

A map of South Korea is shown in the background, covered with numerous blue location pins. The pins are concentrated in the central and southern parts of the country, with some scattered in the north and west. The map is overlaid with a semi-transparent red rectangular box containing white Korean text.

모두가 교육의 위기를 걱정할 때
우린 그냥 희망을 만들기로 했습니다



핀란드 hundrED 재단 세계 100대 교육혁신 단체 선정(2017 & 2018)

hundrED

[About](#) [Innovations](#) [Community](#) [News](#) [Research](#) [Summit](#)

[Help](#)

[Login](#)



How can teachers be supported to implement change in their classrooms?

Future Class Network

📍 South Korea

Education should be closely linked with changing society. FCN spreads the idea of what future education should look like, and designs 21st century education through a network of collaborative teachers to make a change in South Korea.

[BLENDED LEARNING](#), [COLLABORATIVE LEARNING](#), [FLIPPED LEARNING](#),
[MOTIVATION](#), [NETWORK](#), [OPEN EDUCATIONAL RESOURCE](#),
[PROFESSIONAL DEVELOPMENT](#)

TEN

미래 교육의 10가지 단서

#교사에서 찾다

[바로 21세기 학교, 거꾸로캠퍼스]



OECD-America Achieves 공동주관 21세기 교육실현 세계 30대 학교 선정

The Global Learning Network engages with and learns from schools around the globe to better prepare students to succeed in a rapidly changing world.

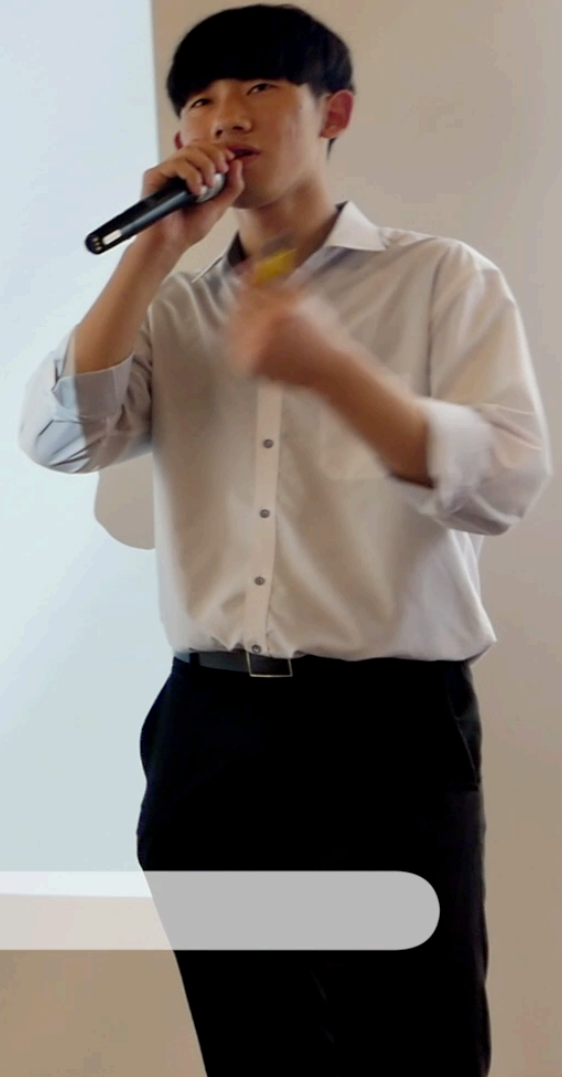


America Achieves CEO Jon Schnur, participants from the [Future Class Network](#) in South Korea, and Andreas Schleicher of the OECD at the 2017 International Convening of World-Leading Learners.



낮은 성적으로 인한 열등감,
그리고 우울증

제가 거꾸로캠퍼스에 오기 전에는



OECD 학습나침반 2030으로 읽어 낸

미래교육 실험학교



영재·일진이 한팀 ... 벤처 신화들이 꽃핀 '거꾸로 캠퍼스'

김범수·김정주·김택진·이해진 등 5명이 20억 넘게 투자 '교육 실험' 미래에 가장 필요한 건 소통 능력 중·고생 섞여 공부, 시험도 없어 "SKY캐슬식 공교육 벗어나야"

까르르 웃음소리가 유리 벽 너머까지 들렸다. 분명 수업시간이라고 했는데 "조용히 하라"는 교사는 눈에 띄지 않았다. 마주 보고 앉은 학생들은 여러 과목 교과서와 인터넷에서 찾은 자료를 동시에 들여다보며 수시로 의견을 교환했다. 음료수도 마시고 전화도 받고 싶으려 있기도 했지만 대화는 끊기지 않았고, 학생들 눈빛은 반짝거렸다.

교실인 듯 교실 아닌 곳처럼 보이는 이곳은 서울 종로구 대학로 공공그라운드(옛 샘터 사옥)에 있는 '거꾸로캠퍼스'다. 지난 14일 찾은 이곳에선 중학교 2학년 나이나 15세부터 고등학교 3학년 나이나 19세에 해당하는 '학교 밖 청소년' 30여 명이 모여 향후 두 달간 공부할 주제를 정하고 있었다.

거꾸로캠퍼스는 교육혁신 단체인 미래교실네트워크가 C프로그램의 지원을 받아 2017년 3월에 설립한 비인가 실험학교다. 김범수 카카오 이사회 회장, 김정주 NXC 대표, 김택진 엔씨소프트 대표, 이재웅 소카 대표, 이해진 네이버 글로벌투자책임자(가나다순) 등 판교 테크노밸리를 주름잡는 1세대 벤처기업 창업자 5명이 공동 출자한 C프로그램은 지금까지 이곳 거꾸로캠퍼스에 20억원 넘게 투자했다. 서울대·연세대 등 정규 교육과정의 일부 대학을 졸업한 '수재' 벤처 창업자들이 학력도 인정되지 않는 이 비인가 학교에 꽃힌 이유는 뭘까.

거꾸로캠퍼스는 '협력적 문제해결 능력'을 키워주는 교육을 지향한다. 다른



김범수 카카오톡 이사회 회장, 김정주 NXC 대표, 김택진 엔씨소프트 대표, 이재웅 소카 대표, 이해진 네이버 글로벌투자책임자

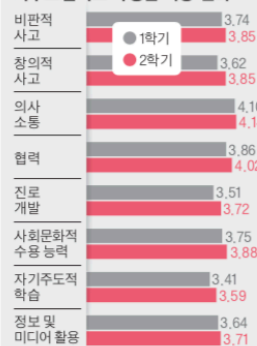
사람과 함께 소통하며 발생하는 문제를 해결하는 능력이 사회에서 가장 필요하다는 판단에서다. 정찬필 미래교실네트워크 사무총장은 "사회에선 끊임없이 다른 사람과 소통하며 일하는데 교실에선 조용히 앉아서 수업만 듣는 것은 맞지 않다"며 "우리는 시끄러운 교실, 떠드는 교실을 통해 '리얼 월드'에서 필요한 생존능력을 키우는 데 집중한다"고 설명했다.

학교 아닌 학생이 교과 주제 정해

이곳에선 교사가 학기별로 정해진 일정에 따라 교과서를 보고 가르치는 수업은 전혀 없다. 대신 모듈(두 달)마다 하나씩 학생들이 함께 공부할 주제를 상의해 정한다. 학생들은 스타트업이 데모데이를 통해 투자자들에게 사업 제안서를 '피칭' 하듯 공부하고 싶은 주제를 정해 어떤 교과 영역을 학습할지까지 만들어 팀별로 발표한다. 이후 교사와 학생들이 투표해 가장 많은 표를 얻은 팀의 아이디어가 공부 주제로 선정된다.

주제가 정해지면 주제에서 파생되는 과목별 교과 범위도 함께 정한다. 지난 모듈에선 '인간관계 어떻게 맺어야 하는가'가 주제였다. 국어의 경우 사회심리학 책인 『인간, 사회적 동물』을 함께 읽고 토론하며 글을 썼다. 수학은 인간

거꾸로캠퍼스 학생들 역량 변화



※ 2018년 거꾸로캠퍼스 학생들 총 51명을 대상으로 각 학기가 마치는 시점인 2018년 8월과 2019년 1월에 두 차례에 걸쳐 조사

자료: 미래교실네트워크



지난 14일 오후 찾아간 거꾸로캠퍼스에는 30여 명의 청소년들이 앞으로 두 달간 공부할 주제를 찾기 위해 분주했다. 박민제 기자

관계에 필요하며 합수를 공부했고, 과학 교과에선 인간관계를 맺을 때 필요한 휴대전화에 쓰이는 전자기파의 원리에 대해 배웠다.

교과 수업은 오전에 진행된다. 후에는 팀·개인 프로젝트를 위한 시간이다. 노인의 디지털 소외 현상의 원인과 해법, 음식물 쓰레기 재활용 방안 등 각자 관심 있는 분야를 연구한다. 스스로 책과 논문 등을 찾고 전문가도 만나 모듈 마지막에 연구결과를 발표하고 e북을 만든다.

제한 때포중학교 국어교사로 근무하다 휴직하고 이곳에 합류한 이성원 교장은 "교사가 쏟아내듯 강의하는 것보다 질문과 답변을 통해 스스로 공부하는 게 더 다양한 지식이 쌓인다"며 "이곳을 나갈 때는 무엇을 더 배울지, 어떤 일을 할지에 대한 확신을 갖게 해주는 게 목표"라고 말했다.

학생 "짜증났던 공부 재밌어요"

다양한 연령대 학생이 모여 있지만 이곳에서 선생님과 학생들은 서로를 별칭으로 부른다. 형·누나 존칭은 없다. 근무 교사는 8명이다. 이 중 4명은 현직 교사인데 휴직하고 일하고 있고, 다른 4명은 아예 학교를 퇴직하고 이곳에 왔다. 학생은 총 50여 명. 최상위권 성적을 냈던 학생부터 '1진'이었던 학생까지 다

양하다. 모두 인근 기숙사에서 함께 생활한다. 월 수업료는 80만원가량. 수업 시간은 9시부터 5시까지로 정해져 있지만 개인 프로젝트를 위해 자유롭게 나갈 수 있다.

학생들은 하고 싶은 일을 찾았다는 점을 가장 큰 장점으로 꼽는다. '양쟁'이라는 별명으로 불리는 이남경(18)양은 환경보호 관련 스타트업을 창업하는 게 꿈이다.

"중학교 땀 친구들이랑 술도 마시고 담배도 피우며 일탈을 많이 했어요. 그런데 여기 오고 나선 친구도, 담배도, 술도 모두 끊었습니다. 제가 제안한 주제로 같이 공부하니 정말 재밌더라고요. 하고 싶은 일도 생겼어요."

설립 후 3년이 채 되지 않았지만 일부 가시적 성과도 나오고 있다. 미래교실네트워크 연구팀이 측정한 내부 자료에 따르면 지난해 다닌 51명이 1학기로 다 2학기에 비판적 사고, 의사소통 등 전 측정 영역에서 향상된 결과를 나타냈다. 올 들어선 인천·대구·경기도교육청 등이 수업을 참관하는 등 관심이 높아지고 있다.

정 사무총장은 "SKY캐슬로 대변되는 산업화 시대 공교육 모델이 거꾸로캠퍼스와 같은 21세기 기업에 필요한 인재 양성 방식으로 변해야 한다"고 강조했다.

"컨베이어 벨트에 실려 좋은 고등학교, 좋은 대학교로 가는 기존의 방식은 유효기간이 다 됐다. 상당수 대기업은 학력을 보지 않는 블라인드 테스트로 채용 방식을 바꾸고 있다. 수능 성적이 좋다고 회사생활을 잘하는 게 아니란 걸 깨달은 것이다. 사회는 이렇게 바뀌는데, 아직 학벌이라는 환상 속에 갇혀 있는 이가 많다. 우리의 실험이 공교육이 변하는 계기가 됐으면 한다."


박민제 기자 letmein@joongang.co.kr



실험의 배경

급변하는 세계 환경 속에서
다음 세대 모두가 삶에 필요한 진정한 능력을 습득하고,
이를 통해 개인의 행복과 더불어
지속가능하게 성장하는 공동체의 미래를 만들어 갈 수 있도록
공교육을 중심으로 한 교육혁신을 지원하는 것을
목적으로 한다

-(사)미래교실네트워크 정관



21세기 교육혁명
미래교실을 찾아서

1편
리플로교실의 마법

Episode 1

The Magic of
the Flipped Classroom

미래교실네트워크 교육혁신 솔루션의 진화



- * 거꾸로교실을 통한
붕괴된 교실 살리기
- * 소통과 협력 능력 배양



- * 협력적 문제해결
프로젝트 수업
- * 21세기 교육의
종합적 실현



- * 21세기 최적화된
학교 교육 실현



지금까지 존재하지 않았던 21 세기 진짜 삶을 위한 교육 위기를 넘어 희망을 만드는 새로운 도전

거꾸로캠퍼스의 모든 길은 교육의 본질적인 목적을 향합니다.

한 인간으로서 자존감을 지키며 행복한 삶을 살고

동시에 사회 구성원으로서 공동체의 지속가능한 이익과 번영에 기여할 수 있도록

삶과 세상에 필요한 능력 키워주기.

거꾸로캠퍼스 사용설명서

2017

갈 곳

21세기 인재 양성을 위한 최적의 교육 실현

갈 길

개인적 지식 축적 교육을 넘어선 협력적 문제해결 중심 교육으로
진짜 세상에 필요한 핵심 능력 배양

수단

거꾸로 교실을 통한 소통과 협력 중심, 학생 주도적 수업 실현

분절된 교과 지식에 멈추지 않는 연결과 확장

진짜 삶에 필요한 도구와 기술, 자원 활용

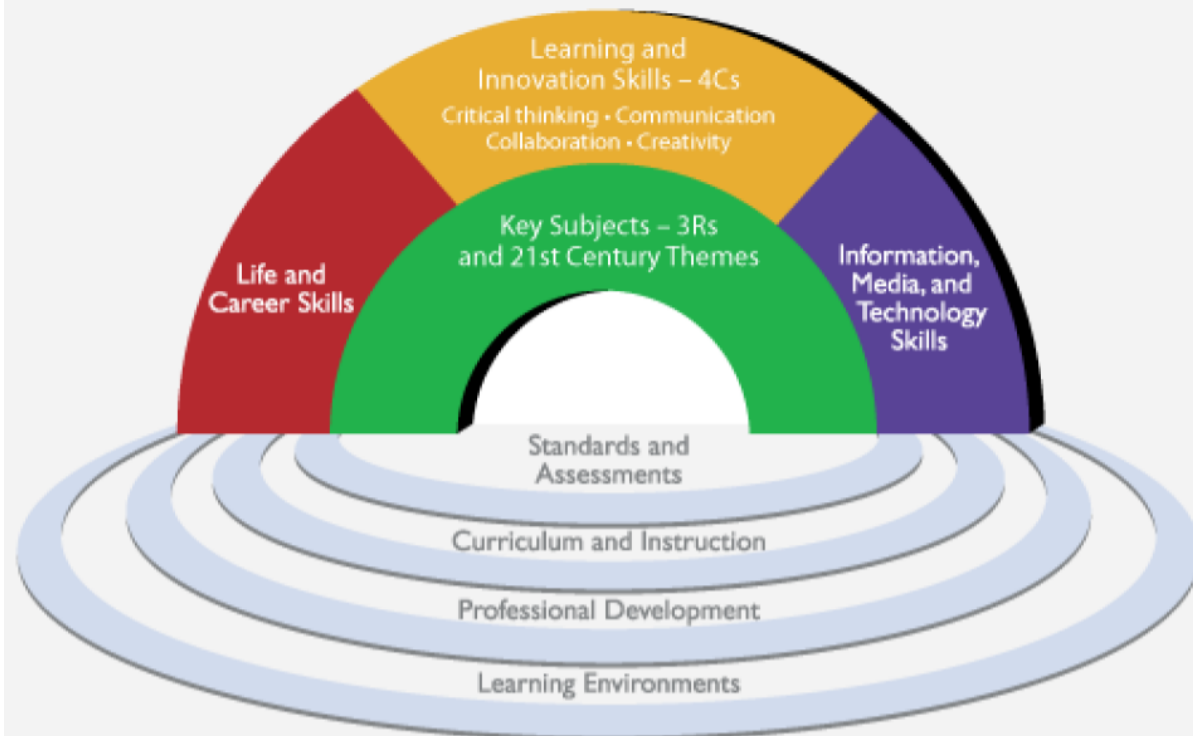
범지구적 관점의 문제 인식과 해결 방법 탐색

교실과 학교를 뛰어넘는 진짜 세상 문제 해결 협력 프로젝트

길잡이 #1

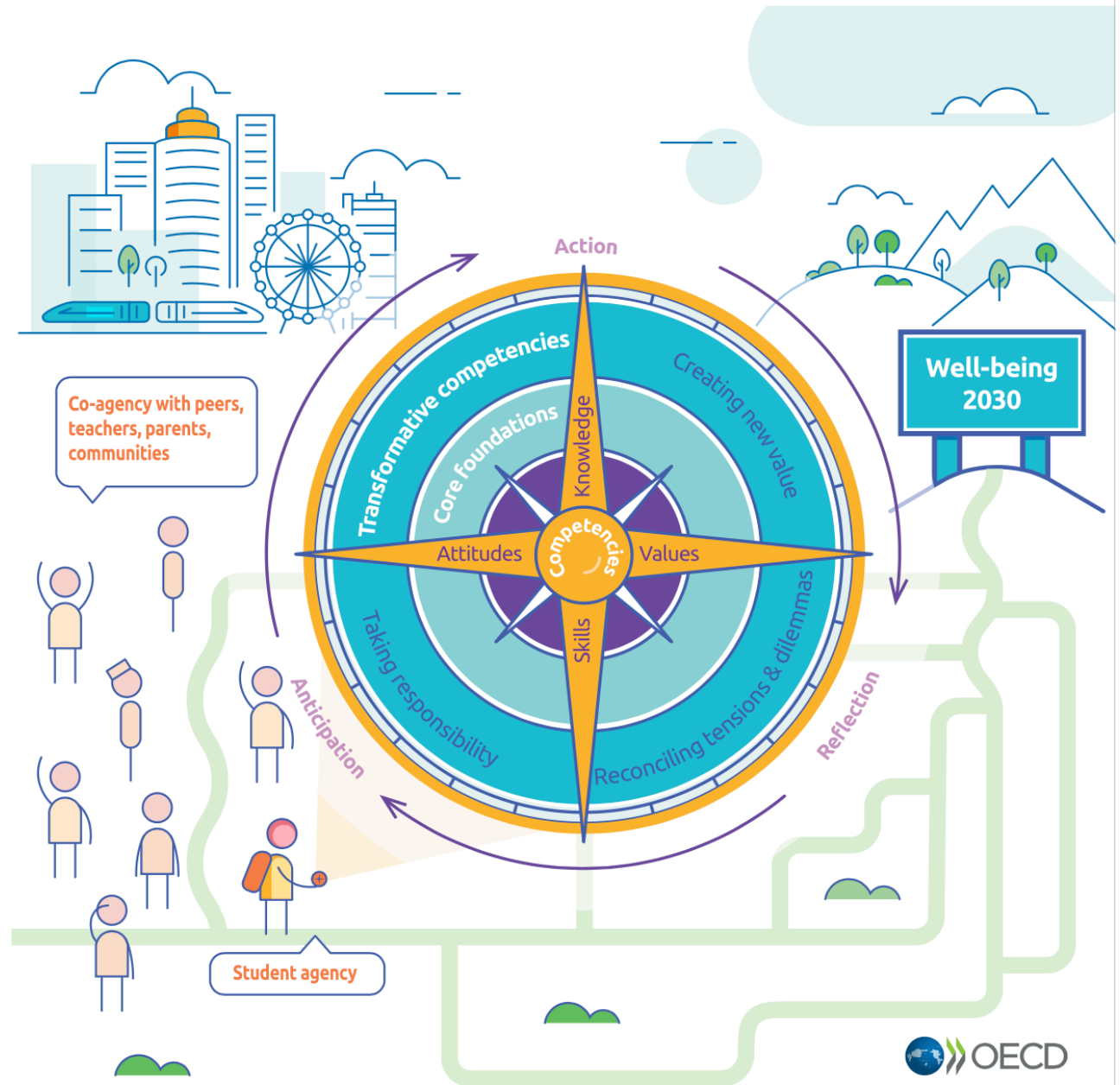
FRAMEWORK FOR 21ST CENTURY LEARNING

P21 Framework for 21st Century Learning
21st Century Student Outcomes and Support Systems

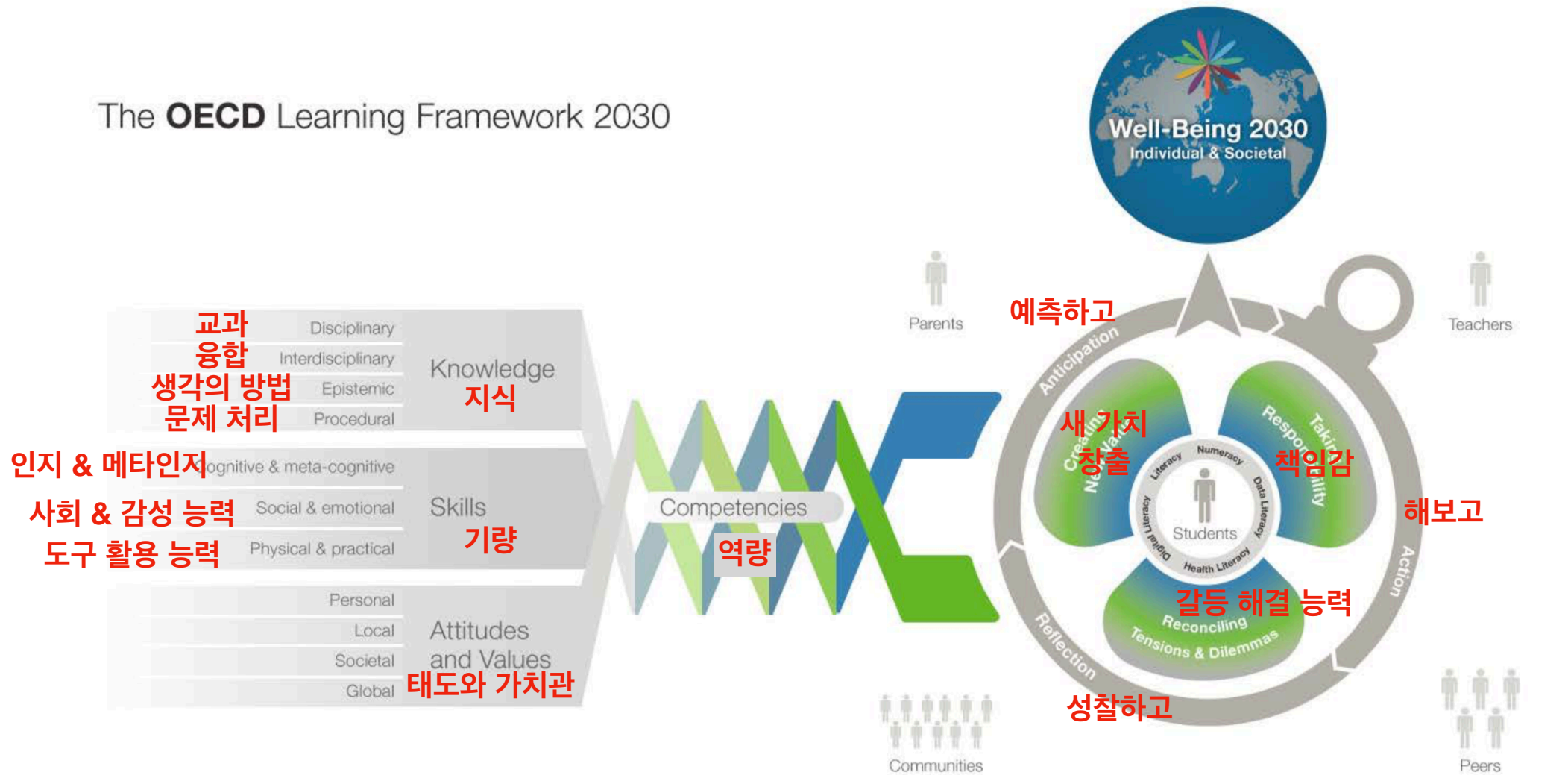


길잡이 #2

The OECD Learning Compass 2030



The **OECD** Learning Framework 2030



RECONSTRUCT REMAKE
RECYCLE REJUVENATE
REVAMP REDESIGN RENOVATE
REIMAGINE
RETHINK REUSE RECREATE
REFURBISH RESTORE RENEW
REMODEL REDO REVISE

FROM
SCRATCH

내용
배움의 방법

나이에 따른 학년
무학년

정답
문제해결

경쟁
협력



성적
진짜 능력

과목
주제

기록과 연구 2017.3~2020.2

진짜 교실을 만들어가는
거대한 실험

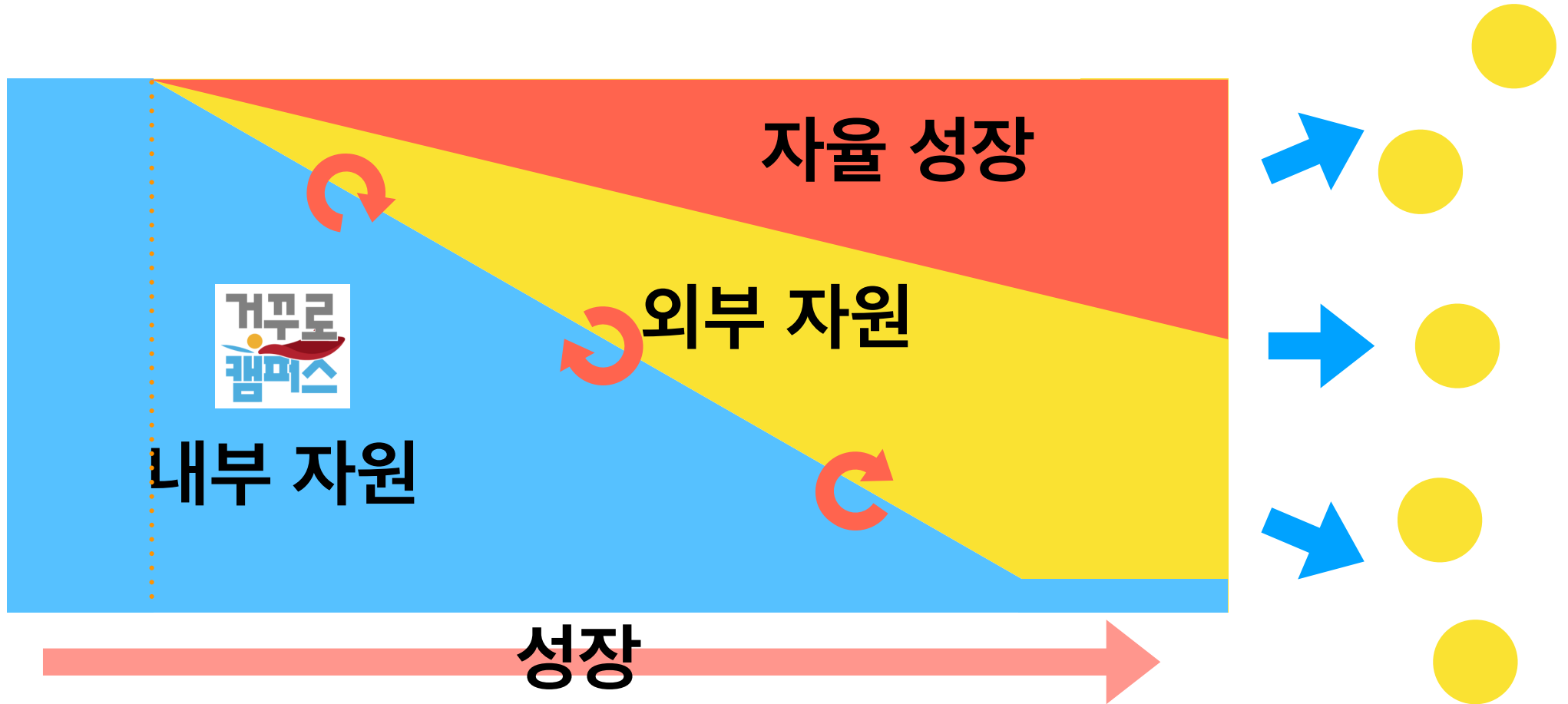
2017.3

학교는 또는 교사는 Life Designer

생애의 특정 구간이 아니라
삶 전체를 같이 그려나가기

- 미지의 누군가를 받아들여
왜곡된 성향과 무너진 학습능력을 복원시키고
- 필요한 콘텐츠를 찾고 흡수하고 연결해
문제해결에 활용할 수 있는 핵심역량을 키우며
- 외부의 주요 자원을 발굴, 활용해
진짜 세상을 살아갈 전문적 역량을 길러내고
- 과정과 경험을 바탕으로
삶의 방향과 진로를 선택하도록 돕는 학교

교육과정의 진화



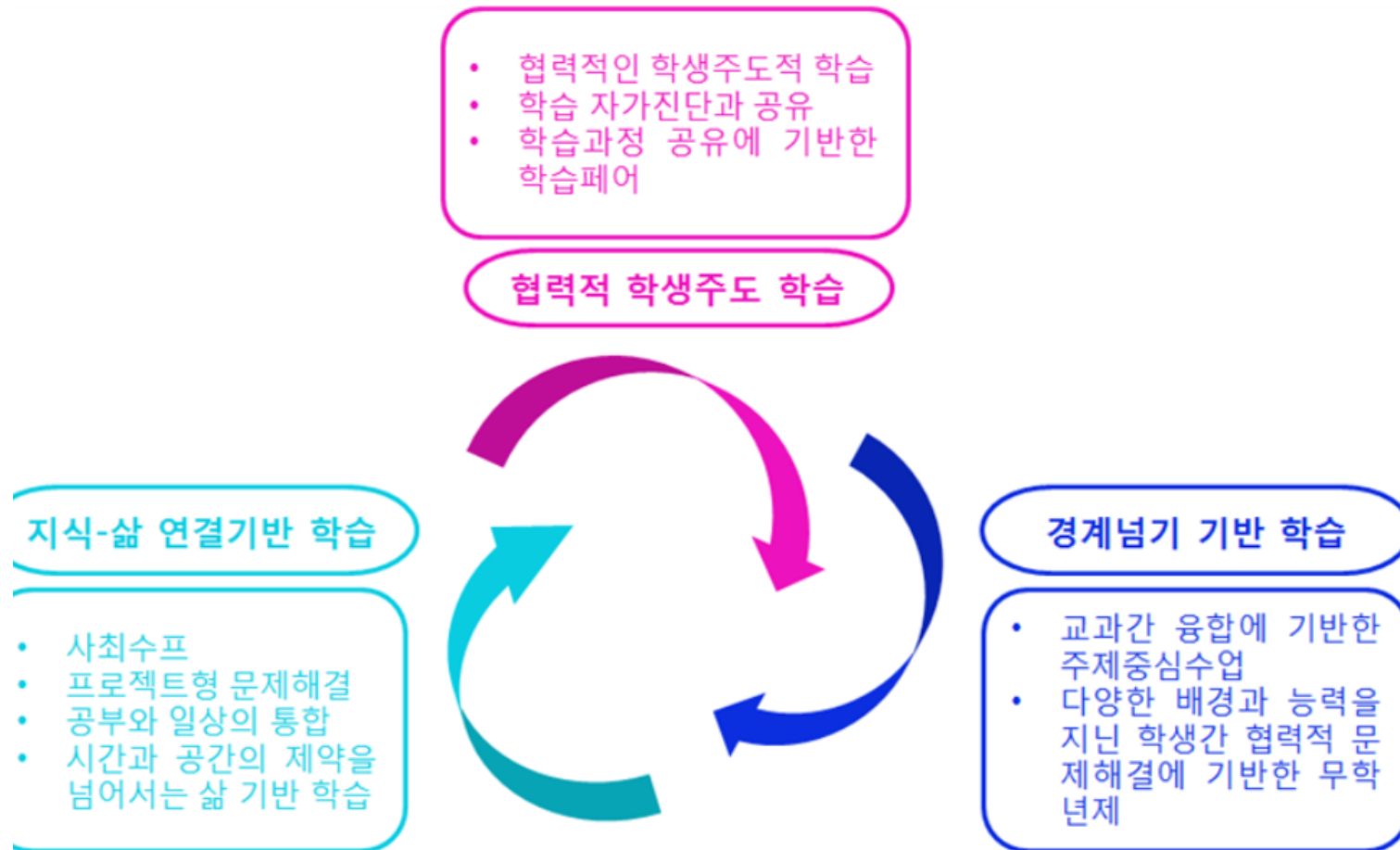
나선형 교육과정 지향



<2017년 연구 보고서>

미래형 역량교육을 위한 21세기 교육실험 -거꾸로캠퍼스 교육경험의 효과와 의미 탐색

이민경교수, 대구대



<그림9> 자기주도성과 지식-삶 연결에 기반한 거꾸로캠퍼스의 학습생태계

학교 내 역량중심교육과정의 체계화와 고도화 (2018)

2018년 거꾸로캠퍼스 교육과정 구성

핵심

주제중심 모듈 학습

문제해결지향 프로젝트 학습

사전

주제
컨테스트

모듈 전체 (10주간)

주제 컨테스트에서 선정된 주제를 중심으로 융합 교과 학습

사후

배움장터

개인주제프로젝트(모듈별)

개인이 선택한 주제를 자유로운 방식으로 탐구하는 단기 프로젝트

사상최대수업프로젝트(1년간)

모둠원들과 함께 진짜 세상의 문제를 발견, 정의, 해결하는 장기 팀프로젝트

비교입학

스몰톡 (Small Talk)

솔루션 프로그램

학생자치활동

다양한 주제를 영어로 직접 읽고, 듣고, 쓰고, 말해보는 연습을 통해 영어 사용 능력을 돕는 교육 과정

다양한 분야의 전문가들을 초청하여 학생들이 짧게는 한번 길게는 10주정도의 기간동안 해당 전문 분야를 경험하는 기회를 제공하는 프로그램

학교 생활 전반에서 일어나는 활동에 대해 학생들이 스스로 운영할 수 있도록 필요한 운영과 결정 체계를 만들고 유지·발전 시키는 활동

학생들의 학교에 대한 인식 변화

2. 거꾸로캠퍼스에 왜 다니고 싶나요?

나는 학교에서 진정한 탐구가 불가능하다고 생각했다. 친구들이 배운 것 중에 궁금해하거나 질문하는 것은 시험에 나오는 것이 무엇인가 하는 것 밖에 없는데, 나는 이것이 학교의 시스템 때문이라고 생각했다. 학교에서는 너무 짧은 기간 안에 너무 많은 걸 배워야 하다 보니 학습평가가 이해보다는 단기적인 암기로 이루어지고 있다. 나는 시험이 끝나면 곧 잊어버릴 것들을 외우면서까지 좋은 점수를 받으려고 무의미한 암기를 하는 것은 인생 낭비라고 생각했다.

나는 교과목 중 특정 요소에 흥미가 생겨도 시험이 나올 것을 공부하기 바빠 곧 잊기 마련인 친구들을 많이 봤다. '어차피 시험엔 안 나와' 라고 말하면서 나뿐만 아니라 다른 친구의 흥미마저 죽이는 친구들을. 학교는 교과시간에 진로라는 과목을 넣었고, 우리에게 구체적인 진로를 정하길 요구하면서 진짜로 우리가 뭘 잘하고 좋아하는지 생각해볼 여유조차 주지 않는 것이다.

나는 상대평가로 이루어지는 등급제도도 매우 잘못되었다고 생각했다. 다 같이 잘했으면 다 좋은 평가를 받아야 하는 것인데 낮은 등급을 받을 사람의 수가 정해져 있다는 것, '잘하는 것'이 아니라 '남들보다 잘하는 것'이 중요하다는 것은 매우 문제가 있다.

학교는 무엇이었나?

“학교에서는 어렵고 이해도 안 되고 따라가기 힘든 수업내용에
너무 지루하고 졸리고 힘들었다. 학교에 가서 그냥 수업 듣는 인
형처럼 버티고 앉아있다가 집에 가는 느낌이다. 어쩔 때는 학교
갈 때 집에서 슬라임을 챙겨 가서 수업시간에 몰래 몰래 만지고
논 적도 있다. 학교에서 받는 수업보다 더 재미있기 때문이다”

기존 학교에 대한 인식

응답 범주	응답수	응답률
시험, 경쟁, 차별이 있는 곳	19	28.8%
힘들고 갇히고 도망하고 싶은 곳	16	24.2%
친구가 있는 곳	10	15.2%
모르겠음 또는 무응답	8	12.1%
배움과 성장을 위한 곳	6	9.1%
시간 낭비하는 곳	5	7.6%
그 외	2	3.0%
총 응답 수	66	100%

거꾸로캠퍼스에 대한 인식(1년 재학 후)

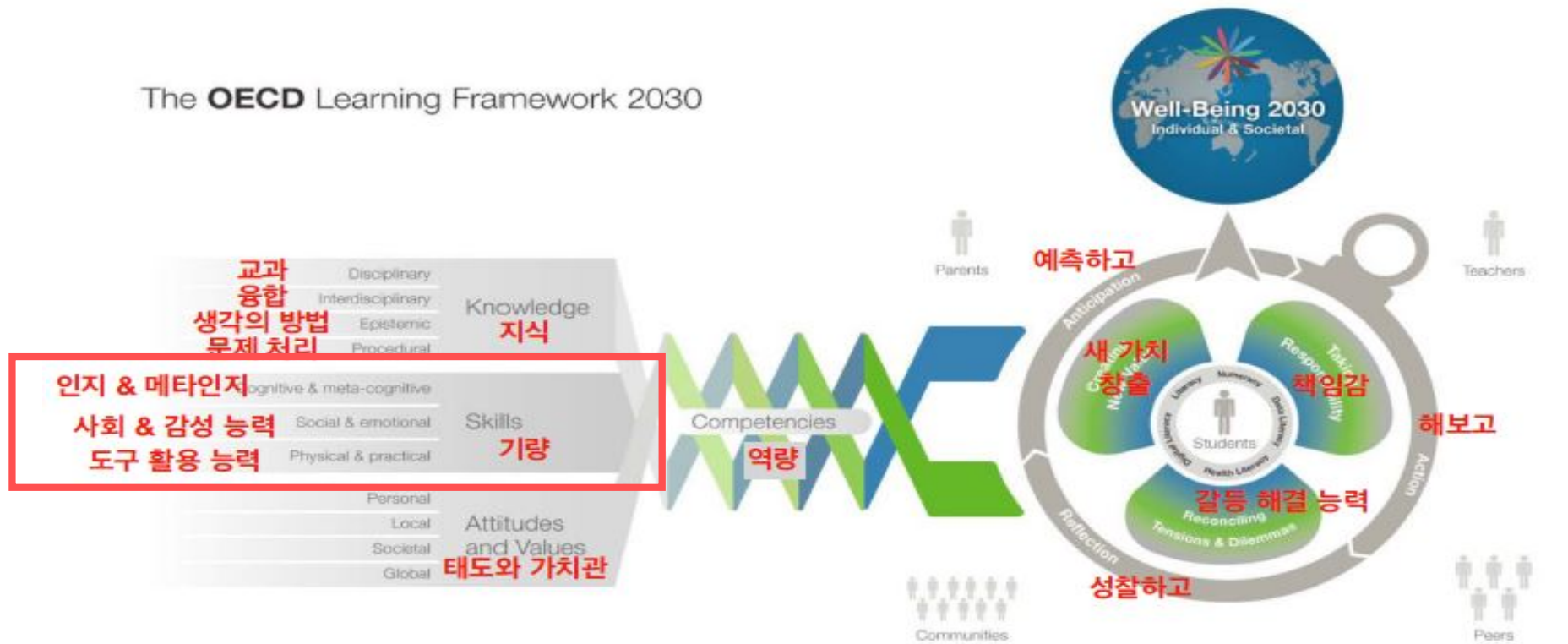
응답 범주	응답수	응답률
나를 변화/성장하게 하는 곳	23	25.8%
배우는 곳	20	22.5%
사회로 나갈 준비를 하는 곳	17	19.1%
재미있는 곳	12	13.5%
새로운 경험을 하는 곳	7	7.9%
소통하는 곳	5	5.6%
그 외	5	5.6%
총 응답 수	89	100%



자기가 열심히 하면 자신에게 이득을 줄 수 있는 곳이

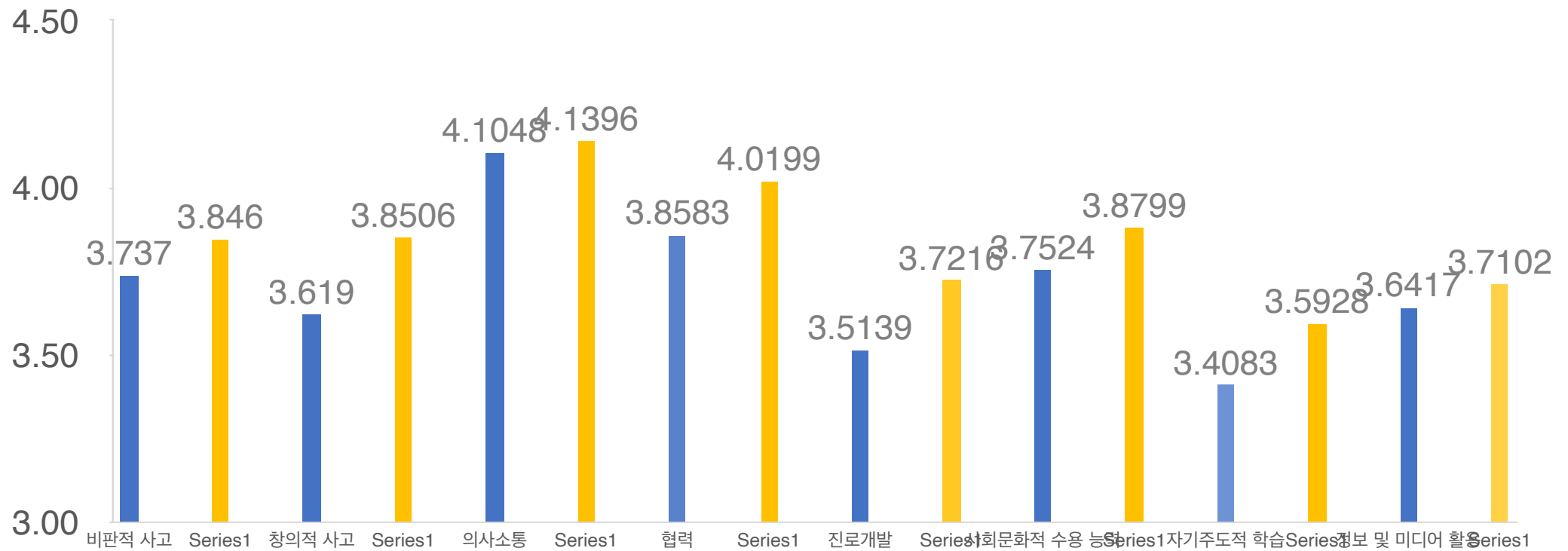
핵심기량의 변화와 성장

The **OECD** Learning Framework 2030

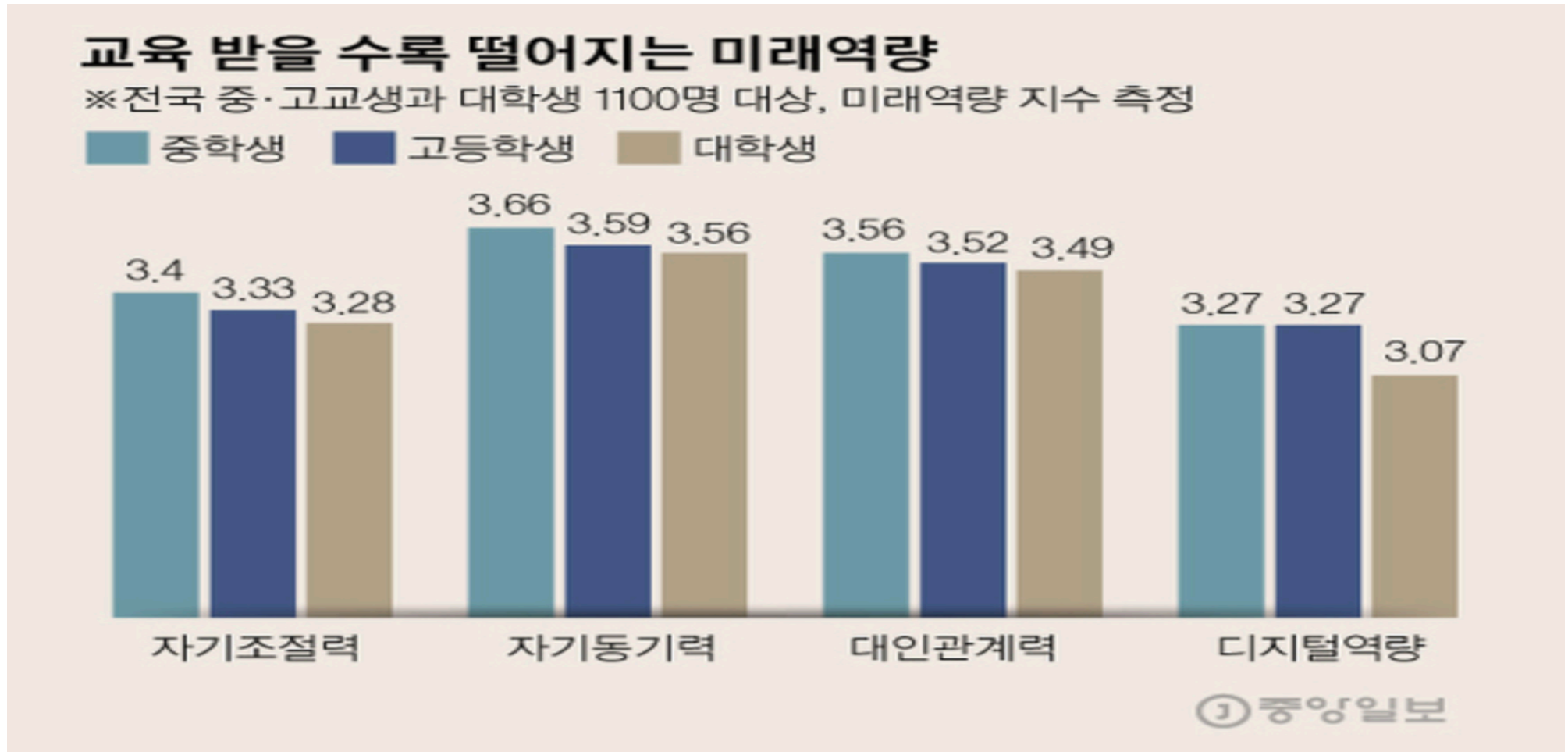


2018년 1학기 vs. 2학기 Skills 전 영역에서 상승

거꾸로캠퍼스 2018년
21세기 핵심 역량 (학기별)



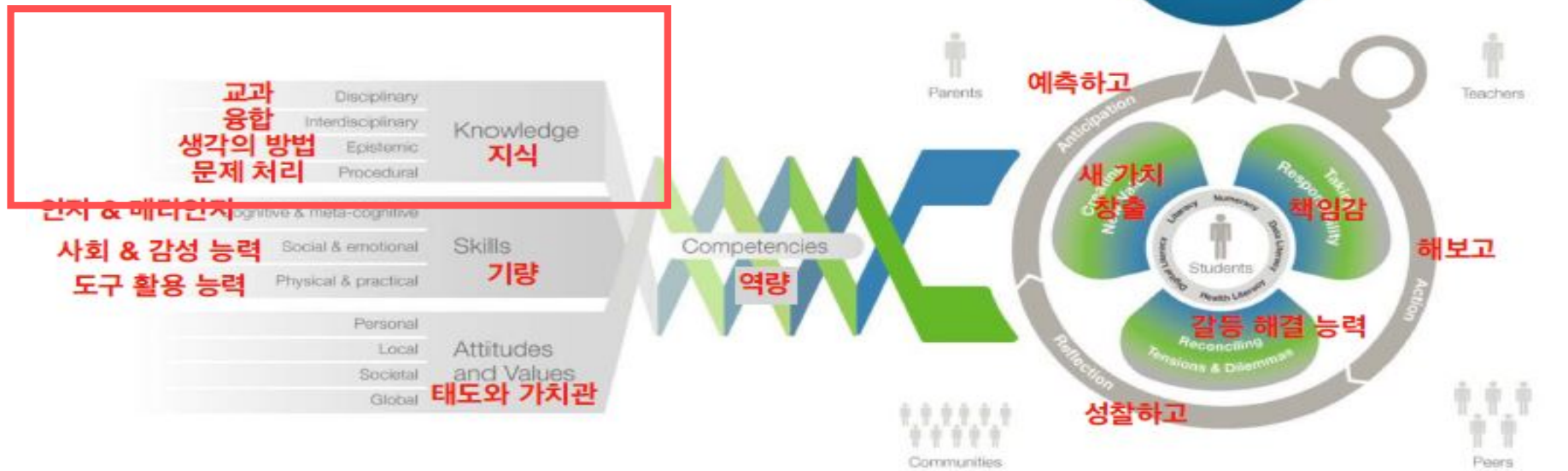
대한민국 일반 학생들의 역량 성장 경향



<2018.01.12 연세대 커뮤니케이션 연구소 & 중앙일보>

지식의 변화와 성장

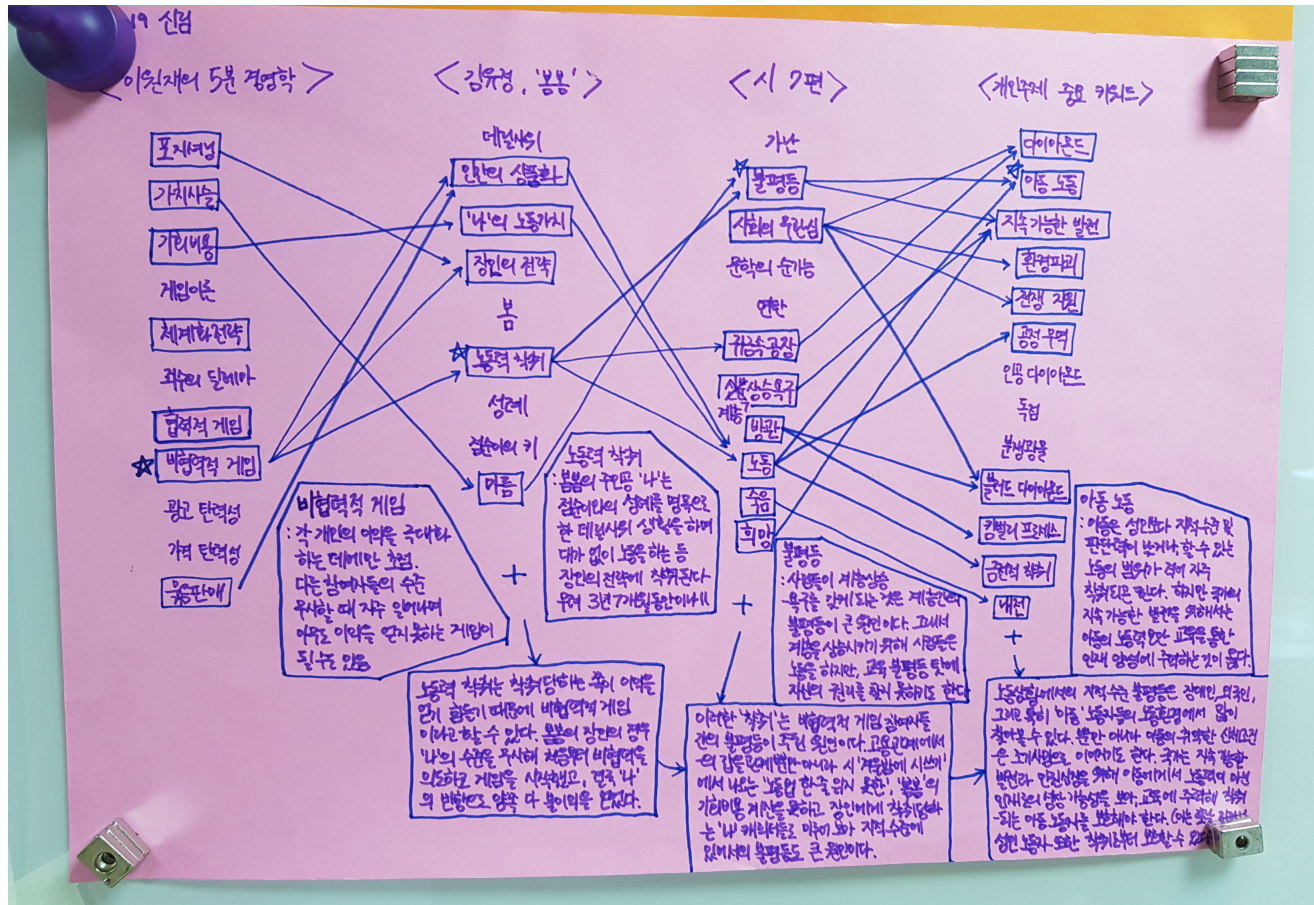
The **OECD** Learning Framework 2030



지식(Knowledge)

- **교과 지식 (disciplinary Knowledge):** 특정 교과의 내용과 구조를 이해하는 기본적 지식
- **교과 간 지식 (interdisciplinary Knowledge):** 교과 융합, 주제중심학습 또는 프로젝트 기반 학습을 통해 서로 다른 교과의 핵심 개념을 이해하고 연관성을 찾는 능력. 실생활의 문제와 현상과 이슈들을 서로 다른 여러 교과를 연결해 이해하는 지식 및 적용 능력
- **인식론 지식 (epistemic knowledge):** 배우고 습득한 지식을 실제로 전문성있게 사용할 수 있는 능력으로 예컨대 수학자적 사고, 과학자적 사고, 역사학자적 사고 등을 의미함
- **문제해결 도구 지식 (procedural knowledge):** 과제나 문제를 효율적으로 수행하거나 해결하는 절차와 방법을 통해 생각하고 행동하는 능력

교과 내 용 & 개인 주제 연결



평생은 지친 나를 어떻게 할까?

이유

- 스트레스 (Stress)
- 스트레스는 무엇인가? (What is stress?)
- 스트레스의 원인 (Causes of stress)
- 스트레스의 증상 (Symptoms of stress)
- 스트레스의 대처 (Coping with stress)
- 스트레스의 관리 (Management of stress)
- 스트레스의 예방 (Prevention of stress)
- 스트레스의 치료 (Treatment of stress)
- 스트레스의 연구 (Research on stress)
- 스트레스의 이론 (Theories of stress)
- 스트레스의 실험 (Experiments on stress)
- 스트레스의 응용 (Applications of stress)
- 스트레스의 발전 (Development of stress)
- 스트레스의 미래 (Future of stress)

과학

- 생리학 (Physiology)
- 심리학 (Psychology)
- 신경과학 (Neuroscience)
- 면역학 (Immunology)
- 호르몬 (Hormones)
- 스트레스 호르몬 (Stress hormones)
- 코르티솔 (Cortisol)
- 아드레날린 (Adrenaline)
- 스트레스 반응 (Stress response)
- 스트레스 반응의 단계 (Stages of stress response)
- 스트레스 반응의 조절 (Regulation of stress response)
- 스트레스 반응의 영향 (Effects of stress response)
- 스트레스 반응의 치료 (Treatment of stress response)
- 스트레스 반응의 예방 (Prevention of stress response)
- 스트레스 반응의 연구 (Research on stress response)
- 스트레스 반응의 이론 (Theories of stress response)
- 스트레스 반응의 실험 (Experiments on stress response)
- 스트레스 반응의 응용 (Applications of stress response)
- 스트레스 반응의 발전 (Development of stress response)
- 스트레스 반응의 미래 (Future of stress response)

사회

- 도시인의 삶 (Life of city dwellers)
- 노동시간 (Working hours)
- 스트레스의 가장 큰 원인은? (What is the biggest cause of stress?)
- 스트레스의 사회적 영향 (Social impact of stress)
- 스트레스의 경제적 영향 (Economic impact of stress)
- 스트레스의 문화적 영향 (Cultural impact of stress)
- 스트레스의 정치적 영향 (Political impact of stress)
- 스트레스의 종교적 영향 (Religious impact of stress)
- 스트레스의 법적 영향 (Legal impact of stress)
- 스트레스의 윤리적 영향 (Ethical impact of stress)
- 스트레스의 환경적 영향 (Environmental impact of stress)
- 스트레스의 기술적 영향 (Technological impact of stress)
- 스트레스의 교육적 영향 (Educational impact of stress)
- 스트레스의 의료적 영향 (Medical impact of stress)
- 스트레스의 법적 영향 (Legal impact of stress)
- 스트레스의 윤리적 영향 (Ethical impact of stress)
- 스트레스의 환경적 영향 (Environmental impact of stress)
- 스트레스의 기술적 영향 (Technological impact of stress)
- 스트레스의 교육적 영향 (Educational impact of stress)
- 스트레스의 의료적 영향 (Medical impact of stress)

개인

- 스트레스의 개인적 영향 (Personal impact of stress)
- 스트레스의 신체적 영향 (Physical impact of stress)
- 스트레스의 정신적 영향 (Mental impact of stress)
- 스트레스의 감정적 영향 (Emotional impact of stress)
- 스트레스의 행동적 영향 (Behavioral impact of stress)
- 스트레스의 인지적 영향 (Cognitive impact of stress)
- 스트레스의 사회적 영향 (Social impact of stress)
- 스트레스의 경제적 영향 (Economic impact of stress)
- 스트레스의 문화적 영향 (Cultural impact of stress)
- 스트레스의 정치적 영향 (Political impact of stress)
- 스트레스의 종교적 영향 (Religious impact of stress)
- 스트레스의 법적 영향 (Legal impact of stress)
- 스트레스의 윤리적 영향 (Ethical impact of stress)
- 스트레스의 환경적 영향 (Environmental impact of stress)
- 스트레스의 기술적 영향 (Technological impact of stress)
- 스트레스의 교육적 영향 (Educational impact of stress)
- 스트레스의 의료적 영향 (Medical impact of stress)
- 스트레스의 법적 영향 (Legal impact of stress)
- 스트레스의 윤리적 영향 (Ethical impact of stress)
- 스트레스의 환경적 영향 (Environmental impact of stress)
- 스트레스의 기술적 영향 (Technological impact of stress)
- 스트레스의 교육적 영향 (Educational impact of stress)
- 스트레스의 의료적 영향 (Medical impact of stress)

블러드 다이아몬드

목차

1. 정복할 수 없는 돌

정복할 수 없는 돌, 다이아몬드
다이아몬드는 어떻게 만들어지는가?
다이아몬드가 가진 두 가지-강함과 아름다움

2. 인간을 정복한 돌

피로 물든 다이아몬드
블러드 다이아몬드는 끝나지 않았다
정복할 수 없는, [드 비어스]
지구인가, 다이아몬드인가

들어가는 말

하지만 '돈을 잘 버는 법'이 모듈 주제가 된다는 것에 나는 약간 불만이 있었다. 현재의 사회 문제들이 대부분 과도한 이윤 추구로 인해 제도와 인권을 무시하는 양상을 띠고 있는 상황에 돈을 잘 버는 법에 대해 배우는 것이 의미가 있을까? 하지만 사회 마지막 수업에서 '돈의 본질'에 대해 생각해 보는 수업을 거친 후 나는 돈을 '잘' 버는 법의 '잘'이 '많이'가 아닌, '이윤 추구와 윤리 사이에서 중심을 잘 잡기'라는 생각이 들었다. 그리고 우리가 현재 더 알아야 할 것은 돈을 잘 버는 것보다 잘 쓰는 법이라고 생각했다.

마침 영어 팀프로젝트에서 '다이아몬드'의 주제로 생산 과정에서의 각종 사회문제와 해결책에 대해 공부했고, '다이아몬드'가 부의 상징인 만큼 그것을 주제로 이윤 추구와 윤리 사이의 중심에 대해, 소비자가 상품을 소비함으로써 사회에 미치는 간접적인 영향에 대해 주제맵을 펼쳐보고자 했다.

Prologue

국어

: 국어시간에는 제일 먼저 '이원재의 5분 경영학'에서 돈을 잘 벌기 위한 기업들의 전략을 배웠다. 2등기업은 1등기업과 함께 살아남기 위해 자신들의 2등으로서의 장점을 적극 어필하는 '대항마 전략', 기존의 시스템을 더 체계화시켜서 소비자들이 누릴 수 있게 해주는 '체계화 전략'등을 사용했다. 또한 머리를 감겨주지 않는 블루클럽, 식기 정리를 자신이 해야 하는 미스사이공처럼 기존의 기업들이 갖고 있던 '가치 사슬'에 혁신을 일으켜 성공한 기업들의 사례들도 보았다. 이외엔 광고 탄력성과 가격 탄력성을 적절히 사용해 광고비와 할인으로 이윤을 창출하는 법, 또 어떤 상황에 순수묶음판매와 복합묶음판매를 하며 더 이익을 얻을 수 있는지 배웠다.

Prologue

돈을 많이 버는 것이 정말 좋은 것일까?

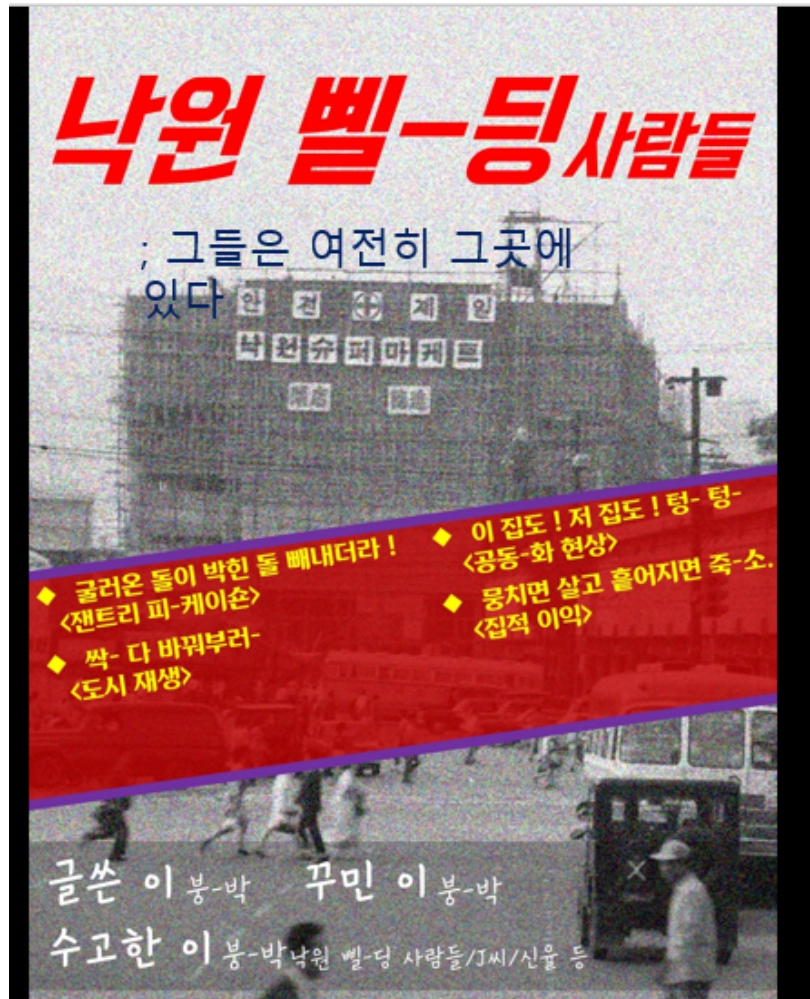
시 ‘변사체로 발견되다’는 현대 사람들의 이웃과 세상에 대한 무관심을 이야기한다. 우리 시대의 무관심은 자본주의의 폐해이기도 하다. 자본주의 세상을 살아가는 사람들의 대다수는 돈 그 자체를 목적으로 삼는다. 그런데 오로지 ‘돈을 많이 버는 것’이 목적이 되는 순간 우리는 무한경쟁사회에 갇히게 된다. 많은 돈을 벌기 위해서는 좋은 직장을 가져야 하고, 좋은 직장을 가지기 위해

서는 좋은 대학에 가야하며, 좋은 대학에 가기 위해서는 좋은 점수를 받아야 한다. 매 단계를 통과하기 위해 우리는 계속해서 같은 목적을 가진 자들과 경쟁해 이겨야 한다. 그리고 이 경쟁은 곧 ‘협력’ 또는 ‘공생’의 가치를 자연히 잊게 만든다. 그렇게 우리는 세상과 이웃에게 무관심해지는 것이다. 기업은 사람들에게 판매할 물건을 생산하기 위해 공장을 돌린다. 이들의 궁극적 목적은 자사의 이윤 추구이다. 기업의 공장들은 화석연료를 사용해 돌아간다. 화석연료는 이산화탄소를 포함한 동식

물이 죽어 땅에 묻히고 오랜 시간이 지난 뒤 만들어지는 연료이다. 공장에 에너지 얻기 위해 이 화석연료를 연소시키면 이산화탄소가 발생하여 굴뚝을 통해 대기 중으로 빠져나간다. 이산화탄소의 일부는 다시 자연으로 흡수되지만, 대부분이 대기 중에 남게 되고, 이러한 이산화탄소가 지구 온난화의 주범이다.

국어와 사회, 과학에서만 살펴봤는데도 불구하고, ‘돈 많이 벌기’만을 추구하는 것이 얼마나 위험한지 알 수 있다. 이 책에서 다루고 있는 ‘젠트리피케이

션’이라는 문제도 결국은 같은 원인에서 비롯된다.



이상한 학교의 엘리스

Alice in strange school

BY New Rules

나무 두아 라이 **신림** 은선 하남 효빛



#학교에_페미니즘을 #뉴뉴놈 #스쿨미투

여자 고등학생의 일상을 1인칭 게임으로 체험해본다면?

조회수 61,778회



3.6천



115



공유



저장



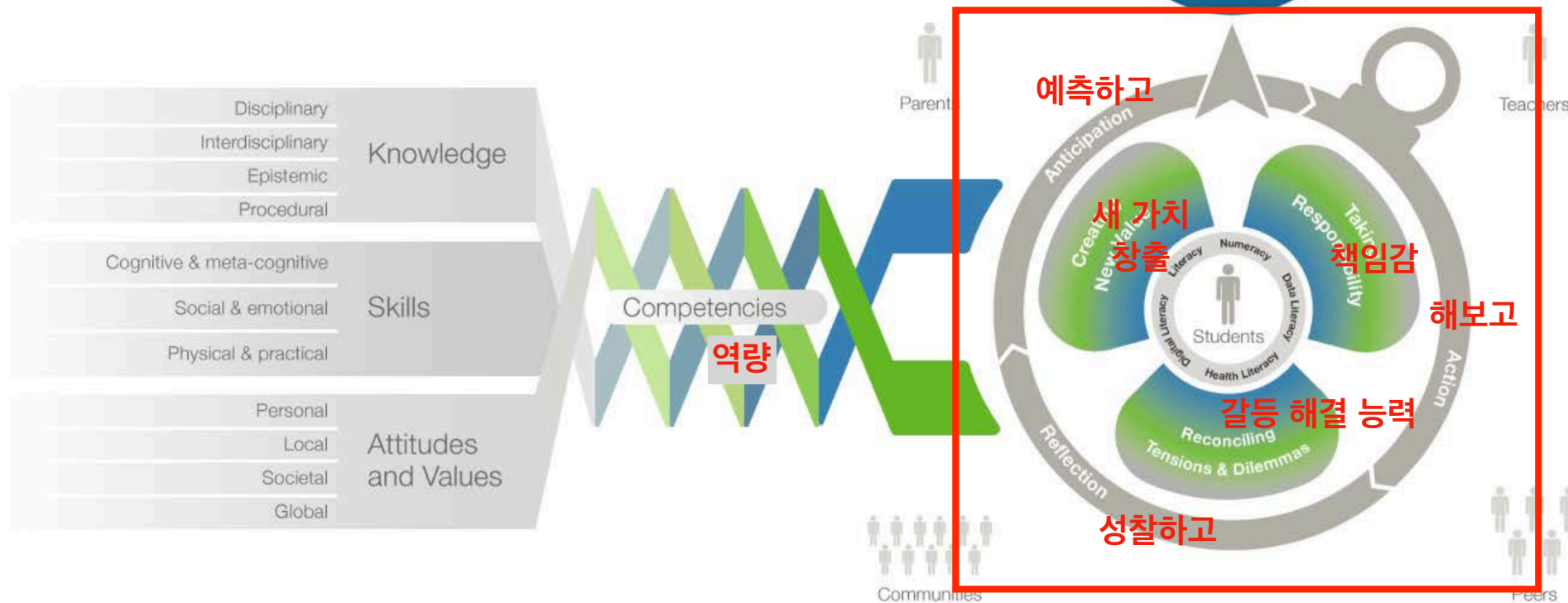
종합적 역량 발현

The **OECD** Learning Framework 2030



변혁적 역량의 성장과 발현

The **OECD** Learning Framework 2030



알파랩 교육과정(2019)

- * 학교 밖 전문적 지식과 기량의 교육자원화
- * 변혁적 역량의 고도화

<거꾸로캠퍼스 밖>

V LAB(Visualization LAB)
- 파주타이포그라피학교

단기 협업
외부 프로젝트

단기 협업
외부 프로젝트

<거꾸로캠퍼스 안>

I LAB
(Entrepreneurship)
-루트 임팩트
(진행 중)

일반교육과정

사상최대
수업
프로젝트

D LAB
(Data science)
-서울창업허브

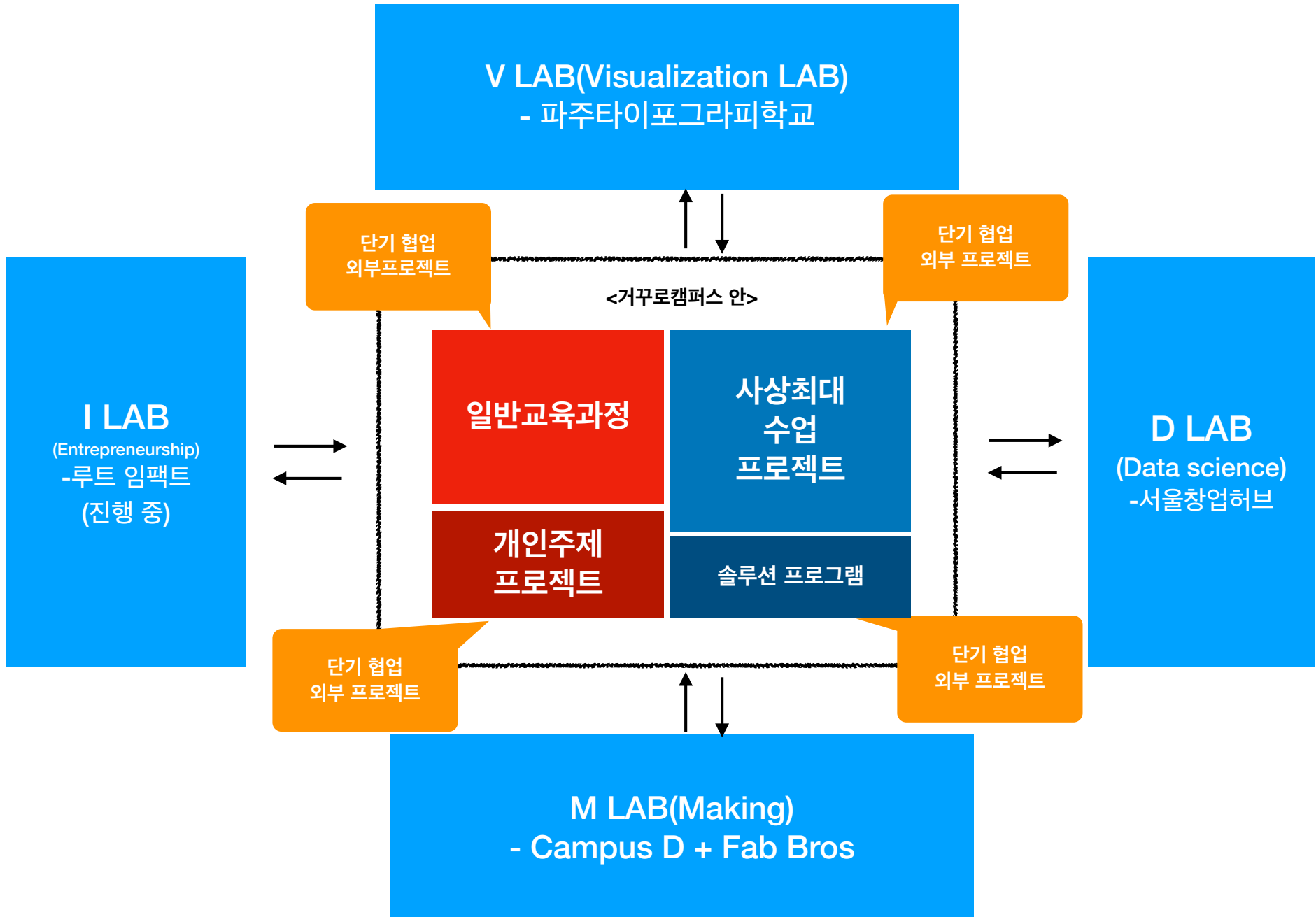
개인주제
프로젝트

솔루션 프로그램

단기 협업
외부 프로젝트

단기 협업
외부 프로젝트

M LAB(Making)
- Campus D + Fab Bros



알파랩에 대한 학생 피드백_1

“빅데이터와 데이터의 기본 개념을 잡고

문제를 효과적으로 정리하는 방법들에 대해 배웠는데,

당장 개인주제프로젝트와 사최수프의 문제를 정의하고

자료 조사를 하는데도 도움이 될 뿐 아니라

요즘 중요시되고 있는 빅데이터를 접하고 배워볼 수 있다는 것

이 좋았다.”

알파랩에 대한 학생 피드백_2

“평소에 아무 생각 없이 이용하던 것들이 이런 원리로 적용되는 걸 알게 돼서 머리를 한 대 맞은 것처럼 땡했다.

빅데이터라는 것 자체가 접근하기도 어렵지 않고, 실제 적용 사례들도 많아서 배우면서 재밌었다.

로직트리, *MECE*, *5WHY*는 개인주제프로젝트나 사최수프를 진행하면서 실제로 적용하면 진행에 도움을 주는데, *Data* 이해 수업을 통해 상세히 배울 수 있어서 좋았다.”

(2019년 모듈 3, 학생 B, D랩 설문에서)

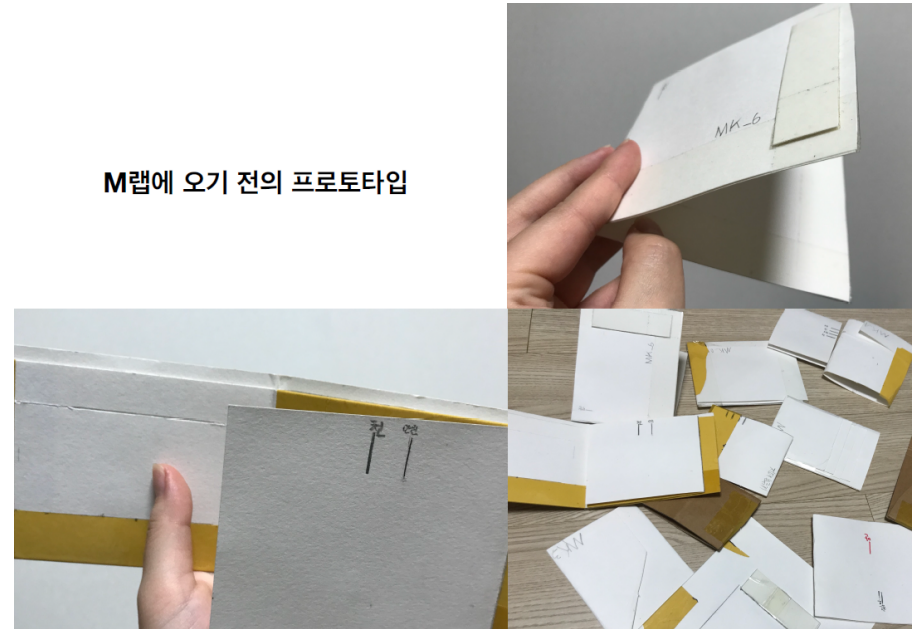
빅파이팀:

시각장애인 지폐 분류기

우리나라 지폐 속 점자



M랩에 오기 전의 프로토타입



V7~V11



노블레스:

폐유모차를 개조한 노인 보행보조기

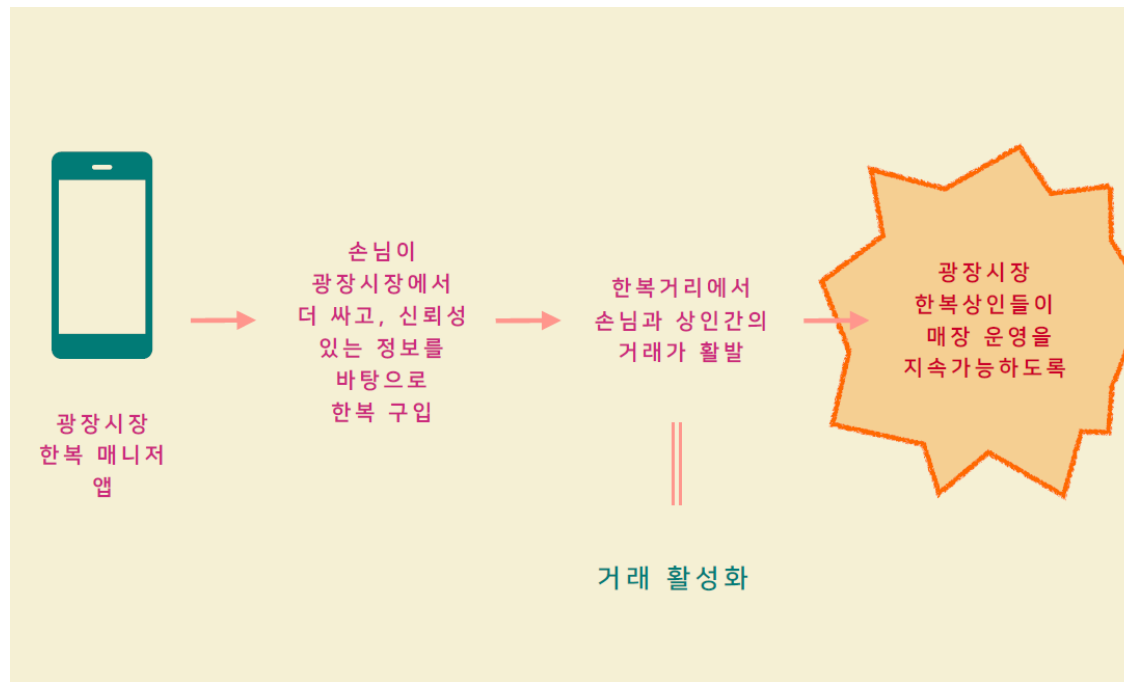


-양평 4가 노인대학 인...



H:SOK

한복시장 재생을 위한 솔루션



Hanbok:
Soul
Of Korea

H: SOK

한땀

양갱 마늘 다다
지도교사:
김광호(활어)

〈한땀〉은 한복을 필요로 하는 예비 신랑신부에게 믿을 수 있는 광장시장 한복 가게들을 소개하고, 한복가게에는 고객을 만날 수 있는 기회를 제공하는 한복 견적 비교 서비스 플랫폼입니다. 〈H:SOK〉은 ‘품질이 좋고 합리적인 가격인 광장시장 한복을 소비자들에게 소개하고 투명한 거래를 할 수 있게 만드자’. 라는 사명으로 광장시장 한복거리와 소비자 모두 행복해질 수 있는 방법을 끊임없이 연구하고 있습니다.

한땀을 통해 광장시장 한복거리를 노출하고, 신규고객을 늘려 손님과 상인간의 거래가 활발히 일어나도록 하는게 H:SOK의 목표입니다. 거래가 활발히 일어나면 광장시장 상인들은 매장운영을 지속할 수 있습니다.

!?

🔍

💻

🗣️

!!!

문제 발견
현장 방문
인터뷰 리서치 & 교과학습
관련인 인터뷰
문제 확인

👤👤

📱 한땀

👤👤❤️

🌐

🏠

한복집 노출/마케팅 시도가 어려운 상인분들
〈한땀〉을 이용해 노출/마케팅
역경매 서비스 → 상인과 손님 매칭
거래 활발
매장운영 지속가능

문제 정의

손주선 도출

- 쉬운 UI
- 배려를 담아넣은 UX
- 사진 촬영능력 교육
- 앱 활용 교육
- 광장시장H:SOK 매거진 연재
- 광장시장 한복 목록 촬영

트렌디한 디자인
합리적인 가격
투명한 거래
견적비교를 통한 시간 절약

IMPACT

광장시장 한복거리
거래 침체 문제,
역경매 앱으로 해결한다.

광장시장
한복거리 유지

교사의 변화

- 놀이터
- 성장할 수 있었던 곳
- 하루하루 많이 배웠던 곳
- 새로운 세상을 볼 수 있는 곳
- 삶의 호기심을 주는 곳
- 그 어느 곳에서도 해볼 수 없는 경험을 하게 해주는 곳
- 바쁘는데 재미있는 곳

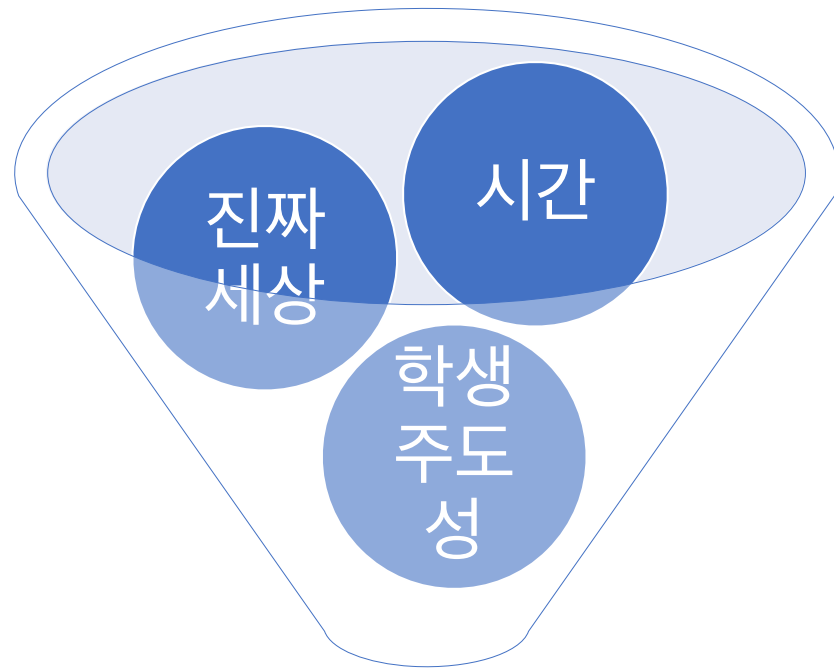
거꾸로캠퍼스 실험을 통한 교육적 통찰

일관성 & 파괴적 혁신

기초역량확보를 위한
기다림

일상적 성찰과 개선

진짜 세상과의 연결과 협력



시도와 성찰을 통한 나선형 성장




성과와 한계

- *보편적인 학생과 교사들이
교육의 개념과 방법의 전환을 통해
완전한 21세기 역량 중심의 교육을
실현할 수 있음을 확인
- *현재의 법률과 제도에 기반한 학교에서는 실현 불가능
==> 비인가 학교로 남게 된 이유

새로운 모색

- * 공교육 접목을 위한 시도
 - ==> 신 개념의 사립학교 설립
 - ==> 과학고 혁신에 접목 시도
- * 21세기 교육 실험을 위한
학교 규제 샌드박스 필요성



모두가 교육의 위기를 걱정할 때
우리는 그냥 희망을 만들기로 했습니다