

아산나눔재단 청소년 기업가정신 교육 프로그램
2021 아산 유스프러너



아산유스프러너
ASAN YOUTH-PRENEUR

커리큘럼 2.

실리콘밸리 히어로



아산나눔재단 청소년 기업가정신 교육 프로그램 2021 아산 유스프러너



(1) 교육 개요

커리큘럼명	· 실리콘밸리 히어로	
교육소개	· 세계적인 기업들이 탄생하는 실리콘밸리의 컨셉과 스토리를 바탕으로 설계된 커리큘럼입니다. 실리콘밸리의 조직문화, 철학, 실험정신, 비즈니스 툴 등을 경험하게 하며 청소년들의 기업가정신 역량을 향상시킵니다.	
교육목표	· 청소년들이 스스로 자신의 관심사와 재능을 발견하게 합니다. · 기업가정신 프로젝트를 통해 세상에 긍정적인 가치를 창출하는 미래 인재로 성장하게 합니다. · 기업가정신 마인드셋(Attitude), 스킬(Skill), 지식(Knowledge)를 함양하게 합니다. · 청소년들이 비즈니스 모델링 경험을 통해 경제관념을 구축하고 창업 의지를 향상시키게 합니다.	
교육강사	· 체계적인 강사양성과정과 연구강의를 통해 다양한 교육경험 및 수업운영 역량을 겸비한 히어로코치가 강의를 진행합니다.	
교육특징	온라인 교육	· 실시간 원격교육 플랫폼(ZOOM)을 활용하여 코치/학생 간 실시간 소통이 이뤄지고, 충분한 퍼실리테이션을 진행하여 프로젝트 실행력을 상승시킵니다. · 온라인 콘텐츠(구글PPT, 패들렛) 활용하여 학생들이 주도적으로 과제를 수행하고 결과물을 도출하게 하면서, 디지털 리터러시 역량을 강화시킵니다. · 교사, 코치, 운영자는 실시간으로 학습 진행도를 확인하며 효율적으로 지도합니다.
	오프라인 교육	· 커뮤니케이션 채널(오픈카톡, 밴드)을 활용한 추가 퍼실리테이션이 진행되어, 프로젝트 실행을 독려합니다. · 현장 출강을 통해 수업 전달력과 몰입도를 높이고, 면대면 피드백과 코칭을 통해 효과적으로 팀프로젝트를 지도합니다. · 투자 MVP 선정, 모의 투자, 엘리베이터 스피치, 데모데이 등 오프라인 이벤트를 통해 팀내 협업 뿐 아니라, 학급 내 모든 학생들 간의 협력과 조화를 기대해 볼 수 있습니다.
교육차별성	· 세계적인 기업가정신 교육기관인 미국 뱀슨대학교의 교육과정을 바탕으로 개발한 기업가정신 6단계 프로세스를 중심으로 구성하였습니다. · 1. 기업가정신 6단계 프로세스를 반영한 체계적인 교육 설계 - 기획 포착, 필요 자원 연구, 자원 확보, 기획, 실행, 지속 및 유지 · 2. 실행 중점 교육을 통한 가치 창출 경험 지원 - 팀별 기획서 작성, 프로토 타입을 개발, 홍보 및 수익 창출을 통한 실질적인 창업 경험 지원 · 3. 보다 강화된 기업가정신 교육 방법론 적용 - 린캔버스, 비즈니스 모델 검증, 프로토타이핑 등 기존 비즈쿨 프로그램에서 보강·강화된 기업가정신 교육 콘텐츠 및 방법론 제공	

(2) 상세 커리큘럼

회차	구분	학습 목표 및 세부 내용		교육효과
1. 기업가정신의 이해 (온라인)	강의소개	목표	· 기업가정신의 필요성과 정의를 이해할 수 있다. · 기업가정신을 발휘해 낸 사례를 살펴보고 잘못된 상식을 바로잡을 수 있다.	일반적 자아개념 사회적 자아개념 진취성 협력적 의사소통능력
	도입	강의	· 아산나눔재단 및 아산 유스프렐너 소개 · 실리콘밸리 히어로의 뜻 및 커리큘럼 10회기 설명	
	전개	강의	· 빛의 속도로 변화하는 세상 : 4차 산업혁명의 기술들로 인해 현 직업이 미래에 어떤 형태로 변화하고 영향을 받는지 알아보고 현재 우리는 어떤 대비를 해야 할 지 알아본다. · 기업가 정신의 정의 : 기업가정신이 무엇인지 알아보고 변화하는 세상에 적응하기 위해서는 기업가정신이 필요함을 이해한다. · 기업가정신의 흔한 오해 : 기업가정신 관련 인물과 사례를 통해 기업가정신은 특별하거나 특정한 위인만이 발휘해 낼 수 있는 정신이 아닌 누구나 발휘해 낼 수 있고 세상의 가치를 만들어 내는 삶의 태도임을 학습한다.	
		활동	· 프로젝트 팀 나누기 : 실리콘밸리의 스타트업을 소재로 한 '자기보고식 성격유형지표' 활용해 팀을 나누고 각자 역할을 배분한다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 학습한 내용을 요약, 정리하고 다음 시간 활동을 안내한다. · 리뷰 마팅: 온라인 툴 패들렛을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다.	
2. 기회 및 문제 포착 (from ME) (온라인)	강의소개	목표	· 문제, 기회란 무엇인지 이해하고, 스스로의 단어로 정의할 수 있다. · 기업가정신을 발휘한 다양한 사례를 통해 기업가정신의 의미와 가치에 대해 이해할 수 있다. · '꿈의 산'과 '명예의 전당'을 통해 자아성찰 및 좋아하는 것으로부터 출발하는 기업가정신 프로젝트를 준비할 수 있다.	혁신성 위험감수성 진취성 창업의지 창의적 문제해결력 혁신적 업무행동능력 협력적 의사소통능력 창업기회인식 진로결정 효능감
	도입	활동	· 마인드 오프닝: 아이스브레이킹 게임 (스무고개)	
	전개	강의	· 기업가정신 프로세스 6단계 : 기업가정신 프로세스 6단계에 대해 설명듣고, 1단계인 문제 포착 및 기회 발견의 중요성을 이해한다. · 문제 포착 및 기회 발견의 정의 : 에어비앤비, 유튜브, 디즈니, 애플, 페이스북 등의 사례로 문제, 기회가 무엇인지 이해한다.	

			· 실리콘밸리 기업가와 또래 히어로의 사례 : 실리콘밸리 기업가들과 또래 히어로들이 어떤 문제, 기회를 포착하고 해결 아이디어를 구상했는지 알아본다. · From ME 사례 탐구 : 내가 좋아하는 것으로부터 시작한 기업가정신의 사례를 알아보고 적용해본다.	
		활동	· 꿈의 산 만들기 : 내가 하고 싶은 일, 좋아하는 것, 도전해보고 싶은 것들을 적어보며 자아성찰하는 시간을 갖는다. · 명예의 전당 : 나의 대표 키워드, 내가 가장 좋아하는 것 best 3을 정하여 그 안에서 나타나는 문제와 기회를 발견해본다. · 공유하기 : 내가 좋아하는 것으로부터 발견한 문제 및 기회를 공유한다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 문제 및 기회 정의부터 나로부터의 사례탐구를 통해 경험한 것을 정리해 전달한다. · 리뷰 미팅: 포스트잇을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다.	
3. 기회 및 문제 포착 (from YOURS) (온라인)	강의소개	목표	· 혁신적인 기업의 사례를 탐구할 수 있다. · 나의 명예의 전당과 불편 빙고게임을 통해 문제 해결 아이디어를 생각해볼 수 있다. · 팀별 프로젝트 주제 설정 및 관련 자료를 조사하며 본격적으로 기업가정신 프로젝트를 준비할 수 있다.	혁신성 진취성 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 창업기회인식
	도입	활동1	· 마인드 오프닝: 아이스브레이킹 게임 (통찰력 퀴즈)	
	전개	강의	· 혁신적인 기업 사례 탐구 : 우아한 형제들, 넷플릭스, 마켓컬리, 당근마켓 등 혁신적인 기업이 고객의 어떤 불편함을 포착하여 사회적 가치를 만들어 냈는지 알아본다.	
		활동2	· 나의 명예의 전당 속 고객 찾기 : 명예의 전당에서 포착했던 문제나 기회 속 고객은 누가 있을지 상상해보고 해결 아이디어를 모색해본다. · 문제/기회 캐스터 : 우리 주변에서 발행되는 불편함 또는 기회를 온라인 검색을 통해 정의해보고 해결 아이디어를 구상해본다. · 프로젝트 사전 자료조사 : 혁신회사 Research - 프로젝트 대상 및 문제점을 선택하여 우리의 프로젝트와 비슷한 고객을 타겟으로 혁신을 일으킨 기업을 조사해본다. · 프로젝트 대상인터뷰 하기 : 프로젝트 대상 섭외 리스트업, 문구 작성, 인터뷰 방법 학습 이후 실제 인터뷰를 진행한다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 프로젝트 아이디어 모색 및 자료조사까지 우리가 경험한 것을 정리해서 전달한다. · 리뷰 미팅: 온라인 톨 패들렛을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다.	

4. 프로젝트 기획서 만들기 - 린캔버스(1) (온라인)	강의소개	목표	· 린캔버스를 활용하여 다양한 기업의 사례를 학습하고, '고객'의 의미를 이해할 수 있다. · 프로젝트 고객군, 문제, 가치제안을 직접 기획해볼 수 있다.	혁신성 창의적 문제해결 협력적 의사소통능력 자원활용능력
	도입	활동1	· 마인드 오픈: 아이스브레이킹 게임 (음소거 속의 외침)	
	전개	강의	· 린캔버스의 이해 : 린캔버스가 무엇인지 이해하고 린캔버스 활용법, 효과에 대하여 알아본다. · 린캔버스활용 사례 : 카닥, 카카오 T와 같은 기업에서 린캔버스를 활용한 사례를 통해 린캔버스 작성법을 익힌다. · 고객군 찾기 : 우리의 목표 고객이 누구인지 구체적으로 정의한다. (나이, 성별, 지역, 직업, 소득, 취미, 관심사, 고객의 경험 등)	
		활동2	· 문제 찾기 : 문제 대상자가 느끼는 가장 큰 문제 TOP 3를 적어보고 타겟 고객을 구체화한다. · 가치 제안하기 : 우리가 만들어내고 싶은 변화와 그 가치를 명확히 담아 관심을 유도하며 설득력 있는 제안서를 작성해본다. · 공유하기 : 프로젝트 별 고객군, 문제, 가치제안을 들어보고 피드백 받는 시간을 갖는다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 고객 설정 및 타게팅 과정을 통해 우리가 경험한 것을 정리해서 전달한다. · 리뷰 미팅: 온라인 툴 패들렛을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다.	
5. 프로젝트 기획서 만들기 - 린캔버스(2) (온라인)	강의소개	목표	· 실리콘밸리 기업가들과 토레 히어로 사례를 통해 해결방안을 모색해볼 수 있다. · 프로젝트의 제품화, 서비스화 방법을 알아보고 홍보를 통해 수익을 창출할 수 있다.	혁신성 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 자원활용능력
	도입	강의	· 지난시간 회고: 지난 시간에 작성한 린캔버스를 돌아보고 이번 시간에 진행할 활동을 알아본다.	
	전개	활동	· 해결방안 구체화 : 실리콘밸리 기업가들과 토레 히어로의 사례를 통해 문제 해결 아이디어를 구체화한다. · 프로젝트 홍보 방법 찾기 : 우리 제품(서비스)을 어떤 경로로 고객이 인지하고 구매하는지 파악하고 온/오프라인 홍보방법을 모색한다. · 수입원 찾기 : 솔루션을 통해 이익을 얻을 수 있는 방법을 찾아본다(판매료, 수수료, 대여료, 광고료 등의 수익창출 방법 작성) · 필요자원 탐색하기 : 프로젝트 실행에 있어 필요한 모든 자원을 탐색하고 고정비와 변동비를 고려해 부족한 자원을 확보하기 위한 방법 또한 모색해본다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 프로젝트 실행 준비 단계에서 우리가 경험한 것을 정리해서 전달한다. · 리뷰 미팅: 온라인 툴 패들렛을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다.	

6. 프로젝트 실행(1) (오프라인)	강의소개	목표	· 시제품 테스트, 예산 기획의 목적과 방법을 이해하고, 팀별로 프로토타이핑 및 실행을 진행할 수 있다. · 다양한 사례를 통해 기업의 문제 해결 방식과 그것이 가지는 가치에 대해 이해할 수 있다.	자원활용능력 자원운용능력 창업기회인식 위험감수성
	전개	강의	· 비즈니스 모델 검증 및 시제품 테스트의 목적 및 사례 : 끊임없이 제품이나 서비스를 고치고 개선해 나가는 과정의 중요성을 설명하고 성공사례를 알아본다. · 프로토타이핑 프로젝트 로드맵 : 해결 아이디어를 검증하기 위한 시제품을 테스트해보기 위한 활동 내용, 순서, 일정 등을 확인해본다.	
		활동	· 프로젝트 예산 기획하기 : 종합한 자료를 통해 프로젝트에 들어갈 금액을 기록해본다. · 프로토타이핑 방법 제시 : 앱 개발을 진행하는 팀을 위한 앱 개발 튜토리얼, 프로토타이핑 툴의 활용 등을 알아본다. · 프로젝트 실행 : 각 팀별 프로젝트 실행의 시간을 가진다. · 공유하기 : 프로젝트 진행 상황, 앞으로의 진행 계획, 다음 회기까지 준비해야 할 사항 등을 정리해 공유하는 시간을 가진다. · 엘리베이터 스피치 준비 안내 : 다음 회차 중간점검 방식인 엘리베이터 스피치에 대한 준비내용을 안내한다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 프로토타이핑 및 실행을 통해 우리가 경험한 것을 정리해서 전달한다. · 리뷰 미팅: 포스트잇을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다.	
7. 프로젝트 중간점검 (오프라인)	강의소개	목표	· 엘리베이터 스피치를 통해 프로젝트 중간점검을 진행하고 집중 퍼실리테이팅을 받을 수 있다. · 모의 투자설명회를 개최하고 팀별 개선 사항 및 구체화된 내용을 발표할 수 있다.	창업의지 협력적 의사소통능력 창업기회인식 자원활용능력 혁신적 업무행동능력
	전개	강의	· 엘리베이터 스피치란? 투자자의 마음을 사로잡을 수 있는 스피치 기법과 팁을 알아본다.	
	고객의 니즈와 원츠	활동	· 팀별 엘리베이터스피치 : 팀별 짧은 프로젝트 발표 스피치를 진행한다. · 프로젝트 집중 퍼실리테이팅 : A조 B조로 나뉘어 각 조별 학생 피드백과 메인강사와 퍼실리테이터에게 집중 코칭을 받는다. · 집중회의 : 각 팀별 피드백 내용을 정리하고 개선할 내용과 구체화할 방향에 대하여 논의한다. · 모의 투자설명회 : 논의한 내용을 토대로 매력적인 프로젝트 설명회를 개최한다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 우리가 경험한 것을 정리해서 전달하고, 다음 시간 수업 내용을 안내한다. · 리뷰 미팅: 포스트잇을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다.	

8. 프로젝트 지속가능성 - 린캔버스(3) (오프라인)	강의소개	목표	· 린캔버스를 통해 프로젝트 임팩트를 측정하고, 우리 팀의 차별점이 무엇인지 생각해볼 수 있다. · 프로젝트 지속가능성을 알아보고 프로젝트를 확대시킬 수 있다.	혁신적 업무행동능력 창업의지 창업기회인식 협력적 의사소통능력
	마인드 오프닝	들어가며	· 린캔버스 돌아보기: 지난시간에 작성했던 린캔버스 내용을 돌아보고 마무리 단계를 설명한다.	
	전개	활동	· 핵심지표 작성하기 : 각 팀별 프로젝트의 효과성이 숫자로 어떻게 나타날 수 있는지 정량적으로 표현해본다. · 경쟁우위 작성하기 : 프로젝트의 제품, 서비스가 다른 대안들보다 나은 차별점이 무엇인지 작성한다. 이를 통해서 우리의 서비스가 앞으로 이 경쟁우위를 강화하기 위해 어떻게 개선할지 미래 계획을 구체화한다. · 프로젝트 지속가능성 확보하기 : 프로젝트의 영향력이 계속 이어지게 하기 위한 구체적인 방법을 모색해본다. · 공유하기 : 완성된 린캔버스의 내용을 공유하고 피드백을 받아본다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 프로젝트의 차별성과 지속가능성을 고민하며 우리가 경험한 것을 정리해서 전달한다. · 리뷰 미팅: 포스트잇을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 감사에게 하고 싶은 말을 적는다.	
9. 프로젝트 실행(2) (오프라인)	강의소개	목표	· 우리 주변의 혁신적인 아이템을 알아보고, 실리콘밸리 경험기를 통해 시행착오의 두려움을 없앨 수 있다. · 프로젝트 집중 실행을 통해 기업가정신 프로젝트를 완성해나갈 수 있다.	혁신적 업무행동능력 창업의지 창업기회인식 협력적 의사소통능력
	전개	강의	· 우리 주변의 혁신 : 과거에 기업가들이 만들어낸 혁신을 돌아보며, 기업가정신을 발휘하여 현재 우리의 프로젝트 실행을 잘 마무리할 수 있도록 한다. · 실리콘밸리 경험기 : 수많은 실패를 경험해본 실리콘밸리의 경험이 담긴 영상을 시청하여 현재의 시행착오로 실패의 두려움을 느끼고 있을 학생들이 긍정적 자극을 받아 동기부여 되도록 한다.	
		활동	· 프로젝트 집중 실행 : 각 팀별 프로젝트를 실행해본다. · 결과공유회 안내 : 발표 준비 사항, 공유회 일정, 자료제출 기한 등 결과공유회의 전반적 내용을 안내한다. · 공유하기 : 프로젝트 실행한 내용을 팀별로 공유한다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 프로젝트를 실행하고 결과공유회를 준비하며 우리가 경험한 것을 정리해 전달한다. · 리뷰 미팅: 포스트잇을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 감사에게 하고 싶은 말을 적는다.	

10. 최종발표 (오프라인)	강의소개	목표	· 기업가정신이 무엇인지 돌아보고, 결과공유회 발표를 진행할 수 있다. · 기업가정신을 통한 나의 변화와 가치 실현 경험을 회고할 수 있다.	창업 자기효능감 사회적 자아개념 창업의지
	전개	강의	· 기업가정신 돌아보기 : 기업가정신 6단계 프로세스를 돌아보며 기업가정신의 필요성과 중요성을 상기한다.	
		활동	· 결과공유회 : 모든 팀이 준비한 PPT발표를 진행한다. · 시상식 및 회고 : 투자 MVP 선정 및 1등 프로젝트 팀 시상을 진행하며 기업가정신을 발휘하여 변화된 나의 모습을 생각해보고, 가치를 실현해본 경험을 회고하는 시간을 가진다.	
	마무리	랩업	· 배움의 여정 돌아보기: 1회기부터 10회기까지 교육 내용을 정리해서 전달하고, 계속해서 기업가정신을 발휘하는 인재로 발돋움할 수 있도록 독려한다. · 리뷰 미팅: 포스트잇을 활용하여 좋았던 점, 깨달은 점, 강사에게 하고 싶은 말을 적는다. · 수업 만족도 조사: 1~10회기 동안의 수업을 돌아보며 만족도 설문조사를 진행한다.	

(3) 교육운영 협력기관

어썸스쿨



- (주)어썸스쿨은 모든 청소년들이 자기 삶의 주체가 되도록, 개인의 고유성 발견과 가능성 발휘를 지원합니다.
- '모든 아이들은 영웅으로 태어난다' 모든 히어로들의 능력과 모습이 다르듯, 청소년들이 자신만의 가능성을 발휘할 수 있도록 '히어로'를 키우는 학교를 만들어 나갑니다.

contact

홈페이지

awesome-school.net

대표전화

070-7123-1111

이메일

youngja@awesome-school.net



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.

