

# 아산 기업가정신 교육 포럼 자료집

---

우리가 만들 미래,  
기업가정신에서 답을 찾다.

---

2018. 11. 08 (목)

## 아산 기업가정신 교육 포럼



우리가 만들 미래,  
기업가정신에서  
답을 찾다.



아산 기업가정신 교육 포럼

# 1부. 아산과 기업가정신

---

아산형 기업가정신

김도현 국민대학교 교수

\* 아산형 기업가정신 연구사업은 현재 진행중에 있어  
자료집은 12월 중 공개 예정입니다.

---

아산 기업가정신 교육 포럼

# 1부. 아산과 기업가정신

---

기업가정신 교육의 기회와 민간의 역할

배승호 Bain&Company 상무

---

# 기업가정신 교육의 기회와 민간의 역할

2018년 11월 8일



# 기업가정신은 기업의 발전 뿐 아니라, 사회 전반의 발전에 긍정적으로 작용하게 됨



**아산 정주영 회장**

현대 계열 매출  
~310조원

고용 인원  
~340,000명

자동차, 조선, 건설 사업 기반 해외 진출 통한 국가 경제 견인

다양한 의료, 사회 복지, 연구, 장학, 대북 사업 등 수행



**빌 게이츠**

마이크로소프트 매출  
~102조원

고용 인원  
~130,000명

소프트웨어 개발 통한 개인 컴퓨터 생태계 혁신

“창조적 자본주의” 주창 기반 56조원을 사회 기부

“...자본주의 경제 발전을 주도하는 것은 기업가의 혁신이며, 이를 추구하는 정신이 기업가정신임...”

조지 슌페터, 경제학자

“...기업가정신은 상상을 현실로 바꾸는 능력이자, 산업, 회사 및 제품을 만들어 내는 원동력임...”

“...기업가 정신은 세계 경제의 성장 엔진이 되어, 많은 일자리를 창출하고 각 국가를 풍요롭게함...”

버락 오바마, 전 미국 대통령

“...나에게 기업가정신은 단순히 회사를 창업하고 경영하는 것이 아닌, 사회 및 국가에 대한 미션을 가지고 변화를 만들어 내는 것임...”

마크 주커버그, 페이스북 창업자

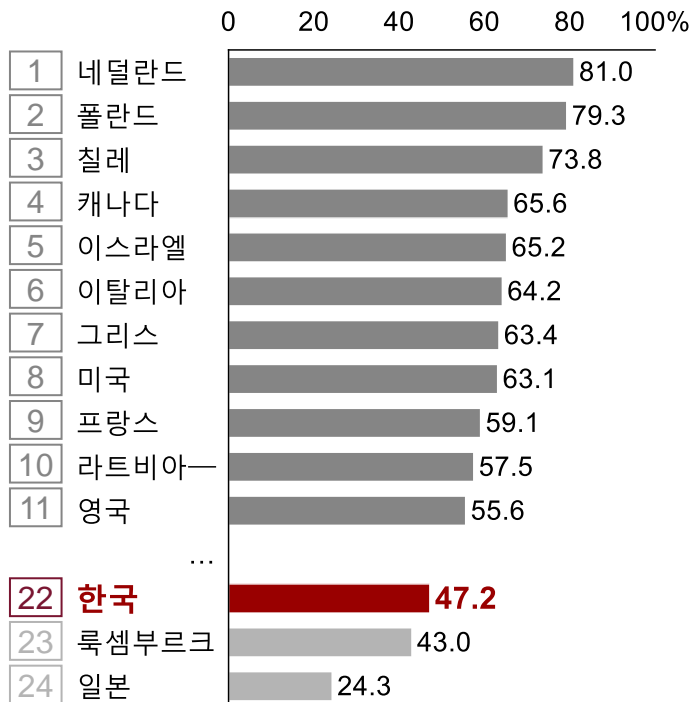
과거 우리나라는 충만한 기업가정신을 바탕으로 고도 성장을 이루어 냈으나, 최근 사회 전반에 기업가정신이 퇴색해가고 있어 개선이 필요한 시점임

## 대부분의 학생이 안정적 직업을 선호함

장래 희망  
직업  
(고등학생)



## 국민의 창업 의향이 타 국가 대비 낮음



국민 창업  
희망 비율\*




(OECD  
국가 간  
비교)

특히, 기업가정신 교육이 사회 전반의 기업가정신 재생에 중요한 역할을 할 수 있을 것으로 기대됨

## 기업가정신의 핵심 요건 (GEM Framework 기반\*)

- 금융 환경
- 정부 정책 및 지원
- 기업가정신 교육**
- 연구개발
- 경제적/법적 인프라
- 물리적 인프라
- 내수 시장 환경
- 문화적/사회적 규범

## 기업가정신 교육의 효과 (OECD 연구 결과\*\*)

 <p><b>학업적 효과</b></p>	<p>“<b>창의성, 문제 해결력, 개척 정신</b> 등을 요구하는 기업가정신 교육은 <b>학업 집중도 향상 및 동기 부여에 도움이 됨...</b>”</p>
 <p><b>경제적 효과</b></p>	<p>“기업가정신 교육은 잠재되어 있던 창업가 소질을 발견할 기회를 제공함으로써 <b>개인의 경제적 성공은 물론, 국가의 경제 성장 및 고용 창출에 기여함...</b>”</p>
 <p><b>사회적 효과</b></p>	<p>“기업가정신 교육은 <b>학교에서 배운 것과 현실과의 연결 고리</b>를 제공하며, 이를 통해 학생들을 <b>사회의 변혁가로 양성하여 사회적 문제를 해결할 수 있음...</b>”</p>

\*GEM (Global Entrepreneurship Monitor)의 “Entrepreneurial framework conditions” 12개 항목을 유사 항목 결합하여 재구성; \*\*OECD 산하 LEED (Local Economic and Employment Development)와 Chalmers School of Entrepreneurship가 함께 발간한 2015년 연구 보고서 “Entrepreneurship in Education: What, Why, When, How”에서 발췌  
Source: GEM; OECD; Lit. Search



# 해외 주요 국가 역시 정부와 민간 협업을 통해 기업가정신 교육의 확산 및 질적 강화를 추진 중임



미국



다수 민간 교육 기관이 독자적으로 프로그램을 진행

교육 프로그램/ 커리큘럼 개발

교육 프로그램 효과 평가

교사 교육 및 외부 강사 확보

외부 운영 기금 조달

정부

정부가 예산 지원 및 민간-학교-기업 간 협업을 위한 정책, 법안 등을 수립하며 지원



유럽



정부 주도로 공교육 커리큘럼 내 기업가정신 교육 확대

정책 방향성 제시

교사 양성 및 지원 시스템 마련

공교육 커리큘럼/ 가이드라인 개발

학교 및 민간 기관 예산 지원

민간 교육 기관

민간 교육 기관이 프로그램 개발, 교사 교육 등에서 정부를 보완하며 협업하는 체계 구축

# 우리나라에도 최근 다양한 기업가정신 교육 프로그램이 도입되고 있으나, 아직 확산 속도가 느리며, 운영 중인 프로그램에 대한 만족도도 낮은 것으로 나타남

## 기업가정신 교육 개선 기회

### 국내 청소년 기업가정신 교육 관련 주요 프로그램

공공 주도 프로그램	민간 주도 프로그램
사회 교과 내 기업가정신 교육 (중/고등학교 1학년)	캠퍼스멘토 기업가정신 진로 캠프
한국은행 청소년 경제 강좌	히어로스쿨
비즈쿨	Junior Achievement
Wi-Fi	메이커 스카우트
YEOP	앙트십스쿨
뽀뽀비즈	유쓰망고

느린 확산 속도



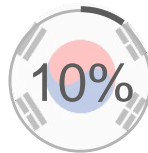
### 국내/해외 청소년 기업가정신 교육 경험률\*



EU



미국



한국

낮은 프로그램 만족도



### 기업가정신 교육 만족도(NPS\*\*)

Q 귀하께서 수강하신 프로그램에 대한 만족도는 어떻습니까?



\*전체 청소년 중 기업가정신 교육을 한 번이라도 받아본 학생의 비율. 한국은 중/고등학생 대상, 미/EU는 초/중/고 대상. EU는 주요 10개국 평균, 미국은 4대 청소년 기업가정신 교육 프로그램 수강 인원 기준; \*\* NPS (Net Promoter Score)는 특정 제품/서비스에 대한 고객의 추천 의사에 기반하여 고객 충성도를 평가하는 지표임; NPS = (# of Promoters (9-10) % - # of Detractors (0-6) %) / 전체 응답자 수  
Source: Survey (n=874, '18년 10월), Expert interview; Lit. search; Internal analysis

# 국내 기업가정신 교육의 빠른 확산을 위해서는 교육 필요성에 대한 인식 개선과 확산을 돕는 인프라/제도 개선이 필요함

## 기업가정신 교육 확산

### 국내 기업가정신 교육 확산이 느린 핵심 원인



#### 교육 필요성에 대한 인식 부족

교육이 효과적으로 확산되지 못하고 있다고 응답한 교사의 약 **70%**

교사, 학생, 학부모 모두 기업가정신 교육의 필요성에 대한 인식이 부족하다



#### 공교육 커리큘럼 내 제한된 교육 기회

교육이 효과적으로 확산되지 못하고 있다고 응답한 교사의 약 **45%**

정규 수업 시간에 교육을 시행할 시간적 여유가 없어 학생의 교육 접근성이 떨어진다



#### 교육과 대학 진학 간 연관성 미비

교육이 불필요하다고 생각하는 청소년의 **40%**

불필요하다고 생각하는 학부모의 **40%**

기업가정신 교육을 받는 것은 대학 진학 시에 도움이 되지 않는다



#### 학교 및 민간 기관의 예산 부족

교육이 효과적으로 확산되지 못하고 있다고 응답한 교사의 약 **35%**

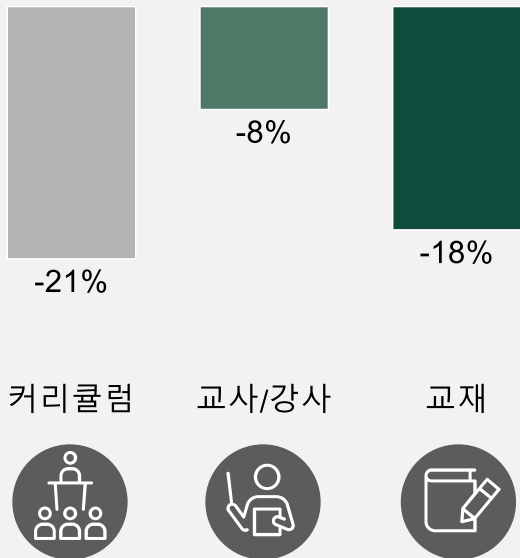
정부의 예산 지원이 부족하여 다양한 프로그램 도입이 어렵다

# 이미 교육을 받아 본 학생의 경우에도 교육 프로그램 전반에 걸쳐 만족하지 못하고 있는 것으로 나타남

기업가정신 교육 만족도

## 기업가정신 교육 주요 구성 요소별 만족도 (NPS\*)

Q | 기업가정신 교육 프로그램의 구성 요소별 만족도는 어떻습니까?



**커리큘럼**

**교사/강사**

**교재**

### 교육 참여 학생의 의견

“과제 대비 시간이 부족했고 가상 결과물이어서 아쉬웠음... 단 하나라도 실체가 있는 결과물을 끝까지 수행할 수 있었으면 함...”

경기 소재 중학교 학생

“수업 분위기가 나쁘진 않았지만, 강사가 강의 목적과 내용을 잘 연관 지어 설명하지 못해 강사 전문성에 신뢰가 가지 않았음...”

경기 소재 중학교 학생

“기업가정신 정의를 명확히 설명하고, 이를 실생활에 활용할 수 있도록 도와주는 내용이 교재에 많이 있었으면 좋겠음...”

경기 소재 고등학교 학생

\*Net Promoter Score는 고객 만족도 및 고객 충성도 평가하는 지표임  
Source: Survey (n=874, '18년 10월), Focused group interview ('18년 10월); Internal analysis

# 커리큘럼 구성에 있어서는, 기업가정신 교육에서 배운 이론을 직접 적용해볼 수 있는 실습 기회 및 현직 전문가의 참여 확대가 필요한 것으로 나타남

기업가정신 교육 만족도

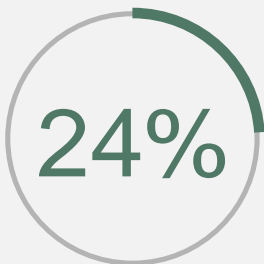
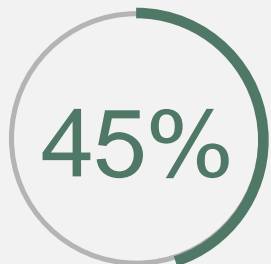
커리큘럼 구성

## 커리큘럼 구성에 대한 만족도

Q | 귀하께서 경험하신 프로그램의 커리큘럼 구성에 대해 불만족하신 이유는 무엇입니까?

실습/체험  
프로젝트 부족

현직 전문가  
참여 부족



학생

“**현직 전문가에게 멘토링을 받고 싶음... 그들이 어떻게 아이템을 생각해냈고, 발전시켜 사업화 했는지 생생한 스토리가 궁금함...**”

경기 소재 중학교 학생



교육 경험  
교사

“**각 수업 내에서 강의, 실습 및 피드백 공유가 동시에 이루어져야 함... 교육이 학생에게 흡수되고 오래 남기 위해 실습과 상호 피드백이 필수임...**”

고등학교 2학년 진로 교사



학부모

“**창업이나 자주적 실천에 많은 노력과 고민이 필요하다는 점을 교육할 수 있도록 실제와 유사한 난이도 있는 실습을 포함해야 함...**”

중학교 3학년 학부모

# 교육 진행 일선 교사 및 강사의 역량 강화도 필요하며, 특히, 효과적 교육 진행을 위한 연수 프로그램이 개선되어야 함

기업가정신 교육 만족도

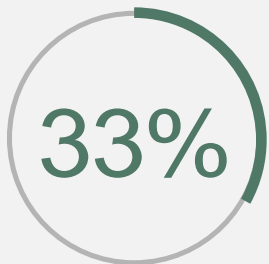
교사/강사

## 교사/강사에 대한 만족도

Q | 귀하께서 경험하신 프로그램의 교사/강사에 대해 불만족하신 이유는 무엇입니까?



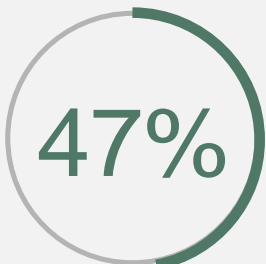
교사



실무 경험 부족



외부강사



전문성 부족



학생

“자원 봉사로 참여한 강사가 기업가정신의 뜻과 필요성에 대해 명확하게 전달하지 못해서 아직도 개념이 모호함...”

경기 소재 중학교 학생



교육 경험 교사

“강의에 대한 소개 정도로 그치는 기존 교사 연수는 도움이 되지 않음... 수업 구성 방안, 교구 사용법 등 전반적 내용을 자세히 알려줘야 함...”

고등학교 1학년 진로 교사



학부모

“내 아이를 맡기려면 진짜 전문가가 강의를 진행했으면 함... 현재 강사로 주로 오는 분들은 실제 창업 경험이 없어 크게 신뢰가 가지 않음...”

중학교 3학년, 초등학교 3학년 학부모

# 현재 사용 중인 교재는 생생한 사례가 부족하고, 이로 인해 배운 것의 실제 적용에 효과적이지 않은 것으로 나타남

기업가정신 교육 만족도

교재

## 교재에 대한 만족도

Q | 귀하께서 경험하신 프로그램의 교재에 대해 불만족하신 이유는 무엇입니까?

생생한 예시  
부족

28%

활용성  
미흡

22%

전문성  
부족

22%



학생

“기업가들이 기업가정신을 통해 사회에 어떻게 기여했는지... 어떤 계기로 제품을 고안했고, 사업화한 과정은 무엇인지 실제 사례가 있어야 함...”

경기 소재 고등학교 학생



교육 경험  
교사

“현 교재는 기업가정신 전반에 대한 설명이 매우 미흡함... 체계적으로 기업가정신 교육의 골자를 담고 있는 교재는 찾아보기 어려움...”

고등학교 1학년 진로 교사



학부모

“현재 아이들이 보는 교재는 거기서 거기라고 생각함... 여러 교재들 중 다르게 인식되려면 차별적인 전문성이 필요함...”

중학교 3학년 학부모

기업가정신  
교육 시스템 개선을 위한  
5대 제언





# 우리나라 기업가정신 교육 시스템 개선을 위해서는 민관이 협력하는 체계가 필요함

## 기업가정신 교육 시스템 개선을 위한 5대 제언



정부 및 학교

1

기업가정신 교육 가이드라인을 재확립하고 공교육 내 관련 수업 시수 확대

2

정부가 주도하고 민간 기관과 기업이 참여하는 “기업가정신 교육 컨트롤타워” 구축



민간 교육  
기관

3

“기업가정신 교사 대학” 설립 및 교사 네트워킹 플랫폼 운영

4

실습/체험 중심으로 실제 사업화 까지 경험하는 교육 프로그램 “스쿨 오브 벤처” 개발



기업/전문가

5

기업별 직무 이해를 돕기 위한 “커리어 세션” 운영 및 학생 인턴십 기회 확대

# 제언 1: 기업가정신 교육 가이드라인을 재확립하고 공교육 내 관련 수업 시수 확대

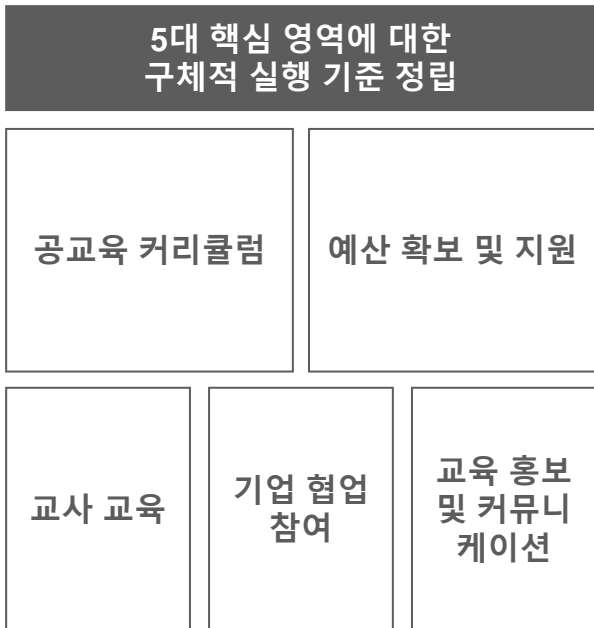


/ 벨기에 사례



## 기업가정신 교육 가이드라인 확립

The Flemish Action Plan on Entrepreneurial Education ('11년 1차 계획, '15년 2차 계획)



\* 브뤼셀이 속해있는 플란데런 지방에서는 "기업가정신" 과목을 '19년 부터 고등학교에 필수 과목으로 신설 예정  
Source: Expert Interview; Lit. Search; Internal analysis



## 공교육 커리큘럼 제시

초등학교

중학교

고등학교

통합 학습 목표로 기업가적 태도 양성

- 기업가정신을 전 학년 필수 학습 목표로 지정
- 교과목 전반에서 참여형 수업, 자기 주도적 학습 방식 도입

경제/금융 교육 선택 과목 및 방과후 창업 교육 보편화\*

경제 과학

기업 경영 및 의사결정

제품 개발 및 라이프 사이클 ...

방과 후 창업 교육 프로그램

"벨기에 고등학교들은 정부 정책에 따라 평균 주 1~5시간을 기업가정신 관련 교육에 할애함..."  
전직 벨기에 VLAJO (JA 산하 교육 기관) 자문위원





# 제언 2: 정부 주도로 민간 교육 기관/기업 참여 "기업가정신 교육 컨트롤타워" 구축

/ 덴마크 사례



FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB  
MEDLEM AF JA WORLDWIDE

덴마크 기업가정신 교육 재단

기업가정신 교육 전 영역에서 주도적인 역할을 수행하며,  
정부/민간 기관/기업 간 가교 역할 수행



정부

산업경제부 (재단 의장)

교육부

고등교육과학부

문화부

- 재단의 전반적 운영 방향성 제시
- 교사 네트워크 NEIS 구성 및 교사 지원 방안 수립
- 민간 기관 및 기업과 공동으로 학교 대상 교육 프로그램 배포



민간 교육 기관



- 초등학교 ~ 대학교 연령대별 교육 프로그램 개발 및 실행 지원
- Alumni 추적 등을 통한 기업가정신 교육 효과성 평가 지원



기업

다수 스폰서 기업체



Nordea

Bloomberg



- 스폰서십을 통한 재정적 지원
- 프로그램 운영 시 임직원 자원 봉사 등 전문성 제공
- 산학 협력 교육 프로그램 지원



# 제언 3: “기업가정신 교사 대학” 설립 및 교사 네트워킹 플랫폼 운영

/ 미국 사례



교사 선정



신규 교사 교육

수업 가능한 수준의 신규 교사 역량 개발



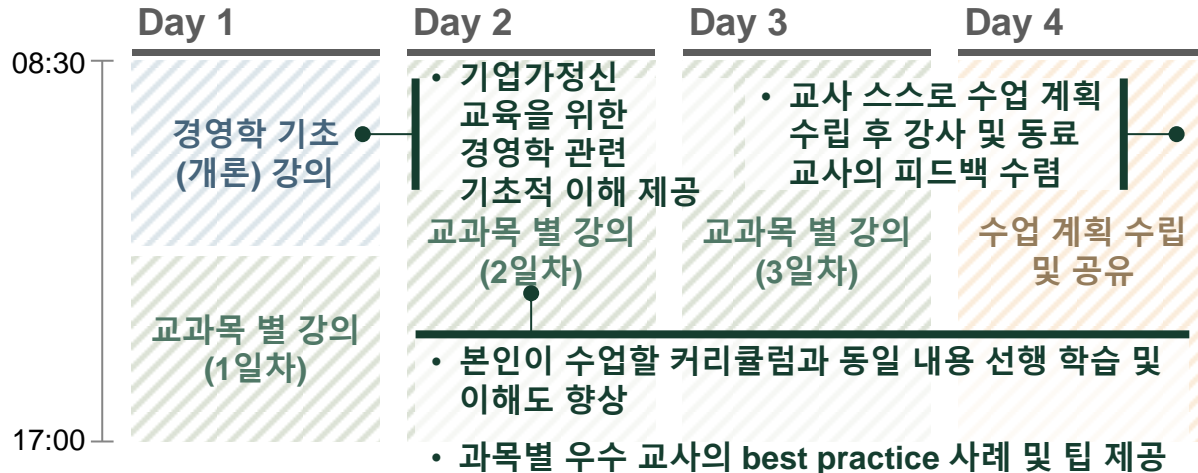
수업 진행



교사 재교육

이론적 이해도 심화 및 강의 역량 향상

NFTE University



- NFTE 프로그램 신규 교사 대상, 4일 간 집중 교육
- 현직 우수 교사가 강사로 참여하여 강의 진행 및 best practice 공유
- 수료 교사는 CET\* 인증 및 NFTE 프로그램 강의 자격 부여

\* CET: Certificated Entrepreneurship Teacher  
Source: Expert interview; Lit. search; Internal analysis



# 제언 4: 실제 사업화까지 경험하는 실습/체험 중심 "스쿨 오브 벤처" 프로그램 개발


실습/체험 중심형 커리큘럼 사례: NFTE Entrepreneurship 2nfte!

/ 미국 사례


기업가 정신 개발
제품 개발
사업 모델
디지털 마케팅 전략
사업운영 방안
자금 조달
소기업 운영
Pitch competition

 수업을 통한  
실제 사업모델 완성

- 매 수업마다 이론 학습 및 실제 사업 모델 개발 병행
- 단계적 사업 완성도 향상으로 프로그램 종료 시 까지 실제 운영 가능 사업 모델 완성

 기업가 및 투자자의  
수업 직접 참여 및 코칭

- 현직 창업자가 수업 참여하여 사업 모델 검토 및 피드백 제공
- 현직 벤처 투자가의 사업 모델 경진 대회 평가자 참여

 우수 사업 모델에 대한  
자금 투자 및 사업화 지원

- 투자자 관점의 사업 평가 및 우수 사업 모델 선정
- 전국 대회\* 우승 팀에 ~3만 달러의 초기 사업자금 지원 및 실제 사업화 사례\*\* 다수 보유

\* National Youth Entrepreneurship Challenge; \*\*TNJS Co.(’13년 우승, 기능성 스포츠 양말), Guardian Locket (’15년 우승, 여성 호신용 제품), Smudgies (’17년 우승, 메이크업 리무버) 외 다수  
Source: Expert Interview; Lit. Search; Internal analysis



# 제언 4: 실제 사업화까지 경험하는 실습/체험 중심 "스쿨 오브 벤처" 프로그램 개발


실습/체험 중심형 커리큘럼 사례: NFTE Entrepreneurship 2nfte!

/ 미국 사례


기업가 정신 개발
제품 개발
사업 모델
디지털 마케팅 전략
사업운영 방안
자금 조달
소기업 운영
Pitch competition

 **수업을 통한 실제 사업모델 완성**

- 매 수업마다 이론 학습 및 실제 사업 모델 개발 병행
- 단계적 사업 완성도 향상으로 프로그램 종료 시 까지 실제 운영 가능 사업 모델 완성

 **기업가 및 투자자의 수업 직접 참여 및 코칭**

- 현직 창업자가 수업 참여하여 사업 모델 검토 및 피드백 제공
- 현직 벤처 투자자의 사업 모델 경진 대회 평가자 참여

 **우수 사업 모델에 대한 자금 투자 및 사업화 지원**

- 투자자 관점의 사업 평가 및 우수 사업 모델 선정
- 전국 대회\* 우승 팀에 ~3만 달러의 초기 사업자금 지원 및 실제 사업화 사례\*\* 다수 보유

\* National Youth Entrepreneurship Challenge; \*\*TNJS Co.(’13년 우승, 기능성 스포츠 양말), Guardian Locket (’15년 우승, 여성 호신용 제품), Smudgies (’17년 우승, 메이크업 리무버) 외 다수  
Source: Expert Interview; Lit. Search; Internal analysis



# 제언 4: 실제 사업화까지 경험하는 실습/체험 중심 “스쿨 오브 벤처” 프로그램 개발

## 실습/체험 중심형 커리큘럼 사례: NFTE Entrepreneurship 2nfte!

/ 미국 사례

기업가 정신 개발
제품 개발
<b>사업 모델</b>
디지털 마케팅 전략
<b>사업운영 방안</b>
자금 조달
<b>소기업 운영</b>
<b>Pitch competition</b>

수업을 통한 실제 사업모델 완성

- 매 수업마다 이론 학습 및 실제 사업 모델 개발 병행
- 단계적 사업 완성도 향상으로 프로그램 종료 시 까지 실제 운영 가능 사업 모델 완성

기업가 및 투자자의 수업 직접 참여 및 코칭

- 현직 창업자가 수업 참여하여 사업 모델 검토 및 피드백 제공
- 현직 벤처 투자가의 사업 모델 경진 대회 평가자 참여

우수 사업 모델에 대한 자금 투자 및 사업화 지원

- 투자자 관점의 사업 평가 및 우수 사업 모델 선정
- 전국 대회\* 우승 팀에 ~3만 달러의 초기 사업자금 지원 및 실제 사업화 사례\*\* 다수 보유


\* National Youth Entrepreneurship Challenge; \*\*TNJS Co.(’13년 우승, 기능성 스포츠 양말), Guardian Locket (’15년 우승, 여성 호신용 제품), Smudgies (’17년 우승, 메이크업 리무버) 외 다수  
Source: Expert Interview; Lit. Search; Internal analysis



# 제언 4: 실제 사업화까지 경험하는 실습/체험 중심 “스쿨 오브 벤처” 프로그램 개발


## 실습/체험 중심형 커리큘럼 사례: NFTE Entrepreneurship 2nfte!

/ 미국 사례


기업가 정신 개발
제품 개발
사업 모델
디지털 마케팅 전략
사업운영 방안
자금 조달
소기업 운영
<b>Pitch competition</b> 

 수업을 통한  
실제 사업모델 완성

- 매 수업마다 이론 학습 및 실제 사업 모델 개발 병행
- 단계적 사업 완성도 향상으로 프로그램 종료 시 까지 실제 운영 가능 사업 모델 완성

 기업가 및 투자자의  
수업 직접 참여 및 코칭

- 현직 창업자가 수업 참여하여 사업 모델 검토 및 피드백 제공
- 현직 벤처 투자자의 사업 모델 경진 대회 평가자 참여

 우수 사업 모델에 대한  
자금 투자 및 사업화 지원

- 투자자 관점의 사업 평가 및 우수 사업 모델 선정
- 전국 대회\* 우승 팀에 ~3만 달러의 초기 사업자금 지원 및 실제 사업화 사례\*\* 다수 보유

\* National Youth Entrepreneurship Challenge; \*\*TNJS Co.(’13년 우승, 기능성 스포츠 양말), Guardian Locket (’15년 우승, 여성 호신용 제품), Smudgies (’17년 우승, 메이크업 리무버) 외 다수  
Source: Expert Interview; Lit. Search; Internal analysis



# 제언 5: 기업별 직무 이해를 돕기 위한 "커리어 세션" 운영 및 실제 창업 경험이 가능한 인턴십 기회 확대



/ 덴마크 사례



공립학교 (3~9학년)

## 정규 교육 내 기업 연계 진로 개발 수업

### 8학년 물리/화학 수업 내 IT 기업 연계



학교

Virupskolen

- 기업 투어 및 IT 워크숍
- 다양한 직군 직원과의 미팅 통해 다양한 IT 직무 관련 진로 조언



기업

IBM

- IBM 왓슨 활용한 물리/화학 프로젝트 수행

### 9학년 사회 수업 내 로펌 연계



학교

Sortedamskolen

- 기업 투어 및 변호사 직무 소개
- 로스쿨 인턴과의 Q&A 세션



기업

KROMANN REUMERT

- 모의 법정 role playing을 통해 학습 이론에 대한 적용 실습

\*고등학교 입학 전에 이수하는 "10학년 과정 (10. Klasse)"의 경우 ~20시간의 기업 인턴십 프로그램을 필수 과정으로 진행  
Source: EMU Denmark's Learning Portal; Lit. search; Internal analysis



고등학교\* (10~12학년)

## 방과 후 기업 연계 창업 교육 프로그램

### 기업가와의 만남: Leader for a Day



- 실제 기업인, 창업가와 2일 간 생활 하며 창업 및 기업 운영 멘토링 진행
- 학교 계열과 무관하게 참여
- Citibank (금융), Microsoft (IT) 등 대기업 및 다수 스타트업 참여

### 투자 전문가의 창업 조언: Sparring with Nordea



- 북유럽 최대 금융 그룹인 Nordea의 창업 금융 및 투자 관련 교육
- 중고생 창업 프로젝트 참가자 대상 투자자 관점에서의 직접적 조언 제공

- 1 | 우리 경제의 구조적 저성장이 예상되는 가운데, 지속 발전을 위한 사회 전반의 역동성을 일깨우기 위해서는 반드시 미래 주역인 청소년에게 기업가정신을 고취시켜야 함
- 2 | 이를 위해서는 청소년이 자기 주도적으로 개인과 사회의 문제를 해결하는 인재로 성장하는 것을 돕는 기업가정신 교육의 체계화가 필요함
- 3 | 정부나 민간의 독자적 노력 만으로는 기업가정신의 체계적 운영이 어려우며, 정부 주도 하, 민간 교육 기관과 기업이 적극 참여하는 구도가 만들어져야 함
- 4 | 1) 정부는 전체 교육의 밑그림 도출 및 민간 협업 기반 구축, 2) 민간 교육 기관은 정부 역할을 보완하는 교사 교육 및 실습 프로그램 강화, 3) 기업/전문가는 실무 전문성을 활용한 교육 지원 역할을 적극 수행해야 함

아산 기업가정신 교육 포럼

## 2부. 우리가 만들 기업가정신

---

SXSW EDU, 3년의 기록과 기업가정신

오영주 N15 메이커사업본부장

---

---

**SXSW EDU**

**3년의 기록과 기업가정신**

N15 메이커사업본부장 오영주

---



# SXSW EDU

SXSW(South by Southwest)의 family event로 매년 3월 미국 텍사스 주 오스틴에서 열리는 교육 전문 컨퍼런스

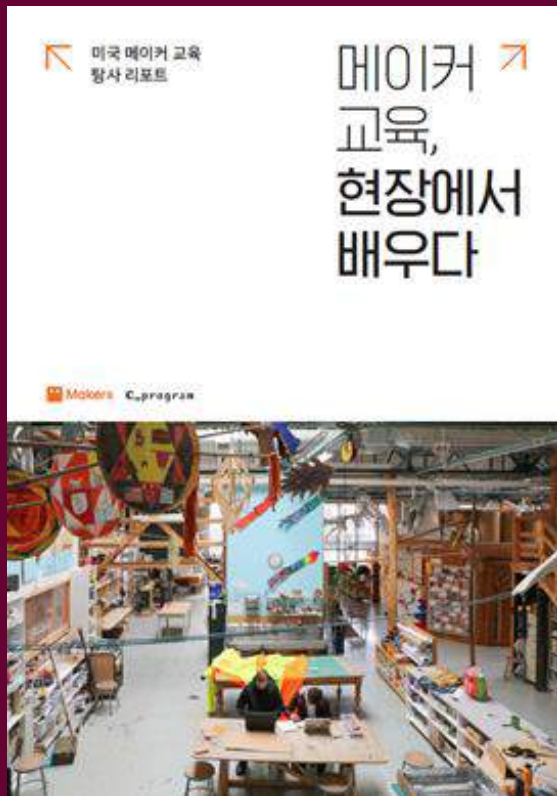
4일간 450개 세션, 40개국 8,000명 참가

# SXSW EDU

## 교육에 관한 모든 주제

- 정규교육(K-12 Education)
- 조기/고등/성인교육
- 교육기술(Ed Tech)
- 형평성(Equity)
- 학습공간
- 학습의 과학
- 사회정서학습
- 교육정책과 리더십
- 취업능력(Employability)
- 기업가정신(Entrepreneurship)

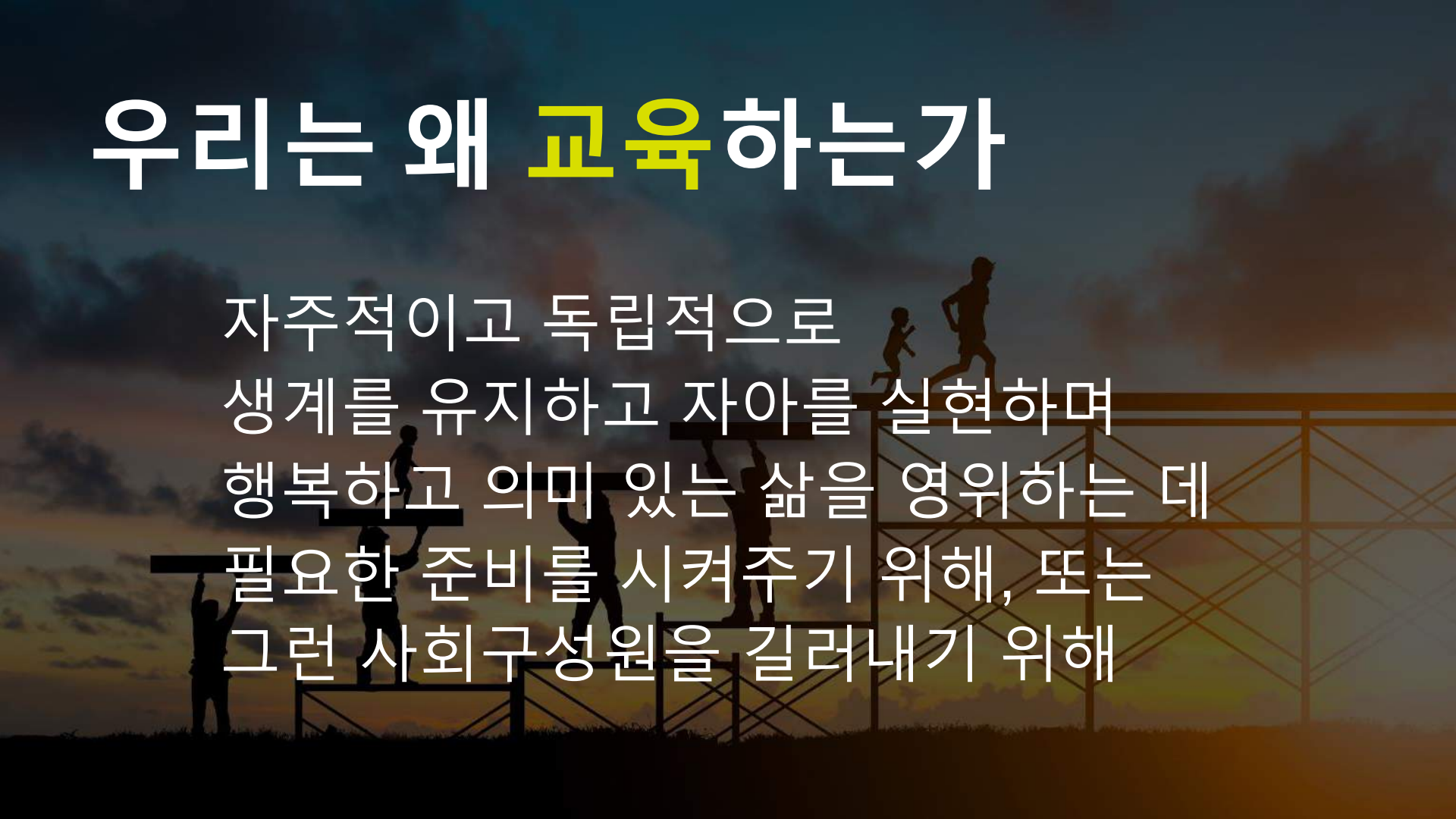




2016-2018 | 총 76개 세션 | 총 300쪽 콘텐츠 | 펀딩액 총 3200만원

# 우리는 왜 **교육**하는가

자주적이고 독립적으로  
생계를 유지하고 자아를 실현하며  
행복하고 의미 있는 삶을 영위하는 데  
필요한 준비를 시켜주기 위해, 또는  
그런 사회구성원을 길러내기 위해

The background of the slide features a silhouette of a group of people on a metal structure, possibly a playground or a construction site, against a sunset sky. The silhouettes show a person standing on the ground, another person on a platform, and two children running on a higher level. The sky is a mix of dark blue and orange, suggesting the time is either dawn or dusk.



# 배움이란 무엇인가

“교육은 남이 시켜주는 것이고  
배움은 스스로 하는 것이다.”

Education is what others do to you,  
Learning is what you do to yourself.

---

- 조이 이토, MIT 미디어랩 소장



# 학습자 중심

Learner-Centered

학습자가 스스로 배움의 대상을 탐색하고  
목표를 설정하고 계획을 추진할 권한

“학습자는 흥미 있는 문제를 접하면  
스스로 탐구하고 사고하는 법을 배운다.”

---

- 존 듀이, 미국의 교육학자



## 완전습득과 역량

Mastery & Competency

배운 내용을 바탕으로 소통하고  
활용할 수 있는 실제 지식과 능력

“무엇을 ‘할(do)’ 수 있는지,  
배운 내용을 바탕으로  
‘소통(communicate)’ 할 수  
있는지를 목표로 삼는다.”

---

- 뉴욕시 교육부 Mastery Collaborative



## 맥락

### Context

우리가 사는 세상의 현실과 맞닿아  
습득하고 활용하는 살아있는 지식

“지식은 맥락 속에 존재하고  
지역사회 속에 확산된다.”

---

- 크리스 데데, 하버드대 교육학 교수



## 공동 문제 해결

Collaborative Problem-solving

서로 다른 영역의 기술과 역량을 보유한  
개인이 모여서 하나의 팀처럼 협력



“21세기 지식경제 시대에는  
프로젝트를 중심으로 움직이는  
'스튜디오 모델' 작업 방식이  
보편화될 것이다.”

---

- 찰스 파델 & 버니 트릴링, 「21세기 핵심역량」



## 회복력

Resilience

있는 그대로의 자신을 인정하고  
더 많이 성장하게 하는 내면의 힘

“괴로워지지 않는 사람은  
배우는 것도 없다.”

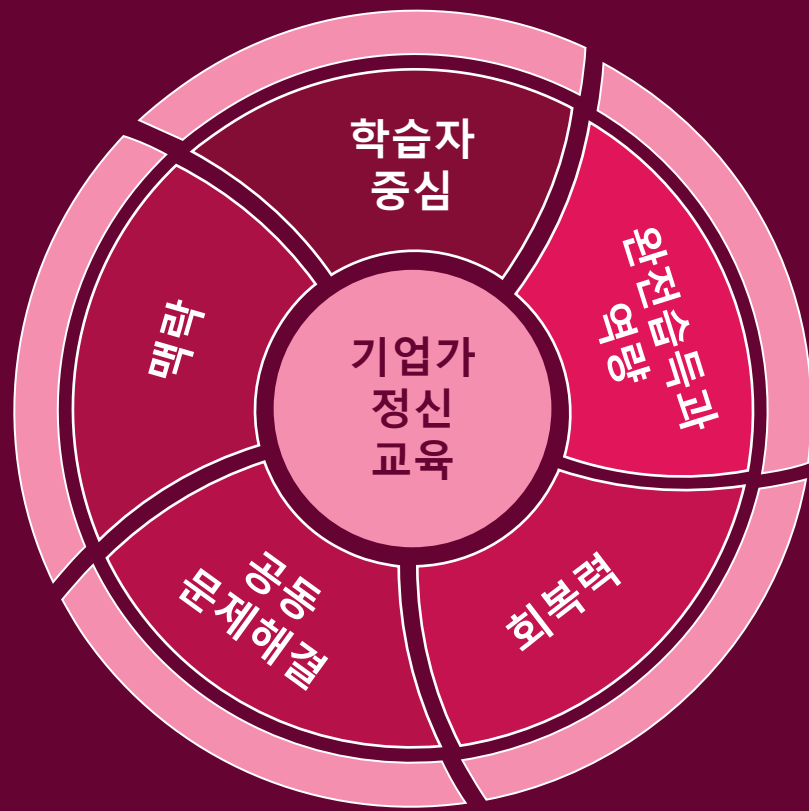
---

- 제시카 라히, 교사/저자/교육 저널리스트

# 기업가정신교육

Entrepreneurship Education

잠재된 수요를 발견하고,  
이를 창의적으로 해결하면서  
주체적·선도적으로 살아가는  
방법을 연습하는 교육



# STARTUP 101

EXPERIENCING ENTREPRENEURSHIP IN K-12

CASE #1. '우리'의 생활 속 문제

## Campus Sherpa

대학 진학을 앞둔 뉴저지의 고등학생들과  
컬럼비아 교육대학원의 교육기술·미디어의 콜라보

“어떻게 하면 대학 진학을 앞둔 고등학생들이  
쉽고 효과적인 방식으로 지원을 희망하는 학교의  
실제적인 정보를 얻을 수 있을까?”

TEST

PROTOTYPE

PITCH



## CASE #1. Campus Sherpa

# 프로젝트 과정



### 해결책 도출 | Ideate & Prototype

- 정의된 문제에 대한 해결책 평가
- 전문가와의 만남 통한 자원 확보
- 작은 실험 - 검토 - 개선의 반복



### 문제정의 | Emphathize & Define

- 고등학생 희망 대학 투어 수요
- 학생이 원하는 실제 정보 미흡
- 편의성과 비용 등 효율 증대 필요

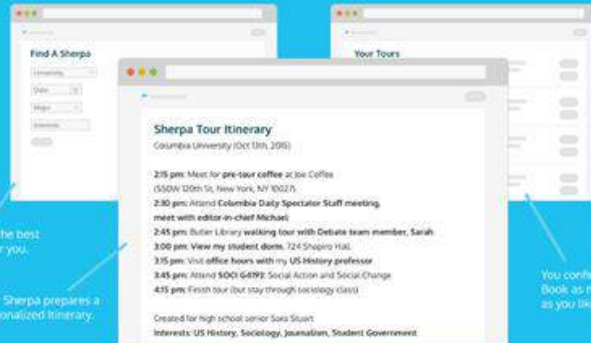
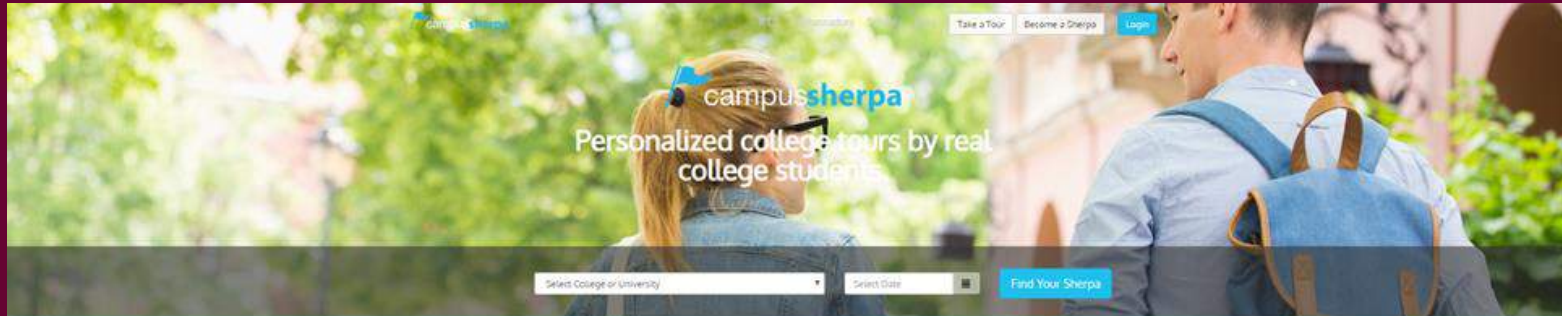


### 실행 | Test & Launch

- 조건별 학교 보여주는 서비스 기획
- 해당 학교 재학생 투어 도우미 선발
- 모바일 어플리케이션 개발 및 론칭

## CASE #1. Campus Sherpa

# 프로젝트 결과 : 맞춤형 투어 Campus Sherpa



We find the best match for you.

Your Sherpa prepares a personalized itinerary.

You confirm the tour, book as many tours as you like.

## CASE #1. Campus Sherpa

# 프로젝트 결과 : 1500 sherpas at 150 campuses



**Sherpa Sophie**

Georgetown University

Sophie is a pre-med Human Science major and a Chemistry minor. She is Chair of Accessibility Policy, web editor of a science journal, volunteers at the local hospital, research assistant at a cancer therapy lab on campus, and part of the sorority Kappa Alpha Theta.



**Sherpa Roy**

UC Santa Cruz

Roy is a computer science major. He is the President of an tri-ethnic American Club, an event planning intern, a brother of Alpha Epsilon Ii Fraternity, and an avid basketball player. He can also play a pretty good game of FIFA.



**Sherpa Emma**

New York University

Emma is an economics major with interests in education, law, and public policy. She is a self-identified history nerd and loves to read pretty much anything. You can often find her doing community service, working as a barista, or in the kitchen trying a new recipe.



**Sherpa John**

University of Michigan

John is a history major with interests in law, politics, and government. He is involved with theater productions, a member of the political union, and is a beverage coordinator at a student restaurant. He enjoys playing the drums, political issues, and pilies.

### Just The Right Tour For You

These are some of our ideas, but this is your journey.

#### Actual Student Dorms

Go beyond the one student dorm that you see on the "official" tour. Our sherpas show you what student living quarters actually look like.

#### The Social Scene

Don't let your experience at the college end when the last class finishes. Meet students on the quad and in campus coffee shops.

#### Real Club Meetings

Interested in the campus newspaper? Club soccer? Improv comedy? We'll match you with a sherpa that's involved with the activities that you want to be involved with.

#### and Much, Much, More

This tour is about you. Your sherpa will work with you to make sure that you see everything that meets your interests. Don't let a single passion go to waste. Explore everything on campus you care to see. We'll be right at your side.



CASE #2. 타인과 사회의 문제

# Project Nirmala

싱가포르미국인학교(SAS) 12학년 학생들의  
'현대 아시아의 이해' 캡스톤 프로젝트

“어떻게 하면 열악한 환경에서 생활하는  
인도의 여성들이 값싸고 질 좋은 위생용품을  
구하고 여성건강을 지킬 수 있을까?”

STUDENT:

SENIOR  
CAPSTONE  
PROJECT:

LOCATION:

ZANE MOUNT CASTLE JESSE ATLAS

PROJECT NIRMALA

SINGAPORE

## CASE #2. Project Nirmala

# 프로젝트 과정



### 해결책 도출 | Ideate & Prototype

- 위생용품 개발 방향 설정
- 시중의 위생용품 분석
- 다양한 샘플 제작



### 문제정의 | Empathize & Define

- 니르말라 지역의 사회경제적 특성
- 위생용품 구입 및 사용 저해 원인
- 위생용품 보급 기대효과



### 실행 | Test & Launch

- 샘플 테스트 및 평가
- 83센트의 재사용 가능한 위생용품 개발
- 웹사이트 구축 + 제품 유통 및 판매

CASE #2. Project Nirmala

# 프로젝트 결과 : 웹사이트



## CASE #2. Project Nirmala

# 프로젝트 결과 : 연구에세이

Modern Asian Perspectives A1

November 27, 2013

Word Count: 977

What is the benefit of providing basic menstrual sanitation to women in India?

(A) Bloody *Shame*:

The Importance of Providing Basic Feminine Hygiene to Women in India

By: Zane Mountcastle & Jesse Atlas

For over [three hundred million women](#) in India, using old cloth, discarded newspapers or even dried leaves to catch the menstrual flow each month is not a distant, unimaginable issue; it is their reality brought on by poverty. During the days of menstruation every month, these women become ostracized by their families – especially in the predominantly Hindu and Muslim communities of rural India. They are not permitted to perform religious [rituals, pray in temples or mosques, cook or touch communal drinking water](#); they are “[impure](#)”. The overbearing patriarchies, né dictatorships of the phallus of South Asia, hold women in oppressive subordination so that they are not comfortable even speaking with men about such a taboo topic, not to mention going so far as to (*dare I say?*) purchase any feminine hygiene products



CASE #3. 제조창업 도전기

# LINCON

숙명여대 교양과정의 경영학부생  
N15 PROTO X + 디지털대장간

“어떻게 하면 가방을 바닥에 두거나 빈자리에  
올려두지 않을 수 있을까? 어디서든 가방을  
걸 수 있는 장치를 만들 수 없을까?”

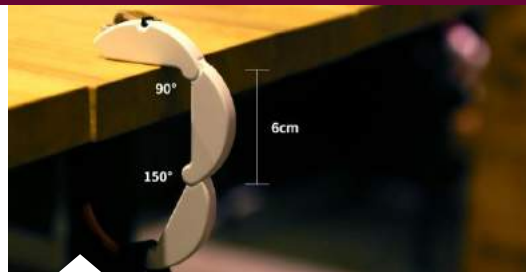
## CASE #3. LINCON

# 프로젝트 과정



### 해결책 도출 | Ideate & Prototype

- 가방고리 개발 결정
- 기존 제품과 달리 어디서든 걸 수 있게 개발
- 시제품 설계 및 제작과 실험



### 문제정의 | Empathize & Define

- 시험 기간 중 자리를 구하기 힘들었던 경험
- 가방을 두는 행태 관찰 및 분석
- 현황과 관련한 문제점 분석



### 실행 | Test & Launch

- 크라우드펀딩으로 인지도 제고
- 고객의견 반영하여 제품 개선
- 초도물량 2,500개 생산

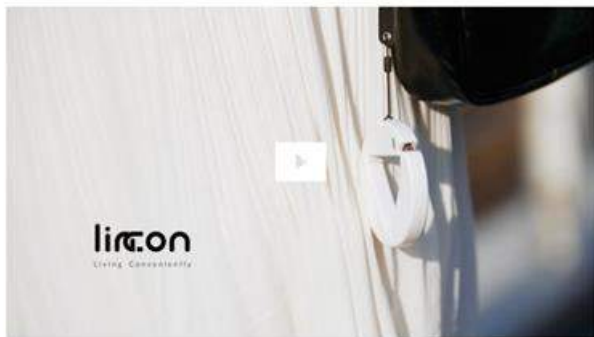
## CASE #3. LINCON

# 프로젝트 결과 : 크라우드펀딩

올리빙 #제대로가방걸이링콘 프로젝트

어디서든 가방을 제대로 걸어주는 가방걸이, lincon

스토리 | 펀딩 안내 | 댓글 588 | 채소식 20 | 서포터 1265



가방, 이젠 센스있게 걸고 멋지게 들자! 언제 어디서든 당신의 가방을 제대로 걸어주는 프리미엄 가방걸이 링콘입니다.

### 펀딩성공

3262 % 달성

32,628,500 원 펀딩

1,265 명의 서포터

#제대로가방걸이링콘 프로젝트는 소중한 서포터들의 헌당과 응원으로 2018.04.29에 성공적으로 종료되었습니다.

♡ 575

🗨 문의

공유하기

● 펀딩하기는 후원하기가 아닙니다. 자세한 [문의하기](#)

CASE #3. LINCON

## 프로젝트 결과 : 특허출원

### 출원 번호 통지서

출원 일자 2017.12.19  
특기 사항 공개신청(무)  
출원 번호 30-2017-0060220 (접수번호 1-1-2017-1266120-55)  
출원인 명칭 페토코리아 주식회사(1-2017-056104-9)  
대리인 성명 김영철(9-1998-000040-3)

특 허 청 장



# 기업가정신교육 →

기획·조직  
소통·협업

도전  
실패

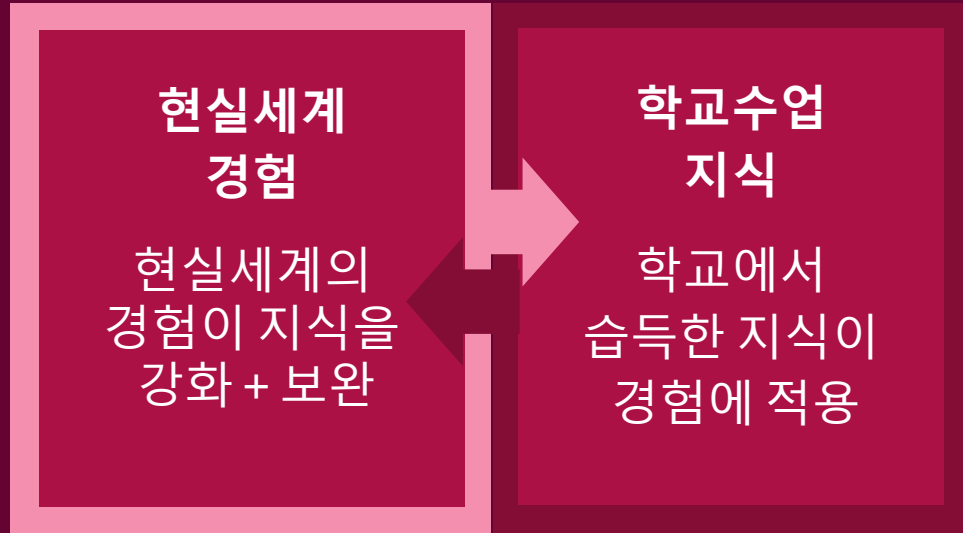
문제를 발견하는  
비판적 사고력

문제를 해결하는  
창의 + 혁신

지속가능성  
소셜임팩트

→ 21세기 역량 배양

## 기업가정신교육 ...→



...→ 변화하는 현실 세계에 적용가능한 실제적 능력과 역량

# 감사합니다

오영주

youngju.oh@n15.asia

<https://publy.co/project/948>

<https://publy.co/project/200>

아산 기업가정신 교육 포럼

## 2부. 우리가 만들 기업가정신

---

기업가정신이 만든 미래, 본질을 찾다

안광배 캠퍼스멘토 대표

---



# 기업가정신이 만든 미래 본질을 찾다







“

”

캠퍼스멘토는 올바른 진로교육을 통하여  
세상에 선한 영향력을 펼쳐나가는 진로교육 전문기업입니다.

2012년

교육부 SCEP 연구개발 참여  
- 청소년 기업가정신 교재개발

2014년

국내 최초 기업가정신 보드게임 개발

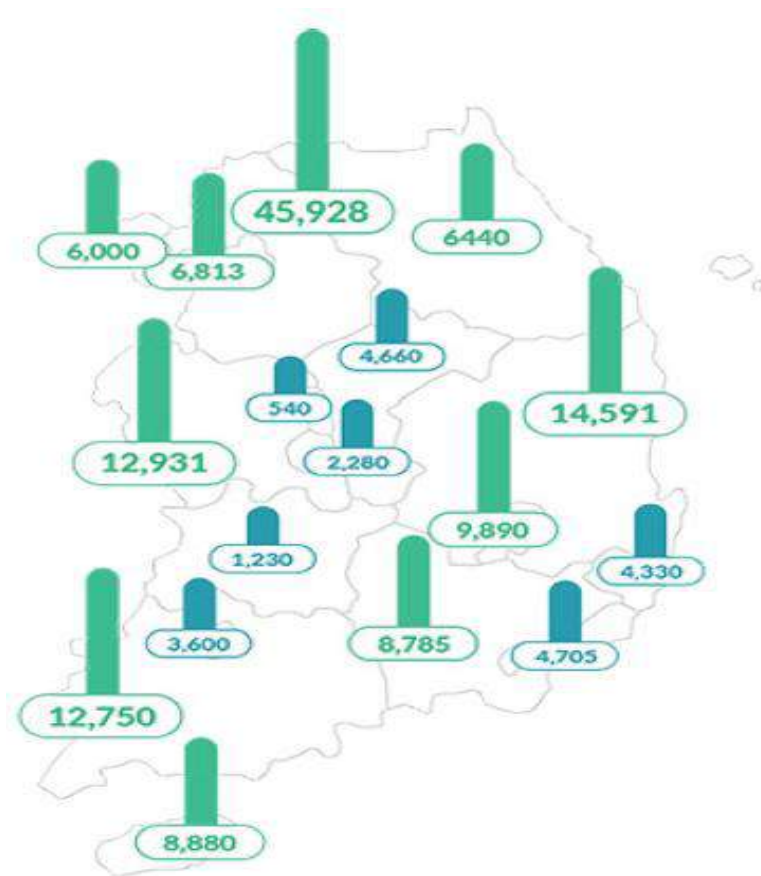


1,178개교  
6,066개 판매

2013년

2018년

1,600개교 21만명 대상 기업가정신 교육





# 캠퍼스멘토, 문산고 '청소년 벤처기업가' 양성 협약

머니투데이 증기협력팀 오지훈 기자 | 입력 : 2018.03.21 17:20



청소년 벤처기업가 양성을 위한 산학협력 협약식을 마친 캠퍼스멘토와 문산고등학교 학생 및 교직원, 벤처기업 버빙의 관계자들이 기념 촬영을 하고 있다/사진제공=캠퍼스멘토

청소년 기업가정신 교육콘텐츠 개발을 위한 기업 'Verbing' 법인 설립

# Verbing

성공

실패



창업

前

後



무엇을 만들까?

누구에게 팔까?

누구랑 같이하지?

돈은 어떻게 구하지?



# 창업

- 고객
- 아이템
- 기획
- 마케팅
- 인사
- 기술
- 투자
- 계약서
- 4P분석
- 세무소
- 브랜드
- 등기소
- 사업자등록증
- 법인인감도장
- 기업명
- 기업철학
- 매출목표
- 경영
- 홈페이지
- 가족설득
- 홍보
- 사무실
- 시제품
- CI / BI
- 인테리어
- 거래처
- 경쟁사
- 정관
- 근로계약서
- 명함

그 어려운걸 해냅니다.

고등학생들이~~





Success

Failure

# 1년동안 살수 있는 집이 주어진다면?





어른들의 시선

창업 = 보증 = 실패 = 빚

아이들의 시선

창업 = 도전 = 역량 = 희망

# 기업가정신을 통해 본 미래

- ◆ 무엇을 만들 것인가?
- ◆ 누구에게 팔 것인가?
- ◆ 자본은 어떻게 구할 것인가?
- ◆ 누구랑 할 것인가?
- ◆ 우리의 사회적 가치는 무엇인가?



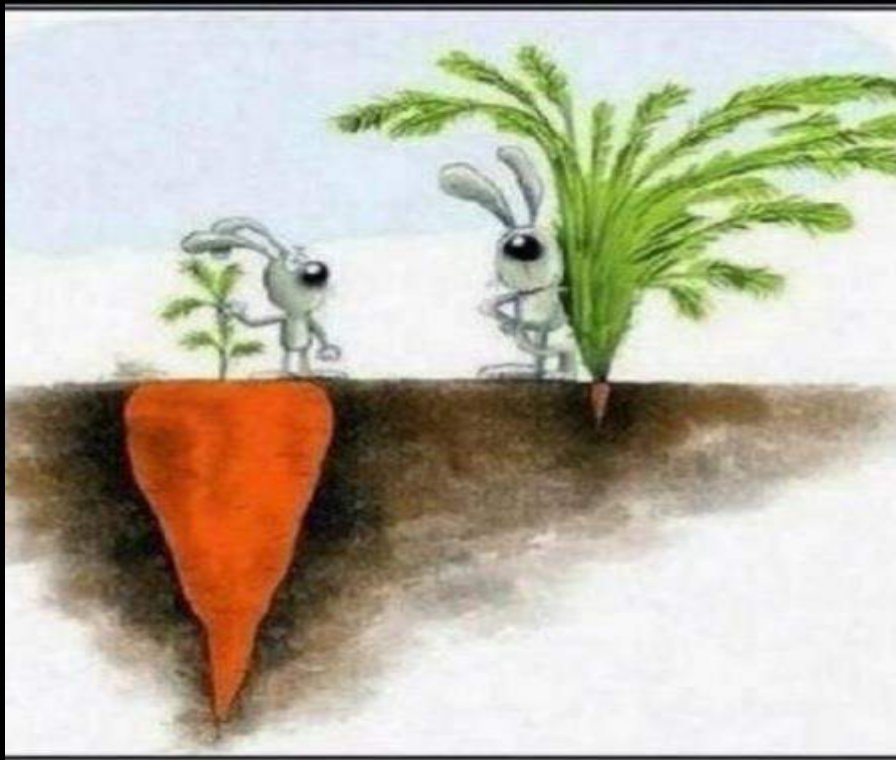
창의력, 추진력,  
판단력, 통솔력,  
독립심, 인내심,  
협동심, 전문성,  
공감능력 등

# Verbing



이 아이들의 도전은

성공입니까? 실패입니까?



**SUCCESS**

it's not always what you see

꿈은  
틀림없이

희망이  
보입니다

**감사합니다.**



아산 기업가정신 교육 포럼

## 2부. 우리가 만들 기업가정신

---

JA, 기업가정신 100년

여문환 JA KOREA 사무국장

---

# JUNIOR ACHIEVEMENT KOREA



GIVE THEM THE POWER TO CHANGE THEIR **WORLD**

 JA Korea

# JA 100

100 years of Achievement



## Junior Achievement

1919년

120개국

국제  
비영리단체

# JA Korea

## Mission

청소년들이 자신의 미래를 스스로 개척할 수 있는 역량을 키워,  
성공적인 삶을 살 수 있도록 돕는다.



2002년 설립



자원봉사자



청소년 교육



교육기부기관  
교육부

교육부 인증  
교육기부기관

# JA Key Contents

## 세가지 교육 기둥



**Entrepreneurship**



**Financial Literacy**



**Employability**

# 2017 Impact



Pre School	Elementary school	Middle School	High School	University Students	Adult
5,020	101,586	6,647	7,802	3,218	320

# Entrepreneurship





# Entrepreneurship programs

Title	Contents
<b>JA Company Program</b>	고등학생을 위한 실물창업프로그램과 국제창업대회
<b>Aim High Camp</b>	중, 고등학생을 위한 기업가 정신 캠프
<b>International Trade Challenge</b>	고등학생을 위한 아시아 태평양 지역 비즈니스 무역 제안 국제대회
<b>TTBiz</b>	한국, 일본, 싱가포르, 필리핀 고등학생들이 팀을 이루어 일본 관광 상품을 개발하는 대회. 우승팀 일본 방문
<b>Dream Store</b>	저소득 계층 초등학생을 위한 기업가 정신 프로그램
<b>It's My Business</b>	중학생을 위한 창업 및 기업가 정신 프로그램

# JA 창업대회 모습들



# 생각해볼 거리

- 기업체험마을: Enterprise Village
- 융합교육: STEM+, Art+, Agri+, Urban+
- 출발부터 global: beyond nation-state
- 교재, 교사, 학교를 넘어서: PBL, 거꾸로, Makers

GIVE THEM  
THE POWER  
TO PURSUE  
THEIR **DREAMS**

 JA Korea



아산 기업가정신 교육 포럼

## 2부. 우리가 만들 기업가정신

---

기업가정신 교육이 가져온 청소년들의 변화

이우진 국민대학교 교수

---



2018 아산 기업가정신 교육포럼

---

# 기업가정신 교육이 가져온 청소년들의 변화

---

이 우 진

# 무엇을, 왜 해보았나 ?

---

**첫째, 청소년에게 하는 기업가정신(entrepreneurship) 교육이 과연 효과가 있는가?**

**둘째, 그럼 청소년들에게는 구체적으로 어떠한 변화가 나타나는가?**

## **Can Entrepreneurship Be Taught?**

You bet it can--and in our 1st Annual Top 100 Entrepreneurial Colleges and Universities, we reveal which U.S. schools do it best.

**what should be taught and how should it be taught?**

기업가정신 교육이 효과를 갖는 메카니즘 (앙트러프러너십 교육 원리)

청소년 기업가정신의 중요성

교육이 정말 효과가 있는지의 기존 연구, 그리고 네이버 + 아산

무엇을 발견했나?

그것이 무슨 의미인가 so what ?



# 이제는 조금 익숙해진 용어 '앙트러프러너십'

## 25년전, Entrepreneurship 우리말 표기의 고민

- 창업
- 혁신적 기업가 활동
- 앙트르프러너십

- 박춘엽 (1993)

*Entrepreneurship의 옮긴말인 '기업가정신'의 용어보다는 앙트러프러너십이라는 용어를 사용하고자 한다.*

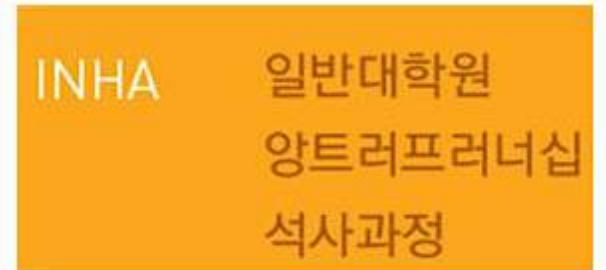
*옮긴 용어가 만들어내는 혼란이, 표준어로서 갖는 가치보다 더 크다고 판단하기 때문이다.*

- 김도현 외(2017)

<학부>



<대학원>



<청소년/  
혹은 기업>



<연구>



앙트러프러너십 = Mind set + Skill set

이제, Process보다는 method / sense making (Heidi et al., 2014 - Teaching Entrepreneurship)

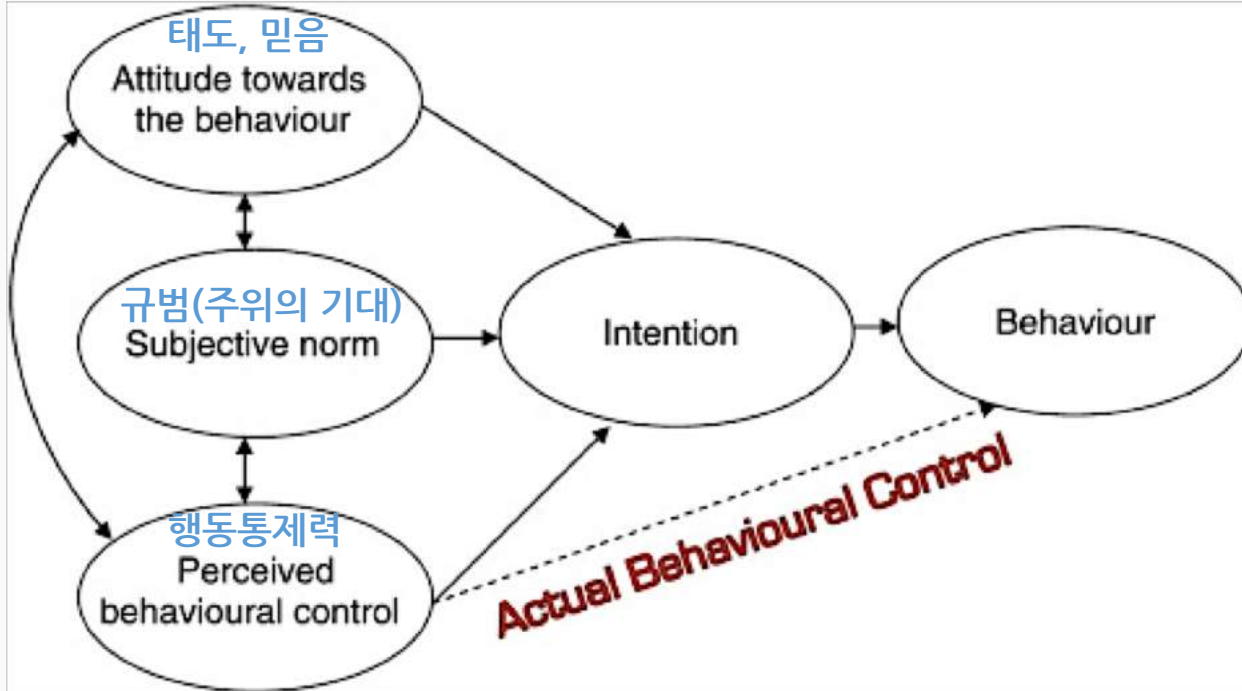
교양교육(?) 혹은 Life skill = 시대교육



“추정된 사실들을 동요시키고, 익숙한 것을 낯설게 만들며  
현상들 밑에, 그리고 그 배후에서 일어나는 것들을 폭로하고,  
젊은이들의 방향 감각을 혼란시켜  
그들이 다시 방향을 잡을 수 있는 길을 발견하도록 도와주는 것”

- 2007 Harvard Univ.

## The Theory of Planned Behavior (TPB Model) Organizational Behavior and Human Decision Processes



*Ajzen's Theory of Planned Behavior(1991)*

**TPB의 설명력 : 38 ~ 62%**  
(Armitage & Conner, 2001; Sheeran & Tylor, 1997)

Descriptive Norm Vs.  
Subjective Norm 설명 (변화가 시작)

'의지(intention)'가 행동(event)을 만든다,  
그럼, 창업의지 entrepreneurial intention를 높이려면?

## 청소년 창조창업여행 기업가정신 교육

주 체 : 인천시 교육청 & 중앙대학교 (2014. 4월 ~ 11월)

내 용 : 교사연수 및 고등학생 교육 실시

대 상 : 고등학생 319명 대상으로 효과성 검증 (사전-사후조사 / 남녀 & 학년별 증감)

측정지표 : 혁신성, 위험감수성, 진취성, 자율성



여학생과 1학년의 진취성 저하, 2학년의 자율성 저하

## 청소년 기업가정신 스쿨교육

주 체 : OEC & 국민대학교 (2017. 3월 ~ 11월)

내 용 : 중학교 및 고등학생 교육 실시

대 상 : 고등학생 624명 대상으로 효과성 검증 (사전-사후, 통제집단 설정 / 통계적유의성)

측정지표 : 기회활용, 기회발견, 기업가정신, 진로준비행동, 창의성역량, 창업의지,

셀프리더십, 사회적 문제해결력, 기업가정신 적용



9개의 측정지표 모두 향상

## 국민대 경영대학 (연구책임 김도현교수, 이우진교수, 김가영박사과정)



## 국민대 교육학과 (정선영교수, 이지선박사)



# 연구의 목적

그간의 교육효과 측정 및 분석

아산나눔재단의 청소년 기업가정신 교육에 대한 발전방안 탐색



아산 정주영 현대그룹 창업자의  
기업가정신을 확산하는 공익재단

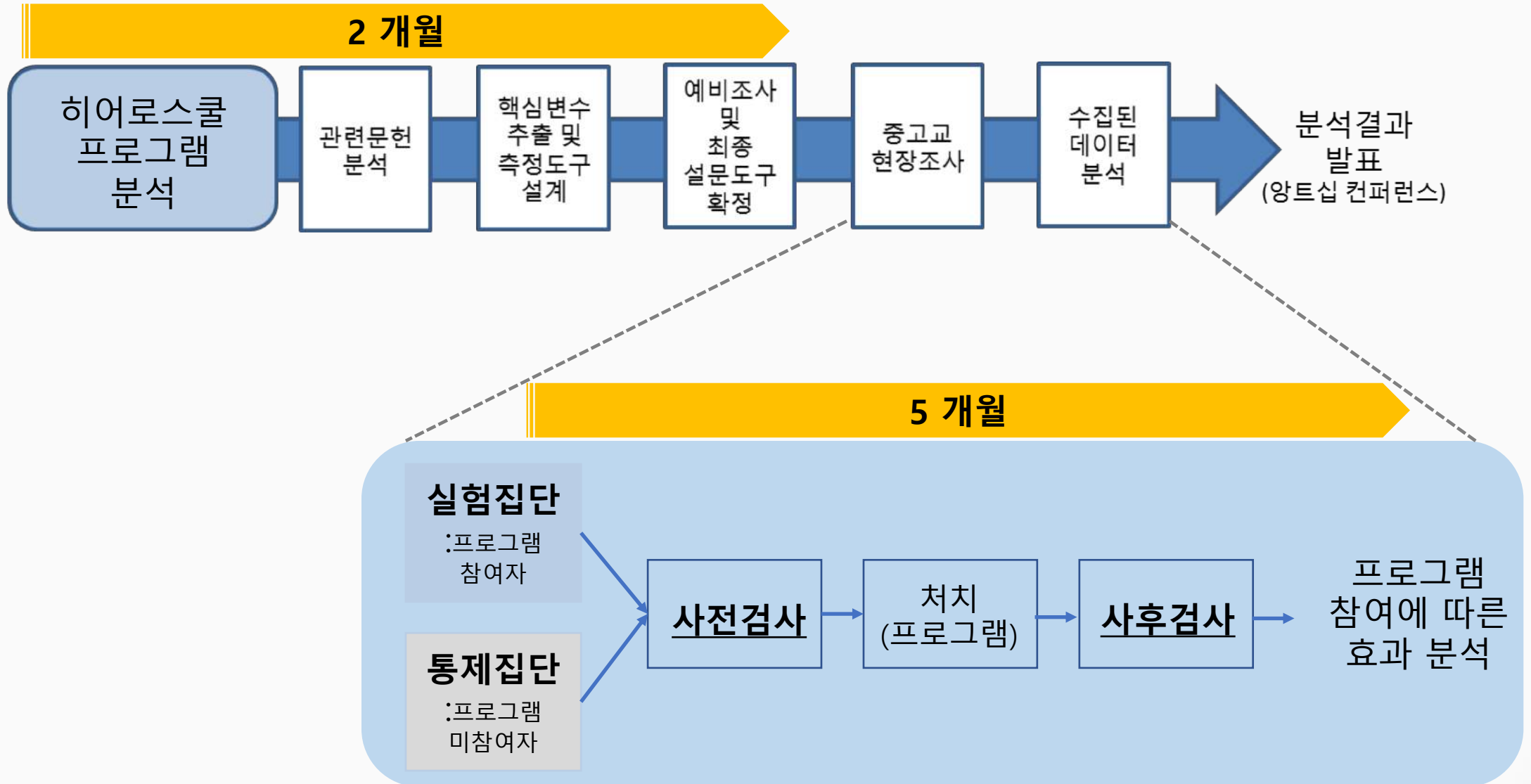
with



개인의 가능성을 발굴하여 변화시키는  
'학교 안의 또 다른 학교'

## 연구의 진행과 결과

# 연구진행 및 측정





# 히어로 스쿨의 교육내용

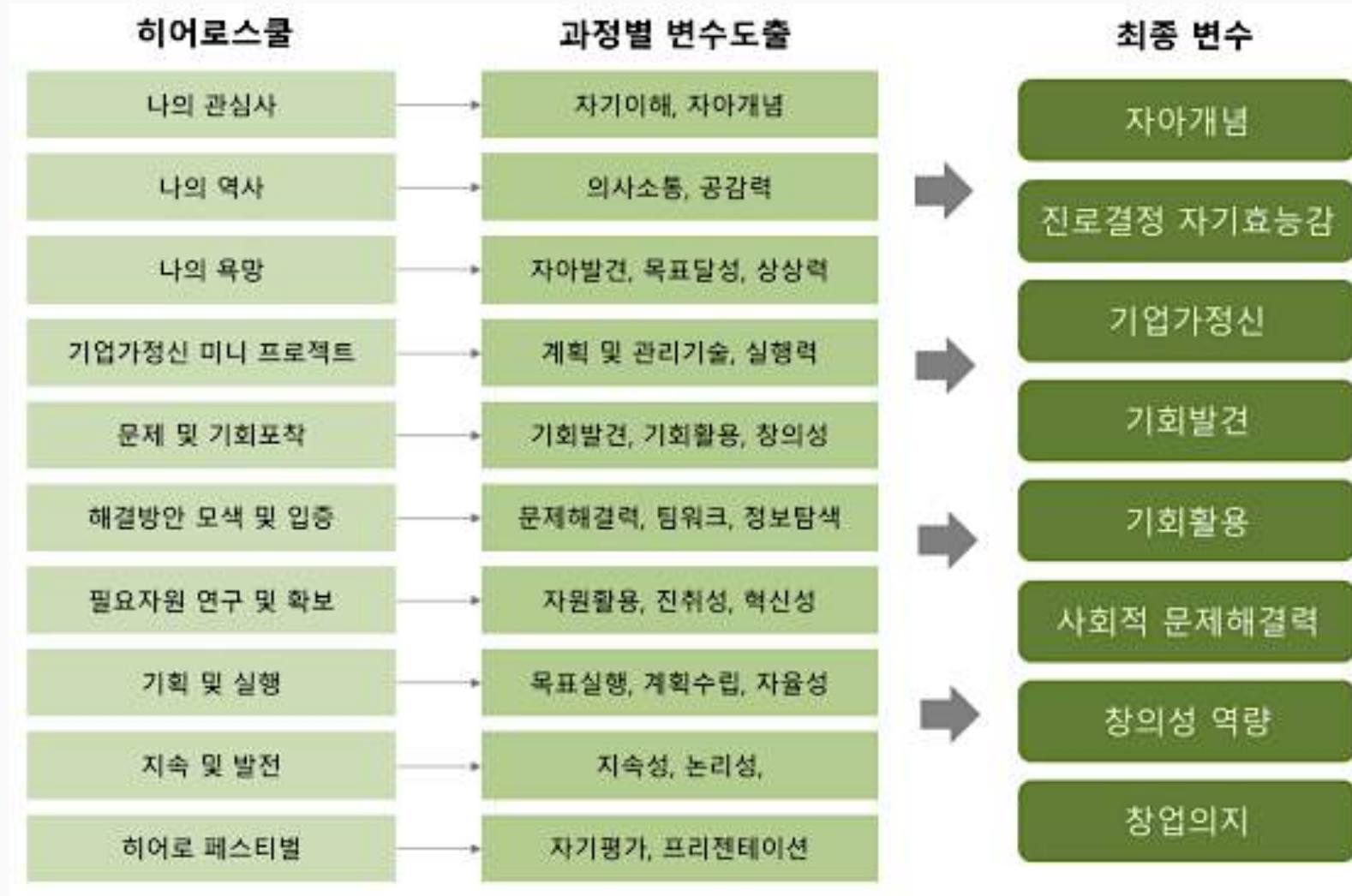
차시	핵심목표	주제	세부활동	기대효과
1차시	유대감 형성 & 팀빌딩	나의 관심사	아바타 그리기 강사 소개 및 전체 교육 과정/스토리 소개 조셉캠벨의 '영웅의 여정' 영상 관심사 보드게임 갤러리 투어 300 초 글쓰기 PMI 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기이해</li> <li>• 자아개념</li> </ul>
2차시	나의 과거를 통한 재능과 가능성 탐색	나의 역사	6 BY 6 나의 타임라인 그리기 모두의 타임라인 그리기 갤러리 투어 300 초 글쓰기 PMI 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의사소통</li> <li>• 공감력</li> </ul>
3차시	나의 욕망을 통한 재능과 가능성 탐색	나의 욕망	3 keyword 꿈의 산 만들기 가치 카드 선택하기 의자 게임 300 초 글쓰기 PMI 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자아발견</li> <li>• 목표달성</li> <li>• 상상력</li> </ul>
4차시	짧은 경험을 통한 기업가정신과 프로젝트 프로세스 이해	기업가정신 미니프로젝트	히어로 스무고개, 팀 단합 장기 프로젝트 사례 미니 프로젝트 기획 및 실행 유지 및 발전 미니 프로젝트 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 계획 및 관리기술</li> <li>• 실행력</li> </ul>
5차시	사례를 통해 시야를 넓히고 실제 주변의 문제 또는 기회를 포착하는 역량 습득	문제 및 기회 포착	히어로카드 사례학습 가치포착 프로젝트 기획 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기회발견</li> <li>• 기회활용</li> <li>• 창의성</li> </ul>

# 히어로 스쿨의 교육내용

차시	핵심목표	주제	세부활동	기대효과
6차시	스스로 해결방안을 도출하고 검증하는 프로세스 이해와 경험	해결방안 모색 및 입증	해결책 기획 해결책 입증 기획 서로서로 컨설팅 (해결책 입증편) 300 초 글쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제해결력</li> <li>• 팀워크</li> <li>• 정보탐색</li> </ul>
7차시	자원의 구분과 개념을 이해하고 다양한 방법을 통해 확보해보는 경험	필요자원 연구 및 확보	프로젝트 설명 및 실행 지원금 지급 서로서로 컨설팅 (자원확보편) 300 초 글쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자원활용</li> <li>• 진취성</li> <li>• 혁신성</li> </ul>
8차시	일정계획 및 역할 분배와 아이디어를 실제 실행으로 옮기는 경험	기획 및 실행	기획 프로젝트 실행 서로서로 컨설팅 (기획 및 실행편) 300 초 글쓰기 PMI 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목표실행</li> <li>• 계획수립</li> <li>• 자율성</li> </ul>
9차시	지속 및 발전의 의미를 공감하고 기획하는 역량 습득	지속 및 비전	지속 및 발전 방안 수립 프로젝트 자체 평가 서로서로 컨설팅 (기획 및 실행편) 300 초 글쓰기 PMI 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지속성</li> <li>• 논리성</li> </ul>
10차시	프로젝트 과정 및 결과 대외 발표	히어로 페스티벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스티커 전쟁</li> </ul> 프로젝트 최종 발표회 문제포착부터 실제 활동 과정 및 결과를 정리 수료증 증정 (선택)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기평가</li> <li>• 프리젠테이션</li> </ul>

# 도출된 변화의 기대 = 교육효과

교육학의 선행연구를 다수 참조 ('창업의도'보다 훨씬 광범위한 효과를 가정)



# 측정대상 : 중학교 & 고등학교

고등학교 총 442명, 중학교 총 374명

구분		고등학교(N=442) (%)		중학교(N=374) (%)			
		실험집단 (N=221)	통제집단 (N=221)	구분	실험집단 (N=187)	통제집단 (N=187)	
성별	남자	101(45.7)	112(50.7)	성별	남자	127(67.9)	116(62.0)
	여자	120(54.3)	109(49.3)		여자	60(32.1)	71(38.0)
나이	16세	1(.5)	1(.5)	나이	13세	2(1.1)	3(1.6)
	17세	4(1.8)	5(2.3)		14세	113(60.4)	115(61.5)
	18세	170(76.9)	200(90.5)		15세	20(10.7)	11(5.9)
	19세	45(20.4)	15(6.8)		16세	50(26.7)	55(29.4)
	결측치	1(0.4)			그 외	2(1.0)	3(1.5)
학년	고1	178(80.5)	1(.5)	학년	중1	112(59.9)	121(64.7)
	고2	43(19.5)	207(93.7)		중2	15(8.0)	10(5.3)
	고3	0	13(5.9)		중3	60(32.1)	56(29.9)

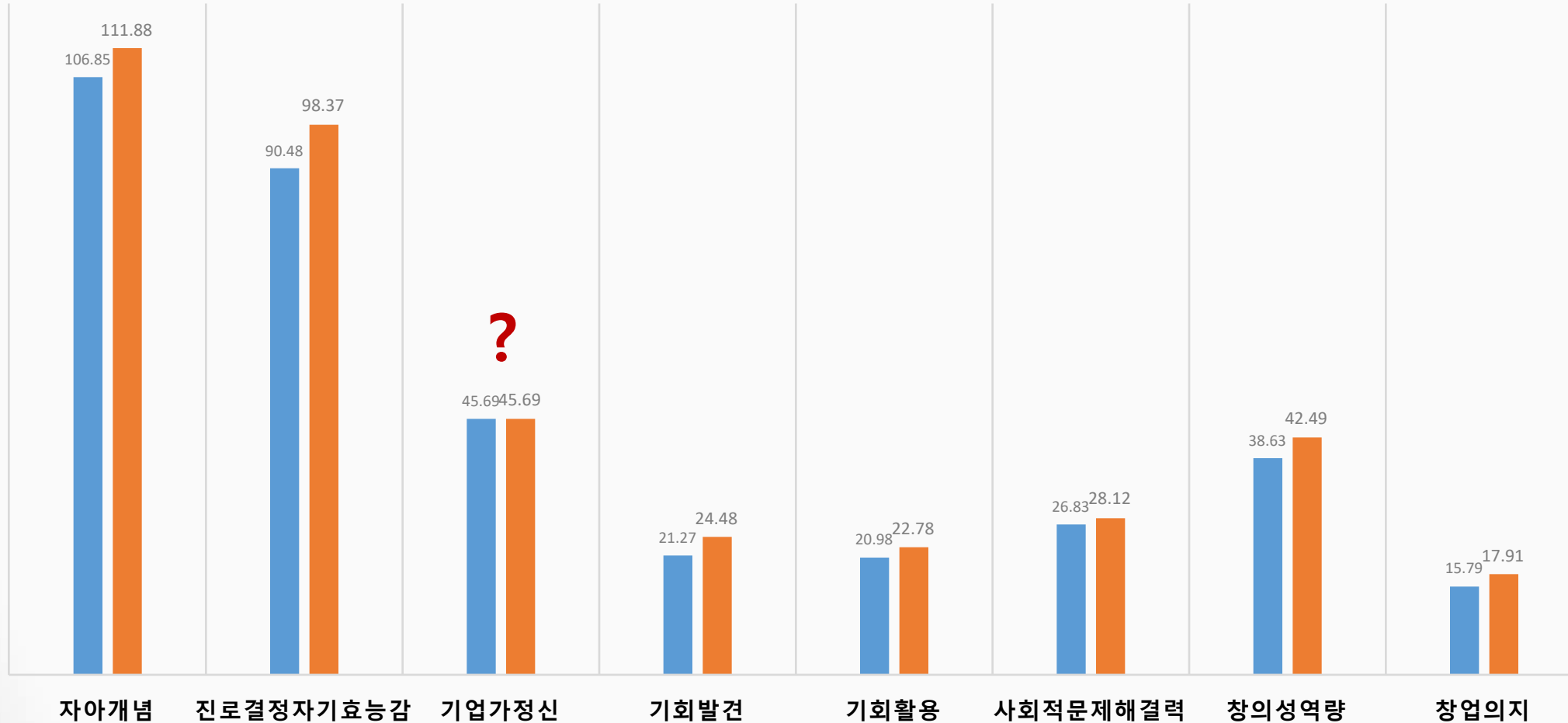
# 도출된 측정변수의 적절성

변인	세부요인	문항수	신뢰도
자아개념	일반적자아, 성취자아 능력자아, 사회적자아	30	.94
진로결정 자기효능감	직업정보수집, 목표설정, 계획수립, 문제해결, 자기평가	25	.93
기업가정신	혁신성, 위험감수성, 진취성	13	.87
기회발견	-	7	.85
기회활용	-	6	.88
사회적문제해결 력	문제규정, 의사결정	7	.87
창의성 역량	협력적 의사소통, 창의적 문제 해결력, 혁신적 업무행동능력	11	.87
창업의지	-	6	.95

# 고등학생의 변화 결과

기업가정신 항목을 제외하고, 유의미한 변화(향상)가 나타남

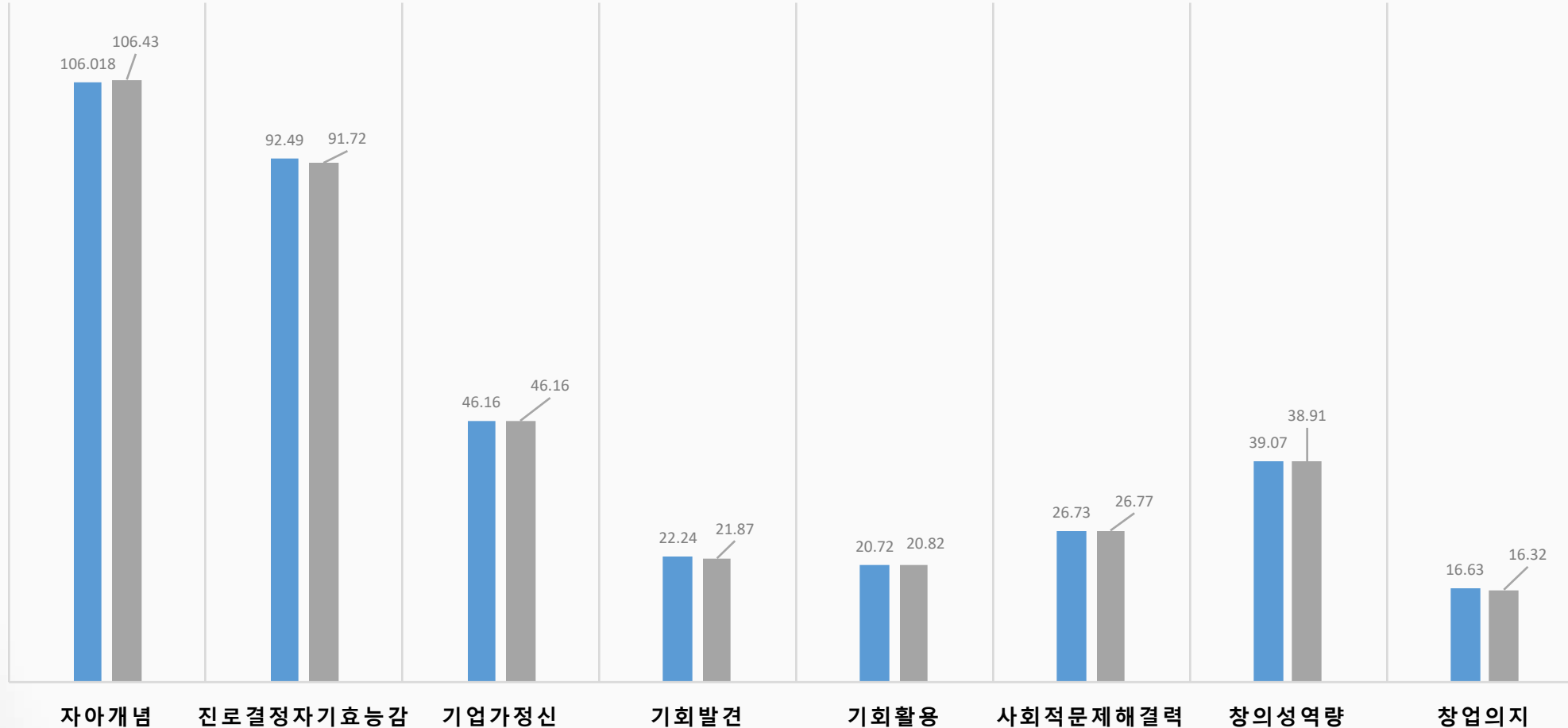
■ 실험 사전 ■ 실험 사후



# 통제집단 고등학생의 변화 결과

모두 유의미한 변화(향상)가 나타나지 않음 (X)

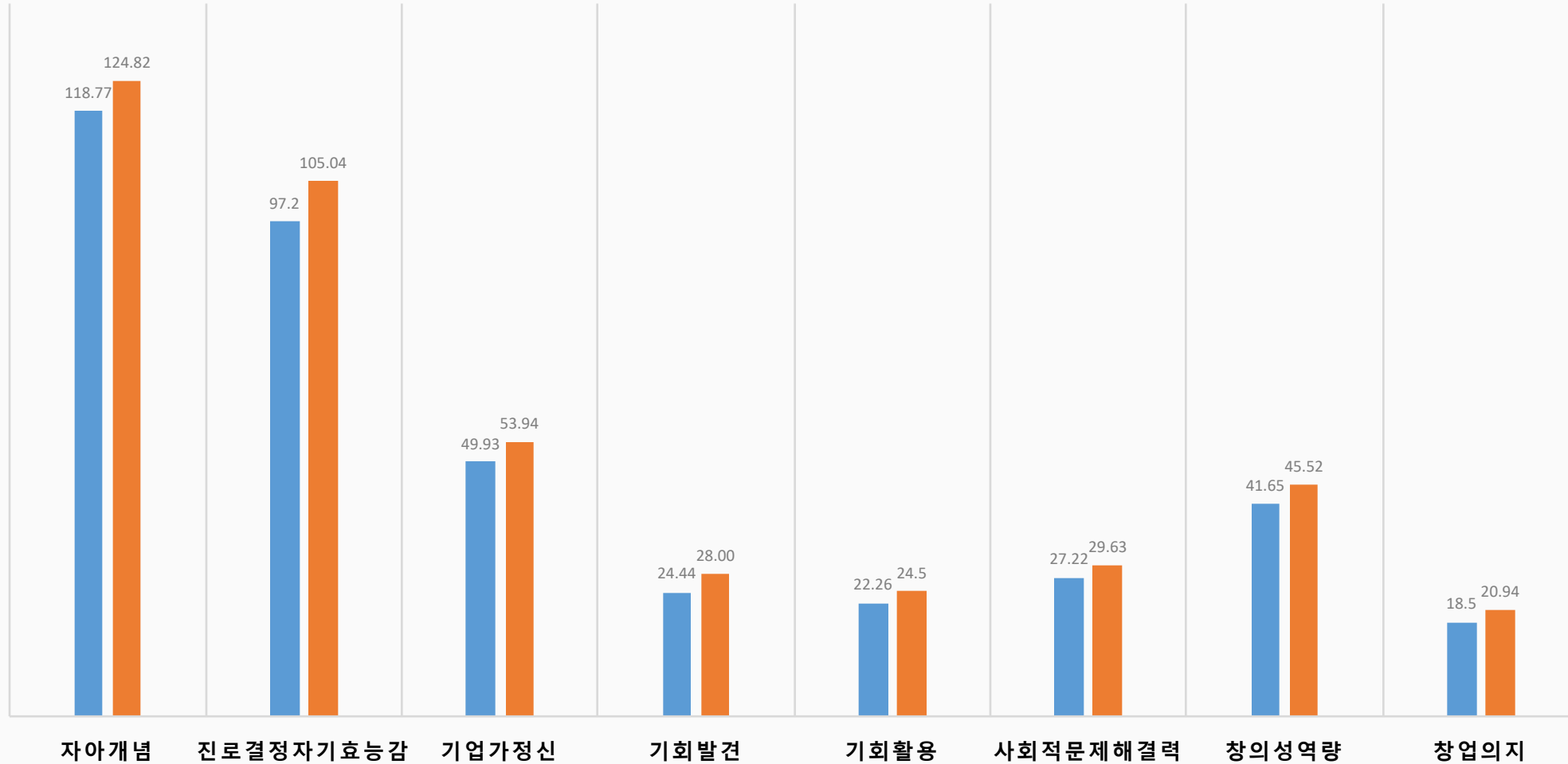
■ 통제 사전 ■ 통제 사후



# 중학생의 변화 결과

모든 항목에서 유의미한 변화(향상)가 나타남

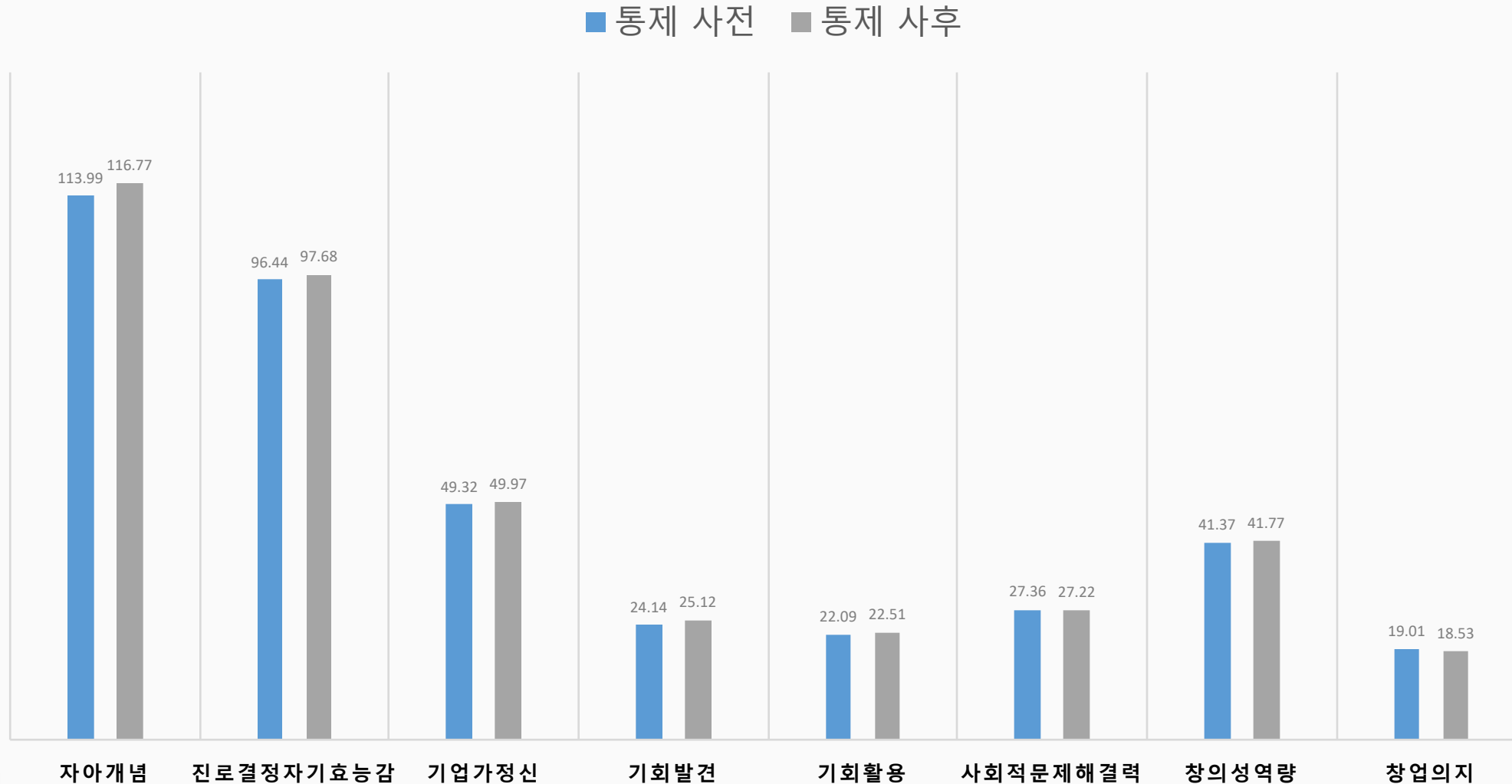
■ 실험 사전 ■ 실험 사후





# 통제집단 중학생의 변화 결과

모두 유의미한 변화(향상)가 나타나지 않음 (X)



# 고등학생 인터뷰 내용

## 홍익디자인 고등학교

구분	주요 질문	요약
	특이점	- 특성화고(디자인), 담당교사가 기업가정신 수업을 처음 맡아봄
학생	장점	- 수업에 자율성이 있고 팀 활동을 통해 재미와 협동심을 모두 얻을 수 있음 - <b>자신에 대한 이해력이 높아지고 목표를 생각하게 됨</b> - <b>사회문제인식 및 해결에 대한 역량이 높아짐</b> - <b>자신감과 도전정신이 향상됨</b>
	개선점	•프로젝트 시간이 너무 촉박함 •영상편집을 실제로 해볼 수 있는 기회가 없음
	변화한 것	•사회문제에 관심을 가지게 되고 이를 해결할 수 있다는 자신감이 생김 • <b>문제 포착 능력 및 협동을 통한 해결방법을 알게 됨</b>
선생님	장점	•디자인고 특성상 학생들의 만족도가 높고 몰입도가 높음 •사회문제를 인식하고 <b>해결하고자하는 적극성</b> 을 가지게 됨
	개선점	•수업분위기가 자유로운 것을 넘어서 산만해질 수 있으므로 이에 대한 학교와 강사간의 조율이 필요함
	변화한 것	• <b>수업에 임하는 학생들의 태도가 적극적으로 변화함</b> •자신감이 향상되었고, 사회문제에 대해 관심을 가지기 시작함



# 중학생 인터뷰 내용

## 관악중학교

구분	주요 질문	요약
특이점		- 담당교사가 기업가정신 관련 수업을 듣거나 진행한 경험이 있음
학생	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>•편하고 자유롭게 수업을 받을 수 있음</li> <li>•친구들과 <b>협동하여 활동을 통해 수업</b>을 받을 수 있음</li> </ul>
	개선점	<ul style="list-style-type: none"> <li>•없음</li> <li>•과자를 더 주었으면 좋겠음</li> </ul>
	변화한 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>내가 좋아하는 것과 싫어하는 것에</b> 대해 알게 됨</li> <li>•<b>사회 문제에</b> 관심을 가지고 이를 해결하는 방법을 알게 됨</li> </ul>
선생님	장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>•사회문제에 관심을 가지게 되고 해결하는 방법을 생각하게 됨</li> <li>•자기이해가 높아지고 <b>협동심이 향상됨</b></li> </ul>
	개선점	<ul style="list-style-type: none"> <li>•본 프로젝트에 투입되는 시간이 매우 적음(시간조율 필요)</li> <li>•진로수업과 중복되는 부분은 개선되어야 함</li> <li>•강사의 역량이 검증되어야 함</li> </ul>
	변화한 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>•학생들이 수업을 즐거워함</li> <li>•문제인식과 해결력이 향상됨</li> </ul>



## 추가적인 분석 (학교별, 강사별)

# 고등학교별 차이

다운고등학교는 학교의 협조가 유달리 매우 적극적 (해당 교육의 중요성 인지?)

나머지 타교들은 유사한 수준의 협조 및 참여

코드	지역	학교	자아개념	진로결정 자기효능감	기회발견	기회활용	사회적문제 해결력	창의성 역량
1	울산	<b>다운고</b>	<b>121.47</b>	<b>106.67</b>	<b>30.20</b>	<b>27.33</b>	<b>31.33</b>	<b>48.40</b>
2	울산	약사고	119.19	104.14	24.24	23.57	29.05	43.10
3	광주	경신여고	108.19	89.38	22.56	20.88	24.94	40.06
4	광주	인성고	116.30	98.00	26.45	24.25	28.40	44.45
5	경기도	수주고	112.26	98.65	22.52	23.04	29.09	42.22
6	경기도	상현고	108.92	95.92	24.40	22.60	27.68	42.58
7	대전	충남고	118.05	100.60	24.90	23.90	27.15	40.90
8	경기도	<b>군포 e비즈고</b>	102.05	<b>87.30</b>	<b>22.05</b>	<b>20.30</b>	<b>25.50</b>	<b>37.65</b>
9	강원	문성고	116.68	99.79	22.82	22.36	29.43	42.19
10	경기도	삼계고	112.80	103.60	24.53	22.87	29.73	44.33
11	서울	<b>홍익디자인고</b>	<b>98.65</b>	92.00	22.24	21.41	27.35	41.24
		전체평균	112.39	97.79	24.11	22.89	28.16	42.34

# 고등학교 강사별 차이

열정적 태도와 노력을 가진 강사가 결과가 좋으며,  
수업 현장에서의 리더십 및 학생들과의 화합이 잘 되지 않을 때 결과가 낮은 것으로 추측

코드	강사	자아개념	진로결정자 기효능감	기회발견	기회활용	사회적문제 해결력	창의성 역량
1	A	112.26	98.65	22.52	23.04	29.09	42.22
2	E	105.97	97.94	23.03	21.91	28.58	42.69
3	H	105.87	92.09	23.36	21.58	26.71	40.34
4	SS	116.26	99.26	23.15	22.59	29.33	42.19
5	<b>HS</b>	<b>121.47</b>	<b>106.67</b>	<b>30.20</b>	<b>27.33</b>	<b>31.33</b>	<b>48.40</b>
6	EK	119.19	104.14	24.24	23.57	29.05	43.10
7	T	116.30	98.00	26.45	24.25	28.40	44.45
8	Y	108.19	89.38	22.56	20.88	24.94	40.06
9	M+S	118.05	100.60	24.90	23.90	27.15	40.90
	전체	112.39	97.79	24.11	22.89	28.16	42.34

# 고등학교별 + 강사별 매칭비교 : 교육운영자의 중요성

최고 점수의 학교와 강사가 매칭됨 (다운고 & H강사)

또한 낮은 점수의 학교와 강사는 부분 매칭됨 (군포 e비즈고 & Y강사)

코드	지역	학교	학교 특이사항(담당학교의견)	강사	강사 특이사항(히어로스쿨의견)
1	울산	다운고	•히어로스쿨 2년차 •진로교사, 교감 참여도 높음 •학생들 만족도 높음	H	•열정 및 역량 높음
2	울산	약사고	•작년 강사(두부)보다 불만족 •관심은 높으나 협조가 낮음 •결과물에 push 심한편	EK	•역량 및 이해도 높은편 •학생과 소통이 원활함
3	광주	경신여고	•학생참여도는 나쁘지 않음 •학교 관심 및 협조 무난함 •1.2학년 간 불협화음 있음	Y	•수업의 어려움을 토로함 •열정 및 역량이 하 수준 •학생 탓을 자주 함 •퍼실리테이션 및 PBL 운영 떨어지나 강연은 잘하는 편
4	광주	인성고	•학생들 간 불화가 있었을 때 강사가 잘 해결해주지 못함	T	•학생들과 친화력 높음 •리더십은 부족한 편
5	경기도	수주고	*	A	- 역량 중하 - 학원선생님 경험이 많아 프로젝트성 운영 부족
6	경기도	상현고	*	H	•올해 첫 교육 시작 •열정은 높으나 역량은 중간
7	대전	충남고	*	M+S	- 경험은 적으나 열정과 노력이 높아 좋은 평가를 얻음
8	경기도	군포e비즈고	•기업가정신 동아리 대상 •동아리 유대관계 좋음 •학교 협조도 매우 높음	H	•올해 첫 교육 시작 •열정은 높으나 역량은 중간
9	강원	문성고	*	SS	•히어로스쿨 대표
10	경기도	삼계고	•2학년 멘토로 활동 •멘토기 1학년 팀에 1명씩 배치 •2년차까지 적극적이었으나 3년차부터 관심도 떨어짐	E	•열정, 경력, 역량 우수한 편
11	서울	홍익디자인고	•늦게 시작하여 주2회로 시작함 •교사 및 학생들 반응 양호함	E	•열정, 경력, 역량 우수한 편

# 중학교별 차이

결과 무관하게 대다수 학교의 협조도는 좋음

낮은 점수 학교의 경우 학생들의 관심도가 떨어지거나 과하게 산만하였다는 평이 있음

코드	지역	학교	자아개념	진로결정자 기효능감	기업가정신	기회발 견	기회활용	사회적문 제해결력	창의성역 량	창업의지
1	경기도	서정중	114.46	96.21	<b>48.25</b>	24.89	<b>21.86</b>	27.54	42.14	<b>17.61</b>
2	경기도	전곡중	125.55	102.36	53.68	<b>24.73</b>	22.95	28.05	43.18	17.64
3	서울	장평중	117.31	102.00	49.94	25.81	23.13	27.19	43.25	20.94
4	대전	<b>관평중</b>	<b>142.57</b>	<b>118.39</b>	<b>60.96</b>	<b>32.50</b>	<b>28.61</b>	<b>33.54</b>	<b>51.32</b>	<b>25.75</b>
5	경기도	예봉중	129.54	107.08	56.08	29.58	25.13	29.92	46.25	21.29
6	서울	관악중	114.08	97.00	50.67	27.17	24.00	28.00	43.00	20.42
7	광주	<b>운암중</b>	<b>114.00</b>	<b>94.94</b>	49.44	25.44	22.19	<b>27.50</b>	<b>41.13</b>	20.50
8	울산	외솔중	128.43	107.57	55.05	29.38	24.70	30.57	48.71	22.00
9	부산	재송중	134.20	113.05	58.45	30.95	26.70	31.95	47.70	21.30
		전체	125.77	105.17	54.05	28.04	24.53	29.61	45.56	20.90



# 중학교 강사별 차이

뿐만 아니라 특이한 경우일 수도 있으나, 2명의 강사(메인1, 보조1)로 운영된 학교는 수업 중 학생들과의 소통과 지도 측면에서 긍정적인 영향을 줄 수 있음

강사	별명	자아개념	진로결정자기 효능감	기업가정신	기회발견	기회활용	사회적문 제해결력	창의성역 량	창업의지
1	P	116.08	102.72	50.60	25.76	23.72	27.92	43.04	20.80
2	A	124.48	101.22	53.13	24.48	22.65	27.87	42.26	17.35
3	B	114.96	96.96	48.52	25.11	22.07	27.67	42.89	17.85
4	N	126.48	102.65	54.00	29.04	24.26	29.61	45.09	20.57
10	D	125.86	106.10	54.90	28.95	24.35	29.95	47.76	21.71
13	J	135.00	113.18	57.77	30.86	26.50	32.14	48.18	21.45
16	C	114.88	95.94	50.71	26.41	22.94	27.82	42.06	21.24
69	<b>M+S</b>	<b>143.97</b>	<b>118.69</b>	<b>61.48</b>	<b>32.90</b>	<b>28.76</b>	<b>33.14</b>	<b>51.69</b>	<b>25.72</b>
	전체	125.77	105.17	54.05	28.04	24.53	29.61	45.56	20.90

# 중학교별 + 강사별 매칭비교 : 역시 교육운영자의 중요성

최고 점수의 학교와 강사가 매칭됨(관평중 & M+S강사)

또한 낮은 점수의 학교와 강사는 부분 매칭됨

코드	지역	학교	학교 특이사항(담당학교의견)	강사	강사 특이사항(히어로스쿨의견)
1	경기도	서정중	- 담당교사 협조 및 관심 양호, - 단기캠프 경험 제공됨	B	•역량 중하, 1년차 경험 •중학생의 어려움 및 전용콘텐츠 필요성 피력
2	경기도	전곡중	- 수업진행이 매우 어려움 - 학생들 대부분 놓여촌가족 - (학업에 열중이 어려움)	A	- 역량 중하 - 학원선생님 경험이 많아 프로젝트성 운영 부족
3	서울	장평중	- 담당교사들이 아이들 참여가 잘 이루어지지 않아 미안해함	P	- 리더십 및 순발력 부족 - 스스로 중학교 수업을 힘들어함
4	대전	관평중	- 수업이 산만했다고 평가됨 - 다만 1명의 학생의 긍정적인 변화가 있어 만족함	M+S	- 경험은 적으나 열정과 노력이 높아 좋은 평가를 얻음
5	경기도	예봉중	- 3년차 히어로스쿨진행학교 - 학교 및 학생의 협조도가 높음	N	- 디자인씽킹 및 퍼실리테이션 특화된 강사
6	서울	관악중	- 담당교사들이 아이들 참여가 잘 이루어지지 않아 미안해함	P	- 리더십 및 순발력 부족 - 스스로 중학교 수업을 힘들어함
7	광주	운암중	- 담당교사의 협조도 좋음 - 수업운영 결과는 기대이하 - 수업이 산만함	C	- 학생들 리더십이 부족함
8	울산	외솔중	- 다운고 교장이 외솔중으로 부임 - 교장 및 진로선생님 개입 많음	D	- 열정 및 역량 상 수준
9	부산	재송중	- 가장 늦게 수업 시작함	J	- 수업 역량 및 공감능력 낮음 - 자기개발이 없음

**어떠한 의미를 갖는가 So What ?**

## 기존 연구와의 차별성

---

'창업의지'를 넘어 청소년에게 적합한 측정 변수의 적용

동일한 프로그램을 중학교와 고등학교에 교육하였을 때,

같은 강사가 다른 수준의 학교들을 교육 하였을 때의 경우들을 처음으로 살펴봄

(앞선 앙트십교육 연구의 경우, 중고등학교의 교육차시가 다름)

그리고, 중학교 고등학교의 결과가 의미있게 다른지 분석함

# 다시, 추가 분석 : 중고등학교 t검정

평균차이는 통계적으로 유의하며, 중학교의 평균이 대부분 높은 것으로 볼 때 교육의 효과가 중학교에서 더 잘 나타나고 있다고 해석할 수 있음

	학년	평균	표준편차	평균차	t	유의확률
자아개념	중학생	4.20	.72	.45	6.554	.000
	고등학생	3.75	.66		6.510	.000
진로결정효능감	중학생	4.21	.71	.30	4.521	.000
	고등학생	3.91	.62		4.472	.000
기업가정신	중학생	4.16	.74	.37	5.191	.000
	고등학생	3.79	.71		5.174	.000
기회발견	중학생	4.01	.86	.56	6.752	.000
	고등학생	3.44	.82		6.728	.000
기회활용	중학생	4.09	.84	.28	3.450	.001
	고등학생	3.82	.79		3.433	.001
사회적문제해결력	중학생	4.24	.73	.21	3.066	.002
	고등학생	4.02	.67		3.045	.002
창의성역량	중학생	4.13	.79	.30	3.969	.000
	고등학생	3.84	.72		3.939	.000
창업의지	중학생	3.49	1.14	.56	4.937	.000
	고등학생	2.93	1.13		4.933	.000

## 청소년들에게 변화가 일어났나?

- 중학교, 고등학교 청소년 모두 **분명한, 유의미한 변화가 나타남**

※ **분명한** = 안받은 애들과 비교해서  
**유의미한** = 전후 변화가 의미있는 차이가 나는

## 색다른 교육방법이 있었나?

- 모든 차시에 적용된 **'sharing & evaluating'**은  
아이디어와 해결방법을 공유하고 이러한 과정을 스스로 평가함
- Teaching Entrepreneurship에서 이야기 하고 있는 **'공유과 성찰'**의 의미에서  
협력하는 태도와 혁신하는 사고능력을 기를 수 있음

## 중장기적 교육이 필요

- 중학생의 경우 네이버(앙트십)에서 3시간 교육 후 측정이 유의미하지 않았지만, 이번 연구에서는 중학생의 변화가 눈에 띄게 달라짐
- 청소년 교육에서 **일정 교육시간의 확보**는 효과를 만들 수 있음

## 강사/교육자 역량교육이 필요

- 앙트십 연구결과와 마찬가지로, **강사의 수준이 교육품질에 큰 영향**을 미침
- 학교의 지원, 담당교사의 협조는 교육의 촉매역할을 할 수 있으나 근원은 강사의 역량
- 교육품질의 균일화를 위해 강사/교육자의 지속적인 역량교육이 필요함

## 교육 대상별 프로그램의 맞춤화

- 고등학생 보다는 중학생에 '더' 적합할 수도 있는 프로그램 (기업가정신 지표의 무변화)
- 대상별 수준에 맞는 커리큘럼을 적용



**Thank you !**



