

계란판연산 지도법

■ 사업요약

		내용
소셜미션		<p>현재 주류를 이루고 있는 연산 교육방법은 지면학습지에 의존한 숫자를 암기하는 방법식이다. 숫자나 기호를 암기하는 방식은 좌뇌를 활용한 교육방식이기 때문에 학습내용이 단기기억에 머물러 쉽게 망각하게 된다. 그렇기 때문에 수많은 반복을 통해서 학습 성과를 높이는 방법을 권할 수밖에 없다. 이런 과정에서 저학년 때부터 수학에 싫증을 내고, 고학년에 수포자를 양산하게 된다.</p> <p>본 사업의 목표는 ‘환경을 생각하며, 아이들이 행복한 수학공부를 돕는다.’ 이것을 목표를 달성하기 위해서 계란판과 바둑알을 활용한 연산학습지를 개발한다. 본 학습지를 통해서 연산학습의 원리를 스스로 이해하고, 응용력과 창의력이 높아지는 과정에서 수학에 대한 자신감을 얻을 수 있다.</p>
주요사업	아이템	<p>일상에서 쉽게 구할 수 있는 계란판과 바둑알은 연산학습을 하는데 있어서 훌륭한 교구이다. 본 학습지에서 제공되는 방법에 따라 계란판과 바둑알을 조작하면서 사칙연산은 물론 분수나 소수, 배수와 약수까지 학습이 가능하다. 학습 중에 잘 이해가 되지 않을 때에는 교재 표지에 큐알코드로 제공되는 동영상을 보면서 학습자 스스로 공부 가능하다.</p>
	목표 시장 및 고객	<p>목표 시장: 유치원과 초등 저학년 주요 고객: 유치원생, 엄마표수학 교육을 지향하는 학부모, 공부방 교사</p>
	수익모델	<ul style="list-style-type: none"> - 학부모: 우편 판매 - 유치원: 방문교육 및 판매 - 공부방: 창업 공부방 지원
기대효과		<ul style="list-style-type: none"> - 계란판과 바둑알을 활용한 교구조작으로 수학의 원리를 스스로 이해하며 수학에 대한 흥미와 응용능력을 기를 수 있다. - 코로나19시대에 가정방문 교사가 집으로 오는 것에 대한 부담이 줄어든다. - 사교육비를 절감할 수 있다.

■ 세부계획

1. 소셜미션

1) 지역사회 문제 발견 동기 및 발견 현장

- 본 신청자는 모 학습지 회사에서 1994년부터 2002년까지 9년간 가정방문학습지 교사로서 수학을 지도하였다. 특히 연산영역의 학습법은 일본의 구몬선생님이 창시한 연산학습법을 그대로를 들여와서 많은 성과를 거두서 가정방문학습지 시장이 형성되었다. 구몬학습법에 많은 문제점이 있음에도 불구하고 다른 대안이 없었기 때문에 1975년부터 현재까지 대한민국 연산학습법에 주류를 이루고 있다.

2) 해결하고자 하는 지역사회 문제 정의 및 분석

- 현재 우리나라에서 주류를 이루고 있는 연산학습 교육은 지면위주의 숫자 암기하는 방식인데 그로 인한 폐해는 아래와 같다.

(1) 한 문제를 200회 이상 노출하여 반복하는 숫자 암기방식의 연산학습이기 때문에 학습자가 쉽게 지루함을 느끼게 되어서 저학년 때부터 수학에 대한 거부감을 갖고 고학년이 되면 수포자가 생기게 된다.

(2) 숫자암기방식의 학습방법은 기억용량이 적은 좌뇌를 활용한 교육이기 때문에 단기기억에 머무르게 되어 쉽게 잊혀지기 때문에 '복습'을 강조할 수밖에 없다.

(3) 원리 이해 과정은 무시하고 무조건 암기하는 방식이기 때문에 창의성과 응용능력이 떨어진다.

(4) 사교육비에 대한 가계부담이 크다.

3) 소셜미션

- 본 사업의 미션은 '환경을 생각하며, 아이들이 행복한 수학공부를 돕는다.'이며, 이를 달성하기 위한 사업목표는 다음과 같다.

- 계란판과 바둑알을 수학교구로 활용 할 수 있는 연산학습지를 개발한다.
- 표지에 큐알코드를 삽입하여 계란판 연산지도법을 동영상으로 제공한다.
- 학습자가 혼자서 연산원리를 쉽게 이해할 수 있는 영상을 제작한다.

- 문제해결을 통해 창출할 사회적 가치는 다음과 같다.

· 정성적 가치: 학생들이 수학에 흥미를 느끼게 되어서 응용능력과 창의성을 기를 수 있으며 수포자(수학을 포기하는 자)가 줄어든다.

· 정량적 가치: 사교육비 부담이 줄어들고, 수학교구를 생산하지 않기 때문에 그에 따른 생산에너지와 교구 폐기로 인한 환경문제가 사라진다.

2. 창업 아이템

1) 아이템 소개

- 아이템 컨셉: '계란판 연산학습지' 계란판과 바둑알을 수학교구로 활용하여 연산학습의 원리를 학습자 스스로 깨우칠 수 있는 학습지다.

· 대상: 유치원~초등학생을 위한 연산학습지

· 우뇌학습: 계란판과 바둑알을 조작을 통해서 학습원리를 우뇌에 각인 시켜 쉽고, 빠르고, 장기

기억화가 가능하다.

- 환경을 생각하는 수학: 재활용품을 활용하기 때문에 교구제작으로 인한 에너지 소비나, 교구 폐기로 인한 쓰레기 문제가 사라진다.
- 학습자 스스로 학습 가능: 연산학습지의 표지에 큐알코드를 넣어서, 동영상을 통해서 수학의 원리를 배울 수 있기 때문에 학생 스스로 학습이 가능하다.
- 비대면 학습: 월간교재를 우편으로 받아서 학습이 가능하다.
- 큐알코드 유튜브 동영상: <https://www.youtube.com/watch?v=nOS5FJrTttA&t=157s>



- 경쟁자 분석

본 경쟁자는 방문학습지와 서점에서 교재만을 판매하는 두 가지 방식이 있다.

	지도법	교사	매일 학습 방법	비용
가정방문 연산학습	구몬식 숫자 암기법	방문교육	교재+교사지도	35,000원
서점판매 연산학습	구몬식 숫자 암기법	-	교재 1권	5,000원
사고력 연산학습	연산블록 활용	방문교육	교재+교구+교사지도	6~7만원
계란판 연산학습	계란판 조작 동영상	-	교재 1권(4권 분철)	10,000원

- 차별점: 기존연산학습지는 숫자를 암기하는 방식으로 200회 이상 복습을 통해서 실력향상을 유도하는 반면 계란판 연산은 우뇌기록법 4단계를 통해서 쉽게 학습이 이루어지도록 한다.

기존 교재	1 단계 손으로 생각하기 손으로 조작하며 원리 이해하기	2단계 눈으로 생각하기 눈으로 보면서 원리 확인하기	3단계 머리로생 각하기 머리로 상상하면서 원리 숙지하기	4단계 연필로 생각하기 연필로 풀면서 실력 다지기
200회 복습을 통한 숫자 암기하기				

2) 사칙연산 계란판연산습지 교재구성

권수	교재	내용	
1	5까지의 수 이해	5까지 수와 숫자의 이해	
2	10까지의 수 이해	10까지 수와 숫자의 이해	
3	20~30까지 수 이해	10~30까지 수와 숫자의 이해	
4	10~50까지 수 이해	10~50까지 수와 숫자의 이해	
5	1~4까지 덧셈과 뺄셈	1~4까지 더하기 몇, 빼기 몇	
6	5에 대한 덧셈과 뺄셈	5에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
7	6에 대한 덧셈과 뺄셈	6에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
8	7에 대한 덧셈과 뺄셈	7에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
9	8에 대한 덧셈과 뺄셈	8에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
10	9에 대한 덧셈과 뺄셈	9에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
11	10에 대한 덧셈과 뺄셈	10에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
12	12에 대한 덧셈과 뺄셈	12에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
13	15에 대한 덧셈과 뺄셈	15에 대한 더하기 몇, 빼기 몇	
14	두 자리 덧셈과 뺄셈1	50이하 받아올림이 없는 덧셈과 뺄셈	
15	두 자리 덧셈과 뺄셈2	50이상 받아올림이 없는 덧셈과 뺄셈	
16	두 자리 덧셈과 뺄셈3	50이하 받아올림이 있는 덧셈과 뺄셈	
17	두 자리 덧셈과 뺄셈4	50이상 받아올림이 있는 덧셈과 뺄셈	
18	세 자리 덧셈과 뺄셈1	받아올림과 내림 1회 세자리 셈	
19	세 자리 덧셈과 뺄셈2	받아올림과 내림 2회 세자리 셈	
20	구구단의 이해1	2~5단까지의 이해	
21	구구단의 이해2	6~12단까지의 이해	
22	구구단의 이해3	2~12단까지 구구단의 이해	

3. 계란판 연산의 이론적 이해

1) 기존 연산학습의 문제점

(1) 암기력에 의존한 연산 학습

현재 우리나라에서 대부분 지도하는 연산학습법은 일본의 '구몬선생'의 학습법을 따르고 있습니다. 구몬식 학습법은 '더하기 1'에 대하여 '다음 수'의 개념으로 도입한 후 빠른 답이 나올 수 있도록 200번 이상 복습을 통해 암기하고, '더하기 2'의 진도를 나갑니다. 이런 식으로 '더하기 10'까지 셈을 하는 동안 덧셈만 1년 가까이 학습한 후 뺄셈을 지도합니다. 뺄셈의 도입은 '덧셈의 역연산'으로 주입 시켜서 무조건 암기하도록 합니다.

(2) 기초와 복습을 중요시 할 수밖에 없는 이유?

좌뇌는 기호와 문자 그리고 부분적인 것만을 인지하면서 순서나 배열에 충실한 특성을 가지고 있습니다. 그렇기 때문에 좌뇌만을 의존하는 기존의 연산학습법은 기초가 절대적으로 중요하며, 구체적조작기 아동들이 구체물로 조작해서 이해한 개념이 아니기 때문에 쉽게 망각하게 됩니다. 학습의 망각의 해결은 복습만이 유일한 방법입니다.

(3) 암기력이 사고력과 창의력을 망친다!

아직도 '수학은 암기과목이다'라고 당당히 말하는 유명 수학강사들이 있습니다. 언제까지 다른 사람이 찾아낸 풀이 방법을 암기해서 얻는 높은 점수가 미래를 보장할 수 있을까요? 기계적인 계산과 암기는 컴퓨터가 할 일입니다. 수학은 결과의 학문이 아니라 과정의 학문입니다. 한 문제를 가지고 다양한 풀이 방법을 생각해보고 그 중에서 가장 '수학적인 풀이 방법'이 무엇인지 찾아내는 것이 바로 정보화 시대에 반드시 필요한 창의적인 수학교육인 것입니다.

(4) 주산암산이 빠를수록 좋다?

주산암산교육은 적어도 두 자리 덧셈과 뺄셈을 양의 개념으로 이해한 후 부담 없이 암산을 할 수 있는 시기에 지도하는 것이 좋습니다. 너무 일찍부터 주산암산을 지도하다보면 양의 개념이 충분히 확립되지 않은 상황에서 주판알 하나로 5, 10, 100 등을 표현하기 때문에 주입식, 기계적인 교육으로 치우칠 수밖에 없습니다. 주산학습을 하기 전에 적어도 10~50개의 구체물을 조작하면서 두 자리 셈의 수 개념을 익히는 것이 우선되어야 합니다.

(5) 손가락셈으로 시작하는 연산학습법

보통 6세부터 연산학습을 지도하면서 아이들에게 손쉬운 지도방법으로 손가락셈을 알려주게 됩니다. 손가락셈은 '다음, 다음, 다음' 수의 개념으로 밖에 이해할 수 없기 때문에 더 큰 수를 셈하기 위해서는 발가락까지 동원해야 하는 경우가 생깁니다. 손가락셈 역시 좌뇌식 교육이기 때문에 많은 복습을 통한 경험으로 답을 요구하게 됩니다. 처음부터 손가락셈 보다는 계란판을 활용하게 되면 양의 개념이 우뇌에 이미지로 저장되기 때문에 아이들이 쉽게 수 개념이 형성됩니다.

2) 우뇌기록법에 의한 수학지도법

(1) 우뇌기록법이란? (2004년 김창현 창시)

초등수학의 모든 영역을 구체물로 이미지화 하여 조작 활동을 통해 수학적 개념을 우뇌에 이미지로 기록하는 학습법입니다.

* 4단계 우뇌기록법의 이해

- 1단계: 손으로 생각하기- 학습자 스스로 조작을 통한 이해 단계
- 2단계: 눈으로 생각하기- 교사가 제시 이미지를 수학적으로 이해하는 단계
- 3단계: 머리로 생각하기- 우뇌에 기록된 이미지를 말로 표현하는 단계
- 4단계: 연필로 생각하기- 필산을 통해서 수학의 개념을 숙달하는 단계

우뇌기록법은 세계 최초로 시도되는 계란판과 바둑알을 활용한 연산지도법입니다. 우뇌기록법의 1, 2, 3단계의 과정을 거치는 동안 우뇌 속에 수학의 개념이 이미지로 기록되기 때문에 기존의 노트 기록의 암기를 통한 필산학습의 1/4정도의 노력만으로도 기대 이상의 학습효과를 거둘 수 있습니다.

2) 계란판연산 지도방법과 장점

(1) 이미지의 이해를 중시합니다.

기존의 수학교육과 같은 방법으로 문제를 무조건 많이 풀어 암기력에 의존하기 보다는 내용에 제시된 그림이나 스티커를 붙이는 과정을 통해서 수학적 개념을 이미지화하여 우뇌에 기록하는 것이 무엇보다 중요합니다.

(2) 실제 계란판과 바둑알을 활용하면 더욱 효과적입니다.

우뇌기록이 잘 되게 하려면 크고, 입체적이고, 생활 속에서 친숙한 물건을 활용하는 것이 좋습니다. 이 세 가지 조건을 갖춘 교구를 활용하게 되면, 몸의 움직임을 통해서 우뇌 기록이 효과적으로 이루어 질 수 있습니다.

(3) 덧셈과 뺄셈, 곱셈과 나눗셈이 동시에 이루어집니다.

기존의 연산학습 방법으로 $5+2=7$ 이라는 것을 200번 이상 복습으로 암기해서 쉽게 답을 말하는 아이에게 $2+5$ 는 무엇인지를 질문하면 과연 답을 말할 수 있을까요? 불가능합니다. 그러나 오른쪽의 이미지만으로도 $5+2$, $2+5$, $7-2$, $7-5$ 의 네 가지 덧셈과 뺄셈을 동시에 지도할 수 있습니다.

○	○	○	○	○
●	●			

또한 오른쪽의 이미지로 $5*2$, $2*5$, $10/2$, $10/5$ 의 네 가지 셈을 지도할 수 있습니다.

○	○	○	○	○
○	○	○	○	○

(4) 연산학습도 사고력을 신장시킬 수 있습니다.

보통 학습지의 종류를 말할 때 '연산 학습지와 사고력 학습지'로 말하고 있습니다. 연산학습은 무조건 암기하는 것으로 생각하고 있지만 계란판을 조작하다보면 다양한 셈 방법의 사고력을 기를 수 있습니다. 아이들이 '여러 가지 셈 방법'의 단원을 어려워하는 이유가 바로 조작을 통한 이해가 아닌 숫자 암기방법을 통해서 연산학습을 익혔기 때문입니다.

5) 동영상 학습: 책표지에 있는 QR코드를 활용하여 스마트폰으로 계란판지도법 영상을 보면서

학습이 가능합니다.

(6) 복습 방법

책의 끝 부분에 있는 연산학습에 오답이 많거나 풀이 시간이 표준시간 안에 들지 않을 경우에는 같은 책을 한 권더 구입하여 복습하는 것이 좋습니다.

(7) 인터넷 활용 방법

- 계란판을 활용한 연산지도 방법이 동영상으로 제공됩니다.
- 연산학습 실력테스트 자료가 제공됩니다.

(8) 한 권 안에 4편의 교재가 들어있습니다.

한 권의 책 속에 네 편의 교재로 구성되어있습니다. 한 주 학습 분량을 편리하게 한 편씩 떼어 학습하면서 4주 동안 한 권(4편)을 모두 끝낼 수 있습니다.

* 수학교육의 왕도는 바로 ‘우뇌’에 있습니다.

좌 뇌		우 뇌	
언어적	단어암기, 언어의 표현	비언어적	느낌, 음악, 미술, 체험
논리적	합리적인 사고, 추론	공간적	이미지, 공간지각능력
분석적	세부적인 부분 분석	통합적	동시다발적인 총체적 사고
순서적	순서에 따른 계열적 사고	직관적	창의력, 직관적 통찰력
기억용량	의식부분(1로 가정)	기억용량	무의식부분(좌뇌의 100만배)

그리스의 프톨레마이오스 왕은 기하학을 너무 어렵게 가르치는 유클리드에게 좀 더 쉽게 설명하기를 명하자 ‘수학에는 왕도가 없습니다.’라고 유클리드가 말했습니다. 그렇습니다. 그동안 수학을 세부적이고 순서에 따른 계열적 사고를 하는 좌뇌에만 의존을 했기 때문에 이해하기가 힘이 들어서 무조건 암기해야 했습니다. 그러나 교구 조작을 통한 우뇌기록법은 기초가 부족해도 통합적이며, 직관적인 통찰력을 가지고 있는 우뇌를 이용하기 때문에 효과적인 학습이 가능합니다. 특히 기억용량이 좌뇌에 비해 100만 배에 달하기 때문에 장기기억화가 쉬워서 우뇌를 활용한 교육은 ‘수학교육의 왕도’가 되는 것입니다.

3) 관련교재 출판 이력(2008년 김영사 ‘스쿨라움’)

1) 공습수학 이미지계산법: 계란판과 바둑알의 이미지를 책 속에 스티커를 활용하여 학습을 할 수 있도록 설계되어 있습니다.

(1) 교재내용: 사칙연산과 분수와 소수, 배수와 약수 등 시리즈 44권으로 구성

(2) 출판사: 김영사 ‘스쿨라움’ 2008년 출판, 현재 절판 상황이며 저작권은 저자에게 있음

네이버: https://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=4725974

2) 엄마표 놀이연산: 계란판과 바둑알을 활용하여 엄마가 아이를 지도 할 수 있는 연산학습법을 소한 책입니다. 시리즈 4권으로 구성

네이버: https://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=6196244

3) 내가 만드는 구구단표: 우리 주변에서 쉽게 볼 수 있는 닭(2단), 세발자전거(3단), 고양이(4단) 등의 스티커를 붙이다 보면 저절로 구구단의 원리를 이해할 수 있는 책입니다. 단행본
네이버:https://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=5262626

* 이력서 첨부



김창현 이력서

명	() 김창현										
	(한자) 金昌鉉										
생년월일	1	9	6	6	년	0	8	월	3	0	일
연령	만 54 세				성 별			남			

현주소	경기도 용인시 기흥구 구성로 44-10 102동 902호			
이메일	doremi9981@naver.com	핸드폰	010-6517-5056	
학 적	재학기간	학교	학과(전공)	소재지
		충남대학교	농업기계공학	대전
학 업 경 력	활동기간	기관명	업무내용	
	1991~	대전생명의 전화 상담	자원봉사	
	1994~2002	(주)대교 눈높이 수학	수학교육	
	2003~2016	김창현의 수학실험실	수학교육 및 수학연구	
	20017~2018	RIM친토수학	수학교육 및 수학연구	
	2017년~	파르재작은마을학교	대안학교 교장	
	2018년~	수학 유튜버 활동	재활용품을 활용한 수학지도법	
2019년~	용인시 구성노인전문요양원	사회복지사		
자 격 증	취득일자	종류	발행처	
	2002년 03월 09일	심리상담사 2급	(사) 한국상담연구원	
	2004년 02월 24일	레크리에이션 2급	(사) 한국전래놀이협회	
	2016년 12월 07일	청소년진로코칭지도사 1급	(사) 기독교청소년협회	
	2017년 02월 06일	하브루타교육사 2급	(사) 하브루타교육협회	
취 미	마라톤	풀코스 5회, 울트라100km 5회, 금강 146km 1회		
	자전거	금강(146km)4회, 한강(205km)2회, 새만금(320km) 1회 중주		
	행군	대전~금강하구(80km), 대전~서울(155), 대전~부산(340), 제주일주(240)		

위 기재사항은 사실과 틀림없습니다.

작성일

2020년 8월 20일

지원자

김창현 (인 또는 서명)

활동사항

< 교수법 창시 >

- 2004년 03월: RIM(Recycling In Mathematics)- 재활용품을 교구로 활용한 수학지도법
- 2005년 01월: 우뇌기록법 4단계 - 구체적조작기 단계 아동의 스스로 습득하는 학습 단계
- 2014년 10월: RIM친토수학 - RIM으로 원리를 이해하고 친구와 토론하는 하브루타 수학
RIM친토수학 개발완료 - 초등2학년~6학년 교재(<http://cafe.naver.com/rimathe/716>)

< 강연과 연수 >

- 2004년~ : 도서관, 홈플러스 문화센터, 초등학교 등 학부모 특강 530여회
- 2004년~ : RIM우뇌수학지도사 550여명 배출
(대전지역사회교육협의회, 안양여성직업개발센터, 화성유엔아이센터 등)
- 2007년 10월: 서울동부 교육청 교사연수 RIM지도
- 2008년 7월: 광주교육청 초등 특수교사 교사연수 RIM지도
- 2011년 10월: 해운대 테드 강연 '세상에서 가장 절묘한 수학교구 재활용품'
- 2012~2013년: 경기도 교육청 교사연수 RIM지도
- 2015년 7월: 예산교육청 초~중등학생 영재수학캠프 RIM지도
- 2015년 8월: 문경교육청 수학연구회 RIM지도
- 2016년~: 하브루타를 접목한 'RIM친토수학지도사' 1~ 2기 연수
- 2017년 2월 : 수원기독교초등학교 에그블록을 활용한 초등연산지도법 연수
- 2017년 2월: 하브루타 대전지회 강사 활동

< 특별 교육 활동 >

- 2016년 7월: 수학연극 '1m는 어떻게 결정되었을까?'
<http://cafe.naver.com/rimathe/623>
- 2016년 10월~: 세상을 널리 이롭게 할 인재 양성을 위한 '작은마을학교' 운영
<http://cafe.naver.com/smallvillageschool/73>
- 2014년 ~ : 네이버 카페 '재활용품수학 RIM' 운영 <http://cafe.naver.com/rimathe>
- 2018년~ : '김창현의 수학실험실' 유튜버 활동 <http://cafe.naver.com/mijisu/152>

< 체험전 >

- 2005~2007년: 대전평송수련원 '재활용품수학 체험전'
- 2012년: 세계수학교육대회 참가
- 2012년: 북경국제서적박람회 '손으로생각하는 수학' 도서 전시
- 2010~2013년: 국립중앙과학관 과학축전 참가 <http://cafe.naver.com/rimathe/47>

< 수학교구 발명 >

- 2010년 3월: 에그블록-계란판 모양을 본뜬 사칙연산 조작 교구
- 2011년 9월: 오만가지 본뜨기판 - 재활용품상자에 본을 떠서 다양한 입체도형 만들기

< 저 서 >

- 계란판 속의 수학비밀(2007. 4. 10) - 계란판과 바둑알을 활용한 수학지도 방법
- 공습수학 이미지계산법(2008. 8. 5) - 계란판의 이미지를 활용한 연산학습지 44권
- 내가 만든 구구단표(2009. 12. 1) - 그림을 그리면서 스스로 구구단의 원리 이해
- 엄마표 놀이연산(2009. 12. 1) - 학년별 초등연산 지도 방법 4권
- 손으로 생각하는 수학(2012. 7. 9) - 재활용품을 활용한 수학지도법

http://book.naver.com/bookdb/book_detail.nhn?bid=6965728

* 인성교육프로그램 ‘누구나 작은마을학교 만들기’

1) 개요: 점점 공교육과 교사의 권위가 약화되는 이유는 학교에서 제공하는 지식교육이 더 이상 4차산업 시대에 필요한 가치를 제공하지 못하고 있기 때문입니다. ‘최고의 학교는 세상이다’라는 기본 생각으로 학부모 4명이 모이면 누구나 작은마을학교(정원 4명)를 만들어 세상에서 직접 배울 수 있는 프로그램을 운영할 수 있습니다. <https://cafe.naver.com/smallvillageschool/508>

2) : 작은마을학교 운영 목적은 청소년기 학생들의 호연지기를 길러 세상을 널리 이롭게 할 ‘홍익인간(弘益人間)’형 인재를 양성하는데 있습니다.

3) 행동강령: 화랑도의 세속오계를 현대적으로 재해석한 활동입니다.

한글	한자	원 뜻	현대적 해석	실천 활동
	事君以忠	충성으로써 임금을 섬기라	세계를 섬기는 유능한 인재 양성 활동	독서토론, 한자, 역사, 지리 학습
사친이효	事親以孝	효도로써 부모를 섬기라	가족을 섬기는 온화한 인재 양성 활동	가족을 위한 요리, 세탁, 대청소
교우이신	交友以信	믿음으로써 벗을 사귀라	공동체를 섬기는 네트워크형 인재 양성 활동	리더십, 시민단체, 봉사 활동
임전무퇴	臨戰無退	싸움에 물러나지 말라	결심한 일은 끝까지 이루는 호연지기형 인재 양성 활동	4대강자전거종주, 국토행군 등
살생유택	殺生有擇	함부로 죽이지 말라	생명을 소중히 여기는 환경운동가형 인재 양성 활동	환경단체 가입, 환경운동 실천

4) 인성교육 효과: 함께 책을 읽고 토론을 하면서 토론능력이 배양되는 것은 물론이고, 월 1회 온 가족을 위해서 요리를 하고, 함께 대청소를 하면서 ‘생각보다 시간이 많이 걸리고 쉽지 않은 일이더라구요’라는 말을 하면서 부모님의 마음을 이해하게 됩니다. 또한 4대강 자전거 종주를 통해서 하루 70~100km를 이동하면서 동료와 함께 힘든 과정을 넘기면서 목표를 달성합니다. 이를 통해서 협업능력과 리더십, 끈기와 투지를 기를 수 있으며 ‘마음먹은 일을 끝까지 이룰 수 있다’는 자신감이 생깁니다. 실내에서 물주며 기르는 콩 시루가 아닌 콩 밭에서 비바람을 맞고 스스로 자라콩나무로 성장하는 교육으로 ‘모범생이 아닌 모험생’을 길러내는 교육입니다.