 바꾸는 학교 공간-

차시명

2차시 : 학교 공간 탐색하기

D.T 단계

문제정의

차시 학습 목표

- 내가 속해 있는 공간이 주로 어떤 목적으로 이용되고 있는지 알 수 있다.
- 학교 공간을 사용자(학생, 교직원, 학부모 등 교육 공동체)에 따라 분류해보고, 공간의 개선할 점들을 찾을 수 있다.

M1
사용 공간
발견하기

M2
사용하지
않은 공간
발견하기

M3
협업하기

미 사용 공간 발견하기

수업시간	20분	방식	개인 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 및 교직원이 어떤 공간을 사용하고 있는지 살펴보고, 외부인을 위한 공간이 있는지 탐색할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 전지, 포스트잇, 색연필 사인펜 등 스케치 도구, 필기도구 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 읽기자료 <학교의 변화는 무죄> 		
활동 1 (10분)	활동명	학교 변화의 비밀을 찾아라!	
	활동의도	기존 학교들이 갖고 있는 공통점을 찾고, 학생들이 상상하는 학교 모습을 통해 지켜야 할 전통적 가치, 변화해야 할 요소들은 무엇인지 찾아봄으로써 공간 변화를 위한 기초자료 조사 활동입니다.	
	활용자료	1. 영상자료 <ul style="list-style-type: none"> • <네모난 학교가 변하고 있다> 교육부 TV https://www.youtube.com/watch?v=sBgTDI5GL9U&t=22s 	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 상상력을 마음껏 발휘할 수 있도록 촉진합니다. • 학교가 지켜야 할 기본적인 요소와 가치, 반대로 개선하거나 변했으면 하는 것들에 대해서 관찰하거나 생각할 수 있는 시간을 주도록 합니다. 	
활동 2 (10분)	활동명	공간의 재발견	
	활동의도	학교 공간이 학습만을 위한 곳이 아닌 교육공동체 모두가 사용 가능한 커뮤니티 공간임을 인지할 수 있도록 합니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 사용하면서 불편했던 공간을 떠올리고 스케치할 때, 너무 많은 시간을 소요하지 않도록 간단히 그리도록 유도합니다. • 공동체 공간으로서의 학교, 민주적 공간으로서의 교실 환경 등의 이미지를 갖출 수 있도록 도와줍니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 둘러보며 사용하지 않는 공간과 자투리 공간 찾아보기 		

M2 사용하지 않은 공간 발견하기

수업시간	20분	방식	개인 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 학교 내 사용하지 않은 공간과 자투리 공간을 찾아볼 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 전지, 포스트잇, 색연필 사인펜 등 스케치 도구, 필기도구 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> 읽기자료 <틈새를 노려라! 학교 자투리 공간 활용법> 		
활동 1 (20분)	활동명	틈새를 노려라! 공간을 찾아라!	
	활동의도	학교 내 사용하지 않은 공간과 자투리 여유 공간을 찾아 공유하고, 공간 스케치를 통해 공간의 규모와 상태를 정확히 알 수 있습니다.	
	활용자료	1. 국내 학교 - 자투리 공간 활용 사례 1) <학교 자투리 공간 문화시설로 변신> https://youtu.be/69wz5Er_wps 2) 학교 자투리 공간 '무한변신' http://blog.naver.com/tseoul/220506629185	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 학생들의 공간 관찰 시간을 충분히 줍니다. 공간 스케치할 때, 많은 시간을 소요하지 않도록 간단히 그리도록 유도합니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> 없음 		

M3 협업하기

수업시간	40분	방식	모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 팀 활동을 통해 공간의 개선 가능성에 대한 의견을 수렴하고, 개선할 공간을 선정할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 팀별 전지 1장, 투표용 스티커, 포스트잇, 스케치 도구(색연필 또는 사인펜), 필기도구, 폼보드 		
활동 1 (20분)	활동명	팀 구성하기	
	활동의도	개선하고 싶은 공간을 중심으로 팀원을 구성하고 활동 기간 중 역할을 수행하도록 협업 능력을 길러줍니다.	
	활용자료	1. YEEP 동아리 미션 7번: 나의 강점, 약점으로 팀 구성하기	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 친한 친구들끼리 팀을 구성하기 보다는 공간을 중심으로 구성할 수 있도록 도와주고, 팀별 약속을 정해 지킬 수 있도록 합니다. 	
활동 2 (20분)	활동명	우리가 선택한 곳은 바로 여기!	
	활동의도	선정한 공간의 문제점과 개선점을 함께 찾아보는 시간으로 각자 공간에 대한 이미지나 활동 내용이 다르기 때문에 의견을 조율해 나가는 과정입니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 폼보드를 이용해 공간의 문제점, 개선점을 팀원이 먼저 적고, 그 공간 근처 또는 학교 내에 폼보드를 비치해 다른 학생들과 교직원의 의견을 추가로 받을 수 있도록 합니다. 선정한 공간을 다양한 형식(단어, 그림 등)으로 표현할 수 있도록 합니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> 없음 		

3

초
학
교

창업가정신 학교에 가다 [생활편] -우리 손으로 바꾸는 학교 공간-

차시명

3차시 : 우리는 학교 공간 디자이너

D.T 단계

아이디어 내기

차시 학습 목표

- 사용자 중심의 편리한 공간으로 변화할 수 있도록 아이디어를 제시할 수 있다.
- 타 지역 또는 공간 투어를 기획하고, 색다른 영감을 얻을 수 있다.

M1
문제정의

M2
아이디어
발산하기

MI 문제정의

수업시간	40분	방식	모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자 중심의 편리한 공간으로 변화할 수 있도록 아이디어를 제시하며 타 지역 또는 공간을 살펴봄으로써 색다른 영감을 얻을 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 필기도구, 포스트잇 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 읽기자료 <우리는 학교 공간을 바꾸는 창업가!> • 읽기자료 <우리는 학교 공간 디자이너네!> 		
활동 1 (15분)	활동명	공간의 진짜 문제를 찾아라	
	활동의도	선택한 공간의 문제가 무엇인지 확인해 보는 시간으로 공간 관찰 후, 개선점을 찾아봅니다.	
	활용자료	1. 관련 기사 1) <학생이 공간 디자이너로 변신...엄숙했던 학교에 재미가> http://www.hani.co.kr/arti/society/schooling/796756.html 2) <공간에 꿈을 담다! 학교 화장실의 대변신> http://mediahub.seoul.go.kr/archives/1047500 2. YEOP 동아리 미션 14번: 아이디어 점검하기	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 이 활동은 역동적이지만, 면밀한 관찰이 필요한 섬세한 활동입니다. • 가구나 물건들의 배치 등이 불편함을 주지는 않는지 사용자들의 행동 패턴 관찰을 통해 효율적인 공간 사용에 대해 고민해 봅니다. 	
활동 2 (25분)	활동명	사용자를 분석하라	
	활동의도	실제 공간 사용자들을 인터뷰하기 위한 '좋은 질문' 만들기 활동을 통해 상대방의 감정과 공간 활용에 대해서 생각해 보도록 합니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 인터뷰는 실제 그 장소를 사용하는 사람을 대상으로 이루어지도록 유도해 주세요. • 질문의 형식이 창의적 답변이 나올 수 있는 개방적 질문인지 살펴봐 주시기 바랍니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자 인터뷰 후 결과 정리해오기 		

M2 아이디어 발산하기

수업시간	40분	방식	모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 우리가 바꾸고 싶은 공간에 대해 아이디어를 제시할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 폼 보드 또는 전지, 포스트잇, 필기도구 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> 읽기자료 <아이디어 발산, 어떤 방법들이 있을까요?> 		
활동 1 (20분)	활동명	아이디어 발산하기	
	활동의도	개선하고 싶은 공간을 중심으로 팀원을 구성하고 프로젝트 활동 중 각자의 역할을 수행하도록 협업 능력을 길러줍니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 발산할 때, 엉뚱한 아이디어, 마음에 들지 않는 의견이 나오더라도 서로 판단하거나 비난하지 않도록 합니다. 	
활동 2 (20분)	활동명	아이디어 묶어보기	
	활동의도	모아진 아이디어를 다시 재배치, 재분류 해 봄으로써 생각을 정리해 나갈 수 있습니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 유목화 과정을 힘들어하는 팀이 있을 경우, 상황과 사정에 맞게 유도해 주시면 좋습니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> 없음 		

4

초
학
교

창업가정신 학교에 가다 [생활편] -우리 손으로 바꾸는 학교 공간-

차시명

4차시: 상상, 그 이상의 공간

D.T 단계

프로토타입(시제품) 만들기

차시 학습 목표

- 공간에 대한 이야기를 만들어 보고 공간의 의미를 부여할 수 있다.
- 상상한 공간을 시각화하는 작업을 통해 공간의 변화 가능성을 살펴볼 수 있다.

M1
스토리텔링

M2
프로토타입
(시제품)
만들기

MI 스토리텔링

수업시간	40분	방식	개인 및 모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 공간의 이야기를 만들어 보고 공간의 의미를 부여할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 필기도구 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> 읽기자료 <사람이 공간이다> 		
활동 1 (40분)	활동명	이야기가 담긴 공간_상상해 보기	
	활동의도	기능적으로 이용되던 공간에 이야기를 담아 감동과 재미를 더한 공간으로 탄생하도록 합니다.	
	활용자료	1. 관련 읽기자료 1) 한옥 주거단지 '햇 플레이스' 변신 https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=22688949&memberNo=25950033&vType=VERTICAL	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 공간에 대한 이야기를 만들어 보는 과정에서는 자유롭게 상상할 수 있도록 촉진해 주세요. 공간에 대한 이야기를 들을 때는 이야기의 구조나 내용보다 친구들에게 어떤 기분과 의미를 주고 싶은지 집중하여 경청해 주시면 좋습니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> 없음 		

M2 프로토타입(시제품) 만들기

수업시간	40분	방식	모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 상상한 공간을 입체적으로 만들어 볼 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 스케치 도구 및 필기구, 풀, 가위, 보지 않는 패션잡지, 폼보드, 수수깡, 색종이 등 만들기 도구 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 읽기자료 <프로토타입(시제품)의 정의와 원칙 알아보기> 		
활동 1 (40분)	활동명	상상하는 공간을 잡지 콜라주로 표현하기	
	활동의도	패션잡지를 활용해 사진과 그림을 직접 그려봄으로써 시각화하는 활동 중 하나입니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 상상력이 최대한 자극될 수 있도록 지지해 주시면 좋습니다. • 발표를 통해 완성작품을 공유할 수 있도록 지도해 주세요. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> • 프로토타입(시제품) 완성해 오기 		

5

초
학
교

창업가정신 학교에 가다 [생활편] -우리 손으로 바꾸는 학교 공간-

차시명

5차시: 상상을 현실로

D.T 단계

테스트하기

차시 학습 목표

- 탐색, 관찰, 조사, 인터뷰 등 다양한 방식으로 표현하기를 통해 완성된 프로토타입(시제품)에 대한 의견을 받을 수 있다.
- 학교 안 밖의 지원을 찾고, 연결해 봄으로써 상상한 공간 변화 프로젝트를 현실화할 수 있는 방안을 찾을 수 있다.

M1
피드백 받기

M2
실행을 위한
도전
(심화 활동)

미 피드백 받기

수업시간	40분	방식	모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자들에게 프로토타입(시제품)을 공유하고 설명함으로써 공간의 목적을 알릴 수 있다. • 사용자들의 의견을 모아 실행 가능성, 보완할 점을 개선할 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> • 전시 공간 확보 		
사전 지식	<ul style="list-style-type: none"> • 읽기자료 <공간의 주인공은 우리!> <ul style="list-style-type: none"> 1) 읽기자료 <교실은 왜 사각형이어야 하는가?> https://www.youtube.com/watch?v=l-5nPYyyH5c https://www.youtube.com/watch?v=z3NZdQcFjvA 2) 읽기자료 <학교가 바뀐다. 아지트 프로젝트> https://www.youtube.com/watch?v=mq-XuKnYfM0 		
활동 1 (40분)	활동명	프로토타입(시제품) 피드백 받기	
	활동의도	<p>프로토타입(시제품)에 대한 사용자들에게 피드백을 받는 활동으로 사전에 준비할 것들은 무엇인지, 효율적으로 공유할 수 있는 방법에는 어떤 것들이 있는지 고민해 봅니다.</p> <p>사용자들에게 피드백 받은 의견들을 분류하고, 적용 가능한 것과 적용 불가능한 것, 장기 혹은 단기 해결과제 등을 분류해 실제 적용 가능한 것들을 추출해 내는 활동으로, 이 활동을 통해 실현 가능한 프로토타입(시제품)을 만들어 봅시다.</p>	
	활용자료	1. YEEP 동아리 미션 25번: 활동 소감 공유하기	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 실제로 학생들이 직접 기획할 수 있도록 지켜만 봐주시기 바랍니다. • 공간을 효율적으로 설명할 수 있도록 지도해 주세요. • 설명시간은 5분 / 피드백 및 질의 응답 시간은 10분이라는 규칙을 정하여 연습하도록 도와주시면 됩니다. 	
활동 2 추가 활동	활동명	여러 번의 프로토타입(시제품)_상상을 현실로	
	활동의도	사용자들이 준 피드백 의견을 바탕으로 다양한 형태의 프로토타입(시제품)을 만들어 봅니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 실제로 입체적인 프로토타입(시제품)이 아니더라도 스케치 활동이나 사진 붙이기 등을 통해 충분히 활용할 수 있도록 안내합니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 방법을 시도하여 프로토타입(시제품) 만들어 보기 		

M2 실행을 위한 도전 (심화 활동)

수업시간	40분	방식	모둠 활동
모듈 학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> 주변의 사람, 공간 자원을 찾아 사용 가능한 자원과 연결지어 볼 수 있다. 		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> 필기도구 		
심화 활동 1 (40분)	활동명	연결의 힘_자원 연결하기	
	활동의도	학교 안 밖의 사람, 공간 자원을 발굴하고 연결하기 활동을 통해 공간 혁신의 실현 가능성을 높이는 활동입니다.	
	학생 지도 시 유의사항 또는 활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 발굴한 인적 및 물적 자원을 최대한 활용하여 공간 변신을 위한 실행 계획서를 작성하도록 도와줍니다. 	
과제	<ul style="list-style-type: none"> 최종 실행 계획서 작성해 보기 		

기획	구연희	교육부 평생미래교육국장	
	김성근	교육부 진로교육정책과장	
	김진	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	베네피트 대표	
	허경진	유쓰망고 디렉터	
	홍성재	한성대학교 교수	
	자문 검토	김진수	중앙대학교 교수
박가열		한국고용정보원 부연구위원	
남승완		한국디지털미디어고등학교 교감	
김봉화		외솔중학교 교사	
김황		마지초등학교 교사	
윤태영		송정서초등학교 교사	
장석민		동산중학교 교사	
하진수		대전대신고등학교 교사	
제작		스툼미디어	