

청소년의 기업가정신이 진로개발역량에 미치는 효과에 대한 연구*

배혜경(국민대학교 글로벌창업벤처대학원)*, 이우진(국민대학교)**

< 목 차 >

I. 서론	IV. 연구결과
II. 이론적 배경 및 선행 연구	4.1 주요 변인의 기술통계 분석
2.1 기업가정신의 개념과 구성요소	4.2 신뢰성과 타당성 검증
2.2 진로교육과 진로개발역량	4.3 상관관계 분석
III. 연구모형 설계 및 가설 설정	4.4 회귀분석 결과
3.1 연구대상 및 연구설계	4.5 차이분석
3.2 연구도구	V. 결론
3.3 교육 프로그램의 구성	참고문헌
3.4 자료분석	Abstract

< 요 약 >

본 연구는 청소년 기업가정신이 중학생의 진로개발역량에 미치는 효과와 청소년 기업가정신 교육 전후의 기업가정신과 진로개발역량의 변화를 실증 분석하고자 하였다. 이를 위해 경기도 소재 중학교 2학년 학생들을 대상으로 청소년 기업가정신 교육을 온·오프라인으로 총 5차시로 실시한 후, 최종 선정된 129부의 설문 내용을 바탕으로 실증분석을 하였다. 이에 따른 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년 기업가정신은 진로개발역량에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 진로개발역량의 하위요인인 진로설계와 개척정신에도 모두 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 청소년 기업가정신 교육을 실시한 후 청소년 기업가정신과 진로개발역량이 모두 향상된 것으로 나타났으며 특히, 청소년

* 본 논문은 저자 배혜경의 글로벌창업벤처대학원 석사(Master in Entrepreneurship) 학위논문에 기초하여 작성되었습니다.

* 주저자, 국민대학교 글로벌창업벤처대학원 석사, lavavala@naver.com

** 교신저자, 국민대학교 글로벌창업벤처대학원 / 경영대학 부교수, drlee@kookmin.ac.kr

● 논문투고일 : 2022-01-21. ● 수정일 : 2022-02-20. ● 게재확정일 : 2022-02-28.

년 기업가정신이 진로개발역량보다 더 크게 향상되었다. 그러나 청소년 기업가정신의 하위요인인 창의성의 경우 통계적으로 유의한 차이가 아닌 것으로 확인되었다.

키워드 : 청소년 기업가정신, 중학생, 진로개발역량, 원격수업

I. 서 론

우리가 알던 세상은 끝났다. 우리는 이전의 세상으로 돌아갈 수 없다(Andrew Cuomo, 2020).” 포스트 코로나(Post Corona) 시대를 단적으로 표현해주는 말처럼 새로운 시대의 대비를 위한 ‘뉴 노멀(New Normal)’ 이 이제 더 이상 경제 분야에만 한정되는 일은 아니다. 이미 기술융합, 초연결, 초지능 사회를 특징으로 하는 새로운 4차 산업혁명 시대를 살고 있지만, 최근 시작된 코로나 바이러스는 또 다시 한 번도 경험해보지 못한 현실을 우리에게 안겨주고 있다. 변동적이고 불확실한, 복잡하고 모호한 VUCA(volatility, uncertainty, complexity and ambiguity) 세상을 살아가고 있는 청소년들에게 4차 산업혁명 시대는 과거 산업사회에서 요구했던 역량과는 차원이 다른 다양한 역량을 요구하고 있다(윤성혜, 장지은, 김세영, 2017).

성인 대상으로 논의되던 역량의 개념이 청소년의 역량 개발로 전환하게 된 것은 21세기 학생들의 삶에 필요한 핵심 역량이 무엇인지를 밝힌 OECD-DeSeCo (Definition and Selection of Competencies) 프로젝트 이후이다(남궁지영 외, 2015). 최근 OECD-DeSeCo 2.0이라고 불리는 ‘The Future of Education and Skills : OECD Education 2030’ 에 의하면 불확실성이 커지는 미래사회에 학생들이 더 혁신적이고 책임감 있는 주체로 성장하기 위해서 갖추어야 할 지식, 기능, 태도 및 가치의 변혁적 역량(transformative competencies) 을 제시하고 있다(이상은, 2019). 우리나라에서도 교육혁신위원회(2007)의 미래교육 비전과 전략(안)에서 교육과정이 ‘지식(knowledge)’ 중심에서 ‘핵심 역량(key competency)’ 중심으로 개편할 필요성이 있음을 지적한 이래 역량과 관련된 이론적, 정책적 연구가 활발히 진행되어 왔다(이경호, 안선희, 2014).

미래사회는 문해력, 수해력과 같은 기초 기술뿐만 아니라 다차원적인 문제해결 능력, 비판적 사고와 판단, 창의성, 소통과 협업, 의사결정 능력 등 창조적 혁신을 이끌어낼 수 있는 역량을 가진 인재를 절실히 요구하고 있다(이윤준, 2017; 정현진, 김창완, 2018; World Economic Forum, 2016). 이러한 다양한 역량을 갖춘 인재육성을 위해 기업가정신에 대한 관심과 중요성이 높아지고 있고 미래지향적 관점에서 체계적이고 전략적인 청소년 기업가정신 교육이 필요하다(오해섭, 맹영임, 2014; 윤성혜 외, 2017; 정선영, 김도현, 김래영,

2019). 그 결과 청소년의 역량 개발 차원에서 기업가정신의 교육적 접근이 이루어지고 있다. 2015 개정 교육과정에 공교육차원의 기업가정신 교육을 정규 교과화하는 내용이 반영되었으며, 2018년부터 초등학교 3·4학년과 중·고등학교 1학년의 사회과목에 기업가정신을 적용하는 것을 시작으로, 2020년에는 초·중·고등학교 전체 학년으로 확대되고 있다. 학교 진로교육 목표와 성취기준을 세부적으로 들어가 보면 기업가정신 및 창업의 내용이 다수 반영되어 있으며 기업가정신의 구성요소와 진로개발역량의 세부요소가 연계되어 있음을 알 수 있다(장현진, 2016). 또한 과거 기업가정신 함양 교육의 대부분이 창업교육과 같은 의미로 이해되어 창업에 필요한 지식과 기술 교육에만 초점을 두고 있었지만(강경균, 이춘우, 2015), 현재 청소년 기업가정신 교육은 창업의 목적이 아닌 창의적인 융합형 인재 양성이란 교육적 목적으로 진행되고 있다(강경균, 백민정, 2019).

2019년 진로교육 현황조사에 따르면, 학생들의 진로활동 참여비율이 해마다 증가 추세를 보이고 있으며, 도전(기업가)정신 및 창업체험활동 참여 현황 및 만족도 조사 결과가 초기 단계임에도 참여율과 만족도가 높은 것으로 나타났다(한상근 외, 2019). 그러나 청소년 기업가정신 교육의 양적 확대에 비해 질적 내실화가 미흡하고 체계적이지 못하다는 평가 또한 받고 있는 현실이다(양현봉, 2019). 김미란, 엄우용(2019)의 기업가정신 교육 관련 연구대상별 분석에 따르면, 대학생이 26.5%로 가장 많았으며, 기업가 14.7%, 고등학생 7.6%, 사회적 기업가 6.5% 순으로 나타났다. 중학생은 4.1%로 관련 전문가 5.9%, 성인학습자·예비창업자·초등학생 4.7%에 이은 순위로 나왔다. 청소년, 특히 창의인재육성을 위한 자유학기제라는 교육 정책의 대상인 중학생들에게 기업가정신이 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구가 부족한 현실이며, 기업가정신 교육이 실제 어떠한 효과를 창출하는지에 대한 효과성 검증도 부분적으로 이루어져 오고 있음을 확인할 수 있었다(김도현, 정선영, 이우진, 2018).

따라서 본 연구는 중학교 자유학기제 진로체험활동으로 운영되고 있는 청소년 기업가정신 교육을 현재 COVID-19의 특수한 현실을 반영하여 온라인 교육 중심의 원격수업으로 진행하여 청소년 기업가정신이 중학생의 진로개발역량에 어떠한 영향을 미치는지를 검증하고자 한다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 청소년 기업가정신이 중학생의 진로개발역량에 미치는 효과는 어떠한가?

둘째, 청소년 기업가정신 교육 전과 후, 중학생의 기업가정신과 진로개발역량의 변화는 어떠한가?

II. 이론적 배경 및 선행 연구

2.1 기업가정신의 개념과 구성요소

기업가정신에 대한 정의는 학자마다 다르게 제시되고 있으며, 이로 인해 아직 일반화된 정의는 없다(신혜원, 2017; 이명숙, 원상봉, 2013). 기업가정신은 다차원적이고 복합적인 개념으로 어떠한 요인에 초점을 두느냐에 따라 그 정의가 달라질 수 있다(박철, 강유리, 2010). 기업가정신이라는 용어를 처음 사용한 사람은 18세기 프랑스 경제학자 칸틸런(Richard Cantillon)으로 알려져 있으며 기업가들이 경험하는 위험부담을 강조하면서 널리 사용되어 왔다(김승경, 김명희, 2013). 기업가와 기업가정신이 대중에게 알려지기 시작한 것은 경제성장의 원동력을 기업가정신에 의해 발현되는 창조적 파괴(creative destruction)의 과정으로 본 오스트리아 경제학자 Schumpeter에 의해서였다(김준태, 2014; 장현진, 2016). 기업가정신은 기업가가 새롭고 유용한 가치의 창출과 변화를 기회로 인식하고 계속 도전하는 정신이다(Drucker, 1985). 새로운 가치의 창출을 위해 기회를 탐색하고 이를 실행하는 것이며(Baron & Shane, 2005), 제약된 상황에 영향 받지 않고, 기회 추구하고 함께 행동을 수반하는 과정이다(Stevenson & Jarillo, 1990; Timmons, 1994). 즉 ‘Entrepreneurship’이라는 용어가 ‘기업가정신’으로 번역되지만, 기업가정신은 기업가의 심리적 상태만이 아니라 행동까지도 포함하는 것이다(강병오, 2011). 한편 청소년 기업가정신의 정의 또한 본질적으로 크게 다르지 않다. 삶의 주관자로서 ‘나 다운 삶’을 추구하기 위해 생활 속에서 체험하며 참된 가치를 창출하려는 혁신적인 마음가짐이며(강경균 외, 2015), 자신의 삶에서 기회를 찾고, 미래를 위해 새로운 가치를 창출하는 것으로 정의하고 있다(신혜원, 2017). 청소년 기업가정신은 기회를 포착하여 창의적으로 가치를 창조하는 능력이며(한국청년기업가정신재단, 2018), “청소년이 현재 보유하고 있는 자원이나 능력에 구애 받지 않고, 주어진 기회를 적극적으로 포착하여 자신의 목표를 추구하는 사고방식과 행동양식이며, 실천을 위해 청소년 자신의 잠재력을 발견하고 전인적인 성장을 이끌어 줄 수 있는 정신”이다(김세광, 2018, p. 102).

Miller(1983)는 기업가정신을 일상생활에서 혁신을 추구하고 위험을 감수하며 진취적으로 경쟁자의 기선을 제압하려는 성향이라고 정의하고, 이를 위험감수성, 진취성, 혁신성의 세 가지 요인으로 분류하였다. 위험감수성은 예측할 수 없는 결과에도 과감히 도전하려는 의지이고, 진취성은 새로운 기회를 적극적으로 포착하기 위한 실행력이며, 혁신성은 새로운 변화를 추구하고 창의적으로 문제를 해결하려는 노력이라는 점에서 ‘도전정신’, ‘기회’, ‘창의성’, ‘문제해결력’이 기업가정신의 중요한 구성요소임을 판단할 수

있다. 최근의 연구에 의하면 혁신성, 진취성, 위험감수성, 진로인식, 진로탐색 등 진로준비 관련 행동을 포함하고 있으며 자율성, 기회발견, 기회활용, 창의성, 창업의지, 그 외 협업적 의사소통, 문제해결 능력, 통합적 인지, 효율적 행동능력, 정보수집, 창업체험, 셀프리더십, 자아개념, 진로결정 효능감을 청소년 기업가정신의 구성요소로 보고 있다(이우진 외, 2020). 선행연구를 통해 기업가정신에서 공통적으로 강조되는 것은 기회의 포착과 활용, 불확실성을 감수하는 도전정신, 행동을 수반하는 실천 활동과 혁신성, 창의성, 문제해결력, 사회적·경제적 가치를 창출하는 활동임을 알 수 있다. 또한 기업가정신의 다양한 정의들은 사업, 창업뿐만 아니라 더 광범위한 영역에 적용될 수 있음을 보여주고 있다. 따라서 진정한 의미의 기업가정신은 다방면의 삶의 맥락에서 발휘되는 지식, 기술, 태도의 총체이며(한창희 외, 2016) 모든 청소년들에게 필요한 역량이라고 할 수 있다.

2.2 진로교육과 진로개발역량

진로교육은 개인이 일생 동안 자신의 진로를 계획하고 준비해 나가는 것을 지원하기 위한 교육활동으로 개인이 자신의 적성과 흥미에 맞는 직업을 선택하여 행복한 삶을 누리고, 사회는 건전한 직업윤리로 공정성과 투명성을 제고하며, 기업과 국가는 합리적 인력 공급을 통해 경쟁력을 향상하도록 지원하기에 현대사회에서 그 필요성이 확대되고 있다(권미경, 2019). 진로교육의 추세 또한 발달적인 관점에 따라 단계별로 구체화된 진로발달 과업을 제시하는 것이 아닌 평생에 걸쳐 진로개발역량을 길러주는 것으로 변화하고 있다(임효신, 정철영, 2015; 장현진, 2016). 학교 진로교육의 목표는 학생 자신의 진로를 창의적으로 개발하고 지속적으로 발전시켜 성숙한 민주시민으로서 행복한 삶을 살아갈 수 있는 역량을 함양하는 데 있으며(교육부, 2015), 청소년의 진로교육은 4차 산업혁명과 함께 미래사회의 변화에 대응하기 위해 기존의 직업세계를 수용하는 것이 아닌, 스스로 직업이나 일자리를 창출할 수 있고, 끊임없이 새로운 아이디어와 문제해결방법을 찾아낼 수 있는 ‘창의적 진로개발’의 필요성이 대두되고 있다.

진로개발역량은 개인이 일생 동안 수행하는 다양한 역할과 경험을 활용하여 자기 주도적이며 합리적으로 진로를 선택하고 준비, 비교 및 평가하며 관리할 수 있는 지식, 기술, 태도를 포함한다(이지연 외, 2009). 또한 급변하는 직업 환경에 유연하게 적응하고 자신의 진로를 주도하여 창의적으로 개척해 나가는 평생 진로개발자가 될 수 있도록 개인이 일생에 걸쳐 자신의 진로를 개척, 설계, 준비, 실행하는 데 필요한 인지적 및 비인지적 측면의 역량을 모두 포함하는 개념으로(임효신, 정철영, 2015), 유전적 요인에 의해 결정되는 역량이 아닌 사회 환경, 교육적인 경험과의 상호작용을 통해 함양될 수 있는 특성이 있다(이홍

민, 김종인, 2003). 이지연 외(2009)는 진로개발역량을 ① 자기이해 및 긍정적 자아개념과 태도 형성, ② 직업세계의 이해 및 긍정적 가치와 태도 형성, ③ 정확하고 신뢰성 있는 진로정보 탐색, 해석, 활용, ④ 자신의 진로를 위한 진로계획의 수립, 관리, 실천, ⑤ 진로 및 개인의 삶의 목표를 달성하기 위한 평생학습의 5개 영역으로 범주화하였다. 성은모, 백혜정, 진성희(2014)는 청소년 국제역량지수 개발 및 국제비교연구에서, 진로설계 15문항(자기탐색 4문항, 직업탐색 4문항, 직업가치관 3문항, 진로준비 4문항), 여가활용 16문항(여가태도 6문항, 여가유능감 4문항, 여가만족 2문항, 여가몰입 4문항), 개척정신 8문항(차별화태도 5문항, 도전정신 3문항) 등 총 39개의 최종 진로개발역량 측정문항을 개발하였다. 다수의 선행연구에서 진로개발역량의 하위요인으로 자기이해와 사회성, 일과 직업세계의 이해, 진로탐색, 진로설계와 준비를 포함하였다(고재성, 2010; 김재희, 장현진, 2018; 송인발, 강혜영, 2016; 임효신, 정철영, 2013).

중학생을 위한 창의적 진로개발 프로그램 효과분석 연구에 따르면, 청소년들의 진로교육 방향은 새로운 것을 만들어낸다는 것이 핵심이며 이를 실현하기 위한 창의적 진로개발 프로그램의 핵심은 창업가정신(entrepreneurship) 교육을 통해 진로개발역량을 함양시켜 줄 수 있음을 말하고 있다(송창용, 진미석, 손유미, 2012). 또한 자유학기제의 진로탐색 활동은 청소년의 진로의식을 새롭게 설계하여 진로역량의 구축과 함양에도 기여하며(송인발, 강혜영, 2016), 특히 진로개발역량 중 청소년들에게 부족한 개척정신을 향상시킬 수 있는 교육프로그램 및 체험기회를 제공할 필요성을 언급하였다(장근영 외, 2018).

Ⅲ. 연구방법 및 가설설정

3.1 연구대상 및 연구설계

2020년의 학교 교육환경은 COVID-19의 전 세계적인 확산으로 많은 변화가 일어나고 있다. 사상 초유의 온라인 개학을 시작으로 사회적 거리두기 단계에 따라 학생들의 등교 수업이 제한적으로 이루어지고 있으며, 학교의 외부인 출입 제한 및 모둠활동 금지 등 학생 참여 수업이 쉽지 않은 현실이다. 과거 면대면으로 진행되던 교육이 불가능해짐에 따라 컴퓨터와 인터넷 기반의 온라인 중심의 수업으로 교육 프로그램의 내용이 일부 수정이 되어 진행되었음을 밝힌다.

본 연구에 참여한 연구대상은 총 162명으로 자유학기제가 운영되고 있는 경기도 소재의 S중학교 2학년 학생들이다. 원격수업이 가능한 학교 대상으로 선정되었으며, 학교 진로담당 교사가 청소년 기업가정신 교육을 신청하였고 학생들의 참여의사는 고려되지 않았다.

청소년 기업가정신 교육은 2020년 9월 8일부터 10월 6일까지 5주에 걸쳐 진행되었다. 본 연구의 자료수집 방법으로 연구 목적에 가장 부합하는 설문조사를 선택하였으며 기업가정신 교육의 처치가 피험자에게 유의한 영향을 미치는지 검증하기 위해 단일집단의 사전-사후 실험설계를 이용하였다. 먼저 사전설문은 청소년 기업가정신 교육을 시작하는 첫 시간에 온라인으로 진행하였으며, 사후설문은 5회 수업 후 오프라인에서 진행되었다. 연구 대상자 162명에게 사전 설문지를 온라인으로 배포한 결과 총 143부가 회수되었으나, 이중 설문 응답의 일부가 누락되거나 이중으로 응답한 경우, 또는 무성의한 응답으로 연구에 적합하지 않은 설문지 14부를 제외한 총 129부를 분석하였다. 본 연구에 선정된 129명에 대한 일반적 특성은 <표 1>과 같다. 성별은 여자가 69명(53.5%)으로 남자 60명(46.5%)에 비하여 9명(7%) 많은 것으로 나타났다.

<표 1> 연구대상의 일반적 특성

(N=129)

		N	%
성별	남	60	46.5
	여	69	53.5
학년	2학년	129	100.0

3.2 연구도구

본 연구는 선행연구를 바탕으로 <표 2>와 같이 청소년 기업가정신을 측정하기 위한 하위요인으로 기회발견과 창의성을 정하고, 기회발견 변수를 측정하기 위해 임아름(2015)의 기회발견과 기회활용에 대한 선행연구에서 문항을, 창의성 변수를 측정하기 위해 변영조, 김명숙, 양영석(2014)의 선행연구를 참고하였다. 진로개발역량을 측정하기 위해 중등 진로 교육 현황조사의 진로개발역량 문항과(한국직업능력개발원, 2017), 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I의 진로개발역량 문항 내용을 일부 수정하여 사용하였다(성은모 외, 2014). 두 변수 청소년 기업가정신과 진로개발역량은 각 각 2개의 하위요인을 구성하여 기회발견 7문항, 창의성 6문항, 진로설계 12문항, 개척정신 6문항의 총 31문항으로 구성하였다. 검사 문항은 Likert 5단계 평정척도로 전혀 그렇지 않다(1)에서 매우 그렇다(5)로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 역량이 높음을 의미한다.

〈표 2〉 측정도구의 하위요인과 문항구성

변수명	조작적 정의	하위요인	문항 수
청소년 기업가정신	미래의 불확실성과 위협에도 불구하고 기회에 도전하며 문제해결을 위한 창의적이고 협력적인 활동을 통해 새로운 가치를 창조하고자 하는 역량	기회발견	7
		창의성	6
진로개발역량	변화하는 상황에 능동적으로 대처하고 자신의 삶을 주도적으로 계획하고 준비하는 개인의 핵심적인 능력	진로설계	12
		개척정신	6

3.3 교육 프로그램의 구성

본 연구에 사용된 청소년 기업가정신 교육 프로그램은 H진로교육협동조합에서 개발한 6회의 대면수업용으로 주장사 1명, 보조강사 1명으로 진행된다. 2018년 경기도 소재 B중 학교 2학년 9학급을 대상으로 처음 실시되었고 2019년 H시의 40학급을 대상으로 시범사업을 거친 뒤, 2020년 H시 자유학년제지원센터의 도전(기업가)정신 함양을 위한 창업 & 창직 체험 교육 프로그램으로 진행되고 있다. 하지만 본 연구에서는 COVID-19로 인해 강사 1인과 5회의 온라인 수업과 오프라인 수업이 혼합된 형태로 진행되었다.

〈표 3〉 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 목표, 활동내용 및 기대 역량

차시	학습목표	구체적 활동내용	기대역량
Step 1 창창한 나 알기			
1 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> • 라포 형성 • 긍정적 자기이해와 팀별 유대감 형성 • 관심직업 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> • 나와 너, 우리가 되는 시간 <ul style="list-style-type: none"> - 나와 타인과의 차이 인식하기 - 관심사 키워드로 팀별 유대감 형성 - 신직업 보드게임을 통해 나의 관심(흥미)직업 탐색하기 	진로개발역량
2 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> • 직업세계의 변화 • 4차 산업혁명과 신기술의 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 세상을 바꾸는 미래기술 <ul style="list-style-type: none"> - 과학기술 발전으로 대체될 수 있는 직업 빙고게임 - 나의 관심 미래기술을 선택하여 미래세상을 창의적으로 표현하기 	진로개발역량
Step 2 창창한 나 키우기			
3 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인생킹의 이해 • 협업을 통한 아이디어와 문제해결방법 모색 	<ul style="list-style-type: none"> • 미래가 원하는 아이, 프로블펀러 <ul style="list-style-type: none"> - 공감의 의미를 이해하고 주변(집, 학교, 지역사회)의 불편한 문제 찾기 - 문제해결을 위한 창의적인 아이디어 아이디어 구체화하기 	진로개발역량, 청소년 기업가정신

차시	학습목표	구체적 활동내용	기대역량
4 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> • 창직의 이해 • 창직 경험 	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 만드는 미래직업 ‘콜라보Job!’ - 창직의 등장배경과 창직 이해하기 - 창의적인 신직업 만들기와 발표하기 	청소년 기업가정신
Step 3 창창한 기업가 되기			
5 (90분)	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 프로세스 이해 • 가상 기업의 설립 • 투자유치대회 경험 	<ul style="list-style-type: none"> • 도전! 창창한 기업가 - 창업 아이디어를 구체화하여 가상의 기업 기획하기 • 로켓피치 - 투자유치를 위한 계획서를 준비 및 팀별 피칭 	진로개발역량, 청소년 기업가정신

본 교육 프로그램은 미래인재로서 청소년 자신의 역량을 인식하고 함양하여 자신의 진로를 스스로 만들어가는 것을 목표로 하고 있다. 본 연구의 주 대상인 중학생들은 초등학교에서 중학교로의 경계를 지나 사춘기를 겪고 있는 상태이다. 아직 확실한 미래의 직업이나 경제활동에 대한 관심과 필요성을 느끼지 못하는 특성과 중학생의 진로교육 목표를 반영하여 자신과 관련된 관심과 흥미를 줄 수 있는 주제의 프로젝트 기반 학습(Project-based Learning)으로 진행하였다. 프로젝트 기반 학습은 학생 중심적이고 탐구 기반의 교육학적 접근방식으로, 프로젝트를 주체적으로 수행하는 과정에서 지식의 습득과 동시에 협력적으로 일하기, 복잡한 문제 해결, 효과적 의사소통, 자기 주도적 학습 능력, 창의적 사고, 비판적 사고 등 실생활에서 필요한 스킬까지 향상할 수 있다는 점에서 교육 현장에서 주목받고 널리 활용되고 있다(설연경, 이재경, 이성아, 2016). 또한 기업가정신 교육에 적합하여 이에 대한 연구와 활용이 활발히 이루어지고 있는 디자인씽킹을 활용하였다(김종성, 2019; 문영진, 2019; 정현진, 김창완, 2018; Neck & Greene, 2011). 즉 학습자 중심의 프로젝트 기반 학습과 공감을 바탕으로 끊임없이 확산적 사고와 수렴적 사고를 반복하면서 혁신적인 문제해결 방안을 도출하는 디자인씽킹을 적용하여 새로운 직업을 만드는 ‘창직(job creation)’ 과 가상의 기업을 설립해보는 ‘창업(start-up)’ 의 프로세스를 간단하지만 흥미롭게 경험해볼 수 있는 3단계로 구성하였다. 1단계 ‘창창한 나 알기’에서는 나와 나를 둘러싼 환경의 관계를 이해하여 적응, 관계, 의사소통, 적성, 흥미, 자기이해와 자존감을 높이는 활동으로 진행된다. 2단계 ‘창창한 나 키우기’에서는, 디자인씽킹의 ‘공감-정의-아이디어-프로토타입-테스트’의 5단계 중 3단계까지의 과정을 중심으로 학생들이 직접 일상에서 접하게 되는 환경 즉, 집, 학교, 지역사회의 문제를 발견하고 협업을 통해 창의적으로 해결하는 과정에서 기업가정신을 이해한다. 마지막 3단계 ‘창창한 기업가 되기’에서는 공감을 통해 발견한 문제를 기회로 인식하고 문제해결의 한 방법으로 창업의 과정을 경험하고, 발표로 공유하는 단계이다. 이를 바탕으로 한 청소년 기업가정신 교육 프로그램을 <표 3>과 같이 정리하였다.

3.4 자료분석

본 연구를 수행하는데 있어서 회수된 자료에 사용된 구체적인 실증분석방법은 다음과 같다. 첫째, 조사대상자와 표본의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도분석과 기술통계 분석을 실시하였으며 둘째, 문항에 대한 요인분석과 신뢰도분석을 실시하여 문항간의 타당도와 신뢰도를 측정하였다. 셋째, 기회발견, 창의성, 진로설계, 개척정신 관련 변인의 관계를 살펴보기 위하여 상관관계분석을 사용하였으며 넷째, 독립변수 청소년 기업가정신이 종속변수 진로개발역량에 미치는 영향을 살펴보기 위하여 회귀분석을 사용하였다. 마지막으로 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 대응표본 t검정을 통해 동일 표본에서 측정된 두 변수 값의 평균차이를 검증하였다. 본 연구의 실증분석은 모두 유의수준 $p < .05$ 에서 검증하였으며, 통계처리는 SPSS 25.0을 사용하여 분석하였다.

IV. 연구결과

4.1 주요 변인의 기술통계 분석

먼저 사전검사에서 진로개발역량, 기업가정신의 평균값은 각각 3.37, 3.19로 나타났다. 사후검사에서는 진로개발역량, 기업가정신의 평균값은 각각 3.54, 3.39로 나타나 전반적으로 상승했음을 알 수 있다. 기업가정신의 상승폭(0.20)이 진로개발역량의 상승폭(0.17)보다 높게 나타났는데 특히 문항 중에서는 31번 ‘나는 새로운 아이디어를 꾸준히 제안한다(0.42)’의 상승폭이 가장 높았으며, 20번 ‘나는 일상생활의 문제를 해결하는 아이디어를 꾸준히 생각한다(0.37)’, 29번 ‘나는 기발한 아이디어를 현실적인 결과물로 만든다(0.35)’가 그 뒤를 이었다. 반면, 2번 ‘나는 내가 무엇을 좋아하는지 알고 있다’는 사후 검사에서 -0.03으로 아주 미미하지만 유일하게 감소한 결과로 나타났으며 그 내용은 <표 4>와 같다.

<표 4> 기술통계분석

구분	N	사전		사후		
		평균	표준편차	평균	표준편차	
진로개발역량	1	129	3.67	1.009	3.91	.765
	2	129	4.04	.987	4.01	.888
	3	129	3.52	1.153	3.54	1.046
	4	129	3.23	1.202	3.53	.961

구분	N	사전		사후		
		평균	표준편차	평균	표준편차	
	5	129	3.57	.958	3.73	.855
	6	129	3.33	1.213	3.52	1.016
	7	129	3.38	1.055	3.53	1.008
	8	129	4.17	.928	4.22	.800
	9	129	3.79	.966	4.01	.923
	10	129	3.70	.973	3.88	.872
	11	129	2.99	1.115	3.39	1.018
	12	129	3.25	1.031	3.36	.943
	13	129	3.11	.752	3.32	.750
	14	129	2.81	.771	2.93	.802
	15	129	2.91	1.039	3.12	.857
	16	129	3.13	1.056	3.37	.993
	17	129	2.74	1.099	2.99	.897
	18	129	3.27	.982	3.39	.913
	전체 평균		3.37	1.02	3.54	0.91
청소년 기업가정신	19	129	3.22	.935	3.40	.905
	20	129	3.05	1.092	3.42	.933
	21	129	3.12	1.075	3.28	.952
	22	129	2.94	1.021	3.16	.882
	23	129	3.07	.962	3.22	.857
	24	129	3.11	1.025	3.34	.795
	25	129	3.34	.964	3.46	.839
	26	129	3.50	1.009	3.57	.818
	27	129	3.47	.985	3.60	.888
	28	129	3.64	.855	3.70	.816
	29	129	2.91	.947	3.26	.929
	30	129	3.16	.967	3.38	.894
	31	129	2.92	1.058	3.34	.956
	전체 평균		3.19	0.99	3.39	0.88

4.2. 신뢰성과 타당성 검증

독립변수인 청소년 기업가정신의 하위요인인 기회발견과 창의성에 대한 탐색적 요인분석 결과, 기회발견 7문항과 창의성 6문항이 모두 채택되고 3개의 요인으로 추출되었으며 추출된 요인의 적재값은 64.19%를 설명하는 것으로 분석되었다. 또한 설문 문항에 대한 응답자의 주관적 측정에 대한 신뢰도를 판단할 때는 크론바흐 알파(Cronbach's α) 값을 사용하는데 사회과학 분야의 신뢰도 권장치로 제시되는 0.6을 기준으로 하였다. 각 요인에 대한 신뢰도분석 결과, 기회발견 0.851, 문제해결력 0.783, 의사소통능력 0.768로 나와 신뢰 수준을 만족한다 할 수 있다. KMO는 변수들간의 편상관을 확인하는 것으로 KMO값이 높을수록 좋으나 일반적으로 0.5보다 크다면 요인분석을 실시하는 것이 적절하다고 판단할

수 있으며 보통 사회과학 연구문제는 0.5 이상의 수준을 요구한다. 그리고 Bartlett 값에서 $p < 0.05$ 이면 요인분석을 하는 것이 적절하다는 것을 의미하는데 분석결과 $p < 0.000$ 이므로 만족함을 알 수 있다. 독립변수의 탐색적 요인분석과 신뢰도분석 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5> 독립변수의 탐색적 요인분석과 신뢰도분석 결과

설문 번호	성분			Cronbach's α
	요인1	요인2	요인3	
31번	.828	.103	.073	.851
30번	.727	.128	.194	
20번	.726	.396	-.061	
22번	.717	.411	.018	
29번	.665	.146	.375	
21번	.569	.141	.245	
24번	.083	.830	.284	.783
23번	.400	.761	.060	
25번	.202	.639	.387	
19번	.500	.504	.034	
26번	.272	.229	.789	.768
28번	-.074	.053	.776	
27번	.315	.237	.738	
고유값	5.636	1.660	1.049	
KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)				.861
Bartlett의 구형성 검정			Chi-Square	771.412
			dp(p)	78(.000)

종속변수 진로개발역량의 하위요인인 진로설계와 개척정신에 대한 탐색적 요인분석 결과, 모든 문항 채택 시 18문항이 6개의 요인으로 나뉘고 추출된 적재값은 62.72%로 나왔다. 그러나 공통성이 낮게 나온 문항을 순차적으로 제거하여 최종 14문항과 5개의 요인으로 선정하고, 이때 추출된 요인의 적재값은 66.65%로 나타났다. 그리고 진로개발역량의 하위요인 진로준비, 도전정신, 직업가치관, 자기탐색, 차별화태도의 신뢰도 값은 각 0.749, 0.665, 0.663, 0.682, 0.611로 모두 0.6 이상으로 나타나 신뢰수준을 만족함을 알 수 있다. 종속변수의 탐색적 요인분석과 신뢰도분석 결과는 <표 6>과 같다. 탐색적 요인분석 결과 측정도구의 구성문항 31개 중 적합하지 않은 것으로 판단되는 4개 문항(1번, 5번, 12번, 17번)을 제거한 후 최종적으로 27개의 문항으로 선정되었으며 <표 7>은 독립변수와 종속변수를 요인별로 정리한 문항과 명칭이다.

<표 6> 종속변수의 탐색적 요인분석과 신뢰도분석 결과

설문 번호	성분					Cronbach's α
	요인4	요인5	요인6	요인7	요인8	
4번	.767	-.056	.245	.147	.008	.749
6번	.755	-.025	.156	.244	.089	
11번	.712	.260	.014	.369	.042	
10번	.663	.144	.017	-.283	.050	
16번	.012	.825	.161	.058	.006	.665
18번	.050	.742	.277	-.034	-.016	
15번	.160	.690	-.365	.104	.079	
9번	.056	.190	.825	.077	.006	.663
8번	.150	-.159	.703	.086	.077	
7번	.194	.275	.593	.095	.019	
2번	.021	.008	.115	.889	-.026	.682
3번	.300	.104	.109	.717	.130	
14번	.041	-.018	-.126	.188	.854	.611
13번	.088	.061	.226	-.107	.829	
고유값	3.450	1.713	1.548	1.359	1.262	
KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)						.655
Bartlett의 구형성 검정				Chi-Square		483.630
				dp(p)		91(.000)

<표 7> 최종 선정된 요인별 문항과 명칭

구분	문항	명칭	하위요인	변수
요인1	20, 21, 22, 29, 30, 31	기회발견	기회발견	독립변수
요인2	19, 23, 24, 25	문제해결능력	창의성	
요인3	26, 27, 28	의사소통능력		
요인4	4, 6, 10, 11	진로준비	진로설계	종속변수
요인6	7, 8, 9	직업가치관		
요인7	2, 3	자기탐색		
요인5	15, 16, 18	도전정신	개척정신	
요인8	13, 14	차별화태도		

4.3. 상관관계 분석

본 연구에서는 청소년 기업가정신의 하위요인 기회발견, 창의성과 진로개발역량의 하위요인 진로설계, 개척정신간의 상관관계를 파악하기 위해 가장 보편적으로 사용되고 있는 Pearson 상관분석을 실시하였다. 그 결과, <표 8>과 같이 진로설계, 개척정신, 기회발견, 창의성의 모든 변수들 간에 유의확률이 $p < 0.001$ 의 수준에서 유의함을 확인할 수 있었다. 구체적인 상관관계를 살펴보면 진로설계의 경우 개척정신($r=0.496$), 기회발견($r=0.581$), 창의성($r=0.551$)과 유의한 정적 상관을 보였다. 다음으로 개척정신의 경우 기회발견

($r=0.620$), 창의성($r=0.578$)과 유의한 정적 상관을 보였으며 기회발견과 창의성의 경우 r 은 0.698 로 유의한 상관관계를 보였다.

〈표 8〉 변수의 상관관계분석 결과

(N=129)

변수	평균	표준편차	상관관계			
			1	2	3	4
진로설계	3.736	.586	1			
개척정신	3.226	.557	.496***	1		
기회발견	3.306	.683	.581***	.620***	1	
창의성	3.470	.623	.551***	.578***	.698***	1

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

4.4. 회귀분석 결과

본 연구에서는 변수간의 연관성을 분석하기 위해 회귀분석을 실시하였으며 분석에 앞서 표본 측정값들의 산점도를 그려 선형 여부를 확인하였다. 단순 회귀분석 결과, 수정된 R^2 은 0.504 로 나타나 독립변수인 청소년 기업가정신의 변화가 종속변수인 진로개발역량의 변화를 50.4% 설명하는 것으로 확인되었다. 회귀식의 F 값은 131.005 , 유의확률이 0.000 으로 유의수준 0.001 에서 회귀식이 유의함을 알 수 있다. 베타는 0.713 으로 청소년 기업가정신의 크기가 1단위 증가할 때 진로개발역량이 0.713 단위 증가($p<0.001$)함을 확인할 수 있었다. 그 결과는 〈표 9〉와 같다.

〈표 9〉 청소년 기업가정신과 진로개발역량의 회귀분석 결과

독립변수	진로개발역량				
	비표준화 계수		표준화 계수	t	p
	B	SE	β		
상수	1.154	.181		8.367	.000
기업가정신	.601	.053	.713	11.446	.000

$R=.713$, $R^2(\text{수정})=.508(.504)$, $F=131.005^{***}(.000)$

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

독립변수 청소년 기업가정신의 하위요인인 기회발견, 창의성과 종속변수 진로개발역량의 하위요인인 진로설계의 회귀분석 결과는 〈표 10〉과 같다. 먼저 기회발견을 독립변수로, 진로설계를 종속변수로 하였을 때 수정 R^2 은 0.332 로 나타나 기회발견 변수의 변화가 진로설계 변수의 변화를 33.2% 설명하는 것으로 확인되었다. 회귀식의 F 값은 64.707 , 유의확률이 0.000 으로 회귀식이 유의함을 알 수 있다. 베타는 0.581 로 기회발견 변수가 1단위 증

가할 때 진로설계 변수는 581 단위 증가($p < 0.001$)함을 확인하였다. 다음으로 창의성을 독립변수로, 진로설계를 종속변수로 하였을 때 수정 R2은 0.298로 나타나 창의성 변수의 변화가 진로설계 변수의 변화를 29.8% 설명하는 것으로 확인되었다. F값은 55.464, 유의확률이 0.000으로 회귀식이 유의함을 알 수 있다. 베타는 0.551로 창의성 변수가 1단위 증가할 때 진로설계 변수는 551 단위 증가($p < 0.001$)함을 확인하였다.

<표 10> 청소년 기업가정신과 진로설계의 회귀분석 결과

구분	독립변수	비표준화 계수		표준화 계수	t	p
		B	SE	β		
종속변수 : 진로설계	상수	2.088	.209		9.985	.000
	기회발견	.498	.062	.581	8.044	.000
	R=.581, R2(수정)=.338(.332), F=64.707***(.000)					
	상수	1.938	.245		7.900	.000
	창의성	.518	.070	.551	7.447	.000
R=.551, R2(수정)=.304(.298), F=55.464***(.000)						

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

독립변수 청소년 기업가정신의 하위요인인 기회발견, 창의성과 종속변수 진로개발역량의 하위요인인 개척정신의 회귀분석 결과는 <표 11>과 같다. 먼저, 기회발견을 독립변수로, 개척정신을 종속변수로 하였을 때 수정R2은 0.380로 나타나 기회발견 변수의 변화가 개척정신 변수의 변화를 38.0% 설명하는 것으로 확인되었다. F값은 79.318, 유의확률이 0.000으로 회귀식이 유의함을 알 수 있다. 베타는 0.620이며 기회발견 변수가 1단위 증가할 때 개척정신 변수는 620 단위 증가($p < 0.001$)함을 확인하였다. 다음으로 창의성을 독립변수로, 개척정신을 종속변수로 하였을 때 수정R2은 0.329로 나타나 창의성 변수의 변화가 개척정신 변수의 변화를 32.9% 설명하는 것으로 확인되었다. F값은 63.757, 유의확률이 0.000으로 회귀식이 유의함을 알 수 있다. 베타는 0.578이며 창의성 변수가 1단위 증가할 때 개척정신 변수는 578 단위 증가($p < 0.001$)함을 확인하였다.

<표 11> 청소년 기업가정신과 개척정신의 회귀분석 결과

구분	독립변수	비표준화 계수		표준화 계수	t	p
		B	SE	β		
종속변수 : 개척정신	상수	1.555	.192		8.112	.000
	기회발견	.506	.057	.620	8.906	.000
	R=.620, R2(수정)=.384(.380), F=79.318***(.000)					

	상수	1.434	.228		6.287	.000
	창의성	.517	.065	.578	7.985	.000
R=.578, R2(수정)=.334(.329), F=63.757***(.000)						

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

4.5. 차이분석

4.5.1. 기업가정신에 미치는 효과

청소년 기업가정신의 교육 전과 교육 후의 측정치를 대응표본 t-test로 검정한 결과 교육 전 3.188이던 청소년 기업가정신의 평균값이 교육 후에는 3.394로 평균값이 0.206 증가하였고, 통계적으로 유의한 차이를 보였다(p<0.01). 즉, 청소년에 대한 기업가정신 교육을 통해 청소년들의 기업가정신이 개선되었음을 확인하였다. 다음으로는 청소년 기업가정신의 하위요인인 기회발견과 창의성에 대해서 교육 전, 교육 후 측정치를 대응표본 t-test로 검정하였다. 그 결과, 기회발견의 경우 교육 전 3.018이던 평균값이 교육 후에는 3.306으로 평균값이 0.288 증가하였고, 통계적으로도 유의한 차이를 나타냈다(p<0.01). 반면 창의성의 경우 교육 전에 비해 교육 후 평균값이 0.136 증가했으나 통계적으로 유의한 차이가 아닌 것으로 판명되었다. 즉, 청소년에 대한 기업가정신 교육을 통해 청소년들의 기회발견은 향상됨을 알 수 있으나 창의성은 향상되었다고 할 수 없다. 그 결과는 <표 12>와 같다.

<표 12> 청소년 기업가정신의 사전사후 차이

구분		N	평균	표준편차	t	p
기업가정신	사후	129	3.394	.600	2.775	.006**
	사전	129	3.188	.649		
기회발견	사후	129	3.306	.683	3.371	.001**
	사전	129	3.018	.778		
창의성	사후	129	3.470	.623	1.711	.089
	사전	129	3.334	.666		

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

4.5.2. 진로개발역량에 미치는 효과

진로개발역량의 교육 전, 교육 후 측정치를 대응표본 t-test로 검정한 결과, 교육 전 3.384이던 진로개발역량의 평균값이 교육 후에는 3.554로 평균값이 0.17 증가하였고, 통계적으로 유의한 차이를 보였다(p<0.01). 즉, 청소년에 대한 기업가정신 교육을 통해 청소년

들의 진로개발역량이 개선되었음을 확인하였다. 다음으로는 진로개발역량의 하위요인인 진로설계와 개척정신에 대해서 교육 전, 교육 후 측정치를 대응표본 t-test로 검정하였다. 그 결과, 진로설계의 경우 교육 전 3.572이던 평균값이 교육 후에는 3.736으로 평균값이 0.164 증가하였고, 통계적으로도 유의한 차이를 나타냈다($p < 0.05$). 개척정신의 경우 교육 전 3.047이던 평균값이 교육 후에는 3.226으로 평균값이 0.179 증가하였고, 통계적으로도 유의한 차이를 나타냈다($p < 0.01$). 즉, 청소년에 대한 기업가정신 교육을 통해 청소년들의 진로설계와 개척정신이 모두 개선되었음을 확인하였다. 그 결과는 <표 13>과 같다.

<표 13> 진로개발역량의 사전사후 차이

구분		N	평균	표준편차	t	p
진로개발 역량	사후	129	3.554	.506	2.943	.004**
	사전	129	3.384	.499		
진로설계	사후	129	3.736	.586	2.289	.024*
	사전	129	3.572	.629		
개척정신	사후	129	3.226	.557	2.909	.004**
	사전	129	3.047	.557		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

V. 결 론

본 연구는 청소년 기업가정신이 진로개발역량에 미치는 효과와 청소년 기업가정신 교육 전후의 기업가정신과 진로개발역량의 변화를 실증 분석하고자 하였다. 이를 위해 경기도 소재 중학교 2학년 학생들을 대상으로 청소년 기업가정신 교육을 원격수업으로 총 5회 실시하였고 이에 따른 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년 기업가정신은 진로개발역량에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며 진로개발역량의 하위요인인 진로설계와 개척정신에서도 모두 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 청소년 기업가정신이 진로개발 관점에서 의미 있는 것임을 나타내는 결과이다. 즉, 삶의 주관자로서 생활 속 체험을 통해 가치를 창출하는 청소년 기업가정신이 높을수록 자신과 환경을 이해하여 자기 주도적 삶을 계획하고 준비하는 진로개발역량이 높음을 의미하는 것이다. 또한 고등학생의 창업교육활동 참여가 진로개발역량을 높이는데 긍정적 영향을 미친다는 연구결과와(김재희, 장현진, 2018), 창업교육이 학생의 자기효능감 및 진로결정 자기효능감을 높이는 요인임을 밝힌 연구(정경희, 성창수, 2016)와도 같은 맥락이다. 둘째, 청소년 기업가정신 교육을 실시한 후 청소년 기업가정신과 진로개발역량의 평균값이 모두 상승하여 교육이 청소년의 기업가정신과 진로개발역량 함양에 긍정적인 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다. 특히, 청소년 기업가정신의 상승폭이 진로개발역량의 상승폭보다 더 높았으며 기업가정신의 하위요인 중 기회발견이 창의성보다 2배 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 5회에 걸쳐 실시된 기업가정신 교육 중 디자인 씽킹의 공감을 바탕으로 문제를 발견하는 과정에서 찾아볼 수 있다. 즉 일상의 불편함이나 문제의 인지에서 기회를 포착하여 해결해 가는 과정이 기회발견에 유의한 효과를 주었던 것으로 생각된다. 반면 개인의 능력과 성격이 융합된 창의성의 상승폭이 낮은 것은, 5주라는 짧은 기간 동안 10시간의 수업으로 단순히 지식, 기술의 습득이 아닌 문제해결능력과 의사소통능력을 포함한 창의성이라는 역량을 키우기에는 물리적으로 부족한 시간이었을 것으로 생각된다. 또한 경험해보지 못했던 온라인 수업이라는 새로운 방식에 카훗(kahoot), 패들렛(padlet), 멘티미터(mentimeter) 등과 같은 새롭고 다양한 온라인 도구의 활용을 통해 실시간으로 공감과 피드백을 주고받는 활발한 협력적 의사소통이 진행되었지만 개인의 동기부여와 참여에 차이가 있었음을 확인할 수 있었다. 이는 교수자와 학습자 간 직접 소통하며 협력적 문제 해결이 가능한 대면수업을 온라인 수업이 완전히 대체할 수 없는 것과 같은 맥락일 것이다. 그리고 중학교 시기에는 학년이 올라감에 따라 창의성이 낮아지다 고등학교 시기에 다시 상승을 한다는 창의성 발달 연구 결과(이경화, 최병연, 2013)와도 일부 관련성이 있다 할 것이다. 셋째, 본 연구에서는 COVID-19로 인해 기존

의 대면수업 방식이 아닌 화상수업 플랫폼 줌(zoom)을 활용하여 온라인으로 진행되었다. 그 결과 원격수업을 통한 기업가정신 교육도 긍정적인 효과를 나타내는 것으로 증명되었다. 이는 문제중심학습(PBL) 및 플립러닝 방식의 기업가정신 교육을 적용한 집단이 통제 집단에 비해 교육 이후 문제해결능력 및 창업의지, 기업가정신이 더욱 높게 향상되었다는 기업가정신 온라인교육의 효과성 연구의 결과(남정민, 2017)와 유사하다 할 수 있다.

이러한 연구결과를 바탕으로 본 연구의 의의 및 시사점은 다음과 같다. 첫째, 최근 기업가정신 교육의 확산에도 불구하고, 특히 중학생들에게 어떠한 교육적 효과를 창출하는지에 대한 연구는 여전히 부족한 현실인데, 본 연구의 결과가 그 부족함을 일부 해소할 수 있을 것으로 생각된다. 둘째, 교육의 효과성에 관한 연구가 주로 성인 수준의 기업가정신 교육을 중심으로 창업의지 및 창업을 측정지표로 설정하여 분석되어져 왔는데 본 연구에서는 청소년의 특성과 눈높이에 맞춘 기업가정신 교육과 기회발견, 창의성을 측정지표로 선정하여 그 효과성을 검증했다는 점에서 의의를 둘 수 있다. 셋째, 대학생 및 성인대상의 창업교육 중심으로 진행되었던 기업가정신 교육이 자유학기제 청소년의 효과적인 진로교육 프로그램이 될 수 있음을 시사한다. 마지막으로 누구도 경험해보지 못했던 COVID-19의 예측할 수 없는 상황에서 학습자들 간 그리고 학습자와 교수자 간의 상호 작용이 쉽지 않았지만 온라인으로 교육을 지속해나가는 것 그 자체가 도전정신이며, 함께 수업을 만들어가는 학생들이 모두 기업가(entrepreneur)임을 말하고 싶다.

이상의 논의를 바탕으로 본 연구의 한계점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 청소년 기업가정신의 하위요인인 기회발견과 창의성 변인은 기업가정신 구성요소의 일부분이며 이 구성요소 외 다른 기업가정신의 구성요소를 변인으로 하는 다양한 교육적 효과와 가능성이 있을 것이다. 따라서 후속연구에서는 본 연구에서 다른 기회발견과 창의성이라는 변인 외에 다양한 기업가정신의 변인에 대한 효과성을 검증하는 연구를 제안한다. 둘째, 본 연구는 중학생을 대상으로 기업가정신 교육을 실시한 후, 교육적 효과성을 검증하였다. 그러나 성별, 나이, 학교 유형, 수업 방식, 기업가정신 교육 참여 횟수 등의 개인적 환경 요인이 교육적 효과에 미치는 차이를 고려하지 않아 그 결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 추후 연구에서는 교육 프로그램의 설계와 실행 및 검증에 있어 변인을 연구대상의 환경과 인구통계학적 변수 등을 고려하여 이에 따른 효과의 차이를 구분해 볼 필요성이 있다. 셋째, 중학교 자유학기제 기간 동안 학교에서는 진로교육을 위한 다양한 주제와 형태의 프로그램을 복수로 진행하고 있어 본 연구에서 나타난 실험집단의 진로개발역량 향상이 기업가정신 교육 프로그램만의 영향이었다고 해석하기는 어렵다. 따라서 진로개발역량의 변화를 비교할 수 있는 통제집단을 두고 다른 요인에 대한 탐색적 연구와 그 효과를 검증할 필요가 있다. 넷째, 2020년은 COVID-19라는 특수한 상황으로 원격교육

의 일상화와 활성화에 따라, 창의적이고 다양한 청소년 기업가정신의 온라인 콘텐츠 및 수업모형 개발이 필요하다. 대면 수업에서 검증된 프로젝트 기반 수업 모형을 온라인 수업에 적용하거나, 온라인 전용 수업 모형을 새롭게 개발하는 방법을 제안한다. 이는 웹기반의 수업보다 모바일 중심의 수업으로, 면대면 중심의 수업이 아닌 온라인 수업과 오프라인 수업이 혼합된 블렌디드 러닝 중심으로 이루어져야 할 것이다. 본 연구의 결과로 청소년의 진로에 도움이 되는 다양한 기업가정신 교육 콘텐츠의 개발과 기업가정신 교육에 대한 이해의 폭을 넓혀 공교육에서의 기업가정신 교육의 활성화를 기대해본다.

참고문헌

1. 국내문헌

- 강경균, 이춘우 (2015). 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 II(연구보고 15-R14-1). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 강경균, 백민정 (2019). 직업계고 창업교육 활성화 방안 탐색. **한국산학기술학회 논문지**, 20(12), 689-698.
- 강병오 (2011). 중소기업 CEO의 창업가정신이 기업성장에 미치는 영향에 관한 연구, 프랜차이즈 기업을 중심으로. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 고재성 (2010). 전문계 고고생의 진로개발역량과 관련 변인. **진로교육연구**, 23(1), 1-19.
- 교육부 (2015). 학교 진로교육 목표와 성취기준. 서울: 교육부.
- 권미경, 김형균 (2019). 자유학년제 진로탐색 프로그램이 중학생의 진로개발역량에 미치는 효과. **교육논총**, 56, 10-37.
- 김도현, 정선영, 이우진 (2018). 청소년을 위한 기업가 정신교육이 기업가정신과 창의성 역량 및 창업의지에 미치는 효과. **학습자중심교과교육연구**, 18(7), 371-391.
- 김미란, 엄우용 (2019). 기업가정신 교육 국내 연구동향 분석. **Global Creative Leader: Education & Learning**, 9(1), 1-20. 9(1), 1-20.
- 김세광 (2018). 청소년 기업가정신 및 창업역량 함양 프로그램 개발-벤처스타 : Venture 'STAR'. **한국청소년활동연구**, 4(1), 97-126.
- 김승경, 김명희 (2013). 창조경제 구현방안 연구 : 도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안 (창조경제 종합연구 13-01-23). 서울: 경제, **인문사회연구회**.
- 김재희, 장현진 (2018). 고등학생의 창업교육활동 참여가 진로개발역량에 미치는 영향. **한국창업학회지**, 13, 1-25.
- 김종성 (2019). 청소년기업가정신교육 효과성 검증에 관한 탐색적 연구 : 디자인씽킹 (Design Thinking)을 활용한 청소년기업가정신교육을 중심으로. **벤처창업연구**, 14(3), 129-140.
- 김준태 (2014). 기업가정신의 본질이해 및 교육방안 탐색. **사회과교육**, 53(4), 47-67.
- 남궁지영, 김양분, 박경호, 정동철, 박현정, 김유원 (2015). KEDI 학생역량 조사 연구: 조사 도구 개발 및 타당화 (연구보고 RR 2015-31). 서울: **한국교육개발원**.
- 남정민 (2017). 기업가정신 온라인교육의 효과성 검증. **벤처창업연구**, 12(2), 31-40.
- 문영진 (2019). 초등진로교육을 위한 디자인 씽킹 기반의 앙트러프러너십 교육모형개발. 부산대학교 대학원 박사학위논문.

- 박철, 강유리 (2010). 정책연구: 한국, 중국, 몽골, 캄보디아 대학생들의 창업성향에 관한 비교연구. **중소기업연구**, 32(2), 225-246.
- 변영조, 김명숙, 양영석. (2014). 청소년 창업교육프로그램 효과성 측정지표 개발 연구. **벤처창업연구**, 9(4), 77-85.
- 성은모, 백혜정, 진성희 (2014). 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 I : IEA ICCS 2016 - 총괄보고서 (연구보고 14-R20). 세종: 한국청소년정책연구원
- 송인발, 강혜영 (2016). 중학생의 학교 진로교육 참여활동이 진로개발역량에 미치는 영향. **한국콘텐츠학회논문지**, 16(10), 140-149.
- 송창용, 진미석, 손유미 (2012). 중학생을 위한 창의적 진로개발 프로그램효과 분석: 진로성숙도를 중심으로. **진로교육연구**, 25(1), 169-185.
- 신혜원. (2017). 기업가정신교육 프로그램에 대한 질적 사례 연구-참여자 중심 평가의 적용. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 양현봉 (2019). 청소년 기업가정신 교육의 실효성 제고 방안. **i-KIET 산업경제이슈**, 70, 1-8, 세종: 산업연구원.
- 오해섭, 맹영임 (2014). 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구 I (연구보고 14-R17). 세종: 한국청소년정책연구원.
- 윤성혜, 장지은, 김세영 (2017). 청소년 기업가정신 함양을 위한 메이커교육 프로그램 모형 개발. **교육공학연구**, 33(4), 839-867.
- 이경호, 안선희 (2014). 역량기반 교육 활성화를 위한 교육적 과제 탐색. **한국교육학연구 (구 안암교육학연구)**, 20(1), 141-173.
- 이경화, 최병연. (2013). 중고등학생의 창의성 발달 경향 분석. **교육방법연구**, 25(1): 317-338.
- 이명숙, 원상봉 (2013). 기업가정신교육 프로그램개발을 위한 교육요구도 분석: 창업자, 예비창업자, 비창업자를 중심으로. **직업교육연구**, 32(2), 99-134.
- 이상은 (2019). OECD Education 2030에 나타난 역량교육의 주요 특징 및 시사점: 2015 개정 교육과정과의 비교를 중심으로. **비교교육연구**, 29(4): 123-154
- 이우진, 오혜미, 김도현, 김종성, 윤성혜 (2020). 청소년 기업가정신 척도개발 및 타당화. **학습자중심교과교육연구**, 20, 839-867.
- 이윤준 (2017). 이 시대가 필요로 하는 기업가정신: 한·미·일·중 4개국 비교. **STEPI Insight**, (206), 1-30.
- 이지연, 이영대, 정윤경, 최동선, 김나라, 장석민, 정영근, 남미숙, 이건남 (2009). 교육과정과 연계된 진로교육 운영모델 구축(II) (경제·인문사회연구회 협동연구 총서 09-29-01). 서울: 한국직업능력개발원.

- 이홍민, 김종인 (2003). 핵심역량 핵심인재. 서울: 한국능률협회.
- 임아름 (2015). 청년창업가의 역량이 창업행동과 창업성과에 미치는 영향. 조선대학교 대학원 박사학위논문.
- 임효신, 정철영 (2015). 중학생 진로개발역량 검사도구 개발. *진로교육연구*, 28(4), 107-137.
- 장근영, 성은모, 모상현, 진성희, 최효선, 김군희 (2018). 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구 V: IEA ICCS 2016-총괄보고서 (연구보고 18-R15). 세종: 한국청소년정책연구원
- 장현진 (2016). 초·중등 진로교육에서 기업가 정신, 어떻게 함양할 것인가?. *한국진로교육 학회 학술대회지*, 21-42.
- 정경희, 성장수 (2016). 대학 창업교육이 진로결정 자기효능감, 경력준비행동 및 기업가적 경력의도에 미치는 영향: 창업교육의 조절효과. *벤처창업연구*, 11(4), 49-57.
- 정선영, 김도현, 김래영 (2019). 청소년 기업가정신 교육 프로그램의 효과: 창의성 역량과 사회적 문제해결력을 중심으로. *교육방법연구*, 31(3), 435-454.
- 정현진, 김창완 (2018). 4 차산업혁명 시대 디자인씽킹 기반의 청소년 기업가정신 교육 프레임워크 연구. *한국창업학회지*, 13, 1-26.
- 한국청년기업가정신재단 (2018). 부처별 청소년 기업가정신 교육 프로그램 운영 실태와 시사점, *KoEF Issue Paper*, 1-42.
- 한상근, 김민경, 안유진, 안중석 (2019). 초·중등 진로교육 현황조사. 교육부, *한국직업능력 개발원*, 1-447.
- 한창희, 이상열, 김민관, 정지수 (2016). 기업가정신 사업성과 분석 및 향후 발전방안 연구 (KEF 16-연구-001). 서울: 중소기업청, (재)한국청년기업가정신재단.

2. 국외문헌

- Baron, R. A., Shane, S. A. (2005). *Entrepreneurship: A Process Perspective*. Thomson, Ohio : South-Western.
- Miller, D. (1983). The correlates of entrepreneurship in three types of firms. *Management Science*, 29, 770-791.
- Neck, H. M., & Greene, P. G. (2011). Entrepreneurship education: known worlds and new frontiers. *Journal of small business management*, 49(1), 55-70.
- Noah Higgins-Dunn & Kevin Breuninger (2020, April 8). New York Gov. Cuomo says state won't return to 'normal' as daily coronavirus deaths reach new high. CNBC. Retrieved from <https://www.cnbc.com/2020/04/08/new-york-gov-cuomo-says-state-wont-return-to-normal-as-daily-coronavirus-deaths-reach-new-high.html>

- Drucker, P. (1985). *Innovation and Entrepreneurship Practice and Principle*. New York: Harper and Row.
- Stevenson, H., & Jarillo, C. (1990). A paradigm of entrepreneurship as a field of research. *Academy of management review*, 3, 45-57.
- Timmons, J. A. (1994) *New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st century*. (4th ed.), McGraw-Hill, Boston.
- World Economic Forum (2016). The future of jobs: Employment, skills and workforce strategy for the fourth industrial revolution. *In Global challenge insight report*. Geneva: World Economic Forum.

<ABSTRACT>

A Study on the Effect of Youth Entrepreneurship on Students' Career Development Competency

Hyekyung Bae*, Woojin Lee**

This study analyzed the effect of youth entrepreneurship on the career development competency of middle school students. For that purpose, after conducting five times of youth entrepreneurship education for the second year of middle school, an empirical analysis was conducted based on 129 questionnaires. The results of the study are as follows. First, in this study, it was found that youth entrepreneurship had a positive effect on the career development competency of students, and also on both the career design and pioneer spirit, which are sub-factors of career development competency. Second, after the youth entrepreneurship education was conducted, both entrepreneurship and career development competency were found to have improved, and in particular, the improvement of entrepreneurship was greater than that of career development competency. However, it was confirmed that creativity, a sub-factor of youth entrepreneurship, was not statistically significant.

Keywords : youth entrepreneurship, middle school students, career development competency, distance learning

* The main author, Master of Global Startup Venture Graduate School of Kookmin University, lavavala@naver.com

** Communication author, Kookmin University Graduate School of Global Entrepreneurship and Venture / Vice Professor of Business School, drlee@kookmin.ac.kr