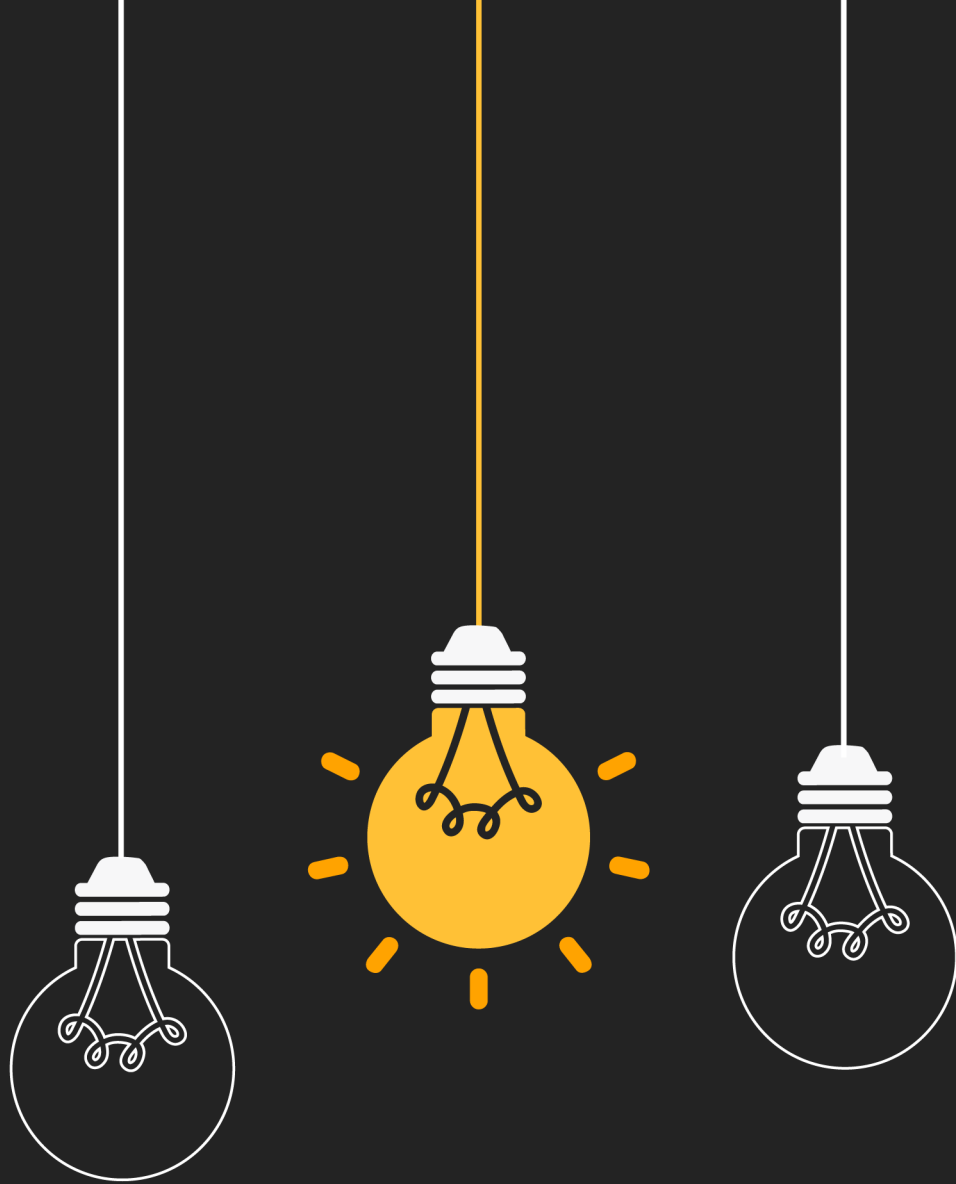


온택트(Ontact) 시대, 기업가정신교육의 균형 찾기

'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

발표 자료집



'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

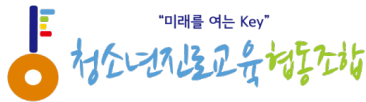
세상의 선한 영향력 체인지 메이커

청소년진로교육협동조합

“제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회”



세상의 선한 영향력
“체인지메이커”



세상의 선한 영향력 “체인지메이커”

기 획

프로그램 기획

관악 진로직업체험지원센터와 협업
13개 중학교 체인지 메이커 프로그램 기획

이해

1학년 주제선택프로그램

< 체인지메이커 & ME >

적용

2학년 동아리 프로그램

< 체인지메이커 & SCHOOL >

심화

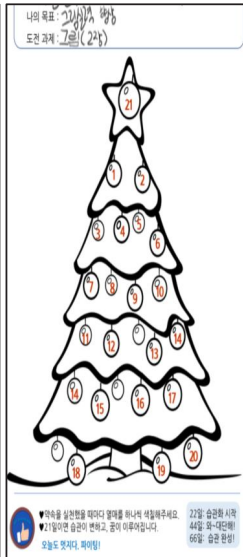
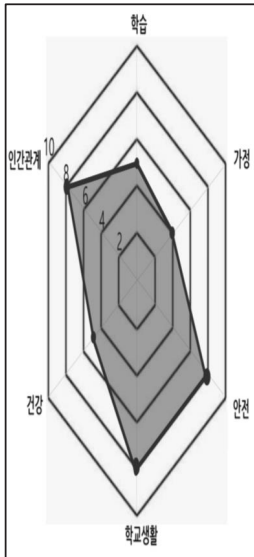
3학년 동아리 프로그램

< 체인지메이커 & COMMUNITY >

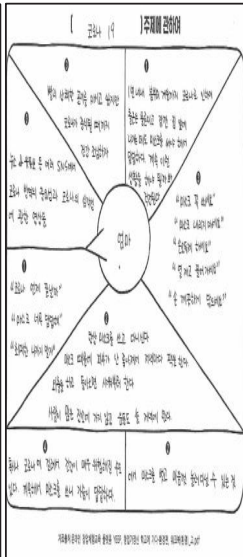
체인지메이커 주제선택 (중1)



- 01 체인지메이커로서의 '나' 발견
- 02 실패 ok, 도전 ok
- 03 체인지메이커 역량 up
- 04 공감하기
- 05 문제발견하기
- 06 문제해결 아이디어 내기
- 07 문제해결하기
- 08 정리하기



<p>나의 목표</p> <p>21일 동안 달성 도전 과제 21 (2주)</p>	<p>주제별 키워드</p> <p>인간관계, 공감, 도전, 실패, 문제해결, 아이디어, 문제해결, 정리</p>
--	---



체인지메이커로서의 '나' 개인 챌린지

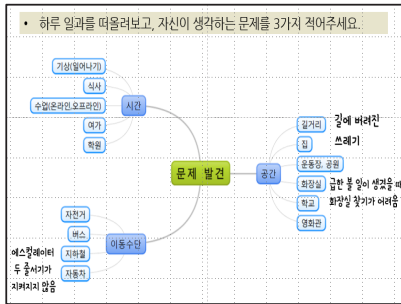
공감의 중요성

#강점 #역량 #습관 챌린지 #실패 #괜찮아

#공감 #감정단어 #퀴즈 #문제 #공감인터뷰 #대상 #카카오톡

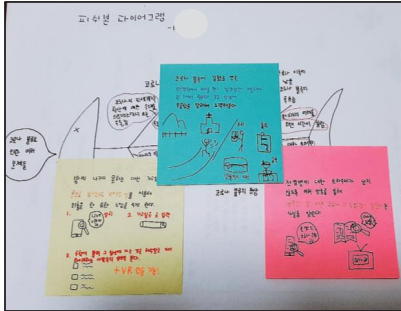
세상의 선한 영향력 “체인지메이커”

학생활동사례



발명원리	설명
조개기 (분할)	커다란 것을 작은 것들로 나누어본다. (커틀링, 퍼즐 매트, 조각피자, 찜자면, 약 냉방간, 앞음칸, 훈판)
받아내기 (주출)	전체를 꼭 피우려 하면 부분만 받아낸다. (보포대, 영양제, 콘택트렌즈)
부분을 다르게 하기	전체를 똑같이 하지 않고 일부분을 다르게 한다. (주름 빨대, 포장지 없는 선, 버스전용 차선, 편의용품 파는 서점)
비대칭	대칭을 깨뜨려 확박이로 만든다. (이이폰 선, 깃가락, 비대칭 우산, 만우스 등)
입지기(총합)	필요한 역할을 합쳐서 한꺼번에 이루어지게 한다. (대형 마트, KTX 시내버, 차유이불권)
하나로 여러 (다용도)	하나로 여러 가지 역할을 할 수 있게 한다. (맥가이버칼, 스마트폰 거울 액정, 스피커 겸용 침대, 스마트폰)
포개기	여러 물체를 서로 포개어서 겹쳐진 하나로 만든다. (사다리자, 햄버거, 코펠, 러시아 마트료시카, 쇼킹카트 등)

3. 정의
체인지메이커란 **나비효과**이다.
왜냐하면 **변화하려는 작은 날갯짓으로 큰 변화를 이끄는** 때문이다.



3. 체인지메이커 정의하기
체인지메이커란 무한이다.
왜냐하면 사람의 상상력에는 끝이 없으며, 그 상상력과 창의성을 통해 문제의 해결책을 찾아내는 것이 상상 속에서는 제한 없이 가능하기 때문이다.

문제발견

문제 해결

정리 및 재정의

#학교 #길거리 #사회 #청소년
#호기심 #공감 #문제 #원인
#피쉬본다이아그램

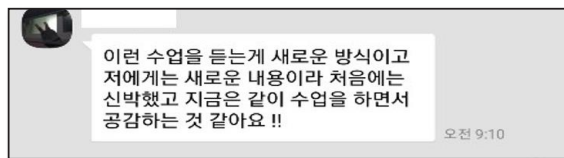
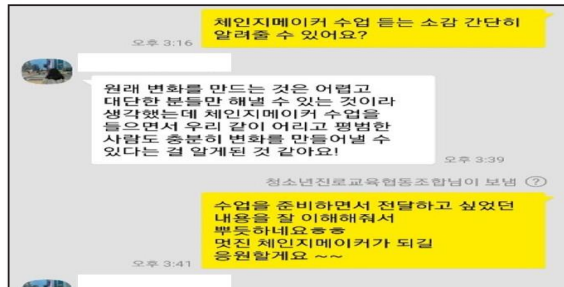
#창의력 #아이디어
#트리즈 #톡톡튀는
#발명원리 #연결

#정리하기 #실행계획서
#체인지메이커란

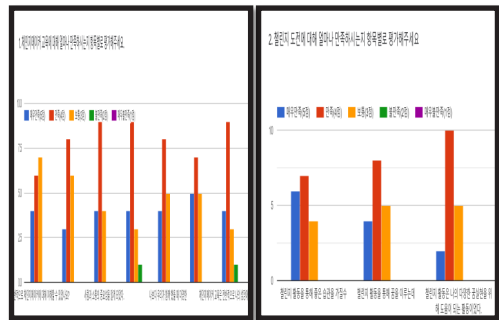
세상의 선한 영향력 “체인지메이커”

소감문/ 만족도

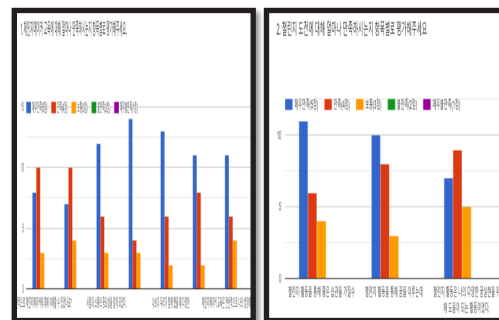
- ### 4. 체인지메이커 전체 소감
- 느낀 점: 체인지메이커 활동을 통해 주변 문제에 관심을 기울이게 되었고, 그를 통해 비판적 사고능력을 기를 수 있었던 것 같다. 또 '창의적인 사람은 스스로를 창의적인 사람이라고 믿는다'는 선생님의 말씀 덕분에 내가 가지고 있는 창의성을 더 자신있게 발휘할 수 있게 되었다.
 - 배운 점: 일상 속 여러 문제들을 회피하거나 지나치지 않고 해결하는 방법을 배울 수 있었던 수업이었다. 또한 이 수업을 통해 색다른 사고를 하는 법을 배운 것은 정말 값지다고밖에 할 수 없다.
 - 앞으로 적용할 것: 선생님께서 보여주신 영상 자료에 있던 7층 샌드위치 가게처럼 어떤 상황에 처했다라도 '그럼에도 ~할 수 있을까?'라는 질문을 가지고 생활하겠다.



A중학교 : 전면 온라인 수업



B중학교 : 온라인&오프라인 병행



'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

온택트(Ontact) 시대, 기업가정신교육의 균형 찾기

"온라인 아그작교실" 사례발표

(주)플레이워드교육컨설팅 대표 허은혜

『제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회』 성과공유회

온택트(Ontact) 시대, 기업가정신교육의 균형 찾기

“온라인 아그작교실” 사례발표

(주)플레이워드교육컨설팅 대표 허은혜




(주)플레이워드교육컨설팅
교육을 PLAY 하다.

play
with

Designed By L@rgo. ADSTORE

1. 코로나가 바꾼 교실의 모습_“비대면 수업”

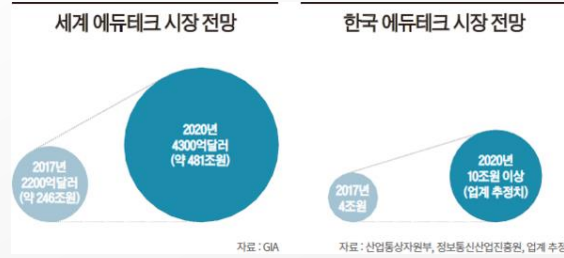
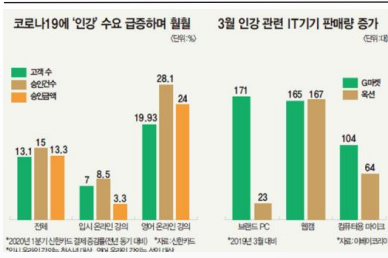
사상 초유 ‘온라인 개학’... 지금 우리는?

학교	학부모	플레이워드
 <p>온라인 개학을 맞은 선생님의 모습.jpg 교육과정 각종 계획 무한 수정</p> <p>연수계획 최화중 (안) 인도/장 최화중 스마트기기 배부/영양 (안상중) 계획서 최화중</p>	 <p>“온라인 개학”에 번아웃</p>	 <p>플레이워드 온라인 교육 서비스 구매</p>
<p>교사 강의 준비에 부담 원격수업 교사를 매시간 '공계 수업' "실력 없는 교사 낙인 찍힐라" 부담감 출석·숙제체크에 중일 클린터 모드</p>	<p>"온라인 개학"에 번아웃 공부습관 실종된 아이들에게 전소리 산만한 저학년들 학습·과제를 챙기고 "하루 세끼 뭘 먹이나" 식사 고민까지</p>	<p>오프라인 교육 90% 취소 오프라인 교육 계약 무기한 연기 ...</p>

코로나19로 인해 학교 / 가정(학부모, 학생) / 교육업계 모두 혼란의 도가니...

Designed By L@rgo. ADSTORE

2. 코로나가 바꾼 교실의 모습_“온라인 교육 수요 증가”



온라인교육 수요 급증 및 국내외 에듀테크 시장의 급성장

3. 코로나와 Z세대가 바꾼 교실의 모습_“디지털 & 동영상”



- | | | |
|---------------------------|-----------------------|---------------------|
| 1 1990년대 중반~ 2000년대 중반 출생 | 2 국내 646만명 (성인 336만명) | 3 태어날 때부터 디지털 세대 |
| 4 제품 구매 등 집안 의사 결정에 적극 참여 | 5 문서 대신 동영상으로 지식 습득 | 6 이모지·짧은 동영상으로 소통 |
| 7 일상생활의 모든 것 촬영 | 8 유행에 극도로 민감 | 9 적극적인 불매 운동·온라인 서명 |

출처: 조선비즈, 2018

ICT 기술 사용한 수업 선호, 게임이 아닌 곳에서 게임적 경험을 얻는 것 선호

게이미피케이션

가치 + 재미 = Gamification!



게임의 요소를 이용해 어려운 공부를 재미있게 하도록 유도하는 것이 게이미피케이션의 목적
 전통적인 교수법에서 벗어나 학생들이 공부에 재미를 느끼고, 몰입하게 만들어
 참여자 스스로가 학습의 의미를 조금씩 깨닫게 되리라는 믿음이 게이미피케이션의 철학을 적용한 프로그램을 개발합니다.

오프라인 기업가정신 교육 프로그램 “아그작교실”

아그작 교실 홈페이지
<http://bswclass.mustrikingly.com/>
 * 모든 툴킷은 홈페이지에서 무료로 다운로드 받을 수 있습니다.

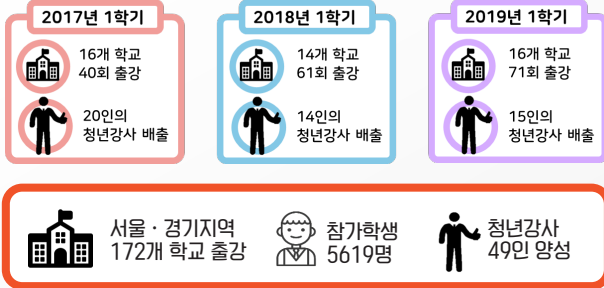


아그작교실 콘텐츠는 저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하며, 저작물 변경도 가능합니다. 단, 영리목적/불차-판매-연명으로 사용하지 않습니다.

오프라인 기업가정신 교육 프로그램 “아그작교실”

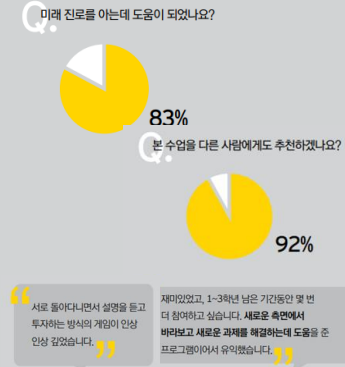
playwith

‘아그작 교실’ 프로그램 현황



참여학생 수업 만족도 조사

(전체 1,710명 중 1,621명 응답)



Designed By L@rgo, ADSTORE

7

온라인 버전 개발 제한 조건과 해결방법

- 온라인 아그작교실 개발 -

온라인화

1. 비실시간(2020년 상반기는 교육부에서 비실시간 권고)
2. 학습자 간 상호작용을 대신할 수 있는 상호작용 장치 추가 → **방탈출 게임 적용**
3. 플레이 시간: 1시간 ~ 1시간 30분 → **피로감 누적으로 인한 집중 하락 방지**
4. 접근 용의성(로그인 X, 회원가입 X, 바로 사용 O) → **구글 스프레드 시트**
5. 제한 시간 내 자유롭게 활용 가능(9시 ~ 18시 사이에 언제든지!) → **개인 시트 사용**

playwith

Designed By L@rgo, ADSTORE

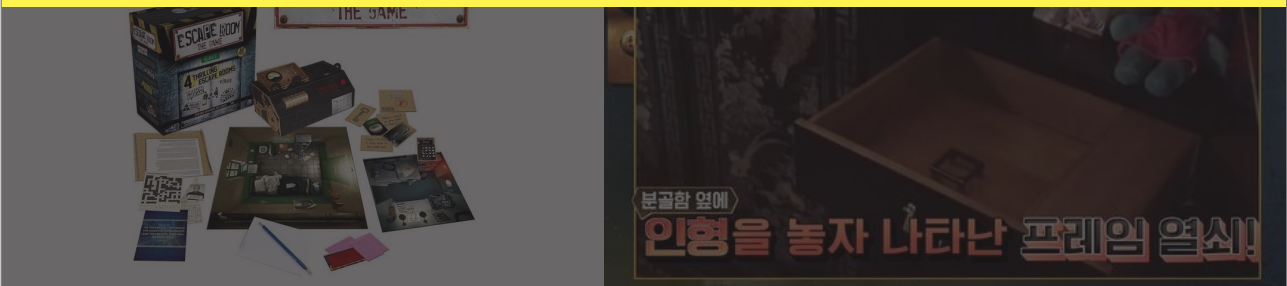
ADSTOREPOST.COM

Why? 방탈출 게임 x 교육

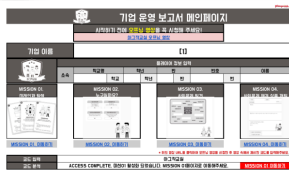


방 탈출 게임 기반 교육 콘텐츠를 통해 학습자에게 재미와 몰입, 참여 독려, 자체 동기부여 & 자체 피드백 제공 가능 학습 내용 이해능력 38% 증가

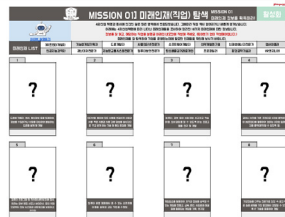
Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019, October). Escape Rooms for Learning: A Systematic Review



온라인 아그작교실



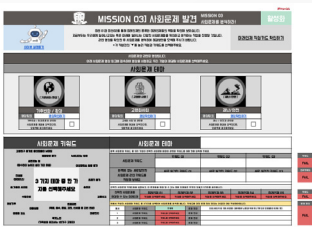
메인페이지



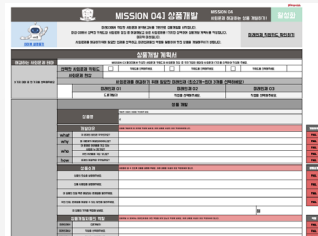
4차산업 미래인재 카드



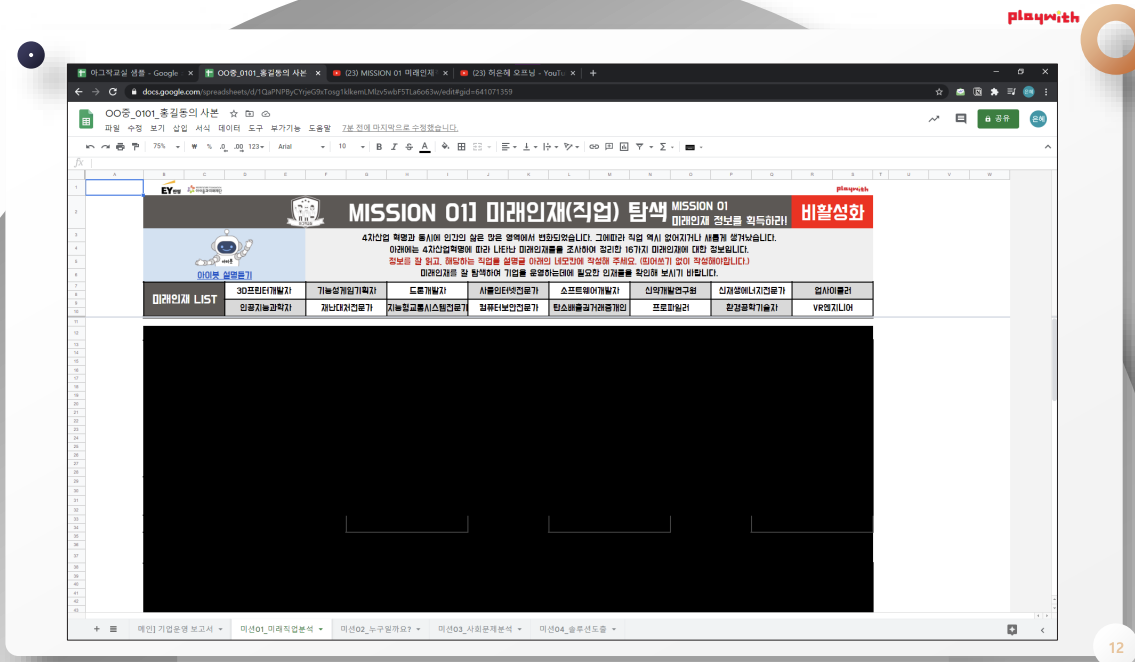
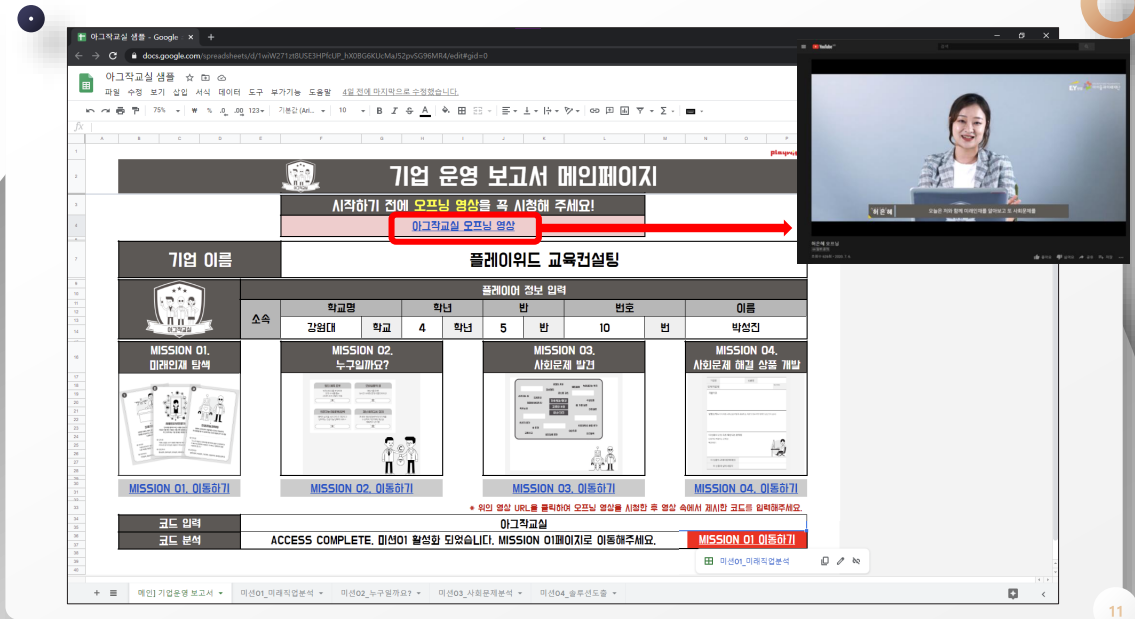
제품/서비스-미래인재 매칭



사회문제 분석-미래인재 매칭



사회문제를 해결하는 상품 개발 보고서



playwith

아고직과실 생방송 - Google

MISSION 021 누구일까요? MISSION 02 미래인재를 탐색하라! **활성화**

다양한 진로가들이 협업을 하며 자신의 재능이나 서비스를 만들어내며 자신의 역할을 수행합니다. 아래 나열있는 재료 혹은 서비스는 2가지 이상의 기능을 갖게 새로운 만들어낸 상품입니다. 총 4가지의 상품설명을 찾아보고 해당하는 기능을 가진 미래인재를 탐색해보세요. *각 직업인의 '주요 능력' 직업을 선택하면 해당이 확인됩니다.

미래인재 직업카드 확인하기

상품 01	재활치료게임 교육사고로 인한 환자의 재활치료를 돕는 인형을 스포츠게임 등으로 즐긴다	미래 인재 01 신기해방구름 - DM 생기해방구름 - DM	미래 인재 02 3D프린터(가짜) - DM 생기해방구름 - DM
	미래 인재 01 신기해방구름 - DM 생기해방구름 - DM	미래 인재 02 3D프린터(가짜) - DM 생기해방구름 - DM	미래 인재 02 3D프린터(가짜) - DM 생기해방구름 - DM
상품 02	변치 예측 로봇 발치데이터를 분석하여 발치 수치를 돕는 사이버 프로토타입 로봇	미래 인재 01 인공지능가짜 - DM 프롬타라 - DM	미래 인재 02 프롬타라 - DM 프롬타라 - DM
	미래 인재 01 인공지능가짜 - DM 프롬타라 - DM	미래 인재 02 프롬타라 - DM 프롬타라 - DM	미래 인재 02 프롬타라 - DM 프롬타라 - DM
상품 03	백신계조프리카터 아프리카 등 빈곤지역의 의료센터에 위한 백신을 직접 제조하는 인형을 3D프린터	미래 인재 01 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요	미래 인재 02 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요
	미래 인재 01 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요	미래 인재 02 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요	미래 인재 02 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요
상품 04	다발인플루엔자 여왕기름을 위한 실시간 모바일 동역 아플리리케이션	미래 인재 01 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요	미래 인재 02 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요
	미래 인재 01 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요	미래 인재 02 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요	미래 인재 02 황어 조상형을 불러 직업도 선택해주세요

Designed By L@go, ADSTORE

15

playwith

아고직과실 생방송 - Google

MISSION 031 사회문제 발견 MISSION 03 사회문제를 분석하라! **활성화**

미션 01과 미션02를 통해 미래인재의 문화와 미래인재들의 역할을 확인해 보았습니다. 지금부터는 우리가 살아가고 있는 혹은 미래에 살아가는 다양한 사회문제를 찾아내고 분석하는 작업을 진행할 것입니다. 관련 주제를 포함한 후 사회문제를 찾아내어 해당사항을 입력해 주시기 바랍니다. *각 직업인의 '주요 능력' 직업과 키워드를 선택해주세요.

미래인재 직업카드 확인하기

직업카드 아이비의 제공

사회문제 테마 별 영상

기후변화/환경 영상

고령화 사회 영상

재난/안전 영상

1. 태풍(typhoon)

사회문제 테마

기후변화 / 환경 영상링크: 영상확인하기	고령화 사회 영상링크: 영상확인하기	재난/안전 영상링크: 영상확인하기
----------------------------------	-------------------------------	------------------------------

사회문제 키워드


고령화 사회 키워드 키워드는 5개 (태풍, 화재, 홍수, 질병, 기타)	사회문제 키워드 키워드는 5개 (태풍, 화재, 홍수, 질병, 기타)	키워드 01 ○○○	키워드 02 ○	키워드 03 ○○	키워드 PASS
---	---	---------------	-------------	--------------	-------------

Designed By L@go, ADSTORE

16

● 마지막 미션!

MISSION 04] 상품개발		MISSION 04 사회문제 해결하는 상품 개발하기!	일성화
<p>미션 03에서 작성한 사회문제 분석보고서를 기반으로 상품개발을 시작합니다. 미션 03에서 선택한 사회문제와 관련된 3가지 이상의 아이디어를 1가지의 선택하여 상품개발 계획을 작성합니다. 상품개발을 해결하기 위해 필요한 아이디어, 미래인재의 역할, 필요한 자원 등을 구체적으로 적습니다.</p>			
상품개발 계획서			
MISSION 03 페이지에서 작성한 사회문제 키워드와 사회문제 현상 중 우리가 이미 해결할 사회문제 1가지를 선택하여 작성해 주세요.			
해결하는 사회문제 테마	선택한 사회문제 키워드	사회문제 현상	3 가지 중 1 가지를 선택해주세요
사회문제를 해결하기 위해 필요한 미래인재 (최소 2개~최대 3개를 선택하세요)			
미래인재 01	미래인재 02	미래인재 03	
환경공학 기술자	업사이클러	인공지능 과학자	
상품 개발			
상품명	개발한 상품의 이름을 작성해주세요.		
개발이유	상품을 개발하게 된 이유를 작성해 주세요. 아래 내용을 100자 이상 작성해주세요.		
what	이 문제가 왜 중요한가요?	나무 같은 영의 이상화 현상을 해결하기 때문입니다.	
why	왜 이 문제가 해결되어야 하나요?	이산화탄소 발생이 늘면 온실기스가 발생하여 병해가 늘고 식이 건강이 해롭습니다.	
who	이 문제를 해결할 수 있는 사람은 누구인가요?	대부분의 시민들과 한국사람들	
how	어떤 어려움을 겪고 있나요?	거주하던 섬에 귀양이 집을 짓고 미해당지나 책상으로 인한 사망자가 발생하였다.	
how	문제를 해결하는 방법은 무엇일까요?	이산화탄소 배출을 줄일 수 있는 개발품	
상품소개			
상품이 할 수 있도록 설명을 작성해 주세요. 아래 내용을 100자 이상 작성해주세요.			
상품의 모습을 설명해주세요.	크기가 큰 쓰레기통이다 한 개를 사면 한 개를 사면 편리하다. 이 쓰레기통은 길은 길지만 그 속에는 분리수거를 할 수 있는 장치가 포함되어 있다. 이 쓰레기통에는 총 5칸으로 나누어져 있다.		
상품의 사용법을 설명해주세요.	버튼을 누르면 쓰레기통이 열리며, 쓰레기, 유리병, 플라스틱류, 비닐류로 분리하여 쓰레기통이 꼭 닫으면 아래의 순서대로 뒤집어 버리기용이 각 칸에 들어간다.		
이 상품의 디자인 혹은 예상되는 문제점을 알려주세요.	쓰러진 수평이 균형을 잡을 것 같다.		
위의 단점, 문제점을 해결할 수 있는 방안을 알려주세요.	쓰러진 수평이 균형을 잡을 수 있도록 무게를 줄 수 있다.		
이 상품의 가격을 적절히 보세요.	5000000		원
상품개발자들의 역할			
상품개발 시 참여하는 미래인재들은 어떤 역할을 하게 되는지 적어주세요. 아래 내용을 100자 이상 작성해주세요.			
미래인재01	환경공학 기술자	전국에서 개발품을 실선할 때의 이산화탄소 배출을 분석하여 개선점을 연구한다.	
미래인재02	업사이클러	재활용된 것들을 어떻게 활용할 수 있는지 연구한다.	
미래인재03	인공지능 과학자	쓰러진 버튼을 만들린다.	

MISSION 03		MISSION 03 페이지에서 작성한 사회문제 키워드와 사회문제 현상 중 우리가 이미 해결할 사회문제 1가지를 선택하여 작성해 주세요.	
해결하는 사회문제 테마	선택한 사회문제 키워드	사회문제 현상	3 가지 중 1 가지를 선택해주세요
 <p>[기후변화/환경]</p>	<input checked="" type="checkbox"/> 사회자는 섬 <input checked="" type="checkbox"/> 녹아내리는 빙하 <input type="checkbox"/> 폭염		
	사회문제를 해결하기 위해 필요한 미래인재 (최소 2개~최대 3개를 선택하세요)		
	미래인재 01	미래인재 02	미래인재 03
	환경공학 기술자	업사이클러	인공지능 과학자
상품 개발			
상품명	개발한 상품의 이름을 작성해주세요.		
개발이유	상품을 개발하게 된 이유를 작성해 주세요. 아래 내용을 100자 이상 작성해주세요.		
what	이 문제가 왜 중요한가요?	나무 같은 영의 이상화 현상을 해결하기 때문입니다.	
why	왜 이 문제가 해결되어야 하나요?	이산화탄소 발생이 늘면 온실기스가 발생하여 병해가 늘고 식이 건강이 해롭습니다.	
who	이 문제를 해결할 수 있는 사람은 누구인가요?	대부분의 시민들과 한국사람들	
how	어떤 어려움을 겪고 있나요?	거주하던 섬에 귀양이 집을 짓고 미해당지나 책상으로 인한 사망자가 발생하였다.	
how	문제를 해결하는 방법은 무엇일까요?	이산화탄소 배출을 줄일 수 있는 개발품	
상품소개			
상품이 할 수 있도록 설명을 작성해 주세요. 아래 내용을 100자 이상 작성해주세요.			
상품의 모습을 설명해주세요.	크기가 큰 쓰레기통이다 한 개를 사면 한 개를 사면 편리하다. 이 쓰레기통은 길은 길지만 그 속에는 분리수거를 할 수 있는 장치가 포함되어 있다. 이 쓰레기통에는 총 5칸으로 나누어져 있다.		
상품의 사용법을 설명해주세요.	버튼을 누르면 쓰레기통이 열리며, 쓰레기, 유리병, 플라스틱류, 비닐류로 분리하여 쓰레기통이 꼭 닫으면 아래의 순서대로 뒤집어 버리기용이 각 칸에 들어간다.		
이 상품의 디자인 혹은 예상되는 문제점을 알려주세요.	쓰러진 수평이 균형을 잡을 것 같다.		
위의 단점, 문제점을 해결할 수 있는 방안을 알려주세요.	쓰러진 수평이 균형을 잡을 수 있도록 무게를 줄 수 있다.		
이 상품의 가격을 적절히 보세요.	5000000		원
상품개발자들의 역할			
상품개발 시 참여하는 미래인재들은 어떤 역할을 하게 되는지 적어주세요. 아래 내용을 100자 이상 작성해주세요.			
미래인재01	환경공학 기술자	전국에서 개발품을 실선할 때의 이산화탄소 배출을 분석하여 개선점을 연구한다.	
미래인재02	업사이클러	재활용된 것들을 어떻게 활용할 수 있는지 연구한다.	
미래인재03	인공지능 과학자	쓰러진 버튼을 만들린다.	

성신여중 학생 보고서

- 개발이유
- PASS
- PASS
- PASS
- PASS
- 상품소개
- PASS
- PASS
- PASS
- 역할
- PASS
- PASS
- PASS

MISSION 03		MISSION 04	
해결하는 사회문제 테마		해결하는 사회문제 테마	
선택한 사회문제 키워드 <input type="checkbox"/> 순화권 <input type="checkbox"/> 이산화탄소 증가 <input checked="" type="checkbox"/> 생태계 파괴		사회문제 현상 나무 베기 도로 확장공사 등등 다양한 사회문제의 발생이 동식물을 죽이고 있다.	
사회문제를 해결하기 위해 필요한 미래인재 (최소2개-최대 3개를 선택하세요)			
미래인재 01	미래인재 02	미래인재 03	
환경공학기술자	신약개발연구원	신재생에너지전문가	
상품 개발			
상품명		개발한 상품의 이름을 적으세요. 포켓 보호소	
개발이유 상품을 개발하게 된 이유를 적으세요. 아래 내용을 10글자 이상 적으셔야 합니다.			
what	어떤 문제를 무엇인가요?	쓰레기 투척, 나무 베기 등등 사람들의 무책임한 행동 때문입니다.	
why	왜 이 문제가 해결되어야 하나요?	생태계는 서로에게 영향을 주기 때문에 만약 생태계가 무너진다면 인간도 같이 위협받을 수 있습니다.	
who	이 문제로 어려움을 겪고 있는 사람은 누구인가요?	이웃과 가까운 사람	
	어떤 어려움을 겪고 있나요?	생태계 파괴 때문에 먹고 살기가 더 어려워지고, 오래 버틸 수 없게 됩니다.	
how	문제를 해결하는 방법은 무엇인가요?	최대한 많은 동식물을 지켜내야 합니다.	
상품 소개 사람들이 할 수 있도록 상품을 설명해 주세요. 아래 내용을 10글자 이상 적으셔야 합니다.			
상품의 모습을 설명해주세요.		조그만 상자에 담긴 활약합니다. 땅에 주사기도 놓여있습니다.	
상품 사용법을 설명해주세요.		동물에게 활력을 전달하며 먹이입니다. 나무 작은 동물에게는 식물이거나 식물이면, 땅에 놓인 주사기도 먹을 투입할 수 있습니다.	
이 상품의 단점 혹은 예상되는 문제점을 알려주세요.		이 작은 동물이면 작은 상자에 넣어서 먹이와 물을 공급하고, 식물이면 상자가 난 부위를 더 빨리 회복할 수 있게 하는 기능입니다. 약 때문에 동식물에게 유해물이 나올 수 있습니다.	
위의 단점, 문제점을 해결할 수 있는 방안을 알려주세요.		약을 인공물에 많이 투입하지 않고 천연이 합니다.	
이 상품의 가치를 적으세요.		175원	원
상품개발자들의 역할 상품개발 시 참여하는 미래인재들은 어떤 역할을 하게 되는지 적으세요. 아래 내용을 10글자 이상 적으셔야 합니다.			
미래인재01	환경공학기술자	동식물의 습성을 파악해서 인공하고 좋은 약을 개발할 수 있도록 돕습니다.	
미래인재02	신약개발연구원	VR로 시나리오를 통해 약을 개발합니다.	
미래인재03	신재생에너지전문가	동식물에게 해가 되지 않는 안전한 에너지로 약을 만듭니다.	

신도중 학생 보고서

- 개발이유
- PASS
- PASS
- PASS
- PASS
- PASS
- 상품소개
- PASS
- PASS
- PASS
- PASS
- 역할
- PASS
- PASS
- PASS

MISSION 03		MISSION 04	
해결하는 사회문제 테마		해결하는 사회문제 테마	
선택한 사회문제 키워드 <input type="checkbox"/> 순화권 <input type="checkbox"/> 이산화탄소 증가 <input checked="" type="checkbox"/> 생태계 파괴		사회문제 현상 나무 베기 도로 확장공사 등등 다양한 사회문제의 발생이 동식물을 죽이고 있다.	
사회문제를 해결하기 위해 필요한 미래인재 (최소2개-최대 3개를 선택하세요)			
미래인재 01	미래인재 02	미래인재 03	
환경공학기술자	신약개발연구원	신재생에너지전문가	
상품 개발			
상품명		개발한 상품의 이름을 적으세요. 포켓 보호소	
개발이유 상품을 개발하게 된 이유를 적으세요. 아래 내용을 10글자 이상 적으셔야 합니다.			
what	어떤 문제를 무엇인가요?	쓰레기 투척, 나무 베기 등등 사람들의 무책임한 행동 때문입니다.	
why	왜 이 문제가 해결되어야 하나요?	생태계는 서로에게 영향을 주기 때문에 만약 생태계가 무너진다면 인간도 같이 위협받을 수 있습니다.	
who	이 문제로 어려움을 겪고 있는 사람은 누구인가요?	이웃과 가까운 사람	
	어떤 어려움을 겪고 있나요?	생태계 파괴 때문에 먹고 살기가 더 어려워지고, 오래 버틸 수 없게 됩니다.	
how	문제를 해결하는 방법은 무엇인가요?	최대한 많은 동식물을 지켜내야 합니다.	
상품 소개 사람들이 할 수 있도록 상품을 설명해 주세요. 아래 내용을 10글자 이상 적으셔야 합니다.			
상품의 모습을 설명해주세요.		조그만 상자에 담긴 활약합니다. 땅에 주사기도 놓여있습니다.	
상품 사용법을 설명해주세요.		동물에게 활력을 전달하며 먹이입니다. 나무 작은 동물에게는 식물이거나 식물이면, 땅에 놓인 주사기도 먹을 투입할 수 있습니다.	
이 상품의 단점 혹은 예상되는 문제점을 알려주세요.		이 작은 동물이면 작은 상자에 넣어서 먹이와 물을 공급하고, 식물이면 상자가 난 부위를 더 빨리 회복할 수 있게 하는 기능입니다. 약 때문에 동식물에게 유해물이 나올 수 있습니다.	
위의 단점, 문제점을 해결할 수 있는 방안을 알려주세요.		약을 인공물에 많이 투입하지 않고 천연이 합니다.	
이 상품의 가치를 적으세요.		175원	원
상품개발자들의 역할 상품개발 시 참여하는 미래인재들은 어떤 역할을 하게 되는지 적으세요. 아래 내용을 10글자 이상 적으셔야 합니다.			
미래인재01	환경공학기술자	동식물의 습성을 파악해서 인공하고 좋은 약을 개발할 수 있도록 돕습니다.	
미래인재02	신약개발연구원	VR로 시나리오를 통해 약을 개발합니다.	
미래인재03	신재생에너지전문가	동식물에게 해가 되지 않는 안전한 에너지로 약을 만듭니다.	

MISSION 04
최종 보고서 제출하기

모든 미션을 완료하면,
최종보고서 제출 링크 생성.
→ 디브리핑 영상 및 설문작성

수고하셨습니다. 우측 상단의 최종 보고서 제출 단계를 진행해주세요

- 개발이유
- PASS
- PASS
- PASS
- PASS
- PASS
- 상품소개
- PASS
- PASS
- PASS
- PASS
- 역할
- PASS
- PASS
- PASS

playwith



2020 아그작교실 최종 보고서

아그작교실 최종 보고서입니다. 미래인재를 위한 사회문제를 해결하는 활동을 만들어보았습니다. 여러분이 참여한 기업이 얻은 성장이 사회문제를 해결하는데 기여하는 것을 상상해보니 너무 기쁩니다.

아래 마지막 보고서를 작성해서 제출해주시면 모든 인원이 완료됩니다. 끝까지 마지막 자신의 성장을 작성해주세요입니다.

감사합니다.

* 필수항목

학교명을 입력해주세요.*
내 답변

학년과 학급을 입력해주세요. (ex: 3학년2반)*
내 답변

이름을 입력해주세요.*
내 답변


아그작교실에서 설립한 기업이름을 알려주세요.*
내 답변

다음

2020 아그작교실 생각해보기

미래인재를 위한 사회적 역할을 위해 열심히 활동해주셔서 감사합니다. 귀찮아하는 아그작교실용 이메일과 링크를 알려주세요 공유하겠습니다. 아그작 교실용 이메일주소

어원에 디브리핑



김은혜 이 친구는 그래서 두 가지를 먼저보자고 생각을 했다고 합니다.

영상에서 아그작교실 미스터의 이야기를 시청해보았습니다. 영상에는 다양한 사회 문제가 발생하고 있고 이 문제를 해결하기 위해 기업, 정부, 민간에서 후원이 노력하고 있습니다. 여러분이 오늘 진행한 활동 내용 역시 사회문제를 해결하기 위한 활동을 이라고 생각합니다. 오늘 여러분의 기업에서 계획한 사회문제를 해결하는 상품의 이름은 무엇이었나요?*

내 답변

아그작교실을 참여해 소감을 300자 이내로 작성해 주세요.*
내 답변

2020 아그작교실 프로그램 만족도조사

본 설문지는 여러분의 소중한 의견을 반영하여 프로그램의 품질 향상시키는 소중한 자료로 활용됩니다. 프로그램 의견을 위한 목적 이외에는 사용되지 않습니다. 여러분의 성실한 응답 부탁드립니다.

프로그램의 난이도는 적당했나요?*

	1	2	3	4	5
매우 그렇지 않다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
매우 그렇다					

프로그램은 미래인재를 길 수 있는 시간이었나요?*

	1	2	3	4	5
매우 그렇지 않다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
매우 그렇다					

사회적 기업가정신에 대해 알아보기

다음 설문 문항은 아그작 교실 체험을 통해 사회적 기업가정신의 특성상, 사회적 목적, 사회적 문제 해결과 같은 한 가지가 해당로 전달 받는지를 알아보기 위한 설문입니다. 설문 문항에 대한 정답은 없습니다. 솔직하게 표사해주시면 감사하겠습니다.

나는 활동지를 작성할 때, 새로운 제품이나 서비스와 관련된 아이디어를 제시하기 위해 노력했다.*

	1	2	3	4	5	6	7
매우 그렇지 않다	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
매우 그렇다							

나는 활동지를 작성할 때, 창의적인 변화를 통해 내가 속한 집단, 사회에 긍정적인 영향을 미칠 것이라고 생각한다.*

학습지 제출기록을 위한 신상정보

디브리핑 영상 및 소감문 작성

만족도 조사 및 기업가정신 설문

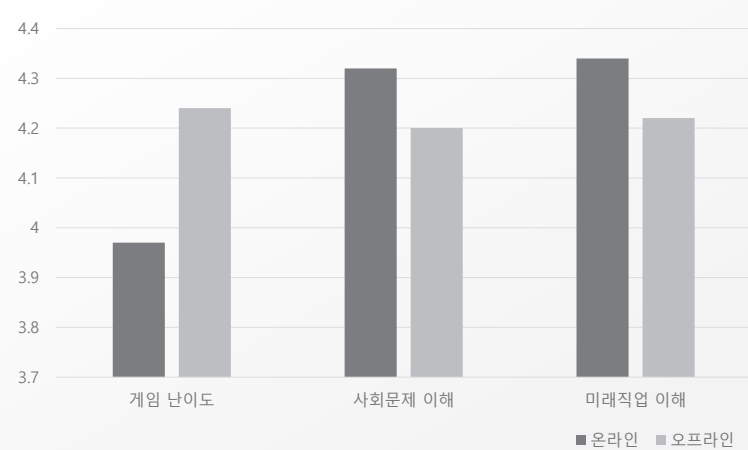
Designed By L@rgo, ADSTORE

23

playwith

서울 소재 중학교 1학년생 1378명(온라인 1129명, 오프라인 249명) 응답 비교

- 온라인이 오프라인보다 **어렵다**
- 온라인이 오프라인보다 **사회문제와 미래직업을 이해하기 쉽다.**
- 온라인이 오프라인보다 **교육적 효과가 있다(Cohen's d = 0.15)**
- 온라인은 학습자의 **혁신성, 사회적 목적 이해, 사회 문제 해결력에 긍정적 영향을 미침**



Category	Online (온라인)	Offline (오프라인)
게임 난이도 (Game Difficulty)	~3.95	~4.25
사회문제 이해 (Social Issue Understanding)	~4.30	~4.20
미래직업 이해 (Future Career Understanding)	~4.35	~4.22

■ 온라인 ■ 오프라인

Designed By L@rgo, ADSTORE

24

playwith “ ”

플레이 위드는 당신과 함께 하겠습니다.

Innovating the way we educate for a better tomorrow.

“ 어제의 방법으로
오늘의 학습자를 가르치는 것은
그들의 내일을 빼앗는 것이다.

교육은 과거의 가치전달에 있는 것이 아니라
미래의 새로운 가치 창조에 있다.

”

존 듀이 (교육학자, 철학자)



허은혜 / help@playwith.xyz


DESIGNED BY L@RGO



'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

코로나,
위기를 기회로 바꾸는
기업가정신

정다영 강사

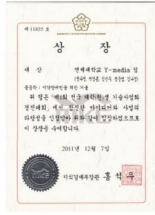


**코로나,
위기를 기회로 바꾸는
기업가정신**

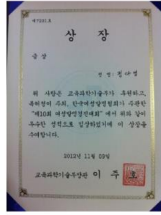
정다영 강사
Dayoung.jeong16@gmail.com

기업가정신 이란?

중/고등 기업가정신 교육을 하게 된 이유



지식경제부 장관상



교육과학기술부 장관상



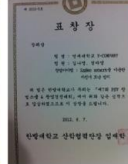
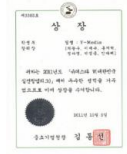
여성기업인연합회 대상



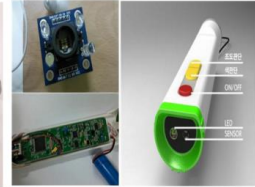
산모를 위한 젖몸살 마사지 기기



스마트 핸드폰 워터



여성을 위한 악세사리형 무릎덮개



시각장애인용 색상 판독기

현장에서의 교육 이슈

1. 기업가정신은 **창업 수업**인가?
2. 아이들 수준에 **맞지 않는 정의와 예시**들
3. 이 교육은 **왜 필요**할까?





그래서,
아이들에게 전하고 싶은
기업가정신이란 무엇일까?



Why ?

“ 당연한 것을 **당연하지 않게 보는 것** ”

“ 생각에서 **그치지 않고 행동 하는 것** ”



아이들에게 이 교육은 왜 필요할까? 효과가 있을까?



기업가정신 교육이 필요하다고 생각하는 이유

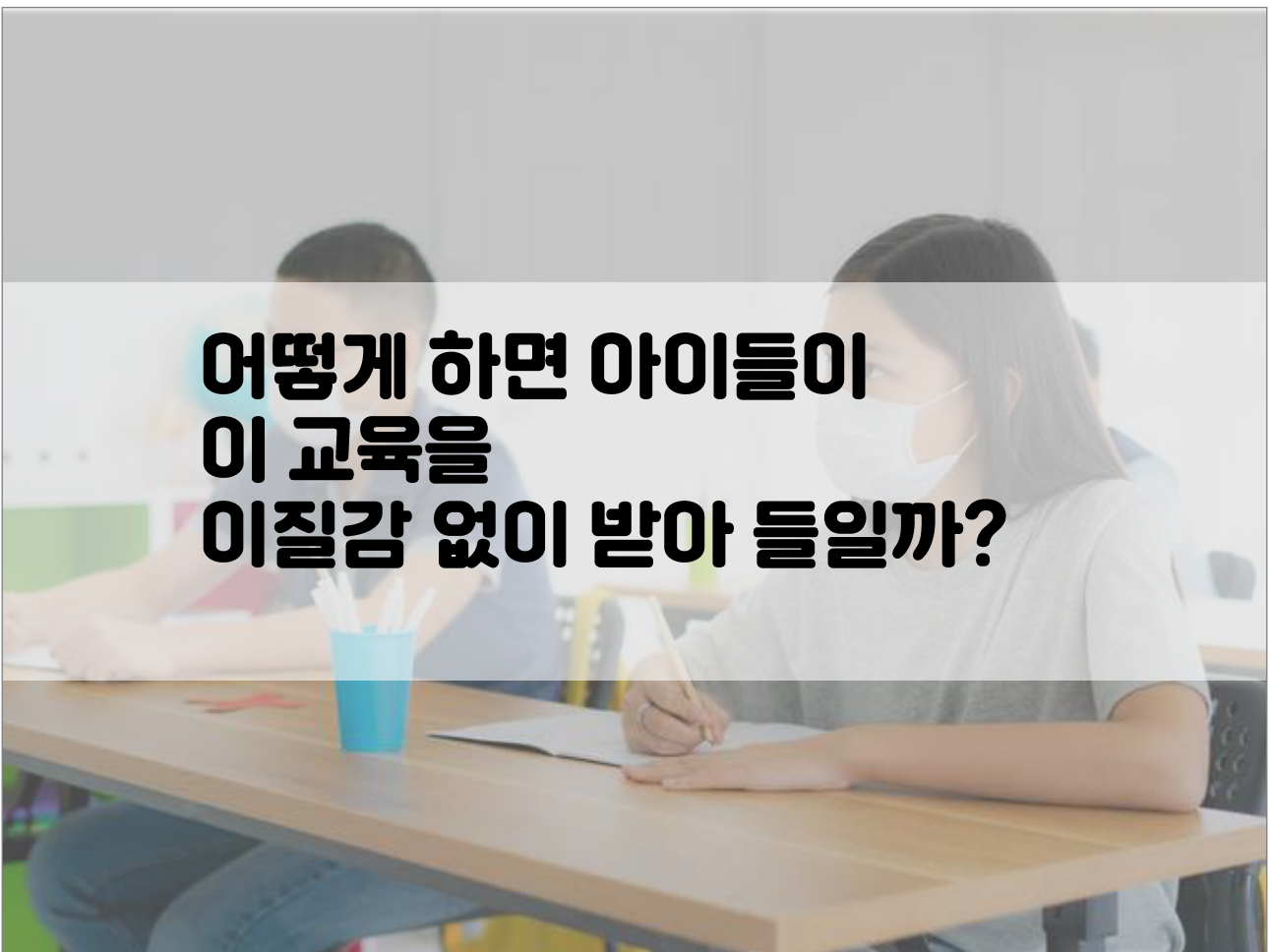
1. 예측 가능한 삶보다 **변화에 유연하게 대처할 수 있는 삶의 태도**를 길러준다.
2. 세상을 바꾸는 위대한 사람들만 갖고있는 **남의 이야기가 아니라는 점을 인지** 시켜준다.
3. **나의 기업가정신이 세상을 이롭게 할 수 있음**을 인지 시켜준다.

기업가정신 교육이 필요하다고 생각하는 이유



우리는 서로 각기 다른 talentos와 각기 다른 관심사를 가지고 태어납니다. 그래서 우리 모두가 그런 역량을 발휘했을 때 각기 다른 각자의 색을 낼 수 있고, 이것들이 모여서 더 풍요롭고 더 살기 좋은 세상, 그리고 여러 가지 사회문제를 해결할 수 있기 때문입니다.

어떻게 하면 아이들이
이 교육을
이질감 없이 받아 들일까?



교육 접근 방법

- 해외 유명 사례부터 점차적으로 사례를 좁혀 감
- 어떤 불편한 문제를 어떻게 개선했는지에 집중함.

해외유명한
기업가정신
사례

국내
기업가정신
사례

- 일상생활의
기업가정신
- 학생창업



코로나로 인한 교육의 변화

코로나로 인한 교육의 변화

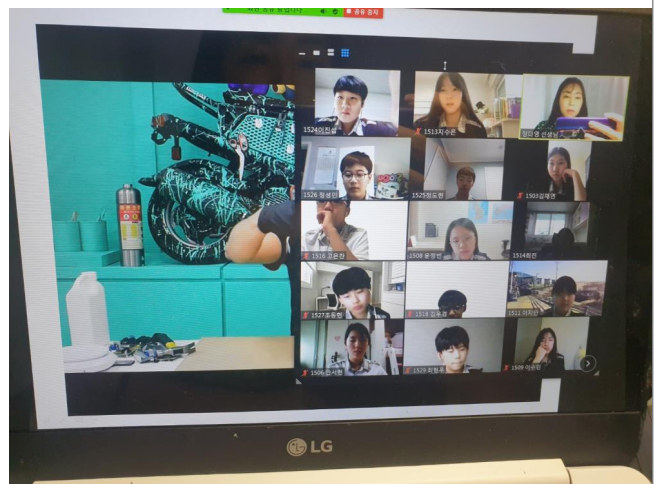
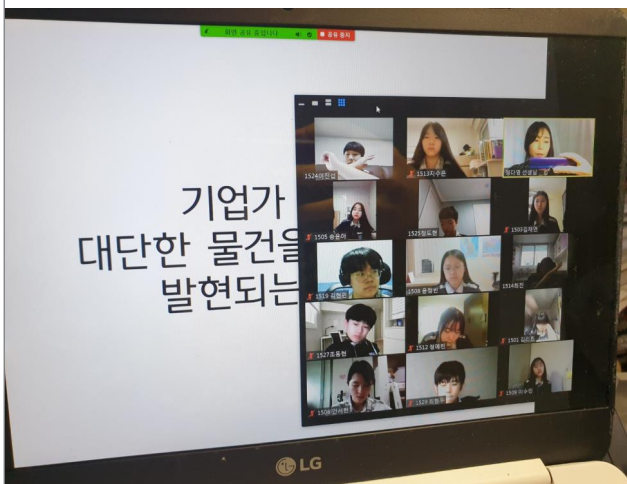
1. 교육의 형태의 변화

온라인 / 오프라인

2. 교육 내용의 변화

코로나를 주제로한 기업가정신

온/오프라인 수업 장단점



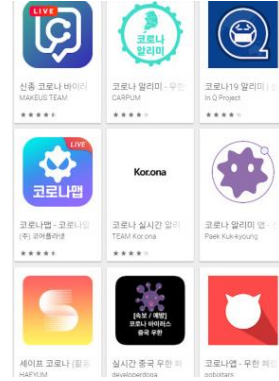
코로나 기업가정신의 교육 목표

- 코로나로 변화된 산업과 사회 전반의 문제점을 살펴본다.
- 이로 인해 새로 생겨날 수 있는 서비스나 제품을 기획해본다.
- 이를 통해 기업가정신은 모두가 갖고 있는 것이며 삶을 살아가는데 꼭 필요한 자질임을 인지시킨다.



왜 만들어 졌을까?

코로나를 주제로한 기업가정신



위기를 기회로 바꾸는 기업가정신

1 단계 , MINDMAP을 이용한 문제 인식



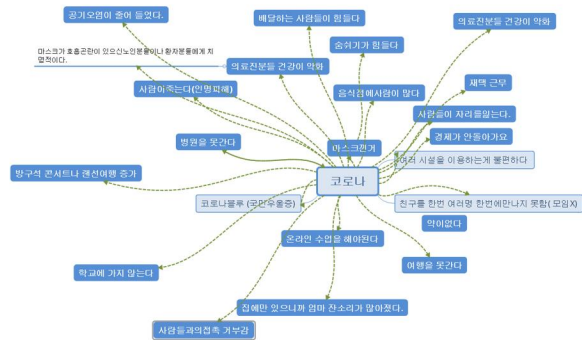
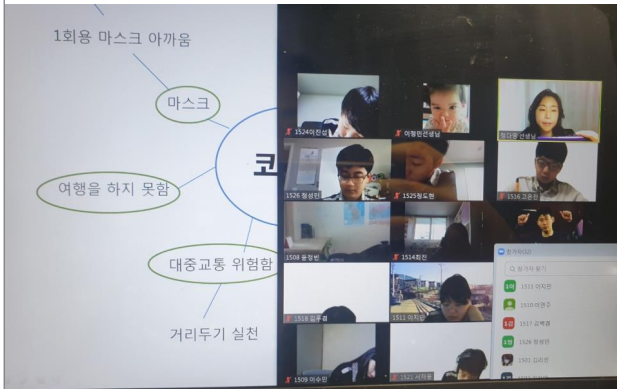
코로나로 인해 생겨난 장점

코로나로 생겨난 단점

전반적인 생각

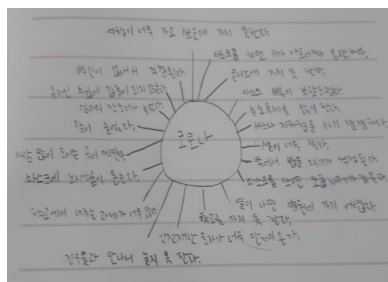
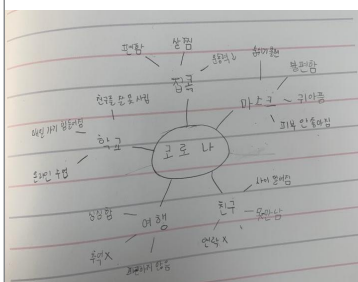
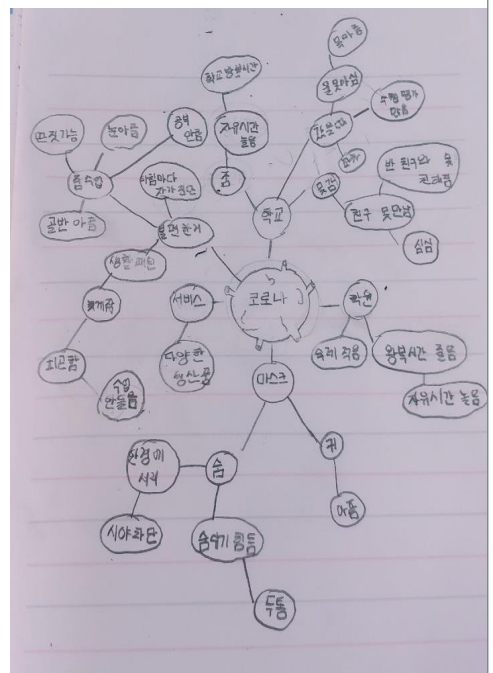
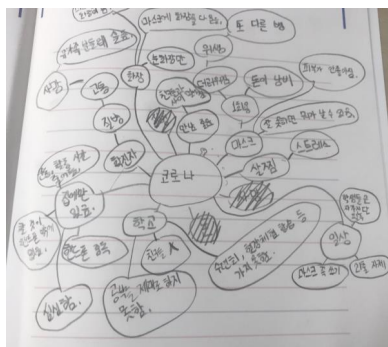
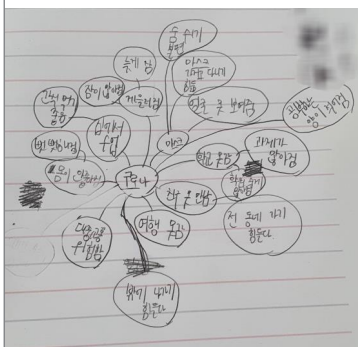
마인드맵 기법으로 코로나에 대한 생각 정리해보기

"당정중 1학년 2반 우리가 생각한 코로나"



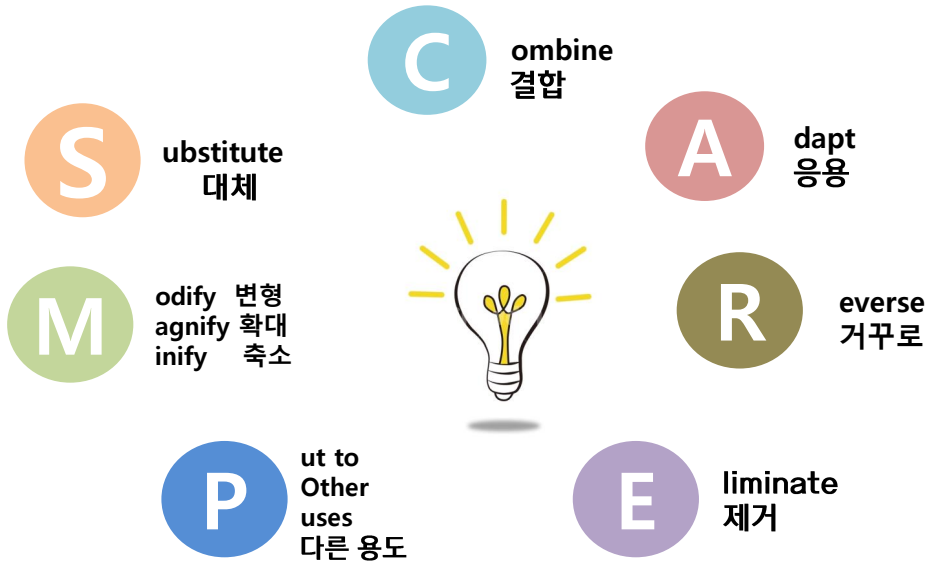
Zoom으로 활동 시 X-minder 프로그램 활용

마인드맵 기법으로 코로나에 대한 생각 정리해보기



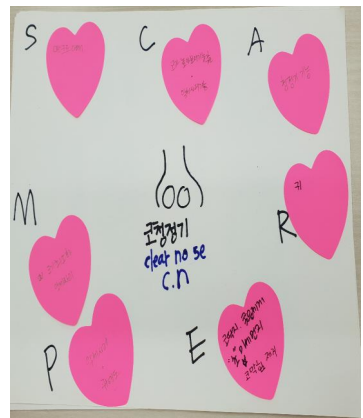
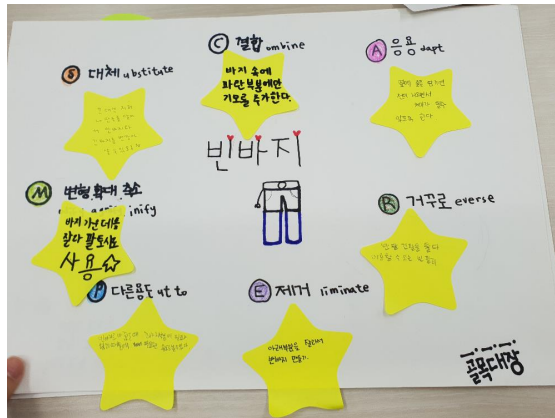
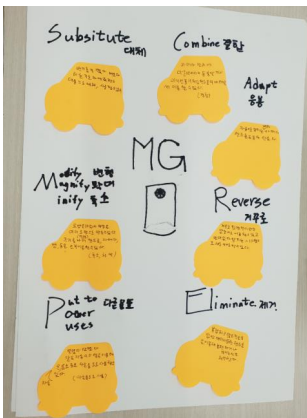
위기를 기회로 바꾸는 기업가정신

2 단계 , SCAMPER를 이용한 아이디어 구상



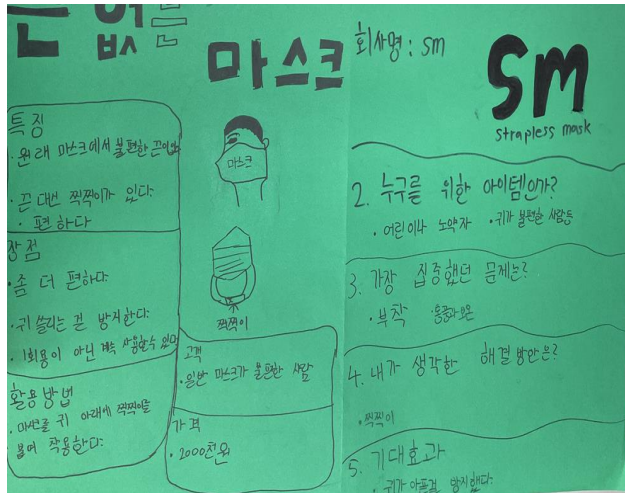
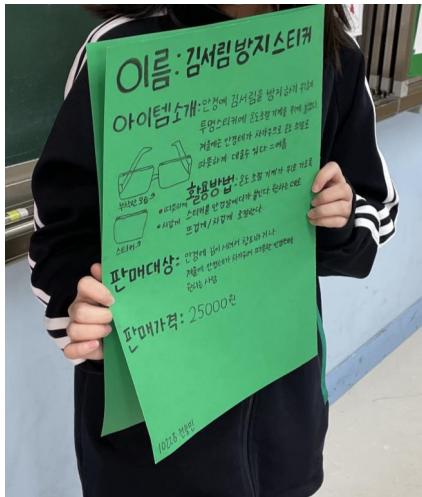
위기를 기회로 바꾸는 기업가정신

2 단계 , SCAMPER를 이용한 아이디어 구상



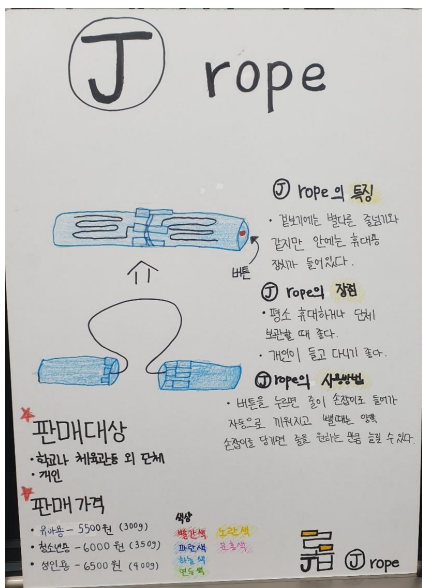
위기를 기회로 바꾸는 기업가정신

3 단계, 비주얼 싱킹을 이용한 원페이지 스케치



위기를 기회로 바꾸는 기업가정신

4 단계, 기업(아이템) 소개서 작성하기



1. 어떤 문제에 집중했는가?
2. 회사 이름과 비전
3. 제품이나 서비스에 대한 그림과 설명
4. 대상은 누구인가
5. 얼마에 판매 될 수 있는가?
6. 어떤 기대효과를 기대할 수 있는가?

Surprising Safe Mask

Aroma Mask - 향기 나는 마스크
 마스크에 뽀뽀 냄새를 향기로 최소화!!

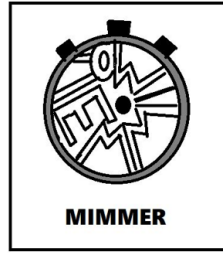
장당 400원!!

장미향 / 백합향 / 제스민향
 (향기에 무해한 아로마원료 사용)

이런 분들께 추천합니다
 - 말을 많이 해야하는 일을 하시는 분들
 - 한 마스크를 장시간 착용할 일이 잦으신 분들



(주)SSM주식회사



▶ 회사이름 & 제품명
Mimmer

▶ 마스크 사용시간 알려주는 앱
 mimer는 앱만 다운로드 하면 잠금화면에서 마스크 사용시간&등록표시가 나타납니다
 잠금 화면이기에 바로 바로 사용중지 혹은 사용시작을 표시할 수 있습니다

이 앱의 주 고객은 마스크를 한번 쓰고 버리는 사람들을 위한 앱 입니다

이 앱은 무료이며 이 앱으로 배너 광고를 통해 수익을 얻을 수 있습니다



빛이 조정되는 투명 마스크


T P M Mask

마스크 때문에 입안이 건조해 대화 불편한 분들한테 추천해요!!

TPM은 투명해서 대화 불편함 없이 대화 가능해요!!

4+1 행사
 5개는 4000원

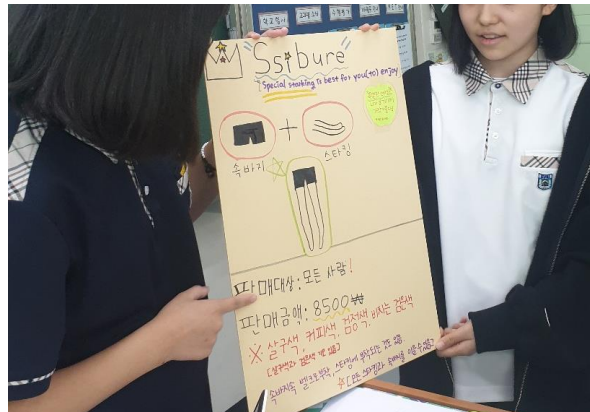
편안한




위기를 기회로 바꾸는 기업가정신

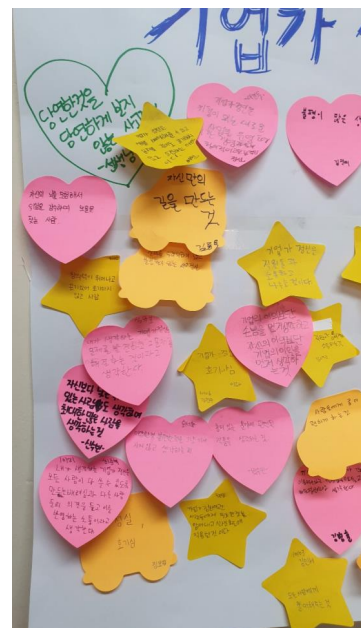
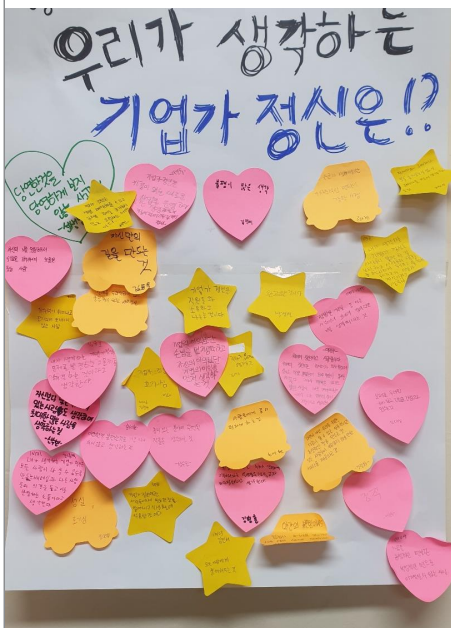
5 단계 , 발표하기 , 투자하기 , 의견공유하기

평가항목	내용
완성도	소개서를 성실하게 작성했는가?
독창성	불편한 문제를 잘 해결을 잘 했는가?
현실성	실제로 구현이 가능한 제품/서비스인가?
시장성	제품 가격이 타당하고 사람들이 필요로 하는가?
태도	발표는 성실하게 했는가? 질문에 답변을 잘했는가?





기업가정신&코로나에 대한 의견정리



코로나 주제의 기업가정신 효과

- 코로나 사태를 주제로 하였을 때 아이들이 평소 공감하는 문제이기 때문에 적극적임
- 아이들의 고민 수준이 높고 진지함.
- 기업가정신과 더불어 지금의 코로나 사태를 학생들과 함께 사회문제를 고민해보는 것이 아주 큰 의의가 있음.

같은 시대를 살아가는 구성원으로서 아이들을 인정하고
내 눈으로 보지 못한 다음 세대의 고민을 함께해보며
급변하는 사회 속에서 유연한 삶의 태도를 갖게 하는 기업가정신 교육은
교육자인 저와 학생들 모두를 성장시키는 교육이라고 생각합니다.

앞으로 많은 학생들이 이 교육을 접하길 기대합니다.

'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

꼭 필요한 미래 인재가 되려면 기업가정신을 배우자!

천안동성중학교 교사 **김경민**

나의 꿈, 나의 미래를 위한 맞춤형 행복설계
진로 (진짜로 하고 싶은 일로 꿈을 현실로~)

꼭 필요한 미래 인재가 되려면 기업가정신을 배우자!



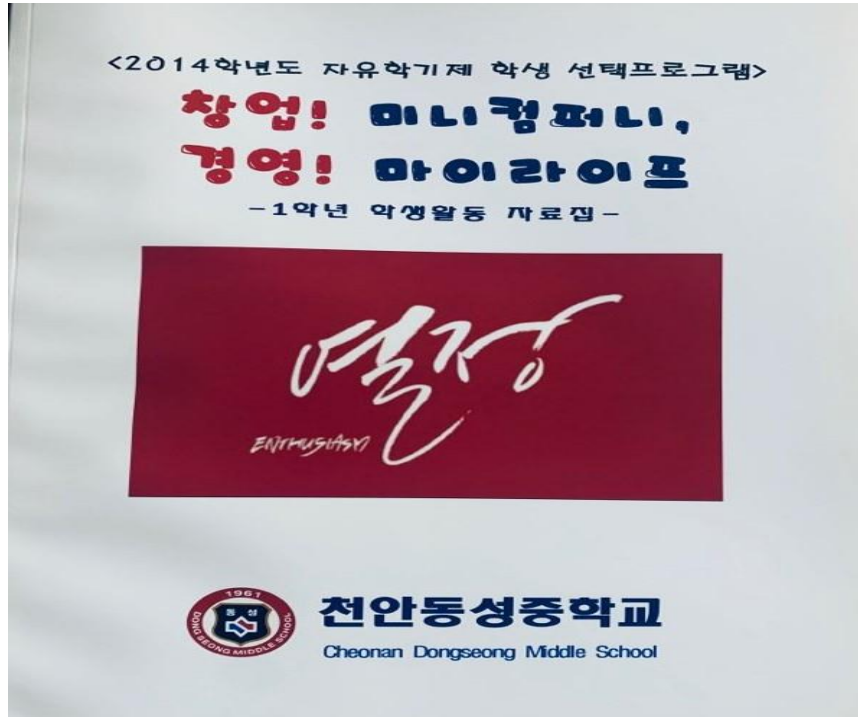
천안동성중학교
교사 김경민

하나: 내가 생각하는 기업가정신은?



도전하면 '나도 할 수 있다'는 생각

tvN, 드라마 <스타트업> (2020)



자유학기제 선택 프로그램 자료집[창업! 미니컴퍼니, 경영! 마이라이프]

둘: 왜 기업가정신을 배워야 하는가?

기업가정신교육은

창업하려고 하는 사람만 배운다?

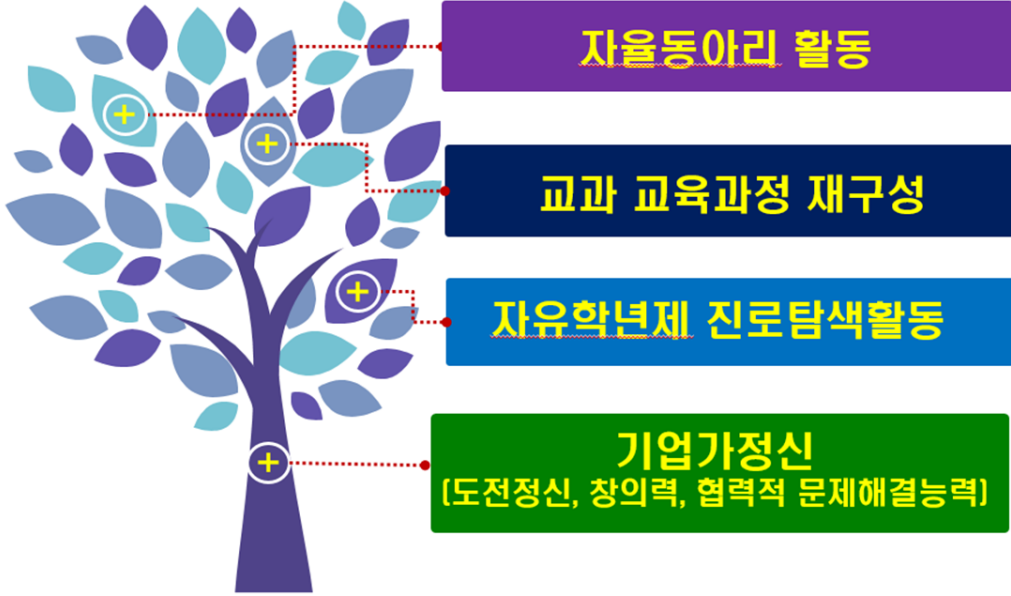
기업가정신교육은

삶의 모든 영역에서 자아가치를 완성하는데
꼭 필요한 요소이다!

청소년에게 삶의 가치를 세우고

실천능력을 키워주는 일

셋: 기업가정신교육 어떻게 해왔는가?



공감하는 학교문제 뉴스제작으로 해결 시도

여기는 문제현장입니다.

KBJ NEWS '교과교실제의 서로 다른 관점'

기자 김희민

아니 왜 해점이 떨어졌는지 모르겠어요 이곳은 학생실입니다. 깃머로 다져 매질에 쌓았으면 좋겠습니다... 클래스이 나오고 친절하게 되어있습니다.

도전 4주 프로젝트 - 나의 도전감 일깨우고 진로(業) 찾기

도전 4주 프로젝트 수행과정 및 결과

1주 10월 15일 - 도전 4주 프로젝트

2주 10월 22일 - 나의 도전감 일깨우기

3주 10월 29일 - 나의 도전감 일깨우기

4주 11월 5일 - 나의 도전감 일깨우기

도전 4주 프로젝트 결과물 전시회

1주 10월 15일 - 도전 4주 프로젝트 결과물 전시회

2주 10월 22일 - 도전 4주 프로젝트 결과물 전시회

3주 10월 29일 - 도전 4주 프로젝트 결과물 전시회

4주 11월 5일 - 도전 4주 프로젝트 결과물 전시회

수업연계 동아리 활동 <나도 CEO>

학교 친화형 영재인 재능 활동 '도전'을 실시합니다. 참가: 10월 15일 ~ 11월 5일

미래사회를 위한 실용적 창의력 문제해결 역량 강화 교육. 동아리 수업 형태로 재능교육에 참여하여 창의력을 함양하는 프로그램입니다. (교육비 무료)

1. 주제 선정: 학생들의 관심사나 사회적 이슈를 주제로 선정합니다. (예: 환경, 문화, 과학 등)

2. 팀 구성: 4~6명으로 팀을 구성합니다. 팀원들은 각자의 역할과 책임을 맡습니다.

3. 조사 및 자료 수집: 팀원들은 주제를 조사하고 자료를 수집합니다. (인터넷, 도서관, 현장 조사 등)

4. 발표 및 토론: 팀원들은 조사 결과를 발표하고 토론합니다. (발표 시간: 5분 ~ 10분)

5. 평가 및 시상: 팀원들의 발표 내용을 평가하고 시상합니다. (시상: 상장, 상품 등)

나도 체인지 메이커

지역 창안대회 또는 각종 아이디어 공모전을 수업연계 활용

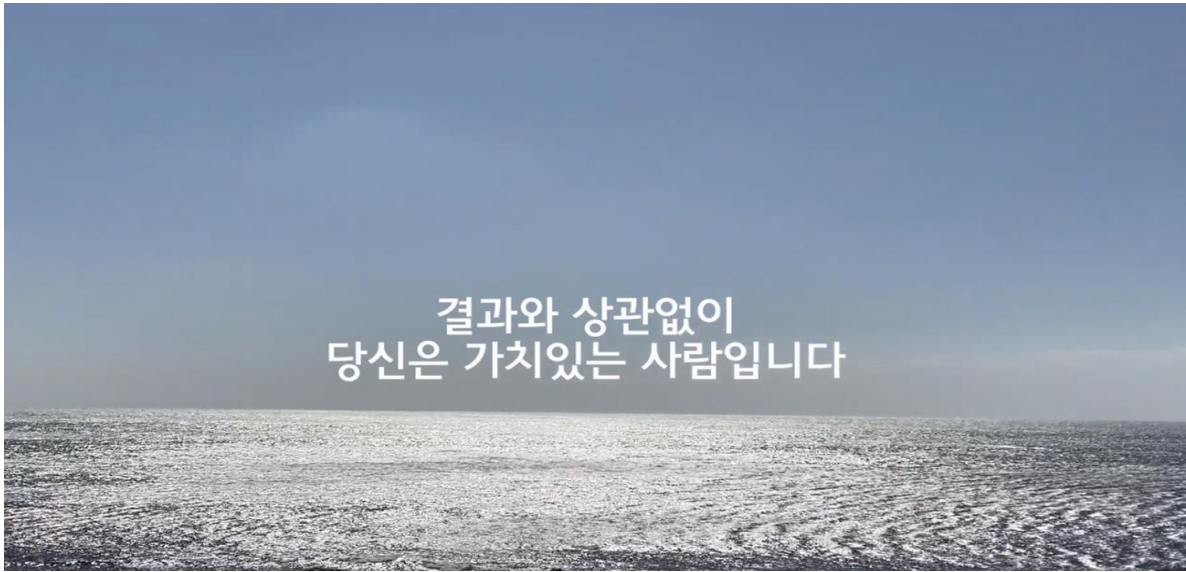
창안대회 수상 기념식

창안대회 수상 기념식

창안대회 수상 기념식

기업가정신 함양 교육활동(수업-진로탐색활동-동아리)

마무리하며: 내가 생각하는 기업가정신교육의 방향



답을 가르치지 않고 직접 실천하고 느낀 경험을
삶으로 가르치는 노력 필요!!

TvN, 드라마 <스타트업> (2020)

'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

Anti Corona 교구 기반 기업가정신 교육기부 실천

동아마이스터고등학교 김진구

Anti Corona 교구 기반 기업가정신 교육기부 실천

동아마이스터고등학교

김진구

1

드라이브인 기업가정신체험 사례

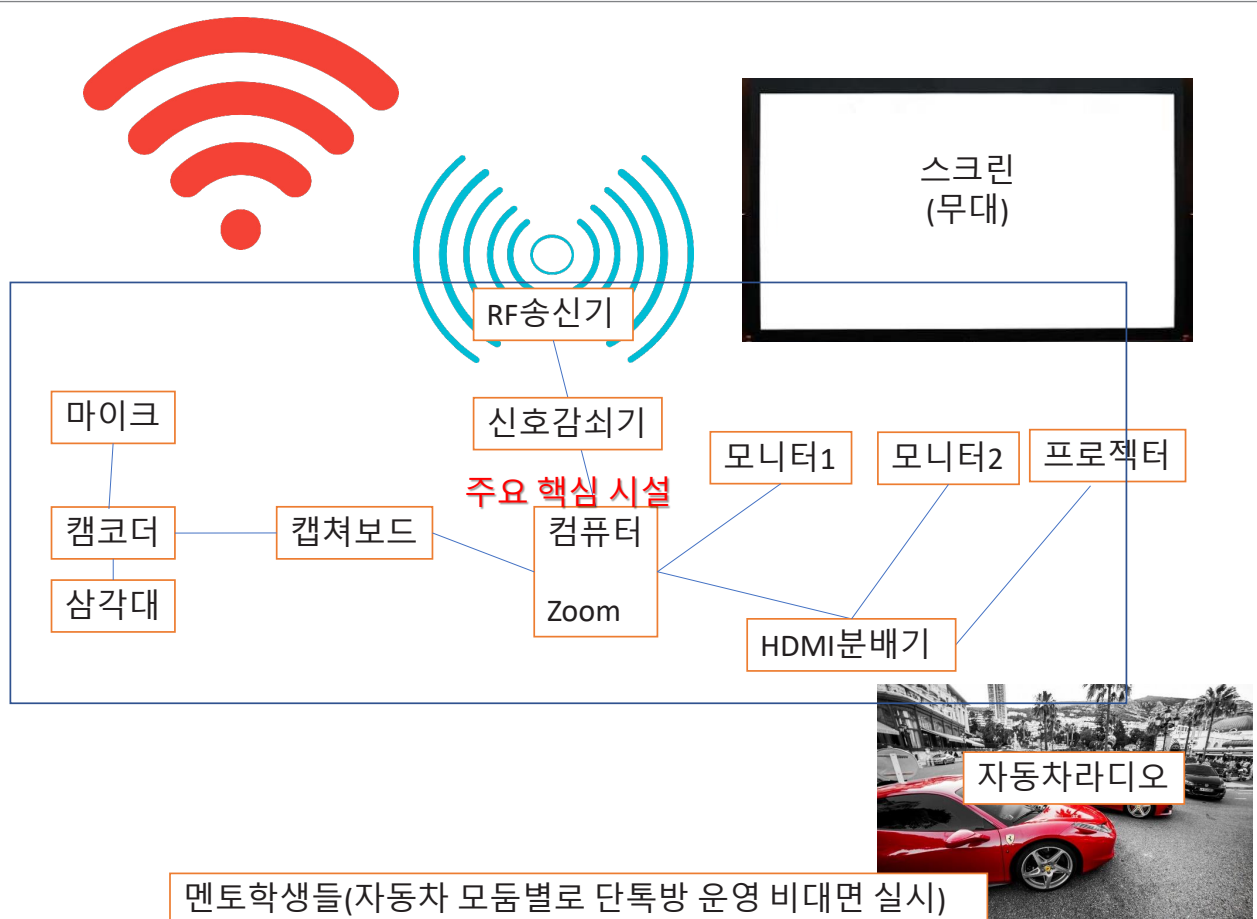
우린 좋아하는 것을 즐기며 기부한다.

2

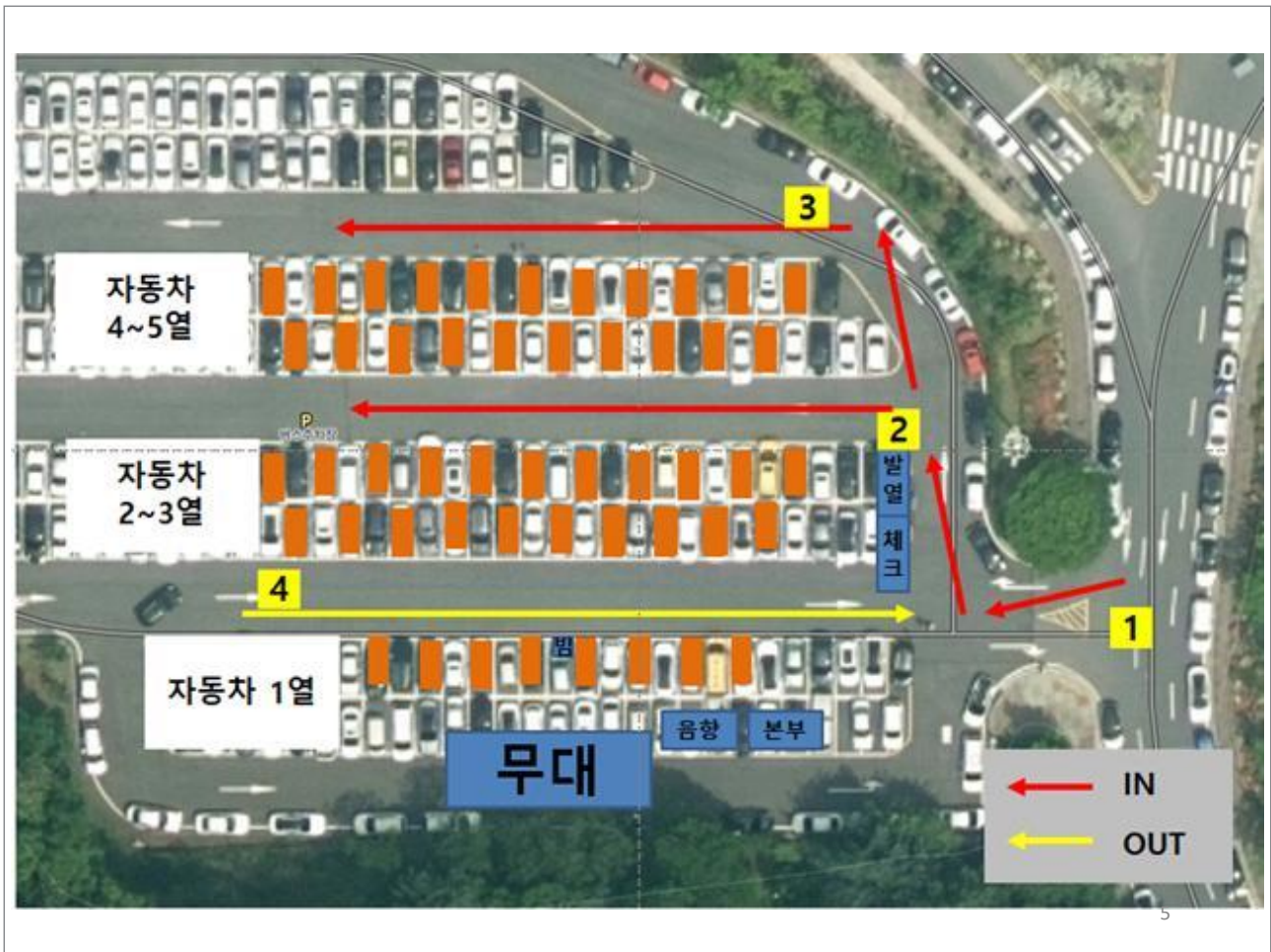
체험개요

- 자동차 극장처럼 라디오로 듣고 영상으로 따라하는 기업가정신 체험프로그램
- 체험과 관련된 기업가정신 사례 교육
- 아두이노로 만든 미디어 아트 마림바 공연
- 4차산업혁명과 관련된 UV 마스크 살균기 제작
- 장소: 대전오월드 기린주차장
- 대상: 대전세종충남 비즈쿨 및 지역 학교의 학부모(교사)와 학생

3



4

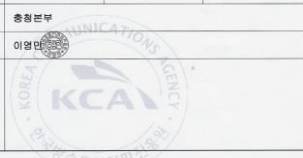



전파 사용 및 폐지 방법

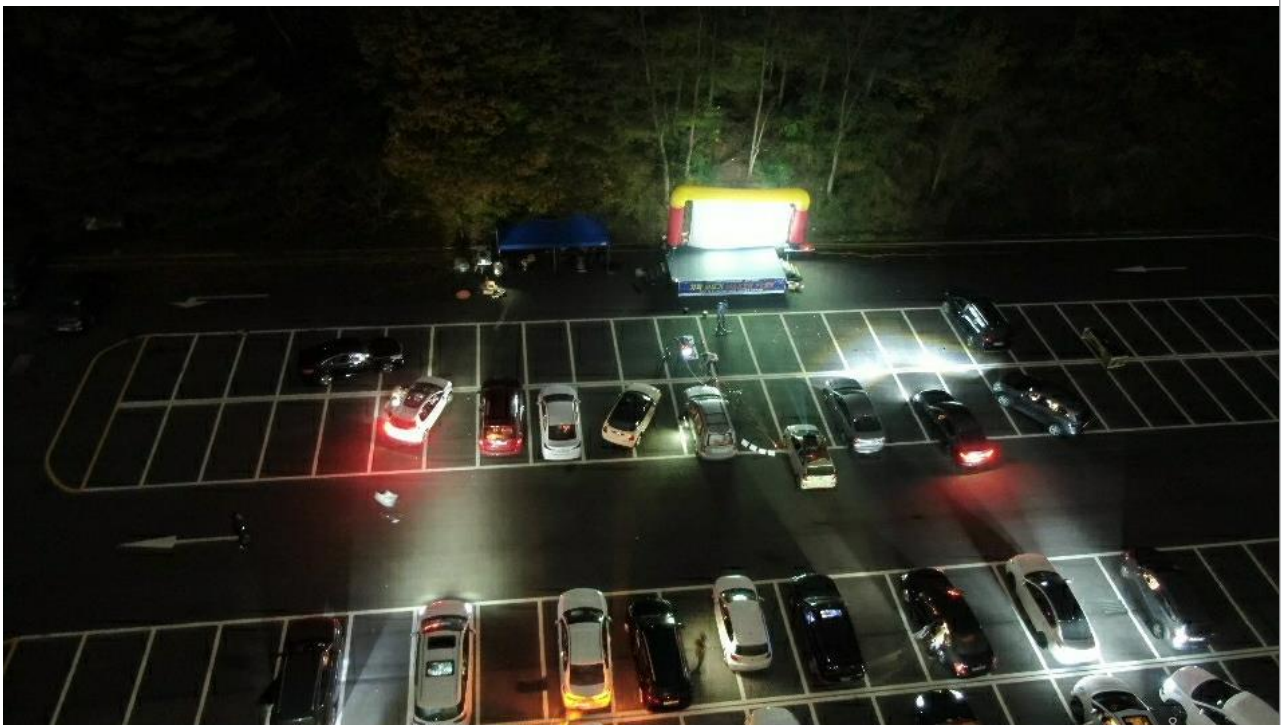


97.1MHz 허가 및 검사 증명

허가번호 12-2020-50-0000017 호		전자문서번호: 1503-0E69-830A-E517	
무선국 허가증			
허가일자	2020.10.27	허가유효기간 (재허가신청기간)	2020.12.31 (=2020.11.30)
시설자명 (대표자명)	동아이스티고등학교	법인등록번호 (생년월일)	164131-0000080
준공기한	2020.11.30	시험권과말차 기간 및 내용	허가시부터-준공검사시까지 기거시험및조경
무선국용법명칭 목적	상용화시험국(방송국용)동아이스티고등학교 사회적 거리두기 지원을 위한 송차종교활동, 문화행사 등		
설치 장소	수신소 대전광역시 중구 사갈동 286 대원오월드 비스주차장(기단주차장)		
통신사항	코로나19 대응 문화 행사용	통신상태	정적 차달 라디오
무선기기명칭및 기기형식번호	호출번호 또는 호출명칭	전파형식 및 주파수 (GHz, MHz)	전파전력 (W, KW)
2000 호출번호 E500000	동미오월드 260KPREHF	97.1000MHz	10.0mW
주요 특징 (주요사항)	HELICAL, 수직편 파, 360°, 1기, 0dB		
총 송 수신 시간	<<무선사할 참조>>		
무선중시자의 자격과 경험			
부 관 사 랑	<<무선국 허가증 필요 첨부>>		
「전파법」 제21조제4항에 따라 위와 같이 무선국을 허가합니다.			
대전전파관리소장			2020년 10월 27일

검사 (무선국) 증명서			
시험자명	동아이스티고등학교		
허가(신고)번호	12-2020-50-0000017		
무선국명	동아이스티고오월드		
호출명칭(부호)	동미오월드		
검사일	2020. 10. 29	다음검사 예정시기	..
검사관	소속	충청본부	
	성명	이영민	
			
조치사항 및 권고사항			
<input checked="" type="checkbox"/> 제24조 제1항 <input type="checkbox"/> 제24조 제4항 <input type="checkbox"/> 제24조 제5항 <input type="checkbox"/> 제24조 제8항	<input checked="" type="checkbox"/> 제24조 제1항 <input type="checkbox"/> 제24조 제4항 <input type="checkbox"/> 제24조 제5항 <input type="checkbox"/> 제24조 제8항	<input checked="" type="checkbox"/> 준공(변경) <input type="checkbox"/> 정기 <input type="checkbox"/> 수시 <input type="checkbox"/> 사할송신시험국	검사결과 합격 및 제 58조 제3항에 따라 제45조 제6항에 따라 위와 같이 무선국 검사증명서를 발급합니다.
2020년 10월 28일			
한국방송통신전파진흥원 충청본부 			
차기검사는 위 허가증사 예정시기의 관후3개월 이내에 검사기관이 지정하는 기간에 받으셔야 합니다.			

차들이 들어오고 있지요?





아두이노 미디어아트 마림바





11

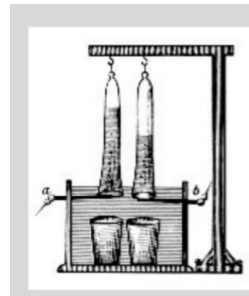
제46차 금호영아티스트 오디션 합격자(타악기)



12

UV 살균기와 관련된 기업가정신 사례

- 요한 빌헬름 리터 (Johann Wilhelm Ritter, [1776](#) ~ [1810](#))
 - 독일의 [의사](#)이자 [화학자](#)
 - [1800년](#) 물의 전기 분해에 의해 [산소](#)와 [수소](#) 가스를 분리
 - [황산구리](#) 용액을 전기 분해하여 [구리](#)의 침전을 얻는 데 성공
 - [1801년 태양의 스펙트럼](#) 중 [자외선](#)의 강한 화학 작용을 발견
 - [전기](#)의 분극 작용을 연구하여, [전지](#)를 만드는 데 선구자적인 역할을 함



13

요한 빌헬름 리터의 기업가정신

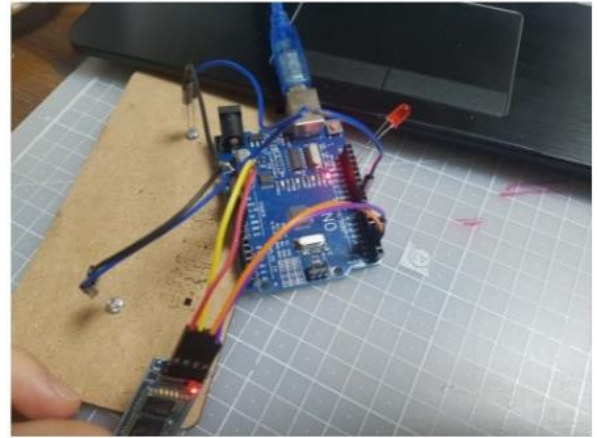
- 1800년에 윌리엄 허셜(천왕성 발견 과학자)은 빨간색 너머 가장 높은 온도가 있는 것을 발견-> 적외선
- 빌헬름 리터는 보라색 너머에도 무언가가 있겠지라고 생각하고 단순 무식하게 시도하였으나 실패
- 자외선은 지구의 오존층에 대부분 걸려져 발견하기 어려움
- 포기하지 않고 수많은 시도속에서 자외선을 발견하게 됨

14

콘텐츠 개요

- 자동차 극장처럼 비대면 및 하이브리드 방식 Anti Corona 교구 (UV 살균기 제작) 교육 및 기업가정신 전파

안녕하세요!
회로 다 연결하고 상자 조립하기전에 전원 잘들어오는지 테스트 하는 중인데
기판의 on 버튼 불은 잘 들어오는데 빨간LED에 불이 들어오지 않아서요...T+
설명서대로 전선에 LED 연결했다가 전선문제인가 싶어 직접 꺾었는데도 안되네
요... LED 긴쪽은 13번에 짧은쪽은 GND에 연결했고 다른선들도 다시한번 확인
했습니다.
...더보기



댓글 5

10

표정짓기

댓글쓰기



송림조/윤서현/윤도현

아빠가 도와줘서 겨우완성했네요! 좀 어려웠지만 잘 작동해서 보람되네요
잘사용하겠습니다^^(사진)

10월 21일 오후 10:16



김진구

송림조/윤서현/윤도현 축하해요^^

15

10월 21일 오후 10:29



2020년 기업가정신교육 기부현황(공식)

No	프로그램명	체험일	학교소재 지역	신청학교/ 학교유형 ①	신청 인원
37	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201210	대전 중구	남대전고등학교 (일반학교) ②	18
36	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201113	대전 유성구	유성고등학교 (일반학교) ②	16
35	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201203	대전 중구	대전글꽃중학교 (일반학교) ②	15
34	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201017	대전 서구	대전대신중학교 (일반학교) ②	10
33	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201024	대전 유성구	유성중학교 (일반학교) ②	7
32	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201014	대전 서구	대전관저초등학교 (일반학교) ②	16
31	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201015	충남 논산시	논산여자상업고등학교 (일반학교) ②	20
30	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20200923	충남 서천군	서천여자정보고등학교 (일반학교) ②	13
29	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201211	대전 유성구	대덕중학교 (일반학교) ②	20
28	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20200903	세종 세종시	다정중학교 (일반학교) ②	20



26	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20200903	세종 세종시	다정중학교 (일반학교) ②	20
25	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20200910	세종 세종시	다정중학교 (일반학교) ②	20
24	기업가정신(비즈쿨) 기반 4차산업혁명 기술체험(스마트 팜, 전자게임기 만들기) 신청내역보기	20201104	대전 중구	대전글꽃중학교 (일반학교) ②	15
		20201021	대전 동구	유성고등학교 (일반학교) ②	20

2020년 대표 교육기부 활동







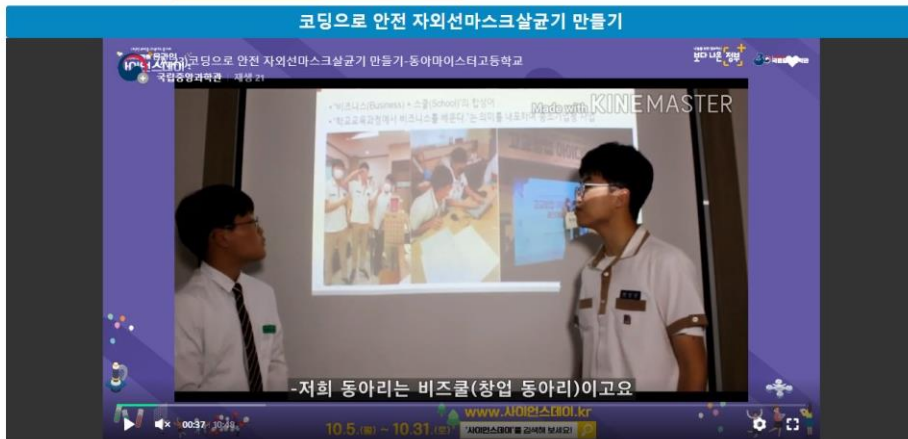


2020가
은라

로그인

2020. 10.5(월) ~ 10.31(토)

체험프로그램 학교·과학 동아리 기관·과학교육단체 국립중앙과학관



23

기업가정신 교육기부 프로그램

- DJI 프랭크왕의 기업가정신
- 상주은모래비치와 운동장이 붙은 상주중학교에서 35대 드론 정비 및 비행 교육기부



24

어디에도 기업가정신은 있다. (DJI CEO Frank Wang)

- DJI 상업용 드론 제작업체 세계 1위(시장 점유율 70%)
- 어린 시절 공부모다 모형 비행기 조립이 좋았음
- 사범대 다니다 진로변경
- 홍콩과학기술대에 로봇과 전자공학을 전공(2005 홍콩로봇 경진대회에서 1등)
- 2006년 대학 졸업 후 DJI(선전에서) 창업
- 2013년 팬텀(왕을 억만장자로 만듦)
- MAVIC Pro
- 아시아 최연소 억만장자

'100조 시장 드론' 한국 총매출, 중국 DJI의 1%

25

한국경제

[스타트업 플러스] "학생들 재능 꽃피울 환경, 학교가 만들어줘야"

기사입력 2020.07.02. 오후 3:44 최종수정 2020.07.02. 오후 3:50 기사원문 스크랩 본문듣기 · 설정

공감 댓글

요약본 가 확대

청소년 비즈쿨 운영학교 탐방

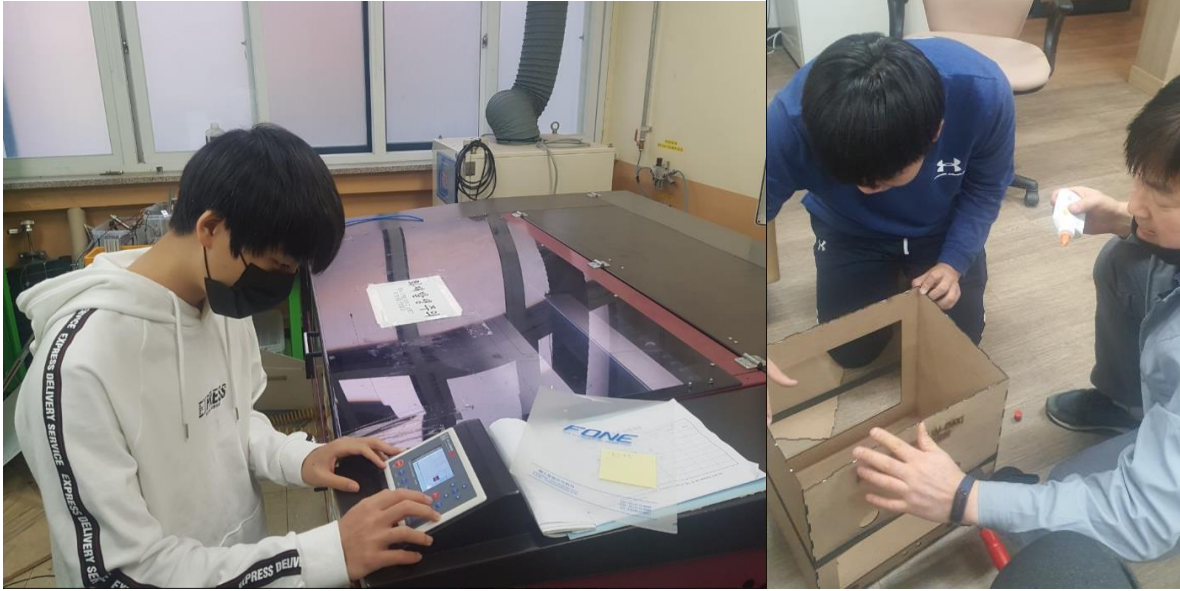
청소년 기업가정신 교육 일선 동아마이스터고 김진구 선생님



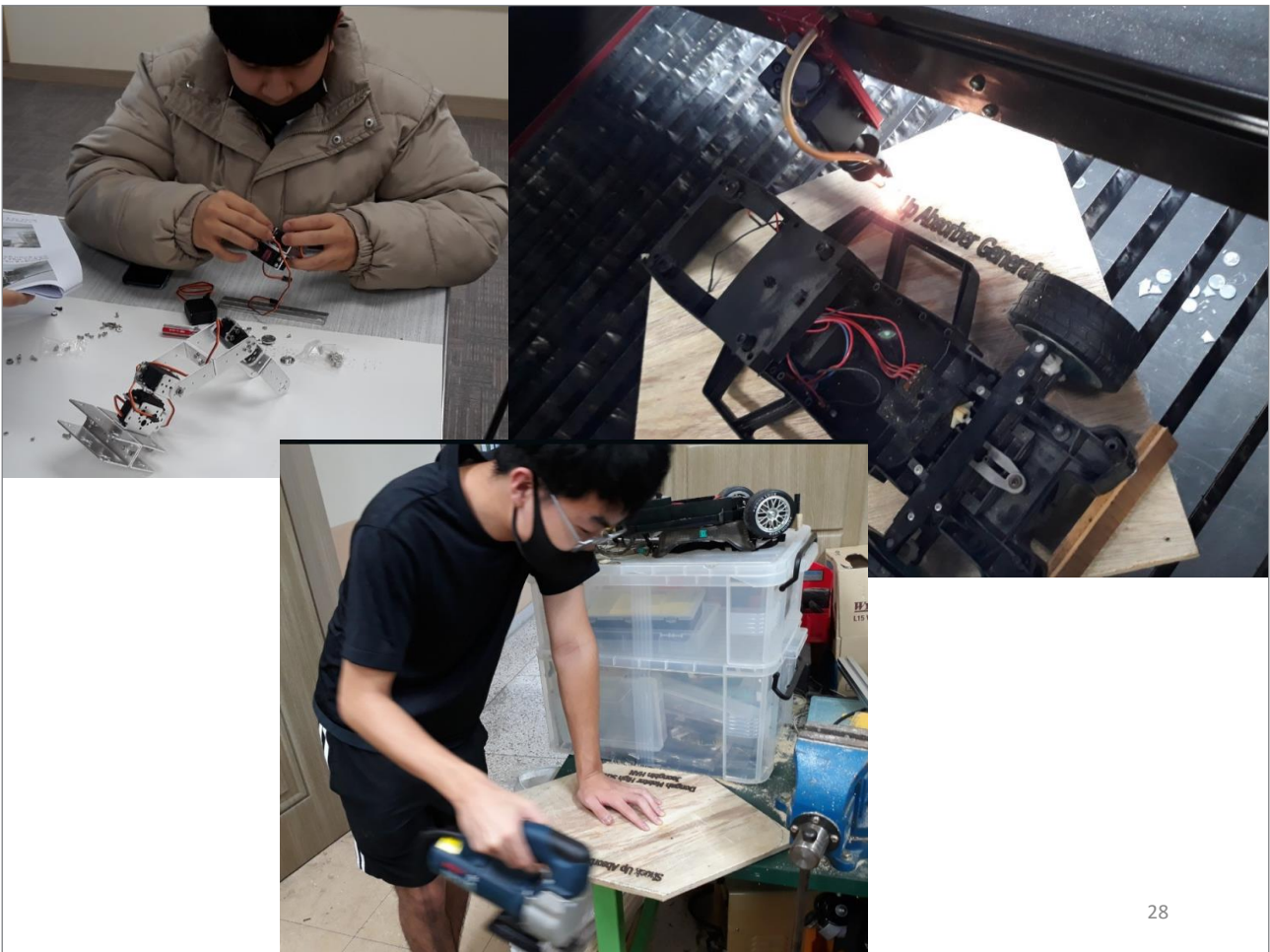
지난 6월 23일에 열린 '고졸성공 취업대박람회' 참가한 동아마이스터고 소크라 창업동아리

26

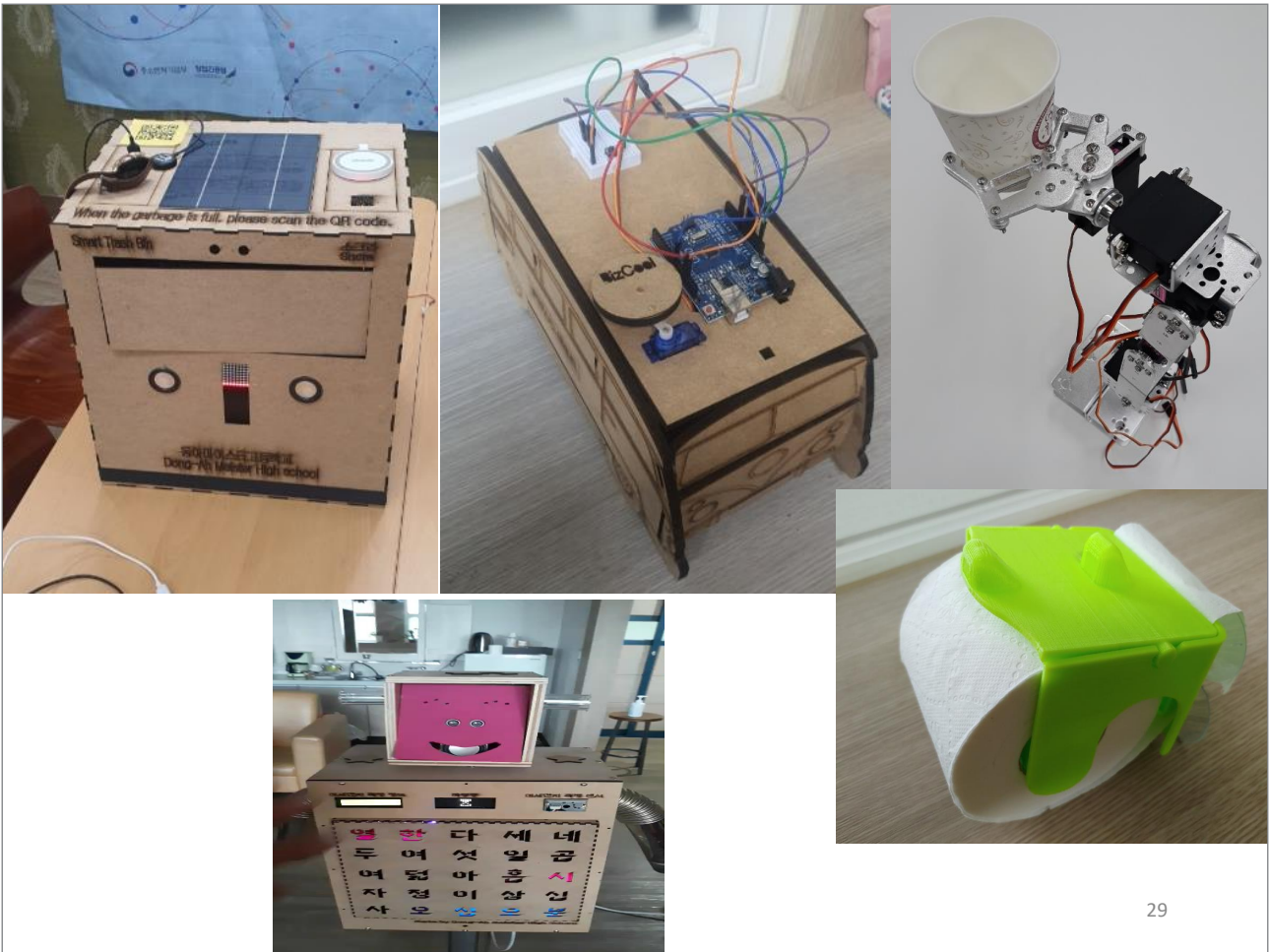
교육기부용품을 만들며 배운다.



27



28



태국학생들과 비대면글로벌 캠프/대회





향후 일정

- 고마운 분들 자녀에게 드론정비 및 비행 기술을 교육기부하고 드론을 기부합니다.



활용방안

- 기업가정신 기반 메이킹 동영상 제작 및 배포 및 멘토링
- 전국 기업가정신 수업 학교에 활용교안 제작 및 배포
- 비대면 드라이브인 기업가정신 체험프로그램 운영
노하우 교안 제작 및 배포

33

결론

- 학교는 비도 막아주고 곤충을 막아주는 온실
- 온실에만 있어서는 해충의 피해에 내성을 길러 내지도 못하고 익충의 도움도 받거나 도움 주지도 못함
- 자기 재능에 맞는 창업아이템으로 창업대회에 나가서 심사위원의 날카로운 질문에 내성도 생기고 아이
템 제작과정에서 팀원들과 난상토론속에서 협업을 배우는 활동,
- 창업아이템을 팔기 위해 고객이 필요한 것 또는 불편한 것을 공감하는 능력을 통해 졸업하기 전에 자기
몸에 맞는 외부 저항(사회)을 견딜 수 있는 튼튼한 갑옷을 만들어 갈 수 있는 것이 기업가정신교육의 목표
- 아이들에게 작은 부딪힘을 즐기고 온실 화초가 아닌 가끔 곤충의 피해도 이기고 달콤한 영양가 있는 비도
맞으면서 자신의 재능으로 타인들에게 기쁨과 보람을 주는 것을 더 활동할 수 있도록 권장하는 것
-> 그것이 기업가정신교육자의 의무

34

즐거~~



35

같이 해요~~



36



'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

창업가정신 학교에 가다 - 패션&라이프스타일편

우리가 기획한 브랜드 앱(APP)

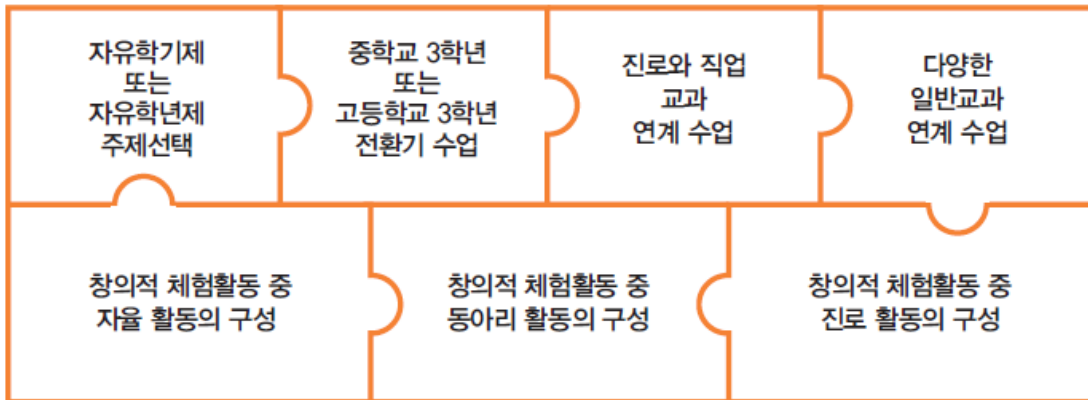
창업가정신 학교에 가다

- 패션&라이프스타일편

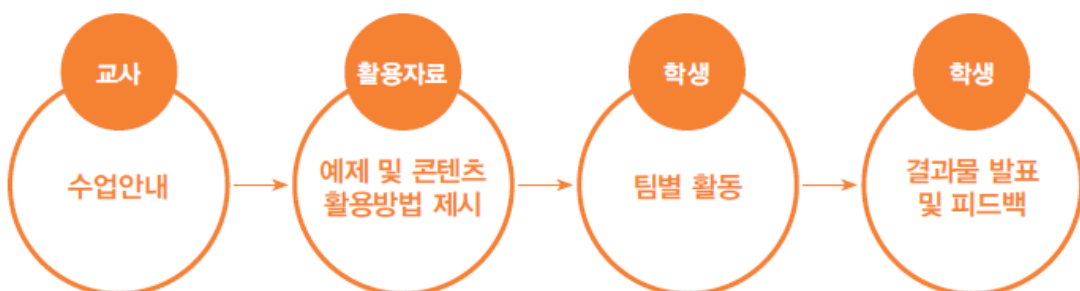
중학교

우리가 기획한 브랜드 앱(APP)

▶ 활용 가능 수업 유형



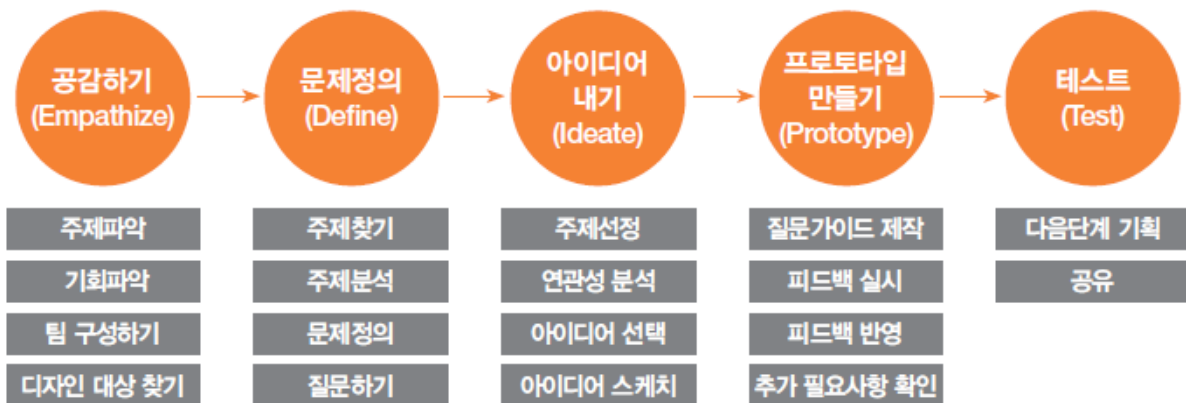
▶ 단위 수업의 구성



워크북의 구성



▶ 디자인 씽킹(Design Thinking)의 5단계



목차



- 1. 패션과 관련된 문제와 기회**
M1. 문제와 기회로 바라보는 패션
- 2. 패션 앱 비즈니스 모델 만들기**
M1. 패션 앱 조사하기
M2. 패션 앱 한장 아이디어 기획하기
- 3. 3단계 핵심 기능 만들기**
M1. 앱 서비스의 핵심 기능 설계
- 4. 패션 앱 서비스의 시각화**
M1. 앱 서비스 프로토타입(시제품) 만들기
- 5. 패션 앱 서비스 발표하기**
M1. 패션 앱 서비스 발표하기
M2. 앱 서비스 부가화면 작성하기(심화활동)



패션과 관련된 문제와 기회



[읽기자료]

패션과 관련된 문제와 기회



FASHION

문제

기회

패션과 관련된 문제와 기회 알아보기

STEP 1-1 패션과 관련된 문제

패션과 관련된 문제는 무엇이 있는지 정리하여 봅시다.
아래의 문제들에 대해 고민하고 이를 해결하기 위하여 어떤 방법이 있는지 생각해 봅시다.

우리 집 옷장엔 입지 않고
잠자는 옷이 얼마나 있나요?

- 얼마나 많은 옷들이 있나요?
- 누구의 옷이 가장 많은가요?
- 왜 입지 않나요?

매일 아침, 패션 코디를 위하여 얼마나
많은 시간을 소비하고 있나요?

- 보통 얼마 정도의 시간이 소비되나요?
- 생각하다가 약속에 늦은 적이 있나요?
- 코디 고민 때문에 스트레스를 받은 적이 있나요?

FASHION

위 문제를 해결하기 위하여 어떤 방법들이 있을까요?

-
-
-

패션을 둘러싼 사회 문제는 어떤 것들이 있나요?

-
-
-

패션과 관련된 문제와 기회

STEP 1-2 패션과 관련된 기회

패션과 관련된 기회는 무엇이 있는지 정리하여 봅시다.

스마트폰으로 옷과 액세서리 등을
구매하는 일이 많아졌어요.

- 스마트폰으로 옷을 구매해 본 적이 있나요?
- 구매한 적이 있다면 왜 스마트폰으로 옷을 구매하였나요?

개인의 개성을 중심으로 하는
독특하고 작은 패션 브랜드가
성장 중이래요!

- 개인이 운영하는 독특한 옷가게에서 구매한 경험이 있나요?
- 구매하였다면 어떤 점이 좋았나요?

FASHION

예시)
인공지능 스피커가 오늘의 날씨에
맞는 옷을 추천해 줄 수 있어요.

내가 생각하는 기회는 :

어떻게 기회를 만들까요?

인공지능, 빅데이터와 같은
새로운 기술을 패션에
더할 수 있을까요?



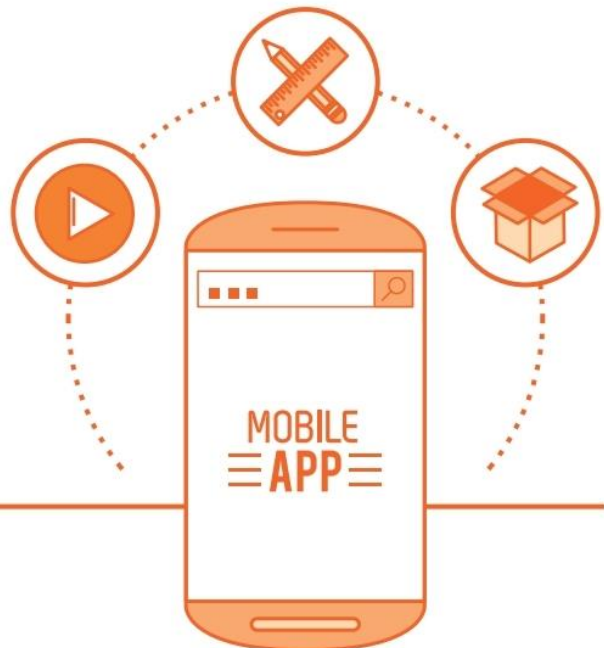
패션 앱 비즈니스 모델 만들기



[읽기자료]

패션 앱 ‘한 장 아이디어 기획’

App



애플리케이션(Application)을 줄인 말로 휴대폰이나 스마트폰 등에 다운받아 사용할 수 있는 응용프로그램

[출처] 한경 경제용어사전 <http://dic.hankyung.com>

활동 1

앱 서비스 한 장 아이디어 예시

개인 활동

STEP 1-1 패션 앱 한 장 기획서 작성하기(예시)

패션 앱 서비스 기획을 위한 '한 장 아이디어 기획서' 예시를 살펴봅시다.

서비스명 **우리 (옷 대여 플랫폼)**는

(**충동구매나 신중하게 생각하지 않은 옷 구매로 옷장에 보관만 하는 옷이 많은 문제를**)

해결 방안 (**안 입는 옷은 빌려주고, 필요한 옷은 빌려 입는 방식**)으로

가치 (**옷장 없이도 살 수 있는 서비스**)로

고객 (**옷을 빌려 입고 사용하는 고객**)에게 도움을 제공한다.

공감하기 문제정의 아이디어 내기 프로토타입 만들기 테스트하기

3

중학교

3단계 핵심 기능 만들기



[읽기자료]

앱 서비스 3단계 핵심 기능

옷 대여 플랫폼



활동 2

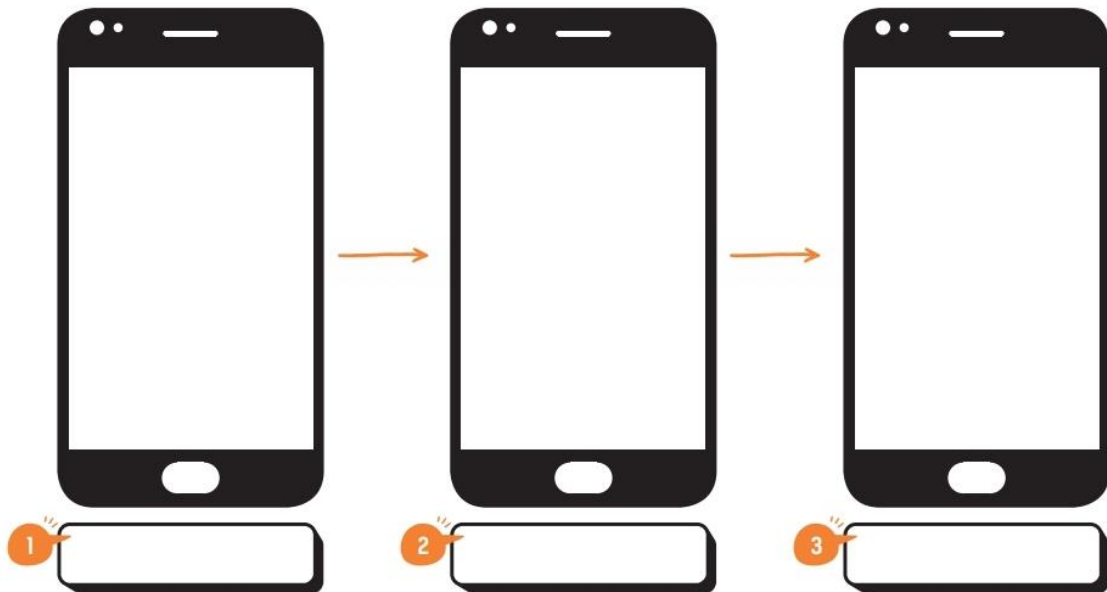
앱 서비스 핵심 기능 점검하기

모듬활동

STEP 2-2 최종 3단계 서비스 구조도 그리기

서비스명 :

앱 서비스 핵심 기능을 보완하여 최종 앱 서비스 3단계 구조도를 그려 봅시다.



3단계 핵심 기능 만들기

5

패션&라이프스타일

4

중학교

패션 앱 서비스의 시각화



활동 1

앱 서비스 전체 구조도 그리기

개인 활동

STEP 1-1 앱 서비스 고객 관찰하기

앱 서비스를 사용할 고객을 떠올려 봅시다. 고객은 어떤 특성을 갖고 있나요?

고객 관찰하기



고객 관찰하기	관찰 결과
나이	예시) 20-30대
성별	예시) 여성
수입	예시) 입사한지 1년 미만 신입사원의 월급
가족 숫자	예시) 3명
직업	예시) 회사원
기타 특성	예시) 수입이 적지만 행사등에 새로운 옷이 필요한 경우가 많다
취미	

활동 1

앱 서비스 전체 구조도 그리기

개인 활동

YEEP 동아리 마신 14반: 이해관계자 파악하기
YEEP 동아리 마신 31반: 고객 파악하기

STEP 1-1 앱 서비스 고객 관찰하기

각 패션 앱을 사용할 고객들은 어떤 특성을 갖고 있나요?


고객 그려 보기
예시) 갑자기 결혼식에 참석해야 하는 신입사원



패션 앱 서비스의 시각화

5

고객 그려 보기
예시) 가족들의 입지 않는 옷을 정리하려는 주부



패션&라이프스타일

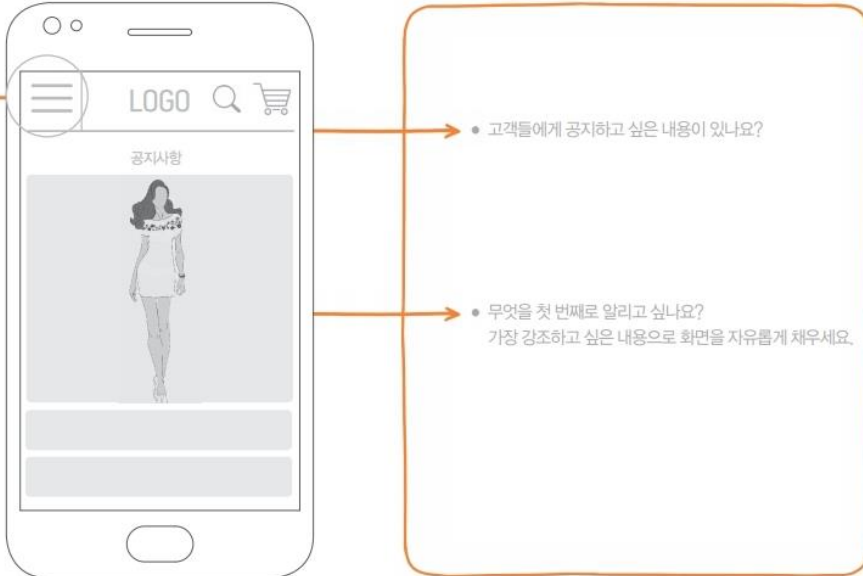
활동 2

앱 서비스 상세 화면 작성하기

모듬 활동

STEP 2-1 메인 화면

앱 서비스 각 상세 화면의 기능과 내용을 설계해 봅시다. (개별 연습)



• 다음 장은 메뉴로 넘어가요.

• 고객들에게 공지하고 싶은 내용이 있나요?

• 무엇을 첫 번째로 알리고 싶나요?
가장 강조하고 싶은 내용으로 화면을 자유롭게 채우세요.

패션 앱 서비스의 시각화

8

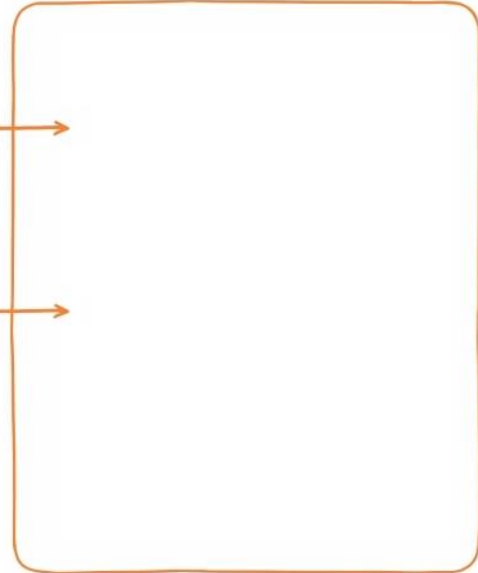
패션&라이프스타일

앱 서비스 상세 화면 작성하기

STEP 2-1 메인 화면

앱 서비스 각 상세 화면의 기능과 내용을 설계해 봅시다. (완성)

- 다음 장은 메뉴로 넘어가요.



중학교

5

패션 앱 서비스 발표하기



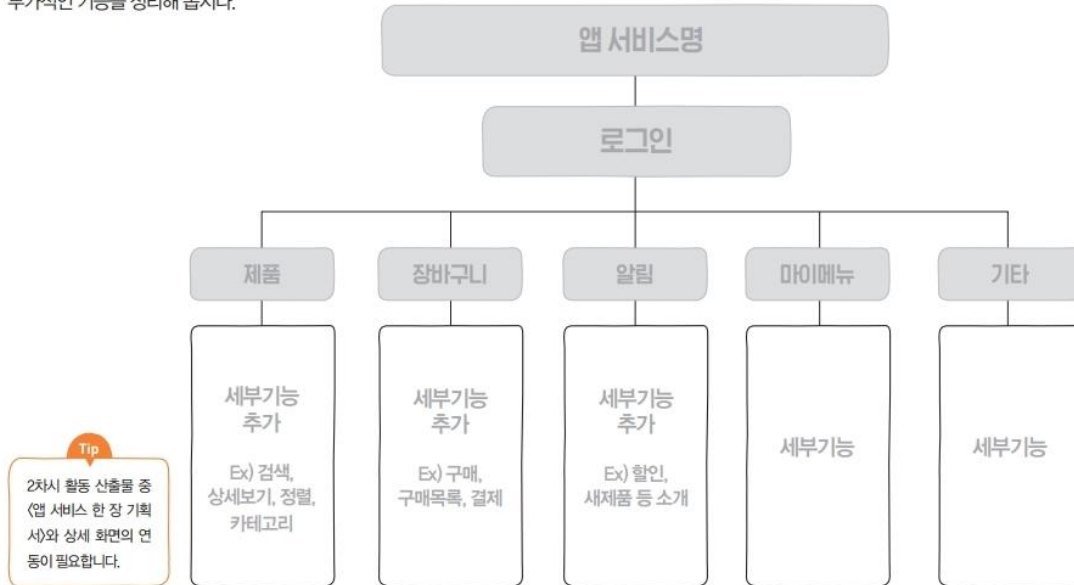
활동 1

앱 서비스 전체 구조도 그리기

모듬활동

STEP 1-1 서비스 구조도 그리기

지난 시간에는 스마트폰 앱의 상세 기능을 작성하였습니다. 팀원들과 논의하여 다음의 구조도에 우리 앱 서비스 3단계 핵심 기능에 따라 주요 기능을 넣고 부가적인 기능을 정리해 봅시다.



Tip
2차시 활동 산출물 중 (앱 서비스 한 장 기획서)와 상세 화면의 연동이 필요합니다.

패션 앱 서비스 발표하기

패션&라이프스타일

의류 대여 서비스 (Fashion Closet)	리폼 쇼핑물 (Re Clothes)	빅사이즈 쇼핑 & 수선 서비스 (거인물)	빅사이즈 운동복 쇼핑물 (BIG MOVE)
<p>App 소개 기획: 최상민, 이가은, 김재현 이용자 정보 나이: 20대 이름: 이가은 성별: 여자 취미: 도시 여행 직업: 사무직 직장인</p>	<p>App 소개 기획: 김희서, 김재민, 박나경 이용자 정보 나이: 20대 성별: 여자 취미: 출승기 직업: 헤어 디자이너 가족: 사별사 출구</p>	<p>App 소개 기획: 이태훈, 문성찬 이용자 정보 나이: 20대 이름: 김민준 성별: 남자 취미: 맛집 탐방 직업: 대학생</p>	<p>App 소개 기획: 최기연, 신효원, 김광민 이용자 정보 나이: 30대 성별: 남자 가족: 아내, 아들, 딸 취미: 농구선수 특이사항: 패션에 관심이 많음</p>

패션 앱 서비스 평가하기

STEP 2-2 앱 서비스 평가하기



전체 팀 숫자만큼 출력하여 사용합니다.

팀별 앱 서비스의 발표를 경청하여 듣고 다음의 평가표를 작성해 봅시다.

팀명		앱 서비스 명	
평가항목	살피볼 내용		점수
문제 해결 가능성	<ul style="list-style-type: none"> 문제와 해결 방안이 일치하나요? 문제를 이 앱으로 해결 가능한가요? 		☆☆☆☆☆
기능성	<ul style="list-style-type: none"> 주요 기능이 잘 들어가 있나요? 필요한 세부 기능도 있나요? 		☆☆☆☆☆
대중성	<ul style="list-style-type: none"> 많은 사람들이 사용할 수 있나요? 사람들이 자주 사용할 수 있나요? 		☆☆☆☆☆
차별성	<ul style="list-style-type: none"> 기존의 패션 앱과 차별화된 기능을 제공하고 있나요? 		☆☆☆☆☆
고객 편의성	<ul style="list-style-type: none"> 내가 사용자라면 편리하게 이용할 수 있나요? 		☆☆☆☆☆
기타 의견	<ul style="list-style-type: none"> 이 팀에게 말하고 싶은 내용을 적어 주세요. 		
총 별점			☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆

'제7회 기업가정신교육 우수사례 경진대회 성과공유회'

4C 역량 함양 중심의 기업가정신 활성화 교육

경기대학교 교수 임진혁

2020년
기업가정신교육 우수사례 성과 공유회

4C 역량 함양 중심의 기업가정신 활성화 교육

임진혁 (경기대학교 교수)

KoEF 한국청년기업가정신재단
KOREA ENTREPRENEURSHIP FOUNDATION

2020년
기업가정신교육 우수사례 성과 공유회

4C 역량 함양 중심의 기업가정신 활성화 교육

목 차

1. 교육개요
2. 프로그램개발 절차 및 방법
3. 학습단계별 주요 내용 및 성과
4. 성과 및 결과

KoEF 한국청년기업가정신재단
KOREA ENTREPRENEURSHIP FOUNDATION

1. 교육개요

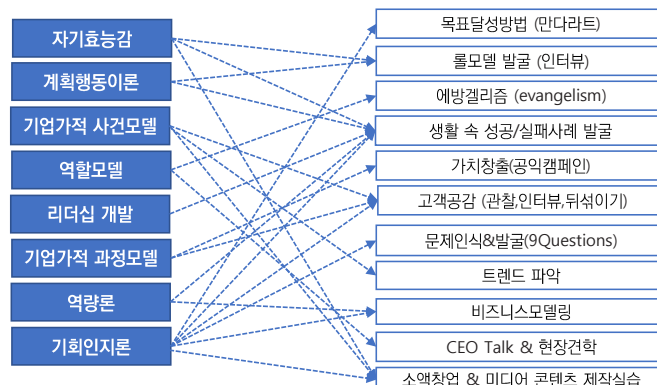
구분	내용
교육콘텐츠명	4C 역량 함양 중심의 기업가정신 활성화 교육
교육목표	올바른 기업가정신의 이해를 통해 미래 인재에게 요구되는 4C(Creativity, Communication, Collaboration, Critical Thinking)을 함양하여 진취적인 삶과 사회변화의 주체가 된다.
교육대상	경기대학교 학생(1~4학년)
프로그램 개발 목적	<ul style="list-style-type: none"> ○ 기업가정신과 창업 관련 교육은 양적으로 확대되고 있지만, 교육의 근거와 기반이 부족하고 창업하는 기술 중심의 교육에 대해 비판이 제기되는 상황 ○ 한편 기업가정신 교육의 최근 트렌드는 창업을 넘어 기업가적 역량 고취(EU, 2006) 및 기업가적 삶(Bason College) 설계 등 선제적 진로수립에 주안점을 두고 있는 경향을 보임 ○ 이에 직업 및 기술교육 차원에서 제공되는 기업가정신 함양 교육과 차별화된 프로그램을 개발하여 선제적 진로 수립뿐만 아니라 사회혁신에 기여하는 기업가적 인재를 배출하고자 함
프로그램 개발 방향	<ul style="list-style-type: none"> ○ (진로수립 역량) 기업가적 삶의 가치와 주체적 미래설계의 중요성을 교육과정에서 제시 ○ 선행연구 및 실증 분석 등 근거에 기반하여 프로그램을 설계하고 역량론에서 강조하는 학습자의 기업가적 지식(Knowledge), 태도(Attitude), 기술(Skill)을 종합적으로 함양 ○ 미래인재에게 요구되는 4C(creativity, communication, critical thinking, collaboration) 역량이 함양될 수 있는 커리큘럼을 설계하고 이를 효과적으로 전달할 수 있는 혁신적 교수법 적용

2. 프로그램개발 절차 및 방법

◆ [1단계] 기업가정신 함양 교육 방향정립을 위한 연구진행(2018. 1~8)

- 기업가정신의 개념정립을 위한 선행연구 분석, 국내외 교육기관의 기업가정신 및 창업교육 현황 분석, 기업가정신 교수자 대상 FGI 등을 실시
- (산출물1) 기업가정신 개념정립 및 활성화 방안에 관한 연구 보고서 출간(연구책임자, 2018. 7)
- (산출물2) 교육근거/방향도출을 위한 이론적 배경 및 핵심이론 도출

기업가정신 주요 이론에 따른 함양방안



2. 프로그램개발 절차 및 방법

- ◆ [2단계] 기업가정신 함양을 위한 교육내용 및 교과과정 설계에 관한 연구 진행
 - (역할) 연구책임자 / (연구기간) 2019.8~12
 - (연구절차) (1) 기업가정신교육의 선행모델 분석 ⇒ (2) 국내외 대학 창업교육 현황분석 ⇒ (3) 내·외부 환경 분석을 통한 시사점 도출 ⇒ (4) 교수자, 현장전문가, 교내외관계자, 교육수요자 등 총 60명을 대상으로 서면/대면 인터뷰, 자문회의 실시 ⇒ (5) 기업가정신교육의 통한 개발 역량, 교육내용 및 교과목 설계
 - (산출물) 경기대학교 창업융합트랙 개설에 관한 연구 보고서(2019. 12)

- ◆ [3단계] 앞서 1,2단계에서 제시한 주요 교육콘텐츠 및 내용을 2019학년도 2학기(9~12월) 경기대학교 창업 교과목(전공 및 교양)에 적용하여 교육효과 및 성취도 등을 파악한 후 프로그램(커리큘럼) 보완

- ◆ [4단계] 2020년 1,2학기 비대면 수업 시행에 따라 교육내용 및 교수법을 재설계하여 운영

3. 학습단계별 주요교육 내용(커리큘럼) 및 성과

- ◆ [1단계] 기업가정신의 의미와 기업가적 역량
 - (함양역량) Knowledge, Skill, Attitude / (4C) Critical Thinking
 - (교육목적/내용) 존재되어 있는 기업가정신의 개념을 정립하고, 미래 인재에게 요구되는 기업가정신 및 기업가적 역량 함양 토의
 - (On-tact 활동) 교수자에 의해 촬영된 '기업가정신의 이해와 활용' 동영상 시청 후 자기개발 계획 수립

- ◆ [2단계] 기업가적 목표관리와 방법
 - (함양역량) Attitude / (4C) Creativity, Communication
 - (교육목적/내용) 기업가정신의 시작은 자신의 목표를 명확히 하고 필요한 재원을 파악하는 것임을 확인하고 만다라트를 활용한 자신의 중기 목표를, OKR을 통해 단기 목표 수립
 - * OKR(Objective + Key Result)은 구글 등에서 시행한 목표관리 방식으로 본 수업을 통해 학기말까지 달성하고자 하는 가슴 뛰는 목표(Objective)와 이를 관리하기 위한 결과지표(Key Result)를 수립하여 조(팀) 단위로 매주 관리
 - (On-tact 활동) 실시간 화상프로그램(zoom)을 이용하여 작성된 만다라트와 OKR를 조(팀) 단위로 발표하고 매주 조장(leader)을 중심으로 OKR 브리핑(주간 단위로 OKR 관리 회의)을 진행



만다라트 (중기목표설정표) 예시 _ 학생작성자료

주택청약	통장관리	창업경험	표정관리	돈관리	배려심	감성 지성	인테리어 디자인	등선 계획
아날로그 수기작성	경영/회계	실무	세상에 나쁜사람은 없다	인적 네트워크	공감능력	트렌드 읽는 눈	공간 디자인	공간기획
주식	대학원	경영수업	명확한 목표	스케줄링	시간관리	지원성 (사용자경험)	단가계산	다양한 레퍼런스 수집
명상	침착함	사투리고정	경영/회계	인적 네트워크	공간 디자인	전시참여	디자인	시각 산업 UX/UI
여유로움	브리핑 능력	발음교정	브리핑 능력	복합 문화공간 대표	예술적 차별성	미술사 공부	예술적 차별성	모션그래픽
강연듣기	PPT 작성	5분 스피치	작문 실력	실무 경험	민감함	회화공부	모바일 마케팅	예술창업
인터뷰능력	많은 대화	독서	업글인간	자율성	취업	기술	트렌드	복합문화
인프라형성	작문 실력	문법정리	경험	실무 경험	우아한 형제들	사람	민감함	음악
문학/영화	글쓰기	토익	포트폴리오	창의력	말랑말랑한 사고력	전시	예술	공연



만다라트 (중기목표설정표) 예시 _ 학생작성자료

리듬 연습	곡카피	화성학 공부	곡카피	코드진행	코드 화성학	믹싱연습	마스터링공부	다듬기 연습
프레이즈연습	GUITAR	모든것을연결 (창의력)	12Key 2-5-1연습	PIANO	모든것을연결 (창의력)	장비 갖추기	프로듀싱	악기실력
기본 블루스 & 재즈연습	지판 테크니컬하게 외우기	MODE연습적용	12Key 스케일연습	모드이해	이해에 초점을 두자	수학적 접근	공간감	청음
잘먹기	스트레스안받기	헬스 조지기	GUITAR	PIANO	프로듀싱	내자신을 궁지에 몰아넣자	사업하기	여행하기
워렌버핏마인드	건강	건강이 최고다	건강	실력있는 음악가	경험	감정있는 사람되기	경험	감동하기
과일채소좋아하기	건강검진	멘탈관리	습관	경제력	작곡작사	도전을 두려워 하지말자	사랑하기	비판하기
탐구하는자세 잃지말자	매일 조금씩 꾸준히	한번에 되는 건 없다	할 수 있는 일부터	사업	돈	경험으로영감받기	언제나 스케치 하는습관	창의적인아이디어
되도록 규칙적으로	습관	동기부여만들기	자유	경제력	시간	악기실력	작곡작사	감정을 풀어내는연습
해야하는일 열심히	생각보단 행동으로	행동분석	나만의 스노우볼링	다른사람을 도움으로 가치창출	새로운 패러다임 빌게이츠	지식과 공감	이미있는곡 분석,편곡	다양한 시도



만다라트 (중기목표설정표) 예시 _ 학생작성자료

체중조절	주 2회 근력운동	단음료 먹지 않기	긍정적인 태도 가지기	새로운 경험 두려워하지 않기	나를 위한 시간 가지기	규칙적인 수면시간	주변을 정리하는 습관	매주 하나씩 늘려가기
스트레칭	건강	바른자세 유지하기	내 자신을 믿는 마음가짐 가지기	마음가짐	기분이 감정이 되지 않도록 하기	명상 등 생각하는 시간 가지기	습관	활동적으로 행동하기
허리치로 꾸준히 받기	혼술하지 않기	낮에 산책하기	선을 잘 지키기	사과와 용서를 빠르게하기	너무 여유를 갖지 않기	유튜브 인터넷 등 시간 제한하기	매일 일기쓰기	주기적으로 계획 세우기
as나 차수리 등등 직접 처리하기	코로나 지원금 신청하기	대외활동 진행하기	건강	마음가짐	습관	자주 연락하기	시간약속 지키기	주기적으로 만나기
새로운 운동 접하기	경험	혼자 여행계획 세우기	경험	2020년 중심을 지키는 삶	인간관계	험담하지 않기	인간관계	새로운 사람 만나기
주 1권 독서	일상에 변화를 주기	특이한 알바	커리어	가족	경제적 자유	귀찮아하지 않기	아침저녁 카톡 확인하기	지키지 못할 것 같은 약속은 하지 않기
인턴 알아보기	영어단어 규칙적으로 외우기	인재개발처 프로그램 참여하기	배려하기	집 나누기	할 말은 하기	저축 시작하기	주식투자 보수적으로 진행하기	부업거리 찾아보기
공모전 나가기	커리어	관심사 찾기	할머니께 안부전화 자주하기 월1회라도	가족	친척들과 원만하게 잘 지내기	올해가 끝나기 전 부업 시작하기	경제적 자유	목돈 만들 계획 세우기
한국사 자격증 취득하기	부업 시작하기	대외활동 경험 쌓기	프라이버시 존중하기	자주 대화 나누기	한끼는 같이 식사하기	보험 계획 세우기	용돈 줄이기	과소비하지 않게 소비계획 세우기



OKR(단기목표관리) 예시_학생작성자료

OKR 개인 - 학기말까지 이루고 싶은 목표

과목명 : 창업실무론

Objectives

"성공적인 졸업전시회"

Key Results

- 디자인프로세스 단계_모델링부터 ~ 진행
- 시스템제품디자인 도록 완성
- 환경디자인스튜디오 도록 완성

이번 주 해야할 것 (기간: 09/15 ~ 09/21)

- 시스템제품디자인_어린이 안전구가 드론 모델링 수정 & 컨펌
- 환경디자인스튜디오_미디어 놀이공간 모델링 수정 & 컨펌

교수님 피드백 내용

- 시스템제품디자인 _ 드론이 정착할 수 있는 장소를 만들어볼 것
- 환경디자인스튜디오_다이나믹하고 역동적인 놀이공간 구성



OKR(단기목표관리) 예시_학생작성자료

OKR 창업실무론

Objectives

OPIC 시험에서 AL등급의 결과를 받아
해외 드라마 및 영화 자막 없이 보기

Key Results

- 세 달 동안 OPIC 교재, 단어 교재, 문법 교재 완독하기
- OPIC 교재에 있는 예시주제에 맞춰 스크립트 모두 작성 후 외우기
- 관련 전문 유튜브 강의 채널 2개의 모든 동영상 시청하기 (약 400개)

이번 주 해야 할 것 (기간 : 20.09.15 ~ 20.09.21)

OPIC 교재 자기소개 부분 공부 후 스크립트 쓰기
아침마다 OPIC 유튜브 5개 보기

한 주에 대한 피드백

자기 소개 부분에 대해 정독한 후 문장 구조에 대해 공부했지만 아직 문장 응용 방법을 잘 모름
표현하고 싶은 것의 단어를 잘 떠올리지 못해 단어를 외우는 것이 중요할 것 같음
다음 주에는 단어 위주로 공부해야 할 것 같고, 스크립트를 자주 써보는 것이 좋을 것 같음
OPIC 유튜브는 생각보다 답에 대해 많이 알려줘서 스크립트 쓰는 것에 많은 도움이 됐음



OKR(단기목표관리) 예시_학생작성자료

개인 OKR ("디자인창업기획" 도록 완성 및 출업 준비) - 01

Objective

【09월 22일까지 도록 레이아웃 마무리】
전공 과목 디자인창업기획2 결과물
도출 방안 모색하기
(전시 목업 및 도록 제작 관련 결과물)

Key Results

- 현재까지 나온 결과물 취합 및 진행 상황 팀원 별로 보고
- 조사 내용 정리 및 그래픽 요소 출처 확인 (기사 정리 및 논문 요약 정리 과정 필요)
- 도록 레이아웃 레퍼런스 조사 및 컨텐츠 계획 세우기
- 간트 차트 작성을 통한 일정 조정
- 현재까지 나온 결과물 수정 사항 확인

이번 주 해야 할 것 (기간: 09.16 ~ 09.22)

- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| 01. 진행 과정 확인 및 수정 사항 체크하기 | 04. 간트 차트 작성 |
| 02. 팀원 별로 역할 분담 및 일정 조정 | 05. 논문 서론 작성 |
| 03. 도록 레이아웃 레퍼런스 찾기 | 06. 논문에 첨부되는 사진 및 자료 출처 확인 및 정리 |

피드백 내용

- | | |
|--|--|
| 01. 2D 일러스트 작업이 너무 늦어졌기 때문에 3D 작업과 함께 진행 | 04. 역할 및 작업 일정만 분담하지 말고 회의 날짜도 함께 정해서 헛갈리는 일 없게 하기 |
| 02. 로고 및 일러스트 컨셉 정리 필요 | 05. 논문 전체적으로 초안 작성해서 교수님께 피드백 받기 (여러번 반복해서 수정하는 과정이 필요함) |
| 03. 제품 주조색 선정해서 렌더링까지 작업하기 > 톤 정리 필요 | |

3. 수업운영 (학습단계별 주요교육 내용 및 성과)

◆ [3단계] PBL을 활용한 사회문제와 니즈 파악

- (함양역량) Skill / (4C) Creativity, Communication, Collaboration
- (교육목적/내용) PBL(Problem/Project Based Learning, 문제/과제기반 학습법)을 활용하여 고객니즈, 사회문제 인식과 해결 필요성, 잠재고객 및 미래시장 확인하며 사업 아이템 개발
- (On-tact 활동) 사회문제 인지 및 발굴, 주어진 9가지 고객 수요 발굴 Questions 실습

❖ PBL 과제 주요내용 및 절차



PBL 실습 문제_ Step 2 교내문제

경기대학교 학생들의 수업 시간표에 대한 문제

경기대학교 학생들의 수업 시간은 대부분 3시간 단위로 이루어져 있다. 또한 오전 수업인 123교시와 오후수업인 678교시가 하루 안에 배치되어 있는 날이 많다. 때문에 학생들이 받을 수 있는 수업시간이 45교시라는 교내실용, 번역통, 국제실이 붙이기 마련이다. 교내실용의 실용 자판기는 최대 2개가 설치되어 있어 학생들이 많이 사용하면 고아일 경우도 있고, 번역통 역시 마찬가지이다. 일반적으로 사람들은 점심시간에 식사를 하기 마련이지만, 우리 학교 같은 경우는 점심시간보다 오후 수업이 끝나는 11:30-12:00에 같이 제일 길고, 실용도 붙인다. 오히려 점심시간에 식사가 가능한 모습을 볼 수 있다. 이처럼 학생들은 현실적인 시간표로 인해 번역실용을 사용하는 데에 불편함을 느끼고 있다.

한편, 긴 수업시간으로 인해 집중력이 떨어져 학습 효과가 낮아진다. 3시간 수업을 어떻게 이수하는지는 교수님의 재량이다. 어느 교수님은 쉬는 시간 없이 3시간 동안 단적으로 진행하는 경우가 있는데 이로 인해 체력적으로 힘들어하는 학생이 증가하고 있다.

또한, 긴 수업이 여러 1교시 형태로 때문에 수업을 1번 열선하게 되면 필요일이 많으므로 사퇴도 벌어지고 있다.

현실적인 시간표로 인해 인제대학교 등에서 실시하는 비교과 프로그램에 관련된 실용이 필요하다. 우리 학교 같은 경우 123, 678교시에는 비교과 프로그램을 실시해 학생들이 참여하기 힘들기 때문에 교수님 시간대에 프로그램이 필요하다. 따라서 많은 학생들이 수업이 끝난 후 피곤한 상태에서 비교과프로그램을 참여한다.

스튜디오 신청 같은 경우도 학생들의 사용시간이 대부분 비슷하기 때문에 이것 역시 문제가 되고 있다. 점심시간과 저녁시간에 신청자가 몰리고, 오전시간과 오후 14:00-17:00은 이용자가 빈해 있다.

- Question
1. 우리는 이러한 문제를 어떻게 해결하겠는가? (문제, 과제수행사항 작성하시오)
 2. 우리는 이러한 문제에 대해 어떠한 창의적 대안을 제시할 수 있는가?
 3. 우리는 창업가로서 이러한 문제에 대해 어떠한 사업아이템을 개발할 수 있는가?

경기대학교의 휴게 사제 문제

경기대학교 교내 안에 학생들을 위한 휴게공간이 너무 부족해 보인다. 오전 강회가 끝난 후 점심식사 후 오후 강회가 있는 2시간동안 학생들은 대부분 걸거나 휴게 캠퍼스 안을 서성이거나, 학교가 넓은 지대에 있음에도 불구하고 나가서 휴식을 취하고 오는 학생들이 많은 것으로 확인되었다.

또한 학생들의 강의 서지 간 통장시간에 휴식이 필요한 학생들이 많은데 대부분의 강의장에는 매우 소규모의 휴게공간이 있고, 휴식이 필요한 학생들이 모자람에 가서 휴식을 취하지 못하는 상황이 많이 나오고 있다. 이러한 불편사항이 승용승용으로 해결하고 학생의 편의, 대학원부에서 제공하는 기숙사 내부의 휴게공간이 없었다고 의견을 내고 있다. 또 학교 동계이전에 강의실생용이 승용승용이었는데 강의이전에 승용승용이 정거장을 볼 수 있다. 항상 강의실생용이에 붙어가더라도 자세한 안내가 나와있지 않고, 휴게 휴게시간이 많아서 학생들이 이용하기는 힘든 점이 많다. 그리고 휴게실을 이용하려고 휴게실 위치 자체가 학생들이 많이 참여하는 곳일수록 휴게실이 위치해 있어서, 휴게실 필요로 하는 학생들이 휴게실을 충분히 차지 못하고 있다.

이러한 문제도 있어서 학생들이 프로그램에 충분히 참여해서 학습의 필요성을 느끼고 있다는 의견도 나왔다.

- Question
1. 우리는 이러한 문제를 어떻게 해결하겠는가? (문제, 과제수행사항을 작성하시오)
 2. 우리는 이러한 문제에 대해 어떠한 창의적 대안을 제시할 수 있는가?
 3. 우리는 창업가로서 이러한 문제에 대해 어떠한 사업아이템을 개발할 수 있는가?

경기대학교 교내 동선 문제

경기대학교는 동선자들의 편의를 위한 동선 구역을 지정해왔다. 동선 구역은 주로 사람이 많이 다니는 곳에 위치해 있다. 하지만 몇몇 동선구역은 그렇지 않아 학생들의 불편의 목소리가 커지고 있다.

동합강의동 내부는 분명히 동선구역임에도 몇몇 학생들이 알람이 되는 것이 사실이다. 5강의동은 동선실이 연구 바로 앞에 있어서 건물 내부로 쉽게 남색이 들어오기도 하고, 휴게연구가 많아 남색도 퍼해있는 상황들도 많다.

특히 신학관 별치는 학생들의 휴식공간임에도 불구하고 동선자들이 담배를 피우며 비동선자들이 그 별치를 이용하여 커피와 편의와 그 주변이 담배와 담배광으로 더럽혀지고 있다.

학생회에서는 위와 같은 문제를 개선하기 위해 학교측에 편의함 제정이다 어떻게 편의함이 이 문제가 개선될지 pbl 기법을 이용하여 생각해보자.

- Question
1. 우리는 이러한 문제를 어떻게 해결하겠는가? (문제, 과제수행사항을 작성하시오)
 2. 우리는 이러한 문제에 대해 어떠한 창의적 대안을 제시할 수 있는가?
 3. 우리는 창업가로서 이러한 문제에 대해 어떠한 사업아이템을 개발할 수 있는가?

기업 사례 분석 절차



Step IV Entrepreneurship Education (By Pro. In)

창업기업 사례 분석 (2)
스타트업 마케팅 전략
- 로우로우(RAWROW) 사례를 중심으로...

경기대학교 교수 임진혁

- 학습목표**
- 세 가지 유형의 브랜드 컨셉의 차이를 이해하고, 시장 환경을 고려한 적합한 브랜드 컨셉을 판단할 수 있는 능력을 배양한다.
 - 중소기업들이 일반적으로 도입하는 단계적 브랜드 집중화 전략이 아닌 통합적 브랜드 전략(Integrated brand orientation)을 도입하기 위한 초안에 대해 이해한다.
 - 브랜드 컨셉을 효과적으로 전달하기 위한 IMC 전략의 개념 및 주위향에 대해 이해한다.
 - 브랜드 컨셉을 강화하기 위한 브랜드 확장 전략의 목표와 주의점에 대해 이해한다.

로우로우(RAWROW) 소개

RAWROW

가장 편안한, 어쩌면 가장 강한
[BLACK CITY™]

https://www.youtube.com/watch?v=IP_gYvF4Zc

Case Summary

본문에 중심점 브랜드를 만들자!

- 대기업 배심위원에게 근무하던 30대 초반의 상용기차차 이의원은 1년여의 고민 끝에 새로운 생활을 위한 브랜드 컨셉인, 상용기차차, 디자인이 두 5와 함께 재탄생이전에 관련된 장면에 도전
- 이들은 고객들은 재료를 쓰는 것이 아니라 회사의 생각을 쓰는 것으로 믿고 첫 출발부터 자신만의 브랜드 철학을 세우는 것을 중요한 목표로 삼음
- 이들 브랜드 '사용 본연의 순간'에 집중하여 불필요한 요소를 제거함으로써 소비자에게 좀 더 단순하고 편리한 삶을 제공하는 '브랜드'를 만들었다는 철학을 세움
- 로우로우(RAWROW)는 '산 권'을 뜻하는 'RAW'와 '행진'을 뜻하는 'ROW'의 합성어로, '본질의 본연'이라는 의미
- 이처럼 대표의 사용의 본연에 집중하는 브랜드 철학을 실천하기 위한 브랜드 아이덴티티(Brand identity, BI)로 세 가지 핵심가치, 즉 'essence(본질), simplicity(단순성), fun(재미)'를 정하게 함

- Questions**
- 브랜드 컨셉(Brand concept)은 일반적으로 기능적 컨셉, 상징적 컨셉, 경험적 컨셉으로 나뉜다. 이 중 로우로우가 선택한 브랜드 컨셉을 무엇이며, 시장 상황을 고려할 때 바람직한 선택이었는지 평가하라.
 - 로우로우는 중소기업들이 일반적으로 도입하는 단계적 브랜드 집중화 전략 대신, 시장 출시 시점부터 통합적 브랜드 전략을 도입했다. 로우로우의 이러한 차별화된 브랜드 전략이 가능할 수 있었던 이유가 무엇인지 설명하라.
 - 로우로우의 브랜드 컨셉은 R BAg의 중시와 동시에 도입되었다. IMC 전략의 관점에서 로우로우의 마케팅믹스 활동들(Product, price, place, promotion)이 바람직했는지 평가하라.
 - 로우로우는 신발, 의류, 모자 등으로 브랜드를 확장했다. 이러한 로우로우의 브랜드 확장 전략이 브랜드 컨셉의 강화 측면에서 바람직한 전략이었는지 각 항목별로 평가하라.

- Analysis 1. 로우로우가 선택한 브랜드 컨셉에 대한 평가**
- 로우로우는 2011년 11월 창업 후 약 3개월의 준비 기간을 거쳐 2012년 2월 마칭네 첫 제품인 기방, 그 중 '백색'인 R BAg를 시장에 출시. 그 후 1년 내내 전례 없는 시장에서 가장 큰 성공을 거두며 2012년 12월 1110만원에서 2013년 1월 4866만원으로 증가(2주 배변은 2009년 2,000만원에서 2011년 2,500만원으로 증가)
 - 로우로우는 기능적 컨셉을 주 컨셉(Main concept)으로, 경험적 컨셉을 부 컨셉(Sub concept)으로 사용함으로써 차별화
 - 로우로우는 만들자라는 재능의 원형을 발견하고 그 사용이 가장 본질, 특히 기능성을 극대화하기 위해 불필요한 요소를 제거하는 디자인을 철학을 보임
 - 또한 소비자에게 마음 속에 살아있는 브랜드의 핵심 아이덴티티(Core identity)로 'essence, simplicity, fun'을 도출
 - 이 중 essence와 simplicity는 제품 본연의 기능에 중점을 두는 로우로우의 기능적 컨셉을 잘 표현하고 있으며, fun은 소비자에게 요망의 즐거움 또는 지속 즐거움을 제공하고자 하는 경험적 컨셉을 담고 있음

3. 학습단계별 주요교육 내용(커리큘럼) 및 성과

- ◆ [5단계] (기업가적 동기부여) 사회적 문제 해결을 위한 프로젝트 실습
 - (함양역량) Skill, Attitude / (4C) Creativity, Communication, Critical Thinking, Collaboration
 - (교육목적/내용) 창업의 핵심은 사회문제 해결 혹은 가치 창출이라는 개념을 토대로 무심코 지나쳤던 커뮤니티 내 문제를 발굴하여 이를 해결할 수 있는 프로젝트(창업) 실행
 - (On-tact 활동) 학기 중 주 1회 조원간 화상회의를 통해 사회문제에 대해 토의하고 해결방안 논의 (최소 5주 이상) / 동기를 부여하고 실행력을 높이기 위해 온라인 경진대회를 실시하여 우수조 시상

경기대학교 경쟁적 분위기형성 및 자기효능 향상 프로젝트

주요 활동 (기간: 2023.04.14 ~ 2023.6.1)

4월 14일	4월 21일	4월 28일
1. 팀원 모집 및 팀 구성	1. 팀원 모집 및 팀 구성	1. 팀원 모집 및 팀 구성
2. 팀원 선발	2. 팀원 선발	2. 팀원 선발
3. 팀원 선발	3. 팀원 선발	3. 팀원 선발
4. 팀원 선발	4. 팀원 선발	4. 팀원 선발
5. 팀원 선발	5. 팀원 선발	5. 팀원 선발
6. 팀원 선발	6. 팀원 선발	6. 팀원 선발
7. 팀원 선발	7. 팀원 선발	7. 팀원 선발
8. 팀원 선발	8. 팀원 선발	8. 팀원 선발
9. 팀원 선발	9. 팀원 선발	9. 팀원 선발
10. 팀원 선발	10. 팀원 선발	10. 팀원 선발

4. 결론 및 향후 진행 사항

- 선행연구 등을 토대로 혼재되어 있는 기업가정신의 개념을 정립하고 기업가정신 함양 방법에 대한 이론적 근거를 수립
- 창업하는 기술을 넘어 (대)학생들에게 자신의 목표와 진로수립의 일환으로 기업가정신 교육을 설계
- 특히, 미래인재에게 요구되는 4C 역량 개념을 본 교육에 접목시켜 교육을 통한 역량 함양에 집중
- PBL, Flipped Learning, 토의/토론 등 혁신적 교수법을 도입하여 교육의 효과성과 참여도를 높이고자 하였음
- 이와 같은 내용을 토대로 보다 체계가 잡힌 기업가정신 교과서를 보다 다양한 전문가들의 도움과 협업을 통해 제작하고자 함

감사합니다

임진혁 (경기대학교 교수)
ijh@kyonggi.ac.kr