협동게임으로 경험하고, 공감으로 문제를 해결하는

사회적경제 교육
기획 워크북

한국사회적기업진흥원

협동게임으로 경험하고, 공감으로 문제를 해결하는

사회적경제 교육 기획 워크북

한국사회적기업진흥원

〈협동게임으로 경험하고, 공감으로 문제를 해결하는 사회적경제 교육 기획 워크북〉에서
만든 자료는 한국사회적기업진흥원 홈페이지(https://www.socialenterprise.or.kr)에서
자유롭게 다운로드 받아 수정하거나 사용할 수 있습니다.
다만 출처(한국사회적기업진흥원)와 저작자(한국사회적기업진흥원, ㈜클라이밋)
표시를 해주시길 부탁드리며, 자료의 상업적 사용은 불가합니다.

©Creative Commons License CC BY-NC-SA (저작자 표시, 상업적 사용 금지, 동일조건변경허락)

초판 발행일 2023.12.
발행처 한국사회적기업진흥원
주소 (13292) 경기도 성남시 수정구 수정로 157 새마을금고빌딩 (6~8층)
홈페이지 www.socialenterprise.or.kr
전화번호 031-697-7700
팩스 031-697-7889
기획 한국사회적기업진흥원 박종술, 이민준
집필 ㈜클라이밋 이예슬, 황정혜
디자인 어진이

수업 자료로의 활용 외에 워크북의 전체 또는 일부에 대한 무단 전재 및 배포를 금합니다.

협동게임으로 경험하고, 공감으로 문제를 해결하는

사회적경제 교육
기획 워크북

Climeet

한국사회적기업진흥원

책을 열며

〈협동게임으로 경험하고, 공감으로 문제를 해결하는 사회적경제 교육 기획 워크북〉은 2023년 한국사회적기업진흥원에서 기획한 사회적경제 교원 직무연수와 학교협동조합이 있는 각지의 중·고등학교에서 5년간 진행했던 조합원 및 체인지메이커 교육을 바탕으로 만들어졌습니다.

책으로 먼저 뵙는 분들께도 반가운 인사를 전하며, 이 책을 집필한 이들이 어떤 경험들을 바탕으로 무엇을 목적하며 이 워크북을 만들게 되었는지 소개해 드리려 합니다. 현장에서 경험한 사회적경제, 협동이나 호혜와 같은 사회적경제의 가치들을 스며들 듯 전하자는 데에 뜻이 맞아 사회적경제 현장 활동가이자 전공생으로 이루어진 sirimiri 사회적경제 교육연구팀을 결성해 활동하게 되었습니다. 이후 저희가 속한 클라이밋 팀으로 이어져 학교협동조합이 있는 전국 중고등학교의 청소년들을 만나온 시간은 무언가 함께 작당 벌이는 것이 즐거운 학생들, 마을과 지역, 세상과 연결되어 배움을 이어갔으면 하는 학부모와 지역주민, 교과서 밖 세상에서 건강한 시민으로 살아가길 바라는 선생님들의 소망을 만나는 시간이기도 했습니다.

그런데 이 경험들을 지나 대학에서 청년들과 사회문제를 마주하고 시민으로서 협력하며 행동해 볼 수 있는 프로젝트 교과목들을 진행하게 됐을 때는 새로운 충격에 휩싸이게 되었습니다. 학생들은 정답을 맞히는 것, 질문하지 않는 것, 경쟁하는 것에 너무 익숙해져 있었습니다. 그럴 수밖에 없는 환경에 오래 노출된 탓도 있을 것입니다. 또한 학생들은 문제를 발견하는 것 자체를 경험해 본 적이 없어 혼란스러워했고, 자신이 무엇을 알고 무엇을 모르는지 아는 것, 즉 자신의 한계와 관계 맺는 것 자체를 실패로 여겨 두려워하기도 했습니다. 팀프로젝트를 할 때도 'n분의 1'씩 조각 내 각자의 맡은 것만 하다 보니 어딘가에 문제가 생겨도 메꿀 수 없고, 전체를 보는 눈이나 협력 과정에서 치열한 논의의 장이 만들어내는 시너지 또한 찾아보기 어려웠습니다. 가장 쉽게, 적은 노력과 시간으로 그럴싸해 보이면서 실패 없는 결과물을 만들어내는 것이 요즘 학생들에게도 그들이 이해하는 '효율'이 되어 있었습니다.

중·고등학교와 대학에서 만난 이들의 다름에 혼돈의 시간을 보내며 깨닫게 된 건, 우리가 그간 만나온 청소년들이 자신의 문제에 직접 부딪고 목소리를 내어보고 연결되는 것을 경험한 극히 일부의 청소년들이었다는 것입니다. 때로는 쓸모없는 것처럼 보여지는 일에도 온갖 열과 성을 다해보고, 실패를 온몸으로 마주해보고, 시행착오의 과정에서 다시 배우는 그런 경험들이 지금의 청소년들에게는 정말 필요하고, 이는 일부 청소년들만의 경험으로 남아서는 안 된다는 것을 알게 되었습니다. 청소년 시기에 함께 주도적으로 자신들의 문제를 해결해보고, 이해 가지 않는 것들에 질문을 던져보고, 실패가 흠이 아닌 더 잘 배울 수 있는 기회가 될 수 있도록 하는 안전한 실험실을 경험하도록 하는 것이 저희와 만났던 선생님들의 공통된 바람이었습니다.

그럼에도 학생들에게 사회적경제에 대해 잘 알려주고 싶어 프로그램을 기획했지만 생각처럼 잘 따라와 주지 않아 어려움을 느끼거나, 어떻게 하면 학생들이 더 사회적경제에 대해 잘 배우고 실천하도록 할 수 있을까 고민하던 선생님들이 떠오릅니다. 그 마음과 생각이 무척이나 놀랍고 또 감사하기도 했습니다. 그래서 특강과 교과 연계 수업, 조합원 교육 등 다양한 형태로 사회적경제 교육을 진행하며 하나둘 시행착오로 만들어온 협동게임과 자료, 체인지메이커 미니 워크숍을 통해 교육 기획에 대한 영감을 얻고 실질적으로 문제를 해결하는 데에 적용해 볼 수 있길 바라는 마음으로 이 워크북을 만들게 되었습니다.

워크북은 크게 다섯 장으로 구성되어 있습니다. 1장에서는 사회적경제의 가장 바탕이라 할 수 있는 '사람'에 대한 관심을 바탕으로 서로 편안하고 즐겁게 관계 맺을 수 있는 활동을 소개합니다. 2장에서는 조금씩 관계 맺기 시작한 사람들과 '팀'으로서 활동하기 위해 '함께 하면 달라지는 것'을 경험하는 협동게임으로 이어집니다. 3장에서는 학생들이 지금 어떤 세상에서 살아가는지 살펴본 뒤, 현시점에서 사회적경제가 필요한 이유와 개념, 사회적 기업가 정신에 대해 다룹니다. 4장에서는 학교에서 진행한 사회적경제 교육과 체인지메이커 프로젝트 사례를 소개하고, 5장에서는 이 '체인지메이커 워크숍'을 직접 진행해 보며 교육 기획을 할 수 있도록 안내합니다. 부록으로는 직접 다녀오거나 경험한 곳들 위주로 다양한 사회문제를 해결하는 사회적경제 조직 사례를 실어두었습니다.

한 장 한 장이 개별 프로그램이면서도 유기적 흐름으로 연결되어 있으니 차례대로 쭉 읽어보셔도 좋고, 궁금한 장부터 하나씩 읽어보며 사회적경제 교육 기획에 영감을 얻을 수 있다면 기쁘겠습니다.

2023년 12월

클라이밋 일동

목차

머릿말 책을 열며 04

1장 사람에 대한 관심과 관계 맺기

환대의 눈 맞춤 10
존재로 만나는 릴레이 초상화 12
해시태그(#) 자기소개 14

2장 함께 하면 달라지는 것 경험하기

협동게임 1 | 안 숨은 그림 찾기 18
협동게임 2 | 쁘띠 바크 (Petit bac) 19
협동게임 3 | 모두의 초대 21

3장 사회적경제는 무엇이고 왜 필요할까

우리 사이 '결'과 마주하기 26
물고기에게 물에 관해 물을 때 28
왜 지금 '사회적경제'를 이야기하는가 31
사회적경제는 언제, 어떻게 시작되었나 35
사회적 기업가 정신과 청소년 체인지메이커 38

4장 사회적경제 교육 및 체인지메이커 프로젝트 사례

주제 통합 수업 44
교과 연계 수업 46
창의융합 아카데미와 스타트업 페스티벌 48
학생들의 체인지메이커 프로젝트 50
거꾸로캠퍼스: 학생주도형 진짜 세상 문제해결 프로젝트 56

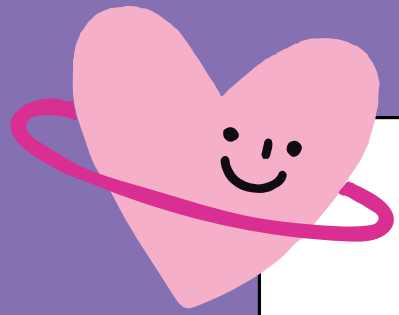
5장 직접 해보는 체인지메이커 미니 워크숍

디자인 씽킹, 사람중심적 문제 발견과 해결 62
우리 주변의 문제 발견하고 공감하기 63
문제를 정의하고 해결할 수 있는 아이디어 발산하기 67
우리의 아이디어를 현실로! 프로토타입 만들고 테스트하기 71
체인지메이커 프로젝트 발표와 상호 피드백 73
회고 및 소감 나누기 74

맺음말 함께 세상을 열며 75
부록 사회문제를 해결하는 사회적경제 조직들 78
참고문헌 및 자료 84

1장

사람에 대한 관심과 관계 맺기

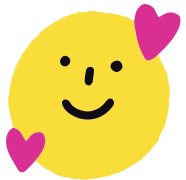


환대의 눈 맞춤

존재로 만나는 릴레이 초상화

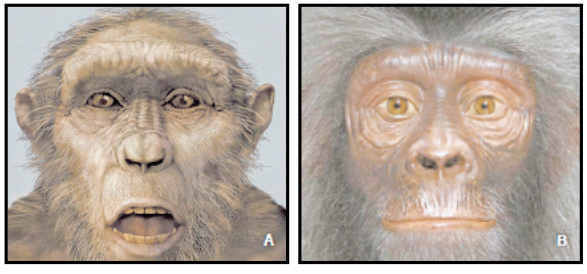
해시태그(#) 자기소개

사회적경제, 사람 중심 경제의 시작은 무엇보다도
나와 내 주변 타인에 대한 관심과 사랑을 바탕으로
건강하게 관계 맺는 일이라 생각합니다.
평소라면 낯선 타인과는 하지 않았을 다정한 눈 맞춤도 해보고,
이미 익숙해진 사람과 나누어 본 적 없는 주제의
낯선 대화를 나누어 보는 등 다양하고 즐겁게
다른 사람을 알아가고 관계 맺을 수 있는 방법들을 소개하며
첫 장을 열어봅니다.



환대의 눈 맞춤

이미지 출처 ▶
중앙일보(2016.03.13.) 기사
https://www.joongang.co.kr/article/19713852#home



700만 년 전 살았다던 인류의 조상 '사헬란트로푸스 차덴시스(Sahelanthropus tchadensis)'의 상상도입니다. 두 그림을 잘 들여다봐 주세요. A와 B, 어느 쪽이 더 '사람'처럼 보이시나요?

아마도 이 페이지를 읽는 분들 10명 중 9명 정도는 오른쪽에 있는 B를 골랐을 거예요. 교실 수업 때에도 '주변에 닮은 친구가 있어요'라며 A가 더 사람 같다고 손을 든 2~3명 외에는 대부분 B가 더 사람처럼 느껴진다고 손을 들었거든요.

B가 더 사람 같아 보이는 이유는요? 털, 콧구멍, 입술 색 등 나름의 근거들이 있을 테지만, 오늘은 눈의 '흰자위'에 대해 이야기하고 싶어요. 동물 중에 흰자위가 이렇게 잘 보이는 건 사람뿐이거든요. 반려동물 가족이 있는 사람은 같이 사는 고양이, 개, 거북이 또는 도마뱀의 눈동자를 한 번 들여다보거나 떠올려보세요. 사람만큼 흰자위가 하얗게 눈에 띄는 동물이 없다는 걸 금세 알게 될 거예요.

자연에서 신체적인 한계가 명확했던 인간은 필수적으로 공동체를 이루어 생존하는 방식을 택했고, 사냥할 때에도 고도의 협력을 해야 했습니다. 그 과정에서 소리 언어뿐 아니라 눈동자의 움직임으로도 소통할 수 있도록 진화했다고 해요. 즉 눈으로 생각과 감정을 전달하면서 친밀감을 느끼고 그 과정에서 상대와 신뢰를 형성할 수 있게 되었다고 합니다.

이미지 출처 ▶
Courtesy of Universal Pictures, ET the Extra-Terrestrial

외계인 이티(E.T.)에게 많은 사람이 호감을 느꼈던 비결도 바로 사람과 비슷하게 흰자위가 보이는 눈 덕택이었다고 하지요.

교육이나 워크숍을 시작할 때 구성원 한 명 한 명의 이름을 부르고, 서로의 눈을 맞추는 시간을 잠시 가져보는 것은 어떨까요? 눈을 마주하며 서로를 환대하는 그 짧은 시간이 마음의 빗장을 조금씩 열고, 연대하는 공동체를 만드는 첫걸음이 될 수 있을지도요.

함께 읽어보아요

방문객

정현종

사람이 온다는 건
실은 어마어마한 일이다.
그는
그의 과거와
현재와
그리고
그의 미래와 함께 오기 때문이다.
한 사람의 일생이 오기 때문이다.
부서지기 쉬운
그래서 부서지기도 했을
마음이 오는 것이다-그 갈피를
아마 바람은 더듬어 볼 수 있을
마음,
내 마음이 그런 바람을 흉내낸다면
필경 환대가 될 것이다.

《섬》(문학판, 2015)

존재로 만나는 릴레이 초상화

사진 ▶
서로의 얼굴을 마주 보며 그리는
릴레이 초상화 시간에는
언제나 웃음소리가 끊이지 않는다!

눈 맞춤 시간을 조금 어색해하는 학생들도 있었다고요!? 그럴 수도 있겠네요. 어색한 사이에 절대 하지 않을 행동 중 하나가 '눈 맞춤'이기도 하니까요. 그렇다면 게임처럼 즐겁게, 합법적으로(?) 서로의 눈과 얼굴을 들여다볼 수 있는 활동을 소개해 볼게요. 존재로 만나는 '릴레이 초상화' 입니다!

4~8인이 둘러앉아 풍선(종이나 이면지도 사용 가능)을 1개씩 나누어 갖고, 매직도 한 개씩 고릅니다. 풍선을 얼굴 크기만큼 불고 묶어 자신의 이름을 적습니다. 준비가 다 되면, 자신의 이름이 쓰인 풍선을 옆으로 넘기고, 펜을 평소에 쓰는 익숙한 손에서 반대 손으로 바꾸어 쥡니다! 이것만으로도 낯설지만 설레는 긴장이 느껴질 거여요.

사회자의 진행에 따라 풍선에 이름이 쓰인 사람의 얼굴을 잘 관찰해 먼저 얼굴형을 그립니다. 다 그리고 나면 다음 사람에게로 넘기고, 마찬가지로 사회자의 진행에 따라 풍선에 쓰인 이름의 주인공을 잘 보고 눈을 그립니다. 같은 방식으로 코, 입, 머리카락 등을 차례로 돌려가며 완성합니다. 한 바퀴를 다 돌고 나에게 온 초상화를 잘 들여다보세요. 색색의 삐뚤빼뚤한 획들이 합쳐진 그림에 신기하게도 나의 얼굴이 담겨 있답니다!

이때 풍선을 잘 못 불거나
묶기 어려워하는 사람은
조의 다른 구성원들에게 도움을
청할 수 있음을 알려주세요~!

존재로 만나는 릴레이 초상화

① 원하는 색깔의 풍선과 매직을 고릅니다.

② 풍선을 불어 매듭짓고 자신의 이름을 적습니다.

③ 진행자의 안내에 따라 옆 사람의 풍선을 받아
그 사람의 얼굴을 그려주세요. 이때, 오른손잡이는
왼손으로, 왼손잡이는 오른손으로 그립니다!

④ 같은 공간 안에 있는 누군가의 존재를
한껏 감각하고 느껴보고 표현해봅시다.
잘 그리는 것은 중요하지 않습니다!

활동을 마친 후 풍선을 터뜨리면
작아진 풍선에서 매직이 묻어나
손과 옷이 오염될 수 있으니
주의해 주세요~!

#풍선에 그려본 릴레이 초상화

#종이에 그려본 릴레이 초상화

해시태그(#) 자기소개

삐뚤~ 빼뚤~ 이게 아닌데~ 싶으면서도 어딘지 모르게 닮아있는 모습들에 낄낄 웃는 사이, 한층 더 가까워진 것 같은 학생들. 이제 각자의 부캐(부 캐릭터의 줄임말로 평소의 내가 아닌 새로운 모습이나 캐릭터를 뜻함)도 생겼으니 조금 더 깊게 서로에 대해 알아볼까 해요. 바로 '해시태그(#) 자기소개'로요.

아래의 해시태그(#) 주제 표에서 나를 가장 잘 표현할 수 있는 주제를 2~3가지 골라 풍선 뒷면이나 종이 아래쪽에 적고 한 명씩 돌아가면서 자신을 소개합니다. 시간이 넉넉하다면 소개만 듣고 끝내기보다 서로 '꼬리 질문'을 몇 개씩 던져보며 충분히 조원들을 탐색해보도록 하는 것도 좋습니다.

해시태그(#) 주제

- 요즘 내가 가장 몰두해 있거나, 관심을 쏟고 있는 것
- MBTI 중 가장 확실한 것 1가지와 가장 불확실한 것 1가지
- 내가 가장 좋아하는 것(먹는 것, 듣는 것, 보는 것, 하는 것 등)
- 지금 나의 기분이나 상태
- 오늘 내 TMI(Too Much Information: 나에 대한 쓸데없이 자세한 정보)

말랑TIP

꼬리 질문은 어떻게 할까요?
좀 더 구체적인 경험이나 사례를 물어볼 수도 있고,
'왜 그런 생각을 하게 됐어? 하고
이유나 의도에 대해 질문할 수도 있어요.
혹은 또 다른 이야기나 생각이 있는지 물어보며
상대방의 이야기를 조금씩 더 끌어내 볼 수 있습니다!

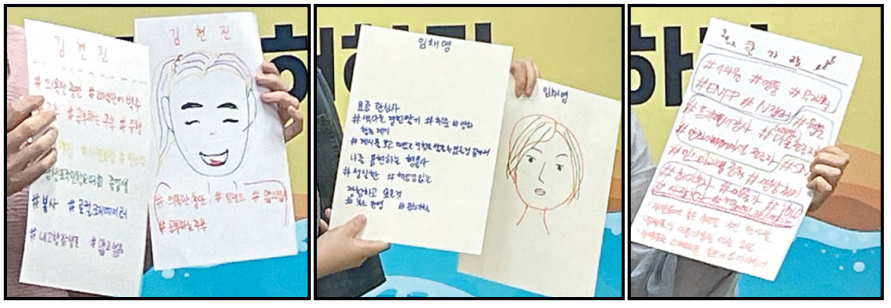


사진 ▲
열정 넘치는 해시태그(#) 자기소개 참여자들

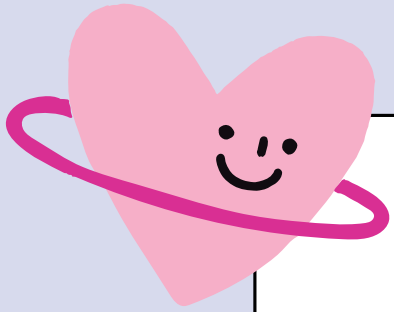
함께 읽어보아요

서로에 대해 더 많이 알수록
입장을 바꿔 생각할 수 있고
더 많이 공감하며
큰 너그러움으로 바뀌었다.

《펭귄과 리바이어던 – 협력은 어떻게 이기심을 이기는가》
(반비, 2013)

2장

함께 하면 달라지는 것 경험하기

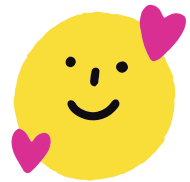


협동게임 1 | 안 숨은 그림 찾기

협동게임 2 | 쁘띠 바크 (Petit bac)

협동게임 3 | 모두의 초대

사회적경제 교육에 활용할 수 있는
협동게임들을 소개합니다. 팀이 구성되었다고 해서
바로 팀으로서의 시너지가 발현되는 것은 아닙니다.
혼자 할 때보다 함께 했을 때 훨씬 더 잘 해낼 수 있다는
효용과 성취를 경험하도록 하는 것,
즉 팀이 팀으로서 기능할 수 있도록 하기 위한
팀 빌딩 과정이 팀 프로젝트의 시작에 앞서 반드시 필요합니다.
게임들을 차례로 진행해 보면서
함께 하면 무엇이 달라지는지 느껴보아요.



협동게임 1 | 안 숨은 그림 찾기

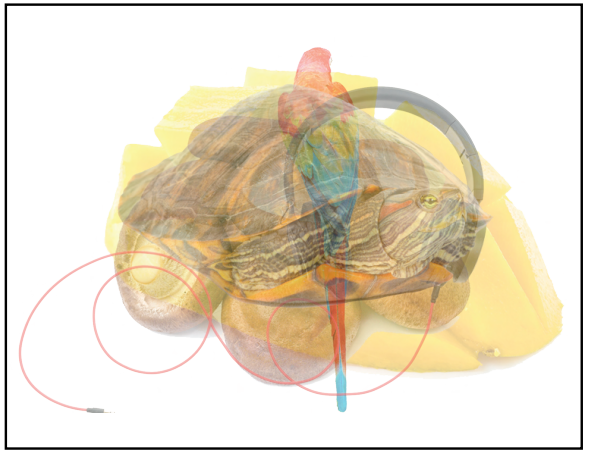
첫 번째로 소개할 협동게임은 '숨은 그림 찾기' 말고! '안 숨은 그림 찾기'입니다. '안 숨은 그림 찾기'는 단시간에 구성원들의 집중력과 긴장도를 확 끌어올릴 수 있는 게임이에요. 청소년부터 중장년층까지 다양한 연령대의 사람들과 이 게임을 해 보았는데, 할 때마다 낯선 사이도 금세 친밀해지는 마법 같은 게임이었어요.

파워포인트로 투명도를 낮춘 이미지 3~5개를 겹쳐놓은 슬라이드를 2~3초간 보여준 다음, 어떤 이미지들이 있었는지 맞추는 게임이에요. 미리 포스트잇과 펜을 나누어주고 게임을 시작하면 필담으로 또는 소곤소곤 각자 본 것을 공유하며 답을 맞히곤 합니다. 때론 팀에서 적은 답 중 가장 확신이 없는 단어를 먼저 외치며, 다른 팀에게 정답을 들키지 않으려는 전략적인 모습을 보이기도 하지요.

페이지를 넘기기 전 2초만! 아래 문제를 본 뒤, 책을 덮고 무엇무엇이 있었는지 맞추어보세요. 혼자 다 발견하기에 결코 쉽지 않을지도요!

협동게임에 참여하는 구성원의 연령대에 따라 이미지의 개수를 줄이거나, 이미지 종류를 과일, 동물, 학용품 등으로 한정하는 등 난이도를 조절해 만들 수 있습니다. 검색 포털에 '안 숨은 그림 찾기'를 검색해 사전에 제작된 PPT 템플릿이나 영상 등을 활용해도 좋습니다.

문제 ▶
정답은 22페이지에 있습니다.



협동게임 2 | 쁘띠 바크(Petit bac)

'쁘띠 바크 (Petit bac)'는 프랑스어로 '작은 시험'이라는 뜻으로, 프랑스 국민게임이라고도 소개된 협동 단어게임입니다. 식물, 동물, 음악, 영화 등 정해진 주제에 대해 진행자가 제시한 초성 자음으로 시작하는 단어를 팀별로 빠르게 쓰되, 다른 팀과 겹치지 않는 단어를 쓸수록 득점하게 되는 순발력과 창의력이 필요한 게임이에요. tvN 예능 프로그램《문제적 남자》에서도 소개된 적이 있는데, 아래 QR코드를 통해 게임 진행 영상을 볼 수 있습니다.

한 라운드 한 라운드가 진행될 때마다 팀원들의 물리적 거리가 가까워지고 경쟁이 가열되기도 합니다. 먼저 '쁘띠 바크'를 외쳐 단어를 부를 수 있는 기회를 얻었음에도 쓴 단어가 다른 팀과 겹쳐 계속 득점하지 못하고 득점한 다른 팀들의 환호성으로 채워지는 시간이 되기도 해요.

게임이 종료된 후에는 게임에 몰입했던 순간을 돌아볼 수 있는 생각 나누기 시간을 가져보는 것도 좋습니다. 이긴 팀은 어떤 방식으로 이길 수 있었는지, 특별히 유리한 사람이나 팀이 있었는지, 만일 우리가 룰을 바꾸어 본다면 어떻게 바꾸어 볼 수 있을지 등등이요.

이미지 출처 ▶
tvN 문제적 남자
'쁘띠 바크' 방영분 캡처

QR 코드 ▼
tvN 문제적 남자
쁘띠 바크' 게임 진행 영상

휴대폰 검색 없이 적는 것을 룰로 정한다면,
사자성어나 역사적 인물 등
조금 난이도 있는 주제를 음악, 영화 등으로
바꾸어 진행할 수도 있어요!

쁘띠 바크 룰

① 팀별로 전지에 단어를 쓰기 위한 표를 매직으로 그립니다.

② 진행자가 라운드마다 초성을 정해서 알려줍니다.

③ 정해진 초성으로 시작하는 주제에 맞는 단어를 적습니다.

④ 가장 먼저 가로줄을 완성한 팀은 '쁘띠 바크!'를 외칩니다.

⑤ '쁘띠 바크!'가 들린 순간, 다른 팀은 펜 내려놓고 적는 동작 멈춤!

⑥ 외친 팀에서 적은 단어를 차례로 말합니다.

⑦ 같은 단어가 없다면 외친 팀이 +1 득점, 있다면 같은 단어를 적은 팀이 +1 득점입니다.

⑧ 없는 단어를 적은 경우, 그 라운드에서 얻은 모든 점수가 박탈될 수 있으니 주의!

⑨ 5라운드까지 진행하여 점수를 합산해 봅니다.

사진 ▶
쁘띠 바크 게임을 진행 중인
한 팀은 빈 칸이 많아
마음이 조급하다.

협동게임 3 | 모두의 초대

앞서 소개한 게임들이 승자와 패자가 생기는 게임이라면, 마지막 협동게임 '모두의 초대'는 참여자의 표현을 빌리자면 '정적이지만 마음속은 그 어느 때보다 동적인' 게임입니다. 시간과 공간이 허락한다면 다른 게임들을 한 후 마무리로, 또는 함께 하는 공동의 프로젝트나 워크숍을 하기에 앞서 진행해 보면 좋을 만한 게임이에요. '모두의 초대'는 총 2라운드로 진행되는데, 룰을 아래에 차례대로 적어보았어요. 머릿속으로 게임이 진행되는 장면을 찬찬히 그려보세요. 구성원에 따라 매우 달라지는 역동이 재미있는 게임이기도 합니다.

3분 내외로 구성원들의
역동을 지켜보고 충분히
자리 이동이 이루어졌거나,
친한 사람들이 반복해서 같은 사람을
초대하며 웃음이 터지고 나면
1라운드 마무리를 선언하고,
2라운드의 룰을 소개하면 됩니다!

모두의 초대 ROUND 1 룰

① 인원수보다 한 개 더 많은 수의 의자를
둥글게 마주 보도록 놓습니다.

② 각자 마음에 드는 자리에 골라 앉습니다.

③ 빈자리 양옆의 사람은 말하지 않고 눈빛 교환으로
누군가에게 다가가 그 누군가를 비어있던 자리로 초대합니다.

④ 초대받은 사람이 가고 남은 빈자리 양옆의
두 사람이 ③을 반복해 누군가를 초대합니다.

모두의 초대 ROUND 2 룰

① 다른 모든 룰은 ROUND 1과 동일하되,
우리 공동체 안에서 소외되는 사람이 없도록 살피며 초대합니다.

협동게임 후 생각 나누기

- '모두의 초대'를 경험하며, 앞선 '쁘띠 바크'와 가장 다르게 느껴졌던 점은 무엇인가요?
- 나의 시선 너머에 있는 사람을 발견하고 연대하기 위해 필요한 것은 무엇일까요?

앞서 소개한 '쁘띠 바크'와 연결해 이런 질문들로 소감을 나눌 수도 있어요!

아래 사진은 두 라운드를 모두 경험해 본 뒤, 어떻게 다르게 느껴졌는지 동그랗게 모여앉은 채로 생각을 나누는 모습이에요.

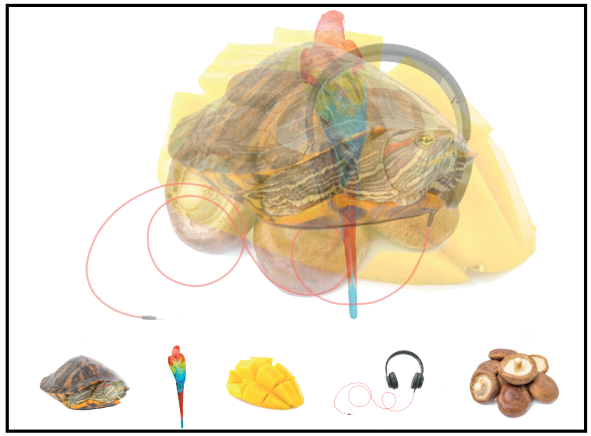
게임이 진행된 후 참여자들이 느끼는 감정과 생각들을 최대한 생생하게 전달할 수 있도록 참여했던 분들의 소감도 함께 오른편에 실어봅니다.

사진 ▶

'모두의 초대' 게임 후 소감을 나누는 즈음이면 서로 눈을 마주 보며 이야기하는 게 자연스럽고 편안해진다

안 숨은 그림 찾기 정답 ▶

정답은 거북이, 앵무새, 망고, 헤드폰, 버섯이었습니다



'쁘띠 바크'와 '모두의 초대'를 경험한 참여자들의 소감

쁘띠 바크: 경쟁적, 순발력, 능력 발휘, 조바심, 승부욕.
모두의 초대: 편안함, 돌아보기, 서로를 살펴보기.

모두의 초대는 원팀이라는 느낌으로, 쁘띠 바크는 자신이 속한 팀에서는 협력하고 다른 팀과는 경쟁하는 구도로 진행되었다.

쁘띠 바크에서는 문제에 집중해서 조원들의 얼굴을 볼 기회가 없었는데, 모두의 초대에서 소외된 사람이 있는지를 살피며 좀 더 참여자들을 집중해서 눈 맞출 수 있었습니다.

내가 남을 이기려 하고 나 또는 내 팀이 돋보이려는 마음이 쁘띠 바크에서는 앞섰음.
반면 모두의 초대는 눈과 눈을 마주치며 쑥스러운 감정과 함께 소외되시는 분이 없나 하고 전체를 살피려는 마음이 들었음.

게임판을 보며 한 게임과 서로를 보며 한 게임.

쁘띠 바크는 개개인이 자기 몫만 하면 됐지만, 모두의 초대는 다른 사람의 몫도 챙겨야 했다.

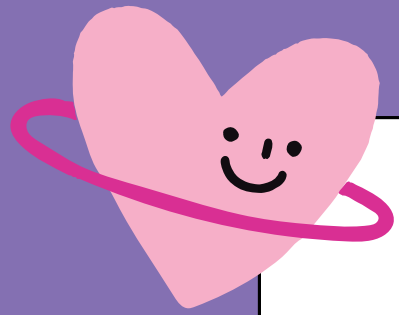
모두의 초대는 겉으로는 조용하지만 내적으로는 쁘띠 바크만큼 많은 생각들이 오갔던 것 같아요.

쁘띠 바크는 자극적인 엽떡 모두의 초대는 잔잔한 순두부.

3장

사회적경제는 무엇이고 왜 필요할까

사회적경제에 대해 학생들과 이야기하고 싶은 것,
하고 싶은 것들이 있지만 학생들이 그 필요를
느끼거나 충분히 이해하는 것 같지 않아
답답할 때도 있었으리라 생각합니다.
그래서 먼저 학생들이 보고 있는 세상을 들여다보기로 했습니다.
그들과 함께 우리가 지금 어디에 서 있는지,
어디로 가고 있는지 한발 뒤로 물러나서 살펴보기로 했어요.
그리고 함께 대화를 나누어 봅니다. 사회적경제는 무엇이고,
지금 시점에서 왜 우리가 사회적경제에 대해
다시 이야기하게 되는가에 대해서요.



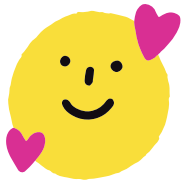
우리 사이 '결'과 마주하기

물고기에게 물에 관해 물을 때

왜 지금 '사회적경제'를 이야기하는가

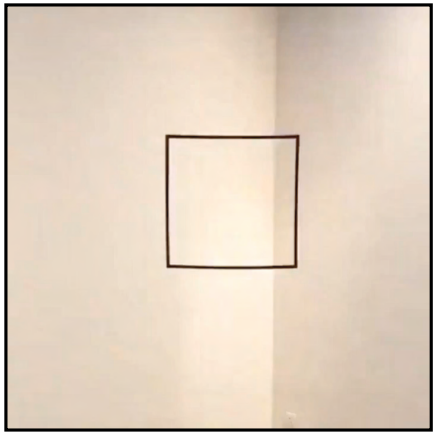
사회적경제는 언제, 어떻게 시작되었나

사회적 기업가 정신과
청소년 체인지메이커



우리 사이
'결'과 마주하기

출처 ▶
트위터 @wonderofscience



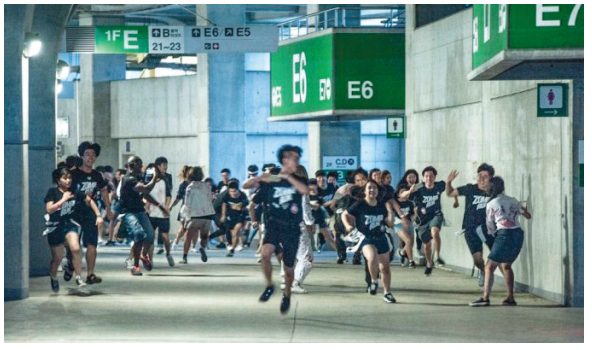
이번 장에서는 먼저 하나의 그림을 보여드립니다. 무엇이 보이시나요? 혹은 무엇처럼 생각되시나요? 마음속으로 떠올려본 후에 휴대폰으로 QR코드를 찍어봅시다! 인터넷 검색창이나 유튜브에 'troika squaring the circle'을 검색해 나오는 영상을 보아도 됩니다.

사각형도 보이고, 펼쳐진 책처럼도 보였는데, 영상을 통해 반대편 각도로 보니 동그라미로도 보이는 걸 알 수 있었습니다. 이렇듯 나에게는 너무나 당연하게 '네모'로 보이는 세상이, 누군가에게는 '동그라미'로도 보일 수 있다는 것. 네모가 맞다고, 동그라미가 맞다고 열심히 목소리를 높여 보아도 상대에게 가닿지 않는다면, 누군가는 상대편으로 가서 그가 보고 있는 세상을 함께 바라봐주는 것이 필요한 때도 있습니다.

학생들과 '사회적경제'에 대해 배우고 경험하는 시간을 준비할 때면 너무나 큰 생각의 간극에 아득함을 느낀다는 이야기를 많이 듣게 됩니다. 함께 잘 살 수 있는 법, 나눔, 호혜 등의 가치가 학생들에게는 잘 와닿지 않는 듯합니다. 어디서부터 시작해야 할까요? 그래서 먼저 학생들은 어떤 현실을 마주하고 있는지, 우리 사이의 크고 작은 '결'을 마주해 볼 수 있는 시간을 가져보려 합니다.

교육 현장의 선생님들이 더 실감하시겠지만, 요즘의 학생들을 만나며

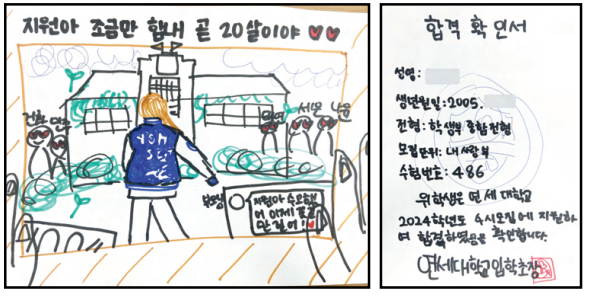
출처 ▶
뉴스핌, 2019.8.22.



'좀비런'이 떠올랐어요. 좀비런은, 곳곳에서 등장하는 좀비를 피해 달리며 살아남는 서바이벌 게임인데요. 앞, 뒤, 옆에서 쫓아오는 좀비들로부터 살아남을 생각 외에 다른 행동을 하기 어렵습니다. 내가 살고 봐야 하는 상황에서 다른 것들이 눈에 들어올 리 만무하고, 넘어지거나 위험에 처한 사람들을 살피는 것도 쉽지 않지요. 미래에 대한 불안과 오래도록 학습되고 익숙해진 경쟁에 주변으로 시선이 향하기 어려운 것도 어쩌면 당연할지 모르겠다는 생각을 해 봅니다.

학생들과 조별로 모여 조원 한 명의 고민과 생각, 관심사 등을 깊게 들어보고 그에 맞는 그림을 그려 선물하는 워크숍을 한 적이 있습니다. 학업과 진학에 대한 고민이 많았던 한 고3 학생은 스무 살이 되어 꿈꾸던 대학에 입학하는 장면과 합격 확인서 그림을 받아들고는 눈물을 흘렸습니다. 20살에는 지금의 고민들이 눈 녹듯 사라질지, 또는 그렇게 믿고 싶은 건지 알 수 없지만, 살짝 건드리면 톡 터질 것만 같은 지금의 힘든 마음을 헤아려준 온기를 느꼈기 때문이라 생각되었어요. 그 순간의 연결된 마음, 나의 고통을 헤아려주는 이들이 있다는 것을 감각할 때, 그 틈 사이로 우리가 진짜 살고 싶은 세상은 어떤 모습일까 살며시 질문을 던져볼 수 있지 않을까요.

그림 ▶
학생들이 친구의 고민을 깊게 듣고
공감한 뒤 함께 그려 선물한 그림들
'입학초장'이라는 단어가 귀엽게 눈에 띈다



물고기에게 물에 관해 물을 때

학생들이 자신이 살아가고 있는 현재에 대한 이야기를 꺼내어도 보고 공감도 해본 다음! 이때가 바로 '물고기에게 물에 관해 물을' 때입니다. 평소라면 생각해 볼 일 없는, 내가 보내는 하루, 우리가 살아가고 있는 세상과 우리의 모습을 조금은 낯선 시선과 각도로 바라보다 보면 각자의 안에 내재화된 타인의 언어나 기준을 발견하고 스스로를 바라보게 됩니다. 물고기가 물속에 있다는 걸 자각할 때는 물 밖에 나오게 되는 순간인 것처럼요.

출처 ▶
freepik

'물고기에게 물에 관해 묻는 시간'을 위한 몇 가지 영상과 활동을 소개해 봅니다. 첫 번째 영상은 '불평등에 관한 원숭이 실험'으로, 원숭이들에게 임무를 주고 이를 잘 수행할 때마다 오이, 포도 등의 보상을 차등 지급하며 원숭이의 반응을 관찰하는 영상입니다. 같은 임무를 수행해도 옆 칸 원숭이만 더 좋은 보상인 포도를 받는 것을 보고 오이를 받은 원숭이가 화를 내며 여러 차례 불만을 표현하지만, 상황은 변화하지 않습니다. 포도를 받는 원숭이는 아무런 문제 제기 없이 임무를 반복해 수행하고 포도를 받아먹지만, 오이를 받은 원숭이는 끝내 임무를 거부하고 구석에 주저앉습니다.

두 번째 영상은 '당신은 [어디에 선] 청년인가요?'라는 제목으로 2017년 스브스뉴스에서 진행한 소셜 실험입니다. 21명의 청년들이 같은 출발선에 나란히 선 뒤 56개의 질문에 답하는 과정에서 누군가는 앞으로 누군가는 뒤로 가게 되면서 질문이 모두 끝났을 때는 각자 다른 위치에 서게 됩니다. 누군가는 출발선보다 7걸음 앞, 출발선 그대로, 출발선 4걸음 뒤, 8걸음 뒤, 12걸음 뒤, 더는 뒤로 갈 수 없는 청년도 있습니다. 누군가에게는 당연하거나 평범한 질문들이, 누군가에게는 그렇지 않고, 지역, 성별, 학벌, 가족, 장애, 취업, 안전, 주거 등에 관한 다양한 문제들이 청년들 간 서로 다른 출발선을 갖게 합니다.

영상을 같이 보며 기억에 남는 말이나 장면은 무엇이었는지, 왜 그렇게 생각하는지 적어보고 이야기를 나누면서 서로의 다른 시선을 교차하고 '나'의 시선에 대해서도 발견할 수 있습니다.

영상 1 ▶
EBS 다큐프라임 뇌로 보는 인간
제 1부. 돈 中 불평등에 관한 원숭이 실험

영상 2 ▶
스브스뉴스 소셜실험
청년들에게 당신은 보통사람인지를 물었다 / 소셜실험 '너라면?'

다음으로 소개할 활동은 '쓰레기통 게임'입니다. 룰도 간단하고 참여자의 2~3배수 분량의 이면지와 아무 상자만 있다면 쉽게 할 수 있는 활동이지만, 누군가 만들어놓은 기준과 목표를 위해 경쟁하는 사회의 양태를 적나라하게 재현하도록 하는 게임이기도 합니다.

게임이 끝나고 나면, 가까이 있는 상자에 종이를 많이 넣어 신난 사람과 '불공평하다'며 이의제기를 하는 사람들이 발생하고는 합니다. 이때 게임을 해보니 어땠는지, 지금 어떤 감정이 드는지 등에 대해 여러 참여자의 의견을 들어봅니다. 다 같이 경쟁에 참여하며 보였던 행동과 느꼈던 감정을 돌아본 후, 이 게임을 모두가 즐기기 어려웠던 이유는 무엇일지에 대해서도 물어보면서 우리가 평소에 놓이게 되는 경쟁 상황에 대해서도 자연스럽게 이야기를 연결해 볼 수 있습니다. 워크북을 사용할 경우에는 토론 후, 쓰레기통 게임을 하며 들었던 본인의 생각과 친구들의 소감 중 인상 깊었던 말 등을 정리하도록 할 수도 있습니다.

쓰레기통 게임을 진행하기에 앞서 진행자 재량으로
상품을 거는 등 경쟁을 의도적으로 과열시킬 수도 있습니다!
참여자들이 게임에 몰입하고 이기기 위해 더 노력할수록,
경쟁사회를 살아가는 개개인의 양상을 살피도록 하는
이 게임의 효과는 더욱 극대화됩니다.

쓰레기통 게임 룰

① 진행자가 참여자 중 한 명을 '임의로' 지정해
이면지를 다른 참여자들에게 나누어 줄 수 있는 권한을 부여합니다.

② 권한을 부여받은 사람은 1~4장 가량의 이면지를 참여자들에게 마음대로 나누어줍니다.

③ 모두가 종이를 받고 난 뒤(혹은 일부는 종이를 미처 다 받지 못한 상태에서)
참여자들에게 종이를 접거나 찢어 통에 던져 넣기 유리한 모양으로 가공하도록 안내합니다.

④ 일정 시간 후, 진행자 재량으로 쓰레기통 역할을 할 통이나 상자를 놓습니다.
이때 참여자들이 종이를 던져도 누군가 맞지 않을 만한 장소를 선정하는 것이 좋습니다!

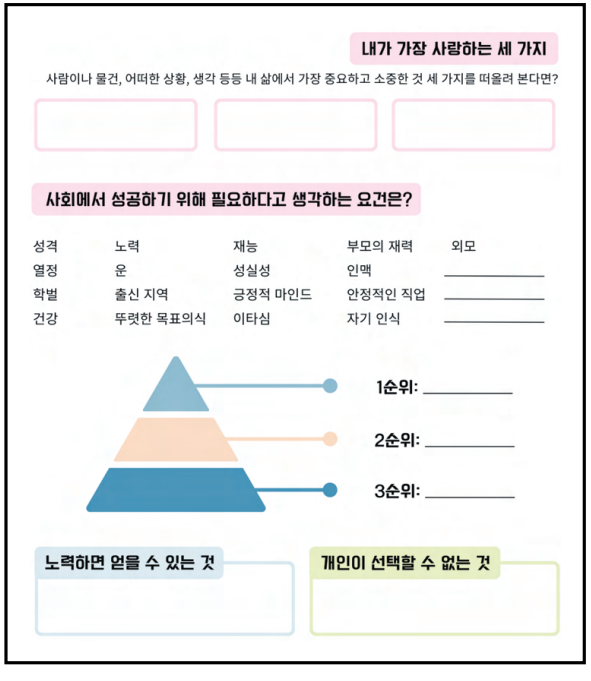
⑤ '시작!'과 함께 쓰레기통에 가공한 종이를 던져넣도록 합니다.

⑥ 잠시 후 게임 종료를 선언하고 제일 많이 넣은 사람은 누구인지 확인하고, 참여자들의 '성과'를 점검합니다.

왜 지금 '사회적경제'를 이야기하는가

사회적경제에 대해 본격적으로 이야기 나누기 전, 학생들과 아래와 같은 워크시트를 작성해보고 조 안에서 공유하는 시간을 가졌습니다. '내가 가장 사랑하는 세 가지'는 다양했지만, 거의 빠지지 않고 등장했던 건 가족, 엄마, 아빠, 친구, 반려동물 등이었어요. 사회에서 성공하기 위해 필요하다고 생각하는 요건엔 물질적인 것이 많았고, 본인이 생각하기에 성공을 위해 가장 중요하다고 꼽은 3순위의 요건들을 모두 개인이 선택할 수 없는 것으로 분류한 학생도 많았습니다. 정말 그럴까? 우리는 어떤 삶을 살고 싶을까? 각자가 생각하는 '성공'이란 뭘까? 많은 대화를 나눌 수 있었습니다.

워크시트 ▶
청소년용 워크북
「우리로 꽃피우는 사회적경제」 발췌



내가 가장 사랑하는 세 가지

사람이나 물건, 어떠한 상황, 생각 등등 내 삶에서 가장 중요하고 소중한 것 세 가지를 떠올려 본다면?

사회에서 성공하기 위해 필요하다고 생각하는 요건은?

성격	노력	재능	부모의 재력	외모
열정	운	성실성	인맥	_____
학벌	출신 지역	긍정적 마인드	안정적인 직업	_____
건강	뚜렷한 목표의식	이타심	자기 인식	_____

1순위: _____
2순위: _____
3순위: _____

노력하면 얻을 수 있는 것

개인이 선택할 수 없는 것

영상 ▶
EBS 다큐멘터리 K 교육격차 스포일러 中
시험 등수 없는 요즘 초등학교.
난생처음 성과주의를 경험해 본 아이들의 반응?

요즘의 젊은 세대들은 가장 중요시하는 가치로 '공정함'을 꼽는다고 하나, 사회에서 성공하는 데 필요한 요건으로 부모의 재력, 운, 외모 등을 꼽고 이를 개인이 선택할 수 없는 것이라 분류한 학생들을 볼 때면 물음표가 샘솟곤 합니다. 개인이 '노력'해서 좋은 성적을 받고 상위권 대학에 입학하는 것을 그 개인의 능력이라 말하며, 따라서 능력에 따른 대우를 받는 것이 당연하다고 말하는 이들이 생각하는 '공정함'은 무엇일까요? 그들에게 지금은 '공정한' 사회일까요?

시험 등수가 없는 요즘 초등학교에서 난생처음 '성과주의'를 경험해본 어린이들의 반응과 인터뷰를 보면, 처음부터 성과주의를 당연하게 여긴 건 아니구나 하는 생각이 새삼스럽게 듭니다. 지금의 분배 기준은 올바른지, 다양한 사회 구성원의 합의에 따른 결정인지, 능력주의 사회와 공정에 관한 질문을 던져보게 합니다.

EBS에서 2023년 4~5월 방영한 다큐멘터리 K 교육격차 5부작 중 마지막 편 '스포일러'에서는 한국과 미국, 일본, 독일, 덴마크 등 5개국의 20대 청년 2,800명을 대상으로 한 '교육격차와 공정성 인식'에 관한 설문 조사 결과와 이에 대한 다양한 배경의 한국 청년들의 목소리가 소개됩니다.

설문에 참여한 한국 청년들은 '우리나라에서는 공부를 못해도 존중받으며 살 수 있다', '학교 성적이나 학력이 생애 소득에 큰 영향을 주는 것은 당연하다', '같은 일을 해도 정규직이 비정규직보다 임금을 더 받아야 한다', '가정에 경제적인 여유가 있었다면 직업과 관련된 목표를 바꾸었을 것이다' 등의 문항에 YES 또는 NO로 답했고, '지금의 내가 있기까지 더 큰 영향을 끼친 것은 노력인가 환경인가', '청년이 성공하기 위해 가장 중요한 것은 무엇인가' 등의 질문에 대해서도 각기 다른 답을 골랐습니다. 그러나 마지막 질문, '지금까지 내가 경험한 교육 시스템을 자녀가 그대로 경험해도 좋다고 생각한다'라는 질문에 부정적인 응답을 한 응답자 비중은 앞선 질문들에서 답이 나뉘었던 비율과 사뭇 다르게 49.3%로,

영상 ▶
EBS 블로그 기획기사
「선생님이 시청한 다큐멘터리 K
– 교육격차와 공정성」

출처 ▶
EBS 다큐멘터리 K 교육격차 5부
'스포일러' 방영분 캡처

일본 39.5%, 독일 31.1%, 덴마크 29.3%, 미국 26.5%와 비교해 가장 높은 것으로 나타났습니다.

인터뷰했던 청년의 말을 빌려, '원수의 자식에게조차 물려주고 싶지 않은' 교육과정을 '겪으면서' 살아가는 학생들이 꿈꿀 수 있는 사회에 대해 생각해보면 아득하고도 미안한 마음이 듭니다. 벼랑 끝에 서 있는 것 같은 지금이야말로, 어쩌면 이 상황을 바꾸기 위해 무언가를 해볼 수 있는 시기가 아닐까요? 아니, 정말로 무언가 해야만 하는 시기라는 생각이 듭니다. 모두가 출발선이 같을 수는 없고 같은 조건일 수는 없지만, 그렇다고 해서 인간으로서 존엄하게 살아갈 수 있는 권리마저 다를 수는 없습니다.

함께 협력하며 살아가는 것이 인간의 오랜 생존전략이자 자연스러운 것이라는 것에 대해 앞서 다룬 이야기들을 통해 충분히 공감대를 형성했다면, 이제는 이 기울어진 운동장을 바꾸어 보려는 하나의 움직임, '사회적경제'에 관한 이야기를 해볼 시간입니다. 지금의 사회구조에 의문을 가져보고, 우리의 욕망에 대해 들여다보고, 살고 싶은 세상에 대한 청사진을 함께 그려볼 시간입니다.

돈이 더 많은 돈을 벌고, 누군가는 제값을 치르거나 받지 못하고, 산업재해가 반복되고, 장애인의 이동권이나 노키즈존(No Kids Zone) 등의 이슈를 시민들 간의 합의와 조력이 아닌 대결 구조가 형성되도록 부추기는 보도를 하고, 이주노동자가 늘어날 수밖에 없음에도 이들에 대한 대우나 법제화는 제대로 이루어지고 있지 않은 시점에서 우리는 과연 어떤 역할을 할 수 있을까요?

넘쳐나는 문제에 힘이 빠져 잠시 주춤할 수는 있지만, 분명 우리가 할 수 있는, 해야 할 역할들이 있고, 우리에게는 함께 이 상황을 더 좋게 바꾸어나갈 힘이 있습니다. 함께 잘 사는 방법을 고민하고 실천하는 사람 중심 경제의 방식도 있고, 우리는 그 방식을 취해 보기로 선택할 수도 있습니다. 또 다른 길이 되어줄 수 있는 '사회적경제'에 대해서도 함께 배우며 사회에는 한 길만 있는 것이 아니라 다양한 곁가지들이 공존하고 있음을 인지하고, 소위 말하는 '답 없는 사회'에서 '하나의 획일화된 답'이 없는 사회가 되기 위한 논의를 시작해 보면 어떨까요.

사회적경제는 언제, 어떻게 시작되었나

사진 ▶
최초의 소비자 협동조합 운동의 창시자인 로치데일의 선구자들
출처 getty images

최초로 성공한 소비자 협동조합이자 세계 협동조합 운동의 발상지가 된 19세기 영국의 '로치데일 공정선구자 협동조합(The Rochdale Pioneers)'도 산업혁명과 함께 빠르게 자본주의가 발달하던 시기를 살아가던 저임금 노동자들의 힘들고 척박한 상황에서 출발했습니다. 이 시기 영국을 비롯한 유럽 국가들에서는 자본가들이 부와 생산수단을 소유한 채 도시로 온 노동자들에게 낮은 임금에 장시간 고강도의 노동을 하도록 했고, 질 낮은 생필품을 고가에 판매하기도 했습니다. 그 과정에서 정제가 덜 된 누런 밀가루를 팔거나, 우유에 물을 타는 등 이윤을 극대화하기 위한 방법도 서슴지 않았지요.

이에 분노한 영국 로치데일 지역의 직물공장 노동자 28명이 1년에 각기 1파운드 씩의 출자금을 모아 협동조합 가게를 열었고, 밀가루, 계란, 버터, 우유 등의 식료품과 생활물자를 공동구매를 통해 저렴한 가격에 공급할 수 있게 되었습니다. 1파운드라고는 하나, 1844년 당시의 가치로 환산하면 결코 적지 않은 금액이었습니다. 그렇지만 한 사람의 열 걸음보다 열

사진 ▶
지금도 남아 있는 로치데일 공정선구자 협동조합의 옛 상점이자 박물관
출처 Rochdale Online

사람의 한 걸음을 소중히 하는 경제공동체였기에 이 선구자들은 발품 팔아 주변 사람들을 끌어들이며 1년 간 어렵게 어렵게 28파운드를 모을 수 있었습니다. 국가도 자본가도 해결해주지 않는 본인들의 문제를 직접 해결하고자 나선 주체적인 시도에 더해 공정한 거래, 이용액에 비례한 이윤 배당, 자본주의의 한계를 극복하는 1인 1표의 의사결정 구조, 시가(市價)에 따른 현금 거래와 교육을 통한 사람에 대한 투자 등 이들이 원칙 삼아 운영했던 조항은 현대 협동조합의 핵심 원칙의 바탕이 되기도 했습니다.

이렇듯 사회적경제는 자본주의 시장경제가 발달하면서 생겨난 빈부격차, 불평등, 환경파괴와 같은 다양한 문제들을 시민들이 자발적으로 협력하여 해결하고자 한 여러 형태의 경제활동에서 시작되었습니다.

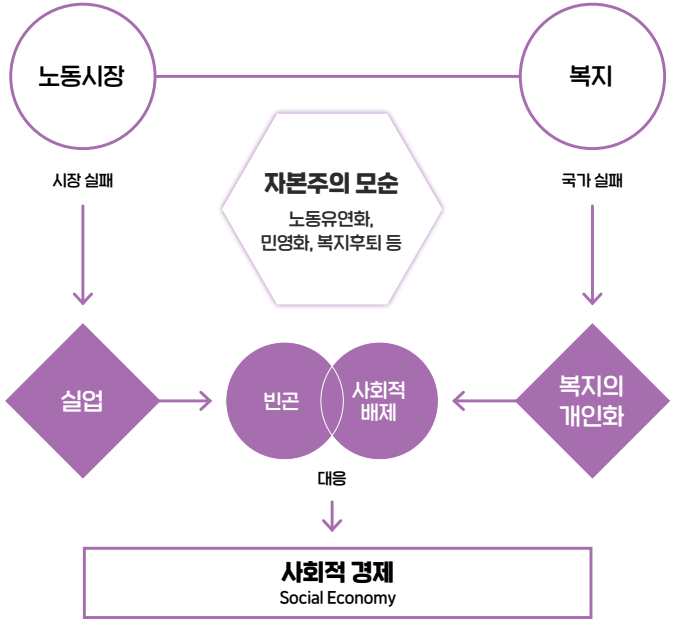
여기에서는 사회적경제의 등장 배경과 대표적 사례인 로치데일 공정선구자 협동조합에 대해 간략히 다루었습니다만, 사회적경제의 개념과 이론은 다양하게 연구 및 정리되고 있기에 오른편과 같이 몇 가지를 추려 간략히 소개해 봅니다.

사회적경제 등장배경

시장실패
무한경쟁의 시장자본주의로 인한 승자독식, 빈곤, 일자리 축소, 양극화 심화, 환경파괴 등

국가실패
재정악화로 인한 복지 축소로 인한 국가의 취약계층 돌봄 기능 약화 등

출처 장원봉(2006)



다양한 『사회적경제』 개념 알아보기

경제협력개발기구(OECD)
국가와 시장 사이에 존재하는 조직에 내재된 것으로 경제적 요소와 사회적 요소를 동시에 추구하는 것

유럽연합(EU)
참여적 경영 시스템을 갖춘 협동조합, 상호공제조합, 사단, 재단 등이 사회적 목적을 추구하기 위한 경제적 활동

캐나다 퀘벡주의 사회적 경제 연대회의(Chantier)가 정의한 사회적 경제
사회적 목적을 달성하기 위해 '6대 원칙'(구성원·공동체의 필요 충족, 국가로부터의 자율성, 민주적 지배구조, 경제적 성과 추구, 출자액에 비례한 배당 금지, 해산시 잔여재산 타법인 양도)에 따라 운영되는 기업의 경제활동

Defourny
이윤창출보다 구성원이나 공공에 대한 공헌을 목적으로 경영의 자율성, 민주적 의사결정, 수익배분에 있어서 자본보다는 사람과 노동을 중시하는 경제

Patrick Loquet
사회적경제란 사람을 모든 관심의 중심에 놓는 것이다. 핵심은 사람이지 자본이 아니다. 따라서 그것은 자본의 수익보다 일자리를 중시하고 일자리를 통해 창출하는 사회적 연계를 중시한다.

사회적 기업가 정신과 청소년 체인지메이커

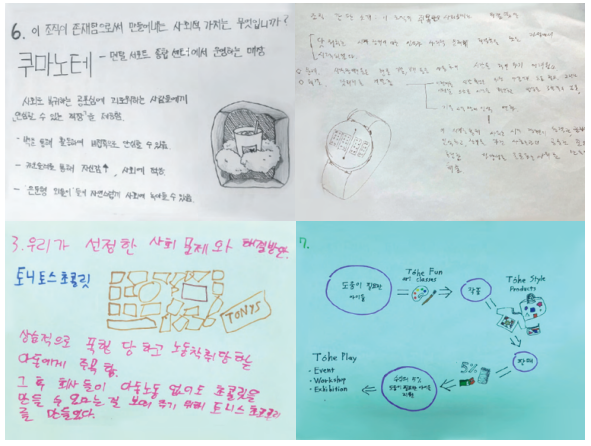
최근에는 사회적기업, 협동조합, 소셜벤처를 비롯한 다양한 형태로 사회문제를 해결하는 것을 비즈니스로 하는 조직들이 많이 생겨나고 있습니다. 기존의 기업들도 한 번쯤은 들어보셨을 환경·사회·거버넌스(ESG), 즉 기업의 비재무적인 측면에서 쇄신을 꾀하지 아니할 수 없는 시점에 와 있습니다. 사회문제가 점차 복잡다단해지면서 이를 해결하기 위한 혁신적이고 새로운 접근이 필요해졌고, 기후위기와 환경문제의 심각성을 인지하는 사람들이 늘어나면서 지속가능성에 대한 사회의 수요도 날로 커져 기업 활동에까지 영향을 미치고 있기 때문입니다.

기업의 역할과 책임이 그 어느 때보다 확대된 지금, '사회적 기업가 정신'이 문제해결자의 중요한 역량이자 태도로 대두되고 있습니다. 사회적 기업가 정신은 이윤 창출뿐 아니라 사회문제를 해결하기 위한 지속가능한 방법을 찾고자 하는 노력을 의미합니다. 기업은 경제적인 측면에서의 활동과 동시에 자신의 제품과 서비스, 비즈니스모델, 운영방식 등을 통해 사회문제에 긍정적인 영향을 미치고, 소비자뿐 아니라 투자자, 자사 직원을 비롯한 다양한 이해관계자들에게도 책임을 다하면서 사회적, 환경적인 측면에서도 가치를 창출해야 합니다.

사회적 기업가 정신을 가진 기업가는 지속 가능한 비즈니스모델을 탐색하면서, 단기적인 이윤만 추구하지 않고 장기적으로 우리의 비즈니스가 사회에 미칠 영향까지 고려하며 비즈니스모델을 구축해 나갑니다. 결과적으로 사회적 기업가 정신을 가진 이가 늘어날수록, 기업들이 사회문제를 해결하는 '기업시민'으로 주도적인 역할을 할 수 있고, 각 조직에 속한 시민들도 책임 있는 생산과 소비 활동을 할 수 있게 됩니다.

우리가 우리의 문제를 직접, 자발적으로 협력하여 해결하는 여러 형태의 경제활동을 사회적경제 영역의 일이라 한다면, 이처럼 사회적 가치를 창출하면서 동시에 경제적인 가치도 창출하는 일은 우리 청소년들이 경험하고 자라나서 진로 선택지의 하나로 충분히 고려할 수 있는 분야가 될 것입니다. 따라서 자기 주도적으로 문제를 발견하고 해결해 갈 수 있다는 믿음을 청소년기에 경험적으로 체득하는 일, 즉 현재를 더 나은 방향으로 바꾸어가기 위한 '체인지메이커'로서의 역할과 경험이 그 어느 때보다 중요해졌습니다.

▶ 학생들이 조별로 조사해 발표한 국내외 사회적경제 조직들

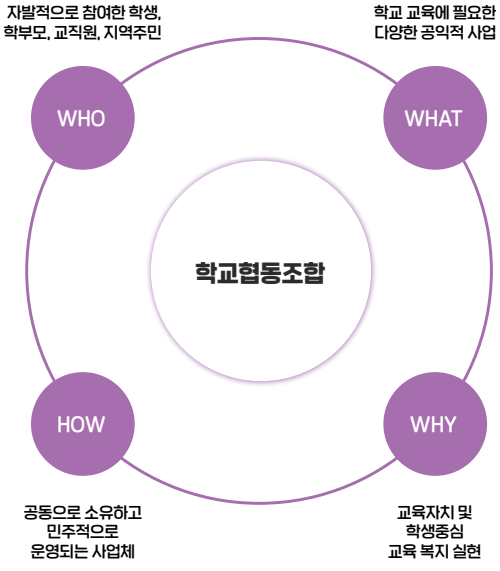


청소년들은 사회적경제 교육이나 동아리 활동, 소셜벤처 체험, 학교협동조합 등을 통해 직접 문제를 발견하고 함께 해결을 시도하는 경험을 해나가고 있는데요. 아마 지금 이 페이지를 읽고 계신 분 중에는 이 프로그램들을 직접 해보셨거나 학생들과 같이 해보면 어떨까 고민하셨던 분도 계시겠지요? 이번 장에서는 그중에서도 청소년들이 건강하게 사회적경제를 배우고 협동 정신을 기를 수 있는 '학교협동조합'에 대해 잠시 이야기해 보고자 합니다.

학교협동조합은 초·중등교육법 제 2조에 따라 학교를 기반으로 공통의 경제적, 사회적, 문화적, 교육적 필요와 욕구를 충족시키기 위해 학생, 교직원, 학부모, 지역주민 등이 자발적으로 결성한 협동조합 기본법상의 협동조합 또는 협동조합연합회를 말합니다(서울특별시교육청 학교협동조합 지원 및 육성에 관한 조례 제2조). 다시 말하면, 학교협동조합의 네 주체가 함께 교육자치와 학생 중심의 교육복지를 실현하기 위해 학교 교육에 필요한 다양한 공익적 사업(매점, 방과 후 돌봄 교실, 문구, 직업교육 등)을 하는 '사업체'이자, 사회적경제 교육공동체라고 할 수 있습니다.

주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 사회적경제 조직이나 학생들이 관심을 가질 만한 사회문제를 비즈니스로 해결하고자 하는 곳들을 소개하고, 관심 가는 조직을 직접 조사해보며 친숙해질 수 있는 시간을 가져보는 것도 좋습니다. 직접 다녀오거나 경험해 본 사회적경제 조직 사례들을 부록으로 실어두었으니 참고해 주세요~!

출처 ▶
학교협동조합 활동 사례집(2022)



영 낯설게 다가올 수도 있을 것 같아, 학교협동조합이 있는 여러 학교를 방문하며 기억에 남았던 일화를 두 가지 들려드릴까 해요.

한 번은, 코로나로 급식 먹을 때 빼고는 교실에서 마스크를 필수로 착용해야 했던 때였어요. 코로나가 심각해지자 학교 매점에서 아이스크림을 그대로 판매해도 될까 하는 문제가 화두가 되었는데요. 이 주제를 두고 학생들과 선생님, 학부모, 지역주민들이 다 같이 만날 수 있는 주말 저녁에 온라인으로 논의하기로 했답니다. 보통의 학생들에게 익숙한 경험은, 코로나 감염 위험으로 매점 간식이 판매 금지되는 일일 텐데요. 나의 문제, 우리의 문제를 하나의 테이블에 올려놓고 모두의 생각을 꺼낼 수 있는 장을 만들고 합의점을 도출해가는 과정은 시민 구성원으로 청소년 시기에 잘 배워나가야 할 자질이 아닐까 싶었습니다. 어떠한 대단한 계기라기보다, 일상에서 숨 쉬듯 하는 경험이 켜켜이 쌓여 만들어지는 배움이었기에 아직까지도 인상 깊게 남아 있어요.

그리고 올해, 학교협동조합 설립을 준비하며 예비 학생 조합원들의 사회적경제 교육을 열었던 학교에서는 주변 세 곳 학교의 학생들도 교육에 초대했어요. 옆 학교지만 어색함 없이 어우러져 학교 매점에서 생협 간식도 먹고, 협동조합에 대해 함께 알아갈 수 있었던 자리였습니다.

이렇듯 학교협동조합을 통해 학교와 지역이 만나고, 다양한 주체들이 참여하며 삶과 이어지는 배움이 일어나곤 합니다. 때론 우당탕탕 시행착오가 난무하고 낯선 길을 개척해야 하는 상황을 마주하게도 되지만, 학생들이 교과서 밖 세상을 경험할 수 있는 살아있는 교육경제공동체, 학교협동조합의 활동과 이야기가 언제나 반갑고 감사합니다.

학교협동조합에 대해 구체적으로 알고 싶거나 사례가 궁금하신 분들을 위해 학교협동조합지원센터의 자료 링크를 실어둡니다. 아마 전국의 학교협동조합 개수만큼이나 각기 다른 경험이 존재하리라 생각해요. 함께 만들어 가는 이 공동체 경험은 구성원들의 역량과 역동이 다를 터이므로, 다양한 사례로 만나고 연결되어서 각자의 이야기를 듣고, 우리에게 적합한 방법을 우리만의 시행착오로 함께 쌓아갈 수 있다면 좋겠습니다.

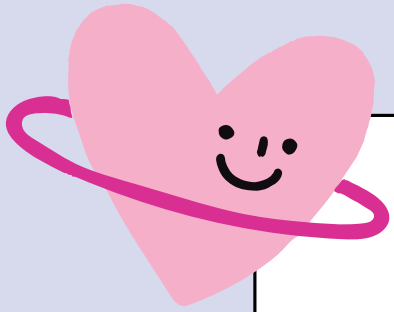
학교협동조합은 2012년 협동조합기본법 시행 이후
2013년 '영림중사회적협동조합 여물점'이
교육부로부터 첫 인가를 받은 것을 시작으로
2022년 10월 기준 전국에 167곳이 설립·운영되고 있어요.

QR 코드 ▲
학교협동조합 발간물
(서울시교육청 학교협동조합지원센터 홈페이지)

QR 코드 ▲
학교협동조합 주요 사례
(학교협동조합 중앙지원센터 홈페이지)

4장

사회적경제 교육 및 체인지메이커 프로젝트 사례



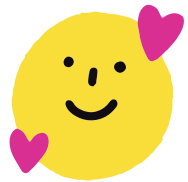
주제 통합 수업

교과 연계 수업

창의융합 아카데미와
스타트업 페스티벌

학생들의 체인지메이커 프로젝트

사회적경제 교육 경험이 있는 교원들을 인터뷰하며,
입시에 집중해야 하는 일반고등학교나 학교협동조합이
없는 학교에서는 사회적경제 교육을 하기가 쉽지 않다는
이야기를 들었습니다. 사회적경제 교육을 하고 있는
학교들은 어떤 방식으로 진행하고 있는지 궁금해하시기도 했습니다.
그래서 4장에서는 저희가 3~4년 이상 관계 맺으며 교육을
담당했던 학교들의 사례와 중고등학교 학생들과 함께 진행한
체인지메이커 프로젝트 사례 등을 정리해 소개하고자 합니다.



주제 통합 수업

서울 강동구에 위치한 선사고등학교에서 2019년부터 1학년 학생들과 학교협동조합 학생 조합원들의 교육을 해오고 있습니다. 학기마다 재미있는 교육 기획으로 수업이 진행되는 것을 오며 가며 알게 된 터라, 올해 사회적경제 교육 교원직무연수를 준비하면서 구체적인 과정에 대해 여쭙게 되었습니다. 선생님께서도 사회적경제 교원직무연수를 위해 흔쾌히 학교에서 구성해 활동하는 교원학습공동체 이야기와 자료를 공유해 주셨어요.

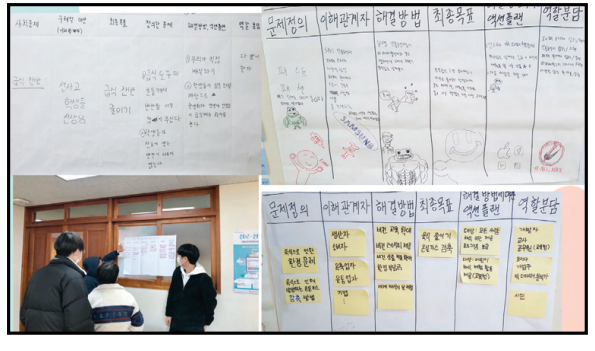
'우.공.달.(우리는 함께 공부했고 지구는 달라졌다) 프로젝트'라는 교원학습공동체를 구성해 학기마다 한 가지 주제에 대해 깊게 학습하고, 해당 주제를 국어, 영어, 통합 과학, 통합 사회, 수학, 미술 등 교과에 녹여내고 있었습니다. 기후위기와 생태전환을 주제로 했던 학기에는 영어 교과에서는 그레타 툰베리의 UN 연설을 다루거나, 수학 교과에서는 내가 현재 배출하고 있는 탄소발자국을 계산해보고, 과학 교과에서는 우리나라의 에너지 정책이나 최근 이상기후 현상에 대해 직접 조사하고 발표하기도 했어요. 통합사회 교과에서는 고교-대학 연계 인재육성사업을 통해 총 3차시에 걸쳐 여러 사회적경제 현장에서 활동하고 있는 구성원들이 모인 사회적경제 교육연구팀 sirimiri가 사회적경제 이해 수업을 진행했습니다.

자료 ▶

이 자료는 선사고등학교
정수정 선생님이 사회적경제
교원직무연수를 위해 공유해 주셨습니다.

자료 ▶

사회적경제와 생태전환을 함께 다루었던
2021년 사회적경제 수업



교과 연계 수업

사회적경제 교육연구팀 sirimiri가 2019년부터 선사고등학교에서 사회적경제 교육을 하게 된 것을 계기로 매년 1학년 학생들의 사회적경제 수업을 기획하고 진행해 오고 있습니다. 통합사회와 사회적경제를 연계한 수업으로 수업 구성을 위해 선생님들과 2~3회의 사전 회의를 거치고, 논의된 주제와 목적, 방식에 따라 진행 후 총평하는 시간을 가졌습니다.

학생들이 협동게임을 통해 함께 하면 달라지는 것들을 직접 느끼고, 사회문제나 사회적경제 조직을 탐구하는 큰 구조는 있지만, 전년도 총평과 그 해 학생들의 성향, 배우는 내용 등에 따라 실험해보고 적용하는 내용들은 계속 변화해 오고 있습니다. 오른쪽의 수업계획안들에서도 3~4차시에 어떻게 학생들이 사회적경제를 직접 탐구하고 알아가도록 할 것인가에 대한 여러 실험(?)의 흔적들을 찾아볼 수 있을 것입니다.

[사전 회의]-[수업 진행]-[첫 차시 진행 후 피드백]-[교원 총평/학생 피드백 분석] 순으로 진행되는 과정을 반복하니, 그동안 쌓인 총평과 경험이 다음 해의 새로운 과제나 시도가 되어주는 선순환을 경험하기도 했습니다. 수업 중 상당 시간을 할애해 사회적경제 교육을 할 수 있는 것, 사전·사후 과정에 공들이고 계속해서 과정을 이어나갈 수 있었던 것은 학년이 바뀌어도 새로운 교과 담당 선생님과 이어갈 수 있는 징검다리 역할을 해주시고, 학생들이 또 하나의 새로운 삶의 방식을 잘 배워나갈 수 있도록 애써주신 선생님들 덕택입니다.

▶
매해 만들어온
청소년 사회적경제 교육 워크북

▼2019년 수업계획안

선사고등학교 통합사회 교과 과정과 연계 '사회적 경제' 세부 운영안

사업명	통합사회 교과와 연계된 사회적경제 탐구	사업구분	정규수업 ■ 방과후학교 □	동아리 □ 진로 □
운영기간 (총 운영시간)	19.08.19. ~ 08. (10일, 총 4시간 * 8개 반)	교육장소	1-1~1-8 교실	
대상(학년)	1학년 전체	참여학생	200 여명	
목적 및 기대효과	• 통합사회 교과서에 나오는 시장의 기능과 한계를 이해하고 이에 대한 대안으로 등장한 사회적 경제에 대해 이해한다. • 사회적경제의 등장배경과 국내 사회적경제 조직에 대해 이해한다.			
주요활동 내용요약	• 국내외 사회적경제에 대해 학습하고 사회적경제 정신을 바탕으로 자신과 주변의 문제를 발굴하고 사회적경제 방식으로 해결하는 방안을 실습해 본다.			

차시	강의내용 및 수업활동	시간	운영반 개수	인적 구성	
				정	부
1	사회적경제 가치 이해하기	1	8	교사	분임지도사
2	사회적경제 등장 배경과 국내 사회적경제 조직 이해하기	1	8	교사	분임지도사
3	사회적경제방식으로 생각해보기	1	8	교사	분임지도사
4	학교안과 밖의 문제점을 사회적경제 방식으로 해결해보기	1	8	교사	분임지도사

▼2021년 수업계획안

선사고등학교 수업계획서

과정명	사회적경제 만나 생태 전환의 길 찾아보기		
운영기간 (총 운영시간)	2021. 10. 18(월) ~ 22(금) 8개반 오프라인수업 각 3차시	교육장소	교실
대상(학년)	1학년	참여학생	1~8반
목적 및 기대효과	• 목적: 사회적경제에 대한 이해를 높이고, 기후환경 등을 둘러싼 사회문제를 발견하고 주체적으로 해결하는 과정을 통해 생태 전환을 실천하는 길을 모색한다. • 기대효과: 우리 주변의 사회문제를 발견하고 그 원인과 해결책을 함께 찾아봄으로써 생태 전환의 지속적 실천에 대해 고민하고, 문제해결의 주체가 되어볼 수 있다.		
주요활동 내용요약	• 사회적경제 개념과 기본가치에 대해 배우고, 협동 액티비티로 체험한다. • 기후환경과 관련한 우리 주변의 사회문제를 인식하고 발견한다. • 문제를 해결하기 위한 원인과 해결책을 찾고 실천해본다.		

차시	강의내용 및 수업활동	시간	운영반 개수	인적 구성	
				정	부
1	사회적경제 이해하기	45분	8	1	1
2	주변의 사회문제 발견하기	45분	8	1	1
3	원인과 해결책 함께 찾아가기	45분	8	1	1

▼2022년 수업계획안

2022년 선사고등학교 수업계획서(안)

과정명	사회문제를 해결하는 사회적경제 이해		
운영기간 (총 운영시간)	2022. 10. 17(월) ~ 28(금) 8개반 오프라인수업 각 4차시	교육장소	교실
대상(학년)	1학년	참여학생	1~8반
목적 및 기대효과	• 목적: 통합사회 교과서에 나오는 시장의 기능과 한계를 이해하고 이에 대한 대안으로 등장한 사회적경제에 대해 이해한다. • 기대효과: 우리 주변의 사회문제를 발견하고 그 원인과 해결책을 제시하고 있는 국내외 사회적경제 기업에 대해 분석하고 발표한다.		
주요활동 내용요약	• 사회적경제 개념과 기본가치에 대해 배우고, 협력 활동으로 체험한다. • 우리 주변의 사회문제를 살펴보고, 사회문제를 해결하는 사회적경제 기업을 조사한다. • 사회적경제 기업 분석 내용 및 활성화 방안. 우리의 일상에서 사회적경제를 실현하거나 참여할 수 있는 방안에 대해 발표한다.		

차시	강의내용 및 수업활동	시간	운영반 개수	인적 구성	
				정	부
1	사회적경제 개념이해 및 협력 활동	50분	8	1	1
2	사회적경제 조직 이해 및 사회문제 선정	50분	8	1	1
3	사회문제를 해결하는 사회적경제 조직 조사	50분	8	1	1
4	사회문제를 해결하는 사회적경제 조직 분석 및 발표	50분	8	1	1

▼2023년 수업계획안

2023년 선사고등학교 수업계획서(안)

과정명	우리 주변의 문제를 함께 발견하고 해결하는 사회적경제		
운영기간 (총 운영시간)	2023. 8. 넷째주 예정 8개반 오프라인 수업 각 4차시	교육장소	교실
대상(학년)	1학년	참여학생	1~8반
목적 및 기대효과	• 공동체 게임을 통해 협동의 가치를 경험하고, 탈별 활동에 적용할 수 있다. • 사회적경제의 개념과 가치, 사회적경제 조직들에 대해 이해할 수 있다.		
주요활동 내용요약	• 사회적경제 개념과 기본가치에 대해 배우고, 공동체 게임을 진행한다. • 우리 주변의 사회문제를 발견하고 그 원인과 해결책을 제시하고 있는 국내외 사회적경제 조직에 대해 분석하고 발표한다.		

차시	강의내용 및 수업활동	시간	운영반 개수	인적 구성
				정
1	공동체 게임으로 협동의 가치 경험하기	50분	8	1
2	사회적경제의 개념과 조직 알아보기	50분	8	1
3	사회문제를 해결하는 사회적경제 조직 조사	50분	8	1
4	사회문제를 해결하는 사회적경제 조직 분석 및 발표	50분	8	1

창의융합 아카데미와 스타트업 페스티벌

서울 구로구의 구로고등학교에서는 학생들이 현명한 소비자를 넘어 가치 있는 제품을 만들고 팔아 그 수익금을 다시 사회에 환원해 보며 '당당한 생산자'로서의 경험도 할 수 있도록 다양한 프로젝트를 진행하고 있습니다.

《서울교육》 2021년 가을호(244호)에도 소개되었듯, 이러한 구로고등학교의 교육 프로그램은 2019년 '미래사회프로젝트'로부터 궤를 이어오고 있습니다. 이때 학생들이 피부로 느끼고 있는 문제를 실제로 해결해보면서 이윤과 가치를 동시에 창출하는 활동을 진행해 보았고, 2021년부터는 더 나아가 '반복 가능'하고 '확장 가능'한 비즈니스 모델을 탐색하는 스타트업을 직접 기획해 활동해 보는 '창의융합 아카데미'를 운영해 오고 있습니다. 학사일정과 교육과정을 조율해 6~10회차에 걸쳐 학기 중 3~4달간 교육과 실습을 진행하고, 마무리로 '스타트업 페스티벌'을 열었습니다.

창의융합 아카데미는 전교생을 대상으로 프로젝트에 참여할 학생들을 지원받고, 학생들이 직접 교내 쓰레기 분리배출, 임산부와 노약자 배려, 코로나로 버려지는 마스크 쓰레기 등의 문제를 발굴하고 이에 대한 원인 탐색과 해결 과정을 거쳐 제품/서비스를 만들고 투자를 위한 발표를 진행하는 프로젝트입니다. '창의융합 아카데미' 프로그램으로 사회적경제와 창업에 대해 배우고, 사회적경제 동아리원들과 스타트업 페스티벌로 연계해 판매도 해보며 사회적경제를 직접 체험하고 지역사회의 문제들을 스스로 해결해 볼 수 있는 역량을 기르고 있습니다.

학생들은 팀 안에서 자율적인 논의 과정을 거쳐 주제를 선정하고 문제를 파악하기 위한 인터뷰, 관찰, 되어보기(체험) 등의 다양한 공감하기 활동을 하며 주제에 대해 깊게 탐구하고, 창의적인 해결방법들을 시도해 봅니다. 프로젝트 전 과정을 마친 후에는 사업계획을 발표하거나 홍보영상도 직접 만들어 배포하고, 학교의 투자로 그립톡, 뱃지, 음료 등 메시지와 의미를 담은 상품을 판매해서 수익금을 지역사회에 환원합니다. 이 과정에서 스스로 문제 해결을 시도할 수 있다는 자신감을 얻고, 1-2학년 때 처음 프로젝트를 경험한 후 3학년 때까지도 연속으로 참여하는 학생들이 많은 인기 프로그램입니다. 창의융합 아카데미 과정을 통해 학생들이 진행한 프로젝트는 바로 다음 장에 실어보았습니다.

사진 ▶
학생들이 직접 발굴한
우리 주변의 사회문제들

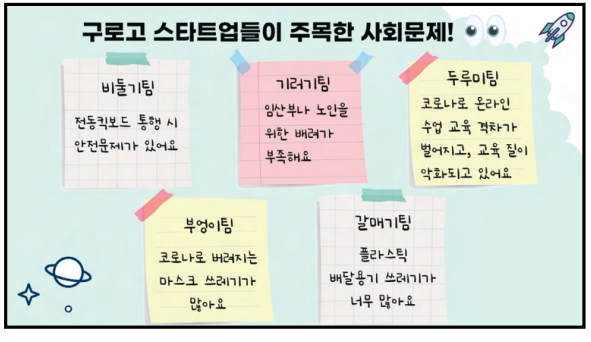


사진 ▶
2023년 구로고등학교
창의융합아카데미 6회차 교육

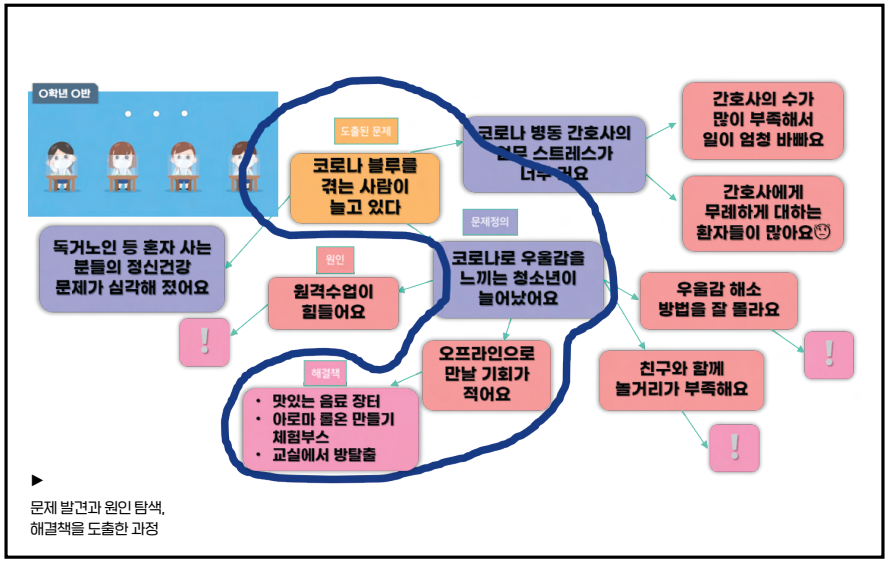
과정명	2023 사회적경제 아카데미 – 우당탕탕 즐겁고 안전한 스타트업 실험실		
대상	전교생 중 희망자 30명 내외	교육장소	도서관
목적 및 기대효과	• 관심 있는 사회문제를 정의하고 팀 단위로 해결책을 찾아가는 스타트업 경험을 통해, '문제'를 마주하고 실패와 시행착오의 '과정' 자체에 집중해 본다. • 기대효과: 공동의 문제를 해결하기 위한 방안을 함께 시도해 보면서 협력과 의사소통 역량, 문제해결력을 향상시킬 수 있다.		
주요활동 내용요약	• 사회문제에 대한 관점과 구조를 파악할 수 있는 활동을 진행, 스펙트럼 대화를 통해 참여자 간 문제를 인식하는 결이 매우 다를 수 있음을 이해한다. • 디자인씽킹을 통해 문제 발견부터 해결책 적용의 전 과정을 경험해 본다. 구체적으로는 문제를 발굴하고 정의해 본 후, 인터뷰 등 공감하기 활동을 통해 당사자·이해관계자를 파악하고, 이들의 기존 경험을 개선하기 위한 방법을 모색하고 적용해 본다.		

날짜	차시	수업 주제 및 활동	후속활동
4/10(월)	1	[무엇을 배울 수 있을까?] 스타트업 경험의 의미, 문제를 바라보는 관점과 구조	문제 탐구 (책, 기사, 영상 등)
5/8(월)	2	[문제에 다가서다] 문제가 문제로 남는 이유, 사회문제 탐색하고 정의하기	주변과 질문 나누기
5/30(화)	3	[사람을 들여다보다] 당사자와 이해관계자, 공감하기와 인터뷰 질문 만들기	인터뷰 페르소나 만들기
6/12(월)	4	[우리가 만들어보는 작지만 큰 변화의 물꼬] '공감하기'한 인터뷰이의 경험 분석하고 바꿔볼 점 찾기	프로토타입 인터뷰
7/10(월)	5	[모아온 실패자산을 경험자산으로!] 프로토타입 인터뷰 피드백을 반영한 변화 계획 설계해보기	솔루션 실행해보기
7/17(월)	6	[우당탕탕 실험실을 일상으로] 프로젝트 최종 발표 및 회고와 성찰	스타트업 페스티벌 참여 결정

학생들의
체인지메이커 프로젝트

조합원 교육이나 사회적경제 특강을 통해 학교에서 청소년들을 만나는 경우 보통은 1~2회차, 1시간에서 2시간 정도의 교육을 진행하곤 합니다. 때문에 학생들이 직접 주변의 문제를 발굴해 내더라도, 문제당사자를 인터뷰하거나 본인들이 도출한 해결책을 실물로 만드는 것까지 해보기에는 시간적인 한계가 있어 논의한 내용을 발표하고 과정에 대한 성찰과 회고의 시간을 가진 후 마무리 할 때가 많습니다.

앞서 이야기한 구로고등학교의 경우에는 한 학기에 걸쳐 1~2주, 2~3주 간격으로 교육을 진행하는 것이 가능했기에, 중간 중간 학생들이 직접 문제를 발견한 현장에 가서 그들이 주목한 문제를 겪고 있는 사람을 만나거나 인터뷰하는 시간을 가질 수 있었습니다. 3년째 진행하며 여러 시행착오 끝에 나온 결과물들을 지켜볼 수 있었는데, 여기에서는 그 중 두 가지를 추려 소개할게요.



▶
문제 발견과 원인 탐색,
해결책을 도출한 과정

첫 번째는, 최근 나의 소소한 근심에서 시작한 문제 발견으로, 코로나 블루로 우울해진 마음을 달래주는 교실 방탈출과 음료 이벤트입니다. 보통 스타트업 페스티벌에서의 판매를 염두에 두다 보면 키링이나 스티커 등 작고 생산 단가가 상대적으로 낮은 유형의 물건들을 떠올리게 되는 경우가 많았는데요. 이 팀은 코로나 상황에서 소수의 인원이 즐겁게 몰입할 수 있도록 하는 '경험'을 설계했어요.

새벽부터 팀원들이 모두 나와 교실 한 개를 감쪽같이 방탈출 공간으로 바꾸어놓아 깜짝 놀라고, 진행되는 스토리와 완성도에 또 한 번 놀랐던 기억이 나네요. 무사히 탈출하면 (저희는 시간 내에 탈출하기 실패했습니다..!) 기념으로 폴라로이드 사진도 찍어주고, '안녕 나의 블루'라는 예쁜 메시지 스티커가 붙은 텀블러에 맛있는 음료도 담아 주어 마지막까지 즐길 수 있는 시간이었습니다.

'안녕 나의 블루' 프로젝트

문제
코로나로 대면 수업도 줄고
친구들을 잘 못 만나니 우울한 기분이 들 때가 많다.

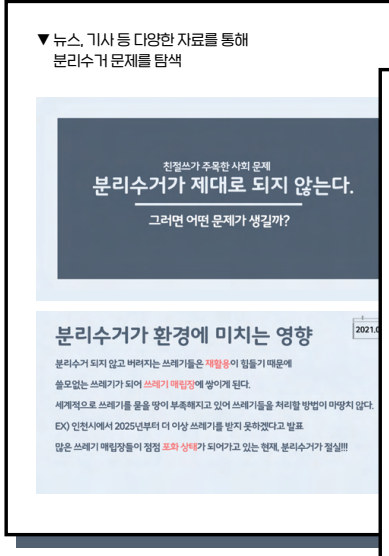
해결책
청소년의 코로나 블루 우울감을 도닥이고
함께 즐기는 방탈출 게임과 맛있는 음료 이벤트

두 번째는 우리 학교나 동네의 오랜 골칫거리 중 하나, 재활용품 분리배출 문제에 주목한 팀 '친절쓰'의 사례입니다. '분리배출의 어려움'에 관한 문제는 학생들과 체인지메이커 프로젝트를 할 때, 단골처럼 등장하는 주제 중 하나인데요. 친절쓰 팀은 문제의 원인을 탐색하고, 해결책을 찾아가는 과정에서 이 문제와 관련 있는 여러 사람을 많이 만나보고 관찰하며 섬세하게 접근했어요. 친절쓰 팀이 공유해 준 투자설명회 자료로 그 과정을 따라가 보려 합니다!

Step 1. 우리 주변의 문제 발견하고 공감하기

'분리수거가 제대로 안 되고 있다는 것과 그 심각성에 대해서는 많이 들어보았는데, 우리 학교는 어떨까?'라는 궁금증에서 시작했던 친절쓰 팀의 프로젝트. 직접 뉴스 기사와 보고서도 찾아보고, 학생들과 행정실 선생님도 인터뷰하며 분리배출 시 어떤 어려움이 발생하고 있는지 알아보았습니다.

▼ 뉴스, 기사 등 다양한 자료를 통해
분리수거 문제를 탐색



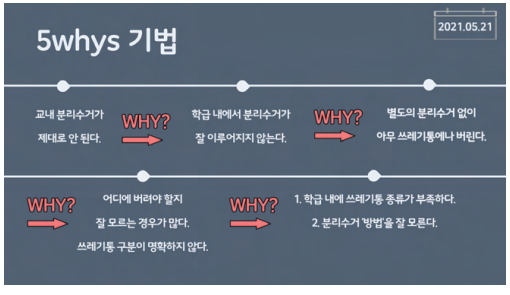
▼ 학생과 교직원을 만나
쓰레기 분리수거와 관련해
인터뷰하며 공감하기

Step 2. 문제를 정의하고 해결할 수 있는 아이디어 발산하기

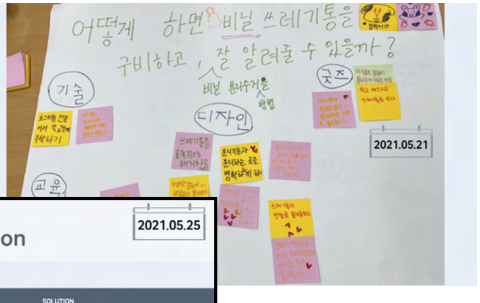
총 다섯 번의 '왜?'라는 질문에 팀이 함께 답해가며 최종적으로는 '1. 학급 내에 쓰레기통 종류가 부족하다', '2. 분리수거 방법을 잘 모른다'라는 두 가지 원인을 발견했어요. 그래서 '어떻게 하면 종류별 쓰레기통을 구비하고, 분리배출 방법을 잘 알려줄 수 있을까?' 질문을 만들고 아이디어를 내보았지요.

그 결과, 쓰레기 종류가 명확히 표시된 3단 구성 쓰레기통 설치와 일반적인 분리배출 안내가 아닌, 우리 학교에서 발생할 수 있는 쓰레기들의 분리배출 방법이 구체적으로 소개된 포스터를 제작하자는 아이디어가 채택되었습니다.

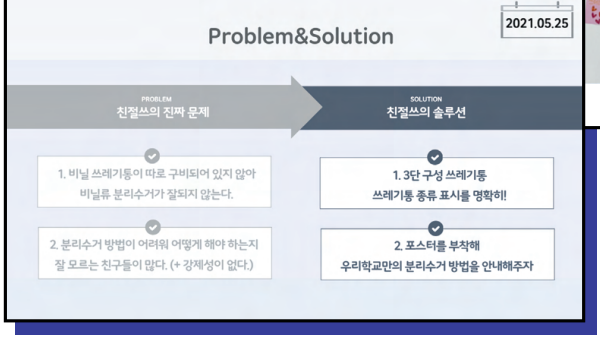
▶ '왜' 라는 질문을 다섯 번 던져가며
문제의 원인 탐색하기



▶ '어떻게 하면'으로
시작하는 질문 만들고
해결책 브레인스토밍 하기



▼ 공감하기와 문제 정의, 해결책 브레인스토밍
과정을 거쳐 추린 친절쓰 팀의 솔루션

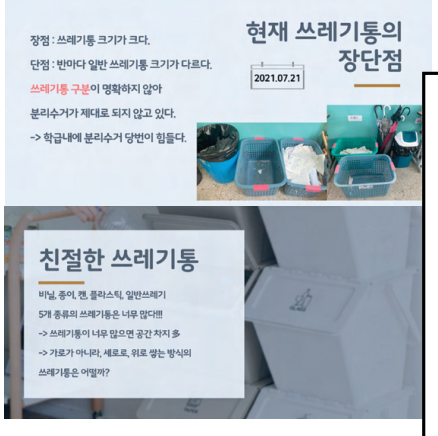


Step 3. 우리의 아이디어를 현실로! 프로토타입 만들고 테스트하기

현재 교실에 있는 쓰레기통의 한계를 보완하면서 공간을 많이 차지하지 않는 제품을 찾기 위해 여러 3단 구성 쓰레기통을 비교 분석해 보고, 학교 매점에서 파는 먹거리의 포장지 사진을 찍어 포스터도 만들었어요.

그리고 사흘간 2개 반에 우선적으로 설치해 학생들의 행동이 어떻게 달라지는지 관찰하고 인터뷰도 하며 반응과 피드백을 수집했습니다. 실제로 3단 구성 쓰레기통 설치 후, 캔과 플라스틱 구분이 가능해져서 분리배출 당번도 별도의 분리작업 없이 바로 버리기만 하면 돼서 편해졌고, 포스터와 문구를 보고 음식물이 묻은 종이팩을 씻어서 버리는 등의 변화가 관찰됐습니다.

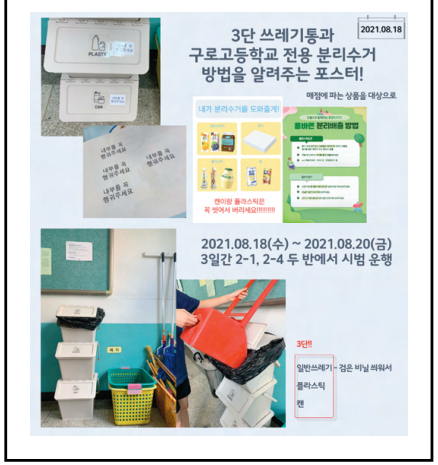
▼ 현재의 쓰레기통 장단점을 보완한
위로 쌓는 3단 쓰레기통 설치 아이디어 채택



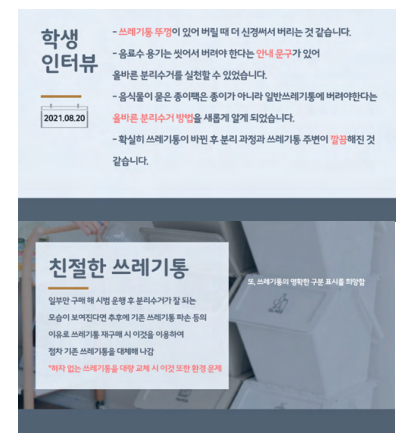
▼ 다양한 3단 쓰레기통 제품 중
교실 설치에 적합한 제품 추리기

학생들은 여기에서 그치지 않고, 본인들이 프로젝트를 하며 발견하고 깨달은 과정들을 정리해 투자발표회에서 공유했습니다. 시범 운영을 통해 효과가 있다는 것을 증명했지만, 기존 쓰레기통을 갑자기 다 바꾸는 것 또한 자원을 낭비하는 것이니 추후 쓰레기통이 파손돼 재구매해야 할 때 이 쓰레기통으로 대체할 수 있도록 제안하며 발표를 마쳤습니다. 일상의 사소한 듯 보이는 현상을 '문제'라 규정하고, 함께 논의하며 해결해보면서 시민으로서의 중요한 역할을 경험해볼 수 있었습니다.

▼ 3단 쓰레기통과 학교 매점에서 산 물품으로
발생하는 쓰레기 분리배출 포스터를 제작해
두 반에 사흘간 설치하고 시범 운영



▼ 시범 운영 과정에서의 학생 피드백
인터뷰와 친절쓰 팀의 제언



거꾸로캠퍼스 학생주도형 진짜 세상 문제해결 프로젝트

4장의 마지막 사례로는 역량중심 교육을 실현하고 있는 '거꾸로캠퍼스'의 학생들이 세상 속 문제를 찾아 정의하고 해결책을 제시하며 사회적 임팩트를 만들어 가는 사례를 만나보려 합니다. 거꾸로캠퍼스의 교육과정 중 하나인 〈학생주도형 진짜 세상 문제해결 프로젝트〉는 주변에서 쉽게 공감하는 사회적 가치가 있는 문제를 탐색하고 이 문제가 진짜 문제인지, 또한 핵심원인은 무엇인지 등 문제를 정의한 후, 이를 해결하기 위한 솔루션을 찾기까지의 전과정을 깊이 있게 경험하는 교육과정입니다.

2017년에 개교하여 300여 명의 학생이 다녀간 거꾸로캠퍼스는 '플립러닝(Flipped Learning)' 방식의 프로젝트 위주 수업을 통해 삶과 학습에서의 자기주도성과 협력적 문제해결능력이 뛰어난 학생을 길러내는 것을 목표로 합니다.

첫 번째 사례: PUTOUT(풋아웃) 팀

문제 발견

2022년 12월부터 의무화된 세대 내
소방시설 점검이 잘 진행되지 않는다.

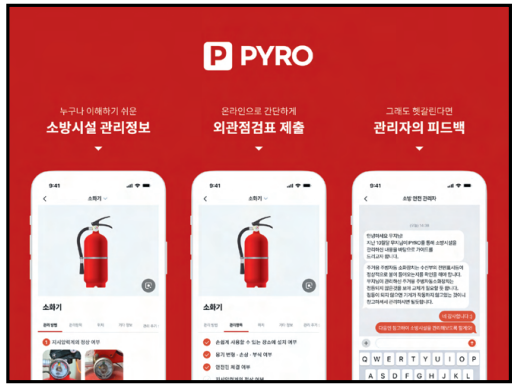
문제 정의

어떻게 하면 아파트 관리자와 입주자 사이에
원활한 소통이 이루어져 방문점검으로도
잘 이어질 수 있을까?

솔루션 소개

소방시설 관리 문리 문제를 해결하는 어플리케이션
〈PYRO(파이로)〉

▶ 소방시설 점검 어플리케이션, PYRO(파이로)



핵심기능

· 공지사항과 알림 기능을 통해 소통을 촉진
· 기존 소방시설 점검 방식의 설명이 종이에 글로만 적혀 있어 입주자가 이해할 수 없었기에, 사진과 이미지를 통해 직관성을 높임

실제로 앱을 사용해 본 아파트 입주자 윤 씨는 "이 앱을 사용하고 나서, 기존에 어려웠던 소방시설 관리가 쉬워져 좋고, 안심된다"며 해당 앱을 지속적으로 활용하고 싶은 의사를 전했습니다. 풋아웃은 파이로를 통해 서울시 아파트에 도움을 제공하고, 매년 화재로 발생하는 1,000여 명의 사상자와 9,000억 원대의 손실을 줄여나갈 예정입니다.

▼ PYRO(파이로)를 활용한 소방시설 관리 방법 소개

두 번째 사례: 인이즈 팀

문제 발견

매년 새 학기에 친구를 만들기가 어렵다.

문제 정의

어떻게 하면 청소년들이 새 학기에 새로운 친구를 잘 만들 수 있을까?

솔루션 소개

새 학기 쉬운 대화의 시작을 만드는 아이스브레이킹 보드게임
〈쉐어링마켓〉

핵심 기능

· 부담없이 대화를 시작할 수 있는
· 게임 내 대화 주제를 제공하여 대화 주제에 관한 고민이 없도록 하는
· 관심사 공유를 통해 서로의 공감대를 형성할 수 있는

위의 3가지 기준을 바탕으로 재밌게 플레이할 수 있는 게임 아이디어 발산 작업을 거쳤고, 빠르게 최소 기능을 담은 프로토타입 제품을 제작하여 교내 150명의 학생을 대상으로 5차시의 프로토타입 테스트를 진행하여 기존의 문제를 해결할 수 있었는지에 관한 고객 만족도를 확인했습니다.

인이즈 팀은 제품 개발 후 텀블벅 크라우드 펀딩을 통해 초기 자본금을 마련하고, 청소년들이 참여하는 축제 부스를 운영하는 등 청소년 대상 판매를 진행했는데요. 이후 외부 학교 및 청소년 기관에 〈쉐어링마켓〉 워크숍을 운영하며 B2B 비즈니스 모델도 구축하였습니다.

수상 경력

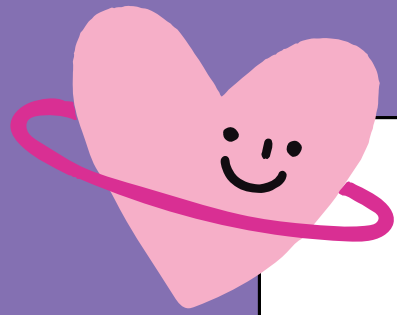
사회적경제 심화과정 데모데이 대상, 소셜벤처경연대회 우수상/경기도지사상, 청소년창업경진대회 장려상, 성북창작소 창업아이디어 공모전 우수상 등

▶ 보드게임 〈쉐어링마켓〉

▶ 게임 진행 모습

5장

직접 해보는
체인지메이커 미니 워크숍



디자인 씽킹,
사람중심적 문제 발견과 해결

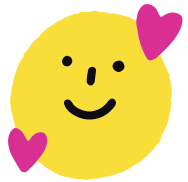
우리 주변의 문제 발견하고 공감하기

문제를 정의하고 해결할 수 있는
아이디어 발산하기

우리의 아이디어를 현실로!
프로토타입 만들고 테스트하기

체인지메이커 프로젝트
발표와 상호 피드백

회고 및 소감 나누기



체인지메이커 과정을 진행해 보고 싶은데
바로 실행하기에는 조금 막막하게 느껴지시나요?
그럴 땐 직접 체인지메이커가 되어보아요!
5장에서는 문제해결방법론 중 하나인
디자인 씽킹 과정을 경험하며 공동의 문제에
해결책을 제안하는 미니 워크숍을 준비했습니다.
'사회적경제 교육을 (준비)하면서 느끼는 어려움'에 대해 나누고
이에 대한 해결책을 고안하는 시간을 가져보아요!

다자인 씽킹,
사람중심적 문제 발견과 해결

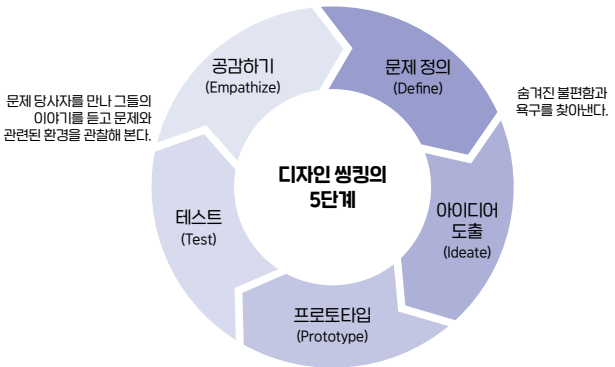
인물 ▲
Herbert A. Simon
(1978년 노벨 경제학상)
출처 Rochester Institute of Technology
(https://digitalarchive.rit.edu/xmlui/handle/1850/20349)

공동의 문제를 인식하고 해결 방안을 도출하는 다양한 방법론 중 이번 워크숍에서는 '디자인 씽킹(Design Thinking)' 방법론을 활용하려 합니다. '디자인'이라는 단어를 들으면 어떤 것들이 떠오르나요? 수업 때 질문을 하면 '패션/가구 디자인', '건축 설계' 등 사물을 만들어 내는 의미의 키워드가 많이 나오곤 합니다. 하지만, 디자인은 더욱 넓은 의미를 포함하고 있는데요.

1969년 하버트 사이먼(Herbert Simon)은 디자인을 "단순히 외관상의 아름다움이 아니라 내면의 경험까지를 포함하여 현재의 상태를 더 나은 상태로 변화시키는 모든 시도"라고 정의했습니다.

'디자인 씽킹'은 디자인 자체를 위한 것이 아닌, 인간이 직면한 문제를 해결하기 위한 방법론에 해당합니다. 즉, 현재의 상태를 더 나은 상태로 변화시키기 위해 사람(사용자)에 대한 깊은 공감을 바탕으로, 그들의 관점에서 가치 있는 진짜 문제를 발견하고 해결하는 사람중심적 문제해결 방법론입니다.

이번 워크숍에서는 [공감하기]-[문제정의]-[아이디어 도출]-[프로토타입]-[테스트] 순으로 총 5단계의 디자인 씽킹 과정이 진행됩니다. 디자인 씽킹을 하는 방법에 정해진 틀이나 법칙이 따로 존재하는 것은 아니지만, 공통된 관점이라 한다면 인간중심적(human-centered)이며 다양한 사고법을 활용한다는 것입니다.



우리 주변의 문제
발견하고 공감하기

지금부터 디자인 씽킹 과정에 따라 공동의 문제를 발견하고 해결해 나가는 체인지메이커 미니 워크숍을 시작해 보겠습니다! 여기에서는 디자인 씽킹의 5단계를 1~2시간 내로 빠르게 진행할 수 있는 형식으로 소개합니다. 사회적경제나 체인지메이커 교육을 준비하는 동료가 있다면 함께 진행하며 의견을 나눠도 좋습니다.

본격적으로 시작하기 전에! 워크숍이 원활하게 진행될 수 있게끔 노력하는 역할인 퍼실리테이터(Facilitator)를 정하려 합니다. 이 워크숍에서는 사회자와 시간 관리자의 역할을 수행합니다. 퍼실리테이터는 모든 참여자가 말할 수 있도록 발언의 순서를 안내하고, 어떤 활동을 진행해야 하는지 놓친 참여자가 있을 경우 한 번 더 내용을 안내하는 역할을 합니다.

[준비물]

전지, A4 종이, 매직,
펜, 포스트잇, 스티커 등

참여자의 이야기가 너무 길어진다면 "미안하지만, 모두 골고루 이야기할 수 있게 서서히 마무리해 줄 수 있을까요? 시간이 남으면 말씀하실 기회를 더 드릴게요"라고 말해주어야 합니다. 만약 이야기가 너무 짧다면 "좀 더 구체적으로 이야기 해주겠어요?", "그렇게 이야기한 이유는요?", "또 다른 생각/경험/이유가 있나요?" 등의 꼬리 질문을 이어서 할 수도 있습니다.

퍼실리테이터는 초성 게임과 같은
간단한 게임이나,
팀에서 머리가 가장 긴 사람 등
참여자 간의 즐거운 소통이
일어날 수 있는 방식으로 정해보아요.

Step 0. 문제 발견하기

디자인 씽킹 방법론을 적용해보고 싶은 주제를 선정합니다. 디자인 씽킹 과정을 처음 경험해보거나, 미니 워크숍과 같이 빠르게 해결책을 도출해야 한다면 '나와 팀원들이 직접 불편을 겪고 있는 문제', 또는 '너무나도 해결해 보고 싶은 문제'를 주제로 선정하는 것이 각 단계를 진행하기 원활할 수 있습니다.

주제는 '문제를 겪는 대상'의 '어떤 경험을 디자인'할 지가 드러나도록 포스트잇에 기록합니다. 예를 들어 '노인을 위한(대상) 키오스크 경험(무엇을) 디자인', '학교 급식노동자(대상)의 휴식 경험(무엇을) 디자인'과 같은 주제를 선정할 수 있습니다. 주제나 상황에 따라 대상과 경험을 둘 다 선정하기 어렵다면 둘 중 한 가지는 명확하게 선정해야 합니다.

1~2가지 이상의 주제를 각각의 포스트잇에 작성하고 전지에 붙인 후 이야기를 나눕니다. 퍼실리테이터가 정한 순서에 따라 팀원들이 차례로 본인이 적은 주제, 해당 주제를 해보고 싶은 이유 등을 이야기합니다. 비슷한 결의 내용이 담긴 포스트잇끼리 분류한 후 카테고리별로 키워드를 적어 붙일 수 있습니다. 이후 팀원끼리 논의해 최종 주제를 선정하거나, 또는 팀원 개개인이 골리는 1~2가지 주제의 포스트잇에 스티커를 붙여 가장 많은 표를 받은 주제를 최종 주제로 선정합니다.

'2023년 사회적경제 교원직무연수 프로그램'을 통해 사회적경제 교육을 준비하는, 또는 진행하고 있는 선생님들을 만날 수 있었는데요. 해당 프로그램의 체인지메이커 워크숍 주제였던 '사회적경제 교육을 기획·운영하는 교원들의 경험 디자인'으로 이번 미니 워크숍을 진행해 보겠습니다. 사회적경제 교육을 준비하면서 또는 진행하면서 느끼는 어려움에는 어떤 것들이 있을까요?

문제 발견하고 주제 선정하기

① '나와 팀원들이 직접 겪고 있는 문제',
'너무나도 해결하고픈 문제' 등을 떠올리기
② 팀원당 1~2개 이상의 주제를 포스트잇에 적고
전지에 붙이기

주제 형식

노인분들을 위한 키오스크 경험 디자인
(대상) (무엇을)

③ 주제와 주제를 적은 이유 차례로 나누기
④ 비슷한 주제별로 분류한 후 의견 나눔,
투표 등을 통해 최종 주제 선정하기

Step 1. 공감하기(Empathize)

'공감하기' 단계에서는 문제 당사자를 관찰하고 인터뷰하면서 그들이 느끼는 불편에 공감하고 문제의 본질적 내용을 파악합니다. 다른 팀원이 '문제'라고 생각하는 것에 대해 나도 '문제'라고 여기고 있나요? 공감이란 공동의 문제 즉, '해결해야 하는 문제점에 대하여 동의할 수 있는가?'입니다. 문제에 대한 공감이 이루어지면 문제를 둘러싸고 있는 상황과 장애요인에 대한 이해가 원활하게 이루어질 수 있습니다.

문제가 발생하는 순간을 관찰을 통해 포착하거나, 체험으로 직접 문제 당사자가 되어보는 것도 문제 상황을 이해하는 데 도움을 줍니다. 문제가 발생하는 현장을 한 번 보다는 여러 번 관찰/경험할 경우 다양한 인사이트가 생긴답니다. 또한, 경험이 휘발되지 않도록 글로 바로 기록해 두고 사진/영상으로도 남겨 두어야 합니다.

마지막으로 당사자 또는 이해관계자의 인터뷰를 통해 주제와 관련해 느끼는 문제점, 구체적인 상황, 숨겨진 요구 등을 물을 수 있습니다. 인터뷰 대상자가 인터뷰 시 편안함을 느낄 수 있도록 마음의 문을 열 수 있는 질문도 인터뷰 초반에 구성합니다. 그 후 주제 관련 질문을 진행하고, 일과 또는 문제 상황 전·중·후의 경험을 듣는 것도 구체적인 어려움을 파악하는 데에 도움이 됩니다. 대상자의 말은 최대한 그대로 받아 적고 이를 주관적인 해석과는 구분하여 기록해야 합니다. 또한, 역할을 분담하여 비언어적인 표현(몸짓, 표정, 자세 등)도 세밀하게 관찰하고 기록합니다.

워크숍에서는 '사회적경제 교육을 (준비)하면서 느끼는 어려움'을 각자 포스트잇에 적어봅니다. 이후 퍼실리테이터의 진행에 따라 각자가 작성한 내용을 공유합니다. 대화와 함께 구체적인 상황에 대한 질문을 던지며 참여자가 느끼는 문제에 공감해 보아요.

공감하기 인터뷰로 문제 파악하기

① 새로운 전지 중앙에 주제(ex. 사회적경제 교육을 기획·운영하는 교사들의 경험 디자인)를 매직으로 크게 쓰기

② 팀원 각자가 느끼는 '사회적경제 교육을 (준비)하면서 느끼는 어려움'을 포스트잇에 적고 전지에 붙이기

③ 포스트잇에 쓴 내용을 공유하고 대화와 질문을 통해 문제에 대한 다양한 관점을 공감하기

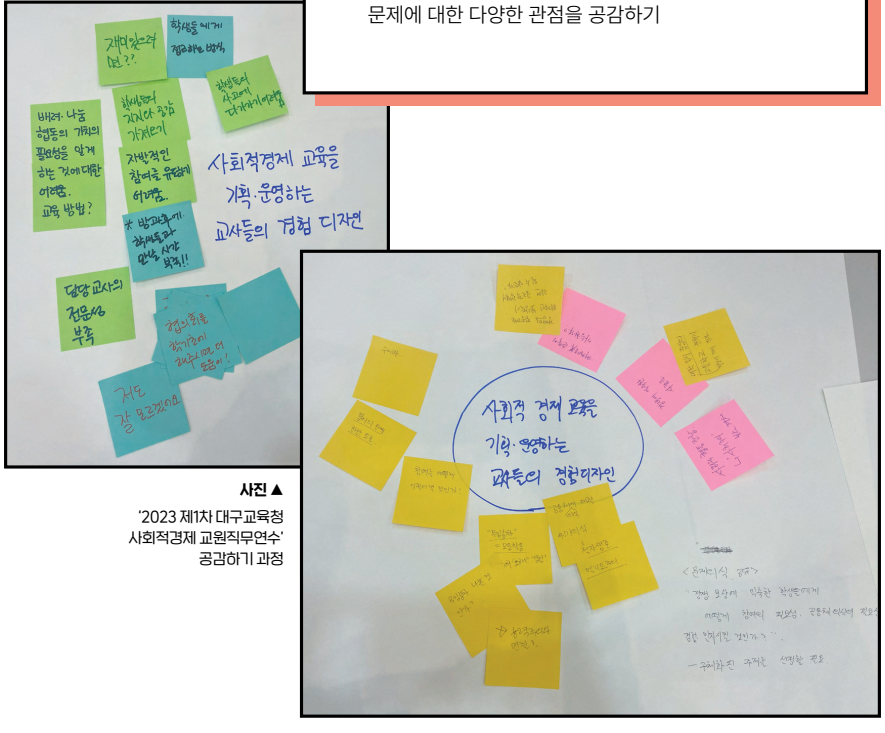


사진 ▲
'2023 제1차 대구교육청 사회적경제 교원직무연수' 공감하기 과정

문제를 정의하고 해결할 수 있는 아이디어 발산하기

Step 2. 문제 정의하기(Define)

'공감하기'를 바탕으로 발견하게 된 다양한 문제 발생 요인과, 요인 사이의 인과 관계 등을 바탕으로 문제를 정의할 시간입니다. 정의된 문제는 다양한 요인 중 가장 핵심적인 문제를 의미하며 문제 해결의 목표 지점이 됩니다.

포스트잇에 적은 내용 중 팀원들이 가장 공감하는 내용은 무엇이었나요? 문제 해결을 위해 가장 우선적으로 해결되어야 하는 어려움을 한 가지 선정해 주세요. 선정한 후에는 이를 바탕으로 '어떻게 하면'으로 시작하는 '문제 정의문'을 만듭니다. 어떻게 하면 문제 해결과 연관된 핵심 인물, 페르소나(Persona)의 필요를 충족하거나 고통을 줄일 수 있을까요? 최대한 문제를 구체화하기 위해 페르소나와 문제 상황을 한정하고 문제 정의문의 범위가 너무 넓지 않도록 해야 합니다. 팀원마다 문제 정의문을 각각 써보고, 팀에서 해결하고자 하는 문제를 잘 담아낸 문제 정의문이 되도록 다듬어갈 수도 있습니다.

문제 정의문 만들기

어떻게 하면

_____가

(~한 상황/특성을 가진 페르소나)

_____할 수 있을까?

(해결하고자 하는 Needs/Pain)

워크숍 진행 시간에 따라 공감하기 단계에서 얻은 문제 당사자, 이해관계자의 정보를 바탕으로 다양한 기법을 활용하여 문제 정의 과정을 도울 수 있습니다.

문제 정의 과정을 돕는 다양한 기법들

페르소나 기법
문제 현장에 있는 여러 핵심 인물을 가상으로 설정하여 스토리를 입히는 과정

이해관계자 맵
문제를 둘러싼 인물 간의 관계를 그려 문제와 관련된 다양한 사람과 그룹 간의 관계를 정의하고 파악하는 과정

여정 맵
문제 당사자의 일상의 시간과 공간 흐름을 따라가면서 문제가 발생하게 된 배경을 심도 있게 파악하고 감정들에 공감해 보는 과정

5WHYs 질문법
문제에 대한 이유를 계속 물어 가장 근본이 되는 원인을 찾는 기법

Step 3. 아이디어 도출하기(Ideate)

정의한 문제의 해결안에 대한 아이디어를 브레인스토밍으로 쏟아낼 시간입니다! 브레인스토밍을 진행할 때는 판단과 평가는 보류하고, 아이디어의 양으로 승부합니다. 바보처럼 느껴지는 아이디어도 대환영이기에 오래 고민하지 말고 떠오르는 많은 아이디어를 포스트잇에 적어봅시다!

창의적인 디자인 기업으로 알려진 IDEO의 브레인스토밍 원칙을 참고하며 한 사람당 20개 이상의 아이디어를 포스트잇에 적어주세요. 그 후 퍼실리테이터의 진행에 따라 한 명씩 적은 아이디어를 소개하고, 소개가 끝나면 포스트잇을 항목별로 분류해 보며 아이디어를 보기 쉽게 정리하는 시간을 가집니다. 최종적으로는 아이디어 브레인스토밍과 논의 과정을 거쳐 실현 가능하고 적합한 솔루션을 채택합니다.

IDEO의 브레인스토밍 원칙

1 **Defer judgment 서로의 아이디어에 대한 판단은 잠시 미룬다.**
개별 아이디어에 대한 평가보다는 그것을 기반으로 아이디어를 쌓아나가도록 한다.

2 **Encourage wild ideas 엉뚱한 아이디어를 환영하라.**
팀원의 엉뚱한 아이디어에 우리가 원하는 가치가 숨어 있을 수 있다.

3 **Build on the ideas of others 팀원의 아이디어에서 힌트를 얻자.**
아이디어가 잘 떠오르지 않는다면 팀원의 아이디어를 바탕으로 발전시켜라.

4 **Stay focused on the topic 우리의 주제에 초점을 맞춰라.**
우리의 목표를 명확히 하고, 논의가 이를 벗어나지 않도록 하라.

5 **One conversation at a time 한 번에 한 사람만 대화하라.**
방해 없이, 묵살 없이, 경멸 없이, 무례함 없이 서로의 의견을 존중하자.

6 **Be visual 시각화하라.**
포스트잇, 매직 등 여러 가지 도구를 활용해 아이디어를 쓰고 그려라.
시각화는 아이디어를 더욱 명확하게 만든다.

7 **Go for quantity 가능한 한 많은 아이디어를 목표로 달려라.**
많은 아이디어를 신속하게 내다보면 그 중 반드시 기발한 것이 나온다.

우리의 문제를 해결할 아이디어 브레인스토밍

① 문제 정의문을 전지 중앙에 크게 적기

② 브레인스토밍 원칙을 준수하며
한 사람당 20개 이상의 아이디어를
포스트잇에 적고 전지에 붙이기

③ 퍼실리테이터의 진행에 따라 한 명씩 아이디어 공유하기

④ 나온 아이디어를 항목화하여 정리하기

사진 ▶
'2023 경남교육청
청소년 체인지메이커 교육 교원직무연수'
문제정의-브레인스토밍 과정

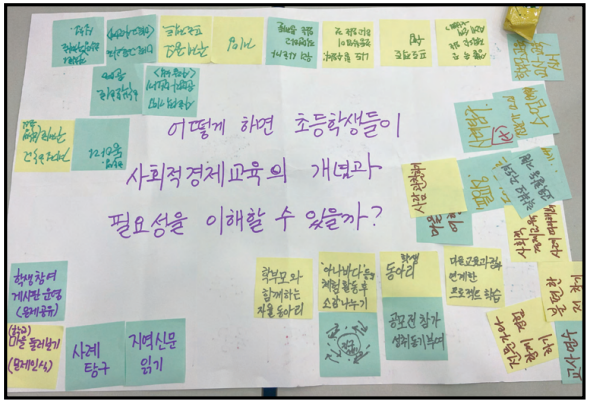
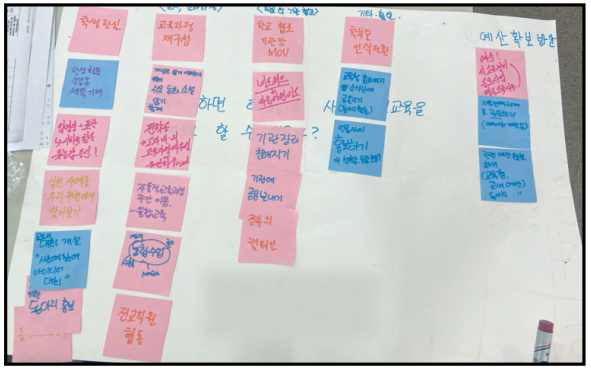


사진 ▶
'2023 경남교육청
청소년 체인지메이커 교육 교원직무연수'
문제정의-브레인스토밍-아이디어
항목화 과정



우리의 아이디어를 현실로! 프로토타입 만들고 테스트하기

Step 4. 프로토타입(Prototype)

디자인 씽킹 과정에서 나온 문제 해결의 아이디어가 그저 아이디어로만 끝나지 않기 위해서, 실제 문제를 해결하고 변화를 만드는 모형, '프로토타입'을 만들어 미리 테스트해 보는 단계입니다. 프로토타입은 우리가 채택한 솔루션의 핵심 기능을 가장 적은 비용과 시간을 들여 시각화한 것으로, 싸고 빠르게 문제 해결의 실제 진행과 결과를 미리 살필 수 있습니다.

문제를 해결할 수 있는 아이디어의 핵심 기능이 담겨 있고, 페르소나가 이를 잘 경험해볼 수 있다면 어떠한 형식이든 좋습니다! 핵심 기능을 실감나게 경험할 수 있는 방식이 무엇일지 논의하고 글, 그림, 동영상, 상황극, 스토리 웹툰, 웹페이지/앱의 상세 페이지 도식화 등등 다양한 방식으로 구현할 수 있어요.

미니 워크숍에서는 브레인스토밍을 통해 나온 아이디어를 바탕으로 사회적경제 교육이나 프로그램을 진행할 수 있는 '사회적경제 교안'을 프로토타입으로 구현했습니다. 팀원 개개인이 교안을 각각 작성할 수도 있고, 논의를 통해 하나의 교안을 작성할 수도 있습니다.

Step 5. 테스트(Test)

이제 우리의 페르소나에게 프로토타입을 보여주고 피드백을 들어볼 시간입니다. 프로토타입 테스트를 반복함으로써 싸고 빠른 실패를 통해 아이디어를 개선해 나갑니다. 테스트는 또 다른 공감의 과정에 해당하기에 이 시간을 통해 미처 생각하지 못한 새로운 관점을 발견할 수 있습니다. 프로토타입의 좋은 점, 아쉬운 점, 개선점, 궁금한 점 등을 기반으로 질문을 미리 구성하고 테스트 진행 과정을 기록해 두어야 합니다.

미니 워크숍에서는 작성한 교안 또는 교안의 초안을 공유하고 시뮬레이션을 통해 교안을 발전시켜 보세요!

사회적경제 교안

과정명			
대상		참여	
강의목표			
강의내용 개요			

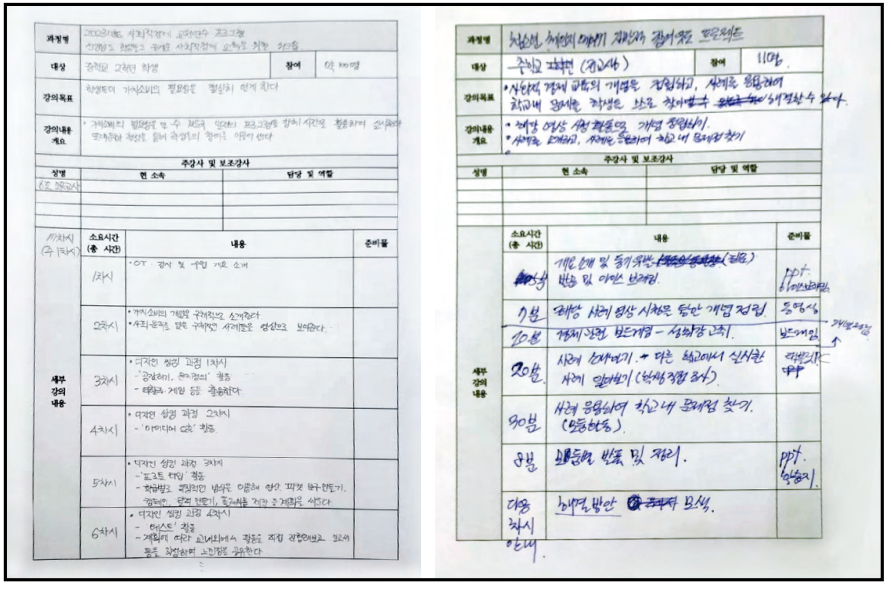
세부 강의 내용	소요시간 (총 시간)	내용	준비물

▶
'2023 경남교육청
청소년 체인지메이커 교육 교원직무연수'
교안(프로토타입) 작성 및 테스트 과정

체인지메이커 프로젝트 발표와 상호 피드백

디자인 씽킹 과정이 다 끝났다면 프로젝트 과정을 공유하고 피드백을 나누는 시간을 가집니다. 나 또는 우리 팀이 주목한 주제와 공감하기를 통한 문제 정의문을 공유합니다. 그리고 이를 해결하기 위한 다양한 아이디어 발산 과정과 프로토타입 개발 과정, 그리고 테스트를 통한 피드백을 통해 만들어진 해결책을 공유합니다.

▼
'2023 경남교육청
청소년 체인지메이커 교육 교원직무연수'
교안 공유 및 피드백 과정



회고 및 소감 나누기

체인지메이커 프로젝트를 통해 멋진 해결책을 만들어 내는 것보다 더 중요한 것은 문제 해결을 위해 노력하는 과정 그 자체입니다. 프로젝트를 진행하며 느낀 아쉬운 지점, 잘한 지점 등을 스스로 정리하고 다음을 위한 성찰을 끌어내는 회고 및 소감 나누기 시간을 꼭 가지시길 추천합니다.

실제 학생들과 체인지메이커 프로젝트를 진행할 때에도, 프로젝트 과정에서 느낀 부족하거나 아쉬운 지점들을 학생들에게 먼저 꺼내지 않아도 이 회고와 성찰의 시간을 통해 학생들이 그 부분들을 이미 인지하고 있음을 알 수 있습니다. 아쉬운 지점은 다음 도전에서 수정을 통해 개선하고, 잘한 점은 다음에도 적용하고 싶다는 마음 자체가 도전의 큰 자양분이 될 것입니다.

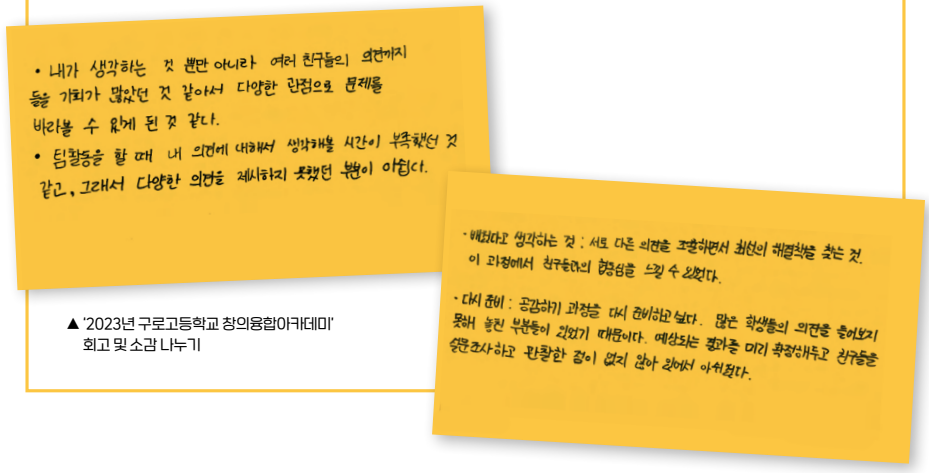
회고 및 소감 질문 예시

· 체인지메이커 프로젝트 과정을 통해 내가 배웠다고 생각하는 것이 있다면?

· 이 과정을 실행하기 전으로 돌아가 다시 준비한다면,
나는 무엇을 바꾸어 보기로 선택하겠는가? 그 이유는?

· 팀 활동에서 아쉬웠던 나의 모습이나 더 노력하고 싶었던 영역이 있다면 무엇이었나?

· 팀원들과 함께 활동하면서 용기를 내야 했던 순간이 있었다면 언제이고, 그 순간을 선택한 이유는?



▲ '2023년 구로고등학교 창의융합아카데미' 회고 및 소감 나누기

함께 세상을 열며

마지막 장에 다다른 _____님,

책으로 만나 여기까지 함께 왔네요.

이 책의 궁극적인 목적은 어떤 고민이나 바람을 품고 처음 책을 펼쳐 들었을 당신과, 당신이 만나는 청소년들의 삶에 사회적경제를 매개로 작은 변화를 만들어 보는 데에 있습니다.

그래서 마지막으로 두 가지 방법을 더 제안하고 싶어요.

첫 번째는 이 책에 실린 협동게임이나 활동을 직접 해보고, 어떻게 달리 해석하거나 룰을 바꾸어 볼 수 있을지, 어떤 메시지로 새로이 전달할 수 있을지 학생이나 동료 선생님과 다양한 관점에서 질문과 생각을 나누어보는 것입니다. 이 책 또한 '정답'이 아닌 저희의 경험을 기반으로 정리한 것이기에, 뒤집어도 보고, 휘어도 보고, 의문도 가져보며 살아있는 사용 매뉴얼을 따로 또 같이 만들어 가는 과정이 저희도 무척 반가울 것 같아요.

두 번째는 '사회적경제 교육 어떻게 하면 좋을까?' 고민하는 주변 사람들을 만나고 연결되는 일입니다. 올해 각 교육청 교원직무연수로 만났던 선생님 중에는 사회적경제 교육 경험이 아직 없거나 개념부터 알아가고 싶은 분, 학교협동조합의 설립부터 운영까지 도맡아 하신 분도 계셨습니다. 처음에는 경험의 차가 이렇게 큰데 같이 이야기 나눌 수 있을까 걱정하셨지만, 교육 현장에서 느끼는 어려움이나 학생들과 해보고 싶은 바를 서로 충분히 공감할 수 있었기에 각자의 고민을 끄집어내는 것만으로도 도움 되는 많은 이야기를 들을 수 있었다고 말씀해 주셨어요. 각자의 경험이 모이면 간단하게는 창체(창의적 체험활동) 시간에 하기 좋은 프로그램, 우리 지역에서 접할 수 있는 사회적경제 조직, 체험활동 추천 기관부터 시작해 사회적경제 교육이 실현되기 위해 여러 주체와 어떻게 협력해야 하는지 등에 대해서도 나누어 볼 수 있을 거예요.

청소년들과 사회적경제의 만남을 기획하고 만들어 가는 당신, 학생들이 주도적으로 자신의 문제를 해결해 보고, 이해되지 않는 것들에 질문도 품어보고, 시행착오의 과정에서 다시 배울 수 있도록 함께 해주셔서 고맙습니다.

저희의 초대에 기꺼이 응해주셨다면, 이제는 당신 곁으로 사회적경제를 경험하고 함께 만들어 갈 분들을 초대할 시간입니다!

부록

사회문제를 해결하는
사회적경제 조직들

참고문헌 및 자료

사회문제를 해결하는 사회적경제 조직들

'우영우'와 동료들이 함께 일하는 인공지능 데이터 및 검증 전문 기업 테스트웍스

AI 데이터 셋을 구축하고 검증하는 반복적이고 디테일한 작업은 자폐 등이 있는 신경다양인이 집중력을 발휘해서 더 잘할 수 있대요. 테스트웍스는 '잠재력이 있지만 기회를 갖지 못했던' 발달장애인, 청각장애인, 경력단절여성, 청년, 시니어 등의 강점을 살릴 공정한 기회를 제공하고 포용적으로 고용하면서 STEM(과학, 기술, 공학, 수학) 분야에서 다양성을 강점으로 성장해 가고 있습니다.

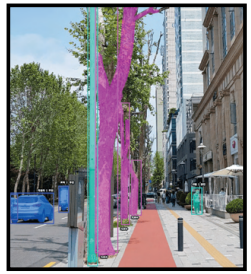
테스트웍스에서 만든 aiworks(크라우드-소싱 방식의 인공지능 학습용 데이터 수집 가공 전문 플랫폼)에서는 인공지능 데이터 수집 가공 체험과 비대면 봉사활동도 참여할 수 있어요!

◀ 기사
직원 28% 취업 취약계층 고용하는 '테스트웍스'

◀ 영상
'우영우'와 동료들 같은 기업이 있다? 발달장애인의 편견에 도전한 소셜 벤처, 테스트웍스

사진 1 ▶
aiworks에서 진행중인 '우리 동네 편힐점 찾기' 봉사활동
출처 aiworks 홈페이지

사진 2 ▶
이동 취약 계층을 위해 자동차, 사람, 가로등, 가로수 등 각종 장애물과 보행 노면에 대한 AI 데이터 셋 구축
출처 testworks 홈페이지



생명을 구한 방화복으로 암투병 소방관을 구하는 업사이클링 패션 브랜드 119REO

건국대학교 창업동아리(인액터스)에서 출발한 119REO는 사용 완료한 방화복, 소방호스 등을 업사이클링해 가방, 카드지갑 등 다양한 패션 제품을 만듭니다. 생산 과정에서는 지역 자활센터와 연계해 일자리를 창출하기도 하고, 수익의 절반을 소방관의 권리 보장을 위해 후원하고 있습니다.

최근에는 다양한 기업과 협업해 제품을 개발하기도 하고, 곳곳에 팝업스토어로 찾아가기도 합니다! 기회가 된다면, 튼튼한 아라미드 소재로 만든 가방과 액세서리에서 전해지는 메시지를 직접 만나보아요.

◀ 기사
29살 청년사업가의 그을린 사랑 "폐방화복으로 소방관을 구하다"

◀ 영상
불 속에 354번 들어갔다 나온 가방

사진 1 ▶
3년을 입어 수명을 다한 방화복으로 만든 업사이클링 가방

사진 2 ▶
카드지갑으로 재탄생한 소방호스

출처 119REO 홈페이지

비장애인과 발달장애인이 함께 만드는 지속 가능한 화장품과 생활용품 브랜드 동구밭

몸에도 환경에도 좋은 고체비누와 친환경 생활용품 브랜드로 알려진 동구밭. 그렇지만 시작은 발달장애인들의 일자리와 삶을 위한 고민에서 출발했다고 하는데요. 대학 때 사회적기업 동아리 활동으로 발달장애 청년들과 텃밭가꾸기 사업에 나섰지만 지속가능성의 한계에 부딪힌 노순호 대표가 발달장애 사원이 잘할 수 있는 일을 찾아 비즈니스모델을 만들어나간 결과 지금의 천연수제비누 제조기업이 되었다고 합니다.

출처 동구밭

◀ 기사
발달장애 사원과 함께
130억 일군 '동구밭'

◀ 영상
아이유는 왜 팬클럽
공식 굿즈로 이걸 골랐을까?

충청남도 공주에서 토종 곡물을 경험하는 다양한 방식을 제안하는 곡물집集

공주 원도심의 주택가 골목을 오르다 보면 정갈한 외관의 한옥이 한 채 눈에 띕니다. 토종 곡물을 다양하게 경험할 수 있는 음료와 제품, 콘텐츠가 담겨 있는 공간, 곡물집集입니다. 토종 콩으로 만든 고소한 맛의 그레인 라떼는 콩마다 미묘하게 맛이 달라 신기했고, 선물하고 싶어지는 예쁜 패키지에 미숫가루 몇 개를 사 왔던 기억이 납니다.

지속가능한 미식 경험을 위해 내 취향의 곡물을 찾는 워크숍도 열고, 생산자와 소비자 사이의 만남과 순환을 디자인해 나가는 이곳. 맛있고 건강한 곡물과 먹거리에 관심이 많은 사람은 물론이고, 어디에서 살아야 할지, 어떻게 살아가야 할지 고민하는 이에게도 소개하고픈 곳이에요.

◀ 기사
가장 가까운 토종 곡물

◀ 영상
토종곡물로 블렌딩한 커피의
맛은? 요즘 뜨는 여행지 공주의
이색카페 '곡물집'

▼ 사진 클라이밋
2021년 방문했던 곡물집의 내부 모습

노동 착취에서 100% 자유로운 초콜릿은 존재한다, 토니스 초코론리(Tony's Chocolonely)

초콜릿을 즐겨 먹는 사람은 많지만, 내가 먹는 초콜릿이 어떤 생산 유통 과정을 거쳐 나에게 오는지 궁금해하는 사람은 많지 않겠지요? 많은 초콜릿이 10대 아이들의 노동을 착취하며 생산되고 있다는 사실에 눈을 질끈 감고 싶어집니다.

노예 노동 없이도 초콜릿을 생산할 수 있다는 것을 입증하기 위해 2005년 만들어진 네덜란드의 초콜릿 회사 '토니스 초코론리'. 탐사보도 전문기자였던 창업자 토니 반 퀴겐이 서아프리카 카카오 생산지의 열악한 노동 실태를 취재한 것을 계기로 초콜릿 생산 과정의 불공정을 알리기 위해 시작되었는데요. 다른 초콜릿보다 최대 2배 정도나 가격이 비싸지만, 독창적인 디자인에 맛도 좋고, 생산자에게는 제값을 주는 이 공정무역 초콜릿은 전 세계적으로 큰 인기를 얻고 있어요.

최근에는 한국에서도 이마트나 올리브영 등에서 판매하고 있더라고요. 함께 초콜릿을 나누어 먹으며 실제 초콜릿의 생김새와 맛, 포장지의 메시지 등을 경험해보고 이야기 나누어본다면 학생들에게도 강렬하게 기억될 것 같아요.

◀ 쇠사슬이 엉켜있는 듯한 이 초콜릿은
절대로 모두가 똑같이 나누어 먹을 수 없다!

출처 Tony's Chocolonely 홈페이지

◀ 기사
네덜란드의 '국민 초콜릿'은
어떻게 전 세계를 사로잡았나

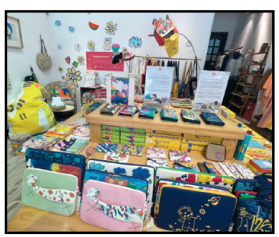
◀ 영상
Tony's Chocolonely
– the story of an unusual chocolate bar

◀ 영상
비싼 초콜릿이 더 잘 팔리는 이유

미술교육으로 어린이들의 숨은 재능과 잠재력을 끌어내는 베트남 사회적기업 떠헤(tohe)

베트남 하노이에는 'tohe'라는 이름의 아기자기한 굿즈샵이 있습니다. 문을 열고 들어가 보면 형형색색 자유롭고 예쁜 그림의 물건들이 탄성을 자아내게 합니다. 이곳은 소외계층 어린이들을 위해 미술교육 봉사활동을 하던 것을 계기로 2006년 베트남 공동창업자 3명이 설립한 사회적기업이에요. 어려운 환경에 있는 어린이들과 매주 미술 활동을 진행하고, 아이들이 그린 그림을 바탕으로 '순수함'이라는 메시지를 전하는 환경친화적인 상품을 만들고 있습니다. 판매 수익의 5%는 그림을 그린 어린이들에게 저작권료로 다시 돌아가고, 전체 수익의 51%는 장애 인식 개선, 창작 미술수업, 어린이 장학금 등으로 환원하고 있다고 해요. 어린이들만의 순수함을 잘 살린 디자인으로 여러 국가에서 인기를 얻고 있습니다!

사진 클라이밋



▲ tohe 브랜드샵 전경

◀ **tohe 인스타그램**

◀ **tohe 홈페이지**

◀ VAN MINH DUC 어린이 아티스트의 그림을 바탕으로 만든 업사이클링 필통

캄보디아의 전통문화와 크메르 신화를 공연예술로 풀어낸 파레 더 캄보디안 서커스(Phare, The Cambodian Circus)

'앙코르와트'를 가장 먼저 떠올리게 되는 캄보디아 시엠립이지만, 구석구석 잘 들여다보면 많은 사회적경제 조직들을 만나게 됩니다. 파레 서커스는 예술학교이자 사회적기업인 파레 폰레우 셀팍(Phare Ponleu Selpak)의 재정적 자립과 지속가능성을 위해 만들어졌는데, 음악, 스토리, 퍼포먼스, 배우들의 열정까지 무엇하나 빼놓을 것 없이 멋진 공연을 선보입니다. 지금은 공연예술 수익금을 통해 1,200명이 넘는 캄보디아 학생들이 예술학교에서 공부하고 직업예술 훈련에 참여하고 있어요. 과거의 유적을 활용한 관광산업이 주 수입원이 되는 지역에서 본인들의 고유문화와 예술을 통해 콘텐츠를 만들고 끊임없이 인재를 양성해 가는 소셜 비즈니스모델이 무척 인상적이었답니다!

사진 Phare 페이스북

◀ **기사**
다중 위기의 시대 사회연대경제를 통한 공존과 협력으로 길을 찾다
– 후앗 다라 캄보디아 사회적기업 파레 대표

◀ **영상**
Phare, The Cambodian Circus Introduction Video

사람 4일 치를 30분 만에 해치우는 지뢰 탐지 영웅 쥐(HeroRATs)와 APOPO(대인지뢰탐지개발기구)

캄보디아는 오랜 전쟁과 내전, 베트남전 등의 여파로 아직도 제거되지 못한 지뢰와 불발탄이 땅속에 많이 남아 있습니다. 지금도 지뢰로 죽거나 다치는 사고가 종종 발생할 정도지요. 언제 어디에서 지뢰가 터질지 모르는 땅 위로 걸어 다닌다고 생각하면 한 걸음 내딛는 것조차 너무 아찔합니다.

남아 있는 지뢰를 탐지하고 제거하는 프로젝트에 지뢰 탐지 기구 APOPO가 훈련시킨 아프리카 큰주머니쥐(HeroRATs)가 큰 활약을 하고 있습니다. 이 쥐들은 가벼워서 땅을 밟아도 터지지 않고, 특별하게 발달한 후각으로 인간은 4일이나 걸릴 구역을 30분 만에 탐지해 냅니다. 시엠립의 APOPO Visitor Center에서는 APOPO 조직이 하는 일과 이 영웅 쥐들의 지뢰 탐지 방법, 내전 이후의 캄보디아 상황을 안내해주는 45분가량의 프로그램(1인 8달러의 기부금)을 제공하고 있어요.

처음에는 벨기에에서 탄자니아와 모잠비크 등 아프리카 분쟁지역에 매설된 지뢰를 제거하기 위해 야생 쥐를 활용하는 R&D 연구로 시작된 APOPO(창업자 바트 웨트옌스)는 결핵 검진이나 재난재해 수색구조 등 다양한 사회문제에 야생쥐의 능력을 활용한 혁신적인 해결책을 만들어 내고 있습니다. APOPO의 사회적 기업가 정신과 공로를 인정받아 여러 차례 사회혁신 분야 수상을 하면서 이들의 활동이 전 세계적으로 알려지게 되었습니다.

사진 클라이밋

◀ **영상**
지뢰찾기 장인이라
금메달 받은 쥐? 귀여움은 덤★

◀ **영상**
How it works – APOPO's Landmine Detection Rats

▲ 지뢰의 종류를 설명하는 APOPO Visitor Center의 담당자

▲ 지뢰 탐지 시범을 보여주고 있는 영웅 쥐

◀ '비(rain)'에 대한 캄보디아인과 외국인 관광객의 반응을 캄보디아인의 시선에서 들여다보는 '문화다양성' 주제의 서커스 'Same Same But Different'

참고문헌 및 자료

논문

이경아, 나건, 「디자인 씽킹을 통한 공유경제 활성화 방안 연구」, 5(4), 한국디자인리서치학회, 2020, 169-179.

이종길, 최진령, 「디스쿨(d. School) 디자인 씽킹(Design Thinking) 프로세서를 활용한 유아부모의 창의적 발문 경험 탐색」, 21(12), 학습자중심교과교육학회, 2021, 127-146.

한수정, 「디자인 씽킹 프로세스를 활용한 학습성과에 관한 연구」, 9(7), 사단법인 인문사회과학기술융합학회, 2019, 271-286.

단행본

김승, 『상상하고 만들고 해결하고』, 미디어숲, 2019.

요차이 벤클러, 『펭귄과 리바이어던 - 협력은 어떻게 이기심을 이기는가』, 이현주 옮김, 반비, 2013.

장원봉, 『사회적 경제의 이론과 실제』, 나눔의집, 2006.

정현종, 『섬』, 문학판, 2015.

기사 및 웹사이트 자료

가천대학교, 「디자인 씽킹 이해」, 2022학년도 인성세미나 자료, "https://www.gachon.ac.kr/security/5609/subview.do?enc=Zm5jdDF8QEB8JTJGYmJzJTJGc2VjdXJpdHklM-kY5MDElMkY3MjI4OCUyRmFydGNsVmlldy5kbyUzRg%3D%3D"

고승희, "네덜란드의 '국민 초콜릿'은 어떻게 전 세계를 사로잡았나", REAL FOODS, 2019.12.14., http://realfoods.co.kr/view.php?ud=20191213000660.

고아라, "가장 가까운 토종 곡물", Outdoor, 2022.10.10., https://www.outdoornews.co.kr/news/articleView.html?idxno=33637.

김지수, "[김지수의 인터스텔라] 29살 청년사업가의 그을린 사랑 "폐방화복으로 소방관을 구하다"", 조선비즈, 2022.9.10., https://biz.chosun.com/topics/kjs_interstellar/2022/09/10/JEP77XA3WZB6PJAW5K4YRIIPFA/.

김환이, "[사회적경제 ESG ②] 직원 28% 취업 취약계층 고용하는 '테스트웍스'", IMPACT ON, 2022.11.4., https://www.impacton.net/news/articleView.html?idxno=5233.

남경문, ""끝까지 살아남아라"…렛츠런파크 부산경남, 7일 좀비런 개최", 뉴스핌, 2019.09.04., https://m.newspim.com/news/view/20190904001043.

미래교실 네트워크, 「사상최대수업프로젝트 길라잡이」, "https://t1.kakaocdn.net/impact/100up/Download/4choi.guide/4choi_guide_B5.pdf"

박거성, "[구로고등학교] 사회적 경제 교육활동으로 생태행동 실천하기", 서울교육, 2021년 가을호(244호), https://webzine-serii.re.kr/구로고등학교사회적-경제-교육활동으로-생태행동/.

이진백, "다중 위기의 시대 사회연대경제를 통한 공존과 협력으로 길을 찾다", LIFEIN, 2023.10.14., https://www.lifein.news/news/articleView.html?idxno=16202.

장영화, "발달장애 사원과 함께 130억 일군 '동구밭'", 주간조선, 2023.4.11., https://weekly.chosun.com/news/articleView.html?idxno=25591.

카카오임팩트, MYSC, 「100up 문제정의 툴킷 for Starter」, "https://t1.kakaocdn.net/impact/100up/100UP-TOOLKIT_part2.pdf"

EBSstory, 선생님이 시청한 다큐멘터리 K – 교육격차와 공정성, "https://blog.naver.com/ebsstory/223095835280"

Instagram 계정 tohe.style, "https://www.instagram.com/tohe.style/"

Instagram 계정 troika_london, 2020.12.04. 게시물, "https://www.instagram.com/reel/CIWYBQgpSZo/"

tohe 홈페이지 "https://www.tohe.vn/"

영상

비디오머그. (2022.1.28.) 아이유는 왜 팬클럽 공식 굿즈로 이걸 골랐을까? / 비디오머그 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=g7_f1RvpLww

비디오머그. (2023.2.22.) '우영우'와 동료들 같은 기업이 있다? 발달장애인의 편견에 도전한 소셜 벤처, 테스트웍스 / 개척자들 EP.11 / 비디오머그 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=6XW8jQ0iu-k

솔로하우스. (2021.8.4.) 토종곡물로 블렌딩한 커피의 맛은? 요즘 뜨는 여행지 공주의 이색카페 '곡물집' [리플레이스] [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=uKWj1UB1ids&t=260s

스브스뉴스. (2017.5.19.) 소셜실험…청년들에게 당신은 보통사람인지를 물었다 / 소셜실험 '너라면?' [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=AaLZ3bmCb_k

스브스뉴스. (2020.10.4.). 지뢰찾기 장인이라 금메달 받은 쥐? 귀여움은 덤★/스브스뉴스 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZpWwQEOtIJo

스브스뉴스. (2021.4.25.). 불 속에 354번 들어갔다 나온 가방 / 스브스뉴스 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=T1VUydZCOg0

아이디어고릴라. (2021.12.8.). 비싼 초콜릿이 더 잘 팔리는 이유 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Y3UQ0dY1Yks

APOPO. (2017.1.30.). How it works - APOPO's Landmine Detection Rats [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=eos7k2pC7Mg

EBSDocumentary (EBS 다큐). (2023.9.25.). 시험 등수 없는 요즘 초등학교. 난생처음 성과주의를 경험해 본 아이들의 반응? | 선행학습으로 인한 교실 속 교육격차 | 올바른 분배의 기준과 공정이란? | 다큐멘터리K [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=EiDu-iDHmVEc

EBS지식. (2020.6.13.). 불평등에 관한 원숭이 실험 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=XwXO40qNMzE

Phare, The Cambodian Circus. (2013.7.15.). Phare, The Cambodian Circus Introduction Video [Video]. YouTube. https://youtu.be/ymDa11HjdOg?si=zqKSaZXhcGO6ShVP

Tony's Chocolonely. (2015.10.8.). Tony's Chocolonely - the story of an unusual chocolate bar [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=nqG4N27UHNk&t=4s

tvN. (2017.7.24.). The Brainiacs 프랑스 국민게임 '쁘띠 바크', 언어 뇌섹남 전현무의 활약! 170723 EP.122 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ctsnCNBf7Dw

기타 자료

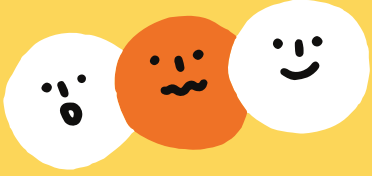
거꾸로캠퍼스 소개 및 학생주도형 진짜 세상 문제해결 프로젝트 사례 자료 (김선수 선생님)

선사고등학교 2021 고등학교 혁신한마당 "우.공.달 프로젝트" 자료 (정수정 선생님)

서울특별시 교육청, 학교협동조합지원센터, 학교협동조합 활동 사례집 우리는 체인지메이커이다!, 2022.

송지호, 이예슬, sirimiri 사회적경제 교육연구팀, 청소년용 워크북 「우리로 꽃피우는 사회적경제」, 2023.

Climeet

* 수업자료로 활용시 출처(한국사회적기업진흥원)와
저작자(한국사회적기업진흥원, ㈜클라이밋) 표기가 필요하며,
자료의 상업적 사용은 불가합니다. 또한 수업 자료로의 활용 외에
워크북의 전체 또는 일부에 대한 무단 전재 및 배포를 금합니다.

기획 | 한국사회적기업진흥원
집필 | (주)클라이밋
climeet.info@gmail.com
디자인 | 어진이