

기업가 정신

-초등편-



기획재정부

KDI

경제정보센터

Economic Information and Education Center

경제교육 표준교재 교사용 지도서

기업가정신

- 초등 -

일러두기

선생님들께서 본 교재를 활용하는 과정에서 염두에 두어야 할 사항들을 다음과 같이 알려드립니다.

1. 경제교육 표준교재는 차시별로 선별적 활용이 가능하지만 가급적 순서대로 수업을 진행해 주시기 바랍니다.
2. 여기에 수록된 내용은 상황 및 목적에 따라 차시를 분리해서 활용하거나 학생들에게 과제물로 제시하실 수 있습니다.
3. 수업 진행과정에서 유념해야 할 사항들은 '선생님 잠깐만'으로, 원활한 수업 진행을 위해 알아두시면 좋을 사항들은 'Tip!!'으로 표시하였습니다.
4. 멀티미디어 자료 및 참고 자료는 적절한 자료로 대체 하셔도 됩니다. 읽기 자료는 개념 정리에 도움을 드리기 위한 자료이므로, 글의 난이도에 따라 학생들에게 제공여부를 선택하여 활용하시기 바랍니다.
5. 신문기사는 차시별로 유용한 샘플을 선별한 것으로 해당 언론사와 저작권 협의를 마친 자료입니다. 경우에 따라 전문이 아닌 일부 내용을 발췌하였으며, 업체명은 활용의 편의를 위해 그대로 두었습니다. 그러나 이는 결코 해당 업체를 홍보하기 위한 것이 아님을 밝혀드립니다.
6. 이 교재의 전체 파일과 멀티미디어 자료 파일은 KDI 경제정보센터 홈페이지(<http://eiec.kdi.re.kr>)에 게재되어 있습니다.
7. 앙트러프러너십(Entrepreneurship)은 새로운 일에 도전해 문제를 해결한다는 의미로, 우리나라에서는 흔히 '기업가정신'으로 번역하여 사용하고 있습니다. 앙트러프러너십이라는 용어가 아직 범용되지 않는 점을 감안하여 표제를 '기업가정신'으로 정했습니다.

목차

1차시. 앙트러프러너십이 뭐지?	1
1. 누구일까요?	3
2. 타고난 것일까요, 만들어진 것일까요	5
3. 좌우명 들려주기	8
4. 나의 기업가적 특성을 알아보아요!	9
5. 앙트러프러너십, 어렵지 않아요	11
2차시. 새로운 스포츠 게임을 만들어 볼까?	19
1. 인규네 반에 무슨 문제가 생겼을까요?	22
2. 기존의 스포츠 게임 살펴보기	24
3. 스포츠 게임을 만들어 볼까요?	26
4. 우리가 만든 스포츠 게임 소개하기	28
3차시. 내 삶의 주인이 되려면?	31
1. 우리나라 자동차는 누가 만들었을까요?	34
2. 친구 찾기 게임	37
3. 20년 뒤 나의 모습을 상상해 볼까요?	40
4. 20년 뒤 나의 모습을 이루려면?.....	42
4차시. 실패를 이겨내고 우리 함께 성공의 기쁨을	49
1. 실패를 이겨내자!	52
2. 실패 경험을 새로운 시각으로 바라보자	54
3. 우리가 꿈꾸는 멋진 학급을 만들어 보아요	58
4. 새롭게 바라보는 ‘실패’	62
5차시. 나만의 기업가의 신조를 세워 보아요	69
1. ‘기업가의 신조’가 무엇일까요?	72
2. 내가 생각하는 나, 친구가 생각하는 나	74
3. 나의 기업가의 신조를 작성해요	78
4. 앙트러프러너십을 실천하는 마음	82



초등 1차시

앙트러프러너십이 뭐지?



□ 학습목표

- 국내외 재계·체육계·연예계 등에서 활약하고 있는 유명인들을 통해 앙트러프러너십의 기본요소를 쉽게 이해할 수 있다.
- 앙트러프러너십은 추상적이고 거대한 것이 아니며 작은 것에서부터 발현된다는 것을 이해할 수 있다.

□ 준비물

- 인물카드, 학생용 활동지 1-1, 학생용 활동지 1-2

□ 수업내용 구성

주요개념	앙트러프러너십		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (4분)	인물카드 보여주기	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 인물카드를 보여주고 누구인지, 무엇을 하는 사람인지 맞추도록 함으로써 학습동기 유발 • 유명인 외에 새로운 아이디어와 도전 정신으로 자신의 삶을 주도적으로 살아가고 있는 사람들을 소개(선택사항) 	<ul style="list-style-type: none"> • 인물카드 • 자신의 꿈을 이루기 위해 도전하는 평범한 사람들의 이야기도 소개(선택사항)
전개 (33분)	활동 1 토론하기·생각 정리해 써보기 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인물카드에 있던 사람들의 재능이 타고난 것인지 만들어진 것인지 거수로 의사 표시토록 함. • 두 그룹으로 나뉘어 자신의 생각을 적고 토론함. • 각 팀의 토론, 정리내용을 발표함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생용 활동지 1-1 • 발표자, 회의진행자, 정리자 등 역할 분담하기
	좌우명 들려주기 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인물카드 안의 사람들의 좌우명을 들려주고 그들의 노력과 인생관을 알려주고 공감하도록 함. • 가장 마지막 카드는 반 전체 사진을 넣고 학생들에게 자신감을 북돋아줌. 	<ul style="list-style-type: none"> • 좌우명이 적힌 인물카드 • 반 단체사진
	활동 2 기업가적 특성 진단하기 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> • 선생님은 기업가적 특성 진단표를 나누어주고 학생들은 이를 작성함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생용 활동지 1-2 • 특성 진단은 평가의 시간이 아님을 강조
정리 (3분)	활동정리	<ul style="list-style-type: none"> • 배운 내용 정리 • 2~5차시 배운 내용 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 기업가적 특성은 창업을 하는 사람들에게만 필요한 정신이 아님을 강조

꼭 읽어보세요! 1)

앙트러프러너십(기업가적 사고와 행동; entrepreneurship)

과거 리더십은 해외로부터 한국에 소개될 때, ‘이끄는 정신’ 또는 ‘지도력(指導力)’으로 번역되어 소개된 바 있다. 이는 일본의 번역을 참고한 것인데, 리더십의 참 의미를 충분히 설명하지 못하고 있다는 측면에서 이제는 외래어인 ‘리더십’ 그대로 표현을 하고 있다. Entrepreneurship이 ‘앙트러프러너십’으로 소개된 것 역시 리더십의 사례와 같이 일본의 번역을 참고한 데서 기초한다. ‘앙트러프러너십’을 영어로 표현해 보자면, ‘Entrepreneurial Mindset’ 또는 ‘Entrepreneurial Thinking’이 보다 정확한 표현일 것이다. 따라서 리더십의 경우와 같이 외래어인 ‘앙트러프러너십’으로 한국어 표현을 하는 것이 보다 그 이해를 충실히 하는 것이라 할 수 있다. 그 이유는 ‘앙트러프러너십(entrepreneurship)’은 ‘사고적 영역(thinking areas)’과 ‘실천적 영역(acting areas)’을 균형있게 강조하고 있는데, ‘기업가정신(起業者精神)’의 어휘적 인식은 ‘사고적 영역’ 중심으로 이해되는 경향이 높기 때문이다.

‘앙트러프러너십(기업가적 사고와 행동; entrepreneurship)’은 13세기 프랑스어의 동사인 ‘entreprendre’ 라는 어휘에서 기초하고 있다. 이는 ‘어떤 것을 행하다(to do something)’, ‘어떤 것을 시작하다(to begin something)’, ‘착수하다, 수행하다(undertake)’의 의미이다. 리차드 캉띠용(Richard Cantillon, 1755), 조셉 슈페터(Joseph Schumpeter, 1935) 등 여러 학자들에 의한 다양한 개념정의와 해석을 통해 진화해 왔다. 하버드 비즈니스스쿨 호워드 스티븐슨(Howard H. Stevenson) 교수의 “앙트러프러너십은 보유자원의 수준을 뛰어 넘는 기회의 추구이다(entrepreneurship is the pursuit of opportunity beyond resources controlled)”라는 개념정의가 최근 보편적인 지지를 받고 있다.

‘기업가(entrepreneurs; 起業者)’는 협의의 개념으로 새로운 업(業, business)을 만들어내는 사람 즉, ‘창업가(new business creators)’를 의미하고 있다. 또한 광의의 개념으로 기업가는 ‘기업가적 사고와 행동(앙트러프러너십; Entrepreneurship)’이 일상화되어 있는 사람을 의미한다. GE의 제프리 이멜트 회장의 경우, 최고경영자(CEO)이기도 하지만 대표적 Corporate Entrepreneur(사내 기업가)의 모습을 지니고 있다고 할 수 있다.

‘기업가 리더십’은 최근 우리나라에 소개되어 그 중요성이 부각되고 있다. 영어로는 ‘Entrepreneurial Leadership’ 그리고 ‘Leadership for Entrepreneurs’로 표현할 수 있겠다. 즉, ‘기업가적 사고와 행동을 기초로 리더십을 발휘하는 것’ 그리고 ‘기업가를 위한 리더십’으로 이해할 수 있다. 리더십 발휘의 방법론적 관점에서 앙트러프러너십을 기초로 하는 의미와 기업가들이 행하는 제반 활동영역에서 필요한 리더십의 구체화를 동시에 의미한다.

이영달 동국대 경영전문대학원 Entrepreneurship MBA 주임교수

1) 선생님께서는 수업 시작 전에 반드시 이 자료를 충분히 이해하신 후 수업을 진행해 주세요.
앙트러프러너십을 이해하는데 <읽기자료 1>이 도움이 됩니다.

2 기업가정신

누구일까요?

준비하기

- [도입] 수업을 위해 멀티미디어 환경이 구축되었는지 확인합니다.
- 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우에는 인물카드의 사진만 출력하여 보여줍니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 인물카드를 한 장씩 보여줍니다.
- 2) 학생들에게 카드에 나온 인물의 이름이 무엇인지 말하게 합니다.
- 3) 학생들이 이름을 말하면 무엇을 하는 사람인지 말하게 합니다.
- 4) 학생들이 대답을 하고 나면 선생님은 해당인의 이름과 직업, 그들의 성과를 차례로 소개합니다.

Tip!! 유명인의 경우는 학생들이 이름과 직업·성과 등을 쉽게 맞출 수 있어 도입 시간이 남을 수 있습니다. 활동시간이 남을 경우 읽기자료에 소개된 사례 중에서 인물을 선정하여 그들의 도전정신과 시대정신 등에 대해 설명해 주셔도 됩니다. 시간 조절을 통해 평범한 사람들의 이야기도 소개해주시고 그들이 이루어낸 성과를 통해 학생들에게 자신감을 주세요!

인물카드

"누구일까요?"



스스로의 생각과 원칙으로 글을 쓰고
특정비디오를 만들고 그걸을 이용해
최선을 다하며 일관적으로 일해서
성취한다는 자세

사이
(가수)

- 2011년 가수 데뷔
- 2012년 강남스타일 발표
- * 한국 대중음악 최초로
- 4주 연속 빌보드 차트 2위, UK 차트 1위
- * 아이폰 스토어에서도 다운로드 및 판매가 30억 개국에서 1위
- * 음원보 10억부 돌파, 10만 7천 회차 초도주.
- 가장 많은 좋아요 기록



실패의 두려움을 버리고 새로운 실수를
반복하면서 새 기술을 익히고,
발매 움직임을 피커스케이웨이에 집중시키면서
새로운 기량이 도전하는 정신

김연아
(피커스케이웨일 선수)

- 2003년 국가대표 선발
- 2010년 동계올림픽 여자싱글 부문 챔피언
- 2014년 동계올림픽 여자싱글 부문 은메달리스트
- 2009년~2013년 세계 선수권 4회 연패
- 피커스케이웨일 여자싱글 부문에서
- 4대 국제 대회(빙결합팀, 세계선수권, 4대륙 선수권,
그랑프리 파이널)의 그랜드 슬램을 사상 최초로 달성



창의성에 가장 중요한 한 단어가 전자제품을 통해
지우려는 것 '제거'는 것을 새로 만들어서
관계를 짓고, 유사성을 찾아하면서
개인의 컴퓨터 세상을 일정한
스스로 제작하고자 했던 정신

스티브 잡스
(가리안)

- 2011.03~2011.10 애플 디지니 이사
- 2000~2011.08 애플 최고경영자(CEO)
- 1997~2000 애플 임시 최고경영자(CEO)
- 1988~2006 리노 최고경영자(CEO)
- 1985~1986 넥스트 사인 최고경영자(CEO)
- 1985 넥스트 설립
- 1976 애플 컴퓨터 설립



도전적인게 시대정신으로
공자의 가위를 추구하여,

전주영
(가리안)

- 1987.02~1991.12 현대그룹 명예회장
- 1977~1987 제13~17기 전국경제인연합회 회장
- 1973.12 현대건설 설립
- 1950.01 현대건설 사장
- 1946.04 현대자동차공업 대표



가리안의 사회적 책임을 강조하고 실천함.

유인한
(가리안)

- 1964 유한공업고등학교 설립
- 1952 고려대학교 사범부 설립
- 1946 대한상공회의소 부회장, 유한공업 회장,
유한공업 사장
- 1926.12 유한공업 설립



남들과는 다른 각도로
세계를 향한 도전 정신으로 기업경영

손정연
(가리안)

- 1996~2015.06 아우디전 이사회 회장
- 1996 아우디전 설립
- 1981 09~ 소프트뱅크 대표이사 사장
- 1981.09 소프트뱅크 설립

[활동 1]

타고난 것일까요, 만들어진 것일까요

준비하기

- [전개]의 활동 1 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - [학생용 활동지 1-1]

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 인물카드에 등장했던 유명인들이 성과를 거둔 것은 (앙트러프러너십을 발휘하게 된 것은) 천부적으로 타고난 것인지, 후천적으로 만들어진 것인지를 묻습니다.
 - 학생들이 저마다의 생각을 말하면 선생님은 몇 명에게 발표를 시킵니다. 이때 그렇게 생각한 이유는 묻지 않고 직관적인 답변만 듣도록 합니다.
 - 선생님은 학생들에게 의견을 나누어 팀을 구성하고, 각 팀에서 토론을 실시한 후 팀의 토론 내용을 발표할 것이라고 밝힙니다.
 - 선생님은 앙트러프러너십이 타고나는 것인지 만들어진 것인지 묻고 학생들은 이에 대해 자신이 생각하는 바대로 손을 들어 의견을 표시합니다.
- 2) 타고난 것이라고 생각하는 모둠과 노력을 통해 만들어진 것이라고 생각한 모둠으로 나누어 자리에 앉게 합니다.
 - 모둠별 인원은 4-5명을 기준으로 하고 1인 1역을 선택하게 합니다.
 - 선생님은 각자의 역할을 알려줍니다.
 - 도우미(1명)는 선생님을 도와 활동지를 나눠주고 걷는 역할, 기타 선생님의 요청이 있을 때 선생님을 보조하는 역할
 - 발표자(1명)는 모둠의 의견을 취합하여 발표하는 역할

- 회의 진행자(1명)는 모두 회의에서 한사람씩 의견을 내도록 하는 역할
- 정리자(1명)는 모두 의견 중 중복되는 내용은 없애고 비슷한 내용은 묶는 등 내용을 정리하는 역할

Tip!! 역할분담은 자원을 우선으로 하되, 소극적인 학생들이 많다면 임의로 정합니다.

- 3) 선생님은 모두 도우미에게 [학생용 활동지 1-1]을 주고 도우미는 이를 모두원에게 나눠줍니다. 학생들은 활동지에 자신의 생각을 적습니다.
- 4) 활동지 작성을 마치면 회의진행자는 각 학생들에게 자신이 적은 내용을 토대로 토론을 진행합니다.
 - 왜 그렇게 생각하는지에 대한 이유를 말하고 그러한 사례를 들어서 자신의 주장을 뒷받침할 수 있도록 합니다. ‘그냥’이라는 말은 이유가 되지 않습니다.
- 5) 정리자는 토론한 내용을 바탕으로 발표할 내용을 정리합니다.
- 6) 발표자는 앞으로 나와서 팀의 의견을 발표합니다.
 - 선생님은 의견에 개입해서는 안 되며 원활하게 진행되도록 도와주는 역할을 합니다.
 - 선생님은 각 팀이 원활하게 토론과 정리를 수행하는지 살펴보고 조력하는 역할을 합니다.
 - 발표자는 팀의 의견을 충분히 발표하도록 하며 나머지 학생들은 자신의 의견과 다를지라도 경청하는 자세를 갖도록 합니다.

Tip!! 팀별 인원이 현저하게 다를 경우 임의로 조를 나눠주세요. 선생님께서 반 아이들의 특성에 따라 자유로이 방법을 선택해 주세요. 용지를 미리 준비해 뽑기를 통해 팀을 나누셔도 됩니다.

임의로 팀을 나누었을 경우에는 의견개진에 소극적일 수 있으므로, 학생들에게 자신이 생각하는 것과 다를지라도 반대편에서의 의견을 도출해보라고 독려해주는 것이 좋습니다.

[학생용 활동지 1-1] 앙트러프러너십은 타고나는 걸까? 만들어지는 걸까?

()학년 ()반 이름 ()

**앙트러프러너십은
처음부터 타고난다고 생각해요
그렇게 생각한 이유는...**

1. 달리기 시합 때 아무리 빨리 뛰려고 해도 다리가 긴 친구나 원래부터 빠른 친구를 이기지 못해요.
2. 머리가 좋은 친구는 머리가 나쁜 친구보다 덜 노력해도 좋은 성적을 얻어요.
3. 언어에 감각이 좋은 사람들은 여러 나라의 언어를 막힘 없이 잘 쓰는 것 같아요.
4. 야구연습장에 가면 순발력이 좋아서 유달리 공을 잘 맞추는 친구를 보게 돼요.
5. 영재발굴 프로그램을 보면 타고난 재능이 크다고 생각해요.

**앙트러프러너십은
노력을 통해 만들어진다고 생각해요
그렇게 생각한 이유는...**

1. 노래를 잘 못하던 음치가 열심히 연습해서 노래를 잘 하는 것을 보았어요.
 2. 처음에 한자 쓰기가 아주 어려웠지만 자꾸 쓰다보니 쉽게 쓸 수 있었어요.
 3. 텔레비전 영화 등에서 자신의 단점을 극복하기 위해 열심히 노력해서 훌륭한 사람이 된 경우를 많이 보았어요.
 4. 에디슨은 천재는 99%의 노력과 1%의 영감으로 만들어진다고 말했어요.
-

좌우명 들려주기

수업 진행하기

- 선생님은 좌우명이 담긴 인물카드를 보여주고 좌우명을 함께 읽고 의미를 깨우쳐 줍니다.

 <p>싸이 (가수)</p> <p>"최고였던 적은 없지만, 최신을 다하지 않은 적은 단 한번도 없다." "지치고 지고 미치면 이긴다."</p>	 <p>김연아 (피겨스케이팅 선수)</p> <p>"99도까지 열심히 올라놓아도 마지막 1도를 남기지 못하면 영원히 물은 끓지 않는다. 물을 끓이는 건 마지막 1도 포기하고 싶은 그 1분을 잡아내는 것이다. 이 순간을 넘어야 그 다음 문이 열린다. 그래야 내가 원하는 세상으로 갈 수 있다."</p>
 <p>스티브 잡스 (기업인)</p> <p>"삶에는 한계가 없다. 가고 싶은 곳이 있으면 가라. 오르고 싶은 곳이 있으면 올라가보라. 모든 것은 우리가 마음먹기에 달렸고, 우리의 결단 속에 있다. Stay hungry, Stay foolish(계속 굶어라. 무척 바보라)."</p>	 <p>전주영 (기업인)</p> <p>"나는 어떤 일을 시작하든 반드시 한다는 확신 90%에 되게 할 수 있다는 자신 10%를 가지고 입해 왔다. 안될 수도 있다는 회의나 불안은 단 1%도 허용 남지 않는다."</p>
 <p>유인한 (기업인)</p> <p>"기업의 소유주는 사회이다. 단지 그 관리를 개인이 할 뿐, 사람은 죽으면서 돈을 남기고 또 영성을 남기기도 한다. 그러나 가장 값진 것은 사회를 위해서 남기는 그 무엇이다."</p>	 <p>손정의 (기업인)</p> <p>"꿈을 수치화해서 기현을 정하는 것, 꿈을 구체적인 목표로 나타낼 수 있으면 절반은 달성한 것이나 다름없다." "목표를 명확하게 임으로 일하는 것이 좋다. 주위에 알려진 것으로 자신을 더욱 몰아갈 수 있게 되기 때문이다."</p>

나의 기업가적 특성을 알아보아요!

준비하기

- [전개] 활동 2의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - [학생용 활동지 1-2] × 30장(학급의 학생 수 기준)
- 이번 활동은 개별 활동으로 진행하며, 학생들 스스로 기업가적 특성을 진단해 봅니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 ‘기업가적 특성 진단표’인 [학생용 활동지 2]를 나눠주고 자신에게 해당되는 곳에 표시하도록 설명합니다.
- 학생들이 체크리스트 활동지를 작성할 때에는 자신에 대하여 솔직하게 평가하는 것이 중요함을 지도하고 난 후 작성하도록 설명합니다.

Tip!! ‘앙트러프러너십 역량 진단표’는 Assessment Tools and Indicators for Entrepreneurship Education: Secondary Level-FINAL(astee)'을 국내 환경에 맞게 수정한 것입니다.

- 2) ‘기업가적 특성 진단표’를 완성하면 질문에 해당되는 답변의 숫자를 더하여 자신의 기업가적 역량 점수를 확인하도록 합니다.
- 총 31개 항목으로 각 항목당 0~5점까지 기록할 수 있습니다.
- 측정값이 높을수록 기업가적 특성 및 지향성을 지니고 있다고 간주할 수 있지만, 측정값의 크고 작음이 중요한 것은 아님을 반드시 설명해 줍니다.

Tip!! 모르는 단어가 있거나 문장이 이해되지 않으면 손을 들고 질문하라고 사전에 공지해주시기 바랍니다. 앙트러프러너십 역량 진단은 정답이 없으며, 높은 점수를 얻기 위해 거짓으로 기입해서는 안 된다는 것을 알려주시기 바랍니다. 학생 개개인이 자신의 성향을 알아보기 위한 하나의 도구일 뿐이라는 것을 강조해 주세요.

[학생용 활동지 1-2] 기업가적 특성 진단표

학교	학년	이름	성별
----	----	----	----

		매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	창의적으로 생각하는 방법을 구체적으로 배운 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
2	아이디어를 떠올리는 방법을 구체적으로 배운 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
3	아이디어를 구체적으로 실행으로 옮기는 방법을 배운 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
4	아이디어 평가하는 것을 구체적으로 배운 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
5	기업가의 사회적 역할에 대해 구체적으로 배운 적이 있다.	①	②	③	④	⑤
6	선생님은 내 이야기에 귀 기울여 주신다.	①	②	③	④	⑤
7	선생님은 실수를 해도 괜찮다고 말해주신다.	①	②	③	④	⑤
8	문제가 발생하면 문제의 해결책을 찾으려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
9	발생한 문제는 또 다른 기회가 될 수 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
10	아무리 힘들어도 포기하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
11	시도한 일은 성공적 성과를 내는 편이다.	①	②	③	④	⑤
12	나는 나 자신에 대해 대체로 만족하는 편이다.	①	②	③	④	⑤
13	내 문제의 대부분을 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
14	성공적인 삶을 살 것이라는 자신이 있다.	①	②	③	④	⑤
15	주어진 일을 성공적으로 마무리한다.	①	②	③	④	⑤
16	스트레스나 압박 속에서도 일할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
17	나에게 일어나는 일들을 내가 결정할 수 있다고 느낀다.	①	②	③	④	⑤
18	갑작스러운 변화에 대처할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
19	어떤 상황에서도 새로운 아이디어를 떠올릴 수 있다.	①	②	③	④	⑤
20	모둠활동에서 나만의 아이디어나 의견을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
21	모둠활동에서 각자의 장점에 맞는 역할을 찾을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
22	모둠활동에 적극적으로 참여할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
23	다른 사람들과 함께 활동하는 것이 즐겁다.	①	②	③	④	⑤
24	목표를 이루기 위해서 팀을 구성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
25	기업가들이 사회에서 하는 역할을 이해한다.	①	②	③	④	⑤
26	사람들이 왜 창업을 하는지 이해한다.	①	②	③	④	⑤
27	새로운 방법으로 문제를 해결할 수 있는 직업을 갖고 싶다.	①	②	③	④	⑤
28	나만의 아이디어로 일할 수 있는 직업을 갖고 싶다.	①	②	③	④	⑤
29	나의 일을 스스로 조절할 수 있는 직업을 갖고 싶다.	①	②	③	④	⑤
30	창업이 가치있는 일이라고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
31	기업가가 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤

총점

앙트러프러너십, 어렵지 않아요

수업 진행하기

- 1) 모든 활동이 끝나면 학생들에게 앙트러프러너십은 거대한 담론이 아니며 삶의 태도를 어떻게 설정하는가에 따라 삶이 달라질 수 있으며, 처음부터 잘하기보다는 배움과 노력의 결과라는 것을 인지시킵니다.
- 2) 귀가 후 자신의 좌우명을 생각하는 시간을 가질 것을 제안합니다.
 - 나만의 좌우명을 생각하기 어렵다면 유명인이 한 말 중에서 응용하거나, 본인이 좋아하는 말을 좌우명으로 할 수 있습니다.
 - 좌우명은 지나치게 숙연하고 거대한 담론을 제시할 필요는 없지만, 장난스럽지 않아야 한다고 주의시킵니다.
 - 선생님이 학생들과 같은 나이였을 때는 어떤 좌우명을 가졌는지, 선생님이 되기로 결심한 계기는 무엇인지, 선생님이 되기 위해 어떻게 했는지 등을 설명해주세요.
- 3) 향후 차시에서는 즐거운 놀이와 활동을 통해 학생들이 앙트러프러너십의 기본개념을 배우고 사소한 것에서도 앙트러프러너십을 발휘할 수 있는 사례를 배운다는 것을 알려줍니다. 아울러 앙트러프러너십은 기업가나 리더에게만 필요한 것이 아니고 모두가 갖춰야 할 소양임을 주지시킵니다.

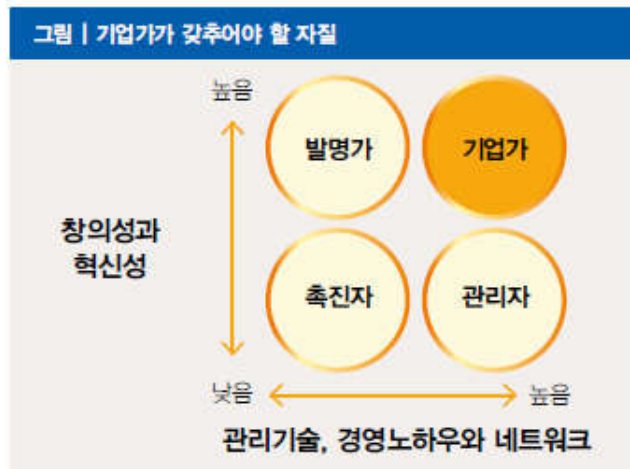
앙트러프러너십을 실현한 국내외 인물들

이미 미국에서는 시작된 지 오래되었고, 2011년을 기준으로 EU 국가들에서도 ‘앙트러프러너십(entrepreneurship)’ 교육이 초등학교 과정에서부터 정규교육에 반영되고 있다. 본 교육이 도입된 배경은 사람들이 앙트러프러너십을 ‘삶의 기술(life skills)’로 이해하고 받아들이기 때문이다.

앙트러프러너십, 어떻게 해석할까?

앙트러프러너십은 ‘생산적 요소의 새로운 조합을 발견하고 촉진하는 창조적 파괴의 과정’으로 1934년 슈페터(Schumpeter)에 의해 개념이 정의된 이래 다양한 관점에서 정의와 해석이 뒤를 따랐다.

앙트러프러너십의 정의와 해석에서 공통적으로 강조되는 내용들은 1) 자기주도형 삶의 자세, 2) 기회의 발견과 포착, 3) 불확실성의 존재와 한정된 자원 기반의 혁신적 도전, 4) 위협의 체계적 관리, 5) 창업과 사업화 역량, 6) 조직과 기업의 경영역량, 7) 공유가치 창출(CSV: Creating Shared Values) 등이라고 할 수 있다. 이를 더 압축해 보면, 기업가들(entrepreneurs)에게는 창조적 혁신성을 기초로 한 발명가적 자질과 체계적 전문성을 가진 관리자적 자질 모두가 요구된다고 할 수 있다.



자료: 『New Venture Creation』, J. A. Timmons

스티브 잡스, 앙트러프러너십의 표상

21세기 초 ‘앙트러프러너십을 실현한 세계적 인물은 누구인가?’라는 질문에 애플의 창업자인 스티브 잡스(Steve Jobs)를 가장 쉽게 떠올릴 수 있을 것이다.

그는 입학되어, 대학교육을 받지 못한 양부모의 보살핌 가운데 성장하였다. 그리고 대학을 중퇴하고 인도로 여행을 하는 등 끊임없이 ‘나는 누구인가?’, ‘나는 어떻게 살 것인가?’ 등의 질문을 던지며 삶을 일반적으로 형성된 질서 가운데 묶어 두기보다 스스로의 세계관을 가지고 살아가고자 하는 자기 주도적 삶의 자세를 견지하고 있었다.

또한 그에게는 ‘개인용 컴퓨터 시장을 개척하고, 그리고 마감하였다.’라는 표현이 적용될 정도로 남들이 보지 못한 새로운 가능성과 기회를 포착할 수 있는 인지구조가 있었다.

그러나 그가 포착한 개인용 컴퓨터 시대의 도래를 선도하기 위해 그가 조달할 수 있는 자원에는 한계가 있었다. 또한 기존의 방식으로는 개인용 컴퓨터를 개발할 수 없었다. 그래서 그는 집의 창고에서 스티브 워즈니악이라는 걸출한 엔지니어와 함께 기존 방식이 아닌 새로운 방식으로 개인용 컴퓨터를 개발하였다.

그는 매사에 향후 발생할 수 있는 사항들을 미리 점검해 보고 대비하는 위험관리 방식과 과정을 갖고 있었으며, 이를 통해 여러 특허전쟁을 치를 수 있었다. 애플을 창업했고, 한때 그 회사에서 쫓겨나 픽사(Pixar)라는 회사를 인수하여 새로운 도약의 기반을 만들고, 다시 애플로 복귀하여 현재의 모습까지 성장시켜 왔다. 현재 애플은 상당한 규모의 은행보다도 더 많은 현금을 가진 기업이다.

스티브 잡스는 사망하기 전 아이패드와 컴퓨터 기자재 그리고 여러 콘텐츠를 제공하여 미국 공교육이 보다 창의적이고 혁신적으로 변혁하기 위한 지원활동에 상당한 기여를 하였다.

스티브 잡스의 사례를 살펴보면 위에서 언급한 앙트러프러너십에서 강조되는 7가지 항목들이 모두 발견되었다는 것을 확인할 수 있다.



출처: Graphicawy Designs



출처: 아산나눔재단

정주영 회장, 한국 앙트러프러너십 실현의 대표 사례

한국을 대표하는 앙트러프러너십 실현 사례는 현대그룹 창업자인 故정주영 회장이라 할 수 있겠다. 그 역시 강원도 통천에서 무엇인가 제한된 삶을 벗어나고자 ‘가출’을 하여, ‘맨손’으로 오늘날의 현대그룹을 일구었다. 또한 그의 뜻을 받은 ‘아산나눔재단’은 현재 청년기업을 육성하기 위해 많은 노력을 기울이는 등 사회기여 활동을 활발히 전개하고 있다.

앙트러프러너십, 특정영역만을 대상으로 하지 않아

빌 게이츠(마이크로소프트), 마이클 델(델컴퓨터), 리처드 브랜슨(버진그룹), 마크 저커버그(페이스북), 이병철(삼성그룹) 회장 등 세계적으로 널리 알려진 경우만 앙트러프러너십을 발현한 사례가 되는 것은 아니다.

미국과 유럽에서 앙트러프러너십을 ‘삶의 기술 또는 생존 기술’로 개념화하는 것은 ‘우리 모두가 삶을 기업가적(entrepreneurial)으로 살아야 함’을 의미한다. 학교에서 학생들을 지도하는 선생님들이 한정된 자원과 불확실성 가운데 혁신적인 교육방법을 찾기 위해 도전하고 그것을 체계화하여 여러 선생님 또는 학교들과 공유하며 나눈다면 이 선생님은 바로 기업가적 교사(entrepreneurial teacher)가 되는 것이다. 작곡가인데 자신이 작곡한 곡을 제대로 이해하고 소화할 수 있는 가수를 섭외하여 노래를 만들어 앱스토어를 통해 보급한다면 이 역시 기업가적 음악인(entrepreneurial musician)이라고 할 수 있는 것이다. 가수 ‘싸이’ 또한 기업가적 음악인의 좋은 예에 해당한다고 볼 수 있다.

우리 모두가 기업가이다

앙트러프러너십은 멀리 있지 않다. 또 경영학 전공자들만 가지는 특정영역을 대상으로 하지도 않는다. 사회적 앙트러프러너십, 공공 앙트러프러너십, 농업 앙트러프러너십 등 우리의 경제와 사회 모든 영역에서 새로운 가치 창출의 기회를 발견하고, 창조적 혁신의 과정을 통해 이를 실행하는 일련의 모든 활동이 앙트러프러너십을 발현하는 경우에 해당된다고 할 수 있다.

그렇기에 일부 선진국들은 사회주의(socialism)와 자본주의(capitalism)간 구조적 대척관계에 얽매이기보다는 ‘기업가 정신주의(entrepreneurialism)’를 지향하는 새로운 국가사회로의 변혁을 전개하고 있는 것이다.

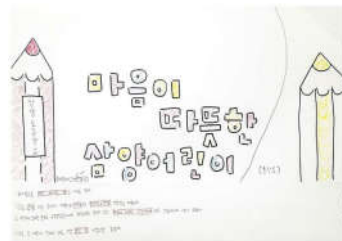
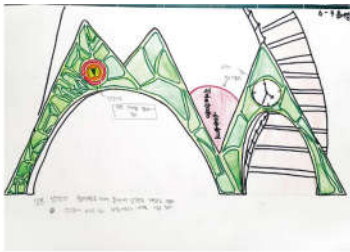
이영달 동국대학교 경영전문대학원 Entrepreneurship MBA 주임교수

『click 경제교육』 2014년 7월호

초딩들, 자기네 학교 교문을 새로 꾸미다

강북구 삼양초등학교 교문 개선 프로젝트

서울 강북구 삼양초등학교 어느 교실, 비장한 표정으로 머리를 맞댄 이들이 있다. 6학년 5반 담임 배성호 선생님과 서울시립대 도시디자인 프로젝트팀 ‘디자인어스’의 팀원들은 앞에 수북이 쌓인 그림을 두고 심각한 고민에 빠졌다. 학교가 교문을 개선하기로 하면서 아이들의 의견을 모아 보기로 한 것. 기발한 아이디어 가득한 교문 디자인 공모전 이야기를 배성호 교사가 전한다.



아이들과 더불어 특별한 일을 하고 있다. 그것은 다름 아니라 학교의 얼굴이라 할 수 있는 정문을 새롭게 만드는 것이다. 학생들은 학교의 주인공이지만 정작 보호받고 교육받아야만 하는 대상으로 여겨졌다. 이런 관점을 유쾌하게 뒤집으며 아이들이 직접 학교 정문 디자인에 참여해, 스스로의 힘으로 학교 환경을 바꿔나가는 중이다. 이런 과정이 아이들을 민주 시민으로 성장하게 해 줄 것이라 기대한다.

서울 삼양초등학교 교문은 폭이 좁다. 또한 정문 주변은 지금 경전철 공사를 하느라 체험학습이 있는 날은 학교로 버스가 드나들기도 쉽지 않다. 이런 문제들을 안타깝게 여긴 학교 동문 선배들은 후배들을 위해 새 교문을 지어 주기로 했다. 이런 상황에서 재밌는 제안들이 나왔다. 교문을 전문가를 비롯한 어른들이 만드는 것이 아니라

학교의 주인이라 할 수 있는 아이들의 생각을 담아 만들자는 의견이었다. 열린 마음으로 제안을 받아 주신 교장 선생님을 비롯해서 항상 다양한 가능성을 몸소 보여 주고 가르침을 주는 어린이 친구들 덕분에 제안은 현재진행형으로 이뤄지고 있다.

새 정문 공사를 앞두고 연 공모전에 100여편이 넘는 공모 안이 모였다. 이 안들을 보고 있노라면 아이들의 반짝반짝 빛나는 생각과 만날 수 있다. 단순히 드러나는 교문 외형만이 아니라 교문을 구성하는 여러 의미들을 담은 아이들의 이야기를 통해 유쾌한 사회적 상상력과 마주할 수 있기 때문이다.

삼양초가 삼각산의 양지바른 곳이라는 뜻을 살리고 이 교문에 학교 마크와 시계를 그려 넣은 작품에서부터 우리 학교는 우리 손으로 만든다는 뜻으로 형상화한 교문 모양, 현재 교문을 직접 측정해 정밀하게 새로운 안을 기획한 안과 교문에 대한 기존의 상식을 깨뜨리며 경사가 심한 학교 공간에 새로운 방식으로 교문을 구성한 작품 등이 한데 모였다.

사실 일련의 공모 안들이 모이면서 이를 총괄하는 처지에서 행복한 고민이 시작되었다. 저마다 개성을 지닌 안들 중 선뜻 최종 안을 결정하기 어렵기 때문이다. 실제 교문 설계를 위한 최종 안 선출은 이번에 제출된 안들을 가지고 바로 결정하지는 않을 예정이다. 공모 안들은 일단 여러 학생들의 독립적이고 일차적인 의견으로 나온 것이기 때문이다. 이에 이 안들을 마련한 100여명의 학생들 목소리에 귀 기울이며 교문을 진정으로 학교 구성원들이 더불어 함께 만들어가는 과정을 준비 중이다.

이런 과정은 작년부터 우리 학교 아이들과 함께 학교 공간을 새롭게 바라보며 새로운 가능성을 알려 준 서울시립대 도시공학과 디자인어스 동아리 학생들의 도움말과 참여가 있어 가능했다. 이제는 20여편 정도로 추린 공모 안을 가지고 학생, 교직원, 학부모와 더불어 교문을 함께 만드는 새로운 도전을 할 예정이다.

올 여름방학을 목표로 한 새로운 교문 만들기 프로젝트는 과연 어떤 결실을 맺을까? 단순히 드러나는 결과만이 아니라 목표에 이르는 과정이 아름다웠으면 좋겠다며 진선진미를 말씀하셨던 신영복 선생님의 말씀을 새기면서, 아이들과 새로운 교문을 만들어가는 행복한 도전을 기대해 본다.

글·사진 배성호 서울 삼양초등학교 교사
서울살이 길라잡이 서울앤(www.seoul-and.com) 취재팀 편집

버려지는 집기들도 청년·소상공인 창업에 한몫해요

옛 용산구청 1층 한편에는 서울시청년창업플러스센터의 자그마한 전시 공간이 있다. 백화점에서나 봄직한 고급스런 진열대에는 청년 창업가의 시제품이 전시되어 있다. 2년 전 한 유명 신발업체가 매장을 새 단장하면서 남은 집기를 기증하겠다고 상품진열 전문가 이량주(44) 한국브이엠디(VMD, 비주얼머천다이징디자인)대표에게 연락을 해 왔다. 이대표는 한걸음에 달려가 집기들을 받아 왔다. 마침 현재의 전시 공간 바로 옆 사무실에 입주한 이 대표는 공유사업 창업을 준비하면서 센터의 청년 창업가들에게 창업교육을 무료로 해 오던 터였다. 기증 받은 물건들을 새로 활용해서 전시하기까지의 모든 과정을 이 대표는 재능기부로 진행했다. 이런 과정을 거쳐 버려질 뻔했던 집기들이 청년 창업을 위해 멋지게 다시 태어났다.’

이량주 대표는 20여년간 상품진열 일을 해 왔다. ‘죽어가는 곳 살리는 손’이란 별명이 생길 정도로 백화점, 마트, 전통시장 등지에서 많은 성공 사례를 만들었다. 2년 전 <기독교방송>(CBS) ‘세바시’(세상을 바꾸는 시간, 15분)에서 한 그의 강의 동영상은 조회수가 수만에 이를 정도로 인기를 끌었다.

상품 진열의 ‘미다스 손’으로 자부하던 그가 공유사업에 관심을 갖게 된 것은 작은 아이디어에서 비롯되었다. 이 대표는 해마다 백화점 같은 곳의 입점 업체들이 새 단장 등으로 버리는 진열 집기들이 3만톤이 넘는데, 방염, 방열 처리가 된 이들 고급 집기가 10년 이상 충분히 쓸 수 있는데도 2~3년도 채 쓰지 않고 버려지는 게 안타까웠다. “좋은 재질로 만든 진열장, 매대 같은 전시 집기들을 기증 받아 새 활용 과정을 거치면 좋겠다는 생각을 늘 하고 있었죠. 이게 국내외 상품 전시를 해야 하는 청년 창업가나 소상공인들에게 도움이 될 거라는 생각이 문득 들었어요.”

그는 중소기업공단 등에서 주최한 여러 강의에서 소상공인들을 만나며 창업이 얼마나 어려운지 절감했다. 600만명에 이르는 소상공인들이 약 300만개 업체를 꾸리고 있고 10% 남짓은 1년 안에 문을 닫는다. 나머지 90%도 대부분은 3년 안에 문을 닫을 정도로 실패율이 매우 높다. 실패 뒤 폐업 과정도 부담이다. 폐업할 때도 10평에 100만~200만원의 비용이 든다. 재기를 위해 재창업할 땐 다시 집기 사는 비용을 부담해야 한다. “소상공인을 위한 집기 공유 플랫폼이 필요하다는 생각을 했어요.”

공유사업의 본격적인 창업 기회는 우연하게 다가왔다. 지방에 있는 한 사회적기업에서 이 대표에게 상품진열 자문을 구해 왔다. 산업공단에서 나오는 폐섬유를 활용해 친환경 에코백을 만드는 이 회사는 연간 매출이 몇 백만원에 머물 정도로 실적이 낮았다. 이 대표가 판매장을 살펴보니 상품을 책장에 쌓아 놓는 등 제대로 전시가 되어 있지 않았다. 그는 백화점에서 기증 받은 조형나무에 에코백을 걸어 전시해

보았다. 전시 방법을 바꿔 제품의 장점을 보여 주기 시작하니 매출은 쑥 올랐다. 이를 계기로 그는 집기 공유사업을 사회적기업으로 창업해 진행하는 게 좋겠다는 계획을 실천에 옮겼다.

지난해 스타일공유라는 소셜벤처회사를 만든 이대표는 주변의 소개로 사회적기업가 육성 사업에 참여했다. 이 사업은 고용노동부가 2010년부터 시행하고 있는 것으로, 혁신적인 사회적기업 창업 아이디어를 갖고 사회문제를 해결하는 예비 사회적기업가를 발굴해 창업활동을 지원하고 있다. 스타일공유는 서울지역 중간 지원조직 사단법인 '씨즈'의 육성팀으로 선정되어 사업비, 멘토링, 교육 프로그램 등의 지원을 받으며 사업을 본격적으로 진행했다. 그는 육성 기간 동안 누군가의 불편함과 어려움을 해결해 주는 데 도움을 준다는 보람도 느꼈지만, 좋은 일 하면서 돈 벌기 쉽지 않다는 현실도 더불어 알게 됐다. “사회적기업 해서 밥 먹고 살 수 있는 모범 사례가 되고 싶다는 의지를 갖고 교육을 받았어요.”

육성 사업비로 이 대표는 스타일공유 모바일 앱 개발을 진행했다. 앱의 주요 메뉴는 공유 신청하기(기증자와 사용자 무상 연결), 판매 물품(중고 집기 유료 거래) 등록하기, 구매하기(새 활용 집기) 등으로 구성해 봤다. 수익 모델은 구매하기와 스타일 전문가들의 컨설팅 등으로 만들어 갈 계획이다.

요즘 이 대표는 고민이 많다. 당장은 기증 받은 집기들을 보관할 공간이 필요하다. 컨테이너를 놓아둘 공간 찾기가 쉽지 않다. 얼마 전 서울혁신파크 공간지원 사업에 선정됐는데 비용 부담으로 입주를 보류했다. 기증 물품을 받아오고 공급하는 트럭도 필요하다. 자활기관 등 기존에 업무용 트럭을 갖고 있는 곳에서 공유하면 좋을 것 같은데, 어떻게 연결해야 할지 방법을 찾고 있는 중이다. “2012년 1년간 세계 시장을 둘러본 뒤 ‘가진 재능으로 사회문제 푸는 일을 돕자’고 남편과 뜻을 맞췄지만 막상 현실은 녹록지 않아요. 사회문제를 해결하려는 사람들이 사업을 잘할 수 있도록 지원이 많아졌으면 합니다.”

이 대표는 사회적으로 성공한 사람들이 사회적기업에 관심을 가지면 더 많은 사회적문제가 해결될 수 있을 거라 믿는다. “사회문제를 완벽하게 해결할 수는 없지만, 도움을 줄 수는 있어요. 도움이 많이 모이면 언젠가는 사회문제들도 풀 수 있지 않을까요?”

이현숙 기자

『한겨레신문』 2016년 4월 21일자

초등 2차시

새로운 스포츠 게임을 만들어 볼까?

□ 학습목표

- 체육시간에서 발생하는 문제를 파악할 수 있다.
- 기존의 스포츠 게임을 변형하여 기획하는 활동을 통하여 앙트러프러너십을 발현할 수 있다.

□ 준비물

- 학생용 활동지 2-1, 포스트잇

□ 수업내용 구성

주요개념	앙트러프러너십		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (5분)	시청각자료 제공	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기를 듣고 체육 수업의 문제점을 찾아보기 • 앙트러프러너십을 발현하여 문제점을 해결할 수 있는 새로운 스포츠게임을 만들 것임을 안내하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 카드뉴스를 보여주며 체육수업의 문제점을 살펴보기 • 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 인쇄물 활용
전개 (25분)	활동 1 스포츠 게임 살펴보기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 대중적으로 알려져 있는 스포츠의 유래 살펴보기 • 기존의 스포츠를 변형한 뉴스포츠의 종류 살펴보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠 종목도 사람이 만들었다는 것을 생각하게 하기
	활동 2 스포츠 게임 만들기 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 스포츠 게임을 만들어 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 종목 선정하기 - 기존 종목의 문제점 찾아보기 - 문제점 해결 방법 토의하기 - 자유롭게 의견을 내어서 실천 가능성이 높은 아이디어 선정하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 약간의 변형(규칙, 용구, 인원, 규격)도 새로운 게임임으로 간주 • 학생용 활동지 2-1 • 게임 변형 방법 아이디어를 자유롭게 공유할 수 있도록 분위기 조성하기
정리 (10분)	스포츠 게임 설명하기	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 만든 스포츠 게임 발표하기 • 발표를 듣고 앙트러프러너십을 불어 넣은 부분을 서로 이야기해 주기 	<ul style="list-style-type: none"> • 활발하게 질의응답이 이루어지도록 분위기 조성

인규네 반에 무슨 문제가 생겼을까요?

준비하기

- [도입]의 수업을 진행하기 위해 멀티미디어 환경을 구축해야 합니다.
- 멀티미디어 환경 구축이 불가능한 경우 [상황카드]를 출력하여 나누어줍니다.

수업 진행하기

- 1) [상황카드]를 다 같이 봅니다.
 - 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 환경에서는 학생들에게 상황카드 읽기, 칠판에 판서하기, 제공된 상황카드를 복사해서 나누어 주기 등의 방식으로 수업 진행이 가능합니다.

Tip!! 학생들에게 역할을 주어 큰소리로 읽게 하는 것이 좋습니다. 각자 보라고 하면 집중을 하지 않는 경우도 발생하기 때문입니다.

- 2) [카드뉴스]를 한 장씩 보면서 다음과 같은 질문을 합니다.
 - 체육 수업 시간에 무슨 문제가 생겼나요?
 - 체육을 잘하는 친구, 특히 남학생만 하려고 합니다. 협동보다 승부에 집착합니다.
 - 이러한 문제를 해결하려면 어떻게 해야 할까요?
 - 모두가 참여할 수 있도록 규칙을 만듭니다.
 - 승부보다는 협동이 주가 되는 게임 규칙을 만듭니다.
 - 게임을 변형합니다.
 - 새로운 스포츠 게임을 만듭니다.



기존의 스포츠 게임 살펴보기

준비하기

- [활동1]의 수업을 진행하기 위해 멀티미디어 환경을 구축해야 합니다.
- 멀티미디어 환경 구축이 불가능한 경우 사진을 출력하여 나누어줍니다.

수업 진행하기

- 1) [사진자료]를 다 같이 살펴봅니다.
- 2) [사진자료]를 한 장씩 보면서 다음과 같은 질문을 합니다.
 - 기존의 게임 소개
 - 이 게임의 이름은 무엇인가요?
 - 이 게임은 언제부터 했을까요?
 - 이 게임의 중요한 규칙은 무엇인가요?
 - 이 게임을 우리반에서 했을 때 발생할 수 있는 문제점은 무엇인가요?
 - 뉴스포츠 게임 소개
 - 이 게임의 이름은 무엇인가요?
 - 이 게임은 기존의 어떤 게임을 변형하였나요?
 - 이 게임은 기존의 게임과 어떤 차이점이 있나요?
 - 이 게임의 장점은 무엇인가요?

선생님 잠깐만!

각 종목의 창작자의 이름과 정확한 기원은 중요하지 않습니다. 이 활동의 목표는 우리가 당연히 생각했던 스포츠 종목이 갑자기 나온 것이 아니라 여러 시행착오를 거쳐 만들어지는 것임을 아는 것입니다. 그리고 먼 과거에서부터 유래되었든 최근에 만들어졌든 불편함을 해결하고자 사람의 생각에서 시작된 것임을 깨닫게 합니다.

사진 자료



농구, 18C부터 규칙이 조금씩 수정



배구, 19C부터 규칙이 조금씩 수정



축구, 기원전부터~19C, 규칙이 조금씩 수정



럭비, 축구의 규칙 + 손사용



야구, 18C부터 규칙이 조금씩 수정



탁구, 19C부터 규칙이 조금씩 수정



디스크골프, 골프 변형 게임



플로어볼, 필드하키 변형 게임

스포츠 게임을 만들어 볼까요?

준비하기

- [전개] 활동 2의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - [학생용 활동지 2-1], 포스트잇
- 4명씩 1모둠으로 구성하고 역할을 나누어 진행합니다.
 - 모둠 내 역할은 기획자, 발표자, 기록자, 검토자 등으로 나눕니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 모둠별로 활동지를 나누어 줍니다.
- 2) 스포츠 게임을 만들어 보는 방법은 다음과 같이 안내합니다.
 - 모둠별로 변형할 구기 종목(발야구, 티볼, 야구, 축구, 피구, 농구 등)을 선정합니다.
 - 기존 종목을 우리가 했을 때 생길 수 있는 문제점을 찾아봅니다.
 - 그 문제점을 해결할 수 있는 방법에 대해 자유롭게 의견을 나눕니다.
 - 다른 게임과의 결합, 게임 인원의 조정, 또는 게임 도구, 게임장 규격, 게임 규칙 등을 다양하게 상상하여 바꿀 수 있도록 합니다.
 - 실천 가능성이 가장 높은 아이디어를 선정하여 게임을 완성합니다.

선생님 잠깐만!

활동지에 게임 모습(방법)에는 게임의 장면을 그리고 아래에 설명을 간단히 적을 수 있도록 합니다.

모둠 내 역할을 나누어 활동을 하나 역할을 고정된 것이 아님을 안내합니다. 예를 들어 기획자만 아이디어를 내는 것이 아니라 모든 모둠원이 아이디어를 말할 때, 아이디어를 좀 더 구체적으로 표현하는 것입니다.

모둠 활동을 할 때 처음은 브레인스토밍 방식으로 진행을 하여 다양한 아이디어를 내도록 합니다. 모둠원과 의견교환을 하면서 포스트잇으로 아이디어를 모읍니다.

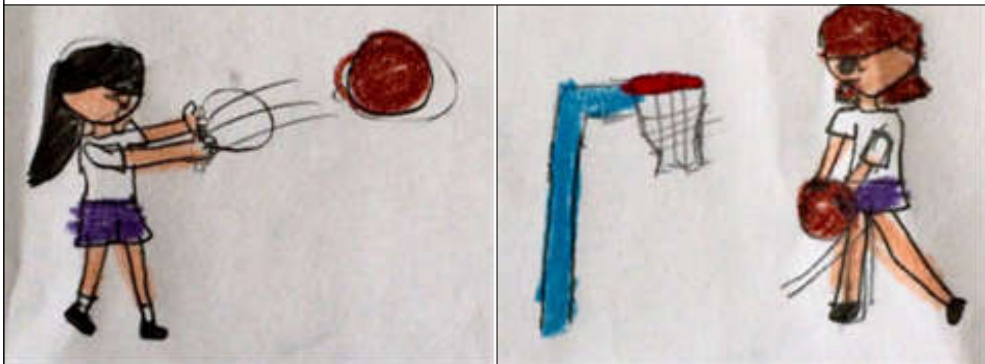
학년 사정에 따라 모둠별로 게임을 구상할 수 있고 개인별로 게임을 구상할 수 있습니다.

[학생용 활동지 2-1] 새로운 게임 만들기

모듬원 :

게임 이름	핸드바스켓볼	기존 게임	농구
게임장 규격	체육관	게임 인원	팀당 10명
변형 규칙	농구를 기존으로 한 게임이며 핸드볼을 더한 게임이다.		
장점 및 특징	5발자국을 갈 수 있으며 골이 실패하면 상대팀이 1점 득점한다.		

게임 모습(방법)



같은 팀에게 패스를 한다.

5발 움직일 수 있다.



1. 노골이 되면
2. 골을 넣으면

1. 상대팀은 1점 올라간다.
2. 골을 넣은 팀은 1점 올라간다.

우리가 만든 스포츠 게임 소개하기

준비하기

- 모듈별로 결과물을 공유할 수 있도록 실물화상기 등을 사용하여 환경을 조성합니다.
- 모듈별로 어떤 과정을 거쳐 게임이 완성되었는지 발표할 수 있도록 합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들이 발표를 할 수 있도록 충분한 준비 시간을 줍니다.
 - 우리 모듈의 게임이 만들어진 과정에 주안점을 두고 자세히 설명하도록 합니다.
 - 게임을 제작하는 과정을 통해 각자 느낀 점에 대해 함께 발표하도록 합니다.
- 2) 발표 후 학생들이 자유롭게 질문을 주고받을 수 있도록 합니다.
 - 발표를 듣고 새롭게 시도한 점이 무엇인지 이야기해 봅시다.
 - 발표를 듣고 궁금한 점을 물어봅시다.

선생님 잠깐만!

모듈에서 만든 게임을 발표하기 전에 반응이 좋은 게임은 '체육 수업 시간에 할 수 있다'라고 안내합니다. 모듈 발표 후 게임의 장점이나 특징에 초점을 맞추어 질문할 수 있도록 유도합니다.

제4차 산업혁명시대 기업가 정신, 문제해결능력에서 '문제인식능력'으로

제4차 산업혁명시대에 적합한 기업가 정신으로 문제해결능력보다 문제인식능력 중요성이 더 높아질 전망이다. 한국청년기업가정신재단(이사장 남민우)은 창업진흥원(원장 강시우), 벤처기업협회(회장 정준)와 함께 13일 서울 팁스타운에서 `청년기업가 정신 연합포럼`을 열고 시대에 맞는 기업가 정신으로 문제인식능력이 중요하다고 강조했다. 이날 행사에서는 기업가 정신 덕목으로 문제해결능력보다 문제인식능력이 더 중요하다는 주장이 나왔다. 기업가 정신이란 문제를 발견하고 해결하는 자세를 의미한다. 이전까지 기업가 정신에서는 문제해결능력이 강조됐지만, 세계경제포럼 제안을 바탕으로 문제인식능력 중요성이 부각됐다.

방대한 데이터가 수집되는 시대흐름에 맞춰 데이터가 가리키는 문제점을 정확히 인식하고 향후 결과를 예측하는 능력이 있어야 이에 맞는 솔루션을 개발하고 문제를 해결할 수 있어서다. 세계경제포럼에 따르면 제4차 산업혁명은 제3차 산업혁명을 기반으로 디지털과 바이오산업, 물리학 등 경계를 융합하는 기술혁명 시대를 뜻한다. 제4차 산업혁명 특징은 초연결성, 초지능성, 예측가능성으로 요약된다. 초연결성은 사람과 사물, 사물과 사물이 인터넷 통신망으로 연결되고, 초연결성으로 모인 데이터를 분석해 일정한 패턴을 파악하는 초지능성, 분석 결과를 토대로 인간행동을 예측하는 예측가능성을 바탕으로 새로운 가치를 창출하는 것이 과제다. 행사에서 패널들은 기존 문제를 해결하는 능력보다는 문제가 무엇인지 인식하는 능력이 중요하다고 입을 모았다.

또 기업가 정신은 기업인이 가져야 할 정신, 창업정신이라는 관점에서 벗어나 새로운 문제를 인식하는 것에서 시작해야 한다고 제언했다. 박희재 청년희망재단 이사장과 남민우 한국청년기업가정신재단 이사장 등은 자신의 창업성공 사례를 소개하고 제4차 산업혁명시대 기업자정신을 두고 참석자들과 논의했다. 연사로 나선 박희재 이사장은 “기업가 정신이란 능력과 열정, 주인의식이 합쳐진 개념”이라며 “내재화하고 이어가야할 정신”이라고 강조했다. 이어 글로벌 기업가 정신을 바탕으로 세계시장을 무대로 기업을 발전시킬 목표를 세워야 한다고 덧붙였다.

이영호 기자

『전자신문』 2016년 7월 12일자

축구공을 과일 바구니에 넣겠소, 이것이 농구라는 것이오

농구의 창시자가 묘사한 124년 전 농구의 첫 게임은 '재앙(disaster)'에 가까웠다. 농구의 규칙과 형식을 처음으로 창안해 '농구의 아버지'로 불리는 제임스 네이스미스가 1891년 있었던 첫 농구 게임을 묘사한 육성 파일이 미국에서 발굴됐다. AP통신은 16일 미 캔자스대 마이클 조그리 종교학 교수가 네이스미스의 육성 파일을 공개했다고 보도했다. 네이스미스가 1939년 뉴욕의 한 라디오 방송에서 매사추세츠에서 치렀던 첫 농구 게임을 묘사한 내용이다. 최초의 농구 경기 모습이 알려진 것은 이번이 처음이다.

네이스미스는 "농구는 2주 만에 급하게 만들어진 경기"라고 했다. 1891년 12월, 매사추세츠 주 스프링필드의 YMCA 체육학교에서 근무하던 네이스미스는 실내 스포츠를 고안하다 농구를 창안했다. 그는 "생각할 시간이 2주 주어졌다"고 했다.

처음엔 실내 풋볼을 만들었다. 하지만 그는 "뭘 해도 학생들은 지루해했다"고 했다. 고민하던 네이스미스는 새로운 아이디어를 생각해냈다.

"9명씩인 두 팀이 축구공을 과일 바구니에 넣는 경기를 해보자." 네이스미스가 이 말을 발는 순간 곧 농구라는 스포츠가 탄생했다. 지금과 같은 농구공은 3년 뒤인 1894년에 개발됐다. 따라서 최초의 농구는 지금처럼 5명이 아니라 9명이 농구공 대신 축구공으로 했다는 점이 밝혀진 것이다.

그가 휘슬을 불자 선수들은 즉시 태클을 시작했다고 한다. 네이스미스는 "별로 많은 룰을 만들지 않았는데, 그것이 실수였다"고 했다. 선수 두 명은 두 눈에 피멍이 들었고, 다른 선수들은 바닥에 쓰러졌다. 새로운 스포츠를 이해하지 못했던 선수들은 미식축구를 생각하고 거칠게 경기했던 것이다.

네이스미스는 "경기가 끝나자 선수들이 '규칙을 더 만들어야 한다'며 툭툭했다"며 "그 불평이 내 귀에는 '이 스포츠가 유행이 될 수도 있다'는 말로 들렸다"고 했다. 그는 이 첫 경기가 끝난 뒤 영감을 받아 제대로 된 룰을 만든 것으로 보인다. 네이스미스가 "두 번째 경기부터 우리는 규칙을 갖췄다"고 말했기 때문이다. 네이스미스가 만든 최초의 농구 룰은 13개다. '손으로 공을 던져 바구니에 넣을 것', '공을 들고 뛰지 말 것' 등 우리가 아는 현대 농구의 기본적인 틀이다. 미 언론은 이 소식을 대대적으로 보도하며 네이스미스의 발언 내용을 분석 중이다. 농구를 연구하는 미 스포츠학계는 '지금까지 알려진 농구사를 뒤바꿀 만한 내용'이라며 흥분하고 있다. 네이스미스의 평전 집필자인 롭 레인스는 "우리가 생각했던 것보다 농구가 빨리 틀을 갖췄던 것 같다"고 했다.

임경업 기자

『조선일보』 2015년 12월 17일자



초등 3차시

내 삶의 주인이 되려면?



□ 학습목표

- 기업가의 이야기를 듣고 앙트러프러너십에서 자기주도적 삶의 중요성을 알 수 있다.
- 친구찾기 게임을 통해 자신의 장점을 찾을 수 있다.
- 자신의 장점을 바탕으로 꿈을 이루기 위한 실천방안을 마련할 수 있다.

□ 준비물

- 학생용 활동지, 사진 자료, 이야기 자료, 포스트잇

□ 수업내용 구성

주요개념	자기주도적 삶, 기업가정신, 자기 존중감, 자기 효능감		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (10분)	자료 보며 토론하기, 동영상 시청	<ul style="list-style-type: none"> • 자동차 사진을 보여주며 관련된 인물을 떠올려보기 • 기업가 정주영 회장이 자동차를 만들게 된 배경을 살펴보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기 자료 • 이야기 자료를 읽고 빈 칸에 들어갈 내용을 추측하여 보기
전개 (25분)	활동 1 친구 찾기 게임하기 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> • 게임의 규칙과 진행방법을 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각자 등 뒤에 친구의 이름을 붙인다. - 내 친구가 무엇을 잘하는지 물어본다. - 등 뒤에 있는 친구의 장점을 듣고 기록하여 누구인지 추측한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생용 활동지 3-1, 포스트잇 • 친구의 장점을 구체적으로 이야기할 수 있도록 예시문 안내하기
	활동 2 20년 뒤 나의 모습 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 20년 뒤 나의 모습 상상하기 • 타임캡슐에 구체적인 꿈 기록하기 • 꿈과 장점의 관련성 찾아 적기 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생용 활동지 3-2 • 짝과 함께 묻고 답하는 활동을 통하여 꿈을 구체적으로 정하기
정리 (5분)	학생 발표, 시청각자료 제공	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈 발표하기 • 지식채널 '어느 중퇴생의 꿈'을 보며 자기주도적 삶의 중요성 되새겨보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 시청각자료를 활용하여 내용을 정리함

우리나라 자동차는 누가 만들었을까요?

준비하기

- [도입]의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - 사진 자료, 이야기 자료

수업 진행하기

- 1) 사진을 한 장씩 보면서 다음과 같은 질문을 합니다.
 - 우리나라 자동차는 언제 누가 만들었을까요?
 - 1980년대에 외국인 자동차 엔지니어가 만들었을 것 같습니다.
 - 우리나라 자동차는 초등학교 졸업이 전부인 사람이 만들었습니다.
 - 초등학교 졸업이 전부인 사람이 어떻게 자동차를 만들었을까요?
- 2) 이야기 자료를 읽고 빈칸에 들어갈 내용을 추측하여 봅시다.
 - 다음 이야기를 읽고 빈칸에 들어갈 내용을 추측하여 봅시다.
 - 자전거를 타는 연습을 많이 하고 배달 일을 열심히 하였습니다.
 - 공장을 인수할 자금을 빌렸을 것입니다.
 - 자동차 수리 공부를 하고 많은 연습을 통해 수리를 잘하였습니다.
 - 이 청년의 장점은 무엇인가요?
 - 자신에게 주어진 일에 대하여 열심히 노력하는 것입니다.
 - 새로운 것도 과감하게 도전하려는 정신입니다.
- 3) 현대자동차그룹 '현대자동차 신화의 출발, 아산 정주영' 동영상을 시청합니다.
(<https://www.youtube.com/watch?v=SB8cBi7uQxU>)
 - 동영상을 보고 느낀 점은 무엇인가요?
 - 꿈을 위해서 노력해야 하는 것입니다.

사진 자료



사진. glenn Q



사진. RL GNZLZ

이야기 자료

일제 강점기 1915년 강원도 산골에서 한 소년이 태어납니다. 소년에게 꿈이 있었습니다. 공부를 계속 하는 것입니다. 그러나 집이 매우 가난하여 초등학교까지 다니고 아버지를 도와 농사를 하였습니다. 이제 소년의 꿈은 가난에 벗어나는 것으로 바뀌었습니다. 가난에 벗어나려 여러 차례 가출을 하였습니다. 19살에 4번째 가출은 서울로 갑니다. 쌀가게 배달원으로 취직을 하게 되었습니다. 그러나 청년은 자전거를 한 번도 안타봤습니다.



쌀가게 주인은 청년의 근면과 성실을 보고 쌀가게를 싸게 팝니다. 청년의 꿈은 쌀가게가 잘되는 것입니다. 쌀가게는 날이 갈수록 단골손님이 많이 생겼습니다. 그러나 1940년 중일전쟁으로 일본제국이 쌀 배급제를 실시합니다. 가게는 문을 닫아야 했습니다.

쌀가게를 처분한 돈으로 아버지께 농사할 땅을 사드리고 돈이 남았습니다. 이 돈으로 무엇을 할까 고민하였습니다. 청년은 새로운 꿈을 찾기로 했습니다. 마침 단골손님이 자동차 수리 공장을 인수하지 않겠냐고 물었습니다. 청년은 개인 자동차도 없었고 공장을 인수할 자금도 없었습니다. 그리고 자동차는 그 당시 넘볼 수 없는 최첨단 산업입니다.



손님들은 수리 공장의 실력을 높이 평가하였습니다. 그러나 불이 나서 공장이 다 타버립니다. 좌절하지 않고 다시 수리 공장을 세웁니다. 그러나 이번에는 일제가 전쟁 물자를 만들기 위해 공장을 내놓아야 했습니다. 1945년 광복이 되었습니다. 자동차 공업사를 세웁니다. 수리 사업은 잘되었습니다. 그러나 여기에서 만족하지 않고 또 다른 꿈을 가집니다.

친구 찾기 게임

준비하기

- [전개] 활동1의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - 포스트잇
 - [학생용 활동지 3-1]
- 선생님은 친구 찾기 게임을 진행하기 전, 포스트잇 1장에 1명씩 반 전체의 이름을 모두 적습니다. 그리고 무작위로 학생 등에 친구의 이름이 적힌 포스트잇을 붙입니다. 자신은 등 뒤에 누구의 이름이 적혀있는지 알 수 없는 상태에서 시작합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 친구 찾기 게임 방법을 설명합니다.
- 2) 친구 찾기 게임은 다음과 같은 방식으로 이루어집니다.
 - 친구 1명을 만나 서로의 등 뒤에 붙어 있는 이름을 확인합니다.
 - 먼저 한 명의 친구가 ‘내 친구의 장점은 무엇이니?’ 혹은 ‘내 친구는 무엇을 잘하니?’라고 물어봅니다.
 - 상대방은 친구의 장점을 구체적으로 설명합니다.
 - 예) 그 친구는 내가 준비물을 안 가져왔을 때 준비물을 친절하게 빌려줬어.
 - 예) 그 친구는 발표할 때 목소리가 잘 들려.
 - 서로 번갈아가며 묻고 대답한 뒤 활동지에 기록한 후 헤어집니다.
 - 다른 친구를 만나 위와 같은 활동을 계속 이어 갑니다.(10개 이상 기록하게 합니다.)
 - 등 뒤에 있는 친구를 추측하였으면 담임선생님에게 확인을 합니다.
 - 친구의 이름을 추측하지 못한 친구는 좀 더 활동할 시간을 줍니다.

선생님 잠깐만!

이 게임의 목표는 친구의 다양한 장점을 찾아 친구를 알아내는 것입니다. 따라서 학생들이 친구의 장점을 물어보고 기록할 때 새로운 내용을 적도록 안내합니다. 즉, 이미 다른 친구가 이야기한 장점을 중복하여 답한다면 새로운 장점을 물어보도록 합니다.

장점을 이야기할 때는 경험을 바탕으로 자세하게 이야기할 수 있도록 합니다. 교사가 다양한 예시를 들어주면 좋을 것 같습니다. 혹은 대화 틀을 제공하셔도 됩니다.

예1) 착해(×) → 친구가 슬플 때 위로를 잘해줘(○)

예2) 대화틀 : _____(시간), _____(경험)

[학생용 활동지 3-1] 내 등 뒤의 친구를 찾아라

()학년 ()반 ()번 이름 ()	
1	매우 활발하다.
2	재미있다.
3	자기가 좋아하는 것을 잘 알려준다.
4	사교성이 좋다.
5	운동 중에 구기 종목을 잘한다.
6	잘 웃긴다.
7	물건을 잘 빌려준다.
8	체력이 좋다.
9	잘 웃는다.
10	에너지가 넘친다.
11	야구를 잘한다.
이런 장점을 가진 친구는 ()라고 생각합니다.	

20년 뒤 나의 모습을 상상해볼까요?

준비하기

- [전개] 활동2의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - [학생용 활동지 3-1], [학생용 활동지 3-2]
- 활동1에서 친구 찾기 게임을 통하여 찾은 장점을 바탕으로, 꿈을 이루기 위하여 필요한 노력을 장점과 연관하여 적도록 구성합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생 한명과 묻고 답하는 활동을 통하여 꿈을 구체적으로 정하는 방법을 시범 보입니다.
 - 20년 뒤 모습을 상상해볼까요?
 - 기술자가 되어 있을 것 같습니다.
 - 어떤 분야의 기술자인가요?
 - 로봇 기술자가 되고 싶어요.
 - 로봇 기술자가 된다면 어떤 로봇을 만들고 싶은가요?
 - 몸이 불편한 사람을 위해 로봇팔과 로봇발을 만들고 싶습니다.
- 2) 위와 같은 방법으로 짝과 함께 묻고 답하는 활동을 통하여 꿈을 구체화합니다.
- 3) 20년 후의 나의 모습을 그리기 위해 필요한 장점을 찾아보도록 합니다.
 - 각자 필요한 장점을 고를 수 있도록 합니다.
 - 짝과 함께 선택한 장점이 왜 필요한지에 대하여 이야기 나눕니다.
 - 짝과 함께 선택한 장점을 어떻게 사용할 수 있는지에 대하여 이야기 나눕니다.
 - 짝과 함께 선택한 장점을 더 키울 수 있는 방법을 이야기 나눕니다.
 - 각자 타임캡슐 활동지를 완성합니다.

[학생용 활동지 3-2] 타임캡슐지

타임캡슐	2016년 월 일	이름 :
------	-----------	------



20년 뒤 나의 모습

성격	활발하고 후배선수들에게 잘 알려 줄 것이다.
직업	넥센 히어로즈에 입단하고 국가대표 2루수가 될 것이다.
경제	야구를 해서 연봉을 받아서 가족들과 나를 위해서 쓴다.
취미	마술, 달리기, 야구, 배드민턴
기타	희망 연봉은 2억이다.

꿈을 이루기 위해서는 매일 매일 야구를 연습하고 야구와 관련된 책을 읽고 공부도 열심히 하고 체육을 전공하고 스카우트를 하는 곳으로 가서 스카우트를 받고 2군에서 야구 선수 생활을 시작한다. 5년 후 1군에 가서 국가대표 2루수가 될 것이다.

[정리]

20년 뒤 나의 모습을 이루려면?

준비하기

- [정리] 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - [학생용 활동지 3-1], [학생용 활동지 3-2]

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들이 타임캡슐을 발표할 수 있는 시간을 줍니다.
 - 전체 발표하기 전에 모둠에서 돌아가며 발표할 수 있도록 합니다.
 - 학생들이 자발적으로 친구들 앞에서 발표할 수 있도록 분위기를 조성합니다.
 - 완성된 타임캡슐과 장점기록지는 학급 게시판에 부착하여 쉬는 시간에 볼 수 있도록 합니다.

- 2) 지식채널e '어느 중퇴생의 꿈' 동영상을 시청합니다.

(<http://www.ebs.co.kr/tv/show?courseId=BP0PAPB0000000009&stepId=01BP0PAPB0000000009&lectId=3054979#cntn>)

- 이 영상을 보고 무엇을 느꼈나요?
 - 주변 환경이 어려워도 자신이 노력한다면 무언가를 성취할 수 있다는 것입니다.
- 자신에게 필요한 마음가짐은 무엇인가요?
 - 자신의 가능성을 믿고 할 수 있다는 마음입니다.

선생님 잠깐만!

학생들의 꿈과 장점의 연관성 여부보다 학생들이 스스로 장점을 꿈과 연관시켜보았다는 과정이 중요합니다. 지금은 꿈과 연관성이 떨어진다고 하더라도 학생이 그 간격을 채워 넣으려고 스스로 노력할 것입니다. 그리고 완성된 타임캡슐과 장점기록지를 학급 게시판에 게시하면 피그말리온 효과도 기대할 수 있습니다.

재벌이야기 3: 기업가정신과 재벌개혁

기업가는 먼저 무엇을 어떻게 생산할 것인지를 결정한 다음에 생산 활동을 벌인다. 상품 결정이 맞아 떨어진다면 제품은 널리 잘 팔리고 기업도 잘되지만, 잘못되면 근로자들의 임금도 제때에 못 챙길 정도로 경영상태가 나빠질 수도 있다. 상황 전개에 따라서 기업가는 큰 이익을 얻기도 하고 파산의 위기에 내몰리기도 한다.

기업가는 앞날을 정확하게 내다보고 새로운 미래 상품을 개발하고 그때그때의 역경을 돌파할 수 있어야 성공한다. 현재 호황을 누리는 사업도 더 나은 경쟁상품이 등장하는 순간 사양길로 내몰린다. 잘나가는 기업이지만 새로운 혁신을 등한히 하면 조만간 경쟁에서 도태당하고 만다. 그런데 혁신은 처음부터 성공이 보장된 안전한 발상으로 시작하는 것이 아니다.

이제부터 검증받아야 하는 새로운 창안이므로 검증단계에서 투자비용을 모두 날릴 수도 있는 부담스러운 과제다. 자칫 실패로 드러나면 해당기업은 여지없이 파산으로 내몰릴 수도 있다. 삼성전자의 성공사례는 기업가 혁신의 본질을 생생하게 보여준다.

1990년 전후 전 세계의 전자산업은 아날로그시대가 끝나고 디지털시대가 도래한다는 사실을 알고 있었다. 생산체제를 디지털로 바꾸려면 연구개발(R&D) 부문을 크게 확충하고, 모든 제품이 신제품인 만큼 마케팅 체제도 혁신해야 한다. 디지털 기술의 연구와 생산에 필요한 고가의 첨단설비를 갖추어야 하고 고급인력을 대폭 확보해야 한다. 기존의 사업을 버리고 새 사업을 시작하는 만큼 기업의 존립을 걸 만큼 엄청난 돈을 투자해야 한다. 때가 되면 반드시 해야 하는 투자이지만 상황이 엄중하므로 투자 시점을 언제로 잡아야 하는지에 대한 판단이 문제였다. 아무리 장기적으로 옳은 방향이라고 하더라도 시점을 잘못 잡은 투자는 아무 성과도 거두지 못한 채 아차하는 순간 소멸해버리는 것이 사업이다.

아날로그의 강자들로서는 현재 자신들이 누리고 있는 압도적 우위의 기득권을 그냥 포기해버리기도 아쉬웠다. 이들이 보수적 판단의 덫에 빠져서 서로 눈치만 살피고 있을 때 이들을 따라 가기에만 급급하던 후발주자 삼성전자가 나섰다. 세계적 전자업체들이 안중에도 두지 않던 삼성전자는 작심하고 남보다 먼저 투자를 시작하였고, 그 결과 삼성전자는 오늘의 세계적 기업으로 도약하였다. 위의 예처럼 많은 비용을 부담하는데도 성공여부가 불확실한 고위험을 감수하는 것이 기업가 혁신의 본질이다. 무책임하게 경솔한 결정으로는 혁신에 성공하기 어렵다. 그러나 과감한 결단력이 없으면 혁신은 시도조차 되지 않는다.

과감하게 추진하는 기업가정신

기업가정신(entrepreneurial spirit)은 경솔하지 않으면서도 과감하게 혁신을 추진하는 기업가의 자세를 뜻한다. 기업가정신을 갖고 부단히 혁신하는 기업가가 많을수록 나라 경제는 낭비를 줄이면서 역동적으로 발전한다. 반대로 기업가들이 기업가정신을 잃으면 자본주의체제는 동력을 잃고 쇠락한다. 기업가가 궁극적으로 추구하는 것은 이윤인데, 이윤추구의 자세가 기업가정신으로 나타날 때 경제는 건강하게 발전한다. 그러나 어렵게 혁신에 성공해도 이윤으로 이어지지 않는다면 혁신 의욕은 위축된다. 각종 규제로 기업가의 손발을 아예 묶어 놓으면 혁신을 하려 해도 할 수가 없다. 편법으로 큰돈을 손쉽게 벌 기회가 많아도 기업가의 관심은 위험한 혁신에서 멀어진다. 기업가정신은 혁신으로만 이윤을 얻을 수 있고 이렇게 얻은 이윤을 인정해주는 환경에서 살아난다. 기업가가 혁신을 외면하면 기업가정신은 사라지고 나라 경제는 침체한다. 혁신은 그 성과를 차곡차곡 축적해가는 과정이 아니라 1등만이 존재하는 승자독식의 경합이다. 아무리 훌륭한 혁신이더라도 다른 새로운 혁신이 나타나는 순간 무용지물이 된다. 이미 성공한 기업은 항상 새로운 혁신이 공격대상으로 삼는 표적이다. 크게 성공했어도 현실에 안주하지 말고 끊임없이 혁신해야 치열한 경쟁에서 살아남는다.

어려운 혁신의 길을 외면하고 현실에 안주하고 싶더라도 다른 기업의 새로운 혁신이 나를 앞지를까봐 그렇게 하지 못한다. 그렇게 하지 못하도록 다른 기업들의 새로운 혁신을 봉쇄하려는 기업들이 많으면 그 경제는 발전의 동력을 잃는다. 수준 미달의 발상을 검증하는 데 자원 낭비를 일삼아도 문제다. 나라 경제의 지속적 발전을 원한다면 정부는 효율적 혁신을 추구하는 기업가정신이 항상 살아 작동하도록 여건을 조성해야 한다. 혁신의 노력이 반드시 성공한다면 누구나 서슴지 않고 혁신에 뛰어든다. 그러나 혁신에는 항상 큰 위험 부담이 따르기 때문에 어떠한 제도나 정책도 혁신의 성공을 보장하지는 못한다. 혁신 친화적 사회의 정책이나 제도는 성공할 혁신은 장려하고 실패할 혁신은 견제하는 것이라야 한다.

건강한 경쟁이 기업가정신을 키워

혁신이 성공할 때마다 그 성과를 거둘 수 있도록 보장받는다면 과감한 결단력이 작동할 것이다. 실패할 경우 모든 부담을 져야 한다면 경솔한 결정을 최대한 삼갈 것이다. 이 효과를 최대한 거두는 혁신은 철저한 자기책임의 혁신이다. 재벌체제가 주도하는 한국경제의 기업가정신은 어느정도일까? 재벌기업들은 규제의 채찍과 지원의 당근 속에서 자라났다. '따라잡기'가 끝나가는 현 시점에서 한국경제의 과제는 규제와 지원을 정리하고 자기책임의 범위를 확대하는 자유경쟁의 정립이다. 물론 정부지원 속에서 이미 성공한 재벌기업들은 그렇지 못한 중소기업 및 신생기업들과의 경쟁에서 훨씬 더 유리하다.

그러나 과거의 정부지원을 탓하며 재벌기업들의 우위를 별도로 견제한다면 재벌기업들의 기업가정신은 위축되고 만다. '따라잡기' 개발전략의 결과인 재벌의 우위는

사회가 인정해주고 공정경쟁을 추구하는 것이 옳다. 재벌기업들이 자신들의 우위를 남용하여 중소기업과 신생기업의 권리를 침해하면 중소 신생기업들의 기업가정신이 위축된다. 하도급 중소기업이 항의할 수 없는 사각지대에서 일어나는 모기업의 횡포는 이미 공공연하다. 법치의 보호가 이르지 못하는 가운데 상습적으로 중소기업의 성과를 가로채는 모기업의 횡포는 기업가정신을 좌절시킨다.

신생기업의 핵심인력을 스카우트하는 방식으로 신생기업이 어렵게 개발한 혁신 기술을 빼내간다는 소문도 흔하다. 혼신의 힘을 다하여 유망기술을 개발하고 꿈에 부풀어 창업한 젊은 기업가를 절망에 빠뜨리는 기술 빼가기가 횡행하는 한 기업가 정신은 살아나기 어렵다.

최근 거론되는 해체 지향적 재벌개혁안은 재벌기업의 성취를 좌절시키는 부작용을 낳기 때문에 재벌그룹의 기업가정신을 위축시킨다. 재벌 대기업들의 횡포는 중소기업과 신생기업들의 기업가정신을 위축시킨다. 기업가 정신을 창달하려면 재벌기업들의 기업가정신을 훼손하지 않으면서 중소 신생기업들에 대한 횡포를 근절시킬 수 있는 주도면밀한 재벌정책이 필요하다.

규제강화로 횡포를 근절하려 하면 재벌기업의 기업가정신을 훼손하는 부작용이 있을 수 있다. 그러나 중소 신생기업들의 자기방어 능력을 강화하면 부작용 없이 재벌기업의 횡포를 막는다. 징벌적 배상제도는 대기업의 상습적 횡포와 기술 빼가기를 막는 데 매우 효과적일 수 있다.

이승훈 서울대학교 경제학부 명예교수

『click 경제교육』 2012년 12월호

기업가의 역사-마르코폴로에서 스티브 잡스까지

현대 경제의 꽃은 기업이고, 기업을 이끄는 기업가는 세상의 변화를 주도하는 중요한 직업이다. 기업가는 인류의 역사를 통해 어떤 역할을 담당해 왔을까? 전통 사회에서 인구의 대부분은 살아가는 동안 이동 범위가 좁았다. 공동체적 속성이 강한 농촌 사회에서 태어난 사람들이 접했던 세계는 자신이 속한 마을과 가까운 읍내를 좀처럼 벗어나지 않았다. 따라서 개인의 사고방식과 생활양식도 주위 사람들과 흡사한 경향이 강했다. 이런 속성을 뛰어넘기 가장 쉬운 직업 중 하나가 상인이었다.

도시에 기반을 둔 상인은 일차적으로 주변의 농촌지역으로부터 농산물을 구입하고 농촌이 필요로 하는 물품을 공급하였지만, 이를 넘어서 다른 지역의 도시와도 장거리 교역을 하였다. 이 과정에서 상인은 낯선 사회들을 목격하였고 다양한 문화에 대해 이해력을 높일 수 있었다. 상인의 활동은 타 지역의 재화만이 아니라 기술·정보·제도·취향·종교·사상 등도 부지불식간에 도입하는 역할을 하였다. 무릇 무역은 지역 간의 상호 교류와 의존도를 높이는, 즉 세계화를 진전시키는 역할을 수행했고 무역을 담당했던 초기의 기업가는 이런 사회적 변화를 이끌었다.

대표적인 인물이 마르코 폴로 (Marco Polo)였다. 이탈리아 베네치아 출신인 그는 무역상인 친척을 따라 이역만리 몽골제국까지 험난한 여정을 마다하지 않았다. 그가 귀국하는 길에 저술한 여행기는 수많은 잠재적 기업가들(예를 들어 유럽에서 인기가 높던 후추, 정향, 육두구 등의 향신료를 아시아에서 구입하여 유럽에 수입 판매하고자 하는 이들)의 호기심을 자극하였다. 훗날 인도항로 개척을 주도한 포르투갈의 항해왕 엔리케 (Henrique Navegador) 왕자도 마르코 폴로의 여행기를 밑줄을 치가며 탐독할 정도였다.

초기의 기업가는 단독으로 또는 가까운 지인과 동업을 통해 자본을 마련하고 사업을 벌였다. 이런 사업방식은 오랜 기간에 걸쳐 확립된 관습에 따라 거래를 하는 소도시에서는 아무런 문제가 되지 않았다. 그러나 장거리 무역에 종사하는 기업가는 사업규모가 크고, 거래에 소요되는 기간이 길며, 거래하는 지역의 상황에 대한 최신 정보를 얻기 어렵다는 문제점을 안고 있었다. 이에 대처하기 위해 기업가들은 동업조합을 형성하여 자본 규모를 늘리고 사업에 따른 위험을 분산하는 게 유리하다는 것을 깨달았다. 중세 유럽의 길드 (guild), 이슬람 세계의 동업조합, 중국의 행(行) 등이 공통적으로 이런 목적으로 결성되고 운영되었다. (중략)

그러나 초기의 주식회사는 중대한 결점도 지녔다. 수많은 투자자들이 지분을 나누어 소유하는 주식회사에서는 전문경영인이 기업의 실제 의사결정을 담당하게 되는데, 기업의 운영과 성과에 대한 정보가 투명하게 공개되지 않아 주주들이 피해를 입기 십상이었다. 예를 들어 18세기 초반 영국의 남해회사와 프랑스의 미시시피회사는 장거리 무역으로 큰 이익을 볼 수 있다고 투자자들을 끌어 모아 주식 거품을 일으켰다가

파산함으로써, 투자자는 물론 국가경제 전체를 휘청거리게 만들었다.

이렇듯 주식회사는 초기에 거품 형성을 주도하고 경제안정을 위협하는 존재로 악명을 떨쳤지만, 그 이후 수많은 시행착오를 거치면서 서서히 사람들의 신뢰를 얻어갔다. 19세기 중반부터 여러 국가들이 경쟁적으로 공업화를 전개하고 전기·화학·철강 등 대자본이 필요한 산업들이 새로운 성장주도 산업으로 부상하면서, 주식회사는 경제의 기둥으로 자리를 잡아갔다.

기업가에 대한 인식도 평가자의 시각에 따라 크게 달랐다. 자본주의와 공업화 과정의 부정적 측면에 주목한 마르크스(Karl Marx)는 기업가를 노동계급을 착취하는 자본가와 동일시하였다. 이와 반대로 기업가를 노동과 자본이라는 생산요소를 결합하여 이윤을 창출하는 혁신의 주체로 보는 견해도 있었다. 슈페터(Joseph Schumpeter)가 말한 '창조적 파괴'를 이끄는 주역으로 기업가를 바라보는 긍정적 시각이었다.

19세기 후반 대기업이 등장하고 기업의 합병이 빠르게 진행되는 상황이 발생하자 기업가에 대한 평가도 간극이 더 넓어졌다. 대기업들은 소수의 주력 사업 분야를 선택하여 독립적인 경영권을 부여하는 사업부제(事業部制)를 채택하여 갔고, 소유와 경영의 분리가 대세가 된 가운데 전문 경영인이 기업운영의 핵심 축으로 등장하였다. 또한 미국의 대학들은 앞을 다투어 경영대학원을 설립하여 기업운영을 체계적이고 과학적인 분석의 대상으로 만들었다. 이런 새로운 경영관리체제(Managerialism)의 등장 속에서 기업가는 고도의 지식과 기술을 갖춘 전문가로 인식되었다.

그러나 정유업의 록펠러(John Rockefeller), 철강업의 카네기(Andrew Carnegie), 금융업의 모건(John Pierpont Morgan) 등이 기업 합병을 주도하면서 막강한 시장지배력을 가진 거대 카르텔을 형성하자 기업가에 대한 사회의 여론은 차가워졌다. 세계적으로 이름을 떨친 이 기업가들은 엄청난 이윤을 벌어들인 경영 거인이었지만, 동시에 사람들에게 독점의 폐해를 각인시킨 장본인이기도 했다. 결국 셔먼법과 같은 독점금지법이 제정됨으로써 이들의 행위에 제한이 가해지게 되었다. 한편 이 기업가들은 대부분 말년에 재단 설립과 복지활동을 통해 자신들이 축적한 재산을 사회에 환원함으로써 기업가의 사회적 역할에 대한 새로운 기준을 제시하기도 했다.

20세기 후반 정보통신산업이 비약적으로 발달하면서 기업계의 대표 얼굴이 기존의 중후장대(重厚長大) 업종이 아니라 기술집약적인 날렵한 업종에서 나타나게 되었다. 전형적인 사례가 얼마 전에 타계한 스티브 잡스였다. 그는 애플사의 창업자이자 전문경영인으로서 PC·아이폰·아이패드 등 수많은 히트 상품을 탄생시켰고, 회사를 세계에서 가장 혁신적인 기업으로 일구었다. 그는 기업가가 가져야 할 핵심 자산으로 그간 여겨졌던 경영 전문성 이외에 특출난 카리스마를 보유한 인물이었고, 이런 개성이 기업의 운영과 홍보 측면에서 큰 장점이 되었다. 이런 면에서 스티브 잡스는 현대의 위대한 기업가가 갖추어야 할 새로운 기준을 보여주었다고 말할 수 있다.

송병건 성균관대학교 경제학과 교수

『click 경제교육』 2012년 7월호

초등 4차시

실패를 이겨내고 우리 함께 성공의 기쁨을

□ 학습목표

- 실패했을 때의 경험과 감정을 이야기하고, 실패를 이겨내기 위한 각자의 생각을 말할 수 있다.
- 우리가 꿈꾸는 멋진 학급을 위하여 필요한 요소들을 찾고 실천의지를 말할 수 있다.

□ 준비물

- 교사 : 동영상자료, 학생용 활동지 4-1, 나무밀판, 생각모으기판
- 학생 : 색연필, 사인펜, 가위, 풀

□ 수업내용 구성

주요개념	감정적 안정감, 감정표현, 실패, 성공		
심화개념	정서적 안정, 내적 통제 위치		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (5분)	동영상자료 시청	<ul style="list-style-type: none"> • 지식채널e '미스터 추' 동영상을 다 같이 시청하고 추신수선수의 어려웠던 점, 노력한 점 등을 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 지식채널e 동영상자료
전개 (30분)	활동 1 실패경험을 공유하기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 실패했던 경험과 그때 자신의 감정을 모둠별로 이야기 나누기 • 친구들의 실패 경험을 듣고 서로 의견을 공유하며 조언의 말이나 해결 방법을 제시해 주기(덧글달기) 	<ul style="list-style-type: none"> • 생각모으기판, 포스트잇, 학생용 활동지 4-1
	활동 2 학급 나무 꾸미기 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 학급에서 발생하는 문제점이나 실패했던 점을 찾아서 발표하기 • 문제점을 해결하기 위해 필요한 요소를 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 나무밀판, 니뚫잎모양, 색연필, 사인펜, 가위, 풀
정리 (5분)	읽기자료 제공	<ul style="list-style-type: none"> • 완성된 학급나무를 보면서 각자의 느낀 점이나 배운 점을 표현하기 • '미국에서 쓰는 실패학' 자료를 보면서 실패의 새로운 의미를 정리하기 • 읽기자료(2)~(4) 	<ul style="list-style-type: none"> • 실패와 성공은 상반된 개념이 아닌 서로 상호관계임을 인식시키는 지도가 필요

실패를 이겨내자!

[도입] 준비하기

- [도입]의 수업을 진행하기 위해 멀티미디어 환경을 구축해야 합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 동영상 첫 장면을 보여주고, 추신수 선수에 대하여 이야기를 나눈 후에 학생들에게 [미스터 추] 동영상을 다 같이 시청하도록 안내합니다.
 - [미스터 추]는 지식채널e 홈페이지(<http://home.ebs.co.kr/jisike/index>)에 접속하여 시청할 수 있습니다.
 - [미스터 추]의 내용은 클리블랜드 인디언스 4번 타자였던 추신수, 20-20클럽에 가입하면서 맹활약을 펼치기 전 메이저리거로 자리 잡기까지의 8년이라는 마이너리그 생활에서의 어려웠던 점, 실패경험 등에 대하여 보여주고 있습니다.
- 2) 동영상 시청이 종료되면 학생들의 생각을 발표할 수 있도록 안내합니다.
 - 발표 내용은 추신수 선수가 어려웠던 점, 추신수 선수의 힘들었던 마음, 실패했을 때의 느낌 등을 말하도록 합니다.
 - 그 당시 추신수 선수에게 해 주고 싶은 말도 함께 발표하도록 하면 수업과 관련지을 수 있습니다.
- 3) 발표가 끝난 후 이번 차시의 학습문제를 확인하는 시간을 갖습니다.
 - 실패했을 때의 경험과 감정을 이야기하고, 실패를 이겨내기 위한 각자의 생각을 말하여 봅시다.
 - 우리가 꿈꾸는 멋진 학급을 위하여 필요한 요소들을 찾고 실천의지를 가져봅시다.

동영상 자료

- 선생님들께서는 학생들에게 동영상을 보여주고 지금 미국에서 맹활약하고 있는 추신수 선수가 초반 미국에서의 선수생활을 하면서 겪었던 어려움을 어떻게 극복해 내었는지 그것이 지금의 성공과의 관련성을 살펴보게 안내합니다.
- 도입활동 준비물 : [미스터 추]



[2010년 11월 22일 방영]

- 출처 : 지식채널e 홈페이지(<http://home.ebs.co.kr/jisike/index>)
- 내용 요약 : “나는 야구 하는 게 그냥 즐겁다.” “이기기 위해 노력하는 것이 아니라 지지 않기 위해 노력할 뿐이다.” 라고 추신수 선수는 말한다. 클리블랜드 인디언스 4번 타자였던 추신수, 20-20클럽에 가입하면서 맹활약을 펼치기 전 메이저리거로 자리 잡기까지의 8년이라는 마이너리그 생활에서의 어려웠던 점, 실패경험 등에 대하여 보여주고 있습니다.

[전개] 활동 1

실패 경험을 새로운 시각으로 바라보자

준비하기

- [전개]의 활동 1 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - 생각모으기판 × 6장(모둠 수 기준)
 - 포스트잇 × 30장(학급의 학생 수 기준)
 - [학생용 활동지 4-1] × 30장(학급의 학생 수 기준)
- 모듬은 교사의 재량에 따라 나눌 수 있으나 학생들의 의견을 충분히 존중하고 협의 하에 모듬을 구성하여 진행합니다.
- 학생 4~6명을 한 모듬으로 구성합니다.

수업 진행하기

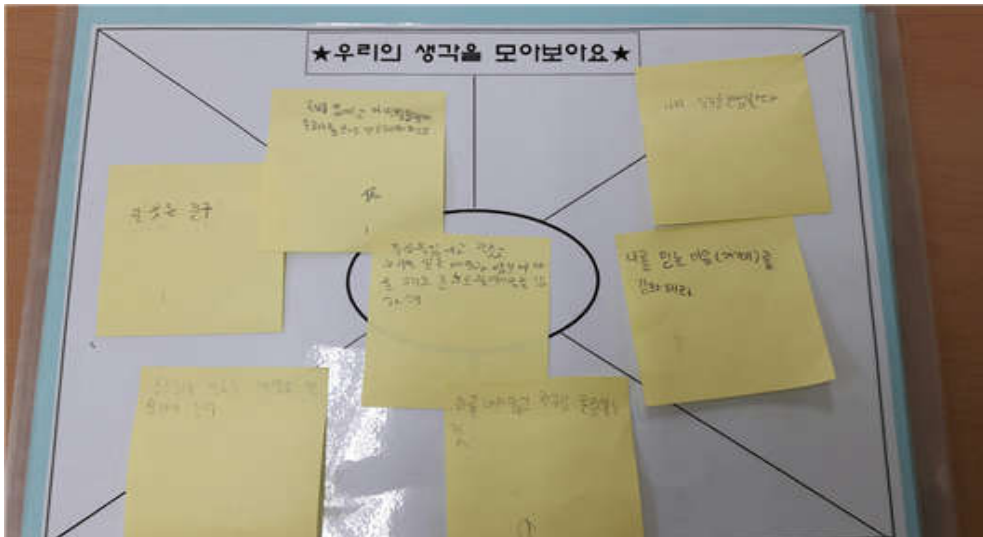
- 1) 최근 자신의 실패 경험과 그 때의 감정을 포스트잇에 적어서 생각모으기판에 모두 붙이도록 합니다.
- 생각모으기판을 사용하는 것은 모듬의 모든 학생들이 자신의 생각을 표현하기 위하여 활용합니다.

Tip!! 감정표현은 단어, 문장, 그림 등 학생 스스로가 편한 방식으로 하고 선생님은 모두 허용할 수 있습니다. 감정에 대한 개념은 참고자료로 학생들에게 제시할 수 있습니다.

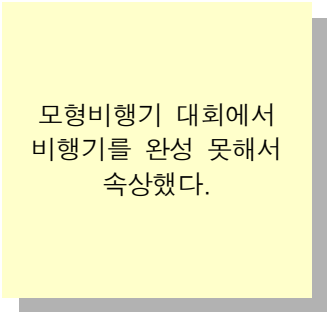
- 2) 생각모으기판에 모듬원 학생들 모두가 포스트잇을 붙이고 난 후 순서대로 돌아가면서 실패 경험담과 그 때의 감정을 이야기 합니다.
- 실패 경험과 함께 그 실패를 이겨내기 위하여 했던 행동이나 포기하고 다시 도전하지 않았다면 그 이유도 함께 발표하도록 안내합니다.

- 3) 발표가 모두 끝나고 나면 각자의 포스트잇을 다시 실패경험 활동지 맨 윗칸에 붙이고, 서로 바꿔가면서 친구들은 조언이나 각자가 생각하는 해결 방법 등을 적어줍니다.
- 학생들은 친구의 실패 경험에 대하여 각자의 의견을 적어줄 수 있도록 합니다.
 - 모둠원이 4명이면 각자의 활동지에 3명의 친구들의 의견이 있어야 합니다.

[그림] 생각모으기판 활동지 실제 예시자료]



[학생용 활동지 4-1] 실패경험 활동지

()학년 ()반 이름 ()	
<input type="checkbox"/> 실패했던 경험을 쓰고, 그 때의 자신의 감정에 대하여 표현해 봅시다.	
<ul style="list-style-type: none"> • 생각모으기판에 붙였던 자신의 포스트잇을 이 칸에 붙입니다. <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  <p>모형비행기 대회에서 비행기를 완성 못해서 속상했다.</p> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> • 친구의 실패경험에 대하여 여러분이 해 주고 싶은 말을 적어봅시다. 예를 들어 격려의 말, 실패를 이겨내기 위한 노력의 자세 등 솔직하게 써 줍니다. 	
[]의 생각	<p>00아</p> <p>지난번에 네가 모형비행기 만들기 대회에서 시간 내에 만드는 것을 실패해서 날려보지도 못해서 많이 실망한 것 알고 있어, 하지만 네가 만든 모형비행기는 아주 멋있었어. 다음에 나에게도 만드는 방법을 알려줘.</p>
[]의 생각	<p>00아</p> <p>줄넘기 1급을 따지 못해서 많이 실망했던 너를 보면서 안타까웠어, 그렇지만 네가 나에게 2단 연속뛰기를 가르쳐 줄 정도로 실력이 좋고 마음씨도 좋은 친구인 것은 분명해.</p>
[]의 생각	<p>00아</p> <p>미술 시간에 수채화로 풍경화를 그릴 때 물감이 많이 번져서 그림을 완성하지 못해서 속상해 하는 모습에 나도 속상했어, 그렇지만 포기하지 않고 끝까지 그림을 완성해서 제출한 너는 대단해 보였어.</p>

[감정의 개념 참고자료] 2)

서운하다	마음이 모자라 아쉽거나 섭섭한 느낌이 있다.
괴롭다	몸이나 마음이 편하지 않고 고통스럽다.
속상하다	화가 나거나 걱정이 되어 마음이 불편하고 우울하다.
자신만만하다	해 낼 수 있다는 느낌 또는 스스로를 믿는 느낌이 있다.
기가 막히다	어떠한 일이 놀랍거나 언짢아서 어이없다.
어안이 병병하다	뜻밖에 놀랍거나 기막힌 일을 당하여 어리둥절하다.
황당하다	말이나 행동 따위가 참되지 않고 터무니없다.
난처하다	이럴 수도 없고 저럴 수도 없어 처신하기 곤란하다.
부끄럽다	일을 잘 못하거나 양심에 거리끼어 볼 낮이 없거나 떳떳하지 못하다.
샘나다	샘하는 일이 생기다.
울화가 치민다	마음속이 답답하여 화가 일어난다.
열 받다	화가 나는 일이 생기다.
야속하다	무정한 행동이나 그런 행동을 한 사람이 섭섭하게 여겨져 언짢다.
고맙다	고맙게 여기는 마음이나 느낌이 있다.
심란하다	마음이 어수선하다.
서글프다	쓸쓸하고 외로워서 슬프다.
안심하다	모든 걱정을 떨쳐 버리고 마음을 편히 가지다.
기쁘다	바라는 것이 이루어졌을 때의 즐거운 마음이나 느낌이 있다.
만족스럽다	마음이 모자람이 없이 충분하고 넉넉하다.
자랑스럽다	남에게 드러내어 뽐낼 만한 데가 있다.

2) 교육부, 인천광역시교육청의 프로젝트형 인성교육교재 중 초등사회인성교육교재 교사용지도서

우리가 꿈꾸는 멋진 학급을 만들어 보아요

준비하기

- [전개] 활동 2 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - 나무그림 밀판 (4절지 크기 정도)
 - 나뭇잎 모양의 종이 30장 (학급의 학생 수 기준)
 - 색연필, 사인펜, 필기도구, 가위, 풀
- 선생님께서 미리 4절지 크기의 종이에 나무그림 밀판을 만들어 놓으셔야 합니다. 학생들이 사용하는 나뭇잎 모양의 종지도 인쇄해서 준비하시고 학생 1인당 1장씩 미리 나누어 주시면 활동을 전개하시는 데 좋습니다.

수업 진행하기

- 1) 학급에서 선생님과 함께 정한 규칙이나 우리들의 학교생활 모습에서 실패한 점이나 문제점을 찾아서 자유롭게 발표합니다.
 - 학기 초 또는 학교생활에서는 선생님과 함께 정한 규칙이나 약속 등에 대하여 먼저 발표하는 시간을 갖습니다.
 - 학급에서 생활하면서 학생들은 지키지 않고, 규칙과 약속이 실패하는 경우 등에 대하여 학생들이 느꼈던 내용을 자유롭게 발표하도록 하면서 문제의식을 갖도록 합니다.
 - 실패의 원인이나 문제점의 원인 등을 찾아내어 원인을 해결하는 방법을 모색할 수 있도록 안내하시면 됩니다.

Tip!! 학생들은 자유롭게 학급에서 지켜지지 않은 약속, 실패했던 규칙 등에 대하여 발표하도록 안내합니다. 또한 지켜지지 않은 이유도 함께 발표할 수 있도록 지도합니다.

2) 위에서 발표한 내용을 듣고, 문제점이나 실패한 점을 고치기 위해서 해결방법 또는 필요한 점 등을 발표합니다.

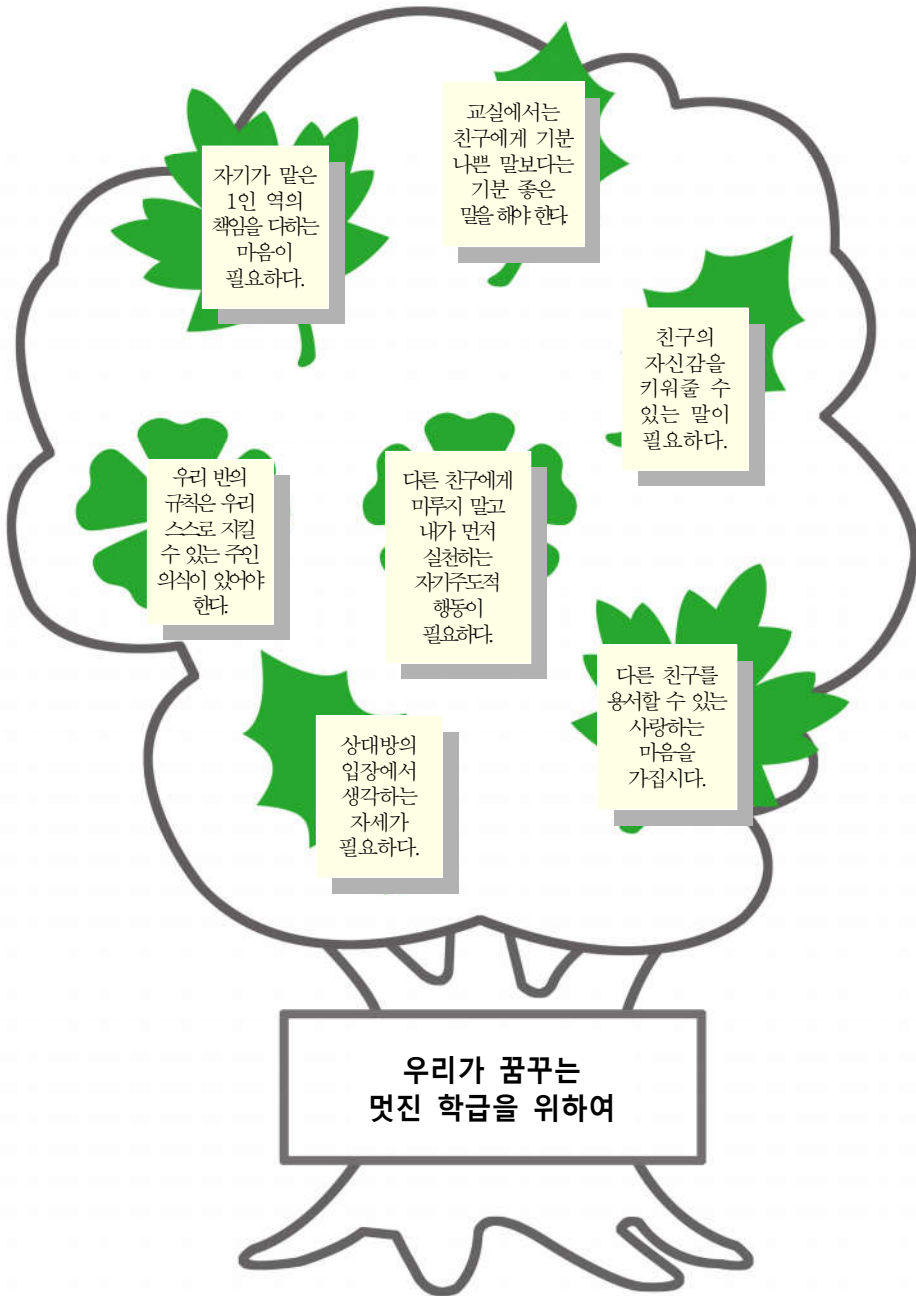
- 학생들은 해결방법이나 필요한 점을 찾아서 발표하는 것에 대하여 어려워할 수 있으므로 선생님이 먼저 학생들에게 예시로 제시할 수도 있습니다.
- 예를 들어,
 - 문제점 : 1인 1역이 제대로 이루어지지 않아서 교실이 지저분한 경우가 많았습니다.
 - 해결방법 : 우리들의 책임감과 자기 주도적 실천이 부족해서 생긴 문제이므로 각자가 맡은 역할에 대한 책임감이 더욱 필요합니다.
 - 필요한 핵심 내용 : 주인 의식, 책임감 등
 - 문제점 : 독후활동 잘 이루어지지 않고 있습니다.
 - 해결방법 : 선생님께서 강제로 하는 것보다는 우리 스스로 독서 담당자를 정해 독서기록을 점검하는 것이 좋습니다.
 - 필요한 핵심 내용 : 자기 주도적 능력, 인내심 등

3) 친구들이 발표가 끝난 후 각자가 생각하는 [우리가 꿈꾸는 멋진 학급]을 위해서 해결방법이나 필요한 점을 나뭇잎에 단어나 문장으로 적어서 학급 나무를 완성해 봅니다. 순서는 다음과 같습니다.

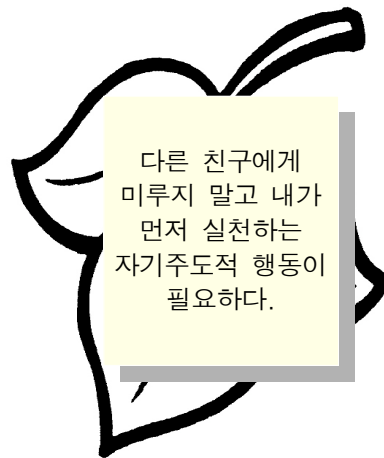
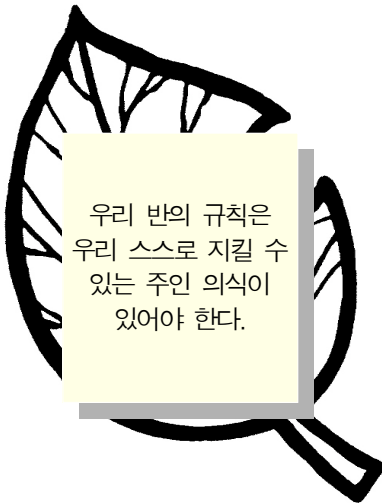
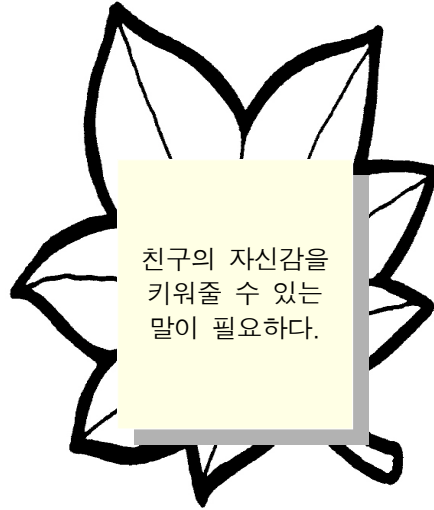
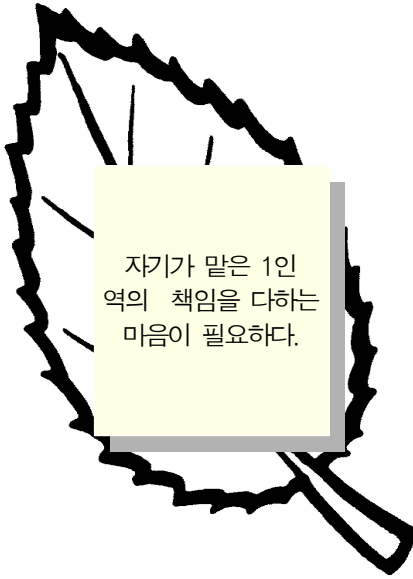
- 선생님이 주신 나뭇잎에 단어나 문장으로 씁니다.
- 나뭇잎을 색연필, 사인펜으로 꾸며줍니다. 이때 글씨 부분은 색칠하지 않도록 합니다.
- 나뭇잎을 오려서 칠판에 있는 나무밑판에 붙여줍니다.

Tip!! 학급에 따라 개별 활동으로 진행하는 것이 어려울 수도 있습니다. 실패했던 원인을 찾고 문제점을 해결하기 위한 전체적인 수업을 짝활동이나 모둠 활동으로 구성해서 수업을 진행하셔도 됩니다.

[활동2 : 나무밑판의 모습]



[활동2 : 나뭇잎 모양]



Tip!! 같은 나무에 붙이는 것이지만 나뭇잎 모양을 다양하게 해서 학생들이 나뭇잎 모양을 선택해서 활동하여 완성된 나무의 모습을 좀 더 멋지게 완성시키고자 합니다.

[정리]

새롭게 바라보는 '실패'

[정리] 준비하기

- [정리]수업을 진행하기 위해서는 멀티미디어 환경을 구축해야 합니다.
- 읽기 자료를 준비합니다.

수업 진행하기

- 1) 학생들이 완성한 [우리가 꿈꾸는 멋진 학급] 나무를 함께 보면서 느낀 점이나 배운 점을 발표하도록 합니다.
 - [우리가 꿈꾸는 멋진 학급]을 위해 학생들이 찾아낸 단어나 문장들 속에서 중요하게 생각되는 필요한 핵심 내용을 찾아서 생각을 발표합니다.
 - 필요한 핵심 내용을 실천하여 여러 가지 문제점이 있었던 학급을 멋지게 변화시키는 실천의지를 나누도록 합니다.
- 2) '미국에서 뜨는 실패학'이라는 기사를 학생들에게 배부하고 함께 읽으면서 실패에 대한 생각을 다시 정리하는 시간을 갖습니다.
 - '미국에서 뜨는 실패학'의 기사 내용을 함께 읽으면서 실패에 대한 생각을 발표하도록 합니다.
 - 기사의 내용 중에 어렵거나 생소한 단어가 있을 수 있지만, 전체적인 내용의 흐름을 파악하도록 안내합니다.
 - [활동 1], [활동 2]를 통하여 실패와 성공의 관련성에 대하여 이야기합니다.

미국서 뜨는 '실패학'

한국인 최초 영국 옥스퍼드대 학생회장으로 화제를 모았던 이승윤(24)씨. 올해 졸업한 그에게 러브콜이 쇄도했다. 글로벌 투자회사가 역대 연봉을 제시했고, 그가 인턴으로 일했던 컨설팅회사도 매력적인 조건을 뒀다. 런던의 금융가 '더 시티' 행은 정해진 수순인 듯했다. 하지만 지금 그가 있는 곳은 미국 샌프란시스코의 허름한 아파트다. 방 2개에 7명이 부대끼다. 이씨의 친구인 대니얼 튜더 전 이코노미스트 서울특파원도 동거인 중 한 명이다. 튜더 역시 이코노미스트를 그만둔 후 서울에서 벌인 맥주사업의 성공을 뒤로하고 미국행을 택했다. 보장된 성공가도를 버리고 이들이 뭉친 건 창업 준비를 위해서다. 실패 확률은 99%. 이씨는 페이스북 북을 통한 인터뷰에서 “살아남을 가능성은 1%도 안 되지만 호텔에서 생활했던 금융회사 인턴 시절보다 즐겁다”고 전했다.

왜 미국일까. 실패를 수치가 아닌 훈장처럼 여기는 미국 특유의 문화도 한몫했다. 이씨와 같은 미국 창업자들은 매일 “시도하는 데 실패하지 말고 실패하려고 시도하라”는 명언을 곱씹는다. 뉴욕타임스(NYT)는 지난달 27일 “실패는 우리의 뮤즈(영감을 주는 존재)”라는 제목의 기사에서 실패 예찬론까지 폈다.

NYT는 “지금 ‘실패’가 한창 뜨는 중”이라며 ‘실패의 아이콘’으로 통하는 문학계 인사들을 소개했다. 『모비딕』의 허먼 멜빌(1819~91)도 그중 한 명이다. 뉴욕 세관 공무원으로 19년간 일했던 멜빌은 출판사를 찾지 못해 자비 출판을 했다. 그나마도 돈에 쪼들려 한 번에 25권을 찍어내면 많은 정도였다고 NYT는 전했다. 그의 유작 『빌리 버드』는 그의 생전 빛을 보지 못했고 사후 책상 서랍에서 원고지 묶음으로 발견됐다. 『모비딕』의 생전 판매는 3715부에 그쳤다. NYT는 “멜빌의 작품 질이 높아질수록 독자 수는 줄었다”며 “위대한 작가로 꼽히는 멜빌 본인은 자신의 인생을 실패작이라 생각하며 숨졌다”고 전했다.

NYT는 이어 “수많은 꽃이 얼굴을 붉히지만 그 모습을 보이지 않은 채 그 달콤한 숨결은 대기 중에 버려버리네”라는 토머스 그레이(1716~71)의 시 ‘시골 교회 묘지에서의 애가(哀歌)’를 인용했다. 이어 사뮈엘 베케트(1906~89)의 부조리극 ‘고도를 기다리며’의 대사 “더 잘 실패해라(Fail better)”까지 인용했다. “우아하게 더 잘 실패하라는 (베케트의) 대사는 인생에서 성공이라는 것은 존재하지 않는다는 뜻”이라는 해석을 달았다.

실리콘밸리에서 탄생한 ‘실패 콘퍼런스’인 페일콘(FailCon)에선 보다 구체적인 실패 사례가 논의된다. 벤처 사업가들이 모여 자신의 실패담을 공유하고 “이렇게는 하지 말아라”는 이야기를 나눈다. ‘실패’를 주제로 삼은 이 회의는 큰 성공을 거뒀다. 2008년 결성돼 첫 회의를 실리콘밸리에서 치른 후 일본·이란·스페인 등으로 확산됐다. 회의 모토는 “실패를 껴안고 성공을 만들자”다. CNN은 “실패자들의 커밍아웃 파티”라고 진단했고, 미 공영 라디오 NPR은 “실리콘밸리가 사랑하는 단어인 ‘실패’에 초점을 맞췄다”고 소개했다. 연사들은 실패담을 자랑스럽게 내놓는다. 미국판 싸이월드로 통했던 마이스페이스 공동 창업자인 크리스 드월프는 “다이어트를 중용하는 해괴망측한 광고를 보며 내 회사에 대한 제어력을 상실했음을 깨달았다”고 털어놨다. 숙박 공유 주선업체인 에어비앤비 창업자 조 게이바는 “남들이 ‘너 미친 거 아니냐’고 하면 제대로 하고 있다는 증거”라고 말해 환호를 받았다.

실패한 신제품만 모아놓은 박물관도 있다. 미국 미시간주 앤아버의 ‘신제품 전시관’은 별칭인 ‘실패한 상품 박물관’으로 더 잘 알려져 있다. 펄스콜라가 야심차게 내놓았지만 소비자들에게 외면당한 ‘투명 콜라’ 등이 인기 전시물이다. 실패학(failure study) 권위자인 로버트 맥메스가 “신제품의 90%가 실패하는 이유는 뭘까”라는 의문으로 1990년 설립해 약 13만 점이 전시 중이다.

실패에 주목하는 건 미국만의 현상이 아니다. 일본에도 실패학 권위자인 하타무라 요타로(畑村洋太郎) 도쿄대 명예교수 등에게 강연 요청이 잇따르고 있다. 그는 『실패를 감추는 사람, 실패를 살리는 사람』에서 “인생의 80%는 실패의 연속이며, 실패를 묻어두면 계속 실패하고 실패에서 배우면 성공한다”고 지적했다. 일본 문부과학성은 그를 ‘실패 지식 활용 연구회’ 실행위원회 총괄로 임명하기도 했다.

전수진 기자
『중앙일보』 2014년 8월 9일자

실패를 통해 배웠다!

1990년 중·후반 인터넷이라는 단어가 우리 주변에 맴돌던 시절, 필자는 전자상거래라는 기술을 접하면서 기존의 온라인 전자상거래와 오프라인 상거래의 판매 패턴을 연구했었다. 이를 통해 다가올 미래에는 온라인과 오프라인이 통합된 새로운 전자상거래가 활성화될 것이란 확신을 가지고 창업을 결심하게 되었다. 초기 준비된 창업자금과 비전을 가지고 시작한 사업은 신선한 아이템을 기반으로 시장의 관심을 받으며 많은 사업 기회를 얻게 되었지만, 어느 정도 시간이 흘러 자리를 잡아갈 무렵 뜻하지 않은 문제에 직면하면서 사업 중심이 흔들리며 창업 수 년 만에 실패를 하게 되었다.

좋은 사업기회와 기반을 갖추어 놓고도 주먹구구식 경영관리로 인해 실패한 것이다. 가장 중요한 원인은 자신의 핵심 업무역량을 정확하게 파악하지 않고 무리한 욕심을 가진 점, 고객을 만족시키지 못해 다음 사업기회를 상실한 점, 그리고 재무 분야를 더 체계적으로 관리하지 못한 점이라고 생각한다. 사업 초반 몇몇 고객을 상대로 성공사례를 만들어 시장에 진입하였고 관련 업종의 다른 기업들로부터 관심을 받으며 사업 기회가 많아지게 되었다. 이런 사업 기회를 놓치고 싶지 않아 여러 고객들의 주문을 동시에 받았으며, 부족한 인력은 빠른 채용을 통해 현업에 투입시키려 계획하였다.

하지만 이런 판단은 점차 큰 문제점을 만들기 시작했고 마침내 각각 동시에 진행되었던 프로젝트들의 인력공급 계획에 차질이 생기면서 고객과 약속한 일정을 지키지 못하는 일들이 빈번하게 발생하게 되었다. 예정된 약속을 지키기 위해 프로젝트를 진행하던 엔지니어들은 야근과 주말 근무를 지속하게 되었고, 또 산발적으로 발생하는 문제점들은 직원들의 스트레스를 증가시키면서 이직률을 높이게 되는 악순환을 만들게 되었다.

더욱 심각했던 상황은 담당 엔지니어의 이직으로 인해 발생하는 업무공백과 진행해 왔던 많은 과정에 대한 기록 관리에 문제가 생기면서 엉뚱한 결과물이 나오게 된 것이었다. 이로 인해 고객과 의견이 극으로 갈리는 결과를 초래하면서 상당한 고전을 해야만 했다. 이런 상황으로 인해 시장에서 평판이 안 좋게 흐르기 시작했고 더욱 입지가 줄어들게 되었다. 자금을 체계적으로 꼼꼼하게 관리하지 못해 발생했던 문제점들도 위의 문제와 같이 복합적으로 작용하면서 신규 인력 채용, 시스템 연구·투자, 사무실 운영, 인건비, 각종 세금을 지불하는 것에 차질을 빚었다. 사업의 중심이 흔들리고 제대로 된 방향을 잡아 다시 일어설 기회를 놓치게 되어, 하루하루 의미 없이 대부분의 시간을 보내는 상황이 되었다. 회사는 창업 초기 생각했던 것과 달리 현재 상황의 지속과 불투명한 미래 속에서 완전히 다른 길을 가고 있었다.

앞선 실패의 경험을 바탕으로 재창업을 결심했을 때 필자는 좀 더 꼼꼼하게 많은 것을 준비했다. 먼저 사업모델의 미래 모습을 정확하게 설계하고 이를 기반으로 단계적으로 단기, 중·장기 계획을 철저하게 세웠다. 인재 수급에서부터 자금확보와 경비사용에 이르기까지 모든 운영에 관련된 지표를 만들고, 이를 기준으로 삼아 안정적으로 사업모델을 발전시켜 나갈 수 있도록 하였고, 적절한 대응방안도 마련하여 지속적인 투자가 가능하도록 했다.

다음으로는 부서 내 화합과 협업에 있어 효율성을 극대화하기 위해 직급에 맞는 단계적 협업 프로세스와 함께, 자금 운영에 대한 재무적 관점에서 위기관리에 대한 체계를 확립했다. 자금의 성격을 나누고 각 계정별 사용 및 확보 계획을 만든 것이다. 목표대비 진행률을 수치화하여 매월 경영보고를 통해 위기 지표를 관리하게 함으로써 위기사항에 대한 직관적인 분별력을 갖도록 하여 자금 위기가 왔을 때 운영비용, 직급별 급여 재조정이나 인원 구조조정 방안을 수립 단계별로 설정해 추진하도록 하였다.

마지막으로 고객 만족에 대한 관리 체계를 만들었다. 과거 고객과의 관계에 있어서 부족했던 이해, 공감, 배려 그리고 진실성을 기반으로 모든 업무를 투명하고 객관적으로 처리할 수 있도록 하였고, 경력에 상관없이 모든 인재들에게 실제 업무 투입 전 커뮤니케이션 능력을 향상시킬 수 있도록 내부 교육체계를 만들어 이수하도록 하였다.

눈앞에 보이는 손익만으로는 건설적인 경영을 하기 어렵다. 미래를 준비하고 이를 단계적으로 추진해 가면서 핵심역량을 어떻게 개발하고 발전시켜 나갈 것인지 그 목표가 명확해야 한다. 또한 사업 운영에 필요한 철저한 계획과 전략을 꾸준히 실천하여 어떠한 상황에서도 사업의 중심이 흔들리지 않고 지속적으로 영위될 수 있도록 해야 한다. 특히 요즘처럼 인재 채용에 있어서 기업들이 겪는 문제점들을 효과적으로 대처하고 극복해 나가기 위해서는 지속적으로 기업운영 철학에 맞게 인재를 양성하고 발굴하고 교육해야 한다. 기업 운영에 있어 성공을 이루기 위해서는 계획과 시간 그리고 목표를 잊지 않고 꾸준히 매진하는 것이 중요하다는 것을 깨달았다.

아직 성공이란 것이 멀고도 험하지만, 필자는 진정한 성공의 가치를 경제력에 두지 않고 목표를 향해 많은 구성원들이 열정을 가지고 얼마나 잘 지켜가고 많은 것을 경험하며 스스로 성장해 가느냐에 두고 있다.

김준태 듀오메티스 대표이사
『click 경제교육』 2014년 07월호

스티브 잡스 "항상 갈망하라."



[2011년 10월 24일 방송]

- 출처 : 지식채널e [항상 갈망하라] 동영상
(<http://www.ebs.co.kr/tv/show?courseId=BP0PAPB0000000009&stepId=01BP0PAPB0000000009&lectId=3090781>)
- 스티브 잡스가 생전에 한 대학교 졸업식장에서 남긴 '항상 갈망하고, 어리석어라'(Stay hungry, stay foolish)는 말에 담긴 의미와 그의 삶을 조명해 봄.

초등 5차시

나만의 기업가의 신조를 세워 보아요

□ 학습목표

- 기업가의 신조의 내용을 알고, 앙트러프러너십과 연결시킬 수 있다.
- 나의 기업가의 신조를 만들어 발표할 수 있다.

□ 준비물

- 동영상자료, 시청각자료, 사진자료, 활동지, 체크리스트종이, A4색지(여러 가지 색), 색연필, 사인펜, 가위, 풀

□ 수업내용 구성

주요개념	기업가의 신조, 기업가적 역량, 자성예언, 자기주도능력		
심화개념	기업가의 신조, 강점		
교육단계	지도 방식	지도 내용	유의점 · 준비물
도입 (5분)	시청각자료	<ul style="list-style-type: none"> • ‘기업가의 신조’를 읽고 배울 점을 찾아서 발표하기 • 87지 항목 중에서 중요항목 찾아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • PPT자료 (기업가의 신조)
전개 (25분)	활동 1 핵심 자기 평가 작성 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 자기존중감, 자기효능감, 감정적 안정감, 내적통제위치 관련 항목 체크하기 • ‘내가 바라보는 나에 대하여 자기 평가서를 작성하기 • ‘친구들이 바라보는 나에 대하여 작성한 평가서 읽으며 비교하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 기업가적 핵심역량에 대하여 스스로 체크해 보고 친구들의 생각과 비교하며 자신의 강점을 찾는 활동으로 진행 • 학생용 활동지 5-1, 학생용 활동지 5-2
	활동 2 나의 기업가의 신조 작성 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 기업가의 신조를 작성해 보기 - 3항목~5항목 정도로 한문장씩 표현해 보기 • 나의 기업가의 신조를 색지에 작성해서 칠판에 게시하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 사진자료, A4색지, 색연필, 사인펜, 가위, 풀 • 학생용 활동지 5-3, 학생용 활동지 5-4
정리 (10분)	동영상 시청하기	<ul style="list-style-type: none"> • 지식채널e ‘웍, 우웍~’ 동영상 보고 ‘제이미 올리버’의 개혁한 모습에 대하여 기업가적 정신을 찾아 발표하기 • 나의 기업가 신조와 비교하면서 관련성 찾아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 동영상자료, 읽기자료 • 일회성 활동으로 끝나지 않고 조금씩 실천해 나갈 수 있도록 정리

‘기업가의 신조’가 무엇일까요?

준비하기

- [도입]의 수업을 진행하기 위해 멀티미디어 환경을 구축해야 합니다.
- ‘기업가의 신조’ 자료를 복사하여 수업을 진행하실 수도 있습니다.

Tip!! 기업가의 신조는 미국기업가협회의 자료로, 1776년 토머스 페인이 쓴 ‘상식’이라는 책의 구절을 1904년에 앙트러프러너의 발간사에서 인용한 것입니다. 학생들에게 이러한 과정을 부연설명해 주시기 바랍니다. 번역된 문장이라서 다소 어색할 수 있습니다.

수업 진행하기

- 1) ‘기업가의 신조’를 읽고 각자가 생각하는 의미 있는 단어, 문장 등을 찾아서 자유롭게 발표합니다.
 - 기업가의 신조를 화면에 크게 제시하여 학생들과 함께 읽는 시간을 갖습니다.
 - 기업가의 신조의 내용 속에서 의미 있는 단어에서부터 문장, 항목 등으로 범위를 넓혀가면서 충분히 이해하도록 합니다.
- 2) ‘기업가의 신조’의 내용에서 각자가 느낀 점을 한 문장으로 표현해 봅시다.
 - 기업가의 신조의 전체적인 내용을 보고 학생들 스스로 느낀 점이나 배울 점 등에 대하여 발표하도록 합니다.
- 3) 발표가 끝난 후 이번 차시의 학습문제를 확인하는 시간을 갖습니다.
 - 기업가의 신조의 내용을 알고, 기업가정신과 연결시켜 봅시다.
 - 나만의 기업가의 신조를 작성해서 발표해 봅시다.

기업가의 신조

'기업가의 신조'

1. 나는 평범한 사람이 되는 것을 거부한다.

'기업가의 신조'

2. 만약 내가 할 수 있다면, 나의 능력에 따라 평범하지 않은 사람이 되는 것은 나의 권리이다.

'기업가의 신조'

3. 나는 안정보다는 기회를 택한다.

'기업가의 신조'

4. 나는 내게 주어진 상황에 순응하고 이를 겸손이라 생각하며 체념된 삶을 살아가는 것을 거부한다.

'기업가의 신조'

5. 나는 계산된 위험을 감수할 것이며, 꿈을 꿀 것이고 이를 이루어갈 것이며, 또한 이 과정에서 실패를 경험하고 마침내 성공하기를 원한다.

'기업가의 신조'

6. 나는 보장된 삶보다는 삶에 대한 도전을 선택한다. 나는 유토피아의 생기 없는 고요함이 아니라 성취의 전율을 원한다.

'기업가의 신조'

7. 나는 어떤 권력자 앞에서도 굴복하지 않을 것이며, 어떠한 위협 앞에서도 굽히지 않을 것이다.

'기업가의 신조'

8. 자랑스럽고 두려움 없이 곳곳하게 몸을 세우고 서는 것, 스스로 생각하고 행동하는 것, 내가 창조한 것의 결과를 만끽하는 것, 그리고 세상을 향해 "신의 도움으로 내가 이 일을 달성한다. 이것이 기업가가 된다는 의미이다"라고 힘차게 말할 수 있는 것이 바로 신이 내게 주신 자랑스러운 유산이다.

[전개] 활동 1

내가 생각하는 나, 친구가 생각하는 나

준비하기

- [전개]의 활동 1 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - [학생용 활동지 5-1] × 30장(학급의 학생 수 기준)
 - [학생용 활동지 5-2] × 30장(학급의 학생 수 기준)
- 이번 활동은 개별 활동을 한 후에 모둠 활동으로 진행하며, 학생들 스스로 기업가정신 핵심역량 관련 항목에 대한 평가를 합니다.
- 체크리스트 결과에 따라 자기평가서 및 친구들이 바라보는 나에 대한 평가서를 작성하는 활동으로 전개하며 나의 강점을 찾아봅니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 미리 나누어 준 [학생용 활동지 5-1]에 대하여 설명해 줍니다. 항목은 3, 4차시에 학습했던 내용을 중심으로 만들어졌음을 안내합니다.
- 기업가적 핵심역량 관련 항목의 의미는 3, 4차시에서 학습했던 ‘자기존중감’, ‘자기효능감’, ‘감정적 안정감’, ‘내적통제위치’ 등에 대한 항목입니다.
 - 학생들이 활동지를 작성할 때에는 자신에 대하여 솔직하게 평가하는 것이 중요함을 지도하고 난 후 활동하도록 설명합니다.
 - 활동지 출처: 오상철, 이화진, 김태은, 노원경, 김영빈(2011)
 - 학습부진학생 지도의 실효성 제고를 위한 지원연구, 한국교육과정평가원 연구보고 RRI 2011-6-1
- Tip!!** 기업가적 핵심역량 항목은 학생들에게 용어를 직접적으로 설명해 주지 않았지만 차시별로 수업을 진행하면서 목표했던 내용입니다. 그리고 각 항목을 학생들이 쉽게 다가갈 수 있는 단어나 내용으로 안내해 주시면 됩니다.

- 2) 학생들은 체크리스트 작성이 끝난 후 활동지 '[학생용 활동지 5-2]'에 항목별 점수를 기록합니다.
 - 각 항목당 12점 만점으로 기록됩니다.
- 3) 체크리스트 활동 결과를 보고, 자기 평가서를 작성하고, 서로 바꿔가면서 친구에 대한 평가서를 작성합니다.
 - 점수가 높은 항목에 대하여 자신이 강점이 있음을 알고 작성하며, 낮은 항목에 대해서는 노력해야 할 부분임을 기록할 수 있도록 안내합니다.
 - 자기 평가서 작성이 끝난 후 모둠원 친구들끼리 서로 바꿔가면서 친구에 대한 평가서를 작성합니다.
 - 친구들 평가서를 작성할 때에는 체크리스트 결과와 친구 스스로의 평가서 내용을 충분히 읽고, 평소의 친구에 대하여 가지고 있었던 강점 등을 찾아서 작성합니다.
- 4) 작성이 끝나면 친구들이 작성해 준 나에 대한 평가서를 읽어보게 합니다.
 - 학생들은 평가서를 읽으면서 자신의 쓴 내용과 친구들이 쓴 내용을 비교하면서 자신에 대하여 생각합니다.

[학생용 활동지 5-1] 기업가적 핵심역량 항목 체크리스트

() 학년 () 반 () 번 이름()						
기업가 정신 항목	강점	문항	매 우 그 렇 다 (3)	그 런 편 이 다 (2)	아 니 다 (1)	합 계
자기 존중감	자신에 대한 자존감	세상을 폭넓게 바라볼 수 있는 내가 자랑스럽다.	<input type="radio"/>			9
		친구들은 나와 함께 있으면 힘이 난다고 말한다.		<input type="radio"/>		
		주변에는 항상 나를 사랑해 주고 아껴주는 사람들이 있다.		<input type="radio"/>		
		나는 다른 사람들에게 희망을 줄 수 있다.		<input type="radio"/>		
자기 효능감	할 수 있다는 자신감	나는 남들과 다른 아이디어를 갖고 있다.			<input type="radio"/>	6
		나는 사물을 폭넓게 바라보려는 마음을 갖고 있다.		<input type="radio"/>		
		나는 주어진 일을 예정된 시간까지 해 내려고 노력한다.			<input type="radio"/>	
		내가 주도해서 친구들과 함께 재미있게 활동할 수 있다.		<input type="radio"/>		
감정적 안정감	평온감 유지, 실패 회복성	나는 무엇인가를 결정할 때 반대편의 입장도 생각한다.			<input type="radio"/>	8
		나는 주변 사람들에게 마음을 나눌 수 있는 친구가 되어 주고 싶다.	<input type="radio"/>			
		나는 친구 사이에 어려운 일이 있으면 좋게 해결하려고 노력한다.		<input type="radio"/>		
		다른 사람의 잘못은 용서하고 잊어버리는 것이 좋다고 생각한다.		<input type="radio"/>		
내적 통제 위치	자기 주도적 능력	나는 모두를 위한 일이라면 위험을 두려워하지 않는다.			<input type="radio"/>	7
		사람들은 내가 자제력이 강한 사람이라고 한다.		<input type="radio"/>		
		어려운 일이 있어도 다음 기회를 위해 노력할 것이다.		<input type="radio"/>		
		나는 언제나 잘 될 것이라고 생각한다.		<input type="radio"/>		

[학생용 활동지 5-2] 나와 친구의 평가서

나와 친구의 강점을 찾아봐요		
() 학년 () 반 () 번 이름()		
<input type="checkbox"/> 기업가정신 항목에 대한 체크리스트 결과를 쓰고, 평가서를 작성해 봅시다.		
기업가정신 항목	강점	합계 (항목당12점만점)
자기 존중감	자신에 대한 자존감	9
자기 효능감	할 수 있다는 자신감	6
감정적안정감	평온감 유지, 실패회복성	8
내적 통제 위치	자기주도적능력	7
<input type="checkbox"/> 항목별 점수를 보고, 평소 자신의 모습을 생각하면서 자신의 평가서를 작성해 봅시다.		
<p style="color: red;">나는 나에 대해서는 잘 알고 있다고 생각했지만 할 수 있다는 자신감은 다소 부족한 것으로 나타났다. 그리고 다른 사람을 위해서 위험을 두려워하는 것은 참 어려운 선택이었다. 또 나는 어떤 일을 할 때 끝까지 해내겠다는 노력이 더 필요함을 느꼈다.</p>		
<input type="checkbox"/> 위의 친구의 항목 합계와 평가서를 읽고, 친구의 강점에 대하여 평가서를 작성해 봅시다.		
[]가 생각하는 너의 강점	00는 어떤 활동을 할 때나 모둠별 과제를 해야 할 때 먼저 리더가 되어서 우리에게 도움을 주는 자기효능감이 높아 보였다.	
[]가 생각하는 너의 강점	00은 친구들끼리 다투거나 의견에서 충돌이 있을 때면 그 해결책을 찾고자 노력해서 우리가 즐겁게 놀 수 있게 도와준다.	
[]가 생각하는 너의 강점	00이는 친구들에게 좋은 말을 많이 해 주며 자신감이 많고, 실패를 해도 다시 도전하는 태도가 있어서 결과가 좋게 나타나 부럽기도 하다.	

나의 기업가의 신조를 작성해요

준비하기

- [전개] 활동 2의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
 - [학생용 활동지 5-3], [학생용 활동지 5-4]
 - 색도화지, 색연필, 사인펜, 필기도구, 가위, 풀
- 기업가 신조 작성 활동지에는 학생들이 생각하는 자신만의 기업가 신조를 작성을 위한 기초 활동지로 활용합니다. 활동지 작성 후에는 색도화지에 옮겨서 칠판에 게시할 수 있도록 작성하며 꾸미는 활동도 합니다.

수업 진행하기

- 1) 자기만의 기업가 신조 문항을 3~5가지 정도로 한 문장씩 표현할 수 있도록 하며 다음의 순서를 안내합니다.
 - 도입활동에서 보았던 기업가의 신조를 다시 한 번 읽도록 합니다.
 - 기업가정신 핵심역량 체크리스트 활동 결과와 평가서를 확인하게 합니다.
 - 자신의 기업가 신조에 들어갈 필수 단어를 먼저 선택하여 적을 수 있도록 합니다.
 - 선택한 단어를 중심으로 문항을 작성하도록 안내합니다.
- 2) 1)번의 활동지를 기초로 하여 칠판에 게시할 수 있도록 색지에 완성합니다.
 - 색도화지 맨 윗부분에 제목을 쓰고 기업가의 신조 문항을 쓰도록 합니다.
 - 칠판에 게시하므로 기업가 신조 글씨 크기를 적당한 크기로 할 수 있도록 합니다.
 - 문항을 쓰고 난 후 색연필을 사용하여 꾸밈니다.

3) 기업가 신조가 완성되면 발표하는 시간을 갖습니다.

- 친구들의 발표하는 내용을 들으면서 자신의 기업가 신조와 비교하면서 듣도록 안내합니다.
- 친구들의 기업가 신조 내용 중에서 칭찬하고 싶은 문항을 골라서 발표할 수 있게 합니다.

[학생용 활동지 5-3] 나만의 기업가의 신조 활동지

()학년 ()반 ()번 이름()	
()의 기업가의 신조	
<input type="checkbox"/> 기업가의 신조를 작성하기 위해 필수로 넣고 싶은 단어를 써 봅시다.	
긍정적인 생각, 최선을 다하는 마음, 실패를 두려워하지 않는 자세, 사랑 등	
<input type="checkbox"/> 위의 단어를 중심으로 나만의 기업가의 신조를 작성해 봅시다. 3~5문항을 만들어 봅시다.	
1	나는 미래에 좋은 어른으로 자랄 것이라는 긍정적인 생각을 갖는다.
2	나는 나와 나의 가족, 이웃, 친구 등을 사랑하는 마음이 많기를 바란다.
3	나는 작은 일에도 최선을 다하는 마음을 갖고 싶다.
4	‘실패는 성공의 어머니’ 실패를 두려워하지 않는 마음을 갖고 싶다.
5	남의 말에 귀 기울여 듣고 충분히 생각하는 습관을 원한다.

[학생용 활동지 5-4] 기업가의 신조 칠판 게시용 활동지

□ ()의 기업가의 신조	
	이름 : 000
	나의 기업가의 신조 핵심 : 자기주도적 마음가짐

나의 기업가 신조

나 000은 다음과 같은 신조를 실천하고자 노력합니다.

- ♥ 내가 해야 할 일은 내 스스로 찾아서 행동한다.
- ♥ 작은 일에도 정성을 다하여 최선을 다하는 마음을 갖는다.
- ♥ 나의 미래를 위해서 책을 열심히 읽는다.
- ♥ 실패를 참피하게 생각하지 않는다.

앙트러프러너십을 실천하는 마음

준비하기

- [정리]수업을 진행하기 위해서는 멀티미디어 환경을 구축해야 합니다.
- 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 박스 하단의 블로그 내용을 출력하여 학생들에게 나누어주고 수업을 진행합니다.

수업 진행하기

- 1) 선생님께서는 지식채널e ‘웍, 우웍!’을 보여주기 전에 인물에 대한 기초적인 내용을 알려주고, 동영상을 시청하도록 안내합니다.
 - [웍, 우웍!]은 지식채널e 홈페이지(<http://home.ebs.co.kr/jisike/index>)에 접속하여 시청할 수 있습니다.
 - [웍, 우웍!]의 내용은 ‘제이미 올리버’라는 요리사가 학교 급식의 개혁을 위하여 한 초등학교에서 실제로 운영한 프로젝트를 보여주고 있습니다.
- 2) 동영상을 보면서 제이미 올리버의 앙트러프러너십, 기업가의 신조와 관련지어 발표하도록 합니다.
 - 제이미 올리버의 프로젝트를 진행하는 과정 속에서 앙트러프러너십이 발휘된 부분을 찾아서 발표하도록 합니다.
 - 자신의 모습과 공통점, 차이점을 찾아서 발표하면서 자신이 작성한 기업가 신조와의 관련성도 발표하도록 합니다.
- 3) 선생님은 학생들이 작성한 기업가 신조가 일회성 활동으로 끝나지 않도록 앞으로 조금씩 천천히 실천해 나갈 수 있도록 격려합니다.
 - 기업가 신조를 작성하는 것보다 더 중요한 것은 앞으로의 기업가 신조에 맞게 스스로 노력하며 실천하는 의지임을 정리해 주시는 것이 중요합니다.

동영상 자료



[2006년 12월 18일 방영]

- 출처 : 제이미 올리버 소개 블로그
(<http://blog.naver.com/gatesceo/150094177099>)
- 선생님들께서는 학생들에게 동영상을 보여주고 제이미 올리버가 학교에서 했던 프로젝트에서 어려웠던 점, 어려움을 이겨내기 위한 노력 등을 찾아보며 기업가 정신과 관련지어 시청할 수 있도록 안내함.

스스로를 혁신하는 선진국의 '기업가정신 교육'

최근 우리나라는 창조경제를 활성화시키기 위해 다양한 노력을 하고 있다. 정부는 일자리 및 고용 창출과 함께 우수 인재가 창업에 도전할 수 있는 문화를 조성하고 있다. 특히 창업을 활성화하기 위해 '청년 취업, 창업 활성화 및 해외 진출 지원'을 국정과제에 포함시켜 진행하고 있고, 작년 7월에는 벤처창업 활성화를 위한 방안의 하나로 기업가정신 교육강화 대책을 발표하였다.

기업가정신 교육 강화 대책의 내용은 교육부가 2015 개정 교육과정에서 기업가정신 교육을 교과에 반영하고, 교육 대상에 있어 2018년을 시작으로 2020년까지 초·중·고등학교 전체 학년으로 확대 시행하는 것을 주요 내용으로 하고 있다. 이에 따라 현재 2015 개정 교육과정에는 창업 및 기업가정신 교육에 대한 내용이 중·고등학교에 일부 제시되어 있고, 교육부와 KDI는 학교에 적용할 기업가정신 관련 교육 프로그램을 개발 중에 있다. 이외에도 현재 진행되고 있는 정부 기관의 기업가정신 및 창업 교육 프로그램은 비즈쿨(중소기업청) 청소년 기업가 체험 프로그램(교육부), 과학기술창업교육(미래창조과학부), 차세대 영재기업인(특허청) 등이 있다. 이외에도 기업가정신 교육 프로그램은 민간 기업, 연구소 등에서 다양한 프로그램들이 제시되지만 모든 청소년을 대상으로 하기에는 아직 체계적인 교육 프로그램 및 교육 여건이 미흡한 실정이다.

유치원 때부터 가르치는 기업가정신

해외 선진국의 경우, 기업가정신 교육 프로그램은 유치원에서 대학에 이르는 청소년을 대상으로 체계적으로 교육되고 있다. 유럽위원회에서는 '기업가정신 교육을 위한 오슬로 아젠다(Oslo Agenda for Entrepreneurship Education)'를 통해 초등 학교부터 대학에 이르기까지 기업가정신을 함양하고 실천하는 데 필요한 정책개발, 교육시스템 구축, 교사 지원, 학교에서의 기업 활동, 현장과의 연계 구축, 의사 소통 활동 등의 영역과 내용을 제시하고 있다. 오슬로 아젠다에서 제시된 영역과 내용은 유럽 각국에서 교육과정 및 교육과정 실행 방안 개발, 교육 여건 조성을 위한 기초자료로 활용된다. 아울러 영국, 스페인, 호주, 핀란드, 덴마크, 네덜란드 등 주요 국가에서는 창업 교육을 초등과정에서부터 의무교과로 하여 체계적으로 운영하기 위해 노력하고 있다.

미국의 기업가정신 교육은 50개의 주에서 기업가정신 및 창업 교육의 표준을 보유하고 있으며 사업계획서 경연대회, 사업 아이디어 대회 등 기업가정신 및 창업 교육을 위한 다양한 활동을 활발히 전개하고 있다.

이외 JA(Junior Achievement), NCEE(National Council of Economic Education, Kauffman Foundation), NFTE(The National Foundation for Teaching Entrepreneurship), DECA(The Distributive Education clubs of America) 등의 비영리

민간기관이 교육 프로그램을 개발하고 제공하는 등 기업가정신 및 창업 교육을 주도하여 활발히 진행하고 있다. 이러한 비영리 민간기관들은 청소년을 대상으로 기업가정신 함양 프로그램 및 경영·경제 프로그램을 지원하고 있다.

창업국가를 만든 이스라엘 '후츠파 정신'

일본에서도 기업가정신 교육은 초·중·고등학교에서 대학에 이르기까지 다양하게 이루어지고 있다. 다만 일본의 학교에서 이루어지고 있는 기업가정신 교육은 앞서 제시된 유럽이나 미국과는 달리 독립된 교과목이 아닌 교과의 일부분으로 진행되고 있다. 이 외에도 이스라엘은 창조가라는 명칭에 맞게 세계적인 창업국가로 정착하였고, 그 바탕에는 '후츠파(chutzpah)정신'이 크게 기여하였다. 후츠파는 '뻔뻔하고 당돌한 놀라운 용기'라는 의미로 통용되지만 다른 언어로 표현할 수 없는 이스라엘 고유 단어이다. 이러한 후츠파는 위험을 감수하고 도전을 즐기며 실패에서도 배우는 것이 있다고 생각하는 이스라엘의 대표적인 정신으로서 기업가정신과도 일맥상통한다. 이러한 문화는 이스라엘 가정과 학교 교육에 스며들어 다양한 창업 활동 및 기업가정신 교육으로 진행되고 있다.

우리나라는 기업가정신이 가지는 고유의 특성이 있음에도 불구하고 기업가정신 교육에 대하여 '기업가를 기르는 교육', '창업 교육'과 동일시하는 오류를 범하고 있다. 기업가정신 교육은 이 시대를 살아가는 청소년에게 필요한 소양으로 반드시 창업을 하거나 기업가가 아니더라도 자신의 삶을 주관자로서 스스로를 혁신할 수 있는 능력을 함양하는 것이다. 따라서 선진국의 사례에서 보듯이 초·중·고등학교에서 대학에 이르기까지 지속성 및 계열성 있는 교육과정 개발이 필요하며, 이를 실행할 수 있는 교육적 여건이 조성되어야 한다. 아울러 개인의 진로, 경제, 사회 교과와의 경계를 넘어 우리나라 청소년 누구나 기업가정신을 함양할 수 있도록 하는 제도적 장치가 필요하다.

- * 현재 기업가정신은 다양한 의미로 사용되고 있다. 기업가정신의 의미를 구성하고 있는 주요어를 살펴보면, '기회 포착', '도전정신', '자기혁신', '가치 창출', '도전 정신', '주인정신' 등의 역량이다. 기업가정신 교육은 기업가정신을 함양할 수 있도록 기업가적 역량을 가르치고 배우는 것이다.

강경균 한국청소년정책연구원 부연구위원
교육부 웹진 『행복한 교육』 2016년 7월호

광고회사 뛰어나와 창업한 양희욱,
'골전도 스피커 선글라스'로 22억 모아

(전략)

미국에서는 한국인 청년 네 명으로 구성된 스타트업이 등장했다. 이들은 선글라스를 착용하면 이어폰 없이 음악을 들을 수 있는 '정글팬더'를 만들어 무작정 미국 시장의 문을 두들겼다. 정글팬더는 킥스타터(Kickstarter·클라우드 펀딩을 하며 제품을 판매하는 사이트)에서 194만달러(21억7,000만 원)를 모았다. 당초 목표 금액의 40배에 가까운 금액이다. 그 중심에는 스무살이 채 되기 전에 철이 들어버렸던 소년, 양희욱(31)이 있었다.

양희욱 대표가 이끄는 스타트업 정글(Zungle)은 골전도(骨傳導) 스피커가 내장된 선글라스를 만든다. 골전도 선글라스의 특징은 음파를 두개골에 보내 내이(內耳)로 직접 전달하기 때문에 이어폰을 착용하지 않아도 음악을 들을 수 있다는 점이다. 외부엔 음악 소리가 거의 들리지 않는다. 골전도 선글라스는 이어폰이 달려 있지 않기 때문에 외관상 어색하지 않으며, 귀를 막지 않아 보행시 교통사고 위험을 낮출 수 있는 게 장점이다. 지난 2일 오후, 서울 구로에 위치한 정글 사무실에서 양 대표를 만났다. 정글은 현재 구로의 한 오피스텔에서 다른 업체들과 공간을 나눠 쓰고 있다. 미로 같은 복도를 지나 정글 팀이 근무하는 방에 도착하자, 수염을 기르고 흰 티셔츠에 반바지를 입은 남자가 나타나 손을 내밀었다. (중략)

-왜 웨어러블 디바이스를 만들어야겠다고 생각했나요.

“석우(홍석우 정글 공동창업자)와 이런저런 대화를 하다 구글 글래스에 대한 얘기가 나왔어요. 석우가 ‘구글 글래스는 밖에서 쓰고다니기 창피한 제품’이라고 말하더군요. 그런 제품을 1600달러(179만원)나 주고 사기 아깝다는 거예요. 물론 갖가지 기능을 탑재한 최첨단 디바이스지만, 쓰고 다니기 꺼려진다면 무용지물이잖아요. 그래서 우리가 직접 멋진 웨어러블 디바이스를 만들어보기로 했어요.”

-웨어러블 디바이스에 음악을 결합한 건 양 대표의 아이디어였나요. 과거에 음악 활동을 했으니...

“그것도 무시할 수 없지만, 더 큰 이유는 따로 있어요. 제가 스티브 잡스 애플 창업자를 굉장히 좋아하거든요. 예전부터 왜 잡스가 컴퓨터를 만들다가 갑자기 MP3 플레이어를 만들었는지 진지하게 고민해봤어요. 음악은 사람에게 감성적으로 접근하는 방법 중 하나잖아요. 음악이 있으면 브랜드와 제품, 소비자가 감성적으로 잘 연결될 수 있는 것 같아요.”

그들은 입사 동기인 박인준과 방승태에게 창업을 제안했다. 마침 격무에 시달리며 회의를 느끼고 있던 그들은 제안을 흔쾌히 받아들였고, 각자 적금과 퇴직금 등 5000만~6000만원을 모아 회사를 설립했다. (중략)

네 사람은 골방에 모여앉아 시중에서 판매되고 있는 웨어러블 디바이스와 골전도 헤드셋, 그리고 일반 선글라스를 분해하기 시작했다. 스페인과 이탈리아 등 세계 각지에서 30개가 넘는 기기를 사들여 전부 분해했다. 양 대표는 창업 멤버 네명 모두 '오타쿠(특정 분야에 열중하는 사람) 기질'이 있다고 말했다. 네 사람은 모두 문과 출신임에도 기계를 분해하고 부품을 사다 직접 조립하는 일을 즐긴다. 일단 스스로 조립, 실험해본 뒤 외부의 기술 고문에게 자문을 했다.

네 사람은 약 7개월 동안 수많은 실험을 거듭했다. 양 대표는 디자인을 맡은 홍 이사에게 “우리가 만드는 건 웨어러블 디바이스가 아니라 선글라스”라고 수차례 당부했다. 선글라스가 사람의 얼굴에 닿는 제품인 만큼, 부품과 나사가 치렁치렁 달려있는 형태로 만들면 절대 안된다고 거듭 강조했다. 옆에서 인터뷰 내용을 듣던 홍 이사가 “양 대표는 타협을 몰라 같이 일하기 정말 힘든 타입”이라며 한숨을 내쉬었다.(중략)

정글팬더는 지난 6월 미국 킥스타터 사이트에 소개된 후 총 194만달러를 모았다. 한국인이 창업한 회사 중에서는 역대 최고 금액을 달성했다고 양 대표는 전했다. 목표 금액 5만달러의 약 39배를 펀딩한 것이다. 또다른 클라우드 펀딩 사이트 '인디고고(Indiegogo)'에서 투자 받은 금액까지 더하면 200만달러가 넘는다. 미국·홍콩·러시아·이탈리아 등 세계 각국의 패션지, IT 매체, 뉴스 통신사가 앞다퉈 정글팬더를 소개했다.

-클라우드 펀딩을 통해 이렇게 많은 돈이 모일 것이라고 예상했나요.

“상상도 못 했어요. 아무리 많아봤자 60만~100만달러 정도 펀딩할 수 있겠거니 생각했어요. 제가 원래 직원들에게 소고기와 참치는 절대 못 먹게 했었는데, 펀딩 금액이 100만달러를 돌파한 날 기분이 좋아서 혼마구로(참다랑어)를 사줬어요.”

-미국 시장에 먼저 진출한 이유가 궁금하네요.

“미국에서 세계적인 팝스타들이 정글팬더를 착용한다면, 우리나라로 넘어와 성공하는 것은 시간 문제라고 생각했어요. 우리나라에서 인기를 얻는다면 동남아시아 시장에서도 잘 팔릴 수 있을 것이라고 확신했죠.”

-킵스타터 사이트를 살펴보니 많은 사람들이 정글을 미국 회사로 알고 있더군요. 의도한 바인가요.

“어느 정도는 의도했어요. 미국 시장에서 동양인 남자의 한계는 분명히 있어요. 똑똑한 사람들이라는 이미지는 있지만, 패션 업계에서 주류 집단은 아니거든요. 우리가 한국인이라는 사실을 적극적으로 알리는 것이 사업에 별 도움이 안 될 것이라고 판단했어요. 불필요한 선입견을 심어줄 필요는 없으니까요. 지금은 정글이 한국 회사라는 사실을 밝힌 상태예요.”

-미국인 구매자 비중이 상당히 높은데, 미국에도 지사를 두고 있나요.

“서울과 미국에 각각 독립 법인이 있어요. 미국 법인은 현재 LA에 있는데 곧 오하이오주 델라웨어로 옮길 예정이에요. 향후 미국 법인을 본사로 삼고 한국 법인을 자회사로 넣는 방안을 고민 중이에요.”

정글은 현재 미국의 대형 음반사와 파트너십 체결을 논의 중이다. 유니버설(Universal) 뮤직그룹 산하의 리퍼블릭레코드(Republic Records)에서 정글에 연락해 협업을 제안했다. 리퍼블릭레코드는 세계적인 팝 가수 아리아나 그란데(Ariana Grande), 위켄드(The Weeknd), 릴웨인(Lil Wayne), 니키 미나즈(Nicki Minaj)와 한국 가수 싸이(Psy)가 소속된 회사다. 정글은 정글팬더 선글라스를 리퍼블릭레코드 소속 가수들에게 씌워 홍보하는 방안을 논의하고 있다.

-투자 제안도 받았을 것 같은데요.

“국내외 투자자들로부터 미팅 제안을 15건 정도 받았는데, 지금은 투자 유치보다도 정글팬더의 완성도를 높이는 일이 더 중요하다고 판단해 뒤로 미뤄둔 상태예요. 다만, 하드웨어 스타트업에 투자해 세계적으로 성공시켰던 투자자가 있다면 꼭 만나보고 싶어요. 그런 투자자라면 우리가 현 단계에서 무엇을 준비하면 좋을지 조언하고 인적 네트워크를 제공해줄 수 있을 것 같아요.”

-양 대표의 최종 목표가 무엇인가요.

“시간이 흘러도 계속 지금처럼 반바지 입고 자유롭게 재미있게 일하고 싶어요. 요즘 사무실 이전을 위해 오피스텔을 알아보고 있는데, 친구들이 자꾸 저를 방(사장실)으로 넣으려고 해요. 저는 절대 그러고 싶지 않아요. 자유로운 분위기에서 재미있는 일을 계속 하는 게 꿈입니다. 돈 욕심은 별로 없어요. 어머니와 둘이서 살 수 있는 작은 집 한 채와 차 한 대만 있으면 돼요.”

노지운 기자

『조선비즈』 2016년 8월 4일자 발췌

연구기획	기획재정부 경제교육홍보팀
자문·감수	이영달 동국대학교 Entrepreneurship MBA 교수
집필진	송병권 서울 논현초등학교 교사 이정미 KDI 경제정보센터 자료연구팀장 오주희 서울 삼양초등학교 교사
파일럿 테스트	김용훈 서울 공연초등학교 교사
문의	KDI 경제정보센터 자료연구팀 044-550-4667 / leejm@kdi.re.kr