

어썸스쿨

AWESOME
AWESOME SCHOOL



어썸스쿨

<히어로스쿨>

‘사람이 가장 사람다운 세상’ 이 어썸스쿨의 비전이다.

모두가 다르게 생긴 것처럼 사람들의 모두 다른 재능과 가능성이 발휘되는 세상을 만들고 싶다는 의미이고, 그런 세상을 만들기 위해 내가 무엇을 좋아하고 잘하는지, 세상에 어떤 가치를 만들어갈 수 있는 사람인지를 스스로 알고, 그런 사람을 단체, 지역, 세상에 세우기 위해 ‘사람을 세우는 일’이 우리의 미션이다.

2013년 황필권 전 대표이자 공동창업자가 사회적 기업가 육성사업으로 비용을 받아 청년들을 모으고 커뮤니티 형태로 시작되었다. 다들 우리나라 교육 시스템의 변화를 갈망하는 사람이었으며, 교육이야말로 가장 시급하게 해결해야 할 사회적 문제라고 인식했다. 본격적으로 문제해결을 위해 적절한 조직의 형태를 고민한 끝에 영리법인의 형태가 필요하다고 판단했고, 13년 9월 정지훈 교수의 엔젤투자로 법인화되었다.

어썸스쿨은 교육 회사를 넘어 세상에서 가장 큰 학교가 되고 싶은 회사다. 학교란 공동체, 배움, 문화가 있는 곳이다. 기존의 교육시스템을 혁신시키는 회사가 되고자 한다.

<히어로스쿨>은 황필권 전 대표가 정지훈 교수(미래학자)의 자료를 참고하고, 기업가정신 최고 명문대로 꼽히는 Babson College 출신의 임종규 공동창업자의 교육경험을 한국식으로 도입해 만들었다. 이는 학교에서는 가르치지 않는 교육이다. 자아탐색, 기업가정신, 인공지능 등 자신을 마주하고, 세상을 알아가는 과정을 배운다. 특히 Learning By Doing의 교육철학으로, 행동하면서 배울 수 있는 경험주의를 토대로 교육 프로그램은 구성되어 있다.

<히어로스쿨>은 보편적으로 청소년을 만날 수 있는 곳인 학교 안에서 진행된다. 새로운 것으로 현재의 학교를 대체하는 것이 아니라, 공교육과 함께 하는 변화를 추구한다. 모든 아이들과 맞닿을 수 있도록 전국 각 지역의 청년강사를 양성해 교육을 확산시킨다.

■ 기관개요

기관명	어썸스쿨
소재지	서울시 성동구 독성로 1나길 5 헤이그라운드(HEYGROUND) 7층
조직형태	기타형태_주식회사
설립연도	2013년
대표자	이지섭

가치	<p>사람을 가장 사람답게! 우리는 모두 다른 생김새를 가지고 있습니다. 마찬가지로 우리가 가진 가능성과 재능도 모두 다릅니다. 사람들 각자가 가진 가능성과 재능을 찾고, 그것으로 사회에 가치를 남길 수 있는 세상을 그림니다.</p> <p>사람을 세우다! 어썸스쿨은 사람이 가장 사람다운 세상을 만들기 위해 스스로 사고하고, 행동하여 세상에 긍정적인 가치를 만드는 사람을 세상 곳곳에 세웁니다.</p>
단체주요활동	청소년진로탐색, 기업가정신, 체인지메이커
온라인	http://awesome-school.net/ https://www.facebook.com/awesomeschoolnet/
문의	070-7123-1111 / seobs@awesome-school.net

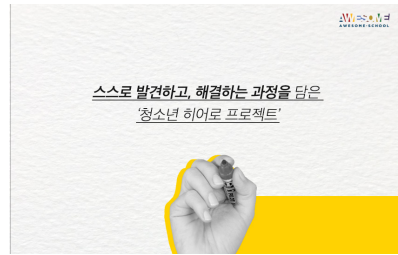
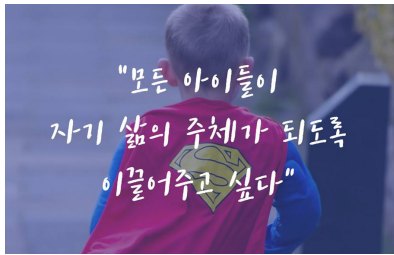
■ 대표프로그램

프로그램명	히어로스쿨
주제	진로탐색, 기업가정신 프로젝트
목적/목표	<p>‘스스로 사고하고 행동하는 사람을 세우는 것’</p> <p>학생들은 자신의 정체성과 세상의 변화를 발견할 수 있으며 이를 바탕으로 자신의 삶을 주체적으로 변화하면서 살아가는 법을 배웁니다.</p> <p>학생들이 학교에서 자신이 좋아하는 것과 잘하는 것을 깨닫고, 세상을 자신만의 눈으로 정의하며 사회에 가치를 만들어낼 수 있는 Changemaker 로 성장할 수 있었으면 좋겠습니다.</p>
활동형태	인자+경험
프로그램 소개	<p>히어로의 탄생(진로탐색 과정)</p> <p>- 나에 대해 알아보고, 진로를 탐색하는 과정</p> <p>나의 정체성(관심사 보드게임 및 전지그리기), 나의 역사(나와 우리 인생의 타임라인 공유), 나의 욕망 (꿈의 산 그리기)</p> <p>탄생 프로젝트(꿈의 산에서 내가 도전해보고 싶은 것 찾아 14일 동안 시도해보기)</p> <p>- 학교 대상, 단기교육(1회성, 1일 3~6시간) 및 중기교육(4~13회, 1회 2시간)</p> <p>1회기 30명 기준, 1년에 200곳의 학교에서 진행.</p> <p>학교 수업시간 활용</p> <p>히어로의 도전 (기업가정신 프로젝트)</p> <p>6단계 프로세스에 맞춰 프로젝트를 기획 실천하면서 자신이 속한 공동체와 지역사회에서 불편한 문제나 가치를 창출할 수 있는 문제 또는 기회를 포착하고 이를 제품이나 서비스, 캠페인, 강연, 연구 등의 방법으로 문제를 풀어나가는 행동중심 과정.</p> <p>단기교육 1회 (1일 3~6시간), 중기교육 4~13회(1회 2시간)</p>

프로그램 소개	<p>히어로스쿨 (히어로의 탄생 + 히어로의 도전)</p> <p>- 진로탐색과정과 기업가정신 프로젝트가 합쳐져서, 나를 돌아보고 이후 지역사회와 공동체 문제 해결하는 과정.</p> <p>- 1년 과정 장기교육, 1회2시간 20회 이상, 중고등학생 대상, 30여명 기준</p> <p>*수업 시간 외 방과 후 학교 시간에 진행</p>
참여방법	<p>관심학교가 어썸스쿨 연락 > 학교 담당자 미팅 및 사전조사 > 학생과 학교 상황에 맞게 최적화 > 설명회 개최 > 학생모집 > 시작</p>
참여대상	중고등학생
참여형태	캠페인, 강연, 연구, 프로토타입의 다양한 시도
회당참여학생수	회당 30 명
연간참여학생수	총 20,000여명 (단기 연간 200개 학교*30명, 장기 경안고 250명, 분당고 200명)
성인멘토	<p>청년강사 60여명, 전국에서 활동 중</p> <p>페이스북으로 모집, 서류와 면접으로 선발, 3가지 기준(스펙보다 경험이 많은 사람, 개인의 우월함보다 협업의 가능성을 믿는 사람, 사람을 사랑하는 사람)</p> <p>히어로스쿨 과정을 그대로 듣고, 현장실습, 연구강의 통과하면 강사임명</p> <p>강사비(시간당 강사비, 교통비) 제공,</p> <p>역량강화 교육 분기별 진행, 소모임 지원으로 스터디, 프로젝트 직접 해보기 등을 통해 역량강화한다. (길거리 고민상담소 열어 청년고민상담소 프로젝트, 청년강사들을 소개하는 동영상 만드는 어썸스쿨 스튜디오)</p> <p>청년강사들이 청소년들에게 가르쳐주기도 하지만, 청년들도 자신들이 직접 해보고 싶은 것을 도전해보는 것이 중요하다고 본다. 어썸스쿨이 좋아서 이곳에 머무르려고 하는 분들이 많아져서 역량 있는 강사들이 많아서 좋지만 한편으로는 청년강사를 직업으로 갖기보다는 청년들이 더 많은 것을 도전해보는 기회가 되어 더 많은 곳으로 진출하면 좋겠다.</p>
예산규모(연간)	<p>아산나눔재단, 현대해상에서 지원, 프로그램비는 학교에서 일부부담.</p> <p>앞으로는 해당학교에서 이 활동에 가치를 느끼고 비용을 제공해주는 것이 지속가능하다고 본다.</p>

단기과정도 있지만 주프로그램이 1년 장기과정의 프로그램이다. 왜 이렇게 기간을 잡았는가

사람의 가능성과 재능을 발휘하는데 있어 청소년이 중요하다고 보았다. 보편적으로 청소년을 만날 수 있는 곳이 학교이고, 학교에서 프로그램을 하면 실현가능하다고 생각했다. 2~3시간에 그런 변화를 만드는 것은 불가능해서 1년 과정으로 아산 경안고에서 처음 시작했고, 올해 30개교 이상 진행 중이다.



청소년들의 자발성을 위해 어떤 노력을 하는가

강사가 해보지 않은 것을 시키면 아이들이 알아챈다, 따라서 강사도 14일 동안 같이 시도하고 실패하거나 잘 되지 않은 것도 공유한다. 강사 자신도 자신을 드러내는 과정이 필요하다. 강사가 솔직히 드러내지 않으면 학생들도 드러내기 어렵고 진정성을 갖기 어렵다.

히어로스쿨 문화인 질문이 많은 교실, 학생 중심, 가까운 관계, 다양성의 인정, 떠들썩한 분위기를 만드는 것인데 어떤 방법으로 만들어 가는가

무엇인가를 가르치려고 하지 않는다. 같이 이야기하고 고민을 나누며 신뢰관계를 이루면 자연스럽게 이루어진다고 본다.

1년 과정이지만 주1회 만나는 것이고, 강사 1명이 30명을 보는데 학생들 한명한명을 개인적으로 만나기엔 힘들지 않을까

설명은 앞부분 15분만 하고, 이후 강사는 퍼실리테이터로서의 역할을 하는 것이다. 계속 모둠을 다니며 촉진하는 역할을 한다.

본 사업을 진행하면서 가장 기억에 남는 사례나 에피소드가 있다면

2017년 이전 양정여고 학생들은 소녀상을 학교에 세우기 위해, 소녀상을 모티브로 한 손거울과 노트를 직접 디자인하여 크라우드펀딩을 진행했다. 130만원 가까이 펀딩이 됐고, 노트와 거울을 판매한 수익금을 통해, 학교 안에 소녀상을 세울 수 있었다.

2017년 여봉중학교 학생들은 학교에 영화관이 있었으면 좋겠다는 생각을 해서, 직접 스크린을 제작하고, 아이들을 모아 영화를 볼 수 있는 이벤트를 만들었다.

2016년에 원목중학교 학생들은 아동 폭력 및 성범죄 관련한 인형극을 만들었다. 이 인형극을 원목중 주변 7개 유치원을 직접 섭외하여, 순회공연을 진행하였으며 이를 자율동아리로 만들어 매년, 이 활동을 지속하고 있다.

나눔교육(청소년 지역사회참여활동)의 의미는 무엇일까요

학생 때 학교를 변화시켜본 경험을 가지면, 성인이 돼서 세상을 변화시킬 수 있는 힘을 가진다고 생각한다. 이지섭 대표는 고등학교 때 다양한 경험을 하지 못해 청소년기에 다양한 경험이 더 필요하다고 생각하고, 대학교 때 해보고 싶은 것들을 해보면서 학점, 취업만이 답이 아니라는 것을 알게 되었다. 세상에 다양한 길이 있고 다양한 활동이 있는데, 내가 속한 곳에만 매몰되지 않도록 하는 것이 필요하다고 본다. 다른 방식으로 청소년들을 보는 사람들이 있고, 다른 길이 있다는 것을 보여주는 것이 중요하다.

청소년과의 관계 맺기는 어떻게 하고 있는가

친구가 되려고 노력한다. 교실에 들어가면 청소년들이 나를 관찰하는데, 관심과 사랑을 보여주면 된다고 생각한다. 청소년들에게 궁금해 하며 물어보는 것이 중요하다고 본다.

목표대비 성과를 어떻게 측정하고 있는가

교육 질은 자체적으로 만들어 자신에 대한 인식, 협업능력을 지표화해서 보고 있었고, 18년 올해 아산나눔재단을 통해 국민대학교와 함께 30개 학교에 효과성 연구를 체계적으로 하고 있어, 이후 대외적으로 발표를 할 것이다. 성장기록은 14~15년에 학생들이 직접 기록했는데, 학생들이 디지털 접근성이 생각보다 낮아서 지속성이 떨어져서 현재 중단된 상황이다. 강사 분들은 사전사후 설문지를 받고 개인적으로 기록하고 있다. 수업 후 강사들끼리 모여 평가하는 시간 갖고 있다.

이 프로그램에서 중요하게 생각하는, 담아내고자하는 가치는

청소년들의 주체성이다.

프로그램을 운영하면서 겪는 어려움이나 난관, 실무자가 고민하는 지점, 애로사항은 어떤 게 있을까

이 활동의 확산을 위해 홍보 뿐 만 아니라 패러다임의 변화가 필요하다고 본다.

청년강사, 학교 개수가 더 늘어나는 것도 중요하지만 패러다임의 변화가 일어나야 한다고 본다.

인터뷰를 통해 그 동안의 변화를 돌아보니 드는 소감은

아직 생각보다 큰 변화를 만들어가지 못하고 있는 듯해서 아쉬움이 크다. 이런 교육이 조금씩 확산되고 있으나 각자 청소년들이 자신이 뭘 좋아하고 잘하는지 개별적으로 알아가고 있는 걸까 의문이 들기도 한다. 이 활동이 더 유지되고, 확산될 수 있으면 좋겠다.

향후방향

어셈스쿨의 활동을 홍보하는 것도 중요하지만, 패러다임의 변화가 필요하다고 보고 고민 중이다.

인터뷰이 • 어셈스쿨 이지섭
인터뷰 • 반딧불이 파트너교사 조영실



아름다운재단

The Beautiful Foundation