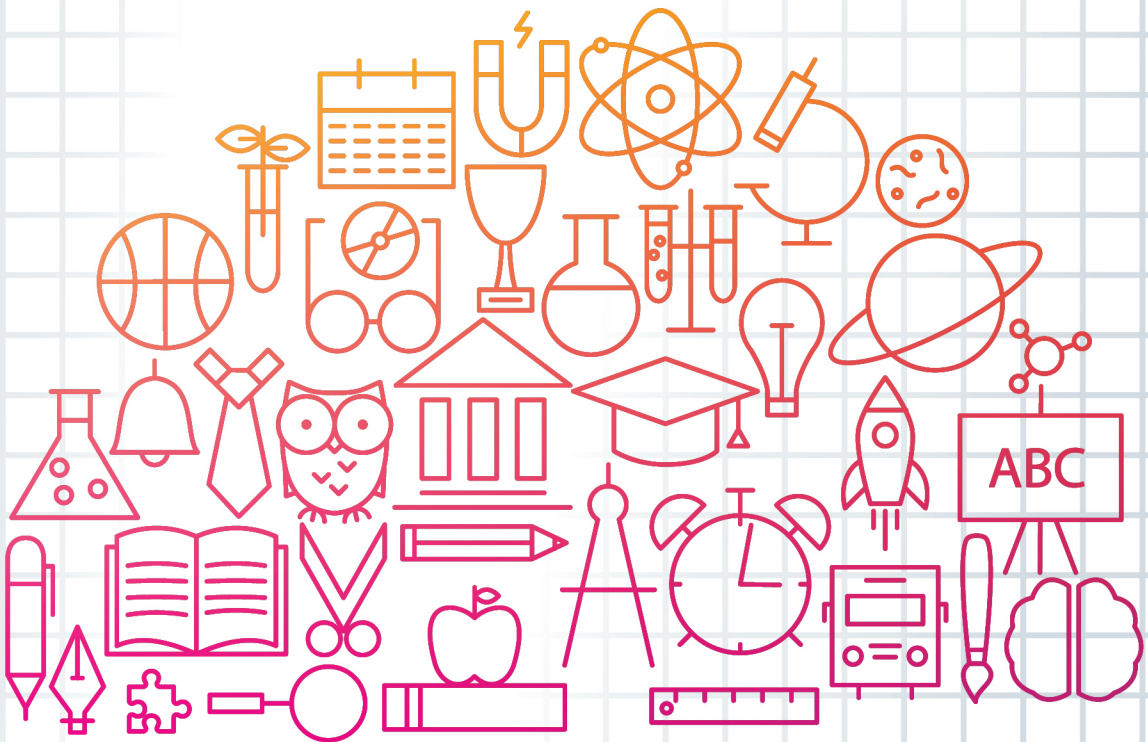


교육 콘텐츠 전문기업—
(주)삼양문화



교재 · 교구

매뉴얼



교육 콘텐츠 전문기업——
(주)삼양문화

(주) 삼양미디어



미래를 위한 교육

진로교육연구원

www.samyangcareer.net

삼양미디어와 삼양문화는

☑ **초등·중등·고등 진로와 직업 교과서 출판**

학습자가 교과서를 통해 신나고, 재미있게 진로수업을 받을 수 있도록 노력하고 있습니다.

☑ **다양한 진로자료와 정보 제공**

자체 개발한 진로교육 콘텐츠를 다양한 매체(영상, 도서, 게임 등)를 활용하여 학생들이 진로 정보와 교육을 받을 수 있도록 노력하고 있습니다.

☑ **창의적 진로교육 콘텐츠와 프로그램 개발**

현장경험이 풍부한 기업부설연구소 인력들이 학습자에 맞는 진로교육 콘텐츠와 새로운 프로그램을 개발하여 학생 참여 100%의 진로교실을 실현하고자 합니다.

목차

01	직업멘토카드 다중지능별 직업들을 탐색하는 직업카드	I 자아 이해와 사회적 역량 개발 II 일과 직업 세계의 이해	2
02	드림온(Dream On) 플레이어간의 꿈에 대한 질문을 통해 자기이해, 타인과 소통을 할 수 있는 보드게임	I 자아 이해와 사회적 역량 개발 II 일과 직업 세계의 이해	35
03	커리어 타워 직업흥미, 직업 가치관, 진로 준비사항을 탐색해 볼 수 있는 젠가형 보드게임	IV 진로 디자인과 준비	40
04	액션카드2 홀랜드 유형으로 구분된 다양한 직무와 직무와 직업의 관계 탐구	II 일과 직업 세계의 이해	61
05	커리어 트리2 나의 강점, 특성을 표현한 키워드로 나를 소개하는 나무를 만드는 교구	I 자아 이해와 사회적 역량 개발 IV 진로 디자인과 준비	72
06	학과톡(TALK)카드 적성에 맞는 학과를 탐색할 수 있는 카드	III 진로 탐색	79
07	학과톡(TALK)카드 플레이세트 학과를 게이미피케이션으로 알아볼 수 있는 보드게임	III 진로 탐색	88
08	Match Match 4차 산업혁명 시대 기술과 직업을 알아볼 수 있는 보드게임	II 일과 직업 세계의 이해	95
09	메이킹 컴퍼니 프로젝트 워크지 미래유망직업 탐색과 청소년 창업교육을 동시에 할 수 있는 워크지	II 일과 직업 세계의 이해	100
10	커리어 인형2 나를 닮은 히어로를 만들면서 자기이해와 자기효능감을 알아 볼 수 있는 인형	I 자아 이해와 사회적 역량 개발	104
11	나도 히어로 워크지 커리어 인형과 함께 사용하는 워크지(2차시)	I 자아 이해와 사회적 역량 개발	108
12	레벨업(Level Up) 대학의 학과에 대해 알고, 해당 학과의 선택과목에 대해 알아보는 보드게임	IV 진로 디자인과 준비	112

01

직업멘토카드

교수 학습 지도안 및 활용법

I 자아 이해와 사회적 역량 개발

II 일과 직업 세계의 이해

하워드 가드너(Howard Gardner)에 따르면 사람들은 태어날 때부터 언어지능, 논리수학지능, 공간친화지능, 신체운동지능, 음악지능, 대인관계지능, 자기이해지능, 자연친화지능 가운데 한 가지 이상 영역에서 다른 사람보다 뛰어난 강점지능을 가지고 태어난다고 합니다. 그것은 비단 학교 공부가 아니라 그림 그리기나 운동 애완동물 돌보기, 노래일 수 있습니다. 자신의 강점을 파악한다는 것은 아이가 앞으로 인생을 살아가는데 큰 도움이 될 것입니다. 그것이 본래 아이의 강점 분야라면 훌륭한 성과를 낼 가능성이 높기 때문입니다. 또한, 한 분야에서 거둔 자신감은 자신의 약점을 보완하려는 노력으로 이어지게 될 것입니다.

(주)삼양문화 기업부설연구소 진로교육연구원과 현직 진로와 직업 교사가 참여하여 국내·외 다중지능이론의 전문자료와 진로수업의 축적된 노하우를 바탕으로 다중지능별 직업을 엄선하여 직업멘토카드와 강점지능퍼즐을 제작하였습니다.

직업멘토카드는 8가지 지능, 200장의 카드로 구성되어 있습니다. 카드 앞면에는 해당 직업이 하는 일을 일러스트로 표현하여 직업에 대한 이해를 쉽게 하였습니다. 뒷면에는 하는 일, 되는 길, 관련 직업, 관련 학과, 관련 자격증, 개발능력에 대해 명시하여 학생들로 하여금 직업 세계에 대한 이해를 넓힐 수 있도록 하였습니다. 또한 강점지능퍼즐 맞추기 활동을 통해 재미있게 직업을 탐색함으로써 자신의 진로 목표에 맞춰 자신의 강점지능을 발전시키고 약점지능은 보완해 나갈 수 있습니다. 추가적으로 다양한 학습지와 교사용 PPT는 카드와 퍼즐의 교육적 한계를 보충하며 학생들이 재미있게 작성하며 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 합니다. 카드 뒷면 QR코드와 교사용PPT에 수록된 직업별 멘토는 해당 직업을 희망하는 학생들에게 본인의 발자취를 소개함으로써 진로 나침반 역할을 할 것입니다.

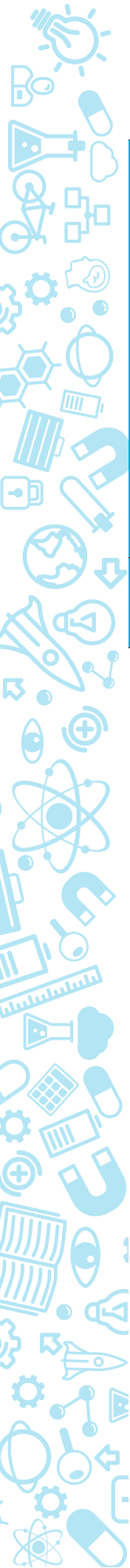
다중지능 안내



- ☑ 200개의 직업을 8가지 다중지능이론으로 분류한 카드입니다.
- ☑ 뒷장의 QR코드를 스마트폰으로 찍으면 해당 직업의 대표 멘토(직업인)를 알아볼 수 있습니다.
- ☑ 다양한 활동을 통해 나의 다중지능 속 직업들과 정보를 알아볼 수 있습니다.

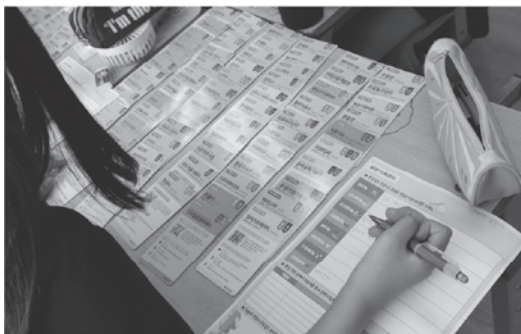
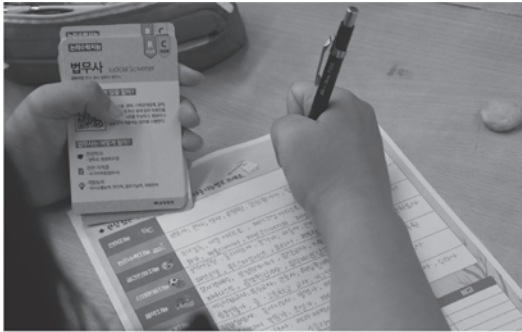
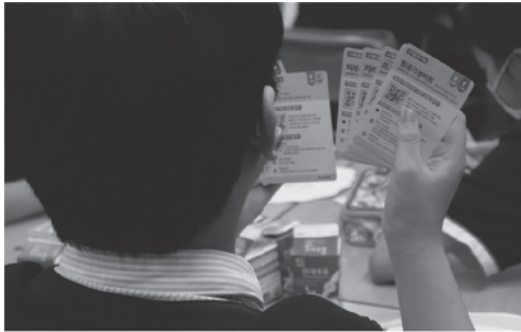
직업멘토카드

주 제		나의 관심도에 따라 카드를 분류하여 나의 다중지능을 알아보고 관련 직업을 알아보자. I
소요시간		45분
활동유형		개별 활동, 모둠 활동
활동목표		[중학교] • 자신의 능력이나 특성, 강·약점 등을 존중할 수 있다. • 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다. [고등학교] • 자신의 특성을 이해하고 긍정적 자아정체감을 가질 수 있다. • 자신의 강점을 발전시키고, 약점을 보완하는 방법을 찾아 노력할 수 있다.
활동내용의 주안점		직업카드를 활용하여 자신의 강점지능을 알아보고, 이와 연관된 직업과 진로정보(관련학과, 자격증, 개발능력)를 찾아보며, 자신의 진로 설계를 구체적으로 생각할 수 있도록 한다.
준비물		직업멘토카드, 활동지1-1(끼리면 카드를 잡아라!)
교육 과정	도입	• 강점지능에 관한 동영상 시청 (예: '모든 사람은 천재다.' by 아이디어 고릴라 https://youtu.be/hi-sn9Bjoi4) • 다중지능이론에 대한 설명 (예: 사람은 누구나 태어날 때부터 저마다 강점을 가지고 태어나고, 어떠한 강점인지 알고, 갖고 닦으면 보다 강화되어 본인의 진로 로드맵을 설계할 때 도움이 될 수 있다.)
	전개	• 직업멘토카드 분류방법으로 강점지능검사 하기 ※ 중학교 수업은 45분으로 짧기 때문에 분류카드를 3장만 사용, 고등학교는 분류카드 5장 모두 사용 ① 1인1카드 일 때 - <끼리면 카드를 잡아라> 활동지1-1을 1인당 1장씩 갖도록 한다. - 직업멘토카드 중에 분류카드인 <매우 관심 많음 X5>카드, <관심 많음 X4>, <보통 X3> 카드를 책상 앞에 놓는다. - 200장의 카드를 스캔하면서 자신의 관심도에 따라 카드를 분류카드 위에 놓는다. - 카드를 모두 놓은 후, 활동지에 분류한 카드의 장수를 적는다. - 장수를 적은다음, 점수 기록 방법에 따라 점수를 기록한다. - 점수를 기록한 후, 가장 높은 점수 별로 순위를 매긴다. - 가장 높은 점수의 지능부터 3번째 높은 점수의 지능이 자신의 강점지능이며, 가장 낮은 점수의 지능부터 3번째로 낮은 점수의 지능이 자신의 약점지능임을 설명한다.



활동사진

		② 2인1카드 일 때 - <펼치면 카드를 잡아라>활동지1-1을 1인당 1장씩 갖도록 한다. - 직업멘토카드 중에 분류카드인 <매우 관심 많음 X5>카드, <관심 많음 X4>, <보통 X3>카드를 두 명 사이에 놓는다. - 총8개 지능이므로 4개 지능씩 나눠서 관심정도에 따라 분류한 다음, 활동지에 장수를 기록하고 카드를 바꿔서 나머지 지능으로 검사하도록 한다. - 장수를 적은다음, 점수 기록 방법에 따라 점수를 기록한다. - 점수를 기록한 후, 가장 높은 점수 별로 순위를 매긴다. - 가장 높은 점수의 지능부터 3번째 높은 점수의 지능이 자신의 강점지능이며, 가장 낮은 점수의 지능부터 3번째로 낮은 점수의 지능이 자신의 약점지능임을 설명한다. • 활동지1-2 작성하기 Tip) 활동지2를 작성할 때, 스마트 폰을 사용할 수 없을 때는 함께 제공한 수업용 PPT로 대표 직업을 선정하여 보여준다.
	정리	본인이 작성한 활동지1-2 발표하기



① 직업멘토카드를 이용한 다중지능간이검사 1 (끌리면 카드를 JOB아라)

직업멘토카드로 직업을 관심(선호)정도에 따라 구별해서 활동지에 작성합니다.

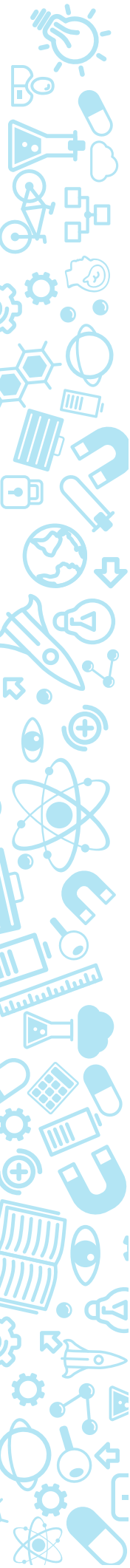
구분		매우 관심 많음	대체로 관심	보통	합산 점수
언어지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				
논리수학지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				
공간친화지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				
신체운동지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				
음악지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				
대인관계지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				
자기이해지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				
자연친화지능	몇장				
	점수	× 5	× 4	× 3	
	합계				

합산점수에 따라 순위를 매겨 보세요.

해당지능	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
순위								

나의 강점지능은?(1지능~3지능)

1지능	2지능	3지능



활동지

1-2

나의 강점 지능 속 직업을 탐색해 봅시다. 나의 강점지능(1순위~3순위)안에 나의 BEST5 직업을 뽑아 봅시다.
(※스마트폰을 사용하여 QR코드를 찍으면 해당 직업의 멘토가 나옵니다.)

순위	직업명	하는 일	관련 직업/학과/자격증	해당직업 멘토 정보 (멘토가 꿈을 이룬 배경, 진로장벽 등 요약 기록하기)
1				
2				
3				
4				
5				

TIP

- 사전 준비 : 핸드폰에 QR코드 리더기 앱 설치하기 (Play스토어나 App스토어) 또는 네이버에서 검색하기
- 멘토의 스토리 적기(1,2,3순위 지능 가운데 관심 있는 직업을 선택하여 QR코드를 찍어서 멘토의 하는 일, 멘토가 꿈을 이룬 배경, 진로장벽 등을 요약 기록하기

④ 직업멘토카드를 이용한 다중지능간이검사 2

순서에 상관없이 200개 카드를 이용하여 해당 카드에 나와 있는 직업을 본인 관심(선호) 정도에 따라
보기와 같이 구별하세요.

[보기] 1.전혀 관심 없다. / 2.별로 관심 없다. / 3.보통이다 / 4.대체로 관심 있다. / 5.매우 관심이 있다.

[다중지능 답지]

매우 관심이 있다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉠								
점수	×5	×5	×5	×5	×5	×5	×5	×5
합계 ㉡								
대체로 관심이 있다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉢								
점수	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4
합계 ㉣								
보통이다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉤								
점수	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3
합계 ㉥								
별로 관심이 없다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉦								
점수	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2
합계 ㉧								
전혀 관심이 없다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉧								
점수	×1	×1	×1	×1	×1	×1	×1	×1
합계 ㉨								
합 계 (㉠+㉢+㉤+㉦+㉧+㉨)	25	25	25	25	25	25	25	25
합산점수 (A+B+C+D+E)	점	점	점	점	점	점	점	점

합산점수가 높은 것이 강점이고, 낮은 것이 약점입니다.

[다중지능 검사 결과]

해당지능	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
순위								

[다중지능 답지]

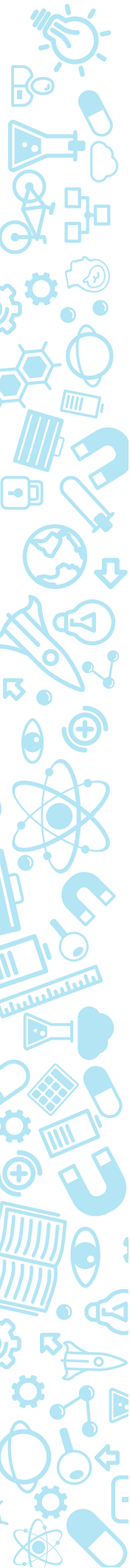
매우 관심이 있다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉠	10	7	2	8	1	2	4	8
점수	×5	×5	×5	×5	×5	×5	×5	×5
합계 ㉡	50	35	10	40	5	10	20	40
대체로 관심이 있다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉢	5	4	11	1	3	4	5	2
점수	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4	×4
합계 ㉣	20	16	44	4	12	16	10	8
보통이다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉤	1	6	4	2	4	3	12	1
점수	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3	×3
합계 ㉥	3	18	12	6	12	9	36	3
별로 관심이 없다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉦	3	5	6	7	3	3	2	6
점수	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2	×2
합계 ㉧	6	10	12	14	6	6	4	12
전혀 관심이 없다.	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
몇 장? ㉨	6	3	2	7	14	13	2	8
점수	×1	×1	×1	×1	×1	×1	×1	×1
합계 ㉩	6	3	1	7	14	13	2	8
합 계 (㉠+㉢+㉤+㉦+㉨)	25	25	25	25	25	25	25	25
합산점수 (A+B+C+D+E)	85 점	82 점	80 점	71 점	49 점	64 점	72 점	71 점

환산점수가 높은 것이 강점이고, 낮은 것이 약점입니다.

[다중지능 검사 결과]

해당지능	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
순위	1	2	3	5	8	7	4	5

주 제		나의 강점을 알아보고, 초성퀴즈로 해당 지능의 직업을 알아보자.
소요시간		45분
활동유형		개별 활동
활동목표		[중학교] • 자신의 능력이나 특성, 강·약점 등을 존중할 수 있다. • 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다. [고등학교] • 자신의 특성을 이해하고 긍정적 자아정체감을 가질 수 있다. • 자신의 강점을 발전시키고, 약점을 보완하는 방법을 찾아 노력할 수 있다.
활동내용의 주안점		직업카드를 활용하여 자신의 강점지능을 알아보고, 이와 연관된 직업과 진로정보(관련학과, 자격증, 개발능력)를 찾아보며, 자신의 진로 설계를 구체적으로 생각할 수 있도록 한다.
준비물		직업멘토카드
교육 과정	도입	다중지능 간이 검사지로 나의 다중지능 유형을 알아보기(5분) - 활동지1-4 - 나의 강점지능 1,2,3순위 알아보기
	전개	직업멘토카드를 참고하여 나의 강점지능 1,2,3순위를 속 관심직업과 멘토에 대해서 알아보기 - 활동지1-5
	정리	우리 반에서 가장 많이 나온 지능 BEST3을 뽑아 빙고게임으로 해당 지능의 대표직업 알아보기



활동지

1-4

☑ 다중지능간이검사지

한 문항을 오랫동안 생각하지 마세요. 각 문항을 읽고 해당번호를 답안지에 × 표시하세요.

[보기] 1.전혀 그렇지 않다 / 2.별로 그렇지 않다 / 3.보통이다 / 4.대체로 그렇다 / 5.매우 그렇다.

번호	항 목	1	2	3	4	5
1	본인이 생각하기에 다른 사람보다 어휘력이 풍부한 편이다.					
2	어떤 일을 하든지 실험하고 검증하는 것을 좋아한다.					
3	손으로 물건을 만들고, 그림 그리는 것을 좋아한다.					
4	운동 경기를 보면 운동선수들의 장 · 단점을 잘 집어낸다.					
5	취미 생활로 악기를 연주하거나 음악 감상을 즐긴다.					
6	친구나 가족들의 고민거리를 들어 주거나 해결하는 것을 좋아한다.					
7	나 자신을 반성하고, 앞으로의 생활을 계획하는 것을 좋아한다.					
8	동물에 관심이 많고, 동물들의 공통점과 차이점을 알고 있다.					
9	글이나 문서를 읽을 때 문법적으로 어색한 문장을 잘 찾아낸다.					
10	교과목 가운데 수학이나 과학을 좋아한다.					
11	어림짐작으로도 길이나 넓이를 비교적 잘 알아맞힌다.					
12	평소에 몸을 움직이며 활동하는 것을 좋아한다.					
13	악보를 보면 그 곡의 멜로디를 어느 정도 알 수 있다.					
14	학교폭력이 왜 발생하고 어떻게 해결하면 좋을지 알고 있다.					
15	나의 건강 상태나 기분, 컨디션을 정확히 파악할 수 있다.					
16	옷이나 가방을 보면 어떤 재질인지 바로 알아맞힐 수 있다.					
17	나의 어렸을 때 꿈은 작가나 아나운서였다.					
18	다른 사람의 말 속에서 비논리적인 점을 잘 찾아낸다.					
19	다른 사람의 그림을 보고 평가를 잘 할 수 있다.					
20	어떤 운동이라도 한두 번 해보면 잘 할 수 있다.					
21	다른 사람의 연주나 노래를 들으면 어떤 점이 부족한지 알 수 있다.					
22	다른 사람들로부터 다정다감하다는 소리를 자주 듣는다.					
23	내 생각이나 감정을 상황에 맞게 잘 통제하고 조절한다.					
24	동물이나 식물에 관하여 많은 정보를 알고 있다.					
25	글을 조리 있고 설득력 있게 쓴다는 말을 자주 듣는다.					
26	학교생활에서 발생하는 문제를 해결하는 절차와 방법을 잘 알고 있다.					
27	내 방이나 교실을 꾸밀 때, 어떤 재료를 사용해야 하고 어떻게 배치해야 할 지 잘 안다.					
28	운동을 잘한다는 말을 자주 듣는다.					
29	다른 사람과 노래할 때 화음을 잘 넣는다.					
30	학교 친구나 선생님의 기분을 잘 파악하고 적절하게 대처한다.					
31	평소에 내 능력이나 재능을 개발하기 위해 노력하고 있다.					
32	동물이나 식물을 좋아하고 잘 돌본다.					

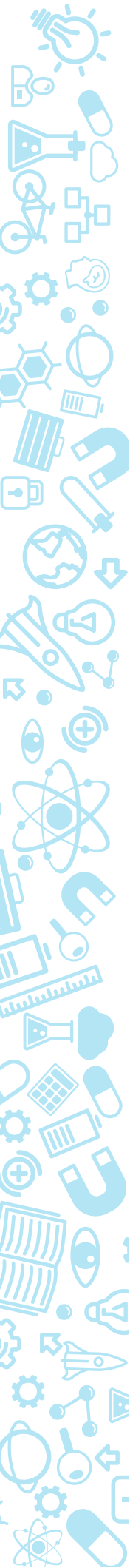
직업멘토카드

	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
번호	1	2	3	4	5	6	7	8
점수								
번호	9	10	11	12	13	14	15	16
점수								
번호	17	18	19	20	21	22	23	24
점수								
번호	25	26	27	28	29	30	31	32
점수								
합계								
순위								

합계점수가 높은 것이 강점지능이고, 낮은 것이 약점지능입니다.

[다중지능 검사 결과]

	언어	논리수학	공간친화	신체운동	음악	대인관계	자기이해	자연친화
순위								



활동지

1-5

나의 다중지능은 무엇인가?

학번 _____ 이름 _____

☑ 검사 결과 나의 지능은?

1지능 _____ 2지능 _____ 3지능 _____

☑ 나의 지능 특징? (ppt 또는 각 다중지능별 특징 보고 기록하기)

① 나의 1지능

가 _____
나 _____
다 _____

② 나의 2지능

가 _____
나 _____
다 _____

☑ 나의 지능 보완방법? (ppt 참고)

① 나의 1지능

가 _____ 나 _____ 다 _____

② 나의 2지능

가 _____ 나 _____ 다 _____

☑ 새로 발견한 나의 특징과 나의 능력을 개발할 수 있는 방법은?

- ④ **프로그램** : 내 직업을 맞춰봐
- ④ **소요시간** : 총 20~45분
- ④ **대 상** : 초등 · 중 · 고등학생
- ④ **참여인원** : 제한 없음
- ④ **게임방법**

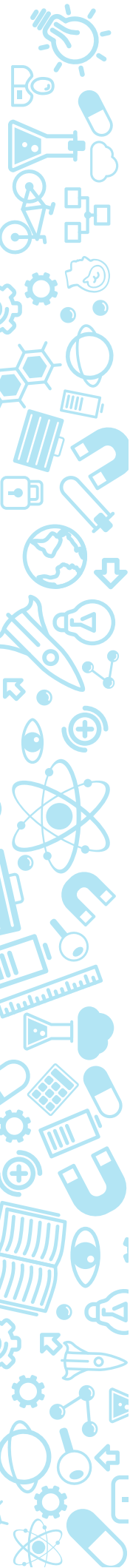
- ① 한 모둠마다 직업멘토카드 1세트가 필요합니다.
- ② 가위 · 바위 · 보를 한 다음 이긴 사람이 이야기꾼이 됩니다.
- ③ 이야기꾼을 제외한 다른 사람들은 모두 눈을 가리도록 합니다..
- ④ 이야기꾼은 200장의 직업멘토카드를 살펴본 후에 자신이 설명할 카드를 선택한 후, 카드를 숨깁니다.
- ⑤ 4인 게임 시, 이야기꾼을 제외한 조원들은 원하는 직업멘토카드 20장씩 가져갑니다.
단, 8가지 지능이 골고루 들어가도록 카드를 선택합니다. (※ 5인, 6인 게임 시 융통성 있게 조정합니다.)
- ⑥ 카드를 가져간 사람들은 카드를 보며 직업을 탐색하여 본인이 어떤 카드를 가져 갔는지 확인합니다.
- ⑦ 카드 탐색이 끝나면 이야기꾼은 자신이 선택한 카드에 대해 설명합니다.

이야기꾼

- ① 차례마다 돌아가면서 한 사람씩 이야기꾼이 됩니다. 이야기꾼은 손으로 가린 카드의 직업에 대해 설명합니다.
카드를 설명하는 방식은 이야기꾼 마음대로입니다.
- ② ‘병원’, ‘땀’처럼 한 단어로 된 말도 좋고, ‘100살까지 할 수 있는 직업’, ‘세상에서 가장 정의로운 직업’
‘처럼 긴 단어나 문장으로 이야기해도 좋습니다.
- ③ 영화나 노래 제목, 속담, 시구 등을 이용해도 됩니다.
- ④ 카드 설명은 총 3단계로 나눠서 설명합니다.
- ⑤ 예로 1단계에서 병원, 2단계에서 수술실에 있는 사람, 3단계 흰색 가운을 입고 있다.
와 같은 설명으로 ‘의사’를 설명합니다.

카드 내기

- ① 다른 사람은 이야기꾼의 설명을 듣고, 손에 든 카드 가운데 어떤 카드가 그 설명에 어울리는지 생각합니다.
- ② 각 단계의 설명을 들을 때마다 설명에 부합하는 직업카드(글자가 있는 부분)이 보이도록 1장을 내려놓습니다.
- ③ 1단계 설명에서 1장, 2단계 설명에서 1장, 3단계 설명에서 1장씩 카드를 내려놓은 후,
이야기꾼은 자신을 제외한 모든 조원이 눈을 감도록 합니다. 그리고 자신이 가리고 있던 카드와 다른 사람이 낸
카드를 잘 섞은 뒤 앞면(그림이 있는 면)이 보이도록 펼쳐 놓습니다.



직업멘토카드 추가 활용 1

이야기꾼의 마음 알아내기

- ① 펼쳐진 카드 가운데 이야기꾼이 낸 카드를 맞히는 것이 다른 사람의 목표입니다.
- ② 가위·바위·보를 한 후 이긴 사람부터 시계방향으로 자신이 생각한 이야기꾼의 직업을 말하고 이야기꾼의 카드를 맞춥니다.

[점수계산]

- ① 이야기꾼이 낸 카드를 모두 맞히거나 아무도 맞히지 못하면, 이야기꾼은 점수를 얻지 못하고 나머지 사람들은 모두 2점을 얻습니다. ※ 이야기꾼이 설명을 잘하도록 유도
- ② 위의 경우가 아니라면, 이야기꾼이 낸 카드를 맞힌 사람과 이야기꾼은 각각 3점을 얻습니다.
- ③ 총 4라운드를 진행한 후에, 총점이 높은 사람이 승리합니다.

※ 직업멘토카드 뒷장에 나와 있는 직업 정보를 활용하거나 스마트폰을 활용하여 QR코드를 찍어서 자신의 강점 지능에 속한 직업에 대해 미리 살펴봅니다.
(하는 일은 무엇인가, 멘토는 누가 있나, 취업방법은 어떤 것이 있나, 관련 학과는 어떤 학과가 있나, 자격증은 무엇이 있나 등)

[점수계산표 (예)]

순서	이름	1라운드 (이야기꾼:홍길동)	2라운드 (이야기꾼:김철수)	3라운드 (이야기꾼:이영희)	4라운드 (이야기꾼:박영수)	총점
1	홍길동	3	3	2	2	10
2	김철수	0	3	2	2	7
3	이영희	3	0	0	2	5
4	박영수	0	0	2	0	2

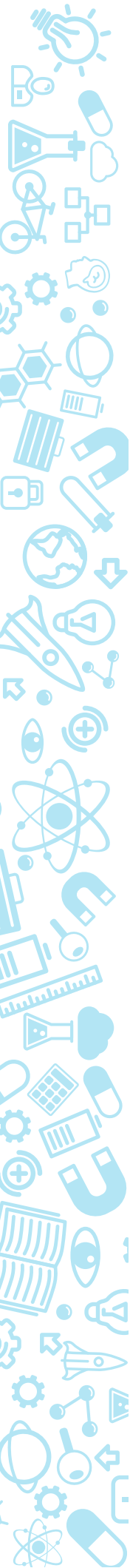
- ✓ **프로그램** : 초성퀴즈
- ✓ **소요시간** : 30분~40분
- ✓ **대 상** : 초등·중학생
- ✓ **참여인원** : 1개 반
- ✓ **게임방법**

조별로 초성퀴즈 하기

- ① 각 조마다 4인, 카드 1세트가 필요합니다.
- ② 조원 1명이 8개 지능 가운데 2개 지능을 가져갑니다.
- ③ 조원들은 각 2개의 지능을 살펴봅니다.
- ④ 각 조별로 조원이 돌아가며, 다른 조에게 초성퀴즈 문제를 냅니다.
- ⑤ 문제를 출제한 조를 제외한 모든 조는 상의한 정답을 활동지에 적습니다.
- ⑥ 이후, 모든 조가 돌아가면서 문제를 냅니다.
- ⑦ 각 조별로 정답을 채점합니다.
- ⑧ 점수를 합산하여 점수가 가장 높은 조가 승리합니다.

선생님과 함께 초성퀴즈 하기

- ① 각 조마다 4인, 카드 1세트가 필요합니다.
- ② PPT의 초성퀴즈는 1단계부터 5단계까지, 총 5가지 단계로 구성되어 있습니다.
- ③ 선생님 초성퀴즈PPT를 통해 문제 제시 후, 가장 먼저 맞추는 조 또는 학생에게 점수를 주며 퀴즈 종료 후, 합산하여 점수가 가장 높은 조 또는 학생이 승리합니다.



답안지

1	초 성	답 안	11	초 성	답 안
2	초 성	답 안	12	초 성	답 안
3	초 성	답 안	13	초 성	답 안
4	초 성	답 안	14	초 성	답 안
5	초 성	답 안	15	초 성	답 안
6	초 성	답 안	16	초 성	답 안
7	초 성	답 안	17	초 성	답 안
8	초 성	답 안	18	초 성	답 안
9	초 성	답 안	19	초 성	답 안
10	초 성	답 안	20	초 성	답 안
합계					

직업멘토카드 추가 활용 3

- ☑ **프로그램** : 모둠별 빙고게임
- ☑ **소요시간** : 20분~30분
- ☑ **대 상** : 초등 · 중 · 고등학생
- ☑ **참여인원** : 제한 없음
- ☑ **게임방법**

- ① 각 모둠마다 직업멘토카드 1세트(200장)를 갖도록 합니다.
- ② 선생님이 8가지 지능 가운데 1가지 지능을 선택합니다.
- ③ 각 모둠은 해당 지능 카드 25장을 책상에 5×5형식(가로5장, 세로5장)으로 배열합니다.
- ④ 5줄 빙고가 먼저 완성되는 모둠이 이기는 게임입니다.
- ⑤ 8가지 지능을 모두 차례차례 실시합니다.



직업멘토카드 추가 활용 4

☑ **프로그램** : 직업 스피드 퀴즈

☑ **대 상** : 초등 · 중 · 고등학생

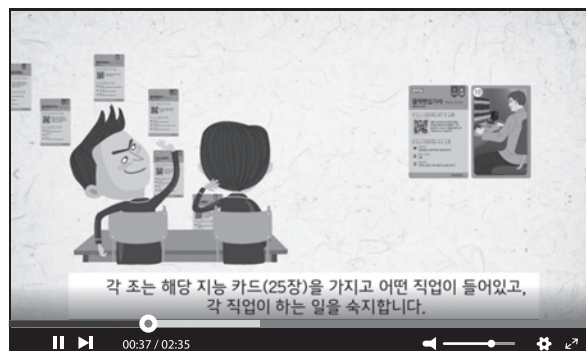
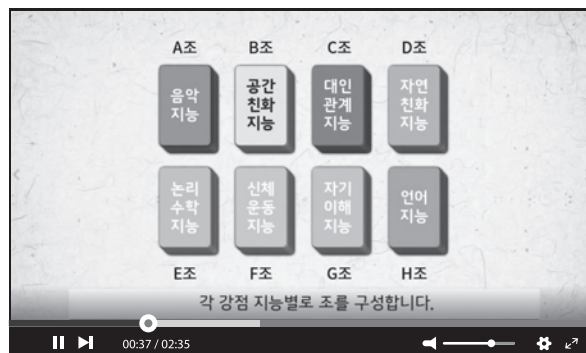
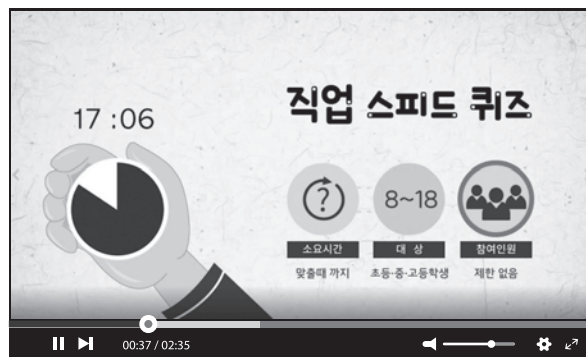
☑ **참여인원** : 제한 없음

☑ **게임방법**

- ① 각 강점지능별 조를 구성합니다.(예를 들어, 1조는 언어지능, 2조는 논리수학지능, 3조는 공간지능, 4조는 음악지능, 5조는 신체운동지능, 6조는 대인관계지능, 7조는 자기이해지능, 8조는 자연친화지능)
- ② 각 조는 해당 지능 카드(25장)을 가지고 어떤 직업이 들어있고 각 직업이 하는 일을 숙지합니다.
- ③ 각 조는 직업 설명을 능숙하게 할 수 있는 조장을 선발합니다.
- ④ 조장은 반대편에 서고 다른 조원들은 앞뒤로 나란히 섭니다.
- ⑤ 조장 한 명이 카드를 들고 (직업멘토카드 뒷면에 나와 있는)해당 직업이 하는 일을 설명하면 어떤 직업을 설명하는지 차례대로 조원들이 맞춥니다.
- ⑥ 먼저 빨리 맞춘 조가 승리하는 게임입니다.

※ 만약 난이도를 높일 때는 말로 설명하는 대신 몸으로만 표현하여 설명하게 합니다.

※ 직업 스피드 퀴즈 동영상 설명 참고



☑ **우리 지능은 이렇게 미션을 해결해요.**

지능별로 상황을 어떻게 해결하는지 알아본다. 상황 중 한 개를 선택하여 표현하도록 한다.

4절지에 위기상황 해결방안을 계획해서 조원 모두 나와서 발표해보자

상황 1

- 같은 지능끼리 모인 조는 이제부터 제빵 회사의 판매부서입니다.
히트 과자도 만들어 보고 빵도 많이 팔 수 있는 판매 전략을 만들어 봅시다.
※ 새로 만들어도 되고 현재 있는 과자여도 됩니다.
- 우리 회사 빵을 팔기 위한 판매 전략을 4절지에 써서 조별로 발표해보자.
- **여러분이 꼭 하셔야 할 것**
 - 조 이름과 우리 지능 유형 쓰기, 학번, 조원 이름, 우리 조원 공통점, 그림이나 도표, 글 마인드맵 등으로 표현, 조원 모두 나와서 발표하기

상황 2

- 우리 조원 모두 여름 방학 때, 중국 상하이로 2박3일 동안 여행을 하려고 한다. 4절지에 여행 계획을 짜서 조원 모두 나와서 발표해보자
- 금액은 무제한입니다. 많이 사용하고 사용하지 않고는 여러분의 자유입니다. 각 조에서 교통비, 숙박비 등은 인터넷으로 검색해도 됩니다.
- 핸드폰은 조당 2개 사용 가능
- 장소와 시기는 바꾸어도 됩니다. (예, 20세 또는 일본 도쿄 등)
- **여러분이 꼭 하셔야 할 것**
 - 여행주제(제목)쓰기, 학번, 조원 이름, 예산 내역서 필수, 우리 조원 공통점, 그림이나 도표, 글 마인드맵 등으로 표현



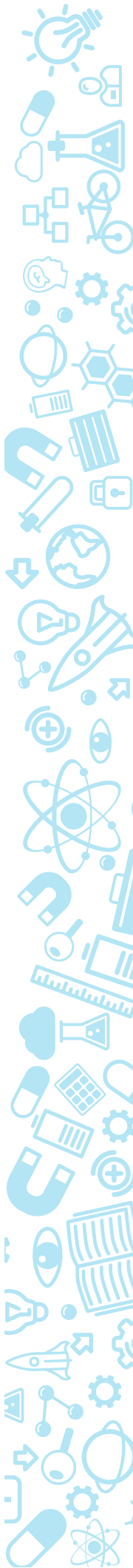
다중지능별로 모둠 구성하기
(1모둠이 5인 이상 초과 않기, 인원이 많은 지능은 2개로 구성)



모둠별로 준비해온 신문으로 다중지능 특성 찾기
(우리 유형이 선정한 최고의 기사, 직업, 멘토, 광고 등)



우드락에 창의적으로 꾸미기, 모둠별로 발표하기
(우수 모둠 상품시상)



<나는 ()지능> 우리 지능 강점은요!

※ 학생들에게 나누어주고 맞춰보게 한 다음, 어떤 지능에 해당하는지 생각해보게 한다.

나는	하	부	풍
어	고	이	하
력	종	휘	다
이	것	말	는

언어지능 정답: 나는 어휘력이 풍부하고 말하는 것이 좋다.

나	구	이	보
학	다	과	학
어	재	공	부
단	나	수	밋

논리수학 정답: 나는 단어공부보다 수학 과학 공부 재밌구나.

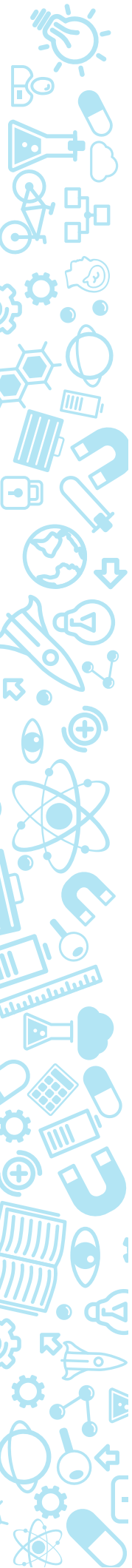
나는	하	신	체
활	이	제스처	많
로	것	동	다
는	종	설명	고

신체운동정답: 나는 제스처로 설명하는 것이 좋고 신체활동이 많다.

음악 정답: 나는 노래할 때 화음을 잘 넣고 음 감각이 좋다.

나는	지	때	그림
도	할	리	다
기	개념	암	며
운	외	를	그

공간친화 정답: 나는 개념 암기할 때 그림지도를 그리며 외운다.



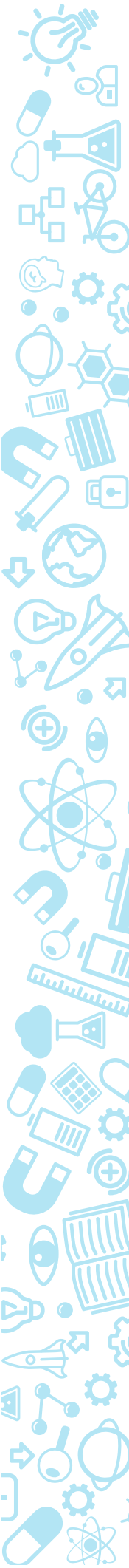
파트 1

나는	하	돌	설명
고	물	을	여
잘	자연	식	유
을	비	보	동

자연친화 정답 : 나는 동식물을 잘 돌보고 자연을 비유하여 설명

나는	친구	주	도움
거	어	나	것
민	주	들	이
다	고	는	좋

대인관계 정답: 나는 친구 고민 들어주거나 도움 주는 것이 좋다.



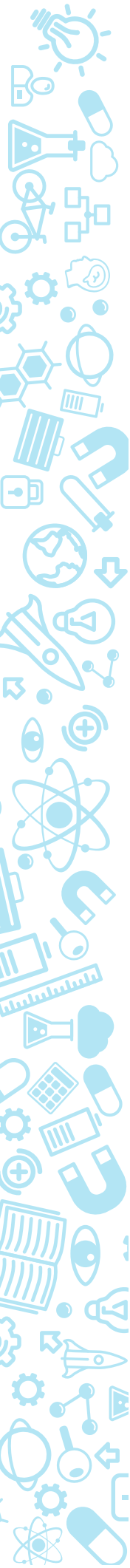
직업멘토카드 직업 목록

① 언어지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	구성작가	탐구형 예술형	이우정
2	국회의원	사회형 진취형	힐러리 로덴 클린턴
3	기상캐스터	현실형 탐구형	이세라
4	기자	탐구형 진취형	로버트 카파
5	사서	탐구형 진취형	멜빌 듀이
6	운동경기해설가	현실형 탐구형	이영표
7	노무사	사회형 진취형	이종란
8	동시통역사	예술형 진취형	최정화
9	리포터	탐구형 예술형	조영구
10	머천다이어저(MD)	탐구형 진취형	허철무
11	번역가	탐구형 예술형	이미도
12	보험설계사	사회형 진취형	박옥경
13	성우	탐구형 예술형	박영남
14	쇼핑호스트	탐구형 예술형	정윤정
15	외교관	진취형 관습형	반기문
16	아나운서	진취형 관습형	조우중
17	언어치료사	탐구형 사회형	연석정
18	시인	탐구형 예술형	안도현
19	영화감독	예술형 진취형	류승완
20	애니메이션 작가	탐구형 예술형	윤태호
21	출판물편집자	탐구형 예술형	정은숙
22	카피라이터	탐구형 예술형	이재훈
23	큐레이터	탐구형 예술형	김을림
24	법률행정사무원	탐구형 관습형	한병호
25	학원강사	사회형 진취형	설민석

② 논리수학지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	관세사	진취형 관습형	임창완
2	감정평가사	탐구형 관습형	유석환
3	기계공학기술자	현실형 탐구형	김육중
4	게임기획자	진취형 관습형	유석호
5	회계사	진취형 관습형	강성원
6	로봇연구원	현실형 탐구형	데니스 홍
7	물류관리사	진취형 관습형	강종욱
8	판사	탐구형 관습형	천종호
9	검사	현실형 탐구형	임은정
10	변리사	탐구형 진취형	이준성
11	수질환경연구원	탐구형 관습형	조성렬
12	법무사	현실형 관습형	황연재
13	소프트웨어개발자	진취형 관습형	래리 페이지
14	손해사정사	사회형 관습형	최준영
15	약사	현실형 관습형	박혜원
16	변호사	사회형 관습형	조영래
17	생물공학연구원	탐구형 관습형	키스 캠펠
18	세무사	탐구형 관습형	백운찬
19	은행원	진취형 관습형	신동호
20	외환딜러	진취형 관습형	신수임
21	애널리스트	탐구형 관습형	신동준
22	자동차공학기술자	현실형 탐구형	칼 벤츠
23	토목공학기술자	탐구형 관습형	선우증호
24	의사	탐구형 사회형	노성훈
25	항공우주공학기술자	탐구형 관습형	캘리 존슨



부록 2

직업멘토카드 직업 목록

③ 공간지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	공예가	탐구형 예술형	정지민
2	제품디자이너	탐구형 예술형	제니퍼 메이어
3	컴퓨터그래픽 디자이너	탐구형 예술형	노태호
4	항공교통관제사	현실형 탐구형	강세원
5	건축사	탐구형 예술형	이정훈
6	금속공학기술자	탐구형 진취형	귀스타프 에펠
7	가상현실전문가	탐구형 진취형	장호연
8	네일아티스트	현실형 예술형	최경희
9	패션디자이너	예술형 진취형	앙드레 김
10	도시계획가	탐구형 진취형	장남종
11	도선사	현실형 관습형	황호성
12	만화가	탐구형 예술형	허영만
13	무대감독	예술형 진취형	정대교
14	메이크업아티스트	현실형 예술형	김성연
15	운전기사	현실형 사회형	사라 바하이
16	비파괴검사원	진취형 관습형	조한오
17	방사선사	현실형 탐구형	김정훈
18	파일럿	현실형 탐구형	신수진
19	패션코디네이터	현실형 예술형	정윤기
20	화가	탐구형 예술형	박수근
21	일러스트레이터	현실형 예술형	정준호
22	사진사	현실형 예술형	김종만
23	프로게이머	탐구형 관습형	임요환
24	치과의사	현실형 탐구형	김진화
25	항해사	현실형 탐구형	이호천

④ 신체운동지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	경찰관	사회형 진취형	서민수
2	경호원	현실형 진취형	박상철
3	철도기관사	현실형 사회형	강은옥
4	도예가	현실형 예술형	나기성
5	레크리에이션강사	예술형 진취형	윤정수
6	마술사	탐구형 예술형	이은결
7	패션모델	예술형 진취형	장윤주
8	물리치료사	현실형 사회형	아노 필립
9	보석세공원	현실형 예술형	김대근
10	헤어디자이너	현실형 예술형	차홍
11	소방관	현실형 사회형	배기만
12	스포츠에이전트	현실형 진취형	스캇 보라스
13	스포츠트레이너	현실형 사회형	최주영
14	프로야구선수	현실형 탐구형	류현진
15	응급구조사	현실형 사회형	홍성열
16	인테리어디자이너	예술형 진취형	앙드레 푸트만
17	조각가	탐구형 예술형	미켈란젤로
18	요리사	탐구형 예술형	이연복
19	조명기사	현실형 예술형	브라이언 김
20	군인	현실형 관습형	더글라스 맥아더
21	피부관리사	탐구형 예술형	이금희
22	카레이서	예술형 진취형	미하엘 슈마허
23	프로농구선수	현실형 예술형	허재
24	푸드스타일리스트	탐구형 예술형	김정원
25	항공기정비원	현실형 진취형	박성환

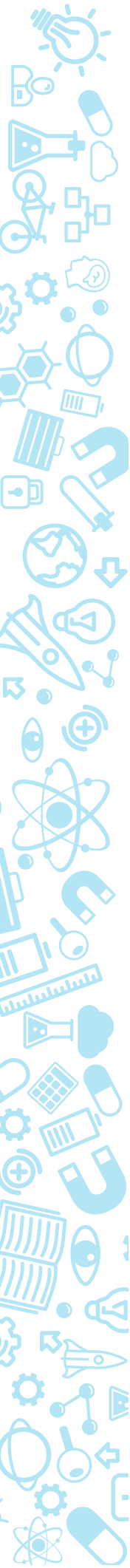
직업멘토카드 직업 목록

⑤ 음악지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	가수	예술형 진취형	아바
2	국악인	예술형 진취형	송소희
3	녹음기사	탐구형 예술형	이병하
4	기타리스트	예술형 진취형	최희선
5	디지털음원 마케터	탐구형 사회형	백상훈
6	뮤지컬배우	예술형 진취형	김소현
7	뮤직비디오감독	예술형 진취형	미설 공드리
8	디스크자키	탐구형 예술형	배철수
9	보컬트레이너	예술형 사회형	장효진
10	음악편집기사	탐구형 예술형	임현기
11	음악치료사	예술형 사회형	문지영
12	음악평론가	탐구형 예술형	임진모
13	음악교사	예술형 사회형	김인식
14	음악분수연출가	예술형 진취형	정선영
15	음반기획자	예술형 진취형	박진영
16	영화음악감독	예술형 진취형	김태성
17	피아니스트	예술형 진취형	백건우
18	성악가	예술형 진취형	조수미
19	합창단원	예술형	박신화
20	작곡가	예술형 진취형	박재훈
21	작사가	예술형 진취형	김이나
22	지휘자	예술형 진취형	금난새
23	조율사	현실형 예술형	김은희
24	콘서트가이드	현실형 예술형	김연진
25	폴리아티스트	현실형 예술형	홍성준

⑥ 대인관계지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	병원코디네이터	진취형 관습형	조희운
2	정치인보좌관	현실형 사회형	오진택
3	커피매니저	사회형 진취형	홍유진
4	웨딩플래너	사회형 진취형	윤현경
5	펀드매니저	탐구형 진취형	황경식
6	연극인	예술형 진취형	박정자
7	호스피스	현실형 사회형	마더 테레사
8	호텔지배인	사회형 관습형	에릭 스완슨
9	방송연출가(PD)	예술형 진취형	김진만
10	간호사	현실형 사회형	나이팅 게일
11	이미지 컨설턴트	예술형 사회형	정연아
12	교도관	사회형 관습형	최효숙
13	개그맨	예술형 진취형	유재석
14	어린이집 교사	예술형 사회형	오경희
15	특수교사	사회형 진취형	앤 셸리번
16	선교사	탐구형 사회형	언더우드
17	비서	진취형 관습형	이민경
18	승무원	현실형 사회형	이향정
19	정신과 의사	탐구형 진취형	한덕현
20	기업분석가	사회형 진취형	강관우
21	마케팅전문가	탐구형 진취형	박찬원
22	중·고등학교 교사	탐구형 사회형	페스타로치
23	영업판매원	사회형 진취형	박노진
24	부동산중개인	사회형 진취형	박영철
25	행사기획자	예술형 진취형	성승환



부록 2

직업멘토카드 직업 목록

⑦ 자기이해지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	최고경영자(CEO)	탐구형 진취형	빌 게이츠
2	국제구호활동가	탐구형 사회형	한비야
3	경영컨설턴트	탐구형 진취형	우간린
4	독서지도사	탐구형 사회형	강복희
5	선장	탐구형 진취형	석해균
6	미술치료사	사회형	김선현
7	발명가	탐구형	이형근
8	소설가	예술형	조앤 K 롤링
9	상담사	사회형 진취형	지그문트 프로이트
10	상품중개인 (경매사)	진취형 관습형	김민서
11	심리학연구원	탐구형 사회형	이부영
12	성직자	사회형	이태석
13	산림 치유 지도사	사회형	전영우
14	소셜 미디어 전문가	사회형 진취형	최재용
15	공정여행기획자	탐구형 사회형	서윤미
16	사회복지사	사회형	정영란
17	여론조사전문가	사회형 진취형	배남영
18	여행가이드	사회형 진취형	토마스 쿡
19	웃음치료사	사회형 진취형	한광일
20	직업재활상담사	사회형	앤 설리번
21	역사학연구원	탐구형	신병주
22	작업치료사	탐구형 사회형	전병진
23	작업상담사	사회형	조진표
24	파티플래너	예술형 사회형	영송 마틴
25	헤드헌터	탐구형 진취형	유순신

⑧ 자연친화지능 직업 목록

번호	직업명	직업흥미유형	멘토
1	유전공학연구원	탐구형	이언 월머트
2	수의사	현실형 탐구형	윤신근
3	천문학연구원	탐구형	김영록
4	조경기술자	탐구형 예술형	안영애
5	한의사	탐구형 사회형	김종수
6	해양학연구원	탐구형 관습형	홍기훈
7	영양사	현실형 관습형	강은희
8	곡식작물재배사	예술형 사회형	고덕동
9	가축사육사	탐구형 예술형	조옥향
10	석유화학기술자	현실형 탐구형	박지원
11	동물조련사	현실형 탐구형	서미려
12	해부학연구원	탐구형 관습형	이혜연
13	원예기술자	탐구형 예술형	차지은
14	플로리스트	탐구형 예술형	노순복
15	대기환경기술자	탐구형 진취형	이기택
16	고고학자	탐구형 사회형	김원룡
17	바리스타	진취형 관습형	박이추
18	보석감정사	탐구형 관습형	배형순
19	측량사	현실형 관습형	곽동규
20	소물리에	탐구형 진취형	김준근
21	바텐더	현실형 예술형	고치원
22	애완동물미용사	현실형 예술형	최덕황
23	여행상품개발원	탐구형 예술형	김원경
24	조향사	탐구형 예술형	정미순
25	제과제빵사	현실형 관습형	김서중

02

드림온 Dream On

교수 학습 지도안 및 활용법

I 자아 이해와 사회적 역량 개발

II 일과 직업 세계의 이해

우리는 하루가 다르게 수많은 정보와 지식들을 접하고 있습니다. 앞으로 아이들이 맞이할 미래는 어떤 모습일까요? 인공지능, 사물 인터넷 등 미래사회가 되면 새로운 많은 변화가 생길 것입니다. 이러한 사회변화들을 어떻게 진로에 적용하고 준비해야 하는지 걱정하면서도, 교육과정에서는 여전히 입시위주의 반복학습을 강조하고 있습니다. 아이들은 많은 양의 지식을 습득해야 하고 끊임없이 평가받아야 합니다. 하지만 지식에 대한 깊은 사색과 소통의 기회는 제공받지 못하고 있습니다.

고등학교를 졸업할 무렵, 한 번의 선택으로 일생의 진로를 결정해야하는 교육과정 속에서는 아이들 스스로 자신의 진로와 미래를 진지하게 고민해볼 시간조차 허용되지 않습니다. 충분히 사색하고 자기의 생각을 전달하면서 다른 사람들과 소통하고 공유할 수 있는 시간이 허용되어야 합니다. 단편적인 진로교육이 아니라 전 생애에 걸친 진로교육을 목표로, 아이들의 철학적 사고 능력을 향상시켜줄 수 있어야 합니다.

<드림온>진로 보드게임은 재미있는 게임을 통해 [진로 장벽]을 극복하는 성취감을 맛볼 수 있습니다. 또한 초·중·고 시기에 맞는 개인의 흥미와 관심, 적성에 대해 스토리텔링 해 볼 수 있는 기회를 가지게 될 것입니다. 게임을 진행하면서 연령에 따른 자신의 꿈을 이야기할 수 있고, 미래를 위해 준비할 부분을 자연스럽게 이해할 수 있을 것입니다. 단편적인 지식을 암기하고 습득하는 것이 아니라 깊은 자기 이해와 생각의 소통을 자연스럽게 경험할 수 있을 것입니다. 친구들 사이의 소통 및 공감뿐만 아니라, 부모와 자녀와의 자연스럽게 깊이 있는 대화를 위해 일반인을 대상으로 하는 미션카드도 제공하여 세대 간의 경험과 가치를 공유할 수 있게 하였습니다. <드림온>을 통해 자신도 미처 몰랐던 자아를 발견하고, 꿈을 이야기하고, 소통 능력을 향상시킬 수 있는 값진 경험을 해보시기 바랍니다.

감사합니다.



나무게임판 1개



말 4개
(빨강, 노랑, 파랑, 초록)



장애물 20개
(4가지 색깔 별로 5개씩)



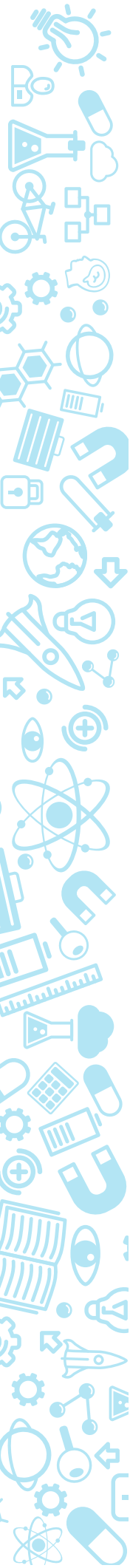
칭찬카드 12장



미션카드 4가지(초등, 중등, 고등, 일반용)

☑ 드림온 FAQ

- ① 1세트로 최대 4명이 사용할 수 있습니다.
- ② 미션카드에는 나의 진로설계에 관한 질문들이 있습니다.
- ③ 칭찬카드를 사용하여 친구들에게 칭찬해주는 활동을 할 수 있습니다.



니 리 온

주 제		드림온을 통한 진로소통 프로그램
소요시간		30분
활동유형		모둠활동
활동목표		[중학교] - 경청, 질문, 설득 등을 상황에 맞게 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. [고등학교] - 친구, 가족, 지인, 동료 등 주변 사람을 대하는 자신의 태도와 관계를 성찰하고, 부족한 부분을 개선 할 수 있다.
활동내용의 주안점		드림온을 활용하면 자신의 꿈과 진로에 대한 자신의 생각을 자연스럽게 전달할 수 있다. 다만, 미션카드를 뽑고 질문에 대한 대답을 할 때, 제한시간 없이 시간을 충분히 부여 받도록 지도하고, 소통에 가장 중요한 요소는 경청임을 주지시켜 타인이 말할 때 주의 깊게 들도록 지도한다.
준비물		드림온
교육 과정	도입	- 드림온 게임을 하는 이유와 사용방법 설명 ※ 드림온 게임을 하는 이유로 의사소통능력을 향상시키고, 자신의 진로에 대한 생각을 남에게 전달하는 방법을 배울 수 있음. 사용방법에 대한 설명은 게임에 동봉된 사용설명서, 설명PPT, 사용방법 영상을 참고. - 조 편성(4인 1모둠 또는 3인 1모둠)
	전개	게임 활동 ※ 4개의 말 中 하나라도 먼저 골인 지점에 먼저 도착하면 1Round를 승리. 승리한 사람에게 칭찬카드를 주고, 다시 말과 장애물을 원위치 하여 2Round를 시작. 제한된 시간에 가장 많은 칭찬카드를 가진 플레이어가 최종 승리.
	정리	드림온을 마친 후, 최종 승리한 사람에게 같이 게임한 조원들이 칭찬카드를 이용해 칭찬해주기

④ 게임방법 [4명 게임 시]

- ① 12장의 칭찬카드 가운데 마음에 드는 칭찬카드 3장씩 가져간다.
- ② 말을 선택한 다음, 말과 장애물을 각각 Start라인과 설치대에 놓는다.
- ③ 가위·바위·보를 한 다음, 이긴 사람부터 시계방향으로 돌아가면서 플레이한다.
- ④ 플레이어는 전진할지, 장애물을 사용해 다른 플레이어의 진로를 막을지 결정한 후, 둘 중 하나만 실행한다.
- ⑤ 게임 도중, 말이 흰 칸에 들어가면 미션카드 한 장을 뽑고 미션 내용을 다른 플레이어에게 알려줍니다.
미션을 수행한 후에 다른 플레이어의 승낙을 받아서 성공과 실패 여부를 결정한다.
- ⑥ 성공 했을 때 는 3가지 혜택이 주어지는데 첫 번째는 다음차례에 2칸 전진하기,
두 번째는 상대 플레이어의 장애물을 빼앗기, 세 번째는 다음 차례에 장애물을 뛰어 넘기가 있다.
- ⑦ 원활하게 게임 하기 위한 유의사항으로는 장애물로 모든 진로방해 금지, 말끼리 마주 볼 때 뛰어넘기 등이 있다.

④ 미션카드 내용

[중학생용]

- ① 내가 가장 행복한 순간은 언제인가요? 취미 또는 적성과 관련지어 말해보세요.
- ② 나를 색깔로 표현한다면 무슨 색일까요? 그 이유도 설명해보세요.
- ③ 나는 ()한 사람이다. 왜냐하면 () 때문이다.
- ④ 내가 원하는 직업은 무엇인가요? 그 이유는 무엇인지 말해보세요.
- ⑤ 나는 어떤 말을 들을 때 가장 행복한 가요? 그 이유는 무엇인지 말해보세요.
- ⑥ 인생에서 가장 중요한 것은 무엇인지 순서대로 3가지를 말해보세요.
- ⑦ 나의 인생 좌우명은 무엇인지 그리고 그 이유는 무엇인지 말해보세요.
- ⑧ 본인이 생각하는 성공한 사람들의 특징 3가지를 말해보세요.
- ⑨ 나의 롤 모델을 소개하고, 그 사람의 장점 3가지를 말해보세요.
- ⑩ 나에게 가장 소중한 것 3가지를 말해보세요. 그리고 그 이유는 무엇인지 말해보세요.

[고등학생용]

- ① 나의 꿈은 무엇인지 말해보고 앞으로 노력해야 하는 일은 무엇인지 3가지를 말해보세요.
- ② 학교생활 가운데 가장 기뻐던 기억과 그 이유는 무엇인지 말해보세요.
- ③ 자신을 색깔로 표현한다면 무슨 색일까요? 그리고 그 이유는 무엇인지 말해보세요.
- ④ 나는 ()한 사람이다. 왜냐하면 () 때문이다. ()을 말해보세요.
- ⑤ 내가 가장 좋아하는 과목과 싫어하는 과목은 무엇이며 그 이유는 무엇인지 말해보세요.
- ⑥ 나는 앞으로 (), (), ()한 사람이 되고 싶다. 3가지를 말해보세요.
- ⑦ 내가 원하는 직업은? 그리고 직업에 필요한 업무 능력은 무엇이 있는지 말해보세요.
- ⑧ 앞으로 10년 동안 꿈꾸고 있는 버킷리스트 3가지를 말해보세요.
- ⑨ 나의 강점과 약점이 무엇인지 3개씩 말해보세요.
- ⑩ 나의 진로를 방해하는 요소 또는 나의 진로 장벽은 무엇인지 말해보세요.

03

커리어타워

교수 학습 지도안 및 활용법

※ 커리어타워에 함께 있는 액션카드 교안은 액션카드 활용법 참고

Ⅳ 진로 디자인과 준비

커리어(career)란 한 개인이 일생에 걸쳐 일과 관련하여 얻게 되는 경험이며, 직업을 갖기 전에는 학교에서 배우고 경험하는 것들도 커리어에 포함됩니다. 프로이트(Freud)가 건강한 사람의 조건으로 ‘일과 사랑’을 들었을 만큼 우리 인생 속에서 ‘일’은 매우 중요한 요소이지만, 열정적으로 자신의 일에 몰두하는 것이 쉬운 것은 아닙니다. 왜냐하면 나의 욕구, 흥미, 가치, 나아가 적성과 직무까지 꼭 맞는 일을 만나는 것이 쉽지 않기 때문입니다. ‘내가 원하는 일’을 통해 ‘내가 원하는 것’을 이루는 것, 우리는 이것을 자아실현이라고 합니다. 많은 사람들이 자아실현을 위해 고민하고, 적지 않은 노력으로 원하는 직업을 얻는데 애쓰고 있으며, 이를 위해서 학교 현장에서도 진로교육의 중요성이 강조되고 있는 것은 이미 상식이 되어버렸습니다.

커리어에 관심 있는 당신에게 커리어 타워를 소개합니다. 젠가(Jenga)는 영국의 게임디자이너 레슬리 스콧(Leslie Scott)이 최초로 고안한 직육면체의 조각들을 쌓아올리는 잘 알려진 게임입니다. 자기이해와 직업탐색, 나아가 창직까지 즐겁게 당신의 커리어 항해를 돕고자 합니다. ‘나’를 알고 ‘내 일’을 알아가는 과정은 틀림없이 유쾌한 경험이 될 것입니다.

- ☑ 젠가 블록 54개, 액션카드 54장, 주사위 1개
- ☑ 원목으로 되어 있고, 양면에 3가지 이모티콘으로 흥미(=좋아해), 가치(=중요해), 준비사항(=준비해)을 표시함.



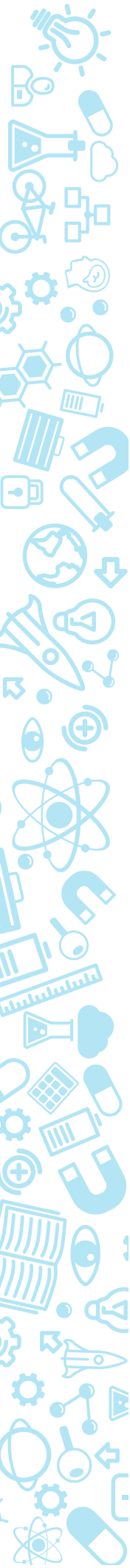
☑ 커리어 타워 블록 메시지 내용

① ‘좋아해’ 블록(20개)

번호	내용	홀랜드 유형
1	실외 활동을 좋아해	현실형
2	기계 다루기를 좋아해	현실형
3	동물·식물 돌보기를 좋아해	현실형
4	여럿보다 혼자 일하기를 좋아해	탐구형
5	책보고 공부하는 것을 좋아해	탐구형
6	수학과 과학을 좋아해	탐구형
7	이론적으로 따져보기를 좋아해	탐구형
8	예술 방면을 좋아해	예술형
9	아름답게 꾸미는 일을 좋아해	예술형
10	다른 사람 돕는 것을 좋아해	사회형
11	다른 사람과 어울리는 것을 좋아해	사회형
12	말을 잘하고 말하는 것을 좋아해	진취형
13	도전과 모험을 좋아해	진취형
14	주목 받는 것을 좋아해	진취형
15	리더인 내 모습을 좋아해	진취형
16	경쟁하여 승부 내는 것을 좋아해	진취형
17	남들보다 꼼꼼한 일처리를 좋아해	관습형
18	미리미리 계획세우기를 좋아해	관습형
19	깔끔하게 정리하기를 좋아해	관습형
20	변화보다 반복되는 일상을 좋아해	관습형

② ‘중요해’ 블럭(14개)

번호	내용	주요가치	지향점
1	생활에 충분한 재정이 중요해	수입(돈)	외적가치
2	오랫동안 안정적인 것이 중요해	직업 안정성	외적가치
3	마음 맞는 사람과 어울리는 것이 중요해	공동체	내적가치
4	가족과 가까이 지내는 일이 중요해	가족과 행복	내적가치
5	영향력과 권한 행사가 중요해	힘 POWER	외적가치
6	일의 즐거움과 재미가 중요해	흥미 추구	내적가치
7	일의 성취감을 맛보는 게 중요해	성취	내적가치
8	늘 학습하며 성장하는 일이 중요해	개인 성장	내적가치
9	새로운 지식과 기술을 얻는 것이 중요해	지식 추구	내적가치
10	타인의 지시를 받지 않는 것이 중요해	자율성	내적가치
11	나만의 시간과 공간이 중요해	개별 활동	내적가치
12	몸과 마음의 여유가 중요해	여가	외적가치
13	종교적 신념이 중요해	영성	내적가치
14	인류와 사회에 기여하는 것이 중요해	사회 헌신	내적가치

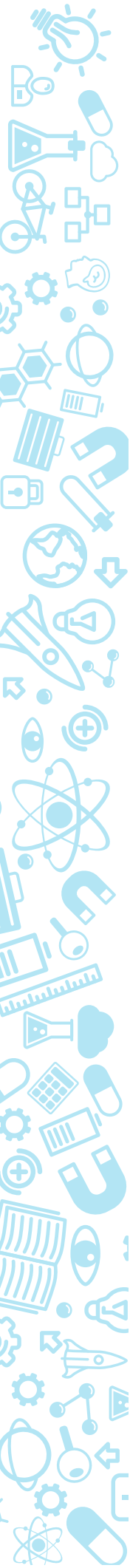


다정품 안내

③ ‘준비해’ 블록 (20개)

번호	내용
1	직업인과의 만남을 준비해
2	홈페이지 탐색을 준비해
3	대회가 나가 입상을 준비해
4	견학과 탐방을 준비해
5	동아리 활동을 준비해
6	인턴이나 아르바이트를 준비해
7	고등학교(+특성화고)졸업을 준비해
8	국가시험 합격을 준비해
9	민간교육과정 수료를 준비해
10	진로(직업)상담을 준비해
11	대학교(+특수대학교)졸업을 준비해
12	석사·박사학위를 준비해
13	관련 자격증을 준비해
14	외국 유학을 준비해
15	외국어 공부를 준비해
16	오디션 응시를 준비해
17	관련된 자료 수집을 준비해
18	학원 등록을 준비해
19	운동으로 체력을 준비해
20	관련된 것을 사기 위해 자금을 준비해

주 제		끌리면 블록을 잡아라.
소요시간		40분
활동유형		모둠활동
활동목표		[중학교] • 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다. [고등학교] • 직업이 자신에게 주는 긍정적 가치를 우선순위에 따라 설명할 수 있다.
활동내용의 주안점		• 젠가 탑에서 젠가 블록을 뽑을 때, 맨 위층부터 3칸 아래부터 뽑을 수 있다. • 1인당 커리어 메시지를 6개 이하로 뽑기 전에 젠가 탑이 무너지면 다시 한다.
준비물		커리어타워, <끌리면 블록을 잡아라.> 활동지5-1
교육 과정	도입	• 커리어타워 게임을 하는 이유 설명 - 자신의 진로를 설계 하는데 필요한 흥미, 가치관, 준비사항을 재미있는 젠가 게임을 통해서 알아보기 • 조 편성(4인 1조 또는 3인 1조)
	전개	• 활동지 배부 ① 활동지에 먼저 자신이 생각하기에 좋아하는 것(흥미),중요하게 생각하는 것(가치관), 미래를 위해 준비해야 하는 것(준비사항)을 체크(√)함 ② 자신이 체크한 키워드로 나의 꿈에 대한 메시지를 작성함. ※이지성의 ‘꿈꾸는 다락방’의 R=VD공식을 인용하여 생생하게 자신의 꿈을 계획하면 이루어 질 수 있음을 강조. ③ 젠가 블록을 쌓고 젠가 게임하기
	정리	④ 점수 계산하기 - 젠가 게임에서 블록을 획득하면 +1점 - 미리 체크한 키워드와 자신이 젠가 게임에서 뽑은 블록이 일치하면 +2점 획득 - 젠가 블록을 쓰러트린 사람은 -1점 - 총점이 높은 사람이 승리



활동지

5-1

📌 커리어 타워 : 끌리면 블록을 잡아라.

※ 원하는 블록에는 ✓ 표시를 획득한 블록에는 ○ 표시를 하세요.

학교 _____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

“좋아해”	✓	○	“좋아해”	✓	○	“준비해”	✓	○
실외활동을			생활에 충분한 재정이			직업인과의 만남을		
기계 다루기를			오랫동안 안정적인 것이			홈페이지 탐색을		
동·식물 돌보기를			마음 맞는 사람과 어울리는 것이			대회에 나가 입상을		
여럿 보다 혼자 일하기를			가족과 가까이 지내는 일이			동아리 활동을		
말을 잘하고 말하는 것을			영향력과 권한 행사가			견학과 탐방을		
책보고 공부하는 것을			일의 즐거움과 재미가			인턴이나 아르바이트를		
수학과 과학을			일의 성취감을 맛보는 게			고등(+특성화)학교 졸업을		
깔끔하게 정리하기를			늘 학습하며 성장하는 일이			국가시험 합격을		
도전과 모험을			새로운 지식과 기술을 얻는 것이			민간교육과정 수료를		
주목 받는 것을			타인의 지시를 받지 않는 것이			진로(직업)상담을		
예술 방면을			나만의 시간과 공간이			대학교 졸업을		
아름답게 꾸미는 일을			몸과 마음의 여유가			석사·박사 학위를		
다른 사람을 돕는 것을			종교적 신념이			관련 자격증을		
다른 사람과 어울리는 것을			인류와 사회에 기여하는 것이			외국 유학을		
리더인 내 모습을						외국어 공부를		
경쟁하여 승부 내는 것을						오디션 응시를		
남들보다 꼼꼼한 일처리를						관련된 자료 수집을		
미리미리 계획 세우기를						학원 등록을		
이론적으로 따져보기를						운동으로 체력을		
변화보다 반복되는 일상을						관련된 것을 사기위해 자금을		

[TOP6]

[스토리텔링]

- ☑ **추가 프로그램 1**: 끌리면 블록을 잡아라.2
- ☑ **소요시간**: 20분~45분
- ☑ **대 상**: 제한 없음
- ☑ **참여인원**: 모둠 구성원 1~4명 / 반 전체
- ☑ **준 비 물**: 워크지 5-1, 커리어 타워, 벌칙 판(옵션)
- ☑ **게임방법**

- ① ‘끌리면 블록을 잡아라.’워크지5-1을 작성한다.
- ② ‘좋아요,’ ‘중요해,’ ‘준비해’색선에 본인이 원하는 블록에는 ✓ 표시를 나중에 젠가 게임을 해서 획득한 블록에는 ○ 표시한다.
- ③ ‘좋아요,’ ‘중요해,’ ‘준비해’가운데 본인이 마음에 드는 블록(또는 키워드) TOP6를 선택한 후, 워크지에 작성한다.
- ④ 본인이 선택한 TOP6를 가지고 스토리텔링으로 커리어 메시지를 작성한다.

[예시 1]

실외 활동을 좋아해	생활에 필요한 재정이 중요해	운동으로 체력을 준비해
------------	-----------------	--------------

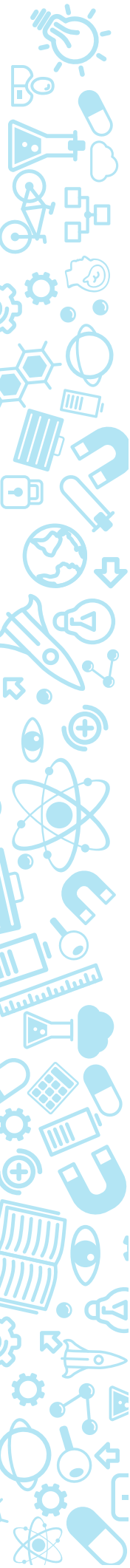
“나는 밖에서 활동하는 걸 좋아해. 운동을 제일 좋아하고 잘해. 얼마 전에는 자전거로 국토순례를 했어. 난 월급이 많아서 생활에 충분한 재정을 확보하는 것이 중요해. 그렇기 때문에 유명 축구선수가 되고 싶어. 지금부터 운동으로 체력을 기를 거야.”

[예시 2]

기계 다루기를 좋아해	국가시험 합격을 준비해	다른 사람과 어울리는 것을 좋아해
인류와 사회에 기여하는 것이 중요해		수학과 과학을 좋아해

“젠가 메시지에서 얻은 직업은 외과의사와 국제구호활동가야. 의사는 **수학과 과학을 좋아해야 하고 수술도구를 잘 다루면서 의사면허시험도 통과**해야 하거든. 그리고 의술을 가지고 **사회봉사도 할 수 있는 국제구호활동가**도 함께 할 수 있지. 둘 다 내가 하고 싶은 직업이기도 해.”

- ⑤ 젠가를 쌓아 놓는다.
- ⑥ 가위·바위·보로 순서를 정한 다음, 첫 번째 플레이어가 이모티콘이 그려져 있는 주사위를 던진다.
- ⑦ 주사위에 나온 이모티콘과 같은 젠가를 하나 뽑는다.
- ⑧ 뽑은 커리어 메시지 내용을 확인하고 활동지에 체크한 후, 젠가 탑 꼭대기에 올려놓는다.
- ⑨ 젠가가 무너질 때까지 반복한다.



커리어타워

- ⑪ 원하는 블록과 획득한 블록이 일치하면 +2점, 원하는 블록과 획득한 블록이 불일치하면 +1점, 타워를 쓰러트린 사람은 -1점
- ⑫ 모둠에서 총점이 가장 높은 사람이 승리!

☑ 벌칙 예시

1	10번 점프하기
2	10번 푸쉬업(Push-Up) 하기
3	함께 게임 중인 팀원들에게 한턱 쏘기
4	팀원들에게 꿀밤 1대씩 맞기
5	팀원들에게 모두 허그(Hug)하기
6	5번 제자리 돌기
7	고양이 흉내 내기 또는 개 흉내 내기
8	5번 트위스트 하기
9	30초간 막춤추기
10	10번 손들기

커리어타워

주 제		커리어메시지를 모아라.
소요시간		40분
활동유형		모둠활동
활동목표		[중학교] • 양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다. [고등학교] • 직업이 자신에게 주는 긍정적 가치를 우선순위에 따라 설명할 수 있다.
활동내용의 주안점		• 젠가 탑에서 젠가 블록을 뽑을 때, 맨 위층부터 3칸 아래부터 뽑을 수 있다. • 1인당 커리어 메시지를 6개 이하로 뽑기 전에 젠가 탑이 무너지면 다시 한다.
준비물		커리어타워, <끌리면 블록을 잡아라.> 활동지
교육 과정	도입	• 커리어타워 게임을 하는 이유 설명 - 자신의 진로를 설계 하는데 필요한 흥미, 가치관, 준비사항을 재미있는 젠가 게임을 통해서 알아보기 • 조 편성(4인 1조 또는 3인 1조)
	전개	‘서기 2046년 미래에 살고 있는 내가 타임머신을 통해서 현재 나에게 메시지를 보냈습니다. 미래의 내가 어떤 커리어 메시지를 보냈는지 상상해 보고 활동지에 적어봅시다.’ ① 젠가를 쌓아 놓는다. ② 첫 번째 플레이어가 미션주사위를 던진다. ③ 주사위와 같은 모양의 젠가를 하나 뽑는다. ④ 뽑은 젠가의 메시지를 확인하고 활동지5-2에 체크한 다음 젠가 탑에 쌓는다. ⑤ 메시지가 10개 이상이 될 때까지 젠가 게임을 진행한다. ⑥ 젠가를 무너뜨리거나 잘못 뽑은 플레이어는 게임에서 빠진다. ⑦ 커리어 메시지를 가장 많이 모은 플레이어가 우승!
	정리	게임이 끝나면 활동지에 체크한 커리어 메시지를 바탕으로 활동지5-3를 작성한다.

커리어 메시지

학번 _____ 이름 _____

※ 해당되는 커리어메시지에 **✓** 하세요.

[illegible]

제가 메시지 가운데 TOP 6을(를) 골라 봅니다.

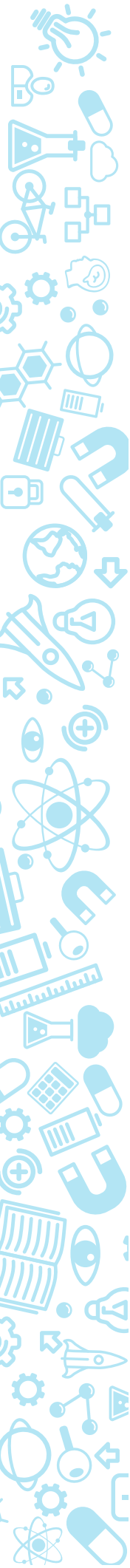
활동지

5-3

- ☑ 서기 2046년 미래에 살고 있는 내가 타임머신을 통해서 현재 나에게 메시지를 보냈습니다.
미래의 내가 어떤 커리어 메시지를 보냈는지 상상해 보고 활동지에 적어봅시다.

지금은 서기 2046년, 나는 _____살입니다. 나의 하루는 이렇습니다.

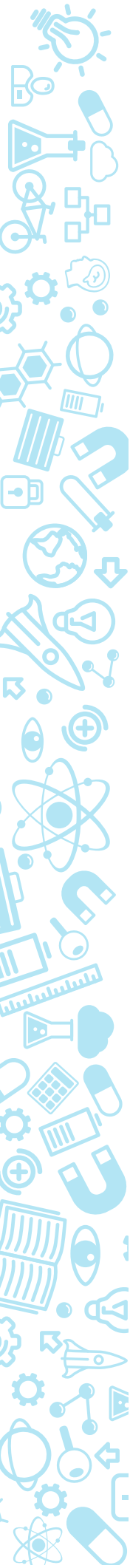
구분	상황	구체적인 내용
하는 일 (직업)	• 하고 있는 일은 어떤 일인가?	
직책	• 직책은 무엇인가? • 동료들과 어떻게 지내고 있나?	
일터	• 아침에 출근했다. • 사무실의 분위기와 환경은?	
사는곳	• 저녁에 퇴근했다. • 살고 있는 집의 내부 구조는?	
휴가	• 휴가를 맞았다. 어디에서 누구와 함께 무엇을 하고 있을까?	
재산목록	• 가장 아끼는 재산목록 1호는?	
가족	• 자녀는 몇 명인가? • 자녀의 미래를 위해 준비한 것은?	
취미활동	• 취미로 배우고 있는 것은 무엇인가?	



커리어타워

주 제		커리어타워, 흥미를 탐색하라																																																																	
소요시간		35분																																																																	
활동유형		모둠 활동																																																																	
활동목표		나의 직업흥미유형을 탐색할 수 있다.																																																																	
준비물		커리어타워, 직업카드, 수업용PPT																																																																	
교육 과정	도입	• 메시지의 내용이 보이도록 측면으로 젠가 블록을 정렬한다. • 젠가의 구성에 대해 설명한다. ※진로 선택에 있어서 흥미, 적성, 가치관, 성격 등의 내적인 요인의 중요성을 인식시키고, 각 요소(👍=좋아해=직업흥미, 💎=중요해=직업가치, 🚲=준비해=직업설계)를 설명함.																																																																	
	전개	• 직업흥미를 탐색한다. - 대표적인 직업흥미유형인 홀랜드 이론에 대해 설명한다. - 흥미(“좋아해”)젠가 블록과 직업카드 한 장을 골라 매칭 해본다. - 직업카드에 있는 직업이 어떤 유형인지 어떤 젠가가 어울리는지 매칭 해본다. <table><tr><th rowspan="2">번호</th><th colspan="2">욕구 / 흥미</th></tr><tr><th>내용</th><th>홀랜드 유형</th></tr><tr><td>1</td><td>실외 활동을 좋아해</td><td>현실형</td></tr><tr><td>2</td><td>기계 다루기를 좋아해</td><td>현실형</td></tr><tr><td>3</td><td>동물·식물 돌보기를 좋아해</td><td>현실형</td></tr><tr><td>4</td><td>여럿보다 혼자 일하기를 좋아해</td><td>탐구형</td></tr><tr><td>5</td><td>책보고 공부하는 것을 좋아해</td><td>탐구형</td></tr><tr><td>6</td><td>수학과 과학을 좋아해</td><td>탐구형</td></tr><tr><td>7</td><td>이론적으로 따져보기를 좋아해</td><td>탐구형</td></tr><tr><td>8</td><td>예술 방면을 좋아해</td><td>예술형</td></tr><tr><td>9</td><td>아름답게 꾸미는 일을 좋아해</td><td>예술형</td></tr><tr><td>10</td><td>다른 사람 돕는 것을 좋아해</td><td>사회형</td></tr><tr><td>11</td><td>다른 사람과 어울리는 것을 좋아해</td><td>사회형</td></tr><tr><td>12</td><td>말을 잘하고 말하는 것을 좋아해</td><td>진취형</td></tr><tr><td>13</td><td>도전과 모험을 좋아해</td><td>진취형</td></tr><tr><td>14</td><td>주목 받는 것을 좋아해</td><td>진취형</td></tr><tr><td>15</td><td>리더인 내 모습을 좋아해</td><td>진취형</td></tr><tr><td>16</td><td>경쟁하여 승부 내는 것을 좋아해</td><td>진취형</td></tr><tr><td>17</td><td>남들보다 꼼꼼한 일처리를 좋아해</td><td>관습형</td></tr><tr><td>18</td><td>미리미리 계획세우기를 좋아해</td><td>관습형</td></tr><tr><td>19</td><td>깔끔하게 정리하기를 좋아해</td><td>관습형</td></tr><tr><td>20</td><td>변화보다 반복되는 일상을 좋아해</td><td>관습형</td></tr></table>	번호	욕구 / 흥미		내용	홀랜드 유형	1	실외 활동을 좋아해	현실형	2	기계 다루기를 좋아해	현실형	3	동물·식물 돌보기를 좋아해	현실형	4	여럿보다 혼자 일하기를 좋아해	탐구형	5	책보고 공부하는 것을 좋아해	탐구형	6	수학과 과학을 좋아해	탐구형	7	이론적으로 따져보기를 좋아해	탐구형	8	예술 방면을 좋아해	예술형	9	아름답게 꾸미는 일을 좋아해	예술형	10	다른 사람 돕는 것을 좋아해	사회형	11	다른 사람과 어울리는 것을 좋아해	사회형	12	말을 잘하고 말하는 것을 좋아해	진취형	13	도전과 모험을 좋아해	진취형	14	주목 받는 것을 좋아해	진취형	15	리더인 내 모습을 좋아해	진취형	16	경쟁하여 승부 내는 것을 좋아해	진취형	17	남들보다 꼼꼼한 일처리를 좋아해	관습형	18	미리미리 계획세우기를 좋아해	관습형	19	깔끔하게 정리하기를 좋아해	관습형	20	변화보다 반복되는 일상을 좋아해	관습형
	번호	욕구 / 흥미																																																																	
내용		홀랜드 유형																																																																	
1	실외 활동을 좋아해	현실형																																																																	
2	기계 다루기를 좋아해	현실형																																																																	
3	동물·식물 돌보기를 좋아해	현실형																																																																	
4	여럿보다 혼자 일하기를 좋아해	탐구형																																																																	
5	책보고 공부하는 것을 좋아해	탐구형																																																																	
6	수학과 과학을 좋아해	탐구형																																																																	
7	이론적으로 따져보기를 좋아해	탐구형																																																																	
8	예술 방면을 좋아해	예술형																																																																	
9	아름답게 꾸미는 일을 좋아해	예술형																																																																	
10	다른 사람 돕는 것을 좋아해	사회형																																																																	
11	다른 사람과 어울리는 것을 좋아해	사회형																																																																	
12	말을 잘하고 말하는 것을 좋아해	진취형																																																																	
13	도전과 모험을 좋아해	진취형																																																																	
14	주목 받는 것을 좋아해	진취형																																																																	
15	리더인 내 모습을 좋아해	진취형																																																																	
16	경쟁하여 승부 내는 것을 좋아해	진취형																																																																	
17	남들보다 꼼꼼한 일처리를 좋아해	관습형																																																																	
18	미리미리 계획세우기를 좋아해	관습형																																																																	
19	깔끔하게 정리하기를 좋아해	관습형																																																																	
20	변화보다 반복되는 일상을 좋아해	관습형																																																																	
	정리	활동 후 소감 발표하기																																																																	

주 제		커리어타워, 가치관을 탐색하라.																																																														
소요시간		20분																																																														
활동유형		모듬 활동																																																														
활동목표		진로설계에 필요한 가치관을 알아볼 수 있다.																																																														
준비물		커리어타워, 활동지, 직업카드																																																														
교육 과정	도입	• ‘중요해’ 블록(💎)이 있는 젠가만 정렬합니다.																																																														
	전개	• 직업가치관을 탐색한다. - 행복한 직업의 조건으로 직업가치관의 중요성에 대해 이야기글을 나눈다. - 가치관 젠가(중요해, 💎)를 탐색한다. <table><thead><tr><th rowspan="2">번호</th><th colspan="3">가치 / 직업가치관</th></tr><tr><th>내용</th><th>주요가치</th><th>지향점</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>생활에 충분한 재정이 중요해</td><td>수입(돈)</td><td>외적가치</td></tr><tr><td>2</td><td>오랫동안 안정적인 것이 중요해</td><td>직업안정</td><td>외적가치</td></tr><tr><td>3</td><td>마음 맞는 사람과 어울리는 것이 중요해</td><td>공동체</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>4</td><td>가족과 가까이 지내는 일이 중요해</td><td>가족과 행복</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>5</td><td>영향력과 권한 행사가 중요해</td><td>힘 POWER</td><td>외적가치</td></tr><tr><td>6</td><td>일의 즐거움과 재미가 중요해</td><td>흥미추구</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>7</td><td>일의 성취감을 맛보는 게 중요해</td><td>성취</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>8</td><td>늘 학습하며 성장하는 일이 중요해</td><td>개인성장</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>9</td><td>새로운 지식과 기술을 얻는 것이 중요해</td><td>지식추구</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>10</td><td>타인의 지시를 받지 않는 것이 중요해</td><td>자율성</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>11</td><td>나만의 시간과 공간이 중요해</td><td>개별활동</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>12</td><td>몸과 마음의 여유가 중요해</td><td>여가</td><td>외적가치</td></tr><tr><td>13</td><td>종교적 신념이 중요해</td><td>영성</td><td>내적가치</td></tr><tr><td>14</td><td>인류와 사회에 기여하는 것이 중요해</td><td>사회헌신</td><td>내적가치</td></tr></tbody></table> • 직업가치바퀴 : 행복한 직업인이 되기 위해서 내게 중요한 것이 무엇인가? 활동지에 직업가치바퀴를 만들어 본다. ※커리어 젠가에서 제시된 14개의 가치 가운데 내게 중요한 직업가치 8개를 고른다. (14개 주요가치 : 수입, 직업, 안정, 공동체, 가족과 행복, 힘, 흥미추구, 성취, 개인성장, 지식추구, 자율성, 개별 활동, 여가, 영성, 사회헌신) • 바퀴 한 칸에 가치 1개를 쓰고 얼마나 중요한지 1~10점까지 점수로 매겨 바퀴에 점수만큼 색칠을 한다. • 직업가치바퀴를 가지고 모듬별로 이야기를 나눈다.	번호	가치 / 직업가치관			내용	주요가치	지향점	1	생활에 충분한 재정이 중요해	수입(돈)	외적가치	2	오랫동안 안정적인 것이 중요해	직업안정	외적가치	3	마음 맞는 사람과 어울리는 것이 중요해	공동체	내적가치	4	가족과 가까이 지내는 일이 중요해	가족과 행복	내적가치	5	영향력과 권한 행사가 중요해	힘 POWER	외적가치	6	일의 즐거움과 재미가 중요해	흥미추구	내적가치	7	일의 성취감을 맛보는 게 중요해	성취	내적가치	8	늘 학습하며 성장하는 일이 중요해	개인성장	내적가치	9	새로운 지식과 기술을 얻는 것이 중요해	지식추구	내적가치	10	타인의 지시를 받지 않는 것이 중요해	자율성	내적가치	11	나만의 시간과 공간이 중요해	개별활동	내적가치	12	몸과 마음의 여유가 중요해	여가	외적가치	13	종교적 신념이 중요해	영성	내적가치	14	인류와 사회에 기여하는 것이 중요해	사회헌신
번호	가치 / 직업가치관																																																															
	내용	주요가치	지향점																																																													
1	생활에 충분한 재정이 중요해	수입(돈)	외적가치																																																													
2	오랫동안 안정적인 것이 중요해	직업안정	외적가치																																																													
3	마음 맞는 사람과 어울리는 것이 중요해	공동체	내적가치																																																													
4	가족과 가까이 지내는 일이 중요해	가족과 행복	내적가치																																																													
5	영향력과 권한 행사가 중요해	힘 POWER	외적가치																																																													
6	일의 즐거움과 재미가 중요해	흥미추구	내적가치																																																													
7	일의 성취감을 맛보는 게 중요해	성취	내적가치																																																													
8	늘 학습하며 성장하는 일이 중요해	개인성장	내적가치																																																													
9	새로운 지식과 기술을 얻는 것이 중요해	지식추구	내적가치																																																													
10	타인의 지시를 받지 않는 것이 중요해	자율성	내적가치																																																													
11	나만의 시간과 공간이 중요해	개별활동	내적가치																																																													
12	몸과 마음의 여유가 중요해	여가	외적가치																																																													
13	종교적 신념이 중요해	영성	내적가치																																																													
14	인류와 사회에 기여하는 것이 중요해	사회헌신	내적가치																																																													



정리

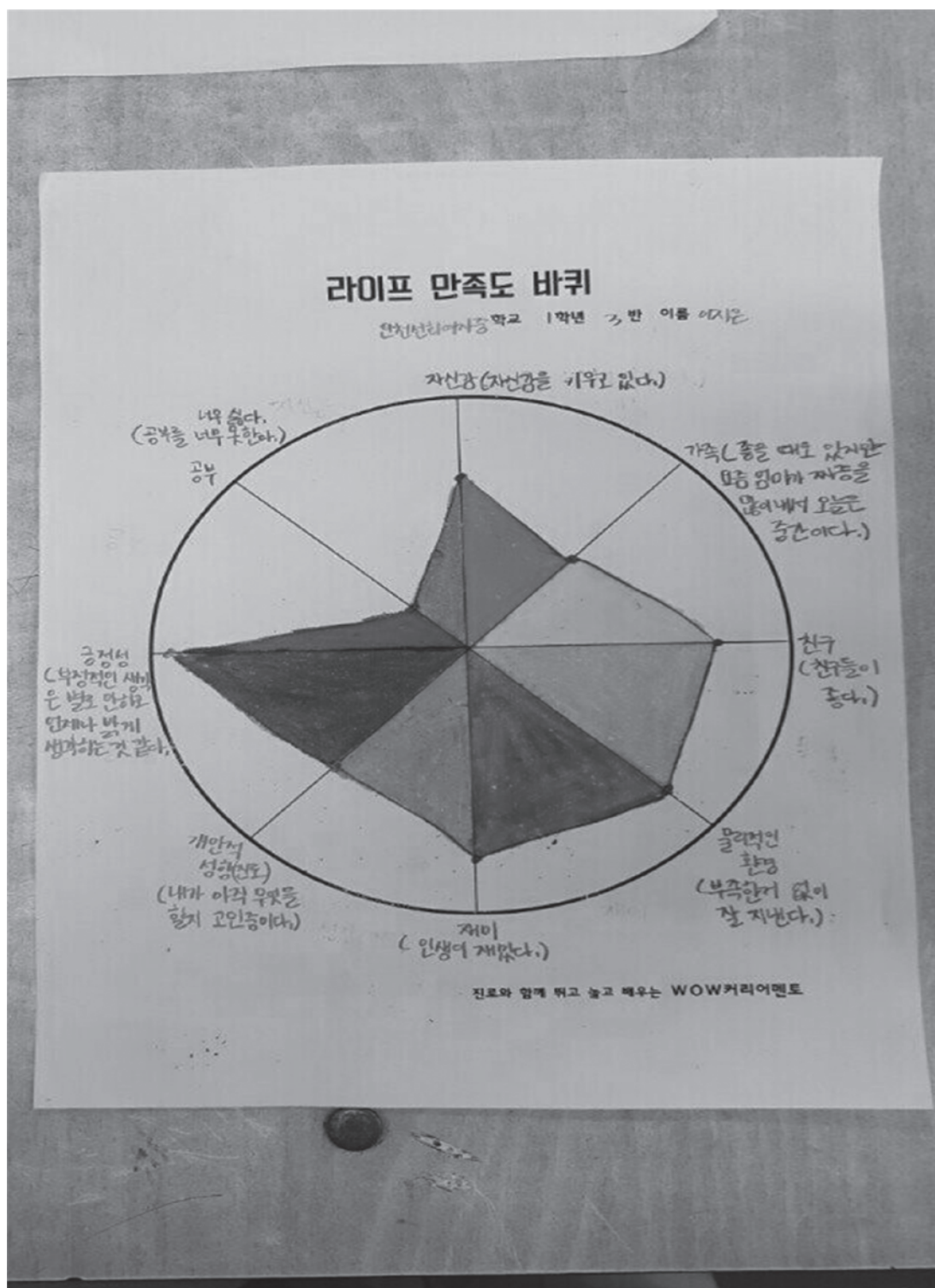
- 가치관 퍼즐 빙고게임을 합니다.
- 가치관 젠가 블록(중요해)의 핵심 키워드를 찾아본다.
 - 이 외에도 또 어떤 가치관이 있는지 의논해 찾아본다.
(예: 봉사, 애국, 권력, 인정, 변화, 모험 등)
 - 빙고 판에 9개 직업가치를 적는다.
 - 선생님이 완성해야 하는 퍼즐패턴을 보여준다.
 - 모둠별로 돌아가면서 가치관을 말한다.
 - 가장 먼저 퍼즐패턴을 완성한 모둠이 “빙고”를 외친다.

[퍼즐 판 예시]

직업안정	지식추구	고수입
지역사회 봉사	애국	타인에게 인정
모험	영향력 발휘	청렴

[퍼즐패턴 예시]

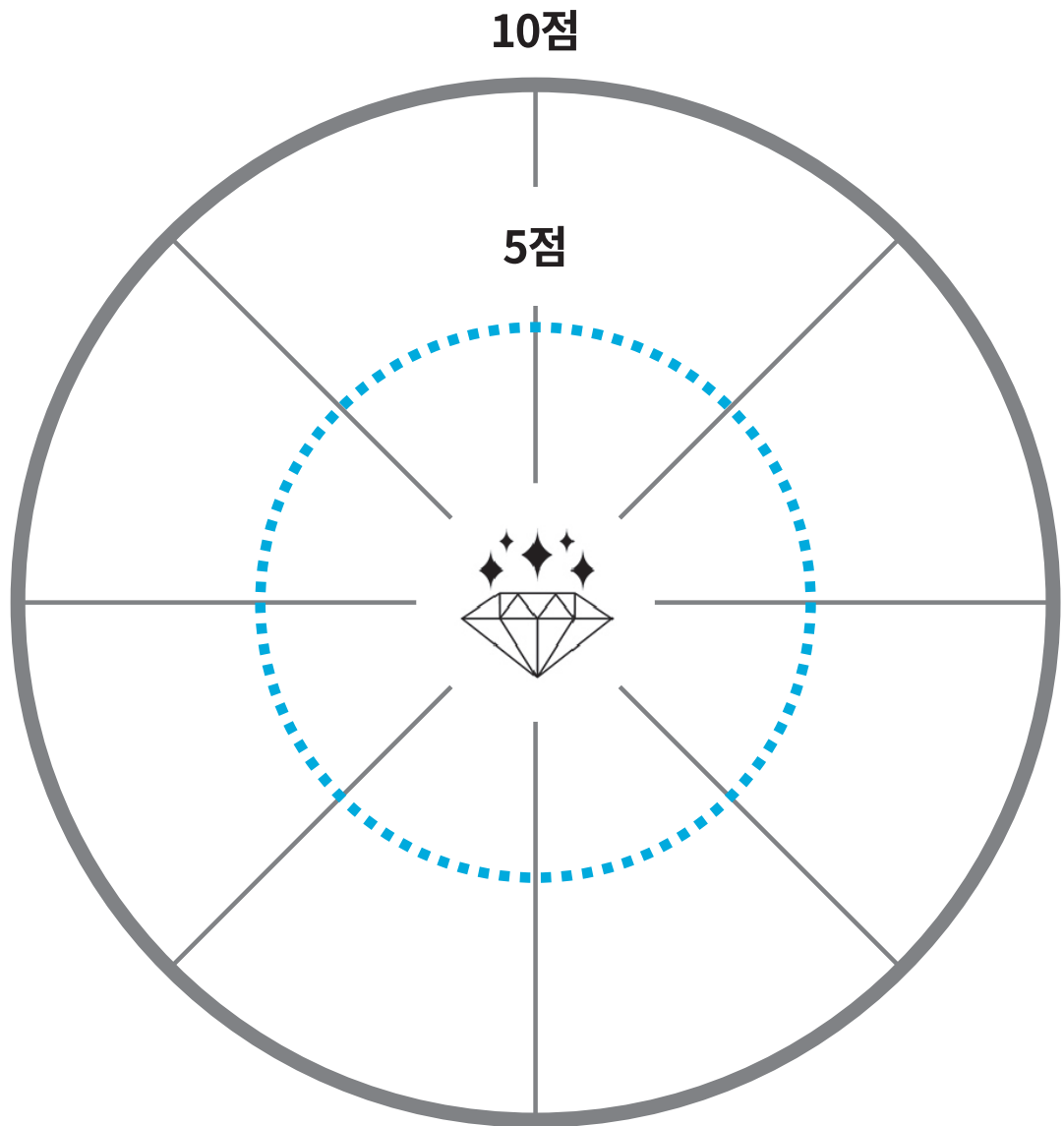
[직업가치 바퀴]



직업가치바퀴

학번 _____ 이름 _____

- ☑ 커리어 젠가에서 제시한 14가지 직업가치 가운데 내게 더 소중한 8가지는 무엇인가요?
8가지 가치를 쓰고 점수를 매긴 다음, 직업가치바퀴를 완성합니다.



- ☑ 미래의 행복한 직업인이 되기 위해 아래 빈 칸을 채워 보세요.

“15년 후, 내가 직업을 선택하는데 가장 조건은 3가지는 _____, _____, _____, 일 것이다.

그 이유는 _____.

20년 후, 나의 좌우명은 _____이다.

30년 후, 나는 _____한 직업인일 것이다.”

❑ 추가 프로그램 7: 젠가 빌리지

❑ 소요시간: 20분~45분

❑ 대 상: 제한 없음

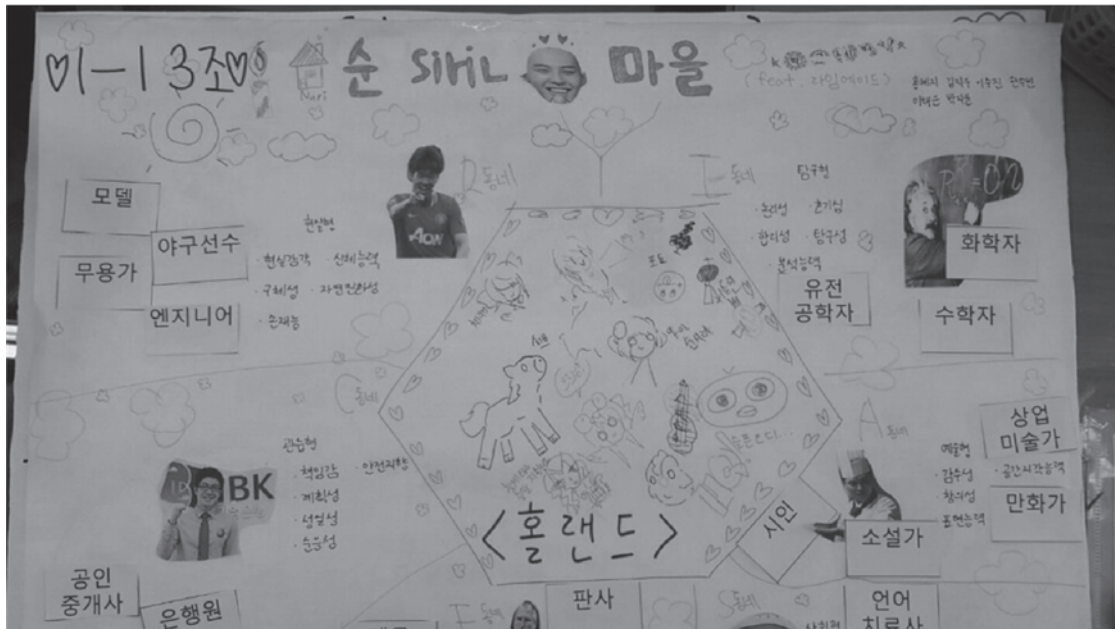
❑ 참여인원: 모둠 구성원 4~6명 / 반 전체

❑ 준 비 물: 젠가, 직업카드, 액션카드, 전지, 색채도구

❑ 게임방법

- ① 한 모둠(4명~6명)에 젠가, 직업카드, 액션카드 1세트씩 나누어준다.
- ② 모둠별로 직업카드를 가지고 마음에 드는 직업들을 고른다.
- ③ 젠가 빌리지를 꾸미는데, 마을의 컨셉(Concept)도 상의를 한다.
- ④ 홀랜드 유형별 직업을 선택하여 마을을 꾸민다든지, 다중지능별 직업을 선택하여 마을을 꾸민다든지, 젠가의 가치관(중요해)블록을 기반으로 직업을 선정해 가치(Value)빌리지를 꾸며도 좋다.
- ⑤ 완성된 '젠가 빌리지'를 벽에 붙인다.
- ⑥ 각 모둠별로 스티커를 나눠주고 자기 모둠을 제외한 모둠 가운데 가장 마음에 드는 '젠가 빌리지'에 스티커를 붙인다.
- ⑦ 각 모둠별로 발표를 한 후 가장 잘한 모둠을 선발한다.

[젠가 빌리지 예시]



☑ **추가 프로그램 8:** 젠가 팀 빌딩(Jenga Team Building)

☑ **소요시간:** 20분~45분

☑ **대 상:** 제한 없음

☑ **참여인원:** 진행자 1명 / 모둠 구성원 1~4명 / 반 전체

☑ **준 비 물:** 젠가, 주사위, 줄자, 스톱워치

☑ **게임방법**

- ① 젠가와 주사위를 모둠별로 나누어준다.
- ② 18분의 시간동안 젠가를 창의적으로 쌓아 맨 꼭대기에 주사위를 올려놓을 수 있도록 가장 높이 젠가를 쌓은 모둠이 우승하는 게임이다.
- ③ 18분이 지나면 모두 젠가에서 손을 떼어야 한다.
- ④ 젠가 맨 꼭대기에 주사위가 올려져있지 않으면 실격이다.
- ⑤ 줄자로 바닥부터 주사위까지 가장 높게 쌓은 모둠이 승리!



☑ **추가 프로그램 9**: 코드명, 당신의 직업은?

☑ **소요시간**: 20분

☑ **대 상**: 제한 없음

☑ **참여인원**: 4인 1조 게임

☑ **준 비 물**: 4명(1조)당 커리어타워 1세트

☑ **게임준비**

- ① 4인 1조로 모둠을 구성한다.(4명당 1개 커리어타워 세트 필요)
- ② 2명씩 짝을 짓는다. (2명이 한 팀이 되어 게임하는 2:2게임)
- ③ 커리어타워를 테이블에 글자가 보이도록 세팅한다. 3가지로 나눠서 구별해 놓는다.

예) 좋아요(👍), 중요해(💎), 준비사항(🚂) 순서대로 글자가 보이도록 펼쳐 놓는다.



☑ **게임시작**

- ① 4명 모두가 가위·바위·보를 한 후, 이긴 사람부터 문제를 맞히게 된다. 시계 방향으로 돌아가면서 1명씩 문제를 맞힌다.
- ② 먼저 상대팀 2명은 상의하여 어떠한 직업을 맞히게 할 건지 <보기>에서 1개를 선택한 후, 문제를 맞히게 될 사람과 같은 팀원에게 정답을 귓속말로 알려준다.
- ③ 가위·바위·보를 이긴 사람과 같은 팀인 사람은 그 직업과 연관 있다고 생각되는 키워드가 적힌 블록 5개를 선택하여 문제를 맞히는 팀원 앞에 가져다 놓는다.

[보기]

교사	운동선수	의사	요리사	경찰관
법조인	프로게이머	제과제빵사	과학자	공무원
건축가	간호사	승무원	군인	컴퓨터프로그래머
교수	인터넷방송 진행자(유튜버)	연주가	작곡가	보안전문가

- ⑤ 상대팀과 같은 팀 모두 말로 힌트를 줄 수 없으며, 문제를 푸는 사람은 주어진 5개의 키워드로 문제를 맞혀야 한다.
- ⑥ 기회는 1번뿐이며, 정답을 맞히면 10점, 틀리면 0점을 받는다.
- ⑦ 첫 번째 사람이 게임을 끝내면 시계 방향으로 앉은 다른 사람이 같은 방법으로 문제를 맞힌다.
- ⑧ 총 4번의 게임을 한 후, 총점이 높은 팀이 승리하게 된다.

[예]

	김철수	박영수	이영희	홍길동
1	10점			
2		0점		
3			10점	
4				10점

※ 전체 스코어, 청팀 : 홍팀, 20 : 10으로, 청팀 승리!

04

액션카드2

교수 학습 지도안 및 활용법

I 자아 이해와 사회적 역량 개발

한국고용정보원에서 발간한 2020 한국직업사전에 따르면 현재 우리나라의 직업은 16,891개입니다. 4차 산업혁명으로 대표되는 급속한 과학기술의 발전과 산업구조의 변화의 따라 변동하는 직업의 세계를 이해하려면 직업에서 수행하고 있는 다양한 직무를 알아야 합니다.

☑ 액션카드2를 통해서 아이들은

- ① 홀랜드 유형으로 구분된 다양한 직무를 탐색할 수 있습니다.
- ② 게임을 통해 재미있게 직무와 직업의 관계성을 탐구할 수 있습니다.
- ③ 소셜미디어 키워드를 통해 새로운 직업을 발견할 수 있습니다.





액션카드

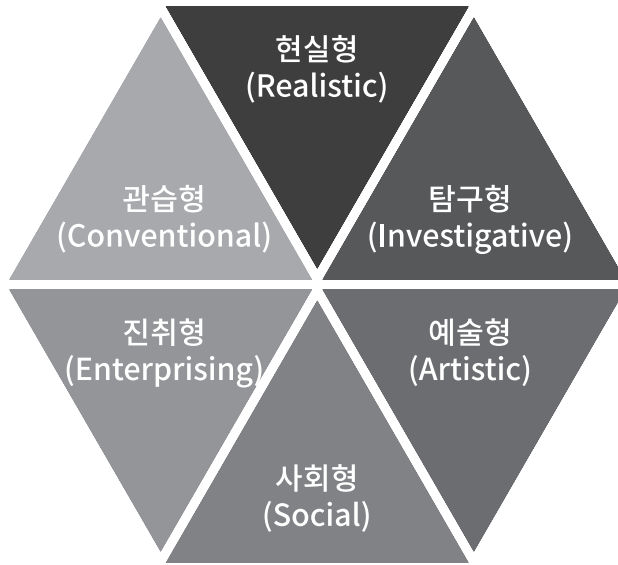
액션카드는 총 48장으로 구성되어 있습니다. 액션카드에는 직무와 함께 직무에 대한 설명이 언급되어 있습니다. 카드의 내용은 홀랜드 유형별 주요활동과 2020 한국직업사전의 직업별 정보에 근거를 두고 있습니다.

엑터카드

엑터카드는 총 24장으로 구성되어 있습니다. 엑터카드에는 2020년 소셜미디어에서 가장 많이 언급된 키워드와 키워드에서 사람들이 가장 필요로 하는 욕구, 즉, 감성을 제시하고 있습니다. 카드의 내용은 빅데이터 소셜 분석과 감성 분석에 근거를 두고 있습니다.

장소카드

장소카드는 총 24장으로 구성되어 있습니다. 장소카드에는 장소와 함께 장소와 관련된 직업이 소개되어 있습니다. 카드의 내용은 2020 한국직업사전의 직업별 정보에 근거를 두고 있습니다.

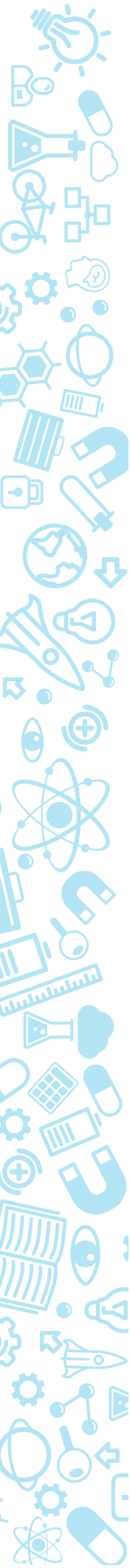


홀랜드 박사의 RIASEC 유형

사람들은 자신에게 맞는 직업을 찾는다.
진로선택은 한 사람의 성격 표현이다.
유사한 성격을 가진 사람들은 비슷한 직업을
가진다.

유형	액션/직무/활동
R형	만들기, 설계하기, 수리하기, 움직이기, 이동하기, 작동하기, 재배하기, 조립하기
I형	관찰하기, 실험하기, 연구하기, 이해하기, 조사하기, 추리하기, 탐색하기, 해결하기
A형	그리기, 글쓰기, 연기하기, 연주하기, 제작하기, 창조하기, 편집하기, 표현하기
S형	격려하기, 도와주기, 상담하기, 설명하기, 안내하기, 치료하기, 협력하기, 훈련하기
E형	감독하기, 개혁하기, 발표하기, 설득하기, 이끌기, 판매하기, 협상하기, 홍보하기
C형	계산하기, 계획하기, 기록하기, 분류하기, 비교하기, 수집하기, 정리하기, 평가하기

주 제		액션카드로 홀랜드 유형 알아보기
소요시간		30분~35분
활동유형		개별 활동
활동목표		[중학교] • 자신의 능력이나 특성, 강·약점 등을 존중할 수 있다. [고등학교] • 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.
활동내용의 주안점		• 친구의 숨은 그림 찾기 활동 시 PPT에 있는 타이머 활용 • 홀랜드 유형에 대한 설명시 PPT 자료 활용
준비물		액션카드, A4용지, 활동지6-1<끌리면 액션카드를 잡아라!>
교육 과정	도입	진로를 결정할 때, 보통 내가 무엇을 좋아하고 잘하는지 알아본다. 이러한 과정을 나의 탐색이라고 하는데 나의 탐색 방법에는 4가지가 있다. 1. 나도 알고 친구도 아는 나의 흥미, 적성 2. 나는 모르지만 친구만 아는 나의 흥미, 적성 3. 나는 알지만 친구는 모르는 나의 흥미, 적성 4. 나도 모르고 친구도 모르는 나의 흥미, 적성 이중에서 2번과 4번을 활동을 통해서 알아보는 시간을 가져본다.
	전개	• 친구들이 아는 나의 흥미, 적성 알아보기 <친구의 숨은 그림 찾기> 1. A4 빈 종이를 나눠준다. 2. 본인의 이름을 상단 오른쪽에 쓴다. 3. 제한된 시간(10분)동안에 교실을 돌아다니며, 종이를 가지고 다니면서 최대한 많이 친구들이 생각하는 나의 강점, 매력, 또는 칭찬을 받는다. 4. 최소 10명한테서 받아온다. 10명이상이면 자리에 돌아가 앉는다. 5. 색연필 또는 색이 있는 펜으로 ① 가장 마음에 드는 말을 체크한다. ② 자신의 생각과 일치하는 말을 체크한다. 6. (선택) 자신이 받은 말 가운데 하나를 선택해 발표해본다. 발표할 때, “안녕하세요, 저는 ○○○입니다. 저의 강점 매력은 ○○○입니다.”라고 한다. • 친구도 모르고 나도 모르는 나의 흥미, 적성 알아보기 홀랜드 유형 검사를 통해 자신이 어떤 유형인지 알아본다. - 활동지 6-1 <끌리면 액션카드를 잡아라!>를 배부한다. - 액션카드를 왼쪽에는 싫어하는 활동 오른쪽에는 좋아하는 활동으로 분류한다. - 좋아하는 활동에 있는 카드만 가지고 자신이 어떤 유형이 많은지 적어본다. - 좋아하는 활동 가운데 BEST5를 선택한다.
	정리	• 동영상 시청(성장문답, 자기 적성을 몰라 헤매는 당신이 반드시 들어야 할 대답) - https://youtu.be/OL2iHMBRd7g - 다음시간에는 자신의 흥미, 적성과 연관된 직업에 대해서 알아본다.



활동지

6-1

끌리면 액션카드를 잡아라.

_____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

액션카드를 좋아하는 활동 / 싫어하는 활동으로 분류한 다음, R형에는 몇 장이 있는지, I형은 몇 장이 있는지 적어봅니다.

R형	I형	A형
몇 장?	몇 장?	몇 장?

S형	E형	C형
몇 장?	몇 장?	몇 장?

☑ 카드 수가 가장 많은 것은 ? (=나는 어떤 유형일까?)

☑ 내가 가장 좋아하는 활동 BEST 5은?

1	
2	
3	
4	
5	

[연관된 직업으로 어떠한 활동인지 초성으로 맞추기]

☑ **학습목표** : 직무 초성퀴즈로 공통된 직업은 어떠한 일을 하는지 알아보자.

☑ **소요시간** : 10분

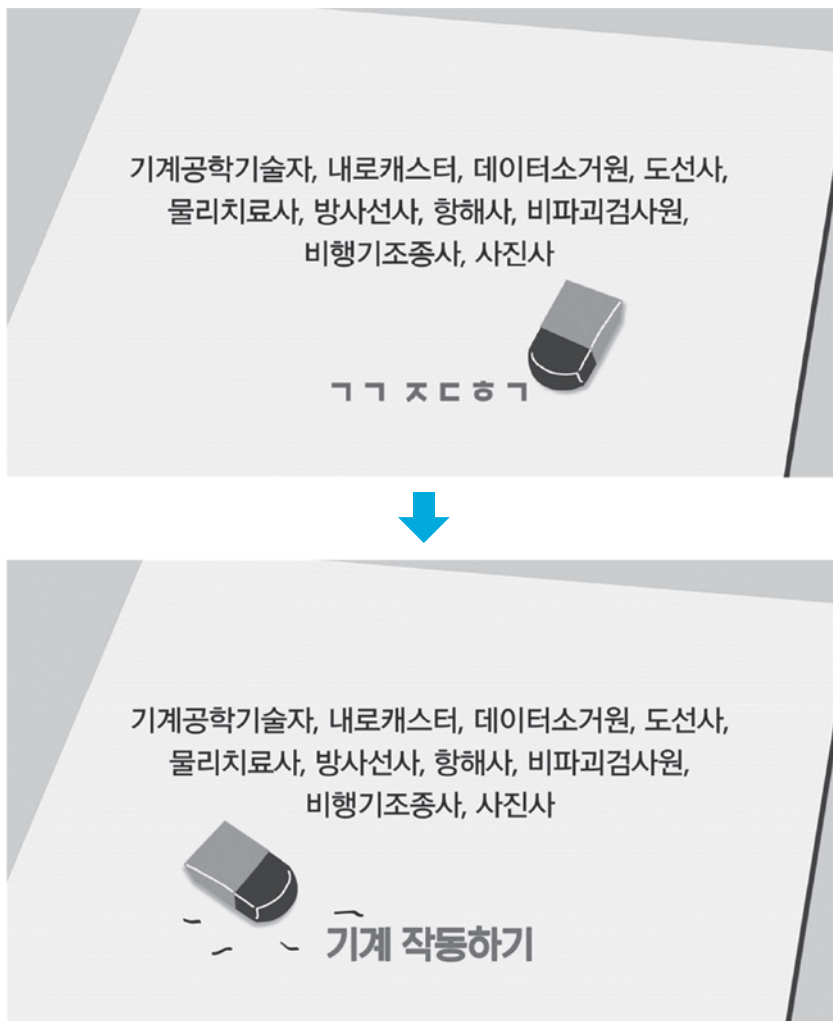
☑ **대 상** : 초 · 중 · 고등학생

☑ **준 비 물** : 액션카드, 액션카드用 초성퀴즈PPT

☑ 활동방법

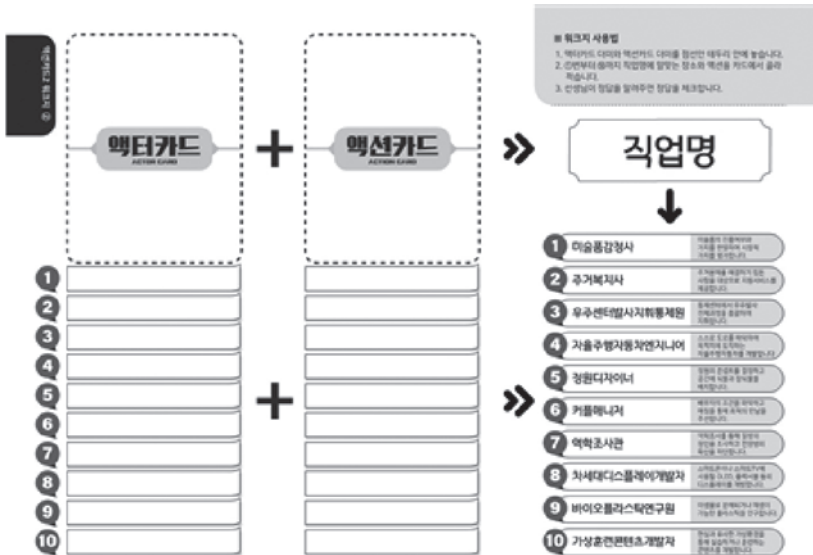
- ① 조별로 액션카드 1세트를 가져간다.
- ② 책상 위를 모두 치우고 액션카드 54장을 책상 위에 모두 펼쳐놓는다.
- ③ 책상 위의 액션카드는 보기 역할을 한다.
- ④ 선생님이 슬라이드를 보여주면 학생들은 무음으로 손을 들어 기회를 얻는다.
- ⑤ 먼저 손든 학생이 있는 조가 먼저 정답에 도전한다.
- ⑥ 정답을 맞힌 조가 1점을 획득한다.
- ⑦ 제한된 시간 안에 가장 많은 점수를 획득한 조가 승리한다.

※학생들이 해당 활동에 대한 이해가 충분히 되었다면, 한 층 난이도를 높이기 위해 책상 위 액션카드를 치운 다음 진행하시기 바랍니다.



액션카드2

주 제		장소와 액션을 조합하여 직업 만들기
소요시간		20분
활동유형		개별 활동
활동목표		새로운 직업 만들기
준비물		액션카드2, 액션카드2 워크지#1, 액션카드2 워크지#1 수업용PPT
교육 과정	도입	1. 장소카드 더미와 액션카드 더미를 워크지내 점선 테두리 안에 위치합니다. 2. ①번 ⑩번까지 제시된 직업명에 알맞은 장소와 액션을 카드 더미에서 골라 워크지에 답을 작성합니다.
	전개	※ 워크지 사용법 1. 장소카드 더미와 액션카드 더미를 점선 테두리 안에 놓습니다. 2. ①번까지 제시된 직업명에 알맞은 장소와 액션을 카드에서 골라 작성합니다. 3. 선생님이 정답을 알려주는 정답을 제공합니다.
	정리	작성한 답은 선생님이 보여주는 슬라이드로 정답을 확인합니다.

주 제		소셜네트워크 키워드와 액션을 조합하여 직업 만들기
소요시간		20분
활동유형		개별 활동
활동목표		새로운 직업 만들기
준비물		액션카드2, 액션카드2 워크지#2, 액션카드2 워크지#2 수업용PPT
교육 과정	도입	1. 액터카드 더미와 액션카드 더미를 워크지내 점선 테두리 안에 위치합니다. 2. ①번 ⑩번까지 제시된 직업명에 알맞은 키워드와 액션을 카드 더미에서 골라 워크지에 답을 작성합니다.
	전개	 ※ 워크지 사용법 1. 액터카드, 데이터와 액션카드 데이터를 점선 테두리 안에 놓습니다. 2. ①번부터 ⑩번까지 직업명에 알맞은 키워드와 액션을 카드에서 골라 작성합니다. 3. 선생님의 정답을 알려주는 정답을 체크합니다. 1. 미술통감장사 2. 구거복치사 3. 우주선테발사지휘통제원 4. 자율주행자동차엔지니어 5. 정원디자이너 6. 커뮤케이션지 7. 역학조사관 8. 차세대디스플레이개발자 9. 바이오물리화학연구원 10. 가상현실콘텐츠개발자
	정리	작성한 답은 선생님이 보여주는 슬라이드로 정답을 확인합니다.

액션카드2

주 제		소셜 네트워크 키워드와 현재의 직업을 조합하여 새로운 직업 만들기
소요시간		20분
활동유형		개별 활동
활동목표		새로운 직업 만들기
준비물		액션카드2, 액션카드2 워크지#1, 액션카드2 워크지#1 수업용PPT
교육 과정	도입	1. 액터카드 더미를 워크지내 점선 테두리 안에 위치합니다. 2. ①번 ⑩번까지 제시된 OLD직업명과 액터카드 더미에서 골라 워크지에 답을 작성합니다.
	전개	
	정리	작성한 답은 선생님이 보여주는 슬라이드로 정답을 확인합니다.

주 제		현재 직업과 장소, 소셜 네트워크 키워드, 직무를 조합하여 새로운 직업 만들기
소요시간		20분
활동유형		개별 활동
활동목표		새로운 직업 만들기
준비물		액션카드2, 액션카드2 워크지#2, 액션카드2 워크지#2 수업용PPT
교육 과정	도입	1. 액터카드 더미를 워크지내 점선 테두리 안에 위치합니다. 2. ①번 ⑩번까지 제시된 OLD직업명과 액터카드 더미에서 골라 워크지에 답을 작성합니다.
	전개	
	정리	작성한 답은 선생님이 보여주는 슬라이드로 정답을 확인합니다.

05

커리어 트리2

교수 학습 지도안 및 활용법

I 자아 이해와 사회적 역량 개발

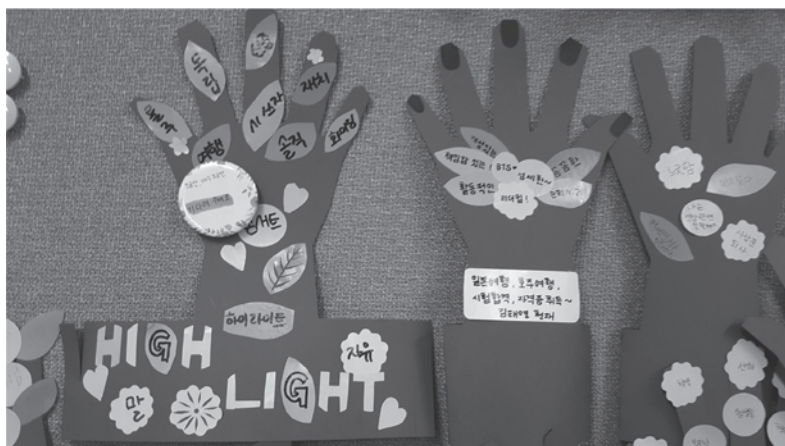
II 진로 디자인과 준비

커리어트리(Career Tree)는 강점 스티커로 되어 있는 커리어 자산(Asset)을 흥미롭게 탐색해 나를 표현해 보는 진로교구입니다.

강점(Strength)이란 한 가지의 일을 완벽에 가까울 만큼 일관되게 처리하는 능력을 말합니다.

‘강점’을 내비게이션 삼아 열심히 가다보면 내가 원하는 꿈의 목적지에 도달할 수 있습니다.

‘나’라는 나무에 성격강점, 흥미강점, 지능강점, 진로준비의 꽃과 열매, 나뭇잎을 풍성하게 붙이면서 나만의 커리어트리를 완성해 봅시다.



다중배안



- ☑ 삼양미디어 진로와 직업 교과서 16페이지
「다섯 손가락으로 표현하는 나」활용가능
- ☑ 나만의 강점이 담긴 커리어 트리를 만들어 볼 수 있습니다.
(성격, RIASEC, 다중지능, 직업, 가치관 등)

☑ 성격 강점 (DISC) 키워드

D형	강인한	I형	개성 있는	S형	겸손한	C형	공정한
	도전적인		독창적인		공손한		논리적인
	독립적인		꾸밈없는		경청하는		정확한
	자신 있는		유쾌한		느긋한		진지한
	주도적인		유머스러운		믿음직한		꼼꼼한
	의욕적인		사교적인		협조적인		신중한
	솔직한		낙천적인		온화한		차분한

☑ 다중지능(Multiple Intelligence) 강점 키워드

언어 지능	논리 수학 지능	공간 지능	신체 운동 지능	음악 지능	자기 이해 지능	대인 관계 지능	자연 친화 지능
글쓰기	기억력	길 찾기	연기하기	노래하기	감정조절	리더십	관찰하기
읽기	수학적 사고	디자인	만들기	연주하기	목표 이루기	상담하기	식물 다루기
말하기	논리적 사고	조립하기	춤추기	음악 감상	자기계발	친구 사귀기	동물 다루기
외국어	계산	옷 입기	운동하기	작곡하기	성찰하기	인간관계	광물 다루기

☑ 흥미(RIASEC) 강점 키워드

R형	검소	성실	손발 능력자	솔직	실용
I형	논리	분석	시크한 명탐정	지적 호기심	탐구
A형	변화	상상	아름다움	아이디어 창고	혁신
S형	따뜻한 하트	이해	봉사	친절	표현
E형	경쟁	나를 따르라	설득	마당발	열정
C형	계획	모범시민	안정	준비	책임

☑ 직업 가치관(Career values) 강점 키워드

보수	존경	안정	자율	관계	봉사	창의	성취
경제적 안정	지도자	끈기	결정	동료	도움	개발자	발전
보상	인정	정년퇴직	독립	인맥	사회적 기업	도전	능력
수입	인플루언서	안전	스타트업	인사이드	성장	발명	성공
재산가	평가	회사원	자유	협력	헌신	창조	전문가

주 제		커리어트리로 나의 강점을 알아보기 I
소요시간		40분
활동유형		개별 활동
활동목표		[중학교] • 자신의 능력이나 특성, 강 · 약점 등을 존중할 수 있다. • 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다. [고등학교] • 자신의 강점을 발전시키고, 약점을 보완하는 방법을 찾아 노력할 수 있다.
활동내용의 주안점		• 활동지 작성은 커리어트리를 만들기 전과 후 모두 할 수 있다. • 커리어트리를 만들 때 스티커를 나무 밑에서부터 붙이도록 지도한다.
준비물		커리어트리 세트
교육 과정	도입	• 자신의 강점을 아는 것의 중요성에 대한 설명을 한다. - 영상 시청<가수 샤이니 키가 말하는 나의 특성> - https://vimeo.com/216794085 (10분) • 나의 특성과 강점을 커리어트리를 만들면서 알아보도록 한다. - 커리어트리의 구성 설명, 먼저 활동지를 작성하고 그 다음에 커리어트리를 꾸민다.
	전개	• 활동지 작성하기 ① 이름을 쓴다. ② 성격강점키워드를 나무에 붙이고 PPT 또는 성격강점스티커를 참고하여 워크지를 작성한다. ③ 적성키워드를 나무에 붙이고 PPT 또는 적성강점스티커를 참고하여 워크지를 작성한다. ④ 흥미키워드를 나무에 붙이고 PPT 또는 흥미강점지능스티커를 참고하여 워크지를 작성한다. ⑤ 가치관 키워드를 나무에 붙이고 PPT 또는 가치관 키워드 스티커를 참고하여 워크지를 작성한다. ※ PPT 또는 스티커에 있지는 않지만 자신만의 강점이나 준비사항이 있다면 빈칸이 있는 5번스티커를 이용해 적을 수 있다. 그러므로 활동지에도 나와 있지 않은 사항도 적는다.
	정리	• 자신의 만든 커리어트리를 소개해본다.

활동지

7-2

[단점을 장점으로 전환하기]

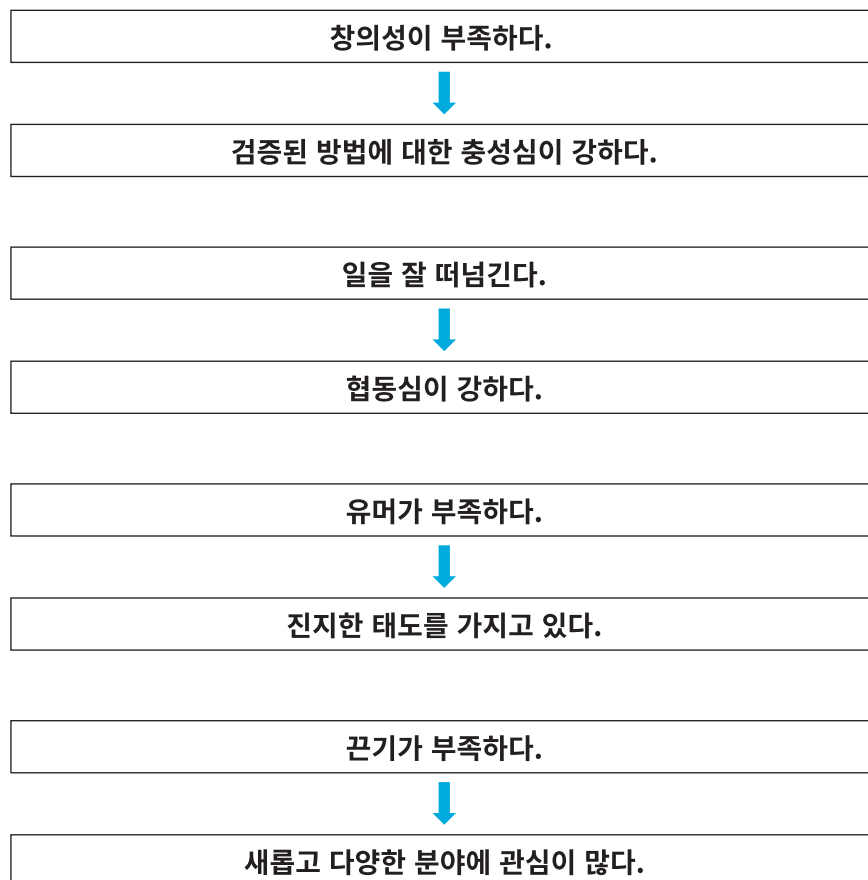
- ☑ **학습목표** : 내가 생각하는 단점을 장점으로 바꿔보자.
- ☑ **소요시간** : 10분~15분
- ☑ **대 상** : 중 · 고등학생
- ☑ **준 비 물** : 커리어트리 수업용PPT

① 단점을 장점으로보기 영상을 시청한다.

- I. 단점을 장점으로 바꾼 샌드위치 가게 by 아이디어 고릴라
- II. 단점이 오히려 최고의 무기가 될 수 있는 이유[아마존, 우사인볼트] by 체인지 그라운드

② 다음 슬라이드에 있는 <약점을 강점으로 바꿔 말한 것을 알맞게 짝지어보세요.>를 푼다.

예)



06

학과톡(TALK)카드

교수 학습 지도안 및 활용법

III 진로 탐색

학과톡(Talk)카드는 2015 개정 교육과정과 자유학기제 등으로 학생과 학부모들의 진로 탐색에 대한 관심이 증가하고 학생부종합전형의 확대로 인하여 학과에 대한 관심이 고조되는 추세에 맞추어 개발되었습니다. 이러한 시대적 흐름과 변화에 따라 학과톡(Talk)카드는 학생들에게 학과에 대한 풍부한 정보를 제공하여 학생들이 스스로 학과를 탐색하고 학과를 선택하는데 도움을 주고자 제작하였습니다.

학과톡(Talk)카드는 인문, 상경, 사회과학, 농림수산, 보건의료, 생활과학, 자연과학, 공학, 예체능, 교육, 실용, 특성화 총 240개 학과로 구성되어 있습니다. 학과 선정은 대학교협 상담프로그램을 참고로 학생들의 선호도를 반영하여 작성하였습니다.

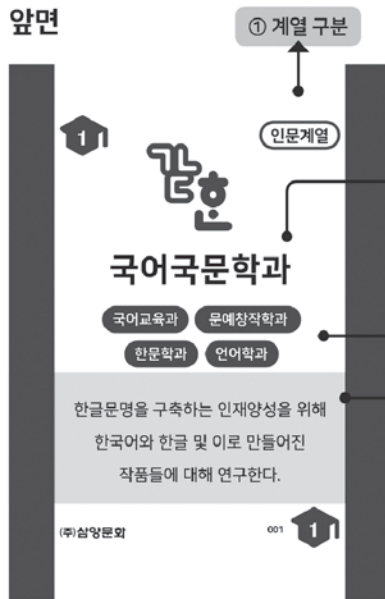
계열	색상	설명
인문	빨강색	모든 학문의 근본이 되는 인문학을 교육하고 연구함을 목표로 합니다. 인간과 인간의 문화에 관심을 갖거나 인간의 가치와 인간만이 지닌 자기표현능력을 바르게 이해하기 위한 과학적인 연구방법에 관심을 두는 기초 학문분야로 어학, 문학, 역사, 철학 등을 탐구하고 연구하는 교육과정을 의미합니다.
상경	주황색	마케팅, 인사관리, 재무관리, 경영정보, 경제사, 미시·거시경제학, 계량경제학 등 합리적인 사고와 논리적인 표현력, 사회 변화를 파악하고 대응할 수 있는 분석 능력과 적응 능력을 배우는 전공입니다.
사회과학	갈색	개인과 사회구조, 사회현상 등 인간사회의 제반 현상을 연구하는 교육과정으로 인간생활의 다양한 측면과 관련된 기초학문을 연구함으로써 인간사회의 문제를 진단하고 처방합니다.
농림수산	연두색	농업생명과학, 산림학, 수산학 등이 있습니다. 이 학과들은 농작물, 산림, 수산물의 생산, 관리, 이용, 보전 등과 관련된 전공이므로 전공기초 과목은 생명과학 과목과 밀접하게 연결되어 있습니다. 또한, 산림분야와 수산 분야는 물리학, 지구과학 및 화학 관련 지식이 있어야 합니다.
보건의료	청록색	인체에 관한 연구와 질병의 예방 및 치료를 연구하는 의학과 사람 또는 동물의 질병을 예방·치료하는데 사용되는 의약품에 관한 기초 및 응용과학을 다루는 약학 등을 포함합니다. 국가와 사회에 봉사하는 기본 보건医료를 수행하는 의사, 의학교육자, 의학연구자 및 간호사, 물리치료사, 방사선사, 응급구조사, 임상병리사 등을 양성합니다.
생활과학	하늘색	생활과학(生活科學, Life Sciences)이란 인간의 전 생애를 통한 전개과정에서 인간생활의 질적 향상을 위해 생활환경을 과학적으로 탐구하는 학문을 말합니다. 구체적으로는 과학적이고 다학제(多學際)적 접근을 통해 아동에서 성인으로의 건전한 발달, 식품과 영양을 통한 건강한 심신의 육성, 의생활과 주거환경의 개선 및 건전하고 안정적인 소비생활 등을 통해 생활의 고도화를 추구하는 학문이라 할 수 있습니다.

계열	색상	설명
자연과학	파랑색	자연현상을 연구대상으로 하는 과학으로 일반적으로 과학이라고도 합니다. 자연과학은 우주와 물질의 기원으로부터 생명현상까지 다양한 물질세계의 원리를 과학적 방법으로 탐구하는 학문분야로서 크게 물리학, 화학, 생물학, 천문학, 지학 등으로 그 고유영역이 구분됩니다. 그 중 지학은 지질학·지구물리학·지구화학·지리학 등으로 다시 분류됩니다.
공학	회색	공업생산기술을 자연과학적 방법과 성과에 따라서 개발 및 실천하는 응용과학계열로서 주로 기계, 장치 또는 가공된 재료 등 인위적인 자연을 대상으로 하고, 실제로 무엇인가를 생산하는 실천행동에 그 초점을 둡니다. 공학의 기초이론과 함께 각 전문분야별 이론과 관련된 과학적 지식을 습득하고, 실험 및 실습의 병행을 통해 과학기술 분야의 지도적 인재육성과 고급 과학기술 두뇌의 양성에 목표를 두고 있습니다.
예체능	핑크색	미적(美的) 작품을 형성시키는 인간의 창조활동인 예술과 건강한 신체 및 운동능력의 육성을 목표로 하는 활동인 체육 등을 포함하는 학문분야입니다. 초기에는 예술의 소재가 음악과 미술에 국한되었으나 점차 음악, 미술, 무용, 연극, 영화 및 영상, 가요 및 대중연예, 전통 민속놀이 등으로 그 범위가 확대되었습니다.
교육	베이지색	전 세대에 축적된 모든 지식과 문화를 후세대에게 전달하고 인간의 무한한 잠재가능성을 개발하여 새로운 지식과 문화를 창출하는 데 관심을 두는 학문분야입니다. 교육활동에 종사할 교사와 교육 지도자를 양성하고, 교육일반과 교과교육원리의 교수 및 연구에 종사할 학자를 배출함을 목표로 합니다.
실용	노랑색	실무에 바로 적용할 수 있는 내용을 배우는 학문으로 전문적이고 체계화된 교육과정을 통해 현장에 바로 적용할 수 있는 인재를 배출하는데 목표를 두고 있습니다.
특성화학과	보라색	2000년대 초·중반부터 대표학과 육성과 특정 산업에 필요한 우수 인재 양성 목적으로 개설되었습니다. 폭넓은 교육지원 및 차별화된 커리큘럼, 학비 지원, 기숙사 제공, 연수 프로그램 운영, 진학 및 취업 지원 등 다양한 혜택을 제공합니다. 입학과 동시에 취업까지 보장 받을 수 있어 경쟁률이 치열하고 졸업 후 전망은 꽤 밝은 편입니다.

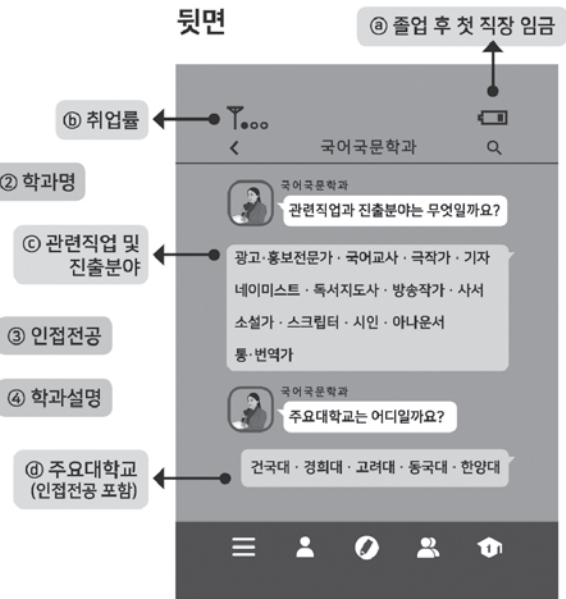


학과톡(Talk) 카드 구성

앞면



뒷면



1 학과 취업률(※ 커리어넷 참조)

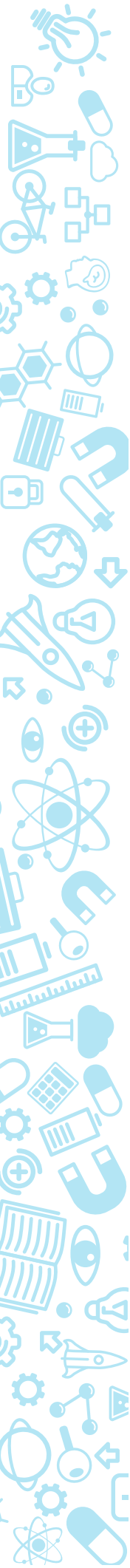
뒷면 아이콘	취업률
📶...	80% 이상
📶...	60% 이상
📶...	40% 이상

2 졸업 후 첫 직장 임금(※ 커리어넷 참조)

뒷면 아이콘	졸업 후 첫 직장 임금
🔋	월 200만원 이상
🔋	월 150만원 이상
🔋	월 130만원 이상

자신의 적성과 흥미에 맞는 전공을 선택하여야 사회 전반에 균형을 이루고 성공을 이룰 수 있음에도 불구하고, 많은 학생들이 취업률과 첫 직장 임금만으로 학과를 선택하고 있습니다. 그러므로 학과톡(Talk) 카드에서는 진로를 찾는 학생들이 학과 탐색 시, 자신의 흥미 학과에 대해 취업률과 임금에 대해 영향을 받지 않도록 해당 정보를 히든 코드로 표시하였습니다. 선생님들께서는 수업 또는 학생 지도 시, 교사 재량으로 사용 바랍니다.

주 제		대학에는 어떤 학과가 있을까?
소요시간		40분
활동유형		개별 활동
활동목표		[중학교] • 다양한 방법으로 고등학교 및 학과 유형과 특성을 탐색할 수 있다. [고등학교] • 대학과 전공 계열을 선택하기 위한 합리적 기준을 제시할 수 있다. • 자신의 진로 목표와 관련 있는 직업 · 대학 · 학과를 탐색할 수 있다.
활동내용의 주안점		• 학과톡(TALK)카드의 개수는 240장이므로 카드 탐색 시간을 충분히 주기
준비물		학과톡(TALK)카드, 수업용PPT
교육 과정	도입	• 몸 풀기 퀴즈 풀기<음식 선택에도 취향이나 주관이 있다.> • 계열 / 학과 / 전공에 대한 간단한 설명하기 • <내가 무슨 학과계~?> 동영상 시청 → 영상 시청 후, 동영상 내용에 관한 초성퀴즈 맞추기
	전개	• 계열별 특징 설명하기 ① 해당 계열에서는 무엇을 배우는지, 어떠한 과목을 배우는지, 어떤 강점지능과 연관되어 있는지, 관련 직업과 진출분야는 무엇이 있는지 설명 • 학과톡(TALK)카드 나눠주기 • 학과톡(Talk)카드 구성 설명 ① 앞면에는 학과이름, 계열구분, 인접전공, 학과설명이 나와 있다. ② 뒷면에는 해당 학과의 취업률, 첫 직장 평균임금, 관련 직업 및 진출분야, 주요대학정보가 나와 있다. ③ 학과 취업률과 졸업 후 첫 직장 임금(※2018년도 기준) • 학과톡(TALK)카드 탐색 ① <활동지 8-1>를 나눠준다. ② 학번과 이름을 적는다. ③ 학과톡(TALK)카드를 보고 내가 선호하는 학과 11개를 골라본다. ④ 내 가 고른 BEST11개 학과 가운데 나만의 TOP3학과를 골라본다. • Who are you?게임하기 ① 활동지를 모두 모아 앞으로 걷는다.(※이름이 적혀있나 꼭 확인!) ② 선생님이 랜덤으로 하나의 활동지를 뽑는다. ③ 활동지에 적힌 마음에 드는 학과 3위~1위&이유를 이야기하면 누구의 활동지일지 맞춘다. ④ 자기 자신은 맞출 수 없으며, 잘 못 맞출 경우 힌트(성별, 이름의 성 등..)를 제공한다.
	정리	활동에 대한 소감과 자신이 원하는 학과를 가기 위해서 어떠한 노력이 필요한지 얘기해본다.



활동지

6-1

_____ 학년 _____ 반 _____ 번 이름 _____

내가 선호하는 학과 11개를 골라보세요.

번호	계열	학과명	이유
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

내가 고른 Best 11개 학과 중 나만의 TOP3 학과를 골라주세요.

순위	계열	학과명	이유
1위			
2위			
3위			

[계열별 학과탐색 활동, 빙고게임]

✓ 학습목표 : 계열별로 어떤 학과가 있는지 알아보자.

✓ 소요시간 : 10분

✓ 대 상 : 중 · 고등학생

✓ 준 비 물 : 학과톡(TALK)카드

✓ 게임방법

- ① 4인1조로 모둠을 만든다.(3인1조도 가능)
- ② 조별로 학과톡(TALK)카드 1세트를 갖도록 한다.
- ③ 선생님이 반에서 가장 관심 있어 하는 계열을 선택하여 그 계열 카드만 사용한다.
- ④ 아래 표를 참고하여 인문계열, 상경계열, 농림수산계열, 보건의료계열, 생활과학계열, 자연과학계열, 교육계열은 9장 선택하게 하고, 사회과학계열, 예체능계열은 16장, 공학계열, 실용계열, 특성화학과는 25장을 선택하도록 한다.
- ⑤ 조별로 대표를 뽑아, 가위·바위·보를 한 다음, 이긴 조부터 학과명을 외친다.
각 조원들은 학과 이름이 자신들의 빙고판에 있으면 카드를 뒤집는다.
- ⑥ 3×3 빙고는 가로, 세로, 대각선 포함 빙고 3줄이 먼저 완성되는 조는 “빙고”를 외친다.
(※4×4빙고는 4줄 빙고가 완성되면, 5×5빙고는 5줄 빙고가 완성되어야 함)
- ⑦ 가장 먼저 빙고를 외친 팀이 승리한다.

※ 학과톡(TALK)카드는 계열별로 카드의 숫자가 다릅니다. 따라서 빙고게임시, 아래와 같이 계열별로 카드 배열을 다르게 한 후 사용한다

계열	카드배열	사용하는 카드 수
인문계열, 상경계열, 농림수산계열 보건의료계열, 생활과학계열, 자연과학계열, 교육계열	3×3	9장
사회과학계열, 예체능계열	4×4	16장
공학계열, 실용계열, 특성화학과	5×5	25장

학과특카드 추가 활용 2

[학과초성게임]

- ✓ **학습목표** : 계열별로 어떤 학과가 있는지 알아보자.
- ✓ **소요시간** : 30분
- ✓ **대 상** : 중 · 고등학생
- ✓ **준 비 물** : 학과특(TALK)카드, 학과초성퀴즈PPT
- ✓ **게임방법**

- ① 학과의 대표 키워드와 초성을 힌트로 학과 이름을 알아맞히는 게임이다.
※학과특(TALK)카드를 먼저 살펴본 후, 어떠한 학과가 있는지 퀴즈를 통해 알아본다.

학과초성퀴즈 방법

국문학, 학문, 소설, 작가, 광고, 방언, 단어, 한글, 시인,
한국어, 이야기, 문학, 고전, 생애, 독해, 의미론, 비평

7 0 7 0 ㅎ 7

정답 :



학과초성퀴즈 방법

국문학, 학문, 소설, 작가, 광고, 방언, 단어, 한글, 시인,
한국어, 이야기, 문학, 고전, 생애, 독해, 의미론, 비평

7 0 7 0 ㅎ 7

정답 :

국어국문학과 ✓

STUDY TALK

STUDY TALK

[Give me a hint]

④ 학습목표

- ① 학과를 탐색하고 관련 진출 분야와 관련 직업을 알 수 있다.
- ② 우리 반 학생들이 어떤 학과에 관심을 가지고 있는지 알 수 있다.

④ 소요시간 : 45분

④ 대 상 : 중 · 고등학생

④ 준 비 물 : 학과톡(TALK)카드

④ 활동유형 : 모둠 활동(4인 1조, 팀 대항 게임)

④ 게임방법

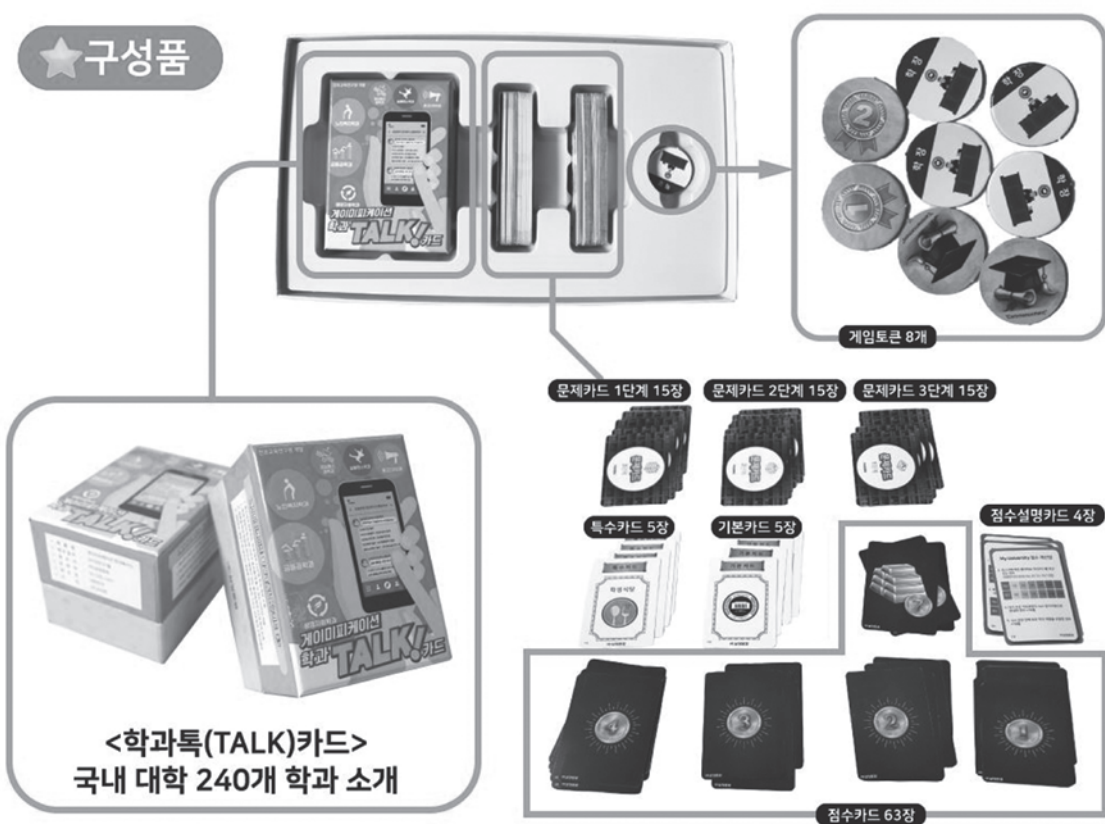
- ① 4명 또는 5명씩 팀을 구성한다.
- ② 팀원들은 학과톡(TALK)카드 가운데 각자 마음에 드는 카드 5장씩을 고른다.
이때 자신이 고른 학과톡(TALK)카드의 진출분야, 관련 직업을 유심히 살펴보도록 한다.
- ③ 팀원들은 본인들의 카드를 모은 다음, 대결할 팀을 정하고 상대팀과 서로 카드를 교환한다.
- ④ 대결할 상대팀과 마주 앉은 다음, 게임을 시작한다.
- ⑤ 한 팀이 문제를 내고, 한 팀이 문제를 맞히는 형태로 진행된다.
(※문제 출제가 끝났다면, 역할을 바꿔서 진행한다.)
- ⑥ 문제의 개수는 상대 팀원의 숫자와 동일하다.
(4명일 경우, 4문제) 만약, 팀원의 숫자가 동일하지 않은 경우(A팀 : 4명, B팀 : 5명)는 인원수가 부족한 팀에게 문제를 추가로 출제한다.
- ⑦ 문제는 다음과 같이 출제한다. 해당 학과 관련 정보(①계열명, ②학과 글자 수, ③관련 직업과 진출분야 7개)를 주고 정답(학과이름)이 맞는지 확인한다.
예)중어중문학과일 경우
-인문계열이고, 6글자, 무역담당자, 언론인, 여행안내원, 동시통역가, 중국어 학원, 호텔, 해외영업원에서 일한다.
- ⑧ 문제 출제는 한 사람이 하지 않고, 돌아가면서 진행한다.
- ⑨ 문제 맞히기 - 각 팀에서 대표 한 명씩을 뽑는다. 오직 대표만이 정답을 외칠 수 있다.
문제가 바뀌면 다른 사람으로 대표를 바꿔서 진행한다.
- ⑩ 정답을 아는 팀원들이 대표에게 힌트를 줄 수 있다.
- ⑪ 문제를 맞히는 시간은 30초이다.
- ⑫ 두 팀의 모든 인원이 한 번씩 문제를 풀게 되면 1라운드가 끝난다.
한 번 더 반복하여 1라운드를 더 진행하고 더 많이 맞춘 팀이 승리한다.

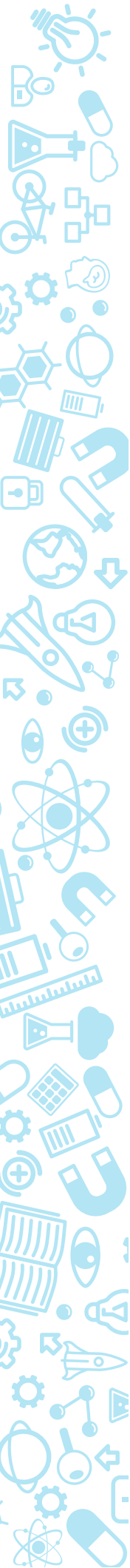
07

학과톡(TALK)카드 플레이세트

교수 학습 지도안 및 활용법

III 진로 탐색





학과톡카드 플레이세트

주 제		아버지가 남긴 비밀 메시지
소요시간		45분
활동유형		시뮬레이션 수업
활동목표		[중학교] • 다양한 방법으로 고등학교 및 학과 유형과 특성을 탐색할 수 있다. [고등학교] • 대학과 전공 계열을 선택하기 위한 합리적 기준을 제시할 수 있다. • 자신의 진로 목표와 관련 있는 직업 · 대학 · 학과를 탐색할 수 있다..
활동내용의 주안점		본 수업은 스토리가 포함된 수업이다. 제시된 상황과 역할에 몰입할 수 있도록 지도한다.
준비물		학과톡(TALK)카드 플레이세트, 진로 시뮬레이션 수업 PPT<아버지가 남긴 비밀 메시지>
교육 과정	도입	• 진로 시뮬레이션 수업 스토리 진행 & 인트로 영상 시청 (삼양대학 총장이셨던 나의 아버지가 나의 14번째 생일날 갑자기 사라지셨다...)
	전개	• 이교수 학과 셀렉트 MISSION ① 학과톡(TALK)카드를 4인 1조로 1세트 나눠준다. ② PPT슬라이드에서 보여주는 첫 번째 미션을 수행한다. (예, 당신은 무인도에 불시착했습니다. 생존에 반드시 필요한 학과5개를 고르세요.) ③ 당신의 팀이 고른 학과들을 왜 골랐는지 설명하시오(※조별로 대표가 발표하기) ④ PPT슬라이드에서 보여주는 두 번째 미션을 수행한다. (예, 당신은 비밀요원 육성 프로그램의 팀장입니다. 비밀요원에게 반드시 필요한 학과5개를 고르세요.) ⑤ 당신의 팀이 고른 학과들을 왜 골랐는지 설명하시오(※조별로 대표가 발표하기) ⑥ PPT슬라이드에서 보여주는 세 번째 미션을 수행한다. ⑦ 당신의 팀이 고른 학과들을 왜 골랐는지 설명하시오(※조별로 대표가 발표하기) • IGOT IT게임 하기(※학과 계열 이해하기) ① 각 플레이어는 계열별 학과톡(TALK)카드 1장씩을 가진다.(총12장) ② 각 라운드는 7장씩 진행한다.(3단계, 총 21라운드) ③ 문제카드에 나와 있는 배열 순서에 맞게 자신의 학과톡카드를 배열한다. 가장 빠르게 맞춘 사람은 1등 토큰, 그 다음 사람은 2등 토큰을 가져간다. ④ 1등은 점수카드 2장, 2등은 점수카드 1장을 가져간다. 배열이 틀렸을 경우 자신이 갖고 있는 점수카드 1장을 반납한다.
	정리	단 하나뿐인 당신만의 대학교를 설립한다. 대학이름을 정한 후, 내가 가장 좋아하는 학과 10개를 고른다.

[I GOT IT게임]

✓ 학습목표

- ① 대학전공에는 12가지 계열이 있고, 그 계열이 무엇인지 알아본다.
- ② 12가지 계열에는 어떤 학과들이 들어있는지 알아본다.

✓ 소요시간 : 30분

✓ 대 상 : 중 · 고등학생

✓ 준 비 물 : 학과톡(TALK)카드 플레이세트

✓ 게임목표 : 총 21라운드(1,2,3라운드 7라운드씩)에서 가장 높은 점수를 획득한 사람이 승리!

✓ 게임방법

- ① 모든 사람은 학과톡(TALK)카드에서 각 계열별로 1장씩 카드를 가져간다.
- ② 점수 카드를 잘 섞은 다음 뒷면이 보이도록 더미를 만든다.
- ③ 테이블 중앙에는 등수토큰 2개를 잘 보이도록 놓는다.
- ④ 미션카드를 각 단계별(1·2·3단계)로 나눈다. 각 단계별로 뒷면이 보이도록 더미를 만든다.
- ⑤ 각 단계별 미션카드는 15장씩이다. 그 중 7장만 선택하고 나머지 8장은 버린다.
같은 방법으로 2단계와 3단계 미션카드를 7장만 선택하고 나머지 8장은 버린다.
7장씩 모두 선택했다면, 중앙에 1단계 카드더미부터 놓고 게임을 시작한다.
- ⑥ 매 차례마다 중앙에 있는 미션카드를 뒤집으며 게임을 시작한다.
미션카드는 가위·바위·보를 한 후, 이긴 사람부터 시계방향으로 돌아가면서 뒤집는다.
미션카드 안에는 계열 혹은 색깔이 순서대로 적혀있다.
각 플레이어는 미션카드를 보고 자신이 갖고 있는 계열별 학과톡(TALK)카드를 미션카드 계열 순서와 동일하게 배치하는 게임이다.
- ⑦ 가장 빨리 학과톡(TALK)카드를 배치한 사람이 “I got it”이라고 외치며 중앙에 있는 등수 토큰을 가져간다.
가장 빠르게 한 사람이 1등 토큰, 그 다음 사람이 2등 토큰을 가져간다.
- ⑧ 1, 2등 토큰을 모두 가져갔다면, 나머지 사람들은 토큰을 가져간 사람들이 미션에 맞게 카드를 잘 배치했는지 체크한다. 카드를 제대로 배치했다면, 1등은 점수카드 더미에서 2장 가져가고, 2등은 점수카드 더미에서 1장을 가져간다. 만약 카드를 틀리게 배치했을 경우, 자신이 갖고 있는 점수카드 1장을 반납한다.
- ⑨ 각 단계(1,2,3단계)마다 7라운드씩 진행된다. 총 21라운드를 마쳤다면 게임이 종료된다.

✓ 미션카드 구성

미션카드는 1단계, 2단계, 3단계로 구성되어 있다.

- ① 1단계 - 3가지 계열이 적혀있는 미션카드와 계열 색깔이 적혀있는 카드로 구성
- ② 2단계 - 4가지 계열에 해당하는 학과가 적혀있는 카드와 계열 색깔이 적혀있는 카드로 구성
- ③ 3단계 - 4가지 계열 색깔이 다르게 적혀있는 카드와 계열 색깔이 다르게 적혀있는 카드로 구성
(※3단계의 경우 카드에 적힌 색깔이 아니라, 올바른 색깔로 맞춰야 정답으로 인정)

학과톡카드 플레이세트 추가 활용 2

[My University게임]

✓ 학습목표

- ① 자신이 어떤 학과를 선호하는지 알아볼 수 있다.
- ② 자신이 선호하는 학과는 어떤 계열이며, 어떤 특징이 있는지 알아볼 수 있다.

✓ 소요시간 : 30분

✓ 대 상 : 중 · 고등학생

✓ 준 비 물 : 학과톡(TALK)카드 플레이세트

✓ 게임목표

- 내가 원하는 학과를 마켓에서 구입해서 가상의 4×4 대학교를 만들자!
- 총 8라운드동안 가장 높은 점수를 획득한 사람이 승리!

✓ 게임방법

- ① 4인 1조로 팀을 구성합니다. 각 플레이어는 학과톡(TALK)카드 안에서 자신이 선호하는 계열 1개씩을 고른다.
- ② 모든 사람이 골랐다면 다시 1개 계열을 더 골라서 총 5개 계열을 활용하여 게임을 진행한다.
나머지 카드는 게임에서 제외한다.
- ③ My University 활동지 양식에 맞춰서 한 계열마다 자신이 선호하는 학과 3개씩을 접는다.
- ④ 학과톡(TALK)카드를 잘 섞고, 다음과 같이 카드 개수를 맞춘다.
(3인 Play 55장, 4인 Play 7장) 나머지 카드는 게임에서 제외한다.
- ⑤ 개수를 맞춘 카드 더미에 특수카드 5장을 넣고 다시 카드를 잘 섞어준다.
- ⑥ 학장토크, 점수 설명카드를 한 장씩 나눠 갖는다.
- ⑦ 기본카드를 1장씩 나눠 갖는다. 받은 기본카드는 자기의 자리 중앙에 놓고 게임을 시작한다.
- ⑧ (필수행동)마켓에서 학과톡(TALK)카드 가져간다.
 - 플레이어 중앙에는 학과마켓이 존재하게 된다. 매 라운드마다 인원수x2+2만큼 학과톡 카드를 배치한다.
 - 카드가 배치되는 순서는 윗줄부터 배치한 다음, 아랫줄을 배치한다.
 - 먼저 가위·바위·보로 시작할 사람을 정한 후, 시계 방향으로 모든 사람이 위·아래 한 줄 세트로 카드를 가져간다. 한 바퀴 돌아서 모든 사람이 카드를 가져가게 되면 남은 2장 버리고, 다시 인원수x2+2만큼 카드를 마켓에 배치한다. 그 다음 시작은 먼저 시작한 사람 왼쪽에 있는 사람부터 다시 카드를 가져간다. 이를 8번 반복하면 게임이 끝이 난다. (※참고로 마지막 8번째 라운드는 2줄이 아니라, 1줄만 놓게 된다.)
- ⑨ (필수행동)가져온 학과톡(Talk)카드로 4X4 대학교 만든다.
 - 마켓에서 가져온 학과카드를 사용하여 사람들은 자신의 자리 앞에 4X4형식으로 가상의
 - 학교를 만들게 된다.
 - 새롭게 가져와서 배치하는 학과카드로 공간을 채우게 되며, 각자 카드를 놓은 모습에 따라 점수를 얻는다.
 - 카드를 연결해서 붙일 때 다음과 같은 규칙을 따라야 한다.
 - (규칙)같은 색깔의 카드끼리만 연결할 수 있다.
 - (단, 기본카드, 특수카드에만 다른 색깔의 카드를 붙일 수 있다.)
 - 만약 같은 색깔의 학과카드가 없어서 연결할 수 없는 경우, 해당 카드는 버려야한다.

⑩ (선택행동)학장토큰 내기

- 마켓에서 자신에게 필요한 카드를 남보다 먼저 가져오기 위해 순서가 중요한 게임이다.
- 그러므로 이 게임에서 학장토큰을 사용하여 자신의 순서가 아니어도 순서를 바꿔 카드를 가져올 수 있다.
- 마켓에 새로운 학과카드가 놓여지고, 사람들이 카드를 가져가기 전에 “내가 학장이야.”라고 외치면서 학장토큰을 내면, 다른 사람에게 있던 시작마커를 본인이 가져갈 수 있다.
- 그 후 5초를 세고 그 동안에 다른 사람이 또 다른 학장토큰을 내지 않는다면, “내가 학장이야.”라고 외친 사람이 마켓에서 학과카드를 가져가면 된다. 만약, 5초를 셀 때 다른 사람이 또 “내가 학장이야.”라고 외치면 나중에 학장토큰을 낸 사람이 시작마커를 뺏어가게 되며 그 사람이 마켓에서 학과카드를 제일 먼저 가져가게 된다.

⑪ 점수 계산하기

- 학과톡(Talk)카드를 배치한 모양에 따라 점수가 달라진다. 같은 색깔의 학과톡(Talk)카드가 연속으로 있거나, 특수카드의 개수, 자신이 선호하는 학과 리스트에 있는 카드의 개수 등에 따라 점수를 획득할 수 있다. 점수는 다음과 같다.

I. 동일한 계열(색깔)이 연결 되었을 경우

II. 특수카드를 획득하여 연결하였거나 가지고 있는 경우

(특수카드는 연결되어 있지 않아도 되고, 갖고 있는 개수의 총합)

학과특카드 플레이세트 추가 활용 2

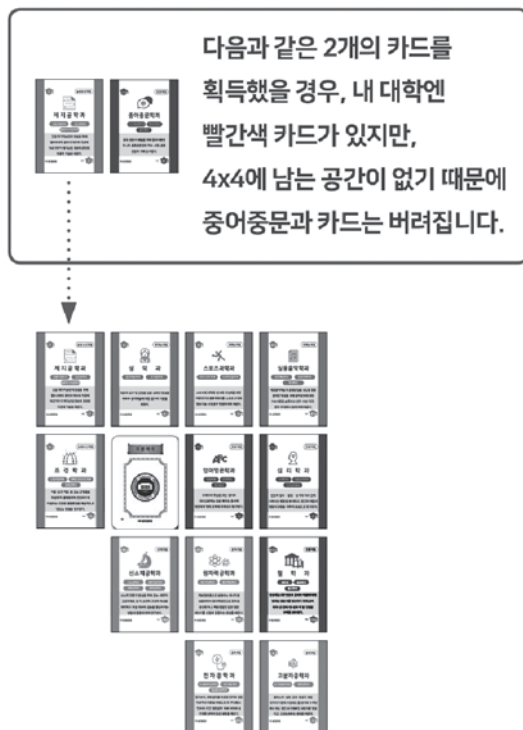
<1번 예시>



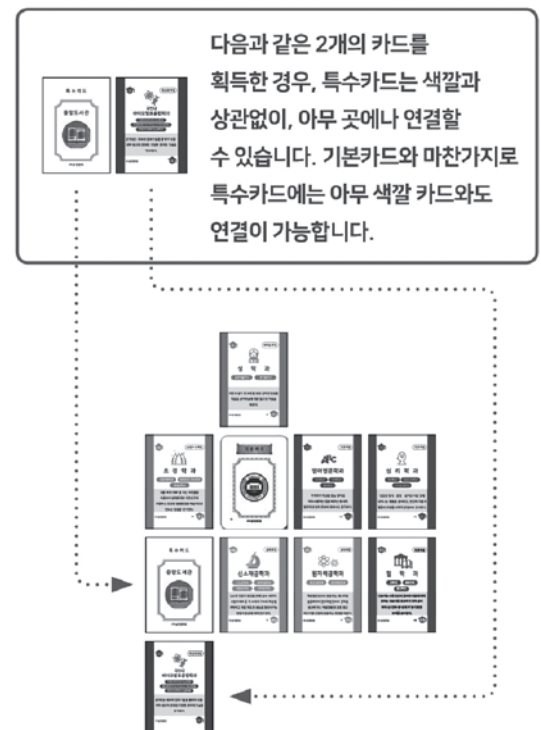
<2번 예시>



<3번 예시>



<4번 예시>



08

Match Match (매치매치)

교수 학습 지도안 및 활용법

II 일과 직업 세계의 이해

우리 아이들이 살게 될 사회는 제4차 산업혁명 시대가 될 것입니다.

제4차 산업혁명은 증기기관의 발명으로 초시가 된 18세기 초 산업혁명 이후 가장 두드러진 변화가 일어나게 될 시대이며, 본질은 기술 융합에 있다고 합니다.

미래는 사물인터넷, 로봇공학, 3D프린팅, 인공지능, 빅 데이터 등의 기술들이 융합과 파생 그리고 분화를 통해서 새로운 산업으로 발전하고 탄생할 것입니다.

미래를 준비하는 아이들에게 4차 산업혁명의 핵심기술인 지능정보기술 (사물인터넷, 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, 모바일, 인공지능)과 기술이 융합하여 탄생한 융합산업기술에 대한 교육은 선택이 아니라 시대적 조류입니다.

매치매치 게임은 다양한 4차 산업혁명의 기술과 미래직업을 카드매칭(Matching)을 통해서 알아볼 수 있도록 만든 교육용 보드게임입니다. 매치매치 보드게임을 통해서 아이들은 1)어떠한 지능정보기술이 융합하여 미래기술로 변화하는지 알아볼 수 있습니다. 2)또한, 3차 산업혁명의 요소들은 어떠한 것들이 있으며, 어떠한 특징이 있는지 알아볼 수 있습니다. 3)마지막으로, 융합 기술들과 연관된 미래직업에 대해 알아볼 수 있습니다.

☑ 매치매치 게임 속 기술리스트

지능정보기술

-인공지능(AI), 모바일(Mobile), 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing), 사물인터넷(IoT), 빅데이터(Big Data)

융합기술

드론, 생성적 적대 신경망, 자율주행자동차, 지능형 로봇, DNA리포트, 나노로봇, 3D바이오 프린팅, 유전자 가위, 의료 사물인터넷, 스마트 그리드, 인공 광합성, 투명 태양전지, 3D 프린팅, 디지털 트윈, 블록체인, 스마트 공장, 양자컴퓨터, 영지식 증명, 스마트 도로, 스마트 도시, 스마트 팜, 웨어러블, 푸드테크

미래직업

드론 전문가, 인공지능 전문가, 자율 주행 자동차 엔지니어, 로봇공학자, 유전상담전문가, 생체로봇외과의사, 장기이식 코디네이터, 생물 정보 분석가, 스마트 헬스 케어 서비스 기획자, 스마트 그리드 엔지니어, 기후변화 대응 전문가, 신재생에너지 전문가, 3D프린팅 전문가, 가상현실 전문가, 블록체인 전문가, 사물인터넷 전문가, 양자컴퓨터 전문가, 정보보호전문가, 인공지능 플랫폼 설계 개발 전문가, 지능형교통시스템 전문가, 스마트 시티 플래너, 스마트 팜 구축가, 웨어러블 전문가, 식료품 구매대행가

번호	구성물	비고
1	지능정보카드 	지능정보카드 종류별로 총 48장
2	융합기술카드 	드론기술을 포함한 융합기술카드 24장
3	미래직업카드 	드론 전문가를 포함한 미래직업카드 24장
4	특허권카드 	특허권카드 4장
5	종 	1개

③ 첫 번째 MATCH. 미래융합기술 연구

목적: 4차 산업혁명시대의 주요한 기술 알아보기

1. 게임스토리

여러분은 정부의 지원금을 통해 4차 산업혁명 기술을 활용하는 회사를 설립한 촉망 받는 CEO입니다. 회사의 발전을 위해 융합기술을 많이 획득해야 합니다. 융합기술카드에 알맞은 지능정보기술카드들을 매칭하여, 융합기술카드를 획득하세요.

2. 게임의 준비

첫 번째 게임에서는 미래직업카드를 사용하지 않는다. 지능정보기술카드, 융합기술카드, 특허권카드, 종만 사용한다.

- ① 인원에게 맞게 지능정보기술카드를 나눠 갖는다. (3인 16장, 4인 12장).
- ② 받은 지능정보기술카드 더미를 자신의 앞에 뒷면으로 놓는다.
- ③ 융합기술카드 더미를 뒷면으로 해서 중앙에 놓고, 종도 중앙에 배치한다.
- ④ 특허권카드 더미는 빈 공간에 배치한다.

3. 게임의 방법

중앙에 뒷면으로 되어있는 융합기술카드 더미 중 한 장을 오픈한다. 이후 돌아가면서 자신의 앞에 있는 지능정보기술카드를 한 장씩 바닥에 펼친다. 바닥에 펼쳐 놓은 카드들이 융합기술카드에 적혀있는 기술과 일치할 경우 종을 친다. 가장 먼저 종을 친 사람이 융합기술카드를 획득한다.

- 모든 사람이 한 번씩 지능정보기술카드를 뒤집었는데도 일치하지 않은 경우, 다시 맨 처음 했던 사람부터 지능정보기술카드를 바닥에 펼친다. 이 때, 이미 펼쳐져 있는 지능정보기술카드가 가려지도록 그 위에 올려놓는다.
- 누군가가 종을 쳤지만 바닥에 펼쳐진 지능정보기술카드와 융합기술카드가 일치하지 않을 경우에 종을 친 사람은 획득한 융합기술카드 한 장을 버린다. (※ 단, 기존에 획득한 미래융합기술카드가 없다면 패널티는 없음.)
- 게임 진행 시 왼손으로 지능정보기술카드를 뒤집고 오른손은 오른쪽 귀를 계속 잡고 있어야 한다. 종을 칠 때에만 귀에서 손을 놓을 수 있다.

4. 특허권 카드

오직 바닥에 펼쳐진 지능정보기술카드와 미래융합기술카드가 동일해야 종을 칠 수 있지만, 보너스 점수를 획득할 수 있는 방법이 있다. 바닥에 펼쳐진 지능정보기술카드의 동일한 종류가 플레이어 인원 수 만큼 나왔을 때 종을 치면 특허권 카드를 획득할 수 있다. 특허권카드 4장이 모두 떨어진 경우, 더 이상 획득하지 못한다.

5. 게임의 종료

가운데에 놓인 융합기술카드가 떨어지면 게임을 종료한다. 융합기술카드와 특허권카드를 합친 장수가 가장 많은 사람이 승리한다. (※ 만약 동점이라면, 공동우승)

② 두 번째 MATCH. 미래인재 영입

목적: 4차 산업혁명시대의 유망직업 알아보기

1. 게임스토리

지난 번 미래융합기술 연구를 통해 여러분의 회사는 다양한 융합기술을 획득할 수 있었습니다.

이제 회사는 융합기술을 사용하고 발전시켜 나갈 미래인재들이 필요합니다.

융합기술카드와 알맞은 미래직업카드들을 매칭하여, 미래인재들을 획득하세요.

2. 게임의 준비

두 번째 게임에서는 지능정보기술카드, 특허권카드, 종을 사용하지 않는다. 융합기술카드, 미래직업카드만 사용한다.

- ① 융합기술카드를 잘 섞은 후 뒷면이 보이게끔 한 장씩 모두 펼쳐놓는다.
 - ② 마찬가지로 미래직업카드도 잘 섞은 후 뒷면이 보이게끔 한 장씩 모두 펼쳐놓는다.
- 이 때, 융합기술카드와 구분할 수 있도록 떨어뜨려서 배치한다.

3. 게임의 방법

뒷면으로 되어있는 융합기술카드 더미 중 한 장을 오픈한다. 이 후 뒷면으로 되어있는 미래기술카드를 한 장 오픈한다.

융합기술카드의 이미지와 미래직업카드의 이미지가 일치할 경우, 해당 카드들을 획득한다.

맞았을 경우 또 한 번 기회가 주어지고, 틀렸을 경우 다음 사람에게로 차례가 넘어간다.

- 융합기술카드와 미래직업카드는 분류 기준에 따라 색깔이 다름. 이 색깔을 잘 기억하면 매칭하기 더욱 쉬움.

- 융합기술카드와 매칭 되는 미래직업카드는 1장씩임. 매칭 되는 카드들은 똑같은 색깔, 똑같은 번호, 똑같은 이미지를 갖고 있음.

4. 게임의 종료

뒤집어진 카드들이 모두 없어지면 게임을 종료한다. 융합기술카드와 미래직업카드를 합친 개수가 가장 많은 사람이 승리한다. (※ 단, 만약 동점이라면, 공동 우승)

09

메이킹 컴퍼니 프로젝트 워크지

교수 학습 지도안 및 활용법

II 일과 직업 세계의 이해

4차 산업혁명시대에는 인공지능과 인간의 노동을 대체하는 로봇의 등장으로 많은 일자리가 사라질 것입니다. 하지만, 아이러니하게도 이러한 시대에 스타트업(Start-up)에게는 기회가 될 것입니다. 이 시대에는 로봇이 제품을 생산하고, 인공지능을 기반으로 한 맞춤형 지식서비스가 나타나게 될 것이며, 생산은 대기업이 주도로 하는 것이 아니라 개인 또는 작은 스타트업이 다변화하여 누구나 아이디어만 있으면 자신이 원하는 제품과 서비스를 가지고 사업을 할 수 있게 될 것입니다. 4차 산업혁명시대를 주도적으로 헤쳐 나가게 될 아이들에게 창업에 대한 꿈과 도전정신을 심어주고 도와줄 수 있도록 개발된 메이킹 컴퍼니 프로젝트를 소개합니다.

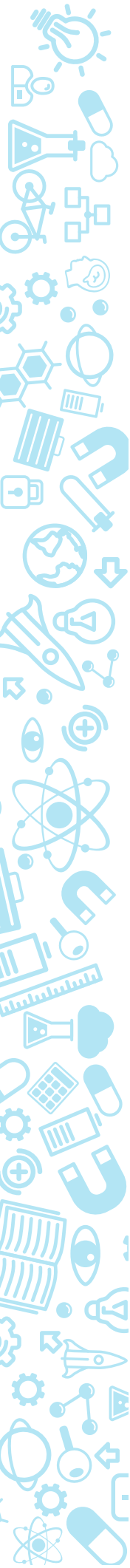
- ☑ 본 워크지는 A2사이즈, 1장으로 되어 있으며 앞면에는 미래유망직업에 대한 내용, 뒷면에는 청소년 창업교육에 관한 내용으로 구성되어있습니다.



앞면 [미래직업2030]



뒷면 [메이킹 컴퍼니 프로젝트]



메이킹 컴퍼니 프로젝트 워크지

☑ 미래직업2030 / 메이킹 컴퍼니 프로젝트 워크지(양면) 수업 안

페이지	시간	주제	교육 목적
미래직업 2030 (앞면)	1교시 (약45분)	미래직업 이해	4차 산업혁명 시대의 유망직업 24가지에 대해 이해하고, 선호 직업이 무엇인지 탐색한다.
미래직업 2030 (앞면)	1교시 (약45분)	기업가 정신	회사를 만들어가는 과정을 시뮬레이션으로 체험해보며, 기업가정신을 함양해본다.

학습 제목	미래직업 2030 (앞면)	
	학습 시간	학습내용
직업퀴즈 대전	20분	• 오프닝 영상 시청 • 게임(3단계)을 통해 미래직업의 하는 일과 이름을 알아보는 활동 • 1단계 초성퀴즈(4문제) - 초성을 제시한 후, 미래직업을 알아맞히는 게임 • 2단계 직업퍼즐(4문제) - 글자가 들어있는 퍼즐과 직업에 대한 설명을 보고, 미래직업을 알아맞히는 게임 • 3단계 캐치마인드(4문제) - 그려진 손 그림을 보고 미래직업을 알아맞히는 게임
내 이름을 맞춰줘	10분	• 내 이름을 맞춰줘 - 워크지 앞면 비어있는 칸 그림에 매칭(Matching) 하는 직업을 유추해서 미래직업을 적어보는 활동
PICK ME	15분	• Pick Me - 다양한 상황(돈, 편안함, 미래프로젝트)에 필요한 미래직업이 무엇인지 토의해봄으로써 24종의 미래직업에 대해 심층적으로 생각해 볼 수 있는 활동

A vertical border on the right side of the page, composed of numerous small, stylized blue icons. These icons represent a wide range of scientific and technological concepts, including light bulbs (symbolizing ideas), gears (mechanics or processes), rockets and spaceships (space exploration), microscopes and test tubes (biology or chemistry), circuit boards and chips (electronics), atoms (physics), and various other symbols like clouds, speech bubbles, and geometric shapes. The icons are arranged in a dense, overlapping pattern along the right edge.

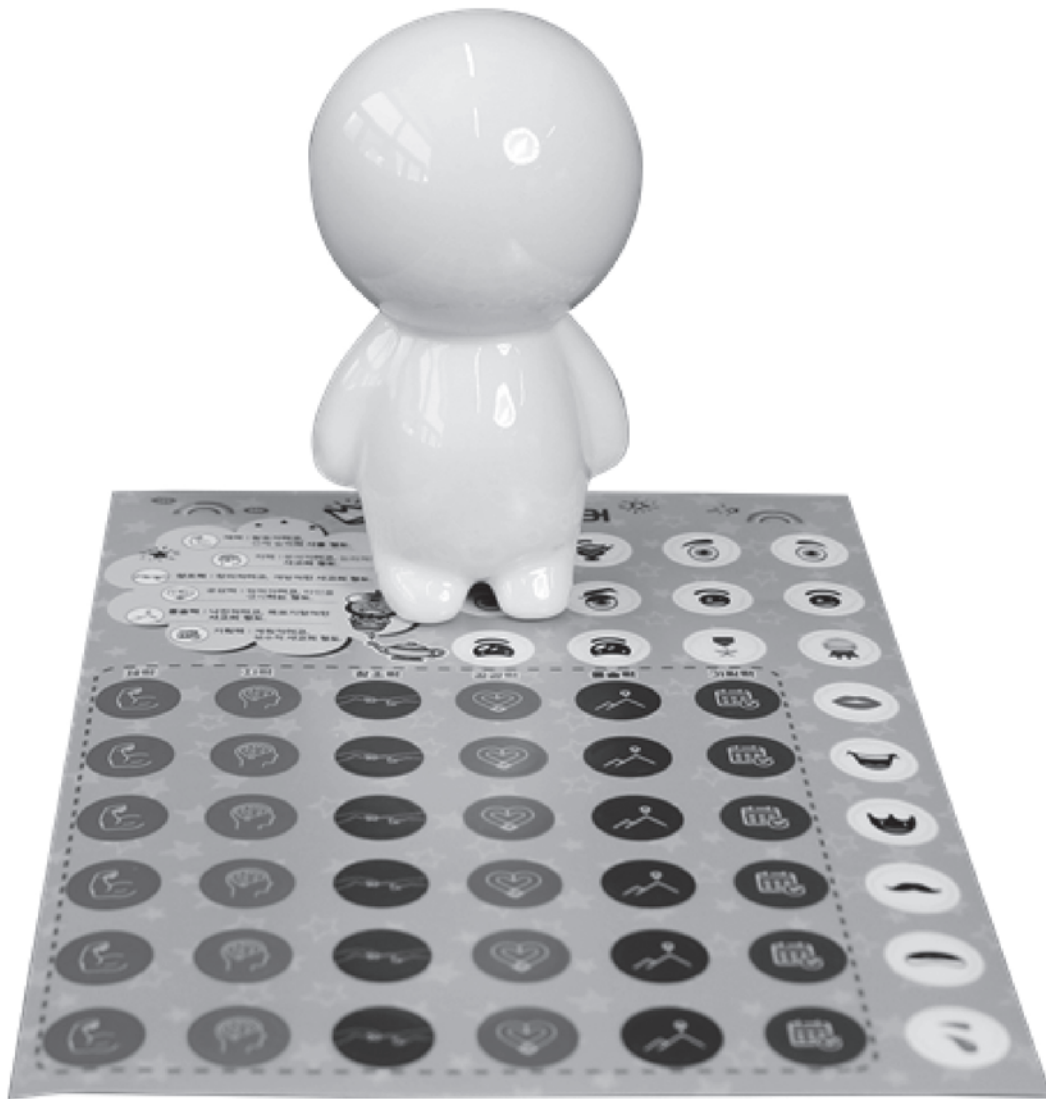
학습 제목		메이킹 컴퍼니 프로젝트 (뒷면)
	학습 시간	학습내용
마케팅팀 탐방	10분	• 오프닝 영상 시청 • 마케팅팀 탐방 - 활동지에 써져있는 각 회사의 슬로건을 본 후 슬로건과 일치하는 회사 로고를 맞추는 활동 - 정답을 확인한 후, 다른 회사의 로고 예시를 학습함
전략기획팀 탐방	10분	• 전략기획팀 탐방 - 활동지에 적혀있는 8가지 기업문화 중 내 회사에서 만들고 싶은 기업문화를 정해서 우선순위(1위~8위)에 맞게 빈 칸에 숫자를 적는 활동 - 우리 반 학생들의 1순위 가치관은 무엇인지 손을 들어 확인함
CEO ROOM	20분	• CEO 역량체크 - 기업가정신에 필요한 역량(10개 항목)을 그래프를 보고 자신의 기업가 정신 역량을 체크해보는 활동 - 기업가정신 10개 항목 중 어떤 역량이 가장 중요한지 이야기를 나눔 • SNS 회사 소개 - 앞의 미팅 내용들을 토대로 나만의 회사이름, 로고, 회사문화, 핵심 미래인재 2명, 주요제품&서비스를 SNS에 홍보하는 글을 만드는 활동
마무리	5분	• 고등학생 CEO 소개 - 2개 기업(플레이 키보드-비트바이트/칠명바이오) 예시를 보여주고 두 기업의 공통점(고등학생이 CEO)을 찾게 함 - ‘상상이 현실이 될 수 있다’는 최종 메시지 전달

10

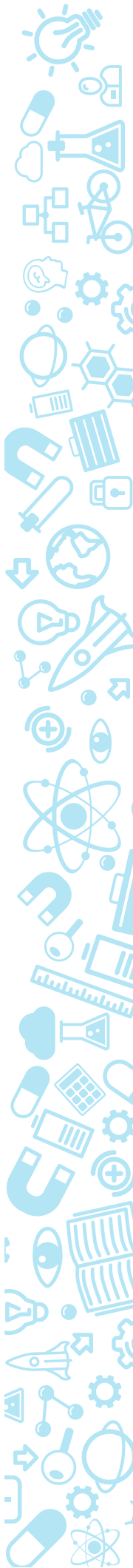
커리어 인형2

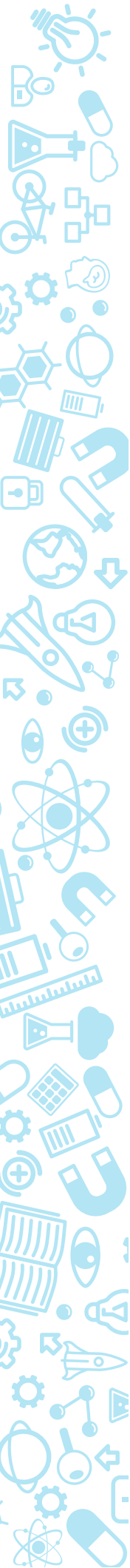
교수 학습 지도안 및 활용법

I 자아 이해와 사회적 역량 개발



[도자기 인형 1개, 능력스티커 1장]





🕒 커리어 인형을 활용한 나도 히어로 프로그램 - 자기이해 Part -

학습명	시간	주제	교육 목적
커리어인형	1교시 (약45분)	나도 히어로 : 만들기	홀랜드 이론을 바탕으로 학생의 욕구파악과 자기효능감 향상을 위해 히어로가 된 자신을 그려본다.
능력치 활동	1교시 (약45분)	나도 히어로 : 자기이해	자신의 강점과 보완점을 알아보고, 자신의 보완점에 대해 어떤 방법으로 해결 할지 생각해본다.

학습 제목	나도 히어로 : 만들기	
	학습 시간	학습내용
능력소개	15분	• 오프닝 - 어렸을 적 누구나 한번쯤 나도 슈퍼맨 같은 히어로가 되고 싶다는 꿈을 꾸다. 이러한 히어로는 자신들의 특화된 파워로 사람들을 구하거나 사회를 돕는 역할을 수행한다. 아이들이 자라서 히어로에 매칭되는 RIASEC능력으로 사회에 나가 직업을 갖고 능력을 발휘한다면, 그 또한 우리 사회의 히어로 일 것이다. • 능력 명칭 소개 및 설명 - R(실재형/현장형) = 체력 - I(탐구형) = 지력 - A(예술형) = 창조력 - S(사회형) = 공감력 - E(기업형/진취형) = 통솔력 - C(관습형/사무형) = 기획력
커리어 인형 그리기	20분	• 준비단계 - 준비물(커리어인형, 사인펜, 스티커)준비 • 캐릭터 선택 - 자신의 RIASEC에 맞는 캐릭터를 선택 예) · 신체적 능력이 뛰어나(손재주등) 🔍 토르 · 지적이며 분석적이다. 🔍 아이언맨 · 새로운 것을 좋아하고, 개방적이다. 🔍 스파이더맨 · 참을성이 강하고, 대인관계가 좋다. 🔍 블랙위도우 · 타인을 이끄는 능력이 좋다. 🔍 캡틴아메리카 · 꼼꼼하게 계획을 잘 세운다. 🔍 블랙팬서 • 그리기 활동 - 능력에 해당하는 캐릭터를 커리어인형에 그리고 색칠하는 활동. - 얼굴은 본인 얼굴 그리기
마무리	10분	• 꾸미기 활동 - 사인펜과 스티커를 통해 커리어인형을 꾸미는 활동

학습 제목	나도 히어로 : 자기이해	
	학습 시간	학습내용
간이검사	15분	• 홀랜드 간이 검사 - PPT의 제시문을 읽고, 보기 중 1가지를 선택합니다. - 보기에 해당하는 메달 스티커를 인형의 양팔에 붙입니다.
능력의 의미 설명	10분	• 각 매칭되는 RIASEC으로 히어로들의 특징 설명 - R형 - 토르 / I형 - 아이언맨 / A형 - 스파이더맨 등 ...
퀴즈활동 및 능력부여하기	15분	• 히어로의 능력을 찾아라 퀴즈 진행 • 능력 부여하기 - 미래에 되고 싶은 직업을 망토의 깃 부분에 적습니다. - PPT에 제시된 '능력별 대표 활동'을 보고, 미래에 되고 싶은 직업이 하는 활동 6가지를 뽑습니다.
마무리	5분	• 활동에 대한 설명 및 수업 마무리



11

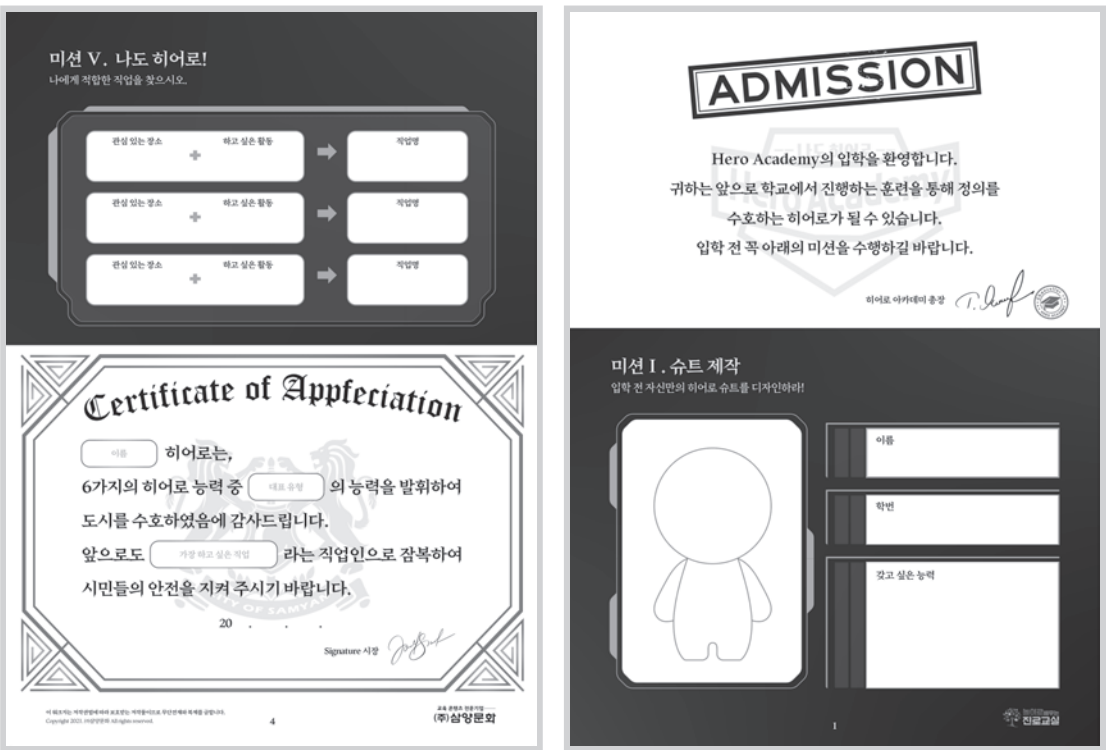
나도 히어로 워크지

교수 학습 지도안 및 활용법

Ⅰ 자아 이해와 사회적 역량 개발

☑ 커리어 인형을 활용한 나도 히어로 프로그램 (인형과 개별 워크지 사용)

[개별 워크지]



[앞면]

[뒷면]

구분	시간	주 제	학습제목
커리어인형2로 아바타 만들기	1교시 (약45분)	히어로 되기	1. 미션 I : 슈트 제작 2. 미션 II : 히어로팀 활동
나도히어로 워크지 작성하기	1교시 (약40분)	도시 수호하기	1. 미션III : 잠복 임무 2. 미션IV : 히어로Vs빌런 3. 미션 V : 나도 히어로! 4. 감사패

나도 히어로 워크지

미션 II. 히어로팀 활동
주어진 상황에서 자신이 어떠한 선택을 할지 생각해 보고, 그에 해당하는 스티커를 능력치 바에 붙이시오.
(1개의 질문에 2개의 답을 선택하세요.)

R	I	A	S	E	C

체력 지력 창조력 공감력 통솔력 기획력

2

미션 III. 감복임무
각자 갖고 있는 능력에 적합한 직업을 찾으시오.

Q1. 기계를 잘 다루는 동료에겐 직업을 추천해!
Q2. 문제 해결을 좋아하는 동료에겐 직업을 추천해!
Q3. 글 쓰는 것을 좋아하는 동료에겐 직업을 추천해!
Q4. 봉사활동을 좋아하는 동료에겐 직업을 추천해!
Q5. 리더십이 있는 동료에겐 직업을 추천해!

미션 IV. 히어로(Hero)vs 빌런(Villain)
도시 안에 숨은 빌런(Villain)을 찾으시오.

Q1. 은행과 어울리지 않는 직업을 찾아주세요. 빌런은
Q2. 공항과 어울리지 않는 직업을 찾아주세요. 빌런은
Q3. 공연장과 어울리지 않는 직업을 찾아주세요. 빌런은
Q4. 병원과 어울리지 않는 직업을 찾아주세요. 빌런은
Q5. 학교와 어울리지 않는 직업을 찾아주세요. 빌런은

3

[뒷면]

학습 제목	히어로 되기	
	학습 시간	학 습 내 용
미션 I : 슈트 제작	25분	• ‘나도 히어로’ 자체 워크지에 1. 자신의 이름, 학번, 갖고 싶은 능력을 적습니다. • 커리어 인형(도자기 인형)에 1. 인형의 머리에는 자신을 그립니다. 2. 몸통은 나만의 히어로 슈트를 그립니다. 
미션 II : 히어로 팀 활동	20분	※ 주어진 상황에 어떤 행동을 할지 선택하라! 1. 영상을 보고, 보기 가운데 2가지를 선택합니다. 2. 보기에 해당하는 모양을 능력스티커에서 찾습니다. 3. 찾은 스티커를 ‘나도 히어로’ 자체 워크지에 해당 능력의 경험치바에 붙입니다. 4. 능력치 의미 설명 - 각 RIASEC과 매칭되는 특징을 가진 히어로 능력을 설명

학습 제목	도시 수호하기	
	학습 시간	학 습 내 용
미션Ⅲ : 잠복 임무	10분	※ 동료에서 적합한 직업을 찾아라! 1. 동료가 잘하거나 좋아하는 활동을 확인합니다. 2. 질문을 읽고, 직업명을 글자퍼즐에서 찾습니다. 3. 정답을 (공개)확인합니다. 4. 찾은 직업명을 ‘나도 히어로’ 워크지에 적습니다.
미션Ⅳ : 히어로 Vs 빌런	15분	※ 도시 안에 숨은 빌런을 찾아라! 1. 학생들은 선생님이 보여주는 PPT에 있는 질문을 읽고, 해당 장소에 있는 것이 어색한 직업인을 찾습니다. 2. PPT를 통해서 정답을 공개합니다. 3. 찾은 직업명을 워크지에 적습니다.
미션Ⅴ : 나도 히어로	15분	※ 나에게 적합한 직업을 찾아라! 1. 제시한 장소 중 일하고 싶은 장소 TOP3를 선택한다. 2. 고른 내용은 워크지의 관심 있는 장소 칸에 적습니다. 3. 제시한 활동 중 일하고 싶은 장소에서 하고 싶은 활동을 고른 후, 뽑은 내용을 하고 싶은 활동 칸에 적습니다. 4. 장소와 활동을 보고 해당 일을 하는 직업을 워크지에 적습니다.
감사패	5분	PPT영상 보며 활동 마무리



12

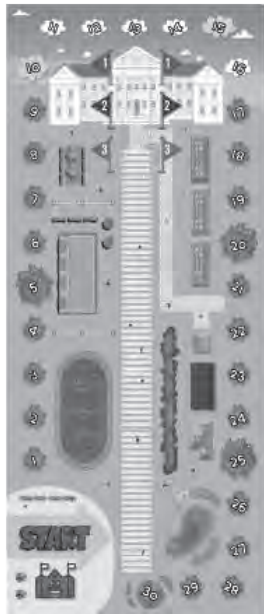
고교학점제를 위한 보드게임 레벨업(Level Up)

교수 학습 지도안 및 활용법

Ⅳ 진로 디자인과 준비

가정용 안내

보드판 1개



교과 블럭 12개



국어, 영어, 수학, 과학,
사회, 체육, 예술, 기술·가정,
한국사, 교양, 한문, 제2외국어

액션카드 54장
(6종 9장씩)



학과미션카드
30장



이벤트카드
20장

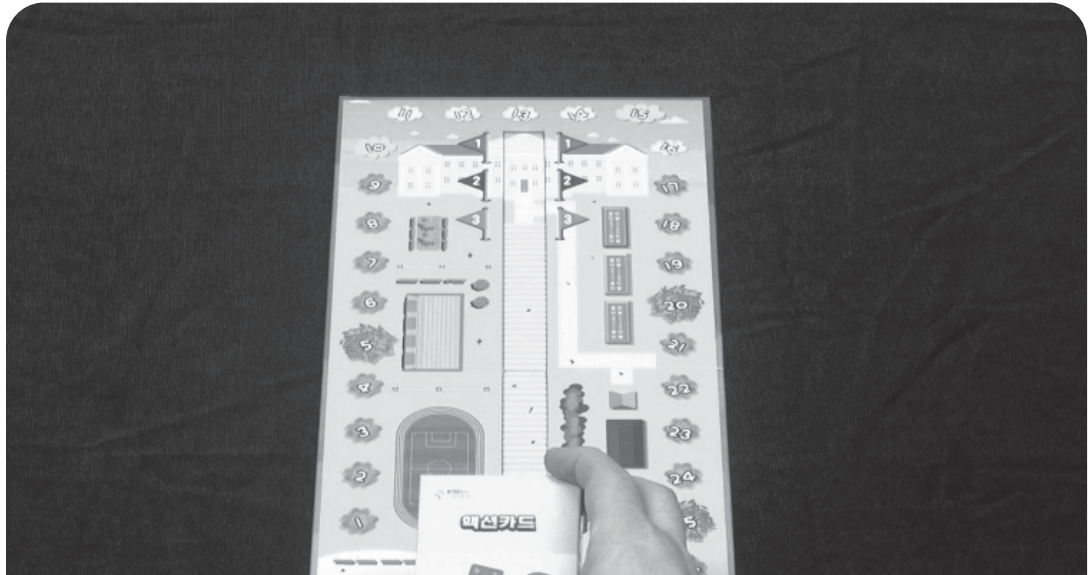


말 6개



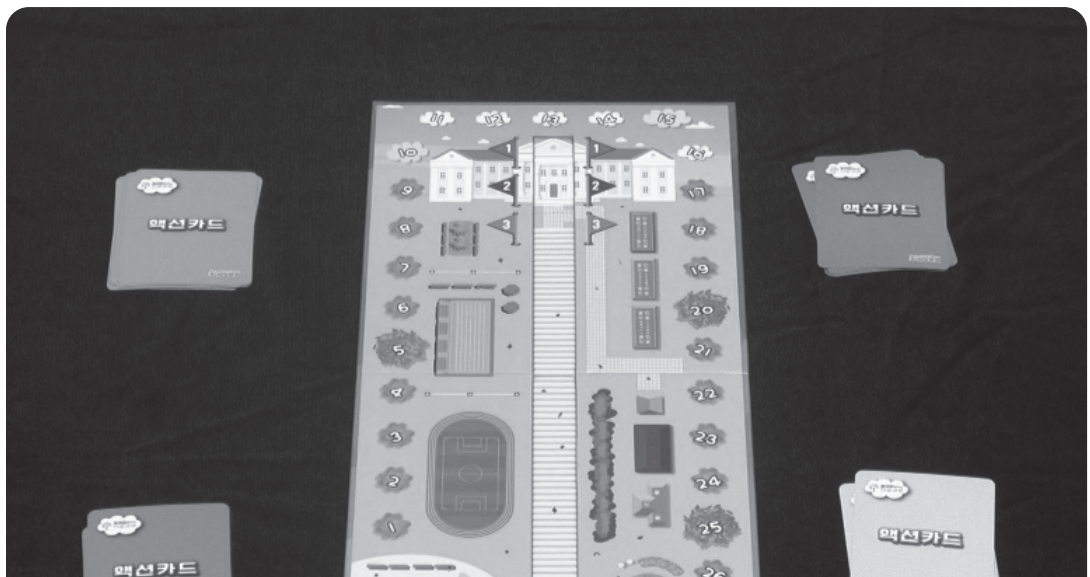
☑ 게임 세팅하기

1) 보드판을 가운데에 배치합니다.



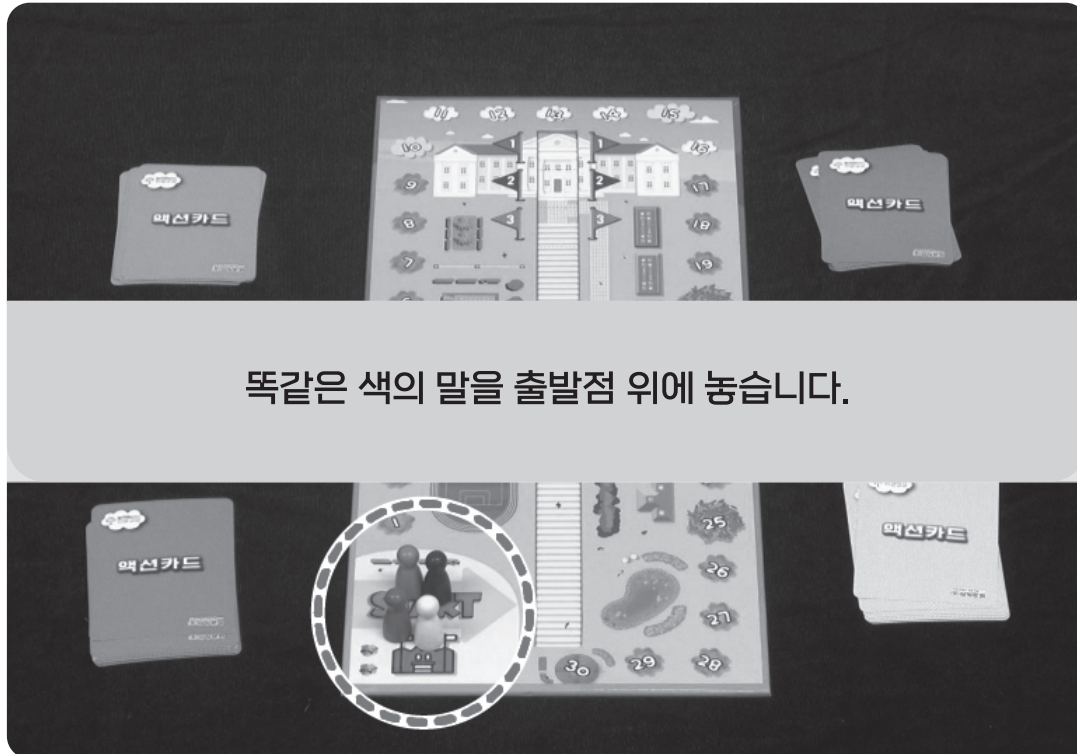
보드판을 가운데에 위치시킵니다.

2) 플레이어마다 원하는 색깔의 액션카드 1세트와 말을 챙겨 갑니다.

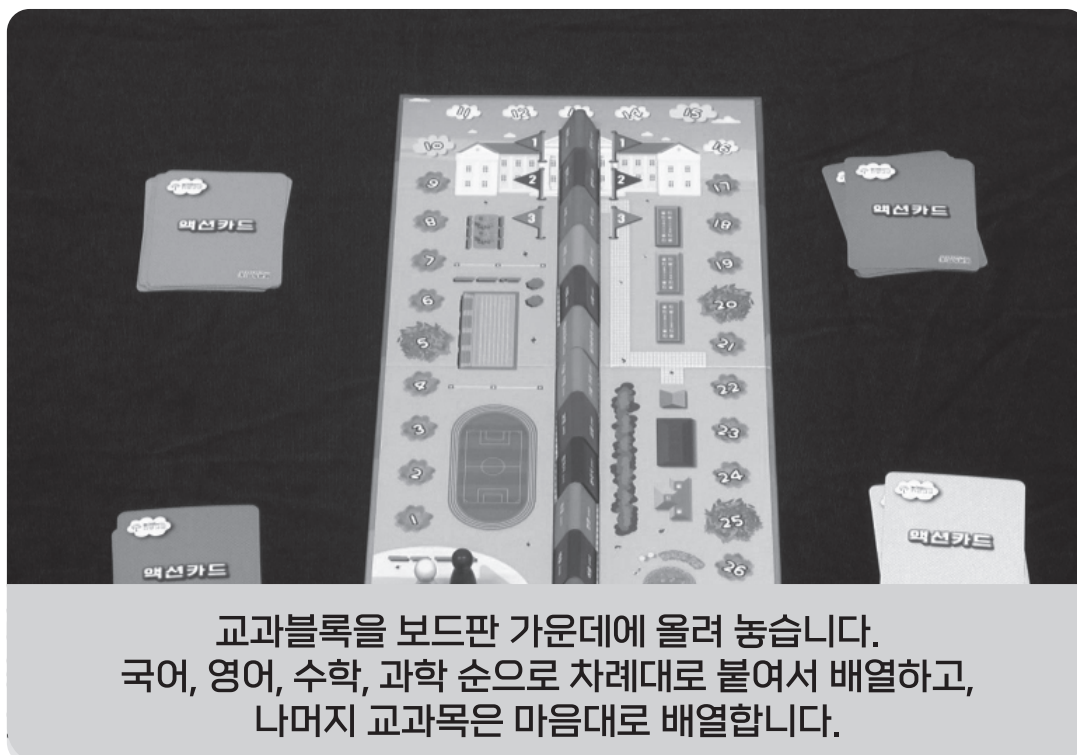


각자 원하는 색깔의 액션카드 묶음을 가져갑니다.

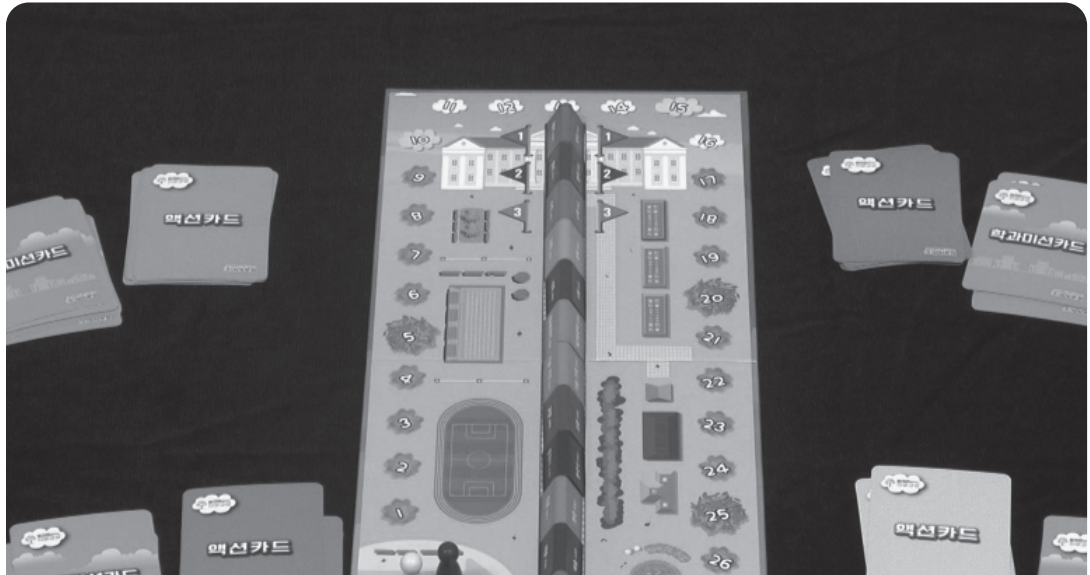
3) 말은 출발점 위에 위치합니다.



4) 교과블록을 보드판 가운데에 올려놓습니다. 국어, 영어, 수학, 과학 순으로 차례대로 붙여서 배열하고, 나머지 교과목은 정해진 순서 없이 배열합니다.

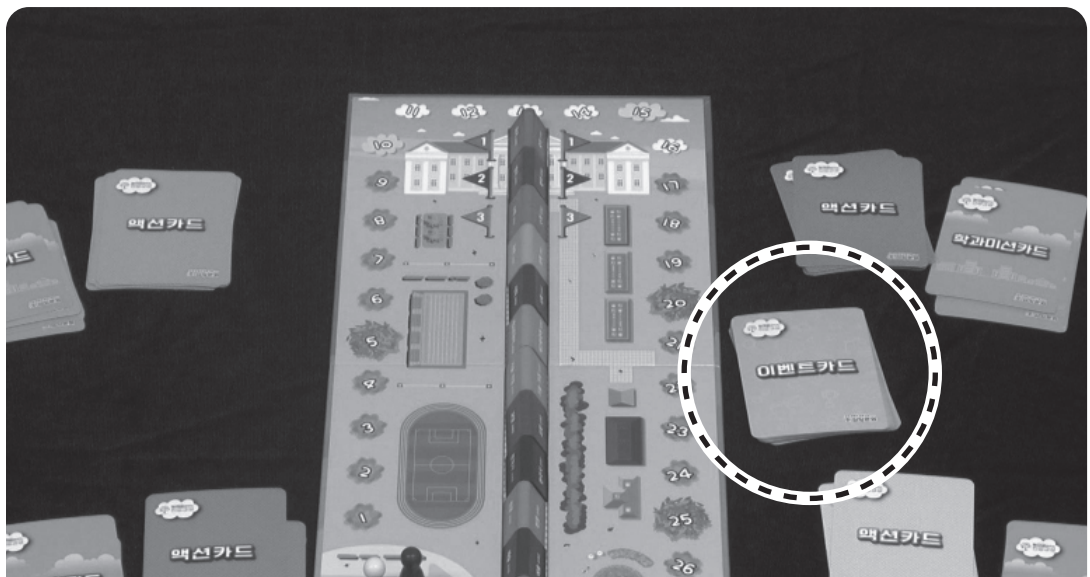


5) 학과미션카드를 잘 섞어서 인원수에 맞게 가져갑니다. 6명이 플레이할 때는 한 사람당 5장, 5명이 플레이할 때는 6장, 4명에서 플레이할 때는 7장을 가져갑니다.



학과미션카드를 잘 섞어서 인원수에 맞게 가져갑니다.
6명일때는 한 사람당 5장, 5명일때는 6장, 4명일때는 7장

6) 마지막으로, 이벤트카드를 보드판 옆에 뒤집어 올려놓습니다.

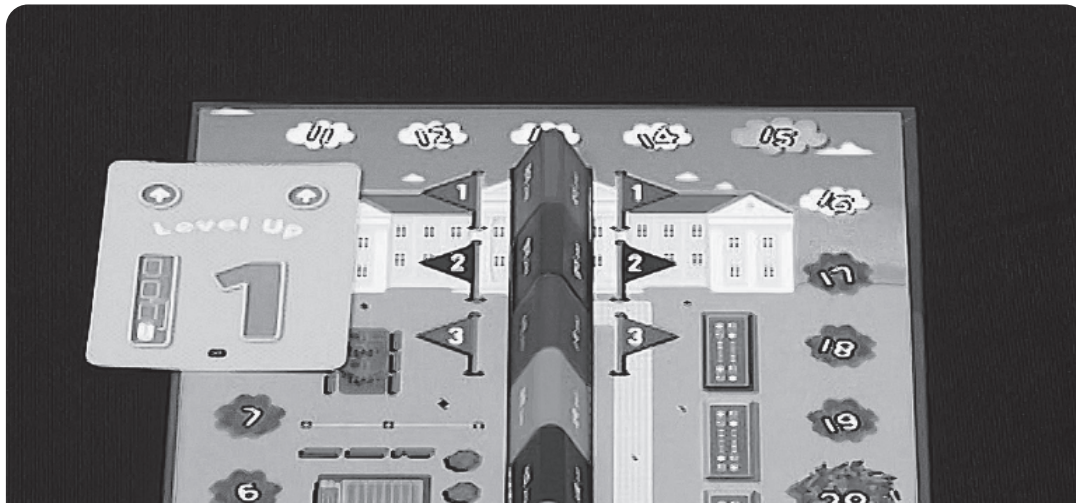


마지막으로 이벤트카드를 보드판 옆에 뒤집어 올려놓습니다.

④ 게임 시작하기

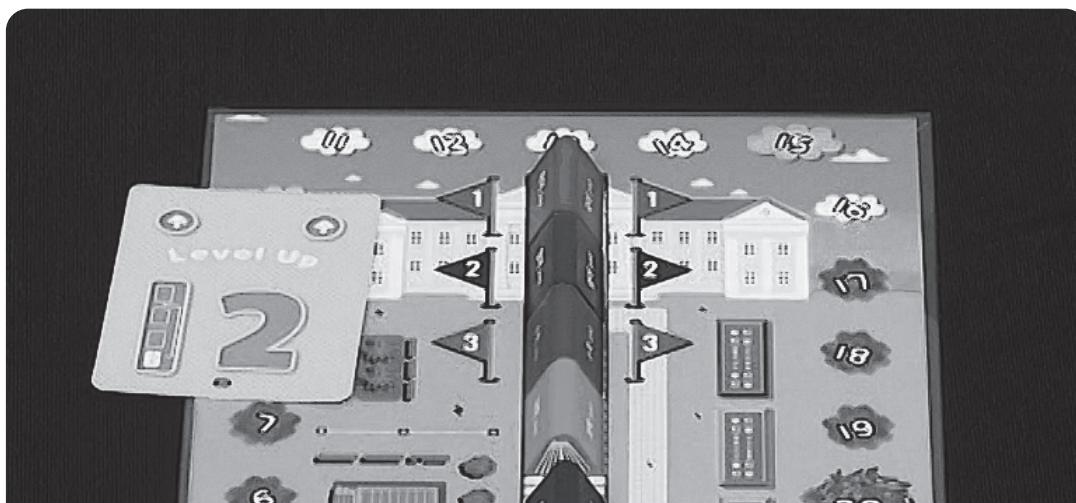
게임은 총 3라운드를 거쳐 최종적으로 가장 많은 점수를 획득한 사람이 승리합니다. 각 라운드가 끝날 때마다 점수 정산을 합니다. 플레이 시작은 가위·바위·보를 한 다음, 시계 방향으로 돌아가면서 플레이하며, 자신의 순서마다 본인이 가진 액션카드를 1장을 내면서 아래처럼 교과블록을 이동시킵니다.

- ① **Level Up1** 카드는 원하는 교과블록을 한 칸 올릴 수 있습니다.



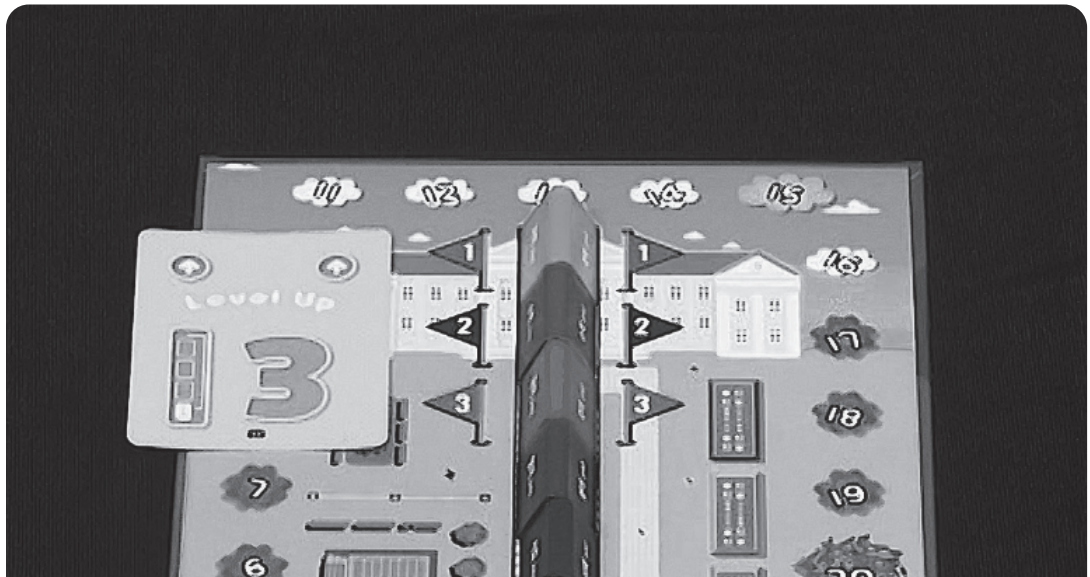
Level Up1 카드는 원하는 교과블록을 한 칸 올릴 수 있습니다.

- ② **Level Up2** 카드는 원하는 교과블록을 두 칸 올릴 수 있습니다.



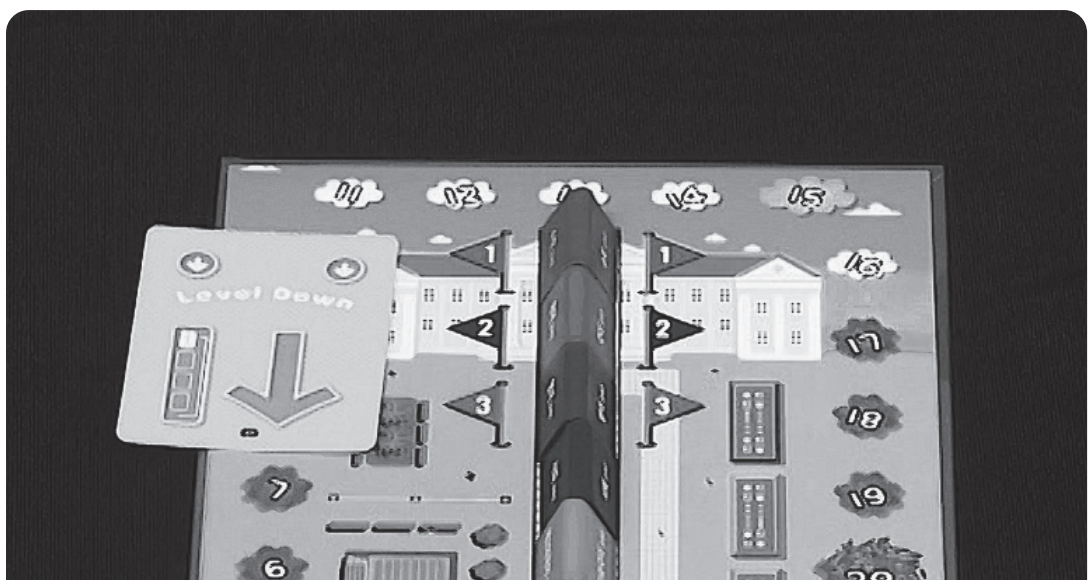
Level Up2 카드는 원하는 교과블록을 두 칸 올릴 수 있습니다.

③ **Level Up3** 카드는 원하는 교과블록을 세 칸 올릴 수 있습니다.



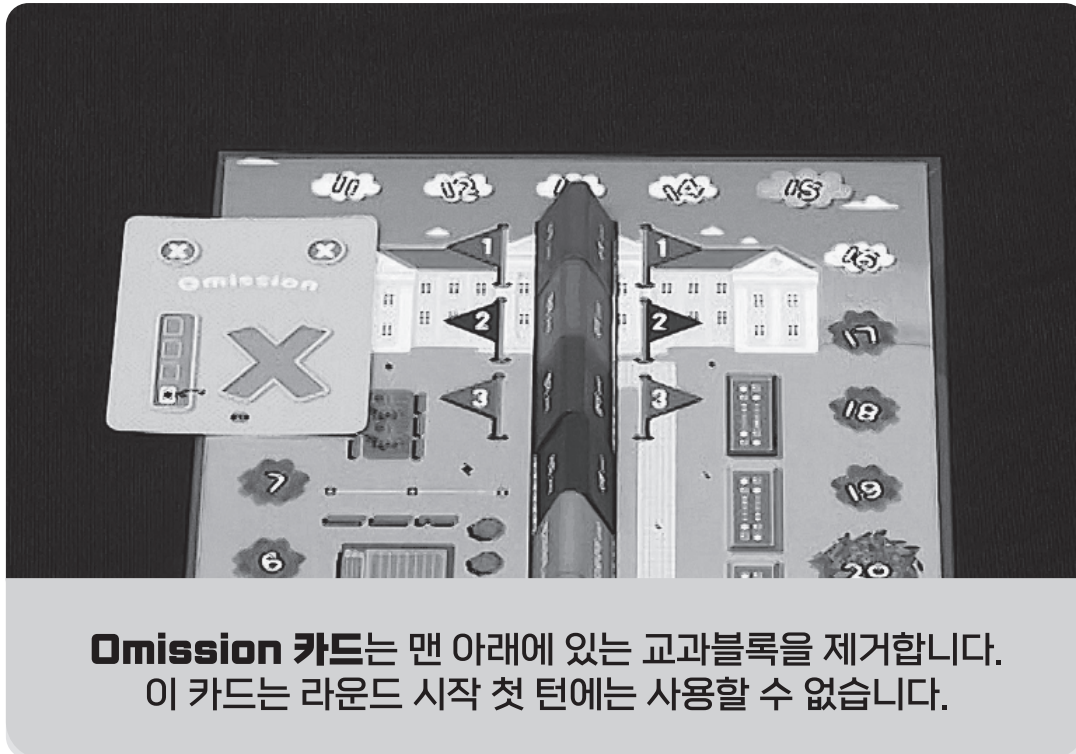
Level Up3 카드는 원하는 교과블록을 세 칸 올릴 수 있습니다.

④ **Level Down** 카드는 원하는 교과블록을 맨 아래로 이동시킵니다.



Level Down 카드는 원하는 교과블록을 맨 아래로 이동시킵니다.

- ⑤ **Omission** 카드는 맨 아래에 있는 교과블록을 보드판 밖으로 제거합니다.
이 카드는 라운드 첫 번째 턴에는 사용할 수 없습니다.



☑ 게임 종료하기

1. 보드판 위에 교과 블록이 3개가 남는 즉시 종료됩니다.
2. 플레이어가 가지고 있는 Omission카드가 모두 소진되면 종료됩니다.

☑ 점수 계산하기

1. 플레이어 각자 가지고 있던 학과미션카드를 오픈하고 첫 번째 블록과 내 카드의 첫 번째가 일치하면 5점, 두 번째가 일치하면 3점, 세 번째가 일치하면 2점을 얻습니다.
2. 라운드가 종료되면, 해당 점수만큼 말을 이동시킵니다.
최종적으로 제한 시간내에 가장 높은 점수에 위치한 말이 승리합니다.

번호	상품명	가격	학교장터(S2B) 물품번호	비고
1	직업멘토카드	20,000원	201612065295900	1세트
2	꿈나무 포스터 가형	60,000원	201704246031903	1세트(20장)
3	꿈나무 포스터 나형	60,000원	201706216234205	1세트(20장)
4	버킷리스트 포스터	60,000원	201706216234313	1세트(20장)
5	열매스티커	50,000원	201706216234360	1세트(490장)
6	버킷리스트 스티커	50,000원	201706216234416	1세트(600장)
7	커리어 타워	40,000원	201710116592574	1세트
8	드림온	45,000원	201703095881395	1세트
9	커리어트리2	2,000원	202104282256666	1세트
10	커리어인형2	3,000원	20210912894959	1세트
11	액션카드2	10,000원	202105272405552	1세트
12	종이액자A형	20,000원	201807117546505	1세트(40장)
13	종이액자A형 고급형	34,000원	201904108799471	액자 받침대 포함
14	종이액자B형	16,000원	201807117546579	1세트(40장)
15	종이액자B형 고급형	25,000원	201904108799600	액자 받침대 포함
16	학과톡(TALK)카드	20,000원	201812138131743	1세트
17	학과톡(TALK)카드 플레이세트	50,000원	201903078675082	1세트
18	레벨업	40,000원	202105142340596	1세트
19	Match Match	25,000원	201905238952648	1세트
20	메이킹 컴퍼니 프로젝트 워크지	5,000원	201910109855070	10장
21	LED아크릴램프	4,500원	202004010552400	1세트



MEMO



구입 방법 안내

문의

02-326-0737

온라인 구입

- ① 삼양문화 홈페이지
www.samyangmunhwa.com
- ② 학교장터(S2B)
- ③ G마켓, 11번가