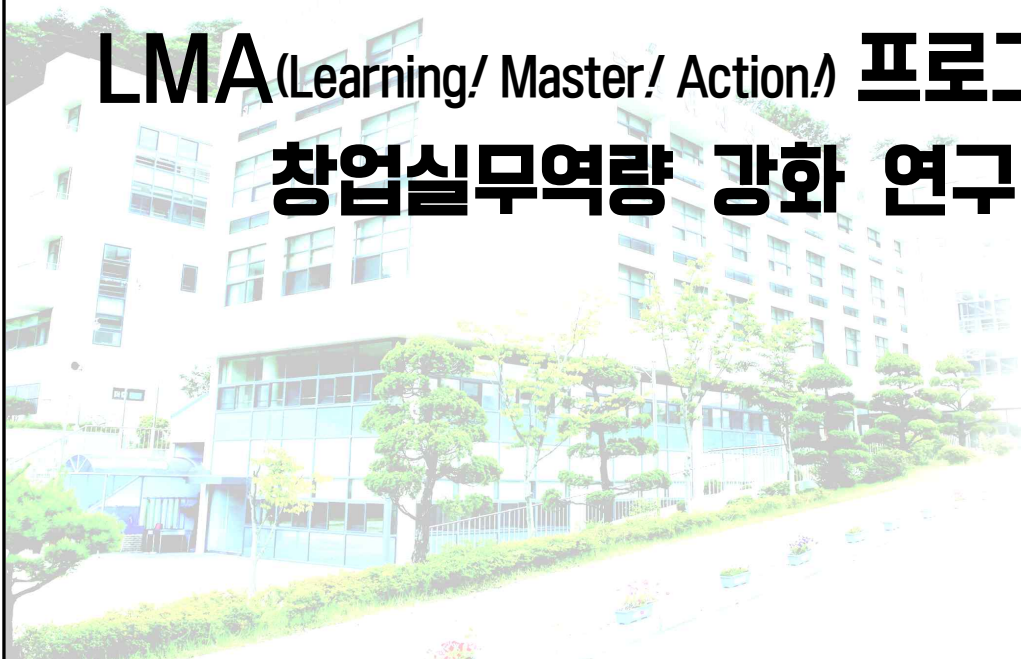


종류	(교육부) 요청 정책연구학교		
분야	교육과정	영역	창업교육
기간	2018.03.01 ~ 2020.02.29		

연구학교 운영 계획서(1/2)

직업계고 창업교육을 위한

LMA(Learning! Master! Action!) 프로그램의 창업실무역량 강화 연구



교육부 요청 정책연구학교



광주광역시 남구 송암로73(송하동)

<http://songwon-gc.hs.kr>

학 교 현 황

- 학교명: 송원여자상업고등학교
- 전화: 062-360-5987
- 주소: 우편번호: 61756 광주광역시 남구 송암로 73, 송하동 365
- 연구담당자: 마상훈 ☎ 062-360-5983, E-mail: marada@hanmail.net
- 학교 현황

학생 현황	학급수			학생수				학급당인원		비고
	24			698				1학년:26명 2,3학년:30명		
교원 현황	교장	교감	부장 교사	교 사				계	연구과제 수행 찬성 교원수 45명(90%)	
	1	1	12	남	25	여	26	51		
연구학교 운영 등 관련 경력	학교	□ 특성화고 인성·기초학력 및 직업기초능력 향상 연구학교 (시지정 교육부 요청, 2016.3.1.~2017.2.28)								
	학교장 및 교 사	학교장명	조명환	연령		57		본교 재직기간	1년3개월	
학교 특색 및 경영 우수사례	<ul style="list-style-type: none"> □ 송원영재인증제를 통한 취업인재육성 ‘아름다운 직업인 되기’ 프로그램 운영 □ NCS기반 취업 역량 강화 프로그램 운영 □ 중소기업 특성화고 인력양성 사업(2014~2017) □ 인성·기초학력 향상 선도학교(2015) □ 특성화고 인성·기초학력 및 직업기초능력 향상 연구학교(2016~2017) □ 학생 언어 사용 개선 바른말 누리단(2016) □ 소프트웨어 선도학교(2017) 									
비 고	“해당 없음”									

2018. 05. 11.

송원여자상업고등학교장 조 명 환

차 례

I. 연구의 개요	
1. 연구 필요성	3
2. 연구의 목적	3
3. 기대효과	4
4. 용어의 정의	4
II. 이론적 배경 및 선행연구 분석	
1. 이론적 고찰	8
2. 선행 연구 분석	11
III. 실태 분석 및 연구 과제 설정	
1. 실태 분석 및 문제	12
2. 연구 과제 설정	13
3. 연구의 범위 및 제한	14
IV. 연구의 설계	
1. 연구 대상 및 기간	15
2. 연구 절차	16
3. 연구 조직	17
V. 연구의 실제	
1. 연구 과제 1의 실행	18
2. 연구 과제 2의 실행	21
3. 연구 과제 3의 실행	37
VI. 검증 계획 및 방법	
1. 검증 방법	45
VII. 기대성과	
1. 기대성과	46
참 고 문 헌	47

표 목 차

<표 1> 창업요소	9
<표 2> 선행 연구 분석	10
<표 3> 수업공개 계획	15
<표 4> 연구의 절차	16
<표 5> 연구의 조직	17
<표 6> 운영 과정 및 운영 시간표	22
<표 7> 기업가 정신과 창업 Part 1	24
<표 8> 기업가 정신과 창업 Part 2	24
<표 9> 기업가 정신과 창업 Part 3	25
<표 10> Makeup's Story Platform Part 1	27
<표 11> Makeup's Story Platform Part 2	27
<표 12> Makeup's Story Platform Part 3	28
<표 13> Makeup's Story Platform Part 4	28
<표 14> Makeup's Story Platform Part 5	29
<표 15> 세부 프로그램 일정 운영	30
<표 16> 사업계획서	34
<표 17> 쇼핑몰창업 동아리 추진 내용	38
<표 18> Tax & I 동아리 추진 내용	41
<표 19> Style Image View 동아리 추진 내용	43

I. 연구의 개요

1. 연구 필요성

현재 글로벌 사회의 최대 화두는 인공 정보기술로 촉발되고 있는 4차 산업혁명이다. 로봇 기술과 인공지능의 발달 등 급격한 기술 발전으로 4차 산업혁명 도래라는 사회적 분위기에 미래 불확실성은 더욱 증대되어 사회 전반에 불안감을 조성하고 있다. 4차 산업혁명이라는 거대한 변혁의 물결은 단지 산업의 혁신과 진화를 넘어 개개인의 삶에 최적의 편의를 제공하는 것은 물론 교육과 고용을 비롯한 사회적인 측면까지 모든 것들을 새롭게 바꾸어 나갈 것으로 예측되고 있다. 특히 직업 인력 양성 부분에서는 현재의 직업이 90% 정도가 대체된다고 한다.

이제 직업에 대해 미래 예측의 관점보다 어떤 직업이 도래해도 적응할 수 있는 관점의 연구가 더욱 중요해졌다고 할 수 있다. 이는 미래 적응력이라 말할 수 있다. 미래 적응력이 필요한 이유는 개인이나 조직이 미래에 발생할 수도 있는 다양한 변화를 미리 예측, 준비, 변화를 창조하는 능력을 절실하기 때문이다. 특히 상업계열 특성화고등학교의 교육은 직업인으로서의 기본 소양과 자질을 함양시켜 자기 주도적으로 사고하고 기초적인 전문 지식과 실무 능력을 습득하여 자신에게 알맞은 직업과 진로를 선택할 수 있는 직업인의 양성을 목적으로 한다. 이러한 교육 목적과 함께 사회적 변화를 통해 4차 산업혁명으로 인한 학교의 역할변화가 절실한 때이다.

빠른 속도로 변화하는 4차 산업 혁명시대에 적극적으로 자신의 재능과 기술을 발달시키고 혁신적으로 대응하지 않으면 도태될 수밖에 없는 시대를 살아가야 함을 알 수 있다. 이런 사회적 변화를 통해 4차 산업혁명으로 인한 학교의 역할변화가 예상되는데 이에 대응방안을 연구 노력이 필요하다. 교육부에서는 미래 인재상에 대한 재정립의 노력을 2015개정 교육과정을 통해 밝히고 있다. 2015개정 교육과정을 구현하기 위해 학교 일선에서는 진로교육에서 키워야 할 핵심 역량을 기업가 정신을 통해 재정립 해보고 기업가 정신 교육과 창업교육 활성화를 위해 학교 교육 체제를 어떻게 활성화시켜야 하는지 모색해야 한다.(김진숙, 2017)

2. 연구의 목적

- 가. 특성화고등학교 진로지도 활성화 방안의 일환으로 창업교육이 채택됨으로써 적극적인 취업지도 효과
- 나. 청소년 단계에서부터 다양한 진로 탐색 활동을 수행함으로써 취업률 제고
- 다. 학생들에게 기업가 정신과 창업 마인드를 심어주고 스스로 자신의 인생을 개척하고 사회 활동에 대한 자신감을 갖게 하는 효과 기대
- 라. 특성화고등학교 교육과정의 정상적인 운영과 청소년에게 창업에 대한 다양한 체험 학습 기회를 제공하는 효과 발생

3. 기대효과

가. 특성화고등학교 재학생들의 자긍심 회복

6·25 한국전쟁의 잦던 속에서 60~80년대까지 우리나라 산업화 경제를 일으키는 근간은 특성화고등학교 출신들의 산업 기능 인력들이었다. 하지만 1990년대 대학 자율화 시행 후 대학 진학률의 급격한 증가로 인해 특성화고등학교 학생들도 대학 진학을 목표로 함에 따라 특성화고등학교에 대한 학생, 학부모 나아가 사회의 인식의 많은 변화를 가져왔다. 이는 점차 특성화고등학교 진학률이 낮아지는 계기가 되었고 특성화고등학교에 재학 중인 학생들의 자존감과 만족감, 자긍심이 낮아지게 되는 악순환을 낳았다. 이러한 악순환을 극복하는 방안으로 창업교육의 보급에 희망을 기대해 볼 수 있다. 학생들에게 기업가 정신과 창업 마인드를 심어주고 아이디어만 있으면 창업을 통해 스스로 자신의 인생을 개척하고 사회의 일원으로 떳떳하게 살아갈 수 있을 것이다.

나. 현장실무 능력을 중심으로 한 교육과정

일반계 고등학교와 달리 특성화고등학교는 입학 후 3년이 지나면 자연스럽게 사회에 첫발을 내딛을 수 있도록 모든 학교프로그램이 개발되어 있다. 이러한 교육과정과 함께 창업마인드 함양교육을 병행하면 21세기 정보화 사회에 부응하는 신 기능 인력을 발굴할 수 있을 것이다. 따라서 4차 산업혁명 시대에 맞는 기술인으로 육성이 가능하다.

다. 21세기 지식정보화 사회의 효과적인 기술기반 확립

변화하는 산업체에서 요구되는 기본 직업능력을 효과적으로 습득하는 계기를 마련할 수 있다. 산업구조가 변화되고 기술의 발전이 급속하게 이루어지는 지식기반 사회에 학생들의 우수한 신기술, 참신한 아이디어 및 창업 아이템을 발굴·육성하여 지역사회 및 국가 산업발전에 이바지 할 수 있다.

4. 용어의 정의

가. 특성화고등학교

특성화고등학교란, 특정 분야에서의 남다른 소질과 적성, 재능과 흥미를 갖고 있는 학생들을 대상으로 특정 분야를 위주로 교육하여 장래 그 분야의 전문가로 성장할 수 있도록 하는 고등학교 체제를 의미한다.(김선정, 2012)

1996년 대통령자문 교육개혁위원회에서 특성화고등학교 도입을 제안한 배경은 현행과 같이 획일화된 대규모의 고등학교 형태로는 학생 개개인의 적성과 다양한 욕구를 충족시켜 줄 수 없을 뿐만 아니라, 세계화·정보화 시대에 능동적으로 대처 할 수 있는 교육 경쟁력을 확보하는 데에도 한계가 있다는 인식 하에, 다양하고 특성화된 소규모의 고등학교를 설립하여 운영함으로써 입시 위주, 주지교과 위주로 획일화된 교육을 학생의 소질과 적성, 관심과 흥미에 부응하는 교육으로 전화하여, 학교 선택의 폭을 확대하고 장래의 다양한 분야의 인재로 양성 될 수 있도록 유도하기 위한 것이었다.(김선정, 2012) 또한 특성화고등학교의 도입은 기존 전문계 고등학교를 특성화하여 교육 경쟁력을 강화하고, 산업계의 관련 분야 학교 설립을 유도하려는 정책 차원에서도 고려

되었다.(김선정, 2012)

나. 직업교육

직업교육은 시대의 변화에 따라 다르게 정의될 수도 있다. 광의 또는 협의의 의미로 정의되기도 한다. 그래서 직업교육을 몇 가지 관점에서 정의한다.

먼저, 직업교육을 광의로 정의할 경우 어떤 직장에 취업하기 위하여 준비하거나 현재의 직무를 유지 개선하기 위한 형식(formal) 또는 비형식(informal)교육을 의미한다. 교사, 의사, 변호사, 사회사업가, 낙농경영자, 각종 기능사, 은행원 등을 양성하는 교육이 모두 직업교육에 해당된다고 할 수 있다. 그러나 직업교육을 협의의 개념으로 정의할 경우에는 학사 학위 미만의 학력을 요구하는 직업에 종사할 수 있도록 청소년 및 성인들을 교육하는 형식 또는 비형식의 교육의 일부라고 정의한다.

두 가지 의미를 바탕으로 하여 일반적으로 직업교육이라고 하는 것은 개인이 일의 세계를 탐색하고 자기의 적성, 흥미, 능력, 신체적 특성, 가치관 등에 알맞은 일을 선택하여, 그 일에 대한 필요한 지식·기능·태도·이해·판단력·일에 대한 습관 등을 개발하거나 또 이미 현직에 종사하고 있는 근로자가 자신의 일을 개선 유지할 수 있도록 학교교육, 사회교육 그리고 현장을 통해서 능력을 개발하는 전 생애에 걸친 교육이라고 할 수 있다.(이무근, 2003)

다. 청소년 창업교육

창업이란 중소기업 창업지원법에 의하면 새로이 중소기업을 설립하는 것으로써 동법 시행령 제 2조 제1항 각 호의 규정에 해당되지 아니하는 경우를 의미하며 새로운 사업자로서 기존 사업과 연관 없이 원시적이고 실질적으로 사업을 개시하는 것을 의미하며, 창업마인드란 자신의 잠재적인 창업 정신에 대한 긍정적이고 자기 발전적인 인식을 의미한다.

창업실무 능력은 수요와 시장 분석, 자원 확보, 창업을 위한 절차, 세금계산 방법, 손익분기점 예측 및 계산, 사업 타당성 검토 능력, 사업계획서 작성, 마케팅 전략 등 체계적이고 전문적으로 실무를 이행할 수 있는 능력을 말한다.

청소년 창업교육을 위하여 경제교육, 창업교육, 창업관련 행사 등 본 연구학교 운영에서 실행하고자 하는 교육프로그램으로 학교의 수준에 적합하게 재구성한 교육 프로그램을 말한다.

라. 기업가 정신

기업가 정신의 사전적 의미는 ‘기업가 고유의 가치관 내지는 기업가적 태도’를 말한다. 우리나라 사람들은 윤리적 경영태도의 관점에서 중요하게 다루기도 하지만 ‘무에서 유를 창조하는 혁신적이고 창의적인 정신’으로 기업 활동에서 계속적으로 혁신하여 나가려고 하며 사업 기회를 실현시키기 위하여 조직하고, 실행하고, 위험을 감수하려는 정신을 말하기도 한다. 기업이나 조직을 경영하는데 필요한 인력과 시간관리 능력, 인내력, 풍부한 창의성, 도덕성, 목표설정 능력, 모험심, 유머감각, 정보처리능력, 문제해결을 위한 대안 구상 능력, 새로운 아이디어를 내는 창조성, 의사결정능력, 도전 정신 등을 말하기도 한다. 이를 아울러 볼 때 기업가 정신은 ‘새로운 가치를 창출하려는 동기와 실천하는 활동’으로 변화와 혁신을 주도하는 시대를 아우르는 정신이라고 할 수 있다.

기업가 정신에 관한 연구는 1980년대 이후 많이 등장하였으며, 학자마다 다양한 개념으로 정의

되고 있으나 이들을 종합해보면 ‘기업가 정신이란 급변하는 기업의 경쟁 환경 하에서 현재 통제할 수 있는 자원에 구애받지 않고 혁신성, 진취성, 위험감수성 등을 통하여 새로운 가치와 기회를 창조하기 위해 끊임없이 도전하는 정신으로, 기업의 성장과 발전에 실질적으로 기여할 수 있는 전체적인 태도와 역량’으로 정의할 수 있다.

미래의 불확실성 속에서 장래를 정확하게 예측하고 변화를 모색하는 것이 기업가의 주요 임무이며, 기업 이윤의 원천을 기업가정신을 통한 기업 이윤 추구에 있다. 따라서 기업가는 창조적 파괴, 새로운 결합, 남다른 발상, 남다른 눈을 지니고 있어야 하며, 새로운 생산 기술과 창조적 파괴를 통하여 혁신을 일으킬 줄 아는 사람이어야 한다.

기업가 정신을 다양한 관점에서 정의할 수 있지만 한 마디로 정의하기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 공통된 핵심 개념을 꼽는다면 아이폰, 김치전용 냉장고 담채, 택배 전용 드론 등과 같이 ‘새로운 가치를 창출하고자 하려는 동기와 실천하는 활동’이라고 할 수 있다. 새로운 가치 창출이 절실한 시대에 기업가 정신은 모든 영역, 분야에 적용되는 시대정신으로 말할 수도 있기 때문이다. 사회학에서는 기업가 정신을 사회적 가치의 창출도 포함하는 것으로 확대하여 생각하고 있다. 기업가정신을 경제활동을 위한 비즈니스뿐만 아니라 경력 개발이나 삶의 철학까지 확장하여 현대 사회의 모든 직업군에서 기업가 정신이 발휘될 수 있도록 하고 있는 것과 같은 맥락이다.(이춘우 외 2014)

마. 청소년 기업가 정신 교육

기업가 정신 교육은 개인이 일생동안 살면서 필요한 ‘기회를 가치로 바꾸는 역량’으로 학생들에게 미래 경쟁력을 키워줄 수 있는 중요한 교육이다. 기업가 정신 교육은 앞으로 미래의 주역인 학생들에게 필요한 소양으로 반드시 창업을 하거나 기업가가 아니더라도 자신의 삶을 주도적으로 이끌고 스스로를 혁신할 수 있는 능력을 갖춰 나가기 위해 더욱 요구되는 교육이다.

2015년 중소기업 지원청에서 조사한 글로벌 기업가 정신 트렌드 리포트 요약 보고서에 의하면 미국의 초등학교 교사들을 기업가 정신 관련 교육을 의도적으로 더욱 더 교육과정에 통합하여 더 많은 것을 가르치려고 한다고 한다. 왜냐하면 기업가 정신 교육은 학생들이 장차 사회생활을 할 때 성공할 수 있는 대안이 될 수 있다고 믿고 있으며, 관련 기술은 학생들의 창의적 문제해결 능력을 개발하는데 결정적으로 작용할 수 있다고 인식하기 때문이다.

기업가 정신 교육의 필요성을 반영하여 우리나라도 초·중·고등학교에서의 기업가정신 교육 정규화를 통한 기업가 정신 교육 강화대책을 발표했다. 그 주요 내용은 기업가정신 교육 강화를 위해 교육부가 2015 개정 교육과정에서 기업가 정신 교육을 교과에 반영하였다. 교육 대상은 2018년 시작으로 2020년까지 초·중·고등학교 전체 학년으로 확대 시행하는 것이다. 하지만 실제 공시된 2015 개정 교육과정에는 창업 및 기업가정신 교육에 대한 내용이 중·고등학교 교육과정 일부만 편성되었을 뿐만 아니라 관련 성취기준이 창업 실무 교육에만 편중되어 있어 기업가 정신이 단편적이고 불완전한 측면의 내용이 아닌가 하는 우려가 제기되고 있다. 아직 초등학생을 포함한 전체 학생을 대상으로 하기에는 체계적인 교육 프로그램 및 교육 여건이 미흡한 실정이다.

우리나라도 학교현장에서 기업가 정신 교육이 학생들이 앞으로 불확실한 미래사회에 대응하여 필요한 진로 개발역량 개발에 도움이 된다는 것을 진심으로 인식하고, 기업가정신의 도전 정신, 리더십, 창의성 등을 반영하여 자신의 미래와 삶에 관심을 가지고 진취적으로 문제를 해결하는 융합형 진로교육 프로그램을 개발하고 적용해야 한다. 이를 통해 학생들은 어떤 상황에서도 새로운 가치를 창출할 수 있는 기회를 찾아내는 능력이나 창의성, 자기인식, 자아 효능감, 동기와 인

내, 다른 사람과 함께 협력하는 능력 등을 경험하면서 배우는 기회를 갖게 될 것이다.

기업가 정신의 영향요인으로는 환경 특성, 조직 특성, 개인 특성으로 구분할 수 있으며 환경 특성과 조직 특성은 외부요인으로 개인의 통제가 어려운 반면, 개인 특성은 교육을 통해 조절이 가능한 요인으로 볼 수 있다.(최종열·정해주, 2008)

II. 이론적 배경 및 선행연구 분석

1. 이론적 고찰

가. 창업교육

비즈니스 기회가 다양화 할 것으로 예상되고 자기 주도적인 삶을 위하여 본인만의 장점을 살려 다른 사람에게 고용되기 보다는 자기가 스스로를 고용하는 것이 하나의 새로운 진로선택의 기회가 되고 있다. 최근 들어 취업을 준비하는 학생들은 물론 안정적 직장을 다니고 있는 직장인들까지 자기 주도적 진로선택의 기회로써 대두되고 있는 것이 창업이다. 이들은 최종적으로 창업을 결심하기까지 다양한 시간과 노력을 투자하게 되는데 불확실한 미래의 도전을 앞두고 예비창업자에게 올바른 의사결정에 도움을 줄 수 있는 것이 창업교육이라고 할 수 있겠다.

좁은 의미에서 창업교육은 사업을 계획하고 성공적으로 운영하는데 필요한 지식, 기능, 적성, 태도, 가치관 등을 가르치는 교육이라고 정의할 수 있다. 이러한 창업교육은 예비 창업자에게 창업에 관련된 지식과 정보를 제공하고, 이들의 창업능력 및 기업가정신을 고취시켜 창업 성공률을 높이는데 초점을 맞추고 있다. 한편, 넓은 의미에서 창업교육은 실제 사업을 준비하거나 운영하지 않더라도 잠재적 창업자로서 사업 경영에 관한 내용을 가르치는 교육이라고 정의할 수 있다. 기존에는 취업을 위한 교육이 주로 사업체가 필요로 하는 피고용자 직무교육을 강조하였더라면, 창업교육은 이 교육에 참여한 사람들이 소규모의 사업이기는 하지만 기업가가 될 수 있는 기회를 제공해 주는 교육이다. 그러므로 창업교육은 진취적인 사고와 창의성을 바탕으로 새로운 가치 창출 및 경제발전을 위한 인간의 심리적, 행동적 변화를 위해 꿈과 희망을 불어 넣은 미래지향적인 교육이라는 특성을 지닌다. 또한 창업교육이 활성화되어 모든 학생에게 적용될 때 학생들이 실제 창업을 하지 않더라도 사업주의 입장에서 사업 경영의 어려움을 잘 이해하여 기업 내의 노사 갈등의 감소에도 큰 기여를 할 수 있으므로 다른 교육보다 더 관심을 가지고 투자를 해야 하는 타당성을 지닌다. 이러한 창업교육은 교육대상과 교육생의 창업 단계와 계획사업의 종류에 따라 교육내용, 교수방법 등이 매우 달라질 수 있다.

나. 창업의 요소

창업을 하기 위해서는 창업자, 창업아이디어(아이템), 창업자본이라는 3가지 요소가 반드시 필요하다. 즉, 창업에는 첫째, 불확실성을 감수하고 그에 상응하는 보상을 기대하며 사업을 개시하려는 기업가의 자질을 갖춘 개인이나 단체가 필요하고, 둘째, 창업 후 어떤 상품을 생산하고 용역을 제공할 것인지, 어떤 경로를 통하여 자금을 조달하고 판매활동을 할 것인지에 관한 사업아이디어가 필요하다. 셋째, 생산 및 용역 제공에 필요한 인력, 사업장, 설비, 원자재 등 자원 및 기술개발 및 영업조직의 구축 등 유형자산, 무형자산을 총괄하는 생산요소가 필요하다.

<표1> 창업요소

창업자 (사업자의 자질)	창업자본 (자금의 조달과 운용능력)	창업아이디어 (개발 및 기술능력)
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 목표설정 및 달성능력 ▶ 인간관계 능력 ▶ 커뮤니케이션 능력 ▶ 자기목표와의 경쟁 ▶ 실패처리 능력 ▶ 자신감 및 자기결정 신념 ▶ 위험부담 및 처리능력 ▶ 능동성 및 책임감 ▶ 외부자원 및 인사의 활용 ▶ 기술적 지식, 자금감각 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자금의 조달 방법 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 자기자본(자본구조) ◦ 타인자본(차입 구조) ▶ 자금의 운용 방법 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 시설자금(장기고정자금) ◦ 운전자금(단기변동자금) ▶ 종합적 재무활동 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 유동성(현금의 흐름과 지급 능력) ◦ 수익성(이익과 재산성) ◦ 균형성(조달과 운용의 균형) 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 아이템의 개발 가능성 및 기술 능력 ▶ 아이템의 특성 및 경쟁력 ▶ 생산능력 ▶ 원가추정 ▶ 생산형태

결론적으로 청소년의 창업을 위해서는 근본적으로 청소년 스스로 자신의 취업 분야를 구체적으로 정하고 자발적인 노력을 집중하도록 학교에서 적극적인 진로 탐색 프로그램의 실시가 필요하다. 따라서 창업에 대하여 관심이 많은 학생들을 위하여 창업 마인드를 심어주는 교육 프로그램의 개발과 보급이 필요하다. 따라서 이에 걸맞게 창업에 대한 기본 소양교육이 우선하고 다음으로 그에 따른 실무능력을 키워 창업에 대한 마인드를 조성하여 기업가 정신을 키워 나가야 할 것으로 생각된다.

다. 창업의지

창업의지는 신 조식을 설립하기 위한 토대를 형성하기 때문에 창업과정을 이해하는데 있어 가장 핵심적인 개념이며 창업에 대한 긍정적인 태도와 경험이 선행되어야 창업 의사결정과 행동이 이루어질 수 있다. 새롭게 설립될 기업의 문화와 특성을 결정짓는 핵심적인 역할을 하는 것이 창업의지이며 창업과정을 이해하는데 핵심적인 개념으로 관련된 연구가 많이 이루어졌다.

창업교육을 통하여 창업의지를 촉진시킬 수 있어 창업의지를 위한 창업교육은 매우 필요하다. (박재환·김용태, 2009) 창업교육의 목표는 창업에 필요한 적합한 지식의 획득과 급변하는 기업 상황의 분석, 이에 따른 실행계획을 종합하는데 필요한 기법과 사용 기술의 획득 그리고 창업의지를 포함해야 한다.

기업가 정신 및 창업 역량과 창업의지는 선천적으로 타고났다기 보다는 후천적으로 학습될 수 있다. 이점은 기업가 정신 교육의 중요성과 필요성을 강조하는 대목이다. 창업교육을 받은 경험이 없는 사람은 창업기회의 우연성에 연관될 가능성이 높게 나타난다. 이러한 결과는 창업교육이 창업자의 창업의지에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 보여준다.(설병문·홍효석, 2013)

창업의지란 창업과정에 있어서 창업행동의 첫 출발점이며, 창업과정을 이해함에 있어서 가장 중요한 개념이고 잠재적 기업가가 미래에 창업할 가능성이며 창업의지란 개인이 창업에 대해서 얼마나 매력적으로 그리고 얼마나 타당하게 느끼고 있는지를 지각한 후에 실제 창업행위를 적극적으로 수행하려는 행동성향으로 규정하고 있다.

2. 선행 연구 분석

<표2> 본 시범 운영과 관련된 선행연구 분석 결과

연구기관	연구주제	연구 내용의 개요 및 시사점
중소기업특별위원회 (2001)	청소년 창업교육 프로그램 연수	다양화, 다변화되어 가는 정보사회에서 자신의 삶을 개척할 수 있는 실업계 고등학생들의 의식변화
부여정보고등학교 (2003)	청소년 창업교육 프로그램 활용을 통한 창업 실무능력 신장	실업계 고등학교 학생들에게 창업교육을 실시함으로써 직업 선택에 대한 자발적인 의지력 필요
제천공업고등학교 (2003)	비즈쿨 프로그램의 개발 적용을 통한 창업능력 함양 방안	창업교육 활동이 청소년들에게 강한 모험심과 도전 정신을 함양시키는 효과적인 방법 구안
관악정보산업고등학교 (2003)	비즈쿨 프로그램 구안 적용을 통한 실업계 고등학교 학생의 창업마인드 함양	창업에 대한 기본 소양 함양 및 실무능력 향상하여 창업에 대한 자신감과 도전정신을 길러 전문계 고교생의 자립적 창업마인드 함양
마장정보산업고등학교 (2004)	비즈쿨 프로그램 적용을 통한 창업마인드 함양	비즈쿨 프로그램 운영을 통해 학생들에게 자기 가능성 발견과 즐거운 학교생활 및 생산자의 삶을 터득하여 충실한 진로준비 및 실업교육의 내실화
미림여자정보과학고등학교 (2008)	비즈쿨 운영 학교 보고서	비즈쿨 운영을 교육환경 조성, 체계적인 비즈쿨 프로그램 운영, 교내 모의 창업 대회 등 운영
다운고등학교 (2010)	비즈쿨 프로그램을 활용한 진로교육 및 기업가 정신 함양	비즈쿨 프로그램 적용을 위한 교육환경 조성, 비즈쿨 프로그램 구안 및 적용, 체험학습을 통한 창업실무 능력 향상
대구공업고등학교 (2010)	비즈쿨 프로그램 운영을 통한 창의적인 비즈니스 실무 능력 함양	체험 위주의 현장 중심 프로그램 개발 운영, 다양한 프로그램 참여와 체계적인 비즈니스 교육 실시
송파공업고등학교 (2010)	전문계고 동아리 활동을 통한 청소년 창업 마인드 및 기업가 정신 함양 방안	교육과정 내 체계적인 경제교육, 동아리활동을 통한 창업 마인드 향상 및 창업실전교육 실시, 창업능력 배양 프로그램을 통한 학생 창업활동 활성화
구남보건고등학교 (2018)	비즈쿨 프로그램 적용을 통한 청소년 기업가 정신 함양 및 전공분야 창업능력 함양	도전정신 배양을 통한 중소기업 취업 마인드와 자신감 증대, 창조정신을 통한 실질적인 창업으로 확대 및 새로운 일자리 창출

본 연구 운영과 관련된 선행연구를 분석한 결과 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있었다.

- 가. 중소벤처기업부에서 지원하여 진행된 비스쿨 프로그램이 연구의 전부이고, 교육부에서 진행 되었던 창업연구학교는 전무한 상태이다.
- 나. 창업교육은 지역적 특성에 맞추어 재구성하여 적용하되 학생의 요구, 학교의 여건을 고려하여 개발 및 적용되어야 할 것이다.
- 다. 청소년 창업교육은 기존의 동아리체제의 교육과 병행하여 체계적인 정규 교육과정으로 재편되어야 좀 더 내실 있는 교육으로 발전될 것이다.
- 라. 청소년 창업 교육 활동을 통해 학생들에게 자신감과 자존감을 발견하게 함으로써 즐거운 학생 생활은 물론 졸업 후 사회에 첫발을 내딛을 때 창업교육의 경험은 중요한 밑거름이 될 것이다.
- 마. 청소년 창업교육은 침체되어 있는 특성화 고등학교의 충실한 진로 준비 및 직업교육의 내실화에 도움을 줄 것이다.

Ⅲ. 실태 분석 및 연구 과제 설정

본 운영의 목적을 달성하기 위하여 실태 분석 및 문헌연구 등을 통하여 다음과 같이 운영 과제를 설정한다.

1. 실태 분석 및 문제

가. 학생 실태

- 1) 본교는 1974년 개교 이래 44년의 전통 상업고등학교로 광주 지역의 차세대 여성인력을 육성하여 지역사회에 이바지하는 역할을 다해왔다. 2015년 부터는 세무회계분야 특성화고로 전환하여 세무금융행정과, 세무보건행정과 2개과로 편성 운영하여 국가와 지역사회가 요구하는 창의적이고 역동적인 인재교육을 실시하고 있다. 하지만 인근 동일계학교의 유사 모집학과로 인해 뛰어난 학생들의 유치가 어려워 전반적으로 학업성취 능력이 낮고 취업의지 또한 저조한 편이다.
- 2) 본교는 광주광역시 중심에 위치하여 도심 공동화로 인한 저소득층, 결손가정 등이 많은 편이다. 이로 인하여 문화적으로 소외되고 교육 문제를 주도적으로 해결할 수 없는 학부모들이 많다. 학생 또한 학교생활에 의욕이 없고 자신감이 결여된 학생이 많은 편이다.
- 3) 중학교 때부터 광주광역시교육청에서 강조한 교실수업개선의 영향으로 다양한 형태의 수업 방식을 접해 본 학생들이 많은 편이다.
- 4) 90년대 들어 대입진학률이 높아지고 직업선호도 1차 생산 직군보다 2·3차 서비스직과 사무직을 선호하는 분위기가 자리 잡으며 점차 특성화고 지원율이 낮아지고 이는 곧 학생들의 학업 수준과 연관되게 되었다. 본교에 지원하는 학생들의 대부분은 학업수준이 낮고 초등학교부터 반복되는 실패감과 낮은 자존감으로 도전감과 진취적 성향보다는 소극적이고 수동적인 학생들이 많은 편이다. 또한 학력인구가 점차 감소하며 학교 경쟁률이 하락하는 추세를 보이고 있다.

나. 학교 실태

- 1) 교사의 대부분은 매사에 의욕적이며, 전체 교사 중 교육 경력이 6년~15년의 교사가 약 50%를 차지할 정도로 젊은 교사가 많은 편이다.
- 2) 교사의 대부분은 각종 수업 연구회 회원으로 활동하거나, 수업 방법 개선에 관심이 많고, 자발적인 수업 연구 동아리 등의 수업연구모임이 지속적으로 이루어지고 있으며 교실수업개선을 실천하고자 한다.
- 3) 지난 2년간 특성화고 인성·기초학력 및 직업기초능력 향상 연구학교를 운영하며 본교 학생들의 특성을 인식하고 교과는 물론 교과외 영역으로 확대하여 학생의 적성과 소질에 맞는 직업군을 탐색하도록 교사들의 노력이 활발히 이루어지고 있다.
- 4) 2018학년도 광주광역시교육청 지원 혁신학교에 선정되어 교과별 수업나눔공동체, 교수학습 연구회, 학년별 수업나눔공동체 등 교과협약이 활발하게 이루어지고 있다.

5) 2017년부터 NCS기반 교육과정 운영에 따라 실습실이 개선되었고 관련 전공에 맞는 교육 기
 자재와 시설 및 환경 조성에 집중하여 교과별 특색 있는 수업을 운영하기 위한 환경 조성은
 충분히 이루어지고 있다.

2. 연구의 과제 설정

본교는 창업 연구학교의 실태분석을 토대로「직업계고 창업교육 프로그램 개발 및 적용 연구」
 라는 운영주제를 정하고 다음과 같은 운영중점을 설정하였다.

1. 운영중점-1	
● 창업마인드 함양을 위한 교수·학습 프로그램을 구안	
실행과제	가. 창업 관련 교과 교수·학습 과정안 구안 나. 창업동아리 활동 교수·학습 과정안 구안

2. 운영중점-2	
● 청소년 창업교육 프로그램 운영을 위한 여건 조성	
실행과제	가. Be the CEO 프로그램 운영 나. Start-up 창업마인드 함양 연수 운영 다. Make-up 창업캠프 운영 라. 송원 나누美마켓 운영 마. 나도 사장님! 창업아이템 경진대회

3. 운영중점-3	
● 창업동아리 활동을 통한 창업 실무능력 신장	
실행과제	가. 트렌디한 나만의 쇼핑몰 만들기 나. Tax & I 동아리 운영 다. StyleImage View 어플개발

3. 연구의 범위 및 제한

본 연구를 운영함에 있어 다음과 같은 범위와 제한점을 갖는다.

가. 본 연구의 기간은 2018년 3월 2일부터 2020년 2월 29일까지 2년간 진행한다.

나. 본 연구학교 운영은 전체 학생을 대상으로 하나 3학년은 현장실습 관계로 2학기에 실시되는 연구 영역에 있어서 연구대상의 결손이 발생될 수 있다.

다. 학생들의 교육은 교과시간, 동아리 활동 시간 및 방과후학교 시간을 통하여 실시한다.

라. 본 연구가 목적으로 하는 창업교육 프로그램 개발은 본교 교사 및 학생들의 특수한 상황과 특성에 최적화된 것이다.

마. 학교에서 창의적 인재양성을 위한 창업 프로그램 운영과정을 적용하기 위한 기반 조성을 위해 교원들 간의 협조가 필요하다.

IV. 연구의 설계

1. 연구 대상 및 기간

가. 대 상 : 전교생

나. 기 간 : 2018. 3. 1. ~ 2020. 2. 29.

다. 주 제 : 직업계고 창업교육 프로그램 개발 및 적용 연구

라. 영 역 : 정규교과의 교육과정과 창업동아리 활동

마. 수업공개 계획

<표3> 수업공개 계획

과목	학년	동료장학 수업공개	전체 교직원 대상 수업 공개
국어	1	2	2
회계	1	2	2
세무실무	2	2	2
사회문화	2	2	2
전자상거래실무	3	2	2

2. 연구의 절차

<표4> 연구의 절차

년도	구분	내용	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
2018	계획	· 전교직원 2018학년도 방향성 논의												
		· 연구 주제 및 운영 방법 결의												
		· 학교 실태 분석												
		· 연구 계획 수립												
		· 연구사업 관련 협의회 실시												
		· 교육연구원 컨설팅 및 계획 수정												
		· 계획서 관련 서류 관련 사이트 탑재												
	실행	· 운영과제 1의 실행												
		· 운영과제 2의 실행												
		· 운영과제 3의 실행												
		· 운영 관련 협의회 실시												
		· 공개수업 (1학기/2학기)												
	결과	· 실행 결과 분석(실행 보완 및 수정)												
		· 결과 협의(결과물 수합 등)												
		· 보고서 작성												

3. 연구의 조직

<표5> 연구의 조직



V. 연구의 실제(가설 실행)

1. 연구 과제 1의 실행

과제 1 : 창업마인드 함양을 위한 교수·학습 프로그램 구안

- 창업에 대한 관련된 교과에서 학습하는 과정을 통해 창업에 대한 마인드를 제고시키고 창업할 수 있는 역량을 강화시킨다.

가. 국어

1) 단원 : 창업프로젝트 발표

가) 학습목표 :

- (1) 토의과정을 이해하고 토의단계를 적절히 지키며 창업 프로젝트를 설계할 수 있다.
- (2) 효율적인 발표방법을 이해하고 이를 적용하여 효과적인 창업 프로젝트 발표를 할 수 있다.

나) 내용: 청년 일자리가 부족해지는 시대적 상황 속에서 학생들이 구직난을 돌파할 수 있는 예비 창업자로서 창업에 대한 관심을 높이고 창업에 필요한 다양한 활동을 체험함으로써 청년 사업가로서 언어 화법의 역량을 기를 수 있도록 한다.

- (1) 토의과정(문제 인식 - 대안 도출 - 판단준거 설정 - 최적의 대안 도출)에 대한 이해 (토의 주제 : 창업 업종 선택, 상호명 짓기)
- (2) 각 조별 창업 프로젝트에 관한 토의 결과 발표

나. 회계

1) 단원1 : 전표관리

가) 학습목표 : 회계상 거래를 인식하고 전표 작성이나, 증빙 서류를 처리하고 관리할 수 있다.

나) 내용 : 회계상 거래, 거래의 이중성과 정부 기록, 입출금 전표, 대체 전표를 구분하고 작성하며 증빙 서류의 확인과 관리를 알아본다.

2) 단원2 : 자금관리

가) 학습목표 : 현금, 예금, 법인 카드, 어음 및 수표를 관리할 수 있다. 기업과 조직자금을 관리하여 현금, 예금, 법인 카드, 어음·수표 같은 자금을 회계 관련 규정에

따라 관리할 수 있다.

나) 내용 : 현금 시재 및 예금을 관리하고 법인 카드와 어음·수표 관리하기 등을 알아본다.

3) 단원3 : 월가계산

가) 학습목표 : 기업을 운영하는데 있어 월가 분석 및 정보를 잘 활용하기 위해 월가 요소를 분류, 배부, 계산 할 수 있다.

나) 내용 : 월가 요소 분류하기, 월가 배부하기, 월가 계산하기, 월가 정보 활용하기 등을 알아본다.

4) 단원4 : 결산관리

가) 학습목표 : 재무 상태를 파악하기 위하여 재무 상태표로 자산, 부채, 자본을 현재의 상태로 측정·평가하고, 재무성과를 회계 기간의 수익, 비용으로 파악하고 또한 각 계정을 정리하여 장부 마감과 재무제표 작성을 할 수 있다.

나) 내용 : 결산 분개하기, 정부 마감하기, 재무제표 작성하기 등을 알아본다.

다. 세무실무

1) 단원1 : 전표관리

가) 학습목표 : 회계상 거래를 인식하면서 전표를 작성하고, 이에 관련된 증빙 서류를 처리하고 관리할 수 있다.

나) 내용 : 회계상 거래를 인식하고 전표를 작성하며 증빙 서류를 관리하기 등을 알아본다.

2) 단원2 : 결산관리

가) 학습목표 : 재무상태를 알아보기 위하여 재무상태표의 자산, 부채, 자본의 현재 상태를 측정하고 평가하여 회계기간 동안에 수익과 비용을 확정하여 재무성과를 알아봄과 동시에 각 계정을 정리하고 장부를 마감하여 재무제표를 작성할 수 있다.

나) 내용 : 결산분개하기, 정부마감하기, 재무제표 작성하기 등을 알아본다.

3) 단원3 : 세무정보 시스템 운용

가) 학습목표 : 세무 정보 시스템을 활용하여 원활한 세무 신고를 하는데, 세무 신고 자료를 입력하고, 마스터 관리나 신고 서류의 작성, 전자 신고 등과 같은 세무의 관련된 업무를 수행할 수 있다.

나) 내용 : 세무관련 전표등록하기, 보고서 조회출력하기, 마스터데이터 관리하기 등을 알아본다.

라. 사회문화

1) 단원1 : 산업화

가) 학습목표 : 산업화의 의미를 파악하고 산업화의 진전에 따른 직업의 변화를 설명할 수 있다.

나) 내용 : 산업화의 의미, 산업화의 진전에 따른 직업의 변화를 알아본다.

2) 단원2 : 정보사회

가) 학습목표 : 정보사회의 특징을 파악하고 정보사회에 따른 직업의 변화를 설명 할 수 있다.

나) 내용 : 정보사회의 특징과 정보사회에 따른 직업의 변화를 알아본다.

3) 단원3 : 현대사회

가) 학습목표 : 현대사회의 새로운 직업에 대해 설명할 수 있다.

나) 내용 : 현대사회에서 새롭게 나타날 수 있는 직업에 대해 조사하여 발표해 본다.

마. 전자상거래실무

1) 단원1 : 환경분석(사업 환경 분석하기)

가) 학습목표 : 전자 상거래 시장 자료들을 활용하여 시장의 내부 환경, 외부 환경 분석을 통해 시장의 특성과 핵심 변화 요인을 요약하여 설명할 수 있다.

나) 내용 : 전자 상거래 시장에서 환경 분석은 기업을 안팎으로 둘러싸고 있는 다양하고 중요한 요인들에 대한 분석을 통해 미래 기업의 성공에 영향을 미칠 수 있는 요인 또는 추세를 파악하고 예측하며 이들 요인이 기업 경영에 기회와 위협에 영향을 미치는 정도를 평가함으로써 기업 발전에 필요한 여러 가지 방안에 대한 적절한 의사 결정을 내리기 위한 방법을 알아본다.

2) 단원2 : 사이트 기획(사이트 개발 계획 수립하기)

가) 학습목표 : 사업 기획 자료를 활용하여 사이트 개발의 목적과 개념을 정의하고 정의 방법을 설명할 수 있다.

사이트 이용자 타겟(기업 및 개인), 이용자의 사이트 이용 특성 및 요구 사항을 정의하고 정의 방법을 설명할 수 있다.

나) 내용 : 사업 계획서를 스스로 작성하고 이를 활용하여 사이트 개발의 목적과 개념을 정의해 본다. 기업의 비즈니스 모델을 구현할 수 있는 사이트 개발하기 위해서는 사업 계획서를 활용하여 '사이트를 왜 만들려고 하는가?', 혹은 '사이트를 만들어서 무엇을 하려 하는가?' 라는 질문에 대해 그 개념을 정의해 본다.

3) 단원3 : 사이트 기획(사이트 디자인하기)

가) 학습목표 : 사이트 개발 계획서를 활용하여 사이트 디자인의 방향과 콘셉트를 제시할 수 있고, 사이트 콘셉트 자료를 활용하여 전체 사이트의 구성도 및 스토리보드를 작성할 수 있으며, 참조 모델에 의한 디자인 시안을 작성, 활용하여 사이트에 들어갈 콘텐츠와 네비게이션을 활용한 메인 페이지를 스케치할 수 있다.

나) 내용 : 조별 작업을 통해 해당 주제별 컨셉을 설정하고 디자인 컨셉을 정의해 본다. 사이트 디자인 방법과 디자인 결정 시 조건에 대해 알아본다. 준비된 내용을 바탕으로

스토리 보드를 작성하는데 화면을 클릭하여 전환되는 장면을 형태나 내용에 따라 가변적으로 형식에 얽매이지 않고 자유롭게 제작해 본다.

4) 단원4 : 사이트 구축하기(상품콘텐츠 개발하기)

가) 학습목표 : 디지털 이미지 제작, 변환 프로그램을 활용하여 해당 콘텐츠를 필요로 하는 시스템 조건에 부합하면서 가장 가시성이 좋도록 디지털 자료화할 수 있으며, 자료화된 디지털 콘텐츠를 제시된 환경에 맞도록 수정, 조절하여 활용하고 활용 방법을 설명할 수 있고, 개발된 콘텐츠 이외에도 매출, 프로모션, 품질 등의 변화 요소와 시장 상황과 고객의 요구 사항을 감안하여 추가적으로 필요한 디지털 콘텐츠를 개발·제작하여 교체하거나 관리할 수 있다.

나) 내용 : 상품 콘텐츠 개발 7조건을 알아보고 고객의 지출을 유도할 수 있는 콘텐츠 개발을 기획해 본다. 상품 정보의 디지털화를 위해서 상품사진을 촬영할 수 있도록 관련 실습 장비를 사용해 보고, 직접 촬영한 이미지들을 편집 보정하는 과정을 다뤄본다.

2. 연구 과제 2의 실행

과제 2 : 청소년 창업교육 프로그램 운영을 위한 여건 조성

가. Be the CEO 프로그램 운영

1) 목적

가) 창업을 하기 위해 다양한 체험과 탐색의 기회를 제공한다.

나) 분야별(경영, 영업, 회계, 무역 파트 등) 직업 세계에 대한 보다 현실적인 안목을 넓혀 창업을 위해 필요한 다양한 역량을 경험할 수 있는 기회를 제공한다.

라) 다양한 직업 체험을 통해 필요한 직원을 고용하기 위한 각 분야의 구체적인 정보를 얻어 미래 계획을 충실히 세울 수 있고, 학습목표를 구체화함으로써 학습 의욕을 높일 수 있다.

마) 산업체의 요구를 수렴한 우수한 취업 인력을 확보하여 산·학 맞춤형 직업교육을 실시한다.

바) 실무능력을 겸비한 직업교육의 체계를 확립하고 급변하는 기업 환경에 능동적으로 적응할 수 있는 능력을 지닌 인재를 양성한다.

사) 우리나라 경제 상황의 어려움과 함께 취업의 문이 좁아짐에 따라 취업이 아닌 창업을 통해 자신의 삶을 스스로 개척할 수 있는 우수 인력을 양성하도록 한다.

2) 방침

- 가) 성남에 있는 한국잡월드를 방문하여 직업체험의 기회를 가진다.
- 나) 학생들이 자신이 지닌 역량 중 부족한 부분에 대해 직접 선택하여 직업체험을 직접 경험할 수 있도록 사전에 원하는 프로그램을 신청하여 체험한다.
- 다) 김대중 컨벤션센터 앞에 있는 푸드트럭에 직접 방문하여 창업을 한 사장님과 인터뷰를 하는 기회를 가진다.
- 라) 송정역 시장에서 진행되는 프리마켓에 직접 참여하여 물건을 직접 판매하여 영업을 하는 방법과 손님을 대하는 방법을 경험해본다.
- 마) 한국은행 화폐박물관에 방문하여 견학을 한 후 우리나라 화폐의 역사에 대해 배운다.
- 바) 취업경쟁력 UP스쿨을 통해 자신의 이력을 관리할 수 있다.
- 사) 담임선생님들은 학생들에게 사전 질문 노트 및 체험 전 보고서를 준비하도록 지도한다.
- 아) 체험이 끝난 후에는 소감문을 작성하여 진로포트폴리오에 보관하고, 추후 상담 자료로 활용한다.
- 자) 학생과 교사의 능동적인 참여와 협조를 통하여 질서 있게 행사가 진행되도록 한다.
- 차) 선진지 및 기업체 방문 실시(미정)
- 카) 즐거운 학교생활을 영위할 수 있도록 다양한 프로그램을 구안 실행한다.
- 타) 구성 인원 및 프로그램 등은 협의에 의하여 변경될 수 있다.

3) 세부운영 계획

- 가) 운영 과정 및 운영 시간표

<표6> 운영 과정 및 운영 시간표

운영과정	운영 시간	운영 내용	장소	지도교사
직업체험의 날 (현장체험학습)	6월~12월 중	2가지 직업체험(선택)	경기도 성남시 분당구 분당수서로 한국잡월드	이주희
취업경쟁력 UP 스쿨	상시	자기소개서 및 직장 예절 (금융권 및 공사, 일반 기업에서 요구하는 자기소개서)	1-8	외부강사
선진지 견학 및 기업체 방문	6월~12월 중	선진지 견학	미정	이주희
나는 상사맨!	상시	프리마켓(3D 프린팅 열쇠고리, 더치커피)	송정역 시장	이주희
한국은행경제교육	9월	청소년 경제교육	한국은행 화폐박물관 (서울)	이주희
한국은행 청소년캠프	8월 ,2월	청소년 경제교육	한국은행	한국은행

4) 기대 효과

- 가) 구체적인 직업체험을 통하여 창업을 위해 무엇을 준비해야 하는지 알 수 있는 기회가 된다.
- 나) 꿈과 목표를 갖게 함으로써 자기주도적인 학습능력과 진로설계능력을 함양시킨다.
- 다) 학생들에게 창업을 위한 다양한 직군의 직업체험기회를 제공함으로써 진로에 대한 관심과 미래에 대해 생각해볼 시간을 갖게 해준다.
- 라) 취업경쟁력 UP스쿨을 통해 자신의 이력을 관리할 수 있다.

나. Start-up 창업캠프 운영

1) 추진배경

- 가) 실제 사업(business)은 다수의 개인들로 구성된 기업조직이 수요와 공급이 존재하는 “시장”의 컨텍스트(context) 내에서 다른 기업들과의 치열한 경쟁을 통해 수행 되는 활동
- 나) 창업 및 사업에 관한 가치관을 변화시킬 수 있는 적합한 교육훈련 프로그램이 필요함.
- 다) 실제적인 창업 이전에, 현실과 유사한 “사업 체험”, “경영 체험”을 할 수 있는 시뮬레이션 방식의 교육과 훈련 프로그램의 활용

2) 교육 목적

- 가) 성공적인 창업을 준비할 수 있도록 기업가마인드, 창업스킬 등의 창업 기술 교육 프로그램 운영을 통한 기업가정신 이해 제공 및 창업 기술 역량 강화를 도모한다.
- 나) 기업가 정신에 필요한 기본적인 인성과 소양을 키우며, 학생들 개인이 가지고 있는 커리어를 보다 전문적으로 교육한다.
- 다) 올바른 직업의식을 갖고 예비창업자로서의 기회를 제공하여, 학생들의 성공창업의 기반을 마련한다.
- 라) 자신의 역량과 비전에 맞추어 창업 준비를 각 분야별 전문 강사진과 함께 단계별로 할 수 있도록 도와준다.

3) 운영방향

- 가) 예비창업가에게 지식과 아이디어를 강화할 수 있는 역동적인 네트워크 환경 속에서 성공적으로 창업할 수 있도록 기초적인 실전 기술을 제공
- 나) 성공적인 창업의 핵심적 요소들을 경험하고 기업가적 여정을 경험
- 다) 이론수업을 통해 기업가정신을 습득하고, 다양한 실습으로 사업화 가능성을 확장하며 창업 전반에 대한 개념 수립

4) 프로그램 목적<Start-up>

- 가) 기업과 정신과 창업 Part 1(기업과 정신에 대한 이해)
: 기업가 정신을 정의하고 발전방향 설정
- 나) 기업과 정신과 창업 Part 2(창업에 대한 이해)

- : 자신의 창업가로서의 가능성을 제시하고 기업가의 거울로 자신을 볼 수 있음.
- 다) 기업과 정신과 창업 Part 3(4차 산업 혁명 시대의 기업가 정신)
 - : 기업가 정신의 적용 범위가 반드시 창업에만 국한된 것이 아니며 개인의 역량 중 하나

5) 프로그램 개요 및 세부 내용<Start-up>

가) 프로그램 개요 및 세부 내용(Start-up)

(1) <표7> 기업가 정신과 창업 Part 1(기업과 정신에 대한 이해)

주 제	기업가 정신과 창업 Part 1	내 용	기업가 정신에 대한 이해
활 동 목 표	- 기업가 정신을 정의하고 발전방향 설정		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	가. 기업가의 개념 <ul style="list-style-type: none"> - 기업가에 대한 오해 - 기업가 정신의 정의 나. 기업가 정신의 중요성 <ul style="list-style-type: none"> - 혁신과 기업가 정신 - 혁신의 발전단계와 기업가 정신 다. 기업가의 특성과 기업가 정신의 발전방향		

(2) <표8> 기업가 정신과 창업 Part 2(창업에 대한 이해)

주 제	기업가 정신과 창업 Part 2	내 용	창업에 대한 이해
활 동 목 표	- 자신의 창업가로서의 가능성을 제시하고 기업가의 거울로 자신을 볼 수 있음		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	가. 나의 잠재능력 알아보기 나. 나의 장점을 찾아보기 다. 기업의 시작과 기업가의 입장에서 문제 인식하기 라. 기업가에 대한 편견과 나의 편견을 비교해보고 내 안의 장점을 깨워 창업가가 되자 마. 긍정적 마인드 형성법		

(3) <표9> 기업가 정신과 창업 Part 3(4차 산업 혁명 시대의 기업가 정신)

주 제	기업가 정신과 창업 Part 3	내 용	4차 산업 혁명 시대의 기업가 정신
활 동 목 표	- 기업가 정신의 적용 범위가 반드시 창업에만 국한된 것이 아니며 개인의 역량 중 하나		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	<p>가. 제4차 산업혁명 시대 : 세상이 바뀌고 있다.</p> <p>나. 미국 : 기업가 정신으로 경제성장 견인, 실패도 자산으로 활용하는 사례 분석</p> <p>다. 중국 : 정부의 기업가정신 강조, 창업에 유리한 생태계 구축</p> <p>라. 한국 : 도전적 창업의식 부족과 창업에 대한 부정적 인식</p> <p>마. 기업가 정신, 평생 직업의 지름길 찾기</p>		

6) 기대효과

- 가) 창업에 의한 기업가에 대한 개념을 인식시켜주는 계기 제공
- 나) 학생들에게 창업교육에 대한 교육적 요구 증가
- 다) 잠재적인 자본가 또는 근로자가 될 가능성이 큰 학생들에게 창업 관련 지식 습득 필요성에 대한 동기 유발을 시키는 계기 제공
- 라) 학생들의 기업 윤리에 대한 변화와 창업과 관련하여 발생 될 수 있는 각종 문제를 보다 체계적이고 현실 가능하게 해결하는 방법을 배움

7) 평가 계획 및 결과 보고

가) 참여자 설문 조사 계획

- (1) 참여자의 프로그램 만족도에 대한 실태를 파악하기 위하여 참여자 설문 조사 실시
- (2) 참여자가 프로그램에 대해 어떻게 생각하는지 실태 조사를 실시하여, 교육 방향 수립에 도움이 될 수 있도록 함.

나) 교육 평가 계획

- (1) 프로그램 종료 후 교육의 성과관리의 신뢰도를 높이기 위하여 참여자의 프로그램 만족도와 프로그램 효과성 평가
- (2) 평가의 의도와 목적은 프로그램 및 참가자들에 대한 철저한 만족도 분석과 사후조치에 충실해야 하며, 평가의 단위는 각각의 프로그램과 참가자 중심이 되어야 함.

다) 교육 만족도 조사

- (1) 조사내용
 - 응답자 기본 정보 : 응답자의 솔직한 답변을 위하 인적사항을 적지 아니 함.
 - 프로그램 전체 평가와 프로그램별 평가의 설문내용을 고등학교 참여자의 눈높이에 맞게 설문내용을 작성
- ※ 구체적 설문내용은 추후 작성

다. Make-up 창업캠프 운영

1) 추진배경

- 가) 실제 사업(business)은 다수의 개인들로 구성된 기업조직이 수요와 공급이 존재하는 “시장”의 컨텍스트(context) 내에서 다른 기업들과의 치열한 경쟁을 통해 수행 되는 활동
- 나) 창업 및 사업에 관한 가치관을 변화시킬 수 있는 적합한 교육훈련 프로그램이 필요함.
- 다) 실제적인 창업 이전에, 현실과 유사한 “사업 체험”, “경영 체험”을 할 수 있는 시뮬레이션 방식의 교육과 훈련 프로그램의 활용

2) 교육 목적

- 가) 성공적인 창업을 준비할 수 있도록 기업가마인드, 창업스킬 등의 창업 기술 교육 프로그램 운영을 통한 기업가정신 이해 제공 및 창업 기술 역량 강화를 도모한다.
- 나) 기업가 정신에 필요한 기본적인 인성과 소양을 키우며, 학생들 개인이 가지고 있는 커리어를 보다 전문적으로 교육한다.
- 다) 올바른 직업의식을 갖고 예비창업자로서의 기회를 제공하여, 학생들의 성공창업의 기반을 마련한다.
- 라) 자신의 역량과 비전에 맞추어 창업 준비를 각 분야별 전문 강사진과 함께 단계별로 할 수 있도록 도와준다.

3) 운영방향

- 가) 예비창업자에게 지식과 아이디어를 강화할 수 있는 역동적인 네트워크 환경 속에서 성공적으로 창업할 수 있도록 기초적인 실전 기술을 제공
- 나) 성공적인 창업의 핵심적 요소들을 경험하고 기업가적 여정을 경험
- 다) 이론수업을 통해 기업가정신을 습득하고, 다양한 실습으로 사업화 가능성을 확장하며 창업 전반에 대한 개념 수립

4) 프로그램 목적<Make-up>

- 가) Makeup's Story Platform Part 1(사업계획서 1)
 - : 사업계획서 정의 및 필요성
- 나) Makeup's Story Platform Part 2(사업계획서 2)
 - : 사업계획서의 작성 요령
- 다) Makeup's Story Platform Part 3(사업계획서 3)
 - : 사업계획서의 작성의 중요성
- 라) Makeup's Story Platform Part 4(사업계획서 작성)
 - : 사업계획서의 작성 실습
- 마) Makeup's Story Platform Part 5(사업계획서 발표)
 - : 사업계획서 발표

5) 프로그램 개요 및 세부 내용(Make-up)

가) <표10> Makeup's Story Platform Part 1(사업계획서 1)

주 제	Makeup`s Story Platform Part 1	내 용	사업계획서 1
활 동 목 표	- 사업계획서 정의 및 필요성		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	가. 창업 성공 사례를 통한 창업 단계별 내용 나. 사업계획서란? 다. 우수 사업계획서 샘플 및 우수 사례 라. 사업 기획 및 아이템 분석 방법 마. 창업 절차와 지원제도		

나) <표11> Makeup's Story Platform Part 2(사업계획서 2)

주 제	Makeup`s Story Platform Part 2	내 용	사업계획서 2
활 동 목 표	- 사업계획서의 작성 요령		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	가. 사업계획서 의의와 작성 시 유의사항 나. 사업계획서의 주요 내용 다. 사업계획서의 작성 원칙 라. 사업계획서 작성 방법 마. 사업계획서 체크리스트		

다) <표12> Makeup's Story Platform Part 3(사업계획서 3)

주 제	Makeup`s Story Platform Part 3	내 용	사업계획서 3
활 동 목 표	- 사업계획서의 작성의 중요성		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	가. 사업계획서는 창업자에게 회사의 사업 방향에 대한 기준점 나. 좋은 사업계획서는 사실 위주의 서술이 되어야 함 다. 사업계획서는 텍스트와 다이어그램을 적절히 활용하여야 한다. 라. 좋은 사업계획서는 스토리텔링이 중요 마. 사업계획서는 기준, 공감, 설득을 위한 하나의 통합되고 간결한 문서가 되어야 함		

라) <표13> Makeup's Story Platform Part 4(사업계획서 작성)

주 제	Makeup`s Story Platform Part 4	내 용	사업계획서 작성
활 동 목 표	- 사업계획서의 작성 실습		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	가. 8명의 1개조로 편성(5개조 운영) 나. 발표자(1명), 목차별 담당자(6명 - 제품 및 서비스, 시장분석, 마케팅, 인력 및 조직, 사업추진일정), PPT작성(1명) 다. 아이디어 회의 및 구체화 방법 마련 라. 발표용 PPT 양식에 대한 목차 및 내용 구성 마. 사업계획서 발표용 PPT 작성 및 발표문 작성		

마) <표14> Makeup's Story Platform Part 5(사업계획서 발표)

주 제	Makeup`s Story Platform Part 5	내 용	사업계획서 발표
활 동 목 표	- 사업계획서의 발표		
단 계	활 동 내 용		
준 비 활 동	- 학습 내용 소개 - 학습 목표 확인		
중 심 활 동	가. 사업계획서 발표 나. 팀별 발표 10분 다. 팀별 사업계획서 발표 내용 및 방법 피드백 라. 발표 평가 시 준비사항 및 발표 요령 마. 창업에 대한 부담감을 덜고 도전적인 창업인의 자세를 함양		

6) 프로그램 운영 일정

<표15> 세부 프로그램 운영 일정

일 자	시 간	행사 세부 내용	비 고
1일차	09:00-10:00	연수 장소 이동 및 프로그램 오리엔테이션	
	10:00-12:00	Makeup`s Story Platform 1 <사업계획서 #1>	
	12:00-13:00	점심식사	
	13:00-15:00	Makeup`s Story Platform 2 <사업계획서 #2>	
	15:00-16:00	방배정 및 여장풀기	
	16:00-18:00	Makeup`s Story Platform 3 <사업계획서 #3>	
	18:00-19:00	저녁식사	
	19:00-21:00	Makeup`s Story Platform 4 <사업계획서 작성 실습>	
	21:00-23:00	간식 및 취침준비	
2일차	08:00-10:00	아침식사 및 짐정리	
	10:00-12:00	Makeup`s Story Platform 5 <사업계획서 발표>	
	12:00-13:00	수료식 및 점심식사	
	13:00-14:00	수료식 및 학교로 이동	

7) 프로그램 운영 일정

- 가) 창업에 의한 기업가에 대한 개념을 인식시켜주는 계기 제공
- 나) 학생들에게 창업교육에 대한 교육적 요구 증가
- 다) 잠재적인 자본가 또는 근로자가 될 가능성이 큰 학생들에게 창업 관련 지식 습득 필요성에 대한 동기 유발을 시키는 계기 제공
- 마) 학생들의 기업 윤리에 대한 변화와 창업과 관련하여 발생 될 수 있는 각종 문제를 보다

체계적이고 현실 가능하게 해결하는 방법을 배움.

8) 평가 계획 및 결과 보고

가) 참여자 설문 조사 계획

- (1) 참여자의 프로그램 만족도에 대한 실태를 파악하기 위하여 참여자 설문 조사 실시
- (2) 참여자가 프로그램에 대해 어떻게 생각하는지 실태 조사를 실시하여, 교육 방향 수립에 도움이 될 수 있도록 함.

나) 교육 평가 계획

- (1) 프로그램 종료 후 교육의 성과관리의 신뢰도를 높이기 위하여 참여자의 프로그램 만족도와 프로그램 효과성 평가
- (2) 평가의 의도와 목적은 프로그램 및 참가자들에 대한 철저한 만족도 분석과 사후조치에 충실해야 하며, 평가의 단위는 각각의 프로그램과 참가자 중심이 되어야 함.

다) 교육 만족도 조사

- (1) 조사내용
 - 응답자 기본 정보 : 응답자의 솔직한 답변을 위해 인적사항을 적지 아니 함.
 - 프로그램 전체 평가와 프로그램별 평가의 설문내용을 고등학교 참여자의 눈높이에 맞게 설문내용을 작성
- ※ 구체적 설문내용은 추후 작성

라. 송원 나누美마켓 운영

1) 프로그램 목적

이론적 학습에서 벗어나 수업시간에 배웠던 내용을 활용하여 학생들이 마켓의 전 진행과정을 스스로 해 나감으로써 창업에 대한 이해를 넓힐 수 있는 기회가 되며, 창업의 기본이 될 수 있는 경제활동을 배울 수 있다. 또한 물건 판매를 통해 창업을 할 때 사전 조사와 판매할 때 적정 가격의 파악의 중요성에 대해 배울 수 있다.

마켓 활동을 통하여 친구들과 상호관계를 이해하면서 자연스럽게 창업 팀 구성의 프로세스를 학습할 수 있으며, 어떠한 문제 상황에 직면하여도 본인이 문제를 해결해나가는 방법을 스스로 배우고 도전정신을 구체화하여 창업인 으로서의 가능성을 키울 수 있다.

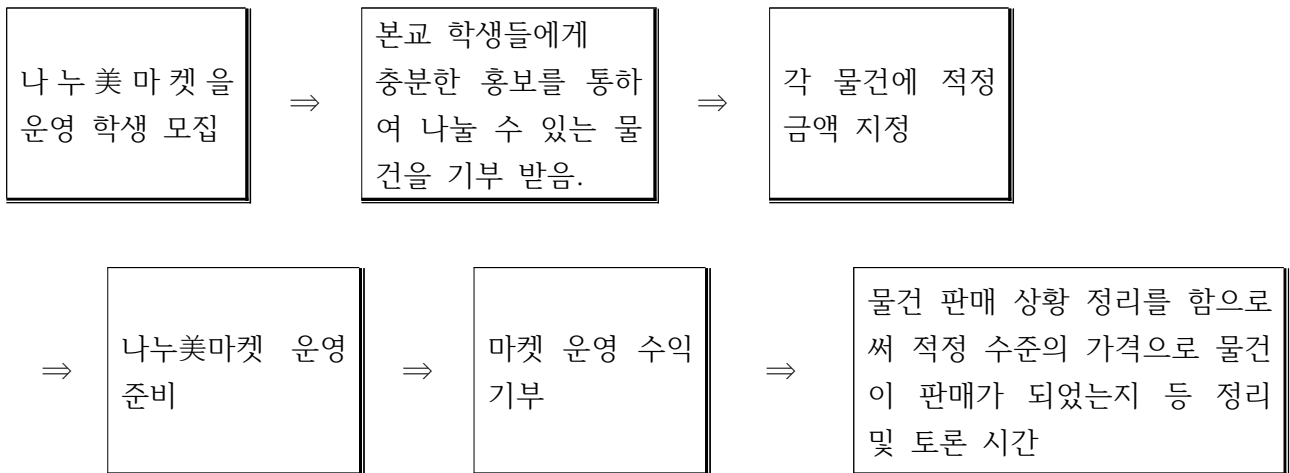
2) 프로그램 개요

가) 프로그램명 : 송원 나누美마켓

나) 일시 및 장소 : 2018. 9./ 1913 송정역 시장 부스 설치 판매

다) 대상 : 창업동아리 참가자 및 창업에 관심 있는 본교 재학생

3) 주요 내용



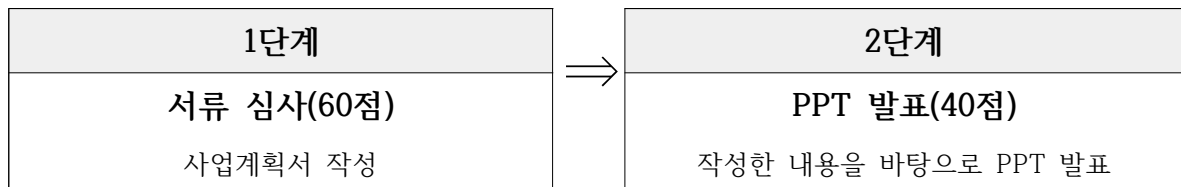
마. 나도 사장님! 창업아이템 경진대회 운영

1) 대회 개요

가) 추진 목적

- (1) 수업을 통해 익힌 지식에 대한 심화 학습을 위하여 사업계획서 작성 대회를 개최하고 이를 통하여 학생들은 취업 역량을 함양할 수 있음.
- (2) 사업계획서 경진대회를 통하여 창업을 시작하기 전, 가장 기본인 아이템 선정부터 판매, 마케팅 전략까지 창업의 기본을 이해할 수 있음.
- (3) 창업 사업계획서 경진대회 운영으로 실전 창업 능력 배양 및 창업 마인드를 고취할 수 있음.
- (4) 창업 아이템을 바탕으로 창업 전 과정을 사전에 경험하고 기업가 마인드를 학습하고자 함.
- (5) 기업의 조직 및 인력 구조, 보유 기술 및 수준, 생산 계획, 판매, 마케팅 전략 등 기업 전반의 현황에 대해 이해할 수 있음.
- (6) 자신의 창업 목표와 사업 아이템에 대하여 제3자를 설득하는 방법에 대해 배움으로써 자신감을 얻을 수 있음.

나) 추진 내용



- 학생들이 작성한 사업계획서를 보고 사업계획서 원칙에 따라 작성했는지 평가함.
- 본인이 작성한 사업계획서로 PPT를 제작하고 발표하여 학생이 생각한 창업 아이템이 얼마나 설득력 있는지 평가함.

다) 추진 기간 및 대상

- (1) 일시 : 2018. 10.
- (2) 장소 : 본교 2층 열람실
- (3) 대상 : 창업에 관심이 있는 본교 학생

2) 평가방법

- 가) 금융일반, 회계정보처리시스템, 회계실무, 세무실무, 전자상거래실무 등 창업과 관련 있는 담당 교과 선생님들이 아래의 내용을 바탕으로 평가함.

서류 심사 평가 내용

- 창업 아이템이 적절하며, 설득력이 있는가?
 - 사업계획서의 8가지 작성 원칙에 의거하여 작성하였는가?
 - SWOT 분석과 4P's 마케팅에 의하여 작성하였는가?
 - 사업계획서의 구성 요소 중 위험 분석과 대책을 세울 수 있는가?
- (* 평가 내용은 변경될 수 있음.)

PPT 발표 평가 내용

- 바른 자세와 목소리로 발표를 하였는가?
 - PPT의 내용이 작성한 사업계획서의 내용과 적절하게 작성이 되었는가?
 - 질의응답에 적절한 답변을 하였는가?
 - 창업 아이템에 대하여 설득력 있게 발표하였는가?
- (* 평가 내용은 변경될 수 있음.)

3) 시상내역

구분	상금(원)	인원(명)
금상	100,000원	1
은상	50,000원	2
동상	30,000원	3

* 상장 및 상금(문화상품권) 수여

4) 사업계획서 대회 작성 양식

<표16> 사업계획서

창업 아이템 명			
관련 분야			작성자
사업 아이디어			
사업성			
수익률			

회사명 . 로고 . 사업내용

회사명 및 로고	
회사명	로 고
선정이유	
회사명 선정과 로고의 의미를 기재하시오.	
사업내용	
사업내용을 50자 내외로 요약하시오.	

5) 창업계획서 작성 방법

가) 창업(계획)개요

- (1) 창업 개요 : 어떤 창업인지 창업개념을 관련 분야와 함께 기술
(생산품목, 사무실, 공장규모, 등)
- (2) 창업 목적 및 핵심적 특성 : 창업동기, 기대효과, 특성 등
- (3) 창업 추진상의 비전, 목표, 경영전략

나) 창업아이템의 내용

- (1) 아이템의 특성 및 기대효과 : 아이템분야, 용도, 성능, 특징, 장점 등
- (2) 핵심 기술 : 아이템 및 제품개발의 핵심기술, 기술개발내용 등
- (3) 국내외 개발현황 및 특허 : 국내외 특허여부, 유사특허현황 등
- (4) 마케팅 및 시장 규모 : 마케팅, 국내외 시장 규모 및 틈새시장 현황
- (5) 주요 수요처 및 경쟁업체 현황 : 구체적인 수요처, 경쟁사와 비교

다) 창업화 추진계획

- (1) 상품화 계획 : 향후 기술개발 방법, 상품화시기
- (2) 인사관리 계획 : 영업인력, 기술인력, 생산인력 등
- (3) 판매 계획 : 판매방법, 판매전략, 매출액전망 등
- (4) 소요 자금 : 운전자금, 시설자금 등
(운전자금은 창업 후 생산제품의 판매대금으로 정상 영업자금이 회전 될 때까지의 기간 동안 소요되는 전체 예상자금을 자금용도별로 구분 기재)
- (5) 중장기 발전계획(창업부터 5년 후까지)

※ 창업계획서는 위의 내용을 수록하고 추가할 내용은 뒷부분에 작성하여 주십시오.
(항목 순서를 바꾸지 말 것)

3. 연구 과제 3의 실행

과제 3 : 창업동아리 활동을 통한 창업 실무능력 신장

- 창업동아리 활동을 통하여 학생들의 잠재적인 아이디어를 창업 아이템으로 발굴하도록 지도하여 창업에 대한 마인드를 함양시킨다.
- 창업 아이템을 발굴하여 학생들과 직접 설계하고 운영함으로써 특성화고등학교의 교육목표인 실무능력을 더 높인다.

가. 쇼핑몰창업 동아리

1) 창업 동아리 운영 목적과 필요성

현재의 E-비즈니스 환경에서 특성화고등학교 학생들에게 필요한 창업교육과 최근 급속도로 커지고 있는 전자상거래(Electronic Commerce)를 결합하여 학생들의 창업 아이템으로써 직접 쇼핑몰을 설계하고 구축해 봄으로써 특성화고등학교의 교육실현 목표인 실무적인 능력을 더 높이는 데 창업동아리 운영 목표를 둔다.

위의 목표를 달성하고자 동아리활동 시간을 이용하여 창업에 대한 마인드를 함양하기 위한 학습 환경을 조성하여 창업관련 교육 프로그램을 운영하고, 교육에서 창출한 창업아이템으로 양방향 커뮤니케이션이 가능한 인터넷 쇼핑몰을 직접 제작해봄으로써 창업에 대한 능력을 향상시킨다.

2) 창업 동아리 추진 내용과 방법

- 가) 특성화고등학교 창업 교육 프로그램 적용을 통한 창업에 대한 마인드를 함양한다.
- 나) 전자상거래 쇼핑몰 구축 프로그램에 대한 설계과정을 교수·학습한다.
- 다) 창업교육을 통해서 창출한 창업 아이템을 이용하여 인터넷 쇼핑몰을 설계 및 구축한다.
- 라) 쇼핑몰을 설계하고 구축함으로써 학업성취 수준을 향상시키고, 창업에 대한 실무능력도 신장시키도록 한다.

3) 창업 동아리 운영 설계

가) 운영방법

- (1) 전 학년에서 창업 동아리를 희망한 학생들을 동아리 활동 시간에 배정하여 쇼핑몰 구축·운영 과정을 지도한다.
- (2) 전 학년 중 희망하는 학생들 위주로 창업동아리를 조직하여 방과 후나 동아리활동 시간에 과정을 운영한다.
- (3) 창업교육 활동은 학생들의 참여의식을 높이고 동아리 활동의 참여도를 높게 하기위하여

다양한 강의 계획을 수립 운영한다.

- (4) 창업동아리 학생들의 독창적인 창업아이템을 개발하도록 한다.
- (5) 각종 창업아이템 공모대회와 창업에 관련된 경진대회에 작품을 출품하도록 준비시킨다.
- (6) 외부 기관에서 실시하는 청소년 창업스쿨에 참가한다.
- (7) 정보 공유를 통하여 학생들의 창업 정보관리 능력을 함양한다.
- (8) 창업동아리를 통하여 사업에 필요한 기본지식과 마케팅 능력을 함양한다.

나) 창업 동아리 현황

동아리명	인원	사업내용
쇼핑몰창업	10명	쇼핑몰 디자인, 구축

다) 전자상거래 쇼핑몰 구축 절차

- (1) 전자상거래 쇼핑몰 프로그램은 특성화고등학교의 전자상거래 교과 학습을 위해 교육용으로 이미 개발된 Makeshop솔루션을 활용하여 구축하고자 한다.
- (2) 인터넷 쇼핑몰을 개발하는 절차는 프로젝트 수행의 형태나 전자상거래사이트, 경매 사이트 등의 성격에 따라 차이는 있을 수 있으나 일반적으로 비슷하게 프로젝트를 진행시킨다.

1단계	창업준비 단계	시장조사, 아이템 선정, 쇼핑몰기획, 사업계획서 작성
2단계	쇼핑몰 제작단계	도메인등록, 사업자등록 발급, 통신판매신고서 발급, 쇼핑몰 구축
3단계	운영준비단계	주문 받은 상품을 포장하고 배송, 반품, 환불 등에 관련된 운영 준비
4단계	쇼핑몰 오픈단계	결제처리하고 마케팅전략 수립

라) 프로젝트 추진 일정

<표17> 쇼핑몰창업 동아리 추진 내용

연번	프로젝트 추진 내용	추진 일정			
		6	7	8	9
1	프로젝트 초기 컨셉 도출				
2	자료 수집 및 분석				
3	학생들의 의견수렴 및 교육방향 설정				
4	산학연계 프로젝트 기획안 작성 및 보고				
5	협약기업 선정 및 프로젝트 내용협의				
6	프로젝트 수업 실시				
7	개인별 결과물 완성				
8	결과보고서 작성				
예상 결과물		-프로젝트 계획서	-강의교육안 -스토리보드	-디자인소스	-교육결과물 -결과보고서

마) 학습효과

- (1) 직무 소양 관련 멘토링, 인성교육 등을 통한 취업 전 역량을 강화시킬 수 있다.
- (2) 참여기업 현장방문을 통한 직장 현장 이해와 업무 체계 선수 학습으로 졸업 후 현장에 대한 이해력을 향상시킬 수 있다.
- (3) 디자인 툴 교육과정을 미리 진행하여 학습속도에 문제가 없도록 지원한다.
- (4) 교육대상 학생별 디자인 1:1 멘토링을 통한 개인별 애로점 파악 및 지원한다.
- (5) 전자상거래 분야의 전체적인 시장 방향 및 사례를 통해 쉽게 접근할 수 있는 교육을 중점으로 목표를 구성하고 본인이 직접 만들어서 판매하고자 하는 상품을 고르고 쇼핑몰 구성 기획과 디자인을 해봄으로써 적극적인 자세를 가질 수 있도록 커리큘럼을 진행한다.

4) 기대 효과

- 가) 창업에 대한 체계적인 학습을 통하여 성공하는 창업을 실현할 수 있다.
- 나) 창업에 대한 기본적인 지식과 진취적이고 도덕적인 기업가 정신을 배운다.
- 다) 기업가로서 기업경영 활동을 적극적, 진취적으로 수행할 수 있는 능력과 태도를 향상시킬 수 있다.
- 라) 학생들에게 창업 정신을 높여줌으로써 학생들이 직업을 선택할 때 좀 더 논리적으로 생각할 수 있고, 아울러 시장 경제에 대하여도 두려움 없이 도전할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있다.
- 마) 다양한 적성을 살릴 수 있는 기초 교육과 이에 대한 체계적인 학습을 통하여 창업에 대한 정보 및 실무 지식을 길러주고 창업 능력을 배양시킬 수 있다.
- 바) 동아리 활동을 통하여 자신의 잠재된 능력을 발휘하여 창업 아이템을 발굴할 수 있도록 지도함으로써 창업에 대한 마인드를 향상시키고, 전자상거래를 통하여 쇼핑몰을 구축해봄으로써 웹문서와 인터넷거래에 대한 관심을 높이고 실무 능력을 향상시킬 수 있다.

나. Tax & I

1) 창업 동아리 추진배경

세무회계는 기업회계를 바탕으로 국가 재정수요를 충족시키기 위해 세법의 규정에 따라 공평 타당한 조세부담의 배부기준으로서 과세소득의 계산 파악을 목적으로 하고 있으며 경리실무자는 회사의 모든 회계자료를 장부에 기장하고 세무관리를 하여야 한다. 기업의 세무회계실무 환경에서는 기업회계를 바탕으로 전산세무회계프로그램을 이용한 방대한 회계 업무 처리 능력의 소양을 요구하고 있는 실정이다. 따라서 15년 교육과정의 취지와 세법에 맞추어 기업환경에서 모두들 어렵다고만 인식하는 세무회계와 관련된 업무 내용을 전산화를 통하여 교육현장에서는 누구나 쉽게 이해하고 학습할 수 있는 실무 중심의 교육을 필요로 하고 있다.

2) 교육의 필요성

- 가) 회계사무소 취업을 희망하는 학생들이 세무회계교과서와 자격검정 수험서로만 학습하고 회계실무에 대해서는 불충분한 학습의 상태에서 취업 후 현장과의 차이에서 어려움을 느끼고 복귀하는 학생이 간간히 발생하는 바, 이를 방지하고자 하여 동아리활동을 진행하고자 한다.
- 나) 상업계열 고등학교 학생들이 교과서의 내용과 자격검정 수험서에서 학습한 내용이 실무 현장에서는 얼마나 적용이 되는지 경험해보면서 막연한 두려움을 없애고 학습한 내용을 응용해 보며 회계실무에 대한 능력을 기르기 위함이다.
- 다) 학생들이 막연하게 추상적으로 학습하는 것보다 직접 실무를 체험함으로써 자신들이 학습하는 내용이 어떻게 적용되는지 인지하게 하여 학업성취도를 고취시키고 자신감 획득과 업무에 대한 이해도를 높이는 데 목적이 있다.

3) 학습목표

- 가) 세무특성화고등학교 학생으로서 전문 교육의 기반을 마련한다.
- 나) 인력양성 및 개인별 포트폴리오로 활용할 수 있도록 교육한다.
- 다) 기업의 선행 경험을 학생들에게 알려주고 산학협력을 통한 자연스러운 실무교육을 통해 회계와 세무 분야 전문 인력의 양성을 목적으로 한다.
- 라) 개인사업자 및 임대소득자의 종합소득세 신고에 대한 내용을 단계별 프로그램을 통한 체계적 접근을 시도한다.
- 마) 일반과세자, 간이과세자, 면세사업자, 법인사업자 등의 사업자등록증을 교과서가 아닌 실무 현장에서 직접 비교함을 통해 실무경험 능력을 체득하게 한다.
- 바) 2인 1조가 되어 소규모로 각각의 팀에서 실무를 체험함으로써 흥미와 적극적인 참여를 기대할 수 있다.
- 사) 교과서를 통해 배우는 이론과 현장에서의 실무가 하나로 연결되어 있음을 상기할 수 있어 추후 익혀야 할 영역을 스스로 계획할 수 있는 교육으로 학습에 대한 의욕을 증대시킨다.
- 아) 회계사무소라는 취업군의 인식의 개선 및 인력들의 실무기술 고급화로 지역산업의 발전을 도모한다.

4) 학습효과

가) 현장실무 경험을 위한 프로젝트 수강대상 선정

나) 대상학생의 선정은 회계사무소 취업이라는 진로를 고려하고 있는 학생 중 회계 관련 자격증을 기 취득한 학생을 대상으로 선정한다.

(1) 교육의 방법

-직무에 대한 멘토링, 인성교육 등의 프로그램을 통한 취업 역량 강화를 도모한다.

-참여기업에 현장방문을 통한 현장에 대한 이해와 업무 체계 선수 학습으로 졸업 후 현장에 대한 이해력 향상을 목적으로 한다.

-학생들의 세무지식에 대한 1:1 멘토링을 통한 개인별 애로점을 파악하고 능력 향상에 도움을 제공한다(개인별 또는 팀별 자료 정리에 대한 티칭진행).

-교육 기간 내 최대한 세법에 관한 개인별 능력을 향상시킬 수 있도록 교육을 진행한다.

-회계사무소 예비 직장인으로서의 기업과의 유기적인 연관성을 파악할 수 있도록 지도한다.

(2) 학교교육과정의 연장선상이라는 관점에서의 교육

-세무 전문가의 관점에서 교육을 실시하지만 기업회계기준과 세법이라는 이론의 토대 위에 세금 신고라는 실무영역의 전반적인 교육을 통해 회계/세무 관련 직업군에 대한 전체적인 업무에 대한 이해도를 높일 수 있도록 교육을 구성하고자 한다.

-거래의 증빙서류를 보고 즉각적으로 전산프로그램에 입력하는 경험을 반복함으로써 실무능력을 키우고, 아울러 전산세무회계 관련 자격검정이 증빙 서류만 제시되는 형태로 출제경향이 확대되고 있는 바, 관련 자격증의 획득에도 유리하게 작용하므로 학교교육과정에 더욱 적극적으로 다가갈 수 있어 견고한 지식을 쌓고자 한다.

5) 동아리 추진 내용

<표18> Tax & I 동아리 추진 내용

추진 단계	학습 유형	교수-학습활동	시간계획	비고
프로젝트 참여자 모집	토론학습	프로젝트를 수행하는데 있어 문제없이 해결할 수 있는 인원들을 모집하고 면대면 질문지법을 통하여 회계에 대한 학업성취수준이 일정수준 이상인 학생들을 선출한다.	방과후	회계 관련 자격증 취득자 우대
멘토와 문제해결	현장학습	주어진 기업의 거래를 멘토가 해결하는 과정을 옆에서 보조하여 주며, 학생들이 실무에 대한 능력을 함양할 수 있도록 한다.	방과후	
홀로서기	토론학습	학생들이 도움 없이 스스로 주어진 거래를 회계처리하고, 부가가치세를 계산하며, 계산이	방과후	실제 기업의 업무 시행

		<p>틀리지 않도록 학생들 스스로 토론하는 과정을 거치며 마지막에는 실무자의 검토를 거쳐 정확하게 거래를 처리할 수 있도록 한다.</p>		
--	--	---	--	--

6) 기대성과 및 활용방안

- 가) 학생들이 기업 내의 업무만 단순히 학습하여 능력만 습득하고 복귀하는 것이 목적이 아니라 학습한 내용을 통해 학생들이 주도적으로 기업 내에서 업무의 한 분야를 해결할 수 있도록 지도 교사와 기업 실무자내 협의를 통해 업무의 경감화를 주목적으로 함.
- 나) 사회·시대적 변화에 따라 스펙 위주의 취업 구도가 실무능력과 경험을 요구하는 구도로 변화하고 있음. 따라서 동 프로젝트를 진행시켜, 학생들의 실무 능력을 강화할 수 있도록 함.
- 다) 다양한 활동 과정을 통해 지도 교사 및 기업 내 전문가와 참가 학생들 간의 인간적 접촉으로 신뢰감과 인간적 관계의 소중함을 이해하여 진정한 '나'에 대한 새로운 발견의 기회를 갖게 하고 민주적 공동생활을 실천하는 태도를 함양할 수 있도록 함.

다. Style Image View 어플개발

1) 교육의 필요성

- 가) 4차 산업혁명시대가 다가오면서 앞으로는 소프트웨어의 역량을 추구하는 기업이 많아지고 있기 때문에 소프트웨어 분야로의 취업이 확대될 것으로 예상됨. 소프트웨어 분야는 웹 개발, 어플리케이션 개발, 전산 유지 보수 등 여러 분야가 있지만 그 중에서도 스마트폰의 사용 증대로 사용자들의 편의성을 제공하는 어플리케이션 개발 분야인데 실제 학생들이 스마트폰을 자주 사용하기 때문에 다른 개발 분야보다 어플리케이션 개발에 대한 흥미도가 높음. 어플리케이션 개발 전 과정을 실습을 하면서 학생들이 쉽게 코딩에 대한 이해를 높일 수 있음.
- 나) IT 기업에서는 프로그래밍 후 오류를 찾고, 수정할 수 있어야 하므로 학생들에게 스스로 학습 할 수 있는 기회를 제공하여 자기주도적 학습능력을 키워주고, IT 기업에서 추구하는 능력을 함양할 수 있도록 실무 중심의 교육이 필요함.
- 다) IT 기업으로 취업을 희망하는 학생들이 학교에서 수업하는 과정으로만은 부족하기 때문에 집중 학습을 통하여 학생들의 역량을 향상시킬 수 있도록 이 프로젝트를 진행하고자 함.
- 라) 실제 기업에서 진행하는 프로젝트처럼 개발에 전 과정을 실습하면서, 어플리케이션 개발 스킬 및 프로그램 개발 능력 습득한 이해도를 높이는 데 목적이 있다.

2) 학습목표

- 가) 참여 학생들의 어플리케이션 개발에 대한 전반적인 이해력을 키움.
- 나) 어플리케이션 개발을 통해 SW 역량 함양.
- 다) 개인별 포트폴리오로 활용할 수 있도록 프로그램 운영.
- 라) SW에 대한 인식 개선 및 코딩에 대한 흥미도 향상.

마) 맞춤형 학습을 통하여 학생 개개인에 대한 능력 향상 및 실습 과정을 통하여 자기주도적 능력 향상.

3) 학습효과

- 가) 이론과 간단한 실습으로만 배우던 코딩을 직접 어플리케이션을 개발해보면서 코딩에 대해 전반적으로 이해할 수 있음.
- 나) 어플리케이션에 관심이 많기 때문에 본인이 만들고 싶은 내용으로 어플리케이션을 개발하고, 실제 Google에 등록하여 본인이 개발한 어플리케이션을 다운받아보면서 소프트웨어에 대한 인식 개선 및 흥미 유발.
- 다) 강의를 듣고 실습을 하고, 숙제를 하면서 스스로 학습하는 자기주도적 역량 함양.
- 라) 실제 회사에서 어떻게 일을 처리하는지, 어떤 일을 하게 되는지 확인을 하여, 회사에 대한 간접 체험을 할 수 있음.
- 마) 졸업 후 소프트웨어 분야 취업과 창업에 대해 생각해볼 수 있음.

4) 동아리 추진 내용

<표19> Style Image View 동아리 추진 내용

추진 단계	학습 유형	교수-학습활동	시간계획	비고
이론 강의	일제 학습	- 충분한 이론학습을 통하여 학생들이 어플리케이션에 대한 이해를 할 수 있도록 강의 운영	방학 중	
기업체 방문 및 기술 습득	현장학습	- 기업체에 직접 방문하여 눈으로 직접 보고 확인하며, 실제 기업체에서는 어떤 일을 하게 되는지 확인하는 학습	방학 중	
실습 및 문제해결	자기주도 학습	- 외부 전문가 강의 전, 학생들에게 수업에 대한 이해도를 높이기 위하여 충분한 과제로 어플리케이션 개발에 대한 기본적인 이해도를 향상시킨 후 수업 진행 - 스스로 문제를 해결해나가는 과정을 통하여 자기주도 능력을 함양하며, 개발 과정을 통해 코딩에 대한 이해도를 향상시키도록 함	방학 중	학생 과제

5) 기대성과 및 활용방안

- 가) 어플리케이션 개발 실습을 통해서 단순 학습 습득하는 것이 아니라 기업에서 요구하는 코딩에 대해 전반적인 이해를 함으로써 졸업 후 기업에서 요구하는 해결과제에 대하여 적절하게 처리할 수 있는 소양을 기를 수 있음.
- 나) 실무능력과 경험을 요구하는 취업 현장에서, 이번 프로젝트를 통해서 학생들의 실무 능력을 강화할 수 있음.
- 다) 이론 강의, 실습, 기업체 체험학습 등을 통하여 학생들의 SW 역량을 강화시키고 스스로 공부하는 자기주도적 학습 능력을 함양시킬 수 있음.

VI.검증 계획 및 방법

1. 검증 방법

가. 대상 및 형태

- 1) 교사 대상: 설문 조사(연구 참여 교사 전원), 심층 면담
- 2) 학생 대상: 설문지, 관찰지, 각종 검사지 등(표집학급)

나. 조사 시기

- 1) 사전 실태 설문 조사 (3~4월)
- 2) 연구 활동의 실시 (4월~10월)
- 3) 사후 실태 설문 조사 (11월)

다. 일반화 계획

- 1) 연구학교 결과 보고서 및 포트폴리오 제작 배포
- 2) 연구학교 운영 관련 홈페이지에 자료 및 결과물 탑재

VII. 기대성과

1. 기대되는 성과

창업교육의 경험 유무가 학생의 진로계획 및 진로개발 역량뿐만 아니라 학습태도에도까지 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.

최근 우리나라뿐만 아니라 유럽 선진국을 포함한 많은 국가들이 노령화 사회가 되고 평생직장의 개념이 사라지고 있다. 이러한 사회 변화는 자신의 재능과 능력을 최대한 발휘할 수 있는 새로운 기회를 찾는 사람들에게 창업에 대한 관심이 증대되고 있다.

창업은 개인뿐만 아니라 국가적으로 새로운 일자리 창출과 경제 활성화의 핵심 요소로 각 나라에서는 이에 대한 적극적인 지원 제도를 강화하고 있다. 실제로 국내에서도 애플리케이션을 비롯하여 프랜차이즈 등 수많은 창업가들의 탁월한 성공 사례를 접할 수가 있다. 하지만, 창업에 대한 지식이나 경험이 부족한 상태에서 창업하는 사람이 많고, 창업을 권유하는 주변의 의견만 듣고 창업을 하여 실패를 하거나 중도에 포기하는 사례가 속출하고 있다. 따라서 창업에 대한 체계적인 학습을 통하여 성공하는 창업을 실현할 수 있으리라고 본다. 따라서 창업에 대한 기본적인 지식과 진취적이고 도덕적인 기업가 정신을 배우고, 창업 절차에 대한 체계적인 학습을 익히는 것을 향후 실제 창업을 하는 데 가장 중요한 요소라고 볼 수 있다. 또한 창업에 필요한 재무적인 요소, 창업 아이템의 선정, 실제 창업을 위한 사업 계획서 작성과 같은 실무적인 학습은 성공한 창업가로서 자리매김하는데 실질적인 도움이 될 것이므로 이러한 창업교육은 학생들에게 4차 산업혁명 대비 고졸 인력에게 요구하는 현장 지향적인 지식·기술·태도를 길러 창업에 대한 마인드를 고취시킬 수 있다. 또한, 경영·금융 교과군의 특성화 고등학교 학생들에게는 다양한 적성을 살릴 수 있는 기초 교육과 이에 대한 체계적인 학습을 통하여 창업에 대한 정보 및 실무 지식을 길러주고 창업 능력을 배양시키는 교육이 무엇보다 필요하다.

낮은 취업률과 고용환경이 불안정한 현대사회에 창업을 생각하는 사람들은 점점 늘고 있지만 현실의 상황은 학교에서 생각과 너무 다른 수많은 어려움을 겪게 된다. 평생 직업의 시대에 특성화 고등학교 학생들에게 창업 정신을 높여줌으로써 미래의 직업을 학생들이 현명하게 선택할 수 있게 되고, 또한 사회에 대한 도전 정신도 기를 수 있을 것이다.

더불어 특성화고 창업교육에 대한 다양한 내용을 교육과정에서 전문적인 지식을 습득하여, 이를 바탕으로 기업가로서 회사운영을 능동적으로 경영할 수 있는 역량과 자세를 기를 수 있도록 실무적인 내용을 교육시켜 창업에 대한 마인드를 제고하여 창업 실무 역량을 강화시킬 수 있으리라고 기대해본다.

[참고 문헌]

- 문윤희(2018). 경남지역 특성화고등학교 학생들의 기업가정신과 창업교육이 창업의지에 미치는 영향
- 김진숙(2017). 미래사회 변화와 교육의 방향, 한국교육학술정보원
- 이운정(2014). 특성화고교에서의 창업교육과 창업의지에 관한 연구
- 육근영(2016). 특성화고등학교 교사의 직업교육이해도와 직무수행도 간의 관계
- 홍효석, 설병문(2013). 창업교육과 창업동아리 경험이 청년창업에 미치는 영향
- 김선정(2012). 특성화고 에서의 공예수업에 관한 연구
- 박재환, 김용태(2009). 창업교육 만족도 및 참여 동기가 창업교육 효과에 미치는 영향
- 최종열, 정해주(2008). 경영학 교육이 기업가정신 함양에 미치는 영향에 관한 연구
- 이무근(2003). 실업계 고등학교 체제 개편 방안 연구
- 이춘우, 한유진, 김도현, 서유미, 이경원, 이희우, 이영달(2014). 기업가 정신의 이해
- 대구공업고등학교(2010). 비즈쿨 프로그램 운영을 통한 창의적인 비즈니스 실무 능력 함양
- 부여정보고등학교(2003). 청소년 창업교육 프로그램 활용을 통한 창업 실무능력 신장
- 제천공업고등학교(2003). 비즈쿨 프로그램의 개발 적용을 통한 창업능력 함양 방안
- 관악정보산업고등학교(2003). 비즈쿨 프로그램 구안 적용을 통한 실업계 고등학교 학생의 창업마인드 함양
- 마장정보산업고등학교(2004). 비즈쿨 프로그램 적용을 통한 창업마인드 함양
- 미림여자정보고등학교(2008). 비즈쿨 운영 학교 보고서
- 다운고등학교(2010). 비즈쿨 프로그램을 활용한 진로교육 및 기업가 정신 함양
- 송파공업고등학교(2010). 전문계고 동아리 활동을 통한 청소년 창업 마인드 및 기업가 정신 함양 방안
- 경기상업고등학교(2010). 창업지원센터를 활용한 창업 정신 함양과 학생 창업
- 부안제일고등학교(2011). 청소년 창업교육 프로그램 운영을 통한 전문계 고교생의 창업 실무능력 신장
- 초계고등학교(2011). 특성화교육 프로그램 적용을 통한 창업 실무 능력신장
- 구남보건고등학교(2016). 비즈쿨 프로그램 적용을 통한 청소년 기업가 정신 함양 및 전공분야(보건, 경영)창업능력함양