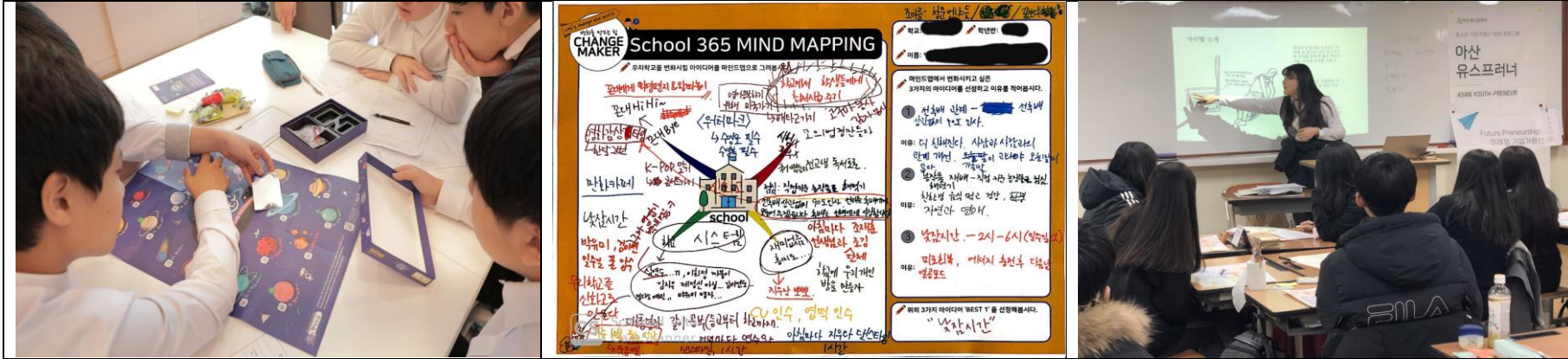


미래형 기업가정신



1. 교육 개요

커리큘럼명	미래형 기업가정신		
기관명	(주)캠퍼스멘토		
운영 기관	소개	(주)캠퍼스멘토는 교육을 통해 선한 영향력을 펼치는 기업입니다. 전문적인 진로진학 선생님들이 효과적으로 청소년들을 지도할 수 있도록 다양한 교육 프로그램, 서비스, 교구 개발, 홍보 및 마케팅, 출판 사업을 실시하고 있습니다.	
홈페이지	campusmentor.org	대표전화	02-333-5966
		이메일	mentor@camtor.co.kr
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 청소년들이 기업가정신을 함양하고 경제하려는 의지를 증진할 수 있도록 합니다. · 수준 높은 커리큘럼을 제공하여 창업에 대한 의지와 관심이 확대될 수 있도록 합니다. 		
교육 소개	<ul style="list-style-type: none"> · 청소년들이 급변하는 미래를 주도적으로 헤쳐나가기 위해 필요한 역량을 개발하는 교육입니다. · 문제 발견부터 해결까지 팀 프로젝트를 실시하며 협업 및 의사소통 능력을 발휘합니다. · 본격적으로 아이디어를 현실화하여 실행까지 이어갈 수 있도록 지도하는 창업 특화형 기업가정신 교육 프로그램을 운영합니다. 		

교육 대상	· 전국 중고등학생 (한 학급당 20~30명 기준)
교육 시간	· 10회차 교육 (회차별 2시간 기준) - 세부 일정은 학교측과 협의 후 진행됩니다
교육 강사	· 캠퍼스멘토와 함께 연간 500시간 강의를 한 베테랑 강사 - 청소년 대상으로 기업가정신, 창업, 진로 교육 등 다양한 주제에 대한 강의 경험을 두루 갖춘 강사가 강의를 진행합니다.
교육 특장점	<ol style="list-style-type: none"> 1) 내 것으로 만드는 장기교육 : 교육의 효과를 자기 것으로 만들 수 있도록 20차시 교육을 실시합니다. 2) 전문 교구를 활용한 창의성 교육 : 창의력 개발 전문가가 제작한 교구를 활용하여 재미있고 창의적인 인재 양성을 도모합니다. 3) 창업 의지를 고취시키는 교육 : 창업 컨설턴트의 노하우가 담긴 생생한 지식 전달로, 기업에 대한 관심과 이해를 증진시킵니다. 4) 실행 중심의 창의적 문제 해결력을 기르는 교육 : 적극적 실천과 행동을 유도하고 실행을 통해 학습하며 역량을 강화시킵니다. 5) 협력적 의사소통 및 의사결정 역량을 강조한 교육 : 팀워크 활동과 토의를 통해 최선의 결과를 도출하도록 유도합니다.

2. 상세 커리큘럼

회차	학습 주제	학습 목표 및 세부 내용	교육효과
1	들어가며	아산나눔재단 소개 및 아산 유스프러너 소개 · 아산 유스프러너 교육 목적 및 교육 운영 방향 소개	
	기업가정신이해와 스쿨체인지메이커 활동	기업가정신에 대한 이해를 높이고 학교 안에서 불편한 점을 탐색하여 빠르게 실행함으로써 창의적 문제 해결을 기를 수 있다. · 문제를 혁신적으로 해결한 기업의 성공사례를 살펴봄에 기업가정신에 대해 이해 · 스쿨체인지메이커 프로젝트를 통해 학교 안의 문제를 인식하고 이를 변화시키는 활동을 진행	창의적 문제해결력 혁신성 창업의지 함양 창업 자기효능감
2	스쿨체인지메이커 가치 공유와 창의적 발상	프로젝트를 수행하면서 느낀 점을 공유하고 도전 및 실행의 중요성을 깨달을 수 있다. 창의적 사고력은 노력으로 인해 개발될 수 있음을 인지할 수 있다. · 프로젝트 수행 결과를 활동지 정리 및 발표 · 창의적 사고과정과 관찰, 상상, 연결의 개념을 이해	창의적 문제해결력 혁신적 업무행동능력 자원운용능력 협력적 의사소통능력
3	주변문제인식과 관찰 그리고	관찰의 중요성을 깨달을 수 있으며 게임을 통해 창의적 발상법의 개념을 이해할 수 있다. 모둠 별 선정한 제품 및 서비스를 관찰하여 다양한 방식으로 개선할 수 있다.	혁신성 협력적 의사소통능력

	아이디어 상상하기	<ul style="list-style-type: none"> 한 가지 제품이나 서비스를 선정하고 관찰하여 개선시켜 보는 활동 진행 다양한 방식으로 관찰 · 분석하는 20가지 창의적 발상법을 체득 	자원활용능력 창의적 문제해결력
4	팀 프로젝트 활동	다양한 것을 연결하는 것이 창의적인 발상법의 핵심 요소임을 깨달을 수 있다. 아이디어 잇다를 교구로 배운 역량을 발휘하여 모둠 별 프로젝트를 시작 할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> 각자 찾아온 불편한 점 또는 문제점 중 하나를 선정하고, 문제 해결 방법을 고민 아이디어 캔버스 위에 각자의 아이디어를 표현 	협력적 의사소통능력 창의적 문제해결력 혁신성, 진취성
5	아이디어 현실화 및 초기 설계	아이디어를 실행할 수 있는 여러 방법에 대해 알아볼 수 있다. 모둠 별 선택한 실행방법을 직접 수행하기 위한 체계적인 계획을 수립할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> 아이템 제작, 캠페인, 어플리케이션 세가지 방식으로 문제를 해결한 사례를 살펴보고 적합한 실행방법을 고민 모둠 별로 선택한 실행 방법에 따라 활동지에 실행계획을 작성 	협력적 의사소통 혁신성 창의적 문제해결력 자원활용능력
6	실행 Ready?	트리즈·스캠퍼* 교구(아이디어 잇다)를 활용해 모둠 별 아이디어의 완성도를 높여 실행에 옮길 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> 모둠 별 아이디어의 부족한 점을 보완 또는 개선 필요에 따라 프로젝트를 변경하여 새롭게 도전 *트리즈 : 문제해결을 위한 40가지 창의적 방법론 / 스캠퍼 : 7가지 키워드로 재구성한 아이디어 기법 교구	진취성, 위험감수성 창의적 문제해결력 자원운용능력
7~8	실행 Action!	빠르게 실행하고 피드백하는 과정을 반복하며 끊임없이 아이디어를 수정·보완해본다 <ul style="list-style-type: none"> 각 모둠이 선택한 방식으로 아이템을 실행 실행 후 느낀점 기반으로 보완 개선하는 과정의 반복을 통해 최선의 결과를 창출 	자기이해와 타인존중 창의적 문제해결력 진취성, 자원운용능력
9	발표자료 제작	아이디어 발상, 실행계획 수립, 실행, 피드백, 재실행 등 지난 과정을 돌아보며 배움을 정리해본다. 모둠 별 프로젝트와 실행 결과를 정리하여 대중에게 효과적으로 전달할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> 문제인식 및 관찰, 문제해결, 실행 흐름으로 구성된 각 모둠의 활동을 정리하는 발표자료를 제작 	협력적 의사소통능력 자원활용능력 창업의지 함양 혁신적 업무행동능력
10	피날레 가치공유회와 나의 기업가정신	실행을 통해 완성한 아이디어를 대중 앞에서 발표함으로써 창업에 대한 간접경험을 할 수 있다. 지난 교육을 정리하여 나만의 기업가정신을 정의할 수 있다. <ul style="list-style-type: none"> 최종 발표를 통해 각 모둠의 비전 및 아이템 소개 기업가정신이 잘 드러나며 사회를 긍정적으로 변화시키는 아이템에 가치 역량스티커로 투표 진행 지난 수업시간에 배운 교육을 리뷰하고, 준비된 활동지에 나만의 기업가정신을 정리하고 정의 	창업의지 창업기회인식 창업 자기효능감 진로결정 효능감