경제·인문사회연구회 미래사회협동연구총서(창조경제 종합연구) 13-01-23

창조경제 구현방안 연구

도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안

한국청소년정책연구원 **김승경 외**

경제·인문사회연구회
NATIONAL RESEARCH COUNCIL FOR ECONOMICS, HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

경제·인문사회연구회 미래사회협동연구총서(창조경제 종합연구) 13-01-23

창조경제 구현방안 연구

도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안

한국청소년정책연구원 **김승경 외**

경제·인문사회연구회
NATIONAL RESEARCH COUNCIL FOR ECONOMICS, HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES

경제 · 인문사회연구회 미래사회협동연구총서
“창조경제 구현방안 연구”

1. 협동연구총서 시리즈

협동연구총서 일련번호	연구보고서명	연구기관
13-01-23	도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안	한국청소년정책연구원

2. 참여연구진

연구기관	연구책임자	참여연구진
한국청소년정책연구원	김승경 부연구위원	김명희 교수 (삼육대학교 교양학부)

제 출 문

경제 · 인문사회연구회 이사장 귀하

본 보고서를 **“창조경제 구현방안 연구: 도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안”** 최종보고서로 제출합니다.

2013년 6월

한국청소년정책연구원

원 장 이 재 연

요 약

청소년기는 끊임없는 호기심을 가지고 도전하며 자신에 대해 탐색하고 정체성을 형성해나가는 중요한 시기이다. 그러나 입시경쟁, 취업난, 불안정한 고용과 같은 극심한 경쟁체제 속에서 우리나라의 청소년들은 미래의 꿈을 실현하기 위해 도전정신이나 창조성을 발휘해보려는 노력보다 안정적인 고용과 물질적인 보상을 보장해주는 직업을 얻는데 몰두하고 있다.

최근 새정부의 핵심국정과제로 제시된 창조경제는 새로운 영역에서의 미래성장동력 발굴과 일자리 창출에 목적을 두고 있으며, 기업가정신교육 활성화를 통해 청소년들의 도전정신을 증진시키고 나아가 청소년들이 새로운 아이디어를 발휘하여 자신이 원하는 새로운 일을 찾을 수 있는 기반을 마련하고자 한다. 그러나 우리나라에서 이루어지고 있는 기업가정신교육은 대부분 청소년의 기업가적 역량을 증진시키기보다 창업기술 제공 또는 일회성의 강의나 직업체험교육에 그치고 있는 것이 현실이다.

기업가정신교육을 통해 도전정신을 증진시키기 위해서는 무엇보다도 청소년에게 기업가적 역량을 함양시키는 것이 중요하다. 이를 위해서는 첫째, 기업가정신 함양에 대한 필요성에 대한 공감대를 전 국민적으로 형성하고, 기업가정신 확산을 위한 생태계를 조성하는 국가와 사회의 역할이 요구된다. 둘째, 각급 학교 및 청소년 관련기관, 공공기관, 민간기업 간 연계를 통해 기업가정신 교육 및 체험을 위한 장을 마련하고 체험기회를 확대하며, 기업가정신교육을 위한 체계적인 교육 표준을 마련하고 관련 교사양성을 위한 노력이 동반되어야 한다. 셋째, 취약계층 청소년 및 비학생 청소년들이 사회로 진입할 때 일반청소년들과 동등한 출발을 할 수 있도록 기업가적 역량 강화 기회를 제공하는 것이 필요하다.

Abstract

Adolescence is an important period to keep challenging with endless curiosity and look into him/herself, thereby establishing his/her identity. Amid an extremely competitive system, which is represented by excessive competition in college admission exams, a jobs crunch and employment unstability, however, youths in Korea are striving to find a job that will ensure job stability and material rewards, rather than exercising their challenging spirit and creativity to make their dreams come true.

The creative economy, which is one of the new administration's key agenda, aims to identify future growth powers and create jobs in new fields and vitalize entrepreneurship education to stir up the challenging spirit in youths' hearts, and ultimately establish foundations based on which they can come up with novel ideas, start their own businesses and create new jobs. However, the existing entrepreneurship education in Korea has been mostly one-off lecture classes and job shadowing programs that are designed to merely teach practical skills on how to start a business, rather than strengthening their entrepreneurship.

To inculcate youths with the challenging spirit through entrepreneurship education, the most important is strengthening their entrepreneurial capabilities. For this purpose, firstly, the state and society should form a consensus of the necessity for cultivating entrepreneurship and create an ecosystem to diffuse entrepreneurship. Secondly, a forum for youths to learn and experience entrepreneurship should be established through interconnections among schools, youth institutions, public organizations and private enterprises, opportunities for having such experiences should be increased, a

systemic standard for entrepreneurship education should be developed, and efforts to foster teachers should be made. Thirdly, youths in vulnerable social groups and non-student youths should be given opportunities to strengthen their entrepreneurial capabilities so that they can stand at the same starting line with others for entering society.

목 차

요 약 ····· i

제 1 장 서 론 ····· 1

제 1 절 연구의 필요성 및 목적 ····· 1

제 2 절 연구내용 ····· 3

제 2 장 청소년의 현실 ····· 5

제 3 장 도전정신과 기업가정신 ····· 14

제 1 절 기업가정신교육의 의미 ····· 14

제 2 절 기업가정신교육의 필요성 ····· 17

제 3 절 국내 기업가정신교육 현황 ····· 18

1. 공공기관 중심의 기업가정신교육: 비즈쿨 ····· 18

2. 민간기관 중심의 기업가정신교육 ····· 19

제 4 절 해외 기업가정신교육 현황 ····· 24

1. 미국 ····· 24

2. EU(유럽연합) ····· 41

3. 영국 ····· 44

4. 프랑스 ····· 46

5. 노르웨이 ····· 50

6. 핀란드 ····· 53

제 5 절 해외 기업가정신교육의 시사점 ····· 54

제 4 장 청소년의 도전정신 증진방안 ····· 56
제 1 절 기업가정신교육을 통한 도전정신 함양 ····· 56
1. 도전 지향의 문화 조성을 위한 정부와 사회의 역할 ····· 56
2. 미래성장동력 개발을 위한 기업가정신교육의 방향수립 및 제도 마련 ·· 59
3. 취약계층을 위한 기업가정신교육 ····· 63
제 2 절 청소년의 도전문화 조성을 위한 과제 ····· 64
제 3 절 결론 ····· 69

참고문헌 ····· 70

표 목 차

<표 2－1> PISA 2009 OECD 국가의 영역별 국제비교 결과 ····· 7
<표 3－1> 기업가적 역량 ····· 15
<표 3－2> 기업가적 전문역량 ····· 16
<표 3－3> JA Korea의 교급별 기업가정신교육 커리큘럼 ····· 20
<표 3－4> 미국 CEE의 기업가정신교육 컨텐츠 표준 ····· 34
<표 3－5> Entreprendre au Lycée의 연간 활동계획 ····· 49

그 림 목 차

[그림 2－1] OECD 국가의 아동·청소년 인구(10~24세) 10만명당 자살률 ····· 5
[그림 2－2] 청소년들의 자살생각 이유 ····· 6
[그림 2－3] 청소년들의 스트레스 원인 ····· 6
[그림 2－4] OECD 국가 청소년의 주관적 행복지수 ····· 8
[그림 2－5] 인생목표 설정여부 ····· 9
[그림 2－6] 진로 및 직업 선택의 주도성 ····· 9
[그림 2－7] 주5일 수업제 실시 후 주말에 하는 활동 ····· 10
[그림 2－8] 주5일 수업제 실시 후 참여하는 기관 ····· 10
[그림 2－9] 청소년의 직업선택요인 ····· 12
[그림 2－10] 청소년이 선호하는 직장 ····· 12

제1장 서 론

제1절 연구의 필요성 및 목적

청소년기는 끊임없는 호기심을 가지고 도전하며 자신에 대해 탐색하고 진로문제, 이성문제, 교우관계 등에 대한 다양한 선택을 하면서 자신의 정체성을 형성해나가는 중요한 시기이며, 다가올 성인기를 맞이하기 위해 독립을 준비해야 하는 시기이다. 청소년들은 대부분 중, 고등학교 시기를 지나면서 대학에 입학함과 동시에 자신의 새로운 삶이 열릴 것이라는 장밋빛 기대감을 가지고 있지만, 대학에 입학한 이후에도 청소년들은 자신이 무엇에 관심을 가지고 있는지, 앞으로의 자기의 삶은 어떻게 될 것인지에 대한 진정한 고민 대신 취업전쟁에서 살아남기 위해 영어실력과 스펙을 쌓아야 하는 현실에 직면하게 된다.

다시 말해, 우리나라 청소년들이 직면하고 있는 현실은 청소년들로 하여금 자신이 잘하는 것이 무엇인지, 행복하고 즐겁기 위해 해야 할 일은 무엇인지, 자신이 발휘할 수 있는 능력은 어떤 것인지 등을 탐색하기보다 각종 시험에 통과하기 위한 기술을 배우고, 정해진 틀 속에서 보다 좋은 대학, 보다 좋은 직장에 들어가기 위해 스펙을 쌓고, 한번 실패하면 낙오자가 될 수도 있다는 불안감 속에서 안정을 지향하는 결정을 하도록 부추기고 있다. 이로 인해 우리나라 청소년들은 과도한 입시경쟁으로 인한 극심한 스트레스, 스펙쌓기 몰두현상, 낮은 사회참여의식, 인성문제, 진로문제 등의 문제가 점차 심각해져가고 있다.

이에 청소년들의 활동환경을 학교에서 지역사회까지 확대하여 창의력과 인성을 신장시키기 위해 다양하고 체험적인 환경을 제공하려는 노력에도 불구하고 주5일제수업 실시 이후 학생들은 오히려 사교육 또는 입시위주의 교육에 더 많은 시간을 보내고 있는 것으로 나타나 정책 수립 시 의도했던 만큼의 성과는 거

두지 못하고 있다.

이러한 우리나라의 현실은 청소년들을 기성세대들이 정해놓은 성공을 향해 나아가도록 내몰고 있으며, 청소년들은 한번 실패하면 인생의 낙오자가 될 수도 있다는 불안감을 경험하며 치열한 경쟁에서 살아남기 위해 분투하고 있다. 즉, 청소년들은 자신이 하고 싶은 일에 대해 고민을 하며 정체성을 형성해나가기 보다 안정성과 수입을 중요한 가치로 받아들이고 그 가치에 따라 결국 자기의 적성과는 관계없이 안정적인 직업을 선택하는 결정을 내리게 된다. 이렇게 취업난, 불안정한 고용과 같은 사회적인 분위기와 극심한 경쟁체제 내에서 청소년들은 도전정신이나 창의성 등과 같은 특성을 발휘하기 어려운 것이 현실이다.

최근 새정부의 핵심국정과제로 제시된 창조경제는 산업·문화·기술 간의 융합을 통해 새로운 영역에서의 미래성장동력 발굴과 일자리 창출에 목적을 두고 있다. 이러한 맥락에서 청소년들이 새로운 일자리, 새로운 영역에 도전할 수 있도록 하기 위해 청년창업을 지원하고, 기업가정신교육을 활성화하여야 한다는 것이 언급되고 있다.

기업가정신은 국가 성장 및 일자리 창출의 주요 원천이 된다고 알려져 있지만(Carree, Van Stel, Thurik and Wennekers, 2001; Audretsch, Carree, Van Stel, Thurik, 2002), 기업가정신에 대해 각 학자들이 다양한 개념과 입장을 주장하고 있고, 이로 인해 일반적으로 합의된 정의가 부재하여 기업가정신의 개념을 명확하게 표현하는 것에 어려움이 있었다(Caggiano, Oliveira, Ragusa, 2012). 그럼에도 불구하고 기업가정신의 필요성을 주장하는 학자 및 정책 담당자들은 기업가정신이 사회의 발전과 안녕에 결정적이라는 점에 동의하고 있으며(Opoku-Antwi, Amofah, Nyamaah-Koffuor, Yakubu, 2012), 생의 초기인 아동기와 청소년기를 기업가정신교육 제공에 이상적인 시기로 보고 있다(Paço & Palinhas, 2011; Opoku-Antwi, Amofah, Nyamaah-Koffuor, Yakubu, 2012).

기업가정신이라는 용어는 우리나라의 청소년이나 일반인들에게 아직 낯선 용어이며, 그 필요성이나 중요성이 깊이 인식되고 있지 않다. 정부에서도 청소년을

위한 직업체험이나 창업교육과 관련한 정책들을 마련하고는 있으나, 청소년들이 어떠한 가치관을 가지고 자신의 삶을 살아가고 일을 선택해야 하는지에 대한 도움을 주기보다 일회성의 직업체험 또는 창업교육을 제공하는데 초점을 두고 있는 실정이다.

EU의 전문가 집단은 학생들에게 기업가정신을 가르치고 학생들이 기업가정신에 대해 배우는 데 있어 교육의 대상이 되는 학생들의 발달수준과 연령에 부합하는 지식, 기술, 태도 및 개인적 특성이 포함되어야 한다고 주장하고 있으며(European Commission, 2002), 이러한 기업가정신교육은 개인적 기술과 회사를 창업하고 운영하는 데 필요한 지식뿐만 아니라 기업가적인 역량을 발달시키는데 목적을 두어야 한다(Johansen, 2007)고 보고 있다. 그럼에도 불구하고, 청소년들에게 기업가적 역량을 강화해주기보다 일회성의 진로체험을 제공하고 단순히 직업을 선택하는데 초점을 두는 진로교육이나 창업기술만을 제공하는 방식의 정책은 오히려 청소년들로 하여금 자신의 역량에 대해 인식하지 못한 채 안정을 향한 선택을 하게 하거나, 실패에 대한 두려움이나 불안감을 가중시킬 가능성이 높다.

이에 청소년들이 도전정신을 가지고 청소년기의 기본적 과업을 성취하며 건강하게 성장할 수 있도록 하기 위해서는 기업가정신과 관련한 청소년들의 동기, 역량, 기술을 모두 발달시키도록 도와야 할 필요가 있다. 다만, 이러한 기업가정신은 일회성의 체험이나 교육으로 이루어지기 어렵고, 단기간에 성과를 도출해낼 수 있는 것이 아니므로 단편적인 교육의 방법에 치중하기보다 청소년이 속한 사회 전반에 도입되어 적용될 수 있는 정책적 지원이 있어야 하며, 그에 따른 사회문화적 분위기 조성이 동반되어야 할 필요가 있다.

제2절 연구내용

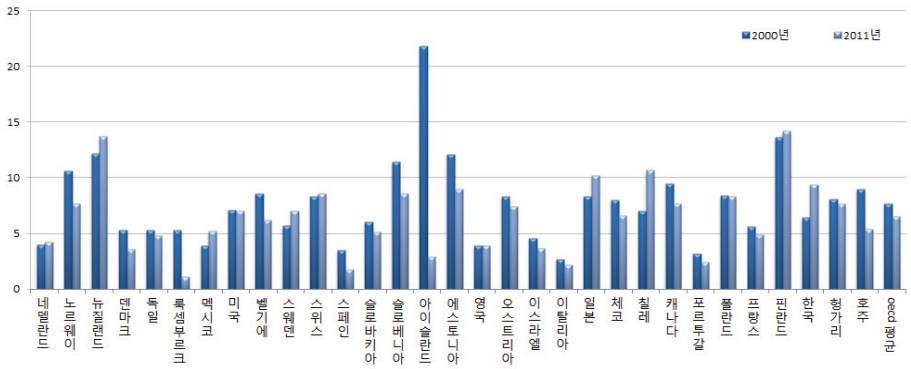
본 연구는 청소년의 도전정신을 함양하기 위한 방안을 탐색하는데 목적을 두고 있다. 최근 청소년의 도전정신 함양을 위한 방법으로 기업가정신교육과 더불

어 이스라엘의 후츠파(Chutzpah) 정신 도입에 대한 논의가 있었으나, 후츠파 정신은 그것이 가지는 장점에도 불구하고 문화적인 차이로 인해 우리나라에 도입되거나 적용되기 어려운 단점이 있다는 다양한 비판과 우려의 목소리가 있어왔기 때문에 본 연구에서는 후츠파 정신은 논의에서 제외하고, 기업가정신에 초점을 맞추기로 하였다. 또한 도전정신 중심의 청소년과 청년문화 조성방안을 모색하는데 있어 청소년들과 청년이 가지는 특성이나 그들이 처한 현실에는 차이가 있어 고등학교 시기까지에 해당하는 청소년에 보다 초점을 두고 연구를 진행하였다.

이에 본 연구에서는 도전정신 증진 방안으로 국내외 기업가정신교육의 정책 및 사례를 분석하여 청소년 관련 정책에의 적용 및 도입방안을 도출하고, 청소년의 도전정신 중심의 문화조성을 위한 방안을 모색하고자 하였다. 이를 위해 문헌고찰을 통해 우리나라 청소년의 현실에 관한 주요 현황과 국내외 기업가정신교육 사례를 분석하고, 관련 세미나를 개최하여 국내외 기업가정신교육의 시사점에 대해 논의하였다. 또한 민간 기업가정신교육기관 담당자, 비즈쿨 담당교사, 청소년수련시설 담당자, 학계 전문가, 청소년들을 대상으로 간담회를 실시하여 우리나라 청소년 관련 정책에의 적용 방안과 도전문화 조성 방안에 관한 아이디어를 도출하였다.

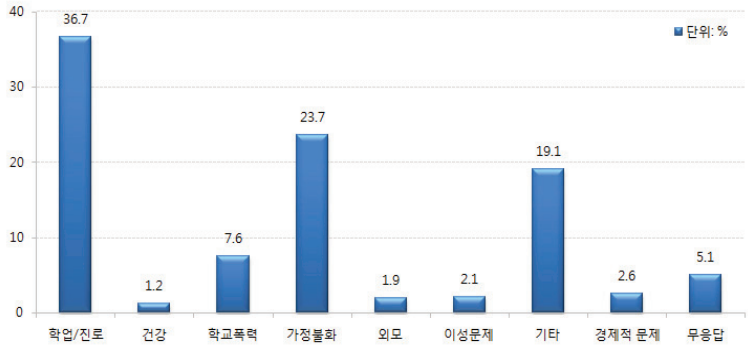
제2장 청소년의 현실

최근 전 연령층에 걸쳐 OECD 국가의 평균 자살률이 감소하는 반면 우리나라의 자살률은 전 연령층에서 증가하는 추세라는 보고가 발표된 바 있다. 이 연구에서는 31개 OECD 국가의 10~24세 청소년의 자살률(인구10만명 당)이 지난 10년간 7.7명에서 6.6명으로 16% 감소한 반면, 우리나라 청소년의 자살률은 9.4명으로 10년 전 6.4명에 비해 47% 증가하여 31개국 중 5위에 이르는 것으로 나타났다(한국보건사회연구원, 2013; WHO Mortality Database 자살 사망자수).

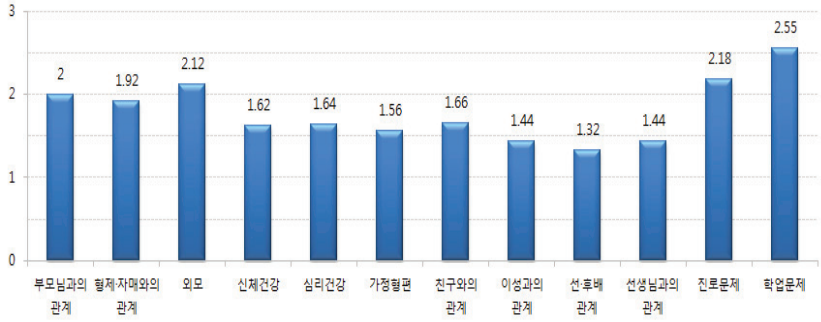


[그림 2-1] OECD 국가의 아동·청소년 인구(10~24세) 10만명당 자살률

특히 우리나라 청소년들 중 23.4%는 실제로 자살하려는 시도를 하지는 않았지만, 지난 1년 동안 자살을 생각한 적이 있다고 응답하였는데, 자살을 하고 싶었던 가장 큰 이유는 학업과 진로에 대한 고민(36.7%)으로, 가정불화(23.7%), 학교폭력(7.6%) 등에 비해 매우 높은 비중을 차지하였으며, 청소년들은 학업문제(2.55점)와 진로문제(2.18점)에 대한 스트레스를 가장 많이 경험하고 있는 것으로 나타났다(최인재, 2012).



[그림 2-2] 청소년들의 자살생각 이유



[그림 2-3] 청소년들의 스트레스 원인

이러한 문제는 대부분 유아기부터 대학입시에 인생의 목표를 두고 다양한 사교육을 받으며 치열한 경쟁을 할 수밖에 없는 우리나라의 교육현실에서 기인한다고 볼 수 있다. 좋은 대학에 들어가는 것이 곧 사회적 성공이며, 대학에서 어떠한 공부를 할 것인지, 대학에 들어간 이후에 어떤 삶을 살아갈지에 대한 생각보다는 어느 대학을 들어가는지 여부가 인생을 좌우하는 중요한 결정요인이 된다고 보는 학부모들의 신념은 오랜 시간동안 변화하지 않고 있다. 이러한 학부모들의 교육열과 학생들의 성취지향적인 치열한 경쟁문화는 우리나라 청소년들의 학업성취도를 향상시키는데 큰 공헌을 했음에 틀림이 없다. 실제로 <표 1-1>과 같

이, OECD국가의 만15세 청소년들 중 우리나라의 청소년들은 읽기와 수학 점수에서 1~2위, 과학 점수에서 2~4위라는 높은 순위를 나타낸 바 있다(한국교육과정평가원, 2010)[1].

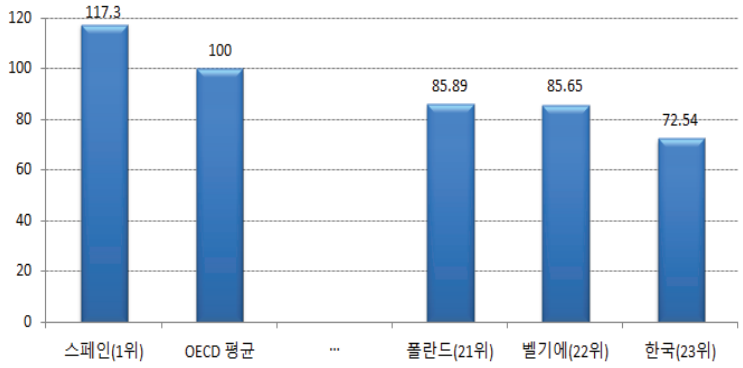
<표 2-1> PISA 2009 OECD 국가의 영역별 국제 비교 결과

읽기			수학			과학		
국가명	평균	OECD 국가 순위	국가명	평균	OECD 국가 순위	국가명	평균	OECD 국가 순위
대한민국	539	1～2	대한민국	546	1～2	핀란드	554	1
핀란드	536	1～2	핀란드	541	1～3	일본	539	2～3
캐나다	524	3～4	스위스	534	2～4	대한민국	538	2～4
뉴질랜드	521	3～5	일본	529	3～6	뉴질랜드	532	3～6
일본	520	3～6	캐나다	527	4～6	캐나다	529	4～7
호주	515	5～7	네덜란드	526	3～7	에스토니아	528	4～8
네덜란드	508	5～13	뉴질랜드	519	6～8	호주	527	4～8
벨기에	506	7～10	벨기에	515	7～11	네덜란드	522	4～11
노르웨이	503	7～14	호주	514	7～11	독일	520	7～10
에스토니아	501	8～17	독일	513	8～12	스위스	517	8～12
스위스	501	8～17	에스토니아	512	8～11	영국	514	9～13
폴란드	500	8～17	아이슬란드	507	11～13	슬로베니아	512	10～13
아이슬란드	500	9～16	덴마크	503	12～16	폴란드	508	12～16
미국	500	8～20	슬로베니아	501	13～15	아일랜드	508	11～17
스웨덴	497	10～21	노르웨이	498	13～20	벨기에	507	12～17
독일	497	11～21	프랑스	497	13～22	헝가리	508	13～21
OECD 평균	493		OECD 평균	496		OECD 평균	501	

그러나 이러한 높은 학업성취도 점수에도 불구하고, 그 이면에는 수학과 과학에 대한 청소년의 자신감이나 흥미는 세계 최하위 수준이며(한국교육과정평가

1) PISA 점수는 평균이 500점이고 표준편차가 100인 척도 점수이며, PISA 2006에서는 95% 신뢰 수준에서 각 국가의 등수 범위를 제공하고 있음(한국교육과정평가원, 2010).

원, 2012), OECD 국가 중 우리나라 청소년의 주관적 행복지수[2)]는 5년 연속 최하위(경향신문, 2013)라는 불명예스러운 결과가 공존하고 있다.



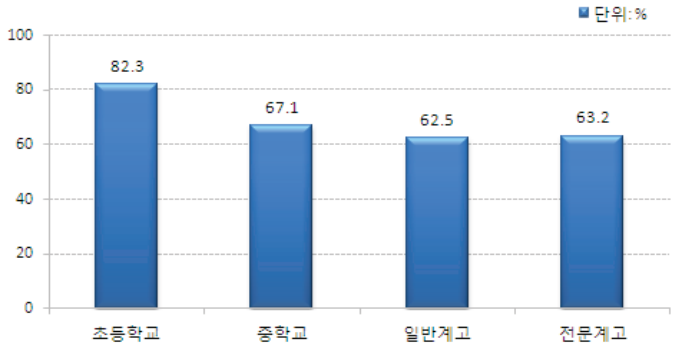
[그림 2-4] OECD 국가 청소년의 주관적 행복지수

이와 같이 낮은 행복지수는 중국이나 일본과 같이 청소년들의 학업에 대한 스트레스 수준이 높다고 알려진 아시아권 국가들에 비해서도 현저히 낮은 수준이다. 우리나라의 청소년들은 저학년일수록 행복을 위해 가족(42.6%), 건강(16.8%), 자유(13.5%), 돈(7.9%)이 필요하다고 생각하는 반면, 고학년으로 갈수록 돈(18.9%)이나 성적향상(18.7%)을 가장 중요한 가치로 보고 있다는 조사결과(경향신문, 2013)는 청소년들이 성적을 행복의 중요한 지표로 생각하고 있음을 볼 수 있다.

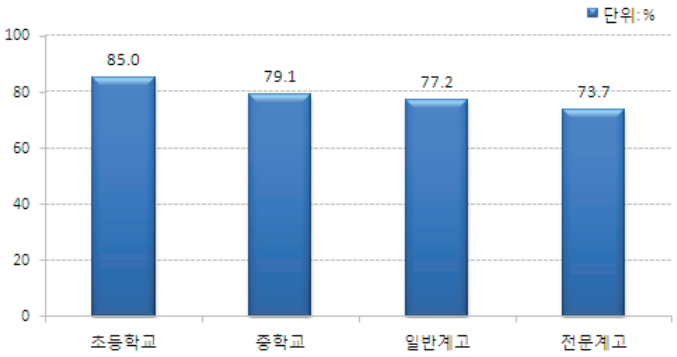
또한 교급이 높아질수록 인생목표를 가지고 있는 비율이 낮아지는 경향을 보이고, 진로나 직업을 선택할 때 자신이 스스로 정한 기준에 의해 선택하겠다는 경우가 점차 줄어드는 경향을 나타내고 있다는 연구결과는 학년이 높아질수록 진로 선택 시 학생들이 자신의 적성이나 흥미와 같은 특성보다 성적이나 사회적

2) 한국방정환재단과 연세대학교 사회발전연구소가 발표한 '2013 한국 어린이·청소년 행복지수 국제 비교(초4~고3)'의 결과임.

인 가치 등과 같은 외부적인 영향에 따라 진로를 결정하고 있는 것으로 추측해볼 수 있다(여성가족부, 2012).



[그림 2-5] 인생목표 설정여부

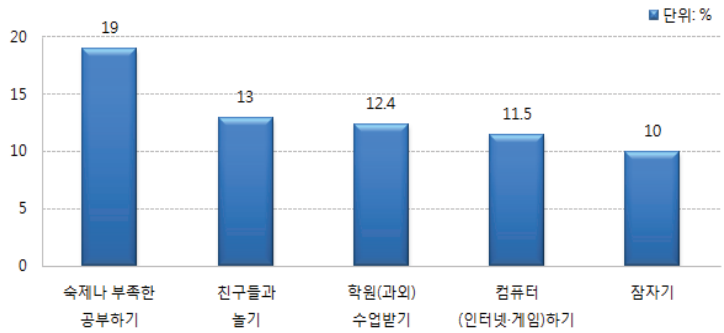


[그림 2-6] 진로 및 직업 선택의 주도성

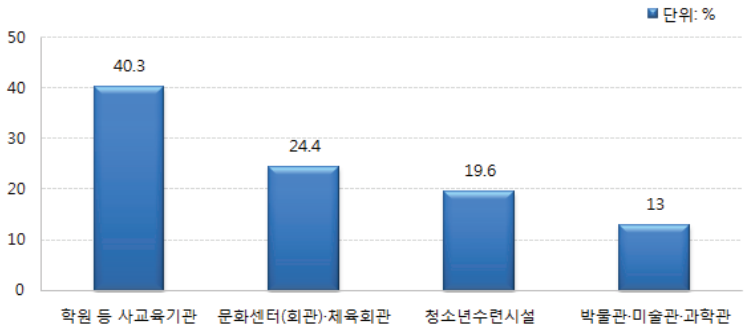
대체로 우리나라의 교육 현실은 지식에 대한 광범위하고 근본적인 이해를 돕기보다 시험에 출제될 내용을 중심으로 좀 더 높은 점수를 받을 수 있는 기술을 습득하는 것에 목표를 둔 우리나라 특유의 주입식 교육으로 인해 개개인이 지적 호기심과 상상력, 그리고 창의력을 발전시키기 어려운 환경으로 발전되어 왔다. 교육의 목적을 상급학교 진학에 두고, 고등학생의 약 80%가 대학에 진학하고 있

는 우리나라에서 자유롭게 사고하고, 모험을 무릅쓰고 자신이 가진 재능을 마음껏 발휘하는 성향을 기르기는 매우 어려운 현실이다.

이에 정부는 청소년 활동을 통한 소질과 잠재력 개발, 나눔과 배려 실천, 자율적인 생활 자세를 통해 세계시민으로서의 자질과 공동체 의식을 함양하도록 지향하는 창의적 체험활동이나 학생들이 주말동안 다양한 체험활동을 통해 개인의 적성과 소질을 살려 자아실현을 하도록 돕기 위한 제도인 주5일 수업제 등과 같은 다양한 정책을 제공하여 왔다. 그럼에도 불구하고, 청소년활동을 입시를 위한 하나의 스펙으로 활용하거나 주말동안 청소년활동 대신 부족한 숙제를 하거나 학원 수업을 받는 등 그 취지가 변질되는 경향을 보이고 있다(맹영임, 2012).



[그림 2-7] 주5일 수업제 실시 후 주말에 하는 활동

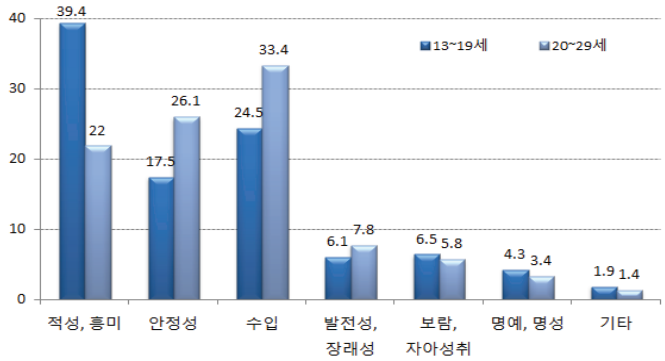


[그림 2-8] 주5일 수업제 실시 후 참여하는 기관

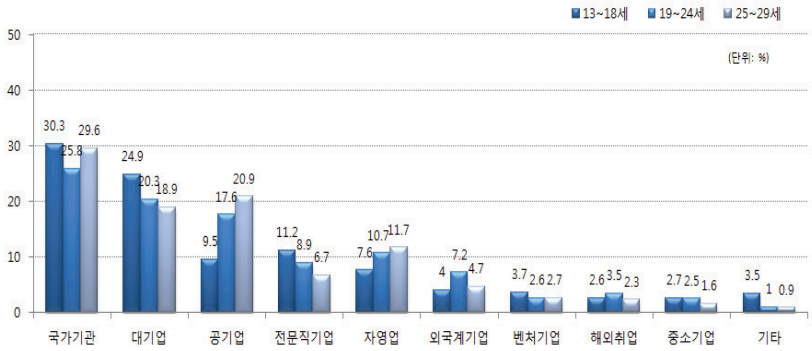
끊임없는 사교육과 선행학습을 통해 청소년들이 대학에 진학을 하게 되지만, 대학에 진학하는 것 이외의 다른 목표를 가지지 못한 채 입학한 학교에서는 전공에 대한 흥미도, 자신의 적성도 탐색하지 못하고, 자신의 장점이 무엇인지도 찾지 못한 채 또다시 취업이라는 큰 관문을 통과하기 위해 스펙쌓기에 몰두할 수밖에 없는 현실에 마주치게 된다. 대학교육은 취업을 위한 과정으로 활용되고 있으며, 학교교육은 미래를 위한 정보와 훈련, 경험을 제공하지 못한 채 진학과 취업을 위한 정보제공에만 초점을 두고 있다.

그러다보니 청소년들은 남들처럼 대학에 가야하고, 최고가 되어야 하며, 남들에게 좋은 모습으로 비춰지는 직업을 가져야 한다는 우리 사회의 타인지향적인 체면문화 속에서 남들과 다르면 안된다는 사회적인 압박감을 가지게 되며 자신의 창조적인 아이디어나 패기를 발휘하기보다는 사회에서 인정받을 수 있는 방법이 무엇인가를 찾는데 초점을 두게 된다. 결국 창조적인 사람이 되기를 거부하고 현실에 안주하면서 융통성이 없고 반복적인 형태의 활동을 하게 되고, 단순히 안정적이고 좋은 간판을 가진 직장을 구하기 위해 스펙쌓기에 몰두하게 된다.

이와 같은 현실은 청소년들은 자신의 진로와 직업을 선택할 때 초기에는 적성・흥미(39.4%), 수입(24.5%), 안정성(17.5%)의 측면을 고려하는 반면, 청소년기 후기가 될수록 수입(33.4%), 안정성(26.1%), 적성・흥미(22.0%)를 고려하는 경향이 있으며, 중소기업(2.5%)이나 벤처기업(2.6%)보다는 국가기관(25.8%), 대기업(20.3%), 공기업(17.6%) 등 안정적인 직장을 선호하는 비율이 현저히 높은 것으로 나타난 조사결과(통계청, 2011)를 통해 증명되고 있다.



[그림 2-9] 청소년의 직업선택요인



[그림 2-10] 청소년이 선호하는 직장

그럼에도 불구하고, 우리나라에서 대학 신규졸업자의 취업률을 조사한 결과, 약 40%의 대학졸업자들(전문대 졸업자 약 60.7%, 일반대학 졸업자 54.5% 등)은 일자리를 구하지 못하고 있는 실정이다(교육과학기술부・한국교육개발원, 2011). 이와 같은 현실에 대처하기 위해 최근 새정부에서 청년 일자리를 창출하고 창조경제를 구현하기 위한 방안으로 창업을 장려하고, 창업과 관련한 제도를 정비하기 위해 다양한 노력을 하고 있으며, 앞으로 청년창업에 관한 각종 지원이 이루어질 것으로 예상된다.

그러나 우리나라의 경우 국민 개개인이 창조성을 가지고 삶을 변화시키고자 하는 필요성에서 시작된 기술창업보다는 대체로 생계형 창업이 주를 이루어왔으며, 한번 실패하면 낙오자가 될 수도 있다는 두려움으로 인해 창업은 위험한 일이라는 생각과 사회적 분위기가 조성되어 왔다. 그렇기 때문에 전반적인 사회적인 분위기의 변화없이 단기간 내에 창업기술에 초점을 둔 기업가정신교육을 통해 청소년과 청년들에게 창업을 권하고, 창업의 수를 증가시키는데 목표를 두는 성과주의적인 접근은 오히려 실패에 대한 두려움을 가중시키는 등의 부작용을 동반하게 될 가능성이 높다.

이에 오랜 시간동안 시행착오를 거치면서 발전해온 해외의 기업가정신교육 사례를 통해 시사점을 도출하고, 우리나라의 청소년들이 처한 현재 상황을 검토해 봄으로써 청소년들이 자신의 재능을 마음껏 탐색하고, 자유롭게 창의적으로 사고하며, 자신의 역량을 최대한 발휘할 수 있는 사회적 분위기를 조성하기 위한 방안을 마련해야 할 필요가 있다.

제3장 도전정신과 기업가정신

제1절 기업가정신교육의 의미

기업가정신(Entpreneurship)이라는 용어는 18세기 리차드 드 캔틸런(Richard de Cantillon)이 기업가들이 경험하는 위험부담을 강조하면서 사용한 이래 널리 사용되어왔다. 기업가정신에서 사용하고 있는 기업가라는 용어는 사업을 하는 사람(企業家)이 아니라, 새로운 사업을 개발하거나 창업을 하는 사람(起業家)을 의미한다고 볼 수 있으며, 기업가정신은 단순히 정신을 의미하는 것이 아니라 그와 관련된 '행동'을 매우 중시한다(배종태, 차민석, 2009).

그간 많은 학자들이 수행해온 기업가정신 연구를 보면, 기업가정신이 사회의 발전에 결정적이라는 점에 동의해왔음을 볼 수 있다(Opoku-Antwi, Amofah, Nyamaah- Koffuor, Yakubu, 2012). 그럼에도 불구하고 아직까지도 기업가정신의 개념에 대해 명확하게 합의된 정의는 없으며, 아래와 같이 시대와 맥락에 따라 다양한 관점과 의미로 해석되고 있다.

- 개인의 적절한 위험 도전 성향(McClelland, 1961)
- 다른 사람이 찾아내지 못한 기회를 발견하고 사회의 상식이나 권위에 빠져있지 않으며 새로운 사업을 추진할 수 있는 것(Vesper, 1980)
- 새롭고 이질적인 것을 창조하고 변화를 일으키고 새로운 가치를 창출하며 변화를 탐구하는 것(Drucker, 1985)
- 금전적 보상과 개인적 만족을 얻기 위해 때로는 육체적 및 사회적 위험을 감수하고, 재정적인 것이 수반되는 것을 전제로 하여, 기술과 시간, 그리고 노력을 들여 새로운 가치를 만들어내는 과정(Gartner, 1988)

- ▶ 위험부담에도 불구하고 그에 상응하는 보상을 전제로 하여 가치있는 그 무엇을 새롭게 창조하는 과정(Kao, 1993)
- ▶ 기회를 포착하고 총체적 접근방법과 균형 잡힌 리더십을 바탕으로 하는 사고, 추론, 행동방식(Timmons, 1994)
- ▶ 새로운 사업성공의 확신이 없을지라도 과감하게 활동해서 기꺼이 새로운 비즈니스 기회를 포착하는 능력(Dess et al., 2005)
- ▶ 위험과 불확실성에도 불구하고 새로운 기회를 추구하는 도전정신(순천향대학교 기업가정신연구소, 2012).

이런 의미에서 보면 기업가정신이란 결국 가치를 창조하는 기회를 인지하고 이러한 기회에 따라 행동하는 과정이며, 단순히 사고하고 추론하는 것을 넘어선 실천지향적인 행동 방식을 의미한다. 현재 우리나라에서 실시되고 있는 기업가정신교육은 대부분 창업기술을 제공하는데 초점을 두고 있는데, 창업은 기업가적 행동을 발휘하는 하나의 방법이며, 기업가정신의 일부에 불과하기 때문에(Shane & Venkataraman, 2000) 창업에 초점을 두기보다 청소년들로 하여금 가치를 창조하는 기회를 인지하고 포착하며, 기회에 따라 행동할 수 있는 역량을 키워주는 것이 더 중요하다 할 수 있다. 즉, 기업가정신교육은 창업기술제공이 아니라 기업가적 역량을 강화하고 그 역량에 따라 행동할 수 있는 능력을 함양시키는 것이 목표가 될 수 있다.

기업가적 역량에 포함되는 요소들은 다음과 같다(벤처스퀘어, 2013 재인용).

<표 3-1> 기업가적 역량

구분	하위요소	정의
기업가적 포부	포부	꿈을 이루기 위한 열정을 품고 지속적으로 몰입함
	글로벌 마인드	다양한 문화를 이해하고 유연하게 적응하며 자신의 관심분야와 사회기회를 해외로 확대함

	자기성찰	자기 스스로 문제를 지속적으로 제기하고 이에 대해 깊이있게 반성함
	인문, 사회, 문화적 지식	종합적인 관점을 형성하는데 토대가 되는 철학, 사상, 역사, 예술, 문화 등에 대한 기본지식 획득
	사회적 기업에 대한 이해	사회적 목적을 추구하면서 활동을 수행하는 기업가의 개념과 역할에 대한 이해
혁신성	문제해결지향	현상이나 사물을 관찰하여 문제를 발견하고 이를 지속적으로 해결하려는 행동
	고객지향	고객의 욕구를 찾고, 욕구를 충족시키려는 시도
	관찰력	기존의 현상이나 사물을 주의깊게 관찰하는 태도
진취성	도전정신	자신의 목표를 달성하기 위해 불굴의 의지로 난관을 극복하는 태도
	자기 주도성	비전과 목표를 스스로 설정하고 이를 성취하기 위하여 적극적인 태도로 임함
	목표지향	도전적인 목표를 추구하며 이를 달성하기 위한 지속적인 노력
위험감수	위험감수	어떤 일에 따르는 위험을 받아들이고 기회로 추구하는 태도
	모호함에 대한 인내	불확실한 상황을 긍정적으로 인식하고 이를 인내하고자 하는 태도

기업가정신에서는 기업가적 역량과 더불어 다음과 같은 개인의 전문역량도 요구된다(벤처스퀘어, 2013 재인용).

<표 3-2> 기업가적 전문역량

구분	하위요소	정의
지식재산 기반능력	지식재산에 대한 이해	패러다임의 변화에서 지식재산의 중요성 인식, 지식재산의 개념 이해
	지식재산기반 기술능력	지적재산권 창출에 대한 기술능력
	기초학문 분야에 대한 지식	자신만의 지식재산권 확보를 위한 기초학문 지식 확보
인지적 능력	분석적 사고능력	사물이나 현상의 함축된 의미를 단계적 또는 인과론적으로 파악하는 능력

	전략적 사고능력	설정한 목적을 달성하기 위해 변화하는 환경, 기회, 위협, 개인 및 조직의 강약점 등을 파악하여 최적의 대응책 마련
대인관계 능력	협상능력	자신과 상대방의 의견 격차를 최소화하고 타협점을 이끌 수 있는 능력
	네트워킹	다양한 이해관계자들을 파악하고 이들을 대상으로 긴밀한 협력관계를 구축하고 유지하는 능력
	팀워크	공동의 목표를 달성하기 위해 구성원으로서 적극적으로 협력하는 능력
기술사업화 능력	정보수집 및 활용능력	기업가적 과정에서 요구되는 다양한 정보를 수집하고 분석하여 그 결과를 활용
	시장조사 및 마케팅 능력	고객의 욕구와 필요를 관찰하고 이를 토대로 아이디어, 서비스, 제품의 개발, 가격결정, 판매촉진, 유통 등에 대한 조사, 계획, 조사수행능력
	비즈니스모델 개발 능력	기업이 이익을 창출할 수 있도록 사업을 운영하는 방법을 개발할 수 있는 능력

제2절 기업가정신교육의 필요성

전 세계적으로 기업가정신은 타고나는 것이 아니라 교육을 통해 육성될 수 있다는 관점이 지지되면서 기업가정신교육의 필요성이 대두되고 있다. 이러한 관점을 지지하는 학자들은 대부분 기업가적 역량이 유전자와 관계없이 훈련을 통해 후천적으로 습득되는 경우가 많기 때문에 기업가정신교육이 필요하다고 주장하며(Drucker, 1985; Timmons, 1994), 기업가정신교육을 받은 학생들은 잠재적인 기업가이며, 기업가정신은 교육이나 훈련을 통해 육성될 수 있고, 기업가정신교육은 직업교육의 방법 중 하나로 인식되어야 한다고 Ronstadt(1985)는 주장한다.

이와 같은 맥락에서 이미 서구 각국에서는 오래 전부터 기업가정신교육에 관한 정책을 수립하여 추진해오고 있다. 이에 국내 기업가정신교육의 현황과 더불어 미국을 비롯한 유럽 여러 국가들의 우수한 기업가정신교육 현황을 살펴봄으로써 우리나라의 기업가정신교육에의 정책적 시사점을 찾아보고자 한다.

제3절 국내 기업가정신교육 현황

우리나라에는 아직 기업가정신이라는 명칭을 가지고 진행되는 정규교육과정이 없고, 주로 경제교육이나 창업교육 내에 기업가정신이 일부 포함되어 있다. 기업가정신을 다루고 있는 정부부처의 프로그램으로는 중소기업청의 비즈쿨이 유일하며, 최근 들어 민간 기관을 중심으로 청소년을 위한 기업가정신교육의 필요성이 확대되어가는 추세이다.

1. 공공기관 중심의 기업가정신교육: 비즈쿨[3)]

비즈쿨은 청소년들이 미래의 글로벌 CEO로 성장할 수 있는 환경을 조성하는 것을 목표로 창업이론교육, 창업캠프, 체험학습활동 등을 지원하고 있다. 청소년 비즈쿨 사업은 중소기업청이 초・중등교육법에 의한 초, 중, 고등학교 중에서 규정에 따라 선정된 학교에 예산을 지원하는 사업으로, 전국 초, 중, 고등학교에 비즈쿨학교를 지정하여 청소년 창업교육과 창업유망주 발굴을 위한 글로벌 새싹기업 육성을 지원하기 위해 운영되고 있다.

비즈쿨은 2002년부터 특성화 고등학교 학생을 대상으로 기업가정신 함양을 통해 자기주도적인 진로설계를 돕고 자신의 아이디어를 사업화하는 능력을 제고하며, 다양한 진로개척에 동기를 부여하기 위해 개발되었으나(문경목, 2013), 개발 당시의 본래 취지가 조금씩 수정, 발전되어가면서 2007년부터는 본격적인 청소년 직업관 확립 및 실전창업형 체험교육 위주의 다채로운 비즈쿨 프로그램을 기획하여 창업영재 발굴 및 창업 인재 조기육성에 노력을 기울이고 있고(남춘애, 2012), 현재는 특성화고를 중심으로 일반 초, 중등학교에도 비즈쿨 교육이 확대되어가고 있다.

---

3) 비즈쿨 (http://www.changupnet.go.kr/home/bizCool/main.do?mid=1067)

비즈쿨 프로그램은 기본프로그램, 강화프로그램, 심화프로그램의 세 단계로 구성되어 있다. 기본프로그램에서는 비즈쿨 학교 운영 지원 및 비즈쿨 캠프(청소년 경제/창업 캠프, 어린이 창업캠프)를 지원하며, 강화프로그램에서는 비즈쿨 페스티벌을 주최하여 동기를 부여하고 교사연수를 통한 기회 제공을 중점적으로 하고 있다. 심화프로그램에서는 실제 창업활동으로 이어지도록 장려하기 위해 연계 및 글로벌창업을 지원하고 있으며, 이를 위해 새싹기업 육성지원 및 창업유망주 스프링캠프(해외탐방포함)를 실시하고 있다.

그러나 비즈니스 마인드를 함양하기 위해 초등학교에서는 기초적인 경제, 금융교육과 실생활과 연계된 실전적 비즈니스 체험 학습교육을, 중학교에서는 올바른 경제관을 확립시키기 위한 인식전환 교육을, 고등학교에서는 실전창업 체험학습을 통한 실무능력 배양을 지원하도록 비즈쿨의 내용이 구성되어 있음[4]에도 불구하고, 비즈쿨 선정학교에 한하여 교육이 이루어지다보니 학생들이 각 교급별로 비즈쿨 학교에 재학하지 않을 경우 이러한 교육내용이 체계적으로 연계되기 어려운 단점이 있다. 또한 비즈쿨 선정학교가 대부분 고등학교에 집중되어 있다는 점은 기업가정신 함양을 위한 기본적인 지식과 인식전환에 관련된 기초가 부족해질 수 있다는 문제점을 가질 수 있다.

2. 민간기관 중심의 기업가정신교육

가. JA Korea[5]

JA(Junior Achievement)는 1919년 미국에서 설립되어 전세계 123개국에서 청소년들에게 경제교육을 진행하는 단체이며, JA Korea(Junior Achievement Korea)는

---

4) 비즈쿨 (http://www.changupnet.go.kr/home/bizCool/info.do?mid=1077&searchBizcoolIntroCode=BIZCOOL_INTRO01)

5) JA Korea (http://www.jakorea.org)

Junior Achievement Worldwide와 라이센스 계약을 체결하여 2002년 10월부터 청소년들에게 경제교육 프로그램을 무상 제공함으로써 가족, 지역, 국가, 나아가 세계에 대한 올바른 인식의 틀을 만들어주고, 특히 시장경제, 기업경영 및 금융지식에 대한 체험교육을 통해 미래 자신의 삶의 질을 스스로 향상시킬 수 있는 역량을 강화시키기 위하여 설립된 국제 비영리경제교육기관이다.

JA는 청소년이 스스로 자신의 미래를 개척할 수 있는 역량을 키워 성공적인 삶을 살도록 돕기 위한 미션을 가지고 시장경제에 대한 올바른 지식, 금융지식에 대한 기본적 이해, 기업경영과 진로교육, 건전한 기업윤리의식 고취를 통해 리더십과 국제경쟁력을 갖춘 청소년을 양성하는 것이 목적이다.

JA Korea 경제교육 프로그램의 특징은 유치원부터 대학교까지 학생들의 발달단계 및 교과과정에 맞는 내용을 체계적으로 편성한 전체적인 커리큘럼을 가지고 있으며, 경제, 금융, 기업경영, 기업가정신, 시민의식, 기업윤리, 직업 및 진로교육 등 성공적인 삶을 살기 위해 필요한 모든 과목을 다루고 있다. 이 중 기업가정신은 초등학교 프로그램과 고등학교 프로그램에 포함되어 있는데, 각 프로그램들은 사전교육을 이수한 자원봉사자들이 학교로 찾아가 정규수업시간에 학급별로 교육을 진행하는 방식으로 운영되고, 고등학교 프로그램인 창업교육 프로그램은 사전교육을 이수한 자원봉사자와 창업멘토들이 학교를 찾아가 교육을 진행하도록 되어 있다. JA Korea가 실시하고 있는 기업가정신교육 커리큘럼은 다음과 같다.

<표 3-3> JA Korea의 교급별 기업가정신교육 커리큘럼

교급	제목	내용	시수
초등학교	우리도시 (3학년)	어린이들이 도시의 특성을 살펴보고, 도시 안에 있는 여러 가지 직업과 사업(도시설계사, 음식점 주인, 신문기자 등)을 간접적으로 체험해보고 그 직업이나 일을 위해 필요한 기술에 대해 학습하는 프로그램	5단원 (5차시)

	우리지역	상품을 생산하거나 서비스를 제공하기 위해 사용되는 천연자원, 인적자원, 자본자원에 대해 알아보고, 기업경영에서 자원과 관련된 결정들을 체험해봄으로써 기업경영에서 자원이 얼마나 중요한지를 학습하고 지역경제에서 상품과 서비스 흐름을 이해하는 프로그램	5단원 (5차시)
	우리나라	기업의 형태, 직업 적성 찾기 및 면접, 생산방식, 광고, 사업계획서 쓰기 등 우리나라 기업의 형성과 운영에 대해 실질적으로 학습하고, 직업을 갖는데 필요한 기술들에 대해 알아보는 프로그램	5단원 (5차시)
	우리세계	국제무역, 수출과 수입, 국제시장에서의 외환 거래, 기업의 국제마케팅 등 세계를 배경으로 하는 기업경영에 대해 학습하고 직접 국제무역 사업계획을 해보는 프로그램	5단원 (5차시)
	어린이 금융박사	소비, 저축, 돈과 직업 가치 등을 배울 수 있는 고학년용 금융교육 프로그램	3단원 (3차시)
	어린이 희망가게	어린이들이 창업에 필요한 경제요소와 창업의 과정을 배운 뒤 실제로 가게를 차리고 물건을 만들어 판매해보는 프로그램	7단원 (7차시)
	경제윤리로 앞서가기	개인경제와 기업활동에서 윤리적인 가치를 찾아보는 활동을 통해 경제윤리의 중요성을 알려주는 프로그램	9단원 (9차시)
고등학교	창업교육 (JA Company)	학생들이 하나의 회사를 조직하여 사업계획과 예산을 수립하여 상품을 생산하고 판매함으로써 이익을 창출하는 기업경영의 전 과정에 대해 공부하고 실제적인 비즈니스를 체험해봄으로써 기업가정신을 함양하는 프로그램	10단원 (20차시)
	경제탐험	시장경제에 대한 이해를 바탕으로 경제체제의 이해와 수요/공급에 대한 이해, 저축과 투자, 위험과 보상에 관한 다양한 사례와 문제를 다루고, 시장에서 정부의 역할, 돈과 인플레이션, 소비자 가격지수와 국제 무역에 관한 내용을 학습하는 체험형 경제이론 프로그램	6단원 (6차시)

이 외에도 창업교육(JA Company) 프로그램을 이수한 고등학생 또는 국제무역 창업 워크숍에 참가한 고등학생들이 국제 시장에서 경쟁력있는 사업아이템을 발

굴하여 사업제안서를 작성해보는 국제대회인 International Trade Challenge, 전 세계 만 14~22세 고등학생 또는 대학생이 2인 1팀으로 구성한 총 250여개 팀이 온라인 상에서 가상의 기업을 만들어 운영하며 가격의 결정과 상품의 공급, 마케팅 전략 및 투자, 사회공헌 등에 대한 결정을 내리고 최고의 수익률을 내는 기업을 직접 운영해보는 경험을 하는 국제대회인 JA Titan Challenge, 창업교육 프로그램을 이수한 고등학생(만 15~19세)들이 회사를 설립하고 실제로 제품을 생산, 판매한 뒤 상품성 있는 제품을 만든 팀을 선발하는 국제 청소년실물창업대회인 JA Company of the Year Competition 등의 국제행사를 진행하고 있다.

또한 근로, 저축, 소비 등 개인의 생활경제와 환경보호, 공정한 가격결정, 광고 등의 기업활동에서 윤리적인 가치를 찾아보는 활동을 통해, 경제윤리가 이 사회 모든 구성원들이 노력하고 실천해야 하는 핵심적 가치임을 아동들에게 알려주기 위해 초등학교 4~6학년용 교재인 “경제윤리로 앞서가기” 교재를 초등학교 및 초등학생들을 위한 공부방, 지역아동센터, 보육시설 등의 비영리교육기관에 무상으로 배포하고 있다.

나. 한국청년기업가정신재단[6)]

한국청년기업가정신재단은 열정・도전, 창의・혁신 등 기업가정신 확산의 중추기관이라는 비전 하에 민간 주도 원칙을 준수하면서 기업가정신 확산의 포털 및 기존 기관의 역량을 최대한 활용하는 플랫폼 기능을 수행하고, 교육, 연구, 인큐베이팅, 인프라 확산 등 4대 중점 분야에 주력하고자 하는 목표를 가지고 있다.

교육사업으로는 범사회적 기업가정신 확산을 위해 YES 리더 기업가정신 특강을 추진하고, 초, 중, 고 및 대학교, 일반인 대상의 기업가정신 교재 및 교육프로그램을 개발하고 있다.

연구사업으로는 기업가정신 확산 및 창업활성화를 위해 사회문화적, 제도적

6) 한국청년기업가정신재단 (http://www.koef.or.kr)

인프라 개선 및 기업가정신 저해요인 발굴 등 기업가 정신 확산을 위한 기업가정신 조사 및 정책개발을 위한 노력을 하고 있다.

인큐베이팅 영역에서는 엔젤투자 매칭펀드를 조성하여 기술/지식/IT 응용 등 3대 유망분야 청년 창업자 3만명 양성 지원을 통해 청년들에게 취업중심의 사회진출에서 벗어나 꿈과 희망의 도전적 성취의 기회를 제공하고 있다.

이외에도 기업가정신 확산을 위해서는 기존 기관의 역량을 활용할 수 있는 네트워크 구축이 필수적이므로 기업가정신 모범사례를 발굴・포상 하여 청년 기업인의 사기를 제고하고 기업가정신에 대한 사회적 관심을 확산시키기 위한 인프라를 조성하고 있다.

이 외에도 한국청년기업가정신재단은 벤처기업협회와 공동주관으로 Yes 리더 기업가정신 캠프를 운영하고 있다. 이 캠프는 미래의 기업가를 꿈꾸는 학생들이 구체적인 로드맵을 그릴 수 있도록 가상의 창업기회를 제공하고, 창의적이고 역량있는 창업형 인재육성과 기업가정신 및 도전의지를 전파하고자 하는 목적을 가지고 성공한 CEO들이 2박 3일간 청년 예비창업자들에게 기업가정신 특강과 사업 아이디어 발굴 및 사업화 과정 체험기회를 제공하고 있다. 또한 기업가정신을 함양하고자 하는 만 29세 이하의 청년 및 고등학생들을 대상으로 Biz Model Generation 9 BLOCKS 이론 실습 및 멘토링 런치, 사업계획 모의투자 설명회, 기업가정신 특강 등의 내용이 진행된다. 이 외에도 성공한 CEO등 4~5인이 진행하는 토크형 콘서트인 청년창업 한마당투어 등을 추진하고 있다.

다. 기타 민간 기업가정신관련 기관

oec(open entrepreneur center)[7]는 예비사회인을 위해 자신의 강점과 열정을 바탕으로 세상이 필요로 하는 가치를 만들어 학교밖 세상을 준비하는 징검다리스쿨, 출발에 성공한 스타트업(기술기반의 초기창업기업)이 지속적인 성장을 하는

7) open entrepreneur center (http://www.oecenter.org)

데 필요한 맞춤형 교육 및 컨설팅 프로그램을 제공하는 튼튼스쿨, 사회적 가치창출과 기업적 이윤창출을 동시에 이뤄야 하는 소셜벤처의 역량을 키우는 소셜벤처스쿨, 스타트업 리더의 역량을 키우기 위해 맞춤형 교육과 컨설팅 프로그램을 제공하는 사다리스쿨 등의 프로그램을 운영하고 있다.

STEP![8]은 청소년들이 기업가정신에 대한 올바른 이해를 바탕으로 주체적으로 삶을 설계하고, 자신이 열정을 가진 분야에서 기회를 발견하여 도전할 수 있도록 도와주고자 기업가정신교육캠프를 개최하고 있다. 2013년에 개최된 기업가정신교육캠프에서는 고등학생들을 대상으로 기업가 정신과 비판적 사고, 자기분석을 통한 자신의 경로 개척하기, 외부환경 개선 프로젝트 등의 프로그램 등을 진행하였다.

동그라미재단[9]은 "기회는 누구에게나 공평하게 주어져야 하며, 그것이 바로 우리 사회의 문제를 해결하는 출발점"이라는 믿음을 가지고 2013년부터 청소년이 '일'을 통해 '꿈'을 이루겠다는 주체적인 삶의 방향을 갖도록, 청소년 진로지도 프로그램 개발 작업과 기업가정신교육을 실천할 단체, 비영리기구, 전문가 집단, 사회적기업을 지원하는 'ㄱ' 찾기 프로젝트 공모를 주관하고 있다.

제4절 해외 기업가정신교육 현황[10]

1. 미국

가. 정책기조

미국에서 기업가정신교육 프로그램은 폭발적으로 증가하고 있다. 이미 실리콘밸리를 중심으로 도전과 모험을 감수하는 수많은 벤처기업들을 탄생시킨 미국은

8) Step! (http://step.is)

9) 동그라미재단 (http://www.thecircle.or.kr)

10) 본 절은 김명희(삼육대학교 교수)가 집필하였음.

연방정부, 주정부 및 지방정부는 물론 지역사회에 이르기까지 기업가정신 육성을 위해 오랫동안 지속적인 관심과 지원을 해왔다. 다만 연방정부는 직접적인 개입과 지원은 최소화하는 대신 '규제유연성법'을 제정하여 중소기업 활성화 및 기업가정신 확산에 기여하고 있으며, 정부 및 시정부 역시 지역발전전략의 일환으로 다양한 창업지원프로그램을 제공하고 산·학·연 및 금융 간 네트워크를 구축하여 대학의 기술이전과 사업화 기능을 강화하고 있다(박종복, 2008). 한편 중소기업청(SBA)은 민간부문 파트너들과 교육훈련, 상담, 지도, 정보서비스를 포함하는 기술지원 프로그램을 잠재 기업가들에게 제공하고 있다.

미국의 기업가정신교육은 초등학교부터 대학은 물론 직업교육과정과 대학원 MBA과정에 이르기까지 시행되고 있으며, 특히 기업가정신 강좌 개설 대학이 1975년 104개 대학에서 1985년 253개 대학으로 확산되었고, 최근 5,000개가 넘는 2년제, 혹은 4년제 대학 및 교육기관에 기업가정신 강좌를 설치 중이다. 미국은 기업가정신교육을 평생교육과정으로 인식하고 있다. 즉 기업가정신은 단순히 기업을 소유하는 개념을 뛰어넘는 보다 확장된 개념으로 이해하며 기업가정신교육은 어린이부터 성인에 이르는 전체 미국인들을 대상으로 비즈니스, 자유시장경제, 그리고 기술 및 자신감을 제고시킴으로써 개인은 물론 지역사회경제를 발전시키는데 초점을 두고 있다.

잘 알려진 프로그램 추진 비영리기관으로서 NFTE(National Foundation for Teaching Entrepreneurship: 전국기업가정신교육재단)와 CEE(The Consortium for Entrepreneurship Education: 기업가정신교육협력단), 그리고 Kauffman Foundation (카우프만재단) 등이 있다. 여러 나라들의 몇몇 기관들과의 공동협력 뿐만 아니라 전국을 총괄하는 기구이며 1982년 미국 교육부 정책보고서의 결과로 출범한 CEE(The Consortium for Entrepreneurship Education: 기업가정신교육협력단)는 학교기업가정신교육의 컨텐츠 표준을 개발해오고 있다.

나. 주요 추진기관[11)]

가) NFTE(National Foundation for Teaching Entrepreneurship)

1987년 뉴욕시에서 출범한 재단으로 학교 중퇴 및 실패한 학생들을 위한 중퇴 예방 및 학습성과향상 프로그램의 하나로 조직되었다. NFTE의 취지는 직접 기업가정신에 참여하고 사업을 소유하는 교과과정을 통해 학생들을 가르쳐서 직접 기본 학습 및 생활기술에 영향을 미치도록 하는데 있다.

현재 NFTE의 미니 MBA(mini-MBA) 심화프로그램은 소기업을 시작하고 운영하는 기본기술에 참가자들을 훈련시킬 뿐만 아니라 수학, 읽기, 쓰기를 가르치고 비판적 사고와 팀웍, 기획, 조직화, 의사소통, 의사결정기술 및 직장에의 준비 등을 개발시키고 있다. 이런 기본 학습 및 생활기술 과정을 마침으로써 다양한 가정환경의 청소년들은 성공적인 기업가가 되고 경제적으로 어떻게 자급자족해야 하는지를 배우게 된다.

NFTE는 보스톤, 시카고, 뉴욕, 뉴헤이븐, 새크라멘토, 샌프란시스코, 워싱턴 D.C, 페어체스터 및 위치타 등에서 연중 개최되는 프로그램을 운영 중이다. 또한 전국에 걸쳐 복합도시들마다 하계 비즈캠프(BizCamps)를 운영하며 아르헨티나와 벨기에에서는 세계적인 프로그램으로 인증받았다. 시작부터 NFTE는 26,000명이 넘는 청소년들을 훈련시켜왔으며 뱁슨대학(Babson College) 및 조지타운대학(Georgetown university)과 협력한 “NFTE University” 교사훈련프로그램을 통해 8개국 및 40개주 1,100여명의 교사들을 양성해냈다.

브랜다이스 대학(Brandeis University) 평가에 따르면 NFTE 졸업생의 65%가 2%의 통제그룹과 비교할 때 자기소유의 기업을 경영하고 있고 33%는 여전히 사업 구상 중이거나 월급을 받는 일에 종사 중인 것으로 알려졌다. 83%는 종업원

---

11) UNESCO & ILO. (2006). "Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Stimulating Entrepreneurial Spirit through Entrepreneurship Education In Secondary Schools."

일 때 혹은 심화교육을 받고 있는 중일지라도 자기자신을 기업가로 인식하는 등 자기신념(self-belief)이 매우 높은 것으로 나타났다.

나) CEE(Consortium for Entrepreneurship Education)

CEE의 기원은 미국 교육부 정책 중 모든 직업교육프로그램에 학생들의 기업가정신역량을 포함시키도록 한 이후 1980년 오하이오 대학에 협력단이 조직되면서부터이다. 당시 미국 교육부는 1980년~1982년 전국적으로 기업가정신을 도입하는 2개년 프로젝트를 시행했다. 프로젝트에 이어 전국직업교육리서치센터(National Center for Research in Vocaitonal Education, NCRVE)는 전략 실행을 위해 리더들을 구성하였고 기업가정신교육협력단을 발족하였다. 현재 CEE는 지방, 주, 국가 단위의 총 80여개가 넘는 조직들로 구성된 비영리법인 협력단이다. 회원들로는 기업가정신을 통한 기업가를 개발하여 경제발전에 이바지하기 위해 교과과정 설계와 주 단위 교육정책을 수립하고 현장에서 리더십을 발휘하고 있는 K-12 교육제도 하 교사와 리더들뿐만 아니라 지역전문대학 및 4년제 대학 등 지역사회조직들도 활동 중이다.

(가) 주 단위의 리더십

10개 주의 교육부들은 협력단의 최초의 멤버들로서 오하이오주립대의 NCRVE 프로젝트를 주도하였다. 10개 주는 오하이오, 콜로라도, 미네소타, 노스캘로라이나, 네브라스카, 미주리, 일리노이, 애리조나, 오클라호마, 미시건 주이다. 이들의 역할은 소속 주의 직업・기술교육교사들에게 기업가정신을 가르쳐서 다른 주들도 합류시키는데 있었다. 1980년대부터 기업가정신교육에 대한 관심이 점차적으로 폭증하였으며 다른 관련된 조직들도 합류함으로써 협력단의 범위가 교육과 훈련 모든 방면으로 확대되었다.

(나) 평생교육으로서의 기업가정신교육

처음 10개주에서 현재 100개의 회원조직으로 확대됨에 따라 협력단이 추구하는 핵심가치로 평생교육과정으로서의 기업가정신교육이 자리 매김하였다. 따라서 기업가정신교육은 초등학교부터 시작하여 성인기 교육을 포함하는 전 교육과정에 걸쳐 진행되는 평생교육과정으로 이해되었다. 회원조직들은 지방단위, 주단위, 전국단위의 리더십 조직들로서 기업가정신교육이야말로 오늘날 청소년들의 미래에 가장 중요한 요소라고 믿는 조직들이다. 기업가는 태어나는게 아니라 일생의 경험을 통해 되어간다는데 목표를 두고 학교와 지역사회 프로그램을 통해 어떤 장소에서든지 청소년들에게 기업가정신경험을 제공해오고 있으며 구체적으로 청소년들에게 기업가정신을 독려하고 성공을 위한 중요한 기술을 가르치고 있다. 특히 기업가정신은 여성, 소수자, 장애청소년, 지방경제 활성화, 글로벌 경쟁 실업, 발명과 혁신, 경제적 지식, 핵심주제의 적용 기회와 관련된 쟁점마다 실질적인 답을 제공해주고 있다.

(다) 교사에 대한 초점

초창기에 대부분의 교사들은 훈련이나 경험을 바탕으로 한 학교에서 기업가정신을 가르칠 준비가 되어있지 않았기 때문에 이들 교사들을 돕는데 협력단은 노력을 기울이고 있다.

(라) 관리운영

협력단은 미국 전역 가상기업(virtual corporation) 집행이사와 자문요원들에 의해 운영되고 있다. 오하이오주 콜럼버스에 본부가 있으며 1998년 협력단은 둥지를 틀었던 오하이오 대학을 벗어나 오하이오주 내 등록된 자족형 비영리법인으로 재탄생하였다

협력단의 연례회의는 매년 연례기업가정신교육 포럼이 열리기에 앞서 개최되며 회의에서 조직의 정책을 수립하고 연간사업계획을 감독하는 집행위원들을 선

출한다.

(마) 기업가정신 연례회의 개최

협력단은 회원조직들의 프로그램을 지원하고 평생학습과정으로서 기업가정신 교육 분야를 성장시키는 활동을 한다. 지금까지 모든 주의 참가를 독려하기 위해 전국적으로 각 도시별 연례전문개발회의(The Entrepreneurship Forum)를 개최해 왔다. 이 회의를 통해 교사들은 프로그램의 아이디어를 공유할 기회를 얻으며 미국 전역 교육책임자들과 접촉하고 있다.

(바) 전국기업가정신 주간 지정

2006년 하원결의 699호로 상원에 의해 전국기업가정신주간이 확정되었다. 협력단은 직업 및 기술교육의 달과 함께 2월 마지막 주에 이벤트를 갖는다. 시작 이후 계속 규모가 커지고 있으며 목적은 미국 기업가들의 위대한 공헌 및 기업가적 경험을 제공하여 장래 기업가로 준비시키는 유익한 다양한 프로그램을 대중에 알리는데 있다.

(사) 의사소통

협력단 웹사이트는 전국에 흩어져있는 모든 회원 및 비회원조직들로부터 정보를 수집하고 조직화하며 촉진시키는 공유의 장소이자 자유로운 자원이 되는 공간이다. ‘왜’, ‘무엇을’, ‘어디에서’, ‘어떻게’, ‘누가’라는 질문에 대한 답을 제시함으로써 미국 전역 모든 사람들이 청소년들을 임파워시키며 미국이 기업가정신 측면에서 최고를 유지하도록 장려하고 있다.

(아) 전국기업가자문협의회(NEAC) 신설과 국가기업가정신교육컨텐츠표준 개발

CEE는 2003년 카우프만 재단의 보조금에 의거 기업가 기반 자문 그룹으로 전

국기업가자문협의회(National Entrepreneur Advisory Council, NEAC)를 조직하였다. 이 자문협의회는 전략적 아이디어 제공을 통해 기업가정신교육을 지원한다. 협의회 멤버들은 기업가들로서 기업가들과 성공적인 개별 프로그램을 통해 협력을 맺어온 협력단 회원멤버들에 의해 임명된다.

특히 전국기업가자문협의회는 국가기업가정신교육 컨텐츠표준(National Content Standards for Entrepreneurship Education)이라는 도구를 고안하여 평생학습과정으로서 기업가정신 프로그램 교과과정을 개발하는데 필요한 표준 및 성과지표틀을 제공하고 있다.

표준과 함께 기업가정신교육 평생학습모형들을 제시함으로써 회원조직들이 기업가정신교육 프로그램 설계 시 표준을 이해하고 유익한 자료를 얻는데 도움을 준다.[12)]

다) Kauffman Foundation(카우프만재단)[13)]

카우프만재단은 기업가이자 자선사업가였던 고 Ewing Marion Kauffman에 의해 기업가정신의 확산을 목적으로 1966년 설립된 자산규모 약 20억 달러에 달하는 미국 최대 규모의 비영리재단이다. 재단은 교육과 기업가정신 두 개의 영역간 연속성을 강조한다. 즉, 양질의 교육은 청소년들로 하여금 대학과 인생에서 성공을 준비시키는 자립의 기초를 제공하며 기업가정신은 기업가들이 세운 사업체에서 일하는 청장년이나 사회에 일자리와 부를 제공하는 기업가가 될 사람을 만들기 때문이란 것이다. 현재 카우프만재단은 연구조사, 교육, 기술지원, 정책 등 분야별 다양한 프로그램들을 운영 중이다.

카우프만 재단이 운영하는 여러 프로그램 가운데 FastTrac은 미국에서 기업가

---

12) Consortium for Entrepreneurship Education, Ohio (www.entre-ed.org)

13) Kauffman Foundation
(http://www.kauffman.org/about-foundation/foundatio-overview.aspx)
(http://fasttrac.org/Entrepreneurs/Programs.aspx)

정신 학습을 주도하는 프로그램 중 하나로 기업가들에 의해 작성되고 기업가들에 의해 운영되는 기업가들을 위한 프로그램이다. 또한 영리, 비영리조직을 막론하고 다양한 협력기관들, 상무부, 비즈니스개발센터, 지방 및 지역 경제발전위원회, 전문대학, 종합대학, 자문회사, 기타 여러 기관 등에 의해 실행되고 있는 프로그램이기도 하다. 비즈니스 발전 단계별로 상이한 많은 프로그램들이 아이디어를 갖고 있는 창업희망자와 막 창업을 시작한 사람, 혹은 기술을 이용한 벤처로 성장하길 원하는 기업가들에게 제공된다. FastTrac에서 제공하는 주요 프로그램은 다음과 같다:

(가) FastTrac NewVenture

창업을 희망하는 혹은 창업 기초의 기업가들을 위한 프로그램으로 창업 초기 기업가들을 위한 프로그램으로 비즈니스 개념을 개발하는 도구를 제공하고 비즈니스 개념의 생존능력을 확정해주며 성공적인 창업이 되도록 핵심단계들을 대략적으로 설정해준다.

(나) FastTrac TechVenture

과학기술 및 생명과학분야 기업가들을 위한 프로그램이며 과학기술 기업가로서 비즈니스를 이해하도록 창업과 운영 및 자금조달기술, 그리고 기업을 성장시키는데 필요한 기술을 연마하고 개발하는 도구를 제공한다

(다) FastTrac GrowthVenture

현재 보유한 기업의 더 큰 성장을 돕는 현직 기업가들을 위한 프로그램으로 현재 경영하는 기업의 면면을 심사・평가하는 도구를 제공하며 다음 단계의 성장과 기회의 탐색은 물론 더 나은 이윤보장과 향상된 비즈니스 성과를 재구축하도록 지원한다.

(라) Planning the Entrepreneurial Venture

2년제나 4년제 대학생들 스스로가 기업가정신을 탐색하고 조사, 개발하며 창업계획서를 작성해보면서 배우게 하는 전통 교실 안 강의와 온라인 컨텐츠를 혼합시킨 프로그램이다.

(마) Workshops

기업가들에게 매우 중요한 토픽인 경우 여러 차례의 워크샵을 제공한다. 워크샵을 통해 기업가들은 즉시 실행가능한 도구와 기술을 제공받음으로써 창업에 도전하고 기업을 성장시키게 된다.

다. 기업가정신 육성

가) CEE의 평생학습과정으로서의 기업가정신교육모형 개발[14)]

CEE는 오하이오 주립대 교수 Albert Shapiro의 영향으로 기업가정신은 발전적 과정이라는 것을 알리기 위해 평생학습모형을 고안해냈다. 기업가정신은 어릴 때부터 육성되고 전 교육과정을 통해 계속 진행된다는 관점 하에 학생들이 여러 기본 기술을 익힘은 물론 배우고 싶어하도록 동기유발을 하는 상황을 수업시간에 적용해가고 있다.

기업가정신 평생학습모형은 총 다섯 단계로 구성된다. 총 다섯 단계 중 직업훈련과 교육이 필요한 단계는 1, 2, 3단계이며 4, 5단계는 성인 이후 직업경험을 통해 기업가정신을 발휘하게 된다.

○ Stage1-기초 단계(Basics)

초등학교, 중학교, 고등학교 학생들이 다양한 방면의 비즈니스 소유권을 경험

14) Consortium for Entrepreneurship Education, Ohio (http://entre-ed.org/Standards_Toolkit/nurturing.htm)

하는 단계이다. 첫 단계의 초점은 경제 기초지식, 직업기회에 대한 이해와 시장에서 성공하기 위한 기초기술 습득에 있다. 1단계를 통해 배움에 대한 동기부여와 개인의 기회 감각을 향상시키게 된다.

○ Stage2-역량인식 단계(Competency Awareness)

학생들은 비즈니스 용어로 말하는 것을 배우고 소기업 사장의 입장에서 문제를 바라본다. 이 단계에서는 특별히 직업과 기술교육이 필요한데 전체 기업가정신 수업이나 기업가정신과 관련된 다른 코스에 포함시켜 습득하는 역량을 강조한다. 예를 들어 현금유동문제를 수학수업에서도 다룰 수 있고 판매진열은 커뮤니케이션 수업의 일부에서도 다룰 수 있다.

○ Stage3-창조적 적용단계(Creative Application)

대부분의 사업이 문제를 안고 있기 때문에 창업과 경영에 대해 배울 것이 매우 많다. 이 단계 학생들은 비즈니스 아이디어를 탐색하고 다양한 방식으로 사업계획을 설계하기 위해 시간을 보낸다. 이 단계는 학생들로 하여금 독특한 비즈니스 아이디어를 발굴해내 완벽한 사업계획에 의거한 의사결정을 수행하도록 돕는다. 가장 좋은 프로그램은 학생들이 실제 비즈니스를 해보게 하는 것이다. 이 단계는 고교 직업 및 기술 프로그램, 전문대학의 특별강좌나 전문학사프로그램, 4년제 대학 프로그램보다 앞서 시행될 수 있다. 프로그램 이수 후 학생들은 어떻게 기업가가 되고 기업소유를 실행하는지를 알게 된다.

○ Stage4- 창업단계(Startup)

성인은 직업경험과 교육경험을 쌓은 후 비즈니스 아이디어를 모으는데 특별한 지원을 필요로 한다. 창업지원 지역사회교육 프로그램들은 직업 및 기술프로그램, 지역사회기반 지원 프로그램, 커뮤니티 대학, 4년제 대학 등에서 이용가능하다. 미국 중소기업청(US-SBA)은 이들 훈련프로그램의 다수를 지원한다.

○ Stage5-성장단계(Growth)

초업소유자들은 종종 아주 급하기 전에는 도움을 구하지 않는다. 일련의 연속 세미나와 후원그룹들은 기업가에게 잠재적 문제를 이해시키고 적기에 철두철미하게 처리하는 방법을 지원한다. 이 단계에서 지역사회대학 및 4년제 대학들의 지속적인 교육 프로그램들은 세미나, 워크샵 등을 제공함으로써 지역사회 내 현존 기업을 성장시켜 경제발전을 가져오게 한다.

나) 국가기업가정신교육 컨텐츠 표준[15)]

현재 CEE 산하 NEAC가 제시한 국가기업가정신교육 표준은 크게 3대 영역 15개의 표준으로 분류되어 있으며, 3대 영역은 기업가 기술(Entrepreneurial Skills), 준비 기술(Ready Skills), 비즈니스 기능(Business Functions)으로 구성되어 있다.

<표 3-4> 미국 CEE 국가기업가정신교육 컨텐츠 표준

영역	기술	요소	세부내용
1	기업가적 기술 (Entrepreneurial Skills) : 기업가적 성공과 관련된 절차, 자질 및 행위들	기업가적 과정 (Entrepreneurial Processes) : 기업가의 성공적인 성과에 대한 개념과 과정 이해	발견(Discovery) 개념개발(Concept Development) 자원조달(Resourcing) 실현(Actualization) 수확(Harvesting)
		기업가적 자질/행위 (Entrepreneurial Traits/Behaviors) : 기업가의 성공적인 성과와 관련된 개인태도와 행위의 이해	리더십(Leadership) 자기평가(Personal Assessment) 자기관리(Personal Management)

15) Consortium for Entrepreneurship Education, Ohio (http://entre-ed.org/Standards_Toolkit/standards_summary.htm)

2	준비 기술 (Ready Skills) : 성공하는 기업가가 되기 위한 선행조건 및 공통 필수 조건인 기초 비즈니스 지식과 기술	비즈니스 기초 (Business Foundations) : 성공하는 기업가가 되는 선행 혹은 공통필수조건인 비즈니스 지식과 기술의 준비	-비즈니스개념화(Business Concepts) 비즈니스 활동(Business Activities)
		커뮤니케이션 및 대인기술 (Communications & Interpersonal Skills) : 타인과 효과적으로 상호작용하는데 필요한 개념, 전략, 구조의 이해	커뮤니케이션의 기초(Fundamentals of Comm.) 스텝 커뮤니케이션(Staff Comm.) 커뮤니케이션 윤리(Ethics in Comm.) 집단작업관계(Group Working Relationships) 갈등해결(Dealing with Conflict)
		디지털기술 (Digital Skills) : 컴퓨터운영기초에 필요한 개념과 절차의 이해	컴퓨터 기초(Computer Basics) 컴퓨터 응용(Computer Applications)
		경제학(Economics) : 기업가정신 및 소기업 소유 기본개념과 경제원칙의 이해	기본개념(Basic Concepts) 비용과 이윤 관계(Cost-Profit Relationships) 경제지표/추세(Economic Indicators/Trends) 경제제도(Economic Systems) 국제화개념(International Concepts)
		금융분야 지식 (Financial Literacy) : 개인자금관리개념, 절차, 전략의 이해	돈의 기초(Money Basics) 금융서비스(Financial Service) 개인금전관리(Personal Money Management)
		전문가적 성장 (Professional Development)	직업계획(Career Planning) 구직스킬(Job-Seeking Skills)

		: 직업탐색, 개발 및 성장에 필요한 개념과 전략의 이해	
3	비즈니스 기능 (Business Functions) : 기업경영에서 기업가가 행하는 비즈니스 활동들	금융관리 (Financial Management) : 비즈니스결정 시 활용되는 금융개념과 도구의 이해	회계(Accounting) 금융(Finance) 금전관리(Money Management)
		인적자원관리 (Human Resource Management) : 직원채용, 동기부여, 발전, 퇴직과 관련된 개념, 제도, 전략의 이해	조직화(Organizing) 채용(staffing) 훈련/개발(Training/Development) 사기/동기부여(Morale/Motivation) 평가(Assessment)
		정보관리 (Information Management) : 비즈니스 의사결정을 위한 정보접근, 가공, 유지, 평가, 유통에 필요한 개념, 제도, 도구의 이해	기록관리(Record Keeping) 기술(Technology) 정보획득(Information Acquisition)
		마케팅관리 (Marketing Management) : 신상품/서비스 아이디어 창출, 고객욕구/결핍/기대 충족, 사업목적/목표충족에 필요한 개념, 과정, 제도의 이해	상품/서비스 창출(Product/Service Creation) 마케팅-정보관리(Marketing-information Management) 촉진(Promotion) 가격책정(Pricing) 판매(Selling)
		운영관리 (Operations Management)	비즈니스시스템(Business System) 경로관리(Channel Management) 구매/조달(Purchasing/Procurement)

		: 매일 비즈니스 운영 촉진에 사용되는 절차와 제도의 이해	일상적 운영(Daily Operations)
		위기관리 (Risk Management) : 비즈니스를 실행하고 손실을 최소화시키는 개념, 전략, 제도의 이해	비즈니스 위기(Business Risks) 법적 고려(Legal Considerations)
		전략관리 (Strategic Management) : 전체 기업조직을 안내하는데 필요한 과정, 전략, 제도의 이해	기획(Planning) 통제(Controlling)

다) 기업가정신 문화 조성

(가) 전국기업가정신주간 행사 개최: 미국의 미래 경제의 핵심자원은 기업가와 기업가정신교육이라는 것을 널리 홍보하고 있다.

(나) 기업가정신교육 연례포럼 개최: 혁신적 기업가정신 프로그램에 관한 프레젠테이션과 워크샵 및 자원 보고, 인맥형성의 기회를 제공한다.

(다) 기업가정신교육 관련 다양한 주제에 관한 교사를 위한 온라인 훈련세미나 실시: 교사들이 새롭고 혁신적인 교수법과 자원과 프로그램을 설계할 수 있도록 기금을 지원받는 기회를 제공한다.

라) 주요 기업가정신교육 프로그램

(가) EnterprisePrep(EPrep)

EnterprisePrep은 필라델피아 고등학교의 교과과정으로 위험에 처한 성적 부진 10대 청소년들을 위해 학생들이 직접 해보는, 표준에 기초한 기업소유권 및 기술을 가르치는 교과과정을 말한다. 프로그램 대상은 낮은 출석율과 성적이 저조한

학생들이며 이들에게 기업의 소유권(기회, 책임성, 권한)을 제공하여 배우고자 하는 의욕과 자신감을 고취시키고 열정과 성취를 자극시키는데 목표를 둔다.

EPrep 학생들은 가판점인 교내 단일상품라인 소매기업을 소유한 학급이나 클럽기업에 투자한다. 이익과 배당금을 최대로 늘리기 위해 이들은 소기업 관리에 관한 기초지식을 배우는 동시에 기업회의를 개최하며 이해관계자들을 학생들의 기업이 선출하고 있기 때문에 상향적 사업결정을 할 수 있다.

워크샵에서는 학생들이 독립심이 커지는 단계별로 점점 더 복잡한 과제를 완성하도록 SCANS에 기반한 의사소통은 물론, 사고하기, 팀워크, 자율성 기술 등을 개발한다. 가판점 팀원들은 돌아가면서 역할을 담당하고 자신들과 동료의 성과를 측정하는 기업계약표준을 활용하며 향상목표의 설정, 그리고 획기적인 결과를 위해 땀과 노력을 아끼지 않는다.

EPrep 기업들은 공동체를 위해 부를 창출하는 활동, 예를 들면 주주들에게 배당금을 지급하고 후원자들에게 임대하며 초기투입자본을 만들고 비즈니스 파트너십을 강화하고 지방경제 활성화를 지원하는 활동을 한다. 한편 EPrep은 출석률, 성적, 향상비율, 점수 등을 향상시키고 학생기업은 교육과정비용과 다른 후원비용에 기금을 제공하고 있다.

1996년 필라델피아 4개 고교에서 시작된 이후 학생들은 필라델피아 고용교육청 학교부문(School District of Philadelphia Office of Education for Employment) 교육감, 필라델피아 학교 공동회(Communities in Schools of Philadelphia), 국가 멘토링 파트너십(National Mentoring Partnership), 기타 지방기업과 지방재단들로부터 재정 및 행정적 지원을 받고 있다.

(나) Making Cents

Making Cents는 지역사회개발조직, 예를 들면 초·중등학교, 기업가정신을 효과적으로 전달하는 소상공기업(micro-enterprise)조직과 소액금융기관(micro-finance institutions) 및 기업가정신을 전달하는 조직은 물론 기업가와 잠재적 기업가를

훈련시키는 소기업에 이르기까지 이들 조직의 역량을 구축시키고자 교사와 대출 심사자, 소액금융전문가들을 훈련시키는 프로그램이다.

프로그램은 교사와 훈련가들이 좀 더 효과적인 소상공기업 및 기업가정신을 훈련시키기 위해 교과과정과 조력자훈련과정(Facilitator Training Courses)을 제공하고 있다. 특히 Making Cents의 기업가정신과 기업관리 교육과정은 현재와 미래의 기업가들을 창조해내고 강화시키고 후원하는데 매우 효과적인 도구로 알려져 있다.

Making Cents가 기업가정신을 설명하고 교육과정에의 활용을 제고하기 위해 개설하는 2일간의 교사훈련과정 내용은 다음과 같다.

- 기업가정신교육의 목적과 목표의 강조
- 조력기술 개발
- 대화방식 강의 기술 개발
- 창조적 학습환경 개발 방법 탐구
- 각 기관 기업가정신교육과정에 Making Cent's Business Ventures의 실행

실천, 이론, 모의실험의 비즈니스 교육을 통합시키는 방법의 학습과정 참가자들은 다음을 제공받는다.

- 15시간에 걸쳐 직접 해보는 강도 높은 상호대화식 훈련
- 교사용 훈련과정 매뉴얼
- 청년기업가정신 교육 인증서
- 자료안내서

(다) Youth Entrepreneurship Community Development(YECD)

미래의 기업가가 될 고교생을 훈련시켜 자립하는 기업가적 사회를 만드는 프

로그램으로 학제를 통한 청소년에게 기업가적 기술과 지식 제공과 지역사회주도 자원봉사자 관리제도의 수립의 두 가지 전략이 있다.

○ 학제를 통한 청소년에게 기업가적 기술과 지식 제공

이것은 학교 안에 기업가정신교육과정과 기술을 통합시키려면 지지적 환경이 중요하다는 판단 하에 프로그램의 성공에 교육감과 학교장의 지원, 그리고 조력자인 교사의 열의를 강조하는 전략이다. 구체적으로 학교가 헌신적인 조력자를 선택하고 청소년들에게 기업가정신기술 훈련을 제공하며 공동체 네트워크를 형성시켜 적은 근로장학금이라도 제공함으로써 지원하는 것을 말한다. YECD는 이미 개발된 프로그램들인 앨라바마주 REAL Enterprises(Alabama Rural Entrepreneurial Action Learning)와 PACERS(Programme for Academic and Cultural Enhancement of Rural Schools)를 활용하였다.

여름캠프방식을 적극 활용하는 등 다양한 종류의 프로그램들이 있으며 각 프로그램들은 교사와 학생들에게 서로 다른 방식으로 훈련을 제공한다. 프로그램을 통해 조력자들은 훈련을 받고 현직에서 기술지원을 제공받게 된다. 기업가정신교과목을 지방교육당국 보조프로그램에 도입하게 함으로써 청소년들로 하여금 자신만의 창업과 기업의 확장을 가능하게 해주며 역동적, 자족형 지방경제를 활성화하는데 기여할 수 있다.

○ 지역사회주도(community owned) 자원봉사자 관리제도의 수립

- 지역사회자원봉사자 관리팀 운영

적정 인물들로 구성된 관리팀의 책임은 학제에 청년기업가정신 훈련을 도입하고 학제를 토대로 훈련을 시행할 전략계획을 개발하며 훈련 실행을 돕고 기금을 모금하며 창업시키고 프로그램의 진척상황을 모니터링하여 지역사회에 피드백을 제공하는 것이다.

- 핵심 학제 인력들의 지역사회자원봉사자 관리팀과의 협력

학제를 다루는 핵심인력들(지방당국 유력지도자들)과 지역사회자원봉사자 관리팀이 협력을 하게 되면 청년기업가 기술훈련 프로그램을 학교 교과과정에로 통합을 촉진시킬 수 있다. 지역사회자원봉사자 관리부문은 지역사회 내 청년기업가정신 프로그램을 개발·지속 · 확대시키는데 지식과 지지적 환경을 제공한다. 즉 자원봉사조직과 기업들로부터 확보한 전문성은 다양한 상담, 재정지원, 기타 다른 자료를 제공하는데 도움이 될 것이다. 지역사회가 주도하고 학생이 얻어낸 기업가적 성취에 대한 자신감은 프로그램의 성공 가능성을 크게 높여주기 때문에 다음의 모형을 활용하여 지역사회 내 지원, 후원, 파트너를 개발하는 도중에 기회를 만들어가고 있다.

step1. 지역사회자원봉사자로서 지방고교 내 청년기업가훈련계획을 지지하는 고위직 유력지도자 집단을 선정하기

step2. 이용 가능한 청년기업가정신 훈련프로그램과 친숙해지기

step3. 지지팀들이 이용가능한 청년기업가정신 훈련프로그램자료의 실례나 주도권을 지닌 대표들을 활용하도록 오리엔테이션을 실시하기

2. EU(유럽연합)[16)]

가. 정책기조

EC(European Commission, 유럽집행위원회)는 교육이야말로 유럽 내 기업가적 문화 창출에 능동적으로 기여한다고 보고 초등학교부터 대학교에 이르는 기업가정신교육에 중점을 두고 있다.

EC는 기업가정신을 “아이디어를 실천으로 옮기며 혁신을 위해 주도적이며 위

16) Eurydice (2012). "Entrepreneurship Education at School in Europe: National Strategies, Curricula and Learning Outcomes."

험을 감수하고 목표를 달성할 목적으로 프로젝트를 설계하고 관리・운영하는 개인적 능력"으로 정의하며 기업가정신을 경제개발 및 혁신으로 이끄는 중요한 동력으로 인식한다. 특히 사고방식, 근본품성, 기술개발은 기업가정신의 기초이며 전 교육과정에 따라 비즈니스와 관련된 특정지식을 제공함으로써 완성된다고 이해한다.

특히 태도와 문화적 준거는 어릴 때 형성되기 때문에 교육이 기업가적 도전을 성공적으로 다루는데 중요하므로 어릴 때부터 기업가정신의 이해를 돕고 청소년들에게 기업가정신을 적용시키고 그들만의 주도성을 개발시켜 무슨 일을 하더라도 더 창조적이고 자긍심을 갖도록 적극적으로 권고하고 있다. 이러한 이유 때문에 회원국들은 유럽의 청소년들이 미래의 기업가가 될 수 있도록 초등학교부터 대학에 이르기까지 기업가정신 훈련에 특별한 관심을 쏟고 있다.

2012년 EC Eurydice가 발간한 보고서에 따르면 현재 유럽 8개국들(덴마크, 에스토니아, 리투아니아, 네덜란드, 스웨덴, 노르웨이, 웨일스 벨기에 일부)은 특별한 전략들을 추진 중인 반면 나머지 13개국들(오스트리아, 불가리아, 체코, 핀란드, 그리스, 헝가리, 아이슬랜드, 리히텐슈타인, 폴란드, 슬로바키아, 슬로베니아, 스페인, 터키)은 국가적 평생학습의 일부로 청소년 또는 성장전략들을 포함시키고 있다. 유럽회원국의 절반은 기업가정신교육을 강화를 포함하는 교육개혁 과정 중에 있다. 보고서 "유럽 학교에서의 기업가정신교육(Entrepreneurship Education at School in Europe)"에서 조사된 31개 유럽 회원국 가운데 조사대상국의 ⅔가 기업가정신교육을 초등학교 교과과정에 편성시키고 있다. 초등학교에서는 기업가정신을 별도 교과목으로 가르치지 않는 반면 회원국의 절반은 주도성, 위험감수, 창조성과 같은 기업가적 태도 및 기술과 관련된 학습성과를 명확하게 규정하고 있다.

한편 중등과정에서 회원국의 절반은 기업가정신을 경제학, 사회과학과 같은 필수과목에 통합시키고 있다. 리투아니아와 루마니아 두 나라는 기업가정신을 필수 별도 과목으로 가르치고 있다. 실용적 기업가기술들은 4개국(리투아니아,

루마니아, 리히텐슈타인, 노르웨이)에서 학습성과를 규정하고 있다. 또한 12개국은 기업가정신을 교육과 사업 간 밀접한 협력을 유도하고 학생들이 경영하는 소규모기업들을 창업하는 것과 같은 것으로 간주한다. 그러나 특별교사훈련은 벨기에 일부 지역, 불가리아, 네덜란드에서만 시행중이며 회원국의 1/3만이 기업가정신교육에 대한 가이드라인과 교육자료들을 제공하고 있다.

나. 정책배경

EU는 경쟁력의 핵심요소로서 기업가정신 함양에 주목하며 올바른 정신과 기업가정신관련 기술을 육성하기 위해 유럽의 기업가적 문화 조성의 필요성을 강조한다. 2006년 유럽의회와 유럽이사회의 평생학습을 위한 핵심역량에 관한 권고안에서 기업가정신을 8개의 핵심역량 중 하나로 포함시켰다. 특히 시민의 기업가적 혁신능력을 향상시키는 것을 EU 2020 일자리와 지속적인 성장전략, 즉 “혁신 연합(Innovation Union)”과 “활동하는 청소년(Youth on th Move)”, 그리고 “신기술과 일자리를 위한 아젠다(An agenda for new skills and jobs)”의 3대 주요 전략에서 강조하고 있다. 기업가정신을 포함한 창조와 혁신 제고는 유럽협력을 위한 전략틀인 “교육과 훈련 2020(Education and Training 2020)”의 장기적 목표이다.

2011년 11월 유럽집행위원회는 업계 및 노조의 대표들뿐만 아니라 24개국 전문가들로 구성된 기업가정신교육 워킹그룹(소위원회)을 조성했으며 목표는 회원국들이 기업가정신교육을 촉진하도록 집행위원회의 활동을 안내하고 기업가정신교육을 수행하도록 지원해주는데 있다. 이 워킹그룹은 2013년 말까지 기업가정신교육 정책소책자를 발간할 예정이다.

다. EU 기업가정신정책 주도기관

가) European Institute of Innovation and Technology

유럽혁신기술연구소(EIT)는 기업가정신을 매우 중시하여 차세대 청년기업가를 육성하는데 목표를 둔다. 또한 혁신적 아이디어를 개발하여 시장에 적용하는 개인과 기업을 장려하고 지원해준다. EIT의 지식혁신커뮤니티 안에서 처음 창업한 기업들은 최초의 EIT 기업가정신 수상자로 공개되었다.

나) Eurydice Network

유리다이스 네트워크(Eurydice Network)는 유럽의 교육 및 정책에 관한 정보와 분석을 제공한다. EU의 평생학습 프로그램에 참여 중인 전체 33개국의 37개 국가단위로 구성되어 있으며 연구물과 광범위한 온라인 자료를 제공할 목적으로 EU 교육, 시청각 및 문화집행처(Education, Audiovisual & Culture Executive Agency, EACEA)에 의해 조정 및 관리・운영된다.

3. 영국

가. 국가전략 및 추진계획

교육성은 2011년 7월 기업가정신교육이 배태된 개인, 사회 및 보건교육(Personal, Social and Health Education, PSHE) 전망을 발표하였다.[17] 또한 개정된 2011 교육법 제29조(Education Act 2011)에서 14~16세 연령의 중등교육과정에 직업교육 및 일과 관련된 학습을 제공하도록 하는 학교의 의무조항을 명시하였다. 특히 교사와 학교의 더 강해진 통제권한과 책임, 학교에서 무엇을 어떻게 가르치며 모든 학생들에게 최고의 교육을 제공하기 위한 교사와 학교의 기술 활용 등을 강조하고 있다. 정부는 시스템 전반에 대해 불필요한 처방, 관료제 문제 및 중앙통제를 줄이는데 노력 중이다.

학교들 내 기업을 지원하기 위해 정부는 웹사이트 기업마을(Enterprise Village)

17) Department for Education, UK (http://media.education.gov.uk/assets/files/letter%20from%20nick%20ibb.PDF)

에 교사들을 위한 온라인 자료를 탑재하고 2,500개 지방기업우승자 채용을 촉진하고 있다. 또한 프리미어 리그 기업아카데미 프로그램을 지원하고 있는데 11~19세 청소년들에게 비즈니스와 자기고용을 알려주고 자문과 기업활동을 제공해준다.[18)]

나. 기업가정신교육의 명시적 통합

영국은 기업교육을 명시적으로 기업가정신교육보다 더 광범위한 용어로 이해하며 대부분의 학교 교과과정에서 가르치는 여러 교과목들의 일부로 인식하고 있다. 2010년 3월 교사와 학교지도자, 기업조정자를 위한 기업교육 안내서를 발간하여 기업역량과 기업가적 사고를 학교의 교풍과 운영에 결합시키는 실례를 제시하였다.

다. 국제표준교육분류(ISCED)[19)]에 따른 영국의 기업가정신교육 내용

▶ ISCED 1단계: 개인, 사회, 보건교육

- 단순한 선택하는 능력 및 타인과의 협동심 키우기
- 새로운 도전을 만났을 때 긍정적인 방법 찾기
- 직업의 종류에 대해 말하고 장래 일하려면 어떻게 기술을 개발해야하는지 설명하기
- 돈을 관리하고 저축하기

---

18) Department for Business Innovation & Skills, UK (http://www.bis.gov.uk/news/topstories/2011/Nov/mark-prisk-kicks-off-global-entrepreneurship-week)

19) International Standard Classification of Education

▶ ISCED 2단계: 경제적 부와 재정능력

- 기업가로서의 기술, 태도, 자질의 범위에 대해 설명하기
- 학업과 공부 양자택일에서 욕구, 흥미, 기술, 태도, 열의를 평가하고 양자간 이동 시 창조적 현실적 계획 세우기
- 경제적 문제와 재정 상 및 경력선택과 관련하여 위험감수에 대한 긍정적, 부정적 측면 설명하기
- 서로 다른 사업들을 어떻게 왜 경영하는지를 포함하여 경제·비즈니스 환경의 이해와 고용, 자기고용, 기타 자원봉사를 포함하는 일의 여러 유형 바로 알기

▶ ISCED 3단계: 경제적 부와 재정능력

- 개인적 목표를 세우고 선택에 대한 평가 등 직업계획과 관련된 능력, 자질, 성과 설명하기
- 독립적으로 일할 때와 누군가와 함께 일할 때 기업가 기술의 범위 설명하기
- 학업과 일에 대한 기회를 찾아내고 확보하면서 발전시키며 직업이동 시 계획을 점검하여 적용하는 방법 설명하기
- 경제적, 재정적 문제와 직업선택과 관련한 의사선택 시 긍정적 및 부정적 위험요소를 계산하여 균형 맞추기
- 위험평가와 위험관리가 생활의 일부라는 인식과 서로 다른 상황에서 위험을 관리하고 줄이는 방법의 실례 제시하기

4. 프랑스

가. 국가전략 및 추진계획

고등교육을 제외하고 기업가정신에 관한 특별한 국가전략은 제시되지 않고

있다.

나. 기업가정신교육의 명시적 통합[20)]

기업가정신교육을 명시적으로 인정하고 있으며 국제표준교육분류(ISCED) 1단계~3단계까지 범 교과차원의 목표로 통합되어있다.

2006년 진취적으로 도입된 의무교육기간 중 취득해야 할 7개의 기본 공통역량을 2011년부터 졸업 시 자격요건으로 고려하고 있다. 일곱 번째 역량은 자율성과 주도성이다. 교과과정도 현재 모든 학생 평가에 공식적으로 참조하고 있는 기본 역량을 통합하기 위해 개정되었다.

ISCED 2단계(중3)에서 직업탐색 및 훈련이 제공되며, ISCED 2단계(중4년)에서 기업가정신교육은 선택과목의 일부이기 때문에 학생들은 직업탐색(주당 3시간 혹은 6시간), 직업훈련준비 또는 대체직업준비와 같은 과목들을 선택할 수 있다. 이 모든 선택과목들에는 기업과 직업탐방이 포함된다.

ISCED 3단계(고1)인 경우 기업가정신은 선택과목 '경제와 사회과학'에서 부분적으로 다루며 ISCED 3단계(고2, 3)에서는 필수과목인 The Branch '경제와 사회'의 일부로 다뤄지고 있다.

다. 국제표준교육분류(ISCED)에 따른 프랑스의 기업가정신교육 내용

▶ ISCED 1-3단계: 범교과 기본역량으로서 자율성 및 주도성

- 역량:
  - 아이디어를 행동으로 전환하기

20) Ministère de l'éducation nationale, France (http://www.education.gouv.fr/cid2770/le-socle-commun-de-connaissances-et-de-competences.html)

· 프로젝트를 단계별로 정의하기
· 파트너를 찾고 접촉하며 적합한 접근방법 상담하기
· 결정과 그에 따르는 위험 감수하기
· 다른 의견에 대해 상의하고 회의를 주고받고 알리며 조직화하고 그룹을 대표하기
· 해야 할 일과 우선순위 결정하기

- 태도:
  · 자기주도적이며 무엇을 기대하는 열망과 공·사 구분 없이 이후의 직업 생활 전반적으로 스스로 독립적임
  · 호기심과 창의성
  · 목표 달성을 위한 동기부여와 결정

▶ ISCED 3단계(고2): The Branch '경제와 사회'
· 기업의 생산 방법에 대한 이해
· 기업의 성과 평가 방법에 대한 이해

라. 대표 프로그램: Entreprendre au Lycée[21)]

Entreprendre au Lycée는 1991년 '기업창업 및 개발 지역연구소(Regional Institute for the Creation and Development of Enterprises, IRCE)'가 지방교육청과 협력하여 제공하는 기업 창업 방법론에 기초한 교육도구를 말한다. 이것은 전문적 직업선택과 연결되는 현실세계 적용을 통해 최근의 사회경제적 흐름에 필요한 지식, 기술, 행동을 개발하여 특히 중·고교생들에게 혁신, 창조, 노동시장진

21) UNESCO & ILO (2006). "Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Stimulating Entrepreneurial Spirit through Entrepreneurship Education In Secondary Schools."

입에 유리한 조직과 연계되는 역량과 행동을 개발하도록 지원한다.

학생들이 창업한 기업들은 비영리조직으로 등록을 하거나 대학의 사회교육기관에 부속되어야 한다. 이익은 지역경제에 경쟁적 분리를 가져오지 않는 범위 내로 제한된다. 2~4명의 교사들로 구성된 교육팀은 현실 경제상황을 다루기 위해 기업 파트너들(의뢰인, 공급자, 은행원, 회계원, 공무원 등)과 관계를 맺도록 청년기업가들에게 수행한다. 역으로 이들 파트너들은 청년기업가들에게 그들의 경험과 자문을 제공하며 교육팀원들에게는 지원네트워크를 확대하도록 돕는다. 연간 일정 및 활동은 다음과 같다.

<표 3-5> Entreprendre au Lycée의 연간 활동계획

○ 수준별, 강좌별, 특화 영역별 20~25명의 중・고교생을 모집, 아래 사항을 고려하여 교육팀 결정
- 자발성에 기초
- 동기부여와 이용가능성에 의거

○ 아이디어의 탐색과 타당성 승인
- 창조성을 발휘하는 아이디어 회의 개최
- 실현가능성 및 욕구와 시장의 존재감 점검
- 중・고교제도 틀 안에서 상세 계획 확정
- 사업팀 구성
- 조사 및 외부 파트너조직의 참여

○ 기업의 조직화
- 상품을 제안하고 상품과 판매목표의 확정
- 기업의 서로 다른 기능들을 조직화
- 생산과 관리방식에 대한 개념정의 및 동의
- 책임감 부여
- 프로젝트에 법률적 존재성 부여

○ 기업에 생기 부여
- 의뢰인 및 공급자들과 협상
- 판매, 생산, 관리, 의사소통
- 평가도구 인식 및 목표의 통제

○ Entreprendre au Lycée 포럼에 참가
- 포럼 참가 준비(관점 만들기)
- 프로젝트의 제안 및 도전에 참가
- 경험 나눔

○ 프로젝트 상황점검 실시
- 소기업(mini-enterprise) 계좌 제시
- 교육팀과 함께 한 참가자들의 이득(benefits) 평가
- 경험들의 가치를 높이기 위해 배우기

5. 노르웨이

가. 국가전략 및 추진계획

2009년부터 2014년까지 초등학교부터 대학교에 이르기까지 교육과 훈련분야 기업가정신행동계획을 2009년에 실행하기 시작했다. 행동계획의 주 목표는 교육제도 내 모든 단계에 기업가정신교육과 훈련의 질과 양을 강화시키는 것이다[22].

특히 교육제도는 기업가정신과 창조사회문화 발전에 기여한다고 생각하므로 기업가정신훈련은 학생들이 지역 일자리와 비즈니스 생활에 친숙해질 수 있도록 돕는 한편 교육제도와 근로생활 간 긴밀한 협조와 지역일터를 학습장소로 활용하는 등의 노력을 기울이고 있다.

나. 기업가정신교육의 명시적 통합

기업가정신교육은 다른 교과목들의 일부 및 범교과 목표로서 학교 단위마다 분명히 인정되고 있다. 기업가정신교육은 ‘초·중등교육과 훈련에서 지식향상을 위한 국가교과과정(National Curriculum for Knowledge Promotion in Primary and

22) Government, Norway
(http://www.regjeringen.no/upload/KD/Vedlegg/UH/Rapporter_og_planer/Actionplan.pdf.)

Secondary Education and Training)'으로 통합되어 있으며 핵심교과과정의 목표와 주제 속에 잘 내재화되어 있다.

ISCED 2단계에서 기업가정신교육은 필수교과목인 '사회연구(Social Studies)'와 기타 새로 도입된 여러 선택과목의 일부로 다뤄진다. ISCED 3단계에서는 필수과목 '사회연구'의 일부로 혹은 '기업가정신과 비즈니스 개발(Entrepreneurship and Business Development)'이라는 별도의 선택과목으로 가르치고 있다. 2012년 국가교과과정 변경 안이 의회에서 승인된 바 있다.

다. 국제표준교육분류(ISCED)에 따른 노르웨이의 기업가정신교육 내용

▶ISCED 2단계: 사회연구

- 사회학(주제 영역)에서 기업의 토대를 결정하기 위해 설문조사에 기초한 창업과 경영에 대한 계획을 세운다.

▶ISCED 3단계: 사회연구

- 일과 비즈니스 생활(핵심주제 영역):
  - 디지털 도구를 활용한 직업정보 수집과 현 노동시장의 기회와 도전에 대한 토론
  - 고용의 가치와 좋은 근로 환경이 무엇인지에 대해 생각하기
  - 실업의 원인을 확인하고 실업을 줄일 수 있는 방법에 대해 토론하기
  - 근로 생활과 관련된 윤리적 쟁점에 대해 토론하기
  - 노르웨이 직장생활에서 조직의 위치를 고려하고 임금과 근로조건 결정요인 알아보기
  - 비즈니스 기업 설립 도전 평가
  - 매뉴얼과 디지털 도구를 이용하여 기업의 수입과 지출 대차대조표에서

주요 수치와 정보를 찾아내고 추출하기

- 기업가정신과 비즈니스 개발(선택주제 영역)
  - 비즈니스 아이디어 심화 개발에 대한 평가
  - 새로운 형태의 기업조직에 대한 필요성을 설명하고 토론하기
  - 조직개발을 평가하고 실천해보기
  - 전문성 및 역량의 필요성과 역량개발을 위한 계획 수립하기
  - 자본의 필요성을 분석하고 사업에 필요한 경제계산 준비하기
  - 마케팅 전략을 평가하고 심화발전 시키기
  - 전략계획을 준비하고 이를 위해 윤리 및 환경적 조건 유지하기
  - 혁신개념을 설명하고 혁신과정은 어떻게 수행되는지 토론하기
  - 기업 경쟁력과 가치창조를 위한 혁신의 의미를 알아보고 토론하기
  - 관리와 기업문화가 혁신을 위한 어떤 의미가 있는지 알아보고 토론하기
  - 상품을 위한 개발과정 완수하기
  - 새로운 비즈니스 모형을 생각해보고 토론하며 개선을 위한 조치를 제안하기
  - 세계경제관점에서 노르웨이의 역할에 대해 토론하기
  - 국제무역에서 국가협력파트너에 대해 이야기하기
  - 주요 국제경제기구들이 어떻게 세계무역을 조절하는지를 설명하기
  - 현 세계시장 내부 비즈니스 문화를 설명하기
  - 상품에 대한 세계적인 비즈니스 기회를 평가해보기
  - 상품의 수입과 수출과정을 설명하기
  - 기업에 대한 사회적, 윤리적, 환경적 도전을 생각해보고 토론하기

라. 주요 프로그램

가) Entrepreneurship on the schedule: 3개국 초등학교와 중・고등학교를 포함

하는 3년간의 개발 프로젝트

나) Dynamic Local School: 현재 중・고등학교에 등록된 약 1000개의 '학생기업(student enterprises)'을 대상으로 하는 5개 부처 간 공동 프로젝트

다) Resource centers: 학교와 지방기업 간 협력을 조성하고 학교와, 직업훈련 및 성인교육기관, 지방당국과 지방기업들을 위한 공통 과업에 대한 이해를 도모하기 위해 중・고등학교에 설립된 기관

라) Partnership: 기업과 학교 간 업무협정 체결을 토대로 하는 노르웨이 기업과 산업연합회(Confederation of Norwegian Business and Industry, NHO)가 주관하는 프로그램. 취지는 학생들에게 기업을 학습 환경의 일부로 만들어 주어 직업과 기업 세상을 더 잘 이해하도록 하는데 있다.

6. 핀란드

가. 국가전략 및 추진계획[23)]

최근 '교육과 조사를 위한 5개년 개발계획'(교육문화부, 2011~2016)에서 기업가정신을 강조하고 있다. 목표는 학교와 직업생활 간 협력을 증진하고 모든 교육수준마다 기업가정신을 촉진시키는 것이다.

나. 기업가정신교육의 명시적 통합

기업가정신교육을 명시적으로 인정하며 ISCED 1,2단계의 '참여적 시민권과 기업가정신(Participatory citizenship and entrepreneurship)'과 ISCED 3단계의 '적극적 시민권과 기업가정신(Active citizenship and entrepreneurship)'으로 불리는 필수교과목으로 통합되어 있다. 완전 학교재량에 따라 집행방식은 다양하며 보통 사회

---

23) Ministry of Education and Culture, Finland (http://www.minedu.fi/OPM/Koulutus/koulutuspolitikka/asiakirjat/kesu_2012_fi.pdf)

연구와 같은 일반 교과목에 통합시키고 있어서 학교들은 별도의 특별 기업가정신과정을 마련하기도 한다.

ISCED 3단계를 위한 실행 안내지침에는 실제 집행과 개인적 참여경험 창출에 관한 핵심초점을 명시하고 있으며 연구환경은 다른 조직과 기업들과의 협력 속에서 발전된다고 밝히고 있다.

2009년도 기업가정신교육 안내지침은 2015년 다른 부처들과 이해관계자들과의 협력 하에 핀란드 교육문화부가 발간한 것으로 전 교육수준에서 기업가정신을 더욱 강화하고 기업가정신을 지원할 교육방법을 개발하는 주요 참가자들 간 협력을 강화하기 위한 세부계획이 명시되어있다.

다. 국제표준교육분류(ISCED)에 따른 핀란드의 기업가정신교육 내용

▶ ISCED 1~2단계: 범교과목인 “적극적/참여적 시민권과 기업가정신 ”의 학습목표는 다음과 같다.

- 기업가정신과 주도성을 갖고 행동하기
- 목표를 달성함에 있어서 혁신적으로 끈기 있게 행동하기
- 자기 자신의 행동과 그로부터의 영향을 평가하기
- 직업생활과 기업가적 행동을 알게 되기

▶ ISCED 3단계: 학생들은 자발성을, 기업들은 자체 운영방식으로서 사전적 행동을 취함으로써 기업가정신의 상이한 방식과 상이한 기회에 익숙해지도록 한다.

제5절 해외 기업가정신교육의 시사점

이상의 해외사례를 살펴보면 대체로 오랜 시간에 걸쳐 국가가 기업가정신의

필요성에 대한 사회분위기를 조성하고 제도를 마련하는 역할을 하고, 교육과정에 기업가정신교육을 포함하거나 비영리 민간교육기관의 참여를 통해 기업가정신교육이 발전해왔음을 볼 수 있다. 또한 기업가정신교육을 창업교육보다 더 확장된 개념으로 받아들이고 있으며, 초등학교 때부터 기업가정신 고취를 목적으로 기업가로서의 역량을 함양할 수 있도록 여러 기회를 지속적으로 제공해오고 있다.

특히 미국은 비영리기관을 중심으로 기업가정신교육을 평생교육과정으로 이해하며 교육현장에서 활용할 수 있는 교육컨텐츠 표준을 개발하여 제공함으로써 전 국민을 대상으로 기업가정신교육을 적극 추진 중이다. 반면 EU 집행위원회는 미국에 비해 유럽의 기업가정신교육이 뒤쳐져있다는 판단 하에 2000년 리스본 아젠다와 2006년 오슬로 아젠다를 채택하여 기업가정신교육의 체계적인 실시를 강조해왔으나, 유럽국가의 대부분은 EU 집행부 권고를 토대로 각국이 이를 준수하는 방식을 따르다보니 미국과 달리 정부지원 중심의 기업가정신교육이 실행되고 있는 특징을 보인다. EU 국가들이 교육에 관한 아젠다를 수립하여 초, 중, 고, 대학교에 이르기까지 국제표준교육분류(ISCED)에 따른 기업가정신교육의 표준을 마련하여 체계적인 교육을 학생들에게 제공하고 있다는 점은 우리나라의 기업가정신교육 체계 수립에 의미있는 시사점이 될 것으로 생각한다.

이러한 사례들은 국가가 단기간 내에 성과를 산출해낼 수 있는 정책에 초점을 두기보다 장기적인 관점에서 국가의 발전을 위한 비전을 수립하고 오랜 시간동안 미래세대의 성장동력이 될 아동과 청소년에게 지속적으로 교육 투자를 해오고 있다는 것을 보여주고 있다. 무엇보다도 교육의 내용은 국가의 현황이나 사회의 배경에 따라 다양할 수 있지만, 국가가 청소년들을 미래 성장동력으로 어떻게 양성해갈 것인지에 대한 노력은 보다 장기적인 관점에서 수립되어야 한다는 공통된 시사점을 제시하고 있다.

제4장 청소년의 도전정신 증진방안

제1절 기업가정신교육을 통한 도전정신 함양

우리나라의 경우 첨단기술분야의 창업이나 고급인력의 창업을 유도하면서 2000년대 초반 벤처기업 창업이 급증한 적이 있으나, 현재까지 유지되고 있는 벤처기업은 매우 소수에 그치고 있으며, 창업 실패를 할 경우 재기할 수 있는 정책적 토대가 부족하였다. 그러다보니 창업이라는 위험을 기피하고 안정적인 직업을 선택하려는 분위기가 높아졌고, 창업에 대해 취업을 못하는 사람들이 선택하는 것이라는 부정적인 인식이 만연하고 있다. 이러한 사회적인 분위기 속에서 불안정한 고용이나 취업난 등에 대비하여 청소년들에게 창업기술을 교육하는 단기적인 지원을 제공하고, 일자리 창출을 위한 한 가지 방법으로 창업을 권유하는 것은 오히려 청소년들에게 실패로 인한 불안과 무기력감을 가중시킬 수 있다.

이에 본 장에서는 민간 기업가정신교육기관 담당자, 학계 전문가, 비즈쿨 담당교사, 청소년수련시설 담당자, 청소년 등을 대상으로 간담회를 개최하여 도출한 아이디어와 세미나를 통해 제안된 내용들을 토대로 청소년의 도전정신 증진을 위한 기업가정신교육의 도입을 위한 정책을 제언하고자 한다.

1. 도전 지향의 문화 조성을 위한 정부와 사회의 역할

현재 우리나라의 청년들을 일컬어 취업, 결혼, 출산을 포기한다는 ‘3포 세대’라고 부를 정도로 청년고용시장이 불안정하고 침체되어 있다. 이러한 상황 속에서 우리 사회 구성원들이 기존의 상식이나 권위에 사로잡히지 않고, 위험과 불확실성에 맞서 새로운 기회를 추구하는 도전정신을 함양하도록 분위기를 조성하는 것은 국가와 사회가 주도해야 할 중요한 역할이라 할 수 있다. 이를 위해 다음과

같은 국가와 사회의 노력이 필요하다.

첫째, 도전정신에 가치를 두는 사회적인 분위기 조성이 필요하다. 이를 위해 해외사례에서 볼 수 있듯, 국민들이 도전과 모험정신, 그리고 실패에 대해 용인하는 태도를 함양할 수 있도록 국가가 국민들로 하여금 기업가정신을 함양하는 것이 필요하다는 것을 인식하도록 돕고, 국가적인 분위기를 조성하는 노력은 매우 중요하다. 특히 기업가정신교육은 넓은 의미에서 '개인이 일생을 살아가는 동안 필요한 역량을 학습하는 것'이기 때문에 국가적인 수준의 캠페인, 대중매체를 통한 홍보 등을 통해 우리 사회가 청소년, 나아가 국민들의 도전정신을 지지하고 격려하고 있음을 보여주고, 사회구성원들로 하여금 전반적인 사회의 패러다임이 바뀌어가고 있음을 인식할 수 있도록 분위기를 조성하는 것이 필요하다.

둘째, 미래인재양성을 위한 중장기적 국가계획 수립이 필요하다. 기업가정신교육의 필요성에 대한 홍보를 통해 국민적 공감대가 형성될지라도, 현재의 사회문화적 분위기와 교육현실이 변화하지 않은 상태에서 도전정신을 강조하는 기업가정신을 확산시키는 것은 상당히 무리가 따른다. 가장 대표적으로 현재의 입시제도나 경쟁지향적인 사회분위기, 입시 및 취업에 초점을 두는 단기 목표지향의 교육방식 등은 자유롭게 사고하고 자신의 재능을 마음껏 발휘하려는 청소년들의 성향을 억압하고 기업가정신의 발휘를 저해하는 주요인이 될 수 있으므로, 단순히 기업가정신교육이나 창업교육을 지원하는 것만으로는 분명히 한계에 직면할 수밖에 없다.

이에 미래인재양성에 대한 중장기적인 계획을 수립하고 그에 따른 전반적인 입시 및 교육제도 개선, 진로 및 직업교육에 대한 정책방향 설정, 교급 간 연계 및 청소년활동과의 연계방안 등을 수립하여 교육전반에 걸친 패러다임의 변화가 이루어지도록 해야 한다. 또한 전통적인 교육의 관점에서 보면, 교육은 청년기까지 지속된 후 끝나는 것으로 가정하고 있지만, 점차 빠르게 변화하는 정보를 받아들이고 끊임없이 기회를 포착하고 활용하기 위해서는 평생에 걸쳐 기업가적 역량을 개발시킬 수 있도록 평생교육의 관점에서 교육계획을 마련해야 한다.

셋째, 국가는 성과위주의 기업가정신교육을 지양하고, 기업가정신이 확산될 수 있는 환경을 조성하기 위해 청소년들이 만나는 모든 사회적 자원이 청소년의 창의성과 도전정신을 자극해줄 수 있는 주요한 자원임을 이해하고 청소년들이 살아가고 있는 사회 자체가 교육 및 체험을 위한 환경이 될 수 있도록 다양한 제도를 정비하는 것이 필요하다. 기업가정신교육은 단순한 교과교육이 아니라, 교육, 창업, 체험활동, 지역사회연계 등 관련된 업무와 내용이 매우 다양하고 복잡하며, 미래창조과학부, 교육부, 여성가족부, 중소기업청, 특허청, 세무서, 민간기업 등 다양한 부처와 기관이 연관되어 있다.

그러나 복잡하고 다양한 업무에 비해 기업가정신교육을 관장하는 주관부처가 별도로 마련되어 있지 않아 현장에서 교육을 실시하는데 어려움을 겪는 경우가 많다. 청소년들이 기업가적 역량을 함양하는 것부터 창업에 이르는 다양한 과정을 몸소 체험해볼 수 있도록 기업가정신교육을 주관하는 부처에서 관련 제도 정비를 통해 다부처간, 다기관간 원활한 협력·연계가 이루어지도록 해야 할 필요가 있다. 또한 다양한 공공 및 민간기관, 교육현장, 물적자원, 인적자원 등의 자원연계를 담당하는 기관을 신설하여 청소년들이 아이디어를 발휘하고 아이디어를 실행할 수 있도록 각 정부부처와 지방자치단체, 기초자치단체 등 공공기관의 긴밀한 협조 및 민간기관의 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있도록 하는 제도 마련이 동반되어야 할 것이다.

넷째, 집단적 창의성 발휘를 위한 협업문화 조성이 필요하다. 이는 지금까지 많은 대기업에서 제공하고 있는 단순한 멘토링의 개념을 넘어서 관심분야가 유사한 청소년들과 기업가정신 이해관계자인 성인들이 아이디어를 나누고 조언을 주고받는 과정을 통해 청소년과 성인이 파트너로서 서로의 아이디어와 부족한 정보력을 보완하고 아이디어를 구체적으로 발전시키고 실행해갈 수 있는 기회를 가지도록 사회 인적자원 네트워크를 조성하는 것을 의미한다. 창조적인 아이디어는 개인에게서 나오는 것일 수도 있지만, 창의적인 아이디어를 논의하고 문제를 해결해나가는 과정에서 더 큰 아이디어로 융합되고 발전해나갈 수 있으므로

청소년들이 다양한 직종, 다양한 직업의 사람들과 유사한 관심분야에 대한 아이디어를 융합하고, 발전시켜가는 과정에서 사업의 파트너로서 협업하는 기회와 경험은 새로운 산업을 발전시켜나가는데 중요한 기반이 될 것이다.

2. 미래성장동력 개발을 위한 기업가정신교육의 방향 수립 및 제도 마련

기업가정신교육은 자기주도성을 가지고 자기가 좋아하고 잘하는 것을 찾아서 창의적인 문제해결력을 발휘하는 것이자, 세상의 흐름을 읽고, 기회를 발견하고, 그 기회를 내가 가진 자원과 결합하여 그 기회를 해결해가는 방법을 만들어내도록 하는 교육이다. 그렇기 때문에 단순히 사회나 경제에 대한 지식, 직업 탐색 및 체험 등에서 벗어나 사회의 흐름을 읽고 자신이 경험하는 것들에서 '재미있는' 일을 찾아내는 과정이자, 우리가 살아가는 모든 분야에서 모든 사회구성원들에게 필요한 기본적인 역량이라 할 수 있다.

이러한 기업가정신교육은 자신이 살아가고 있는 사회에 대해 이해하도록 돕고, 개인이 인생을 어떻게 주도적으로 살아갈 것인가, 즉 자신의 삶 전반과 관해 생각하는 교육이므로 자발적으로 몰입할 수 있는 분위기와 경험을 통해 배울 수 있도록 주도적인 체험학습을 중심으로 이루어져야 한다. 또한, 기업가정신교육은 '창업을 권하는' 교육이 아니라, '창업을 원하게 하는' 교육이 되도록 역량강화에 초점을 두어야 할 것이다. 이를 위해 기업가정신교육을 어떠한 방식으로 제공할 것인지에 대해 보다 신중한 의견수렴 과정을 거쳐야할 것으로 보인다. 다만, 최근의 교육패러다임이나 제도, 사회의 변화와 더불어 그 방향을 고려해본다면 다음과 같은 방안들이 필요할 것으로 생각된다.

첫째, 청소년들이 도전정신을 함양하고 이에 따라 자신의 꿈과 끼를 발휘하도록 기업가정신교육의 비전과 목표를 설정해야 한다. 아직 사회적으로 기업가정신에 관한 충분한 이해가 부족하고 학문적으로도 기업가정신교육에 대한 의미가 다소 모호하기 때문에 각 유관 정부부처가 학계, 산업계 등과 연계한 토론회 또

는 연구포럼을 개최하여 청소년 기업가정신교육의 방향 설정을 위한 사회적 합의를 이끌어나가야 한다.

다만, 기업가정신교육은 청소년들에게 부족한 부분을 찾아내고 이를 보완해주는데 초점을 두거나 청소년들의 특성을 파악하여 그에 해당하는 경험을 제공하려는 접근보다 다양한 기회와 경험 속에서 자신이 가장 잘 할 수 있고 원하는 것을 찾을 수 있도록 끊임없이 도전하게 하는 것이 중요하다. 즉, 기존의 직업교육에서는 자신이 원하는 직업을 찾고 그에 따른 자신의 능력이나 소질을 키워나가는 방향이 주를 이루었다면, 기업가정신교육에서는 청소년들로 하여금 자신이 하고 싶은 것이 무엇인지를 찾아가도록 수많은 경험을 제공하고, 그 안에서 스스로 아이디어를 발견하고 새로운 기회를 포착해나갈 수 있도록 돕는 것에 초점을 두어야 할 것이다.

둘째, 수립된 기업가정신교육의 비전과 목표에 따라 청소년 기업가정신교육 표준(standard)을 마련하여야 한다. 현재 우리나라에서 이루어지고 있는 기업가정신교육의 내용을 보면 학생들의 수준에 따라 체계적으로 구성된 내용을 따르기보다 현장에서 상황에 따라 적절한 프로그램을 구성하여 사용하고 있는 것으로 보인다. 비즈쿨의 경우에는 초, 중, 고등학교 단계에 따라 교재가 개발되어 있긴 하나, 비즈쿨 학교가 대부분 고등학교(특히 특성화고등학교)에 집중되어 있고, 초, 중, 고 단계에서 모두 비즈쿨 학교를 다니는 경우는 거의 없기 때문에 초등학교시기부터 고등학교 시기에 이르기까지 수준에 따른 체계적인 교육이 이루어지기에는 어려움이 있다.

물론, 기업가정신교육의 프로그램 자체는 상황, 여건, 대상의 특성에 따라 융통성있게 변화할 수 있어야 하기 때문에 일정하게 정해진 프로그램을 개발하여 보급하기보다 각 현장의 특성에 맞게 구성하는 것이 적절할 것으로 생각된다. 그러나 기업가정신교육이 체계성을 갖기 위해서는 각급 학교별, 학년별(또는 발달단계별)로 기업가정신교육에서 다루어야 할 기본적인 내용에 대한 표준을 마련하여 청소년들이 발달해가는 과정 속에서 반드시 갖추어야 할 역량을 함양해갈 수

있도록 해야 한다.

셋째, 기업가정신교육 표준에 따라 기업가정신교육을 담당하는 교육자들이 온라인시스템에 다양한 교육자료를 탑재하여 프로그램을 끊임없이 발전시키고, 보완하며, 확장해나갈 수 있는 기반을 마련하는 것이 필요하다. 즉, 기업가정신교육의 확산을 위해 정부가 기업가정신교육의 비전과 목표에 따라 각 발달단계에서 요구되는 기본적인 교육내용의 표준을 제시하면, 그 표준에 따라 교사(지도자)나 민간영역의 교육자들이 현장이나 상황적 측면을 고려하여 개발한 다양한 프로그램과 교육자료를 온라인시스템에 탑재하고, 이에 대한 아이디어를 서로 공유할 수 있도록 하여 보다 성공적인 프로그램을 발전시키고 확산시킬 수 있는 기반을 마련하여야 한다.

이는 스탠포드 대학교(Stanford University)의 기업가정신 교육자료 공유시스템인 eCorner[24]를 벤치마킹한 방법으로, eCorner는 기업가정신교육의 교육담당자들이 커리큘럼이나, 강의안, 강의동영상 등을 온라인 상에 탑재하여 다양한 프로그램을 보완하고 확장시킬 수 있도록 하고 있다. 이 시스템은 스마트폰용 앱으로도 개발되어 접근의 편의성을 높이고 있다.

넷째, 체계적인 기업가정신교육을 담당할 교사(또는 지도자)를 양성해야 한다. 현재 기업가정신교육을 담당하고 있는 교사는 대부분 민간교육단체의 지도자이거나, 창업에 관심이 있는 비즈쿨 담당 교사, 민간단체에서 양성한 대학생 자원봉사자 정도에 그치고 있어 전문적으로 기업가정신교육에 대한 교육을 담당할 교사가 부족하다. 그러나 이들 중에도 기업가정신이 무엇인지에 대해 정확하게 이해하지 못하거나, 청소년들의 기업가적 역량을 충분히 이끌어내기에 어려움을 가지는 경우가 있기 때문에 전문적인 지식과 역량을 갖춘 교사를 양성하는 것이 무엇보다도 시급하다.

기업가정신교육을 담당하는 교사는 단순히 기업가정신이 무엇인지 아는 사람

24) Stanford University's Entrepreneurship Corner (http://ecorner.stanford.edu/)

이 아니라, 교사 본인이 기업가적 역량을 충분히 가지고 학생들의 호기심과 도전정신을 자극하고, 다양한 아이디어와 활동을 이끌어낼 수 있어야 한다. 이에 청소년 기업가정신교육 표준에 따라 교육을 이끌어가기 위해서는 교사양성을 위한 표준을 마련하여 교사의 전문적인 자질과 역량을 함께 발달시키도록 해야 한다.

다섯째, 기업가정신교육의 표준이 마련되면 다양한 경험의 종류에 따라 현장별로 역할을 분담하여 교육을 제공하는 것이 필요하다. 교육패러다임이 변화하고 있다고는 하나, 우리나라의 교육환경을 보면 여전히 한 학급에 30여명의 학생들이 40~50분 동안 정해진 강의식 수업에 참여하고 있다. 이러한 교육환경은 기업가적 역량을 발휘하기 위한 체험위주의 프로젝트식 수업을 운영하기 상당히 어려운 환경이다. 또한 학교의 경우 교사의 업무과중이나 교과교육 중심의 교육과정, 지역사회 연계 어려움 등으로 인해 활동이 제한적일 수 있다는 단점이 있다.

반면, 청소년수련시설의 프로그램은 시간, 인원, 교수방법 등에 있어 학교보다는 유연한 특성이 있고, 지역사회구성원의 접근 및 연계가 보다 용이하기 때문에 기업가정신교육 프로그램을 다양하게 확장, 발전시켜갈 수 있는 가능성이 있다. 나아가 다양한 이유로 학업을 중단할 수밖에 없었던 학업중단 청소년 및 비학생들에게도 학생들과 동일하게 기업가정신교육의 기회를 제공할 수 있다는 측면에서 기업가정신교육의 장으로 활용되기에 상당한 장점을 가지고 있는 것으로 보인다. 나아가 공공기관이나 지역사회기업 등에서 청소년들이 성인과 사업의 파트너로서 함께 실전창업을 경험하거나, 새로운 기술을 발전시키는 등의 일을 해보는 것도 가능할 것으로 보인다.

위와 같이 학교와 청소년수련시설, 공공기관, 지역사회 기업 등은 각자 담당하고 있는 역할이나 운영시스템이 다르기 때문에 어느 특정 현장에서 교육표준에 따른 교육내용과 경험을 전담하기에는 한계가 있다. 이에 학교에서는 교육형 프로그램을, 청소년수련시설에서는 체험형 프로그램과 동아리활동 프로그램을, 청소년특화시설에서는 모의 창업 프로그램을, 공공기관에서는 지역사회 기업에서

는 실전형 창업 프로그램이나 멘토링 제도, 협업시스템 등을 제공하는 등 역할분담을 통해 보다 다양하고 전문적인 기업가정신교육의 방법을 모색해볼 수 있을 것으로 생각된다.

여섯째, 기업가정신교육이 청소년들로 하여금 자신이 원하는 일을 찾아가게 한다는 측면에서는 청소년의 진로 및 직업교육과 내용이 유사한 부분이 있을 수 있다. 그러나 다양한 활동을 경험하면서 진로의 다양성을 알게 하고 직업의 한 분야를 정할 수 있도록 돕는 진로교육과는 달리, 기업가정신교육은 직업의 한 분야를 결정하게 하는 것이 아니라, 다양한 기회 속에서 자신이 원하는 것을 찾아가고 경험을 통해 자신의 기업가적 역량을 발견하고 그것을 기존의 직업이나 일에 적용하여 어떻게 새로운 변화를 이끌어낼 것인지에 초점을 두는 방식이라 볼 수 있다. 진로교육과 기업가정신교육은 유사한 측면이 있음에도 불구하고 이러한 차이로 인해 같은 제도 내에서 추진하기에 어려움이 예상되지만, 이 두 가지 교육 모두 청소년들에게 반드시 제공되어야 할 중요한 내용이라 생각된다. 현재 창의적체험활동이나 자유학기제와 같은 제도가 청소년들의 진로직업과 관련하여 추진되고 있으나, 기존의 단순한 직업체험이나 진로탐색에서 벗어나 학생들이 보다 새로운 것에 대한 개척정신을 가질 수 있도록 학교-청소년수련시설-지역사회 기업- 공공기관 등의 연계를 통해 기업가적 역량 증진에 목적을 둔 장기 프로젝트를 운영해보는 것도 도움이 될 것으로 생각된다.

3. 취약계층을 위한 기업가정신교육

최근 우리나라의 사회 양극화 현상이 심화되면서 한편에서는 빠른 정보 습득을 통해 사회의 흐름을 읽고, 다양한 기회를 체험할 수 있는 자원을 충분히 누리면서 자신이 원하는 꿈을 향해 고급의 스펙을 쌓아가는 청소년들도 있지만, 다른 한편으로 자신이 원하는 것이 무엇인지 꿈꾸는 것 자체를 사치라고 생각할 정도로 기회나 자원을 가지지 못하고 있는 청소년들도 있다. 모든 교급에서 모든 학

생들을 대상으로 기업가정신교육을 실시하는 것도 필요하지만, 자신의 미래를 위해 무한한 상상을 하고, 어느 것에도 두려움을 가지지 않고 모든 것을 행해볼 수 있는 청소년기동안 청소년이라면 누구나 기본적으로 경험해야 하는 자기탐색의 기회조차 가지지 못하고 미래를 꿈꾸지 못하는 청소년들이 동등한 출발의 기회를 가지고 사회에 진입할 수 있도록 다양한 기회와 자원을 제공하는 것은 우리 사회의 경제발전과 사회통합을 위해 무엇보다도 중요하다고 생각된다. 이에 취약계층의 학생들이 기업가정신교육의 필요성에 대해 충분히 이해할 수 있도록 돕고, 다양한 프로그램에 대한 접근가능성을 높이고 충분한 선택의 기회를 가질 수 있도록 정보를 제공하는 것이 필요하다.

제2절 청소년의 도전문화 조성을 위한 과제

우리나라가 지금까지 경제분야를 비롯하여 다양한 분야에서 선진국의 반열에 오르기까지 국민들의 교육열, 성과주의적 사고방식, 자녀에 대한 부모의 희생정신 등은 단기간에 고성장을 이루는데 효율적인 가치관이었을 것으로 생각된다. 그러나 우리가 지향하는 창조사회는 자신이 잘하는 것을 즐기면서 할 때, 가장 창의적인 사고를 하게 되고 최고의 효율적인 결과를 도출해낼 수 있다고 보고 이를 더 강조하고 있다.

그러나 기존의 가치관에서 벗어나 국민들이 창조적인 생각을 해내고 그 창조적인 생각을 자신의 일로 구현해낼 수 있는 장을 마련하기 위해서는 무엇보다도 사회의 전반적인 패러다임이 변화되어야 하는데, 패러다임의 변화는 단순한 의미의 창업지원 또는 기업가정신교육의 제공 등과 같은 단기적인 정책마련을 통해 구현될 수 있는 것이 아니라, 사회 전반의 구조적인 변화가 장기적으로 이루어져야 함을 의미한다. 특히 현대사회와 같이 급격한 환경 변화 속에서 발전을 지속해나가기 위해서는 우리나라의 구조적인 문제를 직시하고, 이로부터 도출된 중장기적 미래 비전을 확보하는 것이 선행되어야 한다(강홍렬, 2013).

대학입시나 취업과 같은 단기적인 목표를 지향하며 경쟁중심, 성과중심 의 교육이 이루어지고 있는 우리나라의 현실에서 기업가정신교육이나 창업교육은 학생들이 이수해야 하는 또 하나의 부담이 되거나 입시와는 상관없는 부수적인 활동에 그치게 될 가능성이 높다. 최근 창조적 인재양성을 목표로 교육의 패러다임이 변화하고 있다고는 하지만, 현재의 교육제도 하에서는 교육의 패러다임 변화가 이루어지기 어려운 것이 사실이다.

창조경제로의 패러다임 변화를 이끌기 위해서는 일부 정책을 개발하는 것이 아니라, 우리나라의 사회, 경제, 교육, 문화, 기술 등의 다양한 분야의 연계를 통한 총체적인 접근이 필요하다. 즉, 청소년들이 자신의 능력을 충분히 발휘할 수 있도록 도전하는 문화를 조성하기 위해서는 현재의 교육제도 내에 기업가정신교육이나 창업교육을 어떻게 도입할 것인가에 대한 고민이 아니라 중장기적인 관점에서 우리나라의 인재 양성의 방향을 고민하고, 교육의 방향과 방법에 대한 구조적인 변화를 모색하는 것이 동반되어야 할 것이다.

이러한 청소년의 도전문화 조성을 위해 우리사회가 개선해야 할 과제를 다음과 같이 생각해볼 수 있다.

첫째, 청소년들이 청소년기동안 자신이 원하는 꿈을 마음껏 펼치고 도전할 수 없는 이유 중 하나는 청소년기가 입시와 취업을 준비하는 시기이기 때문이다. 우리나라에서 입시와 취업은 인생을 '결정'하는 중요한 과업이라고 생각되고 있으며, 이러한 중요한 과업에서 실패하는 것은 인생 전체를 실패하는 것과 다를 바 없다는 인식이 지배적이다. 그러다보니 입시와 취업에서의 성공을 위해 청소년들은 어려서부터 '최고'가 되어야 할 것을 강요받으면서 오로지 사회적인 성공이라는 한 가지 목표를 향한 경쟁을 해나가게 된다.

이것이 우리사회에 만연한 분위기 중 청소년들의 도전정신을 가로막는 가장 대표적인 현상인 '체면문화', '간판문화'이다. 이 때문에 나는 다른 사람들과 다르면 안된다는 인식, 그래서 남들이 하는 것은 나도 똑같이 해야 하고, 타인과 비교해가며 나의 가치와는 별개로 다른 사람들이 가치를 두고 좋다고 하는 것을 따

라가는 분위기 속에서 남들이 성공이라고 보는 것, 남들이 가치를 두는 동일한 목표를 향해 달려가지 않고 다른 것에 관심을 가지는 청소년은 뭔가 문제가 있다거나 부정적인 특성을 가진 것으로 보이는 경우가 많다.

그러다보니 청소년들은 자신이 재능이나 소질, 꿈과 끼와는 상관없이 남들이 부러워할 수 있는 대학이나 직장을 얻기 위한 목표만을 향해 나아가고 있으며, 진학은 곧 취업을 위한 과정이 되어버리고, 교육은 각종 시험을 통과하기 위한 기술을 습득하는 것에 목표를 두는 부작용을 낳고 있다. 이러한 문화 속에서 청소년들은 창의성과 도전의식은 포기한 채 점차 무기력해지고 있으며, 대학이나 취업이라는 단기적인 목표만 있을 뿐 인생 전반에 대한 장기적인 목표를 가지지 못한 채 살아가고 있다.

우리 사회의 청소년들이 미래에 보다 창의성을 가진 성장동력으로의 역할을 수행하게 하기 위해서는 무엇보다도 '간판문화', '체면문화'에서 탈피하여 개개인의 독특한 개성을 존중하고 이러한 개성을 발휘하는 것에 가치를 두는 문화를 조성해야 한다. 즉, 미래 창조사회의 구현을 위해 현재까지 경제발전에 목표를 두고 숨 가쁘게 달려오는 동안 우리 사회가 발전시켜온 가치관과 제도들을 변화시켜야 할 필요가 있다는 의미이다.

또한 창조경제 구현을 위해 요구하는 인재상은 창의적이고 독특한 개성을 가진 사람을 필요로 하고 있으나, 우리사회의 현실은 여전히 전통적이고 획일적인 방식으로 시험기술 연마를 위한 교육에 몰두하고 있을 뿐이다. 뭔가 새로운 것을 창출하는 것은 도서관이나 일방적인 주입식 교육으로 고립된 개인에 의해서가 아니라, 서로 다른 개인들 간의 상호 융합과 소통에 입각한 네트워킹을 통해 더 활발하게 이루어지기 때문에(박동, 2013), 사회구성원들이 서로를 존중하고 배려하는 분위기 속에서 개개인의 개성을 살린 아이디어나 흥미와 재능을 잘 발휘할 수 있도록 지원해주고 소통하는 문화적 토양을 만드는 것이 무엇보다도 중요하다.

이를 위해 나이, 학력, 학벌 등의 배경과는 관계없이 개인의 생각이나 의견을

존중하고, 청소년들이 가지는 작은 생각들에 관심을 기울이는 노력이 필요하다. 또한 청소년들 개개인이 가진 다양성을 존중하고 인정해주며, 그들이 가진 아이디어를 발전시켜나갈 수 있도록 끊임없이 소통하고, 기성세대들이 미래세대의 성장과 발달 자체에 가치를 두고 댓가를 바라지 않고 자신의 재능과 노하우를 다음 세대인 청소년과 공유함으로써 사회적인 발전을 위해 서로 협력하는 분위기를 조성할 수 있어야 할 것이다.

둘째, 우리나라의 교육제도는 새정부가 들어설 때마다 정부의 정책기조에 따라 조금씩 변화해왔다. 우리나라에서 최종적으로 추구하고 있는 인재상에는 큰 차이가 없지만, 각 정부에서 채택하는 교육정책의 변화로 인해 학교와 학생, 학부모들은 교육현장에서 큰 혼란을 경험하기도 한다.

최근 기업가정신에 대한 관심이 곧 창업으로 이어지고 있다. 창업은 기업가정신을 발휘하는 행동적인 측면의 일부라고 할 수 있음에도 불구하고, 창업을 기업가정신과 동일하게 생각하는 경향이 있다. 그러나 기업가정신에 대한 기본적인 의미와 기업가정신에서 강조하는 핵심역량 등을 갖추지 않은 채 창업이라는 결과만으로 단기간 내에 성과를 평가하려고 하는 것은 너무 큰 위험요소를 가지고 있다. 또한 기업가정신은 교육을 통해 어릴 때부터 경험을 통해 충분히 체화되어야 하는 것이기 때문에 단기간의 교육프로그램을 실시하여 창조적이고 진취적인 인재를 양성하려는 방안은 교육제도와 교육내용을 수립하는데 혼란을 가중할 수 있다.

이에 단기간 내에 기업가정신교육의 수혜자 수나 기업가정신교육 전문가의 수, 창업기관의 수, 단편적인 프로그램의 제공 등과 같은 성과주의적인 단기적 목표를 통해 성과를 측정하기보다 오랜 시간동안 시행착오를 거치며 발전해온 외국의 기업가정신교육의 발전과정을 이해하고 우리나라 상황에 맞는 기업가정신교육의 방향을 설정하는데 초점을 두어야 한다. 이를 위해 단기적으로는 기업가정신교육을 위한 기반을 구축하는 것이 목표가 될 수 있지만, 중장기적으로는 우리나라에서 추구하는 인재상에 부합하는 청소년 기업가정신교육의 비전을 가

지고 성과를 평가할 수 있어야 하며, 보다 광범위하게는 인생전반에 걸쳐 평생교육의 관점에서 기업가정신교육이 이루어질 수 있는 시스템을 마련해야 한다.

또한 기존의 획일화된, 입시위주의 교육으로 치우치고 있는 교육제도에 대한 중장기적인 신중한 보완과 개선이 요구된다. 더불어 자신의 재능을 찾고 자유롭게 사고하고 자신이 가진 재능을 모험을 무릅쓰고 마음껏 발휘하는 성향을 지지하는 분위기 마련하고 장기적으로는 지적호기심과 상상력 그리고 창의력을 발전시킬 수 있도록 하기 위해서는 무엇보다도 주요교과 위주로 이루어지는 수업의 파행 운영이나 입시나 취업을 위한 지식전달 및 시험을 통과하기 위한 기술에 초점을 두고 있는 주입식 교육방식을 지양하고 본래의 취지에 따라 청소년활동이 이루어질 수 있는 방안을 모색해야 한다.

셋째, 청소년들이 도전정신을 가지기 위해서는 무엇보다도 가정에서 부모의 인식 변화가 가장 중요하다고 볼 수 있다. 우리나라의 부모들을 흔히 '헬리콥터맘'이라고 표현하는데, 이는 자신의 자녀가 대학에 들어가고 취업을 하기 까지 끊임없는 지시와 지원을 해주는 부모들을 일컫는다. 헬리콥터맘들은 자녀들로 하여금 스스로에 대한 탐색이나 고민을 하며 다양한 시행착오 끝에 자신의 삶에 대한 가치관을 형성하고, 자녀들이 자신의 행복을 위한 목표의식을 가지도록 돕기 보다 부모가 정해놓은 길을 따라 시행착오없이 성공경험을 해나가도록 만들어주고 있다.

이러한 부모의 과잉보호는 자녀들로 하여금 실패에 대한 회복력을 현저히 떨어뜨리고 자녀 스스로 독립적인 결정이나 판단을 할 수 없도록 만드는 경향이 있다. 그러나 자신의 재능이나 소질과는 상관없이 단순히 좋은 대학에 입학하고, 좋은 직장에 취업을 하는 것 자체가 삶의 목표가 되어서는 안되며, 개인이 스스로 행복을 느끼면서 살아갈 수 있는 방법이 무엇인지에 대해 다양한 시행착오를 통해 탐색하고, 만족과 즐거움을 지향하는 삶을 위한 가치관을 형성해갈 때 청소년들은 보다 건강한 개인으로 성장해나갈 수 있을 것이다. 자녀들이 자신의 삶에 대한 탐색과 시행착오를 경험하도록 돕고 실패했을 때 옆에서 지지와 격려를 통

해 회복할 수 있도록 도움을 주는 부모의 역할이 무엇보다도 요구된다.

제3절 결론

청소년기는 자신의 미래에 대해 무한하게 상상을 하고 실패에 대한 두려움없이 모든 것에 도전해볼 수 있는 시기이다. 그럼에도 불구하고 우리나라의 청소년들은 입시 스트레스, 취업난, 사회양극화로 인한 기회불균등 등으로 인해 자신의 미래를 향해, 사회를 향해 나아갈 첫 발걸음을 떼는 것조차 생각하지 못하고 움츠러들고 있다.

청소년의 기업가정신 및 기업가적 역량의 함양은 우리나라 청소년들의 역동적인 힘과 개척정신을 끌어올리고 도전정신을 증진시키기 위한 좋은 방법이 되리라 생각된다. 그러나 기업가정신교육이 청소년기동안 이수해야하는 또 하나의 교과과목이자 지식위주의 교육으로 전락하는 것을 방지하기 위해서는 기업가정신교육의 방법이나 내용을 논하기 전에 우리 사회의 분위기가 보다 창조적인 아이디어를 중요시하고, 개개인의 잠재능력을 발휘하는 것에 가치를 두는 방향으로 변화해가도록 사회구성원 모두가 노력하는 것이 선행되어야 한다.

또한 청소년들이 새로운 아이디어를 꿈꾸고 마음껏 도전할 수 있도록 역량을 키워주고 그것이 가능한 환경을 조성해주는 것이 단순히 현 정부의 성과물을 산출해내기 위한 일시적인 정책으로서 끝나는 것이 아니라, 정부와 학교, 청소년관련 기관, 지역사회, 민간교육기관, 기업, 가정 등의 자원을 잘 연계하고 협력하는 기반 위에서 우리나라의 미래를 이끌어갈 인재를 양성하고자 하는 하나의 장기적인 국가적 목표이자 사회적인 분위기가 될 때 도전정신을 가진 우리나라의 미래 창조인력 양성은 보다 성공적으로 이루어질 것이다.

참 고 문 헌

강홍렬(2013), "미래에 대한 접근, ‘2013년 미래 환경변화 전망에 따른 청소년정책의 과제 I’ 콜로키움 자료집", 한국청소년정책연구원.

교육과학기술부・한국교육개발원(2011), "취업통계연보".

남춘애(2012), "비즈쿨 교육특성, 사회적지지 및 교육기반특성이 학습성과와 창업의도에 미치는 영향에 대한 연구", 전남대학교 대학원 박사학위논문.

맹영임(2012), "주5일수업제 전면실시에 따른 청소년활동 활성화 방안", 한국청소년정책연구원

문경목(2013), "창업교육 만족도가 진로인식에 미치는 영향 연구: 초·중·고 학생간 차이를 중점적으로", 한밭대학교 창업경영대학원 석사학위논문.

박동(2013), "꿈을 향한 청소년, 도전하는 청소년. ‘도전정신 중심의 청소년문화 조성방안’ 세미나 자료집." 한국청소년정책연구원.

박종복(2008), "미국의 기업가정신 현황과 시사점: 카우프만 재단을 중심으로", KIET산업경제 산업연구원.

배종태·차민석(2009), "기업가정신의 확장과 활성화", 《중소기업연구》, 제31권 제1호, pp.109-128.

순천향대학교 기업가정신연구소(2012), "대학 내 기업가정신센터 활성화 방안에 관한 연구", 창업진흥원.

여성가족부(2012), "2012 청소년 가치관 국제비교 조사".

최인재(2012), "아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구Ⅱ: 조사 결과 자료집. 한국청소년정책연구원".

통계청(2011), "2011년 사회조사 결과 보도자료", 사회통계기획과.

한국교육과정평가원(2010), "OECD 학업성취도 국제 비교 연구(PISA 2009) 주요 결과 발표 보도자료".

한국교육과정평가원(2012), "국제 학업성취도 평가 결과에 기반한 교육정책 개선 방안".

한국보건사회연구원(2013), "OECD 국가와 비교한 한국의 인구집단별 자살률 동향과 정책제언", 《보건복지포럼》, 제195호, pp.141-154.

Ahmad, S. Z. (2012). "The need for inclusion of entrepreneurship education in Malaysia lower and higher learning institutions." Inclusion of entrepreneurship education, 55(2), 191-203.

Audretsch, D. B., Carree, M, A., Van Stel, A. J., Thurik, A. R. (2002). "Impeded Industrial Restructuring: The Growth Penalty." International Review for Social Sciences, 55(1), 81-98.

Caggiano, V., Oliveira, D. G., & Ragusa, A. (2012). "Entrepreneurship Education: A Brazilian Way to Teachability." International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1(2), 331-336.

Carree, M. A., Van Stel, A. J., Thurik, A. R., & Wennekers, S. (2001). "Economic Development and Business Ownership: An Analysis Using Data of 23 OECD Countries in the Period 1976-1996." Small Business Economics, 19, 271-290.

Dess, G. G., & Lumpkin, G. T. (2005). "The Role of Entrepreneurial Orientation in Stimulating Effective Corporate Entrepreneurship." The Academy of Management Executive, 19(1), 147-156.

Drucker, P. (1985). "Innovation and Entrepreneurship Practice and Principle." New York: Harper and Row.

European Commission (2002). "Final report of the expert group best procedure project on education and training for entrepreneurship." Retrieved from http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sme/files/support_measures/training_education/education_final_en.pdf.

Eurydice (2012). "Entrepreneurship Education at School in Europe: National Strategies, Curricula and Learning Outcomes." http://www.eunec.eu/sites/www.eunec.eu/files/attachment/files/135en.pdf

Filion, L. (1994). "Ten steps to entrepreneurial teaching." Journal of Small Business and Entrepreneurship, 11(3), 68-78.

Galloway, L., Anderson, M., Brown, W., & Wilson, L. (2005). "Enterprise skills for the economy." Education + Training, 47(1), 7-18.

Gartner, W. (1988). "Who is an entrepreneur? Is the wrong question." American Journal of Small Business, 12(4), 11-32.

Johansen, V. (2007). "Entrepreneurship education and entrepreneurial activity." Proceedings of IntEnt 2007-17th Global Conference. Internationalizing Entrepreneurship Education and Training. July 8-11. in Gdansk. University of Technology. Poland.

Kao, R. W. Y. (1993). "Defining Entrepreneurship: Past, Present and?" Creativity and Innovation Management, 2(1), 69-70.

McClelland, D. C. (1961). "Encouraging Excellence." The MIT Press, 90(4), 711-724.

Opoku-Antwi, G. L., Amofah, K., Nyamaah-Koffuor, K., & Yakubu, A. (2012). "Entrepreneurial Intention Among Senior High School Students in the Sunyani Municipality." International Reviews of Management and Marketing, 2(4), 210-219.

Paço, A., & Palinhas, M. J. (2011). "Teaching entrepreneurship to children: a case study." Journal of Vacational Education and Training, 63(4), 593-608.

Ronstadt, R. (1985). "The educated entrepreneurs: an era of entrepreneurial education is beginning." American Journal of Small Business, 10(1), 7-23.

Shane, S., & Venkataraman, S. (2000). "The Promise of Entrepreneurship as a Field

of Research." Academy of Management Review, 25(1), 217-226.

Stevenson, L. (1979). "Toward Understanding Young Founders, Frontiers of Entrepreneurship and Small Business." Journal of Private Enterprise, 11(2), 21-32.

Timmons, J. (1994). "New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st Century." Fourth Edition, Boston: McGraw-Hill.

UNESCO & ILO. (2006). "Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Stimulating Entrepreneurial Spirit through Entrepreneurship Education In Secondary Schools."

Vesper, K. H. (1980). "New Venture Planning." Journal of Business Strategy, 1(2), 73-75.

경향신문(2013. 5. 2.), "한국 어린이·청소년 학년 높을수록 '돈·성적 중요'" (http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201305022231335&code=940100)

동아닷컴(2010. 10. 12.), "기업가정신이 미래 파워- '스티브 잡스' 못 키우는 한국" (http://news.donga.com/3/all/20101012/31796018/1)

동아일보 (2010. 10. 13), "기업가정신이 미래 파워- 창업선진국 다양한 '에인절 투자'" (http://news.donga.com/3/all/20101013/31822939/1)

벤처스퀘어(2013), "기업가정신 교육시스템 구축방안" (http://www.venturesquare.net/42675)

동그라미재단 (http://www.thecircle.or.kr)

비즈쿨 (http://www.changupnet.go.kr/home/bizCool/main.do?mid=1067)

한국청년기업가정신재단 (http://www.koef.or.kr)

Ministry of Education and Culture, Finland

(http://www.minedu.fi/OPM/Koulutus/koulutuspolitikka/asiakirjat/kesu_2012_fi.pdf)

Consortium for Entrepreneurship Education, Ohio (www.entre-ed.org)
(http://entre-ed.org/Standards_Toolkit/nurturing.htm)
(http://entre-ed.org/Standards_Toolkit/standards_summary.htm)

Department for Business Innovation & Skills, UK
(http://www.bis.gov.uk/news/topstories/2011/Nov/mark-prisk-kicks-off-global-entrepreneurship-week)

Department for Education, UK.
(http://media.education.gov.uk/assets/files/letter%20from%20nick%20ibb.PDF)

Government, Norway
(http://www.regjeringen.no/upload/KD/Vedlegg/UH/Rapporter_og_planer/Actionplan.pdf.)

JA Korea (http://www.jakorea.org)

Kauffman FastTrac (http://fasttrac.org/Entrepreneurs/Programs.aspx)

Kauffman Foundation
(http://www.kauffman.org/about-foundation/foundatio-overview.aspx)

Ministère de l'éducation nationale, France
(http://www.education.gouv.fr/cid2770/le-socle-commun-de-connaissances-et-de-competences.html)

open entrepreneur center (http://www.oecenter.org)

Stanford University's Entrepreneurship Corner (http://ecorner.stanford.edu/)

Step! (http://step.is)

<‘창조경제 구현방안 연구’ 전체 과제 리스트>

협동연구총서 일련번호	연구보고서명	연구기관
13-01-01	ICT 기반의 융합산업 활성화 방안	정보통신정책연구원
13-01-02	융합 신산업 발굴 및 육성을 위한 혁신정책 방향	과학기술정책연구원
13-01-03	문화콘텐츠산업을 통한 창조경제 구현방안	한국문화관광연구원
13-01-04	창조경제 기반의 농업·농촌 신성장 전략	한국농촌경제연구원
13-01-05	창의적 융합을 통한 제조업의 성장동력 육성전략	산업연구원
13-01-06	창조경제 구현을 위한 융합형 서비스산업 발전방안	한국개발연구원
13-01-07	창의적 녹색산업 생태계 조성 전략	한국환경정책·평가연구원
13-01-08	에너지 부문에서의 창조경제 구현 방안	에너지경제연구원
13-01-09	보건의료분야에서의 창조경제 구현방안	한국보건사회연구원
13-01-10	교통물류부문에서의 창조경제 구현 방안	한국교통연구원
13-01-11	창조경제 구현을 위한 중추 도시권 발전과 도시재생 융합 방안	국토연구원
13-01-12	건축문화기반의 도시재창조와 신산업 발굴	건축도시공간연구소
13-01-13	해양수산 창조경제 구현 과제와 전략	한국해양수산개발원
13-01-14	기술-문화-산업의 융합행정을 위한 정책(부처)간 협력 방안	한국행정연구원
13-01-15	창조경제 구축을 위한 융합촉진 법제 및 규제 선진화 방안	한국법제연구원
13-01-16	창조, 융합, 안전을 지향하는 형사정책의 새로운 도전	한국형사정책연구원
13-01-17	벤처산업 육성을 위한 조세정책 방향	한국조세연구원
13-01-18	기업가적 창업 및 재도전 활성화를 위한 노동시장 정책	한국노동연구원
13-01-19	여성 창조기업 활성화 방안	한국여성정책연구원
13-01-20	기업가적 청년창업 촉진을 위한 융합형 직업교육훈련 방안	한국직업능력개발원
13-01-21	창의 인재 양성을 위한 영유아 문화기반 조성 방안	육아정책연구소
13-01-22	행복교육, 창의인재 양성을 위한 교육과정, 교수·학습, 교육평가 패러다임 전환	한국교육과정평가원
13-01-23	도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안	한국청소년정책연구원
13-01-24	창의적 융합인재 육성과 창업지원을 위한 대학혁신 방안	한국교육개발원
13-01-25	신흥경제권과의 새로운 산업협력을 통한 창조경제 활성화 방안 연구	대외경제정책연구원
13-01-26	창조경제 기반 문화·환경·산업 융합 남북협력 추진방안	통일연구원

● 저 자 소 개 ●

김 승 경

· 서울여자대학교 아동학 학사
· 서울여자대학교 아동학 석사
· 서울여자대학교 아동학 박사
· 현 한국청소년정책연구원 부연구위원

김 명 희

· 이화여자대학교 행정학 학사
· 이화여자대학교 국제사무학 석사
· 이화여자대학교 행정학 박사
· 현 삼육대학교 교양학부 조교수

경제 · 인문사회연구회 미래사회협동연구총서 13-01-23
창조경제 구현방안 연구

도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안

2013년 6월 일 인쇄
2013년 6월 일 발행

발행인 박 진 근
발행처 경제·인문사회연구회
서울특별시 서초구 남부순환로 2558 외교센터 302호
TEL: 02-571-0002 FAX: 02-572-4092
인 쇄 문 영 사
ISBN 979-11-85196-14-5 94320
ISBN 979-11-950021-1-5 (세트)

〈비매품〉

창조경제 구현방안 연구

도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안

비매품

94320
9 791185 196145
ISBN 979-11-85196-14-5
ISBN 979-11-950021-1-5 (세트)

경제·인문사회연구회
National Research Council for Economics, Humanities and Social Sciences
137-863 서울특별시 서초구 남부순환로 2558 외교센터 302호
www.nrcs.re.kr