

ASAN TEACHER PRENEUR

아산 티처프러너

기업가정신
교육 현장 탐방기

Contents

아산 티처프러너	04
기업가정신 확산 프로그램	06
히어로를 통해 히어로를 꿈꾸다 홍은경 안양여자상업고등학교 교사	14
세대 간 디지털 장벽 허물기 김성광 전인고등학교 교사	46
참가자 에세이	72



아산 티처프러너

ASAN TEACHER-PRENEUR



/ 소개

아산 티처프러너는 중고등교사 대상 기업가정신 전문가 양성 프로그램입니다.
교사들이 교육 현장에서 기업가정신을 질적, 양적으로 확산할 수 있도록 돕습니다.

/ 교육 목표

기업가정신과 창업의 개념 및 이론적 배경을 이해합니다.

- 기업가정신의 개념과 아산형 기업가정신을 이해하고 학생들에게 전달할 수 있습니다.
- 기업가정신의 마인드셋을 갖추고 학생들의 기업가적 태도 함양에 도움을 줄 수 있습니다.
- 아이디어 포착부터 비즈니스 모델링까지 창업의 전 과정을 경험하고 이해합니다.

기업가정신과 창업 교육을 위한 커리큘럼을 설계할 수 있습니다.

- 본인만의 교육 콘텐츠를 개발할 수 있는 기획력을 기릅니다.
- 학생들에게 효과적으로 전달할 수 있는 교수 능력을 기릅니다.
- 개발한 커리큘럼을 학교 현장에서 활용할 수 있습니다.

/ 교육 구성

티처프러너 교육은 하계 및 동계 워크숍, 전문가 강의와 토론, 혁신기관 현장 탐방, 글로벌 스터디 등 다방면적으로 7개월 동안 진행됩니다.



워크숍 교육

방학 중 집중 워크숍 교육
(하계, 동계)



정기 교육

기업가정신 커리큘럼
설계를 위한 역량 강화 과정
(온·오프라인 교육 병행)



글로벌 스터디

해외 혁신 교육 기관
탐방 7일 내외
(팀 프로젝트 진행)



기업가정신 확산 프로그램

아산 티처프러너 수료생들의 지속적인 역량 강화와 학교 현장에서의
기업가정신 임팩트 확산을 위한 동문 교육 프로그램입니다.
기업가정신 교육 관련 활동 지원 및 현장 모니터링을 진행합니다.



/ 동문 교육 활동 지원

청소년의 기업가정신 향상을 목적으로 하는 수업 및 프로젝트(진로 수업, 메이커 교육, 창업 동아리 등)를 교사별 100만원 한도로 지원합니다.

기간 6개월 이내

인원 15명 이상

- 기타
- 아산 티처프러너 선생님이 기획하고 주관하는 수업 및 프로젝트
 - 다른 기관을 통해 지원 받고 있지 않은 수업 및 프로젝트

/ 전문가 컨설팅

전문가 컨설팅 프로그램은 학생들의 기업가정신 향상을 목적으로 하며, 수업 방법 개선을 위한 전문가와 교사의 수평적 협력 활동입니다. 전문가의 수업 현장 참관을 통해 교육 과정 중심의 진단 및 컨설팅을 진행합니다. 교육 활동 지원 프로그램을 진행하는 선생님에 한하여 신청 가능하며 심사 결과에 따라 컨설팅 진행 여부가 결정됩니다.

티처프러너 동문 교사들은 학습자 특성에 대한 이해와 교수-학습에 대해서는 경험과 전문성을 충분히 갖추고 있으나, 기업가정신 교육 프로그램의 실천에 있어서는 경험이 부족한 편입니다. 이에 외부 교육공학 전문가와 동반자적 관계를 통해 보다 효과적인 기업가정신 교육 프로그램 운영을 위한 컨설팅을 진행하고 있습니다.

1 활동 및 일정

주요 활동 및 일정	06월	07월	08월	09월	10월	11월	12월
컨설팅 방향 도출 및 도구개발	■						
교사 자가평가 및 사전진단	■						
현장 참관(1차)		■	■	■	■	■	■
학습자 설문(1차)		■	■	■	■	■	■
현장 참관(2차)		■	■	■	■	■	■
학습자 설문(2차)		■	■	■	■	■	■
온라인 컨설팅			■	■	■	■	■
교육 성과 공유회							■

* 구체적인 일정은 교사별 교육 운영 상황에 따라 달라질 수 있음.

2 수업 분석 기준 및 도구

수업 분석 기준

- 본 컨설팅은 일반적인 수업 컨설팅이 아닌 기업가정신 교육으로서의 효과성을 향상시키기 위해 기업가정신 교육 프로그램의 설계 원리에 따라 수업을 분석하고 피드백을 제공합니다.
- "청소년 기업가정신 함양을 위한 메이커교육 설계원리"(윤성혜·장지은·김세영, 2017) 중, 메이커 교육에 특수적인 항목을 제외하고 기업가정신 교육에 적합한 원리만을 재구성하여 수업 분석 및 컨설팅을 위한 기준으로 활용하고자 합니다.

청소년 기업가정신 교육 설계원리 *이하 '기업가정신 교육 설계 원리'로 표기함.

01 실제적 문제 발견 및 해결의 원리

- 1-1. 개인적 혹은 사회적으로 가치를 창출할 수 있는 문제를 스스로 정의하도록 하는가?
- 1-2. 목표 사용자와 시장을 분석하여 실제적 문제를 정의하도록 하는가?
- 1-3. 사용자 중심의 해결책을 도출할 수 있도록 하는가?
- 1-4. 문제해결을 위하여 학제적 지식, 기술, 태도를 활용할 수 있도록 하는가?

02 학습자 중심의 원리

- 2-1. 학습자 스스로 문제 상황을 발견하고, 문제해결을 위한 아이디어를 낼 수 있도록 하는가?
- 2-2. 학습자가 주도적으로 활동의 전 과정을 이끌어갈 수 있도록 하는가?
- 2-3. 학습자 스스로 학습 과정과 결과를 반추할 수 있는 기회를 제공하는가?

03 협력학습의 원리

- 3-1. 학습자들 간 경쟁보다는 협력을 통한 공동 목표의 달성을 지향하도록 격려하는가?
- 3-2. 팀 작업 수행 시 모든 학습자가 참여할 수 있는 팀 규칙과 동료평가 기준을 제시하는가?
- 3-3. 산출물에 대해 학습자들 간 협력과 긍정적인 피드백을 통해 산출물을 발전시켜나갈 수 있도록 촉진하는가?
- 3-4. 동료 학습자의 과정과 산출물에 대하여 비난하지 않도록 하는가?

04 긍정적 지지의 원리

- 4-1. 학습자가 스스로 다양한 시도를 해볼 수 있도록 심리적 안전감을 제공하는가?
- 4-2. 성공과 실패에 따른 평가가 이루어지지 않음을 언급함으로써 과정 자체에 몰입할 수 있도록 독려하는가?
- 4-3. 학습자의 활동을 관찰하여 적시에 도움을 제공하는가?
- 4-4. 해결책을 제시하기보다는 질문을 통하여 학습자가 스스로 찾아갈 수 있도록 격려하는가?

05 학습환경 제공의 원리

- 5-1. 다양한 온-오프라인 플랫폼을 적극적으로 활용할 수 있도록 하는가?
- 5-2. 관련 전문가와 온-오프라인에서 상호작용할 수 있는 기회를 제공하는가?
- 5-3. 학습자 중심의 활동이 가능한 공간 및 환경이 갖추어져 있는가?
- 5-4. 활동을 수행하는 데에 필요한 재료와 도구, 기자재가 점검되고 준비되어 있는가?

06 과정과 결과 공유 및 확산의 원리

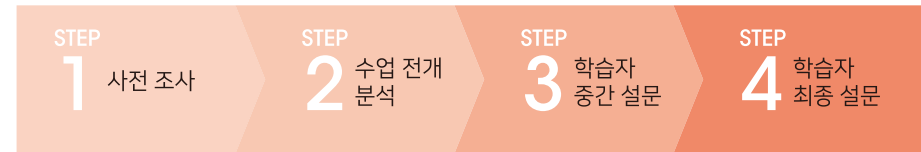
- 6-1. 활동 과정과 결과는 교내 혹은 교외의 커뮤니티에 공유할 수 있도록 하는가?
- 6-2. 산출물에 대한 가치를 효과적으로 설득할 수 있도록 하는가?

07 윤리성의 원리

- 7-1. 학습자의 활동 과정과 결과물이 법적, 윤리적으로 부적절한 것이 있는지 검토해볼 수 있도록 안내하는가?
- 7-2. 학습자의 활동 과정과 결과물이 성, 장애, 문화 등의 차원에서 차별을 야기하는 것이 있는지 검토해볼 수 있도록 안내하는가?

*출처: 청소년 기업가정신 함양을 위한 메이커 교육 설계원리(윤성혜 · 장지은 · 김세영, 2017) 를 참고하여 재구성

수업 분석 절차



STEP 1 사전 조사

기업가정신 교육 설계원리에 따라 고안한 설문지를 바탕으로 교사가 수업 실행 전 자가점검 하도록 합니다.

STEP 2 수업 전개 분석

현장 수업 참관 시 수업 전개 분석표를 활용하여 차시 관찰 내용을 기록합니다.

STEP 3 학습자 중간 설문

학습자 중간 설문 조사는 Keller(1987)의 ARCS이론에 의거하여 문항이 개발되었습니다. Keller(1987)의 ARCS이론은 인간의 동기를 결정할 수 있는 여러 변인과 관련 개념을 통합한 네 개의 개념적 범주(A-R-C-S)를 포함하며, 교수-학습 상황에 동기를 유발하고 유지하기 위한 구체적이고 처방적인 전략을 제시하는 이론입니다. ARCS는 주의집중(attention), 관련성(relevance), 자신감(confidence), 만족(satisfaction)의 약자로, 각 항목별 정의 및 관련 문항은 아래와 같습니다.

주요 범주	정의	관련 문항
 주의집중 (Attention)	학습자 흥미 끌기: 학습하고자 하는 내용에 대한 호기심 촉발하기	1. 이 수업은 나의 주의집중을 이끈다. 2. 이 수업에서의 질문이나 문제는 나의 호기심을 유발한다. 3. 선생님은 이 수업에서 다양하고 흥미로운 수업 방법을 사용한다.
 관련성 (Relevance)	긍정적 학습 태도 촉진을 위해 학습자의 개인적 요구 또는 목표에 부합시키기	4. 이 수업에서 다루는 내용은 나에게 유용하다. 5. 나는 이 수업에 적극적으로 참여한다. 6. 이 수업의 내용은 내가 원래 알고 있는 지식이나 경험과 관련이 있다.
 자신감 (Confidence)	성공적 학습을 주도적으로 해 나갈 수 있다고 믿고 느끼게 돕기	7. 이 수업은 너무 쉽지도 너무 어렵지도 않고 적절하다. 8. 내가 열심히 노력한다면 이 수업에서 좋은 결과를 얻으리라 믿는다. 9. 이 수업에서 내가 잘 할 수 있는지 없는지는 나의 노력에 달려있다.
 만족 (Satisfaction)	학습 성취에 대해 보상을 주어 강화하기	10. 나는 이 수업이 즐겁다.



STEP 4 학습자 최종 설문

기업가정신 교육 설계원리에서 학습자가 수업에 대해 판단할 수 있는 것들과 아산형 기업가정신의 핵심 요소들에 대해 문항화 하였으며, 일반적인 학습 만족도 문항을 추가하여 진행합니다.

01 일반적 자아개념

02 사회적 자아개념

03 진로결정 효능감

04 창업 자기효능감

05 혁신성

06 위험 감수성

07 진취성

아산형
기업가정신
핵심 요소

08 창업의지

09 창의적 문제해결력

10 혁신적 업무행동능력

11 협력적 의사소통능력

12 창업기회인식

13 자원활용능력 (bricolage)

14 자원운용능력 (bootstrapping)

*출처: 아산형 기업가정신 도출과 교육과정 설계(2018)



나는 사회가 발전해 나가는 데 있어서
가장 귀한 것이 사람이고
자본이나 자원, 기술은 그 다음이라고 확신한다.

- 아산 정주영



히어로를 통해 히어로를 꿈꾸다

홍은경

안양여자상업고등학교 교사

1 커리큘럼 소개

수업 개요	16
수업 계획서	17
프로젝트 결과	23

2 전문가 피드백 및 종합의견

1차 현장 참관	30
전문가 피드백	34
2차 현장 참관	39
종합의견	42

1

커리큘럼 소개

/ 수업 개요

수업명 **히어로를 통해 히어로를 꿈꾸다**

- 목표
- 기업가정신을 발현한 인물과 사례를 통해 기업가정신을 쉽게 이해할 수 있다.
 - 롤모델인 인물과 기업을 통해 비즈니스모델을 분석, 익힐 수 있다.
 - 배운 바를 바탕으로 학교내 문제점을 찾고 이를 해결할 방법을 모색할 수 있다.
 - 독서와 팀활동을 통해 인문학적 소양과 의사표현능력을 키울 수 있다.

기간 2020.07.14 ~ 2020.08.13 (2시간씩, 10회차 진행)

대상 안양여상 창업 동아리 15명



/ 수업 계획서

01 회차

주제	내용
라포형성 1H	[라포형성] 커리큘럼 10회차 교육을 진행하는 데 있어서 교사와 학생들의 친밀도를 형성하는 시간을 갖는다.
기업가정신 이해 1H	[목표] 기업가정신의 필요성을 이해하고, 미래 사회의 모습을 상상하며, 사회와 직업의 연관성에 대해 고민한다. 또한, 자신만의 기업가정신을 정의해본다. [강의] 과거 인기 직업과 미래사회변화 영상 등을 시청하고 기업가정신 개념을 강의의 통해 습득한다. [과제] 나눠준 기업가정신 관련 도서의 본개적 활동을 해온다.

#Keyword
#기업가정신의 이해 #혁신성 #진취성 #위험감수 #창업의지 함양

02 회차

주제	내용
기업가정신 독서활동 2H	[목표] 기업가정신의 키워드 '진취성', '도전정신'의 필요성을 관련 도서의 독서활동으로 이해한다. [활동] 독서를 통해 본 것, 깨달은 것, 적용할 것에 대한 조별 토론 활동 [도서명] 나는 고작 한번 해봤을 뿐이다.

#Keyword
#도전정신 #진취성 #자기효능감 #효과적 의사소통

03 회차

주제	내용
<p>세상을 이롭게 만든 히어로 - 국외편 1H</p>	<p>[목표] 세상을 이롭게 만든 히어로(기업가와 기업)를 통해 기업가정신이 바꾼 세상에 대해 알아본다.</p> <p>[강의] 영상을 활용하여 기업가정신 발현의 다양한 사례들을 알아보고 이를 통해 자신의 정체성을 확립한다.</p> <p>[강의·활동] 영상을 통해 본 기업인의 특징을 활동지에 작성해 본다.</p> <p>[티처프러너] 1기 티처프러너 '앙트러프러너십 아이돌' 커리큘럼 3~4차시 활동지 활용 -창의적 기업사례 분석*</p>
<p>우리가 찾은 히어로 - 국외편 1H</p>	<p>[목표] 전 시간에 교육받은 내용을 토대로 또다른 히어로를 찾아 그들의 기업가정신이 무엇인지 알아본다.</p> <p>[활동] 실습실을 활용하여 기업가정신을 발현한 기업인을 찾아 그들의 기업가정신이 무엇인지, 우리 삶에 미친 영향이 무엇인지 정리하여 발표한다.</p>

#Keyword
#가치창출 #위험감수성 #창업의지 #기업가적 역량 #자아목표성립 #발표력향상

연산나눔재단 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

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 모든 열로 한 곳을 선정 후 아래 양식에 맞게 선정 기업의 정보를 정리한다. (송파자, 앳몰리스, 마이유저레이스트, 뷰티링, 에어비앤비, 우버)

기업명	
홈페이지 주소	
전화번호	
주소	
선정 이유	

앙트러프러너십 아이돌

ANAN TEACHER PRESENTE

2. SWOT 분석

Strength	
Opportunity	
Weakness	
Threat	

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

* 출처: 제1기 아산 티처프러너 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북(2020), '앙트러프러너십 아이돌' 커리큘럼 내 활동지 활용

04 회차

주제	내용
<p>세상을 이롭게 만든 히어로 - 국내편 1H</p>	<p>[목표] 세상을 이롭게 만든 히어로(기업가와 기업)를 통해 기업가정신이 바꾼 세상에 대해 알아본다.</p> <p>[강의] 영상을 활용하여 기업가정신 발현의 다양한 사례들을 알아보고 이를 통해 자신의 정체성을 확립한다.</p> <p>[강의·활동] 영상을 통해 본 기업인의 특징을 활동지에 작성해 본다.</p>
<p>우리가 찾은 히어로 - 국내편 1H</p>	<p>[목표] 전 시간에 교육받은 내용을 토대로 또다른 히어로를 찾아 그들의 기업가정신이 무엇인지 알아본다.</p> <p>[활동] 실습실을 활용하여 기업가정신을 발현한 기업인을 찾아 그들의 기업가정신이 무엇인지, 우리 삶에 미친 영향이 무엇인지 정리하여 발표한다.</p> <p>[과제] 기업가정신 관련 도서(찾아라 나의 비즈니스 모델)를 나눠주고, 본개적 활동을 해본다.</p>

#Keyword
#가치창출 #위험감수성 #창업의지 #기업가적 역량 #자아목표성립 #발표력향상

05 회차

주제	내용
<p>히어로를 통해 히어로를 꿈꾸다 - 비전찾기 2H</p>	<p>[목표] 3,4회차를 통해 찾은 다양한 히어로 중 조별 히어로를 선택하여 그들의 경영 철학과 비전을 탐색한다.</p> <p>▶ 기업은 단순히 이윤창출이 아니라 사회에 긍정적인 역할과 책임을 다하는데 목적이 있음을 이해할 수 있다.</p> <p>[강의] 기업의 철학이 브랜딩과 마케팅에서 어떤 방식으로 드러나는지 다양한 사례를 통해 습득한다.</p> <p>[활동] 8,9회차에 있을 비즈니스 모델로 조별 히어로의 기업을 참고하여 활동지에 작성, 발표한다.</p>

#Keyword
#협력적 의사소통 #사회적 기업가정신 #기회 발견 #팀 빌딩



06 회차

주제	내용
기업가정신 독서활동 2H	<p>[목표] 기업가정신의 키워드 '진취성', '도전정신'의 필요성을 관련 도서의 독서활동으로 이해한다.</p> <p>[활동] 독서 본·개·적 조별 활동</p> <p>[도서명] 찾아라, 나의 비즈니스 모델</p>
<p>#Keyword #창업의지 #가치창출 #의사소통능력</p>	

07 회차

주제	내용
학교내 문제점 찾고 해결방법 모색하기 2H	<p>[목표] 교내 다양한 분야에서 아쉬운 점과 문제점을 찾아 해결가능한 부분에 대해 알아본다.</p> <p>[활동] 조별 교내 장소나 활동 등을 돌아보며 문제점과 아쉬운 점들을 메모지에 적어 캔버스에 부착해본다.</p> <p>[티처프러너] 1기 티처프러너 '상호 멘토링을 활용한 기업 만들기' 커리큘럼 4차시 활동지 활용 - 우리팀 기업 만들기 계획서</p>
<p>#Keyword #협력적 의사소통 #선택과 집중 #문제 해결력 향상</p>	

08 회차

주제	내용
학교내 가상기업 설립 활동① - 비즈니스 모델 찾기 1H	<p>[목표] 모둠별로 각자가 창의적인 방법으로 학교내 문제를 인지하고 설정할 수 있다.</p> <p>[강의·활동] 세상을 보다 긍정적인 방향으로 변화시킨 다양한 아이템 사례를 배운다. 자신의 아이디어를 자유롭게 제시하고 모둠 원의 아이디어를 존중해주며 아이디어를 떠올리는 발상법을 익힌다.</p>
학교내 가상기업 설립 활동② - 아이템 가다듬기 1H	<p>[목표] 아이템이 실제로 구현되기 전 다른 사람들의 의견을 수용하는 자세를 배우며 부족한 부분을 개선하는 자세를 배운다.</p> <p>[활동] 각 회사별 아이템을 돌아보며 아이디어나 궁금한 점들을 포스트잇에 적어 캔버스에 부착하고 각 받은 아이디어와 제안을 바탕으로 우리 회사의 아이템을 보완한다.</p> <p>[티처프러너] 1기 티처프러너 '세상의 문제에 귀 기울이는 EAR 프로젝트' 커리큘럼 3차시 활동지 활용 - 창의적 문제해결 기업 사례 분석</p>
<p>#Keyword #문제 해결력 향상 #사회현상 파악 #문제규정 및 해결책 제시</p>	

09 회차

주제	내용
팀별 사업계획서 작성하기① - 회사의 비전과 철학 1H	<p>[목표] 기업은 단순히 이윤창출이 아니라 사회에 긍정적인 역할과 책임을 다하는 데 목적이 있음을 이해할 수 있다.</p> <p>[활동] 비즈니스 캔버스를 활용해 교내에서 운영할 기업을 설립하고 로고, 아이템 가격 등을 정해본다.</p>
팀별 사업계획서 작성하기② - 마케팅 전략수립 1H	<p>[목표] 사업계획서를 작성하여 창업가가 아이템을 세상에 표현하고 투자를 받기 위한 준비과정을 이해한다. 이를 통해 실제 창업과 유사한 사고 과정을 경험하여 아이템을 구체화할 수 있다.</p> <p>[활동] 비즈니스 캔버스 위에 자신이 개발한 아이템을 어떤 시장에서 누구에게 어떻게 판매할 것인지 구체적인 사업계획서를 작성해본다.</p> <p>[티처프러너] 1기 티처프러너 '앙트히어로' 커리큘럼 7차시 활동지 활용 - 앙트히어로 캔버스</p>
<p>#Keyword #협력적 의사소통 #창의적 문제 해결력</p>	

10 회차

주제	내용
투자설명회 및 평가회	<p>[목표] 하나의 기업이 투자자들 앞에서 최종 투자설명회를 개최하는 간접체험을 통해 창업에 대해 경험할 수 있다.</p> <p>[활동] 최종적으로 투자설명회를 통해 각 회사의 비전 및 아이템을 소개하고, 청중은 투자자가 되어 사회를 긍정적인 방향으로 변화시킬 수 있는 가치 있는 기업에 투자한다.</p> <p>[티처프러너] 1기 티처프러너 '앙트히어로' 커리큘럼 8차시 활동지 활용 - 사업평가를 해보자.</p>
	<p>[목표] 다가올 미래를 준비하기 위해, 지금 당장 내가 할 수 있는 것은 무엇인지 알아 보고 내가 바라는 미래 모습이 어떤 모습인지 상상 및 계획할 수 있다.</p> <p>[활동] 만다라트 교구를 활용하여 향후 목표를 설정하고 실천계획 수립과 자신의 관심사 정리 등을 진행하여 목표 달성을 구체화한다.</p> <p>[평가] 10회에 걸친 활동을 통해 배운 바, 할 바 등을 생각하며 프로그램을 평가하고 되돌아본다.</p>
<p>#Keyword</p> <p>#협력적 의사소통 #창의적 문제해결력 #자기관리 #목표설정 #계획수립</p>	

프로젝트 결과

1 프로젝트 소개

수업 중 토론을 통해 교내 문제점을 찾고 그 문제점에 대해 관심이 있는 학생들끼리 팀을 만들어 해결책을 찾아 교내 가상기업을 설립하고 해결하는 프로젝트를 진행하였습니다.



히어로를 통해 히어로를 꿈꾸다



2 프로젝트 내용

학교에서도 할 수 있는 착한소비

리또바기

Q 어떤 문제를 포착했나요?

A 두 가지 문제점이 있었습니다. 교무실의 이면지가 너무 많고 재활용이 안됩니다. 또 여학교라서 여성용품에 대한 수요는 많은데 유일한 판매처인 자판기는 너무 비싼 단점이 있습니다.

Q 해결방안은 무엇인가요?

A 이면지를 활용하여 연습장을 만들어 판매하고 여성용품을 최저가로 대량 구매하여 판매하기로 했습니다.

Q 이 활동을 통해 어떤 가치가 창출되었나요?

A 이면지 연습장 제작, 판매하여 버려지는 쓰레기를 줄일 수 있었고, 수익금은 생리대가 필요한 여학생을 위한 기금으로 전액 기부하였습니다.

Q 문제점은 어떤 것이 있었나요?

A 코로나19 상황으로 인해 갑자기 등교 일정이 조정되어 등교 인원이 적었고, 전교생에게 홍보가 어려웠습니다.



학교 생활의 불편함을 해소해주는 서비스

우보랜드

Q 어떤 문제를 포착했나요?

A 장거리 통학생이 많은 편인데, 갑작스레 비가 오는 경우에 우산이 없어 곤란한 학생들이 많습니다. 그리고 스마트폰을 비롯한 여러 전기제품의 배터리가 나가서 어려움을 겪는 학생들을 종종 볼 수 있습니다.

Q 해결방안은 무엇인가요?

A 갑작스러운 비와 배터리 방전에 당황하지 않을 수 있게 우산과 보조배터리 대여 사업 진행하기로 했습니다.

Q 이 활동을 통해 어떤 가치가 창출되었나요?

A 재학생들의 불편 사항을 확인하고, 해결하고자 하여 학교 생활의 만족도를 높일 수 있었습니다.

Q 문제점은 어떤 것이 있었나요?

A 프로젝트 실행 후 단 한 번도 비가 오지 않아 우산 대여는 실패했습니다. 우천 외의 다른 경우를 생각해서 사업의 장을 넓혀야겠다는 깨달음을 얻었습니다.



깨끗한 학교 만들기 캠페인

클린 

Q 어떤 문제를 포착했나요?

A 각 학급에서 재활용 분리수거가 잘 안되고 있습니다. 분리수거의 중요성에 대해 안내하고 제대로 실천할 수 있도록 동기 부여가 필요하다고 느꼈습니다.

Q 해결방안은 무엇인가요?

A 분리수거 이유, 방법, 효율성을 알리는 캠페인을 펼치고 분리수거 잘한 학급에 시상하는 캠페인을 진행하였습니다.

Q 이 활동을 통해 어떤 가치가 창출되었나요?

A 분리수거의 중요성에 대해 알리고 시상을 통해 동기 유발을 할 수 있었습니다.

Q 문제점은 어떤 것이 있었나요?

A 관심있는 담임 선생님이 있는 학습, 환경부장이 있는 학급만 활발히 진행되었습니다. 범학교적 차원의 캠페인이 되려면 방법의 개선이 필요하다는 것을 깨달았습니다.



'덕분에 감사합니다' 캠페인

유덕고 

Q 어떤 문제를 포착했나요?

A 코로나19로 의료진들이 무척 힘든 상황에 계시다는 것을 신문 기사를 통해 접했습니다. 이분들에게 감사를 전하고 싶었습니다.

Q 해결방안은 무엇인가요?

A 수제 생강청 제조 후 선별진료소 의료진에게 나눠 드리기로 했습니다.

Q 이 활동을 통해 어떤 가치가 창출되었나요?

A 공감과 나눔의 사회공헌적 기업가정신을 실천할 수 있었습니다.

Q 문제점은 어떤 것이 있었나요?

A 생각보다 노동력이 많이 들었습니다. 자발적으로 참여하고 싶어하는 학생들은 많으나 이런 행사가 많지 않아 아쉽다는 주변 친구들 이야기도 들을 수 있었습니다.





3 이 수업에서 좋았던 점과 새롭게 배운 점

- 기업가정신에 대해 많은 것을 배울 수 있었고 사회적 기업에 대해서도 배울 수 있었습니다.
- 사회적기업에 대해 자세히 알 수 있어서 좋았습니다.
- 서로의 의견을 비판하거나 비난하지 않고 서로 배려하고 존중해주는 분위기가 좋았습니다.
- 친구들과 모여서 같이 회의도 하면서 협력할 수 있어 좋았습니다.
- 서로의 의견을 존중하며 배려하는 분위기의 수업이었습니다.
- 다양한 체험과 직접 프로젝트를 진행해볼 수 있는 기회를 가질 수 있어 좋았습니다.
- 사회적 기업의 개념을 배울 수 있었고, 친구들과 함께 회사를 만들어 볼 수 있어서 좋았습니다.
- 독서 활동을 통해 내가 중요하게 여기는 부분과 친구들이 중요하게 여기는 부분에 대해 이야기하는 것이 좋았습니다. 또, 학교에 문제점을 직접 해결해 보면서 성취감을 느낄 수 있었습니다.
- 친구들과 함께 머리를 맞대고 창업아이템에 대해 고민할 수 있는 시간을 가질 수 있어서 좋았습니다.
- 함께 협력하여 학교의 문제점을 해결하는 활동이 좋았습니다.



길이 없으면 길을 찾고
찾아도 없으면 만들면 된다.

- 아산 정주영

2

전문가 피드백 및 종합의견

/ 1차 현장 참관

1 수업 전개 과정 관찰

- 참관 회차: 5회차
- 주제: 비전 찾기

수업 내용	주요 관찰 내용
<p>1. 기업 분석 강의</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지난 시간 수업 내용 (사회적 기업) 리마인드 · 기업사례: 시티스테이서 영상 보기 · 영상 재생 후 교사의 추가 설명 · 비즈니스 모델 분석 워크시트를 활용한 사례 분석(다 함께) 	<p>1. 기업 분석 강의</p> <ul style="list-style-type: none"> · 영상 내용과 관련하여 교사가 개인적인 경험을 사례로 들면서 설명함. · 학생들이 영상을 보면서 각자 작성하는 시간을 갖지는 않고 다 같이 이야기하면서 정리해봄. · 다 함께 정리하면서 비즈니스 모델의 주요 요소를 이해하게 됨.
<p>2. 나의 히어로 분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 학생들 각자 가치관에 맞거나 의미 있게 다가 온 기업을 분석하여 워크시트에 작성해보고 PPT로 정리하기 · PPT 제작에 너무 집중하지 말고 비즈니스 모델을 분석하는 데 초점을 맞추도록 안내 · 편안한 BGM을 W 재생하고 자유로운 분위기에서 교사는 돌아다니면서 점검하고 질의응답 	<p>2. 나의 히어로 분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 편안한 분위기에서 자유롭게 인터넷 검색 등을 하면서 관심 기업을 탐색하도록 함. · 교사는 학생들의 질문을 듣고 재질문 하거나, 학생의 이야기로부터 답을 이끌어내는 대화를 함. · 대부분의 학생들이 집중하는 모습을 보였으며, 자연스럽게 짝과 함께 대화하면서 서로 의견을 교류하기도 함.

3. 나의 히어로 소개 합니다 (발표)

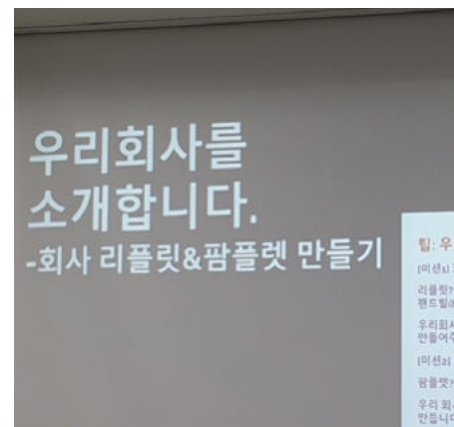
- 학생들이 자신이 조사한 기업에 대해서 PPT를 띄우고 발표함(기업명, 해결한 문제, 아이템, 가치 제안, 기대효과 등)
- 학생들 조사 기업
 - ①러블리 페이퍼 ②헬스웨이브 ③TOMS
 - ④위캔쿠키 ⑤터치포크 ⑥쿠미(Kumi)
 - ⑦마리몬드 ⑧두손컴퍼니 ⑨배달의 민족
 - ⑩Room to Read ⑪이케이
 - ⑫아프리카 커피가게 앤 학원 ⑬마리몬드
 - ⑭드롭박스(발표 안함)
- 발표를 듣고 교사는 관련 질문을 하거나, 교사가 기준에 알고 있었던 추가 정보를 제공하는 등 정리해줌

4. 마무리

- 여러 기업 사례를 통해 기업가정신과 관련된 키워드 떠올려보기
- 수업의 의미 리마인드
- 차시예고: 학교 안 문제 발견

3. 나의 히어로 소개 합니다 (발표)

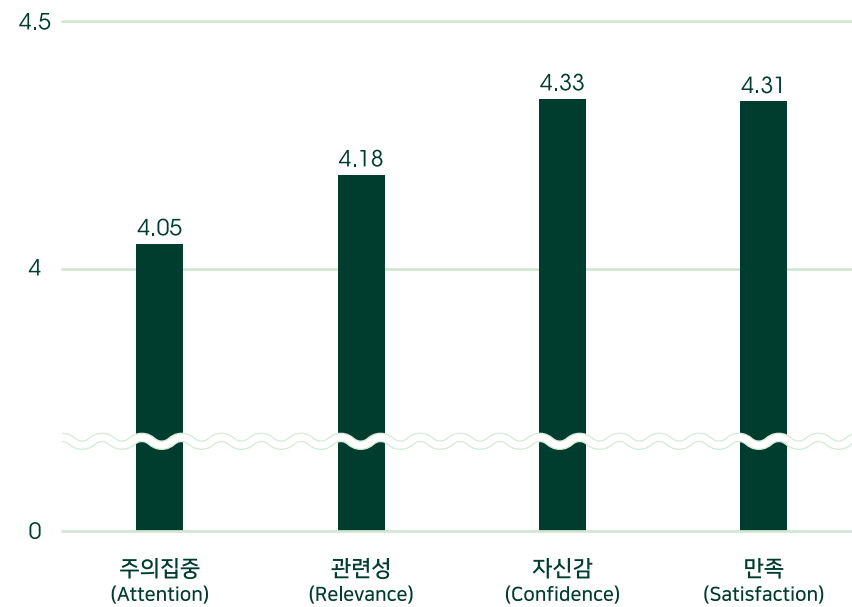
- 발표하는 것이 대회를 하기 위함이 아니라 알고 배우기 위해서 임을 강조함.
- 교사가 매 발표마다 랩업을 해 주어 학생들이 주요 내용을 놓치지 않도록 해 줌.
- 일부 학생들이 동료학습자 발표 중 컴퓨터로 작업을 하는 경우가 있었는데, 교사가 발표를 경청할 수 있도록 중재함.
- 학생들이 오랫동안 다른 동료학생들의 발표를 경청할 수 있는 추가적인 장치가 마련되면 도움이 될 것으로 보임.





2 학생 중간 설문 조사

- 설문조사일: 2020.08.06
- 응답자: 13명
- 응답 결과



* ARCS 항목별 양적 결과(5점 척도, n=12)

구분	번호	문항	평균	표준편차
주의집중 (Attention)	1	이 수업은 나의 주의집중을 이끈다.	4.15	1.14
	2	이 수업에서의 질문이나 문제는 나의 호기심을 유발한다.	3.85	1.07
	3	선생님은 이 수업에서 다양하고 흥미로운 수업 방법을 사용한다.	4.15	1.07
전체			4.05	1.07
관련성 (Relevance)	4	이 수업에서 다루는 내용은 나에게 유용하다.	4.31	1.11
	5	나는 이 수업에 적극적으로 참여한다.	4.31	1.11
	6	이 수업의 내용은 내가 원래 알고 있는 지식이나 경험과 관련이 있다.	3.92	1.12
전체			4.18	1.05
자신감 (Confidence)	7	이 수업은 너무 쉽지도 너무 어렵지도 않고 적절하다.	4.31	1.18
	8	내가 열심히 노력한다면 이 수업에서 좋은 결과를 얻으리라 믿는다.	4.38	1.12
	9	이 수업에서 내가 잘 할 수 있는지 없는지는 나의 노력에 달려있다.	4.31	1.11
전체			4.33	1.12
만족 (Satisfaction)	10	나는 이 수업이 즐겁다.	4.31	1.11
	전체			4.31

※ 평균값이 높을수록 우수하며, 표준편차 값이 클수록 응답 점수가 넓게 퍼져있음을 의미합니다.



/ 전문가 피드백

전체적으로 교사의 안내가 명료하였으며, 대부분의 학생들이 적극적으로 참여하여 활동을 수행하는 모습이 관찰되었습니다. 컴퓨터실에서 이루어진 만큼 학생들이 컴퓨터를 사용하여 적극적으로 정보를 검색하고 정리해보면서 조사 기업에 대해 이해하고, 제시된 워크시트 (티처프러너 과정 중 개발한 학생용 비즈니스 모델 분석)의 요소를 기준으로 정리하여 조리있게 발표하는 모습이 인상적이었습니다. 수업 자료 검토, 수업 장면 참관, 학습자 중간 설문 조사 등을 토대로 아래와 같이 의견을 제안하여 드립니다.



💡 학습자 중간 설문 결과, 학생들의 동기 수준이 전반적으로 모두 높게 나타났습니다. 특히 자신감(confidence) 측면에서 높은 점수가 나타났습니다. 학습자 수준에 적절한 도전과제가 제시되고, 학습자의 노력 여하에 따라 성공적인 학습이 이루어질 수 있다는 메시지가 전달되고 있는 것으로 보입니다. 실제 학습자의 응답에서도 '충분히 노력한다면 가능한 활동이라고 생각되어'라는 표현이 언급됩니다.

아직 전체 수업이 마무리되지는 않았으나 지금까지의 수업에 대해 전반적으로 높은 만족도(satisfaction)를 보이고 있으며, 학습자의 질적 응답에서 평소에 잘 하지 못했던 경험을 통해 진로에 대해서도 더 구체적인 그림을 그려볼 수 있다고 언급되었습니다.

💡 동기 측면에서 전체적으로 높은 수준이므로 추가적인 노력이 많이 필요하지는 않으나, 개선의 여지가 있는 문항을 꼽자면 상대적으로 2번 문항('이 수업에서의 질문이나 문제는 나의 호기심을 유발한다.')과 6번 문항('이 수업의 내용은 내가 원래 알고 있는 지식이나 경험과 관련이 있다.')에서 낮은 점수를 보였습니다. 이는 각각 주의집중(attention) 중 탐구 각성, 관련성(relevance) 중 친숙함에 해당하는 문항입니다. 일반적인 주의집중과 관련성 제고 전략은 아래와 같습니다.

구분	개념과 처리 질문	주요 지원 전략(예)	
주의집중 (Attention)	감각적 각성 (perceptual arousal)	학습자의 흥미를 유발하기 위해 무엇을 할 것인가?	새로운 접근 방식을 사용하고 개인적, 정서적 소재를 도입해 호기심과 놀라움을 만들어내라.
	탐구 각성 (inquiry arousal)	어떻게 학습자의 탐구하는 태도를 이끌어낼 것인가?	질문을 하고, 역설적인 상황을 만들고, 탐구하는 태도를 이끌어내고, 생각을 자극해 호기심을 증가시키라.
	변동성 (variability)	어떻게 학습자의 주의 집중을 유지할 것인가?	다양한 제시 형식, 구체적인 비유, 흥미로운 사례, 예상치 못한 사건 등을 통해 흥미를 유지시키라.
관련성 (Relevance)	목표 지향성 (goal orientation)	어떻게 학습자의 필요를 잘 충족시킬 수 있을까? (그들의 필요를 알고 있는가?)	교육의 유용성을 설명하는 문장이나 사례를 제공하라. 그리고 목표를 제시하거나 학습자로 하여금 목표를 정의하게 하라.
	동기 부합 (motive matching)	학습자의 학습 유형이나 개인적 관심사와 나의 교육 내용을 어떻게, 언제 연결시킬 수 있을까?	개인적 성취의 기회, 협력 활동, 지도력의 책임, 긍정적인 역할 모델을 제공함으로써, 학습 내용을 학습자의 동기나 가치와 부합하게 하라.
	친숙함 (familiarity)	어떻게 학습자의 기대와 교육 내용을 연결시킬 수 있을까?	학습자의 일이나 배경과 관련된 구체적인 사례와 비유를 제공함으로써, 학습 자료와 개념에 대해 친밀감을 느끼게 하라.

💡 탐구 각성은 학습자로 하여금 지적 호기심을 유발하는 것입니다. 이를 위한 전략으로 학습자가 문제를 조사하고 대답이나 의견을 내는 활동이 도움이 됩니다(이는 주로 본 수업의 후반부에 경험하게 될 것으로 보입니다). 그밖에 심리적 갈등이 야기되는 사례(과거의 경험과 상충되는 사례, 예상치 못한 견해)나 해답이 있을 수도 있고 없을 수도 있는 문제를 제시하였을 때에도 탐구 각성이 향상될 수 있습니다. 혁신 기업 중에서도 상충된 견해가 공존하는 이슈들을 다루어 볼 수 있겠습니다.



💡 친숙함을 향상시키기 위해서는 학습자에게 친숙한 상황으로부터 이끌어낸 구체적인 사례를 사용하는 것이 도움이 됩니다. 일반적인 '친숙함' 향상을 위한 전략은 아래 표와 같이 제안됩니다. 본 수업에서 교사의 경험, 학생의 관심사나 경험(유사 기관에서의 봉사활동 경험 등)을 언급하면서 친숙함을 높이는 표현들을 관찰할 수 있었습니다. 주제가 학생들에게 상대적으로 새롭기 때문에 이러한 노력이 중요할 것으로 보입니다.

구분		전략
친숙함 (familiarity) 향상을 위한 전략	과거 경험과의 연결	1. 학습 내용에 학습자가 이미 가지고 있는 기술이나 지식을 어떻게 발전시킬 수 있는지에 관한 명시적인 진술을 포함하라. 2. 현재의 학습 자료를 학습자에게 이미 익숙한 과정, 개념, 기술과 연결시켜 줄 수 있는 유비(analogies)나 비유 (metaphors)를 활용하라.
	개인에 따라 다른 접근법	3. 일부 학생들이 동료학습자 발표 중 컴퓨터로 작업을 하는 경우가 있었는데, 교사가 발표를 경청할 수 있도록 중재함. 4. 과제의 형식에 대해 학습자에게 선택권을 줘라. (예를 들어, 학습자가 주어진 목적을 달성하기 위해 다양한 수단을 선택할 수 있도록 허용하는가?)

※ ARCS 이론에 근거한 동기 촉진 전략에 대해 더 많은 지침을 알고 싶으시면, "학습과 수행을 위한 동기 설계(Keller, 2013)"를 참고해보시기 바랍니다.

💡 수업 관찰 중 학생들의 기업 소개 발표가 오랜 시간 이어지면서 다른 학생들의 집중력이 저하될 가능성이 있어 보였습니다. 발표를 경청하도록 중재하였으나, 수업 계획에서 발표를 듣는 학생들이 참여할 수 있는 장치를 마련하는 것을 제안해볼 수 있습니다. 아래는 여러 아이디어를 제시해드리는 것으로, 상황에 따라 참고하시기 바랍니다.

1) 간단한 워크시트를 제시하여 정리하면서 들을 수 있도록 하는 것

중복 기업을 제외하고 총 13개의 기업이 조사되었는데, 이를 정리해두면 학생들이 자신이 조사한 기업 이외에도 다양한 기업을 이해하는 데 도움이 될 것으로 보입니다. 학생들이 동기 수준이 높으므로, 간단한 워크시트만 제공해도 효과가 있을 것 같습니다.

2) 구글 문서 등을 이용하여 협력적으로 다 함께 정리해보는 것

컴퓨터실에서 수업을 듣는 만큼, 공동 구글 문서나 시트를 만들어 협력적 쓰기 방식으로 정리해보는 것도 시도해볼 수 있습니다.

3) 동료평가를 실시하는 것

이번의 경우 단지 기업을 조사하여 발표하는 것이 목적이었기 때문에 평가의 필요성이 크지는 않습니다. 그러나 이후 학생들의 의견을 발표하거나, 주장을 설득할 때 동료평가와 피드백을 활용해보시는 것도 추천 드리는 방법입니다. 온라인으로 진행을 하실 수도 있는데, 구글 폼으로 평가 항목을 미리 만들어두시고 학생들이 다른 학생의 발표를 들으면서 비판적으로 평가해보도록 하는 것입니다. 평가는 받는 것보다는 해보는 것에 더 의미가 있습니다. 다른 학습자에게 제공한 동료평가의 질이 높은 학습자가 학업 성취도가 더 높게 나타난 연구 결과도 있습니다. 더불어 평가 의견은 추후 선생님께서 피드백을 제공하실 때 참고자료로도 활용해볼 수 있습니다.

💡 사전 조사에서 '온·오프라인 플랫폼과 정보 수집 방법'이 고민이라고 말씀하셨습니다. 아래 참고하실만한 레퍼런스를 제안 드립니다.

구분	제목	주요 관찰 내용	QR코드
웹사이트	아산 기업가정신 스쿨	기업가정신 교육 자료	
웹사이트	티타임즈	카드 뉴스 형식의 비즈니스 뉴스	
유튜브 채널	EO	기업가 인터뷰	
유튜브 채널	아이디이고릴라	혁신 사례 클립 영상	
유튜브 채널	교육부TV 나우미래	교육부 미래교육위원 인터뷰	
뉴스레터	뉴닉	시사 뉴스레터	
기타	구글 알리미	관심 키워드 등록 후 메일링 받기	

/2차 현장 참관

1 수업 전개 과정 관찰

- 참관 회차: 7회차
- 주제: 팀별 사업계획서 작성하기

수업 내용

1. 팀별 회사 소개 자료 작성

- 팀별 회사 소개 자료 만들기
 - [미션 1] 회사 리플릿 만들기: 1페이지 전단지
 - [미션 2] 회사 팸플릿 (브로슈어) 만들기: 3~4면의 소책자, 회사 소개, 비전, 조직도, 사업방향 등 포함
- 전단지 제작 도구: 미리 캔버스 사용
- 워크시트
 - CEO, CTO 등 조직 내 역할에 대한 설명
 - 앙트 히어로 캔버스: 고등학생 수준으로 재구성된 비즈니스 모델 캔버스*
 - 우리 팀 기업 만들기 계획서: 경제적/사회적/환경적 성과 등 포함

2. 팀별 발표

- 교사의 활동 랩업, 발표 취지(아쉬운 점은 다음 차시 발표에 반영) 설명
- 팀별 발표
 - 클린: 친환경 만들기 캠페인
 - Wbo Land: 우산/보조배터리 유료대여 사업
 - 리또바기: 이면지 재활용 연습장, 착한 생리대 판매

3. 마무리

- 차시 예고(최종 사업계획서 발표)
- 팀 당 주어진 예산으로 9월 동안 실제 실행해 볼 계획 안내
- 본 활동의 취지 리마인드

주요 관찰 내용

1. 팀별 회사 소개 자료 작성

- 학생들은 소그룹을 이루어 아이디어를 함께 나누고, 디자인 작업은 분담하여 하기도 함.
- 전반적으로 모든 학습자가 동기가 높으며, 협력이 자연스럽게 프리라이더가 없음.
- 서로 편안한 분위기에서 활발하게 아이디어를 나누고 피드백을 주고받음.
- 교사는 디자인보다 내용이 더 중요함을 강조함.
- 미리 캔버스를 제작 도구로 활용하였는데, 특별히 디자인에 많은 노력을 들이지 않더라도 주어진 템플릿을 활용하여 단시간에 산출물을 만드는 데 용이해 보임.
- 학생들이 과제 집착력이 높은 반면, 주어진 활동시간이 다소 부족해 보임.

2. 팀별 발표

- 학생들이 도출한 아이디어가 실제 학교 현장에서 실천까지 가능해보임.
- 팀 내의 의사소통과 협력은 활발하게 이뤄지나, 팀 간 질의응답이나 피드백은 별로 이루어지지 않음.
- 활동의 취지를 극대화하기 위해서는 팀 간 피드백을 더 활발하게 주고받을 수 있도록 촉진하면 좋을 듯.

3. 마무리

- 교사가 본 활동의 취지와 의미를 리마인드하면서 학생들의 노력을 격려함.
- 다음 학기 현장 실행이 기대됨.



2 학생 최종 설문 조사

- 교육 과정 및 효과에 대한 설문(5점 척도)
- 교육 과정(1): 교육 과정에 대한 일반적인 만족도에 대한 질문으로 구성
- 교육 과정(2): 기업가정신 교육 설계 원리에 근거한 질문으로 구성
- 교육 효과: 기업가정신 교육의 인지된 성과에 대한 질문으로 구성

구분	번호	문항	평균	표준편차
교육 과정 (1)	1	수업 시간은 교육 받기에 충분했다.	4.67	.62
	2	수업 장소는 교육 받기에 적절했다.	4.67	.62
	3	교육 자료 이해하기 충분했다.	4.87	.35
	4	선생님은 이해하기 쉽게 수업했다.	4.87	.35
	5	선생님은 학생과 원활하게 소통했다.	4.73	.59
	6	교육은 전반적으로 만족스러웠다.	4.80	.41
전체			4.77	.44
교육 과정 (2)	7	이 수업을 통해서 실생활의 문제를 해결해보는 경험을 하였다.	4.60	.74
	8	이 수업은 학습의 과정을 학생이 주도적으로 이끌어 가도록 허용해주었다.	4.80	.56
	9	친구들과 경쟁보다는 협력을 통해 목표를 달성하도록 격려 받았다.	4.80	.56
	10	이 수업에서는 걱정 없이 다양한 도전과 시도를 해볼 수 있었다.	4.80	.41
	11	학습활동 중 어려움이 있을 때 선생님은 적절한 도움을 주었다.	4.87	.35
	12	선생님은 해결책을 직접 알려주기보다 질문을 통해 스스로 찾아갈 수 있도록 격려해주었다.	4.73	.46
전체			4.77	.46
교육 효과	13	기업가정신이 무엇인지를 더 이해할 수 있게 되었다.	4.80	.56
	14	나의 진로, 꿈에 대해서 더욱 구체적으로 생각해보게 되었다.	4.67	.49
	15	이전보다 더 주도적인 삶의 태도를 가지게 되었다.	4.53	.64
	16	창업을 내 진로로 고려해볼 수 있게 되었다.	4.40	.99
	17	주변의 문제(불편함)에 더 관심을 가지고 보게 되었다.	4.80	.41
	18	더욱 혁신적이고 창의적으로 문제를 해결할 수 있게 되었다.	4.60	.74
	19	더욱 나의 의견을 논리적이고 효과적으로 표현할 수 있게 되었다.	4.67	.49
	20	동료(친구)들과 협업하는 능력을 향상시킬 수 있었다.	4.80	.56
전체			4.66	.50

※ 평균값이 높을수록 우수하며, 표준편차 값이 클수록 응답 점수가 넓게 퍼져있음을 의미합니다.

아산나눔재단 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북

교육 활동지 앙트 히어로 캔버스

문제가 무엇일까?	어떻게 해결할까?	누구에게 필요할까?
무엇이 필요할까? (준비물이나 사실)	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

* 출처: 제1기 아산 티처프러너 기업가정신 교육 커리큘럼 가이드북(2020), '앙트 히어로' 커리큘럼 내 활동지 활용



/ 종합의견

설계원리	관련 내용	의견 사항
1. 실제적 문제 발견 및 해결의 원리	· 7~10차시에 걸쳐 학습자가 학교 내 문제점을 발견하고 이를 해결하기 위한 가상기업을 디자인해보는 활동을 수행함. 이후 다음 학기에는 해당 아이디어를 구체적으로 실천해볼 계획을 갖고 있음.	· 학습자가 주변(학교 내)의 문제를 스스로 발견하고 해결해보도록 설계되어 기업가정신 교육 설계원리에 부합함. · 주어진 시간이 다소 부족하여 실제 맥락에서의 사용자 분석이 충분히 이루어지기 어려웠음.
2. 실학습자 중심의 원리	· 대부분의 활동이 학습자가 주도적으로 수행하도록 설계됨. · 주로 아이디어 도출, 산출물 제작, 발표와 같은 방식으로 진행됨.	· 개발된 커리큘럼 및 수업자료, 관찰 등을 통해 볼 때 전체적으로 학습자 중심의 수업 방식으로 이루어졌음을 알 수 있었으며, 학습자들이 높은 동기 수준을 보이며 참여하였음.
3. 협력학습의 원리	· 대부분의 활동이 4~5인으로 구성된 팀 활동으로 진행됨. · 학습자 최종 설문조사에서 '서로의 의견을 비판하거나 비난하지 않고 서로 배려하고 존중해주는 분위기'에 대한 언급이 다수 발견됨.	· 학습자들의 높은 만족 요인으로서 '협력'이 다수 언급된 바, 협력학습이 적절히 이루어졌음.
4. 긍정적 지지의 원리	· 수업 중 경쟁이나 대회를 하기 위해서가 아니라 배우기 위해서임을 언급하면서, 심리적 안전감을 느낄 수 있도록 함.	· 학습자들이 편안하게 교사에게 질문하고, 의견을 말할 수 있는 분위기였음. 교사는 적절한 재질문을 하거나, 상황에 따라서는 교사가 새로운 아이디어를 제시해주기도 함.
5. 학습환경 제공의 원리	· 상황에 따라 컴퓨터실을 활용하여 필요한 내용을 검색하거나 산출물을 제작할 수 있도록 함.	· 컴퓨터실 환경은 산출물을 제작하는데 적합하지만, 협력활동에 최적화된 공간이라고 보기는 어려움.
6. 과정과 결과 공유 및 확산의 원리	· 클래스 내에서 매 활동에 대한 발표를 통해 학습자들 간 활동 과정과 결과를 공유함.	· 대체로 적극적인 공유가 이뤄졌으나, 팀 간 피드백이 더 활발히 이뤄지면 좋을 듯함. · 이후 활동은 해당 프로그램 수강생의 범위를 넘어서 확산할 수 있는 기회를 제공하는 것도 고려할만함.
7. 윤리성의 원리	· 해당 사항 없음	

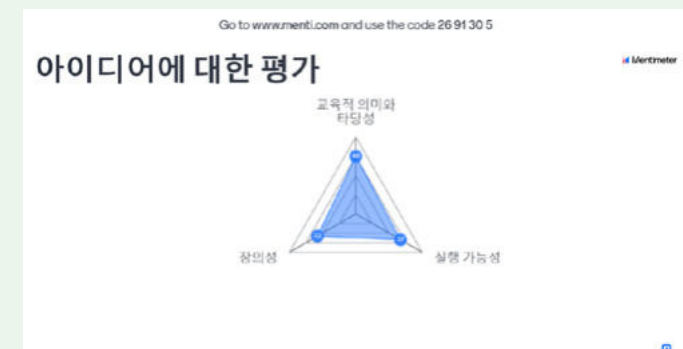
💡 전체 10차시의 커리큘럼이 체계적이고 논리적으로 짜임새 있게 구성되었습니다. 기업이 정신과 관련한 책을 선정하여 함께 읽고, 다양한 사례를 탐구하며, 최종적으로 학습자가 스스로 문제를 발견하여 해결하는 활동까지 이어지는 과정이 기업가정신 교육 프로그램으로서 적절해보입니다. 티처프러너 과정에서 개발한 여러 팀의 커리큘럼을 상황과 학습자에 맞게 적절히 활용하여, 풍성한 사례와 활동을 포함하였습니다.

‘나는 고작 한번 해봤을 뿐이다’라는 책의 선정과 담당 교사의 경험은 학습자들에게 기업가정신의 실천이 멀리 있는 것이 아니라고 생각하게 하기에 충분했을 것으로 보입니다. 또한 독서활동과 연결 지음으로써 생활기록부 작성에 반영하고, 현실적인 관심사일 수 밖에 없는 진학과 취업에 실질적인 도움이 되도록 하여 외재적 동기유발의 효과도 있었으리라 생각됩니다.

💡 기업가정신 교육 설계원리의 대부분의 항목에 부합하였습니다. 특히 학습자가 중심이 되어 활동을 주도하였으며, 서로 배려하고 존중하는 분위기에서 협력학습이 이루어졌습니다. 학교라는 친숙한 맥락에서 학습자가 스스로 문제를 발견하고 이를 해결하기 위한 기업을 제안하는 활동을 통해 기업가정신을 함양할 수 있었습니다.

다만, 주어진 시간이 다소 부족하여 실제 맥락에서 사용자를 분석하고, 사용자를 대상으로 실험해보는 등의 사용자와의 상호작용 기회가 적지 않았을까 생각됩니다.

💡 주요 활동마다 팀 별 발표하고 공유하는 시간을 가졌습니다. 산출물을 만들고 발표하는 것은 매우 자연스럽게 익숙해보였으나, 다른 팀에 대한 피드백을 주고받는 것은 다소 소극적으로 보였습니다. 팀 간 피드백을 주고받고 이러한 평가를 통해 수정·보완할 수 있도록 더욱 더 촉진할 수 있다면 좋겠습니다. 전체적으로 활동 시간이 부족하여 충분한 논의가 이루어지지 못한 측면이 있어 보이나, 만약 학습자가 다른 팀에 적극적으로 의견을 개진하는 것에 심리적인 부담이 있다면 멘티미터와 같은 인터랙티브한 툴을 활용하여 익명으로 피드백을 받는 과정도 가능할 것 같습니다.



※ 멘티미터를 활용하여 팀 발표에 대해 피드백을 주고받은 사례 1



※ 멘티미터를 활용하여 팀 발표에 대해 피드백을 주고받은 사례 2

본 교육과정에서의 활동 과정과 결과를 이번 프로그램에 참여한 수강생들을 넘어서 다른 학생들에게도 공유하고 확산할 수 있었으며, 특히 1학년 학생들이 활동을 이어받아 발전시킬 수 있도록 장치를 마련한 것은 매우 인상적이었습니다. 학년을 이어가는 문화로 정착될 수 있으면 좋을 것 같습니다.

학습자를 대상으로 한 최종 설문조사 결과에서 대부분의 항목이 높은 점수를 보였습니다. '창업을 내 진로로 고려해볼 수 있게 되었다.'라는 항목을 제외하고 모든 문항에서 4.50점 이상(5점 척도)으로 나타나, 교육 과정과 효과에 대한 학습자의 인식이 매우 높았습니다.

학습자 설문조사의 개방형 응답에서 가장 많이 언급된 내용은 협력적 분위기입니다. 서로 비난하지 않고 배려하고 존중하며 아이디어를 나누고, 협력을 통해 프로젝트를 수행한 경험이 주요 만족 요인으로 보입니다.

반면 시간이 부족했다는 응답이 불만족 요인으로 언급되었습니다. 실제 본 커리큘럼에서 학습자가 실제 문제를 발견하고 해결해보는 활동이 7~10차시에 걸쳐 이뤄졌는데, 날짜로는 연속된 4일에 해당합니다. 따라서 학습자들이 아이디어를 실험해보거나, 산출물을 만드는 데 시간이 충분하지 않았을 것으로 보입니다. 이와 같은 프로젝트 기반의 교육 운영이 장기간에 걸쳐 이뤄지는 것과 단기간 집중적으로 이뤄지는 것은 장단점이 있습니다. 장기간에 걸쳐 실시되면 삶의 맥락에서 충분히 관찰하고 실험해볼 수 있는 장점이 있는 반면, 흐름이 깨질 가능성도 존재합니다. 반면 단기간 집중적으로 운영하는 경우에는 해결하고자 하는 문제에 대한 깊은 몰입이 가능합니다.

그런데 지금과 같이 낮에는 정규 과정이 운영되고 방과 후 활동으로 이루어지는 경우, 추가 활동 시간이 확보되기가 어려워 절대적으로 시간이 부족할 수 있습니다. 따라서 이와 같은 상황에서는 현실적으로 가능하다면 주요 활동이 실생활의 맥락에서 충분히 이루어질 수 있도록 운영되는 것도 좋을 것 같습니다.

본 활동에 참여한 많은 학생들이 대학 진학에 도움이 될 것으로 기대하였습니다. 활동 경험이 단순히 경험으로 끝나지 않고, 개인의 학습기록으로 활용될 수 있도록 활동에 대한 성찰을 포함하여 학습 포트폴리오를 만들어보게 하는 것을 추천해드립니다. 포트폴리오 제작까지는 어렵더라도 학습 기록을 잘 관리할 수 있도록 독려해주는 것이 필요합니다. 생각보다 많은 학습자들이 기록하고 백업하는 습관이 없어서 진학이나 취업 등 정작 필요한 상황에서 자료를 찾지 못하는 경우가 많았습니다. 미리 캔버스를 활용하여 제작한 산출물 등도 꼭 다운로드 받아서 백업을 해둘 수 있게 알려주면 좋을 것 같습니다.



세대 간 디지털 장벽 허물기

김성광
전인고등학교 교사

1 커리큘럼 소개

수업 개요	48
수업 계획서	49
프로젝트 결과	55

2 전문가 피드백 및 종합의견

1차 현장 참관	56
전문가 피드백	60
2차 현장 참관	65
종합의견	67

1

커리큘럼 소개

/ 수업 개요

수업명

세대 간 디지털 장벽 허물기

목표

- 디지털 기기에 익숙하지 않은 세대를 만나 인터뷰를 통해 세대 간의 공감을 경험함
- 노인층에게 꼭 필요한 디지털 매뉴얼 및 교육 프로그램을 개발함으로써 따뜻한 마음을 가진 성인으로 성장할 수 있도록 함

기간

2020.07.08 ~ 2020.09.25(1시간씩, 8회차 진행)

대상

전인고 경제 및 사회복지 소스쿨 1학년 ~ 3학년



/ 수업 계획서

01 회차

주제	내용
세상의 변화를 만드는 사람들 1H	<p>[학습목표] 체인지메이커의 의미를 이해하고, 한 문장으로 나만의 정의를 내릴 수 있다. 다양한 체인지메이커 사례를 보고, 체인지메이커의 공통점을 찾을 수 있다.</p> <p>[기대효과] 청소년들이 주위의 문제를 해결한 사례를 보고 자신 주변의 문제를 스스로 해결할 수 있는 용기를 가지고 새롭게 문제를 바라볼 수 있도록 한다.</p> <p>[준비물] 체인지메이커 사례 영상, 전지, 포스트</p> <p>[교수-학습 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 도입: 우리 학교 체인지메이커 사례를 통해 우리 주변의 문제 해결 과정을 살펴본다. • 전개: 우리 학교 체인지메이커 사례를 통해 우리 주변의 문제 해결 과정을 살펴본다. <p>* 체인지메이커란 무엇일까?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이소카가 만든 체인지메이커 영상을 보고 체인지메이커의 의미를 생각해본다. - 키워드를 통해 나만의 체인지메이커 정의를 만든다. <p>* 우리 주변의 청소년들은 어떤 문제들을 해결해 왔을까?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가로등 문제, 경쟁적인 학교 문화 등을 해결한 사례를 분석해본다. - 체인지메이커 활동을 비즈니스 캔버스 모델로 분석해 본다. - 가로등 문제, 경쟁적인 학교 문화 등을 해결한 사례를 분석해본다. - 체인지메이커 활동을 비즈니스 캔버스 모델로 분석해 본다. <ul style="list-style-type: none"> • 정리: <ul style="list-style-type: none"> - 변화를 만들어 내기 위해 필요한 요소는 무엇인지 생각해본다. - 체인지메이커들의 공통점은 무엇인지 생각해본다. <p>[지도상의 유의점] 학생들의 생활과 밀접한 관련한 가지는 사례를 통해 관심을 유도해야 함</p> <p>[평가계획] 500자 내외의 짧은 글쓰기</p>

02 - 03 회차

주제	내용
공감에 기반한 창의적 제품 만들기 2H	<p>[학습목표] 소비자 특성 분석을 통해 사람들의 요구와 필요를 파악할 수 있다. 사람들의 요구와 필요에 공감하여 제품과 서비스 개발 아이디어를 도출할 수 있다.</p> <p>[기대효과] 학생들이 사용자의 필요와 요구에 공감하여 창의적인 제품과 서비스 관련 아이디어를 도출하는 과정에서 기업가정신 분야에서 요구되는 창의성을 기를 수 있다.</p> <p>[준비물] 공감에 기반한 창의적 제품 만들기 카드 및 활동지, 초콜렛 동전</p> <p>[교수-학습 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 도입 * 시각 장애인들의 인터뷰 영상(https://youtu.be/szo1psvJJeE)을 통해 공감을 통한 제품 개발이 중요한 이유에 대해 이야기를 나눈다. * 읽기 자료 보이지 않는 이들을 위한 보이는 디자인(브래들리 타임피스 이야기)을 읽고, 우리 주변에서 유니버설 디자인 필요한 사례에 대해서 이야기를 나눈다. • 전개 * 공감에 기반한 창의적 제품 만들기 <ol style="list-style-type: none"> ① 사용자의 특성이 반영된 16가지 페르소나 카드에서 모둠별로 한 장씩 선택하도록 한다. ② 제품이 가져야 할 특성 및 요구 사항이 반영된 16가지 카드 중 한 장을 모둠별로 선택하도록 한다. ③ 제품이 가져야 할 두 번째 특성 및 요구 사항이 반영된 16가지 카드 중 한 장을 모둠별로 선택하도록 한다. ④ 모둠별로 구체화해야 할 제품 및 서비스가 적어진 16가지 카드 중 한 장을 모둠별로 선택하도록 한다. ⑤ 선택된 조합으로 구상이 어려운 팀에게 카드 2장 교환의 기회를 제공한다. ⑥ 활동지에 선택한 4장의 카드의 내용을 기록하도록 한다. ⑦ 모둠별로 제품 및 서비스에 대한 아이디어를 구상하는 시간 20분을 부여한다. ⑧ 모둠별로 3분간 자신의 제품 및 서비스를 발표하는 시간을 부여한다. ⑨ 모둠별로 부여된 초콜렛 동전을 자신의 모둠 이외의 팀에 투자하는 시간을 부여한다. • 정리 * 활동 전체를 돌아보는 설문을 작성하는 시간을 가진다. * 작성된 설문을 통해 서로의 의견을 나누는 시간을 가진다. <p>[지도상의 유의점] 학생들이 자신들이 선택한 페르소나에 대한 깊은 공감을 통해 제품과 서비스를 설계하도록 지도해야 한다.</p> <p>[평가계획] 제품의 소비자에 대한 적합도, 참신성, 제품 특성의 반영 정도를 각각 5점 척도로 평가</p>

04 회차

주제	내용
문제 발견하기 1H	<p>[학습목표] 학생들이 해결하고자 하는 문제를 관찰을 통해 제시할 수 있다. 자신이 제기한 문제가 많은 사람들에게 공감을 받을 수 있을지 점검한다.</p> <p>[기대효과] 학생들이 자신의 주변을 주의 깊게 관찰하고 해당 문제를 통해 어떠한 변화를 만들 수 있을 지 검토하는 과정에서 문제가 곧 기회임을 인식하게 할 수 있다.</p> <p>[준비물] 관찰일지</p> <p>[교수-학습 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 도입 * 청소년 체인지메이커의 사례를 통해 문제 발견 과정의 중요성을 설명한다. • 전개 * 문제 발견하기와 모둠별로 해결할 문제 정하기 <ol style="list-style-type: none"> ① 자신이 발견한 문제를 발표하고 화이트보드에 붙인다. ② 다양한 문제를 유형별로 분류한다. ③ 다양한 문제 중에 해결되었으면 좋겠다고 생각하는 문제 3가지에 스티커 투표를 진행한다. ④ 가장 많은 투표를 받은 문제를 프로젝트 기간 중 해결할 문제로 선정한다. • 정리 * 각 모둠별로 선정한 문제를 공유한다. * 문제 발견 이후의 활동에 대해서 설명한다. <p>[지도상의 유의점] 발견한 문제가 해결 가능성, 지속 가능성, 수혜 받는 사람의 정도 등의 관점에서 적합한 지 검토한다.</p> <p>[평가계획] 관찰일기 작성의 성실도를 5점 척도로 평가</p>



05 - 06 회차

주제	내용
문제 정의하기와 이해 관계자 지도 그리기 2H	<p>[학습목표] 학생들이 발견한 문제의 근본 원인을 찾을 수 있다. 문제와 관련된 사람들을 파악하고 이해관계자 지도를 그릴 수 있다.</p> <p>[기대효과] 학생들이 발견한 문제를 분석하고 이와 관련된 사람들의 필요와 요구를 발견하는 과정에서 공감에 기반한 제품 및 서비스 개발의 의미를 이해할 수 있게 된다.</p> <p>[준비물] 이해관계자 지도 제작을 위한 캔버스지</p> <p>[교수-학습 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 도입 * 청소년 체인지메이커의 사례를 통해 문제 발견 과정의 중요성을 설명한다. • 전개 * 문제의 원인 찾기와 이해 관계자 지도 그리기 <ul style="list-style-type: none"> · 문제의 근본적인 원인을 찾기 위한 5 WHY 활동 · 문제와 관련된 사람을 모두 찾아 본다. · 문제와 관련된 사람의 어려움과 사람들의 필요와 요구를 연결시켜 이해관계자 지도를 완성한다. * 문제와 관련된 관점 서술문 작성하기 • 정리 * 관점 서술문 내용을 다 같이 공유한다. * 이해관계자 인터뷰 진행의 중요성을 강조한다. <p>[지도상의 유의점] 다양한 이해관계자의 어려움에 공감하면서 이해관계자 지도를 작성하도록 지도한다.</p> <p>[평가계획] 이해관계자 지도의 완성도 5점 척도로 평가</p>

07 회차

주제	내용
이해 관계자 인터뷰 1H	<p>[학습목표] 이해관계자 인터뷰를 통해 그들이 느끼는 어려움을 공감할 수 있다. 인터뷰 내용을 통해 해결책을 구제화 한다.</p> <p>[기대효과] 이해관계자 인터뷰를 통해 사람들이 느끼는 불편함과 이를 해결하기 위한 해결책을 생각해 볼 수 있는 계기를 만든다.</p> <p>[준비물] 비캔버스를 활용하여 이해관계자 인터뷰 공유하기</p> <p>[교수-학습 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 도입 * 이해관계자 인터뷰의 중요성 • 전개 * 구글 잼보드를 활용한 인터뷰 질문 만들기 <ul style="list-style-type: none"> · 이해 관계자의 어려움 파악을 위한 질문 · 이해 관계자 요구 파악을 위한 질문 · 인터뷰 질문지 협업을 통해 만들기 * 비캔버스를 통해 인터뷰 내용 공유하기 • 정리 * 공유된 인터뷰 내용을 통해 해결책을 생각해 본다. * 구체적인 해결책을 만들기 위한 다음 차시 수업을 안내한다. <p>[지도상의 유의점] 비대면 방식으로 인터뷰를 진행할 때의 어려움을 안내한다.</p> <p>[평가계획] 인터뷰 질문지 내용의 완성도 및 충실성 5점 척도로 평가</p>

08 회차

주제	내용
해결책 구체화하기 1H	<p>[학습목표] 인터뷰를 통해 도출된 요구를 해결하기 위한 방안을 제시할 수 있다. 해결책을 실행하기 위한 구체적인 실행계획을 세운다.</p> <p>[기대효과] 인터뷰를 통해 도출된 요구를 해결하기 위한 구체적인 솔루션을 만드는 방법을 배울 수 있다.</p> <p>[준비물] 스마트폰 사용자 교육 매뉴얼 자료</p> <p>[교수-학습 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 도입 <ul style="list-style-type: none"> * 공감에 기반한 문제 발견과 해결 관련 영상 • 전개 <ul style="list-style-type: none"> * 인터뷰 내용 유목화하여 정리하기 * 인터뷰를 통해 알게 된 요구 사항 공유하기 * 필요와 요구를 해결하기 위한 구체적인 대안 제시하기 * 대안을 구체화하기 위한 실행계획 세우기 • 정리 <ul style="list-style-type: none"> * 구체적 실행 계획의 실행 가능성 여부를 다시 한번 점검한다. * 앞으로의 실천을 위한 서로간의 실천 약속을 한다. <p>[지도상의 유의점] 비대면 방식으로 프로젝트를 진행할 경우를 고려하여 수업을 전개해야 함</p>

프로젝트 결과

세상에 좋은 영향을 더하기 하는 사람들의 모임

전인플러스

Q 어떤 문제를 포착했나요?

A 디지털정보화역량 수준에서 50대는 국민 평균의 80% 수준이지만 60대는 34.3%, 70대 이상은 8.5%로 급격히 떨어진다는 기사를 읽었습니다. 노인 분들의 디지털 소외현상이 우리 사회의 큰 문제점이라는 생각이 들었습니다.

Q 해결방안은 무엇인가요?

A 실버 세대를 위한 스마트폰 1:1 사용자 교육을 계획하였습니다. 이를 위해 실버 세대가 알기 쉽게 제작한 스마트폰 사용자 매뉴얼을 프로토타입으로 제작하였습니다.

Q 이 활동을 통해 어떤 가치가 창출되었나요?

A 세대간 디지털 격차의 문제를 실감하고, 주위의 사람들에게 직접 인터뷰를 진행하여 그분들의 상황에 공감해볼 수 있었습니다. 그 과정에서 어려움을 겪고 있는 분들의 문제를 해결할 수 있는 매뉴얼을 제작하였습니다.

Q 문제점은 어떤 것이 있었나요?

A 처음에는 세대간 디지털 기기 사용 격차에 따른 정보활용도 차이를 알리는 캠페인 전개할 계획이었으나 코로나 19의 장기화로 구체적 실천이 계속 지연되었습니다. 얼른 상황이 나아져서, 노인분들을 직접 만나 뵙고, 스마트폰 사용법을 알려드리고 싶습니다.





2

전문가 피드백 및 종합의견

/ 1차 현장 참관

1 수업 전개 과정 관찰

- 참관 회차: 2~3회차
- 주제: 공감에 기반한 창의적 제품 만들기

수업 내용 	주요 관찰 내용 
1. 아이스 브레이킹	1. 아이스 브레이킹
<ul style="list-style-type: none"> · 졸업생 퍼실리테이터가 진행하는 빙고 게임 	<ul style="list-style-type: none"> · 졸업생 퍼실리테이터가 참여하여 학습자와의 공감대를 형성함. 이를 통한 동기 유발 효과 기대됨.
2. 종이 뒤집기 게임	2. 종이 뒤집기 게임
<ul style="list-style-type: none"> · 상품을 걸고 팀별 종이 뒤집기 게임 - 게임 설명 - 팀별 의사소통 규칙 정하기 - 게임 3사이클 	<ul style="list-style-type: none"> · 학생의 참여도가 매우 높았으며, 신체를 움직임으로써 오후 시간의 나른함을 이기고 학습 준비도를 높일 수 있을 것으로 생각됨. · 교사는 학생들의 질문을 듣고 재질문 하거나, 학생의 이야기로부터 답을 이끌어내는 대화를 함. · 단 게임이 이후 학습활동과의 연계성이 있으면 더 좋을 것 같음.

3. 제품 디자인 아이디어

- 오전 학습내용 상기
- 페르소나 카드를 활용한 제품 아이디어 제안 게임
 - 게임 룰 설명, 사례 소개
 - 게임 실시: 카드 뽑기, 학생 아이디어에트, 시안 스케치
 - ① 열정이 과도한 교사를 위한 도전적이고 놀라운 자동차
 - ② 부유한 농부를 위한 친환경적이고 위로가 되는 스마트폰
 - ③ 길치인 운전사를 위한 부드럽고 흥분시키는 텔레비전
- 팀별 대표자 발표
- 교사 피드백

4. 학습 활동 안내 및 차시 예고

- 문제발견 숙제 안내
- 불편한 점 찾기
- 짝과 서로 인터뷰 해보기
- 사례 소개

3. 제품 디자인 아이디어

- 학습자 특성이 상이한 상황(경제 동아리 학생들은 경험이 있는 반면, 사회복지 동아리 학생들은 경험이 없음)이었음.
- 퍼실리테이터가 참여한 조와 그렇지 않은 조가 있었으며, 퍼실리테이터가 주로 팀원으로서의 역할을 하는 것처럼 보임.
- 교사는 교실을 돌아다니며 질문에 답하고, 시간을 관리하는 역할을 함.
- 앞 게임(종이 뒤집기) 결과에 따라 발표순서가 달라짐.

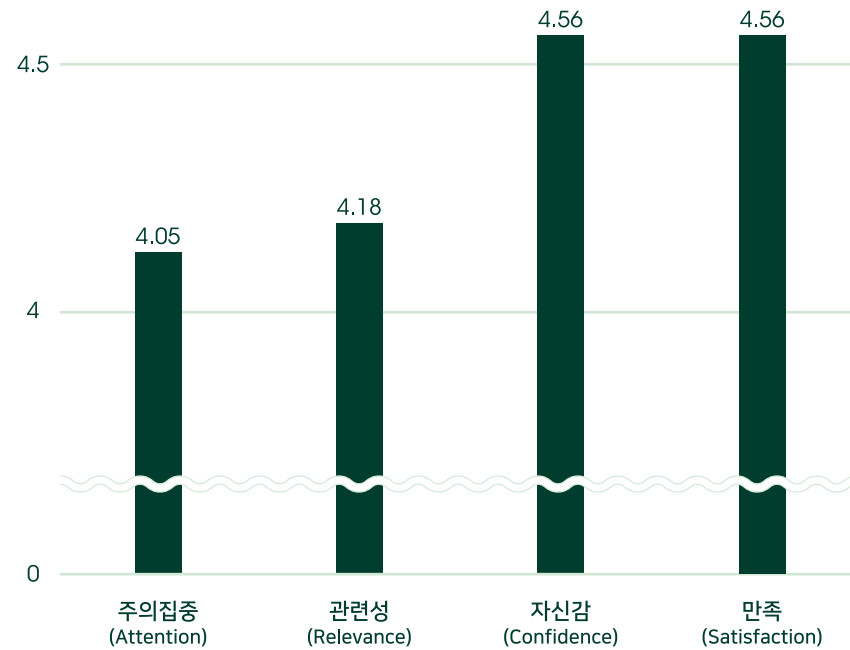
4. 학습 활동 안내 및 차시 예고

- 시청각 자료를 활용하여 타 학교의 구체적인 사례를 제시하여 학습자들의 이해를 도모함.



2 학생 중간 설문 조사

- 설문조사일: 2020.07.10
- 응답자: 12명
- 응답 결과



* ARCS 항목별 양적 결과(5점 척도, n=12)

구분	번호	문항	평균	표준편차
주의집중 (Attention)	1	이 수업은 나의 주의집중을 이끈다.	4.42	.67
	2	이 수업에서의 질문이나 문제는 나의 호기심을 유발한다.	4.42	.67
	3	선생님은 이 수업에서 다양하고 흥미로운 수업 방법을 사용한다.	4.83	.39
전체			4.05	4.56
관련성 (Relevance)	4	이 수업에서 다루는 내용은 나에게 유용하다.	4.33	.89
	5	나는 이 수업에 적극적으로 참여한다.	4.00	1.21
	6	이 수업의 내용은 내가 원래 알고 있는 지식이나 경험과 관련이 있다.	3.75	1.14
전체			4.18	4.03
자신감 (Confidence)	7	이 수업은 너무 쉽지도 너무 어렵지도 않고 적절하다.	4.17	1.03
	8	내가 열심히 노력한다면 이 수업에서 좋은 결과를 얻으리라 믿는다.	4.69	.65
	9	이 수업에서 내가 잘 할 수 있는지 없는지는 나의 노력에 달려있다.	4.83	.40
전체			4.56	.64
만족 (Satisfaction)	10	나는 이 수업이 즐겁다.	4.42	.79
	전체			4.56

※ 평균값이 높을수록 우수하며, 표준편차 값이 클수록 응답 점수가 넓게 퍼져있음을 의미합니다.

/ 전문가 피드백

전체적으로 게임 요소가 포함된 학습자 중심의 팀 활동으로 수업이 진행되어 기업가정신 교육 설계원리에 부합하는 좋은 수업이었습니다. 수업 자료 검토, 수업 장면 참관, 학습자 중간 설문 조사 등을 토대로 아래와 같이 의견을 제안하여 드립니다.



💡 졸업생 퍼실리테이터의 참여는 학습자와의 유대감을 형성하고 동기를 유발하는 역할을 할 수 있을 것으로 기대되며, 매우 좋은 시도였다고 평가합니다.

💡 다만 수업 참관 시 졸업생 퍼실리테이터가 한 명의 팀원으로서의 역할을 수행하는 것으로 보였습니다. 특별히 퍼실리테이터가 팀 내에서 적극적으로 의견을 내지 않는 학생에게 적절한 촉진 질문을 하는 등의 역할을 수행할 수 있다면 더 높은 효과를 얻을 수 있을 것으로 보입니다. 선생님께서 사전에 졸업생 퍼실리테이터에게 퍼실리테이션에 대한 간단한 안내를 해주시는 것도 좋을 것 같습니다.

인공 강우 만들기	
개요	방 안에서 어떻게 비를 내리게 하나? 이 질문을 통해 보다 창의적인 생각을 하고 협동적인 그룹 활동을 하는 능력을 키울 수 있다. 15명 이상이 원형으로 함께 모여 작은 빗소리를 만들었다가 강력한 폭풍을 만들고 다시 작은 빗소리를 만든다.
학습목표	· 어색함을 없애고 강의실에 활기를 불어 넣어준다. · 문제를 해결할 때 보다 창의적으로 생각하도록 도와준다. · 움직임이 학습과정에서 어떻게 활발한 구성요소가 될 수 있는지 느껴본다.
방법	1. 연습(8분) - “지금 당장 교실에서 비를 내리게 하고 싶다면 어떻게 해야 할까?”와 같은 질문으로 시작한다. - 교육생들이 어깨를 나란히 하여 원형을 만들게 하고 오른쪽에 있는 사람이 하는 행동을 따라 하도록 지시한다. - 연달아 진행하며 멈추지 않는다. ① 함께 손 문지르기 ② 손가락 튕기기 ③ 손으로 허벅지 때리기 ④ 허벅지 때리며 발 동동 구르기 ⑤ 다시 허벅지 때리기 ⑥ 다시 손가락 튕기기로 돌아오면 폭풍은 약해지기 시작: 이전 방식 반복 ⑦ 가벼운 비가 내리도록 손을 함께 문지르며 끝내기: 이전 방식 반복 2. 결과보고 - 어떻게 비를 내리게 할지 질문했을 때, 왜 ‘소리’나 다른 방법을 고려하지 않았는가? - 기회 창출에 대해 어떻게 생각하는가? 문제해결인가? - 원형을 만들라고 했을 때 어떤 반응이었던가? - 훈련 전, 중, 후 어떻게 느꼈는가?

마시멜로 타워	
개요	20개의 스파게티 면, 1미터의 테이프와 줄을 이용해 그 상단에 마시멜로를 지탱하는 독립 구조물을 누가 가장 높게 만들 수 있는지 경쟁한다. 이 연습은 불확실한 조건에서 창업가가 실험 및 반복 학습을 통해 환경에 대한 정보를 탐색함을 보여준다.
학습목표	· 인과논리와 효과논리의 대조적 개념을 실습하고 배운다. · 행동과 비교하여 계획이 언제 적절한지 설명한다. · 실험 기법을 사용한다.
방법	1. 방법 소개(5분) - 마시멜로 챌린지의 목표와 규칙을 확실히 설명해준다. - 목표: 가장 높은 독립 구조물을 만드는 것 - 규칙: 마시멜로 전체가 구조 상단에 있어야 한다. 스파게티 면, 줄, 테이프를 끊어도 된다. 18분 동안 진행한다. 2. 게임실시(20분) - 방을 돌아다니며 다른 팀에서 사용하는 프로세스를 기록한다. - 팀에게 시간을 알려준다. 3. 결과 확인(5분) - 구조물 높이 측정 및 우승팀 확인 4. 성찰(15분) - 구조물 제작에 어떤 프로세스를 사용했는가? - 무엇이 잘못되었는가? - 어떻게 처리하였는가?

컵 쌓기 시험	
개요	기업 성장을 관리하며 겪는 운영상의 어려움을 경험해볼 수 있다. 기업가는 회사가 빠르게 성장함에 따라 대개 사업 프로세스를 조정하고 완전히 새로운 시스템을 만들게 되며, 이를 바탕으로 기업이 확장된다. 기존 운영으로는 한계가 있고 제대로 성장하기 어렵기 때문이다. 컵 쌓기 시험을 통해 물리적인 도전을 연습해보면서 새로운 프로세스 설계 방법을 배우고 이를 실행하며 성장하는 방법을 학습한다.
학습목표	· 기업 성장 관리에서 발생하는 운영상의 어려움을 경험한다. · 경쟁 상황에서 시스템과 프로세스의 중요성을 평가한다. · 실무적 경쟁 시뮬레이션에서 새로운 프로세스를 분석하고 실행한다.
방법	1. 4인 컵 쌓기 시험(10분) - 4명의 교육생을 선발하여 28개의 컵을 이용해 한 층씩 올라갈수록 컵 수가 줄어드는 피라미드 구조물을 쌓고 다시 무너뜨리는 시험을 한다. - 정확한 피라미드 형태를 제시하고 반드시 이 형태로 쌓아야함을 강조한다(창의적인 설계 과제가 아님을 강조)

2. 수업 결과 보고(10분)


- 우승자가 승리한 이유는?
- 가장 빠른 프로세스는?
- 접근 방식에 대해 알게 된 것은?
- 피해야 할 접근 방식은?

3. 팀(2~4명) 대항 컵 쌓기 시험(10분)

- 가장 빠르게 컵을 쌓은 2명을 선정해 팀원을 고르도록 하고 팀 대항전으로 대결
- 같은 방식으로 91개의 컵으로 가능한 한 가장 높은 피라미드를 쌓고 무너뜨리도록 한다(도전의 규모가 극적으로 달라짐). 설명 없이 빠르게 진행시킨다.

4. 수업 결과 보고 및 비디오 시청(15분)

- 우승자가 승리한 이유는?
- 가장 빠른 프로세스는?
- 접근 방식에 대해 알게 된 것은?
- 이 시험에 참여했다면 어떤 점을 다르게 했겠는가?
- 91개와 28개에서 오는 차이는 어떤 영향을 미쳤는가? 연습에서 얻은 교훈은 무엇인가?



*출처: Neck, Greene, & Brush (2018). 기업가정신 교수법 (이우진, 이채원 역). 비앤엠북스

참관 수업 중 두 종류의 게임이 실시되었습니다. 두 번째 게임이 주요 학습 활동이었으며, 첫 번째 게임은 특별한 학습 목표를 달성하기 위한 것이라기보다는 학습자의 동기를 유발하기 위한 장치였던 것으로 보입니다. 첫 번째 게임 또한 이후 활동과의 연계성이 있는 메시지가 포함된다면 더 유익할 것으로 생각합니다. 아래는 기업가정신 관련 메시지를 전달할 수 있는 게임의 사례입니다. ⇒ 더 많은 사례를 알고 싶으시면, '기업가정신 교수법(Neck, Greene, & Brush, 2018)'과 'Teampedia' 웹사이트를 참고해보시기 바랍니다.

학습자 중간 설문 조사 결과 전반적으로 높은 동기 수준을 보이는 것으로 나타났습니다. 그러나 관련성(relevance) 항목에서 상대적으로 낮은 점수를 보였으며, 구체적으로는 문항 6번('이 수업의 내용은 내가 원래 알고 있는 지식이나 경험과 관련이 있다.')의 응답이 평균 3.75(표준편차 1.14)로 가장 낮았습니다. 일반적인 관련성 제고 전략은 아래와 같습니다.

구분	개념과 처리 질문	주요 지원 전략(예)	
관련성 (Relevance)	목표 지향성 (goal orientation)	어떻게 학습자의 필요를 잘 충족시킬 수 있을까? (그들의 필요를 알고 있는가?)	교육의 유용성을 설명하는 문장이나 사례를 제공하라. 그리고 목표를 제시하거나 학습자로 하여금 목표를 정의하게 하라.
	동기 부합 (motive matching)	학습자의 학습 유형이나 개인적 관심사와 나의 교육 내용을 어떻게, 언제 연결시킬 수 있을까?	개인적 성취의 기회, 협력 활동, 지도력의 책임, 긍정적인 역할 모델을 제공함으로써, 학습 내용을 학습자의 동기나 가치와 부합하게 하라.
	친숙함 (familiarity)	어떻게 학습자의 기대와 교육 내용을 연결시킬 수 있을까?	학습자의 일이나 배경과 관련된 구체적인 사례와 비유를 제공함으로써, 학습 자료와 개념에 대해 친밀감을 느끼게 하라.

6번 문항에서 상대적으로 낮은 점수를 보인 것은 관련성 전략 가운데 친숙함 측면에서 낮은 결과를 보인 것으로 해석 가능합니다. 친숙함을 향상시키기 위해서는 학습자에게 친숙한 상황으로부터 이끌어낸 구체적인 사례를 사용하는 것이 도움이 됩니다. 학습자에게 친숙한 맥락으로부터의 문제 발견이 참관 이후 다루어진 바, 이런 측면에서는 후반부 수업에서는 친숙함이 향상되었을 것으로 예상해볼 수 있습니다. 일반적인 친숙함 향상을 위한 전략은 아래와 같이 제안됩니다.

구분	전략	
친숙함 (familiarity) 향상을 위한 전략	과거 경험과의 연결	1. 학습 내용에 학습자가 이미 가지고 있는 기술이나 지식을 어떻게 발전시킬 수 있는지에 관한 명시적인 진술을 포함하라. 2. 현재의 학습 자료를 학습자에게 이미 익숙한 과정, 개념, 기술과 연결시켜 줄 수 있는 비유(analogies) 나 비유(metaphors)를 활용하라.
	개인에 따라 다른 접근법	3. 과제의 내용에 관해 학습자에게 선택권을 줘라. (예를 들어, 학습자가 적어도 일부 과제에 대해서는 개인적으로 관심 있는 사례나 주제를 선택할 수 있도록 허용하는가?) 4. 과제의 형식에 관해 학습자에게 선택권을 줘라. (예를 들어, 학습자가 주어진 목적을 달성하기 위해 다양한 수단을 선택할 수 있도록 허용하는가?)

※ ARCS 이론에 근거한 동기 촉진 전략에 대해 더 많은 지침을 알고 싶으시면, "학습과 수행을 위한 동기 설계(Keller, 2013)"를 참고해보시기 바랍니다.

💡 페르소나 카드 게임에서 학습자에게 선택권을 주는 장치를 포함시킬 수도 있을 것 같습니다. 첫 번째 게임의 우승 팀에게는 카드 교환권을 주어 형용사 카드를 원하는 카드로 교환할 수 있도록 하는 방법도 가능해 보입니다.

💡 사전 조사에서 '자발적 문제 발견과 사회적 가치의 연결'이 고민이라고 하신 점에 맞춰서 피드백 드립니다.

수업 참관 시 주변 일상에서 문제를 발견할 수 있도록 과제를 제시하면서 다른 학생들의 문제해결 사례를 제시하였습니다. 이는 막연한 불안감을 낮추고, 학습자의 창의적인 사고와 행동을 촉발시키는 역할을 할 수 있어 좋은 방법입니다. 한편 이 때 실패 사례를 함께 제시하는 것도 도움이 될 수 있습니다. 실패 사례를 제공하는 것은 학습자들에게 실수와 실패도 용인된다는 관대함을 보여주고 창의적인 행동에 도전할 수 있게 해줍니다.

또한 제한된 시간과 공간 안에서 문제를 발견하도록 하지 않고 과제로 문제를 발견할 수 있도록 여유를 준 점 또한 긍정적으로 판단됩니다. 이번에는 일정상 하루 이내의 시간이 주어졌지만, 만약 교육 프로그램이 장기간 실시된다면 보다 긴 시간동안 주변을 관찰하면서 문제를 발견할 수 있을 것으로 보입니다.

💡 장기적인 관점에서 학습자들이 작은 문제해결의 경험을 누적하고, 기업가정신을 발휘한 경험에 대해 만족감을 느낀다면 이후 일상의 삶 속에서 문제를 발견하기 위한 관심과 동기를 이끌어낼 수 있을 것입니다. Keller(1987)의 ARCS 이론에서도 동기 설계 요인 가운데 만족감(satisfaction)이 포함된 이유가 바로 그것입니다. 이번 교육 경험에의 높은 만족도가 향후 유사한 학습에의 동기로 이어질 수 있으므로, 이번 교육에서 학습자들의 노력과 성취에 대한 긍정적인 감정을 강화할 수 있는 피드백을 제공해주시기를 권해드립니다. 이번 학습 경험에서 갖게 된 관심 분야에 대한 추가 학습 방법을 안내해 주시거나, 새로운 적용 사례를 찾아볼 수 있도록 안내해주시는 것도 도움이 되겠습니다.

💡 충분한 시간이 주어진다면 혁신과 사회적 가치가 공존하거나 상충되는 사례에 대한 토론 활동을 하는 것도 학습자들의 문제에 대한 관점을 확장시키는 데 도움이 될 것으로 보입니다.

/ 2차 현장 참관

1 수업 전개 과정 관찰

- 참관 회차: 7회차
- 주제: 이해 관계자 인터뷰

수업 내용	주요 관찰 내용
<p>1. 인터뷰 결과 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> · 노년층 스마트폰 사용에 대한 사용자 인터뷰 과제 결과 공유 · 인터뷰 소감 나누기 	<p>1. 인터뷰 결과 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> · 비캔버스를 활용하여 질문 내용에 대한 답변을 학생들별로 공유하였음. · 참여관찰, 공공데이터 포털 통계 확인 등 후속 과정에 대한 구체적인 피드백을 제공함. · 이후 계획대로 추천 사회적경제 센터와의 협의로 실행까지 이어진다면 매우 의미 있는 경험이 될 것으로 기대됨 · 대면(3학년) + 비대면(2학년) 하이브리드 수업 상황이었음에도 불구하고 적절한 기기와 매체 활용으로 수업이 비교적 원활하게 진행되었음.
<p>2. 해결책 고안</p> <ul style="list-style-type: none"> · 스마트폰 사용에의 어려움에 대해서 대안 제시 	<p>2. 해결책 고안</p> <ul style="list-style-type: none"> · 학습 방법에 대한 안내가 구체적으로 제시됨 (비캔버스 기능 시연, 해결책 예시 제공, 활동 시간 안내 등)
<p>3. 프로토 타이핑 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> · 3D 디자인 걸스 사례 영상 시청 	<p>3. 프로토 타이핑 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> · 이전 활동(마시멜로우 챌린지)의 교훈과 연결시켜 영상 내용에 대해 추가적으로 설명해줌.
<p>4. 인사이트 전인 프로젝트</p> <ul style="list-style-type: none"> · 전인고 학생 대상 소식지 작성 내용 공유 및 피드백 	<p>4. 인사이트 전인 프로젝트</p> <ul style="list-style-type: none"> · 실제 세상의 최근 이슈를 학습의 제재로 활용함(예. 코로나19와 환율) · 구체적인 피드백을 제공함(예. 이미지 추가, 대상을 고려하여 퇴고, 데이터 업데이트 등) · 독자를 고려한 글쓰기 연습과 디지털 리터러시 향상에 도움이 되는 활동으로 사료됨. · 비캔버스 코멘트 기능을 이용해서 학습자간 동료 피드백도 주고받을 수 있으면 도움이 될 것으로 생각됨.

2 학생 최종 설문 조사

- 교육 과정 및 효과에 대한 설문(5점 척도)

- 교육 과정(1): 교육 과정에 대한 일반적인 만족도에 대한 질문으로 구성
- 교육 과정(2): 기업가정신 교육 설계 원리에 근거한 질문으로 구성
- 교육 효과: 기업가정신 교육의 인지된 성과에 대한 질문으로 구성

구분	번호	문항	평균	표준편차
교육 과정 (1)	1	수업 시간은 교육 받기에 충분했다.	4.08	0.76
	2	수업 장소는 교육 받기에 적절했다.	3.92	1.04
	3	교육 자료 이해하기 충분했다.	4.38	0.65
	4	선생님은 이해하기 쉽게 수업했다.	4.38	0.65
	5	선생님은 학생과 원활하게 소통했다.	4.23	0.83
	6	교육은 전반적으로 만족스러웠다.	4.15	0.80
전체			4.19	0.70
교육 과정 (2)	7	이 수업을 통해서 실생활의 문제를 해결해보는 경험을 하였다.	4.08	0.76
	8	이 수업은 학습의 과정을 학생이 주도적으로 이끌어 가도록 허용해주었다.	4.08	0.76
	9	친구들과 경쟁보다는 협력을 통해 목표를 달성하도록 격려 받았다.	4.15	0.69
	10	이 수업에서는 걱정 없이 다양한 도전과 시도를 해볼 수 있었다.	4.15	0.69
	11	학습활동 중 어려움이 있을 때 선생님은 적절한 도움을 주었다.	4.15	0.80
	12	선생님은 해결책을 직접 알려주기보다 질문을 통해 스스로 찾아갈 수 있도록 격려해주었다.	4.15	0.69
전체			4.13	0.68
교육 효과	13	기업가정신이 무엇인지를 더 이해할 수 있게 되었다.	4.15	0.69
	14	나의 진로, 꿈에 대해서 더욱 구체적으로 생각해보게 되었다.	4.15	0.69
	15	이전보다 더 주도적인 삶의 태도를 가지게 되었다.	4.08	0.86
	16	창업을 내 진로로 고려해볼 수 있게 되었다.	4.23	0.73
	17	주변의 문제(불편함)에 더 관심을 가지고 보게 되었다.	4.23	0.73
	18	더욱 혁신적이고 창의적으로 문제를 해결할 수 있게 되었다.	4.23	0.73
	19	더욱 나의 의견을 논리적이고 효과적으로 표현할 수 있게 되었다.	4.15	0.90
	20	동료(친구)들과 협업하는 능력을 향상시킬 수 있었다.	4.23	0.73
전체			4.18	0.67

※ 평균값이 높을수록 우수하며, 표준편차 값이 클수록 응답 점수가 넓게 퍼져있음을 의미합니다.

/ 종합의견

설계원리	관련 내용	의견 사항
1. 실제적 문제 발견 및 해결의 원리	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인씽킹의 전 과정을 압축적으로 경험하면서 사용자 인터뷰를 통한 공감에 충분히 이루어졌으며, 이에 기반하여 해결책을 제안함. · 문제 발견이 발산적인 상황에서 이뤄지지 않고, 디지털 기기 사용에 대한 세대간 격차라는 제한된 범위 안에서 이루어졌음. 	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인씽킹을 적용하여 학습자가 스스로 문제를 구체화하고, 해결안을 제시해보는 경험을 하도록 설계되어 기업가정신 교육 설계원리에 부합함. · 문제 발견에 범위를 제한한 것은 학습자에게 적절한 수준의 가이드라인을 제시한 것으로 판단됨.
2. 학습자 중심의 원리	<ul style="list-style-type: none"> · 대부분의 활동이 학습자가 주도적으로 수행하도록 설계됨. · 아이디어를 도출하고 발표하여 공유하는 방식으로 대부분의 학습활동이 이루어짐. 	<ul style="list-style-type: none"> · 개발된 커리큘럼 및 수업자료, 참관 등을 통해 볼 때 전체적으로 학습자 중심의 수업 방식으로 이루어졌음을 알 수 있었음. · 학습자들이 학습자 중심 수업 방식에 익숙해보였음.
3. 협력학습의 원리	<ul style="list-style-type: none"> · 후반부에 코로나로 인한 온라인·오프라인 하이브리드 방식의 수업이 진행됨에 따라 비컨버스 등의 도구를 활용한 컴퓨터기반 협력학습이 실시됨. · '공감에 기반한 창의적 제품 만들기' 활동에서 졸업생 퍼실리테이터가 포함된 소그룹별 활동이 이루어졌음. · 전체적인 문제 해결 과정이 협력적으로 실시되었음. 	<ul style="list-style-type: none"> · 온라인·오프라인 하이브리드 방식의 수업 시 적절한 디지털 협력 도구가 사용되었음. · 졸업생 퍼실리테이터는 학습자들과의 공감대와 유대감을 형성하였으나, 학습자와 함께 한 명의 팀원으로서의 역할을 수행함.
4. 긍정적 지지의 원리	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 아이디어를 비교적 자유롭게 제시함. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자유롭고 편안한 분위기에서 수업이 진행됨.
5. 학습환경 제공의 원리	<ul style="list-style-type: none"> · 소그룹 활동이 가능한 물리적인 환경이 갖추어져 있었으며, 상황에 따라 졸업생 선배가 퍼실리테이터로 참여하였음. · 수업의 후반부는 컴퓨터기반협력 학습 도구를 활용하여 온·오프라인 통합 수업이 진행됨. 	<ul style="list-style-type: none"> · 물리적인 공간은 협력학습에 적합하였으며, 이후 온·오프라인 통합 상황에서도 적절한 디지털 도구를 활용하여 무리 없이 진행됨.

<p>6. 과정과 결과 공유 및 확산의 원리</p>	<p>· 기존 계획으로는 춘천 사회적경제센터와 연계하여 실행까지 연결하고자 하는 계획이 있었으나, 코로나의 장기화로 어려워짐.</p>	<p>· 계획대로 실천까지 연결되었다면 학생들에게 생생한 리얼월드의 경험을 제공해줄 수 있었을 것으로 생각됨.</p>
<p>7. 윤리성의 원리</p>	<p>· 전체적으로 활동의 주제가 노인에 대한 공감을 기반으로 이루어졌으며, 유니버설 디자인의 개념을 학습하였음.</p>	<p>· 전체적인 과정에서 공감에 기반한 인간중심 디자인을 학습하였음.</p>



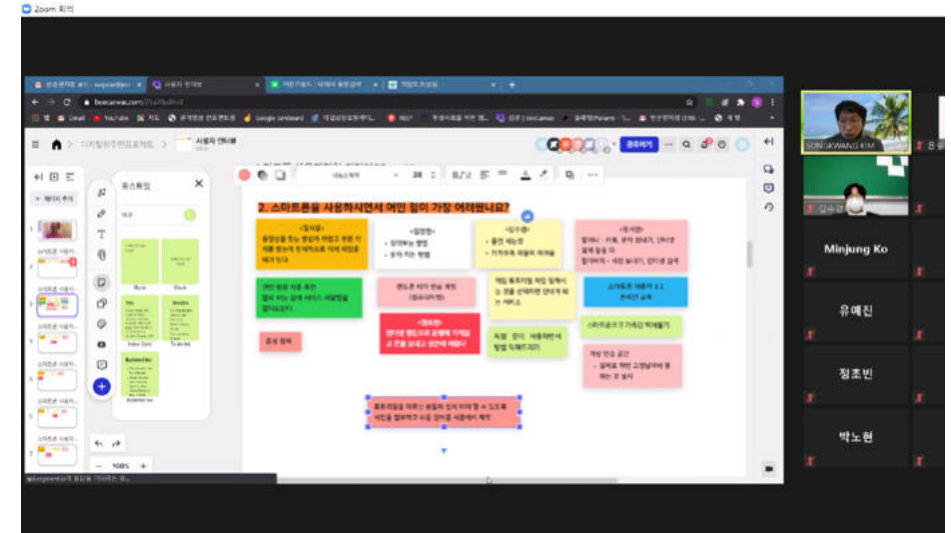
전체 커리큘럼이 디자인씽킹에 기반하여 짜임새 있게 구성되었습니다. 특히 전반부에 체인지메이커 활동 사례와 유니버설 디자인에 대한 학습과 더불어 공감에 기반한 창의적 제품을 만들어보는 게임 활동을 통해서 '공감' 마인드셋을 갖출 수 있었을 것으로 보입니다. 이후 '공감'에 대한 마인드셋을 디지털 세대 격차 해소를 위한 프로젝트로 적용할 수 있었을 것으로 보입니다.

기업가정신 교육 설계원리의 대부분의 항목에 부합하였으며, 학습자가 중심이 되어 활동을 주도하였습니다.

세대간 디지털 격차라는 주제로 프로젝트를 설계한 것은 '공감'에 기반한 인간중심의 프로젝트 활동을 이끌어내기 위한 적절한 장치였다고 생각합니다. 학습자들이 자유롭게 관심사에 따라 발산적으로 프로젝트의 주제를 탐색할 수도 있지만, 제한된 시간 안에 목표한 경험을 만들어내기 위해서 적절한 가이드라인을 제시하는 것도 가능하다고 판단합니다.

리얼월드 경험을 만들어내기 위해서 많은 노력을 하셨던 것으로 보입니다. 졸업생 퍼실리테이터를 초청하여 학교밖 자원을 연결하신 점, 실제 노인 대상 인터뷰를 수행하도록 한 점 등이 그러합니다. 또한 춘천 사회적경제센터와 연계하여 실제 아이디어를 실행하는 것까지 계획이 있었음에도 불구하고, 통제 불가능한 코로나 상황으로 불가하게 되어 아쉽습니다.

만약 코로나 상황을 예측하고 리얼월드와 연계된 기업가정신 교육을 계획할 수 있었다면 비대면 상황 하에서 실천 가능한 주제로 제한하는 방법도 있었을 텐데, 상황을 예측하기 어려웠던 올해의 특수성이 큰 제약이 되었던 것 같습니다. 코로나 상황에서 기업가정신 교육 프로젝트의 주제를 제시한다면, 언택트(untact) 환경에서 소외되는 장애인과 같은 실제 상황을 활용하는 방법도 가능할 것입니다.



온라인 수업 참관 모습

학습자 최종 설문조사 결과에서 대부분의 항목이 4점 이상으로(5점 척도) 높은 점수로 나타났습니다. '수업 장소는 교육받기에 적절했다'라는 항목에서 평균 3.92로 나타나 상대적으로 낮은 점수를 보였습니다. 수업 후반부가 코로나로 인해 온라인과 오프라인을 통합한 형태로 진행되어 다소 불편함이 있었던 것이 아닌가 추측됩니다. 두 번째 참관 시 비컨버스와 같은 적절한 디지털 협력도구를 활용하여 비교적 원활하게 온-오프라인 통합 수업이 진행되었으나, 몇몇 학습자의 음성이 매끄럽지 않은 등 의사소통이 대면수업에서 만큼 자유롭게 이뤄지기는 어려웠습니다.

학습자 설문조사의 개방형 응답에서 긍정적으로 언급된 요소는 학습자 스스로 평소에 생각하지 못한 아이디어를 도출하고, 사회적 문제를 해결하기 위한 다양한 시도를 해본 점이었으며, 반면 부정적 요소로는 시간 부족, 많은 발표 활동, 실행으로 연결되지 못한 것에 대한 아쉬움이 언급되었습니다.

두 차례에 걸친 참관 결과, 학습자들이 아이디어를 도출하고 발표를 통해 공유하는 것이 익숙하고 자연스러워 보였습니다. 추가 제안을 한다면, 각 활동에 대한 동료평가를 도입해보는 것을 추천 드립니다. 학습자중심의 활동에서 교사의 피드백도 중요하지만, 다른 학습자와 서로 피드백을 주고받으면서 성장의 기회를 얻을 수 있습니다. 또한 동료평가는 다른 학습자의 발표를 경청하도록 만드는 장치가 될 수 있습니다. 구글 폼 등을 이용하는 방법도 가능하며, 비컨버스와 같은 협력도구 활용 시 코멘트 기능을 활용하는 방법도 가능합니다.

💡 학습 마무리 단계에서 실천 계획을 수립하였던 것으로 보입니다. 이와 더불어 디자인씽킹 과정에 대한 자가평가와 성찰 활동을 제안 드립니다. 디자인씽킹을 통한 문제해결 과정은 한 번의 경험으로 끝나는 것이 아니라, 반복적인 적용으로 이어질 수 있으므로 과정에 대한 성찰이 매우 중요합니다. 아래의 예시와 같이 간단한 워크시트를 통해서 이번 디자인씽킹 과정에서 잘한 점, 부족한 점 등을 성찰해보고, 다음 사이클 계획을 생각해 보는 것까지 연결시킬 수 있습니다.

계속해서 할 일	더는 하지 않을 일	시도해보고 싶은 일

💡 마지막으로 학습자들이 학습 과정에서 도출된 산출물들을 자료로 관리 및 보관할 수 있도록 학습 포트폴리오 작성을 추천 드립니다. 비캔버스의 산출물 등을 개인별 기록물로 잘 보관하고, 성찰을 더해 포트폴리오로 축적해나간다면 좋을 것 같습니다. 계획대로 되지 않더라도 그 과정에서 경험한 배움을 강조해주시고, 선생님과 학생 모두 '성장'의 의미를 찾을 수 있으면 좋겠습니다.



무엇이든 할 수 있다고 생각하는 사람이 해내는 법이다.

- 아산 정주영



참가자 에세이

교사 에세이

홍은경 안양여자상업고등학교 교사	74
김성광 전인고등학교 교사	76

학생 에세이

김민정 안양여자상업고등학교 3학년	79
김수겸 전인고등학교 3학년	81

/ 교사 에세이

홍은경
안양여자상업고등학교 교사



“

1. 아산 티처프러너 1기를 수료하시고, 기업가정신 확산 프로그램에 참여하셨습니다. 이번 수업이 기업가정신 교육 측면에서 잘된 점은 무엇이라고 생각하시나요?

'아산 티처프러너'의 소중한 결과물인 '커리큘럼 가이드북'을 활용하여 수업을 진행했습니다. 교사로서 연수가 연수로 끝나지 않고 교육 현장에서 실현할 기회였기에 굉장히 보람 있었습니다.

본교는 교육 과정상 창의적 체험활동으로 1학년 때 '기업가정신'을 이수하게 되어 있으나 교과에 대한 중요성이 인식되지 않아 교사들의 시수 채우기로 전락해왔기에 교육적 효과가 전혀 없었습니다. 3학년을 대상으로 수업을 진행하였는데 학생들이 기업가정신에 대해 무지한 것을 보고 깜짝 놀랐을 정도였습니다. 이번 수업을 통해 학생들이 기업가정신에 대해서 알게 된 것이 뿌듯한 성과 중 하나였습니다.

2시간씩 10회, 총 20시간의 짧은 과정이었으나 참여 학생들의 후기 중, '기업가정신이 앞으로의 삶에 긍정적 영향을 미칠 것 같다'는 것과 '어떻게 살아갈 것인가에 대해 고민하게 되었다'는 평이 무척 인상 깊었습니다. 특히 이번 교육은 기업가정신을 독서와 연계하여 진행함으로써 생활기록부에 민감한 3학년들의 동기 유발과 교육적 효과를 함께 달성할 수 있었습니다. 그리고 기업가정신을 실현하는 히어로(기업인) 탐색, 사회적 기업 찾아 발표하기 등은 Social Entrepreneurship에 대해 알려주는 좋은 활동이었다고 학생들에게 피드백을 받았습니다.

수업과 프로젝트 대상이 3학년이었기에, 취업과 수시전형 뒤 모든 프로젝트가 일단락 되는 것이 못내 아쉬웠는데 마침 제가 가르치고 있는 1학년 학생들이 기업가정신 마인드셋에 대한 수업을 받은 상황이었습니다. 수업 중에 선배들의 교내 가상 기업 프로젝트를 소개하니, 자신들이 그 뒤를 이어 진행하고 싶다고 하여 현재 1학년 학생들이 이어서 2기 프로젝트를 진행 중입니다. 결과를 내는 프로젝트 자체도 중요하지만, 그 전에 마인드셋 교육의 중요성을 더더욱 느낄 수 있었습니다.

2. 이번 교육에서 아쉽거나 개선해야 할 부분이 있다면 무엇인가요?

코로나 19 상황으로 인해 유일하게 등교 중인 3학년만을 대상으로 수업을 진행하였습니다. 3학년을 대상으로 하다 보니, 이 학생들이 사회인이 되기 전에 기업가정신의 중요성을 알게 했다는 안도감도 있었으나 곧 졸업할 것이기에 지속성이 떨어지는 것이 가장 아쉬웠습니다.

또한, 그동안 학생들이 주변의 문제 발견에 관심이 적었던 탓인지 교내 문제 발견 활동에 있어 불만 토로에 그치고 문제의 원인과 근본적인 해결책을 찾지 못하는 것이 아쉬웠습니다. 앞으로 아이들이 문제를 발견하고 이를 실질적으로 해결할 다양한 방법에 대해 폭넓게 사고할 수 있도록 물꼬를 터주는 방법을 연구하는 것이 이번 수업에서 저 스스로에게 주는 과제입니다.

3. 학생들은 어떠한 변화와 성장을 경험할 수 있었나요?

'아는 만큼 보이고, 보는 만큼 느낀다.' 라는 말이 있습니다.

이번 수업 종료 후 결과보고서를 통해 나온 결과를 반영하는 문장이라 생각합니다. 기업가정신에 대해 '기업의 CEO가 가져야 하는 정신'으로 생각하던 학생들이 이젠 자신들도 기업가정신을 실천할 '히어로'라는 자부심이 있습니다. 특히 수업 출석률이 98% 이상 되는 모습을 보면서 기업가정신이 학생들의 삶에 긍정적인 영향을 준다는 확신이 생겼습니다.

제가 진행한 프로그램의 특징은 독서를 통해 기업가정신을 찾고 발현하는 것이었습니다. '나는 고작 한번 해봤을 뿐이다'라는 책을 통해 시도하고 도전하는 것 자체가 기업가정신이라는 것을 알려줄 수 있었습니다. 그리고 팀별 사업 구상에 있어 '찾아라, 나의 비즈니스 모델' 도서는 주목받는 기업들의 다양한 사업 아이디어와 비즈니스모델에 대해 참고하는 좋은 자료가 되었습니다.

특히 학생들이 우리 주변에서 기업가정신을 발휘한 사람들에 대해서 스스로 알아보고, 발표하는 시간을 가지면서, 자신들도 기업가정신을 실천해서 우리 사회에 도움이 되겠다는 의지를 보여줬습니다. 그동안 몰랐던 세상의 수많은 '히어로'를 통해 학생 자신도 '히어로'를 꿈꾸는 모습은 정말 흐뭇했습니다.

4. 이번 경험을 바탕으로, 다음엔 어떤 교육으로 발전시키고 싶으신가요?

3학년을 대상으로 교육을 하고 '교내 가상기업' 프로젝트를 실시하면서 일회성으로 끝날 뻔한 상황이 다행히 1학년들의 동참으로 이어져 안양여상만의 특색있는 기업가정신 교육 프로그램으로 자리 잡을 가능성을 보았습니다. 저에게 기업가정신 교육의 기회가 또 주어진다면 학교의 문제점을 찾고 해결하는 히어로들의 활동을 학년을 이어 진행하는 장기 프로젝트로 만들어보고 싶습니다.

”

김성광
전인고등학교 교사



“

1. 아산 티쳐프러너 1기를 수료하시고, 기업가정신 확산 프로그램에 참여하셨습니다. 이번 수업이 기업가정신 교육 측면에서 잘된 점은 무엇이라고 생각하시나요?

본 수업은 학생들이 자기 주변의 다양한 문제들을 관찰하고, 적극적으로 그 해결책을 찾아 구체화하는 것을 목표로 설계하였습니다. 하지만, 코로나 19의 확산이라는 유례 없는 사건으로 문제와 관련된 사람과의 대면 접촉이 힘든 상황에서 프로젝트가 진행되었습니다. 이 과정에서 구글 잼보드, 비캔버스 등 온라인 협업 도구를 적극적으로 활용하여 학생들과 비대면 소통을 지속하였으며, 학생들도 화상회의 도구 등을 통해 자유롭게 자신들의 의견을 교환할 수 있었습니다.

프로젝트 초기에 디자인씽킹의 모든 과정을 단기간에 압축적으로 경험하는 기회를 제공하여, 향후 학생들이 스스로 해결하고 싶은 문제를 발견하고 이를 제품이나 서비스 형태로 구체화하는 방법론을 익힐 수 있는 기회를 주었다는 측면에서 교육이 잘 이루어졌다고 생각합니다. 이 과정에서 본 수업을 먼저 경험한 학교 선배들이 촉진자로 참여하여 적절한 촉진 활동을 해주어 학생들이 흥미를 잃지 않고 프로젝트를 지속할 수 있었습니다.

학생들에게 디자인씽킹 및 청소년 체인지메이커의 다양한 사례를 소개하여 학생들이 해당 활동에 대한 관심과 열의를 가질 수 있도록 도운 측면에서도 성과가 있었습니다. 사회 복지 분야를 전공하려는 학생들에게 정부의 예산을 통한 복지 정책 이외에도 사회적 기업을 통한 사회 문제 해결 및 소외 계층에 대한 지원이 가능함을 보여준 점도 큰 의미가 있다고 생각합니다.

2. 이번 교육에서 아쉬거나 개선해야 할 부분이 있다면 무엇인가요?

디자인씽킹 과정을 통해 학생들이 문제의 원인을 파악하고 구체적인 해결책을 도출하는 데까지는 성공하였으나, 그 해결책을 실제로 구체화하는 과정에서 큰 어려움이 있었

습니다. 학생들은 스마트폰 사용에 어려움을 느끼는 실버세대가 이해하기 쉬운 사용자 매뉴얼을 제작하고 그 매뉴얼을 통해 1:1 맞춤형 사용자 교육을 계획하였습니다. 그러나 코로나 19가 급속히 확산하면서 학생들은 사람들과 대면 접촉을 할 수 있는 기회를 가질 수 없었습니다. 이처럼 새로운 환경 변수가 등장할 경우를 대비하여 제품 및 서비스 구현 방법에 대한 대안을 생각할 기회를 제공하는 것도 중요하다고 생각되었습니다. 실버세대와의 대면 접촉이 힘든 경우 온라인상에서 일대일로 만나 교육하는 방법에 대한 고민도 같이 있었다면 자신들이 고안한 해결책을 실제로 실행해 보고 더 큰 성취감을 얻을 수 있었을 거라 봅니다.

교육 과정의 편성에 있어서 3일간 총 18시간 동안 집중적으로 문제 발견에서부터 해결책 찾기까지 이루어져 내용 이해의 측면에서는 효과적이었으나, 충분한 자료 수집 및 이해관계자 인터뷰가 충실히 이루어지지 못한 한계가 있었습니다. 매주 2시간씩 17주 1학기 과정으로 프로젝트를 구성하고 프로젝트의 진행 과정에 적절한 촉진자가 개입할 수 있도록 프로그램을 구성하면 좀 더 효과적인 교육이 이루어질 수 있을 것 같습니다.

3. 학생들은 어떠한 변화와 성장을 경험할 수 있었나요?

평소 자기 주변에서 발생하는 문제에 대해 단순히 불만을 표시하고 누군가가 해결해줄기를 수동적으로 바라던 모습에서 변화하여, 자기 주변의 문제를 그냥 문제로 보고 지나치지 않고, 스스로 해결해야 할 하나의 미션으로 생각하는 과정을 가지게 된 모습에서 성장한 것을 볼 수 있었습니다.

프로젝트에 같이 참여한 3학년의 경우 그동안 디자인씽킹 교육 및 체인지메이커 교육 경험이 있었으나, 자기가 먼저 배운 것에 대해 자만하지 않고 후배 학생들에게 적절한 자극과 도움을 주며 프로젝트를 함께 이끌어가는 모습을 바라보며 참 대견하다고 생각되었습니다. 교사가 바라보는 관점과 한 걸음 앞서있는 동료 또는 학교 선배가 바라보는 관점에는 차이가 있을 수밖에 없는데 이 과정에서 배우는 후배와 미리 경험한 선배 모두 자신이 경험한 바를 새롭게 바라보며 성장하는 모습을 볼 수 있었습니다.

그리고 프로젝트 초기 문제 발견하기 과정에서 다양한 문제를 제시하고 이해관계자 지도를 작성하는 과정에서 문제에 영향을 받는 사람들이 광범위할수록 더 큰 기회가 있다는 점을 학생들이 인식한 점도 성장의 한 포인트라고 생각합니다.

4. 이번 경험을 바탕으로, 다음엔 어떤 교육으로 발전시키고 싶으신가요?

단기간에 문제 발견하기 과정을 진행하기보다는 평소 학생들이 관찰일기 형태로 자신의 주변의 문제를 꾸준히 관찰할 수 있는 계기를 제공한 뒤, 학생들이 좀 더 성취감을 느낄 수 있는 문제를 선정할 수 있도록 도와주고 싶습니다. 그리고 문제 발견하기 및 문제 정의하기에 너무 많은 에너지를 사용하기보다는 프로토타입을 만들고 실제로 제품 및 서비스를

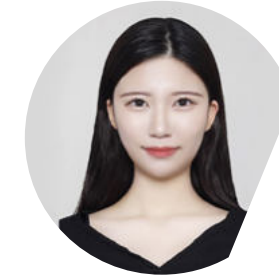
구체화하여 사용자들에게 피드백을 받는 경험을 꼭 주고 싶습니다. 이 과정에서 학생들이 크라우드 펀딩을 통해 자금을 마련하는 경험도 같이 주기를 희망합니다. 그리고 해당 문제를 먼저 해결한 스타트업 기업들을 방문하여 인터뷰 또는 인턴십 활동을 실행한다면 좀 더 의미 있는 경험의 확장이 이루어질 수 있다고 봅니다.

입시라는 큰 벽 앞에서 학생들은 늘 선택의 기로에 처하게 됩니다. 학교 공부 시간 이외의 자투리 시간을 쪼개고 또 쪼개어 봉사 활동, 진로 활동, 독서 활동을 하고 그에 더하여 기업 가정신 교육과 관련된 활동을 하게 됩니다. 학생들이 기업가정신 교육 활동이 특정 전공을 준비하기 위한 활동이 아닌 스스로 인생에서 자기 인생의 비즈니스 모델을 만들어보는 경험을 한다고 생각할 수 있도록 돕고 싶습니다.

”

/ 학생 에세이

김민정
안양여자상업고등학교 3학년



“

1. '히어로를 통해 히어로를 꿈꾸다' 에 참가하며 무엇을 배우고 느꼈나요?

이 수업을 접하기 전까지는 기업가정신에 대해 잘 알지 못했습니다. 이런 저에게 '히어로를 통해 히어로를 꿈꾸다' 수업은 많은 것을 느끼고 배울 수 있는 시간이었습니다. 선생님께서는 첫 수업부터 현대그룹 그리고 故 정주영 회장님과 같이 주변에 있는 기업과 창업가들을 예로 들며 기업가정신에 대해 알려주셔서 어렵게만 느껴졌던 기업가 정신에 대해 쉽게 이해할 수 있었습니다.

또한, 수업을 들으면서 여러 사회적 기업에 대해 알게 되었습니다. 반 친구들이 각자 조사한 사회적 기업에 대해 프레젠테이션하는 시간을 가지면서 더욱더 깊이 있게 사회적 기업에 대하여 알게 되었습니다.

이번 수업에서 최종 프로젝트로 학교 안의 불편한 문제를 찾고, 이를 해결할 수 있는 상품 혹은 서비스를 개발하는 활동을 진행하였습니다. 이 과정에서 교내 가상기업을 창업하였고, 사회적 가치를 실현하면서 소비자도 만족시킬 수 있는 상품 개발의 어려움도 경험했던 소중한 시간이었습니다.

히어로 수업을 통해 배운 기업가정신을 직접 실천할 수 있어서 매우 재미있는 프로젝트였습니다. 또한 사회적 기업의 가치에 대해 배우고 느낀 저는, 이제 사회적 기업의 상품을 단순히 소비하는 것을 넘어, 그 가치를 직접 창출할 수 있는 사람이 되고 싶습니다.

2. 본인이 생각하는 기업가정신은 무엇인가요? 나에게 어떤 의미인가요?

이 수업을 통해 혁신으로 이룬 기업의 사례를 많이 접하여서, 기업가정신하면 "혁신"이라는 단어가 가장 먼저 생각납니다. 그리고 지금 복잡한 경제 상황과 연계해서 생각해 보면, 우리나라 기업인에게 가장 필요한 것은 "기업가정신"이라는 것을 깨달았습니다.

현재는 4차 산업혁명 시대입니다. 그렇지만 타국과 비교해 이미 뒤쳐진 대한민국의 현실을

스마트공장 연수를 통해 느꼈습니다. 지금까지의 산업혁명 역사를 보았을 때, 먼저 주도권을 잡은 나라가 세계 경제의 중심에 있었습니다. 19세기의 산업혁명의 선발 주자였던 영국, 프랑스는 현재에도 우리나라보다 앞서 있습니다. 4차 산업혁명에 늦게 뛰어든 만큼 강한 추진력을 가지고 혁신을 이루어야 하는 시기라고 생각이 듭니다. 현재 상황으로 보면 늦었지만, 저희에게는 더 많은 미래가 있기에 지금까지의 격차는 “기업가정신”으로 회복할 수 있다고 생각합니다. 4차 산업혁명과 기업의 “혁신”으로 Z세대의 미래를 바꿀 수 있길 희망합니다.

”

김수겸
전인고등학교 3학년



“

1. '세대 간 디지털 장벽 허물기'에 참가하며 무엇을 배우고 느꼈나요?

'세대 간 디지털 장벽 허물기' 수업을 참가하며 사회 문제를 고민하고, 문제를 여러 측면에서 폭넓게 고민하는 방법을 배웠습니다. 저는 이 수업을 1~2학년 때 지속적으로 경험해와서, 이번 수업에서는 후배들에게 알려 줄 수 있었습니다. 또한, 작년부터 동아리에서 프로젝트로 진행하던 디지털 원주민 프로젝트를 주제로 진행한 이번 수업은 매우 특별했습니다.

디지털 원주민 프로젝트는 디지털 기기 사용이 불편하신 어르신들을 위해 상품이나 서비스를 기획하는 프로젝트입니다. 디지털 원주민을 주제로 동아리 친구들과 농촌에 거주하시는 어르신들이 버스를 타는 것을 어려워하는 문제에 관해 이야기를 나눴습니다.

무엇이 문제일까 생각을 해본 결과 농촌 어르신들은 버스앱을 사용이 익숙하지 않고 버스 개편과 같은 사실에 대해 모르는 것이 문제였습니다. 그 후 5 why를 통해 어르신들이 앱 사용이 익숙하지 않은 이유는 지금까지 핸드폰을 사용 경험이 없고 한 번 배워도 잊어버리는 문제가 있다는 것을 발견했습니다.

그 후 합리적인 가격에 편리하고 안전한 이동수단이 필요한 65세 이상 어르신을 페르소나로 정하고 회의에서 어르신들은 디지털 기기를 어려워하고 알려드려도 잊어버리기 때문에 아이폰의 시리, 갤럭시의 빅스비처럼 버스앱에 인공지능 기능을 추가하여 어르신들이 말을 통해 사용할 수 있는 앱 개발을 아이디어로 제시하였습니다.

하지만 코로나라는 바이러스 상황으로 실제로 진행해보지 못해 아쉬움이 남았습니다.

2. 본인이 생각하는 기업가정신은 무엇인가요? 나에게 어떤 의미인가요?

기업가정신은 기업의 본질인 이윤 추구와 동시에 사회적 책임을 수행하기 위해 기업가가 갖추어야 할 자세나 정신이라고 생각합니다. 또한, 개인적인 측면에서 봤을 때, 기업가 정신은 인생을 사는데 누구에게나 꼭 필요한 정신입니다. 혼자서는 인생을 살 수 없고 모두와 더불어 살아야 하는 세상입니다. 자신의 이득을 취하기도 하지만, 더불어 살기 위해 사소하더라도 사회적 책임을 다해야 하는 것이 개인적 차원에서의 기업가정신이라고 생각합니다.

”

/ 전문가 Profile

윤성혜 LET's Lab(Leading Educational Technologist's Lab) 대표

- 2020 아산 티처프러너 '기업가정신 확산 프로그램' 전문가 컨설팅 진행
- 이화여자대학교 교육공학과 강사
- 교육공학 박사



“

아산 티처프러너 기업가정신 확산 프로그램을 통해 기업가정신 교육을 실천하고 계시는 네 분의 선생님을 만났습니다. 컨설턴트로서 참여했지만, 학교 현장에서 학생들이 기업가정신을 키워갈 수 있도록 노력하시는 모습을 보면서 제가 더 많이 배우는 시간이었습니다. 아산 티처프러너 연수 과정에서의 열정적인 모습부터, 기업가정신 교육 프로그램을 설계하고, 교수-학습 자료를 만들고, 수업을 운영하는 전체 과정을 지켜보았습니다. 학생들의 성장을 진심으로 바라는 스승의 마음을 느낄 수 있었습니다. 수업 장면에서는 친구들과 머리를 맞대고, 아이디어를 모으고, 자신 있게 발표하는 학생들의 모습을 보면서, 선생님들의 보람도 간접적으로나마 함께 경험했습니다.

아산나눔재단이 마련한 기업가정신 교육 지원 프로그램이 학생과 선생님, 그리고 외부 전문가를 잇는 귀한 기회가 되었다고 생각합니다. 이런 기회를 마련해주신 아산나눔재단에 감사의 마음을 전하며, 저는 앞으로도 기업가정신 교육 확산을 위한 선생님들의 노력에 함께 하겠습니다.

”



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

아산나눔재단은 우리 사회에 아산의 창조 정신을 계승한 '기업가정신(起業者精神; Entrepreneurship)' 확산을 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, 사회혁신가 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

www.asan-nanum.org

teacher@asan-nanum.org

(+82)2.741.8235



www.asanschool.org

Copyright © 2020 아산나눔재단(The Asan Nanum Foundation). All rights reserved.
<기업가정신 교육 현장 탐방기>에 수록된 자료 및 콘텐츠의 저작권은 아산나눔재단에 있습니다.