

청소년기업가정신교육은 청소년기업가정신지수를 향상시킬까? : JA Korea-삼성 청소년기업가정신교육을 중심으로

김종성*

국민대학교 글로벌창업벤처대학원 조교수

김도현**

국민대학교 경영학부 교수

이우진***

국민대학교 글로벌창업벤처대학원 조교수

김수진****

국민대학교 산학협력단 AI 양재 허브 팀장

국 문 요 약

본 연구의 목적은 청소년기업가정신지수를 활용하여 청소년기업가정신교육이 청소년에게 어떠한 영역에서 효과가 있는지 JA Korea-삼성 청소년기업가정신교육을 중심으로 검증해 보는 데 있다. JA Korea-삼성 청소년기업가정신교육 프로그램에 참여한 고등학생 124명을 대상으로 청소년기업가정신지수의 3개 영역(인지, 사회, 정의), 9개 하위요소(혁신성, 적극적 문제해결, 대인관계, 리더십, 공감, 위험감수성, 진취성, 자기효능감, 모호함에 대한 인내)를 교육 사전-사후로 나누어 대응분석을 실시하였다.

주요 분석결과는 다음과 같다. 첫째, JA Korea-삼성 청소년기업가정신교육에 참가한 고등학생의 청소년기업가정신지수를 사전-사후 대응분석을 실시한 결과 통계적으로 유의미하게 상승하였다. 둘째, 청소년기업가정신지수를 구성하는 인지, 사회, 정의영역 중 인지영역과 정의영역에서 유의미하게 상승하였다. 마지막으로 9개 하위요소에 대해 분석한 결과 대인관계 및 위험감수성 요소를 제외하고 7개 하위요소에서 통계적으로 유의미하게 높아졌다. 본 연구는 청소년기업가정신지수를 활용하여 교육의 효과성을 검증하고 청소년기업가정신교육의 바람직한 방향성을 수립하는데 필요한 객관적인 자료로 활용 가능할 것으로 기대된다.

핵심어: 기업가정신교육, 청소년기업가정신지수, 인지, 사회, 정의, 교육 효과성 검증

1. 서론

코로나-19(COVID-19)가 1년 이상 장기화됨에 따라 대인간 상호접촉을 최소화하는 사회적 거리 두기가 우리의 일상생활의 패러다임으로 자리 잡게 되면서 우리의 일상생활 전 전역에 큰 변화가 일어나고 있다. 특히 ‘재택근무’와 ‘화상회의’가 우리의 일상으로 자리 잡았고, ‘비대면’, ‘언택트(untact)’, ‘온택트(ontact)’가 우리의 시대 상황 전반의 변화를 설명하는 핵심키워드로 등장하였다.

이는 학교 교육에도 새로운 변화를 주었다. 2020년 초,

정부의 네 차례에 걸친 휴업 명령 이후, 교육부는 코로나-19 상황을 판단하면서 고등학교 3학년부터 초등학교까지 단계적으로 온라인 개학을 시작하였다. 이는 학생들이 학교라는 공간에 모이는 것을 방지하고 학습 공백을 최소화하기 위해 등교수업을 대신해서 이루어진 조치이다. 교육부는 온라인 개학에 맞추어 ‘체계적인 원격수업을 위한 운영기준안’을 발표하였는데, 원격수업을 수업의 공간적 특성 및 시간적 특성을 기준으로 동시에 원격수업 및 비동시적 원격수업으로 구분하여 제시하였다. 또한, 원격수업 운영방식을 ‘실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 중심 수업,

*주저자, 국민대학교 글로벌창업벤처대학원 조교수, 01041603713@kookmin.ac.kr

**공동저자, 국민대학교 경영학부 교수, drkim@kookmin.ac.kr

***공동저자, 국민대학교 글로벌창업벤처대학원 조교수, drlee@kookmin.ac.kr

****공동저자, 국민대학교 산학협력단 AI 양재 허브 팀장, tnwls142@ai-yangjae.kr

과제 수행 중심 수업, 기타 유형' 네 가지로 제시하였다(이지은, 2020). 그러나 초·중·고등학교 교사들도 온라인 수업을 실시한 경험이 거의 없었고 참조할만한 원격수업 모델이 없어 온라인 수업은 큰 부담이 되었으며, 원격수업의 실행, 학생 참여, 교사와 학생, 학생과 학생 간의 상호작용 방법 등에 대해 어려움이 많았다(권점례 외, 2020).

특히 원격수업의 장기화로 인해 학생들 간의 '학습 격차'와 '교육 양극화'에 대한 우려의 목소리가 커지고 있다. 교사들은 코로나-19로 인해 '학습 격차'가 발생했을 것으로 판단하고 있으며, 가정의 사회·경제적 배경 등에 의해 그 격차가 더욱 심해졌을 것으로 보고 있다. 사회·경제적으로 높은 위치에 있는 가정의 경우 원격수업 중에도 자녀의 학습을 잘 지원하였을 것임에 반해 경제적으로 어려운 가정의 경우 자녀의 학습지원 등이 쉽지 않아 교육 불평등이 더욱 심화 되었을 것이다(이예슬 외, 2020).

이렇듯 원격수업이 장기화로 '학습 격차', '교육 양극화'에 대한 우려가 커지고 있는 상황에서 자신의 진로를 주체적으로 설계하고 문제해결력을 향상시킬 수 있는 청소년 대상 기업가정신교육의 필요성은 더욱 높아지고 있다. 코로나 19 이전에도 새로운 일자리 창출과 4차 산업혁명 시대를 이끌어갈 선두주자로서 청소년 대상 기업가정신교육과 창업교육의 중요성이 강조되었다. 특히 이번 정부에서도 초·중등학교 대상 기업가정신교육에 관한 관심이 높았는데(정현진 외, 2018), 이는 급변하고 있는 4차 산업혁명 시대에 청소년 시기부터 체계적인 기업가정신교육을 통해 자신의 진로(창업, 창직, 취업)를 스스로 개척하게 하고, 이를 통해 미래세대들이 새로운 일자리 창출을 통한 경제의 선순환 구조를 만들어 내어, 현재의 일자리 위기를 타개해 나가겠다는 국가적 아젠더(agenda)인 것이다(김종성, 2019).

우리나라에 청소년 대상 기업가정신 교육이 학교현장에 빠르게 확산되는 과정에서 교육 후 기업가정신의 변화를 측정하여 교육의 효과성을 검증하는 실증연구들이 다양하게 시도되었다(김도현 외, 2018; 김종성, 2019). 그러나 대부분의 실증연구에서 사용된 기업가정신의 측정척도들은 해외의 연구에 기초한 척도들이 사용되었으나, 이는 성인 대상으로 설계되거나 '창업'에 초점을 두고 개발이 된 척도가 대부분이라 측정대상의 범위와 교육목적의 불일치로 인한 측정의 한계가 나타났다(이우진 외, 2020).

본 연구의 목적은 이우진 외(2020)의 연구를 기반으로 인지·사회·정의로 구성된 청소년기업가정신지수를 활용하여 청소년기업가정신의 교육의 효과성을 검증해 보는 데 있다.

II. 연구방법

2.1. 연구대상

본 연구는 청소년기업가정신지수를 활용하여 청소년기업가정신교육이 청소년에게 어떠한 효과가 있는지 검증해보기 위하여 'JA Korea와 삼성이 함께하는 청소년 기업가정신 함양 교육 창업놀이터(Entrepreneur's Playground)' 프로그램에 참여한 728명을 조사대상으로 하였다. 청소년기업가정신교육에 참여한 학생을 대상으로 2020년 6월 11일부터 7월 31일까지 온라인 사전 조사를, 2020년 12월 1일부터 2021년 1월 15일까지 온라인 사후 조사를 진행하였는데, 사전·사후 조사에 모두 참여한 고등학생 124명을 분석 대상으로 하였다.

<표 1> 응답자 특성

구분	사례수	백분율(%)	
전체	124	100.0	
성별	남학생	52	41.9
	여학생	72	58.1
학년	1학년	23	18.5
	2학년	85	68.5
	3학년	16	12.9
지역	서울	22	17.7
	경기	57	46.0
	기타	45	36.3

<표 1>은 응답자의 특성을 보여주고 있다. 고등학생 124명 중 성별은 남학생이 52명(41.9%), 여학생이 72명(58.1%)이고, 학년은 1학년 23명(18.5%), 2학년 85명(68.5%), 3학년 16명(12.9%)이다. 지역별로는 경기가 57명(46.0%)으로 가장 많았고, 기타 지역 45명(36.3%), 서울이 22명(17.7%) 순으로 나타났다.

2.2. 연구설계 및 도구

JA Korea-삼성 기업가정신교육 프로그램에 참가한 고등학생을 대상으로 사전·사후로 나누어 조사를 실시하였다. 본 연구는 중소벤처기업부·창업진흥원·한국청년기업가정신재단이 공동개발한 청소년기업가정신지수를 활용했는데, 이는 3개의 영역(인지, 사회, 정의)과 영역별 9개의 하위요소(혁신성, 적극적 문제해결, 대인관계, 리더십, 공감, 위험감수성, 진취성, 자기효능감, 모호함에 대한 인내)로 구성되었다(이우진 외 2020). 연구에 활용한 3개의 영역, 9개의

하위요소별 측정항목에 대해 크론바흐 알파(Cronbach's Alpha) 신뢰 계수 기준을 적용하여 변수 측정 문항의 신뢰성을 확인한 결과 사전-사후 조사 신뢰성 결과의 알파 계수는 모두 0.70 이상으로 높은 신뢰도를 확인할 수 있었다.

2.3. 교육프로그램 구성

‘JA Korea와 삼성이 함께하는 청소년 기업가정신 함양 교육 창업놀이터(Entrepreneur's Playground)’는 일상생활 속에서 직접 문제를 발견하고 비즈니스로 해결하는 과정을 통해 기업가정신을 함양하는 프로그램으로 초, 중, 고등학생 전체를 대상으로 진행된다. 특히 고등부 프로그램은 학생들이 1년 동안 실제의 창업의 전 과정을 경험하는 프로젝트를 진행할 수 있도록 설계되었으며 세부적으로 아이템 발굴을 위한 디자인씹킹 교육, 마케팅, 재무, 생산 등의 분야별 전문가 특강, 아이템 디벨롭을 위한 팀별 멘토링 등의 교육이 진행되었다(<그림 1> 참고). 2020년에는 고등학생 총 157팀(728명)이 참여하였으며 코로나-19 확산 방지를 위해 대부분의 프로그램이 온라인으로 운영되었다.



<그림 1> 청소년기업가정신교육 프로세스

2.4. 자료 분석

JA Korea-삼성 기업가정신교육의 효과성을 검증하기 위해 SPSS 22.0 통계프로그램을 활용하여 대응분석을 하였다. 5점 리커트 척도(Likert Scale)로 조사된 3개 영역과 9개의 하위요소별 43문항을 100점 만점으로 환산하여 측정값을 나타냈다. 이후 9개 하위요소별과 영역별 지수를 산출한 후, 종합하여 전체 종합역량 지수를 산출하였다.

III. 연구결과

3.1 교육 효과분석(1) : 청소년기업가정신 지수 및 영역별 분석결과

본 ‘창업놀이터’ 교육에 참여한 학생들의 청소년기업가정신지수 및 3개의 영역(인지, 사회, 정의) 사전-사후 차이를

분석했다. <표 2>는 고등학생 전체 청소년기업가정신지수 및 영역별 분석결과를 제시하고 있는데, 전체 청소년기업가정신지수를 살펴보면, 교육 전 78.45점에서 교육 후 81.27점으로 통계적으로 유의미하게 +2.82점 상승하였다.

<표 2> 청소년기업가정신 지수 및 영역별 분석결과(1)

구분	청소년기업가정신 지수	인지	사회	정의
사전	78.45	76.67	80.87	77.26
표준편차	14.253	14.638	15.557	16.331
사후	81.27	81.32	82.54	79.96
표준편차	15.940	15.771	17.366	17.184
교육효과	+2.82**	+4.65***	+1.67	+2.70**

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

또한 청소년기업가정신지수 중 인지영역과 정의영역이 통계적으로 유의미하게 각각 +4.65점, +2.70점이 상승하였다. 이것은 이번에 진행된 청소년기업가정신 교육이 창업의 모든(全) 과정을 간접적으로 체험함으로써 획득한 지식을 바탕으로 문제를 발견하고 기발한 아이디어를 활용했다는 점에서 교육 효과가 가장 높게 나타난 것으로 판단된다.

3.2 교육 효과분석(2) : 9개 하위요소별 분석결과

본 ‘창업놀이터’ 교육에 참여한 학생들의 9개의 하위요소별(혁신성, 적극적 문제해결, 대인관계, 리더십, 공감, 위험감수성, 진취성, 자기효능감, 모호함에 대한 인내) 차이를 분석한 결과는 <표 3>, <표 4>, <표 5>와 같다.

분석결과 9개의 하위요소 중 대인관계와 위험감수성을 제외한 7개의 영역에서 통계적으로 유의미하게 향상되었다. 특히 모호함에 대한 인내가 사전 67.00점에서 사후 72.45점으로 가장 높게 증가하였다. 그 외 ‘적극적문제해결’, ‘혁신성’, ‘공감’, ‘리더십’, ‘자기효능감’, ‘진취성’, 하위요소는 각각 +4.73점, +4.54점, +3.28점, +3.17점, +3.13점, +2.25점으로 교육 후 높아진 것을 확인할 수 있었다.

흥미로운 사실은 ‘모호함에 대한 인내’ 하위요소는 사전-사후 점수가 증가하였지만, 다른 하위요소보다 사전 및 사후 점수가 상대적으로 점수가 아주 낮다는 것을 확인하였다. 이는 향후 청소년기업가정신교육에서 모호함에 대한 인내를 향상시킬 수 있는 교육이 필요할 것으로 판단된다.

<표 3> 9개 하위요소별 분석결과(1)

구분	혁신성	적극적 문제해결	대인관계
사전	77.62	76.12	84.20
표준편차	17.911	15.216	14.821
사후	82.16	80.85	84.30
표준편차	17.798	16.485	16.125
교육효과	+4.54**	+4.73***	+0.10

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 4> 9개 하위요소별 분석결과(2)

구분	리더십	공감	위험 감수성
사전	76.01	79.08	80.85
표준편차	23.159	18.366	17.330
사후	79.18	82.36	81.18
표준편차	24.728	18.572	18.796
교육효과	+3.17*	+3.28**	+0.33

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 5> 9개 하위요소별 분석결과(3)

구분	진취성	자기 효능감	모호함에 대한 인내
사전	77.89	81.30	67.00
표준편차	18.650	18.322	22.552
사후	80.14	84.43	72.45
표준편차	17.734	18.025	23.406
교육효과	+2.25*	+3.13*	+5.45**

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

IV. 결론

4.1 연구의 시사점과 한계점

본 연구는 청소년기업가정신교육이 청소년 기업가정신지수의 어떠한 영역에서 효과가 있는지 분석하였다. 주요 분석결과 및 시사점은 다음과 같다. 첫째, ‘창업놀이터’ 청소년기업가정신교육 이후에 청소년기업가정신 및 인지, 정의 영역 측정값이 통계적으로 유의미하게 상승하였다. 이것은 이번에 진행된 교육이 창업의 모든(全) 과정을 간접적으로 체험함으로써 획득한 지식을 바탕으로 문제를 발견하고

기발한 아이디어를 활용했다는 점에서 교육 효과가 가장 높게 나타난 것으로 보여진다. 둘째, 9개의 하위요소 중 대인관계 및 위험감수성 요소를 제외하고는 혁신성, 문제해결력, 리더십, 공감, 진취성, 자기효능감, 모호함에 대한 인내 7개의 하위요소에 청소년기업가정신교육이 고등학생에게 긍정적인 효과를 준 것으로 확인되었다.

본 연구는 이러한 시사점에도 불구하고 한계점을 갖고 있다. 첫째, 서울, 경기 등의 지역 55곳의 고등학교에서 참가한 학생들이기 때문에 표본에 한계가 존재하며, 고등학생을 위한 기업가정신 교육프로그램은 학교 유형 및 지역적 특성 등의 외부적인 요소의 차이를 배제할 수는 없을 것으로 보인다. 추후 연구에서는 교육 전에 청소년기업가정신교육 경험 유/무를 추가로 조사하여 청소년기업가정신지수 효과성에 관한 연구를 설계할 필요가 있다.

더불어 영역별, 하위요소별 사전-사후 측정값의 하락요인을 심층적으로 분석하기 위해서는 청소년기업가정신교육에 참가한 학생들을 대상으로 심층 인터뷰를 진행하여 심층 분석이 이루어져야 할 것이다. 셋째, 청소년기업가정신지수, 3개의 영역, 9개의 하위요소의 핵심변수로만 측정하였다. 하지만 교육의 과정에서 다양한 학습의 효과가 발생할 수 있으므로 교육의 효과를 확인할 수 다양한 변수를 측정할 필요가 있다.

참고문헌

- 권점례·김명화·이상화·유금복·최정숙·강현숙·신승기(2020). COVID-19 대응 온라인 개학에 따른 초·중·고등학교 원격 수업 실태 및 개선방향 탐색, 한국교육과정평가원.
- 김도현·정선영·이우진(2018). 청소년을 위한 기업가정신교육이 기업가정신과 창의성 역량 및 창업의지에 미치는 효과, *학습자중심교과교육연구*, 18(7), 371-391.
- 김종성(2019). 청소년기업가정신교육 효과성검증에 관한 탐색적 연구: 디자인씽킹(Design Thinking)을 활용한 청소년기업가정신교육 중심으로, *벤처창업연구*, 14(3), 129-140.
- 이예슬·신범철·정양순(2020). 코로나19에 따른 학교 교육에서의 패러독스 현상, *교육학연구*, 59(1), 131-165.
- 이우진·오혜미·김도현·김종성·윤성혜(2020). 청소년 기업가정신 척도개발 및 타당화, *학습자중심교과교육연구*, 20(11), 839-867.
- 이지은(2020). 코로나19상황에서 초등학교 교사의 교육과정 실행경험에 대한 내러티브 풀어내기, *내러티브와 교육연구*, 8(3), 184-201.