

2019 제1기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북



2019 제1기 아산 티처프러너

기업가정신 교육 커리큘럼

가이드북

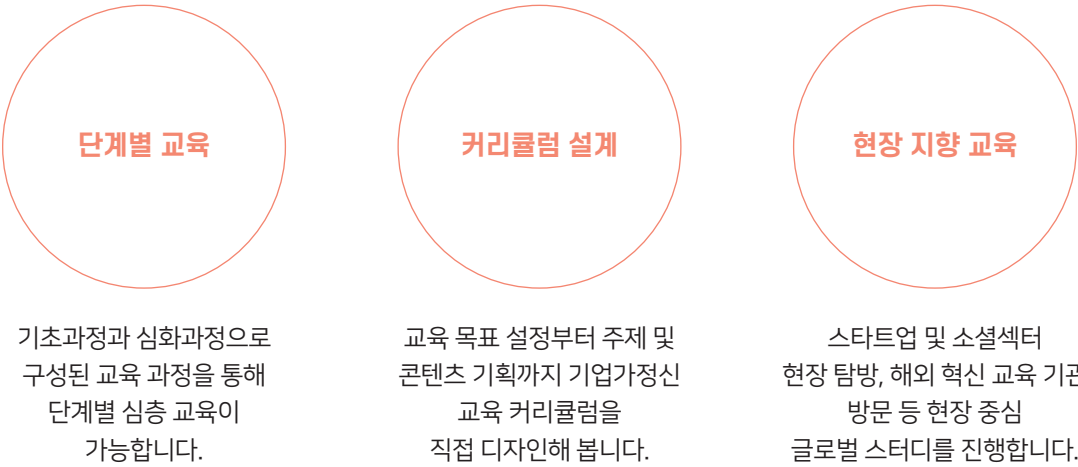


CONTENTS

아산 티처프러너	04
CURRICULUM 1. 세상의 문제에 귀 기울이는 EAR 프로젝트	07
CURRICULUM 2. 상호 멘토링을 활용한 기업 만들기	33
CURRICULUM 3. 앙트 히어로	64
CURRICULUM 4. 기업가정신 무인도 탈출기	100
CURRICULUM 5. Social Cafe 재미로 세상을 바꾸다!	155
CURRICULUM 6. 앙트러프러너십 아이돌	181



아산 티처프러너 ASAN TEACHER-PRENEUR는
기업가정신의 질적, 양적 확산을 위해
중고등학교 교사를 대상으로 아산나눔재단에서 실시하는
기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다.



아산 티처프러너 과정 소개

 Attitude & Skill	기업가정신 마인드셋	교사 스스로 기업가정신을 위한 마인드셋을 갖출 수 있도록 하는 과정입니다. 질문과 퍼실리테이션 방법을 통해 '교사' 보다는 '코치'가 되는 법에 대해 이해합니다.
	콘텐츠 개발 방법론	교육 콘텐츠 및 방식에 대한 기존 사고를 전환하고, 커리큘럼 설계를 위한 기본적인 방법론을 학습합니다.
	디자인씽킹과 문제해결	디자인씽킹 프로세스의 이해를 통해 문제를 파악하고 창의적인 프로토타입 과정을 거쳐 혁신적인 솔루션을 제안하는 능력을 키웁니다.
 knowledge	기업가정신 이론	기업가정신의 이론적 배경 이해를 통해 기업가정신의 개념 및 중요성, 핵심요소 등 특징에 대해 이해합니다.
	아산형 기업가정신	아산형 기업가정신의 특징을 이해합니다.
	창업이론과 실제	아이디어 포착부터 비즈니스 모델링까지 창업을 전 과정을 경험하고 이해합니다.
 사회혁신 현장탐방	기업가정신 커리큘럼 디자인	본인만의 기업가정신 교육 커리큘럼을 설계하고 교육 현장에서 효과적으로 적용하는 법을 학습합니다.
		사회혁신 분야의 기관 현장 탐방 및 특강을 통해 스타트업 생태계와 사회혁신 현장을 이해합니다.

아산 티처프러너^{ASAN TEACHER-PRENEUR} 프로그램 중

기업가정신 커리큘럼 디자인 과정은 기업가정신 교육 전문가로서 교육 대상에 맞는 커리큘럼을 직접 설계할 수 있는 역량을 기르는 것을 교육의 목표로 삼았습니다.

국내외 기업가정신 교육 커리큘럼 리서치를 통한 팀별 분석과 토의,
교육공학적 측면을 고려한 커리큘럼 설계,
팀별 커리큘럼의 MVP 테스트를 통한 완성도 제고,
시뮬레이션을 통한 피드백으로
본 기업가정신 교육 커리큘럼을 개발했습니다.

2019 제1기 아산 티처프러너 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

CURRICULUM 1.

세상의 문제에 귀 기울이는 EAR 프로젝트

팀명 우리

- 김성광 전인고등학교
- 양승희 서울세종과학고등학교
- 이정은 서울방송고등학교
- 차주연 자운고등학교
- 최호진 현대고등학교

본 프로그램은 청소년들이 변화하는 세계를 인식하고, 창의적인 아이디어로 세상의 문제에 도전할 수 있는 기회를 제공하고자 기획되었습니다.

KDI 경제정보센터의 경제교육 표준교재 교사용 지도서에 따르면 앙트러프러너십은 기업가적 사고와 행동으로 정의할 수 있으며, 기업가적 사고와 행동은 “보유 자원의 수준을 뛰어넘는 기회의 추구”라고 표현될 수 있다. 청소년들은 성장의 과정에서 기존 사회의 제도와 문화에 대한 학습과 더불어 새로운 환경에 적응하고 새롭게 발생하는 문제를 해결할 수 있는 역량을 가질 것이 요구된다. 그러므로 청소년을 대상으로 하는 앙트러프러너십 교육은 기업가적 사고와 기업 경영에 대한 지식 교육 뿐만 아니라 기업가적 실천적 행동을 할 수 있도록 교육이 동시에 이루어져야 한다.

위와 같은 정의에 따라 앙트러프러너십 교육 목표의 범위는 기업가적 사고를 할 수 있도록 도와줄 수 있는 영역과 이러한 사고를 바탕으로 실제 문제를 기업가적 방법에 따라 해결할 수 있도록 돕는 영역까지 포괄하여야 한다. 구체적으로 교육 목표를 제시한다면 다음과 같다.

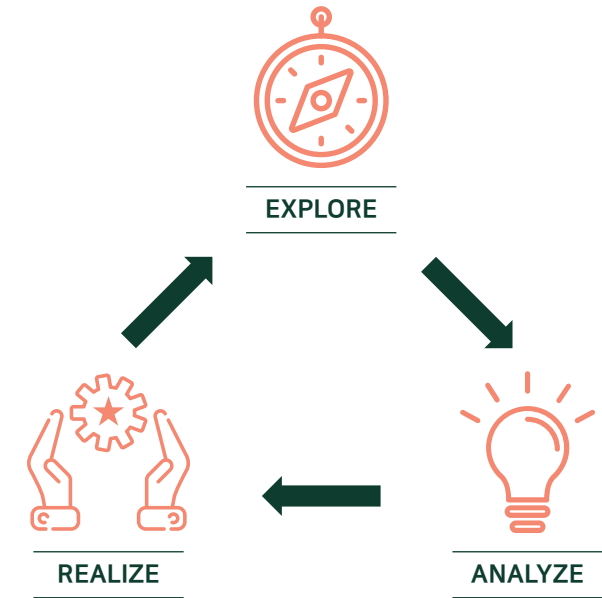
앙트러프러너십 교육을 통해 학생들은 다양한 우리 주변의 문제를 분석하고 창의적인 해결책을 도출하는 사고 작용을 학습한다.

앙트러프러너십 교육을 통해 학생들은 자신이 발견한 문제를 다양한 도전을 극복하고 창의적으로 해결하는 경험을 한다.

위와 같은 교육 목표에 따라 앙트러프러너십에서 공통적으로 강조하는 다음과 같은 내용을 구체화하여 교육을 전개하여야 할 것으로 본다.
(이영달, 클릭경제교육, 2014년 7월호)

1. 자기주도형 삶의 자세
2. 기회의 발견과 포착
3. 불확실성의 존재와 한정된 자원 기반의 혁신적 도전
4. 위험의 체계적 관리
5. 창업과 사회화 역량
6. 조직과 기업의 경영역량
7. 공유가치 창출

위와 같은 교육 목표와 교육 내용을 구체화하기 위해, 학생들이 세상의 변화를 파악하고 창의적으로 문제를 해결한 사례를 분석해 볼 수 있는 교육과정을 설계하였다. 그리고 실제로 구체적인 사람(페르소나)에게 발생하는 문제를 창의적으로 해결해보는 경험을 제공할 수 있는 활동을 구상하였다.



아산 티처프러너 EAR 프로그램 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
Explore: 세상과 기업의 변화	1	기술의 발달과 기업의 변화	토론/실습
	2	세대별 문화와 소비	토론/실습
Analyze: 다양한 문제 해결 사례 분석	3	창의적 문제해결 기업 사례 분석	토론/실습
Realize: 자신의 아이디어를 구체화하기	4	공감에 기반한 창의적 제품 만들기	토론/실습

이렇게 Explore, Analyze, Realize 총 3단계로 분류된 범주들은 각각 기술과 환경 변화의 탐색과 기업의 문제 해결 방법 분석 그리고 해결책의 구체화 대범위로 분류가 되며, 각각을 구성하고 있는 세부 교육내용은 아래와 같습니다.

1. 기술의 발달과 기업의 변화(E1)

새로운 기술의 변화가 사람들의 생활에 변화를 가져오고 이에 적절히 대응한 기업이 시장에서 생존할 수 있음을 학생들이 느낄 수 있어야 합니다.

2. 세대별 문화와 소비(E2)

부모님 세대와 청소년 세대의 문화 및 소비 패턴을 분석해 봄으로써 좀 더 친근하게 기업의 활동과 기업가정신에 대해 접근할 수 있습니다.

3. 창의적 문제해결 기업 사례 분석(A)

다양한 사회적 문제를 비즈니스 모델로 해결한 기업의 사례를 통해 학생들은 기업 그리고 기업가정신의 필요성을 실감할 수 있습니다.

4. 공감에 기반한 창의적 제품 만들기(R)

학생들이 스스로 가상의 소비자에게 필요한 제품 및 서비스를 구상해보는 경험을 통해 사람들의 필요와 요구에 부응하는 창조적 해결책을 제시하는 것이 기업가정신임을 스스로 알 수 있는 기회를 제공합니다.

학교에서의 기업가정신교육은 학생들이 실패에 대한 두려움을 극복하고 다양한 도전을 할 수 있는 기회를 마련해주는 것이 가장 중요하다고 봅니다. 미지의 세계를 찾아 떠나는 탐험가들이 그들의 탐험에서 최소한 길을 잃고 헤메이지 않도록 세상의 변화와 흐름에 대한 작은 나침반 하나를 제공하고자 하는 바람으로 이 교육 과정을 제시합니다.

Explore: 세상과 기업의 변화

1차시 기술의 발달과 기업의 변화

2차시 세대별 문화와 소비

1차시

기술의 발달과 기업의 변화

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년 이상

- 학습목표
- 1. 스마트폰의 등장으로 인한 우리 생활의 변화를 설명할 수 있다.
 - 2. 기술의 발달로 인한 기업과 산업의 변화를 설명할 수 있다.

기대효과 새로운 기술이 사람들의 생활을 어떻게 변화시키고
그로 인해 기업의 성장과 쇠퇴에 어떤 영향을 주는지 학생들이 파악할 수 있다.

- 준비물
- 1. 세계 10대 기업 카드
 - 2. 하루 일과표
 - 3. 500자 원고지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	2007년 스티브잡스 아이폰 공개 프레젠테이션을 함께 시청한다. (https://youtu.be/EEEPkThgKM4) 스마트폰이 출시된 이후 10년 정도가 지난 지금 우리 일상이 어떻게 변화했는지 관찰해보자. 	10분
전개	포노사피언스란 무엇일까? · 자료를 읽고 포노사피언스의 의미를 생각해본다. · 일상 생활 중에서 주로 사용하는 앱을 일과시간표에 표시해본다.	20분
	1. 세계 10대 기업은 어떻게 변화하여 왔을까? · 무작위로 배열된 세계 10대 기업 카드를 순서대로 배열해 보자. (2008년, 2018년) · 세계 10대 기업 카드를 업종별 국가별로 배열해 보자. (2008년, 2018년) 2. 기술의 발달과 산업의 변화 · 기술의 발달이 산업에 어떤 변화를 가져왔는지 살펴보자. 3. 2008년과 2018년 세계 10대 기업 변화의 요인 찾아보기 · 2008년과 2018년 세계 10대 기업 비교	50분
정리	기술의 변화가 일상 생활의 변화와 산업의 변화를 가져오는 것일까? 아니면 기업이 사람들의 삶의 방식 변화를 유도하는 것일까? (500자 원고지에 자신의 의견 서술)	20분
지도상의 유의점	학생들이 10대 기업의 변화와 함께 산업의 변화에 대해서도 알 수 있도록 지도해야 한다.	
평가계획	500자 내외의 짧은 글쓰기 평가	

읽기자료 1.

포노사피언스의 등장

2015년 3월, 영국이 대표 대중매체 <이코노미스트>는 ‘포노사피언스’의 시대가 도래했다는 내용을 실은 표지 기사 ‘스마트폰의 행성’을 게재했습니다. 기사는 ‘스마트폰 없이 살 수 없는 새로운 인류 문명의 시대’가 왔음을 이야기하고 있습니다. 디지털 문명을 이용하는 신인류, 포노사피언스 정의는 다음과 같습니다.

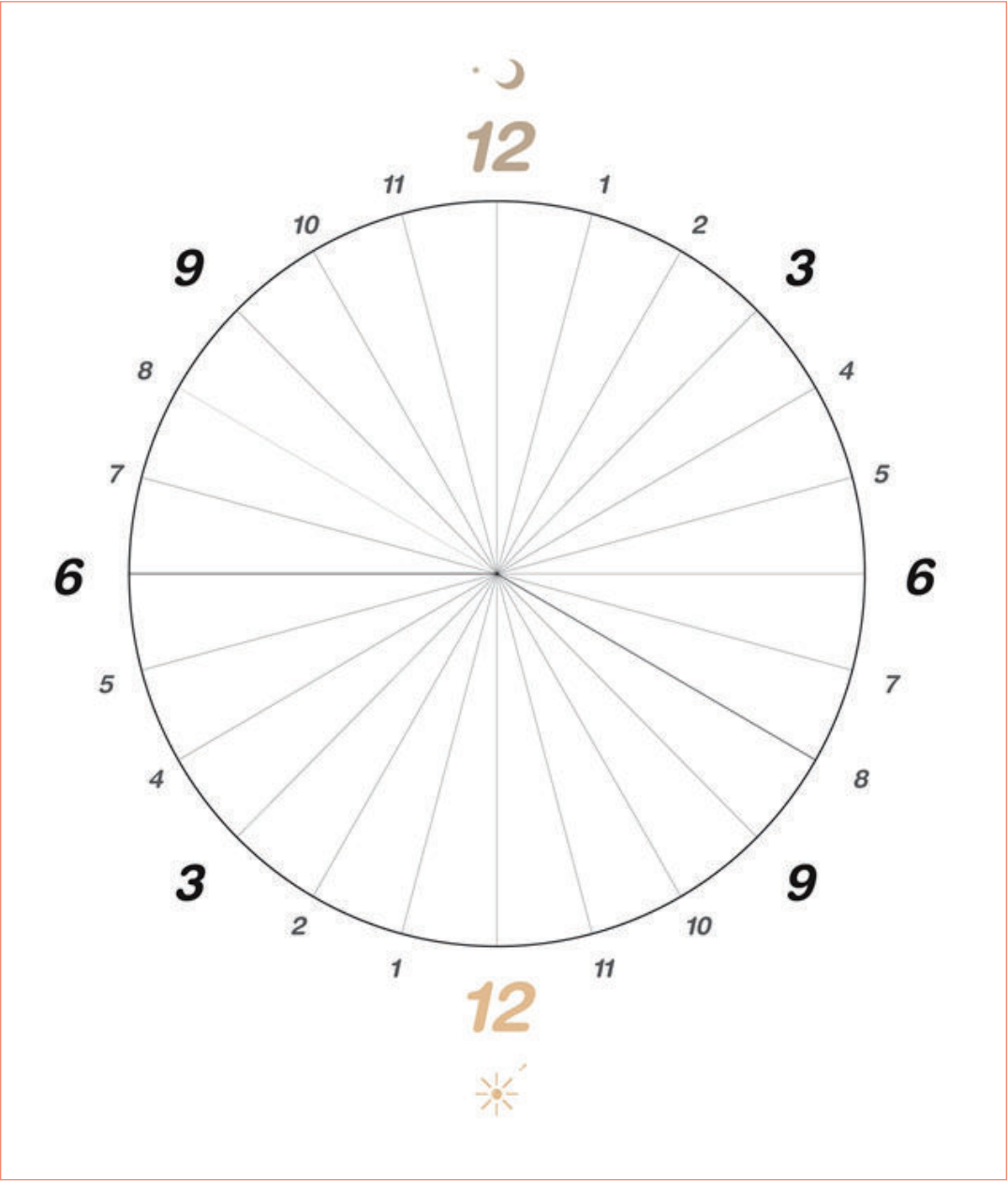
“스마트폰의 등장으로 시공간의 제약 없이 소통할 수 있고 정보 전달이 빨라져 정보 격차가 점차 해소되는 등 편리한 생활을 하면서, 스마트폰 없이 생활하는 것이 힘들어지는 사람이 늘어나며 등장한 용어다. 영국의 경제주간지 <이코노미스트>가 ‘지혜가 있는 인간’이라는 의미의 호모 사피언스에 빗대어 포노사피언스(지혜가 있는 폰을 쓰는 인간)라고 부르면서 나왔다.”

포노사피언스라는 새로운 명칭이 나올 만큼 스마트폰의 등장은 인류를 급격히 변화시켰습니다. 2007년, 아이폰이 처음 출시되었을 때만 해도 이런 변화가 닥칠 거라 예측한 사람은 아무도 없었죠. 스티브 잡스조차 이런 엄청난 속도의 변화를 예상하지는 못했을 것입니다. ‘아이폰’이라는 이름으로 세상에 나온 스마트폰은 지난 10년 사이, 전 인류의 생활에 가히 ‘혁명’이라 부를 만한 변화를 불러온 도구가 되었습니다.

자료: 최재봉(2019), 포노사피언스, 쌤앤파커스, pp.25~26.

교육 활동자료

1. 앱과 함께하는 24시간



교육 활동자료

2. 세계 10대 기업의 변천(시가총액 기준)

2008년		2018년	
순위	기업명	순위	기업명
1	페트로차이나	1	애플
2	엑손모빌	2	알파벳 (구글)
3	GE	3	아마존
4	중국이동통신	4	마이크로소프트
5	마이크로소프트	5	텐센트
6	중국공상은행	6	페이스북
7	페트로브라스	7	버크셔해서웨이
8	로알더치셀	8	알리바바
9	AT&T	9	JP 모건
10	P&G	10	존슨 & 존슨

자료 : 한국경제연구소, 2018.04.12. 보도자료(S&P Capital IQ, 해당연도 3월 15일 기준)

2-1.

세계 10대 기업 카드
(2008년 시가총액 기준)

		페트로차이나 업종 석유화학 국가 중국 설립년도 1999년	엑손모빌 업종 석유화학 국가 미국 설립년도 1879년
GE 업종 에너지, 운송 등 국가 미국 설립년도 1878년	중국이동통신 업종 정보통신 국가 중국 설립년도 2000년	마이크로소프트 업종 소프트웨어 국가 미국 설립년도 1975년	중국공상은행 업종 금융 국가 중국 설립년도 1984년
페트로브라스 업종 정유 국가 브라질 설립년도 1953년	로알더치셀 업종 정유 국가 네덜란드 설립년도 1890년	AT&T 업종 정보통신 국가 미국 설립년도 1885년	P&G 업종 생활용품 국가 미국 설립년도 1837년

2-2.
세계 10대 기업 카드
(2018년 시가총액 기준)

		애플 업종 컴퓨터, 전자기기 국가 미국 설립년도 1976년	알파벳 (구글) 업종 인터넷 기반 서비스 국가 미국 설립년도 1998년
아마존 업종 전자상거래 국가 미국 설립년도 1994년	마이크로소프트 업종 소프트웨어 국가 미국 설립년도 1975년	텐센트 업종 인터넷 서비스 국가 중국 설립년도 1998년	페이스북 업종 SNS 국가 미국 설립년도 2004년
버크셔해서웨이 업종 보험업 등 국가 미국 설립년도 1965년	알리바바 업종 전자상거래 국가 중국 설립년도 1999년	JP 모건 업종 금융 국가 미국 설립년도 1799년	존슨 & 존슨 업종 의약품 국가 미국 설립년도 1886년

2차시

세대별
문화와 소비

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년 이상

학습목표 1. 우리 나라 세대 구분에 대해 설명할 수 있다.
2. 각 세대별로 히트 상품을 분류할 수 있다.
3. 공유 경제 기업에 대한 자신의 의견을 논리적으로 설명할 수 있다.

기대효과 정치, 경제, 사회, 기술의 변화에 따라 사람들의 소비 패턴의 변화를 알아보고
그에 따른 기업의 변화를 분석해 보는 기회를 제공할 수 있다.

준비물 1. 세대별 히트 상품 자료
2. 히트 상품 관련 광고 영상

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 2000년대 트렌드 상품 광고 영상을 통해 현재의 트렌드와 비교한다. (https://youtu.be/Za1gubdW01s) 2. 사람들의 소비 트렌드에 변화를 가져온 핵심 원인 (소득의 증가, 새로운 기술의 발전, 외국과의 교역량의 증가 등)이 무엇인지 서로 의견을 나누어 본다.	15분
전개	1. <읽기 자료 2>를 읽고 세대 구분과 각 세대의 특징을 이해한다. 2. 세대별 상품 분류하기 게임을 진행한다. · 칠판에 상품명이 표시된 자석 카드를 무작위로 배열한다. · 학생이 한 명씩 나와 상품 하나를 선택하여 각 세대 분류표에 붙인다. · 잘못 분류된 상품을 다시 재배열한다. · 세대로 해당 상품이 그 시대에 인기를 끌었던 이유를 말해본다. 3. 2030년 트렌드를 이끌 상품을 각자 3개씩 선정하고 그 이유를 말해 본다.	60분
정리	<읽기 자료 3>을 읽고 타다 운영 찬반에 대한 자신의 의견을 500자 내외로 작성해 본다.	25분
지도상의 유의점	세대별로 유행했던 음악이나 영화 그리고 광고 영상을 통해 학생들의 흥미를 유도하는 것이 필요하다.	
평가계획	미래 트렌드 상품 선정 과정의 논리적 근거, 공유 경제 기업에 대한 찬반 논술문 평가.	

읽기자료 2.



산업화세대, 베이비부머, X세대 그리고 밀레니얼 세대

자료: 한국경제신문 생글생글 제610호

교육 활동자료

1. 시대별 히트 상품의 변화

시기	~1970년대	1980년대	1990년대	2000년대	2010년대
중심 소비층	산업화세대	베이비부머세대	386세대	X세대	밀레니얼세대
제조 상품	비내구재 모나미 153볼펜 박카스 칠성사이다 새우깡 우향청심원 이명래고약 쭈쭈바 초코파이 부라보콘 하이타이 해표 식용유	다시다 동원참치 모닝글로리 (문구) 맥콜 불티나 라이터 신라면	머드팩 비락 식혜 죽염치약 참나무통 맑은 소주 컨디션 폴무원 다이어트 하이트 맥주	막걸리	

시기		~1970년대	1980년대	1990년대	2000년대	2010년대
중심 소비층		산업화세대	베이비부머세대	386세대	X세대	밀레니얼세대
제조 상품	내구재	에이스침대 여로 (연속극) 로봇태권브이 (만화영화)	쏘나타 이랜드 귀뚜라미보일러 봉고 (승합차)	공기방울세탁기 김장독냉장고 애니콜 인버터램프 아싸 노래방 피코 플러스원 TV 닉스청바지 보디가드 내의	스마트폰 웰빙상품 내비게이션	아이폰 스마트폰 전기차
서비스상품			아래아 한글 (S/W) 외인구단(만화) 조용필(음반) 에버랜드 태백산맥(소설)	차세대종합통장 서편제 모래시계 (연속극) 서태지와아이들 (음반)	월드컵 싸이월드 소셜미디어 신용카드 교통요금 결제서비스 (하이패스) 김연아	유튜브 카카오톡 구글 비트코인 페이스북 타다 5G

자료: 삼성경제연구소(1997), 한국의 역대 히트상품, 한경비즈니스 2020.01.07.

읽기자료 3.



타다 공유경제의 불편한 이면

자료: 중앙선데이, 2019.12.21.

Analyze:
다양한 문제해결 사례 분석

3차시 창의적 문제해결 기업 사례 분석

3차시

창의적 문제해결 기업 사례 분석

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년 이상

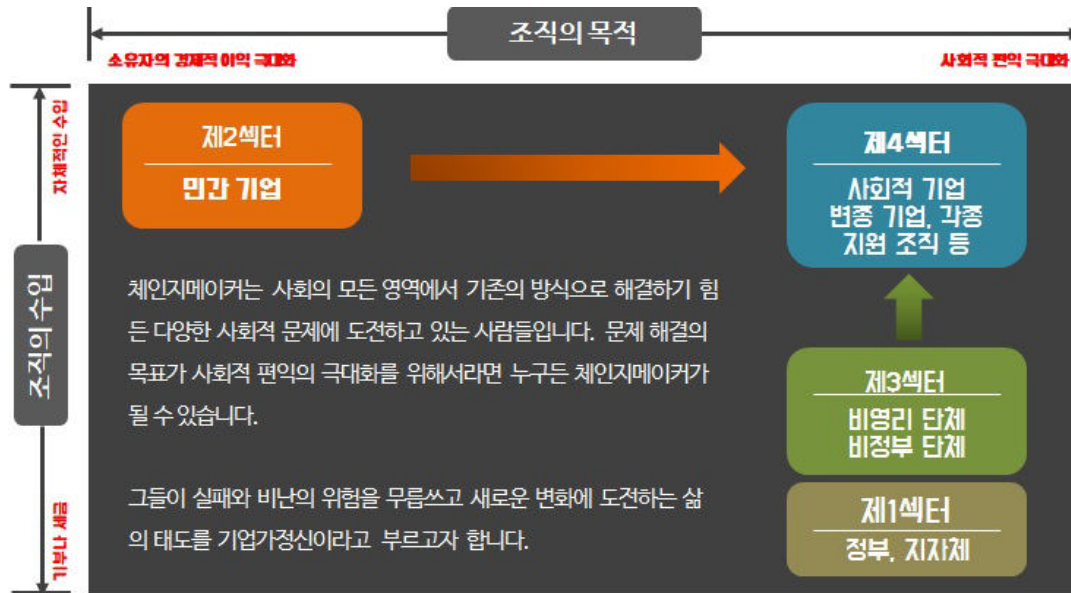
학습목표 1. 사회 문제 해결에 대한 다양한 접근 방법을 이해할 수 있다.
2. 다양한 문제에 대해 창의적인 방법으로 문제를 해결한 기업을
비즈니스 캔버스 모델로 분석할 수 있다.

기대효과 사람들의 문제를 비즈니스 모델로 해결한 기업 분석 사례를 통해 다양한 문제에 대한
기업가적 접근 방법을 알 수 있다.

준비물 간소화한 비즈니스 캔버스 모델

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 미세먼지 문제에 대응하는 시티트리 영상 보고 이야기 하기 (https://youtu.be/QWq9ol8fDNE) 2. 다양한 사회 문제에 대한 정부(정책), 민간기업 (비즈니스), NGO(사회단체 미션 수행), 사회적 기업 (사회적 임팩트+이윤)의 해결 방법이 어떻게 달라질 수 있을지 의견을 나누어 본다. 	20분
전개	1. 트렁크 보관소의 에어비앤비 (https://youtu.be/5dTOM6F7j8c) 『Stasher』영상을 보고, 비즈니스 캔버스 모델의 각 요소를 같이 채워본다. · 해결하고자 하는 문제 · 문제 해결에 사용할 자원의 확보 · 해결 방법 · 이용 및 수혜 대상자 · 수익원 · 성공요인 2. 오션클린업(https://youtu.be/CfSZbrDCUZ0)의 사례를 보고, 모둠에서 비즈니스 캔버스 모델을 완성해 본다. · 모둠별로 6가지 요소를 채운 후 모둠별 발표를 진행한다. · 각 모둠에서 제시한 성공 요인을 비교한다. 	60분
정리	4가지 생활 속 사회 문제(19페이지 참조)를 제시한 후 각각 어떤 영역 (정부, 일반 기업, 사회적 단체, 소셜 벤처)에서 어떤 방법으로 해결하는 게 효과적일지 생각해 볼 수 있는 기회를 제공한다.	20분
지도상의 유의점	다양한 사회 문제를 비즈니스 모델로 해결한 다양한 사례를 보여주는 것이 중요하다.	
평가계획	비즈니스 캔버스 모델의 완성도를 6개 항목을 각각 5점 척도로 평가.	

교육 활동자료



자료: 이은상 외(2019), 세상을 바꾸는 기업가정신 체인지메이커

활동 창의적 문제해결 기업 사례 분석



활동 창의적 문제해결 기업 사례 분석



생활속의 사회 문제 해결 하기 ※자료: KDI, 프로젝트 기반 경제 교육(세상을 바꾸는 작은 아이디어)

1	영국에 사는 B 씨는 슈퍼마켓에서 엄격한 유통기한 규정 때문에 멸정한 식재료가 버려지는 걸 볼 때마다 아깝다는 생각이 들었어요. 유통기한이 지났다고 해서 모두 못 먹는 건 아닌데 말이죠. 재료를 사느라 돈이 들어가고 버리느라 돈이 들어가는 건 낭비라는 생각이 들던 차에 버려지는 식재료로 사업을 구상하게 됩니다.
2	캐나다의 한 대학에서 박사과정 중이던 D 씨는 개발도상국의 많은 사람들이 식수를 구하지 못해 질병과 사망의 위험에 노출돼 있다는 세계보건기구(WHO)의 보고서를 읽고, 어떻게 하면 개발도상국에 깨끗한 물을 공급할 수 있을지 생각하게 되었어요. D 씨는 뜻이 맞는 동료들과 힘을 모아 이 문제를 본격적으로 해결해 보고자 시도합니다.
3	경영학과 경제학을 공부하며 창업 아이템을 고민하던 한국인 E 씨는 장애인들이 안정적인 일자리를 찾지 못해 힘들어하는 모습을 보게 됩니다. E 씨는 비장애인들에 비해 교육과 취업의 기회를 갖기 훨씬 어려운 장애인을 위한 사업을 시작하기로 결심하고, 구체적인 방법을 찾고 있습니다.
4	미국인 F 씨는 할머니가 매달 사기 계좌로 돈이 빠져나가는데도 기부금인 줄 알고 조치를 하지 않았다는 것을 알고 깜짝 놀랐어요. 할머니는 노후 자금의 상당 금액을 이런 식으로 갈취당하고 있었습니다. 이때부터 F 씨는 노인들이 금융 사기를 당하지 않는 방법에 대해 고민하게 됩니다.

Realize: 자신의 아이디어를 구체화하기

4차시 공감에 기반한 창의적 제품 만들기

4차시

공감에 기반한 창의적 제품 만들기

소요시간 100분

대상 고등학교 1학년 이상

학습목표 1. 소비자 특성 분석을 통해 사람들의 요구와 필요를 파악할 수 있다.
2. 사람들의 요구와 필요에 공감하여 제품과 서비스 개발 아이디어를 도출할 수 있다.

기대효과 학생들이 사용자의 필요와 요구에 공감하여 창의적인 제품과 서비스 관련 아이디어를 도출하는 과정에서 기업가정신 분야에서 요구되는 창의성을 기를 수 있다.

준비물 1. 공감에 기반한 창의적 제품 만들기 카드 및 활동지
2. 초콜렛 동전

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 시각 장애인들의 인터뷰 영상 (https://youtu.be/szo1psvIJeE)을 통해 공감을 통한 제품 개발이 중요한 이유에 대해 이야기를 나눈다.  2. 읽기 자료4 : 보이지 않는 이들을 위한 보이는 디자인 (브래들리 타임피스 이야기)을 읽고, 우리 주변에서 유니버설 디자인이 필요한 사례에 대해서 이야기를 나눈다.	20분
전개	공감에 기반한 창의적 제품 만들기 · 사용자의 특성이 반영된 16가지 페르소나 카드에서 모듈별로 한 장씩 선택하도록 한다. · 제품이 가져야 할 특성 및 요구 사항이 반영된 16가지 카드 중 한 장을 모듈별로 선택 하도록 한다. · 제품이 가져야 할 두 번째 특성 및 요구 사항이 반영된 16가지 카드 중 한 장을 모듈별로 선택하도록 한다. · 모듈별로 구체화해야할 제품 및 서비스가 적어진 16가지 카드 중 한 장을 모듈별로 선택하도록 한다. · 선택된 조합으로 구상이 어려운 팀에게 카드 2장 교환의 기회를 제공한다. · 활동지에 선택한 4장의 카드의 내용을 기록하도록 한다. · 모듈별로 제품 및 서비스에 대한 아이디어를 구상하는 시간 20분을 부여한다. · 모듈별로 3분간 자신의 제품 및 서비스를 발표하는 시간을 부여한다. · 모듈별로 부여된 초콜렛 동전을 자신의 모듈 이외의 팀에 투자하는 시간을 부여한다.	50분
정리	1. 활동 전체를 돌아보는 설문을 작성하는 시간을 가진다. 2. 작성된 설문을 통해 서로의 의견을 나누는 시간을 가진다.	20분
지도상의 유의점	학생들이 자신들이 선택한 페르소나에 대한 깊은 공감을 통해 제품과 서비스를 설계하도록 지도해야 한다.	
평가계획	제품의 소비자에 대한 적합도, 참신성, 제품 특성의 반영 정도를 각각 5점 척도로 평가	

읽기자료 4.

시각 장애인을 위한 디자인-보이지 않는 이들을 위한, 보이는 디자인



자료: 매일경제 2020.01.02.

교육 활동지

활동 공감에 기반한 창의적 제품 만들기(10분)



공감에 기반한 창의적 제품 만들기(아이디어 설계도)

Creator:

대상(고객)	특성1	특성2	제품(서비스)
아이디어 스케치			
아이디어 설명			

창의적 문제해결 과정 돌아보기

1. 오늘 활동 중에 가장 흥미로웠던 점

2. 오늘 새롭게 알게 된 사실

3. 활동 시간 및 활동 내용에 대한 총평

4. 소감 또는 제안

2019 제1기 아산 티처프러너
기업가정신 교육 커리큘럼
가이드북

CURRICULUM 2.

상호 멘토링을
활용한
기업 만들기

팀명 티처어게인

박상희 영등포중학교

오일환 삼괴고등학교

이경진 경신고등학교

정호근 보성고등학교

허홍석 동일여자상업고등학교

본 프로그램은 교사들이 학교 현장에서 주어진 여건에 맞게 기업가정신을 직접 수업할 수 있도록 설계되었습니다.

최근 OECD가 2015년에서 2018년까지 수행한 연구결과를 바탕으로 발표한 Education 2030의 미래학습의 청사진에 따르면, 앞으로 우리 청소년들이 살아갈 21세기의 새로운 교육 목표는 '웰빙'으로 건강, 시민으로서의 참여, 사회적 연계, 교육, 안전, 삶의 만족도, 환경 등 삶의 질과 관련되어 있다. 또한 미래교육의 학생상은 "학생 주체성"으로서 지속가능성에 기반하여 사람, 환경 등에 더 나은 방향으로 영향을 미치려는 책임의식을 갖는 것을 말한다. 미래 교육 과정에서 강조하는 "변혁적 역량"은 단순한 지식과 기능을 습득하는 것을 넘어서서 복잡한 요구를 충족시키기 위해 청소년들이 지식, 기능, 태도와 가치를 동원하는 능력과 더불어 '새로운 가치 창출하기', '긴장과 딜레마 조정하기', '책임감 갖기' 등 더 혁신적이고 책임감 있는 주체로서 성장하길 추구한다.

기업가정신 교육은 바로 이러한 미래교육의 다양한 요구사항에 부합되는 주체적이고 다양한 교육 방향이다. 기업가정신 교육은 주어진 상황의 문제를 파악하고 자신이 가진 지식과 자원을 활용하여 이를 해결하는 교육을 추구한다. 이러한 교육의 내용과 방향은 교육이 더 이상 미래를 위한 연습이 아니라, 현재하고 있는 '실천적 활동'임을 입증하는 것이라고 여겨진다.

성장하는 청소년을 대상으로 하는 기업가정신 교육은 일반적인 학교 교육 과정내에 짜여진 교과수업과는 차별화된 교육이다. 이론과 지식이 아니라 스스로 참여하고 활동하는 수업을 통해 우리 주변에 있는 문제를 파악하고 개선하고자 노력하여 "기업가정신"을 경험하게 한다. 또한 그 과정 중에 실패와 좌절, 성취감을 반복해서 경험해 봄으로써 스스로 해낼 수 있다는 자신감과 자신에 대한 확신, 성공하고자 노력하는 열정, 함께 하는 과정을 통한 협동, 다른 사람들과의 의사소통 능력 등 다양한 역량을 키울 수 있다. 따라서 기업가정신 교육은 변화하는 미래사회에서 꼭 필요한 다양한 기본역량을 키울 수 있는 교육으로 반드시 모든 학생들을 대상으로 이루어져야 한다.

기업가정신 교육의 영역을 세분화해 보면, 첫째, 기업가정신 교육으로 자신을 이해하고, 자신만의 특성을 바탕으로 긍정적이고 올바른 가치관을 정립하여 사회 속에서 함께 살아가기 위한 관계를 형성할 수 있게 한다.

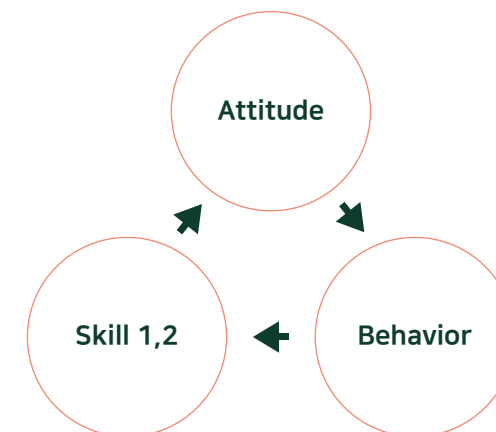
둘째, 기업가정신에 대해 바르게 이해하고 기업가적 가치관과 태도를 갖게 하는 것이다. 이러한 기업가적 소양을 함양하기 위해서는 경제 활동을 경험하고 다양한 사고의 전환을 통한 제품으로 만들어보는 등 흥미로운 경험을 통해 기업가로서의 자질을 갖추 수 있게 한다.

셋째, 청소년은 기업가정신의 의미와 중요성에 대하여 다양한 사례를 통해 몸소 체험하고, 예비 기업가로서 갖추어야 할 전문성을 함양하기 위해 기업가의 전반적인 행동과정을 실천적 교육활동을 통해 경험하게 한다.

위의 영역 내의 핵심주제는 서로 연계성이 있으며, 대상에 따라 강조하는 영역에 차이를 두어 설계할 수 있다. 예를 들어, 초등학교 고학년을 대상으로 할 경우 자아이해와 사회적 관계형성을 핵심 주제로 선정하여 수업을 진행하고, 기업가정신 이해는 중학교에서, 기업가정신 실천은 고등학교에서 핵심 주제로 선정할 수 있다. 그러나, 각 학생들의 이해와 경험 수준에 따라 학교급과 상관없이 교차하거나 융합하는 등 재구성하여 수업할 수도 있다.

이에 아산 티처프러너 1기 '티처어게인'조는 학교 교육 과정안에서 기업가정신을 중학교와 고등학교 학생들을 대상으로 수업할 수 있도록 총 4차시로 구성된 교육 프로그램을 개발하였다. 1차시는 자신의 장점(또는 단점)을 발견하고 그로 인해 확실한 자존감을 얻는다. 2차시는 친구들을 위해 자신이 알고 있고 관심있는 것에 대해 알려주는 멘토링 활동을 통해 서로의 관심분야에 대해 접해 볼 수 있고, 멘토 본인은 할 수 있다는 도전정신과 친구들을 위해 기여할 수 있다는 사회적 가치관을 함양할 수 있다. 또한 이를 토대로 3차시에 관심분야의 실제 기업에 대해 탐색하여 조사 및 발표를 하고, 4차시에는 자신들의 장점을 살린 기업을 직접 만들어 봄으로써 기업가정신을 가진 주체로서 성장할 수 있도록 돕는데 그 목표를 두었다.

아산 티처프러너 기업가정신 커리큘럼 개발 모형



아산 티처프러너 상호 멘토링을 활용한 기업 만들기 프로그램 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
자아특성 파악하기	1	장점 배틀하기 & 나 광고하기	토론/실습
	2	나의 장점을 살려 친구 멘토링 하기	활동
나의 장점을 살려 기업 만들기	3	장점과 관심 멘토링과 관련된 기업을 찾아 소개하기	실습/발표
	4	관련 기업을 참고해서 우리 팀 기업 만들기	토론/발표

기업가정신 교육에서 키워야 할 핵심역량을 총 3개 분야로 분류하면 기본적인 태도, 행동, 기술(기본, 세부)로 크게 나누어 볼 수 있다. 각 역량을 세부적으로 설명해 보면 다음과 같다.

Attitude

기업가정신이 추구하는 태도로 호기심과 배우고자 하는 내적인 동기를 스스로 부여하는 능력(설렘 역량), 다른 사람의 의견을 잘 듣고, 그 사람의 상황이나 기분을 공감하는 의사소통 및 공감능력(귀는 2개 입은 1개 역량), 계획대로 되지 않더라도 역경과 시련을 도약의 발판으로 삼아 일어서는 회복탄력성(스프링 역량), 사회문제를 인식하고 해결하는 아름다운 가치를 중심에 두고 선택하는 가치추구 능력(아름다운 역량)을 기르는 것이다.

Behavior

기업가정신이 갖추어야 할 행동으로 적극적으로 나아가서 일을 해내려는 진취성(새털엉덩이 역량), 과제수행 시 겪을 수 있는 수많은 시행착오에도 포기하지 않고 끝까지 완주하려는 끈기(편한 신 역량), 자신의 생각을 글과 말, 몸짓으로 간결하고 명확하게 표현하는 능력(잡스 역량), 제한된 자원으로 가능한 역량을 총동원하여 원하는 바를 해내는 아산정신(삽질 역량), 끊임없이 계속해서 도전하는 행동, 성공이든 실패이든 도전하는 능력(무한도전 역량)이다.

Skill 1

기업가정신이 활용할 수 있는 기본기술로서 배경음악처럼 Method 학습상황에서 변화에 대처하기 위한 배경지식과 경험(BGM 역량), 호기심을 갖고 질문하며, '아하!'하고 깨닫고 깨달은 것을 적용하는 창의력(! 역량)이다.

Skill 2

기업가정신의 세부적인 기술로서 다양한 상황을 고려한 창의적인 사고와 넓은 시야와 미래예측에 필요한 능력(천리안 역량), 사물이나 현상을 주의하여 자세하게 살피는 세심한 관찰력(현미경 역량), 수많은 정보의 홍수 속에서 꼭 필요한 정보를 찾아내고 처리하는 능력(쪽집게 역량), 빅데이터를 목적에 맞게 처리하고 결정하는 능력(알파고 역량)으로 나누었다.

위 핵심역량을 골고루 키워낼 수 있도록 각 단계별 수업을 통해 학생들이 스스로 학습 내용을 정하고 조사하고 정리하고 발표하면서 자신들의 장점과 관심분야를 살려 뭐든지 해 낼 수 있다는 자신감을 갖도록 하는데 중점을 두고 수업을 구성했다. 총 4차시로 구성한 수업단계별 핵심역량과 세부사항은 다음과 같다.

1차시

자신의 장점(또는 단점)을 발견하고 장점 배틀과 나 광고하기 활동을 통해 할 수 있다는 자신감과 도전정신을 함양할 수 있다. 호기심과 배우고자 하는 내적인 동기를 스스로 부여하는 능력(설렘 역량)과 다른 사람의 의견을 잘 듣고, 그 사람의 상황이나 기분을 공감하는 의사소통 및 공감능력(귀는 2개 입은 1개 역량)도 키울 수 있다.

2차시

친구들을 위해 자신이 알고 있고 관심 있는 것에 대해 알려주는 멘토링 활동을 통해 서로의 관심분야에 대해 접해 볼 수 있고 적극적으로 나아가서 일을 해내려는 진취성(새털엉덩이 역량), 과제수행 시 겪을 수 있는 수많은 시행착오에도 포기하지 않고 끝까지 완주하려는 끈기(편한 신 역량), 자신의 생각을 글과 말, 몸짓으로 간결하고 명확하게 표현하는 능력(잡스 역량), 제한된 자원으로 가능한 역량을 총동원하여 원하는 바를 해내는 아산정신(삽질 역량), 끊임없이 계속해서 도전하는 행동, 성공이든 실패이든 도전하는 능력(무한도전 역량)과 친구들을 위해 기여할 수 있다는 사회적 가치관을 함양(아름다운 역량)할 수 있다.

3차시

관심분야의 실제 기업에 대해 탐색하는 과정을 통해 변화에 대처하기 위한 배경지식(B-GM 역량)과 경험을 활용하고 호기심을 갖고 질문하며, '아하!'하고 깨닫고 깨달은 것을 적용하는 창의력(! 역량)이 길러질 수 있다.

4차시

자신들의 기업을 직접 만들어 봄으로써 다양한 상황을 고려한 창의적인 사고와 넓은 시야와 미래예측에 필요한 능력(천리안 역량), 사물이나 현상을 주의하여 자세하게 살피는 세심한 관찰력(현미경 역량), 수많은 정보의 홍수 속에서 꼭 필요한 정보를 선별해내는 능력(쪽집게 역량), 빅데이터를 목적에 맞게 처리하고 결정하는 능력(알파고 역량)을 키워갈 수 있다.

자아 특성 파악하기

1차시 장점 배틀하기 & 나 광고하기

2차시 나의 장점을 살려 친구 멘토링 하기

1차시

장점 배틀하기 & 나 광고하기

소요시간 50분

대상 중학교 3학년, 고등학교 1학년

학습목표

1. 자신의 장점 찾기와 장점 배틀게임을 통해 나의 장점과 친구들의 장점을 알 수 있다.
2. 나 광고하기 활동을 통해 자신이 잘 할 수 있는 것을 알리면서 스스로 동기를 부여하고 (설렘 역량), 자존감도 높일 수 있다.

기대효과

1. 자신과 친구들의 장점 찾기 활동을(귀는 2개 입은 1개 역량) 통해 사소한 것도 장점이 될 수 있다는 것을 알고 자존감과 자아효능감을 높일 수 있다.
2. 나 광고하기 활동을 통해 자신의 장점을 활용해서 남을 도울 수 있는 존재라는 것을 인식(아름다운 역량)하게 된다.

준비물

1. 수업안내 PPT
2. 활동지
3. 광고문 용지(칼라 A4용지-학생수대로)
4. 칼라펜
5. 게시판

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	동기유발 : '자신을 소중히 여기는 사람' 한비야의 사례 소개 · 자신의 평범한 외모와 성격, 습관 등 사소한 것도 장점으로 소개 · 자존감과 자아효능감이 높은 사람의 특징 소개	5분
전개	1. 나의 장점 찾아보기 · 친구들에게 소개할 나의 장점을 찾아 정리해 본다. · 모둠 안에서 다른 친구의 장점을 서로 찾아준다. · 장점 나누기 이후에 각자의 단점도 적어보고, 친구가 생각한 단점을 다른 시각에서 바라보며, 장점으로 승화시켜 본다.	15분
	2. 모둠별로 장점 배틀 · 모둠별로 장점을 가장 많이 발표한 친구를 대표로 선정한다. · 모둠대표들이 나와 교실 안에서 장점배틀을 한다.	10분
	3. 나 광고문 만들기 · 자신의 장점 중에서 친구들에게 멘토링을 해 줄 수 있는 내용을 선정해서 광고문을 만든다.	15분
정리	1. 나 광고문을 교실에 게시하고 자신이 받고 싶은 멘토링 광고문에 본인 이름을 적은 포스트잇을 붙인다. 2. 다음 수업에서 멘토링을 실시한다는 예고를 하고 준비하도록 당부	5분
지도상의 유의점	1. 장점은 외모와 같은 선천적인 부분보다는 노력으로 획득한 부분이나 능력에 맞추어 찾을 수 있게 지도한다. 2. 장점을 잘 적지 못하는 친구를 위해 서로의 장점 찾아주도록 적극 지도한다.	
평가계획	적극적인 수업 참여도와 나 광고문 만들기 내용 충실도를 중점으로 평가	

교육 활동지

장점 배틀하기 & 나 광고하기. 내가 제일 잘나가~!

20 년 ()월 ()일 ()학년 ()반 번호() 자랑스러운 내 이름:

내가 잘 하는 것, 나만의 장점을 찾아보면서 나의 적성과 소질을 생각해 보겠습니다.
아주 작은 것도 여러분의 인생을 바꿔 놓을 수 있습니다! 무엇이든 적어 보세요!
(단, 외모 등 타고난 것 보다는 노력해서 획득한 내용 또는 능력위주로 써 주세요.)

장점이 없다고? 그럴 리가?! 잘 찾아보면 있어요. 그래도 보이지 않으면 참고하세요.
절대 지각하지 않는다, 머리를 예쁘게 잘 묶는다, 다른 사람의 이야기를 잘 들어준다, 글씨를 예쁘게 쓴다, 늘 웃는다, 다른 사람들 앞에 나서도 떨리지 않는다, 손톱을 예쁘게 깎는다, 아기를 잘 돌본다, 리본을 잘 묶는다, 먹는 것은 절대 남기지 않는다, 조립을 잘 한다, 친구들의 고민을 잘 들어준다, 물건 살 때 돈 계산이 빠르다, ~을 잘 참는다, 재밌는 장난을 잘 친다, 목소리가 크다, 옷을 잘 코디해서 입는다고 한다, 뭐든 다 긍정적으로 생각한다, 틀린 그림을 잘 찾는다 등

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

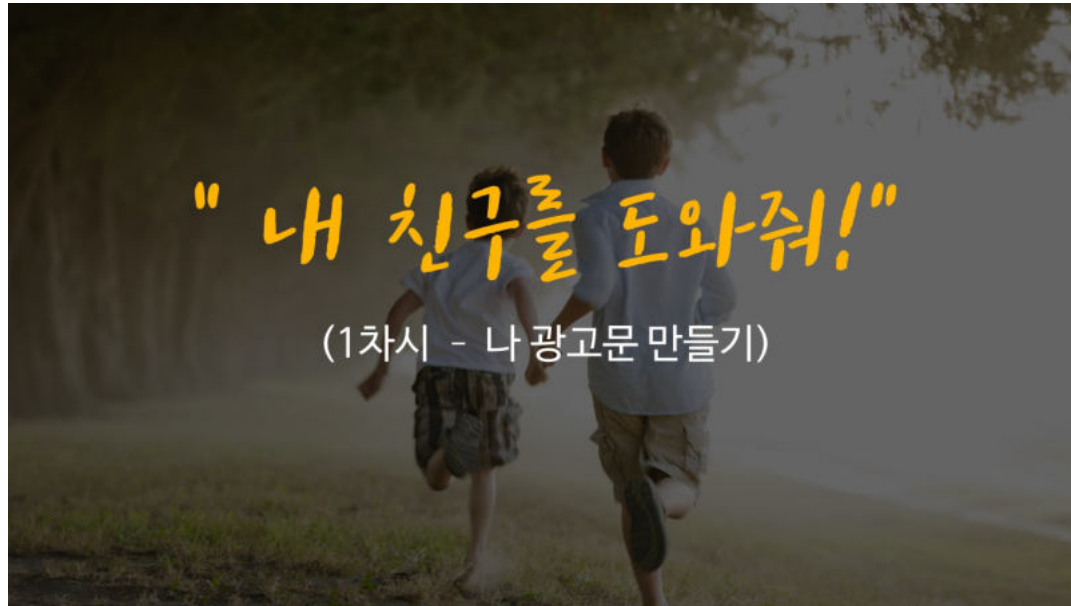
28

29

30

교육 활동자료

PPT 자료 1차시: 장점 배틀하기 & 나 광고하기



장점찾기와 조별장점배틀 후...

1. 내가 잘 할 수 있는 것은 뭘까?
2. 내가 누군가를 가르친다면?



선생님은요...

"누구나 쉽게 영어 성적 10점 올리는
방법을 알려드립니다."

대상 평소에 영어를 잘 하고 싶고 영어성적을 좀 더 올리고 싶지만,
잘 하는 방법을 잘 모르는 친구

멘토링 방법

설명



예시



연습

예시

- 나만의 맛있고 매운 엽기떡볶이 만들기 비법
- 자전거를 잘 타는 방법
- 친구관계를 잘 유지하는 방법 (또는 경험)
- 과학시간에 배웠던 "OO원리"를 쉽게 설명해 줄 수 있다.
- 나만의 이모티콘 그리는 방법
- 독후감숙제 잘 하는 방법
- 봉사활동기관 찾는 방법
- 아이돌 그룹 댄스 따라하는 방법
- - 친구들과 공유하고 싶은 "나만의 노하우"라면 뭐든지 가능해요~~
- (단, 학생 신분에 맞는 내용으로~~)

내가 할 수 있는 멘토링 광고문 만들기

- 제목:
- 대상:
- 멘토링 방법: (설명과 시연 등)
- 그림

다음 수업 예고

- 자신이 할 멘토링(자료, 물건, 책 등)을 준비해 오세요.
- 멘티는 최대 2명입니다.

나 광고하기

- A조, B조, C조
- 각 조별 광고 시간 5분
- 자신이 속한 조 광고 시간이 아닐 때 친구들의 광고를 들어요.
- 광고 시간이 끝나면 자신이 듣고 싶은 멘토링 광고지에 자신의 이름이 적힌 포스트잇을 붙입니다. (최대 2명)

2차시

나의 장점을 살려 친구 멘토링 하기

소요시간 50분

대상 중학교 3학년, 고등학교 1학년

- 학습목표**
- 1. 친구 멘토링 활동을 통해 자신이 잘 할 수 있는 분야를 만들 수 있다.
 - 2. 친구의 멘토링을 들으면서 평소에 관심을 갖고 있는 것에 대해 잘 알 수 있다

- 기대효과**
- 1. 멘토링 활동을 위해 스스로 준비하는 과정을 통해 진취성(새털엉덩이 역량)과 도전정신(삽질 역량, 무한도전 역량)을 기를 수 있다.
 - 2. 실제 멘토링을 하면서 예상치 못한 상황이 발생하더라도 끝까지 해보려는 끈기(편한 신 역량)과 내용을 잘 전달하는 발표 능력(잡스 역량)을 를 수 있다.
 - 3. 친구들을 위해 기여할 수 있다는 가치관(아름다운 역량)을 함양할 수 있다.

- 준비물**
- 1. 수업안내 PPT
 - 2. 학습지
 - 3. 학생들 자신이 멘토링할 수 있도록 준비물 준비

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	본 수업 멘토링 활동 순서 안내 · 학생들의 멘토링과 멘토링 받을 친구들을 매칭하여 조를 구성하도록 안내한다. · 총 3회기로 운영할 수 있도록 조를 구성하고 10-15분씩 배정한다.	5분
전개	회차별로 멘토-멘티를 선정하여 나의 장점을 멘토링 한다. · A, B, C 총 3개조로 나누어 부스 형식으로 진행한다. · 10분씩 1명의 멘토와 2명의 멘티로 구성하고 A조-B조-C조 순서로 진행한다. · 멘토링 후 2분 정도 시간을 주어 학습지에 멘토링 받은 내용을 정리하도록 지도한다.	36분
정리	멘토링 후 느낌 나누기 · 자신의 잘 아는 분야와 잘 몰랐던 부분을 확인하며 느낌을 정리하고 발표한다.	4분
지도상의 유의점	1. 교사는 멘토링이 순서대로 원활히 진행될 수 있도록 시작과 종료시각을 안내한다. 2. 멘토와 멘티가 서로 관심분야에 맞게 매칭될 수 있도록 세심하게 안내한다.	
평가계획	수업활동 참여도, 멘토링 준비물, 학습지에 멘토링 내용 정리, 발표내용을 평가한다.	

교육 활동자료

PPT 자료 2차시: 나의 장점을 살려 친구 멘토링 하기



지난 수업 내용

나의 장점
장점배틀하기
멘토링 광고하기

그렇다면...

1. 오늘은 내가 친구들을 가르쳐 본다.
2. 어떻게 쉽게 가르쳐 줄 수 있을까?



"내가 멘토링 할 조와 친구들 짝짓기"

- 조
1. 내가 멘토링 할 A, B, C조를 확인한다.
 2. 내가 신청한 멘토를 찾는다.

멘토링 방법 내가 멘토링할 내용을 잘 정리해서 설명하고 예를 들어 보여주고
(동영상) 친구들이 이해했는지 확인한다. (각 10분)

설명



예시



연습

A조 (노랑색) - 소요시간 10분

부스번호	멘토	내용	멘티
1	문*양	간장계란 볶음밥 만들기	박*준, 김*현
2	원*진	카트라이더 잘 하는 방법	권*현, 조*재
3	권*현	나만의 맛있는 라면 끓이기 비법	나*재, 김*원
4	최*호	달력 해독법	엄*은, 이*지
5	김*환	피파 잘 하는 방법	송*서, 조*재
6	정*영	운동화 끈 풀리지 않게 묶는 방법	이*은, 신*원

B조 (살구색) - 소요시간 10분

부스번호	멘토	내용	멘티
1	이*지	이모티콘 잘 그리는 방법	이*용, 나*재
2	김*현	게임에서 에임이 좋아지는 방법	문*양, 원*진
3	송*서	집중하는 독서 방법	김*환, 박*준
4	엄*은	말을 쉽게 거는 방법	이*은, 이*용
5	신*원	귀 뚫고 나서 해야 할 것들	정*영
6	김*원	아이돌 쉽게 영업하기	이*주

C조 (하늘색) - 소요시간 10분

부스번호	멘토	내용	멘티
1	나*재	이해가 안되는 수학 이해하기	이*지, 김*원
2	박*준	오버워치 위도우메이커 잘하는 법	원*진, 문*양
3	이*용	달걀 맛있게 굽는 법	김*현, 김*환
4	조*재	태권도 발차기 잘 하는 법	권*현, 신*원
5	이*은	자전거 잘 타기	엄*은, 정*영

오늘 내가 배운 내용 정리하기

•멘토:

•멘토링 내용:

•새롭게 알게 된 것:

•별점주기: ☆☆☆☆☆

최고의 멘토를 뽑아라~



- 멘토링 소감 발표하기(멘토, 멘티)
- 새롭게 해 보고 싶은 멘토링은?

나의 장점을 살려 기업(회사) 만들기

3차시 장점과 관심 멘토링과 관련된 기업을 찾아 소개하기

4차시 관련 기업을 참고해서 우리 팀 기업 만들기

3차시

장점과 관심 멘토링과 관련된 기업을 찾아 소개하기

소요시간 50분

대상 중학교 3학년, 고등학교 1학년

학습목표 문제해결 기업 카드를 통해 소비자의 불편함이나 사회적 문제를 해결한 기업을 알아보고
본인이 잘 할 수 있는 관심분야의 문제를 찾을 수 있다.

기대효과 1. 멘토링했던 내용과 관련된 일을 하고 있는 기업의 사례를 조사하면서 그와 관련된 배경지식
(BGM 역량)을 알 수 있다.
2. 여러 기업 사례에 대해 알아보면서 다양한 방법으로 사회에 기여할 수 있다는 사실을 깨닫고
이를 적용할 방법을 생각해본다. (?! 역량)

준비물 1. 문제해결기업카드
2. PC(컴퓨터실 사용)
3. 팀별 발표게시판
4. 칼라펜(매직펜)
5. 포스트잇

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	영상 : 아마존이 만드는 유통의 혁신, amazon go (https://www.youtube.com/watch?v=hgV-B8yxhlg) · 소비자의 불편함을 해결해 준 기업에 대해 소개하고 우리 주변 기업의 활동 중에서 우리의 불편함을 해결해 준 사례에 대해 서로 이야기한다.	5분
전개	1. 모둠구성 및 문제해결 기업 카드를 통한 기업 탐색 · 학생들의 관심 분야와 역량을 고려하여 모둠을 구성하고 문제해결 기업 카드의 앞면을 통해 다양한 기업의 사례를 서로 나눈다. · 멘토링 활동을 통해 알아본 팀원들의 장점과 관심분야와 관련된 문제 해결기업을 찾아본다.	15분
	2. 관심 분야와 관련된 기업을 조사하고 발표하기 · 모둠별 관심사와 맞는 기업에 대해 조사해서 활동지를 만든다. · 역할분담: 해결한 문제, 제공하는 서비스, 혁신분야, 사회적 가치 등 내용을 세분하여 모둠원이 맡은 분야별로 조사한다. 자료를 종합하고 발표자료를 만든다. · 발표: 모둠별로 조사한 기업에 대해 발표하고 질의응답시간을 갖는다.	25분
정리	1. 조별 발표내용을 듣고 새롭게 알게 부분을 정리하고 2-3명 발표한다. 2. 조별 발표내용을 듣고 상호 평가활동을 한다.	5분
지도상의 유의점	1. 관심 분야와 역량에 맞게 조를 구성하고 관련된 기업을 탐색하도록 한다. 2. 자신이 잘 할 수 있는 일과 기업의 문제해결 부분의 공통점을 찾아보도록 한다. 3. 수업진행 상황에 따라 문제해결 기업 카드 탐색 게임활동(빙고 등)과 관심분야 기업조사활동으로 나누어서 2차시로 진행할 수 있다. 4. 관심기업 조사하기는 컴퓨터를 사용하기 어려운 여건에서는 스마트폰 등으로 조사하고 팀별 게시판을 활용하여 만들도록 한다.	
평가계획	팀별 관심기업에 대한 조사결과와 발표내용을 상호평가와 교수평가로 진행.	

교육 활동자료

아마존이 만드는 유통의 혁신, amazon go



자료: www.youtube.com/watch?v=hgV-B8yxhlg



교육 활동지

모둠원의 관심 이슈에 대해 서로 토론하여 가장 공통된 이슈에 대한 기업을 선정한다.
선정된 기업에 대해 해결문제, 제공 서비스, 혁신분야, 사회적 가치로 나누어 특징을 파악하고 발표를 준비한다.

우리 모듬의 이슈 및 관심 기업

모듬원 관심 이슈		
선정 기업		
선정 동기 및 이유	해결문제	
	제공 서비스	
	혁신분야	
	사회적 가치	
비고		

4차시

관련 기업을 참고해서 우리 팀 기업 만들기

소요시간 50분

대상 중학교 3학년, 고등학교 1학년

- 학습목표**
- 1. 모둠원들이 잘 할 수 있는 관심분야를 파악하여 소비자의 불편함이나 사회적 문제를 해결할 사업아이템을 정할 수 있다.
 - 2. 사업아이템에 따라 기업의 미션과 비전을 세우고 사업내용과 문제해결 방안을 도출하여 발표할 수 있다.

- 기대효과**
- 1. 지난 수업시간에 발표했던 문제해결 기업을 벤치마킹하면서 팀별로 해결하고 싶은 불편함이나 사회적 문제를 찾고(현미경 역량) 해결 방안을 생각해본다(천리안 역량).
 - 2. 팀별로 생각해 본 해결 방안을 토대로 사업아이템을 구체화(쪽집게 역량, 알파고 역량)한다.
 - 3. 팀별로 만든 기업에 대해 pitching의 형태로 발표를 하면서 표현 능력(잡스 역량)을 다시 한 번 기를 수 있다.

- 준비물**
- 1. PC(컴퓨터실 사용)
 - 2. 팀별 발표게시판
 - 3. 잡지
 - 4. 신문
 - 5. 칼라펜(매직펜) 및 포스트잇

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	지난 시간에 발표했던 모둠들의 기업 사례를 보여주고 어떤 소비자의 불편이나 사회적 문제를 해결했는지 확인한다.	5분
전개	1. SWOT(강점, 약점, 기회, 위협) 사례를 통해 기업이 문제를 해결하고 성장하는 방법을 배운다.	5분
	2. 지난 시간에 발표했던 기업 사례를 벤치마킹하고 SWOT를 활용하여 새로운 기업과 사업아이템을 토론을 통해 정한다.	10분
	3. 인터넷이나 스마트폰을 이용하여 관련 자료를 수집한다.	
	4. 잡지나 신문의 그림이나 삽화, 기사 등을 활용하여 기업 소개 자료를 만들고 pitching의 형식으로 발표한다. 기업 소개 자료 내용예시 (중고등학생 수준 등에 따라 선별가능) 사업아이템명 / 아이템 분야 / 기업의 미션과 비전/ 사업내용/ 해결할 문제(사회적 이슈)/ 해결방안(사업내용 등)/ 경제적성과/ 사회적성과/ 환경적성과/ 목표고객/ 가치제안/ 마케팅/ 기대효과 등	15분
	5. 모둠별로 pitching의 형태로 발표를 하고 상호 평가한다 (투자형식 가능).	
정리	기업 만들기 활동을 통해 새롭게 알게 된 부분과 느낀 점을 발표한다.	5분
지도상의 유의점	1. 학생들의 관심도와 수준에 따라 기업소개내용을 다양하게 구성할 수 있다. 2. 기업 만들기 활동도 갤러리투어, 기업피칭 또는 구인활동 등 형식을 다양하게 할 수 있다.	
평가계획	팀별 기업 만들기 활동에 대한 발표내용을 상호평가와 교수평가로 진행.	

교육 활동지 관련 기업을 참고해서 우리 팀 기업 만들기

S	우리의 강점은 무엇인가?	W	우리의 약점은 무엇인가?
O	우리에게 기회는 무엇인가?	T	우리에게 위협은 무엇인가?

	S 강점	W 약점
	S O	W O
O 기회		
	S T	W T
T 위협		

교육 활동지 우리 팀 기업 만들기 계획서

아이템명			
아이템 분야		모듬명	
		모듬장 및 모듬원	
기업의 미션과 비전			
사업내용			
해결할 문제			
해결방안 (사업내용 등)			
경제적성과			
사회적성과			
환경적성과			
목표고객			
가치제안			
마케팅			
기대효과			

CURRICULUM 3.

앙트 히어로

팀명 앙트 씽킹

문지홍 삼고고등학교

박후서 대신중학교

배은지 동국대학교사범대학부속
여자고등학교

이영은 대구해울중고등학교

주민정 구산중학교

본 프로그램은 개발은 청소년들이 세계의 다양한 문제에 적극적으로 접근하고, 4차 산업혁명에 능동적으로 대처할 수 있도록 아산 정주영 회장의 기업가정신을 바탕으로 개발되었습니다. 앙트 히어로는 ‘실행의 상상 역량’, ‘창의 역량’, ‘혁신 역량’, ‘협업 역량’, ‘문제해결 역량’을 키워나갈 수 있는 최적화된 청소년 기업가정신 교육프로그램입니다.

최근 AI(Artificial Intelligence)와 IOT(Internet of Things)를 기반으로 한 4차 산업혁명의 도래는 기존 제조업의 체제가 정보체제와 연결되면서 새롭게 재편되어 새로운 산업 생태계를 만들어내고 있습니다. 이러한 변화와 관련하여, 지금까지의 지식 위주의 학습이나 단순한 실습 체제의 학교 교육이 미래 인재를 양성하는 데에 일정한 한계가 있다는 비판과 우려 섞인 시각을 자아내고 있습니다. 특히, 과거보다 기술의 변화 속도와 산업체제에 대한 빠른 변화로 예측되는 미래의 불확실성은 미래를 준비하는 청소년들의 진로 설정에도 적지 않은 불안감을 안겨주고 있습니다.

생애주기에 있어 청소년기는 진로개발이 아주 중요한 시기로, 성인이 된 후의 행복한 삶을 찾는 데에도 큰 영향을 줄 수 있는 시기입니다. 태도, 행동, 사고패턴 등 진로개발에 필요한 역량을 증진함으로써 진로정보 탐색 및 획득에 힘써야 합니다. 따라서 청소년기에 적극적인 진로개발을 위한 교육 철학과 교육 과정 그리고 실천적 교육 방법의 적용이 증대되고 있습니다. 이 요구에 부응하는 교육 체제로 청소년 기업가정신 교육이 있습니다. 청소년 기업가정신 교육은 불확실성과 예측 불가능성으로 특징지어지는 21세기 4차 산업혁명 패러다임에서 청소년 자신이 학습 주체가 되어 청소년이 가진 역량을 최대한 끌어올려 스스로 삶을 창조하고 영위할 수 있도록 합니다.

나아가 청소년들은 미래 변화에 능동적으로 대처하기 위한 상상력과 창의성을 바탕으로 새롭게 다가오는 4차 산업혁명의 시대를 혁신할 수 있는 주체로서의 리더가 되어야 합니다. 이를 위해 자신과 우리 그리고 사회 나아가 우주적 관점에서 세상을 볼 수 있는 관심과 힘을 가져야 합니다. 이로써 우리 인류에게 던져진 다양한 문제를 인식할 수 있고, 나와 우리가 협력하여 해결할 수 있는 도전역량과 가치를 창출하여 사회에 환원하는 공동체 역량을 발휘할 수 있습니다. 이러한 역량을 키우는 것이 청소년의 기업가정신이며, 학교 현장에서 청소년 기업가정신의 역량을 키워갈 수 있도록 체계화한 것이 아산 티처프러너 기업가정신 교육 커리큘럼입니다.

아산 티처프러너 커리큘럼은 기본적으로 청소년이 기업가정신 역량을 키워나갈 수 있는 방법론적 교육을 바탕으로 실제 창업이나 청소년 진로개발로 이어질 수 있는 프로세스 중심의 교육을 병행하고 있습니다. 아산 티처프러너 커리큘럼은 놀이, 공감, 창의, 실험, 성찰, 실습과 토의·토론, PBL, 강의, 체험, 팀티칭의 교육기법을 기반으로 자기관리 역량, 문제해결 역량, 창의적 역량, 의사소통 역량, 협업 역량, 공동체 역량 등을 키워 갈 수 있도록 구체화하였습니다. 따라서 인본주의적 관점을 토대로 도전과 창조적 파괴 그리고 엄격한 자기 관리를 통해 자신과 사회의 가치를 실천을 통해 창출하며, 궁극적으로 현재의 실천이 미래의 토대를 만들어가는 연습의 장인 동시에 현재와 미래의 시간적 공간을 초월한 역동적인 교육 활동 체제입니다.

1. 아산 티처프러너 청소년 기업가정신 교육의 취지에 맞추어 개발한 앙트 히어로의 커리큘럼은 6가지의 핵심가치와 4가지의 교육 주제를 통해 아산형 기업가정신 정체성을 구현할 수 있도록 구성하였습니다.

- Create
- Bricolage
- Innovate
- Bootstrap
- Collaborate
- Problem Solving

앙트 히어로의 Entrepreneurial Education

기업가정신의 마인드셋

학생들이 인본주의적 관점에서 문제를 찾고 해결하는 과정에서 실패를 극복하고 지속적 도전이 이루어질 수 있도록 지도합니다. 또한, 문제해결 과정에서 접하는 다양한 실수를 계기로 새로운 통찰을 통해 창의적 생각으로 키워나갈 수 있는 기업가정신의 사고방식이 증진될 수 있도록 교육합니다.

기업가정신의 역량 증진

12가지 기초 역량을 키워 학생들이 비즈니스 모델을 개발하고 창업으로 이어질 수 있도록 교육합니다.

Project-Based Learning

학생들에게 다양한 사례의 문제 사항을 제시하고 이를 해결하는 프로젝트 기반 학습을 통해 학생들의 기업가정신 학습 맥락을 파악하여 이를 실제 적용해볼 수 있도록 교육합니다.

사회적 가치 창출의 실천적 행동

학생들에게 학습된 지식을 기반으로 실제 사회에서 발생하는 다양한 문제들을 인본주의적 관점에서 해결해보기 위한 실천의 교육을 합니다.

2. 앙트 히어로 커리큘럼은 교육에 참여 하는 청소년들에게 12가지의 기업가정신 역량이 개발 및 증진되도록 구성하였습니다.

청소년 기업가정신 교육 성장 역량

아이디어 발상 역량

문제를 해결하고 혁신을 하기 위한 아이디어를 생성하는 능력

기록 역량

아이디어, 데이터나 정보를 보고서로 구조화할 수 있는 능력

인터뷰 역량

모듬이나 다른 사람들에게 질문하고 의견을 경청하여 프로젝트를 수행하기 위한 정보, 생각 및 의견을 수집할 수 있는 능력

스토리텔링 역량

아이디어나 프로세서 및 정보를 서술적으로 설명할 수 있는 능력

시각화 역량

문제해결 과정에서 얻게 된 자료 등을 시각화하여 사고를 증진하는 능력

실험 역량

프로젝트 가설과 과정 및 결과 등에 적정 효과를 얻기 위해 개선해나가는 능력

자료 분석 역량

자료를 분석하여 유효한 정보를 추출하고 이해와 창의성을 창출할 수 능력

발표 역량

가진 아이디어를 설득력 있게 발표할 수 있는 능력

협업 역량

모듬이 선택한 프로젝트를 함께 수행하는 과정에서 의사소통하고 협력하는 능력

성찰 역량

프로젝트 수행과정에서 행동과 성과에 대해 깊이 사고할 수 있는 능력

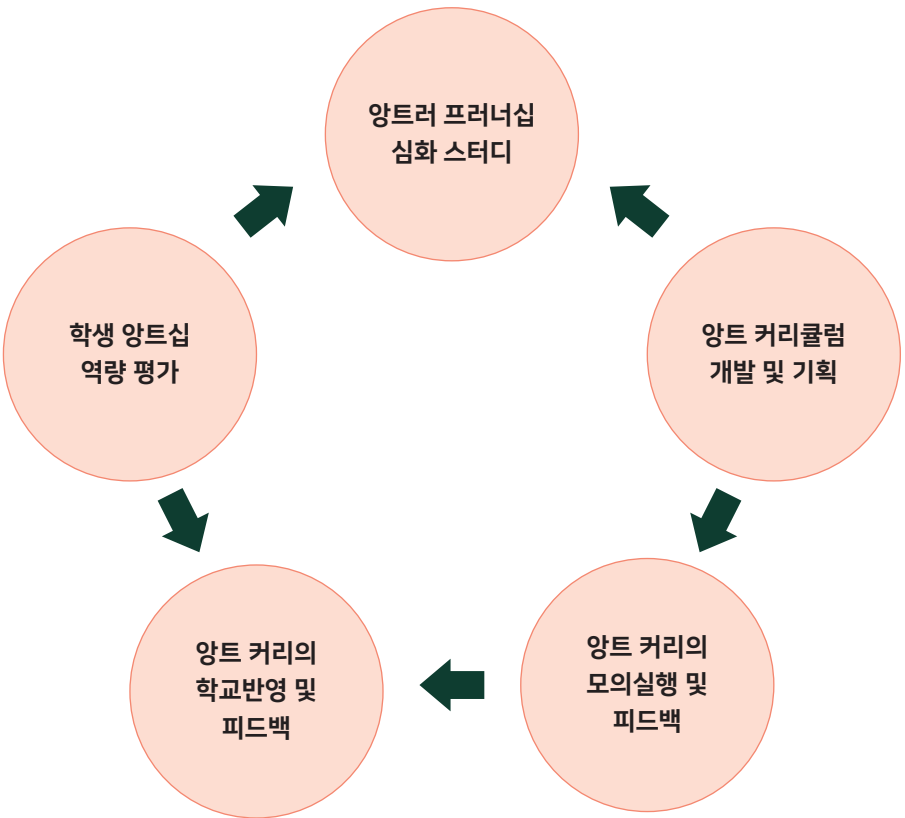
프로토타입 제작 역량

문제해결 자료를 기반으로 제품의 초기 버전을 만들 수 있는 능력

피드백 제공 역량

제품이나 프로세스를 평가하는 과정에서 좀 더 차원이 높은 정보를 제공하는 능력

3. 앙트 히어로 커리큘럼은 학교 현장과 청소년의 발달 단계를 고려하여 개발되었습니다.



4. 앙트 히어로 커리큘럼은 디자인 씽킹과 비즈니스 모델 그리고 린 스타트업 프로세스를 기반으로 기업가정신 역량이 구현될 수 있도록 프로그램을 구성하였습니다.

아산 티쳐프러너 앙트 히어로 앙트러프러너십 프로그램 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
기업가정신 마인드셋	1	떡볶이를 부탁해 서로 협력하여 주어진 미션을 창의적으로 해결해보는 활동	놀이/ 실습/ 토의·토론/ 팀티칭
	2	다르게 바라보고 인식하기 관점을 전환하고, 문제를 다르게 바라볼 수 있음을 자신의 경험을 통해 이해하는 활동	공감/ 창의/ 성찰/ 실습/ 토의·토론/ 팀티칭
	3	자기 문제 인식과 기업가정신 역량 마인드셋 자기의 문제를 인식하고, 스스로 역량을 찾아가도록 탐색하는 활동	강의/ 창의/ 토의·토론/ 성찰/ 협력/ 실습
기업가정신 역량 키우기	4~5	우리 생활 속 문제 찾기 모둠 간 토의를 통한 다양한 문제 발견하기 활동. 인터뷰를 통한 문제 재정의 및 해결 방안 찾기 활동	발표/ 토의·토론/ 인터뷰/ 강의식
	6	문제해결을 위한 창조적 발상 프로토타입 제작 및 문제해결 과정 발표 활동	

새로운 가치 창출	7	앙트 히어로의 비즈니스 모델 구축 비즈니스 모델을 제시하고 이를 캔버스에 구현하는 활동	공감/ 창의/ 성찰/ 실습/ 강의/ 토의·토론/ 팀티칭
	8	앙트 히어로의 가치 있는 비즈니스 실현 비즈니스 모델과 프로토타입의 피칭 활동 프로토타입의 클라우드펀딩 플랫폼에 런칭해보는 활동	공감/ 창의/ 성찰/ 실습/ 강의/ 체험/ 토의·토론/ 팀티칭

기업가정신 마인드셋

1차시 떡볶이를 부탁해

2차시 다르게 바라보고 인식하기

3차시 자기 문제 인식과 기업가정신 역량 마인드셋

1차시

떡볶이를 부탁해

- 소요시간

50분 (1~2차시 블록 수업)
- 대상

중·고등학생
- 학습목표

1. 낯선 과제를 받았을 때 친구들과 협력하여 창의적인 방법으로 문제를 해결할 수 있다.

2. 문제를 다른 관점으로 바라보는 경험을 한다.
- 기대효과

1. 모둠별 활동을 통해 협업의 유익을 경험하고 협업 역량과 문제해결 역량을 기른다.

2. 앙트 멤버 역량 증진: 아이디어 발상 역량, 인터뷰 역량, 스토리텔링 역량, 실험 역량, 발표 역량, 협업 역량, 성찰 역량, 피드백 제공 역량
- 준비물

1. 식재료

2. 조리도구

3. 이젤 패드

4. 포스트잇

5. 사인펜

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 관심 불러일으키기 · 칠판에 제시된 전체 식재료를 살펴보면서 학생들이 좋아하는 음식에 관한 이야기를 나눈다. 2. 수업 안내 · 전체 식재료 중 5가지를 선택할 수 있다. 식재료를 선택한 후 주제가 공개되면 모둠원끼리 힘을 모아 선택한 재료를 모두 활용하여 그 음식을 만든다. 15분 이내에 완성 접시를 제출하고 뒷정리까지 마쳐야 한다. 만든 음식은 남기지 않고 다 먹는다.	10분
전개	1. 재료 선택 · 순서를 정하고 순서대로 자기 모둠에서 선택한 식재료를 받아간다. · 각 모둠의 식재료가 확정된 뒤 주제인 '떡볶이'를 공개한다. · 모둠별로 주어진 재료를 가지고 어떻게 창의적인 떡볶이를 만들 것인지 논의한다. 2. 조리 및 뒷정리 · 조리한 완성 접시를 제출하고, 뒷정리 상태를 확인한다.	30분
정리	1. 문제 찾기와 해결방법 돌아보기 · 테이블 이젤 패드와 포스트잇을 활용하여 '어려웠던 점'과 '어떻게 대처했나?'를 모둠별로 토론한 뒤 적어 붙여본다.	10분
지도상의 유의점	낯선 상황을 직면하고 도전하는 과정에서 의미를 찾아내는 활동이므로 완성도 높은 결과물보다는 주어진 시간 내에 어떤 요리 주제를 정하여 모둠원들과 협력하여 활동을 마무리할 수 있었는지 토론과 발표가 이루어지도록 지도하는 점이 중요하다.	
평가계획	1. 자기 평가 활동지 작성 2. 활동 참여도 평가	

2차시

다르게 바라보고 인식하기

소요시간 50분 (1~2차시 블록 수업)

대상 중·고등학생

- 학습목표**
- 1. 다양한 관점으로 문제를 인식하고, 창의적인 해결 방안을 찾을 수 있다.
 - 2. 아산형 기업가정신의 핵심가치를 이해하고 자신의 언어로 표현할 수 있다.

- 기대효과**
- 1. 조별 활동을 통해 협업의 유익을 경험하고 문제해결력을 기른다.
 - 2. 자신이 경험한 부분을 아산형 기업가정신의 핵심가치와 연결하여 표현할 수 있다.
 - 3. 앙트 멤버 역량 증진: 아이디어 발상 역량, 인터뷰 역량, 스토리텔링 역량, 발표 역량, 자료 분석 역량, 협업 역량, 성찰 역량, 피드백 제공 역량

- 준비물**
- 1. 동영상자료
 - '세상을 바꾼 기업가와 기업가정신' 중 일부분(<https://www.youtube.com/watch?v=6dl8OXqoQTg&t=615s>)
 - '이봐 해봤어?'(<https://www.youtube.com/watch?v=KuETm5iwMQY>)
 - 2. 활동지
 - 3. 포스트잇 및 색연필

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 맛보기 및 갤러리 활동 · 다른 모둠의 음식을 맛보고 이젤 패드에 부착된 내용을 살펴봄 · '이 모둠에 가장 필요하거나 부족했던 것은 무엇일까?'에 대한 각자의 생각을 적어서 붙이도록 한다.	10분
전개	1. 관점 전환하기 · 포스트잇에 나타난 내용을 요약, 학생들과 공유한다. · 미션을 받고 학생들이 느낀 황당함과 어려움에 공감을 해 주면서, 동시에 수업에서 왜 이러한 제한 조건을 두었을까? 에 대한 질문을 던진다. · 현실에서 어떤 문제를 접했을 때 그것을 해결하지 못하는 이유는 무엇일지 아래의 영상들을 보면서 생각해보도록 한다. 동영상 '세상을 바꾼 기업가와 기업가정신' 중 일부분(Scene 2) 고 정주영 회장 '이봐 해봤어?'  	25분
정리	2. 다르게 바라보는 사람들 · 영상 속에 나타난 사람들의 특징을 학생들과 함께 찾아본다. · '참신성', '진취성', '위험 감수성', '자신감', '브리콜라주', '부트스트래핑' 등 학생들이 찾아낸 특징을 기업가정신의 핵심가치와 연관하여 설명한다.	15분
지도상의 유의점	자신의 경험으로부터 기업가정신의 핵심가치에 대한 사고를 확장할 수 있도록 학생들이 쓴 포스트잇, 모듬에서의 대화 등을 통해 구체적인 반응을 잘 관찰하고 그와 관련지어 핵심가치를 서로 피드백 할 기회와 더불어 의미를 설명해 본다.	
평가계획	1. 자기 평가 활동지 작성 2. 활동 참여도 평가	

교육 활동지

다르게 바라보고 인식하기

이름: _____

3차시

1. 영상 속에 나타난 사람 중에 가장 기억에 남는 사람과 그 이유는 무엇인가요?
2. 영상에서 소개된 사람들과 같이 문제를 다르게 바라보고, 변화를 만들어내는 태도나 행동 특성에는 어떤 것이 있을까요?
3. 위의 여섯 가지 특성 중에서 두 가지를 골라 간단한 설명을 붙여봅시다. ‘떡볶이를 부탁해’ 활동에서 자신이 직접 보고 느낀 점을 예로 들어 주세요.

예) 진취성
예) 고추장이 없어서 떡볶이를 만들 수 없다고 생각하지 않고 간장에 고춧가루를 많이 섞어서 새로운 떡볶이를 만드는 시도
4. 오늘의 수업과 활동은 나에게 ☆☆☆☆☆ 이다. 그 이유는?

자기 문제 인식과
기업가정신 역량 마인드셋

- 소요시간 50분
- 대상 중·고등학생
- 학습목표

1. 기업가정신 역량 및 아산형 기업가정신 역량을 이해할 수 있다.

2. 개인의 문제를 인식하고, 해결을 위해 갖춰야 할 역량을 스스로 찾을 수 있다.

3. 개인에 대한 인식을 바탕으로 기업가정신의 역량 및 아산형 기업가정신을 연결하여 자신의 A-ha(insight)를 발견할 수 있다.
- 기대효과

1. 자기 이해 및 현실적 자기 문제를 인식하고, 스스로 역량을 탐색할 수 있다.

2. 자기 이해를 바탕으로 자존감, 긍정적 자아 효능감 형성에 영향을 주는 마인드셋의 기본 역량을 갖출 수 있다.

3. 자신만의 기업가정신 핵심 역량에 대한 성찰을 얻을 수 있다.

4. 앙트 멤버 역량 증진 : 자료 분석 역량, 아이디어 발상 역량, 스토리텔링 역량, 기록 역량, 협업 역량, 발표 역량, 성찰 역량
- 준비물

1. 교사 - 빔 프로젝터 및 노트북,

2. 포스트잇

3. 모자판

4. 학습자료 / 학습자 -필기도구, 색연필

단계	교수-학습활동	소요시간																				
도입	1. 세계적인 기업가와 한국을 대표하는 기업가는 누가 있을까요? · 대표 기업가들의 사진 자료 제시 - 학생들의 대답 유도 2. 세계적인 기업가와 한국을 대표하는 기업가는 누가 있을까요? · 기업가정신의 일반적 역량 제시 · 아산형 기업가정신 제시 개념 이해: 일반적 기업가정신 역량, 아산형 기업가정신 역량	10분																				
전개	1. 활동 1(개인 학습 - 개인별 마인드맵 작성하기) · 학생 개인의 문제 찾아 마인드맵 작성하고 역량을 연결해보기 · 좀처럼 해결되지 않는 문제에 대해 해결할 수 있도록 갖추어야 할 아산형 기업가정신 역량 (나만의 A-ha(insight))인 단어나 문장 (TIP : 마인드맵 기법 안내 및 작성 시 유의사항 안내) · 서로 각자 작성한 마인드맵 내용을 읽어본다. (상호 간 피드백 제공: 느낌 공유)	15분																				
	2. 활동 2(모둠 학습 -6가지 모자 사고를 활용한 문제-역량 연결) <table border="1"> <thead> <tr> <th>모자판</th><th>주제</th><th>제시 내용</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>문제점 찾기</td><td>· 개인 문제점 1개</td></tr> <tr> <td></td><td>사실, 정보</td><td>· 가장 필요한 역량 1개</td></tr> <tr> <td></td><td>창의성</td><td>· 갖추어야 할 창의적 역량 · 추가 필요한 다양한 역량 찾기</td></tr> <tr> <td></td><td>냉철한 판단과 결심</td><td>· 문제해결 등의 역량 갖추기를 위한 나의 결심 쓰기</td></tr> <tr> <td></td><td>희망과 장점, 배운 점</td><td>· 수업을 통해 배운 점, 의미, 가치 연결하여 기술하기</td></tr> <tr> <td></td><td>느낌과 직관</td><td>· 한 문장 통찰 작성하기 · 나의 느낀 점(성찰) 기술하기</td></tr> </tbody> </table> 각자 쓴 내용을 읽기 (상호 간 피드백 제공: 느낌 공유)→ 대표 발표자 선정	모자판	주제	제시 내용		문제점 찾기	· 개인 문제점 1개		사실, 정보	· 가장 필요한 역량 1개		창의성	· 갖추어야 할 창의적 역량 · 추가 필요한 다양한 역량 찾기		냉철한 판단과 결심	· 문제해결 등의 역량 갖추기를 위한 나의 결심 쓰기		희망과 장점, 배운 점	· 수업을 통해 배운 점, 의미, 가치 연결하여 기술하기		느낌과 직관	· 한 문장 통찰 작성하기 · 나의 느낀 점(성찰) 기술하기
모자판	주제	제시 내용																				
	문제점 찾기	· 개인 문제점 1개																				
	사실, 정보	· 가장 필요한 역량 1개																				
	창의성	· 갖추어야 할 창의적 역량 · 추가 필요한 다양한 역량 찾기																				
	냉철한 판단과 결심	· 문제해결 등의 역량 갖추기를 위한 나의 결심 쓰기																				
	희망과 장점, 배운 점	· 수업을 통해 배운 점, 의미, 가치 연결하여 기술하기																				
	느낌과 직관	· 한 문장 통찰 작성하기 · 나의 느낀 점(성찰) 기술하기																				

정리	1. 정리 모둠 안에서 개인이 작성한 마인드맵을 발표한다. 6가지 모자의 경우 모둠별로 발표할 수 있도록 하며, 게시판에 전시하여 학급별 브레인스토밍이 확대될 수 있도록 한다. 2. 평가 · 동료 평가 모둠 피드백 - 다른 모둠별 느낌 공유 · 자기 평가 - 평가지 작성 3. 생활 속에 발생하는 문제를 찾고 해결해보는 다음 차시 예고를 한다.	10분
지도상의 유의점	1. 마인드맵 마인드맵 기법과 작성 방법에 대해 안내한다. · 마인드맵을 작성하고 다양한 표현을 지지하여, 학생의 표현성과 창의성을 자극한다. 자료 분석 역량 마인드맵을 작성하는 데 필요한 문제에 대한 다양한 자료를 분석할 기회를 얻게 한다. 아이디어 발산 역량 생각의 구조화와 정리 배열을 통해 사고력을 자극할 수 있다. 스토리텔링 역량, 기록 역량 자신이 구조화한 마인드맵을 하나의 연결로 이야기할 수도 있고 기록하는 과정에서 구조화 능력이 향상됨을 인지시킨다. 2. 6가지 모자 사고 학습 6가지 모자 사고를 활용하여 색깔의 상징에 따라 관점을 전환과 자기 성찰을 가질 수 있도록 안내한다. 기록 역량, 협업 역량 개인의 문제와 역량을 모둠별로 통합할 때, 다른 관점과 협업능력을 향상하도록 한다. 시각화 역량 포스트잇을 활용한 토론내용을 시각화함으로써 사고를 증진할 수 있게 도움을 준다. Project based learning - 개인의 고민· 문제가 모둠별 내용 정리를 통해 개인만의 문제가 아님을 발견하고, 모두가 한번을 겪는 문제, 공감할 수 있는 개인 문제임을 발견하는 과정에서 자기 효능감을 가질 수 있고, 문제해결에 필요한 기업가정신을 역량을 선택적으로 선택하는 과정에서 이미 자존감 향상에 이바지하는 자기 기대 역량을 갖출 수 있음을 또한 모둠 활동을 통해 협력 학습이 동시에 이루어짐을 안내한다.	

지도상의 유의점	3. 정리 -평가단계 발표 역량, 동료 학습자의 피드백 제공 역량 자신이 발표하지 않아도, 모듈별 발표를 확인한다. 적정 비판과 수용 감수성을 허용하는 상황에서 자신의 느낌을 발표하는 등 피드백을 제공함으로써 프로젝트를 성공적으로 마칠 수 있도록 안내한다. 성찰 역량 자기 이해와 자신의 문제점을 발견하는 과정에서 이미 자기 성찰이 일어났음을 알게 해 주고, 스스로 평가지에 자신의 수업 활동 및 수행과정을 평가함으로써 자신의 수업에 대한 성찰이 일어남을 알 수 있게 함.											
	<table><tr><th>평가 영역</th><th>평가 방법</th><th>평가 내용</th></tr><tr><td>자기 평가</td><td>자율 평가</td><td>지식, 기술, 태도</td></tr><tr><td>동료 평가</td><td>모듈별 평가</td><td>피드백 발표</td></tr><tr><td>과정 평가</td><td>교사 관찰 평가</td><td>지식, 기술, 태도</td></tr></table> 차시 학습에서 : 학생들에게 자기평가와 과정상의 피드백 기회 제공.	평가 영역	평가 방법	평가 내용	자기 평가	자율 평가	지식, 기술, 태도	동료 평가	모듈별 평가	피드백 발표	과정 평가	교사 관찰 평가
평가 영역	평가 방법	평가 내용										
자기 평가	자율 평가	지식, 기술, 태도										
동료 평가	모듈별 평가	피드백 발표										
과정 평가	교사 관찰 평가	지식, 기술, 태도										

기업가정신 역량 키우기

4~5차시 우리 생활 속 문제 찾기
6차시 문제해결을 위한 창조적 발상

4~5차시

우리 생활 속
문제 찾기

소요시간 100분 (50분씩 2차시, 블록 수업)

대상 중·고등학생

학습목표 1. 생활 속에서 개선하거나 해결할 수 있는 다양한 문제들을 발견할 수 있다.
2. 문제의 근본 원인을 파악할 수 있다.

기대효과 1. 주변의 문제를 발견하고 해결하는 과정이 행복한 삶을 만들어가는 주체적 과정임을 깨닫는다.
2. 타인과의 소통 및 교감을 통해 문제를 재정의하는 통찰력을 기른다.
3. 앙트 파워 역량 증진: 아이디어 발상 역량, 인터뷰 역량, 협업 역량, 피드백 제공 역량, 기록 역량, 성찰 역량

준비물 1. PPT
2. 사진자료
3. 메모지
4. 필기구
5. 학습지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 문제의 발견이 큰 변화를 가져올 수 있다는 것에 대한 공감 활동 · 문제를 발견하고 해결하는 과정이 어려운 일이 아니며, 작은 실천으로도 큰 변화를 가져올 수 있음에 대해 공감하는 시간을 갖는다. · 작은 실천으로 큰 변화를 가져온 사례를 제시한다. · 우리 학교 학생들이 문제를 해결한 사례를 제시한다. · 4~6차시 수업 과정에 대해 안내한다.	10분
전개	1. 문제 떠올리기 활동(20분) · 생활 속에서 경험했거나, 발견할 수 있었던 여러 문제에 대해 자유롭게 떠올리고, 떠오르는 즉흥적인 생각들을 포스트잇에 적어 모둠 학습지 1에 붙인다. 2. 문제 선정하여 구체화하는 활동(25분) · 모둠 내 토의를 통해 여러 문제 중 중요 문제 3가지를 선정하고 활동지(문제 이름, 내용, 해결이 시급한 이유)를 작성한다. · 작성한 활동지를 게시한 후 다른 조 학생들에게 투표를 받아 조별 대표 문제를 선정한다. 3. 인터뷰를 통해 문제의 근본 원인 찾기(35분) · 개별 활동지를 활용하여 대표 문제의 원인 및 해결 방안에 대해 3명 이상 인터뷰 활동을 진행한다. · 각자의 인터뷰 내용을 토대로 모둠원과 토의하여 문제를 재정의하고, 해결해야 할 문제의 근본 원인을 적는다.	80분
정리	1. 수업 과정을 정리하며 협업을 통한 문제 재정의가 제기된 문제에 대한 해결 방안을 찾는 방법임을 강조한다. 2. 다음 차시에는 문제해결 방안을 프로토타입으로 표현한 뒤 조별 발표(피칭)를 진행할 것임을 예고한다.	10분

지도상의 유의점	1. 문제를 발견하고 해결하는 과정에 대한 부담감이나 두려움을 없애 주기 위해 다양한 문제해결 사례 및 문제 재정의 사례를 제시한다. 2. 포스트잇에 적은 자신의 문제를 모둠원에게 설명하는 과정에서 서로의 의견을 장난으로라도 비난하지 않도록 각별히 주의하여 지도한다. 3. 교실 4면을 다 활용하여 게시함으로써 활동의 적극성과 편리성을 높인다. 4. 반 친구들에게서 가장 많은 표를 얻은 문제를 함께 확인하며 모둠별 대표 문제로 선정하되, 다양한 분야의 문제가 모둠별로 고르게 선정될 수 있도록 교사가 조정할 수 있다. 5. 모둠별 참여 성실도 차이가 크다면, 투표 결과 중 가장 좋은 의견이 무엇인지 교사가 판단하여, 반 전체가 함께 해결할 대표 문제 1~2개를 선정한 뒤, 전체가 1~2개의 문제의 해결책을 찾도록 할 수 있다. 6. 인터뷰 활동 과정에서는 소외되는 학습자가 없도록 주의한다. 학생들이 현상에 집중하여 문제 상황에 대한 비판만을 늘어놓지 않도록 교사가 세밀하게 살피고 조언한다.
평가계획	1. 자기 평가 활동지 작성 2. 활동 참여도 평가

교육 활동지

문제 브레인스토밍!

- * 생활 속에서 발견할 수 있었던 많은 문제에 대해 자유롭게 토의하기! (불편했던 점, 개선할 점)
- * 포스트잇에 각자가 생각하는 문제를 적어 붙이기!
- * 모둠원이 모두 붙인 후에는 각자 포스트잇에 제시한 문제에 관해 설명하기! (절대 비난이나 비평하지 않기, 무조건 긍정적 피드백)

교육 활동지

우리 조가 정한 중요 문제 3가지

우리 조 이름			
내용	1순위 문제	2순위 문제	3순위 문제
문제 이름			
문제 내용			
이 문제의 해결이 시급한 이유			

교육 활동지

문제 정의하기

인터뷰를 통해 문제의 진짜 원인을 찾아보자!

*우리 조의 문제를 다른 조의 친구에게 설명하고, 이 문제에 대해 어떻게 생각하고, 개선 방안은 무엇인지에 대해 인터뷰를 한다.

*최소 3명 이상 인터뷰를 해야 하며, 조사자는 자기 의견을 내세우지 말고, 개방적인 질문을 지속해서 제시한다.

우리 조의 문제

인터뷰1

인터뷰2

인터뷰3

인터뷰4

인터뷰5

문제의 진짜 원인은

입니다.

87

6차시

문제해결을 위한
창조적 발상

소요시간 50분(추후 지속적인 활동)

대상 중·고등학생

- 학습목표
- 1. 구체화 한 문제와 해결방안을 프로토타입으로 표현할 수 있다.
 - 2. 문제 해결 과정과 프로토타입에 대해 발표할 수 있다.

- 기대효과
- 1. 아이디어의 진정한 가치는 행동과 실천에 있음을 깨닫는다.(아산형 기업가정신)
 - 2. 문제해결의 과정은 실천의 과정이며, 소통과 수정의 과정임을 경험한다.
 - 3. 앙트 파워 역량 증진: 시각화 역량, 협업 역량, 프로토타입 제작 역량, 스토리텔링 역량, 실험 역량, 발표 역량

- 준비물
- 1. PPT
 - 2. 사진자료
 - 3. 영상자료
 - 4. 연습장
 - 5. 필기구 및 각종 문구류

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 완성도보다는 문제해결 아이디어를 다양한 방식 (설계도, 구상도, 시제품 모형)의 프로토타입으로 구현해 보는 경험이 중요함을 안내 한다. · 간단한 문구 재료를 활용해 만든 아이디어 구상물의 예를 사진과 영상으로 제시한다.	5분
전개	1. 그림으로 표현하기(15분) · 본격적인 제작할 프로토타입의 제목을 제시하도록 한다. · 프로토타입 제작에 앞서 구상한 내용을 개별 연습장과 6차시 활동지 그림1을 활용하여 표현한다. 그림1에 모둠원들에게 피드백을 받고, 피드백 내용을 6차시 활동지 아랫부분에 기록한다. · 피드백 내용을 바탕으로 그림2를 그리고, 모둠 내 토의를 통해 프로타입으로 제작할 하나의 그림을 선정한다. 2. 프로토타입 제작 및 발표(25분) · 모둠 내 토의를 통해 선정한 그림2(설계도, 구상도)를 다양한 재료를 통해 프로토타입으로 표현한다. 모둠별로 문제해결 과정과 프로토타입에 대해 발표(피칭)한다.	40분
정리	1. 조별 프로토타입에 대해 다시 한 번 설명과 요약을 한다. 2. 프로토타입 제작 활동을 학생들이 개별 희망진로에 맞게 지속적인 심화 활동으로 이어갈 방안에 대해 안내한다. (동아리 활동, 3D프린팅 등)	5분

지도상의 유의점	1. 학생들이 그림이나 제품 완성도에 대한 부담 없이 아이디어를 구현하는 과정 자체를 즐길 수 있도록 지도한다. 2. 종이로 표현한 홈페이지, 애플리케이션 등의 구체적이고 흥미로운 사례로 제시한다. 3. 활동지를 빨리 채우는 것보다는 충분히 고민하며, 여러 번 그림을 고쳐 그리도록 지도한다. 4. 그림1에 대한 다른 학생들의 피드백은 비난이 아니라 아이디어를 개선하게 해 주는 조언임을 강조한다. 5. 수업이 수업에서 끝나지 않고 학생들 삶의 다양한 분야로 확대될 방안과 더욱 완성도 있게 아이디어를 구현할 방안에 대해 안내한다.
평가계획	1. 활동지 - 피드백 기록 및 반영의 성실성 평가 2. 발표 평가

교육 활동지

문제를 해결할 아이템과 프로토타입!

문제를 해결하기 위한 아이템 주제와 프로토타입의 제목을 제시해 봅시다!

아이템 주제:

프로토타입 제목:

문제를 해결하기 위한 프로토타입을 그림으로 표현해 봅시다!

* 그림 자체의 완성도보다는 해결 방안 구현에 초점을 맞춰 주세요.

* **그림 1**은 모둠원들의 토의를 통해, **그림 2**는 그림1에 반 친구들의 피드백을 반영하여 그려 주세요.

그림 1

그림 2

피드백 내용 정리

그림1 발표 후 반 친구들의 피드백 내용을 자유롭게 적되,
그림2에 반영된 피드백 내용에는 색깔 펜으로 표시를 해 주세요.

91

새로운 가치 창출

7차시 앙트 히어로의 비즈니스 모델 구축

8차시 앙트 히어로의 가치 있는 비즈니스 실현

7차시

앙트 히어로의 비즈니스 모델 구축

소요시간 100분 (50분씩 2차시, 블록 수업)

대상 중·고등학생

학습목표

1. 개발한 아이디어나 제품이 사업화가 가능할 수 있도록 앙트 히어로 캔버스를 작성할 수 있다.
2. 앙트 히어로 캔버스에 작성된 실행 과정과 구체적으로 맡은 역할을 수행할 수 있다.

기대효과

1. 기업가정신으로 도출된 아이디어를 사업화로 이어질 수 있는 구체적인 방안이 마련될 수 있다.
2. 앙트 히어로 역량 증진: 아이디어 발상 역량, 기록 역량, 인터뷰 역량, 시각화 역량, 자료 분석 역량, 협업 역량, 프로토타입 제작 역량, 피드백 제공 역량

준비물

1. 컴퓨터
2. 필기구
3. 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 기업가정신 역량 증진으로 구체화 된 프로토타입의 사업화 준비 · 프로토타입이 구체화되기 위해 제시한 페르소나, 문제 해결 방안과 실행 방안 그리고 사업의 효과에 대한 사전 자료 조사 내용을 점검한다.	5분
전개	1. 비즈니스 모델 정하기 · 모둠에서 제시한 구체적인 프로토타입이 도출될 수 있었던 개념을 진술할 수 있도록 한다. · 비즈니스 아이디어를 구체화하기 위한 문제와 해결 방안을 제시한다. · 프로토타입을 소비자에게 제공하고 수익을 창출할 수 있는 비즈니스 모델을 제시한다. · 작성된 비즈니스 모델의 서술된 개념과 비즈니스 모델을 발표하고 피드백을 받는다. 2. 수익과 가치를 창출한 비즈니스 모델 앙트 히어로 캔버스 작성하기 · 모둠별로 제시한 비즈니스 모델의 수익과 가치를 창출하기 위해 문제의 원인, 해결 방안, 수혜자, 필요 요인, 실행과 실천 방법, 비용과 효과 수익이나 가치 창출에 대한 구체적인 상황을 앙트 히어로 캔버스에 작성한다.	50분 작성이 이루어질 수 있는 충분한 시간 제공
정리	1. 작성된 비즈니스 모델과 앙트 히어로 캔버스 발표하기 · 앙트 히어로 프로그램의 결과물을 사업화에 도전하기 위해 작성한 비즈니스 모델과 앙트 히어로 캔버스를 발표하고 참여한 학생들로부터 피드백을 받도록 한다. 2. 모의 창업에 도전해보는 차시 안내를 한다.	45분
지도상의 유의점	1. 창의적인 비즈니스 모델이 구안될 수 있도록 수익성이나 현실적인 근거에 대해 구체적인 방법 마련에 국한하지 않도록 안내한다. 2. 창의적인 앙트 히어로 캔버스가 작성될 수 있도록 충분한 토론이 이루어질 수 있도록 시간과 환경을 마련한다.	
평가계획	1. 비즈니스 모델과 앙트 히어로 캔버스 평가 활동지 2. 활동 참여도	

교육 활동지

우리의 프로토타입을 사업화하기 위한 개념의 명료화

1. 대상 소비자 유형:

2. 소비자 불편함이나 요구:

3. 불편함이나 요구의 해결 방안:

4. 기존 유사 타제품 분석:

5. 우리 제품의 효용성과 강점:

우리의 사업의 성공을 높이기 위한 모델을 그림으로 표현해 봅시다!

* 그림 자체의 완성도보다는 성공도를 높일 수 있는 창의적 해결 방안 구현에 초점을 맞춰 주세요.

우리의 사업 모델 제목:

피드백 내용 정리

* 그림1 발표 후 반 친구들의 피드백 내용을 자유롭게 적되, 그림2에 반영된 피드백 내용에는 색깔 펜으로 표시를 해 주세요.

교육 활동지

앙트 히어로 캔버스

문제가 무엇일까?	어떻게 해결할까?	누구에게 필요할까?
무엇이 필요할까? (준비물이나 시설)	어떻게 실행할까? (준비, 설문 조사, 홍보 등)	나는 무엇을 할까? (내가 잘할 수 있는 것)
비용은 얼마나 들까?	우리의 과제가 어떤 효과를 발생시킬까?	수익은 어느 정도 발생하며, 어떻게 사용할까? 수익 발생 사용 방법

8차시

앙트 히어로의 가치 있는 비즈니스 실현

소요시간 50분 (수업 이후 런칭은 지속적으로 실행)

대상 중·고등학생

- 학습목표**
- 1. 개발한 아이디어 제품에 대한 피칭을 할 수 있다.
 - 2. 개발한 아이디어 제품을 크라우드펀딩 플랫폼 인터넷 사이트에 런칭을 해볼 수 있다.

- 기대효과**
- 1. 개발된 아이디어 제품의 가치를 소비자에게 홍보하는 과정을 통해 사업화가 가능함을 알 수 있다.
 - 2. 앙트 히어로 역량 증진: 인터뷰 역량, 스토리텔링 역량, 시각화 역량, 자료 분석 역량, 발표 역량, 협업 역량, 성찰 역량, 프로토타입 역량, 피드백 제공 역량을 증진합니다.

- 준비물**
- 1. 컴퓨터
 - 2. 인터넷 제공 환경 (www.wadiz.kr)
 - 3. 필기구, 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 구체화된 프로토타입의 피칭 점검하기 · 문제해결 과정에서 구체화한 프로토타입을 모의 소비자나 투자자 (학생과 교사)에게 홍보할 자료로 만들어, 점검하고 피칭할 준비를 한다. · 모의 소비자나 투자자를 정한다.	5분
전개	1. 프로토타입 피칭하기 · 모듈에서 작성한 제품을 최적화하여 제작한 홍보 자료를 통해 피칭을 한다. · 모의 소비자나 투자자는 피칭 후 소비자는 제품의 모의 구매의사를 투자자는 투자할 모의 금액을 제시하고 전체 피칭이 끝나면 모의 구매 의사와 투자 금액을 기록한 이유를 발표하고 피드백이 이루어질 수 있게 한다. 2. 프로토타입의 개선 방안 마련하기 · 모듈별로 피드백에 관한 결과를 프로토타입의 개선에 반영될 수 있는 토의를 하고, 개선 방안을 마련한다.	30분
정리	1. 프로토타입 피칭하기 · 모의 소비자나 투자자로부터 좋은 평가를 받은 적정 프로토타입의 경우 와디즈 크라우드펀딩 플랫폼에 런칭을 해보는 안내를 한다. · 런칭 관련 멘토의 도움을 받을 수 있는 정보를 안내한다. 2. 프로토타입의 형태에 따라 특허도 도전해볼 수 있는 안내를 한다.	15분
지도상의 유의점	1. 소비자나 투자자의 마음을 잡을 수 있는 매력적인 피칭이 이루어질 수 있도록 사전 자료 준비를 할 수 있도록 안내한다. 2. 모의 소비자, 투자자 평가에서는 객관적인 평가와 피드백이 이루어질 수 있도록 안내한다.	
평가계획	1. 모의 소비자, 투자자 평가 활동지 2. 크라우드펀딩 런칭 계획	

교육 활동지

사업에 대한 평가를 해보자!

이름: _____

1. 소비자 관점

평가요소	가성비	실용성	필요성	디자인
점수(5점 만점)				

소비자의 관점에서 구매 의사: (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

2. 투자자 관점

평가요소	창의성	개발 가능성	효용성	판매 가능성
점수(5점 만점)				

투자자의 관점에서 투자액 (1억의 투자액):

원

3. 피드백

평가한 구매 의사의 이유를 제시해보자.

평가액의 이유를 제시해보자.

CURRICULUM 4.

기업가정신 무인도 탈출기

팀명 황흥흥흥조

조대범 안산공업고등학교

홍대화 대륜중학교

홍윤석 대경상업고등학교

홍은경 안양여자상업고등학교

황인랑 경주화랑고등학교

본 프로그램은 청소년이 급변하는 미래에 능동적으로 대처할
능력을 함양할 수 있도록 제작한 기업가정신 교육 커리큘럼입니다.

예측할 수 없을 정도로 빠르게 변화하는 세상에서 청소년들은 급변하는 미래에 대비하기
위한 교육이 필요합니다. 어떤 변화에도 능동적으로 대응하고 적응할 수 있는
능력으로는 혁신성, 진취성, 위험감수성으로 대표되는 기업가정신과 더불어 도전정신,
협업능력, 공감능력, 문제해결능력 등의 개발이 필요합니다. 특히 바람직한 태도에서
시작하는 기업가정신 교육은 청소년들의 미래를 설계하는 밑거름이 될 것입니다.

교육 현장에서 청소년(중·고등학생)을 위한 기업가정신 교육이 많이 시도되고 있습니다.
하지만 아직 진로교육 측면이 강하고 일반화된 교육 커리큘럼이 많지 않기 때문에
활발하게 이루어지지 않고 있는 한계가 있습니다. 이에 기업가정신 수업에 활용 가능한
한 학기용의 완성형 커리큘럼 뿐만 아니라 상황에 따라 융합수업에 일부만 사용할 수
있어야 하기에 모듈형(또는 블록형) 커리큘럼이 필요했습니다.

우리는 국내·외 기업가정신 교육 우수사례의 공통점으로 '자신들의 상황에 맞는 교육
방법을 만들어왔고, 사회의 변화에 민첩하게 대응하고 있다'는 것을 꼽았습니다, 따라서
우리도 개발에 참여한 교사들의 기업가정신 교육 경험을 최대한 살린 커리큘럼을
개발하기 위해 노력했습니다. 동시에 타 교과에 적용가능성을 고려하여 보편적인
기업가정신 교육 흐름을 따르면서도 모듈별로 분리하여 사용할 수 있게 하였습니다.
전체를 다섯 단계로 구성하였지만 각 단계를 하나의 모듈로 사용 가능하게 하였으며, 각
차시 또한 하나의 모듈로 사용 가능합니다.

특히 본 커리큘럼은 아산형 기업가정신을 함께 교육할 수 있게 하기 위하여 도전정신,
브리콜라주(한정된 자원으로 결과를 만들어내는 능력), 끝단추진력 등의 요소를
포함하고 있습니다. 아산 정주영 회장의 '해보거나 했어?'를 실현하기 위하여 커리큘럼의
대부분을 활동지를 통하여 진행할 수 있도록 구성하여 실습과 활동이 중심이 될 수
있도록 하였습니다.

기업가정신 교육의 시작은 내가 잘하는 것, 좋아하는 것입니다. 따라서 전체적인
기업가정신 교육 흐름 안에서 개발에 참여한 교사들의 개성을 살리기 위해 노력했습니다.
요가와 명상이 특기인 선생님은 이를 활용한 자아발견 모듈을 개발하였고, 오랫동안
메이커 교육을 하신 선생님은 메이커를 활용한 협업과 기업가정신 교육 모듈을
개발하였습니다. 디자인씽킹과 문제해결에 관심이 많은 선생님은 디자인씽킹을 활용한
아이디어 발상 모듈을, 창업 교육 하고 있는 선생님은 창업 교육을 통한 기업가정신 교육

모듈을 개발하였고, 국어선생님은 글쓰기와 독서교육을 활용한 기업가정신 교육 모듈을 개발하였습니다. 이는 각 학교에서 학교 상황과 학생의 특징에 맞는 커리큘럼을 개발하고자 하는 선생님들에게 좋은 사례가 될 수 있을 것으로 기대합니다.

아산 티처프러너 기업가정신 무인도 탈출 프로그램 개발 모형

조난, 너와 나	생존을 위한 공감과 협업	삶을 위한 문제해결	모두를 위한 사업화	탈출, 돌아보기
나를 발견하고 타인과 다름을 인정하기	협업과 공감을 위한 골드버그 장치 메이커 활용	디자인씽킹 기반 문제해결 프로젝트	모두(사회)를 위한 아이디어 사업화	글쓰기를 통한 돌아보기와 랩업 (Wrap-up)



아산 티처프러너 기업가정신 무인도 탈출 프로그램 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
조난, 너와 나	1	나무 만들기 활동을 통하여 나를 발견함과 동시에 타인의 다름을 인정하는 자세를 갖춘다.	개인 활동
생존을 위한 협업과 공감	2	청년 스타트업 기업가의 스토리텔링을 기반으로 한 골드버그장치 메이커 활동으로 협업과 공감능력을 키운다.	개인, 조별 활동
삶을 위한 문제해결	3	공감을 바탕으로 한 디자인씽킹 프로세스를 활용하여 학교문제의 해결방안을 찾는 과정에서 공감능력과 문제해결능력을 키운다.	조별 활동
모두를 위한 사업화	4	아이디어에 수익모델을 붙이는 과정을 통해 일을 마무리짓는 자세를 배운다.	조별 활동
	5	게이미피케이션과 스토리텔링을 활용하여 아이디어 및 제품에 대한 광고카피를 만들며 브리콜라주, 기획능력 등을 함양한다.	조별 토론/ 활동
탈출, 돌아보기	6	그 동안 배운 아산형 기업가정신을 바탕으로 내 삶을 돌아봄과 동시에 성공한 기업가로서 연설문을 작성해 보며 미래를 재디자인 한다.	개인 활동

기업가정신 무인도 탈출 프로그램은 기업가정신을 발휘해서 문제를 해결해야만 탈출할 수 있는 무인도에 조난당한 상황을 가정하여 개발하였습니다. 조난과 생존, 삶, 확산과 탈출의 과정은 너와 나, 협업과 공감, 문제해결, 아이디어 사업화, 돌아보기의 기업가정신을 발현하는 5단계입니다. 모든 단계는 각각 1~2차시로 구성되며 각 차시의 세부 교육 내용은 다음과 같습니다.

[1차시] 조난, 너와 나: 나와 타인이 다름을 인정하기

같은 주제로 다르게 활동하는 모습을 통해서 성향, 특성이 모두 다름을 인정하는 과정에서 협업하며 살아가기 위한 준비를 할 수 있습니다.

[2차시] 생존을 위한 협업과 공감: 스토리텔링 기반 골드버그장치 메이커

청년 스타트업 기업가의 사례를 조사하여 스토리텔링 한 내용을 바탕으로 골드버그장치를 만들며 공감과 협업을 체득할 수 있습니다. 특히 아산형 기업가정신 중 창의력과 도전정신, 브리콜라주를 함양할 수 있습니다.

※ 골드버그장치(Rube Goldberg machine)란 생김새나 작동원리는 아주 복잡하고 거창한데 하는 일은 아주 단순한 기계를 말합니다. 미국의 만화가 루브 골드버그가 '비효율적인 현실의 제도'를 비꼬기 위하여 탄생시킨 개념이지만, 현재는 하나의 목적을 위하여 다양한 역학 원리를 적용하는 메이커 활동의 하나로 활용하기도 합니다.

[3차시] 삶을 위한 문제해결: 공감을 통한 디자인씽킹 문제해결

공감을 통해 문제를 새롭게 정의하고 창의적인 해결방법을 제시하는 디자인씽킹 프로세스를 활용하여 학교문제를 발견하고 해결하는 과정을 경험합니다. 공감능력을 기반으로 한 문제해결능력을 키움과 동시에 아산형 기업가정신의 핵심 중 하나인 도전정신과 기회발견능력을 함양할 수 있습니다.

[4차시] 모두를 위한 사업화: 아이디어에 수익모델이 묻었어

3차시 디자인씽킹 과정에서 나온 아이디어 또는 다른 활동에서 만들어진 아이디어에 수익모델을 덧붙여 사업화 해보는 과정에서 끝단추진력과 기획력 등의 함양을 기대할 수 있다.

[5차시] 모두를 위한 사업화: 스토리텔링 광고카피 만들기

아이디어(제품)에서 자유롭게 연상한 단어 중 한정된 단어만 활용하여 홍보할 수 있는 창의적인 스토리텔링 광고카피를 만들며 아산형 기업가정신인 브리콜라주와 혁신성, 끝단추진력을 함양할 수 있습니다.

[6차시] 탈출, 돌아보기: 내 삶 돌아보기

그동안 배운 기업가정신과 그 요소들을 종합하여 CEO가 된 자신을 상상하며 연설문을 작성해 보는 과정에서 삶을 돌아보고 미래를 재디자인함과 동시에 교육에 대한 랩업(Wrap-up)을 할 수 있습니다.

본 프로그램을 통해 청소년들이 바람직한 가치관을 바탕으로 기업가정신을 갖추어 어떻게 변할지 모르는 미래사회에서 능동적으로 대처하며 살아갈 수 있도록, 기업가정신 교육 현장에서 유용하게 활용 하시기를 기대합니다.

조난, 너와 나

1차시 나와 타인이 다름을 인정하기

1차시

나와 타인이 다름을 인정하기

소요시간 50분

대상 중·고등학생

학습목표 기업가정신 교육의 시작은 '나'이다. 내가 좋아하는 것, 잘하는 것으로 시작하여 주변, 사회로 점차 확장해 나가는 과정에서 나를 발견함과 동시에 타인의 다름을 인정하는 올바른 가치관을 정립할 수 있다. 이번 차시 교육을 통하여 학생들은 자신을 표현함과 동시에 다름을 인정하고, 관계를 맺기 위한 준비를 할 수 있다.

기대효과 1. 나의 숨어있던 개성과 욕구를 발견함과 동시에 같은 상황에서 모두가 다르게 생각하고 행동한다는 것을 알아가며 협업을 위한 준비를 할 수 있다.
2. 아산형 기업가정신 요소 중 '자기주도력'과 '자기관리력'의 함양을 기대할 수 있다.

준비물 1. 색지
2. 가위
3. 셀로판테이프
4. 필기구

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. [동영상1] '난생처음 순도 100%의 내 진짜 얼굴을 보았다'를 시청한다. · 나와 다른 사람의 생각이 다를 수 있음을 인지한다. · 다른 사람이 그려준 나의 모습은 틀린 걸까? 다른 걸까?	5분
전개	1. 색지와 가위로 나무 오려붙이기 활동을 한다. · 학생 간 대화를 최대한 줄이고 개인 활동을 할 수 있도록 한다. · [활동방법]의 순서에 따라 활동을 진행하되 각 활동의 주제는 상황에 따라 변경할 수 있다. · 같은 주제임에도 모두 다른 결과물이 나온 것을 보고, 서로가 다름을 인정하고 존중해 주어야 함을 인지시킨다. 2. 활동 결과물을 칠판 또는 벽에 붙이고, 서로 내용을 보며 공유한다. · 서로 작업의도에 대해 질문하며 공유하는 시간을 충분히 가지도록 유도한다. 3. 요가 동작 중 '나무자세'를 알려주고 함께 해 본다. · [동영상2] '집중력을 높이고 균형감각을 향상시키는 나무 자세 살펴보기' 또는 [그림] 나무자세를 따라하도록 한다. · 심호흡 하며 긴 호흡으로 천천히 따라할 수 있도록 지도한다. · 각자 완성된 나무자세가 어떻게 다른지 살펴본다.	35분
정리	1. 활동에 대한 느낀 점을 [활동지1]의 양식에 따라 한 문장으로 표현한 후 한 문장으로 표현하여 자신의 나무 아래 붙인다. 2. 요가 '나무자세'의 자세, 발바닥에 힘이 들어가는 부위 등이 모두 다르다고 틀리거나 잘못된 것이 아니라 단지 다른 것임을 상기시킨다.	10분

지도상의 유의점	1. 색지를 오리는 개인 활동 시 최대한 대화 없이 혼자 진행할 수 있도록 지도한다. 2. 나무 오리는 작업에 고민하는 시간이 길어지지 않도록 지도한다. 3. 서로의 생각에 대하여 비난하지 않도록 지도한다. 4. 문장으로 정리하는 활동의 경우 내용이 부실하더라도 반드시 문장으로 쓸 수 있도록 지도한다. 5. 요가 자세는 초보자의 경우 중심을 잃고 넘어질 수 있으니 주변의 안전을 충분히 확보한 후에 진행하도록 한다.
평가계획	1. 관찰평가 · 개인 활동, 토론활동 등의 활동 시 규칙에 따라 잘 진행하였다. 2. 자기평가 · 다른 친구들의 의견을 비난하거나 무시하는 행동을 하지 않았다. 3. 동료평가 · 내 의견을 잘 경청하고 서로 비난하거나 무시하는 행동을 하지 않았다.

교육 활동자료

난생처음 순도 100%의 내 진짜 얼굴을 보았다



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=DZwHBKmaYh0>

집중력을 높이고 균형감각을 향상시키는 나무 자세 살펴보기(요가소년 136)



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=TptslouleIU>

나무 자세



① 오른쪽 다리를 접어 발바닥을 왼쪽다리 무릎에 댄다.
② 숨을 마시면서 손을 수평으로 옆으로 올리고 내쉬면서 두 손을 모아 위로 올린다.
이때 시선은 45도 정도 내리고 한 곳을 바라본다.



③ 숨을 들이 마시고 내쉬면서 손을 위쪽으로 최대한 올린다.
④ 모은 두 손을 얼굴 앞으로 내리고 숨을 내쉬면서 제자리로 내린다.
⑤ 반대쪽 다리도 같은 방법으로 반복한다.

출처: (사)한국생활체육지도자협회, 공개자료

교육 활동지

나만의 나무와 만나기(다른 나무들의 다양성 인정하기!)



[활동 순서]

- ① 색지를 4등분으로 자른다.
※ 활동 중 다른 사람과 대화하지 않도록 지도한다.
- ② 4등분 한 색지 중 첫 장으로 각자 생각하는 '나무'의 형상을 자유롭게 오려서 칠판에 붙인다.
- ③ 두 번째 장으로 '봄의 나무'를 오려 붙인다.
- ④ 세 번째, 네 번째 장 역시 나무를 오려 붙이게 하되 나무의 주제를 이야기 해 준다.
※ 봄, 여름, 가을, 겨울과 같이 연상이 가능한 순서 보다 예측 불가능한 주제를 제시해 준다.
ex) 열매가 있는 나무, 세상에 없는 나무 등
- ⑤ 서로 오려 붙인 나무의 의미와 이유를 자유롭게 질문하고 대답하는 활동을 진행한다.
- ⑥ 내용을 공유한 후 [활동지1]에 따라 느낀점을 작성하고, 공유한다.

교육 활동지

나만의 나무와 만나기 활동 느낀점

자신의 느낌을 중심으로, 반드시 완성된 문장으로 작성해 봅시다.

내가 나무를 오린 의도 (나의 의도)

첫째 장	둘째 장
셋째 장	넷째 장

나만의 나무와 만나기 활동 후 느낀점
※ 내 나무와 다른 친구들의 나무가 다른 이유를 중심으로 작성합니다.

생존을 위한
협업과 공감

2차시 스토리텔링기반 골드버그장치 메이커

2차시

스토리텔링기반 골드버그장치 메이커

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 공감능력과 협업능력은 미래사회를 준비하는 청소년들이 갖추어야 할 핵심능력 중 하나이다. 메이커 활동은 공감능력과 협업능력을 함양하기 위한 다양한 교육 방법 중 효과가 좋으면서 동시에 활동 중심의 수업 방법이다. 학생들은 스토리텔링 기반의 메이커 활동을 통하여 공감을 바탕으로 한 협업능력을 체득할 수 있다.

기대효과 1. 스토리텔링 기반의 골드버그장치 메이커 활동을 통하여 팀원과의 의사소통능력을 기르고, 협력적인 태도로 활동하는 방법을 배운다.
2. 아산형 기업가정신 요소 중 '창의성'과 '표현력', '브리콜라주'의 함양을 기대할 수 있다.

준비물 수레, 줄자, 대나무막대(꼬치), 셀로판테이프, 우드락, 이쑤시개, 쇠구슬, 탁구공, 스티로폼 공, 도미노, 헤어드라이어, 양장본 책, 글루건, 가위, 칼, 마분지, 핀침 등

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. [동영상1] Honda - The Cog를 시청한다. · 골드버그장치가 무엇인지 알고, 그 작동원리를 대략적으로 이해한다. · 어떻게 하면 전체를 하나의 이야기로 만들 수 있을까? 2. [동영상2] 꿈의 평창 올림픽을 시청한다. · 골드버그장치에 어떻게 스토리텔링을 했는지 유심히 살펴본다. · 각 단위 장치의 원리를 살펴본다.	10분
전개	1. 청년 스타트업 기업가의 사례를 조사한다. · 스토리텔링에 활용할 청년 스타트업 기업가의 사례를 찾아 [활동지1]의 내용에 맞추어 정리한다. · 학생들이 사례를 정하는 데 어려워하는 경우 교사가 미리 찾아놓은 사례를 안내한다.	20분
	2. 조별로 [동영상2], [동영상3], [동영상4]를 분석하여 골드버그장치를 위한 단위 동작을 선정한다. · 조원 각자 골드버그장치 동영상을 분석하여 1인당 한 가지의 동작을 선정하여 포스트잇에 그린다.(조원이 5명이면 5개의 단위동작) ※ [활동지1]의 내용에 맞춰 스토리텔링 할 수 있는 동작으로 선정하도록 지도한다. 3. 선정한 단위 동작들을 조합하여 하나의 장치가 될 수 있도록 구상한다. · [활동지1]의 내용에 맞춰 각 동작을 어떻게 배치할지 토론하여 결정한다. · 토론을 통해 결정한 내용을 [활동지2]의 도면에 포스트잇을 붙이거나 도면을 그린다. 4. 각각의 단위 장치를 제작하고 도면에 따라 조합하여 전체를 완성한다. · 조원이 각자 선정한 단위 장치를 제작한다. ※ 원리 위주로 주어진 재료를 가지고 만들 수 있도록 지도한다. · 각각의 단위 장치를 조합하여 하나의 골드버그장치를 완성한다.	60분

정리	1. 청년 스타트업 기업가 스토리텔링과 함께 장치를 시연하고 내용을 공유한다. 2. 시연 장면을 동영상으로 촬영하여 유튜브에 업로드한다.	10분
지도상의 유의점	1. 학생들이 청년 스타트업 기업가의 선정에 힘들어 하는 경우를 대비하여 미리 적절한 사례를 4~5가지 준비한다. 2. 골드버그장치의 원리를 분석하고 동작을 선정하는 조원 개별활동 시 필요한 경우 교사가 적극적으로 개입하여 원활한 조별활동을 이어질 수 있도록 유심히 관찰, 지도한다. 3. 서로의 생각에 대하여 비난하지 않도록 지도한다. 4. 아주 간단한 원리라도 반드시 하나씩 선정하여 완성할 수 있도록 지도한다. 5. 주어진 재료 외에 교실 안의 물건 또는 개인 소지품을 충분히 활용할 수 있도록 안내한다.	
평가계획	1. 관찰평가 · 골드버그장치의 단위 동작 설정 활동에 적극적으로 참여하였다. · 단위 동작 조합 시 유기적으로 연결될 수 있도록 상호 협조적인 자세로 임하였다. 2. 자기평가 · 모둠 활동에 주도적으로 참여하였다. · 모둠 활동 시 협력적인 태도로 소통하기 위하여 노력하였다. 3. 동료평가 · 기업가 조사에서 성공 요인과 역경 극복 사례가 잘 드러나도록 정리하였다. · 단위 동작 조합 시 유기적으로 연결될 수 있도록 상호 협조적인 자세로 임하였다.	

교육 활동자료



[동영상1] Honda - The Cog

자료: <https://www.youtube.com/watch?v=Z57kGB-mI54>



[동영상2] 꿈의 평창 올림픽

자료: https://www.youtube.com/watch?v=9v_92vZyjSg



[동영상3] OK Go - This Too Shall Pass - Rube Goldberg Machine

자료: <https://www.youtube.com/watch?v=qybUFnY7Y8w>



[동영상4] 골드버그장치 10동작 - 태릉고등학교

자료: https://www.youtube.com/watch?v=6E511W_wLYo

교육 활동지

청년 스타트업 기업가(또는 기업) 사례 조사하기

1. 우리 조에서 선정한 청년 스타트업 기업가(또는 기업)는 누구입니까?

기업가 이름

회사 이름

청년 기업가 또는 기업의 특징

2. 예시에 따라 스토리텔링을 위하여 기업가 또는 기업의 핵심 키워드를 시간 순서로 정리해 보자.

예시(air bnb)		()
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

교육 활동지

각자 선정한 골드버그장치 구성을 위한 단위 동작을 아래 칸에 조합하여 하나의 장치로 완성해 봅시다.

활동사례

<그림1> 단위 동작 선정 <그림2> 골드버그장치 제작 및 조합

설계도

▶

▶

◀

◀

▼

삶을 위한 문제해결

3차시 공감을 통한 디자인씽킹 문제해결

3차시

공감을 통한 디자인씽킹 문제해결

소요시간 100분

대상 중·고등학생

학습목표 귀납적 추론방식에 따라 결과물을 정해놓지 않고 고객의 문제해결을 중심으로 진행하는 디자인씽킹은 이 시대에 가장 어울리는 방법론이자 고객중심의 제품을 만들어낼 수 있는 좋은 방법이다. 이번 시간을 통하여 짧게나마 디자인씽킹 과정을 경험하며 공감을 바탕으로 문제를 해결하는 방법을 배운다.

기대효과 1. 학교문제를 해결해보는 과정을 경험함으로써 디자인 씽킹을 통해 올바른 시각으로 문제를 바라볼 수 있도록 하는 공감능력, 창의적이고 실현 가능한 문제해결을 위한 확산적 사고를 할 수 있다.
2. 아산형 기업가정신 요소 중 '관찰력'과 '문제해결력', '기회발견능력'의 함양을 기대할 수 있다.

준비물 1. 교재(활동지)
2. 전지
3. 매직
4. 사인펜 및 포스트잇

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. [동영상1] 대박 신기하고 놀라운 아이디어 상품 TOP10을 시청한다. · 문제를 바라보는 시각이 우리와 어떻게 다를까? · 누구의 필요에 의해서 만들어진 아이디어 상품일까?	5분
전개	1. [동영상2] 배달의민족이 창의적일 수밖에 없는 4가지 이유를 시청한다. · 고정관념을 깨는 디자인씽킹이 경영에 어떻게 반영되고, 혁신을 이뤄내는지 우아한 형제의 사례를 보면서 이해한다. · 대략적인 문제해결의 흐름을 파악해 본다. 2. 해결하고자 하는 문제분야 및 페르소나 선정 · 해결하고 싶은 학교 안 문제를 선정한다. · [활동지1]의 내용에 따라 구체적인 페르소나를 선정한다. ※ 포스트잇을 활용하여 조원들의 의견을 다양하게 반영할 수 있도록 한다. 3. 디자인씽킹을 통한 사회문제 해결 · 교육활동 자료 [그림]의 디자인씽킹 프로세스를 대략적으로 설명한다. · 디자인씽킹 프로세스에 따라 다음 다섯 단계로 활동한다. [1단계] 공감하기 · 인터뷰를 통하여 페르소나의 문제에 공감하며 [활동지2]의 내용을 작성한다. · 시간적 여유가 있는 경우 [활동지2] 관찰하기, 체험하기를 함께 병행할 수 있다. [2단계] 문제 정의하기 · [1단계]의 페르소나 관찰을 바탕으로 학교 문제의 원인을 정의하여 [활동지3]에 기록한다. · 문제의 전후상황을 파악하여 문제가 발생하는 근본적인 원인을 찾을 수 있도록 한다.	75분

전개	[3단계] 아이디어 내기 · 문제 자체가 아닌 '문제의 원인'을 해결할 수 있는 아이디어를 [활동지3]에 기록한다. · 문제의 원인과 함께 페르소나의 욕구를 해결할 수 있는 아이디어를 도출 할 수 있도록 노력한다. [4단계] 시제품 만들기 · 종이와 주변의 도구를 활용하여 MVP형태로 만들 수 있도록 한다. [5단계] 테스트하기 · 시제품을 페르소나와 공유하고 피드백에 따라 아이디어 단계로 돌아가 수정할 수 있다.	
정리	1. 문제를 해결한 과정에 대해서 모둠별로 발표하여 공유한다. · 페르소나의 관점에서 학교에서 겪는 불편함을 찾아내는 과정을 통해 가장 중요한 부분이 무엇인지 공유한다. 2. 조원들끼리 이번 차시의 활동으로 얻어낸 성과에 대하여 이야기해보는 시간을 갖는다.	20분
지도상의 유의점	1. 사회문제 선정 작업 시 학생들의 활동을 도울 수 있는 문제해결 키트 또는 카드 등을 미리 준비할 수 있다. 2. 디자인씽킹의 다섯 단계 중 공감하기 단계에 시간을 충분히 안내하여 문제의 원인을 찾을 수 있도록 지도한다. 3. 가능하면 간단한 형태라도 MVP(시제품)을 만들어 볼 수 있도록 지도한다. 4. 활동 시 상대를 배려하는 마음을 가지고 임하도록 한다. 5. 활동 시 소극적인 친구들도 적극적인 참여를 할 수 있도록 지도한다. 6. 서로의 아이디어에 대하여 비난하지 않고 공감, 경청하는 자세를 보이도록 지도한다.	

평가계획	1. 관찰평가
	· 페르소나 선정 및 인터뷰 과정에 적극적으로 참여하였다.
	· 조원과의 의견조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다.
	2. 자기평가
	· 모둠 활동에 주도적으로 참여하였다.
	· 모둠 활동 시 협력적인 태도로 소통하기 위하여 노력하였다.
	3. 동료평가
	· 아이디어 도출 과정에 적극적으로 참여하여 문제를 해결하고자 하였다.
	· 조원과의 의견조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다.

교육 활동자료

[동영상1] 대박 신기하고 놀라운 아이디어 상품 TOP10



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=si15HFAolBQ>

[동영상2] 배달의민족이 창의적일 수밖에 없는 4가지 이유



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=PPx94uG89L4&feature=youtu.be>

디자인씽킹 프로세스

Design Thinking



교육 활동지

페르소나 설정

학교의 문제 상황을 발견하고 페르소나를 설정해 봅시다.

이름	학년:
	성별:
	취미:
	교실 위치:
	특징 (성격을 위주로)

교육 활동지

페르소나 인터뷰, 관찰 일지

페르소나 인터뷰

문제 상황

Q&A

Q&A

Q&A

페르소나 관찰 일지

문제 상황

날짜	내용(행동을 중심으로)

교육 활동지 문제의 원인 정의하기

페르소나의 문제행동 및 상황(인터뷰 및 관찰 결과)

문제의 근본적인 원인 정의

문제해결을 위한 아이디어명:

해결하고자 하는 문제:

특징1.

특징2.

특징3.

모두를 위한 사업화

4차시 아이디어에 수익모델이 묻었어

5차시 스토리텔링 광고카피 만들기

4차시

아이디어에 수익모델이 묻었어

소요시간 60분

대상 중·고등학생

- 학습목표**
- 아이디어가 좋고 상품이 좋아도 판매가 잘 되지 않으면 성공적인 창업이 불가능하다. 반면에 소소한 아이디어여도 판매방법에 따라 큰 수익을 얻을 수 있다. 이번 시간을 통하여 우리의 제품이 가진 가치를 '어떻게' 고객에게 전달할 것인가를 고민하여 '효과적인' 수익모델을 수립할 수 있다.
 - 기존 회사들의 수익모델을 조사하여 분석해 보고 우리 제품에 적용할 때 가장 효과적인 것을 선별하여 우리만의 수익모델을 만들 수 있다.

- 기대효과**
- '좋은 수익모델'만 추구하는 것이 아니라 우리에게 맞는 '효과적인 수익모델'을 찾아내기 위하여 지금까지 배운 것을 종합하여 고민한다.
 - 아산형 기업가정신 요소 중 '실행력'과 '설득력'을 함양시킬 수 있다.

- 준비물**
- 교재
 - 전지
 - 노트북(스마트폰)
 - 색매직 및 사인펜
 - 포스트잇

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	'(워크맨 ep.8) 요리스킬 만렙 찍을 수 있는 PC방 알바' 동영상 시청한다. - PC방은 어떻게 수익을 낼까? '없어도 성공하는 새로운 비즈니스 모델' 동영상을 시청한다. - 플랫폼의 수익모델을 이해한다. - 우리 주변에 플랫폼 기반의 스타트업은 어떤 것이 있을까?	10분
전개	- 교육활동 자료의 '[그림] 수익모델 3요소'에 대해 설명한다. - 수익모델이 작동하는 방법을 대상, 제품, 가치의 관점에서 설명한다. - 학생들이 '무엇을 팔 것인가?' 보다 '어떻게 팔 것인가?'가 더 중요할 수 있다는 사실을 인지한다. [활동지1]를 통해 우리의 고객을 다시 정의하고 대략적인 수익모델을 이야기해 본다. - 페르소나 작업으로 고객을 구체적으로 정의한다. - 대략적으로 '어떻게 팔 것인가?', '어떻게 수익을 낼 것인가?'에 대해 적는다. - 익숙한 기업들의 수익모델을 조사하여 정리해 본다. [활동지2]에 우리에게 익숙한 기업들의 수익모델을 종류별로 분류하여 나열하였다. - 각 회사의 수익모델을 조사하여 1~3가지로 정리하고, 그와 비슷한 수익모델을 가진 기업을 추가로 찾아본다. - 활동지2의 활동을 통하여 수익모델의 종류를 알았으면, 우리 제품에 어울릴 만한 수익모델을 1~2가지 선정하여 적용해 본다.(활동지3) - 수익모델 표에 '?'란은 활동지2에서 추가로 찾아본 회사 중 선택하여 적는다. - 우리 제품에 적용 가능한 비슷한 수익모델을 선정한 후 그 내용을 문장으로 정리한다.	45분

정리	1. '무엇을 팔 것인가?'에서 '어떻게 팔 것인가?'로 인식을 전환할 수 있다. 2. 제품 자체 뿐 아니라 지역, 고객 등의 특성에 따라 수익모델의 형태가 달라질 수 있음을 인지한다.	5분
지도상의 유의점	1. 어려운 내용이므로 예시를 충분히 들어주고 워크북 내용을 가볍게 작성할 수 있도록 지도한다. 2. 추측 보다 조사한 내용 바탕으로 근거를 가지고 이야기할 수 있도록 지도한다. 3. 서로의 생각에 대하여 비난하지 않도록 지도한다. 4. 처음 수업하는 학생의 경우 활동지 내용을 적절히 줄여 시간배분을 한다. 5. 문장으로 정리하는 활동의 경우 내용이 부실하더라도 반드시 문장으로 쓸 수 있도록 지도한다. 6. 수업시간의 여유가 있는 경우 학생들이 생각하고 고민할 시간을 충분히 준다.	
평가계획	1. 관찰평가 · 수익모델의 개념을 설명하고 그 필요성을 수익의 관점에서 설명할 수 있다. · 조사한 내용을 제시할 때 근거를 들어 설득력 있게 말하였다. 2. 자기평가 · 수익모델 사례분석 활동에서 꾸준히 의견을 제시하였다. · 추측에 의한 주장이 아닌 조사를 통해 근거를 가지고 의견을 제시하였다. 3. 동료평가 · 조원과의 의견조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다. · 조사한 내용을 제시할 때 근거를 들어 설득력 있게 말하였다.	

교육 활동자료

[동영상] (워크맨 ep.8) 요리스킬 만렙 찍을 수 있는 PC방 알바



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=ht0ZI9BJCwQ>

[동영상] '없어도' 성공하는 새로운 비즈니스 모델



자료: https://www.youtube.com/watch?v=9Bi6_eoHAto

수익모델 3요소



교육 활동지

수익모델을 수립하기 위한 연습

우리의 잠재 소비자를 한명 가정하여 아래 내용을 작성해 봅시다.

이름	나이
	성별
	직업
	취미
	특징 (성격을 위주로)

위의 소비자를 대상으로 수익을 낼 수 있는 방법은 무엇일까요?

예시(VR 콘텐츠 서비스)
VR 자격증 실기시험 연습 콘텐츠를 월 정액제 형태로 공급한다. 처음 2회 반복시청은 무료이나 그 이후부터 추가요금을 조금씩 받는다. VR기기가 없는 사람을 위하여 VR기기를 대여해 줄 수 있다.

교육 활동지

다양한 수익모델 알아보기

각 기업의 수익모델을 검색하여 정리한 후 비슷한 수익모델을 가진 기업을 찾아본다.

회사	수익모델 특징 (최소 2가지)	비슷한 수익모델을 가진 기업
		
		
		
		
		
		
		
		
		

5차시

스토리텔링 광고카피 만들기

소요시간 60분

대상 중·고등학생

학습목표

- 1. 광고와 판촉활동은 마케팅의 일환으로 고객에게 정보를 제공하거나 설득하기 위한 목적으로 실행한다. 특히 최근 고객에게 가치를 전달하기 위한 방법으로 스토리텔링(storytelling) 기법을 많이 사용한다. 이번 활동을 통해 창의적인 스토리텔링 광고카피를 만들어 볼 수 있다.
- 2. 의도하지 않은 단어를 사용하여 예상하지 못한 방향으로 이야기를 전개하며 제품을 홍보하면 고객이 흥미를 가지고 제품을 접하게 된다. 우리의 창의력을 최대한 발휘하여 스토리텔링 광고카피를 만드는 작업을 진행해 본다.

기대효과

- 1. 창의력을 발휘하여 주어진 상황에서 최대한 홍보효과를 높이고 재미있는 스토리텔링 광고카피를 만들어낼 수 있다.
- 2. 아산형 기업가정신 요소 중 '공감능력'과 '기획력', '끝단추진력'을 함양시킬 수 있다.

준비물

- 1. 교재
- 2. 전지
- 3. 노트북(스마트폰)
- 4. 색매직 및 사인펜
- 5. 포스트잇

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. '[동영상1] (G마켓) 반려견 쇼핑 금지', '[동영상2] 도코가스 광고' 동영상을 시청한다. · 제품의 특징을 설명한 광고와 스토리텔링을 활용한 광고 중 어떤 것이 기억에 남는가? · 제품 자체가 아닌 제품의 이미지가 잘 전달되는가?	5분
전개	1. '[동영상3] (canon) 안정환의 파워무비' 동영상을 시청한다. · 재미가 더해진 스토리텔링이 기억에 더 잘 남을까? · 스토리텔링 광고에서 재미가 주는 긍정적인 효과가 무엇이 있을까? 2. 다음의 활동1~4를 통하여 조별 아이템을 홍보하기 위한 스토리텔링 광고카피를 만든다. · 각 활동별 시간을 분배해 주고 정해진 시간 내에 완료할 수 있도록 한다. 3. 활동1 · 활동예시1에 따라 조별 아이템으로부터 단어를 연상하여 적는다. · 학생들은 명사 뿐 아니라 동사, 형용사 등을 자유롭게 활용할 수 있도록 한다. 4. 활동2 · 활동예시2와 같이 게이미피케이션을 적용한 활동을 통하여 단어를 선택한다. · 학생들은 주사위를 굴려 단어를 선택하여 정리한다. 5. 활동3 · 활동예시3과 같이 활동2에서 선정된 단어를 활용하여 조별 아이템을 홍보할 스토리텔링 광고카피를 만든다. · 학생들은 [활동지1]의 형식에 따라 만들 수 있도록 한다. 6. 활동4 · 활동3에서 완성된 내용을 학교와 교실 상황에 따라 [박람회형] 또는 [발표형] 중 선택하여 공유한다. · 학생들은 내용공유 후 투표 시 '재미', '홍보성', '이야기 완성도' 중 하나만 선택하여 투표하도록 한다.	45분

정리	- 주어진 부족한 자원을 최대한 활용하여 결과를 만들어내는 아산형 기업가정신 중 하나인 브리콜라주를 체득한다. - 창의력을 발휘한 재미있는 스토리텔링 광고가 고객에게 제품의 가치를 효과적으로 전달함과 동시에 기억에 잘 남게 한다.	5분
지도상의 유의점	- 단어를 연상하는 과정은 최대한 빠르게 진행할 수 있도록 한다. - 반드시 선택된 단어를 모두 순서대로 활용하도록 하여 브리콜라주를 경험할 수 있도록 지도한다. - 서로의 생각에 대하여 비난하지 않도록 지도한다. - 처음 수업하는 학생의 경우 활동지 내용을 적절히 줄여 시간배분을 한다. - 문장으로 정리하는 활동의 경우 내용이 부실하더라도 반드시 문장으로 쓸 수 있도록 지도한다.	
평가계획	- 관찰평가 - 주어진 자원을 최대한 활용하기 위하여 노력한다. - 조원과의 의견조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다 - 자기평가 - 스토리텔링 시 의견을 적극적으로 제시하였다. - 다른 조원의 의견을 비난하지 않고 조율하기 위해 노력하였다. - 동료평가 - 조원과의 의견조율 시 상호 협력적인 관계를 유지하였다. - 다른 조원의 의견을 비난하지 않고 조율하기 위해 노력하였다.	

교육 활동자료

[동영상1] (G마켓) 반려견 쇼핑 금지



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=qSOnSguulRA>

[동영상2] 도쿄가스 광고



자료: https://www.youtube.com/watch?v=eGwyyUUiy_k

[동영상3] (canon) 안정환의 파워무비



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=3KuYt8feH9s>

활동예시 1. 주제로부터 단어 연상 활동

활동1. 단어 연상 활동



<그림1> 단어 연상 방법



<그림2> 단어 연상 활동장면

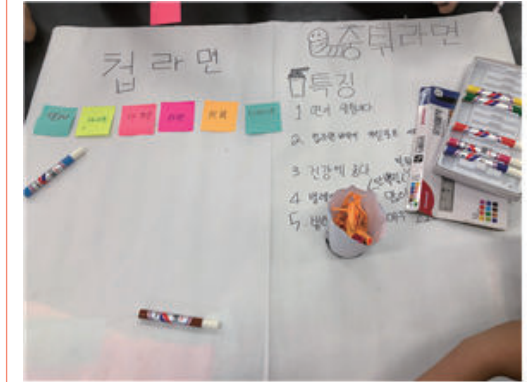
- 조원 각각 12장의 포스트잇을 나누어 갖는다.
- 전지를 반으로 접어놓고 한 가운데 우리 조의 아이템을 적는다.
- 각자 중앙의 주제로부터 생각나는 단어를 포스트잇에 적어 붙인다.
- 첫 번째 단어는 주제로부터 연상하고, 두 번째 단어는 첫 번째 단어로부터, 세 번째는 두 번째 단어로부터 연상하여 포스트잇 12개를 모두 사용할 때 까지 작업한다.
예시) 자가발전방식 전기 번개 콩 비지찌개 뜨겁다 태양 빅뱅..
- <그림1>, <그림2>과 같이 조원 각자 주제로부터 멀어지도록 1열로 단어를 써 붙인다.

활동예시 2. 단어선택 및 나열 (+거래)

활동2. 단어선택 거래 활동



<그림3> 단어선택을 위한 주사위 굴리기



<그림4> 선택된 순서에 따른 단어 나열

- 조원이 돌아가며 <그림3>과 같이 주사위 2개를 굴려 나온 숫자에 해당하는 단어를 각자 하나씩 선택한다.
예시) 주사위를 굴려 1,4가 나오면 중앙으로부터 5번째 단어를 떼낸다.
- 조원 모두가 주사위를 굴려 단어 하나씩 선택한다. 단, 주사위 두 개가 같은 숫자가 나오면 한번 더 굴려 두 개의 단어를 선택한다.
- 선택된 단어를 주사위 굴린 순서대로 <그림4>와 같이 전지 윗 부분에 붙인다.
- [선택사항] 각 조에서 단어 하나씩 선택하여 다른 조와 협상을 통하여 단어를 교환하는 거래를 할 수 있다.

활동예시 3. 스토리텔링 광고 시나리오 만들기

활동3. 선택된 단어를 활용한 스토리텔링 광고 시나리오 만들기

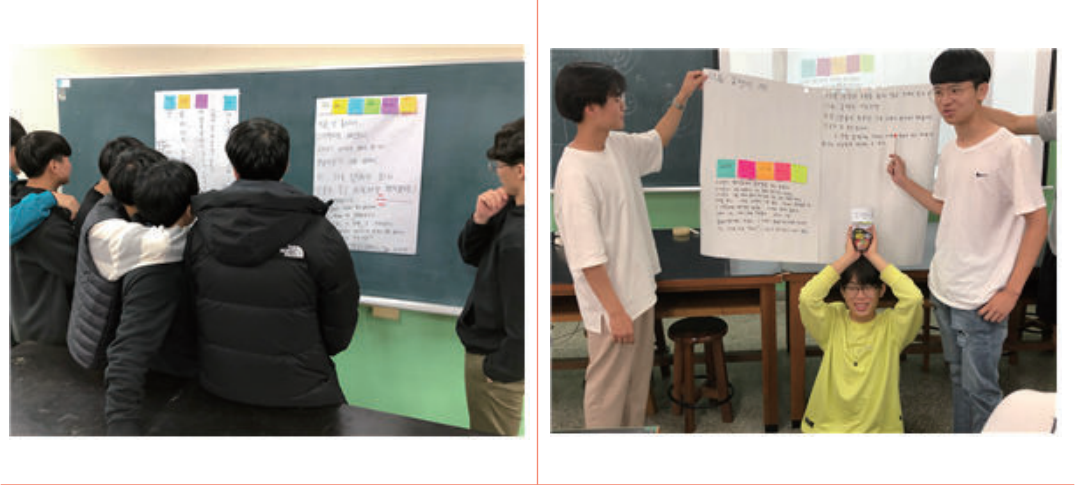


<그림5> 스토리텔링 활동장면

- 나열된 단어를 순서대로 모두 사용하여 조별 아이템을 홍보할 수 있는 스토리텔링 광고 시나리오를 만든다.
- 스토리텔링 내용에 대한 토의 진행 후 전지 뒷면에 <그림5>의 형식에 맞춰 내용을 문장으로 풀어 적는다.
- 평가 기준이 '재미', '제품 홍보성', '이야기 완성도'임을 인지시키고 진행한다.

활동예시 4. 스토리텔링 광고 내용 공유

활동4. 스토리텔링 광고 내용 공유



<그림6> 박람회 형식의 공유활동

<그림7> 발표법 형식의 공유활동

- [공유방법1. 박람회법]**
- 각 조별 스토리텔링 내용을 교실 벽에 붙이고 조별 설명 담당자 한 명을 정해 자기 조 내용 앞에서 있다.
 - 다른 학생들은 모두 일어나 <그림6>과 같이 박람회 부스관람처럼 자유롭게 돌아다니며 모든 조의 스토리텔링 내용을 공유한다.
 - 이 때 관람객은 평가항목 세 가지 중 반드시 한 곳에만 스티커로 투표한다.
주의) 이렇게 하면 모든 조가 받은 스티커 개수가 같아 다툼의 여지가 없어지는 동시에 각 조별 스토리텔링 광고의 특징이 만들어질 수 있다.
- [공유방법2. 발표법]**
- 전통적인 발표방식으로 <그림7>과 같이 앞에서 각 조별로 내용을 발표한다.
 - 평가항목 세 가지 중 반드시 한 곳에만 스티커로 투표한다.
주의) 이렇게 하면 모든 조가 받은 스티커 개수가 같아 다툼의 여지가 없어지는 동시에 각 조별 스토리텔링 광고의 특징이 만들어질 수 있다.

교육 활동지

스토리텔링 광고 시나리오

1. 선택된 단어(순서대로 부착)

--	--	--	--	--

2. 스토리텔링 광고 시나리오

--

3. 평가항목(관람자 작성)

재미	
홍보효과	
이야기 완성도	

탈출, 돌아보기

6차시 내 삶 돌아보기

6차시

내 삶 돌아보기

소요시간 70분

대상 중·고등학생

- 학습목표**
- 1. 독서와 글쓰기를 활용한 기업가정신 교육은 융합교육의 영역에서 활발하게 이루어지고 있다. 특히 이론 또는 체험을 통한 기업가정신 교육 직후에 이어지는 글쓰기를 통한 랩업(Wrap-up) 활동은 논리적으로 자신의 생각을 정리하며 그 간의 활동을 돌아볼 수 있는 기회가 된다. 학생들은 이번 글쓰기활동을 통하여 지난 5차시와 삶을 돌아보는 시간을 가질 수 있다.
 - 2. 아산형 기업가정신의 조건을 바탕으로 CEO가 된 자신을 상상하며 연설문을 작성하고 발표함으로써 자신의 삶을 돌아보고 재디자인 해 본다.

- 기대효과**
- 1. 연설문 작성활동을 통해 기업가정신을 발현한 자신의 삶을 설계함과 동시에 바람직한 진로를 디자인해 볼 수 있다.
 - 2. 아산형 기업가정신 요소 중 '끝단추진력'과 '적응력', '통찰력'을 함양시킬 수 있다.

- 준비물**
- 1. 교재
 - 2. 전지
 - 3. 노트북(스마트폰)
 - 4. 색매직 및 사인펜
 - 5. 포스트잇

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. [동영상1] 아산 정주영, Chung Juyung - EPISODE MOVIE 2. "하늘과도 맞서다" 동영상을 시청한다. · 아산 정주영 회장의 역사에 가장 큰 특징은 무엇일까? · 아산 정주영 회장의 업적을 한 단어로 표현한다면 무엇일까? 2. [동영상2] 스타벅스가 성공할 수 밖에 없었던 이유를 시청한다. · 스타벅스와 다른 커피기업의 차별점은 무엇일까? · 기업가정신의 처음 시작에 대하여 다시 생각해 보자.	10분
전개	1. CEO가 된 나를 상상하며 연설문 작성해보기 · 활동지1]의 안내에 따라 '문제발견 → 창의성 → 위험감수성 → 독립성 → 부의 실현 → 사회적 책임'의 순서로 작성한다. · [동영상3] 스티브잡스 스탠포드 연설의 내용을 참고하여 작성한다. 2. 연설문 작성완료 후 발표하고 내용을 공유한다. · 연설문 작성 후 전원 제출하도록 하고 희망자에 한하여 발표한다. 단, 발표자는 가산점을 부여하는 등 혜택을 고려한다. · 연설문을 컴퓨터로 작성할 경우 중요 단어를 해시태그로 달아 웹 상에 공유할 수 있다.	50분
정리	3. 연설문 작성을 통해 자신의 삶을 설계해 볼 수 있다. 살아감에 있어서 정말 중요한 가치가 무엇인지 돌아보고, 어떻게 살아갈 것인지 진지하게 고민하는 시간을 갖도록 한다. 4. 나 자신만의 행복만이 아니라 다른 이들에게도 도움이 될 삶을 설계하여 더불어 살아가는 가치있는 삶을 영위하도록 하자.	10분

지도상의 유의점	1. 연설문 작성에 어려워하는 경우 교사가 적극적으로 개입하여 내용에 대한 가이드만 잡아줄 수 있도록 한다. 2. 서로의 생각과 연설문 내용에 대하여 비난하지 않도록 지도한다. 3. 내용이 부실하더라도 반드시 완성된 문장으로 하여 연설문을 작성할 수 있도록 지도한다.
평가계획	1. 관찰평가 · 연설문 작성활동 시 동영상을 분석하여 작성하였다. 2. 자기평가 · 지금까지 배운 내용을 바탕으로 내 미래를 상상해 보며 작성하였다. 3. 동료평가 · 다른 학생의 생각과 연설문 내용을 비난하지 않고 경청하며 공감하였다.

교육 활동자료

[동영상1] 아산 정주영, Chung Juyung - EPISODE MOVIE 2. "하늘과도 맞서다"



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=vd6MRNYK3aY>

[동영상2] 스타벅스가 성공할 수 밖에 없었던 이유



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=3nLjl-h7hB8>

[동영상3] 스티브잡스 스탠포드 연설



자료: <https://www.youtube.com/watch?v=1utzfa-a5AY>

교육 활동지

내 삶의 주인공은 나야 나!

연설문 작성하기

여러분이 A라는 기업의 기업가로서 청중들에게 성공비결에 대해 발표한다고 가정하고 지금껏 배운 기업가정신을 바탕으로 스티브잡스의 연설처럼 @@학교 학생들을 대상으로 자신만의 연설문을 작성해봅시다. 단, 아래 아산형 기업가정신의 요소를 참고하여 자신이 갖고자 하는 기업가정신 역량을 3가지 이상 반영토록 합니다.

아산형 기업가정신

자기 주도력, 자기 관리력, 창의력, 관찰력, 표현력, 브리콜라주, 문제해결력, 기회발견능력, 실행력, 공감능력, 설득력, 기획력, 끝단 추진력, 적응력, 통찰력

스티브잡스의 연설문에 나타난 기업가정신은 독립성, 창조성, 위험감수성이라 할 수 있습니다.

2019 제1기 아산 티처프러너
기업가정신 교육 커리큘럼
가이드북

CURRICULUM 5.

Social Cafe
재미로
세상을 바꾸다!

팀명 오조의 마법사

김주영 서울외국어고등학교

박신영 대구고등학교

박희숙 근화여자중학교

윤미정 신도림중학교

이경임 인천대건고등학교

장석민 동산중학교

본 프로그램은 아산형 기업가정신에 기반한 청소년 앙트러프러너십 교육을 통하여 사회적 변화에 반응하는 공동체적 역량, 협력적 인성역량을 개발할 수 있는 교육 커리큘럼입니다.

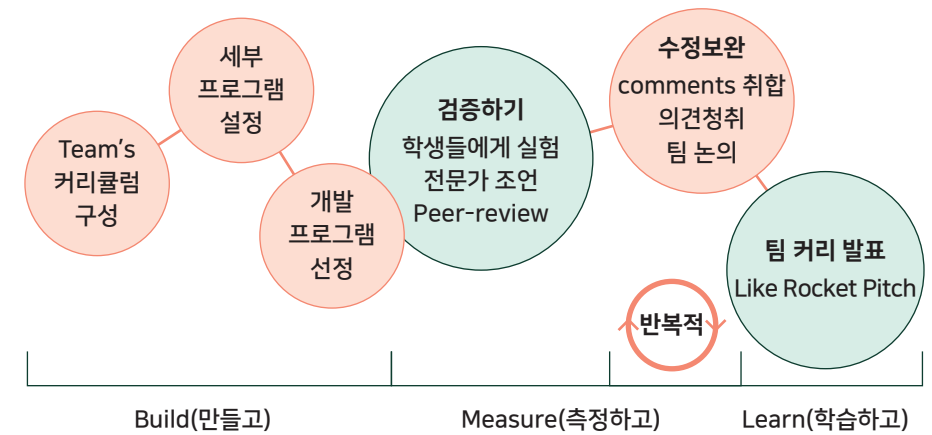
우리가 사는 지금 이 시대는 기술 진보의 속도가 인간의 사고 속도보다 빠르게 전개되고 있습니다. 따라서 빠른 실행과 계획, 테스트와 피드백의 순환구조로 구성된 지식이 요구되는 실정입니다. 이러한 시대적 변화에 대비한 인재양성을 위한 다양한 교육적 시도가 학교 현장에서 이뤄지고 있습니다. 그 중에서도 앙트러프러너십 교육은 다음세대를 이끌어갈 주인공이자 변화의 주역인 청소년들에게 필요한 교육적 시도로서 주목을 받고 있습니다.

흔히 '앙트러프러너십 교육' 하면 예비 창업가를 만들어내는 교육이라는 고정관념이 있습니다. 그러나 앙트러프러너십 교육은 시대의 변화를 읽고, 그 변화에 책임 있게 반응하며 공동체의 의미 있는 변화, 지속가능한 성장을 이끌어내는 다차원적이며 포괄적인 교육의 내용을 담고 있습니다. 혁신한 사회는 살아남고, 혁신에 실패한 사회는 도태되는 적자생존의 경쟁심과 불안감을 배우는 것이 아니라, 모두가 더불어 함께 살아가는 따뜻한 세상의 변화를 꿈꾸는 교육이 바로 앙트러프러너십 교육이 지향하는 목표이기도 합니다. 따라서 앙트러프러너십 교육은 단순히 예비 창업가를 만들어내는 경제교육, 경영교육, 창업교육이 아닌 사회적 변화에 반응하는 공동체적 역량, 협력적 인성역량을 담아내는 인성교육이자 전인교육이 되어야 합니다.

이전에 실시되었던 앙트러프러너십 교육의 많은 부분이 창업 교육에 맞춰져 있었다면, 본 커리큘럼은 그 근간을 이루는 뿌리에 있어서 철학적 기초와 배경에 집중하고자 하였습니다. 그래서 세상의 변화를 실질적으로 이끌어내는 실용적 지식을 배양함과 동시에 그 시작은 세상의 변화와 나와의 관계의 속성을 묻는 것으로부터 출발하는 관점의 변화를 시도하였습니다.

이에 본 연구진은 시대적 변화를 읽어내고, 변화의 주인공이 되어야 할 청소년들의 인식과 태도 변화를 위한 교육 커리큘럼을 개발하기 위해 다음과 같은 절차를 통해 4차시 교육 프로그램을 설계하였습니다. 특별히 커리큘럼을 개발하는 전체 과정을 '린스타트업 모델'을 기초하여 개발하였습니다. 린스타트업 (Lean Startup) 모델은 아이디어를 바탕으로 빠르게 최소기능제품(MVP, Minimum Viable products)을 만든 다음 고객 반응을 얻어 제품을 발전시키는 경영 방법으로 '만들기-측정-학습'의 반복을 통해 낭비를 줄이고 효율성을 극대화하는 경영방식인데, 교육 커리큘럼 개발과정에도 동일하게 적용할 수 있습니다.

린스타트업 프로세스를 이용한 E-교육 커리큘럼 개발



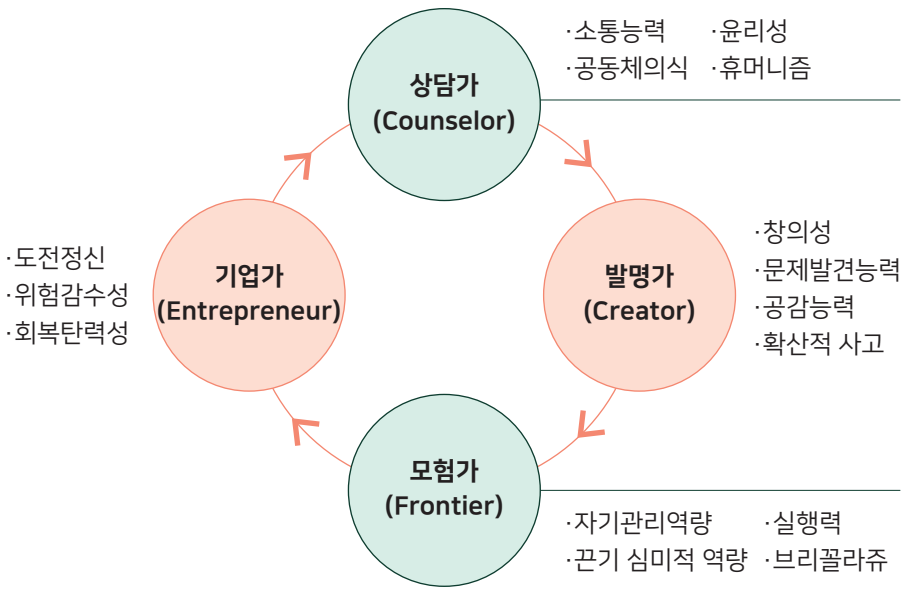
출처 : 이우진(2019), 아산 티쳐프러너 심화과정 강의 교육자료에서 발췌.

교육 커리큘럼을 개발하는 전체 과정은 린스타트업 모델에 기초하여 만들기-측정-학습(피드백)의 과정을 개발하는 한편 커리큘럼의 세부 프로그램은 청소년 앙트러프러너십 교육 '핵심역량 개발'을 위한 '백워드 커리큘럼 디자인'(Backward Curriculum Design)모델을 기초로 하여 세부 교육 프로그램을 개발하였습니다. 2015 개정 교육 과정에서는 학교 교육을 통해 중점적으로 기르고자 하는 핵심역량을 6가지로 제시하였습니다. 핵심역량의 도입은 기존의 지식 이해 중심의 교육에서 한 발 나아가 배운 지식을 실제의 삶에 적용할 수 있는 능력을 기르도록 하고자 함입니다. 즉 핵심역량은 '사회 공동체 구성원으로서의 역할을 성공적으로 수행하기 위해 학습자에게 요구되는 지식, 기능, 태도의 총체'를 말하는 것으로, 초·중등학교 교육을 통해 모든 학습자가 길러야 할 필수적이며 보편적인 능력을 의미합니다(이광우 외, 2014.p34).

이전의 교육 과정에서는 '무엇을 아는가?'가 중요한 교육의 목적이었다면 이제는 '무엇을 할 수 있는가?'에 초점을 맞추고 측정에서 평가로, 결과가 아닌 배움의 과정으로, 수업과 평가를 하나로 만들어 가는 교육 과정-수업-평가의 일체화를 이끌어 낼 수 있는 교육 과정 설계모델로 백워드 커리큘럼 설계 모형이 대안으로 소개됨에 따라, 본 교육 커리큘럼 개발모형도 백워드 커리큘럼 설계모형에 따라 교육 과정을 설계하였습니다.

백워드 커리큘럼 디자인(Backward Curriculum Design)모델은 바라는 결과에서 시작하는 교육 과정 설계모델로서, 역량중심 교육 과정에 적합합니다. 이에 본 연구진은 교육 커리큘럼을 통하여 개발되기를 기대하는 청소년들의 앙트러프러너십 핵심역량을 15개로 정리하고, 그것을 다시 4개 군의 인재상으로 정리하여 다음과 같은 커리큘럼을 개발하였습니다.

아산 티처프러너 앙트러프러너십 커리큘럼 개발 모형



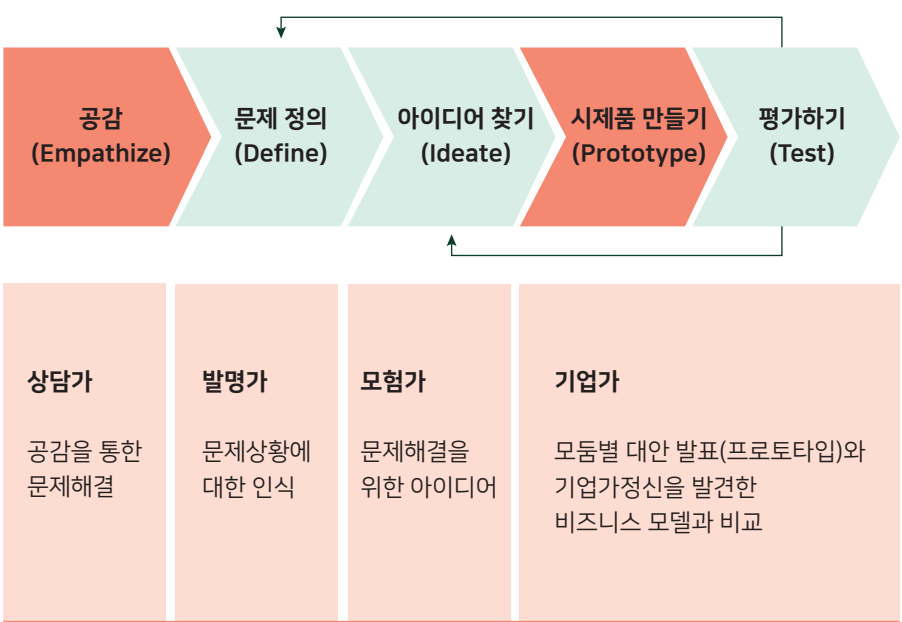
Social Cafe

보드카페에서 게임을 즐기는 컨셉으로 기업가정신의 4가지 자질을 경험하고 함양할 수 있는 놀이형 교육커리큘럼으로 구성한다.

아산 티처프러너 Social Cafe 프로그램 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
상담가	1	세상과 나의 이해	모둠활동
발명가	2	젠가놀이를 통한 사회 문제와 해결	게이미피케이션
모험가	3	주제별 해결방안 아이디어 발산 및 비즈니스 모델 수립	모둠활동
기업가	4	노래와 함께하는 기업가정신	모둠활동

Cafe형 커리큘럼과 디자인씽킹



이렇게 상담가, 발명가, 모험가, 기업가 4단계로 분류된 범주들은 디자인씽킹의 4단계의 프로세스와 그 맥락을 공유합니다. 디자인씽킹은 문제에 대한 실용적이고 창의적인 해결법이며, 해결법의 창조입니다. 디자인씽킹은 건설적인 미래의 결과를 생산하려는 의도를 가진 문제 기반 또는 문제 중심 사고이며, 현재와 미래의 상황과 문제의 특성을 숙고하여 몇 가지 대안적 해결법이 탐구될 수 있습니다. 비록 본 교육 커리큘럼에서 디자인씽킹의 4단계에 대한 학습이 명시적으로 제시되지는 않지만, 학생들은 4차시의 교육 프로그램을 통하여 자연스럽게 디자인씽킹을 배우는 부수적인 교육적 효과를 얻을 수 있습니다. 세부적으로는 1단계 공감을 통한 문제발견, 2단계 문제 상황에 대한 인식(문제정의), 3단계 문제해결을 위한 아이디어(아이디어 만들기), 4단계 프로토타입 만들기 및 피드백 - 모둠별 대안 발표와 기업가 정신을 발견한 비즈니스 모델과 비교함으로써 실제적인 문제해결을 위한 디자인씽킹의 프로세스 전 과정을 교육 커리큘럼을 통해 배우고 경험하게 됩니다.

본 교육 커리큘럼을 통하여 청소년들이 세상의 다양한 변화를 읽어내고, 세상의 변화와 자신의 연결성과 책임성을 발견해 낼 뿐만 아니라 세상의 의미있는 변화를 만들어낼 수 있는 실질적인 방법론을 익혀 더 나은 세상을 만들어내는 주인공으로 성장해 나가기 기대합니다.

Social Cafe

1차시 상담가 세상과 나의 이해

2차시 발명가 젠가놀이를 통한 사회 문제와 해결

3차시 모험가 주제별 해결방안 아이디어 발산 및 비즈니스 모델 수립

4차시 기업가 노래와 함께하는 기업가정신

1차시

세상과 나의 이해

소요시간 45분

대상 중·고등학생

학습목표

1. 앙트러프러너십 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 시대적 요구를 이해하고 세상과 소통할 수 있는 나를 발견할 수 있다.
(미래사회에서 필요한 앙트러프러너십 요소를 선정하고 설명할 수 있다.)

기대효과

1. 기업가와 앙트러프러너십에 대해 긍정적인 인식을 가질 수 있다.
2. 시대가 요구하는 앙트러프러너십 역량을 동료와의 소통을 통해 도출할 수 있다.

준비물

1. 포스트잇
2. 이젤패드 및 자석보드
3. 경매용품(가상화폐)
4. 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	1. 학습환경 조성 2. 학습자의 배경 지식 조사 및 영상 시청 기업가에 대해 가지고 있는 기본적인 인식을 포스트잇에 써보도록 지도한 뒤, 숨페터의 '기업가정신'에 대한 설명을 포함한 영상(https://www.youtube.com/watch?v=slj2FyqUlm0)을 시청하고 앙트러프러너십에 대해 생각해보도록 지도한다. 	7분
전개	1. 앙트러프러너십 개념 설명 - 도입 단계에서 학생들이 적은 포스트잇을범주화한 뒤, 이를 바탕으로 앙트러프러너십의 주요 역량을 연결하여 설명한다. - 영상(https://www.youtube.com/watch?v=IKtu7BV80Po)을 통해 앙트러프러너십이 어떤 방식으로 발휘되며, 어떤 결과를 낳는지 생각해보고, 구성 요소를 생각해보도록 지도한다.  2. 미래 시대에 필요한 앙트러프러너십(앙트러프러너십 역량 경매 활동) - 모둠별로 앙트러프러너십에서 요구되는 역량을 10가지 생각해본다. - 교사는 학생들의 활동 내용을 종합하여 역량 15~20개를 도출하고, 이를 바탕으로 학급 전체를 대상으로 한 역량 경매를 진행한다. - 역량 경매 과정은 모둠원과의 소통을 통해 가치를 구매하도록 지도하며, 미래 사회에서 가장 요구되는 가치를 구매하며 그 근거를 생각해보도록 지도한다. - 모둠별 경매 결과를 정리하여 발표하며, 자신들의 경매 결과에 대한 만족 여부와 활동에서 보완할 점을 정리하도록 지도한다.	33분
정리	활동내용 정리 및 다음 차시 예고	5분

지도상의 유의점	1. 도입 단계에서 학생들이 적은 포스트잇 내용으로 기업 및 기업가에 대한 학습자의 인식을 확인하고, 이를 바탕으로 수업 내용을 적절히 변경하여 진행한다. 2. 학습자들이 가진 기존의 인식을 활용하여 앙트러프러너십을 설명하여 학습효과를 높이고 앙트러프러너십 개념을 체화할 수 있도록 지도한다. 3. 모둠 활동에서 자연스럽게 협업에 대한 가치를 학습할 수 있도록 분위기를 조성하며, 경매 결과를 스스로 분석하여 도전정신이 필요함도 학습하도록 지도한다. 4. 역량 경매에서 낮은 가격에 판매되었다고 해도 앙트러프러너십을 구성하는 중요한 요소임을 인지하도록 지도한다.
평가계획	관찰평가(학습자의 학습 태도 및 지식 수준) 및 자기평가

교육 활동지 앙트러프러너십 역량 경매

학습목표: _____ 학번/이름: _____

1. 모둠원과 함께 이야기를 나누며 우리 모둠이 생각하는 앙트러프러너십의 필수 역량 10가지를 정리해봅시다.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

2. 학급 친구들과 함께 앙트러프러너십 역량 경매를 진행하고, 우리 모둠에서 구매한 역량과 가격을 적어봅시다.

구매한 역량	구매 가격	그 가격에 구매한 이유

3. 1번과 2번을 비교해보고 아래 내용을 완성해봅시다.

우리 모둠이 구매한 역량 중 가장 잘 샀다고 생각하는 역량	
그 역량이 앙트러프러너십에서 중요한 이유	
우리 모둠이 구매하지 못한 역량 중 가장 후회되는 역량	
그 역량을 구매하지 못한 이유	

4. 활동을 되돌아보고 각자 잘한 점과 아쉬운 점을 모둠원과 이야기해봅시다.

2차시

젠가 놀이를 통한
사회 문제와 해결

소요시간 45분 (50분)

대상 중학교 3학년, 고등학교 1학년

학습목표 시대적 요구를 이해하고 세상과 소통할 수 있는 나를 발견할 수 있다.

기대효과 우리가 살고 있는 세상의 문제를 알아보고 공감해 보면서, 공감능력, 소통능력, 공동체의식, 윤리성, 휴머니즘을 배울 수 있다.

준비물 1. 6색 젠가
2. 작은 인형(모둠 당 1 세트)
3. 6색 주사위(반 별 1개, 젠가와 같은 색)

단계	교수-학습활동	소요시간								
도입	1. (강의) 중요하고 시급한 세상의 문제 알아보기 · 유네스코에서 발표한 '지속가능 개발 목표 또는 지속가능 발전 목표 (SDGs: Sustainable Development Goals)'의 목록을 보여주고, 각 항목이 어떤 내용을 설명하고 있는지 알아본다.	10분								
전개	1. (모둠활동): 문제를 뽑고, 게임할 준비하기 · 중요하고 시급한 세상의 문제(SDGs 17개 중 6개)의 순위 정하기, · 모둠 순위 선정 이유 발표하기(생략 가능) · 6개의 문제에 무작위로 젠가 색깔 부여하기 2. (반 전체): 젠가 게임 · 젠가 빼기 게임 진행 · 젠가 인형을 쓰러뜨린 문제가 무엇인지 확인하기 3. (개인 활동): 생각 정리하기 · 세상의 문제와 나와의 연결에 대한 생각 변화 쓰기 · 세상의 문제를 해결할 방법을 생각하거나, 알고 있는 방법 기록하기	20분								
정리	1. (반 전체) 사회적 문제를 해결한 기업 사례 소개 · 다양한 분야의 사회적 문제를 해결한 기업의 사례를 소개한 동영상이나 사진 자료를 보여준다. 이 활동이 3차시와 연결되어 있음을 설명한다.	15분								
지도상의 유의점	1. 교사가 중점적으로 강조하거나, 자세하게 예를 들어 설명하는 문제 (SDGs)만 학생들의 기억에 남을 가능성이 크므로 교사의 세심한 진행이 필요함. 2. 사회적문제를 해결한 다양한 분야의 기업 사례를 제시함.									
평가계획	<table><tr><th>항목</th><th>상</th><th>중</th><th>하</th></tr><tr><td>소감 쓰기</td><td>세상의 문제가 내 삶 연결이 되어 있음을 구체적으로 작성함</td><td>세상의 문제가 내 삶과 연결되어 있음을 작성하지 못함</td><td>작성하지 않음</td></tr></table>		항목	상	중	하	소감 쓰기	세상의 문제가 내 삶 연결이 되어 있음을 구체적으로 작성함	세상의 문제가 내 삶과 연결되어 있음을 작성하지 못함	작성하지 않음
항목	상	중	하							
소감 쓰기	세상의 문제가 내 삶 연결이 되어 있음을 구체적으로 작성함	세상의 문제가 내 삶과 연결되어 있음을 작성하지 못함	작성하지 않음							

교육 활동지

세상의 문제 순위 정하기

모둠 토의를 통해 가장 시급하게 해결해야 하는 문제의 우선 순위를 매겨봅시다.

모듬의 순위	문제	색깔
예시	3. 건강과 복지	
1위		
2위		
3위		
4위		
5위		
6위		

(참고)지속가능발전목표(SDGs)란?

- Goal 1.** 모든 국가에서 모든 형태의 빈곤 종식
- Goal 2.** 기아의 종식, 식량안보 확보, 영양 상태 개선 및 지속 가능 농업 증진
- Goal 3.** 모든 사람의 건강한 삶을 보장하고 웰빙(well-being)을 증진
- Goal 4.** 모두를 위한 포용적이고 형평성 있는 양질의 교육 보장 및 평생교육 기회 증진
- Goal 5.** 성평등 달성 및 여성·여아의 역량 강화
- Goal 6.** 모두를 위한 식수와 위생시설 접근성 및 지속 가능한 관리 확립
- Goal 7.** 모두에게 지속 가능한 에너지 보장
- Goal 8.** 지속적·포괄적·지속 가능한 경제성장 및 생산적 완전고용과 양질의 일자리 증진
- Goal 9.** 건실한 인프라 구축, 포용적이고 지속 가능한 산업화 진흥 및 혁신
- Goal 10.** 국가 내·국가 간 불평등 완화
- Goal 11.** 포용적인·안전한·회복력 있는·지속가능한 도시와 거주지 조성
- Goal 12.** 지속 가능한 소비 및 생산 패턴 확립
- Goal 13.** 기후변화와 그 영향을 대처하는 긴급 조치 시행
- Goal 14.** 지속 가능 발전을 한 해양·바다·해양자원 보존과 지속 가능한 사용
- Goal 15.** 육지생태계 보호와 복구 및 지속 가능한 수준에서의 사용 증진 및 산림의 지속 가능한 관리, 사막화 대처, 토지 황폐화 중단 및 회복 및 생물 다양성 손실 중단
- Goal 16.** 지속 가능 발전을 위한 평화적이고 포괄적인 사회 증진과 모두 가 접근할 수 있는 사법제도, 모든 수준에서 효과적·책임성 있는·포용적인 제도 구축
- Goal 17.** 이행 수단 강화 및 지속 가능 발전을 위한 글로벌 파트너십 재활성화

교육 활동지

활동 소감문 쓰기

학년/반/이름: _____

1. 젠가 게임에서 어떤 결과가 생겼나요?

2. 이 게임을 통해 무엇을 느꼈거나 알게 되었나요?

3. 게임 전 후에 내 삶과 세상의 연결 정도에 변화가 있었나요?

별점 매기기(별 10개)	게임 전	게임 후
내 삶과 세상의 연결 정도를 어떻게 느끼게 되었는가?	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

왜 그렇게 생각하게 되었는지 아래에 구체적으로 기록해주세요.

3차시

주제별 해결방안 아이디어 발산 및 비즈니스 모델 수립

소요시간 45분

대상 중·고등학생

학습목표 사회 문제해결을 위한 창의적인 대안을 제시하고 비즈니스 모델을 수립할 수 있다.

기대효과 창의적인 아이디어를 바탕으로 비즈니스 모델을 수립함으로써 기업가정신과 사회 문제해결의 연계성을 파악할 수 있다.

준비물 1. 포스트
2. 비즈니스 모델 캔버스(유인물)

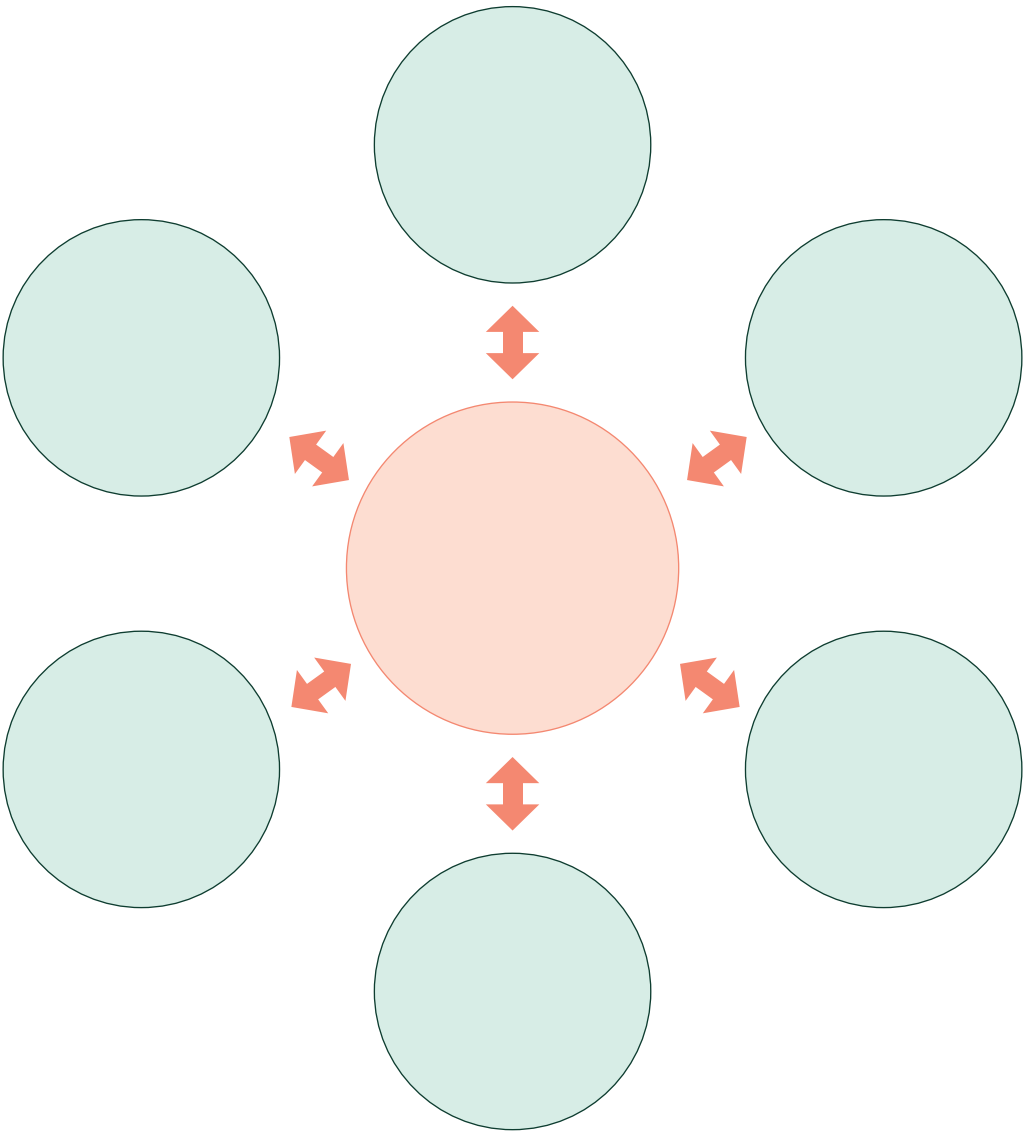
단계	교수-학습활동	소요시간
도입	- 출석 확인 - 전시학습 확인(사회적 문제를 해결한 기업사례 영상 제시) https://www.youtube.com/watch?v=Lg3fY9E0yWA 생명을 살리는 온기, JaneChen, 2009  - 개인별, 모둠별 전시학습에서 다루었던 세상의 문제와 해결방법에 대해서 생각해 본다.	5분
전개	- 주제별 아이디어, 서비스 제안하기 - 주제별 아이디어 제안하기 학생들이 평상시에 쉽게 접할 수 있는 주제(예: 책걸상, 교복 등)를 설정하여 특징, 불편사항, 개선사항 의논하고 발표하기 - 주제별 서비스 제안하기 SDGS 관련 주제 중 흥미도를 유발할 수 있는 항목을 선정하여 대상에게 맞는 서비스를 제안하기(예 : 미숙아에게 필요한 서비스는?) - 주제 아이디어 공유 및 선택 - 각 모둠 구성원별 관심있는 주제(분야)와 문제점, 해결방안을 포스트에 작성, 공유하고 다양한 아이디어들 중에서 팀원들의 공감감과 심도가 가장 큰 아이디어를 선택해서 보다 구체적인 아이디어로 발전시킬 준비를 합니다. - 팀의 아이디어를 선택하기 전에 팀원들이 선택한 아이디어를 모두 들어보고, 가장 많은 사람이 공감하는 아이디어는 무엇인지 생각해보는 기회를 마련합니다. - 아이디어 구체화하기 시각화하기(비즈니스 모델 수립) - 항목 : 상품 or 서비스, 어떤 문제를 발견?, 해결방법 (왜 살까요?, 왜 쓸까요?, 고객, 가치) 등의 비즈니스 캔버스 항목들을 작성합니다. - 각 항목에 대한 비즈니스 모델을 구체적으로 수립함.	30분
정리	- 모둠별 발표 및 공유 - 차시학습 예고	10분

지도상의 유의점	- 학생들이 발표를 경청하고 지지할 수 있도록 지도한다. - 각자 선택한 아이디어는 누구에게 도움이 되고, 어떤 문제와 불편을 해결할 수 있고, 어떤 변화를 만들어 낼 수 있는지 구체적으로 발표할 수 있도록 지도한다.
평가계획	모둠별 발표내용을 가상화폐를 활용하여 모의 클라우드 펀딩 방식으로 평가 (동료평가)

교육 활동지

주제 아이디어 공유 및 선택

아이디어는 양보다 질입니다. 친구들의 아이디어를 비방하지 말고, 수용하는 자세로 마구마구 쏟아내 보세요. 아이디어 발산 방법에는 브레인 스토밍, 브레인 라이팅, 마인드맵, 스캠퍼, 피쉬본 다이어그램 등이 있습니다. 가운데 주제를 적고 관련된 문제해결 아이디어를 제시한 후 유목화 해 보세요.



교육 활동지

아이디어 구체화하기 시각화하기

1. 아이디어 스토리텔링하기

(고객 니즈)를 가진 (목표 고객)을 위해 (기존 대안/경쟁사)과 달리 (핵심효용)을 제공하는 (제품 카테고리)의 (제품/서비스명)입니다.
- 제프리 무어

- tip
- 1. 누가 어떤 불편함을 가지고 있는지
 - 2. 그 불편함을 해결하기 위해 현재 어떻게 하고 있는지
 - 3. 그것을 어떻게 해결하고자 하는지

배달의 민족(예시)
(배달음식을 시키려고) 하는 (스마트폰 유저)들이 (음식점 전단지를 못찾거나, 114에 문의하거나, 웹검색)을 하지 않아도 (인근 배달 음식점에 앱으로 주문)할 수 있는 (스마트폰앱)인 (○○○)입니다.

2. 아이디어 시각화(비즈니스 모델 수립)

- 카카오 비즈니스 캔버스(예시)

핵심파트너(KP)	핵심활동(KA)	가치제안(VP)	고객관계(CR)	고객(CS)
• 위메이드(게임) • 통신사 • 포도트리 (카카오페이지) • 투자자 • 콘텐츠개발자	• 모바일 메시징 서비스 • 모바일 응용 프로그램 서비스	• 무료 메신저 서비스 • 사진공유서비스 (카카오스토리)	• User- 커뮤니티 • 기업/개발자- 플랫폼제공, 마케팅 관리	• 스마트폰 사용자 • 플러스 친구 제휴 업체
	핵심자원(KR)	• 모바일 플랫폼 (스토리, 게임, 디지털 콘텐츠)	유통채널(CH)	• 스마트폰 게임 개발자(업체)
	• 카카오 플랫폼 • 플랫폼을 통한 사용자 그룹 (거대회원수) • 브랜드네임/캐릭터		• 모바일 앱(마켓) • 웹(PC)	• 광고주
비용구조(C\$)		가치창출(V\$)	수익원(R\$)	
• 데이터 센터 유지 관리(하루 메시지 전송 26억건) • 광고비 • 인건비		• 모바일 서비스 플랫폼 제공 - 서드파티 개발환경 제공, 파트너 업체들과 공유수익모델 • 콘텐츠 통합을 통한 콘텐츠 보급과 확산	• 기본 사용자 무료 • 판매수수료 • (기프트콘, 플러스 친구, 유료 이모티콘, 카카오키프, 카카오페이지) • 광고	

핵심파트너	핵심활동	제공가치	고객관계	목표고객
	핵심자원		채널(경로)	
비용구조		수익구조 (수익원)		

4차시

노래와 함께하는
기업가정신

소요시간 45분

대상 중학교 3학년, 고등학교 1학년

학습목표 기업가정신의 핵심역량을 가지고 노래로 만들어(개사) 부를 수 있다.

- 기대효과
- 1. 1차시에서부터 배웠던 기업가정신을 노래를 부름으로써 내면화 할 수 있다.
 - 2. 스스로 생각하고 작사를 함으로써 창의성, 참여의식이 향상될 수 있다.
 - 3. 서로의 의견 교환을 통한 협업 능력과 소통능력을 기를 수 있다.

준비물 학습지

단계	교수-학습활동	소요시간								
도입	1. 출석 확인 2. 대중 음악으로 새로운 비즈니스 모델을 만들고 있는 BTS 동영상을 감상하고 어떤 역량이 돋보이는지 발표한다. https://www.youtube.com/watch?v=g8u-4mw_rPo 	10분								
전개	1. 가사를 바꾸어 부를 노래를 정한다. · 교과서에서 배운 노래로 정할 수도 있고, 유행하는 노래를 정할 수도 있다. 2. 모둠별로 기업가정신 핵심역량을 노래 가사에 넣어 스토리를 만들어 개사한다. 3. 모둠별로 발표한다.	30분								
정리	1. 노래가사 바꾸기 창작 활동을 통해, 무엇이든 시도하고 도전할 수 있다는 앙트러프리너십을 다시 한번 확인한다. (아산형 기업가정신 확인) 2. 정주영 회장 명언영상 시청 https://www.youtube.com/watch?v=mFcbXjNCgGgA 	5분								
지도상의 유의점	모둠 구성원들이 협업할 수 있는 분위기를 만들어 준다.									
평가계획	<table><tr><th>항목</th><th>상</th><th>중</th><th>하</th></tr><tr><td>상호 평가</td><td>노래 가사가 스토리에 맞게 잘 개사 되고 노래 분위기와도 잘 어울린다.</td><td>노래 가사가 스토리에 맞게 개사 되고 노래 분위기와도 어울린다.</td><td>개사 내용과 분위기가 보통이다.</td></tr></table>		항목	상	중	하	상호 평가	노래 가사가 스토리에 맞게 잘 개사 되고 노래 분위기와도 잘 어울린다.	노래 가사가 스토리에 맞게 개사 되고 노래 분위기와도 어울린다.	개사 내용과 분위기가 보통이다.
항목	상	중	하							
상호 평가	노래 가사가 스토리에 맞게 잘 개사 되고 노래 분위기와도 잘 어울린다.	노래 가사가 스토리에 맞게 개사 되고 노래 분위기와도 어울린다.	개사 내용과 분위기가 보통이다.							

교육 활동지

노래와 함께 하는 기업가정신

모둠: _____

기업가정신 핵심 역량 15가지 (다시 한번 기억해봅시다)

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14. _____

15. _____

새로운 노래 가사

CURRICULUM 6.

앙트러프러너십
아이돌

팀명 스펙트럼

- 김수정 한국생명과학고등학교
- 김주영 반포고등학교
- 김태서 인덕공업고등학교
- 심진영 춘천고등학교
- 우인제 해성여자고등학교
- 이미정 구성고등학교

본 프로그램은 기업가정신을 처음 접하는 청소년들을 대상으로 하며, 자신의 삶을 주도적으로 설계할 수 있는 역량을 길러주고자 기획된 커리큘럼입니다.

기업가정신이란 자료에 제시된 바와 같이 삶의 주관자로서 '나 다운 삶'을 추구하기 위하여 생활 속에서 몸소 부딪히며 참된 가치를 창출하려는 혁신적인 마음가짐을 의미합니다.

성인이 된 상태에서 자연스럽게 능숙하게 이런 기업가정신을 발휘하기란 타고난 기질이 높지 않고서는 어려운 일일 것입니다. 현재 20~30대의 젊은 층이 매우 안정적인 직장을 고수하려고 하는 현상도 이런 교육의 부재를 무시할 수는 없을 것으로 판단합니다. 따라서 청소년을 대상으로 하는 기업가정신 교육의 의미는 다음과 같이 정리할 수 있습니다.

1) 자아의 발견

자신의 장점, 단점을 충분히 파악하고 스스로 흥미를 느끼고 열중할 수 있는 것이 무엇인지 자신을 스스로 파악하는 것이 가장 중요한데 이것은 빨리 이루어질수록 좋은 것이기 때문에 청소년기에 큰 의미가 있습니다.

2) 사회 구성원으로서의 자세와 역할 알아가기

천재라고 사회 구성원의 역할을 완벽하게 하는 것은 아닙니다. 사회 구성원으로서의 역할 수행을 제대로 해보지 못한 사람은 성인이 되어서 사회적 고립상태에 빠질 위험성이 큼니다. 생활 속에서 참된 가치를 얻으려 할 때 이러한 역량들은 어려서 형성해야 할 매우 중요한 요소입니다.

3) 도전과 실천에 대한 만족감 느끼기

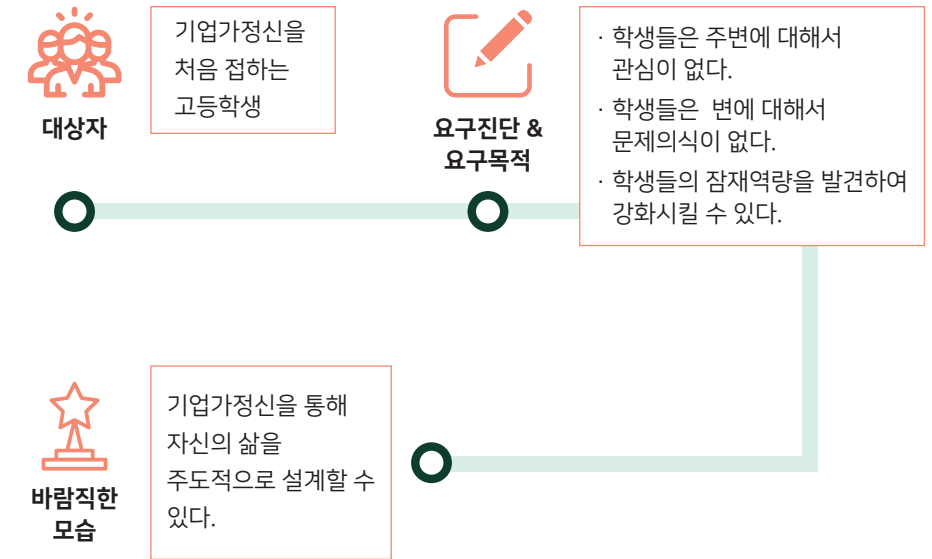
머릿속으로 구상하고 계획만 하는 연습이 아니라 자신의 생각이 실천되고 구체화되는 과정에서 얻는 긍정적인 자극을 통해 실제로 도전하고 실천하는 것에 대한 재미와 만족감을 어려서부터 느낄 수 있다면 성인이 되었을 때 큰 밑거름이 될 것입니다.

4) 문제해결을 하는데 있어서 실패 경험의 중요성 알아가기

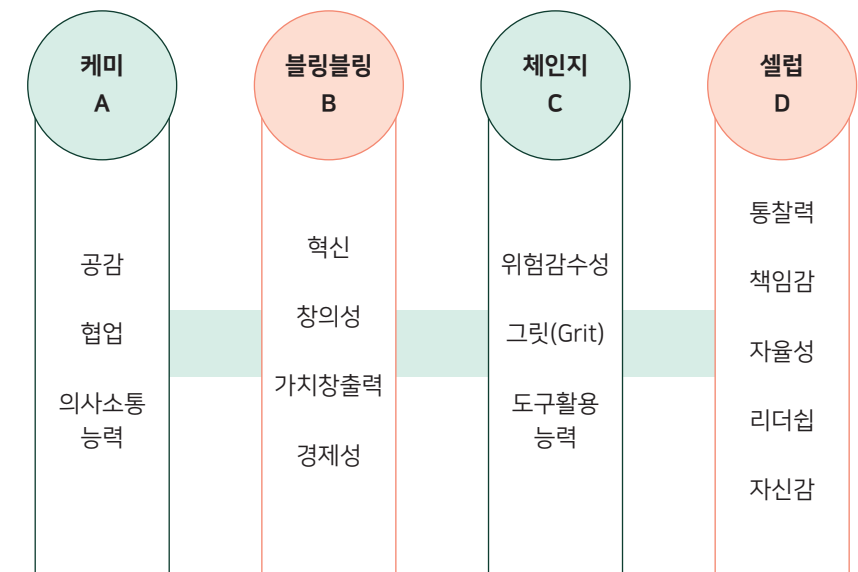
당면한 문제를 해결하는 과정에서 생기는 다양한 경험은 많을수록 좋다고 생각하기 때문에 청소년기의 12년을 그냥 허비하는 것은 당연히 손해가 될 수밖에 없습니다.

위 내용을 기반으로 주변에 대해서 관심이 없고, 문제의식을 느끼지 못하는 고등학생들이 기업가정신 활동을 통해 자신의 잠재역량을 발견할 수 있게 하여 삶을 주도적으로 설계할 수 있도록 하는 것을 목표로 하였습니다. 이 내용을 '앙트러프러너십 아이돌'이라는 제목으로 8차시 교육 프로그램으로 설계하였습니다.

커리큘럼 기초 설계



아산 티처프러너 기업가정신 커리큘럼 개발 모형



본 프로그램은 기업가정신을 처음 접하는 청소년들을 대상으로 하며, 자신의 삶을 주도적으로 설계할 수 있는 역량을 길러주고자 기획된 커리큘럼입니다.

기업가정신이란 자료에 제시된 바와 같이 삶의 주관자로서 '나 다운 삶'을 추구하기 위하여 생활 속에서 몸소 부딪히며 참된 가치를 창출하려는 혁신적인 마음가짐을 의미합니다.

성인이 된 상태에서 자연스럽게 능숙하게 이런 기업가정신을 발휘하기란 타고난 기질이 높지 않고서는 어려운 일일 것입니다. 현재 20~30대의 젊은 층이 매우 안정적인 직장을 고수하려고 하는 현상도 이런 교육의 부재를 무시할 수는 없을 것으로 판단합니다. 따라서 청소년을 대상으로 하는 기업가정신 교육의 의미는 다음과 같이 정리할 수 있습니다.

1) 자아의 발견

자신의 장점, 단점을 충분히 파악하고 스스로 흥미를 느끼고 열중할 수 있는 것이 무엇인지 자신을 스스로 파악하는 것이 가장 중요한데 이것은 빨리 이루어질수록 좋은 것이기 때문에 청소년기에 큰 의미가 있습니다.

2) 사회 구성원으로서의 자세와 역할 알아가기

천재라고 사회 구성원의 역할을 완벽하게 하는 것은 아닙니다. 사회 구성원으로서의 역할 수행을 제대로 해보지 못한 사람은 성인이 되어서 사회적 고립상태에 빠질 위험성이 큼니다. 생활 속에서 참된 가치를 얻으려 할 때 이러한 역량들은 어려서 형성해야 할 매우 중요한 요소입니다.

3) 도전과 실천에 대한 만족감 느끼기

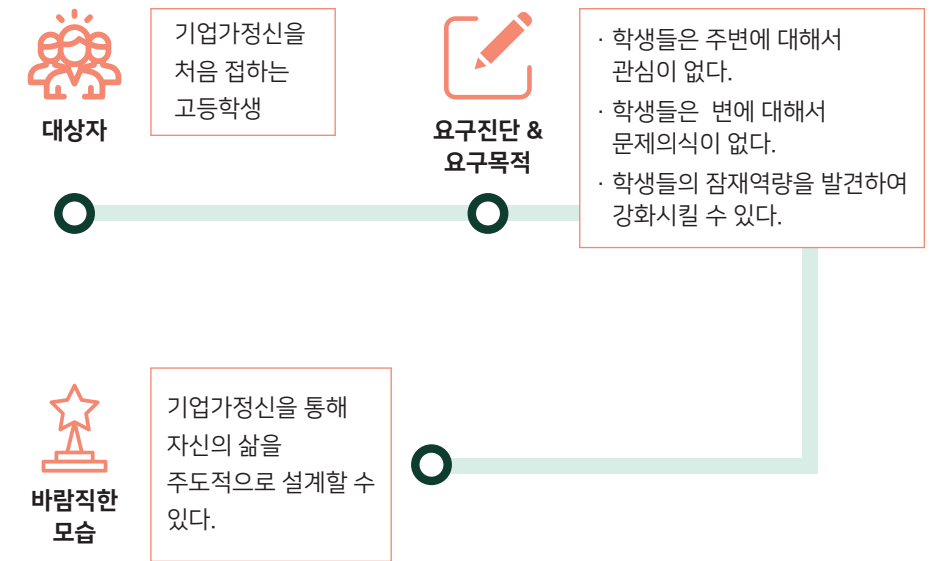
머릿속으로 구상하고 계획만 하는 연습이 아니라 자신의 생각이 실천되고 구체화되는 과정에서 얻는 긍정적인 자극을 통해 실제로 도전하고 실천하는 것에 대한 재미와 만족감을 어려서부터 느낄 수 있다면 성인이 되었을 때 큰 밑거름이 될 것입니다.

4) 문제해결을 하는데 있어서 실패 경험의 중요성 알아가기

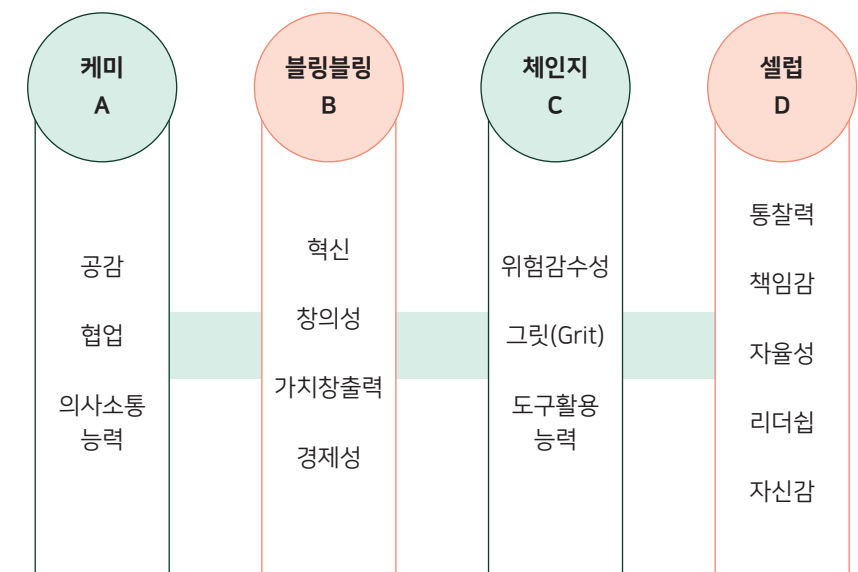
당면한 문제를 해결하는 과정에서 생기는 다양한 경험은 많을수록 좋다고 생각하기 때문에 청소년기의 12년을 그냥 허비하는 것은 당연히 손해가 될 수밖에 없습니다.

위 내용을 기반으로 주변에 대해서 관심이 없고, 문제의식을 느끼지 못하는 고등학생들이 기업가정신 활동을 통해 자신의 잠재역량을 발견할 수 있게 하여 삶을 주도적으로 설계할 수 있도록 하는 것을 목표로 하였습니다. 이 내용을 '앙트러프러너십 아이돌'이라는 제목으로 8차시 교육 프로그램으로 설계하였습니다.

커리큘럼 기초 설계



아산 티처프러너 기업가정신 커리큘럼 개발 모형



아산 티처프러너 앙트러프러너십 아이돌 프로그램 구성

분류	차시	주요내용	수업방식
케미	1	우리 일상에 함께하는 기업의 과거와 현재	강의
	2	현존하는 기업의 생태계 공감하기: 무역게임	강의/팀별 활동
블링블링	3	창의적 기업 사례 분석	강의/팀별 활동
	4	창의적 기업 사례 분석 결과 발표	토론/발표
체인지	5	기업 피봇팅(페르소나 정하기)	강의/활동
	6	기업 피봇팅(프로토타입 만들기)	활동
셀럽	7	프로토타입 피드백	활동/발표
	8	앙트러프러너십 아이돌 전체 활동 평가	강의/토론/발표

이렇게 케미, 블링블링, 체인지, 셀럽 총 4단계로 분류된 범주들은 각각 공감하기, 문제 정의하기, 다양한 아이디어 창출 및 프로토타입, 피드백의 대범위로 분류되며, 각각을 구성하고 있는 세부 교육 내용은 아래와 같습니다.

· 공감력(A)

타인의 관점 경험을 이해할 수 있는 능력이 필요합니다.

· 협업(A)

특정 업무를 완성도 있게 해결하기 위해 지역사회 및 동료들과 협력할 수 있게 합니다.

· 의사소통(A)

타인의 생각과 의견을 교환하고 행동의 변화를 주는 능력이 요구됩니다.

· 혁신(B)

기존의 것을 완전히 바꾸어 새롭게 할 수 있는 능력이 필요합니다.

· 창의력(B)

새로운 것을 생각해 내는 능력이 요구됩니다.

· 가치창출력(B)

사물이나 인간관계, 상황에 있어서 사회에 쓸모있는 중요한 것을 만들어 낼 수 있도록 합니다.

· 경제성(B)

경제적 성취 욕구를 자신의 능력과 결부시켜 결과물을 산출할 수 있도록 합니다.

· 위험감수성(C)

불확실한 결과가 예측되어도 과감하게 도전하는 능력이 필요합니다.

· Grit(C)

성공과 성취를 끌어내는 데 결정적인 역할을 하는 투지 또는 용기를 뜻합니다. 그러나 이는 단순히 열정과 근성만을 의미하는 것이 아니라, 담대함과 낙담하지 않고 끝까지 포기하지 않는 능력이 필요합니다.

· 도구활용력(C)

목적을 이루기 위한 수단이나 방법을 적절하게 이용할 줄 아는 기술, 도구 등의 메이킹 능력이 필요합니다.

· 통찰력(D)

직감, 본질, 감각 등을 간파하는 능력이 필요합니다.

· 책임감(D)

일에 대한 결과를 자신이 짊어지는 능력이 필요합니다.

· 자율성(D)

자기 스스로의 원칙에 따라 어떤 일을 하거나 자기 스스로 자신을 통제하여 절제하는 태도가 요구됩니다.

· 리더십(D)

사람을 이끌어 나갈 수 있는 자질을 키워낼 수 있습니다.

· **자신감(D)**

자신에 대한 존엄성이 타인들의 외적인 인정이나 칭찬에 의한 것이 아니라 자신 내부의 성숙된 사고와 가치에 의해 얻어지는 개인의 의식으로 어떤 것이든 할 수 있다는 믿음을 길러주어야 합니다.

· **진취성(D)**

적극적으로 나아가서 일을 이루어 내는 기질이 필요합니다.
자존감은 스스로를 사랑받을 만한 소중한 존재로 여기며 어떤 일을 해낼 수 있다고 믿는 마음.

위의 15개를 학생들이 갖추어야 할 기본 역량으로 정하였습니다. 커리큘럼 개발 모형에 제시했듯이 케미, 블링블링, 체인지, 셀럽의 4단계를 통해 15개의 기본 역량이 강화될 수 있도록 커리큘럼을 구성하였고, 실제 수업에 적용하였을 때 학생들이 흥미를 가지고 참여함으로써 다양한 분야에서 기업가정신을 발휘할 수 있게 되길 기대합니다.

케미

1차시 우리 일상에 함께하는 기업의 과거와 현재

2차시 현존하는 기업 생태계 공감하기: 무역게임

1차시

우리 일상에 함께하는 기업의 과거와 현재

소요시간 50분

대상 고등학생

- 학습목표**
- 1. 4차 산업시대로 빠르게 변화하고 있는 사회 모습을 기업의 과거와 현재 모습을 통해 이해할 수 있다.
 - 2. 우리 생활의 변화와 기업의 변화를 연계하여 이해할 수 있다.
 - 3. 사회변화 속에서 학생들이 갖추어야 할 역량에 대해 이해할 수 있다.

기대효과 무관심했던 4차 산업시대로의 사회변화를 기업 변화를 통해 이해하면서, 자신의 삶과 연계하며 흥미를 느낄 수 있다. 또한, 사회변화에 관심을 가지면서 자신이 길러야 할 역량에 대해서 생각해 볼 수 있는 시간을 갖는다.

- 준비물**
- 1. 교사용 PPT
 - 2. 학생 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	교사 4차 산업시대라고 하면 뭐가 떠오르나요? 학생 로봇, 3D 프린터, 무인 자동차, 드론..... 교사 여러분이 생각하는 4차 산업은 그런 이미지를 가지고 있군요. 그렇다면 이번엔 우리나라의 대표 기업 하면 어떤 기업이 떠오르는지 말해볼까요? 학생 삼성, LG, 현대, 기아, 롯데, 네이버..... 교사 우리나라 기업에 대해 많이 알고 계시네요. 그럼 세계적인 대표 기업들은 어떤 기업이 있을까요? 학생 아마존, 구글, 마이크로소프트, 우아한형제들(배달의 민족).... 교사 오~ 네. 생각보다 많은 기업들을 언급해 주셨는데, 칠판에 있는 여러분이 언급한 기업 중 4차산업시대 최적화된 기업은 어디라고 생각하나요? 학생 구글, 아마존, 삼성, 네이버..... 교사 아~~ 여러분이 언급한 기업과 언급하지 않은 기업들은 어떤 차이가 있을까요? 이것에 대해 오늘 여러분과 함께 알아보려고 합니다.	10분 학생들의 답변을 칠판에 정리하면서 진행
전개	교사 여러분이 말한 이 대표 기업들을 다 알아보면 좋겠지만, 이 중 제일 많이 알고있는 우아한형제들, 현대를 중심으로 오늘 수업을 진행해 볼까합니다. (1930년대부터 현대의 대표 사업 사진을 학생들에게 제시하고 해당 년도를 유추해 보게 한다.) 학생 년도를 제시하고, 제시한 이유를 말한다. 교사 시대별로 강력하게 요구된 사항들이 기업의 대표 사업으로 등장하고 있음을 정리해 준다. 교사 20세기 재래시장의 사진, 마트의 사진, 배달 앱 사진을 제시하고 해당 년도를 유추해 보게 한다. 학생 년도를 제시하고, 제시한 이유를 말한다.	30분 교사 PPT, 학생 활동지

	교사 앞에서 제시한 현대의 예는 시대변화에 발맞추어 변화된 기업의 모습을 볼 수 있었다면, 두 번째 제시한 이 사진들은 어떤 사회적 변화와 요구를 나타내고 있는 것 같나요? 학생 쇼핑, 온라인-오프라인, 귀찮음, 편리함.....등 교사 여러분 인생에서 가장 크게 변화된 부분이 무엇이 있나요? 학생 핸드폰의 진화, 게임, 유튜브.... 교사 사람들의 요구를 반영해야 살아남을 수 있는 것이 기업이므로, 사람들의 NEEDS를 파악하는 것이 매우 중요함을 말해준다. 교사 앞으로 80년 이상을 더 살아야 할 어떤 역량에 집중해야할까? 아니 어떤 역량들이 필요할까? 학생 컴퓨터 다루는 능력, 앱 사용 능력, 정보습득 능력..... 교사 맞아요. 지금 여러분이 필요하다고 느끼는 이런 것들이 절실하게 요구되는 시대이고, 또 몇십년 후에는 또 다른 역량들을 요구하게 될 수 있겠죠~ (학생들이 제시한 역량에 대해 칠판에 판서하며 정리해준다.)	
정리	1. 학생 활동지 작성이 잘 이루어졌는지 점검한다. 2. 활동지 마지막에 있는 수업 후기 작성의 중요성을 말해주고 정성껏 후기 작성을 할 수 있도록 지도한다. 3. 활동지를 걷고, 다음 차시 기업의 생태계 이해를 위한 무역게임 활동을 예고한다.	10분
지도상의 유의점	1. 교사가 수업을 진행할 때 스토리가 될 수 있도록 자연스러운 흐름이 되도록 발문에 유의한다. 2. 학생들의 답변을 반드시 칠판에 판서하여 가시화해 정리해 준다. 3. 마지막 활동 후기의 중요성을 아이들의 눈높이에서 명확하게 설명해주고 활동을 이끌어낸다.	
평가계획	발표 활동과 활동지 작성 내용을 보고, 학습 목표를 명확하게 이해했는지 평가	

2차시

현존하는 기업 생태계
공감하기(무역게임)

소요시간 50분

대상 고등학생

학습목표 1. 지난 시간에 배운 역량을 기반으로 기업가정신의 의미를 정의해 볼 수 있다.
2. 무역게임을 통해 기업의 생태계를 이해하고 공감할 수 있다.
3. 게임속의 기업 유형과 현실의 기업을 연계해 생각해 볼 수 있다.

기대효과 4차 산업시대에 필요한 역량을 이해하고, 이 역량을 이용해 기업가정신의 의미를 명확하게 알 수 있게 된다. 또한, 무역게임을 통해 기업의 생태계를 이해하면서, 현존하는 기업들과 연계하여 우리의 삶을 되돌아 볼 수 있는 기회를 갖는다.

준비물 1. A봉투(볼펜3,가위2,자2,컴퍼스1,종이1)
2. B봉투(종이20장)
3. C봉투(규격화된 도형)
4. D봉투(노동력 추가획득권)
5. 가상화폐
6. 교사 PPT 및 학생 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	교사 지난 시간에 변화하고 있는 기업의 모습들을 통해 우리에게 필요 역량에 대해 정리해 봤는데요. 어떤 역량을 기억하고 있을까요? 학생 도전, 창의성, 협업..... 교사 네. 좋아요. 오늘은 이런 역량들을 총괄할 수 있는 단어를 하나 알려주려고해요. ‘ㄱㅇㄱㅈㅈ’ (칠판에 판서) 뭘까요? 이단어는? 학생 고영국주소, 교사 네. 재미있는 말이 많이 나왔는데요. 정답은 ‘기업가정신’입니다. 원어로는 앙트러프러너십이라고도 하죠. 현재를 비롯해 미래사회에서 강력하게 요구되고 있죠. 기업가정신이란 외부환경 변화에 민감하게 대응하면서 항상 기회를 추구하고, 그 기회를 잡기 위해 혁신적인 사고와 행동을 하고, 그로 인해 시장에 새로운 가치를 창조하고자 하는 생각과 의지를 말합니다. 여러분이 어제 언급한 많은 역량들을 내포하고 있는 것 같죠?! 그래서 우리는 앞으로 남은 7차시 동안 기업가정신을 기르기 위한 수업을 진행할 겁니다. 교사 정주영 회장 동영상을 보고 떠오르는 단어는?(동영상을 보여주고) 학생 도전, 긍정..... 교사 학생들의 대답을 정리해 주고, 여러분이 발표한 단어들이 기업가정신을 포함하죠. 이번 시간에는 그 중 공감, 협업, 의사소통 능력 역량에 집중하는 시간을 갖겠습니다. 이 활동에서 어떻게 해야 이 3가지 역량을 높일 수 있을지 생각하며 활동해주세요.	10분
전개	교사 팀에서 역할을 정하고, 무역게임의 룰(rule)을 설명하고, A~D 봉투 지급. (A) 자본형 기업 : 볼펜,가위, 자, 컴퍼스, 종이, 돈 (B) 자원형 기업 : 종이를 많이 준다. (C) 기술형 기업 : 도형의 틀을 준다. (특허 기술) (D) 노동력형 기업 : 인원수 최다(각 팀에서 1인씩 고용) 구글, 아마존 등 조별로 기업명을 정하게 하고, 봉투를 선택하게 할 수도 있다.	30분

	학생 봉투를 열고 PPT에 제시된 무역을 시작한다. 교사 학생들의 진행 상황을 보며 무역 거래가 이루어질 수 있도록 유도한다. 교사 첫 번째 상품으로 무역이 성사되면, 공지하지 않고, 다음 차트의 신제품을 화면에 띄운다. 각 조의 무역업자가 제품을 가지고 오면, 준비해 둔 가상 화폐와 교환을 해준다. B,C,D조의 경우 수익창출을 할 수 있도록 교사가 활동을 유도 시킬 수 있다. 예) 노동력을 A조에 제공하고 커미션을 받는 등.. 교사 PPT 차트에 맞춰 타이머를 제시해 주고, 5분 간격으로 진행한다. 노트북, 가방, 시계 순으로 거래가 진행되고, 시간이 지나면서 제품 가격에 변화를 준다. (각 조의 무역업자가 제품을 팔면 가상 화폐를 제공한다. 단, 제품에 하자가 있으면 교사가 재량으로 가격을 책정한다.) 교사 시계까지의 거래가 이루어졌으면 화동을 마무리하고, 조별로 수익계산을 시킨다.	
정리	1. 팀별로 수익집계 결과를 칠판에 기록하고, 수익이 적은 조부터 느낌을 발표한다. 2. 게임이 진행될 때 답답했던 상황이나 통쾌했던 상황을 말하게 한다. 3. 팀별로 부여받은 기업의 유형을 현실과 연계하여 생각할 수 있도록 정리해 준다. 4. 학생이 활동지에 수업 후기를 작성한다.	10분

지도상의 유의점	1. 모듈별 협상이 자유롭게 이루어지도록 유도한다. 2. 무력으로 다른 모듈의 것을 가져오지 않도록 한다. 3. 진행자는 신제품을 큰 소리로 공지하지 않는다. 4. 지급된 물품만 사용하도록 한다. 5. 영업이사만 시장에 판매할 수 있다. 6. 조별 협상은 모두가 가능하다. 7. 시장은 계속 변화한다. 8. 거래가 빠르게 진행될 수 있도록 유도한다. 9. 시간적 여유가 된다면 기업의 유형을 바꾸어 한 시간 더 진행해 보는 것도 권한다.
평가계획	1. 기업 유형에 따른 수익 금액을 보고 활동의 적극성을 평가한다. 2. 게임 후 개인 발표를 통해 수업 전후의 변화된 모습을 평가한다. 3. 활동지 후기 작성 내용을 보고 역량에 대한 이해 정도를 평가한다.

교육 활동자료

교사 PPT



6조 스펙트럼

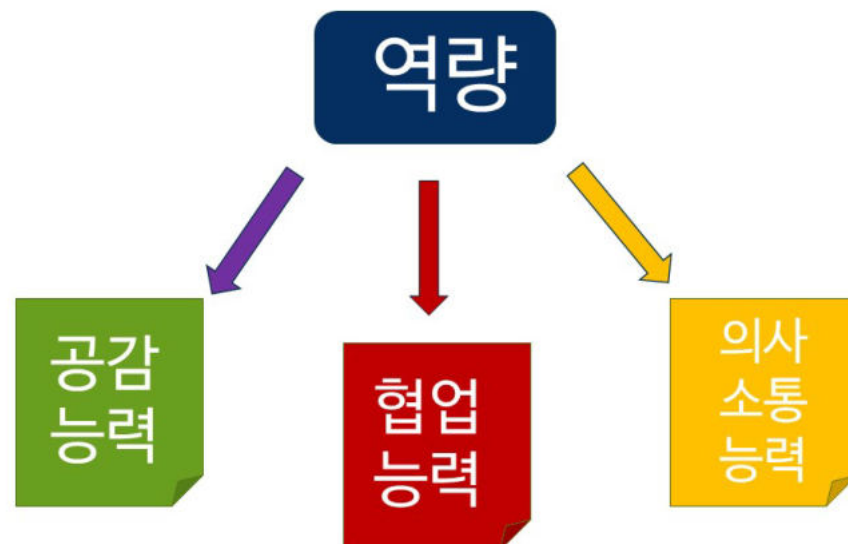
“앙트러프러너십 아이돌”

케미-성형-블링블링-셀럽



케미
(기업가정신)

아산 정주영 회장 일화



무역게임

The New Trading Game

무역게임

The New Trading Game

☆ 미션

종이를 사용하여 '상품'을 만들고 '시장'에서 팔아서 최대한 빨리 많은 돈을 모아라!

★ 규칙

1. 지급된 물품만 사용해주세요
2. 무역업자 1명
3. 협상은 조원 모두 가능함.
4. 진행자의 말에 절대복종!! (마켓, 진행자)
5. 흥분금지(폭력금지!!)

무역게임 The New Trading Game

☆ 준비

1. 4개 모둠으로 구성
2. 4개 봉투 준비
3. 가상 화폐 준비

★ 진행

1. 내용물이 다른 4개의 봉투를 준비한다. (A,B,C,D)
2. 각 모둠 별로 모듬원의 역할 지정!
3. 시장의 변화를 유도한다.



팀별 물품체크 The New Trading Game

A - 볼펜 3개
가위 2개
자 2개
컴퍼스 1개
- 종이 1장

B A4용지
20장

C 특허 받은
규격 모형

D 인력
보충권



팀별 역할 분담 The New Trading Game

CEO 회사 이름
선택
역할 분담
봉투 수령
리더 역할

**영업
이사** 제품 판매
후 현금
수령

**무역
협상** 다른 조와
자원 교환

**기술
이사** 제품 생산
총괄



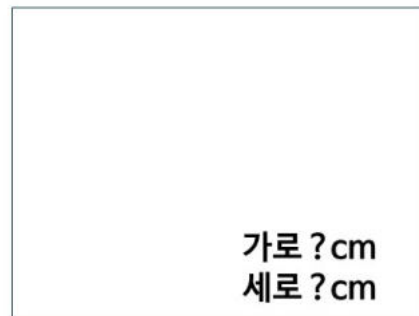
À, À, Ó.

GAME START!
시간제한 : 15분



제품소개 The New Trading Game

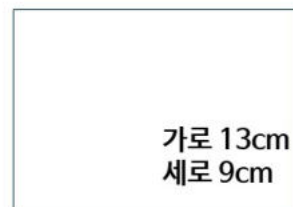
▶ 노트북



1개 = 1백만원

신제품소개 The New Trading Game

▶ 노트북



1개 = 5십만원

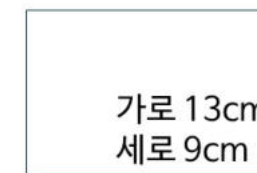
▶ 가방



1개 = 5백만원

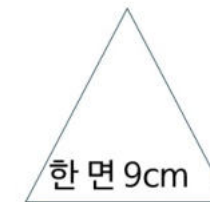
신제품소개 The New Trading Game

▶ 노트북



1개 = 5십만원

▶ 가방



1개 = 5백만원

▶ 시계



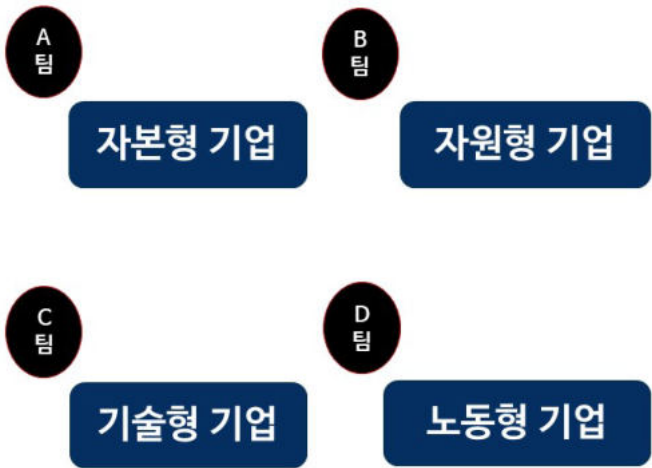
1개 = 1천만원

총 수입금 집계
팀 별 소감 발표





팀 별 물품체크
The New Trading Game



진행하면서 어떤 일이 있었나요?

- ☆ 모든 그룹에게 같은 규칙이 적용되었나요? 자유무역
- ★ 다른 그룹이 도왔나요? 원조
- ☆ 남은 종이는 어떻게 했나요? 환경문제



과연..
우리가 할 수 있을까?



Created by Delmar Hossain
Born Again Project



실패, 도전은
여러분의 **자산**입니다

블링블링

3차시 창의적 기업 사례 분석

4차시 창의적 기업 사례 분석 결과 발표

3~4차시

창의적 기업 사례 분석 및 결과 발표

소요시간 50분

대상 고등학생

- 학습목표**
1. 현재 운영되고 있는 창의적 기업의 사례를 보고, 창의적이라고 생각하는 요인을 찾아 말할 수 있다.
 2. 창의적 기업 사례 중 한 개의 기업을 선정하여 SWOT 분석을 하여 발표할 수 있다.

기대효과 창의적 기업 분석을 통해 해당 기업의 창의적이고, 혁신적인 요소들을 찾아보고, 그 기업의 가치와 경제성을 발견하는 활동을 통해 자연스럽게 창의, 혁신, 가치 창출, 경제성에 대한 역량을 이해할 수 있게 된다.

- 준비물**
1. 교사 PPT
 2. 창의적 기업 사례 5개
 3. 학생 활동지
 4. 포스트잇
 5. 이젤패드 및 매직

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	교사 지난 시간에 기업가정신에 대한 정의를 내려보았는데, 혹시 기억하고 있는 사람? 학생 실패를 두려워하지 않고 도전하는 정신이요..... 교사 오~ 잘 기억하고 있네요. 여러분이 말 한 것처럼 '~~~'를 기업가정신이라고 정의 내렸었죠?! 또, 무역게임을 통해서 기업의 불평등한 기업의 생태계도 공감해 보았었죠?! 지금 무역게임을 생각하면 어떤 단어가 머릿속에 떠오르나요? 학생 돈이 중요하다?!, 빈익빈 부익부?!, 불공평?! 교사 아! 네~ 여러분의 수업 후기를 읽어보았는데, 역시 비슷한 내용들이 많이 있었어요. 그럼 우리는 가진 것이 없으니 그냥 '좌절모드' 이어야 하나요? 만약 그렇게 이미 다 정해져 있다면 우리가 이렇게 열심히 공부할 필요가 없겠죠?! 그래서 오늘은 자본도 없고, 뺨도 없지만, 기업가정신을 발휘해서 성공하고 있는 창의적 기업들 몇 개를 제시해 줄까 해요.	10분
전개	교사 5개의 창의적 기업을 여러분에게 보여드리겠습니다. 예) 줌피자, 넷플릭스, 마이뮤직테이스트, 튜터링, 에어비앤비, 우버 등 (PPT를 통해 기업명, 사업 분야, 관련 이미지 등을 간략하게 소개한다.) 교사 지금 보신 5개의 기업 중 한 개의 기업을 선정해서 SWOT 분석을 해보도록 하겠습니다. (PPT를 통해 SWOT 분석, S(강점), W(약점), O(기회), T(위협)에 대해 설명해 준다.) 학생 팀원들과 상의하여 팀별로 대상 기업을 한 개씩 선정한다. (단, 팀별로 기업이 겹치지 않도록 지도한다.) 교사 팀별로 선정한 기업에 대한 자료를 제공한다. (이때, 학교의 여건상 인터넷과 스마트폰 사용이 자유롭다면, 학생들이 각자 자료를 찾게 하는 것도 방법이다. 단, 스마트폰 사용 시간은 정확하게 제한해주어야 이탈을 막을 수 있다. 예) 10분)	70분

	학생 이젤패드와 포스트잇을 이용하여 선정 기업의 SWOT 분석을 시작한다. 교사 이젤패드에 팀명과 팀 규칙을 정하여 작성하게 하고, 선정 기업에 대한 개인의 생각을 포스트 잇에 적어 나열할 수 있도록 지도한다. 분석이 다 끝난 팀은 이젤패드를 해당 게시 벽에 부착할 수 있도록 지도한다. (팀별 발표가 연결되어 진행될 수 있도록 준비하고, 충분한 발표 시간이 주어 질 수 있도록 분석 시간을 35분 내외로 운영한다.) 학생 팀별 발표를 진행한다. (SWOT을 나누어서 팀원 전체가 발표에 참여하여도 된다.) 교사 다른 팀의 학생들이 발표에 집중할 수 있도록 지도한다. (예: 발표하는 팀의 구성원들이 청자를 평가할 수 있도록 한다.) 한 팀의 발표가 끝날 때마다 교사는 바로 피드백을 해준다.	
정리	1. 팀별 발표가 끝나면, 학생들이 동료평가를 실시할 수 있도록 한다. 이젤 패드에 스티커 투표를 진행한다.(자신의 조를 제외하고 투표하며, 조 전체에 투표하는 것이 아니라 SWOT 각 항목별로 분석이 잘된 것에 투표한다. 개인당 4장의 스티커를 부여한다.) 2. 학생들은 스티커 투표가 끝나면 활동지에 수업 후기를 작성한다.	20분
지도상의 유의점	1. SWOT 분석에 대해 쉽게 설명해준다. 2. SWOT 분석은 기업 분석 뿐만 아니라, 자신의 SWOT 분석, 친구의 SWOT 분석 등에 활용해도 유용하다. 3. 학생들의 활동 사항을 알 수 있도록 구글 클래스를 활용하는 방법도 추천한다.	
평가계획	1. 이젤패드에 어떤 항목에 스티커를 많이 받았는지를 통해 분석력을 평가한다. 2. 활동 후기를 통해 기업 분석 활동을 통해 역량을 잘 이해했는지 평가한다.	

체인지

5차시 기업 피봇팅(페르소나 정하기)

6차시 기업 피봇팅(프로토타입 만들기)

5차시

기업 피봇팅 (페르소나 정하기)

소요시간 50분

대상 고등학생

- 학습목표**
- 1. 팀별로 선정한 창의적 기업을 피봇팅할 수 있다.
 - 2. 선정 기업을 피봇팅하기 위해 새로운 페르소나를 선정할 수 있다.

기대효과 기존의 성공한 기업을 분석하여 기업의 방향을 전환 해보는 피봇팅을 통해 안정되고 보장된 길이 아닌 새로운 길에 도전하는 위험감수성을 길러 낼 수 있다.

- 준비물**
- 1. 교사 PPT
 - 2. 학생 활동지
 - 3. 포스트잇
 - 4. 이젤패드 및 매직

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	교사 지난 시간에 각 팀별로 창의적 기업 분석을 해보았어요. 각자 어떤 기업을 분석했는지 기억해요? 학생 네. 우버요, 에어비앤비요, 줌피자요, 넷플릭스요..... 교사 네~ 아주 잘 기억하고 있네요. 각 팀에서 선정한 기업을 분석할 때 사용했던 분석법 기억하시나요? 학생 S, W, O, T,... 스왑이요..... 교사 맞아요. 장점, 약점, 기회, 위협 요소를 찾아서 분석해보는 방법이었죠?! 오늘은 여러분이 분석했던 그 기업을 약간 변형해서 다른 팀에 팔 거예요.다른 팀에서 봤을 때 기존 기업과 어떤 차별화가 있어야 구매를 하겠죠?! 이렇게 기존 기업 사업 아이템을 바탕으로 사업의 방향을 다른 쪽으로 전환하는것을 피봇팅(Pivoting)이라고 해요. 그래서, 이번 시간에는 피봇팅을 진행해 볼 거예요.	10분
전개	교사 ‘Pivoting’이라는 단어가 많이 생소하죠?! 영어 잘하는 친구는 익숙하죠?! 중심 축을 기준으로 방향을 바꾼다고 생각하면되요. 피봇팅을 하기위한 여러 가지 방법이 있지만, 가장 기본적인 것은 대상에 변화는 주는 거죠. 대상을 정할때 ‘학생’이 아니라, ‘고등학교 1학년 남학생 중 게임을 좋아하는 사람’ 이렇게 매우 구체화 시킨 대상을 ‘페르소나’라고 해요. 그래서 지금부터 여러분은 팀별로 기존 사업 아이템에 변화를 주기 위한 페르소나를 재선정할 거예요. PPT를 통해 개념을 설명하고, 페르소나가 변경된 예시를 제시해 준다. 예) 에어비앤비(여행자)->에어비앤비(여행가방) 팀별로 이젤패드, 포스트잇, 매직을 나누어준다. 학생 이젤패드에 팀명과 선정 기업명을 쓰고, 팀별 규칙을 준수하며 활동을 시작한다. 기존 기업의 페르소나의 특징을 기록하고, 새로 선정한 페르소나의 특징을 비교하여 기록한다.	30분

	교사 학생들이 방향 전환을 어려워하면, SO, WO, ST, WT 분석을 활용해 보도록 유도한다. 또는 강제결합법을 활용하여 브레인스토밍하게 하는 것도 적용할 수 있다. 학생 두려워하지 말고, 말도 안되는 것들을 관련지어 보면서 실패로부터 새로운 팁을 얻는다. 정리가 다 된 팀은 게시판에 정리한 패드를 게시한다. 팀별 발표를 진행한다.	
정리	- 발표를 마치고 가장 인상 깊었던 페르소나에 스티커 투표를 한다. (자기 팀 제외, 1인1투표) - 활동지에 활동 후기를 작성한다. - 다음 시간에 프로토타입 제작에 대해 예고한다.	10분
지도상의 유의점	- 팀별 발표가 진행될 때마다 교사의 즉각적인 피드백이 요구된다. - 새로운 페르소나에 대해 아이디어 내는 것을 어려워 할 때에는 시간을 더 할애하여, 브레인 스토밍이나, 강제 결합법을 적용한 활동을 통해 재미있게 아이디어를 발산할 수 있도록 유도한다.	
평가계획	- 스티커를 많이 받은 페르소나 선정을 통해 동료의 관심을 높일 수 있도록 얼마나 위험도 높은 시도를 했는지 평가한다. - 작성된 활동 후기를 통해 피봇팅 페르소나 선정 활동을 통한 위험감수성 역량을 이해했는지 평가한다.	

6차시

기업 피봇팅 (프로토타입 만들기)

소요시간 50분

대상 고등학생

학습목표

1. 프로토타입의 필요성을 이해할 수 있다.
2. 피봇팅된 기업의 프로토타입을 제작할 수 있다.

기대효과 새로운 페르소나를 대상으로 피봇팅한 기업의 프로토타입을 제작하면서 주어진 환경에서 최대한의 결과물을 만들어 낼 수 있는 도구활용능력과 망쳐도 끝까지 결과물을 완성 시키는 그릿(Grit) 능력을 기를 수 있다.

준비물

1. 교사 PPT
2. 학생 활동지
3. 포스트잇
4. 이젤패드 및 매직

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	교사 지난 시간에 각 팀별로 기업 피봇팅을 해보았어요. 기억나나요? 피봇팅이 뭘하는 거였죠? 학생 바꾸는거?, 방향전환?, 새로운 사업아이템?, 대상을 바꾸는 것?.... 교사 아! 네~~ 잘 기억하고 있네요. 그래서 우리 지난 시간에 무엇을 바꾸어보았나요? 학생 적용대상, 구체적 타겟, 페르소나.... 교사 네. 페르소나에 대해서 잘 이해하고 있는 것 같아요. 오늘은 팀별로 피봇팅한 새로운 기업에 대해 사람들에게 알리기 위한 활동을 할 거예요. 사람들에게 알리기 위해 가제작한 제품을 프로토타입이라고 해요. 프로토타입의 종류는 이렇게 여러 가지가 있어요. (PPT활용) 우리는 이 중에서 30초 영상 제작 방법을 이용할 거예요.	10분
전개	교사 유튜브에서 골칫거리인 광고! 많이 보신 적 있죠?! 여러분이 스킵한 그 광고들! 이번 시간에 팀별 제작을 해보겠습니다. 조건은 다음과 같습니다. - 분량은 30초! - 시간 초과나 미달 시 감점이 있습니다. - 팀원이 직접 등장 해도 되고, 신체 일부가 등장해도 됩니다. - 각 팀의 회사를 효과적으로 알릴 수 있도록 제작하셔야 합니다. - 또한, 이 광고를 보고 다음 시간에 이력서를 제출할 것이기 때문에, 다른 팀원들이 본인의 회사에 많이 지원할 수 있도록 제작 되어야 합니다. - 제작 활동 시간은 30분! (영상 촬영, 편집, 제출 시간 포함) 제출 시간 넘기면 감점 있습니다. 학생 컨셉, 콘티, 역할 등의 팀별 회의가 끝나는 대로 바로 촬영, 편집 시작! 파일을 제출하고 자리에 앉는다.	35분

정리	파일 제출이 끝난 팀은 활동지에 활동 후기를 작성한다. 다음 시간에 제출된 영상을 공개하고, 이력서 제출로 평가가 진행될 것을 예고한다.	5분
지도상의 유의점	1. 학생들이 영상 촬영에 너무 많은 에너지를 쏟지 않도록 지도한다. 2. 주어진 시간에 효과적으로 기업의 컨셉을 전달하기 위해 다양한 시도를 할 수 있도록 지도한다.	
평가계획	1. 영상의 길이와 제출 시간을 통해 주어진 조건을 충족시키기 위해 끝까지 노력해야 하는 그릇을 평가한다. 2. 활동 후 작성된 후기를 통해 프로토타입 제작 과정에서 도구 활용능력과 그릇의 역량이 발휘되었는지 평가한다.	

셀럽

7차시 프로토타입 피드백

8차시 앙트러프러너십 아이돌 전체 활동 평가

7차시

프로토타입 피드백

소요시간 50분

대상 고등학생

학습목표

1. 프로토타입을 통해 피봇팅된 기업을 설명할 수 있다.
2. 프로토타입을 통해 피봇팅된 기업에 대해 피드백을 받을 수 있다.
3. 자신의 기업을 제외한 나머지 기업에 이력서를 제출 할 수 있다.

기대효과 기업 홍보 영상을 제시하고, 자신의 기업에 대해 설명하는 과정에서 영상에서 미처 다루지 못했던 내용을 파악·전달하면서 통찰력, 리더십, 자신감을 기를 수 있다. 또한, 피드백을 받는 과정에서 문제점을 받아들이고 수정 적용하면서 적절한 피드백과 그렇지 못한 피드백을 스스로 선택할 줄 알며, 자신의 결과물에 책임을 다하는 능력을 기를 수 있다.

준비물

1. 컴퓨터
2. 대형모니터
3. 이력서
4. 학생 활동지

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	교사 지난 시간에 우리 팀별로 자신의 기업 홍보 영상을 제작해서 제출했어요. 다행히 오늘까지 모든 팀이 제출을 했어요. 제출 시간을 초과한 것에 대해서는 지난 시간 평가에 반영하였습니다. 오늘은 제작된 영상을 보시고, 여러분들의 피드백이 이루어지는 시간입니다. 영상 제작 시간이 너무 짧아서 담지 못한 내용들이 있을 수 있어서 영상 시작과 끝에 각 팀별로 부연 설명을 할 수 있는 시간을 드리겠습니다. 팀당 발표 시간은 5분입니다! (역시 시간 엄수)	5분
전개	교사 팀별 영상 확인 후 발표를 시킨다. 학생 팀원 전체 또는 발표자가 나와서 발표를 진행한다. (영상 재생 포함) 해당 팀의 발표가 끝나면, 포스트잇에 1인 1개 이상의 피드백을 준다.	35분
정리	교사 지원자 인원수 결과에 대해 피드백을 해준다. 학생 활동지에 활동 후기를 작성한다.	10분
지도상의 유의점	1. 학생들이 발표에 집중할 수 있도록 지도한다. (발표팀에서 청중을 평가한다.) 2. 팀별 피드백이 진지하게 이루어질 수 있도록 지도한다. (발표팀에서 불량 피드백을 선별한다.)	
평가계획	1. 이력서 지원 사유를 통해 자율성, 통찰력을 평가한다. 2. 활동지에 작성한 활동 후기를 통해 책임감, 리더십, 자신감 역량에 대한 변화를 평가한다.	

8차시

앙트러프러너십 아이돌 전체 활동 평가

소요시간 50분

대상 고등학생

학습목표

1. 앙트러프러너십 아이돌 활동을 정리하며 자신의 역량을 정리해 볼 수 있다.
2. 앙트러프러너십 아이돌 활동을 정리하며 같은 팀원의 역량을 정리해 볼 수 있다.

기대효과 앙트러프러너십 아이돌 활동을 되짚어보면서, 자신을 비롯한 같은 팀원들의 칭찬해줄 만한 역량과 부족했던 역량들을 정리하면서 4차 산업시대에 적합한 자신이 가지고 있는 역량을 더욱 발전시키고, 부족한 역량을 기를 수 있는 시간이 된다.

준비물

1. 포스트잇
2. 교사 PPT

단계	교수-학습활동	소요시간
도입	교사 난 시간에 각 팀별 최종 발표와 평가가 마무리 되었습니다. 7차시 진행했던 것 중에 제일 기억에 남는 것은 뭐가 있어요? 학생 영상 만든거요. 발표 많이 한거요.... 교사 그랬구나~ 그럼 어떤 활동에 제일 힘들었을까? 학생 페르소나?? 피봇팅??..... 교사 그랬군요. 힘들어서 기억에 남지 않을까요? 결과가 비록 자신이 기대하는 것만큼 나오지 않았어도 분명히 그 과정에서 얻어가는 것이 있었을 것입니다. 오늘은 앙트러프러너십 아이돌 프로그램 마지막 날로, 그동안 활동 하면서 여러분들이 놓치고 지나간 것과 더욱 확실해진 나와 친구의 역량을 정리해 보려고 해요.	5분
전개	교사 그동안 활동할 때 찍어 두었던 사진을 슬라이드로 묶어 보여준다. (사진에 대한 간략한 부연 설명과, 활동 내용을 언급해 주면 학생들이 더 빨리 기억을 찾아오겠죠.) 학생 활동했던 사진을 보면서 기억을 상기시킨다. 교사 학생들에서 활동지와 포스트잇을 나누어 준다. 활동지에는 1~7차시까지의 활동 키워드가 있다. 학생 해당 차시의 키워드를 보고, 그때 자신의 강점 역량과, 약점 역량을 적어본다. 해당 차시의 키워드를 보고, 그때 친구의 강점 역량과, 약점 역량을 적어본다. 이유도 같이 적어주면 금상첨화! (친구의 강점, 약점 역량 적기 활동은 롤링 페이퍼 형식을 이용해도 좋다.) 학생 각자 자신에 대해서 적힌 글을 읽어보고, 소감을 발표한다.	35분

정리	교사 학생들의 발표 내용에 대해 피드백을 해준다. 교사 8차시의 앙트러프러너십 아이돌 수업을 마친다.	10분
지도상의 유의점	프로그램 처음 시작부터 학생들의 활동 모습을 사진이나 영상으로 담아놓으면 8차시 활동을 할 때 기억을 상기시키기에 좋습니다.	
평가계획	자신과 친구를 되돌아보는 과정을 통해 기업가정신을 이해했는지 평가	

교육 활동지

우리 일상과 함께하는 기업의 과거와 현재

- 4차 산업시대로 빠르게 변화하고 있는 사회 모습을 기업의 과거와 현재 모습을 통해 이해할 수 있다.
- 우리 생활의 변화와 기업의 변화를 연계하여 이해할 수 있다.
- 사회변화 속에서 학생들이 갖추어야 할 역량에 대해 이해할 수 있다.

1. 4차 산업시대라고 하면 무엇이 떠오르나요?

2. 기업의 대한 정보를 인터넷을 활용하여 기술하시오.

날짜	기업의 과거와 현재	학년 반 번호
		이름
분석	기업 분석	
분류		
과거의 기업명		
최근의 기업명		
기업의 특징		
미래를 살아가기 위해 필요한 능력		

3. 활동 후기

오늘 수업 내용과 나의 활동을 돌아볼까요. 느낀점과 새롭게 알게 된 점을 기록해주세요.

교육 활동지

현존하는 기업의 생태계 공감하기(무역게임)

- 지난 시간에 배운 역량을 기반으로 기업가정신의 의미 정의해 볼 수 있다.
- 무역게임을 통해 기업의 생태계를 이해하고 공감할 수 있다.
- 게임 속의 기업 유형과 현실의 기업을 연계해 생각해 볼 수 있다.

날짜	무역게임	학년 반 번호
		이름
분류	분석	전체 과정에 대해서 꼼꼼하게 기록해주세요
자신의 기업 특징		
자신의 역할		
팀의 소득		
미래를 살아가기 위해 필요한 능력		

1. 무역게임을 통해서 무엇을 느꼈나요?

2. 이 게임을 다시 한 번 해본다면 어떻게 다르게 할 수 있을까요?

3. 활동 후기

오늘 수업 내용과 나의 활동을 돌아보고 느낀점과 새롭게 알게 된 점을 기록해주세요.

교육 활동지

창의적 기업 사례 분석

- 현재 운영되고 있는 창의적 기업의 사례를 보고, 창의적이라고 생각하는 요인을 찾아 말할 수 있다.
- 창의적 기업 사례 중 한 개의 기업을 선정하여 SWOT 분석을 할 수 있다.

1. 다음에 제시된 창의적인 기업 중 모둠 별로 한 곳을 선택한 후 아래 양식에 맞게 선정 기업의 정보를 정리한다. (줌피자, 넷플리스, 마이뮤직테이스트, 튜터링, 에어비앤비, 우버)

기업명	
홈페이지 주소	
전화번호	
주소	
선정이유	

2. SWOT 분석

Strength	
Opportunity	
Weakness	
Threat	

3. 활동 후기

오늘 수업 내용과 나의 활동을 돌아보고 느낀점과 새롭게 알게 된 점을 기록해주세요.

교육 활동지

창의적 기업 사례 분석 결과 발표

· 창의적 기업 사례 중 한 개의 기업을 선정하여 SWOT 분석한 것을 다른 조원들이 이해할 수 있게 발표할 수 있다.

1. 발표 진행방식

- 발표 자료제작: PPT는 10장 내외로 제작한다.
- 발표시간: 발표시간은 5분 내외로 한다. 발표 후 질의 응답시간을 갖는다.
- 채점 및 피드백: 채점 기준표에 맞도록 채점한다. 각 발표자의 장단점을 기록한다.
- 발표팀은 청중을, 청중은 발표팀을 평가한다.
- 발표팀 평가

발표태도	발표자료제작	자료의 충실성	자료의 정확성	합계
5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	

· 청중 평가

듣는태도	1조	2조	3조
5단계 평가	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1

· 교사 피드백

- Q. 학생들이 기업에 대한 이해가 되었는지 알 수 있는 질문
- Q. 선정 기업에서 어떤 부분이 창의적이라고 생각하는가?
- Q. 이 기업에 입사한다면?
- Q. 그 밖에 학생들의 발표를 듣고 학생들이 미처 찾지 못한 기업의 정보를 피드백 해주는 것도 추천한다.

2. 활동 후기

오늘 수업 내용과 나의 활동을 돌아보고 느낀점과 새롭게 알게 된 점을 기록해주세요.

교육 활동지

창의적 기업 사례 분석 결과 발표

- 팀별로 선정한 창의적 기업을 피봇팅할 수 있다.
- 선정 기업을 피봇팅하기 위해 새로운 페르소나를 선정할 수 있다.

1. 창의적인 기업을 피봇팅하자!

- 피봇팅이란?

선정 기업명	
선정 기업의 특징	주요 상품, 주요 타겟 층, 이미지, 홍보 방식 등등 지난 시간에 분석한 자료를 중심으로 선정된 기업의 특징을 개조식으로 열거해 본다.

2. 페르소나란?

- 준비물: 개인별 포스트잇 10개, 보드판 1개
- 규칙: 각 팀별로 정한 규칙을 준수하면 진행한다. (3차시 수업 진행 때 정한 조별 규칙이 적용됨)
포스트잇에 1인당 3개의 페르소나와 그 페르소나 선정이유 적어 붙이기

피봇팅 이전의 페르소나	피봇팅 이후의 페르소나

- 조원이 제시한 여러 개의 페르소나 중 대화와 투표를 통해 한 개의 페르소나 정하여 정리하기

사진, 그림, PHOTO 페르소나를 상상하며 그린다.	페르소나에 대한 설명	
	나이:30대 성별: 남 직업: 공무원 사는 지역: 서울 취미:독서 성격: 성격이 쾌활함, 감정기복이 있음	운동을 좋아하지 않음 다이어트에 관심이 많음 미혼임

3. 활동 후기

오늘 수업 내용과 나의 활동을 돌아보고 느낀점과 새롭게 알게 된 점을 기록해주세요.

교육 활동지

기업 피봇팅(프로토타입 만들기)

- 프로토타입의 필요성을 이해할 수 있다.
- 피봇팅된 기업의 프로토타입을 제작할 수 있다.

1. 프로토타입 만들기

- 프로토타입이란?
[Step1] 온라인 매체에 있는 회사 홍보 방법 검색하여 제작 팁 얻기
다양한 SNS서비스를 활용하여 매력적인 홍보 광고를 검색하고 응용 가능한 팁을 적어보자.

업체명/팁	업체명/팁	업체명/팁

- [Step2] 영상 제작을 위한 회사 홍보 스토리보드 쓰기

()기업 스토리보드	콘티 작성	

- [Step3] 영상 제작(제한 시간 엄수)
제작 완료 후 구글클래스에 업로드

2. 활동 후기

오늘 수업 내용과 나의 활동을 돌아보고 느낀점과 새롭게 알게 된 점을 기록해주세요.

교육 활동지

프로토타입 피드백

- 프로토타입을 통해 피봇팅된 기업을 설명할 수 있다.
- 프로토타입을 통해 피봇팅된 기업에 대해 피드백을 받을 수 있다.
- 자신의 기업을 제외한 나머지 기업에 이력서를 제출 할 수 있다.

1. [Step1] 피봇팅된 기업 설명하기

제작한 영상과 함께 기업 홍보

· 발표팀 평가

발표태도	발표자료제작	자료의 충실성	자료의 정확성	합계
5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	

· 청중 평가

듣는태도	1조	2조	3조
5단계 평가	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1	5 - 4 - 3 - 2 - 1

· 교사 피드백

피봇팅의 개념을 이해하고 있는지, 피봇팅이 제대로 이루어졌는지에 중점을 두고 피드백해준다.

2. 이력서 작성하기

이력서

선생님이 나누어 주는 이력서 양식에 자신의 이력을 쓰고,
오늘 홍보한 기업 중 자신의 기업을 제외한 하나의 기업에 본인이 작성한 이력서를 제출한다.

3. 활동 후기

오늘 수업 내용과 나의 활동을 돌아보고 느낀점과 새롭게 알게된 점을 기록해주세요.



아산나눔재단은 2011년 10월 고 아산 정주영 현대 창업자 서거 10주기를 기념하여 출범한 공익재단입니다

아산나눔재단은 우리 사회에 아산의 창조 정신을 계승한
'기업가정신(起業者精神; Entrepreneurship)'을 확산하기 위해 사회 전반에서 다양한 방식의
지원사업을 진행하고 있습니다.

더 나은 세상으로의 변화를 이끄는 사람과 기관을 양성해 사회발전을 이루고자
“할 수 있다고 생각하면 이를 수 있는 세상”이라는 비전 아래 청년 창업가와 사회혁신가가 도전하고,
성장하고, 나누는 기반을 만들고자 합니다.

이를 위해 기업가정신 확산 사업, 청년창업 지원 사업, 비영리 역량강화 사업 등을
다양하게 펼쳐나가고 있습니다.

VISION

할 수 있다고 생각하면
이를 수 있는 세상

MISSION

세상을 변화시키는 창업가와 사회혁신가(Social Innovator)가
도전하고 성장하고 나누는 기반을 만듭니다

아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.



Copyright © 2020 아산나눔재단(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved.

본 내용은 아산나눔재단에서 진행하는 아산 티처프러너 사업을 통해 개발된 교육 커리큘럼으로
재단 및 저자의 허락 없이 내용의 일부를 인용하거나 발췌하는 것을 금합니다.

H. www.asanschool.org

E. teacher@asan-nanum.org

P. (+82) 2.741.8235



www.asan-nanum.org