

아산나눔재단
청소년 기업가정신 교육 프로그램
2022 아산 유스프러너

커리큘럼 3.
창업부캐 육성 프로젝트




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

커리큘럼 3. 창업부캐 육성 프로젝트 - 사진으로 보는 2021 창업부캐 육성 프로젝트



(1) '창업부캐 육성 프로젝트' 교육 과정 개요

| | |
|-------------|--|
| 교육 소개 | <ul style="list-style-type: none"> · 청소년들이 좋아하고 잘 하는 것에 창의적인 아이디어를 더해, 세상이 필요로 하는 가치로운 창업 아이템을 만들어보는 커리큘럼입니다. 창업 과정을 즐겁게 경험해보며 기업가정신을 함양해 주체적으로 미래를 설계할 수 있도록 지원합니다. |
| 교육 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 주변과 지속적인 상호작용을 통해 협력적 관계를 구축하고, 제한된 조건에서도 피봇팅을 통해 새로운 가치를 만들어내도록 지원합니다. · 창의적인 아이디어를 창업아이템으로 만드는 과정에서 근거를 바탕으로 나의 의견을 제시하고 상대방을 설득하는 방법을 배웁니다. · 새로운 것을 적극적으로 받아들이는 진취성을 함양하여 미래의 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 자세를 갖추게 합니다. |
| 교육 강사 | <ul style="list-style-type: none"> · 학교 현장에서 10년간 기업가정신 교육을 운영해 온 교육전문가인 대표가 함께 교육을 진행합니다. · 청소년 기업가정신과 창업교육 분야에서 다년간 활동해 온 전문 강사들과 교육과정을 함께 설계하고 진행합니다. |
| 교육 특징 | <ul style="list-style-type: none"> · 중학생들을 위한 맞춤형 커리큘럼으로, 어린 학생들도 쉽고 재미있게 기업가정신과 창업 과정을 경험하게 합니다. · 과정의 각 차시별로 이론과 사례 학습, 실행 과정으로 구성하여 자연스럽게 실천적 기업가정신을 함양합니다. · 입체적인 기업가정신 역량 강화를 위하여 교육 단계를 태도(attitude), 기술(skill), 지식(knowledge)의 순서로 구성하였습니다. · 기업가정신 팀 프로젝트를 통해 스타트업의 의사결정 과정을 경험하며, 창업 생태계의 큰 그림을 그려볼 수 있도록 설계했습니다. |
| 교육 차별성 | <ul style="list-style-type: none"> · 1. 좋아하는 것, 잘 하는 것으로부터 시작 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들 관심사로부터 시작한 재미있는 창업 과정 경험으로 창업을 제3의 진로로 인식하게 하고, 주체적인 미래 설계를 유도합니다. · 2. 의외성으로부터 발휘되는 창의력 <ul style="list-style-type: none"> - 제한된 조건과 부족한 자원의 상황에서도 창의적인 아이디어를 통해 혁신을 만들어낼 수 있도록 합니다. · 3. 끊임없는 주변과의 상호작용 <ul style="list-style-type: none"> - 팀원을 비롯해 고객, 경쟁자, 교사 및 주변 이해관계자와 지속적으로 상호작용하며 협력적 의사소통 능력을 함양하도록 합니다. · 4. 근거기반 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> - 구체적인 모의 창업 활동에서 합리적인 근거를 바탕으로 결정하고 행동하게 하여 위험과 변수에 대응하는 방법을 배웁니다. |
| 교육 운영 협력 기관 | <div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <ul style="list-style-type: none"> · 플래니는 모든 사람이 좋아하고 잘 하는 것으로 세상을 혁신할 수 있다고 믿고, 그 즐거운 이야기를 함께 만들어 갈 수 있도록 돕는 카운셀러입니다. · 청소년들이 기업가정신을 바탕으로 미래의 예측할 수 없는 변화에 능동적으로 대응하고 창의적인 미래를 꿈꿀 수 있도록 꾸준히 연구하고 옆에서 응원합니다. </div> </div> <p>· 전화 010-9301-7842 이메일 planentre@gmail.com</p> |

(2) 상세 커리큘럼

A. 중학교 (8회)

| 회차 | 구분 | | 학습 목표 및 세부 내용 | 교육 효과 |
|---|--------------|--|---|---|
| 1. 내가 좋아하는 것과 잘 하는 것 (attitude) | 수업목표 | 목표 | · 내가 좋아하는 것, 잘 하는 것을 탐색하여 나의 장점을 발견할 수 있다. · 나 자신을 한 문장으로 정의하고 강점을 어필할 수 있다. | 일반적 자아개념 사회적 자아개념 협력적 의사소통능력 |
| | | 들어가며 | · 아산나눔재단 및 아산 유스프러너 소개 · 내 관심사를 창업으로 연결해 보는 <창업부캐 육성 프로젝트> 10차시 커리큘럼 안내 | |
| | 관심사와 자기소개 | 활동1 | · (개인별) 내가 좋아하는 것, 잘 하는 것, 최근의 관심사를 작성하여 공유한다. | |
| | | 활동2,3 | · (개인별) 나의 특징을 담은 부캐명을 짓고 강점을 나타낼 수 있는 자기소개서를 작성한다. · (팀별) 팀에서 각자의 역할을 정하고, 각자의 부캐를 활용하여 자기소개를 진행한다. | |
| | 팀 빌딩 | 활동4 | · (팀별) '너를 지켜보는 나' 게임을 통해 팀원들이 어떤 특징을 가지고 있는지 파악하고, 내가 생각하는 팀원과 팀원이 생각하는 나의 모습이 다름을 받아들이는 연습을 한다. | |
| | 미래의 기업가정신 | 강의 | · 좋아하고 잘 하는 것으로 살아갈 수 있는 미래 | |
| | 마무리 | 랩업 | · 수업 리뷰: 오늘 수업을 통해 발견한 우리 팀원 각각의 장점과 관심사가 무엇인지 작성한다. | |
| 2. 세상을 바꾼 생각과 기업가정신 (attitude) | 수업목표 | 목표 | · 기업가정신의 정의와 미래에 기업가정신이 필요한 이유를 설명할 수 있다. · 기업가정신 역량 요소에 대해 이해할 수 있다. | 일반적 자아개념 진로결정 효능감 창업 자기효능감 진취성 창업의지 |
| | | 들어가며 | · 아산 (故)정주영: 한 사람의 꿈이 세상을 바꾼 기업가 사례 동영상 시청 | |
| | 아산형 기업가정신 | 강의1 | · 아산형 기업가정신의 정의: 기업가정신 역량 요소 10가지 정의 및 이해, 역량 강화 및 성장 동기 부여 · 미래 사회에서의 기업가정신의 필요성과 중요성 | |
| | 비즈니스 아이디어컨셉팅 | 활동1,2 | · (개인별) QUIZ를 통해 세상을 바꾼 창의적 아이디어 또는 창업 아이템의 특징을 알아본다. · (개인별) 나의 관심사를 바탕으로 한 비즈니스 아이디어 컨셉을 그리고 공유한다. | |
| | 아이디어와 아이템 | 강의2 | · 스마트폰 충전 케이블 사례를 통한 아이디어와 아이템의 차이점 | |
| 마무리 | 랩업 | · 수업 리뷰: 내가 좋아하는 일이 이루어진 상상의 세상을 한 문장으로 표현해본다. | | |

| | | | | |
|---|-------------------|--|---|---|
| 3. 공통의 관심사를 비즈니스로 (skill) | 수업목표 | 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 개인들의 관심사에서 팀 공통의 관심사를 이끌어낼 수 있다. · 창의적 아이디어 발상을 통해 팀 관심사를 비즈니스 컨셉화 할 수 있다. | 혁신성 진취성 창의적 문제해결력 자원활용능력 |
| | | 들어가며 | · 여러 스타트업 사례로 살펴본 디자인씽킹적 사고와 피봇팅의 중요성 | |
| | 창업 주제 결정 | 활동1 | · (팀별) 각 팀원의 관심사들을 종합하여 팀 공통 관심사를 창업 주제로 선정한다. | |
| | | 강의 | · 창의적 아이디어를 만드는 가장 쉬운 방법, SCAMPER | |
| | 창의적 아이디어 발상 | | 활동2,3 | |
| 마무리 | | 랩업 | · 수업 리뷰: 창의적인 아이디어로 경제적 가치를 만들어내기 위해 꼭 필요한 것이 무엇인지 자신의 생각을 한 문장으로 적어본다. | |
| 4. 우리 주변의 사람들 (skill) | 수업목표 | 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 타인이 원하고 필요로 하는 것이 무엇인지 공감할 수 있다. · 우리 팀의 아이디어와 공감하는 주변 사람들과 협력적 관계를 구축할 수 있다. | 사회적 자아개념 진취성 협력적 의사소통능력 창업기회인식 |
| | | 들어가며 | · 나이키의 사례로 살펴보는 기업의 고객 문제 해결 방식(제품, 서비스, 캠페인 등) | |
| | 기업가정신 너do 나do! | 활동1 | · (팀별) <기업가정신 너do 나do!> 게임을 활용한 페르소나 배우기 | |
| | | 고객과 페르소나 | 활동2 | |
| | 강의 | | · 고객 인터뷰를 통한 아이디어 구체화 사례 분석 | |
| | | 마무리 | 랩업 | |
| 팀 프로젝트 | 팀별 활동 | · 수업 이후 팀원 당 2명 이상의 페르소나 인터뷰를 진행하고 정리한다. | | |
| 5. 창의적 아이디어를 창업 아이템 으로 (skill) | 수업목표 | 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 창의적 아이디어에 가치와 설득력을 부여하여 창업 아이템화 할 수 있다. · 우리 팀 창업 아이템의 경쟁자를 분석하고 차별화 전략을 통해 창업 아이디어 컨셉을 구체화할 수 있다. | 창업의지 협력적 의사소통능력 창업기회인식 자원활용능력 |
| | | 들어가며 | · K만두 사례로 살펴보는 고객과 그 외에 우리가 신경 써야 할 주변 이해관계자들 | |
| | 고객 인터뷰 | 활동1 | · 팀별 4차시 페르소나 인터뷰 결과와 핵심 내용 공유 | |
| | 경쟁자와 | 강의1 | · 5 Forces로 살펴보는 산업 환경, 경쟁자 분석과 차별화 전략 | |

| | | | | |
|--------------------------------|-------------|--|--|--|
| | 산업분석, 차별화 | 활동2 | (팀별) 나이키의 사례를 참고하여 직/간접 경쟁자, 대체재를 설정하고 차별화 내용을 작성한다. | |
| | | 팀별 지도 | · (팀별) 차별화 전략을 바탕으로 팀별 창업 아이템 컨셉을 작성하여 공유한다. | |
| | 사회적 가치 | 강의2 | · 끌림의 사례로 살펴보는 사회적 가치 창출을 기반으로 한 비즈니스 사례 소개 | |
| | 마무리 | 랩업 | · 수업 리뷰: 아이디어를 창업 아이템으로 만드는 데 가장 중요한 부분이 무엇이라고 생각하고 그 이유가 무엇인지 작성해 본다. | |
| 6. 아이템의 가치와 비즈니스모델 (knowledge) | 수업목표 | 목표 | · 경제활동에서 기업과 고객이 어떤 가치를 주고받는지 설명할 수 있다. · 우리 팀 창업 아이템이 만들어낼 수 있는 경제적/사회적 가치를 도식화하여 설명할 수 있다. | 협력적 의사소통능력 창업기회인식 자원활용능력 자원운용능력 |
| | | 들어가며 | · 무한도전 '전의 전쟁'에서의 가치 교환의 의미 설명 | |
| | 비즈니스 모델 구축 | 활동1,2 | · (팀별) 창업 아이템을 통해 각 팀이 고객에게 어떤 가치를 줄 수 있는지 정리하여 작성한다. · (팀별) 각 팀별 프로젝트 지원금(씨드머니) 포함 주변의 자원을 어떻게 운용/활용하여 프로젝트 실행할 것인지 계획을 수립해본다. | |
| | 제품/서비스 가격결정 | 팀별 지도 | · (팀별) 구체적으로 창업 아이템을 제작하거나 서비스를 구현하기 위해 필요한 재료를 정리한다. · (팀별) 재료비와 가치를 기본으로 하여 제품의 가격을 결정한다. | |
| | 마무리 | 랩업 | · 수업 리뷰: 가격을 결정하는 데 경쟁자들 보다 싸게 하는 방법을 생각하여 적어본다. | |
| | 팀 프로젝트 | 팀별 활동 | · 팀 프로젝트를 위해 구입해야 할 재료를 정리하여 강사/담당자에게 전달하여 구매한다. | |
| 7. 비즈니스 실행을 위한 준비 (knowledge) | 수업목표 | 목표 | · 비즈니스 모델을 구체적으로 제시하고 고객을 설득하는 방법을 알 수 있다. · 창업 아이템의 결과 창출 및 가치 실현을 위한 구체적인 전략과 계획을 제시할 수 있다. | 창업의지 혁신적 업무행동능력 자원활용능력 자원운용능력 |
| | | 들어가며 | · 우아한 형제들(배달의 민족), 비바 리퍼블리카(토스)로 알아보는 실행의 중요성 | |
| | 비즈니스 모델 구체화 | 활동1,2 | · (팀별) 팀별 창업 아이디어의 디자인과 기능, 고객, 특징(필요), 가격 등을 종합한 설명도를 그린다. · (팀별) 알고 있는 기업의 비즈니스 모델을 참고하여 각 팀의 비즈니스 모델을 그린다. | |
| | 실행 계획 수립 | 팀별 지도 | · (팀별) 구매한 재료를 바탕으로 아이템 또는 계획의 수정안을 작성한다. · (팀별) 구체적인 생산, 홍보 및 판매 계획서를 작성하여 공유한다. | |
| | 마무리 | 랩업 | · 수업 리뷰: 생산, 판매 등이 팀에서 계획한 대로 진행되지 않을 때 어느 부분부터 다시 시작하는 것이 좋을지 각자의 의견을 작성해 본다. | |
| 팀 프로젝트 | 팀별 활동 | · 팀별 제품의 판매, 서비스의 제공 실행(*7회~8회차 사이에 2주 이상 시간확보). · 최종 IR 발표자료 제작 및 송부 | | |

| | | | | |
|---|------------|-------------|---|--|
| 8. 창업 아이템 판매/활동 결과 발표 (knowledge) | 수업목표 | 목표 | <ul style="list-style-type: none"> · 각자의 관심사를 창업 아이템으로 설정하고 판매한 과정을 근거와 논리를 바탕으로 발표할 수 있다. · 긍정적인 자세로 다른 이들의 의견을 받아들이고, 부족한 점을 보완하여 미래를 설계할 수 있다. | 창업 자기효능감 창업의지 협력적 의사소통능력 창업기회인식 |
| | | 들어가며 | <ul style="list-style-type: none"> · 판매/활동 결과발표 심사 기준 및 외부 심사위원 소개 | |
| | 미니 데모데이 | 발표 및 피드백 | <ul style="list-style-type: none"> · 피칭: 판매/활동 과정에서 발견한 기회와 문제, 그리고 그를 해결하기 위해 만든 제품 및 서비스, 피봇팅 내용과 실행 결과(매출액, 도달수, 기부액 등)를 발표한다. · 모든 팀이 돌아가며 서로의 프로젝트에 대해 긍정적인 피드백을 한다. | |
| | 과정 랩업 | 강의 | <ul style="list-style-type: none"> · 모의 창업 과정의 단계별 리마인딩을 통해 기업가정신의 핵심 요소 강조 · 아산형 기업가정신 역량 점검: 1회차 때 배운 10가지 기업가정신 역량 요소에 대해 되짚어보고, 한 학기 동안의 역량 강화 및 성장 내용 회고 | |
| | 마무리 | 랩업 | <ul style="list-style-type: none"> · 수업 리뷰: PMI(좋았던 점, 아쉬웠던 점, 재미있었던 점)로 한 학기 유스프러너 수업에 대한 소감을 작성한다. | |