

아산나눔재단
청소년 기업가정신 교육 프로그램
2022 아산 유스프러너

커리큘럼 2.
헬로, 스타트업 월드




2022 아산 유스프러너 (Asan Youth-Preneur) 교육 과정 소개

커리큘럼 2. 헬로, 스타트업 월드 - 사진으로 보는 2021 헬로, 스타트업 월드 (이전 커리큘럼명: 내 인생의 CEO로 살아가기)



(1) '헬로, 스타트업 월드' 교육 과정 개요

교육 소개	<ul style="list-style-type: none"> · 기업의 방식으로 실제 세상을 만나고, 경험하며 기업가적 역량을 강화하는 커리큘럼입니다. · 청소년들이 스스로 선택하고 결정하며 함께 문제를 해결하는 과정을 통해, 나만의 선택 기준과 가치관을 찾아갈 수 있도록 교육합니다.
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르게 변화하는 세상 속에서 누구나 문제를 해결하고 기회를 만들어내며 기업가가 될 수 있음을 경험하게 합니다. · 나에게 맞는 적성과 진로를 자기주도적으로 탐색하게 하며, 급변하는 직업 환경 속에서 나만의 가치를 찾을 수 있도록 돕습니다. · 기업가적 경험을 통하여 자신의 기업가정신을 발견하고, 새로운 가치를 만들어내는 경험을 합니다.
교육 강사	<ul style="list-style-type: none"> · 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.
교육 특징	<ul style="list-style-type: none"> · 관찰하는 습관을 통해 세상과 나를 이해하고, 팀 프로젝트를 통해 함께 하는 연습을 하며, 빠른 실패와 작은 성공을 통해 해내는 경험을 향상시키도록 설계되었습니다. · 스타트업의 과정을 간접 경험하며 사업 기회를 발견하고, 해결방법을 찾아 실현하는 과정을 통해 기업가적 문제 해결 과정과 아이디어를 현실화하는 경험을 할 수 있는 활동으로 구성되어 있습니다. · 고등 과정 : 새로운 제품과 서비스를 개발하고, 크라우드 펀딩을 경험하는 등 스타트업 창업 과정을 통해 비즈니스 모델을 실험하고, 학교 밖 세상의 불특정 다수 고객을 만나는 과정을 통해 기업가적 책임을 경험합니다. · 중등 과정 : 문제를 발견하는 연습과 해결 아이디어를 생각하는 힘을 기르고, 스타트업처럼 직접 수익을 창출해보는 경험을 통해 자신의 기업가정신을 발견하고 강화합니다.
교육 차별성	<ul style="list-style-type: none"> · 1. 기업에 대한 이해 제고: 국내외 기업들의 다양한 사례를 통해 기업을 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 문제 해결 방법을 고민하며 자기주도적으로 진로를 탐색할 수 있습니다. · 4. 창의적 문제해결능력 향상: 한정된 자원을 효율적으로 활용해 문제를 해결하며 창의적 문제 해결 능력을 기를 수 있습니다.
교육 운영 협력 기관	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <ul style="list-style-type: none"> · (주)프리윌은 '자유로운 선택과 책임으로 스스로 배움이 일어날 수 있도록' 교육 서비스를 제공하는 스타트업입니다. · 청소년 기업가정신 교육 브랜드인 "앙트십 스쿨"을 운영하며, 아이들이 잘하고 좋아하는 일과 세상이 원하는 일을 만나 '가치창조자'로 살아갈 수 있도록 지원합니다. </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> · 홈페이지 freewill.cc 대표전화 02-575-5210 이메일 with@freewill.cc </div>

(2) 상세 커리큘럼

A. 고등학교 (10회)

회차	구분		학습 목표 및 세부 내용	교육 효과
1. 기업가의 시대가 왔다	강의소개	목표	· 세상의 변화에 대해 살펴보고, 그 속에서 기업가정신의 필요성을 인지할 수 있다.	협력적 의사소통능력 일반적 자아개념
		강의1	· 아산나눔재단 및 아산 유스프러너 소개 · 아산형 기업가정신 역량 & 10차시 여정 소개	
	나 관찰하기	활동1	· 내가 좋아하는 것, 관심있는 것으로 나를 소개하고 수업을 함께할 친구를 관찰하며 인사하는 시간을 가진다. · 아산형 기업가정신 역량 10가지 중 내가 지금 가지고 있는 것, 앞으로 더 가지고 싶은 역량을 찾아본다.	
	세상에 대한 이해	활동2	· 빠르게 소통하고 실행하는 것이 필요한 미션을 통해 협업을 경험해본다.	
		강의2	· 세상이 어떻게 변화하고 있는지 알아본다. (3D프린터, 클라우드 펀딩, SNS 발달, 직업의 변화 등)	
	마무리	랩업	· 빠르게 변하는 세상 속에서 기업가정신이 필요한 이유를 생각해본다. · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
2. 기업 다시 보기	강의소개	목표	· 기업에 대한 개념을 새롭게 정의할 수 있다. · 여러가지 분야의 문제를 해결하는 다양한 기업 사례를 살펴보고, 나만의 문제 해결 방법을 찾을 수 있다.	일반적 자아개념 창의적 문제해결력 혁신성 자원활용능력
	관찰게임	오프닝	· 내가 평소에 좋아하는 기업 아이템을 소개하고, 어떤 문제를 해결하고 있는지 살펴본다.	
	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 조직'이라는 점을 이해한다. · 문제 해결 카드 활용 게임을 통해 문제 해결 사례를 적용해본다.	
	나만의 문제 해결카드 만들기	활동3	· 나의 관심 분야에서 발견한 문제를 나라면 어떻게 해결할 수 있을지 생각해본다.	
마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		

3. 아이템 & 비즈니스 모델 세우기	강의소개	목표	· 일상 속 문제를 발견하여 해결하고 싶은 문제를 정하고, 다양한 해결 방법 (제품/서비스 개발, 크라우드 펀딩 등)을 탐색할 수 있다.	창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 자원활용능력
	관찰게임	오프닝	· 수업을 함께 듣는 친구들의 일상을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	
	why, what 정하기	강의1	· 세상을 관찰해 문제를 해결해보는 '앙트십 프로젝트'를 진행하는 목적과 과정을 이해한다. · 기업가정신 팀 프로젝트로 스타트업의 과정을 경험하며 창의적이고 혁신적인 아이템과 비즈니스 모델을 통해 문제를 해결하고 기회를 발견할 수 있음을 이해한다.	
		활동1	· 주변 또는 개인적으로 경험한 문제(why)에서 출발하여, 프로젝트 계기와 취지를 분명하게 한다.	
	how 탐색하기	강의2	· 문제를 해결하기 위한 다양한 방법을 탐색하고, 가치를 창출하기 위한 비즈니스 모델의 필요성을 이해한다.	
		활동2	· 문제를 겪는 고객을 관찰한 후, 해결 방법(what)을 모색한다. · '신제품/서비스 개발' 혹은 '크라우드 펀딩' 중 하고 싶은 방법을 선택하고 비즈니스 모델 시트를 작성한다.	
마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		
4. 실행 준비하기 (1)	강의소개	목표	· 팀 프로젝트의 문제 해결 아이디어를 구체화하고, 이를 실행하기 위한 세부 계획(주제, 예산, 시제품 제작, 일정 등)을 세우고 필요한 자원을 점검할 수 있다.	창업의지 자원운용능력 자원활용능력 창의적 문제해결력 혁신성
	관찰게임	오프닝	· 크라우드 펀딩 사례 중 내가 펀딩하고 싶은 아이템을 정하고 이유를 함께 소개한다.	
	프로젝트 캔버스 작성하기	강의1	· 스타트업의 문제해결 방식(기존에 없는 새로운 가치 창출 비즈니스)를 위한 사업 탐색(목표 고객, 가설 설정 등) 과정을 이해한다. · 각 팀별 프로젝트 지원금 포함 주변의 자원을 적극적으로 운용 및 활용하여 프로젝트를 실행 계획(시제품 제작, 서비스 운영 방안, 예산 운용, 일정)을 구체화한다.	
		활동1	· <신제품/서비스 개발 팀> '프로젝트 스토리 제작팀'과 '제품/서비스 제작팀'으로 나뉘, 각 팀원이 해야 할 to-do 리스트를 정한다. · 프로젝트 주제, 시제품 디자인과 기능, 제작 방법, 서비스 운영 방안 등 세부 계획을 정하고 수업 시간에 할 수 있는 작업을 실행한다.	
		활동2	· <크라우드 펀딩 팀> '프로젝트 스토리 제작팀'과 '펀딩 제품/서비스 제작팀'으로 나뉘, 각 팀원이 해야 할 to-do 리스트를 정한다. · 펀딩 제품 디자인, 제작업체 선정, 펀딩 일정, 예산 수립 등 세부 계획을 정하고 수업 시간에 할 수 있는 작업을 실행한다.	
마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		

5. 실행 준비하기 (2)	강의소개	목표	· 지난 시간에 작성한 프로젝트 캔버스를 보완하고, 직접 실행하기 위한 구체적인 작업을 준비할 수 있다.	창업의지 진취성 협력적 의사소통능력 자원활용능력 자원운용능력
	관찰게임	오프닝	· 시중에 판매되고 있는 다양한 스타트업 제품의 기능과 가격을 유추하는 게임을 진행하며, 시장성을 분석한다.	
	프로젝트 캔버스 보완하기	활동1	· 우리 팀의 프로젝트도 시장성과 경쟁력을 가지기 위해 어떻게 발전시킬 수 있을지 논의한다. · 목표 고객을 대상으로 우리 팀의 제품/서비스를 차별화할 수 있는 방법(디자인, 기능 등)을 모색한다.	
	실행 준비하기	강의1	· 프로젝트를 실행하기 위한 과정 중 점검해야 할 사항(일정, 예산, 운영 방안, 비즈니스 모델)을 이해한다. · 예산 설정(필요한 자원 및 지출 비용, 펀딩 목표 금액 등)에 필요한 기본적인 지식을 학습하고, 팀이 세운 가설을 사실로 확인할 수 있는 실행 방법인지 살펴본다.	
		활동1	· <신제품/서비스 개발 팀> 고객 인터뷰, 설문 조사 등을 통해 실제 고객들의 해당 제품과 서비스에 대한 니즈를 파악하고 반영한다. · 해당 내용을 바탕으로 MVP(계획한 디자인, 기능, 방법 등을 적용한 최소 기능 제품)을 제작하고, 수익 및 가치를 창출할 수 있는지 점검한다.	
		활동2	· <클라우드 펀딩 팀> 펀딩 사이트(텀블벅) 심사에 제출하기 위한 4가지 세부 항목을 살펴본다. · 기본 정보(프로젝트 카테고리, 제목, 요약, 대표 이미지, 검색 태그), 펀딩 계획(목표 금액, 펀딩 일정), 선물 구성(얼리버드, 패키지, 가격 설정), 프로젝트 계획(소개, 예산, 일정, 팀 소개, 선물 설명) 작성한 후, 심사에 제출한다.	
마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		
6. 프로젝트 중간 점검	강의소개	목표	· 진행하고 있는 프로젝트의 목표와 진행 과정을 중간 점검하고, 방향을 재설정할 수 있다.	위험감수성 진취성 창의적 문제해결력 일반적 자아개념
	세상 관찰하기	오프닝	· 학생들이 진행 중인 팀 프로젝트의 같은 문제를 다르게 해결한 다양한 사례를 소개한다. (뉴스, 기사, 영상 등)	
	프로젝트 점검하기	활동1	· <신제품/서비스 개발 팀>은 MVP를 경험한 고객의 피드백을 수렴하고, <클라우드 펀딩 팀>은 제출한 심사 결과를 확인한다.	
	실행 돌아보기	강의1	· 'learning by doing' 영상 시청 후, '실패해도 괜찮아, 일단 해보자'라는 주제로 실제 실행해보는 것의 의미와 가치를 생각해본다.	
		활동2	· 원드로잉을 통해 지금까지의 과정 중 '칭찬할 점, 부족한 점, 필요한 점'을 정리한다. · 정리한 내용을 바탕으로 본격적인 프로젝트 실행 및 보완의 원동력을 찾아본다.	
프로젝트 방향 재설정하기	활동3	· <신제품/서비스 개발 팀> 고객의 피드백을 바탕으로 MVP를 보완하고, 최종 제품/서비스를 만들기 위한 계획을 세운다.		

		활동4	<ul style="list-style-type: none"> · <클라우드 펀딩 팀> 펀딩 사이트(텀블벅) 심사 기준 '기존에 없던 새로운 시도인지, 기존에 없던 작품·제품·서비스인지'에 따른 결과를 확인한다. · 심사평에 따라 자료를 보완하여 다시 제출하거나 클라우드 펀딩이 아닌 직접 판매할 수 있는 방법을 모색한다. 	
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성 	
7. 홍보 계획 및 실행하기	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 고객을 만나기 위해 필요한 홍보 및 마케팅의 필요성을 인식할 수 있다. · 현재 팀 프로젝트 진행 상황을 점검하고 최종 실행을 위한 남은 단계(제작, 고객 피드백 확인 및 응대, 제품 배송, 전달 계획)을 준비할 수 있다. 	위험감수성 혁신성 창업의지 협력적 의사소통능력
	세상 관찰하기	오프닝	<ul style="list-style-type: none"> · 창의적인 홍보물을 보여주고, 제품/서비스와 고객을 유추해보는 게임을 통해 다양한 사례를 소개한다. 	
	홍보 계획하기	강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 스타트업 및 프로젝트의 적극적인 홍보 사례를 살펴본다. · 우리 팀의 프로젝트를 알리고 고객과 소통할 수 있는 온/오프라인 채널을 탐색한다. 	
		강의2	<ul style="list-style-type: none"> · 스타트업 및 또래 선배들의 사례를 통해 홍보 및 실행 과정으로 어떻게 문제를 해결하고 경제적·사회적 가치를 만들어냈는지 살펴본다. 	
		활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 우리 팀 프로젝트의 고객의 타겟을 좁히고, 프로젝트를 효과적으로 전달할 수 있는 방법을 정한다. · 팀 프로젝트의 핵심 내용을 담은 커뮤니케이션 메시지가 잘 보일 수 있도록 홍보물(카드 뉴스, 동영상 등)을 제작하고, 채널에 게시한다. 	
	최종 실행 점검하기	활동 2,3,4	<ul style="list-style-type: none"> · <클라우드 펀딩 팀> 펀딩 진행 상황에 따라 제작 업체/과정 확인, 배송 사전 준비 등을 수행한다. · <제품/서비스 직접 판매 팀> 판매 실행 계획, 주문 양식 등 온/오프라인에서 직접 판매하기 위한 준비 작업을 수행한다. · <신제품/서비스 개발 팀> 2차 시제품/서비스를 완성하고, 실제 고객에게 해당 제품/서비스를 선보일 수 있는 시간을 마련한다. 	
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성 	
8. 프로젝트 마무리하기	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트 실행 후 필요한 마무리 작업을 점검하고 운영할 수 있다. 	자원활용능력 자원운용능력 위험감수성 진취성 창의적 문제해결력
	프로젝트 마무리하기	강의	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트 실행 과정 및 결과에 따라 필요한 후속 작업을 준비하고, 임팩트를 측정하기 위한 계획을 세운다. 	
		활동1	<ul style="list-style-type: none"> · <클라우드 펀딩 팀 & 제품/서비스 직접 판매 팀> 판매 및 제품 포장, 발송을 위한 작업을 준비한다. · 판매 및 발송 후 임팩트(판매량, 이용자 수, 고객 만족도, 비용, 수익)를 정리하는 마무리 일정 계획을 세운다. 	
		활동2	<ul style="list-style-type: none"> · <신제품/서비스 개발 팀> 고객에게 테스트하고, 받은 피드백을 바탕으로 최종 제품/서비스를 완성하기 위해 활용 가능한 자원을 추가한다. 	

			<ul style="list-style-type: none"> · 최종 제품/서비스 실행 결과(문제, 이용자 수, 고객 만족도, 비용, 수익)을 정리하는 마무리 계획을 세운다. 	
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트 실행 과정(사진, 영상, 결과 인증 이미지 등) 가져올 수 있도록 안내 · 수업 돌아보기 및 강점 찾기 작성 	
9. 실행으로 배우는 앙트십	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 지금까지 진행한 앙트십 프로젝트 과정을 정리할 수 있다. 	창업의지 자원운용능력 위험감수성 일반적 자아개념
	과정 정리 & 발표하기	활동1,2	<ul style="list-style-type: none"> · 지금까지 실행한 팀 프로젝트 과정과 결과를 담은 소개서를 작성한다. - 문제 발견 / 해결 방법 & 비즈니스 모델 / 실행 과정(제작, 홍보 등) / 실행 결과(비용, 수익, 가치 등) · 팀별 코칭 이후 소개서를 완성하여 발표하고, 서로 피드백 나눈다. 	
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성 	
10. 기업가정신과 나	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 내가 좋아하는 것, 잘하는 것과 세상이 원하는 것의 접점을 찾아 '가치 창조자'로 살아가는 길을 탐색한다. 	일반적 자아개념 진취성 혁신성
	기업가정신으로 내 길 찾은 사례	강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 기업가정신을 가지고 살아가는 다양한 사람들의 사례를 학습한다. 	
	돌아보며	강의2	<ul style="list-style-type: none"> · 1회차 때 배운 아산형 기업가정신 역량 10가지에 대해 되짚어보고, 한 학기 동안의 나의 역량이 강화된 부분과 성장한 내용을 회고한다. 	
	Draw your Entship	활동1,2	<ul style="list-style-type: none"> · 수업을 듣기 전 나의 모습, 수업을 들으면서 부딪힌 장애물 & 수업을 통해 배운 것, 달라진 점, 강점 & 가장 기억에 남는 순간을 돌아보고 작성한다. · 나만의 기업가정신을 담은 'Draw your Entship'을 만들어보고, 친구들과 공유한다. 	
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · '나에게 앙트십이란?' 무엇인지 6글자로 정리하며, 나만의 기업가정신 정의를 세우고 마무리한다. · 10차시 수업 만족도 조사를 진행한다. 	

B. 중학교 (8회)

회차	구분	학습 목표 및 세부 내용		교육 효과
1. 기업가의 시대가 왔다	강의소개	목표	· 세상의 변화에 대해 살펴보고, 그 속에서 기업가정신의 필요성을 인지할 수 있다.	협력적 의사소통능력 일반적 자아개념
		강의1	· 아산나눔재단 및 아산 유스프러너 소개 · 아산형 기업가정신 역량 & 8차시 여정 소개	
	나 관찰하기	활동1	· 내가 좋아하는 것, 관심있는 것으로 나를 소개하고 수업을 함께할 친구를 관찰하며 인사하는 시간을 가진다. · 아산형 기업가정신 역량 10가지 중 내가 지금 가지고 있는 것, 앞으로 더 가지고 싶은 역량을 찾아본다.	
	미니 챌린지	활동2	· 빠르게 소통하고 실행하는 것이 필요한 미션을 통해 협업을 경험해본다.	
	세상에 대한 이해	활동3	· 여러가지 스타트업의 문제 해결 제품을 관찰하고, 제품이 세상에 나오기까지의 과정을 살펴본다. · 창조하기 좋은 시대를 간접적으로 경험해본다.	
		강의2	· 세상이 어떻게 변화하고 있는지 알아본다. (3D프린터, 클라우드 펀딩, SNS 발달, 직업의 변화 등)	
	마무리	랩업	· 빠르게 변하는 세상 속에서 기업가정신이 필요한 이유를 생각해본다. · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
2. 기업 다시 보기	강의소개	목표	· 기업에 대한 개념을 새롭게 정의해본다 · 여러가지 분야의 문제를 해결하는 다양한 기업 사례를 살펴보고, 나만의 문제해결 방법을 찾을 수 있다.	일반적 자아개념 창의적 문제해결력 혁신성 자원활용능력
	관찰게임	오프닝	· 내가 평소에 좋아하는 기업 아이템을 소개하고, 어떤 문제를 해결하고 있는지 살펴본다.	
	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 조직'이라는 점을 이해한다. · 문제 해결 카드 활용 게임을 통해 문제해결 사례를 적용해본다.	
	나만의 문제 해결카드 만들기	활동3	· 나의 관심 분야에서 발견한 문제를 나라면 어떻게 해결할 수 있을지 생각해본다.	
마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		

3. 기업가처럼 (1)	강의소개	목표	· 청소년의 일상 속 문제를 발견하고, 인터뷰를 통해 가장 문제가 되는 상황과 원인을 확인하여 정의할 수 있다.	창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 위험감수성
	관찰 게임	오프닝	· 수업을 함께 듣는 친구들의 일상을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	
	앱 디자인 워크숍 - 문제 발견 & 정의하기	활동1,2	· 다양한 상황 속 청소년의 모습을 관찰하고 해결하고 싶은 문제를 탐색한다. · 직접 주변 친구(청소년)들을 인터뷰하며, 진짜 문제를 확인한 후 필요문을 정의해본다.	
		강의1	· 문제를 공감하기 위한 인터뷰 과정과 문제를 정의하는 과정의 필요성을 이해한다.	
	마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
4. 기업가처럼 (2)	강의소개	목표	· 직접 문제를 해결해보는 과정을 통해 작은 성공을 경험한다.	혁신성 진취성 창업의지 협력적 의사소통능력
	관찰게임	오프닝	· 청소년의 문제를 해결하고 있는 다양한 앱 서비스를 살펴보고 친구에게 추천해본다.	
	문제 해결 앱 기획하기	강의1	· 여러 스타트업의 문제 해결 앱 사례를 살펴보고, 어떤 문제를 어떻게 해결했는지 이해한다.	
		활동1	· 저번 시간에 정의한 문제를 '앱'으로 해결할 수 있는 방법을 찾아, 앱을 기획해본다.	
	앱 디자인 발표하기	활동2	· 문제 해결 앱 서비스를 발표하고 주요 고객인 청소년들(학년 친구들)로부터 다양한 의견을 받아본다.	
		강의2	· 우리 팀의 앱 디자인이 고객의 니즈(문제)를 정확하게 파악했는지 확인한다. · 발견한 문제가 같아도, 정의한 필요문에 따라 해결 방법이 다르게 나올 수 있음을 이해한다.	
마무리	랩업	· 문제를 해결하는 사람은 누구나 기업가가 될 수 있음을 이해하고, 다음 시간부터는 실제로 실행하는 프로젝트를 진행함을 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		
5. Z만원 프로젝트 (1) - 아이템 선정하기	강의소개	목표	· 학교 안팎의 문제를 찾아 해결해보는 Z만원 프로젝트를 시작하며 팀 별로 주변의 문제를 발견한다.	진취성 창업의지 자원운용능력 자원활용능력
	관찰게임	오프닝	· 학교 밖을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	
	Z만원 프로젝트 기획하기	강의1	· Z만원 프로젝트를 진행하는 목적과 과정을 이해한다.	
		활동1	· 한정된 자원(5만원 내 자본금, 실행시간 2시간)과 주변의 자원을 활용하여 해결하고 싶은 문제를 찾아본다. · 어떤 아이템(what)으로 왜(why) 필요한지 서로 공유하며 우리 팀이 해결하고 싶은 문제를 정한다.	

	Z만원 프로젝트 캔버스 작성	강의2	· 투자금 지급, 비용 & 수익에 대한 필요한 개념을 이해한다.	
		활동2	· Z만원 프로젝트를 실제로 실행할 수 있는 구체적인 세부 계획과 필요 자원을 점검해본다.	
	마무리	랩업	· 다음 시간 작업에 필요한 준비물(재료, IT기기 등) 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
6. Z만원 프로젝트 (2) - 실행 준비하기	강의소개	목표	· 지난 시간에 작성한 Z만원 프로젝트 캔버스를 보완하고 직접 실행하기 위한 구체적인 준비 작업을 진행한다.	자원운용능력 자원활용능력 위험감수성 창의적 문제해결력
	관찰게임	오프닝	· 시중에 판매되고 있는 다양한 문제해결 제품의 기능과 가격을 유추하는 게임을 통해 시장성을 분석한다. · 우리 팀의 프로젝트도 시장성과 경쟁력을 가지기 위해 어떻게 발전시킬 수 있을지 논의한다.	
	실행 준비하기	강의1	· 실행에 필요한 과정(준비, 홍보, 제작 등)을 이해하고, 세부적인 계획을 세운다.	
		활동1	· 구체적인 팀 프로젝트 실행 계획을 보완하고, 함께 실행할 수 있도록 팀원간 역할 분담을 정한다.	
	홍보 및 제품 제작하기	강의2	· 여러 스타트업의 고객을 만나기 위해 필요한 홍보 및 마케팅의 필요성을 이해한다.	
		활동2	· 우리 팀 프로젝트의 고객을 위한 홍보 계획을 세우고, 온/오프라인에서 게시할 수 있도록 홍보물을 제작한다. · 수업 시간에 할 수 있는 준비 작업(재료 주문, 제품 제작 등)을 실행한다.	
마무리	랩업	· Z만원 프로젝트 소개서 작성 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		
7. 실행으로 배운 앙트십	강의소개	목표	· 실패에 대한 개념을 새롭게 정의할 수 있다. · 원드로잉을 통해 자신만의 실패 자산을 찾을 수 있다.	창업의지 자원운용능력 위험감수성 일반적 자아개념 일반적 자아개념 진취성 혁신성
	Z만원 프로젝트 발표하기	활동1	· 직접 실행한 Z만원 프로젝트 결과를 발표하고, 서로 피드백을 나눈다. · 실행 결과(비용과 수익, 그 외 우리가 만들어낸 가치)를 정리하고, 필요한 후속 작업을 점검한다.	
	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	· 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 나뉜다.	
마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		

8. 기업가정신 과 나	강의소개	목표	· 내가 좋아하는 것, 잘하는 것과 세상이 원하는 것의 접점을 찾아 '가치 창조자'로 살아가는 길을 탐색한다.	위험감수성 창의적 문제해결력 혁신적 업무행동능력 자원활용능력 창업의지
	기업가정신으로 내 길 찾은 사례	강의1	· 기업가정신을 가지고 살아가는 다양한 사람들의 사례를 학습한다.	
	돌아보며	강의2	· 1회차 때 배운 아산형 기업가정신 역량 10가지에 대해 되짚어보고, 한 학기 동안의 나의 역량이 강화된 부분과 성장한 내용을 회고한다.	
	Draw your Entship	활동1,2	· 수업을 듣기 전 나의 모습, 수업을 들으면서 부딪힌 장애물 & 수업을 통해 배운 것, 달라진 점, 강점 & 가장 기억에 남는 순간을 돌아보고 작성한다. · 나만의 기업가정신을 담은 'Draw your Entship'을 만들어보고, 친구들과 공유한다.	
	마무리	랩업	· '나에게 앙트십이란?' 무엇인지 6글자로 정리하며, 나만의 기업가정신 정의를 세우고 마무리한다. · 8차시 수업 만족도 조사를 진행한다.	