

청소년 기업가정신 교육이 기업가적 태도와 진로개발역량에 미치는 효과에 대한 연구

배혜경*

국민대학교 글로벌창업벤처대학원 석사

이우진**

국민대학교 글로벌창업벤처대학원 교수

국문 요약

본 연구는 과학기술의 발전과 이에 따른 급속한 사회변화 속에서 청소년의 진로를 탐색하고 역량을 높이기 위해 운영되고 있는 기업가정신 교육의 효과성을 밝히는데 목적이 있다. 청소년기는 미래인재로서 진로탐색을 위해 다양한 시도를 해야 할 필요성이 있는 시기이므로 청소년들에게 다양한 기회를 발견하고 활용하여 문제 상황을 해결해보는 경험이 필요하다고 할 수 있다.

기업가정신의 구성요인은 일반적으로 위험감수성, 진취성, 혁신성을 포함한다. 위험감수성은 불확실한 결과가 예상됨에도 과감히 도전하려는 의지이고, 진취성은 새로운 기회를 선제적 및 적극적으로 포착하기 위한 노력이며, 혁신성이 새로운 변화와 혁신을 선호하고 추구하면서 문제를 해결하려는 노력이라는 점에서 기회와 창의성, 문제해결력이 기업가정신에 중요한 요인에 포함됨을 판단할 수 있다. 청소년 기업가정신 교육의 효과성 측정항목으로 기업가적 태도와 진로개발역량으로 정하고, 기업가적 태도 하위항목으로 기회발견과 창의성 역량을, 창의성 역량의 세부지표로 창의적 문제해결능력, 협력적 의사소통능력, 혁신적 업무행동능력 선정하였다. 진로개발역량의 하위항목으로 진로설계, 개척정신을 정하였으며 진로설계의 세부지표로 자기탐색, 직업탐색, 직업가치관, 진로태도를, 개척정신의 세부지표로 차별화태도, 도전정신을 선정하였다. 이의 측정을 위해 청소년 기업가정신 교육 프로그램을 경기도 소재 중학교 학생들을 대상으로 2020년 9월부터 10월까지 실시하였다.

본 연구결과로 기업가정신 함양 프로그램을 수강한 학생들이 교육을 통하여 어떠한 역량이 높아졌는지에 대한 검증이 가능할 것으로 사료된다. 또한 이러한 효과측정을 통하여 더 나은 교육프로그램을 개발할 수 있는 계기의 마련과 기업가정신 교육에 대한 이해의 폭을 넓혀 기업가정신 교육의 활성화를 기대할 수 있을 것이다.

핵심주제어 : 기업가정신, 청소년, 진로개발역량, 창의성 역량, 기회발견

1. 서론

“우리가 알던 세상은 끝났다.”, “우리는 이전의 세상으로 돌아갈 수 없다.” 포스트 코로나(Post Corona) 시대를 단적으로 표현해주는 말처럼 새로운 시대의 대비를 위한 ‘뉴노멀(New Normal)’이 이제 더 이상 경제 분야에만 한정되는 일은 아닐 것이다. 이미 기술융합, 초연결, 초지능 사회를 특징으로 하는 4차 산업혁명 시대를 그동안 인류가 한 번도 경험하지 못한 새로운 방향으로 전개될 것이라 전망했듯(이민화, 2017), 2020년 새해와 함께 우리를 찾아온 코로나 바이러스는 세상에서 한 번도 경험해보지 못한 현실을

우리에게 안겨주고 있다. 변동적이고 불확실한, 복잡하고 모호한 VUCA(Volatility, uncertainty, complexity and ambiguity)세상을 살아가고 있는 청소년들에게 현실은 과거 산업사회에서 요구했던 역량과는 차원이 다른 다양한 역량을 요구하고 있다(안중배, 2017; 윤성혜·장지은·김세영, 2017).

이미 OECD의 DeSeCo(Definition and Selection of Competencies) 프로젝트와 UNESCO의 배움 매트릭스(Learning Matrix) 프로젝트는 역량 중심 교육으로의 전환을 해오고 있으며, 미래사회는 문해력, 수해력과 같은 기초 기술뿐만 아니라 다차원적인 문제해결 능력, 비판적 사고와 판단, 창의성, 소통과 협업, 의사결정 능력 등을 가진

* lavavala@kookmin.ac.kr

** drlee@kookmin.ac.kr

창조적 혁신을 이끌어낼 수 있는 역량을 가진 인재를 절실히 요구하고 있다(권진희, 2018; 이운준, 2017; 정현진·김창완, 2018; WEF, 2016). 이러한 인재육성을 위해서는 미래지향적 관점에서 체계적이고 전략적인 청소년 기업가정신 교육이 필요하다할 수 있다(오해섭·맹영임, 2014; 정선영·김도현·김래영, 2019; 정현진 외, 2018).

공교육차원의 기업가정신 교육을 정규 교과화하는 내용이 2015 개정 교육과정에 반영되었으며, 2018년부터 사회 교과에 기업가정신을 적용, 2020년에는 초·중·고등학교 전체 학년으로 확대 된다(한국경제, 2015.07.09). 2019년 진로 교육 현황조사에 따르면, 학생들의 진로활동 참여비용이 해마다 증가 추세를 보이고 있으며, 도전(기업가)정신 및 창업체험활동 참여 현황 및 만족도 조사 결과가 초기 단계임에도 참여율과 만족도가 높은 것으로 나타났다(한국직업능력개발원, 2019).

김미란·엄우용(2019)의 기업가정신 교육 관련 연구대상별 분석에 따르면, 대학생이 26.5%로 가장 많았으며, 기업가 14.7%, 고등학생 7.6%, 사회적 기업가 6.5%순으로 나타났다. 중학생(4.1%)은 관련 전문가(5.9%), 성인학습자/예비창업자/초등학생(4.7%)에 이은 순위로 나왔다. 청소년, 특히 자유학기제의 주 대상인 중학생들에게 기업가정신 교육이 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구는 부족한 현실임을 확인할 수 있다.

이에 본 연구에서는 선행연구를 기반으로 한 청소년 기업가정신 교육 프로그램을 중학생을 대상으로 실행한 후 기업가정신 교육이 중학생의 기업가적 태도와 진로개발역량에 어떠한 영향을 미치는지 그 효과성을 검증해보고자 한다.

II. 이론적 배경

2.1. 기업가정신

기업가정신에 대한 정의는 학자마다 다르게 제시되고 있는데, 어떠한 요인에 초점을 두느냐에 따라 그 정의가 달라질 수 있다(신혜원, 2017; 이명숙·원상봉, 2013). 기업가정신이라는 용어를 처음 사용한 사람은 18세기 프랑스 경제학자 칸티용(Richard Cantillon, 1734)으로 알려져 있으며, 기업가와 기업가정신이 대중에게 알려지기 시작한 것은 오스트리아 경제학자 슈페터(J.A. Schumpeter)에 의해서였다. Schumpeter(1936)는 ‘생산성 향상, 경제 성장, 그리고 궁극적으로 사회발전에 기여하는 혁신과 창조적 파괴활동(Creative Destruction)과 이러한 혁신 실행의 성향’으로 기

업가정신을 정의하였다.

Timmons(1990)는 기업가정신을 현재 가지고 있는 자원이 부족하더라도 기회를 추구하고, 기회를 잡기 위하여 비전을 추구하고, 비전을 위해 다른 사람을 이끄는 열정과 헌신을 가지고, 계산된 위험을 감수하는 의지로 설명하였고, Timmons & Spinelli(1999)는 기업가정신을 무에서 유를 창조하는 정신으로 정의하였다.

‘Entrepreneurship’이라는 용어가 ‘기업가정신’으로 번역되지만, 기업가정신은 기업가의 심리적 상태만이 아니라 행동을 포함한다고 하였다(강병오, 2011). 또한, 제약된 상황에 영향 받지 않고 기회를 추구는 과정이며(Stevenson & Jarillo, 1990), 새로운 가치를 창출하기 위해 기회를 탐색하고 이를 실행하는 것이라고도 하였다(Baron & Shane, 2005). 개인이나 기업이 보유한 자원이나 능력에 구애받지 않고, 새로운 기회를 포착하는 사고방식 또는 행동 양식을 기업가정신이라 하였고(배종태·차민석, 2009), 미래의 불확실성과 높은 위험에도 불구하고 주도적으로 기회를 포착, 도전하며 혁신 활동을 통하여 개인적 및 사회적으로 새로운 가치를 창조하는 실천적 역량으로 정의되기도 한다(이운준, 2016). 또, 지속적인 혁신을 통해 신속한 의사결정과 올바른 대응전략을 수립함으로써 현재의 위기와 위험에 대한 두려움을 최소화하고 도전과 창조정신으로 새로운 가치와 기회를 발견함으로써 더 나은 미래를 준비할 수 있도록 하는 것이다(이명숙 외, 2013).

청소년에게 있어 기업가정신의 의미를 살펴보면 다음과 같다. 한국청년기업가정신재단(KoEF)은 청소년 기업가정신을 기회 포착 능력을 바탕으로 창의적으로 가치를 창조하는 능력이라고 하였으며, 강경균(2017)은 청소년에게 기업가정신은 삶의 주관자로서 ‘나 다운 삶’을 추구하기 위하여 생활 속에서 몸소 부딪히며 참된 가치를 창출하려는 혁신적인 마음가짐을 말한다고 하였다.

이러한 기존 기업가정신 정의에서 공통적으로 강조되는 것은 기회의 포착과 활용, 불확실성을 감수하는 모험정신, 행동을 수반하는 실천활동과 리더십, 혁신, 창의성, 문제해결력, 사회적·경제적 가치를 창조하는 활동 등이다.

2.2. 기업가정신의 구성요소 및 역량

기업가정신의 ‘기업가’라는 말 때문에 ‘기업가정신=창업’으로 생각하는 경향이 많이 있다. 하지만, 기업가정신의 하위 구성 요소와 세부 요소들을 보면 단순히 창업만을 의미하지 않음을 알 수 있다. 기업가정신은 창업을 하여 기업가로서의 삶을 살아가는 것 외에도 일반적인 직장에

취업하여 직업생활을 하거나, 연구·개발과 같은 직업에 종사하거나, 새로운 것을 창조하는 예술적인 창작 활동을 하거나, 또 이러한 것들을 준비하기 위한 학업 등 다방면에서 충분히 발휘되고 활용 될 수 있는 역량이라고 할 수 있다(이윤준, 2016; 장현진, 2016; 한창희, 2016).

일반적으로 기업가정신은 크게 혁신성, 진취성, 그리고 위험감수성 세 가지 요인으로 구성된다(정현진 외, 2018; Morris & Kuratko, 2002). Miller(1983)는 기업가정신을 일상생활에서 혁신을 추구하고 위험을 감수하면서 진취적으로 경쟁자의 기선을 제압하려는 성향이라고 정의하고, 이를 혁신성, 진취성, 위험감수성의 세 가지로 분류하였다. 위험감수성은 불확실한 결과가 예상됨에도 과감히 도전하려는 의지이고, 진취성은 새로운 기회를 선제적 및 적극적으로 포착하기 위한 노력이며, 혁신성이 새로운 변화와 혁신을 선호하고 추구하면서 문제를 해결하려는 노력이라는 점에서 ‘기회’와 ‘창의성’, ‘문제해결’이 기업가정신의 중요한 요인에 포함됨을 판단할 수 있다.

기업가정신은 기회 추구를 핵심으로 하는 새로운 사고방식이자 접근방법이며, 아울러 행동과 실행을 수반하는 과정이다(배종태 외, 2009). 개인이 기회를 인식하고 발견하는 능력은 기업가정신의 발현에 있어 가장 중요한 역량 중 하나이며(Stevenson & Gumpert, 1985), Shane et al.(2003)은 기회인식(Opportunity Recognition)이 비전, 지식, 스킬, 능력과 같은 개인의 인지적 요인에 의해 영향을 받는다고 주장하였다(이우진, 2018). 청소년기는 미래에 대한 진로 및 방향이 불확실하여 자신의 강점과 관심사를 발견하고, 진로를 탐색하기 위하여 다양한 시도를 해야 할 필요성이 있는 시기이다(윤성혜 외, 2017). 따라서 기업가정신의 주요요인이라 할 수 있는 기회발견과 기회활용의 습득이 필요하다고 할 수 있다(김도현·정선영·김래영, 2019). 이와 더불어 개인이나 지역사회 문제를 해결하기 위한 과정에서 습득하게 되는 창의성과 사회적 문제해결력을 기업가정신의 구성요소로 보았다(김도현·정선영·이지선, 2018; 변영조·김명숙·양영석, 2014; 이윤준 외, 2014).

Amabile(1988)은 창의성을 개인이나 소수의 팀에 의해 만들어진 아이디어의 산출로 정의하였고, Sternberg와 Lubart(1991)는 무엇인가 새롭고 문제 상황에 적절한 것을 만들어 낼 수 있는 능력으로, Torrance(1977)는 정보의 문제나 차이를 인지하고 그것을 해결하기 위하여 아이디어와 가설을 만들어 평가 검증하고 재수정하여 그 결과를 전달하는 과정이라고 정의하였다. Osborn(1953)은 일상생활에서 수시로 당면한 여러 가지 문제를 개인 나름대로 새롭고 독특한 방법으로 해결해 나가는 활동으로 정의함에 따라, 문제해결능력이 창의력에 포함됨을 알 수 있다.

Csikszentmihalyi(1996)는 창의성을 사람의 사고와 사회문화적 맥락의 상호작용에서 나오는 새롭고 가치 있는 아이디어와 행위라 하였는데, 창의성은 다면적인 개념으로서 인지적, 성격적, 환경적 측면의 다양하고 복합적인 요소들이 작용하여 발현되는 능력으로 보아진다.

청소년기는 삶에 대한 가치관과 태도가 형성되는 시기이며, 생애 발달적 관점에서 창의성 역량이 아동기와 달리 질적으로 개발되는 시기로, 폭발적인 사고의 성장으로 창의성 역량의 향상을 도모할 수 있는 중요한 시기이다. 따라서 청소년들의 창의성을 높이기 위해서는 사회문화적으로 관료적이고 경직된 문화보다는 창의성의 발현이 가능한 유연한 환경제공과 함께 체계적인 창의성 교육과 훈련이 필요하다(김도현·정선영·이우진, 2018).

선행연구를 통해 기업가정신과 창의성은 독립된 다른 개념으로 각기 다른 관점에서 연구되어 왔지만 기업가정신과 창의성은 서로 관련성이 많음을 확인할 수 있다(김상표·변충규·하환호, 2014).

2.3. 청소년 기업가정신 교육

Bessant & Tidd(2011)은 기업가정신이 인간사회에서 매우 중요함을 전제하면서 기업가정신을 모든 개인들이 발휘해야 할 대상으로 간주하였다. 세계 주요국은 기업가정신을 국가경쟁력의 핵심요소로 간주하여 기업가정신 함양을 적극 추진하고 있다.

미국은 초등학교부터 대학, 직업교육에 이르기까지 평생 학습과정으로 기업가정신 교육을 접근하고 있으며, 민간 비영리기관을 중심으로 다양한 교육 프로그램을 통한 평생학습 체계를 마련하고 있다. 유럽연합(EU)의 주요 국가는 ‘기업가정신 교육에 대한 오슬로 아젠다’(2006)에 따라 교육을 통한 기업가정신 함양을 결의하고, 체계적인 기업가정신 교육을 실시하고 있다. 전 유럽국가의 기업가정신 의무교육을 실시할 것을 권유하고 있고, 유럽국가의 3분의 2가량이 초등학교 단계에서 공식적으로 기업가정신 교육을 하고 있다(김세광, 2018; 이윤준, 2016).

Fayolle et al.(2006)은 기업가정신 교육 프로그램(EET; Entrepreneurship Education Program)을 통해 기업가적 태도가 발전되고 이를 통해 창업교육을 받은 개인의 창업의지가 높아지는 모델을 제안하였다.

우리나라 정부 또한 기업가정신의 중요성과 필요성을 인식하여 다양한 기업가정신 교육 사업들을 추진하고 있다. 초·중·고생을 대상으로 경제교육 및 창업교육을 하는 중소벤처기업부의 비즈쿨(Bizcool) 사업, 교육부의 청소년 기업

가 체험 프로그램(YEEP)과 Wi-Fi 창업과 진로 프로그램 등이 있으며, JA Korea의 나도 기업가, 아산나눔재단의 히어로스쿨, 네이버의 청소년기업가정신 스쿨 등과 같은 민간 기업체에서도 청소년 기업가정신 교육 프로그램을 개발하여 확산시키고 있다(오혜섭 외, 2014).

2.4. 진로개발역량

진로교육의 추세가 발달적인 관점에 따라 단계별 구체화된 진로발달과업을 제시하는 것이 아닌 평생에 걸쳐 진로개발역량을 길러주는 것으로 변화하고 있다(임효신·정철영, 2015).

진로개발역량(Career Development Competencies)은 개인이 일생 동안 수행하는 다양한 역할과 경험을 활용하여 자기 주도적이며 합리적으로 진로를 선택하고 준비, 비교 및 평가하며 관리할 수 있는 지식·기술·태도이다(이지연 외, 2009). 생애에 걸쳐 필요한 핵심역량이며 청소년기에 해당하는 학생역량 및 직업기초역량임과 동시에 미래사회에서 요구하는 핵심역량이기도 하다(진성희·성은모, 2017).

청소년의 진로개발역량은 자신과 환경을 이해하는 가운데 자기 주도적으로 삶을 계획하고 준비하며, 이를 구현하기 위한 준비의 과정이고 교육과 훈련을 통해 개발 가능할 뿐 아니라 관찰과 측정 가능하다는 특징이 있다(이홍민·김종민, 2003).

이지연 외(2009)는 진로개발역량을 다음과 같이 5개 영역으로 범주화하였는데 자기이해 및 긍정적 자아개념과 태도 형성, 직업세계의 이해 및 긍정적 가치·태도 형성, 정확하고 신뢰성 있는 진로정보 탐색·해석·활용, 진로계획의 수립·관리·실천, 진로 및 개인 삶의 목표 달성을 위한 평생학습 참여이다. 진로개발역량에 영향을 미치는 요인에 대한 선행연구에서 다수가 진로개발역량의 하위요인으로 자기이해와 사회성, 일과 직업세계의 이해, 진로탐색, 진로설계와 준비를 포함하였다.

개인이 스스로 자신의 진로를 개척하는 과정에서 창의성은 개인의 진로발달을 촉진시킬 수 있다(임효신, 2010; Poehnell & Amundson, 2002). 즉, 개인은 자기 삶의 주인으로서 자기 주도적으로 생애에 걸쳐 진로를 개발하고 창조해야 한다. 이에 따라 미래를 준비하기 위해 창의성의 하위요인 유연함(Adaptability)이 경력관리를 위한 핵심역량이 되기 때문에 창의성개념은 진로개발의 한부분이 되고 있다(임효신, 2010; Redkopp, 2002). 즉, 변화하는 상황에 능동적으로 대처하고 자신의 삶을 주도적으로 계획하고 준비하도록 하는 개인의 핵심능력이 진로개발역량이라고

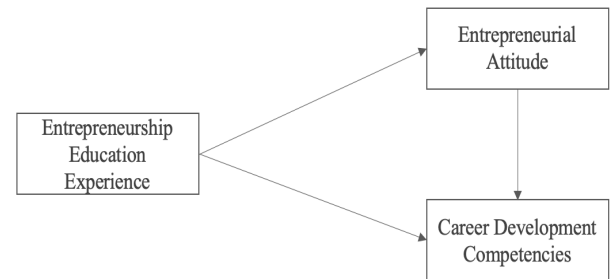
할 수 있기 때문에(김승보, 2010) 진로개발역량과 창의적 인재역량은 일맥상통한다.

송창용·진미석·손유미(2012)의 ‘중학생을 위한 창의적 진로개발 프로그램 효과분석’ 연구에 따르면, 청소년들의 진로교육의 방향은 새로운 것을 만들어낸다는 것이 핵심이며 이를 실현하기 위한 창의적 진로개발 프로그램의 핵심은 창업가정신(Entrepreneurship)교육이라고 말하고 있다. 이에 따라 청소년들에게 창업교육을 통해 진로개발역량을 신장시켜 줄 수 있는 기반임을 알 수 있다.

III. 연구방법

3.1. 가설설정 및 연구모형

선행연구에서 기업가정신은 교육에 의해 함양되어질 수 있다는 것을 확인할 수 있다(강경균 외, 2015; 박수홍, 2009; 박종규, 2014; Peterman & Kennedy, 2003; Vesper, 1986). 청소년 기업가정신 교육을 통해 기업가적 태도가 함양되고, 진로개발역량에 어떠한 영향을 미치는지를 측정하기 위한 연구모형은 아래의 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 연구모형

본 연구의 가설은 다음과 같다.

가설1: 청소년 기업가정신 교육의 경험은 기업가적 태도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설2: 청소년 기업가정신 교육의 경험은 진로개발역량에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설3: 기업가적 태도는 진로개발역량에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

3.2. 변수의 측정도구

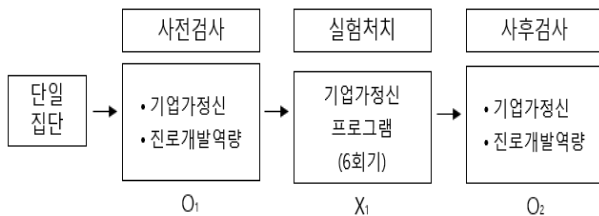
본 연구는 청소년의 기업가적 태도 측정을 위한 하위요소로 기회발견과 창의성 역량으로 정하고, 기회발견 변수를 측정하기 위해 기회발견과 기회활용에 대한 선행연구(임아름, 2015)에서 문항을, 창의성역량 변수를 측정하기 위해 창의성 역량에 대한 선행연구 변영조 외(2014)를 참고하였다. 진로개발역량을 측정하기 위해 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I(성은모·백해정·진성희, 2014)의 진로개발역량 문항과 중등 진로교육 현황조사의 진로개발역량 문항(한국직업능력개발원, 2017)을 수정 사용하였다.

<표 1> 측정도구의 하위요인과 문항구성

변인	하위요소	세부지표	문항 수
기업가적 태도	기회발견	기회인식	6
		기회활용	
	창의성역량	창의적 문제해결능력	9
		협력적 의사소통능력 혁신적 업무행동능력	
진로개발 역량	진로설계	자기탐색	12
		직업탐색	
		직업가치관	
		진로태도	
	개척정신	차별화 태도	6
		도전정신	

3.3 연구대상 및 실험설계

본 연구에 참여한 연구대상은 총 150명으로 자유학기제를 처음 경험하는 경기도 소재의 중학교 1학년 학생들이다. 기업가정신 교육의 신청은 학교 진로담당 교사이며 학생들의 참여의사는 고려되지 않았다. 본 연구에서는 목적에 가장 부합하는 자료수집 방법으로 설문조사를 선택하였다. 실험설계 모형은 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 실험설계

청소년 기업가정신 교육 프로그램은 선행연구를 바탕으로 다음과 같은 내용으로 구성되었다. 첫째, 나와 나를 둘러싼 환경의 관계를 이해하는 1단계 ‘창창한 나 알기’에서

는 적응, 관계, 의사소통, 적성, 흥미, 자기이해와 자존감을 높이는 활동으로 구성되었다. 둘째, 2단계 ‘창창한 나 키우기’에서는, 디자인씽킹의 ‘공감-정의-아이디어-프로토타입-테스트’의 5단계 중 3단계까지의 과정을 바탕으로 기회발견과 기회활용, 창의활동, 협업을 통해 창의적으로 문제를 해결하여 기업가정신의 의미를 이해하고 확장해보는 활동이다. 마지막 3단계 ‘창창한 기업가 되기’에서는 발견한 문제를 해결하는 방법으로서 창업활동을 경험하고 발표로 공유하는 단계이다. 이를 중심으로 청소년 기업가정신 교육 프로그램을 <그림 3>과 같이 정리하였다.

차시	학습목표	구체적 활동내용	기대역량
Step 1 창창한 나 알기			
1	- 라포 형성 - 긍정적 자기이해와 팀별 유대감 형성 - 관심직업 탐색	▶나와 너, 우리가 되는 시간 - 나와 타인과의 차이 인식하기 - 관심사 키워드로 팀별 유대감 형성 - 신직업 보드게임을 통해 나의 관심(흥미) 직업 탐색하기	진로개발역량
2	- 직업세계의 변화 - 4차 산업혁명과 신기술의 이해	▶세상을 바꾸는 미래기술 - 과학기술 발전으로 대체될 수 있는 직업 빙고게임 - 나의 관심 미래기술을 선택하여 미래세상을 창의적으로 표현하기	진로개발역량
Step 2 창창한 나 키우기			
3	- 디자인씽킹의 이해 - 협업을 통한 아이디어와 문제해결 방법 모색	▶미래가 원하는 아이, 프로불편러 - 공감의 의미를 이해하고 주변(집, 학교, 지역사회)의 불편함 또는 문제 찾기 - 문제해결을 위한 창의적인 아이디어 구체화	진로개발역량, 기업가적 태도
4	- 창직의 이해와 창직 경험	▶내가 만드는 미래직업 ‘콜라보JOB!’ - 창직의 등장배경과 창직 이해하기 - 창의적인 신직업 만들기 및 발표하기	기업가정신
Step 3 창창한 기업가 되기			
5	- 창업 프로세스 이해 - 가상 기업의 설립	▶도전! 창창한 기업가 - 창업 아이디어를 구체화하여 가상의 기업 기획하기 - 기업명과 CI, BI를 디자인하고 기업 비전문 작성하기	진로개발역량, 기업가적 태도
6	- 투자유치 이해 - 투자유치대회 경험 - 팀별 발표 및 Feedback	▶로켓피칭 - 투자유치를 위한 계획서를 준비 및 팀별 피칭 - 투자자로서 투자를 직접 경험 - 수업 소감 나누기 및 프로그램 평가	기업가적 태도

<그림 3> 청소년 기업가정신 교육 프로그램

참고문헌

교육부(2015). *중학교 자유학기제 시행 계획* 교육부 공교육진흥과.
 교육부(2015). *학교 진로교육 목표와 성취기준*. 서울: 교육부.
 교육부(2017). *2015 개정 교육과정 중론 해설(중학교)*.
 교육부(2016). *제4차 진로교육 5개년(2016~2020) 기본계획 발표*
 강경균·이춘우·김주영(2015). 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 II: 청소년 기업가정신 교육 모형 개발

- 및 창업 활성화 방안. *한국청소년정책연구원 연구보고서*, 1-162.
- 강경균(2017). 청소년의 기업가정신 교육 모형 개발. *창의력교육연구*, 17(2), 17-36.
- 강병오(2011). 중소기업 CEO의 창업가정신이 기업성과에 미치는 영향에 관한 연구, 프랜차이즈 기업을 중심으로, 박사학위논문. *중앙대학교 대학원*.
- 권진희(2018). 미래사회의 인재상에 대응하는 교육변혁 방향 : 역량교육과 진로교육을 중심으로 에 대한 토론. *한국교육학회 학술대회논문집*, 65-70.
- 김도현·정선영·김래영(2019). 청소년 기업가정신 교육프로그램이 중·고등학생의 기회발견과 기회활용에 미치는 효과. *교육연구논총*, 40(4), 5-29.
- 김도현·정선영·이우진(2018). 청소년을 위한 기업가 정신교육이 기업가정신과 창의성 역량 및 창업의지에 미치는 효과. *학습자중심교과교육연구*, 18(7), 371-391.
- 김도현·정선영·이지선(2018). 기업가 정신교육이 고등학생의 셀프리더십과 사회적 문제해결력에 미치는 효과. *사고개발*, 14(1), 141-166.
- 김미란·엄우용(2019). 기업가정신 교육 국내 연구동향 분석. *숭실대학교 영재교육연구소*, 9(1), 1-20.
- 김상표·변충규·하환호(2014). 창의성이 높으면 기업가정신도 높은가?: 인지적·비인지적 창의성이 기업가정신에 미치는 영향. *경영컨설팅연구*, 14(3), 67-78.
- 김세광(2018). 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 개발-벤처스타. *Venture 'STAR'*. *한국청소년활동연구*, 4(1), 97-126.
- 배종태·차민석(2009). 기업가정신의 확장과 활성화. *중소기업연구*, 31(1), 109-128.
- 변영조·김명숙·양영석(2014). 청소년 창업교육프로그램 효과성 측정지표 개발 연구. *벤처창업연구*, 9(4), 77-85.
- 성은모·백혜정·진성희(2014). 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I: IEA ICCS 2016-총괄보고서. *한국청소년정책연구원 연구보고서*, 1-325.
- 송창용·진미석·손유미(2012). 중학생을 위한 "창의적 진로개발 프로그램" 효과 분석: 진로성숙도를 중심으로. *진로교육연구*, 25(1), 169-185.
- 신혜원(2017). 기업가정신교육 프로그램에 대한 질적 사례 연구: 참여자 중심 평가의 적용, 박사학위 논문. *서울대학교 대학원*.
- 안중배(2017). 4차 산업혁명에서의 교육 패러다임의 변화. *미디어와 교육*, 7(1), 21-34.
- 안태욱·이일한·박재환(2017). 창의성역량 교육이 자기효능감과 창업의지에 미치는 영향. *벤처창업연구*, 12(6), 25-39.
- 오해섭·맹영임(2014). 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 I. *한국청소년정책연구원 연구보고서*, 1-313.
- 윤성혜·장지은·김세영(2017). 청소년 기업가정신 함양을 위한 메이커교육 프로그램 모형 개발. *교육공학연구*, 33(4), 839-867.
- 이명숙·원상봉(2013). 기업가정신교육 프로그램개발을 위한 교육요구도 분석: 창업자, 예비창업자, 비창업자를 중심으로. *직업교육연구*, 32(2), 99-134.
- 이민화(2017). 제4차 산업혁명의 선진국 사례와 한국의 대응전략. *선진화 정책시리즈*, 14-107.
- 이지연·이영대·정윤경·최동선·김나라·장석민·정영근·남미숙·이건남(2009). *교육과정과 연계된 진로교육 운영모델 구축(II)*. 한국직업능력개발원.
- 이운준(2016). 국내 대기업의 기업가정신 진단과 과제. *한국경영학회 통합학술발표논문집*, 2019-2041.
- 이운준(2017). 이 시대가 필요로 하는 기업가정신. *STEPI Insight*(206), 1-30.
- 임아름(2015). *청년창업가의 역량이 창업행동과 창업성과에 미치는 영향*. 박사학위논문, 조선대학교.
- 임효신·정철영(2015). 중학생 진로개발역량 검사도구 개발. *진로교육연구*, 28(4), 107-137.
- 장현진(2016). 초·중등 진로교육에서 기업가 정신, 어떻게 함양할 것인가?. *한국진로교육학회 학술대회지*, 21-42.
- 정선영·김도현·김래영(2019). 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 효과: 창의성 역량과 사회적 문제해결력을 중심으로. *교육방법연구*, 31(3), 435-454.
- 정현진·김창완(2018). 4차산업혁명 시대 디자인씽킹 기반의 청소년 기업가정신 교육 프레임워크 연구. *한국창업학회지*, 13, 1-26.
- 지은림·주연희(2012). 창의적 인재 역량 측정을 위한 구인 탐색 및 척도 개발. *교육평가연구*, 25(1), 69-94.
- Amabile, T. M.(1989). *Growing up Creative: Nurturing a Lifetime of Creativity*. Crown House Publishing Limited.
- Baron, R. A., Shane, S. A.(2005). *Entrepreneurship: A Process Perspective*. Thomson, Ohio : South-Western.
- Bessant, J., Tidd, J.(2011). Entrepreneurship: Productive, unproductive, and destructive, *Journal of Political Economy*. 98(5). 893-921.
- Csikszentmihalyi, M.(1999). 16 implications of a systems perspective for the study of creativity. *Handbook of creativity*, 313.
- Guilford, J. P.(1987). Creativity Research: Past, Present and Future. in S. G. Isaksen ed., *Frontiers of Creativity Research*, New York: Bearly Press.
- Miller, D.(1983). The correlates of entrepreneurship in three types of firms. *Management Science*, 29, 770-791.
- Peterman, N. E., & Kennedy, J.(2003). Enterprise education: Influencing students' perceptions of entrepreneurship. *Entrepreneurship theory and practice*, 28(2), 129-144.
- Timmons, J. A., & Spinelli. S.(1999). *New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st century*. NY: McGraw-Hill Higher Education.
- Torrance, E. P.(1977). Creativity in the Classroom; What Research Says to the Teacher. *National Education Association*, Washington DC.
- Vesper, K. H.(1986). New developments in entrepreneurship education. *The art and science of entrepreneurship*, 379-387.