

청소년 체인지메이커들의 모험을 위한 가이드북

청소년 체인지메이커들의 모험을 위한 가이드북

안내자용

아쇼카한국





사단법인 아쇼카한국

서울 성동구 성수동1가 22-8 헤이그라운드 3F

Tel 02-737-6977 Fax 02-737-6133 E-mail korea@ashoka.org

Korea.ashoka.org

facebook.com/ashokakorea

youtube.com/ashokakorea

ashokakorea.blog.me

본 <청소년 체인지메이커들의 모험을 위한 가이드북>의 후속편으로
교사/청소년 체인지메이커들의 사례가 담긴 <체인지메이커들의 경험보고서 STORY BOOK>도
발간되어 있습니다. 다양한 교육 현장에서의 시도들, 노하우, 스토리들이 궁금하신 분들을 위해
오픈소스로 공개되어 있으니, 다운받아 보실 수 있습니다.



::아쇼카 유스벤처::

::유스벤처 런칭 파트너::

::유스벤처 콘텐츠 파트너::



C_program



유스벤처 프로그램은 청소년들이 스스로 팀을 구성하고 문제를 발견하여 사회 문제를 해결해 나가는 경험을 통해 리더십, 팀워크, 공감능력, 문제 해결 능력 등 체인지메이커가 되기 위해 필요한 자질들을 연마하고 체득할 수 있도록 돕습니다.

C Program은 '다음 세대의 건강하고 창의적인 성장'을 미션으로 하는 벤처 기부 펀드입니다. 청소년들이 주체적으로 문제를 발견하고 해결해나가는 과정을 통해 변화를 만들어 나가는 유스벤처 프로그램의 의미에 공감하여 런칭 첫 해에 진행되는 전체 활동을 후원합니다.

SAP는 기업용 애플리케이션 소프트웨어 분야의 선도기업으로, 공감을 바탕으로 솔루션을 찾아가는 경험을 할 수 있도록 디자인씽킹을 확산하고 있습니다. SAP 코리아는 아쇼카 한국 유스벤처 프로그램의 콘텐츠 파트너로 청소년 기업가정신을 장려하며, 본 가이드북 내용 기획 및 제작을 함께 합니다.

청소년 체인지메이커들의 모험을 위한 가이드북

Every Young Person Becoming A Changemaker

청소년 체인지메이커들의 모험을 안내하실 여러분, 환영합니다.

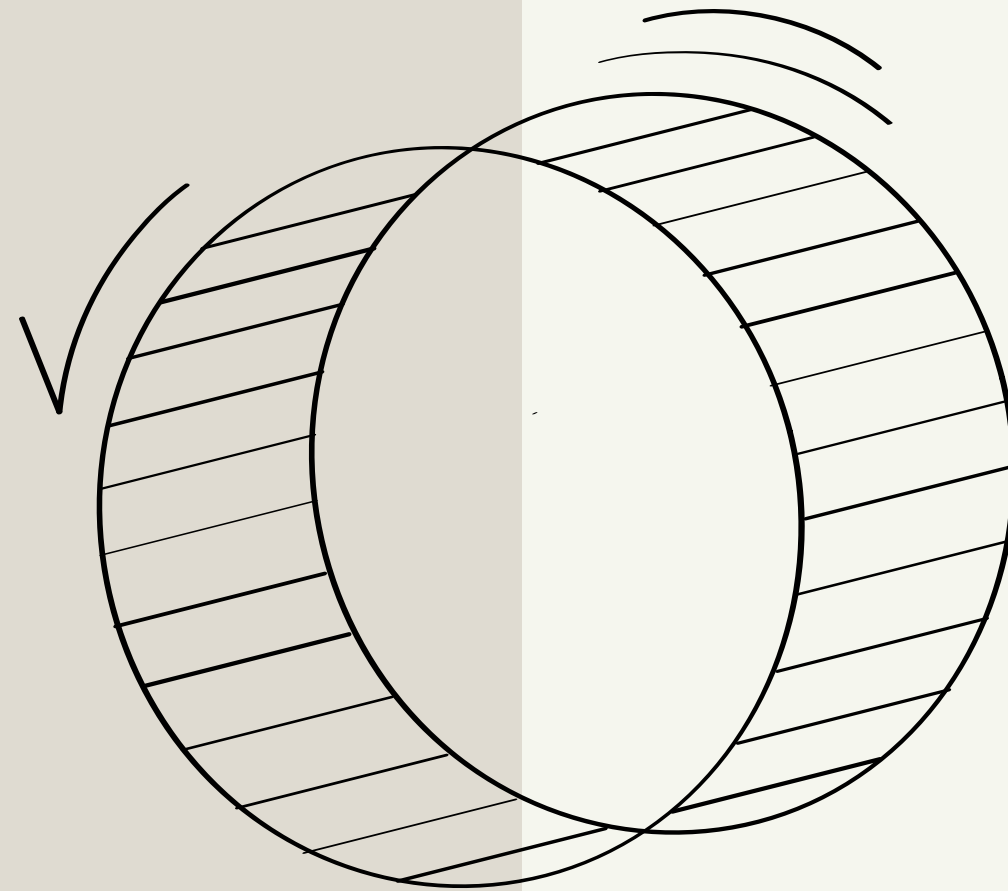
이 책을 나누고 싶은 사람이 생각나세요?

_____ 커에게

누구를
볼 때
네 마음이 아프니
?

그
점수를 보고도
잠이 오냐
?

잔말 말고
그냥 원래 하던 대로 해.

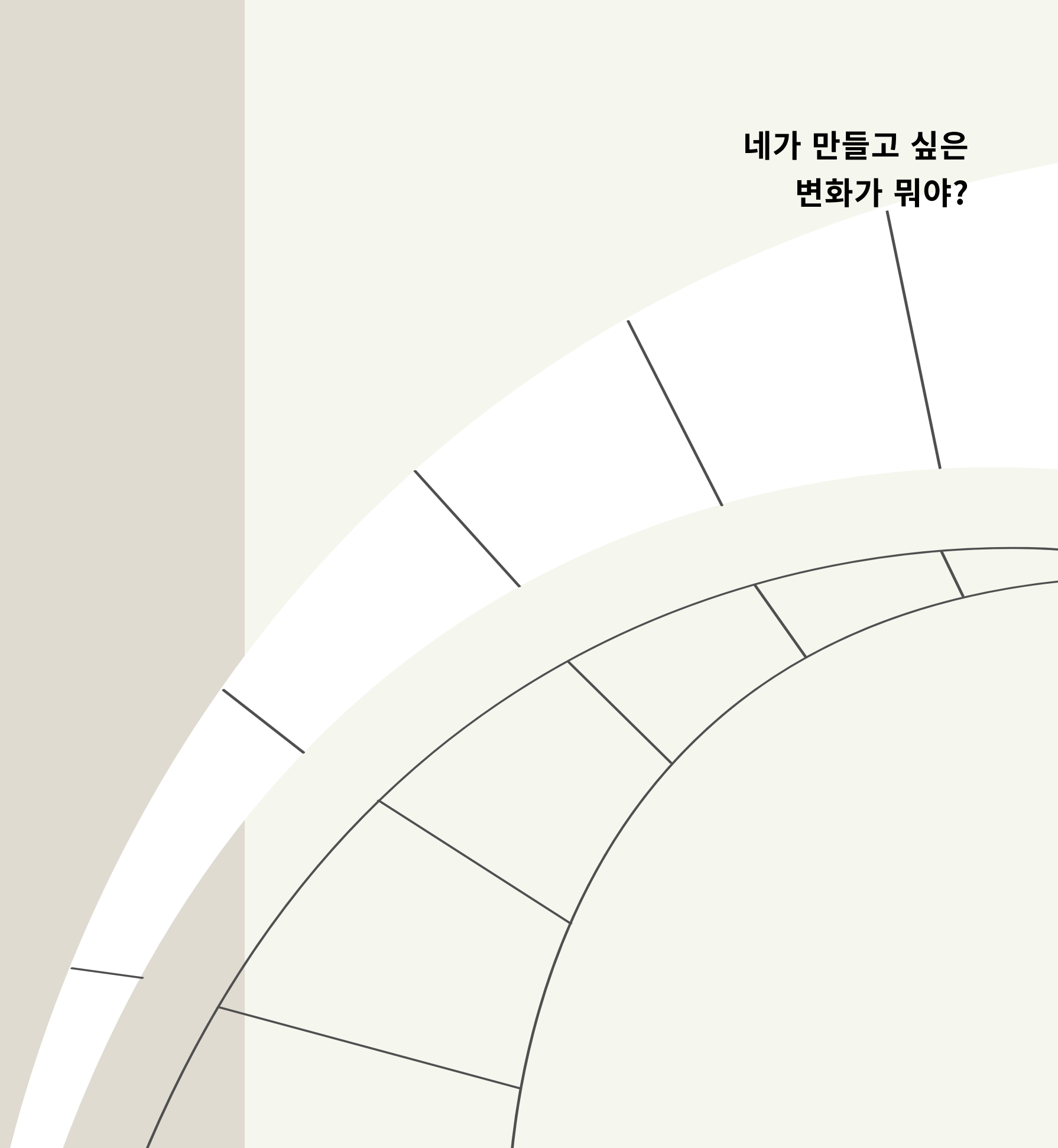


네 생각은 어때?

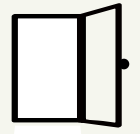
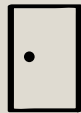
어떤 시도를 해 보고 싶어?

네가 만들고 싶은
변화가 뭐야?

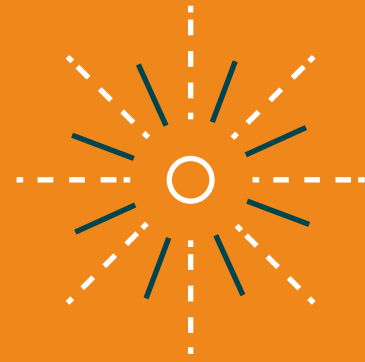
대학은
갈 수 있겠니?



그건 나중에
어른이 돼서 해



지금
당장
시작해보자

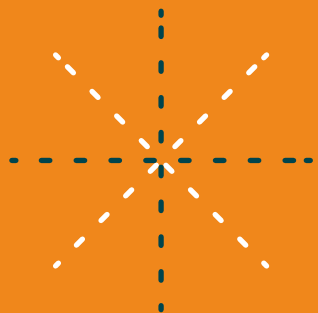


누구를 볼 때 네 마음이 아프니?
네 생각은 어때?
어떤 시도를 해 보고 싶어?
네가 만들고 싶은 변화가 뭐야?

지금! 당장 시작해보자.

당신의 마음 속에 이런 목소리가 들린다면,
체인지메이커로서의 여정은 이미 시작되었습니다.

Every Young Person Becoming A Changemaker



체인지메이커 시대가 왔습니다

초등학교 시절, 왜 내가 라틴어나 수학을 배워야 하는지 이해할 수 없었습니다. 그건 고문과도 같았으니까요. 사실 축구도 그다지 좋아하지 않았습니니다. 축구라는 건 여가 지저기 부딪히며 박살나는 것이 전부인 것 같아 보였죠.

하지만 전 뭔가 시작하는 걸 좋아했습니다. 그 중에서도 신문 만드는 것을 좋아했지요. 돈을 조금 모아서 등사기를 사고 나니 더 이상 거칠 것이 없었습니다(등사기를 사기 전에는 가능한 많은 먹지 위에 글을 쓰는 방식으로 했었습니다).

함께 글을 쓸 친구들을 모집해서 32페이지, 이후에는 50페이지짜리 신문을 만들어내는 과정도 재미있었고, 그렇게 만들어진 신문이 우리 학교 밖에까지 보급된다는 것이 정말 짜릿했습니다. 저는 외부를 돌아다니며 광고도 받아와야 했고, 친구들을 모아 여러 조직을 만들어야 했습니다. 저로서는 이 일이야말로 내가 해야 할 일로 느껴졌지만, 그 덕분에 제가 학생으로 당연히 있어야 할 곳에 있지 못하는 경우도 있었습니다.

많은 시간이 흐른 후, 어머니께서 돌아가시고 나서야 저는 어머니와 교장선생님이 주고받은 편지를 보게 되었습니다. 편지 속에서 어머니는 꽤나 걱정하고 계셨습니다.

“5학년밖에 안 된 우리 아들이 집도 학교도 아닌 다른 곳을 돌아다니는 게 정상인가요?”

하지만 교장선생님께서 참을성을 갖고 어머니를 설득하셨습니다. 모두가 저를 믿어주어야 한다고 강조하셨고 결국 어머니를 설득하는데 성공하셨습니다. 교장선생님께서 이렇게 말씀하셨습니다.

“불안해하는 내색조차 보이지 않으면 안됩니다.”

그런 교장선생님이 계셨다는 것이 얼마나 다행인지요!

자라나는 세대가 꿈을 품고, 팀을 만들어보고, 자기가 속한 세상을 바꾸어보는 경험을 하게 되면, 그들은 자기 내면의 사랑과 존중감을 실제 행동으로 바꾸어낼 수 있는 힘을 가지게 됩니다. 그리고 이런 힘이야말로 인간을 건강하게 하고 장수하게 하고 행복을 느끼게 하는 원천입니다.

그런 경험을 한 친구들은 평생 체인지메이커로 살아가게 될 겁니다. 그런 친구들은 앞으로의 세상에서 체인지메이킹을 통해 새로운 가치를 만들어 내는 진정한 주인공이 될 것입니다. 과거에는 생산성과 효율이 중요했기 때문에 혁신보다는 경험과 반복이 중요했지만 이제는 새로운 가치를 만드는 혁신가들이 중요한 시대가 온 것입니다.

3,000여 명의 아쇼카 펠로우 중 80%가 넘는 사회혁신 기업가들이 (이들 중 절반이상이 사회혁신 활동을 시작한 지 5년 내에 국가 단위의 정책을 바꿔내는 변화를 이루었습니다) 10대에, 그것도 10대 초반에 체인지메이킹 활동을 시작했다는 것은 우연이 아닙니다.

우리는 교육 혁신에 대한 논의가 오랫동안 잘못된 방향으로 흘러왔다고 믿습니다. 시대의 흐름을 이미 놓쳐버린 목표에 집착해 왔고 지식과 규칙의 습득만을 목적으로 했기에, 혁신에 대한 논의는 주로 학생들이 학교에 잘 출석하도록 만드는 것에만 집중해 왔습니다. 이런 방향은 정체되어 있는 세상에서는 쓸모가 있을지 모르습니다. 그러나 변화의 속도가 날이 갈수록 빨라지는 세상에는 전혀 맞지 않습니다.



이제 우리는 이 세대의 청소년들이 체인지메이커가 될 수 있도록 길을 만들어야 합니다. 21살 이전에 강력한 체인지메이커의 경험을 갖도록 해 주어야 합니다. 이것은 그들이 체인지메이킹의 네 가지 핵심기술을 장악해야 함을 뜻합니다. 그것은 공감 능력, 협력 능력, 리더십, 문제해결능력입니다.

그들이 이런 역량을 키울 수 있는 유일한 길은 체인지메이커가 되어 실천해보고 또 실천하는 것입니다.

아쇼카의 공감 교육과 유스벤처 프로그램의 목표는

우리가 변화의 시대에 살고 있고,
그렇기 때문에 우리 모두가 이전과는 다른
새로운 기술을 가져야 한다는 사실을
깨닫도록 돕는 것입니다

빌 드레이튼 / 아쇼카 설립자

체인지메이킹은 어른의 전유물이 아닙니다

저는 '체인지메이커 교육'은 자라나는 아이들이 "뿌리와 날개(Roots and Wings)"를 가진 존재로 성장하게 돕는, 교육의 본질에 관한 것이라고 믿습니다.

제가 어릴 적에, 같은 동네의 저보다 좀 더 어린 남자 아이가 걸핏하면 자기 아버지로부터 구타와 학대를 당하는 일이 있었습니다. 고무 호스로 맞는 건 다반사였고, 어떤 날에는 별거벗겨진 채로 집밖으로 쫓겨나 여러 시간 수치심에 흐느껴 우는 소리가 이어졌지요. 저는 그 일이 옳지 못한 일임을 알았고 아무도 그 상황에 개입하지 않는 것에 혼란과 분노를 느꼈으면서도, 결국 저 역시 아무 것도 할 수 없었습니다. 이후 성인이 되어서도 그때 제가 아무런 행동을 취하지 못한 것이 두고두고 마음에 걸렸습니다. 그 후 여러 계기들을 통해 저는 결국 '체인지메이커'의 정체성과 저만의 길을 찾게 되었고, 지금 일하고 있는 '아쇼카'와도 특별한 인연을 맺게 되었지요. 그제서야 이런 생각이 들더군요. 저의 청소년 시절에 제 주변의 단 한 사람이라도 저에게 "그게 정말 문제라고 느낀다면, 네가 뭔가를 해보면 어때? 네가 긍정적인 변화를 만들 수도 있어"라는 말을 해주었다면 얼마나 좋았을까. 그랬다면 나는 훨씬 더 일찍, 훨씬 더 많이 '체인지메이커'로서의 삶을 살 수 있지 않았을까.

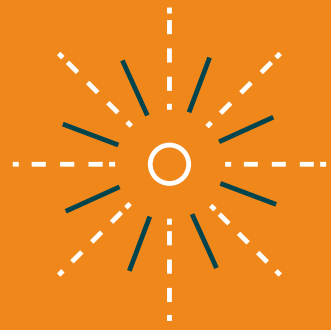
최근 저는 제 인생 처음으로 아프리카, 그것도 대륙 최남단에 있는 남아공을 방문했습니다. 남아공 하면 넬슨 만델라 대통령이 떠오릅니다. 남아공의 악명 높았던 흑백차별정책인 아파르트헤이트(Apartheid)가 끝내 철폐되도록 하는데 정신적인 지주 역할을 한 분이지요.

그런데 넬슨 만델라의 이름이 원래부터 '넬슨'이었을까요? 아닙니다. 그에게도 당연히 아프리카 고유의 자랑스러운 이름이 있었다고 합니다. 바로 "롤리홀라홀라"였습니다. 그런데 7살때 초등학교에 입학한지 얼마 안 돼서, 학교 선생님이 그에게 기독교식 이름이 없다는 것을 알고는 "너는 오늘부터 넬슨이야"라고 즉석에서 이름을 지어주었다고 합니다. '넬슨'이라는 영국식 새 이름을 갖게 된 후, 만델라는 '내가 영국의 해군 제독 넬슨과 무슨 관련이 있을까?'라고 생각했고, 아프리카인의 자부심을 가진 이름을 잃는다는 슬픔을 느꼈다고 합니다. 그 후 중학교를 거치면서 만델라는 백인 중심의 학교 교육을 통해 심지어 자기 자신도 '백인을 다른 인종보다 우월한 인종으로 생각하는 잘못된 의식을 갖게 됐다'고 고백합니다. 이것이 바로 교육의 이름으로, 학교 교육을 통해 이뤄진 일들입니다.

그렇다면, 지금 여기 우리가 사는 한국에서는 아이들의 정체성을 뒤흔들고, 각자의 고유한 존재 가치를 왜곡하는 교육이, 없다고 자신 있게 말할 수 있을까요?

그랬던 만델라가 결국 학교 교육의 허구를 깨닫기 시작하고, 영국식 교육이 주입시키는 식민 문화에 완전히 물들거나 세뇌 당하지 않을 수 있었던 것은 무엇 때문이었을까요? 그리고 훗날 만델라가 27년의 수감생활을 마치고 나와서도 분노나 복수심에 불타지 않고, 용서와 화해로 남아공을 이끄는 위대한 리더가 될 수 있었던 것은 무엇 때문이었을까요? 저는 그 답이, 만델라가 수감 시절에는 물론 임종 직전까지 마음에 품고 다녔다는 <인빅투스(Invictus)>라는 시의 맨 마지막 구절에 있지 않았나 싶습니다.

“나는 내 운명의 주인, 내 영혼의 선장”



우리는 누구나 성장기를 거칩니다. 그 시기에 무엇을 경험했는가 평생토록 지속되는 강점이 되기도 하고 고정관념이 되기도 하는 것 같습니다. 급격한 변화와 불확실성의 21세기를 성공적으로 살아가기 위해, 자라나는 세대가 배워야 할 지식이나 기술은 끊임없이 변할 수 밖에 없을 것입니다. 하지만, 한가지 변하지 않을 것이 있습니다. 바로 '체인지메이커'로서의 존재 방식의 가치입니다. 그리고 존재 방식이란 태도나 습관과도 많은 관련이 있습니다. 태도와 습관은 언제부터 형성이 될까요? 물론 어려서부터이지요. 그래서 '체인지메이킹'은 어른의 전유물이 아니며, 오히려 성장 과정을 통해 자연스럽게 몸에 배고 자신의 일부가 되어야 할 것입니다.

그렇게 될 때 우리 아이들은 자신의 정체성과 존재가치에 대한 내적 확신 그리고 어떤 도전과 장애물을 만나도 주저않고 뛰어넘을 수 있는, 바로 그런 "뿌리와 날개"를 평생 지니고 살아가게 될 것입니다. 저는 개인적으로

*'아이들은 미래다' 라는 말에 동의하지 않습니다.
아이들은 지금 매 순간 순간 존재하고
성장하는 엄연한 '현재'이며, 그 현재들이 모여서
미래가 만들어진다는 것을 기억했으면 합니다.
세상에서 가장 확실하고 멋진 이 '투자'에
여러분을 초대합니다.*

이혜영 / 아쇼카 한국 대표

<Building Resilience in Children and Teens: Giving Kids Roots and Wings> (Ken Ginsburg, 2011)에서 영감을 받은 표현입니다.

CONTENTS

유스벤처 가이드북 콘텐츠 사용 가이드라인

1. 오픈소스로 제공하는 모든 내용은 자유롭게 다운로드 받으셔서 개별적으로 이용하실 수 있습니다.
2. 5명 이상의 소그룹 모임이나 50부 이상 인쇄 하여 이용하실 경우, 아쇼카에 사용처를 알려주세요!
3. 출력용 오픈소스를 재편집(응용 및 변형)하여 출력하실 경우, 아쇼카에 문의주세요!
(편집 가능한 범위에 대한 안내를 받으신 후 사용 가능합니다.)
4. '체인지메이커'는 모두에게 열려있는 개념으로 누구나 이용하실 수 있는 보통명사입니다.
5. '아쇼카', '유스벤처'는 자체 브랜드이므로 모임명, 동아리명 등의 독자적인 사용은 불가합니다.
6. 본 콘텐츠의 저작권은 아쇼카 한국에 있으며, 무단 배포 및 무단 편집을 금하는 것을 원칙으로 합니다.

머리와 가슴으로 모험을 떠나는 방법	유스벤처란? 유스벤처의 미션 유스벤처 핵심 원칙	P.20 P.21 P.22
------------------------	----------------------------------	----------------------

청소년 체인지메이커들의 모험이야기	국내 청소년 체인지메이커 해외 청소년 체인지메이커	P.37 P.40
--------------------------	--------------------------------	--------------

모험은 이미 시작되었다!	체인지메이커의 모험 로드맵 문제발견하기 솔루션 찾기 행동하기 퍼뜨리기	P.46 P.50 P.60 P.68 P.74
------------------	--	--------------------------------------

글로벌 청소년 체인지메이커 커뮤니티로의 초대		P.78
--------------------------	--	------

부록	체인지메이커 습관 기르기 체인지메이커 체크리스트 수업 운영 방식 수업 교안 예시 용어 사전 관련링크 10단계별 청소년 워크시트	P.82 P.84 P.86 P.96 P.106 P.108 P.109
----	--	---

청소년들이 떠나는 신나는 모험의
길잡이 역할을 해주실 안내자,
교사와 학부모 여러분들을 환영합니다.



이 가이드북은 학생들이 사회를 긍정적으로 변화시키는
체인지메이커로서의 모험을 떠날 수 있도록
그들과 출발선에 함께 설 방법을 고민하는 교사들과 학부모들을
위한 것입니다.

본 가이드북의 내용 중 '반드시 해야만 하는' 내용은 없습니다.
학생이 중심이 되어 모든 경험과 과정의 주체가 될 수 있도록 하는
여러분만의 모험 방식을 적용하는 것이 가장 중요합니다.

이 가이드북을 참고 삼아 각자의 교실에서, 가정에서
유일하고 또 특별한 모험을 시작하세요!

많은 경우, 정답은
직접 모험을 떠나는 학생들이 가지고 있습니다.

머리와 가슴으로 모험을 떠나는 방법

- 유스벤처란? P.20
- 유스벤처의 미션 P.21
- 유스벤처의 핵심가치 P.22

유스벤처란? (Youth Venture)?

전 세계 체인지메이커들의 글로벌 네트워크인 아쇼카는, 전세계 3천여 명이 넘는 사회혁신기업가(Social Entrepreneurs)들을 '아쇼카 펠로우'로 선정하며 한 가지 중요한 공통점을 발견했습니다.

바로, 이들은 청소년기에 크든 작든 행동을 통해 무언가 변화를 만들어 본 경험이 있었다는 것입니다. 또한, 그 밑바탕에는 나 자신과 타인의 상황, 주위 환경을 공감하는 능력이 있었습니다. 체인지메이커의 시작은 내 주변의 작은 문제를 해결해보는 경험에 있습니다. 이러한 경험은 자신감으로 연결되고, 더 큰 문제를 두려워하지 않고 "해결할 수 있는 것"으로 인식하게 도와 줍니다.

유스벤처는 지식(Knowing), 행동(Doing), 태도(Being)를 포괄하여 체인지메이커로서의 정체성을 찾아가는 총체적인 과정입니다. 지난 20년이 넘는 시간 동안, 아쇼카의 유스벤처 이니셔티브는 12-20세의 청소년들이 스스로 본인이 기여하고자 하는 문제를 발견하고, 솔루션을 찾고, 행동하고, 알리는 일련의 과정을 통해 체인지메이킹을 연습할 수 있도록 지원해 왔습니다. 삶의 전환점이 되는 이 여정은 청소년들이 앞으로의 삶을 보다 주체적으로 살아가는 힘을 부여함과 동시에 그들 주변의 커뮤니티에 기존에 없었던 혜택을 제공합니다.

현재까지 유스벤처는 미국, 브라질, 인도, 인도네시아, 일본, 케냐 등 50개가 넘는 국가에서 1만 8천 개 이상의 팀이 학생 주도의 활동을 시작할 수 있도록 지원했으며, 37만 5천명이 넘는 청소년들이 참여했습니다.



유스벤처 미션

다음 활동 목표들을 통해 체인지메이커로 성장할 청소년들의 가치를 인정하고 지지하는 생태계를 조성합니다.

“유스벤처는 사회 문제에 빠르고 효율적으로 대응할 수 있는 세상, 누구나 자유롭게 자신감을 가지고 사회적 지지를 받으며, 변화를 이끌어내는 '모두가 체인지메이커(Everyone A Changemaker™)'인 세상을 앞당깁니다.”



- 01 청소년들이 직접 지속가능한 변화의 모델을 만들고 이끌어 가게 함으로써 인생에 전환점이 될 수 있는 경험을 하도록 투자합니다.
- 02 청소년 시기를 지역 사회에 긍정적인 기여를 할 수 있는 시기로 재정의를 함으로써 많은 수의 청소년 체인지메이커들을 길러냅니다.
- 03 청소년 체인지메이커들이 활개를 칠 수 있는 생태계 조성에 투자하는 것이 사회 모든 부분에 있어서의 성공 요인이라는 핵심 메시지를 확산시킵니다.
- 04 청소년 체인지메이커들을 선정하고 연결하여 글로벌 커뮤니티 속에서 그들의 영향력을 높일 수 있도록 합니다.

유스벤처 핵심원칙

모험에는 정해진 답이 없습니다.
 청소년 체인지메이커 여정을 떠나는 유스벤처도 마찬가지입니다.
 어떠한 방법이나 형식도 가능합니다.
 하지만 흥미진진하고 보다 의미 있는 모험을 떠나기 위해서는



주도성

청소년들이 중심이 되어 직접 팀을 구성하고
 실행가능한 프로젝트를 주도적으로 진행합니다.



공감성

'나'와 연관된 사회문제를 깊이 관찰하며,
 관련 이해관계자의 입장에서 해당 문제를 바라봅니다.



시스템적 사고

첫 눈에 보이는 문제에 집중하는 것이 아니라,
 문제가 발생하는 근본 원인을 찾아 해결합니다.



연결성

팀을 둘러싼 커뮤니티 내 수많은 인적·물적 자원을
 연결하여, 문제를 보다 지속적이고 효율적으로 해결합니다.



지속가능성

해결책은 일회성에 그치지 않고, 지속가능성을
 갖추어 지속적인 사회변화를 만들어 갑니다.

당신의 가슴을 두근거리게 하는
 벤처를 기획하세요!

STEP 1. 주도성

내가 진행하고 있는 활동에 끊임없는 관심을 갖고 열정을 보낼
 수록 멋지게 성장할 것입니다. 지루한 아이디어는 지루한 해결
 책을 만들기 마련입니다. 당신의 흥미와 열정을 이끌어낼 만한
 아이디어를 기획해보세요. 멋진 변화가 일어날 것입니다.

당신과 관련이 있는 사회문제를
 찾아보세요!

STEP 2. 공감성

나와 아무 관련이 없는 것보다, 나와 관련이 있거나 내가 실제
 겪고 있는 사회문제로부터 시작한다면, 솔루션을 찾는 과정이
 훨씬 수월해질 것입니다. 타인의 문제가 아닌 내 문제로 출발
 할 때, 문제해결에 대한 의지가 높아지기 마련입니다.

당신과 같은 관심사·상황·환경에
 있는 사람을 중심으로 팀을 구성하세요!

STEP 3. 시스템적 사고

벤처는 혼자라도 시작할 수 있습니다. 나와 비슷한 사회문제에
 관심을 갖는 친구를 팀원으로 모집하세요! 공통의 관심사로 모
 인 팀원들은 높은 공감대를 통해 문제의 근본원인을 탐구하며,
 자연스럽게 팀 안에서 역할 분담을 할 수 있습니다.

다양한 이해관계자를 통해
 벤처 모델을 발전시켜보세요!

STEP 4. 연결성

팀을 통제하고 관리하려는 멘토 보다, 실제 벤처 실행에 있어
 도움이 되는 지원과 충고를 아끼지 않는 진짜 멘토를 찾아보세
 요. 벤처를 시작하고 지속 가능하게 운영하기 위해서는 다양한
 이해관계자의 지원이 필요합니다.

실행가능성을 염두에 두고
 벤처모델을 설계하세요!

STEP 5. 지속가능성

유스벤처는 일회성의 아이디어를 구현해 보는 프로젝트 활동
 이 아닙니다. 청소년들을 지역사회 문제해결의 주체로 재조명
 하고, 그들이 활동을 지속해 가는 것을 지향합니다. 그러기 위
 해서는 초기 설계부터 실행을 염두에 둔 기획이 필요합니다.

자, 이제 본격적인 모험을 떠날 준비가 되셨나요?

어쩌면 변화를 위한 모험은 여러분의 교실에서, 가정에서
 이미 일어나고 있는지도 모릅니다. 청소년들의 변화를 격려할
 여러분의 관심에서부터 모험의 바람이 불기 시작하기 때문입니다.

체인지메이커의 4가지 자질

아쇼카는 청소년들이 체인지메이커로 성장하는데 필요한 공감능력, 팀워크, 리더십, 문제 해결 능력을 누구나 갖출 수 있도록 교육에 대한 관점을 바꾸는 새로운 무브먼트를 이끌고 있습니다.



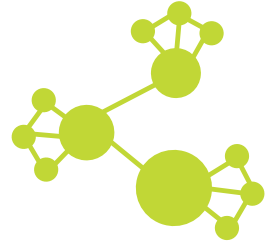
공감능력(Empathy)

공감능력은 자신뿐 아니라 다른 사람들에게 도움이 될 수 있는 새로운 방식, 새로운 방향을 생각해내고 이를 과감히 실천하는 능력입니다. 다른 이들이 처한 상황과 문제를 올바르게 인식하고 이를 개선하기 위해 행동하면서 의미있는 변화를 이끌어내는 자질입니다.



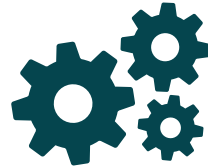
리더십(Leadership)

한 명의 리더가 단독으로 조직을 이끌어가는 것은 변화하는 시대에 그 힘을 발휘하지 못하고 있습니다. 이 시대에 필요한 '협력적 리더십(Collaborative Leadership)'은 조직의 모든 구성원이 강력한 책임감과 권한을 갖게 해서 공통된 목표를 바라볼 수 있게 합니다.



팀워크(Teamwork)

팀워크는 상대방의 역할을 존중하며 서로 협업하는 능력입니다. 문제를 해결하는데 초점을 맞춰 사고하고 서로의 지식을 공유하면서 다른 영역의 사람들, 다른 전문성을 가진 팀들과의 연결하여 일하며 상황에 유연하게 대처합니다.

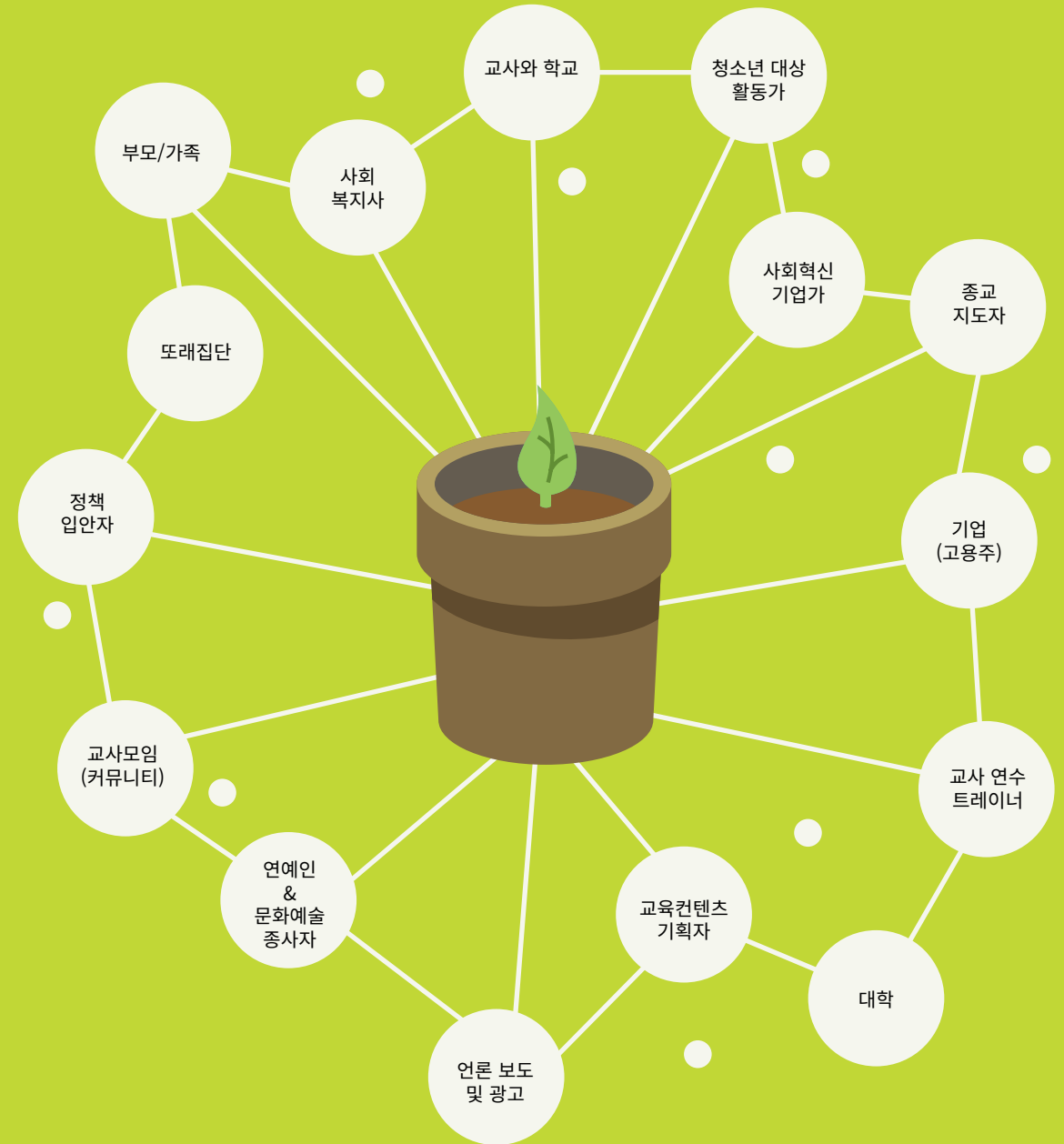


문제 해결 능력(Problem-solving)

문제 해결 능력은 행동을 통해 문제를 해결하는 것입니다. 주변의 문제를 인식하는 것에서 그치지 않고 실제적인 계획을 통해 행동하여 변화를 만드는 능력입니다. 새로운 아이디어는 세상에 많지만 실제로 이루어지는 변화는 많지 않습니다. 행동하는 체인지메이킹 경험이야말로 가장 본질적이고 필수적인 자질입니다.

교육생태계에 핵심적인 영향을 주는 요소

유스벤처는 청소년들이 체인지메이커로 자라날 수 있는 안전지대를 형성하고, 아낌없는 지원과 지지를 해 줄 수 있는 건강한 주체들이 많아지도록 보다 넓은 생태계를 구축합니다.



체인지메이커 교사 이야기

선생님과의 인터뷰
 캐서린 라이언 (Kathryn Lion)
 미국 메사추세츠 주 공립중학교



자기 소개 부탁 드립니다.
 유스벤처와의 만남은 언제였나요?

저는 중학교 선생님입니다. 우리는 초기 유스벤처 프로그램에 참여한 세 곳의 학교 중 하나였습니다. 제가 교내의 유스벤처 프로그램 리더이던 첫 해에는 한 개의 팀이, 둘째 해에는 세 팀이, 12년이 지난 지금은 학교 정원의 2/3인 400명이 체인지메이커 활동에 참여했습니다. **시작 당시 아무도 어떻게 해야 하는지 모르는 채로 일단 한번 해 봤던 첫 팀이 전체 프로그램에 큰 도움이 됐습니다.** 당시 우리 학교 방과후 수업 시스템이 좋지 않았는데, 몇몇 학생들이 모여 이 문제를 해결하고자 했죠. 우여곡절 끝에 학생들이 방과후 예술 수업을 만들어냈습니다.

한국에 체인지메이커 여정을 시작하는 선생님들이 계십니다. 지금 돌아봤을 때, 시작 당시 알았다면 좋았을 것들이 있을까요?

자신을 믿으세요(Listen to yourself!). 체인지메이킹은 규칙이 없는 과정입니다. 처음에는 제가 활동계획에 너무 매몰됐었는데, 만약 처음으로 돌아간다면 큰 그림을 볼 겁니다. 수업을 관리하는 사람 입장에서는, 아이들이 돌아다니고 때로 모여서 정보를 찾기 위해 스마트폰이나 컴퓨터 앞에 매달려 있는데, 이게 기존의 수업과는 모습이 많이 다르죠. 학교의 다른 교직원들과 이것이 배움의 과정이고 긍정적인 결과가 있을 것이라는 공감대를 가지는 것이 어려웠습니다. 저는 이제는 대학생이 된 아이들의 부모님을 자주 뵈게 됩니다. 부모님들이 항상 말하길, 당신의 아이들이 중학생 때 유스벤처

를 했던 것이 학교를 다니면서 한 모든 것 중 가장 획기적인 일이었다고 합니다. 그 때 배웠던 일들이 어떻게 지금도 영향을 미치고 있는지 말하면서요. 유스벤처 프로그램의 힘이 대단합니다. **이제 지역에서 문제가 생기면 사람들이 먼저 학교에 전화를 해서 유스벤처 팀 아이들이 이 문제를 풀 수 있겠는지 물어봅니다.** 아이들은 고무되면서도 동시에 왜 어른들이 그걸 해결 못하냐고 얘기하기도 합니다. **아이들이 하는 프로젝트들은 다양각색입니다.** 도서관에서 매일 스케이트보드를 타서 경찰과 마찰이 있었던 아이들은 스케이트보드를 탈 장소를 만들기 위해 모금을 하고, 지역 내 정치를 훑고 나갔습니다. 한번은 장애가 있는 아이가 문제점을 발견하는 데 어려움을 겪고 있었습니다. 그러다가 식물이 죽어간다는 걸 문제로 인식하고 자신이 만들 변화는 식물을 살리는 것으로 여겨 모든 식물에 물을 주기 시작했죠. 이렇게 다양한 프로젝트가 있습니다. 하나의 프로젝트에 다들 매달릴 필요가 없이 다양함을 품고 가면 됩니다.



Listen to yourself!

그럼 어떻게 첫 단추를 꿰나요?

뭘 할지 꿈꾸는 겁니다. 저는 활동계획을 일부터 피합니다. **아이들이 무엇을 하고 싶은지 분명하게 알 때까지는 활동계획 같은 걸 만들지 않습니다.** 만약 종이에다가 써보라고 하는 것부터 하면 학생들 입장에서는 다른 교과랑 똑같죠. **먼저 꿈을 꿰보고, 어디에 관심이 있는지 생각해보고, 어떤 문제를 해결할지 생각해보고, 그 다음에 모델을 만들어 보죠.** 아이들이 어디에 꽃혀있는지 알 때까지 얘기를 한 다음, 뭐가 필요한지에 대해 얘기합니다. 그리고 아이들끼리 어떻게 필요한 걸 얻을지 브레인스토밍을 합니다. 자기 프로젝트가 아니라 다른 프로젝트를 보여주고 아이디어를 내게도 합니다. 그렇게 시동을 걸죠. 우리가 했던 방식은 굉장히 유연합니다. **자기가 시작한 아이디어에 주인의식을 갖기는 하지만 서로 다른 프로젝트에 같이 참여합니다.**

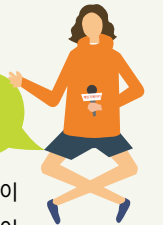
어려운 점은 없으셨나요?

다른 교직원을 설득하는 것이 참 난감했습니다. 커리큘럼도 없이 '혼란스럽게' 수업을 진행하는 것에 부담을 느낄 수 있지만 원래 배우는 과정이란 것이 그런 것이라는 걸 알아야 합니다. 성공적인 벤처의 개념이 그래서 다릅니다. 아이들이 생각하는 성공과 선생님이 생각하는 성공이 다를 수 있습니다. 가르치는 입장에서는 **결과와 무관하게 많은 것을 배울 수 있는 과정이 중요하죠.** 부모들이 때로 겁을 먹기도 했어요. 부모들이 자녀들을 믿지 못하거나, 계획이 틀어지면 어쩌나 전전긍긍 할 때 설득하는 것도 애를 먹습니다. 하지만 '아이들은 스스로 어떤 문제를 해결할 수 있다'고 자각하게 되면 더 이상 멈출 수 없습니다.

첫 시간 이후에는 어떻게 진행하나요?
 어떤 준비가 필요한가요?

애들이 스스로 나서서 합니다. 만약 뭘 할지 모르는 아이들이 있으면 다시 모둠으로 모여 토의하고, 저와 돌아가면서 대화를 나누기도 합니다. 다시 한번 "꿈꿔보고, 행동을 해보는(Dream it. Do it!)" 식이죠. 다 애들이 하는 겁니다. **제가 할 일은 "그건 아니야!"라는 말을 안 하는 겁니다.** 중요한 건 프로젝트가 아니라 과정이라는 겁니다. 애들은 이 과정을 통해 배웁니다. 이 과정은 애들에게 스스로 변화를 만들 수 있는 힘이 있다는 걸 알게 해줍니다.

꿈꿔보고, 행동을 해보는
 Dream it. Do it!



아이들의 모집과 확산은 어떻게 하나요?

첫 두 해를 제외하고는 큰 문제가 아니었습니다. 이미 본인의 프로젝트를 하고 있는 유스벤처 친구들이 연초에 홍보를 하기도 하고, 많은 사람들이 오가는 학교 도서관을 활동 공간으로 사용하다 보니 모집에 문제가 없었습니다. **아이들 스스로 책임을 지고 자신의 벤처를 이어갈 사람을 찾아야 합니다.** 어떤 친구는 벤처를 가지고 고등학교로 가기도 하고, 벤처를 다른 학교로 보내기도 하고, 교내의 동아리로 이어가기도 하고, 많은 방법이 있습니다.



자, 이제 전세계 곳곳에서
다양한 색깔로 모험을 펼치고 있는
청소년 체인지메이커들을 만나볼까요?

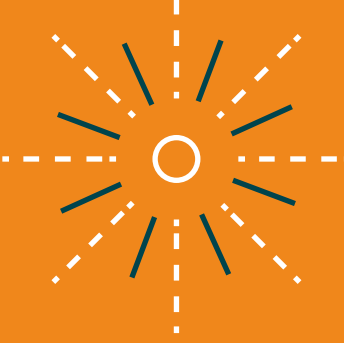
이들은 특별한 누군가가 아니라
자기만의 모험을 하고 있는 평범한 청소년들입니다.
여러분도 체인지메이커로의 여정을 떠나보세요!

어린 시절 무언가를 스스로 만들어낸 경험을 한 아이는,
남은 전 생애 동안 자신이 얼마나 강력한 힘을
가졌는지 알게 됩니다.

_ 빌 드레이튼(Bill Drayton), 아쇼카 설립자

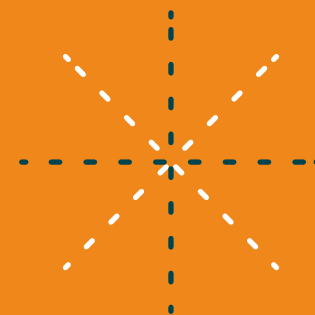
청소년 체인지메이커들의 모험이야기

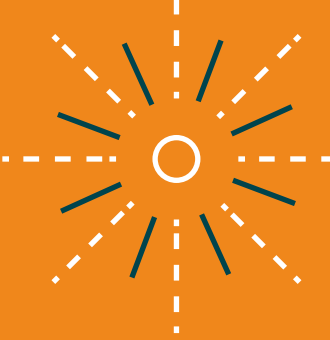
- 국내 청소년 체인지메이커 P.37
- 해외 청소년 체인지메이커 P.40



이 아이들이
할 수 있는 일은
어떤 것일까요
?

상상해 보세요.





잔해를 활용해 제작하는
시계로 일본대지진을 기억하는
커뮤니티 재생 사업 진행



네모토 아츠나리
(일본), 17세

암 환자뿐 아니라
"색깔"이 필요한 누구에게
재능 기부할 수 있는 플랫폼 조성



리카 토리카스빌리
(조르지아), 14세

그림책 및 다양한 콘텐츠를 통해
모든 동물이 사람과 함께
행복해지는 인식 제고 캠페인 진행



신유진
(한국), 17세

매연가스를 내뿜는 통학 버스
환경 오염을 줄이기 위한 기술 개발

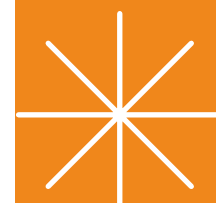
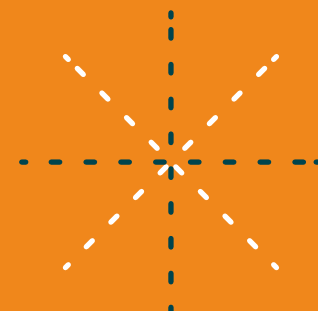


조니 코헨
(미국), 12세

자신이 경험하는 문제를
놓치지 않은 청소년들이

바로 그 나이 때
가정에서, 교실에서, 동네에서
변화를 만들어 나가고 있습니다.

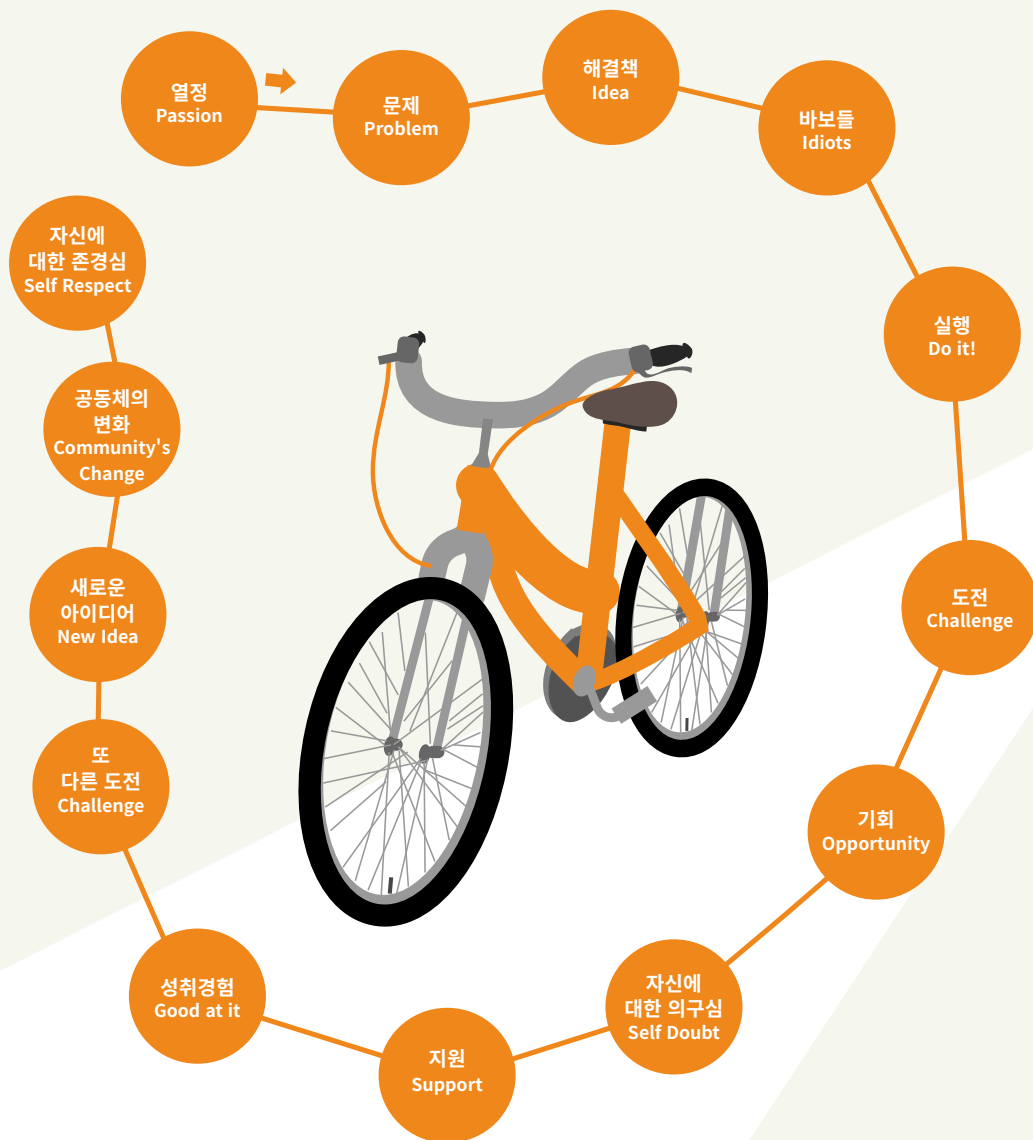
우리의 교실에서도 이미 일어나고 있는,
그리고 곧 일어날 일들입니다.



체인지메이커의 여정

체인지메이커들이 떠나는 모험에는 어떤 장애물들이 있을까요? 장애물들을 딛고 이룬 작은 성취경험을 통해 체인지메이커들은 더 큰 비전을 품고 더 멀리 도약합니다. 한번 두발 자전거를 타기 시작하면, 그 이전으로 돌아갈 수 없는 것처럼, 한번 체인지메이킹 경험을 하고 나면, 그 이전의 상태로 돌아가기 어렵습니다. 10대에 체인지메이킹을 경험한 친구들이 20대, 30대가 된 모습을 상상해 보세요!

이 가이드북을 읽는 모든 분들을 체인지메이커의 여정으로 초대합니다.



국내 청소년 체인지메이커

구미 형곡 초등학교 6학년 학생들의
체인지메이킹 스토리

행복버스 프로젝트

형곡초 친구들은 초등학생이 느끼는 불편한 버스문화를 해결하기 위해 '행복버스 프로젝트'를 진행했습니다. 천원을 내고 버스를 탈 때 대부분의 기사님들이 중학생인줄 알고 100원만 거스름돈으로 주는 문제가 있었습니다(초등학생 요금은 600원). 중학생인데 초등학생 요금을 내고 탄다고 생각하거나, 거스름 돈을 더 달라고 하면 오히려 화를 내면서 뒤에 승객이 밀리니까 빨리 타라고 하는 경우가 많았습니다.

경험을 바탕으로 문제 의식을 느낀 친구들은 중고등학생처럼 초등학생임을 증명할 수 있는 학생증을 만들어서 보여주자는 의견이 나왔습니다. 학생증을 만들기 위해 샘플을 그려보고, 교장 선생님과 면담 약속을 잡아 계획을 설명하고, 허락(서명)을 받았습니다. 그리고 마침내 학교장 직인을 찍은 학생증을 만들 수 있게 되었습니다. 비용 마련을 위해 학교 축제기간 중 1학년 학부모가 가장 많이 오는 첫날, 프로젝트를 알리며 호떡을 구워서 파는 펀드레이징 활동을 하기도 했습니다. 하지만, 진행 과정 중에 청소년증을 무료로 발급해 주는 시의 제도를 발견했습니다. 그래서 청소년증 신청서 양식을 교내에 홍보하고, 학생들의 접수를 받아 청소년증을 만들 수 있었습니다.

이후 버스를 탈 때 청소년증으로 초등학생임을 확인하고 거스름돈을 받을 수 있게 되었습니다. 그 밖에 버스 바르게 사용하기 운동 포스터 제작 및 홍보, 버스 기사님들께 감사하는 의미로 음료수를 드리며 초등학생들이 바라는 점을 라벨지로 제작하여 안내하는 활동, 버스 문화 UCC 제작 활동들도 하였습니다.



"저는 제가 정해진 틀을 넘어 나에게 맞는 적성을 적극적으로 활발하게 찾아갈 수 있는 아이인지 몰랐습니다. 체인지메이커 활동은 제 인생의 패턴을 바꿔준 하나의 절길이라고 말할 수 있을 것 같습니다."

박수진 학생

"프로젝트라는 걸 처음으로 해봤는데 친구들과 같이 의견을 맞추며 이끌어 가는 게 가장 힘들었습니다. 그런데 활동을 계속하다 보니 '우리가 함께 무언가를 할 수 있구나'를 알았습니다. 수업시간과 달리 체인지메이커 활동을 할 때는 누가 선생님이 되는 게 아닙니다. 모두가 의견을 자유롭게 내고 그것에 대해 좋은 점과 안 좋은 점을 생각해 의견을 수렴하며 함께 해결해 갑니다."

김가희 학생

사진 왼쪽부터 신민우, 박효은, 김가희, 박연서, 박수진, 박혜란, 김지수, 김민철 선생님



책속무쓰 프로젝트와 체인지메이커 동아리 활동을 하면서 변화된 나



체인지메이커 활동을 하기 전에만 해도 저는 새로운 일에 도전하는 일을 좋아하지 않았었습니다. 오히려 두려워했죠. '내가 새로운 행동을 하고 새로운 방법을 사용했을 때 일이 잘못되거나 실패하지는 않을까?'라는 생각이 강하게 들었습니다. 그래서 저는 항상 같은 방법, 정해져 있는 방법만을 추구해왔습니다. 그러던 중 '체인지메이커'라는 동아리를 만나 팀을 이뤄서 프로젝트를 해보게 되었고, 친구들과 함께 새로운 해결방안을 제시하고 행동해 보니 제 성격도 바뀌어 가는 것을 느꼈습니다.

저는 '책속무쓰'라는 프로젝트를 진행했습니다. 교과교실제 때문에 수업 때마다 교실을 바꿔서 사용하다 보니 학생들이 책상을 개인의 것이라고 생각하지 않고 다른 학생의 책상서랍에 쓰레기를 넣어놓거나 교실을 깨끗하지 않게 사용하는 경우가 많았습니다. 학생들의 82%가 책상서랍 속 쓰레기 때문에 불편하다고 했지만, 97%는 책상서랍 속에 쓰레기를 버려본 경험이 있다고 답했어요. 책상 속에 쓰레기가 버려져 있어 불편하다면 당연히 학생들이 책상 속에 쓰레기를 버리지 못하게 하면 되는 것입니다. 하지만 학생들은 우리 마음대로 움직여주지 않았습니다. 학생들에게 무언가로 끊임없이 동기부여를 해주어야 하는 것이었어요.

처음에는 정말 힘들었습니다. '이렇게 했는데 프로젝트가 실패하면 어떡하지...'하는 생각으로 머릿속은 복잡하다 못해 꼭 찢습니다. 그런데 한 번 실패하고 나니까 관찮더라고요. 실패하면 다시 다른 방법을 생각해서 해보면 되는 거였고, 뭐가 잘못되었는지 알고나니까 다음에는 더 쉬웠어요. 그런 과정을 거치고나니 새로운 일에 도전하는 게 어렵지 않더라고요.

요. 오히려 지금은 추진력 있다고 칭찬도 받았습니니다. 전에는 그런 면으로 칭찬을 받으리라고는 전혀 상상하지 못했고 칭찬받고 나서도 너무 신기해서 몇 번이나 다시 물어봤어요. 체인지메이커는 제 단점을 장점으로 바꿔준 동아리예요.

학교 수업을 할 때는 정말 순수한 교과목만 배우는 것 같아요. 물론 수업과정을 통해서 다른 것들을 배우긴 하지만 다른 것들이 중심은 아니죠. 체인지메이커 활동을 하면서 정말 많은 것을 배워요. 조별로 활동을 하다보니 협동능력, 의사소통은 물론이고, 문제해결능력, 공감능력 또한 배웠습니다. 저는 솔직히 체인지메이커 활동 중 배우는 것들이 더 실생활에 필요한 것 같아요!

체인지메이커 동아리가 생기고, 학생들이 자율적으로 활동을 하기 시작하면서 창덕여중이 달라진 점이 있다면, 학생들의 생각 변화입니다. 직접 체인지메이킹을 경험해본 학생들은 이제 문제를 보면 항상 동아리 생각을 해요. '다음에는 저런 문제를 해결해보면 어떨까?'하는 생각을 평소에도 하는 거죠. 그리고 도전의식이 강해지고 혼자 기획도 해봐요. 제가 그랬거든요. 전에는 문제로 보고도 별생각이 없었던 반면에 지금은 혼자 보면서 어떻게 해결할지 계획도 짜봅니다. 그리고 다시 한 번 강조하지만, 도전을 즐기게 된답니다! 체인지메이킹 경험이 없는 학생들도 많은 영향을 받아요. 아무래도 친구나 아는 언니, 동생이 하는 활동이기도 하고 저희 학교는 전체 학생들 앞에서 발표회를 갖기 때문인 것 같아요. 그리고 자신이 참여하는 캠페인인 경우도 많고요. 학년말, 전체발표회를 가지고 학생들에게 소감문 작성을 부탁했었는데 자신이 평소에 불편하다고 느꼈던 문제들을 해결해 주니 고맙다는 학생들도 있었고, 직접 해 보고 싶다는 학생들도 있었습니니다. 생각보다 많은 학생들이 체인지메이커에 긍정적인 생각을 갖고 있다는 것을 느낄 수 있었습니다!

학생이 직접 준비하고 진행하고, 참여하는 성 토크 콘서트



우리나라의 성교육은 변화가 많이 필요합니다. 청소년들이 성에 관심이 많은 만큼 올바른 성 지식을 배워야 한다고 생각했습니다. 또한 이론으로 피임을 배우는 것보다 직접 피임하는 방법을 연습해 보는 게 실질적으로 도움이 될 것이라고 생각했습니다. 하지만 기존의 성교육방식을 따르자니, 학생들이 지루해하고 소극적인 자세를 보일 것이라고 판단하였습니다. 그래서 학생들이 성에 대해서 자유롭게 터놓고 얘기할 수 있으면서 피임의 중요성을 전달할 방법이 없을까 고민했습니다.

고민 끝에, 청소년들의 잘못된 성 인식을 바로잡고 피임의 중요성을 알리기 위해 학생이 직접 준비하고, 진행하고, 참여하는 성 토크 콘서트를 계획하게 되었습니다. 남녀공학 학교에서 공개적인 성 토크 콘서트 기획은 쉽지 않았습니다. 그래도 저는 친구들과 사이에서 '성 박사'로 알려져 있다 보니, 친구들에게 먼저 "이런 주제로 프로젝트를 할꺼야!"라고 알리자 흔쾌히 팀원이 생겼습니다. 가까운 친구들과 함께 준비했기 때문에 소통은 잘 됐습니다. 매일 만나서 서로 바로 피드백을 받고, 고치는 작업을 빠르게 반복할 수 있었습니다.

저는 성 토크 콘서트를 준비하고 진행하면서 크게 깨달은 것이 있습니다. 자기만의 문제의식을 끝까지 밀어붙이고, 생각을 주저 없이 실행에 옮기면 못할게 없다는 것입니다. 그리고 이 점을 깨달은 저는 더 이상 세상을 바꾸고 싶다는 생각을 무서워하지 않게 되었다는 것입니다. 제가 한 아주 작은 시도가 학생들의 잘못된 성 인식을 바로잡고, 지루한 성교육을 재밌는 성교육으로 변화시킨 걸 봤습니다. 그래서 전 결심했습니다. 크고 작은 시도들로 세상을 조금씩 조금씩 바꾸자고. 지금까지 생각만 하며 살아왔던 저를 이렇게 변화시킬 만큼 성 토크 콘서트를 통한 체인지메이킹 경험은 아주 값진 경험이었습니다.



해외 청소년 체인지메이커



야스민 에링튼

**YASMINE ARRINGTON(미국),
SCHOLARCHIPS ACADEMY**

야스민은 수감자의 자녀(학생)에게 장학금을 주는 학생 모임을 만들었습니다. 야스민의 아버지는 계속 감옥에 있었습니다. 우울증과 진통제 중독을 앓던 어머니는 야스민이 고1 때 세상을 떠났습니다. 비극을 극복해낸 야스민은 자신과 같은 수감자의 자녀들에게 희망을 주고 싶었고, 친구들을 모아 모금에 나섰습니다. 2012년, 야스민의 단체는 8명에게 첫 번째 장학금을 수여하여 대학에 보냈고, 희망과 참여의 삶을 살 수 있도록 해주었습니다. ScholarCHIPS는 지금까지 5천 만원 이상을 대학 장학금으로 전달했고, 미국의 비영리단체로 등록했습니다.



사이몬 쾰

**SIMON KOEHL(독일),
SERLO**

학습기회도 없고, 스스로 배울 것을 정하기도 어려운 힘들었던 학교 경험을 바탕으로 사이몬은 교육을 다시 상상하고 다시 디자인해야 한다고 느꼈습니다. 학생 시절임에도 불구하고, 그는 무료 교육 사이트 Serlo.org를 만들어 다양한 교과와 강의, 비디오 설명, 문제를 제공했습니다. Serlo는 사용자가 원하는 대로 정보를 올리고 편집할 수 있는 무료 플랫폼입니다. 우리 모두는 학생일 뿐 아니라 선생님이기도 하며, 민주적인 온라인 교육 공동체에 기여할 수 있다는 생각이 바탕이 되었습니다. 사이몬은 아소카와 SAP가 함께 지원하는 프로그램에서 보조금을 받았으며, 위키미디어(Wikimedia)와 한스 사우어 재단(Hans Sauer Foundations)으로부터도 지원을 받고 있습니다. 그의 활동은 다양한 언론을 통해 소개됐습니다.



이든 풀

**EDEN FULL(캐나다),
ROSECOLLIS TECHNOLOGIES**

이든은 SunSaluter의 창립자입니다. SunSaluter는 지역 기업가들에게 힘을 실어주어 혁신적인 기술과 관련된 풀뿌리 영리기업을 설립하도록 돕는 비영리단체입니다. 단체의 주요 기술은 가성비가 뛰어난 태양광패널 회전기(rotator)입니다. 발전 패널의 효율성을 증가시켜 대체 에너지와 전기를 개발도상국에 보급하고자 합니다. SunSaluters는 인도와 말라위에 본부를 두고 있고, 16개 이상의 국가에 진출하였습니다. SunSaluter는 전기가 없는 곳에서 이동전화, 손전등처럼 꼭 필요한 장비들에 충전을 해주는 태양광 충전기 사용에 최적화 되어 있습니다. SunSaluter는 메사추세츠 공대(MIT) 기후변화 합동연구소(climate CoLab)의 상과 웨슬리 상(Westly Prize), 매셔블/유엔의 사회공익을 위한 스타트업 공모전(Mashable/UN Foundation Startups for Social Good Challenge) 그리고 포스트코드 로터리 친환경 공모전(Postcode Lottery Green Challenge)에서 수상한 바 있습니다.



아담 헤리스

**ADAM HARRIS(아일랜드),
ASIAM**

아담은 AslAm.ie의 창립자입니다. AslAm.ie는 자폐증에 걸린 사람들을 위한 아일랜드의 첫 번째 아스퍼거스(Asperger's) 증후군 조언 웹사이트입니다. 아스퍼거스 증후군을 앓으면서 성장한 그는, 자폐증을 앓고 있는 사람들의 커뮤니티를 위한 무언가가 필요하다고 느꼈습니다. AslAm은 대중을 상대로 자폐증이 무엇인지에 대한 것을 교육하고, 이들을 더욱 이해, 공감할 수 있도록 힘을 부여하는 문화를 만들고 있습니다. 이를 위해 고등학생, 기업의 회사원, 그리고 일반 대중을 위한 교육 프로그램을 제공합니다.



예카트리나 카라바쉬바

**EKATERINA KARABASHEVA (독일),
JOURVIE**

예카트리나는 'Jourvie'의 창립자입니다. Jourvie는 신경성 식욕 부진증, 폭식증과 같은 섭식장애가 있는 사람들을 돕기 위한 앱입니다. 섭식장애를 직접 겪어본 적이 있는 예카트리나는 치료를 돕는 앱을 개발하고 싶었습니다. Jourvie는 2013년 비영리로 시작하여, 실용적이고 비밀이 보장되는 기록 기능을 제공하고, 힘들 때 조언과 동기부여를 해줌으로써 치료를 보완해 주는 기능을 하고 있습니다.



쿠르트 보웬

**CURT BOWEN(과테말라),
NEW SEED**

쿠르트는 New Seed의 창립자입니다. New Seed는 과테말라 농부들에게 새로운 농업 기술로 토양을 새롭게 경작하고 수입을 증가시키도록 훈련을 제공합니다. 나아가, 마을 프로그램을 만들고 여기서 기술을 익혀 다른 이웃에게 가르쳐주도록 합니다. 수백 명의 농부들이 농작물을 기르는 방식을 바꾸게 되면서, 다른 기관들도 이 방식에 주목하고 있습니다. 현재는 지역과 국가 정부와 함께 이 프로그램들을 정책화하고 있습니다. 쿠르트는 2006년 유스벤처로 선정되었고, 2014년에 Ashoka Fellow로 선정됐습니다.

해외 청소년 체인지메이커



네모토 아츠나리
NEMOTO ATSUNARI(일본)

네모토는 지진피해로 발생한 잔해를 활용해 재난을 일상생활에서 상기할 수 있는 시계를 만들기로 합니다. 그는 우선 잔해들이 방사능 오염물질로부터 안전한지 확인할 수 없었기에 목재산업 공장을 방문해 조연을 구했습니다. 그리고 최대한 목재의 표면을 긁어내면 안전하다는 이야기를 듣고 이를 바로 실행합니다. 네모토가 만든 시계는 지진피해로 발생한 잔해를 활용함으로써 잔해를 가지고 어떻게 자원 을 만드는지에 대한 힌트를 지역사회에 주었습니다. 또한 예술품으로 변한 파편들은 게센 누마를 재건하는 데 큰 도움을 주었습니다. 뿐만 아니라 네모토는 차후에 유사한 지진이 일어날 때 다양한 조직에서 리더의 역할을 하고 있을 청소년 세대의 롤모델이 되었습니다. 네모토는 우선 전국의 학교를 시장으로 생각하고 있으며 각종 교육 협의회와 지방 정부, 공공기관사람들과 프로젝트를 진행할 생각입니다. 그리고 시계의 효과가 검증되면 일반 국민들과 해외 소비자를 상대로도 판매를 촉진하려 계획하고 있습니다.



라이카 토리카시빌리
LIKA TORIKASHVILI(그루지아),
PAINT THE WORLD

라이카는 14살에 'Paint the World'라는 활동을 시작했습니다. 암에 걸린 아이들이 꿈과 열정을 이야기하는 TV프로그램을 본 후, 그들을 돕고 싶다는 생각이 들었습니다. 라이카는 친구들을 모아서 암 환자들을 방문해 춤추고 노래하고 게임하고 그림을 그리면서 암 환자의 삶에 색깔을 입혀주기로 했습니다. 어떤 재능을 갖고 있는 지와 상관없이 누구나 참여할 수 있습니다. 라이카는 “세상을 밝게 그리는데” 것이 아이들에게만 필요한 것이 아니라 고아원, 양로원, 병원처럼 “색깔”이 필요한 곳에 적용되어야 한다고 생각했습니다. 라이카와 친구들은 그루지아의 청년들을 연결하는 운동을 시작했습니다. 그들은 모두가 변화를 만들 수 있고, 또 무언가 좋은 것을 할 기회가 있다고 믿었습니다. 이 운동은 이제 국제적으로 확장됐고, 다른 나라로도 진출했습니다.



주앙 하빠엘 브리테스
JOÃO RAFAEL BRITES(포르투갈),
TRANSFORMERS

12살 때, 주앙은 “Flashdance”라는 영화에서 브레이크 댄스를 보고는 춤과 사랑에 빠졌습니다. 4년 후 그는 한 팀에 들어가 길거리에서 연습하기 시작했습니다. 팀의 실력이 계속 늘게 되자 다른 길거리 아이들을 가르치기 시작했습니다. 2008년에 시작한 이 활동은 자원봉사 프로그램으로 발전했습니다. 이 활동을 통해 포르투갈 전역의 아이들이 원하는 것이라면 뭐든지 배우고 재능을 통해 그들의 공동체를 바꿀 수 있도록 예술, 운동, 힙합 분야 심대들을 연결했습니다. 5년 만에 포르투갈의 리스본, 오포르토, 코임브라 지역 50개가 넘는 곳에서 200명의 멘토들이 120개의 다양한 활동을 1,800명의 심대들에게 2,800시간 동안 가르쳤습니다.



나타샤 케알라마니
NATASHA KEWALRAMANI
(인도), iVOTE

나타샤는 'iVote'라는 벤처를 세웠습니다. iVote는 투표자 등록을 통해 청소년들이 활발한 시민으로서의 역할을 할 수 있도록 돕습니다. 봄베이 지역 대학교들에서 직접 찍은 다큐멘터리를 상영하기도 하고, 손쉽게 접근할 수 있도록 투표자 등록 서식을 나눠주는 활동을 진행합니다. 뿐만 아니라 SNS를 통해 학생들과 소통하거나 직접 현장 모임을 개최하는 등 다양한 방식을 활용합니다. iVote가 많이 알려지기 시작하자 나타샤는 “iVote 홍보대사” 팀을 구성하여 대학 현장에 파견했습니다. 이들은 자신의 대학에서 투표자 등록을 이끌고 있으며, iVote는 이들을 통해 5천여 명의 젊은 청년들을 참여시킬 수 있었습니다.



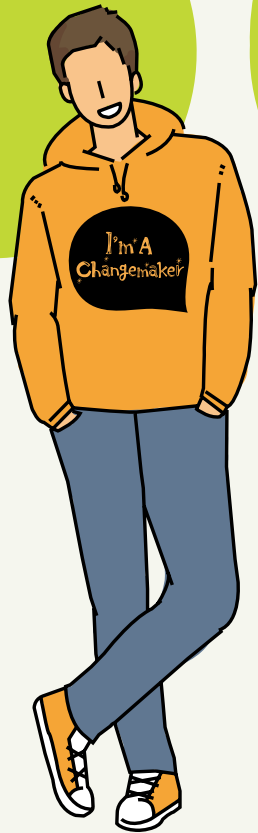
조니 코헨
JONNY COHEN(미국),
GREENSHIELDS

조니는 12살 때 학교 버스를 보며 의문을 가졌습니다. '투박하고 각진 학교버스에 공기역학을 적용하면 어떻게 될까? 그러면 기름도 덜 쓰고 탄소도 덜 배출할 텐데 말이지!' 조니는 차고에 바람 터널(wind tunnel)을 만들고 장난감 버스에 장치를 단 다음 실험해봤습니다. 그 실험의 결과가 바로 GreenShields입니다. 폴리카보네이트(polycarbonate)로 만든 이 장치로 인해 공기의 흐름을 버스 너머로 보내 공기저항에 따른 감속을 줄이고, 연료 소모와 탄소 배출을 줄일 수 있었습니다. 조니는 MIT의 공기역학-우주역학과의 도움과 다양한 시도 끝에, 저렴하고 쉽게 설치할 수 있으면서 광범위한 적용이 가능한 모델을 만들게 되었습니다. 그의 발명품은 연료 소모를 25% 줄입니다. 조니는 포브스 매거진에서 선정하는 “30세 이하의 혁신가 30인”에서 에너지 분야 청년 발명가로 이름을 올리기도 했습니다.



카비수 타비타
KAVISU TABITHA(케냐),
CROSS SAFE. REACH SAFE!

동네에서 어린아이들이 교통사고 당하는 것을 너무 많이 본 카비수는 이 문제를 본인의 힘으로 해결해야겠다고 결심했습니다. 14명의 또래 친구들과 교장선생님, 경찰서장을 불러모아 지역자치단체에 교통표지판과 과속방지턱, 인도 및 횡단보도를 학교 옆에 세워달라고 건의하였습니다. 또한, 그녀는 앞으로 일어날 비극적인 사고를 예방하기 위해 학교 친구들에게 이러한 안전조치들이 얼마나 중요한지 알리는 안전 교육을 진행하고 있습니다. 그녀는 8곳의 다른 학교들(총 인원 5,900명)을 찾아 캠페인을 하기 시작했고, 도로 안전에 대한 전단지 배포하는 등의 또래 교육도 지속하고 있습니다.



모험을 위한 준비를 마쳤으니 이제 본격적인 모험을 떠나볼까요?

이 단계에서는 모험을 하는데 필요한 점검사항들과 구체적인 아이디어들이 펼쳐져 있습니다.

가는 길을 일일이 알려주는 네비게이션이라기 보다는 내 위치를 가늠하게 해주는 지도라고 생각하시고 따라오세요!

가이드북 지침



체인지메이커들의 모험을 안내할 가이드 (교사, 부모)를 위한 설명입니다.



모험 각 단계의 간이 정거장 역할로, 단계별 중요 포인트입니다.

질문해보세요

각 간이 정거장에서 점검해 볼 질문들입니다. 활동 시 맥을 잡아주는 역할을 합니다.

Do it

체인지메이커는 행동을 두려워하지 않습니다. 직접 해보면서 배우는 두잇 아이템을 소개합니다.

꿀팁

앞서 체인지메이커의 모험에 동행했던 교사분들의 팁을 공유합니다.

활동예시

구체적인 활동 예시를 참고 답안과 함께 제시합니다.

모험은 이미 시작되었다!

- 체인지메이커의 모험 로드맵 P.46
- 문제발견하기 P.50
- 솔루션 찾기 P.60
- 행동하기 P.68
- 퍼뜨리기 P.74

청소년 체인지메이커들의 모험로드맵

모험을 떠나기 전에, 갖추어야 할 마음가짐

청소년 체인지 메이커의 모험 로드맵은 가이드북 마지막 페이지에서 확대본으로 보실 수 있습니다.

저스트두잇 여러분이 앞으로 떠나게 될 신나는 모험은 직접 부딪혀 보고, 밖으로 나가서 사람들의 이야기를 들어보고, 행동할 때 의미가 있습니다. JUST DO IT! 일단 한번 시작해 보세요! 여러분의 길을 만들어 보세요! 어디에도 정답은 없습니다.

스토리텔링 변화를 만들어 내는 과정에서, 내가 가진 아이디어를 다른 사람에게 전달하는 것은 너무나 중요합니다. 수다쟁이가 되어보세요! 말로, 글로, 그림으로, 어떤 방식으로든 나의 프로젝트를 주변에 알림으로써 생각지도 못한 지원군을 만날 수 있습니다.

- # 체크리스트**
- 내 주변을 관찰할 눈
 - 두려움을 이겨낼 심장
 - 바로 행동에 옮길 발
 - 변화의 전략을 짜는 머리
 - 함께할 친구들에게 내미는 손

Core Questions

- Q. 이 과정을 통해 발견한 나만의 이야기는 무엇인가?
- Q. 다른 친구의 이야기로부터 나는 무엇을 배웠나?
- Q. 더 많은 사람들이 자신만의 이야기를 갖게 된다면, 세상은 어떻게 변할까?

STEP 4.

Disseminating 퍼뜨리기

- 스토리텔링하기
- 체인지메이커 문화 만들기 (공유회)

모두가 체인지메이커인 []

Core Questions

- Q. 행동하지 못하게 나를 막고 있는 벽은 무엇인가?
- Q. 나를 지지해주는 사람과 나에게 필요한 자원은 어디서 찾을 수 있을까?
- Q. 일단 한 번 실행해보기!

STEP 3.

Doing 행동하기

실행 가능한 "SMART" 목표 세우기

지속 가능한 모델 찾기

문제를 해결할 방법 찾기

STEP 2.

Developing 솔루션 찾기

Core Questions

- Q. 내가 찾은 문제는 진짜 문제인가? YES NO
- Q. 우리 팀이 가진 강점은 무엇인가?
- Q. 우리가 찾은 문제를 진짜 해결할 수 있는 방법은 무엇인가?
- Q. 우리의 솔루션은 어떤 변화를 만들 수 있는가?

Discovering 문제발견하기

Core Questions

- Q. 내가 해결하고 싶은 문제는 무엇인가?
- Q. 나는 왜 이 문제를 해결하기 원하는가?
- Q. 더 많은 사람들이 이 문제에 공감하게 하려면 무엇을 해야 할까?

나로부터 시작되는 문제 발견하기

문제 들여다 보기

문제 알리고 공감 받기

체인지메이커 모험의 각 단계별 활동에서

이천 양정여고 학생들의
체인지메이킹 스토리

행복한 동물원 프로젝트

저희의 목표는 동물원에 있는
동물 뿐만 아니라 모든 동물들이
사람과 함께 행복해지는 것입니다.

그리고 우리가
동물들을 대하는 방법에 대한
인식이 바뀐다면,
많은 변화가 이루어 질 것이라
생각합니다.

조효경(18), 신유진(18),
정다운(17), 이현진(17), 박민지(17)



"학교 공유회, 사회혁신 단체 모임, 소셜벤처 경연대회 등 다양한 발표 기회를 통해 배운 자신감을 다른 곳에 사용할 수 있게 되었습니다. 저 자신의 새로운 면을 발견하게 됐죠. 저는 경기도 이천에 살면서 서울에 한번 정도 와봤고, 지하철 타는 법도 모르는, 학교와 집만 반복하는 일상을 가진 학생이었습니다. 그런데 체인지메이커 활동을 통해 '경험의 가치'가 무언지 확실히 알게 되었습니다. 친구들과 협력하고 만나고 이야기해보고, 무엇보다 내가 어떤 일을 추진하고 느끼는 뿌듯함은 이루 말할 수 없는 것 같아요. 세상을 보는 시야도 넓어졌습니다."

Discovering

문제발견하기



내가 관심있는 이슈를 찾았다!

EBS에서 방영한 다큐멘터리 『동물원의 월요병』*을 시청하고 모인 5명의 팀원이 있었습니다.

팀원 구성

동물을 너무 사랑하는 친구, 수의사가 꿈인 친구, 남을 설득하는 일을 하는 커뮤니케이션 전문가가 꿈인 친구 등 각각의 열정과 재능을 가진 친구들이 모였습니다.

문제 들여다보기

2015년 5월, 실제 동물원에 가서 현상을 관찰하고, 사육사, 수의사와 인터뷰를 하며 관람객의 입장에서 발견하지 못하는 이야기를 들었습니다. 관람객의 의견을 들어보는 공감 캠페인도 진행했습니다.

Developing

솔루션 찾기



문제 해결의 대상이 되는 그룹 만나기

동물원에서 특히 어린 친구들이 올바른 관람문화 인식이 부족하다는 것을 발견하고, 문제의식을 알아보고 교육하기 위해 7월에 한 팀원이 졸업한 초등학교를 방문했습니다.

인터뷰와 대화를 통해 솔루션 발견하기

초등학교 1학년 아이들과 '행복한 동물원의 모습'을 그려보는 활동을 해봤습니다. 동물들과 함께 놀고, 먹이를 주고 싶어 하는 모습이 많이 보였습니다. 준비해 간 수업에 적극적으로 임하고 열린 마음으로 받아들이는 아이들을 보며 아이들이 읽거나 부모님이 읽어줄 수 있는 동화책을 만들면 효과적으로 메시지를 퍼뜨릴 수 있겠다는 아이디어를 떠올렸습니다.

Doing

행동하기



동물원 관람문화 개선을 위한

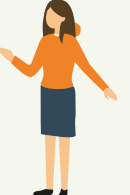
대중 인식 제고 프로젝트 진행
잘못된 관람문화로 인해 피해를 입는 동물들의 수를 줄이고자 다음카카오의 스토리 펀딩을 통해 9월 중순부터 6주간 뉴스를 연재하여 300만원 이상의 펀딩을 받을 수 있었습니다. 강력한 스토리 구성을 위해 동물원과 기타 사회혁신 단체 등의 도움과 조언을 받아 프로젝트를 진행했습니다.

교내 다른 동아리와의 협업

교내 디자인 동아리인 '양디' 친구들과 협력하여 그림책을 만들어 전국의 어린이 도서관에 보급하려고 힘쓰고 있습니다. 현재는 펀딩에 참여한 사람들에게 줄 리워드를 제작해 배송하고 있으며, 이후 대중의 인식전환을 위한 다양한 콘텐츠를 만들 것입니다.

Disseminating

퍼뜨리기



교내 공유회

교내 체인지메이커 행사에서는 사례 발표를 통해 다른 친구들도 학교 안의 문제를 넘어 학교 밖, 우리 주변의 문제를 발견하고 해결하는 것이 얼마나 의미 있고 신나는 일인지 전했습니다.

외부 채널을 통한 스토리 확산

다음카카오에 스토리 펀딩 중 KTV방송에서 연락이 와서 다큐멘터리를 제작하게 되었습니다.

* 『동물원의 월요병』 : 주말이 지나고 나면 동물원의 동물들이 병을 앓는다!? 주말에 4-5만 여명의 관람객들이 동물원을 방문하고 지나가면서 주는 먹이와 쓰레기, 잘못된 관람문화로 인해 앓거나 목숨을 잃는 동물들에 대한 시사 다큐멘터리.

▶ 다음카카오 스토리 펀딩 : '행복한 동물원 만들기' 6회 연재 기사 <https://storyfunding.daum.net/project/307>
▶ KTV 다큐멘터리 미담 : '최충우들 여고생들의 행복한 동물원 만들기' <http://goo.gl/28BfQs>

Discovering

문제발견하기



공감성 | 시스템적 사고 |



체인지메이커들이 떠나는 모험의 시작은 **공감에 기반한 문제 발견하기**입니다. 자신의 밖에 존재하는 문제를 자신의 문제로 느끼는 공감능력을 통해 청소년들은 도전과제를 발견합니다. **겉으로 드러난 문제뿐만 아니라 문제의 근본 원인을 찾아보는 것도 문제 발견하기에서 중요한 활동**입니다. 또한 찾은 문제를 친구들에게 알리는 과정도 이 문제를 '자신의 문제로 인식'하는데 있어 긍정적인 영향을 미칩니다.

'나'로부터 시작되는 문제 발견하기

자신을 체인지메이커로 인식한 청소년들이 주변에 시선을 돌리고, 이를 통해 발견한 문제들을 자신의 문제로 공감하여 인식하는 과정이 모험의 시작단계에서 꼭 필요합니다. 공감이 결여된 문제인식은 지속 가능성이 낮고, 문제의 근원을 찾아가는 여정에서 쉽게 지칠 수 있습니다. 디자인씽킹*을 통해 청소년들이 '주변'의 문제를 '자신'의 문제로 인식할 수 있도록 도와주세요.



*디자인씽킹이란? 사람 중심의 혁신방법론으로 공감을 통한 문제 발견과 협업을 통한 창의적인 문제 해결 과정 5단계(공감하기, 문제 정의하기, 아이디어내기, 프로토타이핑, 테스트하기)로 이루어져 있습니다.

지문해보세요

- Q. 내가 신경이 쓰이는 문제는 무엇인가요?
- Q. 이 문제가 '나'의 마음을 어떻게 움직였나요?
- Q. 10년 후 내가 상상하는 우리 동네와 학교의 모습은 어떤가요?

커뮤니티 내 문제점을 발견하는 과정은 의외로 쉽지 않습니다. 학생들의 현재수준에서 해결하고자 하는 커뮤니티 문제를 접근하도록 하면 진행과정에서 어려움이 줄어듭니다. 시간이 허용하는 한 커뮤니티 내의 문제점을 찾는 방법을 다양하게 시도해보세요. 아이들은 자신이 생각했던 문제를 자신이 해결해야 할 문제로 받아들이는데 시간이 걸릴 수 있습니다. 문제를 발견할 수 있는데 도움이 되는 세가지의 Do it(활동)과 꿀tip을 소개합니다.

Do it

우뇌와 좌뇌를 함께 사용하기



- 1 **우뇌를 움직여 내가 이루고 싶은 변화의 모습 상상하기**
 - A. 소셜픽션(Social Fiction)*을 통해 내가 바라는 사회의 모습 상상하기
 - B. 혹은, 다양한 모습이 담긴 사진카드가 있다면, 카드를 활용하여 내가 생각하는 이상적인 모습을 비유하는 사진 찾기



- 2 **좌뇌를 움직여 분석적으로 상황을 바라보기**
 - A. 이상적인 모습에 도달하기 위하여 현재 시급히 해결해야 하는 것들 찾기
 - B. 혹은, 이상적인 모습을 가로막고 있는 현재의 문제점들을 찾기

*소셜 픽션이란? 우리 사회에 대해 제약 없이 상상하면서 미래를 그려보는 방법입니다. 내가 원하는 변화의 모습을 그림, 글 등 다양한 방법으로 표현해보세요. 함께 하는 상상은 세상을 변화시킵니다. 어떤 변화를 원하시나요? 마음껏 상상할 시간입니다.

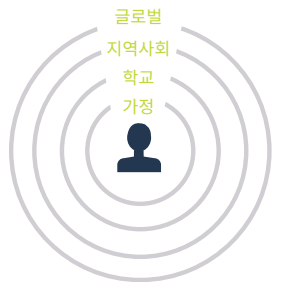
"SF가 결국 과학을 움직였다. 이제는 먼저 상상해야 변화가 일어난다. 사회를 변화시키려면 **소셜픽션**을 써야 한다."
- 무함마드 유누스, 2013년 스톨포르름

Do it

관찰 일기 쓰기



'커뮤니티'의 단위를 **가정/학교/지역사회/글로벌**로 나눠서 내가 속한 공동체를 관찰할 수 있습니다. 내가 오늘 어떤 장소에 있었으며, 이동 중에 무엇을 보았으며, 어떤 사람들과, 어떤 대화를 나누었는지 "**내 삶을 탐험하는 모험가의 관찰일기**"를 작성 해 보세요.





같은 문제에
관심 있는
친구들끼리
모여!

+
혼자도 가능!

☞ 문제 발견하기 단계에서 가장 중요한 것은 "내"가 모험의 주인공이 되어보는 것입니다. 어디로 모험을 떠날 것인지를 결정권은 나에게 있습니다. 동아리 안에서, 수업 시간 중에, 각자가 관심 있는 주제를 찾아오게 하는 것이 핵심입니다.

한 학기 동안 유스벤처 활동을 할 팀을 구성할 때는, 비슷한 주제에 관심이 있는 친구들과 리 모이도록 합니다. 어떤 문제를 먼저 해결해야 하는지 판단이 잘 서지 않는다면, 다음과 같은 기준을 세워볼 수 있습니다.

- 1 내가, 우리가 가장 공감하는 주제는 무엇인가
- 2 우리가 해결할 수 있는 문제인가
- 3 이 문제가 해결되었을 때 얼마나 많은 사람들이 변화의 혜택을 받는가

하지만, 꼭 기억하세요! 모험은 혼자서도 떠날 수 있습니다. 내가 해결해 보고 싶은 관심 분야가 분명한 친구들은 다른 팀에 합류하지 않아도 좋습니다. 오히려 이 문제에 공감하고 함께 모험을 떠날 파트너를 새로 찾아볼 수 있도록 안내해 주세요.



문제 들여다보기

사회 문제는 왜 발생할까요? 우리는 복잡한 연결망 속에서 살아가고 있으며, **관찰한 문제가 왜 발생하는지 그 근본원인을 따라가 보는 것이 중요합니다.** 문제에 대한 깊이 있는 고민을 통해 시선을 확장할 수 있습니다. 놀랍게도 시선의 확장은 문제를 더 작은 단위로 접근할 수 있게 합니다. 해당 이슈를 더욱 깊이 바라보는 연습을 통해 체인지메이커로서의 모험을 떠날 구체적인 준비를 할 수 있게 됩니다.

질문해보세요

- Q. 이 문제는 어디서부터 비롯된 것일까요?
- Q. 이 문제가 내 주변에 어떤 영향을 미치나요?
- Q. 이 문제가 지속된다면 커뮤니티는 어떻게 될까요?
(이 질문에 대해 답하는 동안 이야기 속에 등장한 작은 문제들에 대해 정리해봅시다.)

Do it

근본 원인을 찾아라! 5 WHY 질문하기



단지 노숙인들에게 길거리에서 급식을 제공하기보다, 길거리를 벗어나 근본적으로 그들을 구제할 수 있는 방법은 무엇일까?

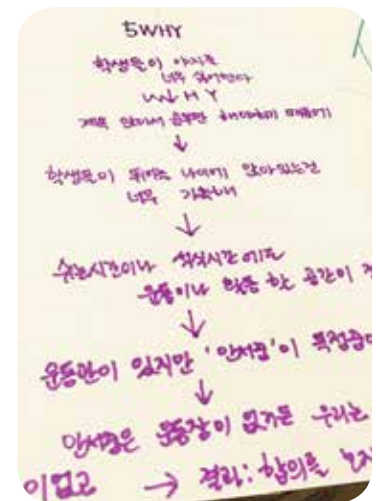
사람들이 해변가에 버리는 쓰레기를 치우기보다, 사전에 그들이 무분별하게 쓰레기를 버리지 않게 하는 방법은 무엇이 있을까?

노인들이 손쉽게 걸리는 독감의 치료방법을 마련하기보다, 그들이 독감에 노출되지 않는 환경을 마련하는 방법이 있을까?

위와 같은 질문들에 효과적으로 답하고 싶나요?

근본 원인 분석하기(Root Cause Analysis)는 내가 발견한 문제가 왜 발생했는지를 거듭 질문해 보면서 한 차원 깊이 문제를 파악할 수 있게 합니다. 학생들이 가급적 다양한 원인을 나열해 보고 가장 적합하다고 판단되는 원인을 선택하도록 하되, 더 이상 건드릴 수 없는 수준까지 내려가지는 않도록 합니다.

- 1 당신이 말하고자 하는 문제를 간단히 표현해보세요. (키워드, 1~2문장, 단어나열 등)
- 2 문제가 현실 속에서 어떻게 드러나는지 표현해 보세요. (현황이나 지표 등 구체적인 증거 사용)
- 3 Why? 2에서 언급한 것이 어떤 이유에서 발생하는지 직접적 원인을 서술해 보세요.
- 4 Why? 3에서 서술한 원인이 발생하게 된 본질적인(이면적인) 원인을 서술해 보세요.
- 5 Why? 4에서 서술한 원인이 발생하게 된 본질적인(이면적인) 원인을 서술해 보세요.
- 6 Why? 5에서 서술한 원인이 발생하게 된 본질적인(이면적인) 원인을 서술해 보세요.
- 7 Why? 마지막으로, 한 번 더 앞선 과정을 반복해서 근본적인 원인을 서술해 보세요.



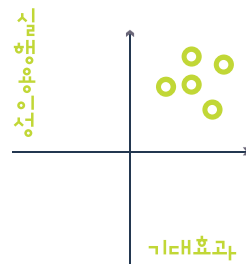
Do it

의사결정을 위한
다양한 틀을
활용하여
문제 결정하기



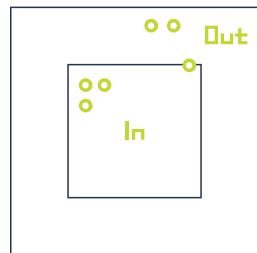
Pay-off 매트릭스

발견한 문제들을 '기대효과'(이 문제가 해결 됐을 때 어떤 긍정적인 사회적 임팩트가 있는가)와 '실행용이성'(우리가 해결할 수 있는 문제인가)의 축으로 판단하여 배치합니다. 기대효과와 실행용이성이 모두 높은 것은 바로 시작해야 하는 것이고, 기대효과가 높으면서 실행용이성이 낮으면 장기적인 실행계획이 필요합니다.



In and Out

해결하고 싶은 여러 문제들 가운데 어떤 문제를 선택할지 결정할 때, 투표를 통해 구성원이 동의하는 문제, 혹은 모두가 공감하는 문제는 'In' 영역에, 동의하지 않거나 공감하지 않는 문제는 'Out' 영역에 배치합니다. 결정하기 어려운 문제들은 'In'과 'Out'의 경계에 배치합니다. 'In'에 들어온 문제는 지금 당장 해결해야 할 문제로 우선순위에 두면 됩니다.



Do it

이해관계자 지도 그리기



단 하나의 이해관계자로 이루어진 문제는 없습니다. 문제에 영향을 주거나, 그로 인해 영향을 받는 집단에는 누가 있는지 가능한 한 떠올릴 수 있는 많은 이해관계자를 그려봅니다. 이 활동을 통해 문제의 새로운 면을 찾을 수도 있고, 어느 대상에 집중해야 하는지 자연스럽게 이야기해 볼 수 있습니다.

- 1 내가 해결하고자 하는 문제를 겪고 있는 대상을 종이 가운데 적습니다.
- 2 해당 문제와 관련된 모든 이해관계자들을 떠올려 봅니다.
- 3 이해관계자와 대상자 간, 혹은 이해관계자 간에 서로 어떤 영향을 주고 받는지 관계도를 그려봅니다.
- 4 문제가 되는 현상상을 고착화, 지속시키는 고리가 어느 부분인지 파악해 봅니다.



... 학생들이 정한 문제로 인해 영향을 받는 사람들을 나열해보면, 작은 단위의 문제를 선택한 친구들도 세계적 차원과 관련되어 있음을 깨닫게 됩니다. 창덕여중의 '잔반프로젝트'의 경우, 학교의 잔반량을 줄이기 위한 목적으로 시작되었지만 학교의 문제가 전지구적인 환경문제와 관계 있다는 것을 깨달은 후 더욱 열심히 하는 모습을 보였습니다.

또한, 많은 학생들이 급식 새치기 문제를 찾아오기도 합니다. 단순히 어떤 불편 사항을 해결하는 것으로 그치지 않고 왜 새치기를 하는지 현상을 자세히 들여다 보게 합니다. 상급생이 와서 새치기를 조장할 경우, 선후배 관계 개선, 수평적인 학교 문화 만들기 등으로 문제 해결의 범위를 넓혀서 생각해 볼 수 있습니다. 나아가 우리 지역사회에 비슷한 현상을 보이는 곳은 어디 있는지도 관찰해 보게 함으로써 학교를 넘어서 '나'와 연결된 사회의 다양한 모습에 공감할 수 있습니다.

반대로 너무 큰 주제를 찾은 친구들은 보다 작은 단위로 좁혀갈 수 있습니다. 글로벌 테러리즘이나 분쟁, 내전을 해결해 보고 싶은 친구들은, 글로벌 문제에 직접 관여해 볼 수도 있지만, "갈등 해결"이라는 주제에 초점을 맞춰서 우리 주변에서는 어떤 일이 일어나고 있는지 다시 관찰해 볼 수 있습니다.



해결하고자 하는 문제가 우리가 살고 있는 환경에 어떤 영향을 주는지 의미를 확장해 봅니다.



단순히 눈에 보이는 현상을 없애기 보다는, 한 단계 상위개념으로 확장시켜 생각해 봅니다.



동떨어진 큰 주제를 잡았을 경우, 우리 주변에서 관찰할 수 있는 유사 상황으로 좁혀봅니다.

| 활동예시 | 이슈 정의하기 |

커뮤니티 이슈_ 발달 장애 학생들과 또래 친구들 사이의 분열

Who

누구랑 관련이 있나요?

이슈에 영향을 받는 사람은 누구이며, 이슈와 관련된 사람은 누구인가요?

이 이슈는 발달 장애 학생들뿐만 아니라 그들의 가족, 친구들, 또래, 그리고 전체 학교에 까지 영향을 미친다. 학생들, 선생님들, 학교 전체가 이 이슈를 만들어내고 변화시키는 데 관련되어 있다.

When & How

이슈가 있다는 것을 어떻게 알게 되었나요?

어떤 모습으로 드러나나요? 본인이 관찰한 모습은 무엇인가요?

장애 학생들은 보통 혼자 고립되어 있고 또래들과 어울리지 않는다. 이런 모습은 점심 시간이나 수업 시간, 쉬는 시간 같은 때 볼 수 있다. 게다가 대부분의 학생들은 이런 발달 장애를 가진 친구들에 대해 모른다.

Where

반복적으로 발생하는 장소는 어디인가요?

이슈는 어디에서 발생하나요? 지역적으로? 전 세계적으로?

이 이슈는 우리 학교 내에서 지역적으로 발생한다. 하지만 이 이슈가 우리 학교에서만 특정하게 발생하는 것은 아니고, 장애학생을 위한 특수 교육 과정이 있는 학교라면 어디에서든 발생할 가능성이 있다.

What

- area
- field

어떤 시스템이 이슈와 관련되어 있나요?

(예 : 의료, 교육, 환경, 경제 등)

관련된 주요 시스템은 교육 시스템이다. 그러나 개인적인 차원에서 보면, 친구 관계 또한 관련이 있다.

Why

왜 문제가 발생할까요?

이슈의 원인이 된 신념 혹은 생각들에는 어떤 것들이 있을까요?

많은 사람들이 장애 학생들은 그들의 특수한 상황과 필요를 위해 반드시 격려되어야 한다고 생각한다. 학습이라는 측면에 있어서는 이 생각이 맞을 수도 있지만, 이러한 생각이 그들이 다른 교실에서 따로 점심 시간을 보내고 장애 학생들끼리 모여서 격려 시켜놓는 것을 합리화 시키기도 한다. 또한, 많은 학생들이 발달 장애 학생들은 멍청하거나 이상하다는 잘못된 편견을 가지고 있어 서로를 잘 알기가 힘들다.

What if...?

이 문제가 지속된다면 커뮤니티는 어떻게 될까요?

학생들은 두 그룹으로 나뉘고 서로 간의 교류가 거의 없어질 것이다. 발달 장애 학생들과 일반 학생들 사이의 분열은 학교를 졸업하면 더 커지게 된다. 사회로 나가서도 학생들은 학교에서 "학습한" 차별의 행동들을 계속 할 것이고, 이로 인해 커뮤니티는 지속적으로 분리될 수밖에 없기 때문이다.

My Role

이 안에서 맡고 싶은 나의 역할은 무엇인가요?

Blank space for writing a role.

꿀팁

우리 주변에 일어나는 모든 일은 다 연결되어 있다?!

Do it
문제 발견을
가이드하는
방법
»

1 다양한 사회이슈를 찾아 보도록 안내합니다.

대부분의 시간을 학교에서 보내고 있는 학생들이라 보니, 모두가 비슷한 범주 안에서 문제를 발견하는 등 일정한 사고의 틀에 갇혀 있을 때가 많습니다. 하지만 해결해 보고 싶은 문제를 내가 스스로 찾아보는 게 모험의 묘미라는 것은 잊지 않았죠?
체인지메이커 가이드는 모험의 목적지를 정해주지는 않지만, 다양한 목적지들이 있다는 사실은 알려줄 수 있습니다. 문제를 알려주는 것이 아닌, 이슈를 던져주면 아이들이 새로운 영감을 얻고, 자기 경험과 연결을 시켜줍니다.
양정여고의 '행복한 동물원'팀의 팀원들은 동물에 관심이 많거나, 수의사나 사육사 등으로 진로를 생각하고 있던 아이들이었습니다. 개인적으로도 버림받은 유기견들을 입양해서 키우고 분양하는 등 집에서 실천할 수 있는 것을 행동에 옮기는 학생들이었는데요. EBS다큐멘터리 영상을 보고 동물원의 잘못된 관람문화로 인해 상처받고 죽음을 맞는 동물들이 더 이상 생기지 않도록 캠페인을 벌이게 되었습니다.



동물원에서 관람문화 인식 개선 캠페인을 벌이고 있는 학생들

2 창의적인 문제 해결 사례 등을 소개해 주는 것도 좋아요.

기존에 시도된 기발한 문제 해결 사례 등의 정보를 알려주면 사고의 틀을 깨는데 도움이 됩니다. 자원을 선순환하여 환경을 보호하고, 청소년들의 합리적인 소비문화를 만들어 가기 위한 활동을 하는 팀이 있었습니다. 이 친구들은 학교단위 플리마켓 문화를 만들고 이를 확산시키기 위한 툴킷을 만들어 보급하는 작업까지 하고 있는데요.
처음에는 플리마켓에 아무 관심도 없는 학생들이었는데, 사고 파는 것이 가능한 중고의 류매장을 운영하는 사회적 기업을 방문하고 나서 학생들의 마음에 불이 붙은 경우도 있었습니다. 이 친구들은 50여명의 교사들 앞에서 자신들의 솔루션을 소개하는 데모데이도 개최하였고, 현재는 1년간에 걸친 플리마켓 운영 경험을 바탕으로 툴킷을 완성하여 툴킷을 신청한 학교에 배포 준비 중에 있습니다.



교사 연수회를 찾아가 자신들의 플랫폼을 설명하고, 참여학교 신청을 받고 있는 학생들



**친구들에게 진짜 문제 알리기
(문제 정의하기)**

팀이 발견한 문제점에 대해 누구에게 이야기할 수 있나요? 부모님? 친구? 학교에서? 열정을 가져보세요! 내가 해결하고자 하는 이슈를 친구들에게 스토리텔링함으로써 나의 것으로 만들 수 있습니다. 내가 찾은 문제가 진짜 문제임을 알리고 많은 사람들이 해당 이슈에 관심을 갖게 합니다.
이를 통해 해당 이슈에 대한 전문가가 되어 또래 친구들과 커뮤니티를 대상으로 정보를 전달할 수 있는 스킬과 자신감을 얻을 수 있습니다. 유스벤처 팀들은 학교 혹은 지역 사회에서 자신이 발견한 문제가 정말 해결해야 할 필요성이 있는 문제 인지 타인으로부터 공감 받는 하루짜리 공감 캠페인을 진행하게 됩니다.

질문해보세요

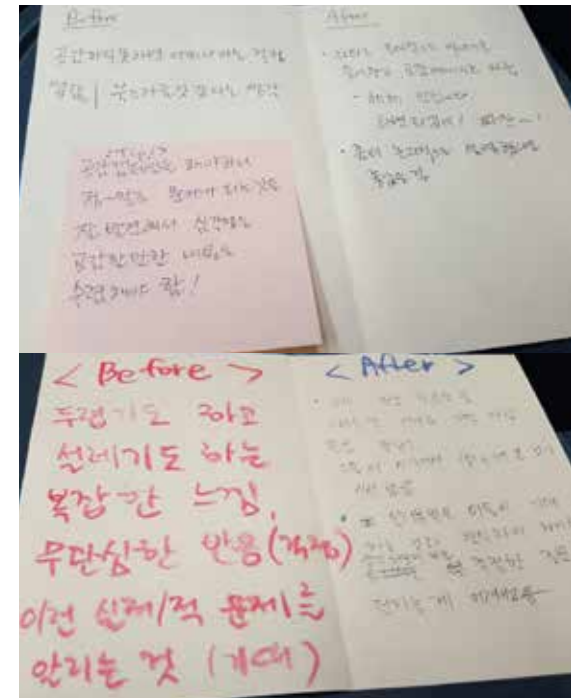
Q. 그것을 통해 무엇을 배울 수 있나요?
Q. 우리 팀이 해결하고자 하는 문제를 다른 사람도 문제로 느끼고 있나요?
Q. 더 많은 사람들이 이 문제를 같이 공감하게 하려면 어떻게 해야 할까요?



**지금, 나 ...
떨고 있니?**

... 무작정 밖으로 나가기 보다는, 찬찬히 나의 감정을 읽어보는 시간을 갖는 것도 중요합니다. 현장에 나가 전혀 모르는 사람들을 대상으로 말을 걸어 보는 것 자체만으로도 용기가 필요합니다. 체인지메이킹의 시작은 바로 이 두려움에 직면하는 것에 있습니다.
공감 캠페인을 하러 나가기 전과 후에 느껴지는 감정들을 성찰해 보도록 안내하세요. 활동 전에 예상했던 어려움과 활동 후 느낀 점을 비교해 봐도 좋습니다.
자신이 찾은 문제에 공감하지 않는 사람들을 만난 학생들도 있을 것입니다. 그 친구들이 거절감에 사로잡히는 것이 아니라, 왜 사람들은 이 문제에 대해 공감하지 않았는지 생각해 보는 시간을 갖도록 유도해주세요.

Before	After
실제 밖으로 나가기 전의 감정, 예상되는 어려움.	두잇을 해보고 난 뒤의 감정, 사람들의 공감 반응을 듣고 난 소감, 배운점.



Do it

공감 캠페인 하기



공감 캠페인은 솔루션을 고안해서 실행에 옮길 때 까지 가만히 앉아서 아이디어 회의만 계속하는 것이 아니라, 실제 바깥으로 나가서 행동을 취해보기 위한 장치입니다. 발견한 이슈와 관계된 사람들을 만나보고, 그들의 의견을 반영해 보는 활동들을 통해 자신감과 현장 감각을 가질 수 있습니다.

STEP 1. 팀 별로 공감 캠페인을 어떻게 진행할 지를 미리 계획하세요. (캠페인 진행 대상, 날짜, 시간, 장소, 역할 분담, 준비물, 알리는 방법, 예상되는 어려움, 기대 효과 등)

STEP 2. 적어도 세 명의 사람들에게 당신의 아이디어에 대해 알리고, 그들의 피드백이나 질문을 받아보세요.

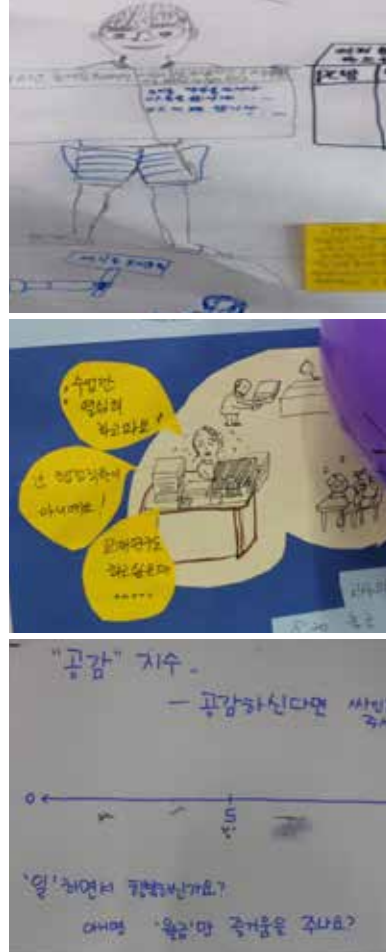
STEP 3. 상대방으로부터 공감 지수를 측정해보세요. 이는 피드백을 수치화 하는 데 도움이 됩니다. 또한, 알고 싶은 내용을 파악할 수 있는 설문지를 만들어 상대방의 반응을 관찰해볼 수도 있습니다. 다양한 피드백을 기록해서 솔루션 찾는 과정에 반영하는 것이 중요합니다.

STEP 4. 캠페인을 진행하는 현장의 분위기와 진행 상황을 사진 또는 짧은 동영상으로 기록하도록 합니다

STEP 5. 공감 캠페인 실행 후 모든 팀이 서로의 경험과 느낀 점을 공유합니다. 같은 모험을 경험한 서로에게 배우는 점이 가장 많습니다.

STEP 6. 부모님과 반 친구들에게도 당신의 아이디어에 대해 말해 보세요.

STEP 7. 문제에 공감하는 친구를 발견하면, 적어도 한 명 정도 더 팀 멤버로 모집해 보세요.



꿀팁

솔루션은
아직, 금물!

... '모두에게 말하기' 단계에서는 각 팀이 발견한 문제를 다른 사람들에게 설명하고, 해당 문제에 공감하는지, 왜 공감하는지 피드백을 얻는데 목적이 있습니다. 대부분의 학생들은 공감 캠페인을 진행할 때, 한 걸음 더 나아가 문제의 해결책까지 설명하는 경우가 많습니다. 이 단계에서는 '문제 자체에 대한 공감'을 이끌어내는 것이 중요하며, 팀이 설정한 문제에 대하여 상대방이 어떻게 생각하는지를 듣고 해당 이슈를 더 깊이 이해하는 것이 필요합니다.

| 활동예시 | 친구에게 알리기 |

... 친구에게 알리기(공감 캠페인) 활동 질문 예시

“ 학교 내의 어느 장소에서 인식 제고 캠페인을 할 수 있는가? 어떤 장소가 사람들의 주목을 받기 쉬운가?

(예) 교실, 학교에 포스터 붙이기, 집회 등

“ 학교 밖의 장소 중 인식 제고 캠페인을 하고 싶은 곳이 있는가?

(예) 공공장소, 집, 교회, YMCA나 동아리와 같이 스스로가 속해 있는 조직 등

다음과 같은 질문을 통해 다양한 방법을 떠올려 볼 수 있습니다.

“ 만약 교실, 집회 혹은 점심시간에 당신의 이슈에 대해 알릴 수 있는 10분의 시간이 있다면, 이슈를 알리기 위한 재미있고 흥미로운 방법에는 어떤 것이 있을까?

(예) 점심시간에 반 친구들에게 이슈에 관련된 퀴즈를 내는 작은 이벤트를 연다. 퀴즈를 맞춘 사람에게는 이슈와 관련된 상품을 준다.

“ 게임 혹은 대회: 사람들이 이슈에 대해 더 잘 알게 만들기 위해 어떤 게임이나 대회를 만들 수 있을까?

(예) 교실 밖에 큰 병을 하나 놓고 사람들에게 이슈와 관련된 수치를 적어 병 안에 넣도록 한다. 예를 들어, 우리나라 사람들은 매년 몇 개의 플라스틱 물병을 사용할까요? 병 안에 들어 있는 답변 중 몇 개를 추가하여 가장 정확한 답을 적은 사람을 우승자로 선정한다. 점심시간에 우승자를 발표하면서 친구들에게 이슈에 대해 알려줄 수 있다.

“ 말도 안 되는 아이디어: 모두에게 당신의 이슈를 알리기 위해서 당신이 할 수 있는 가장 말도 안 되는 행동이 무엇인가?

(예) 여러 명의 친구들에게 아무에게도 말하지 말고 학교에 박제 동물을 가져오라고 시킨다. 사람들이 친구들에게 왜 박제 동물을 가져왔냐고 물으면, 친구들은 오늘이 '동물들의 무도회 날'이라고 대답한다. 이를 통해 전 학교에 유기 동물과 동물 학대에 대해 알릴 수 있다. 친구들에게 당신의 이슈에 대한 유인물을 나눠주거나 그들이 직접 사람들에게 통계 자료를 설명해주도록 한다.

“ 마케팅: 어떤 마케팅을 통해 당신의 이슈에 대해 알릴 수 있는가?

(예) 매일 학교 주변에서 포스터 캠페인을 연다. 첫째 날에는 “매일 몇 명의 아들이 배고픔으로 목숨을 잃는지 아시나요? 생각한 숫자를 여기에 써주세요.” 둘째 날에는 “16,000명의 아이들이 매일 배고픔으로 목숨을 잃습니다. 이들을 돕기 위해서 당신은 무엇을 할 수 있나요? 여기에 아이디어를 써주세요.” 셋째 날에는 “오늘 점심 시간에 당신은 굶주린 아이들을 위해 당신이 무엇을 할 수 있는 지에 대해 더 배우게 될 거예요.”

Developing

솔루션 찾기



「 주도성 」 「 지속가능성 」

공감하는 문제를 발견한 체인지메이커들은 디자인씽킹을 통해 이를 해결할 수 있는 방법을 효과적으로 찾게 됩니다. 이 때, 이 문제를 스스로 해결할 수 있다는 믿음을 가지는 것이 중요합니다. 또한, 해결책이 일회성에 그치지 않고 지속적인 사회 변화를 만들어 가기 위해 어떻게 접근하면 좋을지도 같이 고민 해 보세요. 훌륭한 체인지메이커 가이드는 청소년들이 이를 팀을 이루어 수행할 수 있도록 하고, 더 나아가 주변의 인적/물적 자원을 연결하여 문제를 효율적으로 해결할 수 있도록 격려합니다.

나의 마음을 움직인 문제를 해결할 방법 찾기

문제를 해결할 수 있는 방법을 함께 찾아 볼까요? 정답을 아는 사람은 없습니다. 청소년들이 마음껏 생각을 펼치고 그것을 스스로 구체화 시킬 수 있도록 도와주세요. 결과에 대한 명확한 예측을 하기 보다는, 원하는 결과에 대한 긍정적이고 느슨한 상상이 가능한 장을 만들 수 있다면 더 좋습니다. 주변의 자원들을 통해 피드백을 받으면서 해결책을 구체화시키고, 나만의 것으로 만들어 갈 수 있도록 도와주세요.

지문해보세요

- Q. 내가 찾은 문제가 진짜 문제인가요?
- Q. 우리 팀이 가진 강점은 무엇인가요?

Do it	솔루션을 찾아가는 방법	>>
1	나만의 시나리오 짜기	
2	친구들과 함께 아이디어 발산하기 (브레인스토밍)	
3	최선의 방법에 대한 의견 모으기	
4	결과를 예측해보기 (느슨한 상상!)	
5	프로토타입을 통해 아이디어를 구체화 시키기	
6	피드백을 받아 계속 수정하기!	
*	필요에 따라 문제 발견하기부터 다시 시작할 수 있습니다.	

핀

내가 가장 잘하는 걸 활용해서 문제를 해결할 수 있다고?!

핀

브레인스토밍은 적어도 세 번은 해야 한다!

Do it
프로토타입을 통해 실현 가능한지 검증하기!
>>

'학생들이 가진 열정, 능력, 확보 가능한 인적/물적을 연결하여 브레인스토밍을 시작하면 어떨까요? 기존에 없던 제품이나 서비스를 만들어 내는 것만이 솔루션은 아닙니다. 내가 이미 가지고 있는 재능을 관심사와 열정과 결합하여 새로운 솔루션으로 이어지게 할 수 있습니다!
브레이크 댄스 실력을 통해 침대들을 위한 예술/ 힙합 분야의 재능 기부 수업 플랫폼을 만든 주앙 하빠엘/ 지루했던 기존 성교육을 또래가 진행하는 성 토크 콘서트 형식으로 전환하여 건강한 성 지식 학습의 장을 만든 연정의의 스토리를 들려주세요.

학생들이 한 번에 획기적인 솔루션을 바로 떠올리는 것은 거의 불가능합니다. 적어도 세 번의 브레인스토밍을 통해 기존의 뻘한 생각을 비워내고, 그 빈 자리를 새로운 생각으로 채울 수 있도록 유도해야 합니다.

- 1 이미 모두가 알고 있을만한 뻘한 솔루션 다 떠올리기
- 2 뻘한 솔루션에 해당하지 않는 새로운 솔루션 떠올리기
- 3 새로운 솔루션과 본인들이 갖고 있는 강점 연결하기

프로토타입은, 가볍게 손으로 만들어 보는 활동을 뜻합니다. 막연하게 머릿속으로 생각했던 아이디어들을 물리적인 세계로 고집어내어 봅니다. 고안해 낸 다양한 아이디어들 가운데 피드백을 받고 싶은 아이디어를 가시적으로 시각화한 뒤 현장에 직접 나가서 테스트를 해 봅니다.

프로토타입은 이렇게 합니다 :	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르고 싸게 만들기 · 다양한 프로토타입으로 준비하기 · 경험할 수 있는 프로토타입 만들기
프로토타입은 이렇게 하지 않습니다 :	<ul style="list-style-type: none"> · 애착을 갖는 것 · 과다한 자원(시간, 재료, 인력)의 투입 · 완벽함을 추구하는 불필요한 장인정신

부록 *
학생 워크시트 (112p)를 참고 하세요.
두 친구를 포함한 청소년 체인지메이커들의 모험기는 39-45p.



Do it
조력자 찾기
»

체인지메이커 활동에서는 가상 문제가 아닌 실제 문제, 아이디어 수준이 아닌 실제적인 행동이 이루어집니다. 그러나 어린 학습자일수록 행동을 지원하고 사고를 촉진하는 멘토가 필요할 수 있습니다. 창덕여중에서는 체인지메이커 지도교사가 있었으나 각 팀은 프로젝트 실행과정에서 멘토 선생님들로부터 도움을 받았습니다.

학생들이 직접 멘토 선생님을 선택할 수 있도록 하세요! 지도교사가 멘토 선생님을 사전에 매칭해주는 것이 아니라 학생들이 자발적으로 본인들에게 필요한 조언을 줄 수 있는 멘토 선생님을 짝! 하게 한다면, 활발한 관계가 형성됩니다. 멘토 선생님들께서는 별도의 교육프로그램을 진행하기보다는 실행과정에서 적절한 조언과 지원을 해주시면 됩니다.

동맹 맺기: 완벽한 조력자를 찾아봅시다!

조력자란 통제하고 관리하려 들지 않는 성인 멘토입니다. 학생들이 도움을 필요로 할 때 지원하는 역할을 합니다. 모든 벤처는 적어도 한 명의 조력자가 있어야 합니다. 따라서 벤처를 '인수'하지 않으면서 지원할 누군가를 찾는 일이 중요합니다.



조력자의 역할은 무엇인가요?

- 일이 막혔을 때 조언해줍니다.
- 팀이 의사 결정을 할 때 지도해줍니다.
- 벤처를 지역사회와 긴밀히 연결하기 위한 자원을 제공합니다.
- 낯선 영역에 대해 전문성을 제공합니다.
- 항상 격려해 줍니다.



누가 조력자가 될 수 있나요?

- 선생님
- 가족
- 관련분야 전문성을 가진 지역주민
- 유스벤처와 함께 일하는 것에 관심 있는 신뢰도 높은 어른



조력자의 무엇을 고려 하나요?

- **전문성/강점** : 당신의 벤처 프로젝트에 필요한 경험과 지식을 가지고 있나요?
- **지역사회네트워크** : 다른 지역사회 일원들을 소개시켜 줄 수 있나요?
- **스케줄** : 바쁜 와중에 시간을 만들어 도와 줄 수 있나요?
- **태도** : 조력자의 역할은 벤처를 장악해 이끄는 게 아니라 지원하는 것입니다.



내가 찾은 문제가 "진짜 문제"일까요?



솔루션 찾기에서 다시 문제 발견하기로 돌아가기!

어떨 때에는 학생들이 기발한 아이디어를 내거나, 문제를 빨리 발견해내기도 합니다. 하지만 중요한 것은 문제를 찾는 것이 아니라, 찾은 문제가 '진짜 문제'인지 확인하는 것입니다.

학생들이 즐겨찾던 학교 앞 분식집이 신규 경쟁 점포 등의 등장으로 어려움을 겪자 학교앞 소상공인들을 돕겠다며 나선 여고생들이 있습니다. '지역 맛집 셰프에게 레시피를 받아오겠다.' '전문 기업 컨설팅 업체의 경영 지원을 받겠다.', 메뉴를 다양화 해야 한다, 가격을 낮추어야 한다' '사장님께 각종 서비스 교육을 시켜드리겠다.' 등등 문제의 발견과 동시에 솔루션이 쏟아져나왔습니다. 하지만 모든 솔루션들이 성공을 거두지 못했습니다.



학교 앞 분식집 사장님과 컨설팅 계약을 맺은 학생들



문제 현상이 일어나는 현장에서부터 활동을 시작할 수 있도록 해주세요.

그래서 이 솔루션들의 공통점은 학생들이 교실에서 머리를 맞대고 짜내었던 것입니다. 실패를 겪은 후, 제일 먼저 했던 것은 현장을 찾아가고, 어려움을 겪는 사장님, 그리고 가게를 찾는 학생들과 이야기를 했던 것입니다. 현장을 찾아 많은 시간을 보내고 관찰했을 때 무엇보다 가게의 위생과 환경 때문에 학생들이 찾지 않는다는 문제가 보였고, 많은 고객들의 이야기를 들으며 우리가 그동안 문제라고 여겼던 것들(가격, 맛, 친절도, 서비스)은 문제가 아니라 고객이 이 가게를 찾는 이유이자 강점이었다는 것을 알게 되었습니다.



분식집 내부 인테리어를 작업하고 있는 학생들



계약 당시와 비교해 깔끔해진 매장 외관



지속 가능한 모델 찾기

유스벤처의 남다른 점은 단발적인 이벤트가 아니라 계속되는 벤처 프로젝트라는 것입니다. 꼬리에 꼬리를 문 새로운 모험과 변화의 시도를 통해 학생들이 한 활동이 지속적으로 영향력을 미치게 됩니다. 따라서 솔루션을 찾을 때는 '지금'의 해결책과 앞으로 지속될 모험의 '미래'를 함께 계획해 보는 일도 중요합니다. 오른쪽 페이지의 Do it 항목들을 통해 모험의 지속가능성에 대해 생각해 볼 수 있습니다.



해 아래 새로운 것은 없다!?

☞ 솔루션은 기존에 없던 새로운 기술이나 서비스를 만들어 내는 것만을 의미하지 않습니다. <문제 들어 다보기> 단계에서 했던 이해관계자 지도 그리기 활동을 떠올려 보세요! 문제를 지속적으로 발생시키는 현재 상황에서 어떤 부분을 건드리면 전체가 바뀔 수 있는지 생각해 보세요. 혹은 전혀 다른 자원을 연결하여 새로운 주체에게 역할을 부여할 수도 있습니다. 실제 문제가 해결될 때까지 솔루션이 지속적으로 작동할 수 있는 연결 고리를 만들어 봅니다.



『해리포터』 팬들을 시민 운동의 주체로

현 시대 청소년들이 정치, 사회, 문화 등에 낮은 관심을 보임에도 불구하고 기존의 비영리단체들은 계속해서 지루하고 접근하기 어려운 캠페인들만 진행하고 있습니다. 앤드류는 이러한 관행을 개선하고 보다 적극적인 시민 참여를 청소년들로부터 이끌어내기 위해 해리포터를 좋아하는 팬덤(Fandom)을 이용했습니다. 참가하는 청소년들에게 해리포터 속 주인공들과 같이 실제 사회 이슈를 해결하는 역할을 부여하여 사회적 이슈에 보다 쉽게 접근할 수 있게 합니다.

앤드류 슬랙(Andrew Slack)

미국 아쇼카 펠로우(2014년 선정)
Harry Potter Alliance 설립자

<http://goo.gl/PHUiem>



시각장애인들의 강점을 살린 유방암 진단

유방암은 조기 발견이 중요함에도 불구하고 독일 건강보험은 유방암 엑스레이 검진 적용 나이를 50세 이상으로 제한해 50세 미만 여성들은 높은 검진 비용으로 조기 진단율이 낮아지는 상황이었습니다. 프랭크는 점자 진단 검사 맵핑도구를 개발하여 뛰어난 촉각을 가지고 있는 시각장애인을 새로운 검진자로 고용할 수 있게 했습니다. 교육을 마친 시각장애인들의 세밀한 촉진이 가능해지면서 진단 비용을 낮추는 동시에 고용 창출과 조기검진 독려를 이끌어 낼 수 있었습니다.

프랭크 호프만(Frank Hoffmann)

독일 아쇼카 펠로우(2010년 선정)
Discovering Hands 설립자



질문해보세요

Q. 우리가 찾은 문제를 "진짜" 해결할 수 있는 방법은 무엇인가요?

Q. 우리의 변화를 향한 모험이 멈추지 않고 계속되려면, 무엇이 필요할까요?

Do it

'나'만의 프로젝트를 넘어 '팀'의 프로젝트로!



아래 두잇! 아이템들을 살펴보세요. 우리의 힘으로 마련한 솔루션이 중간에 중단되거나 없어지지 않고 지속적으로 문제 해결에 영향을 미칠 수 있게 하려면 어떤 점들을 고려해야 할까요?



멤버십

새로운 멤버를 어떻게 모을 건가요?

어떻게 그 멤버들이 계속해서 벤처에 흥미를 갖도록 할까요?

- 멤버들이 스스로 필요한 존재로 느끼도록 격려해 주세요.
- 멤버들이 무엇을 이루길 원하는지 알아내고 그걸 현실로 만들어주세요.
- 열심히 일한 부분을 인정해주고, 보상해주세요.
- 새로운 멤버의 에너지, 아이디어, 네트워크를 이용하세요.



지속가능한 리더십

리더가 떠났을 때 어떻게 새로운 리더를 세울 수 있을까요?

당신이 떠난 후 누가 벤처의 원동력이 될 수 있을까요?

지속가능한 리더십을 계획하는 방법은?

- 멤버들에게 더 많은 경험과 책임감을 가질 수 있도록 기회를 주세요.
- 리더의 역할을 새로운/어린 멤버들에게 나누어주세요.
- 새로운 리더를 선출하는 시스템을 만드세요. 매년 선거를 할 수도 있고, 공동 리더를 뽑을 수도 있어요.



활동비 모금

어떻게 활동에 필요한 자금을 모을 수 있을까요?

- 제품이나 서비스를 판매하세요.
- 헌물 지원을 받으세요. (실제 필요한 물품 기부받기)
- 자금을 끌어오기 위해 지원 사업에 도전하거나 개인기부를 요청하세요.
- 모금 인력을 팀에 충원하세요.



지식경영

벤처를 어떻게 조직화 할 수 있을까요?

어떻게 당신의 성공과 교훈을 남기고 전달할까요? 기록하는 것은 중요합니다.

새로운 리더가 다시 처음부터 백지에서 시작할 필요는 없으니까요!

- '벤처파일'을 마련해 전략, 행사, 연락처, 비밀번호, 재정 등 모든 관련 정보를 모아두세요.
- 성공과 실패의 원인들을 기록해주세요.
- 웹사이트 업데이트처럼 중요한 활동에 대한 매뉴얼을 작성하세요.
- 다양한 사람들이 쉽게 이해하고 사용할 수 있도록 논리적인 조직시스템을 구축하세요.

📍 실행 가능한 목표 세우기 (SMART)

유스벤처는 일회성의 아이디어를 실험 해 보거나 이벤트를 진행하는 단발성 활동이 아닙니다. 유스벤처는 청소년들을 지역사회 문제해결의 주체로 재조명하고 그들이 지속 가능한 모험과 도전을 통해 체인지메이커로서의 경험을 축적하는 것을 지향합니다. 이를 위해서는 초기 벤처 모델 설계부터 실제 실행을 염두에 둔 기획이 필요합니다. 솔루션에 대한 ‘SMART한 목표세우기’가 그 예라고 할 수 있습니다.

지문해보세요

Q. 지금, 당장, 우리가 할 수 있는 일은 무엇인가요?

Q. 우리의 솔루션이 만들어낼 변화는 무엇인가요?

📌 SMART한 목표 세우기

Specific	Measurable	Achievable	Realistic	Timely
정확히 무엇을 하려고 하는가?	성공을 측정할 수 있는 명확한 방법이 있는가?	목표는 해낼 수 있는 일인가?	상황을 고려했을 때, 현실적이고 타당한 목표인가?	언제까지 목표를 달성할 것인가?
::구체적인::	::측정가능한::	::달성 가능한::	::현실적인::	::시기가 구체적인::
목표가 막연한 기대나 바람이 되어서는 안 됩니다. 목표가 구체적이지 못하면 공상일 뿐인 것입니다. 팀원이 아닌 사람도 무엇을, 어떻게 해야 하는지 알 수 있을 만큼 목표가 충분히 구체적이어야 합니다. 구체적인 목표를 세우는 방법에는 5W (Who, What, When, Where, Why) 틀에 맞추어 목표를 문장화하는 방법이 있습니다.	목표를 이루었다는 것을 어떻게 판단할 수 있을까요? 설정된 목표가 달성되었는가를 평가하려면 주기에 적으로 측정할 수 있는 표준치가 있어야 합니다. 그것을 위해서는 숫자가 중요한 기술입니다.	너무 어려운 목표는 좌절감을 가져오고, 너무 쉬운 목표는 태만감을 일으킵니다. 따라서, 목표를 높이 설정하되 결코 달성하지 못할 정도로 어려운 것이 되어서는 안 됩니다. 행동하지 않으면 의미가 없기 때문입니다. 이를 위해서는 목표를 달성하기 위한 명확한 일련의 단계들이 있는지도 점검해야 합니다.	목표는 해당 현실을 고려하여 그 상황에 꼭 필요한 목표여야 합니다. 그러기 위해서는 자신이 처한 현실이 어떤지를 정확하게 파악하는 작업이 충분히 선행되어야 합니다.	언제까지 목표를 달성할 것인가 완료시한을 설정하는 것이 큰 동기부여가 됩니다.
* ‘성적을 올린다’는 목표보다 ‘이번 시험에서 5점을 올린다’라는 목표가 더 구체적입니다.	* ‘노래를 부른다’라는 목표보다 ‘가사를 보지 않고 노래 10곡을 부른다’가 더 측정 가능한 목표입니다.	* 이번 시험에서 평균 85점을 받았으니 다음 시험의 목표를 88점 정도로 잡아야 달성 가능한 목표입니다.	* 전혀 동등하지 않은 친구가 다이어트를 목표로 하는 것은 타당하지 않은 목표입니다.	* ‘2016년 6월 30일’라는 식으로 최대한 구체적으로 작성하는 것이 효과적입니다.

| 활동에시 | 목표 설정하기 |

💬 (연습문제) 아래의 목표들이 SMART한가요? 그 이유를 설명해 보세요.

Quiz 1. 우리 벤처는 건강보험이 없는 사람들을 도울 것이다.



이 목표는 너무 모호하기 때문에 SMART하다고 볼 수 없다. 이 벤처가 어떻게 건강보험이 없는 사람들을 도와줄 것인지도 나타나 있지 않고, 성공 여부를 측정할 수 있는 방법이 없다. 이 벤처는 언제 그들이 건강보험이 없는 사람들을 돕는데 성공한 것인지 어떻게 알 것인가?

Quiz 2. 다음 학기에 우리는 최소 45명이 참석하는 치킨 파티를 세 번 열 것이다.



여기서 야생동물 보호에 관련된 다큐멘터리를 상영하여 이 이슈에 대해 알리고 우리의 친환경 하 이킹 프로그램도 홍보할 것이다.

이 목표는 SMART하다. 목표가 구체적이고, 성공 여부를 참석자의 숫자로 측정할 수 있으므로 측정 가능하다. 또, 목표 달성을 위한 여러 개의 명확한 업무들(홍보, 치킨주문, 다큐멘터리 빌리기 등)을 생각해 낼 수 있어 실행 가능하고, 청소년들이 쉽게 접근할 수 있는 자원들을 활용 했으므로 현실적이다. 마지막으로, 다음학기 중에 실행한다고 밝혔으므로 시기 또한 구체적이다.

Quiz 3. 앞으로 두 달 안에, 우리는 70만원을 모아서 적십자 재난구호기금에 기부할 것이다.



이것은 SMART한 목표가 아니다. 이 목표는 시기가 명확하고 측정 가능하지만, 실행 가능하지 않고 구체적이지도 않다. 어떻게 70만원을 벌 것인지에 대한 어떠한 언급도 없기 때문이다.

Quiz 4. 우리 벤처는 고등학교에서 떡볶이 파티를 열고 노숙인 쉼터를 위한 모금을 위해 복권을 판매할 것이다. 복권 당첨 상품으로는 벤츠와 푸켓 여행권을 줄 생각이다.



이 목표는 SMART하지 않다. 실행 가능하고 구체적이긴 하지만, 벤츠와 푸켓 여행권은 초기 단계의 벤처가 제공할 수 없는 비현실적인 자원이다.

Quiz 5. 우리 벤처는 매월 셋째 주 토요일에 서울 노인 요양원으로 자신의 개나 고양이를 데려올 수 있는 5-7명의 자원 봉사자를 찾기 위해 포스터를 붙일 것이다.



이 목표는 SMART하다. 구체적이고, 방문한 자원봉사자의 숫자로 성공을 측정할 수 있으며 목표달성을 위한 명확한 여러 업무들(자원봉사자 찾기, 서울 노인요양원에 연락하기, 요양원에 한 달에 한 번씩 방문하기)을 생각해 낼 수 있으므로 실행 가능하다. 또, 청소년들이 쉽게 사용할 수 있는 자원을 활용했고 규칙적인 날짜를 제시했으므로 시기 또한 명확하다.

Doing

행동하기

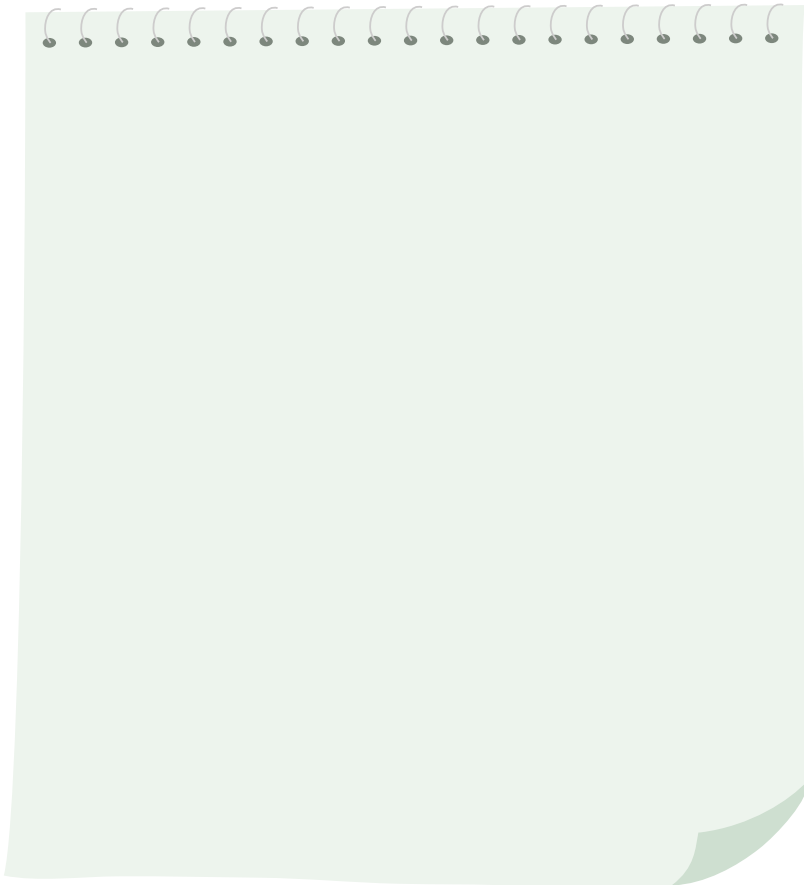


「 주도성 」 「 연결성 」

... 솔루션을 찾은 뒤에는 해 보는 것이 중요합니다. 어떤 방법이든 깊은 고민과 논의 끝에 결정이 났다면 스스로를 믿고 시작하세요! 성공과 실패 여부보다 '사회적 문제 해결을 위해 행동한 경험'이 더욱 중요하다는 것을 잊지 마세요! 시작할 때 찾아오는 두려움을 이기고, 필요한 자원들을 구하고, 실제 실행에 옮기는 여정을 통해 청소년 체인지메이커들의 모험이 점점 목적지에 가까이 갈 수 있게 됩니다. 그래서 이 페이지는 청소년 체인지메이커들이 채워나가는 페이지입니다. 그 여정을 기록해 보세요. 그것이 곧 가이드입니다.

Do it

청소년 체인지메이커들의 페이지



두려움을 극복하기

이전 단계에서 도출한 솔루션을 직접 실행에 옮기는 데 있어서 마주하게 되는 여러 장벽이 있을 수 있습니다. 그 중 가장 큰 장벽은 **행동하는 것에 대한 두려움, 실패에 대한 두려움**입니다. 두려움은 당연히 느낄 수 있는 것임을 공감해 주세요. 체인지메이커 가이드들이 실제 인생에서 느꼈던 두려움들을 공유해 주셔도 좋습니다. 처음 해보는 것이 두려운 건 당연합니다. 하지만 함께라면 극복하지 못할 두려움은 없습니다. 이 단계에서는 두려움의 실체를 파악하고 이를 해결하기 위한 마음의 준비, 그리고 구체적인 행동 연습이 필요합니다. 이를 해나가다 보면 두려움을 주었던 일들이 어느새 익숙하고 재미 있는 일들로 바뀌는 경험을 할 수 있을 것입니다.

자질문해보세요

- Q. 내가 느끼는 두려움은 무엇 때문인가요?
- Q. 두려움을 다른 감정으로 표현할 수 있을까요?
- Q. 두려움을 덜 느끼기 위해 필요한 것들은 무엇인가요?

내가 느끼는 감정에 이름 붙이기

... 때로 '두려움'을 '어려움'이나 '긴장감'과 혼동할 때가 있습니다. 또한 해보지 않은 일에 대한 낯선 느낌도 두려움처럼 느껴질 수 있습니다. 시작 전, 자신의 감정이나 컨디션에 이름 붙이는 작업들을 해보세요. 이를 통해 도전하는 일이 '무서운' 일이 아니라 해보지 않았기 때문에 '낯선' 일이고 긴장되는 것이 당연하다는 것을 알게 될 것입니다.



처음 해 보는 일은 시뮬레이션을 돌려보자!

... '관공서에 전화하기', '전문가들에게 메일 보내 묻기', '책임 기관에 허가 받기' 등의 활동은 활동하기에 있어 중요한 활동이지만 해보지 않은 경험이어서 두려움을 주기도 합니다. 활동 하기 전에 선생님, 팀원들과 예행연습을 해보세요. 연습을 하고 한 두 번 경험을 하다보면 연습하지 않아도 자신 있게 행동하는 자신과 만날 수 있습니다.





자원 확보하기

세상을 바꾸는 일에는 무엇이 필요할까요? 다양한 문제들과 이웃의 아픔에 공감할 수 있는 능력, 더 멋진 세상을 만들 수 있는 아이디어도 필요하지만 또 한편으로는 훌륭한 아이디어를 실행으로 옮기기 위해서는 **여러 종류의 자원이 필요**합니다.

무엇보다 프로젝트를 실행하는 데에는 **자금(돈), 전문성(재능), 다양한 도구나 물건들(물품)**도 필요합니다. 이러한 자원들이 충분하지 않다면 우리의 아이디어를 충분히 실행하기 어렵고 또한 지속가능한 변화를 만드는 것은 불가능할 것입니다. 그만큼 자원을 확보하는 일은 변화를 만들기 위해 중요한 일입니다.



자금
(돈)



전문성
(재능)



다양한 도구
(물품)

지문해보세요

Q. 이러한 자원들은 어떻게 하면 효과적으로 모을 수 있을까요?

Q. 어떻게 하면 더 많은 사람들이 우리 활동에 더 많은 관심을 가지게 하고, 더 나아가 우리의 활동을 위해 자신들의 자원을 기꺼이 내어 주게 할 수 있을까요?

Do it 청소년 체인지메이커들을 위한 7단계 모금의 법칙 >>

청소년 체인지메이커들을 위한 7단계 모금의 법칙을 읽어보고, 우리의 활동을 위한 모금 계획을 차근차근 세워보세요.

STEP 1. 우리가 만들고자 하는 변화를 생생한 언어로 표현해 보세요.

모금의 첫 시작은 우리가 만들고자 하는 변화를 정확하고 생생하게 표현하는 것입니다. 사람들은 누구나 멋진 변화를 만드는 일에 동참하고 싶은 마음이 있기 때문이죠. 우리가 만들 변화가 무엇인지, 왜 우리는 이런 일을 시작하게 되었는지 차근차근 정리해보세요.

STEP 2. 우리의 활동에 깊이 공감할 대상을 찾아보세요.

우리의 체인지메이킹 활동에 관심을 가질 만한 사람들을 떠올려보고 이 사람들에게 가장 먼저 우리 활동을 설명해보세요. 비슷한 관심을 가진 사람들이라면 우리의 활동을 더 쉽게 지지해줄 거예요.

STEP 3. 필요한 자원을 빠짐없이 생각해보고 명확한 목표를 정하세요.

우리의 활동을 위해 필요한 자원들을 꼼꼼히 적어보고, 모금 목표액이나 필요한 물품이나 자원봉사자 수 등을 구체적으로 정해보세요. 명확한 목표를 정하면 더욱 효과적으로 자원을 모을 수 있습니다.

STEP 4. 변화를 만들기 위해 필요한 자원에 대해 분명하고, 구체적으로 요청하세요.

사람들은 구체적이고 분명한 요청을 받았을 때, 기부하게 될 확률이 훨씬 높습니다. 친절하지만 당당하게 우리의 활동을 소개하고 우리 활동에 동참할 수 있는 구체적인 방법을 알려주세요.

STEP 5. 참여할 수 있는 다양한 방식을 소개해주세요.

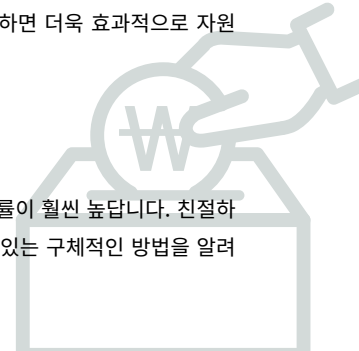
더 많은 사람들이 우리의 활동에 참여할 수 있도록, 여러 가지 방법들을 소개해 주세요. 기부할 수 있는 방법, 자원봉사로 참여할 수 있는 방법, 우리의 활동을 함께 홍보해 주는 방법 등 다양한 방법을 알려준다면 더 많은 이들이 참여할 수 있을 거예요.

STEP 6. 우리의 스토리가 전파할 수 있는 다양한 채널을 생각해보세요.

우리의 활동에 관심이 있을 만한 사람들에게 우리의 스토리를 전달할 수 있는 방법을 최대한 생각해보세요. 우리의 스토리를 더 많은 이들이 들을수록, 우리의 활동에 기부하고 지원할 사람이 더욱 많아질 테니까요.

STEP 7. 우리에게 기부한 이들에게 진심어린 감사를 표현하세요.

감사를 표시하는 것은 정말 멋지고 중요한 일이에요. 우리의 활동에 기부/봉사/홍보 등으로 참여한 사람들에게는 진심으로 감사를 전하고 또 우리의 소식을 꾸준히 알려주세요. 때로는 감사가 더 큰 참여를 낳기도 한답니다.



교사들이 더 기다려주고,
아이들이 결정하고 행동할 수 있도록
더 많은 기회를 줄수록
학생들은 자신들이 온전하게
쌓을 수 있는 경험의 폭이
커질수 있다고 믿습니다.

| 양정여고 이야기, 이태경 교사

Do it

실행 단계에서
교사의 역할 :
양정여고
이야기



때로는 선생님의 지도나 교육이 필요할 때도 있습니다. 예를 들어 외부 기관에 공식적인 문의나 제안전화를 걸어보는 경험을 해본 일이 없는 경우가 많기 때문에 기본적인 전화 에티켓을 실수하는 경우도 있어요. 어떤 문의를 할 때는 그 일과 관련된 주무 부서에 전화를 해야 제대로된 답변을 들을 수 있는데, 해당 기관의 대표 전화번호로 연락을 하고는 전화를 받은 분께 바로 문의나 제안을 했다가 원하는 답변을 듣지 못하고 마는 경우도 많았습니다. 문제와 관련있는 분들의 인터뷰를 할 때도 기초적으로라도 인터뷰 기법등에 대해 사전 교육이 이루어지면 좋을 것 같습니다.



| 인터뷰기법 사전교육 후, 인터뷰 실천



| 스토리펀딩 화면

하나의 프로젝트가 완료되지 못하고 해를 넘기는 경우도 있습니다. 분명히 아이들이 행동을 하고 있는데 협업이 잘 이루어지지 않거나, 결과가 잘 나지 않거나, 다양한 이유로 지연되기도 합니다. 해가 지나기 전에 마무리할 수 있도록 교사가 개입하고 싶은 마음이 굴뚝같습니다. 그런데 때로는 아이들이 해를 넘겨 3,4년이 지나서까지 계속 행동이 이어져 완성되는 경우도 있습니다.

위에서 언급한 학교단위 플라마켓 프로젝트 친구들은 한 소설벤처 대회에서 상도 받고 장관상도 받고 심지어 큰 상금도 받았지만, 토킷을 완성해내고 배포를 준비하고 있는 것은 상을 받지 못한 2세대 친구들입니다. 그럼에도 굉장한 열정과 노력으로 본인들의 프로젝트를 확산해 나가고 있습니다.



| 교내 코워킹 스페이스 만들기 프로젝트

교내에서 모든 학생들이 이용가능한 코워킹 스페이스를 만드는 친구들은 문제를 발견하고 행동을 시작하지 4년이 지나서야 후배의 후배의 후배들이 서비스를 시작하였습니다. 4년간 아무일이 없었던 것이 아니라, 1세대는 기획하고 활동가를 모집했으며, 2세대는 이를 실현하기 위한 자원을 모으기 위해 바자회를 하고, 교내 공모전을 실시하여 조성할 환경을 디자인 하였습니다. 3세대 아이들은 환경을 일부 조성해나가기 시작했고, 4년 차인 4세대 아이들이 대여서비스를 구축하여 실시 중에 있습니다.

교사들이 더 기다려주고, 아이들이 결정하고 행동할 수 있도록 더 많은 기회를 줄수록 학생들은 자신들이 온전하게 쌓을 수 있는 경험의 폭이 커질수 있다고 믿습니다. 이렇게 말하는 저도 개입을 하는 순간들은 물론 있긴 합니다 ^^ 모쪼록 안내자로서의 교사 여러분! 화이팅!

Disseminating 퍼뜨리기



공감성



지속가능성

유스벤처의 또 다른 특징은 문제 해결만으로 여정이 끝나지 않는다는 것입니다. 청소년 체인지메이커는 자신이 경험한 변화의 여정을 타인에게 효과적으로 전달하는 것으로 모험을 마무리하게 됩니다. 이 때 필요한 것이 '스토리텔링'입니다. 체인지메이커는 스토리텔링을 하는 과정을 통해 변화를 만든 본인의 경험에 대해 명확하게 정리할 수 있게 됩니다. 또한 이것은 주변에 영향을 미쳐 변화의 임팩트를 타인에게로 확장시키는 계기가 되고 이는 체인지메이커 문화를 만드는 기틀을 다집니다.



스토리텔링 하기

자신들이 경험한 모험과 변화의 경험에 대해 이야기하는 것은 이 아이디어를 커뮤니티로 가지고 나가기 위한 중요한 과정 중 하나입니다. 피드백을 받고 아이디어에 대한 지원을 이끌어 내기 위해서 각 청소년 체인지메이커들은 지속적으로 그들의 이야기를 해야만 합니다. 이를 통해 청소년들은 자신들이 이룬 변화에 대해 정리를 해볼 수 있을 뿐만 아니라 이어질 다른 모험들에 대해 용기를 가질 수 있게 될 것입니다. 청소년 체인지메이커들이 자신의 이야기를 제대로 할 수 있는 스토리텔러가 되도록 지원하고 격려하는 일이 필요합니다.

직접해보세요

Q. 이 과정을 통해 발견한 나만의 이야기는 무엇인가?

Q. 다른 친구의 이야기로부터 나는 무엇을 배웠나?



다채로운 모습의 스토리텔링

스토리텔링은 완료된 프로젝트를 효과적으로 알리는 데에도 사용되지만, 프로젝트 중간에 다양한 인적, 물적 자원을 연결하는 데에도 사용됩니다. 스토리텔링에는 발표 형식의 퍼블릭 스피치, 글 (페이스북, 블로그 등), 영상 등 다양한 형태가 있습니다.

행복한 동물원 친구들은 펀딩사이트를 통해 꾸준히 뉴스를 연재하였고, 우연히 이를 본 방송국 작가에 의해 연락이 닿아 더 많은 사람들에게 알려지고 문제가 해결될 수 있도록 다큐멘터리가 제작되기도 했습니다. 그리고 이러한 과정을 지켜보던 한 친구는 본인이 친구들과 도전하다가 중단하였던 프로젝트를 포기하지 않고 진행하여 자신들도 결말을 지어보고 싶다는 다시금 모이기 시작했습니다. 가치있는 변화는 서로 꼬리를 물고 이어지는 힘이 있습니다.



효과적인 스토리텔링을 위한 방법

- 1 발표자 뒤편에 있는 보드 판이나 칠판에 핵심 키워드를 미리 작성하게 합니다. (청중들의 이해를 돕고 요점만 간략히 전달하기 위함)
- 2 알람 시계를 맞추어, 모두에게 주어진 동등한 시간 (약 1-5분 내외) 내에 전달하고자 하는 내용을 간추려 스피치를 진행시킵니다. 모두에게 발언권을 주는 것이 중요합니다.
- 3 발표를 듣는 청중들 역시 방관하지 않고 자발적 참여를 독려하기 위해 A4용지 또는 포스트잇 2장에 플러스(+)/마이너스(-) 피드백 내용을 작성하게 하여 발표자와 청중이 상호 소통하고 토론할 수 있는 장을 마련합니다.

훌륭한 스토리 텔러란?



- 1 듣는 사람에 따라 이야기를 다르게 한다.
- 2 목소리뿐만 아니라 손짓과 얼굴 표정도 사용한다.
- 3 스스로를 이야기 속에 풀어넣어서 자신만의 이야기로 변화시킨다.
- 4 행동에 맞는 톤을 사용한다.
- 5 듣는 사람과 눈을 맞추고 교감하려고 노력한다.
- 6 감정과 맥락을 전달할 수 있도록 모든 범위의 목소리를 활용한다.
- 7 듣는 사람이 흥미를 잃기 시작하면 이야기를 멈출 줄 안다.
- 8 단순히 말하는 것이 아니라 진심으로 이야기를 이해하고 표현한다.
- 9 청자가 더 듣고 싶어하게 만든다.
- 10 당신의 일 혹은 관심사에 대한 엘리베이터 스피치를 공유한다.

Do it

진실된 피드백
Authentic Feedback
주고 받기 연습



다음과 같은 구조로 서로 대화 해 봅니다.

제가 당신에 대해/당신의 프로젝트에 대해 느낀, 좋은 점 하나는 입니다.

제가 그 점이 좋은 이유는 하기 때문입니다.

그리고, 당신이 다르게 해봤으면 하는, 한가지는 입니다.

중요한 것은 '그리고' 라고 말하는 것! '하지만'이라는 접속어 사용하지 않기!

당신이 다르게 했으면 하는 것이 나에게 중요한 이유는, 하기 때문입니다.

단순히 고칠 점을 말하거나 단점을 지적하는 것이 아니라, 그렇게 했을 경우 그게 나에게 어떤 기분, 상황, 상태를 가져오게 하는지 정확히 표현할 수 있도록 합니다.



체인지메이커 문화 만들기

변화를 만드는 일은 전염성이 강합니다. 나와 같이 노는 한 명의 친구가 경험한 체인지메이킹 스토리를 들은 친구들은 '저 친구가 했다면, 나도 할 수 있겠다!'는 긍정적인 동기부여와 행동할 수 있는 힘을 얻게 되기 때문입니다. 따라서 체인지메이킹 경험을 학교와 사회에 공유하는 것은 더 많은 사람들이 체인지메이킹에 참여할 수 있는 문화를 만드는 데 지대한 영향을 미칩니다.

질문해보세요

- Q. 내 친구가, 내 가족이, 서로 더 공감할 수 있다면, 세상은 어떻게 변할까?
- Q. 더 많은 사람들이 자신만의 이야기를 갖게 된다면, 세상은 어떻게 변할까?



기록하고 정리하고 알리자!

아이들의 활동하기와 알리기는 분리된 것이 아니라 이어질 수 있습니다. 학생들은 흔히 자신들이 열정을 다해 활동하는 순간 순간들을 기록하는 것에 익숙치 않은 경우가 많습니다. 학생들이 찾고자 한 가치와 만들어낸 변화들을 알리는 것은 굉장히 중요한 작업이라고 믿습니다. 더 많은 학생들에게 자신도 변화를 만들 수 있는 주체라는 체인지메이커로서의 믿음을 줄 수 있고, 체인지메이커들 간에 연결이 일어날 수도 있습니다. 또 그들이 만들어낸 변화가 이어져 나가거나 새로운 학교문화를 만드는 데 기여를 하기도 합니다.



모두가 체인지메이커인 []

세상을 변화시키는 모험의 여정은 끝나지 않는다는 특징이 있습니다. 한 모험이 다른 모험과 이어지기도 하고, 또 어떤 모험은 더 큰 모험의 세계에 들어가기도 합니다. 했다는 경험이 쌓이고 이에 동참하는 친구들과의 만나면서 '모두가 체인지메이커인 [교실]', '모두가 체인지메이커인 [학교]', '모두가 체인지메이커인 [가정]', '모두가 체인지메이커인 [동네]'를 만들어보세요. 이미 모험을 시작한 사람이라면 얼마든지 할 수 있습니다!

Do it

공유회 열기 | 창덕여중 이야기



창덕여중에서는 프로젝트 실행에 앞서 중간 공유회를 실시했습니다. 중간공유회의 대상은 체인지메이커 활동 학생들과 희망학생으로 하였습니다. 방과 후에 진행되었기 때문에 체인지메이커 활동에 관심 있는 학생들이 자유롭게 발표를 들 수 있었습니다. 물론, 맛있는 간식과 소박한 상품도 준비했습니다. 팀별 발표에 앞서, 학교 안팎의 재능기부자들의 응원영상, 아소카 김하늬 매니저의 강연, 창덕 체인지메이커들의 활동영상 등이 있었는데 이는 체인지메이커 활동에 대해 모르는 학생들에게 도움이 되었습니다. 모든 발표가 끝나고 참가학생들은 질문과 개선 아이디어를 작성하여 발표학생들에게 전달하고, 발표학생들은 가장 도움이 되는 질문을 중심으로 답변하였습니다. 좋은 질문에 선정된 학생들에게도 소박한 상품이 주어졌습니다. 중간 공유회를 듣고 공유회장을 나가는 학생들에게는 소감문을 작성하게 하고, 종이 한켠에는 체인지메이커 활동 희망여부를 두어 2015년 2기 활동학생들을 확인하였습니다.

창덕여중에서는 학년말 자율활동시간에 최종 공유회를 실시했습니다. 관련 부장과 학교장도 협의하여 자율활동 시간을 확보하였고, 강당에서 모든 학생들을 대상으로 공유회를 열었습니다. 이 모든 것은 체인지메이커 활동 학생들의 회의 결과에 따른 것입니다. 학생회장과 체인지메이커 동아리 부장이 공동으로 진행하였고, 팀 별로 다양한 방식으로 발표를 진행하였습니다. 1년간의 활동을 정리하였기 때문에 발표시간이 다소 길어진 측면이 있으나 가급적 10분을 넘지 않도록 하는 것이 좋습니다. 최종 공유회에서도 모든 학생들이 소감문을 적고 활동희망여부를 표시하게 하였습니다. 소감문은 발표한 체인지메이커 활동 학생들에게 응원과 더불어 긍정적인 피드백이 되었습니다. 공유회는 체인지메이커 활동을 홍보하고 새로운 참가자와 멘토 교사들을 모집하는 기회가 될 것입니다.

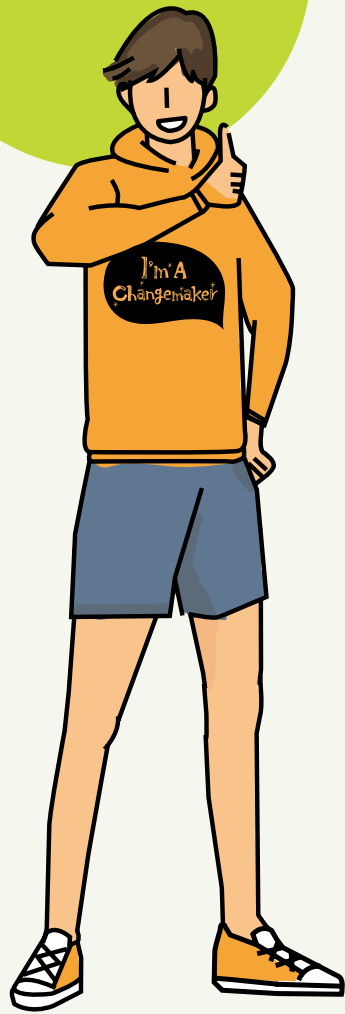
프로젝트 '공유회'를 통해,
프로젝트를 참여한 친구들에게는 체인지메이커로서의 경험을 하게 되고,
학교에서는 체인지메이커 문화가 시작될것을 기대해봅니다.



| 창덕여중 이야기, 이은상 교사

글로벌 청소년 체인지메이커 커뮤니티를 초대합니다.





체인지메이커 캠페인 송 ㄹ

성장학교 별 친구들 작사/작곡

체인지메이커 수업에선
우린 이런걸 배우지~
실천하는 용기라
낙담하지 않는 마음
세상을 향한 도전!

하지만 이런걸 몰라도 되~니~까
네 크기만큼 실천을 해봐
어제보다 나은 오늘
오늘보다 나은 내일!
하나씩 실행해 나가 보는 거야
너의 마음속 물감으로~ ㄹ

2015년 체인지메이커 프로젝트, 청소년 놀이문화 만들기

청소년들을 위한 놀이 문화가 부재하고, 놀이에 수동적일 수 밖에 없는 현실을 인식한 친구들. 돈이 있어야만 누릴 수 있는 놀이가 아니더라도 우리는 충분히 즐길 수 있다라는 것을 증명하고자 스스로 작사, 작곡한 체인지메이커 송 탄생!



박지연, 박민재, 전현수, 장원준, 류재형, 전호권, 김원재, 최유담

부록

· 체인지메이커 습관 기르기	P.82
· 체인지메이커 체크리스트	P.84
· 수업 운영 방식	P.86
· 수업 교안 예시	P.96
· 용어 사전	P.106
· 관련링크	P.108
· (학생용)워크시트	P.109

체인지메이커 습관 기르기

체인지메이커는 타고나는 것일까? 체인지메이커는 타고나는 것이 아니라, 어린 시절의 경험과 만난 사람들로 인해 길러지는 것입니다. 학교에서는 교사가, 가정에서는 부모가 청소년들이 세상을 바꾸는 체인지메이커이자 문제 해결사로 자신을 바라볼 수 있게 도와야 합니다. 청소년들이 체인지메이커가 되기 위해 갖추어야 하는 핵심역량인 공감력, 팀워크, 리더십, 문제해결 능력이 교실에서, 가정에서 습관처럼 길러져야 하는 것입니다. 이를 실천할 수 있는 구체적인 방법들을 소개하고자 합니다.



<p>공감 능력</p>	<ul style="list-style-type: none"> 하루를 시작 할 때 서로 하이파이브를 하며 시작해 보아요. 수업을 시작하기 전, 짝을 지어 자신에게 행복한 일을 나누어요. 친구의 행복한 일을 들은 학생은 ‘아,너가 _____하기 때문에 행복하구나.’라고 반응해 주어요. 체인지메이커 일기 쓰기: 학생들은 다음과 같은 내용의 일기를 정기적으로 작성하고, 서로의 일기를 공유하여 친구들과 선생님이 피드백을 댓글로 남겨요. <ul style="list-style-type: none"> 내가 발견한 우리반의 체인지메이커 / 그 이유 내가 우리 반(학교,동네)에서 발견한 해결해야 할 문제 공감관찰 일기 쓰기:하루 동안 관찰한 것 중 자신이 공감했던 것에 대해 매일 두줄 씩 일기를 써요. 세계 지도를 교실 뒤편에 걸어두고,본인의 마음이 아픈 사회문제가 발생하는 곳을 실시간으로 표시해요. 자신의 기분을 날씨로 표현하여 서로 공유해요.
<p>리더십 & 팀워크</p>	<ul style="list-style-type: none"> 매 수업 전에 학생이 한 명씩 나와서 본인이 전하고 싶은 시나 책을 읽고 수업을 시작해요. 모든 학생에게 학급에서의 본인의 역할을 결정하고 명명하여,서로 공유해요. 매 수업 시작 전에 한 학생이 본인이 관심 있는 크고 작은 사회문제에 대해 1분 스피치를 해요.
<p>문제 해결 능력</p>	<ul style="list-style-type: none"> 수업을 통해 나오는 모든 수업 결과물에 대해서 학생들이 주도하여 전시회 및 발표회를 열어요. 학생들이 본인들의 수업을 스스로 기획해요. <p>모둠 구성 → 각 주제 분담 → 수업 기획 → 수업 진행</p>

체인지메이킹! 변화는 교사인 당신으로부터 시작합니다.

청소년 체인지메이커에 대한 교육과 지원을 원하거나 “체인지메이커 교사 모임”을 시작하고 싶으시다면 www.youngchangemaker.org를 방문해 주세요.



<p>공감 능력</p>	<ul style="list-style-type: none"> 자녀가 관심 있어 하는 곳에서 봉사하도록 격려해주세요. 자녀와 현재 우리 사회 또는 가까운 이웃이 처한 문제나 상황에 대해 이야기를 나누고 그것에 대한 아이들의 느낌 과 생각을 표현하게 해주세요. 다른 나라의 전통 음식을 아이와 함께 요리하며 다문화에 대해 이야기를 나눠보세요 학교에서 새로운 친구를 찾아 이름, 또는 그 친구가 좋아하고 관심 있어 하는 것에 대해 알아보도록 격려하세요. 아이와 함께 역사적 사건에 대해 읽고 만약 아이들이 그 당시에 살았다면 어땠을까 대화해보세요. 매일 아침 자녀를 안아주며 사랑하는 마음을 표현하세요. 자녀가 ‘이게 뭐야?’라고 질문하는 것에 대해 바로 정해진 답을 주지 않고, 함께 새로운 정의를 만들어봐요. 자녀에게 다음과 같은 질문을 해봐요. ‘넌 어떻게 생각하니?’, ‘너의 경험을 이야기 해줄래?’, ‘오늘은 학교에서 어떤 질문을 했니?’, ‘오늘 하루 중 가장 행복했던 순간(슬펐던 순간)은 언제니?’, ‘오늘 하루 살면서 감사했던 것은 무엇이니?’ 서로 ‘Why’를 묻는 문화를 만들어요.
<p>리더십 & 팀워크</p>	<ul style="list-style-type: none"> 아이가 스스로 자신의 문제를 해결하도록 격려해주세요. 가족 회의를 열어보세요. 장난감이나 갖고 싶은 물건을 구입하기 전에 다른 선택이 없을까 찾아보아요. 실수와 실패를 성장을 위한 경험으로 볼 수 있도록 도와 주세요. 아이들이 스스로 문제를 해결할 때 부모가 개입해야 할 때 사이의 균형 잡힌 경계를세워주세요. 가끔은 집에 올 때 어떤 길로 갈 지 아이들이 정할 수 있게 해보세요. 이것은 어떤 것에 접근하는 데에는 방법이 적어도 하나 이상 있다는 것을 이해하도록 도와준답니다. 자녀들이 돌아가며 하루 동안 가족들이 함께 할 활동을결정하는 왕이나 여왕이 되어봅니다. 형제, 자매끼리 부모의 도움을 받지 않고 스스로 문제를 해결하기 위한 방법을 찾도록 해주세요. 일주일에 한 번씩 가족들과 함께 아이들이 결정한 메뉴의 요리를 해보세요.
<p>문제 해결 능력</p>	<ul style="list-style-type: none"> 가족들이 여행할 때 아이가 가족들을 데리고 길을 찾게 시켜주세요. 아이를 양육하는데 어려움을 아이와 나누고 해결책을 요청해보세요. (예: 엄마가 어떻게 하면 너가 아침에 좀더 일찍 식탁에 앉게 할 수 있을까?) 아이가 당신의 해야 할 일이나 문제를 도울 수 있게 해주세요. 그것이 당신이 선호하는 방법이 아니더라도요.

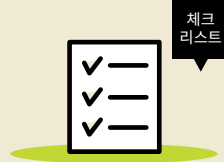
체인지메이킹! 변화는 부모인 당신으로부터 시작합니다.

“체인지메이커 양육(Parenting Changemaker)”은 부모들이 주축이 되어 이끌어가는 모임입니다. 자녀들이 체인지메이커로 자라도록 지원하는 21세기에 걸맞은 새로운 부모 양육 방법들을 공유합니다. 영문 웹사이트 <http://parentingchangemakers.org>에서 더 많은 정보를 확인하세요.

거울보기: 체인지메이커 체크리스트

체인지메이커 여정 중에 나를 돌아보는 일은 중요합니다. 아래 체크리스트를 활용하여 자신이 안내하는 팀들이 지향해야 하는 방향을 코치하는 데 참고해 보세요! 각 팀과 체크리스트를 공유해서 자신을 돌아보는 거울보기 활동으로 사용하셔도 좋습니다. 청소년 체인지메이커들의 스토리텔링 및 공유회 때 피드백을 주고 받을 시 활용하실 수도 있습니다.

*1=잘 되고 있지 않다, 4=잘 되고 있다.



분류	1	2	3	4
청소년 체인지메이커로서 자신의 이야기	체인지메이킹 과정에서 자기 자신과 팀의 경험에 대해 되돌아보는 과정이 없음. 시작하게 된 동기와 열정이 미약함	체인지메이킹 과정에서 자기 자신과 팀의 경험한 이야기가 아주 조금 포함되어 있음	동료들과 자신들의 체인지메이킹 과정에 대해 토론하고 그 경험을 되돌아 보았음	우리가 만들어 낸 변화, 시작하게 된 동기, 각자의 강점, 미래에 대한 걱정 등 동료들과 솔직하게 충분히 토론하였음
청소년에 의한 기획, 운영, 관리	어른이 운영하는 것으로 보임. 청소년은 도와주는 역할만 할 뿐, 큰 역할을 가지고 있지는 않음	벤처의 대부분의 측면을 청소년이 운영. 몇몇 부분에 어른이 연관되어 있음	벤처의 거의 모든 것을 청소년이 운영. 어른은 극히 작은 부분에만 연관되어 있음	청소년이 벤처의 모든 것(설립, 구상, 실행)을 운영
다른 팀과의 연계	다른 어떤 청소년들과의 관계도 없음. 지역사회의 어떤 사람에게도 도움이 되지 않음	같은 문제를 해결하는 다양한 이해관계자들을 파악하고 협력을 시도한 적이 있음	지역사회 내의 작은 그룹 하나와 관계 혹은 파트너십을 맺어 이 그룹에게 도움을 주고 있음	실행하는 과정에서 교내 다른 친구들/팀과의 협력, 주변 학교와의 연계가 있음. 같은 문제를 해결하는 다양한 이해관계자와 단체, 기업과 관계를 맺고 있음
명확하고, 성취 가능한 목표	명확한 목표가 없음	모호한 목표는 몇 개 있는 것 같지만, 이것들을 어떻게 달성할 것인지에 대한 설명이 거의 없음	명확한 단기 계획이 있지만, 장기 계획이 세워져 있지 않음	명확한 단기 계획이 있고, 변화를 만들어 내기 위한 궁극적인 장기 계획도 세워져 있음
활동의 지속가능성에 대한 계획	일회성의 프로젝트로 만들어졌고, 현재 지속되는 것 같지 않음	지속 가능한 잠재가능성은 있어 보이지만, 계획이 모호함. 미래를 계획하고 있지 않음	상당한 잠재가능성과 좋은 계획을 가졌고, 조직 운영에 대한 고민을 하고 있음	벤처를 지속하기 위한 명확한 계획과 예산, 스스로가 미래에 해야 할 역할까지 구조화 되어 있음
지역사회 내에서 변화 만들기	지역사회뿐만 아니라 자기 자신에게조차 거의 임팩트를 만들어내지 못함	자기 자신 이외에 아주 적은 수의 사람들에게만 임팩트를 만들어 냄	벤처가 지역사회 내에서 많은 사람들의 자랑거리가 되고 있음	지역사회 구성원 및 전국적으로 청소년의 가능성에 대해 알리는 데에 긍정적인 임팩트를 만들어 내고 있음
윤리성	비윤리적 행동과 관련된 경향을 보임	옳고 그른 것에 대해 이해하고 있음. 활동을 윤리적으로 계획함	강한 도덕성과 진실성에 자부심을 갖고 있음	윤리적인 행동으로 커뮤니티 내에서 롤 모델로 꼽힘

피드백 양식

서로 점검해 보기

친구들에게 피드백을 받아봅시다.

벤처 팀명: _____ 평가자 이름: _____

청소년에 의한 기획, 운영, 관리

커뮤니티 내의 변화 만들기

명확하고, 성취 가능한 목표

신뢰할 수 있는 계획과 예산

활동의 지속가능성에 대한 계획

청소년 체인지메이커로써 자신의 이야기

체인지메이킹 위한 에너지와 역량

윤리성

+ 팀이 훌륭하게 해낸 부분:

+ 팀의 발표 기술향상을 위해 개선해야 할 부분:

+ 추가적인 조언, 코멘트, 질문:

수업 운영 방식

"내가 만들어가는 나만의 첫 모험!"을 떠나는
 청소년 체인지메이커들을 잘 가이드 해 주실 준비,
 되셨나요?
 전적으로 친구들을 신뢰하고 맡기면,
 놀라운 일이 일어납니다!

부록에 실린 각 단계별 수업안은
 한 학기 동안 일주일에 한번씩, 100분 동안 만나는 시간을
 기준으로 작성되었습니다.

최대한 친구들이 자유롭게 사고하고 본인의 프로젝트를
 만들어갈 수 있도록 지도하는 데 있어 하나의 틀로만 사용하시기 바랍니다.
 내용은 줄이거나 늘려도 무관합니다.

더 많은 아이디어가 필요하다면,
 본문에 소개된 Do it 행동 아이템과 꿀팁을 참고하세요!

01. 수업 형태

자율 동아리, 창의적 체험활동 시간, 자유
 학기 동아리 프로그램, 진로 수업 및 기타
 일반 수업 시간 등 다양한 형태로 활용 가
 능합니다. 교실 개선 및 학생자치회를 담
 당하시는 선생님들도 체인지메이커 활동
 을 활용하여 학교 상황에 맞게 적용 하실
 수 있습니다.

1주일에 한번	체인지메이커 모험
1차례 100분	
총 10번의 만남	



02. 수업 설계

- 1 각 회차의 수업에 오프닝과 클로징의 구조가 들어가 있습니다.
- 2 모든 수업의 끝에는 성찰의 과정이 필요합니다.

변화를 만드는 외부 활동에만 초점을 맞추는 것이 아니라 체인지메이커
 로서의 '나'에게도 초점을 맞춰 봅니다. 그날 새롭게 느낀 감정, 나에 대
 해 새롭게 알게 된 점, 팀원과 다른 팀과의 대화를 통해 배운 점 등을 나
 누고 내제화 시키는 것은 필수*입니다.

| 성찰일지* | 이렇게 해 보세요!
 오늘 나의 기분은? 감정은? (형용사, 단어 3개)
 오늘 나의 최고의 순간/가장 인상 깊었던 순간
 오늘 팀에서 나의 역할은?
 오늘 내가 새롭게 시도했거나, 발견한 것은?

- 3 모든 단계에서 스토리텔링이 중요합니다.

이제 우리는 정보가 넘쳐있는 시대에 살고 있습니다. 이러한 시대에 더
 중요한 것은 사실들을 맥락화하고 감성적인 영향력을 갖는 데 있습니다.
 설득력 있는 스토리를 통해 본인의 활동을 알리고 동의를 구함으로써 리
 더십이 훈련됩니다.

- 4 모든 단계에서 팀 내, 팀 간의 긍정적인 피드백을 주고 받을 수 있게 합니다

스토리텔링을 통한 소통의 연습은 공감과 진심에 기반한 피드백을 주고
 받는 데에도 영향을 줍니다. 팀원들 간의 소통뿐 아니라 각 팀들 간의 긍
 정적인 피드백은 내가 보지 못한 부분을 보게 해주고, 더욱 발전적인 관
 계로 나아가는 윤활유가 됩니다.

03. 교육 커리큘럼 역할, 차시별 구성, 맥락 한눈에 보기

기본적으로 10주차로 구성되어 있습니다. (중간, 기말 시험기간 제외)
 방과후 동아리의 경우 모집과 홍보의 기간을 포함하면 3월 중순에 수업을 시작할 수 있습니다.
 주말 활동으로 4주간 진행하는 것도 가능합니다.
 학교 상황에 맞게 적용 하실 수 있습니다.

유스벤처 핵심 원칙

모험에 정해진 답은 없지만, 흥미진진하고 보다 의미있는모험을 떠나기 위해서 지켜야할 다섯가지 핵심 원칙입니다.



체인지메이커의 자질

10주, 총 1000시간이 진행되는 동안, 청소년들이 체인지메이커의 네가지 자질 (공감능력/팀워크/리더십/문제해결능력)을 연습할 수 있습니다.



동아리 모집 시 알아두기

- 1 체인지메이커 활동에 관심이 있을 것 같은 친구들, 혹은 이전에 비슷한 활동을 했던 소수의 친구들에게 먼저 제안합니다. 이 친구들이 중심이 되어 다른 친구들을 자발적으로 모집할 수 있습니다.
- 2 지도교사 1명이 시작할 수 있는 적절한 인원으로 한 팀 당 2-3명씩, 2-3개의 팀을 추천합니다. (총 6-9명)
- 3 동아리를 꾸려서 시작하다 보면, 각자의 프로젝트의 성격에 따라 팀원을 영입하기도 합니다. 팀원 숫자는 언제든지 바뀔 수 있다는 점을 염두에 두세요. 솔루션 찾기 단계에서 실제적인 도움을 줄 수 있는 팀원을 모집하거나 교내 다른 동아리와 협업을 할 수 있습니다. (예를 들어, 양정여고의 "행복한 동물원" 팀은 교내 디자인 팀과 함께 동화책 제작을 진행하고 있습니다. 방송팀 친구들이 스토리텔링을 도와 프로젝트를 기록하고 알리는 역할을 함께 하기도 합니다.)
- 4 기존에 존재하는 학생 자치회 친구들을, 교내 문제를 해결하고, 나아가 지역사회에서의 학교의 역할을 고민하는 중추 역할을 하는 체인지메이커로 새로운 역할을 부여할 수 있습니다.

구성	역할	차시주제	이것만은 꼭 기억하세요!
전반 커뮤니티 빌딩, 문제 발견하기	오프닝	STEP 1. 나는 체인지메이커입니다.	"체인지메이커"로서의 정체성을 스스로 인식해 볼 수 있습니다.
	내가 공감하는 문제 발견하기	STEP 2. 커뮤니티 내 문제점 발견하기	"나"와 관련 있는 문제를 찾아봅니다. 체인지메이킹의 시작은 공감으로부터!
		STEP 3. 해결하고 싶은 진짜 문제점 찾기(팀별 활동)	
	공감 캠페인 (문제 정의하기)	STEP 4. '모두에게 말하기' 공감 캠페인 계획 짜기	실제 실행에 옮겨보는 경험을 통한 학습 (learning by doing)이 중요합니다. 밖에 나가서 문제와 연관된 이해관계자들을 직접 만나봄으로써 이슈에 대한 확장된 이해를 합니다.
외부활동: 공감 캠페인 진행			
중 간 고 사			
후반 솔루션 찾기, 실행하기, 공유하기	솔루션 찾기	STEP 5. 스스로의 해결방안 생각해내기	우리 팀이 실행에 옮겨볼 수 있는 수준의 솔루션을 고안합니다. '벤처'란, 기존에 없던 것을 만든다는 의미로, 해당 이슈를 해결하는 새로운 교내 동아리, 학생 조직, 연합 동아리, 별개의 단체, 비즈니스 모델을 등 다양한 솔루션의 형태가 가능합니다.
		STEP 6. 지속 가능한 모델 찾기	
	행동하기	STEP 7. 구체적인 실행 계획 세우기	1회성 이벤트나 봉사활동으로 그치지 않도록 지속적인 사회적 임팩트를 낼 수 있는 방법에 대해 고민해 봅니다. (문제가 해결되는 것을 목표로 지속 가능한 모델을 만들어 보는 것이 중요!)
		STEP 8. 나만의 솔루션 실행에 대한 피드백&개선	
	퍼뜨리기	STEP 9. 스피드 피치 & 우리 학교 공유회 계획하기	다른 친구들에게 본인의 활동을 알리고 함께 함으로써 교내와 주변에 체인지메이커 문화를 만들어 갑니다.
STEP 10. 우리 학교 공유회(최종발표회)			
기 말 고 사			

Do it

첫 수업 시간은 이렇게 시작하세요!
I 성장학교 별 이야기



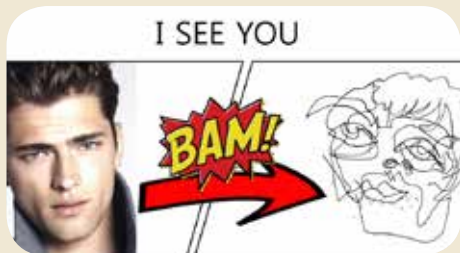
1. 관계 맺기

관계 맺기에 있어서 교사도 학생들과 동등한 위치에 있는 것이 중요합니다. 한쪽이 지식을 전달하는 강의식 수업이 아닌, 체인지메이커로서의 여정에서는 모두가 서로에게 배웁니다. 학생들이 찾아오는 주제들을 교사가 다 모를 수 있습니다. 새로운 시도에 열려있고, 같이 해결책을 찾아보는 태도가 중요합니다.

수업 첫 시간만큼은 교사-학생 간, 학생-학생 간의 친근한 분위기를 유도하기 위하여 가급적 유쾌하고 재미있는 아이스브레이킹 활동을 진행하는 편이 좋습니다. 특히 동아리로 친구들을 모집하는 경우에는 처음 보는 사이일 경우가 대다수이므로, 짧은 시간에 서로 공감하고 친해질 수 있는 활동을 통하여 딱딱한 분위기를 유연하게 전환합니다.

빠르게 친해지는 활동 예시 [I SEE U]

1. 펜과 종이를 준비한 후, 둘씩 짝을 지어 앉습니다. 서로 눈만 바라보고 상대의 얼굴을 그립니다. 절대 종이를 보지 않고 서로를 쳐다 보고 그리는 게 핵심!
2. 1-2분 정도 지난 후에 멈춥니다. 서로 보여주며 어느 부분을 강조해서 그리게 됐는지 나눕니다.
3. 종이를 아직 교환 하기 전에, 서로의 이름과 학년, 강점, 들으면 힘이 되는 말을 인터뷰해서 묻고 종이에 써준 후 돌려줍니다.



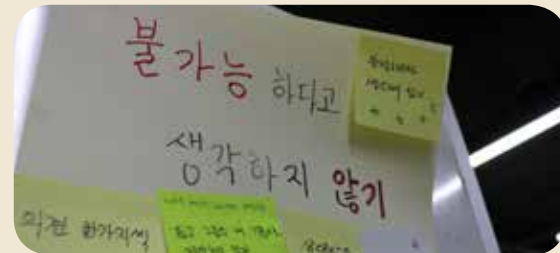
2. 모두가 함께 지켜야 하는 그라운드 룰 정하기

체인지메이커 수업에서 만큼은 서로 지켜야 하는 그라운드 룰(규칙)을 자발적으로 정하게 합니다. 앞으로 무슨 활동을 하게 될 것인지 설명하고, 체인지메이커로서 어떤 태도를 가져야 하는지 브레인스토밍 해 봅니다. 이를 통해, 공동체 의식이 생기고, 열린 마음과 적극적인 자세를 스스로 취할 수 있도록 합니다.

빠르게 친해지는 활동 예시 [네임텐트 만들기]

성장학교 별에서는 단결을 위해 서로 디스 금지하기/ 상대의 말을 경청하기/ 도와주기/ 의견 잘 들어주기/ 소심하게 있지 않기/ 위험한 수준으로 위협 금지 등등 다양한 의견이 나왔습니다. 아이들의 언어 그대로 우리가 만든 우리끼리의 약속을 적게 합니다.

1. 개인별로 A4 한 장씩을 갖고, 같은 크기로 3등분을 해서 테이블 위에 올려 놓을 수 있는 네임텐트를 만듭니다.
2. 가운데 본인의 이름을 크게 적고, 네 귀퉁이에 각각 동일한 정보를 적게 합니다. 나이, 취미, 어떠한 마음가짐으로 한 학기 수업에 임하고 싶은지, 기대하는 바 등 원하는 대로 상황에 맞게 제시합니다.
3. 서로 돌아가면서 소개하고, 합의를 통해 최종적으로 우리가 지켜야 할 그라운드 룰 몇 가지를 정합니다. 모임 장소에 눈에 띄는 곳에 붙여봐도 좋습니다.



3. 체인지메이커와 나의 강점 찾기

비슷한 나이 또래의 청소년 체인지메이커의 스토리를 영상으로 보면서 나와의 연결점을 찾아봅니다. 누구나 나만의 강점을 갖고 있기 때문에, 체인지메이커로서의 공통점과 더 기르고 싶은 강점을 파악해 봅니다. 이를 통해 어떤 자질들이 있는지 새롭게 발견합니다.

5분짜리 무당벌레 프로젝트 영상
<https://goo.gl/KxYiHg>

세바시 326회_ 세상을 바꾼 작은 용기
<https://goo.gl/V05pgC>

무당벌레 소녀 이환희 학생의 사례로 보는 활동 예시

이환희 학생은 개기일식을 보러 아파트 옥상에 올라갔다가 무당벌레가 떼로 죽어 있는 것을 발견합니다. 지속적인 관찰을 통해 아파트 옥상조명이 곤충 생태계에 미치는 영향을 탐구한 이환희 학생은 조명에 대한 아파트 정책을 바꾸기 위해 시청, 부녀회, 조명 전문가들을 찾아가합니다. 끈질긴 집념과 열정, 솔한 시행착오를 거쳐 결국 문제를 해결한 이환희 학생은 환경 친화적인 주거 시스템으로의 변화를 꿈꿉니다.

1. 무당벌레 소녀 이환희 학생의 영상을 다같이 봅니다. 사전에 개인당 포스트 잇 3장씩을 나눠 갖고, 영상을
2. 꼼꼼히 감상하며 각각의 포스트잇에 공통된 강점, 가지고 싶은 강점과 실천사항들을 작성해 봅니다.

① 공통된 강점 1개 이상	② 가지고 싶은 강점 3개	③ 강점 실천사항
----------------------	----------------------	--------------

4. 나만의 "체인지메이커" 정의 만들기 - 마인드맵

체인지메이커에 대한 고정된 정의는 없습니다. '체인지메이커'를 나만의 표현으로 재정의하여 앞으로 하는 활동의 동력을 마련합니다. 어떤 대단한 사람을 일컫는 말이 아닌, 학생들이 이해할 수 준 나름대로 정의된 문장을 만들어 일상용어로 받아들일 수 있도록 나누어봅니다.

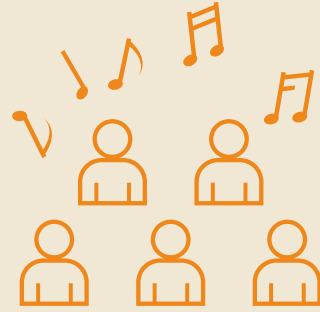
체인지(Change) + 메이커(Maker) 마인드맵

1. 조별로 종이 두 장을 꺼냅니다.
2. 각 종이에 "체인지(Change)", "메이커(Maker)" 단어를 가운데 적고, 생각나는 단어, 감정, 표현 등을 마인드맵 형식으로 적어봅니다. (친구가 적은 단어를 보고 내가 추가로 단어를 이어갈 수 있습니다.)
3. 집단지성으로 작성한 마인드맵에 적힌 단어들을 활용하여, 내가 생각하는 체인지메이커의 정의를 한 문장으로 적어봅니다.



아이스브레이킹 활동 예시

체인지메이커 활동은 자신의 마음 속 깊은 곳까지 들여다 봐야 하는 활동입니다. 또한, 학생들이 함께하는 친구들과 진정한 한 팀이 되어야 원활한 진행이 가능합니다. 그렇기 때문에 학생들의 딱딱하게 닫힌 마음을 녹이는 과정이 반드시 필요합니다. 이를 위해 진행할 수 있는 다양한 아이스브레이킹 활동이 있으니, 선생님께서 알고 계시는 가장 좋은 방법으로 실행하시면 됩니다. 이 부록에서는 참고하실 만한 네 가지 활동을 소개합니다.



1. 마음의 선 넘기

활동의미

이 활동을 통해서 자기 자신에 대해서, 그리고 서로에 대해서 좀 더 부드러워질 수 밖에 없습니다. 질문과 답을 서로 공유하면서, 우리는 결국 인간이고, 그렇기 때문에 공통된 점들이 많다는 것을 알 수 있습니다. 서로가 느끼는 감정 덕분에 서로 연결되는 것입니다. 자신의 감정과 상대방의 감정을 알아가고 공감하는 이 활동을 통해 체인지메이커가 되는 데 꼭 필요한 공감능력을 연습할 수 있습니다.

활동순서

- 바닥 한 가운데에 색깔 테이프 한 줄을 길게 붙입니다.
- 바닥의 선을 기준으로 한 쪽 편에 학생들을 다 모이도록 합니다.
- 사회자의 질문에 자신의 대답이 ‘그렇다’이면 선을 넘어 건너편으로 이동하고, ‘아니다’이면 선을 넘지 말고 그대로 서 있도록 안내합니다. ‘그렇다’도 아니고 ‘아니다’도 아니면 줄 위에 서도록 합니다. 사회자가 ‘감사합니다.’라고 이야기하면, 다시 모두 한쪽 편으로 모여 원위치 하도록 약속합니다. 처음에는 편안한 분위기에서 가벼운 질문으로 시작합니다.

(질문 예) 고양이보다 강아지가 더 좋다.
스타벅스가 최고의 카페다.
지난 3개월 동안 해외에 나간 적이 있다.
해외에 나가본 적이 한번도 없다.
교사로서 짜증나는 순간들이 있다.
학생으로서 선생님 때문에 짜증난 적 있다.
북한에서 일어나는 일이 걱정된다.
북한에서 온 사람을 만나본 적 있다.
통일이 되어야 한다.
삼성이 애플보다 낫다.

- 이 활동에 익숙해졌을 즈음, 잠시 활동을 멈추고 학생들에게 이야기합니다. “이제부터는 말을 할 수가 없습니다. 질문을 할 때 마음 속에서 어떤 일이 일어나는지 집중해 주세요. 웃고 싶거든, 왜 웃고 싶은지 생각하고, 슬프면 왜 슬픈지에 집중에 보는 것입니다.”
- 다음과 같은 깊은 질문을 시작합니다.
(질문 예) 지난 3주 동안 외롭거나, 슬픈 적이 있다.
내 삶에서 친구가 좀 더 많았으면 좋겠다.
나는 조금 내성적인 사람이다.
내가 인간관계 속에서 마음이 아픈 적이 있다.
내가 어렸을 때 따돌림을 당한 적이 있다.
내가 어렸을 때 다른 사람을 따돌린 경험이 있다.
지난 3개월 동안 나랑 가까운 사람이 하늘나라로 간 적이 있다.
지난 1년 동안 사람에게 깊이 상처 받은 적 있나?
지쳐서 ‘수고했다’ 한 마디가 듣고 싶으신 분
나는 차별당한 경험이 있다.
- 활동을 마치고 나서는 이 활동을 통해 어떤 느낌이 들었는지 나눕니다.

2. 우리 모두는 연결되어 있다!


활동의미

이 활동은 통해서 우리 모두는 연결 되어 있고 서로 영향을주고 받는 것을 단적으로 느끼게 됩니다. 따라서 수업 시작 전, 후에 또는 팀이 구성되었을 때에 팀워크의 중요성을 시사하는 활동이 될 수 있습니다. 뿐만 아니라, 우리가 찾은 문제도 사실 다 연결되어 있다는 점을 짚어낼 수 있습니다. 문제가 서로 연결되어 있기 때문에 어느 하나의 문제가 연쇄작용을 일으켜서 다른 것에 영향을 주기도 하는 것입니다. 이 활동은 ‘문제 들여다보기’를 하기 전에 사회문제의 복잡성을 강조할때 유용한 활동이 될 수 있습니다.

활동순서

- 다같이 동그랗게 앉습니다.
- 옆 사람과 손을 잡습니다.
- 진행자가 이야기합니다. “자, 다같이 오른손을 올려봅니다.”
- (손을 잡고 있기 때문에) 모두가 손을 들게됩니다.
- 진행자가 이야기합니다. “자, 손을 내리고. 이번에는 왼손을 올려봅니다.”
- 마찬가지로 모두가 손을 들게 됩니다.
- 그 상태에서 진행자가 이야기합니다. ‘오른손을 내려봅니다.’
- 모두가 손을 내리게 됩니다.

3. 알, 병아리, 닭



활동의미

이 활동은 단순한 가위바위보 게임을 통해 에너지를 크게 올릴 수 있는 활동으로, 서로 어색한 첫 수업이나, 지루한 에너지가 가득할 때 가볍게 실행하기 좋습니다.

뿐만 아니라, 게임 중 마지막 성공단계를 바로 앞두고도 가위바위보에서 져서 다시 첫 단계부터 시작해야 하는 경험을 한 친구들이 있을 것입니다. 그 친구들에게 그 때의 기분을 묻고, 서로 공감하는 과정을 가져도 좋습니다. 특히 진짜 문제와 진짜 솔루션을 찾기까지 고군분투하는 과정에서 다시 처음으로 돌아가는 것이 어찌면 당연한 것이고, 반드시 이겨낼 수 있는 과정이라는 점을 이 활동을 통해 시사할 수 있습니다.

활동순서

- 1 알, 병아리, 닭에 맞는 몸동작을 정해서 알려줍니다.
(성장 단계가 꼭 알-병아리-닭일 필요는 없습니다. 강아지-늑대-용과 같이 학생들이 재미있어 할 만한 단계를 함께 결정해도 좋습니다.)
가위바위보를 해서 한단계씩 성장해야 하는 게임인데,
- 2 가위바위보에서 지면 어떤 단계였던 무조건 '알'이 된다는 점을 알려줍니다.
- 3 처음에는 모두가 '알'이 되어 알 동작을 하며 '알, 알, 알' 소리를 내며 돌아다니다 서로 만나 가위바위보를 합니다.
- 4 가위바위보를 해서 이기면 병아리가 됩니다.
병아리는 병아리 동작을 하며 '삐약, 삐약'하고 돌아다니다가 병아리끼리 만나 가위바위보를 하고, 이기면 닭이 됩니다. 지면 다시 알이 됩니다.
닭은 닭의 동작과 '꼬끼오' 소리를 내며 돌아다니다가, 닭끼리 만나 (또는 진행자와) 가위바위보를 하고, 이기면 최종 성공 단계인 천사가 됩니다. 천사들은 진행자 앞에 한 줄로 섭니다.
게임을 끝내는 시기를 시간이나 최종 성공 단계에 들어온 사람의 수로 제한을 둘 수도 있고, 모두가 성공할 때까지 할 수도 있습니다.

4. 에너 자이저



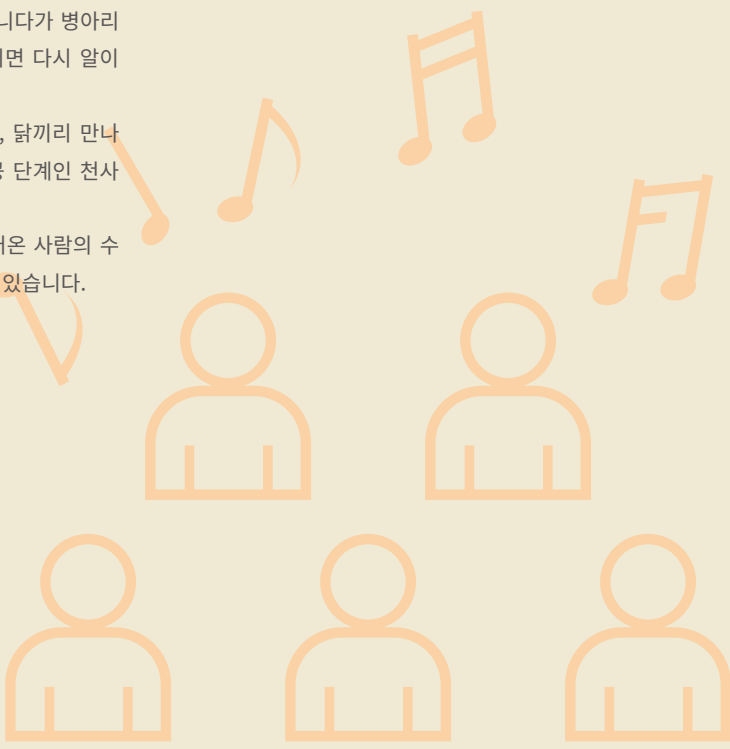
활동의미

이 활동을 통해 리더십, 팀워크를 돌아볼 수 있을 뿐 아니라 '공감'에 대해 깊이 성찰하게 됩니다.우리가 해결해야 하는 과제가 있을 때 그 목표에 열중하느라 다른 이들을 공감할 생각을 잘 하지 못한다는 점을 발견하게 됩니다. 또한, 특별히 장애와 같은 약점이 있는 사람에게는 공감은커녕 함께 문제를 해결할 기회조차 주지 않았다는 것을 보며, 학생들에게 본인도 모르게 약자에 대해 갖고 있던 편견의 자세를 직면하게 합니다.

우리 모두가 갖고 있는 실수에 대한 깊은 두려움 역시 돌아보게 됩니다. 우리가 체인지메이킹을 하는 데 있어서 가장 큰 장벽은 이 활동을 통해서도 경험한 '실수에 대한 두려움'인데, 이 것은 우리 모두가 겪는 것이므로 함께 공감하고 위로하며 나아가야 할 것을 격려하는 활동입니다.

활동순서

- 1 바닥에 색깔 테이프로 시작선, 발자국 마크(약 5개), 그리고 도착선을 남깁니다. 그 마크만 밟고 시작선에서도착선까지 건너야 하므로 발걸음이 닿을 수 있는 거리를 유지하여 발자국 마크를 남겨야 합니다. (두 팀으로 나누어서 진행하는 활동이기에 두 곳에 만듭니다.)
- 2 학생들을 두 팀으로 나눕니다.
- 3 각 조의 한 명씩 눈을 가립니다.
- 4 각 팀끼리 모두 손을 잡고 시작선을 출발하여 도착선에 도달하도록 합니다. 여기서 중요한 것은 미리 표시해둔 발자국 마크만 밟고 도착선을 향해야 하며, 함께 잡은 손을 절대 놓치면 안 된다는 것입니다. 이 모든 규칙은 각 팀의 눈을 가린 사람에게도 적용됩니다.
- 5 손을 잡고 건너가는 중에 발이 발자국 마크를 벗어나거나, 손을 놓치면 다시 처음부터 해야 합니다.
- 6 모두가 도착선에 도착할 때까지 이 활동을 합니다.
- 7 활동을 마치고 진행자는 학생들에게 질문합니다.
'무엇을 느꼈나요? 이 게임을 한 이유가 무엇일까요?'
'리더가 누구였나요? 누가 그렇게 결정했나요?'
'실수를 한 사람은 기분이 어땠나요? 당신이 실수 했을 때에 당신을 위로해준 사람이 있었나요?'
'눈을 가린 사람은 이 활동을 하면서 기분이 어땠나요?'
***가장 중요한 질문: 눈을 가린 사람에게**
'이 과정에서 당신의 의견을 물어본 사람 있나요?'





수업
교안
예시

첫 수업 진행 TIP을
참고하세요. 90-91p



STEP 1. 나는 체인지메이커입니다

개요	전체 활동 과정을 이해하고 학생 스스로 '체인지메이커'임을 인식할 수 있도록 한다.	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 체인지메이커의 의미를 이해하고, 한 문장으로 나만의 정의를 내릴 수 있다. 2. 다양한 국내외 체인지메이커 사례를 보고 나와의 공통점을 찾을 수 있다. 3. 토론을 통해 함께 활동하는 친구들과 모임의 새로운 문화를 형성하는 그라운드 룰을 정할 수 있다. 	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
도입 (30분)	모험 파트너를 소개합니다(아이스브레이킹 / 자기 소개) 이 활동을 통해 앞으로의 체인지메이커 여정에 필수적인 자기탐구의 기반을 닦게 된다. 파트너를 소개하고 '나'에 대해 표현하는 것은 청소년들이 마음껏 서로의 이야기를 공유할 수 있는 환경을 조성하는 시작점이 될 것이다. (예시) 나를 잘 표현하는 3가지 단어 찾기, 사진으로 자기소개, 현재 나의 에너지 지수를 1-10으로 표현하기, "만약 여러분에 저에 대해 아신다면~" 으로 소개하기, 슈퍼파워(내 파트너의 강점 장점 소개), 인생의 강 그리기 (내 삶을 강으로 표현 해 보고, 인생에 영향을 준 세 명의 사람 그리기)	체인지메이커 교육 포럼 학생 발표 영상 https://goo.gl/q5ojGc 지메이커는 어떤 사람일까요 (애니메이션) https://goo.gl/ihseDR 청소년 체인지메이커 이야기 (한국 유튜브) https://goo.gl/ojYCoq
전개 (60분)	나만의 "체인지메이커" 정의 내리기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 팀 별로 "체인지Change", "메이커Maker"를 종이 한 가운데 각각 적고, 떠오르는 단어, 형용사 등을 이어서 적어보는 마인드맵 활동을 한다. 2. 어느 정도 연상 단어로 종이 채워졌으면, 적힌 단어들을 참고로 나만의 체인지메이커 정의를 내려본다. 내가 내린 정의를 보면서 활동 기간 내내 마음가짐을 새롭게 할 수 있다. 우리 모두의 약속을 정해요! <ol style="list-style-type: none"> 1. 모험을 시작하면서 우리 그룹 안에서 지켜야 할 사항들을 협의하고 이것을 협약으로 만드는 과정을 거친다. (학생들이 자발적으로 제시) 2. 이 과정을 통해 청소년들이 그룹 안에서 책임감과 편안함을 느낄 수 있으며 이 자체로 동기부여를 할 수 있을 것이다. 	옵션: 체인지메이커의 활동 내용이 담긴 영상을 보고 필요한 역량에 대해 토론해 보고, 나와의 공통점을 찾아본다. 세상을 바꾼 작은 용기, 무당벌레소년 이환희 https://goo.gl/VO5pgC
정리 (10분)	하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.	
과제	체인지메이커 사례 찾아오기	



수업
교안
예시

50-52p
활동을 참고하세요.



STEP 2. 내가 해결하고 싶은 커뮤니티 내의 문제점 발견하기

개요	'나'와 내 주변 환경에 공감하고 관찰한다. 이 단계를 통해 청소년들은 그들이 찾아낸 이슈에 대한 주인의식을 갖게 되는 단계로 나아갈 수 있다.	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 사례를 통해 체인지메이킹이 '나'로부터 시작된다는 것을 깨닫게 한다. 2. 내 주변 환경에 대해 나는 어떤 감정을 느끼는지 살펴본다. (공감의 중요성) 3. 비슷한 관심사를 가진 친구들과 협동해 팀을 만들 수 있다. 	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
도입 (20분)	지난 여정 되돌아 보기 지난 시간 과제였던 '체인지메이커 사례 찾기' 공유 및 사례 분류(가족/학교/지역사회/글로벌 카테고리화)	태국 판하섬의 아이들이 만든 변화 이야기: https://goo.gl/1tFWnR
전개 (70분)	공통점을 찾아봐요(10분) 학생들이 찾아온 사례들이 적절한 지에 대한 의견 나누기 : 단순히 아이디어로 끝나는 것이 아닌, 행동으로 옮긴 사례를 통해, 직접 부딪혀 보고 시행착오를 겪는 것이 두렵지만 해 볼만 한 것이라는 것을 강조한다. 내가 해결하고 싶은 주제 찾기(10분/개별활동) <ol style="list-style-type: none"> 1. (개별활동) 찾은 주제에 대해 발표할 수 있도록 1분 스피치 준비하기. 내가 찾은 주제와 함께 왜 이 문제를 해결하고 싶은지에 대한 이유를 생각한다. 2. 각자 A4용지/포스트잇에 한 문장으로 적게 한다. 나는 _____로 이 문제를 알게 되었고, 내가 해결하고 싶은 문제는 _____이다. 1분 스피치 + 2분 질의응답(35분) 자신이 쓴 한 문장을 가지고 친구들 앞에서 발표하도록 하고, 퇴장하면서 카테고리 별로 포스트잇을 붙인다. 최종 팀빌딩 완료 및 과제 안내(15분) 청소년들이 이슈에 대해서 서로 이야기 하고 스스로를 이슈와 연관 지어 생각해보며, 도움을 받는다. 비슷한 이슈를 선택한 청소년들끼리 그룹을 지어준다.	왕따 문제를 해결할 수 있을까? (김성민 학생) (세바시 영상) https://goo.gl/i6a1z0 공감과 관련된 영상 : https://goo.gl/vIZtHQ (공감 vs. 연민) https://goo.gl/1WEwVQ (한국 아쇼카 펠로우들이 말하는 "변화의 힘, 공감")
정리 (10분)	하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.	
과제	“_____는 _____하기 때문에 _____가 필요하다.” 라는 주제 각자 학령기에 맞추어 이슈에 대한 더욱 깊은 연구를 하고 해결책을 생각해 볼 수 있도록 한다.	



수업
교안
예시

53-56p
활동을 참고하세요.



STEP 3. 해결하고 싶은 진짜 문제 찾기 (팀 활동)

개요	이슈에 대해 더 깊이 이해하여 모험의 여정을 성공적으로 디자인하고 시작한다.	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 이슈에 대해 더 자세하게 안다. (문제의 근본 원인 찾기) 2. 우리 팀이 발견한 문제가 '진짜 문제'인지 점검한다. 3. 문제를 둘러싼 다양한 주제를 파악한다. (이해관계자 이해하기) 	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
도입 (5분)	지난 여정 되돌아보기 지난 시간까지 활동 되돌아보기, 안부 묻고 서로의 상태 점검하기	
전개 (90분)	과제 점검(30분) 과제를 기존 카테고리에 맞춰서 정리하고, 명확하게 문제를 진단할 수 있도록 한다 (5WHY 사용). 어떤 관점에서 문제를 바라봐야 할까?(10분) 학생들이 어떤 관점에서 문제를 봐야 하는지 판단할 수 있는 다양한 문제정의 사례를 전달한다. 발표준비(20분) <ol style="list-style-type: none"> 1. 문제를 이해하고 정의한 내용을 바탕으로 준비한다. 2. 각 팀 별로 전지 한 장씩 나눠주고, 이슈에 대한 깊은 이해를 도와준다. <ul style="list-style-type: none"> - 누가 문제며, 어디서 발생했고, 언제 발생했고, 이 문제가 지속된다면 커뮤니티는 어떻게 될까? 예상되는 나쁜 시나리오? 발표 + 타인에게 피드백, 의견추가(30분)	* 청소년들은 스스로가 이슈에 대해 완벽하게 알지 못하는 점을 의식할 수 있다. 이 활동의 핵심은 그들이 얼마나 많이 알고 있는지에 대해 테스트하는 것이 아니라, 문제를 깊이 이해하고, 해당 분야의 전문가가 되어서 누구에게든 자신 있게 본인의 관심영역을 설명할 수 있다.
정리 (5분)	하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.	
과제	부모님과 최소 3명의 반 친구들에게 본인의 아이디어에 대해 말하고 피드백, 반응이나 질문 받아오기	



수업
교안
예시

57-59p
활동을 참고하세요.



STEP 4. <모두에게 말하기> 공감 캠페인 계획 짜기

개요	청소년들이 모험을 하는데 있어 첫 번째로 하는 실천 과정인 '하루짜리 공감 캠페인'을 계획하여 이슈에 대한 주인의식을 갖는다. (단, 너무 많은 준비 시간을 쏟지 않고 "해보는"게 중요)	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 청소년들이 처음으로 체인지메이커로서의 경험을 실제 행동을 통해 느끼고 스스로 무언가를 이끌어 갈 수 있다는 것을 깨닫고 자신감을 가질 수 있다. 2. 청소년들에게 계획을 세우고 이를 실행하는 실질적인 경험을 할 수 있다. 	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
도입 (10분)	지난 여정 되돌아 보기 - 주변에서 내가 발견한 이슈에 대해 어떤 반응을 보였는지 공유한다. - 짝토론을 통해 긴밀한 피드백을 받을 수 있도록 한다	
전개 (80분)	캠페인 계획 세우기(50분) 찾은 이슈에 대해 공감을 어떻게 이끌어 낼지에 대해 팀 내에서 브레인스토밍을 진행한다. 공감 캠페인에 대한 세부적인 계획을 짜기 전에 하나의 그림으로 표현해 본다. <ol style="list-style-type: none"> (1) 공감 캠페인에 대한 순수한 브레인 스토밍(개념화) (2) 활동계획 세우기(시각화) 프로토타입 가법게 만들어 보기(20분) 청소년들에게 그들의 학교, 또는 관련 장소에서 이슈를 알리기 위해 할 수 있는 방법 1. 법을 찾게 한다. 이를 통해 자신감과 주인의식을 기를 수 있기 때문에, 이 활동의 모든 것을 직접 계획하는 것이 중요하다. 이 단계는 실제 솔루션을 찾기 전에 외부 피드백을 받아보고, 학생들 힘으로 직접 2. 무언가 행동에 옮겨 보는 경험을 하기 위함이다.	*기본 프로토타입 준비물: 포스트잇, 매직, 종이, 수수깡, 폼보드 등
정리 (10분)	하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.	
과제	각 팀별로 캠페인 실행 날짜 정하기	캠페인 활동 내용을 꼭 기록물(사진, 영상 등)로 남기게 한다.



수업
교안
예시

60-63p
활동을 참고하세요.



STEP 5. 스스로의 해결방안 생각해내기

개요	문제에 대한 해결방안을 구체적으로 생각하여 실행 계획을 세운다. (5차시 부터는 각 팀의 진행 상황에 맞게 유연하게 진행된다.) (각 팀별로 "솔루션 찾기"와 "행동하기" 활동이 혼합되어 진행될 수 있다.)	
학습 목표	1. 캠페인 피드백을 서로 공유하고 성찰한다. 2. 구체적인 벤처 아이디어를 생각해내어 청소년들이 자신감과 실행 능력을 가질 수 있도록 한다.	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
도입 (40분)	지난 여정 되돌아보기 - 캠페인을 진행했던 영상을 보면서 서로 피드백 주기 (포스트잇을 이용하여 칭찬요소, 아쉬운 지점 등을 써 본다) - 이를 통해 각 팀은 계속 해당 이슈에 대해 지속할 것인가, 다른 이슈를 찾아야 하는가를 결정한다.	* 외부에서 받은 피드백을 통해 문제 발견하기를 새롭게 할 수 있다.
전개 (50분)	동기부여(10분) 체인지메이커 활동이 전 세계적 무브먼트라는 것을 강조하고, 아이들이 지지 받을 수 있도록 글로벌 유스벤처 친구들의 메시지가 담긴 영상을 보여준다. 솔루션 찾기 첫 걸음(30분) 1. 내가 잘하는 것이 솔루션이 될 수 있다. 2. 정리한 관심사와 커뮤니티 내의 문제점을 하나씩 연결 짓게 한다. (예를 들어 시(詩)에 대한 관심을 교내의 높은 문맹률과 연결 지어 생각하게 할 수 있다.)	가까운 나라, 일본 유스벤처 친구들이 한국 친구들에게 보내는 영상: https://goo.gl/RO3IKv * 큰 범주에서 문제를 생각하는 청소년들이 작은 이슈로 좁혀나갈 수 있게 도와주는 역할이 중요하다. * 학생 워크시트 (111p.) 사용
정리 (10분)	하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.	
과제	- 부모님과 최소 3명의 반 친구들에게 본인의 솔루션에 대해 말하고, 피드백이나 질문 받아오기. - 벤처를 함께 할 새로운 팀 멤버를 한 명 이상 모집하기(필요 시).	



수업
교안
예시

64-65p
활동을 참고하세요.



STEP 6. 지속가능한 모델 찾기

개요	프로젝트를 진행하기 위한 지속가능한 모델을 구축하고 이에 대한 도움을 받을 수 있는 환경을 적극 탐색해 본다.	
학습 목표	1. 해결책이 일회성에 그치지 않고, 지속가능성을 갖추어 지속적인 변화를 만들어 낼 수 있는 방법을 구체적으로 생각한다. 2. 주변 자원들을 적극적으로 찾고 이를 이용할 수 있는 방법을 알아본다.	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
도입 (10분)	지난 여정 되돌아 보기 - 주변인들에게 자신의 프로젝트를 알린 뒤 받았던 피드백 나누기 - 새로 들어온 팀원이 있다면 소개하기	
전개 (80분)	지속가능성이란 무엇일까?(20분) 1. '지속가능성'이라는 말의 뜻을 함께 생각해보기 2. '지속가능성'을 위해서 필요한 요소들을 팀 별로 생각해보기 솔루션 브레인스토밍(30분) 1. 지속 가능한 솔루션은 이미 사회에 존재하는 자원들이 어떻게 연결되어 있는지를 파악하는 것에서 시작할 수 있다. 새로운 기술로 제품이나 서비스를 만들어내는 것만이 솔루션은 아니다. 있는 자원을 연결해 주는 연결 고리를 만드는 것도 훌륭한 솔루션이다. 2. 5분 간 솔루션/팀의 이름을 짓는다. 각 구성원들의 공통점을 나타낼 수 있는 이름을 붙이는 것도 좋다. 실제 아이디어 구체화 하기(30분) 눈으로 보이는 프로토타입을 제작해본다. 진행 중인 작업이기 때문에 한 번에 완벽하게 만들 필요가 없다는 것을 알리는 것이 중요하다. 친구들에게 발표하고 피드백 받기(20분)	행복한 동물원 만들기, 이천 양정여고: http://goo.gl/H8dPQT * 시작 단계에서부터 프로젝트의 지속 가능성을 고려하는 것이 중요하다. 너무나 많은 사람들이 어떻게 그들의 활동에 대한 자금을 벌 것인지에 대한 명확한 아이디어도 없이 "비영리" 단체나 모임을 시작하고, 이로 인해 이후에 자원을 찾느라 어려움을 겪는다. 우리는 사회적 문제 해결 방안을 완벽히 생각해내기 전이라 할지라도, 먼저 자원에 대해 충분히 생각하여 팀이 성장하고 지속 가능할 수 있도록 만드는 것이다.
정리 (10분)	하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.	
과제	부모님, 반 친구들 등 주변 사람에게 피드백 받기	



수업
교안
예시

66-67p
활동을 참고하세요.



STEP 7. 구체적인 실행 계획 세우기

개요	자신들의 사회 변화 솔루션을 지속 가능한 벤처를 위한 활동과 결합하여 앞으로 활동할 전체의 계획을 만들어 낸다.	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 실행 가능한 목표를 설정할 수 있다. 2. 청소년들은 벤처가 어떤 모습일지, 그리고 이것을 현실로 만들기 위해서는 무엇이 필요한지에 대해 충분히 생각할 기회를 갖는다. 	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
전개 (95분)	<p>SMART목표 설정. 발표 준비(30분) 66p. 'SMART 한 목표 세우기' 참고</p> <p>목표 발표(20분) 토크쇼, 역할극 등등 자유형식</p> <p>실행계획 구체화(30분)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 누구와, 누구를, 언제 제공, 어떤 형태, 어떤 목표, 역할분담 등 2. “실행 할 아이디어를 확실히 결정하고 이를 위해 이번 주에 해야 할 것들이 무엇인지 생각해본다.” 3. 실행계획 세부사항 <ol style="list-style-type: none"> (1) 이벤트, 활동, 혹은 서비스의 날짜 확정하기. (2) 이벤트, 서비스 혹은 활동을 시작하기 위해서 가장 먼저 해야 하는 세 가지 (그 이상도 가능)의 일들이 무엇인가? (예: 교장 선생님께 말하기, 체육관 예약하기, 다른 이벤트들과 겹치지 않게 날짜 확인하기 등) (3) 타임라인: 한 번의 큰 규모의 행사를 진행하는 것과 여러 번의 작은 행사를 몇 달간 진행하는 것 중 어떤 것을 원하는가? (4) 행동 아이템이 다음 주안에 확실히 끝날 수 있게 역할과 담당을 정한다. (5) 모두가 이번 주에 해야 할 일이 무엇이며, 누가 어떤 일을 맡았는지에 대해 확실히 알고 있어야 한다. <p>실행 아이템 3가지 선정 (15분)</p>	<p>* 외부에서 받은 피드백을 통해 문제 발견하기를 새롭게 할 수 있다.</p> <p>가까운 나라, 일본 유스벤처 친구들이 한국 친구들에게 보내는 영상 https://goo.gl/RO3lKv</p> <p>*큰 범주에서 문제를 생각하는 청소년들이 작은 이슈로 좁혀나갈 수 있게 도와주는 역할이 중요하다.</p> <p>*학생 워크시트 (113p.) 사용</p>
정리 (5분)	<p>하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.</p>	
과제	실천하기	



수업
교안
예시

68-73p
활동을 참고하세요.



STEP 8. 나만의 솔루션 실행에 대한 피드백&개선

개요	실행한 활동에 대한 지속적인 피드백을 통해 활동을 구체화 한다.	
학습 목표	벤처 활동을 완벽히 구체화 시킬 수 있다.	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
전개 (95분)	<p>실행에 대한 피드백 및 구체화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 프로젝트를 진행 할 것인가, 언제 제공할 것인가, 어떤 형태일 것인가, 어떤 물품들을 주문해야 하는가, 각자 맡은 바는 무엇인가, 어떤 자원들이 필요한가 등 - 지금 하고 있는 솔루션 실행에 대한 어려움 공유, 상호 피드백, 교사피드백 <p>자기 위치 점검</p> <ul style="list-style-type: none"> - 팀의 프로젝트가 진행 단계 중 어디쯤에 와있는지 되돌아본다. - 어떤 어려움에 부딪혔는가? 가장 재미있었던 것은 무엇인가? 	
정리 (5분)	<p>하루 활동 마무리 마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.</p>	
과제	다음 시간 발표 준비(연극, PPT 등)	



수업
교안
예시

74-76p
활동을 참고하세요.



STEP 9. 스피드 피치 및 우리학교 공유회 계획하기

개요	활동에 대한 간단한 발표를 통해 피드백하고 공유회를 준비한다.	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 우리학교 공유회를 하기 전 아이디어에 대한 피드백받기 2. 스피드 피치를 준비하는 과정 속에서 자체 피드백하기 	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
전개 (90분)	<p>팀별 진행상황 발표 (스피드 피치Speed Pitch)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 모두 일어나서 돌아 다니면서 다섯 명 이상의 친구에게 자신의 엘리베이터 피치 (30-60초)를 들려주고 피드백을 받으려 한다. 2. 모두가 피치를 끝내면 자리로 돌아가 앉는다. 3. 자기가 들은 스피치들의 공통점과 개선점을 적어본다. 4. 뛰어나다고 생각한 스피치를 몇 명 선택하고, 한 명씩 무대에 나와 자신의 솔루션을 발표한다. 5. 서로 긍정적인 피드백을 주고 받는다. <p>피드백&개선</p> <ul style="list-style-type: none"> - 토론 주제: 뛰어난 피치는 어떤 이유로 선정된 것일까? - 이 활동은 어른들이 브레인스토밍과 피드백 과정에서 전혀 관여 하지 않았을 때 가장 유익하다. 청소년들은 스스로에게 기회가 주어지면 훨씬 더 기발한 아이디어들을 생각해내는 창의적 능력을 발휘한다. <p>공유회 계획짜기</p> <p>어떻게 전교생한테 알릴 것인지, 교장선생님 허락 등 .. (학교 내 에서 변화를 만들기 위해 무엇을 할 수 있을까?) (다른 사람들이 우리의 아이디어에 관심을 가져야 하는 이유는 무엇일까?) (우리의 벤처들을 지속 시키기 위해 필요한 자원에는 어떤 것이 있을까?) (우리의 학교/커뮤니티 전체가 이를 위해 우리에게 어떤 도움을 줄 수 있을까?)</p>	<p>*주의사항</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 일반적으로 질문, 통계수치, 사진 또는 실제 사례 같은 것들이 엘리베이터 피치에 아주 효과적이다. 학생들에게 보여줄 예시 피치에 반드시 듣는 사람의 관심을 끌 수 있는 문구를 한 개 이상 넣어 야 한다. 2. 긍정적인 피드백은 발표를 더 좋게 만들어 준다는 점을 강조하여 또래 간 피드백을 통해 스토리텔링 기술을 향상시킬 수 있게 한다.
정리 (5분)	<p>하루 활동 마무리</p> <p>마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.</p>	



수업
교안
예시

77p
활동을 참고하세요.



STEP 10. 우리학교 공유회(최종발표회)

개요	각 팀이 진행한 활동에 대해 학교 구성원 전체에게 공유회를 하고 피드백을 받는다.	
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 지금까지 우리가 해 왔던 것들에 대해 모두에게 공유 (감상문 받기) 2. 자체 패널을 통한 상호피드백 3. 내년에 진행되는 유스벤처 동아리 신입부원 홍보효과 4. 학부모, 교사, 외부 전문가를 향한 홍보효과 	
단계	교수 / 학습활동	유의점 및 학습자료
전개 (90분)	<p>공유회 및 신입 회원 모집</p>	
정리 (10분)	<p>하루 활동 마무리</p> <p>마무리할 때는 활동을 통해 느낀 점이나 소감, 기분의 변화 등을 나누고 다음 시간에 대한 기대감을 공유한다.</p>	

용어 사전



체인지메이커

자신의 생각을 긍정적으로 펼치며 더 좋은 세상을 위해 행동을 취하고 변화를 이끄는 사람을 말합니다.

유스벤처

지식(knowing), 행동(doing), 태도(being)를 포괄하여 체인지메이커로서의 정체성을 찾아가는 총체적인 과정입니다.

사회혁신기업가

| Social Entrepreneur

사회 문제를 해결하기 위해 사회 시스템 차원의 변화를 이끌어 내는 사람들을 뜻하는 용어로 이들은 혁신적인 방식으로 사회 문제를 해결하는 문제해결사 (Problem Solver) 들이라고 할 수 있습니다. 이들의 궁극적인 목표는 사회의 패턴과 시스템을 변화시켜 사회 문제를 근본적으로 해결하는 것입니다.

사회적기업

| Social Enterprise

사회적 목적 (사회적 문제 해결 등)을 우선적으로 추구하면서 영업 활동을 하는 기업 및 조직을 말합니다.

사회적 경제

사회적 경제는 자본주의 시장 경제가 발전하면서 나타난 불평등과 빈부격차, 환경파괴 등 다양한 사회문제에 대한 대안으로 등장했습니다. 이윤의 극대화가 최고의 가치인 시장경제와 달리 사람의 가치를 우위에 두는 경제활동입니다.

공유경제

공유경제란 '물건을 소유하는 개념이 아닌, 서로 빌려쓰는 경제활동'이라는 의미로 2008년 로렌스 레식 (Lawrence Lessig) 하버드대 교수가 처음 사용한 용어입니다. 예를 들어, 자동차 셰어링 서비스인 소카 (Socar)는 필요한 시간만큼 차를 빌릴 수 있는 서비스를 제공합니다.

협동조합

공동 소유와 민주적 운영을 기본으로, 공통의 필요와 욕구를 충족시키고자 하는 사람들이 자발적으로 결성한 자율적 사업조직입니다. 세계적으로 유명한 협동조합으로는 FC바르셀로나, 몬드라곤, AP통신 등이 있습니다.

NPO

| Non-profit organization

사회 각 분야에서 공익 등을 목적으로 설립되어 자발적으로 활동하는 민간단체를 말합니다. NPO는 크게 서비스형과 보이시형으로 분류합니다. 서비스형은 복지, 교육, 예술 및 문화, 건강, 상담 등의 유무형 서비스를 제공하고, 보이시형은 소외계층 권익 옹호, 여성, 인권, 환경, 소비자 권리 보호 등 사회문제 해결과 정치개혁, 사회운동, 계몽, 시민참여, 정부의 정책 또는 입법활동에 대한 감시와 비판 등이 있습니다.

NGO

| Non-governmental organization/시민단체

어떠한 종류의 정부도 간섭하지 않고 시민 개개인 또는 민간단체에 의해 조직되는 비정부기구입니다. 주로 정부 활동 감시, 사회문제 해결을 위한 대중의 지지를구하는 일, 저개발국가와 지역사회 연결 등의 활동을 합니다. 입법, 사법, 행정, 언론에 이어 제5부(제5권력)으로 불리며 정부와 기업에 대응하는 '제3섹터'라는 용어로도 쓰입니다. NGO는 NPO의 한 부분이라고 할 수 있습니다.

임팩트 투자

투자 수익을 창출하면서도 사회나 환경문제들을 해결하는 것을 목적으로 한 투자를 말합니다.

크라우드 펀딩

크라우드 펀딩은 "대중으로부터 자금을 모은다"는 뜻을 가지고 있습니다. 사업 자금을 모으고 싶은 사람들이 인터넷에 프로젝트 제안을 올리면 이에 공감하는 다수의 사람들이 소액을 기부·후원하여 자금을 조달합니다. 인터넷이나 소셜 네트워킹서비스(SNS)를 활용하기 때문에 소셜펀딩이라고 부르기도 합니다.

씨앗자금

| SEED MONEY

프로젝트를 시작하기 위해 필요한 최소한의 돈을 의미합니다.

업사이클링

재활용(recycle)에 창의적인 아이디어를 더해(upgrade) 새로운 기능의 고부가 가치 상품을 탄생시킵니다. 예를 들어, 독일의 기업 프라이탁(Freitag)은 트럭의 방수 덮개와 안전벨트를 활용해 튼튼하고 독특한 색감의 가방을 만듭니다.

관련링크

전 세계 곳곳에서
체인지메이커 세대들을 위한 생태계가
조성되고 있습니다.
아쇼카가 이끄는 새로운 무반편트를
다양한 온라인 채널을 통해 만나보세요!



아쇼카 한국 페이스북 페이지

실시간으로 업데이트되는 정보를 확인하세요! www.facebook.com/ashokakorea

아쇼카 한국 유튜브 채널

체인지메이커 교육과 관련된 다양한 영상 소스! www.youtube.com/ashokakorea

교육의 패러다임 전환과 관련된 아쇼카의 모든 활동 소개

www.youngchangemaker.org

(웹사이트에 들어가셔서 본 가이드북을 PDF버전으로 다운 받으실 수 있습니다.)

· 아쇼카 소개 브로셔 6종 셋

다운로드 : <https://goo.gl/rRr0Hp>

Vol 1. 아쇼카 기본 소개자료 _ Vol 2. 교육의 새로운 패러다임 _ Vol 3. 아쇼카 펠로우 선정 _

Vol 4. 코크리에이션 파트너십 _ Vol 5. ASN 멤버십 _ Vol 6. 미디어 체인지메이커

· 아쇼카 한국이 발행하는 뉴스레터 모두보기: www.scoop.it/t/ashoka-korea

· 아쇼카 펠로우 프로그램의 모든 것: www.ashokafellow-kr.org

· 글로벌 아쇼카 펠로우 33명의 스토리 읽기(베네핏 온라인): www.benefit.is/ashoka

영문 웹사이트

· 체인지메이커를 양육하는 학부모 운동: <http://parentingchangemakers.org>

· 공감 프로그램(Start Empathy): <https://startempathy.org>

· 체인지메이커 캠퍼스(대학) 프로그램(아쇼카 U): <http://ashokau.org>

· 아쇼카 글로벌 체인지메이커 플랫폼: www.changemakers.com

· 전 세계 3천명 이상의 아쇼카 글로벌 펠로우 검색: www.ashoka.org/fellows

· 아쇼카 글로벌에서 발행하는 섹셔널 뉴스레터: www.scoop.it/u/changemaking-today

· 포브스(Forbes)지의 아쇼카 페이지: www.forbes.com/sites/ashoka

· 미디움(Medium) 미디어 채널의 체인지메이커 교육 세션: <https://medium.com/changemaker-education>

Discovering

문제발견하기



아래의 표를 이용해서 당신의 벤처를 위한 아이디어를 브레인스토밍해보세요. 아래의 질문에 대해 곰곰이 생각한 후, 빈칸을 채워 봅시다.

관심사 열정 | 당신의 관심사는 무엇인가요? 당신은 어떤 일을 할 때 열정적인가요?

당신은 친구들과 함께 있을 때나 자유 시간에 무엇을 하며 노나요?

능력 | 당신의 능력은 무엇인가요?

당신은 어떤 특기를 가지고 있나요? 당신은 무엇을 잘 하나요?

문제 | 당신은 스스로가 속한 커뮤니티에 어떤 문제 혹은 이슈가 있다고 생각하나요?

당신의 학교에는 어떤 문제가 있나요? 당신의 동네에는 어떤 문제가 있나요?

그룹 | 누가 당신의 도움을 필요로 하나요? 당신이 고른 이슈가

어떤 그룹의 사람들, 어떤 커뮤니티에 영향을 주나요?



지금부터 이들을 연결하기 위한 창의적인 방법을 생각해봅시다. 예를 들어, 당신은 야외활동에 관심이 있고, 야외에서 어떻게 요리해야하는 지 알고 있으며, 당신의 커뮤니티에 주말에 할 일 없는 친구들이 있다는 사실을 알고, 노인 분들과 함께하고 싶어합니다. 이 아이디어들을 하나로 엮어보면, 학생과 노인이 함께 하는 주말 캠핑 여행이 될 수 있을 것입니다. 아래의 첫 번째 표는 더 많은 예시를 보여줍니다.


예시

관심사 열정	능력	문제	그룹	벤처상상하기
스케이트보드 연극 패션 개	요리 배권도 글쓰기 사람들과 대화하기	인종차별 십대 임신 형편없는 공식 미술 수업이 없음	교직원 새로운 이민자 어린 영아들 학생	이민자들과 함께 인종차별에 관한 대론을 쓰고 연극을 하는 극단

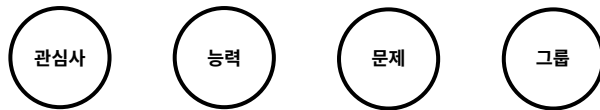
직접
해보기

관심사 열정	능력	문제	그룹	벤처상상하기

솔루션 찾기

 당신의 벤처는 어떤 모습일까요? 당신은 모두에게 당신의 이슈에 대해 이야기했고, 그 과정에서 이슈에 대해, 그리고 그것을 어떻게 풀어나갈지에 대해 더 많은 것을 배웠습니다. 당신과 팀 구성원들의 능력과 열정과 함께한다면 당신의 해결방안은 더 성공적일 것입니다. 아래에서 앞선 단계에서 했던 브레인스토밍을 다시 논의해보고, 당신이 열정을 가지고 있는 이슈에 대한 관심을 모을 수 있도록 정말 독창적이고 강력한 아이디어를 떠올려봅시다.

■ 브레인스토밍




■ 당신의 벤처 아이디어는 무엇인가요?

■ 당신의 벤처는 누구를 돕나요?

■ 당신의 벤처는 무엇을 하나요? 구체적으로 적어보세요.

행동하기

 벤처의 이름을 결정하는 것은 중요한 과정입니다. 당신이 고른 이름이 당신과 당신이 이루고 싶은 것에 대해 많은 것을 알려주기 때문이죠. 재미있는 이름도 좋습니다. 단, 당신이 벤처를 통해 어떻게 커뮤니티를 돕고자 하는지에 대해 다른 사람들이 가장 처음 듣게 되는 것이 바로 벤처의 이름이라는 것만 명심하세요. 진지하게 생각해 봅시다!

■ 당신의 벤처 이름은 무엇인가요?

■ 모든 여정은 처음 내딛는 발걸음으로부터 시작합니다.

당신의 벤처를 시작하기 위한 처음 세 단계를 차근차근 찾아내봅시다.

팀을 만들어야 할까요? 자금을 모아야 할까요?

웹사이트나 페이스북 페이지가 필요할까요? 당신의 벤처가 성공의 첫걸음을 걷기 위해 무엇이 필요할까요?

1단계	2단계	3단계

■ 당신은 인식 제고 캠페인을 위해 이미 팀원을 모았습니다. 이들이 벤처를 위해 열심히 일할까요?

새로운 사람이 필요한가요? 누가 당신의 팀에 있나요? 우리에게 어떤 자원이 있나요?

--	--	--

퍼뜨리기

다른 친구들에게 나의 스토리를 소개합니다. 다음 세가지를 생각해 보세요.

- 프로젝트의 아이디어가 커뮤니티에 기여하나요?
- 당신의 팀은 아이디어를 실현하기 위해 좋은 계획을 준비했나요?
- 프로젝트가 어떻게 미래에 지속 가능해질까요?



v 자신을 소개하세요.

v 당신의 벤처 아이디어를 설명해주세요. 프로젝트에 보석처럼 숨겨진 “왜”에 대해 설명할 기회입니다.

(ㄱ) 벤처의 핵심을 보여줄 수 있는 이야기를 활용하세요.

혹은 벤처의 필요성을 보여줄 수 있는 이야기를 하세요.

(ㄴ) 왜 당신이 시간과 에너지를 투자하며 전념하고 있는지 이야기 해주세요.

(ㄷ) 패널들에게 당신의 아이디어가 어디서 왔는지, 어떻게 발전해왔는지 이야기 하세요.

v 청사진을 보여주세요. 단기 목표와 장기 목표를 이루기 위해 벤처가 어떤 단계를 밟았는지, 또 어떤 단계를 밟을지 구체적으로 말해주세요.

(ㄱ) 계획을 설명해주세요. “무엇”에 대해 말해주세요. 아이디어를 보여주세요!

당신의 프로젝트는 어떻게 보이나요? 누가 참여할 건가요? 목표가 무엇인가요?

(ㄴ) 벤처의 미래를 말해주세요. 당신은 “어떻게” 벤처가 미래에도 지속

가능하게 만들 건가요? 일정이나 팀원들, 파트너, 예산, 자원과 같은 것들을

어떻게 구할지 말이에요.

v 당신이 지금까지 해온 일을 설명해주세요. 그리고 만약 예시가 있다면 보여주세요.

포스터나 전단지 같은 것들이 될 수 있습니다.

v 계속하세요! 당신은 관객에게 당신의 벤처가 꼭 필요하며 성공할 것이라는 것을

10분 안에 설득해야 합니다. 기억하세요, 이것은 당신의 프로젝트이자, 꿈꾸고,

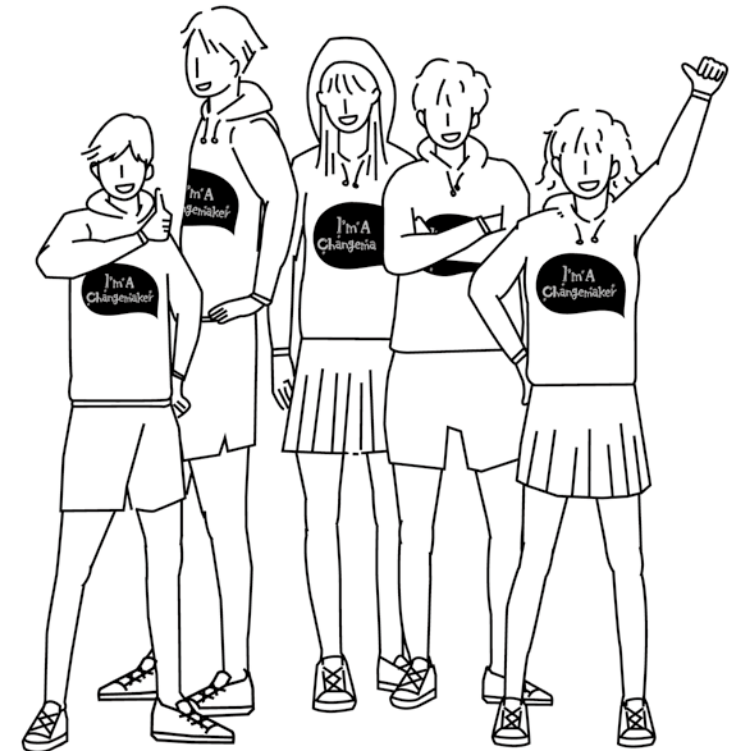
실행하고, 즐길 수 있는 자리입니다.

발표할 때
유용한
몇 가지
Tip

- (ㄱ) 명확하게 말하기
- (ㄴ) 눈 마주치기
- (ㄷ) 자신의 이야기 말하기
- (ㄹ) 어...”나 “음...” 사용 주의하기
- (ㄹ) 똑바로 서기, 필요할 때는 움직임이기

동아리 워크북

변화의 문을 두드리자, 체인지메이커



가이드북 컨텐츠 활용사례
강원도 교육청 '학생용 워크북' 다운받기



STEP 1. I'm A Changemaker!

- 체인지메이커의 의미를 이해하고, 한 문장으로 나만의 정의 내리기
- 다양한 국내외 체인지메이커 사례를 보고 나와의 공통점 찾아보기
- 토론을 통해 활동하는 친구들과 모임의 새로운 문화 만들기



배움 영상	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 무당벌레 프로젝트 https://goo.gl/KxYiHg ▶ 세바시 326회 세상을 바꾼 작은 용기 https://goo.gl/V05pgc ▶ 체인지메이커 교육 포럼 학생 발표 영상 https://goo.gl/q5ojGc ▶ 체인지메이커는 어떤 사람일까요?(애니메이션) https://goo.gl/ihseDR ▶ 청소년 체인지메이커 이야기(한국 유스벤처) https://goo.gl/ojYCoq
아이스 브레이킹	<p>I SEE U_자기소개, 친구와 관계맺기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 펜과 종이를 준비한 후 돌씩 짝을 지어 앉아요. ▶ 서로 눈만 바라보고 상대 얼굴 그리기. 단, 절대 종이를 보아서는 안됩니다! ▶ 얼굴이 완성된 후 서로에게 보여주며 어느 부분을 강조해서 그렸는지 나누세요. ▶ 서로의 이름과 학교, 강점, 들으면 힘이 되는 말을 인터뷰해서 묻고 종이에 써준 후 종이를 교환합니다. <div style="border: 1px dashed gray; height: 300px; margin-top: 20px;"></div> <p style="text-align: center;">내 얼굴이 그려진 포스트잇을 붙이세요!</p>

나만의 체인지메이커 _마인드맵

나만의 “체인지메이커” 정의 내리기

- ▶ 조별로 종이 두 장을 꺼냅니다.
- ▶ 각 종이에 “Change”와 “Maker” 단어를 가운데 적고 생각나는 단어, 감정, 표현 등을 마인드맵 형식으로 적어 봅니다.
- ▶ 집단지성으로 작성한 마인드맵에 적힌 단어들을 활용, 내가 생각하는 체인지메이커의 정의를 한 문장으로 적어봅니다.

Change

Maker

체인지메이커와 나의 강점찾기	공통된 강점 1개 이상	가지고 싶은 강점 3개	강점 실천사항
팀 규칙 정하기	<p>우리 모두의 약속을 정해요!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ _____ ▶ _____ ▶ _____ ▶ _____ 		
과제	체인지메이커 사례 찾아오기		

STEP 2. Discovering_문제 발견하기

- 다양한 사례를 통해 체인지메이킹이 '나'로부터 시작된다는 것 깨닫기
- 내 주변 환경에 대해 감성 살펴보기(공감의 중요성)
- 비슷한 관심사를 가진 친구들과 협동팀 만들기



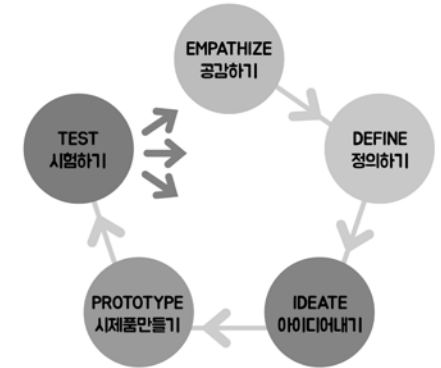
지난 여정 되돌아보기	<p>지난 시간 과제였던 '체인지메이커 사례 찾기' 공유와 사례 분류</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 가족, 학교, 지역사회, 글로벌 카테고리화 해 보기 <p>공통점을 찾아봐요</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 발표한 사례의 공통점을 찾아보면서 의견 나누기
배움 영상	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 태국 파니섬의 아이들이 만든 변화 이야기 https://goo.gl/1tFWnR ▶ 왕따 문제를 해결 할 수 있을까? https://goo.gl/i6a1z0 ▶ 공감 vs 연민 https://goo.gl/vlZtHQ ▶ 한국 아쇼카 펠로우들이 말하는 "변화의 힘, 공감" https://goo.gl/1WEwVQ
'나'로부터 시작되는 문제 발견	<p>내가 해결하고 싶은 주제 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 내가 신경이 쓰이는 문제는 무엇인가요? ▶ 이 문제가 '나'의 마음을 어떻게 움직였나요? ▶ 10년 후 내가 상상하는 우리 동네와 학교의 모습은 어떤가요? <div style="border: 1px dashed gray; height: 100px; margin: 10px 0;"></div> <p>1분 스피치 + 2분 질의응답</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 찾은 주제에 대해 발표할 수 있도록 1분 스피치 준비하기 ▶ 내가 찾은 주제와 함께 왜 이 문제를 해결하고 싶은지에 대한 이유 생각하기 ▶ 각자 A4 용지 / 포스트 잇에 한 문장으로 적어 보아요 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>나는 _____ 로 이 문제를 알게 되었고, 내가 해결하고 싶은 문제는 _____ 이다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구들 앞에서 한 문장 발표 후 퇴장하면서 카테고리 별로 포스트잇 붙이기

문제발견을 위한 활동 도구

디자인씽킹

사람 중심의 혁신방법론으로 공감을 통한 문제 발견과 협업을 통한 창의적인 문제 해결 과정 5단계(공감하기, 문제 정의하기, 아이디어 내기, 시제품만들기, 시험하기)로 이루어져 있습니다.

디자인씽킹의 다섯 단계



<도움영상>

- ▶ 진정한 문제찾기 <http://youtu.be/UkZpvAE5NWM>
- ▶ 진정한 문제해결하기 <http://youtu.be/Xr6CyyAP7VA>
- ▶ 작은 상상이 큰 혁신으로 <http://youtu.be/bi5Cvr2uVbQ>
- ▶ 마음을 디자인하다 <http://youtu.be/2muskNbEkow>

소셜 픽션

우리 사회에 대해 제약 없이 상상하면서 미래를 그려보는 방법입니다. 내가 원하는 변화의 모습을 그림, 글 등 다양한 방법으로 표현해 보세요. 함께 하는 상상은 세상을 변화시킵니다. 어떤 변화를 원하시나요? 마음껏 상상할 시간입니다.

Tip. 상상한 세상이 만들어지는데 가장 걸림돌이 되는 현재의 문제 상황도 무엇인지 생각하다 보면, 문제 발견을 더욱 뚜렷하게 할 수 있습니다.

과제

“_____는 _____하기 때문에 _____가 필요하다.” 라는 주제로 문제 발견해 오기

STEP 3. Discovering_문제 발견 팀 활동

- 문제의 근본 원인 찾기
- 우리 팀이 발견한 문제가 '진짜 문제'인지 점검 해보기
- 문제를 둘러싼 다양한 주체 파악(이해관계자 이해하기)



지난 여정 되돌아보기	<p>지난 시간 활동 되돌아보기 / 안부 묻고 서로의 상태 점검하기</p> <p>【과제점검】 발견해 온 문제 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 이 문제는 어디서부터 비롯된 것일까? ▶ 이 문제가 내 주변에 어떤 영향을 미치나요? ▶ 이 문제가 지속된다면 커뮤니티는 어떻게 될까요?
커뮤니티 이슈	<p>팀 이슈 정의해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 발견해 온 문제 중 공통적인 이슈를 정하고 문제 정의를 새롭게 해 봅니다. ▶ 문제를 어떤 관점에서 바라봐야 하는지 다양하게 생각해 봅니다. <div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Who 누구와 관련이 있나요? 이슈에 영향을 받는 사람은 누구이며, 이슈와 관련된 사람은 누구인가요?</p> <p>When & How 이슈가 있다는 것을 어떻게 알게 되었나요? 어떤 모습으로 드러나나요? 본인이 관찰한 모습은 무엇인가요?</p> <p>Where 반복적으로 발생하는 장소는 어디인가요? 이슈는 어디에서 발생하나요? 지역적으로? 전 세계적으로?</p> <p>What 어떤 시스템이 이슈와 관련되어 있나요?</p> <p>Why 왜 문제가 발생할까요? 이슈의 원인이 된 신념 혹은 생각들에는 어떤 것들이 있을까요?</p> <p>What if 이 문제가 지속된다면 커뮤니티는 어떻게 될까요?</p> <p>My Role 이 안에서 맡고 싶은 나의 역할은 무엇인가요?</p> </div>

근본 원인을 찾아라	<p>5 WHY 질문하기</p> <p>▶ 근본 원인 분석하기(Root Cause Analysis)는 내가 발견한 문제가 왜 발생했는지를 거듭 질문해 보면서 한 차원 깊이 문제를 파악할 수 있게 합니다.</p> <p>우리가 발견한 문제 현상 쓰기</p> <p>① WHY</p> <p>② WHY</p> <p>③ WHY</p> <p>④ WHY</p> <p>⑤ WHY</p>
이해 관계자 지도그리기	<p>이해관계자 지도 그리기</p> <p>▶ 내가 해결하고자 하는 문제를 겪고 있는 대상을 종이 가운데 적고, 이해관계자와 대상자 간 어떤 영향을 주고받는지 관계도를 그려봅니다.</p>
과제	부모님과 최소 5명의 반 친구들에게 본인의 아이디어에 대해 말하고 피드백, 반응, 질문 받아오기

STEP 4. Do It_공감 캠페인 계획자기

- '행동하고 실천하기'로 자신감 갖기
- 발견한 문제를 가지고 '하루짜리 공감 캠페인'을 계획하고 실행하기



지난 여정 되돌아보기	지난 여정 되돌아보기 ➤ 주변에서 내가 발견한 이슈에 대해 어떤 반응을 보였는지 공유합니다. ➤ 짝 토론을 통해 긴밀한 피드백을 받아 봅니다.
공감 캠페인 계획 세우기	친구에게 알리기 ➤ 공감캠페인은 솔루션을 고안해서 실행에 옮길 때까지 가만히 앉아서 아이디어 회의만 계속하는 것이 아니라 실제 바깥으로 나가 행동을 취해보기 위한 활동입니다.

STEP 1. 팀 별로 공감 캠페인을 어떻게 진행할 지를 미리 계획하세요.

| 캠페인 진행 대상: _____

| 날짜: _____

| 시간: _____

| 장소: _____

| 역할분담: _____

| 준비물: _____

| 알리는 방법: _____

| 예상되는 어려움: _____

| 기대효과: _____

STEP 2. 적어도 세 명의 사람들에게 당신의 아이디어에 대해 알리고, 그들의 피드백이나 질문을 받아보세요.

STEP 3. 상대방으로부터 공감 지수를 측정해 보세요.

STEP 4. 캠페인을 진행하는 현장의 분위기와 진행 상황을 사진 또는 짧은 동영상으로 기록하도록 합니다.

STEP 5. 공감 캠페인 실행 후 모든 팀이 서로의 경험과 느낀 점을 공유합니다.

STEP 6. 부모님과 반 친구들에게도 당신의 아이디어에 대해 말해 보세요.

STEP 7. 문제에 공감하는 친구를 발견하면 적어도 한 명 이상 팀원으로 모집해 보세요.

질문 예시	좋은 질문 만들기 ➤ 학교 내 어느 장소에서 캠페인을 할 수 있는가? 어떤 장소가 사람들의 주목을 받기 쉬운가? ➤ 학교 밖 장소 중 캠페인을 하고 싶은 곳이 있는가? ➤ 우리의 이슈를 알리기 위한 재미있고 흥미로운 방법에는 어떤 것이 있을까? ➤ 게임 혹은 대회: 사람들이 이슈에 대해 쉽게 이해하기 위해 어떤 게임이나 대회를 만들 수 있을까? ➤ 말도 안 되는 아이디어: 이슈를 알리기 위해 팀이 할 수 있는 가장 말도 안 되는 행동은 무엇일까? ➤ 마케팅: 어떤 홍보 방법을 사용할 것인가? 등
활동 Before & After	<div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">질문을 만들어 보아요.</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">Before</p> </div> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; width: 45%;"> <p style="text-align: center;">After</p> </div> </div> <p style="font-size: small; margin-top: 10px;">실제 밖으로 나가기 전의 감정, 예상되는 두려움 적어보기</p> <p style="font-size: small; margin-top: 10px;">공감캠페인 후, 감정 및 사람들의 공감 반응을 듣고 난 소감을 적어보기</p>
과제	각 팀별로 캠페인 실행 날짜 정하기

STEP 5. Doing & Developing_스스로 해결방안 생각해내기

• 캠페인 피드백하기.



지난 여정 되돌아보기	지난 여정 되돌아보기 ▶ 캠페인 진행 영상을 보면서 서로 피드백 주기(포스트잇을 이용해 칭찬요소, 아쉬운 지점 등을 써 봅니다) ▶ 이를 통해 각 팀은 해당 이슈에 대해 지속할 것인가, 다른 이슈를 찾아야 하는가를 결정합니다.
배움 영상	▶ 가까운 나라, 일본 유스벤처 친구들이 한국 친구들에게 보내는 영상 https://goo.gl/RO3IKv ▶ 전 세계 청소년 체인지메이커들이 한국 친구들에게 보내는 메시지 https://goo.gl/FFZ3bg
솔루션을 찾아가는 방법	STEP 1. 나만의 시나리오 짜기 STEP 2. 친구들과 함께 아이디어 발산하기(브레인스토밍) STEP 3. 최선의 방법에 대한 의견 모으기 STEP 4. 결과를 예측해보기(느슨한 상상!) STEP 5. 프로토타입을 통해 아이디어를 구체화 시키기 STEP 6. 피드백을 받아 계속 수정하기! STEP 7. 필요에 따라 문제 발견하기부터 다시 시작할 수 있습니다.
브레인 스토밍	브레인 스토밍 ▶ 이미 모두가 알고 있을 만한 뻔한 솔루션 다 떠올리기 ▶ 뻔한 솔루션에 해당하지 않는 새로운 솔루션 떠올리기 ▶ 새로운 솔루션과 본인들이 갖고 있는 강점 연결하기

프로토타입 만들기	프로토타입 ▶ 프로토타입은 가볍게 손으로 만들어 보는 활동을 뜻합니다. 막연하게 머릿속으로 생각했던 아이디어들을 가시적으로 시각화한 뒤 현장에 직접 나가서 테스트 해 봅니다.						
	<table border="1"> <tr> <td>프로토타입은 이렇게 합니다.</td> <td> 빠르고 싸게 만들기 다양한 방법으로 준비하기 경험할 수 있는 프로토타입 만들기 </td> </tr> <tr> <td>프로토타입은 이렇게 하지 않습니다.</td> <td> 애착을 갖는 것 과도한 자원(시간, 재료, 인력)의 투입 완벽함을 추구하는 불필요한 장인정신 </td> </tr> </table>	프로토타입은 이렇게 합니다.	빠르고 싸게 만들기 다양한 방법으로 준비하기 경험할 수 있는 프로토타입 만들기	프로토타입은 이렇게 하지 않습니다.	애착을 갖는 것 과도한 자원(시간, 재료, 인력)의 투입 완벽함을 추구하는 불필요한 장인정신		
프로토타입은 이렇게 합니다.	빠르고 싸게 만들기 다양한 방법으로 준비하기 경험할 수 있는 프로토타입 만들기						
프로토타입은 이렇게 하지 않습니다.	애착을 갖는 것 과도한 자원(시간, 재료, 인력)의 투입 완벽함을 추구하는 불필요한 장인정신						
	▶ 준비물: 포스트잇, 매직, 종이, 수수깡, 폼보드 등						
조력자 찾기	동맹 맺기 : 완벽한 조력자를 찾아봅시다! ▶ 조력자란 통제하고 관리하려 들지 않는 성인 멘토입니다. 우리가 도움을 필요로 할 때 언제든지 요청 할 수 있는 성인 멘토를 찾아보세요. 적어도 한 명의 조력자가 있어야 합니다.						
	<table border="1"> <tr> <td>조력자의 역할은 무엇인가요?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>누가 조력자가 될 수 있나요?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>조력자의 무엇을 고려하나요?</td> <td></td> </tr> </table>	조력자의 역할은 무엇인가요?		누가 조력자가 될 수 있나요?		조력자의 무엇을 고려하나요?	
조력자의 역할은 무엇인가요?							
누가 조력자가 될 수 있나요?							
조력자의 무엇을 고려하나요?							
과제	▶ 부모님과 최소 5명의 반 친구들에게 본인의 솔루션에 대해 말하고, 피드백이나 질문 받아오기 ▶ 벤처를 함께 할 새로운 멤버를 한 명 이상 모집하기(필요 시)						

STEP 6. Doing & Developing_지속가능한 모델 찾기

- 지속가능성을 갖추어 지속적인 변화를 만들어 낼 수 있는 방법 탐색해 보기
- 주변 자원들을 적극적으로 활용하기



지난 여정 되돌아보기	지난 여정 되돌아보기 ① 주변인들에게 자신의 프로젝트를 알린 뒤 받았던 피드백 나누기 ② 새로 들어온 팀원이 있다면 소개하기
배움 영상	① 행복한 동물원 만들기, 이천 양정여고 https://goo.gl/H8dPQT ② 해리포터 팬들을 시민 운동의 주체로 https://goo.gl/PHUiem ③ 시각장애인들의 강점을 살린 유방암 진단 https://goo.gl/Dk1LBx
지속가능한 모델 찾기	지속가능성이란 무엇일까? ① 지속가능성이라는 말의 뜻 함께 생각해보기 ② 지속가능성을 위해서 필요한 요소들을 팀 별로 생각해보기 질문해 보기 ① 우리가 찾은 문제를 "진짜" 해결 할 수 있는 방법은 무엇일까? ② 우리의 변화를 향한 모험이 멈추지 않고 계속되려면, 무엇이 필요할까?

팀 프로젝트

'나'만의 프로젝트를 넘어 '팀'의 프로젝트로!

- 우리의 힘으로 마련한 솔루션이 중단되거나 없어지지 않고 지속적으로 문제 해결에 영향을 미칠 수 있게 하려면 어떤 점들을 고려해야 할까요?

멤버십

새로운 멤버를 어떻게 모을 건가요?
어떻게 그 멤버들이 계속해서 팀에 흥미를 갖도록 할까요?

지속가능한 리더십

리더가 떠났을 때 어떻게 새로운 리더를 세울 수 있을까요?
당신이 떠난 후 누가 팀의 원동력이 될 수 있을까요?
지속가능한 리더십을 계획하는 방법은?

활동비 모금

어떻게 활동에 필요한 자금을 모을 수 있을까요?

지식경영

팀을 어떻게 조직화 할 수 있을까요?
어떻게 당신의 성공과 교훈을 남기고 전달할까요? 기록은 중요합니다!
새로운 리더가 다시 처음부터 백지에서 시작할 필요는 없으니까요.

과제

부모님, 반 친구들 등 주변 사람에게 피드백 받기

STEP 7. 구체적인 실행 계획 세우기



- 실행 가능한 목표 설정하기
- 현실적인 솔루션 해결을 위한 구체적인 실행계획 세우기

SMART
목표설정

질문해 보세요

- ▶ 지금, 당장, 우리가 할 수 있는 일은 무엇인가요?
- ▶ 우리의 솔루션이 만들어낼 변화는 무엇인가요?

SMART한 목표 세우기

Specific	Measurable	Achievable	Realistic	Timely
정확히 무엇을 하려고 하는가?	성공을 측정할 수 있는 명확한 방법이 있는가?	목표는 해낼 수 있는 일인가?	상황을 고려했을 때, 현실적이고 타당한 목표인가?	언제까지 목표를 달성할 것인가?
구체적인	측정가능한	달성 가능한	현실적인	시기가 구체적인
5W 활용 Who/What/When/ Where/ Why 틀에 맞춰 문장형으로 목표 설정	설정된 목표가 달성되었는가를 평가하는 기준으로 숫자화 해 보기	목표를 높이 설정하되 결코 달성하지 못할 정도로 어려운 것이면 안 되겠죠!	팀이 처한 현실이 어떤지 정확하게 파악하는 작업이 충분히 선행되는 것이 중요합니다.	언제까지 목표를 달성할 것인지 완료시한을 설정하세요!

실행계획의
구체화

구체화된 실행계획

- ▶ 이벤트, 활동 등 날짜 확정하기
- ▶ 활동 시작을 위해 가장 먼저 해야 하는 세 가지는?
- ▶ 타임라인: 한 번에 큰 규모의 행사를 진행할 것인지, 여러 번의 작은 행사를 몇 달간 진행할 것인지 팀 활동에 맞춰 기간을 정하세요.
- ▶ 행동 아이템이 다음 주 안에 확실히 끝날 수 있게 역할과 담당 정하기

실행 아이템
3가지 선정

1	2	3

과제

실천하기

STEP 8. Doing & Developing_나만의 솔루션 실행

• 지속적인 피드백을 통해 활동 구체화하기



두려움 극복하기	<p>질문해 보세요</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 내가 느끼는 두려움은 무엇 때문인가요? ▶ 두려움을 다른 감정으로 표현할 수 있을까요? ▶ 두려움을 덜 느끼기 위해 필요한 것들을 무엇인가요? <p>이렇게 극복해 보아요</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 내가 느끼는 감정에 이름 붙이기 ▶ 관공서에 전화하기, 전문가에게 이메일 보내기 등 실행 전 두려움 극복을 위해 팀원들과 예행연습을 해보세요.
자원 확보하기	<p>우리에게 필요한 자원 찾아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 프로젝트를 실행하는데 자금(돈), 전문성(재능), 다양한 도구나 물건(물품)들이 필요합니다. 지금 팀 활동에 어떤 자원이 가장 필요한가요? <div style="border: 1px dashed gray; height: 100px; width: 100%;"></div> <p>질문해 보세요</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 이러한 자원들은 어떻게 하면 효과적으로 모을 수 있을까요? ▶ 어떻게 하면 많은 사람들이 우리 활동에 더 관심을 갖고, 기꺼이 자원을 내어 줄까요?
모금 법칙	<p>청소년 체인지메이커들을 위한 7단계 모금 법칙</p> <p>STEP 1. 우리가 만들고자 하는 변화를 생생한 언어로 표현해 보세요.</p> <p>STEP 2. 우리의 활동에 깊이 공감할 대상을 찾아보세요.</p> <p>STEP 3. 필요한 자원을 빠짐없이 생각해 보고 명확한 목표를 정하세요.</p> <p>STEP 4. 변화를 만들기 위해 필요한 자원에 대해 구체적으로 요청하세요.</p> <p>STEP 5. 참여할 수 있는 다양한 방식을 소개해 주세요.</p> <p>STEP 6. 우리의 스토리가 전파될 수 있도록 다양한 채널을 생각해 보세요.</p> <p>STEP 7. 우리에게 기부한 이들에게 진심어린 감사를 표현하세요.</p>
과제	다음 시간 발표 준비(연극, PPT 등)

STEP 9. Disseminating_퍼뜨리기

• 우리학교 공유회 개최를 위한 아이디어 피드백
• 스피드 피치 사전 연습



팀별 진행상황 발표	<p>질문해 보세요</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 이 과정을 통해 발견한 나만의 이야기는 무엇인가? ▶ 다른 친구의 이야기로부터 나는 무엇을 배웠나? <p>스토리텔링하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 발표자 뒤편에 있는 보드판이나 칠판에 핵심 키워드를 미리 작성합니다. ▶ 모두에게 주어진 동등한 시간(1-5분 내외) 내에 전달하고자 하는 내용을 간추려 스피치를 진행합니다. ▶ A4용지 또는 포스트잇 2장에 플러스(+) 또는 마이너스(-) 피드백 내용을 작성하고 발표자와 청중이 소통하고 토론할 수 있는 장을 마련합니다. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">30~60초 스토리텔링 적어보기</div> <p>스피드 피치</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모두 일어나 돌아다니면서 다섯 명 이상의 친구에게 자신의 설명 자료 첨부을 들려주고 피드백을 받으세요. ▶ 자기가 들은 스피치들의 공통점과 개선점을 적어보세요. ▶ 서로 긍정적인 피드백을 주고 받습니다. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">공통점</td> <td style="width: 50%;">개선점</td> </tr> <tr> <td style="height: 80px;"></td> <td style="height: 80px;"></td> </tr> </table>	공통점	개선점		
공통점	개선점				
진실된 피드백 & 개선	<p>다음과 같은 구조로 서로 대화해 봅시다</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제가 당신에 대해(또는 팀의 프로젝트)에 대해 느낀 좋은 점 하나는 <input type="text"/>입니다. ▶ 제가 그 점이 좋은 이유는 <input type="text"/>하기 때문입니다. ▶ 그리고 다르게 시도해 봤으면 하는 한가지는 <input type="text"/>입니다. ▶ 다르게 시도해봤으면 하는 것이 나에게 중요한 이유는 <input type="text"/>하기 때문입니다. 				
공유회 계획짜기	공유회 계획짜기				

* 엘리베이터 피치란? 사업이나 제품을 짧은 시간 안에 핵심을 피력하는 설명 방식.

STEP 10. 최종 발표회

동아리 팀명:	평가자 이름:
▶ 청소년에 의한 기획, 운영, 관리	
▶ 커뮤니티 내의 변화 만들기	
▶ 명확하고 성취 가능한 목표	
▶ 신뢰할 수 있는 계획과 예산	
▶ 활동의 지속가능성에 대한 계획	
▶ 청소년 체인지메이커로서 자신의 이야기	
▶ 체인지메이킹을 위한 에너지와 역량	
▶ 윤리성	

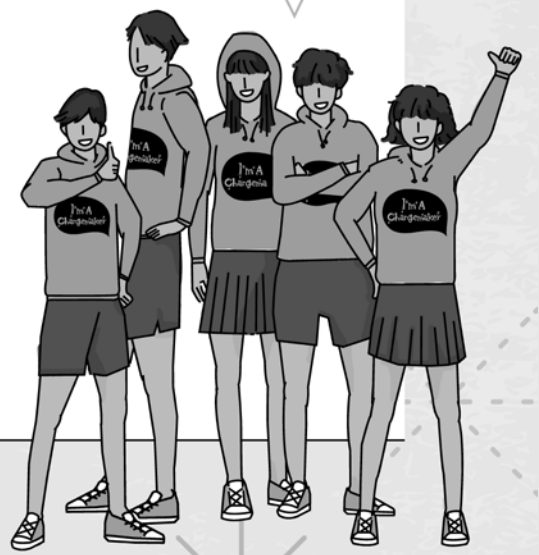
+ 팀이 훌륭하게 해낸 부분:

+ 팀의 발표 기술향상을 위해 개선해야 할 부분:

+ 추가적인 조언, 코멘트, 질문:

공개 발표 팁

- 명확하게 이야기 할 것
- 눈을 마주칠 것
- 스스로의 이야기를 할 것
- '어..'와 '음..'을 사용할 때 주의할 것
- 필요하다면 서서 돌아다니면서 발표할 것





체인지메이커 교육을 시작한 여러분에게 이 가이드북은 믿음직한 벗이 되리라 생각합니다. 벗과 함께 여러분만의 체인지메이킹을 만들어가길 응원합니다!

... | 이은상, 서울 창덕여중 교사



체인지메이커 교육은 성인이 아닌 학생들도 무엇인가를 변화시킬 수 있다는 믿음으로부터 시작합니다. 더 나은 사회를 만들기 위한 공감 능력과 문제해결 능력에 대한 교육은 21세기를 살아가는 학생들 모두가 받을 수 있어야 하는 권리라고 생각합니다.

... | 이태경, 이천 양정여고 교사



체인지메이킹은 나와 우리 주변 그리고 세상을 향한 따스한 관심과 공감으로부터 시작합니다. 문제를 발견하고 집단지성의 힘으로 해결할 수 있는 아이디어를 보태고 또 보태어 나와 너, 우리들의 힘으로 직접 Do it!! 함께 변화를 만들어보는 유의미한 경험을 할 수 있습니다.

... | 임세은, 에르디아 & 함께혜움 대표



우리 세대가 자라온 환경은 어머니 세대와 다릅니다. 앞으로 자라날 세대는 더욱 거센 변화에 적응해야만 하고, 그것을 원하는 방향으로 다룰 줄 아는 자질은 필수적입니다. 새로운 삶의 태도이자 문화가 될 체인지메이커 무브먼트가 우리 사회 전 영역에 퍼져나가길 소망합니다.

... | 김하늬, 아쇼카 한국 유스벤처 런치 리더



소중한 경험을 나눠준 친구들

김가희, 박수진, 신민우 | 구미 형곡초
김명주, 김유진, 김의영, 최지혜 | 서울 창덕여중
김혜라, 신유진 | 이천 양정여고
민연정 | 서울 독산고

컨텐츠 기획 및 제작

김하늬, 서현선, 이다정, 홍진아

디자인

김보라

발행처

아쇼카한국

발행일

초판 1쇄 발행, 2016년 4월 1일
재판 1쇄 발행, 2017년 6월 1일

본 컨텐츠의 저작권은 아쇼카한국에 있으며, 무단 배포 및 무단 편집을 금하는 것을 원칙으로 합니다.

