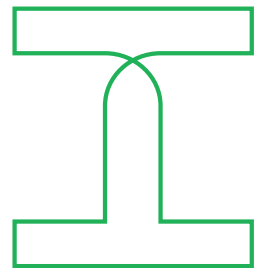
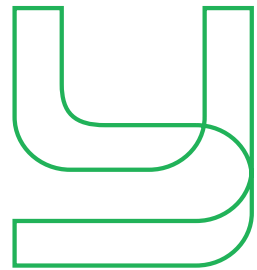
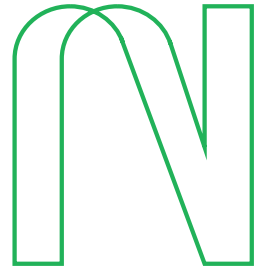


청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 매뉴얼

책임연구원 강경균



청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 매뉴얼

- ▶ 책임연구원 : 강경균(한국청소년정책연구원 · 부연구위원)
- ▶ 연구보조원 : 김주영(한국청소년정책연구원 · 위촉연구원)

발 간 사 ■ ■ ■

청소년들이 자신의 삶에 대하여 주관자로서 가치 있는 삶을 사는 것은 매우 중요합니다. 기업가정신은 자신이 삶의 주인임을 인식하고, 혁신을 통해 창조적인 변화를 이끌어 낼 수 있는 중요한 동인입니다. 또한 기업가정신은 창업을 통해 일자리를 창출하고, 사회를 안정화시킬 수 있으며 사회 문제를 해결해 줄 수 있는 이 시대의 꼭 필요한 정신으로 볼 수 있습니다.

이 연구는 이러한 시의성과 중요성 차원에서 2014년부터 2016년까지 3개년에 걸쳐 기획된 ‘청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구’입니다. 첫 해인 2014년도에는 기업가정신 및 창업에 대한 국내·외 사례조사 및 청소년을 대상으로 기업가정신 및 창업에 대한 인식조사를 실시하였습니다. 2015년에는 2차 년도 연구로서 청소년 기업가정신 교육을 경험한 전문가의 요구에 기초하여 청소년을 위한 기업가정신 교육 모형을 정립하고, 교육 현장에서의 기업가정신 및 창업 활성화를 위한 교육 여건을 조성하기 위하여 구체적인 방안을 제시하였습니다. 금년에는 마지막 3차 년도 연구로서 청소년의 기업가정신 교육을 현장에 적용하기 위하여 구체적인 교육 프로그램 및 운영 매뉴얼을 개발하고, 기업가정신 및 창업 교육 활성화를 위한 방안을 마련하였습니다. 이러한 연구의 결과들이 청소년을 대상으로 기업가정신을 가르치고 배우는 데 활용되길 바라며, 기업가정신 및 창업이 활성화 될 수 있도록 교육 여건 및 지원 정책을 추진하는 데 기초자료로 활용되기를 기대합니다.

끝으로 연구보고서가 나오기까지 연구에 열정을 쏟으신 연구진을 비롯하여 각 단계마다 연구에 함께하여 주신 각 학계, 정부기관 및 산하기관, 현장의 전문가 분들의 노고에 감사드립니다.

2016년 12월

한국청소년정책연구원 원장 노 혁

목 차

I. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 개요	1
1. 청소년 기업가정신 교육 성격	4
2. 청소년 기업가정신 교육 목표	4
3. 청소년 기업가정신 교육의 내용체제	5
4. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 교수·학습 지도안 체제	7
II. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 교수·학습 지도안	11
1. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 - 초급[12~13세] -	13
2. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 - 중급[14~16세] -	54
3. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 - 고급[17~19세] -	95
4. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 - 동아리-	136
III. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용 방안	165
1. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용 방안: 초·중·고등학교	167
2. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용 방안: 학교 밖 기관	174
참고문헌	177

별 첨: 청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 매뉴얼 교수·학습 자료
 (동영상 콘텐츠 CD)

표 목차

〈표 Ⅰ-1〉 청소년 기업가정신 교육 프로그램 구성 체제	3
〈표 Ⅰ-2〉 기업가정신 교육영역별 교육 내용 및 대상	7
〈표 Ⅰ-3〉 교수·학습 지도안 차시 구성	8
〈표 Ⅲ-1〉 초등학교 교과 연계 및 활용 방안	168
〈표 Ⅲ-2〉 청소년 기업가정신 교육을 위한 교육과정 구성(예시)	170
〈표 Ⅲ-3〉 중학교 시기 집중형 기업가정신 교육 프로그램 운영 계획(예시) ..	171
〈표 Ⅲ-4〉 창업 관련 대학 학과 목록	173
〈표 Ⅲ-5〉 청소년 창업 캠프(예시)	174

그림 목차

【그림 Ⅰ-1】 교수·학습지도안 구조	9
【그림 Ⅲ-1】 기업가정신 핵심주제와 연계한 진로교육(안)	172

제 I 장

청소년 기업가정신 교육 프로그램 개요

1. 청소년 기업가정신 교육 성격
2. 청소년 기업가정신 교육 목표
3. 청소년 기업가정신 교육 내용체제
4. 청소년 기업가정신 교육 프로그램
교수·학습 지도안 체제

제 I 장 청소년 기업가정신 교육 프로그램 개요¹⁾

청소년 기업가정신 교육 프로그램의 구성 체제는 성격, 목표, 내용체제로 구성되며 내용은 다음과 같다.

표 I -1 청소년 기업가정신 교육 프로그램 구성 체제

구성 요소	내용
성격	기업가정신에 대한 의미와 함께 기업가정신 교육의 본질과 중요성에 대하여 제시함.
목표	기업가정신 교육의 필요성 및 의의에 기초하여 기업가정신 교육에 대한 총괄 목표와 청소년이 구체적으로 달성해야 할 도달점을 초·중·고급으로 제시함.
내용체제	기업가정신 교육의 영역과 핵심주제로 구성함. 영역은 기업가정신의 성격을 가장 잘 드러내면서도 교과 학습 내용을 연계성 있도록 범주화 하여 포괄적으로 제시하였고, 핵심주제는 기업가정신 교육 영역에 따른 가장 기초적인 내용을 활동 형태로 제시함.

청소년 기업가정신 교육 프로그램에 대한 구성 요소는 기업가정신 교육 성격(기업가정신 의미, 기업가정신 교육의 성격), 기업가정신 교육 목표(총괄목표, 각 학교급별 교육 목표), 기업가정신 교육 내용체제(교육 영역, 핵심주제)이며, 그 내용은 다음과 같다.

1) 본 연구인 「청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 매뉴얼」은 「청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 III」을 바탕으로 개발되었으며, 이 장은 「청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 III」 중 III장 및 IV장의 내용을 발췌·요약 하여 제시하였음.

1. 청소년 기업가정신 교육 성격

1) 기업가정신의 의미

『기업가정신』이란, 삶의 주관자로서 ‘나 다운 삶’을 추구하기 위하여 생활 속에서 몸소 부딪히며 참된 가치를 창출하려는 혁신적인 마음가짐을 말한다.

2) 기업가정신 교육의 성격

기업가정신 교육은 미래를 이끌어 나아갈 청소년에게 자기 경영을 통해 새로운 문제를 찾고, 해결하기 위해 노력하며, 나아가 혁신적인 가치를 창출하려는 역동적인 도전정신과 창의적인 변화를 만들어 낼 수 있는 개척정신, 주인정신, 리더십, 도전정신, 실천적 문제해결능력 등을 길러준다.

2. 청소년 기업가정신 교육 목표

[총괄 목표]

기업가정신 교육은 자기 경영을 통해 스스로 삶을 혁신 할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 특히 개인과 사회의 이해를 바탕으로 진로탐색을 할 수 있는 기회를 제공하여 학생들이 주도적으로 삶의 방향을 찾고 설계할 수 있다. 아울러 ‘삶의 주인’으로 생활 속에서 문제에 부딪히고 해결해 봄으로써, 미래 사회에 능동적으로 적응할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 한다.

1) 초급(12~13세) 수준의 기업가정신 교육의 목표

- 자신과 타인의 이해를 바탕으로 긍정적인 자아개념을 수립하고, 원만한 대인관계 및 의사소통 능력을 기를 수 있다.
- 실천적 활동을 통해 경제 생활과 창의적 문제 해결을 체험할 수 있다.

- 기업가정신의 사례를 통해 의미와 중요성을 이해하고, 삶의 주인으로서 기초적인 의사결정 및 계획을 수립할 수 있다.

2) 중급(14~16세) 수준의 기업가정신 교육 목표

- 자신과 사회의 이해를 바탕으로 적극적인 탐색과 체험을 통해 삶의 주인으로서 자신의 가치관을 정립할 수 있다.
- 생활 속에서 흥미로운 경제 활동과 창의적 문제 해결 활동을 경험할 수 있다.
- 기업가정신의 사례를 통해 그 의미와 중요성을 이해하고 가상으로 기업가의 역할을 체험할 수 있다.

3) 고급(17~19세) 수준의 기업가정신 교육 목표

- 자신과 사회에 대한 이해를 바탕으로 기업가적 주인 의식을 갖고 직업세계의 변화와 자신의 진로와의 연계성을 파악하여 자신의 인생을 스스로 설계하고 실천할 수 있다.
- 창의적인 아이디어를 구체화하여 경제적으로 효율적인 제품을 만들 수 있다.
- 예비 기업가로서 가상 창업을 실천하고, 혁신적으로 사업을 운영할 수 있는 능력을 기를 수 있다.

3. 청소년 기업가정신 교육 내용체제

청소년 기업가정신 교육 내용체제는 기업가정신 교육영역 및 핵심 주제로 구성 되어 있다. 각 학교급별로 기업가정신 교육 영역인 근간 찾기, 기업가적 소양 갖추기, 기업가 되어보기에 대하여 교육 대상의 수준이 높아질수록 교육 내용의 폭과 깊이가 점차 확대되고 심화될 수 있도록 모든 영역을 가르쳐야 한다.

1) 기업가정신 교육 영역

(1) 근간 찾기

기업가정신 교육의 기초는 자신의 근간을 찾는 것이다. 이것은 다양한 타인 속에서 자신을 이해하고, 자신의 고유성과 함께 세상의 참된 가치를 인식하는 진정성 있는 태도와 마음가짐을 의미한다. 이를 통해 사회 속에서 함께 살아가기 위한 올바른 가치관을 정립하는 것이 필요하다.

(2) 기업가적 소양 갖추기

기업가정신 교육은 기업가적 소양을 갖게 하는 것이 중요하다. 기업가적 소양은 기업가적 가치관과 태도를 갖게 하는 것이다. 이러한 기업가적 소양을 함양하기 위해서는 경제 활동을 경험하고 생활 속에서 혁신적인 아이디어를 포착하여, 제안하고, 제품으로 만들어 보는 흥미로운 경험을 통해 자신의 계획을 이루어 나아가는 활동이 필요하다.

(3) 기업가 되어보기

청소년의 기업가정신 교육 중 심화단계는 잠재되어 있던 기업가적 성질이 밖으로 나타날 수 있도록 기업가로서 경험을 해 보는 것이다. 청소년은 기업가정신의 의미와 중요성에 대하여 다양한 사례를 통해 몸소 체험하고, 예비 기업가로서 갖추어야 할 전문성을 함양하기 위해 기업가의 전반적인 과정을 한번 경험해 보는 실천적 활동이 필요하다.

2) 기업가정신 교육 영역에 따른 핵심 주제

기업가정신 교육 내용 영역에 따른 핵심주제는 연계성이 있으며, 각 학교급별 대상에 따라 강조하는 영역에 차이를 두어 교육 하도록 한다. 교육 내용 영역에 따른 핵심주제와 대상은 다음과 같다.

표 1-2 기업가정신 교육영역별 교육 내용 및 대상

교육 영역	핵심 주제	대상		
		초급	중급	고급
근간 찾기	· ‘나’ 를 찾기 · 진정성 찾기 · 가치 찾기			
기업가적 소양 갖추기	· 경제 활동 체험하기 · 흥미로운 제작 경험하기 · 창의적 활동하기 · 혁신적으로 계획하기			
기업가 되어보기	· 기업가정신에 대해 이해하기 · 기업가적 전문성 쌓기 · 기업가로서 부딪혀보기			

특히 초등학교 고학년을 대상으로 근간 찾기의 핵심주제를 중점적으로 다루어야 하며, 기업가적 소양 갖추기는 중학교에서, 기업가 되어보기는 고등학교에서 관련된 핵심주제를 중점적으로 교수·학습해야 한다.

4. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 교수·학습 지도안 체제

청소년 기업가정신 교육 프로그램 교수·학습 지도안은 초급, 중급, 고급, 동아리로 구성하였다. 교수·학습 지도안의 대상은 초급의 경우, 초등학교 고학년에 해당하는 청소년으로 12세~13세이고, 중급의 경우는 14세~16세 청소년이 대상이다. 고급의 경우는 17세~19세의 청소년을 대상으로 작성하였으며, 동아리의 경우는 14세~19세의 청소년을 대상으로 하였다. 또한 초·중·고급의 경우, 교수·학습 지도안은 34차시로 구성하였으며, 동아리의 경우는 17차시로 개발하였다. 교수·학습지도안의 교육 영역 및 핵심 주제에 따른 대상 및 차시 구성은 다음과 같다.

표 1-3 교수·학습 지도안 차시 구성

교육 영역	핵심 주제	초급 (12~13세)	중급 (14~16세)	고급 (17~19세)	동아리 (14~19세)
		(34차시)		(17차시)	
근간 찾기	· ‘나’ 를 찾기	1~6/34	1~3/34	1~3/34	1~2/17
	· 진정성 찾기	7~10/34	4~5/34	4~6/34	
	· 가치 찾기	11~15/34	6~8/34	7~10/34	
기업가적 소양 갖추기	· 경제 활동 체험하기	16~19/34	9~12/34	11~14/34	3~4/17
	· 창의적 활동하기	20~22/34	13~17/34	15~18/34	
	· 흥미로운 제작 경험하기	23~25/34	18~22/34	19~22/34	5~6/17
	· 혁신적으로 계획하기	26/34	23~26/34	23~25/34	7~8/17
기업가 되어보기	· 기업가정신에 대해 이해하기	27~29/34	27~28/34	26~28/34	9~11/17
	· 기업가적 전문성 쌓기	30/34	29~31/34	29~31/34	12~14/17
	· 기업가로서 부딪혀보기	31~34/34	32~34/34	32~34/34	15~17/17

청소년의 기업가정신 교육을 위한 교수·학습지도안의 구조는 다음과 같다.

핵심 주제(단원명)에 대한 전체적인 수업의 흐름
과 내용을 한 눈에 파악할 수 있도록 구성하였다.

수업지도안은 수업 주제, 차시, 수업 모형, 학습자료, 수업 목표, 교수학습 활동, 수업 시 유의사항 등으로 구성하여 제시하였다.

영역	근간 찾기	단원명	나를 찾기
이 단원에서 내가 배우고자 하는 과목에 자신이 있어야 할 때만 나의 흥미를 갖기 할 수 있도록 하고 흥미를 갖을 수 있도록 한다.			
 Robert Taylor 1918년 1월 18일 1992년 12월 25일	사상과 철학 사람들이 왜 다른 노력을 가지고 일하느냐, 남들이 일하는 것을 부러워하며 행복으로 일하느냐는 것이 아니라 내가 일하는 것을 더 할 만 할 수 있도록 할지인가에 있다.	수업 노트 자신의 작품을 커리어를 통해서 객관적으로 평가하고 자신의 작업 후반기 기업가적 삶을 조화하여 삶을 살아가는 것을 목표로 할 수 있도록 한다.	
	기업가 정신 CEO E CFO I CFO O CFO C CFO A CFO R	실용 철학 진로, 직업, 문제해결을 커리어에서 결사와 의의, 사회적 책임, 성공을 추구하는 것을 강조한다. 결론 나의 의지에 의해서서 어떤 일정이 만들어질지는 결국적으로 발표된다.	
	정리 및 마무리 종류한 사건의 객관적 묘사가 아닌 나의 경험, 나의 세상은 살아서 나의의 내면을 해방 할 수 있도록 하는 것이 중요하다.		

수업 주제	나와 함께	제시(시간)	1-3교시(115분)
수업 자료	강의식 수업 자료	자료(자료)	동영상 PPT
수업 목표	1. 나의 기억/특징을 기반으로 하여 자연적 특징을 설명 할 수 있다. 2. 나의 특징적 특징을 기반으로 나에게 맞는 기업적 특징 설명 할 수 있다.		
단계	교수학습과정	자료	
수업 열기 (15분)	① 노래 감상: 아이리 가요-다들 좋아 ② 영상 상영 : 공화국 헌법(1인칭) 동영상 60여 ③ 수업 목표 확인	- P 교수-1 - P 교수-2	
진개 및 탐색 (120분)	④ 연구 활동: 나의 특징과 특징을 객관적으로 이해 ⑤ 집단 활동: 1. 자신의 특징과 맞는지 나의 재발 ⑥ 집단 활동: 2. 자신의 특징과 맞는지는 회사(산업)을 대표하고 운영할 때의 특징	- P 교수-1 - P 교수-2 - P 교수-3 - P 교수-4 - P 교수-5 - P 교수-6	
수업 정리 및 평가 (15분)	⑦ 내용 정리하기: 마인드맵 ⑧ 마무리하기: 나에게 맞는 특징과 특징을 탐색하고 재해석는 시간을 가지 ⑨ 수업 자제: 과제: 일일교과 진행할 것	- P 교수-1 - P 교수-2	

복 수업 시 유의사항

▶ [생각 열기] 학생들이 못하는 부분은 더욱 노력해보고 자신이 좋아하고 잘하는 부분은 꾸준히 공부하며 잘하는 부분을 더욱 잘할 수 있도록 긍정적인 지도가 필요하다

[실질 활동 1] 결과지표가 중요한 것이 아니라 과정이 중요한 해설과 해답을 대안으로 대안인 원하는 삶이 아니라 나의 흥미와 적성 기반의 내가 원하는 삶을 살도록 도와 줌

참고 2] 학생들의 적성과 흥미는 학업이나 장래를 했을 경우 중요한 분야가 될 수도 있고 높은 적위가 아니라 자체적으로 하는 것만큼으로도 적당히 할 수? 있는데도 불구하고 유망한 직업에 종사하는 것은 행복과 삶이 아닐 수 있는 분야라고 말하는 일은 할 때 행복과 삶이 있는 것을 강조한다.

하나의 핵심 주제와 관련하여
단원의 개요, 수업지도안, 수업노트와
참고자료, 활동지와 정리 및 다음 차시
예고의 총 4개의 장으로 구성하였다.

수업지도안에 제시된 자료, 즉 [수업노트],
[참고자료], [동영상], [활동지]는 별도로
제공되는 **동영상 컨텐츠 CD**에 수록하여
교수·학습 자료로 활용할 수
있도록 하였다.

[illegible]

● **활동지** : 어떤 활동 1. 자신의 장점에 맞는 나의 역량 찾기
 ● **활동지** : 어떤 활동 2. 자신의 직업분야에 맞는 회사인턴 찾기

● **활동지** : 어떤 활동 3. 자신의 역량과 회사에 맞는 회사인턴 찾기

실선 활동 1

실선 활동 2

제너럴리스트 기업분야의 장사 주선 자신의 직업분야에 맞는 회사인턴을
 에 맞는 추천서 발급 완료하기 [제너럴리스트 기업분야에 맞는 회사인턴 찾기]

· 워크넷 직업인턴사업 참여기업장사: <http://www.work.go.kr>

Activity Bank

절차 및 다른 자료 예고

내용 정리 및 활동 정리

다른 자료 예고

· 전문교과 2학년 1학기 1단원
 · 직업교육
 · 직업교육
 · 직업교육

· 전문교과 2학년 1학기 1단원
 · 직업교육
 · 직업교육
 · 직업교육

· 전문교과 2학년 1학기 1단원
 · 직업교육
 · 직업교육
 · 직업교육

이 단원에서 반드시 필요한 이론적인 내용과 학습자 혹은 교수자에게 필요한 참고 자료 및 정보를 제시하였다.

다양한 실천 활동과 탐색 활동을 활동지를 통해 제시하였다. 수업의 정리 및 마무리는 마인드 맵(Mind map) 기법을 활용하여 제시하였으며, 다음 차시 예고를 통해 다음 차시에 대한 제목 및 간단한 설명을 제시하도록 하였다.

【그림 1-1】 교수·학습지도안 구조

제 Ⅱ 장

청소년 기업가정신 교육 프로그램 교수·학습 지도안

1. 청소년 기업가정신 교육 프로그램
 - 초급[12~13세] -
2. 청소년 기업가정신 교육 프로그램
 - 중급[14~16세] -
3. 청소년 기업가정신 교육 프로그램
 - 고급[17~19세] -
4. 청소년 기업가정신 교육 프로그램
 - 동아리-

제 II 장

청소년 기업가정신 교육 프로그램 교수·학습 지도안

1. 청소년 기업가정신 교육 프로그램²⁾

- 초급[12~13세] -

2) 이 절은 강경균(한국청소년정책연구원)과 임종호(오석초등학교)가 개발·집필하였음.

영역	근간 찾기	단원명	'나'를 찾기
----	-------	-----	---------

이 단원에서는 자신과 타인의 이해를 바탕으로 자신의 고유성을 찾고, 학생들에게 적합한 직업을 탐색할 수 있도록 한다.



[생각 열기]

아이들은 성장과정에서 사고의 방향 및 생각의 패턴이 수시로 변하는데, 개인의 노력에 의해서 얼마든지 긍정적으로 바뀔 수 있음을 알고 변화에 대처하는 자세를 기르도록 한다.

	저 도	초심 내용
자기탐색		· 자신의 특성을 종합적으로 탐색하려는 태도 · 나의 소질, 관심에 대한 인식 여부
자기 이해		· 학업의 의사결정의 필요성 인식 여부 · 학업의 의사결정을 위해 필요한 단계 혹은 요소의 인식 여부 · 어떤 것을 결정할 때 그것을 인식하고 대응하는 개인의 특성 · 신중성은 인지의 접근성
대인관계성향		· 다양한 진로에서 의사소통이나 풍부한 인간관계를 구축하는 능력 · 사회공헌 내에서 자신의 역할에 대한 인식 여부 · 구성원들과의 원만한 관계 형성 여부
직업관		· 직업에 대해 갖고 있는 상계를 고정관념의 정도 · 직업의 귀천에 대한 인식 정도
세계 인식		· 일과 직업에 대해 가지고 있는 가치관의 건전성 · 직업에서 필요로 하는 가치 (예: 성실성, 책임감, 인내능력 등)에 대한 종합적인 인식 수준
진로준비성		· 일과 직업에 대하여 관심을 갖고 탐색하려는 의지 · 일의 세계와 자신의 현재 상황과의 관련성 인식 · 진로 관련 정보의 중요성 인식
진로 태도		· 주도적으로 진로를 탐색하고, 원하는 정도 · 스스로 문제를 해결하고자 하는 정도

[수업 노트]

학생들에게 진로인식에 관한 정보를 제공함으로써 합리적이고 효율적인 진로지도가 가능하도록 길잡이 역할을 한다.

«나의 장점과 단점 알아보기»

- 내가 생각하는 나의 장점, 주변에서 말해주는 나의 장점을 써보세요.

내가 생각하는 장점	주변에서 말해주는 장점
------------	--------------
- 내가 생각하는 나의 단점, 주변에서 말해주는 나의 단점을 써보세요.

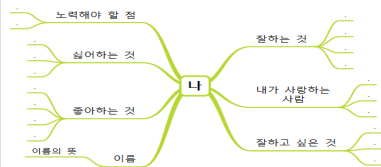
내가 생각하는 단점	주변에서 말해주는 단점
------------	--------------
- 나의 단점을 고치기 위해 어떤 노력을 했는지 써보세요.

나의 단점	노력할 점
- 나는 어떤 사람이 되기를 바라는지 생각해보고 글로 써보세요.
- 나를 돌아보는 것은 내가 어떤 사람이 되기를 바라는지 글로 써보세요.

[실천 활동]

학생 본인이 희망하는 진로와 관련된 자료를 찾아서 활동지에 자료를 붙여보고, 본인이 생각하는 장점, 단점, 주변 사람들이 생각하는 장점, 단점 등 학생 개개인에 대해서 상세히 적어보도록 한다.

또한 타인에 대한 이해를 바탕으로 현재의 나의 모습과 미래의 나의 모습을 상상하여 그려보도록 한다.



[정리 및 마무리]

'나'와 관련된 모든 것들을 마인드맵으로 구성하고 정리해서 구체화 하도록 한다.

수업 주제	나는 누구일까요?	차시(시간)	• 1-6/34차시(240분)
수업 모형	토의, 개별학습	학습자료	• 동영상, PPT, 검사지
수업 목표	• 다양한 객관적 자료(진로인식검사 등)를 통해 자신에 대해 이해할 수 있다. • 타인의 이해를 바탕으로 나의 장점, 단점, 흥미 등 나의 특성을 말할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	◎ 생각 열기: 나에 대해 되돌아보는 시간 ◎ 동영상 시청: ‘소심이의 노력’ ◎ 수업 목표 확인	▷ 초-동-1
전개 및 활동 (210분)	◎ 실천 활동 1: 다양한 진로 인식검사를 통해 객관적 자료 이해하기	▷ 인터넷 ▷ 초-참-1
	◎ 실천 활동 2: 내가 생각하는 나, 친구가 생각 하는 나	▷ 초-활-1
	◎ 실천 활동 3: 현재의 모습 및 미래의 나의 모습을 상상하여 그려보기	▷ 초-활-2
수업 정리 및 평가 (15분)	◎ 내용 정리하기: 마인드 맵 ◎ 성찰하기: 단점을 보완하고 장점을 극대화하는 방법 생각해보기(자기평가) ◎ 다음 차시 예고: 진정성 찾기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [실천 활동 1] 검사지에 의한 자신의 성격 및 유형은 고정된 것이 아니라 얼마든지 변할 수 있으며, 결과에 너무 집착하지 않도록 유의한다.
- ▶ [실천 활동 2] 성공의 기억은 발전시키고, 실패는 장점으로 승화시킬 수 있도록 지도해야 한다.
- ▶ [실천 활동 3] 미래사회는 우리가 알고 있는 80~90%의 직업이 없어질 수도 있음을 인지시킨다.

수업 노트

나는 누구일까요?

1. 자아 개념: 내가 누구인지 인식하는 것
2. 자아 정체감: 다른 사람과 구별되는 자기의 고유함을 인식하는 것
3. 자아 존중감: 스스로의 존재를 긍정적으로 평가하고 스스로를 가치 있다고 생각하는 것
4. 진로인식검사(워크넷)의 유형 이해

	척도	측정 내용
자기 이해	자기탐색	· 자신의 특성을 종합적으로 탐색하려는 태도 · 나의 소질, 관심에 대한 인식 여부
	의사결정성향	· 합리적 의사결정의 필요성 인식 여부 · 합리적 의사결정을 위해 필요한 단계 혹은 요소의 인식 여부 · 어떤 것을 결정할 때 그것을 인식하고 대응하는 개인의 특성, 선호하는 인지적 접근방식
	대인관계성향	· 다양한 집단에서 의사소통이나 풍부한 인간관계를 구축하는 능력 · 사회집단 내에서 자신의 역할에 대한 인식 여부 · 구성원들과의 안전한 관계 형성 여부
직업 세계 인식	직업면견	· 직업에 대해 갖고 있는 성역할 고정관념의 정도 · 직업의 귀천에 대한 편견 정도
	직업가치관	· 일과 직업에 대해 가지고 있는 가치관의 건전성 · 직업에서 필요로 하는 가치 (예: 성실성, 책임감, 업무능력 등)에 대한 종합적인 인식 수준
진로 태도	진로준비성	· 장래 진로에 대하여 관심을 갖고 탐색하려는 의지 · 일의 세계와 자신의 현재 상황과의 관련성 인식 · 진로 관련 정보의 중요성 인식
	자기주도성	· 주도적으로 진로를 탐색하고, 의논하는 정도 · 스스로 목표를 설정하고 이를 이루는 지능

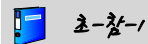
[진로인식검사의 구인 모형]

- 워크넷 <http://www.work.go.kr>
- 커리어넷 <http://www.career.go.kr>

Note Bank

참고 자료

홀랜드의 직업적성유형, MBTI 유형



홀랜드의 직업적성유형

ISTJ 세상의 소금형	ISFJ 임금 뒷편의 권력형	INFJ 예언자형	INTJ 과학자형
ISTP 백과사전형	ISFP 성인군자형	INFP 잔다르크형	INTP 아이디어병크형
ESTP 수완좋은 활동가형	ESFP 사교적인 유형	ENFP 스파크형	ENTP 발명가형
ESTJ 사업가형	ESFJ 친선도모형	ENFJ 언변능숙형	ENTJ 지도자형

MBTI 유형

- MBTI유형 <http://mbtitest.kr>
- 한국가이던스(2012). 홀랜드 직업적성 백과사전. 파주: 넥서스.

Information Bank

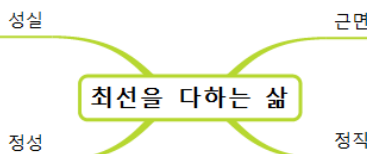
영역	근간 찾기	단원명	진정성 찾기
----	-------	-----	--------

이 단원에서는 기업가로서 갖추어야 할 덕목들을 이해하고 도덕적 바탕위에 진정성 있는 마음가짐과 태도를 가지고 실천할 수 있도록 한다.



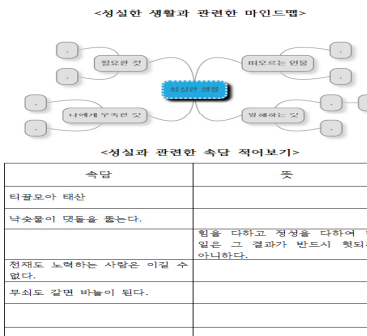
[생각 열기] 물질 만능주의

돈을 삶의 가장 중요한 가치로 여겨 돈이면 무엇이든 할 수 있다는 생각을 가진 한국 청소년들이 많다. 한국사회의 미래를 짊어질 아이들에게 경각심을 일깨워 인식의 전환이 필요함을 알게 한다.



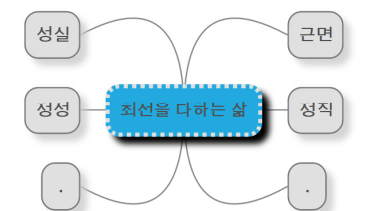
[수업 노트]

다양한 요소를 찾아 뜻을 이해하고 최선을 다하는 삶을 탐색하여 실행할 수 있도록 한다.



[실천 활동]

최선을 다하는 삶을 이해하기 위하여 성실, 근면, 정직 등 다양한 요소를 활동을 통하여 이해하고, 역할극 상황에서 어떻게 행동해야 하는지 자신의 의견을 적어 친구들 앞에서 발표해 본다.



[정리 및 마무리]

마인드맵과 활동지3을 작성하고 실천 후 활동지3의 만족도를 표시한다.

수업 주제	최선을 다하는 삶	차시(시간)	7-10/34차시(160분)
수업 모형	강의식 수업, 토의, 역할놀이	학습자료	동영상, PPT, 학습지
수업 목표	• 자신이 맡은 일에 대해 최선을 다하는 삶을 배울 수 있다. • 최선을 다하는 삶을 실천하기 위한 역할놀이를 할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 물질 만능주의 ⊙ 동영상 시청: '최후의 제국' ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-참-3 ▷ 초-동-2
전 개 및 활동 (140분)	⊙ 실천 활동 1: 성실한 생활에 대해 알아보기	▷ 초-참-2 ▷ 초-활-3
	⊙ 실천 활동 2: 정직한 생활에 관하여 바르게 판단하기	▷ 초-참-2 ▷ 초-활-4
	⊙ 실천 활동 3: 근면한 생활 본받기	▷ 초-참-2 ▷ 초-활-5
	⊙ 실천 활동 4: 최선을 다하는 삶과 관련된 역할놀이 하기	▷ 초-참-2 ▷ 초-활-6
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드 맵 ⊙ 성찰하기: 1주일 동안 실천한 목표와 계획 확인하기 ⊙ 다음 차시 예고: 가치 찾기	▷ 초-활-5

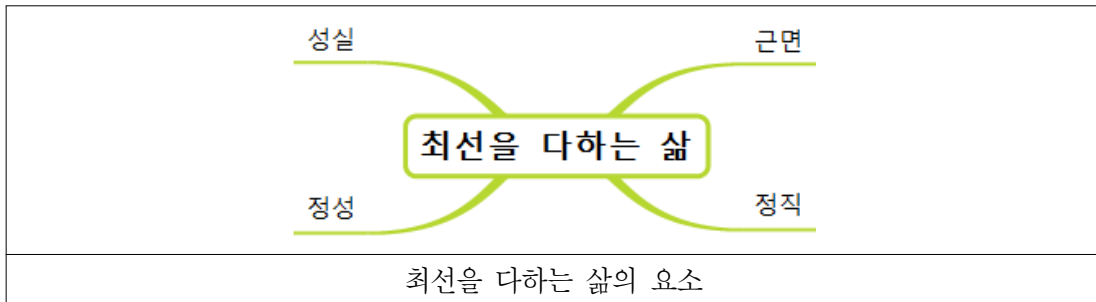
※ 수업 시 유의사항

- ▶ 제시된 학습 내용뿐만 아니라 최선을 다하는 삶의 요소가 다양함을 학생 스스로 인식하게 하여 가치관을 정립할 수 있도록 지도한다.

수업 노트

최선을 다하는 삶의 요소

1. 성실: 자신의 일에 정성을 다해 노력하는 것
2. 정직: 마음에 거짓이나 꾸밈이 없이 바르고 곧음
3. 근면: 부지런히 일하며 힘씀
4. 최선을 다하는 삶의 요소



– 교육부(2014). **초등학교 도덕4** (pp. 6~31). 세종: 교육부.

Note Bank

참고 자료

최선을 다하는 삶

최선을 다하는 삶의 자세



초-중-고

TV동화 행복한 세상과 신화창조(KBS)의 방송을 통해 성실, 정직, 근면의 측면에서 최선을 다하는 삶의 자세를 시청한다.

물질 만능주의 수렁에 빠진 청소년들



초-중-고

우리나라 고교생 10명 중 4명은 '10억원이 생긴다면 잘못을 하고 1년 정도 감옥에 가도 괜찮다'고 생각하고 있다는 여론조사 결과가 나왔다. 흥사단이 최근 초·중·고생 각 2000명을 상대로 윤리의식을 조사한 결과다. 어른도 아닌 청소년 입장에서 감옥생활을 10억원과 맞바꿀 수 있다는 생각은 다소 충격적이다.

- KBS TV동화 행복한 세상 <http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/happytopia>
- KBS 신화창조(강수진편) http://able.kbs.co.kr/tv/1759292_43558.html?title=%C1%BE%BF%B5%20BD%C3%BB%E7%B1%B3%BE%E7
- 경향신문(2013. 01. 07.). [사설] 물질만능주의 수렁에 빠진 청소년들. http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201301072133355&

Information Bank

활동지

성실한 생활과 관련한 마인드맵을 작성해보고, 속담을 찾아 그 뜻을 적어본다.

- 교육부(2014). **초등학교 도덕4**. 교사용 지도서 (pp. 103~133). 세종: 교육부.

정리 및 다음 차시 예고

진정성 찾기 ▶ 가치 찾기

내 용 정 리 및 활 동 정 리

다 음 차 시 예 고

- 기업가정신의 다양한 가치를 탐색

영역	근간 찾기	단원명	가치 찾기
----	-------	-----	-------

이 단원에서는 기업가의 다양한 가치관을 탐색해 보고, 무엇이 가치 있는지 이해하고 실천할 수 있다.

배려	책임
공익	나눔
공정	봉사

<행복의 삶의 조건 알아보기>

1. 주위의 10명에게 다음의 내용을 질문해 보세요.

당신이 행복하기 위한 가장 중요한 조건을 하나만 골라 보세요.

①가족 ②친구 ③집 ④직장 ⑤돈 ⑥명상 ⑦나눔

2. 10명의 응답 결과를 통계로 내보세요. 1~3위까지 적어봅시다.

1위 () 2위 () 3위 ()

3. 내가 생각하는 행복의 조건을 1위~3위까지 써주세요.

이름	행복의 조건	선택한 이유

4. 내가 생각하는 행복의 조건을 갖추기 위해 필요한 것은 무엇일까요?
()

5. 우리 모둠원들이 생각하는 행복의 조건을 1위~3위까지 써주세요.

이름	행복의 조건	이름	행복의 조건

[생각 열기]

지속가능한 착한 축구공(EBS NEWS G)

기업은 단순히 이윤추구만을 위해서 존재하는 것이 아니라 나눔과 배려 등 사회 환원의 역할도 해야 함을 강조하여 기업의 새로운 가치를 모색해 보도록 한다. 또한 세계 억만장자 '기부왕'의 공통점을 보고 기업가들의 기부문화가 자연스러움을 알게 한다.

[수업 노트]

다양한 가치관의 이해를 바탕으로 기업가들의 가치관을 조사하여 나만의 가치관을 탐색하고 이해한다.

[실천 활동]

학생들이 생각하는 행복한 삶의 조건을 알아보고, 기업가들이 추구한 다양한 가치관을 조사 발표한다. 제시되지 않은 다양한 가치도 탐구하여 기업가로서의 나의 미래 모습에 반영할 수 있도록 노력한다.

[정리 및 마무리]

다양한 가치에 대해 탐구하고 나에게 값진 가치는 무엇인지 다시 한 번 되새겨 본다.

수업 주제	다양한 가치관	차시(시간)	11-15/34차시(200분)
수업 모형	토의, 조사학습	학습자료	동영상, PPT, 도서, 신문
수업 목표	- 행복의 개념을 이해하고, 행복한 삶의 조건을 찾을 수 있다. - 기업가들이 추구하는 다양한 가치관을 조사해 보고 무엇이 가치 있는지 이야기할 수 있다. - 다양한 가치(책임, 나눔, 배려 등)를 탐구해 보고 실천할 수 있다. - 기업가로서 나의 미래를 상상할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	- 생각 열기: 가치관이란?, 배려, 기부 - 동영상 시청: ‘지속가능한 착한 축구공’ ‘세계 억만장자 기부왕의 공통점’ - 수업 목표 확인	▷ 초-동-3 ▷ 초-동-4
전 개 및 활동 (170분)	실천 활동 1: 행복한 삶의 조건 찾기	▷ 초-활-7
	실천 활동 2: 기업가들이 추구하는 다양한 가치관을 조사하여 발표하기	▷ 초-활-8
	실천 활동 3: 다양한 가치 탐구하기 (책임, 나눔, 배려 등을 실천하는 삶)	▷ 초-동-5 ▷ 초-활-9
	실천 활동 4: 기업가로서 나의 미래 모습	▷ 초-활-10 ▷ 초-참-4
수업 정리 및 평가 (15분)	- 내용 정리하기: 마인드맵 - 성찰하기: 다른 사람들이 생각하는 행복의 조건과 내가 생각하는 행복의 조건 비교해보기 - 다음 차시 예고: 경제 활동 체험하기	

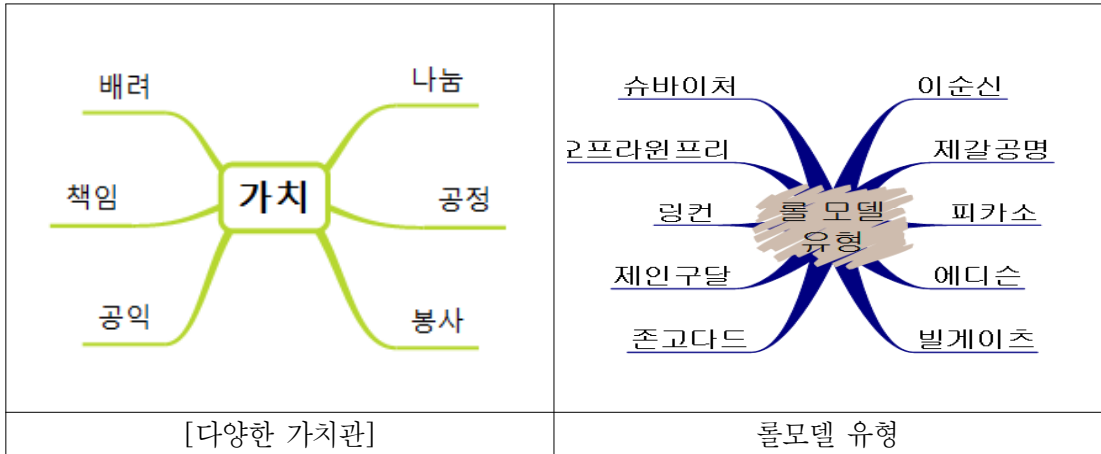
※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 가치 있는 삶에 대해 생각해보게 한다.
- ▶ [실천 활동 1] 사람마다 중요하게 생각하는 가치가 서로 다르다는 것을 인정하고 자신의 가치를 찾도록 한다.
- ▶ [실천 활동 2] 기업가들은 어떤 가치를 추구하며 살았는지 책, 인터넷 등을 통하여 정보를 수집하고 발표하도록 한다.
- ▶ [실천 활동 3] 다양한 가치를 탐구하고, 값진 가치에 대해 생각해보게 한다.
- ▶ [실천 활동 4] 자신만의 색깔에 맞는 가치관을 정립하고 미래를 설계할 수 있도록 안내한다.

수업 노트

다양한 가치

1. 가치관: 사람마다 가치 있게 여기는 것이 다른데 이것은 인간이 자기를 포함한 세계나 그 속의 사상에 대하여 가지는 평가의 근본적 태도이다.
2. 다양한 가치관과 롤모델 유형



- 교육부(2015). **초등학교 도덕5**. 세종: 교육부.
- 교육부(2015). **초등학교 도덕6**. 세종: 교육부.
- 글 공작소(2014). **롤 모델 인물백과**. 파주: 아름다운 사람들.

Note Bank

참고 자료

세상을 바꾼 리더들이 절대로 하지 않는 4가지



초-중-고

- 실패할 경우 다른 사람을 비난한다.
- 팀원을 배제하고 혼자 일한다.
- 현장을 무시하고 스크린화면 뒤에 숨는다.
- 남들처럼 시대의 대세에 따른다.

- BUSINESS INSIDER(2014. 09. 11). **4 Things Powerful People Never Do**. <http://www.businessinsider.com/4Things Powerful People Never Do>
- 서울진로진학정보센터(2011). **2009년 개정 교육과정 창의적 체험활동 진로활동 지도자료**. 서울특별시교육연구정보원 <http://www.jinhak.or.kr>

Information Bank

활동지	◎ 실천 활동 1: 행복한 삶의 조건 찾기  초-활동 7 ◎ 실천 활동 2: 기업가들이 추구하는 다양한 가치관을 조사발표하기  초-활동 8 ◎ 실천 활동 3: 다양한 가치 탐구하기  초-활동 9 ◎ 실천 활동 4: 기업가로서 나의 미래 모습 상상하기  초-활동 10
-----	--

실천 활동 1

<행복의 삶의 조건 찾아보기>

1. 주위의 10명에게 다음의 내용을 질문해 보세요.

당신이 행복하기 위한 가장 중요한 조건을 하나만 골라주세요.
①가족 ②친구 ③직장 ④돈 ⑤행복 ⑥나눔

2. 10명의 응답 결과를 통계로 내보내요. 1~3위까지 적어봅시다.
1위 () 2위 () 3위 ()

3. 내가 생각하는 행복의 조건을 1위~3위까지 써주세요.

이름	행복의 조건	선택한 이유

4. 내가 생각하는 행복의 조건을 갖추기 위해 필요한 것은 무엇일까요?
()

5. 우리 모둠원들이 생각하는 행복의 조건을 1위~3위까지 써주세요.

이름	행복의 조건	이름	행복의 조건

실천 활동 3

● 공동체를 위해 책임을 다하는 모범적인 인물들을 위해 감사장을 제작해보기

● 친구들의 감사장을 감상하고 다음 인단을 재워 봅시다.(p. 73)

이름	친구가 돕은 위업이나 중대한 인물	인물이 공동체를 위해 노력한 점

내가 위의 인물에게서 공동체 책임에 대해 배우거나 느낀 점

● 친구들의 광고를 감상하고 다음 빈칸을 채워 봅시다.(p. 72)

이름	광고 속에 나타난 자연에 대한 책임 중 인상 깊었던 내용

실천 활동 2

<성공한 기업가들의 특징 분석하기>

● 기업가들이 추구하는 다양한 가치관을 조사해서 발표해봅시다.

기업가	가치관
	어떤 일을 할까요?
	어떤 방식을 만들까요?
	자랑할만한 "공헌한" 부문이 있을까? (윤리·노동)
	다른 사람과 어떤 점이 다른가요?
	분받고 싶은 것은 무엇인가요?

● 친구들의 발표 내용을 보면서 인성에 대해 알아나 눈앞을 간단하게 해봅시다.

사회에 일으킨 변화	
사회에 공헌한 점	
남과 다른 점	
분받고 싶은 점	

● 기업가들에게 우리가 배울 수 있는 점을 정리하여 봅시다.

실천 활동 4

<기업가로서 나의 미래 모습>

1. 미래 사회의 모습을 예상하여 적어봅시다.

2. 내가 추구하는 가치는 무엇이며, 미래 사회에 적합한 직업은 무엇일까요?

추구하는 가치	관련 직업

3. 미래의 나에게 편지쓰기(어떤 모습을 하고 있을까요?)

- 남경희 외(2015). 기업가와 함께 내 꿈을 디자인 해보아요!
[초등학교 5~6학년용]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 교육부(2015). 도덕5 교사용지도서. 세종: 교육부.
- 교육부(2015). 도덕6 교사용지도서. 세종: 교육부.

Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

가치 찾기 ▶ 경제 활동 체험하기

내용 정리 및 활동 정리	다음 차시 예고
	- 경제 교육에 대한 이해

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	경제 활동 체험하기
----	------------	-----	------------

이 단원에서는 기업가적 소양을 갖추기 위해 경제 생태계에 대해 이해하고, 다양한 경제 활동을 체험할 수 있도록 한다.



[생각 열기]

통장을 만드는 것도 경제활동에 포함된다는 것을 알려주고 생활 속에서 경제활동을 경험할 수 있도록 안내한다.



[수업 노트]

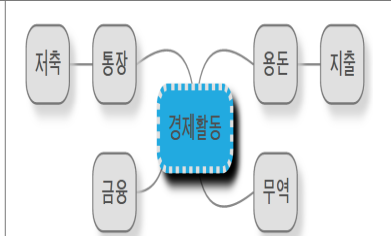
경제 활동과 관련된 용어를 제시하여 학생들이 이해할 수 있도록 한다.



[실천 활동]

집안일을 돕고 용돈을 받는 것도 경제활동이라는 것을 인식하고, 용돈기입장을 스스로 작성해 봄으로써 용돈기입장의 필요성을 알고 올바른 소비습관을 가지게 한다.

또한 학생들은 금융 교육 보드게임을 통하여 경제 원리를 이해할 수 있다.



[정리 및 마무리]

브레인스토밍을 통해 학생이 스스로 경제활동에 대해서 정리해본다.

수업 주제	생활 속 경제	차시(시간)	16-19/34차시(160분)
수업 모형	게임형 수업	학습자료	동영상, 보드게임
수업 목표	- 생활 속에서 경제 활동을 경험할 수 있다. - 금융교육 보드게임을 통해 경제 원리를 이해할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각열기: 경제에 대해 이해하기 ⊙ 동영상 시청: '거동이의 첫 번째 통장' ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-동-6
전개 및 활동 (140분)	⊙ 실천 활동 1: 나의 경제생활 (집안일을 돕고, 용돈 받기)	▷ 초-노-1 ▷ 초-활-11
	⊙ 실천 활동 2: 금융교육 보드게임을 통한 경제 원리 이해하기 - 신나는 금융여행(동영상2) - 어디로 갈까요? 용돈탐험대(동영상3) - 레벨 업! 신용을 높여라(동영상4) - 모을까? 불릴까? 금융탐험대(동영상5)	▷ 초-동-7 ▷ 초-동-8 ▷ 초-동-9 ▷ 초-동-10 ▷ 초-참-5
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 용돈 사용 내역 확인하기 ⊙ 다음 차시 예고: 창의적 활동하기	▷ 초-활-12

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 통장을 만드는 것도 경제활동에 포함된다는 것을 이해한다.
- ▶ [실천 활동 1] 일의 종류와 액수 등을 생각하여 활동지 1에 기록해 보고 난 뒤, 부모님과 의논하여 가정에서 이를 실천하는 소중한 체험의 기회를 가질 수 있도록 지도한다.
- ▶ [실천 활동 2] 다양한 보드게임을 골고루 체험해 볼 수 있도록 한다.
- ▶ [성찰 하기] 활동지 2를 통해 용돈 사용 내역을 파악해보고 소비를 줄일 수 있도록 노력한다.

수업 노트

경제 용어



초-중-고

1. **경제** : 인간 생활에 필요한 재화나 용역을 생산·분배·소비하는 모든 활동. 또는 그것을 통하여 이루어지는 사회적 관계
2. **금융** : 돈을 빌리고 빌려주는 것
3. **신용** : 한 사람이 진실한지 아닌지에 대해 다른 사람들이 어떻게 생각하는가 하는 것

- 어린이백과 <http://terms.naver.com>

Note Bank

참고 자료

보드게임 방법



초-중-고

<신나는 금융 여행> - 동영상 2

- 신나는 금융 여행은 여러 금융 개념을 포괄적으로 다루고 있는 종합형 보드게임입니다. 합리적 소비, 저축의 안전성, 투자의 특징과 손실 위험, 보험의 필요성, 신용카드와 현금 구매의 차이점 등 다양한 개념들을 담고 있습니다. 저축·투자·소비 등 금융 활동을 현명하게 수행할수록 높은 점수를 얻어 승리할 수 있습니다.

<어디로 갈까요? 용돈 탐험대> - 동영상 3

- ‘어디로 갈까요? 용돈 탐험대’는 정해진 용돈 범위 안에서 사야하는 것과 사고 싶은 물건을 구분해 우선 순위를 정하게 됩니다. 게임을 통해 자연스럽게 계획적인 소비 방법을 배울 수 있도록 개발되었습니다.

<레벨 업! 신용을 높여라> - 동영상 4

- 채무자로서 상환 의무를 이행하면 신용등급이 올라가고 반대의 경우 신용등급이 하락합니다. 게임 룰을 통해 채무자의 의무와 신용 관리의 중요성을 깨닫게 합니다.

<모을까? 불릴까? 금융 탐험대> - 동영상 5

- 저축은 수익이 적은 대신 안정적입니다. 반면 투자는 높은 수익을 올릴 수 있지만 원금 손실의 위험이 있습니다. 이러한 투자 원리를 배울 수 있도록 고안된 게임입니다.

- 천재교육 블로그 <http://blog.naver.com/storychunjae/220747781193>- 금융감독원 금융교육센터 홈페이지 <http://edu.fss.or.kr>Information
Bank

활동지	◎ 실천 활동 1: 나의 경제 생활 ◎ 성찰하기: 용돈 사용 기록 확인하기	초-활동-11 초-활동-12
-----	--	--------------------

실천 활동 1

성찰하기

활동지 1

주제	나의 경제생활	성명								
1. 우리 집안에서 내가 할 수 있는 일은 무엇이 있을까요? 생각나는 대로 써 봅시다.										
2. 집안일을 돕고 그 일의 댓가로 받을 수 있는 용돈의 액수를 적어 봅시다. <table border="1"> <tr> <th>일의 종류</th> <th>용돈의 액수</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table>			일의 종류	용돈의 액수						
일의 종류	용돈의 액수									
3. 좋은 돈이란 어떤 돈인지 생각해 보고 써 봅시다. 1) 하루 일을 해서 통장으로 받은 돈 2) 3) 4) 5)										
4. 나쁜 돈이란 어떤 돈인지 생각해 보고 써 봅시다. 1) 훔친 돈 2) 3) 4) 5)										
5. 돈을 올바르게 쓰는 방법에 대해서도 써 봅시다.										

- 집안일을 돕고, 용돈을 얼마나 받는지 적어보도록 한다. 위와 같은 활동도 경제활동임을 깨닫게 한다.
- 좋은 돈과 나쁜 돈, 돈을 올바르게 쓰는 방법에 대해서도 써본다.

활동지 2

주제	용돈 사용 기록 확인하기	성명																								
1. 여러분이 지난 한 달 동안 쓴 용돈의 기록을 생각해 보고 표에 적어봅시다. <table border="1"> <tr> <th>항목</th> <th>금 액</th> <th>항목</th> <th>금 액</th> <th>항목</th> <th>금 액</th> </tr> <tr> <td>교통비</td> <td> </td> <td>도서구입비</td> <td> </td> <td>저축</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>편의점비</td> <td> </td> <td>간식비</td> <td> </td> <td>오락비</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>복주입</td> <td> </td> <td>종기</td> <td> </td> <td>잔액</td> <td> </td> </tr> </table>			항목	금 액	항목	금 액	항목	금 액	교통비		도서구입비		저축		편의점비		간식비		오락비		복주입		종기		잔액	
항목	금 액	항목	금 액	항목	금 액																					
교통비		도서구입비		저축																						
편의점비		간식비		오락비																						
복주입		종기		잔액																						
2. 위 용돈 사용 내역을 보고 다음 질문에 답해 봅시다. (1) 가장 많이 지출한 항목은?) (2) 금액 조정과 선택의 자유가 있다고 생각되는 항목은?) (3) 가장 절약하기 어려운 항목은?) (4) 보다 적게 지출되기를 원하는 항목은?) (5) 보다 많이 지출되기를 원하는 항목은?)																										
3. 앞으로 한 달 동안 용돈 지출 계획을 다음 표에 작성하여 봅시다. <table border="1"> <tr> <th>항목</th> <th>금 액</th> <th>항목</th> <th>금 액</th> <th>항목</th> <th>금 액</th> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>			항목	금 액	항목	금 액	항목	금 액																		
항목	금 액	항목	금 액	항목	금 액																					
4. 나의 용돈 기입장을 보고 반영해야 할 점과 다짐을 써 봅시다.																										

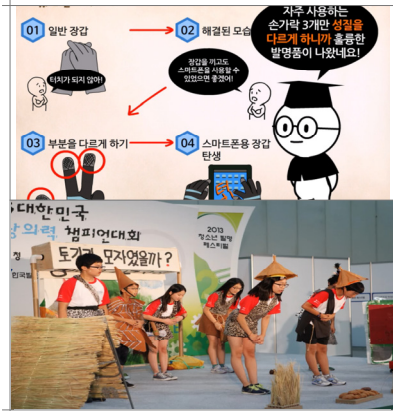
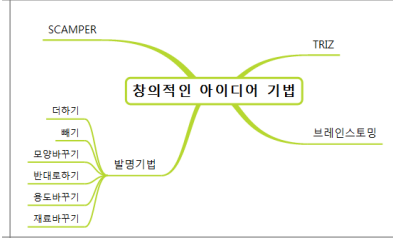
- 사용한 용돈을 기록해보고, 불필요한 소비는 줄이도록 한다. 또한 반성해야 할 점과 다짐을 적어보도록 한다.

- 한국은행 (2016). 경제교육(어린이 경제마을) 용돈기입장 프로그램. http://kids.bokeducation.or.kr/community/entryBook.do	Activity Bank
--	---------------

정리 및 다음 차시 예고	경제 활동 체험하기 ▶ 창의적 활동하기
내용 정리 및 활동 정리 	다음 차시 예고 - 창의적인 아이디어를 제시하여 문제해결하기

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	창의적 활동하기
----	------------	-----	----------

이 단원에서는 생활 속에서 불편한 문제를 인식하고 창의적 아이디어 기법을 통해 문제에 대한 해결책을 제시하도록 한다.

	[생각 열기] 창의적인 아이디어의 시작은 상상이라는 것을 인지한다.
발명가가 되는 10가지 방법  1. 무엇인가 있어서 재고하자. 2. 항상 의문점을 가지자. 3. 부채 의문을 시도하자. 4. 재질과 외모 불합치 점을 찾자. 5. 볼 수 있는 대로 일체로 문제점을 설정하고 직관을 주자. 6. 합리하게 조인하의 일을 과감히 하자. 7. 여러가지로 조합을 해서 새로운 그림으로 나타내자. 8. 긍정적으로 생각하고 할 수 있다는 것을 믿자. 9. 한 위치에서 문제점을 도자. 10. 남보다 먼저 계획하고 실천하자.	[수업 노트] 창의적인 아이디어는 멀리 있는 것이 아니라 작은 시작에서부터 출발한다는 것을 명심하고, 발명가가 되는 10가지 방법을 항상 마음에 새기도록 안내한다.³⁾
 자주 사용하는 손가락 3개의 상질을 다르게 하니까 훌륭한 발명품이 나왔네요! 01 일반 장갑 → 02 해결된 모습 03 부분을 다르게 하기 → 04 스마트론용 장갑 탄생	[실천 활동] 창의적인 아이디어 기법을 이해하고 ‘대한민국 창의력 챔피언대회’에 출제되었던 예시 문제(활동지 2)를 통해 창의적으로 해결책을 제시하도록 한다. 또한 생활 속에서 겪었던 불편한 점들을 적어보고, 다양한 해결책을 모색해보도록 한다.(활동지 3)
 SCAMPER TRIZ 브레인스토밍 창의적인 아이디어 기법 발명기법 더하기 빼기 모양 바꾸기 반대로 하기 충돌 바꾸기 재조합하기	[정리 및 마무리] 다양한 창의적인 아이디어 기법을 이해하고 정리해 본다.

3) 한국발명진흥회 광주지회. <http://science.gen.go.kr/gangsci/200006.htm>

수업 주제	창의적인 문제해결	차시(시간)	20-22/34차시(120분)
수업 모형	강의식, 문제해결 학습모형	학습자료	동영상, PPT, 활동지
수업 목표	• 다양한 창의적 아이디어 기법을 이해할 수 있다. • 문제에 대한 해결책을 창의적으로 제시할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 발명과 상상의 관계 ⊙ 동영상 시청: ‘발명의 시작은 상상이다.’ ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-동-11
전 개 및 활 동 (100분)	⊙ 실천 활동 1: 창의적 아이디어 기법 이해하기 (발명기법)	▷ 초-참-6 ▷ 초-활-13
	⊙ 실천 활동 2: 문제에 대한 해결책을 창의적으로 제시하기	▷ 초-동-12 ▷ 초-활-14 ▷ 초-활-15
수업 정리 및 평 가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 창의적 아이디어 기법 정리하기 ⊙ 다음 차시 예고: 흥미로운 제작 경험하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [실천 활동 1] 국가지식재산연구원에서 제시한 발명 십계명뿐만 아니라, SCAMPER, TRIZ 등 다양한 창의적 아이디어 기법이 있음을 인식한다.
- ▶ [실천 활동 2] ‘대한민국 학생창의력 챔피언대회’에 출제되었던 문제에 대한 해결책을 창의적으로 제시해보도록 한다. 그 밖에 실제 생활에서 불편했던 점들을 이야기해보고 다른 사람이 개선 의견을 제시하는 방법도 아이디어를 제시하는 방법 중 하나가 될 것이다.
- ▶ 다양한 상황에서 창의적 아이디어를 제시해보고, 다음시간에 배울 흥미로운 제작 경험하기 단원에서 아이디어 기법을 적용해보도록 한다.

수업 노트

발명가가 되는 10가지 방법

1. 무엇인가 찾아서 메모하자.
2. 항상 의문점을 가지자.
3. 분해 작업을 시작하자.
4. 제일 안 되고 불편한 점을 찾자.
5. 될 수 있는 대로 남에게 문제점을 설명하고 자문을 구하자.
6. 침착하게 조언자의 말을 귀담아 듣자.
7. 과학적인 공상을 많이 하고 그림으로 나타내자.
8. 긍정적으로 생각하고 할 수 있다는 것을 믿자.
9. 현 위치에서 문제점을 찾자.
10. 남보다 먼저 계획하고 실천하자.

— 한국발명진흥회 <http://www.kipa.org>

Note Bank

참고 자료

발명 10계명



초-중-고

- ▶ 더하기 - 기존에 물건을 더하거나 방법을 더하여 새로운 발명품을 만드는 방법
- ▶ 빼기 - 기존의 물건에서 어느 한 부분을 없애버리거나 빼버리는 방법
- ▶ 모양 바꾸기 - 사용을 편리하게 하거나, 더 좋은 성능을 가진 물건을 만들기 위한 방법
- ▶ 반대로 하기 - 물건을 거꾸로 세운다던가, 만드는 방법을 거꾸로 하는 방법
- ▶ 용도 바꾸기 - 발명인으로서 초보적인 그러면서도 가장 중요한 기법
- ▶ 남의 아이디어 빌리기 - 남의 아이디어를 다른 곳에 효과적으로 이용하는 발명 기법
- ▶ 재료 바꾸기 - 재료를 바꾸는 것도 발명
- ▶ 크기 바꾸기 - 기존의 큰 물건을 소형으로 만들거나 기존의 물건을 크게 만들어서 더욱 간편해지고 편리한 발명품이 되게 하는 방법
- ▶ 폐품 이용하기 - 못 쓰는 물건(버리는 물건)을 이용하여 효과적으로 사용할 수 있는 방법을 연구하여 새로운 발명품을 만들어 내는 기법
- ▶ 불가능한 것을 가능하게 하기 - 논리적 고정 관념으로부터 탈피하여 자유로운 생각을 통해 새로운 아이디어를 창출하는 기법

— 국가지식재산교육포털 <http://www.ipacademy.net>

Information
Bank

활동지	◎ 실천 활동 1: 창의적인 아이디어 기법 이해하기	초-활-13
	◎ 실천 활동 2: 문제에 대한 해결책을 창의적으로 제시하기	초-활-14,15

실천 활동 1

실천 활동 2

활동지 1

주 제	발명기법 이해하기	성명	
--------	-----------	----	--

더 하 기 (+)

발명의 기법 중에서 가장 쉬운 방법은 『더하기』 발명이다. 글자 그대로 더하기만 하면 되기 때문이다. 새로운 물건이나 방법이 아닌, 의미 있는 물건이나 방법을 서로 더하면 되는, 아주 쉬운 방법이다.

이 방법에는 똑같은 것을 그대로 하나 더 붙여 붙이는 A+A 방식(예 : 두 날 면 도끼)과 서로 다른 것을 합치는 A+B 방식(예 : 연필+지우개=지우개 달린 연필)이 있으며, 현재 있는 발명품의 결함 이상은 이 ‘더하기 발명방법’에 의한 것이라고 말할 수 있을 정도로 대단히 많다.

수학의 세계에서는 더하기하면, $1+1=2$ 또는 $1+2=3$ 등과 같이 정답이 하나뿐이다. 그러나 발명의 세계에서는 다르다. $1+1$ 의 정답이 100일 수도 있고, 1000일 수도 있다.

◎ 더하기 발명사례와 발명품들

① 연필 + 지우개 → 지우개 달린 연필 ② 렌즈 + 렌즈 → 망원경, 현미경

◎ 우리 주변에 ‘더하기방법’을 이용한 물건을 찾아보고 아래의 표에 기록해보자.

발명품	더하는 물건	장 점
인라인 스케이트	신발 + 파워	빠르게 이동할 수 있다. 목지에서도 스케이트와 같은 운동을 할 수 있다.

대한민국 학생창의력 챔피언대회

[즉석과제 문제 예시]

2016. 3.

– 대표적인 발명기법 중 하나인 더하기, 빼기 기법을 활용해 학생들이 직접 활동을 하면서 이해할 수 있도록 한다.

– 대한민국 학생창의력 챔피언대회 예시 문제를 통해 창의적으로 해결책을 제시한다.

– 생활에서 느꼈던 불편한 점들을 찾아보고 해결책을 모색해본다.

– Edus 충남. 발명과 발명기법. http://smart.edus.or.kr/cop/kem/selectContent.do?orgCd=N100700001&dataNo=2300155771&menuId=MNU_0000000000000179 – 국가지식재산교육포털 http://www.ipacademy.net – 발명교육지원센터. 대한민국학생창의력챔피언대회. http://www.ip-edu.net	Activity Bank
--	----------------------

정리 및 다음 차시 예고	창의적 활동하기 ▶ 흥미로운 제작 경험하기
내용 정리 및 활동 정리	다음 차시 예고
	– 창의적 아이디어 기법을 활용해 다양한 제품을 만들어 보도록 한다.

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	흥미로운 제작 경험하기
----	------------	-----	--------------

이 단원에서는 생활 속에서 혁신적인 아이디어를 포착하여, 제안하고, 창의적인 제품을 만들어 보도록 한다.



[생각 열기]

커터 칼의 발명 일화가 담겨있는 영상이다. 불편한 것을 이겨내기 위한 한 남자의 99%의 노력과 땀, 그것이 세상을 변화시키고 발전시킨 위대한 발명이었다.



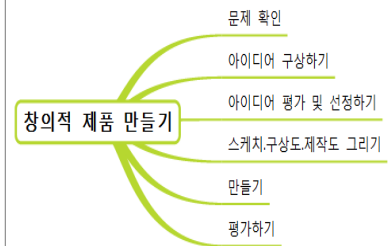
[수업 노트]

창의적인 제품 만들기 과정을 이해하고 난 뒤에 순서에 따라 작업을 진행한다.

주제	창의적인 제품 설계 및 제작	성명
단원 기간	20년 월 일 ~ 20년 월 일	
작업 중 명		
준비물		
단원 평가		
작품 기록	① 그림으로 그려주세요. ② 설명해 주세요.	
노는 시간		

[실천 활동]

‘창의적 활동하기’ 단원에서 배운 창의적 아이디어 기법을 활용해 활동지 1을 작성해본다.



[정리 및 마무리]

학생 자신이 만든 제품을 스스로 평가해보고, 창의적인 제품 만들기 과정에서 하는 일들을 간단히 정리해본다.

수업 주제	창의적인 제품 만들기	차시(시간)	23-25/34차시(120분)
수업 모형	문제해결학습, 협동학습	학습자료	동영상, PPT, 활동지
수업 목표	창의적인 제품 만들기 과정을 이해하고, 실생활에 필요한 제품을 만들 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (5분)	⊙ 생각 열기: 오모의 커터칼 ⊙ 동영상 시청: '노력이 희망' ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-동-13 ▷ 초-참-7
전개 및 활동 (110분)	⊙ 실천 활동 1: 창의적인 제품 만들기 과정 이해하기 ⊙ 실천 활동 2: 실생활에 필요한 창의적인 제품 만들기	▷ 초-활-16
수업 정리 및 평가 (5분)	⊙ 내용 정리하기: 빈칸 채워 넣기 ⊙ 성찰하기: 내가 만든 제품 평가하기 ⊙ 다음 차시 예고: 혁신적으로 계획하기	▷ 초-활-17

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 제시된 일화뿐만 아니라 다양한 사례를 접해 볼 수 있도록 안내한다.
- ▶ [실천 활동 1] 창의적인 제품 만들기 과정을 학생들에게 안내하고, 앞서 배운 창의적 아이디어 기법을 적용할 수 있도록 지도한다.
- ▶ [실천 활동 2] 사전에 안내하여 만들 수 있는 충분한 시간을 제공하고, 안전에 유의하도록 한다. 창의적 활동하기 단원과 연계하여 지도한다.
- ▶ 창의적인 제품 만들기 과정은 오랜 시간이 걸리기 때문에 평상시에도 꾸준히 지도하여 수업목표에 도달할 수 있도록 독려한다.

수업 노트

창의적인 제품 만들기 과정

1. 문제 확인 - 생활 속에서 겪는 불편한 점이나 필요한 점 등의 문제를 확인한다.
2. 아이디어 구상하기 - 문제를 해결하는 아이디어를 생각해 낸다. 이때 발명 기법을 적용하면 도움이 된다.
3. 아이디어 평가 및 선정하기 - 여러 가지 아이디어를 평가하여 가장 적합한 아이디어를 선정한다.
4. 재료와 공구 준비하기 - 재료와 공구를 준비한다.
5. 구상도·제작도 그리기 - 스케치를 기초로 하여 구상도와 제작도를 그린다.
6. 아이디어 스케치하기 - 선정된 아이디어를 스케치로 나타낸다.
7. 만들기 - 제작도를 바탕으로 제품을 만든다.
8. 평가하기 - 완성된 제품이 제대로 만들어졌는지 평가한다.

- 정성봉 외(2015). **초등학교 실과5**. 서울: 교학사.

Note Bank

참고 자료

스펀지



초-창-7

- ▶ 조르주 드 메스트랄(스위스 발명가): 벨크로 발명
- ▶ 크로켓 그레고리의 호기심: 잘 익은 프라이드케이크(지금과 같은 도넛모양 탄생)
- ▶ 아인슈타인: 나는 특별한 재능을 갖고 있지 않다. 나는 오직 열정으로 가득 찬 호기심만 갖고 있을 뿐이다.
- ▶ 화장품과 유통기한 - 파라벤
- ▶ 실패, 그 값진 교훈들

- KBS 스펀지 <http://www.kbs.co.kr/2tv/enter/sponge>

Information
Bank

활동지	① 실천 활동 2: 실생활에 필요한 창의적인 제품 만들기  초-활-16
	② 수업 정리 및 평가: 내가 만든 제품 평가하기  초-활-17

실천 활동 1

실천 활동 2

주제	창의적인 제품 설계 및 제작	성명	
만든 기간	20 년 월 일 ~ 20 년 월 일		
작 품 명			
준 비 물			
만든 동기			
작품 내용	우 그림으로 그려 보세요.		
	우 설명해 보세요.		
느 낌 점			

‘창의적 활동하기’ 단원에서 배운 창의적 아이디어 기법을 활용해 활동지 1을 작성해본다. 생활에서 불편했던 점들을 찾아보는 활동은 ‘창의적 활동하기’ 단원과 연계하여 지도한다.

활동지 2			
주제	내가 만든 제품 평가하기		성명
평가내용	평가결과		
	잘함	보통	노력요함
창의적인 제품인가?			
구상한 아이디어를 구성도, 제작도도 평판시켜 나타냈나요?			
제작 순서에 맞게 작업하였나요?			
제작도대로 잘 만들어졌나요?			
만들기가 끝난 후 정리 경돈은 잘 하였나요?			

내가 만든 제품을 스스로 평가한다.(자기평가)

— 정성봉 외(2015). 초등학교 실과5. 서울: 교학사.	Activity Bank
-----------------------------------	---------------

정리 및 다음 차시 예고	흥미로운 제작 경험하기 ▶ 혁신적으로 계획하기
내용 정리 및 활동 정리 창의적 제품 만들기 - 문제 확인 - 아이디어 구상하기 - 아이디어 평가 및 선정하기 - 스케치,구상도,제작도 그리기 - 만들기 - 평가하기	다음 차시 예고 — 시간 관리 능력에 대해 배우도록 한다.

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	혁신적으로 계획하기
----	------------	-----	------------

이 단원에서는 자기 관리 능력에 대해 이해하고, 가장 중요한 시간 관리의 필요성과 시간 관리 방법을 안다.

1만 시간의 법칙

그 위대한 결과

[생각 열기]

자신의 꿈을 이루기 위해서는 무엇보다도 자기 관리가 잘 되어야 한다. 그 중에서도 시간 관리를 잘할 수 있다면 자신의 꿈에 좀 더 가까이 다가갈 수 있을 것이다. 동영상을 통해 빌게이즈와 박지성의 사례를 살펴보고 시간 관리가 왜 중요한지 이해할 수 있다.

시간 관리의 원칙

- 정확한 목표**
 - 목표가 분명하고 정확하면, 추진력이 있고 목표까지의 달성시간이 빠르다
- 우선순위**
 - 우선순위를 설정하는 것이 시간관리와 질을 좌우한다.
- 계획우선**
 - 계획하는 데 드는 1분이 실제 행동 10분을 절약한다.

[수업 노트]

시간 관리의 기본적인 원칙을 제시하고, 계획을 세울 수 있도록 안내한다.

활동지 2

주제

시간 관리 계획표 만들기

성명

20년월일

해야할 일	중요한 일	중요하지 않은 일
시간	한 일	남은 시간에 한 일
06:00~07:00		
07:00~08:00		
08:00~09:00		
10:00~11:00		
11:00~12:00		
12:00~13:00		
13:00~14:00		
14:00~15:00		
15:00~16:00		
16:00~17:00		
17:00~18:00		
18:00~19:00		
19:00~20:00		
20:00~21:00		
21:00~22:00		
22:00~23:00		
23:00~24:00		

[실천 활동]

위인들의 시간 관리 방법을 조사해보고, 자신의 시간 관리 능력은 어떤지 점검해본다.

또한 매일 시간 관리 계획표를 세워 실천하도록 지도한다.

링크

만들라

위인들의 시간관리 능력

[정리 및 마무리]

위인들의 시간 관리 능력을 다시 한 번 되새겨보고 정리할 수 있도록 한다.

수업 주제	작은 시간도 소중히!	차시(시간)	26/34차시(40분)
수업 모형	개별학습	학습자료	동영상, 활동지
수업 목표	시간 관리의 필요성과 시간 관리 방법을 알고 스스로 계획을 세워 실천할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (5분)	⊙ 생각 열기: 시간 관리의 필요성 ⊙ 동영상 시청: '1만 시간의 법칙' ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-동-14
전 개 및 활 동 (30분)	⊙ 실천 활동 1: 위인들의 시간 관리 능력을 알아보고 나의 시간관리 능력 확인하기	▷ 초-노-2 ▷ 초-참-8 ▷ 초-활-18
	⊙ 실천 활동 2: 시간 관리 계획표 만들기	▷ 초-참-9 ▷ 초-활-19
수업 정리 및 평 가 (5분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 계획을 세우고 난 뒤, 시간을 얼마나 잘 지켰는지 확인하기 ⊙ 다음 차시 예고: 기업가에 대해 이해하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ 학생들이 시간 관리 방법을 알고는 있지만 실천에 옮기는 일은 쉬운 일이 아니다. 꾸준히 실천하기 위해서는 시간 계획을 짜는 연습을 반복하여 지도하고, 무엇을 잘 지켰고, 지키지 못한 것은 무엇이며, 그 이유는 무엇인지를 파악하여 자신에게 알맞은 계획을 세울 때까지 계속해서 수정, 보완해 나가는 과정을 거쳐야 한다. 또한 시간은 계속 흘러가는 것이므로, 자투리 시간은 없는지 본인 스스로 확인해 보는 것도 중요하다. 수업이 끝난 후 과제로 시간과 관련된 숙담을 찾아보게 하는 것도 좋은 방법이 될 것이다.

수업 노트

시간 관리 방법



초-중-고

1. **정확한 목표:** 목표가 분명하고 정확하면 추진력이 있고, 목표까지의 달성시간이 빠르다.
2. **우선 순위:** 우선순위를 설정하는 것이 시간 관리의 질을 좌우한다.
3. **계획 우선:** 계획하는 데 드는 1분이 실제 행동 10분을 절약한다.
4. **시간 관리의 장점**
 - 일을 효율적으로 할 수 있다.
 - 해야 할 일의 순서를 잘 알게 된다.
 - 남는 시간을 잘 관리하여 보다 의미있는 삶을 누릴 수 있다.

- 한국진로교육학회(2013). **진로와 직업**. 서울: 미래엔.

Note Bank

참고 자료

시간 관리 하기

1. 엄격한 시간 관리로 앞날을 준비한 만델라



초-중-고

넬슨 만델라 대통령은 ‘인권의 화신’으로 잘 알려진 남아프리카공화국의 흑인 대통령이다. 그런데 이 분은 무려 27년간 감옥에 있었다고 한다. 만델라 대통령은 그 긴 시간을 어떻게 보냈을까?

2. 램프 온



초-중-고

자신의 컴퓨터를 이용해 학습 및 생활관리 능력의 향상에 필요한 서비스를 무료로 이용할 수 있게 해준다. 자기주도 학습 도우미 램프온의 기능은 다음과 같다.

- 강력한 시간 관리 가능
- 집중력 향상 기능
- 심리지원 서비스
- 계획짱! 실천짱! 기능

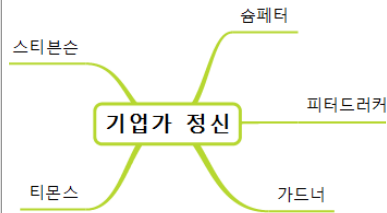
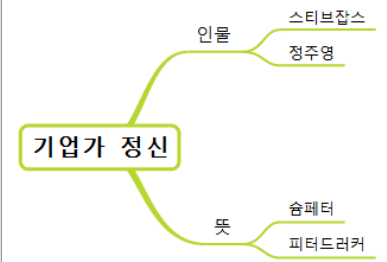
- 한국진로교육학회(2013). **진로와 직업**. 서울: 미래엔.

- 램프 온 www.lampstudy.co.kr

Information
Bank

영역	기업가 되어보기	단원명	기업가정신에 대해 이해하기
----	----------	-----	----------------

이 단원에서는 다양한 기업가들을 통해 기업가정신을 이해하고 함양할 수 있도록 한다.

	[생각 열기] 정주영 탄생 100주년 미국에 이 시대 기업가정신의 최고의 아이콘인 스티브잡스가 있다면 우리에게겐 故정주영이 있다. 불굴의 도전 정신으로 살아온 정주영 회장의 삶을 살펴보고자 한다.
	[수업 노트] 기업가정신의 뜻은 학자들마다 모두 다르다. 대표적인 학자들의 정의를 살펴보고 이해하도록 한다.
<다양한 사례를 통한 기업가정신의 이해> 인물 : - 어떤 일을 했나요? - 다른 사람과 다른 어떠한 점을 발견할 수 있었나요? 인물 : - 어떤 일을 했나요? - 다른 사람과 다른 어떠한 점을 발견할 수 있었나요? ▶ 두 인물의 공통점은 무엇인가요? ▶ 본받고 싶은 점은 무엇인가요?	[실천 활동] 기업가정신을 대표하는 인물(2명)의 사례를 조사하여 공통점을 적어보고 기업가정신의 뜻을 이해한다. 그리고 게임설명 동영상상을 통해 게임을 숙지한 후 모둠원끼리 보드게임을 진행하여 기업가정신을 함양할 수 있도록 한다.
	[정리 및 마무리] 기업가정신을 대표하는 인물 사례를 정리해보고 기업가정신의 의미를 되새긴다.

수업 주제	기업가정신이란?	차시(시간)	27-29/34차시(120분)
수업 모형	조사학습, 참여형수업	학습자료	동영상, PPT, 보드게임
수업 목표	• 다양한 사례를 통해 기업가정신을 이해할 수 있다. • 보드게임을 통해 기업가정신을 함양할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 정주영 회장 ⊙ 동영상 시청: “이봐! 해봤어?” 정주영식 불굴의 도전 정신 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-동-15
전개 및 활동 (100분)	⊙ 실천 활동 1: 기업가들의 다양한 사례를 조사하여 발표하기	▷ 초-참-10 ▷ 초-참-11 ▷ 인터넷 ▷ 초-활-20
	⊙ 실천 활동 2: 보드게임을 통한 기업가정신 함양하기	▷ 보드게임 ▷ 초-동-16 ▷ 초-동-17
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 자신이 생각한 기업가정신에 대해 적어보기 ⊙ 다음 차시 예고: 기업가적 전문성 쌓기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [실천 활동 1] 기업가정신의 대표적인 인물들을 조사해보고, 그들의 공통점을 학생들이 스스로 찾아내도록 유도한다.
- ▶ [실천 활동 2] 보드게임의 규칙을 정확하게 파악한 후에 모듈별로 활동할 수 있도록 한다.
- ▶ 기업가정신에 대한 뚜렷한 정의가 없기 때문에 기업가정신의 의미를 학생들이 스스로 재정립하도록 지도한다.

수업 노트

기업가정신의 이해

1. 기업가정신: ‘기업의 본질인 이윤 추구와 사회적 책임의 수행을 위해 기업가로서 마땅히 갖추어야 할 태도와 정신’을 의미

2. 기업가정신의 다양한 의미

- 스티븐슨: 기업가정신이란 기업을 설립하거나 혁신 또는 위험을 감수하는 정도
- 티몬스: 기회에 초점을 두고, 총체적 접근방법과 균형잡힌 리더십을 바탕으로 하는, 사고·추론·행동방식
- 슈페터: 창조적 파괴의 과정
- 피터드러커: 새로운 부를 형성하는 능력을 가지고 기존 제 자원을 투입하는 혁신적 행위
- Knight(1921): 미래예측 능력
- Hoselitz(1952): 불확실성 감수, 자원조합, 혁신소개 및 자원준비
- Cole(1959): 이윤지향적 사업 활동
- Maclelland(1961): 위험감수
- Leibenstein(1978): 경쟁자 우위능력
- Gartner(1985): 신 조직의 창조
- Low&Macmillan(1988): 신 기업의 창조

- 이춘우, 한유진, 서유미, 이경원, 이희우, 이영달(2014). **기업가정신의 이해**, 대전: 중소기업청, 서울: (재)한국청년기업가정신재단.

Note Bank

참고 자료

사회적 기업가정신, 한국의 기업가정신

1. 사회적 기업가정신, 그 뿌리를 찾아 나서다



초-중-10

- ▶ 안정된 균형에서 불편함을 느끼다.
- ▶ 가치제안의 기회를 포착하다.
- ▶ 바꾸기 위한 동기를 부여하다.
- ▶ 창조적인 솔루션을 만들어내다.
- ▶ 즉각적인 행동을 취하다.
- ▶ 용기로 위험을 감수하다.
- ▶ 성과를 통해 증명하다.
- ▶ 새로운 균형에서 생태계가 만들어지다.

2. 토마스 에디슨, 스티브 잡스, 그리고 한국의 기업가 정신



초-중-11

“왜 우리는 아이폰을 못 만드냐?”, “왜 한국에는 스티브 잡스 같은 사람이 없냐?” 등의 질문이 곳곳에서 많이 나오고 있다. 결국 이 모든 문제의 근원적 해답은 ‘기업가 정신, entrepreneurship’ 으로 귀결된다고 보는 사람들이 많다.

- 사회적 기업가정신, 그 뿌리를 찾아 나서다 <http://ibr.kr/906>
- 토마스 에디슨, 스티브 잡스, 그리고 한국의 기업가 정신
<http://mbablogger.net/?p=2038>

Information
Bank

활동지

- ◎ 실천 활동 1: 기업가정신의 대표인물을 조사하여 발표하기
- ◎ 실천 활동 2: 보드게임을 통한 기업가정신 함양하기



초·중·고

실천 활동 1

<다양한 사례를 통한 기업가정신의 이해>

인물 :

- 어떤 일을 했나요?

- 다른 사람과 다른 어떠한 점을 발견할 수 있었나요?

인물 :

- 어떤 일을 했나요?

- 다른 사람과 다른 어떠한 점을 발견할 수 있었나요?

▶ 두 인물의 공통점은 무엇인가요?

▶ 본받고 싶은 점은 무엇인가요?

기업가정신의 대표적인 인물 2명의 사례를 조사하여 공통점을 적어본다.
더 많은 인물을 조사하여 작성해 보는 것도 좋은 방법이다.

실천 활동 2



게임설명 동영상상을 통해 게임을 숙지한 후 모둠끼리 보드게임을 진행한다.

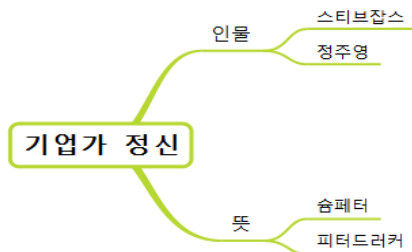
- EArchive <http://www.ea.or.kr/main.do>
- 게임설명 동영상 <https://www.youtube.com/watch?v=ngv-vfPs2G8>

Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

기업가정신에 대해 이해하기 ▶ 기업가적 전문성 쌓기

내용 정리 및 활동 정리



다음 차시 예고

- 간단한 사업계획서 작성해보기

영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가적 전문성 쌓기
----	-----------	-----	-------------

이 단위에서는 전문성 있는 기업가가 되기 위한 다양한 전략을 가치롭고 쓸모있게 다듬을 수 있으며, 이를 이해하고 실천할 수 있다.



[생각 열기]

‘기업가란 무엇인가’에 대해 다시 한 번 생각해보고, 전문성을 쌓기 위해 무엇이 필요한지 생각해본다.



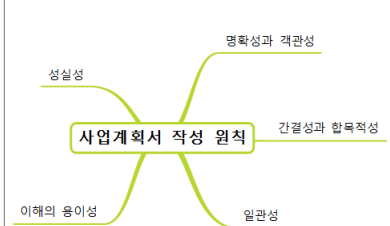
[수업 노트]

사업계획서에 포함되어야 할 내용들을 살펴본다.
(재무계획, 생산계획, 마케팅, 시장조사 산업분석, 제
품 및 서비스, 회사현황 인사계획, 요약 등)

활동지 1												
주제	모의 사업계획서 작성해보기(1단계)	성명										
1. 회사 현황에 대해 알아보기 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 5px;">회사명</td> <td style="height: 30px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">대표자</td> <td style="height: 30px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">직원수</td> <td style="height: 30px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">소재지</td> <td style="height: 30px;"></td> </tr> </table>			회사명		대표자		직원수		소재지			
회사명												
대표자												
직원수												
소재지												
2. 회사 조직도 생각해보기 사장(대표) 인사 마케팅 생산 재무 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">직 제</th> <th style="width: 50%; text-align: center; padding: 5px;">비 롚</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> <tr><td style="height: 30px;"></td><td></td></tr> </tbody> </table>			직 제	비 롚								
직 제	비 롚											

[실천 활동]

‘수업 노트 1’, ‘참고 자료 1’, ‘참고 자료 2’에 유의하면서 모의 사업계획서를 1단계부터 5단계까지 작성해본다.



[정리 및 마무리]

사업계획서 작성원칙을 되새겨보고 바르게 사업계획서를 작성하였는지 살펴본다.

수업 주제	모의 사업계획서 작성	차시(시간)	30/34차시(40분)
수업 모형	강의식 수업, 모듈별 학습	학습자료	동영상, PPT, 활동지
수업 목표	기업가적 전문성을 쌓기 위해 모의 사업계획서를 작성할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (5분)	⊙ 생각 열기: 기업가적 전문성을 쌓기 위한 다양한 방법 ⊙ 동영상 시청: ‘기업가정신’ ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-동-18
전 개 및 활 동 (30분)	⊙ 실천 활동 1: 모의 사업계획서 작성해보기	▷ 초-참-12 ▷ 초-노-3 ▷ 초-활-21
수업 정리 및 평가 (5분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: ‘참고 자료 2’의 주의사항을 잘 따랐는지 확인한다. ⊙ 다음 차시 예고: 기업가로서 부딪혀보기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ 사업계획서는 왜 필요한지, 그리고 사업계획서는 어떻게 작성하는지 설명해 주어야 하며, 짧은 시간에 모든 내용을 자세히 가르치기는 어려우므로, 전체적인 내용을 훑어보면서 내용을 함께 작성해보는 것도 좋은 방법일 것이다.

수업 노트

사업계획서



초-중-고

1. **사업계획서**: 앞으로 사업이 어떤 방향으로 나아가고, 어떻게 하면 어떤 목표에 도달할 것인지에 대해 설득력 있게 설명하기 위해 작성하는 계획서이다. 사업의 성공을 위한 보물지도라고 할 수 있다.

2. 사업계획서를 만드는 이유

- 명확한 사업 목표가 담긴 사업계획서를 작성하면 투자자들에게 믿음을 줄 수 있다.
- 목표를 정해 놓고 작성하기 때문에 다른 방향으로의 이탈을 막을 수 있다.
- 기업가에게는 자신감을 고객과 종업원에게는 신뢰를 줄 수 있다.

- 어린이 희망가게 창업매뉴얼 <http://www.jakorea.org>

Note Bank

참고 자료

사업계획서 각 단계별 작성 요령

1. 사업계획서 각 단계별 작성 요령

- 1단계: 운영하고자 하는 상점의 회사명, 대표자, 직원 수, 소재지 등을 포함한 회사현황과 대표를 중심으로 한 직원 소개를 한다.
- 2단계: 제작, 판매하는 상품과 제공하는 서비스에 대해 설명한다.
- 3단계: 같은 사업 시장 크기와 특징을 조사하고 미래를 예측하며, 상점이 속해 있는 산업의 특성을 분석한다.
- 4단계: 제품과 서비스를 고객에게 효과적으로 홍보, 판매하기 위한 방법을 생각해본다.(마케팅)
- 5단계: 판매하는 제품의 생산방법과 품질 관리 절차에 대해 생각해본다.

2. 사업계획서 작성 시 주의사항



초-중-고-12

- 실제 나의 사업이라 생각하고 작성한다.
- 작성한 내용에 대한 이유를 제시한다.
- 사업계획서는 발표를 통해 투자자를 유치해야 하니 발표자 선정에 신중을 기한다.
- 여분의 종이에 미리 작성하고 발표를 위한 최종사업계획서는 깔끔하게 작성한다.

- 어린이 희망가게 창업매뉴얼 <http://www.jakorea.org>

Information
Bank

활동지

◎ 실천 활동 1: 모의 사업계획서 작성하기



초-활동지

실천 활동 1

활동지 1

주제	모의 사업계획서 작성해보기(1단계)	성명	
----	---------------------	----	--

1. 회사 현황에 대해 알아보기

회사명	
대표자	
직원수	
소재지	

2. 회사 조직도 생각해보기

사장(대표)	
인사	마케팅
생산	재무
직책	이름

주제	모의 사업계획서 작성해보기(2단계)	성명	
----	---------------------	----	--

1. 다른 기업의 물건과는 다른 어떤 특징을 가지고 있습니까?

2. 어떤 방법으로 고객들의 마음을 움직일 수 있을까요?

3. 물건을 직접 그려봅시다.

주제	모의 사업계획서 작성해보기(4단계)	성명	
----	---------------------	----	--

1. 홍보(광고) 전단지 만들기

-----유의사항-----

1. 지나가는 고객의 눈길을 끌 수 있는 자극적이면서 긍정적인 문구로 정한다.

2. 우리 물건이 좋은 이유를 적는다.

3. 우리 물건을 특징을 살린 그림을 디자인한다.

- 1단계부터 5단계까지의 과정을 적어보면서 사업계획서 작성방법을 익힌다.
- 단계별 작성 요령 유의하면서 작성하도록 한다.

- 어린이 희망가게 창업매뉴얼 <http://www.jakorea.org>

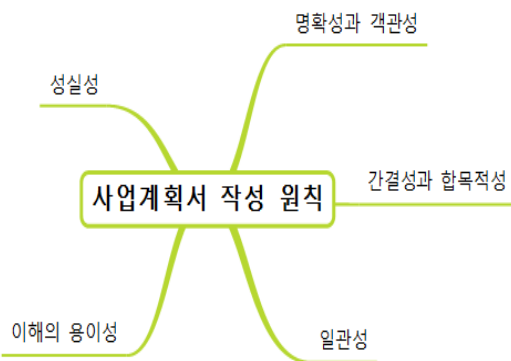
Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

기업가적 전문성 쌓기 ▶ 기업가로서 부딪혀보기

내용 정리 및 활동 정리

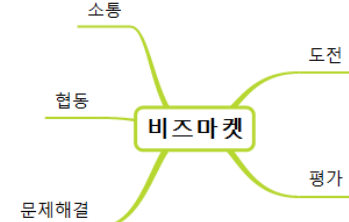
다음 차시 예고



- 비즈마켓 운영을 통하여 기업가로서의 역할을 이해할 수 있다.

영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가로서 부딪혀 보기
----	-----------	-----	--------------

이 단원에서는 학생들이 직접 참여하는 활동을 통하여 기업가로서의 역할을 익히고 학생 스스로도 기업가가 될 수 있다는 것을 이해하고 실천할 수 있다.

 충주시 나눔 벼룩시장 2012.9.15(토) 10:00 ~ 14:00 충주체육관광장 판매대상: 2000원 이하의 중고품, 도서, 잡화, 생활용품 등 참가비용: 1인당 1000원 (판매대금 50% 환급) 문의: 712-1827 ~ 1814	[생각 열기] - 벼룩시장 벼룩시장도 일종의 기업가 역할을 체험해 볼 수 있는 좋은 체험 장소임을 알고 참여를 안내한다. 또한 판매자와 구매자의 역할을 이해하고 노력해야 할 점을 찾아내도록 지도한다.																
<table border="1"> <tr><td>우리가 만들 수 있는 것이다.</td><td>☐</td></tr> <tr><td>아이템에 흥미가 있고 우리가 좋아하는 것이다.</td><td>☐</td></tr> <tr><td>아이템을 만들기 위해 필요한 친구가 모두 모여 있다.</td><td>☐</td></tr> <tr><td>아이템을 다른 사람이 사고 싶어 할 것이다.</td><td>☐</td></tr> <tr><td>아이템을 살 사람들에게 대해 미리 생각해봤다.</td><td>☐</td></tr> <tr><td>우리의 아이템과 유사한 제품을 파는 사람이 있다.</td><td>☐</td></tr> <tr><td>아이템을 만들기 위해 얼마의 돈이 필요한지 알고 있다.</td><td>☐</td></tr> <tr><td>필요한 돈을 모을 방법을 알고 있다.</td><td>☐</td></tr> </table>	우리가 만들 수 있는 것이다.	☐	아이템에 흥미가 있고 우리가 좋아하는 것이다.	☐	아이템을 만들기 위해 필요한 친구가 모두 모여 있다.	☐	아이템을 다른 사람이 사고 싶어 할 것이다.	☐	아이템을 살 사람들에게 대해 미리 생각해봤다.	☐	우리의 아이템과 유사한 제품을 파는 사람이 있다.	☐	아이템을 만들기 위해 얼마의 돈이 필요한지 알고 있다.	☐	필요한 돈을 모을 방법을 알고 있다.	☐	[수업 노트] - 비즈마켓의 준비상태 점검 비즈마켓이 어디까지 준비되어 있는지 체크리스트를 점검한다.
우리가 만들 수 있는 것이다.	☐																
아이템에 흥미가 있고 우리가 좋아하는 것이다.	☐																
아이템을 만들기 위해 필요한 친구가 모두 모여 있다.	☐																
아이템을 다른 사람이 사고 싶어 할 것이다.	☐																
아이템을 살 사람들에게 대해 미리 생각해봤다.	☐																
우리의 아이템과 유사한 제품을 파는 사람이 있다.	☐																
아이템을 만들기 위해 얼마의 돈이 필요한지 알고 있다.	☐																
필요한 돈을 모을 방법을 알고 있다.	☐																
<비즈마켓 이름 정하기> 1. 비즈마켓의 이름을 생각해보기 (생각나는대로 적어보기) 2. 우리 가게의 이름을 정하고, 그 이유에 대해 생각해보기. · 가게이름 : _____ · 그 이유는 무엇인가? _____ _____ _____ _____ ※이름을 정할 때 주의해야 할 점 - 쉽고 간단한 이름 - 불리서 발음하기 편하고 기억하기 쉬운 이름 - 어떤 상품을 파는 가게인지 알기 쉬운 이름 ▶ 불쾌하고 더러운 것은 피해야 한다. ▶ 특이한 이름 : 쉽게 주목 받을 수 있지만 손님이 보지 못하고 지나쳐 버릴 수 있다.	[실천 활동] 자신이 기업가가 되기 위한 자성 예언서를 작성하여 기업가로서의 사명감에 대해 생각해보고, 비즈마켓 활동을 통하여 기업가로서의 역할을 이해하도록 한다.																
 <pre> graph LR 소통 --- 비즈마켓 도전 --- 비즈마켓 평가 --- 비즈마켓 문제해결 --- 비즈마켓 협동 --- 비즈마켓 </pre>	[정리 및 마무리] 비즈마켓 활동을 통해 다음 5가지 요소를 체득 할 수 있도록 노력한다.																

수업 주제	나도 이제 사장님!	차시(시간)	31~34/34차시(160분)
수업 모형	역할놀이 수업, 모둠별 학습	학습자료	동영상, PPT, 물품
수업 목표	• 자신이 기업가가 되기 위한 자성 예언서를 작성하여 기업가로서의 사명감에 대해 말할 수 있다. • 비즈마켓 활동을 통하여 기업가로서의 역할을 이해하고, 노력해야 할 점을 찾을 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 벼룩시장 ⊙ 동영상 시청: ‘주민이 함께하는 녹색장터 300곳 열리다’ ⊙ 수업 목표 확인	▷ 초-동-19
전 개 및 활 동 (140분)	⊙ 실천 활동 1: 기업가로서 나의 사명서 쓰기	▷ 초-활-22
	⊙ 실천 활동 2: 모의 기업 만들어 발표하기	▷ 초-참-13
	⊙ 실천 활동 3: 비즈마켓 운영	▷ 초-활-23
수업 정리 및 평 가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 비즈마켓을 운영한 뒤 미흡한 점은 없었는지, 수익이 있는지 따져본다.	▷ 초-참-14 ▷ 초-활-24

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [실천 활동 2] [참고 자료 1]을 통해 나눔 기업에 대해서 설명한다. 그리고 모의 기업을 만들 때 모둠은 자유롭게 구성하며, 정해진 양식 없이 전지사이즈의 종이를 나눠주고 [수업 노트 1]에 따라 순서대로 진행한다. 최종결과물로 홍보전단지를 가지고 발표를 하게 된다.
- ▶ [실천 활동 3] 비즈마켓의 상품은 동아리 결과물이나 자발적으로 구성된 아이들의 창작물도 판매할 수 있음을 지도한다. 단독 행사보다는 교내행사(알뜰 바자회)와 병행하여 진행하면 좀 더 효율적으로 진행할 수 있다.
- ▶ 비즈마켓 활동이 끝난 뒤 부족했던 점이 무엇인지 깨닫도록 한다.

수업 노트

비즈마켓 운영

- ▶ 비즈마켓, 어떻게 돈을 버나요? ▶ 상품이름을 잘 지어야 해요
- ▶ 비즈마켓, 이름 정하기 ▶ 어떻게 팔아야 할까? (손님, 경쟁자, 판매장소)

1. 모의기업 만들기

1. 모둠 구성(4~5명)
2. 아이템 선정(유사상품 확인)
3. 기업명 및 로고 정하기
4. 가격 및 각 자의 역할 정하기
5. 홍보 전단지 만들기(재료배부)
6. 발표

<모의 기업 만드는 순서>

⇒

2. 비즈마켓 준비 체크리스트

우리가 만들 수 있는 것이다.	☐
아이템에 흥미가 있고 우리가 좋아하는 것이다.	☐
아이템을 만들기 위해 필요한 친구가 모두 모여 있다.	☐
아이템을 다른 사람이 사고 싶어 할 것이다.	☐
아이템을 살 사람들에게 대해 미리 생각해봤다.	☐
우리의 아이템과 유사한 제품을 파는 사람이 있다.	☐
아이템을 만들기 위해 얼마의 돈이 필요한지 알고 있다.	☐
필요한 돈을 모을 방법을 알고 있다.	☐

<준비 체크 리스트>

- 어린이 희망가게 창업매뉴얼 <http://www.jakorea.org>

Note Bank

참고 자료

나눔의 기업

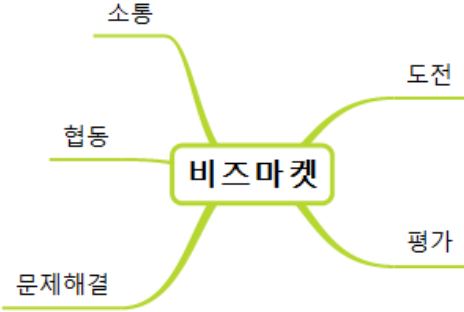
1. 나눔의 기업 초-중-13

- ▶ 재사용 자선가게
- ▶ 백신 나눔, 안철수 연구소
- ▶ 프로보노(Pro Bono), 재능을 기부합니다.

2. 손익계산서란? 초-중-14

- ▶ 매출액, 매출원가, 매출총이익, 판매(영업)비/일반관리비, 영업이익, 세금 전 수익, 세금, 당기순이익으로 구성된 손익계산서에 대해 알아본다.

- 어린이 희망가게 창업매뉴얼 <http://www.jakorea.org>Information
Bank

활동지	◎ 실천 활동 1: 기업가로서 나의 사명서 쓰기  초-폴-22 ◎ 실천 활동 3: 비즈마켓 활동  초-폴-23, 24										
실천 활동 1	실천 활동 3										
<기업가로서 나의 사명서 쓰기> <table border="1" data-bbox="280 481 669 945"> <tr> <td data-bbox="280 481 443 592"><사진></td><td data-bbox="443 481 669 592">기업가 _____의 사명서</td></tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="280 592 669 683"> 나 _____는 기업가로서 나 자신을 혁신하고 창조적인 자재로 세상의 발전과 많은 사람들의 행복을 위해 헌신하겠습니다. </td></tr> <tr> <td data-bbox="280 683 443 774">기업가로서 나의 사명</td><td data-bbox="443 683 669 774"></td></tr> <tr> <td data-bbox="280 774 443 874">사명을 위한 나의 노력</td><td data-bbox="443 774 669 874"></td></tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="280 874 669 945"> _____ (인) </td></tr> </table>	<사진>	기업가 _____의 사명서	나 _____는 기업가로서 나 자신을 혁신하고 창조적인 자재로 세상의 발전과 많은 사람들의 행복을 위해 헌신하겠습니다.		기업가로서 나의 사명		사명을 위한 나의 노력		_____ (인)		<비즈마켓 이름 정하기> 1. 비즈마켓의 이름을 생각해보자.(생각나는대로 적어보기) 2. 우리 가게의 이름을 정하고, 그 이유에 대해 생각해보자. · 가게이름 : _____ · 그 이유는 무엇인가요? _____ _____ _____ _____ ※이름을 정할 때 주의해야 할 점 - 쉽고 간단한 이름 - 불러서 발음하기 편하고 기억하기 쉬운 이름 - 어떤 상품을 파는 가게인지 알기 쉬운 이름 ▶ 불쾌하고 더러운 것은 피해야 한다. ▶ 특이한 이름 : 쉽게 주목 받을 수 있지만 손님이 보지 못하고 지나쳐 버릴 수 있다.
<사진>	기업가 _____의 사명서										
나 _____는 기업가로서 나 자신을 혁신하고 창조적인 자재로 세상의 발전과 많은 사람들의 행복을 위해 헌신하겠습니다.											
기업가로서 나의 사명											
사명을 위한 나의 노력											
_____ (인)											
기업가로서 나의 미래를 상상해보고, 사명서를 작성하여 발표한다.	비즈마켓과 관련된 활동지를 작성하고 실행하면서 기업가의 역할을 이해한다.										
- 남경희 외(2015). 친구들과 함께 미래의 내 모습을 그려보아요! [초등학교 3~4학년용]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원. - 어린이 희망가게 창업매뉴얼 http://www.jakorea.org											
정리	기업가로서 부딪혀 보기										
내용 정리 및 활동 정리	마무리										
	- 기업가로서의 사명감에 대해 생각해 보고, 기업가로서의 역할을 이해한다.										

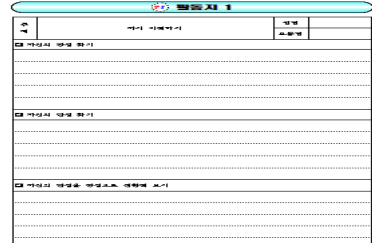
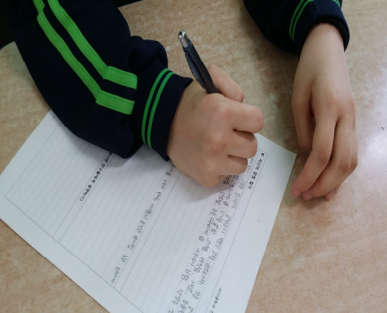
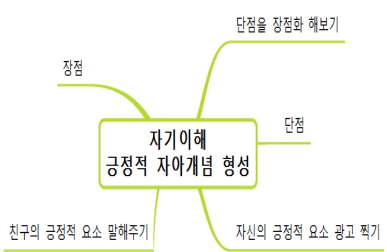
2. 청소년 기업가정신 교육 프로그램⁴⁾

- 중급[14~16세] -

4) 이 절은 강경균(한국청소년정책연구원)과 오승석(비아중학교)이 개발·집필하였음.

영역	근간 찾기	단원명	'나'를 찾기
----	-------	-----	---------

이 단원에서는 내적 자아와 대화를 통해서 자기이해를 해본다. 또한 자기이해를 통해서 긍정적 자아개념을 형성하여 자신의 진로를 주도적으로 개척할 수 있도록 한다.

	[생각 열기] 진실하게 자신과의 대화를 해 보자. 사람은 다른 사람들과는 대화를 많이 하지만 정작 자신을 바라보고 자신을 관찰하는 사람은 흔치 않다. 자신에 대해서 정확히 알고 있어야 자신의 미래를 개척하는데 유리한 부분을 차지할 수 있다.
	[수업 노트] 자기이해를 통해서 긍정적 자아개념을 형성해보면서 유명한 기업가들은 어떻게 자신을 이해하고 긍정적 자아개념을 가지고 있는지 탐색해볼 수 있다.
	[실천 활동] 자기이해와 긍정적 자아개념 형성 활동지를 통해서 그동안 몰라왔던 자신에 대하여 이해하게 되고 자신을 광고하는 활동을 통해서 좀 더 자신감을 갖고 적극적으로 행동해본다.
	[정리 및 마무리] 자신의 삶을 주도적으로 개척하기 위해서는 자기이해와 긍정적인 자아개념 형성이 필요하다.

수업 주제	‘나’를 찾기	차시(시간)	1~3/34(135분)
수업 모형	개별학습, 협동학습	학습 자료	PPT, 학습활동지, 풍선, 색연필
수업 목표	자아여행을 통해서 자신의 정체성을 이해하고 자신을 객관적으로 들여다 볼 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기 : 진실하게 자신과의 대화를 해보자 ⊙ 동영상 시청 : EBS특강_진로교육1_자기이해과정 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-1
전 개 및 활 동 (105분)	⊙ 탐구 활동: 자기 이해를 통해서 긍정적 자아개념 형성하기	▷ 중-노-1
	⊙ 실천 활동 1: 자기 이해하기	▷ 중-참-1 ▷ 중-활-1
	⊙ 실천 활동 2: 긍정적 자아개념 형성하기	▷ 중-활-2
수업 정리 및 평 가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 자기 이해를 통해서 자신을 좀 더 객관적으로 들여다보면서 긍정적 자아개념 형성하기 ⊙ 다음 차시 예고: 진정성 찾기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 내적 자아와 진실하게 대화할 수 있는 분위기 유도가 필요
- ▶ [실천 활동 1] 자신의 장점과 단점을 정확하게 파악하고 단점이 있다는 것이 자신에게 문제가 있는 것이 아니라는 것을 인지시킨다.
- ▶ [실천 활동 2] 자신이 가지고 있는 부정적 자아개념을 지울 수 있는 자신감 부여가 필요함.
- ▶ 활동지를 학생들 입장에서 작성할 수 있도록 유도하며, 정답이 있는 것이 아니므로 학생들이 최대한 자유롭게 작성하여 내면에 있는 자아를 끄집어 낼 수 있게 하는 것이 중요함. 또한 편안하게 작성할 수 있도록 분위기 조성이 필요함(예, 잔잔한 음악을 틀어주는 것도 좋음)

수업 노트

자기 이해하기, 긍정적 자아개념 형성하기



중-노-1

1. 자기이해하기

자신에 대해서 정확히 이해할 수 있다면 보다 분명한 미래설계가 가능하며, 바람직한 삶을 꾸려갈 수 있는 밑바탕이 될 수 있다.

2. 긍정적 자아개념 형성하기

자신을 이해하고 긍정적인 자아개념을 형성할 수 있다면 세상을 살아가는데 보다 더 진취적이고 적극적으로 살아갈 수 있다.

- 진미석 외(2012). **중학교 창의적 진로개발**. 세종: 교육과학기술부, 한국직업능력개발원.
- EBS 진로교육. 나는 꿈꾸고 싶다-3부 진로 찾기 30일간의 여행. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2442629&cid=51630&categoryId=51630>

Note Bank

참고 자료

자기 이해



중-참-1

마이크로 소프트의 빌 게이츠, 페이스북을 창시한 주커 버거 등은 세계에서 인정하는 성공한 기업인이다. 그들의 성공 비결은 과연 무엇일까? 아마도 자기 자신을 가장 잘 이해하고, 자신이 가장 잘 할 수 있는 것이 무엇인지를 찾아서 했기 때문이라 생각된다. 즉 우리는 자기 자신에 대하여 정확히 이해할 수 있다면 보다 바람직한 삶을 꾸려 나갈 수 있다. 그러나 막상 ‘나는 누구인가?’ 라는 질문에 우리는 망설이게 된다. ‘나는 어떤 성격의 소유자인가? 어떤 때 즐거워하고, 슬퍼하고, 화를 내는가? 무엇을 싫어하고 좋아하는가? 나의 장래 희망은?’ 등 자신에 관한 참모습을 정확하게 이해하면 할수록 바람직한 삶을 꾸려갈 수 있는 바탕을 마련하게 된다. 자신을 아는 것도 중요하지만 자기 자신을 있는 그대로 용납하고 받아들일 수 있는 아량을 갖는 것도 대단히 중요하다.

- 김진수 외(2013). **기업가정신과 창업이야기** [비즈쿨 중등]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Information Bank

활동지

◎ 실천 활동 1: 자기 이해하기



중-활-1

◎ 실천 활동 2: 긍정적 자아개념 형성하기



중-활-2

실천 활동 1

활동지 1	
주 제	자기 이해하기
점 명	요동명
☐ 자신의 장점을 생각해	
☐ 자신의 단점을 생각해	
☐ 자신의 단점을 장점으로 전환해 보기	

자기를 이해하기 위해 자신의 장점과 단점을 적어보고, 자신의 단점을 장점으로 어떻게 바꿀 수 있을지 적어본다.

실천 활동 2

활동지 2	
주 제	긍정적 자아개념 형성하기
점 명	요동명
☐ 칭찬 받은 일을 생각해	
☐ 듣고 싶지 않은 말을 생각해	
☐ 본인이 답답하다고 생각하는 일을 생각해	

긍정적 자아개념을 형성하기 위해 잊고 싶은 일, 듣고 싶지 않은 말, 본인이 답답하다고 생각되는 일들을 적어본다.

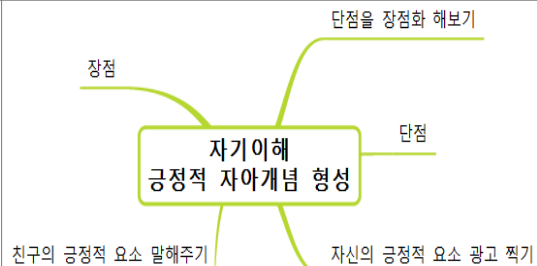
- 진미석 외(2012). **중학교 창의적 진로개발**. 세종: 교육과학기술부, 한국직업능력개발원.
- 비아중학교 <http://www.bia.ms.kr>

Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

나를 찾기 ▶ 진정성 찾기

내용 정리 및 활동 정리



다음 차시 예고

- 의사소통 유형을 알아보고 역할극을 통해 상대방을 대하는 태도의 진정성 찾기

영역	근간 찾기	단원명	진정성 찾기
----	-------	-----	--------

이 단원에서는 사회 관계 속에서 자신의 모습을 생각해본다. 또한 의사소통 유형을 알아보고 역할극을 통해 기업가로서 상대방에게 진정성있게 대하는 것이 무엇인지 이해할 수 있도록 한다.

	[생각 열기] 자신의 모습에 대해 객관적으로 파악해보자. 사람들은 거울을 통해 자신의 외모는 자주 보지만, 내면을 들여다보는 일은 드물다. 사회적 관계 속에서 자신이 어떠한 모습을 띠고 있는지 객관적으로 알아볼 수 있다.
	[수업 노트] 다양한 의사소통 유형들을 배우고 역할극을 통해 기업가로서 상대방 입장을 이해하고 배려하는 마음을 가지면서 사회 속에서 필요한 진정성이 무엇인지 알아볼 수 있다.
	[실천 활동] 수업노트를 통해 의사소통 유형에 대해 이해하고 역할극 활동을 통해 상대방의 입장과 생각을 들여다봄으로서 자신 뿐만 아니라 타인의 입장도 생각하는 역지사지의 태도를 기른다. 또한 기업가로서 상대를 대할 때 진정성 있게 대하는 자세에 대해서 알게 된다.
	[정리 및 마무리] 원만한 인간관계를 위해서는 자신에 대한 진정한 이해와 상대방 입장을 이해하려는 노력이 필요하다. 또한 기업가의 태도와 마음가짐의 기본이 진정성으로부터 나온다는 것을 알게 된다.

수업 주제	‘진정성’ 찾기	차시(시간)	4~5/34(90분)
수업 모형	강의, 역할극	학습자료	PPT, 학습활동지
수업 목표	- 나와 타인과의 관계 속에서 자신을 이해할 수 있다. - 의사소통 유형과 역할극을 통해 기업가가 상대방을 진정성 있게 대하는 태도가 무엇인지 이해할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기 : 사람과의 관계 속에서 우리 모습 생각 해보기 ⊙ 동영상 시청 : 진정성 이야기 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-2
전 개 및 활 동 (60분)	⊙ 탐구 활동: 의사소통 유형을 알아보고 역할극을 통해 상대방을 대하는 태도에 대한 진정성 이해하기	▷ 중-노-2
	⊙ 실천 활동 1: 역할극을 통한 상대방 이해하기	▷ 중-참-2 ▷ 중-활-3
	⊙ 실천 활동 2: 역할극을 통해 기업가가 상대방을 대하는 진정성 있는 태도에 대해 이해하기	▷ 중-활-4
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 의사소통 유형과 역할극을 통해 기업가가 상대방을 진정성 있게 대하는 태도가 무엇인지 이해할 수 있다. ⊙ 다음 차시 예고: 가치 찾기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 자신의 진정한 모습을 객관적으로 인식하도록 유도
- ▶ [실천 활동 1] 완벽한 의사소통의 유형이 존재하는 것이 아니라 상황에 따른 적절한 의사소통유형이 있음을 인식하도록 유도함.
- ▶ [실천 활동 2] 역할대상에 대한 사전 정보를 수집하여 모듈별 역할 대상을 선정하여 역할극을 할 수 있도록 사전에 제시함.
- ▶ 다양한 의사소통 유형들을 소개하면서 자신이 해당되는 유형들을 생각해보도록 유도하고, 상황에 따라 적절한 의사소통 능력을 다르게 발휘해야 함을 주지시킨다. 그리고 역할극을 통해 내가 만약 기업가로서 다른 사람을 진정성 있게 대하는 태도가 무엇인지를 생각해보게 한다.

수업 노트

'진정성' 찾기



중-소-2

1. 의사소통

- 1) 감정형 의사소통 유형(emotive style)
- 2) 지휘형 의사소통 유형(directive style)
- 3) 지원형 의사소통 유형(supportive style)
- 4) 사려형 의사소통 유형(reflective style)

2.역할극

학생들에게 접하기 쉽지 않은 상황을 경험해 보도록 하거나 다른 사람의 역할을 실행해 보도록 함으로써 자신이나 타인의 행동에 대한 새로운 통찰을 얻도록 하는 교수방법이다. 어떤 가상적인 역할을 수행하게 함으로써 문제시 되는 태도나 행동을 변화시키려는 감성훈련이다.

3.진정성

- 1) 기업가와 기업의 진정성: 기업의 진정성은 기업을 끌고 가는 리더의 내면적인 자아가 투영된 것이다.
- 2) 리더로서의 진정성은 말하는 것과 행동이 어긋나지 않는 것에서 시작한다.

- 의사소통유형 <http://m.blog.naver.com/wind0631/220492961752>
- 쿠라바야시 헤디미즈(2007). **나에게 딱 맞는 일을 찾는 법**. 서울: 한언.

Note Bank

참고 자료

'진정성' 찾기



중-참-2

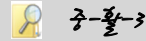
한 안경점 점원은 단지 자신의 가게에 찾아온 손님에게 단순히 도움을 주려고만 하고 있다. 하지만 좀 더 손님에게 다가가 무엇이 그 손님에게 정말 도움이 되는 것인지 진정성 있게 다가가려면 아마 손님을 웃으면서 그 안경점을 다시 찾을 것이다.

- 스티븐 코비(1994). **성공하는 사람들의 7가지 습관**. 서울: 김영사.

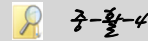
Information Bank

활동지

① 실천 활동 1: 역할극을 통한 상대방 이해하기



② 실천 활동 2: 역할극을 통해 의사소통 능력 기르기



실천 활동 1



활동지 1

주 제	의사소통을 통한 상대방 이해하기	일 정	요 점
□ 역할극 주제 선정하기			
□ 자신이 맡은 역할에 맞게 역할 정도 파악하기			
□ 역할극 속 상대방 이해하기			

- 역할극 주제를 선정하여 역할 대상에 대한 정보를 찾아볼 수 있다.
- 역할극에 등장하는 인물들을 보면서 상대방에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있다.

실천 활동 2



활동지 2

주 제	의사소통 능력 계 집합 후 평가하기	일 정	요 점
□ 집합된 의사소통 능력 기르기(관정점 후 평가하기)			
□ 제각각 의사소통 능력 기르기(관정점 후 평가하기)			
□ 제각각 의사소통 능력 기르기(관정점 후 평가하기)			

- 의사소통 유형들을 정리할 수 있다.
- 역할극을 통해 바람직한 의사소통 능력을 기를 수 있으며, 상대방을 대하는 태도에 대한 진정성을 이해할 수 있다.

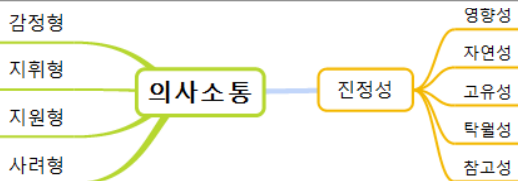
- 진로와 직업 스마트북 <http://smartbook.career.go.kr>
- 진미석 외(2012). **중학교 창의적 진로개발**. 세종: 교육과학기술부, 한국직업능력개발원.

Activity Bank

정리 및 다음 차시 예고

진정성 찾기 ▶ 가치 찾기

내용 정리 및 활동 정리



다음 차시 예고

- 다양한 가치관들을 탐색 해보고, 가치관 경매 활동을 통해 자신이 진정으로 소중하게 여기는 가치 찾기

영역	근간 찾기	단원명	가치 찾기
----	-------	-----	-------

이 단원에서는 다양한 가치관들을 탐색 해보고, 가치관 경매 활동을 통해 자신이 진정으로 소중하게 여기는 가치를 찾을 수 있도록 한다.

[생각 열기]

자신이 소중하게 여기는 가치는 무엇인지 생각해보자. 사람들은 저마다 다른 가치들을 추구하며 생활한다. 자신이 지향하는 가치들을 살펴보면서 가치관 유형들을 이해할 수 있고, 자신의 가치관 유형을 평가할 수 있다.

활동지 1				
주제	나의 가치관 탐색하기		유형	결과
모둠	세	학년	반	번호
이름	이름 :			
1. 나는 우리 역사에 대한 열정이다. (가치관)				
2. 나는 전통적인 사고를 가진 사람이다. (가치관)	25	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	25	
3. 나는 아름다운 물건을 좋아한다. (가치관)	26	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	26	
4. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	27	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	27	
5. 나는 다른 사람보다 더 중요한 것이다. (가치관)	28	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	28	
6. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	29	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	29	
7. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	30	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	30	
8. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	31	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	31	
9. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	32	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	32	
10. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	33	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	33	
11. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	34	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	34	
12. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	35	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	35	
13. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	36	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	36	
14. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	37	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	37	

[수업 노트]

가치관 탐색을 통해 자신의 가치관 유형을 탐색해 보고, 가치관 경매 활동을 통해 올바른 가치관을 탐색해볼 수 있다.

활동지 2								
주제	가치관 경매하기		유형	결과				
모둠	세	학년	반	번호				
이름	이름 :							
가치관 경매하기								
1. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)								
2. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	38	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	38					
3. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	39	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	39					
4. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	40	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	40					
5. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	41	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	41					
6. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	42	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	42					
7. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	43	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	43					
8. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	44	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	44					
9. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	45	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	45					
10. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	46	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	46					
11. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	47	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	47					
12. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	48	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	48					
13. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	49	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	49					
14. 나는 새로운 것을 배우고 싶어한다. (가치관)	50	나는 인간 생활을 이해할 수 있는 것을 추구한다. (가치관)	50					

[실천 활동]

수업자료를 통해 가치관을 탐색하면서 자신의 가치관 유형을 이해하게 되고, 자신이 소중하게 여기는 가치관들을 경매 활동을 통해서 알아본다.

[정리 및 마무리]

가치 탐색을 통해 다양한 가치관들이 존재함을 인식하고 자신이 진정으로 소중하게 여기는 가치가 무엇인지에 대해 정확히 아는 것이 필요하다.

수업 주제	가치 찾기	차시(시간)	6~8/34(135분)
수업 모형	프로젝트 학습	학습자료	PPT, 학습활동지, 가치관 경매 카드
수업 목표	가치관 탐색 활동을 통해 올바른 가치관을 정립할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 각자가 소중히 여긴 것은 무엇인가? ⊙ 동영상 시청: 월 스미스의 가치관 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-3
전 개 및 활 동 (105분)	⊙ 탐구 활동: 가치관을 탐색하고 가치관 경매하기	▷ 중-노-3
	⊙ 실천 활동 1: 나의 가치관 탐색하기	▷ 중-참-3 ▷ 중-활-5
	⊙ 실천 활동 2: 가치관 경매하기 후 느낀 점 작성하기	▷ 중-활-6
수업 정리 및 평 가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 가치관 경매활동을 통해 올바른 가치관을 정립하기 ⊙ 다음 차시 예고: 경제 교육 이해하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 학생들이 스스로 자신의 가치관을 잘 탐색하고, 올바른 가치관이 무엇인지에 대해서 느낄 수 있도록 교사의 조력이 요구됨.
- ▶ [실천 활동 1] 가치관 탐색을 통해 자신의 가치관 유형을 평가할 수 있도록 유도함.
- ▶ [실천 활동 2] 모든 학생이 한 번씩은 답변할 수 있도록 질문을 하고 가치관 경매 시 한 가지 가치를 끝까지 포기하지 않는 학생이 둘 이상 생기면 지나친 과열을 막기 위해 서로 친구를 위해 양보할 수 있도록 조언한다.

수업 노트

가치관의 의미



중-4-3

1. 가치관의 의미

어떤 방식으로 행동하는 것이 개인적 또는 사회적으로 좀 더 바람직한지에 대해 장기적으로 지속되는 믿음이다.

단시간 내에 형성되는 것이 아니라 어린 시절부터 접하는 환경과 사람들에 의해 서서히 형성되며, 나이가 들면서 개인이 속한 환경이 바뀌거나 접촉하게 되는 사람들이 바뀌면 가치관이 변하기도 한다.

- Nevill, D. D., & Kruse, S. J. (1996). Career assessment and the Values Scale. *Journal of Career Assessment*, 4(4), 383-397.
- 한국진로교육학회(2011). **중학교 진로와 직업**. 서울: 지학사.

Note Bank

참고 자료

가치 찾기



중-4-3

재미와 함께 의미를 추구하라!

한동헌CEO는 “어떻게 하면 재미있고 의미있는 일을 할 수 있을까?”란 생각을 가지고 감동적인 스토리와 가치있는 지혜를 전파하는 일, 즉 재미와 의미를 찾을 수 있는 마이크 임팩트 사업을 시작했습니다. 어떻게 돈을 벌까 고민했던 게 아니라 콘텐츠에 대한 생각을 통해서 비즈니스가 형성되었고, 단순히 돈을 쫓는데 집중을 했더라면 쉽지 않았을 텐데, 재미있고 의미있는 일을 통해서 정말 감동적인 도움과 가슴 벅찬 행복과 멋진 동료들을 구하게 되었다고 합니다.

- KBS (2011). 세상을 바꾸는 시간, 15분: 재미있고 의미있는 일을 하면 돈은 저절로 따라온다(한동헌 편) https://www.youtube.com/watch?v=2TveSuD_xg4
- 김영진(2014). **나, 미래를 디자인하다**. 서울: 미래엔.

Information
Bank

활동지

◎ 실천 활동 1: 나의 가치관 탐색하기

중-활-5

◎ 실천 활동 2: 가치관 경매하기

중-활-6

실천 활동 1

활동지 1

주제	나의 가치관 탐색하기		표현 방법	글
모듬	계	학년	반	번호
			이름 :	

□ 문항을 읽고 점수를 기입해 봅시다. (여러다: 1, 가끔: 2, 한번: 3, 흔히: 4, 언제나: 5)

번호	문항	점수	번호	문항	점수
1	나는 우리 역사에 대한 풍부한 지식을 가지고 싶다.		25	나는 인간 행동을 이해할 수 있는 책을 좋아한다.	
2	나는 대통령이 되고 싶다.		26	나는 평범한 근로자가 되기보다는 보스가 되는 것을 좋아한다.	
3	나는 아름다운 물건에 잘 이끌린다.		27	나는 집안에 예술 작품들을 걸어 두거나 배치해두는 것을 좋아한다.	
4	나는 예술 작품을 갖기보다는 크고 화려한 집을 갖고 싶다.		28	행복을 위해서는 경제적 뒷받침이 있어야 한다.	
5	나는 다른 사람보다 동정심이 많다.		29	나는 사람들을 돕는 직업을 갖고 싶다.	
6	돈이나 권력보다 더 중요한 것이 있다고 생각한다.		30	나는 사람들이 나를 지으면 반드시 시 벌을 받는다고 생각한다.	
7	나는 필가를 베풀 수 있는 강연회 같은 곳에 참석하기를 좋아한다.		31	매일 새로운 것을 배우는 것이 좋다.	
8	가능하다면 높은 지위에 오르려고 한다.		32	나는 모임의 일원이 되기보다는 회장이 되는 것을 좋아한다.	
9	집의 내부 시설보다 주위의 환경이 더 중요하다.		33	아름다운 것들이 없다면 세상은 끔찍한 곳이 될 것이다.	
10	값싼 차를 갖고 싶다.		34	영화배우가 되면 우선 부자가 된다는 점이 마음에 든다.	
	나는 사람들에게 도움이 되는			나는 사람들에게 도움이 될 수	

- 가치관 유형들을 이해할 수 있다.
- 자신의 가치관 유형을 평가할 수 있다.

실천 활동 2

활동지 2

주제	가치관 경매하기		표현 방법	글
모듬	계	학년	반	번호
			이름 :	

가치관을 사자!

지금 여러분은 1000만원이라는 돈이 있습니다. 그 돈으로 여러분 인생에서 꼭 이루고 싶은 가치관을 살 수가 있고 그 가치관은 꼭 실현될 것입니다. 지혜롭게 돈을 나누어 꼭 사고 싶은 가치관을 사시기 바랍니다.

	내가 주고 싶은 금액	팔린 금액
1. 맘에 드는 배우자와의 결혼		
2. 진정으로 사랑할 수 있는 마음		
3. 나라의 운명을 좌우할 수 있는 권력		
4. 진실된 친구 간의 우정		
5. 삶을 긍정적으로 볼 수 있는 자세		
6. 확고하고 웃음이 넘치는 가정생활		
7. 가장 매력적인 사람으로 인정받는 것		
8. 병 없이 오래 사는 것		
9. 개인전용의 완벽한 도서관		
10. 1년 동안 전 세계를 다닐 수 있는 여행권		
11. 믿음에 충만한 종교적 신앙심		
12. 일생 동안 돈 걱정 없이 사는 것		
13. 막이 사라진 경외로운 세상		
14. 남을 위해 봉사할 수 있는 따뜻한 마음		

- 자신이 지향하는 가치를 찾을 수 있다.
- 자신이 찾은 가치를 소중하게 여기며 올바른 가치를 추구할 수 있다.

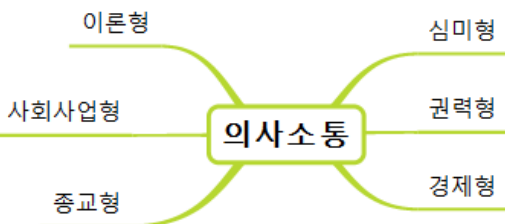
- 한국진로교육학회(2011). **중학교 진로와 직업**. 서울: 지학사.

Activity Bank

정리 및 다음 차시 예고

가치 찾기 ▶ 경제 활동 체험하기

내용 정리 및 활동 정리



다음 차시 예고

- 놀이를 통해 기업과 경제 이해하기

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	경제 활동 체험하기
----	------------	-----	------------

이 단원에서는 놀이를 통해 경제에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 한다.

면접 중 세가지 엉뚱한 상황을 설정하고 지원자들의 반응을 보는 거죠	[생각 열기] 기업이 어떻게 운영되는지 생각해보자! 실생활에서 필요한 물건들을 생산하고 유통하는 기업들이 어떤 인재를 요구하는지 알 수 있다.
▲ 국민 경제와 경제 순환	[수업 노트] 보드게임을 통해서 기업의 운영 방법과 경제 원리를 이해할 수 있으며, 기업이 단순한 경제 원리에 의해서만 움직이는 것이 아닌 사회에 대한 책임의식과 윤리적 경영의 중요성을 탐색해 볼 수 있다.
	[실천 활동] 수업자료를 통해 기업의 역할을 이해하게 되고, 보드게임을 통해 경제를 이해하며 기업이 어떻게 운영되는지에 대한 방법을 알아본다.
	[정리 및 마무리] 놀이를 통해 경제를 쉽게 이해하고 기업을 운영할 때 발생할 수 있는 다양한 상황들에 대한 합리적인 대안을 찾는 것이 필요하다.

수업 주제	경제 활동 체험하기	차시(시간)	9~12/34(180분)
수업 모형	강의, 협동학습	학습자료	PPT, 보드게임
수업 목표	• 놀이를 통해 기업과 경제에 대해 쉽게 이해하고 설명할 수 있다.		

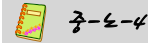
단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 기업이 어떻게 운영되는지 생각해보자 ⊙ 동영상 시청: 하이네켄 맥주 회사의 신입사원 면접 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-4
전 개 및 활 동 (150분)	⊙ 탐구 활동: 기업의 역할과 경제활동 이해하기	▷ 중-노-4
	⊙ 실천 활동 1: 보드게임을 통한 기업 및 경제 이해하기	▷ 보드게임 ▷ 중-참-4 ▷ 중-참-5
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 보드게임을 통해서 기업의 운영 방법과 경제 원리를 이해할 수 있으며, 기업이 단순한 경제 원리에 의해서만 움직이는 것이 아닌 사회에 대한 책임 의식과 윤리적 경영의 중요성을 인지할 수 있다. ⊙ 다음 차시 예고: 창의적 활동하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 기업의 운영방식과 경제에 대해 생각해 보도록 유도함.
- ▶ [실천 활동 1] 보드게임이라는 간접 경험을 통해 창업자가 기업을 경영하면서 겪는 다양한 상황들에 대한 해결책을 찾도록 지도함.
- ▶ 보드게임을 실시할 때 놀이를 통해서 기업의 경영과 경제를 이해할 수 있도록 게임 중간 중간에 교사의 설명이 필요함.

수업 노트

경제 활동 체험하기



1. **기업의 역할:** 기업은 단순히 물건을 파는 곳이 아니라 여러 사람이 쓸 수 있는 물건을 가장 효율적으로 만드는 곳이다.

2. **경제 활동**

(1) 경제 활동의 뜻

경제 활동이란 인간 생활에 필요한 재화와 서비스를 생산하고 적절하게 분배하며, 합리적으로 소비하여 최대한의 만족을 추구하는 활동을 말한다.

(2) 경제 활동의 분류

경제 활동은 크게 생산과 분배, 그리고 소비로 구분된다.

- 김진수 외(2013). **기업가정신과 창업이야기** [비즈쿨 중등]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 강영규 외(2015). **모둠활동을 통한 기업가정신 체험** [중학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Note Bank

참고 자료

기업의 역할 및 경제 이해하기

세계적인 맥주회사가 캔맥주 대신 '캔워터'를 생산한 이유

맥주를 생산하는 회사가 '캔워터'를 생산한 이유는 당장 맥주보다 물이 필요한 사람들이 더 많았기 때문이었다. 그들은 바로 텍사스와 오克拉호마를 덮친 태풍으로 이재민이 된 사람들이었다.

기업은 단순히 경제 원리에 의해서 이익만을 추구하는 회사가 아닌 더불어 살아가는 사회에 대한 책임이 중요하다는 것을 알게 된다.

블랙딜, 공공재 민영화 과연 누구를 위한 선택인가?

다큐멘터리 '블랙딜'은 전 세계에서 이루어지고 있는 공공재 민영화를 들여다보고 있다. 이런 공공재 민영화 문제는 우리나라 역시 예외가 아니다. 공공재 민영화는 사회적 합의 부분에 대해서 다시 한 번 생각해봐야 할 문제이다.

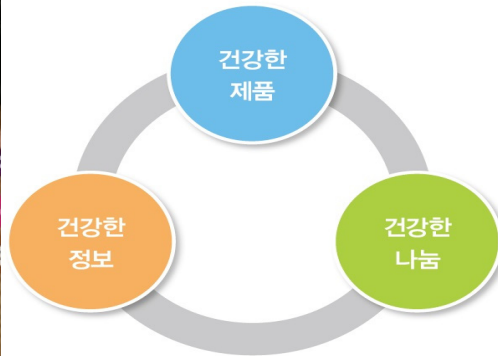
- THE HUFFINGTON POST(2015. 06. 01). **세계적인 맥주회사가 캔맥주 대신 '캔워터'를 생산한 이유**. http://www.huffingtonpost.kr/2015/06/01/story_n_7482274.html
- 제상민(2014. 07. 04). **블랙딜, 공공재 민영화 과연 누구를 위한 선택인가?**. <http://moviejoy.com/qnam/view.asp?db=qna&num=2629&pageno=24&startpage=21>

Information Bank

활동지

◎ 실천 활동 1: 경영 시뮬레이션 보드 게임 (보드게임)

실천 활동 1



▲ 기업과 소비자의 약속

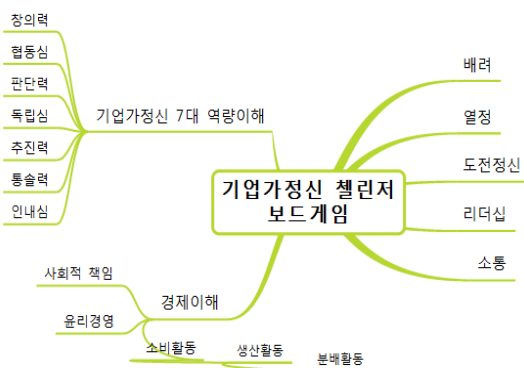
- 창업가가 기업을 경영하며 마주하는 다양한 상황들을 간접 경험한다.
- 가장 많은 경영 미션을 해결한 조원이 회사의 대표가 된다.
- 게임을 통해서 경제를 이해할 수 있다.

- 캠퍼스 멘토 <http://www.campusmentor.org>Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

경제 활동 체험하기 ▶ 창의적 활동하기

내용 정리 및 활동 정리



다음 차시 예고

- 생활 속에서 문제점을 파악하여 창의적인 아이디어로 해결책을 제안하기

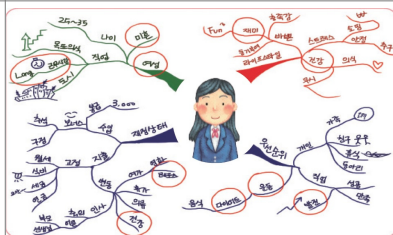
영역	기업가적 소양 갖기	단원명	창의적 활동하기
----	------------	-----	----------

이 단원에서는 주변에서 찾아볼 수 있는 물건들의 문제점을 파악하여 창의적인 아이디어로 해결책을 제안할 수 있도록 한다.



[생각열기]

교실 속에서 사용하는 물건들의 문제점을 찾아보자. 일상 생활에서 사용하고 있는 물건들이 완벽하지 않아서 사용하면서 불편을 느끼기도 한다. 특히 학교 교실 속에서 사용하고 있는 물건들의 문제점들을 구체적으로 제시할 수 있다.



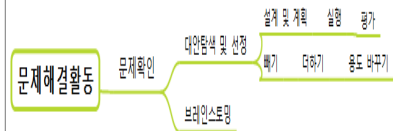
[수업 노트]

문제 해결 활동에 대한 개념을 이해하고 발명의 과정을 통해 제품의 문제점을 창의적으로 해결해 볼 수 있다.

활동지 1			
주제	창의적 아이디어로 해결책 제안하기		표현 방법
모둠	제 _____ 학년 _____ 반	번호 _____	이름 : _____
☐ 회사명 지어보기 ☐ 간접 ☐ 문제점 ☐ 해결아이템 ☐ 아이디어 ☐ 도안			

[실천 활동]

수업자료를 통해 문제 해결 과정을 탐색하고, 기술적 문제해결 과정을 이용하여 창의적인 아이디어로 해결책을 제시하는 활동을 한다.



[정리 및 마무리]

발명의 개념을 이해하고 다양한 문제들에 대해 창의적인 아이디어로 해결책을 제시하는 필요하다.

수업 주제	창의적 활동하기	차시(시간)	13~17/34(225분)
수업 모형	강의, 협동학습	학습자료	PPT, 활동지
수업 목표	생활 속에서 불편한 문제를 인식하고 창의적 아이디어 기법을 통해 문제에 대한 해결책을 제시할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 교실에서 사용하는 물건들의 문제점 찾아보기 ⊙ 동영상 시청: 인도 학생이 개발한 점자프린터 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-5
전개 및 활동 (195분)	⊙ 탐구 활동: 문제해결 활동의 개념과 발명의 과정 이해하기	▷ 중-노-5
	⊙ 실천 활동 1: 창의적 아이디어로 문제해결책 제안하기	▷ 중-참-6 ▷ 중-활-7
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 협업을 통한 창의적인 아이디어로 문제 해결책 제시하기 ⊙ 다음 차시 예고: 흥미로운 제작 경험하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 학생들이 실제로 사용하고 있는 물건들의 문제점을 찾을 수 있도록 주의깊은 관찰력을 갖도록 지도함.
- ▶ [실천 활동 1] 모둠원들이 하나의 제품을 선정하여 문제점의 발견부터 창의적인 해결책을 제시하도록 개방적인 수업 분위기를 조성함. 또한 하나의 문제에 대한 해결책을 지속적인 보완이 필요함.
- ▶ 너무 어려운 문제를 찾는 것 보다는 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 물건들의 문제점을 찾도록 제시하고, 학생들 스스로 해결책을 만들 수 있는 대안을 제시할 수 있도록 유도함.

수업 노트	창의적 활동하기  중-4-5
-------	--

- 문제 해결 활동:** 우리가 일상생활에서 사용하는 모든 활동은 완벽하지 않기 때문에 사용하면서 불편을 느끼거나 다른 어떤 것을 필요로 하게 된다. 이때 창의적인 아이디어를 통한 기술적 문제 해결 활동으로 이러한 문제를 해결 할 수 있다.
- 발명:** 지금까지 없었던 물건을 새로 만들거나 이미 있는 물건을 좀 더 편하게 만드는 활동이다. 지금까지 없었던 물건을 새로 만들거나 이미 있는 물건을 좀 더 편하게 만드는 활동이다. 즉, 자연의 법칙이나 현상을 이용하여 아이디어를 찾아내고, 창의적인 생각으로 새로운 방법이나 기술, 물건, 기구 등을 만드는 활동이다.

- 이춘식 외(2011). 기술·가정1 . 서울: 천재교육.	Note Bank
--	-----------

참고 자료	창의적 활동하기  중-4-6
-------	--

사람들은 자신이 하고 있는 일이 정답이라고 생각하고 행동 한다. 하지만 객관적으로 들여다보면 ‘더 좋은 문제해결 방법이 많이 있다’라는 것을 우리는 알 수 있게 된다. 조금만 더 창의적으로 생각해볼 수 있는 여유를 가져보자.

- 스티븐 코비(1994). 성공하는 사람들의 7가지 습관 . 서울: 김영사.	Information Bank
--	------------------

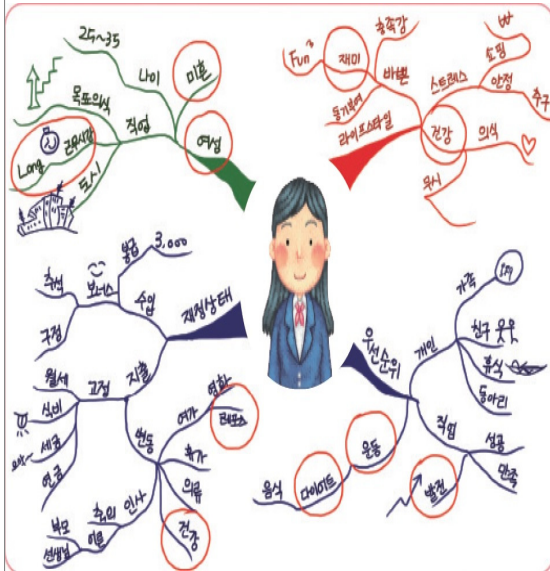
활동지

◎ 실천 활동 1: 창의적 아이디어로 해결책 제안하기



중-활-7

실천 활동 1



활동지 1		
주제	창의적 아이디어로 해결책 제안하기	점점 요동점
□ 피아점 지역표기		
□ 인건		
□ 문제점		
□ 해결아이템		
□ 아이디어		
□ 도안		

- 모듈원들이 물건의 문제점을 구체적으로 찾는다.
- 창의적인 아이디어를 선정하여 해결책을 제안한다.

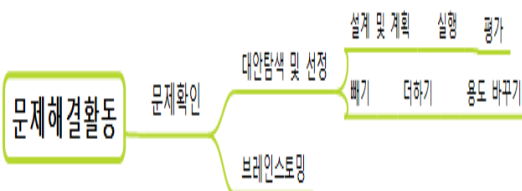
- 캠퍼스 멘토 <http://www.campusmentor.org>Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

창의적 활동 하기 ▶ 흥미로운 제작 경험 하기

내용 정리 및 활동 정리

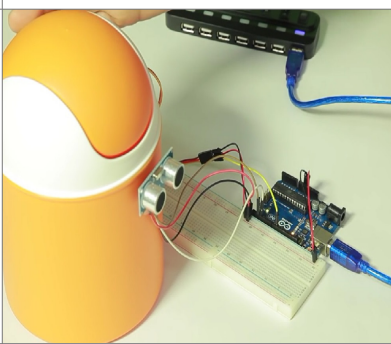
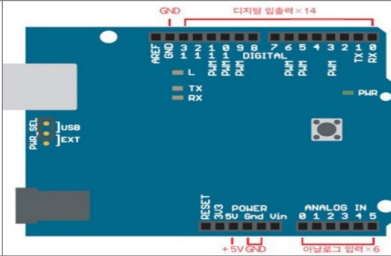
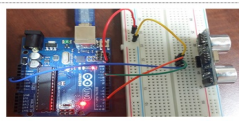
다음 차시 예고



- 혁신적인 아이디어를 제안하고 시제품을 제작하기

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	흥미로운 제작 경험하기
----	------------	-----	--------------

이 단원에서는 아두이노를 활용하여 시제품을 직접 제작해 볼 수 있도록 한다.

	[생각 열기] 우리가 생각한 제품을 어떻게 만들어 볼까? 일상 생활에서 사용하고 있는 물건들이 완벽하지 않아서 사용하면서 불편을 느끼기도 한다. 특히 학교 교실 속에서 사용하고 있는 물건들의 문제점들을 구체적으로 제시할 수 있다.								
	[수업 노트] 문제 해결 활동에 대한 개념을 이해하고 발명의 과정을 통해 제품의 문제점을 창의적으로 해결해 볼 수 있다.								
활동지 1 <table><tr><td>주제</td><td>하드웨어/소프트웨어 이해하기</td><td>표현 방법</td><td>최종 구성 요령</td></tr><tr><td>모형</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> □ 하드웨어/소프트웨어 이해하기 <pre>int TRIG = 10; int ECHO = 3; unsigned long pulsewidth; float distance; void setup() { Serial.begin(9600); pinMode(ECHO, INPUT); pinMode(TRIG, OUTPUT); } void loop() { digitalWrite(TRIG,HIGH); delay(10); digitalWrite(TRIG, LOW); pulsewidth=pulseIn(ECHO, HIGH); distance = pulsewidth/58.0; Serial.print(distance); Serial.println("cm"); delay(500); }</pre>	주제	하드웨어/소프트웨어 이해하기	표현 방법	최종 구성 요령	모형				[실천 활동] 수업자료를 통해 문제 해결 과정을 탐색하고, 기술적 문제해결 과정을 이용하여 아두이노를 통한 창의적인 아이디어로 해결책을 제시하는 활동을 한다.
주제	하드웨어/소프트웨어 이해하기	표현 방법	최종 구성 요령						
모형									
	[정리 및 마무리] 발명의 개념을 이해하고 다양한 문제들에 대해 창의적인 아이디어로 해결책을 제시하는 것이 필요하다.								

수업 주제	흥미로운 제작 경험하기	차시(시간)	18~22/34(225분)
수업 모형	프로젝트학습	학습자료	PPT, 활동지, 아두이노, 휴지통 서보모터, 초음파센서, 노트북 등
수업 목표	혁신적인 아이디어를 제안하고 시제품을 제작할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 우리가 생각한 제품을 어떻게 만들어 볼까? ⊙ 동영상 시청: 아두이노를 활용한 자동으로 열리는 휴지통 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-6
전 개 및 활 동 (195분)	⊙ 탐구 활동: 아두이노	▷ 중-노-6
	⊙ 실천 활동 1: 하드웨어/소프트웨어 이해하기	▷ 중-활-8
	⊙ 실천 활동 2: 하드웨어/소프트웨어 이해하기	▷ 중-활-9
	⊙ 실천 활동 3: 하드웨어/소프트웨어 이해하기	▷ 중-활-10
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 아두이노를 활용하여 혁신적인 시제품 제작하기 ⊙ 다음 차시 예고 : 주도적으로 활동하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 학생들이 혁신적 아이디어를 이용하여 시제품을 제작할 수 있도록 지도함.
- ▶ [실천 활동 1,2,3] 아두이노에 대한 하드웨어 부분과 소프트웨어 부분에 대한 체계적인 설명이 필요함.
- ▶ 아두이노는 오픈소스를 지향하기 때문에 학생들에게 인터넷을 통해서 기본 자료를 찾아서 사용할 수 있는 방법을 제시해 주는게 필요함.

수업 노트

흥미로운 제작 경험하기

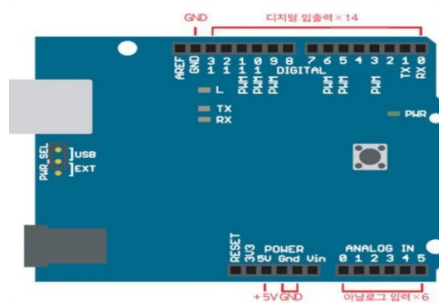


중-2-6

1. 아두이노

- 1) 2005년 이탈리아의 Massimo Banzi와 David Cuartielles 개발
- 2) 오픈 소스를 지향하는 마이크로 컨트롤러(micro controller)를 내장한 기기 제어용 기관
- 3) 소프트웨어나 전자공학과 관련된 경험이 없는 초보자도 쉽게 사용할 수 있도록 설계
- 4) 상상을 현실로 구현하는 도구

2. 아두이노 구조



- youtube (2014). 프로젝트-자동으로 열리는 쓰레기통. https://www.youtube.com/watch?v=P1Px_8F8YSE 2014.11월 4일 인출
- 아두이노 프로그램 <http://www.arduino.cc>

Note Bank

참고 자료

흥미로운 제작 경험하기



중-3-7

스티브 잡스 “혁신은 리더와 추종자를 구분하는 잣대”

애플의 전 CEO였던 스티브 잡스의 명언에 많은 이들의 관심이 집중되고 있다. 특히 그가 말한 자신감에 관한 명언은 주목할 만하다.

"우리가 이룬 것만큼 이루지 못한 것도 자랑스럽습니다."라는 말로 자존감을 높일 수 있는 이 명언은 많은 사람들의 마음을 어루만져 줬다.

- MBN(2015. 12. 21). 스티브 잡스 영어 명언 "혁신은 리더와 추종자를 구분하는 잣대". http://www.mbn.co.kr/pages/news/newsView.php?news_seq_no=2707736

Information
Bank

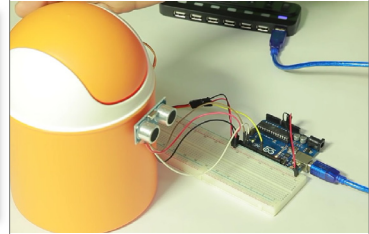
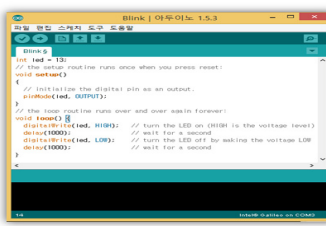
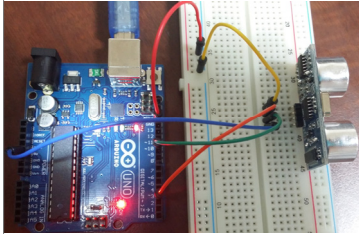
활동지

◎ 실천 활동 1, 2, 3: 하드웨어/소프트웨어 이해하기

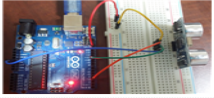


중-활-8,9,10

실천 활동 1, 2, 3



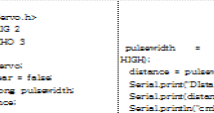
활동지 1

주제	비교용어/소프트웨어 이해하기	영역	요동명
비교용어/소프트웨어 이해하기  <pre> int TRIG = 10; int ECHO = 5; unsigned long pulswidth; float distance; void setup() { Serial.begin(9600); pinMode(ECHO, INPUT); pinMode(TRIG, OUTPUT); } void loop() { digitalWrite(TRIG, HIGH); delay(100); digitalWrite(TRIG, LOW); pulswidth = pulseIn(ECHO, HIGH); distance = pulswidth / 58.0; Serial.print(distance); Serial.println("cm"); delay(500); } </pre> /* pulseIn 시간함수는 해당 핀 번호의 상태가 LOW 상태일때 반환하거나, HIGH 상태를 계산하는 명령어 */			

활동지 2

주제	비교용어/소프트웨어 이해하기	영역	요동명
비교용어/소프트웨어 이해하기  <pre> #include <Servo.h> // 세로 위치를 나타내는 변수 선언 int pos = 0; // 각도 변수 선언 void setup() { // 세로 위치를 제어하는 핀 pinMode(12, OUTPUT); // 세로 위치를 읽는 핀 pinMode(13, INPUT); } void loop() { for(pos = 0; pos < 180; pos += 1) { // 각도 값을 출력하는 명령어 digitalWrite(12, HIGH); delay(15); digitalWrite(12, LOW); delay(15); } } </pre>			

활동지 3

주제	비교용어/소프트웨어 이해하기	영역	요동명
비교용어/소프트웨어 이해하기  <pre> #include <Servo.h> #define TRIG 2 #define ECHO 3 Servo myservo; boolean Near = false; unsigned long pulswidth; float distance; void setup() { pinMode(TRIG, OUTPUT); pinMode(ECHO, INPUT); myservo.attach(9); Serial.begin(9600); } void loop() { digitalWrite(TRIG, LOW); delay(50); digitalWrite(TRIG, HIGH); delay(50); pulswidth = pulseIn(ECHO, HIGH); distance = pulswidth / 58.0; Serial.print(distance); Serial.println("cm"); delay(100); if(distance < 30) { if(!Near) { Near = true; myservo.write(120); } } else { if(Near) { Near = false; myservo.write(0); } } } </pre>			

- 하드웨어 부분과 소프트웨어 부분을 이해한다.
- 아두이노 보드와 코딩을 이해한다.
- 아두이노를 활용하여 시제품을 제작한다.

- 아두이노 프로그램 <http://www.arduino.cc>Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

흥미로운 제작 경험하기 ▶ 혁신적으로 계획하기

내용 정리 및 활동 정리

다음 차시 예고



- 스스로 계획을 세워 주도적으로 활동하기

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	혁신적으로 계획하기
----	------------	-----	------------

이 단원에서는 비즈마켓을 통해 시장 경제를 이해할 수 있도록 하고, 시제품을 자신이 직접 제작하고 판매를 해봄으로써 주도적으로 기업 경영을 체험할 수 있도록 한다.



[생각 열기]

비즈마켓 운영에 대해서 생각해보자.
학생들이 창업 동아리를 결성하여 제품을 제작하고, 소비자에게 판매하는 비즈마켓 운영에 대해 구상할 수 있도록 한다.



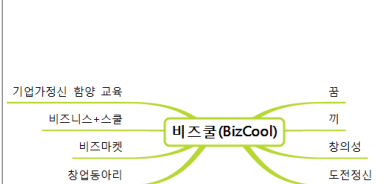
[수업 노트]

비즈쿨 활동인 비즈마켓과 창업동아리 활동을 이해할 수 있다.

활동지 1			
주제	비즈쿨 이해하기		포럼
모형	계	학년	단
교수	_____		이름 : _____
1. 모둠별 창업동아리 이름 정하기			
시장조사			
아이디어 수집			
제품 개발			
판매 예상액			
실제 판매액			
비즈쿨			

[실천 활동]

학생들이 주체적으로 계획을 세우고 주도적인 활동을 통해서 비즈쿨의 개념을 이해하게 되고, 비즈마켓 활동을 통해서 도전에 대한 마인드 함양을 할 수 있다.



[정리 및 마무리]

자신이 주도적으로 제품을 생각하고 제작을 통해서 색다른 경험을 갖게 되며, 제품 판매활동을 통해서 자신의 진로를 찾아볼 수 있고, 성취감을 맞볼 수 있다.

수업 주제	주도적으로 활동하기	차시(시간)	23~26/34(180분)
수업 모형	강의, 체험학습	학습자료	PPT, 활동지, 각종 재료
수업 목표	주도적인 계획을 통해서 실천해보고 ‘스스로 할 수 있다’라는 자신감을 획득할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 비즈쿨 운영에 대해서 생각해보자 ⊙ 동영상 시청: 자체 제작 영상 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-7
전 개 및 활 동 (150분)	⊙ 탐구 활동: 주도적 계획을 통해 활동해보기	▷ 중-노-7
	⊙ 실천 활동 1: 비즈마켓 운영해보기	▷ 중-참-8 ▷ 중-활-11
수업 정리 및 평 가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 자신이 계획한 일에 대하여 주도적 활동을 통해서 일에 대한 성취감을 느낄 수 있다. ⊙ 다음 차시 예고: 기업가정신에 대하여 이해하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 비즈쿨이 무엇인지에 대하여 자유롭게 이야기할 수 있도록 분위기를 유도함.
- ▶ [실천 활동 1] 개인이 주도적으로 제품 개발부터 판매의 과정을 직접 경험할 수 있도록 모둠의 자율성을 보장해야 함.
- ▶ 비즈쿨 활동은 주체가 자신이라는 것을 인식시키며, 모든 일을 행할 때 또한 주체가 자신이라는 것을 각인시킨다.

수업 노트	주도적으로 활동하기  중-4-7
-------	--

- 비즈쿨(BizCool):** 비즈쿨(BizCool)이란 중소기업청과 창업진흥원이 2002년 청소년의 꿈, 끼, 창의성 등 도전정신을 키우기 위해 마련한 기업가정신 함양교육 프로그램으로 비즈니스(Business)와 스쿨(School)의 합성어이다. 즉 기업이나 기업가에 대한 이해와 현장체험, 창업과 경영을 통한 비즈니스 교육프로그램을 뜻한다.
- 비즈마켓:** 비즈쿨 활동 중에서 창업동아리 학생들이 제품을 제작하여 직접 소비자에게 판매활동을 통해서 시장경제의 원리를 이해할 수 있는 프로그램이다.

- 김진수 외(2013). 기업가정신과 창업이야기 [비즈쿨 중등]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원. - 비아중학교 http://www.bia.ms.kr	Note Bank
---	-----------

참고 자료	주도적으로 활동하기: 비즈마켓의 이해  중-4-8
-------	---

- 행사 목적**
 - 학생들의 창의적 아이디어 및 비즈니스 모델 발굴을 통해 청소년들에게 창업 마인드를 함양·확산시킨다.
 - 비즈마켓 운영 및 참여를 통해 직간접적으로 창업가적 관점을 가져보면서 자신의 진로를 탐색해보는 기회를 갖는다.
 - 다양한 체험들을 통해 학생들에게 흥미를 유발하며 자신의 관심분야를 발굴하는 기회를 제공한다.
- 행사 내용**
 - 아두이노 체험 운영
 - 제품 판매
 - 과학기술에 관한 체험학습 실시
 - 드론 체험 운영

비아중학교 http://www.bia.ms.kr	Information Bank
---	------------------

활동지

◎ 실천 활동 1: 비즈쿨 이해하기



중-활-11

실천 활동 1

활동지 1

주제	비즈쿨 이해하기		표현 방법	글
모둠	제 ____ 학년 ____ 반	____ 번호	이름 :	
☐ 모둠별 창업동아리 이름 정하기				
시장조사				
아이디어 수집				
제품 개발				
판매 예상액				
실제 판매액				
피드백				

- 모둠별로 계획에 맞추어 제품 제작을 한다.
- 제작한 제품을 가지고 판매활동을 실시한다.
- 판매활동을 통한 반응을 통해서 피드백 실시.

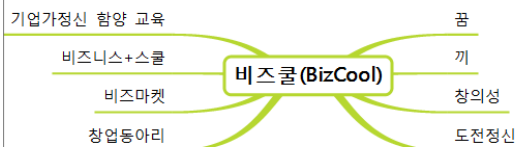
- 비아중학교 <http://www.bia.ms.kr>Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

혁신적으로 계획하기 ▶ 기업가정신에 대해 이해하기

내용 정리 및 활동 정리

다음 차시 예고



- 기업가정신의 기본소양을 통해 기업가정신에 대하여 이해하기

영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가정신에 대해 이해하기
----	-----------	-----	----------------

이 단원에서는 기업가정신의 개념을 파악하여 기업가로서 지녀야 할 핵심요소들을 제안할 수 있도록 한다.

	[생각 열기] 기업가정신은 누가 가져야 할 마인드인가? 기업가로서 지녀야 할 기업가정신은 꼭 기업가에게만 해당하는 부분이 아님을 인식하고 일상생활 속에서 구체적으로 찾을 수 있다.
	[수업 노트] 기업가정신에 대한 개념을 이해하고 기업가정신의 기본적인 소양 조건을 제시할 수 있다.
	[실천 활동] 수업자료를 통해 기업가정신을 탐색하고, 기업가정신의 역량을 이용하여 기업가 정신의 조건에 맞는 사례를 탐구하는 활동을 한다.
가치와 슬로모를 창출하는 자기혁신이다. - 위험 감수성 - 창조성 - 독립성 - 부의 실현 - 사회적 책임 기본적인 소양 기업가정신 이해하기	[정리 및 마무리] 기업가정신을 이해하고 핵심요소를 탐색하여 실제 생활에서 기업가정신을 발휘하여 자신 삶의 원동력으로 실천하는 것이 필요하다.

수업 주제	기업가정신에 대하여 이해하기	차시(시간)	27~28/34(90분)
수업 모형	강의, 협동학습	학습 자료	PPT, 활동지
수업 목표	기업가정신이 무엇인지를 이해하고 창업과의 관계에 대해 설명할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 기업가정신은 누가 가져야 할 마인드인가? ⊙ 동영상 시청: 기업가정신 이해, 거상 김만덕 이야기 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-8 ▷ 중-동-9
전개 및 활동 (60분)	⊙ 탐구 활동: 기업가정신과 창업과의 관계 이해	▷ 중-노-8
	⊙ 실천 활동 1: 기업가정신 이해 및 사례 탐구	▷ 중-활-12 ▷ 중-참-9
	⊙ 실천 활동 2: 기업가정신과 창업과의 관계 이해	▷ 중-활-13
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 기업가로서 지녀야 할 핵심 요소를 이해하고 창업과의 관계 이해하기 ⊙ 다음 차시 예고: 전문적인 실무 교육하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 기업가정신이 반드시 기업을 경영하는 사람에게만 필요한 부분이 아니라는 것을 인지시킴.
- ▶ [실천 활동 1] 시대별로 직업에 대해 이해할 수 있도록 지도하고, 일상생활에서 기업가정신 역량을 발휘했던 구체적인 경험을 제시할 수 있도록 지도함.
- ▶ [실천 활동 2] 모듈 구성원이 역할을 나누어 기업가정신을 실천할 수 있는 행동들을 찾을 수 있도록 유도함.

수업 노트	기업가정신에 대해 이해하기	 중-4-8
-------	----------------	---

1. 기업가정신: 기업가정신이란 “현실적으로 존재하지 않는 것에서 어떤 가치를 창조하고 구축하는 과정에서의 행동”이라고 말할 수 있다.

2. 기업가정신의 기본적인 소양 조건

- 1) 위험 감수 : 기업 활동에서 어떤 위험이 닥치더라도 두려워하지 않고 이에 맞서려는 의지를 가지고 열정적으로 추진해 나가려는 자세
- 2) 창조성 : 기업가는 무에서 유를 창조하려는 창조정신이다.
- 3) 독립성 : 창조성과 밀접한 관련이 있다. 사업 아이디어가 나만의 독창성을 가지는 부분이다.
- 4) 부의 실현 : 개인적인 부와 사회적인 부 실현이 가능.
- 5) 사회적 책임 : 사회로부터 실현된 부를 다시 사회에 환원하여 사회에 대한 책임을 갖는 것이다.

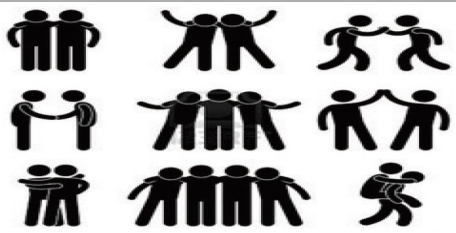
- 강영규 외(2015). 모듬활동을 통한 기업가정신 체험 [중학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원. - 이춘우, 한유진, 서유미, 이경원, 이희우, 이영달(2014). 기업가정신의 이해. 서울 중소기업청, (재)한국청년기업가정신재단.	Note Bank
---	-----------

참고 자료	기업가정신 이해	 중-4-9
-------	----------	---

유한양행 창업자 유일한 박사의 기업가정신

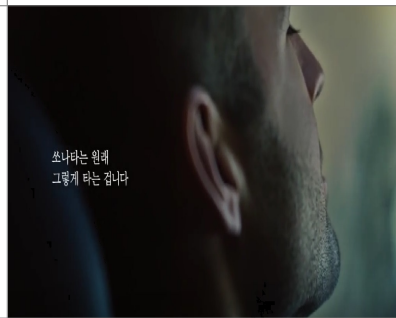
유일한 박사는 이미 생전에 유한양행 총 주식의 40%를 각종 공익재단에 기증하였는데, 그 나머지조차도 개인 소유 주식을 하나도 남기지 않고 기증했던 것이다. ‘이윤의 추구는 기업 성장을 위한 필수 선행 조건이지만 기업가 개인의 부귀영화를 위한 수단이 될 수 없다.’는 평소의 생각을 그대로 실천에 옮긴 것이다.

- 김선우(2013. 08. 19.). [DBR 칼럼]“기업의 이윤은 사회에... ” 유일한 박사의 아름다운 유언장. http://news.donga.com/3/all/20130829/57288229/1 - 강영규 외(2015). 모듬활동을 통한 기업가정신 체험 [중학교]. 중소기업청, 창업진흥원.	Information Bank
---	------------------

활동지	◎ 실천 활동 1: 기업가정신 이해하기	 중-활-12							
	◎ 실천 활동 2: 기업가정신 사례탐구	 중-활-13							
실천 활동 1		실천 활동 2							
									
<table border="1"><thead><tr><th colspan="2">활동지 1</th></tr><tr><th>구분</th><th>기업가정신 이해 및 사례 탐구</th></tr><tr><th>주제</th><th>소속명</th></tr></thead><tbody><tr><td colspan="2">기업가정신이란 무엇인가? 기업가정신이란 무엇</td></tr></tbody></table>		활동지 1		구분	기업가정신 이해 및 사례 탐구	주제	소속명	기업가정신이란 무엇인가? 기업가정신이란 무엇	
활동지 1									
구분	기업가정신 이해 및 사례 탐구								
주제	소속명								
기업가정신이란 무엇인가? 기업가정신이란 무엇									

영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가적 전문성 쌓기
----	-----------	-----	-------------

이 단원에서는 마케팅의 이해를 통해 기업의 비즈니스 활동을 이해하고 학생들이 기업을 운영할 때 자신만의 경쟁력을 가질 수 있도록 한다.



[생각 열기]

제품을 홍보하는 방법에는 무엇이 있을까?

기업에서 생산한 제품을 보다 많은 소비자들의 구매욕을 충족하기 위해 필요한 홍보 방법들을 구체적으로 제시할 수 있다.



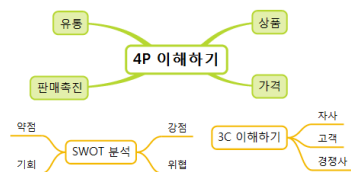
[수업 노트]

마케팅의 출발점은 필요와 욕구라는 개념을 이해하고 기업의 비즈니스 활동을 제시해 볼 수 있다.

활동지 1			
주제	마케팅 이해하기		표현 방법
모형			글
3C이해하기			
우리의 핵심 고객은 누구인가?			
우리의 경쟁자는 누구인가?			
우리는 누구인가?			

[실천 활동]

마케팅의 개념을 탐색하고, 기업 운영자가 경쟁력 있는 활동을 하기 위해 필요한 해결책을 제시하는 활동을 한다. 또한 요즘 시대가 요구하는 감성에 대해서 이해할 수 있다.



[정리 및 마무리]

전문적인 창업을 하기 위해서는 실무교육과 기업가 정신 발현이 필요하다. 그래서 마케팅의 개념을 이해하고 제품을 선정하여 홍보하는 비즈니스 활동을 통해서 가치롭고 쓸모있게 할 수 있는 혁신이 필요하다.

수업 주제	기업가적 전문성 쌓기	차시(시간)	29~31/34(135분)
수업 모형	강의, 협동학습	학습자료	PPT, 활동지
수업 목표	전문성 있는 기업가가 되기 위해 다양한 전략을 통해 쓸모 있는 가치를 창출하여 자기혁신을 일으킬 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	- 생각 열기: 제품을 홍보하는 방법에는 무엇이 있을까? - 동영상 시청: 소나타 광고 - 수업 목표 확인	▷ 중-동-10
전 개 및 활 동 (105분)	탐구 활동: 4P 이해하기, 3C 이해하기, SWOT 분석 이해하기	▷ 중-노-9
	실천 활동 1: 3C 이해하기	▷ 중-참-10 ▷ 중-활-14
	실천 활동 2: SWOT 분석이해하기	▷ 중-활-15
수업 정리 및 평가 (15분)	- 내용 정리하기: 마인드맵 - 성찰하기: 마케팅의 이해를 통해 전문적인 실무 능력을 키울 수 있다. - 다음 차시 예고: 기업가로서 경험하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 소비자가 제품에 대한 구매의욕을 갖도록 하기 위해 필요한 자신만의 독특한 홍보 방법을 제시할 수 있도록 유도함.
- ▶ [실천 활동 1] 고객, 경쟁사, 자사의 개념에 대해 이해하도록 개념을 정리함.
- ▶ [실천 활동 2] 모듈별로 완제품을 대상으로 마케팅을 이해할 수 있도록 지도함.
- ▶ 마케팅에 대한 정의를 정확하게 알려주는 것이 필요하고, 학생들 스스로 기업을 운영하는 대표라고 생각하고 회사의 제품을 어떻게 경쟁력 있게 할 수 있을지에 대한 생각을 갖도록 해야 함.

수업 노트	4P 이해하기, 3C 이해하기, SWOT분석	 중-4-9
-------	--------------------------	--

1. 4P 이해하기:

- 1) 상품(Product)
- 2) 가격(Price)
- 3) 유통(Place)
- 4) 판매 촉진(Promotion)

2. 3C 이해하기

- 1) 고객(Customer)
- 2) 경쟁사(Competitor)
- 3) 자사(Company)

3. SWOT분석: 강점, 약점, 기회, 위협 요소가 무엇인지를 분석한다.

- 이채원, Craig, J., 한창희 (2015). 새로운 모색과 창조: 기업가정신 워크북 [교육전문가용]. 서울: 중소기업청, (재)한국청년기업가정신재단.	Note Bank
--	-----------

참고 자료	마케팅 이해하기	 중-4-10
-------	----------	---

따뜻한 경청은 그 자체만으로 위로가 된다.

경청이란 ‘귀 기울여 듣는다.’는 의미다. 말 그대로 상대방을 인정하고 긍정적으로 들어준다는 뜻이다. 따뜻한 경청은 그 자체만으로 위로를 주고 격려가 될 수 있다.

망해 가는 크라이슬러 자동차 회사를 살린 리 아이아코카 회장의 아내인 메리 여사가 바로 그런 사람이었다. 그녀는 자신이 얼마나 남편을 존중하고 응원하는지를 그의 이야기를 귀 기울여 들어주는 것만으로도 잘 표현했다.

경청은 리 아이아코카 회장에게 언제나 큰 위로가 됐으며, 포드에서의 부당 해고를 이겨내고 크라이슬러로 옮겨가 새로운 경영 역사를 쓸 수 있는 밑거름이 되었다.

우리는 대화할 때 자기 생각에 빠져 상대방의 말을 들어주는 것을 소홀히 하는 경우가 많다. 하지만 대화를 잘 하는 사람은 자기 이야기를 하기보다는 상대방의 말에 진심으로 귀를 기울인다. 저명한 화술 전문가들도 대화의 첫 번째 덕목으로 ‘듣기’를 꼽는다.

- 강영규 외(2015). 모듈활동을 통한 기업가정신 체험[중학교]. 중소기업청, 창업진흥원.	Information Bank
--	------------------

활동지

◎ 실천 활동 1: 3C 이해하기



중-활-14

◎ 실천 활동 2: SWOT 분석이해하기



중-활-15

실천 활동 1

활동지 1		표현 방법	글
주제	마케팅 이해하기		
모둠			
☐ 3C이해하기			
우리의 핵심 고객은 누구인가?			
우리의 경쟁자는 누구인가?			
우리는 누구인가?			

실천 활동 2

활동지 2		표현 방법	글
주제	마케팅 이해하기		
모둠			
☐ SWOT분석			
1) 모듈별 제품개 완성된 제품을 대상으로 할수 있다. 2) 이미 제작되어 있는 기존 제품을 선정해서 할 수 있다.			
Strength	◇ ◇ ◇ ◇ ◇		
Weakness	◇ ◇ ◇ ◇ ◇		
Opportunity	◇ ◇ ◇ ◇ ◇		
Threat	◇ ◇ ◇ ◇ ◇		

- 핵심 고객, 경쟁사의 개념을 이해한다.
- 자사의 마케팅 전략을 제시한다.

- 모듈별로 새로운 완제품을 선정한다.
- 각 항목별 마케팅 전략을 제시한다.

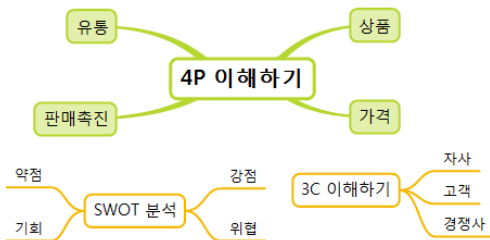
- 이채원, Craig, J., 한창희 (2015). 새로운 모색과 창조: 기업가정신 워크북 [교육전문가용]. 서울: 중소기업청, (재)한국청년기업가정신재단.

Activity Bank

정리 및 다음 차시 예고

기업가적 전문성 쌓기 ▶ 기업가로서 부딪혀보기

내용 정리 및 활동 정리

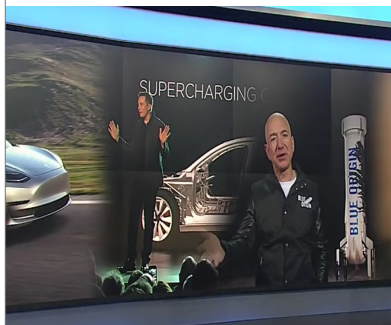


다음 차시 예고

- 기업의 경영자로 가상 기업가로서 경험하기

영역	기업가 되어보기	단원명	기업가로서 부딪혀보기
----	----------	-----	-------------

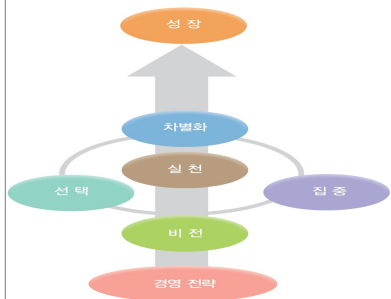
이 단원에서는 기업가 정신을 통해 기업의 경영자로서 자신의 가상 기업을 운영해보으로써 내 인생의 주인공으로서의 삶을 주도할 수 있다.



[생각 열기]

요즘 세상에서 이슈가 되고 있는 기업가에 대해서 이야기 해보기.

기업을 경영한다는 것은 지속적인 혁신과 무한 도전이 필요하다는 것을 생각해 보자.



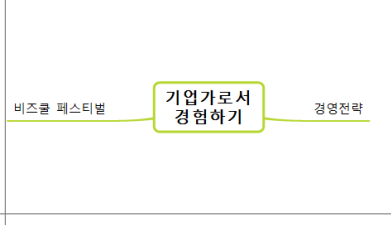
[수업 노트]

경영전략의 이해를 통해서 자신만의 경영 전략 수립을 작성해보으로써 기업가로서 소양을 갖출 수 있다.



[실천 활동]

기업의 핵심 이미지와 전략 스토리를 만들어 보면서 기업의 경영자로서 경험을 해볼 수 있으며, 비즈쿨 페스티벌 활동을 통해서 가상회사 운영이 자신이 생각하는 방향과 일치하는지에 대한 검토를 통해 기업의 경영에 대한 흐름을 이해할 수 있는 기회가 된다.



[정리 및 마무리]

자신이 운영할 기업의 핵심 이미지와 전략 스토리 작성을 통해서 가상으로 CEO를 경험해보으로써 내 인생의 주인공이 나 자신이라는 것을 알게 된다.

수업 주제	기업가로서 부딪혀보기	차시(시간)	32~34/34(135분)
수업 모형	강의, 협동학습	학습 자료	PPT, 학습활동지
수업 목표	기업의 경영자로서 자신의 가상 기업 운영을 통해서 기업의 운영방법을 이해할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 요즘 세상에서 이슈가 되고 있는 기업가에 대해서 이야기 해보기 ⊙ 동영상 시청: 엘론 머스크와 제프 베조스 이야기 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 중-동-11
전 개 및 활 동 (105분)	⊙ 탐구 활동: 기업 운영 이해과 모의사업 경험	▷ 중-노-10
	⊙ 실천 활동 1: 기업의 핵심 이미지와 전략 스토리 만들기	▷ 중-참-11 ▷ 중-활-16
	⊙ 실천 활동 2: 비즈쿨 페스티벌 운영 및 참가	▷ 중-활-17
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 자신이 운영할 기업의 핵심 이미지와 전략 스토리 작성을 통해서 가상으로 CEO를 경험해보으로써 내 인생의 주인공이 나 자신이라는 것을 알게 된다.	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 요즘 세상에서 이슈가 되고 있는 기업가에 대해서 이야기 해보기
- ▶ [실천 활동 1] 가상으로 자신의 기업을 경영한다고 생각하고 회사의 이미지와 어떤 전략을 가지고 회사를 경영할 것인지에 대하여 생각해보게 한다.
- ▶ [실천 활동 2] 비즈쿨 페스티벌을 통해서 가상회사 운영이 자신이 생각하는 방향과 일치하는지에 대한 검토를 통해 기업의 경영에 대한 흐름을 이해할 수 있는 기회가 된다.

수업 노트	기업가로서 부딪혀보기	 중-노-10
-------	-------------	--

1. 경영 전략의 내용

(1) 경영 전략

기업은 선택과 집중, 차별화라는 전략의 핵심 내용을 기반으로 비전 달성을 장기적인 관점에서 추구한다.

(2) 전략 수립 절차

가. 전략 수립의 과정

전략의 수립이란 기업의 외부 환경과 내부 자원을 분석하여 적절한 전략을 선택하는 것이다.

2. 비즈쿨 페스티벌

(1) 목적

자신이 운영할 기업의 핵심 이미지와 전략 스토리 작성을 통해서 가상으로 CEO를 경험해봄으로써 내 인생의 주인공이 나 자신이라는 것을 알게 된다.

- 이광호 외 (2015). 세상을 바꾸는 기업가정신 [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원. - 비아중학교 http://www.bia.ms.kr	Note Bank
--	-----------

참고 자료	기업가로서 부딪혀보기	 중-참-11
-------	-------------	--

유니베라의 전략

알로에 세계 1위 ‘유니베라’ 이병훈 사장, 캐나다 건강식품 ‘마톨’ 인수

- 마톨사를 왜 인수했나?

강력한 유통망과 판매 조직력을 갖고 있어 유니베라가 북미 시장, 나아가 세계 시장 확대에 큰 탄력을 받게 됐다.”

- 세계적인 경기 불황인데 괜찮나?

“유니베라는 연 매출 10%를 연구에 투자한다는 기본 가치를 20여 년간 지켜오고 있다.

- 이광호 외 (2015). 세상을 바꾸는 기업가정신 [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.	Information Bank
---	------------------

94

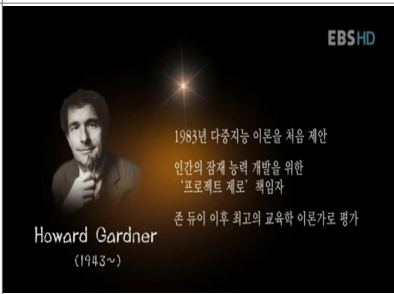
3. 청소년 기업가정신 교육 프로그램⁵⁾

- 고급[17~19세] -

5) 이 절은 강경균(한국청소년정책연구원)과 김진구(동아미스터고등학교)가 개발·집필하였음.

영역	근간 찾기	단원명	'나'를 찾기
----	-------	-----	---------

이 단원에서는 내가 누구인지를 파악하여 자신이 좋아하고 잘 하는 분야가 무엇인지 알 수 있도록 하고 더불어 타인을 이해할 수 있도록 한다.

	[생각 열기] 사람마다 서로 다른 능력을 가지고 있다. 남들이 잘하는 것을 부러워하여 맹목적으로 따라가는 것이 아닌 내가 잘하는 것을 더 잘 할 수 있도록 발전시켜야 한다.														
	[수업 노트] 자신의 적성을 커리어넷 등에서 객관적으로 파악하고 자신의 적성과 유사한 기업가들의 삶을 조사하여 삶을 살아가는데 참조할 수 있도록 한다.														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>임원종류</th><th>흥미유형</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CEO</td><td>E</td></tr> <tr> <td>CTO</td><td>I</td></tr> <tr> <td>CMO</td><td>S</td></tr> <tr> <td>CPO</td><td>C</td></tr> <tr> <td>CDO</td><td>A</td></tr> <tr> <td>CPO</td><td>R</td></tr> </tbody> </table>	임원종류	흥미유형	CEO	E	CTO	I	CMO	S	CPO	C	CDO	A	CPO	R	[실천 활동] 진로 적성/흥미검사를 커리어넷에서 검사와 워크넷의 창업적성검사를 해보고 자신의 적성을 생각해보자. 그리고 나의 흥미에 회사에서 어떤 임원이 잘 어울리는 생각해보고 발표해본다.
임원종류	흥미유형														
CEO	E														
CTO	I														
CMO	S														
CPO	C														
CDO	A														
CPO	R														
	[정리 및 마무리] 훌륭한 사람의 적성의 모방이 아닌 나의 성격유형에 맞는 색깔을 찾아서 나만의 색깔을 더욱 진하게 만들 수 있도록 하는 것이 중요하다.														

수업 주제	‘나’를 찾기	차시(시간)	1-3/34차시(150분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	- 나의 흥미/적성 진로검사를 통하여 객관적 특성을 말할 수 있다. - 나의 흥미/적성 기반으로 나에게 맞는 기업체의 임원 역할을 선택할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 아이의 사생활-다중지능 ⊙ 동영상 시청: 성공한 청년기업가의 공통점 6가지 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 고-동-1 ▷ 고-동-2
전 개 및 활 동 (120분)	⊙ 탐구 활동: 자신의 흥미/적성을 객관적으로 이해하기	▷ 인터넷 ▷ 고-노-1
	⊙ 실천 활동 1: 자신의 흥미에 맞는 나의 색깔 찾기	▷ 고-활-1
	⊙ 실천 활동 2: 자신의 적성/흥미에 맞는 회사임원을 매핑하고 창업적성검사하기	▷ 고-참-1 ▷ 고-활-2
수업 정리 및 평 가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 나에게 맞는 흥미와 적성을 탐색하고, 계획하는 시간을 갖기 ⊙ 다음 차시 예고: 천직으로 진정성 찾기	

※ 수업 시 유의사항

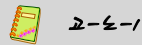
- ▶ [생각 열기] 학생들이 못하는 부분을 더욱 노력하기보다 자신이 좋아하고 잘하는 부분이 무엇인지 파악하고 잘하는 부분을 더욱 잘할 수 있도록 긍정적 지도가 필요함
- ▶ [실천 활동 1] 검사결과가 중요한 것이 아니며 의미에 대한 해석이 더욱 중요하며 타인이 원하는 삶이 아니라 나의 흥미와 적성 기반의 내가 원하는 삶을 살도록 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 학생들의 적성과 흥미는 취업이나 창업을 했을 경우 필요한 분야가 있음을 깨닫게 하고 높은 직위가 아니라 자신에게 맞는 직무를 찾도록 해야 함
- ▶ 적성에도 맞지 않는데도 불구하고 유망한 직종에 종사하는 것은 행복한 삶이 아닐 수 있으며 인생은 좋아하고 잘하는 일을 할 때 행복한 삶이란 것을 강조한다.

수업 노트

흥미와 적성의 이해

1. **흥미**: 어떤 종류의 활동에 대해서 개인이 가지고 있는 쾌, 불쾌, 수락, 거부의 경향을 말하며 직업흥미는 직업의 선택, 지속, 만족감에 밀접한 관련이 있으며 좋아하는 경향이라고 보면 된다.
2. **직업적성**: 특정 영역(학업, 업무 등)에서 능력을 발휘하는 잠재적인 가능성을 말하며 잘하는 것과 관련이 된다.

3. 흥미와 적성 탐색 방법

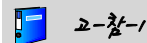


- 커리어넷 www.career.go.kr
- 워크넷 직업심리검사. 진로심리검사(적성·흥미). 직업선택을 위한 학과정보(적성과 흥미에 따른) <http://www.work.go.kr>
- 아하경제(2013. 05. 06). 내가 가장 잘하는 것은 뭐니?. http://ahaecconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10470&cid=135&pid=2

Note Bank

참고 자료

'나'의 특성을 객관적으로 이해하기



미국의 Holland라는 학자가 개발한 RIASEC(R:현실형, I:탐구형, A:예술형, S:사회형, E:기업가형, C:관습형)의 여섯 개 흥미로 나누어 흥미와 직업 환경의 흥미와 일치하면 직업 환경의 적응력이 가능성이 높아지나 맞지 않더라도 흥미는 좋아하는 분야이므로 취미로 이끌어가는 것도 방법이다. 그리고 여섯 개의 유형이 복합적으로 나타나므로 본 유형을 이해하는 능력이 더욱 중요하다.

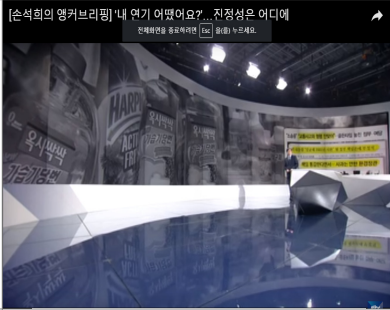
- 아하경제(2013. 06. 17). 내게 어떤 직업이 맞을까?. http://ahaecconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10861&cid=135&pid=2

Information Bank

자신의 적성/흥미에 맞는 회사임원을 매
핑하고 창업적성검사해보기

Activity Bank

- 천직을 통한 나의 진정성 찾기
- 가식이 아닌 진실성에 의한 진정성 찾기

영역	근간 찾기	단원명	진정성 찾기
이 단원에서는 고객들이 원하는 진실한 상품과 서비스의 개념이 기업가의 진정성과 어떤 연관이 되는지 알아보고 기업의 진정성의 근간인 기업가의 진정성을 확보하기 위한 노력들을 알아보도록 한다.			
		[생각 열기] 크게는 국가, 기업의 진정성의 기본은 국민 개개인의 진정성에서 나온다. 그 진정성은 기업으로서 단순히 돈을 버는 것이 아니라 진실되고 진정성 있는 제품을 만드는 것에 있다.	
		[수업 노트] 개인의 진정성과 기업의 진정성 관계를 알아보고 진정성을 키우는 방법을 학습하여 삶을 살아가는데 있어 진정성 있는 삶을 살 수 있도록 실천하도록 한다.	
		[실천 활동] 모둠별로 기업을 설립한다면 기업의 진정성 확립할 수 있는 방안과 개인의 진정성에 대하여 토론하고 발표한다. 특히 각 모둠별 착한 기업, 사회적 기업을 설립한다고 가정할 때 사회적으로 해결할 아이디어를 생각해보자.	
		[정리 및 마무리] 돈을 많이 버는 직업이나 아무리 성능 좋은 상품이 라도 진정성이 없다면 그 가치는 추락할 수밖에 없다. 개인의 진정성을 찾기 위한 노력을 먼저 기울여야 한다.	

수업 주제	진정성 찾기	차시(시간)	4-6/34차시(150분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	- 나의 진정성을 찾고 이를 연계한 기업 상품의 진정성을 의논하고 발표할 수 있다. - 나의 진정성 기반의 착한 기업, 소셜 벤처회사의 비즈니스모델을 설명할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 국가, 기업, 개인의 진정성 ⊙ 동영상 시청: EBS 다큐프라임 - Docuprime_착한 기술, 희망을 쏜다 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 고-동-3 ▷ 고-동-4
전개 및 활동 (120분)	⊙ 탐구활동: 개인 및 기업의 진정성 - 진정성을 키우는 방법	▷ 고-노-2
	⊙ 실천 활동 1: 기업 및 개인의 진정성 찾기	▷ 고-활-3
	⊙ 실천 활동 2: 착한 기업의 소셜 벤처회사 모의 창업하기	▷ 고-참-2 ▷ 고-활-4
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 단순히 인정받는 직업 및 기업 설립이 아니라 진정성을 고려해보기 ⊙ 다음 차시 예고: 가치 찾기	

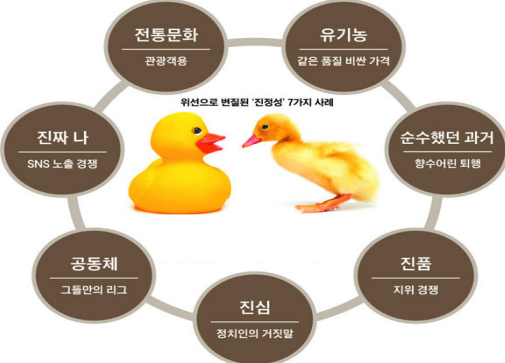
※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 아무리 똑똑하더라도 정의롭지 못하고 진정성이 없으면 극단적으로 사회적으로 매장 될 수 있으며 이는 개인뿐 만 아니라 소속된 기업(단체)까지도 영향을 미칠 수 있다는 것을 강조하여 진정성의 중요성을 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 기업은 무조건적 이익을 추구하는 것이 아니며 이는 개인의 진정성이 기업의 진정성으로 확대 및 연계됨을 주지하도록 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 착한 기업의 소셜 벤처회사 모의 창업하기에서 탐스 신발에서부터 공정거래 무역 등 다양한 사례를 발굴하여 참조하도록 해야 함

수업 노트

기업가의 진정성

1. 기업가와 기업의 진정성: 기업의 진정성은 기업을 끌고 가는 리더의 내면적인 자아가 투영된 것이다.
2. 리더로서의 진정성은 말하는 것과 행동이 어긋나지 않는 것에서 시작한다.
3. 진정성의 유형 및 진정성 키우기  2-2-2

	- 서비스를 통해 '와우' 경험을 선사한다. - 변화를 적극 수용하고 추진한다. - 재미와 약간의 회한함을 창조한다. - 모험정신과 독창적이며 열린 마음을 유지한다. - 성장과 배움을 추구한다. - 적극적으로 의사소통하며 솔직하고 열린 관계를 구축한다. - 긍정적인 팀정신과 가족정신을 조성한다. - 좀더 적은 자원으로 좀더 많은 성과를 낸다. - 열정적이고 결연한 태도로 임한다. - 겸손한 자세를 가진다.
[진정성의 유형]	[진정성 키우기]

- James H. Gilmore et al. (2007). *Authenticity: What Consumers Really Want*. Boston: Harvard Business School Press.
- 쿠라바야시 헤데미츠(2007). *나에게 딱 맞는 일을 찾는 법*. 한언

Note Bank

참고 자료

㈜ 유한양행 유일한 박사의 진정성  2-2-2

유일한 박사는 유한양행과 학교재단 유한재단 설립한 한국의 기업가이자 교육자이다. 일제 시대 독립운동에도 헌신하였으며 OSS요원으로 활동했다. 그는 투명하고 정직한 기업경영의 표상으로 상징되며 전 재산을 사회에 환원하였다. 기업경영의 목표를 이윤 추구에 두지 않고 건전한 경영을 통한 사회헌신을 평생 신념으로 생각했다.

- [네이버 지식백과] 유일한 [柳一韓] (두산백과) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1132705&cid=40942&categoryId=39727>
- 매일경제(2016. 05. 12). [기업인에게서 배우자] 유한양행 창업주 유일한. <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=340552&year=2016>

Information Bank

$$2 - \frac{5}{2} - 4$$

영역	근간 찾기	단원명	가치 찾기
----	-------	-----	-------

이 단원에서는 기업가마다 서로 다른 가치관을 가지고 있는 것처럼 학생들이 자신의 색깔에 어울리는 가치를 인정하고 찾을 수 있도록 한다.



[생각 열기]

사람마다 고유의 가치관이 있으며 자신과 유사한 가치관을 소유한 기업가를 롤모델로 하여 행동과 동시에 명언을 말해보는 영상이다.

남들이 최고라고 일컫는 기업가라도 본인의 성향과 맞지 않은 상태에서 롤모델을 삼는 것은 마치 좋은 구두이지만 맞지 않는 구두를 신는 것과 같다.



[수업 노트]

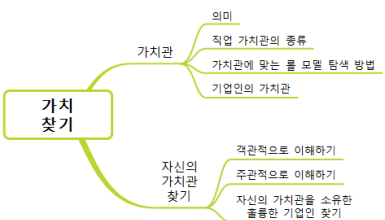
다양한 가치관과 다른 가치관의 소유에 대한 이해를 기업가들의 가치관을 조사하여 나만의 가치관을 탐색하고 이해한다.

물거품	가치
방식	영향
트	궁경
연구	성성
색깔	용역

[실천 활동]

진로 가치관검사를 커리어넷에서 검사 해 본 결과와 학생 자신이 생각한 10장의 쪽지에 작성한 소중한 가치와 비교해보도록 한다.

그리고 나에게 맞는 롤모델 성향을 탐색해보고 이에 맞는 명언에 대한 역할극을 행동으로 해본다.



[정리 및 마무리]

훌륭한 사람의 가치관을 무조건적 모방이 아닌 나에게 맞는 가치관 탐색의 중요성을 깨닫는다.

수업 주제	나의 가치관과 창업	차시(시간)	7-10/34차시(200분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT, 역할극
수업 목표	• 나의 가치관을 진로검사를 통하여 객관적 특성을 공통점을 말할 수 있다. • 나의 가치관을 기준으로 나에게 어울리는 기업가 롤모델을 찾아 역할극을 할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 나에 대해 되돌아 보는 시간 ⊙ 동영상 시청: '위인들의 서로 다른 가치관' ⊙ 수업 목표 확인	▷ 고-동-5
전개 및 활동 (170분)	⊙ 탐구 활동: 자신의 가치관을 객관적으로 이해하기	▷ 인터넷 ▷ 고-노-3
	⊙ 실천 활동 1: 자신의 가치관을 주관적으로 이해하기	▷ 고-활-5
	⊙ 실천 활동 2: 자신에게 맞는 가치관을 소유한 훌륭한 기업인을 찾아보기	▷ 고-참-3
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 나에게 맞는 가치관을 탐색하고, 계획하는 시간을 갖기 ⊙ 다음 차시 예고: 경제교육 이해하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 사람마다 중요하게 생각하는 가치는 다르고 서로 인정하고 자신의 가치를 찾도록 해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 검사결과가 중요한 것이 아니라 의미에 대한 해석과 타인 가치관의 이해가 매우 중요함
- ▶ [실천 활동 2] 역할극 수행 중에 부끄러워 하는 학생이 있더라도 격려해주고 강제로 수행하도록 하는 것은 금지
- ▶ 남들이 원하고 부러워하는 가치관과 롤모델이 아닌 자신만의 색깔에 맞는 가치관을 정립을 할 수 있도록 지도한다.

수업 노트

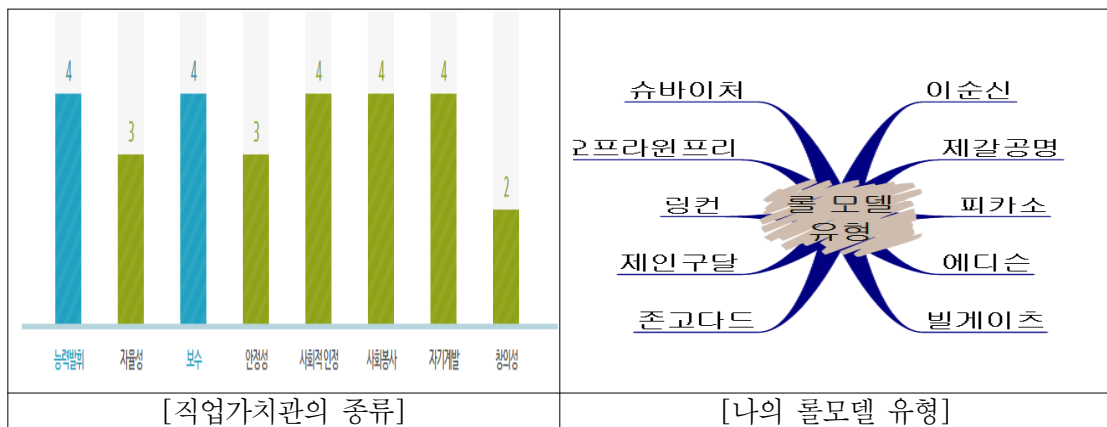
가치관의 의미와 종류

1. **가치관**: 사람마다 가치 있게 여기는 것이 다른데 이것은 인간이 자기를 포함한 세계나 그 속의 사상에 대하여 가지는 평가의 근본적 태도이다.
2. **직업가치관의 종류**: 직업가치관의 종류는 능력발휘, 자율성, 보수, 안정성, 사회적 인정, 사회봉사, 자기계발, 창의성으로 나눌 수 있으며 취업 및 창업분야를 선택할 때에는 자신의 적성 및 흥미에 맞는 전공을 기반으로 가치관을 함께 고려하여 야 한다.

3. 가치관에 맞는 롤모델 탐색 방법



2-4-3



- 커리어넷. 직업가치관검사 <http://www.career.go.kr>
- 글 공작소(2014). **롤 모델 인물백과**. 파주: 아름다운 사람들.

Note Bank

참고 자료

기업인의 가치관



2-4-3

- ▶ 마윈(알리바바그룹회장): “회사에서 내가 하는 중대한 결정은 모두 돈이 아닌 도덕, 가치관, 사회적 책임과 상관이 있다며 기업인이란 무릇 책임감을 가져야 한다.”
- ▶ 정주영(고 현대그룹회장): “이봐, 해보거나 했어?”
- ▶ 구인회(고 LG그룹회장): “한번 사람을 믿으면 모두 맡기십시오.”
- ▶ 마크 저커버그(페이스북 CEO): “작은 일부터 시작해야 큰 일을 할 수 있다.”, 뜨거운 열정보다 중요한 것은 ‘지속적인 열정’이다.

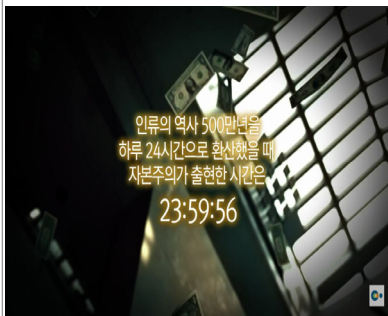
- 30 Most Inspirational Quotes By Successful CEOs <http://www.lifehack.org>

Information
Bank

$$2 - \frac{8}{2} - 5$$

영역	기업가적 소양 찾기	단원명	경제 활동 체험하기
----	------------	-----	------------

이 단원에서는 기업가들이 경제 및 경영을 알기 위해서 반드시 경영학자가 될 필요가 없으므로 기업가들이 어떤 경험을 통하여 자신만의 경제를 이해할 수 있는지를 알아보고 학생 자신만의 경제를 경험으로 찾을 수 있도록 한다.



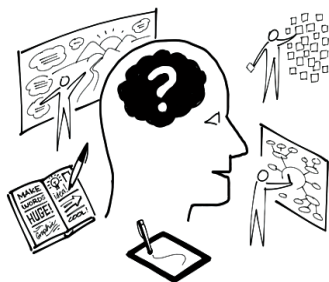
[생각 열기]

경제의 이해는 돈의 흐름을 아는 것이다. 미국경제에 따라 전 세계의 경제가 영향을 받는 것은 바로 자본주의 시스템이기 때문이다. 긴 시간의 영상이지만 반드시 보고 자본주의 시스템을 이해하자. 특히 미국경제가 한국경제에 어떤 영향을 미치는지를 이해해야 한다. 사계절이 있는 것처럼 경제에도 계절이 있다.



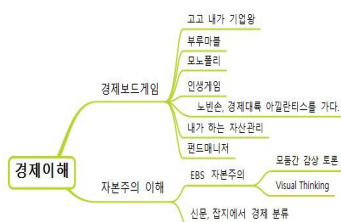
[수업 노트]

경제 보드게임을 모듈별로 진행한 후 기업경영과 경제의 흐름을 이해한다. 특히 인생의 가치관(대학, 취업, 결혼 등 중요도)에 따라 어떤 경제적 이익이 있고 어떻게 사느냐에 따라 삶이 어떻게 달라지는 등을 게임을 통하여 경제를 체득한다.



[실천 활동]

EBS 자본주의 동영상을 시청하고 이에 따른 주제를 모듈별로 비주얼 씽킹 기법으로 생각을 간략하고 이해하기 쉬운 그림으로 표현한다. 그리고 표현된 그림을 모듈 구성원 간에 토론을 통하여 그림에 대한 의견과 느낌을 나누도록 한다.



[정리 및 마무리]

경제이해의 가장 좋은 방법은 경험을 해보는 것이지만 이를 실천하기는 쉽지 않으므로 경제 관련 보드게임으로 체득하는 것이 좋다. 경제를 이해하기 위해 경제학과를 전공할 이유는 없다. 기본적인 경제 이해와 이를 바탕으로 자신의 적성을 키우도록 하자.

수업 주제	경제이해	차시(시간)	11-14/34차시(200분)
수업 모형	강의식 수업, 토론, 보드게임	학습자료	동영상, 보드게임, 유성펜, 전지, 신문
수업 목표	○ EBS 자본주의 동영상을 보고 자본주의 원리를 이해할 수 있다. ○ 경제게임을 통하여 경제의 원리를 체득할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 자본주의의 원리와 실물경험경제 ⊙ 동영상 시청: EBS ‘자본주의’ ⊙ 수업 목표 확인	▷ 교-동-6
전개 및 활동 (170분)	⊙ 탐구 활동: 신문과 보드게임 활용 게임규칙 이해하기	▷ 교-노-4
	⊙ 실천 활동 1: 신문 활용 및 비주얼씹킹 기법으로 경제 표현하기	▷ 교-활-6
	⊙ 실천 활동 2: 경제 보드게임을 통하여 실물 경제 이해하고 게임후 느낀 점 토론하기	▷ 교-참-4 ▷ 교-활-7
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 게임을 통하여 느낀 경제 원리를 이해하고 자본주의 기본의 나의 삶을 생각해 보는 시간 갖기 ⊙ 다음 차시 예고: 창의적 활동하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 자본주의 관련 동영상을 보고 생활 속 자본주의와 비교하며 맹목적 자본주의 긍정이나 부정하지 않도록 해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 신문 활용 및 비주얼씹킹 기법으로 활동 시에 모둠 속에서 구성원간의 서로의 의견 존중을 할 수 있도록 해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 단순히 경제 보드 게임을 즐기는 차원이 아니라 보드게임에서 나오는 기본적인 경제 원리를 설명해야 함
- ▶ 세상에 완벽한 경제 관련 사상이나 주의가 없으며 자신을 중심으로 비판적인 사고 방식을 길러낼 수 있도록 지도해야 함

수업 노트

경제 보드게임의 의미와 종류

1. **보드게임**: 게임 판(보드)을 두고 주사위 등을 굴려 숫자만큼 보드 칸의 말을 이동하여 그 위에 몇 개의 말을 올려 정해진 규칙에 따라 진행하거나, 포커나 화투처럼 정해진 숫자의 카드를 통해 일정한 규칙에 따라 게임을 진행하는 종류의 게임을 모두 포괄한다. 세부적으로는 카드로 게임을 진행하는 카드게임과 주사위 및 병마를 특징으로 하는 보드게임으로 나누기도 하지만, 통상적으로 둘 모두를 포괄하여 보드게임이라고 칭한다.

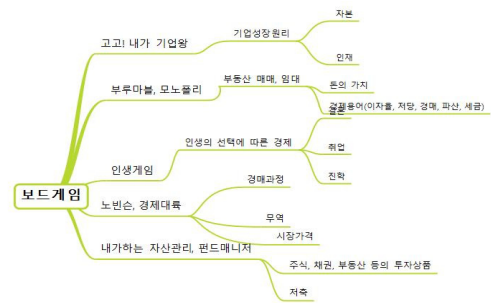
2. 보드게임에 따른 경제원리 탐색



교-노-4



[고고 내가 기업 왕]



[경제보드게임에 따른 경제 원리]

- [네이버 지식백과] 보드게임 [board game] (두산백과) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1223742&cid=40942&categoryId=31944>

Note Bank

참고 자료

속담 속에서 찾는 경제원리



교-참-4

- ▶ 무한한 욕구, 유한한 재화 - ‘바다는 메워도 사람 욕심은 못 메운다.’, ‘아홉 가진 놈이 하나 가진 놈 부러워 한다.’, ‘말 타면 경마 잡히고 싶다.’, ‘외상이면 소도 잡아 먹는다.’
- ▶ 경제활동의 출발은 동기(인센티브) - ‘김 매는 주인이 노비 일꾼 아흔아홉 몫 한다.’, ‘미끼가 커야 큰 고기를 잡는다.’, ‘벌 나비도 꽃이 좋아야 찾아 간다.’

- 속담토피아 www.hometopia.com/proverb

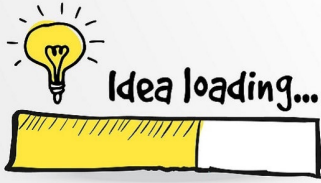
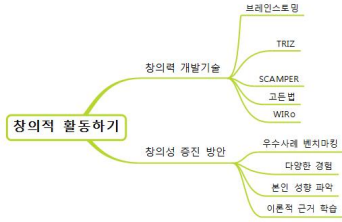
Information
Bank

Activity Bank

- 창의적 활동하기

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	창의적 활동하기
----	------------	-----	----------

이 단원에서는 창의적으로 활동하기 위한 방법과 이 방법들 중에 어떤 방법을 선택하여 창의력 향상을 할 수 있는지 고민하고 실천할 수 있도록 한다.

 지식채널 e-스티브 스피버그	[생각 열기] 쥘라기 공원 영화를 만든 감독 스티브 스피버그의 창의력은 어디서 나올까? 단순 창의력 훈련으로 창의력이 증진되는 것이 아니라 기존의 선인들이 만든 원리 등을 학습하여 모방에서 창조로 발전시켜야 한다.
	[수업 노트] 자신의 적성과 흥미를 기반으로 관심있는 분야와 창의력 증진을 위한 자신에게 맞는 기법으로 창의력 증진을 위한 훈련을 해야 하므로 본 수업노트에는 다양한 창의력 훈련기법을 소개하여 본인에게 맞는 기법을 참조할 수 있도록 한다.
	[실천 활동] 자신의 적성/흥미 기반의 키워드를 키프리스(Kipris)에서 찾아 WIRO기법으로 새로운 아이디어를 창출해보고 TRIZ, 고든법, SCAMPER 등으로 아이디어 창출 후 타 모둠 앞에서 발표해 본다. 그리고 자신에게 맞는 창의력개발기법을 선택하여 사용할 수 있도록 한다.
	[정리 및 마무리] TRIZ가 창의력개발에 정답은 아니다. 사람의 흥미와 적성에 따라 개발 방법이 다를 수 있다. 기존 개발 방법을 참조하여 자신에게 맞는 개발 방법을 만들어가는 것이 중요하다. 만들지 못한다면 나에게 맞는 방법을 찾아서 하나라도 제대로 익히는 것이 좋다.

수업 주제	창의적 활동하기	차시(시간)	15-18/34차시(200분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	- 나의 흥미/적성에 맞는 창의적 아이디어 개발 방법을 탐색 및 발전시킬 수 있다. - 나의 성향으로 인한 걸림돌이 되는 부분을 점검하고 창의성을 방해하는 두려움 없애는 사례를 벤치마킹할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 스티브 스피버그 ⊙ 동영상 시청: '창의'가 경쟁력인 시대 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 고-동-7 ▷ 고-동-8
전개 및 활동 (170분)	⊙ 탐구 활동: 자신의 흥미/적성 기반의 창의력 개발 기술 이해하기	▷ 인터넷 ▷ 고-노-5
	⊙ 실천 활동 1: 창업 아이디어 발상하기	▷ 고-활-8
	⊙ 실천 활동 2: 창의성 방해하는 두려움 없애기 및 창의력테스트	▷ 고-참-5 ▷ 고-활-9
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 나에게 맞는 창의력 개발기법을 탐색하고 생각하는 시간을 갖기 ⊙ 다음 차시 예고: 흥미로운 제작 경험하기	▷ 활동지 1

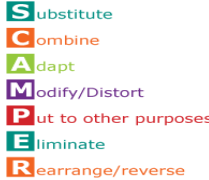
※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 창의력 증진은 단순히 개발기법만 안다고 되는 것이 아니라 과학적 근거도 함께 수반되어야 하므로 관련분야 공부도 매우 필요함을 알려줘야 함
- ▶ [실천 활동 1] 아이디어는 자신의 관심사(적성 및 흥미 포함)에서 출발하는 것으로 대박아이템, 유행아이템에 집착하지 않도록 해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 난센스 수준의 창의력 테스트이지만 자신이 생각하는 고정관념에서 벗어나서 생각할 수 있는 훈련을 하도록 해야 함, 문제1의 답은 5, 문제 2의 답은 1, 주차문제는 87
- ▶ 수업 노트에 언급한 창의력 개발 기법을 모두 익히고 학습할 필요는 없다. 학생 본인에게 어울리는 창의력 개발 기법 최소 하나 정도 익혀 자기것으로 만들어 가는 연습을 해야 함을 강조한다.

수업 노트

창의적 활동하기

1. **창의력 개발기술:** 창의적 사고력은 적절한 연습이나 훈련에 의해 개발 가능하다. 그러나 자신의 관심분야(적성 및 흥미 포함)를 포함한 분야와 이론적 근거가 바탕이 되지 않으면 개발에 한계가 다다르게 된다. 본 수업노트에 대표적인 창의력 개발 기술인 브레인스토밍, TRIZ, 스캴퍼, 고든법, WIRo 등을 소개하였다.
2. **창의력 개발의 목적:** 창의력개발은 고정관념의 타파, 사고의 유연성 강화, 문제해결력의 강화 등을 통해서 조직성과 창출과 연계시키고자 하는데 궁극적인 목적이 있다.
3. **창의력 개발방법**  2-4-5

 Teória Rechénia izobretátelskih Zadátchi Theory of Inventive Problem Solving	
[TRIZ]	[SCAMPER]

- 네이버 지식백과. **창의력 개발 용어**. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2178881&cid=51072&categoryId=51072>
- 김진구, 한강소, 남춘애, 이신규(2011). **비즈쿨 리더십**, 대전: 중소기업청.

Note Bank

참고 자료

창의성 방해하는 두려움 없애기 사례



2-4-5

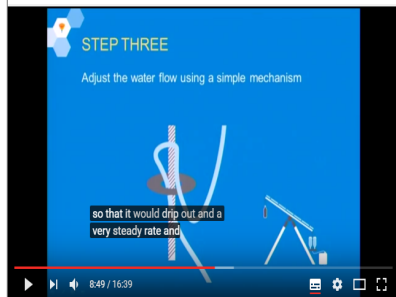
창의성을 방해하는 사례는 자신의 성향을 올바로 이해 못하는 것에서 비롯된다. 대표적으로 내성적인 성격은 나쁜 것이고 그래서 자신은 나쁜 성격을 가지고 있다고 오해를 한다. 그리고 원래 본인은 그 성격 때문에 무대에서 발표를 할 수 없다고 생각한다. 발표를 못하는 것이 아니라 성격 때문에 나서지 않아 경험이 없어 못하는 것이다. 성격의 장단점은 누구나 있다. 그런데 이 성격은 100% 좋다는 성격은 아무도 없다. 자신의 성격을 버리고 다른 성격으로 개조하는 것이 아니라 자신의 좋은 점(내성적인 성격은 차분하고 꼼꼼함)은 기반으로 내성적인 성격으로 기회를 얻지 못한 경험을 해볼 수 있도록 스스로 노출하도록 해야 한다.

- 아하경제(2013. 05. 20). **단점만 보이고 재능이 뭔지 안 보이니?**. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10652&cid=135&pid=2

Information Bank

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	흥미로운 제작 경험하기
----	------------	-----	--------------

이 단원에서는 자신의 적성과 흥미를 기반으로 새로운 것을 탐색하는 방법과 흥미로운 제작 경험을 통하여 성취해 대한 경험으로 통하여 자신감을 함양할 수 있도록 한다.



[생각 열기]

자신의 흥미로부터 출발하여 필요한 곳에 도움을 준 사례는 너무나 많다. 대표적으로 캐나다의 에텐폴은 전기와 깨끗한 물을 동시에 생산할 수 있는 방법을 실친한 사례가 있다. 만드는 성취감도 있지만 누구에게 도움이 되어 보람도 된다는 사실을 기억해야 한다.



[수업 노트]

자신의 흥미와 적성을 기반으로 하여 흥미로운 제작을 할 수 있는 웹사이트 소개와 동아마이스터고등학교 학생들의 전공기반 실전창업대회 출전 아이템을 소개하도록 하여 ‘흥미로운 제작 경험하기’에 참조할 수 있도록 한다.



[실천 활동]

적성/흥미검사 기반으로 자신이 관심있고 사회에서 필요한 흥미로운 제품을 제작해보자. 만들기 힘들면 간단히 클레이나 박스, 폼보드로 제작해보고 모둠 간에 발표를 해본다. 완벽하지 않더라도 해보는 것이 중요하다.



[정리 및 마무리]

아무리 훌륭한 아이디어라도 본인의 관심사나 타인의 관심사가 아니면 흥미를 느낄 수 없다. 나만의 흥미/적성 기반에서 타인이 필요한 문제를 해결하는 과정에서 성취감과 자신감을 얻을 수 있으므로 ‘흥미로운 제작경험하기’는 매우 중요하다.

수업 주제	흥미로운 제작 경험하기	차시(시간)	19-22/34차시(200분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	• 나의 흥미/적성 기반의 새로운 것을 탐색하는 방법을 알고 실천할 수 있다. • 나의 흥미/적성 기반의 아이디어를 클레이, 종이, 폼보드 등으로 구현하고 발표함으로써 성취감과 자신감을 얻을 수 있다..		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (15분)	Ⓢ 생각 열기: 설 썰루터를 통한 흥미로운 제작경험 Ⓢ 동영상 시청: 소켓(Socket) 축구공으로 전기 생산 방법 Ⓢ 수업 목표 확인	▷ 고-동-9 ▷ 고-동-10
전 개 및 활 동 (170분)	Ⓢ 탐구 활동: 자신의 흥미/적성 기반의 흥미로운 제작 경험하기 Ⓢ 실천 활동 1: IoT관련 아이디어 경험 및 도출하기 Ⓢ 실천 활동 2: 자신의 흥미에 맞는 시제품 제작 및 마케팅	▷ 인터넷 ▷ 고-노-6 ▷ 고-활-10 ▷ 고-참-6 ▷ 고-활-11
수업 정리 및 평 가 (15분)	Ⓢ 내용 정리하기: 마인드맵 Ⓢ 성찰하기: 나에게 맞는 흥미와 적성에 맞는 아이디어 탐색과 시제품 구현하는 시간 갖기 Ⓢ 다음 차시 예고: 주도적으로 활동하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 학생들이 자신의 흥미와 상관없는 그냥 막연히 신기한 것과 인기있는 것을 생각하는 오류를 가지지 않도록 한다. 특히 자신이 잘하는 것에서부터 타인이 도움이 될 수 있는 흥미로운 제작경험이 되도록 지도할 필요가 있음
- ▶ [실천 활동 1] 백지 상태에서 새로운 아이디어를 생각하는 것은 매우 어렵다. 그러므로 참조할 수 있는 부분에서 새로운 창조를 만들 수 있음을 알려주어야 하며 방법론 측면으로 지도하도록 해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 머리 속으로만 생각하는 것이 아니라 멋지지 않더라도 일단 시도해보는 것이 중요하다는 것을 주지토록 해야 함
- ▶ 나의 성향을 잠시 잊고 모두 안에서 또는 모두 밖에서 발표, 마케팅 그리고 도전할 수 있도록 지도교사는 분위기 조성을 해줄 필요가 있다.

수업 노트

흥미로운 제작 경험

1. **흥미로운 제작 경험:** 자신이 좋아하는 것을 몰두하다 보면 시간 가는 줄 모르고 밤새 작업을 하는 경우가 있다. 그리고 성공적으로 제작하였을 경우는 성취감과 자신감이 증진되게 된다. 한편으로 제작한 아이템이 누군가에게 도움이 된다면 보람까지 얻게 된다.
2. **'불광불급'(不狂不及):** 미치지 않고서는 이룰 수 없다: 특정 영역(학업, 업무 등)에서 능력을 발휘하는 잠재적인 가능성을 말하며 잘하는 것과 관련이 되는데 미치는 것은 그냥 저기에 미쳐야지가 아니라 좋아하는 곳에 미치게 되는 것이므로 흥미와 매우 관련이 있다.
3. **흥미로운 제작 경험**  교-2-6

	
카페 스피커 제작	제습 및 물걸레질 로봇청소기

- 동아미이스터고등학교(2005~2015). **비즈쿨 보고서**. 대전: 동아미이스터고등학교

Note Bank

참고 자료

새로운 것에 대한 탐색



교-3-6

새로운 것에 대한 탐색은 단 백지에서 시작하는 것이 아니라 현재의 트렌드와 타인의 생각을 분석하는 것이 매우 중요하다. 즉, 벤치마킹하여 자신에게 맞는 분야, 흥미, 타인이 필요한 부분 등을 고려하여 새로운 아이디어를 창출하는 것이 중요하다.

- 아이디어오디션 <http://www.ideaaudition.com>
- 팬시닷컴 <https://fancy.com>
- 핀트레스트 www.pinterest.com
- 인스터럭터블 www.instructables.com

Information Bank

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	혁신적으로 계획하기
----	------------	-----	------------

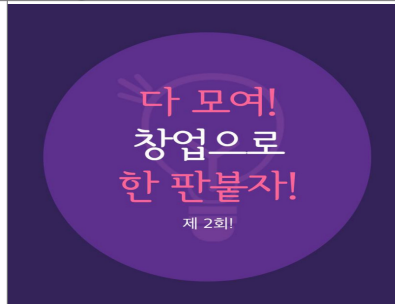
이 단원에서는 새로운 것에 도전하기 위하여 주도적으로 계획하고 스스로 할 수 있는 능력을 만들어 갈 수 있도록 모둠 구성원 간에 작은 이벤트부터 기획하고 실천할 수 있도록 하여 삶의 주인으로서 책임감을 느낄 수 있도록 한다.



지식채널@그걸 바꿔봐

[생각 열기]

나의 인생을 주인으로 삶을 살아가는 것은 나의 적성과 흥미를 기반으로 도전으로 세상은 연쇄적으로 변화하고 그 긍정적인 도전이 삶을 보람되게 만들어 준다. 사회는 혼자 사는 것이 아니므로 작은 이벤트로 시작하여 협업을 해보도록 하자.



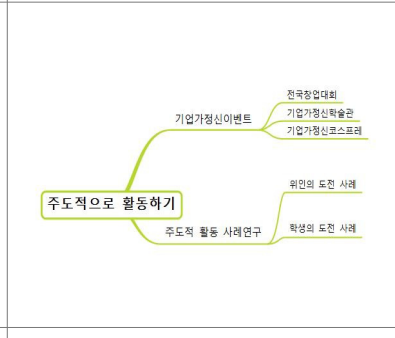
[수업 노트]

모둠 구성원들과 주도적으로 기업가정신 관련 이벤트를 기획하고 실천할 수 있도록 고등학교 학생들의 사례를 언급하였다. 이를 참조하여 구성원들의 재능들을 모아 새로운 기업가정신이벤트를 만들어보자.



[실천 활동]

기업가정신 전과를 하기 위한 코스프레, 창업대회 운영, 기업가정신 학습관 기획 및 실천 등을 모둠 구성원 간에 기획하고 실천할 수 있도록 아이디어를 생각하고 모둠 간 상호 발표를 해본다.



[정리 및 마무리]

자신의 삶인데도 불구하고 교육제도 특성상 틀에 박힌 내용과 활동 등으로 주도적 태도를 기르지 못하는 경우가 있다. 삶의 주인정신을 가질 수 있도록 자신의 흥미와 적성을 기반으로 새로운 이벤트를 만들어서 주도적 활동을 경험하는 것은 매우 중요하다.

수업 주제	혁신적으로 계획하기	차시(시간)	23-25/34차시(150분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	• 새로운 것에 도전하고 활동함으로써 주인공 정신을 느낄 수 있다. • 기업가정신 이벤트를 모둠 구성원과 기획하고 실천함으로써 능동적인 태도와 성취감을 얻을 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (15분)	Ⓢ 생각 열기: 그걸 바꿔봐 Ⓢ 동영상 시청: '기업가정신'이야기를 담고, 성공벤처를 모델과 만나다. Ⓢ 수업 목표 확인	▷ 고-동-11 ▷ 고-동-12
전 개 및 활 동 (120분)	Ⓢ 탐구활동: 자 주도적으로 기업가정신이벤트 개최하기	▷ 인터넷 ▷ 고-노-7
	Ⓢ 실천 활동 1: 전국청소년창업대회 및 기업가정신 학술관 기획하기	▷ 고-활-12
	Ⓢ 실천 활동 2: 기업가정신 전파하기	▷ 고-참-7 ▷ 고-활-13
수업 정리 및 평 가 (15분)	Ⓢ 내용 정리하기: 마인드맵 Ⓢ 성찰하기: 내가 가진 재능을 모둠원과 재능을 합쳐 새로운 이벤트에 주도적으로 도전하고 실천하는 시간 갖기 Ⓢ 다음 차시 예고: 기업가정신에 대하여 이해하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 삶의 주인을 갖기 위해서 갑자기 모든 것을 다 바꿔야 한다고 생각한다. 한 가지를 바꿔서라도 연쇄효과가 일어남을 주지도록 한다.
- ▶ [실천 활동 1] 전국청소년창업대회 및 기업가정신 학술관 기획을 구성원과 협업을 하면서 자신의 재능이 그 행사에 일부로 사용되고 기여할 수 있음을 깨닫고 적극적으로 참여토록 해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 새로운 것에 도전하는 것이 일단 재미(흥미)있어야 하고 그 흥미가 남한테 인정받아 보람까지 느낄 수 있도록 지도교사는 분위기 조성을 해야 함
- ▶ 한 번에 바꾸는 것이 아닌 작은 것부터 조금씩 실천할 수 있도록 격려한다.

수업 노트

주도적으로 기업가정신이벤트 개최하기

1. 자기 주도 인생을 위한 조건: 체인지(체인지)

- 가. 체(體): 학생들은 지식보다 체험이 먼저다. 다양하고 직접 체험의 깊이와 넓이가 학생의 상상력을 결정한다.
- 나. 인(仁): 학교교육은 대부분 앎의 느낌보다 중요시한다. 그러나 세상을 이끄는 대부분의 리더는 가슴으로 생각하고 감성을 나누는 사람이다.
- 다. 지(知): 지적 자극을 많이 받는 학생은 현명한 선택을 할 수 있다. 선생님, 학부모부터 술선수범하고 술선수범하는 학생사례를 많이 보여주자.

2. 주도적으로 기업가정신이벤트 개최하기



교-노-7



창업대회 운영



기업가정신 학술관 운영

- 유영만(2012). 체인지. 서울: 위너스북.

Note Bank

참고 자료

어디까지 도전해 보았니?



교-참-7

강영우 박사, 에디슨, 김득신의 사례로부터 노력하고 도전하는 이야기를 통하여 자신의 삶을 주도적으로 활동하는 사례를 제시하였다. 도전하여 실패한 경험을 생각하고 실패한 이유를 분석하고 새로운 도전의 밑거름이 되도록 노력하는 것이 중요하다.

- 아하경제(2013. 04. 15). 너는 어디까지 도전해 봤니?.

http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&cid=135&pid=2¤tPage=3&n_id=10360

Information Bank

활동지	◎ 실천 활동 1: 전국청소년창업대회 및 기업가정신 학술관 기획하기 ◎ 실천 활동 2: 기업가정신 전파하기	교-활-12 교-활-13

실천 활동 1

활동지 1

주 제	전국청소년창업대회 및 기업가정신학술관 기획하기	일명	
	요동점	요동점	

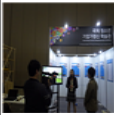
□ 전국청소년창업대회를 개최하려고 한다. 요동점의 계획을 세워서 발표하려고.

1. 개최경로
2. 개최신청장소
3. 운영진, 연료, 심사위원 선정 및 역할분담
4. 추진일정
5. 프로그램내용
6. 기대효과



□ 연세에 기업가정신경시장을 개최하려고 한다. 요동점의 계획을 세워서 발표하려고.

1. 프로그램명:
2. 학회:
3. 내용:
4. 행사 확보 및 준비물:
5. 결원의 진주점: 청이화기, 덕주진, 영이 및 청이화 운영 후



실천 활동 2

활동지 2

주 제	기업가정신 전파하기	일명	
	요동점	요동점	

□ 프로그램을 개최하는 연세대학교에서 학생들을 위해 기업가정신을 전파하려고 한다. 기업가정신을 전파하려고 그 기업가정신 전파하는 일과 함께 프로그램을 활동하기 위해 기획하려고.



기업가정신 및 신청서 소개

1. 기업가정신 및 신청서 제출:
2. 준비 및 운영 계획:
3. 준비 일정:

— 청소년창업대회 및 기업가정신 학술관
기획하기

— 기업가정신 전파하기

- 제2회 다모여 창업으로 한 판 붙자. https://youtu.be/cHRk4A0t-Vk	Activity Bank
---	----------------------

정리 및 다음 차시 예고	혁신적으로 계획하기 ▶ 기업가정신에 대해 이해하기
내용 정리 및 활동 정리 주도적으로 활동하기 전국창업대회 기업가정신이벤트 기업가정신학술관 기업가정신코스프레 위인의 도전 사례 주도적 활동 사례연구 학생의 도전 사례	다음 차시 예고 - 기업가정신에 대하여 이해하기

영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가정신에 대해 이해하기
----	-----------	-----	----------------

이 단원에서는 기업가정신을 이해하고 누구인지를 파악하여 자신이 좋아하고 잘 하는 분야가 무엇인지 알 수 있도록 하고 더불어 타인을 이해할 수 있도록 한다.



[생각 열기]

기업가정신을 다양한 특성으로 분류하고 있다. 그런데 그 모든 기업가정신 역량을 키워야 할까? 그렇지 않다. 자신에 맞는 역량을 찾고 더욱 발전시키도록 노력해야 한다. 부러워하여 맹목적으로 따라가는 것이 아닌 내가 잘하는 것(내가 있고 싶은 자리)을 더 잘 할 수 있도록 발전시켜야 한다.



[수업 노트]

자신에게 맞는 기업가정신 역량을 함양하고 스토리를 쌓아가는 학생들의 사례를 참조하고 모든 기업가 역량을 함양하는 것이 아니라 적성, 흥미, 가치관에 따른 기업가 역량을 고취하도록 노력해야 한다.



[실천 활동]

기업가를 다양한 기업가정신 포럼 및 행사장에서 만나서 특강을 듣고 인터뷰를 한다. 그리고 내가 느낀 기업가정신 역량과 관련된 소감문을 작성하고 앞으로의 활동계획을 고민하고 친구들 간에 발표해본다.



[정리 및 마무리]

모든 기업가의 역량은 같을 수 없다. 같은 방향도 아니다. 자신이 어울리는 역량을 발견하고 그 역량을 더욱 발전시켜 나만의 갈 길을 찾아가는 것이 중요하다.

수업 주제	기업가정신에 대해 이해하기	차시(시간)	26-28/34차시(150분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	- 올바른 기업가정신을 이해하고 기업가역량을 말할 수 있다. - 자신에게 맞는 기업가정신 역량을 기업가 인터뷰 등으로 발굴할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 내가 있고 싶은 자리 ⊙ 동영상 시청: 지식채널e 기업가정신 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 고-동-13 ▷ 고-동-14
전개 및 활동 (120분)	⊙ 탐구 활동: 기업가정신을 찾아서 ⊙ 실천 활동 1: 기업가를 만나고 소감 작성하기 ⊙ 실천 활동 2: 모둠별로 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기	▷ 인터넷 ▷ 고-노-8 ▷ 고-활-14 ▷ 고-참-8 ▷ 고-활-15
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 나에게 맞는 기업가정신 역량을 찾고 더 발전할 수 있는 방법을 생각하기 ⊙ 다음 차시 예고: 전문적인 실무 교육하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 기업가정신 역량을 모두 함양해야 한다고 오인할 수 있으므로 내가 있고 싶은 자리, 내가 잘하는 역량을 찾아 더욱 발전시키도록 해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 기업가를 만날 수 있는 방법에 대한 정보를 지도교사가 많이 제공해야 하며 적극적으로 자신의 역량을 찾도록 독려해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 모둠별로 기업가를 선정하여 협업을 통하여 그 기업가의 사례를 원활하게 발표할 수 있도록 유도해야 하며 모둠별 기업가선정이 대표성 일뿐 개인의 롤 모델 기업가는 아님을 주지해야 함
- ▶ 적성, 흥미, 가치관처럼 기업가역량도 사람마다 다르게 나타나고 역량 수준도 차이가 난다. 모든 역량을 함양하는 것이 아니라 자신의 역량을 더욱 발전시키고 어울릴 수 있는 곳에 발휘할 수 있도록 한다.

수업 노트

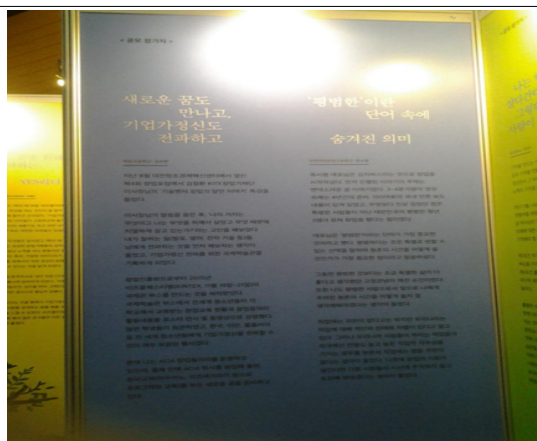
기업가정신을 찾아서

1. 기업가정신 정의: 기업의 본질인 이윤 추구와 사회적 책임의 수행을 위해 기업가가 마땅히 갖추어야 할 자세나 정신
2. 사전적 의미이지만 학자에 따라 매우 다르게 정의하고 있으며 정답은 없다. 그러나 모든 사람이 기업가정신이 내포하고 있는 위기극복, 도전, 주인정신은 기업가뿐만 아니라 누구에게나 필요한 정신이다.

3. 기업가정신을 찾아서



교-노-8



북일고 김수연 학생 사례



미래산업고 김호이 학생 사례

- [네이버 지식백과]. 기업가정신 (두산백과). <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1231736&cid=40942&categoryId=31821>

Note Bank

참고 자료

기업가정신의 의미와 요소



교-참-8

기업가의 역량 또는 특성을 개념적 능력, 정신적 능력, 인간관계 능력, 의사소통 능력, 기술적 지식, 의사결정 능력, 강한 의욕 등으로 나눈다. 일부 기업가정신 관련 교재에는 10가지 특성으로 나누기도 한다. 최근 NCS교육과정이 중요시 하면서 직업기초능력 또한 중요시 되는데 기업가역량과 상당부분 공통적인 내용이 있다.

- 김진규, 한강소, 남춘애, 이신규 (2011). 비즈쿨 리더십, 대전: 중소기업청.

Information
Bank

활동지

⊙ 실천 활동 1: 기업가를 만나고 소감 작성하기

교-활-14

⊙ 실천 활동 2: 모듬별로 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기

교-활-15

실천 활동 1

워렌 버핏과의 점심
중국업체에 낙찰...26억원

2,600,000,000 원

활동지 1

주제	기업가를 만나고 소감 작성하기	정명	요동명
□ 기업가를 만나 영감을 주고 나의 인생의 전환점이 되는 소감 작성하기			
회당자의 소감?	기업가 인터뷰 사례		
회당자의 기업가정신 인용?			
회수당소감?			
회기인가정신발견을 위한 열거예?			

실천 활동 2

활동지 2

주제	요동명	정명	요동명
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□ 존경하는 CEO를 찾아서 기업가정신 발굴하기			
□			

- YES리더 특강. 영상자료 <http://www.koreaentrepreneurship.org>

Activity Bank

정리 및 다음 차시 예고	기업가정신 이해하기 ▶ 기업가적 전문성 쌓기
내용 정리 및 활동 정리	다음 차시 예고
기업가정신 인터뷰 기업가정신 관련 행사에 직접 인터뷰 기업가정신 이해 기업가정신의 중요성과 역할 이해 모듬의 창업아이템관련 기업가정신 나에게 맞는 기업가정신역량	- 전문적인 실무 교육하기

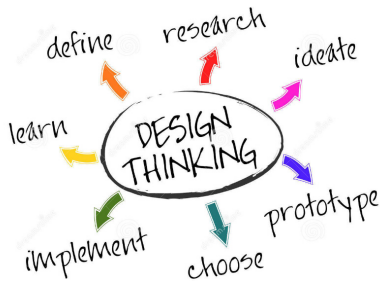
영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가적 전문성 쌓기
----	-----------	-----	-------------

이 단원에서는 창업실무 중에 마케팅전략을 이해하며 고객과 경쟁사를 분석하고 본인과 자신의 회사를 이해를 통하여 사업전략을 세울 수 있는 능력, 나아가 삶을 살아가는 방식을 이해할 수 있도록 한다.



[생각 열기]

모두를 만족하는 완벽한 파스타 소스는 없다. 그렇다고 모든 맛의 종류로 파스타를 만드는 것은 쉽지 않다. 그러므로 만들 창업아이템이 모두 만족 시키는 것이 아니라, 시장을 모두 잡는 것이 아니라 특정 시장, 특정 고객을 고려해야 한다. 세상은 정답은 없다.



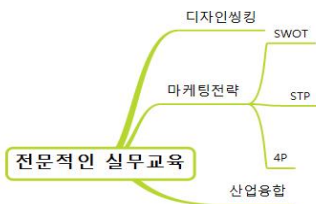
[수업 노트]

고객을 공감하고 진짜 문제를 찾아서 정의하고 아이디어를 만들어가며 시제품을 여러 번 수정하고 다시 의견을 듣는 과정의 디자인씽킹의 프로세스가 발명을 위한 발명제품이 아님을 깨닫도록 하며 진정한 문제해결을 할 수 있도록 한다.



[실천 활동]

지피지기 백전불패[知彼知己百戰不殆]는 손자병법에서 나오는 말로 ‘지기’는 나 또는 회사를 알고 ‘지피’는 고객 또는 경쟁사를 가리킨다. 아무리 좋은 아이템이라도 마케팅 전략 없이 열심히 한다는 것은 사업이 어려워 질 수 있다. 모듈별 전략을 세워 모듈 간 발표를 해본다.



[정리 및 마무리]

사업이나 삶도 똑같이 본인 또는 사업아이템만 잘 안다고 판매로 연결된다는 보장이 없다. 고객이 무엇을 생각하고 느끼는지 타인에 대한 생각도 함께 알고 공감하는 것이 매우 중요하다.

수업 주제	기업가적 전문성 쌓기	차시(시간)	29~31/34차시(150분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	• 산업의 융합의 필요성과 중요성을 이해하고 말할 수 있다. • 모듈의 창업아이템을 마케팅 전략에 적용하여 발표할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각 열기: 지식채널e - 최고의 맛 ⊙ 동영상 시청: 세바시 김윤규 청년장사꾼 대표 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 고-동-15 ▷ 고-동-16
전개 및 활동 (120분)	⊙ 탐구 활동: 디자인씽킹 절차 이해	▷ 인터넷 ▷ 고-노-9
	⊙ 실천 활동 1: 지피지기 백전불태[知彼知己百戰不殆]	▷ 고-활-16
	⊙ 실천 활동 2: 마케팅 전략분석	▷ 고-참-9 ▷ 고-활-17
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 자신의 아이টে에 어울리는 마케팅전략을 세우는 것은 고객을 이해하고 타인을 이해하는 과정임 ⊙ 다음 차시 예고: 기업가로서 경험하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 특정 음식메뉴의 최고의 맛이 모든 사람들에게 최고의 맛이 될 수 없으며 욕심을 과하게 부려 모든 고객을 잡는 것은 모든 고객을 잃는 것이며 특정한 마케팅 전략이 필요함을 인지토록 함
- ▶ [실천 활동 1] 지피지기 백전불태는 전쟁터뿐만 아니라 창업부터 인생까지 모두 적용이 되므로 삶은 본인의 이해와 타인의 이해가 함께 해야 함을 체득하게 함
- ▶ [실천 활동 2] 열심히 일한다고 판매가 증진한다는 보장은 없다. 전략을 세우고 실천하여 열심히 하는 것을 중요하며 아무리 좋은 전략이라도 실천하지 않으며 보통의 전략에 실천하는 것이 훨씬 나음을 깨닫도록 해야 함
- ▶ 디자인씽킹은 사고방식의 일종이지 정답은 아니다. 자신에게 맞는 사고방식을 찾아가고 개선할 수 있도록 여유를 주는 것도 좋은 방법이다.

수업 노트

디자인씽킹 (Design Thinking)

1. **디자인씽킹**: 아이디오IDEO의 CEO 팀 브라운 Tim Brown은 "디자인적 씽킹이란 소비자들이 가치 있게 평가하고 시장의 기회를 이용할 수 있으며 기술적으로 가능한 비즈니스 전략에 대한 요구를 충족시키기 위하여 디자이너의 감수성과 작업방식을 이용하는 사고 방식이다"라고 설명한다.
2. **디자인씽킹 절차**: ‘디자인씽킹’의 다섯 단계는 ‘공감(Empathize)’, ‘문제정의하기(Define)’, ‘아이디어화(Ideate)’, ‘시제품(Prototype)만들기’ 그리고 ‘테스트(Test)’의 단계로 구성되어 있다.
3. **디자인씽킹**  교-2-9

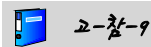


– 디자인씽킹 고안한 회사 IDEO홈페이지 <https://www.ideo.com>

Note Bank

참고 자료

산업융합 사례



세종대왕은 “무엇이든 넓게 경험하고 깊이 파고들어 스스로를 귀한 존재로 만들지어다.”라고 말씀하셨는데 이것은 요즘에 말하는 T형 인재와 같은 의미이며 융합측면에서 다양한 분야의 경험을 기반으로 자신이 잘하는 전공분야를 선택하여 깊이 파야 한다.

– 아하경제(2013. 06. 27). 진로탐색보다 더 중요한 것은 ‘다양한 경험’. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10706&cid=135&pid=2

Information Bank

활동지	① 실천 활동 1: 지피지기 백전불태[知彼知己百戰不殆]	 고-활-16
	② 실천 활동 2: 마케팅 전략분석	 고-활-17

실천 활동 1

실천 활동 2

활동지 1

주제	서비스가 제공하는 제품(서비스)의 강점과 약점, 기회와 위협을 분석하고, 이를 바탕으로 마케팅 전략을 수립하는 과정이다.	점명	요점				
SWOT analysis - [스타벅스 사례] Strengths (강점) - Starbucks 커피 전문점 시장의 선도 기업 - 문화 지향 기업 - 다양한 메뉴와 서비스 - 충성 고객 확보 Weaknesses (약점) - 다양한 커피 브랜드와 경쟁 - 다양한 가격대의 경쟁 - 다양한 메뉴와 서비스 - 다양한 고객 확보 Opportunities (기회) - 다양한 커피 브랜드와 경쟁 - 다양한 가격대의 경쟁 - 다양한 메뉴와 서비스 - 다양한 고객 확보 Threats (위협) - 다양한 커피 브랜드와 경쟁 - 다양한 가격대의 경쟁 - 다양한 메뉴와 서비스 - 다양한 고객 확보							
SWOT은 Strengths(강점), Weaknesses(약점), Opportunities(기회), Threats(위협)의 약자이다. 강점과 약점은 기업의 내부환경을 분석하는 것으로, 강점은 노력이 필요하지 않은 것, 약점은 노력이 필요한 것을 의미한다. 기회와 위협은 기업의 외부환경으로, 기회는 기업이 활용할 수 있는 것, 위협은 기업이 피해야 할 것을 의미한다. 기회와 위협은 기업이 활용할 수 있는 것, 위협은 기업이 피해야 할 것을 의미한다. <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Strengths</td> <td>Weaknesses</td> </tr> <tr> <td>Opportunities</td> <td>Threats</td> </tr> </table>				Strengths	Weaknesses	Opportunities	Threats
Strengths	Weaknesses						
Opportunities	Threats						

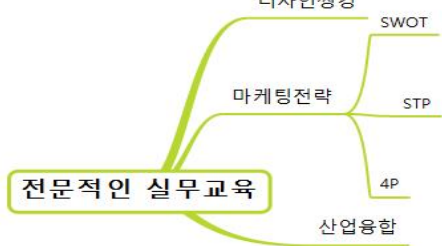
활동지 2

주제	마케팅 전략 분석	점명	요점
마케팅 전략을 수립하는 과정이다. 마케팅 전략을 수립하는 과정은 크게 세 단계로 나뉘어 있다. 첫째, 세그먼트(Segmentation)를 선정하는 것이다. 둘째, 타겟(Targeting)을 선정하는 것이다. 셋째, 포지셔닝(Positioning)을 선정하는 것이다. 이 세 단계를 합쳐서 STP라고 한다. STP는 마케팅 전략을 수립하는 데 있어 가장 중요한 요소이다. STP를 잘 수립하면, 기업이 시장에서 경쟁력을 높일 수 있다. STP를 잘 수립하면, 기업이 시장에서 경쟁력을 높일 수 있다.			
마케팅 전략을 수립하는 과정이다. 마케팅 전략을 수립하는 과정은 크게 세 단계로 나뉘어 있다. 첫째, 세그먼트(Segmentation)를 선정하는 것이다. 둘째, 타겟(Targeting)을 선정하는 것이다. 셋째, 포지셔닝(Positioning)을 선정하는 것이다. 이 세 단계를 합쳐서 STP라고 한다. STP는 마케팅 전략을 수립하는 데 있어 가장 중요한 요소이다. STP를 잘 수립하면, 기업이 시장에서 경쟁력을 높일 수 있다. STP를 잘 수립하면, 기업이 시장에서 경쟁력을 높일 수 있다.			

- SWOT으로 내부 및 외부 요인을 분석하고 부족한 점을 보완할 수 있도록 함

- 모듈의 아이টে를 STP, 4P 분석을 함

- 김진규, 한강소, 남춘애, 이신규 (2011). 비즈쿨 리더십, 대전: 중소기업청.	Activity Bank
--	----------------------

정리 및 다음 차시 예고	기업가적 전문성 쌓기 ▶ 기업가로서 부딪혀보기
내용 정리 및 활동 정리	다음 차시 예고
	- 기업가로서 경험하기

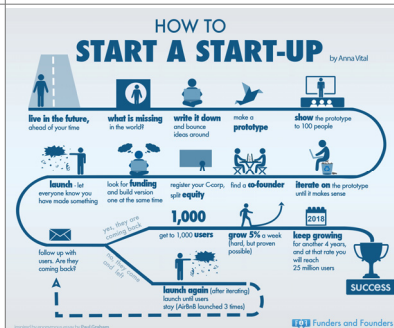
영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가로서 부딪혀 보기
----	-----------	-----	--------------

이 단원에서는 고등학교 시절 기업가로서의 경험을 통하여 미래를 위한 잠재력을 키우며 더불어 기업가정신 무장을 통하여 자신에게 어울리는 올바른 삶을 살 수 있도록 한다.



[생각 열기]

기업가정신 교육 프로그램인 비즈쿨을 통하여 수많은 학생들이 기업가로서 경험을 해왔다. 이 경험을 통하여 많은 긍정적인 변화를 느낀 학생들이 다시 후배들에게 기업가정신을 전파하기 위하여 프로젝트를 진행한다. CEO, 중소기업청장님 등의 만나 인터뷰를 한 내용을 책자로 만드는 것으로 ‘나를 찾는 여행’이라는 제목으로 진행하였지만 사실은 나를 찾게 해주는 여행을 실천한 학생이라고 생각된다.



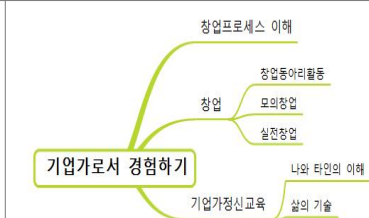
[수업 노트]

일반적인 창업절차에서부터 시작하여 개인기업 및 법인 기업 창업절차에 대하여 설명하였다. 창업에 있어 가장 중요한 것은 무엇 때문에 창업하는가에 대한 대답이 있어야 한다. 창업은 수단이 아닌 인생의 여정 속에 포함되어야 한다.



[실천 활동]

생애주기 현금 흐름표를 이해하고 본인을 기준으로 미래의 생애주기 현금 흐름표를 작성하고 발표함으로써 미래에 대한 준비와 창업교육이 얼마나 인생에 있어 잠재력을 갖게 해주는가에 대한 실천 활동이다.



[정리 및 마무리]

기업가정신 교육의 목적은 나를 올바르게 바라보고 타인을 이해하고 본인에게 맞는 ‘나를 찾는 여행’을 만들어 주는 교육이다. 삶의 주인공으로 만드는 교육, 삶의 기술을 배우는 교육이 기업가정신 교육이다.

수업 주제	기업가로서 부딪혀보기	차시(시간)	32~34/34차시(150분)
수업 모형	강의식 수업, 토론	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	- 고교시절 기업가체험(동아리, 모의, 실전 창업 등)을 통하여 진정한 나를 찾는 여행을 깨달을 수 있다. - 창업 프로세스에 대한 이해와 체험을 통하여 미래를 위한 준비와 잠재력을 키울 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (15분)	⊙ 생각열기: 나를 찾는 여행 ⊙ 동영상 시청: 소프트뱅크 손정의 회장 강의 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 고-동-17 ▷ 고-동-18
전개 및 활동 (120분)	⊙ 탐구 활동: 기업가로서 창업프로세스 경험하기	▷ 인터넷 ▷ 고-노-10
	⊙ 실천 활동 1: 생애주기 현금 흐름표 작성하기	▷ 고-활-18
	⊙ 실천 활동 2: 퇴직 후의 삶을 포함한 내용의 커리어 패스 작성하기	▷ 고-참-10 ▷ 고-활-19
수업 정리 및 평가 (15분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 기업가정신의 체험으로 통한 미래의 잠재력과 삶의 의미 이해하기 ⊙ 마무리: 기업가정신과 진정한 삶의 관계	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 다른 학생들의 사례를 살펴보고 자극을 받고 기업가정신의 긍정성 및 효과를 적극적으로 알려야 함
- ▶ [실천 활동 1] 생애주기 현금 흐름표는 우리나라의 현실에 최대한 맞추어 진행한 것으로서 단순히 이해로 그치는 것이 아니라 본인 기준에서 만들어 보고 발표하게 하여 서로 참조할 수 있는 기회를 주어야 함
- ▶ [실천 활동 2] 퇴직 후의 삶을 포함한 커리어패스를 작성토록 하여 막연한 미래가 아니라 구체적인 비전을 갖도록 해야 함
- ▶ 기업가정신은 삶의 기술이고 삶의 여정 중의 일부라는 것을 강조하고 자신을 찾아가고 타인을 이해할 수 있도록 꾸준히 노력하는 것도 잊지 않도록 한다.

수업 노트

기업가로서 창업 프로세스 경험하기

1. **K-startup**: 창업을 희망하는 사람이나 창업 초기 기업들에게 창업에 필요한 정보를 종합적으로 제공하고자 중소기업청 창업지원과에서 운영하고 있는 누리집을 말한다. 이 누리집에서는 창업 준비, 창업절차, 기업설립, 창업관련 인허가사항, 의무신고사항, 창업관련세제지원, 정보지원시책 등을 종합적으로 수록하여 창업희망자와 초기창업기업들에게 필요한 정보를 손쉽게 찾아 볼 수 있도록 구성하여 제공하고 있다.

2. 기업가로서 창업프로세스 경험하기



교-노-10



[기술창업기본절차]

[개인기업 VS 법인기업]

- 김진구 외(2011). **비즈쿨 실무**. 대전: 중소기업청

Note Bank

참고 자료

모의 또는 실전 사업 경험하기



교-참-10

고교시절에 실전 창업에 가까운 사업 경험한 학생은 실제 직장경력 이후의 삶의 준비에 상당한 잠재력을 가지게 된다. 단순의 수익창출의 목적이 아니라 삶의 기술을 배우고 삶의 여정을 배우는 것이다.

- 최대성(2010). **비즈쿨 우수사례**. 대전: 중소기업청.Information
Bank

활동지

① 실천 활동 1: 생애주기 현금 흐름표 작성하기

교-활동-18

② 실천 활동 2: 퇴직 후의 삶을 포함한 내용의 커리어 패스 작성하기

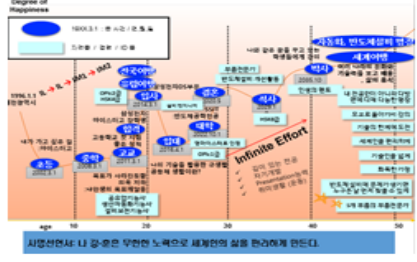
교-활동-19

실천 활동 1

활동지 1									
주제 생애주기 현금흐름표 작성하기									
정명									
요동명									
■ 다음은 우리나라 일반인들의 생애주기 현금흐름표이다. 가족간의 지출, 수입을 고려하여 미래를 계획할 수 있고 장래의 지출을 본다. 평생의 지출이 들어가는 지출액가 장요로서 경제 계획을 세워서도 장래의 지출이 된다. 장래 나의 생애주기 현금흐름표를 이용하여 미래 현금흐름의 경제를 위해 대비하고 현금가? 어떤 것을 합쳐서 나의 생애주기 현금흐름표를 작성해보자.									
[단위: 만원]									
연도	연월	연월	연월	연월	연월	연월	연월	연월	연월
2009	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2009	10	11	12	1	2	3	4	5	6
2010	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2011	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2012	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2013	10	11	12	1	2	3	4	5	6
2014	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2015	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2016	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2017	10	11	12	1	2	3	4	5	6
2018	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2019	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2020	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2021	10	11	12	1	2	3	4	5	6
2022	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2023	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2024	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2025	10	11	12	1	2	3	4	5	6
2026	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2027	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2028	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2029	10	11	12	1	2	3	4	5	6
2030	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2031	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2032	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2033	10	11	12	1	2	3	4	5	6
2034	7	8	9	10	11	12	1	2	3
2035	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2036	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- 생애주기 현금 흐름표 작성하기

실천 활동 2

활동지 2									
주제 퇴직 후의 삶을 포함한 내용의 커리어 패스 작성하기									
정명									
요동명									
■ 자신의 미래의 생애주기 현금흐름표에 따라 생활이 활동하기 위해서 고도의 정보로서 가 격의 할 가치(손익의 미래의 미래 현금)를 정답적으로 필요해보자. ① 손익의 미래의 미래 20대에는 현금흐름이 없다. 30대에는 1000의 현금흐름이 현금흐름이 된다. 40대에는 현금흐름이 현금흐름이 된다. 50대에는 현금흐름이 현금흐름이 된다. 60대에는 현금흐름이 현금흐름이 된다. 70대에는 현금흐름이 현금흐름이 된다. 80대에는 현금흐름이 현금흐름이 된다. 90대에는 현금흐름이 현금흐름이 된다. 100대에는 현금흐름이 현금흐름이 된다. ■ 퇴직 후의 삶을 포함한 내용을 다룬다 하여도 현금흐름이 현금흐름이 된다.									
									

- 퇴직 후를 고려한 인생 커리어 패스 작성하기

- 아하경제(2013. 11. 25). 미래를 예측하고 상상하고 있는가?. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=11831&cid=135&pid=2

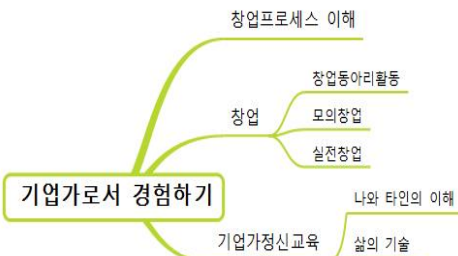
Activity Bank

정리

기업가정신 교육과 삶의 여정

내용 정리 및 활동 정리

마무리

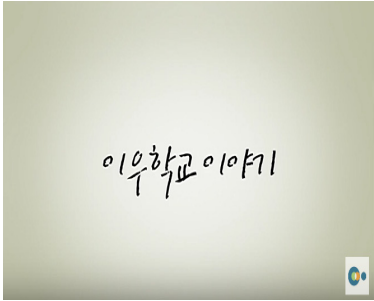
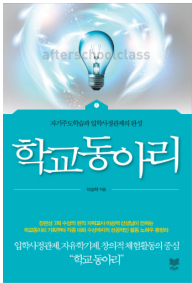
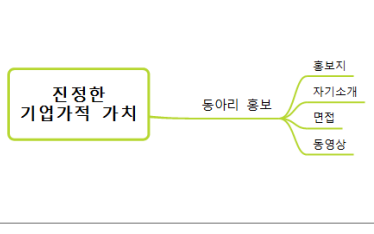


- 자신과 타인의 이해
- 기업가정신 교육은 나를 찾는 여행임

4. 청소년 기업가정신 교육 프로그램⁶⁾

— 동아리—

6) 이 절은 강경균(한국청소년정책연구원)과 박주병(천안고등학교)이 개발·집필하였음.

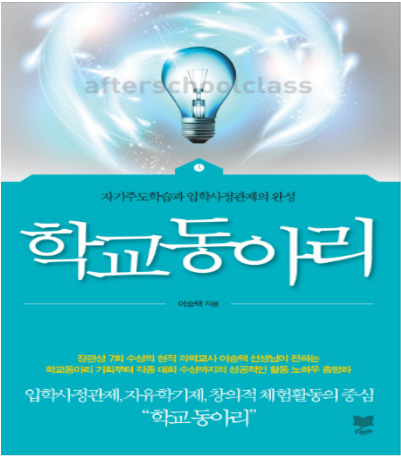
영역	근간 찾기	단원명	진정한 나의 가치 찾기
			이 단원에서는 창업동아리의 의의와 회원 모집과정에서 홍보, 면접, 평가지표, 자기소개 과정에서 진정한 기업가적 가치의 지향점이 무엇인지 알아보도록 한다.
		[생각 열기] 학교는 정보 제공처에서 학생이 중심이 되어 지식을 재구조화하여 생산하며 성장하는 곳으로 변모하고 있다. 그 중심에 학생동아리는 학생 스스로 배우고 학습할 것을 결정하는데 큰 의미가 있다.	
		[수업 노트] 창업동아리의 의미를 알아보고, 학생 모집과정에서 기업가적 가치를 발견할 수 있는 홍보, 면접, 자기소개 방법을 통해 진정한 나를 발견하며 살아갈 수 있도록 한다.	
		[실천 활동] 활동1 : 홍보지 제작 활동2 : 면접문항 개발 활동3 : 동아리 연간 계획 수립 특히 자신의 진정한 가치를 발견할 수 있는 자기소개 항목이 포함될 수 있도록 아이디어를 생각해보자.	
		[정리 및 마무리] 세상의 변화에 능동적으로 대응하는 도전정신을 가지며, 창업동아리 활동을 통해 진정한 기업가적 가치가 무엇인지 찾아가는데 노력을 기울여야 한다.	

수업 주제	진정한 나의 가치 찾기	차시(시간)	1-2/17차시(100분)
수업 모형	토론, 활동, 발표	학습 자료	동영상, PPT
수업 목표	- 창업동아리의 의미를 알고 창의적 체험활동 4가지 영역과 연계하여 연간계획을 수립하고 발표할 수 있다. - 학생모집 홍보 과정을 통하여 진정한 나의 가치를 찾아갈 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 학교, 학생동아리 ⊙ 동영상 시청: 이우학교이야기 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 동-동-1
전개 및 활동 (80분)	⊙ 탐구 활동: 창업동아리의 의미 및 연간계획, 창업자의 자질 찾기, 동아리 연간계획 수립	▷ 동-노-1
	⊙ 실천 활동 1: 창업동아리 홍보지 제작	▷ 동-활-1
	⊙ 실천 활동 2: 창업동아리 면접 및 자기소개서 제작	▷ 동-참-1 ▷ 동-활-2
	⊙ 실천 활동 3: 동아리 연간계획 수립	▷ 동-참-1 ▷ 동-활-3
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 창업동아리 홍보, 면접, 자기소개를 통해 진정한 기업가적 가치를 고려해보기 ⊙ 다음 차시 예고: 창의적 경제활동 체험하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 미래사회의 학교의 역할, 학생동아리가 가지는 의미를 사회의 변화와 연계하여 지도해야 하며, 학업만이 전부가 아닌 공동체 활동 속에서 학교와 학생동아리의 중요성을 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 창업동아리의 의미와 활동내용을 많은 학생들이 이해하고 참여할 수 있도록 적극적인 홍보의 역할을 할 수 있는 게시물이 될 수 있도록 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 자기소개와 면접 시 진정한 기업가적 가치가 포함되어 진행될 수 있도록 관련 서식지 제공과 리허설이 이루어져야 함.
- ▶ [실천 활동 3] 진로맞춤형 창업동아리의 연간계획을 동아리 구성원 요구사항과 학교여건을 고려하여 창의적 체험 및 역량함양에 맞춰 이루어져야 함.

수업 노트	창업 동아리의 의의와 동아리 활동을 통해 얻는 점
1. 학교동아리와 창업동아리 의의: 학교는 소통하는 곳, 창업동아리는 기업가정신의 출발점	2. 창업자의 자질을 찾아보자  동-노-1
 [학교 동아리]	 [10대들의 경제캠프]
- 이승택(2013). 학교동아리. 서울: 라온북 - 정현우 외(2013). 10대들의 경제캠프. 서울: 행복한나무	Note Bank
참고 자료	자기소개서의 실제  동-참-1

자기소개서의 9가지 팁을 중심으로 상대방에게 자신을 짧은 시간동안 목적에 맞게 표현할 수 있는 방법을 설계해 보자.

1. ‘자기 속에서’부터 우리나라는 ‘자기 소개서’
2. 추상적인 말을 피하고 에피소드 위주로 써라.
3. 선거벽보처럼 정보를 나열하지 말고 드라마처럼 스토리텔링을 하라.
4. 체계적으로 항목을 정해서 내용을 생성하라
5. 소재목이나 명언, 책 구절, 사자성어를 적절히 활용하라.
6. 비유법, 대구법, 문답법 등의 수사법을 적절히 활용하라.
7. 키워드를 활용하여 글의 내용을 유기적으로 연결시켜라
8. 투박하더라도 진솔하게 써라
9. 조금은 튀어도 괜찮다.

활동지

◎ 실천 활동 1: 창업동아리 모집 홍보지 제작

 동-활-1

◎ 실천 활동 2: 자기소개서 면접지 만들기

 동-활-2

◎ 실천 활동 3: 동아리 연간계획 수립하기

 동-활-3

실천 활동 1

활동지 1

창업동아리 모집 홍보지 제작하기		성명	
		모듬명	
1. 동아리명(의미)			
2. 동아리명으로 1줄 키워 만들기			
3. 동아리 목적			
4. 주요 하는 일	가. 나. 다. 라.		
5. 얻을(성장할) 수 있는 것	가. 나.		
6. 지도교사			
7. 구성원	대표학생명 : 회원 인원 :		
8. 회비와 예산운영 계획	항목	금액	

창업동아리 모집 홍보지 제작

실천 활동 2

활동지 2

자기소개서(포함) 면접지 만들기		성명	
		모듬명	
★신청서 제출내용			
▶ 1분 자기소개하기(희망진로, 강점)			
▶ 가. 평소 일상 생활 속에서 편의성을 도모할 수 있는 아이디어가 있는가? 나. 평소 존경하는 기업가가 있다면 누구이며, 이유는? 다. 기업가에 필요한 진정한 가치는 무엇이라고 생각하는가? 라. 본 창업동아리에서 자신이 알고자 하는 것은 무엇이며, 무엇을 하고자 하는가?			
☆면접1 > 1분 자기소개서 하기(포함내용 : 희망진로, 강점)			
가. 희망진로			
나. 강점			
☆면접2 > 면접 문항지 만들기			
▶ (공통문항 2문항)			
가. 평소 일상 생활 속에서 편의성을 도모할 수 있는 아이디어가 있는가? 나. 평소 존경하는 기업가가 있다면 누구이며, 이유는? 다. 기업가에 필요한 진정한 가치는 무엇이라고 생각하는가? 라. 본 창업동아리에서 자신이 알고자 하는 것은 무엇이며, 무엇을 하고자 하는가?			
▶ (개별문항 2문항) 자기소개서와 공통문항 속 개별문항 만들기			
가.			
나.			

자기소개서 면접지 만들기

실천 활동 3

활동지 3

동아리 연간계획 수립하기					성명	
					모듬명	
동아리명						
동아리 학생 사항	이름	반	번호	연락처		
반장						
임원						
학생						
동아리 활동의 목표						
동아리 활동의 내용 및 방법 (각 회 7분)	날짜	내용 및 방법(장소포함)	준비사항	준비하는 사람		
동아리 활동을 위한 예산	항목	금액	조달방법			

동아리 연간계획 수립하기

- 창업동아리 홍보 동영상 참조 <https://youtu.be/apBLelhlS4>

Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

진정한 나의 가치 찾기 ▶ 창의적 경제활동 체험하기

내용 정리 및 활동 정리

다음 차시 예고

진정한
기업가적 가치

동아리 홍보

홍보지

자기소개

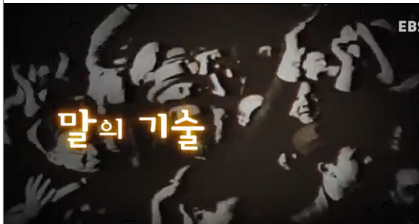
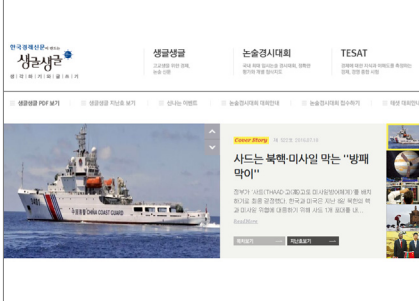
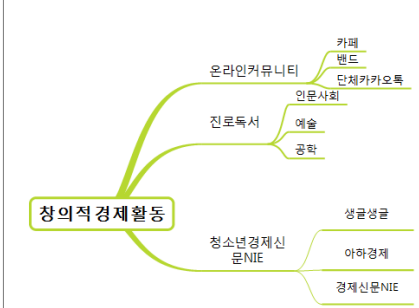
면접

동영상

- 다양한 창의적 사고를 통해서 경제활동
체험

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	창의적 경제활동 체험하기
----	------------	-----	---------------

이 단원에서는 기업가적 소양을 갖추기 위한 학생동아리의 창의적 계획과 경제활동을 체험하기 위한 온라인 커뮤니티 구성, 신문 NIE, 진로 독서를 통해 창의적 경제활동의 지향점이 무엇인지 알아보도록 한다.

	[생각 열기] 비슷한 진로와 생각을 가진 학생들의 모임에서 시너지 효과를 가지기 위해서는 가장 먼저 소통이 중요하다. 이에 비슷한 생각을 생산적으로 만들어 공유할 수 있는 커뮤니티는 무엇보다 중요하다.
	[수업 노트] 창업동아리 활동을 위해 온라인 커뮤니티를 열고, 경제신문 NIE 활동과 진로맞춤형 독서활동을 실시하여 보자. 특히 실천 활동 전 자신의 진로에 대한 구체적인 직업을 2~3개 정도 정하게 되면 각 활동에 대해 좀 더 세부적인 활동이 이루어질 수 있다
	[실천 활동] 활동1 : 진로 독서활동 활동2 : 청소년 경제신문 NIE 읽기의 심화과정을 통해 청소년 경제신문을 구독하고 각자 NIE 활동을 통해 경제 및 시사적인 흐름을 능동적으로 이해하면서 기업가적 소양을 기른다.
	[정리 및 마무리] 동아리 활동의 기본은 자신의 진로와 비슷한 구성원들과의 소통이다. 이에 각 활동을 통해 경제개념과 세상변화를 익히고 기업가적 소양을 익히는 데 노력을 기울여야 한다.

수업 주제	창의적 경제활동 체험하기	차시(시간)	3-4/17차시(100분)
수업 모형	토론, 활동, 발표	학습자료	동영상, PPT, 활동지
수업 목표	- 학생동아리의 소통의 장을 마련하기 위하여 온라인 커뮤니티 구성할 수 있다. - 경제활동의 이해를 위해 맞춤형 진로독서와 청소년 경제신문 NIE를 통해 경제활동의 흐름을 이해할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 말의 중요성, 소통 ⊙ 동영상 시청: “말의 기술” ⊙ 수업 목표 확인	▷ 동-동-2
전개 및 활동 (80분)	⊙ 탐구 활동: 맞춤형 진로독서활동, 경제신문 읽기를 통한 세상보기	▷ 동-노-2
	⊙ 실천 활동 1: 진로 독서활동지 작성(가장 존경하는 CEO)	▷ 동-활-4
	⊙ 실천 활동 2: 청소년 경제신문 NIE 활동지 작성	▷ 동-참-2 ▷ 동-활-5
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 동아리 활동의 기본은 소통이며, 독서와 신문 NIE 활동을 통해 기업가적 소양을 익히는데 노력을 기울여야 한다. ⊙ 다음 차시 예고: 흥미로운 제작 경험하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 학생 동아리활동의 가장 큰 장점은 소집단 활동을 통해 구성원 간 소통과 친밀감이 전제되어야, 조직의 목표를 이룰 수 있음을 중요하게 생각하고 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 사전에 가장 존경하는 CEO를 사전조사 받아 도서를 주문하여 읽고 와서 3분 스피치를 통해 핵심적인 의미를 전달한 후 활동지를 작성하도록 지도해야함.
- ▶ [실천 활동 2] 사전에 (무료)생글생글 및 청소년경제신문을 구독하고 활동지를 제작하여 방법적인 부분을 안내하여 모듈별 적절한 토론이 이루어진 후 활동지가 작성되도록 해야 함.

1. 맞춤형 진로독서활동



중-고-2

- CEO, 어떤 책을 읽는가?

2. 청소년 경제신문을 구독하고 모둠별 토론활동을 하자

[생글생글]	[청소년경제신문]

- 박경옥(2014). CEO, 어떤 책을 읽는가?. 서울: 작은씨앗

- 생글생글(한국경제신문) <http://sgsg.hankyung.com>- 청소년경제신문 <http://www.ueltnet>

Note Bank

참고 자료

신문 활용 수업 자료



중-참-2

한국언론진흥재단에서 운영하는 48종의 신문활용교육을 할 수 있는 사이트로 회원가입을 하면 교사용 지도서 및 활동지를 다운로드 받아서 사용할 수 있다.



로그인 | 회원가입 | 아이디/비밀번호 찾기 | 고객센터

FORME 소개	대회 신청	알림마당	수업지도안	자료실
----------	-------	------	-------	-----

한국 미디어교육의 중심,
FORME

미디어교육에 관한 최신 뉴스와 정보를 제공하고,
이 분야에서 집적된 경험과 교육자원을 공유하는 장입니다.

- 포미(한국언론진흥재단) <https://forme.or.kr>Information
Bank

활동지

① 실천 활동 1: 진로 독서활동지 작성



동-활-4

② 실천 활동 2: 청소년 경제신문 NIE활동지 작성



동-활-5

실천 활동 1

도서명		명	목	인물/사실/공약/예술 등
지표어		글	만	사
출판년도		학	년	월

① 가장 인상 깊었던 곳 3가지를 쓰시오.

② 위 3가지에 대해 내가 하고 싶은 말은?

OO고등학교

- 진로 독서활동지

실천 활동 2

내 이름 :

내 과목명 :

내 주제명 :

내 주제 주제명 : (장기지표)
 예를 들어 학교 생활 습관을 더 나은 습관으로 바꾸고 싶은가?

KWIL. AIE		
K(know)	W(Wonder)	L(Learning)

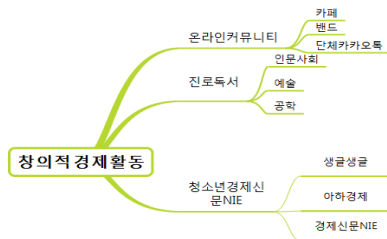
내 주제 목표명 :

- 청소년 경제신문 NIE활동지

정리 및 다음 차시 예고

창의적 경제활동 체험하기 ▶ 흥미로운 제작 경험하기

내용 정리 및 활동 정리



다음 차시 예고

- 아이디어 발굴 및 모델링, 출력을 통한 제작을 경험

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	흥미로운 제작 경험하기
----	------------	-----	--------------

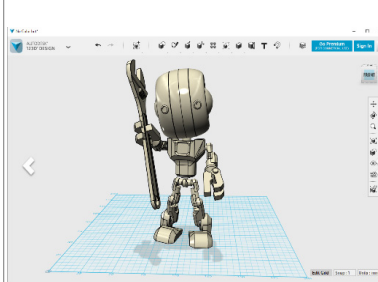
이 단원에서는 동아리의 공통적인 프로토타입을 정하여 문제해결기법을 활용하여 주변상황에서의 아이템을 찾아 설계하고 3D 프린터를 통하여 직접 제작의 경험을 통해 기업가적 소양을 갖추어 보자.



3D 프린터로 뭘 만들까...인기 아이템 뽑5

[생각열기]

학생들이 일상생활 속에서 보고 느끼는 것에 대한 변화 아이디어 기법을 적용하여 모델링 하고 실제로 손에 쥐어줌으로써 머릿속 생각을 현실화할 수 있는 가능성을 제시하여 준다.



[수업노트]

창업동아리 자부심 고취와 활성화를 위해 로고(동아리, 회사 등) 제작을 위하여 SCAMPER, TRIZ를 활용하여 도출하고 autodesk 123D 디자인을 통하여 모델링 하여 3D프린터로 출력하여 본다.

특히 로고 제작시 자신이 생각하는 회사의 로고 제작을 위해 구성을 한다면 좀더 적극적으로 참여할 수 있게 된다.

SCAMPER

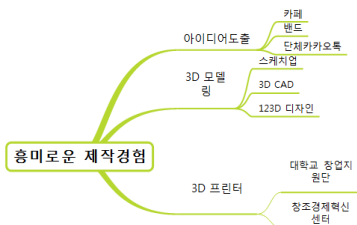
단	계	질	문
대치(Substitute)		다른 누구? 다른 무엇? 다른 어떤? 다른 재료? 다른 에너지? 다른 장소? 다른 소리?	
결합(Combine)		분할하면 안됨을 조합하면? 목적을 합하면? 아이디어를 조합시키면?	
적용(Adapt)		변형하면? 모방을 하면? 유사한 것은? 이것으로 어떤 아이디어를 생각해볼까? 고지인 것과 비슷한 것은? 배울 수 있는 것은? 내가 할 수 있는 사람은?	
수정-변형-축소(Modify-magnify-minify)		확대시키면? 빼면? 변형시키면? 의미, 색깔, 소리, 향기, 형태 등을 바꾸면? 빈도를 높이면? 더 강하게 하면? 더 길게? 생각하면? 간소화하면? 분리하면? 작게/가볍게, 쉽게, 짧게하면?	
다른 용도로 사용하기(Put to other use)		(요양, 무게 또는 형태 등으로 보아) 다른 용도는? 수정하면? 역할을 바꾸면?	
제거(Remove)		이것을 없애 버리면? 부를 수를 줄이면? 없애면? 없으면? 더 가볍게 하면? 없어도 될 수 있는 것은?	
재배열(Rearrange)		기구조 하면? 반대로 하면? 역할을 바꾸면? 위치를 바꾸면? 다른 순서로?	
		배열을 바꾸면? 순인과 결과를 바꾸어 보면?	

[실천활동]

활동1: SCAMPER 기법을 활용한 아이디어를 도출

활동2: 123D 디자인을 활용한 아이디어 모델링

3D프린터의 구매가 어려울 경우 인근 대학의 창업지원단, 창조경제혁신센터에 미리 문의하면 지원을 받을 수 있다.



[정리 및 마무리]

상상 속 아이디어를 창업아이디어로 구체화하기 위한 여러 가지 기법을 적용 및 도출하고 모델링하여 시각적 이미지 및 출력을 통해 흥미를 유발한다.

수업 주제	흥미로운 제작 경험하기	차시(시간)	5-6/17차시(100분)
수업 모형	토론, 활동, 발표, 제작	학습 자료	동영상, PPT, 컴퓨터, 3d프린터
수업 목표	• 동아리의 공통적인 프로토타입을 정하여 문제해결기법을 활용하여 주변 상황에서의 아이템을 설계할 수 있다. • 모델링 프로그램을 활용하여 아이디어를 입체화하고 3d 프린터를 통하여 직접 출력할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자 료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 아이디어를 현실화 ⊙ 동영상 시청: 3d 프린터로 무얼 만들까? ⊙ 수업 목표 확인	▷ 동-동-3
전 개 및 활 동 (80분)	⊙ 탐구 활동: 창업동아리의 자부심 고취 활동, Scamper를 활용한 아이디어 도출	▷ 동-노-3
	⊙ 실천 활동 1: SCAMPER 기법을 활용한 아이디어를 도출	▷ 동-활-6
	⊙ 실천 활동 2: 3D 디자인 모델링 위한 아이디어 스케치	▷ 동-활-7 ▷ 동-노-4
수업 정리 및 평 가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 상상 속 아이디어를 Scamper기법을 활용하여 도출하고 모델링 및 출력을 통해 흥미를 유발. ⊙ 다음 차시 예고: 혁신적으로 계획하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 아이디어로만 머물고 있던 생각을 각종 모델링 프로그램을 활용하여 시각화하고 3d 프린터를 통해 시제품을 만들어 입체화 흥미로운 경험을 할 수 있도록 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 생활 속 아이디어를 Scamper 기법을 통하여 사업아이템으로 확장하여 생각할 수 있도록 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 동아리 로고를 공모 제작하여 모델링하고 출력하여 봄으로써 동아리의 자부심과 현실화의 가능성을 제시해야 함.

수업 노트

창업동아리의 자부심 고취 활동 및 아이디어 도출방법

1. 창업동아리의 자부심 고취 활동

<동아리 로고 공모전>

동아리 원들에게 소속감 및 자부심 고취를 위하여 로고 제작 또는 로고 변경을 위한 공모전을 실시하면 다양한 아이디어가 도출된다.

이때 동아리 로고에 대한 각각의 의미 등 자부심과 소속감이 더불어 높아지는 효과가 있다.

		
기존 로고	1차 변화 로고	2차 최종 선정 로고

2. Scamper를 활용한 아이디어 도출 동-소-3

단 계	질 문
대치하기 [Substitute]	다른 누구? 다른 무엇? 다른 성분? 다른 재료? 다른 에너지? 다른 장소? 다른 소리?
결합하기 [Combine]	혼합하면? 단원을 조합하면? 목적을 합하면? 아이디어를 조합시키면?
적용하기 [Adapt]	변안하면? 각색을 하면? 유사한 것은? 이것은 어떤 아이디어를 시사하는가? 과거의 것과 비슷한 것은? 베낄 수 있는 것은? 내가 흉내 낼 수 있는 사람은?
수정-확대-축소하기 [Modify-magnify-minify]	확대시키면? 빼면? 변형시키면? 의미, 색깔, 소리, 향기, 형태 등을 바꾸면? 빈도를 높이면? 더 강하게 하면? 더 길면? 생략하면? 간소화하면? 분리하면? 작게(가볍게, 쉽게, 짧게)하면?
다른 용도로 사용하기 [Put to other use]	(모양, 무게 또는 형태 등으로 보아) 다른 용도는? 수정하면? 맥락을 바꾸면?
제거하기 [Eliminate]	이것을 없애 버리면? 부품 수를 줄이면? 압축시키면? 낮추면? 더 가볍게 하면? 없어도 할 수 있는 것은?
재배치하기 [Rearrange-reverse]	거꾸로 하면? 반대로 하면? 역할을 바꾸면? 위치를 바꾸면? 다른 순서는? 보조를 바꾸면? 원인과 결과를 바꾸어 보면?

3. Autodesk 123D 동-소-4

설치부터 활용까지

- 선린인터넷고등학교 apple pie 카페 . <https://ko-kr.facebook.com/app.plepi>
- Autodesk 123D <http://www.123dapp.com/design>

Note Bank

활동지

- ◎ 실천 활동 1: SCAMPER 기법을 활용한 아이디어를 도출
- ◎ 실천 활동 2: 3D 디자인 모델링을 위한 아이디어 스케치


$$\frac{1}{2} - \frac{1}{3} = \frac{1}{6}$$

$$\frac{2}{3} - \frac{5}{3} = -1$$

실천 활동 1

활동지 2

SCAMPER 기법을 활용한 아이디어를 도출	성명	
	모름명	

마라 소파 숲 이나들 선택하거나 자체적으로 선별 하며 SCAMPER 연습중 이시오

소재 : 등어리 로고		
출판된 다중 소재를 활용하여(우선 도라에몽, 박지성, 연드룬, 지민지, 연영, 양지은)		
인원	설명	해시
S	sharecode (대체 시키면?)	유리길 -> 공미실
G	codeine (포인기 이면?)	지두개(연광) -> 지두개(연광) 연광
A	adapt (맞도록 해석면?)	도꼬마리(가시) -> 물고(물고)막
	modify (수정 이면?)	주신 -> 장신
M	marginally (폭탄 이면?)	주신 -> 마라톤
	unify (복소 이면?)	광소코발 -> 노도록
P	preconception (다른 종도는?)	적백해변지 -> 진물개, 광동개
E	elision (제거 이면?)	주유인형
R	re-arrange (재배치 이면?)	노도코발, 거시물
	reverse (거꾸로 이면?)	타는 보일러

- SCAMPER 기법을 활용한 아이디어를
도출

실천 활동 2

활동지 1

3d 모델링을 위한 아이디어 스케치	년월	
	무도영	

이름		
이름	1. 이 () 2. 전 () 3. 후 () 4. 사 () 5. 미 () 6. 리 () 7. 타 ()	
이름	가. 100 나. 200	
이름	100	
	200	
이름		

- 3D 디자인 모델링을 위한 아이디어 스케치

- Autodesk 123D <http://www.123dapp.com/design>

Activity Bank

정리 및 다음 차시 예고

흥미로운 제작 경험하기 ▶ 혁신적으로 계획하기

내용 정리 및 활동 정리

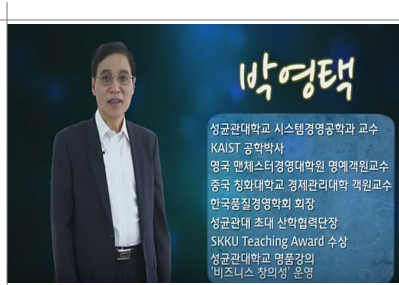
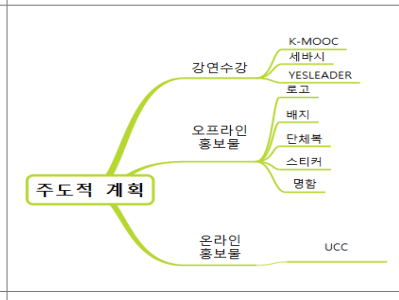


다음 차시 예고

- 오프라인 및 온라인 홍보물 제작을
통해 창의적인 설계를 경험

영역	기업가적 소양 갖기	단원명	혁신적으로 계획하기
----	------------	-----	------------

이 단원에서는 혁신적 사고의 공통적 패턴의 이해를 통해 고객과의 소통과 창업자의 목표를 이루기 위해 온라인 및 오프라인 홍보물 제작을 통해 사업의 방향성과 비전을 제시하여 보자.

 박영택 성균관대학교 시스템경영공학과 교수 KAIST 공학박사 영국 맨체스터경영대학원 명예경영교수 중국 칭화대학교 경제관리대학 객원교수 한국품질경영학회 회장 성균관대 초대 산학협력단장 SKKU Teaching Award 수상 성균관대학교 명품강의 비즈니스 창의성 운영	[생각열기] 한국형 온라인 공개강좌 k-mooc 중 성균관대 박영택 교수의 “창의적 발상” 강좌 수강을 통해 창의적 생각에도 공통적 패턴이 있는 것처럼 자기주도적으로 일상생활의 변화를 찾아봅시다.
	[수업노트] 창업동아리 활동을 위해 홍보 전략(로고,배지,단체복,현수막 등)과 온라인 홍보물(UCC,인터넷방송 등)을 제작하여 봄으로써 자신이 이루고자 하는 목표에 대한 비전과 방향성을 효과적으로 제시하여 본다.
	[실천활동] 활동1:동아리 홍보전략 작성 활동2:온라인 홍보물 제작(UCC) 오프라인 및 온라인 홍보물을 통해 주어진 상황속에서 최적화된 선택과 집중을 통해 창업자는 전략적 마케팅을 분명히 해야 한다.
	[정리 및 마무리] 기업가적 소양으로 자기주도적인 삶은 도전정신을 가지고 새로움을 추구하며, 온라인 및 오프라인 홍보를 통해 고객과의 커뮤니케이션은 창업활동의 성공을 결정짓는 중요한 요소이다.

수업 주제	혁신적으로 계획하기	차시(시간)	7-8/17차시(100분)
수업 모형	토론, 활동, 발표, 제작	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	- 고객의 니즈를 파악하여 혁신적 사고의 공통적 패턴의 찾을 수 있다. - 기업가의 목표를 이루기 위해 온라인 및 오프라인 홍보물 제작을 통해 사업의 방향성과 비전을 설정할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 혁신적 사고, 창의적 발상 ⊙ 동영상 시청: 창의적 발상(성균관대, 박영택교수) ⊙ 수업 목표 확인	▷ 동-동-4
전개 및 활동 (80분)	⊙ 탐구 활동: 창업아이템 홍보와 온라인 홍보물 제작하기	▷ 동-노-5 ▷ 동-참-3
	⊙ 실천 활동 1: 동아리 창업아이템 홍보전략 작성하기	▷ 동-활-8
	⊙ 실천 활동 2: 동아리 홍보 UCC 제작하기	▷ 동-활-9 ▷ 동-동-5
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 기업가적 소양은 도전정신을 가지고 변화에 능동적 적응하며 고객의 니즈를 충족하는 것은 중요한 요소임 ⊙ 다음 차시 예고: 기업가에 대한 이해하기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 창의적 사고가 변화를 중심으로 한 새로움만을 찾는 것이 아니라 일상생활 속에서 변화의 공통된 패턴이 있음을 인지하고 학생들이 쉽게 접근할 수 있도록 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 창업동아리의 아이템의 충분히 나타낼 수 있는 특징과 의미를 찾아 스티커 제작 디자인, 공개적으로 공모를 통해 수렴하는 것을 권장함.
- ▶ [실천 활동 2] 동아리 홍보 UCC 제작은 모든 동아리원이 참여하여 짧은 시간 내에 함축적으로 표현할 수 있는 방법과 내용을 수렴하여 제작하여야 함.

수업 노트

창업아이템 홍보와 온라인 홍보물 제작

1. 창업아이템의 홍보 전략



동-4-5

광고 메시지를 만들 때에는 다음과 같은 방향성을 가지고 있다.

- 가. 논리적(logical appeal) 메시지
- 나. 감성적(emotional appeal) 메시지
- 다. 성적(sexual appeal)인 메시지
- 라. 유머러스한(humor appeal) 메시지
- 마. 공포 유발(fear appeal) 메시지
- 바. 모방 유도적(imitation driving) 메시지

2. 온라인 홍보물 제작



동아리 온라인 홍보물(2-1)



동아리 온라인 홍보물(2-2)

- 이광호 외 (2015). 내 꿈을 현실로 만드는 창업 실무 [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Note Bank

참고 자료

홍보 UCC 제작의 실제



동-4-3

(예시) 창조경제 영상 UCC 공모전

창의적 아이디어의 생활화와 창업인식 확산을 위해 '창조경제 영상 UCC 공모전'을 개최하오니, 많은 분들의 관심과 참여 부탁드립니다.

- 창조경제타운 <https://www.creativekorea.or.kr>

Information
Bank

활동지

◎ 실천 활동 1: 동아리 창업아이템 홍보전략 작성하기



동-활-8

◎ 실천 활동 2: 동아리 홍보 UCC 제작하기



동-활-9

실천 활동 1

활동지 1

창업동아리 홍보 전략	성명	
	모듬명	

내 용	기록하기
내가 제공하려는 제품 및 서비스가 무엇인지 간략히 정의해 보자.	
소비자에게 어떻게 제품을 효율적으로 전달할 것인가?	
제품 및 서비스의 가격은?	
고객을 대상으로 광고, 홍보 전략은?	

— 동아리 창업아이템 홍보전략 작성하기

실천 활동 2

활동지 2

온라인 동아리 홍보	성명	
	모듬명	

작업 목적	
소프트웨어	
구성의 역로	
준비도	
촬영장소	
촬영구도	* 조형(원본이력) * 촬영 영리 : mp4, mov, avi, mpeg, mpeg * 송출 dms 50MB 이하
촬영기준	세로 3:4**
후보촬영	가인 또는 8인 이하의 팀, 개인 제출(***@edam.net)
평가기준	창의성(30), 조형도(20), 촬영성(25), 주제추진(25)

— 동아리 홍보 UCC 제작하기

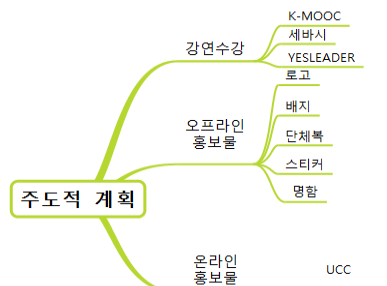
— 조갑룡(2016). 과학기술창업교육. 서울: 한국과학창의재단

Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

혁신적으로 계획하기 ▶ 기업가정신에 대해 이해하기

내용 정리 및 활동 정리



다음 차시 예고

— 자체이론교육과 전문가 특강 및 멘토링을 통해 기업가에 이해하기

영역	기업가 되어보기	단원명	기업가정신에 대해 이해하기
----	----------	-----	----------------

이 단원에서는 자기주도적 이론학습 활동을 통해 설득적 사고를 함양하고 기업가의 실무 특강을 통해 기업가의 특성과 자질 등을 이해할 수 있다.

	[생각 열기] 기업가로서 상대방의 마음을 여는 것은 무엇보다 중요하다. 기업가적 이해를 바탕으로 상대방을 설득하여 자신이 원하는 목적을 이룰 수 있는 방법을 계획하여 보시다.
	[수업 노트] 창업동아리의 이론 역량을 함양하기 위하여 도서 “2015, 기업가정신/창업실무, 창업진흥원”을 통하여 학습, 모둠토의, PT발표, 피드백을 통해 이론적 지식을 습득하고, 실무경험의 선배와 기업인을 통해 기업가에 대해 이해하는 시간을 가진다.
	[실천 활동] 활동1: 자체 이론교육(학습/모둠토의/발표/피드백) 활동2: 특강 및 멘토링(선배, 전문강사) 기업가적 지식도 중요하지만 고객과의 소통과 설득은 무엇보다 중요하다.
	[정리 및 마무리] 기업가 이해를 위해서 설득의 이해를 바탕으로 자체 이론학습과 전문가 특강 및 멘토링을 통해 역량을 함양해야 한다.

수업 주제	기업가정신에 대해 이해하기	차시(시간)	9-11/17차시(150분)
수업 모형	토론, 활동, 발표	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	• 자기주도적 이론학습 활동을 통해 설득적 사고를 함양할 수 있다. • 기업가의 실무 특강을 통해 기업가의 특성과 자질 등을 이해할 수 있다.		

단 계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 설득적 사고, 비판적 사고 ⊙ 동영상 시청: 설득적 사고 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 동-동-6
전 개 및 활 동 (130분)	⊙ 탐구 활동: 기업가정신(창업진흥원,2015), 창업실무(창업진흥원,2015)	▷ 동-노-6 ▷ 동-참-4
	⊙ 실천 활동 1: 자체 이론교육(학습/모둠토의/발표/피드백)	▷ 동-활-10
	⊙ 실천 활동 2: 특강 및 멘토링(선배, 전문강사)	▷ 동-활-11
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 자체 이론학습과 전문가 특강 및 멘토링을 통해 기업가에 대한 이해를 함양하기. ⊙ 다음 차시 예고: 기업가적 전문성 쌓기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 기업가는 새로운 시장을 발굴하고 개척하며, 시대적 변화에 대응하면서 창조와 혁신을 통하여 기업의 모든 요소를 만들어가는 사람으로 이에 설득적 사고는 무엇보다 중요한 요소임.
- ▶ [실천 활동 1] 기업가를 이해하기 위하여 이론적 지식을 습득함을 물론 모둠학습, 발표, 피드백을 통하여 교과서적 지식의 한계를 넘는 새로움을 창출하는 사람임.
- ▶ [실천 활동 2] 재학 및 졸업선배의 멘토링과 기업가의 특강은 현실적 실무를 익히는 것은 기업가를 이해하는 중요한 요소로 차지함.

1. 기업가정신과 창업실무 도서를 통해 학습/모듬토의/발표/피드백 과정을 기업가 이해는 물론 특성과 자질을 함양한다.  **중-노-6**



- 이광호 외 (2015). 세상을 바꾸는 기업가정신 [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.원.
- 이광호 외 (2015). 내 꿈을 현실로 만드는 창업 실무 [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Note Bank



기업가란

기업가의 사전적 의미는 사업을 조직하고 운영하며 이익을 위해서 위험을 감수하는 사람 또는 기업에 자본을 투자하고, 그 기업의 경영을 담당하는 사람으로 정의되어 있다. 기업가에 대한 정의는 시대가 변화함에 따라 변화되고 있고 학자들 간에도 보는 관점이 다양하여 정확하게 표현하기는 어렵다. 하지만 그들의 공통적인 요소를 추출해 보면 기업가란 새롭고 이질적인 것을 창조하는 사람이며 변화를 기회로 하여 새로운 가치를 창출하는 사람이라는 것이다.

- 이광호 외 (2015). 세상을 바꾸는 기업가정신 [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Information Bank

활동지

- ◎ 실천 활동 1: 자체 이론교육(학습/모듬토의/발표/피드백)
 ◎ 실천 활동 2: 특강 및 멘토링 보고서


$$\frac{2}{3} - \frac{2}{3} = 0$$


20-24-11

실천 활동 1

❗ 활동지 1

자제 이론교육(학습·모듬로와 발표·피드백 PT구성	성명				
	모듬명				
PT구성 6모듬 슬라이드 10 장 이내					
모듬 토의 내용	가. 나. 다. 라.				
발표 피드백	가. 나. 다. 라.				
PT 재구성 내용					

- 자체 이론교육

실천 활동 2

활동지 2

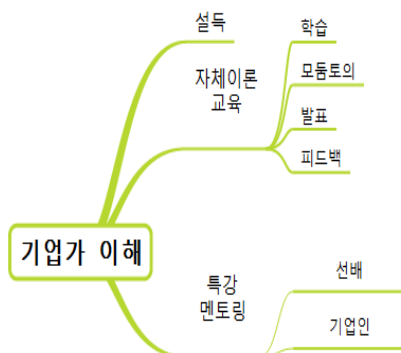
주장 및 권토권 보고서		성명			
강의 장단					
주제		강사명			
날짜		소속			
		직급			
내용 및 소감					
내용	일제를 전방까지 밀고 괴뢰인이 조국을 침입하여 조국 시화, 조국인 만을 조장을 만들 것이다. >조만 후. 일				
소감					
강의 평가					
척도	매우좋음	좋음	보통	미흡	매우미흡

- 특강 및 멘토링 보고서

정리 및 다음 차시 예고

기업가정신에 대해 이해하기 ▶ 기업가적 전문성 쌓기

내용 정리 및 활동 정리

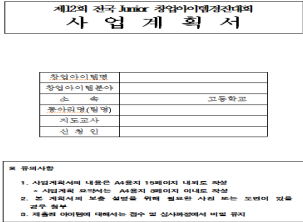
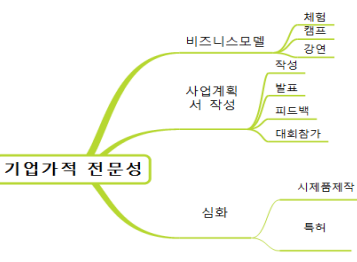


다 음 차 시 예 고

- 비즈니스 모델개발과 사업계획서 작성
을 통해 기업가적 전문성 쌓기

영역	기업가 되어보기	단원명	기업가적 전문성 쌓기
----	----------	-----	-------------

이 단원에서는 각종 체험활동을 통해 비즈니스 모델을 탐구하고 자신의 아이템을 사업계획서로 구체화하는 과정 속에서 기업가적 특성과 자질 등을 개발할 수 있다.

	[생각 열기] 예비 기업가로서 어떻게 가치를 창출하고, 누구에게 어떻게 가치를 세상에 제공하여, 그 결과로 어떻게 자신과 조직, 세상을 위해 기여하시겠습니까? 당신의 비즈니스 모델을 만들고 실행하기 위해서, 비즈니스 모델이 무엇인지 같이 공부해 봅시다.⁷⁾
	[수업 노트] 각종 체험활동을 통해 자신의 비즈니스 모델을 개발하여 보고 평소 생각한 아이디어를 사업계획서로 작성하여 발표 및 피드백을 통하여 구체화하여 보고, 필요시 시제품 제작, 특허출원, 과제연구 과정을 알아보는 시간을 가진다.
	[실천 활동] 활동1: (체험 및 캠프를 통한) 비즈니스 모델 개발 활동2: 개인사업계획서 작성/발표/피드백/ (시제품/특허/과제연구) 각종 체험활동을 통해 다양한 비즈니스 모델을 탐구하고 자신의 아이템을 개인사업계획서를 작성한다.
	[정리 및 마무리] 각종 체험활동을 통해 자신이 구체화할 아이디어를 비즈니스 모델에 적용하여 개인사업계획서를 작성하면서 기업가로서의 아이템을 현실화한다.

7) 출처: CBS (2015.4). 세상을 바꾸는 시간, 당신의 비즈니스 모델은 무엇입니까[이경전 - 경희대 교수, 벤플 대표].서울: CBS.

수업 주제	기업가적 전문성 쌓기	차시(시간)	12-14/17차시(150분)
수업 모형	토론, 활동, 발표	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	• 각종 체험활동을 통해 비즈니스 모델을 탐구하고 개발할 수 있다. • 자신의 아이টে를 사업계획서로 구체화하는 과정 속에서 기업가적 특성과 자질 등을 개발할 수 있다..		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	◎ 생각 열기: 새로운 비즈니스 모델 ◎ 동영상 시청: “비즈니스 모델”, 이경전 경희대 교수 ◎ 수업 목표 확인	▷ 동-동-7
전개 및 활동 (130분)	◎ 탐구 활동: 비즈니스 모델의 탐구, 사업계획서 작성법, 특허정보넷(키프리스)	▷ 동-노-7 ▷ 동-노-8 ▷ 동-노-9 ▷ 동-참-5
	◎ 실천 활동 1: 비즈니스 모델 개발 작성	▷ 동-활-12
	◎ 실천 활동 2: 개인사업계획서 작성/발표/피드백	▷ 동-참-6 ▷ 동-활-13
수업 정리 및 평가 (10분)	◎ 내용 정리하기: 마인드맵 ◎ 성찰하기: 아이디어를 비즈니스 모델에 적용하여 사업 계획서를 작성하기 ◎ 다음 차시 예고: 기업가로 부딪혀보기	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 미디어의 발달에 따른 오프라인 비즈니스의 쇠퇴에 따른 전자, 상거래, 모바일의 계속적 성장으로 새로운 비즈니스 모델에 따른 가치창출을 기저로 비즈니스 모델이 재편되고 있음을 학생들에게 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 1] 체험과 캠프를 통하여 배우고 익히는 과정 속에서 비즈니스 모델을 발굴하여 작성할 수 있도록 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 사업계획서 작성의 기본요소의 의미와 방법적인 설명으로 개인의 창업 아이টে를 바탕의 체계적으로 구성하여 작성할 수 있도록 지도해야 함.

1. 비즈니스 모델 탐구 및 사업계획서 작성, 특허정보넷



동-5-7,8,9

Business Model Canvas 내용 (1)	
[비즈니스 모델 탐구]	[사업계획서 작성법]

- 중소기업청, 창업진흥원 (2015). STARTUP RIDE [창업동아리 육성을 위한 워크북]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Note Bank

참고 자료

사업계획서 및 명세서 이해



동-3-5,6

1. 사업계획서 샘플
2. (특허) 명세서의 이해

【발명(고안)의 명칭
【기술분야】
【발명(고안)의 배경이 되는 기술】
 (【선행기술문헌】)
 (【특허문헌】)
 (【비특허문헌】)
【발명(고안)의 내용】
【해결하고자 하는 과제】
【과제의 해결 수단】
【발명(고안)의 효과】
【도면의 간단한 설명】
【발명(고안)을 실시하기 위한 구체적인 내용】
 (【실시 예】)
 (【산업상 이용가능성】)
 (【부호의 설명】)
 (【수탁번호】)
 (【서열목록 자유텍스트】)
【특허(실용신안등록)청구범위】
【청구항 1】

- 이광호 외 (2015). 내 꿈을 현실로 만드는 창업 실무 [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Information Bank

활동지

① 실천 활동 1: 비즈니스 모델 개발 작성

동-활-12

② 실천 활동 2: one page 개인사업계획서 작성

동-활-13

실천 활동 1

활동지 1

비즈니스 모델 개발 작성

모둠

이름

다음 예시를 보고 모둠별 아이템(기업)을 선정하여 BM 캔버스를 작성하고 분석하십시오.

(예시)

〈Metro 비즈니스 모델(BM) 캔버스 사례〉



>분석 : 메트로 측은 가치 있는 정보를 무료로 제공함으로써 정보업체의 효용을 얻을 수 있으며, 광고주는 타겟팅 된 고객을 대상으로 효율적인 광고 집행을 통해 볼륨당 다수를 대상으로 한 광고효과를 얻을 수 있다. 이처럼 메트로측은 고객, 광고주, 타겟팅사 및 광고주에게 높은 수익과 이익을 줄 것으로 비즈니스 모델이다.

- 비즈니스 모델 개발 작성

실천 활동 2

활동지 2

one page 개인사업계획서 작성

학번

이름

*어떤 사람들이 필요로 하는 어떤 어떠한 차별성을 가진 무엇' 이라 정의

■사업목표
나(자신)와 상대방이 원하는 것, win-win할 수 있는 달성계획(적절한 수치 활용)

■시장조사
시장조사 사용자 등을 구체적이고 명확히 구분하여 대상별 구매/구매가치를 제공해야 함

■차별성
경쟁제품이나 대체 제품과 비교하여 쉽게 모방하기 어려운 소비자 니즈 기반 차별성을 갖춘 것

■예산가치
타겟을 니즈 기반 아이템 사업화 필요성과 연계성있게 제시할 것

- one page 개인사업계획서 작성

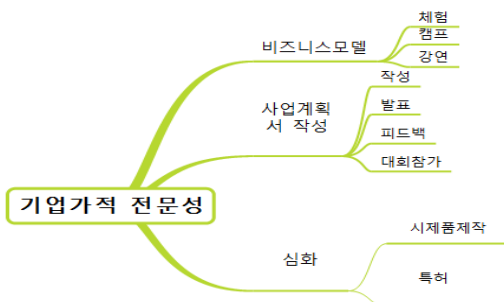
- 이광호 외 (2015). 내 꿈을 현실로 만드는 창업 실무 [고등학교].
대전: 중소기업청, 창업진흥원.

Activity
Bank

정리 및 다음 차시 예고

기업가적 전문성 쌓기 ▶ 기업가로 부딪혀보기

내용 정리 및 활동 정리

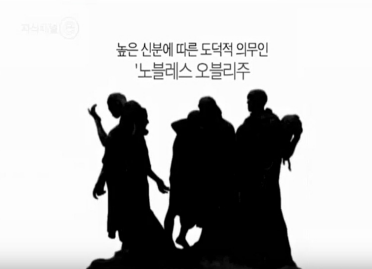
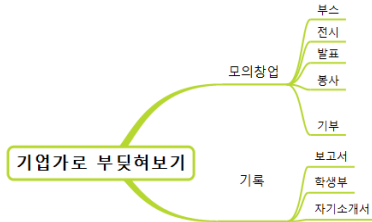


다음 차시 예고

- 모의창업을 통해 기업가로서 부딪혀보기

영역	기업가 되어 보기	단원명	기업가로서 부딪혀 보기
----	-----------	-----	--------------

이 단원에서는 모의 창업활동을 통해 기업의 설립부터 폐쇄까지의 사이클 과정을 이해하고, 기록과 평가의 과정을 통해 차년도에 향상된 동아리활동으로서의 프로그램을 개발할 수 있다.

 높은 신분에 따른 도덕적 의무인 '노블레스 오블리주'	[생각 열기] 예비 기업가로서 기업가정신 실천의 중심에 노블레스 오블리주의 가치를 항상 지녀야 한다. 가상기업활동의 라이프사이클을 통해 사회적환원인 봉사와 기부로 몸소 실천해 봅시다.
◆ 활동 포트폴리오 책자 발간 	[수업 노트] 교내 자율 활동과 연계된 공통된 동아리 사업아이템을 발굴하여 부스, 전시, 발표 등을 통해 실무적인 사업과정을 이해하고, 사회환원사업으로 봉사와 기부 활동을 실천한다. 연말에는 각종 활동을 종합하는 보고서를 제작하고 학교생활기록부와 연계된 자기소개서 작성도 준비하는 시간을 갖는다.
	[실천 활동] 활동1: 동아리 모의창업(부스/전시/발표/봉사/기부) 활동2: 기록(평가/보고서/학생부/자기소개서) 동아리 모의창업을 통해 아이টে에 대한 실무적인 감각을 익히며, 각 단계를 통해 기업가로서 사회 환원활동, 기록적인 면에서 보고서 제작과 학생부 기록과도 연계하여 생각한다.
 기업가로서 부딪혀보기 - 모의창업 - 부스 - 전시 - 발표 - 봉사 - 기록 - 기부 - 보고서 - 학생부 - 자기소개서	[정리 및 마무리] 가상기업활동을 통해 기업가로서 기업의 라이프 사이클을 이해하고 기록과정을 통해 1년간의 생활을 평가하여 차년도에 좀 더 나은 활동으로 이어갈 수 있도록 한다.

수업 주제	기업가로서 부딪혀보기	차시(시간)	15-17/17차시(150분)
수업 모형	토론, 활동, 발표	학습자료	동영상, PPT
수업 목표	• 모의 창업활동을 통해 기업의 설립부터 폐쇄까지의 사이클 과정을 이해할 수 있다. • 기록과 평가의 과정을 통해 차년도에 향상된 동아리활동으로서의 프로그램을 개발할 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	자료
수업 열기 (10분)	⊙ 생각 열기: 노블레스 오블리주 ⊙ 동영상 시청: 노블레스 오블리주의 유래 ⊙ 수업 목표 확인	▷ 동-동-8
전개 및 활동 (80분)	⊙ 탐구 활동: 동아리 사업계획서를 통한 모의창업 평가와 기록	▷ 동-노-10 ▷ 동-참-7
	⊙ 실천 활동 1: 동아리 모의창업 기획하기	▷ 동-활-14
	⊙ 실천 활동 2: 1년 동아리활동 돌아보기	▷ 동-참-8 ▷ 동-활-15
수업 정리 및 평가 (10분)	⊙ 내용 정리하기: 마인드맵 ⊙ 성찰하기: 가상기업활동을 통해 기업가로서 기업의 라이프 사이클을 이해하기.	

※ 수업 시 유의사항

- ▶ [생각 열기] 예비 기업가로서 노블레스 오블리주는 사회로부터 받은 고마움을 사회에 재환원하는 과정으로 학생 모의창업을 통해 봉사활동 및 기부활동으로도 가능함을 지도해야 함.
- ▶ [실천 활동 1] 모의 창업 기획 활동지를 통해 기업의 라이프 사이클을 이해하도록 내용을 구성하여 지도해야 함
- ▶ [실천 활동 2] 보고서 작성을 위한 목차 중 자기반성을 통해 차년도 발전적인 동아리 활동에 기여하도록 활동지를 구성하고 솔직하게 기록토록 지도해야함.

수업 노트	동아리 사업계획서를 통한 모의창업 및 평가와 기록
-------	-----------------------------

1. 동아리 사업계획서를 통한 모의창업

동-4-10

	
[동아리 아이템 : 스쿨쿠키]	[스쿨쿠키 아이템 부스운영]

- 창업스쿨(2015). 천안고등학교.
- 강은정(2015). 동아리우수사례. 군포정보산업고등학교.

Note Bank

참고 자료	평가와 기록	동-4-7,8
-------	--------	---------

1. 학교생활기록부-동아리 활동 기록

활동	입력 예시
정규교육과정 내 동아리활동	(영어회화반)(34시간) 영어에 관심이 많고 ~
학교교육계획에 의한 자율동아리활동	(로봇반 : 자율동아리) 로봇공학 관련 기본 개념 ~
학교교육계획 이외의 청소년단체활동	(○○단 : 청소년단체) ○○단의 일원으로서 주말, 방학기간을 활용하여 ~
정규교육과정 내 학교스포츠클럽활동 (중학교만 해당)	(발야구반 : 학교스포츠클럽)(34시간) 팀의 분위기 메이커이자 에이스로 ~
정규교육과정 이외의 학교스포츠클럽활동	(축구발리크클럽 : 방과후학교스포츠클럽)(68시간) 클럽의 주장으로, 공격과 ~

2. 자기소개서-동아리 활동 기록(한국대학교육협의회 공통서식)

- 교육부(2016), 학교생활기록부 기록 지침. 세종: 교육부.	Information Bank
--------------------------------------	------------------

활동지

◎ 실천 활동 1: 동아리 모의창업 기획하기

 동-활-14

◎ 실천 활동 2: 동아리 연간 자기평가

 동-활-15

실천 활동 1

활동지 1	
동아리 모의 창업 기획하기 (수업노트 참고)	
아이템명(분야)	
아이템설명	
모의창업 운영과정	
초격도	
주식분할	
창업총액(경관작성)	
사업계획	
총액(경선)	
사회적책임(봉사, 기부)	

— 동아리 모의창업 기획하기

실천 활동 2

활동지 2	
동아리 연간 자기평가	학년 리플
1. 동아리는 나에게 ○○○다. 왜냐하면	
2. 내가 동아리 활동을 처음 시작할 때 목표했던 것이 지금 얼마나 달성되었으며, 가장 크게 얻은 것이 있다면	
3. 동아리 활동 과정에서 불만했던 점이나 이런 부분은 꼭 고쳐줬으면 좋겠다고 생각하는 부분이 있다면 어떻게 바꾸면 좋을지도 함께 이야기해주세요.	
4. 마지막으로 친구들과 선생님께 꼭 하고 싶은 말이 있다면	

— 동아리 연간 자기평가

— 교육부(2016). 자유학기제 동아리 활동 자료집. 세종: 교육부.

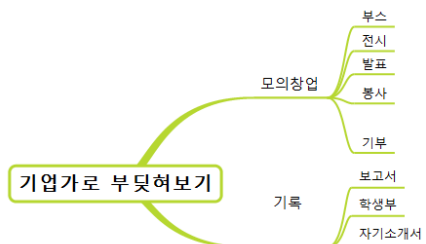
Activity
Bank

정리

기업가로 부딪혀보기

내용 정리 및 활동 정리

마무리



- 기업가로서 부딪혀보기

제 Ⅲ 장

청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용 방안

1. 청소년 기업가정신 교육 프로그램
활용 방안: 초·중·고등학교
2. 청소년 기업가정신 교육 프로그램
활용 방안: 학교 밖 기관

제 III 장 청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용 방안⁸⁾

청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 매뉴얼의 활용 방안은 학교에서의 활용 방안과 학교 밖 기관에서의 활용 방안으로 나누어 제시하였다. 학교에서의 활용 방안으로는 초등학교, 중학교, 고등학교 별로 제시하였고, 학교 밖 기관의 경우는 청소년 수련시설, 청소년 보호시설, 학업중단 중심의 학교 밖 시설로 제시하였다.

1. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용 방안: 초·중·고등학교

1) 초등학교

초등학교 학생을 대상으로 청소년 기업가정신 프로그램을 활용할 경우, 초급 교수·학습 지도안(34차시)을 활용할 수 있으며, 각 교육 영역과 핵심 주제를 타 교과와 연계하여 융합교육으로 활용할 수 있다. 또한 창의적 체험활동을 통해 청소년 기업가정신 프로그램을 활용할 수 있다.

(1) 타 교과와의 연계 및 활용 방안

청소년 기업가정신 교육 프로그램의 교육 내용 영역 및 핵심 주제에 따른 초등학교 교과의 관련 및 활용 방안을 살펴보면 다음과 같다.

8) 이 장은 「청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 III」 중 IV장의 주요 내용을 발췌·요약하였음.

표 III -1

초등학교 교과 연계 및 활용 방안

영역	핵심주제	교과	타 교과 관련성	활용 방안
근간 찾기	· ‘나’를 찾기 · 진정성 찾기 · 가치 찾기	도덕	· 5학년, 2단원, 감정, 내 안의 소중한 친구 · 5학년, 3단원, 책임을 다하는 삶 · 5학년, 6단원, 인권을 존중하는 세상 · 5학년, 8단원, 우리 모두를 위하여 · 6학년, 1단원, 소중한 나, 참다운 꿈 · 6학년, 5단원, 배려하고 봉사하는 우리	· 실과(기술·가정)교과의 진로 단원과 연계하여 활동한다. · 도덕 교과와 연계하여 자신과 타인의 삶을 이해하도록 한다. · 미술교과와 연계하여 자신과 미래의 모습을 그려보도록 한다. · 국어교과와 연계하여 토의, 토론식 수업이 원만하게 이루어지도록 한다.
		국어	· 5-1 ㉞, 1단원, 인물의 말과 행동 · 5-1 ㉞, 2단원, 토의의 절차와 방법 · 5-1 ㉞, 4단원, 작품에 대한 생각 · 6-1 ㉞, 2단원, 다양한 관점 · 6-1 ㉞, 3단원, 마음을 표현하는 글	
		사회	· 6-2, 4단원, 변화하는 세계 속의 우리	
		실과	· 6학년, 1단원, 일과 직업의 세계	
		미술	· 5학년, 5단원, 사람들 · 6학년, 1단원, 상상 표현	
기업가적 소양 갖추기	· 경제 활동 체험하기 · 창의적 활동하기 · 흥미로운 제작 경험하기 · 주도적으로 계획하기	도덕	· 6학년, 3단원, 갈등을 대화로 풀어 가는 생활 · 6학년, 6단원, 공정한 생활	· 사회 교과와 연계하여 과거의 모습과 현재의 모습을 비교하도록 하고, 화폐 및 시장경제의 원리를 지도하도록 한다.
		창체	· 동아리활동, 진로활동 영역	

영역	핵심주제	교과	타 교과 관련성	활용 방안
		사회	· 6-1, 3단원, 우리 경제의 성장과 발전	· 과학 교과의 ‘탐구’ 부분과 연계하여 아이디어를 창안해 낼 수 있도록 지도한다. · 도덕교과와 연계하여 갈등 해결, 공정한 생활에 대해 학습한다. · 실과 교과와 연계하여 다양한 창의적 제품을 만들어보도록 한다.
		과학	· 각 학년별, 재미있는 나의 탐구	
		실과 (개정전)	· 6학년, 3단원, 간단한 음식 만들기 · 6학년, 4단원, 재봉틀로 옹품 만들기 · 6학년, 5단원, 우리 생활과 목제품	
		미술	· 6학년, 3단원, 다양한 표현	
기업가 되어보기	· 기업가에 대해 이해하기 · 기업가적 전문성 쌓기 · 기업가로서 부딪혀보기	도덕	· 5학년, 7단원, 모두 함께 지켜요 · 6학년, 8단원, 모두가 사랑받는 평화로운 세상	· 신문 및 방송을 통하여 다양한 기업가정신 사례를 탐색하고 수집하여, 자신의 롤 모델을 찾도록 한다(NIE학습). · 창의적 체험활동을 통해 동아리와 연계하여 지도한다. · 국어 교과와 연계하여 의사결정에 대해 학습하고, 보고서를 작성할 수 있도록 한다.
		국어	· 5-1 ㉞, 10단원, 글쓰기의 과정 · 6-1 ㉞, 2단원, 다양한 관점 · 6-1 ㉞, 5단원, 광고 읽기 · 6-1 ㉞, 8단원, 책 속의 지혜를 찾아서 · 6-2 ㉞, 2단원, 자료를 활용한 발표	
		창·체	· 동아리활동, 진로활동 영역	
		미술	· 6학년, 9단원, 알리는 것 꾸미기	
		사회	· 6-1, 4단원, 우리사회의 과제와 문화의 발전	

(2) 창의적 체험활동을 통한 활용 방안

초등학교에서 창의적 체험활동 영역 중 동아리 활동, 진로 활동 영역을 활용하여 기업가정신 창업 동아리 활동 및 이론, 체험 프로그램을 실시할 수 있다.

표 III-2 청소년 기업가정신 교육을 위한 교육과정 구성(예시)

창의적 체험활동			5학년	6학년
자율 활동	적응활동	적응활동	1	1
		시우보우	10	10
	자치활동		2	2
	행사활동		8	8
	창의적 특색활동(1인 1악기)		30	30
	정보통신활용 교육		4	4
동아리 활동	연극 동아리		10	10
	창업 동아리		19	19
봉사활동(환경교육, 지속가능발전교육)			10	10
진로 활동	기업가정신 교육과정 운영		10	10
	기업가정신 진로 체험 프로그램		10	10
계			114	114

청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용을 위한 초등학교 창의적 체험활동의 동아리 활동으로 창업동아리를 운영할 수 있다. 아울러 창의적 체험활동의 진로활동으로 기업가정신 교육과정 운영 및 진로 체험 프로그램을 편성하여 활용할 수 있다.

2) 중학교

중학생 대상으로 청소년 기업가정신 프로그램을 활용할 경우, 중급 교수·학습 지도안(34차시)과 동아리 교수·학습 지도안(14차시)을 활용할 수 있다. 특히 중학교의 경우 자유학기제의 진로 탐색 활동 과정과 동아리 활동 과정을 연계하여 활용할 수 있다. 또한 맞춤형 멘토링을 통해 학생들의 기업가정신을 활용하여 아이디어를 제품으로 제작하거나 창업 아이디어의 발전

가능성 진단, 보완해야 할 사항 등을 학생 스스로 고민하고 아이디어를 발전시키는 방향으로 진행할 수 있다.

또한, 중학교에서 교과(군)간 연계하여 기업가정신 교육 프로그램 활용할 수 있으며, 이 경우 교과 협의회를 통하여 각 교과(군)별 성취기준과 기업가정신 교육의 핵심주제를 분석하여 연계하여 활용할 수 있다.

중학교의 학기말 취약시기에는 기업가정신 교육을 집중하여 운영할 수 있다. 이 경우 학기말 2일~3일을 기업가정신 집중 교육기간으로 운영하고, 창의적 체험활동의 진로활동과 연계하여 모의창업 활동, 모의창업 동아리 운영, 모의창업 펀딩 대회를 실시하는 것도 적절하다. 이 같이 학기말 취약시기를 활용해 아이들이 실제적 문제해결 프로젝트를 수행하는 기회를 제공하면서 동아리 발표대회, 모의 창업대회 및 모의 창업펀딩대회 등을 이용해 결과물을 홍보, 공유하는 것도 좋을 것이다. 이를 통해 자칫 소홀히 보내버릴 수도 있는 학기말 취약시기 동안 학생들은 성취감을 맛보며 자존감, 도전정신을 함양 할 수 있다.

표 Ⅲ-3 중학교 시기 집중형 기업가정신 교육 프로그램 운영 계획(예시)

시기	시수	활동	
7.11	6	근간 찾기	· ‘나’ 를 찾기 ·진정성 찾기 ·가치 찾기
7.12	6		
7.13	6	기업가적 소양 갖추기	·경제활동 체험하기 ·창의적 활동하기 ·흥미로운 제작하기 ·혁신적으로 계획하기
12.18	6		
12.19	6	기업가 되어보기	·기업가정신에 대해 이해하기 ·기업가적 전문성 쌓기 ·기업가로서 부딪혀보기
12.20	4		
합계	34		

3) 고등학교

고등학교에서는 진로교육과 진학지도를 위해 활용할 수 있다. 청소년 기업가정신 교육 프로그램을 바탕으로 다음과 같이 기업가정신 교육 체험 활동으로 구성하여 진로 교육과 연계하여 제시할 수 있다.

(1) 진로 교육과 연계하여 활용



【그림 III -1】 기업가정신 핵심주제와 연계한 진로교육(안)

(2) 동아리 활동으로 활용

기업가정신 교육 프로그램을 창업동아리를 통해 매 주 시간을 정하여 실시할 수 있으며, 청소년 기업가정신 교육 프로그램을 활용할 수 있다.

(3) 진학지도로 활용

고등학교의 청소년 기업가 교육 프로그램을 활용한 활동들은 진학지도로 활용할 수 있다. 각 대학의 2017년 입시 전형을 살펴보면, 창업 관련 특기자 전형(금오공과대학교, 광주과학기술원, 대구경북과학기술원, 울산과학기술원)과 학교생활기록부 종합전형을 통해 창업 관련 전형(단국대학교, 전주대학교, 한남대학교, 대진대학교)을 실시하고 있다. 또한 창업 관련 대학들이 점차 늘어나고 있으며, 이에 대한 현황을 통해 고등학교 학생들에게 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 중요성 및 동기 부여로서 활용할 수 있다.

표 III-4 창업 관련 대학 학과 목록

대학	학과 / 계열	정원
가톨릭관동대학교[본교]	글로벌창업컨설팅학과 / 인문사회계열	40
경남과학기술대학교[본교]	벤처경영학과 / 인문사회계열	42
군산대학교[본교]	융합기술창업학과 / 공학계열	35
서울과학기술대학교[본교]	벤처경영학과 / 인문사회계열	12
송실대학교[본교]	벤처중소기업학과 / 인문사회계열	64
신라대학교[본교]	창업예술학부 / 예체능계열	80
우송대학교[본교]	글로벌외식창업학과 / 인문사회계열	30
유원대학교[본교]	글로벌창업학과 / 인문사회계열	20
창원대학교[본교]	창업융합학과 / 인문사회계열	18
초당대학교[본교]	외식조리창업학과 / 자연과학계열	30
한밭대학교[본교]	창업지식재산학과 / 인문사회계열	7
총계		378

* 출처: 대학정보포털 어디가(www.adiga.kr)에서 2016년 10월 20일에 참고하여 재구성하였음.

2. 청소년 기업가정신 교육 프로그램 활용 방안: 학교 밖 기관

학교 밖 청소년 현장에서의 기업가정신 교육 프로그램을 활용할 수 있는 방안은 청소년 수련시설, 청소년 보호시설, 학업중단 중심의 학교 밖 시설로 나누어 설명할 수 있다.

1) 청소년 수련시설

생활권 수련시설인 청소년수련관, 청소년문화의집, 청소년진로센터 등의 창업동아리 활동에 활용할 수 있다. 특히 창업동아리 활동과 활동 이후의 결과물을 사회적 배려를 위해 활용할 경우, 청소년자원봉사프로그램 적용 및 청소년수련활동 인증을 통해 참가 청소년의 활동인증기록 관리가 가능하다. 또한 청소년수련시설의 방과 후 아카데미 교육과정으로 활용 가능하며, 대부분의 청소년수련시설에서 시도하고 있는 학교연계프로그램에서 활용할 수 있다.

전체의 회기프로그램을 집중방식으로 변형하여 캠프활동으로도 활용 할 수 있다. 청소년하계 캠프의 특정 주제 활동으로 창업캠프 등을 운영한다면, 수련시설에서의 일반적 캠프에 비해 매우 경쟁력 있는 프로그램으로 활용할 수 있을 것이다.

표 III-5 청소년 창업 캠프(예시)

일차	시수	프로그램		준비물
1일차 7H	0.5H	개강식		
	1.5H	ICE Breaking	• 상호이해(자기소개 게임)와 모둠만들기	포스트잇
	0.5H	1. 나를 찾기	• 모둠 속 적성/흥미 기반의 기업역할 정하기	전지, 사인펜
	1H	2. 진정성 찾기	• 수익을 위하여 유망업종을 찾는 것이 아닌 적성, 흥미, 가치관 기반의 진정성있는 회사 생각하기 • 착한기업 발굴과 착한기업 모의 창업 발표하기	전지, 사인펜
	0.5H	3. 가치찾기	• 가치관 열개 던지기 게임 • 우리회사의 인재상 정하기	A4용지, 필기구
	2H	4. 경제활동체험하기	• 신문, 잡지 등으로 눈에 보이는 상품과 보이지 않는 상품 구별하면서 감성의 가치를 파악하고 발표하기 • 모둠대표간 경제 보드게임하면서 팀원들 훈수 주며 느낀점 발표하기	신문, 전지, 풀,

일차	시수	프로그램		준비물
	1H	5. 창의적 활동하기	• WIRO기법을 활용하여 적성/흥미를 가로줄 키워드 넣고 세로줄은 KIPRIS로 검색하여 창업아이디어 도출하기 • 선행연구검색 및 멘토링	전지, 사인펜
2일차 9H	1H	6. 흥미로운 제작 경험하기 (프로토타입제작)	• 5번 활동에서 시제품 만들기	클레이, 폼보드, 본드
	1.5H	7. 주도적으로 계획하기 (고객공감하기)	• 시제품에 대한 설문조사 등 예비조사 시행방법 계획하고 실천하기 • 고객 공감하기	전지, 사인펜, 설문조사 시행
	1.5H	8. 기업가에 대해 이해하기	• 기업가정신 특강 및 토크콘서트 진행	
	5H	9. 전문적인 실무교육하기	• 시제품 전문적으로 작성하기 • 전문제작 메이커 도움	3D 프린터, 아두이노, 레이저 컷터, 전지, 사인펜
3일차 8H	4H		• 린캔버스 모델 작성하기 • SWOT, 4P, STP 작성하기	전지, 사인펜
	1H	10. 기업가로서 경험하기	• 기업가로서 삶의 계획하기 • 발표기법 배우기(엘리베이터 피치)	전지, 사인펜
	2.0H	창업시뮬레이션 발표	• 모둠별 창업계획서 발표	노트북
	1H	시상식 및 수료식		

2) 청소년 보호시설

청소년쉼터의 운영모델 중 단기 및 중장기청소년쉼터에서 운영할 수 있다. 특히 중장기청소년쉼터의 경우 길게는 2년 이상의 기간 동안 머무르는 청소년들이 있으므로, 이들 청소년의 자립을 준비하는 쉼터의 특성까지도 잘 어울린다. 또한 일시청소년쉼터의 경우 짧지만 장기간 이용하는 노숙형 청소년들이 상당수 존재하므로 지속적으로 연계 가능한 욕구만족형 프로그램으로 활용할 수 있다. 청소년상담복지센터의 경우 자체 집단프로그램으로 활용이 가능하며, 대부분 상담복지센터에 꿈드림센터가 공존하므로 꿈드림에서 기본 프로그램으로 활용할 수 있다.

3) 학업중단 중심의 학교 밖 시설

꿈드림센터의 경우 학교 밖 청소년들의 유인형 홍보프로그램으로 창업프로그램을 활용할 수 있을 것이며, 대안학교 중 징검다리형 교육기관과 위탁형 교육기관의 경우 중점 프로그램으로서 기업가정신 교육 프로그램을 강조하고 동아리형태의 운영을 할 수 있다.

참 고 문 헌

참 고 문 헌

- 강경균, 이윤주, 노성호 (2016). **청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구Ⅲ** (연구보고 16-R14). 세종: 청소년정책연구원.
- 강영규 외(2015). **모듬활동을 통한 기업가정신 체험** [중학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 강은정(2015). **동아리우수사례**. 군포정보산업고등학교.
- 경향신문(2013. 01. 07.). [사설] 물질만능주의 수렁에 빠진 청소년들. http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201301072133355&
- 교육부(2014). **초등학교 도덕4** (pp. 6~31). 세종: 교육부.
- 교육부(2014). **초등학교 도덕4**, 교사용 지도서 (pp. 103~133). 세종: 교육부.
- 교육부(2015). **초등학교 도덕5**. 세종: 교육부.
- 교육부(2015). **초등학교 도덕6**. 세종: 교육부.
- 교육부(2016). **학교생활기록부 기록 지침**. 세종: 교육부.
- 교육부(2016). **자유학기제 동아리 활동 자료집**. 세종: 교육부. 대학정보포털 어디가 (2016). www.adiga.kr에서 2016년 10월 20일 인출.
- 글 공작소(2014). **롤 모델 인물백과**. 파주: 아름다운 사람들.
- 김선우(2013. 08. 19.). [DBR 칼럼] “기업의 이윤은 사회에...” 유일한 박사의 아름다운 유언장. <http://news.donga.com/3/all/20130829/57288229/1>
- 김영진(2014). **나, 미래를 디자인하다**. 서울: 미래엔.
- 김진구 외(2011). **비즈쿨 실무**. 대전: 중소기업청.
- 김진구, 한강소, 남춘애, 이신규(2011). **비즈쿨 리더십**. 대전: 중소기업청.
- 김진수 외(2013). **기업가정신과 창업이야기** [비즈쿨 중등]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 남경희 외(2015). **기업가와 함께 내 꿈을 디자인 해보아요!** [초등학교 5~6학년용]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.

- 남정희 외(2015). **친구들과 함께 미래의 내 모습을 그려보아요!** [초등학교 3~4학년용]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 동아마이스터고등학교(2005~2015). **비즈쿨 보고서**. 대전: 동아마이스터고등학교.
- 매일경제(2016. 05. 12). [기업인에게서 배우자] 유한양행 창업주 유일한. <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=340552&year=2016>
- 박경옥(2014). **CEO, 어떤 책을 읽는가?**. 서울: 작은씨앗.
- 서울진로진학정보센터(2011). **2009년 개정 교육과정 창의적 체험활동 진로활동 지도자료**. 서울특별시 교육연구정보원 <http://www.jinhak.or.kr>
- 스티븐 코비(1994). **성공하는 사람들의 7가지 습관**. 서울: 김영사.
- 아하경제(2013. 04. 15). 너는 어디까지 도전해 봤니?. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&cid=135&pid=2¤tPage=3&n_id=10360
- 아하경제(2013. 05. 06). 네가 가장 잘하는 것은 뭐니?. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10470&cid=135&pid=2
- 아하경제(2013. 05. 20). 단점만 보이고 재능이 뭔지 안 보이니?. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10652&cid=135&pid=2
- 아하경제(2013. 06. 17). 내게 어떤 직업이 맞을까?. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10861&cid=135&pid=2
- 아하경제(2013. 06. 27). 진로탐색보다 더 중요한 것은 '다양한 경험' . http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=10706&cid=135&pid=2
- 아하경제(2013. 11. 25). 미래를 예측하고 상상하고 있는가?. http://ahaconomy.flash21.com/News.aha?method=newsView&n_id=11831&cid=135&pid=2
- 유영만(2012). **체인지**. 서울: 위너스북.
- 이광호 외 (2015). **내 꿈을 현실로 만드는 창업 실무** [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 이광호 외 (2015). **세상을 바꾸는 기업가정신** [고등학교]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 이승택(2013). **학교동아리**. 서울: 라온북.
- 이채원, Craig, J., 한창희 (2015). **새로운 모색과 창조: 기업가정신 워크북** [교육전문가용]. 서울: 중소기업청, (재)한국청년기업가정신재단.
- 이춘식 외(2011). **기술·가정1**. 서울: 천재교육.
- 이춘우, 한유진, 서유미, 이경원, 이희우, 이영달(2014). **기업가정신의 이해**. 서울 중소기업청, (재)한국

- 청년기업가정신재단.
- 정성봉 외(2015). **초등학교 실과5**. 서울: 교학사.
- 정현우 외(2013). **10대들의 경제캠프**. 서울: 행복한나무.
- 제상민(2014. 07. 04). **블랙딜, 공공재 민영화 과연 누구를 위한 선택인가?**. [http:// moviejoy.com/qnam/view.asp?db=qna&num=2629&pageno=24&startpage=21](http://moviejoy.com/qnam/view.asp?db=qna&num=2629&pageno=24&startpage=21)
- 조갑룡(2016). **과학기술창업교육**. 서울: 한국과학창의재단.
- 중소기업청, 창업진흥원 (2015). **STARTUP RIDE** [창업동아리 육성을 위한 워크북]. 대전: 중소기업청, 창업진흥원.
- 진미석 외(2012). **중학교 창의적 진로개발**. 세종: 교육과학기술부, 한국직업능력개발원.
- 창업스쿨(2015). **천안고등학교**.
- 최대성(2010). **비즈쿨 우수사례**. 대전: 중소기업청.
- 쿠라바야시 헤데미츠(2007). **나에게 딱 맞는 일을 찾는 법**. 서울: 한언.
- 한국가이던스(2012). **홀랜드 직업적성 백과사전**. 파주: 넥서스.
- 한국은행 (2016). **경제교육(어린이 경제마을) 용돈기입장 프로그램**. <http://kids.bokeducation.or.kr/community/entryBook.do>
- 한국진로교육학회(2011). **중학교 진로와 직업**. 서울: 지학사.
- 한국진로교육학회(2013). **진로와 직업**. 서울: 미래엔.
- James H. Gilmore et al. (2007). *Authenticity: What Consumers Really Want*. Boston: Harvard Business School Press.
- Nevill, D. D., & Kruse, S. J. (1996). Career assessment and the Values Scale. *Journal of Career Assessment*, 4(4), 383-397.

영상자료

- CBS (2015.4). 세상을 바꾸는 시간, **당신의 비즈니스 모델은 무엇입니까** (이경전 - 경희대 교수, 벤플 대표). 서울: CBS.
- EBS 진로교육. **나는 꿈꾸고 싶다-3부 진로 찾기 30일간의 여행**. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2442629&cid=51630&categoryId=51630>

KBS (2011). 세상을 바꾸는 시간, 15분: 재미있고 의미있는 일을 하면 돈은 저절로 따라온다 (한동현 편) https://www.youtube.com/watch?v=2TveSuD_xg4

KBS TV동화 행복한 세상 <http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/happytopia>

KBS 스펀지 <http://www.kbs.co.kr/2tv/enter/sponge>

KBS 신화창조(강수진편). http://able.kbs.co.kr/tv/1759292_43558.html?ctitle=%C1%BE%BF%B5%20%BD%C3%BB%E7%B1%B3%BE%E7

YES리더 특강. 영상자료 <http://www.koreaentrepreneurship.org>

youtube (2014). 프로젝트-자동으로 열리는 쓰레기통. https://www.youtube.com/watch?v=P1Px_8F8YSE 2014.11월 4일 인출.

게임설명 동영상. <https://www.youtube.com/watch?v=ngv-vfPs2G8>

웹 사이트 자료

국가지식재산교육포털. <http://www.ipacademy.net>

금융감독원 금융교육센터 홈페이지. <http://edu.fss.or.kr>

네이버 지식백과. **기업가정신** (두산백과). <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1231736&cid=40942&categoryId=31821>

네이버 지식백과. **보드게임 [board game]** (두산백과) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1223742&cid=40942&categoryId=31944>

네이버 지식백과. **유일한 [柳一韓]** (두산백과). <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1132705&cid=40942&categoryId=39727>

네이버 지식백과. **창의력 개발 용어**. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2178881&cid=51072&categoryId=51072>

대학정보포털 어디가. www.adiga.kr.

램프 온. www.lampstudy.co.kr

발명교육지원센터. **대한민국학생창의력캠페인대회**. <http://www.ip-edu.net>

비아중학교. <http://www.bia.ms.kr>

- 사회적 기업가정신, 그 뿌리를 찾아 나서다. <http://ibr.kr/906>
- 생글생글(한국경제신문). <http://sgsg.hankyung.com>
- 선린인터넷고등학교 **apple pie 카페**. <https://ko-kr.facebook.com/app.plepi>
- 소셜벤처 경연대회 과년도 우승 창업아이디어. <http://www.2016svc.com>
- 속담토피아. www.hometopia.com/proverb
- 아두이노 프로그램. <http://www.arduino.cc>
- 아이디어오디션. <http://www.ideaaudition.com>
- 어린이 희망가게 창업매뉴얼. <http://www.jakorea.org>
- 어린이백과. <http://terms.naver.com>
- 워크넷 직업심리검사. 진로심리검사(적성·흥미). 직업선택을 위한 학과정보(적성과 흥미에 따른) <http://www.work.go.kr>
- 워크넷 직업심리검사. 창업적성검사. <http://www.work.go.kr>
- 워크넷. <http://www.work.go.kr>
- 월간 Click 경제교육. <http://eiec.kdi.re.kr>
- 의사소통유형. <http://m.blog.naver.com/wind0631/220492961752>
- 인스트럭터블. www.instructables.com
- 제2회 다모여 창업으로 한 판 붙자. <https://youtu.be/cHRk4A0t-Vk>
- 진로와 직업 스마트북. <http://smartbook.career.go.kr>
- 창업동아리 홍보 동영상. <https://youtu.be/apBLeIehIS4>
- 창조경제타운. <https://www.creativekorea.or.kr>
- 천재교육 블로그. <http://blog.naver.com/storychunjae/220747781193>
- 청소년경제신문. <http://www.ueli.net>
- 캠퍼스 멘토. <http://www.campusmentor.org>
- 커리어넷. <http://www.career.go.kr>
- 커리어넷. 직업가치관검사 <http://www.career.go.kr>
- 토마스 에디슨, 스티브 잡스, 그리고 한국의 기업가 정신. <http://mbablogger.net/?p=2038>
- 특허청 키프리스. www.kipris.or.kr
- 팬시닷컴. <https://fancy.com>

포미(한국언론진흥재단). <https://forme.or.kr>

핀트레스트. www.pinterst.com

한국발명진흥회 광주지회. <http://science.gen.go.kr/gangsci/200006.htm>

한국발명진흥회. <http://www.kipa.org>

30 Most Inspirational Quotes By Successful CEOs. <http://www.lifehack.org>

Autodesk 123D. <http://www.123dapp.com/design>

EArcchive <http://www.ea.or.kr/main.do>

Edus 충남. 발명과 발명기법. [http://smart.edus.or.kr/cop/kem/selectContent.do?
orgCd=N100700001&dataNo=2300155771&menuId=MNU_000000000000001
79](http://smart.edus.or.kr/cop/kem/selectContent.do?orgCd=N100700001&dataNo=2300155771&menuId=MNU_00000000000000179)

IDEO홈페이지. <https://www.ideo.com>

MBTI유형. <http://mbtitest.kr>

2016년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

기관고유과제

- 16-R01 지속가능발전목표(SDGs) 달성을 위한 청소년 삶의 질 실태 및 지원방안 연구 / 황세영 · 김남수
- 16-R02 청소년정책 분석 및 평가제도 체계화 방안 연구 / 이창호 · 최용환 · 도수관
- 16-R03 탈북 청소년 지원체계화 방안 연구 - 탈북 청소년 역량 진단을 중심으로 - / 좌동훈 · 이민영
- 16-R04 중도입국 청소년 실태 및 자립지원방안 연구 / 배상률
- 16-R05 사회적 기업을 활용한 취약계층 청소년 자립지원 연구 / 김영한
- 16-R06 대학생 졸업유예 실태 및 지원 방안 연구 / 김지경 · 이상호
- 16-R07 청소년의 세대통합역량 증진을 위한 지원 방안 연구 / 황여정 · 변정현
- 16-R08 청년 사회 · 경제 실태 및 정책방안 연구 I / 김기현 · 하형석 · 신인철
- 16-R08-1 2016년 청년 사회 · 경제 실태조사 - 기초분석 보고서 - / 김기현 · 하형석 · 신인철
- 16-R09 청소년활동 참여 실태조사 연구 III / 최창욱 · 문호영 · 김정주
- 16-R09-1 청소년활동 참여 실태조사 연구 III : 기초분석보고서 / 최창욱 · 문호영 · 김정주
- 16-R10 지역사회 청소년 체험활동의 자유학기제 연계 운영방안 연구 - 청소년(수련)시설과 학교의 협업을 중심으로 - / 임지연 · 김한별 · 한도희
- 16-R11 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구 VI : 총괄보고서 / 김영지 · 유설희 · 이민희 · 김진호
- 16-R11-1 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구 VI : 학교 인권환경이 청소년의 인권의식에 미치는 영향 분석 / 구정화
- 16-R11-2 한국 아동 · 청소년 인권실태 연구 VI : 2016 아동 · 청소년 인권실태조사 통계 / 김영지 · 유설희
- 16-R12 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구Ⅳ : ‘청소년이 행복한 지역사회 조성 시범사업Ⅱ’ 운영과 정책화 방안 / 오해섭 · 김세광
- 16-R12-1 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구Ⅳ : 청소년이 행복한 지역사회 지표 개발 및 진단 / 서정아 · 김희주
- 16-R13 다문화청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅳ : 총괄보고서 / 양계민 · 윤민중 · 최홍일 · 신현옥
- 16-R13-1 다문화청소년 종단조사 및 정책방안 연구Ⅳ : 기초분석보고서 / 양계민 · 윤민중 · 최홍일
- 16-R14 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구Ⅲ / 강경균 · 이윤주 · 노성호
- 16-R14-1 청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 매뉴얼 / 강경균
- 16-R15 미래인재 개발 전략으로서 재외동포 청소년 지원 방안 연구Ⅱ - 재중 · 재미동포청소년 인재 개발 방안 - / 김경준 · 정은주
- 16-R16 학교 밖 청소년 이행경로에 따른 맞춤형 대책 연구 I / 윤철경 · 성윤숙 · 유성렬 · 김강호
- 16-R16-1 학교 밖 청소년 이행경로에 따른 맞춤형 대책 연구 I : 학교 밖 청소년 이행경로별 특성에 대한 질적 분석 / 성윤숙
- 16-R17 한국 아동 · 청소년 패널조사 VII 사업보고서 / 이종원 · 모상현 · 강현철 · 정윤미 · 한지형
- 16-R17-1 한국 아동 · 청소년 패널조사 VII : 기초분석보고서 I - 청소년 비행의 실태와 추이 분석 : 현실비행과 사이버비행 / 이종원 · 이순래 · 정윤미

16-R17-2 한국 아동·청소년 패널조사 Ⅶ : 기초분석보고서 Ⅱ - 청소년 매체이용 추이 및 코호트 간 비교분석 / 모상현·이장주·한지형

협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 16-40-01 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅲ : IEA ICCS 2016 - 총괄보고서 - / 장근영·성은모·이경상·진성희·최효선·김균희 (자체번호 16-R18)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 16-40-02 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅲ : IEA ICCS 2016 - 초·중·고등학생용 기초통계분석보고서 / 장근영·성은모·이경상·진성희·최효선·김균희 (자체번호 16-R18-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 16-40-03 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅲ : IEA ICCS 2016 - 대학생용 기초통계 분석보고서 / 장근영·성은모·이경상·진성희·최효선·김균희 (자체번호 16-R18-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 16-40-04 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅲ : IEA ICCS 2016 : 사회참여역량 측정 도구 개발 및 분석 연구 / 김태준·박인영·이호경·오민아 (자체번호 16-R18-3)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 16-41-01 아시아 청소년 진로체험활동 국제비교 연구Ⅰ / 김현철·백혜정·이지연 (자체번호 16-R19)

연구개발적립금

- 16-R20 청소년 차별 실태 및 개선방안 연구 / 김승경·최정원·강지명
- 16-R20-1 청소년 차별 실태 및 개선방안 연구 : 기초분석보고서 / 김승경·최정원
- 16-R21 청소년 참여예산제 실태 및 발전 방안 연구 / 윤민중·정은진·정건희

수 시 과 제

- 16-R22 아동학대에 대한 언론보도의 문제점 및 개선방안 / 이창호·정의철
- 16-R23 청소년 건강 표준모델 개발 / 하형석
- 16-R24 대학생 자살예방을 위한 정책연구 / 이윤주
- 16-R25 청소년운영위원회의 수련시설 및 프로그램 모니터링 활동화 방안 연구 / 최창욱·좌동훈
- 16-R26 놀이정책 수립 지원 연구 / 성은모·강경균
- 16-R27 청소년분야 ODA 사업 아이템 발굴 및 추진방법 마련 연구 / 황세영
- 16-R28 지방자치단체 청년정책사업 현황 및 정책방안 연구 / 조진우·김기현
- 16-R29 미래, 청소년, 그리고 새로운 도전 / 최정원·정은진·조혜영
- 16-R30 해외 청소년정책 추진체계 조사·연구 / 정은진·김기현

수탁과제

- 16-R31 한국사회 20대 청년의 생활·의식 실태와 정책과제 / 이종원·유한구·채창균·오승근·김윤나·한영근
- 16-R32 학교 밖 청소년이 경험하는 디지털역기능을 해소할 수 있는 프로그램 개발 및 적용 II / 성윤숙·김경준·강경균
- 16-R33 청소년 매체 이용 실태조사와 유해환경 접촉 종합실태조사 통합에 따른 조사항목 등 개선 연구 / 김지경·황여정·정윤미
- 16-R34 2014 학업중단예방 및 대안교육지원센터 연간사업보고서 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 16-R35 2015 학업중단예방 및 대안교육지원센터 연간사업보고서 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 16-R36 2016년 청소년수련시설종합평가 / 김경준·모상현·정은주
- 16-R37 2015 학교 내 대안교실 우수사례집 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 16-R38 2015년 학업중단 예방 우수사례 공모전 수상작품집 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 16-R39 청소년 체험 교육 프로그램 평가 / 최창욱·성은모·정윤미
- 16-R40 가출청소년 보호·지원서비스 개선방안 연구 / 백혜정·김승경
- 16-R41 청소년수련시설을 통한 농산어촌 자유학기제 연계지원 모델 개발 연구 / 김현철
- 16-R42 2016년도 청소년쉼터 종합평가 / 김승경·백혜정
- 16-R43 2016행복교육 학생모니터단 운영 / 오해섭·최홍일
- 16-R44 아동 친화도시 조성을 위한 세종시 아동청소년 정책기본계획 수립 연구 / 김영지·오해섭·윤철경·김경준·최용환·유설희
- 16-R45 유엔아동권리협약 국가보고서 작성 연구 / 김영지·모상현·이윤주·유설희
- 16-R46 학교에서 손쉽게 할 수 있는 학업중단예방프로그램 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 16-R47 군포문화재단 청소년활동본부 중·장기 5개년 발전계획 수립 연구 / 김현철
- 16-R48 지역아동센터 아동패널조사 2016 / 이종원·모상현·유성렬·김진석·정윤미
- 16-R49 2016년 시립청소년시설 운영실적 평가 / 최용환·최창욱·좌동훈·문호영·정은진
- 16-R50 삼성SDS 강원도 도서벽지지역학교 “행복한 ICT 교실” 효과 및 만족도 연구 / 성윤숙
- 16-R51 실종아동 관계기관 역할 정립 방안 연구 / 좌동훈·문호영
- 16-R52 2016 청소년방과후아카데미 효과성 및 만족도 조사연구 / 양계민
- 16-R53 2016년 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 / 황여정·김지경·이윤주·정윤미
- 16-R54 청소년회복지원시설 운영방안 연구 / 서정아
- 16-R55 유형별 학교 밖 청소년 진로지도방안 연구 / 성윤숙·박선영·송원영
- 16-R56 멘토링코디네이터 전문성 강화를 위한 교육과정 프로그램 개발 연구 / 성은모
- 16-R57 2016 성남시 청소년 실태조사 / 최창욱·성은모·강경균
- 16-R58 제6차 청소년정책기본계획 수립을 위한 연구 / 김기현·장근영·김지경·하형석
- 16-R59 2016년 동작혁신교육사업 청소년 자치 참여 활성화 정책연구 / 최창욱·최용환
- 16-R60 학교 밖 청소년 연계관리 강화방안 연구 / 윤철경
- 16-R61 대안교육 위탁교육기관 운영 가이드북 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 16-R61-1 재적교 교사를 위한 대안교육 위탁교육기관 안내 / 학업중단예방 및 대안교육지원센터
- 16-R62 청년 삶의 질 개선을 위한 청년 정책 방향과 과제 / 김기현·한지형

세미나 및 워크숍 자료집

- 16-S01 2016년 학교 내 대안교실 관리자 연수 : 1권역 (1/25)
- 16-S02 2016년 학교 내 대안교실 관리자 연수 : 2권역 (1/28)
- 16-S03 2016년 학교 내 대안교실 관리자 연수 : 3권역 (1/29)
- 16-S04 2016년 학교 내 대안교실 관리자 연수 : 4권역 (2/2)
- 16-S05 2016년 제1회 학업중단 예방 교원연수 1권역 (2/17~18)
- 16-S06 2016년 제1회 학업중단 예방 교원연수 2권역 (2/18~19)
- 16-S07 2016년 제1회 학업중단 예방 교원연수 3권역 (2/22~23)
- 16-S08 2016년 제1회 학업중단 예방 교원연수 4권역 (2/25~26)
- 16-S09 제1차 청년정책포럼 (2/22)
- 16-S10 2015년도 고유과제 연구성과 발표회(1차) (3/24)
- 16-S11 2015년도 고유과제 연구성과 발표회(2차) (4/4)
- 16-S12 청소년정책평가의 현안과 과제 (4/22)
- 16-S13 2016년 학교 내 대안교실 컨설팅 위원 워크숍 (4/19)
- 16-S14 2016년 학업중단 예방 집중지원학교 컨설팅 위원 워크숍 (5/4)
- 16-S15 2016년 학교 내 대안교실 담당자 연수 1권역 (5/9)
- 16-S16 2016년 학교 내 대안교실 담당자 연수 2권역 (5/11~12)
- 16-S17 2016년 학교 내 대안교실 담당자 연수 3권역 (5/16~17)
- 16-S18 2016년 학교 내 대안교실 담당자 연수 4권역 (5/18~19)
- 16-S19 제2차 청년정책포럼 - 지역 청년 일자리 정책 강화 방안 (5/17)
- 16-S20 한국청소년정책연구원-말레이시아 푸트라대학 사회과학연구원 간 국제세미나 (5/17)
- 16-S21 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 담당자 2차 심화 워크숍 (5/18~20)
- 16-S22 2016년 청소년수련시설 종합평가 지표 (5/23)
- 16-S23 제3차 청년정책포럼 (6/28)
- 16-S24 진로체험활동에 대한 이론적 탐색 (7/15)
- 16-S25 2016년 꿈키움 멘토단 운영 담당자 연수 (7/15)
- 16-S26 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 담당자 교육 워크숍 (7/20)
- 16-S27 2016년 대안교육 담당교원 등 연수 (8/8~10)
- 16-S28 청소년 행복마을 조성사업 운영 및 정책화 방안 (7/22)
- 16-S29 아동학대사건보도의 문제점 및 개선방안 (8/23)
- 16-S30 네트워크 사회의 청소년정보 격차와 문화 (8/17)
- 16-S31 2016년 학업중단예방 집중지원학교 관리자 연수 : 1권역 (8/26)
- 16-S32 2016년 학업중단예방 집중지원학교 관리자 연수 : 2권역 (9/2)
- 16-S33 제4차 청년정책포럼 (8/24)
- 16-S34 청소년 현안과제 분석 및 대응을 위한 공동 정책토론회 (8/22)
- 16-S35 아시아 청소년진로교육 사회환경 국제비교 (8/25)
- 16-S36 “미래, 청소년 그리고 새로운 도전” 심포지엄 (10/11)
- 16-S37 학교 밖 청소년 디지털 역기능 예방 워크숍 (10/6~7)
- 16-S38 제5차 청년정책포럼 (10/12)

- 16-S39 제6회 한국 아동·청소년 패널 학술대회 (11/18)
- 16-S40 법의 사각지대에 놓인 청소년 차별 문제 (11/22)
- 16-S41 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 2차년도 사업성과발표회 (12/1)
- 16-S42 제6차 청년정책포럼 (12/7)

학 술 지

- 「한국청소년연구」 제27권 제1호(통권 제80호)
- 「한국청소년연구」 제27권 제2호(통권 제81호)
- 「한국청소년연구」 제27권 제3호(통권 제82호)
- 「한국청소년연구」 제27권 제4호(통권 제83호)

기 타 발 간 물

- NYPI 청소년정책 리포트 65호 : 청소년 국제교류 실태 및 효과성 검증
- NYPI 청소년정책 리포트 66호 : 청소년문화 활성화를 위한 소셜미디어 활용 방안 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 67호 : 아동·청소년 인권관련 국제협약 이행과제
- NYPI 청소년정책 리포트 68호 : 아동·청소년·가족 보호체계 개선과제
- NYPI 청소년정책 리포트 69호 : 20대 청년 지원 정책의 중장기 발전 전략
- NYPI 청소년정책 리포트 70호 : 청소년 아르바이트 실태조사 및 정책방안 연구Ⅱ
- NYPI 청소년정책 리포트 71호 : 학교 밖 청소년 지원 정책 체계화 방안 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 72호 : 아동학대에 대한 언론보도의 문제점 및 개선방안 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 73호 : 청소년 나눔활동의 실태 및 개선방안
- NYPI 청소년정책 리포트 74호 : 청소년을 위한 기업가정신 교육 활성화 방안 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 75호 : 지역사회 청소년의 인성교육 실태와 활성화 방안 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 76호 : 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구Ⅲ

- NYPI 청소년 통계브리프 26호 : 다문화청소년의 다문화정체성 발달특성 분석
- NYPI 청소년 통계브리프 27호 : 청소년활동 참여 실태
- NYPI 청소년 통계브리프 28호 : 학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구Ⅲ
- NYPI 청소년 통계브리프 29호 : 청소년 역량지수 측정 및 국제비교연구Ⅱ
- NYPI 청소년 통계브리프 30호 : 초등학교 4학년 코호트(cohort) 간 휴대전화 이용실태 비교
 - KCYPS 초1 및 초4 패널 -
- NYPI 청소년 통계브리프 31호 : 청소년 팬덤활동의 종단적 변화 분석
- NYPI 청소년 통계브리프 32호 : 한국 아동·청소년 패널조사Ⅵ

청소년정책 이슈브리프 25호 : 다문화청소년 지원을 위한 정책 방안

청소년정책 이슈브리프 26호 : 청소년분야 ODA 사업 아이템 발굴 및 추진방법 마련 연구

청소년정책 이슈브리프 27호 : 청소년운영위원회의 수련시설 및 프로그램 모니터링 활성화 방안 연구

청소년정책 이슈브리프 28호 : 지방자치단체 청년정책사업 현황 및 정책방안 연구

청소년정책 이슈브리프 29호 : 미래, 청소년 그리고 새로운 도전

청소년정책 이슈브리프 30호 : 해외 청소년정책 추진체계 조사 · 연구

NYPI BLUE ZINE 창간호

연구에 도움을 주신 분들

◆ 집 필 진 ◆

김 진 구 (동아마이스터고등학교 · 교사)

박 주 병 (천안고등학교 · 교사)

오 승 석 (비아중학교 · 교사)

임 종 호 (오석초등학교 · 교사)

연구보고 16-R14-1

청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 매뉴얼

인 쇄 2016년 12월 23일

발 행 2016년 12월 30일

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 노 혁

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)아르빛 전화 044)863-0933 대표 유채란

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)

ISBN 979-11-5654-126-4(94330)

979-11-5654-102-8 (세트)