

『주니어 물산 아카데미』 안내

1. 프로그램의 목적 및 성격

주제	<ul style="list-style-type: none"> ○ 건설, 상사, 패션, 리조트 산업에 대한 이해를 높이고 관련된 직업을 소개 ○ IT도구를 포함한 다양한 재료를 활용한 체험·실습 중심의 ‘자유학기제 진로탐색 메이커(Maker)교육’ 프로그램
주요 키워드	#진로탐색, #직업체험, #소프트웨어, #인공지능(AI), #미래사회, #로봇, #3D모델링
목적	<ul style="list-style-type: none"> ○ 4차 산업혁명시대에 살면서 자신의 꿈과 끼에 입각한 행복한 삶을 영위할 수 있는 미래시민으로서의 역량 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 삼성물산 4개 부문(건설, 상사, 패션, 리조트)의 현업에 대한 이해를 바탕으로 개인과 학교, 더 나아가 지속가능한 미래사회와 관련된 프로젝트 수행 - 메이커 교육과 PBL(Project Based Learning) 교육 방식에 따라 IT를 포함한 다양한 재료, 도구를 적극 활용하여 자신의 생각을 구체적 산출물로 만들어 보는 프로젝트 활동을 통해 ‘창의적 발상’, ‘기업가정신’을 경험 - 학습결과물을 메이커 축제를 통해 외부와 공유하여 학습결과물이 사회 변화로 연결될 수 있다는 경험 제공 - 다양한 영역을 결합하여 융합적 사고력을 길러주고, 게임화 요소가 적용되어 학생들이 재미있게 몰입하고 자발적으로 프로그램에 참여할 수 있도록 구성 ○ 맥락적 상황에 입각한 프로젝트 수행 <ul style="list-style-type: none"> - 미래를 주도해 나갈 인재가 되어가는 과정(인턴-사원-프로)이라는 미션 수행의 맥락적 상황에 입각한 프로젝트를 진행하여 현재에 대한 이해를 기반으로 창의성, 문제해결력, 협력과 소통력, 과제수행력 등의 향상을 목표로 함 - 메이커 활동의 기본 역량으로서 ICT 도구 - 엔트리(Entry), 메이키 메이키(Makey Makey), 3D모델링, 로봇키트, 인공지능(AI) - 활용을 학습하고, 아이디어 현실화 과정에서 선택적으로 아두이노(Aduino)의 적용 기회도 제공함 - 총 6개의 미션을 차례로 수행하는 과정을 통해, 현재의 업무 및 직업에 대한 이해를 기반으로 하여 미래사회를 이해하고 구상하는 활동으로 진행

2. 프로그램 구성(차시별 소개)

- 1차시 90분(2교시) 기준, 총 15차시 프로그램으로 구성되어 있음

미션	미션명	차시	내용
	OT		
미션 1	나의공간 대변신!	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전체 프로그램 오리엔테이션 - 프로젝트 상황 제시 ■ 킥스타팅 활동 - 엔트리와 메이키 메이키 익히기
		2	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 나의 공간 스케치하기 - LED키트 체험, 영상 제작하기
미션 2	현재를 이해하라!	3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 보드게임을 통한 업과 직업 이해 - 업과 직업에 대해 탐색할 수 있는 보드게임 하기 - 추후 미션 수행을 위한 영역 선택하기
미션 3	행복하고 신나는 학교로 변화시켜라!	4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 학교 구성 활동 (건설, 상사, 패션, 리조트로 영역을 구분하여 활동) - 학교의 상황과 환경 탐색하기 - 개선이 필요한 부분 찾기
		5	<ul style="list-style-type: none"> - 아이디어 발산 및 스케치하기 - 아이디어 설명 팸플릿 제작하기
		6	<ul style="list-style-type: none"> - 아이디어를 구체화하여 제작하기 - 결과물 영상 제작하기 (각 부문 선배(임직원)가 결과물에 대해 피드백 제공)
미션 4	현실세계와 좀더 가까이!	7	<ul style="list-style-type: none"> ■ 부문체험 - 건설, 상사 부문 소개 - 건설부문과 관련한 체험하기 - 상사부문과 관련한 체험하기
		8	<ul style="list-style-type: none"> - 패션, 리조트 부문 소개 - 패션부문과 관련한 체험하기 - 리조트부문과 관련한 체험하기
미션 5	미래사회 생활모습을 상상하라!	9	<ul style="list-style-type: none"> ■ 미래사회에서의 생활 아이템 제작 - 미래사회 탐색하기 - 인공지능(AI) 체험하기
		10	<ul style="list-style-type: none"> - 3D 프린터 탐색하기 - 킥스타팅(TinkerCAD) 기본 기술 배우기
		11	<ul style="list-style-type: none"> - 로봇키트 활용방법 익히기 - 창작로봇 제작하기
		12	<ul style="list-style-type: none"> - 미래사회 생활모습 상상하기 - 미래사회 생활 아이템 아이디어 발산 및 스케치하기
		13	<ul style="list-style-type: none"> - 미래사회에서의 생활 아이템 제작하기 (각 부문 선배(임직원)가 결과물에 대해 피드백 제공)
미션 6	메이커 축제	14	<ul style="list-style-type: none"> ■ 결과물 공유를 위한 메이커 축제 준비 및 진행 - 메이커 축제 준비하기(홍보영상, 홍보물 제작)
		15	<ul style="list-style-type: none"> - 메이커 축제 진행하기 - 전체 프로그램 마무리 하기

3. 미션 플로우 차트



4. 운영학교 지원 내용

- 학교별 최대 3개 학급 또는 1개 동아리
 - 학급/동아리당 30명 이내
- 주물아 선생님(메이커교육 전문강사) 온라인 수업 진행 (전체 차시)
- 수업 자료 제공
 - PPT 강의안, 교사용 지도서(책자), 학생용 활동지(책자)
- 교구재 제공
 - 메이커박스 제공
 - 메이키메이키 KIT, 로봇키트, 3D프린터, 아두이노, 각종 만들기 활동 재료 및 기타 교구재 제공
- 임직원 지도선배 멘토링 제공
 - 메이커 활동에 대해 삼성물산 부문별 임직원 지도선배의 온라인 멘토링 제공
- 교사연수 지원
 - 전체 프로그램 안내 및 코티칭을 위한 학교 방문 연수
 - 15차시 교육 콘텐츠 안내
- 메이커 축제 지원
 - 운영 학교별 메이커 축제 지원

5. 운영학교 협조 요청 사항

- 1) 2022년 1학기 주니어 물산 아카데미 수업(또는 동아리) 개설
- 2) 온라인 수업을 위한 전용교실 제공
- 3) 담당 교사(코티칭), 교감 및 교장선생님의 적극적인 협력
- 4) 담당 교사(2개 반 이상 운영의 경우 모든 담당교사) 연수 참여 및 수업 코티칭 참여 必
- 5) 기타 행정 지원 - 온라인 수업 및 스케치영상 제작을 위한 학생 개인정보활용동의서(학부모 승인) 제출, 차시별 학생 교육활동 사진촬영 후 공유, 교구재 보관 장소 확보 등

6. 온라인 수업

- 온라인 방송과 채팅으로 전체 차시 수업 진행
- 학생들은 상황에 따라 교실 또는 재택으로 수업 참여 가능(개별 교구재 KIT로 메이커 활동 가능)
- 교실에서의 교사 코티칭이 반드시 진행되어야 함

7. 2017년~2021년 학교 운영 사례

