

청소년 비즈쿨 지원사업 교육운영모형 개발 및 활성화 방안 연구

- ▶ 연구기관 : 한국청소년정책연구원
- ▶ 연구책임자 : 강경균(한국청소년정책연구원 연구위원)
- ▶ 연구보조원 : 허효주(한국청소년정책연구원 연구사업운영원)

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	3
2. 연구내용 및 범위	5
3. 연구방법	6
II. 청소년 비즈쿨 사업 현황 및 정책 분석	9
1. 청소년 비즈쿨 사업 현황 분석(2016년~2018년)	11
2. 청소년 비즈쿨 관련 정책 분석	14
3. 시사점	17
III. 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발	21
1. 연구 개요	23
2. 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석	25
3. 청소년 비즈쿨 교육 경험 탐색	37
4. 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발	71
IV. 청소년 비즈쿨 활성화를 위한 운영 방안	79
1. 청소년 비즈쿨 교육에 대한 요구분석	81
2. 청소년 비즈쿨 교육 성과 관리 방안 탐색	91
3. 청소년 비즈쿨 활성화 및 확산을 위한 효율적 전략	96
VI. 결론 및 제언	103
1. 결론	105
2. 제언	108
참 고 문 헌	111
[부록] 청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식 조사 설문지	115
[별첨] 청소년 비즈쿨 교육을 통한 기업가정신 교육생태계 운영 우수사례 ..	121

표 목차

〈표 II-1〉 청소년 비즈쿨 사업 추진 현황(2016~2018)	12
〈표 II-2〉 청소년 비즈쿨 사업 내용 비교(2018년과 2019년)	13
〈표 II-3〉 정부 기관의 창업 및 기업가정신 교육프로그램 분석	15
〈표 II-4〉 제6차 청소년정책기본계획 중 기업가정신 및 창업 관련 정책	17
〈표 III-1〉 청소년 비즈쿨 교육 운영 분석 대상 현황(2016~2018)	25
〈표 III-2〉 청소년 비즈쿨 운영 기관 및 요건(2016~2018)	26
〈표 III-3〉 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석 틀(Framework)	27
〈표 III-4〉 분석 틀 타당성 검증 및 사례 도출을 위한 전문가 Working Group ·	28
〈표 III-5〉 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석 결과	29
〈표 III-6〉 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 요건(안)	34
〈표 III-7〉 면담 일정 및 참여자	38
〈표 III-8〉 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험 유형 및 범주	41
〈표 III-9〉 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용	76
〈표 IV-1〉 설문 응답자의 일반적인 특성	82
〈표 IV-2〉 응답자들의 창업 및 기업가정신 교육 경험	84
〈표 IV-3〉 청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식과 관련된 교육 요구도 분석결과	85
〈표 IV-4〉 청소년 비즈쿨 성과 관리 방안을 위한 FGI 참여자	91

그림 목차

【그림 III-1】 연구추진체계	24
【그림 III-2】 사례연구 분석 절차	40
【그림 III-3】 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형(안)	78
【그림 IV-1】 청소년 비즈쿨 사업 인식 교육 요구도 분석결과	87
【그림 V-1】 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형	106

제 I 장



서론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구내용 및 범위
3. 연구방법

제 1 장 서 론¹⁾

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 급변의 시대에 청소년의 교육에 있어 기업가정신 함양이 화두이다. 해외 선진국의 경우 유치원에서 대학에 이르는 교육별 표준을 보유하여 국가적으로 체계적 교육을 수행하고 있다(강경균, 2017a). 미국의 경우 50개의 주에서 기업가정신 및 창업교육의 표준을 보유하고 있으며, 영국, 스페인, 호주, 핀란드, 덴마크, 네덜란드 등 주요 국가에서는 창업교육을 초등과정에서부터 의무 교과로 하여 체계적으로 운영하기 위해 노력하고 있다(김진수, 김익성, 박수홍, 양영석, 이현숙, 황선하, 2008).

국내에서도 청소년의 기업가정신 함양을 위한 교육 활동이 정책과 사업에 맞물려 운영되고 있다. 이에 따라 교육부는 2015 개정교육과정에서 기업가정신을 중등 사회 교과에 반영하고, 창의적 진로 개발역량 강화를 위하여 융합형 창업체험교육프로그램인 청소년 기업가 체험 프로그램²⁾을 운영하고 있다. 그리고, 특허청은 한국과학기술원과 포항공과대학원에 영재기업인 교육원을 설치하여 지식재산 기반의 최고경영자(IP-CEO)를 육성하기 위한 교육을 실시하고 있다.

기업가정신 교육이 창의적 진로 설계 및 지식재산 활용을 목적으로 다양한 활동을 진행하고 있는 한편, 경영학적 관점으로 청소년의 경력 개발을 위한 교육으로 접근할 수 있다. 즉, 청소년의 진로 개발(進路開發)은 미래 사회를 대비하고, 행복한 삶을 준비하기 위한 역량을 함양하는 것이라면, 경력개발(經歷開發)은 주도적인 활동의 연속적인 과정을 행하는 것으로서, 현재의 '경험 그 자체'를 중요시하고, 계획을 실천(praxis)하여 가치롭게 혁신하는 것이다. 중소벤처기업

1) 이 장은 강경균(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

2) 청소년기업가체험프로그램은 모든 청소년들에게 4차 산업혁명으로 대변되는 미래직업세계의 변화에 대응한 창의적 진로 개발역량 강화를 위하여 기업가정신과 창의성을 기를 수 있는 온오프라인 융합형 창업체험교육프로그램이다 (<https://yeep.kr/main/main.do>).

부와 창업진흥원에서 운영하고 있는 ‘청소년 비즈쿨 지원 사업’은 비즈니스(Business)와 스쿨(School)의 합성어로 학교에서 비즈니스를 배울 수 있도록 지원하는 사업이다. ‘청소년 비즈쿨 지원 사업’은 ‘청소년 기업가정신에 바탕한 혁신성장 실현’이라는 비전아래 청소년들의 기업가정신 함양을 위해 다양한 교육 활동을 진행하고 있다. 청소년 비즈쿨 지원 사업이 2002년부터 시작되어 2019년 현재 18년째 운영하고 있는 가운데 청소년들의 학교 안과 밖에서의 다양한 참여활동으로 학생 자신뿐만 아니라, 학교 나아가 지역 사회까지 가치를 혁신하고 있다. 이러한 청소년 비즈쿨 지원 사업에서의 교육활동은 기업가정신을 바탕으로 현재 자신의 삶을 주도적으로 실천하고 가치를 창조하는데 있다.

본 연구는 그 동안 진행되어 온 ‘청소년 비즈쿨 지원 사업’을 통하여 현재의 ‘청소년 비즈쿨 지원 사업’을 검토하고, 앞으로의 ‘청소년 비즈쿨 지원 사업’의 효율적 운영을 위한 방향을 제시하는 데 있다. 구체적으로 그 동안의 비즈쿨을 경험한 학교들의 다양한 경험을 통해 대상, 교육 목표, 교육 내용, 운영 요건, 성과 관리 등을 검토하고, 앞으로 ‘청소년 비즈쿨 지원 사업’의 효율적 운영과 확산을 위한 방향을 제시하고자 한다. 특히 ‘청소년 비즈쿨 지원사업’이 학교 안의 학생에서 학교 밖의 청소년으로 대상이 확대되고, 2019년부터 운영 단계(일반 비즈쿨, 거점 비즈쿨, 특화 비즈쿨)가 변화함에 따라 운영 요건(교재활용, 체험활동, 기업가정신특강, 동아리활동, 전담교사)이 변화하였다. 이에 따라 기존의 운영 단계인 도전비즈쿨, 도약 비즈쿨, 선도 비즈쿨에서의 장점을 반영하여 앞으로 2019년도 운영 단계인 일반 비즈쿨, 거점 비즈쿨, 특화 비즈쿨의 질적 고도화를 위한 방향 설정이 필요하다. 아울러 청소년 비즈쿨 지원 사업의 예산 증가와 학교 수가 증가함에 따라, 앞으로 청소년 비즈쿨 지원 사업의 활성화와 확산을 위한 전략 및 방안이 필요하다.

따라서 본 연구의 목적은 ‘청소년 비즈쿨 지원 사업’의 효율적인 운영과 확산 및 활성화 방안을 마련하기 위한 것으로, 청소년 비즈쿨 지원 사업 교육 운영 모형 개발을 통하여 구체적이고 효율적 운영 방안을 마련하고, 앞으로의 청소년 비즈쿨 지원 사업의 활성화 및 확산을 위한 전략적 방안을 마련하는 것이다.

2. 연구내용 및 범위

본 연구에서는 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 및 활성화 방안을 모색하기 위하여 다음과 같이 연구의 내용 및 범위를 설정하였다.

가. 청소년 비즈쿨 사업 및 정책 분석

- 청소년 기업가정신 및 창업 관련 정책 분석
- 청소년 비즈쿨 사업 현황 분석

나. 청소년 비즈쿨 운영 사례 분석

- 교육과정 연계 사례 탐색 및 분석
- 체험활동 사례 탐색 및 분석
- 기업가정신 특강 사례 탐색 및 분석
- 교사 및 교육공동체 연계 사례 탐색 및 분석

다. 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발

- 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 도출
- 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 타당화

라. 청소년 비즈쿨 활성화를 위한 전략 도출

- 청소년 비즈쿨 교육에 대한 요구 분석
- 청소년 비즈쿨 교육 성과 관리 방안
- 청소년 비즈쿨 활성화 및 확산을 위한 효율적 전략

3. 연구방법

가. 문헌 연구

본 연구에서는 청소년 비즈쿨 지원 사업 관련 정책 및 프로그램 분석하기 위하여 문헌고찰을 실시하였다. 문헌고찰은 청소년 비즈쿨 지원 사업과 관련하여 국내 청소년 대상 창업 및 기업가정신 관련 정책과 프로그램을 분석하였다. 그리고 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 기관에서 제출한 최종보고서를 청소년 비즈쿨 운영매뉴얼에 제시한 운영 요건(교재활용교육, 체험활동, 기업가정신 특강, 동아리 운영 등의 필수 운영 프로그램)을 중심으로 내용 분석을 실시하였다. 그리고 청소년 비즈쿨 지원 사업 최종보고서의 내용 분석을 통하여 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영의 방향성 및 시사점을 도출하였다.

나. 다중사례연구(qualitative multiple case study)

본 연구는 사례연구를 실시하였다. 구체적으로 사례연구 중 다중사례연구를 실시하였으며, 청소년 비즈쿨 사업의 다양한 사례를 범주별로 분석하여 제시하였다. 특히 각 학급별 초·중·고등학교에서 이루어지는 청소년 비즈쿨 교육 운영에 대하여 관통하는 주된 양상과 각 사례에 대한 고유한 특성을 이해하고자 하였다. 다중사례연구를 사용한 이유는 청소년 비즈쿨 교육 경험의 분석과 해석을 통하여 청소년 비즈쿨 운영 모형의 내용을 도출하기 위함이다. 다중사례연구의 자료 수집을 위하여 청소년 비즈쿨 교육에 대하여 우수한 사례를 가진 교사 4명을 대상으로 심층면담을 실시하였으며, 면담참여자의 최종보고서 및 활동 자료를 함께 수집하였다. 아울러 심층면담을 통해 수집된 자료는 전사(transcription)하여 분석에 활용되었으며, 자료의 분석은 결과에 대하여 기술(description) 수준에서 정리되었다.

본 연구에서 자료의 분석과 해석은 사례 내 주제 분석과 사례 간 주제 분석을 통해 범주별로 분석하여 제시하고, 수집한 자료의 충분한 검토와 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 학교의 내용 분석한 결과를 함께 분석에 활용하였다. 이는 문헌 고찰 분석 결과에 대한 심층 해석과 함께 문헌 분석의 내용이 나타내어지지 않은 부분에 대하여 심도 있게 들여다보고 해석하기 위해 실시하였다. 이러한 과정을 통하여 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형에 관련된 내용 요소를 도출하였다.

다. 전문가 Working group 구성 및 운영

전문가 Working group은 청소년 비즈쿨 교육에 대한 내용 분석 틀(Framework)에 대한 타당성 검토 및 우수사례 도출을 위하여 구성하였다. 전문가 Working group의 구성원은 초·중·고등학교에서 근무하고 있는 교사 혹은 교육학을 전공으로 하는 전문가로 구성하여 우수사례 도출 및 타당성 검토를 진행하였다.

라. 초점집단면담(FGI; Focus Group Interview)

전문가초점집단면담(FGI; Focus Group Interview)은 청소년 비즈쿨 지원 사업의 성과 관리를 위한 방안을 도출하기 위하여 실시하였다. 전문가초점집단면담에 참여한 전문가는 교육학을 전공하고 정부기관 및 대학에서 사업 및 교육 평가를 5년 이상 실시한 경험이 있는 전문가로 선정하였다. 전문가초점집단면담은 1시간 30분 정도 이루어졌으며, 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 매뉴얼과 평가 지표를 바탕으로 사업의 성과 관리를 위한 효율적 방안을 도출하기 위하여 실시하였다.

마. 전문가 협의회

전문가 협의회는 학계, 정부출연연구소, 교사 등을 대상으로 실시하였다. 전문가 협의회는 청소년 비즈쿨 사업 활성화 및 확산 전략, 청소년 비즈쿨 교육 모형 타당성 및 교육 운영의 전략적 방안을 모색하기 위해 운영하였다.

제 II 장

청소년 비즈쿨 사업 현황 및 정책 분석

1. 청소년 비즈쿨 사업 현황 분석(2016년~2018년)
2. 청소년 비즈쿨 관련 정책 분석
3. 시사점

제 II 장

청소년 비즈쿨 사업 현황 및 정책 분석³⁾

본 장에서는 청소년 비즈쿨 사업 현황(2016년~2018년) 및 최근 정책을 분석함으로써 최근 3년간 청소년 비즈쿨 사업의 학교 급 및 기관별 참여 현황과 최근 기업가정신 및 창업 관련 정책 동향을 통하여 시사점을 도출하고자 한다.

1. 청소년 비즈쿨 사업 현황 분석(2016년~2018년)

청소년 비즈쿨 사업 참여 현황(2016년~2018년)을 살펴보고자 특성별 학교 참여 수를 살펴보면 다음과 같다.

청소년 비즈쿨 사업 참여 현황을 살펴보면, 전체적으로 청소년 비즈쿨 사업이 확대되었음을 알 수 있다. 청소년 비즈쿨에 참여한 학교 수는 2016년 448개, 2017년 513개로 65개의 학교 수가 증가하였으며, 최근 2018년에는 561개로 48개교가 증가하는 등 전체적인 학교 수가 확대되었다. 구체적으로 운영 단계에 있어서 특징을 살펴보면, 2018년 선도단계에 해당하는 학교가 2016년과 2017년(13개)에 비해 2개 학교가 증가한 15개 학교로 나타났다. 그리고 도전 단계를 신청한 학교 수의 증가를 살펴보면, 2016년(188개), 2017년(309개), 2018년(351개)로 꾸준히 증가하는 것을 알 수 있다. 또한 2017년에는 사업 대상에 있어 초·중등 교육법 제 2조에 따른 각 학교(초·중고등학교 및 특수학교 등)에서 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 제 12조에 해당하는 '학교 밖 청소년 지원센터'로 확대됨에 따라 대상이 확대되어 전체적인 청소년 비즈쿨 지원 사업에 해당하는 기관이 증가함을 알 수 있다.

3) 이 장은 강경균(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

표 II-1 청소년 비즈쿨 사업 추진 현황(2016~2018)

구분	2018년						2017년						2016년			
	선도	도약	도전	학교 밖	소계		선도	도약	도전	학교 밖	연구	소계	선도	도약	도전	소계
기관 수 ⁴⁾	전체	15	179	351	16	561	13	154	309	19	18	513	13	188	247	448
	초등학교		39	161	-	200		35	126		8	169		23	101	124
	중학교	1	37	73	-	111		31	84		4	119	1	29	78	108
	직업계고 ⁵⁾	12	85	59	-	156	12	70	54		6	142	12	109	43	164
	일반고 외 ⁶⁾	1	9	45	-	55		10	34			44		20	15	35
	학교 밖				16	16				19		19				0
	특수학교	1	9	8		18	1	7	11			19		6	7	13
	기타 ⁷⁾			5		5		1				1		1	3	4
창업 동아리		2,803개					2,781개					2,092개				
예 산		76.65 억원					76.65 억원					83 억원				
비즈쿨 캠프		9회(417명)					9회(469명)					19회(989명)				

* 출처: 창업진흥원(2019). 2019 청소년 비즈쿨 운영 매뉴얼. p.12의 청소년 비즈쿨 사업 추진 실적을 재구성.

학교 및 기관 유형에 따라 살펴보면, 초등학교의 사업 참여가 매년 증가하며, 전체 유형 중 가장 많은 참여도를 보이고 있다. 일반계고등학교는 직업계고, 중학교, 초등학교에 비해 운영 수는 가장 적으나 매년 증가하고 있으며, 최근 2018년에는 선도 단계의 학교가 처음으로 운영되었다. 직업계고등학교의 경우, 2016년에 비해 2018년에는 감소했으나, 매년 사업의 선도 단계의 학교를 운영하는 비중이 전체 80% 이상을 유지하고 있다. 다만, 선도 단계를 운영하는 학교가 2016년도의 경우, 중학교 한 곳을 제외하곤 모두 직업계고등학교가 운영하였으며, 2017년에는 특수학교 한 곳을 제외한 선도 단계 운영 학교가 모두 직업계고등학교였다. 2018년에는 초등학교를 제외한, 중학교, 일반계고등학교, 특수학교에서 각 한 학교가 선도 단계의 사업을 운영하였으며, 나머지 학교는 모두 직업계 고등학교에서 운영하였다.

그리고 청소년 비즈쿨 참여 대상 기관이 증가함에 따라 청소년 비즈쿨 사업의 운영 요건인

- 4) 청소년 비즈쿨 사업 추진 현황을 분석하기 위하여 기관 구분을 ① 초등학교, ② 중학교, ③ 고등학교(직업계고), ④ 고등학교(일반고 외), ⑤ 학교 밖 지원센터, ⑥ 특수학교, ⑦ 기타 로 구분하였음.
- 5) '직업계고'는 고등학교 중 직업계고등학교로서 특성화고등학교 및 마이스터고등학교를 모두 포함한 학교임.
- 6) '일반고'는 직업계고등학교를 제외한 고등학교로서 비즈쿨 성과보고서에 표기된 일반계고, 종합고, 특목고 유형을 포함한 학교임.
- 7) 기타는 위탁형 대안학교를 포함한 기관 유형에 속하지 않은 학교임.

창업 동아리 운영은 매년 증가하여 2018년에는 2,803개의 동아리 수가 운영되었다. 하지만, 청소년 비즈쿨 지원사업의 대상 기관과 창업 동아리 운영 수에 비해 청소년 비즈쿨 캠프 예산은 2016년(83억원)에 비해 2017년(76.65억원)에는 감소되었으며, 이와 더불어 청소년 비즈쿨 캠프 또한 2016년(19회, 989명)에 비해 2017년(9회, 469명)에는 운영 횟수와 참가 인원이 줄었다.

표 II-2 청소년 비즈쿨 사업 내용 비교(2018년과 2019년)⁸⁾

비즈쿨 운영 유형		2018 2019	도전 일반	도약 거점	선도 특화	학교 밖 지원센터
운영 기관 대상	신청 자격	2018	신규학교, 기존학교	비즈쿨 운영 1년 이상	비즈쿨 운영 3년이상	법률에 해당하는 여성가족부 지정 센터
		2019	신규학교, 기존학교	비즈쿨 운영 2년 이상	다분야 융합특화학교	
운영 요건	교재 활용교육	2018	연간 34차시 이상 편성(전교생의 10% 이상 참여)			5차시 이상
		2019	연간 17차시 이상 편성(전교생의 10% 이상 참여)			
	체험 활동	2018	연간 1회 이상	연간 3회 이상		연간 1회 이상
		2019	연간 2회 이상	자율구성		
	기업가 정신 특강	2018	연간 2회 이상	연간 3회 이상	연간 4회 이상	연간 1회 이상
		2019		자율구성		
	동아리 운영	2018	동아리 2개 이상 운영	동아리 4개 이상 운영	동아리 6개 이상 운영	동아리 1개 이상 운영
		2019			자율구성	
	담당 교사	2018	비즈쿨 운영 전담 교사 필수 지정(2명 이상)			
		2019				
선도 및 거점 비즈쿨	선도 및 거점 비즈쿨	2018 (선도)	1. 비즈쿨 동아리 1개 대상 캐시 클래스(Cash Class) 운영 2. 지역 비즈쿨 학교 연합 및 멘토링 3. 창업선도대학 연계 프로그램 4. 교육 커리큘럼 개발 5. 비즈쿨 미운영학교 대상 체험프로그램 운영			
		2019 (거점)	1. 비즈쿨 동아리 2개 대상 캐시 클래스(Cash Class) 운영 2. 기술형 또는 혁신형 동아리 2개 이상 운영 3. 지역 비즈쿨 학교 연합 및 멘토링 등 4. 창업 선도대학 연계 프로그램 5. 교육 커리큘럼 개발 6. 비즈쿨 미운영학교 대상 체험프로그램 운영			
	특화 비즈쿨	2019	창업교육 체계화, 융합창업체험 교육 모델 개발 등 기업가정신 및 창업교육 확산 역할을 수행하는 학교를 말함			

8) 청소년 비즈쿨 사업 내용 비교(2018~2019)는 ‘청소년 비즈쿨 운영 매뉴얼 2018’(창업진흥원, 2018)과 ‘청소년 비즈쿨 운영 매뉴얼 2019’(창업진흥원, 2019)의 내용을 재구성하여 작성함.

2019년 청소년 비즈쿨 지원 사업의 운영기관 대상 및 운영요건이 변화하였다. 운영 기관 대상에 있어 그 동안 2018년까지 유지해 온 도전 비즈쿨, 도약 비즈쿨, 선도 비즈쿨, 학교 밖 지원 센터 유형에서 2019년에는 일반 비즈쿨, 거점 비즈쿨, 특화 비즈쿨, 학교 밖 지원 센터 유형으로 변화하였다. 운영 요건에 있어 학교 밖 지원 센터의 경우 2018년과 2019년이 동일하다. 다만 교재활용교육의 경우 연간 34차시 이상 편성에서 연간 17차시로 줄었으며, 체험활동의 경우 일반 비즈쿨은 연간 2회 이상이며 거점과 특화 비즈쿨의 경우 자율 구성으로 제시되어 있다. 기업가정신 특강은 연간 2회 이상으로 변화가 없지만 거점과 특화 비즈쿨의 경우는 자율 구성으로 변경되었다. 동아리 운영은 특화 비즈쿨의 경우, 자율구성으로 변경되었다. 선도 비즈쿨의 운영요건은 2018년에 비해 2019년에 캐시클래스 대상 동아리가 2개 이상으로 변경되었으며, 동아리 구성에 있어 기술형 또는 혁신형 동아리를 2개 이상 구성하도록 변경되었다. 2019년도의 청소년 비즈쿨 운영의 가장 큰 특징은 비즈쿨 운영 유형이 변경되었으며, 이 중 특화 비즈쿨이 개설되었다. 특화 비즈쿨은 운영 요건은 일반 비즈쿨, 거점 비즈쿨의 운영 요건의 활동보다 심화되고 전문화 된 것으로 창업교육 체계화, 융합창업체험 교육 모델 개발 등 기업가정신 및 창업교육 확산 역할을 주요 운영 요건으로 제시되어 있다.

2. 청소년 비즈쿨 관련 정책 분석

청소년 비즈쿨 관련 정책을 분석하기 위하여 우리나라 정부 기관의 청소년 기업가정신 및 창업 교육 관련 프로그램과 기업가정신 및 창업교육 정책에 대하여 살펴보았다.

가. 청소년 기업가정신 및 창업 교육 관련 프로그램

우리나라 정부 기관에서 지원 중인 기업가정신 및 창업 교육프로그램을 살펴보기 위하여 특허청, 교육부, 중소벤처기업부의 프로그램을 살펴보면 다음과 같다.

표 II-3 정부 기관의 창업 및 기업가정신 교육프로그램 분석

주관기관	운영기관	지원 사업/프로그램		비전/사업 목표/인재상
중소벤처 기업부	창업진흥원	청소년 비즈쿨 사업 ⁹⁾		청소년 기업가정신에 바탕한 혁신성장 실현
교육부	한국 청년기업가 정신재단	청소년 기업가체험프로그램 ¹⁰⁾ (Youth Entrepreneurship Experience Program)		창의적인 진로개발을 통한 창의적 미래인재 양성
특허청	한국발명 진흥회	차세대 영재 기업인 교육원	KAIST IP영재기업인교 육원 ¹¹⁾	IP-CEO(지식재산기반 차세대 영재기업인): 시대적 흐름을 선도하고 국가 발전의 핵심 적 역할을 수행할 인재 발굴·육성
			POSTECH 영재기업인 교육원 ¹²⁾	잠재력 역량이 있는 중·고등학생들을 교육하 여 향후 20년 전후로 파괴적 기술을 기반 으로 하는 글로벌 기업의 CEO배출

우리나라 정부기관에서는 지원하고 있는 청소년 대상 기업가정신 및 창업교육을 살펴보면, 중소벤처기업부에서 주관하고, 창업진흥원에서 청소년 비즈쿨 지원 사업을 운영하고 있다. 청소년 비즈쿨 지원 사업은 2002년부터 시작하여 지속해 온 청소년 대상 기업가정신 교육으로 청소년 기업가정신에 바탕한 혁신성장 실현을 사업의 비전으로 설정하였으며, 초·중등교육법 제 2조에 해당하는 학교, 영재교육진흥법 제6조에 해당하는 영재학교 및 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 12조에 해당하는 ‘학교 밖 청소년 지원센터’ 중에서 선정하여 지원하고 있다. 주요 사업 내용으로는 비즈쿨 학교 운영, 비즈쿨 캠프, 기업가정신교육 저변확대 및 활성화에 필요한 교수학습자료 및 프로그램을 개발하여 지원하고 있다. 교육부의 경우 한국직업능력개발원과 함께 청소년 기업가체험 프로그램(YEEP; Youth Entrepreneurship Experience Program)을 개발하여 운영하였고, 2019년 현재 한국청년기업가정신재단에서 위탁 운영을 하고 있으며, 창의적인 진로개발을 통한 창의적 미래인재 양성을 목표로 청소년 기업가체험 프로그램(YEEP; Youth Entrepreneurship Experience Program)을 운영 중에 있다. 특허청의 경우, 선발을 통해 학생을 프로그램에 참여시키고 있으며, 차세대영재기업인 양성을 목적으로 KAIST와 POSTECH에

9) 청소년 비즈쿨 운영 매뉴얼 2019(창업진흥원, 2019, p.10)

10) 출처: YEEP(<https://yeep.kr/intro/yeepIntro.do>) 5월 20일 인출

11) 출처: KAIST IP 영재기업인교육원(http://ipceo.kaist.ac.kr/ipceo/sub02_02.do) 5월 20일 인출

12) 출처: 포스텍영재기업인교육원(<http://ceo.postech.ac.kr/ceo/introduction/education.html>) 5월 20일 인출

영재기업인교육원을 두고 운영하고 있다(강경균, 이건환, 2018). KAIST IP영재기업인교육원은 IP-CEO(지식재산기반 차세대 영재기업인) 양성을 목적으로 시대적 흐름을 선도하고 국가 발전의 핵심적 역할을 수행할 인재를 발굴·육성하는 것이 목표이고, POSTECH의 경우 잠재력 역량이 있는 중고등학생들을 교육하여 향후 20년 전후로 파괴적 기술을 기반으로 하는 글로벌 기업의 CEO를 배출하는 것을 목표로 제시하고 있다(강경균, 이건환, 2018).

나. 청소년 비즈쿨 관련 정부 기관 별 정책

1) 교육부¹³⁾

교육부는 학교 진로교육 및 진로체험 활성화를 위하여 미래사회에 대한 창업교육을 확대하고 있다. 특히 혁신 성장을 위한 창업교육 활성화의 일환으로 학교 안과 밖에 창업체험교육 인프라를 확대하고 지원하고 있다. 구체적으로 학교 안에서는 가상 공간에서 창업체험을 할 수 있도록 청소년 기업가체험 프로그램의 온라인 플랫폼 서비스를 확대하고 있고 창업체험교육중심의 비즈쿨 교육을 통해 청소년의 문제해결력, 도전정신, 가치지향성, 리더쉽 등 기업가정신을 함양하고 있다(관계부처합동 사회관계장관회의, 2018.11.16.). 또한 창업체험교육을 통해 얻을 수 있는 핵심 역량 진단 도구 및 효과성 검증 도구 등을 개발 예정 중에 있다. 아울러 사회적 경제(기업, 협동조합), 사회적 문제해결과 관련된 창업체험교육 콘텐츠 개발과 청소년의 도전정신과 극복정신을 높이는 ‘실패의 가치’ 콘텐츠 및 프로그램을 개발 및 보급할 계획을 가지고 있다(관계부처합동 사회관계장관회의, 2018.11.16.). 그리고 학교 밖에서는 지역사회 창업 인프라를 창업체험센터로 지정하여 체험형 창업체험교육을 확대할 예정이며(관계부처합동 사회관계장관회의, 2018.11.16.), 지역 창업체험센터에서 지역별 특화된 프로그램을 개발하여 운영하고 있다. 또한 중소벤처부의 메이커스페이스와 창조경제혁신센터, 과학기술정통부의 무한상상실, K-ICT 디바이스 랩, 특허청의 발명교육센터와 발명체험교육관 등 창업 인프라를 활용하여 내실 있는 진로체험 프로그램을 제공하고자 계획하고 있다(관계부처합동 사회관계장관회의, 2018.11.16.).

2) 여성가족부

여성가족부는 청소년기본법 제13조에 의하여 ‘청소년정책기본계획’을 5년 마다 수립한다.

13) 교육부 비즈쿨 관련 정책 분석의 내용은 ‘진로교육 활성화 방안’(관계부처합동 사회관계장관회의, 2018.11.16.)의 자료를 재구성함.

현재 ‘제6차 청소년기본계획’(2018년~2022년)이 진행되고 있다. 이 중 청소년 기업가정신 및 창업 관련 내용으로 정책 목표, 중점과제, 세부과제를 살펴보면 다음과 같다.

표 II-4 제6차 청소년정책기본계획 중 기업가정신 및 창업 관련 정책

정책목표	중점과제	세부과제
2. 청소년 주도의 활동 활성화	2-1. 청소년활동 및 성장지원 체계 혁신	2-1-1. 역량 기반 청소년활동 지원체계 구축 2-1-2. 청소년 주도 프로젝트 활동 활성화 2-1-3. 과학기술산업 분야 핵심인재 양성
	2-3. 청소년 진로교육 지원 체제 강화	2-3-5. 청소년(청년) 창업 활성화

* 출처: 여성가족부(2018). 제6차 청소년정책기본계획(2018-2022)에서 발췌하여 재구성.

제6차 청소년정책기본계획의 정책목표 중 ‘청소년 주도의 활동 활성화’는 청소년 스스로가 기획하고 도전하는 수요자 주도 청소년 활동으로 프로그램을 개편하고 수요자 중심의 청소년 인프라를 구축하기 위한 방향으로 목표가 설정되었다(여성가족부, 2018, p.18). 그리고 ‘청소년 청소년활동 및 성장지원 체계 혁신(2-1)’과 관련하여 ‘과학기술산업 분야 핵심인재 양성(2-1-3)’을 세부과제로 삼고 있는데, 그 내용으로 ‘청소년 기업가정신 함양을 위한 비즈쿨 확대 운영을 통하여 융합형 창의인재 양성 및 청소년 창업을 지원’할 수 있도록 계획하고 있다(여성가족부, 2018). 아울러 ‘청소년(청년) 창업 활성화(2-3-5)’와 관련하여 사회적 경제활동 지원을 위한 세부과제들이 추진되고 있다. 여성가족부와 지자체는 청소년시설 내 청소년협동조합 활동을 지원하고 청소년시설 내 카페 등을 청년 사회적 경제활동으로 거점화하기 위한 계획을 가지고 있으며, 교육부는 학교협동조합 활동 지원을 계획하고 있다(여성가족부, 2018, p.57).

3. 시사점

본 장에서는 청소년 비즈쿨 사업의 현황과 관련 정책을 분석하였으며, 이에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 최근 3년간(2016년~2018년) 청소년 비즈쿨 사업의 학교 수는 매년 증가하였다. 따라서 청소년 비즈쿨을 운영하는 학교의 수가 증가함에 따라, 청소년 비즈쿨 사업이 점차 확대되는 것을 알 수 있다. 특히 도전 단계의 학교 수가 증가하는 것은 운영 단계의 운영 요건에 따라 선택 지원을 하지만, 신규 학교로서 지원하는 학교가 증가하였음을 알 수 있다. 아울러 청소년 비즈쿨 사업의 대상에 있어 '학교 밖 지원 센터'로 확대하여 청소년 비즈쿨 사업의 범위가 학교에서 청소년 기관으로 확대되고 있으며, 대상이 '학생'에서 '청소년'으로 확대됨을 알 수 있다. 이에 따라 청소년 비즈쿨 지원 사업의 대상이 '학생'이라는 표현을 포함할 수 있는 청소년으로 표현되어야 하며, 대상에 있어 일반고등학교 외에 국제고, 과학고, 영재고, 외국어고, 예술고등학교 등과 같은 특수목적고등학교의 참여와 확산이 이루어질 필요가 있다.

둘째, 여성가족부의 중점과제로 '청소년활동 및 성장지원 체계 혁신'에서 세부과제로 '역량 기반 청소년활동 지원체계 구축', '청소년 주도 프로젝트 활동 활성화', '과학기술·산업분야 핵심인재 양성'이 제시되어 있다(여성가족부, 2018). 특히 세부내용으로 청소년 비즈쿨 확대 운영으로 융합형 창의 인재 양성 및 청소년 창업 지원이 제시되어 있다(여성가족부, 2018). 이러한 내용을 바탕으로 지역사회에서 청소년 주도의 다양한 활동 및 체험활동을 할 수 있는 청소년수련시설 및 기관을 활용하여 청소년 비즈쿨 지원을 위한 대상 및 운영 범위를 확산할 수 있다.

셋째, 선도 단계를 운영하는 선도 비즈쿨 학교의 경우, 직업계고등학교에 편중이 심한 것을 알 수 있다. 선도 비즈쿨은 지역 내 비즈쿨 연합운영 활성화 및 운영학교 멘토링 등 선도적 역할을 수행하고, 관내 지역 학교 연합 프로그램 운영 및 지역 내 "도전 비즈쿨"의 사업비 집행 관련 멘토링 시행 등을 담당하고 있다(창업진흥원, 2018, p. 19). 이러한 선도 비즈쿨 운영학교의 지역 거점으로서 멘토링 및 선도적 역할은 지역 내 청소년 비즈쿨 사업의 운영학교의 성장을 위해 반드시 필요하다. 하지만, 지역 거점으로서 전문성에 기반한 멘토링 및 선도적 역할과 외에도 각 학급별 및 기관의 특징을 선도하고 이끌수 있는 선도비즈쿨 지정이 요구된다. 예컨대, 기관 유형 별로 살펴보면, 초등학교의 경우 매년 참여하는 학교 수가 증대되고 있고 학교 급별 참여 수가 가장 많은 반면, 최근 3년간 선도 비즈쿨 학교로서 운영한 학교가 없다. 따라서 선도비즈쿨(2018) 혹은 거점비즈쿨(2019)의 선정에 있어 지역 거점과 함께 학교 급별 거점이 함께 이루어져 지역 내 초등학교, 중학교, 고등학교, 학교 밖 지원센터, 특수학교 간 교류를 통하여 정보를 공유하고 교사의 전문성 및 학생들이 다양한 경험을 할 수 있는 등 학교 급별 및 기관의 특수성을 질적으로 제고할 수 있는 여건이 마련되어야 한다.

넷째, 청소년 비즈쿨 사업 운영 요건에 있어 필수 운영 횟수의 기준도 중요하지만, 질적인 기준도 필요하다. 예컨대, 선도비즈쿨과 같이 동아리, 지역연계, 체험활동, 교육과정 재구성과 같은 요건에 대한 기준이 마련되어야 한다.

다섯째, 2019년도 청소년 비즈쿨 지원 사업의 가장 큰 변화는 운영 유형의 변화이다. 기존의 도전 비즈쿨, 도약 비즈쿨, 선도 비즈쿨의 유형에서 일반 비즈쿨, 거점 비즈쿨, 특화 비즈쿨로 변경되었다. 이 중 도전 비즈쿨과 도약 비즈쿨의 경우, 일반 비즈쿨과 비교하여 운영 요건에 큰 변화가 없다. 그리고 선도 비즈쿨과 거점 비즈쿨 또한 동아리 유형의 추가(기술형 또는 혁신형)와 동아리 운영 형태에 있어 캐시 클래스(Cash Class)의 개수가 증가할 뿐, 지역 연계 및 학교 간 연계에 있어서는 운영 요건이 그대로 유지되었다. 그런데 2019년 청소년 비즈쿨 운영 유형에 가장 큰 변화는 새롭게 개설된 특화 비즈쿨이다. 특화 비즈쿨은 기존에 없던 비즈쿨 유형으로, “창업교육 체계화, 융합창업체험 교육 모델 개발 등 기업가정신 및 창업교육 확산 역할을 수행하는 학교를 말함”으로 제시하고 있다(창업진흥원, 2019). 그 동안 청소년 비즈쿨 지원사업에서 직업계고등학교가 선도 비즈쿨 역할을 수행함에 따라 학교와 지역사회에서 기업가정신 및 창업 교육의 다양한 노하우(Know-how)와 인프라가 축적되었다. 따라서 특화 비즈쿨의 창업교육 체계화, 융합창업체험 교육 모델 개발, 기업가정신 및 창업교육 확산 등의 역할을 2018년까지 수행한 직업계 고등학교 중 선도 비즈쿨을 운영한 학교에서 수행할 수 있으며, 이에 따라 청소년 비즈쿨 사업의 고도화를 위하여 선도 비즈쿨을 운영한 경험이 있고, 우수하게 운영한 직업계 고등학교를 대상으로 비즈쿨특화특성화고(가칭)를 운영할 필요가 있다.

여섯째, 청소년 창업 및 기업가정신 관련 정부 정책에 있어 프로그램의 다양화, 지역사회와의 연계, 인프라 확대, 학교 안과 밖에 창업체험 공간 및 시설 확대 등에 대하여 각 부처마다 다양한 노력을 하고 있다. 각 부처의 특징을 살려 다양한 프로그램과 인프라가 확대되는 것은 강점이지만, 창업 및 기업가정신과 관련하여 정책 개발, 교육시스템 구축, 교사 지원, 학교 안과 밖에서의 기업 활동 지원, 현장과의 연계 구축 등 국가수준에서 기업가정신 및 창업 교육의 질을 관리하고 정부와 국민이 소통할 수 있는 컨트롤타워가 필요하다.

제 III 장

청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발

1. 연구 개요
2. 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석
3. 청소년 비즈쿨 교육 경험 탐색
4. 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발

제 III 장

청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발¹⁴⁾

청소년 비즈쿨 운영 모형을 개발하기 위해서는 그 동안 청소년 비즈쿨 지원 사업을 통해 활발히 운영되어 온 활동들을 심도 있게 들여다 볼 필요가 있다. 제3장에서는 청소년 비즈쿨 지원 사업의 문헌에 대한 내용 분석과 청소년 비즈쿨 지원 사업의 우수 교사의 경험을 바탕으로 사례 분석을 통하여 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발을 위한 내용을 도출하였다.

1. 연구 개요

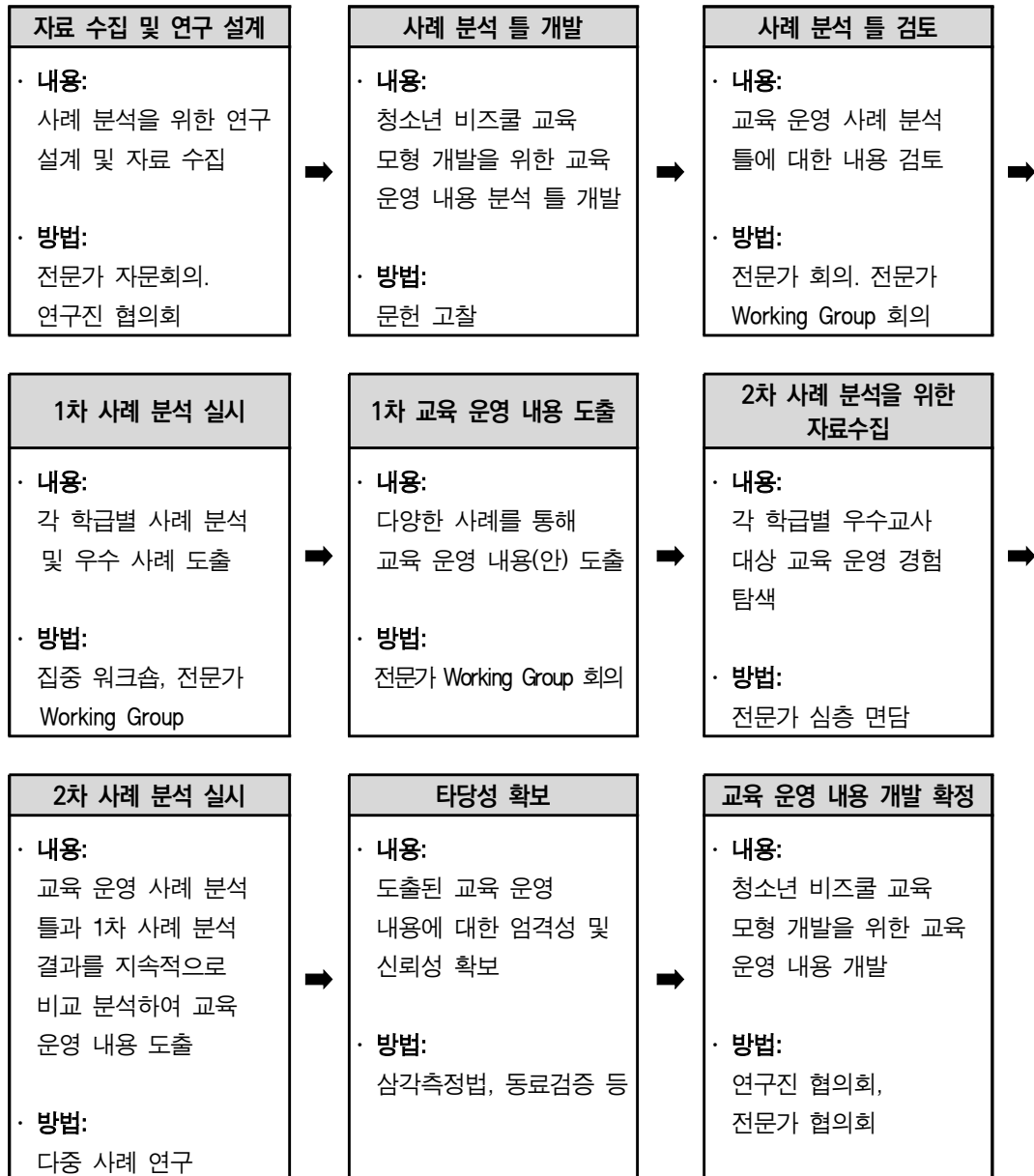
청소년 비즈쿨 교육 운영 모형을 개발하기 위한 요소 및 내용을 도출하기 위하여 내용 분석과 사례 연구를 실시하였다. 우선, 내용 분석은 청소년 비즈쿨 지원 사업을 운영한 학교의 최종보고서(2016~2018)를 대상으로 분석을 실시하였으며, 사례 연구는 전문가 심층면담을 통해 진행되었다.

청소년 비즈쿨 교육 운영 모형을 개발하기 위한 내용 분석은 2016년~2018년까지 각 학급별 비즈쿨 운영 사례를 수집하고 청소년 비즈쿨 운영매뉴얼의 운영 요건에 기초하여 사례를 분석하였다. 청소년 비즈쿨 운영 관련 최종보고서를 대상으로 교육 운영 사례를 분석 위하여 전문가 Working Group을 구성하였으며, 각 학급별 사례를 도출하였다. 그리고, 도출된 사례를 통해 청소년 비즈쿨 교육 운영의 내용을 도출하였다.

또한, 청소년 비즈쿨 운영 경험이 풍부하고 우수한 교사를 대상으로 교육 운영에 대하여 다중사례연구(Qualitative multiple case study)를 실시하였다. 특히 다중사례연구는 1차 문헌을 대상으로 내용 분석을 통해 도출된 내용과 면담에 참여한 전문가의 활동 및 수업자료와 면담의 내용을 함께 분석하였다. 전문가의 사례가 증가함에 따라 사례 내 분석과 사례 간 분석을 통해 청소년 비즈쿨 교육 운영에 대한 내용을 심도 있게 분석하였다. 그리고, 분석을 통해 도출된 결과는 삼각측정법과 동료검증을 실시하여 연구의 엄격성과 신뢰성을 확보하였으며,

14) 이 장은 강경균(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

그 결과 최종적으로 청소년 비즈쿨 교육 모형 개발을 위한 교육 운영 내용이 도출되었다.
 청소년 비즈쿨 교육 운영 사례 분석을 위한 연구 절차 및 내용은 다음과 같다.



【그림 III-1】 연구추진체계

2. 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석

가. 연구 대상

청소년 비즈쿨 교육 운영 내용을 도출하기 위한 대상은 2016년부터 2018년까지 청소년 비즈쿨 지원사업에 참여한 학교 중 중복되거나 확인이 어려운 문헌을 제외한 총 1,486개 기관의 최종보고서 자료이다. 이 자료 중 청소년 비즈쿨 지원사업의 대상¹⁵⁾과 사업 운영 구분¹⁶⁾에 기초하여 틀을 구성하였으며 그 내용은 다음과 같다.

표 III-1 청소년 비즈쿨 교육 운영 분석 대상 현황(2016~2018)

구분	2018년					2017년					2016년				총계
	선도	도약	도전	학교 밖	소계	선도	도약	도전	학교 밖	소계	선도	도약	도전	소계	
초등학교		39	160	-	199		35	126	-	161		23	100	123	483
중학교	1	37	73		111		31	82		113	1	29	76	105	330
직업계 고등학교	12	85	59		156	12	70	54		136	12	108	42	150	454
일반계 고등학교 외	1	9	45		55		10	34		44		20	14	34	133
학교 밖 지원센터				16	16				10	10				0	26
특수학교	1	9	8		18	1	7	11		19		6	7	13	50
기타			5		5		1			1		1	3	4	10
합계	15	179	350	16	560	13	154	307	10	484	13	187	242	429	1486

청소년 비즈쿨 교육 운영 분석 대상을 살펴보면, 2016년부터 2018년까지 청소년 비즈쿨 지원사업에 참여한 학교가 분석 대상이며, 초등학교(483개), 중학교(330개), 직업계고등학교(454개), 일반계고등학교(133개), 특수학교(50개), 학교 밖 지원센터(10개)이다.

15) 비즈쿨 사업 대상 구분은 '2018 청소년 비즈쿨 운영매뉴얼'의 내용 중 '초·중등 교육법 제 2조에 따른 각학교(초·중·고등학교 및 특수학교 등) 및 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 제 12조에 해당하는 학교 밖 청소년 지원센터를 지원한다(창업진흥원, 2018, p.11).'의 내용과 을 바탕으로 제시하였으며, 교육과정 운영의 특성을 고려하여 구분하였음.

16) 비즈쿨 사업 운영 구분은 '2018 청소년 비즈쿨 운영매뉴얼'의 내용 중 '비즈쿨 교육운영 지원예산은 운영학교의 단계(선도 비즈쿨, 도약 비즈쿨, 도전비즈쿨, 학교밖 청소년지원센터)에 따라 차등지급 된다(창업진흥원, 2018, p.28).'의 내용을 바탕으로 제시함.

나. 연구 분석 틀

청소년 비즈쿨 지원 사업의 분석 틀의 개발을 위하여 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 매뉴얼을 참고하였으며 그 내용은 다음과 같다.

표 III-2 청소년 비즈쿨 운영 기관 및 요건(2016~2018)

구분		도전	도약	선도	학교 밖
운영 기관 대상	신청자격	신규학교, 기존학교	비즈쿨 운영 1년 이상	비즈쿨 운영 3년이상	법률에 해당하는 여성가족부 지정 센터
	교재활용교육	연간 34차시 이상 편성(전교생의 10% 이상 참여)			5차시 이상
	체험활동	연간 1회 이상	연간 3회 이상		연간 1회 이상
운영 요건	기업가정신타강	연간 2회 이상			연간 1회 이상
	동아리운영	전교생의 10% 이상 동아리 참여			동아리 1개 이상 운영
		동아리 2개 이상 운영	동아리 4개 이상 운영	동아리 6개 이상 운영	
	담당교사	비즈쿨 운영 전담 교사 필수 지정(2명 이상)			
	선도 비즈쿨 추가 운영 요건	6. 비즈쿨 동아리 1개 대상 캐시 클래스(Cash Class) 운영			
		7. 지역 비즈쿨 학교 연합 및 멘토링 8. 창업선도대학 연계 프로그램 9. 교육 커리큘럼 개발 10. 비즈쿨 미운영학교 대상 체험프로그램 운영			

* 출처: 창업진흥원(2018). 2018 청소년 비즈쿨 운영매뉴얼. p.28-29. 재구성.

청소년 비즈쿨 지원 사업매뉴얼에 제시되어 있듯이 청소년 비즈쿨 운영 요건에는 교재활용교육, 체험활동, 기업가정신타강, 동아리 운영, 담당교사의 구분과 교육 운영 지원 예산별(도전, 도약, 선도)로 비즈쿨 사업의 대상 구분이 제시되어 있다. 그리고 학교 밖 지원센터는 기관의 해당 법률에 따라 별도로 구분되어 운영 요건이 제시되어 있다.

본 연구에서는 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용을 분석하기 위하여 운영 요건을 바탕으로 분석 틀을 구성하였다. 비즈쿨 교육 운영 내용의 분석 틀의 주안점은 비즈쿨 지원 사업의 운영 요건이 사업 운영으로서 양적 횟수 및 요건 충족에 기준이 있다면, 본 연구에서는 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형의 개발에 있어 교육 운영의 다양성 및 확장성을 고려하여 청소년의

교육 운영적 측면에서 ‘무엇이’, ‘어떻게’ 운영되었는가에 대한 질적 측면에서 분석 틀을 구성하였다. 그 이유는 본 연구의 목적이 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형을 개발하는 것으로, 비즈쿨 교육 운영의 내용에 대한 분석을 하기 위하여 좀 더 구체적이고 실제적인 교육 운영 요인과 내용을 도출하기 위해서 질적인 측면에서 분석틀을 구성하였다.

표 III-3 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석 틀(Framework)

구분	영역	내용
분석 대상	사업연도	2016 ~ 2018
	학교	초, 중, 고, 학교 밖 청소년 지원센터
	비즈쿨 운영 단계	선도, 도약, 도전
분석 내용	교재활용교육	교재는 어떻게 활용하였는가?
		교재는 어떠한 교육내용과 함께 활용하였는가?
		교재활용은 학교에서 어떠한 시간에 이루어졌는가?
		교재활용은 학교에서 어떠한 형태로 이루어졌는가?
	체험활동	체험활동은 어떠한 형태로 운영하였는가?
		대회참여는 어떠한 형태로 운영하였는가?
		행사참여는 어떠한 형태로 운영하였는가?
	기업가정신 특강	기업가정신 강연자는?
		기업가정신 특강은 어떠한 형태로 운영하였는가?
		기업가정신 특강은 어떠한 시간에 운영하였는가?
		기업가정신 특강의 주제는 무엇인가?
		기업가정신 특강의 수강자는?
	창업동아리 운영	창업동아리는 어떠한 주제로 운영하였는가?
		창업동아리는 어떠한 형태로 운영하는가?
	교육공동체 운영	비즈쿨 교육을 운영을 위해 학생들은 어떠한 형태로 참여하는가?
		비즈쿨 교육을 운영을 위해 학부모는 어떠한 형태로 참여하는가?
		비즈쿨 교육을 운영을 위해 교직원들은 어떠한 형태로 참여하는가?
	선도 비즈쿨 추가 운영 ¹⁷⁾	캐시 클래스(Cash Class) 운영은 어떻게 이루어지는가?
		지역 비즈쿨 학교 연합 및 멘토링은 어떻게 이루어지는가?
		창업선도대학 연계 프로그램은 어떻게 이루어지는가?
		교육 커리큘럼 개발은 어떻게 이루어지는가?
		비즈쿨 미 운영학교 대상 체험프로그램 운영은 어떻게 이루어지는가?

청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석틀을 구체적으로 제시하면, 분석 영역은 체험활동, 기업가정신 특강, 창업동아리 운영, 교육 공동체 운영이며, 각각 영역에 대하여 ‘어떠한 주제와 내용을 어떻게 운영하였는가’를 중심으로 분석 내용을 구성하였다.

표 III-4 분석 틀 타당성 검증 및 사례 도출을 위한 전문가 Working Group

전문가	소속 및 직위	비고
윤00	C 대학교 기계금속공학교육과 연구원	교육학 박사
박00	K 초등학교 교사	교육학 박사 수료
황00	G 초등학교 교사	교육학 석사 졸업
임00	C 대학교 창의공학인재센터 연구원	교육학 박사 수료
노00	K중학교 교사	교육학 석사 수료
목00	P 중학교 교사	교육학 박사 수료

아울러, 개발된 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석 틀에 대하여 전문가 Working Group를 통하여 타당성을 검토하고, 분석틀에 따라 우수사례를 도출하였다.

17) 분석 내용 중 ‘선도 비즈쿨 추가 운영’ 영역은 선도 단계의 비즈쿨 운영 학교인 총 41개교(2016년~2018년)에만 해당됨.

다. 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석 결과

청소년 비즈쿨 운영 내용을 분석틀에 따라 분석한 결과는 다음과 같다.

표 Ⅲ-5 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석 결과

구 분	분석 내용	분석결과
교재 활용 교육	교재는 어떻게 활용하였는가?	- 창업진흥원의 비즈쿨 교재 - 기업가정신교재(새로운 모색과 창조, 청소년기업가체험프로그램, 창업 에듀, 벤처디스커버리, 세상을 바꾼 기업가정신, 창업이 쉬워졌어요, 창업 일반 교과 관련 인정 교과서 등) - 학교 자체 교재 개발 · 기업가정신 교재 편집, 프로젝트 중심 교재 개발, 교육과정 재구성
	교재는 어떠한 교육내용과 함께 활용하였는가?	- 진로, 경제, 창업, 기업가정신, 리더십, 인성, 농업, 발명, SW, 메이커, 저작권, 금융, 예술, 독서, 산업, 자기계발, 인권, 예절, 서비스 등
	교재활용은 학교에서 어떠한 시간에 이루어졌는가?	- 정규교과 · 초등학교: 초등교과(통합교과 포함) · 중학교: 중학교 교과, 자유학기/자유학년제 · 일반계 고등학교: 고등학교 교과 · 직업계 고등학교: 보통교과, 전문공통과목, 실무과목, 기초과목 - 창의적 체험활동(자율, 봉사, 동아리, 진로) - 방과후 활동 및 주말, 방학
	교재활용은 학교에서 어떠한 형태로 이루어졌는가?	- 비즈쿨이론교육 - 교수학습자료(교구재, 미디어 및 영상자료) 활용 - 학생 교육 및 교원연수
체험 활동	체험활동은 어떠한 형태로 운영하였는가?	- 학교 연계(초·중·고·대학교, 센터) 캠프, 특강, 방문(견학), 체험, 멘토링 등 - 기업 연계(대기업, 중소기업, 사회적기업, 소상공인, 산업체 방문) - 지역사회 연계 체험학습 · 현장진로직업체험 · 학교진로직업체험 · 캠프(교외 캠프, 교내 캠프) - 글로벌 연계 방문 및 교류 체험 활동 - 단순 체험 활동, 지속적인 체험활동(기업, 단체, 지자체, 민간기관 MOU 체결) - 비즈쿨 학생 주도 세미나

구 분	분석 내용	분석결과
	대회참여는 어떠한 형태로 운영하였는가?	- 교내대회 - 교외대회 - 교내 선발 후 교외 대회 참가 - 교사 참여 대회
	행사참여는 어떠한 형태로 운영하였는가?	- 교내: 비즈마켓, 장터, 축제 부스 운영, 전시회 및 발표회 - 교외: 축제 등에 부스 운영 및 참가 - 기부활동: 재능기부(공연, 제작물품, 서비스 등), 모금 및 후원금 전달, 장학금전달, 물품제작기부, 일손 봉사, 생활용품 기부, 학교 발전기금
기업가 정신 특강	기업가정신 강연자는?	- 비즈쿨 졸업생 직업인, YES리더, 직업인, 창업자, 기업가, 대학 및 학교 교수자, 공공기관, 대학생, 교육전문강사, 기업 홍보부 강사, 전문직, 학부모, 동문(졸업생 창업가 혹은 고위직)
	기업가정신 특강은 어떠한 형태로 운영하였는가?	- 강의형, 단순체험형, 원격화상(진로)멘토링, 청년창업자와의 인터뷰 (토크 콘서트), 전자도서관 활용한 온라인 특강, 찾아 가는 교육
	기업가정신 특강은 어떠한 시간에 운영하였는가?	- 정규교과 - 창의적 체험활동 - 방과 후 활동
	기업가정신 특강의 주제는 무엇인가?	- 기업가정신 특강, 창업 특강 외 기초소양교육(발명, 안전, 인권, IT / 정보화 교육, 저작권, 금융, 진로직업)
	기업가정신 특강 수강자는?	- 학생, 학부모, 교직원
창업 동아리 운영	창업동아리는 어떠한 주제로 운영하였는가?	- 주제: 음식, 공예, 창의적 디자인, 동식물 기르기, 소프트웨어, 미술아트, 미디어제작, 음악, 공연, 스포츠, 공학, 교과 연계, 봉사 등 - 창업: 제작-생산-판매, 카페 및 문방구 운영, 무인 마켓 운영 - 학생회: 학생자치모임, 동아리운영진 모임 동아리
	창업동아리는 어떠한 형태로 운영하는가?	- 대상: 학년별, 반별, 무학년제 등 - 형태: 온라인, 오프라인 형태로 매점 및 쇼핑몰 등
교육 공동체 운영	비즈쿨 운영을 위해 학생들은 어떠한 형태로 참여하는가?	- 졸업생과 학생, 동문 참여, 학습공동체(동아리), 반 중심, 학년 중심, 무학년, 학년 간(동아리 대표)
	비즈쿨 운영을 위해 학부모는 어떠한 형태로 참여하는가?	- 연수, 교육기부, 창업캠프, 진로체험, 공개수업, 설명회, 자녀와 학부모 함께 체험활동, 청소년 비즈쿨 페스티벌, 학교협동조합
	비즈쿨 운영을 위해 교직원은 어떠한 형태로 참여하는가?	- 연수, 특강, 협의회, 경진대회, 교사연구회, 워크숍, 선도 비즈쿨 학교 방문 체험, 교사 연구 동아리

구 분	분석 내용	분석결과
	기타	- 학교와 지역사회 내 대학 및 관과의 협력 강화(MOU), 지역 비즈쿨 네트워크 결성, 학교평생교육(지역주민교육)
선도 비즈쿨 추가 운영	캐시 클래스 (Cash Class) 운영	- 1인 창업, 지속적인 비즈마켓 운영, 판매 및 연구
	지역 비즈쿨 학교 연합 및 멘토링	- 초중학교 직업인 체험 캠프, 창업캠프, 창업 교실(연중) - 창업 대회 - 비즈쿨 지도교사 멘토링, 워크숍 - 비즈쿨 하계캠프, 프로그램, 페스티벌 운영, 학생진로체험(동아리, 학과) - 비즈쿨 연합행사, 박람회 - 지역 비즈쿨 담당교사 직무연수 - 지방청 주관 초중학생 창업체험
	창업선도대학 연계 프로그램	- 창업선도대학 창업교육 프로그램 참가 - 지역중소벤처기업청 청소년 비즈쿨 전시 및 판매전 참가 - 창업한마당투어, 창업경진대회, 창업기술교육
	교육 커리큘럼 개발	- 융합형 교재개발
	비즈쿨 미운영학교 대상 체험프로그램 운영	- 非비즈쿨 대상 관내 연합 진로체험교육 - 전국 중학교 및 청소년수련시설 대상 교육 기부 - 비즈쿨 상시 체험장 운영

청소년 비즈쿨 운영 내용을 분석틀에 따라 분석한 결과는 다음과 같다. 먼저 교재활용교육에 있어서 청소년 비즈쿨 대상 학교에서는 창업진흥원의 비즈쿨 교재인 ‘미래의 내모습을 그려보아요(초등학교 3,4학년)’, ‘내꿈을 디자인 해보아요(초등학교 5,6학년)’, ‘기업가정신체험(중학교)’, ‘기업가정신(고등학교)’, ‘창업실무(고등학교)’와 융합교안(초등, 중등, 고등)을 활용하였다. 그 외에 기업가정신 및 창업 관련 교재(새로운 모색과 창조, 청소년기업가체험프로그램, 창업 에듀, 벤처디스커버리, 세상을 바꾼 기업가정신, 창업이 쉬워졌어요, 창업 일반 교과 관련 인정 교과서) 등을 활용하였으며, 학교 혹은 개인이 기업가정신교재를 편집하고, 프로젝트 및 주제중심으로 교육과정을 재구성하여 직접 교재를 개발하였다. 교재는 학교의 교육 내용에 있어 진로, 경제, 창업, 기업가정신 교육과 함께 이루어졌으며, 그 외에도 리더십, 인성, 농업, 발명, 소프트웨어, 메이커, 저작권, 금융, 예술, 독서, 산업, 자기계발, 인권, 예절, 서비스 교육 등과 함께 운영되었다. 교재활용 시간은 정규교과, 창의적 체험활동, 방과 후 활동에 이루어졌다. 정규교과에서의 교과 연계를 살펴보면, 초등학교의 경우 초등학교 교과목 시간에 이루어졌으며, 중학교는 중학교

교과 및 자유학기제와 자유학년제를 활용하여 운영되었다. 직업계고등학교의 경우 보통교과, 전문공통과목, 실무과목, 기초과목에서 활용되었다. 비즈쿨 교육은 창의적 체험활동의 경우, 자율활동, 봉사활동, 동아리활동, 진로활동을 활용하여 운영되었으며, 방과후 활동으로 방과후 활동 및 주말과 방학을 이용하여 다양한 교육으로 활용되었다. 비즈쿨 교재는 주로 이론교육으로 활용되었으며, 교구재, 미디어 및 영상자료 등과 함께 활용되었고, 학생 교육뿐만 아니라 교원 연수에도 활용되었다.

체험활동의 경우 학교 연계, 기업 연계, 지역사회 연계, 글로벌 연계 등 다양하게 운영하였다. 학교 연계의 경우 같은 초·중·고·대학교에서 같은 학교 급간(초등학교-초등학교, 중학교-중학교 등) 혹은 초등학교-중학교, 중학교-고등학교, 고등학교-대학교 간 연계를 통해 캠프, 특강, 방문(견학), 체험, 멘토링 등을 실시하였다. 기업의 경우 대기업, 중소기업, 사회적기업, 소상공인, 산업체 등을 방문하여 체험활동을 하였다. 그리고 지역사회와의 연계를 통한 체험학습은 현장진로직업 체험, 학교진로직업체험, 캠프(교외 캠프, 교내 캠프)로 운영하였다. 아울러 국외 나라와 연계하여 체험활동을 한 경우는 국제 문화 교류 체험 활동 등의 형태로 운영되었다. 체험활동의 형태는 단순 체험활동과 지속적인 체험활동으로 운영하였으며, 지속적인 체험활동의 경우 지역의 기업, 지자체, 단체와 MOU를 체결하여 운영하였다. 또한 비즈쿨 학생 주도의 세미나를 통해 체험활동을 운영한 사례도 있었다. 체험활동 중 대회 참여의 경우, 교내 대회, 교외 대회, 교내 선발 후 교외 대회 참가, 교사 참여 대회를 운영하였다. 행사의 경우 교내에서는 비즈마켓, 장터, 축제 부스 운영, 전시회 및 발표회 등을 실시하였고, 교외의 경우 축제 등에 부스를 운영하고 참가하였다. 체험활동 중 기부활동의 경우, 재능기부(공연, 제작물품, 서비스 등), 모금 및 후원금 전달, 장학금전달, 물품제작기부, 일손 봉사, 생활용품 기부, 학교발전기금 등의 형태로 활동이 이루어졌다.

기업가정신 특강의 경우 강연자는 비즈쿨 졸업생 직업인, YES리더, 직업인, 창업자, 기업가, 대학 및 학교 교수자, 공공기관, 대학생, 교육전문강사, 기업홍보부 강사, 전문직, 학부모, 동문(졸업생 창업가 혹은 고위직) 등 다양한 직업과 경험을 가진 강연자가 특강을 하였으며, 특강은 강의형, 단순체험형, 원격화상(진로)멘토링, 청년창업자와의 인터뷰(토크 콘서트), 전자도서관 활용한 온라인 특강, 찾아 가는 교육으로 진행되었다. 특강은 정규교과, 창의적체험활동, 방과후 활동 등 다양한 시간에 이루어졌으며, 특강의 주제는 기업가정신 특강, 창업 특강 외 기초소양교육(발명, 안전, 인권, IT/정보화 교육, 저작권, 금융, 진로직업)을 주로 강연하였다.

창업 동아리 운영에 있어서 동아리 주제는 음식, 공예, 창의적 디자인, 동식물 기르기, 소프트웨어

어, 미술아트, 미디어제작, 음악, 공연, 스포츠, 공학, 교과 연계, 봉사 등 다양하게 구성되어 있었으며, 별도의 창업동아리를 운영한 경우 주제와 상관없이 제작-생산-판매 활동, 카페 및 문방구 운영, 무인 마켓 등을 운영하였다. 이외에 학생회의 형태로 학생자치모임, 동아리 운영진 동아리 모임을 구성하여 운영하였다. 창업동아리의 운영 형태는 대상에 있어 학년별, 반별, 무학년제로 운영되었으며, 형태는 온라인, 오프라인 형태로 매점 및 쇼핑몰 등으로 운영하였다.

교육공동체의 운영에 있어 학생들은 졸업생과 학생, 동문 참여, 학습공동체(동아리), 반 중심, 학년 중심, 무학년, 학년 간(동아리 대표) 등으로 참여하였으며, 학부모의 경우 연수, 교육기부, 창업캠프, 진로체험, 공개수업, 설명회, 자녀와 학부모 함께 체험활동, 청소년 비즈쿨 페스티벌, 학교협동조합 등에 참여하였다. 교직원의 경우는 연수, 특강, 협의회, 경진대회, 교사연구회, 워크숍, 선도 비즈쿨 학교 방문 체험, 교사 연구 동아리 등을 통해 비즈쿨 사업에 참여하였다. 그 외에 학교차원에서 지역사회 내 대학 및 관과의 협력을 강화(MOU)하고, 지역 비즈쿨 네트워크를 결성하였으며, 지역주민교육의 일환으로 학교평생교육을 실시하였다.

청소년 비즈쿨 지원 사업의 단계에 있어 선도 비즈쿨의 경우, 캐시클래스 동아리 운영을 통해 1인 창업, 지속적인 비즈마켓 운영, 판매 및 연구 등 동아리의 선도적인 형태의 운영을 하였다. 지역 비즈쿨 학교와의 연합 및 멘토링에 있어 지역 내 초·중학교 직업인 체험 캠프, 창업캠프, 창업 교실을 실시하였고, 창업관련 대회를 주최하였으며, 비즈쿨 지도교사를 대상으로 멘토링과 워크숍을 실시하고 다양한 체험활동을 운영하였다. 그리고 지역중소벤처기업청과 연계하여 교사 직무연수, 창업체험, 판매 및 전시 체험전 등 다양한 체험활동을 운영하였다. 비즈쿨 교육을 위하여 융합형 교재를 개발하여 활용하였으며, 비즈쿨 미운영학교를 대상으로 관내 연합 진로체험교육 및 비즈쿨 상시 체험장을 운영하였다. 또한 청소년수련시설 대상 교육 기부를 통해 비즈쿨을 알리고 확산하는 활동을 하였다.

라. 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 요건(안)

청소년 비즈쿨 지원 사업의 최종보고서를 대상으로 내용 분석을 한 결과, 현재의 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 요건의 내용이 구체적으로 제시할 수 있었다. 따라서 청소년 비즈쿨 지원사업의 내용 분석의 결과를 바탕으로, 청소년 비즈쿨 지원 사업의 운영 요건(안)을 제시하면 다음과 같다.

표 III-6 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 요건(안)

2019 비즈쿨 지원사업 운영 요건	비즈쿨 지원사업 운영 요건(안)		
	운영요건	필수운영내용(일반)	심화운영내용 (거점, 특화)
교재활용교육	비즈쿨 교재활용 교육	교과시간	
		창의적 체험활동	· 커리큘럼개발
		방과 후 활동	· 교수·학습자료 자체개발
		기타(주말, 방학)	
체험활동	참여(체험) 동	학교 간 연계 참여활동	
		대회 참여활동	· 지역 연합 학생 주도 활동
		학교 및 지역행사 참여활동	· 비즈쿨 미운영 학교 참여활동
		사회공헌 참여활동	
		기타	
기업가정신특강	기업가정신 특강	⇒ 학생 대상 특강	
		교원 대상 특강	· 지역교사연수
		학부모 대상 특강	· 멘토링
		기타	
동아리운영	모의경영 동아리 운영	모의경영동아리	
		동아리 (학생 주도) 워크숍	· 캐시클래스 운영
		기타	
담당교사	교육공동체 협력	학급(반) 및 학년 간 협력운영	
		교원협력운영	· 학부모-교원-학생 협의체 운영
		학부모 협력운영	
		기타(교원역량강화)	
교육 운영 원리 : 일관성, 연계성, 지속성, 주도성			

청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 요건(안)에 대하여 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

첫번째, 청소년 비즈쿨 교육의 운영 단계별 도전과 도약의 사례의 차시 운영의 기준만 다를 뿐 운영의 질은 큰 차이가 없었다. 다만, 운영 요건에 따라 교사의 전문성과 인적·물적 네트워크를 활용하여 좀 더 심화 운영하였다. 따라서 운영 단계에 따른 운영 요건은 운영의 횟수 보다는 필수운영과 심화내용으로 나누어 일반비즈쿨, 거점비즈쿨과 특화비즈쿨에 제시할 필요가 있다.

두번째, 청소년 비즈쿨 교육 운영 요건은 비즈쿨 지원 사업의 용어를 활용하여 운영 요건을 제시할 필요가 있다. 예컨대, 현재 ‘교재활용교육’, ‘체험활동’, ‘기업가정신특강’, ‘동아리 운영’, ‘담당교사’에서 ‘비즈쿨교재활용교육’, ‘참여활동’, ‘기업가정신특강’, ‘모의경영동아리운영’, ‘교육공동체협력’으로 제시할 필요가 있다. 청소년 비즈쿨 사업을 운영함에 있어 사업의 일관성과 사업의 방향성을 위해서는 운영 요건이 좀 더 명확하게 제시될 필요가 있다. ‘교재활용교육’의 경우, 주 교재로서 비즈쿨 교재 및 교구를 적극 활용할 필요가 있으며, 다양한 교재를 융합할 경우, 반드시 비즈쿨 교재를 활용하여 교육과정을 구성할 필요가 있다. 그리고 ‘체험활동’의 경우는 참여활동으로 제시할 필요가 있다. 진로교육법[법률 제13336호]에 따르면, 학생이 직업 현장을 방문하여 직업인과의 대화, 견학 및 체험을 하는 직업체험, 진로캠프·진로특강 등 학교 내외의 진로교육 프로그램에 참여하는 활동으로 제시되어 있다(진로교육법, 2015.6.22. 제정, 법률 제13336호). 따라서 청소년이 다양한 체험을 위하여 참여하는 활동으로 그리고, 스스로 주도적으로 ‘실천(Praxis)’하는 ‘참여활동’으로 구성할 필요가 있다. 또한, ‘동아리 운영’의 경우 단순한 만들기 체험으로서 동아리 운영이 아닌 학생이 기업가정신을 함양하고 가치를 발현할 수 있도록 ‘모의 경영 동아리’를 제시함으로써 동아리 성격을 명확히 제시할 필요가 있다. 그리고 ‘담당교사’ 요건의 경우는 전담인력 구성뿐만 아니라, 구성원인 학부모, 교원, 학생이 주체가 되어 비즈쿨 지원 사업을 운영해야 함으로 ‘교육공동체 협력’으로 운영될 필요가 있다. 또한 청소년 비즈쿨 사업의 최종보고서 제출 내용의 항목으로 운영 요건에 따른 결과 보고 외에 ‘담당교사 역량 강화’ 영역이 있다. 이 영역의 경우, 교사가 자기 주도적으로 비즈쿨을 통해 자신을 혁신하려는 결과물로서 연수, 협의회 참가 등이 있으며 ‘교원역량강화’의 세부영역을 두어 교사의 성과 관리를 위한 증거 자료로서 활용할 필요가 있다.

세번째, ‘비즈쿨교재활용교육’에 있어서 필수 운영내용으로 운영의 시간을 제시할 뿐만 아니라, 추가적으로 학교에서 운영될 수 있는 있는 형태를 필수운영내용으로 제시할 필요가 있다. 단순히 방과 후 활동에서의 비즈쿨 운영이 아닌 정규교과 뿐만 아니라 방과후까지 연계성 있는 교육과정 운영이 필요하며, 교사의 전문성을 통한 교육과정 개발 및 교수학습자료 개발

등 심화운영 내용이 요구된다.

네번째, '참여활동'의 경우 학교 간 연계, 대회 참여, 학교 및 지역행사 참여, 사회 공헌 참여로 구분하여 운영할 필요가 있으며, 지역을 거점으로 지역 연합 및 비(非)비즈쿨 학교의 확대를 통해 운영할 필요가 있다.

다섯번째, '기업가정신 특강'의 경우, 횟수 보다는 대상의 다양화를 통해 학생, 교원, 학부모 대상으로 특강이 운영될 필요가 있으며, 대상으로서 지역 교사 연수를 운영하고 특강의 지속성을 위하여 멘토링을 심화하여 운영할 수 있다.

여섯번째, '모의경영동아리'의 경우, 학생이 주도적으로 아이디어를 기획하고, 실천하며, 관리할 수 있도록 제시할 필요가 있으며, 동아리 간 협력할 수 있도록 동아리 워크숍이 운영될 필요가 있다.

일곱번째, '교육공동체협력'의 경우, 비즈쿨 학교를 중심으로 기업가정신 교육 생태계 마련이 중요하다. 학교 구성원과 학부모 학생이 서로 협력하여 소통하고, 서로 활동 체계 및 가치를 공유하며 청소년 비즈쿨 지원 사업이 운영되어야 한다. 이러한 교육공동체의 협력을 바탕으로 자율적 참여가 이루어진다면 청소년 비즈쿨을 중심으로 한 건강한 기업가정신 교육 생태계가 마련될 것이다.

여덟째, 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 시 일관성, 연계성, 주도성, 지속성의 운영 원리가 필요하다. 먼저 '일관성의 원리'는 운영 요건인 참여활동, 기업가정신 특강, 동아리 운영, 비즈쿨 교재 활용, 교육공동체협력이 '기업가정신 함양'이라는 목표에 일관성 있게 운영함을 의미한다. 그리고, '연계성의 원리'는 비즈쿨 교재 활용에 있어서 교과-창의적체험활동-방과후활동 등의 시간을 통해 연계성 있는 교육이 진행되어야 함을 의미한다. 아울러, 체험활동에 있어서 지역사회, 지역기업과 연계하여 운영할 필요가 있다. 또한 '지속성의 원리'는 체험활동, 기부활동, 멘토링 활동 시에 단 한 번의 활동이 아닌 MOU 체결을 통해 지속적인 활동으로 운영될 필요가 있음을 의미한다. 마지막으로 '주도성의 원리'는 기업가정신 함양을 목표로 세미나를 운영하고 동아리를 기획하며 기업가정신 특강을 섭외하는 등 학생들 스스로 주도성을 가지고 청소년 비즈쿨 관련 활동을 운영할 필요가 있음을 의미한다.

아홉째, 청소년 비즈쿨 지원 사업 교육 운영 원리는 비즈쿨 교육 생태계를 마련하는데 중요한 역할을 한다. Mueller, S., & Toutain, O(2015)에 따르면, 청소년을 위한 기업가정신 교육 생태계 구성에 있어서 학습 틀(Learning Frame), 네트워크 및 관계성(Networks and Connections), 학습 공간(Learning Space), 학교 문화(Larning Curture), 교육학적 해법(Pedagogical solutions)

을 제시하고 있다. 청소년 비즈쿨 교육 운영 원리를 통해 기업가정신 교육 생태계를 제시하면, '연계성의 원리'는 청소년 비즈쿨 활동이 학교, 지역뿐만 아니라 국제활동까지 확장하여 자원과 교류가 일어나는 등 비즈쿨 네트워크 및 관계(Networks and Connections)에 있어 매우 중요하다. 또한 청소년 비즈쿨의 주도성의 원리는 학생들이 스스로 학교 안과 밖의 공간과 자원을 활용하는 것으로 학습 공간(Learning Space)을 확대함을 알 수 있다. 그리고 '지속성의 원리'는 학교 구성원과 지역사회가 MOU 체결을 통해 가치와 활동체계를 공유하고 지속적으로 연결함으로 교육학적 해법(Pedagogical solutions)에 매우 중요함을 알 수 있다. '일관성의 원리'는 교육공동체가 운영 요건인 참여활동, 기업가정신 특강, 동아리 운영, 비즈쿨 교재 활용, 교육공동체 협력에 있어 기업가정신 함양을 목표로 함께 움직이는 것으로서 학교 문화(Larning Curture)와 학습 틀(Learning Frame)에 있어 매우 중요한 요소이다. 이상의 내용을 바탕으로 기업가정신 교육을 바탕으로 한 비즈쿨 교육 생태계는 '주도성을 통한 학습 공간 확대', '지역의 연계를 통한 교류', '지속적 체계에 기반한 가치 공유', '일관성 있는 기업가정신 교육'로 구성할 수 있으며, 이러한 교육 생태계는 학습자, 교사, 지역 주민 등의 자율적인 참여와 실천을 통해 만들 수 있다.

3. 청소년 비즈쿨 교육 경험 탐색

가. 면담 참여자

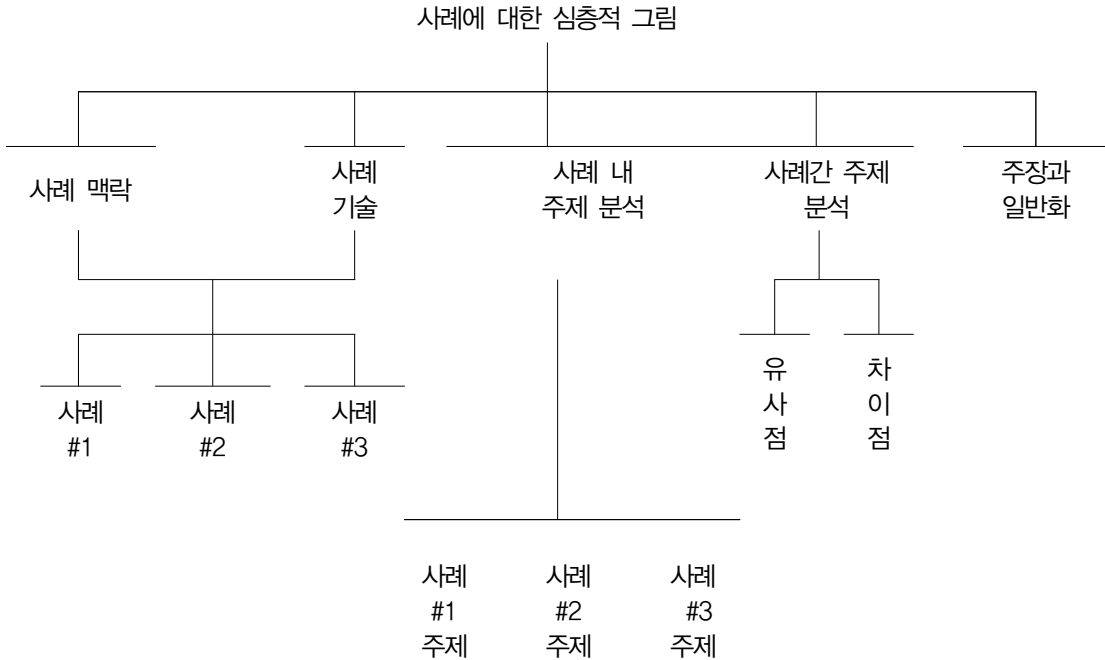
본 연구에는 청소년 비즈쿨 교육 운영 대상인 초등학교, 중학교, 일반계 고등학교, 직업계 고등학교 등 각각의 사례 간, 주제 간 내용을 상세하게 기술하고 분석하여 사례의 특성을 제시하고자 한다. 본 연구를 위한 면담 참여자 선정은 연구자가 청소년 비즈쿨 운영 경험, 포상, 비즈쿨 교사 연수 특강 경험, 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영자 추천 등의 전문성을 기준으로 선정하였다. 본 연구의 사례 연구를 위하여 면담에 참여한 대상자는 다음과 같다.

참여자	면담 참여자		면담일자	면담 시간
	비즈쿨 교육 관련 경험	소속		
A	비즈쿨 도약학교 탁월	초등학교 교사	2018.04.17	60분
B	비즈쿨 도약학교 탁월	중학교 교사	2018.04.18	50분
C	비즈쿨 거점학교 선정	일반계고 교사	2018.04.18	60분
D	비즈쿨 거점학교 선정	직업계고 교사	2018.04.18	70분

‘A’ 사례는 초등학교에서 비즈쿨을 3년 이상 운영한 교사로서, 청소년 비즈쿨 지원 사업을 우수하게 운영하여 도약 단계의 학교 중 최우수 등급인 탁월 등급을 받을 수 있게 운영한 경험이 있는 교사이며, 이러한 경력으로 인해 중소벤처기업부 장관상을 수여하였다. 또한, 청년기업가정신재단에서 주최한 기업가정신교육우수사례 공모전에서 비즈쿨 교육에서 활용한 교수·학습자료를 지원하여 입상한 경험이 있는 교사이다. 아울러 비즈쿨 교사 연수 및 기업가정신교육연수에 강사로서 비즈쿨 사례에 대하여 강의를 한 경험이 있다. ‘B’ 사례는 중학교에서 사회교과를 가르치는 교사로서 비즈쿨 지원 사업을 5년 이상 운영한 교사이다. 그리고 청소년 비즈쿨 지원 사업을 우수하게 운영하여 도약 단계의 학교 중 최우수 등급인 탁월 등급을 받은 경험이 있는 교사이며, 이러한 경험을 바탕으로 청소년 비즈쿨 교사 연수 및 경제교육, 진로교육 등의 교사 연수 강의를 운영한 경험이 있는 교사이다. ‘C’ 사례는 일반계 고등학교 교사로서 비즈쿨을 5년 이상 운영한 교사로서 비즈쿨 지원사업을 매우 우수하게 운영하여 도약 단계의 학교 중 최우수 등급인 탁월 등급을 받을 수 있게 운영하였다. 2019년에는 비즈쿨 사업의 거점학교로서 운영 중에 있으며, 전국비즈쿨교사협의회 회장으로서 역할을 하고 있다. 그리고 비즈쿨 교사 연수에서 강의를 한 경험이 있다. ‘D’ 사례는 직업계 고등학교 교사로서 비즈쿨 지원 사업을 15년 이상 운영한 교사이다. 정부기관의 장관상을 다수 수상하고, 비즈쿨 교사 연수, 진로 교육 연수, 기업가정신 교사 연수 등 다양한 특강 경험과, 비즈쿨 선도학교 탁월 등급을 운영한 경험이 있는 교사이다. 2019년에는 비즈쿨 거점학교로서 운영하고 있으며, 기업가정신 및 창업교육 관련하여 그 동안의 청소년 비즈쿨 지원 사업의 경험을 바탕으로 다양한 연구 및 집필에 참여한 경험이 있다.

나. 자료 수집 및 분석

사례연구는 사례에 대한 깊은 이해를 제공하는 것을 목적으로 한다. 연구자는 청소년 비즈쿨 지원 사업에서 실시한 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험 교육 관련 사례에 대하여 깊은 이해와 교육 운영 경험에 대한 전반적인 맥락을 이해하기 위하여 심층면담과 면담 참여자가 비즈쿨을 운영한 관련 교수·학습 프로그램, 연간 일정, 활동자료 등이 수록된 청소년 비즈쿨 지원 사업 최종보고서를 동시에 수집하였다. 면담 과정은 사전에 면담의 목적 및 내용에 대하여 설명하고 면담에 대한 동의를 구한 뒤, 면담 일시 및 장소를 약속하였다. 면담 시에는 직접 방문하여 다시 한 번 연구의 목적 설명과 함께 면담에 대한 동의를 받고 인터뷰 가이드라인을 참고하여 면담을 진행하였으며, 면담 중 메모와 녹음을 통해 자료를 수집하였다. 면담은 4월 17일부터 4월 18일까지 진행되었으며, 면담시간은 1시간 정도 소요되었다. 면담을 위한 가이드라인의 내용은 청소년 비즈쿨 지원 사업 교육 운영에 대한 경험으로 청소년 비즈쿨 운영매뉴얼의 운영 요건을 바탕으로 주요 활동, 운영 내용, 운영 방식, 운영 시 어려운 점, 운영상 독특한 점, 우수 사례 등이다. 예컨대, 면담 참여자를 대상으로 실시한 심층면담의 가이드라인은 ‘그 동안 진행해 온 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험에 대해서 말씀해 주세요?’를 시작으로 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 매뉴얼의 운영 요건을 바탕으로 ‘비즈쿨교재를 활용하여 교육과정 운영은 어떻게 하였는가?’, ‘체험활동 운영은 어떻게 하였는가?’, ‘기업가정신 특강은 어떻게 하였는가?’, ‘동아리 운영은 어떻게 하였는가?’, ‘비즈쿨의 효율적 운영을 위하여 동료교사, 지역주민, 학부모 등 교육공동체를 어떻게 운영하였는가?’ 등의 질문을 하여 면담 참여자의 비즈쿨 교육 운영 경험을 탐색하였다.



* 출처: 조흥식 외(2010). 질적 연구방법론: 다섯 가지 접근. 서울: (주) 학지사. p.238.

【그림 Ⅲ-2】 사례연구 분석 절차

심층면담을 통해 수집된 자료는 전사(transcription)하여 분석에 활용되었으며, 자료의 분석은 결과에 대하여 기술(description) 수준에서 정리되었다. 자료의 분석과 해석은 자료의 수집과 동시에 이루어졌다. 구체적으로 연구 참여자의 각 사례 내 분석은 문헌 분석을 통해 도출된 비즈쿨 교육 요소 및 내용과 다양한 교육 활동 자료와 지속적으로 비교 분석하였으며, 각 사례별 면담 참여자의 심층면담이 진행되어감에 따라 사례 간 주제 분석이 함께 이루어졌다. 다중 사례 분석 시 사례 내 분석과 사례 간 분석은 충분한 자료의 검토와 문헌 고찰한 내용 분석을 함께 분석하였다. 이는 내용 분석 결과에 대한 심층 해석과 함께 문헌 분석의 내용이 나타내어지지 않은 부분에 대하여 심도 있게 들여다보고 해석하기 위해 실시하였다.

본 사례에 대한 분석 및 주제 도출은 청소년 비즈쿨 지원 사업의 교육 운영 요건인 교육과정과 연계된 교육적 경험, 체험활동과 관련된 교육 운영, 기업가정신 특강과 관련된 교육 운영, 효율적인 교육 공동체 활성화를 위한 여건 조성 등 기업가정신 교육을 운영하는 과정 중심으로 분석 사례를 분석하고, 주제를 도출하였다. 그리고 각 사례별 도출된 주제는 구성된 분석의 틀을

기준으로 공통점과 차이점을 분석하여 제시하였으며, 최종적으로 청소년 비즈쿨 교육 운영에 대한 다양한 사례를 일반화하여 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형(안)을 제시하였다. 본 연구 결과에 대한 엄격성과 타당성을 확보하기 위하여 사례에 대한 분석 및 해석을 한 후, 자료 및 결과에 대하여 연구 참여자들이 검토하는 동료 검수(peer debriefing), 면담 참여자들로부터 확인을 받는 멤버 체크(member checking), 그리고 메모, 활동 자료, 인터뷰 자료 등을 다각화하여 검토하는 삼각측정법(triangulation)을 실시하였다. 아울러 기업가정신 및 창업교육 전문가를 대상으로 비즈쿨교육 운영 모형에 대한 내용을 외부 감사를 실시하였다.

다. 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험 탐색 결과

청소년 비즈쿨 교육 운영 경험 탐색 결과 ‘가치 있는 교육을 고민함’, ‘가치 있는 체험을 해 봄’, ‘가치 있는 변화가 생김’, ‘교육공동체의 협력을 통한 운영이 필요함’, ‘교재 활용을 통한 교육과정 재구성’을 포함하는 5가지 영역이 도출되었으며, 유형으로는 ‘가치인식’, ‘가치 실천’, ‘가치 발현’의 3가지 유형으로 도출되었다. 또한 각각의 영역은 교육 운영 모형을 구성하는 교육 요소로서 표현할 수 있으며, 그 내용은 다음과 같다.

표 III-8 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험 유형 및 범주

영역	가치 인식	가치 실천	가치 발현
교육 과정	기업가정신과 다양한 교과와 융합을 시도함	자유학년제의 주제 선택 프로그램으로 구성함	수업과 융합하여 창업교육을 함
재구성을 통해 비즈쿨 교육을 운영함	모든 교과의 내용을 분석하여 기업가 정신의 내용으로 묶음	주제 중심으로 기업가정신 및 창업 관련 교재를 융합하여 개발함	학생이 좋아하는 교과를 적용하여 문제를 해결해 나감
	지속적이고 연계된 ‘시리즈로 운영함	방학에 동아리 캠프와 대회를 진행함	온라인과 오프라인을 통해 이론과 체험 교육을 운영함
참된 가치를 찾게 함	활동에 대한 가치를 고민함	도전의식을 바탕으로 문제해결을 하려는 의지를 가짐	진로에 대해 목적성 있게 고민하고 가치 있는 일에 몰입함
	스스로 혁신하면서 자신을 발견하게 함	체인지 메이커로서 문제를 고민함	자신의 삶을 찾아갈 수 있게 직접 경험해보고 느끼게 함
스스로 부딪혀	자기가 하려는 것을 책임감 있게 직접 해 봄	문제의식을 갖고 주제적으로 실천해 봄	학생과 어울릴 수 있는 체험활동을 계속해서 부딪혀

영역	가치 인식	가치 실천	가치 발현
			봄
실천함	책임감 있게 힘들어도 직접 해 봄	지역사회의 문제해결을 위한 활동을 진행함	학생이 찾아서 특강 섭외를 체험함
주도적으로 혁신해 나아감	혁신적인 마인드로 문제를 해결함	관심 갖는 것에 대해 동아리를 구성하여 주도적으로 실천함	스스로 혁신하며 움직이는 동아리
	주변의 문제를 도전하여 해결함	학생이 기획하여 축제의 주인공이 됨	배우고 응용하며 혁신할 수 있는 체험 활동을 실천함
삶이 가치 롭게 성숙됨	가치 있는 태도가 함양됨	감사할 줄 아는 것을 부모가 느낌	가치 있게 사는 것에 대해 자존감이 생김
	서로가 서로를 배우며 성찰하는 기회를 가짐	적극적이고 주체적으로 변화함	자신의 진로가 견고해짐
	진정성 있는 학생의 변화와 마음을 확인함	학교가 역동적이게 됨	꿈이 있고 가치관이 뚜렷한 학생으로 성숙됨
가치를 창조하고 함께 나눔	수익금을 가치 있게 사용함	생산과 나눔을 통해 학교 분위기를 바꿈	가치와 나눔 기반의 제품을 창조함
	사회적 책임과 나눔에 대한 관심을 갖게 함	기부활동을 통해 나눔으로 문제를 해결해 나아감	의미 있는 기부를 위해 자신의 가치를 활용함
교육 공동체 협력을 통해 운영함	기업가정신 교육을 통하여 협업 정신을 기름	지역 인근 부모님께 찾아가 특강을 체험함	학교협동조합이 구성됨
	학교장의 지원이 필요함	교사가 혁신을 통해 학생의 활동의 장을 마련함	지역사회 네트워크를 이용하여 체험을 운영함
	부모님과 자녀가 함께하는 체험활동	교사 간의 협의를 통해 운영함	교육공동체가 구성하여 지지함

1) '가치 인식'형 비즈쿨 교육 운영 사례

■ 교육과정 재구성을 통하여 비즈쿨 교육을 운영함

비즈쿨 교육 운영에 있어 비즈쿨 교재 활용을 통한 교육과정 재구성은 비즈쿨 교사로서 전문성이자 교육에 있어 매우 중요하다. 초등학교의 경우, 한 교사가 한 반을 대상으로 전 과목을 가르치고 교사 간 협력 없이 비즈쿨 교재 활용 및 기업가정신 함양을 위한 교육이 가능하기 때문에 다양한 교과와 융합을 시도하기 위하여 모든 교과의 내용을 분석하여 기업가 정신의 내용으로 묶고 교과, 창의적 체험활동, 방과 후 활동 등 학교 안과 밖에서 학사일정과 관계없이 다양한 활동을 지속적으로 연계하여 운영하고 있었다.

▪ 기업가정신과 다양한 교과와 융합을 시도함

이때까지 내용들을 일반 교과와 융합하려고 그런 시도를 많이 하는데.

정규교과에도 용돈 기입장 쓰기 어떤 거 이런 게 할 수 있는 부분들이 있죠. 사실 돈이라면 수학 시간에도 가능해요. 이게 교사의 어떤 재량이지.

참여자: 초등학교 교사로서 전 교과를 대상으로 비즈쿨 교재 및 기업가정신 함양을 교육하기 위하여 다양한 교과와의 융합을 시도하였다.

▪ 모든 교과의 내용을 분석하여 기업가 정신의 내용으로 묶음

일단은 교과목을 분석, 교재에 교과마다 수학, 국어, 사회, 뭐 모든 과목이 초등학교에는 가능하다고 보고 있고, 그리고 수업 목표, 수업에 가르쳐야 될 내용들을, 그걸 분석하고 난 이후에 기업가 정신 교육과 관계되는 어떤 핵심역량을 기를 수 있는 내용들을 함께 묶어서 이렇게 교육을.

위의 진술처럼, 교재 활용을 위하여 모든 교과의 내용을 분석하여 기업가 정신과 관계되는 역량을 기를 수 있도록 교육과정을 재구성하여 교육을 실시하였다.

- 지속적이고 연계된 '시리즈'로 운영함

동아리 활동 날 같은 경우는 주로, 방과... 일반 수업할 때 기업가 정신 교육을 가르치고, 또, 동아리, 뭐, 창체 동아리 활동. 왜냐면 동아리 활동을 방과 후에 해야 될 경우는, 주로 제품을, 저희들이 개발한 제품을 생산, 그다음에 판매를 위한 계획 같은 걸 할 때는, 어 이게 뭐, 모든 학생들이 다 참여할 수 없기도 하지만 시간이 부족하기 때문에, 창체 시간만으로 부족하거든요. 그럴 경우에는 이제 주로 남아서 더 하게 되죠.

지속적이고 반복적인 활동을 통해서 교육 성과를 높이기 위해서인데요.

소풍 가는 그런 체험활동 보다는 아이들이 기업가 정신을 함양할 수 있는 그런 곳으로 장소를 찾아가지고 현장에서 체험학습을 할 수 있고

학사일정과 관계없이 진행할 수 있는 시리즈물을 보고 있거든요.

참여자는 비즈쿨 교육의 지속성과 연계성을 위하여 학사일정과 관계없이 교과, 창의적 체험활동, 방과 후 활동 등 학교 안과 밖에서 다양한 활동을 지속적이고 연계하여 운영하고 있었다.

■ 참된 가치를 찾게 함

비즈쿨 교육을 운영하면서 '가치 인식'의 유형은 학생 스스로 가치를 고민하며 혁신하면서 자신을 발견할 수 있게 교육하고 있었다.

- 활동에 대한 가치를 고민함

참여자는 학생들에게 비즈쿨 교육에 있어서 가치를 고민하게 하였다. 폐품을 활용하면서 지속가능성에 대한 가치를 고민하게 하고, 제품의 가치에 대하여 고민하게 하며, 물건을 판 후 수익금을 가치롭게 사용하는 등 활동에 대한 가치를 고민하게 하였다.

네덜란드나 사회 같은 거 보면 절대 거저 돈 주는 법이 없다고 하더라고요. 돈이란 그만큼 가치 있게 사용해야 된다는. 돈의 가치 교육을 많이 하죠...

예, 근데 저는 그것도 되게 좋다고 생각하는 게 뭐냐면. 나한테는 쓸모없는 거지만, 누구한테는 필요하게 되고. 또, 그거를 나누는, 이런 건

위의 진술처럼, 참여자는 비즈쿨 교육을 통해 학생들에게 제품의 가치에 대하여 고민하고, 돈의 가치를 활용하여 쓸모 있게 활용하는 교육을 운영하고자 하였다.

돈을 자기가 직접 버는 게 아니고, 누구로부터 받게 되는데. 주로 돈의, 저학년 같은 경우에 돈의 관리. 그다음에 사실, 고학년 같은 경우에는 돈을 벌 수 있는 방법도 생각해야 되는데. 어, 요즘 보면 중고 직거래 사이트 이런 데서도 자기가 안 쓰는 걸 판매할 수도 있고, 아니면 부모님과 계약을 해서 정당한 노동의 대가로 얻을 수도 있고.

또한, 초등학생에게는 돈의 가치를 이해하고 사용하고 관리하는 것이 중요하며, 아울러 돈을 벌수 있는 방법도 경험이 필요하며 학생들에게 다양한 방법을 통해 가치에 대하여 교육하는 것이 필요하다고 하였다.

▪ 스스로 혁신하면서 자신을 발견하게 함

참여자는 비즈쿨 교육을 운영하면서 학생 스스로 혁신하면서 스스로 자신을 발견할 수 있게 교육하고 있었다.

항상. 내가 이 일을 할 때 어떤 이유? 그냥 무작정 남을 따라가는 게 아니라 자기 자신을 발견하는 과정? 그래서 그 발견하는 어떤 왓(What)이 결과물이 자기뿐만 아니라 주변 사람들, 뭐, 혁신할 수 있는, 그런 것이 되는, 한 마디로 얘기하면 기업이 정신은 저도 개인적으로 제 자신을 발견하는 과정 같아요.

청소년 비즈쿨을 운영하면서 학생에게 기업가정신을 함양하게 한다. 참여자는 기업가 정신을 함양하기 위한 과정이 자기의 주관을 가지고 자신을 발견해나가는 혁신하는 과정이라고 진술하였다.

뭐 이런 것들. 애들도 사업을 하든, 또는 직장에서도 항상 어떤, 좀 더 혁신적인 마인드로서 자기의 어떤 문제, 주변의 문제를 해결해 나가는

그리고 학생들이 먼 훗날 자신의 상황에서 혁신적인 마인드를 가지고 문제를 해결해 나아가는 것이 필요하다.

■ 스스로 부딪혀 실천함

초등학생에게 기업가정신을 함양하기 위해서는 참된 가치를 고민하고 찾게 하는 활동이 중요하다. 이러한 가치 있는 체험으로 스스로 몸소 부딪쳐 직접 해보면서 책임감을 배우며 기업가정신을 함양하고 있었다.

▪ 자기가 하려는 것을 책임감 있게 한번 해 봄

초등학생은 자기가 만든 제품을 기획하고, 만들고, 홍보하고, 판매하는 등 직접 체험을 해 봄으로써 기업가정신을 함양할 수 있었다.

자기가 하려는 것, 자기가 팔아야 돼. 이때 태도가 중요하죠. 손님을 대하고, 또 자기 제품을 홍보도 해야 되고. 요런 것들이 요즘은 기업가 정신과 맥락이 통하는 게 있죠.

제가 제일 보고 싶은 포인트는 뭐냐하면. 소감문에서 친구들하고 이렇게 소통하는 것, 그런 능력이 좀 향상된 걸 기대하고 보거든요. 그리고 자기 자신에 대한 어떤 책임감, 또는 어떤 뭔가를 하려고 하는 어떤 것. 힘들어도 한번 해 보겠다는. 그런 것들을 느끼죠.

위의 진술처럼 비즈쿨을 통해 학생들이 서로에 대한 소통과 자신에 대한 책임감을 배우고

힘들어도 한번 해 보려고 하는 마음가짐을 가졌다.

- **자발적으로 필요에 의해 동아리를 운영함**

근데 이건 자발적인 동아리 활동이라서 학교에서 규정하는 동아리 활동은 이제, 주로 강사가 와서 페이탈, 정규, 그조차, 정규 수업처럼 운영되는 그런 거지만, 저희들이 하는 동아리, 비즈쿨 동아리 활동은 자발적으로, 필요성에 의해서 하게 되는 그런 경우가 많죠.

참여자는 비즈쿨 동아리가 다른 동아리와 달리 일반 강사가 와서 정규 수업처럼 하는 것이 아니라 학생들이 자발적으로 필요성에 의해 만들어져서 운영이 된다고 하였다.

▣ **주도적으로 혁신해 나아감**

참여자는 비즈쿨을 통해 학생들이 자신 주변의 문제를 혁신적인 마인드로 도전하며 해결해 나아갈 수 있는 역량을 길러줄 수 있다고 하였다.

- **혁신적인 마인드로 문제를 해결해 나아감**

내가 이 일을 왜 하고 있으며, 이 일을 했을 때 어떤 것들이 좋았냐, 뭐 이런 것들. 애들도 사업을 하든, 또는 직장에서도 항상 어떤, 좀 더 혁신적인 마인드로서 자기의 어떤 문제, 주변의 문제를 해결해 나가는...

- **주변의 문제를 도전하여 해결함**

학교 옆에 있는 놀이터에 낙서가 너무 많은 거예요. 낙서를 좀 창의적으로, 애들이 낙서가 있을 때 어떤 불편함이 있는지 이야기하는 것 욕이 싫다, 이런 아이디어 계속 나와요. 그래서 요런 식으로 인제, 그, 동네의 문제를 해결하는 이런 것도 좀 보면 도전 의식도 될 수 있고, 창의적 발상도 될 수 있잖아요. 그런 식으로 인제 주변의 문제 해결하기가 있으면 그런 것들을 키울 수 있을 것이고.

위의 진술처럼, 학생들은 생활 속에서 불편함을 발견하고 문제를 해결하며 도전의식과 창의적 사고를 함양하고 있었다.

■ 삶이 가치롭게 성숙됨

비즈쿨에 참여한 학생들은 가치 있는 체험을 통해 가치 있는 변화가 일어났다. 초등학생의 경우 가치 있는 태도를 함양하도록 특강을 실시하였고, 대회 혹은 행사 등 체험활동을 통해 학생들은 서로가 서로를 배우게 되었다. 교사의 경우에는 활동에 대한 소감문을 통하여 진정한 학생의 변화와 마음을 확인하는 계기가 되었다.

▪ 가치 있는 태도 함양을 위한 특강을 실시함

지속가능성도 있고, 그리고 그 아이들한테 지속가능성도 이야기할 수 있지만, 환경을 생각하는 제품도 소개하기도 하더라고요. 그런 것도 특강으로 하고, 그다음에 경제 전문가. 일단은 이게 미래에 창업자들을 키운다는. 그런 부분도 있기 때문에 어떤, 돈과 관련된 어떤 그런 태도를 알려줘야 되기 때문에. 그런 것하고.

참여자는 학생들에게 창업자의 마인드를 함양하고, 가치 있는 태도를 함양하기 위하여 체험활동의 일환으로 기업가정신 특강을 실시하였다.

▪ 서로가 서로를 배우며 성장하는 기회를 가짐

경기도 중소벤처기업청에서 하는 창업 체험, 창업 박람회처럼 대학생들 참여했거든요. 거기서 저희가 저희들이 만든 친환경 향초를 판매했는데. 그때 되게 인상적이었던 게 뭐냐하면 같이 콜라보하진 않았지만, 그 장소에서, 저희 초등학생들 같은 경우에는 중고등학교, 고등학교 학생들의 상품들을 보고 그리고 체험해 보면서 많은 걸 느꼈죠. 그런 어떤 많은, 다양한 학생들이 참여한 체험활동 되게 좋았어요.

위의 진술처럼 지역 중소벤처기업청에서 실시하는 창업 체험, 창업 박람회에 참여하여 자신보

다 나이가 많은 중학생, 고등학생, 대학생의 상품을 보고 체험하면서 자신을 성찰하고 많은 부분을 경험하였다.

직접적으로는 주기적으로 이렇게 연계해서 하는 것보다, 그런 것도 있지만 이런 체험활동, 이런 청에서 마련해주는 이런 행사를 통해서 서로가 서로를 배우게 되는, 그리고 저희 학생들은 이런 생각을 하겠죠. 아 고등학생들 보면서 나도 이런데 와야지, 나도 저 대학생처럼 저런 걸 해야지, 이런. 굉장히 좋아했던 것 같아요.

학생들은 대회와 행사 같은 비즈쿨 체험활동을 통해 서로가 서로를 배우게 되고 자신만의 더 나은 계획을 세우고 있었다.

▪ 진정성 있는 학생의 변화와 마음을 확인함

저는 현장을 관찰하니까. 이게 쉽게 아이들의 변화가 실제로 느껴지는 그런 부분들이 있기 때문에 제가 변화한다고 표현한 거고, 주로 보면은 소감문 같은 것도 정량적인 건 될 수 없는데, 소감문 좋은 것 같아요...(중략) 제가 객관화 데이터가 필요한 게 아니라, 진짜 아이들의 마음을 알고 싶거든요. 그래서 주로 소감문을 통해서 어떤, 소감문에 보면 이렇게 이야기를 해 줘요.

그리고, 참여자는 학생을 가르치는 교사로서 소감문을 통해 진정성 있는 학생들의 변화와 마음을 확인할 수 있었다.

■ 가치를 창조하고 함께 나눔

비즈쿨에 참여한 학생들은 소비자로서의 학생이 아닌 생산자로서 가치를 생산하고 창조하며 기부활동을 통하여 함께 나누고 있었다.

▪ 가치를 창조하고 가치 있게 활용함.

그래서. 그전에 사실 기업가 정신을 일반 수업에서 도덕과나 이런 쪽에 교육하면서 사실 베이스를 만들어 놓은 게. 사회적 책임, 나눔에 대해 얘기를 해서 이 돈을 우리는 파티를 할 수도 있고, 과자 파티를 할 수 있고, 피자 파티를 할 수도 있고, 꽤 많은 돈이다. 하지만 또 이 돈을 어떻게 가치 있게 쓰는 방법이 뭘까, 라고 하면. 거의 매번 기부하자는데, 그냥 기부하지 않습니다. 왜냐하면, 기부를 해야 될걸 조사를 해 와야 해요. 각 조별로. 그 과정이 너무 좋았던 게 ...

▪ 사회적 책임과 나눔에 대한 관심을 갖게 함

그리고 최근에, 작년에 했던, 제일 마지막에 했던 게 어떤 아이가 뉴스를 보고서 독거노인들이 난방을 할 수 있는 연탄도 없어서 떨고 있다는 걸 보면서 제안을 하기도 하고, 그래서 이 비즈쿨 활동을 통해서 아이들이 사회에 많은 관심을 갖게 된다는 것을

위의 진술처럼, 참여자는 기업가정신을 바탕으로 한 일반 수업의 이론 교육을 실제 체험활동을 통해 경험하게 하였다. 특히 사회적 책임과 나눔 등 기부활동에 대하여 가치를 고민하고 계획하면서 사회적 책임과 관심을 갖게 되었다.

■ 교육공동체의 협력을 통한 운영이 필요함

비즈쿨 교육을 운영함에 있어 교육공동체인 학부모, 학생, 교원 등 교육공동체의 협력을 통한 운영이 요구된다. 비즈쿨을 통해 학생들은 협업을 통해 서로 소통할 수 있었으며, 학교의 인식이 긍정적으로 변화하고, 이에 따라 학교장의 지원이 필요하다. 그리고 학부모와 함께 하는 체험활동으로 비즈쿨 운영을 효율적으로 할 수 있다.

▪ 기업가정신 교육을 통하여 협업 정신을 함양함

자율활동 같은 거에는 주로 아이들하고 이렇게 친교 활동 이런 것도 할 수 있고, 영역이 좀 넓죠. 할 수 있는 활동 영역이 넓기 때문에 그중에 하나로 기업가 정신 교육을 하게 되면 아이들 간에 협업 정신도 기를 수 있기 때문에...

위의 진술처럼 학생들은 비즈쿨 교육을 통해 기업가정신 교육을 실천하고 이에 따라 학생들끼리 소통하고 협업을 경험하며 협업 정신을 함양할 수 있다.

■ 학교장의 지원이 필요함

학교가 좋게 알려지기 때문에 관리자분들이 굉장히 좋아하세요. 그래서 많이 응원해 주시고 지원해 주시죠. 그리고 학교의 인식을 어떤, 좋게 변하게 만들기 때문에.

위의 진술처럼 비즈쿨 운영을 통해 학교의 인식을 좋게 만들어 주는 효과로 인해 학교장은 비즈쿨 사업을 응원하고 지원하였다.

■ 부모님과 자녀가 함께하는 체험활동

저희 학교는 부모님들이 어떤 냅킨아트 이런 걸 갖다가 재능기부를 하거든요. 그러면 아이들과 했던 그 작품들, 제 개인적인 생각이지만 그것을 같이 판매도 가능할 거란 생각도 들거든요. 그래서 어... 저희 반이 한 건 저희 반에 어떤 개별적인 사례지만 학부모님들 또는 지역사회 구성원들이 학생들과 함께 이러한 기업가 정신 활동을 하는 것, 비즈쿨 활동하는 것 충분히 가능하다고 봅니다.

체험활동은 부모님들과 같이 연계해서 매실 같은 거 담아서 판매하고, 그것도 아이들과 준비과정부터 같이 하기 때문에. 그 주제가 그때가

학부모님들을, 한테 기업가 정신이 왜 필요하냐고 하기보다는 아이들 교육에 같이 동참함으로 인해서 아이들이 어떤 것을 얻게 되는지 보여주고 하면서 자연스럽게 그런 것들이 기업가 정신으로 인해서 변화되었다. 이렇게 이제 학부모님들한테 기업가 정신을 좀 소개도 하고, 그것과 관심도 가지게 하는,

위의 진술처럼, 비즈쿨 운영에 있어 학부모의 참여는 매우 중요하다. 참여자는 학부모에게 기업가정신 및 비즈쿨에 관심을 갖게 하고자 자녀와 함께 비즈쿨 교육에 참여하게 하였다.

2) '가치 실천'형 비즈쿨 교육 운영 사례

■ 교육과정 재구성을 통해 비즈쿨교육을 운영함

비즈쿨 수업에서 교재활용을 위해 중학교 교사인 참여자는 자유학기제와 자유학년제의 주제 선택 프로그램을 활용하였으며, 주제 중심으로 기업가정신 및 창업 관련 교과를 융합하여 개발하였다. 그리고 체험활동은 동아리 활동을 통해 실시하고 방학기간에는 비즈쿨 캠프를 통해 비즈쿨 참여와 함께 기회의 장을 넓히는 등 교육과정을 재구성하여 효율적인 비즈쿨 운영을 하였다.

▪ 자유학년제의 주제 선택 프로그램으로 구성함

주제 선택이거든요. 사회면 사회, 과학샘이 하겠다면 과학샘이 해서 그 교과에 맞게 주제를, 그건 보통 선생님들이 애들한테 꼭 심어주고 싶은 주제를 조금 선택해서 그걸로 이제 프로그램을 만드는 거거든요. 그러면 저같은 경우는 경제, 경영 쪽에 관심이 많으니까 그런 걸 연계시켜서 인제 프로그램화 시키면, 저는 그 경제, 경영에 비즈쿨에서 다루는 내용 갖고 와서 18시간 정도를 만들어 내는 거죠. 그래서 매주 월요일 두시간씩 있으니까 두 시간을 한 학기 하면 17, 거의 20차시 평균. 그러니까 이 시간에 맞게끔. 음 제목이 뭐였지. 나도, 2탄은 나도 CEO 그건데, 그거 1탄이. 갑자기 생각이 안나네. 그래서 그걸 책 한권을 워크북 형태로 만들어서. 거의 애들 중심으로 하는 활동집. 자료집으로 엮고, 그것대로 인제 주제선택 활동 시간을 했던거죠.

그래서 인제 그렇게 한 다음에 이론 교육을 시킨 다음에 동아리로 인제 체험으로 연계. 동아리는 분야별로 있긴 하거든요? 근데 전반적인 건 수업시간에 다들 이렇게, 인식을 시켜서, 체인지 메이커, 문제 해결, 이런 문제가 생겼을 때 어떻게 해결한다, 우리가 뭘 할 수 있고, 이거는 일단 사회시간에 그런 단원이 있기 때문에 모든 학년에 일단 먼저 해 봐요, 그리고 대부분 동아리 활동을 통해 실습하죠.

위의 진술처럼, 중학교의 경우 자유학기제와 자유학년제가 정책적으로 실시되어 참여자는 주제 선택 프로그램을 선정하여 비즈쿨 프로그램을 활용하였다. 예컨대, 경제 및 경영 교육을 주제로 하여 워크북 형태로 비즈쿨 교재를 재구성하여 주제 활동 시간을 운영하였다.

▪ 주제 중심으로 기업가정신 및 창업 관련 교재를 융합하여 개발함

자유학년제 프로그램으로 따로 이제, 창업 관련, 기업가 정신 관련, 17차시 프로그램을 개발했어요. 그 주제를 만들어서 17차시 모델로 넣고, 비즈쿨 교재라든지 여러 가지 창업 관련 교재를 다 이렇게 조합해갖고 그냥 핵심적인 걸 갖고서 이제 이론 플러스 체험으로, 그래서 인제 그거를 좀 크게 확대시켜서 가르쳤죠.

또한, 참여자는 기업가정신 및 창업 관련 프로그램을 주제 중심으로 융합하여 교재를 개발하여 학생들의 비즈쿨 교육을 확장시켜 가르치고 있었다.

▪ 방학에 동아리와의 캠프와 대회를 진행함

방학기간에 비즈쿨 캠프를 하는 데 해커톤 캠프라든지, 해서 1박 2일 또는 일주일간 뭐 해서 동아리, 여러 개 동아리 애들이 같이 와서 비즈쿨 활동을 같이 하면서 발표도 하고 시제품도 만들어보고 하면서 참여의 기회의 장을 좀 더 주려고 했어요.

참여자는 정규 교과 시간 외에 방학시간을 활용해 1박 2일 또는 일주일간 동아리 활동을 전개하였다. 예컨대, 비즈쿨 캠프 혹은 해커톤 캠프를 통해 발표하고 시제품을 만들면서 비즈쿨 참여의 기회를 더 심화하여 주려고 노력하였다.

■ 참된 가치를 찾게 함

‘가치 실천’형은 비즈쿨 다운 수업이 도전의식을 가지고 불편한 것에 대하여 개선하면서 자신감을 심어줄 수 있는 교육으로, 단순히 제품을 만들고 판매하는 것이 아닌 문제 의식을 가지고 배운 것을 주체적으로 해결해 나가려는 의지를 갖는 것이라고 하였다.

- 도전의식을 바탕으로 문제해결을 하려는 의지를 가짐

문제해결이 기업가정신이고 비즈쿨 다운 수업이라고 생각해요. 기업가 정신 이걸 창업이라고 하는 것에 되게 낮설었거든요. 인제 그런 것보다 중학교 수준에서는 조금 도전하고, 이걸 좀 의지를 가지면서 뭔가 불편한 것에 대한 개선을 우리가 할 수 있다는 그런 도전 의식을 심어주는게 기업가 정신 같아요.

위의 진술처럼, 참여자는 비즈쿨 다운 수업은 문제해결 수업이라고 하였다. 일반적으로 비즈쿨 교육은 중학생의 수준에서 도전의식 즉, 의지를 가지고 불편한 것에 대하여 개선하면서 할 수 있다는 자신감을 심어줄 수 있는 교육이라고 하였다.

- 체인지메이커로서 문제를 고민함

체인지 메이커로 많이 바꿨어요. 예를 들면 학교 문제를 해결하기 위해서 애들한테 우리학교에 불편한 점을 먼저 찾아보라, 그래서 딱 보니까 정수기 물이 흥건하잖아요? 주변에, 그래서 이걸 해결하기 위해서 어떻게 우리가 할 수 있을까, 그리고 환경 문제 같은 것도, 인제 많이 인식을 시켜주면서 그래서 학교에서 인제 우리 동아리 애들이 컵을 판매하죠. 디자인 다 해서 우리 학교 컵이라는 이미지로, 그래서 그렇게 텀블러를 만들어서 제공을 하니까 애들이 그걸로 이제 물을 먹고, 종이컵 일회용은 적어도 사용을 안 하는 분위기를 만들어 주면서, 환경 문제를 다시 한 번 생각해 보게끔 하기도 하고.

참여자는 학교의 불편한 점 등 주변의 불편한 문제를 찾고 이것을 해결할 수 있도록 하여 학생이 체인지메이커로서 문제를 고민하고 해결하도록 체험활동을 이끌었다.

▣ 스스로 부딪혀 실천함

참여자는 비즈쿨 교육은 기업가정신 교육으로 단순히 제품을 만들고 판매하는 것이 아니라 문제의식을 가지고 주체적으로 해결하면서 길러지는 것으로 교과에서 배운 이론과 지식을 사회에 나가서 실제로 할 수 있도록 실천해 보는 것이라고 하였다.

- 문제의식을 갖고 배운 것을 주체적으로 실천해 봄

그래서 교과외, 학교에서 배우는 그게 다가 아니라 교과에서 배우는 그런 미미한 부분을 사회에 나가서 자기네가 할 수 있다는, 그런 기회 제공에, 기회의 장을 마련해 주는 것에서 뭔가 주체적 의식을 갖고서 이렇게 하면 또 이렇게 공헌할 수 있다는 걸 심어주는게 좀 기업가 정신이라고 생각을 해서.

그 동안 하면서 이렇게 만들고 판매하는 것이 끝이 아니라 뭔가 애들한테 문제 의식을 심어주고 그걸 해결할 수 있는 그런 주체적인 정신을 좀 키워주는 게 맞지않나, 그렇게 가야되지 않나, 많이 생각해 왔던 것 같아요. 그래서 학교마다 그냥 단순한 거 만드는 거,

참여자는 중학생 수준에서 비즈쿨 교육을 통한 가치 있는 체험이란, 학생이 체인지메이커로서 문제를 고민하고 해결하도록 체험하며, 활동의 주인공으로서 축제 같은 행사에 자신들이 동아리를 통해 준비해왔던 것을 펼치는 장으로서 활용하였다.

그래서 조금 많이 내세워보고 싶어요. 도전할 수 있는 그런 장에. 뭐가 되던시간에 경험을 자꾸 해보게 하고 싶어요.

체험활동은 주로 애들이 우리가 했던 걸 갖고서 마케팅으로 뛰어드는 거

위의 진술처럼, 학생들이 조금 더 도전할 수 있도록 자꾸 기회를 주고 참여하여 경험해 볼 수 있는 활동을 해볼 수 있도록 하였다.

- 지역사회 문제해결을 위한 활동을 진행함

수업 때는 뭘 하나면, 각 지역에 공모전이 있어요. 지역문제 해결, 공모전 그래서 서식을 다운 받아요, 그래서 그걸 수업 시간에 과정 평가를 해요, 그럼 좋은 아이디어들이 나오잖아요? 그래서 그거를 이제 PPT까지 다 발표를 해서, 하고, 거기서 좋은 아이디어가 나오면, 애들이 평가로, 좋은 아이디어가 나오면 그건 직접 동아리에게 넘겨서 직접 해 볼 수 있게끔. 연결을 시켜 보는 거죠.

참여자는 비즈쿨 교육의 주제로서 지역사회의 문제를 해결하고, 그 과정을 수업 시간에 평가하여 아이들이 좋은 문제 해결 방안을 마련할 수 있도록 활동하였다.

■ 주도적으로 혁신해 나아감

참여자는 학생들이 관심을 갖는 것에 대하여 주인공으로서 주도적으로 실천해 나아갈 수 있도록 기획의 장을 마련하고 지원해 주었다.

▪ 학생이 기획하여 축제의 주인공이 됨

저는 축제를 학생회가 다 기획하게 하는 거예요. 선생님들은 그냥 서포트하고. 프로그램도 애들이 다 기획하고. 그래서 동아리 애들이 각각 해왔던 거를 학교 내에서도 부스 마련해서 자기네가 펼치는 장으로서 해요

위의 진술처럼, 축제 또한 학생들이 주도적으로 기획하여 주인공으로서 자신들이 준비해왔던 것을 펼치는 장으로서 활용하였다.

▪ 관심 갖는 것에 대해 동아리를 구성하여 주도적으로 실천함

자율 동아리 같은 게 많이 만들어져요. 자율 동아리가 뭐냐하면 학교에서 마련된 프로그램이 아니라 애들이 관심 갖는 것에 대해서 자기네가 모여서 그런 관심 테마를 갖고서 뭔가를 만들어 내는 거예요. 그러면 아까 공연 동아리 같은 경우도 음악에 관심 많고, 악기를 다룰 수 있는 애들이 모여서 우리가 이걸 연습해서 이거를 다음 주에는 노인의 집 가서 한 번 해 보자, 근데 막상 가서 했더니 노인들은 잘 준비된 그런 공연을 원하는게 아니라 같이 놀아주고, 트롯트 불러 주고, 그래서 이렇게 준비해 갔는데 그런 걸 다 못했어요. 그냥 가서 노래불러주고, 같이 얘기 들어 주고 이런 거더라고요 보니까. 그래서 소통의 어떤 장을 마련 하는거, 자기네가 주체가 되어서.

위의 진술처럼, 학생들은 자율동아리를 통해 주도적으로 실천하였다. 예컨대, 학생이 원하고 관심이 있는 주제에 대하여 동아리를 구성하고 아이템을 만들어 내는 활동을 하고 직접 시행착오

를 겪으며 소통의 장을 마련하는 등 주도적으로 실천하고 있었다.

■ 삶이 가치롭게 성숙됨

참여자는 중학생이 비즈쿨 교육에서 가치 있는 체험을 통해 감사할 줄 아는 마음을 갖게 되었다고 학부모는 그러한 마음들을 알아주며, 마음이 뜨거워지는 교육으로 생각하였다. 학생들은 비즈쿨 활동을 통해 적극적이고 주체적으로 변화하였다. 또한 소극적인 학생들이 적극적인 성향으로 바뀌고 자신의 일처럼 실천하였으며, 체인지 메이커로서 학교에 활동이 많아지고 공간도 마련되는 등 역동적인 학교로 변화하였다고 하였다.

▪ 감사할 줄 아는 것을 부모가 느낌

정말 감사해 하더라고요. 감사할 줄 아는 그런 걸 느끼는 줄 아는 그런 애가 된다는 게 되게 고마움을 느끼거든요. 그걸 부모도 또 알아주셔요.

위의 진술처럼, 참여자는 학생들이 비즈쿨 수업을 통해 감사할 줄 아는 마음을 갖게 되었다고 한다. 또한 그러한 변화에 교사는 고마움을 느끼고 학부모는 그러한 마음들을 알아준다고 하였다.

▪ 적극적이고 주체적으로 변화함

그 자체가 보람인데. 저는 어쨌든 발표할 때도 쑥스러워 하고 막 소극적인 애들을 약간이나마 적극적으로 내일처럼 변화시킨다는 데서 되게 보람을 많이 느끼고, 또 본인도 그걸 느껴서 너무 감사한 것에 대해서,

학생들은 비즈쿨 활동을 통해 적극적이고 주체적으로 변화하였다. 예컨대, 참여자는 발표시에 내성적이고 소극적인 학생들이 적극적인 성향으로 바뀌고 자신의 일처럼 실천하는데 보람을 느끼고 감사해 하였다.

- 학교가 역동적이게 됨

그런 쪽으로 포커스를 맞춰서 그래서 체인지 메이커로 접근 해서, 지역 사회 변화나 학교 변화나 나의 변화가 일어나고 학교에서 활동이 많아지죠. 활발해지고...

다른 곳에서 천 만원을 지원 받아서 여기에 카페로 리모델링 해서 진짜 근사하게 카페가 마련되어서 여기서 정식으로 하고 있어요.

참여자는 체인지 메이커로서 학생들이 비즈쿨 활동을 하면서 학교에 활동이 많아지고 공간도 마련되는 등 역동적인 학교로 변화하였다고 하였다.

■ 가치를 창조하고 함께 나눔

참여자는 문제 해결을 실천함으로서 발생한 수익금을 통해 학교의 분위기를 바꾸고 학교의 또 다른 문제를 해결함으로써 지속적인 가치를 창조하였다.

- 생산과 나눔을 통해 학교 분위기를 바꿈

우리 학교 컵이라는 이미지로, 그래서 아주 싼 가격에, 거의 반 이상을 지원해주다시피, 그래서 그렇게 텀블러를 만들어서 제공을 하니까 애들이 그걸로 이제 물을 먹고, 종이컵 일회용은 적어도 사용을 안 하는 분위기를 만들어 주면서, 환경 문제를 다시 한 번 생각해 보게끔 하기도 하고.

- 기부활동을 통해 나눔으로 문제를 해결해 나아감

그러면서 햄 치즈 토스트를 아침에 판매를 하기 시작했어요. 그럼 거기서 처음에 햄 치즈 토스트 판매하고, 그래서 수익을 하면 우리 학교 학생 장학금에 기부하고, 그런 식으로 지꾸 해결해 나가는

지역과의 행사에서는 그 때는 지역의 도움이 필요한 등대의 집이나 장애인 단체 이런 데 기부하고.

위의 진술처럼, 학생들은 학교의 문제를 찾고 해결해 나갔다. 예컨대 학생들이 아침식사를 굶고 오는 문제를 인식하고, 이것을 도전의식을 가지고 해결하기 위하여 토스트 판매를 기획하고 판매하였다. 그리고 활동을 통해 발생한 수익금은 학생들의 장학금으로 기부하면서 계속 문제를 해결해 나가는 방식으로 비즈쿨 활동을 진행하였다.

■ 교육공동체의 협력을 통한 운영이 필요함

참여자들은 비즈쿨을 효율적으로 운영하기 위하여 교사간의 협의를 통한 혁신이 필요하다고 하였다. 또한 학생들이 지역 인근 학부모가 운영하는 기업을 찾아가 체험 교육을 실시하는 등 학교의 문제를 찾고 해결해 나가는 활동을 하였다.

▪ 지역 인근 부모님께 찾아가 특강을 체험함

저는 평택 바로 밑에 지역이라 처음에 그런 것도 많이 했었는데 좀 별로더라고요. 그래서 오히려 재능 기부하는 무료, 하시는 그런 분들을 학교로 들어오시라고 하고, 오히려 저희가 나가서 오히려 부모님들이 운영하시는 뭐 그런데 나가서 체험을 하고 교육을 좀 해달라 부탁을 하죠.

비즈쿨을 체험하는 학생들이 비즈쿨 교육에서 운영 요건의 하나인 기업가정신 특강의 경우, 학생들이 지역 인근 학부모가 운영하는 기업을 찾아가 체험 교육을 실시하였다.

▪ 교사가 혁신을 통해 학생의 활동의 장을 마련함

주로 토스트는 그래서 이제 애들이 그냥 남아도는 공간에서 판매를 하는데 너무 그냥 그게 조금 뭔가 좀 이렇게 좀 해줬으면 좋겠다는 생각에, 제가 무슨 또 창조경제혁신센터에 공모를 해서 됐어요. 아이들한테 더 좋은 기회를 만들어 주고...

참여자는 비즈쿨의 효율적 운영을 위하여 교사가 혁신적으로 문제에 도전하여 학생에게 기회의 장을 마련하였다.

▪ 교사 간의 협의를 통해 운영함

자율은 담임 선생님들이 하시죠. 담임이 아니니까. 근데 담임시간에 제가 뭐 들어가서 이렇게 해달라 하기는 좀 어렵고, 대신에 진로 시간에 제가 뭐를 부탁드릴 수 있죠. 예를 들면 비즈쿨 교재 갖고서 뭐 어떤거 한 번 해보시라 해서 이렇게 영상이나 자료를 넣어줄 수도 있고.

저희 분위기는 선생님들이 많이 도와주어 문서 다는게 그건 제가 다 하지만, 나머지는 다 같이 계속 협의하면서 하고 하니까. 크게 어려움은 없어요.

참여자는 중학교의 교과 중심의 수업 운영상 비즈쿨의 효율적인 운영을 위해선 교사간의 협의를 통한 운영이 필요하다고 하였다. 특히 비즈쿨을 진행하면서 계속 협의하고 동료 교사에게 자료를 준비하여 수업에 진행할 수 있도록 도움을 주었다.

3) '가치 발현'형 비즈쿨 교육 운영 사례

■ 교육과정 재구성을 통해 비즈쿨 교육을 운영함

참여자는 고등학교에서 비즈쿨을 효과적으로 가르치기 위하여 융합적으로 교육과정을 재구성하여 창업 교육 실시하였다. 그리고 고등학생을 대상으로 주제를 주고 자신이 좋아하고 잘하는 교과를 적용하여 문제를 해결하게 함으로써 수업시간에 배운 것을 적용하여 아이템을 만들었으며, 온라인과 오프라인을 통해 이론과 체험 교육을 운영하였다.

▪ 수업과 융합하여 창업교육을 함

그 교육부터 융합수업을 시작해서, 창업교육이 시작되었던 거예요. (중략) 비즈쿨 교재 같은 경우는 저희가 받으면 교육청에 창진원에서 받은 교재는 사실은 몇 몇 개만 소스만 제공하는 정도구요. 추출해서 사용하죠. 거의 저희가 인제 수업 내용에 섞어 넣는 방식이었는데요.

위의 진술처럼, 참여자는 비즈쿨 교육을 하면서 융합수업과 함께 창업 교육을 실시하였다. 구체적으로 비즈쿨 교재를 내용을 활용하여 수업 내용에 섞어 융합수업을 진행하였다.

▪ 학생이 좋아하는 교과를 적용하여 문제를 해결해 나감

그러면 저희가 업사이클링 제품을 할 때는 폐품가지고 뭘 해야 되냐면, 자기 교과, 그러니까 자기가 좋아하는 교과가 있을 것 아닙니까. 그 교과 안의 내용들을 업사이클로 어떻게 풀어나갈래?, 로 시작해서 폐품을 이용한 제품을 만들거나 놀이기구를 만들기 시작하거든요. 그럼 그 교과에 있는 내용들을 적용할 수 있는 원가가 나오거든요. 그러면 아이들이 수학을 좋아하는 아이들은 수학 구조를 이용한 화분들이 나오기도 하고, 수학 벤치 다리, 의자 이런 것들을 만들기도 하고 그러니까. 그 때, 적용하는 원리들이 배운 것들을 애들이 말하게 되거든요.

참여자는 고등학생을 대상으로 주제를 주고 자신이 좋아하고 잘하는 교과를 적용하여 문제를 해결하게 함으로써 수업시간에 배운 것을 적용하여 아이터를 만들었다.

▪ 온라인과 오프라인을 통해 이론과 체험 교육을 운영함

질적으로 진로 교과서는 이론적으로 필요할 때 잠깐 책을 볼 수 있는 그 때의 내용이고, 실천 내용을 다 지금 현재 비즈쿨 교과서를 가지고 다 진행을 하고 있는 상황이고요. 그리고 계속 오프라인에서 수업할 때는 그렇게 진행을 하지만 온라인에서는 비즈쿨 000 밴드 1학년 전원이 다 가입이 되어 있거든요. 거기다가 공지를 띄워요. 그러면 아이들이 어 우리 수업시간에 팀을 만들었는데 그 팀 가지고 대회를 나가기도 하고, 대회를 나가면 제가 지도교사로서 도움을 주고 있는 그런 상황이고요.

참여자는 온라인과 오프라인을 통해 이론과 체험 교육을 운영하였다. 예컨대, 진로교과 수업시간에 비즈쿨 교재를 활용하여 수업을 진행하면서 이론교육을 진행하고 온라인상에서 팀을 만들어 의사소통을 하며 아이터를 만들고 대회를 나갈 수 있게 운영하였다.

■ 참된 가치를 찾게 함

‘가치 발견’형 비즈쿨 교육에서는 고등학생들이 비즈쿨 교육의 창업 과정을 통해 학생이 시행착오를 겪으면서 자신에게 맞는 삶을 찾아갈 수 있게 직접 경험해보고 느끼면서 진로를 찾아가도록 하였다. 특히 참여자는 학생의 진로에 대하여 목적성 있게 고민하게 하였으며,

학생들이 목적이 생기고 자신이 하고 싶은 것에 가치가 기반이 되었을 때 아이들이 변화하고 몰입하여 학생의 숨어 있는 역량이 발현됨으로, 학생들이 목적을 가지고 모든 열정을 가치 있는 일에 쏟아 부을 수 있도록 촉진자(facilitator)로서 역할을 하였다.

▪ 진로에 대해 목적성 있게 고민하고 가치 있는 일에 몰입함

아무것도 모르는 무의 상태에서 너희들 공부해서 뭐 할래, 이렇게 시작을 해서, 자기가 뭐하면서 살아야 되는지부터 가르쳐야 합니다. 너 의사되면 행복하니?, 어떤 의사가 될 거야? 의사하려면 뭐 해야 돼? 수학, 생명과학. 그런 게 의사냐? 사람을 살려야지 의사지. 사람을 좋아해야지 의사지. 그럼 우리 상상해봐야 될 거 아니야. 그래서 상상하게 하고, 마치 그 때 미래에 그 직업에 있는 사람처럼 하게.

참여자는 학생들에게 비즈쿨 교육을 통해 앞으로의 진로에 대하여 목적성 있게 고민하게 하였다. 예컨대, 미래의 직업에 대하여 상상하고 직업인이 되어 행복한 직업인이 되기 위해서는 어떠한 일을 하여야 하며, 그러기 위해서는 지금 현재 무엇을 해야 하는지에 대한 고민을 하게 하였다.

제일 중요한 것은 자기가 하고 싶은 걸 찾아가게 이렇게 바람 넣어 주는게 중요하다고 생각을 했거든요. 목적이 방향이 제일 중요한 것 같아요. 팔ாய의 목적의 방향이 쓰임에다가 왔는데, 애들은 그 쓰임이 OO한테 신발 사줄거예요, 집중이 되었어요 벌써, 목적성을 가지면 애들이 내가 가치 있는 일에 모든 에너지를 쓰고 있어, 나는 지금 가치 있는 일을 해

또한, 교사는 학생 자신이 하고 싶은 것을 찾아가게 하기 위하여 옆에서 촉진자가 되어 동기 부여를 하고, 학생들이 목적을 가지고 모든 열정을 가치 있는 일에 쏟아 부을 수 있도록 하게 하였다.

아이들이 복지판에 프린터 만들어줘 기부해야 되겠다고 생각했을 때는 업사이클링 해서 만들어 봤기 때문에 샘 만들어줘요, 가 나왔던 거고요. 그걸로 우리 돈 벌어서.. 그게 가치기반이 되는 순간 아이들이 완전히 돌변을 합니다.

그만큼 결핍에서 증폭된 그 분노들이 자기가 좋아하는 것에 몰입을 하다 보니까 정말 어마어마한 일을 만들어 내더라고요.

참여자는 학생들이 목적이 생기고 자신이 하고 싶은 것에 가치가 기반이 되었을 때 아이들이 변화하고 몰입하여 학생의 숨어 있는 역량이 발현된다고 하였다.

▪ 자신의 삶을 찾아갈 수 있게 직접 경험해보고 느끼게 함

어떻게 자기 삶을 찾아갈 수 있게 할 수 있는 다른 거 중에서도 최적의 솔루션이라고 저는 생각을 하는 거죠. 그러니까 진로 교육 할 수 있는 방법은 여러 가지가 있는데 이런 기업가가 갖고 있는 이런 프로세스를 맛보게 하고 몸으로 직접 경험해 볼 수 있는 그 도구로, 도구를 활용해서 한 번 직접 경험해보고 자기가 스스로 커 가는 거를 느끼게끔 해 주고 그리고 나한테 맞는 걸 찾아갈 수 있게끔 해 주는 거. 그리고 시행착오 많이 해 보게 하는 거. 그게 진짜이죠.

위의 진술처럼, 참여자는 비즈쿨 교육의 창업 과정을 통해 학생이 시행착오를 겪으면서 자신에게 맞는 삶을 찾아갈 수 있게 직접 경험해보고 느끼면서 진로를 찾아가도록 하였다.

■ 스스로 부딪혀 실천함

비즈쿨 교육을 통하여 고등학교에서는 학생들이 자신의 전공에 어울리는 체험 프로그램을 통해 기술을 접목시킬 수 있도록 융합하여 교육을 진행하였으며 학생의 성향에 맞는 역할을 직접 부딪치며 체험할 수 있도록 대회나 캠프와 같은 체험활동을 실시하였다. 그리고 비즈쿨을 통해 학생들이 수업시간에 배운 것을 결과에 연연하지 않고 직접 체험하여 한번 해보는 교육을 하였다. 비즈쿨 교육 중 기업가정신 특강에 있어 학생들이 자신이 관심 있고, 해당하는 분야에 전문가를 섭외하였다.

▪ 학생 자신과 어울릴 수 있는 체험활동을 계속해서 부딪혀 봄

체험활동은 일단 저희학교가 전자기계 쪽에 전공이니까 그 전공에 어울리는 체험 프로그램을

최대한 제가 많이 가져오죠. 가져오면 그 체험에 맞춰서 그것도 강제가 아니라 대신에 설득은 해요. 그리고, 이 아이가 자동화 쪽 교육을 받는다고 해서 자동화로만 먹고 사는 게 아니라 자동화를 쓸 수 있는 분야에 접목할 수 있는 거를 융합시키게 해 주거든요

참여자는 학생들이 자신의 전공에 어울리는 체험 프로그램을 통해 기술을 접목시킬 수 있도록 융합하여 교육을 진행하였다.

그 아이들 성향에 맞는 역할을 직접 체험해보는 진로 수업을 하고 있거든요. 그리고 부딪히는 경험을 하게 해서 아이들한테 대회나 캠프 내용을 계속 공지를 하고 있어요.

또한 학생의 성향에 맞는 역할을 직접 부딪치며 체험할 수 있도록 대회나 캠프와 같은 체험활동으로 비즈쿨을 통해 진로 수업을 실시하고 있었다.

뭐냐 하면 배웠으니까 잊기 전에 해봐야 되잖아요. 그 때 선생님이 도와주면 안 되고, 죽이 되든 밥이 되든 7, 8, 9 방학인 그 기간에 프로그램 만들어 주면서 프린트 프로그램이 구글에서 이제 제품 개발하는 일주일 프로그램, 하루에 8시간 집중해야 한다고 하더라고요.

위의 진술처럼, 참여자는 학생들이 수업시간에 배운 것을 결과에 연연하지 않고 직접 체험하여 한번 해보는 교육을 하였다.

▪ 학생이 찾아서 특강 섭외를 체험함

5월, 6월에는 자기가 그런 밀천을 선생님이 잘 받아 났다가, 각종 특강, 교수님들, 다 전화를 드려요. 올 수 있는지, 자기가 생각하고 있는 분야에서 전문가들이 오면 관심을 갖게 되잖아요. 그래서 첨에는 제가 불러주다가 이제는 자기가 찾아서 전화하자, 해서, 찾아서 실제로 교수님께 전화도 드리고, 거절도 당합니다. 그것도 경험이라고 생각하고.

위의 진술처럼 비즈쿨 교육 중 기업가정신 특강에 있어 학생들이 자신이 관심 있고, 해당하는 분야의 전문가를 스스로 직접 섭외하였다.

■ 주도적으로 혁신해 나아감

참여자는 동아리가 스스로 관리하며 혁신해 나가는 동아리 활동을 진행하고 있으며, 학생들에게 배우고 응용하며 자신이 선택해서 해 나아갈 수 있는 경험의 장으로 체험활동을 하였다. 그리고 비즈쿨 체험활동이 단순히 따라 해서 만드는 체험활동이 아닌 다음 단계를 찾아갈 수 있게 만들어 나아갈 수 있도록 혁신하는 체험활동이 이루어져야 한다고 하였다.

▪ 스스로 자기들끼리 움직이는 혁신 동아리 활동

월요일날 학습을 해서 배운 이론을 적용시키는 데 까지 일주일동안 터울이 있거든요. 그 터울에 야자시간에 점심시간에 자기들끼리 모여가 창체 시간을 준비해 놓고, 창체 시간이 되면 본격적으로 준비되어 있는 것들을 매 시간에 집중적으로 하거든요. 혁신동아리 활동을 하죠.

위의 진술처럼, 참여자는 혁신 동아리가 학생들이 모여 짜투리 시간을 이용하여 스스로 시관 관리를 하며 매 시간 집중하면서 자율적으로 동아리 활동이 이루어졌다.

▪ 배우고 응용하며 혁신할 수 있는 체험 활동이 필요함

소상공인들이 할 수 있는 그런 체험들을 너무나 많이 하고 있거든요. 근데 그거는 하는 것 자체는 나쁘진 않은데 문제는 그걸 전반적으로 똑같이 다 하게 되면 그 아이들이 그걸 배워서 사실 써 먹을 수 있는 내용이 너무 보편화가 되어 있는 거라서 먹고 살 수 있는 직업도 아닌 상황이고 그리고 자기 재능도 아니라는 거죠. 그래서 가능하면 자기가, 선생님들의 역할은 아이들이 할 수 있는 경험의 장. 그 체험할 수 있는 장을 최대한 제공해주고 그 제공하는 걸 선택해서 갈 수 있게끔 만들어주는 역할이 가장 좋은 부분이에요.

참여자는 학생들에게 배우고 응용하며 자신이 선택해서 해 나아갈 수 있는 경험의 장으로 체험활동을 하였다. 예컨대, 소상공인들이 만들어 판매하는 활동을 그대로 따라하는 것이 아니라 학생이 할 수 있는 체험의 장을 마련하고 학생 자신이 선택해서 아이템을 만들고 판매할 수

있게 만들어 주는 것이 중요하다고 하였다.

최소한 내가 이거 한 번 해 보고 재밌네? 그쵸, 더 재밌는 애들은 알아서 더 그 다음 단계를 찾아갈 수 있게끔 만들어주는 거고, 그렇지 않고 나한테 해 봤는데 잠깐 재미를 붙일 수 있는 내용인데도 불구하고 안 받는 애들은 나는 여기가 아닌 거야, 이걸 깨닫게 하는 것도 굉장히 좋은 체험 프로그램이거든요. 근데 그게 아니라 누구나 다 할 수 있는 거를 그냥 따라하고, 똑같이 만들어서, 제가 항상 주장했던 게 비즈쿨 시간에도 뭐 양초, 먹거리, 이런 거는 가능하면 지양했으면 좋겠다.

위의 진술처럼, 학생들의 비즈쿨 체험활동이 단순히 따라 해서 만드는 체험활동이 아닌 다음 단계를 찾아갈 수 있게 만들어 나아갈 수 있도록 혁신하는 체험활동이 이루어 져야 한다고 하였다.

■ 삶이 가치롭게 성숙됨

고등학생들은 비즈쿨을 통해 진로진학을 위한 공부보다 가치 있게 경험한 것에 대하여 긍정적으로 변하고 자신이 멋있어 보이면서 자존감이 향상되었다. 비즈쿨 교육을 통해 도전하고 경험하면서 직업관을 바꾸어 주고 자신의 진로를 선택할 수 있어 진로가 견고해졌다고 하였다. 또한 체험과 경험을 통해 자신의 삶의 이야기가 풍부해져 진학에 도움이 되고, 학생들이 가치 있게 사는 삶에 대하여 경험하면서 가치관이 뚜렷해지고, 꿈과 목표가 확실해진다고 하였다.

▪ 가치 있게 사는 것에 대해 자존감이 생김

아 ~ 선생님 제가 진짜 멋있는 것 같아요. 하면서. 그런 말 들으면 애들이 시험공부 하는 시간보다 가치 있게 살았는가에 대해서 더 긍정적으로 변해갔고요.

적용을 토론하게 되면 자기 수학 잘 하는 친구가 그걸 막 잘 해 보이기 위해서, 야 이 공식 넣어서 이렇게 하자, 막 하는데. 되게, 보는 사람이 멋있어요. 그리고, 그런 자존감이 올라가게 되더라구요. 그러면 자기가 수학 부분에 뛰어난 인재라는 걸 보이는 느낌입니다. 그리고 아무도 시도하지 않은 걸 하기 때문에, 이걸 나만 할 수 있어, 하는 게 생기기 시작하더라구요.

참여자들은 비즈쿨 교육을 통해 학생들이 공부보다 더 가치 있게 경험한 것에 대하여 긍정적으로 변하고 자신이 멋있어 보이면서 자존감이 향상되었다. 그리고 아무도 시도하지 않은 것에 자신이 도전한 것에 대하여 자신만이 할 수 있다는 자존감이 생겼다.

▪ 자신의 진로가 견고해짐

그리고 그 아이들은 한양대 미래자동차학부나 자기가 정말 선택하게 됩니다...(중략)그런 장면에서 직업관을 바꾸어주고, 결정을 하고, 이런 사례들이 저는 비즈쿨에 있어야 된다고 보거든요.

가장 저희가 한번 일년간 비즈쿨 안 했던게 있죠. 그게 가장 큰 거가 아이들 체험 프로그램이나 대회 나가게 되면 아이들 많이 빠지잖아요. 그러면 안 해봤는데 문제가 뭐가 있느냐면 애들이 스토리도 없고, 스펙도 없고, 그 다음에 말 그대로 자소서 내용 거리도 없고, 그리고 학교에 들어오는 스펙도 없어요. 저희는 교육부 장관상은 기관장상 꼭 받아오니까. 거의 대부분이. 근데 그러한게 이제 실질적인 뭐 걸모습도 그렇지만 내실이 없어지다 보니까.

참여자들은 고등학생이 비즈쿨 교육을 통해 직업관을 바꾸어 주고 자신의 진로를 선택할 수 있어 진로가 견고해졌다고 하였다. 그리고 자신이 체험하고 경험한 이야기들이 많아 진학에 도움이 되도록 서류의 내실화가 이루어진다고 하였다.

▪ 꿈이 있고 가치관이 뚜렷한 학생으로 성숙됨

모두에게 인정도 받고, 자기 가치있게 살 수도 있고, 대신 좀 아깝죠, 이 수익을 내가 다 먹을 수 있는데, 라고 생각했는데. 그 가치를 인정해줘서 다른 사람들의 칭찬을 받는게 그 유혹보다 더 크다는 걸 자기가 조금씩 느껴 나가고,

비즈쿨 교육받고 하는 애들은 벤처기업 다니든 뭘 하든 다른 목표가 있고, 꿈이 있어요. 그래서 뭐 어떤 아이들은 청춘을 팔아 돈 벌지 마세요, 뭐 이런 얘기를 하는 아이들도 있고, 그게 종류별로 일단 자기 가치관이 뚜렷한 아이들이죠.

참여자들은 비즈쿨을 통해 학생들이 가치 있게 사는 삶에 대하여 경험하면서 가치관이 뚜렷해

지고, 꿈과 목표가 확실해진다고 하였다.

■ 가치를 창조하고 함께 나눔

학생들은 비즈쿨 교육을 통해 가치를 창조하고 봉사활동을 통해 또 다른 가치를 만들어 내었다. 또한 자신이 잘 할 수 있는 재능으로 생산품을 만들고 그것을 나누면서 도전의식과 함께 많은 변화를 이루어 내었다.

▪ 의미 있는 기부를 위해 자신의 가치를 활용함

우리 성과도 내고, 비즈쿨 좀 보일려면 신문사에 딱 주면 이런 선생님들이 사업을 잘 꾸며내기 위한 방법들 아세요. 그렇게 되면 애들은 지가 뭘 벌어서 뭘 줬는지 모릅니다. 신문에 뜨면 나뭇을 가르쳐요. 내가 조금 고생하고, 멋있게 돋보이는 방법이나 요령을 배워요. 그래서 아이들한테 뭘 했냐하면, 너가 그 봉사활동 가서 OO이, OO, 만나면 그 아이가 뭘 필요한지 일 년동안 그 아이에게 사주고 싶은 것 고민해서 벌어들, 벌어서 사서 줘라, 그럼 줄 때 막, 엄청난 것들이 있거든요.

위의 진술처럼 학생들은 봉사활동이나 기부활동을 위해 고민하고 자신의 경험을 토대로 자신의 가치를 활용하여 의미 있는 체험활동을 하였다.

▪ 가치와 나눔 기반의 제품을 창조함

최근엔 뭐 이런 친구들도 있더라고요. 엄마, 할아버지 할머니가 많이 편찮은데, 자기가 갖고 있는 기술, 아이템으로 생각을 했대요, 선생님, 봐달래요, 그래서 뭐냐 그랬더니, 할아버지 할머니 누워 주무시다가 만약에 큰 문제가 생길 때 쉽게 식별할 수 있는 방법, 자기 몸이 어디가 아픈지를 본인도 모를 때가 있잖아요. 이런거 붙여놓고 잠자다가 갑자기 조명등이 색깔이 바뀌면 내 몸이 위험하다, 아이템 어때요? 우리 애들은 다, 자기 친구들은 다, 아니라고 얘기를 했대요. 너무 좋은데, 한 번 해볼래? 해보면 선생님이 도와줄게, 이렇게까지 현재 나와있는 상황이에요. 너무 좋은 거잖아요.

창업과 관련된 어떤 교육도 하지 않고, 벽화, 폐품 이용, 급식 잔반 줄이기, 청소 잘 하는 방법, 이것 계속 했던 아이들이 계속 복지관에서 프린터 만들어줘 기부해야 되겠다고 생각했을 때는 업사이클링해서 만들어 봤기 때문에 샘 만들어줘요, 가 나왔던 거고요. 그걸로 우리 돈 벌어서 애들 00라도 됐고, 그게 가치기반이 되는 순간 아이들이 완전히 돌변을 합니다. 그 때는 제가 하루 하루가 즐거웠고요. 왜냐면 감동이 있었습니다.

위의 진술처럼 학생들은 자신의 재능과 함께 가치 기반의 생산품을 만들고 그것을 나누면서 도전의식과 함께 많은 변화를 이루어 내었다.

■ 교육공동체의 협력을 통한 운영이 필요함

비즈쿨의 효율적 운영을 위하여 참여자는 혁신동아리가 학교의 협력하는 구조를 통해 교육공동체인 교원, 학생, 학부모가 참여하는 가운데 자연스럽게 협동조합이 구성됨을 느꼈으며, 학생들이 모여 짜투리 시간을 이용하여 스스로 시간 관리를 하며 매 시간 집중하면서 자율적으로 동아리 활동이 이루어졌다. 그리고 이러한 협력하는 분위기 속에 학부모와 함께하고 동아리도 협력하며 서로 같이 생산하고 분배하는 과정이 협동적인 구조로 이루어진다고 하였다.

▪ 학교협동조합이 구성됨

협동조합을 하려고 하다보니까 제일 힘든 건 뭐냐하면은 부모님 한 명 들어오고, 선생님 한 명 들어오고, 막 짜더라고요. 그런데 실제로 그렇게 짜지 않아도 혁신 동아리 아이들에게 부모님 다 있고, 이 동아리 뭐하는 줄 알고, 학교 선생님들, 동아리 담당 선생님들 지지하고 있고,

참여자는 혁신동아리가 학교의 협력하는 구조를 통해 교육공동체인 교원, 학생, 학부모가 참여하는 가운데 자연스럽게 협동조합이 구성됨을 느꼈다.

▪ 지역사회 네트워크를 이용하여 체험을 운영함

그 아이들이 이렇게 요런 것 따라가면 수익을 창출할 수 있어가 아니라 정말 동네의 기업을

하시는 분이 와서 나 이렇게 살았는데, 나 이렇게 됐어, 그 말 한 마디에 애들에게 자극이 굉장히 되거든요.

지역에 판매하면서 지금 지역 협력 기관들이 이제 오픈하기 시작했거든요. OO협동, OOOO 협동 조합이라고, 지금 OO솔루션 쪽에 계셨던 그 그룹이 저희 모토가 됐어요. 사실은 진행 하시는 부분 보고 이런 구조로 우리도 좀 만들었으면.

대구 지역 안에서 일어나는 거고요, 그리고 대학교에서 개최하는 창업 대회가 있습니다. 대회는 무조건 다 나가고요, 그냥 대회는 다 나가고, 그리고 지역의 봉사활동 같은 건 무조건 정기적, 한 번 나가서 하는게 아니라 매주 금요일이나, 목요일이나, 월요일이나 무조건 나가서 정말 너무 힘들어요, 할 때까지 한 번 해보라고 하고 있습니다.

참여자: 비즈쿨 교육의 체험활동에 있어 지역기업, 지역 대회를 참여하였다. 그리고 봉사활동 또한 지역사회 네트워크를 활용하여 체험활동을 운영하였다.

▪ 교육공동체가 구성하여 지지함

그걸 가는 모습들을 보고 부모님들은 여러분이 변하셨어요, 학교에서 이가와 상관없다고 하지만 저는 상관있다고 보는게, 그게 뭐냐면 비즈 플레이입니다. 부모님하고 무조건 같이 해야 되겠다.

비즈쿨이 너무 좋은 모양인거예요, 동아리가 다른데, 동아리 협력할 수 있는 구조가 너무 좋아요, 적정기술 제품을 만들며, 디자인은 디아트 팀에서 합니다. 예술 동아리, 로고도 만들어 주고요, 그리고 영상 제작팀이 콘텐츠 만들어 주고요, 그렇게 서로 협력, 부장들끼리 협력체를 만들어서, 만들어서 제품 하나 나오면 이게 팔리면 그러는 거예요, 야, 우리 동아리거 아니야, 이키는데 협동적인 구조를 만들어주면 가치생산하고, 분배하는 과정을 해주면 몸에 익히게 되잖아요, 그래서 서로 같이 만들고 분배하는 과정들에 교육이, 자연스럽게 비즈쿨에서 이루어져야 된다고 생각을 합니다. 함께 만들고 함께 생산하고, 나누는 교육만 비즈쿨에서 이루어지도록 할게. 이름은 쿡이다, 더불어 쿡.

위의 진술처럼 참여자들은 비즈쿨의 효율적 운영을 위하여 학부모와 함께하고 동아리도 협력하며 서로 같이 생산하고 분배하는 과정이 협동적인 구조로 이루어진다고 하였다.

4. 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발

가. 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험 사례 간 분석

청소년 비즈쿨 지원사업을 통한 교육 운영 경험을 탐색한 결과, 비즈쿨 교육은 청소년이 주도적으로 삶을 경영하며 진정한 가치를 추구할 수 있도록 교육이었다. 참여자들은 학생들에게 교육과정 재구성을 통해 비즈쿨 교육을 운영하고 있었으며, 참여한 학생들에게 참된 가치를 찾게 하고, 학생 스스로 부딪혀 실천하게 하였으며, 이러한 비즈쿨 활동을 통해 삶이 가치롭게 성숙하게 되었다. 그리고 자신이 추구하는 가치를 창조하고 함께 나눔으로써 또 다른 가치를 지속적으로 만들어 내고 있었다. 이러한 비즈쿨 운영은 학생, 교원, 학부모, 지역 주민 모두가 교육공동체로서 협력하여 운영하였다.

1) 교육과정 재구성을 통해 비즈쿨 교육을 운영함

청소년 비즈쿨 지원 사업의 교육 운영 요건에는 초·중·고등학교 공통적으로 비즈쿨 교재를 통해 교육을 실시하게 되어 있다. 비즈쿨을 운영하는 교사는 청소년들에게 기업가정신을 함양시키기 위하여 교육과정을 재구성하였다. 이러한 비즈쿨 교육 운영에 있어 비즈쿨 교재 활용을 통한 교육과정 재구성은 비즈쿨 교사로서 전문성이자 교육에 있어 매우 중요하다. 비즈쿨 운영 교사들은 창업진흥원에서 개발한 교재를 각각의 교과와 활동에 융합하여 비즈쿨 교육을 운영하고 있었다.

‘가치 인식’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 초등학교 사례로서 한 교사가 한 반을 대상으로 전 과목을 가르치기 때문에 비즈쿨 교재를 활용하여 전 과목을 통해 기업가정신 함양을 위한 교육이 가능하다. 따라서 다양한 교과와 융합을 시도하기 위하여 모든 교과의 내용을 분석하여 기업가 정신의 내용으로 재구성하고 교과, 창의적 체험활동, 방과 후 활동 등 학교 안과 밖에서 학사일정과 관계없이 다양한 활동을 지속적으로 연계하여 운영할 수 있다. ‘가치 실천’ 중심의 교육 운영은 중학교의 비즈쿨 운영 사례로서 비즈쿨 수업에서 교재활용을 위해 자유학기(년)제의 주제 선택 프로그램을 활용하였으며, 주제 중심으로 기업가정신 및 창업 관련 교과를 융합하여 개발하였다. 그리고 체험활동은 동아리 활동을 통해 실시하고 방학기간에는 비즈쿨 캠프를 통해 비즈쿨 참여와 함께 기회의 장을 넓히는 등 교육과정을 재구성하여 효율적인 비즈쿨

운영을 하였다. ‘가치 발견’ 중심의 교육 운영은 고등학교 사례로서 융합적으로 교육과정을 재구성하여 창업 교육 실시하였다. 그리고 고등학생을 대상으로 주제를 주고 자신이 좋아하고 잘하는 교과를 적용하여 문제를 해결하게 함으로써 수업시간에 배운 것을 적용하여 아이템을 만들었으며, 온라인과 오프라인을 통해 이론과 체험 교육을 운영하였다.

2) 참된 가치를 찾게 함

청소년 비즈쿨 교육은 참된 가치를 고민하고 찾게 하면서 시작되었다. 참된 가치는 나의 가치이며, 우리의 가치이며, 삶의 가치이다. 이러한 가치를 고민하고 찾고 발견하면서 학생들은 비즈쿨을 통해 기업가정신을 함양해 나간다.

‘가치 인식’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 학생 스스로 가치를 고민하며 혁신하면서 자신을 발견할 수 있게 교육하고 있었다. 초등학교에서의 참된 가치는 폐품을 활용하면서 지속가능성에 대한 가치를 고민하게 하고, 제품의 가치에 대하여 고민하게 하며, 물건을 판 후 수익금을 가치 있게 사용하는 등 활동에 대한 가치를 고민하게 하였다. 무엇보다도 돈의 가치를 활용하여 쓸모 있게 활용하는 교육을 통해 돈의 가치를 이해하고 사용하고 관리하는 것이 중요하며, 아울러 돈을 벌 수 있는 방법도 경험이 필요하며 학생들에게 다양한 방법을 통해 가치에 대하여 교육하고 있었다. 또한 학생 스스로 혁신하면서 자신을 발견할 수 있게 교육하고 있었다. ‘가치 실천’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 도전의식을 가지고 불편한 것에 대하여 개선하면서 자신감을 심어줄 수 있는 교육으로, 단순히 제품을 만들고 판매하는 것이 아닌 문제 의식을 가지고 배운 것을 주체적으로 해결해 나가려는 의지를 갖게 하는 것으로 학교의 불편한 점 등 주변의 불편한 문제를 찾고 이것을 해결할 수 있도록 하여 학생이 체인지 메이커로서 문제를 고민하고 해결하도록 체험활동을 이끌었다. ‘가치 발견’ 중심의 비즈쿨 교육에서는 고등학생들이 비즈쿨 교육의 창업 과정을 통해 시행착오를 겪으면서 자신에게 맞는 삶을 찾아갈 수 있게 직접 경험해보고 느끼면서 진로를 찾아가도록 하였다.

3) 스스로 부딪혀 실천함

청소년 비즈쿨 교육은 기업가정신 함양 교육으로 도전 정신과 위험 감수성이 매우 중요한 역량이다. 비즈쿨 교육을 경험한 청소년은 추구하는 가치를 창조하기 위하여 스스로 문제에 부딪치며 실천해 나아갔다.

‘가치 인식’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 참된 가치를 고민하고 찾게 하기 위하여 가치 있는

체험으로 스스로 몸소 부딪쳐 직접 해보면서 책임감을 배우며 기업가정신을 함양하고 있었다. 초등학생은 비즈쿨을 통해 학생들이 서로에 대한 소통과 자신에 대한 책임감을 배우고 힘들어도 한번 해 보려고 하는 마음가짐을 가졌으며 동아리는 학생들이 자발적으로 필요성에 의해 만들어져서 운영을 하였다. ‘가치 실천’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 중학생 수준에서 학생이 체인지메이커로서 문제를 고민하고 해결하도록 체험하며, 학교 및 지역사회의 문제를 직접 부딪치며 문제해결을 통해 가치 있는 체험을 하였다. ‘가치 발현’ 중심의 가치 체험을 위하여 고등학교 학생들은 자신의 전공에 어울리는 체험 프로그램을 통해 기술을 접목시킬 수 있도록 융합하여 교육을 진행하였으며 학생의 성향에 맞는 역할을 직접 부딪치며 체험할 수 있도록 대회나 캠프와 같은 체험활동을 실시하였다. 그리고 비즈쿨을 통해 학생들이 수업시간에 배운 것을 결과에 연연하지 않고 직접 체험하여 한번 해보는 교육을 하였다. 또한 특강에 있어 학생들이 자신이 관심 있고, 해당하는 분야의 전문가를 스스로 직접 섭외하였다.

4) 주도적으로 혁신해 나아감

청소년 비즈쿨 교육을 통해 학생들은 자신이 삶의 주인공으로 더 낮게 문제를 해결하며, 가치를 혁신한다. ‘가치 인식’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 자신 주변의 문제를 혁신적인 마인드로 도전하며 해결해 나아갈 수 있는 역량을 길러줄 수 있다. 특히, 학생들은 생활 속에서 불편함을 발견하고 문제를 해결하며 나아가며 도전의식과 창의적 사고를 함양할 수 있다. ‘가치 실천’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 학생들이 관심을 갖는 것에 대하여 주인공으로서 주도적으로 실천해 나아갈 수 있도록 기회의 장을 마련하고 지원해 주는 것이 필요하다. ‘가치 발현’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 스스로 시간 관리를 하며 배우고 응용하며 다음 단계를 찾아갈 수 있게 만들어 나아갈 수 있도록 혁신하는 체험활동을 마련하는 것이 필요하다.

5) 삶이 가치롭게 성숙됨

청소년이 교육을 통해 학업성취도와 학습역량이 증가할 수 있다. 청소년 비즈쿨 교육은 학업보다는 학생들의 마음이 뜨거워지는 교육이며, 자신의 이야기가 풍성해지는 등 자신의 삶이 가치롭게 성숙되는 교육이다. 청소년 비즈쿨 교육을 통하여 학생들은 가치 있는 체험을 통해 가치 있는 변화가 일어났다.

‘가치 인식’ 중심의 비즈쿨 교육 운영을 통해 초등학생의 경우 서로가 서로를 배우게 되었으며, 진정한 학생의 변화가 일어났다. ‘가치 실천’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 가치 있는 체험을

통해 적극적이고 주체적으로 변화하였다. ‘가치 발현’ 중심의 비즈쿨 교육 운영의 경우 진로진학을 위한 공부보다 가치 있게 경험한 것에 대하여 삶에 긍정적으로 변하고 자존감이 향상되었다. 비즈쿨 교육을 통해 도전하고 경험하면서 직업관을 바꾸어 주고 자신의 진로를 선택할 수 있어 진로가 견고해졌다고 하였다. 또한 체험과 경험을 통해 자신의 삶의 이야기가 풍부해져 진학에 도움이 되고, 학생들이 가치 있게 사는 삶에 대하여 경험하면서 가치관이 뚜렷해지고, 꿈과 목표가 확실해졌다.

6) 가치를 창조하고 함께 나눔

청소년 비즈쿨 교육 활동으로 교육 요건에 제시되어 있지 않지만, 학생들은 가치 있는 활동으로 발생한 수익금을 기부하거나 봉사활동 등을 실시하는 체험활동을 실시하였다. 이러한 활동은 학생들에게 가치를 지속적으로 실천할 수 있는 기회와 함께 사회적 책임과 기업가적 윤리를 함양하는 데 매우 중요하다. 비즈쿨에 참여한 학생들은 소비자로서의 학생이 아닌 생산자로서 가치를 생산하고 창조하며 기부활동을 통하여 함께 나누고 있었다.

‘가치 인식’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 기부활동에 대하여 사회적 책임과 나눔 등 가치를 고민하고 계획하면서 사회적 책임과 관심을 갖게 하였다. ‘가치 실천’ 중심의 비즈쿨 교육 운영은 문제 해결을 실천함으로써 발생한 수익금을 통해 학교의 분위기를 바꾸고 학교의 또 다른 문제를 해결함으로써 지속적인 가치를 창조하였다. ‘가치 발현’ 중심의 가치를 나누는 방식은 자신의 재능과 함께 가치 기반의 생산품을 만들고 그것을 나누면서 더욱 더 자신의 활동에 열정과 도전을 쏟아내었다.

7) 교육공동체 협력을 통해 운영함

청소년 비즈쿨 교육을 운영하고 건강한 기업가정신 교육 생태계를 이루기 위해서는 교육 공동체의 협력을 통한 교육 운영은 매우 중요하다. 특히, 교육공동체의 일원으로 학생을 중심으로 학부모, 교원, 지역 주민 등 교육공동체의 협력을 통한 운영이 요구된다.

‘가치 인식’ 중심의 비즈쿨 교육 운영의 경우 자녀와 학부모가 함께 체험활동을 운영함으로써 학부모에게 기업가정신 및 비즈쿨에 관심을 갖게 하고, 서로 소통할 수 있는 기회를 갖게 하였다. ‘가치 실천’ 중심의 비즈쿨 교육 운영에 있어서는 학생들이 지역 인근 학부모가 운영하는 기업을 찾아가 체험 교육을 실시하는 등 학교의 문제를 찾고 해결해 나아가는 활동을 하였으며, 비즈쿨의 효율적 운영을 위하여 교사가 혁신적으로 문제에 도전하여 학생에게 기회의 장을

마련하였다. 또한, 비즈쿨을 진행하면서 계속 협의하고 동료 교사에게 자료를 준비하여 수업을 진행할 수 있도록 도움을 주었다. '가치 발현' 중심의 비즈쿨 교육 운영의 경우, 비즈쿨의 효율적 운영을 위하여 참여자는 혁신동아리가 학교의 협력하는 구조를 통해 교육공동체인 교원, 학생, 학부모가 참여하는 가운데 자연스레 협동조합이 구성됨을 느꼈으며, 이러한 협력하는 분위기 속에 학부모와 함께 하고 동아리도 협력하며 서로 같이 생산하고 분배하는 과정이 협동적인 구조로 이루어지고 있었다.

나. 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 및 모형 개발

본 연구에서 제시한 청소년 비즈쿨 사업의 최종보고서를 분석한 내용과 비즈쿨 교육 운영 경험의 탐색 결과를 바탕으로 청소년 비즈쿨 교육 운영을 위한 내용을 제시하면 다음과 같다.

표 III-9

청소년 비즈쿨 교육 운영 내용

영역	내용				
비전	청소년 기업가정신에 바탕한 혁신성장 실현				
교육 대상	초·중등 교육법 제 2조에 따른 각 학교 및 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 제 12조에 해당하는 학교 밖 청소년 지원센터에 등록되어 있는 청소년				
교육 목표	청소년이 자기 주도적으로 삶을 경영하며 참된 가치를 창조하는 혁신적인 인재 양성				
교육 목표 및 단계	교육단계	목표	8-13 초등 학교	14-16 중학교	17-19 고등 학교
	가치 인식	가치를 이해하고 발견함			
	가치 실천	주도적으로 실천하며 가치를 형성함			
	가치 발현	가치를 창조함			
교수·학습 전략	1. 가치와 쓸모에 대하여 고민	4. 문제의식을 갖고 주체적으로 기획하고 구성함	7. 배우고 생각을 확장시킴		
	2. 몸소 부딪쳐 직접 실천	5. 문제를 혁신적으로 해결해 나감	8. 실전 체험을 통해 성찰하며 성장		
	3. 스스로 가치를 발견	6. 지속적이고 연계된 가치 체험	9. 진정한 기부와 나눔을 실천		
	[가치 인식과 발견]	[가치 경영과 혁신]	[가치 성장과 나눔]		
교육내용	초등학교	중학교	고등학교		
	• 내 삶의 주인되기 • 직업계의 변화와 기업가의 역할 • 우리지역 기업가 탐색	• 기업과 경제 환경 • 기업에 대한 이해 • 기업가정신 이해 • 기업가의 역량	• 기업의 기초 • 기업가정신의 이해 • 기업가정신의 실천 • 기업가의 경영활동 • 기업 윤리와 사회적 책임		
교육 운영 요건	비즈쿨 교재활용 교육(교과시간, 창의적체험활동, 방과 후 활동, 주말 및 방학)				
	모의경영 동아리 운영(모의경영 동아리, 학생 주도 동아리 워크숍)				
	참여활동(대회, 박람회, 기부 및 봉사, 행사 등)				
	기업가정신 특강(학생, 교원, 학부모 대상 특강)				
교육 운영 원리	교육 공동체와 협력을 통한 운영(학급 및 학년 간, 교원, 학부모 협력/교원역량강화)				
	주도성, 연계성, 지속성, 일관성				
교육 생태계	'주도성을 통한 학습 공간 확대' , '지역의 연계를 통한 교류' , '지속적 체계에 기반한 가치 공유' , '일관성 있는 기업가정신 교육'				
교육 평가	각 학교급 및 기관, 교사, 학생				

첫째, 사업 비전은 청소년 비즈쿨 운영매뉴얼에 제시한 ‘청소년 기업가정신에 바탕한 혁신 성장 실현’이다.

둘째, 교육대상은 ‘초·중등 교육법 제 2조에 따른 각 학교(초·중·고등학교 및 특수학교 등) 및 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 제 12조에 해당하는 학교 밖 청소년 지원센터에 등록되어 있는 청소년이다. 해당하는 청소년은 현재 학교 급별에 준하는 연령으로 제시하였으며, 내용은 8세-13세(초등학교), 14세-16세(중학교), 17세-19세(고등학교)를 제시하였다.

셋째, 교육 목표는 ‘청소년이 자기 주도적으로 삶을 경영하며 참된 가치를 창조하는 혁신적인 인재 양성’이며, 교육 목표에 따른 각 단계별 내용은 다음과 같다. 8세-13세(초등학교)는 ‘가치 인식’ 단계로서 자신과 삶에 있어 참된 가치를 발견하는 단계이다. 14세-16세(중학교)는 ‘가치 실천’ 단계로서 주도적으로 실천하며 가치를 형성하는 단계이다. 17세-19세(고등학교)는 ‘가치 발현’ 단계로서 참된 가치를 창조하는 단계이다.

넷째, 청소년 비즈쿨 사업의 교육 목표를 달성하고, 교육 내용의 실천하기 위해서는 비즈쿨 교육을 위한 전략이 필요하다. 본 연구에서 도출한 교수학습 전략은 ‘가치와 쓸모에 대한 고민’, ‘몸소 부딪쳐 직접 실천’, ‘스스로 가치를 발견’, ‘문제 의식을 갖고 주체적으로 기획하고 구성’, ‘문제를 혁신적으로 해결해 나감’, ‘지속적이고 연계된 가치 체험’, ‘배우고 생각을 확장시킴’, ‘실전 체험을 통해 성찰하며 성장’, ‘진정한 기부와 나눔을 실천’하는 것이다. 이러한 비즈쿨 교육 전략은 학생과 교사가 가치를 고민하고, 가치를 체험하며, 가치 변화를 통해 교육하여야 하며, 초등단계에서는 가치 인식과 발견을 주요 교수·학습 전략으로 교육 내용을 학습하며, 중학교 단계에서는 가치 경영과 혁신을 중심으로, 그리고 고등학교 단계에서는 가치 성장과 나눔을 교수·학습 전략으로서 교육 내용을 가르치고 배워야 한다.

다섯째, 청소년 비즈쿨 지원 사업의 교육 내용으로는 청소년 비즈쿨 교재에서 제시한 내용을 바탕으로 제시하였다. 초등학교 단계에서는 가치 인식 단계로서 내 삶의 주인되기, 직업계의 변화와 기업가의 역할, 우리지역 기업가 탐색 교육 내용으로 제시하였으며, 중학교의 가치 실천 단계에서는 기업과 경제환경, 기업에 대한 이해, 기업가정신 이해, 기업가의 역량으로 제시하였다. 고등학교 교육 내용으로는 기업의 기초, 기업가정신의 이해, 기업가정신의 실천, 기업가의 경영활동, 기업 윤리와 사회적 책임으로 제시하였다.

여섯째, 청소년 비즈쿨 교육이 효율적으로 운영되기 위해서는 교육 요건이 구체화되고 명확해야 한다. 청소년 비즈쿨 지원 사업의 교육 요건으로서 비즈쿨교재활용교육(교과시간, 창의적체험 활동, 방과후 활동, 주말 및 방학), 모의경영동아리 운영(모의경영동아리, 학생 주도 동아리

워크숍), 참여활동(대회, 박람회, 기부 및 봉사, 행사 등), 기업가정신 특강(학생, 교원, 학부모 대상 특강), 교육 공동체와 협력을 통한 운영(학급 및 학년 간, 교원, 학부모 협력/교원역량강화) 등이 필요하다.

일곱째, 교육의 운영 원리로서 주도성, 연계성, 지속성, 일관성을 제시하였으며, 이러한 원리를 바탕으로 기업가정신 함양을 위한 비즈쿨 교육 생태계를 ‘주도성을 통한 학습 공간 확대’, ‘지역의 연계를 통한 교류’, ‘지속적 체계에 기반한 가치 공유’, ‘일관성 있는 기업가정신 교육’으로 구성할 수 있다. 이러한 교육 생태계는 학습자, 교사, 지역 주민 등의 자율적인 참여와 실천을 통해 건강한 비즈쿨 교육 생태계를 만들 수 있다.

마지막으로, 비즈쿨 교육 운영 평가는 비즈쿨 교육의 다양한 증거를 바탕으로 학교, 교사, 학생 수준에서 비즈쿨 평가가 이루어져야 한다.

청소년 비즈쿨 교육 운영 내용을 바탕으로 청소년 교육 운영 모형(안)을 제시하면 다음과 같다.

청소년 기업가정신에 바탕한 혁신성장 실현				
청소년이 자기 주도적으로 삶을 경영하며 참된 가치를 창조하는 혁신적인 인재 양성				
주도성을 통한 학습 공간 확대	지역의 연계를 통한 교류	지속적 체계에 기반한 가치 공유	일관성 있는 기업가정신 교육	
비즈쿨교재활용 교육	참여활동	교육 공동체와 협력을 통한 운영	모의경영동아리 운영	기업가정신 특강
[가치 인식과 발견]		[가치 경영과 혁신]		[가치 성장과 나눔]
• 내 삶의 주인되기 • 직업계의 변화와 기업가의 역할 • 우리지역 기업가 탐색		• 기업과 경제 환경 • 기업에 대한 이해 • 기업가정신 이해 • 기업가의 역량		• 기업의 기초 • 기업가정신의 이해 • 기업가정신의 실천 • 기업가의 경영활동 • 기업 윤리와 사회적 책임
자신과 삶의 가치를 발견함		주체적으로 혁신하며 실천함		가치를 창조함
가치 인식		가치 실천		가치 발현
8세-13세(초등학교 수준)		14세-16세(중학교 수준)		17세-19세(고등학교 수준)
청소년				

【그림 Ⅲ-3】 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형(안)

제 IV 장

청소년 비즈쿨 활성화를 위한 운영 방안

1. 청소년 비즈쿨 교육에 대한 요구 분석
2. 청소년 비즈쿨 교육 성과 관리 방안 탐색
3. 청소년 비즈쿨 활성화 및 확산을 위한 효율적 전략

제 IV 장

청소년 비즈쿨 활성화를 위한 운영 방안¹⁸⁾

1. 청소년 비즈쿨 교육에 대한 요구 분석

가. 조사 개요

본 장에서는 연구의 목적인 청소년 비즈쿨 활성화를 위한 방안을 마련하고자 비즈쿨 지원사업에 참여한 교사를 대상으로 청소년 비즈쿨 교육 인식에 대한 조사연구를 실시하였다. 조사도구는 강경균(2017b)이 개발한 청소년 기업가정신 교육 활성화 및 교육 여건에 대한 교육 요구 조사에 활용한 도구를 바탕으로 비즈쿨 지원 사업 내용에 적절하게 수정·보완하였으며, 청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식조사를 위해 구성된 조사도구는 전문가회의와 예비조사를 거쳐 최종적으로 완성되었다. 청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식조사 조사도구는 8개 영역의 35문항으로 구성하였으며, 설문에 대한 응답은 중요도 및 필요수준과 현재수준을 각각 5점 척도로 구성하였다. 구성된 영역의 내용은 비즈쿨 프로그램 이해, 교육 프로그램 운영, 수업에 대한 성찰·소통, 수업 자원, 수업 평가, 교사 전문성 함양, 교사 지원, 구성원 인식 제고 영역이다.

설문자료는 2019년 비즈쿨 교원 직무연수에 참여한 교사를 대상으로 2019년 4월 19일에 실시하여 총 90부의 자료를 수집하였다. 이 중 불성실하게 응답한 17부를 제외한 총 73개의 자료를 활용하였다. 수집된 자료는 SPSS(ver. 20.0) 통계프로그램을 이용하여 분석하였다. 분석 내용은 필요수준, 현재수준, 교육 요구도를 분석하였다. 분석기법은 중요도와 필요수준, 현재수준의 경우 평균을 산출하였고, 교육 요구도는 Borich 모델의 공식(Borich, 1980, 39-42)을 이용하여 교육 요구도를 산출하였으며, 쌍체비교(paired *t*-test)를 통해 평균을 비교하였다.

18) 이 장은 강경균(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

나. 분석 결과

청소년 비즈쿨 인식에 따른 요구 조사 분석 결과는 다음과 같다.

표 IV-1 설문 응답자의 일반적인 특성

항목	분류	빈도	퍼센트
성별	남	30	41.1
	여	42	57.5
	무응답	1	1.4
	소계	73	100.0
연령	20대	5	6.8
	30대	16	21.9
	40대	25	34.2
	50대	23	31.5
	60대 이상	3	4.1
	무응답	1	1.4
	소계	73	100.0
학력	대학 졸	26	35.6
	대학원 졸(석사)	43	58.9
	대학원 졸(박사)	3	4.1
	무응답	1	1.4
	소계	73	100.0
교직 경력	5년 미만	14	19.2
	5년 이상~10년 미만	12	16.4
	10년 이상~15년 미만	12	16.4
	15년 이상~20년 미만	11	15.1
	20년 이상~25년 미만	4	5.5
	25년 이상	20	27.4
	소계	73	100.0
재직기관	초등학교	7	9.6
	중학교	16	21.9
	일반계 고등학교	8	11.0
	전문계 고등학교	33	45.2

항목	분류	빈도	퍼센트
	대안학교	1	1.4
	특수학교	6	8.2
	학교밖센터	1	1.4
	기타	1	1.4
	소계	73	100.0
학교 설립 유형	국공립	37	50.7
	사립	33	45.2
	무응답	3	4.1
	소계	73	100.0

설문 응답자의 성별은 남자 30명(41.1%), 여자 42명(57.5%)으로 나타났다. 연령은 40대가 25명(34.2%)으로 가장 많았으며, 50대 23명(31.5%), 30대 16명(21.9%), 20대 5명(6.8%), 60대 이상 3명(4.1%) 순으로 구성되어 있었다. 학력은 석사가 43명(58.9%)으로 가장 많았으며, 학사 26명(35.6%), 박사 3명(4.1%) 순으로 나타났다.

응답자들의 교직 경력을 살펴보면, 25년 이상이 20명(27.4%)으로 가장 많았고, 5년 미만 14명(19.2%), 5년 이상~10년 미만과 10년 이상~15년 미만 12명(16.4%), 15년 이상~20년 미만 11명(15.1%), 20년 이상~25년 미만 4명(5.5%) 순으로 나타났다.

응답자들의 재직기관 유형을 살펴보면, 전문계 고등학교가 33명(45.2%)으로 가장 많았고, 중학교 16명(21.9%), 일반계 고등학교 8명(11.0%), 초등학교 7명(9.6%), 대안학교와 학교밖센터, 기타 1명(1.4%) 순으로 나타났다. 학교 설립 유형은 국공립 37명(50.7%), 사립 33명(45.2%)으로 나타났다.

표 IV-2 응답자들의 창업 및 기업가정신 교육 경험

항목	분류	빈도	퍼센트
창업 및 기업가정신 교육 경력	없음	16	21.9
	1년	9	12.3
	2년	9	12.3
	3년	11	15.1
	4년 이상	24	32.9
	무응답	4	5.5
	소계	73	100.0
창업 및 기업가정신 연수 경험	있다	56	76.7
	없다	16	21.9
	무응답	1	1.4
	소계	73	100.0
창업 및 기업가정신 연수 횟수	1회	9	16.1
	2회	13	23.2
	3회	10	17.9
	4회	2	3.6
	5회 이상	21	37.5
	무응답	1	1.8
	소계	56	100.0
창업 및 기업가정신 연수 시간	30시간 이하	9	16.1
	30시간 초과~60시간 이하	18	32.1
	60시간 초과~120시간 이하	13	23.2
	120시간 초과	14	25.0
	무응답	2	3.6
	소계	56	100.0

설문에 응답한 응답자들의 기업가정신 교육 경험을 살펴보면, 창업 및 기업가정신 교육 경력의 경우 4년 이상의 경력을 가진 경우가 24명(32.9%)으로 가장 많았으며, 경험이 없는 경우가 16명(21.9%), 3년 경력이 11명(15.1%), 1년 경력과 2년 경력이 9명(12.3%)으로 나타났다.

응답자들의 기업가정신 관련 연수 경험의 경우는 56명(76.7%)이 있다고 응답하였고, 현재의 연수가 처음인 교원은 9명(16.1%)으로 나타났다. 이 중 기업가정신 연수 횟수가 5회 이상이 21명(37.5%)으로 가장 많았고, 2회가 13명(23.2%), 3회 10명(17.9%), 1회 9명(16.1%), 4회 2명(3.6%)

순으로 나타났다. 기업가정신 연수 시간의 경우 30시간 초과~60시간 이하가 18명(32.1%)으로 가장 많았고, 120시간 초과 14명(25.0%), 60시간 초과~120시간 이하 13명(23.2%), 30시간 이하 9명(16.1%) 순으로 나타났다.

표 IV-3 청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식과 관련된 교육 요구도 분석결과

영역	문항	필요수준		현재수준		<i>t</i>	교육 요구도	
		평균	표준 편차	평균	표준 편차		요구도	순위
비즈쿨 프로그램 이해	비즈쿨 사업 목적에 대한 지식과 이해	4.60	0.55	3.66	1.10	7.16***	4.28	14
	비즈쿨 사업의 대상(초, 중, 고, 학교 밖 청소년)에 대한 지식과 이해	4.50	0.68	3.67	1.05	6.70***	3.68	28
	비즈쿨 사업 운영 절차에 대한 지식과 이해	4.34	0.80	3.51	1.09	6.07***	3.56	32
	비즈쿨 사업 내용에 관한 지식과 이해	4.38	0.75	3.52	1.09	6.02***	3.70	27
	비즈쿨 사업 운영에 필요한 교수·학습자료에 대한 지식과 이해	4.48	0.72	3.55	1.04	6.67***	4.10	20
	비즈쿨 사업 평가에 대한 지식과 이해	4.30	0.75	3.51	1.04	6.30***	3.39	35
	소계	4.43	0.59	3.56	0.98	7.49***	3.79	7
교육 프로그램 운영	정규교과에서의 비즈쿨 사업 연계 편성	4.36	0.79	3.49	1.16	5.44***	3.75	25
	창의적 체험활동에서의 비즈쿨 사업 연계 편성	4.43	0.67	3.64	1.12	5.48***	3.49	33
	방과 후 활동에서의 비즈쿨 사업 연계 편성	4.39	0.69	3.55	1.11	6.16***	3.65	29
	비즈쿨 사업에 적절한 체험활동 운영	4.59	0.60	3.77	1.10	6.41***	3.75	26
	비즈쿨 사업에서의 기업가정신 특강 운영	4.49	0.66	3.69	1.08	5.55***	3.47	34
	비즈쿨 사업에 적절한 동아리 운영	4.65	0.59	3.85	1.12	5.74***	3.59	31
	소계	4.48	0.57	3.68	1.03	6.20***	3.49	8
수업에 대한 성찰 소통	비즈쿨 사업에 대한 학생들과의 의사소통	4.57	0.61	3.76	1.11	5.80***	3.60	30
	비즈쿨 사업에 대한 지역사회 및 학부모와의 교류 및 소통	4.26	0.74	3.25	1.09	7.29***	4.27	15
	비즈쿨 사업에 관한 동료 교사와 교류 및 소통	4.46	0.68	3.54	1.15	6.21***	4.09	21
	소계	4.43	0.61	3.53	1.02	6.87***	3.85	6
수업 자원	비즈쿨 사업에 필요한 다양한 인적 자원의 확보 및 활용	4.49	0.70	3.38	1.13	7.43***	4.81	9
	비즈쿨 사업에 기업가정신 및 창업교육 교재 및 프로그램 활용	4.50	0.78	3.53	1.10	7.52***	4.24	16
	비즈쿨 사업 지침 및 매뉴얼 활용	4.47	0.74	3.53	1.11	6.86***	4.09	22
	비즈쿨 사업을 위한 교육시설(미디어, 학습환경 등) 활용	4.44	0.72	3.50	1.09	6.78***	4.08	23
	소계	4.47	0.65	3.51	1.03	7.70***	4.13	4

영역	문항	필요수준		현재수준		<i>t</i>	교육 요구도	
		평균	표준 편차	평균	표준 편차		요구도	순위
수업 평가	비즈쿨 사업의 특성을 반영한 평가 기준 및 방법 선정	4.39	0.73	3.39	1.09	6.99***	4.34	12
	비즈쿨 사업 성과 평가 및 결과 활용	4.44	0.68	3.49	1.15	7.09***	4.14	18
	비즈쿨 사업 성과 평가 결과에 대한 피드백 제공에 대한 고려	4.43	0.74	3.41	1.20	6.56***	4.37	11
	소계	4.42	0.67	3.45	1.11	7.12***	4.11	5
교사 전문성 함양	비즈쿨 사업 교사의 전문성 향상을 위한 강좌 및 연수 정보	4.54	0.63	3.60	1.12	6.94***	4.17	17
	비즈쿨 사업 사례 발굴 및 확산	4.45	0.70	3.46	1.09	7.08***	4.33	13
	비즈쿨 사업에 대한 교사 학습공동체(연구모임) 정보 및 참여	4.43	0.72	3.49	1.17	6.66***	4.13	19
	비즈쿨 사업을 위한 지역사회 네트워크 체제 구축 및 활용	4.58	0.65	3.57	1.10	7.72***	4.59	10
	비즈쿨 사업을 위한 학교 간(초·중·고·대) 연계 및 활용	4.54	0.68	3.42	1.18	7.76***	5.00	5
	비즈쿨 사업에 관한 컨설팅 정보 및 지원	4.43	0.81	3.51	1.12	6.21***	4.06	24
	비즈쿨 사업 전문가 및 우수교사와의 협업 기회	4.56	0.66	3.46	1.13	7.92***	4.90	6
	소계	4.50	0.59	3.52	1.04	7.88***	4.23	3
교사 지원	비즈쿨 운영 교원에 대한 지원 및 인센티브	4.49	0.82	3.39	1.15	7.61***	4.89	7
	업무를 경감하고 비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간 확보	4.67	0.59	3.32	1.21	9.07***	6.21	1
	비즈쿨 사업에 대한 학교장의 지원	4.64	0.59	3.58	1.14	7.92***	4.84	8
	소계	4.60	0.58	3.43	1.08	9.09***	5.31	2
구성원 인식 제고	비즈쿨 사업에 대한 학교 구성원(동료교사 및 행정직)들의 지원	4.67	0.61	3.55	1.12	8.19***	5.14	4
	비즈쿨 사업에 대한 지역사회(기업, 주변 학교 등)의 지원	4.59	0.65	3.39	1.07	9.15***	5.45	3
	비즈쿨 사업에 대한 학부모의 인식	4.51	0.78	3.19	1.11	9.81***	5.90	2
	소계	4.59	0.62	3.38	1.04	9.48***	5.46	1
총계		4.49	0.55	3.50	0.96	8.44***	4.20	-

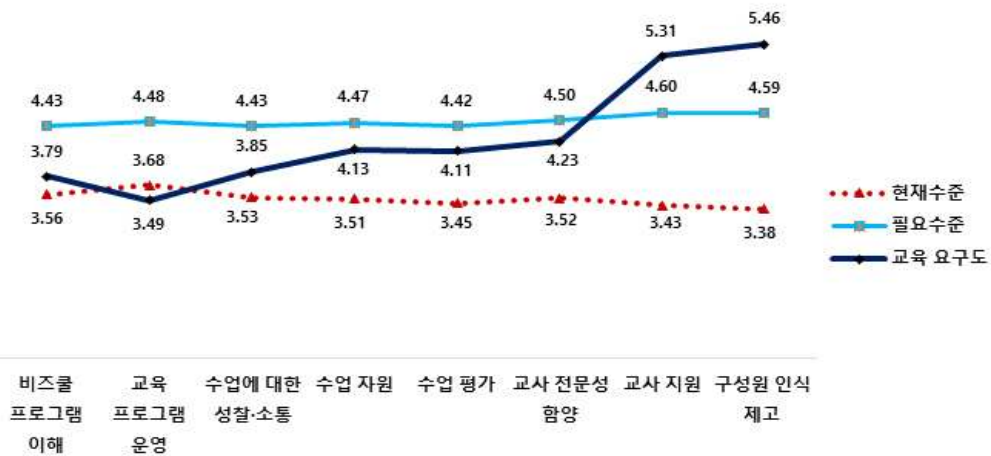
*** $p < .001$

청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식과 관련하여 교원직무연수에 참가한 응답자들의 교육 요구도를 분석하기 위하여 필요수준과 현재수준을 산출하였으며, 그 결과는 다음과 같다. 설문 응답자들의

필요수준 평균(M=4.49, SD=.55)은 현재수준 평균(M=3.50, SD=.96) 보다 높게 나타났다. 영역별로 살펴보면 교사 지원 영역(M=4.60)이 가장 높았다. 또한, 필요수준이 구성원의 인식 제고 영역(M=4.59), 교사 전문성 함양 영역(M=4.50), 교육 프로그램 운영 영역(M=4.48), 수업 자원 영역(M=4.47), 수업에 대한 성찰·소통 영역과 교육 프로그램 이해 영역(M=4.43), 수업 평가 영역(M=4.42) 순으로 모두 평균보다 높았다.

전 문항의 필요수준(M=4.26 이상)이 높게 나타났으며, 각 문항별로 살펴보면, 교사 지원 영역의 ‘업무를 경감하고 비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간 확보’와 구성원 인식제고 영역의 ‘비즈쿨 사업에 대한 학교 구성원(동료교사 및 행정직)들의 지원(M=4.67)’이 가장 높았다. 그리고 교육 프로그램 영역의 ‘비즈쿨 사업에 적절한 동아리 운영(M=4.65)’, 교사 지원 영역에 ‘비즈쿨 사업에 대한 학교장의 지원(M=4.64)’, 비즈쿨 프로그램 이해 영역의 ‘비즈쿨 사업 목적에 대한 지식과 이해(M=4.60)’에 대하여 필요수준이 높은 것으로 나타났다.

이러한 결과는 현재 학교에서 비즈쿨에 대한 교육 환경 및 지원 그리고 구성원들의 인식의 개선이 필요하고 비즈쿨 사업에 대한 이해와 동아리 프로그램 등에 대하여 사례를 포함한 정확한 사업 전달이 필요하다는 것을 나타낸다.



【그림 IV-1】 청소년 비즈쿨 사업 인식 교육 요구도 분석결과

그리고 설문 응답자들의 현재수준 평균(M=3.50)은 평균 이상으로 나타났다. 영역별로 살펴보면 구성원의 인식 제고 영역(M=3.38)이 가장 낮았고, 교사 지원 영역(M=3.43), 수업 평가 영역

(M=3.45), 수업 자원 영역(M=3.51), 교사 전문성 함양 영역(M=3.52), 수업에 대한 성찰·소통 영역(M=3.53), 비즈쿨 교육 프로그램 이해 영역(M=3.56), 교육 프로그램 운영 영역(M=3.68)순으로 나타났다.

각 문항별로 현재 수준을 살펴보면 구성원의 인식 제고 영역의 ‘비즈쿨 사업에 대한 학부모의 인식 제고(M=3.19)’가 가장 낮았고, 수업에 대한 성찰·소통 영역에 ‘비즈쿨 사업에 대한 지역사회 및 학부모와의 교류 및 소통(M=3.25)’, 교사 지원 영역에 ‘업무를 경감하고 비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간 확보(M=3.32)’, 수업 평가 영역에 ‘비즈쿨 사업의 특성을 반영한 평가 기준 및 방법 선정(M=3.39)’의 순으로 현재 수준이 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 현재 학교에서 비즈쿨 관련하여 학부모 및 지역사회의 인식 및 지원의 수준이 낮고, 지역사회 및 학교에서 인식이 낮다는 것을 알 수 있다. 또한 비즈쿨 사업의 평가에 있어 평가 기준 및 방법에 대하여 성과 관리 측면에서 개선이 필요한 것으로 나타났다.

통계프로그램을 이용하여 각 영역과 각 문항의 필요수준과 현재수준을 쌍체 비교(paired *t*-test)를 통하여 평균 비교하였으며, 그 결과 통계적으로 유의($p<.000$)하게 나타났다. 또한, 교육 요구도(Borich, 1980, 39-42)¹⁹⁾를 산출한 결과, 모든 영역에서 교육 요구도가 평균 4.20점 이상으로 높게 나타나 비즈쿨 사업과 관련하여 교사들에게 교육적 강화의 필요성이 강한 것으로 나타났다. 특히, 구성원의 인식 제고 영역(M=5.46), 교사 지원 영역(M=5.31)은 교육 요구도가 가장 높았고, 다음으로 교사 전문성 영역(M=4.23)으로 나타났다. 교육 요구도의 우선순위를 살펴보면, ‘업무를 경감하고 비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간 확보(M=6.21)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 학부모의 인식(M=5.90)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 지역사회(기업, 주변학교 등)의 지원(M=5.45)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 학교 구성원(동료교사 및 행정직)들의 지원(M=5.14)’, ‘비즈쿨 사업을 위한 학교 간(초·중·고·대) 연계 및 활용(M=5.00)’ 순으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 교사의 지원을 위해 업무를 경감하고 비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간을 확보하는 노력이 필요하다. 아울러 학교 안의 교육 공동체인 교원과 학부모들의 인식 개선을 위하여 교육공동체 구성원을

19) 이 연구에서는 교육 요구도는 Borich(1980) 모델이 추구하는 교육적 지향과 그 요구 정도의 상대적 비교를 통하여 계량화 값을 사용하는 Borich 공식을 사용하였다. Borich 모델의 공식에서 사용되는 내용은 필요수준(RC L: Required Competency Level), 현재수준(PCL: Perceived Competency Level)에 대하여 계량화 값, $\overline{RCL}$ 은 필요수준의 평균값, 전체 사례수(N)이며, 이를 활용하여 다음과 같이 교육 요구도를 산출함.

$$\text{교육 요구도} = \frac{\sum(RCL - PCL) \times RCL}{N}$$

비즈쿨에 적극 참여시키고 지원해 줄 수 있는 장이 마련되어야겠다. 아울러 비즈쿨 교육의 지역사회 연계를 통하여 비즈쿨 문화를 공유하고 확산시켜 나아가야 할 필요가 있다.

다. 시사점

청소년 비즈쿨 지원 사업에 대하여 교사 인식에 대한 분석 결과를 중심으로 시사점을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 먼저 재직기관의 유형을 살펴본 결과, 초등학교, 중학교, 일반계고등학교, 직업계고등학교, 대안학교와 학교 밖 센터, 특수학교 등 다양한 학교들이 비즈쿨 지원 사업에 참여한다. 따라서 일반 비즈쿨, 거점 비즈쿨, 특화 비즈쿨과 같은 사업 단계에 따른 운영과 함께 초·중·고·특수 학교 등의 학교별 특성을 반영한 사업 운영이 필요하다. 예컨대, 초·중·고·특수학교 및 학교 밖 지원센터의 경우, 기관별 거점 및 특화 비즈쿨의 사업 운영이 요구된다.

둘째, 비즈쿨 직무 연수의 경우, 신규 학교 대상임에도 불구하고, 기업가정신교육연수 경험이 있는 교원(76.7%)이 본 사업을 신청하여 운영함을 알 수 있다. 이러한 이유는 비즈쿨 지원 사업이 2002년부터 운영되어 그 동안 기업가정신 및 창업교육의 경험의 기회를 마련한 것에 있다. 아울러, 기업가정신 및 창업교육 사업이 중소벤처기업부(창업진흥원) 뿐만 아니라, 정부정책에 기반하여 정부기관인 교육부, 특허청 등에서도 청소년의 진로교육 혹은 발명교육 차원에서 기업가정신 및 창업교육이 확대됨에 따라 교사들이 다양한 교원 연수를 통해 비즈쿨 관련 사업에 대한 이해도가 높아 본 사업에 진입했음을 알 수 있다. 따라서, 비즈쿨 직무 연수에 있어 신규 연수의 성격으로 프로그램을 한정하기보다는 비즈쿨 사업에 대한 이해와 교원으로서의 전문성을 바탕에 두고, 현장에서 활용할 수 있는 역량을 함양하는 프로그램 및 활동으로의 구성이 요구된다.

셋째, 비즈쿨 지원 사업의 교육 요구도 조사 결과, 교원이 인식한 필요 수준은 교사 지원 영역이 가장 높게 나타났다. 문항별로는 ‘업무를 경감하고 비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간 확보(M=4.67)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 학교 구성원(동료교사 및 행정직)들의 지원(M=4.67)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 학교장의 지원(M=4.64)’이 필요한 것으로 나타났다. 이러한 결과는, 학교 안에서 비즈쿨에 대한 이해와 인식이 확대되고, 개인 차원이 아닌 학교 차원에서 사업이 운영될 필요가 있음을 의미한다. 예컨대, 비즈쿨 사업에 대한 학교장의 지원이 높다면, 학교 안에서 비즈쿨 사업의 운영에 있어 학교 구성원의 협력과 지원, 비즈쿨 담당 교원에 대한 사업 운영의 자율성

등이 높아질 것이다. 따라서, 비즈쿨 담당 학교 및 기관의 기관장을 대상으로 ‘비즈쿨 지원 사업’에 대한 이해와 인식을 높여줄 필요가 있다. 아울러 ‘비즈쿨 사업에 적절한 동아리 운영(M=4.65)’과 ‘비즈쿨 사업 목적에 대한 지식과 이해(M=4.60)’가 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 비즈쿨 사업 목적에 대한 지식과 이해에 대하여 교육이 필요한 것으로, 비즈쿨 사업에 대한 명확한 교육 목적 및 방향이 요구되며, 비즈쿨 요건으로서 활동 및 프로그램에 대한 횟수보다는 비즈쿨 지원 사업의 목적에 부합하는 기준이 함께 제시될 필요가 있음을 의미한다.

넷째, 비즈쿨 지원 사업에 대한 현재 수준에 대한 분석 결과, ‘비즈쿨 사업에 대한 학부모의 인식 제고(M=3.19)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 지역사회 및 학부모와의 교류 및 소통(M=3.25)’이 낮았다. 현재 비즈쿨 지원사업을 통해 학교에서는 학부모와 학생이 함께 체험활동을 운영하고, 학부모 워크숍 등을 지원한다. 하지만, 비즈쿨 지원 사업에 대한 인식을 확대하기 위해서는 비즈쿨 학교 대상, 학부모 대상이 아닌 전국적인 국민과의 소통의 장이 마련될 필요가 있다. 아울러 수업 평가 영역에 ‘비즈쿨 사업의 특성을 반영한 평가 기준 및 방법 선정(M=3.39)’에 대한 현재 수준이 낮은 것에 대하여 비즈쿨 사업의 평가에 있어 평가 기준 및 방법에 대한 명확하고 타당성 있는 지표와 공유를 위한 교육이 필요하다. 또한 성과 관리 측면에서 사업 평가와 교육 평가의 구분 및 구체적인 지표 설정 등에 대한 개선이 필요한 것으로 나타났다.

다섯째, 비즈쿨 교원 대상 필요 수준과 현재 수준에 기초하여 교육 요구를 살펴보면, ‘비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간 확보(M=6.21)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 학부모의 인식(M=5.90)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 지역사회(기업, 주변학교 등)의 지원(M=5.45)’, ‘비즈쿨 사업에 대한 학교 구성원(동료 교사 및 행정직)들의 지원(M=5.14)’, ‘비즈쿨 사업을 위한 학교 간(초·중·고·대) 연계 및 활용(M=5.00)’으로 나타났다. 앞에서 제시한 바와 같이, 구성원의 인식 제고와 교사 지원을 위해서는 기관장의 지원, 전국민을 대상으로 하는 소통의 통로 마련, 비즈쿨 담당자의 운영의 자율성이 요구된다. 아울러 ‘비즈쿨 사업을 위한 학교 간(초·중·고·대) 연계 및 활용’을 위해서는 사업 측면에서 학교 급간 거점 학교가 지역별로 지정되어 운영될 필요가 있으며, 교육측면에서는 연계성 있는 비즈쿨 표준교육과정 운영과 이에 따른 교수학습자료(교재 및 교구재)가 요구된다.

2. 청소년 비즈쿨 교육 성과 관리 방안 탐색

가. 연구 개요

본 연구에서는 교육 성과 관리 방안을 탐색하고자 전문가 FGI를 실시하였다. 전문가 FGI에 참석한 대상자는 교육 평가 및 사업 평가 경력 5년 이상의 교육학 전문가로 3명을 선정하여 진행하였다. 자료 수집 및 분석 방법은 전문가초점집단면담(FGI; Focus Group Interview)을 실시하고 그 내용을 바탕으로 직업계고 창업교육 운영에 대하여 개선 방안을 도출하였다.

표 IV-4 청소년 비즈쿨 성과 관리 방안을 위한 FGI 참여자

전문가	소속 및 직위	전공	비고
성OO	A 대학교 교육공학과 교수	교육학 박사	정책 평가 분석
김OO	S 대학교 교양학부 교수	교육학 박사	대학 사업 평가 분석
진OO	H 대학교 교양학과 교수	교육학 박사	교육 평가 분석

FGI에 앞서 비즈쿨 사업 실태조사를 위한 평가지표와 운영 매뉴얼을 자료로 활용하였으며, 집중 질문을 하기 위한 가이드라인은 ‘성과를 무엇으로 볼 것인가?’, ‘성과의 수준은 어떻게 분류하는가?’, ‘성과 관리 방안은 무엇인가?’이다.

나. 청소년 비즈쿨 교육 성과 관리 방안 탐색

청소년 비즈쿨 성과 관리를 위하여 실시한 FGI를 통해 도출한 결과는 다음과 같다.

1) 사업 목적에 따른 성과 지표 운영

청소년 비즈쿨 성과 관리를 위해서는 우선 사업 목적에 따른 성과 지표의 운영이 필요하다. 구체적으로 목적이 명확하고, 구체적이어야 하며, 그 목적에 따라 성과 지표의 운영이 이루어져야 한다.

- 구체적인 목표진술을 통한 성과 관리

우리가 무엇을 목표로 하느냐 라는 것을 밝혀야 되요. 그러면 여기 비즈쿨의 목표는 무엇이나. 그 목표를 통해서 우리가 최종적, 그 목표는 또 거꾸로 얘기하면 그 목표 안에 어떤 성과를 담아서 우리가 목표를 진술하느냐가 되게 중요하잖아요. 그러니까 목표가 되게 구체적이어야 되는 거예요.

- 사업목적에 따른 성과 지표

꿈, 끼, 도전정신, 진취성. 그래서 인제 결과적인 측면에서는 그 학생들이 여기서 꿈을 탐색하고 끼를 탐색하고 도전정신을 함양하고 진취성을 확인할 수 있는 그런 지표가 필요하죠.

- 성과로서의 융합적 창의 인재

최종 목적은 또 융합적 창의 인재 예요? 그럼 이게 인재 아웃컴이 되는 것 같아요. 이거는 인재 교사라든가 다른 관점에서 인재 평가가 이루어져야 되지 않나 이런 생각을 했죠.

위에 제시한 것처럼, 비즈쿨의 최종 목적에 맞는 성과 지표가 요구된다.

2) 사업성과와 교육성과 지표를 구성하여 체계적인 성과 관리가 필요함

사업의 성과 관리를 위해서는 체계적이고 다양한 측면에서 관리가 요구되며, 사업 성과지표와 교육성과 지표를 구성하여 성과를 관리할 필요가 있다.

- 성과측정 중심의 평가모델 활용

교육정책 기반에 성과측정 중심의 교육 평가 모델이더라고요. 여기에 인제 정책 수립이 되면은 투입과 과정이 있고, 성과를 효율성 품질의 효과성 측면에서 나타내게 간단하게 했는데.

- **사업과 교육을 분리함**

사업이라는게, 사업 안에 진짜 사업인 성격하고 교육 성격을 분리를 해야. 이거는 프로그램을 만들어 냈다, 이건 사업이야. 프로그램을 만들어 내고, 이거는 양적인 거는, 사업이야. 홍보도 얼마 했느냐, 이런 건 교육과 상관없는 거야 사실상.

3) 수준별로 분류하여 관리가 필요함

성과 관리의 학교급별에 있어 초·중·고등학교 수준, 운영단계에 있어 도약·도전·선도 수준, 대상에 있어 학생, 교사, 학교 수준으로 구성할 필요가 있다.

- **선도는 지원하는 기관이며, 수준을 달리함**

저는 선도가 최고 수준은 아닌 것 같아요. 선도는 이 도전과 도약하고 있는 학교들을 서포트하는 기관이라고 생각을 해요

예를 들어서 이제 체험활동도 도전 비즈쿨에서 하나 하고를 횡수는 다르지만, 수준이 다를 것 아니에요? 그거를 목표로 뽑아내서

- **성과수준으로 학생, 교사, 학교 수준으로 분류**

사실상 전체적인 목적이 나와야 되고, 목적에 대한 각각의 우리가 평가라 하는 것이 있어야하고, 이 성과를 3수준으로 학생 수준, 교사 수준, 예를 들어서 학교 수준으로 해 가지고, 각각의 성과를 뭘로 볼 것인지가 사실상 이런 틀을 가지고 얘기 해줘야지

인제 학교 수준에서, 왜냐면 결국 학생인데 학생만 생각하면 안되요. 학생이 성과를 이루기 위해서는 학교가 준비되어있어야 되고, 교사가 준비되어 있어야지 이게 나온다는 거잖아요. 그래서 하나하나 마다 학교 수준에서 뭘 본건지 여기에서도 세부 지표 했고, 세부 지표마다 뭘 볼건지가 굉장히 디테일하게 다 나와있어요.

- 운영단계와 운영요소와 학교 급에 따라 학생, 교사, 학교의 성과표가 필요함

이게 지금 여기 도전, 도약, 선도로 돼서 지금 여기에 나와있던 건 이 대상의 기본적인 개요 수준 대상들이 될 것 같아요. 그런데 제가 볼 때는 요기에 더 추가해서 요거는 운영 요소와 관련 된건데. 운영 요소가 하나, 둘, 셋, 이렇게 분리되게 아마 이것도 분류체계가 나올거야. 아마, 크게 보면 이거는 대상을 보여주는 것들. 운영과 관련되서 핵심적인 요소들을 여기다 이렇게 셀을 나눠가지고, 여기다 이렇게 품목들을 쓴 다음에 그 다음에 요 각각에 따라서 표현을 해 주고, 성과를 지금 우리가 Kirk Patrick을 쓴다면 4 수준으로 한다라고 했을 때 이 각각에서 어느 정도 쓰니까, 1수준은 여기서 다 공통으로 넣는다. 그다음 여기서에서는 뭐 성과지표를 뭐 이렇게 0000, 관리 등등이 있어서 한다. 이런 체계가 나오는데 하나랑, 요게 초중고로, 초중고로 봤을 때 구분. 그리고 요거는 전체 그림이고, 이 각각에서 요소가 밝혀지면, 예를 들어 체험활동이라든가 이런게 되면, 아까 그 그림이 나온 것에 세부적인 초등학교에서 체험활동을 할 때에 인이랑 아까 말씀하신거랑 중등학교랑 했을 때 차이라든가

4) 사업의 질 관리가 필요함

청소년 비즈쿨 사업의 질 관리 차원에서 사업 내용의 일관성과 학교 단계별 목표의 심화에 따른 가중치 부여가 필요하다.

- 질 관리 차원에서 사업 내용의 일관성이 필요함

학교가 했던 그 내용이 맞는지, 그 내용을 수립하기 위한 방법들이 일관성이 있는지. 그거를 하기 위한 평가를 해야지. 예를 들어서 창업을 한다고 그러는데 막 해가지고, 바리스타 막 그냥 체험을 했어. 일관성이 있느냐 없느냐 이거를 봐야지. 전에도 학교 평가 하다 보면은 목표는 이인데, 내용은 이인데, 막 진짜 한 거 보면은 엉뚱한 거 하는 거야. 이런 거는. 그러니까 사업은 많이 하고, 뭘 많이 했는데, 자기가 목표를 달성하기 위한 일관성으로서의 이 프로그램을 운영을 했고, 제대로 측정을 했는가 라는 게 난 이 보고서를 볼 때 중요한 것 같애 딱. 목표가 이런 것들에 대해 제대로 수립되었고, 목표와 관련된 내용들이 일관성 있게 있는가

▪ 학교 단계별 목표의 심화에 따라 가중치 부여

기업, 여기 뭐, 꿈, 자기 이해감. 고등학교 때는 없어? 다 있지. 당연히. 당연히 있는거지.
이게 기본적으로 다 가르치는 건데. 중점 가중치지. 초등학교 때 기업가정신을 안 하는게
아니라 여기서는 꿈, 자기 이해가 더 많은 비중을 차지하는 거고, 가중치지.

위에서 진술한 것처럼 운영 요건에 해당하는 활동들이 목표와 관련하여 관련성이 있게 하기 위해서는 목표, 교육활동, 평가지표가 일관성이 있어야 한다. 아울러 학교 급별 각각의 활동들이 추구하는 목표에 따라 가중치가 있어야 한다고 하였다.

다. 시사점

청소년 비즈쿨 성과 관리를 위하여 실시한 F.G.I를 통해 도출한 성과 관리 방안 탐색 결과는 다음과 같다.

첫째, 비즈쿨 운영매뉴얼에 제시된 사업의 목적은 “청소년을 대상으로 기업가정신 함양 및 모의 창업 교육을 통해 꿈·끼·도전정신·진취성을 갖춘 융합형 창의인재를 양성”을 하는데 있다. 따라서 청소년 비즈쿨 성과지표는 ‘청소년의 기업가정신이 함양되었는가?’와 ‘비즈쿨 사업을 통해 꿈·끼·도전정신·진취성’을 갖추게 되었는지를 확인할 수 있는 지표가 필요하다. 하지만, 앞서 제시한 청소년 비즈쿨 교육 목표인 “청소년이 자기 주도적으로 삶을 경영하며 참된 가치를 창조하는 혁신적인 인재 양성”으로 제시된다면, 이러한 비즈쿨 교육 목표에 따른 성과 지표를 개발할 필요가 있다.

둘째, 사업의 특성상 인재육성을 위한 성과로서 사업의 성과와 교육의 성과를 구분하여 살펴볼 필요가 있다. 먼저 비즈쿨 사업의 성과의 경우, 양적 지표로서 비즈쿨 참여 학생 수, 교재개발활용 차시, 체험활동 횟수, 동아리 운영 횟수, 인프라 구축 및 확산 실태 등이 될 수 있다. 그리고 청소년 비즈쿨 교육 지표는 교육적 효과로써 교육을 통한 학습의 만족도, 학습효과, 행동의 궁극적 변화 등이 그 지표가 될 수 있다. 본 비즈쿨 사업의 경우 비즈쿨 교육의 목적인 기업가정신 함양을 위한 것으로 교육 지표는 현재 행해지고 있는 청소년 비즈쿨 기업가정신 실태 조사를 통하여 관리할 수 있다.

셋째, 청소년 비즈쿨 지원 사업에 대한 성과 지표 즉, 사업 성과 지표와 교육 성과 지표는 투입(input) - 과정(process) - 산출(Output) 측면에서 관리되고 운영되어야 하며, 청소년 비즈쿨

사업이 학교 및 센터에서 이루어지므로 평가 대상인 학생, 교사, 학교(기관장)의 수준에 따라 구분하여 성과 지표를 제시하여야 한다.

넷째, 사업의 궁극적 목적인 기업가정신이 무엇인가에 대한 명확한 개념화가 이루어져야 한다. 또한 이러한 목표를 달성하기 위한 교육 내용, 인프라와 인력의 전문성, 교육방법 및 평가방법의 일관성이 필요하다. 즉, 비즈쿨 교육에 대한 구체적인 목표-내용-방법-평가의 일관성이 확보하여 사업의 방향성이 명확히 하고 사업성과의 효율성을 높일 수 있다.

3. 청소년 비즈쿨 활성화 및 확산을 위한 효율적 전략

본 연구에서 실시한 기업가정신 및 창업 관련 정부 정책 및 비즈쿨 사업 현황, 청소년 비즈쿨 최종보고서의 내용 분석, 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험 탐색, 청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식 조사, F.G.I를 통한 성과 관리 방안 등의 시사점을 바탕으로 청소년 비즈쿨 활성화 및 확산을 위한 효율적 전략을 제시하면 다음과 같다.

가. 청소년 비즈쿨 지원 사업 활성화 방안

1) 청소년 비즈쿨 교육 개념 정립 및 기업가정신 교육 생태계 구축

청소년 비즈쿨 교육 운영 모형 개발을 통해 청소년 비즈쿨 교육은 기업가정신을 함양하는 것으로 청소년이 자기주도적으로 삶을 경영하며 참된 가치를 창조하는 혁신적인 인재 양성'이라는 목표를 도출하였다. 이러한 교육 목표는 청소년 비즈쿨 교육의 본질로서 이전의 기업가정신이 창의적 진로설계, 지식재산 창출, 창업과는 다르게 '가치 창조자'의 의미를 담고 있다. '혁신적인 가치 창조자'의 의미는 그 동안 수요자로서 인식된 청소년이 가치 창조자로서 가치를 인식하고 실천하며 생산하는 창조적인 활동을 실천함을 의미한다. 이렇게 청소년이 청소년 비즈쿨 지원 사업을 통해 '가치 창조자'로서의 정체성을 확보하고 개념을 정립하여야 한다. 아울러 청소년 비즈쿨 교육의 활성화를 위하여 기업가정신 교육 생태계 구축을 마련해야 한다. 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용 분석 및 경험 탐색을 통하여 효율적인 청소년 비즈쿨 운영을 위해서는 기업가정신 교육 생태계가 마련되어야 함을 알 수 있었다. 즉, 기업가정신 교육을 바탕으로 한 비즈쿨

교육 생태계는 ‘주도성을 통한 학습 공간 확대’, ‘지역의 연계를 통한 교류’, ‘지속적 체계에 기반한 가치 공유’, ‘일관성 있는 기업가정신 교육’으로 구성할 수 있으며, 이러한 비즈쿨 교육 운영을 통한 기업가정신 교육 생태계는 학습자, 교사, 지역 주민 등의 자율적인 참여와 실천을 통해 건강한 비즈쿨 교육 생태계를 만들 수 있다.

- ‘가치 창조자’로서의 비즈쿨 정체성 확립 및 개념 정립
- 청소년 비즈쿨 교육 운영을 통한 기업가정신 교육 생태계 구축

2) 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형의 활용

본 연구는 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형을 개발하고 활성화 방안을 마련하는 것이다. 이에 따라 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 학교의 최종보고서(2016년~2018년) 및 교육 운영 경험 사례를 탐색한 결과 교육 목표, 교육 단계 및 세부 목표, 교수학습전략, 교육 내용, 교육 운영 요건, 교육 운영 원리, 교육 생태계, 교육 평가를 요소로 한 청소년 비즈쿨 교육 운영 내용과 모형이 개발되었다. 이러한 연구 결과를 바탕으로 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영의 전반적인 검토와 사업의 가이드라인으로 제시된 청소년 비즈쿨 매뉴얼을 검토할 필요가 있다.

청소년 비즈쿨 지원 사업의 활성화를 위하여 교육 목표, 교육 단계 및 세부 목표, 교수학습전략, 교육 내용을 바탕으로 기업가정신 표준교육과정을 개발하여 보급할 필요가 있으며, 이에 따라 비즈쿨 교재를 활용하여 교수학습자료와 교구재를 함께 개발하여 비즈쿨 교육을 활성화 시킬 수 있다. 아울러 그 동안 운영되어온 도약 비즈쿨, 도전 비즈쿨, 선도 비즈쿨의 내용을 바탕으로 일반과 심화로 구성하여 단계별 내용 체제를 개발할 필요가 있다.

- 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형을 활용한 표준교육과정 개발
- 청소년 비즈쿨 활성화를 위한 교수·학습자료와 교구재 개발 보급
- 청소년 비즈쿨 교육 단계별(일반·심화) 내용 체제 개발

3) 청소년 비즈쿨 지원 사업의 효율적인 성과 관리

청소년 비즈쿨 지원 사업을 위해 다양한 사업이 선정되고, 운영되며, 평가가 이루어진다. 청소년 비즈쿨 지원 사업이 활성화되기 위해서는 청소년 비즈쿨에 참여하는 인적·물적 자원 및 활용에 대한 효율적인 성과 관리가 필요하다. 우선, 청소년 비즈쿨 사업의 운영 목적에 비추어 사업 성과와 교육 성과를 구별하여 관리할 필요가 있다. 예컨대, 청소년 비즈쿨 사업이 교육 사업이므로 교육과 사업을 엄격히 구분하기는 어렵지만, 사업 측면에서 청소년 비즈쿨 운영 유형(캠프, 교육, 행사)에 따른 예산, 참여 수, 프로그램 운영, 인프라 구축 및 확산 등에 대한 성과 관리가 이루어질 수 있으며, 교육 차원에서는 비즈쿨 교육 목표에 따른 성과 지표를 개발하여 개인 차원이 아닌 학교, 학생, 교원 등 교육공동체 차원에서 성취도, 만족도, 기업가정신 역량 등의 성과 관리를 할 수 있다.

또한, 청소년 비즈쿨 지원 사업의 활성화를 위한 성과 관리 방안으로 교원역량강화 및 전문성 확보의 노력이 요구된다. 청소년 비즈쿨 지원 사업의 경우, 신규 학교를 대상으로 하는 직무 연수임에도 불구하고, 상당수의 교원이 기업가정신 및 창업 교육 경험이 있거나 연수 받은 경험이 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 청소년 비즈쿨 교원 연수의 체계화 및 전문화가 요구된다. 아울러 교육공동체의 협력을 위해서는 담당교사의 노력보다는 학교 전체의 변화가 요구되므로 학교장을 포함한 교원 및 학부모에 대하여 소통을 위한 만남의 장을 마련할 필요가 있다.

- 청소년 비즈쿨 지원 사업의 사업 성과/ 교육 성과 관리
- 청소년 비즈쿨 교육 운영에 있어 학교, 교원, 학생 차원에서 성과 지표 마련
- 청소년 비즈쿨 교육공동체의 협력 및 전문성 향상을 위한 연수의 체계화 및 전문화

나. 청소년 비즈쿨 지원 사업 확산 방안

1) 청소년 비즈쿨 지원 대상의 확대

청소년 비즈쿨 지원 사업이 확대됨에 따라 청소년 비즈쿨 지원 사업의 첫 단계인 도전 단계에 지원하는 학교가 증가하고 있다. 또한 최근 ‘학교 밖 지원센터’가 사업 대상에 포함됨에 따라

학생 중심의 비즈쿨에서 청소년이 참여하는 비즈쿨로 개념이 확대되었다. 이에 따라 학교의 적극적인 참여와 비즈쿨 확산이 요구되며, 학교 밖의 청소년 기관의 확대를 고려해 볼 필요가 있다. 우선 현재 사업의 대상이 초·중등 교육법 2조에 따른 학교와 학교 밖 청소년 지원에 관한 법률 12조에 해당하는 학교 밖 청소년 지원센터에 등록되어 있는 기관으로 제시되어 있다. 이러한 대상은 대한민국 청소년의 대다수를 포함할 수 있지만, 사업의 확대 측면에서 유형화하여 명확히 제시할 필요가 있다.

예컨대, 청소년 비즈쿨 지원 사업에서 초·중등교육법 시행령 제 90조에 해당하는 특수목적고등학교의 참여를 독려하고, 확대시킬 필요가 있다. 특수목적고등학교는 '특수 분야의 전문적인 교육을 목적으로 하는 고등학교'로 과학고등학교, 외국어고등학교, 예술고등학교, 체육고등학교, 국제고등학교, 산업수요 맞춤형 고등학교(마이스터고등학교)가 해당되며, 특수하고 전문적인 분야를 미리 학생들에게 습득시켜 그 분야의 전문가를 조기 양성을 하는 목표로 하는 학교이다. 이러한 특수목적고등학교의 전문성을 바탕으로 기업가정신을 발현할 수 있도록 청소년 비즈쿨 지원 사업의 참여를 독려하고 적극적으로 홍보할 필요가 있다.

청소년 비즈쿨 지원 사업의 교육 대상에 있어서 청소년 수련시설 및 기관을 신설할 필요가 있다. 현재 교사연수 및 학생 체험 활동으로 지역 연계 차원에서 청소년 수련시설을 이용하고 있다. 하지만, 청소년 수련시설 및 기관 내의 활동들이 청소년이 주도적으로 혁신할 수 있는 프로그램, 체험활동, 특강, 교육공동체 협력 등 청소년 비즈쿨 지원 사업 운영 요건을 현재 기관 차원에서 운영하고 있으며, 무엇보다도 지역사회 네트워크를 중심으로 한 교육 생태계가 수련관을 중심으로 갖추어져 있다. 그리고 청소년 수련시설 중 청소년 수련원, 청소년 야영장, 유스호스텔 등은 안전한 숙박이 가능하여 비즈쿨 캠프 및 대회를 개최하기에 매우 적합하다. 따라서 청소년 비즈쿨 지원 대상의 확대에 있어, 특수목적고등학교 참여 및 확산(초·중등교육법 시행령 제 90조)과 청소년수련시설 및 기관 유형 신설(청소년활동진흥법 제 10조)이 필요하다.

- **청소년수련시설 및 기관 유형 신설(청소년활동진흥법 제 10조)**
- **특수목적고등학교(과학고, 외국어고, 예술고, 체육고, 마이스터고등학교 등) 참여 및 확산 (초·중등교육법 시행령 제 90조)**

2) 청소년 비즈쿨 운영 단계별 고도화

청소년 비즈쿨 사업이 2018년까지 운영해온 도전 비즈쿨, 도약 비즈쿨, 선도 비즈쿨에서 2019년에 일반 비즈쿨, 거점 비즈쿨, 특화 비즈쿨로 운영 단계를 구분하였다. 하지만, 사업 분석 결과 도약 비즈쿨, 도전 비즈쿨의 경우 일반 비즈쿨과 비교하면 운영 요건에 큰 변화가 없다. 그리고 선도 비즈쿨과 거점 비즈쿨 또한 동아리 유형의 추가(기술형 또는 혁신형)와 동아리 운영 형태에 있어 캐시 클래스(Cash Class)의 개수가 증가할 뿐, 지역 연계 및 학교 간 연계에 있어서는 운영 요건이 그대로 유지되었다. 선도 비즈쿨은 지역 내 비즈쿨 연합운영 활성화 및 운영학교 멘토링 등 선도적 역할을 수행하고, 관내 지역 학교 연합 프로그램 운영 및 지역 내 “도전 비즈쿨”의 사업비 집행 관련 멘토링 시행 등을 담당하고 있다(창업진흥원, 2018, p. 19). 하지만, 직업계고등학교에 편중이 심한 것을 알 수 있다. 이러한 선도 비즈쿨 운영학교의 지역 거점으로서 멘토링 및 선도적 역할은 지역 내 청소년 비즈쿨 사업의 운영학교의 성장을 위해 반드시 필요하다. 선도비즈쿨(2018) 혹은 거점비즈쿨(2019)의 선정에 있어 지역 거점과 함께 학교 급별 거점이 함께 이루어져 지역 내 초등학교, 중학교, 고등학교, 학교 밖 지원센터, 특수학교 간 교류를 통하여 정보를 공유하고 교사의 전문성 및 학생들이 다양한 경험을 할 수 있는 등 학교 급별 및 기관의 특수성을 질적으로 제고할 수 있는 여건이 마련되어야 한다.

한편, 2019년 청소년 비즈쿨 운영 유형에 가장 큰 변화는 새롭게 개설된 특화 비즈쿨이다. 특화 비즈쿨은 기존에 없던 비즈쿨 유형으로, “창업교육 체계화, 융합창업체험 교육 모델 개발 등 기업가정신 및 창업교육 확산 역할을 수행하는 학교를 말함”으로 제시하고 있다(창업진흥원, 2019). 그 동안 청소년 비즈쿨 지원사업에서 직업계고등학교가 선도 비즈쿨 역할을 수행함에 따라 학교와 지역사회에서 기업가정신 및 창업 교육의 다양한 노하우(Know-how)와 인프라가 축적되었다. 따라서 특화 비즈쿨의 창업교육 체계화, 융합창업체험 교육 모델 개발, 기업가정신 및 창업교육 확산 등의 역할을 2018년까지 수행한 직업계 고등학교 중 선도 비즈쿨을 운영한 학교에서 수행할 수 있으며, 이에 따라 청소년 비즈쿨 사업의 고도화를 위하여 선도 비즈쿨을 운영한 경험이 있고, 우수하게 운영한 직업계 고등학교를 대상으로 비즈쿨특화특성화고(가칭)를 운영할 필요가 있다.

- 학교 급별, 학교 및 기관 유형별 거점 비즈쿨 선정하여 학교 급별 및 기관의 특수성을 질적으로 제고
- 특화비즈쿨: 선도 비즈쿨 및 비즈쿨 우수 학교 경험 있는 직업계고 대상 비즈쿨특화특성화고(가칭) 운영

3) 청소년 비즈쿨 지원 사업의 브랜드화 및 비즈쿨 페스티벌을 통한 홍보

청소년 비즈쿨 지원 사업에 대한 인식 조사 중 청소년 비즈쿨 지원 사업에 대한 현재 수준에 대한 분석 결과, ‘비즈쿨 사업에 대한 학부모의 인식 제고’, ‘비즈쿨 사업에 대한 지역사회 및 학부모와의 교류 및 소통’이 가장 낮게 나타났다. 현재 비즈쿨 지원사업을 통해 학교에서는 학부모와 학생이 함께 체험활동을 운영하고, 학부모 워크숍 등을 지원한다. 하지만, 비즈쿨 지원 사업에 대한 인식을 확대하기 위해서는 비즈쿨 학교 대상, 학부모 대상이 아닌 전국적인 국민과의 소통의 장이 마련될 필요가 있다.

현재 청소년 비즈쿨 확산 및 인식 개선을 위하여 브랜드와 홍보가 청소년 비즈쿨 사업 목표 달성을 위한 4대 전략 중 하나로 운영매뉴얼에 명기되어 있다. 그러나 브랜드와 홍보 관련 내용은 ‘비즈쿨 페스티벌’ 행사 목적에 국한되어 언급되고 있을 뿐, 이와 관련한 구체적 목표·전략·추진방법 등 구체적 내용은 발견되지 않는다. 따라서 청소년 비즈쿨 사업과 관련하여 온라인 상에 구축되어 있는 웹페이지는 추진기관 홈페이지 내에서 간략한 정보만 제공하고 있는 실정이며, 비즈쿨 페스티벌 행사를 알리기 위한 홈페이지와 SNS가 행사기간에만 운영되고 있다. 청소년 비즈쿨 사업 성격 상, 다양한 정보 교류를 통한 시너지 효과가 매우 클 것으로 예상됨에도 불구하고 온라인을 활용한 정보 교류는 물론, 사업 내용에 대한 홍보가 사실상 이뤄지지 못하고 있는 실정이다. 또한, 브랜드 디자인은 사업명을 영문으로 시각화하여 브랜드에 대한 이해도는 높은 편이나, 청소년 비즈쿨 사업의 고유한 ‘기업가정신 함양’과 교육 목표인 ‘참된 가치 창조’를 표현하거나 상징화하고 있지 못해 브랜드 본연의 역할을 수행하는데 한계를 가지고 있다. 따라서 청소년 비즈쿨 지원 사업 확산을 위해서는 청소년 비즈쿨 사업의 브랜드화가 중요하다. 브랜딩의 목표는 “청소년 비즈쿨 사업 대상층인 청소년들에게 ‘기업가 정신’의 의미와 중요성을 알리고, 사회 전반에 걸쳐 ‘기업가 정신’에 대한 공감대와 마인드 확산”하는 것이다. 이에 따라 브랜드 정신의 재정립, 브랜드 네이밍에 대한 재검토 및 슬로건 개발과 활용, 브랜드 (Brand Identity)의 시스템을 구축하여 대외 홍보 기반을 확립하여야 한다. 이러한 브랜드 개발을

통해 청소년 비즈쿨을 확산시키기 위한 홍보 전략으로 브랜드 정체성을 재구축하고, 브랜드와 홍보를 위한 키메시지(Key-message) 발굴 및 정립, 온라인상에 거점형 홍보 플랫폼 구축 및 지속적인 홍보 및 관리, 대상·미디어별 체계적이고 전략적인 사업 및 브랜드 홍보 등이 요구된다.

- 청소년 주도의 ‘비즈쿨 페스티벌’ 의 구체적 계획 및 전략적 방안 마련
- 청소년 비즈쿨 지원사업의 브랜드화 및 홍보

제 V 장



결론 및 제언

1. 결론
2. 제언

제 V 장

결론 및 제언²⁰⁾

1. 결론

본 연구의 목적은 청소년 비즈쿨 운영 사례에 기초하여 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형을 개발하고 활성화 방안을 모색하는 것이다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 최근 정부기관의 비즈쿨 및 기업가정신 관련 정책과 최근 3년간 청소년 비즈쿨 지원 사업 현황 및 최종보고서(2016년~2018년)에 대하여 내용을 분석하였다. 그리고 청소년 비즈쿨 지원 사업의 우수한 사례로서 인정 받은 우수교사를 대상으로 청소년 비즈쿨 교육 운영 경험에 대하여 심층면담을 통한 다중사례연구를 실시하였다. 그 결과, 최종적으로 도출된 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형에 대한 설명은 다음과 같다.

청소년 비즈쿨 지원 사업의 비전은 ‘청소년 기업가정신에 바탕한 혁신 성장 실현’이다. 이러한 사업 비전 아래 교육 목표는 ‘청소년이 자기 주도적으로 삶을 경영하며 참된 가치를 창조하는 혁신적인 인재 양성’으로 청소년이 비즈쿨을 통해 함양할 수 있는 기업가정신이 목표 속에 불박혀 있다. 청소년 비즈쿨 지원 사업의 교육 대상은 8세-13세(초등학교), 14세-16세(중학교), 17세-19세(고등학교) 청소년이다. 각 단계별 청소년이 교육 목표를 달성하기 위한 세부 목표로 8세-13세(초등학교)는 ‘가치 인식’ 단계로서 자신과 삶에 있어 참된 가치를 발견하는 단계, 14세-16세(중학교)는 ‘가치 실천’ 단계로서 주도적으로 실천하며 가치를 형성하는 단계, 17세-19세(고등학교)는 ‘가치 발현’ 단계로서 참된 가치를 창조하는 단계로 제시하였다. 청소년이 비즈쿨 사업의 목표를 위해 학교에서는 ‘가치 인식과 발견’, ‘가치 경영과 혁신’, ‘가치 성장과 나눔’을 중심으로 각 단계별 교수·학습 전략을 실천할 수 있다. 또한 청소년 비즈쿨 지원 사업에서 제시하는 비즈쿨교재활용교육(교과시간, 창의적체험활동, 방과후 활동, 주말 및 방학), 모의경영 동아리 운영(모의경영동아리, 학생 주도 동아리 워크숍), 참여활동(대회, 박람회, 기부 및 봉사,

20) 이 장은 강경균(한국청소년정책연구원)이 집필하였음.

행사 등), 기업가정신 특강(학생, 교원, 학부모 대상 특강), 교육 공동체와 협력을 통한 운영(학급 및 학년 간, 교원, 학부모 협력/교원역량강화) 등의 내용을 주도성을 가지고, 일관성 있게, 지역사회와 연계하여, 지속적으로 운영할 수 있다. 이러한 청소년 비즈쿨 교육을 효율적으로 운영하기 위해서는 '주도성을 통한 학습 공간 확대', '지역의 연계를 통한 교류', '지속적 체계에 기반한 가치 공유', '일관성 있는 기업가정신 교육'로 구성된 기업가정신 교육 생태계가 구축되어야 한다.

청소년 기업가정신에 바탕한 혁신성장 실현					비전
청소년이 자기 주도적으로 삶을 경영하며 참된 가치를 창조하는 혁신적인 인재 양성					교육 목표
주도성을 통한 학습 공간 확대	지역의 연계를 통한 교류	지속적 체계에 기반한 가치 공유	일관성 있는 기업가정신 교육		교육 생태계
비즈쿨교재활용 교육	참여활동	교육 공동체와 협력을 통한 운영	모의경영동아리 운영	기업가정신 특강	운영 요건
[가치 인식과 발견]	[가치 경영과 혁신]	[가치 성장과 나눔]			교육 전략
• 내 삶의 주인되기 • 직업계의 변화와 기업가의 역할 • 우리지역 기업가 탐색	• 기업과 경제 환경 • 기업에 대한 이해 • 기업가정신 이해 • 기업가의 역량	• 기업의 기초 • 기업가정신의 이해 • 기업가정신의 실천 • 기업가의 경영활동 • 기업 윤리와 사회적 책임			교육 내용
자신과 삶의 가치를 발견함	주체적으로 혁신하며 실천함	가치를 창조함			세부 목표
가치 인식	가치 실천	가치 발현			
8세-13세(초등학교 수준)	14세-16세(중학교 수준)	17세-19세(고등학교 수준)			대상
청소년					

[그림 V-1] 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형

그리고 청소년 비즈쿨 교육 운영의 활성화 및 확산을 위하여 청소년 비즈쿨 사업에 대한

인식조사를 통해 요구 분석을 실시하였으며, 전문가를 대상으로 F.G.I를 실시하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

먼저 청소년 비즈쿨 교육 운영의 활성화를 위해서는 청소년 비즈쿨 교육 개념 정립 및 기업가정신 교육 생태계 구축이 필요하며, 이에 대한 내용으로 '가치 창조자'로서의 비즈쿨 정체성 확립 및 개념 정립과 청소년 비즈쿨 교육 운영을 통한 기업가정신 교육 생태계 구축이 필요하다. 그리고 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형의 활용을 통하여 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형을 활용한 표준교육과정 개발과 교수학습자료와 교구재의 개발 및 보급이 요구되며 아울러 청소년 비즈쿨 교육 단계별(일반심화) 내용 체제 개발을 통해 청소년 비즈쿨을 질적으로 제고할 수 있다. 마지막으로, 청소년 비즈쿨 지원 사업의 효율적인 성과 관리를 통하여 활성화 하기 위한 방안으로 청소년 비즈쿨 지원 사업의 사업 성과와 교육 성과 관리를 구별하여 관리하고, 교육 운영에 있어 학교, 교원, 학생 차원에서 성과 지표를 마련할 필요가 있다. 또한, 교육공동체의 협력 및 전문성 향상을 위한 연수를 체계화시키고 전문화 할 필요가 있다.

다음으로 청소년 비즈쿨 지원 사업 확산 방안은 다음과 같다. 먼저 청소년 비즈쿨 지원 사업의 대상의 유형화 및 확산이 요구된다. 현재 제시된 청소년의 유형을 구체화하여 청소년수련시설 및 기관 유형 신설(청소년활동진흥법 제 10조) 및 특수목적고등학교(과학고, 외국어고, 예술고, 체육고, 마이스터고등학교 등)(초·중등교육법 시행령 제 90조)의 참여 및 확산시킬 필요가 있다. 그리고 청소년 비즈쿨 운영 단계별 고도화가 필요하다. 현재 운영 단계인 거점 비즈쿨의 경우, 직업계고등학교에 편중되어 있어 학교 급별, 학교 및 기관 유형별 거점 비즈쿨 선정하여 학교 급별 및 기관의 특수성을 질적으로 제고하여 교육 운영의 효율성을 제고할 필요가 있다. 그리고 특화 비즈쿨의 경우, 선도 비즈쿨 및 비즈쿨 우수학교 경험이 있는 직업계고 대상 비즈쿨특화특성화고(가칭)를 운영하여 비즈쿨에 대하여 전문성 있는 학교로서 특화시켜 운영할 필요가 있다. 마지막으로 청소년 비즈쿨 지원 사업의 브랜드화 및 비즈쿨 페스티벌을 통한 홍보이다. 청소년 비즈쿨 지원 사업이 청소년 비즈쿨 페스티벌로 성과가 홍보됨에 따라 청소년 주도의 '비즈쿨 페스티벌'의 구체적 계획 및 전략적 방안이 마련되어야 한다. 그리고 청소년 비즈쿨 지원 사업의 확산에 있어 브랜드화를 통해 전국민이 소통할 수 있는 통로 마련이 요구된다.

2. 제언

본 연구의 결과에 따른 제언은 다음과 같다.

첫째, 청소년 기업가정신 및 창업교육에 대한 법적 근거 마련이다. 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형이 활성화되고 학교에서 비즈쿨 사업의 활성화를 위해서는 교육과정과 연계하여 비즈쿨 교육을 운영하는 것도 필요하지만, 프로그램과 교육과정을 연계하는 것도 좋지만, 학생들이 기업가정신교육을 공통필수로 배울 수 있도록 법을 마련하는 것이 중요하다. 특히 '기업가정신교육 활성화 및 지원에 관한 법률(가안)'을 통해 학생들에게 학교 안에서 정규 시간에 기업가정신교육을 받고, 운영할 수 있도록 기업가정신 교육 여건 마련을 위한 법적 근거 마련이 요구된다.

둘째, 중소벤처기업부의 하나의 정책으로서 기업가정신교육 운영이 필요하다. 하나의 사업이 아닌 중소벤처기업부의 장기적인 정책으로 제시된다면, 학교가 비즈쿨 교육에 대한 방향성을 가질 수 있다.

셋째, 청소년 비즈쿨 교육 운영 모형에 기반한 표준교육프로그램 마련이 필요하다. 더욱이 교육 단계에 따라 세분화된 교육 프로그램에 따른 교수학습자료 및 교구재 개발이 요구된다.

넷째, 교원의 전문성 확보와 협업을 위한 연수 및 연수 프로그램 개발이 요구된다. 비즈쿨 교육이 활성화되기 위해서는 학교 및 기관장의 지원은 물론 교원의 비즈쿨 지원 사업에 대한 이해와 전문성 확보가 필요하다. 이러한 비즈쿨 교육에 대한 전문성 확보를 위해서는 비즈쿨 교육 연수 프로그램 개발과 함께 이에 대한 체계적이고 전문화된 연수가 요구된다.

다섯째, 청소년 비즈쿨 지원 사업의 성과 관리를 위한 지속적인 컨설팅과 성과 관리 체계가 필요하다. 즉 비즈쿨 지원 사업과 교육 평가를 위한 진단, 투입, 활동과정, 성과 측면의 전체적인 진단과 개선방안을 도출할 수 있는 청소년 비즈쿨 성과 관리 모형의 개발이 필요하다. 아울러 이러한 모형을 기반으로 하여 청소년 비즈쿨 교육 진단도구 및 평가도구 개발 및 이에 기초한 지속적인 컨설팅이 요구된다.

여섯째, 정부기관의 다양한 사업들과의 연계 운영 방안 마련이 필요하다. 청소년 비즈쿨 사업과 연계된 정부기관의 시설 및 인프라를 활용한다면 더욱더 풍부한 청소년 비즈쿨 교육을 운영할 수 있으며, 사업의 질적 제고를 할 수 있다.

일곱째, 청소년 비즈쿨을 통한 기업가정신 생태계 마련을 위해 지역사회, 학교 및 기업과의 인프라 구축이 필요하다. 청소년 비즈쿨 지원 사업은 지역사회와의 소통을 통해 더욱 활성화

할 수 있다. 이를 위해 대학교 및 입주기업, 초·중학교, 지역 전문기관 지역센터, 청소년수련시설 등과 협업하여 청소년들이 활발하게 비즈쿨 교육을 실천할 수 있는 연계 프로그램 및 운영에 대한 인프라 구축과 지원이 필요하다.

.....

참 고 문 헌

참 고 문 헌

- 강경균 (2017a). 청소년의 기업가정신 교육 모형 개발. *창의력교육연구*, 17(2), 17-36.
- 강경균 (2017b). 청소년 기업가정신 교육과정 틀(Framework) 개발. *직업교육연구*, 36(4), 82-99.
- 강경균, 이진환 (2018). 직업계고 대상 기업가정신 및 창업교육에 기초한 지식재산교육 활성화 방안 탐색. *한국기술교육학회지*, 18(3), 153-171.
- 관계부처합동 사회관계장관회의 (2018.11.16.). *진로교육 활성화 방안*.
- 김진수, 김익성, 박수홍, 양영석, 이현숙, 황선하 (2008). *창업교육을 통한 기업가정신 함양방안*. 대전: 중소기업청, 한국창업보육협회.
- 여성가족부 (2018). *제6차 청소년정책기본계획(2018-2022)*.
- 조흥식, 정선욱, 김진숙, 권지성 (2010). *질적 연구 방법론: 다섯 가지 접근*. 서울: 학지사.
- 창업진흥원 (2018). *2018 청소년 비즈쿨 운영 매뉴얼*. 대전: 창업진흥원.
- 창업진흥원 (2019). *2019 청소년 비즈쿨 운영 매뉴얼*. 대전: 창업진흥원.
- Borich, G. D. (1980). A needs assessment model for conducting follow-up studies. *Journal of Teacher Education*, 31(3), 39-42.
- Mueller, S., & Toutain, O. (2015). *The Outward Looking School and its Ecosystem* Stockholm: OECD, European Commission.
- 진로교육법(2015.6.22. 제정, 법률 제13336호). 법제처 국가법령정보센터 [http://www.law.go.kr/법령/진로교육법/\(13336, 20150622\)](http://www.law.go.kr/법령/진로교육법/(13336, 20150622))에서 2019년 5월 20일 인출.
- 포스텍 영재기업인교육원(<https://ceo.postech.ac.kr/ceo/educate/model.html>)에서 2019년 5월 20일 인출.
- KAIST IP 영재기업인교육원(http://ipceo.kaist.ac.kr/ipceo/sub02_02.do)에서 2019년 5월 2

0일 인출.

YEEP(<https://yeep.kr/intro/yeepIntro.do>)에서 2019년 5월 20일 인출.

.....

부부

[부록] 청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식 조사 설문지

**청소년 비즈쿨 사업에 대한 인식 조사
[교사용]**

이 설문지에서 얻어진 모든 내용은 통계목적 및 이외에는 절대로 사용할 수 없으며 그 비밀이 보호되도록 통계법(제33조)에 규정되어 있습니다.

안녕하십니까?

한국청소년정책연구원은 국무총리 산하 경제·인문사회연구회 소속 국책연구기관으로서 청소년 관련 각종 조사·연구와 정책개발 업무를 담당하고 있습니다.

본 설문지는 「청소년 비즈쿨 지원사업 교육운영모형 개발 및 활성화 방안 연구」의 일환으로 실시하고 있습니다. 본 설문지의 목적은 ‘청소년 비즈쿨 사업에 대한 교사들의 인식’을 살펴보는 데 있으며, 조사결과는 청소년 비즈쿨 교육 개선을 위한 자료로 활용하고자 합니다.

여러분이 응답해주신 내용은 이 연구를 수행하는 데 귀중한 자료로 사용될 것이며, 다른 목적으로는 절대 사용하지 않을 것을 약속드립니다. 의미 있는 연구가 될 수 있도록 한 문항도 빠짐없이 솔직하고 정확하게 응답하여 주시기 바랍니다.

여러분의 소중한 의견이 이 연구에 도움이 될 수 있도록 적극 협조하여 주시기를 다시 한 번 부탁드립니다.

감사합니다.

2019년 4월

조 사 주 관 : 한국청소년정책연구원

연구책임자 : 강 경 균 박사

연구보조원 : 허 효 주 연구사업운영원 (044-415-2189)



I. 인적사항에 관한 내용입니다. 다음 각 문항을 읽고 해당하는 번호에 √표로 응답하시거나, 관련 내용을 직접 작성하여 주시기 바랍니다.

1. 재직기관	① 초등학교 ② 중학교 ③ 일반계 고등학교 ④ 전문계 고등학교 ⑤ 대학교 ⑥ 기타 ()
2. 담당 교과계열	1) 초등학교 교사의 경우, ① 담임교사 ② 교과전담 교사 (담당과목: _____)
	2) 중학교 교사의 경우, ① 국어 ② 사회 ③ 도덕 ④ 수학 ⑤ 과학 ⑥ 기술·가정 ⑦ 체육 ⑧ 음악 ⑨ 미술 ⑩ 영어 ⑪ 진로 ⑫ 기타 ()
	3) 고등학교 교사의 경우, ① 국어 ② 사회 ③ 도덕 ④ 수학 ⑤ 과학 ⑥ 기술·가정 ⑦ 체육 ⑧ 음악 ⑨ 미술 ⑩ 영어 ⑪ 진로 ⑫ 외국어 ⑬ 공업 ⑭ 상업·정보 ⑮ 농생명산업 ⑯ 수산·해운 ⑰ 가사·실업 ⑱ 기타 ()
3. 학교 설립 유형	① 국·공립 ② 사립 ③ 기타 ()
4. 재직학교 소재지	_____ (시, 도) _____ (군, 구) _____ (읍, 면, 동)
5. 교직 경력	① 5년 미만 ② 5년 이상~10년 미만 ③ 10년 이상~15년 미만 ④ 15년 이상~20년 미만 ⑤ 20년 이상~25년 미만 ⑥ 25년 이상
6. 학력	① 대학졸 ② 대학원졸 (석사) ③ 대학원졸 (박사)
7. 대학교 전공	_____ (전공)
8. 성별	① 남 ② 여
9. 연령	① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상

II. 창업 및 기업가정신 교육 경력과 경험에 관한 문항입니다.

아래 질문을 읽고 응답해주시기 바랍니다.

1. 지금까지 창업 및 기업가정신 교육 경력에 대해 적어주시기 바랍니다. _____ (년)
2. 귀하는 지금까지 창업 및 기업가정신 교육에 관한 연수를 받으신 적이 있습니까?
- ① 있다 (☞ 2-1번, 2-2번 문항에 응답해주세요.)
- ② 없다 (☞ Ⅲ번으로 이동해서 응답해주세요.)
- 2-1. 귀하는 지금까지 창업 및 기업가정신 교육에 관한 연수를 총 몇 회 받으셨습니까?
- ① 1회 ② 2회 ③ 3회 ④ 4회 ⑤ 5회 이상
- 2-2. 귀하는 지금까지 창업 및 기업가정신 교육에 관한 연수를 총 몇 시간 받으셨습니까?
- ① 30시간 이하 ② 30시간 초과 ~ 60시간 이하
- ③ 60시간 초과 ~ 120시간 이하 ④ 120시간 초과

▼ 다음 장에 계속 됩니다. ▼

Ⅲ. 아래 문항을 읽고 귀하가 현재 지각하고 있는 ‘현재 수준’과 청소년 비즈쿨 사업에 필요하다고 생각하는 ‘중요도 및 필요수준’에 각각 √표로 응답하여 주시기 바랍니다.

문항	현재 수준					중요도 및 필요수준				
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통	그런 편이다	매우 그렇다	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통	그런 편이다	매우 그렇다
1. 비즈쿨 사업 목적에 대한 지식과 이해	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
2. 비즈쿨 사업의 대상(초, 중, 고, 학교 밖 청소년)에 대한 지식과 이해	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
3. 비즈쿨 사업 운영 절차에 대한 지식과 이해	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
4. 비즈쿨 사업 내용에 관한 지식과 이해	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
5. 비즈쿨 사업 운영에 필요한 교수·학습자료에 대한 지식과 이해	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
6. 비즈쿨 사업 평가에 대한 지식과 이해	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
7. 정규교과에서의 비즈쿨 사업 연계 편성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
8. 창의적 체험활동에서의 비즈쿨 사업 연계 편성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
9. 방과 후 활동에서의 비즈쿨 사업 연계 편성	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
10. 비즈쿨 사업에 적절한 체험활동 운영	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
11. 비즈쿨 사업에서의 기업가정신 특강 운영	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
12. 비즈쿨 사업에 적절한 동아리 운영	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
13. 비즈쿨 사업에 대한 학생들과의 의사소통	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
14. 비즈쿨 사업에 대한 지역사회 및 학부모와의 교류 및 소통	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
15. 비즈쿨 사업에 관한 동료 교사와 교류 및 소통	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
16. 비즈쿨 사업에 필요한 다양한 인적 자원의 확보 및 활용	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
17. 비즈쿨 사업에 기업가정신 및 창업교육 교재 및 프로그램 활용	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
18. 비즈쿨 사업 지침 및 매뉴얼 활용	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
19. 비즈쿨 사업을 위한 교육시설(미디어, 학습환경 등) 활용	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
20. 비즈쿨 사업의 특성을 반영한 평가 기준 및 방법 선정	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
21. 비즈쿨 사업 성과 평가 및 결과 활용	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
22. 비즈쿨 사업 성과 평가 결과에 대한 피드백 제공에 대한 고려	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
23. 비즈쿨 사업 교사의 전문성 향상을 위한 강좌 및 연수 정보	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
24. 비즈쿨 사업 사례 발굴 및 확산	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
25. 비즈쿨 사업에 대한 교사 학습공동체(연구모임) 정보 및 참여	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
26. 비즈쿨 사업을 위한 지역사회 네트워크 체제 구축 및 활용	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
27. 비즈쿨 사업을 위한 학교 간(초·중·고·대) 연계 및 활용	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
28. 비즈쿨 사업에 관한 컨설팅 정보 및 지원	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
29. 비즈쿨 사업 전문가 및 우수교사와의 협업 기회	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
30. 비즈쿨 운영 교원에 대한 지원 및 인센티브	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
31. 업무를 경감하고 비즈쿨 교육에 집중할 수 있는 시간 확보	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
32. 비즈쿨 사업에 대한 학교장의 지원	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
33. 비즈쿨 사업에 대한 학교 구성원(동료교사 및 행정직)들의 지원	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
34. 비즈쿨 사업에 대한 지역사회(기업, 주변학교 등)의 지원	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤
35. 비즈쿨 사업에 대한 학부모의 인식	①	②	③	④	⑤	①	②	③	④	⑤

IV. 청소년 비즈쿨 사업에 대하여 자유롭게 의견을 적어 주시기 바랍니다.

◆ 설문에 응답해주셔서 대단히 감사합니다. ◆

.....

별 첨

[별첨] 청소년 비즈쿨 교육을 통한 기업가정신 교육생태계 운영 우수사례

I. 학생 '주도' 의 학습 공간 및 활동 확대

: 학생이 비즈쿨 활동을 주도적으로 이끌어 학습 활동을 확대한 사례

사례

1

학생 중심 '2018 청소년 비즈쿨 페스티벌'



- ▶ 주제: 'We can be Heros'
- ▶ 내용: 청소년 비즈쿨 축제 기획과 진행 등에 학생들이 참여하여 운영
- ▶ 활동: 비즈쿨 학교관, 비즈쿨 홍보관, 비즈쿨LAB, 비즈쿨 가수왕, 두근두근 비즈쿨 라디오, 우수동아리 경진대회 등

- 2018년/ 창업진흥원 -

사례

2

나의 생활 터전 혁신하기



- ▶ 주제: '청소년 비즈쿨과 함께하는 '배곧 Biz Market''
- ▶ 내용: 학생들이 학급, 학교, 마을의 가치를 혁신
- ▶ 활동: 벽화 프로젝트, 우리도시 랜드마크 만들기, 학교 로고디자인 콘테스트
우리 마을 변화시킬 지속가능발전대회, 우리반을 브랜딩하라!,
'학급깃발' 주민자치센터 제안

- 2017년/ 예봉중학교 -

사례

3

전교생 대상 비즈쿨 홍보 및 기업가정신 함양을 위하여



- ▶ 주제: 행복나눔감사 캠페인
- ▶ 내용: 학생 동아리가 전교생을 대상으로 기업가정신 함양 행사 진행
- ▶ 활동: 청소년 비즈쿨 캠프, 비발디캠프 등 비즈쿨 행사 홍보 캠페인

- 2018년/ 삼피중학교 -

사례

4

학생 주도 세미나 및 특강



- ▶ 주제: 비즈쿨 학생 주도 세미나/ TEDxYouth@KDMHS 특강
- ▶ 내용: 학생 주도 세미나를 통해 학교 내 의견 공유, 학생 주도 TEDx 특강 진행
- ▶ 활동: TEDxYouth@KDMHS 특강, 2018 비즈쿨 동아리 TED 주관 특강, 학생주도세미나

- 2018년/ 한국디지털미디어고등학교 -

사례

5

지역 문제는 우리가 해결한다!



- ▶ 주제: 봉사활동 캠프 연계 지역의 문제 해결
- ▶ 내용: 경기가 둔화된 지역의 문제점을 진단하고 해결방법을 제안하여 지역 발전에 기여하고 학생들의 사회적 책임에 대한 실질적 체험을 함
- ▶ 활동: 창업동아리 봉사활동캠프

- 2018년/ 한국디지털미디어고등학교 -

II. 지역 ‘연계’ 를 통한 교류 및 활동

: 비즈쿨 활동을 통해 학교 안에서 부터 마을, 전국 그리고 나아가 국제적 차원까지 폭넓은 교류가 일어나는 사례

사례

1

지역 찾기 프로젝트



- ▶ 주제: 별교 찾기 프로젝트
- ▶ 내용: 지역 인프라를 고려하여 학년 별 프로젝트 운영
- ▶ 활동: 지역 녹차 관련 용품 제작 및 판매, 미래의 별교 도시 건축, 별교 특산물 홍보하기, 별교 갯벌 개발 방안 발표, 자랑스런 별교 인물 활용애니메이션, 별교 생생 정보통

- 2017년/ 별교초등학교 -

사례

2

‘배곧’ 우리는 하나!



- ▶ 주제: 청소년 비즈쿨과 함께하는 ‘배곧 Biz Market’
- ▶ 내용: 배곧초 학생 중심으로 인근 배곧중, 배곧고 학생과 함께 비즈쿨 운영
- ▶ 활동: 학부모, 배곧초, 배곧중, 배곧고가 함께 청소년 비즈쿨과 함께하는 ‘배곧 Biz Market’ 개최 및 운영

- 2016년/ 배곧초등학교 -

사례

3

지역 문화에 색채 입히다!



- ▶ 주제: 지역 역사 문화 활용한 체험학습
- ▶ 내용: 시청, 박물관 등과 연계하여 박물관에 체험학습프로그램 운영, 박물관, 독립기념관, 상록리조트와 협약하여 융합형 교구 개발
- ▶ 활동: 지역주민 대상 체험학습프로그램 운영, 창업동아리 체험활동, 지역 축제 봉사, 지역 역사문화를 활용한 에듀테인먼트 개발

- 2018년/ 천안여자상업고등학교 -

사례

4

청소년 글로벌 캠프



- ▶ 주제: 글로벌 MBA 캠프(외국 학생)/ Junior MBA 캠프(지역 내 중·고등학생)
- ▶ 내용: 경기 청소년 비즈쿨(외국 교환/ 중·고)학생과 함께하는 글로벌 캠프
- ▶ 활동: 해외(미국, 프랑스, 독일, 폴란드, 스웨덴, 멕시코, 브라질) 학생 및 동일공업고등학교 학생/ 경기 지역 내 중·고등학생과 함께 창업체험캠프

- 2018년/ 삼괴고등학교 -

사례

5

예비교사로부터 전국 교사에게로!



- ▶ 주제: 예비교사 대상 비즈쿨 운영 특강 실시
- ▶ 내용: 지역교육대학교 교육실습협력학교로서 비즈쿨 운영 관련 특강 실시
- ▶ 활동: 지역교육대학교 예비교사 대상 비즈쿨 운영 관련 특강 4회 실시

- 2018년/ 가람초등학교 -

Ⅲ. '지속' 적 활동 체계에 기반한 가치 공유

: 학교와 지역 사회 및 교육공동체가 연결하는 체험학습 가치 활동 체계를 지속적으로 공유하고 활동한 사례

사례

1

지역 MOU 기관을 통한 체험형 비즈쿨



- ▶ 주제: 기업들과 연계한 체험 중심의 비즈쿨 교육 활동
- ▶ 내용: 지역 8개 기업가의 MOU 체결을 통한 비즈쿨 교육 활동
- ▶ 활동: 기업체견학, 산업 분야의 체험 수업 실시,
지역 금융기관과의 금융·경제교육 실시

- 2018년/ 동부초등학교 -

사례

2

지역 학교와의 지속적 체험 활동

- ▶ 주제: 기업들과 연계한 체험 중심의 비즈쿨 교육 활동
- ▶ 내용: 지역의 중학교 1개교와 지속적인 진로체험의 날 실시
- ▶ 활동: 다양한 분야의 직업인 특강(1회) - 중학교 비즈쿨 동아리 체험(2회) -
중학교 비즈쿨 페스티벌에 함께 참여(3회)

- 2018년/ 적암초등학교 -

사례

3

지역 비즈쿨 협력 네트워크 구축



- ▶ 주제: 충남/세종 비즈쿨 협력 네트워크
- ▶ 내용: 외부기관, 지역기업 및 창업선도 대학과의 MOU 추진
- ▶ 활동: 천안시청, 국립청소년수련원, 대학, 기업, 영아원, 공무원연금관리공단 등과 협력 및 MOU 체결을 통한 지속적 교류 및 활동

- 2018년/ 천안여자상업고등학교 -

사례

4

졸업생과 지속적인 멘토링



- ▶ 주제: 비즈쿨 창업 및 연구 동아리 졸업생 멘토링 활동
- ▶ 내용: 졸업생과 동아리 멘토링(18회)
- ▶ 활동: 비즈쿨 졸업생 취업지원 멘토링, 직무별 졸업생 릴레이 취업 멘토링, 1학기 창업동아리 졸업생 멘토링, 2학기 창업동아리 졸업생 멘토링

- 2018년/ 한국디지털미디어고등학교 -

IV. '일관성' 있는 기업가정신 교육

: 교사와 학생이 비즈쿨을 통해 기업가정신 교육을 실천하려는 교육 활동이 일관성이 있는 사례

사례

1

비즈쿨과 함께하는 학교 이야기 (초등)



- ▶ 주제: C(Challenge).E(Effort).O(Obtain) 교육 운영과
S(See).H(How).O(Opportunity).W(Will) 프로그램 구성 및 교수학습전개
- ▶ 내용: 핵심기업가정신 C.E.O에 따른 교육 운영과 S.H.O.W에 따른 교육 실천
- ▶ 활동: C(Challenge: S.H.O.W에 따른 프로그램 구성 및 교수학습전개,
교육공동체 프로그램 이해 연수 실시), E(Effort: C.E.O 동아리 운영,
체험 프로그램 운영), O(Obtain: 페스티벌을 통한 꿈날개 펼치기,
S.H.O.W 활동을 통한 꿈 선포하기)

- 2016년/ 엄정초등학교 -

사례

2

학교 텃밭을 이용한 비즈쿨 팜스쿨



- ▶ 주제: 지속적인 비즈쿨 팜 스쿨 운영
- ▶ 내용: 정규교과에서 방과 후 교육까지 비즈쿨 팜스쿨로 운영
- ▶ 활동: 학생들이 정규교과, 체험활동, 동아리 활동을 통해 발갈기, 모종심기,
수확하기 등 직접 생산부터 지역 주최 판매 프로그램에 참여하여
실제적으로 판매하고 기부활동 실시

- 2018년/ 동부초등학교 -

연구보고 19-R22

청소년 비즈쿨 지원사업 교육운영모형 개발 및 활성화 방안 연구

인 쇄 2019년 6월

발 행 2019년 6월

발행처 **창업진흥원**

대전광역시 서구 한밭대로 797

발행인 **김 광 현**

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 **경성문화사 (044) 868-3537**

1. 본 출판물의 저작권은 창업진흥원에 있으며, 무단 복제 및 전재는 삼가주시기 바랍니다.
 2. 내용에 관한 문의는 창업진흥원 창업저변확대부로 연락해 주시기 바랍니다. (tel. 042-480-4462)

