

기업가정신 온라인교육의 효과성 검증: 플립러닝 및 PBL 기반 기업가정신교육 적용 사례*

남정민 (단국대학교 주임교수)**

국 문 요 약

본 연구의 목적은 문제중심학습(PBL) 및 플립러닝(Flipped Learning)을 적용한 기업가정신온라인교육의 효과성을 검증하는데 있다. 기업가정신온라인교육은 크게 개인학습 및 팀(Team)학습 영역으로 구분되며, 1단계(스타트업과 기업가정신) 및 2단계(아이디어 제시 및 상호평가)에서 시작하여 7단계(사업계획서 작성) 및 9단계(랜딩페이지/프로토타입)를 거쳐서 10단계(데모데이) 및 11단계(지속성장과 네트워킹)로 마무리된다. 개인학습영역과 병행된 팀학습 영역은 3단계(건강한 조직 구성)를 통해 함께할 동료들을 찾고, 4단계(디자인씹킹)를 통해 현장중심의 문제해결방법을 실행하며, 6단계(비즈니스모델캔버스) 및 7단계(사업계획서)를 통해 비즈니스모델을 구현하고 구체적인 사업계획을 수립하며, 9단계(랜딩페이지 및 프로토타입) 및 10단계(데모데이)를 통해 시장에서 제품을 검증할 수 있게 설계되었다. 특히 각 단계별로 10개 내외의 동영상 등의 학습 자료를 제시하고, 각 학습내용에 대해 피드백 작성을 의무화시키도록 시스템화 했으며, 오프라인수업에서는 선행 학습한 내용에 대한 토론 및 팀활동 중심으로 진행함으로써 PBL 및 플립러닝 기반의 기업가정신교육을 진행할 수 있도록 설계하였다. 연구결과, PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육을 적용한 집단은 통제집단에 비해 교육이후 문제해결능력 및 창업의지, 기업가정신이 더욱 높게 향상되었고, '창업 진행 및 준비 중'이라는 답변이 1.83배 높게 나타났다. 이러한 연구결과는 향후 PBL 및 플립러닝에 기반한 기업가정신 및 창업교육을 설계할 때 유용한 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

핵심주제어: 기업가정신온라인교육, 문제중심학습, 플립러닝, 기업가정신, 창업의지, 문제해결능력

1. 서론

오늘날 세계 각국은 기업가정신(Entrepreneurship) 교육과 확산을 위해 사회·문화·경제적 노력을 기울이고 있다. 미국 및 유럽에서는 대학 교육뿐만 아니라 초등학교 교육에서부터 시니어 계층 교육에 이르기까지 평생학습(Life-Long Learning) 차원에서 기업가정신 교육을 확장하고 있다. 기업가정신을 경제 활동을 위한 비즈니스뿐만 아니라, 경력개발이나 삶의 철학까지 확장하여 현대 사회의 모든 직업군에서 기업가정신이 발휘될 수 있도록 하고 있는 것이다(이준우 외, 2014).

국내 기업가정신교육은 대학차원에서 양적 성장을 이루고 있으나, 일반 대학생들에게까지 널리 확산되고 있지 못한 실정이다. 이는 기업가 및 창업에 대한 부정적인 사회적 인식의 영향도 있지만, 보다 근본적으로 관련분야의 교육 및 연구가 질적으로 성장하지 못한 점에 더 크게 기인한다. 국내 대학의 기업가정신 및 창업 교육은 다소 범용적인 경영이론이나 교양 수준의 교육과정으로 운영되거나, 이론 중심으로 진행되는

문제점을 갖고 있다. 이에 반해, 유럽이나 미국 등 청년창업이 활성화되고 있는 나라의 경우는 장기적인 관점에서 학생들의 기업가정신을 함양하는 데 중점을 두고 운영되고 있다.

따라서 국내 대학의 교육을 질적으로 한 단계 성장시키기 위해서는 보다 체계적이고 실천적인 교육과정 구성과 운영이 필요하다. 또한 학생들의 기업가 및 창업 역량을 키우기 위해 단순한 이론교육보다 아이디어 창출과정에서부터 실제 창업에 이르기까지 지속적인 경험을 학습할 수 있는 기회를 제공해야 한다.

기존 대학중심의 기업가정신 및 창업교육은 변화된 환경변화 속에서 필요한 기술창업 중심의 팀 단위 교육을 간과하고 있다. 효과적인 교육이 진행되기 위해서는 엔지니어만이 아닌 다양한 전공자들이 함께 팀을 구성하는 것이 중요하며 팀 단위 교육을 통해 상호학습과 집단적 창의성이 창출되는 기회를 부여할 수 있어야 한다. 기업가정신 및 창업 교육을 통해 성공적인 창업을 유도하기 위해서는 체계적인 교육과 학습을 통해 창업자로서 반드시 갖추어야 할 창업 역량을 습득시켜

* 이 논문은 2015학년도 단국대학교 대학연구비 지원으로 연구되었음.

** 단국대학교 정보지식재산대학원 글로벌벤처창업학과 주임교수, namjm@dankook.ac.kr

투고일: 2017-01-12 · 수정일: 2017-02-23 · 게재확정일: 2017-04-27

야 한다. 창업교육이 상황과 현실에 입각해서 설계되어야 하는 이유는 창업자들의 실패 원인 중 가장 큰 비중이 현장경험의 부족이기 때문이다. 그럼에도 불구하고 많은 정규 교육뿐만 아니라 비정규 교육에서도 이론 중심의 교육이 여전히 많은 부분을 차지한다(남정민, 2015).

국내 대학의 기업가정신 및 창업교육을 선진화시키기 위해서는 이론을 앞세우거나, 일회성 특강에 그치는 활동을 지양하고 창업 전 과정에 단계별 맞춤형 교육과정의 개발이 필요하며, 창업교육 관련 교과목을 모듈화시킴으로써 기업가정신의 함양, 아이디어 개발 및 발굴을 위한 사업화 과정 등 창업에 관한 구체적인 사항들을 단계별로 구성해야 한다(정차근, 2014). 이런 의미에서 이론교육뿐만 아니라 아이디어 창출과정에서부터 창업단계에 이르기까지 전 주기적 창업의 직·간접 경험을 배양하기 위한 새로운 교육방법론의 필요성이 대두된다. 특히 창업과정은 끊임없는 문제해결의 연속이며, 기존의 수동적인 학습이 아닌 문제해결 중심의 능동적인 학습이 요구되기 때문에 기존의 이론적 및 수동적 창업교육의 효과성은 제한적일 수밖에 없다. 이러한 점에서 교육공학 영역에서 주목하고 있는 문제중심학습(PBL, Problem-based learning) 및 플립러닝(Flipped Learning) 방식을 기업가정신교육에 적용함으로써 창업과정에서 발생할 수 있는 실제적인 문제를 학습자들이 스스로 해결하는 방식과 온라인을 통한 선행학습을 기반으로 온오프(On-Off) 방식이 병행된 토론 및 문제해결로 진행되는 방식의 수업형태가 요구된다.

본 연구는 문제중심학습 및 플립러닝을 적용한 기업가정신 온라인교육의 효과성을 검증하고자 한다. 2016년 초부터 개발하기 시작한 기업가정신온라인교육은 2016년 2학기부터 수도권 소재 4년제 대학에 적용했으며, 이에 대한 효과성은 사전-사후 검사 통제집단설계(Pretest-Posttest Control Group Design) 방식으로 검증하였다. 본 연구에서는 다루고자 하는 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 문제중심학습 및 플립러닝을 적용한 기업가정신온라인교육의 효과는 어떠한가?

둘째, 문제중심학습 및 플립러닝을 적용한 기업가정신온라인교육 참여자들의 반응은 어떠한가?

II. 이론적 배경

2.1 국내 대학의 기업가정신 교육

기업가정신은 창업의 핵심적인 요소로서 경제성장과 깊은 상관관계를 가지며, 창업활동이 활발한 사회는 혁신적이고 새로운 변화에 보다 유연하게 대처하는 것으로 나타난다(배종태·차민석, 2009). 기업가정신 함양이나 창업에 대한 지식과 노하우 축적은 단기간에 이루어지기 어렵기 때문에 사회적 환경을 조성하고 창업을 진로지도의 한 분야로 인식할 수 있는 여건을 조성해야 한다(오해섭·맹영임, 2014).

기업가정신은 혁신과 창업 측면에서 조직의 재탄생 과정과 관련된 요인으로, 크게 혁신성, 진취성 그리고 위험감수성 등 세 가지 요인으로 구성된다. 기업가정신은 사람들을 사회·경제적 주류세계로 진입할 수 있도록 해주는 중요한 메커니즘이며, 실제 창업의 성공요인에 있어 무엇보다도 중요한 것은 초기기업을 만들고 성장시킬 수 있는 창업가의 준비와 자세(리더십), 즉 기업가정신이다. 기업가정신의 이러한 중요성에 비추어 미국이나 유럽 등 선진국에서는 이미 60여 년 전부터 중·고등학생 및 대학생을 대상으로 창업교육을 해 온 장구한 역사를 가지고 있으나 우리나라의 경우 본격적인 역사는 그다지 오래지 않다. 기업가정신교육이 세계적으로 확산되는 이유는 창업 및 기업가정신에 대한 개인의 태도와 그에 따른 행동이 교육에 의해 영향을 받기 때문이며, 궁극적으로 청년 창업을 활성화시키고 국가경제발전의 주요한 기능을 담당하기 때문이다(양준환, 2014).

이러한 의미에서 대학의 기업가정신교육은 지식기반 청년창업을 활성화시키는 데 핵심적인 역할을 수행해야 한다. 일반적인 의미의 창업교육은 “미래의 창업자를 위한 창업 관련 지식, 기능, 태도 등을 가르치는 교육뿐만 아니라, 창업행위로 직접 연결되지 않더라도 다양한 직무수행에서 주인의식과 긍정적인 자세를 갖고 업무에 임하게 하는 교육(김주미 외, 2007)”으로 정의되고 있으며, 창업교육의 대상자에 따라 구체적인 교육의 내용이 달라진다. 학생대상의 창업교육은 예비창업자를 대상으로 창업에 관련된 실무지식과 정보를 제공하는 일반인 대상의 창업교육과는 다르게 운영되어야 한다. 즉, 초·중등 및 대학생 대상의 한 창업교육은 참신한 아이디어를 기반으로 창의성을 발휘하여 단순한 아이디어 차원에서 혁신적인 사업화 가능 아이템으로 발전시켜 가는 개인 또는 집단적 창의성(Sanders, 2001)을 발굴하는 방법을 학습해야 한다. 또한 실패를 두려워하지 않고 제도전할 수 있는 도전정신을 고취시키기 위한 훈련의 과정으로 진행되어야 한다(정차근, 2014).

국내 대학의 창업교육이 다소 범용적인 경영이론이나 교육 수준 정도의 교육과정을 운영하거나, 이론 중심의 창업에 관한 일반적인 내용에 한정되어 있는 경우가 대부분이며, 교육 커리큘럼이나 교육 콘텐츠 역시 매우 부족한 실정이다. 따라서 기업가적 사고방식 및 태도 더 나아가 행동방식 등을 고 양시킬 수 있는 실제적인 기업가정신 함양과 관련된 체계적인 커리큘럼 개발이 시급한 실정이다.

정차근(2014)의 연구에서 국내 대학의 창업교육 개선을 위해서는 이론을 앞세우는 교육이나 일회성 체험에 그치는 창업 활동을 지양하고 창업 전 과정에 단계별 맞춤형 교육과정의 개발과 운영이 필요하며, 창업교육 관련 교과목을 모듈화시킴으로써 기업가정신의 함양, 아이디어 개발 및 발굴을 통한 사업화 과정 등 창업에 관한 구체적인 사항들을 단계별로 구성하여 보다 쉽고 체계적인 창업교육이 가능하도록 설계해야 한다고 주장하고 있다. 특히 국내 대학의 창업교육을 질적으로 한 단계 성장시키기 위해서는 개인 단위뿐만 아니라 팀 단위의 교육이 중요하며, 핵심기술 및 제품, 시장의 상호연계

를 기반으로 하는 프로세스 기반의 알고리즘 개발의 필요성 및 내부 공유사이트를 통해 교수와 학생, 팀원들 간의 온라인 소통을 강조하고 있다.

기업가정신은 새로운 비즈니스를 창출하기 위한 필수 요소이며, 경력개발이나 삶의 철학까지 확장하여 현대 사회의 모든 직업군에서 필요한 요소이다. 대학의 기업가정신교육은 취업중심의 획일적인 진로경로를 탈피하고 진로의 다양성을 창출할 수 있는 방안이다. 이러한 의미에서 획일화되고 이론적인 기업가정신교육방법에서 탈피하여 실질적인 체험활동과 참여를 통해서 청년들의 기업가정신이 함양되고 실천적인 역량과 자질을 갖출 수 있는 체계적인 기업가정신프로그램의 개발이 시급한 실정이다.

2.2 PBL방식의 기업가정신 플립러닝교육

국내 대학의 창업교육은 다소 범용적인 경영이론이나 교양 수준 정도의 교육과정을 운영하거나, 이론 중심의 창업에 관한 일반적인 내용에 한정되어 있는 경우가 대부분이다. 따라서 국내 대학의 창업교육을 질적으로 한 단계 성장시키기 위해서는 보다 체계적이고 실천적인 교육과정 구성과 운영이 필요하다. 단순한 이론교육보다 아이디어 창출과정에서부터 창업단계에 이르기까지 전 주기적 창업의 직·간접 경험을 배양하기 위해서는 새로운 교육방법론의 필요성이 대두된다. 특히 창업과정은 끊임없는 문제해결의 연속이며, 기존의 수동적인 학습자가 아닌 문제해결 중심의 능동적인 학습자가 요구되기 때문에 기존의 이론적 및 수동적 창업교육의 효과성은 제한적일 수밖에 없다. 이러한 점에서 교육공학 영역에서 주목하고 있는 문제중심학습 및 플립러닝을 창업교육에 적용할 필요성이 대두된다.

기존의 일방적인 주입식 강의에서 벗어나 활동적이고 상호작용적 관점에서 다양한 교육방법을 시도해 오고 있는 가운데, 학습자 중심의 문제중심학습은 새로운 교수학습모형으로 다루어지고 있다. 문제중심학습(Problem-based learning, PBL)은 제시된 실제적인 문제를 학습자들이 해결하는 과정에서 학습이 이루어지는 학습자 중심의 학습모형이다. PBL은 다양한 실제 문제 상황 속에서 학습자가 문제를 해결하기 위해 알고 있는 지식과 사고, 기술을 적용하여 연구 자료를 조사하여 해결안을 도출하는 학습자 중심 교육방법이다. 팀 내의 학습자는 문제를 해결하기 위해 상호간에 공동으로 문제해결방안을 강구하고, 개별학습과 협동학습을 통해 공통의 해결안을 마련하는 일련의 과정에서 학습이 이루어진다(신혜원, 김희라, 2016).

학생들은 집단 협업을 통해서 이미 알고 있는 것과 알아야 할 것, 문제 해결에 도움이 될 정보가 어디에 있으며 어떻게 접근해야 하는지를 찾아내게 된다. 교수자(튜터, tutor)의 역할은 학습 과정을 관찰하고 안내하고 보조함으로써 학습을 촉진하는 것이다. 튜터는 학생들에게 문제에 도전할 수 있는 자신감을 형성하고 격려해 주어야 하는 동시에 학생들의 이해를 확장시켜야 한다. PBL은 주로 강의 중심의 전통적인 교수

학습 철학에서 벗어나고자 하는 패러다임의 변화이며, 전통적인 교실 및 강의 교수법과는 매우 차별화된다. PBL방식은 고차원적인 수준의 학습을 유도하며, 문제 해결 기능 및 자기주도 학습 능력을 증진시키고, 팀워크 기능을 촉진하는 등의 효과를 나타낸다. PBL은 단계별 과정을 거치게 되는데, PBL 과정은 초기 활동을 시작으로 문제 제시 및 문제에 대한 접근, 문제에서 요구하는 학습내용 추론, 자기주도 학습의 수행, 문제해결을 위한 새로운 지식 적용 및 문제 해결 계획에 대한 반추, 문제 해결안 작성, 문제 해결안 요약 및 종합정리, 성찰일지 작성으로 마무리한다. 기업가정신을 함양시켜 효과적인 창업을 유도하기 위해서는 개인 및 팀의 아이টে임을 자기주도적으로 발굴하고, 이론 및 현장 중심의 학습을 통한 문제해결과정이 요구되며, 이를 통한 비즈니스모델 수립 및 시장 적용이 요구된다. 이러한 과정을 체계화시키고 성장을 공개한다면 창업팀의 성장스토리가 내·외부를 통해 검증되어진다. 즉, 자기주도의 문제중심학습을 기업가정신과정에 적용함으로써 개인 및 팀의 역량을 증대시킬 수 있으며, 공통의 해결안을 마련하는 과정을 통해 기업가정신 및 문제해결능력이 향상될 수 있음을 예측할 수 있다.

또 다른 방식으로 기업가정신 함양에 적용한 교육방법론은 플립러닝방식이다. 플립러닝이란 전통적인 수업방식을 뒤집은 역진행 수업으로 학습자들은 수업 전에 핵심적인 교과내용을 교수자가 제시하는 동영상 등을 통해 미리 학습하고, 수업시간에는 질의응답, 토론과 같은 학습자 간의 상호작용을 통해 학습자가 수업활동에 주도적으로 참여하는 것이다. 플립러닝을 활용한 수업에서 학습자는 교수자 중심의 하향식 강의에서 벗어나 미리 동영상 등의 수업자료를 통해 개인의 상황 및 학습 속도에 맞게 학습할 수 있는 기회를 가지며, 수업 시간에는 교수자 및 학습자 간의 활발한 상호작용을 통해 자기주도적 학습을 수행할 수 있다. 이와 같이 플립러닝이 가지는 학습자 중심의 특성은 학습자가 학습과정에 대해 보다 높은 흥미와 만족을 높일 수 있게 한다(이정민 외, 2016).

온·오프라인이 병행되는 특성을 가진다는 측면에서 플립러닝은 블렌디드 러닝의 한 형태로 생각할 수 있다. 교육 방법의 융합(Blending)이라는 측면에서 플립 러닝과 블렌디드 러닝은 공통점이 있지만, 플립 러닝은 오프라인 교육에 온라인 학습을 더해 각 학습의 장점을 취하는 블렌디드 러닝에 선행 학습의 개념을 더한 것이다. 즉, 플립 러닝과 블렌디드 러닝의 차이점은 플립 러닝에서 온라인 교육은 오프라인 교육을 위한 선행 학습의 차원에서 이루어지지만, 블렌디드 러닝에서 온라인 교육은 오프라인 교육과는 별개로 구성될 수 있다는 측면에 있다(간진숙, 2015). 플립러닝을 통해 개인은 교실 밖에서 자유롭게 수업 내용을 미리 학습함으로써 학습자의 능동적 학습과정이 요구되며, 교실 내에서는 다른 학습자들과 함께 주어진 활동을 협력적으로 해결해야 하므로 팀원들 간의 상호 협력적 관계가 중시된다(이정기, 2014).

본 프로그램은 정차근(2014)의 연구에서 제시한 새로운 창업교육의 방향성에 근거하여, 이론을 앞세우는 창업교육에서 벗

어나 창업 전 과정에 단계별 맞춤형 교육과정으로 개발함으로써 기업가정신의 함양, 팀 결성, 아이디어 발굴 및 개발을 통한 사업화, 지속성장 등 창업에 관한 구체적인 사항들을 단계별로 구성하였다. 또한 자신의 아이디어를 혁신적인 사업화 아이템으로 발전시켜 가는 개인 또는 집단 과정(Sanders, 2001)을 강조함으로써 학습자들이 효과적인 협업을 통해 실제적인 문제를 해결할 수 있도록 구조화시켰다.

2.3 PBL방식의 기업가정신 플립러닝교육과 기업가정신, 창업의지, 문제해결능력의 관계

PBL 및 플립러닝을 적용한 기업가정신온라인교육을 구현하기 위해 기존의 대학생 대상 기업가정신교육 교과목의 개발 동향을 분석하여 교과내용을 설계하였다. 특히 본 연구에서 제시하는 교과내용은 창업 전 과정을 단계별 모듈화시킴으로써 기업가정신의 함양, 아이디어 개발 및 발굴을 통한 사업화 과정, 팀 구축 및 조직운영, 디자인씽킹(Design Thinking)기반 문제해결, 지속가능한 창업기업 경영 등 창업에 관한 구체적인 사항들을 단계별로 구성하였다. 특히 개인 단위뿐만 아니라 팀 단위의 활동을 강조하며, 내부 공유사이트를 통해 교수와 학생, 팀원들 간의 온라인 소통을 강화하였다.

본 기업가정신교육의 구체적인 목적은 기업가정신기반의 창업 전주기적 활동을 경험함으로써 문제해결능력 향상과 기업가정신, 창업의지의 제고를 통해 실제 창업으로 유인하는데 있다. 이러한 목적을 위해 설계한 교과내용은 전문가 1인, 실제 창업교육을 담당하는 전문가 2인의 검토를 통해 수정 및 보완을 하였고, 실제 온라인교육시스템은 3개월 동안 개발하여, 같은 해 2학기 수업에 적용하면서 학생들의 반응을 통해 프로그램을 수정·발전시켰다.

기본구조는 크게 개인영역과 팀영역으로 구분되어지며, 1단계(스타트업과 기업가정신) 및 2단계(아이디어제시와 상호평가)에서 시작하여 7단계(사업계획서 작성) 및 9단계(랜딩페이지/프로토타입)를 거쳐서 10단계(데모데이) 및 11단계(지속성장과 네트워크)로 마무리된다. 개인학습영역과 병행된 팀학습영역에서는 3단계(건강한 조직 구성)를 통해 함께할 동료들을 찾고, 4단계(디자인씽킹)를 통해 현장중심의 문제해결방법을 실행하며, 6단계(BM개발) 및 7단계(사업계획서 작성)를 통해 비즈니스모델을 구현하고 구체적인 사업계획을 수립하며, 9단계(랜딩페이지 및 프로토타입 구현) 및 10단계(데모데이)를 통해 시장에서 제품을 검증하도록 하였다. 개인영역은 플립러닝 방식을 토대로 각 영역별로 제시된 10개 내외의 동영상상을 온라인으로 학습하고, 오프라인에서는 주요 주제별로 토론하는 방식으로 진행되며, 팀영역은 PBL방식을 기반으로 팀별 창업 준비과정을 문제해결방법을 적용하여, 각 과제를 수행하는 방식으로 구성하였다.

특히 각 단계별로 10개 내외의 동영상(동영상의 대부분은 학습자의 집중을 유지할 수 있도록 3분 내외로 제작) 등 학습 자료를 제시하고, 각 학습내용에 대해 피드백 작성을 의무화

시키도록 시스템화 했으며, 오프라인수업에서는 선행 학습한 내용에 대한 토론 및 팀활동 중심으로 진행함으로써 PBL 및 플립러닝 기반의 기업가정신교육을 진행할 수 있도록 설계하였다.

PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신온라인교육의 주요 콘텐츠 및 교육방법은 <표 1> 및 <그림 1>과 같다.

<그림 1> 주요 단계별 페이지

<표 1> 단계별 교육커리큘럼

단계	소요 기간	주제	주요활동	개인 활동	팀 활동
1	1주	스타트업과 기업가 정신	<ul style="list-style-type: none"> ■ 왜 기업가정신인가? ■ 스타트업을 하는 이유 ■ 선배창업가들의 조언 등 9개 콘텐츠 	○	
2	1주	아이디어 제시와 상호평가	<ul style="list-style-type: none"> ■ 좋은 아이디어의 중요성 ■ 좋은 아이디어를 구상하는 세 가지 방법 ■ 사망감 기반과 작은 시장을 독점하는 아이디어 등 9개 콘텐츠 	○	
3	1주	건강한 조직(팀) 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공동창업자 구성 ■ 잘나가는 스타트업이 망하는 이유 ■ 최악의 창업동료는? 등 7개 콘텐츠 	○	○
4	2주	디자인 씽킹과 아이템 창출	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디자인씽킹을 통한 문제해결방법 ■ 인터뷰를 통한 가설 검증 ■ 국내외 디자인씽킹 적용 사례 등 9개 콘텐츠 	○	○
5	1주	지식재산권 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스타트업이 특허가 필요한 이유 ■ 특허출원과정 ■ 국내외 특허 검색 방법 등 8개 콘텐츠 	○	○
6	1주	비즈니스 모델 구현	<ul style="list-style-type: none"> ■ 비즈니스모델(BM)이란 무엇인가? ■ 비즈니스모델이 필요한 이유 ■ 국내외 스타트업의 BM사례 등 9개 콘텐츠 	○	○
7	1주	사업계획서 작성하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 매력적인 사업계획서란? ■ 벤처투자자가 원하는 사업계획서 요건 ■ 사업계획서 작성하는 법 등 8개 콘텐츠 	○	○
8	1주	창업정보 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스타트업 단계별 자금 조달 방법 ■ 정부 및 민간 투자지원사업 ■ 스타트업 CEO가 알아야 할 법률 지식 등 7개 콘텐츠 	○	○
9	2주	랜딩페이지 / 프로토타입 타입	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wix를 통한 랜딩페이지 제작방법 ■ 주커버그의 작은 프로토타입이 페이스북으로 발전된 과정 ■ 제품을 시장에 맞추기 등 7개 콘텐츠 	○	○
10	2주	데모데이	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1분, 2분, 5분 피칭방법 ■ 1분, 2분, 5분 피칭 국내외 우수사례 ■ 초기 스타트업 투자의 이해 등 11개 콘텐츠 	○	○
11	1주	지속성장 과 네트워킹	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스타트업에서 성장동력의 중요성 ■ 스타트업 경영실재 사례 ■ 성공한 스타트업의 공통점 등 12개 콘텐츠 	○	

이상과 같이, 기업가정신 및 창업 교육에 PBL방식을 적용함으로써 팀 내 참여자는 문제를 해결하기 위해 상호간에 공동으로 해결방안을 강구하고, 개별학습과 협동학습을 통해 공동의 해결안을 마련하는 일련의 과정에서 학습이 이루어진다(신혜원·김희라, 2016). 또한 플립러닝 방식을 적용함으로써 학습자는 교수자 중심의 하향식 강의에서 벗어나 미리 제시한 수업자료를 통해 개인의 상황 및 학습 속도에 맞게 학습할 기회를 가지며, 수업시간에는 교수자 및 학습자 간의 활발한 상호작용을 통해 자기주도적 학습을 수행할 수 있게 된다(이정민 외, 2016). 이러한 점에서 교육공학 영역에서 주목하는 문제중심학습 및 플립러닝을 기업가정신교육에 적용함으로써 창업과정에서 발생할 수 있는 실제적 문제를 개인 및 집단이 공동으로 해결함과 동시에 온라인을 통한 선행학습을 기반으

로 온오프(On-Off)방식의 토론 및 문제해결로 진행할 수 있도록 교육 과정 및 방식을 설계하여 진행하였다.

III. 연구방법

3.1 연구대상

본 연구의 대상은 수도권 4년제 대학에 재학 중인 139명이다. 이 중에서 실험집단은 2016년 2학기에 개설된 ‘기업가정신과 창업’ 등에 수강하여 기업가정신온라인교육에 참여한 64명의 학생이며, 통제집단은 같은 학기에 개설된 ‘기업가정신토크콘서트’에 수강하여 특강중심의 기업가사례수업에 참여한 75명의 학생들이다. 이와 같은 연구대상을 집단에 따라 성별, 학년, 전공계열로 나타내면 <표 2>과 같다.

한편, 실험을 실시하기 전에 두 집단이 기업가정신 관련 변인에 있어서 서로 동질적인지 확인하기 위하여 동질성 검증을 실시하였다. <표 3>에 나타난 바와 같이 기업가정신, 창업의지에 있어서 집단 간의 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서 실험집단과 통제집단은 서로 동질적인 집단임을 확인하였다.

<표 2> 연구대상

구분	성별	실험집단	통제집단	소계
	남	47(73.4)	44(58.7)	91(65.4)
여	17(26.6)	31(41.3)	48(34.6)	
소계	64(100)	75(100)	139(100)	
학년	1학년	18(28.2)	12(16.0)	30(21.6)
	2학년	14(21.8)	22(29.3)	36(25.9)
	3학년	16(25.0)	11(14.7)	27(19.4)
	4학년	16(25.0)	30(40.0)	46(33.1)
소계	64(100)	75(100)	139(100)	
전공	인문사회경영계열	43(67.2)	46(61.3)	89(64.0)
	공학자연계열	14(21.8)	24(32.0)	38(27.3)
	예술체육계열	7(11.0)	5(6.4)	12(8.7)
소계	64(100)	75(100)	139(100)	

<표 3> 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증

요인	집단	M	SD	t	p
기업가정신	실험(n=64)	3.6421	.7386	1.053	.294
	통제(n=75)	3.6120	.5762		
창업의지	실험(n=64)	3.5421	.9277	.946	.346
	통제(n=75)	3.5623	.7227		

3.2 연구 설계 및 절차

본 연구를 위한 실험은 2016년 2학기에 개설된 ‘기업가정신과 창업’ 등에 수강하여 기업가정신온라인교육에 참여한 학생들을 대상으로 2016년 9월부터 12월까지 총 15주 동안 진행되었다. 실험설계는 <표 3>와 같이 사전-사후 검사 통제집단 설계(Pretest-Posttest Control Group Design)방식으로 교과목의 효과성을 살펴보고자 하였다. 실험집단과 통제집단 간의 동질성 검증을 위하여 9월 첫째 주에 사전검사를 실시하였고, 마지막 15주차이후 사후검사를 실시하였다.

3.3 측정도구

본 연구는 기업가정신온라인교육에 참여한 학생들의 기업가정신 및 창업의지, 문제해결능력의 변화를 판명하는데 목적을 두고 있다. 가설에 설정된 창업의지는 Crant(1996)의 선행논문을 이용하여 5문항으로 측정하였고, 기업가정신 측정문항은 선행연구(남정민, 2015)에 따라 창의성, 아이디어수용능력, 위기극복능력, 사회적 책임을 기반으로 15문항, 문제해결능력은 Wamer(2007) 및 정태영(2011)연구에 근거하여 수평적 사고, 인식 및 판단, 대안 평가 및 결정을 기반으로 15문항을 이용하였다. 특히 본 연구는 정규과정 종료시점에서 실험집단의 학생들에게 ‘이 수업을 통해 배운 점, 달라진 점, 느낀 점’에 대해 자유롭게 기술할 수 있도록 하였다. 이에 대한 실험집단의 반응은 본 연구에서 진행한 교육의 효과성을 분석하는데 있어서 유용한 질적 자료가 된다.

3.4 자료분석

집단 간 동질성 검증 및 교육의 효과성 검증을 위해 Statistics 23.0 프로그램을 사용하여 검증을 실시하였다. 이밖에도 경험적 결과를 보완하고자 개방형 질문을 통해 온라인 기업가정신교육 참여자들의 반응을 분석하였다. 분석방법은 연구자간 협의를 통해 학생들의 반응내용에 코드를 생성한 뒤 주제별로 유형화하여 빈도분석을 실시하였다.

IV. 분석결과

4.1 기업가정신온라인교육의 효과

PBL기반 기업가정신 플립러닝의 효과성을 하위 영역별로 살펴보기에 앞서 집단 별 사전·사후 기술통계량을 <표 4>에 제시하였다. <표 4>를 보면, 통제집단의 경우 대부분의 하위 영역에서 사전검사 대비 사후검사의 평균값이 다소 증가된 것으로 나타났지만, 실험집단은 기업가정신, 창업의지 모두 크게 증가한 것으로 나타났다(단, 문제해결능력은 사전검사 미실시로 인해 사전·사후 비교분석을 제외하고 실험-통제집단 간 사후 분석만 실시함).

<표 4> 집단별 사전·사후 기술통계량

구분		실험집단(n=64)		통제집단(n=75)	
		사전	사후	사전	사후
기업가정신	M	3.64	3.78	3.61	3.57
	SD	.73	.56	.57	.55
창업의지	M	3.54	3.94	3.56	3.60
	SD	.92	.79	.72	.99
문제해결능력	M	-	3.76	-	3.59
	SD	-	.61	-	.59

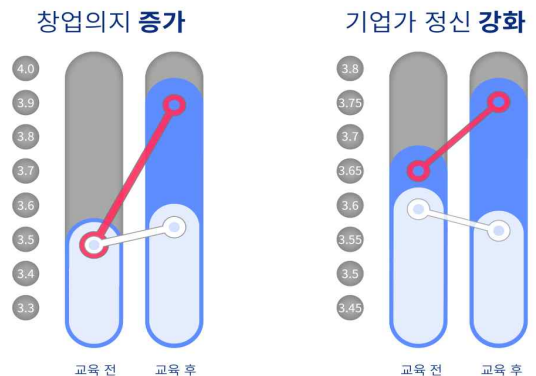
PBL기반 기업가정신 플립러닝에 참여한 결과, 대학생들의 기업가정신, 창업의지, 문제해결능력이 있어서 어떠한 효과가 나타났는지에 대한 결과는 <표 5>에 제시한 바와 같다.

<표 5>을 보면, 실험집단과 통제집단 간에 기업가정신은 유의한 차이가 있으며($t=-2.239, p<.05$), 실험집단의 기업가정신 평균이 3.78로 통제집단($M=3.57, SD=.55$)보다 높음을 알 수 있다. 또 다른 결과변수인 창업의지는 유의한 차이를 보고하며($t=-2.174, p<.05$), 실험집단의 창업의지 평균이 3.94로 통제집단($M=3.60, SD=.99$)보다 높게 나타났다. 끝으로 문제해결능력은 통계적으로 유의한 수준($t=-1.669, p<.1$)에서 실험집단의 문제해결능력 평균이 3.76로 통제집단($M=3.59, SD=.59$)보다 높게 나타나는 등 모든 결과변수에서 통계적으로 유의한 수준에서 높게 나타났다(<그림 2>에서 실험집단과 통제집단 간 사전·사후 기업가정신 및 창업의지의 변화를 확인할 수 있다).

<표 5> PBL 및 플립러닝 기반 기업가정신교육의 효과

요인	집단	M	SD	t
기업가정신	실험(n=64)	3.78	.56	-2.239*
	통제(n=75)	3.57	.55	
창업의지	실험(n=64)	3.94	.79	-2.174*
	통제(n=75)	3.60	.99	
문제해결능력	실험(n=64)	3.76	.61	-1.669+
	통제(n=75)	3.59	.59	

* $p<.01, +p<.1$



<그림 2> 기업가정신 및 창업의지의 변화

4.2 기업가정신온라인교육 참여자들의 반응분석

PBL기반 기업가정신 플립러닝에 참여한 학생들의 반응을 분석한 결과를 살펴보면, 첫째, 25.0%의 학생들이 기업가정신 및 창업에 대한 이해도 향상 및 구체화 할 수 있는 계기가 되었다고 응답했다. 다양한 학년 및 전공으로 분포된 학생들이 이라서 편차는 다소 존재하지만, 본 교육을 통해 창업과 기업가정신에 대한 실질적인 지식 함양 및 단계별 활동을 통해 창업전반에 대한 이해가 향상되었다는 것을 알 수 있다. 이에 대한 참여자들의 응답내용을 일부 기술하면 다음과 같다.

저희 팀의 아이템은 사실 너무 규모가 큰 사업이었고 그걸 깨달은 뒤에는 따라가기에만 급급했습니다. 하지만 수업을 통해 '창업이 하고 싶다'라는 생각을 갖게 되었고 어떠한 과정을 거쳐서 창업을 진행하면 될지에 대해 다양한 과정과 요령들을 숙지할 수 있었습니다. 상담과 피드백을 통해서도 창업 방법뿐만 아니라 기업가정신 향상에 큰 도움이 되었습니다(경영학과 3학년 정00).

창업에 관련해서는 치킨집이나 카페 이런 것을 생각하고 들어왔지만, 이 수업을 통해 비즈니스 모델, 랜딩 페이지, 프로토타입 등 창업에 꼭 필요한 요소들에 대해 자세히 학습하고 경험할 수 있었고, 직접 사업계획서까지 작성하는 등 인생에 있어서 큰 경험이 되는 수업이었다. 또한 아무것도 할 줄 아는 게 없는 팀이라고 생각했는데 수업 종강에 이르러서 이 정도까지 성과를 낸 것에 대해 너무 뿌듯하다(무역학과 2학년 김00).

창업에 대한 구체적인 계획이 생겼으며, 이를 실행에 옮길 수 있게 되었습니다(도예과 1학년 이00).

둘째, 교과목에 참여했던 22.5%의 학생들은 이 수업을 통해 창업 전반에 대한 학습 및 경험을 통해 실제 창업에 적용시키거나 시킬 수 있는 계기가 되었다고 응답했다. 기업가정신과 창업 역량은 이론과 경험을 병행함으로써 실제 향상될 수 있다는 점에서 창업전반에 대한 경험학습을 통해 실제 창업을 수행할 수 있는 계기를 마련해 주었다는데 의의를 찾을 수 있다. 이에 대한 참여자들의 응답내용을 일부 기술하면 다음과 같다.

스타트업이나 창업에 관련해서 무지했는데 이 수업을 통해 창업을 하려면 어떻게 해야 하고, 무엇을 고려하며, 구체적인 단계를 경험할 수 있어 좋았어요(경영학과 2학년 박00).

전 정말 창업이 아니면 다른 길은 생각지 않는 진짜 창업인이 되고 싶은 학생입니다. 그렇기에 이러한 창업 강의를 찾아서 들곤 했는데, 이 수업만큼 실제 창업하는데 도움이 되며 적용시키기 용이한 수업은 없었습니다. 2학점이지만 전공 3과목에 쓰는 시간 이상을 사용했지만 하는 내내 너무 재밌고 스스로가 성장하는 기분이 들어 좋았습니다(모바일시스템공학과 3학년 김00).

실제 창업 준비단계에 있지는 않지만 오래전부터 창업에 대한 막연한 생각이 있었습니다. 워낙 스타트업이분이다보니 최근에 다시 관심이 생겨서 강의를 수강하게 되었는데, 막연한 창업과정에 대해 체계적으로 학습할 수 있다는 점에서 좋았습니다. 학기를 시작하기 전에 창업아이템을 갖고 있었던 것도 아니었고 계획이 있지도 않았으며, 무작정 아이템을 선정하고 발전시켜나가는 과정이 너무 무리가 아닌가라고 생각했는데, 아이템의 좋고 나쁨을 떠나 커리큘럼을 진행하면서 실제로 부딪히고 고민하는 과정이 큰 도움이 되었습니다(경영학과 2학년 김00).

셋째, 참여자의 22.5%는 진로의 다양성을 인식하게 되었다고 응답했다. 취업중심의 교육시스템 속에서 취업만이 진로의 유일한 방향으로 인식한 대부분의 대학생들에게 취업이외에 창업도 진로선택의 중요한 방향임을 제시한 결과이다. 이 수업을 듣기 전에는 창업에 대해서 진지하게 생각해 본적도 없지만, 전 세계 유명 창업가들의 비전과 사명감, 직업의식을 학습하고 토론함으로써 진로의 다양성을 확인하고 주도적으로 선택할 수 있는 기업가정신이 제고되었음을 확인할 수 있다. 이에 대한 참여자들의 응답내용을 일부 기술하면 다음과 같다.

수업 이전에는 창업이란 무섭고 두려웠지만, 본 수업은 취업 이외의 길을 확실하고 상세하게 알려주었다(무역학과 4학년 박00).

이번기회가 아니었으면 창업에 대한 생각을 열 수 없었을 것이다. 회사에 취직하는 것을 목표로 삼다가 창업을 경험하는 수업을 경험하니 세상이 참 넓게 느껴졌다(경제학과 2학년 양00).

난 당장 창업을 할 것이 아닌데 왜 이걸 하고 있을까하는 고민도 잠시 했지만 기업가정신은 꼭 창업만이 아니라도 제 모든 부분에 큰 영향을 미쳤다고 봅니다. 당장은 아니지만 후에 꼭 창업을 하고 싶다는 생각을 했고 차차 준비해 나갈 생각입니다(시각디자인과 2학년 김00).

넷째, 참여자의 12.5%는 창업동료를 만나는 좋은 기회를 가질 수 있으며, 10.0%는 문제해결능력 향상에 도움이 되었다고 응답했다. 기술창업이 성공하기 위해서는 다양한 경험과 능력을 가진 구성원들의 조합이 요구되지만, 실제 공동창업에 대한 국내의 인식은 부정적인 게 사실이다. 수많은 기술기반 성공창업가들의 공통점은 공동창업을 통해 위험을 분산시키고, 다양한 역량을 집결시켰다는데 있다. 아울러 PBL 및 플립러닝을 병행한 기업가정신온라인학습 방법은 참여자들의 문제도출 능력과 해결 능력을 함양시키는데 효과성이 검증되고 있다. 특히 디자인씽킹을 통한 현상중심의 문제해결 과정을 모든 팀들이 공동으로 경험함으로써 다양한 문제해결방법을 학습할 수 있었다. 이에 대한 참여자들의 응답내용을 일부 기술하면 다음과 같다.

온라인 수업으로 창업과 기업가정신에 대해 학습하고, 팀원들과 함께 일을 해결해 나가면서 어느 수업보다 흥미롭고 재밌었습니다(건축학과 4학년 오00).

다양한 분야의 학생들을 만날 수 있는 좋은 기회의 장이 되었습니다(커뮤니케이션디자인과 4학년 정00).

전혀 알지 못했던 기업가 정신에 대해 알게 되어 좋고 문제를 해결 할 때 다양한 시각으로 보는 능력이 향상된 것 같으며, 디자인씽킹을 알고 실천함으로써 고객중심의 문제해결 방법을 경험할 수 있었습니다(시각디자인과 4학년 황00).

이와 같은 PBL기반의 기업가정신플립러닝 참여자들의 반응 분석 결과를 통합해서 빈도 분석한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 참여자들의 반응분석 결과

요인	내용 요약	빈도 (%)
기업가 정신 및 창업 이해 향상 및 구체화	-진지하게 창업을 준비하는 학생에게 유익한 체계적인 수업 -창업에 전문적 시각을 갖는데 기여 -스타트업에 관한 많은 정보와 지식을 얻었고, 실제 스타트업 활동과 체험을 통해 창업전반에 대한 이해 향상 -창업 및 기업가 정신에 대한 이해도 제고 -창업에 대한 구체적인 계획이 생생, 실행하는 계기 -창업에 대해서 진지하게 생각해 본 적은 없지만 이번 수업을 통해서 창업이 어떻게 이루어지는 것인지 확실히 파악 -창업 전반에 대한 이해도가 높아졌으며, 실제 창업을 시작하는 자세로 수업을 임할 수 있는 좋은 경험 -많은 생각을 하게 되었고 무엇보다 창업이란 것이 신중하게 고민 또 고민해서 이뤄지는 것이라는 것을 알게 됨.	25.0
창업 전반 경험 학습	-실전 창업을 경험할 수 있는 계기 -창업의 구체적 단계별 학습을 경험 -아떠한 과정을 거쳐서 창업을 진행하면 필지에 대한 경험 학습 -비즈니스 모델, 랜딩 페이지, 프로토타입 등 창업에 꼭 필요한 요소들에 대해 공동 진행하면서, 인생에 있어서 큰 경험이 되는 수업 -이번 수업과 같이 실제 창업하는데 도움이 되며, 적용시키기 용이한 수업은 없음. -실제 랜딩페이지도 만들고, 마케팅도 수행하면서 다양한 경험을 학습 -아이템의 좋고 나쁨을 떠나 커리큘럼을 진행하면서 실제 부딪히고 고민하는 과정을 통해 큰 도움이 됨. -비즈니스 모델을 공유하고 팀을 꾸려서 진행하면서, 실전 창업을 경험할 수 있는 과정이었음. -팀활동의 매력을 체험	22.5
진로의 다양성 인식	-창업은 무섭고 두려웠지만 수업이후 창업에 대한 인식이 긍정적으로 변함. -수업을 통해 창업에 대한 긍정적 인식이 향상되었고, 진로의 다양성을 경험 -창업에 대한 막연한 생각만 갖고 있다가, 실제 직접 경험함으로써 다양한 생각을 기증. -취업이외의 길을 알려주는 확실한 수업이었음. -회사에 취직하는 것을 목표로 삼다가 창업을 경험하는 수업을 통해 넓은 세상을 경험할수 있는 계기가 됨 -창업유무를 떠나 이번 경험은 앞으로 사회에 나가서 좋은 밑바탕이 될 것임을 확인 -창업도 하나의 옵션 -당장 창업을 할 것이 아닌데 왜 이걸 하고 있을까하는 고민도 잠시 했지만, 기업가정신은 꼭 창업만이 아니라도 삶의 모든 부분에 큰 영향 -여러 방면으로 앞으로 어떤 일을 하고 싶은지에 대해 정함	22.5
창업동료를 만나는 기회	-팀을 만들고, 팀원들과 함께 일을 진행하면서 문제를 해결해 나가는 것이 어느 수업보다 흥미롭게 재미있음. -창업에 뜻이 있는 사람들을 만나는 기회 -다양한 분야에서 열정적으로 살고 있는 학우들을 만나고 함께 문제를 풀어나가는 기회를 제공 -다양한 분야에서 열정적으로 살고 있는 많은 학우들을 만날 수 있는 기회 -무엇보다도 다양한 생각을 가진 사람들을 만나고 협업함.	12.5
문제해결능력 향상	-생각을 달리하는 법을 배움 -디자인씽킹을 학습하고 실천함으로써 많은 것을 배울 수 있는 계기가 됨. -문제를 해결 할 때 다양한 시각으로 보는 능력이 향상됨. -디자인씽킹, 비즈니스모델캔버스, 지적권 학습 및 검색 등을 통해 문제해결능력이 향상됨	10.0
기 타	-스스로 고생했다고 느끼게 됨. -다양한 간접경험 -시야를 넓히는 계기 -다양한 아이디어를 오랫동안 고민하고 경험하는 계기 -실패를 제대로 경험함.	7.5

V. 연구결과 요약 및 시사점

5.1 연구결과 요약 및 시사점

본 연구의 분석결과는 다음과 같다. 첫째, PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육방법은 개인의 기업가정신에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육을 적용한 실험집단의 기업가정신 평균이 3.78로 통제집단보다 높으며 통계적으로 유의하였다. 창업은 끊임없는 문제해결의 연속과정이다. PBL 및 플립러닝방식의 기업가정신 교육방법은 창업과정에서 발생하는 실제적인 문제들을 학습자들이 스스로 해결하는 과정이며, 개별학습과 협동학습을 통해 공통의 해결안을 마련하기 때문에 개인의 기업가정신의 긍정적인 영향을 주는 것이다. 기업가정신은 기존의 일방향적인 강의식교육보다는 쌍방향 및 경험적인 학습과정을 통해 향상될 수 있음을 본 연구를 통해 확인할 수 있다.

둘째, PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육방법은 개인의 창업의지에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육을 적용한 실험집단의 창업의지 평균이 3.94로 통제집단보다 높으며 통계적으로 유의하였다. 또한 본 연구를 통해 통계적으로 검증하지 않았지만, ‘교육이수 시점의 창업계획’에 대한 응답에서 실험집단의 경우 ‘창업을 진행 중이거나 준비 중에 있다’라는 응답이 41.6%, 통제집단의 경우 22.7%로 플립러닝 방식의 기업가정신교육방법을 적용한 집단이 1.83배 높게 나타났다.

셋째, PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육방법은 개인의 문제해결능력에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타났다. PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육을 적용한 실험집단의 문제해결능력 평균이 3.76로 통제집단(M=3.58, SD=.59)보다 높으며 통계적으로 유의하였다(t=1.141, p<1).

본 연구의 교육방법에서 팀학습영역은 3단계(건강한 조직구성)를 통해 함께할 동료들을 찾고, 4단계(디자인씽킹)를 통해 현상중심의 문제해결방법을 실행하며, 6단계(BM개발) 및 7단계(사업계획서 작성)를 통해 비즈니스모델을 구현하고 구체적인 사업계획을 수립하며, 9단계(랜딩페이지 및 프로토타입 구현) 및 10단계(데모데이)를 통해 시장에서 제품을 검증한다.

개인 및 사회에서 나타나는 문제점을 해결하는 과정이 창업이다. 창업가들은 문제를 해결하기 위해 팀을 구성하고, 아이디어를 창출하고, 문제해결방안을 모색하고, 비즈니스모델을 수립하면서, 제품 및 프로토타입(Prototype)을 만들어서 시장에 선보인다. 이러한 창업과정 전체는 문제해결의 연속으로서 PBL 및 플립러닝 방식의 기업가정신교육방법에서 제시한 11단계의 과정을 거치면서 개인 및 팀의 문제해결능력은 향상되어 졌다.

5.2 연구의 한계점 및 향후 연구방향

본 연구에서 제시한 PBL 및 플립러닝 기반의 기업가정신교

육은 기존의 이론을 앞세우는 교육이나 일회성 체험에 그치는 창업활동을 지양하고, 창업교육 관련 교과목을 모듈화시킴으로써 기업가정신의 함양, 아이디어 개발 및 발굴을 통한 사업화 과정 등 창업에 관한 구체적인 사항들을 단계별로 구성하여 보다 쉽고 체계적인 창업교육이 가능하도록 설계했다. 본 연구는 교육학에서 주목하고 있는 문제해결중심학습 및 플립러닝을 기업가정신교육에 적용한 결과에 대한 교육 효과성을 밝히는데 초점을 맞추었다.

본 연구는 사전·사후검사 통제집단설계(Pretest-Posttest Control Group Design)방식을 통해 연구결과의 일반화를 도모하고자 노력했으나, 표본의 한정(실험집단 64명, 통제집단 75명)으로 인해 일반화 한계의 문제점이 발생하였다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 대상 및 표본의 확대를 통한 추가 연구를 향후 진행할 예정이다. 또 다른 한계점은 부분적인 중단연구를 실시했다는 점이다. 창업교육의 효과성에 대한 체계적인 연구를 위해서는 교육이후 지속적인 추세연구를 통해 창업교육이 교육수료생들의 생애주기적 변화에 어떤 영향을 미치는지에 대한 중단연구가 필요하다(남정민, 2014). 창업교육이후 형성된 창업팀이 어떠한 경로를 통해 창업사업화로 성공적으로 이행되는지, 혹은 어떠한 과정을 거쳐 창업실패로 연결되는지에 대한 종합적 연구가 필요할 시점이며, 기업가정신 및 창업교육 방법의 다양한 비교연구를 통해 효과성 높은 교육의 방향을 찾아야 할 것이다. 끝으로 기존의 일회성 및 강의식 위주의 기업가정신교육방법에서 벗어날 수 있는 다양한 교육방법론을 개발하고 적용함으로써 우리교육의 질적 향상을 도모해야 할 것이다.

REFERENCE

간진숙(2015), *플립 러닝 수업 설계* 제25회 e-Learning Match Point: Flip & Redesign for New Paradigm 발표문. 한국 U러닝연합회.

김주미·오상훈·양재경(2007). *우리나라 창업교육 현황 및 발전 방향에 관한 연구: 창업대학원을 중심으로* 서울: 중소기업연구원.

남정민(2014), 업종별 창업 성공요인에 관한 탐색적 연구: 업종별 창업자의 사업소득 및 창업만족도 결정요인 분석, *벤처창업연구*, 9(5), 13-20.

남정민(2015), 해커톤교육이 창업의지에 미치는 영향: 기업가정신, 창업동기, 팀문화의 조절효과 검증, *벤처창업연구*, 10(6), 133-141

신혜원·김희라(2016), PBL을 활용한 <패션의 이해> 수업 사례 및 학습효과, *한국가정교육학회지*, 28(3), 33-45

양준환(2014), 기업가정신교육이 대학생들의 창업의도에 미치는 영향, *벤처창업연구*, 9(6), 65-77

오해섭·맹영임(2014), *청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구*, 세종: 한국청소년정책연구원

이정기(2014), *한양대학교 ERICA 캠퍼스 플립 러닝*, 블랜디드 러닝 가이드북, 한양대학교 교수학습지원팀.

이정민·정연지·박현경, 조보람(2016), 대학 플립러닝 수업에서 학업적 정서조절과 집단응집성이 학습만족도와 학습흥미도에 미치는 영향, *정보교육학회논문지*, 20(4), 341-356

이춘우·한유진·김도현·서유미·이경원·이희우·이영달(2014), *기업가정*

신의 이해 서울 : 중소기업청, 한국청년기업가정신재단

정차근(2014), *청년창업 활성화를 위한 대학 창업교육의 현황과 과제*, 한국직업능력개발원

정태영(2011), *기업 관리자의 평생교육 코칭리더십과 조직구성원의 문제해결능력 및 대인관계능력간의 구조적 관계*, 박사학위논문. 아주대학교 대학원

Chung, T. Y.(2011), *The Structural Relationship between Corporate Managers' Problem Solving Ability and Interpersonal Ability*, Doctoral dissertation, The Graduate School,

Crant, J. M.(1996). The proactive personality scale as a predictor of entrepreneurial intentions. *Journal of Small Business Management*, 34, 42-49

Kan, J. S.(2015), *Flipped Learning Instruction Design*. 25th e-Learning Match Point: Flip & Redesign for New Paradigm Announcement. Korea U Learning Association.

Kim, J. M., Oh, S. H. & Yang, J. K.(2007), *A Study on the Entrepreneurship Education of Korea : Focusing on the Entrepreneurship Graduate School*, Seoul: Korea Small Business Institute.

Lee, J. M., Cho, B. R., Park, H. K. & Jung, Y. J.(2016), Effects of Academic Emotion Regulation and Group Cohesiveness on Learning Satisfaction and Learning Interest in the University Flipped Learning, *Journal of The Korean Association of information Education*, 20(4), 341-356.

Lee, C. W., Han, Y. J. & Kim, D. H. & Seo, Y. M. & Lee, H. W. & Lee, Y. D.(2014), *Understanding of entrepreneurship*, Seoul: Small and Medium Business Administration: Korea Entrepreneurship Foundation.

Nam, J. M.(2014), *Entrepreneurship & Start-up*, Seoul: Booknet.

Nam, J. M.(2014), A Study on the Factors Affecting Success of Start-up in Korea, *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 9(5), 13-20.

Nam, J. M.(2015), The Effect of Hackaton Program on the Willingness of Entrepreneurship : The Moderating Effect of Entrepreneurship, Entrepreneurial Motivation and Team Culture, *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 10(6), 133-141.

Oh, H. S. & Maeng, Y. I.(2014), A Study on Measures to Nurture Young Entrepreneurs and Promote Business Startups, Sejong: *NYPI Research Report: Journal of National Youth Policy Institute*.

Sanders, L.(2001). Collective creativity, *LOOP : AIGA Journal of Interaction Design Education*, no. 3, August 2001.

Shin, H. W. & Kim, H. R.(2016), Effects and class case of problem based learning in <Understanding Fashion>, *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 28(3), 33-45.

Warner, J.(2007), *Problem-Solving and Decision-making Profile*, HRD Press, MA

Yang, J. H.(2014), Effect of Entrepreneurial Education on Entrepreneurial Intention of University Students : Focused on mediating effect of self-efficacy and Entrepreneurial motivation, *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 9(6), 65-77.

A Study between Online Entrepreneurship Education and Entrepreneurship: Based on PBL(Problem-Based Learning) and Flipped Learning*

Nam, Jung Min**

Abstract

This study validate effectiveness of Online Entrepreneurship Education based on PBL(Problem-based Learning) and flipped learning. This study reveals online education of entrepreneurship based on PBL and flipped learning method has positive effect on personal entrepreneurship, will to be an entrepreneur, and problem-solving skills.

First, the results show that entrepreneurship education based on PBL and flipped learning can improve entrepreneurship more than a previous learning method. Second, PBL and flipped learning based online education affects will to be an entrepreneur in positive way. Experimental group who experienced problem solving activity and flipped learning has more will to be entrepreneur than control group who takes previous learning method. Lastly, PBL and flipped learning method based entrepreneurship education also has positive effect on personal problem-solving techniques.

This results show that online entrepreneurship education based on PBL and flipped learning has positive impacts on entrepreneurship, will to be an entrepreneur, and improving problem-solving skills significantly.

Keyword: Online Entrepreneurship Education, Problem-Based Learning(PBL), Flipped Learning, Entrepreneurship, Willingness to start-up, Problem Solving Skill

* This paper is supported by '2015 University research expenses of Dankook University'

** A senior professor at Global venture foundation of Dankook University, namjm@dankook.ac.kr