

ESG기업가정신교육과 참여적 학습 방식이 '창의적 문제해결' 및 '사회적 가치 인식'에 미치는 영향에 관한 연구*

이선영 (단국대학교 과학기술정책융합학과 박사과정)**

김승철 (충북대학교 지식재산전문인력양성센터 초빙교수)***

국문 요약

ESG는 지구 위기에 있어 우리가 우선적으로 관심을 가져야 하는 핵심 사안이다. 최근 ESG와 관련된 다양한 연구들이 시도되고 있지만, 대부분의 연구들이 초기 수준에서 ESG의 중요성을 강조하는 주제로 편중되어 있다. 이에 본 연구에서는 지구의 위기 극복에 있어서 ESG의 실천이 무엇보다도 중요하다고 판단하여 실천을 위한 'ESG 교육'에 주목하여 다양한 선행연구를 토대로 교육을 통해 실천 가능한 콘텐츠를 개발하였다. 우선 현직에 있는 초·중·고 교사, 대학 교수, 교육 컨설턴트 등이 함께 참여하여 이전부터 초·중·고에서 실시되고 있었던 「기업가정신교육」을 ESG와 접목하여 'ESG기업가정신교육' 콘텐츠 및 프로그램을 개발하였고, 개발된 프로그램을 토대로 참여형 학습 기법을 접목하여 현장에서 실행하고 학습 효과를 심층적으로 분석하였다.

본 연구에서는 ESG 교육프로그램의 핵심 특성 변수로 「ESG기업가정신교육」, 「학생 참여형 수업」, 「팀 기반 학습」이 「창의적 문제해결」과 「사회적 가치 인식」에 미치는 영향을 규명하고, 「창의적 문제해결」이 「사회적 가치 인식」으로 이어지는 관계를 규명하였다. 또한, 「교육프로그램 특성」과 「사회적 가치 인식」 사이에서 「학교 분위기」, 「교수자의 열정」이 조절효과로 영향을 미치는지를 규명하였다. 분석 결과, 교육프로그램 특성 하위 변수인 「ESG기업가정신교육」, 「학생 참여형 수업」, 「팀 기반 학습」은 「창의적 문제해결」과 「사회적 가치 인식」에 유의미한 결과로 나타났고, 「창의적 문제해결」은 「사회적 가치 인식」에 영향을 미치는 결과로 나타났다. 또한, 「교수자의 열정」이 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과로 나타났다.

본 연구는 초·중·고로 이어지는 ESG 실천의 중요성을 강조하여 교육 현장에서 바로 접목할 수 있는 콘텐츠·프로그램·학습 방식을 제시하였고 ESG기업가정신교육과 적극적 참여 학습을 접목한 교육이 사회적 가치 인식에 중요한 영향을 미치며, 교수자의 열정이 매우 중요한 역할을 한다는 시사점을 도출하였다.

핵심주제어: ESG, ESG와 기업가정신의 접목, 기업가정신, 적극적 참여형 학습, 창의적 문제해결, 사회적 가치 인식, 교수자의 열정

I. 서론

1.1. 연구배경

최근 ESG는 환경(Environment), 사회(Social), 지배구조(Governance)로서 전 세계적으로 화두가 되고 있다. 영국에서 시작하여 현재는 전 세계적으로 주목받고 있고 공시의무를 도입시켜 모든 기업들의 사회적 책임을 강화시키고 있다. 과거에는 기업의 가치를 측정하거나 판단할 때는 기업의 매출, 순이익, 영업이익, 부채 등의 재무와 회계의 관점에서 숫자를 보고 판단했다. 매출과 영업이익이 높은 기업은 최고로 여겨졌기 때문에 서로 경쟁하여 투자를 하려고 하며, 그로 인해

주식의 가치도 높아졌다. 이런 점들로 많은 기업들이 너도나도 할 것 없이 산업 경쟁에 뛰어들어 난개발이 진행되게 되었고, 생산원가 및 단가를 낮추기 위해 원료들을 무분별하게 사용하는 등 환경을 파괴하는 행동들이 펼쳐졌다.

그 결과, 기업의 재무적 지표 상승과 함께 산업은 발전했지만, 그만큼 자연이 파괴되고 지구 온난화가 급진적으로 발생하는 등 환경적인 문제들이 발생하여 지구 곳곳에서 기상 이변이 일어나고 있다. 즉, 인간에게 실질적인 피해로 나타나면서 미래에 살아갈 세대들은 이보다 더 심한 상황에 놓일 것이라는 전 세계적인 염려에 각국은 이를 타개하기 위한 다양한 방법들을 고민하기 시작했고 이때 등장한 것이 바로 ESG이다. 이제 기업은 ESG를 외면하고는 지속적인 성장과 발전

* 이 논문은 이선영의 고려대학교 석사학위 논문을 토대로 작성되었으며, 본 논문을 위해 많은 도움을 주신 남승환(한국디지털미디어고등학교), 이종현(신갈초등학교), 이창수(한국관광대학교), 김경민(천안동성중학교), 이유리(창의기술전문컨설턴트)님과 익명의 논문 리뷰어께 깊은 감사를 드립니다.

** 주저자, 단국대학교 과학기술정책융합학과 박사과정, sipt2000@hanmail.net

*** 교신저자, 충북대학교 지식재산전문인력양성센터 초빙교수, choisland@yonsei.ac.kr

· 투고일: 2023-03-13 · 1차 수정일: 2023-04-10 · 2차 수정일: 2023-04-22 · 게재확정일: 2023-04-25

을 담보할 수 없다.

특히, 환경 친화 및 탄소중립을 지향하며 더 나아가 사회적 요소 존중(인권 및 성별 등), 주주 친화적(투명한 기업 운영으로 지배구조를 개선) 등 이른바 지속 가능한 성장을 바라보게 되었다. 전 세계적으로 2050년까지 탄소중립 정책을 펼치기로 하였고 우리나라도 2025년까지 자산 총액 2조원 이상의 대기업 상장사의 경우 ESG가 의무적으로 도입되었다. 이제는 기업의 가치를 평가할 때, 단순히 매출 등 능력뿐만 아니라 사회에 영향을 미칠 수 있는 환경까지도 평가 요소에 넣는 시대에 진입하였다. 과거부터 ESG에 대한 관심은 존재했으나 코로나 이후 본격적으로 환경문제와 사회적 책임들이 주목되면서, 단순히 투자자만 여겨지던 것들이 이제는 수익을 창출하며 새로운 투자처로 탈바꿈하게 되었다. 특히, 탄소중립은 전 세계적으로 관심이 고조되면서 유치원부터 고등학교까지 생태전환교육을 강화하고 이를 교육과정에 반영하고 있다.

그러나, ESG의 중요성이 지속적으로 강조되고 있음에도 불구하고 초·중·고생들에게 ESG는 생소하게 느껴지는 것이 사실이다. 남승환 외(2022)는 ESG기업가정신교육을 ESG의 문제 해결력과 기업가정신교육의 효율성을 접목하여 초등학교 때부터 대학교까지 지속적으로 이루어져야 한다고 주장하였다. 또한, ESG와 기업가정신교육을 위해, 우선적으로 역량을 도출한 후, 프로그램 개발로 이루어졌으며 기후변화와 환경문제, 사회의 투명성과 윤리 공정성, 협력적 의사소통과 사회적 책임, 기업의 지속가능경영과 창업, 사회적 문제해결, ESG와 기업가정신교육의 핵심역량을 도출하였다. 이러한 측면에서 보면 청소년 시기에 학교 교육을 통한 ESG교육은 지속 가능성과 연계하여 실현되어야 함은 당연한 과제이고 이를 통해 올바른 가치를 지닌 기업의 인재로서, 사회구성원으로서의 ESG실천가가 되어야 한다. 본 연구에서는 ESG의 중요성을 청소년기에서부터 인식하고 지구환경 위기 극복을 위해 무엇보다 교육을 통한 실천의 중요성이 시급함을 인식하였다. 본 연구에서는 ESG기업가정신교육과 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습을 통해 이를 극복하고자 하였다. 이에 본 연구에서는 그간의 ESG 관련 선행연구 및 교육 관련 프로그램의 심층적인 분석을 토대로 이슈 및 연구모형을 도출하여 인과관계를 규명하고자 한다. 본 연구에서는 초·중·고 현장에서 ESG 교육을 실천할 수 있는 콘텐츠 개발을 통해 효과성을 검증하여 초·중·고 현장에 실질적인 콘텐츠를 제공하고자 한다.

1.2. 연구목적

작금의 기후 위기를 극복하기 위해서는 앞서 언급했듯이 단 시간에 효과를 발휘할 수 있는 것은 「교육을 통한 실천」이다. 국내 ESG 경영을 선도하는 기업들은 실천의 첫 단계로 임직원 대상 교육을 실행하고 있다. 1999년부터 ESG 모범규준을 제정, 개정해 온 한국기업지배구조원(KCGS)이 발표한 ESG평가 모범규준에서도 「기업은 주요한 환경정보 및 환경

경영 활동에 필요한 교육을 임직원에게 제공하고 환경교육 실시 여부, 교육 일시, 교육명 등 환경교육 실적을 공개할 필요가 있다」고 밝히는 등 교육의 중요성을 강조한다. 또한 교육 등으로 ESG경영을 내재화하고 나아가 생활 속에서 쉽게 실천할 수 있는 그린 경영, 환경 캠페인이 필요하다. 사내에서 일회용 종이컵 대신 텀블러 사용하기, 점심 잔반 제로 캠페인, 종이 없는 업무 환경 조성 등 근무 시간 내 이행할 수 있는 환경보호 행동을 독려하며, 나아가 임직원을 대상으로 진행했던 ESG 실천 캠페인이 대중 대상으로 확대되기도 했다.

이렇듯 ESG와 관련된 교육은 실천적 학습이 중요한 만큼, 기업가정신과의 접목이 필요하다. 왜냐하면 기업가정신은 조직 내에서 이루어지는 기업가적 태도 및 행동을 나타내는 것이며, 기업 경영을 위해 필요한 일련의 활동이다. ESG는 자본시장에서 유력하게 사용됐지만, 뿌리는 지속 가능성에 닿아 있으며 이후 ESG 확산과 함께 투자의 ESG는 경영의 ESG를 거쳐 사회 전반의 ESG로 되먹임하는 양상을 보인다. 지속 가능한 경제, 지속가능한 사회, 지속가능한 지구를 위해서는 환경·사회·거버넌스를 함께 고려하는 전반적인 패러다임의 변화가 불가피하다는 거대한 전환으로 받아들여지고 있다.

ESG가 이제 어떤 형태로든 반드시 실행에 옮겨야 할 핵심 가치로 자리 잡고 있다. 이러한 핵심 가치의 실천을 위해서 본 연구에서는 기업가정신과 ESG 접목을 통한 콘텐츠 및 프로그램 개발을 위해 선행연구를 토대로 ESG 교육프로그램의 핵심 특성 변수로 「ESG기업가정신교육」, 「학생 참여형 수업」, 「팀 기반 학습」이 「창의적 문제해결」과 「사회적 가치 인식」에 미치는 영향을 우선적으로 규명하였다. 나아가, 「창의적 문제해결」이 「사회적 가치 인식」으로 이어지는 관계를 규명하고자 한다. 또한, 「교육프로그램 특성」과 「사회적 가치 인식」 사이에서 「학교 분위기」, 「교수자의 열정」이 조절효과로 영향을 미치는지를 규명하고자 한다.

II. 이론적 배경

2.1. ESG기업가정신교육

남승환 외(2022)는 「ESG기업가정신교육」을 ESG의 문제 해결력과 기업가정신교육의 효율성을 접목하여 초등학교 때부터 대학교까지 지속적이며 연계성이 강화된 교육이라고 정의하였다. ESG의 학교 교육은 올바른 사회구성원으로 성장하기 위한 과정, ESG 교육을 통하여 이미 고착화된 다양한 사회현상 등에 대해 문제 의식을 갖고 창의·혁신적인 방법으로 해결 방안을 모색할 수 있도록 지도하는 것을 의미한다. 남승환 외(2022)는 「기후변화와 환경문제」, 「협력적 의사소통과 사회적 책임」, 「사회의 투명성과 윤리 공정성」, 「사회적 문제해결」, 「기업의 지속가능경영과 창업」을 교과체협활동을 통해 생활 주변의 ESG관련 문제를 발견하고 창의적인 해결 방법을 제시할

수 있는 역량 함양, 지역사회와 생활 주변의 ESG 관련 문제를 발견하고자 하였다. 또한, 사회 및 기업 연구 중심의 ESG 관련 문제를 발견하고 해결할 수 있는 역량 함양의 활동으로 ESG기업가정신교육을 접목하였다. 즉, ESG기업가정신교육은 바른 인성을 토대로 미래사회를 주도하는 자기 주도적 미래 인재로 성장토록 하는 교육이다.

그럼에도 불구하고, ESG기업가정신교육과 관련한 선행연구는 부족하여, 우선적으로 기업가정신 관련 연구를 살펴보았다. Stevenson & Jarillo(1989)는 기업가정신을 태도적 측면, 행동적 측면으로 분류하여 제시했으며, 태도적 측면에서의 기업가정신을 '기회를 포착하려는 개인 및 조직의 의지이며 창조적 변화를 가져와야 한다는 책임감을 가지는 태도'라 하였다. 반면, 행동적 측면에서의 기업가정신은 '기회를 판단하고 필요한 자원에 접근해 이를 취하고 기업을 운영해 성과를 거두는 일련의 행동'이라 하였다(김미란·엄우용, 2019). 한편, 김선주·최종욱(2016)은 조직 내에서 이루어지는 기업가적 태도 및 행동을 나타내는 것이 기업가정신이며, 기업 경영을 위해 필요한 일련의 활동을 뜻한다고 하였다.

Brandstätter(2011)는 기업가정신이 사회적으로 주목 받는 이유가 제품과 서비스의 혁신, 변화는 환경에 대한 적응, 일자리 창출 등의 요인이 영향을 미치기 때문이라고 하였다. 문성식(2018)은 최고경영자가 위험을 감수하면서 진취적이고 혁신적으로 활동하려는 기업가의 성향을 기업가정신이라고 하였다. 이명숙·원상봉(2013)은 기업가정신은 혁신을 토대로 올바른 대응 전략과 신속한 의사결정을 통해 현재의 위험과 위기에 대한 두려움을 최소화하고 보다 밝은 미래를 준비하는 태도라고 하였다(김미란·엄우용, 2019).

Davidsson & Honig(2003)은 교육을 통해 습득한 기술 및 지식 등은 인적자본의 주요한 키워드가 될 수 있는데 이러한 인적자본은 기업가정신을 발휘하는데 있어 중요하다고 하였다. 유럽 31개 조사 대상국 가운데 약 3분의 2가 초등학교 교과 과정에 기업가정신 교육을 포함하고 있다. 기업가정신 교육이 지향하는 역량 개발에 관한 내용이 특정 교과목에 명시적으로 언급되기 보다는 다양한 시각에서 제시되고 있다(이권형, 2015). 이러한 선행연구를 토대로 본 연구에서는 기업가정신교육과 ESG를 접목하여 'ESG기업가정신교육'을 도출하였다.

2.2. 학생 참여형 수업

학생 참여형 수업 방식 적용의 핵심은 교수의 일방적인 수업을 학생들이 수동적으로 따르는 것에서 벗어나 학습자와 교수가 함께 배움의 과정을 밟아가는 것이다. 즉, 교수자는 일방적으로 가르치지 않고 학생들이 스스로 찾아갈 수 있도록 돕는 역할을 해야 하며, 학생들은 수동적으로 지식을 전달 받는 것에서 벗어나 「자기 주도적」으로 학습에 적극 참여하여 문제를 해결할 수 있는 능력을 키워가는 것이다. 여기서,

자기주도적 학습의 핵심은 '자기관리(Self-manage)'와 '자기주도성(Self-directedness)'인데 학습에 대한 주도성과 자율성을 전제로 하는 학습 형태를 의미한다.

또한, Knowles(1975)는 자기주도적 학습 능력을 학습자가 스스로 자신의 학습 욕구를 진단하여 학습 목표를 설정하고 필요 자원을 확보하여 전략을 실행한 후 결과를 평가하는 학습의 전 과정을 수행하는 것이라고 하였다. 김정환·박용휘(2003)는 자기주도적 학습 능력이 높은 사람은 배움에 대한 열의, 책임감, 자기 발전, 명확한 가치관, 목표 설정 등의 학습 동기 요인과 자료 활용, 자기 관리, 보고 능력, 집단역동 파악, 요청 능력 등의 학습전략 요인을 갖추었다고 하였다.

2.3. 팀 기반 학습

팀 기반 학습은 팀 구성원들이 지식을 공유하는 협동 학습이며(Michaelsen & Sweet, 2008), 수업을 함께하는 학생 간 또는 학생과 교수자 간 긴밀한 유대관계를 형성하여 지식을 적극적으로 발견하고 결합함으로써 학생은 수업에서 지식을 창조하는 능동적인 학습자가 된다(최운미, 2010). 즉, 팀에 대한 개인의 태도적 측면으로서, 개인이 자신이 속한 팀에 대해 동일시하고 실제적으로 참여하는 것에 대한 상대적인 강도를 나타내는 것으로서, 이는 팀의 목표와 가치에 대한 강한 신뢰와 수용, 팀을 위해 열심히 일하려는 의지, 팀에 소속하려는 강한 욕구이다.

Adderley(1975)는 팀 기반 학습이 학습의 담당자는 일부 또는 전체 과정에서 조연자의 역할을 수행해야 하고 학생들은 스스로 주어진 문제를 해결해야 한다고 하였다. 즉, 학습 담당자와 학생 간의 일정 수준 이상의 커뮤니케이션과 학생들의 자발성을 요구한다. 한편, Napier & Waters(2001)은 팀 기반 학습이 팀 구성원 개인 문제를 해결할 수 있도록 지원할 뿐더러, 상호 간의 팀워크와 협력의 기회를 제공한다고 하였다. 이는, 팀 기반 학습에 참여하는 다양한 학생 간의 적극적인 커뮤니케이션이 이루어지기 때문에 가능하다. 김소형(2013)은 팀 기반 프로젝트에서 팀의 리더십은 집단효능감 및 의사소통에 긍정적인 영향을 주고, 이들이 팀 만족도와 개인 성과에도 긍정적 효과를 발휘한다고 하였다.

2.4. 창의적 문제해결

창의성은 두 가지 관점으로 정의된다. 김영채(2019)는 창의성은 결과나 산출로 보는 접근법으로 창의성의 준거를 '새로움'과 '가치로움'에 있다고 의견을 제시했으며, Kokot & Colman(1997)은 창의성을 거시적 관점으로, 창의적 과정(process), 창의적인 사람(person), 창의적 환경(places), 창의적 산물(product)로 정의하였다.

Sternberg & Lubart(1999)는 창의성이란 가치 있고 새로운 유용한 것을 만들어 내는 능력으로 고정적인 것이 아니라 환경

과의 상호작용을 통하여 형성되고 스스로 통제할 수 있는 것임을 강조한다. 창의적인 사람은 장애를 이겨 내고 성장하려는 의지, 집착력, 모험을 해보려는 의지, 자신을 신뢰하고 확신하는 용기, 경험에 대한 개방성 등의 행동 특성을 가진다. 한편, 창의성 요인으로 Urban(1995)은 창의성 측정을 확산적 사고와 관련된 요인으로서 융통성, 유창성, 정교성, 독창성을 들었다. Torrance(1972)는 성격적 특성과 지적 특성까지 포함시켰다. 독창성(originality), 유창성(fluency), 제목의 추상성(abstracts of creative strengths), 정교성(elaboration)을 지적 특성으로, 용기, 독자성, 호기심, 직관이용, 일의 몰두, 사물을 당연스럽게 받아들이지 않는 것, 모험심, 낙관적 태도 등을 창의적 사고 관련 특성으로 보았다.

박수진(2013)은 문제해결을 고차원적인 인지능력을 활용하여, 문제와 연관되어 있는 장애요소를 극복함으로써 바람직한 목표 상태에 이르기 위한 사고 활동이라고 하였다. James(1990)는 곤란한 문제 상황을 확인하고 해결방법을 모색하고 추측하여, 가설을 형성하고, 개선점을 찾아 검토하고, 최종적으로 평가함으로써 문제에 민감해지는 과정이라고 정의하였다(최유현, 2014). 이정화·유경훈(2010)은 문제해결을 지각(perception)에서 시작되서 점차적으로 문제를 해결할 수 있는 역량으로서 문제해결력이 요구된다고 정의하였다.

Isaksen & Treffinger(1985)는 문제를 이해하고, 아이디어를 산출한 후 이를 행동 계획 및 실행으로 옮기는 3단계를 통해 수렴적 사고와 확산적 사고를 균형 있게 사용하여 창의적이고 생산적 사고가 일어나는 문제해결의 과정이라고 하였다. Urban(1995)은 창의성의 구성 요인 간의 역동적인 연계성을 통해 문제해결에 도달한다고 강조하고 있다. 창의적 문제해결을 교육 현장에서 적용하기 위해, 박혜영(2019)은 대학생을 대상으로 팀 기반 프로젝트 중심으로 개발된 창의성 개발 수업을 수강한 실험집단과 전통적인 강의식 수업을 수강한 통제집단을 Torrance의 TTCT 도형 검사와 자기조절학습능력 검사를 실시한 결과 실험집단의 창의성과 자기조절학습능력이 통제집단과 비교해 유의미하게 향상된 것으로 나타났다. 이는 팀 기반 프로젝트 수업이 학생들의 창의성 및 자기조절학습능력을 향상시키는데 효과가 있음을 시사한다. 전명남·이병환(2015)은 대학생을 대상으로 Torrance의 미래문제해결 프로그램을 실시한 결과, 개인 창의성과 팀 공유정신모형의 수준이 팀 창의성에 미치는 영향은 유의미하지 않다고 하였다. 그러나, 개인 창의성과 팀 공유정신모형의 수준은 팀 효과성에 유의미한 영향을 미치고 있다고 하였다.

2.5. 사회적 가치 인식

사회구성원으로서의 개인은 자기 주도적으로 미래의 환경을 생각하며 공정하고 올바른 공동체 생활을 통해 사회구성원 모두가 행복해질 수 있도록 가치를 창출하는 것이다. 이미 대부분의 기업은 지속적인 성장을 위해 경제적 가치와 관련한

기본적인 조직과 시스템을 갖추었다. 기업의 공유가치 창출에 따라 필요한 사회적 가치 창출의 조직과 시스템 구성을 위해 중요한 것은 구성원들의 역량이다. 이는 초등교육부터 대학교육까지 관련한 교육을 통해 인재를 양성하는 것이 필요함을 시사하고 있다. Michaela(2012)는 마이클포터의 인터뷰를 정리한 것으로 대학교육에서 기존의 경제적 가치를 중요시하는 것으로 하였으나, 사회적 가치 창출을 위한 교육 부족 현실에서 사회적기업가정신(Social Entrepreneurship)을 함양하고 사회적자본(Social Capital) 형성을 위해 교육기관의 교육 방향을 제시하고 있다.

Liu et al.(2015)은 기업을 위한 정부의 지원금, 공공서비스 계약을 위한 입찰, 제품개발을 통한 사회적 가치 달성, 지역 사회에 대한 더 많은 혜택과 사회적 서비스 제공 등으로 가치 창출을 평가하였다. 기업의 사회적 가치 창출은 CSV 활동 결과가 기업 내부는 물론 지역사회, 이해관계자 등에게 이익을 주는 활동이다(Porter & Kramer, 2006; Park et al., 2014; 김장순 외, 2020). 기업이 사회구성원으로 시장 질서와 윤리를 준수하여 윤리경영을 실천하고, 사회공헌을 이행하며(박수미·이정실, 2016), 지역사회와의 공동발전을 위해 노력하는 활동이다(Park et al., 2014; 김영민, 2017; 황운환 외, 2019; 나미정 외, 2019) 주로 해당된다. 사회공헌은 수동적이고 방어적인 단기적 활동이라기 보다는 중장기적 관점의 미션·전략 수립을 선제적으로 추진하는 활동이다(유창조·이형일, 2016). 사회공헌은 위기시에 기업을 보호할 수 있는 것이다(나수미, 2018). 사회공헌은 사회적 기대를 충족시킴으로써 갈등과 마찰을 줄여주고, 기업의 가치에도 긍정적 영향을 미친다(Bowman & Haire, 1975).

사회공헌은 기업이 지역사회와의 공존, 번영을 위해 사회의 니즈를 파악하고 인프라 시설 지원 및 인재 양성, 일자리 창출을 통해 사회적 문제를 해결하면서 지속 가능한 선순환 관계를 만들어가는 활동이다. 공존 발전을 위한 사회적 투자와 사회와의 상생 발전 활동은 사회적 가치라는 더 큰 창조적 활동을 통해 사회의 지속성에 기여하고, 경쟁우위 확보를 통해 지속적 성장에 기여 한다(Porter & Kramer, 2006). 사회공헌을 위한 기업의 전략적 활동은 지역사회 발전에 도움을 주고(문철수, 2004) 인적자원 개발, 조직 활성화, 기업 이미지 향상에도 기여한다(Lantos, 2001). 사회적 가치 인식은 사회적 문제해결 방안을 통해 올바른 사회를 만들어가는 지속 가능한 가치창출이다.

2.6. 학교 분위기

학교 분위기에 관한 연구로 Halpin & Croft(1963)는 학교 분위기를 학교 물리적 환경뿐만 아니라 학교 구성원들 간의 심리적 유대감 및 조직적 특성, 교육 목표, 내용 및 활동 등 여러 측면에 의해 개념화하였다. Moos(1979)는 사회 생태학적 프레임워크를 제시하였는데, 환경이 인간의 행동에 영향을 미

치는 매우 중요한 요소이며, 특히, 교사의 행위, 교사-학생 간의 상호 작용을 포함한 학교의 사회-심리적 분위기는 학생들의 발달에 중요한 역할을 담당한다고 강조하였다. Haynes et al.(1997)은 주로 학교 구성원들 간의 인간관계에 초점을 두었으며, 성취동기, 질서와 통제, 부모 관여, 자원 공유 등을 포함하여 학생과 학생, 학생과 성인, 성인과 성인 간의 상호작용의 질로 학교 분위기를 설명하였으며, 이러한 긍정적인 인간관계를 강조하는 학교 분위기는 학생들의 사회적, 심리적, 인지적 발달에 영향을 미칠 수 있다고 강조하였다. 학생과 교사, 교우들 간의 지지적이고 친애적이며 긍정적인 학교 분위기는 학생들이 학교생활에 대한 관심과 참여도를 증진시키고, 학생들의 심리적 안녕감도 향상시킨다(Aldridge et al., 2015; Simons-Morton & Crump, 2003). 반면에, 교사와 학생 간의 갈등적인 관계를 맺으며 규범이나 교칙을 과도하게 강조하는 부정적인 학교 분위기는 학생들의 폭력행위와 문제 행동을 심화시킨다(Way et al., 2007).

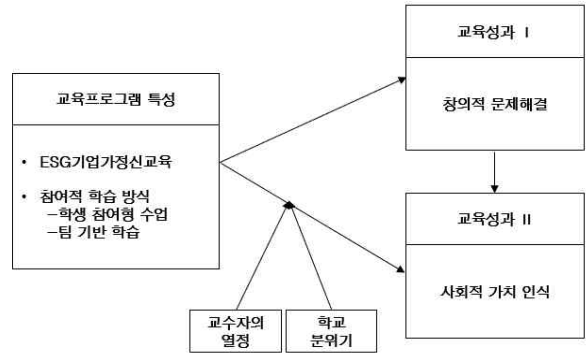
2.7. 교수자의 열정

수업에서 나타나는 교사의 열정은 배우는 과정에서 내용을 열심히 가르치는 교사의 노력과 신념이다(Patrick et al., 2000). 학습자의 수업 참여 의도와 교사의 역할은 학습 참여의 결과에 큰 영향을 미친다. 김현진·정재학(2011) 역시 교수자의 열정이 학습자의 흥미를 높이고 곽은창·주병하(2000)의 연구에서 교수행동으로 교사의 정열적 태도가 필수적이며, 교사의 열정, 헌신과 같은 성격적 특성과 상호작용 능력이 중요하고, 열정과 정서가 효율적인 교수의 절대적인 구성요소임을 주장하였다(전용진·이병준, 2009). 이러한 결과들은 교사 열정이 학생과의 상호작용을 높게 하고, 교감의 통로로 이어져 학습의 효과를 극대화 시킬 수 있는 촉매제가 될 수 있음을 보여주고 있다. 나아가, 교수-학습과정에서 교사 열정의 힘과 파장 효과는 학생들의 감각을 자극시키고, 학업 수행과 행동을 보다 적극적으로 실천할 수 있는 동인(動因)을 제공한다고 볼 수 있다.

III. 연구 방법

3.1. 연구의 모형 및 가설의 설정

선행연구 고찰을 토대로 본 연구에서는 「ESG기업가정신교육」, 「학생 참여형 수업」, 「팀 기반 학습」은 「창의적 문제해결」과 「사회적 가치 인식」에 직·간접적으로 영향을 줄 것으로 예측한다. 또한, 「창의적 문제해결」은 「사회적 가치 인식」에 직·간접적으로 영향을 줄 것으로 예측하였고, 「학교 분위기」, 「교수자의 열정」은 「교육프로그램 특성」과 「사회적 가치 인식」에 있어서 조절효과가 나타날 것으로 가설을 설정하였다. <그림 1>과 같이 연구모형을 설정하였다.



<그림 1> 연구모형

가설 1에서는 교육프로그램 특성과 창의적 문제해결에 대한 영향력에 대해 점검하고자 한다. 정선영 외(2019)는 기업가정신과 사회적 문제해결력의 적용과정이 밀접한 연관이 있을 것으로 예상하였다. 즉, 해결해야 하는 어떤 문제 상황에 직면하면 새로운 시각으로 접근할 수 있는 기업가정신이 필요하다. 왜냐하면, 불확실한 결과가 예상되더라도 위험을 감수하면서까지 적극적으로 새로운 기회를 포착하려는 진취성이 발휘되기 때문이다. 또한 변화와 혁신을 추구하려면 문제해결 과정에서 창의성이 우선적으로 발휘되어야 하는데, 이는 창의성을 토대로 다양한 이해관계자들의 입장과 주변 상황을 파악하여 문제를 규정하기 때문이다.

기업가정신도 문제해결을 위한 대안 도출을 위해 합리적인 의사결정이 필요하며, 이는 사회적 문제해결력과 유사한 측면이 많다(김도현 외, 2018). 선행연구에서 보듯 기업가정신교육과 사회적 문제해결력 간에 인과관계가 증명되었고, 최근에 초·중·고 학생들에게 ESG기업가정신교육이 사회적 문제해결에 긍정적인 영향을 미친다(남승완 외, 2022)는 연구 결과를 미루어 볼 때, 사회적 문제해결력은 최선의 대안 선택을 위한 다양한 대안 중에서 효과적인 해결책을 선택할 수 있는 확률을 증가시킨다(D'Zurilla & Goldfried, 1971). 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 ESG기업가정신교육은 창의적 문제해결에 있어서 인과관계가 존재할 것으로 추론되어 가설을 설정하였다.

참여형 학습방식의 적용이 학습자의 자기주도학습능력과 문제해결력 향상, 창의성에 역할을 한다는 결과들(김애경, 2017; 우경애·김세곤, 2017; 정건진, 2004; 백경숙, 2011)은 주목할 만하다. 홍기철(2004)은 자기주도적으로 학습할 때 창의적으로 문제를 해결하려는 노력이 필요하다고 제시하여 창의적 사고력과 자기주도학습의 관련성을 시사하였다. 송준미(2012)는 발산적 사고로 새로운 것에 호기심을 가지고 열린 마음을 갖는 학습자는 스스로 학습을 계획·실행하며 평가할 확률이 높다고 하였다. 이 밖에도 창의력을 요구하는 문제해결 과정에서 학습자가 스스로 문제를 점검, 계획, 수행하며 창의적 결과물을 도출하고 평가하는 동안 일어나는 활동이나 사고 과정에 대해 자기조절이 이루어진다고 하였다. 문제해결력은

학습 주체의 창의적 능력과 자기주도적 능력과도 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다.

이처럼, 자기주도학습력은 주어진 과제를 능동적이고 적극적으로 조절하며 변화를 수용하며 열린 사고로 독창적 성과를 이뤄내려 한다는 측면에서 창의성과 긍정적인 영향 관계가 있음을 확인할 수 있다. 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 학생 참여형 수업은 창의적 문제해결에 있어서 인과관계가 존재할 것으로 추론되어 가설을 설정하였다.

팀 기반 학습이 학생과 학습 담당자 간, 학생 간 적극적인 커뮤니케이션을 통해 참여를 유도하는 구조라면, 팀 프로젝트 중심의 학습은 구성주의 이론에 기반을 둔 것으로 공동의 목적·목표·방법을 상호 간에 소통할 수 있도록 하여 스스로 팀 내에서 상호 보완적으로 기능할 수 있도록 돕는 프로그램을 말한다(이경화·태진미, 2013). 이처럼 4차산업혁명시대에서는 다양한 영역의 지식을 융합·통합하여 창의적 문제해결 및 체험을 통해 차별화된 교육의 전환이 요구되고, 팀 프로젝트 중심의 창의적 문제해결 교육이 체계적으로 이루어질 필요가 있다(이경화 외, 2011). 즉, 팀 활동을 통해 주어진 사회적 문제해결을 위해 구성원과의 공감과 소통, 협력을 통해 올바른 사회를 만들어갈 수 있는 합리적 의사결정이다. 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 팀 기반 학습이 창의적 문제해결에 있어서 인과관계가 존재할 것으로 추론되어 다음과 같이 가설을 설정하였다.

가설 1: 교육프로그램 특성은 창의적 문제해결에 영향을 미칠 것이다.

- 1-1: ESG기업가정신교육은 창의적 문제해결에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 1-2: 학생 참여형 수업은 창의적 문제해결에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 1-3: 팀 기반 학습은 창의적 문제해결에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

다음으로 가설 2에서는 창의적 문제해결이 사회적 가치 인식에 미치는 영향을 검증하고자 한다. 기업이 지속 가능한 경쟁력을 갖추기 위해서 사회적·환경적 문제를 해결하기 위한 노력으로 자원 배분 및 투자가 동시에 이루어지기 위해 창의적인 접근 방법이 필요하며, 경제적 가치와 사회적 가치를 균형 있게 다루어야 한다. 즉, 기업의 활동 자체가 사회적 가치를 창출하면서 경제적 수익을 추구할 수 있는 창의적 문제해결 방법으로 전개되어야 하며 기업은 근본적인 문제해결과 협력을 통해 이윤을 취할 수 있다. 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 창의적 문제해결은 사회적 가치 인식에 있어서 인과관계가 존재할 것으로 추론되어 가설을 설정하였다.

가설 2: 창의적 문제해결은 사회적 가치 인식에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 3에서는 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식에 대한 영향력에 대해 점검하고자 한다. 현재 ESG 요소 중에서도 환경은 사회, 지배구조 요소에 비해 계량화 및 사후관리가 비교적 용이하여 가장 주목을 받는다(태정림, 2021). 또한 기후 변화에 따른 손실 측정이 가능해져 재무적 정보로 인식되며 더욱 기업들의 관심이 고조되고 있다. 이제 기업은 환경을 외면한 채로 수익만을 추구한다면 퇴출되는 시대이어서 ESG의 적극적인 실천이 중요하다. 이러한 선행연구를 토대로 볼 때 비단 기업만이 아니라 우리 사회가 환경에 더욱 관심을 가져야 한다. 기후변화와 환경문제는 심화 교육을 통해 청소년기부터 더욱 중요한 사안이며 ESG기업가정신교육을 통한 긍정적인 영향력을 기여할 수 있다(남승환 외, 2022).

기업의 사회적 책임(Corporate Social Responsibility)을 Friedman(1970)은 사기나 속임수 없이 수익을 추구하는 것으로 정의하였다. Sethi(1979)는 기업의 법적·경제적 책임을 넘어 넘어 사회적 가치와 규범이 조화를 이루는 행위로 규정하였다(태정림, 2021). 이영찬·이승석(2008)은 기업이 이해관계자들의 권리와 가치 등을 존중하면서 그 가치를 기반으로 한 목적을 달성하기 위한 노력으로 정의하였다. 유문주 외(2016)는 기업인이 해야 하는 의무로 사회적 가치, 목표의 관점에서 합리적인 정책을 추구하는 의사결정이라고 정의하였다. 선행연구를 토대로 볼 때 최근 청소년 기업가정신교육 사례 연구(강경준·허효주, 2019)에 의하면, 기업가정신 교육을 경험한 학생들은 ‘협력적 의사소통 능력’과 ‘사회적 문제해결’을 창의적으로 접근하고자 하는 사회적 책임감을 가지는 것으로 나타났다. 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 ESG기업가정신교육은 사회적 가치 인식에 있어서 인과관계가 존재할 것으로 추론되어 가설을 설정하였다.

앞서 언급했듯이 학생 참여형 수업 방식은 학생과 교수자가 함께 배움의 과정을 밟아가는 것으로 이 또한 상대적으로 사회 경험이 부족한 학생들의 입장에서는 사회적 가치를 이론적 접근만으로 학습하는 데는 한계가 존재한다. 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 적극적 학생 참여형 학습방식과 사회적 가치 인식에 있어서 인과관계가 존재할 것으로 추론되어 가설을 설정하였다.

팀 기반 학습은 팀구성원들이 지식을 공유하고 학습하는 방식으로 교수자와 학생과의 긴밀한 유대관계를 형성하면서 이루어진다. 팀 기반 학습에서는 항상 스스로 주어진 문제를 해결하고 상호 간의 적극적인 커뮤니케이션이 이루어진다. 이런 일련의 활동들이 사회구성원으로서의 개인이 자기 주도적으로 미래를 한걸음 생각하는 사회적 가치 인식으로 이어질 수 있다. 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 팀 기반 학습이 사회공존과 번영을 위해 각자 역할(Role)을 인식하게 하는 학습방식으로서 사회적 가치 인식을 제고한다고 추론되어 가설을 설정하였다.

가설 3: 교육프로그램 특성은 사회적 가치 인식에 영향을 미칠 것이다.

- 3-1: ESG기업가정신교육은 사회적 가치 인식에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 3-2: 학생 참여형 수업은 사회적 가치 인식에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 3-3: 팀 기반 학습은 사회적 가치 인식에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 4에서는 교수자의 열정이 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과가 발생하는지에 대한 영향력을 검증하고자 한다. ESG기업가정신교육, 팀기반 학습, 학생 참여형 수업의 교육 방법은 수업 준비에 있어서 많은 시간을 요구하고 준비해야 할 콘텐츠가 많이 있는데, 이러한 수고를 교사들이 자발적으로 참여하고 열정을 발휘하는 것이 쉬운 일은 아니다.

선행연구에 따르면 Zhang(2014)은 대학의 커뮤니케이션 수업에서 학생들은 교수자의 열정을 높게 지각할수록 정서적, 인지적, 행동적 참여 수준이 높아지는 것을 확인하였다. 또한 Assor et al.(2002)은 교수자가 학습 내용을 학습자의 목표나 관심에 연관시키는 노력 등의 태도를 보일수록 '몰입'과 '동기'가 향상된다는 점을 확인하였다. 즉, 교수자 열정은 학생과의 밀도 높은 관계 형성을 통해 다양한 능력을 자극하고, 마음을 이끌게 하여 자발적 탐색 활동을 모색해 긍정적인 활동을 극대화 시킬 수 있다. 선행연구 결과를 토대로 볼 때 교수자의 열정과 학생과의 상호작용을 통해, 교육의 효과성이 극대화 되어, 본 연구의 목적인 사회적 가치 인식에 긍정적인 영향을 극대화 시킬 것으로 추론되어 가설을 설정하였다.

가설 4: 교수자의 열정은 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과가 발생할 것이다.

- 4-1: 교수자의 열정은 ESG기업가정신교육과 사회적 가치 인식에 있어서 조절효과가 나타날 것이다.
- 4-2: 교수자의 열정은 학생 참여형 수업과 사회적 가치 인식에 있어서 조절효과가 나타날 것이다.
- 4-3: 교수자의 열정은 팀 기반 학습과 사회적 가치 인식에 있어서 조절효과가 나타날 것이다.

마지막으로 가설5에서는 학교 분위기가 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과가 발생하는지에 대한 영향력을 검증하고자 한다. 교사들이 ESG기업가정신교육, 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습의 학습 방식을 적용하여 사회적 가치 인식을 높이기 위해 학생들을 지도한다손 치더라도 학교에서의 적극적인 참여방식에 대한 지지나 지원 등이 없다고 하면 효과가 미비할 것이다. 학교 분위기에 관련된 선행연구에 따르면, 긍정적인 학교 분위기는 청소년들에게 긍정적인 결과를 초래할 것이라고 제시하였다. 구체적으로, 중학생들을 대상으로 한 鮑振宙 외(2013)의 연구에서 긍정적인 학

교 분위기는 학생들의 자기 통제, 학교 애착 및 학업 성취와 긍정적인 관련이 있다고 보고하였다. 강승희(2015), 권태우·조규관(2015)은 보편적 차원의 긍정적 행동지원을 통한 학교 환경의 수정 또는 재구조화는 학교에서의 학생들 사이의 상호작용, 적응행동과 학교 분위기에 긍정적인 영향을 미친다고 언급하였다. 즉, 학생들은 학교 분위기를 긍정적인 것으로 지각할수록 이들의 자기 통제 수준이 더 높고 학교에 대한 애착 수준과 학업 성취가 더욱 향상되는 것으로 나타났다.

또한, Stewart(2008)의 연구에서 이와 유사한 결과가 나타났는데, 긍정적인 학교 환경은 학생들의 학교에 대한 애착 및 학교 몰입에 긍정적인 영향을 미치며, 중국적으로 그들의 학업 성취가 향상된다고 보고하였다. 관련 국내연구를 살펴보면, 긍정적인 학교 분위기는 학습몰입을 매개로 하여 학교적응과 자기주도학습(강승희, 2015)에 간접적 영향을 미치며, 개방적인 학교 분위기일수록 학생들의 창의성 점수가 높아질 가능성이 큰 것으로 보고된 바 있다(윤영근, 2006). 기업들에 있어서도 다양한 혁신을 추구하는데 있어서 동료들의 지지가 있어야 혁신으로 연계된다. 창의적인 아이디어를 도출하기 위해서는 창의적인 조직문화가 매우 중요한데 학교에서의 학교 분위기는 이러한 분위기를 조절할 것이라고 추론되어 가설을 설정하였다.

가설 5: 학교 분위기는 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과가 발생할 것이다.

- 5-1: 학교 분위기는 ESG기업가정신교육과 사회적 가치 인식에 있어서 조절효과가 나타날 것이다.
- 5-2: 학교 분위기는 학생 참여형 수업과 사회적 가치 인식에 있어서 조절효과가 나타날 것이다.
- 5-3: 학교 분위기는 팀 기반 학습과 사회적 가치 인식에 있어서 조절효과가 나타날 것이다.

3.2. 변수의 조작적 정의

연구모형을 토대로 도출된 각 변수(factor)를 토대로 조작적 정의를 실시하고 이를 토대로 설문 항목을 개발하였다.

<표 1> 변수의 조작적 정의

구분	조작적 정의
ESG기업가정신교육	ESG기업가정신교육은 ESG의 문제해결력과 기업가정신 교육의 효율성을 집목하여 초등학교 때부터 대학교까지 지속적이며 연계성이 강화된 교육이라고 정의하였다(남승완 외, 2022). 본 연구에서는 이미 고착화된 다양한 사회현상 등에 대한 문제 의식을 갖고 인식·가치관, 도전·실천, 소통·공감, 책임·나눔, 비판적 사고력, 창의·혁신적인 방법으로 해결 방안을 모색하고, 올바른 사회구성원으로 성장하기 위한 과정을 지도하는 교육으로 정의한다.
학생 참여형 수업	학생 참여형 수업은 학생들이 교수·학습활동에 활발하게 참여할 수 있도록 하는 수업으로(백순근, 2016), '학생 참여형 수업'이란 토의·토론 학습, 협동 학습, 프로젝트 학습 등 기존의 교사가 주가 되던 수업에서 탈피하여 학생들이 수업에 능동적

	으로 참여할 수 있도록 하는 수업을 의미한다(교육부, 2015). 본 연구에서는 학생과 교사의 적극적인 활동, 자기주도적인 학생들의 문제해결을 위한 환경 제공, ESG 실천을 위한 도전적이고 적극적인 과제 부여로 정의한다.
팀 기반 학습	팀 기반 학습(TBL: Team-based learning)은 팀 구성원과의 협력 활동을 통해 의사결정과 문제해결 등의 학습 과정에 학생들의 참여를 높이는 학습 방법이다(강인애·정은실, 2010). 본 연구에서는 팀 활동을 통해 팀원들의 다양성을 이해하고 상호간의 소통·협력을 통해 합리적 의사결정에 도달하는 과정으로 정의한다.
교수자의 열정	열정(passion)은 개인이 좋아하고, 중요하게 여기며 많은 시간-에너지를 투입하는 활동에 대한 강한 성향(inclination)과 욕구(desire)로 정의된다(Vallerand et al., 2003). 수업에서 교수자의 열정은 학생들이 배우는 교과 내용을 열심히 가르치는 교수자의 노력과 신념이다(Patrick et al., 2000). 본 연구에서는 다양한 자료 제시를 통해 학생들과의 적극적인 활동과 소통을 이끌어 내는 것으로 정의한다.
학교 분위기	Braskamp & Maehr(1988)는 학교 분위기를 학교의 수월성 지지, 학교의 승인, 학교의 역량, 학교 구성원에 대한 신뢰감, 학교에 대한 자부심, 학교 분위기의 강점과 같은 6개 차원으로 개념화하였다. 본 연구에서는 학교 구성원들의 적극적인 학습 문화에 대한 관심, 다양한 참여 학습의 개선, 기업가정신교육의 관심 정도와 수준으로 정의한다.
창의적 문제해결	창의적 문제해결은 개인이나 집단이 문제해결을 위해 이전과는 다른 시각에서 창의적으로 사고하는 노력을 통칭한다(김영채, 2007). 창의적인 문제해결은 창의성을 더 필요로 하며, 문제해결을 위해 문제가 무엇인지 이해하고, 관련 정보를 찾아 해결책을 설정한 후, 제안된 해결책을 평가, 수정하는 등의 과정을 거쳐야 한다(이경화·유경훈, 2010). 이러한 내용을 토대로, 본 연구에서는 이전 수업에서 경험하지 못한 다양한 도전과제에 관하여 창의적인 접근을 통하여 성과를 창출하는 것으로 정의한다.
사회적 가치 인식	사회적 가치는 바람직한 가치를 구현하고자 하는 전략적이고 정책적 함의가 강하게 포함된 개념이라 할 수 있다(사회적가치연구원, 2018). 유소리 외(2015)는 사회적 가치 창출을 지역 사회 문제해결, 지식 및 경험의 공유, 지역 사회 발전에 대한 공헌도로 측정하였다. 본 연구에서는 스스로 문제를 해결할 수 있는 자기주도적 학습을 통하여, 지구와 미래의 환경에 대한 생각, 올바른 우리 사회를 위한 지속적인 관심으로 정의한다.

3.3. 연구 대상

본 연구 대상은 초·중·고 현직 교사, 교수, 교육컨설팅 전문가들이 ESG를 접목한 기업가정신 교육프로그램을 개발 후, 설문문을 진행하였다. 초등학교생 26명, 중학생 169명, 고등학생 85명 총 280명으로 연구 대상은 <표 2>와 같다.

<표 2> 연구 대상의 일반적 배경

구분	연구 대상(N=280)(%)
초등학교	26(9.3%)
중학교	169(60.4%)
고등학교	85(30.4%)
전체	280(100.0%)

총 280명의 학생 중 ‘기업가정신(창업, ESG 등) 관련 교육 이수 횟수’ 라는 질문에 전체적으로 ‘없다’ 68명(24.3%), ‘1~2

회’ 105명(37.5%), ‘3~5회’ 56명(20.0%), ‘6회 이상’이 51명(18.2%)으로 응답하였으며, 이 중 1~2회를 이수한 학생의 분포가 가장 높은 것으로 나타남. 학교급별로 살펴보면, 초등학교생은 6회 이상이 80.8%, 중학생은 1~2회(52.7%), 고등학생은 없음이 47명(55.3%)으로 가장 높게 나타났으며, 자세한 내용은 <표 3>과 같다.

<표 3> 연구 대상의 기업가정신 관련 교육 이수 횟수

구분	「기업가정신(창업, ESG 등) 관련 교육 이수 횟수				전체
	없음	1~2회	3~5회	6회 이상	
초등학교	3	2	0	21	26
	11.5%	7.7%	0.0%	80.8%	100.0%
중학교	18	89	41	21	169
	10.7%	52.7%	24.3%	12.4%	100.0%
고등학교	47	14	15	9	85
	55.3%	16.5%	17.6%	10.6%	100.0%
전체	68	105	56	51	280
	24.3%	37.5%	20.0%	18.2%	100.0%

총 280명의 학생 중 ‘참여형 학습 경험 여부’라는 질문에 전체적으로 ‘있다’ 212명(75.7%), ‘없다’ 68명(24.3%)이 응답하였다. 초등학교는 ‘있다’가 24명(92.3%), 중학교는 ‘있다’가 151명(89.3%)으로 경험이 있는 학생의 비율이 높은 반면, 고등학생은 ‘없다’가 48명(56.5%)으로 ‘없다’가 더 높은 것으로 나타났다. 자세한 내용은 <표 4>와 같다.

<표 4> 연구 대상의 참여형 학습 경험 여부

구분	「참여형 학습」 경험 여부		전체
	있다(O)	없다(X)	
초등학생	24	2	26
	92.3%	7.7%	100.0%
중학생	151	18	169
	89.3%	10.7%	100.0%
고등학생	37	48	85
	43.5%	56.5%	100.0%
전체	212	68	280
	75.7%	24.3%	100.0%

참여 학생의 진로 희망은 전체적으로 대학 진학 171명(61.6%), 창업 24명(8.6%), 취업 59명(21.1%), 기타 26명(9.3%)으로 조사되었으며, 초·중·고 모두 대학 진학이 가장 높은 것으로 나타났다. 자세한 내용은 <표 5>와 같다.

<표 5> 연구 대상의 진로 희망

구분	진로 희망				전체
	대학 진학	창업	취업	기타	
초등학교	12	3	8	3	26
	46.2%	11.5%	30.8%	11.5%	100.0%
중학교	117	16	23	13	169
	69.2%	9.5%	13.6%	7.7%	100.0%
고등학교	42	5	28	10	85
	49.4%	5.9%	32.9%	11.8%	100.0%
전체	171	24	59	26	280
	61.6%	8.6%	21.1%	9.3%	100.0%

3.4. 연구 도구

본 연구는 ESG기업가정신교육 개발을 위해 초·중·고 학생들에게 필요한 역량을 우선적으로 도출하였고 각 대상의 수준에 맞는 난이도를 고려하여 개발되었다. 교육 프로그램 개발 후, 연구에 필요한 ESG기업가정신교육, 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습, 창의적 문제해결, 사회적 가치 인식, 교수자의 열정, 학교 분위기의 핵심 변수를 도출하고, 변수별 이론적 고찰을 구체적으로 실시한 후 현직 교사, 대학교수, 교육 전문 컨설턴트 등 10여명이 워크숍을 통해 설문 문항을 새롭게 도출하였고, 델파이(delphi) 조사를 통해 전문가들의 피드백(feedback)을 수용하여 리커트(Likert) 5점 척도로 측정하였다.

초등학교 ESG기업가정신교육의 테마는 「ESG 가치 실현과 지속 가능 소비」로 구성되어 교과 체험 활동 중심으로 쉽고 재미있게 접목하였다. 초등학교생이 이해하기 쉽게 생활 주변의 ESG 관련 문제들을 중심으로 창의적인 해결 방법을 제시할 수 있도록 개발하였다. 교육의 특징은 환경(5): 사회(2): 지배구조(1)의 비율로 구성이 되었다. 중학교 프로그램의 테마는 「나도 체인지 메이커! 지역사회 문제해결」로 구성된다. 중학교 ESG기업가정신교육은 초등과정의 환경문제를 좀 더 심화 과정으로 구성하였고, 더 나아가 지역 문제해결 활동을 중심으로 교육 과정이 설계되었다. 환경(3): 사회(4): 지배구조(2)의 비중으로 구성되었다. 고등학교 ESG기업가정신교육의 테마는 「사회 및 기업연구」 중심으로 구성된다. 고등학교 ESG기업가정신교육은 초·중에서 학습한 환경·사회 문제를 더욱 심도있게 교육하고 특히, 지배구조 중심으로 교육과정이 설계되었으며, 과정 구성은 환경(3): 사회(3): 지배구조(4)로 교육과정을 구성하였다.

<표 6> 초·중·고 교육과정의 ESG 중점 영역 및 개발 연구 전략

구분	대상	환경(E)	사회(S)	지배구조 (G)	교육 중점
초등학교	4-6학년	*****	**	*	생활 주변의 ESG 관련 문제를 발견하고 창의적인 해결 방법을 제시할 수 있는 역량을 함양
중학교	1~3학년	***	*****	**	지역사회와 생활 주변의 ESG 관련 문제를 발견하고 창의적인 해결 방법을 제시할 수 있는 역량을 함양
고등학교		***	***	*****	기업과 사회 전반의 ESG 관련 문제를 발견하고 창의적인 해결 방법을 제시할 수 있는 역량을 함양

3.5. 분석 방법

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS version 26.0 프로그램을 사용하였고 분석에 사용한 통계기법은 빈도분석, 기술통계, 교차분석, 요인분석, 신뢰도분석, 상관관계분석, 회귀분석, 다중응답분석 등을 실시하였다. 각 요인별 유의관계를 살펴보기 위해 위계적 회귀분석을 실시하여 가설을 검증하였다.

3.6. 변수의 타당성 및 신뢰성 검증

교육프로그램 특성 요인 10개의 타당성을 파악하기 위하여 탐색적 요인분석(EFA)을 실시하였다. 표본적합도(MSA)는 0.950로 본 자료가 요인분석에 적합하다고 할 수 있다. 또한, Bartlett의 구형성 검정 결과, $\chi^2=2339.233, p=0.000$ 으로 유의수준 0.05를 기준으로 '교육프로그램 특성' 변수 간의 상관성이 인정되었다. 교육프로그램 특성의 신뢰도 검정 결과, 각 차원의 신뢰성은 .80이상으로 설문의 신뢰성을 확보하였다.

<표 7> 교육프로그램 특성 타당도·신뢰도 검증

KMO의 표본적합도 검정		.950			
Bartlett의 구형성 검정	Approx χ^2	2339.233			
	자유도(df)	45			
	p	.000***			
요인명	ESG기업가정신교육	학생 참여형 수업	팀 기반 학습		
고유값	6.949	.621	.534		
분산비율	69.491	6.207	5.341		
누적분산비	69.491	75.698	81.039		
항목	요인			Cronbach' α	
	1	2	3		
ESG기업가정신교육	본 교육은 함께 행복한 사회공동체로서의 사회적 책임을 공감할 수 있는 콘텐츠로 구성되었다.	.828	.252	.327	.924
	본 교육은 창의 혁신을 통한 다양한 도전이 이루어질 수 있는 콘텐츠로 구성되었다.	.696	.435	.383	

	나는 본 교육을 통해 모두의 행복을 위한 사회 구성원으로서의 책임과 나눔 정신을 배울 수 있었다.	.694	.421	.394	
	나는 본 교육을 통해 공정하고 올바른 공동체 형성을 위한 소통과 공감의 의의 사결정에 대해 배울 수 있었다.	.696	.474	.301	
학생 참여형 수업	학생들이 주도적으로 문제를 해결할 수 있는 교육 환경이 제공되었다.	.386	.763	.313	.887
	ESG 실천을 위한 도전적이고 적극적인 과제가 부여되었다.	.342	.781	.300	
	수업 시간에 학생과 선생님의 적극적인 활동이 이루어졌다.	.301	.767	.347	
팀 기반 학습	팀 활동을 통하여 다양한 팀원들의 생각을 공감할 수 있었다.	.351	.381	.707	.863
	다양한 팀 활동을 통해 팀원들과 소통하여 협력할 수 있었다.	.386	.286	.761	
	팀 활동 등을 통해 의사결정을 위한 합리적 의사결정을 경험할 수 있었다.	.263	.287	.798	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$
 ※ Extraction Method: CFA(common factor analysis)
 ※ Rotation Method: varimax rotation¹⁾

조절변수의 표본적합도(MSA)는 0.816으로 본 자료가 요인분석에 적합하다고 할 수 있다. 또한, Bartlett의 구형성 검정 결과, $\chi^2=758.524$, $p=0.000$ 으로 유의수준 0.05를 기준으로 변수 간의 상관성이 인정되었다. 조절변수 요인의 검정 결과, 각 차원의 신뢰성은 .70 이상으로 설문지의 신뢰성을 확보하였다.

<표 8> 조절변수 타당도·신뢰도 검증

KMO의 표본적합도(MSA) 검정		.816		
Bartlett의 구형성 검정	Approx χ^2	758.524		
	자유도(df)	15		
	p	.000***		
요인명	학교 분위기	교수자의 열정		
고유값	3.478	.990		
분산비율	57.969	16.499		
누적분산비	57.969	74.468		
항목	요인		Cron bach' α	
	1	2		
학교 분위기	선생님은 ESG 관련 최신 사회 문제 등 다양한 자료를 제시하였다.	.139	.841	.793
	선생님은 학생들과 적극적인 소통을 하였다.	.291	.818	
	선생님은 열정적으로 수업에 임하였다.	.310	.743	

교수자의 열정	최근 우리 학교에서는 기업 가정신교육에 관심이 높다.	.873	.233	.850
	교내(학교)에서 적극적인 학습방식 문화가 확산되고 있다.	.898	.178	
	이전에 비해 다양한 참여형 방식의 수업이 이루어지고 있다.	.719	.408	

종속변수의 표본적합도(MSA)는 0.868로 본 자료가 요인분석에 적합하다고 할 수 있다. 또한, Bartlett의 구형성 검정 결과, $\chi^2=886.567$, $p=0.000$ 으로 유의수준 0.05를 기준으로 변수 간의 상관성이 인정되었다. 종속변수 요인의 검정 결과, 각 차원의 신뢰성은 .80 이상으로 설문지의 신뢰성을 확보하였다.

<표 9> 교육성과 타당도·신뢰도 검증

KMO의 표본적합도(MSA) 검정		.868		
Bartlett의 구형성 검정	Approx χ^2	886.567		
	자유도(df)	10		
	p	.000***		
요인명	창의적 문제해결	사회적 가치 인식.		
고유값	.494	3.652		
분산비율	9.886	73.036		
누적분산비	82.922	73.036		
항목	요인		Cron bach' α	
	1	2		
창의적 문제해결	ESG 관련 다양한 문제해결을 위한 과제가 제시되었다.	.430	.822	.857
	다양한 도전과제를 경험할 수 있었다.	.354	.876	
사회적 가치 인식	나는 본 수업을 통해 스스로 문제를 찾고 해결할 수 있는 자기주도적 성향이 향상되었다.	.805	.365	.873
	나는 수업을 통해 우리가 살고 있는 지구와 미래의 환경에 대해 생각하게 되었다.	.817	.372	
	나는 올바른 사회를 만들어 가기 위한 사회적 가치 창출에 지속적인 관심을 갖게 되었다.	.819	.368	

1)요인들 간의 상호독립성을 유지하여 회전하는 요인회전방법을 직각회전방법(varimax rotation)이라고 한다.

IV. 연구 결과

4.1. 회귀분석 검증 결과

교육프로그램 특성이 창의적 문제해결에 영향을 미치는지 알아보기 위해 일반적 특성 중 신분과 진로 희망을 통제변수로 사용하여 위계적 회귀분석을 실시하였다. VIF는 10미만으로 변수들 간의 다중공선성 문제가 없음을 확인하였다. $F=48.350(p<.001)$ 으로 본 회귀모형이 적합하며, 수정된 $R^2=0.576$ 으로 전체설명력은 57.6%로 나타났다. ESG기업가정신교육은 $\beta=0.264(p<.05)$, 학생 참여형 수업은 $\beta=0.320(p<.001)$, 팀 기반 학습은 $\beta=0.239(p<.05)$ 로 창의적 문제해결에 유의한 영향을 미치고 있었으며, 학생 참여형 수업이 창의적 문제해결에 상대적으로 높은 영향을 주는 것으로 나타났다. 신분 중에 중학교와 진로희망 중 대학 진학은 제외변수로 나타났다.

창의적 문제해결이 사회적 가치 인식에 영향을 미치는지 알아보기 위해 일반적 특성 중 신분과 진로 희망을 통제변수로 사용하여 위계적 회귀분석을 실시하였다. VIF는 10미만으로 변수들 간의 다중공선성 문제가 없음을 확인하였다.

$=70.516(p<.001)$ 으로 본 회귀모형이 적합하며, 수정된 $R^2=0.599$ 로 전체설명력은 59.9%로 나타났다. 창의적 문제해결은 $\beta=0.720(p<.001)$ 으로 사회적 가치 인식에 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 신분 중에 중학교와 진로희망 중 대학 진학은 제외변수로 나타났다.

교육프로그램 특성이 사회적 가치 인식에 영향을 미치는지 알아보기 위해 일반적 특성 중 신분과 진로 희망을 통제변수로 사용하여 위계적 회귀분석을 실시하였다. VIF는 10미만으로 변수들간의 다중공선성 문제가 없음을 확인하였다. $F=78.472(p<.001)$ 으로 본 회귀모형이 적합하며, 수정된 $R^2=0.690$ 으로 전체설명력은 69.0%로 나타났다.

ESG기업가정신교육은 $\beta=0.323(p<.001)$, 학생 참여형 수업은 $\beta=0.280(p<.001)$, 팀 기반 학습은 $\beta=0.256(p<.001)$ 으로 사회적 가치 인식에 유의미한 영향을 미치고 있었으며, ESG기업가정신교육이 사회적 가치 인식에 상대적으로 높은 영향을 주는 것으로 나타났다. 신분 중에 중학교와 진로 희망 중 대학 진학은 제외변수로 나타났다.

<표 10> 교육프로그램 특성이 창의적 문제해결에 미치는 영향

변수	비표준화계수		표준화계수	t	유의확률	VIF	
	B	SE					
(상수)	0.732	0.189		3.876	0.000		
통제변수	초등학교	0.002	0.118	0.001	0.021	0.983	1.204
	고등학교	-0.001	0.075	-0.001	-0.017	0.987	1.236
	창업	-0.173	0.114	-0.061	-1.517	0.130	1.048
	취업	-0.150	0.081	-0.077	-1.842	0.067	1.139
	기타	-0.084	0.112	-0.030	-0.749	0.454	1.088

독립변수	ESG기업가정신교육	0.269	0.082	0.264	3.285	0.001	4.232
	학생 참여형 수업	0.312	0.070	0.320	4.461	0.000	3.384
	팀 기반 학습	0.260	0.075	0.239	3.478	0.001	3.096
F(ρ)		48.350(0.000***)					
R ²		.588					
adj. R ²		.576					

*종속 변수: 창의적 문제해결
*통제변수: 신분, 진로 희망

<표 11> 창의적 문제해결이 사회적 가치 인식에 미치는 영향

변수	비표준화계수		표준화계수	t	유의확률	VIF	
	B	SE					
(상수)	0.943	0.168		5.601	0.000		
통제변수	초등학교	0.441	0.110	0.159	3.997	0.000	1.098
	고등학교	0.260	0.071	0.149	3.679	0.000	1.136
	창업	0.023	0.112	0.008	0.210	0.834	1.051
	취업	0.021	0.080	0.011	0.268	0.789	1.138
	기타	-0.059	0.109	-0.021	-0.539	0.590	1.080
독립변수	창의적 문제해결	0.727	0.039	0.720	18.447	0.000	1.061
	F(ρ)		70.516(0.000***)				
R ²		.608					
adj. R ²		.599					

*종속 변수: 사회적 가치 인식
*통제변수: 신분, 진로 희망

<표 12> 교육프로그램 특성이 사회적 가치 인식에 미치는 영향

변수	비표준화계수		표준화계수	t	유의확률	VIF	
	B	SE					
(상수)	0.353	0.163		2.162	0.031		
통제변수	초등학교	0.296	0.102	0.107	2.911	0.004	1.204
	고등학교	0.156	0.065	0.089	2.403	0.017	1.236
	창업	-0.092	0.098	-0.032	-0.939	0.348	1.048
	취업	-0.065	0.070	-0.033	-0.919	0.359	1.139
	기타	-0.020	0.097	-0.007	-0.206	0.837	1.088
독립변수	ESG기업가정신교육	0.334	0.071	0.323	4.714	0.000	4.232
	학생 참여형 수업	0.275	0.060	0.280	4.557	0.000	3.384
	팀 기반 학습	0.281	0.064	0.256	4.364	0.000	3.096
F(ρ)		78.472(0.000***)					
R ²		.698					
adj. R ²		.690					

*종속 변수: 사회적 가치 인식
*통제변수: 신분, 진로 희망

4.2. 조절효과 검증

1단계 독립변수가 종속변수인 사회적 가치 인식을 설명하는 정도는 약 68.5%로 나타났으며, 통계적으로 유의하였다 ($F=200.189, p<0.001$). 2단계에서 조절변수인 '교수자의 열정'을 투입한 결과, 설명력은 약 1.3% 증가하였으며, 이러한 설명력의 증가는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=158.741, p<0.05$). 독립변수는 사회적 가치 인식에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나($t=5.865, p<0.05$), 조절변수의 조건부 효과(conditional effect)는 유의한 것으로 파악되었다.

끝으로 3단계에서 ESG기업가정신교육과 교수자의 열정의 상호작용변수를 투입한 결과, 설명력은 약 0.6% 증가하였으며, 이러한 설명력의 증가는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=130.079, p<0.05$). 또한 상호작용변수는 유의한 영향을 미치고 있어 상호작용효과(interaction effect)는 유의한 것으로 나타났다. 학생 참여형 수업과 교수자의 열정의 상호작용변수를 투입한 결과, 설명력은 약 0.4% 증가하였으며, 이러한 설명력의 증가는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=129.311, p<0.05$). 또한 상호작용변수는 유의한 영향을 미치고 있어 상호작용효과(interaction effect)는 유의한 것으로 나타났다.

팀 기반 학습과 교수자의 열정의 상호작용변수를 투입한 결과, 유의확률이 0.05 이상으로 유의미한 영향을 미치고 있지 않은 것으로 나타났다. 따라서, ESG기업가정신교육과 학생 참여형 수업이 사회적 가치 인식에 미치는 영향에서 조절변수인 교수자의 열정의 조절효과는 유의한 것으로 파악되었다. 자세한 내용은 <표 13>과 같다.

1단계 독립변수가 종속변수인 사회적 가치 인식을 설명하는 정도는 약 68.5%로 나타났으며, 통계적으로 유의하였다 ($F=200.189, p<0.001$). 2단계에서 조절변수인 '학교 분위기를' 투입한 결과, 설명력은 약 12.0% 증가하였으며, 이러한 설명력의 증가는 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($F=164.511, p<0.001$). 독립변수는 사회적 가치 인식에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나($t=4.334, p<0.001$), 조절변수의 조건부 효과(conditional effect)는 유의한 것으로 파악되었다. 끝으로 3단계에서 ESG기업가정신교육, 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습과 학교분위기의 상호작용변수를 투입한 결과, 유의확률이 0.05 이상으로 상호작용효과(interaction effect)는 유의하지 않은 것으로 나타났다. 따라서, 독립변수인 ESG기업가정신교육과 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습이 종속변수인 사회적 가치 인식에 미치는 영향에서 학교 분위기의 조절효과는 유의하지 않은 것으로 나타났다. 자세한 내용은 <표 14>와 같다.

<표 13> 교수자의 열정이 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과 분석

변수		모형1		모형2		모형3		모형4		모형5	
		β	t	β	t	β	t	β	t	β	t
교육 프로그램 특성	ESG기업가정신교육	.389	5.886***	.354	5.388***	.042	.278	.365	5.574***	.359	5.473***
	학생 참여형 수업	.284	4.658***	.201	3.122**	.206	3.214**	-.084	-.547	.199	3.094**
	팀 기반 학습	.217	3.758***	.172	2.944**	.158	2.717**	.159	2.727**	-.062	-.385
조절변수	교수자의 열정			.189	3.393**	-.044	-.386	-.010	-.092	.021	.172
상호작용 변수	ESG기업가정신교육* 교수자의 열정					.521	2.315*				
	학생 참여형 수업* 교수자의 열정							.462	2.050*		
	팀 기반 학습* 교수자의 열정									.374	1.553
F		200.189		158.741		130.079		129.311		128.127	
p		.000***		.001***		.021*		.041*		.122	
R ²		.685		.698		.704		.702		.700	
adj. R ²		.682		.693		.698		.697		.695	

<표 14> 학교 분위기가 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과 분석

변수		모형1		모형2		모형3		모형4		모형5	
		β	t	β	t	β	t	β	t	β	t
교육 프로그램 특성	ESG기업가정신교육	.389	5.886***	.356	5.522***	.397	2.834**	.350	5.419***	.356	5.503***
	학생 참여형 수업	.284	4.658***	.265	4.481***	.262	4.341***	.397	3.194**	.265	4.453***
	팀 기반 학습	.217	3.758***	.136	2.294*	.137	2.306*	.145	2.438*	.158	1.150
조절변수	학교 분위기			.189	4.334***	.239	1.516	.352	2.477*	.217	1.343
상호작용 변수	ESG기업가정신교육* 학교 분위기					-.080	-.330				
	학생 참여형 수업* 학교 분위기							-.266	-1.204		
	팀 기반 학습* 학교 분위기									-.045	-.179
F		200.189		164.511		131.204		132.115		131.152	
p		.000***		.000***		.742		.229		.858	
R ²		.685		.705		.705		.707		.705	
adj. R ²		.682		.701		.700		.701		.700	

V. 결론

5.1. 연구결과 요약

ESG 실천이 중요한 작금의 시점에서 본 연구는 초·중·고 현장에서 적용가능한 콘텐츠를 제시하고 적극적 학습방식의 적용을 제안함으로써 초·중·고생들에게 ESG의 실천을 피하고자 하였다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, ESG기업가정신교육, 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습은 창의적 문제해결에 미치는 연구에 있어서 유의미한 결과로 나타났다.

둘째, ESG기업가정신교육, 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습은 사회적 가치 인식에 미치는 연구에 있어서 유의미한 결과로 나타났다.

셋째, 창의적 문제해결은 사회적 가치 인식에 미치는 연구에 있어서 유의미한 결과로 나타났다.

넷째, 교수자의 열정이 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과가 나타났다.

다섯째, 학교 분위기가 교육프로그램 특성과 사회적 가치 인식 사이에서 조절효과가 나타나지 않았다.

이러한 연구 결과를 토대로 볼 때 본 연구에서 제시한 가설이 검증되어, ESG 실천적 교육에 있어서 무엇보다도 초·중·고 현장에 적용할 수 있는 콘텐츠와 학습방식을 제시하였다는 점에서 의미가 있다.

다만, 아쉬운 결과는 학교 분위기가 조절효과로 나타날 것으로 기대했지만 가설이 기각되었다. 이는 아직도 우리 초·중·고 현장에 새로운 학습방식을 접목하는 데 있어서 혁신을 추구하지 못하는 현실에서 기인된다고 추론된다. 그 나라의 미래는 교육에 있음을 누구도 부인할 수 없다. 세계의 최빈국에서 빠른 속도로 우리가 선진국으로 진입할 수 있었던 것은 불타는 향학열 때문이다. 이제 우리는 이전의 학습방식을 탈피하여 다양한 시도를 통하여 현실에서 다양성, 개성, 창의성을 발휘할 수 있는 다양한 시도가 필요하다.

5.2. 시사점

첫째, 본 연구에서는 기업가정신교육과 ESG를 접목하여 'ESG기업가정신교육'을 처음으로 도출하였다는 점에서 의의가 있으며, 향후 보다 심층적인 연구가 필요함을 시사한다.

둘째, ESG 실천이 지속적으로 이루어지기 위해서 초등학교부터 청소년 시기까지 체계적으로 ESG 교육이 이루어지고 나아가 대학으로 연계되어야 한다. 그간 초·중·고 교육 현장에서는 비즈쿨을 비롯한 다양한 자기주도적 학습이 이루어지고 있지만, 안타깝게도 이러한 학습방식은 특성화고등학교 위주로만 이루어지고 있고 인문계, 외고, 과학고 등에서는 빈약하다는 것이다. 이에 본 연구에서는 ESG기업가정신교육 프로그램을 초·중·고 대상으로 개발 및 교육 후에 ESG기업가정신

의 효과를 측정할 부분에 있어서 매우 실험적인 연구이며, 이 교육프로그램의 확산을 통해, 초·중·고생들의 ESG기업가정신의 내재화 및 실천적 학습이 필요함을 시사한다.

셋째, ESG기업가정신교육이 단순히 프로그램으로서의 가치 및 중요성도 있지만, 학생 참여형 수업, 팀 기반 학습의 적극적 학습방식과 병행하여 운영될 때, 창의적 문제해결에 영향을 미치고 궁극적으로 사회적 가치 인식으로 이어진다는 것을 알 수 있다. 또한 참여적 학습 기법·ESG기업가정신교육과 사회적 가치 인식 사이에서 교수자의 열정이 조절효과가 나타났음을 규명하였다. 이러한 연구 결과는 초·중·고 현직 교사들에게 실질적인 학습계획안, 커리큘럼 등을 학습에 제시하여 바로 활용할 수 있도록 하고, 다양한 교수기법으로 학생들과 같이 소통할 수 있는 교수법의 중요성을 언급한다. 또한 대학 교수자들도 초·중·고 교육프로그램의 벤치마킹을 통해 대학 교육에서의 프로그램을 구성할 수 있는 실마리를 제공해야 한다. 이러한 측면에서 「초→중→고→대학」으로 이어지는 ESG 교육을 통해 지구의 위기를 극복하는데 실질적인 대안을 제시한 것이다. 무엇보다도 ESG 교육은 실천 학습이 중요하기 때문에 본 연구에서 주장하고 있는 ESG기업가정신교육과 학생 참여형 학습, 팀 기반 학습을 통하여 초·중·고를 뛰어넘어 대학으로까지 확장한다면 우리의 미래는 더욱 빛날 것이다.

끝으로, 향후, AI와 공존하는 시대에는 ESG기업가정신교육의 중요성이 더욱 대두될 것이며, 시대의 흐름에 맞는 보다 더 향상된 교수자의 역량이 필요해질 것이다. 이를 토대로, 후속 연구에서는 초·중·고생들에게 AI와 접목한 ESG기업가정신교육을 통해 창의성과 기업가정신 내재화에 교수자 역량의 중요성에 대한 연구가 필요함을 시사한다.

5.3. 한계점

본 연구는 ESG와 기업가정신을 접목한 교육프로그램 적용에 관한 초기 연구로 실제 초·중·고등학교 현장에 'ESG와 기업가정신교육'을 접목한 교육과정을 설계·적용시켜 효과성을 규명하였다. 본 연구의 한계점은 다음과 같다.

첫째, 기존 연구에서 ESG와 기업가정신교육을 접목한 선행 연구 부족으로 인과관계를 추론으로 예측했다는 것이다.

둘째, 각 샘플의 수가 일치하지 않아 집단별 분석에서 유의미한 결과를 도출할 수 없었다. 특히, 통제변수에서 신분(중학생), 진로(대학 진학)에 있어서 제외변수로 나타나, 이들 대상에 대한 보다 구체적인 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구는 동일한 응답자로부터 동일한 시점에 측정된 변수로만 연구한 한계가 있다. 향후, 동일방법편의(Common Method Bias: CMB)의 오류를 해결하기 위해, 독립변수와 종속변수의 자료 원천의 변화, 측정 시기와 측정환경의 변화, 문항 순서 변경, 상이한 척도 사용 등을 시도한 구체적인 연구가 필요하다.

넷째, 본 연구는 이전 선행연구가 부족한 탐색적 연구 수준으로서 요인분석을 실시하는데 있어서 모든 변수를 한꺼번에 실시해야 하나, 설문 개발을 통하다 보니 명확하게 요인분석이 도출되지 않았다. 그럼에도 불구하고 최소 제시한 연구모델을 통해 가설을 검증하는 것이 본 연구의 목적임에 분석에서 '요인수'를 임의로 선정하여 제시한 변수별로 구분하였다. 그러나, 아이겐밸류(eigenvalue) 값이 낮게 나타난 것이 한계점으로 나타나 향후에는 이러한 한계점을 극복하기 위한 ESG 기업가정신교육에 대한 심층적인 연구가 필요하다.

끝으로, 서베이를 통한 분석이 중심이었고, 심층적인 인터뷰 등의 질적 연구는 상대적으로 부족하였다. 이러한 한계점을 토대로 후속 연구에서는 한계점을 극복할 수 있도록 다양한 시도가 있어야 한다.

REFERENCE

- 강경준·허효주(2019). 청소년 비즈쿨 지원사업 교육 운영 모형 개발 및 활성화 방안 연구. *한국청소년정책연구원*, 37-70.
- 강인애·정은실(2010). 팀 구성방식에 따른 학습활동 만족도: 질적 자료 분석에 의한 사례연구. *교육방법연구*, 22(3), 67-95.
- 강승희(2015). 중학생의 학교적응에 영향을 미치는 학습몰입, 자기 주도학습, 학습풍토와의 구조적 관계. *학습자중심교과교육연구*, 15(11), 759-781.
- 곽은창·주병하(2000). 체육수업 개선과 교사의 역할: 교수 효율성 향상을 위한 다양한 교수 행동의 구성요소. *제38회 한국체육학회 학술발표논문집*, 38, 273-286.
- 교육부(2015). *초·중등학교 교육과정 총론 및 교과 교육과정*. 교육부고시 제 2015-74호, 법제처.
- 권태우·조규관(2015). 학업적 자기효능감, 가족의 응집성 및 적응성, 학습풍토가 아동의 학교생활적응에 미치는 영향. *학습자중심교과교육연구*, 15(7), 205-225.
- 김도현·정선영·이지선(2018). 기업가정신 교육이 고등학생의 셀프리더십과 사회적 문제해결력에 미치는 효과. *사고개발*, 14(1), 141-166.
- 김미란·엄우용(2019). 기업가정신 교육 국내 연구동향 분석. *승실대 학교 영재교육연구*, 9(1), 1-20.
- 김진주·최승욱(2016). 조직 구성원의 기업가정신 수준(역량, 태도, CEO지원)이 기업의 기업가적 문화와 구조, 운영체계에 미치는 영향: 국내 디자인기업을 중심으로. *벤처창업연구*, 11(4), 103-116.
- 김소형(2013). 팀 프로젝트 경영교육방식이 학생들의 만족도에 미치는 영향. *상업교육연구*, 27(4), 93-114.
- 김애경(2017). 전문대학생들의 창의성과 자기주도학습능력의 관계에서 학업적 자기효능감의 매개효과. *청소년시설환경*, 15(2), 149-160.
- 김영민(2017). 물류기업의 공유가치창출(CSV)이 기업이미지 및 운영성과에 미치는 영향. *무역연구*, 13(6), 631-648.
- 김영채(2007). *창의력의 이론과 개발*. 서울, 교육과학사.
- 김영채(2019). *창의성 서울*, 윤성사.
- 김장순·최동승·양정수(2020). 외식산업에서 공유가치창출(CSV)이 방문의도에 미치는 영향: CSO의 기업이미지 체고 전략에 대한 시사점을 중심으로. *전문경영인연구*, 23(4), 387-403.
- 김정환·박용휘(2003). 초등학교 고학년용 자기 주도적 학습 능력 진단 척도의 타당화. *교육평가연구*, 16(1), 183-199.
- 김현진·정재학(2011). 지각된 교수자 특성과 대학생들의 학업적 흥미, 즐거움, 내재동기, 인지적 학습전략 사용 및 과목만족도의 관계 분석. *교육심리연구*, 25(3), 569-589.
- 나미정·이지현·한진수(2019). 공유가치창출(CSV) 활동이 브랜드 충성도에 미치는 영향: 호텔 이미지의 매개효과를 중심으로. *관광레저연구*, 31(3), 421-441.
- 나수미(2018). *기업의 사회공헌활동과 기업 가치*. 박사학위논문, 서울대학교.
- 남승완·이종현·이창수·김경민·이선영·김승철(2022). ESG와 기업가정신을 접목한 교육프로그램 적용에 관한 탐색적연구: 초·중·고 교육 프로그램 운영 사례를 중심으로. *벤처창업연구*, 17(5), 117-132.
- 문성식(2018). 프랜차이즈 기업의 위기 상황에서 소비자의 부정적 감정과 신뢰, 불신, 부정적 행동의도 간 영향관계에 관한 연구: 신뢰의 전이와 불신의 전이를 중심으로. *외식경영연구*, 21(6), 179-201.
- 문철수(2004). 기업 PR캠페인으로서의 전략 사회공헌 활동에 관한 연구. *한국광고학회*, 15(5), 343-363.
- 박수미·이정실(2016). 항공사의 공유가치창출이 기업이미지, 신뢰 그리고 행동의도에 미치는 영향. *호텔리조트연구*, 15(4), 361-380.
- 박수진(2013). *문제의 구조화 정도에 따른 팀 문제해결 학습에서 초등학교 발명 영재의 상호 작용 분석*. 박사학위논문, 충남대학교 대학원.
- 박혜영(2019). 팀 기반 프로젝트 수업이 대학생의 창의성 및 자기 조절학습능력에 미치는 영향. *교육문화연구*, 25(4), 283-297.
- 백경숙(2011). 자기주도학습 프로그램이 대학생의 자기주도학습능력, 문제해결력 및 학업성취도에 미치는 효과. *교육학논총*, 32(1), 77-95.
- 백순근(2016). 학생 참여형 수업 활성화를 위한 과정중심평가 시행 방안. *교육부 한국교육정보원*, 11-25.
- 사회적가치연구원(2018). *사회적 가치의 조작적 정의 필요성*. <https://www.cses.re.kr/publishedData/columnView.do?boardSeq=121¤tPage=3&listUrl=%2FpublishedData%2FcolumnList.do&keyword=all&search>.
- 송준미(2012). *창의성과 책임지향성이 성인의 자기주도적 학습에 미치는 영향*. 박사학위논문, 충남대학교 대학원.
- 우경애·김세곤(2017). PBL 수업에서 자기효능감과 SNS 활용이 예비유아교사의 자기주도학습 역량과 문제해결력에 미치는 영향에 대한 연구. *유아교육학논집*, 21(1), 167-187.
- 유문주·허희영·이성근(2016). CSV와 CSR 간의 진정성과 정당성 지각 비교. *문화산업연구*, 16(4), 65-77.
- 유소리·윤유식·김기현(2015). 컨벤션산업 공유가치창출(CSV)에 따른 기대성과 및 지속적 행동의도 연구. *관광레저연구*, 27(7), 259-275.
- 유창조·이형일(2016). CJ그룹의 CSV 경영: 현황과 미래과제. *Korea Business Review*, 20(4), 155-181.
- 윤영근(2006). 고등학생의 학교 풍토 지각에 따른 창의성과 대인관계 연구. *교육발전연구*, 22(2), 23-44.
- 이경화·유경훈(2010). 창의성과 문제해결 수업이 대학생의 창의적 능력 향상에 미치는 효과. *영재와 영재교육*, 9(3), 5-20.
- 이경화·최유현·황선옥(2011). 팀 프로젝트 중심 창의적 문제해결 프로그램 개발. *창의력교육연구*, 11(2), 141-160.
- 이경화·태진미(2013). 팀 프로젝트 중심 창의적 문제해결 발명프로그램의 개발 및 적용효과. *영재와 영재교육*, 12(3), 95-116.
- 이권형(2015). *비즈쿨 프로그램 효과 만점... 초·중·고에 기업가정신 불어넣다*. 헤럴드 경제, <http://mbiz.heraldcorp.com/view.php>

- p?ud=20151229000561.
- 이명숙·원상봉(2013). 기업가정신교육 프로그램개발을 위한 교육요구도 분석: 창업자, 예비창업자, 비창업자를 중심으로. *직업교육연구*, 32(2), 99-134.
- 이영찬·이승석(2008). 기업의 사회적 책임 활동이 혁신역량 및 성과에 미치는 영향. *사회적기업연구*, 1(1), 93-117.
- 전명남·이병환(2015). 미래문제해결프로그램(FPSP) 팀 문제해결을 적용한 대학 수업에서 개인 창의성, 팀 공유정신모형의 팀 창의성 및 팀 효과성과의 관계. *교육문화연구*, 21(5), 115-144.
- 전용진·이병준(2009). 체육교수 맥락에서 교사의 공포와 불안 경험 및 대처전략 탐색. *한국스포츠교육학회지*, 16(3), 65-78.
- 정건진(2004). 무용교육에서의 창의성 향상을 위한 자기주도적학습의 효과. *예술교육연구*, 2(1), 43-53.
- 정선영·김도현·김래영(2019). 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 효과: 창의성 역량과 사회적 문제해결력을 중심으로. *교육방법연구*, 31(3), 435-454.
- 최유현(2014). *발명교육학연구*, 서울, 형설출판사.
- 최윤미(2010). 대학에서의 팀학습 활동에 대한 학습자의 평가. *교육방법연구*, 22(4), 143-163.
- 태정담(2021). ESG(환경, 사회, 지배구조)와 조세제도에 관한 연구. *조세연구*, 21(2), 135-164.
- 홍기철(2004). 구성주의적 자기주도학습을 위한 학습력 분석과 학습모형 개발. *교육심리연구*, 18(1), 75-98.
- 황윤환·김기순·서영옥(2019). 통신기업의 공유가치창출(CSV)이 사회적 거리와 브랜드 이미지를 통해 소비자 행동 의도에 미치는 영향. *기업경영연구*, 26(5), 81-99.
- 鮑振宙·張衛·李董平·李丹黎·王豔輝(2013). 校園氛圍與青少年學業成就的關係: 一個有調節的中介模型. *心理發展與教育*, 29(1), 61-70.
- Adderley, K.(1975). Project Methods in Higher Education. *Society for Research into Higher Education*, 24.
- Aldridge, J. M., Fraser, B. J., Fozdar, F., Ala'i, K., Earnest, J., & Afari, E.(2015). Students' perceptions of school climate as determinants of wellbeing, resilience and identity. *Improving Schools*, 43(1), 1-22.
- Assor, A., Kaplan, H., & Roth, G.(2002). Choice is good, but relevance is excellent: Autonomy enhancing and suppressing teacher behaviours predicting students' engagement in schoolwork. *British Journal of Educational Psychology*, 72(2), 261-278.
- Back, S. G.(2016). Implementation plan for process-centered evaluation to vitalize student participation-type classes, *Ministry of Education-Korea Education Information Service*, 11-25.
- Baik, K. S.(2011). Academic Achievement for College Students. *The Journal of Education Research*, 32(1), 77-95.
- Bao Zhenzhou, Zhang Wei, Li Dongping, Li Danli, Wang Yanhui.(2013). *The relationship between campus atmosphere and adolescent academic achievement: a moderated mediation model*, *Psychological Development and Education*, 29(1), 61-70.
- Brandstätter, H.(2011). Personality aspects of entrepreneurship: A look at five meta-analyses. *Personality and Individual Differences*, 51(3), 222-230.
- Braskamp, L. A., & Maehr, M. L.(1988). *Instructional Climate Inventory*. Form S, Champaign, IL: MetriTech, Inc.
- Bowman, E. H., & Haire, M.(1975). A strategic posture toward corporate social responsibility. *California Management Review*, 18(2), 49-58.
- Center for Social value Enhancement Studies(2018). *Research column titled the need for an operational definition of social values*, <https://www.cses.re.kr/publishedData/columnView.do?boardSeq=121¤tPage=3&listUrl=%2FpublishedData%2FcolumnList.do&keyword=all&search>.
- Choi, Y. H.(2014). *Invention Education Research*, Seoul, Hyungseol Publishing.
- Choi, Y. M.(2010). Learners' Evaluation on Team Learning Activities in College Education. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 22(4), 143-163.
- Davidsson, P., & Honig, B.(2003). The role of social and human capital amongnascent entrepreneurs. *Journal of business venturing*, 18(3), 301-331.
- D'Zurilla, T. J., & Goldfried, M. R.(1971). Problem-solving and behavior modification. *Journal of Abnormal Psychology*, 78(1), 107-126.
- Friedman, M.(1970). The Social Responsibility of Business is to Increase its Profits. *New York Times Magazine*, 13, 32-33.
- Halpin, A. W., & Croft, D. B.(1963). *The organizational climate of school*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Haynes, N. M., Emmons, C., & Ben-Avie, M.(1997). School climate as a factor in student adjustment and achievement. *Journal of Educational and Psychological Consultation*, 8(3), 321-329.
- Stevenson, H. H., & Jarillo, J. C.(1989). A Paradigm of Entrepreneurship: Entrepreneurial Management. *Strategic Management Journal*, 11, 17-27.
- Hong, K. C.(2004). The Analysis of Learning Ability and The Development of Learning Model for Constructive Self-Directed Learning. *Korean Journal of Educational Psychology*, 18(1), 75-98.
- Hwang, Y. H., Kil, K. S., & Seo, Y. W.(2019). The Effect of Consumers' Perceptions to Telecommunication Companies' Creating Shared Value on Consumers' Behavioral Intentions through Social Distance and Brand Image. *Korean Corporation Management Review*, 26(5), 81-99.
- Isaksen, S. G., & Treffinger, D. J.(1985). *Creative problem solving The basic course*. Buffalo: NY, Bearly Limited.
- James, W. K.(1990). Development of creative problem-solving skills. *The Technology Teacher*, 49(2), 29-30.
- Jeon, Y. J., & Lee, B. J.(2009). Explorering the causes and coping strategies of frightand anxiety physical education teacher. *Korean Association of Sport Pedagogy*, 16(3), 65-78.
- Jeong, G. J.(2004). The Effects of Self-directed Learning for Improving Creativity in Dance. *Education Korean Journal of Arts Education*, 2(1), 43-53.
- Joung, S. Y., Kim, D. H., & Kim, R. Y.(2019). The effects of youth entrepreneurship educational program: Focusing on creativity and social problem-solving. *The Korean Journal of Educational Methodology*

- Studies*, 31(3), 435-454.
- Jun, M. N., & Lee, B. H.(2015). Exploring Relations among Individual Creativity, Team Shared Mental Model and Team Creativity & Team Effectiveness Based on Team Problem Solving of Future Problem Solving Program(FPSP) in the College Classroom. *Journal of Education & Culture*, 21(5), 115-144.
- Knowles, M. S.(1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Chicago, IL: Follett Publishing Co.
- Kang, I. A., & Jung, E. S.(2010). A Qualitative Analysis on the Differences between The Student-Selected Teams and The Learning Style-based Teams in terms of Their Satisfactory Levels on the Learning Activities. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 22(3), 67-95.
- Kang, K. J., & Hurr, H. J.(2019). A Study on the Development and Revitalization of Educational Operation Model for Youth Business School Support Project. *National Youth Policy Institute*, 37-70.
- Kokot, S., & Colman, J.(1997). The creative model of being. *Journal of Creative Behavior*, 31, 212-226.
- Kang, S. H.(2015). Structural Relationship among the Classroom Climate, Learning Flow, Self-Directed Learning Ability, and School Adjustment in Middle School Students. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 15(11), 759-781.
- Kim, A. K.(2017). The Mediating Effects of Academic Self-Efficacy on the Relationship between Creativity and Self-Directed Learning Ability in College Students. *YOUTH FACILITIES AND ENVIRONMENT*, 15(2), 149-160.
- Kim, D. H., Joung, S. Y., & Lee, J. S.(2018). The Effects of Entrepreneurship Education on Self-leadership and Social Problem-Solving: Focused on the Youth Education Program of N Enterprise. *The international journal of creativity & problem solving*, 14(1), 141-166.
- Kim, H. J., & Jung, J. H.(2011). Relations among Teaching Factors, Student's Interest, Enjoyment, Intrinsic Motivation, Student Learning. *Korean Journal of Educational Psychology*, 25(3), 569-589.
- Kim, J. H., & Park, Y. H.(2003). Validation of Self-directed Learning Ability Diagnostic Scale for Elementary Higher Graders. *Journal of Educational Evaluation*, 16(1), 183-199.
- Kim, J. S., Choi, D. S., & Yang, J. S.(2020). The Effect of CSV on Visit Intention in Domestic Restaurant Industry: Focusing on the Implication of CSO's Corporate Image Strategy. *Journal of CEO and Management Studies*, 23(4), 387-403.
- Kim, M. R., & Eom, W. Y.(2019). Research Trends on Entrepreneurship Education in Korea. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 9(1), 1-20.
- Kim, S. H.(2013). Satisfaction of Student Learning Using Team Project Management Training Method. *The Journal of Business Education*, 27(4), 93-114.
- Kim, S. J., & Choi, S. U.(2016). The Effect of Employee's Entrepreneurship Level (Capacity, Attitude, CEO Support) on Entrepreneurial Culture, Structure and Operation Systems of Corporate: Focused on Design Corporate in Korea. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 11(4), 103-116.
- Kim, Y. C.(2007). *Theory and Development of Creativity*. Seoul: History of Educational Science.
- Kim, Y. C.(2019). *Creativity*. Seoul: Yunseongsa.
- Kim, Y. M.(2017). The Impacts of CSV on Corporate Image and Operational Performance in Logistics Companies. *The Journal of International Trade & Commerce*, 13(6), 631-648.
- Kokot, S. J., & Colman, J.(1997). The creative model of being. *Journal of Creative Behavior*, 31(3), 212-226.
- Kwak, E. C., & Joo, B. H.(2000). Physical Education Class Improvement and Teacher's Role: Components of Various Teaching Behaviors for Improving Teaching Efficiency. *INTERNATIONAL JOURNAL OF HUMAN MOVEMENT SCIENCE*, 38, 273-286
- Kwon, T. W., & Cho, G. P.(2015). The Effects of Academic Self-Efficacy, Family Cohesion and Adaptability, and Classroom Climate on the School Life Adjustment of Children. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 15(7), 205-225.
- Lantos, G. P.(2001). The Boundaries of strategic corporate Social Responsibility. *Journal of Consumer Marketing*, 18(7), 595-630.
- Lee, K. H., Choi, Y. H., & Hwang, S. W.(2011). Development of Creative Problem Solving Program Based on Team Project. *The Journal of Creativity Education*, 11(2), 141-160.
- Lee, K. H., & Lew, K. H.(2010). The Effect of Creative Instruction on the Creativity of University Students. *The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented*, 9(3), 5-20.
- Lee, K. H.(2015). *Inspiring adolescents with entrepreneurship, the Business School program proved intensively effective*. Herald Biz, <http://mbiz.heraldcorp.com/view.php?ud=20151229000561>.
- Lee, K. H., & Tae, J. M.(2013). Development and Application Effects of Creative Problem-solving Invention Program of Focusing on Team Project. *The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented*, 12(3), 95-116.
- Lee, M. S., & Won, S. B.(2013). Educational Needs Analysis for the Development of Entrepreneurship Education Programs: The case of founders, prospective founders and non-founders. *THE JOURNAL OF VOCATIONAL EDUCATION RESEARCH*, 32(2), 99-134.
- Lee, Y. C., & Lee, S. S.(2008). Corporate Social Responsibility, Innovation Capability, and Organizational Performance: A Structural Approach. *Social Enterprise Studies*, 1(1), 93-117.
- Liu, G., Eng, T. Y., & Takeda, S.(2015). An Investigation of Marketing Capabilities and Social Enterprise Performance in the UK and Japan. *Entrepreneurship Theory Practice*, 39, 267-298.
- Michaela, D.(2012). An Interview with Michael Porter: Social Entrepreneurship and the Transformation of Capitalism. *Academy of Management Learning & Education*, 11(3),

- 421-431.
- Michaelsen, L. K., & Sweet, M.(2008). The essential elements of team-based learning. *New directions for teaching and learning*, 116, 7-27.
- Ministry of Education(2015). *General Introduction to Elementary and Secondary School Curriculum and Curriculum*. Ministry of Education Notice No. 2015-74, Ministry of Legislation.
- Moon, C. S.(2004). The Study on Strategic Philanthropies of Corporations PR Campaign: Case Studios on Domestic and International Tobacco Companies Strategic Philanthropies. *THE KOREAN JOURNAL OF ADVERTISING*, 15(5), 343-363.
- Moon, S. S.(2018). A Study on the Influence Relationship between Negative Emotions, Trust, Distrust, and Negative Behavior of Consumers in a Franchise Corporate Crisis: Focusing on the trust transfer and distrust transfer. *Journal of Foodservice Management Society of Korea*, 21(6), 179-201.
- Moos, R. H.(1979). *Evaluating educational environments*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Na, M. J., Lee, J. H., & Han, J. S.(2019). The Effects of Creating Shared Value on Brand Loyalty: Focusing on the Mediating Effects of Hotel Image. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 31(3), 421-441.
- Na, S. M.(2018). *Corporate Philanthropy and Corporate value*. Doctoral Dissertation, The Graduate School, Seoul National University.
- Nam, S. W., Lee, C. H., Lee, C. S., Kim, K. M., Lee, S. Y., & Kim, S. C.(2022). The Exploratory Research Concerning the Application of Educational Programs Connecting ESG with Entrepreneurship: Focusing on the Education Operation Cases of Elementary and Junior-Senior High School. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 17(5), 117-132.
- Napier, W., & Waters, L.(2001). Building a Team Collaboration in the Virtual Classroom. *Annual Proceedings at the National Convention of the Association for Educational Communications and Technology*, 24.
- Park, H. Y.(2019). The Effects of Team-Based Project Learning on Creativity and Self-Regulated Learning Ability of University Students. *Journal of Education & Culture*, 25(4), 283-297.
- Park, J. C., Mool, P., Na, J. H., & Lee, C. G.(2014). The effects of creating shared value on corporate performance. *The Journal of Distribution Science*, 12(10), 29-35.
- Park, S. J.(2013). *Interaction Process Analysis on Elementry School Inventive Gifted Students in Regards to Team Problem Solving Education Based on the Level of Problem Structuralization*. Doctoral Dissertation, The Graduate School, Chungnam National University.
- Park, S. M., & Lee, J. S.(2016). A Study on The Effects of Creating Shared Value of Airline on The Corporate Image, Trust and Behavioral Intention. *Journal of Hotel & Resort*, 15(4), 361-380.
- Patrick, B. C., Hisley, J., & Kempler, T.(2000). What's everybody so excited about?: The effects of teacher enthusiasm on student intrinsic motivation and vitality. *The Journal of Experimental Education*, 68(3), 217-236.
- Porter, M. E., & Kramer, M. R.(2006). Strategy and society: the link between competitive advantage and corporate social responsibility. *Harvard business review*, 84(12), 78-93.
- Sethi, S. P.(1979). A Conceptual Framework for Environmental Analysis of Social Issues and Evaluation of Business Response Patterns. *The Academy of Management Review*, 4(1), 63-74.
- Simons-Morton, B. G., & Crump, A. D.(2003). Association of parental involvement and social competence with school adjustment and engagement among sixth graders. *Journal of School Health*, 73(3), 21-126.
- Song, J. M.(2012). *A study of the effects of creativity and personal responsibility orientation on self-directed learning of adults*. Doctoral Dissertation, The Graduate School, Chungnam National University.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I.(1999). *The concept of creativity: Prospects and paradigms*, In R. J. Sternberg(Ed), *Handbook of Creativity*. NY: Cambridge University Press.
- Stewart, E. B.(2008). School structural characteristics, student effort, peer associations, and parental involvement the influence of school-and individual-level factors on academic achievement. *Education and Urban Society*, 40(2), 179-204.
- Tae, J. I.(2021). A Study on ESG(Environment, Social, Governance) and TAX. *Journal of Tax Studies*, 21(2), 135-164.
- Torrance, E. P.(1972). Can we teach children to think creatively?. *Journal of Creative Behavior*, 6, 114-143.
- Urban, K. K.(1995). Creativity: A componential approach. *Post conference China meeting of the 11th world conference on gifted and talented children, Beijing, China*. 5(8).
- Vallerand, R. J., Blanchard, C. M., Mageaii, G. A., Koestner, R., Rafelle, C. F., Learnard, M., Gagne, M., & Marsolais, J.(2003). Les passions de L'ame: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 756-767.
- Way, N., Reddy, R., & Rhodes, J.(2007). Students' perceptions of school climate during the middle school years: Associations with trajectories of psychological and behavioral adjustment. *American Journal of Community Psychology*, 40(3), 194-213.
- Woo, K. A., & Kim, S. G.(2017). The Effect of Self-Efficacy and the Use of Social Network Service in PBL-Based Class on the Problem-Solving Skills and Self-Directed Learning Capability. *Early Childhood Education Research & Review*, 21(1), 167-187.
- Yoo, C. J., & Lee, H. I.(2016). CSV Management of CJ Group: Current Status and Future Mission. *Korea Business Review*, 20(4), 155-181.
- Yoo, M. J., Hurr, H. Y., & Lee, S. K.(2016). An Comparison

Study on the Authenticity and Legitimacy between CSV and CSR. *Journal of Culture Industry*, 16(4), 65-77.

Yoo, S. R., Yoon, Y. S., & Kim, K. H.(2015). A Study of the Expectation and Behavior Intention by Creating Shared Value in Convention Industry. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 27(7), 259-275.

Yoon, Y. K.(2006). A Study on Creativity and Interpersonal Relationship according to Students' Perception of School Climate in High Schools. *Journal of educational development*, 22(2), 23-44.

Zhang, Q.(2014). Assessing the effects of instructor enthusiasm on classroom engagement, learning goal orientation, and academic self-efficacy. *Communication Teacher*, 28(1), 44-56.

A Study on the Effects of ESG Entrepreneurship Education and Participatory Learning Method on Creative Problem-Solving and Social Value Recognition*

Lee Sunyoung**

Kim Seungchul***

Abstract

ESG (Environment, Social, Governance) is becoming the core of the interest of today's entrepreneurs concerning about the earth crisis. Numerous studies are going on these days about the importance of ESG, but most of them seem confined to the introductory level. This study concentrates on "ESG education" that will teach the learners how to put various ESG ideas into practice, knowing that the earth crisis would not be overcome without actual practice of those ideas. First, elementary and junior · senior high school, professors in university and educational consultants in the field designed educational programs and related content materials under "ESG entrepreneurship education" integrated with ESG and Entrepreneurship education, which have been implemented previously. Participatory learning methods are converged with the program. The researcher analyzed the learning effects in depth after implementing the programs in the education field.

Thus, this study first examined the effects of key variables of ESG educational program i.e., ESG entrepreneurship education, student participatory learning, and team-based learning on creative problem-solving and social value recognition with an essential variant of ESG educational programs and identified the relations to creative problem-solving and social value recognition. Besides, this study investigated the moderating effects of school atmosphere, and teachers' enthusiasm, regarding traits of educational programs and social value recognition. Findings indicate that sub variants of the traits of educational programs i.e., ESG entrepreneurship education, student participatory learning, and team-based learning significantly affect creative problem-solving skills and social value recognition and that creative problem-solving impacts social value recognition. In addition, teachers' enthusiasm has moderating effects between traits of educational programs and social value recognition.

This study provides content-program learning methods that can be practically applied in education, emphasizing practice in ESG in elementary and junior · senior high school education. Implications suggest that ESG entrepreneurship education and active participatory learning affect social value recognition and that teachers' enthusiasm plays a significant role in education.

KeyWords: ESG, Connection of ESG with Entrepreneurship, Entrepreneurship, Active Participatory Learning, Creative Problem Solving, Social Value Recognition, Teacher's Enthusiasm

* This thesis is from the summary and revision of Sunyoung Lee's master's thesis at the Graduate School of Management Information, Korea University.

** First Author, Doctoral Course, Department of Science and Technology Policy, Dankook University, sipt2000@hanmail.net

*** Corresponding Author, Visiting Professor, Chungbuk National University, choisland@yonsei.ac.kr