

아산나눔재단 청소년 기업가정신 교육 프로그램
2021 아산 유스프러너



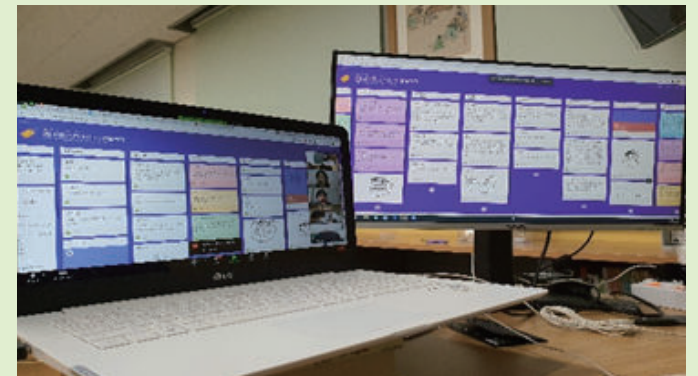
아산유스프러너
ASAN YOUTH-PRENEUR

커리큘럼 1.

내 인생의 CEO로 살아가기



아산나눔재단 청소년 기업가정신 교육 프로그램 2021 아산 유스프러너



www.asanschool.org

(1) 교육 개요

커리큘럼명	· 내 인생의 CEO로 살아가기	
교육소개	· 세상의 변화를 읽어 내며 문제와 기회를 발견하고 직접 실행해보며 문제 해결 능력을 강화하는 커리큘럼입니다. · 청소년들이 적성 및 진로에서 스스로 답을 찾아 미래를 개척하며 '내 인생의 CEO'로 성장할 수 있도록 교육합니다.	
교육목표	· 기업에 대한 이해와 상호 협력을 통해 새로운 가치를 만들어내는 경험을 하게 합니다. · 자유롭게 배우고 스스로 가치를 만들며 그 결과에 책임지는 경험을 통해 창의융합형 인재로 성장하도록 돕습니다. · 나에게 맞는 적성과 진로를 자기주도적으로 탐색하게 하며, 급변하는 직업 환경 속에서 지속가능한 삶을 찾을 수 있도록 합니다.	
교육강사	· 1년 이상의 전문 교육을 받은 앙트십 코치가 교육을 진행합니다. · 앙트십 코치는 학교와 세상을 잇고, 학생들이 건강한 실패를 통해 성장할 수 있도록 지원하며, 스스로 시도하고 생각하는 힘을 기를 수 있도록 격려하고 도와줍니다.	
교육특징	온라인 교육	· 원활한 강의와 코칭을 위해 2명의 강사가 함께 교육을 진행합니다. · 기업가정신 교육 이론을 전달하고, 실시간 온라인 톨(Zoom, 패들렛 등)을 사용하여 학생들의 즉각적인 피드백이 가능합니다. · 개인별 작업이 많은 활동은 온라인 워크시트를 활용해 효율적으로 작업하고 공유합니다. · 팀별 협업 활동은 zoom 메인 세션과 소회의실의 적절한 분배로 이뤄지며, 따로 또 같이 생각하는 힘을 발전시키도록 합니다.
	오프라인 교육	· 10차시 수업 중 전반부 1회는 강사와 학생들과의 라포 형성을 위해 오프라인 수업으로 진행됩니다. · 학생들이 직접 기획하고 실행에 옮기는 팀 프로젝트 과정부터는 효과적 코칭을 위해 오프라인 수업으로 진행됩니다. · 오프라인 수업 내 팀원들이 함께 논의하고 피드백 하는 과정에서 서로 동기부여하며 성장할 수 있도록 돕습니다.
교육차별성	1. 기업 세계에 대한 이해 제고 : 국내외 기업들의 다양한 문제해결 사례를 통해 기업에 대해 이해하고, 기업의 경제적·사회적 가치 창조 과정을 경험할 수 있습니다. 2. 기회 발견, 활용 능력 향상 : 스스로 문제를 해결하고 팀워크를 발휘하며, 기회와 자원을 활용하는 역량을 함양할 수 있습니다. 3. 진로탐색역량 향상 : 세상의 변화를 관찰하고, 나만의 관심분야와 문제해결 방법을 고민하며 자기주도적으로 진로를 탐색할 수 있습니다. 4. 창의적 문제해결능력 향상 : 한정된 자원을 효율적으로 활용해 문제를 해결하며 창의적 문제해결능력을 기를 수 있습니다.	

(2) 상세 커리큘럼

회차	학습 주제	학습 목표 및 세부 내용		교육효과
1. 기업가의 시대가 왔다 (온라인)	강의소개	목표	· 세상의 변화에 대해 살펴보고, 그 속에서 기업가정신의 필요성을 인지할 수 있다.	협력적 의사소통능력 일반적 자아개념 창업기회인식
		강의1	· 아산나눔재단 및 아산 유스프러너 소개 · 아산형 기업가정신 역량 & 10차시 여정 소개	
	위밍업 & 나 관찰하기	활동1,2	· 온/오프라인 연계 수업을 위한 온라인 환경을 세팅하고, 교육 때 필요한 온라인 플랫폼을 경험해본다. · 내가 좋아하는 것, 관심있는 것으로 나를 소개하고 수업을 함께 할 친구를 관찰하며 서로 인사하는 시간을 가진다.	
	세상에 대한 이해	활동3	· 현재 우리가 살고 있는 세상 속에서 모두가 경험하고 있는 문제를 공감하고, 다양한 해결방법을 살펴본다. · 창조하기 좋은 시대를 간접적으로 경험해본다.	
		강의2	· 세상이 어떻게 변화하고 있는지 알아본다(3D프린터, 클라우드펀딩, SNS 발달, 직업의 변화 등)	
	마무리	랩업	· 빠르게 변하는 세상 속에서 기업가정신이 필요한 이유를 생각해본다. · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
2. 기업 다시 보기 (오프라인)	강의소개	목표	· 기업에 대한 개념을 새롭게 정의해본다 · 여러가지 분야의 문제를 해결하는 다양한 기업 사례를 살펴보고, 나만의 문제해결 방법을 찾을 수 있다.	사회적 자아개념 일반적 자아개념 창의적 문제해결력 진로결정 효능감
	관찰 게임	오프닝	· 수업을 함께 듣는 친구들의 일상을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	
	문제해결카드 워크숍	강의1,2	· 평소 기업을 생각했을 때 떠오르는 이미지와 내가 좋아하는 기업을 같이 공유한다. · 세상의 다양한 문제를 해결한 기업에 대해 살펴본다.	
		활동1,2	· 기업은 '문제를 해결하고 경제적·사회적 가치를 창조하는 곳'이라는 점을 이해한다. · 문제해결카드 활용 게임을 통해 문제해결 사례를 적용해본다.	
	나만의 문제해결카드 만들기	활동3	· 나의 관심 분야에서 발견한 문제를 나라면 어떻게 해결할 수 있을지 생각해본다.	
	마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	

3. 기업가 되어보기 (온라인)	강의소개	목표	· 청소년의 일상 속 문제를 발견하고 직접 해결해보는 과정을 통해 작은 성공을 경험한다.	창의적 문제해결력 자원운용능력 자원활용능력 협력적 의사소통능력 혁신적 업무행동능력
	관찰게임	오프닝	· 청소년의 문제를 해결하고 있는 다양한 앱 서비스를 살펴보고 친구에게 추천해본다.	
	앙트십 컴퍼니 워크숍	활동1,2	· 다양한 상황 속 청소년의 모습을 관찰하고 해결하고 싶은 문제를 탐색한다. · 직접 주변 친구(청소년)들을 인터뷰하며, 진짜 문제를 확인한 후 필요문을 정의해본다. · '앱'으로 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾아, 앱을 기획해본다.	
		강의1	· 문제를 공감하기 위한 인터뷰 과정과 문제를 정의하는 과정의 필요성을 이해한다.	
	앱 디자인 발표하기	활동3	· 문제해결 앱 서비스를 발표하고 주요 고객인 청소년들(학급 친구들)로부터 다양한 의견을 받아본다.	
	마무리	랩업	· 문제를 해결하는 사람은 누구나 기업가가 될 수 있음을 이해하고, 다음 시간부터는 실제로 실행하는 프로젝트를 진행함을 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
4. 만원으로 배우는 앙트십 (오프라인)	강의소개	목표	· 한정된 자원으로 새로운 기회를 발견하고 수익을 만들어내는 가치 창조 과정을 훈련한다.	창업기회 인식 위험감수성 창의적 문제해결력 자원활용능력 자원운용능력
	관찰게임	오프닝	· 학교 안을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	
	만원 프로젝트 기획하기	강의1	· 만원 프로젝트를 진행하는 목적과 과정을 이해한다.	
		활동1	· 한정된 자원(1만원의 자본금, 실행시간 2시간)을 활용하여 해결하고 싶은 문제를 찾아본 · 어떤 아이템(what)으로 왜(why) 필요한지 서로 공유하며 우리 팀이 해결하고 싶은 문제를 정하고, 해결방법을 탐색한다.	
	만원 프로젝트 캔버스 작성	활동2	· 만원 프로젝트를 실제로 실행할 수 있는 계획을 세운다. · 이를 위한 구체적인 세부 계획과 필요 자원을 점검해본다.	
	마무리	랩업	· 다음 시간에 발표할 만원 프로젝트 소개서 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	

5. 만원으로 배우는 가치 (온라인)	강의소개	목표	· 실패에 대한 개념을 새롭게 정의할 수 있다. · 원드로잉을 통해 자신만의 실패 자산을 찾을 수 있다.	일반적 자아개념 진취성 진로결정 효능감 창업 자기효능감
	관찰게임	오프닝	· 학교 밖을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	
	만원프로젝트 발표하기	활동1	· 직접 실행한 만원 프로젝트 결과를 발표해보고, 비용과 수익을 정리한다.	
	좋은 실패 & 실패 자산 찾기	강의1	· 'learning by doing' 영상 시청 후, 실제로 실행해보는 것의 의미를 생각해본다. · 실패와 성공에 대한 생각을 나누고, '실패해도 괜찮아, 일단 해보자'의 좋은 실패 개념을 재정의한다.	
		활동2	· 만원 프로젝트를 진행한 후 기억에 남는 점, 아쉬운 점, 새롭게 발견한 점 등 원드로잉으로 정리하고 실패 자산을 찾아본다. · 다시 프로젝트를 진행한다면 어떤 점을 보완하여 진행할 수 있을지 실패를 통해 배운 점을 나눠본다.	
	마무리	랩업	· 지난 유스프러너 친구들의 앙트십 프로젝트 영상 시청 후, 5차시에 걸쳐 진행할 앙트십 프로젝트 소개 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
6. 앙트십 프로젝트 1 - 들어가기 & 문제발견 (온라인)	강의소개	목표	· 학교 안팎의 문제를 찾아 해결해보는 앙트십 프로젝트를 시작하며 팀별로 주변의 문제를 발견한다. · 실제로 문제가 발생하는지 검증하기 위한 적절한 방법을 찾고 실행 계획을 세울 수 있다.	사회적 자아개념 혁신성 창업의지 창업기회 인식 자원운용능력
	마시멜로 챌린지	오프닝	· 빠르게 소통하고 실행하는 것이 필요한 미션을 통해 협업을 경험해본다.	
	앙트십 프로젝트 소개	강의1	· 앙트십(기업가정신) 프로젝트에 대한 설명과 예시를 통해 전체 흐름을 파악한다. · 앙플 보드*를 배부하고 활용법을 익히도록 한다. (*프로젝트 진행을 위한 자체제작 교구)	
	문제 발견하기	활동1	· 학교, 우리 동네, 더 나아가 사회를 관찰한다. · 꼭 해결이 필요한 문제, 내가 해결해보고 싶은 문제를 정하고 그에 따라 팀을 정한다.	
	고객 인터뷰 & 현장 검증 계획하기	강의2	· 우리가 발견한 문제 상황 속에서 실제로 어떤 문제들이 발생하는지 생각해보고, 진짜로 문제가 발생하는지 확인하는 과정을 살펴본다.	
		활동2,3	· 진짜 문제가 일어나고 있는지 확인하기 위해 고객(청소년) 1:1 인터뷰를 진행한다. · 인터뷰 내용을 참고하여, 문제 검증하기 위한 현장조사, 자료조사, 설문조사, 인터뷰 등을 계획한다.	
	마무리	랩업	· 다음 시간까지 문제 검증 자료 가져올 것을 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	

7. 앙트십 프로젝트 2 - 문제 정 의 & 해결 방법 찾기 (오프라인)	강의소개	목표	· 문제 검증 자료를 통해 우리가 해결해야 할 문제를 정의할 수 있다. · 정의한 문제를 해결하기 위한 실행 가능 방법을 다양하게 탐색한다.	혁신성 위험감수성 창업의지 창의적 문제해결력
	세상 관찰하기	오프닝	· 지난 시간에 발견했던 문제 중 실제로 해결되고 있는 사례를 소개한다. (뉴스, 기사, 영상 등)	
	필요문 정의하기	활동1,2	· 문제 검증 자료를 살펴보고, 우리 팀이 정한 문제 속에서 진짜 문제가 무엇인지 분석한다. · 종합한 문제를 바탕으로 우리 팀이 해결할 문제를 정의한다.	
	해결방법 찾기	강의	· 한 가지 문제를 다양한 방법으로 해결한 사례를 소개한다. · 발견한 문제가 같아도, 정의한 필요문에 따라 해결방법이 다르게 나올 수 있음을 이해한다.	
		활동3	· 우리 팀이 정한 문제를 해결할 수 있는 다양한 방법을 조사한다. · 문제를 보는 시각, 방법론적 측면 등에 대해 고민해본다. · 주변의 비슷한 문제를 해결한 여러가지 사례를 조사하고 공유한다.	
	마무리	랩업	· 다음 시간 수업 내용 안내 : 직접 실행할 수 있는 해결방법 테스트 계획하기 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
8. 앙트십 프로젝트 3 - 1차 테스트 계획하기 (오프라인)	강의소개	목표	· 직접 실행할 수 있는 해결 방법을 찾고, 1차 테스트를 실행하기 위한 구체적인 세부 계획서를 작성한다.	위험감수성 창의적 문제해결력 혁신적 업무행동능력 자원활용능력 창업의지
	세상 관찰하기	오프닝	· 학생이 직접 문제를 해결한 다양한 사례를 소개한다. (뉴스, 기사, 영상 등)	
	해결방법 정하기	활동1	· 지난 시간 탐색 과정을 통해 나온 방법 중 우리가 직접 실행할 수 있는 해결 방법을 결정한다.	
	1차 테스트 목표 세우기	강의	· 1차 테스트를 통해 얻고자 하는 목표를 명확히 세우도록 안내한다. · 완성도 있는 실행 방법을 계획하고, 어려울 것을 예상하는 것보다 일단 먼저 실행해야 다음 단계로 발전할 수 있음을 안내한다.	
	1차 테스트 계획하기	활동2	· 1차 테스트를 실행하기 위한 구체적인 방법과 일정, 역할 분담을 정한다. · 필요한 To-do 리스트와 예산을 작성한다.	
	마무리	랩업	· 1차 테스트 실행 과정과 결과를 가져올 수 있도록 온라인 워크시트 안내 · 수업 돌아보기 및 강점 찾기 작성	

9. 앙트십 프로젝트 4 - 1차 발표 & 2차 계획하기 (온라인)	강의소개	목표	· 1차 테스트에서 실현 가능했던 점과 어려웠던 점을 공유하고, 피드백을 받아 다음 테스트를 보완할 수 있다.	혁신성 진취성 협력적 의사소통능력 자원활용능력 자원운용능력
	1차 테스트 발표 & 피드백	강의	· 1차 테스트 발표 시, 발표하는 사람의 태도와 듣는 사람의 역할을 안내한다. · 기명 피드백 방식으로, 좋았던 점과 함께 개선하면 좋을 점 모두 학생들이 서로 전달할 수 있도록 한다.	
		활동1	· 팀별로 발견한 문제와 해결 방법, 실행 과정을 공유한다. · 1차 테스트 방법을 보완해서 2차를 실행하는 것이 좋을지 혹은 새로운 방법을 찾아 2차를 실행하면 좋을지 피드백을 나눈다.	
	2차 테스트 목표 & 실행 계획하기	활동2	· 2차 테스트의 목표를 세운다. · 2차 테스트 방법을 탐색하고 활용 가능한 자원을 추가한다.	
	마무리	랩업	· 앙트십 프로젝트 소개서 준비 및 발표 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
10. 기업가정신 과 나 (오프라인)	강의소개	목표	· 내가 좋아하는 것, 잘하는 것과 세상이 원하는 것의 접점을 찾아 '가치 창조자'로 살아가는 길을 탐색한다.	일반적 자아개념 사회적 자아개념 진로결정 효능감 진취성 창업 자기효능감
	앙트십 프로젝트 발표	활동1	· 1,2차 테스트 과정을 담은 앙트십 프로젝트 소개서를 발표하고 공유한다.	
	기업가정신으 로 내 길 찾은 사례	강의	· 기업가정신을 가지고 살아가는 다양한 사람들의 사례를 학습한다.	
	기업가정신이 내게 준 변화	활동2, 3	· 매 수업마다 친구들이 찾아준 나의 강점을 정리한다. · 10차시 수업을 통해 찾게 된 나의 강점과 변화한 모습을 글이나 그림으로 표현한다.	
	마무리	랩업	· '나에게 앙트십이란' 무엇인지 6글자로 정리하며, 나만의 기업가정신 정의를 세우고 마무리한다.	

(3) 교육운영 협력기관

프리윌



- (주)프리윌은 '자유로운 선택과 책임으로 스스로 배움이 일어날 수 있도록' 교육 서비스를 제공하는 스타트업입니다.
- 청소년 기업가정신 교육 브랜드인 "앙트십스쿨"을 운영하며, 아이들이 잘하고 좋아하는 일과 세상이 원하는 일을 만나 '가치창조자'로 살아갈 수 있도록 지원합니다.

contact

홈페이지 freewill.cc

대표전화 02-575-5210

이메일 with@freewill.cc



아산나눔재단 뉴스레터를 구독하시면
재단의 다양한 소식을 만날 수 있습니다.

