

아산나눔재단

청소년 기업가정신 교육 프로그램

2023 아산 유스프러너

아산 유스프러너
ASAN YOUTH-PRENEUR

초등학교 커리큘럼 소개

1. 조잘조잘 스타트업 1-8p

2. 기업가정신 탐험대 9-16p




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

1. 조잘조잘 스타트업 - 사진으로 보는 '조잘조잘 스타트업'



(1) '조잘조잘 스타트업' 교육 과정 개요

<p>교육 소개</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 초등학생들이 좋아하고 잘 하는 것에 창의적인 아이디어를 더해 세상이 필요로 하는 다양한 가치를 만들어가는 기업가정신교육 커리큘럼입니다. · 체험 중심의 팀 프로젝트 과정에서 공감능력을 중심으로 기업가정신을 함양하게 합니다. · 능동적인 자세를 갖추어 스스로 미래를 설계할 수 있는 자세를 만들어 갑니다.
<p>교육 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 타인이 나와 다름을 인정하는 자세를 기반으로 협력적 의사소통 능력을 함양하고, 제한된 자원과 시간 안에서 아이디어를 피봇팅 하며 주변의 문제를 해결해 갈 수 있습니다. · 창의적인 아이디어를 창업아이템으로 만드는 과정에서 근거를 바탕으로 의견을 제시하고 상대방을 설득하는 방법을 배웁니다. · 초등학생의 발달과정을 고려하여 공감능력, 창의력, 설득력, 실행력, 그릿(끝맺음 능력)을 중점적으로 함양할 수 있도록 합니다.
<p>교육 강사</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 다년간 학교 현장에서 청소년 창업 교육과 기업가정신 교육을 진행해 온 교사 출신의 기업가정신 교육 전문가가 함께 합니다. · 학생들과 공감하고 소통할 수 있는 창업가 출신의 열정 넘치는 청년 강사가 함께 합니다.
<p>교육 특징</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 초등학생만을 위한 맞춤형 커리큘럼으로, 5, 6학년 학생들이 쉽고 재미있게 기업가정신과 창업 과정을 경험하게 합니다. · 활동과 실습, 체험 중심의 팀 프로젝트를 진행하여 실천적 기업가정신을 함양합니다. · 입체적인 기업가정신 역량 강화를 위하여 교육 단계를 태도(attitude), 기술(skill), 지식(knowledge)의 순서로 구성하였습니다.
<p>교육 차별성</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 좋아하는 것, 잘 하는 것으로부터 발견하는 문제: 개인의 관심사로부터 시작하여 주변의 문제를 발견하고 구체화하며 해결해가는 팀 프로젝트를 통해 창업을 긍정적으로 인식합니다. · 공감능력 중심의 기업가정신 프로젝트: 초등학교 고학년 단계에서 가장 중요한 능력인 공감 능력을 중심으로 기업가정신 교육 프로그램을 구성하여 사회적 가치에 관심을 갖도록 합니다. · 근거를 바탕으로 하는 프로젝트: 팀 프로젝트 활동에서 근거를 바탕으로 의견을 제시하고 설득하는 논리력과 설득력을 습득합니다. · 주변과의 끊임없는 상호작용과 피봇팅: 팀원 및 고객, 경쟁자, 교사 및 주변 인물들과 지속적으로 대화하고 의견을 교환하며 협력적 의사소통 능력을 함양하도록 합니다.
<p>교육 운영 협력 기관</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <ul style="list-style-type: none"> · 플래니는 모든 사람이 좋아하고 잘 하는 것으로 새로운 가치를 만들어 낼 수 있다고 믿고, 세상을 혁신해 나가는 이야기를 함께 연구하고 응원합니다. · 청소년들이 기업가정신을 바탕으로 미래의 예측할 수 없는 변화에 능동적으로 대응하고 창의적인 미래를 꿈꿀 수 있도록 꾸준히 연구하고 응원합니다. </div> </div> <p>· 전화 010-9301-7842 이메일 planentre@gmail.com</p>

(2) 상세 커리큘럼 (10회)

회차	구분		학습 목표 및 세부 내용	[참고] 초등교육과정 성취도 기준 (2015 교육과정)	관련 역량
1. 너, 나, 우리, 팀 (attitude)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> 기업가정신을 발휘한 창업 사례와 중등 유스프러너 프로젝트 사례를 통해 전체 교육 과정과 활동 방향을 이해할 수 있다. 팀 빌딩 활동을 통해 나의 생각과 팀원들의 생각에 차이가 있음을 인지하고, 다름을 받아들이는 공감능력을 함양할 수 있다. 	<p>[6국01-01] 구어 의사소통의 특성을 바탕으로 하여 듣기·말하기 활동을 한다.</p> <p>[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.</p> <p>[6국01-06] 드러나지 않거나 생략된 내용을 추론하며 듣는다.</p> <p>[6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.</p> <p>[6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.</p> <p>[6실05-02] 나를 이해하고 적성, 흥미, 성격에 맞는 직업을 탐색한다.</p> <p>[6미01-01] 자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색할 수 있다.</p>	기업가적 자신감 도전정신 진취성
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> 아산나눔재단, 아산 유스프러너 소개 및 조잘조잘 스타트업 커리큘럼 10차시 소개 창업가와 기업가정신 사례를 통한 10가지 아산형 기업가정신 요소 소개 		
	나만의 기업가정신 찾기	활동1	<ul style="list-style-type: none"> 기업가정신 카드 게임을 활용하여 학생 각자가 가지고 있는 기업가정신이 무엇인지 찾아본다. 나의 장점과 특징, 가장 뛰어난 기업가정신을 포함한 자기소개를 작성한다. 팀원들끼리 돌아가며 서로의 얼굴을 관찰하여 초상화를 완성한다. 		
		팀 빌딩	활동2		
	활동3		<ul style="list-style-type: none"> 우리 팀이 만들고 싶은 세상을 상상하며 팀명과 목표를 결정한다. 워크북의 양식에 맞추어 팀 명패를 만들어 배치한다. 		
	마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> 팀원들이 팀 내 역할을 어떻게 수행할지, 무엇을 할 수 있을 지 이야기 나눈다. 		
2. 좋아하는 것과 잘 하는 것 (attitude)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> 좋아하는 것, 잘 하는 것에 대한 탐색을 통해 자아를 발견하고 관심사를 정리하여 말할 수 있다. 개인의 관심사로부터 팀별 창업 주제를 선정하는 과정에서 협력적 의사소통을 배울 수 있다. 	<p>[6사06-01] 다양한 경제 활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고, 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다.</p> <p>[6사08-05] 지구촌의 주요 환경문제를 조사하여 해결 방안을 탐색하고, 환경문제 해결에 협력하는 세계 시민의 자세를 기른다.</p> <p>[6사08-06] 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적</p>	기업가적 자신감 위험감수성 도전정신
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> (故) 아산 정주영: 한 사람의 꿈이 세상을 바꾼 기업가 사례 동영상 시청 개인 관심사를 유스프러너 프로젝트로 연결한 또래 사례 소개 		
	개인 관심사	활동1	<ul style="list-style-type: none"> 개인별로 좋아하는 것과 잘 하는 것을 생각하여 적어보고 팀원들과 이야기 나눈다. 개인별 관심사를 개인 영역과 주변 영역으로 나누어 정리한 후 팀원들과 공유한다. 		

	팀 프로젝트 주제 선정	강의	· 지난 아산 유스프러너 중학생 선배들의 프로젝트 결과를 분석하여 '우리가 할 수 있는 것'을 수행하는 것이 중요한 이유를 이해한다.	생산과 소비 방식 확산, 빈곤과 기아 퇴치, 문화적 편견과 차별 해소 등)를 조사하고, 세계 시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다. [6도03-04] 세계화 시대에 인류가 겪고 있는 문제와 그 원인을 토론을 통해 알아보고, 이를 해결하고자 하는 의지를 가지고 실천한다.	
		활동2	· 토의를 통하여 팀원들의 관심사 중에서 팀별 프로젝트 주제를 선정한다. · 각 팀의 프로젝트 주제를 발표하여 다른 팀과 공유한다.		
	마무리	조잘조잘	· 다른 팀 프로젝트 주제에서 어떤 점이 가장 흥미로운지 이야기 나눈다.		
3. 창의적 아이디어? (knowledge)	수업목표	목표	· 창의적 아이디어 발상의 원리를 이해하고 SCAMPER 기법을 활용하여 창의적 아이디어를 도출해 낼 수 있다. · 팀 공통 관심사인 프로젝트 주제에 창의적 아이디어를 더할 수 있다.	[6수05-04] 자료를 수집, 분류, 정리하여 목적에 맞는 그래프로 나타내고, 그래프를 해석할 수 있다. [6수05-05] 실생활에서 가능성과 관련된 상황을 '불가능하다', '~아닐 것 같다', '반반이다', '~일 것 같다', '확실하다' 등으로 나타낼 수 있다. [6수05-06] 가능성을 수나 말로 나타낸 예를 찾아보고, 가능성을 비교할 수 있다. [6수05-07] 사건이 일어날 가능성을 수로 표현할 수 있다.	문제발견 문제해결
		들어가며	· 교실 내 제품 중 결합하기, 재료 바꾸기, 모양 바꾸기, 위치 바꾸기 등의 요소가 적용된 사례를 찾아본다.		
	SCAMPER 배우기	강의	· SCAMPER 기법의 각 요소별 적용사례를 통해 창의적 아이디어 발상의 기본 원리를 이해한다.		
	창의적 아이디어 발상	활동1	· 팀 프로젝트 주제에 대해 SCAMPER 기법의 각 요소를 적용한 아이디어를 하나 이상 적거나 그림으로 그린다. · 작성한 아이디어 중에서 '우리가 할 수 있는 것'을 기준으로 팀 프로젝트로 진행할 수 있는 아이디어를 선정한다.		
		활동2	· 토의를 통하여 팀원들의 아이디어를 종합하여 창의적 아이디어로 만들어본다. · 각 팀의 창의적 아이디어를 발표하여 다른 팀과 공유한다.		
	마무리	조잘조잘	· 팀별 창의적 아이디어가 세상에 어떤 도움을 줄 수 있을지 이야기 나눈다.		
4. 미니 프로젝트 '공감' (knowledge)	수업목표	목표	· 미니 공감 프로젝트를 통해 공감의 중요성을 알고 타인의 다름을 인정할 할 수 있는 자세를 갖춘다. · 창업 과정에서 제품/서비스를 구성할 때 고객의 의견을 반영해야 하는 이유를 말할 수 있다.	[6실03-04] 쾌적한 생활공간 관리의 필요성을 환경과 관련지어 이해하고 올바른 관리 방법을 계획하여 실천한다. [6도01-01] 감정과 욕구를 조절하지 못해 나타날 수 있는 결과를 도덕적으로 상상해 보고, 올바르게 자신의 감정을 조절하고 표현할 수 있는 방법을 습관화한다. [6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해	문제해결 의사소통
		들어가며	· 화학 제품 취급에 대한 안전교육 · 이해와 인정, 받아들임에 대한 짧은 강의를 통해 공감의 정의와 필요성 학습		
	공감하기	활동1	· 2인 1팀으로 짝을 이루어 활동지에서 제시한 내용에 따라 서로의 기분과 취향에 대해 이야기 나눈다. · 긍정적인 언어로 서로의 다름을 인정하고 각자의 취향을 활동지에 정리한다.		
	표현하기	활동2	· 순서에 따라 '취향과 공감의 거품비누'를 제작한다.		

			<ul style="list-style-type: none"> · 서로의 취향에 맞추어 내용물 제작과 디자인이 이루어지고 있는지 지속적으로 점검하고 의견을 교환한다. 	하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.	
		강의	<ul style="list-style-type: none"> · 창업 시장에서 '맞춤형', 'DIY', '한정판' 등이 언급되고 있는 이유와 고객의 의견 반영이 중요한 이유를 이해한다. 		
	마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 사람의 의견대로 제품을 만드는 과정에서 어떤 부분이 가장 어려웠는지 이야기 나눈다. 		
5. 누구를 위한 아이디어인가? (knowledge)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 페르소나의 정의와 유스프러너 프로젝트 과정에서 페르소나를 설정해야 하는 이유를 설명할 수 있다. · 페르소나 또는 핵심 고객의 의견을 긍정적으로 수용하는 자세를 기를 수 있다. 	[6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.	문제발견 문제해결 의사소통
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · '너도? 나도!' 게임을 통하여 페르소나의 정의와 필요성에 대해 이해한다. 		
	고객과 페르소나	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 페르소나(우리 팀의 창의적 아이디어를 필요로 하는 사람)를 떠올리며 그려보고, 그 인물이 불편해하는 것이 무엇인지 생각하여 적어본다. · 인터뷰를 위한 페르소나 특징 명찰을 제작한다. 		
	페르소나 인터뷰	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 각 팀에서 공감 능력이 가장 뛰어난 한 명을 페르소나 역할 담당자를 정한다. · 페르소나 역할 담당자는 다른 팀들을 돌아보며 모의 페르소나 인터뷰를 진행한다. · 페르소나의 의견을 정리하여 기록한 후 역할극을 마치고 돌아온 팀원들과 내용을 공유한다. 		
	마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> · 페르소나들의 의견 중에 팀의 창의적 아이디어에 추가해 볼 만한 것이 무엇인지 이야기 나눈다. 		
6. 창업 아이디어! (skill)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 페르소나의 의견을 바탕으로 우리 팀의 아이디어를 피봇팅하여 창업 아이디어화 할 수 있다. · 가지고 있는 시간과 자원을 고려하여 실현 가능한 형태로 아이디어를 구체화할 수 있다. 	[6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다. [6실05-03] 생활 속에 적용된 발명과 문제해결의 사례를 통해 발명의 의미와 중요성을 이해한다. [6실05-04] 다양한 재료를 활용하여 창의적인 제품을 구상하고 제작한다. [6실02-06] 간단한 생활 소품을 창의적으로 제작하여 활용한다. [6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.	자원활용능력 의사소통 대인관계
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · 피봇팅을 통해 아이디어를 구체화한 유스프러너 프로젝트 과정 분석 		
	아이디어 피봇팅	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 5차시의 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 팀별 아이템 공유한다. · 다른 팀의 아이템을 보완할 수 있는 긍정적 의견을 포스트잇에 작성하여 붙인다. 		

		활동3	<ul style="list-style-type: none"> 친구들의 의견을 반영하여 최종 창업 아이템을 정리하여 적는다. 우리 팀 아이템에 어떤 사회적 가치가 포함될 수 있을지 선생님과 함께 생각해 본다. 팀별 창업 아이템의 특징과 가치를 고려하여 제품/서비스의 이름을 결정한다. 	[6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.	
	마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 피봇팅하는 과정에서 어떤 부분이 가장 어려웠는지 이야기 나눈다. 		
7. 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. 	[6사08-03] 지구촌의 평화와 발전을 위협하는 다양한 갈등 사례를 조사하고 그 해결 방안을 탐색한다. [6사08-04] 지구촌의 평화와 발전을 위해 노력하는 다양한 행위 주체(개인, 국가, 국제기구, 비정부 기구 등)의 활동 사례를 조사한다. [6사08-05] 지구촌의 주요 환경문제를 조사하여 해결 방안을 탐색하고, 환경문제 해결에 협력하는 세계 시민의 자세를 기른다. [6사08-06] 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비 방식 확산, 빈곤과 기아 퇴치, 문화적 편견과 차별 해소 등)를 조사하고, 세계 시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다.	자원활용능력 자원운용능력 의사소통
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> 학용품과 간식을 사례로 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 정리하여 기록한다. 선생님과 함께 제품/서비스 구현에 필요한 원재료를 제품 1개당, 서비스 1회당 가격으로 환산하여 정리한다. 		
	제품/서비스 가격결정	활동2	<ul style="list-style-type: none"> 가격결정1: 원재료비를 바탕으로 워크북에 제시된 공식을 활용하여 제품/서비스 1개(회)당 가격을 결정한다. 가격결정2: 팀의 창업 아이템과 유사한 경쟁 제품/서비스의 가격을 분석하여 제품/서비스 1개(회)당 가격을 결정한다. 		
	마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> 팀 창업 아이템 가격과 가격 결정의 이유를 발표하고 각 팀별 제품/서비스 가격에 구매할 마음이 있는지 이야기 나눈다. 		
8. 널리 세상을 이롭게 하다 (skill)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> 팀별 창업 아이템 구현 과정을 스토리텔링으로 풀어내어 전달할 수 있다. 창업 아이템의 특징과 차별점, 가격 등을 설득력 있게 전달할 수 있는 홍보 자료를 구성할 수 있다. 	[6국03-01] 쓰기는 절차에 따라 의미를 구성하고 표현하는 과정임을 이해하고 글을 쓴다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다.	자원활용능력 의사소통 문제해결 기업가적 자신감
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> '춘천 감자빵'의 스토리텔링과 브랜딩 사례 분석 스토리텔링 광고 영상 시청 및 분석 		
	스토리텔링	활동1	<ul style="list-style-type: none"> 단어 연상을 통하여 팀별 창업 아이템으로부터 스토리텔링에 활용할 단어를 선정한다. 팀원들과 함께 선정된 단어를 활용하여 팀의 창업 아이템을 홍보하는 스토리텔링 광고 콘티를 작성한다. 		

	홍보자료 제작	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 워크북에 제시된 내용에 따라 팀별 홍보 자료에 들어갈 내용을 정리하여 작성한다. · 미리캔버스, PPT 또는 수작업으로 팀별 홍보 자료를 제작한다. 	[6국03-04] 적절한 근거와 알맞은 표현을 사용하여 주장하는 글을 쓴다.	
	마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> · 홍보 자료와 스토리텔링 광고에서 어떤 부분을 강조해야 효과가 좋을지 이야기 나눈다. 	[6미02-05] 다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다.	
	팀 프로젝트	팀별 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 9차시의 미니 플라마켓을 위하여 팀별 홍보 자료를 완성한다. · 구매한 원료와 재료를 점검하고 미니 플라마켓에서 판매(또는 홍보)할 제품/서비스를 제작한다. (*8회~9회차 사이에 1주 이상 시간 확보 필수) 	[6미02-06] 작품 제작의 전체 과정에서 느낀 점, 알게 된 점 등을 서로 이야기할 수 있다.	
9. 미니 플라마켓 (skill)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 교실 내 미니 플라마켓을 통하여 창업 아이템의 실현가능성을 점검하고 부족한 점을 파악하여 보완할 수 있다. · 잠재 고객들에게 창업 아이템의 장점과 특징, 차별점을 설득력 있게 설명할 수 있다. 	[6사06-01] 다양한 경제활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고, 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다. [6사06-02] 여러 경제 활동의 사례를 통하여 자유경쟁과 경제 정의의 조화를 추구하는 우리나라 경제체제의 특징을 설명한다. [6사06-05] 세계 여러 나라와의 경제 교류 활동으로 나타난 우리 경제생활의 변화 모습을 탐구한다. [6사06-06] 다양한 경제 교류 사례를 통해 우리나라 경제가 다른 나라와 상호 의존 및 경쟁 관계에 있음을 파악한다.	자원운용능력 문제해결 의사소통 대인관계 기업가적 자신감
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · 미니 플라마켓 운영 방법 및 주의사항 숙지, 판매와 투자 방법 설명 · 플라마켓 대형으로 교실 책상 및 의자 배치 		
	판매	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 플라마켓 운영 시간을 반으로 나누어 각 시간에 부스를 운영할 팀원을 정하고 역할을 나눈다. · 모든 학생에게 모의 화폐를 5장씩 배분한다. · 정해진 시간 동안 다른 팀의 부스를 관람하여 모의 화폐를 활용하여 구매활동을 진행한다. (*판매와 투자 활동 동시에 진행) 		
	투자	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 플라마켓 운영 시간을 반으로 나누어 각 시간에 부스를 운영할 팀원을 정하고 역할을 나눈다. · 모든 학생에게 투자 스티커를 5장씩 배분한다. · 정해진 시간 동안 다른 팀의 부스를 관람하여 홍보자료 또는 광고 콘티에 투자 스티커를 부착한다. (*판매와 투자 활동 동시에 진행) 		
	판매/투자 결과 분석	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 팀별 판매와 투자결과를 워크북에 정리하고 결과에 대해 팀원들과 토론하여 계획과 다르게 진행된 이유를 분석하여 작성한다. · 정리한 내용을 발표하여 공유한다. 		
	마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> · 투자와 구매가 활발한 팀의 이유가 무엇인지, 어떤 점이 사람들의 마음을 움직였는지 이야기 나눈다. 		
	팀 프로젝트	팀별 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 내에서 판매활동이 가능한 경우 팀별 창업 아이템 판매, 서비스의 제공 실행 · 최종 IR 발표자료 완성 (*9회~10회차 사이에 1주 이상 시간 확보 필수) 		


10. 조잘조잘 스타트업 이야기 (skill)	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 개인의 관심사를 팀 창업 아이템으로 설정하고 구현하여 판매한 과정을 근거와 논리를 바탕으로 발표할 수 있다. · 긍정적인 자세로 다른 의견을 받아들이고, 부족한 점을 보완하여 미래를 설계할 수 있다. 	<p>[6도04-01] 긍정적 태도의 의미와 중요성을 알고, 어려움을 극복하기 위한 긍정적 삶의 태도를 습관화한다.</p> <p>[6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.</p> <p>[6도04-02] 올바르게 산다는 것의 의미와 중요성을 알고, 자기 반성과 마음 다스리기를 통해 올바르게 살아가기 위한 능력과 실천 의지를 기른다.</p>	의사소통 대인관계 진취성 문제해결
		들어가며	<ul style="list-style-type: none"> · 판매/활동 결과 발표 및 질의응답 방법과 주의사항 숙지 		
	미니 데모데이	발표 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> · 작성한 IR 발표자료를 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		
	활동		<ul style="list-style-type: none"> · 10차시 수업 과정에서의 각자가 느낀 PMI(Plus-좋은 점, Minus-아쉬운 점, Interest-흥미로운 점)를 작성한다. 		
마무리	조잘조잘	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 팀 프로젝트 결과의 잘 된 점과 흥미로운 점에 대해 이야기 나눈다. 			

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

2. 기업가정신 탐험대- 사진으로 보는 '기업가정신 탐험대'



(1) '기업가정신 탐험대' 교육 과정 개요

<p>교육 소개</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 초등학생들의 눈높이에 맞게 창업의 과정을 체험해 볼 수 있도록 놀이 및 활동을 중심으로 초등교육과정 성취기준에 따라 설계된 커리큘럼입니다. · 생활 속 불편함 및 문제점에 대해 관심을 갖고 다양한 관점에서 바라보며 창의적인 아이디어로 해결하게 함으로써 자기주도적 성취는 물론 진로 설계와 경제 활동의 경험을 쌓게 합니다.
<p>교육 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 진로인식단계인 초등 과정에서의 기업가정신 장기교육을 통해 학생들이 기초생애 역량을 함양할 수 있습니다. · 창업과정을 체험하며 자연스러운 기업가정신역량 향상과 세상을 바라보는 새로운 관점을 체득할 수 있습니다. · 자기주도적으로 문제를 해결하는 방법을 배우고 적용할 수 있습니다
<p>교육 강사</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 현장에서 10년간 진로교육을 운영한 경영학&창업학 전공의 교육전문가 대표가 함께 합니다. · 초등 및 청소년 대상 기업가정신 및 창업체험교육 전문 강사가 강의를 진행합니다. · 활동 및 체험 중심형 교육의 원활한 운영을 위해 주강사 외 퍼실리테이터 배치를 원칙으로 합니다. · 매 수업 학생 및 강사 스스로의 높은 만족도를 유지하기 위해 지속적인 교육 연구활동 커뮤니티를 운영합니다.
<p>교육 특징</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 교구와 툴 박스, 미디어 기기 등을 활용하여 융합형 창의 사고역량이 향상될 수 있는 개방적 환경을 제공합니다. · 팀 활동을 우선으로 하며 개인의 관심 분야를 고려하여 팀 빌딩을 진행합니다. · 생활 속 불편함과 문제점에 관심을 갖게 함으로써 기업가적 태도(attitude) 형성부터 탄탄하게 갖출 수 있습니다. · 친숙하고 흥미로운 사례와 경험 중심의 활동으로 기업가적 지식(knowledge)과 기술(skill)을 자연스럽게 배우고 익힙니다.
<p>교육 차별성</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자 중심형 눈높이 교육 지향: 초등 대상 다수의 교육 운영 경험과 노하우를 반영하여 초등학생 맞춤형 커리큘럼을 운영합니다. · 디자인씽킹 기반의 문제해결 과정으로 창의융합적 사고역량 향상: 국내외 관련 논문 및 연구 결과를 적용하여 교육적 효과를 극대화합니다. · 학습자 몰입과 동기 부여: 프로토타입 제작과 제품 및 서비스 판매 등 구체화 및 실행 과정 경험 학습을 제공합니다. · 매 차시 자기점검을 통한 진로역량 성장지원: 오늘의 배움을 정리하는 질문을 통해 내가 발휘한 기업가정신 역량에 대해 스스로 확인할 수 있도록 지원합니다.
<p>교육 운영 협력 기관</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <ul style="list-style-type: none"> · 크리앙트레는 'Creative'+ 'Entrepreneur'란 의미로 학습자를 '창의적인 아이디어로 도전을 통해 새로운 가치를 만들어 내는 문제해결자'로 성장시키기 위한 미래형 인재양성 교육기업입니다 · 창업학 전공 교육 콘텐츠 개발팀의 연구를 토대로 놀이와 게이미피케이션을 활용한 자기주도적 몰입형 교육콘텐츠를 연구·개발합니다. </div> </div> <p style="text-align: right; margin-top: 10px;"> 홈페이지 creentre.com 대표전화 050-6787-5798 이메일 creentre_ceo@naver.com </p>

(2) 상세 커리큘럼 (10회)

회차	구분		학습 목표 및 세부 내용	[참고] 초등교육과정 성취도 기준 (2015 교육과정)	관련 역량
1. 우리 함께 기업가가 되어 볼까요?	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르게 변화하는 세상과 미래의 멋진 나라를 위한 기업가정신의 중요성과 필요성을 이해할 수 있다. · 팀 미션 활동을 통해 협력활동의 중요성을 체득할 수 있다. 	<p>[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.</p> <p>[6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.</p> <p>[6도01-01] 자주적인 삶에 대한 이해를 바탕으로 자신의 생활에 반영하여 실천하고 주체적인 삶의 태도를 기른다.</p> <p>[6실05-02] 나를 이해하고 적성, 흥미, 성격에 맞는 직업을 탐색한다.</p> <p>[6미01-01] 자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색할 수 있다.</p>	<p>자아개념</p> <p>협력적</p> <p>의사소통능력</p> <p>자원활용</p> <p>창의적문제해결</p> <p>위험감수성</p>
		들어가며 활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 아산나눔재단 및 아산 유스프러너 소개 - 퀴즈로 알아보는 아산 정주영 기업가 스토리와 아산나눔재단 · 창의적 아이디어와 문제해결을 창업으로 경험해보는 <기업가정신 탐험대> 10차시 커리큘럼 안내 		
	팀빌딩	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · (팀별) 친구들아, 모여봐 - 관심분야 단어카드를 선택한 후 관심사가 비슷한 친구들끼리 팀을 구성한다. - 팀 이름을 만들면서 유대감을 형성한다. 		
	팀미션	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · (팀별) 실패해도 괜찮아, 마시멜로우 챌린지 - 제한된 시간과 자원을 활용하여 공동의 목표를 달성한다. - 팀 활동을 돌아보고 앞으로 진행될 교육에서 서로 지켜야 할 약속을 정한다. 		
	아산형 기업가정신	강의	<ul style="list-style-type: none"> · 아산형 기업가정신 역량의 이해 -아산형 기업가정신 역량에 대해 알아보고, 매 차시 마무리 전 '나의 기업가정신 도담도담'에 대해 소개한다. 		
	마무리	활동4	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 토크 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		
2. 문제를 해결하는 힘 기업가정신	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 기업가정신 역량을 이해하고, 필요한 이유를 설명할 수 있다. 	<p>[6사06-01] 다양한 경제 활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다.</p>	<p>협력적</p> <p>의사소통능력</p> <p>자아개념</p> <p>창업의지</p>
		들어가며 강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 기업가정신의 이해 - 기업가정신의 의미를 이해하고 자기주도적인 삶의 주인이 되기 위한 태도를 형성한다 		

	창업 시뮬레이션	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 보드게임: 앙트레피자 CEO의 선택 - 창업경영시뮬레이션 보드게임을 통해 기업의 경영활동과 기업가정신 역량을 이해한다. 	[6사08-06] 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비 방식 확산, 빈곤과 기아 퇴치, 문화적 편견과 차별해소 등)를 조사하고, 세계 시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다. 진로-[1.1.2.1] 자신의 흥미와 적성을 찾아 자신의 특성을 알아볼 수 있다.	
	융합 아이디어 발상	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 피자가 기술을 만나면 어떻게 될까요? · 다양한 산업과 기술의 융합을 통한 창의적이고 혁신적인 아이디어 발상으로 우리 주변의 익숙한 것을 새롭게 바꾸어 보는 연습을 한다. 		
	마무리	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 톡톡 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		
3. 관찰과 공감을 통한 비즈니스 기회의 발견	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 편리한 제품과 서비스가 개발되기 위해 필요한 요소를 이해할 수 있다. · 우리 주변의 문제를 발견하고 해결 아이디어를 내어 봄으로써 생활 속에서 기업가적 역량을 실천할 수 있다. 	[6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다. [6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다 [6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.	창의적문제해결 진취성 혁신성
		들어가며 강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 기업사례 탐구를 통한 기회 발견 - 문제와 기회를 포착한 기업들의 사례를 통해 관찰과 공감의 중요성을 이해한다. 		
	비즈니스 아이디어 발상	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 관찰을 통한 기회 발견 - 주제별 관찰 활동을 통해 불편함을 발견하고 기회로 만들 수 있는 아이디어를 내어 본다 		
	창의적 아이디어 발상	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 사칙연산 사고법 - 창의적 사고기법인 스텀퍼(SCAMPER)의 일부분인 더하기, 빼기, 곱하기(융합), 나누기(대상의 구분)가 적용된 다양한 사례를 퀴즈로 풀어보면서 쉽고, 재미있게 이해한다. 		
		활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 내가 발견한 문제에 사칙연산 사고법 적용하기 - 스텀퍼 기법을 활용하여 문제해결방법을 찾아본다. 		
마무리	활동4	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 톡톡 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 			
4. 페르소나를 찾	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 생각을 수렴하는 방법을 알고 적용해 볼 수 있다. · 페르소나의 개념을 이해하고 문제해결을 위한 공감의 중요성을 알 수 있다. 	[6국01-01] 구어 의사소통의 특성을 바탕으로 하여 듣기·말하기 활동	창의적문제해결 협력적

고 비즈니스 아이템 구체화하기		들어가며 활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 사람중심으로 생각하기: 페르소나를 찾아라 - 지난 시간 팀별로 발견했던 문제의 사용자에게 대한 페르소나 프로필을 만든다. 	<p>을 한다.</p> <p>[6국01-07] 상대가 처한 상황을 이해하고 공감하며 듣는 태도를 지닌다.</p> <p>[6미02-01] 다양한 방법으로 아이디어를 연결하여 확장된 표현 주제로 발전시킬 수 있다.</p> <p>[6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.</p>	<p>의사소통능력 진취성 혁신성</p>
	페르소나의 하루	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 대상의 관점에서 문제를 공감하고 해결하기 - 우리 팀의 페르소나의 하루 일과에서 아이템이 사용되는 상황과 행동을 템플릿을 통해 구체적으로 정리한다. - 긍정 질문법(How might we~?)을 통해 사용자의 진짜 문제를 해결해 주는 방법을 생각해본다. 		
	마무리	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 톡톡 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		
5. 아이디어를 현실로	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 아이디어를 구현하는 프로토타입의 개념을 이해하고, 실제 제작을 통해 실행해 볼 수 있다. 	<p>[6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.</p> <p>[6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.</p> <p>[6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다.</p> <p>[6실05-03] 생활 속에 적용된 발명과 문제해결의 사례를 통해 발명의 의미와 중요성을 이해한다.</p>	<p>자원활용 자원운용 협력적 의사소통능력 창의적문제해결</p>
		들어가며 강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 프로토타입의 이해: 머리 속을 탈출한 아이디어 - 프로토타입의 목적과 제작방법을 알아보고 이해한다. - 프로토타입 제작 시 유의사항을 이해하고 모둠원끼리 역할 분배를 한다 		
	프로토타입 제작하기	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 똑딱똑딱, 아이디어를 구현해요 - 툴 박스를 활용하여 아이디어를 실제로 구현하는 프로토타입을 만든다 		
	피드백 공유	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 생각을 모으고, 가치를 높여라! - 다른 팀원을 대상으로 우리 팀의 아이템과 프로토타입을 설명하고, 서로 도움이 되는 피드백을 나눈다. - 아이템 투어가 끝나면 피드백을 모아 확인하고 토의를 통해 반영할 피드백을 결정한다 		
	마무리	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 톡톡 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		

6. 우리는 미니 탐험대	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 수익창출의 방법과 구조를 이해하고 가격 책정에 적용해 볼 수 있다. · 린 캔버스를 이해하고 작성해보며 우리의 사업을 한 장으로 요약해 볼 수 있다. 	[6사06-01] 다양한 경제 활동 사례를 통해 가계와 기업의 경제적 역할을 파악하고 가계와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다.	창의적문제해결 자원활용 협력적 의사소통능력 창업의지
		들어가며 강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 기업사례 나누기: 파타고니아 - 사례를 통해 기업의 이미지에 대해 이야기 나누며 지속가능한 기업이 되기 위해 갖추어야 할 점에 대해 생각해 본다. 		
	가격책정과 크라우드 펀딩	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 우리는 머니 탐험대: 가격 책정 & 크라우드펀딩 - 크라우드펀딩의 개념을 이해하고 우리 팀의 아이템과 유사한 제품(또는 서비스)의 비즈니스 사례를 스마트폰을 활용하여 찾아본다. (와디즈, 텀블벅 등 펀딩 사이트 검색) - 비용과 이익을 고려한 판매가격을 책정하고 예상 수익을 생각해 본다. 		
	비즈니스 모델 개요	강의2 활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 한 장으로 정리하는 사업계획서: 린 캔버스 - 지금까지 진행해 온 내용을 린 캔버스에 항목별로 정리해 보면서 우리 팀의 비즈니스에 대해 체계적이고 구체적으로 확인한다. 		
	마무리	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 토크 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		
7. 가치를 주는 아이템을 만들어요	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 의견을 수렴하여 아이템을 개선할 수 있다. · 비즈니스 실행을 위한 다양한 일을 이해하고, 역할분담을 통해 팀워크를 발휘할 수 있다. 	[6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다. [6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다. [6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다.	창의적문제해결 자원활용 자원운용 협력적 의사소통능력 창업의지 진취성
		들어가며 활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 최고의 팀워크를 위한 마음가짐 - 명언 퀴즈를 통해 원활한 팀활동을 하기 위해 필요하고 중요한 것을 생각한다. 		
	프로토타입 개선하기	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 프로토타입 수정하기: 가치를 높이는 위한 노력 - 다양한 피드백 중 반영하기로 한 내용을 적용하여 프로토타입을 수정한다. - 경쟁 제품(또는 서비스)과 다른 우리 아이템의 차별점은 무엇인지 고려한다. 		
	아이템 홍보 기획하기	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 내 아이템에 주목하게 만드는 힘 - 우리 팀의 아이템을 홍보를 위한 다양한 방법을 생각해 본다. - 제품 소개서(포스터) 및 미니 영상(숏폼) 제작을 위한 계획을 세우고 팀 역할을 분배한다. 		

	마무리	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 톡톡 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		
8. 지갑을 열게 하는 계획과 전략	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 제품을 판매하기 위해 필요한 일을 생각하고 계획을 세워 봄으로써 문제를 해결하기 위한 순차적이고 구조적인 사고를 할 수 있다. · 홍보물 제작을 위해 창의적이고 기발한 아이디어를 발상하고 표현할 수 있다. 	[6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.	혁신성 창의적문제해결 자원운용
		들어가며 활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 나의 경험 나누기: 인상 깊었던 광고와 충동구매 - 인상 깊게 보거나 기억에 남는 광고 및 충동구매의 경험을 공유하고 공감하며 광고 및 홍보의 중요성을 이해한다. 		
	홍보자료 기획과 제작	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 어떻게 알리고 많이 팔까요? - 효과적인 홍보를 위한 포스터와 미니 홍보 영상을 제작한다. (스마트폰 등 미디어 기기 활용) - 미니 홍보 영상은 학급별 페들렛을 개설하여 팀별로 업로드하고, 영상 링크를 위한 QR코드는 포스터에 실어 같은 학교 학생들에게 홍보한다. 		
	아이템 발표하기	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 우리 팀의 아이템 스토리, 들어 보실래요? - 효과적이고 설득력 높은 발표 방법을 이해하고 팀별로 발표한다. 		
	마무리	활동4	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 톡톡 - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		
9. 제품을 런칭했어요	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 실제 마켓 운영을 통해 프로젝트 실행의 중요성을 이해하고 완성할 수 있다. · 예상하지 못한 상황이 발생할 경우 문제를 해결할 수 있는 다양한 방법에 대해 생각해 볼 수 있다. 	[6사06-01] 다양한 경제 활동 사례를 통해 가게와 기업의 경제적 역할을 파악하고 가게와 기업의 합리적 선택 방법을 탐색한다. [6사06-02] 여러 경제활동의 사례를 통하여 자유경쟁과 경제 정의의 조화를 추구하는 우리나라 경제체제의 특징을 설명한다.	협력적 의사소통능력 진취성 창업의지 자아개념
		들어가며 강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 마켓 운영 준비하기: 우리 가게를 열어요 - 미니 마켓 운영 기본 규칙을 이해하고 역할을 분담한다. 		
	마켓 운영 실행하기	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 우리는 CEO - A팀과 B팀으로 나누어 판매자와 구매자를 모두 경험할 수 있도록 미니 마켓(판매 부스)을 운영한다. (크라우드펀딩에 참여하는 방식으로 구매자 목록을 작성한다.) - 마켓 운영이 종료되면 팀별로 판매 대금을 정산하고 결과를 공유한다. 		
	마무리	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 생각 톡톡 		

			<ul style="list-style-type: none"> - 오늘의 수업을 돌아보고 매 차시 주어진 질문에 각자 생각을 정리하고 적는다. · 나의 기업가정신 도담도담 - 오늘 교육에 참여하며 자신이 발휘했던 기업가정신 역량을 확인한다. 		
10. 나의 CEO 도전일기	수업목표	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 기업가정신 교육과정과 경험을 통한 나의 변화와 성장을 돌아보고 실천을 다짐할 수 있다. · 기업가정신과 창업의 가치를 설명할 수 있다. 	<p>[6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.</p> <p>[6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.</p> <p>[6도04-01] 긍정적 태도의 의미와 중요성을 알고, 어려움을 극복하기 위한 긍정적 삶의 태도를 습관화한다.</p> <p>[6도04-02] 올바르게 산다는 것의 의미와 중요성을 알고, 자기 반성과 마음 다스리기를 통해 올바르게 살아가기 위한 능력과 실천 의지를 기른다.</p>	<p>협력적 의사소통능력 자아개념 진취성 창업의지</p>
		들어가며 강의1	<ul style="list-style-type: none"> · 동영상 시청: 2022 아산 유스프러너 데모데이 현장 스케치 영상 - 동영상 시청을 통해 향후의 과정과 지속적인 기업가정신 실천에 대한 동기를 부여한다. 		
	마켓 운영 일기	활동1	<ul style="list-style-type: none"> · 도전, 그리고 배움 - 마켓 운영 결과를 공유하고 평가한다. 		
	회고활동 1	활동2	<ul style="list-style-type: none"> · 나의 기업가정신 탐험기 - 프로젝트 진행 중 가장 기억에 남는 순간을 한 가지 떠올려 보고, 그때의 기분을 감정 단어로 표현한다(상황, 감정). - 각 단계별 회고 활동을 통해 필요했던 기업가정신의 핵심역량을 생각한다. 		
	회고활동 2	활동3	<ul style="list-style-type: none"> · 우리의 기업가정신 스토리, 이제는 말할 수 있다 - 롤링 페이퍼 작성을 통해 팀원 간 칭찬과 격려의 긍정 표현을 나눈다. - 내가 생각하는 '기업가정신'을 한 문장으로 생각해서 적고, 워드 클라우드를 만든다. 		
	마무리	활동4	<ul style="list-style-type: none"> · 전체 차시에 대한 랩업 진행 		