

아산나눔재단

청소년 기업가정신 교육 프로그램

2023 아산 유스프러너



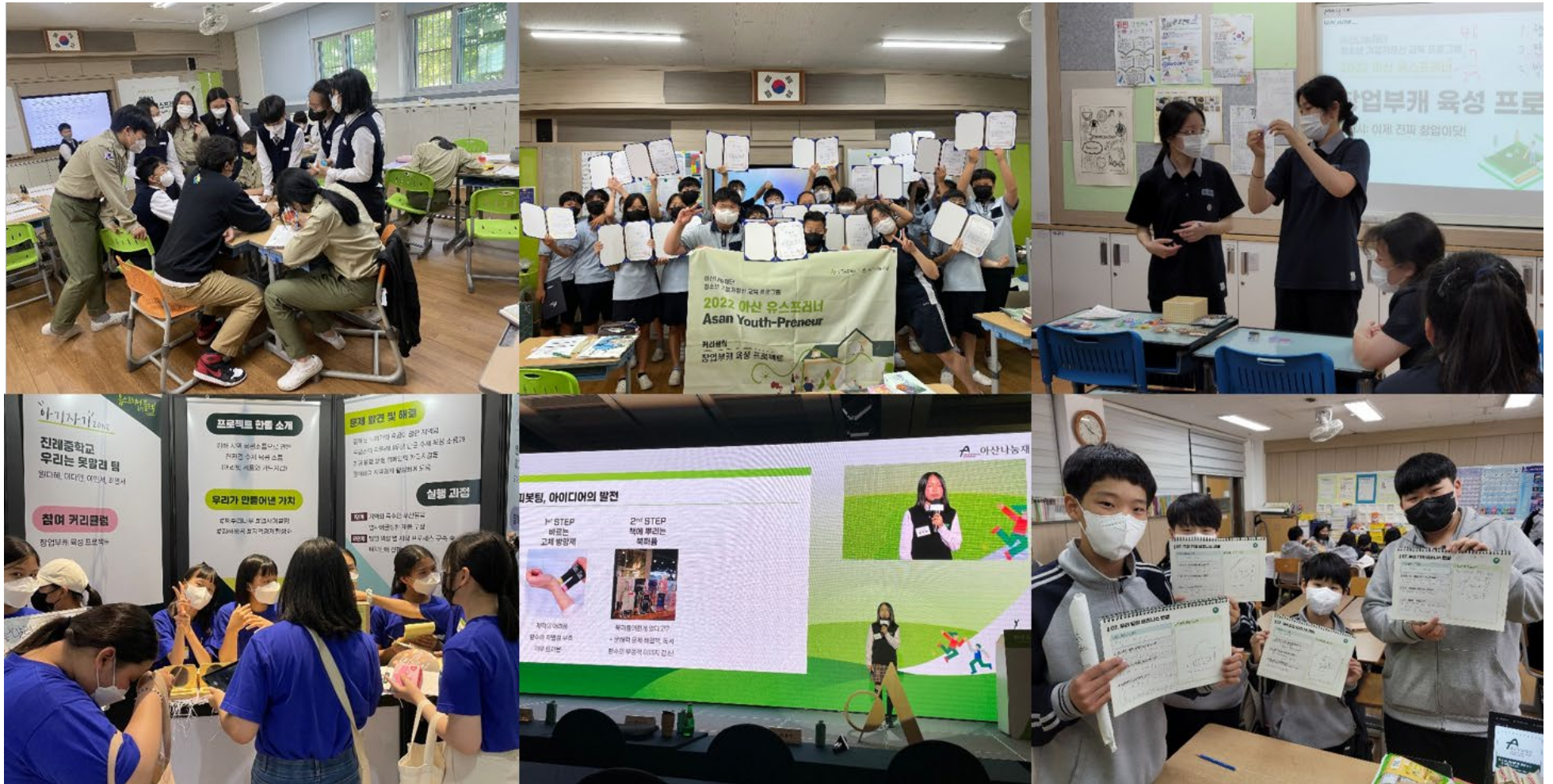
중학교 커리큘럼 소개

1. 가치 쓰는 창업일기 1-6p
2. 실리콘밸리 히어로 7-13p
3. 헬로, 스타트업 월드 14-19p




2023 아산 유스프러너 (Asan Youth-Preneur) 중등 커리큘럼 소개

1. 가치 쓰는 창업일기 - 사진으로 보는 '가치 쓰는 창업일기' (이전 커리큘럼명: 창업부캐 육성 프로젝트)



(1) '가치 쓰는 창업일기' 교육 과정 개요

교육 소개	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들이 좋아하고 잘 하는 것에 창의적인 아이디어를 더해, 세상이 필요로 하는 가치를 만들어가는 기업가정신교육 커리큘럼입니다. · 프로젝트를 수행하는 과정에서 자연스럽게 기업가정신을 체득하고, 급변하는 미래를 능동적으로 대비할 수 있는 태도와 실행력을 함양합니다.
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 주변과의 지속적인 상호작용을 통해 협력적 관계를 구축하고, 한정된 자원과 시간을 활용하여 아이디어를 피봇팅하여 새로운 가치를 만들어낼 수 있도록 지원합니다. · 창의적인 아이디어를 창업 아이템으로 만드는 과정에서 근거를 바탕으로 의견을 제시하고 상대방을 설득하는 방법을 배웁니다. · 중학생의 발달과정을 고려하여 팀 프로젝트 수행을 통해 공감능력, 창의적 문제해결력, 설득력, 실행력, 그릿(끝맺음 능력)을 중점적으로 함양할 수 있도록 합니다.
교육 강사	<ul style="list-style-type: none"> · 다년간 학교 현장에서 청소년 창업교육과 기업가정신교육을 진행해 온 교사 출신의 기업가정신교육 전문가가 함께 합니다. · 학생들과 공감하고 소통할 수 있는 청년 창업가 출신의 열정 넘치는 청년 강사가 함께 합니다.
교육 특징	<ul style="list-style-type: none"> · 중학생만을 위한 맞춤형 커리큘럼으로, 1학년 학생들도 쉽고 재미있게 기업가정신과 창업 과정을 경험하게 합니다. · 입체적인 기업가정신 역량 강화를 위하여 교육 단계를 태도(attitude), 기술(skill), 지식(knowledge)의 순서로 구성하였습니다. · 기업가정신 팀 프로젝트를 통해 스타트업의 의사결정 과정을 경험하며, 창업 생태계의 큰 그림을 그려볼 수 있도록 설계했습니다.
교육 차별성	<ul style="list-style-type: none"> · 좋아하는 것, 잘 하는 것으로부터 해결할 '가치 있는 문제'의 발견: 학생 개인의 관심사로부터 시작하여 현재 세상의 문제를 발견하고 구체화하며 원인을 분석하는 팀 프로젝트 경험으로 창업을 제3의 진로로 인식할 수 있습니다. · 제한된 조건 속에서 창의력을 발휘하여 결과 창출하기: 가지고 있는 자원을 십분 활용하여 새로운 가능성을 찾아내고, 부족한 자원과 시간 안에서 문제를 해결해나가며 창의력을 발휘하며 혁신의 근간을 배울 수 있습니다. · 주변과의 상호작용 추구: 고객, 경쟁자, 교사 및 이해관계자와 지속적으로 상호작용하며 협력적 의사소통 능력을 함양하도록 합니다. · 근거를 기반으로 도전하는 프로젝트: 팀 프로젝트 활동에서 합리적인 근거를 바탕으로 결정하고 행동하게 하여 위험에 도전하고 변수에 대응하는 방법을 배웁니다.
교육 운영 협력 기관	<div style="display: flex; align-items: center;">  <ul style="list-style-type: none"> · 플래니는 사람들이 새로운 가치를 바탕으로 세상을 혁신해 나갈 수 있도록 체계적으로 안내합니다. · 청소년들이 기업가정신을 바탕으로 미래의 예측할 수 없는 변화에 능동적으로 대응하고 창의적인 미래를 꿈꿀 수 있도록 꾸준히 연구하고 응원합니다. </div> <p style="margin-top: 10px;">· 전화 010-9301-7842 이메일 planentre@gmail.com</p>

(2) 상세 커리큘럼 (8회)

회차	구분		학습 목표 및 세부 내용	관련 역량
1. 너, 나, 우리, 팀 (attitude)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 기업가정신을 발휘한 창업 사례와 유스프러너 프로젝트 사례를 통해 전체 활동의 방향을 알 수 있다. · 팀 빌딩 활동을 통해 팀원을 알아가고 나와 다름을 인정하는 공감 능력을 함양할 수 있다. 	자아개념 진취성 창업의지
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · 아산나눔재단, 아산 유스프러너 소개 및 '가치 쓰는 창업일기' 커리큘럼 소개 · 인물 또는 사례를 활용한 아산형 기업가정신 10가지 요소 소개 	
	기업가정신 자기소개	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 기업가정신 매칭 카드게임을 활용하여 개인별 가장 뛰어난 기업가정신이 무엇인지 찾아본다. · 개인별로 장점과 특징, 가장 뛰어난 기업가정신을 포함한 자기소개 페이지를 작성한다. · 팀 내에서 기업가정신 자기소개서를 돌려가며 팀원들의 얼굴을 관찰하며 초상화를 완성한다. 	
		활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 기업 내 역할 정하기: 기업 내 전략, 기술, 마케팅, 재무, 정보 등의 역할을 결정하고, 각 역할을 팀 수에 맞추어 균등하게 배분한다. · 리쿠르팅: 역할 별 함께 하고 싶은 팀원을 한 명씩 뽑아가며 팀을 완성한다. 	
		활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 팀의 비전을 담은 팀 이름과 목표를 결정한다. · 워크북의 양식에 맞추어 팀 명패를 만든다. 	
	마무리	배움 확장	<ul style="list-style-type: none"> · 팀원들의 장점과 특징, 기업가정신을 살린 팀 내 역할이 무엇인지 서로의 의견을 바탕으로 이야기 나눈다. 	
2. 좋아하는 것과 잘 하는 것 (attitude)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 좋아하는 것, 잘 하는 것 탐색을 통해 자아를 발견하고 관심사를 정리할 수 있다. · 협력적 의사소통을 통해 개인의 관심사로부터 팀별 창업 주제를 선정할 수 있다. 	자아개념 혁신성 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · (故) 아산 정주영 현대 창업자: 한 사람의 꿈이 세상을 바꾼 기업가 사례 동영상 시청 	
	개인 관심사	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 개인별로 좋아하는 것과 잘 하는 것을 생각하여 적어보고 팀원들과 이야기 나눈다. · 개인별 관심사를 개인영역과 사회영역으로 나누어 정리한 후 팀원들과 공유한다. 	
		팀 프로젝트 주제 선정	강의	
	활동2		<ul style="list-style-type: none"> · 팀원들의 관심사를 바탕으로 팀별 프로젝트 주제를 선정하고 다른 팀과 공유한다. 	
마무리	배움 확장	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 팀 프로젝트 주제의 좋은 점과 아쉬운 점, 흥미로운 점에 대해 이야기 나눈다. 		
수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 창의적 아이디어 발상의 원리를 이해하고 SCAMPER 기법을 활용하여 창의적 아이디어를 도출해 낼 수 		

3. 창의적 아이디 어? (knowledge)			있다. · 팀 공통 관심사인 프로젝트 주제에 창의적 아이디어를 더할 수 있다.	혁신성 창의적 문제해결력 위험감수성
		들어가며	· 창의적 아이디어와 창업 아이디어 사례 분석 및 차이점 분석	
	SCAMPER 배우기	강의	· 사례 분석을 통해 창의적 아이디어 발상을 위한 SCAMPER기법을 배운다.	
	창의적 아이디어 발상	활동1	· 팀 프로젝트 주제에 대해 SCAMPER 기법을 적용하여 각 요소 별로 한 가지 이상의 아이디어를 적거나 그림으로 그린다. · 여러 아이디어 중에서 '우리가 할 수 있는 것'을 기준으로 팀 프로젝트에 적용할 아이디어를 선별한다.	
		활동2	· SCAMPER 활동 결과를 바탕으로 팀별로 창의적인 아이디어를 정리하여 공유한다.	
마무리	배움 확장	· 팀별 창의적 아이디어의 경제적 가치와 사회적 가치의 크기가 얼마나 되는지 이야기 나눈다.		
4. 누구를 위한 아이디어인가? (knowledge)	수업목표	목표	· 페르소나의 정의와 창업 프로젝트 과정에서 페르소나를 설정해야 하는 이유를 설명할 수 있다. · 페르소나 또는 핵심 고객의 의견을 긍정적으로 수용하는 자세를 기르고 이를 바탕으로 아이디어를 피봇팅 할 수 있다.	협력적 의사소통능력 창의적 문제해결력
		들어가며	· '너도? 나도!' 게임을 통하여 페르소나의 정의와 필요성에 대해 이해한다.	
	고객과 페르소나	활동1	· '기업가정신, 너도 나do!'의 페르소나 게임을 통해 창업 과정에서 페르소나 설정의 중요성에 대해 이해한다.	
		활동2	· 페르소나(우리 팀의 창업 아이디어를 필요로 하는 가상인물)을 떠올리며 잠재적 고객을 만들어본다. · 인터뷰 활동을 위한 페르소나 특징 명찰을 제작한다.	
	페르소나 인터뷰	활동3	· 팀 별로 한 명씩 페르소나 역할 담당자를 지정하고, 역할 담당자가 다른 팀들을 돌아보며 모의 페르소나 인터뷰를 진행한다. · 페르소나의 의견을 경청하여 기록한 후 역할극을 마치고 돌아온 팀원들과 함께 내용을 공유한다.	
마무리	배움 확장	· 우리 팀의 의견과 페르소나들의 의견이 다른 이유에 대해 이야기 나눈다.		
5. 창업 아이디 어! (skill)	수업목표	목표	· 페르소나와 주변 인물들의 의견을 바탕으로 아이디어를 피봇팅하여 창업 아이디어화 할 수 있다. · 가지고 있는 자원을 고려하여 실현 가능한 형태로 아이디어를 구체화할 수 있다.	혁신성 진취성 위험감수성 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력
		들어가며	· 피봇팅을 통해 아이디어를 구체화하여 창업에 성공한 '배달의민족' 사례 및 유스프러너 프로젝트 사례 소개	
	아이디어 피봇팅	활동1	· 4차시의 페르소나 인터뷰 결과와 3차시의 SCAMPER 결과를 바탕으로 팀별 창업 아이템을 확정하여 정리한다.	

	창업 아이템 검증	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 각 팀의 창업 아이템 설명지를 교실 벽면에 부착하고 자유롭게 돌아다니며 팀 별 아이템을 공유한다. · 다른 팀의 아이템에 'Yes, good! But..' 형태의 의견을 포스트잇에 작성하여 붙인다. · 우리 팀 아이템에 어떤 경제적·사회적 가치가 포함될 수 있을지 선생님과 함께 생각해 본다. 	
		활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들의 의견을 반영하여 최종 창업 아이템을 정리하여 적는다. (단, 새로운 가치를 실현할 수 있는 의견은 반드시 하나 이상 반영) 	
	마무리	배움 확장	<ul style="list-style-type: none"> · 피봇팅 전/후 아이디어에 어떤 차이가 있고, 어떤 부분이 어려웠는지 이야기 나눈다. 	
6. 가치의 크기 (skill)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 시장에서 제품/서비스의 가격이 어떻게 결정되는지 이해하고 설명할 수 있다. · 팀별 창업 아이템을 구현하는 데 필요한 재료를 정리하고 이를 바탕으로 제품/서비스의 가격을 적절하게 결정할 수 있다. 	자원활용능력 자원운용능력 창의적 문제해결력
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · 원재료 가격을 기준으로 한 제품/서비스 가격 결정의 원리 설명 	
	아이디어 구현	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 팀별 창업 아이템을 실물로 구현하기 위해 필요한 원료와 재료를 정리한다. 	
	제품/서비스 가격결정	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 제품/서비스 구현에 필요한 원재료를 제품 1개당, 서비스 1회당 가격으로 환산하여 정리한다. · 원재료비를 바탕으로 공식을 활용하여 제품/서비스 1개(회)당 가격을 결정한다. 	
	마무리	배움 확장	<ul style="list-style-type: none"> · 팀 창업 아이템 가격과 가격 결정의 이유를 공유하고 각 팀별 제품/서비스 가격의 적절성에 대해 이야기 나눈다. 	
7. 조잘조잘 부스 (skill)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 팀 창업 아이템의 핵심 내용을 설득력 있게 표현하는 홍보자료를 만들 수 있다. · 창업 아이템과 제품/서비스 실현 계획을 공유하여 프로젝트 마무리 계획을 수립할 수 있다. 	자원운용능력 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 창업의지
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · 스타트업의 흥수 속 스토리텔링과 홍보, 마케팅의 중요성 설명 	
	홍보자료 제작	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 미리 캔버스 등 다양한 툴을 활용하여 팀별 창업 아이템 홍보 전단지 제작한다. 	
	조잘조잘 미니 부스	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 창업 아이템의 프로토타입을 완성하고 미리 제작한 홍보 자료를 활용하여 팀별 미니 부스를 꾸민다. · 교실 곳곳에 프로토타입과 홍보 자료를 전시하고 관람객에게 창업 아이템을 구현할 내용과 계획에 대해 설명하고 공유한다. 	
	마무리	배움 확장	<ul style="list-style-type: none"> · 팀별 홍보 자료의 잘된 점과 보완할 점에 대해 토의한다. 	
팀 프로젝트	팀별 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 팀별 창업 아이템 판매 및 서비스 제공 실행 (*7회~8회차 사이에 2주 이상 시간 확보 필수) · 최종 IR 발표자료 완성하기 		


8. 모두의 스타트업 이야기 (skill)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 개인의 관심사를 팀 창업 아이템으로 설정하고 구현하여 실행한 과정을 근거와 논리를 바탕으로 발표할 수 있다. · 긍정적인 자세로 다른 의견을 받아들이고, 부족한 점을 보완하여 미래를 설계할 수 있다. 	창업의지 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · 판매/활동 결과발표 및 질의응답 방법과 주의사항 숙지 	
	미니 데모데이	발표 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> · 작성한 IR 자료를 활용하여 판매/활동 과정에서 발견한 기회와 문제, 그리고 그를 해결하기 위해 만든 제품 및 서비스, 피봇팅 내용과 실행 결과(매출액, 서비스 이용자 수, 기부액 등)를 발표한다. · 서로의 프로젝트에 대해 긍정적인 피드백 전달한다. 	
	과정 랩업	강의	<ul style="list-style-type: none"> · 모의 창업 과정의 단계별 리마인딩을 통해 기업가정신의 핵심 요소 강조 · 아산형 기업가정신 역량 점검: 1회차 때 배운 10가지 기업가정신 역량 요소에 대해 되짚어보고, 한 학기 동안의 역량 강화 및 성장 내용 회고. 	
마무리	배움 확장	<ul style="list-style-type: none"> · 8차시 수업 과정에서 각자 느낀 좋은 점, 아쉬운 점, 흥미로운 점에 대해 이야기 나눈다. 		

2023 아산 유스프러너 (Asan Youth-Preneur) 중등 커리큘럼 소개

1. 실리콘밸리 히어로 - 사진으로 보는 '실리콘밸리 히어로'



(1) '실리콘밸리 히어로' 교육 과정 개요

교육 소개	<ul style="list-style-type: none"> · 세계적인 기업들이 탄생하는 실리콘밸리의 컨셉과 스토리를 바탕으로 모의 창업을 경험하는 팀 프로젝트 실행 커리큘럼입니다. · 시련 속에서도 도전을 통해 일상의 불편한 문제를 해결하여 세상에 긍정적인 영향을 미치는 '히어로'가 되어보는 경험을 통해 기업가정신을 함양할 수 있도록 합니다.
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 청소년들이 스스로 자신의 관심사와 재능을 발견하게 합니다. · 기업가정신 팀 프로젝트를 통해 세상에 긍정적인 가치를 창출하는 미래 인재로 성장하게 합니다. · 기업가정신 마인드셋(Attitude), 스킬(Skill), 지식(Knowledge)을 함양하게 합니다. · 비즈니스 모델링 경험을 통해 청소년들이 경제관념을 구축하고 창업 의지를 향상시킬 수 있도록 지원합니다.
교육 강사	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 교육경험 및 수업운영 역량을 겸비한 전문 코치가 강의를 진행합니다. · 체계적인 강사 양성 과정을 운영하며 연구 강의를 통해 코치의 역량을 향상합니다.
교육 특징	<ul style="list-style-type: none"> · 프로토타입 제작, 엘리베이터 스피치, 교내 데모데이 등 학생들이 주도적으로 진행하는 실제적인 경험을 통해 기업가정신을 함양할 수 있도록 하고, 간접적으로 창업을 경험케 하여 새로운 진로를 발견할 수 있도록 지원합니다. · 출강 강사의 전문적인 퍼실리테이션과 코칭을 통해 효과적으로 기업가정신 팀 프로젝트를 지도합니다. · 팀 프로젝트 특성에 맞춘 온라인 심화 교육(현업 전문가)을 진행하여 프로젝트의 완성도를 높일 수 있도록 지원합니다.
교육 차별성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 세계적인 기업가정신 교육기관인 미국 뱁슨대학교의 교육과정 기업가정신 6단계 프로세스를 반영한 체계적인 교육 설계 <ul style="list-style-type: none"> - ①기획 포착 ②필요 자원 연구 ③자원 확보 ④기획 ⑤실행 ⑥지속 및 유지 2. 실행 중점 교육을 통한 가치 창출 경험 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 팀별 기획서 작성, 프로토 타입을 개발, 홍보 및 수익 창출을 통한 실질적인 창업 경험 지원 3. 보다 강화된 기업가정신 교육 방법론 적용 <ul style="list-style-type: none"> - 린 캔버스, 비즈니스 모델 검증, 프로토타이핑 등 기존 스타트업 창업 프로그램에서 보강·강화된 기업가정신 교육 콘텐츠 및 방법론 제공
교육 운영 협력 기관	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <ul style="list-style-type: none"> · (주)어썸스쿨은 모든 청소년들이 자기 삶의 주체가 되도록, 개인의 고유성 발견과 가능성 발휘를 지원합니다. · '모든 아이들은 영웅으로 태어난다' - 모든 히어로들의 능력과 모습이 다르듯, 청소년들이 자신만의 가능성을 발휘할 수 있도록 '히어로'를 키우는 학교를 만들어 나갑니다. </div> </div> <p style="margin-top: 10px;"> 홈페이지 awesome-school.net 대표전화 010-2248-4149 이메일 bomjune@awesome-school.net </p>

(2) 상세 커리큘럼 (8회)

회차	구분		학습 목표 및 세부 내용	관련 역량
1. 기업가정신의 이해 및 팀빌딩	교육소개	강의	· 아산나눔재단 및 아산 유스프러너 소개 : 아산나눔재단의 설립 배경과 주요 사업, 창업 생태계를 알아보고 아산 유스프러너 프로그램의 특성과 진행 프로세스를 설명하며 교육 과정에 대해 전반적으로 이해한다.	자아개념 진취성 협력적 의사소통능력
	강의소개	목표	· 기업가정신의 필요성과 정의를 이해할 수 있다.	
	도입	활동1	· 기업가정신과 혁신 OX 퀴즈 : 기업가정신을 발휘하여 우리의 삶을 바꾼 혁신적인 사례(제품 및 서비스)를 OX 퀴즈를 통해 이해하여 기업가정신과 혁신의 필요성을 학습한다.	
	전개	강의	· 기업가정신과 혁신의 정의와 필요성 : 기업가정신과 혁신의 연관성을 살펴봄에 기업가정신을 발휘하기 위한 혁신의 개념을 학습한다. · 창업의 종류와 생태 : 창업의 종류(생계형, 기회형)를 이해하며 기술창업의 중요성과 창업 생태를 살펴본다. · 커리큘럼 소개 - 실리콘밸리 히어로 여정 : 세계적인 기업들이 탄생하는 실리콘밸리의 컨셉과 스토리를 바탕으로 설계된 커리큘럼 과정을 살펴본다.	
		활동2	· 실리콘밸리 히어로 타입 테스트 : 유형 테스트를 통해 본인이 갖고 있는 역량과 성향을 알아보는 자신에 대해 알아보는 시간을 갖는다. · 미래의 실리콘밸리 히어로가 될 나만의 기업가정신 역량 카드 만들기 : 기업가정신 역량 카드를 통해 10가지 아산형 기업가정신 역량 요소에 대해 이해하고, 내가 가진 역량과 강점을 확인하여, 교육 과정을 완료했을 때 향상된 역량들을 확인할 수 있도록 한다. · 팀빌딩 : 나의 가치 찾기, 비슷하지만 다른 동지 찾기 활동을 통해 교육 과정 동안 함께 프로젝트를 진행할 팀을 구성한다.	
	마무리	랩업	· 교육 내용 피드백 및 팀 구성 공유 : 학습 내용을 요약 정리하고 학급내 결성된 팀을 공유한다.	

2. 문제 발견과 기회 포착	강의소개	목표	· 문제와 기회를 발견하여 기업가정신 프로젝트의 주제를 선정할 수 있다.	자아개념 창의적 문제해결력 창업의지
	도입	활동1	· 우리 팀을 소개합니다. : 미션별 우리 팀의 대표 사진 찍기 활동을 통해 팀워크를 다지고 우리 팀 소개서를 작성하여 발표한다.	
	전개	강의	· 문제 발견과 기회 포착의 중요성 : 프라이탁 사례를 통해 개인의 강점과 관심사의 중요성과 이를 통한 문제 발견 및 기회 과정을 살펴보고 적용 지점을 생각해본다. : 블루레오 사례를 통해 소셜임팩트와 기존의 기술을 통한 새로운 제품 서비스 사례의 적용 지점을 생각해본다.	
		활동2	· 문제 발견 보드 게임 : 포스트잇을 활용하여 제시된 주제(사회, 환경, 사람, 학교&집, 자유주제) 5가지를 팀원들과 게임으로 진행하여 프로젝트의 주제가 되는 문제를 도출한다. · 문제 설정과 기회 포착 : 게임을 통해 발견한 문제 중 1개를 선택하여 5Whys 방법을 통해 문제의 원인과 사회에 미치는 영향력을 파악하여 해결하고자 하는 문제를 구체적으로 정의한다. · 명사가 아니라 동사로 생각하기 : 명사로 정의한 문제를 행위를 중점으로 하는 동사로 전환하여 고객의 구체적인 행동 패턴을 파악한다. · 페르소나(고객 모델) 그리기 : 선정한 문제를 경험하고 해결하고자 욕구를 갖고 있는 페르소나가 누구인지 파악하고 묘사한다.	
	마무리	랩업	· 공유 및 피드백 : 팀 활동을 통해 도출된 문제와 문제를 지닌 페르소나(고객 모델)가 누구인지 공유하며 팀 별 피드백을 진행한다.	
3. 해결 아이디어 구체화	강의소개	목표	· 솔루션의 주요 사용자인 페르소나를 구체화할 수 있다. · 문제 해결을 위한 아이디어를 도출하고 이를 발전시킬 수 있다. · 홍보 포스터 작업을 통해 제품 서비스 이미지와 가격 및 홍보 방식을 설명할 수 있다.	혁신성 진취성 위험감수성 창업의지
	도입	강의	· 솔루션 디자인 방법 : 솔루션 디자인의 프로세스를 이해하며 이를 실천하기 위한 방법을 이해한다.	

	전개	활동	<ul style="list-style-type: none"> · 페르소나(고객 모델) 그리기 : 페르소나(고객 모델)의 아침, 점심, 저녁 일상을 그려 보면서 문제를 지닌 페르소나를 구체화하여 프로젝트 결과물을 경험하는 고객의 일상을 간접 경험해본다. · 아이디어 개발 : 7가지 아이디어 발전 방법을 활용하여 고객 문제 해결방안을 발전시킨다. · 홍보 포스터 그리기 : 제품 서비스의 이미지, 가격, 홍보 방식을 포함한 홍보 포스터를 제작한다. · 제품 가격 설정하기 : 제품 가격을 설정하여 수익성이 발생하는 경제 관념을 배운다. 	창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · 공유 및 피드백 : 팀 별 홍보 포스터 발표를 통해 솔루션 소개와 가격 선정 이유 및 홍보 방식을 공유하고 팀 별 피드백을 진행한다. 	
4. 계획 수립	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트 전략을 수립하고 실행 계획을 세운다. 	창의적 문제해결 협력적 의사소통능력 자원활용능력
	도입	강의	<ul style="list-style-type: none"> · 린 캔버스의 이해와 사용 방법 : 린 캔버스의 개념을 이해하며 작성 방법, 순서를 학습한다. : 선배 사례를 통해 린 캔버스 작성법을 좀 더 쉽게 이해한다. 	
	전개	활동	<ul style="list-style-type: none"> · 린 캔버스 실습 및 발표 : 팀 프로젝트에 맞추어 작성하며 팀 발표를 통해 솔루션의 객관성과 타당성 논의한다. · 스토리 보드 제작 : 린 캔버스와 기초 제품 제작을 바탕으로 사용자가 제품 서비스 출시 전 상황, 출시 이후 사용 모습을 그려본다. · 프로젝트 예산 기획하기 & 실행 일정 작성하기 : 활동 자료를 종합하여 프로젝트 예산과 일정을 작성하고 실행을 준비한다. 	
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · 공유 및 피드백 : 준비 계획 상황을 점검하고 프로토타이핑 Lo-fi 방법을 안내한다. 	
	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 프로토타이핑을 이해하고 제작할 수 있다. 	

5. 프로젝트 실행1 (프로토타이핑)	전개	강의	<ul style="list-style-type: none"> · 프로토타이핑의 개념과 필요성 : 프로토타이핑의 개념과 필요성을 학습하고 프로토타이핑의 구현도(충실도) Lo-fi와 Hi-fi를 학습한다. · 프로토타이핑의 사례 및 적용점 : 프로토타이핑의 성공적 사례와 스타트업의 프로토타이핑의 중요도를 학습한다. 	혁신성 진취성 위험감수성 창업의지 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 자원활용능력 자원운용능력
		활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 프로토타이핑 툴 실습 : (기본 모듈) 미리캔버스 - 프로젝트 홍보물 만들기 (심화 모듈) WIX - 웹/앱 서비스 구현하기 (심화 모듈) 카카오 오븐 - 웹/앱 서비스 구현하기 · 프로젝트 집중 실행 : 각 팀별로 피드백 내용을 반영하여 프로젝트를 집중 실행하는 시간을 가진다. 	
	마무리	랩업	<ul style="list-style-type: none"> · 프로젝트 진행 사항 점검 및 피드백 : 코치가 팀별 진행 상황을 점검하고 피드백을 제공한다. 	
6. 프로젝트 실행2	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 프로토타이핑의 구현도(충실도)를 높이고 솔루션의 최종 결과물을 도출할 수 있다. 	혁신성 진취성 위험감수성 창업의지 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 자원활용능력 자원운용능력
	전개	활동	<ul style="list-style-type: none"> · 코치 1:N 팀 멘토링 : 각 팀별 상황을 코치가 인지하고 프로토타입 계획과 예산안 및 실행 일정 등의 세부 사항을 점검하여 제품 서비스의 차별점 및 실현 가능성 등을 주요 관점으로 멘토링을 진행한다. · 프로젝트 집중 실행 : 각 팀별로 프로토타이핑을 집중 실행하며, 완성도를 높인다. 	
		마무리	랩업	
7. 미니 부스	강의소개	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 팀 별로 진행한 프로젝트 결과물로 미니 부스를 운영하여 간접적으로 창업을 경험한다. 	혁신성 진취성 위험감수성 창업의지 창의적 문제해결력 협력적 의사소통능력 자원운용능력
	전개	활동	<ul style="list-style-type: none"> · 미니 부스 운영 : 프로젝트 결과물을 체험, 판매할 수 있는 미니 부스 운영을 통해 프로젝트를 친구들과 함께 공유한다. · 결과 데이터 정리 : 미니 부스 실행 결과를 정리하고 최종 발표를 위해 창출 가치, 재무 성과를 정리한다. 	
		마무리	랩업	


8. 미니 데모데이	강의소개	목표	· 기업가정신과 혁신을 이해하고 개인의 삶에 적용할 수 있는 방안을 구체화한다.	자아개념 창업의지 협력적 의사소통능력
	도입	강의	· 기업가정신 돌아보기 : 기업가정신 프로세스를 돌아보며 기업가정신의 필요성과 중요성을 상기한다.	
	전개	활동	· 실리콘밸리 히어로가 된 나의 기업가정신 역량 카드 점검하기 : 1회차 때 만든 기업가정신 역량 카드를 통해 10가지 기업가정신 역량 요소에 대해 점검하고, 내가 가진 역량과 강점이 어떻게 성장했는지 돌아본다. · 프로젝트 최종 발표 : 미니 부스 운영 결과를 종합하여 팀 프로젝트를 발표하고 교육 과정에서 성과와 후기를 공유한다.	
	마무리	랩업	· 교육 과정 리뷰 : 프로젝트 소감 공유 및 마무리	

2023 아산 유스프러너 (Asan Youth-Preneur) 중등 커리큘럼 소개

3. 헬로, 스타트업 월드 - 사진으로 보는 '헬로, 스타트업 월드'



(1) '헬로, 스타트업 월드' 교육 과정 개요

교육 소개	<ul style="list-style-type: none"> · 기업의 방식으로 실제 세상을 만나고, 경험하며 기업가적 역량을 강화하는 커리큘럼입니다. · 청소년들이 스스로 선택하고 결정하며 함께 문제를 해결하는 과정을 통해, 나만의 선택 기준과 가치관을 찾아갈 수 있도록 교육합니다.
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르게 변화하는 세상 속에서 누구나 문제를 해결하고 기회를 만들어내며 기업가가 될 수 있음을 경험하게 합니다. · 나에게 맞는 적성과 진로를 자기주도적으로 탐색하게 하며, 급변하는 직업 환경 속에서 나만의 가치를 찾을 수 있도록 돕습니다. · 기업가적 경험을 통하여 자신의 기업가정신을 발견하고, 새로운 가치를 만들어내는 경험을 합니다.
교육 강사	<ul style="list-style-type: none"> · 1년 이상의 전문 교육을 받은 앙트십 코치가 교육을 진행합니다. · 앙트십 코치는 학교와 세상을 잇고, 학생들이 건강한 실패를 통해 성장할 수 있도록 지원하며, 스스로 시도하고 생각하는 힘을 기를 수 있도록 격려하고 도와줍니다.
교육 특징	<ul style="list-style-type: none"> · 관찰하는 습관을 통해 세상과 나를 이해하고, 팀 프로젝트를 통해 함께 하는 연습을 하며, 빠른 실패와 작은 성공을 통해 해내는 경험을 향상시키도록 설계되었습니다. · 스타트업의 과정을 간접 경험하며 사업 기회를 발견하고, 해결방법을 찾아 실현하는 과정을 통해 기업가적 문제 해결 과정과 아이디어를 현실화하는 경험을 할 수 있는 활동으로 구성되어 있습니다. · 문제를 발견하는 연습과 해결 아이디어를 생각하는 힘을 기르고, 스타트업처럼 직접 수익을 창출해보는 경험을 통해 자신의 기업가정신을 발견하고 강화합니다.
교육 차별성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기업에 대한 이해 제고: 국내외 기업들의 다양한 사례를 통해 기업을 이해하고 기업의 경제적·사회적 가치 창조 과정을 경험할 수 있습니다. 2. 기회 발견, 활용 능력 향상: 스스로 문제를 해결하고 팀워크를 발휘하며, 기회와 자원을 활용하는 역량을 함양할 수 있습니다. 3. 진로탐색역량 향상: 세상의 변화를 관찰하고, 나만의 관심분야와 문제 해결 방법을 고민하며 자기주도적으로 진로를 탐색할 수 있습니다. 4. 창의적 문제해결능력 향상: 한정된 자원을 효율적으로 활용해 문제를 해결하며 창의적 문제 해결 능력을 기를 수 있습니다.
교육 운영 협력 기관	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <ul style="list-style-type: none"> · (주)프리윌은 '자유로운 선택과 책임으로 스스로 배움이 일어날 수 있도록' 교육 서비스를 제공하는 스타트업입니다. · 청소년 기업가정신 교육 브랜드인 "앙트십스쿨"을 운영하며, 아이들이 잘하고 좋아하는 일과 세상이 원하는 일을 만나 '가치창조자'로 살아갈 수 있도록 지원합니다. </div> </div> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> · 홈페이지 freewill.cc 대표전화 02-575-5210 이메일 with@freewill.cc </div>

(2) 상세 커리큘럼 (8회)

회차	구분		학습 목표 및 세부 내용	관련 역량
1. 기업가의 시대가 왔다	강의소개	목표	· 세상의 변화에 대해 살펴보고, 그 속에서 기업가정신의 필요성을 인지할 수 있다.	의사소통능력 일반적 자아개념 진료결정자기효능감
		강의1	· 아산나눔재단 및 아산 유스프러너 소개 · 아산형 기업가정신 역량 & 8차시 여정 소개	
	나 관찰하기	활동1	· 내가 좋아하는 것, 관심있는 것으로 나를 소개하고 수업을 함께할 친구를 관찰하며 인사하는 시간을 가진다. · 아산형 기업가정신 역량 10가지 중 내가 지금 가지고 있는 것, 앞으로 더 가지고 싶은 역량을 찾아본다.	
	미니 챌린지	활동2	· 빠르게 소통하고 실행하는 것이 필요한 미션을 통해 협업을 경험해본다.	
	세상에 대한 이해	활동3	· 여러가지 스타트업의 문제 해결 제품을 관찰하고, 제품이 세상에 나오기까지의 과정을 살펴본다. · 창조하기 좋은 시대를 간접적으로 경험해본다.	
		강의2	· 세상이 어떻게 변화하고 있는지 알아본다. (3D프린터, 클라우드 펀딩, SNS 발달, 직업의 변화 등)	
	마무리	랩업	· 빠르게 변하는 세상 속에서 기업가정신이 필요한 이유를 생각해본다. · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
2. 기업 다시 보기	강의소개	목표	· 기업에 대한 개념을 새롭게 정의해본다. · 여러가지 분야의 문제를 해결하는 다양한 기업 사례를 살펴보고, 나만의 문제해결 방법을 찾을 수 있다.	일반적 자아개념 문제해결력 혁신성 자원활용능력
	관찰게임	오프닝	· 내가 평소에 좋아하는 기업 아이템을 소개하고, 어떤 문제를 해결하고 있는지 살펴본다.	
	문제해결 카드 워크숍	강의1,2	· 평소 기업을 생각했을 때 떠오르는 이미지와 내가 좋아하는 기업을 같이 공유한다. · 세상의 다양한 문제를 해결한 기업에 대해 살펴본다.	
		활동1,2	· 기업은 '문제를 해결하고 경제적·사회적 가치를 창조하는 조직'이라는 점을 이해한다. · 문제 해결 카드 활용 게임을 통해 문제해결 사례를 적용해본다.	
	나만의 문제 해결카드 만들기	활동3	· 나의 관심 분야에서 발견한 문제를 나라면 어떻게 해결할 수 있을지 생각해본다.	
	마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
3. 기업가처럼 (1)	강의소개	목표	· 청소년의 일상 속 문제를 발견하고, 인터뷰를 통해 가장 문제가 되는 상황과 원인을 확인하여 정의할 수 있다.	문제해결력 의사소통능력

	관찰 게임	오프닝	· 수업을 함께 듣는 친구들의 일상을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	사회적 자아개념 위험감수성
	앱 디자인 워크숍 - 문제 발견 & 정의하기	활동1,2	· 다양한 상황 속 청소년의 모습을 관찰하고 해결하고 싶은 문제를 탐색한다. · 직접 주변 친구(청소년)들을 인터뷰하며, 진짜 문제를 확인한 후 필요문을 정의해본다.	
		강의1	· 문제를 공감하기 위한 인터뷰 과정과 문제를 정의하는 과정의 필요성을 이해한다.	
	마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
4. 기업가처럼 (2)	강의소개	목표	· 직접 문제를 해결해보는 과정을 통해 작은 성공을 경험한다.	혁신성 창업의지 자원활용능력 의사소통능력 사회적 자아개념
	관찰게임	오프닝	· 청소년의 문제를 해결하고 있는 다양한 앱 서비스를 살펴보고 친구에게 추천해본다.	
	문제 해결 앱 기획하기	강의1	· 여러 스타트업의 문제 해결 앱 사례를 살펴보고, 어떤 문제를 어떻게 해결했는지 이해한다.	
		활동1	· 저번 시간에 정의한 문제를 '앱'으로 해결할 수 있는 방법을 찾아, 앱을 기획해본다.	
	앱 디자인 발표하기	활동2	· 문제 해결 앱 서비스를 발표하고 주요 고객인 청소년들(학급 친구들)로부터 다양한 의견을 받아본다.	
		강의2	· 우리 팀의 앱 디자인이 고객의 니즈(문제)를 정확하게 파악했는지 확인한다. · 발견한 문제가 같아도, 정의한 필요문에 따라 해결 방법이 다르게 나올 수 있음을 이해한다.	
마무리	랩업	· 문제를 해결하는 사람은 누구나 기업가가 될 수 있음을 이해하고, 다음 시간부터는 실제로 실행하는 프로젝트를 진행함을 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		
5. Z만원 프로젝트 (1) - 아이템 선정 하기	강의소개	목표	· 학교 안팎의 문제를 찾아 해결해보는 Z만원 프로젝트를 시작하며 팀 별로 주변의 문제를 발견한다.	진취성 창업기회인식 자원운용능력 자원활용능력
	관찰게임	오프닝	· 학교 밖을 관찰하고 불편한 점, 필요한 점을 찾아본다.	
	Z만원 프로젝트 기획하기	강의1	· Z만원 프로젝트를 진행하는 목적과 과정을 이해한다.	
		활동1	· 한정된 자원(5만원 내 자본금, 실행시간 2시간)과 주변의 자원을 활용하여 해결하고 싶은 문제를 찾아본다. · 어떤 아이템(what)으로 왜(why) 필요한지 서로 공유하며 우리 팀이 해결하고 싶은 문제를 정한다.	

	Z만원 프로젝트 캔버스 작성	강의2	· 투자금 지급, 비용 & 수익에 대한 필요한 개념을 이해한다.	
		활동2	· Z만원 프로젝트를 실제로 실행할 수 있는 구체적인 세부 계획과 필요 자원을 점검해본다.	
	마무리	랩업	· 다음 시간 작업에 필요한 준비물(재료, IT기기 등) 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
6. Z만원 프로젝트 (2) - 실행 준비하기	강의소개	목표	· 지난 시간에 작성한 Z만원 프로젝트 캔버스를 보완하고 직접 실행하기 위한 구체적인 준비 작업을 진행한다.	문제해결력 자원운용능력 업무행동능력 위험감수성 창업기회인식
	관찰게임	오프닝	· 시중에 판매되고 있는 다양한 문제해결 제품의 기능과 가격을 유추하는 게임을 통해 시장성을 분석한다. · 우리 팀의 프로젝트도 시장성과 경쟁력을 가지기 위해 어떻게 발전시킬 수 있을지 논의한다.	
	실행 준비하기	강의1	· 실행에 필요한 과정(준비, 홍보, 제작 등)을 이해하고, 세부적인 계획을 세운다.	
		활동1	· 구체적인 팀 프로젝트 실행 계획을 보완하고, 함께 실행할 수 있도록 팀원간 역할 분담을 정한다.	
	홍보 및 제품 제작하기	강의2	· 여러 스타트업의 고객을 만나기 위해 필요한 홍보 및 마케팅의 필요성을 이해한다.	
		활동2	· 우리 팀 프로젝트의 고객을 위한 홍보 계획을 세우고, 온/오프라인에서 게시할 수 있도록 홍보물을 제작한다. · 수업 시간에 할 수 있는 준비 작업(재료 주문, 제품 제작 등)을 실행한다.	
마무리	랩업	· Z만원 프로젝트 소개서 작성 안내 · 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성		
7. 실행으로 배운 앙트십	강의소개	목표	· 실패에 대한 개념을 새롭게 정의할 수 있다. · 원드로잉을 통해 자신만의 실패 자산을 찾을 수 있다.	사회적자아개념 창업자기효능감 진취성 위험감수성
	Z만원 프로젝트 발표하기	활동1	· 직접 실행한 Z만원 프로젝트 결과를 발표하고, 서로 피드백을 나눈다. · 실행 결과(비용과 수익, 그 외 우리가 만들어낸 가치)를 정리하고, 필요한 후속 작업을 점검한다.	
	좋은 실패 & 실패 자산 찾기	강의1	· 'learning by doing' 영상 시청 후, 실제로 실행해보는 것의 의미를 생각해본다. · 실패와 성공에 대한 생각을 나누고, '실패해도 괜찮아, 일단 해보자'의 좋은 실패 개념을 재정의한다.	
활동2		· 프로젝트를 진행한 후 기억에 남는 점, 아쉬운 점, 새롭게 발견한 점 등 원드로잉으로 정리하고 실패 자산을 찾아 본다. · 다시 프로젝트를 진행한다면 어떤 점을 보완하여 진행할 수 있을지 실패를 통해 배운 점을 나눠본다.		

	마무리	랩업	· 수업 돌아보기 & 강점 찾기 작성	
8. 기업가정신과 나	강의소개	목표	· 내가 좋아하는 것, 잘하는 것과 세상이 원하는 것의 접점을 찾아 '가치 창조자'로 살아가는 길을 탐색한다.	의사소통능력 진로결정 자기효능감 혁신성 일반적자아개념 사회적자아개념
	기업가정신 으로 내 길 찾은 사례	강의1	· 기업가정신을 가지고 살아가는 다양한 사람들의 사례를 학습한다.	
	돌아보며	강의2	· 1회차 때 배운 아산형 기업가정신 역량 10가지에 대해 되짚어보고, 한 학기 동안의 나의 역량이 강화된 부분과 성장한 내용을 회고한다.	
	Draw your Entship	활동1,2	· 수업을 듣기 전 나의 모습, 수업을 들으면서 부딪힌 장애물 & 수업을 통해 배운 것, 달라진 점, 강점 & 가장 기억에 남는 순간을 돌아보고 작성한다. · 나만의 기업가정신을 담은 'Draw your Entship'을 만들어보고, 친구들과 공유한다.	
	마무리	랩업	· '나에게 앙트십이란?' 무엇인지 6글자로 정리하며, 나만의 기업가정신 정의를 세우고 마무리한다. · 8차시 수업 만족도 조사를 진행한다.	