

아산 유스프러너 효과성 연구 공개 보고서

2024



아산 유스프러너 효과성 연구 공개 보고서

2024

인사말

안녕하세요, 아산나눔재단입니다.

아산나눔재단은 고(故) 아산 정주영 현대 창업자 서거 10주기를 기념해 출범한 공익재단으로, 청년 창업가와 사회혁신가를 지원하고 미래세대가 도전과 성장을 지속할 수 있는 교육 생태계 조성에 힘써왔습니다. 이러한 노력의 일환으로 재단은 2016년부터 중·고등학생을 대상으로 청소년의 기업가정신 함양을 위한 「아산 유스프러너(Asan Youth-Preneur)」프로그램을 운영하고 있습니다.

아산 유스프러너는 청소년이 일상 속 문제를 발견하고 해결하는 과정을 통해 스스로 기회와 가치를 창출할 수 있도록 설계된 전문 교육 프로그램입니다. 2016년 론칭 이후 전국 800여 개 학교, 약 1만 9천 명의 학생들에게 교육을 제공해왔으며, 2022년에는 교육부와 '기업가정신 함양 교육 활성화를 위한 업무협약'을 체결하며 그 공신력을 인정받았습니다. 한 학기 수업을 넘어, 수료 이후에도 학생들의 성장을 이어가는 다양한 활동을 지원하고 있으며, 대표적으로 청소년 기업가정신 축제 「아산 유스프러너 데모데이」와 「지역거점학교」 제도를 통해 기업가정신 교육의 확산을 도모하고 있습니다.

재단은 무엇보다 교육의 실질적인 효과를 검증하고, 학교 현장에서 긍정적인 변화를 만들어내는 것을 핵심 목표로 삼고 있습니다. 이를 위해 매년 전문 연구진과 참여 학생과 미참여 학생을 비교·분석하여 성과를 검증하고 그 결과를 토대로 교육 과정을 지속적으로 개선하며, 보다 효과적인 기업가정신 교육 모델을 구축하고 있습니다.

본 보고서는 2024년 연세대학교 교육학과 연구팀과 함께한 연구 성과를 대중에게 처음 공개하는 자료입니다. 연구 결과, 아산 유스프러너 교육은 청소년들의 기업가정신 역량을 실질적으로 향상시키는 것으로 확인되었습니다. 참여 학생들은 미참여 학생에 비해 혁신성·진취성·위험감수성 등 8개 핵심 역량 전반에서 더 큰 성장을 보였습니다.

특히 교육 접근성이 낮은 읍면 지역 학교에서 효과가 두드러졌고, 최소 3년간 운영되는 지역거점학교에서는 지속적 성장 기반이 확인되었습니다. 더불어 프로그램 종료 이후에도 이어지는 데모데이 경험은 학생들의 혁신성과 도전 의지를 강화하며, 교육 효과가 단기적 성과를 넘어 장기적으로 유지될 수 있음을 보여주었습니다.

이러한 결과는 기업가정신이 소수에게만 주어진 타고난 자질이 아니라, 교육을 통해 누구나 함양할 수 있는 역량임을 실증적으로 증명하는 것입니다. 이는 기업가정신 교육이 우리 사회 곳곳에 더욱 단단히 자리잡아야 할 분명한 근거를 제시합니다. 나아가 전국적으로 확산되는 기업가정신 교육은 청소년 개인의 성장뿐 아니라 지역과 사회 전체의 혁신 역량을 키우는 강력한 동력이 될 것입니다.

이번 연구가 교육 관계자를 비롯한 많은 분들이 기업가정신 교육의 필요성과 효과를 심층적으로 이해하는 계기가 되고, 더 많은 청소년들이 이러한 성장의 기회를 누릴 수 있도록 확산되기를 기대합니다. 앞으로도 아산나눔재단은 청소년 기업가정신 교육의 가능성을 굳게 믿으며, 기업가정신이 더욱 널리 퍼지고 깊이 뿌리내릴 수 있도록 든든한 동반자가 되겠습니다.

감사합니다.

아산나눔재단 드림.

목차

I. 연구의 필요성과 목적	9	IV. 인터뷰 결과	35
1. 시대적 배경과 기업가정신의 필요성		1. 학생 인터뷰 결과	
2. 아산 유스프러너 교육 특징 및 요소		(1) '기업가로서 삶을 살아가는 경험'	
(1) 아산 유스프러너(Asan Youth-Preneur) 교육 특징		(2) '수많은 어려움과 실패를 마주하는 경험'	
(2) 아산 유스프러너 기업가정신 역량 측정 도구의 구성		(3) '새로운 자신을 발견하는 과정'	
3. 연구 설계		2. 교사 및 강사 인터뷰 결과	
(1) 연구 목적 및 핵심 질문		(1) 아산 유스프러너 프로그램의 교육적 가치	
(2) 연구 대상		(2) 아산 유스프러너 프로그램의 사회적 가치	
II. 연구 방법 및 분석 개요	17	V. 결론 및 논의	41
1. 기업가정신 변화 측정을 위한 도구 개발 및 타당도 검증		1. 양적연구 기반 시사점	
2. 전체 집단의 프로그램 교육 효과성 검정		(1) 청소년 기업가정신 함양에 대한 실질적 효과 검증	
3. 경향점수 매칭(PSM)을 통한 동등집단 구성 및 효과 비교		(2) 환경적 요인에 따른 맞춤형 접근의 중요성	
4. 데모데이 참여에 따른 기업가정신 역량 성장 검증		(3) 심화 경험 이후 지속적인 성장 지원의 중요성	
5. 정성적 자료를 통한 교육 효과에 대한 심층 해석		2. 인터뷰 기반 시사점	
III. 양적연구 결과	24	(1) 주체적 문제해결 경험을 통한 기업가정신 함양: 아산 유스프러너의 교육적 가치와 사회적 기여	
1. 측정도구의 타당도 검토 결과		(2) 기타 프로그램 관련 개선 의견	
2. 프로그램 참여 효과 분석 (전체집단)		3. 종합	
3. 커리큘럼, 학교 소재지, 기타 환경에 따른 차이 분석			
(1) 커리큘럼별 효과성 분석			
(2) 학교 소재지에 따른 효과성 분석			
(3) 지역거점학교 효과성 분석			
4. 데모데이 참여 효과 분석			
		참고 문헌	46

I. 연구의 필요성과 목적

1. 시대적 배경과 기업가정신의 필요성

4차 산업 사회로의 진입을 거쳐, AI(Artificial Intelligence) 및 AGI(Artificial General Intelligence) 시대에 접어든 오늘날, 미래 세대에는 새로운 학습의 생태적 환경의 설계와 변화에 적응가능한 시스템의 구축이 요구되고 있습니다(ecological system; Bronfenbrenner, 1979). 특히 경제 영역에서는 산업구조 변화와 함께 일자리의 다양화, 소멸과 생성이 빠르게 전개되고 있으며, AI 보급은 이러한 변화를 가속화하는 시대적 패러다임이 될 것으로 전망됩니다(맹성현, 2024). 이에 따라 미래 사회는 지금보다 더 빠른 변화에 적응할 수 있는 인재를 필요로 할 것입니다. 동시에 청년 고용불안이 심화되는 가운데, 창업은 일자리 창출의 새로운 전략으로 주목받고 있습니다. 제조업, 서비스업, 유통·플랫폼, 소프트웨어 등 다양한 분야에서 2022년 벤처기업 수는 32,224개로 평균 매출액은 65.4억 원, 총 종사자 수는 약 80만 명을 기록하며 꾸준한 성장세를 보였습니다(벤처기업실태조사, 2024).

이러한 변화 속에서 중요한 미래 인재 역량 중 하나는 기업가정신(起業家精神, Entrepreneurship)입니다. 기업가정신은 단순히 사업가가 갖는 특성으로만 한정되는 것이 아니라, 미래 사회와 산업의 변화에 부응하며 성공적으로 대응할 수 있는 능력과 특성을 가진 이들이 필요로 하는 역량과 가치 창출 능력을 포함하는 포괄적 의미로 정의됩니다.

그리고 이는 타고난 성향이 아니라 교육과 훈련을 통해 함양할 수 있음이 실증적으로 입증되었습니다(Henry et al., 2005; Peterman & Kennedy, 2003; Martinez-Gregorio et al., 2021). 선행연구는 기업가정신이 경제성장의 동력이자 환경을 극복하는 핵심 역량임을 보여주며(노현철, 현병환, 2017; 육창환, 전인오, 2014; Harhoff, 1999; Kuratko, 2003; Von Graevenitz, 2010), 이를 함양하는 교육의 중요성을 강조합니다.

전 세계적으로 창업 활성화와 기업가정신 함양을 위한 정책이 추진되고 있으며, 우리나라에서도 '청소년 비즈쿨', '차세대 영재기업인'과 같은 프로그램, 그리고 2015 개정 교육과정 내 사회 교과 반영 등 다양한 시도가 있었습니다. 그러나 대부분 공교육 현장에서의 확산은 제한적이었으며, 경제 교육이나

영재 교육에 한정되는 경우가 많아 체계적이고 보편적인 기회 제공에는 한계가 있었습니다. 이에 따라 실천 중심의 전문 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 필요성이 꾸준히 제기되어 왔습니다.

2. 아산 유스프러너 교육 특징 및 요소

(1) 아산 유스프러너(Asan Youth-Preneur) 교육 특징

이러한 시대적 필요성을 바탕으로, 아산나눔재단은 청소년 기업가정신 역량 함양과 교육 현장에서의 기업가정신 확산을 목표로 '아산 유스프러너(Asan Youth-Preneur)'를 운영하고 있습니다. 청소년들은 프로그램을 통해 문제 해결에 도전하며, 기회와 가치를 창출하는 경험을 쌓아 기업가정신을 함양할 수 있습니다. 또한 참여 과정에서 자신의 흥미와 재능을 발견하고, 주체적으로 진로를 탐색하며, 경제 관념을 배울 수 있습니다.

2024년 기준, 아산 유스프러너는 청소년의 발달단계에 따라 중등 3종, 고등 2종의 총 5가지 맞춤형 커리큘럼으로 **[표1]**과 같이 운영됩니다. 각 커리큘럼에서는 학생들이 일상 속 다양한 문제를 발견·정의하고, 창의적 해결책을 모색하여 사회적·경제적 가치를 창출하는 기업가정신 팀 프로젝트를 수행합니다. 한 학기 동안 학생들은 제품 또는 서비스를 개발하고 가치 창출 프로젝트를 진행하며, 고객이 직면한 필요성과 주변의 사회 문제를 탐색하고 이를 해결하기 위한 아이디어를 협력적으로 기획하고 실천합니다. 모든 커리큘럼은 공통적으로 **[표2]**와 같은 5단계 흐름을 따릅니다.

[표1] 2024 아산 유스프러너 커리큘럼

커리큘럼명	운영 기관	특징
실리콘밸리 히어로	어썸스쿨	실리콘밸리 컨셉 기반 팀 프로젝트 실행형 커리큘럼 (중·고등)
헬로, 스타트업 월드	프리월	스타트업 프로세스 체험 기반 팀 프로젝트 중심 커리큘럼 (중·고등)
가치 쓰는 창업일기	플래니	실천으로서의 기업가정신 이론(EAP, Entrepreneurship as Practice) 기반 프로젝트 중심 커리큘럼 (중등)

*학생들은 세 가지 커리큘럼 중 하나의 커리큘럼을 수강하게 되며, 중학교 16시간, 고등학교 20시간의 수업이 진행됨.

[표2] 2024 아산 유스프러너 커리큘럼 5종의 교육 흐름

단계명	내용
1 관심사 및 문제 발견	일상에서 고객 및 사회 문제를 발견하고, 해결이 필요한 이슈와 문제 정의
2 아이디어 구체화 및 해결방안 개발	스캅퍼 기법 ¹ , 브레인스토밍 ² 등을 활용한 창의적 아이디어 도출
3 비즈니스 모델 구성	런캔버스 ³ 작성, 타겟 고객 설정 ⁴ , MVP(최소기능제품) ⁵ 제작 등
4 프로토타이핑과 실행	실제 제품 또는 서비스 제작 및 고객 피드백 수렴
5 성과 공유	팀별 프로젝트 결과 발표와 미니 데모데이 운영을 통해 학습 내용 공유 및 피드백 공유

기본 커리큘럼 교육 외에도, 학생들의 지속적인 역량 개발과 성장을 촉진하기 위한 후속 행사인 ‘아산 유스프러너 데모데이’가 매년 개최됩니다. 약 2~3천여 명이 참가하는 본 행사는 스타트업 데모데이 형식의 대규모 성과 공유회로, 학생들은 부스 전시와 공개 피칭을 통해 프로젝트 산출물을 외부 청중에게 선보입니다. 또한 다수의 선배 창업가와와의 교류를 통해 창업 생태계에 직접 노출되고, 기업가정신 실천 경험을 심화할 수 있습니다.

아울러, 유스프러너 교육은 지역과 환경에 구애받지 않고 누구나 균등하게 기업가정신 교육 기회를 누릴 수 있도록 설계되었습니다. 수도권을 넘어, 상대적으로 교육 접근성이 제한적인 읍면, 도서·산간 지역의 학생들에게 우선적으로 기회를 제공함으로써 전국의 청소년들이 기업가정신을 배우고 성장할 수 있도록 지원하고 있습니다. 또한 프로그램의 지역 단위 확산을 위해 ‘지역거점학교’ 제도를 운영하고 있습니다. 매년 전국 교육 수료 학교 중 우수 학교를 20~40개교 선정해 3년간 연속 교육을 지원하며, 이 학교들은 교내 교육뿐만 아니라 지역사회와 연계한 기업가정신 교육 및 문화 확산 활동을 수행합니다. 이를 통해 학생들에게 보다 풍부한 학습 경험과 기회를 제공합니다.

이렇듯 데모데이와 지역거점학교 운영은 프로그램의 효과성과 확산 가능성을 높이는 핵심 요소로 작용할 수 있습니다. 특히 데모데이는 기업가정신 학습과 실천을 심화시키고, 지역거점학교 운영은 지역사회로의 기업가정신 확산과 교육의 지속 가능한 기반 마련에 기여합니다. 이에 본 연구에서는 전체 프로그램에서 진행되는 기본 교육 과정의 교육 효과성, 개별 커리큘럼의 효과성과 더불어 후속 데모데이 행사 및 지역거점학교 운영이 학생들의 성장과 변화에 미치는 영향까지 함께 분석 대상으로 설정하였습니다.

1. 스크램퍼(SCAMPER) 기법은 S(substitute; 대체하기), C(combine; 결합하기), A(adapt; 응용하기), M(modify; 변형하기 혹은 magnify; 확대하기), P(put to other use; 다른 용도로 사용하기), E(eliminate; 제거하기), R(rearrange; 재배열하기 혹은 reverse; 역전시키기)가 합성된 기법으로, 창의적인 아이디어를 발상하거나 기존 문제를 새롭게 해결하기 위한 체계적 사고 촉진 기법 중 하나입니다. 주로 제품개발, 문제해결, 마케팅 아이디어 도출을 위해 활용되는 기법입니다.

2. 브레인스토밍은 창의적인 아이디어를 자유롭게 발산하기 위해 고안된 대표적인 아이디어 창출 기법입니다. 주로 문제해결, 혁신, 창의 교육, 기업 회의 등 다양한 분야에서 널리 활용됩니다.

3. 린 캔버스(Lean Canvas)는 스타트업이나 신사업 아이디어를 빠르고 간결하게 정리하는 비즈니스 모델 도출 도구입니다. 주로 스타트업의 불확실성을 고려해 사업 아이디어를 시각적으로 정리하기 위함이며, 반복 검증을 통해 사업 아이디어를 개선, 보완하기 위해 사용되는 기법입니다.

4. 타겟 고객 설정(Target Customer Segmentation)은 제품이나 서비스의 성공을 위해 반드시 필요한 전략 중 하나로 이는 누구를 위해, 어떤 문제를, 어떻게 해결할 것인지를 명확히 정의하는 과정입니다.

5. 최소기능제품(MVP; Minimum Viable Product)은 스타트업이나 신제품 개발 과정에서 핵심 기능만을 담아 가장 빠르고 최소한의 형태로 시장에 출시하는 제품 또는 서비스를 말합니다.

(2) 아산 유스프러너 기업가정신 역량 측정 도구의 구성

기업가정신 교육의 효과를 분석한 기존 연구들을 살펴보면 기업가정신 교육은 다양한 역량 함양에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났습니다. Rauch와 Hulsink⁽²⁰¹⁵⁾의 연구에서는 기업가적 의도와 행동의 증가를, Holmgren 등⁽²⁰⁰⁴⁾의 연구에서는 기업가적 인식과 역량 향상을 확인하였으며, 문영진 외⁽²⁰²³⁾의 연구에서는서는 실생활 문제해결역량, 자기효능감, 의사소통 역량 등이 성장하는 것을 볼 수 있었습니다. 이외에 다양한 연구에서 기업가정신과 관련된 요소인 창업의지^(Shapero & Kent, 1984), 의사소통^(Fahmi & Ali, 2022), 자원활용^(Desa & Basu, 2013), 자원운용^(Winborg & Landstrom, 2001) 요소들이 기업가정신과 관련되어 있음을 확인할 수 있었습니다.

이에 본 연구에서는 아산 유스프러너 기업가정신 교육 프로그램의 효과성을 확인하기 위해 기존 기업가정신 핵심 특성인 혁신성, 진취성, 위험감수성 뿐만 아니라, 프로그램의 주요 목적과 내용, 그리고 커리큘럼 내 공통적으로 반영되어 있는 아산 정주영 회장의 기업가정신의 특성을 반영하여 아래와 같은 요소를 역량 지표로 함께 측정하였습니다.

혁신성	기존 방식에서 벗어나 새로운 해결책과 가치를 창출하는 능력
진취성	주어진 문제를 능동적으로 해결하려는 태도와 목표 지향성
위험감수성	불확실한 상황에서 과감하게 도전하고 실행하는 용기
창업의지	새로운 업(業)을 시작하려는 신념과 동기, 주체적인 태도
문제해결력	문제해결에 유용하며 독창적인 산출물 또는 해결책을 만들어 내는 능력
의사소통능력	의사소통 대상자와의 다양한 정보와 의견에 대한 효과적인 교류와 협력을 하는 능력
자원활용능력 (Bricolage)	새로운 문제와 기회 상황에서 자신이 현재 사용 가능한 자원을 조합하여 가치 있는 것을 만들어 내는 능력
자원운용능력 (Bootstrapping)	외부 도움 없이 자신의 힘으로 문제를 해결하는 능력

3. 연구 설계

(1) 연구 목적 및 핵심 질문

본 연구는 2024년 아산 유스프러너 1학기 교육 프로그램에 참여한 중·고등학생들의 기업가정신 함양 정도를 파악하여 교육의 효과성을 검증하고, 이를 향후 프로그램 기획 및 개선에 반영하기 위해 수행되었습니다. 연구를 진행한 연세대학교 교육학과 연구팀⁶은 2023년부터 아산 유스프러너 프로그램의 교육 효과를 신뢰성 있게 검증하기 위해 프로그램 효과 측정을 위한 문항 개발 및 타당도 검토 작업을 진행해왔으며, 2024년에는 검증된 문항을 활용하여 참여 학생들의 기업가정신 함양을 체계적으로 측정하였습니다.

구체적으로, 아산 유스프러너 프로그램이 청소년의 기업가정신 함양에 실제로 기여하는지를 실증적으로 평가하기 위해 다음 세 가지 핵심 질문을 중심으로 연구를 수행하였습니다.

- ① 아산 유스프러너 교육 프로그램은 청소년의 기업가정신 함양에 실질적인 효과가 있는가?
- ② 그 효과는 참여 커리큘럼 및 환경요인(예. 학교 소재지의 읍면 지역 여부 및 지역거점학교 여부) 등의 환경적 요인에 따라 차이를 보이는가?
- ③ 교육 프로그램 이후 심화 기업가정신 경험 행사인 데모데이 참여 경험은 기업가정신 역량 성장에 어떤 영향을 미치는가?

6. 류지훈 교수 연구팀 (류지훈 교수, 홍원표 교수, 조영진 박사과정, 조은서 박사과정)

(2) 연구 대상

본 연구의 대상은 중학생 1,927명, 고등학생 1,778명이며, 이들은 프로그램에 참여한 학생(처치집단)과 미참여 학생(비교집단)으로 구성되었습니다. 대부분의 학생들은 프로그램 사전과 사후, 두 차례에 걸쳐 기업가정신 역량 관련 설문에 응답하였으며, 일부 학생들은 데모데이 행사 직후의 추후 설문까지 포함해 총 세 차례 설문에 참여하였습니다.

[표 3]은 프로그램 사전-사후 설문에 모두 응한 중학생 1,428명, 고등학생 1,263명을 대상으로 커리큘럼 유형, 성별, 학교 소재지(읍면 지역 여부), 지역거점학교 여부에 따른 학생 수를 제시합니다.

아산 유스프러너 프로그램에 참여하였으며, 또 데모데이에 참여한 학생들 중 사전-사후-추후 설문을 모두 완료한 인원은 중학생 237명, 고등학생 226명입니다. 이 중에서 기존의 사전-사후 설문 응답자와 정확히 일치해 매칭된 인원은 중학생 81명, 고등학생 83명으로, 총 164명으로 확인되었습니다.

[표3] 2024년 아산 유스프러너 교육 효과성 설문 분석 대상 (사전-사후 대상)

구분		중학교				고등학교			
		수업 참여 학생		미참여 학생		수업 참여 학생		미참여 학생	
전체	남	520	61.98%	319	38.02%	426	59.33%	292	40.67%
	여	294	50.69%	286	49.31%	276	50.74%	268	49.26%
	미응답	5	55.56%	4	44.44%	0	0.00%	1	100%
	총계	819	57.35%	609	42.65%	702	55.58%	561	44.42%
커리큘럼	실리콘밸리 히어로	377	55.52%	302	44.48%	397	59.25%	273	40.75%
	헬로,스타트업 월드	181	61.36%	114	38.64%	305	51.43%	288	48.57%
	가치쓰는 창업일기	261	57.49%	193	42.51%	-	-	-	-
읍면지역 여부	읍면지역 이외	612	56.46%	472	43.54%	595	54.84%	490	45.16%
	읍면지역	207	60.17%	137	39.83%	107	60.11%	71	39.89%
지역거점학교 여부	비거점학교	645	58.58%	456	41.42%	541	56.00%	425	44.00%
	지역거점학교	174	53.21%	153	46.79%	161	54.21%	136	45.79%

II. 연구 방법 및 분석 개요

본 연구는 아산 유스프러너 프로그램이 청소년의 기업가정신 함양에 미치는 효과를 과학적으로 검증하고, 환경적 요인에 따른 차이를 분석하기 위해 양적 및 질적연구를 병행한 혼합연구 설계를 채택했습니다. 연구문제 1~3을 효과적으로 검증하기 위해 아래의 세 가지 양적연구 방법이 활용되었고, 이외에 프로그램의 교육적 의미와 맥락을 도출하기 위해 프로그램에 참여한 학생과 수업을 진행한 교강사의 인터뷰를 제시하였습니다.

1. 기업가정신 변화 측정을 위한 도구 개발 및 타당도 검증

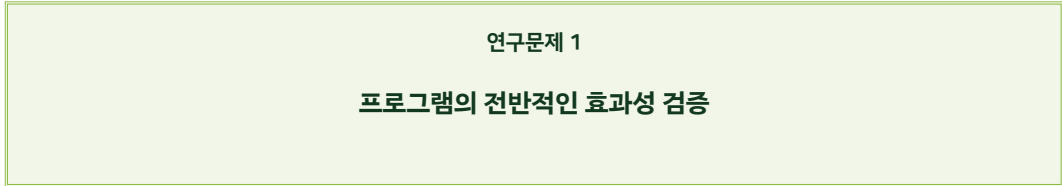
아산 유스프러너의 효과를 정량적으로 분석하기 위해 2019년부터 개발된 측정도구를 청소년에게 적합하도록 수정·보완하였습니다. 최종적으로 8개 역량(혁신성, 진취성, 위험감수성, 창업의지, 창의적 문제해결력, 협력적 의사소통능력, 자원활용능력, 자원운용능력)에 대한 총 46개 문항을 확정하였으며, 이 도구의 타당도와 신뢰도를 검증하였습니다.

[표4] 2024 아산 유스프러너 교육 효과성 측정 역량 지표

역량	내용
혁신성	새로운 기회와 해결책을 찾기 위해 노력하며 이를 위한 창조적인 과정을 촉진하는 역량(Walter et al., 2006)
진취성	기존의 틀에서 벗어나서 새로운 방안을 적극적으로 찾아 나서고 목표지향적으로 문제를 해결해나가는 역량(Lumpkin & Dess, 1996)
위험감수성	불확실한 상황에서도 위험 상황에 자신을 노출하고(Sexton & Bowman, 1991), 과감하게 의사결정을 하는 등 기꺼이 위험을 감수하는 역량(Koh, 1996)
창업의지	새로운 업(業)을 시작하려는 신념과 동기, 주체적인 태도
창의적 문제해결력	문제해결과정에서 다양한 요인이 복합적이며 역동적으로 상호작용하여 문제해결에 유용하며 독창적인 산출물 또는 해결책을 만들어내는 역량(조석희 외, 2001)
협력적 의사소통능력	의사소통 참여자들이 서로 영향을 주고받는 과정으로 다양한 정보와 의견에 대한 효과적인 교류 및 협력 역량
자원활용능력(Bricolage)	인류학자 Lévi-Strauss (1966)가 엔지니어와 수리공의 행동을 구분하고자 쓴 용어로, 새로운 문제와 기회 상황에서 자신이 현재 사용 가능한 자원을 조합하여 가치 있는 것을 만들어내는 역량(Baker & Nelson, 2005)
자원운용능력(Bootstrapping)	“신발에 의지하여 몸을 일으키다(Pulling oneself up by one’s bootstraps)”는 말에 어원이 있으며, 외부 도움 없이 자신의 노력과 능력으로 문제를 해결하는 역량

2. 전체 집단의 프로그램 교육 효과성 검정

본 연구에서는 아산 유스프러너 프로그램 참여 학생(처치집단)과 프로그램 미참여 학생(비교집단)을 대상으로 사전-사후 조사를 실시하여 프로그램 효과를 측정했습니다. 이를 위해 (1) 학교급을 구분하여 각 측정 도구별 등분산성, 정규성 검정을 진행하였고, (2) 학교급을 구분하여 사전-사후-추후 설문 결과의 차이 점수를 활용하여 각 측정 항목별 비교집단과 처치집단의 차이를 알기 위한 T 검정을 진행하였습니다. 비교집단과 처치집단간의 사전-사후-추후 점수간의 비교를 위한 설계는 아래 그림과 같이 설계하였습니다.



[그림 1] 사전-사후-추후 비교 설계

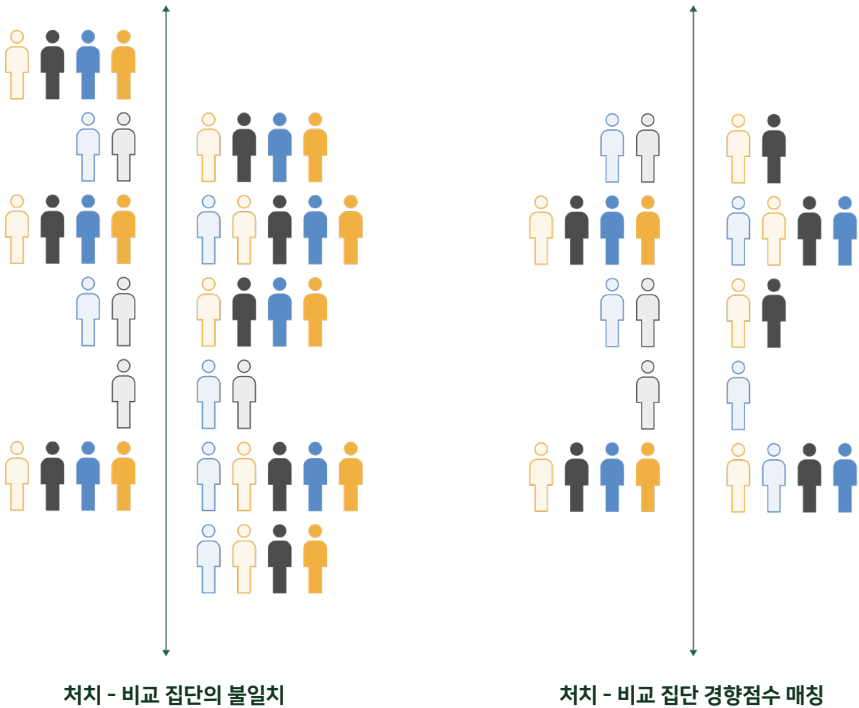


이어서 (3) 세 가지 커리큘럼별 효과성 차이 검정은 분산분석(ANOVA)의 F-검정을 활용하였으며, (4) 학교의 위치가 읍면 지역일 경우, 학교별 소재지에 따른 차이는 T검정을 통해 진행하였습니다. 모든 분석의 통계적 검증은 유의수준 .05에서 검정하였습니다.

3. 경향점수 매칭(PSM)⁷을 통한 동등집단 구성 및 효과 비교

단순 비교의 한계를 극복하고 준실험적 인과관계 추론을 가능케 하기 위해 집단 간 환경요인에 대한 동질성 확보를 목적으로 경향점수 매칭을 수행했습니다. 학생의 환경요인이라 할 수 있는 학교공시자료와 학생정보를 활용하여 [그림 2], [표 5]와 같이 프로그램 참여 학생(처치집단)과 미참여 학생(비교집단) 간의 매칭 점수를 산출하거나, [표 6] 과 같이 프로그램 참여 학생(처치집단) 중 각 커리큘럼 참여 집단 간의 매칭 점수를 산출하여, 이를 바탕으로 두 집단을 동등하게 구성하였습니다.

[그림 2] 경향점수를 활용한 프로그램 참여 학생(처치집단)과 미참여 학생(비교집단)의 매칭



7. 경향점수 매칭(propensity score matching, PSM)은 두 집단(예: 프로그램 참여 학생과 미참여 학생)의 집단적 특성 차이를 최소화하여 유사한 조건의 비교가 가능하도록 하는 통계적 방법입니다. 이를 통해 준실험적 상황에서 인과 효과를 보다 정확하게 추정할 수 있습니다.

구체적으로 학교 소재지 및 지역거점학교의 효과성을 보다 정교하게 분석하기 위해 [표 5]와 같이 매칭된 두 집단을 대상으로 프로그램 참여 여부와 학교별 소재지(읍면지역 여부) 또는 지역거점학교 여부를 요인으로 하여 이원분산분석(2-way ANOVA)⁸을 실시하였습니다. 이를 통해 공립학교 여부, 학교 소재지, 지역거점학교 여부, 학생 규모, 학급당 학생 수, 교사 1인당 학생 수, 인당 장서수, 세입대비 교육 복지 활동 지원 세출 비율 등과 같은 학생의 배경 및 환경적 요인을 동일하게 통제한 상태에서 프로그램 효과의 차이를 검토하였습니다.

[표 5] 경향점수 매칭 인원 (읍면지역 여부, 지역거점학교 여부)

구분		중학교				고등학교			
		수업 참여 학생		미참여 학생		수업 참여 학생		미참여 학생	
읍면지역 여부	읍면지역 이외	472	49.95%	473	50.05%	490	49.70%	496	50.30%
	읍면지역	137	50.18%	136	49.82%	71	52.21%	65	47.79%
거점학교 여부	비거점학교	456	49.73%	461	50.27%	425	50.06%	424	49.94%
	지역거점학교	153	50.83%	148	49.17%	136	49.82%	137	50.18%

8. 이원분산분석은 두 개의 독립변수가 있을 때(1. 프로그램 참여 여부와 읍면지역 여부에 따른 차이, 2. 프로그램 참여 여부와 지역거점학교 여부에 따른 차이), 각각의 효과와 그 상호작용이 종속변수(기업가정신 측정 요소, 관련 요소)에 미치는 영향을 분석하기 위한 방법입니다.

커리큘럼별 효과성의 차이를 검증하기 위해서 중·고등학교 각 커리큘럼에 참여한 학생들 간의 환경요인에 대한 동질성을 확보하고자 하였으나, 중학교의 경우 세 집단을 동시에 매칭할 경우 참여자 수가 가장 적은 ‘헬로, 스타트업 월드’(181명)에 맞춰 전체 분석 규모가 줄어들게 되어 통계적 검정력이 저하되는 한계가 있습니다. 이를 보완하고자 본 연구에서는 세 집단을 동시에 매칭하지 않고, 두 집단씩 짝지어 경향점수 매칭을 실시하여 각 비교에서 더 많은 분석 대상을 유지하며, 프로그램 간 효과 차이를 보다 안정적으로 확인할 수 있었습니다.

- 매칭 1: ‘실리콘밸리 히어로’ - ‘헬로, 스타트업 월드’
- 매칭 2: ‘실리콘밸리 히어로’ - ‘가치 쓰는 창업일기’
- 매칭 3: ‘헬로, 스타트업 월드’ - ‘가치 쓰는 창업일기’

매칭한 이후 각 집단별 인원 수는 아래 [표6]과 같으며, 구인별 평균 차이 검증(독립표본 T검증)을 통해 효과성을 검증했습니다.

[표 6] 경향점수 매칭 인원 (커리큘럼별)

구분		중학교				고등학교			
		매칭1		매칭2		매칭3		-	
커리큘럼별	실리콘밸리 히어로	181	50.00%	261	50.00%	-	-	305	50.00%
	헬로,스타트업 월드	181	50.00%	-	-	181	50.00%	305	50.00%
	가치 쓰는 창업일기	-	-	261	50.00%	181	50.00%	-	-

연구문제 2

커리큘럼 및 환경적 요인(학교급, 학교 소재지의 읍면지역 해당 여부, 지역거점학교 여부)에 따른 차이 분석

4. 데모데이 참여에 따른 기업가정신 역량 성장 검증

추가적으로 기업가정신 심화 경험을 위한 후속 행사인 데모데이 참여 학생들의 기업가정신 성장에 미치는 영향을 파악하기 위해 프로그램 참여 학생(처치집단) 중 일부를 대상으로 사전-사후-추후의 3시점 자료를 수집하고, 개인 및 집단의 차이를 함께 고려하기 위해 선형혼합모형(Linear Mixed Model, LMM)⁹을 통해 개별 성장 패턴을 분석하였습니다.

이에 ‘2024 아산 유스프러너 데모데이’에 참여한 학생 약 164명의 매칭된 응답자를 대상으로 세 가지 기업가정신 핵심 요소인 혁신성, 위험감수성, 진취성 역량 지표에 대한 분석을 수행했으며, 시계열적 성장 형태를 시각화하여 효과성을 평가하였습니다.

연구문제 3

데모데이 참여가 기업가정신 역량에 미치는 영향 분석

5. 정성적 자료를 통한 교육 효과에 대한 심층 해석

설문으로 파악되지 않는 프로그램 경험의 질적 특성을 이해하기 위해 학생 50명, 강사 10명, 지역거점학교 교사 4명 대상 초점 집단 인터뷰(Focus Group Interview, FGI)¹⁰를 실시하였습니다. 이 과정을 통해 아산 유스프러너 프로그램이 실제 교육 현장에서 어떻게 인식되고, 어떤 변화와 한계를 수반하는지를 분석하였습니다.

9. 선형혼합모형은 모든 집단에 공통된 영향과 개인이나 집단마다 다른 영향을 함께 고려하는 통계 모형입니다. 반복 측정 자료를 분석할 때, 개인 차이나 집단 차이를 반영할 수 있어 유용하게 활용됩니다.

10. FGI는 5명 내외의 참여자들과 함께 특정 주제에 대해 자유롭게 의견을 나누는 그룹 토의 방식입니다. 연구자는 참가자들의 반응과 상호작용을 관찰하면서 심층적인 정보를 얻을 수 있습니다.

III. 양적연구 결과

1. 측정도구의 타당도 검토 결과

중·고등학생을 대상으로 개발된 8개 역량 지표 문항군에 대해 확인적 요인분석(CFA)을 실시한 결과, 대부분 지표가 통계적으로 양호한 수준(CFI: .90 이상, RMSEA: .06 이하 등, Bentler, 1990; Hu & Bentler, 1999)을 보여, 기업가정신 측정도구의 구성타당도가 확보됨을 확인할 수 있었습니다. 각 요인의 요인적재치(factor loading)가 .40 이상(Stevens, 1996), 개념신뢰도(CR)도 모두 .70 이상이었고, 변별타당도 역시 대부분 요인 간 상관계수 .80 미만으로 확인되어 타당성과 신뢰성을 확보하였습니다(Kline, 2016).

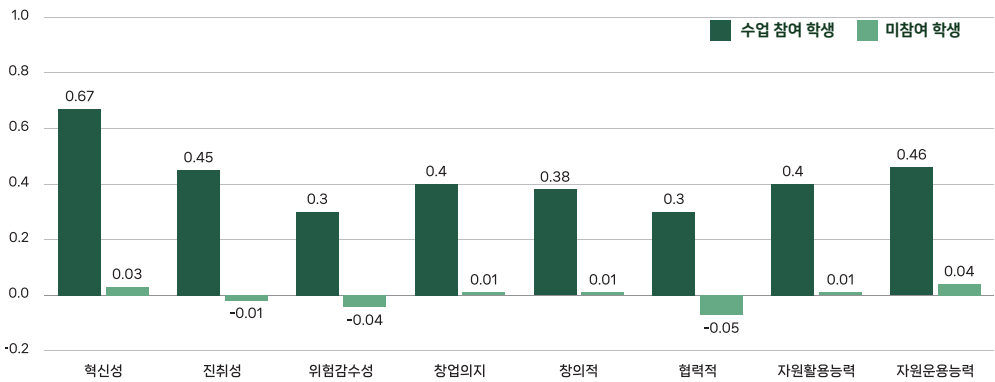
결론적으로 본 연구에 사용된 측정도구는 신뢰도와 타당도가 모두 확보된 상태로, 청소년의 기업가정신 역량 함양 효과성을 측정하기에 적절한 도구임이 검증되었습니다.

2. 프로그램 참여 효과 분석 (전체집단)

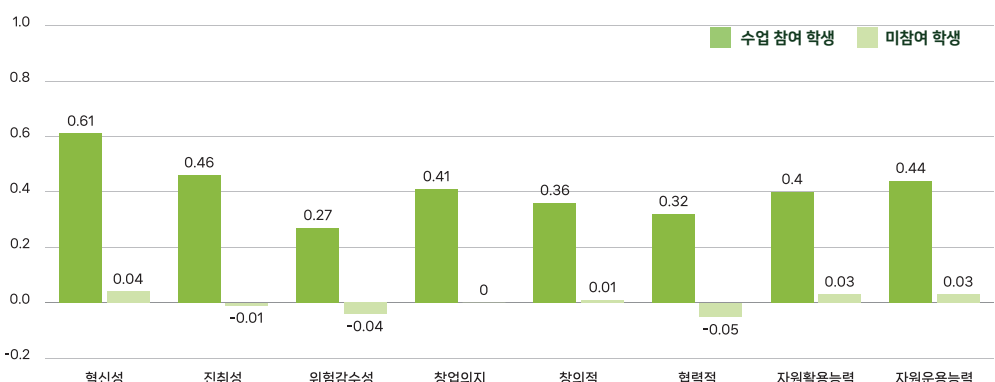
먼저 사전-사후 설문에 참여한 전체 학생을 대상으로 분석한 결과를 살펴보면, 학교급(중·고등학교)에 구분없이 기업가정신을 포함한 8개 역량 지표(혁신성, 진취성, 위험감수성, 창업의지, 창의적 문제해결력, 협력적 의사소통능력, 자원활용능력, 자원운용능력) 모두 프로그램 참여 학생(처치집단)이 미참여 학생(비교집단)에 비해 성장(사전 점수에 대비한 사후 점수의 차이)점수가 통계적으로 유의미하게 높게 나타났습니다. 즉, 프로그램 참여 학생들의 성장폭이 미참여 학생에 비해 더 크게 나타나, 아산 유스프러너 프로그램이 전반적인 기업가정신 역량 향상에 효과가 있음을 확인할 수 있었습니다.

[그림 3] 프로그램 참여 여부에 따른 차이 검정 (중·고등 통합)

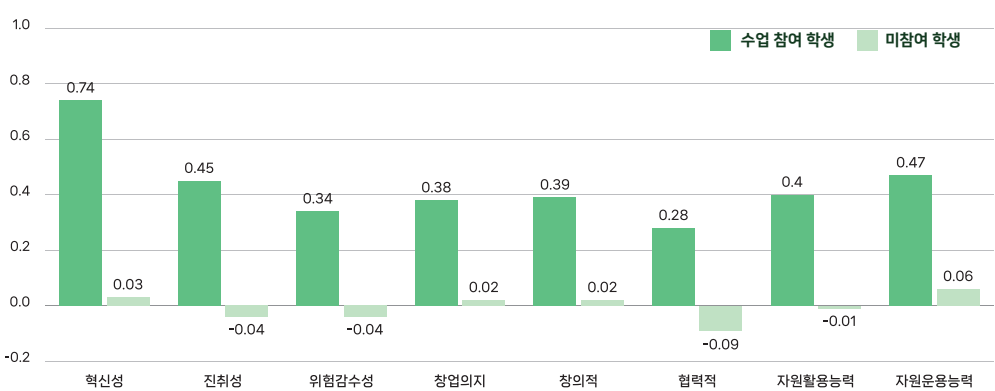
*독자의 이해를 위해 별도로 구분된 중학생, 고등학생 자료를 종합하여 그래프로 제시하였습니다. 중학생과 고등학생의 프로그램의 차이가 있기 때문에 해당 그래프의 해석에 주의가 필요하며, 상세 내용은 하단의 학교급별 연구결과를 참고 바랍니다.



[그림 4] 중학생 프로그램 참여 여부에 따른 차이 검정



[그림 5] 고등학생 프로그램 참여 여부에 따른 차이 검정



3. 커리큘럼, 학교 소재지, 기타 환경에 따른 차이 분석

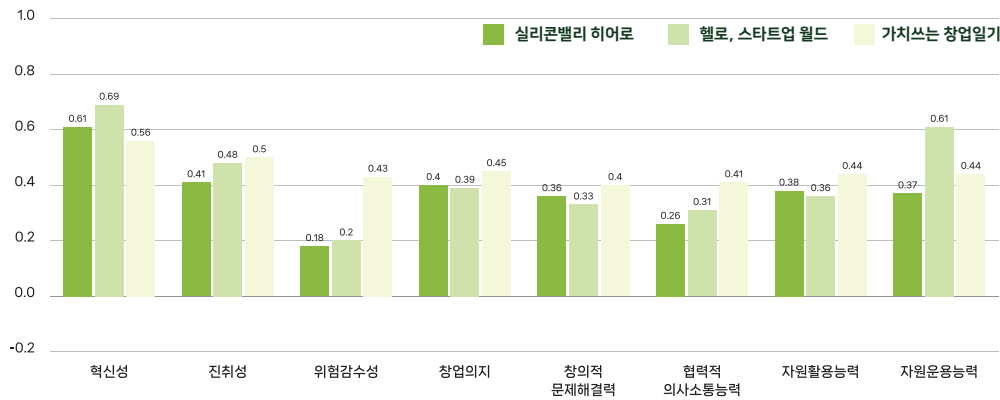
(1) 커리큘럼별 효과성 분석

전체 프로그램의 교육 효과성 분석 이후, 프로그램 내 커리큘럼별 차이를 분석한 결과, 세 가지 커리큘럼별 차이는 대부분 요인에서 존재하지 않은 것을 확인할 수 있었습니다. 특히, 중학생의 8가지 요인 중 위험감수성 요인에만 일부 커리큘럼 간 차이가 발생하였는데, '가치쓰는 창업일기' 참여 학생들이 '실리콘밸리 히어로' 보다 높은 성장을 보였습니다. 하지만 자세히 살펴보면 효과크기가 0.11로 나타나 그 크기는 미미하였습니다. 한편 이러한 경향성은 커리큘럼별 집단의 동질성을 확보한 자료를 분석한 결과에서도 유사하게 나타났습니다.¹¹⁾

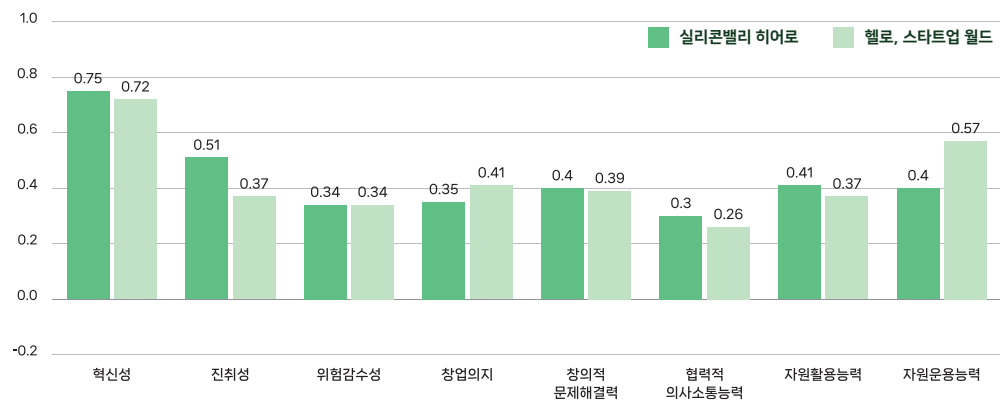
이는 각 커리큘럼마다 대부분 요인에서 기업가정신 함양 프로그램의 효과성 크기가 다르게 나타나지 않음을 의미하는데, 특히 2023년 대비 2024년 커리큘럼별 교육을 기획하며 프로젝트 지도 전후 가이드를 보강하는 등 추후 꾸준한 개선을 통해 커리큘럼 간 차이가 줄어들었기 때문으로 해석할 수 있습니다.

11. 커리큘럼별 분석 집단간 경향점수 매칭을 통한 동질성 확보 이후 위험감수성과 협력적 의사소통능력 영역에서 모두 '가치쓰는 창업일기'가 '실리콘밸리 히어로' 보다 높게 나타났습니다. 이러한 배경에는 '실리콘밸리 히어로'의 경우, 교육과정 전반에 실질적인 문제 해결 역량 함양을 위해 노코드 툴 등의 기술적인 학습 요소가 추가된 데 비해, '가치쓰는 창업일기'의 경우 기업가정신 가치 및 태도에 대한 교육과 팀에서의 의사소통 역량을 위한 다양한 활동을 강조했기 때문으로 추정됩니다.

[그림 6] 중학생 커리큘럼별 집단 간 차이 검정



[그림 7] 고등학생 커리큘럼별 집단 간 차이 검정

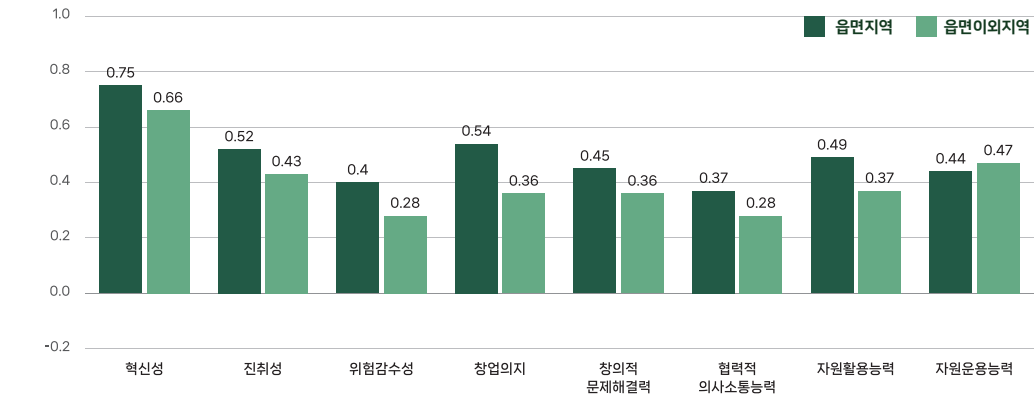


(2) 학교 소재지에 따른 효과성 분석

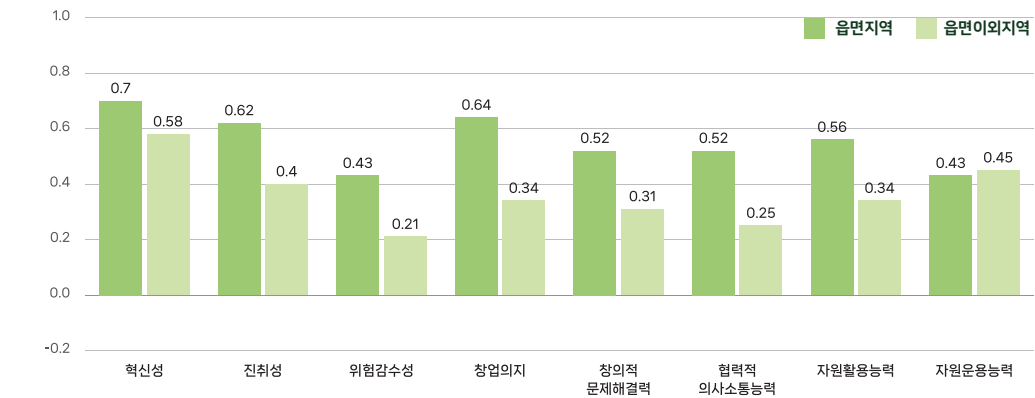
학교 소재지가 읍면, 도서·산간 등 교육 기회가 상대적으로 제한된 지역인지에 따라 프로그램 효과성 차이를 확인하였을 때, 전체 집단에서 중학생의 경우 혁신성과 자원운용능력을 제외한 6개 요인에서 읍면지역의 성장 변화도의 평균이 읍면 외 지역에 비해 통계적으로 유의미한 수준에서 더 큰 것으로 나타났습니다. 경향점수 매칭을 통해 처치집단과 비교집단의 동질성을 확보한 자료에서도 동일한 경향이 확인되었습니다. 이어서 매칭된 집단을 대상으로 프로그램 참여 여부와 읍면 지역 여부를 동시에 고려한 이원분산분석(Two-way ANOVA)을 실시한 결과, 그 경향성은 더욱 뚜렷해져, 8개 역량 전 요인에서 읍면 지역 중학생의 프로그램 효과가 더 크게 나타났습니다.

반면 고등학생의 경우 혁신성을 제외한 요인에서는 차이가 관찰되지 않았습니다. 이는 아산 유스프러너 프로그램이 상대적으로 새로운 교육 기회를 접하게 된 읍면지역의 중학생을 대상으로 할 경우 더 효과적임을 보여주지만, 고등학생을 대상으로 할 경우에는 큰 관계가 없음을 말합니다. 이 결과를 두고 살펴보았을 때, 아산 유스프러너 프로그램은 소외지역에 있는 중학생을 대상으로 할 때 기업가정신을 함양하는데 더 큰 효과성을 보이는 것으로 파악됩니다.

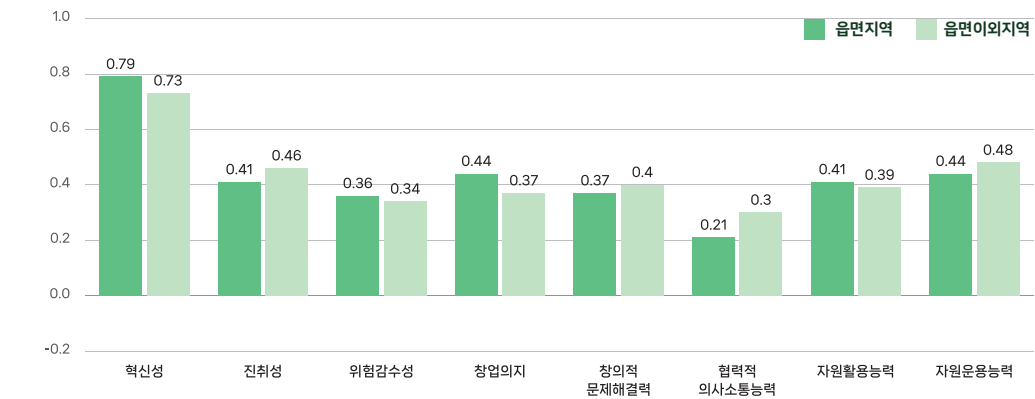
[그림8] 학교 소재지에 따른 집단 간 차이 검정 (중·고등 통합)



[그림9] 중학생 학교 소재지에 따른 집단 간 차이 검정



[그림10] 고등학생 학교 소재지에 따른에 따른 집단 간 차이 검정

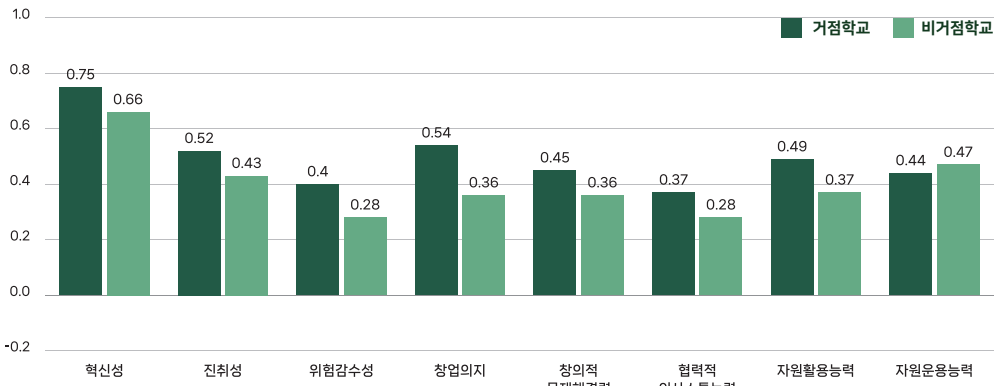


(3) 지역거점학교 효과성 분석

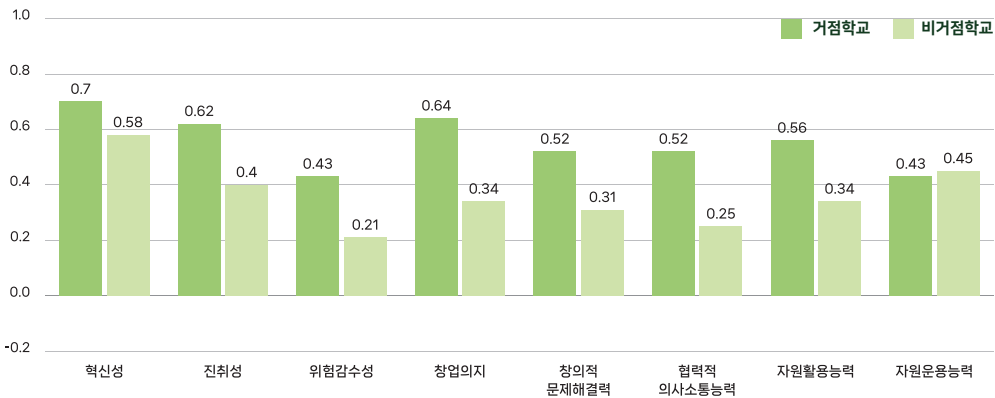
소속 학교의 지역거점학교 여부에 따라 프로그램 효과성 차이를 확인하였을 때, 중학생의 경우 혁신성과 자원운용능력을 제외한 대부분 요인에서 지역거점학교 학생들의 변화정도(성장 평균)가 비거점학교에 비해 더 큰 것으로 확인되었습니다. 반면, 고등학생의 경우 모든 요인에서 차이가 관찰되지 않았습니다. 이는 3년 이상의 장기적인 교육이 제공되어 지역사회와 연계한 다양한 교육 기회가 제공되는 지역거점학교 지원 효과가 고등학생보다 중학생에서 더 크게 나타날 수 있음을 시사합니다.

한편, 경향점수 매칭 이후에는 전체 집단을 대상으로 진행했던 분석 결과와 다른 결과가 도출되었습니다. 매칭 이후로는 오히려 고등학교에서만 지역거점학교에 대한 효과성이 확인되며, 프로그램 참여 여부(처치 · 비교집단)에 따른 불균형을 교정하는 과정에서 일부 자료가 제외되었기 때문으로 해석됩니다. 구체적으로, 중학생 자료에서는 지역거점학교의 성장 점수가 높은 대상 학교가, 고등학교 자료에서는 비거점학교의 성장 점수가 높은 대상 학교가 불균형 자료로 분류되어 분석에서 제외된 것으로 판단됩니다.

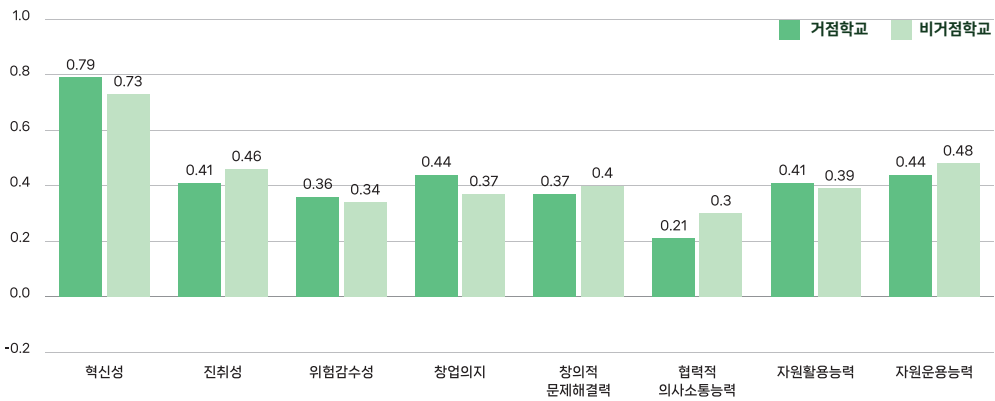
[그림 11] 지역거점학교 여부에 따른 집단 간 차이 검정 (중·고등 통합)



[그림 12] 중학생 지역거점학교 여부에 따른 집단 간 차이 검정



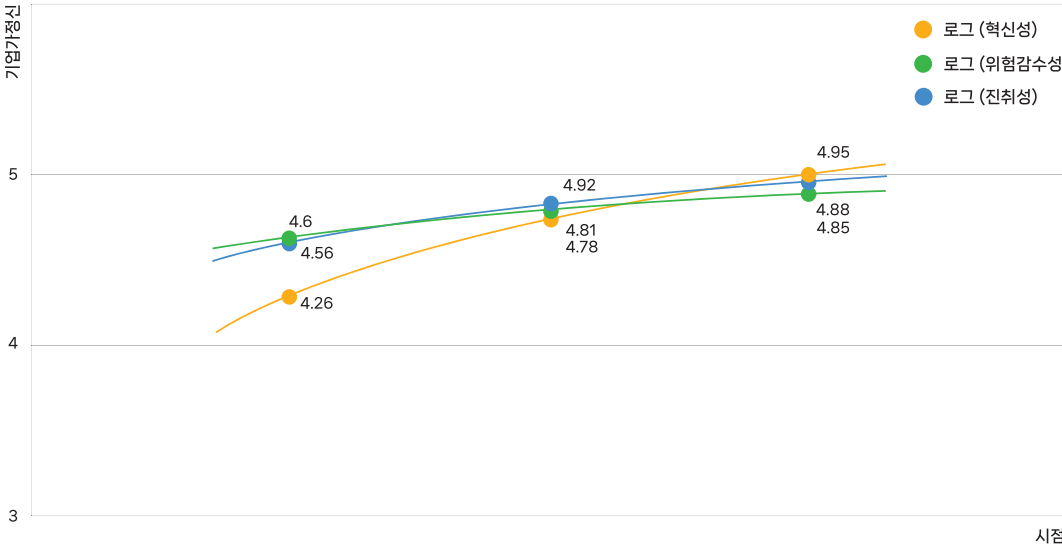
[그림 13] 고등학생 지역거점학교 여부에 따른 집단 간 차이 검정



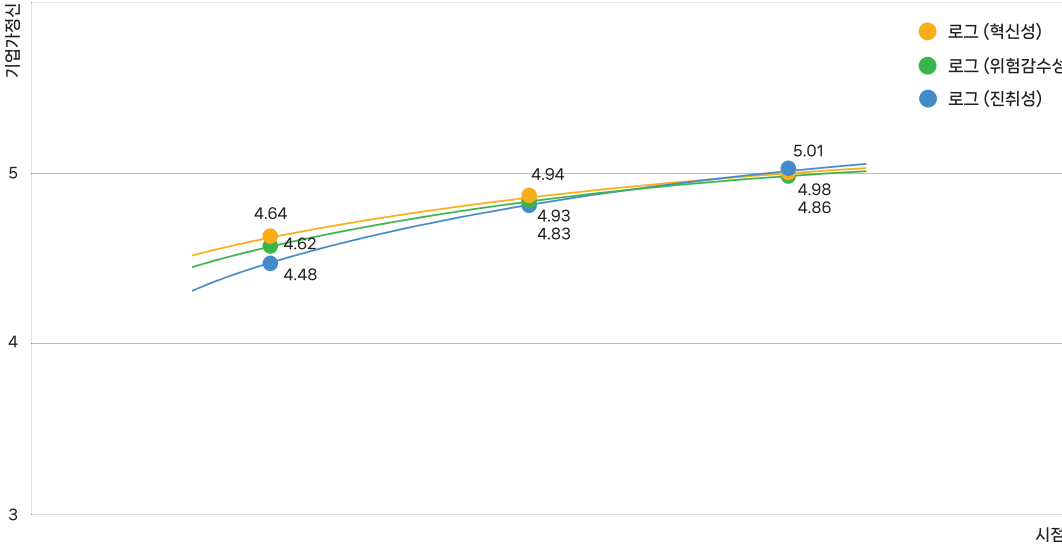
4. 데모데이 참여 효과 분석

아산 유스프러너 프로그램 참여 사전-사후 측정에 이어서 데모데이 이후 프로그램의 지속적인 교육 효과를 알아보기 위해 추후 설문을 진행하며 반복 측정된 자료를 분석할 때 활용하는 선형혼합모형 분석을 실시하였습니다. 그 결과 측정을 실시한 모든 세 가지 요인(혁신성, 위험감수성, 진취성)에서 데모데이 참여 학생들의 시간에 따른 성장 효과가 유의미하게 나타났습니다. 특히 중학생의 ‘혁신성’ 역량에서 급격한 성장 곡선이 나타났고, 전체적으로는 프로그램 종료 후 데모데이 이후에도 효과가 부분 유지되고 있었으며, 이는 지속적인 성장 자극 효과가 존재함을 보여줍니다.

[그림 14] 중학생 혁신성, 위험감수성, 진취성의 성장형태 (사전-사후-추후 시점)



[그림 15] 고등학생 혁신성, 위험감수성, 진취성의 성장형태 (사전-사후-추후 시점)



시점별 결과를 살펴보면, 프로그램 참여 후 학생들의 기업가정신 역량이 크게 향상되었으며, 데모데이 이후에도 이러한 성장 수준이 유지되었습니다. 다만, 지속적인 프로그램 개입에도 성장세가 선형적으로 이어지지 않고 일정 기간 상승 후 유지되는 패턴을 보였습니다.

이러한 결과는 학생을 대상으로 하는 다른 교육 프로그램과 동일한 경향성을 보이는데, 대표적으로 STEM 교육(과학, 기술, 공학, 수학 교과를 융합적으로 가르치는 교육) 현장에서 프로그램을 통한 학생의 성취도에 대한 성장 형태가 사전-사후 상황에서는 가파르게 성장하나 이후 꾸준한 프로그램의 개입이 존재해도 그 성장의 정도가 유지되는 형태가 제시됩니다(Carrano et al., 2014). 반면, 사전-사후 개입만 존재할 경우에는 오히려 성장이 감소되는 형태도 나타날 수 있습니다.(Myklebost et al., 2023). 국내에서도 '국가수준 디지털 리터러시 측정연구'에서 유사한 성장 경향이 보고된 바 있습니다(계보경 외, 2021; 이현숙 외, 2022). 이러한 비교를 통해, 본 연구의 결과와 프로그램 운영 효과성 분석이 다른 교육 프로그램의 성장 패턴과 유사한 흐름을 보임을 확인할 수 있습니다. 이러한 심화 교육 경험을 제공하는 아산 유스프러너는 단기적인 역량 강화뿐만 아니라 지속가능한 기업가정신 함양에 기여하는 프로그램임을 시사합니다.

IV. 인터뷰 결과

아산 유스프러너 프로그램의 효과성을 보다 심층적으로 이해하기 위해 학생과 교·강사를 대상으로 초점 집단 인터뷰(Focus Group Interview, FGI)를 진행하였습니다. 세 가지 커리큘럼에 참여했던 중학생과 고등학생 인터뷰를 통해 학생들이 경험한 기업가정신 교육의 의미와 그로 인한 변화를 깊이 있게 파악하고자 하였습니다. 또한 직접 수업을 진행하는 교육 운영 기관 강사, 다년간 프로그램 운영에 참여한 지역거점학교 담당 교사의 인터뷰를 통해 교육의 의미와 실효성에 대해 확인하였습니다.

1. 학생 인터뷰 결과

먼저 아산 유스프러너 프로그램에 참여한 중·고등학생 50명을 대상으로 인터뷰를 진행한 결과, 학생들에게 프로그램 의미는 다음과 같이 크게 세 가지 범주, '기업가로서 삶을 살아가는 경험', '수많은 어려움과 실패를 마주하는 경험', '새로운 자신을 발견하는 과정'으로 나타났습니다.

(1) '기업가로서 삶을 살아가는 경험'

학생들은 8~10주간의 프로젝트를 수행하며 기업가정신을 체득하고 기업가로서의 태도를 갖추어갔습니다. 기업가의 방식으로 문제를 발견하고 해결하는 것은 기존에 세상을 바라보던 관점을 확대해 더욱 넓고 다양한 세계가 존재하고 있었다는 것을 몸소 깨닫는 과정임을 인터뷰를 통해 확인할 수 있었습니다. 학생들이 경험한 '기업가로서 삶을 살아가는 경험'은 세 가지 유형 및 단계로 구분되어 나타났습니다.

1. 문제 발견하기	본격적인 프로젝트에 돌입하면서 학생들은 모듈별로 나뉘어 해결해 나갈 주제를 정하게 된다. 주제를 정하는 과정에서 평소라면 무심코 지나갔을 상황들에 사려 깊은 주의를 기울이기 시작하고, 어떤 불편함이 있는지, 그 문제를 어떻게 해결할 수 있을지 고민하기 시작하며 점점 기업가의 시각으로 세상을 바라보기 시작했다. 나의 일상에서부터 문제를 발견해 나가며 관점의 전환을 경험한 학생들은 프로그램이 종료된 이후에도 일상생활 중에 늘 문제를 발견하고 불편함을 의식해 나가는 모습을 보이기도 하였다. 이는 기업가처럼 생각하고 기업가처럼 세상을 바라보려는 경험들이 이후 학생들의 삶에 있어서도 지속적인 영향을 주고 있다는 것을 시사한다.
2. 생각을 행동으로 옮기기	불가능하고 무모해 보이는 생각일지라도 일단 행동해 보는 일들은 학생들로 하여금 기꺼이 위험을 감수해 가며 도전하는 기업가정신을 익히게 하였다. 특히 학생들이 어려움에 부딪혀 안 된다는 생각으로 가득할 때, 옆에서 학생들의 도전 정신을 북돋아 준 강사님들의 역할은 이러한 자세를 습득하도록 하는데 주요한 도움이 된 것으로 보인다. 학생들은 직접 몸으로 실행해보고 생각을 구체화하는 일련의 과정들을 통해 그 결과와 상관없이 일단 해봤다는 것에 기쁨을 느끼게 되었다. 그리고 이러한 경험들이 쌓여가며 무언가를 할 수 없다는 생각이 할 수 있다는 생각으로 바뀌기도 하였다.
3. 고객의 입장을 파악해 보기	이전까지는 늘 무언가를 사는 사람의 입장에서 있었던 학생들이 처음으로 물건이나 서비스를 판매하는 자리에 서보며 그동안 한 번도 고민해보지 못한 고객 및 서비스 이용자의 관점을 생각해보는 경험을 하게 되었다.

(2) '수많은 어려움과 실패를 마주하는 경험'

기업가정신 팀 프로젝트 아이디어를 실현하고 구체화하는 과정에서 여러 예상치 못한 어려움을 경험했던 학생들은 실패 이후 또 다른 깨달음을 얻게 되는 과정을 경험했습니다. 학생들에게 아산 유스프러너 프로그램의 전 과정은 수많은 어려움, 실패들과 마주하는 과정이었다고 할 수 있습니다. 학생들은 프로젝트를 진행해가면서 여러 예상치 못했던 문제에 맞닥뜨리고, 이를 해결하고자 고군분투해 나갔습니다.

1. 소통/협력의 어려움	학생들이 팀 프로젝트를 진행하며 가장 보편적으로 겪었던 어려움 중 하나는 소통 및 협력에 관련한 것이었다. 프로젝트가 팀 기반으로 진행되다 보니, 학생들은 사소한 것부터 함께 의사결정을 해나가야 했다. 또한 처음 서로에 대해 충분히 잘 알지 못하는 상황에서부터 아이디어를 내고 의견을 모아야 했기 때문에 소통을 해나가는 과정에 우여곡절이 많았다. 소통과 협력의 어려움을 극복해 나간 학생들은 이러한 과정을 거치면서 소통 역량을 함양하며 협력의 중요성을 몸소 깨닫게 되었다.
2. 시간과 예산 활용	학생들은 한정된 시간과 예산 안에서 결과물을 도출해 내야 한다는 것에 많은 부담과 어려움을 느꼈다. 아무래도 학기 중에 다른 학사 일정을 소화해가는 동시에 아산 유스프러너 교육을 들으며 팀 프로젝트에 참여하다 보니, 특히 고등학생의 경우 학업과 병행하며 해내는 것이 쉽지 않은 일이었다. 처음 주제를 정하고, 중간에 다시 주제를 뒤바꾸게 되는 학생들도 상당수 존재했다. 주로 처음 정한 주제로 시제품을 만들었다가 더 이상 진행의 한계를 느꼈거나, 강사님이나 주변 학생들의 피드백을 통해 변경해야 할 필요성이 생겼을 경우 피보팅을 위해 다시 원점으로 돌아가게 되는 상황이 발생하곤 했다. 이 경우 주제를 변경하게 되는 회차가 점점 늘어질수록 커리큘럼 상 시간이 얼마 남지 않았기 때문에 지나간 시간을 따라잡고자 더욱 급박하게 프로젝트를 진행해야 하는 어려움이 있었다.
3. 구체화의 어려움	학생들이 가장 많이 부딪힌 어려움은 아이디어를 구체화하여 실제로 구현해 보는 단계에서 생긴 문제들이었다. 몇 주간의 열띤 의사소통 과정을 거쳐서 만들어낼 제품이나 서비스를 구상하게 되었는데 이 생각들을 현실화하려고 하니 생각과 다른 지점들이 존재하고 있었다.

이와 같이 아이디어를 실현하고 구체화하는 과정에서 여러 예상치 못한 어려움을 경험했던 학생들은 실패 이후 또 다른 깨달음을 얻게 되었습니다. 특히 많은 학생들은 실패가 ‘끝’이나 ‘어려움’이 아니라 ‘더 탄탄히 쌓아갈 수 있는 과정’으로 여겨진다고 응답했습니다. ‘실패가 성공의 어머니’임을 몸소 체감하며 실패에 대한 관점을 전환하고, 또 다른 기회로 삼을 수 있는 태도가 학생들 안에 자연스럽게 자리 잡게 된 것을 확인할 수 있었습니다.

(3) '새로운 자신을 발견하는 과정'

아산 유스프러너 프로그램을 마친 참여 학생들은 프로그램 전 과정을 돌아보며 자신의 새로운 모습과 마주하게 되었습니다. 대부분의 학생들은 프로그램을 시작할 때까지만 해도 기업가정신이라는 개념 자체가 낯설었지만, 프로젝트 단계마다 크고 작은 어려움에 부딪히고 이를 극복해나가는 과정에서 기업가정신 역량과 창업의지를 키워나갔습니다.

1. 효능감이 향상된 모습	학생들은 새로운 활동에 도전하고 성취를 경험하며 효능감을 향상시킬 수 있었다. 발표에 자신이 없던 학생은 여러 차례 발표 기회를 통해 자신감을 쌓을 수 있었고, 3D 프린터 관련 경험이 없던 학생은 수차례 도전 끝에 성공을 거두면서, 이후 다른 상황에서도 쉽게 포기하지 않고 도전하는 태도를 갖게 되었다. 이와 같이 프로젝트 결과물을 공유하며 받은 긍정적 피드백은 학생들의 효능감을 높이는 중요한 계기가 되었다.
2. 리더십과 책임감을 갖춘 모습	학생들은 팀 프로젝트 기반의 활동을 하면서 자신의 역할을 수행하는 가운데 리더십이나 책임감을 함양하게 되었음을 느꼈다. 특히 각 조에서 조장 역할을 맡은 학생의 경우 팀원들을 어떻게 잘 이끌어갈지 고민하면서 리더십을 향상할 수 있었다고 응답하였다.
3. 새로운 흥미와 적성을 느끼는 모습	프로젝트를 진행해가며 그동안 알지 못했던 자신의 새로운 흥미나 적성을 발견하게 되었다. 학생들은 창업 활동 자체에도 관심을 가지게 되었고, 이 관심은 추후 진로에 있어서 창업을 해보겠다는 생각으로 이어지기도 하였다.

2. 교사 및 강사 인터뷰 결과

아산 유스프러너 프로그램에 대한 교·강사들의 반응을 확인하고, 프로그램을 직접 운영한 이들의 경험을 수집·분석하며 제언을 얻기 위해 10명의 강사와 4명의 교사를 대상으로 인터뷰를 진행했습니다. 교사 및 강사들은 학교 현장에서 직접 프로그램을 운영해왔던 주체로서, 아산 유스프러너 프로그램이 지닌 교육적 가치와 사회적 가치를 언급하였으며, 이를 더욱 확장할 수 있는 다양한 방안을 제안했습니다.

많은 교사와 강사들은 이 프로그램이 학생들에게 새로운 학습과 성장의 기회를 주는 역할을 하고 있다 평가하였습니다. 특히, 전문 강사와 체계적인 프로그램 덕분에 학생들이 학교에서 쉽게 경험하기 어려운 부분을 배울 수 있다고 진술했습니다. 구체적으로 교육적 가치는 아래 세 가지 요소로 정리할 수 있었습니다.

(1) 아산 유스프러너 프로그램의 교육적 가치

자기이해와 주도성 함양	우리나라 학교 교육에서 학생들은 정해진 표준을 따라야 하기 때문에, 학생들이 자신의 특징과 장점을 이해하고, 가능성을 시험해 볼 수 있는 기회는 제한적입니다. 이에 따라 학생들은 외부의 지식과 정보를 수용하는 수동적 학습에 익숙해져 있으며, 세상에 영향을 미침으로써 자신의 가능성과 잠재력을 확인하려는 태도는 위축되어 있는 경우가 많습니다. 아산 유스프러너 프로그램에서는 문제발견과 해결방안에 이르기까지 학생들이 직접 실행해보도록 함으로써 자기주도적 태도가 함양된다는 것이 반복적인 주제로 언급되었습니다. 더불어 교강사들은 자신이 누구인지 이해하는 것과 세상을 바꾸고자 하는 것은 밀접히 이어져 있으므로, 프로그램을 통해 학생들의 자기이해와 진로 의식이 성숙된다는 점을 언급하였습니다.
협동과 소통 역량 함양	하나의 목표를 향해 동료들과 의견을 조율하고, 서로 다른 관점을 조정하고, 하나로 합쳐서 모두가 동의하는 결과물을 만들어 낸다는 것은 결코 쉬운 일이 아닙니다. 이러한 이유에서 상당수의 교강사들이 아산 유스프러너 프로그램 진행 과정에서 학생들이 팀워크를 가장 어려워한다는 점을 지적하고 있었습니다. 그러나 역설적으로 많은 교강사들이 프로그램이 진행되면서 학생들의 협동과 의사소통 역량이 개선된다는 점을 강조하고 있었습니다. 공동의 목표를 향해 함께 작업해나가면서 학생들 사이의 소통과 협업이 조금씩 개선된다는 것입니다.

실패와 시행착오를 통한 성장	기업가정신의 본질은 실패 가능성에도 불구하고 도전하는 것, 실패에도 좌절하지 않고 새로운 가능성을 찾는 것이라고 할 수 있습니다. 실제로 프로그램을 직접 운영하는 강사들은 아산 유스프러너 프로그램에 참여하는 많은 학생들이 어려움과 시행착오를 겪게 된다는 점을 지적하고 있었습니다. 아산 유스프러너 프로그램의 장점은 이러한 어려움이 실패로 끝나지 않도록, 강사들의 지도를 통해 학생들의 시행착오가 긍정적 결과로 이어지도록 하는 것이라고 할 수 있습니다.
------------------------	--

(2) 아산 유스프러너 프로그램의 사회적 가치

교강사 면담 결과, 아산 유스프러너 프로그램은 단순한 교육적 가치를 넘어 사회적 가치까지 지닌다는 점이 확인되었습니다. 특히, 다수의 교강사들은 이 프로그램이 학교 내 소외된 학생들에게 새로운 성장의 기회를 제공할 뿐 아니라, 학교 간 · 지역 간 교육 격차 해소에도 기여하고 있음을 강조했습니다.

새로운 참여 기회 제공	우리나라는 많은 학생들이 학교 생활에서 소외될 수밖에 없는 구조를 갖고 있습니다. 특히 집안이 어렵거나 학업 성적이 떨어지거나, 다문화 배경을 갖고 있는 학생들에게는 학교에서의 성공 경험이 더욱 제한적일 수밖에 없고, 그 결과 자기 효능감이나 자신감이 낮은 경우가 많습니다. 그런데 면담에 참여한 교강사들은 아산 유스프러너 프로그램이 그동안 학교 생활에서 소외되었던 학생들에게 새로운 참여와 성장의 기회를 제공한다는 점에 동의하고 있었습니다.
지역간, 학교간 교육 격차 해소	강사들은 아산 유스프러너 프로그램이 이러한 교육 격차를 해소하는 데 도움이 된다는 점을 언급하고 있었습니다. 학교의 여건이나 지역적 제약으로 채워줄 수 없는 부분을 아산 유스프러너 프로그램이 보완해 주고 있다는 것입니다. 특히 거점 학교 교사들은 아산 유스프러너 프로그램이 일부 학생들에게 도움이 되는 차원을 넘어 지역 사회에서 학교의 위상을 높이는 데 도움이 된다는 점을 언급하고 있었습니다.

V. 결론 및 논의

본 연구는 아산 유스프러너 기업가정신 교육 프로그램의 효과를 정량 · 정성적으로 분석함으로써, 프로그램의 실질적 효과와 확장 가능성을 검증하였습니다. 분석 결과를 토대로 양적연구와 질적연구에서 도출된 시사점을 정리하면 다음과 같습니다.

1. 양적연구 기반 시사점

(1) 청소년 기업가정신 함양에 대한 실질적 효과 검증

아산 유스프러너 프로그램은 청소년의 기업가정신 함양에 실질적인 효과가 있음을 통계적으로 확인하였습니다. 특히, 프로그램 참여 학생들은 미참여 학생에 비해 혁신성, 진취성, 위험감수성 등 핵심 기업가정신 역량 전반에서 더 높은 성장 폭을 보였으며, 이는 아산 유스프러너 프로그램의 교육적 효과성을 정량적으로 입증하는 중요한 근거가 됩니다.

특히 아산 유스프러너 프로그램 내 존재하는 커리큘럼별 교육 효과성에서도 대부분 역량에서 큰 차이가 없음이 확인되었습니다. 2023년부터 커리큘럼 간 격차가 줄어드는 추세로, 지속적인 개선 효과로 해석 가능합니다.

이러한 결과는 청소년 대상 기업가정신 교육의 필요성과 효과를 뒷받침하는 동시에, 향후 프로그램의 확산과 운영에 있어서도 꾸준히 체계적이고 과학적인 효과 검증과 보완 체계를 구축해야 함을 시사합니다.

(2) 환경적 요인에 따른 맞춤형 접근의 중요성

프로그램 효과는 학교의 소재지(읍면지역 여부)와 지역거점학교 여부에 따라 일부 다르게 나타나는 양상이 확인되었습니다. 예를 들어 중학생의 경우, 읍면지역 학생들이 상대적으로 더 큰 성장 폭을 보였으며, 지역거점학교 학생들이 비거점학교 학생보다 일부 역량에서 더 큰 변화를 경험하였습니다. 반면, 고등학생의 경우에는 이러한 차이가 상대적으로 제한적으로 나타났습니다.

이러한 결과는 지역과 학교 환경의 차이가 프로그램 효과에 실질적인 영향을 미칠 수 있음을 시사합니다. 교육 자원 접근성, 담당 교사 및 학교의 수업 운영 및 네트워크 역량, 지역사회와의 연계 수준 등은 학생들의 학습 몰입도와 성취 수준을 좌우할 수 있으며, 이는 동일한 프로그램이라도 학생이 처한 맥락에 따라 효과가 달라질 수 있음을 의미합니다.

따라서 향후 아산 유스프러너 프로그램은 단일 표준형 운영 방식에서 더 나아가, 지역별 특성을 반영하고 학교 유형별 자원을 균형 있게 제공하며, 발달 단계별(학교급별) 난이도와 활동 방식을 차별화하는 등 맞춤형 전략을 적극 도입할 필요가 있습니다. 이러한 접근은 학생 개개인의 교육·사회적 환경에서 기업가정신 학습 효과를 극대화하고, 프로그램의 전국적 확산과 지속 가능성을 높이는 기반이 될 것입니다.

(3) 심화 경험 이후 지속적인 성장 지원의 중요성

연구 결과, 데모데이 참여 이후에도 학생들의 기업가정신 역량이 일정 기간 유지되는 긍정적인 경향이 나타났습니다. 특히 중학생의 '혁신성' 영역에서는 데모데이 이후 가파른 성장 곡선이 관찰되었으며, 전반적으로 프로그램 종료 후에도 일부 역량에서 성장 효과가 유지되는 것으로 확인되었습니다. 이는 데모데이라는 심층 기업가정신 교육 경험이 학생들의 혁신적 사고를 확장시키고, 창의적 과제에 대한 도전 의지를 높이는 데 기여할 수 있음을 시사합니다.

그러나 동시에, 시간이 지나면서 성장 속도가 정체되는 '플래토(plateau) 효과'도 발견되었습니다. 이는 단일 대규모 행사 경험만으로는 기업가정신 역량을 장기적으로 안정적으로 유지·확장하는 데 한계가 있음을 보여줍니다. 따라서 일회성 경험에 그치지 않고, 정기적인 후속 교육이나 개별·팀 단위 멘토링, 실전 창업 프로젝트와 같은 실습형 기회, 동문 네트워크를 통한 지속적 교류 등을 통해 성장 동력을 계속 자극할 수 있는 장기적 지원 체계를 마련해야 합니다. 이러한 구조는 학생들이 프로그램 종료 이후에도 학습·실천·성찰의 선순환을 이어가도록 돕는 기반이 될 것입니다.

2. 인터뷰 기반 시사점

(1) 주체적 문제해결 경험을 통한 기업가정신 함양: 아산 유스프러너의 교육적 가치와 사회적 기여

아산 유스프러너 프로그램은 학교 정규 교육과정에서 얻기 어려운 참여와 활동 기회를 제공함으로써 학생들에게 새로운 성장 경로를 열어주고 있습니다. 물론 학생들이 한 학기 동안 기업가로서의 삶을 체험하고 성과를 만들어내는 것은 결코 쉬운 일이 아닙니다. 팀 빌딩과 의사소통, 문제발견, 해결 방안 구안, 시제품 개발, 제품 설명과 홍보 등 거의 모든 과정이 불확실성으로 가득 차 있기 때문입니다. 그렇기 때문에 대부분의 참여 학생들은 한 학기 내내 어려움과 시행착오, 좌절과 씨름하고 있었습니다.

그러나 면담 결과를 종합해 보면, 학생들은 이러한 난관들을 하나하나 극복해 가는 과정에서 다른 곳에서는 얻기 어려운 성장을 경험한다고 할 수 있습니다. 이들은 유스프러너 프로그램을 스스로 실행해 나가면서 세상에 대한 주도성이 생기고, 팀원들과의 상호작용을 통해 협동과 의사소통 역량을 발전시켜 나가게 됩니다. 특히 학생들은 직접 산출물을 만드는 과정을 통해 높은 성취감과 자기 효능감을 경험하는 것으로 나타났으며, 이전에는 느끼지 못했던 자신의 가능성과 흥미, 관심 등을 발견하기도 합니다. 특히 교강사들은 이러한 성장의 기회가 그동안 주변에 머물렀던 학생들이나 소외지역의 학생들에게 확대됨으로써, 아산 유스프러너 프로그램이 교육 불평등 해소에 도움이 되는데 의미가 크다고 평가했습니다.

따라서 아산 유스프러너 프로그램은 단기적 학습 효과를 넘어, 장기적으로도 학생들의 자기주도성과 문제해결력을 강화하며, 공익법인의 사회적 기여 모델로서 교육 현장에 긍정적인 파급효과를 창출하는 모범적인 사례라 할 수 있습니다.

(2) 기타 프로그램 관련 개선 의견

FGI에 참여한 학생과 교강사들은 아산 유스프러너 프로그램이 한층 더 발전하기 위해 보완할 부분들도 제안했습니다. 가장 많이 언급된 것은 시간의 부족이었습니다. 한 학기 학교급별로 20시간 혹은 16시간 안에서 기업가로서의 삶을 체험하는 것은 쉽지 않다는 것입니다. 이에 따라 면담 참여자들은 프로그램 운영 시간을 확대하거나, 정규 교육과정과의 연계 강화, 다양한 모듈형·선택형 운영방식 도입 등 시간적·구조적 유연성을 높이는 방안을 제시했습니다.

또한, 외부 전문가 네트워크의 적극적 활용 필요성도 제기되었습니다. 학생들이 가진 다양한 아이디어를 프로토타입으로 구체화하기 위해서는 그만큼 다양한 지식과 정보, 자원에 접근할 수 있어야 합니다. 이를 위해 다양한 외부 전문가의 조언이나 멘토링 기회, 강사 역량 강화 교육 등을 지원할 필요가 있습니다. 이는 학생들을 위한 전문적인 퍼실리테이팅 지원을 통해, 빠르게 변화하는 시장·기술 환경을 교육에 적절히 반영할 수 있는 기반이 될 것입니다.

이와 함께, 지역거점학교의 인적·물적 지원 확대와 데모데이 운영의 여유 확보도 중요한 개선 과제로 언급되었습니다. 지역거점학교 지원은 지역 간 교육격차 완화와 프로그램 효과 확산에 기여할 수 있으며, 데모데이 준비·운영 기간이 충분히 확보되면 학생들의 완성도 높은 결과물 발표와 의미 있는 성취 경험을 돕게 될 것입니다.

3. 종합

앞서의 양적·질적 분석 결과를 종합하면 본 연구의 의미는 다음과 같습니다. 본 연구는 4차 산업과 AI시대 미래 인재가 갖추어야 할 기업가정신 함양을 위한 아산 유스프러너 프로그램의 효과성을 검증하기 위하여 수행되었습니다. 프로그램에 참여한 학생들은 한 학기 동안의 강의, 토의, 실험 및 실습의 다양한 형태의 활동을 통해 기업가정신의 이해와 실천 역량을 강화하였습니다.

학문적으로 본 연구는, 프로그램 참여를 통해 함양된 기업가정신의 지속성에 대한 종단 연구 가능성을 제시하며, 기업가정신과 세계경제포럼(WEF) 교육 4.0에서 제시한 21세기 핵심역량(abilities and skills)과의 성장 관계를 탐색하는 등의 후속 연구의 필요성을 강조합니다. 본 연구는 이러한 후속 연구의 기반을 제공하며, 특히 학생의 반복적 참여로 함양된 장기간에 걸친 역량 변화를 추적한다면, '아산형 기업가정신' 교육이 미래 인재 양성에 미치는 영향을 보다 명확히 이해할 수 있을 것입니다.

정책 및 실천 측면에서, 기업가정신은 OECD가 21세기 교육의 궁극적 목표로 제시한 개인과 사회의 '웰빙(Well-being)' 실현에 크게 기여할 수 있는 핵심 역량입니다. 아산 유스프러너를 통해 함양한 기업가정신은 학생 주도성(Student Agency)과 결합해 시너지 효과를 창출할 것으로 기대됩니다. 본 연구 결과는 아산 유스프러너가 단순한 역량 개발을 넘어, 학생들이 자신의 삶을 주도적으로 설계하는 미래 인재로 성장하는 데 필요한 토대를 제공하는 교육 모델임을 보여줍니다.

종합하면, 아산 유스프러너 프로그램은 청소년의 기업가정신 역량을 함양하고 학교 현장 내 기업가정신 문화를 확산하는 데 있어 질적 도약의 발판이 될 수 있음이 확인되었습니다. 향후 운영 기관과 재단 차원의 체계적인 검토와 반영이 이루어진다면, 청소년 기업가정신 교육의 전국적 확산과 장기적 지속 가능성을 동시에 달성할 수 있을 것입니다.

참고 문헌

계보경, 이현숙, 한나라, 김혜숙 (2021). **2021년 국가수준 초중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구**. 한국교육학술정보원. KR 2021-06.

노현철, 현병환. (2017). 예비창업가의 개인특성과 정부지원정책이 창업의지에 미치는 영향: 정부지원정책의 조절효과를 중심으로. *생산성논집*, 31(3), 35-66.

맹성현 (2024). **AGI 시대와 인간의 미래: 챗GPT 이후의 삶, 일자리 그리고 교육**. 헤이복스.

문영진, 박수홍, 채다영, 강주현. (2023). 초등학생의 실생활문제해결역량 발달을 위한 앙트러프러너십 교육프로그램 개발과 실행 효과. *학습자중심교과교육연구*, 23(7), 705-724.

벤처기업협회 (2024). **벤처기업정밀실태조사보고서**. 중소벤처기업부.

육창환, 전인오. (2014). 창업가의 특성요인이 창업의지에 미치는 영향: 국내 창업 멘토링의 조절 효과를 중심으로. *한국콘텐츠학회논문지*, 14(10), 661-676.

이현숙, 이운지, 차현진, 김수환, 나우열, 계보경, 한나라. (2022). 2022년 국가수준 초중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구. 한국교육학술정보원. KR 2022-2.

조석희, 장영숙, 정택희, 임희준. (2001). **간편 창의적 문제해결력 검사 개발 연구(I)**. CR2001-33, 한국교육개발원.

Baker, T., & Nelson, R. E. (2005). Creating something from nothing: Resource construction through entrepreneurial bricolage. *Administrative Science Quarterly*, 50 (3), 329-366.

Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin*, 107(2), 238-246.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv26071r6>

Carrano, Andres L., Brian K. Thorn, and Henry Woltag. "Characterizing the carbon footprint of wood pallet logistics." *Forest Products Journal* 64, no. 7-8 (2014): 232-241. doi:10.13073/FPJ-D-14-00011.

Desa, G., & Basu, S. (2013). Optimization or bricolage? Overcoming resource constraints in global social entrepreneurship. *Strategic Entrepreneurship Journal*, 7(1), 26-49.

Fahmi, I., & Ali, H. (2022). DETERMINATION OF CAREER PLANNING AND DECISION MAKING: ANALYSIS OF COMMUNICATION SKILLS, MOTIVATION AND EXPERIENCE (LITERATURE REVIEW HUMAN RESOURCE MANAGEMENT). *Dinasti International Journal of Management Science*.

Harhoff, D., Narin, F., Scherer, F. M., & Vopel, K. (1999). Citation Frequency and the Value of Patented Inventions. *The Review of Economics and Statistics*, 81(3), 511-515. <http://www.jstor.org/stable/2646773>

Henry, C., Hill, F., & Leitch, C. (2005). *Entrepreneurship education and training: Can entrepreneurship be taught?* Part I. *Education + Training*, 47(2), 98-111.

Holmgren, C., From, J., Olofsson, A., Karlsson, H., Snyder, K., & Sundstrom, U. (2004). Entrepreneurship education: Salvation or damnation?. *International Journal of Entrepreneurship*, 8, 7-19.

Hu, L.-t., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1-55.

Kline, R. B. (2016). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling (4th ed.)*. New York, NY: The Guilford Press.

Koh, H.C. (1996) Testing Hypotheses of Entrepreneurial Characteristics: A Study of Hong Kong MBA Students. *Journal of Managerial Psychology*, 11 (3), 12-25.

Kuratko, D. (2003). Entrepreneurship Education: Emerging Trends and Challenges for the 21st Century. White Papers Series, Coleman Foundation, Chicago, IL.

Lumpkin, G. T., & Dess, G. G. (1996). Clarifying the entrepreneurial orientation construct and linking it to performance. *Academy of Management Review*, 21 (1), 135-172.

Martínez-Gregorio, S., Badenes-Ribera, L., & Oliver, A. (2021). Effect of entrepreneurship education on entrepreneurship intention and related outcomes in educational contexts: A meta-analysis. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100545.

Myklebost, S. B., Nordgreen, T., Klakegg, O. S., & Hammar, Å. (2023). Long-term outcomes of an internet-delivered cognitive enhancement intervention targeting residual cognitive deficits after major depressive disorder: a 2-year follow-up of an open trial. *Frontiers in psychology*, 14, 1194689. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1194689>

Peterman, N. E., & Kennedy, J. (2003). Enterprise education: Influencing students' perceptions of entrepreneurship. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 28(2), 129-144.

Rauch, A., & Hulsink, W. (2015). Putting entrepreneurship education where the intention to act lies: An investigation into the impact of entrepreneurship education on entrepreneurial behavior. *Academy of Management Learning & Education*, 14(2), 187-204.

Sexton, D. L. & Bowman-Upton, N. (1991). Female and Male Entrepreneurs: Psychological Characteristics and their Role in Gender-Related Discrimination. *Journal of Business Venturing*, 5 (1), 29-36.

Shapero, A., & Kent, C. A. (1984). *The environment for entrepreneurship. In C. A. Kent (Ed.), The environment for entrepreneurship (pp. 21-40)*. Lexington, Mass: Lexington Books.

Stevens, J. P. (1996). *Applied multivariate statistics for the social sciences*. London: Taylor & Francis.

Von Graevenitz, Georg & Harhoff, Dietmar & Weber, Richard. (2010). The effects of entrepreneurship education, *Journal of Economic Behavior & Organization*, Elsevier, vol. 76(1), pages 90-112, October.

Walter, A., Auer, M., & Ritter, T. (2006). The impact of network capabilities and entrepreneurial orientation on university spin-off performance. *Journal of Business Venturing*, 21 (4), 541-567.

Winborg, J., & Landström, H. (2001). Financial bootstrapping in small businesses: Examining small business managers' resource acquisition behaviors. *Journal of Business Venturing*, 16(3), 235-254.

아산나눔재단

아산나눔재단은 아산 정주영 현대 창업자의 서거 10주기를 기념해 2011년 10월 출범한 공익재단 입니다.

우리 사회에 아산의 창조 정신을 계승한 ‘기업가정신(起業家精神; Entrepreneurship)’ 확산을 위해 사회 전반에서 다양한 방식의 지원사업을 진행하고 있습니다.

더 나은 세상으로의 변화를 이끄는 사람과 기관을 양성해 사회발전을 이루고자 “할 수 있다고 생각하면 이를 수 있는 세상”이라는 비전 아래 청년 창업가와 사회혁신가가 도전하고, 성장하고, 나누는 기반을 만들어 갑니다.

이를 위해 기업가정신 교육 사업, 청년창업 지원 사업, 사회혁신 지원 사업, 혁신생태계 조성 사업 등을 다양하게 펼쳐나가고 있습니다.

홈페이지	아산나눔재단	www.asan-nanum.org
	MARU	www.maru.org
	정주영 창업경진대회	http://startup.asan-nanum.org
	아산 기업가정신 스쿨	www.asanschool.org
	아산 기업가정신 리뷰	www.asan-aer.org
블로그	아산나눔재단	http://blog.naver.com/asan-nanum
인스타그램	아산나눔재단	Instagram.com/asannanum_official
	MARU	Instagram.com/maru180_360
페이스북	아산나눔재단	facebook.com/TheAsanNanum
	MARU	facebook.com/MARU180ANF
유튜브	아산나눔재단	https://youtube.com/asannanumfoundation
링크드인	아산나눔재단	linkedin.com/company/asan-nanum-foundation

