

# 기업가 정신

-중등편-



기획재정부

KDI

경제정보센터  
Economic Information and Education Center

경제교육 표준교재 교사용 지도서

# 기업가정신

## - 중등 -



# 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

|                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| <b>1차시. 앙트러프러너십이란?</b> .....               | <b>1</b>  |
| 1. 낙하산 샌드위치의 성공비법 .....                    | 3         |
| 2. 앙트러프러너십 발휘하기 .....                      | 6         |
| 3. 나의 기업가적 특성을 알아봅시다! .....                | 9         |
| 4. 우리는 누구나 기업가 .....                       | 11        |
| <b>2차시. ○○시의 쓰레기 문제 어떻게 해결할까?</b> .....    | <b>19</b> |
| 1. 하이패스가 만들어진 이유는? .....                   | 22        |
| 2. 모둠구성 및 모둠원 역할 정하기 .....                 | 25        |
| 3. ○○시는 지금 쓰레기가 넘쳐 나고 있어요! .....           | 27        |
| 4. ○○시의 쓰레기 문제를 어떻게 해결했나요? .....           | 31        |
| 5. ○○시의 쓰레기 문제 해결을 위해 필요한 것이 무엇인가요? .....  | 33        |
| <b>3차시. 더불어 살아가는 가치를 구입해볼까?</b> .....      | <b>39</b> |
| 1. 그라민은행, 사회적 앙트러프러너십 발휘 사례 .....          | 42        |
| 2. 공익과 사익 모두를 실현할 수 있는 가치를 구입해볼까? .....    | 43        |
| 3. 우리 모둠이 낙찰 받은 사회적 가치를 실현한 기업을 찾아보자 ..... | 48        |
| 4. 우리 모둠이 이 사회적 기업을 선택한 이유는? .....         | 52        |
| <b>4차시. 축제 부스 판매대에서 우리 모듬은 뭘 팔까?</b> ..... | <b>61</b> |
| 1. 창업에 성공한 사람들 .....                       | 64        |
| 2. 팀을 정해 부스를 만들어보자! .....                  | 66        |
| 3. 우리 모듬의 수익을 어떻게 사용할까? .....              | 73        |
| <b>5차시. 도전정신으로 새로운 가치를 창출한 사람들</b> .....   | <b>79</b> |
| 1. 싸이, 스티브 잡스, 이순신의 공통점 .....              | 83        |
| 2. 모듬을 구성하고 모듬원의 역할을 정하자! .....            | 85        |
| 3. 월트 디즈니는 어떤 사람일까? .....                  | 87        |
| 4. 앙트러프러너십이 발현된 사례를 찾아보자! .....            | 90        |
| 5. 다른 모듬은 무엇을 조사했을까요? .....                | 93        |
| 6. 앙트러프러너십을 3가지 부문으로 나누어 봅시다 .....         | 94        |





중등 1차시

# 앙트러프러너십이란?





## □ 학습목표

- 앙트러프러너십은 모두가 갖추어야 할 소양이며, 일상생활 속에서 누구나 발휘할 수 있음을 이해할 수 있다.
- 자신의 기업가적 특성을 알 수 있다.

## □ 준비물

- 시청각 학습이 가능한 기기, 재플슈츠(Jafflechutes) 동영상
- 학생용 활동지 1-1, 학생용 활동지 1-2, 학생용 활동지 1-3

## □ 수업내용 구성

| 주요개념        | 앙트러프러너십, 기업가적 특성                 |                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                           |
|-------------|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육단계        | 지도 방식                            | 지도 내용                                                                                                                                              | 유의점 · 준비물                                                                                                                                                                                                 |
| 도입<br>(10분) | 재플슈츠<br>(Jafflechutes)<br>동영상 시청 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘재플슈츠(Jafflechutes)’ 동영상 시청 후 분석하기</li> <li>• 앙트러프러너십에 대한 학생들의 생각 적어보기</li> <li>• 앙트러프러너십 설명하기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘재플슈츠(Jafflechutes)’ 동영상</li> <li>- 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 [읽기 자료 2]를 출력하여 활용</li> <li>• [학생용 활동지 1-1]</li> <li>* 학생들이 앙트러프러너십을 이해할 수 있도록 충분히 이야기를 나눈다.</li> </ul> |
| 전개<br>(30분) | 활동 1<br>앙트러프러너십<br>발휘하기<br>(20분) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들 스스로 문제 상황 선정하기</li> <li>• 문제 상황 진단 및 해결책 찾기</li> <li>• 모듈별로 발표하기</li> </ul>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• [학생용 활동지 1-2]</li> <li>* 학생들이 모두 참여할 수 있도록 유도한다.</li> </ul>                                                                                                      |
|             | 활동 2<br>기업가적 특성<br>진단하기<br>(10분) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업가적 특성 진단표 작성하기</li> </ul>                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• [학생용 활동지 1-3]</li> <li>* 기업가적 특성 진단표는 평가를 위한 지표가 아님을 이해시키고 최종 점수는 평가 요소가 아님을 강조한다.</li> </ul>                                                                    |
| 정리<br>(5분)  | 활동 정리                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 배운 내용 정리</li> <li>• 2~5차시 배운 내용 소개</li> </ul>                                                             |                                                                                                                                                                                                           |

## 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(起業家精神)’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. 리처드 캄피용(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; 起業家)’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 발현하는 것’ 그리고 ‘기업가를 위한 리더십’으로 이해할 수 있다. 리더십 발현의 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.

## [도입]

# 낙하산 샌드위치의 성공비법

## 준비하기

- [도입] 의 동영상상을 시청하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 1-1] × 학생수
  - 동영상 자료: ‘재플슈츠’

**Tip!!** 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우에는 [읽기 자료 2]를 나누어 주고 수업을 진행합니다.

## 수업 진행하기

- 1) 학생들과 ‘재플슈츠’ 동영상을 시청합니다.
- 재플슈츠는 멜버른의 비싼 임대료 때문에 상대적으로 저렴한 7층에 가게를 내었지만, 고층이라는 한계를 극복하고 ‘낙하산 샌드위치’라는 경쟁력으로 다른 매장과 차별화한 아이디어를 고안해 치열한 경쟁에서 살아남았다.

**Tip!!** 동영상은 (<https://www.youtube.com/watch?v=FMQaLXibvCU>)에서 확인하실 수 있으며, ‘재플슈츠’에 대한 자세한 내용은 [읽기자료 2]를 참고하시면 도움이 됩니다.

- 2) 학생들에게 [학생용 활동지 1-1]을 나눠주고 재플슈츠의 사례를 분석하고 자신이 생각하는 앙트러프러너십에 대해 적어보도록 합니다.
- 3) 학생용 활동지 작성 후 2~3명의 학생들에게 발표하도록 합니다.

4) 재플슈츠의 사례에서 앙트러프러너십을 이해할 수 있음을 설명합니다.

- ‘기업가적 사고와 행동(entrepreneurship)’은 재플슈츠의 사례에서처럼 자신이 보유한 자원의 수준을 뛰어 넘는 기회를 추구하는 것임을 설명합니다.
- 앙트러프러너십은 누구나 발휘할 수 있음을 설명합니다.
  - 빌 게이츠, 스티브 잡스, 이병철 전 삼성그룹 회장, 정주영 전 현대그룹 명예 회장 등과 같은 위대한 인물들만이 앙트러프러너십을 발휘하는 것이 아니다.
- 앙트러프러너십은 우리 주변에서 작은 일부터 발휘할 수 있다.

## [학생용 활동지 1-1] 재플슈츠 사례 분석

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |   |  |    |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---|--|----|--|
| 학년                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  | 반 |  | 이름 |  |
| <p>1. 재플슈츠 창업을 하기 전에 어떤 한계점이 있었나요?</p> <p>① 멜버른의 1층 임대료가 비싸다, 적당한 공간이 없다.</p> <p>② 비슷비슷한 샌드위치 가게가 많다.</p> <p>③ 창업할 자본이 부족하다.</p><br><p>2. 위에 제시한 한계점들을 모두 해결할 수 있는 방안을 적어 보세요.</p> <p>비용을 절감하기 위해 임대료가 저렴한 7층을 임대하고, 낙하산을 이용해 소비자에게 직접 샌드위치를 전달하여 다른 곳과 차별화한다.</p><br><p>3. 내가 생각하는 앙트러프러너십이란?</p> <p>자신이 가진 자원(능력)을 뛰어 넘는 기회를 추구하는 것이다.</p> |  |   |  |    |  |

## [전개] 활동 1

# 앙트러프러너십 발휘하기

### 준비하기

- [전개] 활동 1 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 1-2] × 모둠수

### 수업 진행하기

- 1) 학생들을 4~5명으로 구성된 모둠으로 나누고 각자의 역할을 정합니다.
  - 모둠별로 회의진행자, 발표자, 기록하는 사람 등을 정합니다.
  - 모듬이나 역할을 나누는 방식은 교사의 임의 재량, 제비뽑기, 사다리타기 등 상황에 맞는 방식을 선택합니다.
- 2) 모듬별로 [학생용 활동지 2]를 나눠주고, 학교생활에서 문제상황이라고 생각되는 것을 논의하고 가장 해결하고 싶은 한 가지를 정하도록 합니다.
  - 학생들이 문제상황을 정하는 데 어려움을 느끼면 학교 실정에 맞게 선생님들께서 제시하시면 됩니다.
  - 또는 학교 급식 잔반 문제, '화장실 문화 개선', '바른 언어 쓰기', '탈의실이 없는 문제' 등 미리 제시된 그림카드를 활용하실 수도 있습니다.

**Tip!!** 문제상황은 모듬별로 동일할 필요는 없습니다. 선생님께서 상황에 맞게 정하시면 됩니다. '학교 급식 잔반 문제'는 [읽기 자료 3] '목동 잔반 프로젝트' 사례를 참고하시면 도움이 됩니다.

- 3) 모듬별로 문제상황을 분석하고 해결책을 찾아 [학생용 활동지 2]를 작성합니다.
  - 모든 학생들이 참여할 수 있도록 유도합니다.
- 4) 모듬별로 논의한 내용을 발표합니다.

**Tip!!** 선생님은 스티커를 학생들에게 나눠주고, 학생들은 앙트러프러너십을 가장 잘 발휘했다고 생각하는 모듬에 스티커를 붙일 수도 있습니다. 또한 모듬별로 논의한 해결방안을 A4용지를 나눠주고 그려보게 할 수도 있습니다.

[그림] 문제상황

문제상황 1

학교 급식 잔반 문제



경제적 손실뿐만 아니라 환경에도  
악영향을 끼치는 학교 급식 음식물 쓰레기 문제,  
해결할 방법이 있을까요?

문제상황 2

바른 언어 쓰기



욕설, 비방 등 언어폭력이 심각합니다.  
학생들이 바르고 건강한 언어를 사용할 수는 있을까요?

문제상황 3

화장실 문화 개선



청소를 해도 늘 지저분한 화장실,  
어떻게 하면 이 문제를 해결할 수 있을까요?

문제상황 4

탈의실이 없는 문제



남녀공학인 우리 학교! 쉬는 시간에 편하게  
체육복을 갈아입을 수 있는 방법이 있을까요?

## [학생용 활동지 1-2] 앙트러프러너십 발휘하기

|     |  |   |  |     |  |
|-----|--|---|--|-----|--|
| 학년  |  | 반 |  | 모둠명 |  |
| 모둠원 |  |   |  |     |  |

1. 우리 학교에서 가장 시급하게 해결하고 싶은 문제를 적어봅시다.  
학교 급식에서 남는 음식물 쓰레기기 많아요.

2. 이 문제의 현황을 분석하여 적어봅시다.

- ① 학생들이 과하게 음식을 담는다.
- ② 음식물 쓰레기로 인한 자원 및 에너지 낭비가 크다.
- ③ 음식물 쓰레기는 환경에도 악영향을 끼친다.
- ④ 학교 음식이 맛이 없다.

3. 가장 적합한 해결방안을 제시해 보세요.  
밥의 양을 가늠할 수 있도록 식판에 선으로 표시하여 잔반을 줄이자

<무지개식판>



사진 제공. 이정훈 양정중학교 교사

## 나의 기업가적 특성을 알아봅시다!

### 준비하기

- [전개] 활동2의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 1-3] × 학생수
- 이번 활동은 개별 활동으로 진행하며, 학생들 스스로 앙트러프러너십 핵심역량 관련 항목에 대한 평가를 합니다.

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 [학생용 활동지 1-3] ‘기업가적 특성 진단표’를 나눠주고 자신에게 해당되는 곳에 표시하도록 설명합니다.
- 학생들이 체크리스트 활동지를 작성할 때에는 자신에 대해 솔직하게 평가하는 것이 중요함을 지도하고 난 후 작성하도록 설명합니다.

**Tip!!** ‘기업가적 특성 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 37개 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. 기업가적 특성 진단은 정답이 없으며, 높은 점수를 얻기 위해 거짓으로 기입해서는 안된다는 것을 알려주시기 바랍니다. 학생 개개인이 자신의 성향을 알아보기 위한 하나의 도구일 뿐이라는 것을 강조해 주세요.

### [학생용 활동지 1-3] 기업가적 특성 진단표

| 학년 | 반 | 이름                                     |                 |           |          |     |           |
|----|---|----------------------------------------|-----------------|-----------|----------|-----|-----------|
|    |   |                                        | 매우<br>그렇지<br>않다 | 그렇지<br>않다 | 보통<br>이다 | 그렇다 | 매우<br>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 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 교과외 활동에 참여하도록 격려하신다.              | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 7  |   | 선생님은 내 이야기에 귀 기울여 주신다.                 | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 8  |   | 선생님은 실수를 해도 괜찮다고 말해주신다.                | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 9  |   | 문제가 발생하면 문제의 해결책을 찾으려고 노력한다.           | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 10 |   | 발생한 문제는 또 다른 기회가 될 수 있다고 생각한다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 11 |   | 아무리 힘들어도 포기하지 않는다.                     | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 12 |   | 시도한 일은 성공적 성과를 내는 편이다.                 | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 13 |   | 나는 나 자신에 대해 대체로 만족하는 편이다.              | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 14 |   | 내 문제의 대부분을 해결할 수 있다.                   | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 15 |   | 성공적인 삶을 살 것이라는 자신이 있다.                 | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 16 |   | 주어진 일을 성공적으로 마무리한다.                    | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 17 |   | 스트레스나 압박 속에서도 일할 수 있다.                 | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 18 |   | 나에게 일어나는 일들을 내가 결정할 수 있다고 느낀다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 19 |   | 갑작스러운 변화에 대처할 수 있다.                    | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 20 |   | 어떤 상황에서도 새로운 아이디어를 떠올릴 수 있다.           | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 21 |   | 일을 하는데 있어서 새로운 방법을 찾아볼 수 있다.           | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 22 |   | 어떤 일의 목표를 세울 수 있다.                     | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 23 |   | 모둠활동에서 나만의 아이디어나 의견을 제시할 수 있다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 24 |   | 모둠활동에서 각자의 장점에 맞는 역할을 찾을 수 있다.         | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 25 |   | 모둠활동에 적극적으로 참여할 수 있다.                  | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 26 |   | 다른 사람들과 함께 활동하는 것이 즐겁다.                | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 27 |   | 목표를 성취하기 위해서 팀을 구성할 수 있다.              | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 28 |   | 기업가들이 사회에서 하는 역할을 이해한다.                | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 29 |   | 사람들이 왜 창업을 하는지 이해한다.                   | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 30 |   | 어떤 사업 아이디어는 성공하지만 어떤 것은 실패한다는 것을 이해한다. | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 31 |   | 새로운 방법으로 문제를 해결할 수 있는 직업을 갖고 싶다.       | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 32 |   | 나만의 아이디어로 일할 수 있는 직업을 갖고 싶다.           | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 33 |   | 나의 일을 스스로 조절할 수 있는 직업을 갖고 싶다.          | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 34 |   | 나만의 사업 아이디어가 있다.                       | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 35 |   | 창업이 가치있는 일이라고 생각한다.                    | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 36 |   | 창업을 생각해본 적이 있다.                        | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
| 37 |   | 기업가가 되고 싶다.                            | ①               | ②         | ③        | ④   | ⑤         |
|    |   | 총점                                     |                 |           |          |     |           |

## 우리는 누구나 기업가

### 수업 진행하기

- 1) 모둠활동과 기업가적 특성 진단에 대한 결과를 정리합니다.
  - 앙트러프러너십은 우리 주변에서 작은 일부터 발휘할 수 있습니다.
    - 빌 게이츠, 스티브 잡스, 이병철 전 삼성그룹 회장, 정주영 전 현대그룹 명예 회장 등과 같은 위대한 인물들만이 앙트러프러너십을 발휘하는 것은 아닙니다.
  - 앙트러프러너십은 모두가 갖춰야 할 소양임을 설명합니다.
- 2) 다음 수업내용을 예고하고 수업을 마무리합니다.
  - 다양한 사례를 통해 앙트러프러너십을 이해합니다.
  - 공공·사회·경제 각 부문에서 앙트러프러너십을 발휘해 볼 수 있음을 알려줍니다.

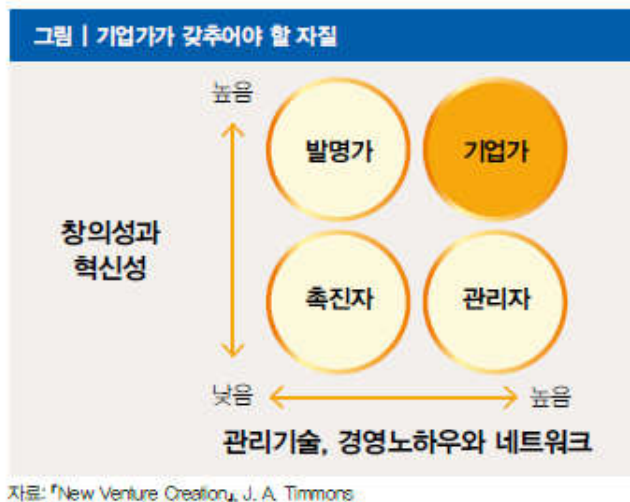
## 앙트러프러너십을 실현한 국내외 인물들

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 쉘페터(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) 위험의 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.



## 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 입양되어, 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. 작곡가 인데 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

## 낙하산 탄 샌드위치, 재플슈츠를 아시나요?

낙하산으로 샌드위치를 받는다? 엉뚱한 이야기라고 반문할 수 있겠지만, 호주 멜버른에는 실제 존재하는, 신개념 배달(?) 서비스다. ‘재플슈츠(Jefflechutes)’라는 이름의 이 샌드위치 레스토랑은 개업과 동시에 젊은이들 사이에서 입소문을 타고 현재 수많은 관광객들이 찾는 명소로 거듭났다.

‘재플슈츠’는 샌드위치의 호주식 명칭인 ‘재플(Jeffie)’과 ‘낙하산(Chute)’의 합성어로, 레스토랑 이름만으로도 익살스러움이 느껴진다. 인상적인 부분은 일반적인 레스토랑의 형태가 아니라는 점이다. 이 곳엔 테이블이나 의자는 고사하고 가구나 인테리어가 존재하지 않는다. 심지어 고객이 음식을 받을 수 있는 창구조차 없다.

고객들이 샌드위치를 받는 방법을 보면 썰렁한 레스토랑의 구조가 쉽게 이해된다. 고객이 샌드위치의 메뉴를 정하고 주문을 하면 7층에 위치한 레스토랑에서 샌드위치를 낙하산으로 떨어뜨려 준다. 낙하산의 구조도 단순하다. 종이 봉지와 비닐을 이용해 소형 낙하산을 만든 것.

결제는페이팔을 지원한다. 샌드위치의 가격은 5~6달러 수준. 원하는 시간을 정해 밑에서 기다리기만 하면 된다. 낙하물이 떨어지는 바닥에는 고객들이 인식하기 좋게 ‘X’자 표시가 돼 있다. 낙하물을 받은 고객들은 골목길과 대로변에 앉아 편하게 먹거나 인근에 위치한 공원으로 가져가기도 한다.

별도의 비용과 공간의 부담 없이 특별한 아이디어 하나만으로 승부수를 던진 ‘재플슈츠’가 주는 의미는 크다. 외신들은 이 레스토랑에 대해 ‘신개념 팝업 레스토랑’이라는 명칭을 부여하며, 앞으로 성공적인 프랜차이즈를 런칭하는 데 아이디어가 얼마나 큰 영향을 끼치는지 분석하기도 한다.

정찬수 기자

『헤럴드경제』 인터넷판 2015년 1월 15일자

## 잔반 줄이는 무지개 식판 개발한 '목동 잔반 프로젝트' "무지개 라인 그어진 식판으로 잔반 줄었어요"

기존 식판에 무지개 라인으로 선을 그어 점심시간마다 학교에서 버려지는 잔반을 줄일 수 있는 아이디어가 나왔다. 선 하나 그은 게 뭐 그리 특별한가 싶지만 이 아이디어로 대학생, 일반인 등 1,500여 개 팀이 넘게 참여한 공모전에서 최우수상을 수상했고 아이디어를 조금 변형한 돌기 식판은 교원발명품대회에서 동상을 받았다. 8명의 학생과 선생님이 의기투합해 무지개 식판을 만든 '목동 잔반 프로젝트' 팀을 만났다.

### 소 뒷걸음질 치다 쥐 잡은 셈, 생각지도 못한 수상 이어져

점심시간마다 학교 2층 시청각실에 모여 노는 아이들, 이 아이들에게 진로도 모색할 겸 학창시절 재미있는 추억을 만들어주고 싶었던 양정중학교(교장 윤일수) 이정훈 진로상담교사. 수업시간에 한국의 오염물 해양투기에 대한 자료를 토의하던 중 음식물 쓰레기의 심각성을 인식하게 됐다. 게다가 그 쓰레기 중 학교 급식에서 발생하는 것이 하루에 약 932톤에 달한다는 것을 발견하고 이것에 대한 이야기를 아이들과 함께 나누고 싶었다. 이 교사는 음식물 쓰레기를 줄여보고자 학생들을 모았고 관심 있는 친구들은 자연스럽게 팀원이 됐다. 이렇게 모아진 친구가 8명, 지난 해 프로젝트를 할 당시 신정빈, 이지석, 최현준(1학년), 구창현, 박민규, 정성균, 오동석(3학년), 조준우 학생(졸업생) 등 8명으로 구성됐다.

이 교사는 "처음부터 공모전에 나갈 생각으로 팀을 만든 게 아니라 진로상담을 받던 학생들이 자연스럽게 모인 것"이라며 "점심시간마다 심심해하는 아이들에게 재밌게 놀 수 있는 꺼리를 만들어주고자 만나서 프로젝트를 수행했다. 이 과정에서 예상치 않게 수상하는 일이 생겼다. 소 뒷걸음질 치다 쥐 잡은 셈"이라며 겸손해 했다.

### 식판에 선 하나 그은 것일 뿐, 잔반 확 줄어

프로젝트 주제는 학교 급식에서 음식물 쓰레기를 줄이는 것이다. 식판에 음식을 너무 많이 담아서 남기는 것이 문제였다. 목동잔반 프로젝트 팀은 이 식판에서 문제의 원인을 발견하고 솔루션을 고민하기 시작했다. 주걱의 크기를 작게 만들면 적게 담아 잔반이 줄어든 것이라 생각했다. 하지만 버리는 양은 똑같았다.

벽에 부딪힌 것처럼 한계를 느껴 더 이상 프로젝트가 진행이 안 될 무렵 급식을 남기는 양을 측정해보았다. 계속되는 측정 실험으로 알게 된 건 학생들이 밥을 한 그릇 반에서 두 그릇 정도를 푸면서 그것을 한 그릇으로 인식한다는 점이다.

"실제로 학생들에게 식판에 한 공기 분량의 밥을 담아보게 했어요. 그다음 그 밥을 다시 가정에서 쓰는 밥공기에 옮겨 담아봤는데, 한 공기가 넘더라고요. 실험에 참여한 한 대부분의 학생이 본인의 식사량보다 많은 밥을 식판에 담는다는 사실을 알았죠.

그러다 보니 당연히 과식을 하게 되고 먹다가 남기는 상황이 발생하는 것입니다.”

학생들의 측정 인식에 오류가 있다는 것을 발견하자 밥을 담는 식판을 이용해 뭔가 할 수 있지 않을까 하는 의견이 나왔다. 그때 떠오른 생각이 식판에 줄을 긋자는 것. 밥 양을 수리적 단위인 그램(g)을 사용하지 않고 선과 밥 한 공기를 표시한 아이 콘을 적용, 밥의 양을 눈으로 가늠하게 한 것이다.

식판에 그려진 선이 무지개를 닮아 ‘무지개 식판’이라 이름을 붙였다. 팀 이름은 급식시간마다 버려지는 잔반을 줄여보자는 생각으로 ‘목동 잔반 프로젝트’라 지었다.

### 공모전에 이은 교원발명품대회 수상까지

아이들은 각자 역량에 맞춰 업무를 분산했다. 조준우 학생은 아이디어를 많이 제안했고 박민규 학생은 설문조사를 담당했다. 구창현 학생은 인터넷에서 데이터를 수집하고, 공모전 PPT 작업에 참여했다. 오동석 학생은 피아노를 잘 쳐 ‘잔반 송’을 만들었고 정성균 학생은 다각적인 시각에서 문제에 접근하고 어려움에 처할 때마다 팀원의 화합을 도왔다. (중략)

이 교사는 식판 설거지를 도맡아 하다 식판이 겹치면서 식판 뒤에도 음식물이 묻어 설거지가 더 힘들어진다는 것을 파악했다. 식판을 보관할 때 식판 사이에 간격이 있으면 설거지도 건조도 쉽겠다는 아이디어를 얻어 ‘돌기 식판’을 발명했다. 이 아이디어로 지난 7월 열린 제17회 전국교원발명품경진대회에서 동상(특허청장)을 수상했다.

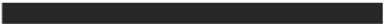
식판에 대한 연구를 하다 보니 식판에 표준 규격이 없다는 것을 알게 된 이 교사는 “우리가 매일 학교에서 사용하는 식판이 과학적 근거나 영양학적 기준에 의해 만들어진 게 아니라는 사실에 놀랐다”며 “학생들 연령별로 표준 규격을 만든다면 배식하기도 편하고 잔반도 줄어든 것이다. 정부 차원에서 식판 표준 규격에 대한 연구를 진행하면 여러모로 큰 도움이 될 것”이라 강조한다.

송정순 리포터, 『내일신문』 2015년 8월 19일자



사진 제공. 이정훈 양정중학교 교사





중등 2차시

# ○○시의 쓰레기 문제 어떻게 해결할까?





## □ 학습목표

- 학생들이 문제상황에 대한 가치제안서를 작성하는 과정을 통해 공공부문의 앙트러프러너십을 이해할 수 있다.
- 사례학습을 통해 공공부문에 앙트러프러너십이 필요한 이유를 학생들이 직접 체험하고 느낄 수 있다.

## □ 준비물

- 스마트패드 또는 스마트폰, 노트북, 빔프로젝터, 하이패스 동영상
- 학생용 활동지 1, 학생용 활동지 2, 학생용 활동지 3, 학생용 활동지 4

## □ 수업내용 구성

| 주요개념        | 공공부문의 앙트러프러너십                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                        |
|-------------|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육단계        | 지도 방식                         | 지도 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 유의점 · 준비물                                                                                                                                              |
| 도입<br>(5분)  | 동영상 시청,<br>읽기 자료 제공           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 동영상자료 또는 읽기자료를 학생들에게 제공</li> <li>• 학생들에게 하이패스가 만들어진 이유와 도입 이후 편리해진 점이 무엇인지 질문함</li> </ul>                                                                                                                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 하이패스 이용 사진이나 영상</li> <li>• [학생용 활동지 2-1]</li> </ul>                                                           |
| 전개<br>(35분) | 활동 준비<br>모둠 나누기<br>(5분)       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5인 1모듬으로 구성</li> <li>• 교사는 수업진행방식을 설명</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생수에 따라 모듬 구성 인원을 탄력적으로 운영</li> </ul>                                                                         |
|             | 활동 1<br>가치제안서<br>작성<br>(20분)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제상황이 제시된 활동지 배부               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모듬별로 문제상황진단</li> <li>- 다른 나라의 사례기 문제 해결 동영상 보기</li> </ul> </li> <li>• 문제상황 진단후 모듬별로 문제상황을 해결하기 위한 가치제안서 작성하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트기기를 활용한 정보 수집 가능</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 스마트패드 또는 스마트폰 모듬별 2개</li> <li>• [학생용 활동지 2-2]</li> <li>• [학생용 활동지 2-3]</li> <li>• 멀티미디어, 읽기 자료 인쇄물</li> </ul> |
|             | 활동 2<br>발표 및<br>동료평가<br>(10분) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬별 가치제안서 발표               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표자는 가치제안서 발표후 칠판에 부착</li> <li>- 발표 모듬 이외의 학생들은 발표자의 내용을 듣고 예산평가자의 입장에서 장단점을 동료평가기록지에 작성</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• [학생용 활동지 2-4]</li> <li>* 발표를 듣고 1-2분 이내에 동료평가 기록을 할 수 있도록 지도</li> </ul>                                       |
| 정리<br>(5분)  | 교사 미니강좌                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬별 발표 내용 정리</li> <li>• 공공부문의 앙트러프러너십이 필요한 이유를 설명</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공공부문의 앙트러프러너십이 발현된 사례를 더 찾아 보는 과제를 부과할 수 있음</li> </ul>                                                        |

## 하이패스가 만들어진 이유는?

### 준비하기

- [도입] 의 동영상상을 시청하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 2-1] × 학생수
  - 하이패스 동영상
  - 멀티미디어 환경 구축

### 수업 진행하기

- 1) 학생들에게 고속도로에서 하이패스를 이용하는 장면의 동영상상을 보여줍니다.
  - 하이패스 동영상자료 ‘하이패스 없어도 고속도로 통행료 한 번에 결제’, SBS뉴스, 2016.1.10, <https://www.youtube.com/watch?v=7GHoDtaB5Jk>
  - 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 환경에서는 사진자료를 보여 주는 방식으로 수업 진행이 가능합니다.
- 2) 간단한 동영상 시청이 끝나면 학생들에게 [학생용 활동지 2-1]을 나눠주고 읽어보도록 합니다.
- 3) 읽기자료를 다 읽은 후 선생님은 다음의 2가지를 질문하고 공공부문의 양트러프러너십에 대해 간단하게 설명해줍니다.
  - 질문 1: 하이패스를 도입하게 된 배경이 무엇인가요?
    - 주말과 명절에 톨게이트 요금징수소가 붐비는 현상, 운전자들의 현금준비의 불편함, 징수원 고용에 따른 인건비 지출 문제를 해결하기 위해
  - 질문2: 하이패스 도입 이후 편리해진 점에는 어떤 것들이 있나요?
    - 고속도로를 자주 이용하는 고객들의 비용절감 효과, 통행시간 관련 비용 감소, 환경오염 관련 비용 감소 등

- 학생들에게 공공부문의 앙트러프러너십이란 국가 기관 및 비영리 기관에서 요구되는 앙트러프러너십임을 설명합니다.

**Tip!!** [읽기자료 1], [읽기자료 2]를 참고하시면 학생들에게 공공부문의 앙트러프러너십의 개념 및 필요성을 이해시키는 데 도움이 됩니다.

## [학생용 활동지 2-1] 하이패스 읽기 자료

### 한국도로공사, 하이패스로 시간은 물론 4408억 비용까지 절감

한국도로공사가 도입한 대표적인 스마트워크 시스템으로는 한국형 무정차 결제 시스템인 하이패스를 꼽을 수 있다. 2007년 첫선을 보인 하이패스는 5년이 지난 2012년 4월 현재 이용률이 55%를 넘어서며 도로공사 내 업무환경을 바꾼 것은 물론이고 국내 고속도로 문화까지 변화시켰다.

국내에 하이패스가 본격 도입된 것은 2007년이다. 수도권에 시범 실시하던 하이패스 차로가 2007년 12월 전국으로 확대되며 본격적으로 고속도로 주요 영업소에 설치됐다. 월평균 하이패스 이용 차량은 2007년 12월 1507만 대에서 2012년 4월 5774만 대로 늘었다. 같은 기간 전국 이용률은 15.6%에서 55.2%로 늘었다.

지역별로 보면 수도권의 하이패스 이용률이 59.9%로 가장 높았으며 이어 경남(50.7%) 충청(49.8%) 순이다. 전북(44.0%)과 전남(46.1%)의 이용률이 가장 낮았다. 도로공사는 하이패스 단말기 보급대수가 올해 말까지 전체 차량의 40% 수준인 740만 대까지 늘어날 것으로 보고 있다.

국내 고속도로 통행료 수납방식은 크게 두 번 바뀌었다. 1969년 한국 최초의 고속도로인 경인고속도로가 개통하면서 매표원이 표를 받아 통행료를 직접 징수하는 수작업 체제가 도입됐다. 그러다 1994년 전자카드로 결제하는 통행료 자동징수시스템(TCS)이 등장했고 2007년 이후 하이패스가 전국에 도입됐다.

하이패스 도입 이후 가장 바뀐 풍경은 명절이나 주말 등 차량이 늘어날 때 요금소 앞에서 기다리는 행렬이 크게 줄었다는 점이다. 도로공사에 따르면 하이패스 차량의 평균 톨게이트 통과 시간은 3초에 불과하다. 현금을 낼 경우 14.5초가 걸리는 것에 비하면 속도가 크게 개선된다. 도로공사 관계자는 “차량이 한꺼번에 톨게이트에 몰릴 경우 이전에는 하염없이 기다릴 수밖에 없었다”며 “최근 명절 정체 해소에 가장 큰 역할을 한 것이 하이패스”라고 말했다.

이밖에 하이패스 도입으로 인한 물류비 및 유류비 절감, 전자티켓 발권에 따른 종이 비용이 줄며 2008~2011년 4년 동안 하이패스를 통해 사회적 비용 절감 효과가 4408억 원에 이르는 것으로 분석됐다.

박재명 기자

동아일보 2012년 5월 31일자

#### 질문 1: 하이패스를 도입하게 된 배경이 무엇인가요?

주말과 명절에 톨게이트 요금징수소가 붐비는 현상, 운전자들의 현금준비의 불편함, 징수원 고용에 따른 인건비 지출 문제를 해결하기 위해

#### 질문2: 하이패스 도입 이후 편리해진 점에는 어떤 것들이 있나요?

고속도로를 자주 이용하는 고객들의 비용절감 효과, 통행시간 관련 비용 감소, 환경오염 관련 비용 감소 등

## [전개] 활동 준비

# 모둠구성 및 모둠원 역할 정하기

### 준비하기

- [전개]의 수업을 진행하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 멀티미디어 환경 구축
  - 활동 1: 스마트패드 또는 스마트폰 × 10개, [학생용 활동지 2-2] × 학생수  
[학생용 활동지 2-3] × 모둠수
  - 활동 2: [학생용 활동지 2-4] × 학생수

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들을 5개의 모둠으로 나눕니다. 모둠을 나누는 방식은 교사의 임의 재량, 제비뽑기, 사다리타기 등 상황에 맞는 방식을 선택합니다.
  - 모둠 구성원은 4~5명으로 구성하는 것이 좋습니다.
  - 전체 학생수에 따라 모둠의 개수는 5~6개로 정하도록 합니다.
- 2) 모둠이 구성되면 모둠원의 역할을 정하도록 합니다.
  - 모둠원의 세부 역할은 검색자, 조사내용정리자, 설명자, 모둠장입니다. 하나의 역할에 2명의 학생이 겹쳐도 괜찮습니다.
  - 모둠활동은 모둠장을 중심으로 이루어지며, 모둠원의 세부 역할은 다음과 같은 역할을 하게 됩니다.

- 검색자: 스마트패드 또는 스마트폰을 활용하여 문제해결을 위한 자료 검색
- 조사내용정리자: 모둠이 조사한 내용을 가치제안서 활동지에 기록
- 설명자: 모둠이 조사한 내용을 모둠활동이 끝난 후 전체 학생들에게 설명
- 모둠장: 모둠의 전체 활동을 지휘

- 모둠원이 각자 역할을 이루어 활동하지만 자신의 역할이 아니더라도 모든 모둠원이 협동심을 발휘하여 적극적으로 문제를 해결해 나갈 수 있도록 선생님은 지도합니다.
- 3) 모둠에게 스마트폰 또는 스마트패드를 2개씩 나누어 주고, ‘[학생용 활동지 2-2] 문제상황 진단’과 ‘[학생용 활동지 2-4] 동료평가 기록지’는 모든 학생들에게, ‘[학생용 활동지 2-3] 가치제안서’는 모둠별로 1장씩 나눠줍니다.

## [전개] 활동 1

# ○○시는 지금 쓰레기가 넘쳐 나고 있어요!

### 준비하기

- [전개] 활동 1을 진행하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 스마트패드 또는 스마트폰 10개(모둠별 2개씩 배부)
  - [학생용 활동지 2-2] × 학생수
  - [학생용 활동지 2-3] × 모둠수

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 미리 나누어준 [학생용 활동지 2-2] 문제 상황 진단지의 내용을 읽도록 하고, 모둠별로 문제상황을 진단하여 활동지에 정리합니다.
- [학생용 활동지 2-2] 문제상황 진단지는 모든 학생이 정리할 수 있도록 합니다.
- 2) 문제상황 진단이 끝나면 뉴욕과 뉴질랜드에서 쓰레기문제를 효율적으로 처리한 사례의 동영상으로 학생들에게 보여줍니다.
- 뉴질랜드 쓰레기봉투: ‘더러운 쓰레기를 아름답게 바꾸는 방법’  
([https://www.youtube.com/watch?v=Ajq\\_ohULZrQ](https://www.youtube.com/watch?v=Ajq_ohULZrQ))
- 뉴욕의 쓰레기 사업화: ‘쓰레기를 파는 남자’  
(<https://www.youtube.com/watch?v=kjUtZynFDpA>)

**Tip!!** 뉴질랜드 사례는 [읽기 자료]를 참고하시면 도움이 됩니다.

- 3) 문제상황 진단이 끝나면 문제를 해결하기 위한 [학생용 활동지 2-3] 가치제안서를 모둠별로 작성하도록 합니다.
- 가치제안서를 작성할 때 스마트기기를 활용할 수 있도록 합니다.

- 가치제안서의 내용 중에서 문제를 해결하기 위한 아이디어 제시 단계에서 예산 1억원을 가지고 아이디어를 구상하도록 하고 1억원의 사용 내역을 구체적으로 기록하도록 합니다.
- 가치제안서를 작성할 때 가치실현을 아이디어 제시 단계에서 아이디어의 내용, 인건비, 시설비, 유지관리비, 기타 등의 내용으로 세분화하여 그 비용을 구체적으로 제시하도록 합니다.

**Tip!!** 학생들이 1억 원이라는 금액을 체감하는 데 어려움을 느낀다면, 1억원 중 각각의 비용이 얼마나 차지하는지 구성비로 나타내도록 유도하시면 됩니다.

## [학생용 활동지 2-2] 문제상황 진단지

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |   |  |     |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---|--|-----|--|
| 학년                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  | 반 |  | 모둠명 |  |
| 모둠원                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |   |  |     |  |
| <p>&lt;문제상황&gt;</p> <p>○○시는 친환경적 생태도시를 표방하고 출범한 신도시이다. 깨끗한 이미지의 ○○시가 좋아서 ○○시로 유입되는 인구수도 매년 증가하는 추세이다. 그런데 ○○시는 요즘 고민에 빠져있다. 사람들이 많이 모여드는 공원과 터미널 주변에 쌓여가는 쓰레기 때문에 골머리를 앓고 있다. 공원과 터미널을 오고 가는 사람들은 자신들이 먹은 음료, 과자봉지 등을 벤치나 구석에다 그냥 버리고 가는 일이 생기면서 거리에 쓰레기가 넘쳐나고 있기 때문이다. ○○시는 처음에는 쓰레기통을 설치했지만 쓰레기통 주변으로 오히려 쓰레기가 넘쳐 나고 관리를 위한 인건비 총당이 어려워 쓰레기통을 아예 치워 버렸다.</p> <p>또한 요즘 경제가 어려워 ○○시의 재정 상태도 악화, 환경관리예산이 예년에 비해 많이 줄어들어 현재는 1억원 정도로 책정 되어 있는 상태이다.</p> <p>○○시가 겪고 있는 문제를 해결할 방법은 과연 없는 것일까?</p> |  |   |  |     |  |
| <p>○○시에서 나타나는 문제점을 모두 적어 보세요.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |   |  |     |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- ○○시의 목적인 깨끗한 생태 도시의 이미지를 잃어가고 있다.</li> <li>- 터미널과 공원 주변에 쓰레기가 넘쳐 나고 있다.</li> <li>- 터미널과 공원에 쓰레기통이 없고 쓰레기를 관리하는 인력이 없어 터미널과 공원의 관리가 방치되고 있다.</li> <li>- 재정악화로 인해 터미널과 공원 관리에 대한 예산이 감축되었다.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                  |  |   |  |     |  |

## [학생용 활동지 2-3] 가치제안서

|                                                                                             |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |     |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----|--|
| 학년                                                                                          |                                                                                                                                                                                                     | 반                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  | 모둠명 |  |
| 모둠원                                                                                         |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |     |  |
| 주제                                                                                          | ○○시 쓰레기문제를 해결하기 위한 가치제안서                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |     |  |
| 목표 대상                                                                                       | ○○시 주민, ○○시의 공원과 터미널 이용객                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |     |  |
| 기존제도의 문제점                                                                                   | ○○시 공원과 터미널 주변에 쓰레기통도 없고 이를 관리하는 사람 또는 제도가 마련이 되어 있지 않음.                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |     |  |
| <p>가치 실현을 위한 아이디어</p> <p>* 예산 1억원의 사용 내역을 구체적으로 쓸 것</p> <p>* 구체적 편성이 어렵다면 항목별 구성비를 적을 것</p> | ①아이디어 내용                                                                                                                                                                                            | 당신의 양심은 어디에? 라는 글이 적힌 표지판을 분리수거함 위에 걸어 놓는다. 캐릭터별 분리수거함 3개를 터미널과 공원 곳곳에 둔다. 분리수거함을 관리하고 터미널과 공원을 청소하는 인력을 확대하여 수시로 관리할 수 있게 함. 또한 공원, 터미널 주변 청소에 대한 자원봉사 인센티브를 부여하여 인력풀 동원                                                                                                                               |  |     |  |
|                                                                                             | ②인건비                                                                                                                                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공원 관리: 4명, 1인당 월 비용: 180만원</li> <li>• 터미널 관리: 1명, 1인당 월 비용:180만원</li> </ul>                                                                                                                                                                                    |  |     |  |
|                                                                                             | ③시설비                                                                                                                                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 분리수거함: 투명한 플라스틱을 재료로 한 것으로 만들. 공원에 총 30개, 터미널에 6개 설치, 1개당 60,000원 (총 2,160,000원 소요)</li> <li>• 표지판: 터미널에 2개, 공원에 10개, 1개당 30,000원 (총 360,000원)</li> <li>• 분리수거함 주변 보호대 설치: 총 36개, 1개당 100,000원 (총 3,600,000원)</li> <li>• 분리수거함 주변 꽃밭 조성: 5,000,000원</li> </ul> |  |     |  |
|                                                                                             | ④유지관리비                                                                                                                                                                                              | 연간 10,000,000원                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |     |  |
|                                                                                             | ⑤기타                                                                                                                                                                                                 | 환경정화비용 10,000,000원                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |     |  |
| 가치가 실현됐을 경우 장점                                                                              | 공원과 터미널을 깨끗이 이용하자는 시민의식을 형성 시키고 ○○시의 목적인 깨끗한 환경의 생태도시를 만들 수 있다.                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |     |  |
| 경쟁 모둠 대비 경쟁 우위에 있는 것                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 분리수거함의 개수를 여러 개를 설치하여 이용객들이 어디서나 쓰레기를 버릴 수 있게 함.</li> <li>• 분리수거함을 관리하는 사람을 많이 두어 유지 관리를 철저하게 함.</li> <li>• 주말에는 자원봉사자들을 활용하여 365일 깨끗한 환경을 조성함.</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |     |  |

## [전개] 활동 2

# ○○시의 쓰레기 문제를 어떻게 해결했나요?

### 준비하기

- [전개] 활동 2를 진행하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 2-4] × 학생수

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 모둠별로 작성한 가치제안서를 발표하도록 합니다.
  - 발표 학생은 발표를 끝낸 후 칠판에 가치제안서를 붙이고 갑니다.
- 2) 모둠의 발표가 끝나고 학생들은 [학생용 활동지 2-4] 동료평가기록지를 1~2분 이내에 작성하도록 합니다.
  - 동료평가 기록지는 학생들이 예산평가자의 입장이 되어 발표 모둠의 장점과 단점을 기록할 수 있도록 합니다.
  - 발표 모듬에 대한 평가는 동료평가기록지의 별 모양에 색깔을 채워 넣도록 합니다.

### [학생용 활동지 2-4] 동료평가 기록지

|     |                                    |   |                    |     |       |
|-----|------------------------------------|---|--------------------|-----|-------|
| 학년  |                                    | 반 |                    | 모둠명 |       |
| 모둠원 |                                    |   |                    |     |       |
| 구분  | 장점                                 |   | 단점                 |     | 평가    |
| 1모둠 | 시민들이 자발적으로 참여할 수 있는 아이디어를 제공하고 있다. |   | 예산의 사용의 효율적이지 못하다. |     | ☆☆☆☆☆ |
| 2모둠 |                                    |   |                    |     | ☆☆☆☆☆ |
| 3모둠 |                                    |   |                    |     | ☆☆☆☆☆ |
| 4모둠 |                                    |   |                    |     | ☆☆☆☆☆ |
| 5모둠 |                                    |   |                    |     | ☆☆☆☆☆ |

## [정리]

# ○○시의 쓰레기 문제 해결을 위해 필요한 것이 무엇인가요?

### 준비하기

- [정리]의 수업을 진행하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 노트북, 빔프로젝트
- 칠판에 모두가 작성한 가치제안서가 겹치지 않게 붙여 있어야 합니다.

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 모두가 작성한 가치제안서를 예산평가자 입장에서 다음과 같은 내용을 기준으로 평가합니다.
  - 주어진 예산내에서 ○○시 문제를 효율적으로 해결하고 있는가?
  - 예산활용이 적합한가?
  - 실효성있는 해결책을 제시하고 있는가?
  - 창의적인 아이디어를 제시하고 있는가?
- 2) 선생님은 학생들에게 공공부문의 앙트러프러너십이 필요한 이유를 설명합니다.
  - 정부에서 시행하는 보건, 교육, 교통, 국방 분야뿐만 아니라 사회적으로 중요한 역할을 담당하고 있는 비영리기관 등에서도 변화를 두려워하지 않아야 하며 공공서비스의 질 향상을 위해서도 앙트러프러너십이 필요함을 설명합니다.

**Tip!!** [읽기자료]를 참고하면 도움이 될 것입니다.

- 3) 선생님은 네덜란드에서 페스티벌 쓰레기통을 설치해서 쓰레기문제를 해결한 사례를 설명하면서 수업을 마무리합니다.
  - 네덜란드 페스티벌 쓰레기통 사진을 보여줍니다.

- 선생님께서 시간을 고려하셔서 [읽기 자료]를 학생들에게 인쇄물로 출력해서 읽도록 해도 되고, 내용을 참고하여 설명을 해주거나 동영상을 보여줘도 좋습니다.
  - 네덜란드 페스티벌 쓰레기통: ‘자꾸만 넣고 싶어지는 쓰레기통, 아이디어 고릴라’ (<https://www.youtube.com/watch?v=eDD-Ear4umk>)
- 다른 나라의 사례를 통해 학생들이 공공부문에서 앙트러프러너십이 필요한 이유를 인식할 수 있도록 합니다.

## 읽기 자료 1

### "직접 주운 뉴욕 쓰레기 100달러에 팔아요"... 지금까지 팔린 것만 7만불 뉴욕 아티스트 저스틴 지낙, '뉴욕 시티 쓰레기' 판매... 1400여개 판매 최소 7만달러

다 먹고 버린 맥주 캔이나 담배꽂초, 깨진 접시와 같은 쓰레기를 돈 주고 사는 사람이 있을까.

미국의 아티스트 저스틴 지낙(Justine Gignac)은 뉴욕 길거리에서 주운 쓰레기를 예쁘게 포장한 '뉴욕 시티 쓰레기'를 팔고 있다고 12일 밝혔다.

저스틴 지낙은 투명한 정육면체 아크릴 상자에 쓰레기 대여섯 개를 담아 웹사이트 (<http://nycgarbage.com/>)에서 판매한다. 상자 표면에는 '뉴욕 시티의 쓰레기', '100% 진짜', '뉴욕 시티의 길거리에서 직접 손으로 수거했음' 등의 안내 문구도 써있다.

50달러에 판매하는 오리지널 버전 '뉴욕 시티 쓰레기'는 현재 품절이다. 구매하고 싶은 사람은 대기자 리스트에 이름을 올려놔야 한다. 오바마 대통령 취임식이나 게이커플의 결혼식, 양키 스테디움에서 열린 월드시리즈 경기 등 특별한 행사나 사건을 기념하기 위한 한정판은 100달러다.

저스틴 지낙에 따르면 현재까지 판매된 쓰레기 상자는 1400여개에 달한다. 50달러 짜리만 팔렸다고 해도 7만달러(약 7600만원)를 번 셈이다. 미국뿐만 아니라 이탈리아, 스웨덴, 스위스, 노르웨이, 에티오피아 등 30여개 나라의 구매자들이 각각의 '인증샷'을 올리기도 했다.

저스틴 지낙이 쓰레기를 포장해 팔기 시작한 건 2001년으로 거슬러 올라간다. 저스틴 지낙은 당시 함께 일하던 동료가 "패키지 디자인은 별로 중요하지 않다"고 말하자 그 생각이 틀렸다는 걸 증명하고 싶어졌다.

아무도 사지 않을 만한 걸 포장해서 팔아보자고 생각 한 저스틴 지낙의 눈에 들어온 게 바로 뉴욕의 더러운 길거리에 나뒹굴 던 쓰레기였다. 이후 저스틴 지낙은 길에서 주운 쓰레기를 직접 디자인 한 아크릴 상자에 담아 고유번호를 부여해 팔기 시작했고 저스틴 지낙의 작은 실험은 성공을 거둔 셈이 됐다.

김하늬 기자

『머니투데이』 2015년 4월 12일자

## 나누자 데이터, 누리자 행복(Open Data, Share Value)

버스나 지하철 정보 앱(App)은 요즘처럼 추운 날씨에 출퇴근시간에 미리 버스 정류장이나 지하철정거장에 나와 벌벌 떨며 버스나 지하철을 기다리지 않게 해주었다. ‘공공데이터 제공 및 이용활성화에 관한 법률’이 시행(2013.10.31)된 후 공공데이터를 국민 누구나 마음껏 이용하고 이를 통해 돈도 벌 수 있는 세상이 열렸다. 특히 창의적인 아이디어만 있다면 공공데이터를 활용하여 손쉽게 앱을 만들 수 있으며, 나아가서는 창업도 할 수 있다.

공공데이터는 데이터베이스(DB), 전자화된 파일 등 공공기관이 보유하고 있는 정보를 말하며, 개방의 의미는 공공기관이 이용자에게 정보를 재활용할 수 있도록 제공하고 제공받은 정보를 상업적·비영리적으로 이용할 권한을 부여하는 것을 말한다. 실시간 교통정보, 날씨정보, 관광정보 등 공공정보를 국민이 마음껏 이용하게 도와줌으로써 스마트사회의 국민 공공편의를 향상시키고, 새로운 비즈니스 및 일자리를 창출하는 데 목적을 두고 있다.

‘모두의 주차장’(업체명: 모두의주차장)은 서울시내의 복잡한 주차문제를 해결하기 위해 만들어진 앱이다. 최적화된 주차요금, 장소 등 주차 정보 서비스를 제공하며, 서울시 환승, 노상, 공영주차장 정보, 사용자의 참여를 통해 공유된 민간 주차장 정보도 제공한다. 2013년 대한민국 모바일 앱 어워드 혁신상 수상 및 으뜸앱으로 선정되었다. ‘아이프티(i-fety)’(업체명: 바오미르)는 안전과 관련되며, 안전행정부와 경찰서의 공공데이터를 활용하여 미아방지 및 찾기 서비스를 제공한다. NFC(비접촉식 근거리 무선통신) 기능이 포함된 스마트폰에서 사용가능하며, 아동의 정보를 팔찌의 터치만으로 바로 확인가능하며, NFC 결제기능으로 아동이 어디서 무엇을 구매했는지도 알 수 있다.

‘나누다(NA:NU:DA)’(업체명: 트리플에스)는 안전행정부의 봉사활동, 교육 데이터 등을 활용한 앱으로, 봉사와 관련된 정보를 한눈에 볼 수 있는 봉사활동 종합정보 서비스이다. 2013년 공공데이터 활용 창업 경진대회 수상작이다. ‘화해(화장품을 해석하다)’(업체명: 에스유디)는 식품의약품안전처에서 시중 판매되는 화장품의 전성분 정보를 활용하여 피부트러블 예방을 도와주는 앱이다. 제품, 성분 검색은 물론 화장품에 관한 꼭 필요한 정보 및 궁금한 사항을 문의할 수 있는 마이페이지도 제공한다. ‘믿고 쓰는 여대생을 위한 어플’에 선정된 바 있으며, 2013년 공공데이터 활용 창업 경진대회 최우수상을 수상하였다.

‘메디라떼’(업체명: 에이디벤처스)는 병원 검색 및 신뢰성 있는 병원경험 정보를 제공한다. 주변 병원을 맞춤형으로 탐색할 수 있고, 해당 병원에서 실제 치료받은

고객이 남긴 병원평가를 볼 수 있어 신뢰성이 높다.

‘서울버스(Seoul Bus)’(유주완)는 서울시 버스정보를 활용하여 만든 앱이다. 버스정류장에 나가지 않아도 집안에서 앱을 통해 실시간 버스정보를 확인할 수 있어 국민에게 편리함을 제공한다. 천만 이상의 다운로드를 기록한 바 있다.

‘티맵’(업체명: SK플래닛)은 길안내 서비스이다. 티맵은 GPS정보, 지도정보, 유가정보, 가스정보 등 공공데이터를 잘 활용하여 만든 앱이다. ‘공공문화예술정보’(업체명: INFOMETA)는 지역도서관, 문화센터, 관광청 등 공공기관에서 주최하는 문화예술 관련 공연이나 전시행사정보를 한눈에 볼 수 있도록 제공하는 모바일 앱이다. 이렇듯 공공데이터를 활용한 민간사례가 점차 증가하고 있다.

정부는 중앙행정기관, 지방자치단체, 공공기관 등이 보유하고 있는 개방 가능한 공공데이터를 한눈에 볼 수 있고 국민·개발자들이 잘 이용할 수 있도록 공공데이터 포털([www.data.go.kr](http://www.data.go.kr))을 운영하고 있다. 또한 국가 차원의 공공데이터 관련 최고 의사결정기구로서 공공데이터 전략위원회를, 공공데이터의 부당한 미제공, 데이터 관련 분쟁 등을 조정하도록 공공데이터제공 분쟁조정위원회를, 공공데이터 관련 실무기관으로 공공데이터 활용지원센터(한국정보화진흥원), 민간 중심의 공공데이터 오픈포럼([www.kodf.kr](http://www.kodf.kr)) 등을 두고 있다.

또한 양질의 데이터가 개방·활용될 수 있도록 공공데이터 5개년 기본계획을 마련하고, 우선 2014년~2015년에는 환경, 보건복지, 식품·의약 등 수요자 의견을 반영한 15대 개방 전략분야를 선정하고 이를 중점 개방할 예정이다. 데이터의 품질 제고를 위해 공공기관을 대상으로 품질 진단 및 개선 사업도 추진할 예정이다. 특히 1인 창조기업, 벤처, 중소기업들의 경우 공공데이터를 활용한 사업이 지속 성장할 수 있도록 산업 생태계 조성을 위한 정책도 박차를 가할 예정이다.

데이터 분석을 통해 미래를 예측하는 <마이노리티 리포트>, 데이터와 클라우드를 활용해 범죄의 현장을 구현하는 <아이언맨 3> 같은 영화 속에서 사람들은 점점 데이터 기반의 스마트 세상으로의 발전을 꿈꾸며 이를 실현하기 위해 경주하고 있다. 이런 시대에 맞추어 IT강국인 우리나라가 세계를 선도할 수 있도록 21세기 젊은 세대들의 창의적인 아이디어와 융합된 공공데이터를 통한 다양한 창조경제서비스가 나올 수 있도록 정부의 지속적인 정책과 국민의 적극적인 관심을 기대해 본다.

송석현 한국정보화진흥원 공공데이터기획부장

『click 경제교육』 2014년 2월호

### 국내 도입이 시급한 '투표하는 쓰레기통'

'무한도전 가요제'가 끝난 후 시민들이 버리고 간 쓰레기로 논란이 된 이후 인터넷 커뮤니티에선 '네덜란드의 신박한 쓰레기통'이라는 제목의 게시물이 인기를 끌고 있는 중이다.

위컵(Wecup)이라고 불리는 이 쓰레기통은 네덜란드의 어느 축제에 사용된 원형의 통으로 일명 '투표하는 쓰레기통'이라고 불리고 있다.

이 쓰레기통에 사람들이 자발적으로 쓰레기를 집어넣는 이유는 쓰레기로 투표를 장려하기 때문. 예를 들면, 이런 투표다. '엘비스 프레슬리가 돌아왔으면 좋겠다' VS '마이클 잭슨이 돌아왔으면 좋겠다'

원하는 쪽의 투표가 우세하기를 바라는 사람들은 자발적으로 쓰레기를 주워와서 통을 채우기도 한다고. 쓰레기를 즐겁게 버리자는 취지로 만들어진 이 위컵은 기대 이상의 성과를 보이고 있다고 알려져 있다. 많은 네티즌들의 의견처럼, 위컵의 국내 도입이 시급하다.

이나연 기자

『오피ن』 2015년 8월 26일자

※ 위컵 홈페이지(<http://www.wecup.net>)에서 다양한 사례를 제공하고 있습니다.



중등 3차시

# 더불어 살아가는 가치를 구입해볼까?





## □ 학습목표

- 사회적 앙트러프러너십을 사회적 가치관 경매 과정을 통해 파악할 수 있다.
- 경매를 통해 구입한 사회적 가치를 발현한 기업을 발굴해본다.

## □ 준비물

- 패드, 노트북, 스마트폰, 빔프로젝터, 스피커, 학생용 활동지

## □ 수업내용 구성

| 주요개념        | 앙트러프러너십, 사회적 기업, 사회적 가치           |                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                      |
|-------------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육단계        | 지도 방식                             | 지도 내용                                                                                                                                                                                         | 유의점 · 준비물                                                                                                                                            |
| 도입<br>(5분)  | 동영상자료<br>시청하기                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘무함마드 유누스가 창립한 방글라데시의 그라민 은행과 관련된 시청각 자료를 보고 소감을 발표</li> <li>• 그라민 은행의 사례와 관련된 사회적 가치에 대해 생각을 이끌어 냄.</li> </ul>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그라민은행 동영상</li> </ul>                                                                                        |
| 전개<br>(35분) | 활동 1<br>사회적 가치관<br>경매 게임<br>(25분) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 브레인 스토밍을 통해 사회적 가치와 관계된 모든 내용을 학생들 간에 공유</li> <li>• 사회적 가치관 경매를 통해 사회적 가치관의 우선 순위를 나누고 경매</li> <li>• 나와 모둠 학급 학생들의 사회적 가치관의 차이를 알고 이유를 파악</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4~5명으로 모둠을 구성하여 활동</li> <li>• 교사는 경매사의 역할을 담당하며 학생간의 상호작용이 활발히 일어날 수 있도록 조력함.</li> <li>• 학생용 활동지</li> </ul> |
|             | 활동 2<br>사회적 기업<br>조사<br>(10분)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 낙찰 받은 가치관을 구현한 기업 조사</li> <li>• 조사를 완성한 모둠 중 학급 최고의 가치를 발현한 기업 내용을 발표</li> </ul>                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 스마트 기기</li> <li>• 학생용 활동지</li> </ul>                                                                        |
| 정리<br>(5분)  | 형성평가<br>및<br>반성적 사고               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 형성평가(O,X퀴즈)</li> <li>• 가치관 경매를 통해 느낀 점을 공유</li> <li>• 사회적 기업의 가치들을 통해 더불어 살아가는 모습을 상상하고 그 과정에서 발현된 앙트러프러너십의 의미 파악</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 형성평가</li> </ul>                                                                                             |

## [도입]

# 그라민은행, 사회적 앙트러프러너십 발휘 사례

### 준비하기

- [도입]의 수업을 진행하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 멀티미디어 환경 구축
  - ‘사회적경제 참 좋다 - 무함마드 유누스(그라민은행) 동영상
  - 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 [읽기 자료 1]을 나누어 준 후 수업을 진행합니다.

### 수업 진행하기

- 1) 학생들에게 회사를 운영하면서 사익과 공익을 동시에 실현할 수 있는 앙트러프러너십을 발휘할 수 있는 방법에는 어떤 것이 있을까? 라고 질문합니다.
- 2) 위의 질문에 적절한 사례가 있다고 안내하며 ‘그라민은행’동영상을 함께 시청합니다.
  - ‘사회적경제 참 좋다 - 무함마드 유누스(그라민은행) 동영상 (<https://www.youtube.com/watch?v=f15X6mMhh00>)
  - 유누스가 그라민 은행을 설립한 이유가 무엇인지, 우리나라에는 이러한 가치를 실현한 사례를 아는지 학생들에게 질문합니다.
- 3) 선생님은 이번 차시에서 사회적 앙트러프러너십에 대해 탐구해 볼 것이라고 설명합니다.
  - 사회적 가치관 경매 게임을 통해 모둠별로 중요하게 여기는 사회적 가치를 구매하게 될 것이라고 안내합니다.
  - 경매를 통해 구매한 사회적 가치관과 부합하는 사회적 기업 사례를 발굴하여 홍보영상을 제작(수행평가)하기 위한 기획을 하게 될 것이라고 안내합니다.

## [전개] ] 활동 1

### 공익과 사익 모두를 실현할 수 있는 가치를 구입해볼까?

#### 준비하기

- [전개]의 활동 1을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 3-1] × 모둠수
  - [학생용 활동지 3-2] × 모둠수
- 선생님은 수업이 진행하기 전에 아래의 ‘입찰 결과표’를 칠판에 적어두세요.  
모둠수는 상황에 따라 달라집니다.

| 사회적가치관 | 모둠1 | 모둠2 | 모둠3 | 모둠4 | 모둠5 | 모둠6 |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 인권     |     |     |     |     |     |     |
| 금융     |     |     |     |     |     |     |
| 교육     |     |     |     |     |     |     |
| 주거     |     |     |     |     |     |     |
| 건강     |     |     |     |     |     |     |
| 환경     |     |     |     |     |     |     |
| 일자리    |     |     |     |     |     |     |

#### 수업 진행하기

- 1) 6~7명의 학생들로 모둠을 구성하고, 모둠명을 정하도록 합니다.
- 2) 선생님은 경매의 순서를 설명한 ppt를 게시하고, 앞으로 진행하게 될 경매의 흐름을 설명합니다.

#### Tip!! 경매용어

- 입찰: 모둠원이 경매사가 제시한 호가에 구매를 희망하여 참가할 의사를 나타냅니다.
- 응찰: 가치관의 가격을 제시합니다.
- 낙찰: 최고 가격을 제시한 사람에게 판매가 성사된다.

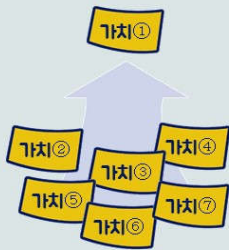
- 3) 학생들에게 [학생용 활동지 3-1]을 나눠주고 각각의 가치에 우선순위를 정해 총 자본금 100만원 내에서 5만원 단위로 입찰가를 정하여 기입하도록 합니다.
  - 활동 시작 전 [학생용 활동지 3-1]의 7가지 사회적 가치에 대해 설명해 주세요.
- 4) 선생님은 경매인이 되어 사회적 가치 중 한 가지씩 경매를 진행합니다.
  - 사회적 가치 중 한 가지, 예로 인권에 대해 경매를 시작한다고 말하고 호가는 5만원부터 시작하여 5만원 단위로 높여가고, 모둠별로 [학생용 활동지 1]에 기록한 인권의 응찰가를 발표하도록 합니다.
  - 선생님은 모듬이 발표한 금액을 칠판에 기록하고 가장 높은 입찰가를 제시한 모듬에게 해당 사회적 가치를 낙찰합니다.
  - 만약 같은 금액이 나온다면 가위, 바위, 보로 최종 낙찰자를 결정합니다.
  - 이와 같은 과정으로 인권, 금융, 교육, 주거, 건강, 환경, 일자리에 관해 경매를 진행합니다.
- 5) 선생님은 경매의 결과를 학생들에게 공지합니다.
  - 낙찰가가 가장 높은 가치관을 우리 학급의 최고 가치관이라고 알려주고, 각 모듬이 낙찰받은 가치관을 알려줍니다.
- 6) 모듬별로 [학생용 활동지 3-2]를 나눠주고 기록하도록 합니다.
  - 두 가지 이상의 사회적 가치를 낙찰받은 모듬이 있다면 한 가지만 정해서 [학생용 활동지 3-2]에 기록하도록 설명합니다.

[학생용 활동지 3-1] 입찰 표지판

|        |  |       |  |         |  |
|--------|--|-------|--|---------|--|
| 학년     |  | 반     |  | 모둠명     |  |
| 모둠원    |  |       |  |         |  |
|        |  |       |  |         |  |
| 사회적가치관 |  | 우선 순위 |  | 응찰가(만원) |  |
| 인권     |  | 5     |  | 5       |  |
| 금융     |  | 3     |  | 10      |  |
| 교육     |  | 6     |  | 5       |  |
| 주거     |  | 7     |  | 5       |  |
| 건강     |  | 2     |  | 20      |  |
| 환경     |  | 1     |  | 45      |  |
| 일자리    |  | 4     |  | 10      |  |
| 합계     |  |       |  | 100     |  |
|        |  |       |  |         |  |

### < 교사 경매 순서지 >

① 경매의 목적은 다음에 제시된 7개의 사회적 가치 중 모둠별로 가장 많은 사회적 가치를 낙찰 받는다고 안내합니다.



② 모둠은 7가지 사회적 가치에 모두 응찰하여야 하며, 5만원 단위로 호가를 정할 수 있고, 합산 금액은 100만원임을 알립니다.



③ 각 사회적 가치 당 경매를 진행합니다.



### < 교사 경매 순서지 >

④ 최대 입찰금액을 초과하는 금액에 입찰할 수 없으며, 최대입찰 금액보다 낙찰 금액이 낮을 경우 다른 가치에 합산할 수 있음을 알려줍니다.



⑤ 호가는 5만원부터 시작하여 5만원 단위로 높여가며 경매를 진행합니다.



\* 경매사의 호가보다 자신이 작성한 최대 입찰 금액이 더 큰 경우에는 **지속적으로 입찰 가능**하다고 알립니다.  
\* 최종 입찰 금액이 같을 경우 모둠별 최저 사회적 가치 입찰금액이 높은 모둠이 승리하는 것으로 하되 그것조차 같을 경우 **가위, 바위, 보**로 낙찰 모둠을 결정합니다.

⑥ 결과(낙찰모듬, 낙찰 금액)를 칠판에 정리하여 공지합니다.



### [학생용 활동지 3-2] 사회적 가치관 경매 결과

|                                |  |                                                                                                                |  |     |  |
|--------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----|--|
| 학년                             |  | 반                                                                                                              |  | 모둠명 |  |
| 모둠원                            |  |                                                                                                                |  |     |  |
| 1. 우리 학급의 최고 가치관 <sup>2)</sup> |  |                                                                                                                |  |     |  |
| 가치관명                           |  | 중요한 이유                                                                                                         |  |     |  |
| 건강                             |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아프면 아무것도 할 수 없다</li> <li>- 건강해야 건강한 생각을 할 수 있다</li> </ul>             |  |     |  |
| 2. 우리 모듬의 최고 가치관               |  |                                                                                                                |  |     |  |
| 가치관명                           |  | 중요한 이유                                                                                                         |  |     |  |
| 환경                             |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지구가 점점 오염되고 있어 기상이변이 늘어난다</li> <li>- 우리 후손에게 좋은 환경을 물려줘야한다</li> </ul> |  |     |  |

2) 최고가에 낙찰된 사회적 가치관을 정리합니다.

## [전개] 활동 2

# 우리 모듬이 낙찰 받은 사회적 가치를 실현한 기업을 찾아보자

### 준비하기

- [전개] 활동 2의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 3-3]] × 모듬수
  - 태블릿 또는 휴대폰

### 수업 진행하기

- 1) 모듬별로 [학생용 활동지 3-3]을 나눠주고, 작성하도록 합니다.
- [전개] 활동 1 에서 낙찰받은 사회적 가치를 발현한 사회적 기업을 조사하도록 합니다.

**Tip!!** 사회적 기업 사례는 '[표] 사회적 가치를 발현한 사회적 기업들'을 참고하시면 도움이 됩니다.

### 선생님 잠깐만!

#### □ 사회적 기업이란?

- 사회적 목적을 우선으로 추구하면서 영업활동을 수행하는 기업조직으로 재화나 서비스를 생산, 판매해 돈을 벌지만, 그 활동의 동기가 사주나 주주의 이익 실현이 아니라 사회적 목적을 실현하는 데 있는 기업을 말합니다.
- 영리기업이 이윤 추구를 목적으로 모든 기업의 영업활동을 수행하는 데 비해, 사회적 기업은 사회서비스 제공, 각종 사회문제의 해결, 지역 통합, 일자리 창출 등의 목적을 위해 영업활동을 수행한다는 점에서 큰 차이가 있습니다.
- 사회적 기업의 유형
  - ① 일자리제공형 : 조직의 주된 목적이 취약계층에게 일자리를 제공
  - ② 사회서비스제공형 : 조직의 주된 목적이 취약계층에게 사회서비스를 제공
  - ③ 지역사회공헌형 : 조직의 주된 목적이 지역사회에 공헌
  - ④ 혼합형 : 조직의 주된 목적이 취약계층 일자리 제공과 사회서비스 제공이 혼합
  - ⑤ 기타형 : 사회적 목적의 실현여부를 계량화하여 판단하기 곤란한 경우

[표] 사회적 가치를 발현한 사회적 기업들

| 분야 | 기업명                                                                              | 사업 내용                                                                                                                                                                           |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 건강 | 청소년흡연음주예방협회<br><a href="http://www.ynsa.or.kr">http://www.ynsa.or.kr</a>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 금연, 금주와 관련된 유료 교육 실시(취약계층은 무료)</li> <li>• 금연, 금주 상품 판매</li> </ul>                                                                      |
|    | 나눔과돌봄<br><a href="http://www.나눔과돌봄.kr/">http://www.나눔과돌봄.kr/</a>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 방문 요양·목욕</li> <li>• 노인돌봄종합서비스TM</li> <li>• 가사간병</li> </ul>                                                                             |
| 교육 | (사)청소년교육전략21<br><a href="http://www.yes21.org">http://www.yes21.org</a>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년활동: 인성교육, 창의체험활동, 캠프 프로그램 운영</li> <li>• 성인과정: 학부모 교육 및 지도자 양성, 교사연구 과정 운영</li> <li>• 청소년 인성교육을 위한 연구사업 운영</li> </ul>                |
|    | 자바르떼<br><a href="http://www.arteplay.net/">http://www.arteplay.net/</a>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화예술교육: 문화 소외계층의 문화활동을 지원하고, 문화예술인들의 활동기반을 구축</li> </ul>                                                                               |
| 금융 | 오마이펀딩<br><a href="https://www.ohmyfunding.com/">https://www.ohmyfunding.com/</a> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회적 경제크라우드펀딩 플랫폼: 사회적 가치를 실현하는 기업의 자금모음과 판로확대를 위한 플랫폼 운영</li> </ul>                                                                    |
|    | 사회연대은행<br><a href="http://www.bss.or.kr/">http://www.bss.or.kr/</a>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 마이크로크레딧 창업지원: 사회적 취약계층에게 소액자금을 대출해 경제활동 지원</li> <li>• 사회적기업 지원: 사회적 기업, 마을기업, 협동조합을 대상으로 한 금융지원서비스 운영</li> <li>• 대학생 학자금 지원</li> </ul> |
| 인권 | 한국웹접근성평가센터<br><a href="http://www.kwacc.or.kr/">http://www.kwacc.or.kr/</a>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보취약계층의 정보 접근권 보장을 위한 연구수행</li> <li>• 웹 접근성 및 사용 편의성 평가</li> </ul>                                                                     |
|    | 지구촌사랑나눔<br><a href="http://www.g4w.net/">http://www.g4w.net/</a>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이주민의 교육, 의료, 인권을 지원: 다문화어린이 교육사업, 이주민 의료사업, 정착지원 사업 등 운영</li> </ul>                                                                    |

| 분야  | 기업명                                                                                         | 사업 내용                                                                                                                                                                                      |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 일자리 | 시니어앰파트너즈<br><a href="http://www.seniompnpartners.com">http://www.seniompnpartners.com</a>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 중장년 전문인력 및 고학력 경력단절여성의 취업 알선 및 전직 컨설팅</li> </ul>                                                                                                  |
|     | 채움에이치알디<br><a href="http://www.chaeumhrd.co.kr">http://www.chaeumhrd.co.kr</a>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 고용서비스사업: 저소득층 취업지원 프로그램 ‘취업성공패키지’ 운영</li> <li>• 일자리 창출지원사업</li> <li>• 기업교육: 기업직원 교육 프로그램 및 워크샵 운영</li> <li>• 학교교육 특성화고 학생 및 대학생 취업 컨설팅</li> </ul> |
| 주거  | 열린사회<br><a href="http://e-love.or.kr/xe/home">http://e-love.or.kr/xe/home</a>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 저소득층 청소년 공부방 꾸미기</li> <li>• 차상위계층 이하 가정의 주거환경 개선사업</li> </ul>                                                                                     |
|     | 나눔하우징<br><a href="http://www.nanumhousing.kr/">http://www.nanumhousing.kr/</a>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주거 불안정계층을 대상으로 한 사회주택 건립</li> <li>• 취약계층의 노후주택 주거환경 개선사업 시행</li> </ul>                                                                            |
| 환경  | 아름다운가게<br><a href="http://www.beautifulstore.org/">http://www.beautifulstore.org/</a>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 재활용품 수거 및 판매</li> <li>• 수익금과 기부금을 저소득층 지원 등의 사회복지 활동을 위해 사용</li> </ul>                                                                            |
|     | 대지를위한바느질<br><a href="http://www.sewingforthesoil.com/">http://www.sewingforthesoil.com/</a> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친환경의류 및 생활제품 생산</li> <li>• 친환경 결혼식 서비스 제공(다문화 및 저소득층 무료)</li> <li>• 환경교육 실시</li> </ul>                                                            |

**[학생용 활동지 3-3] 우리 모듬의 사회적 가치를 구현한 기업**

|                                                                                                                                                                                           |  |   |  |     |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---|--|-----|--|
| 학년                                                                                                                                                                                        |  | 반 |  | 모듬명 |  |
| 모듬원                                                                                                                                                                                       |  |   |  |     |  |
| <p>① 우리 모듬의 최고 가치관</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">환경</div>                                                                                      |  |   |  |     |  |
| <p>② 사회적 기업 명칭(인터넷 주소)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">아름다운가게(<a href="http://www.beautifulstore.org/">http://www.beautifulstore.org/</a>)</div> |  |   |  |     |  |
| <p>③ 추구하는 사회적 목표·임무</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">모두가 함께하는 나눔과 순환의 아름다운 세상 만들기</div>                                                           |  |   |  |     |  |
| <p>④ 기업이 생산하거나 제공하는 상품 또는 서비스</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">수거한 재활용품</div>                                                                     |  |   |  |     |  |
| <p>⑤ 주요 고객</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">전국민</div>                                                                                             |  |   |  |     |  |
| <p>⑥ 이 기업을 홍보할 홍보문구를 정해보자~!</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">아름다운 가게, 아름다운 세상의 첫걸음입니다!</div>                                                      |  |   |  |     |  |

## [정리]

# 우리 모두가 이 사회적 기업을 선택한 이유는?

### 준비하기

- [정리]의 수업을 진행하기 위해 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 멀티미디어 환경 구축

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 각 모듈별로 낙찰받은 사회적 가치를 정리한 내용을 학생들에게 보여주고, 모듈장이 간단히 그 가치를 선택한 의미에 대해 발표하도록 합니다.
- 2) 선생님은 학생들에게 사회적 가치를 발현한 기업의 홍보 영상 제작을 수행평가로 제시합니다.
- 3) 모듈원은 다음의 예시를 참고하여 역할을 분담하도록 안내합니다.
  - 프로그램 기획 1명(모듈장)
  - 콘티 및 스토리 구성 2명
  - 카피라이터 1명
  - 영상 촬영 편집 및 음악 2명

**Tip!!** 스톱모션이나 그림이 필요한 경우 영상 촬영 편집팀에서 담당함.

[수행평가 자료]

사회적 기업 홍보 프로그램 기획안

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 제목<br>(Title)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |   | 팀명<br>(Team)   |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 핵심<br>사회적<br>가치                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   | 팀원<br>역할<br>분담 | 기획     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                | 콘티/스토리 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 홍보 방법                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |   |                | 촬영/편집  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                | 카피라이터  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 사회적<br>기업 유형                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <p>◎ 기획의도</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <p>◎ 사회적 가치관 구현 사례</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <p>◎ 제작방법 및 예상 촬영기법</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| <p>◎ 주요일정(Time table)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="color: red;">일</td> <td>월</td> <td>화</td> <td>수</td> <td>목</td> <td>금</td> <td style="color: red;">토</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   |                |        |   |   |   | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 일                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 월 | 화              | 수      | 목 | 금 | 토 |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                |        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 그라민 뱅크

“가난한 사람들에게 필요한 것은 적선이 아니라 평등한 기회이다.”

2006년 노벨평화상 수상자인 방글라데시 은행가 무하마드 유누스(Muhammad Yunus)가 남긴 말이다. 마이크로 크레딧에 대한 아이디어는 『걸리버 여행기』의 저자 조나단 스위프트(Jonathan Swift)와 미국의 무정부주의자 라이샌더 스푸너(Lysander Spooner) 등에 의해 비롯되었다고 하지만, 전 세계적으로 큰 관심을 받으면서 확산된 것은 유누스가 설립한 그라민 은행(Grameen Bank)이 성공하면서 부터이다. 방글라데시 치타공 시에서 태어난 유누스는 미국 밴더빌트 대학(Vanderbilt University)에서 경제학 박사 학위를 취득한 후 치타공 대학의 경제학과 교수로 재직하였다. 1976년 고리대금업자에게 시달리는 대학 주변 마을주민 42명에게 자신의 주머니돈 27달러를 빌려준 것을 계기로 마이크로 크레딧 사업에 뛰어들어 1983년에는 방글라데시 말로 ‘마을’을 뜻하는 ‘그라민’ 은행을 설립하게 되었다.

그라민 은행 고객의 대부분은 방글라데시에서 사회적 약자인 여성이다. 그라민 은행의 자료에 따르면 대출회수율은 한때 99% 가까이까지 이르렀고, 매년 그라민 은행 고객의 5%가량이 빈곤으로부터 벗어났다고 한다. 그라민 은행의 실적은 여러 사람들에게 기적처럼 받아들여졌고, 마이크로 크레딧 사업은 세계 각국으로 퍼져 나가기 시작했다. 우리나라에서 마이크로 크레딧 사업을 맨 처음으로 시작한 ‘신나는 조합’도 그라민 은행의 한국지부로서 씨티은행의 지원 아래 설립된 것이다.

- \* 농민들에게 낮은 이자와 오랜 만기를 보장하고, 갚지 못하더라도 법적 책임을 묻지 않은 조건으로 대출

『click 경제교육』 2010년 02월호 이슈따라잡기 기사 일부 발췌

## 나눔에 관한 발상의 전환

요즈음 우리는 나눔이라는 말을 어느 때보다도 자주 접한다. 최근 개봉한 영화 <완전 소중한 사랑>은 배우들이 출연료 없이 촬영에 임하고, 영화 수익의 40%는 소아암 관련 재단에 기부하고, 30%는 비영리 법인을 통해 ‘문화나눔’ 사업에 쓰이는 것으로 알려져 세간에 화제가 됐다. 얼마 전 실력과 아이돌 그룹과 가수들은 재능 기부를 통해 ‘희망나눔 천사콘서트’를 가졌다. 전국의 수많은 자선봉사단체들은 ‘음식나눔’ 행사를 한다. 여러 개인과 단체는 ‘나눔의 헌혈’에 동참한다. 도서관에는 ‘나눔문고’가 설치되고, ‘배움나눔’과 ‘지식나눔’ 강연이 이어진다. 대학은 ‘나눔교육’에 앞장서고, 전국의 지방자치체는 ‘나눔장터’를 연다. 기업들은 ‘나눔재단’을 만들고 ‘나눔경영’을 실천한다. 100여 개의 모금·기부 단체들이 결집한 ‘나눔국민운동본부’는 나눔문화 확산을 위한 국민운동을 전개한다.

중앙정부도 나눔의 시책에 적극적이다. 정홍원 국무총리는 지난 6월 3일 ‘2013 소통과 나눔 파트너십 페어’에 참석해 나눔과 사회공헌을 위한 시민사회·기업·정부 간 파트너십의 중요성을 강조했다. 보건복지부는 6월 28일 나눔 확산을 위한 ‘희망나눔 민관협력 정책네트워크’의 첫 회의를 열었다. 박근혜 대통령은 10월 20일 제2의 새마을운동을 제창하면서 “제2의 새마을운동은 나눔·봉사·배려의 실천 덕목을 더해 국민통합을 이끄는 공동체 운동이 되어야 한다.”고 역설했다.

나눔이라는 ‘말’의 시대는 도래했지만 참된 나눔의 시대는 도래하지 않았다. 나눔이 빈곤과 격차문제를 시정하는 데 올바르게 기여하기 위해서는 나눔에 관한 총체적인 발상의 전환이 필요하다. 이와 관련하여 진노 나오히코(神野直彦) 동경대 명예교수가 저술한 『나눔의 경제학이 온다(원제: 나눔의 경제학)』는 유익한 시사점을 제공한다. 진노교수는 일본사회가 당면한 격차와 빈곤문제의 처방전으로서 ‘나눔의 경제’를 주창한다. 일본의 원로 경제학자가 나눔을 주제로 경제학 교양서를 내고, 나눔의 경제라는 용어를 사용한 것은 대단히 이례적인 일이다. 이는 그만큼 일본사회에서 나눔이 절박하다는 것을 말해주는 것이기도 하다.

진노교수에 의하면 참된 ‘나눔의 시대’는 존재의 필요성을 서로 확인하고, 공동책임의 원칙과 평등의 원칙이 작동하는 나눔 원리(=협력원리)를 바탕으로 ‘나눔의 사회’를 실현하는 것이다. 나눔의 사회는 시장경제를 부정하지 않는다. 오히려 경쟁원리에 기초한 시장경제와 협력원리에 기초한 나눔 경제의 적절한 균형을 강조한다. 신자유주의가 초래한 위기는 시장사회가 과도한 경쟁과 시장원리주의로 빠지면서 나눔의 영역이 줄어든 데서 기인한다. 따라서 이 위기를 극복할 수 있는 해결책은 당연히 나눔의 영역을 확장하는 데서 찾을 수 있다.

나눔의 사회를 실현하는 데 가장 중요한 부분인 ‘나눔의 경제’는 다음 세 가지로 요약해서 설명할 수 있다. 첫째, 공동의 어려움을 공동 부담을 통해 공동 책임으로

해결하기 위한 재정이다. 일본 사회가 유례없는 격차와 빈곤 문제에 직면한 것은 ‘나눔이 작은 정부’가 주요 요인이었다. 따라서 나눔의 경제를 구현하는 데 무엇보다 중요한 것은 나눔이 큰 정부라 할 수 있다. 둘째, 비정규직 문제로 표상되는 노동시장의 양극화를 극복하는 것이다. 임금, 사회보장, 노동시장의 참가에 있어 나눔의 원리에 입각한 평등한 권리가 중요하다. 셋째, 가족, 지역공동체, 협동조합, 비영리 시민조직이라는 사회시스템이다. 진노교수는 빈곤과 격차를 극복하기 위한 대안으로 사회시스템의 재활성화 전략을 지지한다. 그래서 협동조합과 같은 사회적 경제가 중요한 의미를 갖는다.

나눔의 사회는 지식사회로의 비전을 갖는다. 포스트 공업사회는 지식산업을 기축으로 하는 지식사회다. 공업화시대는 인간과 인간, 인간과 자연이 서로 어울리면서 충족되는 욕구, 즉 나눔을 통해 충족하는 욕구인 존재욕을 희생하며 소유욕을 추구해 왔다. 지식사회는 공업사회에서 희생해온 고차적인 존재욕을 추구할 수 있어야 한다. 공업사회가 임금을 ‘당근’으로, 빈곤과 실업을 ‘채찍’으로 삼아 인간을 단순노동이라는 비인간적 사용방법으로 몰아갔다면 지식사회는 그야말로 ‘인간을 인간답게 사용하는 방법’을 실현하는 사회다. 이를 위해 정치시스템은 나눔을 강화하여 대인 사회서비스를 확충하고 사회적 안전망을 새롭게 정비해야 한다. 이와 병행하여 인간의 능력을 향상시키고, 생명활동을 보장하며, 사회자본을 배양하는 전략도 필요하다. 요컨대 나눔의 경제는 정치, 경제, 사회시스템 전반을 나눔이 강화되는 방향으로 개편해야 한다는 것을 함축한다.

신자유주의 정책 하에서 격차와 빈곤이 재생산되는 주요한 공간은 기업이다. 노동시장에 대한 규제가 완화되면서 기업은 성장한 반면에 노동은 쇠퇴했다. 대규모 고용파괴가 진행되고 비정규직이 대거 양산됐다. 진노교수는 이런 기업의 모습을 ‘무자비한 기업’이라 부른다.

물론 기업이 모두 무자비한 것은 아니다. 기업도 나눔경영, 즉 사회공헌활동에 적극적이다. <그림>과 같이 전국경제인연합회에서 펴낸 『2012 기업·기업재단 사회공헌백서』에 따르면 주요 기업이 사회공헌에 지출한 비용은 2011년 처음으로 3조 원대를 넘어섰다. 국내 기업들이 사회공헌에 본격적으로 참여한 2002년에 1조 원대를 기록한 이래 10년 만에 3배 가까이 증가한 것이다. 사회공헌 추진 방식도 소외계층에 대한 단순한 지원보다 저소득 여성가장의 창업활동을 도와서 경제적 자립을 지원하는 등 문제해결형으로 변화하는 양상을 보인다. 따라서 기업의 사회공헌활동은 양적·질적으로 크게 성장했다고 할 수 있다.

나눔경영은 주로 기업의 대외적인 사회공헌활동을 의미하지만 최근에는 기업 내부에도 나타난다. 어느 사회적기업은 구성원 모두가 기업이 소유한 것을 함께 나누는 소유구조의 혁신을 꾀했다. 기업 내적인 나눔경영을 실천한 것이다. 규모가 작은 사회적기업 혹은 협동조합들이 이러한 내적인 나눔경영에 더 적극적인 모습을 보인다. 기업의 바깥은 물론이고 안에서도 나눔경영에 충실할 때 기업의 나눔경영은 빛을 발할 것이다.

정광민 나눔과 협동경제연구소 대표

『click 경제교육』 2013년 12월호

## 선행과 이익, 두 마리 토끼를 잡다

장수기업이 되기 위해서는 혁신과 도전, 사회적 지원뿐 아니라 기업 스스로 사회적 책임을 수행하려는 노력이 필수 조건이 됐다. 그래서인지 많은 기업들은 현재 다양한 나눔경영을 실천 중이다.

### 기업의 전략적 수단으로서의 나눔경영 사례

삼성전자는 글로벌 정보기술(IT) 업체라는 특성을 살려 눈동자를 움직여 PC를 조작할 수 있도록 한 안구마우스(아이캔)를 선보여 거동이 불편한 장애인들에게 저렴한 가격으로 보급하였다. 현대차그룹은 저소득층 이웃들에 창업용 차량을 무상으로 제공해주는 ‘기프트카’ 캠페인, 장애인들이 여행을 하는 데 있어 각종 걸림돌을 없애는 ‘트래블 프런티어’ 등 실질적인 도움을 주는 사회공헌활동을 전개하고 있다.

세계적 기업 코카콜라는 주력 제품의 이미지에 맞는 ‘물 사용’ 및 ‘하천 보호’와 관련된 활동에 역량을 집중하고 있다. 아마존 등 세계 4대 하천의 오염을 줄이는 프로젝트를 통해 콜라에 사용되는 물에 대한 이미지 호감도가 상승하고 그에 따른 콜라의 브랜드 이미지를 제고할 수 있다는 기대에서다.

사회적 기업이 뿌리내리도록 생태계 조성과 관련한 영역에 참여하는 기업 활동이 활발해지는 것도 최근의 트렌드로 볼 수 있다. SK는 사회적 기업가 MBA 과정을 개설하여 혁신적인 사회적 기업 인재 육성에 나섰고, 매출 확대와 홍보활동을 겨냥한 이벤트 및 사업아이템을 발굴하기 위한 공모 행사 등을 펼쳤다. 한화는 친환경 가치창출 사회적 기업을 선정하여 사업·운영비를 지원하고 전략·재무·마케팅 분야에서 전문가 경영컨설팅을 지원한다.

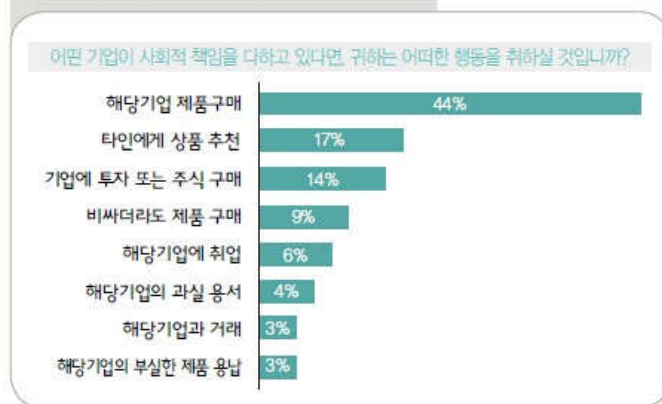
장학사업 등의 교육 공헌은 기업들의 오래된 사회책임활동 사례다. 현대자동차 그룹은 저소득층 어린이들에게 문화예술활동을 향유하는 주말을 만들어 주는 프로그램을 제공하고 있고, 포스코는 1971년 교육재단을 설립해 14개 초·중·고교와 대학교를 운영하면서 교육분야 나눔활동을 활발히 펼치고 있다.

나눔경영에 대한 인식이 전환되면서 중소기업의 참여도 활발해지고 있다. 중소기업은 일정한 지역에 유사한 업종이 집중된 클러스터 형태가 많아 지역사회에 대한 사회책임활동 즉, 지역사회의 환경보호, 일자리 창출, 교육 공헌 등의 활동을 많이 한다. 식품업계 (주)풀잎라인은 사회취약계층인 북한이탈주민과 다문화가정을 우선 채용하고 이들의 안정적 정착을 지원하는 형태의 나눔활동을 전개한다.

## 나눔경영, 선택이 아닌 필수

최근 우리 기업들도 나눔경영을 경영활동의 주요 수단으로 활용하면서, 2002년 사회공헌 투자액이 1조 865억 원에서 2011년에는 3조 1,241억 원으로 10년 새 3배가 늘었다고 한다(전경련 조사 재인용). 또한 과거 기업의 사회공헌활동이 단순히 수익에 비례하여 기부 규모를 결정하거나 어디에 얼마를 전달했다는 생색내기에 그친 것과는 달리 특정 사회문제의 개선을 지속적으로 지원하는 사회 참여 사업의 형태로 변하고 있다. 기업이 성장하는 만큼 사회에 그 혜택을 돌려줘야 한다는 인식과 함께 기업 스스로도 그 기대치에 부응하고자 노력한 결과로 볼 수 있다.

〈그림〉 기업의 사회적 책임에 대한 인식



자료: Edelman, 기업의 사회적 책임과 명성관리, 2007 p.17에서 재인용

기업의 사회적 책임(Corporate Social Responsibility, CSR)에 대한 중요성이 커지면서 국제적으로도 이에 대한 논의가 활발하다. 2010년 국제표준화기구(ISO)는 기업의 사회적 책임에 대한 구체적인 기준인 ISO 26000을 발표했다. 자발적인 채택을 권유하는 국제표준이지만 그 기준에 부합하지 못하면 기업의 명성과 영업에 영향을 미치게 된다. CSR이 더 이상 선택이 아닌 생존의 필수조건이 된 곳도 있다. 인도는 세계 최초로 CSR을 의무화하는 기업법을 55년 만에 개정할 예정이다. CSR 의무화 대상 기업들은 과거 3년간의 평균이익을 기준으로 이익의 2% 이상을 CSR 활동에 지출해야 하고, 이를 이행하지 않은 기업과 책임자에게는 벌금·징역 등이 부과된다. 우리나라도 올해 초 나눔문화의 확산과 활성화를 위해 ‘나눔기본법’의 입법을 예고했다. 다양한 형태의 나눔에 관한 기본적인 사항과 관련 제도에 관해 필요한 사항을 규정하고, 나눔과 관련된 사업을 활성화할 수 있는 근거를 마련한 것이다.

그러나 한편에서는 기업에게 사회적 책임을 지나치게 강조해서 오히려 기업의 경쟁력을 떨어뜨려 공익을 위축시킬 것에 우려를 표하기도 한다. 하지만 사회적 의무를 이행하는 차원에서든, 혹은 전략적 차원에서든 기업의 나눔활동은 단순한 자선활동 그 이상의 의미를 갖는다. 세계적 마케팅의 대가 필립 코틀러(Philip

Kotler) 교수는 기업의 사회책임 활동이 이미지 제고를 통한 판매율·시장점유율 증가, 인재의 확보, 유지 매력도 증가, 회사 운영비용 감소, 투자 매력도 증가 등을 통해 기업의 수익성으로 연결된다고 했다. 결국 기업의 사회적 책임은 이윤을 창출하기 위한 필수요소인 것이다.

기업의 형태나 규모를 떠나 많은 기업들이 활발히 참여하고 있는 나눔경영 추세로부터 기업의 이윤추구와 사회책임이 상호 충돌하는 가치가 아니라는 데에 이제는 공감대가 이뤄진 듯하다. ‘선행’과 ‘이익’이라는 두 마리 토끼를 동시에 잡을 수 있다는 점에서 매력적인 경영수단이 아닐 수 없다 하겠다.

이지은·박진채 KDI 경제정보센터  
『click 경제교육』 2013년 12월호





중등 4차시

# 축제 부스 판매대에서 우리 모듬은 뭘 팔까?





## □ 학습목표

- 창업에 성공한 사람들의 사례를 보고, 창업에 성공할 수 있었던 방법을 파악할 수 있다.
- 축제 부스 활동을 통해 창업 과정을 알 수 있다.

## □ 준비물

- 노트북, 빔프로젝터, 스피커
- 학생용 활동지 4-1, 학생용 활동지 4-2, 학생용 활동지 4-3, 학생용 활동지 4-4

## □ 수업내용 구성

| 주요개념        | 판매전략, 시장조사, 가치제안서, 아이디어 구상도 |                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                       |
|-------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육단계        | 지도 방식                       | 지도 내용                                                                                                                                                                                                                                    | 유의점 · 준비물                                                                                                                                                                             |
| 도입<br>(5분)  | 동영상 자료 시청,<br>읽기 자료         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠을 나누어 축제 부스를 운영하며 창업하는 법을 배워보겠다고 알림</li> <li>• 창업에 성공한 사람들의 예를 다룬 뉴스와 인쇄물을 본 후 창업에 성공한 사람들의 특징을 발표</li> </ul>                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 뉴스(동영상)</li> </ul>                                                                                                                           |
| 전개<br>(30분) | 활동 준비<br>(5분)               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 부스 별로 제비뽑기로 모둠 나누기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠을 나눈 후 판매할 물품을 정하도록 함(각 모둠에 5명~6명)</li> </ul> </li> <li>• 교사가 활동지를 배부하며 각 활동지에 대한 설명</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생수에 따라 모둠 구성 인원과 부스 구성을 탄력적으로 운용</li> </ul>                                                                                                 |
|             | 활동<br>(25분)                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 축제 판매대 부스 기획               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가치제안서 작성</li> <li>- 팀 구상도 작성 (직책이나 역할은 자율적으로 정함)</li> <li>- 부스 운영 계획서 작성</li> <li>- 판매전략 및 스토리 보드 작성</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• [학생용 활동지 4-1]</li> <li>• [학생용 활동지 4-2]</li> <li>• [학생용 활동지 4-3]</li> <li>• [학생용 활동지 4-4]</li> <li>• 교사는 모둠을 돌며 각 학습지를 구성하는 방법을 지도</li> </ul> |
| 정리<br>(10분) | 발표 및 교사의 정리                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠별로 자신의 모둠의 판매 전략을 발표, 느낀 점을 공유</li> <li>• 교사가 학생들이 경험한 부스 만들기와 창업과의 연관성과 창업하는 과정에 대해 설명</li> </ul>                                                                                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 사전에 다양한 창업의 사례를 유형별로 정리하여 유사 사례 제시</li> </ul>                                                                                            |

## 창업에 성공한 사람들

### 준비하기

- [도입]의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 멀티미디어 환경 구축
  - 창업에 성공한 사람들을 다룬 동영상

**Tip!!** 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 [읽기 자료 2]를 출력해서 나누어 주고 수업을 진행합니다.

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 학교 축제의 부스를 기획할 것이라고 하고, 학교 부스 제작이 창업과 연관이 있다는 것을 알립니다.
- 2) 창업에 성공한 사람들의 예를 다룬 뉴스나 인쇄물을 보여주도록 합니다.
  - 배달의 민족, 김기사 앱 성공 이유/YTN  
(<https://www.youtube.com/watch?v=aVAUTpdE9Jg>)
- 3) 뉴스나 인쇄물을 본 후 창업에 성공한 사람들의 특징이 무엇인지 발표하도록 합니다.
- 4) 선생님은 창업에 성공한 사람들의 특징을 토대로 학교의 축제 부스를 기획해보자고 합니다.

## [그림] 창업에 성공한 사람들

**마크 자커버그**  
(Mark Zuckerberg)  
(Facebook)



전부 똑같은 옷만 있는 내 옷장 사진은 많이를 보았을 거야.  
나는 페이스북을 사용하는 사람들을 위해 옷을 고르는  
시간까지 절약하면서 페이스북을 발전시키기 위해 노력했어.  
그 덕분에 창업에 성공할 수 있었던 것 같아.

**스티브 잡스**  
(Steve Jobs)  
(Apple)



나는 낙제생이었고, 친구들도 많지 않았어. 내가 입양아라는  
사실을 알고 충격을 받기도 했었지. 사업에서 위기를  
겪은 적도 많지만 집념으로 이겨낸 결과 지금 'Apple'은  
광장히 유명한 기업이 되었지. 나는 어렵고 힘든 일들을  
이겨내고 사업을 성공했다는 것이 참 자랑스러워.

**커넬 샌더스**  
(Harland David Sanders)  
(KFC)



나는 아주 많은 실패를 겪었음에도 불구하고  
창업에 성공한 사람으로 아주 유명하지.  
총 1009번의 실패를 겪었지만, 나는 포기하지 않았고,  
결국 성공할 수 있었어.

## 팀을 정해 부스를 만들어보자!

### 준비하기

- [전개]의 활동 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 4-1] × 모둠수
  - [학생용 활동지 4-2] × 모둠수
  - [학생용 활동지 4-3] × 모둠수
  - [학생용 활동지 4-4] × 모둠수
- 모둠은 교사의 재량에 따라 나눌 수도 있으나 사다리타기, 제비뽑기 등의 방법을 활용합니다.

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들을 5~6명을 한 모둠으로 나눕니다.
  - 2) 모둠별로 [학생용 활동지 4-1] 아이디어 가치 제안서를 나눠주고, 사업 아이디어를 구상하여 작성하도록 합니다.
- 구상한 아이디어를 토대로 가치제안서를 작성하도록 합니다. 가치 제안서를 쓸 때는 목표고객과 경쟁 부스, 타 부스와의 차별성, 제공하는 서비스, 기존 제품과의 차별성을 적습니다.
  - scamper표를 이용해 개인적으로 아이디어를 내거나 모둠에서 토의를 통해 좋은 사업 아이디어를 구상할 수 있도록 합니다.

**Tip!!** ‘선생님 잠깐만’을 통해 시장조사 기법과 아이디어 구성법을 참고하시면 도움이 됩니다.

- 3) 모듈별로 [학생용 활동지 4-2] 팀 구상도를 나눠주고, 구상한 사업 아이디어를 실현할 수 있도록 각자의 특성에 따라 적합한 역할을 정하도록 합니다.
- 4) 모듈별로 [학생용 활동지 4-3] 부스 운영 계획서를 나눠주고 판매 전략을 세우게 합니다.
  - 토의를 통해 판매 전략을 세웁니다.
  - 가치제안서를 참고하면서 쓰도록 하며, 브레인스토밍, 스토리텔링 기법, 육하원칙 등을 사용할 수 있습니다.

### 선생님 잠깐만!

#### □ 시장조사 방법

| 1차 시장정보                                                | 2차 시장정보                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| - 관찰법<br>- 면접법<br>- 전화면접법<br>- 대인면접법<br>- 컴퓨터를 이용한 면접법 | - 통계청( <a href="http://www.kostat.go.kr">http://www.kostat.go.kr</a> )<br>⇒ 인구통계학적 자료가 있음<br>- 전자공시 시스템( <a href="http://dart.fss.or.kr">http://dart.fss.or.kr</a> )<br>⇒ 상장기업들의 재무제표 자료가 있음<br>- 한국은행경제통계시스템( <a href="http://ecos.bok.or.kr">http://ecos.bok.or.kr</a> )<br>⇒ 거시 경제관련자료가 있음<br>- 과학기술정보통합서비스( <a href="http://ndsl.kr">http://ndsl.kr</a> )<br>⇒ 시장/특허자료가 많음 |

#### □ 아이디어 구상기법

##### 1) scamper기법

| 기법                        | 예                      |
|---------------------------|------------------------|
| Substitute-대체하기           | 팔빙수의 팔 → 인절미           |
| Combine-더하기               | 포스트잇 = 종이 + 풀          |
| Adapt-적용하기                | 수영복 + 상어 지느러미 = 전신 수영복 |
| m-변경, 축소, 확대하기            | 컴퓨터 크기 축소              |
| Put to other uses -용도 바꾸기 | 백백이 → 단열재              |
| Eliminate-제거하기            | 마우스 - 선 = 무선 마우스       |
| Reverse-거꾸로, 재배치하기        | 화장품 거꾸로                |

- 2) 브레인스토밍: 여러 사람이 모여 문제 해결을 위한 다양한 아이디어를 자유롭게 제시하고, 이러한 아이디어들을 취합·수정·보완해 독창적인 아이디어를 얻는 방법

### 선생님 잠깐만!

3) 브레인라이팅: 많은 구성원들로 이루어진 조직에서 활용되는 아이디어 창출기법으로 브레인스토밍과 유사하지만 발언에 소극적인 사람의 참여를 유도할 수 있으며 지배적 개인의 영향력을 줄일 수 있는 장점이 있음.

- ① 책상을 둥글게 배치해 주제를 설명한다.
- ② 각 멤버들에게는 각각 한 장의 시트에 6~8개의 의견을 쓸 수 있는 종이를 만든 후 배분한다.
- ③ 3~5분 동안 멤버들은 주제에 관한 자신의 아이디어를 한 구분란에 쓴다.
- ④ 시간이 지나면 종이를 왼쪽 멤버에게 전달한다. 오른쪽 참가자의 종이에 쓰여 있는 아이디어를 발전시켜 추가로 써 넣는다.
- ⑤ 계속해서 모든 구분란이 채워질 때까지 같은 방법으로 한다. 이전의 아이디어에 대한 발전된 아이디어가 없을 경우에는 독자적인 아이디어를 쓴다.
- ⑥ 각자의 종이를 서로 평가하고 좋은 아이디어를 각각 다섯 개씩 뽑는다.
- ⑦ 뽑은 아이디어를 서로 평가해 본다.

# [학생용 활동지 4-1] 아이디어 가치 제안서

|                 |                                                                                                                                                                                                |   |  |     |  |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|-----|--|
| 학년              |                                                                                                                                                                                                | 반 |  | 모둠명 |  |
| 모둠원             |                                                                                                                                                                                                |   |  |     |  |
| 목표 고객           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 갈등 관계에 있거나 고마운 친구나 선생님께 감사의 표시를 할 학생</li> </ul>                                                                                                       |   |  |     |  |
| 목표하는 고객의 특징     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 평소 친하게 지내다가 갈등으로 학교 생활에 어려움을 겪고 있으며 해결할 방법을 찾고 있지 못함</li> <li>- 친하게 지내고 싶거나 고마운 친구에게 어떠한 형태로 감사의 표시를 하고 싶음</li> </ul>                                 |   |  |     |  |
| 제공하는 서비스        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사과(화해의 상징물)를 쪼개어 나누어 먹으면서 대화함</li> <li>- 감(고마움의 표시)을 깍아 먹으며 고마움을 표시함</li> <li>- 사과와 감사 모두 사전에 카드에 편지 또는 영상편지로 자신이 하고 싶은 메시지 전달</li> </ul>             |   |  |     |  |
| 예상 경쟁 부스        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과일이나 분식류의 먹거리 부스</li> <li>- 게임이나 네일 아트 등의 활동 부스</li> <li>- 기타 악세사리를 판매하는 부스</li> </ul>                                                                |   |  |     |  |
| 다른 부스들과의 차별화 전략 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인성적으로 바람직함.</li> <li>- 갈등 해결 및 감사의 표시로 소통의 장이 열림</li> <li>- 장기적으로 행복한 학교 생활에 도움을 줌</li> <li>- 더불어 먹거리도 공유할 수 있음</li> <li>- 친구의 속마음을 알 수 있음</li> </ul> |   |  |     |  |

# [학생용 활동지 4-2] 팀 구상도

|     |  |   |  |     |  |
|-----|--|---|--|-----|--|
| 학년  |  | 반 |  | 모듬명 |  |
| 모듬원 |  |   |  |     |  |

**조장 / 리더(CEO)**

김○○

‘내 마음을 받아줘’  
부스 운영 총괄

**제품개발 담당**

박○○

- 사과와 감사의 방법 구상
- 사과와 감 편지지의 구입
- 다양한 예시 문구 구안

**제작,판매 담당**

이○○

- 현수막 이미지 구상
- 테이블 세팅 및 사과 감의 배치
- 판매대의 배치
- 사과와 감 포장
- 사과 감사 사전 예약자

**홍보 담당**

정○○

- 배경 음악 선정 및 청중 자리 배치 구상
- 작은 공연장 운영
- 학교 게시판 및 각 학급에 홍보 전단 배부

**이윤관리 담당**

최○○

- 가격 책정을 위한 설문 및 희망 가격대 책정
- 기부 기관 확인
- 질 좋은 과일 최저가로 구입하기 위한 서치

### [학생용 활동지 4-3] 부스 운영 계획서

|                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |   |  |     |  |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|-----|--|
| 학년              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 반 |  | 모둠명 |  |
| 모둠원             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |   |  |     |  |
| 판매 제품 및 서비스 설명  | <p>내 마음을 받아줘</p> <p>사랑과 관심, 고마움을 판매</p> <p>사과와 감을 나누어 먹으며 친구 간의 우정을 돈독히 함.</p> <p>오감을 만족시키며 행복한 학교생활을 위한 제품 판매</p> <p>수익금 기부를 통해 행복한 사회를 구현할 수 있음.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |   |  |     |  |
| 제품/서비스 및 부스 구상도 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> 홍보 현수막(사과 및 감사의 편지 붙임)<br/>나무 이미지 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> 테이블(사과와 감을 배치함) </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">공연 무대</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">판매대</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; flex-grow: 1; text-align: center;">청 중 석</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 50px;">출입구</div> </div> |   |  |     |  |
| 기대 효과           | <p>단순히 사과와 감을 판매하는 것이 아니라 평소 갈등 관계에 있거나 고마움을 표시하고 싶은 친구에게 자신의 마음을 전달하여 어그러진 관계를 회복함은 물론 갈등 해결 과정에서는 의사소통을 능력을 향상하고 감사의 표현으로 따뜻하고 행복한 학교를 만들 수 있는 장점이 있음(사회적 기업)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |  |     |  |

## [학생용 활동지 4-4] 판매전략

|                                                                                                                                |  |                                                                                                         |  |                                                                                                                     |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 학년                                                                                                                             |  | 반                                                                                                       |  | 모둠명                                                                                                                 |  |
| 모둠원                                                                                                                            |  |                                                                                                         |  |                                                                                                                     |  |
| 얼마나 매력적인<br>기획인가? (고객/시장)                                                                                                      |  | 어떤 서비스를<br>제공할 것인가?                                                                                     |  | 어떻게 수익을<br>낼 것인가?                                                                                                   |  |
| <p>먹거리도 함께하고<br/>친구와의 관계도 회복<br/>혹은 돈독히 할 수 있는<br/>매력적인 부스임.</p> <p>여자 고객에게 매력적인<br/>부스가 될 것임.</p>                             |  | <p>음악과 나레이션 등 작은<br/>공연 서비스</p> <p>직접 대면하기 힘들었던<br/>친구에게 가교(架橋)의 역할</p> <p>과일과 편지를 통한<br/>마음과 감성 전달</p> |  | <p>과일(사과,감)과 편지지를<br/>주 제품으로 활용함</p> <p>다양한 악세사리 및<br/>데코레이션을 사이드<br/>메뉴로 판매함</p> <p>음악 신청을 통해 수익을 창출함</p>          |  |
| 우리 부스만의 독창성은<br>무엇인가?                                                                                                          |  | 어떤 전략을 사용할<br>것인가?                                                                                      |  | 얼마나 돈을 벌 것인가?<br>손익분기점은 얼마인가?                                                                                       |  |
| <p>흥미 위주도 먹거리<br/>위주도 아닌 사랑과<br/>관심을 판매하는 독특성</p> <p>메시지 전달과 문화<br/>공연이 함께 어우러진<br/>종합 서비스</p> <p>수익의 기부를 통한<br/>사회적 기업 표방</p> |  | <p>질 좋고 값 싼 우리<br/>과일을 구입</p> <p>부스의 취지를 사전에<br/>충분히 홍보</p> <p>지속적인 사전 홍보로<br/>관심과 흥미 유발</p>            |  | <p>과일에서는 10%의 수익을<br/>목표로 함</p> <p>편지지 및 악세사리는<br/>15%를 목표로 함</p> <p>음악 신청을 100%가<br/>수익이 될 것으로 기대함</p>             |  |
| 부스 운영 시 위험은<br>없는가?                                                                                                            |  | 최종 마무리 및 결론                                                                                             |  | 어떻게 알릴 것인가?                                                                                                         |  |
| <p>출입구가 동일하기<br/>때문에 고객이 한꺼번에<br/>몰려올 경우 동선을 미리<br/>정리해야 함.</p> <p>과일을 나눌 때 칼과<br/>같은 도구 사용으로 위험<br/>요소가 있음.</p>               |  | <p>제품을 판매하는<br/>친구들은 행복을 팔고</p> <p>제품을 구입하는<br/>친구들은 행복을 사고</p> <p>기부를 통해 행복한<br/>사회를 구현할 수 있음.</p>     |  | <p>학급의 또래 상담자를<br/>활용하여 학급 방문 홍보</p> <p>대의원회를 통해 학급<br/>반장들에게 홍보</p> <p>등교시간 및 점심시간을<br/>활용하여 갈등 해결<br/>캠페인을 개최</p> |  |

## 우리 모듬의 수익을 어떻게 사용할까?

### 준비하기

- 토의가 진행될 수도 있기 때문에 학생들은 모듬이 나누어진 상태에서 계속 수업을 진행하는 것도 좋습니다.

### 수업 진행하기

- 1) 판매전략을 다 정했다면, 판매가격을 모듬별로 토의해 정하도록 합니다.
  - 사회적 기업으로서 수익을 어디에 사용할 것인지에 대한 토의도 할 수 있도록 합니다.
- 2) 선생님은 토의가 완료된 모듬부터 각자 모듬의 판매전략을 발표하고 느낀 점을 공유하도록 합니다.
  - 이때 학생들은 각 모듬의 토의 결과의 판매전략을 발표하고 모듬원 각각 느낀 점을 발표합니다.
  - 모듬별로 가장 우수하다고 생각하는 아이디어나 아이디어 구상법 등에 대해서도 공유하도록 합니다.
- 3) 선생님은 학생들이 체험해본 창업 과정에 대해서 정리해주는 과정을 가집니다.

## 김범진(CIZION 대표) 인터뷰

### 창업을 하게 된 계기는?

대학에 들어와서 앞으로 어떤 분야에서 어떤 직업을 가지고 어떻게 살아갈 것인지에 대해 고민을 많이 했다. 그러던 중에 온라인 토론이 활성화될 수 있는 플랫폼을 기획하고 개발하는 것에 관심을 갖게 되었는데, 그것이 창업으로 이어지게 됐다. 연세리더스클럽에서 만난 친구들과 과외비·장학금을 모아 만든 100만 원의 자본금으로 시작했다. 장소가 없어서 커피숍을 전전하기도 했었지만, 그때 힘들었던 시간들이 회사가 성장해 오는 힘이 되어주고 있는 것 같다.

### 현재 진행 중인 사업은?

연예인이나 각종 사회문제에 대한 기사의 댓글을 보면서 언젠가부터 인터넷이 사회 갈등을 양산하는 공간이 되고 있다는 생각을 하게 되었다. 그래서 라이브리(LiveRe)라는 소셜 댓글 서비스를 기획하게 되었다. 라이브리는 악성댓글 문제를 소셜 네트워크 서비스와의 연동으로 해소할 수 있는 서비스다. 각종 소셜 네트워크로 멀티로그인과 멀티포스팅이 가능하기 때문에 많은 친구들과 생각을 실시간으로 공유할 수 있고, 댓글 작성에 보다 신중해지는 효과가 있다.

### 사업을 하는데 있어 롤 모델이 있다면?

미국 건국의 아버지라 불리는 벤저민 프랭클린이다. 사업을 영위하는 것과 인생을 살아가는 것은 별반 다르지 않다고 생각한다. 어떤 원칙을 가지고 있으며 그것을 실천을 하느냐가 중요하다고 생각한다. 그런 의미에서 프랭클린을 본받고 그의 사상을 사업에 적용하려고 노력한다. 실패에 대해 불안해하기보다는 제대로 된 가치를 추구하고, 올바른 길을 가기 위해 노력하고 있다.

### 창업의 힘든 점과 매력은?

학생 신분으로 창업을 하겠다고 하니 사업 초기에 부모님께서 염려를 많이 하셨다. 하지만 꾸준히 부모님을 설득했고, 사회적 가치 창출에도 뜻을 두고 있다는 점에 많은 응원을 보내주신다. 학업과 사업을 병행하다 보니 우선순위가 뒤바뀌어 사업에 더 집중하게 되고, 육체적으로도 힘들었다. 그러나 강의실에서 배운 것을 실제로 적용할 수 있다는 점에서는 큰 즐거움을 느끼고 있다. 또한 동료들과 밀접한 관계 속에서 일하고, 끊임없이 커뮤니케이션하면서 일의 효과를 극대화한다는 것도 하나의 매력이다.

### 청년창업을 꿈꾸는 후배들에게!

도전하는 자만이 성취할 수 있다고 믿는다. 또 일찍 창업을 시작하는 경우 해당 분야에 대한 경험과 지식이 부족할 수 있기 때문에 더 배우려고 하는 자세와 시장과 고객을 향한 마음이 필수요소라고 생각한다. 물론 청년창업이 쉬운 일이 아니다. 하지만 자신이 갈 길에 대한 분명한 확신이 있고, 본인과 회사가 나아갈 비전에 대해서 목적이 뚜렷한 시나리오를 가지고 있다면 누구보다 더 성장할 수 있다. 용기와 신념으로 포기하지 않는다면 뜻을 이루리라 생각한다.

『click 경제교육』 2010년 05월호

## 왜... 기업가정신이 절실히 필요한가?

기업가정신(entrepreneurship, 企業家精神)이란 무엇인가? 쉘페터(Joseph Schumpeter)에 의하면 기업가정신은 사업에서 발생할 수 있는 위험을 부담하고 어려운 환경을 헤쳐 나가면서 기업을 키우려는 뚜렷한 의지를 의미한다고 하였다. 따라서 기업가는 혁신 창조적 파괴, 새로운 결합, 남다른 발상, 남다른 눈을 지니고 있어야 하며, 새로운 생산 기술과 창조적 파괴를 통하여 혁신을 일으킬 줄 아는 사람이어야 한다고 주장하였다. 아울러 혁신의 요소로 새로운 시장의 개척, 새로운 생산 방식의 도입, 새로운 제품의 개발, 새로운 원료 공급원의 개발 내지 확보, 새로운 산업 조직의 창출 등을 강조하였다. 그러면 우리 경제의 전반적 상황을 살펴보면 왜 기업가정신이 필요한지에 대해 살펴보기로 하겠다.

우리나라는 전 세계에서 단기간에 고속 성장한 아주 모범적인 국가임에는 틀림이 없다. 그럼에도 불구하고 다양한 문제점이 노출되고 있는데, 그 원인은 의외로 단순할 수 있다. 불균형 경제성장(A. O. Hirshman 이론)에 기반을 둔 경제성장 정책이 그 것이다. 그동안 우리 정부는 특정산업의 소수 대기업 중점 지원을 통한 경제개발을 하였다. 이 정책이 국가재정 및 경제규모가 열악했던 과거에는 적합할지 몰라도 지금은 급속한 기술혁신, 대기업의 글로벌화, 높은 상호격차, 낮은 낙수효과(trickle down effect), 커진 국가재정 및 경제규모 때문에 부적합한 정책이라 할 수 있다.

평균 개념의 거시경제 통계지표는 양호하다고 하더라도 계층 간 격차, 즉 대기업군(群)과 중소·벤처기업군, 고학력층과 저학력층, 고소득층과 저소득층, 도시와 지방 간 격차가 갈수록 벌어지고 있어 일반인들이 느끼는 체감 정도와 많은 차이가 있을 수밖에 없다.

추가적인 경제성장을 위해서는 차세대 경제성장 패러다임이 필요한데, 불균형 경제성장의 반대말인 균형 경제성장(Nurkse, R. 이론)이 그 대안일 수 있다. 이는 전 산업군에서 대기업과 중소·벤처기업군이 균등하게 경제성장 역할을 수행하게 하는 정책인 것이다. 지금은 국가재정 및 경제규모가 커져서 이 균형 경제성장이 가능할 것으로 생각된다.

우리의 중소·벤처기업군의 현황은 어떠한가? 종합적으로 보면 대기업과 중소·벤처기업을 비교했을 때, 종사자수 단위당 산출물(매출액, 부가가치, 수출액 등)이 대기업에 비해 상당히 떨어지고 있을 뿐만 아니라 창업대비 폐업률이 매우 높다.

이렇게 된 이유는 중소·벤처기업군 재직자의 낮은 인적역량, 낮은 수준의 기술, 상당수의 대기업 납품형 하청기업, 준비되지 않은 창업(막장-생계형 창업, 은퇴 창업 등)에 의한 중소·벤처기업들이 많기 때문인 것으로 알려져 있다. 따라서 중소·벤처기업군이 대기업과의 비슷한 수준의 역량을 지니기 위해서는 기업가정신에 기반을 둔 중소·벤처기업이 많아져야 한다.

우리나라에서는 이제 더 이상 대기업만으로는 경제성장을 지속하기 어렵다. 기업규모가 작을 뿐 자기만의 고유한 기술역량으로 창업한 중소·벤처기업들이 많아져야 차세대 경제성장을 이룰 수 있을 것으로 보인다. 또한 과거에 비해 대기업의 일자리 창출 규모가 작을 수밖에 없고 그 규모도 갈수록 감소할 것으로 보인다. 높은 기술혁신(사람을 적게 씀), 생산기지의 해외이전, 높은 정보화 수준으로 인해 과거에 비해 많은 인원이 필요 없기 때문이다.

반면 고졸자는 매년 약 100만 명, 대졸자는 약 55만 명이 배출되고 있다. 특히 대졸자들은 대학 재학 기간 4년의 기회비용과 시간을 고려해 창업보다는 대기업 직원, 공무원, 교사 등 안정적 취업만을 목표로 하고 있다. 이 때문에 현재 중소·벤처기업군에서는 인력공급과 수요 간 미스매치가 발생하여, 구인난과 구직난이 동시에 존재하는 아이러니에 빠져 있는 형편이다. 이러한 아이러니를 극복하기 위해서는 청년 기업가정신의 발현을 통한 창업 및 중소·벤처기업군 활성화가 절실하다. 즉, 청년 기업가정신이 활성화되어 많은 중소·벤처 창업이 이루어져 부가가치 및 일자리 창출이 일어나야 한다.

우리나라 청년들이 실리콘밸리에서처럼 취업과 창업에 대해 균등하게 생각하고 각자 개인적 성향에 의해 선택할 수 있는 기업가정신 마인드를 가질 수 있도록 고등학교, 대학교의 교육커리큘럼의 변화가 있어야 할 것이다(연구년 동안 실리콘밸리를 만든 스탠퍼드대(大)에서 느낀 것은 미국의 창업기업 내지 중소·벤처기업은 대기업에 비해 규모만 작을 뿐, 기업가정신이나 기술역량은 대기업보다 오히려 우위에 있는 경우가 많다는 점이다. 또한 구글·애플·페이스북처럼 창업·중소·벤처기업·대기업 순으로 성장하는 성장사다리가 활성화되어 있는데 이는 기업가정신의 활성화에 비롯되었다는 점이다).

이와 같이 함으로써 직면한 문제들을 극복하고 선진국으로 나아갈 수 있을 것이다.

양동우 호서대학교 벤처전문대학원 교수

『click 경제교육』 2014년 07월호

## 이스라엘 창의력의 힘

지난 2008년 글로벌 금융위기에서 단 하나의 기업과 은행도 흔들리지 않으며 경기침체의 압박을 견딘 나라가 있다. 바로 ‘작지만 강한 나라’ 이스라엘이다. 이 시기 이스라엘 정부는 오히려 철도·공항 등 기반시설에 투자하는 여유로움을 보였고, 2010년에는 경제협력개발기구(OECD)에 회원국으로 가입하는 성과도 거뒀다. 이스라엘의 이러한 탄탄한 경제력은 2010년 중동지역을 휩쓸었던 민주화 열풍, 소위 ‘아랍의 봄’이 경제부문에 ‘역풍’으로 작용하는 것을 막는 데에 공헌했다고 보는 분석도 있다. 혼란에 빠진 중동국가들이 이스라엘과의 강력한 무역 연대의 끈을 놓지 않음으로써 이스라엘의 견고한 경제에 의존하는 효과가 있었고, 사회적 혼란이 자국 경제에 미치는 영향을 최소화할 수 있었다는 것이다.

우리나라 인구의 7분의 1에 불과한 작은 나라 이스라엘의 이러한 힘은 다름 아닌 창의와 혁신에서 비롯된다. 열린 질문, 개성을 존중하는 교육, 후츠파 정신(‘당돌함, 뻔뻔함’을 뜻하는 히브리어로 유대인들의 창조정신을 말함) 등으로 유명한 이스라엘에는 실패를 두려워하지 않고 도전하고 모험하는 자유로운 문화가 자리 잡고 있다. 정부와 기업도 이들에 대한 투자를 아끼지 않는다.

국제경영개발원(IMD) 국가경쟁력 보고서(2013)에 따르면, 이스라엘의 국내총생산(GDP) 대비 연구개발(R&D) 투자는 세계 1위다. 새로운 기술과 서비스를 만들어내는 혁신역량(Innovative Capacity) 지수 역시 어느 나라보다도 높다. 연구개발 인력이 가장 일하고 싶어 하는 나라도 이스라엘이며, 인구 1만 명당 과학기술자 수도 140명으로 세계 1위다. 2위인 미국은 83명으로 그 격차가 크다. 혁신이 중시되는 문화와 정책 인프라가 탄탄한 이스라엘에는 신기술을 기반으로 창업하는 벤처기업이 그 어느나라보다도 활성화돼 있다. 이스라엘 벤처캐피탈협회에 따르면, 2012년 미국 나스닥시장에 상장된 이스라엘 벤처기업 수는 54개로 유럽 대륙 전체의 기업 수보다 많다.

‘스타트업(Start-Up)’이라고 불리는 창업 초기 기업들도 매해 500여개 씩 쏟아져 나온다. 휘발유와 전기를 불편하게 오가는 기존의 하이브리드를 넘어선 100% 전기자동차, ‘체크포인트(Check Point)’, ‘페이팔(PayPal)’과 같은 세계적인 인터넷 보안 프로그램, 이란의 핵무기 실험 장비를 파괴해 명성을 떨친 ‘스턱스넷(stuxnet)’ 바이러스 등의 제품들이 모두 이스라엘 벤처기업의 산물이다. 이러한 벤처기업에 투자하는 해외 자본의 유입도 늘어나, 지난해 이스라엘에 유입된 벤처투자금은 약 19억 달러 규모로 파악됐다. 이는 전 세계 벤처기업 투자의 31%에 달한다. 이는 이스라엘의 무역적자를 상쇄하고도 남는 규모다.

이스라엘은 인적자원이 강세라는 점, 늘 군사적 긴장 상태에 직면하고 있다는 점이 우리나라와 비슷하다. 최근에는 이스라엘을 ‘창조경제’의 롤모델로 삼아, 비슷한 악조건에서 이루어낸 경제적 성과를 분석해 우리 경제의 새로운 성장 동력을 찾아보자는 움직임이 일고 있기도 하다.

서지영 KDI 경제정보센터 전문연구원

『click 경제교육』 2013년 7월호





중등 5차시

# 도전정신으로 새로운 가치를 창출한 사람들





## □ 학습목표

- 앙트러프러너십이 발현된 다양한 사례를 찾는 활동을 통해 앙트러프러너십의 의미를 이해할 수 있다.
- 앙트러프러너십의 사례를 단순히 나열하는 것이 아니라 그림과 상징성을 갖는 제목으로 표현하고 이를 설명하는 활동을 통해 학생이 직접 앙트러프러너십을 느낄 수 있다

## □ 준비물

- 스마트패드 또는 스마트폰, 노트북, 빔프로젝터, 우드락 5장, 별 스티커, 포스트잇, A4크기의 종이 15장, 색깔유성매직세트, 학생용 활동지

## □ 수업내용 구성

| 주요개념                | 앙트러프러너십, 공공·사회·경제 부문의 앙트러프러너십        |                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                  |
|---------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 교육단계                | 지도 방식                                | 지도 내용                                                                                                                                                                                                                | 유의점 · 준비물                                                                                                                        |
| <b>도입<br/>(5분)</b>  | 시청각 자료<br>보기                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 싸이, 스티브 잡스, 이순신 사진을 보여 주고 이들의 공통점 발표</li> <li>• 앙트러프러너십 의미 되새기기</li> </ul>                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 경우 인쇄물 활용</li> </ul>                                                  |
| <b>전개<br/>(35분)</b> | 활동준비<br>(3분)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5명이 1모둠이 되어 5모둠 구성</li> <li>• 활동준비물 모둠별 배분</li> </ul>                                                                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생수에 따라 모둠 구성 인원을 탄력적으로 운용</li> <li>• 모둠 구성 방식은 교사가 교실환경에 따라 자유롭게 구성</li> </ul>         |
|                     | 활동 1<br>문제해결학습<br>(5분)               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 월트 디즈니 일화가 소개된 활동지 배부하고 간략하게 소개</li> <li>• 학생들은 모둠별로 활동지의 문제를 해결하고 발표</li> </ul>                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• [학생용 활동지 5-1]</li> <li>• [학생용 활동지 5-2]</li> </ul>                                       |
|                     | 활동 2<br>앙트러프러너십<br>발현 사례 찾기<br>(20분) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 스마트기기를 활용하여 공공부문, 사회부문, 경제부문의 앙트러프러너십이 발현된 사례 3가지 찾기</li> <li>• 모둠별로 찾은 A4크기의 종이 카드 앞면에는 간단한 그림과 제목 등으로 표현하고 뒷면에는 그 이유를 적음.</li> <li>• 완성된 카드를 모둠별 우드락에 붙이기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우드락, A4크기 종이 카드, 스마트기기, 색깔유성매직</li> <li>• 교사는 수시로 순회하면서 주제를 벗어나지 않도록 모둠에게 조언</li> </ul> |
|                     | 활동 3<br>모둠별 설명 및<br>동료평가<br>(7분)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠은 조사한 내용을 설명할 사람 한 사람을 남겨 놓음.</li> <li>• 모둠에서 설명자 이외의 모둠원은 다른 모둠이 조사한 내용을 듣고 별 스티커를 붙임.</li> </ul>                                                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 별 스티커</li> <li>• 별 스티커를 통해 다른 모둠의 활동을 평가함을 명시</li> </ul>                                |
| <b>정리<br/>(5분)</b>  | 교사 미니<br>강좌                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 스티커를 가장 많이 받은 모둠의 조사 내용을 바탕으로 모둠별 활동 내용 정리</li> <li>• 공공부문, 사회부문, 경제부문의 앙트러프러너십 설명</li> </ul>                                                                               |                                                                                                                                  |

## [도입]

# 싸이, 스티브 잡스, 이순신의 공통점

### 준비하기

- [도입] 의 수업을 진행하기 위해 멀티미디어 환경을 구축해야 합니다.
- 멀티미디어 환경이 구축되지 않았을 경우 자료를 복사하여 수업을 진행합니다.

### 수업 진행하기

- 1) 학생들에게 싸이, 스티브 잡스, 이순신의 사진을 보여줍니다.
- 2) 학생들에게 사진에 나타난 사람들이 누구인지, 무엇을 하는 사람인지 그리고 이들의 공통점이 무엇인지 질문을 합니다.
  - 학생들의 흥미를 유발하기 위해 선생님은 자유스러운 분위기를 조성하여 학생들이 다양한 의견을 말할 수 있도록 합니다.
  - 사진에 나타난 사람들은 누구이고 무엇을 하는 사람인가요?
    - 첫 번째 사진은 싸이이고 가수입니다. 두 번째는 스티브 잡스이고 애플의 CEO였습니다. 세 번째는 이순신이고 거북선을 만들어 임진왜란에서 승리하였습니다.
  - 이 세 사람의 공통점은 무엇일까요?
    - 세 사람 모두 끊임없는 도전정신을 바탕으로 남들이 생각하지 못한 새로운 가치를 만들어 내었습니다.
  - 싸이, 스티브 잡스, 이순신이 앙트러프러너십과 어떤 연관성이 있을까요?
    - 앙트러프러너십이란 ‘새로운 가치를 창출하려는 동기와 사고방식 및 행동방식 그리고 활동 과정’(『기업가와 앙트러프러너십』, 이준우 외 6인, P.19)이기 때문에 이 세 사람 모두 앙트러프러너십을 갖춘 인물이라고 할 수 있습니다.

사진 자료



사진. Eva Rinaldi

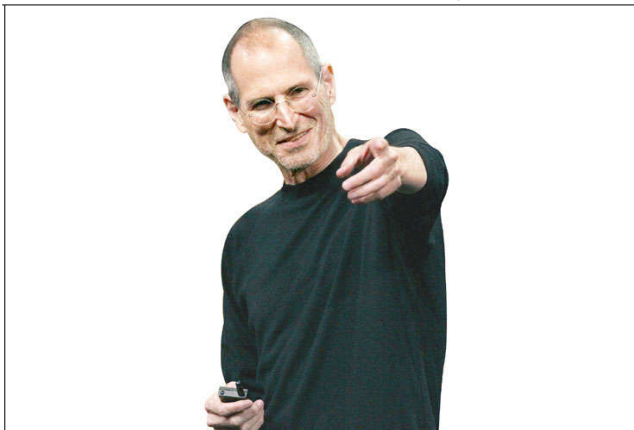
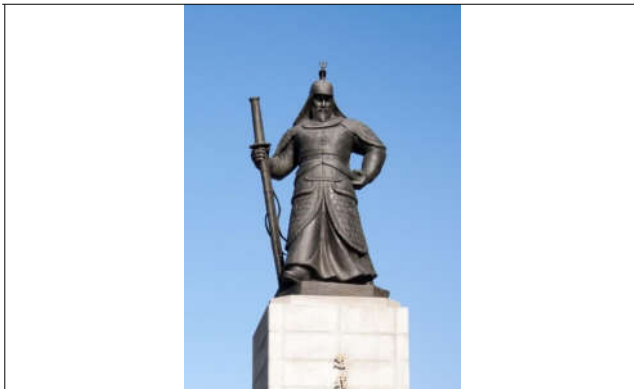


사진. Ben Stanfield



## [전개] 활동 준비

### 모둠을 구성하고 모둠원의 역할을 정하자!

#### 준비하기

- [전개]의 활동 1, 2, 3 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 활동 1: [학생용 활동지 1] × 학생수, [학생용 활동지 2] × 5장
  - 활동 2: 스마트 패드(또는 스마트폰) × 10개, 우드락 × 5개,  
A4 크기 종이 카드 × 15장, 색깔유성매직펜 × 5개
  - 활동 3: 별스티커 × 5장, 포스트잇 × 5개
- 모둠은 교사의 재량에 따라 나눌 수도 있으나 사다리타기, 제비뽑기 등의 방법을 활용합니다.

#### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들을 5개의 모둠으로 나눕니다. 모둠을 나누는 방식은 교사의 임의 재량, 제비뽑기, 사다리타기 등 상황에 맞는 방식을 선택합니다.
  - 모둠 구성원은 4~5명으로 구성하는 것이 좋습니다.
  - 전체 학생수에 따라 모둠의 개수는 5~6개로 정하도록 합니다.
- 2) 모둠이 구성되면 모둠원의 역할을 정하도록 합니다.
  - 모둠원의 세부 역할은 검색자, 조사내용정리자, 설명자, 모둠장입니다. 하나의 역할에 2명의 학생이 겹쳐도 괜찮습니다.
  - 모둠활동은 모둠장을 중심으로 이루어지며, 모둠원의 세부 역할은 다음과 같은 역할을 하게 됩니다.

- 검색자: 스마트패드 또는 스마트폰을 활용하여 문제해결을 위한 자료 검색
- 조사내용정리자: 모둠이 조사한 내용을 [활동 1]에서는 모둠별 활동지에 기록하고, [활동 2]에서는 종이카드 앞면에 그림으로 그리고 뒷면에는 그 이유를 간략하게 정리
- 설명자: 모둠이 조사한 내용을 모둠활동이 끝난 후 전체 학생들에게 설명
- 모둠장: 모둠의 전체 활동을 지휘

- 모둠원이 각자 역할을 이루어 활동하지만 자신의 역할이 아니더라도 모든 모둠원이 협동심을 발휘하여 적극적으로 문제를 해결해 나갈 수 있도록 선생님은 지도합니다.
- 3) 모둠원의 역할이 정해지면 모둠에게 [학생용 활동지 1], [학생용 활동지 2], 스마트 패드 또는 스마트폰, 우드락, A4 크기 종이 카드, 색갈유성매직펜, 별스티커를 나누어 줍니다.
- 4) 선생님은 학생들에게 전반적인 수업 진행 방식을 간략하게 설명합니다.
- 문제해결학습을 통해 월트 디즈니 사례를 통해 앙트러프러너십이 어떻게 발현 되었는지 알아봅니다.
  - 앙트러프러너십이 발현된 사례를 각각 3가지를 찾고 종이카드 앞면에는 그림으로 표현하고 뒷면에는 간략하게 그 이유를 1~2줄 정도로 정리한 후 우드락에 붙이는 활동을 합니다.
  - 모둠별 활동이 끝난 후 각 모둠의 설명자만 남겨 놓고 다른 모둠을 돌면서 다른 모둠이 조사한 내용을 듣고 평가를 내리는 활동을 합니다. 평가는 별스티커를 이용하고 질문 내용은 포스트잇에 적어서 붙이도록 합니다.

## [전개] 활동 1

# 월트 디즈니는 어떤 사람일까?

### 준비하기

- [전개] 활동 1의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - [학생용 활동지 5-1] × 학생수, [학생용 활동지 5-2] × 모둠 수
- 선생님은 [학생용 활동지 5-1]은 모든 학생에게 나누어 주고, [학생용 활동지 5-2]는 모둠별로 1장씩 나누어 줍니다.

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 학생들에게 [학생용 활동지 5-1] 월트 디즈니 사례를 읽도록 하고, 모둠별로 제시된 문제를 해결하도록 합니다.
- 2) 선생님은 모둠이 문제를 해결하는 동안 모둠을 순회하면서 문제 해결을 위한 조력자 역할을 하고 발표할 모둠을 정합니다.
- 발표 모듬은 선생님께서 임의로 정하셔도 되고 발표를 원하는 모듬에게 기회를 주어도 좋습니다.
- 3) 모듬의 발표가 끝나면 선생님께서 간단하게 내용을 정리해줍니다.

**Tip!!** [학생용 활동지 2]에 해당하는 답은 월트 디즈니 사례안에 나와 있습니다. 선생님은 월트 디즈니 사례를 다시 정리해주면서 앙트러프러너십과 어떤 연관성이 있는지를 간단하게 정리해 주시면 됩니다.

## [학생용 활동지 5-1] 월트 디즈니 사례

미국의 유니버설 스튜디오에 가면 ‘한 사람의 꿈’이라는 타이틀을 단 월트 디즈니 기념관이 있다. 이 공간에서 디즈니사를 설립한 창업자가 평생 동안 만화영화 제작에 바쳤던 열정을 한 눈에 볼 수 있다. 월트 디즈니는 어렸을 때부터 만화영화사를 설립하고 싶어 했다. 1922년 그는 캔사스 시티에 첫 만화 영화사인 ‘래프로그래프’를 설립하였다. 그러나 첫 출시작인 ‘뉴머 래프로그래프’이라는 만화영화는 수익을 창출하지 못하고 부채만 남기게 된다. 우수한 전문가를 참여시키고 준비한 자금을 적극 투자한 것에 비하면 매우 초라한 결과였다.

월트 디즈니는 이 경험을 통해 몇 가지 깨달음을 얻었다. 첫째, 투자나 비용은 항상 수익을 전제로 철저히 계산되어야 한다는 것이다. 둘째, 만화영화 산업은 단기적인 소규모 투자가 아닌 장기적인 대규모 투자 사업의 특성을 지니고 있다는 점이다. 셋째, 우수한 전문가 풀을 항상 확보하고 있어야 한다는 것이다. 따라서 그는 상시적으로 우수한 인력을 확보할 수 있도록 할리우드로 무대를 옮겼다. 그러나 낮은 곳에서 모든 것을 새롭게 시작해야 했던 그는 생계유지를 위해 뉴스 영화를 찍는 소규모 영화사에 들어가 카메라맨으로 일할 수밖에 없었다. 이때 그는 집의 차고를 스튜디오로 개조하고, 다니던 회사의 카메라를 빌려 영화 제작에 필요한 기술을 익혔다. 그러나 그는 곧 회사에서 해고를 당하게 된다. 극심한 생활고에 시달리면서 월세를 내지 못해 살던 집에서 쫓겨나고, 식비가 없어 사람들이 먹다 버린 빵을 주워 먹으면서 끼니를 해결하기도 했다.

그러나 그는 ‘상상의 나라’를 건설하겠다는 꿈을 버리지 않았다. 1923년 캔사스 시티에 살던 그의 형 로이 디즈니를 할리우드로 불러 ‘디즈니 브라더스 스튜디오’라는 만화영화사를 설립하였다. 이후 여러 차례 애니메이션을 제작하였으나 그다지 성공을 거두지 못하였다. 그러던 중 오스왈드 래빗이 예상외의 성공을 거두게 된다. 하지만 이 캐릭터마저도 배급사에게 빼앗기고 만다. 이때 직원들이 배급사로 한꺼번에 옮겨가고, 투자자들이 흥행성을 의심해 투자금을 회수하는 등 매우 어려운 상황에 직면하게 된다.

그러나 곧 애니메이터이자 특수효과 기술자였던 어브 아이웁스는 기존 캐릭터를 수정하여 ‘미키마우스’라는 캐릭터를 만들게 된다. 이 캐릭터는 전 세계적으로 선풍적인 인기를 얻었으며, 1928년 ‘디즈니 브라더스 스튜디오’는 회사명을 ‘월트디즈니컴퍼니’로 바꾸고 본격적인 캐릭터 개발을 시작한다. 후속 캐릭터의 대표적인 예가 백설공주, 피노키오, 아기 코끼리 덤보, 밤비, 신데렐라 등이다. 특히 ‘이상한 나라의 앨리스’를 제작할 때는 판로와 유통 부문에 심혈을 기울였다. 또한 최종 작품이 완성되기 전에 내용을 뉴욕의 주요 투자자와 배급자에게 배포하여 사전 인지도를 높이는 것은 물론, 필요한 자본을 함께 조달하는 전략을 취하였다. 결국 이러한 캐릭터들의 인기를 바탕으로 1955년 캘리포니아 애너하임에 디즈니랜드를 세우기 이른다.

닐 개블리, 『월트 디즈니 1 - 미국적 상상력의 승리』, 여름언덕, 2008

## [학생용 활동지 5-2] 월트 디즈니 사례 분석

|     |  |   |  |     |  |
|-----|--|---|--|-----|--|
| 학년  |  | 반 |  | 모둠명 |  |
| 모둠원 |  |   |  |     |  |

1. 월트 디즈니의 어떠한 측면이 앙트러프러너십을 잘 보여주고 있나요?  
 여러 번의 실패에도 좌절하지 않고 실패 속에서 교훈을 얻고 끊임없이 도전하는 정신

2. 월트 디즈니는 첫 사업 실패 후 어떤 태도를 보였나요?  
 투자, 비용, 수익과의 관계를 분석하고, 만화영화 산업은 장기적인 대규모 투자 사업이라는 것, 우수한 전문가 풀을 확보해야 함을 깨닫고 헐리우드로 무대를 옮겼다.

3. 여러 어려움이 있었음에도 불구하고, 월트 디즈니가 끊임없는 도전의 삶을 살도록 만든 힘은 무엇일까요?  
 자신의 꿈을 이루겠다는 의지와 이룰 수 있다는 긍정적인 마음가짐

## 앙트러프러너십이 발현된 사례를 찾아보자!

### 준비하기

- [전개] 활동 2의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 스마트패드 또는 스마트폰 모듈별 2개
  - 우드락 5개, 색깔유성매직펜5세트, A4크기 종이크ard 15장(모듈별 1개씩)

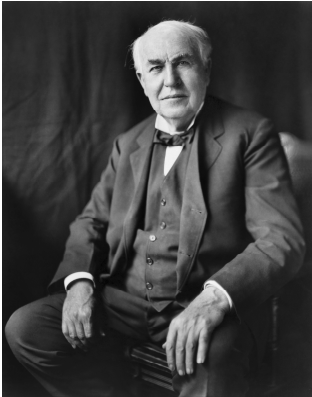
### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 모듈에게 미리 나누어준 스마트기기를 활용하여 앙트러프러너십이 발현된 사례 3가지를 찾도록 합니다.
- 모듈별 활동 제한 시간이 20분임을 명시하고 시간 내에 문제를 해결할 수 있도록 지도합니다.
- 앙트러프러너십 사례를 공공부문, 사회부문, 경제부문으로 나누어 각각 1가지씩 찾도록 유도합니다. 학생들이 3개의 부문으로 나누어 사례를 찾는 것을 어려워하면 구분 짓지 말고 찾아도 된다고 알려줍니다.

**Tip!!** 선생님은 모듈별로 수시로 순회하면서 모듈원이 활동 주제에서 벗어나지 않도록 조언을 해줍니다.

- 2) 모듈이 조사한 앙트러프러너십 발현 사례를 기록하는 것은 다음과 같이 표현하도록 합니다.
- 모듈이 조사한 앙트러프러너십이 발현된 사례를 A4크기의 종이 카드 앞면에는 그림을 그리고 간단한 제목을 쓰도록 합니다. 종이크ard 앞면의 해당 그림이 앙트러프러너십의 어떤 측면과 연관되었는지 종이크ard 뒷면에 1~2줄 정도로 설명하는 내용을 씁니다.

[그림 1] 종이카드 작성 예

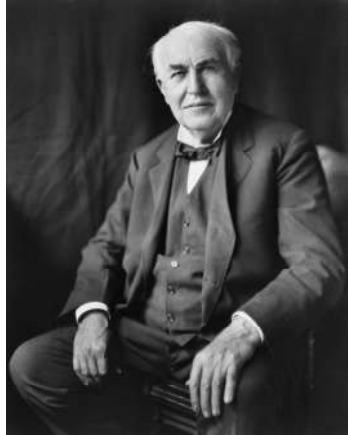
| [앞면]                                                                                                                             | [뒷면]                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p data-bbox="377 351 487 382">&lt;에디슨&gt;</p>  | <p data-bbox="683 506 1140 639">에디슨은 현장에서 직접 실행해 보고, 일어난 사건을 모두 꼼꼼히 관찰하여 많은 아이디어를 발상하였으며 몇 번이고 시도하고, 실패해도 포기하지 않았다.</p> |

- 종이카드에 기록된 앙트러프러너십 사례를 우드락에 붙입니다.
  - 종이카드 앞면을 붙여서 그림과 제목만 보이게 붙입니다.

[그림 2] 모듬별 우드락 사례

1모듬의 앙트러프러너십 사례 3가지

<사례 1> 에디슨



<사례 2> 제주 올레길



<사례 3> 마크 저커버그의 페이스북



사진. Brian Solis

### [전개] 활동 3

## 다른 모둠은 무엇을 조사했을까요?

### 준비하기

- [전개] 활동 3의 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 별 스티커 5세트
  - 포스트잇 5세트

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 모둠내 설명자가 다른 모둠원에게 자신의 모둠이 조사한 내용을 설명해줘야 한다고 알려 줍니다.
- 2) 모든 모둠은 모둠내 설명자 한 명만 남고 다른 모둠을 돌아다니면서 다른 모둠이 조사한 내용의 설명을 듣고 별 스티커를 가지고 평가합니다.
  - 별 스티커는 최대 5개 최소 1개를 다른 모둠에게 붙일 수 있습니다.
  - 학생들은 다른 모둠이 조사한 내용의 설명을 듣고 의문점을 포스트잇에 써서 우드락에 붙입니다.
- 3) 모든 활동이 끝나면 모둠별로 우드락을 교실 뒤 벽면에 전시하도록 합니다.

## [정리]

# 앙트러프러너십을 3가지 부문으로 나누어 봅시다

### 준비하기

- [전개]의 활동 1,2,3 수업을 진행하기 위해서는 다음의 준비물이 필요합니다.
  - 교실 뒤에 전시된 모둠별 사례
  - 앙트러프러너십이 발현된 동영상

### 수업 진행하기

- 1) 선생님은 우드락에 붙여진 모둠별 사례 조사에 대해 간단하게 별 스티커를 가장 많이 받은 모둠에 대한 시상을 합니다.
  - 2) 선생님은 모둠별로 조사한 사례들을 간략하게 정리해주고 앙트러프러너십의 사례를 공공·경제·사회 부문으로 분류하여 학생들에게 설명해 줍니다.
- 다른 모둠이 조사한 앙트러프러너십의 사례 중에 가장 인상 깊었던 사례는 무엇인가요?
    - 각 학생들은 다른 모둠이 조사한 내용을 생각해보면서 대답합니다.
  - 모둠별로 조사한 사례를 공공부문, 경제부문, 사회부문에 나누어 본다면 각각 어디에 해당할까요?
    - 각 모둠은 자신들이 조사한 사례를 바탕으로 발표합니다.
  - 공공부문, 경제부문, 사회부문에서 앙트러프러너십이 어떤 모습으로 나타나고 있나요?
    - 도전정신을 바탕으로 각 분야에서 새로운 가치를 창출하는 모습으로 나타나고 있습니다.

3) 앙트러프러너십이 발현된 동영상을 보여주고 수업을 마무리합니다.

- 이순신의 사례: ‘불가능을 넘어 기적을 만드는 위대한 비밀 기업가정신 이순신편’ 한국청년기업가정신재단(2016.1.26.),  
(<https://www.youtube.com/watch?v=TzLgtUcE2po>)
- 스티브 잡스 사례: 직관을 따라가는 용기’, EBS(2015.10.05.),  
(<https://www.youtube.com/watch?v=EHS0t1sKWjU>)
- 멀티미디어 환경이 구축되지 않은 교실에서는 [읽기자료 1]을 출력하여 나누어 줍니다.

## "부르면 온다" 카카오택시 성공 비결은...

카카오택시의 최초의 콘셉트이자 최대 장점은 시간과 장소를 불문하고 택시를 “부르면 온다”는 것, “써보면 확실히 좋다”는 입소문으로 시작한 카카오택시는 불편한 부분이 발견될 때마다 서비스 고도화 과정을 거치면서 이용자 입맛을 맞춰나갔다. 가장 크게 변화된 부분은 이용자에게 다가가기 적합한 택시를 빠르게 발견해내고 호출하는 방법이다.

초기에는 택시를 부른 이용자를 중심으로 가까운 택시에 콜을 요청하는 방법을 사용했다. 그러나 도심과 지방, 이동방향 등을 고려했을 때 맞지 않는 부분이 많았다. 카카오택시 팀은 빠른 시간내 이 같은 문제점을 해결했다. 현재의 카카오택시는 교통상황, 택시의 이동방향, 택시가 이용자까지 도달하는데 걸리는 실제 소요시간 등을 종합적으로 고려해 택시를 호출한다.

정 부사장은 “현 카카오택시의 콜 요청에는 사실상 거리 제한이 없다”며 택시를 부르는 순간 주위에 있는 택시 180대의 위치를 순식간에 파악해 최단 시간 소요 택시를 우선적으로 콜하는 방법“이라고 설명했다. 서비스를 빠르게 고도화한데는 택시기사와 승객간의 불신 문제도 크게 작용했다. 택시 기사의 경우 택시를 불러 놓고 취소하는 승객이 많아 피해가 막심하다. 호출한 택시가 빨리 오게 되면 승객이 다른 택시를 탈 가능성도 낮아진다. 서로 간 신뢰도 높아지게 된다.

고도화된 카카오택시 시스템이 향후 택시의 ‘공급’까지 좌우할 수 있을 것이라는 기대다. 그는 “수요와 공급을 적절히 매칭할 수 있는 정보를 공유하면 도움이 될 것”이라며 “호출장소를 분석해 현재 택시가 부족한 지역과 과도한 지역을 실시간으로 보여주는 등의 다양한 아이디어가 나오고 있다”고 말했다.

홍재의 기자

『머니투데이』 2015년 9월 21일자

## “더 나은 세상서 크럼” 저커버그, 딸 얻고 52조 기부 약속

“모든 부모처럼 우리도 네가 지금보다 더 나은 세상에서 자라기를 바란다.”

세계 최대 소셜네트워크서비스업 페이스북 창업자 마크 저커버그(31)가 1일(현지시간) 갓 태어난 딸 맥스에게 편지를 썼다. 저커버그와 소아과 전문의 프리실라 첸(30) 부부는 추수감사절 주(11월 22~28일) 초반에 맥스를 낳았다. 2012년 결혼해 세 차례 유산을 겪은 뒤 천신만고 끝에 얻은 아이이다.

저커버그는 딸에게 “(더 나은 세상을 만들기 위해) 우리 몫을 다할 거란다”고 말했다. 그리곤 자신과 부인의 페이스북 지분 중 99%를 살아 있을 때 기부하겠다고 밝혔다. 이는 시가로 따져 450억 달러(약 52조 원)에 달한다. 저커버그 부부는 “첸 저커버그 이니셔티브”라는 유한책임회사를 설립한 뒤 그곳에 자신들의 페이스북 지분을 내놓을 예정이다. 그의 자선사업은 “사람들의 잠재력 실현과 평등 촉진”에 초점을 맞출 계획이다. 인터넷을 쓸 수 없는 ‘인터넷 오지’를 없애 사람들을 연결하는 일과 건강·교육 분야 등에 100년 이상이 걸릴지도 모르는 장기 투자를 하겠다는 것이다.

저커버그는 ‘자선자본주의’의 신세대다. 거액을 기부한 억만장자는 그 말고도 많다. 그러나 것처럼 젊은 나이에 과감하게 전 재산을 내놓은 이는 없다. 억만장자 기부 흐름의 선봉에 서 있는 빌 게이츠(60) 마이크로소프트(MS) 창업자 부부가 세 자녀에겐 각각 1000만달러(약 116억원)씩만 상속하고 나머지는 부부가 세운 자선 재단에 기부하기로 한 것은 2000년, 게이츠가 45세 때였다. 게이츠의 대의에 공감한 ‘투자의 귀재’ 워런 버핏(85)이 2006년 재산의 99%인 436억 달러(약 51조원)를 기부하겠다고 선언했을 때는 76세였다.

게이츠와 버핏, 두 사람은 자선사업에게 저커버그의 멘토 역할을 해왔다. 둘은 2010년 억만장자들에게 재산의 절반 이상을 사회에 환원할 것을 호소하는 ‘기부 약속 운동’을 시작했고, 저커버그는 27세이던 2011년 동참했다. 이번에 딸이 태어난 것을 계기로 그 계획을 구체화한 것이다. 저커버그는 일찍 자선사업에 올인하는 이유에 대해 “너무 중요한 문제여서 기다릴 수 없다”며 “젊을 때 시작해 우리 생애 동안 많은 성과를 보고 싶다”고 적었다. 그러면서 “오랫동안 페이스북 최고경영자로 일할 것”이라고 했다. 실제로 저커버그는 최근 몇 년간 왕성한 자선활동을 벌여왔다. 부인 첸이 근무했던 샌프란시스코 병원에 트라우마센터를 세웠고, 실리콘밸리의 빈곤층 거주지역에 학교를 설립했다. 에볼라 퇴치사업도 지원했다.

마이클 블룸버그(73) 전 뉴욕시장도 성명을 통해 “결코 후회하지 않을 결정, 그리고 영원히 기억될 변화를 이룬 데 대해 모자를 벗어 저커버그에게 경의를 표한다.”고 밝혔다. 그는 “사후나 노년에 기부하는 전통적인 방식은 사라지고 있다. 이제 자선활동에 관한 한 30대가 ‘새로운 70대’임을 보여준다”며 “얼마나 많은 그의 동료들이 그에게 합류할지가 궁금하다”고 말했다. 저커버그는 이미 밝힌 대로 2개월간의 육아휴직에 들어갔다.

이상렬 기자

『중앙일보』 2015년 12월 2일자



|         |                                                               |
|---------|---------------------------------------------------------------|
| 연구기획    | 기획재정부 경제교육홍보팀                                                 |
| 자문·감수   | 이영달 동국대학교 Entrepreneurship MBA 교수                             |
| 집필진     | 민영기 대전 도안중학교 교사<br>박진채 KDI 경제정보센터 자료연구팀 전문연구원<br>오주희 아람중학교 교사 |
| 파일럿 테스트 | 남찬희 대전 대신중학교 교사                                               |
| 문의      | KDI 경제정보센터 자료연구팀<br>044-550-4675 / jcpark@kdi.re.kr           |