

청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 개발 - 벤처스타 : Venture 'STAR'

김 세 광*

초 록

본 연구는 청소년의 기업가정신 및 창업역량 함양을 위한 프로그램인 '벤처스타'를 개발한 것이다. 본 연구는 다음과 같은 목적을 두고 있다. 먼저 청소년의 발달 단계에서 요구되는 도전정신과 전인적인 성품을 함양할 수 있는 기업가 정신 프로그램을 개발하는 것이며 다음은 청소년을 위한 효과적인 교육방법 적용을 위한 체험적·실천적 프로그램을 개발하고, 본 프로그램을 필요로 하는 학교교육의 동아리 활동과 자유학기제 등 비교과적 교육 활동에 활용할 수 있도록 하며 청소년단체 등 관련 기관에 필요한 매뉴얼을 제공하고자 한다. '벤처스타'는 청소년 기업가 정신을 기본적인 개념으로 두고, 청소년에게 적합한 교육방법인 체험학습, 협동학습, 문제기반학습(PBL)을 원리로 삼아, 기업가적 과정의 핵심사항인 기회, 자원, 팀에 대한 이해를 바탕으로 구성되었다. 또한 성공한 창업가들의 특성을 역할모델로 반영하여 셀프멘토링, 지역사회 멘토링이 프로그램의 구성 원리이다. 본 프로그램은 지금까지의 기업가정신교육과 창업교육이 경제교육이나 실무적인 창업과 관련 된 교육이었던 점을 탈피하여 청소년들이 스스로 문제를 해결하고 어려움을 극복할 수 있는 도전정신과 자신의 삶을 주도적으로 살아 갈 수 있는 역량을 개발에 주안점을 가지고 있다는 점에서 차별성 가지고 있다.

주제어 : 청소년기업가정신, 프로그램개발, 청소년창업역량개발

본 논문은 한국청소년정책연구원의 2014연구보고서 『청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 I』에서 집필한 내용을 수정 보완하였음

* 고신대학교 기독교교육학과 교수, dream4usk@naver.com

I. 들어가며

EU의 오슬로 아젠다(2006)에 의하면 전 유럽국가의 기업가 정신 의무교육을 실시할 것을 권유하고 있다. 유럽국가의 3분의 2가량이 초등교육 단계에서 공식적으로 기업가 정신 교육을 인정하고 있는 실정이다. 특히 스웨덴, 핀란드, 덴마크, 노르웨이 등의 경쟁력 최상의 국가들은 초, 중, 고부터 기업가 정신을 의무화 교육하고 있다. WEF(세계경제포럼)는 모든 국가에서 기업가 정신교육을 의무화 할 것을 권고하였다(한문성 외, 2010:55-70, 87, 이민화, 2013:18).

기업가 정신의 교육이 세계적인 교육적 추세이긴 하지만 국내에서의 실행은 아직 초보 단계이다. 기업가 정신 및 창업활성화 정책에 있어 국내 창업지원정책은 교육, 자금지원, 멘토링 및 창업보육, 패자부활에 이르기까지 전 영역에 걸쳐 갖추어져 있으나, 실효성이나 질적인 측면의 개선이 필요하다. 초중고 대상 기업가 정신 및 창업교육은 전무한 실정이며 LINC(산학협력 선 도대학)사업 등을 통해 대학은 이제 시작 단계이다. 유럽국가가 초등교육 단계에서 기업가 정신 교육을 실시하고 있는 것에 비하면 국내는 교육의 실시를 위한 ‘기업가정신’에 대한 인식전환 즉, 패러다임에 대한 공유가 필요하다.

과학기술연구원의 2012년 정책연구에서 보면 청년 창업 지원정책 창업 교육.멘토링 시스템 구축하고 창업영재교실 운영 초, 중, 고 정규교과목 및 방과 후 프로그램의 하나로 창업영재교실운영, On-Off Line 멘토링 시스템 구축관련 전문가 멘토단 D/B 구축 및 관리, 온라인 상 멘토링 서비스에 대한 정책 제안을 하였다(이윤준 외, 2012:10)

미래창조과학부의 2014년 5월 21일 보도 자료에 따르면, 대학별 수요조사(4.16~21) 및 한국청년기업가정신재단·정보통신산업진흥원(NIPA) 등 관계기관과 협의를 거쳐, 한국산업기술대(5.23~25)를 시작으로 전국 37개 센터 대상 기업가정신 교육프로그램을 신설·운영(센터별 25~50명 교육)한다고 밝혔다. '14년도에는 Kauffman 재단의 PEV(Planning the Entrepreneurial Venture)를 우선 활용하여 교육을 실시하고, 향후 KAIST 등 지역별 과기특성화대학의 국내 기업가정신 교육프로그램과도 연계를 검토할 예정이다.

앞으로 실시될 기업가정신에 대한 국가적 실천과 다양한 시도가 청소년기에 필요한 전인적인 발달과 사회의 적응을 넘어 새로운 도전을 할 수 있도록 돕는 계기가 될

것이다. 하지만 기업가정신 교육 체계의 국내외 비교 국내의 경우 전반적으로 초·중·고 대상 기업가정신 교육은 아직 미흡한 실정이다. 고등학교 교육에서 부분적으로 창업 및 기업경영에 대한 교육을 받고 있을 뿐이며, 학교 영역 내의 ‘비즈니스’, ‘창업’, ‘기업가정신’ 교육 영역은 중소기업청의 ‘비즈쿨(Bizcool; Business School)’ 사업이 유일하다. 지금의 상황에서 기업가정신에 대한 국제적 관심과 실행을 우리나라의 상황에 맞는 프로그램이 필요하다(벤처스퀘어, 2013). 이와 같이 청소년을 대상으로 한 기업가정신과 창업역량을 함양시키기 위한 목적으로 구조화된 프로그램은 일부 단체에서만 실시되고 있고, 실시되고 있다고 하더라도 경제교육이나 진로교육의 차원을 벗어나지 못하는 경우가 많다. 국내에서는 동그라미 재단, 카이스트 등에서 ‘기업가정신 프로그램’을 실시하고 있지만, 영재교육을 위한 과정이나 공모전에 입상한 작품들 위주이기 때문에 일관성이나 접근성이 떨어진다고 볼 수 있다. 이러한 청소년 기업가정신 교육이나 프로그램의 양상은 청소년의 기업가정신과 창업역량을 향상시킬 수 있는 구체적인 실천 프로그램에 대한 필요성으로 볼 수 있다.

본 연구는 청소년의 기업가정신과 창업역량에 관련된 이론과 자료를 분석하고, 국외와 국내에서 실시되고 있는 기업가정신과 관련된 청소년 프로그램의 사례를 바탕으로 청소년을 위한 기업가정신 및 창업역량 프로그램을 구성하였다. 경제교육이나 실무적인 창업과 관련된 프로그램 보다는 청소년을 위한 프로그램이기 때문에 청소년들의 인격적인 발달을 돕고 전인적인 성장을 위해 초점을 맞추었다. 또한 청소년에게 요구되는 도전정신과 자기주도성의 향상을 위해 다양하고 창의적인 교육방법을 적용한 프로그램으로 개발하였다.

청소년의 기업가정신 및 창업역량 함양을 위한 프로그램을 개발하는 연구로서 다음과 같은 목적을 두고 있다.

- 1) 청소년의 발달 단계에 요구되는 도전정신과 전인적인 성품을 함양할 수 있는 기업가정신 프로그램을 개발한다.
- 2) 청소년을 위한 효과적인 교육방법 적용을 위해 체험적·실천적 프로그램 개발을 한다.
- 3) 청소년의 청소년 기업가정신과 창업역량 개발을 위한 프로그램을 공교육과 청소년단체 등 관련 기관 연계되고 필요한 프로그램 매뉴얼을 제공 한다.

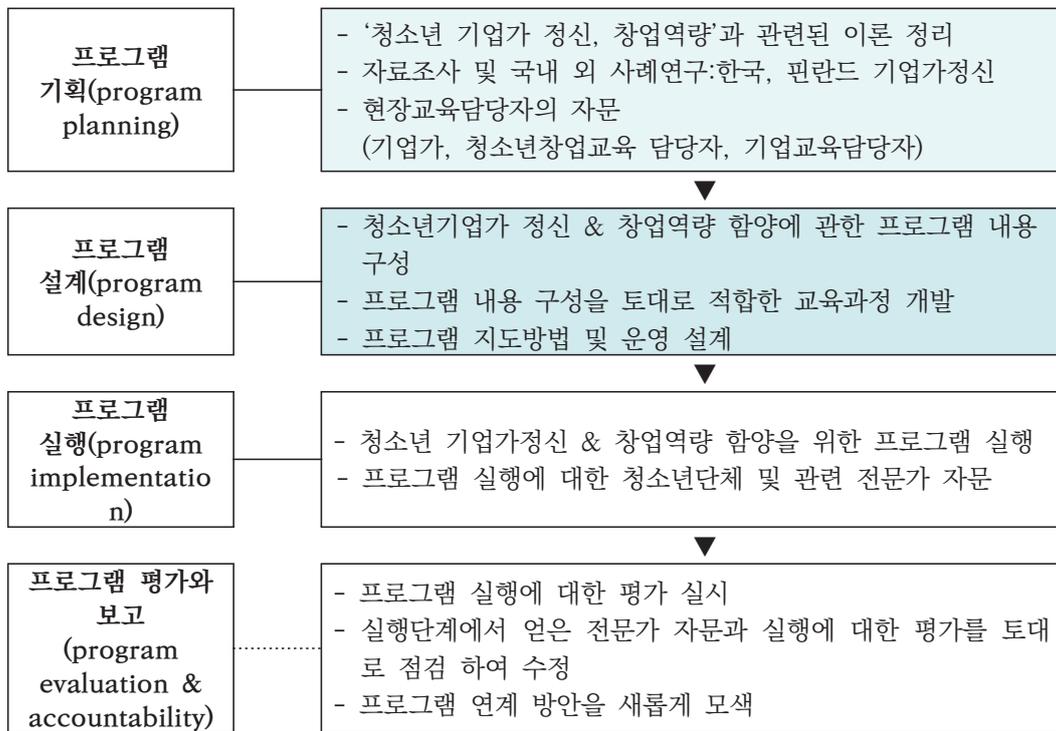
II. 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 개발 절차

1. 프로그램 개발 절차

본 프로그램의 개발 절차는 프로그램 개발 모형 중 Boone(1985)의 프로그램개발 개념을 활용하였다. 이 모형은 프로그램개발의 영역을 프로그램 기획(program planning), 프로그램 설계(program design), 프로그램 실행(program implementation), 프로그램 평가와 보고(program evaluation & accountability) 등 네 개의 범위로 설정 되어 있다(김진화, 2009:141-142). 본 연구는 Boone의 모델에서 제시된 네 단계의 절차 중에서 프로그램 기획과 설계 단계에 초점을 맞추어 개발 되었다.

청소년시민역량 함양을 위한 프로그램 개발을 위한 과정 및 추진 방향은 다음과 같다.

- 1) **프로그램 기획(program planning)** ‘청소년, 기업가 정신, 창업역량’과 관련된 이론을 정리하고 국내 외 사례연구와 자료조사를 실시한다. 특히, 미국(카우푸만 재단), 유럽 사례 및 국내 모범 사례 중에서 동그라미 재단, 비즈쿨, 카이스트의 사례를 분석해 보았다.
기업가, 청소년창업교육 담당자, 기업교육담당자 등 현장교육담당자의 자문을 통해 프로그램에 반영할 내용을 유추해 보았다.
- 2) **프로그램 설계(program design)** 청소년기업가 정신 & 창업역량 함양에 관한 프로그램 내용을 구성하였다. 프로그램의 내용은 이론적인 접근을 통해 분석한 자료와 사례분석, 현장 교육담당자의 자문과 청소년의 전인성 개발에 중점을 두었다.
프로그램 내용 구성을 토대로 적합한 교육과정을 개발하고, 프로그램 지도방법 및 운영 설계안을 정리해 보았다.
- 3) **프로그램 실행(program implementation)** 청소년기업가 정신 & 창업역량 함양을 위한 프로그램 실행은 프로그램 개발 후 실행해 볼 예정이다. 이 과정을 통해 프로그램 실행 전 단계를 평가하여 프로그램을 수정할 계획이다.
- 4) **프로그램 평가 (program evaluation & accountability)** 프로그램 내용과 실행에 대한 평가를 실시한다. 실행단계에서 얻은 전문가 자문과 실행에 대한 평가를 토대로 점검 하여 수정한다. 이를 통해 프로그램 연계 방안을 새롭게 모색해 볼 수 있다. 본 프로그램 개발에 대한 전체적인 진행과정은 <그림 1.>과 같다.



〈그림 1〉 ‘청소년 기업가정신 & 창업역량 개발’을 위한 프로그램 개발 과정

Ⅲ. 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램의 원리

1. 청소년 기업가 정신

‘기업가는 탄생하는 것이 아니라 교육을 통해 양성된다.’는 철학에 기초하여 계획적으로 혁신 기업가를 양성하고 있다. 이는 미국의 실리콘 밸리나 핀란드의 사례이다. 이것은 기업가정신 교육이 학생들은 물론 청소년들의 도전 정신과 진취적인 기업가정신을 함양하는데 큰 도움을 주고 있다는 것을 보여준다(창업진흥원, 2009: 74).

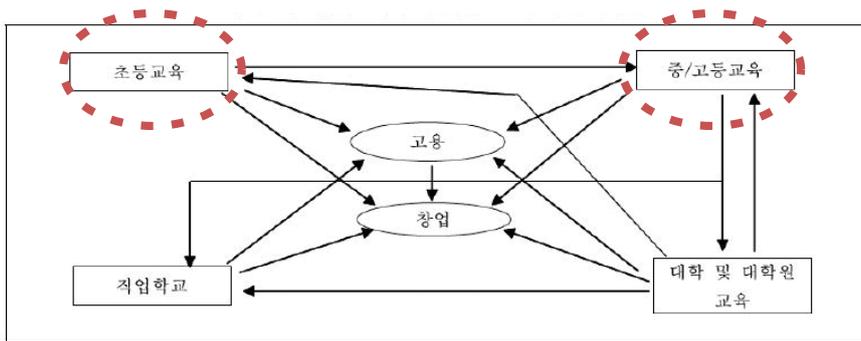
기업가정신에 대한 정의는 학자마다 다양하게 논의되고 있다. 그 중에서 Stevenson(1983)은 “통제할 수 있는 자원에 구애받지 않고 기회를 추구하는 것(the pursuit of opportunity without regard to resources currently controlled)”라고 정의하였다. 이와 더불어 기업가정신은 인간의 창조적 행동으로 무에서 유를 창조하는 것이며, 동시에 “계산된 위험(calculated risk)”을 감수하는 의미를 내포하고 있다. 이러한

개념들을 바탕으로 기업가정신은 “현재 보유하고 있는 자원이나 능력에 구애 받지 않고, 기회를 적극적으로 포착하여 자신의 목표를 추구하는 사고방식과 행동양식”이라고 정리해 볼 수 있다(배종태·차민석, 2009:113-4).

무엇보다 이 같은 정의는 청소년들이 다양한 영역에서 발생하는 기회를 발견하고 적극적으로 이용하기 위한 기업가정신의 실천적인 측면을 강조하고 있다. 이러한 개념의 바탕위에 청소년 기업가정신에 대하여 재정리해 보면 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

“청소년이 현재 보유하고 있는 자원이나 능력에 구애 받지 않고, 주어진 기회를 적극적으로 포착하여 자신의 목표를 추구하는 사고방식과 행동양식이며, 실천을 위해 청소년 자신의 잠재력을 발견하고 전인적인 성장을 이끌어 줄 수 있는 정신“ 으로 정의해 보고자 한다.

미국 및 유럽의 주요 국가들은 기업가정신 교육을 초, 중, 고등학교 수준에서 다루고 있으며, 몇몇 국가에서는 기업가정신 교육을 초, 중, 고등학교의 의무교육 과목으로 지정하여 교육하고 있다. 초중고 교육과정은 대학 및 대학원, 직업교육과 지속적으로 연계성을 가지도록 운영되고 있다. 창업이나 고용으로 연계될 수 있도록 시스템의 유기성을 유지하고 있는 것이다(이현숙, 2013:32). <그림2>에서 보면 해외 주요국의 기업가정신 교육 시스템의 구성에서 초등교육과 중, 고등 교육이 주요한 축을 형성하고 있을 알 수 있다. 이를 통해 현재 우리나라의 청소년 기업가정신 교육에서 초등교육과 중, 고등 교육의 축을 구축해야 하는 시점이라는 것을 시사해 주고 있다.



<그림 2> 해외 주요국의 기업가정신 교육 시스템의 구성(이현숙,2013 :32)

2. 우리나라 청소년 기업가정신 프로그램 실시 현황

청소년 기업가정신 프로그램은 더욱 다양화 되고 보편화 될 필요성을 앞서 논하였다. 우리나라 청소년 기업가정신 프로그램은 여러 단체에서 시도하고 있고 긍정적인 사례도 볼 수 있다. 국외와 국내 청소년 기업가 정신에 대한 비교 연구와 국외 기업가정신 교육에 대한 보고 연구는 많은 반면 국내 프로그램에 대한 분석은 미비한 실정이다. 본 연구는 국내에서 실시 될 청소년 기업가 정신 및 창업 역량 프로그램이므로 현재 국내에서 활발하게 진행 되고 있는 대표적인 단체를 중심으로 현황을 살펴본 후 시사점을 통해 본 연구에 반영하고자 한다.

1) 비즈쿨

국내 유일의 청소년 창업교육 프로그램이다. 청소년 비즈쿨을 비즈쿨은 Business + School의 합성어다. 초등학생 중학생 고등학생들을 대상으로 기업가정신, 창업체험을 통해 미래 CEO를 양성하는 창업 프로그램이다.

작년 기준으로 135개 초중고교, 약 13만명 학생들이 참여하였다. 2002년 처음 개설된 이래 비즈쿨 프로그램을 통해 창업이나 대학진학 등의 진로를 연 사례가 많다.

평소 앱 제작에 관심이 많았던 전우성 학생(18세)은 디지털 미디어고에 진학한 후 비즈쿨 교사의 권유로 창업에 도전할 수 있는 용기와 자신감, 창업노하우 등을 익혔다 말하고 있고, 미래 컨벤션 사업 CEO를 꿈꾸던 대구관광고 출신 김상훈씨(19세)도 자신의 꿈을 키우는 데 비즈쿨이 결정적인 역할을 하였습니다. 또, 동아마이스터고 김진필 학생(18세)과 익산고 김영미 학생(19세)도 눈에 띄는 '비즈쿨 CEO 키즈'로서 비즈쿨 교육이 졸업 후 취업에 도움을 준 대표적인 사례라 할 수 있겠다(청소년 비즈쿨-BizCool, 중소기업청,2014).

2) 동그라미재단¹⁾

청소년 교육의 시대적 요구는 진로교육이라고 여기고 청소년들에게 '일과 직업에 대한 새로운 가치관'이 필요하다고 생각하여, 기업가정신(起業者, entrepreneurship) 교육을 통하여 청소년의 진로탐색을 돕고자하는 단체이다. 청소년에게 기업가정신 교육이란 자신의 꿈을 이루기 위하여 자신만의 새로운 진로를 개척하겠다는 용기와 결

1) <http://thecircle.or.kr/home/> 동그라미재단 홈페이지

심, 그리고 이것을 지금 가능한 것부터 하나하나 구체적으로 시도해보는 현실적인 실천력, 그리고 실패에서 교훈을 얻어 한 걸음 더 나아가는 지혜와 불굴의 의지력을 배우고 연습하도록 하는 것이다. 청소년들은 이를 통하여 자신의 꿈이 곧 자신의 일이 되는, '꿈=일' 이라는 것을 배우게 될 것이다. 동그라미 재단은 매 년 '기'찾기 프로젝트 공모사업을 통해 다양한 기업가 정신과 창업에 대한 프로그램을 공모하고 당선된 작품을 공개하고 있다.

3) IP KAIST 영재교육원²⁾

카이스트의 IP 영재기업교육원은 “빌게이트(MS), 세르게이 브린(Google) 등과 같이 지식재산에 기반을 둔 창의적인 기업가”를 양성하는 것을 모토로 하고 있다. 본적 학습역량과 영재기업인으로서의 자질을 갖춘 인재들이 국가 성장의 핵심인재로 성장할 수 있도록 차별화된 교육 및 지원시스템을 제공하겠다는 비전으로 영재교육차원의 창업교육을 실시하고 있다. 온라인 교육과 오프라인 토론 및 실제 프로젝트를 통한 미래 통찰력, 지식재산권, 기업가정신, 인문학적 소양 학습이 그들의 교육내용이며 모든 교육 콘텐츠는 유튜브 채널에서 시청이 가능하다.

4) oec 앙트십 기업가정신교육 프로그램³⁾

oec는 기업정신을 ‘앙트십’으로 명명하고 다음과 같은 원리를 바탕으로 교육을 진행하고 있다.

첫째, 문제 속에서 기회를 발견하는 앙트십 : 문제란 피해야 하는 것이 아니라 모든 변화는 문제에서 시작된다. oec의 앙트십 교육은 어떤 환경에서도 스스로 가치를 창조하고 문제를 해결할 수 있는 기업가 정신을 갖출 수 있도록 도와준다.

둘째, 내 인생의 CEO로 살아가는 앙트십 : 어떤 상황에서도 주인의식을 갖고 주어진 환경에서 가장 효율적인 결과를 만들어 내는 능력이 필요하다. 앙트십교육은 누구나 자신의 인생을 자기 자신이 CEO로 살아갈 수 있도록 도와준다.

셋째, 세상 속에서 해보며 배우는 앙트십 : 기회를 발견하고, 가치를 만들어 낼 수 있는 것은 직접 실행해 보면서 배우는 과정을 통해 가능하다. oec의 기업가정신 교육은 기본적인 이론의 습득과 협동을 통한 프로젝트를 실행해 보면서 배울 수 있도록

2) <http://ipceo.kaist.ac.kr/xe/about>

3) <http://oecenter.org/> : oec앙트십프로그램

구성되어 있다.

5) 시사점

비즈쿨, 동그라미재단의 ‘ㄱ’자 찾기 프로젝트 공모전, IP KAIST 영재교육원의 기업가정신 프로그램 현황은 국내 청소년 기업가정신 교육과 창업교육의 흐름이라고 파악할 수 있다. 먼저, 비즈쿨이 진행하는 창업교육에 2013년 13만 명의 학생들이 참여하였다는 것은 중소기업청 등 국가기관과 정책이세계적인 교육인 기업가 정신 교육과 프로그램의 저변확대를 위한 밑거름이 되고 있음을 볼 수 있다.

동그라미 재단의 ‘ㄱ’자 찾기 프로젝트 공모전을 보면 다양한 청소년 프로그램과 교육을 실시하고 있는 단체를 파악할 수 있고, 프로그램이 공개되어 있어서 그들이 실시하고 있는 기업가정신 프로그램이 무엇인지 알 수 있다. 그러나 프로젝트의 성격으로 구성된 프로그램이기 때문에 특별한 교육이나 이론 등이 밀받침 되어야 교육이 가능한 프로그램들이 더러 있어서 일반적인 청소년지도사나 교사가 진행하기에는 무리인 경우가 있었다.

카이스트 영재교육원의 프로그램은 프로그램 자체보다 ‘영재’ 교육원이라는 단체가 주는 선입견이다. 영재라고 판명 받지 않거나 자신을 영재라고 여기지 않는 일반 청소년들이 교육을 받기에는 문턱이 높다는 것이다.

oec의 앙트십 프로그램은 실제적인 현장 체험과 협동학습을 바탕으로 청소년 지도원리에 가장 근접한 방식으로 진행하고 있으며, 중, 고등학교 청소년들과 대학생, 일반인들의 발달 단계에 적합한 프로그램을 시도를 하고 있다. 하지만 기업가정신 프로그램을 실시할 수 있는 인원의 한계로 인해 특정한 청소년들과 대학생, 일반인들에게 시행되고 있다.

이러한 시사점을 토대로 본 프로그램 개발은 청소년지도자들이 기본적인 연수나 교육을 통해 프로그램을 진행할 수 있고, 일반적인 청소년들이 부담 없이 참여할 수 있는 프로그램으로 개발 되어야 함을 시사해 볼 수 있다.

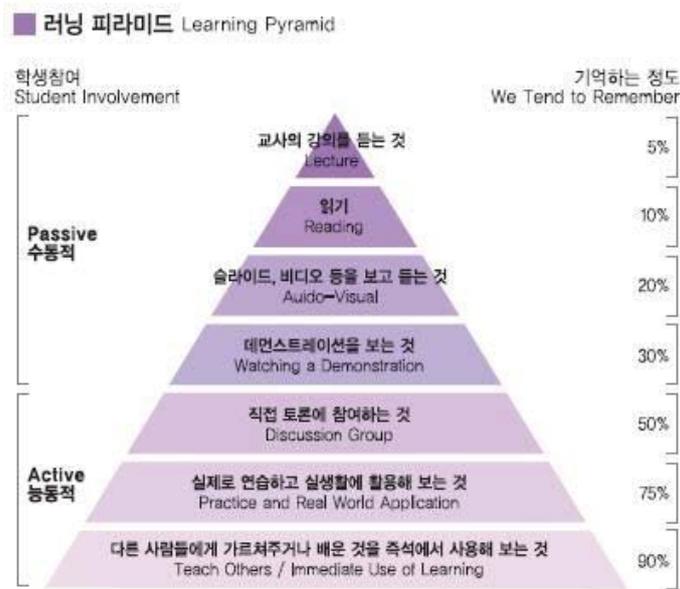
3. 청소년 기업가정신 및 창업역량 프로그램의 교육방법

1) 체험적 학습

창업교육은 그 특성상 비정형적인 자유형의 교과과정에 기초하여, 흡수식 지식획득

이 아니라 개인의 의지와 행동에 기인한 체험적 학습방법으로 이루어져야함을 강조하고 있다. 뿐 만 아니라 청소년 창업교육은 흥미도가 중요한 요소가 된다. 교육의 성과를 위해서 평가되어야 할 중요 요소이며, 참여 학생의 흥미도는 동기부여를 자극하기 때문에 창업교육 성과에 영향을 줄 수 있을 것이다(강인애 외, 2011:156,159).

[그림 3]은 미국의 NTL(National Training Laboratories)가 출처로 되어 있는 학습 피라미드(learning pyramid)이다. 경험의 원추(cone of experience)라고 하는 이 그림은 EBS에서 제작한 "왜 대학에 가는가?" 라는 다큐멘터리에 소개되어 학습하는 방법이 바뀌어야 한다는 주장의 근거로 제시가 되었다. 그림에서 알 수 있듯이 학생의 능동적인 참여야 실제 행동으로 해 본 경험이 더 높은 학습효과를 가져다준다.



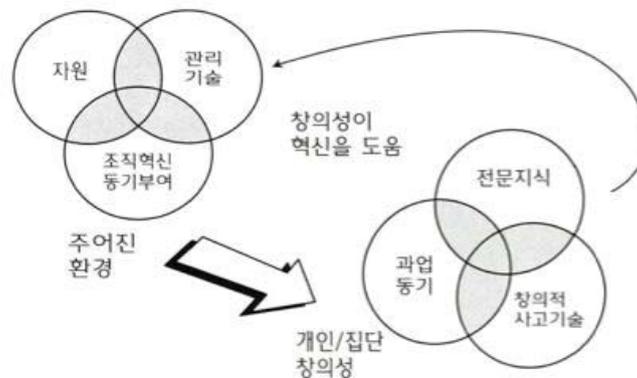
〈그림 3〉 학습피라미드, 출처 : <http://simrihak.tistory.com/90>

이러한 기업가 정신과 창업교육의 특성을 기반으로 할 때, 필요한 역량과 기술은 현실에 기반한 실질적 사업기획력과 자기주도적이고 적극적이며, 창의적으로 모든 일을 선택, 결정해나갈 수 있는 능력, 다른 사람과 팀워크를 기반으로 일을 진행할 수 있는 협동능력 등으로 정리해볼 수 있다. 학습자들이 도전감을 갖고 적극적으로 학습 활동을 하기 위해서는 평가의 과정을 통해 우수한 사업발표를 한 팀에게 긍정적 보상을 주는 등 적당한 경쟁상황 속에서 체험적 학습을 할 수 있도록 해야 한다. 이 과정

이 순조롭게 진행되기 위해서는 학습자들이 협력의 중요성에 대한 인식과 태도를 가져야 한다(강인애 외, 2011:160,171).

2) 자기주도적 학습

아마빌(Amabile, 1997)은 개인의 창의성과 혁신을 연계하여 개인적으로는 내적 동기유발, 과업관련 기술과 창의적인 사고력이 요구되며 혁신에 대한 동기유발과 자원 및 혁신관리기술이 개인 및 조직의 혁신에 영향을 미친다고 하였다. 과업 환경적 요소들이 개인 창의성에 영향을 준다고 하였는데 창의성과 혁신에 대한 가치, 위험선호성, 할 수 있다는 구성원들의 믿음, 공격적인 전략, 능동적인 의사소통, 창의적 과업에 대한 인정과 보상 등을 혁신동기부여의 주요 요소로 지적하기도 하였다 그것은 <그림4>에서와 같이 개인지도의 방향이 창의성과 혁신의 가치를 직접 받아들이고 수용할 수 있는 기회를 만들고 제공해 주어야 한다는 측면에서 개인에 적합한 지도방법은 학습동기의 발현과도 매우 밀접한 관계를 가지고 있다(재인용:한국청소년개발원,2004: 181-182).



<그림 4> 창의성과 혁신의 구성요소 모델 T.M. Amabile, 1997:53:
재인용, 한국청소년개발원,2004:182)

3) 문제기반학습(PBL)

창업과 기업가정신 교육에 있어서 교육학적 측면에서 프로젝트 수행과 관련된 교육학적 이론(주로 PBL / CPS을 중심으로)에 기반을 둘 필요가 있다. 창업이나 기업가정신 교육에 있어 교육학적 관점에서의 새로운 전략이 시도되어야 하며, 여기서 쌓은 역량을 바탕으로 한국의 독자적인 교육 프로그램을 개발에 필요하기 때문이다(송정

현, 2012⁴⁾).

청소년을 대상으로 한 한국의 독자적인 기업가정신과 창업역량 함양 프로그램의 개발을 위해 교육학적 이론인 문제기반학습을 제시하고자 한다.

(1) 문제기반학습(Problem Based Learning : PBL)

문제기반학습(Problem Based Learning PBL)은 지난 60여 년 동안 의학 교육 뿐 아니라 다양한 교육 분야에 활용할 수 있는 중요한 혁신적인 교육 방법이다. 1950년대 중반에 McMaster 의과대학에서 시작된 교수 학습 방법이다. (Geoff Norman, 2004).

PBL이 처음 시작된 것은 의과대학이었지만 이후 경영, 교육, 인문학 등 다양한 분야에서 적용되었고, 대학뿐만 아니라 초, 중등학교에서도 많은 연구가 이루어져왔다. PBL은 실제적인 문제를 학습자 스스로 해결하는 과정을 통해 학습이 이루어지게 하는 학습자 중심의 교수학습 방법이다. 특히 21세기의 사회에서 고차원적 추론능력과 자기주도적 학습기능, 문제해결력 등이 요구된다. 지식의 구성과 학습자 중심의 학습을 강조하는 구성주의 패러다임과 접목되면서 많은 관심의 대상이 되었다(최정임, 2007: 36 ; 최정임·장경원, 2010: 17).

김기태(2012:67-68)는 PBL의 설계 및 적용 사례연구에서 학습자 스스로 문제를 정의하고 자료를 수집하며, 해결책을 제시하는 문제 중심학습법의 목적과 효과를 앞선 연구들을(강인애·감미량·김선자·김종화, 2003: 75; Torp and Sage, 2002: 23-23) 바탕으로 다음과 같이 요약 하였다.

- 비구조화된 문제를 해결하는 과정에서 비판적인 창의적인 높은 차원(higher-order)의 사고를 하게한다.
- 스스로 문제를 해결하는 과정에서 문제의 정의, 정보의 수집, 자료의 분석, 가설의 설정과 검 증을 스스로 해 나가는 과정에서 학습하는 방법을 학습(learning how to learn)하게 한다.
- 단순하게 알고 있는 지식을 적용하는 것에서 나아가 실제의 상황에 대한 평가와 이해가 가능해진다.
- 주어진 문제나 과제를 분석하여 그에 필요한 학습과제를 선정하고, 문제해결에

4) <http://wet-entrepreneur.tistory.com/593> 송정현의 기업가정신 세계여행 /칼럼: '한국의 기업가정신, 창업 교육 설계 및 평가에 대해'

- 필요한 학습 자료를 찾아보고 그것의 적합성을 판단할 수 있는 능력을 키운다.
- 해당 분야의 전문지식을 교실의 범주를 벗어난 자신의 실제 생활과 연계하여 적용할 수 있는 능력 향상시킨다.
 - 동료 학생들과 팀을 이루어 조화롭게 학습을 해 나갈 수 있는 협력학습 능력 배양. 자신이 속한 전문 분야에서 필요로 하는 전문 지식이나 기술을 적절하게 활용할 수 있는 능력 배양 시킨다.

최근에는 정보화기술의 발달로 인터넷을 활용한 ePBL에 대한 연구도 활발히 이루어지고 있다. 일반적으로 PBL을 적용한 수업이 전통적인 수업에 비해 효과적이라고 보고하고 있다. 특히 PBL은 전통적인 학업 성취도뿐만 아니라 문제해결력, 창의력 등 고차원적인 인지능력을 기르는데 유용한 방법이며 긍정적인 학습태도 및 자기효능감, 자기주도적 학습능력을 기르는 데에도 효과가 있음이 증명되고 있다(최정임, 2007: 36).

2) PBL의 절차

PBL의 형태와 절차는 PBL을 적용하는 대상과 기관의 특성, 학습목표, 교과 등에 따라 달라질 수 있다. 하지만 모든 PBL 활동을 위한 기본적인 원리가 있다. 이 원리는 초기 의과대학에서 활용한 PBL의 절차이며 PBL의 실행을 위한 공통적인 절차이다. 다음은 초기 PBL이 적용된 McMaster 의과대학의 수업 진행 절차를 정리한 것이다(최정임, 장경원, 2010: 22-33).

(1) 문제제시

- PBL의 첫 번째 단계는 해결해야 할 문제를 제시하는 것이다. 교수자는 수업에 사용할 문제를 미리 준비해서 학습자에게 제시한다. 이 문제는 학습자에게 학습을 위한 관련성과 동기를 제공하며 문제 이해를 위해 전공 영역에서 학습해야 할 사항이 무엇인지 알게 된다. 학습활동에 대한 주인의식과 책임감을 가질 수 있도록 문제는 실재의 경험할 수 있는 것을 제시되어야 한다.

(2) 문제확인

- 문제가 제시된 후 문제가 무엇인지 확인하고, 해결안을 찾기 위한 방법을 모색해

야 한다. 문제확인 단계에서 학습자는 소그룹별로 문제를 확인하고 문제에서 요구되는 해결안이 무엇인지 파악해야 한다.

(3) 문제해결을 위한 자료수집

- 문제해결을 위한 자료와 수집을 하는 단계이다. 이 과정을 통해 자기주도적으로 정보를 찾고 지식을 학습하는 능력을 기르게 된다.

(4) 문제 재확인 및 해결안 도출

- 문제 제시 단계에서 확인된 자료를 중심으로 문제에 대한 재평가를 실시한다.

(5) 문제해결안 발표

- 문제 재확인을 통해 그룹별로 최종 문제해결안을 만들어 각 그룹별로 준비한 문제해결안을 발표한다.

(6) 학습결과 정리 및 평가

- PBL학습결과를 정리하며 학습결과와 수행에 대한 평가를 실시하는 단계이다. 학습결과의 평가는 그룹별로 제시된 문제해결안에 대한 교수자와 학습자들 스스로가 자신의 학습수행을 평가하는 자기평가, 동료평가 등을 활용할 수 있다.

3) 문제기반학습을 위한 학습 환경

PBL은 다양한 학습 환경에 적용 가능한 교육 방법론이다. PBL은 학생을 중심으로 학습자의 변화와 탐구 중심의 환경이 필요하다. 학생들의 그룹이 잘 구조화 되어 문제를 분석하고 협력 할 수 있도록 해야 한다(Kirsten R. Dalrymple·Alvin Rosenblum·Carol Wuenschell, 2007).

PBL 그룹의 목표는 세 가지로 볼 수 있다. 첫째, 학습을 촉진하기 위함이다. 둘째, 자기 주도적 학습을 할 수 있는 태도와 기술을 개발 하는 것이다. 셋째, 사회적 기술을 개발하기 위함이다. 특히 소그룹을 통해 학습이 진행되고 소그룹 내에서의 의사결정과 진행 과정이 PBL의 성패를 가른다. 그러므로 그룹 활동의 성공을 위해 학습자들 간의 커뮤니케이션과 체계적인 문제해결 과정이 중요하다.

그룹의 활동은 집단 역학으로 설명 할 수 있다. 시간이 지남에 따라 집단 역학 혹은 역동은 변화한다. 효과적인 PBL의 진행을 위해 그룹 내 구성원들 간의 상호작용과 상호관계로 집단 역학을 이해할 수 있다(Are Holen, 2000: 486). 그러므로 PBL 그룹을 효과적으로 운영하기 위해서 교수자, 청소년 지도자의 역할이 중요하다. 각 그룹의 구성원들 간의 역동과 각 그룹 간의 긴장감이나 경쟁 등을 PBL을 진행하면서 세밀하게 관찰하고 적절하게 증재해야 한다.

IV. 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램의 구성 및 내용

1. 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 구성의 원리

1) 기업가적 정신의 요소

기업가정신 교육과 창업 교육은 다르다. 기업가정신이란 기회포착과 관련된 사고 및 행동을 말한다. 이러한 혼동이 일어나게 된 원인은 그동안 국내의 기업가정신 교육이 창업이라는 주제에 초점을 맞춘 한정적 접근이 이루어졌기 때문이다. 기업가정신 교육은 넓은 의미에서 개인이 일생을 살면서 필요한 역량을 학습하는 것을 말하며 이에 따라 교육 대상은 모든 사람을 대상으로 한다. 청소년 기업가 정신 및 창업역량 함양 프로그램의 대상은 청소년이다. 그렇기 때문에 “청소년이 가정, 학교, 사회의 구성원으로 살면서 기회를 포착하고 그 기회를 사업적인 결과물 또는 사회에 기여할 수 있는 가치창출을 할 수 있게끔 돕는 교육이다.” 그러므로 기업가정신 교육의 목적은 ‘기업가정신의 고취’에 초점을 맞춰야 하며, “창업”은 기업가정신이라는 최종 결과물이라고 볼 수 있다(벤처스퀘어,2013). 이러한 관점으로 청소년 기업가 정신 및 창업역량 함양 프로그램은 청소년기업가 정신 함양 프로그램으로 볼 수 있다. 기업가정신에 관한 프로그램은 결국 창업에도 긍정적인 영향을 미치는 근원적인 요소이기 때문에 본 프로그램에서는 기업가 정신과 관련된 내용을 중심으로 내용을 구성하고자 한다. 또한 생애 발달에서 청소년기에 요구되는 자아존중감과 더불어 가치창출을 할 수 있는 도전정신을 함양할 수 있는 프로그램의 내용이 제시되어야 할 것이다.

기업가정신의 요소에는 기업가적 역량과 전문역량으로 나누어 볼 수 있다. 기업가적 역량에는 기업가적 포부, 혁신성, 진취성, 위험감수 요소가 포함되어 있으며 이를

배양시키기 위한 주요 교육내용이 필요하다 이를 위한 세부 내용은 <표 1> 과 같다. 또한 개인의 전문역량 또한 필요하다. 전문역량에는 지식재산기반능력, 인지적 능력, 대인관계 능력, 기술사업화능력 요소가 포함되어 있으며 이를 배양시키기 위한 하위 내용은 <표 2>와 같다.

<표. 1> 기업가적 역량 및 교육내용의 하위요소

구분	하위요소	정의
기업가적포부	포부	기업가로서의 꿈을 이루기 위한 열정을 품고 지속적으로 몰입함
	글로벌 마인드	다양한 문화를 이해하고 유연하게 적응하며 자신의 관심분야와 사회기회를 해외로 확대함
	자기성찰	자기 스스로 문제를 지속적으로 제기하고 이에 대해 깊이 있게 반성함
	인문·사회·문화적 지식	기업가로서 종합적인 관점을 형성하는데 토대가 되는 철학, 사상, 역사, 예술, 문화 등에 대한 기본 지식획득
	사회적 기업에 대한 이해	사회적 목적을 추구하면서 기업활동을 수행하는 기업가의 개념과 역할에 대한 이해
혁신성	문제해결지향	현상이나 사물을 관찰하여 문제를 발견하고 이를 지속적으로 해결하려는 행동
	고객지향	고객의 욕구를 찾고 욕구를 충족시키려는 시도
	관찰력	기존의 현상이나 사물을 주의 깊게 관찰하는 태도
진취성	도전정신	자신의 목표를 달성하기 위해 불굴의 의지로 난관을 극복하는 태도
	자기주도성	비전과 목표를 스스로 설정하고 이를 성취하기 위하여 적극적인 태도로 임함
	목표지향	도전적인 목표를 추구하며 이를 달성하기 위한 지속적인 노력
위험감수	위험감수	어떤 일에 따르는 위험을 받아들이기 기회를 추구하는 태도
	모호함에 대한 인내	불확실한 상황을 긍정적으로 인식하고 이를 인내하고자 하는 태도

출처: <http://www.venturesquare.net/42675> 벤처스퀘어: 벤처기업협회, 2012

〈표 2〉 전문역량 및 교육내용의 하위요소

구분	하위요소	정의
지식재산 기반능력	지식재산에 대한 이해	패러다임의 변화에서의 지식재산의 중요성 인식, 지식재산의 개념 이해
	지식재산기반 기술능력	지적재산권 창출에 대한 기술 능력
인지적 능력	기초학문 분야에 대한 지식	자신만의 지식재산권 확보를 위한 기초학문 지식 확보
	분석적 사고능력	사물이나 현상의 함축된 의미를 단계적 또는 인과론적으로 파악하는 능력
	전략적 사고능력	설정된 목적을 달성하기 위해 변화하는 환경, 기회, 위험, 개인 및 조직의 강약점 등을 파악하여 최적의 대응책을 마련함
대인관계 능력	협상능력	자신과 상대방의 의견간의 격차를 최소화하며 타협점을 이끌 수 있는 능력
	네트워킹	다양한 이해관계자들을 파악하고 이들을 대상으로 긴밀한 협력관계를 구축하고 유지하는 능력
	팀워크	공통의 목표를 달성하기 위해 구성원으로서 적극적으로 협력하는 능력
기술사업화 능력	정보수집 및 활용능력	기업가적 과정에서 요구되는 다양한 정보를 수집하고 분석하여 그 결과를 활용함
	시장조사 및 마케팅 능력	고객의 욕구와 필요를 관찰하고 이를 토대로 아이디어, 서비스, 제품의 개발, 가격결정, 판매촉진, 유통 등에 대한 조사 계획, 조사 수행 능력
	비즈니스 모델 개발능력	기업이 이익을 창출 할 수 있도록 사업을 운영하는 방법을 개발할 수 있는 능력

출처: <http://www.venturesquare.net/42675> 벤처스퀘어: 벤처기업협회, 2012

2) 기업가 정신의 핵심요소와 성공적인 창업가들의 공통적인 특성

(1) 기업가 정신의 핵심요소

송영수(2010:7-8)는 기업가 정신이 핵심요소를 다음과 같이 정리하였다.

- 혁신(innovation)

기업가 정신의 첫 번째 핵심 요소는 바로 혁신 정신이다. 기업가 정신을 지닌 기업가들은 일반적으로 무(無)에서 유(有)를 창조하는 개방적 사고(open-mind)와 도전 정신을 지니고 있으며, 이는 신사업을 개척하거나 새로운 조직을 세우고 이끄는 혁신

의 자세를 의미한다. 혁신은 창업뿐만 아니라 기존 조직 구조에도 적용될 수 있으며, 창조적 파괴를 통하여 지속적으로 더 나은 조직으로 탈바꿈할 수 있다.

- 리더십(leadership)

기업가 정신의 요체 중 한 가지는 바로 리더십이다. 이는 자기 자신을 관리하고 절제하는 셀프 리더십에서부터 타인을 독려하고 꿈과 비전을 제시하며 동기 부여할 수 있는 역량을 포함한다. 성공적인 기업가, 창업가들에게서는 공통적으로 강한 리더십을 발견할 수 있다. 그들은 진취적이고 열정적이며 긍정적인 영향력을 발휘하는 기업가 정신을 갖추었다.

- 책임의식(responsibility)

새로운 사업을 시작하거나 혁신을 주도할 때 위험을 감수하고 자신의 책임감을 다하여 임하는 것이 기업가 정신의 핵심 요소이다. 창업의 결과에 대한 책임감과 사업에 대한 전반적인 문제를 주도적으로 해결하기 위한 주도성을 지니고 있다. 또한 자신을 비롯한 조직 구성원들에 대한 강한 책임의식이 필요하다.

(2) 성공적인 창업가들의 공통적인 특성

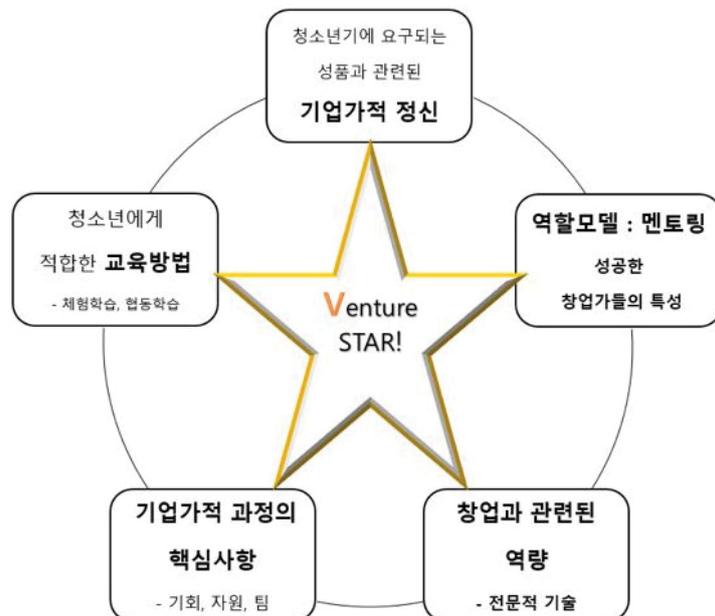
성공적인 창업가들에게 요구되는 공통적인 특성과 역량은 다음과 같다.

- 철저한 준비와 결단력 : 관심 분야에 대한 사업기회가 오면 주저하지 말고 결단을 내리고 또한 신속하게 행동에 옮김으로써 기회를 최대한 활용할 수 있는 준비가 되어 있어야 한다.
- 강한 인내력: 창업가에게는 원칙에 충실하면서 어려운 상황에 처한 경우 문제를 해결하기 위한 적극적인 자세와 끈기 있는 인내력이 요구된다.
- 사람을 이끌어 나가는 지도력(리더십): 기회를 창출하고 솔선수범하며 자신 있게 상대방을 설득할 수 있어야 한다. 본인이 사람들을 설득할 수 있는 역량이 부족하다고 판단될 경우에는 다른 사람에게 도움을 요청하거나 아니면 다양한 훈련을 통해 스스로 지도력을 키워야 한다.
- 사업에 몰입하는 집중력: 아무리 작은 사업이라도 집중해서 몰입하지 않으면 실패할 확률이 높다. 창업의 성공을 꿈꾸고 있다면 사업과 직접 관련이 없는 것들을 과감하게 포기하고 시작한 사업에 몰입해야 한다.

- 사업 추진과 관련된 정보수집 및 분석 노력, 지속적인 학습능력: 급변하는 사회에서 끊임없이 노력하면서 새로운 변화에 신속하게 대처해 나가는 과정이 성공 창업의 핵심이라고 할 수 있다. 다른 사람보다 먼저 시대의 흐름과 고객이나 시장의 요구를 파악할 수 있는 통찰력을 가지고 사업에 대한 지식과 경험을 축적하여 그 분야에서 최고의 전문가로 성장해야 한다(이미자·김중규, 2013:57).

3) 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 구성의 원리

청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램을 구성해 가면서 본 프로그램의 명을 ‘벤처스타(Venture Star)’로 명명하고자 한다. 벤처스타는 기업가 정신의 기본적인 개념과 청소년 기업가 정신이라는 개념을 바탕으로 두고, 청소년에게 적합한 교육방법인 체험학습, 협동학습, PBL을 프로그램의 방식을 채택한다. 또한 기업가적 과정의 핵심사항인 기회, 자원, 팀에 대한 이해를 바탕으로 구성되며, 성공한 창업가들의 특성을 바탕으로 역할모델을 설정하여 셀프멘토링, 지역사회 멘토링을 실제로 실시하고자 하는 원리로 구성 되었다. <그림 6>은 벤처스타 프로그램의 전체 원리를 정리한 것이다.



[그림 5] 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 구성의 원리

2. 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 주제와 내용

앞서 논의된 기업가 정신의 핵심요소와 성공적인 창업가들의 공통적인 특성을 분석해 보면 기업가 정신의 핵심요소와 성공적인 창업가들의 특성은 교차적인 관계라는 것을 알 수 있다. 리더십과 책임의식은 두 가지의 요소가 함께 강조하고 있는 것이며, 창조적 혁신을 위한 학습능력이 기반이 되어야 한다. 기업가정신과 창업역량과 관련한 핵심적 요소를 기반으로 <표 3>의 벤처스타 프로그램의 내용이 구성되었다.

<표 3> 벤처스타:청소년기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램의 주제와 내용구성 및 근거

벤처스타 주요 주제	기업가정신	창업역량	성공한 창업가들의 공통적 역량
1. 기업가 정신	기업가적 정신과 포부를 갖기 위한 기초적인 인식- 자기성찰과 도전정신	변화와 성장을 위해서는 인내와 고통이 수반됨을 인식, 새로운 가치의 창출을 모색함	철저한 준비와 결단력
2. 혁신과 극복	기업가 정신의 기본원리인 진취성, 도전정신, 혁신성	현상이나 사물을 관찰하고 문제를 발견하고 해결하는 문제해결능력	강한 인내력 집중력
3. 창의적 실천	인간관계, 협상능력, 팀워크 창의적, 분석적, 전략적 사고능력		사업 추진과 관련된 정보수집 및 분석 노력, 지속적인 학습능력
4. 벤처스타 리더십	기업가정신의 실천과 창업을 위한 기업윤리	경제실무 정리, 적용, 실천	기업가로서의 가치관, 자신의 가치를 브랜딩하기

프로그램의 주제와 내용을 기반으로 ‘벤처스타’ 12회기 프로그램의 제목과 내용을 제시하면 <표 4>와 같다. 본 프로그램은 중학교 2학년~ 고등학교 1학년 정도의 단계에 맞춘 프로그램이다.

<표 4> 청소년기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램- 벤처스타 12회기 주제 및 내용

프로그램 주제	프로그램 제목		프로그램 목표
기업가 정신과 창업을 위한 삶의 자세	1	기업가 정신	기업가 정신의 개념과 필요성을 사례를 통해 인식한다.
	2	기업가의 생활백서	기업가가 되기 위한 생활 방식의 이해하고, 스스로 습관을 바꿔 나갈 수 있는 동기를 얻는다.

프로그램 주제	프로그램 제목		프로그램 목표
	3	기업가의 비전 -앞으로 기업가를 '벤처스타'로 명명하 고 자신의 새로운 역 할로 인식하기	기업가 정신은 일상적인 삶의 방식 에서 도전적인 삶으로 변화시키는 것임을 인식하고 새로운 삶의 비전 을 설정한다.
기업가정신을 실천하기 위한 전략과 분석	4	벤처스타의 시선	지역사회와 대한민국을 넘어 전 지 구적 시민으로서의 역할을 이해하고 보다 넓은 시선으로 세계의 현상을 바라보고 실천방식을 모색한다.
	5	벤처스타의 전략	기업가 정신을 발휘하기 위해서는 전략적이고 도전적인 방식이 필요함 을 알고 자신의 삶에 적용한다.
	6	벤처스타 분석	SWOT 분석을 통해 자신에 대한 성찰을 한다.
가업가의 자기경영	7	벤처스타의 목표관리	목표관리 방식을 습득하고 앞으로 자기 경영의 과정에 활용 한다.
	8	벤처스타의 시간관리	시간 관리의 중요성과 실제 활용 방 법을 익힌다.
	9	벤처스타의 인맥관리	기업가 정신은 공동체성을 인식하고 실천하는 것임을 알고 네트워크 관 리 능력을 배양한다.
벤처스타 리더십	10	벤처스타의 창조적 기업 만들기	마인드맵을 효과적으로 활용하여 자 신의 잠재력과 주변 상황을 연계하 여 새로운 기업(창업)에 관한 아이 디어를 정리한다.
	11	나의 브랜드	각자 구성한 새로운 기업 이미지를 바탕으로 자기만의 브랜드를 창출해 본다.
	12	벤처스타 리더십	새로운 시작과 도전은 결국, 리더십 의 과정임을 인식하고 벤처스타 리 더의 삶을 실천하고 적용해 본다.

3. VENTURE STAR : 청소년 기업가정신 & 창업역량함양 프로그램

“VENTURE STAR” 전체 프로그램 중 “1회기 : 기업가정신” 프로그램을 제시하고자 한다. 본 프로그램은 중학교 3학년 학생에서 고등학생용 프로그램이며, 프로그램 시간은 120분이다.

프로그램을 진행하는 지도자의 입장에서 <표 4.>와 같은 지도안을 작성해 보았다.

<표 5> 청소년의 기업가정신 & 창업역량함양 프로그램 1회기

1회기 : 기업가 정신		
주요 내용	청소년의 기업가정신과 창업역량 함양을 위한 첫 번째 프로그램이다. 첫 번째 과정은 기업가 정신의 개념에 대하여 사례를 통해 자신의 현장과 연결해 보는 시간이다.	
지도방법	문제기반학습(PBL): 자기주도학습, 체험학습	
프로그램 목적	기업가정신에 대한 구체적인 실제 사례를 통해 기업가 정신은 일상적이며 근접한 개념임을 인식한다.	
□ 대상 : 고등 1, 2학년		□ 진행 형태: 소그룹 지도 방식 (20명~40명 내외)
★ 프로그램명 : 기업가정신		
진행 순서	시간	내 용
도입	20'	<p>☆Tip : 프로그램진행자의 첫 인상은 프로그램의 전체적인 분위기를 좌우 합니다! 어색한 분위기를 깨뜨릴 자신만의 멘트를 작성하여 활용해 봅시다. ex) “으리으리 으리있는 사람들은 기업가정신이 있어야 합니다. 기업가정신 함양 프로그램 “벤처스타” 맛보으리~!!“</p> <p>(1) ‘기업가정신’ 하면 떠오르는 단어를 포스트일에 써 봅시다.</p> <p>(2) 공통된 주제의 단어끼리 묶어 보고 비슷한 주제별로 모둠을 만들어 왜 그렇게 생각하는지 정리해 봅시다.</p> <p>(3) 각 팀에서 한 명이 발표해 봅시다.</p> <p>☆Tip : 다양한 주제가 나오지 않았다고 하더라도 비슷한 단어끼리 묶어서 자연스럽게 모듬이 될 수 있게 유도합니다.</p> <p>첫 번째 활동이 예상시간 시간을 초과 한다고 해서 재촉해서는 안됩니다. 첫 번째 활동을 통해 충분한 라포를 형성할 수 있도록 해야 합니다.</p>

<p>전개 - PBL</p>	<p>70'</p>	<p>(1) 문제제시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해결해야 할 문제를 제시하는 단계이다. 문제는 청소년 참가자에게 목적에 도달하기 위한 관련성과 동기를 제공하며 문제 이해를 위해 학습해야 할 사항이 무엇인지 알게 된다. 학습활동에 대한 주인의식과 책임감을 가질 수 있도록 문제는 실제의 경험할 수 있는 것을 제시되어야 한다. <p>★ 어떻게 하면 이런 일을 할 수 있으리?</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>눈뜨면도착 공동대표 박주혁씨의 이야기 (출처: 유튜브 http://youtu.be/lPeqIFvif3c) 분당에서 신촌까지 1시간 30분. 출근시간 만원버스에 치여 지친 몸으로 수업을 들어야 하는 대학생들이 모이기 시작했습니다. 편안한 통학을 위한 작은 실천에서 시작된 대학생 통학 프로젝트 "눈뜨면 도착", 학생들로 부터 시작된 작은 시도지만 지역주민들이 SNS에서 모여 노선을 만드는 "커뮤니티 버스"는 대중교통의 새로운 패러다임을 만들어가고 있습니다. '눈뜨면 도착' 프로젝트가 성공할 수 있었던 이유는 무엇인가요? 어렵고 힘들었던 순간을 헤쳐나갈 수 있었던 이유는 무엇입니까? 박주혁씨의 이야기를 통해 깨달은 기업가정신은 무엇이라고 생각합니까?</p> <p>(2) 문제확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문제가 제시된 후 문제가 무엇인지 확인하고, 해결안을 찾기 위한 방법을 모색해야 한다. 문제확인 단계에서 학습자는 소그룹별로 문제를 확인하고 문제에서 요구되는 해결안이 무엇인지 파악해야 한다.
---------------------	------------	--

	<p>☆Tip : 각 모듈별로 문제를 확인하는 시간을 주고 어떻게 하면 문제를 해결 할 수 있을지 생각해 보게 합니다.</p> <p>(3) 문제해결을 위한 자료수집 - 문제해결을 위한 자료와 수집을 하는 단계이다. 이 과정을 통해 자기주도적으로 정보를 찾고 지식을 학습하는 능력을 기르게 된다. ☆Tip : 각 모듈별로 스마트 폰 등을 활용하여 영상을 다시 한 번 더 시청하고 분석 할 수 있게 합니다. 자료 수집을 위해 눈뜨면 도착 홈페이지 등을 검색할 수 있습니다.</p> <p>(4) 문제 재확인 및 해결안 도출 - 문제 제시 단계에서 확인된 자료를 중심으로 문제에 대한 재평가를 실시한다. ☆Tip : 수집한 다양한 자료를 정리하는 시간입니다.</p>
	<p>(5) 문제해결안 발표 - 문제 재확인을 통해 그룹별로 최종 문제해결안을 만들어 각 그룹별로 준비한 문제해결안을 발표한다. ☆Tip: 성공요인 - 긍정성, 인적네트워크를 활용함, 문제인식, 불편함을 극복하기 위기위해 구체적으로 실행함 : sns를 적극활용, 자기 역할에 대한 인식, 어려움을 극복하는 도전정신, 책임감, 승객들의 요구를 정확하게 인식함, 미래에 대한 구체적인 계획이 있음 등... - 이러한 성공요인을 정리하면 기업가정신과 일맥상통하게 됩니다. 구체적인 사례를 통해 추상적으로 보이던 ‘기업가정신’을 구체적으로 알게 됩니다. ‘기업가 정신은 현재 보유하고 있는 자원이나 능력(학생, 자본의 부족 등)에 구애 받지 않고, 기회를 적극적으로 포착(불편함, 네트워크 등)하여 자신의 목표(통학이 불편한 대학생들을 도움)를 추구하는 사고방식(긍정성, 책임감 등)과 행동양식(구체적인 실행력 등)이다.’ - 기업가 정신의 개념을 이해하는데 필요한 단어들은 이미 각 팀별로 정리한 부분과 일치함을 참가자 스스로 깨달을 수 있도록 합니다. ★Tip in Tip : ‘기업가 정신은 현재 보유하고 있는 자원이나 능력에 구애 받지 않고, 기회를 적극적으로 포착하여 자신의 목표를 추구하는 사고방식과 행동양식이다.’ - 기업가정신에 관한 정의를 한 페이지 가득하게 큰 글자로 출력하여 단어 단위로 잘라서 학생들 모듈에 전해주고 각 단어가 가장 많이 들어간 팀에게 상품이나 보상을 해주면 효과적으로 개념을 인지할 수 있습니다.</p>
<p>적용 및 정리</p>	<p>(6) 학습결과 정리 및 평가 - PBL학습결과를 정리하며 학습결과와 수행에 대한 평가를 실시하는 단계이다. 학습결과와 평가는 그룹별로 제시된 문제해결안에 대한 지도자와 참가자들 스스로가 자신의 학습수행을 평가하는 자기평가, 동료평가 등을 활용할 수 있다.</p>

	<p>☆Tip :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 같은 문제이지만 팀별로 각각 다른 시각을 가지고 있음을 발견할 수 있습니다. 팀별로 문제를 해결하는 과정에서 깨달은 부분을 정리해 봅니다. - 문제에 대한 해결과정에서 각각 어떤 역할을 했는지, 팀을 위해 어떤 기여를 했는지 돌아보면서 자신에게 필요한 기업가정신은 무엇인지 정리해 봅니다. - 개별적인 성찰과 느낌을 간략하게 정리하여 발표합니다.
--	---

V. 나가며

청소년 기업가정신과 창업역량 함양을 위한 프로그램 개발 과정은 새로운 도전이며, 기업가정신의 실천 자체가 프로그램의 개발과정이 되었다. 청소년 기업가 정신에 대하여 “청소년이 현재 보유하고 있는 자원이나 능력에 구애 받지 않고, 주어진 기회를 적극적으로 포착하여 자신의 목표를 추구하는 사고방식과 행동양식이며, 실천을 위해 청소년 자신의 잠재력을 발견하고 전인적인 성장을 이끌어 줄 수 있는 정신“ 으로 정의하며 연구가 시작 되었다. 프로그램 개발과정은 지금까지 보유하고 있던 프로그램 개발자의 능력과 정책, 선행연구를 참고하지만 그 한계를 뛰어 넘고자 하는 도전이 되었다. 프로그램개발과정은 하나의 결과물을 만들어가는 창업적, 창조적 과정이다. 역량의 한계에 도달할 때 마다 기업가 정신의 의미를 되새겨 보며 현재의 자원이나 능력을 뛰어 넘기 위한 시도를 하게 되었다.

본 프로그램은 청소년의 전인성과 도전정신, 자율성의 회복을 위해 시도이다. 청소년이 이 사회에 단지 적응하기 위한 방식이 아닌 사회에 영향력을 행사 할 수 있는 역량 있는 존재가 될 수 있도록 돕는 프로그램이 되기 위한 출발점에 있는 것이다. 본 프로그램은 고등학생을 위한 과정으로 구성되었다. 앞으로 초등학생과 중학생을 위한 프로그램이 본 프로그램의 원리를 바탕으로 세분화 되어야 할 것이다. 또한 각 교급별 발달 단계에 적합한 프로그램 목표와 활동방법 등에서 다양성과 차별성을 고려하여 개발되어야 한다.

기업가정신 함양 프로그램이 지금까지 개발된 다양한 진로교육과 리더십 교육의 다른 이름이 아니라 기업가정신 함양 프로그램으로서 가치를 발휘하기 위해서는 각 영역의 노력이 필요하다. 현장의 목소리를 반영한 생생한 프로그램, 기업가 정신의 내용을 담은 프로그램의 의미를 충분히 보여 줄 수 있는 결과물이 되어야 한다. 그러기

위해서 국가와 교육현장의 교사와 청소년 지도를 담당하는 지도자들이 기업가정신의 가치를 인식하고 교육의 필요성을 분명하게 인식해야 한다. 인식의 전환은 교육으로 가능하다. 교사 직무 연수와 청소년지도사 연수 등 청소년지도자를 위한 교육 기회가 주어질 때마다 청소년을 위한 기업가정신과 창업역량에 관한 가치와 다양한 접근 방법에 대하여 공유하고 각 영역에서 실제로 활용할 수 있는 방안을 모색해 보아야 할 것이다.

체험학습연구소 김정주 소장은 “학교의 경우는 자유학기제 등으로 진로관련 교육이 많아져서 수요가 있을 것을 생각되고, 청소년시설 등에서는 10여 년 전부터 청소년들의 창업 프로그램을 개별 시설단위에서 여가부나 경기도 공모사업 등을 통해서 운영하는 사례가 종종 있어왔다. 그리고 요즘은 사회적 기업이나 협동조합 등과 관련된 정책이 시행되면서 관심도 높아지고 있다.”⁵⁾ 고 하였다. 이처럼 기업가정신과 창업역량 함양 교육과 관련된 프로그램은 그 수요가 증가 될 것이라고 본다. 어느 때 보다 창조경제 성공의 핵심조건으로 ‘기업가정신’의 중요성을 강조하고 있다(최병일, 황인학 외:2013). 기업가정신은 지속적인 발전과 가능성의 요체인 청소년에게 필요한 역량이며 보다 나은 미래를 위한 필수적인 가치이다. 하지만 기업가정신과 창업역량을 중요한 가치 인식하는 것에 머물러서는 안된다. 다양한 문제해결 과정과 실제적인 체험을 바탕으로 한 기업가정신 함양 프로그램을 통해 현실의 한계를 극복하고 미래를 개척하며 어떠한 어려움도 극복할 수 있는 도전정신을 겸비한 청소년을 기대해 본다.

5) 본 프로그램에 관한 체험학습연구소 상임이사 김정주 소장의 피드백에서 발췌함.

참고문헌

- 김승경 외(2013). 도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안. 『창조경제 종합연구보고서』, 한국청소년정책연구원.
- 김진화(2009). 『평생교육 프로그램개발론』. 서울:교육과학사.
- 김연정·노병수(2012), 창업교육이 셀프리더십과 기업가정신에 미치는 영향에 관한 연구, 『디지털정책연구』, vol. 10, 6.
- 유봉호(2013), 청년창업자의 심리특성과 내재적 동기가 창업성공 가능성에 미치는 영향, 대한경영학회.
- 강인애 김현우 황선하(2011), 구성주의 학습 환경에서의 '글로벌 창업교육캠프' 사례연구, 『경제교육연구』, vol. 18, 2. 153-183.
- 정연우, 반성식(2008). 청소년 창업교육과 창업의지에 관한 연구, 한『국창업학회지』. Vol.3 No.1. 45-67
- 이민화(2013), 기업가 정신 교육혁신, 『창조경제연구회 제 4차 포럼 연구보고서』, 창조경제 연구회. 13-42.
- 이병욱(2004), 창업 마인드 함양을 위한 청소년 창업 교육 프로그램 운영 효과 분석 연구, 『대한공업교육학회지』, vol. 29, 2. 1-11
- 이윤준 외(2012), 기업가 정신 고취를 통한 기술창업 활성화 방안, 과학기술정책연구원. 『정책연구』, 2012-11.
- 이현숙(2013), 혁신형 기업가의 양성을 통한 기업가정신 활성화 방안, 『과학기술정책』, vol.23. 2. 22-33.
- 배종태 (2009). 대학으로부터의 창업촉진과 기업가정신 육성방안. 한국경영관련학회 하계 통합 학술대회 자료집: 『국가브랜드와 국가경쟁력』, 1-7.
- 배종태, 차민석 (2009). 한국형 기업가정신 모델정립에 관한 연구. 『중소기업청 세미나 자료집: 기업가정신 심포지엄』.
- 배종태, 차민석 (2009). 기업가정신의 확장과 활성화. 『한국중소기업학』, 31(1), 111-128.
- 송영수 (2010). 『지식정보화 시대가 요구하는 기업가 정신』. 서울: 자유기업원.
- 안선영, 김희진 (2011). 창업, 기업가정신 및 기업의 사회적책임에 대한 청소년의 인식 : 한국-핀란드 비교연구 (연구보고 11-R14). 서울: 한국청소년정책연구원.
- 최병일, 황인학 외 (2013). 『기업가정신-창조경제 성공의 핵심요건』. 한국경제연구원.

- 한국외국어대학교 연구산학협력단 (2009). 『청소년기업가정신 함양 5개년 계획』. 서울: 창업진흥원.
- 한문성, 천규승, 안용, 원성권, 강영규, 고종남 외 (2010). 청소년 직업관 및 창업교육 3개년 계획 연구. 서울: 창업진흥원.
- 한국청소년개발원(2007). 『청소년지도방법론』. 서울: 교육과학사
- Dale, E. (1946). Audio-visual methods in teaching. New York: The Dryden Press.
- 인터넷 참고자료
- <http://wet-entrepreneur.tistory.com/593> 송정현의 기업가정신 세계일주, 2012, 9, 4 컬럼
- <http://www.venturesquare.net/42675> 벤처 스퀘어
- 김재연(2013),Kauffman foundation 기 | 오 | 버 | 가 | 자 | 오 | 스 | 니 | 고 | 오 | 락 |,
- <http://www.educ.ualberta.ca/staff/olenka.Bilash/best%20of%20bilash/dalescone.html>
- <http://www.kauffman.org> 카우프만 재단
- <http://www.entrepreneurship.org/Resource-Center.aspx> 카우프만재단 기업가정신 / 자료실
- <http://ipceo.kaist.ac.kr/xe/about> IP KAIST 영재교육원
- <http://oecenter.org> 앙트십교육, 기업가정신교육

Abstract

Program Development to Cultivate Youth Entrepreneurship and their Business Startups Capacity - Venture Star

Kim Se-gwang

This study is about development of 'Venture Star' a program to cultivate young entrepreneurship and their business startups capacity. The purposes of this study are as follows. First, it is to develop a program to cultivate entrepreneurship required for challenging spirit and well-rounded personality on the youth's development stage. Secondly, one of the purposes is to develop experiential·practical programs for application of effective methods for the youth, to utilize this program for non-subject education like club activity and free semester system, and to provide manuals which are necessary for relevant organizations like youth organizations. 'Venture Star' is grounded on a basic concept of young entrepreneur spirit. With principles of experiential learning, cooperative learning, and problem-based learning, it consists of a basis of understanding about chance, resource, and team which are core items for entrepreneurial course. In addition, reflected by characteristics of successful entrepreneurs as role models, self-mentoring and community mentoring are composition principles of this program. This program has a difference in that it has an emphasis on developing the youth's capacity to lead their lives and their challenge spirit to solve their problems for themselves and overcome difficulties, taking a break from formal entrepreneurship education related with economic education and practical business startups.

한국청소년활동연구 제4권 제1호(통권 제6호)

Key word : Young Entrepreneur Spirit, Program Development, Development of Young Entrepreneur's Business Startups Capacity

투고일 : 2018. 06. 16. 심사일 : 2018. 06. 20. 게재확정일 : 2018. 06. 27.