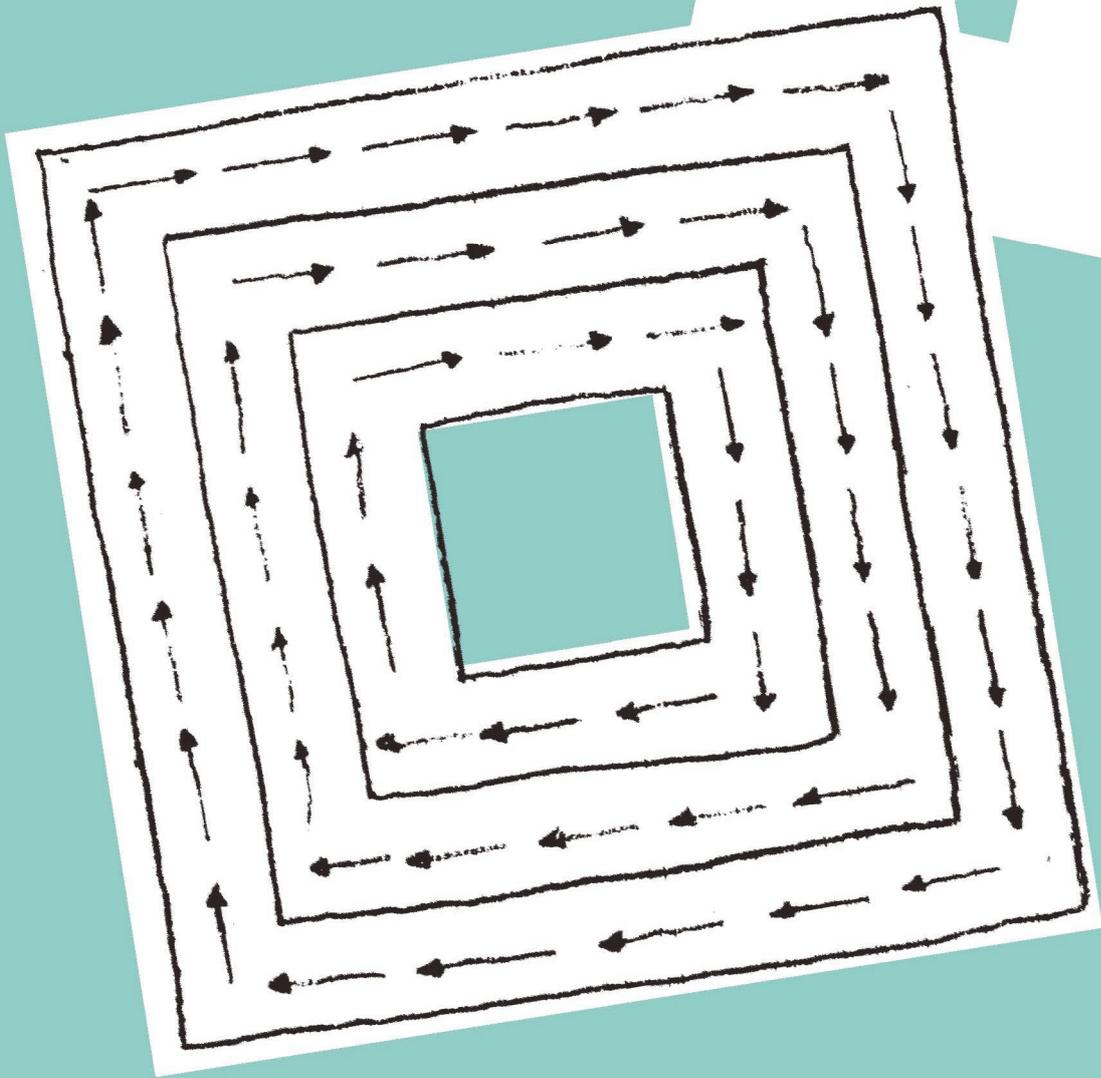


# 창조적 직어선계





# CONTENTS

● ● **창조적 직업설계**

**SCEP-F6 A1 나의 창업가 정신(앙터프레너십)알아보기\_4**

- 가. 학습지도안 SCEP-F6 A1 나의 창업가 정신(앙터프레너십)알아보기 [소요시간 : 1교시]\_4
- 나. 활동지 SCEP-F6 A1 나의 창업가 정신(앙터프레너십) 알아보기\_5

**SCEP-F6 A2 우리만의 특별한 사업 아이템 찾기\_10**

- 가. 학습지도안 SCEP-F6 A2 우리만의 특별한 사업 아이템 찾기 [소요시간 : 2교시]\_10
- 나. 활동지 SCEP-F6 A2 우리만의 특별한 사업 아이템을 찾아보자\_13

**SCEP-F6 A3 미래 나의 회사 만들기\_16**

- 가. 학습지도안 SCEP-F6 A3 미래 나의 회사 만들기 [소요시간 : 2교시]\_16
- 나. 활동지 SCEP-F6 A3 미래 나의 회사 만들기\_18

**SCEP-F6 A4 100만원이 생겼다!!!\_20**

- 가. 학습지도안 SCEP-F6 A4 100만원이 생겼다!!! [소요시간 : 3교시]\_20
- 나. 활동지 SCEP-F6 A4 나의 100만원 소비 계획\_22

**SCEP-F6 A5 여행상품개발 PGM\_23**

- 가. 학습지도안 SCEP-F6 A5 여행상품개발 PGM [소요시간 : 2교시]\_23



## Q. 목적

- 다양한 활동을 통하여 앙터프레너십(창업가 정신)의 의미와 중요성을 이해하고 앙터프레너십을 함양하고자 함.
- 다양한 수준의 실습활동을 통하여 앙터프레너십 역량을 체화하도록 지원함.
- 창업과 경제활동에 관련된 주제 중심의 활동프로그램을 통하여 창의성을 촉진하고자 함.
- 창업이나 사회적 기업 등 대안적인 직업활동에 대한 인식 및 지식을 함양

## Q. 특징

- 팀별 혹은 개인별 실습(learning by doing)을 통하여 흥미와 동시에 교육적 경험을 할 수 있음.
- 학교의 수업상황을 고려하여 다양한 형태의 창업프로그램 모형을 선택적으로 활용할 수 있도록 모듈형 프로그램
- 만다라트활용 생각 확장법이나 열린 토론 방식을 통한 아이템 발굴 방식을 적용하여 창의성을 촉진함.
- 경제활동 프로그램을 통하여 금전관리 및 경제활동에 대한 가치 음미와 역량 함양

## Q. 활용매뉴얼

- 각 활동은 독자적으로 활용 가능하므로 학교 여건에 따라서 선택적으로 쓸 수 있음.
- 본 프로그램으로 1시간에서 10시간까지 활용 가능함.
- A1-A3는 창업 프로그램으로, 전체를 진행할 경우, A1->A2->A3 순으로 활용할 것을 권장함. 상황에 따라 A1, A2, A3 등 개별 활동으로 선택적으로 활용할 수 있음.
- 경제활동 프로그램과 여행상품개발 프로그램은 각각 독립적인 활동임.

## Q. 유형 내용 요약

프로그램 코드	활동 코드	활동명	소요 시간	내용	진로교육 성취지표	출처
SCEP-F6	A1	창업PGM - 나의 앙터프레너십 알아보기	1	앙터프레너십 이해 및 나의 앙터프레너십 특징 파악	M II 1.2	신규개발
SCEP-F6	A2	창업PGM - 우리만의 특별한 사업아이템 찾기	2	만다라트활용 생각확장법 열린토론 통한 문제해결방안찾기		Wi-Fi 창업과 진로
SCEP-F6	A3	창업PGM - 미래 나의 회사 만들기	2	회사명, 로고 만들기 명함만들기 발표 및 상황극	M II 1.2.4	창의적진로개발 M II 1.2.4 A1
SCEP-F6	A4	경제활동PGM- 100만원이 생겼다!!!	3	100만원 소비계획 작성 및 발표	M I 1.1.3 M II 2.2.2	신규개발
SCEP-F6	A5	여행상품개발PGM	2	상품개발 모듈활동 가상직업체험	M I 2.2	신규개발

## 나의 창업가 정신(앙터프레너십)알아보기

**가** 학습지도안 SCEP-F6 A1 나의 창업가 정신(앙터프레너십)알아보기 (소요시간 : 1교시)

오늘의 활동	나의 창업가 정신(앙터프레너십)알아보기	
목 표	활동 목표	앙터프레너십 진단지를 통해 나의 앙터프레너십의 특성을 이해하고 부족한 역량을 키우고 뛰어난 능력을 어떻게 발달시킬 수 있을지 생각해 본다.
준비물	「진로와 직업」 스마트북( <a href="http://smartbook.career.go.kr">http://smartbook.career.go.kr</a> ), 활동지(앙터프레너십 진단지)	
유의점	앙터프레너십 자가진단지를 작성시에 체크 방법 및 점수 계산방법을 자세히 설명한다.	

단 계 (시간)	교수 · 학습 활동	
들어가기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인사 나누기</li> <li>커리어넷의 창업가 동영상을 시청한다. 커리어넷(<a href="http://www.career.go.kr">www.career.go.kr</a>) → 미래의 직업세계 → 직업인 인터뷰(창의적 기업가) <a href="http://www.career.go.kr/cnet/front/base/job/jobMovie/jobCreativeMovieList.do">http://www.career.go.kr/cnet/front/base/job/jobMovie/jobCreativeMovieList.do</a></li> <li>창의적 기업가의 사례를 본 소감을 이야기해본다.</li> </ul>	
활동하기 (30분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>나의 창업가정신 알아보기             <ul style="list-style-type: none"> <li>활동지에 제시된 창업가 정신 알아보기 테스트를 진행한다.</li> <li>학생 개인별로 자가진단형으로 작성한다.</li> <li>진단지 작성 후 계산을 통해 역량별 점수를 도출한다.</li> <li>역량별 점수를 방사선에 표시하여 한눈에 알아볼 수 있도록 색칠한다.</li> </ul> </li> <li>창업가 정신이란             <ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 각 역량에 대한 설명을 하고, 특정 유형을 예시로 삼아 자신의 유형을 해석하는 방법을 설명한다.</li> </ul> </li> <li>친구가 생각하는 나의 역량             <ul style="list-style-type: none"> <li>이번엔 친구와 짝을 이루어 친구가 나의 역량을 진단하도록 하여 동일한 과정을 거친다.</li> <li>개인이 생각하는 역량과 타자가 생각하는 나의 역량의 차이가 있는지 확인한다.</li> <li>어떠한 점을 강화하고 또 보완해야 하는지 살피볼 수 있도록 한다.</li> </ul> </li> </ol>	
나가기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>오늘 활동을 통해 느낀 점을 발표하게 한다.</li> </ul>	

## 나 활동지 SCEP-F6 A1 나의 창업가 정신(앙터프레너십) 알아보기

나의 창업가 정신(앙터프레너십) 역량에 대해서 알아보자. 아래의 검사지는 우리가 보통 일이나 과제에 접근하는 방식, 다른 사람과 함께 관심 있는 프로젝트를 수행했을 때 어떻게 할 것인지에 관해 생각해 보도록 하고 있다.

### 1. 창업가 정신(앙터프레너십) 역량 자기 평가

- 항목들을 읽고 가장 동의하는 답변에 표시해 보자(이것을 먼저 완료).
- 오른쪽 세로단, 24개의 답변마다 빈칸에 표시된 값을 입력해 보자.
- 오른쪽 세로단 하단에 각 항목의 합계를 적어 보자.

문항	내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇다	거의 그렇다	항상 그렇다	기회 인식	아이디어 창출	위기관리	정보분석	자원관리	문제해결
		0점	1점	3점	5점						
예시	나는 똑같은 실수를 저지르지 않도록 생각하고 노력하고 준비하는 편이다	0	1	3	5						3
1	나는 똑같은 실수를 저지르지 않도록 생각하고 노력하고 준비하는 편이다.	0	1	3	5						
2	나는 지금하는 방법보다도 안 좋은 결과가 나올 수도 있지만, 새로운 일이나 방법을 해 보는 것을 좋아하는 편이다.	0	1	3	5						
3	나는 어떤 일을 할 때 내 마음이나 기분이 내키는 대로가 아니라 다른 사람에게 물어보거나 자료를 찾아보고 결정한다.	0	1	3	5						
4	어떤 일을 하기 전에 돈, 시간, 체력 등 얼마나 힘이 드는지를 미리 따져본다.	0	1	3	5						
5	나는 일이 잘 되는 경우와 잘 안되는 경우를 다 상상하는 편이다.	0	1	3	5						
6	언제 나는 정보를 더 찾아야 할지 잘 아는 편이다.	0	1	3	5						
7	나는 새로운 일이 있으면 적극적으로 참여하려고 한다.	0	1	3	5						

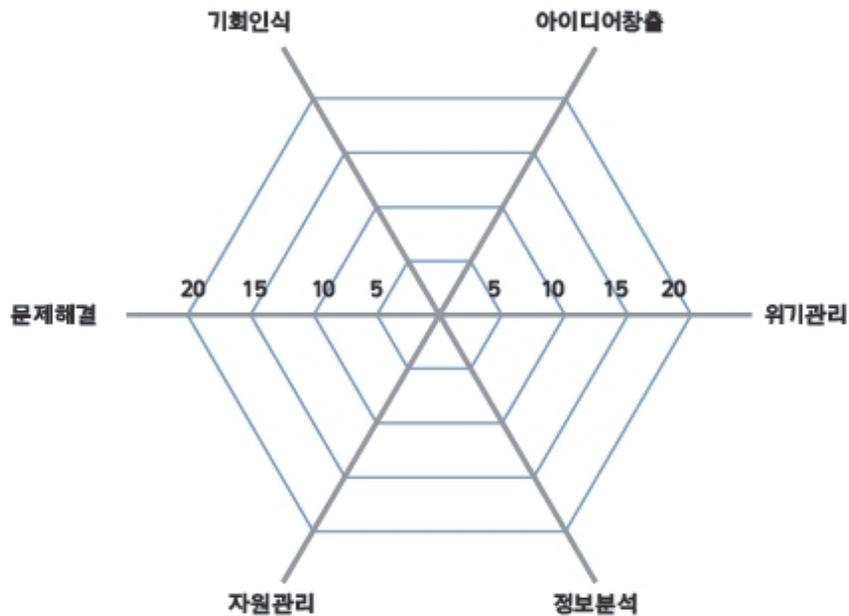
문항	내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇다	거의 그렇다	항상 그렇다	기회 인식	아이디어 창출	위기관리	정보분석	자원관리	문제해결
		0점	1점	3점	5점						
8	나는 어떤 일을 할 때 기록하고 그 기록을 잘 보관한다.										
9	나는 사람들이 '황당하다고' 하는 아이디어도 들어볼 만하다고 생각한다.										
10	나는 문제해결을 위해서 여러 가지 해결방법을 찾아내는 편이다.										
11	나는 어떤 물건이나 가게에서 어떤 점을 바꾸면 더 좋아질 수 있는지에 대하여 생각이 잘 나는 편이다.										
12	내가 맡은 일이나 공부를 잘 하기 위해서 누구에게 도움을 구해야 하는지 잘 아는 편이다.										
13	나는 어떤 일을 할 때 어떤 재료나 기술, 필요한 재료나 돈을 꼼꼼하게 생각하는 편이다.										
14	나는 내 생각이나 계획이 실천할 수 있는 것인지 주위에 물어보거나 자료를 찾아본다.										
15	나는 모든 정보를 다 중요하게 아니라 중요한 정보를 골라내야 한다고 생각한다.										
16	나는 내가 계획한 일이 잘 진행되는지 중간 중간 확인해 본다.										
17	나는 종종 내가 어떤 문제를 볼 때, 현재 하고 있는 방법보다 새로운 방법이 있는지 생각해보고 찾아내는 것을 좋아한다.										
18	나는 앞으로 원하는 것과 지금 현재 상태와의 차이에 대하여 생각해 보는 편이다.										

문항	내용	전혀 그렇지 않다	조금 그렇다	거의 그렇다	항상 그렇다	기 회 인 식	아 이 디 어 창 출	위 기 관 리	정 보 분 석	자 원 관 리	문 제 해 결	
		0점	1점	3점	5점							
19	나는 종종 '~라면 어떻게 될 까'라는 상상을 하는 편이다.											
20	나는 문제가 생기면 바로 해 결하고자 하는 편이다.											
21	나는 어떤 일을 할 때 혹시 잘못될 수 있는지 나쁜 결과 가 있는지 미리 생각한다.											
22	나는 다른 사람과는 다른 새로 운 생각을 잘 해내는 편이다.											
23	나는 만약 일이 잘못되었을 때 어떻게 해야 할 지를 미 리 생각해 두는 편이다.											
24	나는 내가 알고 있는 정보가 정확한지 확인하는 편이다.											
합계		개수	전혀 그렇지 않다(0점)									
			조금 그렇다(1점)									
			거의 그렇다(3점)									
			항상 그렇다(5점)									
			항목별 점수									
		총점										

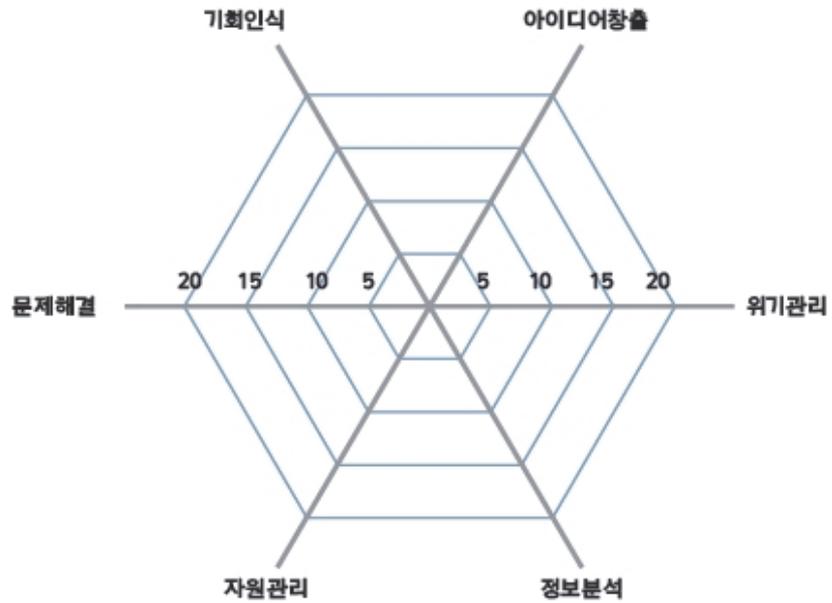
## 2. 내 창업가 정신(앙터프레너십)의 특성

1) 앙터프레너십은 아래의 6개 주요 능력이 중심이다. 아래 상자 안에 이전 페이지에서의 결과를 기입하고, 다이어그램에 점수를 표시해 보자.

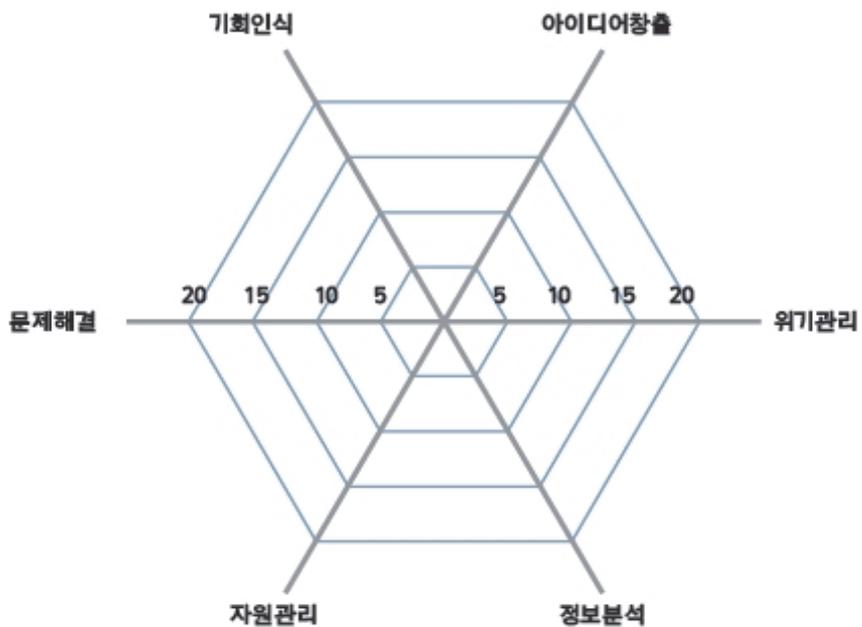
- ◆ 기회 찾아내기  
어떤 일이나 활동을 잘 할 수 있는 기회를 잘 찾아내는 능력
- ◆ 새로운 아이디어 만들어 내기  
다른 사람과 다른 창의적이고 새로운 아이디어를 만들어 내는 능력
- ◆ 모험심과 위험관리 능력  
발전하려면 어느 정도의 위험을 감수하고, 또 위험이 있을 때를 대비하여 관리하는 능력
- ◆ 정보 분석  
올바른 정보를 잘 찾고 분석해 내는 능력
- ◆ 자원관리  
내가 원하는 방향으로 일하기 위해서 어떤 자원이 필요한지 찾아내고 활용하는 능력(예 : 사람, 기술, 재료, 돈)
- ◆ 문제해결  
문제를 발견하고 해결책을 찾아내고 실행하는 능력



2) 나와 친밀한 사람들은 내 창업가 정신(앙터프레너십) 특성을 어떻게 평가하고 있을까? 친구가 보는 나의 모습을 표시해 보도록 하자.



3) 내가 응답한 수치와 친구가 응답한 수치를 함께 놓고 비교해 보도록 하자. 그리고 차이가 발생했다면 그 원인에 대해서 생각해 보자.





	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
교수학습 활동과 방법	<p>▶ 열린토론</p> <p>① 대주제(창업 아이템 발굴) 선언 주제에 맞는 토론을 모둠별로 진행 * 학교 혹은 지역사회의 문제점과 해결방안 새로운 창업 아이템 발굴까지의 과정을 설명한다.</p>	<p>모둠별 지역사회의 문제점을 이야기 한다.</p>	(15분)
	<p>② 열린토론 그룹 토의 및 보고서 작성 * 1차 토의는 주제에 맞춘 토론이며 2차 토의는 1차 토의에서 지적된 문제점의 해결 방안을 토대로 새로운 창업 아이템을 발굴한다.</p>		(15분)
	<p>③ 투표하기 보고서 읽기 및 공감투표 * 게시판에 보고서를 게시 및 스티커를 분배하여 읽고 투표하게 한다.</p>	(5분)	
	<p>④ 마무리 하기 회의 반추 * 원으로 돌려 앉아 열린토론을 마치며 느낀 점을 말한다.</p>	(5분)	
	<p>▶ 생각확장법</p> <p>8개의 빈칸을 채우면서 아이디어를 만드는 방법으로 8x8=64개의 아이디어 생성 후 네모 안의 아이디어를 연관성 있게 묶음으로 발전된 사업 아이템이 생성될 수 있다.</p> <p>*활동방법</p> <p>① 3x3 정사각형 상자를 그린다. ② 중앙에 주제를 적는다. ③ 8개의 중앙 주변 칸에 주제와 연상되는 아이디어를 기록한다. ④ 8개의 아이디어를 주제로 해서 다시 3x3 상자 확장 후 다양한 아이디어의 조합으로 아이템 선정한다.</p>		(40분)





## 활동지 SCEP-F6 A2 우리만의 특별한 사업 아이템을 찾아보자

Wi-Fi (World icon - Find idea)

### 3. 우리만의 특별한 사업 아이템을 찾아보자.

#### ♥ 생각확장법

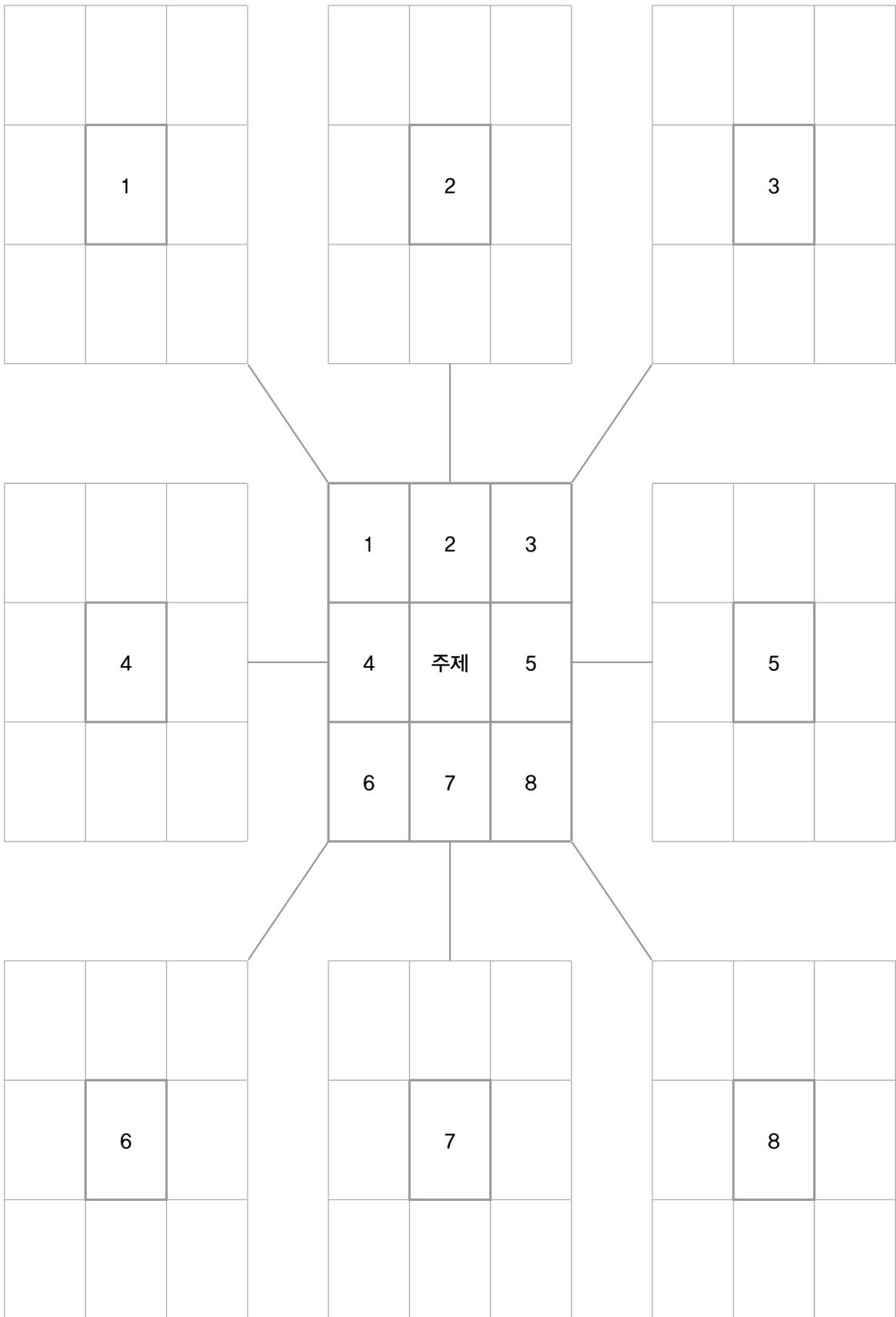
#### 활동 2-1. 기본 아이디어 생각하기

1	2	3
4	대표 아이템	5
6	7	8

#### 활동 2-2. 아이디어 확장하기

예시1

			강아지 옷	애견 마사지				
	예방접종	애견 암진단 서비스	애견신발 /애견 머리핀	털 깎기			말길 곳	애견카페
		애완동물 의료사고 변호사		다양한 애완동물 미용실		강아지 호텔	자동 급식기	도그시터
	여러가지 색깔사료	동물이 좋아하는 향기	예방접종	털 깎기	말길 곳	애완동물 해외여행 상품		
	애견 암진단 서비스	비만관리 용 다이어트	사료	반려동물	외로움	동물언어 통역기	외로움	
최귀동물 먹이 배달	연명별 먹이	저절로 밥주는 기계	장난감	훈련	산책	서비스 강아지 대여	강아지 우울증 극복약	
		외국 반려동물 장난감수입	강아지 학교	무약커피 고양이 사육		최귀 동물용 케이지	미아방지 목걸이	동물용 러닝머신
	장난감			훈련		반려동물 펍업 서비스	산책	동물용 워킹화
						대리산책	동물 배설물로 에너지개발	





## 미래 나의 회사 만들기

### 가 학습지도안 SCEP-F6 A3 미래 나의 회사 만들기 (소요시간 : 2교시)

대영역	Ⅳ. 진로 디자인과 준비		중영역	2. 진로계획과 준비
활동 코드	MIV 2.1.1 A1		쪽	창의적 진로개발 156,157쪽
오늘의 활동	미래 나의 회사 만들기			
목 표	성취 목표	MIV 2.1 미래지향적이고 창의적인 자신의 진로를 설계한다.		
	성취 지표	MIV 2.1.1 자신의 미래진로에 대하여 두 가지 이상의 시나리오를 만들어 볼 수 있다.		
	활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 미래 직업을 통해 이루고 싶은 비전을 생각하여 말할 수 있다.</li> <li>• 20년 후에 나의 명함을 만들 수 있다.</li> </ul>		
준비물	창의적 진로개발활동지, 「진로와 직업」 스마트북( <a href="http://smartbook.career.go.kr">http://smartbook.career.go.kr</a> )Ⅳ-2(4쪽), 풀, 가위, 다양한 색의 펜, 색연필, 잡지나 신문, 명함종이			
유의점	• 2차시로 운영한다. 2차시는 활동지와 회사소개 발표수업으로 한다.			

단 계 (시간)	교수 · 학습 활동	
들어가기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인사 나누기</li> <li>• 지난 시간 복습활동</li> <li>• 오늘의 활동 안내 및 목표 확인</li> </ul>	
활동하기 (35분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 스마트북 MIV 2 (4쪽) ‘직업창조와 앙터프레너십’ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의적으로 직업을 결정하고 준비한 사람들의 사례 시청 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시원스쿨 이시원대표 (온라인 기초영어 교육사업)</li> <li>- 바이미닷컴 서정민대표 (남다른 발상의 시작은?)</li> <li>- 소셜MC 김용태대표 (소셜MC는 어떤 회사? 현재 기업경영에서 어려운 점은?)</li> <li>- 트레블러스 변형석대표, 아삭(사랑사랑나눔대표), 공부의신(강성태대표), 터치포곳(박미현대표), 노리단</li> </ul> </li> <li>• 어떤 회사에서 일하고 싶은가? 그 이유는?</li> </ul> </li> <li>2. 스마트북 MIV 2 (5쪽) ‘진로계획 수립’ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업목표 이루는 과정에서 생각할 점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 적어도 두 가지의 직업목표 대안을 가지고 미래를 설계하는 것이 필요하다.</li> <li>- 직업세계의 변화를 염두에 둔다.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>3. 창의적 진로개발활동지 (156,157쪽) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미래에 내가 일하고 싶은 회사를 구상해보자.</li> <li>- 회사 이름과 로고를 만들어 보자</li> <li>- 명함을 만들어 보자.</li> </ul> </li> <li>4. 각자가 만든 회사를 소개한다.</li> </ol>	
나가기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘의 활동을 통해 느낀 점을 발표하게 한다.</li> </ul>	

**TIP - 실제 회사들의 로고를 예시로 준비하고 명함도 몇 개 사례로 보여준다.**

1. 인터넷검색이 가능하면 개별적으로 검색하도록 안내하고, 그렇지 않으면 교사와 함께 검색하면서 몇 가지 예시를 보면서 설명하는 분위기로 학습동기를 끌어 올린다.

한국어 한자 낱말 "삼성"(三星)의 뜻은 세 개의 별을 가리킨다. 삼성의 '삼(三)'은 크고 많고 강하다는 것을 나타내며, '성(星)'은 밝고 높고 영원히 빛나는 뜻을 나타낸다.<sup>[30]</sup>



1969년 말부터 쓰였다가 1981년 1월에 교체되었음.<sup>[31]</sup> 1981년 1월부터 1992년까지 쓰이다가 1993년 3월에 교체됨.<sup>[31]</sup> 1993년 3월 이래 현재까지 사용 중.<sup>[32]</sup>

세계에서의 검색, 포털사이트의 핵심



워낙 유명한 구글은 원래 10의 100제곱이라는 뜻의 Googol이었으나, 창립 당시 실수로 인해 Google이라 적었고, Google이란 이름을 사용했다고 합니다. 구글은 검색의 꽃이죠. 유달리 우리나라에서만 힘을 못쓰는 포털사이트이기도 하구요.

우리나라 검색, 포털사이트 1위 네이버



'항해한다'라는 뜻의 Navigate와 -하는 사람의 접미사 -er의 결합어라고 합니다. 온라인의 항해사라는 의미가 아닐까요?

한때 열풍이었던 독점 미니홈피



Nate에 흡수되어 통합되었습니다. 사이버(Cyber) 월드(World) Cy = 사람간의 사이 / 관계라고 합니다.



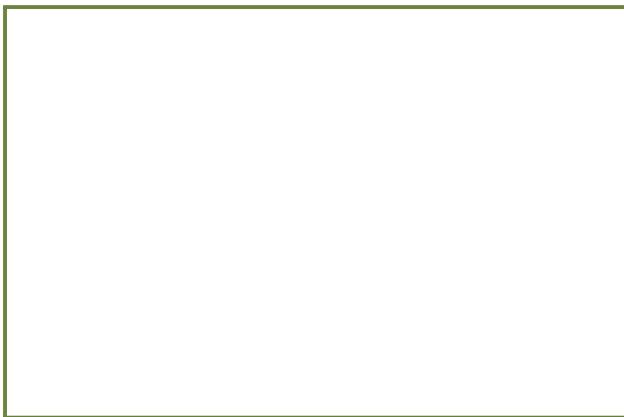
2. 회사이름과 로고를 만들어 보자.

[예시]



**회사명**  
마이 멘토 - 나는 대학생들에게 멘토링을 제공해 주는 회사를 만들고 싶다.

**로고**  
대학생과 멘토가 만나서 손을 내밀고 악수하는 모습을 형상화 함.



---

---

---

---

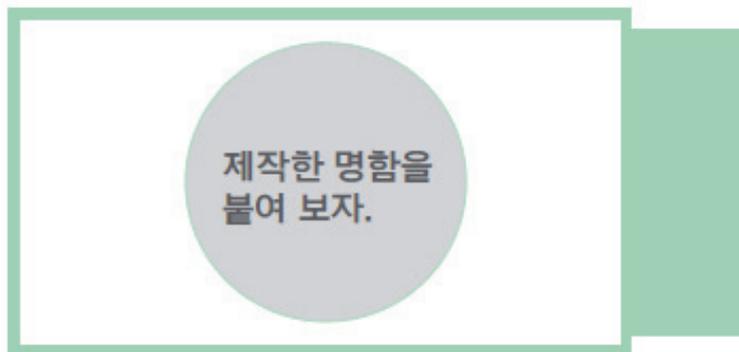
---

---

---

3. 명함을 만들어 보자.

※ 색, 크기, 내용, 재질 등을 자유롭게 생각하여 명함을 만들어 보자.



제작한 명함을 붙여 보자.

## 100만원이 생겼다!!!

### 가 학습지도안 SCEP-F6 A4 100만원이 생겼다!!! (소요시간 : 3교시)

오늘의 활 동	백만원이 생겼다!!! - 경제활동프로그램	
목 표	활동 목표	100만원을 어떻게 소비할 것인지 개인별로 활동지에 작성하고 친구들이 작성한 100만원 소비계획을 살펴봄으로써 내가 지불하고 싶은 가치를 확인하고 합리적인 소비에 대해 생각해본다. 나아가, 원하는 소비를 하기 위해서 병행해야 하는 경제 활동에 대해서도 생각해 볼 수 있다.
준비물	A4용지, 활동지, 필기도구, 잡지, 신문지, 싸인펜, 풀 등(콜라주재료)	
유의점	옳고 그름으로 소비계획을 판단하지 않는다. 개인의 의사를 최대한 존중하여 자유롭게 구상하고 표현하도록 한다.	

단 계 (시간)	교수 · 학습 활동	
들어가기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인사 나누기</li> <li>요즘 사고 싶은게 뭐가 있는지 학생에 질문을 하며, 활동으로 유도한다. 학생이 즉흥적으로 사고 싶은 것을 말하면 그 가격이 얼마인지 물어본다.</li> </ul>	
활동하기 (100분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>100만원이 생겼다!!!! 상황 제시                     <ul style="list-style-type: none"> <li>학생들에게 각 개인별로 100만원이 주어졌다는 상황을 가정한다.</li> <li>학생들에게 100만원이 주어지면 어떻게 쓸 것인지 상상해 보도록 한다. 대략적인 구상으로 소비할 아이템 들을 정하게 한다.</li> </ul> </li> <li>소비계획 구체화 하기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>대략적인 구상이 끝나면 본격적으로 소비계획을 구체화 시키도록 한다.</li> <li>활동지에 각 항목별로 소비 계획을 적고 100만원 활용계획을 작성한다. 정확한 가격 확인을 위한 인터넷 검색 등도 필요에 따라 허용한다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 소비는 모두 물건을 사는데만 쓰지 않아도 된다. 저금을 한다던가, 기부, 투자를 하는 등의 경제활동에 관련된 모든 것이 가능하다. 다만 100만원을 맞추어야 한다. (예: 은행예금 50만원, 아이돌 콘서트 티켓 구매 8만원, 휴대폰 액정 수리비 13만원...)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>나의 100만원 소비 목록 포스터 만들기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>개인별로 주어진 A4용지에 내가 계획한 소비계획을 한 장짜리 포스터로 만든다.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 잡지등을 찢어 붙여도 좋고 싸인펜으로 그리거나 글씨를 써서 표현할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>활동결과 발표                     <ul style="list-style-type: none"> <li>몇몇 학생의 소비 계획을 묻고 설명하게 한다.</li> <li>이후 모든 학생의 포스터를 교실 벽에 게시하도록 한다.</li> <li>전시된 포스터를 자유롭게 살펴보는 시간을 갖는다.</li> <li>포스터 밑에 칸을 만들어 호감이 가는 포스터에 스티커를 붙이게 할 수 있다. (개인별로 스티커 3개씩을 제공하고(3가지 색깔의 스티커) 색별로 a. 가장 재밌었던 것 b. 가장 합리적이거나 생각 되는것 c.가장 공감가는 것 등으로 구분하여 투표할 수 있다)</li> </ul> </li> </ol>	

단 계 (시간)	교수 · 학습 활동
나가기 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 활동소감 공유 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인상 깊었던 포스터에 대해 자유롭게 이야기해보도록 한다.</li> <li>- 소비라는 것이 각 개인이 가치 있게 생각하는 것이 무엇인지를 보여준다는 것을 이야기한다. 나와 비슷한 또 나와는 다른 소비 계획을 보며 나 자신과 친구를 더욱 이해하는 계기로 삼도록 한다.</li> <li>- 인상 깊었던 포스터에 대해 자유롭게 이야기해보도록 한다.</li> <li>- 전시된 포스터를 본 뒤에 자신의 소비계획에 변화가 있는 사람은 이야기해보도록 한다.</li> </ul> </li> <li>● 100만원을 벌기 위해서는 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앞서 가상으로 써본 100만원을 실제로 벌기 위해서는 어떠한 노동을 해야 하는지 생각해본다. 현재 중학생이 아르바이트를 한다면 실제로 몇 시간을 어떠한 과정을 겪어야 하는지 계산해보도록 한다.(최저임금으로 계산)</li> <li>- 나에게 즐거움을 주는 소비를 위해서는 그에 따르는 경제활동을 해야 함을 생각해 본다.</li> </ul> </li> </ul>

나 활동지 SCEP-F6 A4 나의 100만원 소비 계획

항목	모델명	가격



## 여행상품개발 PGM

### 가 학습지도안 SCEP-F6 A5 여행상품개발 PGM (소요시간 : 2교시)

오늘의 활동	여행상품개발 활동	
목 표	활동 목표	당일치기, 혹은 1박 2일의 여행상품을 개발을 모둠별로 진행한다. 모둠원끼리 의사소통을 통해 다양한 아이디어를 수렴하여 소비자가 사고 싶은 무형상품을 개발할 수 있다. 활동의 과정 중 모둠원 간의 의사소통능력과 아이디어 실현을 위한 정보탐색 능력 등을 배양할 수 있다.
준비물	정보검색을 위한 TPC 혹은 PC를 모둠별 1개 이상 준비, 여행상품을 소개할 전지(파일형태로 작성할 경우 생략), 다양한 그리기 도구 등	
유의점	여행상품을 개발하되 실제 가격 정보 등을 반영하여 금액과 상품내용이 실현가능한 수준이어야 한다. 인터넷 검색 등을 활용하여 실제 발생하는 경비에 대해 따져볼 수 있어야 한다.	

단 계 (시간)	교수 · 학습 활동	
들어가기 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교수자가 인터넷 여행 상품 사이트에 접속하여 학생들에게 여행상품을 예시로 보여준다.</li> <li>- 학생에게 보고 싶은 상품을 물어서 들어갈 수도 있고 미리 준비한 상품을 보여줄 수 있다.</li> <li>- 가격, 일정, 특전 등이 어떻게 제시되어 있는지 살펴보도록 한다.</li> <li>- 구매하고 싶은 상품을 묻고 그 이유를 말하도록 한다. (예: 가격 경쟁력, 동일 지역 내에서의 다채로운 경험 등...) 여러 상품 중에서 왜 그 상품을 사고 싶었는지 생각해 보고 이야기 해본다.</li> </ul>	
활동하기 (50분)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 여행상품개발 오리엔테이션                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 들어가기에서 본 여행 상품을 소비자 입장에서 바라보았다면 이번에는 그 상품을 기획한 상품개발자가 되어보도록 한다.</li> <li>- 모둠별 활동으로 전개됨을 전하고 각 모둠이 개발팀이 되어 경쟁함을 인지시킨다.</li> <li>- 교사가 여행상품개발에 대한 제한점을 제시할 수 있다.(예: 당일치기 상품/ 1박2일여행상품/ 1인당 가격을 5만원 이하로 제한 하는 등; 동일조건에서 경쟁하도록 할 수 있고, 자유롭게 설계하도록 제한 없이 진행 할 수도 있다.)</li> </ul> </li> <li>2. 여행상품 개발                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠원별로 다양한 아이디어를 교환하며 상품을 설계한다.</li> <li>- 의견수합 및 원활한 조율을 위해 팀장을 두고 진행할 수 있다.</li> <li>- 상품개발을 어려워하는 모둠에는 교사가 도움을 주어 진행을 돕는다. * 여행상품형태를 먼저 정하고 이에 맞는 지역 물색하는 방법/ 지역을 먼저 정하는 방법/ 지역과 기간이 정해지면 상품 소비대상을 정하고 대상에 어울리는 코스를 구상하도록 함</li> <li>- 상품개발 후에는 이를 정리하여 전지 혹은 컴퓨터 파일에 정리함.</li> <li>- 상품가격과 일정, 교통수단 등이 꼭 명시되어야 함.</li> <li>- 여행상품가격은 실제 정보에 근거하여야 함. 실현가능성 있는 실제 상품으로 개발하도록 안내</li> </ul> </li> </ol>	

단 계 (시간)	교수 · 학습 활동
활동하기 (50분)	<p>3. 여행상품 판매</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 각자 개발한 상품을 소개하는 시간을 갖는다. 모든 팀이 소개를 마치면 벽에 전시하고 스티커를 한 개씩 배부한다.</li> <li>- 모든 학생은 사고 싶은 본인의 조 외의 다른 1개 조의 상품 중 구매하고 싶은 조의 상품에 별 스티커를 붙인다.</li> <li>- 집계하여 판매 1위가 된 모둠을 뽑는다.</li> <li>- 몇몇 학생에게 본인이 구매한 상품과 구매 이유를 말하게 한다.</li> </ul> <p>4. 시상</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사는 판매 1위 여행상품 개발팀에 보상을 한다.(소정의 선물이나, 실제 여행을 위한 활동비를 지급 할 수 있다), 동아리별 체험활동 시 해당 상품을 활용할 수 있다.</li> </ul>
나가기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 활동소감 공유 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인상 깊었던 상품에 대해 자유롭게 이야기해보도록 한다.</li> <li>- 상품개발을 경험한 소감을 자유롭게 이야기해본다.</li> <li>- 어떤 부분에서 어려움을 느꼈고 어떻게 해결하였는지를 이야기한다.</li> <li>- 어떤 부분에서 즐거움과 보람을 느꼈는지 이야기해본다.</li> <li>- 개발된 상품 이외에 어떠한 상품이 개발되었으면 좋을지 자유롭게 이야기해본다.</li> </ul> </li> </ul>

# 만든 사람들

## 기획

교육부 진로정책과	과장	최승복
교육부 진로정책과	연구관	문진
교육부 진로정책과	연구사	유명한

## 연구 · 집필

한국직업능력개발원	선임연구위원	진미석
한국직업능력개발원	연구원	양성은
한국직업능력개발원	연구원	박경현
한국직업능력개발원	연구원	윤수린
한국직업능력개발원	연구원	유정민
한국직업능력개발원	연구원	박민호
한국직업능력개발원	연구원	허주희
제주 중앙여중	교사	고문심
서울 풍성중	교사	김영신