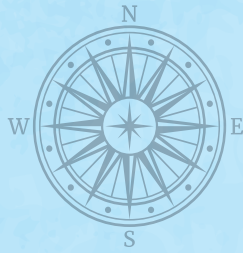


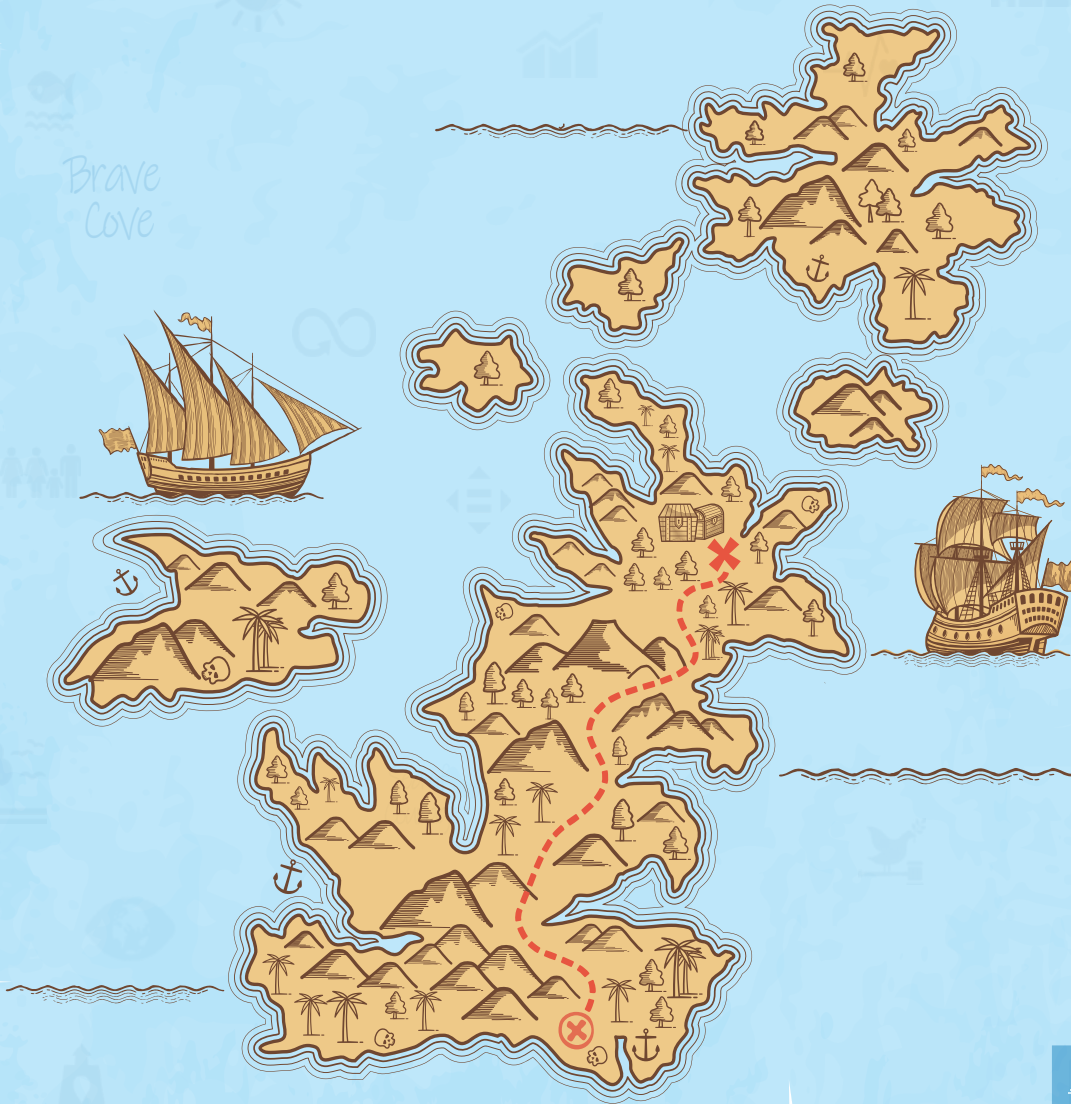
세계시민 진로교육 워크북
교사용지도서

Golden Sand Island



진로탐험대, 세상을 바꾸는 우리들

Brave
Cove



UNESCO SEA



unesco

유네스코한국위원회

내용 목차

1차시	세상과 나, 연결의 시작	07
2차시	나만의 SDGs 픽(PICK)	14
3차시	SDGs 속 세상 문제 이해하기	22
4차시	세상 문제 탐정단 '문제의 실체를 밝혀라!'	31
5차시	세상을 구할 꿀팁 '해결책을 제안하라!'	40
6차시	나의 진로, 세상을 바꾸는 첫 걸음	48
부록		
	- [도구1] 가위바위보 게임	
	- [도구2] SDGs 카드	
	- [도구3] 공감발견카드	
	- [도구4] SDGs 스티커	
	- Q & A	

프로그램 설계 의도 및 구성

1 세계시민 진로교육이란?

세계에서 일어나는 다양한 문제들(환경, 빈곤, 불평등 등)을 내 삶과 밀접하게 연결하여 성찰하고, 자신이 잘하는 것과 관심 있는 역량을 활용해 세상에 긍정적인 변화를 일으키는 진로를 찾도록 돕는 교육입니다. 즉 나의 꿈과 이루고 싶은 일을 통해 세상을 더 나은 방향으로 바꾸는 모든 활동이 곧 진로가 됩니다.

2 진로교육의 패러다임 전환

구분	기존 진로교육	세계시민 진로교육
핵심 질문	"나는 무엇이 되고 싶은가?"	"나의 작은 관심과 실천으로 세상을 어떻게 더 좋게 만들 수 있을까?"
지향점	개별 직업 획득 (직업 중심)	의미 창조와 사회적 영향력 (가치 중심)
범위	개인의 성공과 자아실현	지구촌 공동체와의 연결과 공헌

3 프로그램 설계 원리

본 프로그램은 **개인 탐색 → 협력적 탐구 → 개인 통합**의 흐름으로 설계되었습니다.

- 1 - 3차시 (개인 활동, 개인탐색)
학생은 자신의 관심과 가치를 탐색하며, 자기 이해 기반의 세계시민성을 키웁니다.
- 4 - 5차시 (팀 활동, 협력적 탐구)
팀 협력과 문제 해결 경험을 통해 다양성 이해와 공동체 속 의미 구성을 학습합니다.
- 6차시 (개인 활동, 개인 통합)
협력 경험을 바탕으로 나의 진로와 실천으로 연결하며, 학습을 개인적 내면화로 완성합니다.
즉, 학생은 '나 → 세계 → 나의 미래' 로 돌아오는 학습의 순환 구조를 경험하게 됩니다.

4 차시별 교육과정 요약

단계	차시	주제	주요 활동	목표
개인탐색 단계	1차시	세상과 나, 연결의 시작	공감왕 게임, SDGs 만화 소개,	이해와 인식
	2차시	나만의 SDGs 픽(Pick)	가위바위보 게임, 나만의 SDGs PICK, 개인 엠블럼 제작	선택과 관심 형성
	3차시	SDGs 속 세상 문제 이해하기	SDGs 무지개 게임, 공감발견카드 분류 및 선택, 나만의 공감발견카드 제작	공감과 문제 이해
협력적 확장 단계	4차시	SDGs 속 세상 문제 탐정단 '문제의 실체를 밝혀라!'	미션 세계 찾기 게임, 사건 선정, 원인·영향 분석, 문제 나무 작성	관점 확장과 협력
	5차시	세상을 구할 꿀팁 '해결책을 제안하라!'	퀴즈 게임, 해결 아이디어 제안, 긍정적 변화 구상, 진로 연계 발표	창의적 해결 시도
개인통합 단계	6차시	나의 진로, 세상을 바꾸는 첫걸음	퀴즈 게임, 나의 진로와 SDGs 연결, 나의 미래 편지 작성	진로 통합과 미래 다짐

차시연도

학생들이 SDGs와 세계시민교육의 개념을 단순히 학습하는 데 그치지 않고, 자신의 진로와 행동이 세상과 연결되어 있음을 체험하도록 구성. 만화와 게임, 성찰 활동을 통해 '나와 세상'의 관계를 직접 경험하고, 다양한 관점과 가치를 이해하게 하는 것이 핵심 목적임.

활동목표

- 유네스코의 핵심 가치와 SDGs가 등장한 배경을 이해한다.
- 세계시민교육과 진로교육이 서로 연결된 관점임을 인식한다.
- 세상의 문제가 나와 관련 있음을 느끼며 학습에 참여할 준비를 한다.

활동흐름

1 만화를 이용한 탐색(10분)



2 핵심 개념 정리(5분)



3 더 알아보기(5분)



4 공감왕 게임(15-20분)



마무리 내 안의 세계시민 찾기(10분)

만화를 이용한 탐색(10분)

준비물 개인용 태블릿, 핸드폰

두 학생을 선정하여 역할에 따라 읽게 할 수도 있음.

1차시 세상과 나, 연결의 시작

만화를 통해, 세계시민교육과 SDGs가 나와 어떻게 연결되는지 알아보자.



*UNESCO : 'United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization'

유엔(UN, United Nations)은 국제 협력을 증진하고 세계 평화를 유지하기 위한 목적으로 설립된 국제기구

활동

2 ~ 3

핵심 개념 정리(5분)

지속가능발전목표'라고 해. 지구의 문제를 함께 해결하기 위한 17개의 목표야.

아~ 그래서 교육을 통해 이 목표들을 이루려고 하는 거구나

맞아. 유네스코는 교육이 세상을 바꿀 수 있다고 믿어

근데 세계시민 교육은 또 뭐야? 그게 진로랑도 관련이 있어?

관련이 있어. 세계시민교육은 모두가 서로 연결된 존재임을 이해하고, 더 나은 세상을 위해 내가 할 수 있는 역할을 고민하는 교육이야. 진로교육은 내가 좋아하고 잘하는 것을 바탕으로 미래의 길을 찾는 과정이지. 이 둘이 만나면, '내가 선택한 진로로 세상에 어떤 긍정적인 변화를 만들 수 있을까?'를 함께 생각하게 되는 거야

오! 그냥 내 미래만 생각하는 게 아니라 세상과 연결해서 꿈을 키우는 거구나

그러면, 이제 우리가 이 수업을 딱히는 것만 남았네 화이팅!

맞아. 이 수업은 내가 이루고 싶은 꿈으로 세상을 더 나은 방향으로 바꾸는 방법을 고민해보는 시간이야.

**[[더 알아보기]]
SDGs 톨보기**

핵심 개념 정리

- SDGs(지속가능발전목표) : 인류와 지구가 함께 지속 가능한 미래를 만들기 위한 목표
- 세계시민교육 : 지구적 문제를 이해하고, 책임 있는 시민으로 행동하는 교육
- 진로교육과 연결 : 나의 꿈과 이루고 싶은 일을 통해 세상을 더 나은 방향으로 바꾸는 활동

(활동3)
[SDGs 톨보기]를 통해 추후 학습 안내.

(활동2)
만화 읽기가 끝나면 핵심 개념을 교사가 정리해주거나 핵심 개념을 다 같이 소리내서 읽게 할 수도 있음.

공감왕 게임(15-20분)

준비물 4×4 빙고판, 필기도구 (워크북 3페이지)

- 먼저 가위바위보 시연을 보여 학생의 참여를 촉진함.
- 게임 전에 우승자에게 제공할 상품이 무엇인지 미리 공개하는 것이 학생의 참여동기를 높일 수 있음.

공감왕 게임: 세계시민 진로 빙고

세계 빙고칸을 채우면서 나와 세상이 어떻게 연결되는지 살짝 상상해보자.

게임 소개

- 친구들과 최대한 많은 빙고칸 완성
- 4×4 빙고판, 필기도구
- 빙고 한 줄 완성(가로, 세로, 대각선): 3점
- 이름 수 체크: 1점
- 최고 점수 획득자 → '공감왕'
- 각 칸마다 두 가지 선택지에서 나의 생각과 일치하는 것에 동그라미
- 친구 16명을 만나서 인사 후 가위바위보로 승부
- 이긴 사람이 빙고판에서 칸 선택(좌표로 말하기 'B4')
- "하나, 둘, 셋!" 동시에 답 외치기
- 답이 같으면 상대방 이름 쓰기. 다르면 다음 친구 만나기
- 제한 시간 10분, 최대한 많은 칸 완성

세계시민 진로 빙고판

	1	2	3	4
A	더 가고 싶은 곳? 유네스코가 있는 프랑스 파리 VS UN이 있는 미국 뉴욕	더 시급한 국제문제는? 기후위기 대응 VS 굶주림 없애기	더 하고 싶은 봉사는? 동물 보호소 돕기 VS 아동센터 책 정리 돕기	더 중요한 미래는? 인공지능 VS 재생에너지
B	포기하고 싶을 때 힘이 되는 것은? 실패해도 괜찮아! VS 함께 헤쳐나가자	더 배우고 싶은 미래 수업은? 우주에서 살아남기 실험 VS 지구를 구하는 발명 실험	더 공감하는 목표? 좋은 일자리 만들기 VS 모두를 위해 좋은 교육하기	하루 동안 갖고 싶은 능력? 동물과 대화하기 VS 사람 마음 읽기
C	내 진로가 닿았으면 하는 분야는? 사람을 돕는 일 VS 지구를 지키는 일	더 가보고 싶은 곳은? 북극 텐트 캠핑 VS 사하라 벌 보기	더 좋아하는 활동은? 만들기·창작하기 VS 실험·탐구하기	지금 당장 순간이동 할 수 있다면? 바다 놀러가기 VS 미술관 식당에서 먹기
D	무인도에 함께 남겨지고 싶은 사람은? 이순신 VS 장영실	팀 프로젝트에서 나는? 아이디어 폭탄형 VS 끝까지 마무리형	더 중요한 가치는? 공정함 VS 배려	내 꿈이 더 닿고 싶은 곳은? 한국 사회 VS 전 세계

게임 규칙

- ① 빙고판 구성: 각 칸마다 두 가지 선택지 중에서 하나를 선택해 동그라미
- ② 게임 규칙
 - 다른 사람 빙고판 보기 금지/16명 이상의 친구 만나기
- ③ 게임 진행 방법
 - 친구 만나기 & 인사(기본 행동 : 반가워)
 - 가위바위보 하기
 - 이긴 사람이 자신의 빙고 좌표를 말하기(예시: 좌표는 'B4')
 - "하나, 둘, 셋!" 동시에 대답 외치기
 - 대답이 같으면 하이파이브 또는 주먹인사 하면서 공감이라고 외치기
헤어지기 전에 상대방의 이름을 빙고칸에 적기
 - 대답이 다르면 : "반가웠어~"인사하고 다음 친구 만나기

	1	2	3	4
A	더 가고 싶은 곳? 유네스코가 있는 프랑스 파리 VS 나라에 있는 미국 뉴욕	더 시급한 국제문제는? 기후위기 대응 VS 공주님 없애기	더 하고 싶은 통사는? 동보소 통기 VS 아동센터 책 정리하기	더 중요한 미래는? 인공지능 VS 생애연가
B	포기하고 싶을 때 힘이 되는 것은? 실패도 괜찮아 VS 함께 헤쳐나가자	더 배우고 싶은 미래 수업은? 우주에서 살아남기 실험 VS 지구를 구하는 발명 실험	더 공감하는 목표? 좋은 일자리 만들기 VS 모두를 위해 좋은 교육하기	하루 동안 갖고 싶은 능력? 동물과 대화하기 VS 사람 마음 읽기
C	내 친구가 달았으면 하는 분야는? 단말을 돕는 일 VS 지구를 지키는 일	더 가보고 싶은 곳은? 북극 토탈 빌딩 VS 사하라 별 보기	더 좋아하는 활동은? 만들기-창작하기 VS 그림-탈구하기	지금 당장 순간이동 할 수 있다면? 만다 놀러가기 VS 미술관 식당에서 먹기
D	무인도에 함께 남겨지고 싶은 사람은? 하운신 VS 장영실	팀 프로젝트에서 나는? 아이디어 폭탄형 VS 마지 마무리	더 중요한 가치는? 공정한 VS 배려	내 꿈이 더 달고 싶은 곳은? 한국 사회 VS 전 세계

① 빙고판 구성
 참여자는 각 칸마다 두 가지 선택지 중에서 하나를 선택해 동그라미 칩.

② 게임 규칙
절대 다른 사람의 빙고칸을 보거나 보여 주면 안 됨. 16명 이상의 친구 만나기.



③ 게임 진행 방법
 친구 만나기 & 인사
 (기본적인 인사는 반가워, 안녕)



- 가위바위보에서 이긴 사람이 자신의 빙고 좌표를 말하고(예, 'B4')
- "하나, 둘, 셋!" 동시에 대답 외치기.
- 대답이 같으면 : 하이파이브 또는 주먹인사 + 공감 외치기(헤어지기 전에 상대방 이름 적기).
- 대답이 다르면 : 인사 + "반가웠어~" 다음 친구 만나기.

제한 시간 : 15~20분 (최대한 많은 사람을 만나서 빙고를 만들면 된다)

**점수계산
방법**

- 빙고 한 줄 = 5점 (가로 / 세로 / 대각선) → 한 줄 완성하면 5점
- 빙고줄이 아닌 칸에 적힌 친구 이름 = 1점

(총 11점)
빙고 2줄: 10점,
빙고줄 아닌 칸: 1개

5점

	1	2	3	4
A	더 가고 싶은 곳? 유네스코가 있는 프랑스 파리 VS LIN이 있는 미국 뉴욕	더 시끄러운 곳 김영대 기후위기 대응 VS 종주림 없애기	더 하고 싶은 봉사는? 종 보호소 돕기 VS 아동센터 책 정리 돕기	더 중요한 미래는? 인공지능 VS 재생에너지
B	포기하고 싶은 때 애초에 실패해도 괜찮아 VS 함께 헤쳐나가자	더 배우고 싶은 미 송나라 주주에서 살아 VS 지구를 구하는 발명 실험	더 공감하는 이현수 좋은 일자리 만들기 VS 모두를 위해 좋은 교육하기	하루 동안 김소망 한이동 동굴과 대화하기 VS 사람 마음 읽기
C	내 진로가 닿았으면 하는 분야는? 사람을 돕는 일 VS 지구를 지키는 일	이수신 북극 텐트 캠핑 VS 사하라 별 보기	더 좋아하는 활동은? 만들기·창작하기 VS 실험·탐구하기	김현석 한이동 VS 바다 놀러가기 VS 미술관 식당에서 먹기
D	무인도에 함께 남겨지고 싶은 사람은? 이수신 VS 장영실	팀 홍길동 VS 아이디어 폭탄형 VS 까지 마무리	더 중요한 가치는? 공정함 VS 배려	내 꿈이 더 닿고 싶은 곳은? 한국 사회 VS 전 세계

(총 8점)
빙고 줄 없음: 0점,
빙고줄 아닌 칸: 8개

	1	2	3	4
A	더 가고 싶은 곳? 유네스코가 있는 프랑스 파리 VS LIN이 있는 미국 뉴욕	더 시끄러운 곳 김영대 기후위기 대응 VS 종주림 없애기	더 하고 싶은 봉사는? 종 보호소 돕기 VS 아동센터 책 정리 돕기	더 중요한 미래는? 인공지능 VS 재생에너지
B	포기하고 싶은 때 애초에 실패해도 괜찮아 VS 함께 헤쳐나가자	더 배우고 싶은 미 송나라 주주에서 살아 VS 지구를 구하는 발명 실험	더 공감하는 목표? 좋은 일자리 만들기 VS 모두를 위해 좋은 교육하기	하루 동안 김소망 한이동 동굴과 대화하기 VS 사람 마음 읽기
C	내 이수신 한이동 VS 사람을 돕는 일 VS 지구를 지키는 일	더 가보고 싶은 곳은? 북극 텐트 캠핑 VS 사하라 별 보기	이현수 만들기·창작하기 VS 실험·탐구하기	김현석 한이동 VS 바다 놀러가기 VS 미술관 식당에서 먹기
D	무인도에 함께 남겨지고 싶은 사람은? 이수신 VS 장영실	팀 프로젝트에서 나는? 홍길동 VS 아이디어 폭탄형 VS 까지 마무리	더 중요한 가치는? 공정함 VS 배려	홍길동 한이동 VS 한국 사회 VS 전 세계

공감왕 게임(15-20분)

[내 안의 세계시민 찾기]

- 자신에게 해당되는 항목에 체크, '오늘 활동을 통해 새롭게 알게 된 점'을 작성함.
- 짝과 공유하게 하거나, 교사가 돌아다니며 잘 작성한 학생 관찰 → 적절히 발표할 학생을 지명하는 것도 좋음.

내 안의 세계시민 찾기

친구와 다른 선택을 경험하며, 다양한 관점과 가치를 이해했다.

- 내가 가장 공감했던 문항:
- 오늘 활동을 통해 새롭게 알게 된 점:

💡 성찰 마무리 가이드

성찰공통 지침

거창한 변화가 아니더라도 '나와 세상이 연결되어 있다'는 사소한 깨달음의 기록이 훗날 학생의 삶과 진로를 결정하는 소중한 가치 이정표가 됩니다.

1차시 지도 포인트

지식 습득보다 '태도의 변화'에 집중해 주세요. 만화와 게임으로 느낀 막연한 '연결 의식'을 문장으로 붙잡아두는 이 시간이 6차시 전체 여정을 이끄는 강력한 동기이자 진로의 씨앗이 됩니다.



2차시

나만의 SDGs 픽(PICK)

차시의도

학생들이 다양한 SDGs 목표를 탐색하며, 자신과 연결되는 목표를 선택하여, 진로나 행동과 세계의 문제를 연결해 보는 경험을 제공함. 스티커 활동과 기록을 통해서 선택 이유를 구체화하고, 세계와 나의 관계를 성찰하게 하는 것이 핵심 목적임.

활동목표

- SDGs 17개 목표를 살펴보고, 자신의 관심과 연결해 탐색한다.
- 여러 목표 중 관심을 끄는 목표를 주체적으로 선택한다.
- 진로 탐색이 세상에 대한 관심과 문제의식에서 시작될 수 있음을 경험한다.

활동흐름

워밍업 가위바위보 게임(15분)



활동1 SDGs 카드 탐색 하기(10분)



활동2 나만의 SDGs 픽(Pick)(10-15분)



마무리 내 안의 세계시민 찾기(5-10분)

가위바위보 게임(15분)

준비물 (도구1) 부록에서 ‘가위바위보 게임’ 도구를 준비



(도구1)을 부록에서 절취선에 따라 뜯기.



부채처럼 접으면 잘 뜯어짐.



- 18개의 카드에서 지금보다 더 평화롭고 살기좋은 세상이 되는데 가장 필요하고 중요하다고 생각되는 카드를 10개만 선택하도록 함.
- 선택한 10개의 카드에서 가장 중요한 2개에만 1순위와 2순위를 표시함.
- 이 2개의 카드는 절대 타인에게 주면 안되는 중요한 카드기 때문에 책상 위에 잘 보관함.
- 8개의 카드로만 가위바위보 게임을 진행함.

가위바위보 게임 방법

- ① 다른 사람에게서 카드를 많이 얻기 위해 돌아다니며 만나는 사람과 먼저 협상을 한다.

안녕? 우리는 몇 개를 주기로 할까?
이긴 사람에게?
아니면 진 사람에게 1개는 어때?
(최대 3까지 협상할 수 있다.)

그래 이긴 사람에게 1개를 주는
것으로 하자.



- ② 협상이 끝나면 가위바위보를 하고, 진 사람은 자기에 꼭 필요하지 않은 카드를 선택해서 준다.
단, 상대방에게 받은 카드는 다른 사람에게 줄 수 있다.
- ③ 가장 중요한 1, 2순위 카드만 남으면, 더 이상 게임하지 않고 자리로 돌아가 앉는다.
- ④ 게임이 끝나면 사용한 도구들은 워크북 주머니에 넣어 보관한다(3차시에 사용할 예정임)
- ⑤ 가장 많이 SDGs스틱을 모은 사람이 승리한다.
- ⑥ 자신이 남긴 1,2 순위 SDGs스틱이 무엇인지 짝과 나눈다.

학생들 활동 모습

SDGs 스틱 중에서
자신에게 의미있는
것을 고르는 모습.



SDGs 스틱을 손에
부채처럼 펼친 모습
게임준비 완료.



게임을 위해 돌아다니며
가위바위보 게임을
하는 모습.



SDGs카드 탐색하기(10분)

워크북 뒤에 있는 도구 2를 뜯어서 사용하도록 안내하고, 사용한 도구는 워크북 앞면에 있는 봉투에 보관하도록 지도함.

2차시 나만의 SDGs 픽(PICK)

가장 먼저 해결해야 한다고 생각하는 SDGs목표를 10개만 골라 가위바위보 게임을 해보자
활동이 끝나면 도구는 보관 봉투에!

잠깐! 게임모드 ON
도구 작고 1번 OPEN!

SDGs목표	선택	설명
	<input type="checkbox"/>	1 빈곤 퇴치 모든 국가에서 모든 형태의 빈곤을 종식시키고, 특히 극심한 빈곤 상태에 놓인 사람들을 보호하여 누구도 소외되지 않도록 하는 것.
	<input type="checkbox"/>	2 기아 종식 모든 사람에게 충분한 식량을 보장하고, 영양 상태를 개선하며, 지속 가능한 농업을 통해 식량 안보를 실현하는 것.
	<input type="checkbox"/>	3 건강과 웰빙 모든 연령대의 사람들이 건강한 삶을 누릴 수 있도록 보장하고, 질병 예방과 치료, 정신 건강, 보건 서비스를 강화하는 것.
	<input type="checkbox"/>	4 양질의 교육 모두에게 평등하고 포용적인 양질의 교육 기회를 제공하며, 평생 학습 기회를 보장하여 개인의 잠재력을 실현할 수 있도록 하는 것.
	<input type="checkbox"/>	5 성평등 여성과 남성 모두에게 동등한 권리를 보장하고, 여성에 대한 차별과 폭력을 근절하며, 여성의 사회적 참여를 확대하는 것.
	<input type="checkbox"/>	6 깨끗한 물과 위생 모든 사람이 안전하고 저렴한 식수를 이용할 수 있도록 보장하며, 위생 시설과 위생 관리를 개선하는 것.
	<input type="checkbox"/>	7 지속가능한 청정 에너지 모두에게 신뢰할 수 있고 지속가능한 에너지를 제공하며, 재생가능에너지 확대와 에너지 효율성을 증진하는 것.
	<input type="checkbox"/>	8 양질의 일자리와 경제성장 포용적이고 지속가능한 경제성장을 이끌고, 모두에게 양질의 일자리와 적절한 노동환경을 제공하는 것.
	<input type="checkbox"/>	9 산업, 혁신, 인프라 지속가능한 산업화와 혁신을 통해 경제 발전을 이끌며, 튼튼하고 효율적인 인프라를 구축하는 것.
	<input type="checkbox"/>	10 불평등 감소 국내 및 국가 간의 경제적, 사회적 불평등을 줄이고, 사회적 포용과 기회의 평등을 실현하는 것.
	<input type="checkbox"/>	11 지속가능한 도시와 공동체 도시와 거주지를 안전하고 회복력 있으며 지속가능하게 만들고, 누구나 살기 좋은 환경을 조성하기 위한 것.
	<input type="checkbox"/>	12 책임 있는 소비와 생산 자원의 낭비를 줄이고, 지속가능한 생산과 소비 방식을 실천하여 환경 부담을 줄이는 것.
	<input type="checkbox"/>	13 기후변화 대응 기후 변화의 영향을 완화하고 적응하며, 이를 위한 정책과 교육, 기술을 확대하는 것.
	<input type="checkbox"/>	14 해양생태계 바다와 해양 자원을 지속가능하게 이용하고, 오염과 남획을 방지하여 해양 생태계를 보호하는 것.
	<input type="checkbox"/>	15 육상생태계 산림, 사막, 생물다양성을 포함한 육상 생태계를 보호하고, 자연 자원의 지속가능한 이용을 보장하는 것.
	<input type="checkbox"/>	16 평화, 정의와 제도 폭력과 부패를 근절하고, 모든 사람이 법과 정의에 접근할 수 있도록 정의롭고 포용적인 사회를 구축하는 것.
	<input type="checkbox"/>	17 글로벌 파트너십 글로벌 파트너십과 협력을 강화하여 개발도상국을 지원하고, 모든 목표 달성을 위한 재정, 기술, 역량을 공유하는 것.

04 진로탐험대 세상을 바꾸는 우리들

○ 학생들이 SDGs 목표를 선택할 때, 직접 SDGs카드를 손으로 만져보고 더 많은 내용을 읽으며 흥미를 느끼도록 유도함.

○ 가장 먼저 해결해야 한다고 생각하는 것 10개를 선택 하고, √ 또는 동그라미로 표시 하도록 함.

○ 가장 먼저 해결해야 한다고 생각하는 것이 무엇인지 잘 모를 때는 가장 관심을 끄는 목표를 선택하도록 함.

나만의 SDGs 픽(PICK)(10-15분)

나만의 SDGs 픽(PICK)

예시를 참고하여, 나와 연결되는 SDGs 목표 2개를 골라 스티커로 표시해보자.

도구창고 2,4번
OPEN!



활동 방법

- 1 SDGs 카드 살펴보기 (도구 2번 활용)
 - 직접 카드를 만지며 읽고, 마음이 끌리는 목표를 찾는다.
- 2 흥미 있는 SDGs 2개 선택 (도구 4번 활용)
 - 마음이 끌리는 2개의 목표를 선택하고, 스티커를 찾아 붙인다.
 - 선택 이유와 해보고 싶은 활동을 워크북에 기록한다.
 - ※ 활동이 끝나면 도구는 보관 봉투에!

예시

SDGs 목표 번호와 이름	아이콘	선택한 이유 (한 문장으로)	흥미 키워드	관심 있는 관련 활동
예시) SDGs13 기후변화 대응		사람들이 친환경적인 삶을 실천하는 것에 관심이 있어요.	환경, 기후 리더십	환경 동아리 활동하기, 기후변화 관련 데이터 분석하기

내가 선택한 나만의 SDGs 픽

SDGs 목표 번호와 이름	아이콘	선택한 이유 (한 문장으로)	흥미 키워드	관심 있는 관련 활동
	도구3에서 <스티커 부착>			
	도구3에서 <스티커 부착>			

내 안의 세계시민 찾기

- 내가 관심 있는 진로나 일도 세계와 연결되어 있음을 알게 되었다
- 모두가 함께 살아가는 미래를 위해 내가 할 수 있는 일을 고민해 보았다

• 오늘 활동을 통해 새롭게 연결된 생각:

진로 연결 포인트


거창한 재능이 없다고 고민하는 학생들에게는 동물을 사랑하는 마음, 분리수거를 잘하는 습관, 친구의 고민을 들어주는 다정한 성격, 꼼꼼한 습관 같은 일상의 작은 힘이 세상을 바꾸는 소중한 진로의 시작점임을 꼭 일깨워주세요.

○ 나만의 SDGs픽에서 스티커는 워크북 (도구4)를 활용하도록 하며, (도구2) SDGs카드를 활용하여 가장 관심 있는 활동을 적도록 안내함.


○ 짝끼리 어떤 것을 선택했는지 대표적인 하나만 공유하도록 할 수 있으며, 한두 명을 대표로 지목하여 전체 학급에 공유할 수 있음.

학생들 활동 자료

SDGs 13
기후변화 대응




SDGs 3
건강과 웰빙




옴 기후변화 문제가 심각하게 기후변화에 대한 것이 제일 중요하다고 생각한다.

고장화가 괴이 건강이 중요한 시기 이따가 건강에 대한건 선택함

SDGs 13
기후변화 대응




SDGs 9
산업, 혁신, 인프라




기후변화로 인해 피해를 받는 사람들도 도와주고 변화하는 지구 환경에 잘 적응할 수 있도록 기술을 발전시키고 싶다.

지속가능한 기술을 위해 계속해서 혁신을 일으키고 경제를 유지하고 발전시키기 위해 전문 교육을 틈나시키고 싶다

SDGs 3
건강과 웰빙




SDGs 10
불평등 감소



다양한 요인으로 인하여 발생하는 정신적 고통을 미리 예방하고 발생할 경우 대처할 방법을 연구하여 삶에 영혼이 많이 소라는 정신, 심리의 상태를 보다 안정될 수 있도록 하고 싶다.


불평등이 발생하는 데에는 심리적 작용이 클 수밖에 없다고 생각한다. 이러한 심리적 작용이 발생하는지 알아보고 그 작용에 대처할 수 있는 방법을 연구하여 불평등을 조성하는 사람들과 그로 인하여 피해를 받은 사람들은 연구하고 대처하고자 한다.

산업·혁신·인프라



환경친화적 공학제품을 통해 산업혁명을 만들어서 여러 사람에게 편리함을 나누고 싶어

글로벌 파트너십



저 공학제품을 독단적으로 취하지 않고 전세계 모두가 사용하게 하고 싶어

내 안의 세계시민 찾기 (5-10분)

[내 안의 세계시민 찾기]

- 자신에게 해당되는 항목에 체크, 새롭게 알게 된 점을 작성 ‘오늘 활동을 통해 새롭게 연결된 생각’ 칸은 학생 각자가 자신의 사고를 정리하는 공간이므로, 발표할 필요는 없고 자율적으로 기록하도록 안내함.
- 원하면 발표할 수 있지만, 기본 의도는 개인 내면화와 성찰에 있음.

내 안의 세계시민 찾기

- 내가 관심 있는 진로나 일도 세계와 연결되어 있음을 알게 되었다
- 모두가 함께 살아가는 미래를 위해 내가 할 수 있는 일을 고민해 보았다

• 오늘 활동을 통해 새롭게 연결된 생각:

💡 성찰 마무리 가이드

성찰공통 지침

거창한 변화가 아니더라도 '나와 세상이 연결되어 있다'는 사소한 깨달음의 기록이 훗날 학생의 삶과 진로를 결정하는 소중한 가치 이정표가 됩니다.

2차시 지도 포인트

나만의 SDGs 픽 활동을 통해 발견한 '일상의 소중한 힘'에 집중해 주세요. 특별한 기술이나 재능이 있어야만 세상을 바꾸는 것이 아니라, 나의 작은 관심과 다정한 태도가 곧 세계를 변화시키는 진로의 시작점임을 확신 하도록 격려해 주는 것이 이번 성찰의 핵심입니다.



3차시

SDGs 속 세상 문제 이해하기

차시의도

학생들이 SDGs 관련 세상 문제를 탐색하고, 공감 활동을 통해 문제의 중요성과 영향, 나와 세상의 연결성을 인식하도록 함. 또한, 자신만의 SDGs 엠블럼을 만들며 창의적으로 문제를 표현하고, 다양한 관점과 가치를 이해하게 하는 것이 핵심 목적임.

활동목표

- SDGs 목표 뒤에 숨겨진 실제 사회·환경 문제를 구체적으로 이해한다.
- 문제의 원인과 영향을 개인·지역·세계 차원에서 바라본다.
- 문제 해결 이전에 문제를 공감하고 이해하는 과정의 중요성을 인식한다.

활동흐름

워밍업 초성게임(10분)



활동1 공감발견 카드 분류 및 탐색 활동(10-15분)



활동2 나만의 SDG 엠블럼 만들기(15분)



마무리 내 안의 세계시민 찾기(5-10분)

초성게임(10분)

진행
방법

- 교사가 초성 퀴즈 또는 객관식 문제를 제시한다.
- 학생들은 개인 또는 모둠별로 정답을 맞힌다.
- 정답 발표 후 SDGs와 연결된 이유를 간단히 설명한다.

- 자연스럽게 'SDGs' 를 기억하고 학습하면서 문제 인식 감각을 깨우는 것이 핵심임.
- 모둠 간 점수 주기, 가벼운 경쟁 요소 추가 가능.
- 단, 워밍업 시간은 10분을 넘기지 않도록 하여야 본활동 시간을 충분히 확보할 수 있음.

문제1. 초성 퀴즈 챌린지! ;

ㅂ ㄱ ㅌ ㅍ



💡힌트: 누구도 소외되지 않도록 하는 SDGs 1번 목표는?

빈 곤 퇴 치

문제7. 지속가능발전목표(SDGs)는 총 몇 가지 목표로 이루어져 있나요?



💡힌트: 마지막 목표아이콘이에요



✔ 정답: 17

문제15. 수연의 실전은 어떤 지속가능발전목표(SDGs)와 가장 관련이 있을까요?



수연이는 요즘 SNS에서 유행하는 '패션 하울' 영상을 자주 봅니다. 새 옷을 저렴하게 대량 구매하고, 한두 번 입고 버리는 패스트패션 소비 문화가 많은 친구들 사이에 퍼져 있습니다. 하지만 수연이는 최근 환경 동아리 활동 중 "의류 1벌 생산에 2,500리터 이상의 물이 소비된다"는 사실을 알게 되었습니다. 또한 버려진 옷들이 소각되거나 매립되며 탄소 배출과 해양 오염을 유발한다는 것을 배우고 충격을 받았습니다.

그래서 수연은 친구들과 함께 헌옷 리폼 워크숍, 의류 교환 행사(스와핑 데이) 등을 기획하며 지속가능한 소비문화를 실천하고자 노력하고 있습니다.

✔ 정답: SDG 12: 책임 있는 소비와 생산

공감발견 카드 분류 및 탐색 활동(10-15분)

준비물 • (도구3) 부록에서 ‘공감발견 카드’ 도구를 준비



학생들은 공감발견 카드를 세 가지 관점에서 분류하면서, 같은 문제라도 어떤 기준으로 바라보느냐에 따라 다르게 인식될 수 있음을 경험하게 됨.

3차시

SDGs 속 세상 문제 이해하기

도구창고 3번
OPEN!

공감발견 카드 17개를 모두 살펴 보고, 세 가지 기준으로 분류해 보자.

- 1 내가 가장 관심 있는 문제 3가지(번호·제목):
- 2 내가 먼저 해결하고 싶은 문제 3가지(번호·제목):
- 3 내 주변에서도 일어나는 문제 3가지(번호·제목):

- 본 활동은 지속가능발전 목표(SDGs)를 추상적인 국제 의제가 아니라, 학생 자신의 삶과 감정, 경험의 수준에서 이해하도록 돕기 위한 공감 기반 활동임.
- 이 과정은 이후 진행될 활동을 위한 인지적·정서적 준비 단계에 해당함.

진로 연결 포인트

학생이 특정 문제에 유독 마음 아파한다면, 그 지점이 바로 학생의 진로가 시작되는 출발점입니다. ‘내가 공감한 문제를 내 손으로 더 좋게 바꿀 수 있다’는 자신감을 가질 수 있도록 격려해 주세요.

단순한 직업 선택을 넘어 세상을 긍정적으로 변화시키는 주체로 성장하는 첫걸음이 됩니다.

3차시 SDGs 속 세상 문제 이해하기

도구창고 3번
OPEN!



공감발견 카드 17개를 모두 살펴 보고, 세 가지 기준으로 분류해 보자.

- 1 내가 가장 관심 있는 문제 3가지(번호·제목): _____
- 2 내가 먼저 해결하고 싶은 문제 3가지(번호·제목): _____
- 3 내 주변에서도 일어나는 문제 3가지(번호·제목): _____

내가 가장 마음에 와 닿는 문제 1개를 골라, 그 문제를 겪는 사람의 입장에서 생각하며 아래 질문에 답해보자.

▪ 내가 제일 공감한 세상 문제는 무엇인가?

▪ 이 문제는 왜 중요하다고 느끼는가?

▪ 이 문제가 해결되면, 세상은 어떻게 달라질까?

학생들 활동 모습

• 내가 제일 공감한 세상 문제는 무엇인가?

세상에 디지털 기기를 사용하지 못함으로써 어려움을 겪는 사람들이 많다.

• 이 문제는 왜 중요하다고 생각하는가?

디지털 기원에서 소외되면 정보에서 병원 예약, 교통 정보 확인, 은행 업무처럼 일상생활이 불편해지고 사회 소식이나 정책, 복지 혜택도 놓치기 쉬우면 심리적 부담감과 박탈감이 느껴질 수도 있다.

• 이 문제가 해결되면, 세상은 어떻게 달라질까?

심리적 불안감도 줄어들고 다양한 사람들의 공감이 이루어지게 될 것이다.

• 내가 제일 공감한 세상 문제는 무엇인가?

세상에는 법이나 제도에 대해서 잘 몰라서, 정당한 권리를 주장하지 못하는 사람들이 있고

• 이 문제는 왜 중요하다고 생각하는가?

모두에게 평등해야 하는 법이 지식의 유무에 따라서 정당성이 갈린다는 것이 매우 큰 문제라고 생각한다.

• 이 문제가 해결되면, 세상은 어떻게 달라질까?

모두가 법 앞에 평등해지고 범법행위가 줄어들며 정당한 복지를 받을 수 있다.

나만의 SDG 엠블럼 만들기(15분)

엠블럼은 학생이 공감한 문제를 시각적/창의적으로 표현하는 도구임을 설명함.

나만의 SDG 엠블럼 만들기

SDGs카드에 없지만 내가 해결하고 싶거나 관심이 있는 문제를 생각하며, 나만의 SDG를 만들고, 엠블럼으로 표현해 보자. (나만의 SDG를 상징하는 색, 아이콘, 키워드를 조합하여 스티커, 색연필 등으로 자유롭게 표현)

색, 도형, 키워드 등을 활용해 자신만의 SDGs 목표를 나타내도록 안내함(색연필, 도형 스탬프 등 다양하게 제공).

예시 1 개인 맞춤형 SDG

SDG 0 반려동물 보호



① 의미 - 학대받는 반려동물이 없는 사회를 만들고, 인간과 함께 평화롭게 공존하는 것.

② 엠블럼 소개

- (색상) 갈색+녹색: 자연의 하나인 인간과 동물을 상징
- (도형) 발바닥 도형: 반려동물의 상징
- (키워드) 평화, 공존
- 흥미 키워드: 생물학, 동물 보호, 복지
- 관심 활동: 펫시각 조사, 보호 포스터 만들기, 관련 영상 시청 후 발표하기, 공존의 의미 탐색하기



예시 2 개인 맞춤형 SDG

SDG 18 업사이클링



① 의미 - 버려지는 물건에 생명을 불어넣어 다시 쓸 수 있게 만드는 것

② 엠블럼 소개

- (색상) 초록색: 환경 보호
- (도형) 화살표 도형: 순환
- (키워드) 재사용, 업사이클링, 창의력
- 흥미 키워드: 디자인, 지속가능 기술, 사회적 기업
- 관심 활동: 폐품으로 작품 만들기, 제로웨이스트 캠페인하기, 업사이클링 박람회 탐방하기

○ 너무 많은 아이템을 쓰기 보다 2~3가지 요소를 중심으로 제작하도록 안내함.

○ 엠블럼은 의미 중심으로 그림 실력이 부족해도 단어·심볼·색상만으로도 충분히 표현 가능함을 강조함.

예시 3 학급 협력형 SDG(학년 기반 번호 매기기)

우리반 SDG 1 작은 발명, 큰 변화



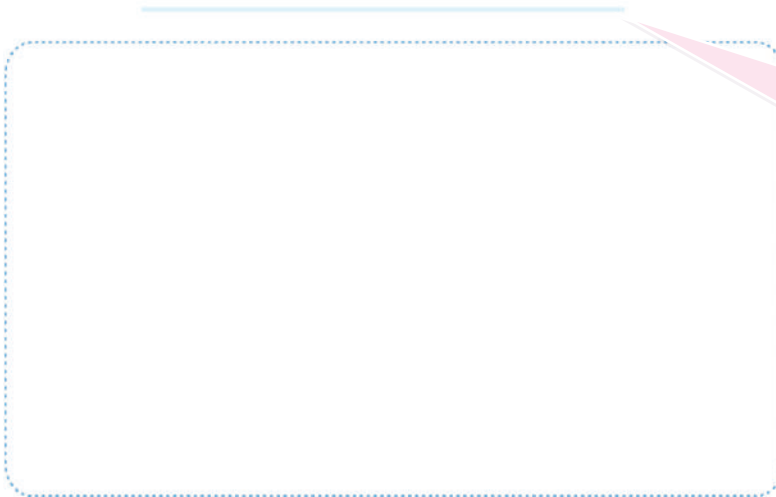
① 의미 - 간단한 기술로 사람들의 삶을 편리하게 바꾸는 것

② 엠블럼 소개

- (색상) 파란색: 미래와 기술
- (도형) 전구: 발명의 의미
- (키워드) 발명, 생활 개선, 스마트 기술
- 흥미 키워드: 메이커, 엔지니어, 디자이너
- 관심 활동: 생활 속 불편함 찾기, 발명품 아이디어 스케치하기, 간단한 코딩 체험하기

다양한 색연필, 스티커,
또는 이미지 등을 활용해 나만의 새로운
SDGs 엠블럼을 만들 수 있음을 안내함.

이제 여러분만의 SDG 엠블럼을 만들어볼 차례다!



② 의미

③ 엠블럼 소개

• 색 상

• 도 형

• 키워드

• 흥 미
키워드

• 관 심
활 등

진로 연결 포인트

엠블럼 제작은 학생이 공감한 세상의 문제를 해결하고 싶어 하는 '자기 안의 선한 의지'를 하나의 상징으로 만드는 과정입니다.

“여러분, 이제 우리가 공감했던 그 문제를 해결하겠다는 우리의 다짐을 멋진 그림으로 나타낼 시간이에요. 이 엠블럼은 단순한 그림이 아니라, 훗날 여러분이 어떤 일을 하든 가슴에 품고 갈 '나만의 가치마크'가 될 거예요. 내가 세상을 어떻게 바꾸고 싶은지 그 간절한 마음을 담아 나만의 상징을 멋지게 그려볼까요?” 라고 격려해 주세요.

자신이 소중히 여기는 가치가 미래의 삶과 진로를 이끄는 든든한 이정표가 될 수 있음을 일깨워 주는 것이 중요합니다.

학생들 활동 자료

엠블럼 제목: 다함하고 대화하요

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 다함으로 해결하려고 한다. 대화로 해결하는 사회를 만들고 싶어요.

② 엠블럼에 담은 색과 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 팔랑= 화, 파랑= 진정
· 도 형 하트= 서로를 존중하는 마음, 손= 타협
· 키워드 사랑, 존중, 대화, 타협

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요?
· 진로 분야 다양성, 협력, 사회갈등조정
· 활동 예시 국제분쟁사례 분석 리포트 쓰기, 혐오표현 배제하기 캠페인하기

작품 설명

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 의 미 힘으로 해결하지 않고 말과 대화로 해결하는 사회를 만들고 싶어요.

② 엠블럼에 담은 색, 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 팔랑= 화, 파랑= 진정
· 도 형 하트= 서로를 존중하는 마음, 손= 타협
· 키워드 사랑, 존중, 대화, 타협

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요?
· 진로 분야 다양성, 협력, 사회갈등조정
· 활동 예시 국제분쟁사례 분석 리포트 쓰기, 혐오표현 배제하기 캠페인하기

엠블럼 제목: 공정한 의료 (기아권식, 건강과 웰빙과 관련)

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 의 미 모든 사람에게, 돈이 없는 사람에게도 의료혜택을 제공할 수 있는 세상

② 엠블럼에 담은 색, 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 푸른색, 빨간색
· 도 형 지구 + 금강산 기호
· 키워드 공정한 의료, 건강, 웰빙, 공동

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요?
· 진로 분야 한의학, 지구 의료, 의도계
· 활동 예시 필요할까?
· 앞에서 한

작품 설명

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 의 미 모든 사람에게, 돈이 없는 사람에게도 의료혜택을 제공할 수 있는 세상

② 엠블럼에 담은 색, 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 푸른색, 빨간색
· 도 형 지구 + 금강산 기호
· 키워드 공정한 의료, 건강, 웰빙, 공동

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요?
· 진로 분야 한의학, 지구 의료, 의도계
· 활동 예시 필요할까?
· 앞에서 한

엠블럼 제목: 기회를 사막으로

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 의 미 뜻이 없었던 차이는 기회

② 엠블럼에 담은 색, 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 파란색, 회색, 노란색, 시각 장애인! 글
· 도 형 문, 계단, 사막
· 키워드 기회, 시각, 다양성

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요? → 진로 분야 새겨줄 필요
· 진로 분야 캠페인, 시각, 발달 장애
· 활동 예시 캠페인 게시 사막, 생애력 기회 필요 사례 영

작품 설명

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 의 미 뜻이 없었던 차이는 기회

② 엠블럼에 담은 색, 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 파란색, 회색, 노란색, 시각 장애인! 글
· 도 형 문, 계단, 사막
· 키워드 기회, 시각, 다양성

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요? → 진로 분야 새겨줄 필요
· 진로 분야 캠페인, 시각, 발달 장애
· 활동 예시 캠페인 게시 사막, 생애력 기회 필요 사례 영

엠블럼 제목: AI와 함께

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 의 미 AI와 공존하는 삶

② 엠블럼에 담은 색, 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 파란색, 검정색, 상향선, 빨간색, 인간과 뇌 색깔
· 도 형 사람과 뇌와 AI, 뇌를 연결 상징하는 줄기가 결합 되어 있다. AI가 서로 결합한다
· 키워드 공존, AI, 연결되지 않음

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요?
· 진로 분야 컴퓨터, 인공지능, 기계 공학
· 활동 예시 AI를 설계(AI에 의뢰하지 않게) 사용하는 방법 교육

작품 설명

① 어떤 세상을 만들고 싶나요?
· 의 미 AI와 공존하는 삶

② 엠블럼에 담은 색, 도형, 키워드는 어떤 뜻인가요?
· 색 상 파란색, 검정색, 상향선, 빨간색, 인간과 뇌 색깔
· 도 형 사람과 뇌와 AI, 뇌를 연결 상징하는 줄기가 결합 되어 있다. AI가 서로 결합한다
· 키워드 공존, AI, 연결되지 않음

③ 이 SDGs와 연결되는 진로 분야는 어떤 것이 있을까요?
· 진로 분야 컴퓨터, 인공지능, 기계 공학
· 활동 예시 AI를 설계(AI에 의뢰하지 않게) 사용하는 방법 교육

내 안의 세계시민 찾기 (5-10분)

[내 안의 세계시민 찾기]

- 자신에게 해당되는 항목에 체크, 새롭게 알게 된 점을 작성 '오늘 활동을 통해 새롭게 연결된 생각' 칸에는 한 줄이라도 좋으니 기록하도록 작성.
- 학생들에게 성찰 결과를 전체 공유할 필요는 없으며, 개인 기록 중심임을 강조함.
- 발표를 희망하는 학생이 있으면 공유하도록 유도할 수 있음.

내 안의 세계시민 찾기

- 문제를 겪는 사람의 상황과 감정을 떠올리며 생각해 보았다
- 이 문제가 나와 다른 사람, 지구와 어떻게 연결되는지 생각하고 정리해 보았다

• 오늘 활동을 통해 새롭게 연결된 생각:



성찰 마무리 가이드

성찰공통 지침

거창한 변화가 아니더라도 '나와 세상이 연결되어 있다'는 사소한 깨달음의 기록이 훗날 학생의 삶과 진로를 결정하는 소중한 가치 이정표가 됩니다.

3차시 지도 포인트

남에게 보여주기 위한 글이 아닐 때, 학생들은 비로소 "지구 반대편의 아픔이 사실은 조금 무서웠다"거나 "내가 할 수 있는 게 없을 것 같아 미안했다", "오늘 알게 된 SDG 6번(깨끗한 물)이 내 꿈인 요리사와 연결될 수 있겠어"와 같은 짧고 진솔한 기록이 바로 이 프로그램이 지향하는 세계시민 진로교육의 성과입니다.



세상 문제 탐정단 ‘문제의 실체를 밝혀라!’

차시의도

학생들이 팀 활동을 통해 세상 문제를 구체적으로 분석하고, 공감한 문제를 우리 학교·지역 상황과 연결해 보는 경험을 제공함. 문제 나무 작성과 탐정 노트 기록을 통해 원인과 결과를 구조화하고, 이를 SDGs와 연결함으로써 문제와 나·지역·지구의 관계를 성찰하게 하는 것이 핵심 목적임.

활동목표

- 친구들과 협력하여 SDGs 문제를 다양한 관점에서 해석한다.
- 서로 다른 생각과 경험이 문제 이해에 도움을 준다는 것을 경험한다.
- 개인의 생각이 타인과의 상호작용 속에서 확장될 수 있음을 느낀다.

활동흐름

워밍업 미션! 숨겨진 세상 보물 찾기(10분)



활동1 모둠 토론 & 문제 선정(10~15분)



활동2 세상 문제 탐정단의 “탐정 노트”(15~20분)



마무리 내 안의 세계시민 찾기(5분)

미션! 숨겨진 세상 보물 찾기

준비물

- 10쪽 보물지도
- 11쪽 17개 SDGs 목표 찾기 표
- (도구4)번 SDGs 스티커

○ 제한된 시간 내에 가장 빨리, 정확히 세상 보물을 찾는 팀이 우승함.
모둠에서는 'SDGs 목표 찾기' 표에 스티커와 좌표를 빠르게 완성해야 함.



활동 분위기를 높이기 위해 교사는 어느 모둠이 '미션수행'을 잘 하는지 또는 어느 모둠이 '보물'을 많이 찾는지, 또는 어느 '탐험대'가 미션 수행을 잘 하는지 등의 개념트를 부여하면서 협력을 북돋아주는 것이 좋음.

- 단순 찾기뿐 아니라 SDGs를 인식하고 연결하는 경험 강조함.
- 승패보다는 팀 협력과 SDGs 목표를 확인하는 경험이 핵심임을 상기함.
- (도구4)를 활용하여 활동함.



- 지도 속에 숨겨진 17개의 SDGs 목표 아이콘을 많이 찾은 모둠이 승리 하는 게임임.
- 승패보다는 팀 협력과 SDGs 목표를 확인하는 경험이 핵심이므로 너무 경쟁이 과열되지 않도록 지도함.

미션! 숨겨진 세상 보물 찾기

17개의 SDGs 목표를 찾아라!

잠깐! 게임 모두 ON!
도구 4를 4번 OPEN!

게임진행 방법

- 지도 속에서 숨겨진 SDGs 로고를 찾는다.
- 찾은 SDGs 로고의 좌표를 찾아 적는다. (가로 칸 A~L, 세로 칸 1~10)
- SDGs 번호와 이름에 맞는 스티커를 찾아 붙인다.
- 가장 먼저 찾는 팀이 승리한다.

작성 예시

스티커 붙이기		스티커 붙이기		스티커 붙이기		스티커 붙이기	
좌표명() SDG 2. 기아 종식	좌표명() SDG 10. 불평등 감소	좌표명() SDG 3. 건강과 웰빙	좌표명() SDG 4. 양질의 교육	좌표명() SDG 11. 지속가능한 도시	좌표명() SDG 12. 책임있는 소비와 생산	좌표명() SDG 5. 성평등	좌표명() SDG 14. 해양생태계
스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기
좌표명() SDG 6. 깨끗한 물과 위생	좌표명() SDG 7. 청정에너지	좌표명() SDG 17. 글로벌 파트너십	좌표명() SDG 13. 기후변화 대응	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기
스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기	스티커 붙이기
좌표명() SDG 15. 육상생태계	좌표명() SDG 16. 평화, 정의와 제도	좌표명() SDG 1. 빈곤 퇴치	좌표명() SDG 9. 산업, 혁신, 인프라				

학생들 활동 자료

미션! 숨겨진 세계 보물 찾기

17개의 SDGs 목표를 찾아라!

게임진행 방법

- 지도 속에서 숨겨진 SDGs 로고를 찾는다.
- 찾은 SDGs 로고의 좌표를 찾아 적는다.
(가로 칸 A-L, 세로 칸 1-10)
- SDGs 번호와 이름에 맞는 스티커를 찾아 붙인다.
- 가장 먼저 찾는 팀이 승리한다.

작성 예시



잠깐! 게임 모두 ON!
드구락고 4번 오픈

- 일정 시간을 제공한 뒤 어느 팀이 보물을 정확히 찾았는지 확인할 때, 옆 모둠과 정답지를 바꿔서 평가할 수 있음.
- 승패보다는 모둠 협력과 SDGs 목표 확인 경험이 핵심이므로 경쟁이 너무 지나치게 과열되지 않도록 지도함.

 좌표명(G5) SDGs 목표: 13. 기후변화 대응	 좌표명(G3) SDGs: 8. 양질의 일자리
 좌표명(D9) SDGs: 2. 기아 종식	 좌표명(H9) SDGs: 9. 불평등 감소
 좌표명(E5) SDGs: 3. 건강과 웰빙	 좌표명(F3) SDGs: 4. 양질의 교육
 좌표명(H4) SDGs: 11. 지속가능한 도시	 좌표명(I6) SDGs: 12. 책임있는 소비와 생산
 좌표명(C2) SDGs: 5. 성평등	 좌표명(H7) SDGs: 14. 해양생태계
 좌표명(G9) SDGs: 6. 깨끗한 물과 위생	 좌표명(B6) SDGs: 7. 청정에너지
 좌표명(J8) SDGs: 17. 글로벌 파트너십	 좌표명(G5) SDGs: 15. 기후변화 대응
 좌표명(C7) SDGs: 15. 육상생태계	 좌표명(C4) SDGs: 16. 평화, 정의와 제도
 좌표명(K6) SDGs: 1. 빈곤 퇴치	 좌표명(F8) SDGs: 9. 산업 혁신 인프라

학생들 활동 모습



미션! 숨겨진 세계 찾기
17개의 SDGs 목표를 찾아라!

장면 게임 모두 ON!
숨은 그림 찾기
게임으로 목적 달성

게임규칙

게임진행 방법

- 그림 속에서 숨겨진 SDGs 로고를 찾는다.
- 찾은 SDGs 로고의 이름을 찾아 적는다. (가로 칸 A-L, 세로 칸 1-10)
- SDGs 번호와 이름에 맞는 스티커를 찾아 붙인다.
- 게임 먼저 찾는 팀이 승리한다.

작성예시

10 | 9H | 5B | 2C | 7D | 6A | 4C | 5C | 9C | 4D | 4A | 5A | 5D | 5D | 9C | 5C | 9C | 5C

SDGs: 10. 불평등 해소 | SDGs: 9. 산업혁신 증진 | SDGs: 5. 성평등 | SDGs: 2. 기후변화 대응 | SDGs: 7. 청정에너지 | SDGs: 6. 깨끗한 물과 위생 | SDGs: 4. 양질의 교육 | SDGs: 1. 빈곤 퇴치 | SDGs: 3. 건강과 웰빙 | SDGs: 13. 기후변화 대응 | SDGs: 14. 해양생태계 보전 | SDGs: 15. 육상생태계 보전 | SDGs: 16. 평화와 정의 | SDGs: 1. 빈곤 퇴치 | SDGs: 9. 산업혁신 증진

미션! 숨겨진 세계 찾기
17개의 SDGs 목표를 찾아라!

장면 게임 모두 ON!
숨은 그림 찾기
게임으로 목적 달성

게임규칙

게임진행 방법

- 그림 속에서 숨겨진 SDGs 로고를 찾는다.
- 찾은 SDGs 로고의 이름을 찾아 적는다. (가로 칸 A-L, 세로 칸 1-10)
- SDGs 번호와 이름에 맞는 스티커를 찾아 붙인다.
- 게임 먼저 찾는 팀이 승리한다.

작성예시

10 | 9H | 5B | 2C | 7D | 6A | 4C | 5C | 9C | 4D | 4A | 5A | 5D | 5D | 9C | 5C | 9C | 5C

SDGs: 10. 불평등 해소 | SDGs: 9. 산업혁신 증진 | SDGs: 5. 성평등 | SDGs: 2. 기후변화 대응 | SDGs: 7. 청정에너지 | SDGs: 6. 깨끗한 물과 위생 | SDGs: 4. 양질의 교육 | SDGs: 1. 빈곤 퇴치 | SDGs: 3. 건강과 웰빙 | SDGs: 13. 기후변화 대응 | SDGs: 14. 해양생태계 보전 | SDGs: 15. 육상생태계 보전 | SDGs: 16. 평화와 정의 | SDGs: 1. 빈곤 퇴치 | SDGs: 9. 산업혁신 증진

모둠토론 & 문제설정(10~15분)

준비물 • (도구3) 공감발견카드

4차시 세상 문제 탐정단 '문제의 실체를 밝혀라!'

활동 순서와 예시를 읽고, 세상 문제 탐정단이 문제의 실체를 밝히는 방법을 알아보자

활동 순서

- 1 3차시 공감발견카드 활동 회상 (5분 정도)
 - 각자 선택한 카드 한 장을 모둠에 보여주고 공감한 이유를 간단히 공유
- 2 모둠 토론 & 문제 선정 (10~15분)
 - 모둠별로 공감했던 카드 중 하나를 모둠 문제로 선정
 - 카드 내용을 참고하되, 우리 학교, 우리 지역 상황에 맞게 다시 쓰기
 - 카드의 원인, 영향, 공감 포인트를 참고해 모둠 합의
- 3 문제 나누 작성 - 탐정노트 작성 (15~20분)
 - 카드 정보를 활용하여 원인-결과 구조화
- 4 탐정노트 한 줄 정리
- 5 세계시민 점검 (마무리, 5분)

예시) 탐정노트 만들기(공감발견카드 SDG 12 지속가능한 소비와 생산)

1. 우리가 분석할 세상 문제는?(우리 학교, 우리 지역 상황에 맞게 다시 쓰기)
 - 금식 장반
2. 선택 이유는?
 - 금식 장반이 너무 많아서 음식을 쓰레기가 넘쳐나, 너무 많은 음식이 낭비됨
3. 문제 나누 작성(원인과 결과를 구조화)



4. 탐정노트 한 줄 정리(문제의 원인과 결과를 한 문장으로 요약하고 SDG와 연결)
 - 우리 학교 금식 장반 문제는 선택권과 소통의 부족에서 비롯됐다!

12 진로탐험대, 세상을 바꾸는 우리들

모둠에서 이전 시간에 했던 활동을 떠올리면서 구성원이 가장 공감했던 카드가 무엇이었던지 돌아가며 한 사람씩 이야기를 나누게 하고, 그중에서 하나를 모둠 문제로 선택하는 것이 좋음.

(도구3) 공감발견카드를 활용하여, 공감문제의 원인, 영향, 공감포인트를 참고하여 모둠에서 토론과정을 거쳐 문제를 설정하도록 안내함.

세상 문제 탐정단의 “탐정 노트”(15~20분)

세상 문제 탐정단의 “탐정 노트”

이제 여러분이 세상 문제 탐정단이 되어 세상 문제를 밝혀볼 차례다!
그리고 활동이 끝나면 도구는 보관 봉투에!

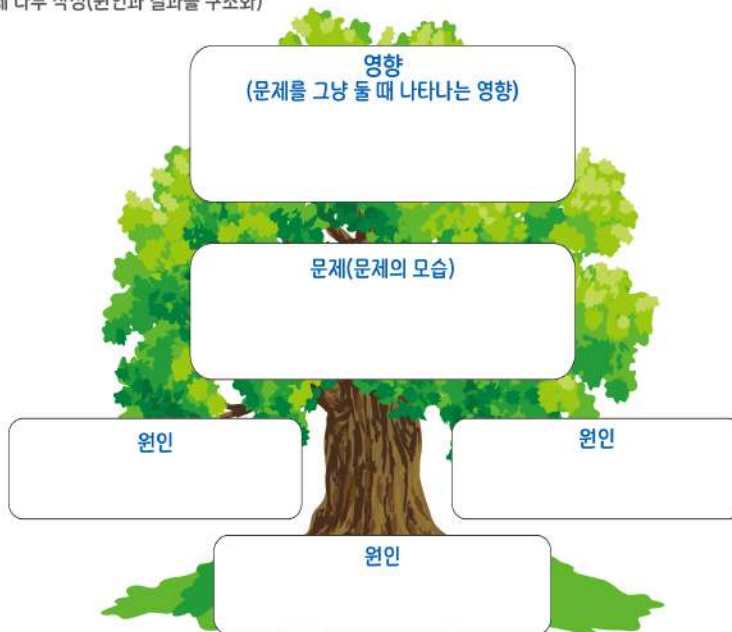
도구 창고
3번 OPEN!



- 우리가 분석할 세상 문제는(우리학교, 우리 지역 상황에 맞게 다시 쓰기)

- 선택 이유는?

- 문제 나무 작성(원인과 결과를 구조화)



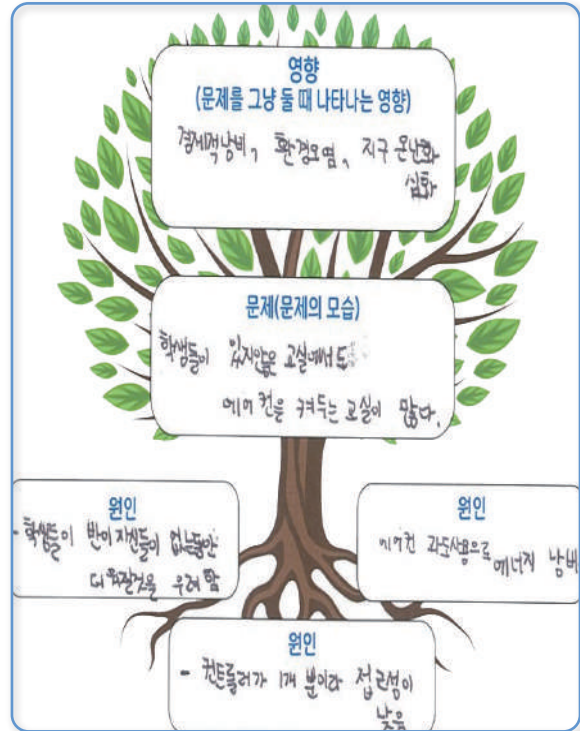
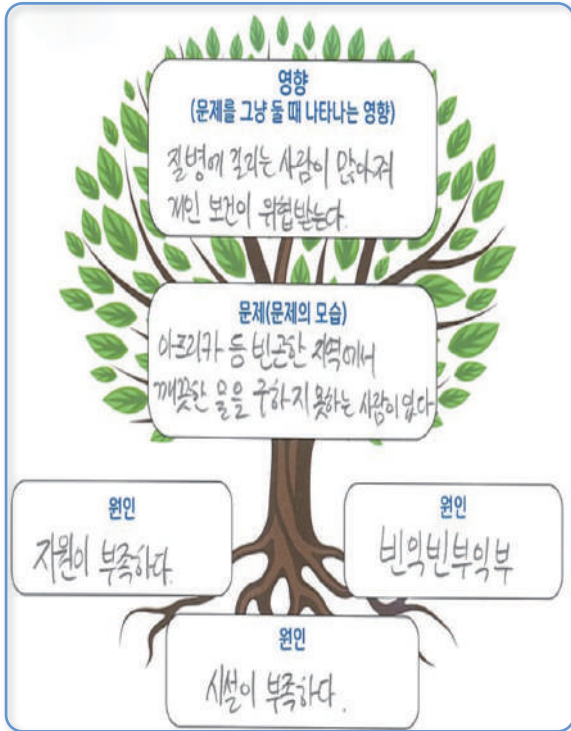
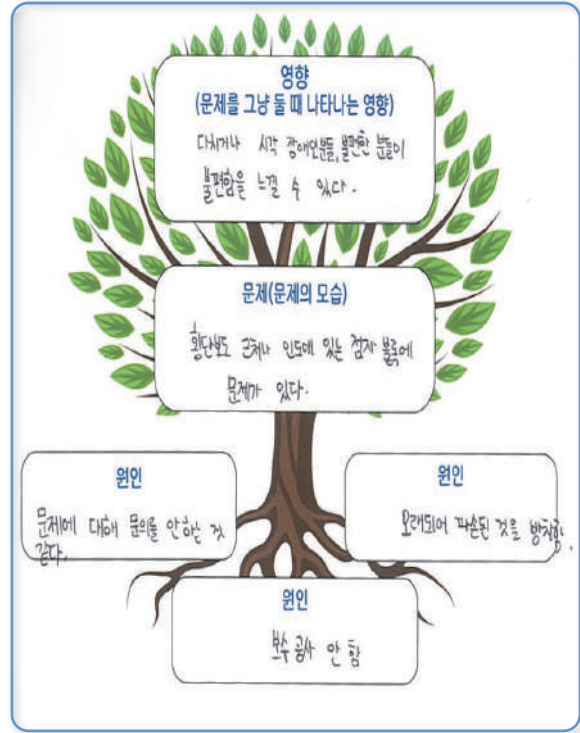
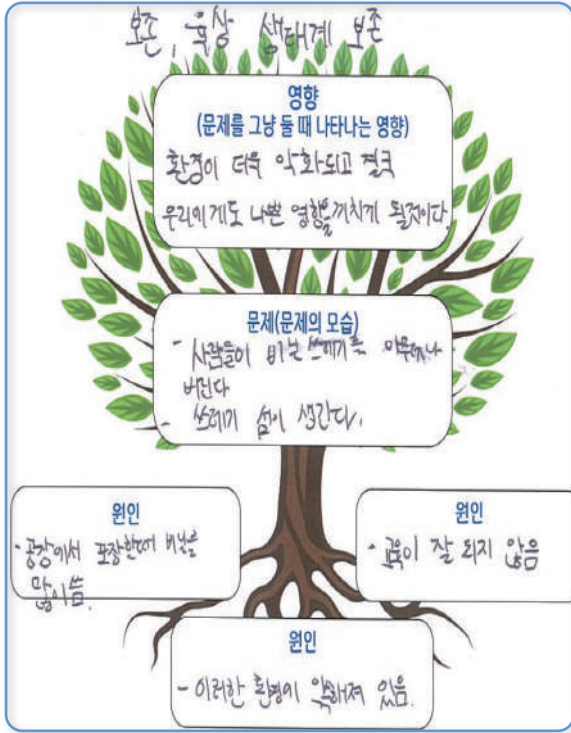
- 탐정 노트 한 줄 정리(문제의 원인과 결과를 한 문장으로 요약하고 SDGs와 연결)

진로 연결 포인트

세상 문제의 원인과 영향을 논리적으로 분석하며 나만의 '관심 안테나'를 세우는 과정은, 장차 공동체의 문제를 해결하는 주체로 성장하기 위한 진로 탐색의 핵심 전제 조건입니다. 학생들이 자신의 강점을 발휘해 어떤 문제를 해결하고 싶은지 성찰하도록 독려하여, 다음 차시의 '해결사' 활동을 위한 동기를 부여해 주세요.

모둠원들의 의견이 다양하게 제안될 수 있도록 도구 3번 공감발견카드를 활용하여 문제 원인과 영향에 대해서 생각해 보도록 유도함.

활동 결과물



마무리

내 안의 세계시민 찾기 (5분)

[내 안의 세계시민 찾기]

- 자신에게 해당되는 항목에 체크하고, 새롭게 알게 된 점을 작성함.
- ‘오늘 활동을 통해 새롭게 연결된 생각’ 칸은 학생 각자가 자신의 사고를 정리하는 공간이므로, 발표할 필요 없으며 자율적으로 기록하도록 안내.
- 원하면 발표 옵션도 열 수 있지만, 기본 의도는 개인 내면화와 성찰.

내 안의 세계시민 찾기

- 문제의 겉에 드러난 원인뿐 아니라 숨겨진 원인과 영향을 살펴보았다
- 이 문제가 나, 다른 사람, 지역, 지구와 어떻게 연결되는지 생각해 보았다

• 오늘 활동을 통해 새롭게 연결한 생각:

💡 성찰 마무리 가이드

성찰공통 지침

거창한 변화가 아니더라도 '나와 세상이 연결되어 있다'는 사소한 깨달음의 기록이 훗날 학생의 삶과 진로를 결정하는 소중한 가치 이정표가 됩니다.

4차시 지도 포인트

혼자가 아닌 '우리'가 함께 문제를 들여다본 경험에 집중해 주세요. 탐정 노트를 작성하며 친구들과 의견을 나누는 과정이 어떻게 나의 시야를 넓혀주었는지 기록하게 돕는 것이 중요합니다. 특히 지구촌의 추상적인 문제가 우리 학교나 지역의 구체적인 상황과 연결되어 있음을 깨닫는 순간이 바로 실천적 세계시민 진로교육의 핵심 성과입니다.



5차시

세상을 구할 꿀팁 해결책을 제안하라

차시의도

학생들이 팀 활동을 통해 세상의 문제를 분석하고, 구체적 해결 아이디어를 제안하며, 실천 가능성과 진로 연결성을 탐색하게 함. 이를 통해 문제 해결력과 협력적 사고, 세계시민적 책임감을 경험하도록 하는 것이 핵심 목적임.

활동목표

- SDGs 문제에 대해 실천 가능한 해결 아이디어를 창의적으로 도출한다.
- 완성도보다 과정 중심의 문제 해결과 상상력의 가치를 경험한다.
- 자신의 강점과 진로로 공동체의 변화에 기여할 수 있음을 인식한다.

활동흐름

워밍업 SDGs 무지개 게임(10분)



활동1 세상을 구할 꿀팁 해결책 제안(30분)



마무리 내안에 세계시민 찾기 5분

SDGs 무지개 게임 (10분)

- 준비물**
- 1차시에 사용한 ‘가위바위보 게임’ 도구
 - 모둠구성(3~4명)

- ① 모둠구성: 3~4명을 모둠으로 구성함.
- ② 게임준비: 모둠별 7개씩 2세트의 SDGs를 모둠별로 준비.



- 3~4명을 한 모둠으로 구성하고,
- 한 학생의 도구 주머니에서, 서로 다른 SDGs 스틱을 7장×2세트, 총14장을 만들면 게임 준비 끝!
- 교사는 게임이 공정하게 시작할 수 있도록 14개가 준비 되어 있는지 확인함.

모둠에서 서로 다른 SDGs 스틱 14장을 준비한 모습.

7장

16 평화, 정의, 제도	14 해양 생태계	13 기후변화 대응	15 육상 생태계	12 책임감 있는 소비와 생산	11 지속 가능한 도시와	10 불평등 감소
폭력과 부패 근절하고, 모든 사람이 법과 정의에 접근할 수 있도록 제도적 기반을 마련하는 것.	바다와 해양 자원을 지속가능하게 이용하고, 오염을 방지하여 해양 생태계를 보호하는 것.	기후 변화의 영향 완화하고 적응을 위한 전략 교육, 기술을 확대하는 것.	산림, 사막, 생물다양성을 포함한 육상 생태계를 보호하 자연 자원의 지속가능한 이용 보장하는 것.	자원의 낭비를 줄이고, 지속가능한 생산과 소비 패턴 실천하여 환경 부담을 줄이는 것.	도시와 지역이 안전하고, 포용적이며, 사회적 포용과 기회 균형을 증진하는 것.	국내 및 국가 간의 경제적, 사회적 불평등을 줄이고, 사회적 포용과 기회 균형을 증진하는 것.

7장

6 깨끗한 물과 위생	5 성평등	3 건강과 웰빙	2 기아 종	1 빈곤 퇴치	4 양질의 교육	17 글로벌 파트너십
모든 사람이 안전하고 저렴한 식수를 이용할 수 있도록 보편적 위생 시설과 관리 개선하는 것.	여성과 남자 모두에게 동등한 권리를 보장하고, 여성에 대한 차별과 폭력 근절하며, 사회적 참여 확대하는 것.	모든 연령대 사람들이 건강을 누릴 수 있도록 예방과 치료, 건강, 보건 서비스를 강화하는 것.	모든 사람이 충분한 식량을 누릴 수 있도록 보장하고, 영양 상태를 개선하 지속 가능한 농작물 생산을 촉진하는 것.	모든 국가에서 빈곤 상태의 인구를 종식시키고, 특히 소외된 인구를 소외되지 않도록 하는 것.	모든 사람에게 포용적인 양질의 교육 기회를 제공하고, 평생 학습을 위한 제정, 기술, 역량을 개발도상국을 지원하고, 모든 목표 달성을 위한 재정, 기술, 역량을 공유하는 것.	글로벌 파트너십과 협력을 강화하여 개발도상국을 지원하고, 모든 목표 달성을 위한 재정, 기술, 역량을 공유하는 것.

③ 모둠 전략 수립

- (전략가) 어떤 SDGs 스틱이 필요한지 판단하고 전략을 수립함.
- (탐색가) 돌아다니며 다른 모듬은 어떤 SDGs가 있는지 탐색함.
- (실천가) 더 많은 7개의 SDGs 무지개를 만들기 위해 가위바위보 함.



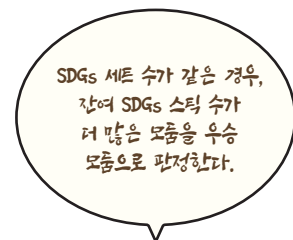
④ SDGs획득 방법

- 이기면 가위바위보로 다른 모듬의 SDGs 스틱 1개를 가져올 수 있음.
- 진 사람은 자신이 주고 싶은 SDGs 스틱을 선택하여 이긴 사람에게 줌.



⑤ 승리 모듬 판정

- 시간 안에 7가지 서로 다른 SDGs카드를 모아서 많은 세트를 만드는 것!
(순서나 모양은 관계 없음)



세상을 구할 꿀팁 해결책 제안(30분)

5차시 세상을 구할 꿀팁 '해결책을 제안하라!'

예시를 읽고, 세상을 구할 꿀팁이 될 해결책을 제안하는 방법을 알아보자

예시) 세상을 구할 꿀팁 해결책(지속가능한 소비, 환경, 학교 급식 문제에 관심이 있는 모둠)

1. 우리가 해결하고 싶은 세상 문제는?

→ 학교 급식잔반 문제

2. 문제를 한 문장으로 정리하면?

→ 급식 잔반이 많이 남아 음식이 낭비되고, 환경 문제로 이어진다.

3. 해결 아이디어는?

어떤 방법으로 문제를 해결할까?

- 학생 중심 : 남은 음식 나눔 캠페인, 잔반 줄이기 챌린지
- 디지털 중심 : 잔반 기록 앱, 알림 시스템
- 환경조성 중심 : 남은 음식 줄이기 포스터, 메뉴 조정 및 홍보

우리의 아이디어에 이름을 붙이면?

→ "남김없이 프로젝트"

4. 세상이 어떻게 달라질까?(내 아이디어가 세상에 어떤 긍정적인 영향을 줄까?)

→ 급식 잔반이 줄고 음식 낭비가 감소하며, 학생들이 음식의 소중함과 자원 순환을 배우게 돼요.

5. 우리가 할 수 있는 작은 실천은?(내 아이디어가 세상에 어떤 긍정적인 영향을 줄까?)

→ 먹을 만큼 덜 담기, 남은 음식 다시 담기, 잔반 줄이기 캠페인 참여

6. 이 문제를 해결하는 사람(또는 직업)이 있다면?(진로와 연결)

→ 환경교육 전문가, 식품정책 연구자, 학교급식 운영 컨설턴트, 지속가능 경영 전문가

○ 문제 정의와 해결 아이디어 작성 시, 학생들이 구체적이고 현실적인 방법을 생각하도록 유도함.

○ 아이디어에 이름을 붙이게 하여 창의적 주제 설정 및 주제에 대한 주인의식 강화를 유도함.

○ '세상이 어떻게 달라질까?' 칸에서는 부정적인 영향보다, 긍정적 영향 중심으로 생각하도록 유도함.

○ '작은 실천'은 실행 가능한 행동 중심으로 구체적 제안을 독려함.

○ '이 문제를 해결하는 사람(또는 직업)' 칸에서는 진로와 연결하여 학생 관심 분야와 직업 탐색을 유도함.

○ 모둠 토론 과정에서 모든 의견이 존중됨을 강조하고, 결과는 팀별 기록 중심임을 안내할 수 있으며, 두명의 학생을 선정하여 역할에 따라 읽게 할 수도 있음.

- 학생들이 자신의 경험을 중심으로 작성하도록 유도. 한 줄이라도 괜찮음을 강조함.
- 모둠 토론에서 느낀 새로운 관점이나 생각의 확장을 떠올리도록 안내함.

세상을 구할 꿀팁, '해결 아이디어 제안'

이제 여러분이 세상을 구할 꿀팁, 해결아이디어를 제안해볼 차례다!

1. 우리가 해결하고 싶은 세상 문제는?

2. 문제를 한 문장으로 정리하면?

진로 연결 포인트

학생의 창의적인 아이디어가 세상의 문제를 해결하는 '실질적인 열쇠'가 될 수 있음을 경험하게 해주세요. 완성도 높은 정답을 찾기보다, 나의 강점과 관심이 공동체의 변화에 기여할 때 느낄 수 있는 보람을 진로 설계의 강력한 동기로 연결하는 것이 핵심입니다.

3. 해결 아이디어는?

어떤 방법으로 문제를 해결할까?

-
-
-
-

우리의 아이디어에 이름을 붙이면?

프로젝트

4. 세상이 어떻게 달라질까?(내 아이디어가 세상에 어떤 긍정적인 영향을 줄까?)

5. 우리가 할 수 있는 작은 실천은?

6. 이 문제를 해결하는 사람(또는 직업)이 있다면?(진로와 연결)

활동 결과물1

세상을 구할 꿀팁, '해결아이디어 제안'

1 우리가 해결하고 싶은 세상 문제는?(우리가 관심 있는 지역/학교/사회/지구 문제)

외국인 인권 문제와 차별

2 문제를 한 문장으로 정리하면?

현대 사회에서는 외국인 사람을 판단하는 경우가 많다.

3 해결 아이디어는?

• 어떤 방법으로 문제를 해결할까?

- 차별 금지법 제정
- 회사 교육 및 자기 관리 방법 제공
- 회사 맞춤형 멘토링 가이드 제작
- 전문 상담팀 구성

• 우리의 아이디어에 이름을 붙이면?

전혀 다른 보편 프로젝트

4 세상이 어떻게 달라질까?(내 아이디어가 세상에 어떤 긍정적인 영향을 줄까?)

사람들 외모가 아닌 내면으로 보는 사회 분위기가 만들어지고, 편견이나 차별로 상처받는 이 줄어들게 될 것이다.

5 연결된 SDGs는?(내 아이디어와 연결되는 지속가능발전목표는 무엇일까?)

SDGs 3. 건강과 웰빙, SDGs 16. 평화와 정의, SDGs 9. 산업·혁신·인

6 우리의 아이디어를 다른 모둠 친구들에게 소개한다면?(짧고 힘 있게 말하기!)

전혀 다른 보편

7 이 문제를 해결하는 사람이 있다면?(진로 연결)

변호사, 심리상담사, 멘토링 어드바이저

활동 결과물2

세상을 구할 꿀팁, '해결아이디어 제안'

1 우리가 해결하고 싶은 세상 문제는?(우리가 관심 있는 지역/학교/사회/지구 문제)

배달 음식 및 온라인 쇼핑으로 인한 과도한 플라스틱 포장재(인쇄용품) 낭용 문제

2 문제를 한 문장으로 정리하면?

가격, 비용, 소비자 편의 문제로 인한 플라스틱 낭용이 환경 오염과 자원 낭비의 주범이다.

3 해결 아이디어는?

• 어떤 방법으로 문제를 해결할까?

→ 기업 대상: AI가 각 제품의 특성을 분석하여 최소한의 친환경 포장재를 추천하고 해당 포장재의 생산 및 공급을 효율적으로 관리하도록 돕는다.

→ '그린포인트' 연동 플라스틱 절감 게임화: 친환경 실천 시 포인트 제공 및 게임요소를 활용해 자발적 참여 유도

→ 소비자 대상: 배달/쇼핑 앱에서 주문시 AI가 소비자의 과거 구매 패턴 및 환경 선호도를 학습하여 '다리뿔기 사용', '포장재 최소화', '친환경 포장재 선택' 등의 옵션을 우선적으로 제안한다.

• 우리의 아이디어에 이름을 붙이면?

에코-팩 AI 프로젝트
Eco-pack AI

4 세상이 어떻게 달라질까?(내 아이디어가 세상에 어떤 긍정적인 영향을 줄까?)

기업의 플라스틱 사용량 감소, 소비자의 친환경 습관 형성, 쓰레기 감소로 환경 개선 및 지속가능한 생산-소비 문화 확산

5 연결된 SDGs는? (내 아이디어와 연결되는 지속가능발전목표는 무엇일까?)

-SDG 12: 책임있는 소비와 생산, 13: 기후변화 대응, 14: 해양 생태계 보전

6 우리의 아이디어를 다른 모둠 친구들에게 소개한다면?(짧고 힘 있게 말하기!)

"AI 시스템과 게임처럼 즐거운 포인트 제도로 플라스틱 없는 깨끗한 지구를 만들어요!"
'에코-팩 AI'와 함께라면 우리 모두 지구를 구할 수 있어요!

7 이 문제를 해결하는 사람이 있다면?(진로 연결)

인공지능 개발자, 데이터 과학자, 환경 공학자, 순환 경제 전문가, 앱 개발자, UI/UX 디자이너, 환경 정책 입안자, 지속 가능 경영 컨설턴트

내 안의 세계시민 찾기(5분)

[내 안의 세계시민 찾기]

- 자신에게 해당되는 항목에 체크하고, 새롭게 알게 된 점을 작성함
- ‘오늘 내가 가장 열린 마음으로 참여했던 순간은’ 구체적인 사례나 행동을 떠올리게 하여 깊은 성찰을 유도함.
- 성찰 기록은 개인 기록 중심임을 명확히 안내하여, 발표 부담 없이 자유롭게 작성하도록 함.
- 단, 발표를 희망하는 학생이 있을 경우 전체에 공유함.

내 안의 세계시민 찾기

- 팀의 다양한 생각을 듣고 내 생각을 넓혀 보았다
- 예상과 다른 상황에서도 유연하게 참여했다

• 오늘 내가 가장 열린 마음으로 참여했던 순간은:

💡 성찰 마무리 가이드

성찰공통 지침

거창한 변화가 아니더라도 '나와 세상이 연결되어 있다'는 사소한 깨달음의 기록이 훗날 학생의 삶과 진로를 결정하는 소중한 가치 이정표가 됩니다.

5차시 지도 포인트

문제를 분석하는 '탐정'에서 해결을 제안하는 '해결사'로 거듭난 변화와 효능감에 집중해 주세요. 정답을 찾는 것보다 자신의 상상력이 공동체의 변화에 기여할 수 있다는 자신감을 기록하도록 돕는 것이 이번 성찰의 핵심입니다.



6차시

나의 진로, 세상을 바꾸는 첫걸음

차시연도

학생들이 자신의 진로 관심사와 강점을 SDGs 목표와 연결하여, 진로를 통해 세상에 긍정적 변화를 만들 수 있다는 인식을 갖도록 함. 미래의 나를 상상하며 구체적인 실천과 다짐으로 개인화된 세계시민성을 내면화하도록 지원하는 것이 핵심 목적임.

활동목표

- 자신의 진로(또는 관심 활동)를 SDGs 목표와 통합해 의미를 재구성한다.
- 진로를 개인의 성공이 아닌 세상에 만들어낼 변화의 관점에서 바라본다.
- 미래의 자신에게 다짐을 전하며, 지속가능한 사회를 향한 첫걸음을 정의한다.

활동흐름

워밍업 나는 누구일까요(10분)



활동1 미리보는 직업 인사이트(10분)



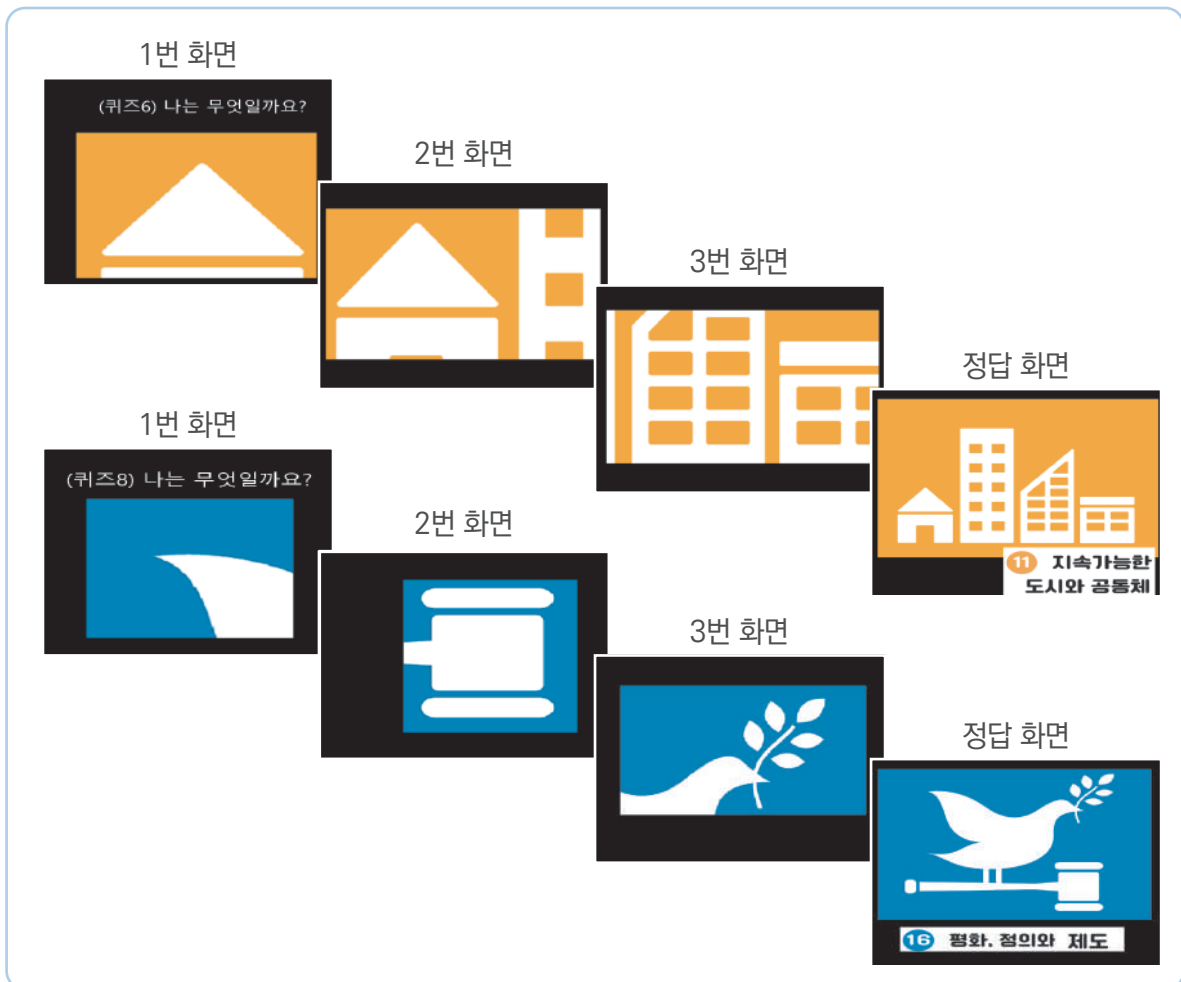
활동2 나의 진로, 세상을 바꾸는 첫걸음(20분~25분)



마무리 내 안의 세계시민 찾기(5분)

나는 누구일까요? (10분)

- 가벼운 퀴즈 활동으로, 학생들의 집중과 참여를 자연스럽게 끌어올리며, 이미지 맞추기 게임을 통해 SDGs를 자연스럽게 익힐 수 있음.
- 6차시 PPT를 다운 받아 활용.(<http://gcecareer.kr>]
- 총 18개의 캐릭터 맞추기 게임으로 구성됨.



- 정답보다 과정(추론 이유)을 칭찬하면 참여도가 올라감.
- 너무 빠르게 정답을 외치는 학생이 있으면
→ “이번 문제는 3초 있다가 말하기!” 규칙 추가.

미리보는 직업 인사이트(10분)

학생들이 직업을 단순한 '생계 수단'이 아니라 세상에 변화를 주도하는 가치로 바라보도록 유도함.

- 눈길이 가는 직업을 선택하고, 어떤 영역(환경/사람/사회)에 변화를 주는지 생각하며 표시하도록 안내함.
- 선택한 직업과 자신의 관심사, 꿈을 연결하여 자신이 만들고 싶은 변화를 떠올리도록 지도함.

진로 연결 포인트

직업을 단순한 생계 수단이 아닌 '세상을 바꾸는 도구'로 바라보도록 관점을 넓혀주는 것이 핵심입니다. 익숙한 직업들이 지구 공동체의 문제를 어떻게 해결하고 있는지 발견하게 함으로써, 학생이 꿈꾸는 미래의 일이 세상에 어떤 선한 영향력을 미칠지 구체적으로 그려보도록 이끌어 주세요.

미리 보는 직업 인사이트

"직업은 나의 생계만을 위한 일일까, 아니면 세상을 바꾸는 일일까?"

다음 자료에는 17개의 직업이 소개되어 있다. 익숙한 직업도 있고, 새로운 시각으로 다시 본 직업도 있다. 단순히 '무슨 일을 하는지'가 아니라, 그 일이 세상에 어떤 '변화'를 만드는지에 주목해보자.

활동 방법

- 1 눈길이 가는 직업 2-3개에 표시해 보자.
- 2 '환경', '사람', '사회' 중 어디에 더 큰 변화를 주고 있는지 생각해 보자.
- 3 내가 꿈꾸는 일은 어떤 변화를 만들지 떠올려 보자.

직업명	설명
간호사 <input type="checkbox"/>	한 줄 소개: 생명을 돌보고 마음을 어루만지는 치유의 전문가 직업의 주요 역할: 환자의 건강 상태를 관리하고 회복을 지원함 직업을 통해 만드는 변화: 모두의 건강권 보장을 통해 사회적 안전망 강화 관련 SDGs: SDG 3 (건강과 웰빙), SDG 10 (불평등 감소)
건설노동자 <input type="checkbox"/>	한 줄 소개: 삶의 터전을 만드는 기술자 직업의 주요 역할: 건축물과 사회 기반시설을 건설함 직업을 통해 만드는 변화: 모두가 이용할 수 있는 안전한 도시환경 조성 관련 SDGs: SDG 9 (산업, 혁신, 인프라), SDG 11 (지속가능한 도시와 공동체)
게임개발자 <input type="checkbox"/>	한 줄 소개: 상상을 현실로 만드는 디지털 크리에이터 직업의 주요 역할: 게임을 기획·제작하여 즐거움과 배움을 제공함 직업을 통해 만드는 변화: 놀이 속에서 세대와 문화를 잇는 새로운 배움의 세계를 열게 관련 SDGs: SDG 4 (양질의 교육), SDG 9 (산업, 혁신, 인프라)
경찰관 <input type="checkbox"/>	한 줄 소개: 시민의 안전과 법질서를 지키는 보호자 직업의 주요 역할: 범죄 예방과 사회 질서 유지 직업을 통해 만드는 변화: 두려움이 아닌 신뢰로 지켜지는 안전한 공동체 구현 관련 SDGs: SDG 16 (평화, 정의와 제도), SDG 10 (불평등 감소)
교사 <input type="checkbox"/>	한 줄 소개: 미래를 키우는 성장의 안내자 직업의 주요 역할: 지식 전달뿐 아니라 학생의 성장을 지원함 직업을 통해 만드는 변화: 포용적 교육을 통한 지속가능한 사회 기반 마련 관련 SDGs: SDG 4 (양질의 교육), SDG 5 (성평등)
농부 <input type="checkbox"/>	한 줄 소개: 땅과 사람을 이어주는 생명의 생산자 직업의 주요 역할: 식량을 재배하고 자연과 공존하는 농업 실천 직업을 통해 만드는 변화: 지역 먹거리 순환과 기후변화 대응에 기여 관련 SDGs: SDG 2 (기아 종식), SDG 13 (기후변화 대응)
농산물 유통 전문가 <input type="checkbox"/>	한 줄 소개: 생산자와 소비자를 잇는 먹거리 순환의 설계자 직업의 주요 역할: 지역 농산물의 유통 구조를 기획·운영함 직업을 통해 만드는 변화: 지역경제 활성화와 지속가능한 농산물 시스템 구축 관련 SDGs: SDG 2 (기아 종식), SDG 12 (책임 있는 소비와 생산)

직업명	설명
디자이너 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 세상을 더 편리하고 아름답게 바꾸는 창의적 문제 해결자</p> <p>직업의 주요 역할 제품, 공간, 서비스 등을 사용자 중심으로 설계함</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 환경과 사회를 고려한 창의적 생활 혁신</p> <p>관련 SDGs SDG 9 (산업, 혁신, 인프라), SDG 10 (불평등 감소)</p>
버스 기사 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 이들의 평등을 실현하는 교통 서비스 전문가</p> <p>직업의 주요 역할 시민의 안전한 이동을 책임지고 지역을 연결함</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 대중교통 이용 활성화로 탄소배출 감소</p> <p>관련 SDGs SDG 9 (산업, 혁신, 인프라), SDG 11 (지속가능한 도시와 공동체)</p>
뷰티 전문가 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 자기표현과 자존감을 북돋우는 아름다움의 조력자</p> <p>직업의 주요 역할 개인의 개성과 아름다움을 살리는 스타일링 제공</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 다양성과 자기존중 문화를 확산</p> <p>관련 SDGs SDG 5 (성평등), SDG 10 (불평등 감소)</p>
사회 복지사 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 도움이 필요한 사람 곁에 든든한 지원자</p> <p>직업의 주요 역할 사회적 약자를 위한 복지 서비스 기획·제공</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 모두가 존중받는 포용적 사회 실현</p> <p>관련 SDGs SDG 1 (빈곤 퇴치), SDG 10 (불평등 감소)</p>
심리 상담가 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 마음의 상처를 돌보는 회복의 동반자</p> <p>직업의 주요 역할 개인의 심리적 어려움을 경청하고 치유를 돕는 상담수행</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 정신건강 인식 개선과 사회적 회복력 강화</p> <p>관련 SDGs SDG 3 (건강과 웰빙), SDG 10 (불평등 감소)</p>
엔지니어 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 기술로 문제를 해결하는 혁신의 실천가</p> <p>직업의 주요 역할 기술적 지식을 바탕으로 제품과 시스템을 설계함</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 지속가능한 기술 개발로 사회 문제 해결</p> <p>관련 SDGs SDG 7 (지속가능한 청정에너지), SDG 9 (산업, 혁신, 인프라)</p>
요리사 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 음식을 통해 세상을 따뜻하게 만드는 창조자</p> <p>직업의 주요 역할 재료를 조합하여 영양 있고 맛있는 음식을 만들</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 지속가능한 식문화로 음식물 쓰레기와 탄소배출 감소에 기여</p> <p>관련 SDGs SDG 2 (기아 종식), SDG 12 (책임 있는 소비와 생산)</p>
크리에이터 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 콘텐츠로 세상과 소통하는 미디어 혁신가</p> <p>직업의 주요 역할 영상, 음악, 글 등 다양한 콘텐츠를 제작하고 공유함</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 사회 이슈를 공론화하고 긍정적 영향력 확산</p> <p>관련 SDGs SDG 8 (양질의 일자리와 경제성장), SDG 16 (평화, 정의와 제도)</p>
택배기사 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 사람과 사람을 연결하는 믿음직한 생활의 연결고리</p> <p>직업의 주요 역할 물건을 필요한 곳에 빠르고 안전하게 배송</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 원활한 물품 공급과 지속가능한 친환경 물류 환경 조성</p> <p>관련 SDGs SDG 8 (양질의 일자리와 경제성장), SDG 9 (산업, 혁신, 인프라)</p>
환경미화원 <input type="checkbox"/> 	<p>한 줄 소개 깨끗한 환경을 만드는 도시의 숨은 영웅</p> <p>직업의 주요 역할 폐기물을 수거하고 도시의 청결을 유지함</p> <p>직업이 통째로 만드는 변화 지속가능한 도시 환경 조성</p> <p>관련 SDGs SDG 11 (지속가능한 도시와 공동체), SDG 12 (책임 있는 소비와 생산)</p>

○ 직업 카드의 SDGs 정보를 참고해, 진로 목표와 사회적 영향을 연결하는 사고를 자연스럽게 형성함.

○ 교사는 필요 시 다음과 같은 질문으로 사고를 확장시킬 수 있음.

○ 예를 들어, “택배기사님이 세상에 주는 영향은 무엇일까?”

“내가 꿈꾸는 직업은 세상에 어떤 변화를 만들 수 있을까?”

나의 진로, 세상을 바꾸는 첫걸음(20분~25분)

○ 학생이 진로가 명확하지 않아도 괜찮다고 안내하여 부담을 완화시킴.

○ 진로가 결정되었다면 직업명을 쓰도록 안내함.

○ SDGs와 연결 시, 학생이 스스로 의미를 찾도록 유도함.

“내가 좋아하는 활동이

○ 세상에 어떤 변화를 줄 수 있을까?”

“도구 2 SDGs카드와

○ 미리보는 직업 인사이트에서 관련된 진로가 있을지 찾아볼까?”

6차시 나의 진로, 세상을 바꾸는 첫걸음

예시를 읽고, 진로와 SDGs를 연결하는 방법을 알아보자

예시) 진로가 결정되지 않은 사례

1. 나의 진로 또는 내가 좋아하거나 나답다고 느끼는 일은?
(진로가 정해지지 않았다면, 내가 즐기거나 관심 있는 활동을 적어보자.)
→ 직접 만들고, 몸으로 부딪히며 배우는 분야
2. 나의 진로와 연결된 SDGs 목표는?
→ SDG 9: 산업, 혁신, 인프라(창의적 제작과 기술 혁신)
SDG 12: 지속가능한 소비와 생산(자원 재활용과 효율적 생산)
SDG 13: 기후변화 대응(친환경적 제작과 실천)
3. 진로를 통해 이루고 싶은 변화를 SDGs 목표와 연결해 문장으로 적어보기
→ 나는 직접 만들고 실험하며 새로운 기술과 제품을 개발하고 싶다.

미리보는
직업인사이트
16-17쪽을
참고하도록
안내함.

4. 미래의 나는 어떤 모습일까? 이 편지는 여러분이 꿈꾸는 진로를 향해 나아가는 과정을 돌아보고, 앞으로의 다짐을 담은 글이다. 아직 진로가 정해지지 않아도 괜찮다! 내가 좋아하는 활동이나 잘하는 일을 떠올리며 자유롭게 적어보자. 아래의 4가지 순서를 따라 여러분만의 이야기를 써보면 더 쉽게 시작할 수 있다.

○ 글쓰기 4원칙

- 내가 이 진로를 목표로 삼은 이유
- 지금 내가 시작할 수 있는 첫걸음
- 20대(또는 30대)의 나의 모습 (어떤 활동을 하고 있을까?)
- 나 자신에게 전하는 다짐의 말

예시 편지

내가 이 진로를 목표로 삼은 이유	안녕, 미래의 나! 요즘도 손수 무언가를 만들고, 직접 체험하며 배우는 걸 즐기고 있니? 나는 어릴 때부터 레고나 만들기 키트를 조합하면서 상상한 걸 현실로 만드는 게 정말 재미있었어. 그래서 아직 정확한 직업은 정하지 않았지만, 창의적인 아이디어를 직접 실험하고 기술로 만들어 내는 일을 하고 싶다고 생각하게 됐어. 나는 이렇게 배우고 만드는 걸 좋아하기 때문에 이 진로를 목표로 삼았어. 누군가의 생활을 조금 더 편리하게 만들거나, 지구를 생각하는 기술과 제품을 개발할 수 있다면 정말 보람될 거라고 생각했거든.
20대(또는 30대)의 나의 모습 (어떤 활동을 하고 있을까?)	20대의 나는 어떤 모습일까? 아마 대학에서는 환경을 생각한 제품 디자인이나 기술 개발을 배우고 있을 거야. 폐자재를 재활용해서 새로운 생활용품들 만들거나, 에너지를 절약하는 친환경 장치를 개발하고 있을지도 몰라. 나의 아이디어가 주변 사람들의 생활을 조금씩 바꾸고, 지구에도 도움이 된다면 정말 멋진 거야.
지금 내가 시작할 수 있는 첫걸음	지금 나는 과학과 기술 수업에 집중하고, 방과 후에는 메이커 동아리에 참여해서 다양한 재료로 실험해보고 있어. 집에서든 안 쓰는 물건으로 새로운 걸 만들어보면서 배우고 있어. 작은 실천이지만, 나중에 큰 일이 될 거라 믿어.
나 자신에게 전하는 다짐의 말	혹시 앞으로 어려운 일이 생기더라도 포기하지 말자. 실패해도 괜찮아. 그 과정에서 배우는 게 훨씬 많으니까. 항상 손끝에서 세상을 바꾸는 아이디어가 시작된다는 걸 잊지 말자. 나는 앞으로도 내가 좋아하는 일을 계속 찾고, 배우고, 시도하면서 나만의 길을 만들어갈 거야. 나 자신을 믿고, 꾸준히 도전하자!

학생들이 진로와 SDGs 연결 활동 후, 자신이 설계한 진로와 실천이 세상에 긍정적 영향을 줄 수 있다는 자신감과 의미를 느낄 수 있도록 독려함.

이제 여러분의 이야기를 적어볼 차례다

1. 나의 진로 또는 내가 좋아하거나 나답다고 느끼는 일은?
2. 나의 진로와 연결된 SDGs 목표는?
3. 진로를 통해 이루고 싶은 변화를 SDGs 목표와 연결해 문장으로 적어보자
4. 나만의 진로 이야기와 다짐을 적어보자

● 글쓰기 4원칙 참고

- 미래 편지 작성은 자율 기록이 중심임.
- 옆 페이지를 참고하여 글쓰기 4원칙을 고수하도록 안내함.
- 발표를 희망하는 학생이 있다면 전체에 공유하도록 유도함.

내가 이 진로를 목표로 삼은 이유	
20대(또는 30대)의 나의 모습 (어떤 활동을 하고 있을까?)	
지금 내가 시작할 수 있는 첫 걸음	
나 자신에게 전하는 다짐의 말	<p>‘나 자신에게 전하는 다짐의 말’은 학생이 꿈을 향해 나가는 과정에서 지치거나 포기하고 싶을 때 자신에게 용기와 격려가 되는 말을 적도록 지도함.</p>

진로 연결 포인트

나만의 진로 서사 완성(이야기와 다짐): 직업 인사이트에서 얻은 힌트를 바탕으로 학생 본인의 진로를 성찰하게 합니다.

예: "내가 좋아하는 요리가 농산물 유통 전문가처럼 지역 경제 활성화(SDG 2, 12)에 기여할 수 있을까?"

학생이 설계한 진로와 실천이 세상에 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 '확신'을 갖도록 돕는 것이 본 활동의 최종 목적입니다.

미래의 자신에게 전하는 다짐이 단순한 기록을 넘어, 진로의 여정에서 마주할 어려움을 이겨 낼 수 있는 든든한 용기와 응원이 되도록 따뜻하게 격려해 주세요.

학생 결과물

내가 원하는 진로는?

- 위로되는 노래를 만드는 싱어송라이터

나의 진로와 연결된 SDGs 목표

SDGs 10 - 불평등 감소

- SDGs 3 - 건강과 웰빙, SDGs 8 - 양질의 일자리와 경제 성장.

진로를 통해 이루고 싶은 변화는?

- 많은 사람들이 음악을 통해 위로를 받고, 예술을 자주 접하는 세상

• 글쓰기 4원칙

1. 내가 이 진로를 목표로 삼은 이유
2. 5년 후 나의 모습 (어떤 활동을 하고 있을까?)
3. 지금 내가 시작할 수 있는 첫 걸음
4. 나 자신에게 전하는 다짐의 말

나의 노래가 모두에게 위로가 되길
차별 없는 세상, 모두가 평등해질
작은 차이도 존중하며 함께 성장하는 길
우리의 음악이 세상의 벽을 허물게 할게야

SDGs 10. 불평등 감소



제목: 나의 꿈에 대하여

안녕, 미래의 나야. 내가 싱어송라이터의 길을 걸기로 한 이유는
음악으로 사람들의 마음에 위로와 희망을 전하고 싶어서야. 특히 모두가
함께 하는 세상을 꿈꾸며, 변화의 메시지를 노래하고 싶었지.

5년 후 나는 다양한 무대에서 내 노래를 부르며, 불평등 감소와
평화 같은 SDGs 목표를 알리는 활동도 함께 하고 있을게야. 음악으로
사람들의 생각과 행동을 조금씩 바꾸는 영향력을 키우고 있을거라고 믿어.

지금 내가 할 수 있는 첫 걸음은 작은 곡부터 꾸준히 써보고, 내 이야기를
솔직하게 표현하는 거야. 그리고 우리 이웃들의 어려움을 나의 노래로
세상에 알리는 것이 시작이 될거야.

마지막으로 나 자신에게 다짐할게, 내 음악이 누군가의 마음을
움직이고, 세상을 더 나은 방향으로 이끌 수 있도록 노력하겠다는 것을...
놓치지 않고 꾸준히 성장하며, 짐을 담은 싱어송라이터가 되겠다는 걸 믿어.

내 안의 세계시민 찾기 (5분)

[내 안의 세계시민 찾기]

- 자신에게 해당되는 항목에 체크, 새롭게 알게 된 점을 작성함
- '미래의 나에게 남기고 싶은 한 마디'는 발표할 필요 없음을 강조하여 부담을 줄이고, 기록 자체가 의미 있는 경험을 인식하게 함.

내 안의 세계시민 찾기

- 내가 계획한 활동이 지속가능한 미래를 만드는 데 기여할 수 있다고 믿는다
- 내가 꿈꾸는 진로가 사람들의 삶에 긍정적인 변화를 줄 수 있다고 느낀다

• 미래의 나에게 남기고 싶은 한 마디:

💡 성찰 마무리 가이드

성찰공통 지침

거창한 변화가 아니더라도 '나와 세상이 연결되어 있다'는 사소한 깨달음의 기록이 훗날 학생의 삶과 진로를 결정하는 소중한 가치 이정표가 됩니다.

6차시 지도 포인트

문단순히 '무엇이 되겠다'는 직업적 목표를 넘어, 그 일을 통해 세상에 어떤 선한 영향력을 주고 싶은지 내면화하는 과정입니다. 미래의 나에게 남기는 한 마디는 학생이 정립한 세계시민 사명의 요약입니다. 이 다짐이 미래의 나를 만드는 시작임을 강조하며, 학생들이 자신의 결심을 소중히 기록하도록 독려해 주세요.



부록

도구1 가위바위보 게임



도구2 SDGs 카드



도구3 공감발견카드



도구4 도구4 SDGs 스티커





















Q & A

가위바위보 게임

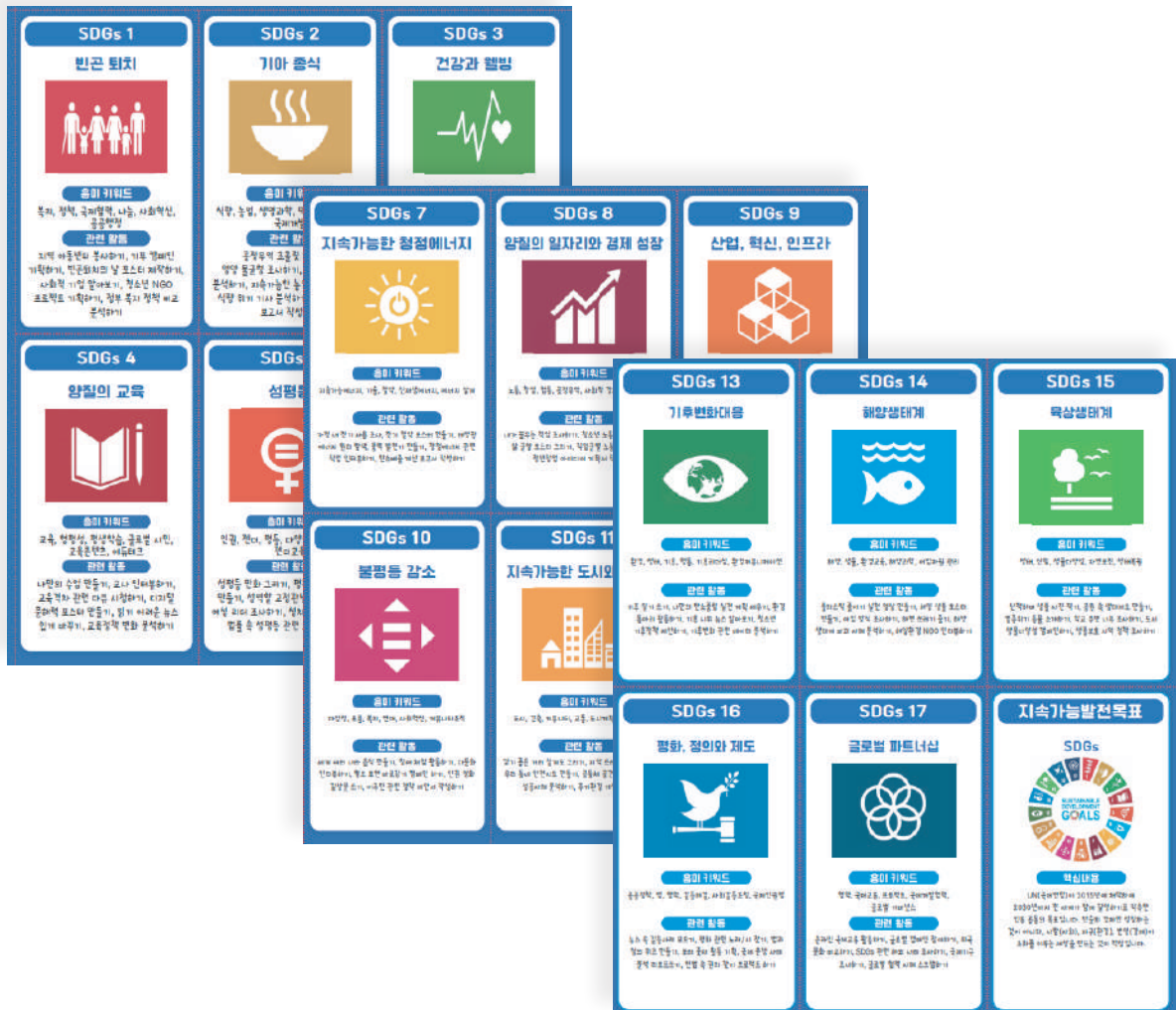
- 뜯어쓰기 형태의 도구로 구성됨.
- SDGs와 17개와 유네스코한국위원회 관련 내용 1개, 총 18개 종이스티크으로 구성됨.

도구 1 가위바위보 게임

 <p>9 산업, 혁신, 인프라</p> <p>지속가능한 산업화와 혁신을 통해 경제 발전을 이끌며, 튼튼하고 효율적인 인프라를 구축하는 것.</p>	 <p>8 양질의 일자리와 경제성장</p> <p>포용적이고 지속가능한 경제성장을 이끌고, 모두에게 양질의 일자리와 적절한 노동환경을 제공하는 것.</p>	 <p>7 지속가능한 청정에너지</p> <p>모두에게 신뢰할 수 있고 지속가능한 에너지를 제공하며, 재생가능에너지 확대와 에너지 효율성을 증진하는 것.</p>	 <p>6 깨끗한 물과 위생</p> <p>모든 사람이 안전하고 저렴한 식수를 이용할 수 있도록 보장하며, 위생 시설과 위생 관리를 개선하는 것.</p>	 <p>5 성평등</p> <p>여성과 남성 모두에게 동등한 권리를 보장하고, 여성에 대한 차별과 폭력을 근절하며, 여성의 사회적 참여를 확대하는 것.</p>	 <p>4 양질의 교육</p> <p>모두에게 평등하고 포용적인 양질의 교육 기회를 제공하며, 평생학습 기회를 보장하여 개인의 잠재력을 실현할 수 있도록 하는 것.</p>	 <p>3 건강과 웰빙</p> <p>모든 연령대의 사람들이 건강한 삶을 누릴 수 있도록 보장하고, 질병 예방과 치료, 정신 건강, 보건의 서비스를 강화하는 것.</p>	 <p>2 기아 종식</p> <p>모든 사람에게 충분한 식량을 보장하고, 영양 상태를 개선하며, 지속 가능한 농업을 통해 식량 안보를 실현하는 것.</p>	 <p>1 빈곤 퇴치</p> <p>모든 국가에서 모든 형태의 빈곤을 종식시키고, 특히 극심한 빈곤 상태에 놓인 사람들을 보호하여 누구도 소외되지 않도록 하는 것.</p>
 <p>유네스코 한국위원회</p> <p>교육, 과학, 문화 국제 협력으로 세계 평화 증진</p>	 <p>17 글로벌 파트너십</p> <p>글로벌 파트너십과 협력을 강화하여 개발도상국을 지원하고, 모든 목표 달성을 위한 재정, 기술, 역량을 공유하는 것.</p>	 <p>16 평화, 정의와 제도</p> <p>폭력과 부패를 근절하고, 모든 사람이 법과 정의에 접근할 수 있도록 정의롭고 포용적인 사회를 구축하는 것.</p>	 <p>15 육상 생태계</p> <p>산림, 사막, 생물다양성을 포함한 육상 생태계를 보호하고, 자연 자원의 지속가능한 이용을 보장하는 것.</p>	 <p>14 해양 생태계</p> <p>바다와 해양 자원을 지속가능하게 이용하고, 오염과 남획을 방지하여 해양 생태계를 보호하는 것.</p>	 <p>13 기후변화 대응</p> <p>기후 변화의 영향을 완화하고 적응하며, 이를 위한 정책과 교육, 기술을 확대하는 것.</p>	 <p>12 책임감있는 소비와 생산</p> <p>자원의 낭비를 줄이고, 지속가능한 생산과 소비 방식을 실천하여 환경 부담을 줄이는 것.</p>	 <p>11 지속가능한 도시와 공동체</p> <p>도시와 거주지를 안전하고 회복력 있으며, 지속가능하게 만들고, 누구나 살기 좋은 환경을 조성하는 것.</p>	 <p>10 불평등 감소</p> <p>국내 및 국가 간의 경제적, 사회적 불평등을 줄이고, 사회적 포용과 기회의 평등을 실현하는 것.</p>

SDGs 카드

- 17개의 SDGs와 1매의 유네스코한국위원회 카드 등 총 18매의 카드로 구성됨.
- 워크북에 박음질 처리가 되어 있음.
- 사용 후 교재 앞의 봉투에 보관함.



SDGs 스티커

- 학생활동 중 SDGs 스티커가 필요한 경우 사용가능
- 리무버 스티커로 제작되어 있어, 붙였다 다시 떼어낼 수 있음



1 지속가능발전목표는 새천년개발목표와 무엇이 다른가요?

- 새천년개발목표는 8개 목표 중심으로 빈곤·보건 등 개발도상국 문제에 한정된 접근이었고, 구조적 빈곤이나 불평등 문제를 충분히 반영하지 못한 한계가 존재. 지속가능발전목표는 17개 목표로 확장되어 불평등 완화, 기후변화 대응, 지속가능한 소비·생산 등 선진국과 개발도상국 모두가 공동으로 해결해야 할 범지구적 과제를 포함함.

2 지속가능발전목표는 누가 만들었나요?

- UN, 회원국 정부, 시민사회, 기업, 연구소, 언론 등 다양한 이해관계자의 3년 가까운 협의를 통해 공동 의제로 수립됨. 새천년개발목표보다 폭넓은 참여 기반을 확보함.

3 왜 ‘지속가능발전목표’ 라는 명칭을 사용하나요?

- 원래 ‘2015년 이후 개발 의제’로 논의되었으나, 기후위기 대응과 지속 불가능한 사회·경제 구조 개선 필요성 대두로 ‘지속가능발전목표’로 명칭을 확정함.

4 왜 목표가 17개인가요?

- 초기에는 8~10개 수준의 목표가 예상되었으나, 복합적 지구 위기를 해결하기 위해 포괄적 목표 구성이 필요하다는 국제사회 의견이 반영되며 최종적으로 17개 목표 확정됨.

5 사회발전, 경제성장, 환경보존 영역에 해당하는 목표는 각각 무엇인가요?

- 목표 1~6은 사회발전 영역으로 빈곤 퇴치와 불평등 해소, 인간 존엄성 회복을 목표로 하며, 목표 8~11은 경제성장 영역으로 양질의 일자리와 포용적 경제 환경, 지속가능한 성장 동력을 구축함. 목표 7, 12~15는 환경보존 영역으로 기후변화 대응, 자원 보호, 생태계 지속가능성을 추구하며, 목표 16과 17은 목표 달성을 위한 조건과 방법으로, 정의롭고 평화로운 제도 구축과 전 지구적 협력을 강조함.

6 지속가능발전목표는 언제부터 언제까지 시행되었나요?

- 2016년부터 2030년까지 15년간 모든 국가가 공동 달성을 약속한 글로벌 목표로 운영. 이전의 새천년개발목표는 2000년부터 2015년까지 운영.

7 SDGs가 달성되었는지 어떻게 알 수 있을까요?

- UN은 매년 국가별·목표별 이행 보고서(SDGs Progress Report)를 발표
 - 각 국가는 자체 지표(Indicator)를 만들어 정기적으로 평가
 - 연구기관·시민사회·언론도 별도로 모니터링 → 지표 기반 데이터로 달성 여부를 확인
- 지속가능발전목표(SDGs)의 달성 여부는 유엔 고위급정치포럼(HLPF)이 모니터링하고 평가함.
모든 국가는 장관급 책임자를 중심으로 이행 보고서를 준비하고 제출하며, 시민사회 등 관계자 참여가 보장됨. SDGs는 17개 목표, 169개 세부 목표, 수백 개 지표로 구성되어 있으며, 지표 개발은 전문가 그룹(IAEG-SDGs)이 수행함. 평가 시 ‘단 한 사람도 소외되지 않게(Leave No one Behind)’라는 원칙을 적용하여 성별, 연령, 지역, 사회경제적 단계별로 세분화된 통계를 활용. 이를 통해 가장 취약한 사람과 지역까지 포함하여 목표 달성 여부를 정확하게 확인할 수 있음.

8 SDGs를 위한 자원, 어떻게 마련할 수 있을까?

- 정부 예산(복지·환경·교육 등 공공정책)
- 기업의 ESG 투자
- 국제기구 지원(UNDP, 세계은행 등)
- 민간 기부, 사회적금융(SIB), 임팩트 투자
- 녹색기후기금(GCF) 같은 국제 자원 활용
→ “공공 + 민간 + 국제 협력”의 조합이 핵심

9 SDGs 실현을 위해서 한국 정부는 무엇을 해야 할까?

- 기후·에너지 전환 가속(탄소중립 정책 강화)
- 교육·보건·돌봄 정책 강화
- 불평등 완화(노동, 주거, 복지 정책 개선)
- 아시아 지역 개발협력 확대(ODA 강화)
- 기업 ESG 정책을 제도적으로 지원
- 청년·시민사회가 참여할 구조 만들기

10 SDGs의 실현을 위해서 우리는 무엇을 해야 할까?

- 플라스틱 줄이기·분리배출·대중교통 이용
- 공정무역·친환경 제품 소비
- 학교·지역사회 봉사 참여
- 기후·인권·평화 등 글로벌 이슈에 관심
- 친구·가족과 SDGs 토론하기

※ 본 Q&A 자료는 action/2015 kora(KCOC, KoFID, GCAP)에서 2016년에 발행하고 KoFID가 편찬한 『알기 쉬운 지속가능발전목표(SDGs)』를 요약정리한 자료임.




에콩이

나? 나는 에콩이! 지구에서 온 똑똑한 호기심쟁이지!

매일 아침마다 지구의 기후보고서를 들여다보고,
바다 속 플라스틱 수를 세다가,
북극곰이 보낸 편지 때문에 울먹이기도 해... 후...
근데 말이야! 그냥 걱정만 하고 있을 순 없잖아?
그래서 너희랑 함께 '더 좋은 세상'을 만드는 작전을 세우러 왔지!
배고픈 친구가 없게 할 순 없을까?
전기가 없는 마을에도 불이 켜질 수 있을까?
버려지는 물건들을 다시 쓸 수는 없을까?
나는 작은 아이디어 하나가 지구 전체를 바꿀 수 있다고 믿어!
그러니까, 너도 나랑 같이 세상을 더 나은 준비했지?
뭐? 아직 아이디어가 없다고? 걱정 마! 내가 도와줄게

방글이

나? 나는 방글이! 지구를 지키는 특! 튀는 물방울 히어로야!

나는 누구보다 빠르게! 남들과는 다르게 지구의 문제를 찾아다닌다구!
오늘도 녹아내리는 빙하 위에서 SOS를 외치는 펭귄 친구를 구하고,
수도꼭지 밑에서 낭비되는 물을 세다가,
기후변화 뉴스에 눈물(아니, 진짜 물방울)이 왈칵...
근데 말이야! 그냥 '슬퍼하기만' 할 수는 없잖아?
그래서 나는 "방글작전"에 돌입했지!
깨끗한 물을 모두가 쓰려면 어떤 방법이 좋을까?
기아로 고통받는 친구들에게 도움을 줄 수는 없을까?
뜨거워진 지구를 시원하게 식힐 방법은 없을까?
나는 믿어! 방울 하나라도 큰 파동을 일으킬 수 있다는 걸!
(나, 작지만 영향력 있는 물방울이라고!)
그러니까! 너도 나랑 같이 지구를 반짝이게 만들 준비했지?
(뭐? 너 물방울 아니라고? 괜찮아~ 마음만 촉촉하면 OK! 방글방글~ )



이 지도서는
「진로 탐험대, 세상을 바꾸는 우리들」 프로그램을
효과적으로 운영할 수 있도록 설계되었습니다.

자시별 수업안, 활동 안내, 지도 포인트를 담아
세계시민교육과 진로교육을 통합적으로
실천할 수 있도록 돕습니다.

교실에서 시작되는 변화,
교사의 수업 설계에서 출발합니다.

진로탐험대, 세상을 바꾸는 우리들 교사용지도서

발행일	2026년 3월
책임연구원	김영미
공동연구원	윤재성
발행처	유네스코한국위원회
편집인쇄	PP디자인(031.247.2227)

본 활동지는 유네스코한국위원회에 저작권이 있으며,
불법 복사 및 배포는 법적인 처벌의 대상이 될 수 있습니다.

