



학생이 행복한
명품교육도시 안양

제1회 기업가정신 기반 창업체험 캠프



Anyang City Talent Nuture Foundation
안양시인재육성재단



제1회 기업가정신 기반 창업체험 캠프

자기 경영을 통해 미래 사회에 적응 능력 향상 및 가치를 창출하는 도전정신과 창의적인 변화 추구

□ 개요

- 행사명: 제1회 기업가정신 기반 창업체험 캠프
- 일정: 2019. 10. 26.(토), 11. 2.(토) 10:00~18:00 (무박 2일, 통학형)
- 장소: 안양시 인재육성재단(별첨 1 참조)
(경기도 안양시 만안구 능곡로 84, 경기도혁신교육연수원 4층)
- 대상: 경기도 *남서권역 지역 중 · 고등학생 총 220명
 - ▶ 중학생 110명(선착순)
 - ▶ 고등학생 110명(선착순)
- *남서권역: 과천시, 광명시, 군포시, 수원시, 시흥시, 안산시, 오산시, 의왕시, 평택시, 화성시, 안양시
- 주최 · 주관: 안양시, 안양과천교육지원청, 안양시 인재육성재단
남서권역 11개시 진로체험지원센터
- 후원: 경기도교육청
- 예산: 28,000천원(운영비 20,000천원 / 차량비 8,000천원)(수의계약)

□ 프로그램 목표

○ 총괄목표

- ▶ 자기 경영을 통해 스스로 삶을 혁신할 수 있는 능력 배양
- ▶ 개인과 사회 속의 진로탐색
- ▶ ‘삶의 주인’으로 문제 해결

○ 중등: 기업가적 소양

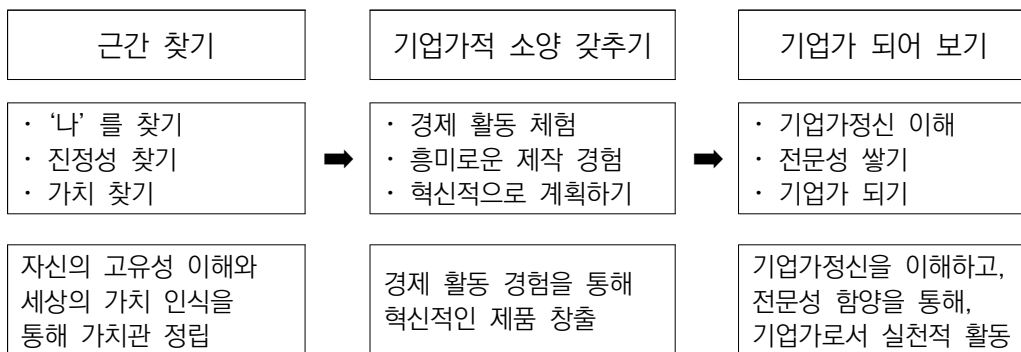
- ▶ ‘삶의 주인’으로서 자신의 가치관 정립
- ▶ 자신과 사회의 이해를 바탕으로 적극적인 탐색과 체험
- ▶ 경제활동과 창의적 문제 해결 활동 경험
- ▶ 다양한 기업가정신의 사례를 통해 이해 및 역할 체험

○ 고등: 기업가적 역량

- ▶ ‘삶의 주인’으로서 자신의 가치관 정립
- ▶ 자신과 사회의 이해를 바탕으로 적극적인 탐색과 체험
- ▶ 경제활동과 창의적 문제 해결 활동 경험
- ▶ 다양한 기업가정신의 사례를 통해 이해 및 역할 체험

○ 교육구성

- ▶ 중학교: 3가지 기업가정신 내재화를 통한 자기주도적 삶 설계
- ▶ 고등학교: 디자인씽킹을 통한 사회문제 발견과 아이디어 구체화



○ 주요교육

- ▶ 중학교: 3가지 기업가정신 내재화를 통한 자기주도적 삶 설계
- ▶ 고등학교: 디자인씽킹을 통한 사회문제 발견과 아이디어 구체화

□ 프로그램 세부사항

○ 중학생 커리큘럼(별첨 2 참조)

○ 고등학생 커리큘럼(별첨 3 참조)

[별첨 1]

교육장소 위치

- ▶ 장소: 경기도 안양시 만안구 능곡로 84 경기도혁신교육연수원 4층
안양시 인재육성재단 베네치아
- ▶ 이동: 안양역 1번출구 - 9번 마을버스(중앙시장 방향) 탑승 -
신안초등학교 하차 - 도보 10분(627m)



※ 안양을 제외한 타 시는 셔틀버스 운행 예정 참가자에게 추후 안내

[별첨 2]

○ 중학교 커리큘럼(1일차)

단 계	학 습 목 적	세 부 내 용	기 대 효 과
오리엔 테이션	본 프로그램 취지 및 공모전 소개	- 공모전 및 프로그램 소개 - 아이스브레이킹	공모전 이해 및 동기부여
자기탐색을 통한 팀빌딩	4가지 조하리의 창이론을 기반으로 자기탐색 팀 빌딩 효과 극대화	- 나도 알고 타인도 아는 나 발견 - 나는 모르고 타인은 아는 나 발견 - 나는 알고 타인은 모르는 나 발견 - 나도 모르고 타인도 모르는 나 발견	자신을 이해하고, 개인의 역량으로 팀의 시너지 효과 창출
공감능력	타인의 감정 공유, 공감능력 학습	- 공감능력과 관련된 기업가 사례 - 스무고개를 통한 질문하기 내재화 - 다른점 찾기로 관찰하기 내재화 - 이구동성으로 경청하기 내재화	참가자들의 질문습관, 경청습관, 관찰습관의 공감능력 향상
도전정신	타인의 입장에서 감정 공유, 도전정신 학습	- 행동 관련 기업가 사례 - 회복탄력성과 관련된 기업가 사례 - 회복탄력성의 이해 및 진단	행동 및 회복탄력성의 도전정신 향상
문제해결력	타인의 감정을 공유하고 공감할 줄 아는 문제해결력 학습	- 문제해결력 관련 기업가 사례 - 마시멜로 활동으로 창의적 연결력 - 색종이로 정보재가공 내재화	참가자들의 문제해결력 향상

○ 중학교 커리큘럼(2일차)

단 계	학 습 목 적	세 부 내 용	기 대 효 과
동아리 네트워크	각 동아리 별 아이스브레이킹	- 30초 동아리 엘리베이터스피치 - 이름빙고 아이스브레이킹	동아리 및 학생별 관계형성
가상 기업 만들기	가상 기업 설립을 통한 모의 기업가 되어보기	- 기업명, 로고, 조직도 만들기 - 기업의 미션, 비전, 벨류 정하기 - 기업 소개 발표준비하기 - 기업 소개하기	모의 기업 만들기로 기업설립의 프로세스 이해
문제 발견하기	우리 주변 문제 발견과 문제 정의하기	- 아이디어 보드로 문제 발견하기 - 고객경험지도로 욕구파악하기 - 5W1H으로 문제원인 분석하기	문제 발견력 향상
해결책 찾기	창의적 아이디어 도출기법으로 문제 해결 아이디어 발견하기.	- 브레인스토밍으로 아이디어 발산 - SCAMPER방법론 아이디어 결합 - 기준카드로 아이디어 수렴 - 문제발견과 해결책 발표 준비하기	아이디어 발산, 결합, 수렴의 프로세스 향상
문제 해결력	아이디어를 발표하며 아이디어를 구체화한다.	- 조별 3분 아이디어 발표, 질의응답 - 아이디어 평가 및 시상	공모전을 위한 사업계획서 초안 완성,

○ 고등학교 커리큘럼(1일차)

단 계	학 습 목 적	세 부 내 용	기 대 효 과
오리엔테이션	본 프로그램 취지 및 공모전 소개	- 공모전 및 프로그램 소개 - 아이스브레이킹	공모전 이해 및 동기부여
자기탐색을 통한 팀빌딩	4가지 조하리의 창이론을 기반으로 자기탐색 팀 빌딩 효과 극대화	- 나도 알고 타인은 아는 나 발견 - 나는 모르고 타인은 아는 나 발견 - 나는 알고 타인은 모르는 나 발견 - 나도 모르고 타인도 모르는 나 발견	자신을 이해하고, 개인의 역량으로 팀의 시너지 효과 창출
디자인씽킹의 이해	디자인씽킹 5단계 프로세스 이해.	- 디자인씽킹 이해 - 사례를 통한 5단계 프로세스 - 디자인씽킹을 위해 필요한 역량	디자인씽킹으로 기업가적 역량 내재화
공감하기	문제발견 및 이해관계자 공감하기 학습	- 문제발견카드로 주변 문제발견 - 5W1H기법을 통한 문제분석하기 - 공감지도로 이해관계자 분석하기	주변의 문제가 무엇인지 발견하는 문제발견력 향상
문제 정의	발견문제를 고객중심으로 정의하기	- 페르소나 만들기 - 인터뷰를 통한 문제 정의하기 - 고객경험지도를 통한 욕구파악하기	문제정의력 향상

○ 고등학교 커리큘럼(2일차)

단 계	학 습 목 적	세 부 내 용	기 대 효 과
동아리 네트워크	각 동아리 별 아이스브레이킹	- 30초 동아리 엘리베이터스피치 - 이름빙고 아이스브레이킹	동아리 및 학생별 관계형성
창의적 아이디어 도출하기	창의적 아이디어 도출기법으로 문제해결 아이디어 발견하기	- 브레인스토밍으로 아이디어 발산 - SCAMPER방법론으로 결합 - 5W1h를 통한 아이디어 수렴	아이디어 발산, 결합, 수렴의 프로세스 향상
시제품 제작하기	그룹별로 아이디어를 시제품으로 제작해 발표 준비.	- 발표자료 제작 - 다양한 재료를 활용한 시제품 제작 - 사업계획서 초안 제작 * 그룹 내 역할을 나누어 동시 제작	기획력 향상 및 창의적 제품개발력 향상
시제품 테스트	조별로 아이디어 시제품 테스트, 결과물 공유 후 피드백 받기.	- 조별 5분간 테이블 발표, 질의응답	아이디어 결과물을 통해 객관적 분석
데모데이	조별로 아이디어 사업계획서를 발표하며 아이디어를 구체화한다.	- 조별 10분 아이디어 발표, 질의응답	공모전을 위한 사전 사업계획서 초안 완성