

중학교 교사용 **Wi-Fi**

창업과 진로

창업과 진로



Wi-Fi 창업과 진로

세부 교수지도안

(중학교)

▶ Wi-Fi란?

World icon Find idea의 약자로, 앙터프레너십(창업가 정신)에 기초하여 창업에 필요한 자질을 배움으로 자신의 내면, 혹은 우리 마을 더 나아가 전지구적인 변화와 혁신을 일으킬 역량을 키울 수 있다는 의미를 담고 있다.

이러한 역량은 세계시장의 중심이 될 아이디어를 찾을 수 있는 힘의 원동력임과 동시에 스스로의 내적 성장을 통해 자기주도적인 진로 탐색에 도움을 줄 수 있게 될 것이다.

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

1	창업가 정신이란?		
교육 목표	<p>창업가 교육의 필요에 대한 질문과 해답을 찾아본다. 공감대 형성을 통해 집중도 및 적극성 확보에 목표를 둔다.</p>		
교육 내용	<p>1) 창업의 이해 사업의 영역인 자영업, 개인사업자, 법인사업의 모든 시작이 창업임을 인지하는 과정을 통해 창업의 개념 및 형태, 법인사업자의 개념을 설명한다(주식회사와 주식에 대해서도 간단하게 설명하여 학생들의 이해를 돕는다).</p> <p>2) 창업가 정신 사업을 하지 않더라도 창업가 정신을 배움으로서 자신의 삶을 성숙하게 바라보고 더 나은 미래를 살아갈 수 있는 역량을 키울 수 있음을 강조한다.</p> <p>* 창업가 정신 교육이 돈을 버는 방법을 배우는 수업이 아닌 우리 삶에 미치는 영향에 대한 내적 탐구를 위한 수업임을 확실히 설명한다.</p>		
필요한 환경과 자원	창업 및 창업가 정신: 강의에 필요한 PPT안		
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 창업의 이해</p> <p>① 창업과 창업의 형태 이해</p> <p>창업이란 수익활동을 위한 사업을 시작하는 것임을 설명한다.</p> <p>* 대기업 계열의 제과점과 빵집은 규모는 다르지만 같은 사업이다.</p> <p>② 사업의 종류</p> <p>개인사업, 법인사업으로 구성된다. 법인사업은 그 종류가 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사로 구분된다. 주식회사의 자본금 주식, 주주 배당등의 기초적인 용어를 설명한다.</p>	<p>강의를 진행하며 활동지에 주요 내용을 필기하도록 돕는다. PPT자료를 통한 수업진행</p>	<p>총45분 (30분)</p>

	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
<p>교수학습 활동과 방법</p>	<p>예) 동네 빵집은 개인사업자 형태, 대기업 계열의 P 제과점은 주식회사 형태임을 설명하여 같은 사업이나 형태의 차이에 대한 이해를 돕는다.</p> <p>2) 창업가 정신 사람들의 삶에 작은 변화를 이끄는 힘으로 그 힘을 이루는 인성 요소로 “창의력, 독립심, 리더십, 판단력, 인내심, 추진력”이 있다.</p> <p>① 실제 창업의 목적이 돈을 많이 버는 것에 그치지 않고 전 지구적인 혹은 우리 마을의 변화를 이끌 힘임을 인지하도록 한다.</p> <p>② 사업을 하지 않더라도 창업가 정신을 배움으로 자신의 삶을 성숙하게 바라보고 더 나은 미래를 살아갈 수 있는 역량을 키울 수 있음을 강조한다.</p> <p>*창업가 정신의 교육 이유에 대한 공감대 형성이 가장 중요하다. 창업의 이해와 사업의 종류는 배경지식으로 간결하고 정확히 설명한다. 창업가 정신에 대한 설명에 포인트를 두고 전체 수업을 진행한다.</p> <p>다음 수업인 모의시장을 위한 준비시간을 갖는다.</p>		<p>(15분)</p>

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

2	국가를 이루는 구조는 무엇일까?		
교육 목표	가상 국가 건국 및 경제활동(Mini - society)을 통해 국가와 시장경제의 구조를 이해한다. 모의시장 경험을 통해 수익 창출과 시장의 희소성 개념을 이해할 수 있다.		
교육 내용	<p>1) 가상 국가 건국 UCLA의 Marilyn Kourisky 교수가 개발한 Mini-society의 경험을 통한 학습 프로그램을 활용 하나 기존의 프로그램을 축소하여 보다 간편하게 학습할 수 있도록 가다듬었다. 동시에 우리가 수업에 필요한 기초적인 시장경제의 이해와 습득을 위한 수업으로 재창조 하였다. 내용으로는 가상의 국가를 창조하며 가상세계는 한 학급에서 국가를 건립 그룹별로 정부, 의회, 시장의 역할을 나누어 열린 토론을 통해 정부는 화폐명, 화폐단위의 화폐의 제작 의회는 나라명, 국기제작, 시장은 직업의 종류, 임금 등 기초사항을 결정한다. 모든 것은 학생들 스스로 정하지만 국가의 국민의 최종 목표는 창업가 정신 키우기이며 국민은 창업가 정신의 필수 덕목 7개의 카드를 모으는 것이 목표의 달성이다.</p> <p>2) 모의시장 7장의 창업가 정신 카드 모으기와 각 돈을 벌기위한 시장활동을 통해 수요와 공급, 희소성의 법칙, 사업전략, 시장의 정보수집의 중요성과 같은 사업에 있어서 중요한 요소들을 습득하게 될 것이다.</p>		
필요한 환경과 자원	가상 국가 건국: 국기, 화폐제작 재료(종이, 색연필, 색볼펜) 모의시장: 창업가 정신 7종 카드, 다량의 화폐		
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 가상 국가 건국 ① 시장경제의 기본 골격인 정부, 의회, 시장의 역할을 이해할 수 있도록 돕는다. 각각의 역할은 의회: 국가명과 국기, 국가(애국설립가)를 제작 정부: 화폐를 제작하는 중앙은행 설립 및 화폐 제작 시장: 직업 만들기 위와 같이 구분한다.</p> <p>② 의회, 정부, 시장의 역할을 수행하게 될 모듬을 나눈다. * 모듬 구성방법: 한 모듬은 6명 내외로 하고, 학급의 학생 수에 따라 그룹을 형성한다.</p>	<p>의회, 정부, 시장의 역할 이해</p> <p>모듬별 의회, 정부, 시장 역할을 정한다.</p>	<p>총 90분 45분 (10분)</p> <p>(35분)</p>

	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
<p>교수학습 활동과 방법</p>	<p>③ 모듈형성과 역할이 정해지면, 각 모듈은 토론을 통해 국민들 스스로 원칙을 세우고, 필요한 것들을 제작하는 활동을 하도록 진행시킨다.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 3개 그룹 이상일 경우 중복하여 역할을 수행 후 결과물을 학생들이 평가하여 메인 그룹을 선정한다. * 학급의 학생수에 따라 그룹을 형성하여 그룹별로 정부, 국회, 시장을 나누어 배정 1개 그룹당 6명내외 <p>의회: 국가명 정하기 국가의 이름과 국기를 디자인하여 제작한다 준비물: 스케치북 크기의 도화지, 색연필</p> <p>정부: 화폐 만들기 화폐의 이름과 화폐의 단위를 결정 후 화폐를 디자인하여 제작한다. 준비물: 종이와 색연필</p> <ul style="list-style-type: none"> * 화폐의 단위를 결정할 때 화폐의 금액권을 3가지 종류로 제작한다. 화폐의 위조 방지를 위한 대책과 발행은행 이름도 세우도록 한다. <p>시장: 직업 만들기 소득활동을 위한 직업을 만들고 임금을 결정하고 소득활동의 확인을 위한 방법을 고안한다. 준비물: 전지와 색연필</p> <ul style="list-style-type: none"> * 직업의 종류는 우리 마을에 필요한 직업을 만들어 본다. 마을의 불편한 것, 해결방안, 필요한 직업을 만들어 낸다. <p>이후 각 그룹의 결과물을 발표한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 모든 것은 학생들 스스로 정하지만 국민의 최종 목표는 창업가 정신 키우기이며 국민은 창업가 정신의 필수 덕목 7개의 카드를 모으는 것으로 한다. 카드의 종류는 창의력, 독립심, 협동심, 인내심, 판단력, 추진력, 리더십으로 정한다. 	<p>각 모듈별 내용 발표</p>	

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
<p>교수학습 활동과 방법</p>	<p>2) 모의시장 ① 국민의 목표인 창업가 정신 카드 7개를 모으기 위한 시장을 연다. 원하는 창업가 정신 카드 7가지 중 3가지를 2쌍씩 지급한다.</p> <p>지급 방법은 그룹별로 임의로 분배하여 그 중 각자 원하는 것을 각각 원하는 것을 선택 할 수 있도록 한다. 화폐는 정부가 발행한 화폐를 A4용지에 복사하여 준비 후 학생들에게 지급한다.</p> <p>*카드: 학생들의 수 30명 기준 창업가 정신카드 7개를 모으기 위한 카드의 총 개수는 210개 지급되는 카드의 개수는 180개 카드 중 6개를 선택하여 가져갈 수 있도록 한다. (3종의 카드를 한 쌍씩: 1인당 6개*30) 자신감, 독립심, 협동심, 인내심 판단력, 리더쉽 26개씩(27 x 6= 162) 결단력 카드는 18개를 준비한다.</p> <p>*화폐: 가상국가의 정부가 발행한 화폐를 교사가 복사하여 학생들에게 나눠준다. 이때 화폐의 수는 적은 단위 화폐의 수량이 큰 단위 화폐의 수량보다 많게 진행한다. 화폐를 너무 적게 분배하면 시장의 활동이 소극적이며 너무 많게 분배한다면 올바른 가격 형성이 어려워 질 수 있음을 염두에 둔다.</p>	<p>창업가 정신 카드를 지급받는다.</p>	<p>45분 (5분)</p>
	<p>② 카드와 화폐 지급이 완료된 후(3종류 카드 한 쌍씩 총 6장 일정량의 화폐) 카드 조합을 완성 할 수 있도록 시장을 열어 판매와 소비(물물교환)를 진행하도록 한다(5분). 이때 판매와 소비는 두 번 진행할 수 있도록 한다.</p> <p>*7개의 카드 종류를 두 그룹으로 나누어 시장을 두 번 연다. 한 개 그룹이 판매를 하면 나머지 그룹은 소비자 역할을 담당하고 다음 시장은 반대로 역할을 수행한다.</p> <p>*학생들은 카드7개를 모음과 동시에 많은 돈을 벌기위해 시장에 참여해야하며 7개의 카드가 없을 시 돈은 중요하지 않다.</p>	<p>판매상과 소비자(물품교환도 가능)를 한번씩 번갈아수행한다.</p>	<p>(5분X4회)</p>

	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
<p>교수학습 활동과 방법</p>	<p>③ 7개의 카드 수집을 완성한 학생은 차례대로 교사에게 점검을 받는다.</p> <p>*수치적으로 5명의 학생은 임무를 완수 할 수 없다. 이런 학생이 목표를 달성 할 수 없었던 이유를 설명한다(총 210개가 필요하나 180개를 나누어 주었고 그 중에서 결단력 카드는 2개를 덜 나누어 주었음을 말하며 희소성에 대한 설명을 곁들여준다).</p> <p>수요와 공급의 불균형으로 인한 희소성의 법칙이 생김을 전달하고 이것이 시장에 미치는 영향에 대한 이야기를 할 수 있도록 돕는다.</p> <p>3) 마무리 교사가 마지막으로 창업가 카드 중 몇 개의 카드로 경매를 실시한다.</p>	<p>수집한 카드를 활동지에 정리한다.</p>	<p>(10분)</p> <p>(10분)</p>
	<p>희소성의 설명: 경매 카드는 보통의 카드 2종류와 희소성이 있는 카드를 실시한다. 이때 보통의 카드 가격과 희귀카드 가격의 차이가 발생하며 이것을 토대로 수요와 공급의 불균형으로 인한 희소성의 법칙이 생기며 이것이 시장에서 부의 창출의 기본적 요소를 이해시킨다.</p> <p>이번 수업에서 상품의 희소성은 카드의 숫자로 조절하였으나 실물시장에서는 서비스의 질, 상품의 기술력, 디자인, 철학등 다양한 요소로 다른 비교우위의 상품이 희소성을 갖게 된다고 설명한다.</p> <p>자본의 흐름: 한 학급에서 실제로 수업을 진행할 때 카드 7개를 수집하고 돈을 제일 많이 버는 학생의 선발을기본원칙으로 한다.</p> <p>한 경기도 부천의 한 학교에서 시장을 진행하였을 때 투자에 관한 움직임을 갖춘 학생 2명이 있었다.</p> <p>시장의 이해는 창업가에게 기회와 위험요소 인식, 미래의 예측, 상품의 개발 판매와 서비스의 제공 시기 결정 마케팅 방향 등 시장 이해의 중요성을 설명 후 마무리 한다.</p>		

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

3	우리만의 특별한 사업 아이템 찾기		
교육 목표	사회에 필요한 요소를 고민하고 이를 토대로 새로운 사업 아이템을 발굴하도록 한다. 주변 환경을 이해하고 이를 토대로 미래사회를 예측하는 감각을 발달시킨다.		
교육 내용	<p>1) 창업 아이템 선정 방법 강의 공정거래 기업과 미래혁신 기업의 소개와 이들 기업의 창업가가 사업의 아이템을 구상한 방법을 강의한다.</p> <p>2) 자신의 아이템 선정 활동 열린토론과 생각확장법 등의 프로그램을 통해 개인 혹은 그룹으로 자신의 창업 아이템을 선정하도록 한다.</p>		
필요한 환경과 자원	창업 아이템 선정 방법: PPT안 아이템 선전: 열린토론, 생각확장법 (전지)		
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 창업 아이템 선정 방법 강의 * PPT 자료를 통한 수업을 진행한다. * 아이템을 선정하는 다양한 과정을 설명해 주는 것에 초점을 맞춘다.</p> <p>2) 아이템 선정 학생들이 알고 있는 직업(창업)의 종류가 한정적이므로 명확한 주제를 선정하고 주제에 맞는 창업의 아이디어를 구상해 보도록 한다.</p> <p>예) 학교의 문제점, 지역사회의 문제점 등에 대해 토론 후 도출된 문제점을 해결하기 위한 창업 아이템 찾기</p> <p>* 열린토론과 생각확장법, 두 가지 토론 방식을 모두 활용하는 것이 기본이나 학생들의 토론 수준과 학교 교실의 상황을 고려하여 두 가지 방법 중 상황에 맞게 프로그램을 선택한다.</p>		총90분 (10분) (80분)

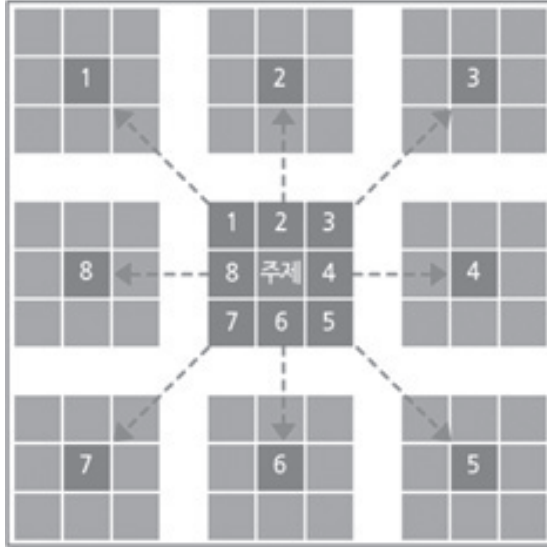
	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
교수학습 활동과 방법	<p>열린토론: 각자 다른 생각의 학생들이 자발적 토론을 통해 하나의 아이디어를 발굴하도록 한다. 열린토론은 자발성과 충분한 공간적 확보가 필요하다.</p> <p>생각확장법 : 열린토론을 통해 좁혀진 아이디어를 하나의 방향으로 증폭시키며 보다 발전된 아이디어를 발굴한다.</p>		
	<p>▶ 열린토론</p> <p>① 대주제(창업 아이템 발굴)선언 주제에 맞는 토론을 모둠별로 진행 학교 혹은 지역사회의 문제점과 해결방안 새로운 창업 아이템 발굴까지의 과정을 설명한다.</p>		(15분)
	<p>② 열린토론 그룹 토의 및 보고서 작성 * 1차 토의는 주제에 맞춘 토론이며 2차 토의는 1차 토의에서 지적된 문제점의 해결 방안을 토대로 새로운 창업 아이템을 발굴한다.</p>	모둠별 지역사회의 문제점을 이야기 한다.	(15분)
	<p>③ 투표하기 보고서 읽기 및 공감투표 * 게시판에 보고서를 게시 및 스티커를 분배하여 읽고 투표하게 한다.</p>		(5분)
<p>④ 마무리 하기 회의 반추 * 원으로 돌려 앉아 열린토론을 마치며 느낀점을 말한다.</p>		(5분)	

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간									
<p>교수학습 활동과 방법</p>	<p>▶ 생각확장법</p> <p>8개의 빈칸을 채우면서 아이디어를 만드는 방법으로 $8 \times 8 = 64$개의 아이디어 생성 후 네모 안의 아이디어를 연관성 있게 묶음으로 발전된 사업 아이템이 생성될 수 있다.</p> <p>*활동방법</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 3x3 정사각형 상자를 그린다. ② 중앙에 주제를 적는다. ③ 8개의 중앙 주변 칸에 주제와 연상되는 아이디어를 기록한다. ④ 8개의 아이디어를 주제로 해서 다시 3x3 상자 확장 후 다양한 아이디어의 조합으로 아이템 선정한다. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">1</td> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">2</td> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">3</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">4</td> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">과제</td> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">6</td> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">7</td> <td style="text-align: center; width: 33px; height: 33px;">8</td> </tr> </table> </div>	1	2	3	4	과제	5	6	7	8		<p>40분</p>
1	2	3										
4	과제	5										
6	7	8										

교수학습
활동과 방법

교수활동/방법



			강이지 옷	애견 마사지				
	예방접종	애견 양진단 서비스	애견신발 /애견 머리핀	털 깎기			말길 곳	애견카페
		애완동물 의료사고 변호사		다양한 애완동물 미용실		강이지 호텔	자동 급식기	도그시터
	여러가지 색갈사료	동물이 좋아하는 항기	예방접종	털 깎기	말길 곳	애완동물 해외여행 상품		
	애견 양 진단 서비스	비만관리 용 다이어트	사료	반려동물	외로움	동물언어 통역기	외로움	
희귀동물 먹이 배달	연결별 먹이	저질로 밥주는 기계	장난감	훈련	산책	서비스 강이지 대어	강이지 우울증 극복약	
		외국 반려동물 장난감수입	강이지 학교	루왁커피 고양이 사육		희귀 동물용 케이지	미아방지 목걸이	동물용 러닝마신
	장난감			훈련		반려동물 피업 서비스	산책	동물용 워킹화
						대리산책	동물 배상물로 에너지개발	

예시설명: 반려 동물의 건강을 살피는 병원으로 일반 병원이 아닌 카페형태로 운영하며 병원의 기능부터 미용/ 산책/ 말길 곳/ 사료 등의 모든 것을 이 용할 수 있는 신개념 병원을 지향한다.

3) 마무리

선정된 아이템의 발표시간 및 간단한 정리를 한다.

학습활동/방법

소요시간

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

4	회사를 설립해 보자.		
교육 목표	회사를 설립에 있어서 절차상의 설립과정과 회사의 가치관의 설립과정에 대해 배운다.		
교육 내용	<p>1) 개인과 법인사업자의 설립의 절차 개인사업자와 법인사업자의 설립절차에 대한 숙지와 차이점을 이해한다.</p> <p>2) 회사의 가치관 설립 기업명, 슬로건, 로고등의 기본 기업 가치에 대한 이해를 높인다.</p>		
필요한 환경과 자원	회사 설립 강의 PPT		
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 기업의 설립절차 개인사업, 법인사업 별 회사 설립 절차를 이해시킴으로 각 회사의 차이를 이해시킨다. * 개인기업의 사업신청 기관인 세무서와 법인의 설립기관인 등기소의 차이 설명 기업의 태생적인 차이를 최대한 간략하게 설명한다.</p> <p>① 법인과 개인 사업자의 정의 개인사업은 개인이 법적인 책임을 모두 지고 사업을 실행하는 것이다. 법인사업은 법률상의 권리와 의무를 지닌 법인이 사업을 실행하고 법인의 주주들은 책임을 지지 않는 것이다.</p> <p>② 사업자 등록 절차</p> <p>법인사업: 등기소 -> 세무서</p> <p>개인사업: 세무서</p> <p>등기소: 등기는 비슷한 말은 등록이다. 국가 기관이 법정 절차에 따라 등기부에 부동산에 관한 일정정한 권리관계를 적는 일. 등록과 권리에 관한 일을 하는 곳</p>	개인과 법인의 차이를 이해한다.	총45분 (15분)

	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
교수학습 활동과 방법	<p>세무서: 국세청 산하의 지방국세청에 소속되어 관할 구역의 내국세의 부과 감면, 징수에 관한 사무를 담당하는 곳</p> <p>③ 등록절차가 다른 이유</p> <p>개인사업: 자연인 그 자체가 권리, 의무의 주체인 단체</p> <p>법인: 자연인 이외에 법률상의 권리, 의무의 주체일 수 있는 단체</p> <p>* 개인사업은 책임자가 바로 세무서에서 사업의 신청을 실시하고 법인사업은 등기소에서 법인이라는 책임있는 단체를 설립하는 과정이 추가된 것이다.</p> <p>2) 회사의 가치관 설립 및 발표 회사명, 슬로건, 가치, 로고의 제작을 통해서 스스로 기업의 사회적 영향력에 대해 고민한다.</p> <p>① 슬로건 만들기 모듬이 설립한 기업의 사회적 책무에 대한 가치관을 정리하고 이를 토대로 한문장의 슬로건을 만든다.</p> <p>② 회사명 및 로고제작 가치관과 슬로건을 토대로 회사의 이름과 로고를 만든다.</p>	기업이 사회에 미치는 영향력과 기업이 지녀야 할 사회적 책임감에 대해 토론 및 작성한다.	(35분)

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

5	사업의 타당성을 검토해 보자.		
교육 목표	기업의 활동을 시작하기 전 사업의 타당성 여부와 사업계획, 목표를 수립의 중요성을 설명한다.		
교육 내용	사업 시작에 앞서 다양한 관점으로 사업의 타당성을 검토하고 이를 토대로 목표와 방향 전략을 수립할 수 있게 한다.		
필요한 환경과 자원	사업 타당성 검토 강의 PPT		
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 사업타당성 검토 강의 PPT에 예시로 구성되어있는 여러 가지 사업 분야를 다양한 관점으로 분석하고 발전 방향성을 찾는 방법을 이해시킨다.</p> <p>* 사업 타당성 검토는 사업의 실시 여부만을 검토하는 것에 그치지 않고 위기의 대응과 발전 방향성을 찾는 것임을 이해시킨다.</p> <p>* 타당성 검토 요인 세계 경제활동의 변화: 국내 외 경기, 이자율, 환율, 원자재의 가격은 개별 기업의 의지와는 관계없이 변하면서 경영성과에 영향을 미친다. 문화적요인: 기업을 이루는 조직도 사람이며 소비자 또한 사람으로 구성되어 있으므로 인문학적 사회의 가치관, 생활양식의 다양한 변화를 관찰해야 한다. 기술의 발전: 미래 사회의 생활은 급변하기 마련이다. 새로운 기술에 뒤처지지않고 대응하기 위한 연구 투자비용은 기업의 성장에 중요한 요소이다.</p>	<p>사업을 시작하기 이전에 자신의 아이টে에 대한 타당성 검토 방법을 학습한다.</p>	<p>총45분 (15분)</p>
	<p>2) 사업 타당성 검토 및 발표 각 모듈별로 사업 아이টে의 진행시점과 발전 방향성에 대해 토의를 통한 타당성 검토를 실시한다.</p>	<p>모듈별 토의</p>	<p>(25분)</p>
	<p>3) 마무리 모듈별 발표내용을 정리 후 상대 수업을 통해 얻은 요소를 간단히 정리하도록 한다.</p>	<p>결과발표</p>	<p>(5분)</p>

6	조직을 구성해 보자.		
교육 목표	기업의 조직을 이루고있는 구조와 역할을 설명하여 회사의 업무특성을 이해한다. 다양한 유형의 구성원을 직접 선발하여 하나의 조직을 구성하는 과정을 통해 자아이해와 타인의 관찰력을 키울 수 있다.		
교육 내용	<p>1) 기업의 조직도 강의 기업을 이루고 있는 조직의 구조를 이해하고 조직 별 역할에 대한 설명을 통하여 다양한 유형의 구성원의 필요성을 인식한다.</p> <p>2) 스카우트 각자의 회사에 필요한 조직을 구성해보고 학생들의 발표를 토대로 조직의 필요한 구성원을 조합 후 발표한다. 이러한 과정을 통해 조직구조의 역할과 조직원 구성을 위한 관찰력의 학습을 통해 창업자의 자질을 키우며 동시에 타인이 나를 바라보는 시선을 통해 새로운 자신의 발견을 통한 발전적 가능성을 확보한다.</p>		
필요한 환경과 자원	기업의 조직도 강의 PPT		
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 기업의 조직도 강의 PPT에 예시로 구성되어있는 기업의 보편적인 조직도를 통하여 각 조직의 역할을 설명한다.</p> <p>홍보: 기업의 PR 언론 홍보, 상품광고 마케팅: 시장조사/ 분석, 전략 수립, 브랜드매니지먼트 영업: 고객관리, 판매루트 개발, 최종판매 제작/기획: 상품의 기획/개발, 생산 재무/인사: 재무관리, 인사관리, 경영지원</p> <p>* 조직의 역할은 성격이 아닌 직무특성에 맞게 설명하여 주는 것을 권장한다.</p> <p>2) 스카우트 모둠별로 학급안에서 자신들의 사업아이템과 조직의 특성에 맞는 인재를 매칭 시킨 후 발표한다.</p> <p>* 스카우트 한 구성원의 이유까지 작성하여 발표한다. 역할별로 1~3인까지 매칭시켜 소외되는 학생이 없도록 주의한다.</p>	<p>모둠별 토의</p> <p>결과 발표</p>	<p>총45분 (15분)</p> <p>(15분)</p> <p>(15분)</p>

Wi-Fi 창업과 진로 세부 교수지도안(중학교)

7	마케팅에 대해 알아보자.		
교육 내용	<p>마케팅의 정의 및 필요성, 절차의 설명과 이해를 돕는다. 새로운 마케팅의 개발을 통해 사회의 이해와 창의력, 커뮤니케이션 능력의 발달을 돕는다.</p>		
교육 목표	<p>1) 마케팅의 이해 현대사회에서 기업의 마케팅 활동의 중요성이 커지고 있음을 설명하고 마케팅에 대한 이해를 돕는다. 다양한 마케팅 사례의 제시를 통해 마케팅에서 중요하게 대두되는 커뮤니케이션 능력과 창의력에 대한 자질의 증진을 목적에 둔다.</p> <p>2) 마케팅 개발 및 발표 각 모듈별로 선정한 사업에 알맞은 마케팅 방안을 개발하고 발표할 수 있도록 한다.</p>		
필요한 환경과 자원	마케팅 강의: 강의에 필요한 PPT안		
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 마케팅 강의 PPT 자료를 통한 수업 진행 점차 강조되는 제품의 마케팅에 대한 교육을 책 을 통한 이론적 수업이 아닌 실제 시장에서 벌어 지는 소비자와 기업간 소통의 중요성과 신선하 고 기발한 방법의 마케팅의 전개등 사례를 기반 으로 보다 쉽고 재미있게 전달한다.</p> <p>* 비교_ 마케팅 사례 : 화장품 브랜드 M사는 저가화장품이라는 인식 을 벗어나기 위해 유명 화장품과 직접적인 비교 를 통해서 M사의 화장품의 품질이 뛰어난을 소 비자에게 이야기 한다.</p> <p>스포츠_ 마케팅 사례 S사는 글로벌 기업으로의 성장을 위해 외국인들 의 인지도를 높이는 마케팅 활동을 하고자 외국 인들의 주목도가 높은 스포츠를 활용한다. 철저 한 시장조사를 통해 자사와 같은 파란색을 상징 으로 사용하고 신홍강호로 성장하는 경쟁력 높 은 프리미어리그의 첼시팀을 선정하여 적극적인 투자로 자사의 브랜드와 컬러의 인지도를 전 세 계에 알리고 있다.</p>		<p>총45분 (10분)</p>

	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
<p style="text-align: center;">교수학습 활동과 방법</p>	<p>스토리_ 마케팅 사례 V워터는 제품에 함유된 영양소의 효과를 스토리로 만들어 소비자가 제품의 종류를 선택할 때 쉽고 재미있게 구매할 수 있도록 한다.</p> <p>체험_ 마케팅 사례 가구 브랜드 I사의 제품이 사랑 받고 있는 이유인 디자인 요소를 극대화하기 위하여 I사는 각 매장에 컨셉, 주제별로 쇼룸을 구성하여 고객들이 직접 가구를 사용하고 분위기를 느낄 수 있도록 구성한다.</p> <p>문화_ 마케팅 사례 H사의 신용카드는 단순한 신용카드가 아니라 다양한 기능을 나누는 총체적 카드의 이미지와 프리미엄 이미지를 굳히기 위하여 세계 최고의 스포츠 스타와 팝 뮤지션의 내한공연인 슈퍼매치, 슈퍼 콘서트를 진행한다.</p> <p>* 사례 중심의 수업임을 감안 사례에 등장하는 기업의 이해를 숙지하고 수업에 임한다.</p>		
	<p>2) 마케팅 개발 및 발표 각자의 모둠에 알맞은 마케팅 방안을 개발한다.</p> <p>3) 마무리 수업을 통해 얻은 요소를 간단히 정리하도록 한다.</p>	<p>기존의 마케팅 방안을 토대로 진행하거나 새로운 마케팅 방안을 개발하기 위한 토의를 진행한다.</p>	<p>(30분)</p> <p>(5분)</p>

8	우리 회사를 소개해 보자.		
교육 목표	자신이 꿈꾸는 회사를 상상하는 과정을 통해 학습한 창업가 정신의 이해도를 파악한다. 성인이 된 후 다니게 될 회사를 소개함으로써 미래사회 예측해 본다.		
교육 내용	<p>1) 내가 꿈꾸는 회사 그리기 내가 창업가가 되어 만들어 내고 싶은 회사의 모습을 글 또는 그림으로 표현해 보는 것으로 앞서 공부한 내용을 모두 포함한 내용을 담는다.</p> <p>2) 내가 꿈꾸는 회사 발표하기 학급의 모든 학생에게 작성한 내용의 발표를 실시하여 타인이 바라본 미래사회 모습의 교류를 통하여 다양성을 함양하고 꿈의 공표를 통해 자신감과 비전을 품는 계기로 삼는다.</p>		
필요한 환경과 자원			
교수학습 활동과 방법	교수활동/방법	학습활동/방법	소요시간
	<p>1) 내가 꿈꾸는 회사 그리기 미래에 스스로 창업할 회사의 모습을 설정하고 표현한다. 창업가 교육의 내용을 기반 그림 또는 글로 나타낸다.</p> <p>* 정확한 내용을 표현 할 수 있도록 그림을 그리더라도 글로 표현 후 그림을 그려 보도록 유도하며 그 내용에 지난 수업의 함축성을 담아 낼 수 있도록 한다.</p> <p>2) 내가 꿈꾸는 회사 발표하기 표현한 내용을 모두 설명 발표 하도록 한다.</p> <p>* 이 과정을 통해 각자 미래를 바라보는 시선을 이해하고 서로의 차이를 발견하여 개인의 발전에 이르도록 돕는다.</p>		<p>총45분</p> <p>(25분)</p> <p>(20분)</p>



1. 창업가 정신이란?

? 우리가 창업가 정신을 공부해야 하는 이유

활동 1-1 창업이란

: 수익활동을 위한 사업을 처음으로 이루어 시작하는 것을 말한다.

활동 1-2 사업의 종류

활동 2-1 창업가 정신이란

: 사회의 긍정적인 변화를 이끌어 내는 힘이다.

활동 2-2 창업가 정신 키워드 7가지

훌륭한 창업가는 그 영향력이 크던 작던 사회를 긍정적인 방향으로 변화 하는 사람
이다. 그들이 공통적으로 갖는 덕목은 (), (),
(), (), (), (), ()이다.



활동 2-3
중요하다고
생각되는
창업가 정신
3가지와
그 이유

1.

2.

3.

MEMO

Blank area for notes.

2. 국가를 이루는 구조는 무엇일까?

활동 1-1
나라명,
국기 정하기
(의회)



가상 국가 건국

가상의 경제 국가를 설립하는 절차를 통해 창업 시 국가의 구조와 시장을 이해해 보자.

예시1

- ▶ 나라명 : LTE국(가상국가)
- ▶ 이 유 : 빠른 경제성장으로 모든 국민이 행복할 수 있는 나라

나라명 _____

이 유 _____

예시2

①프랑스



프랑스의 국기는 파랑, 하양, 빨강의 세 색으로 된 삼색기이다. 라 트리콜로레(La Tricolore)라고도 불린다. 파랑은 자유, 하양은 평등, 빨강은 형제애를 상징한다. 국기의 비율은 2:3이며, 세 색의 폭은 같다. 유래는 1789년 프랑스 대혁명 때 쓰던 기에 유래한다. 원래는 빨강, 하양, 파랑이었으나 1794년에 색 배열이 지금과 같이 제정되었다.

②도미니카



하양 십자가 상하 좌우로 빨강과 파랑의 4부분을 구획하며 십자 중앙에 국장(國章)이 있다. 3색은 이 나라의 전통 색깔로서 파랑은 신(神)과 평화를, 빨강은 조국을 위해 흘린 피 또는 불을, 하양은 자유와 희생을, 하양 십자는 순결을 나타낸다.

③LTE국



가상국가 LTE국의 국기로 빠른 경제 성장 속도를 나타내고 있다. 가장 빛나고 아름다우며 가장 큰 별이 자국을 의미한다.

활동 1-2

화폐 만들기 (정부)

예시1

▶ 한국

- ① 단 위 : 원(₩)
- ② 금 액 : 10원, 100원, 1000원, 10000원, 50000원, 100000원
- ③ 위조방지 : 돌출은화, 숨은그림, 앞뒤판맞춤, 볼록인쇄, 숨은막대, 미세문자, 홀로그램, 요판잡상, 숨은은선, 색변환잉크



예시2

▶ 캐나다

- ① 단 위 : 달러(\$)
- ② 금 액 : 1센트(페니), 5센트(니클), 10센트(다임), 25센트(쿼터), 50센트, 1달러(루니), 2달러(투니), 5달러, 10달러, 20달러, 50달러, 100달러
- ③ 위조방지 : 은화, 요판인쇄, 프란쉐트, 폴리머 등



1 화 폐 명

2 단 위

3 금 액

4 위조방지

5 모 양

활동 1-3
직업 만들기 (시장)

1. 불편한 점

2. 해결방안

3. 필요한 직업

활동 2
모의시장

1. 현금

목 록	판매가격	구입가격
협동심		3000원
창의력	10000원	

2. 물물교환

목 록	↔	목 록	!
인내심	음/를	창의력	(으)로 교환
판단력	음/를	독립심 + 추진력	(으)로 교환

3. 우리만의 특별한 사업 아이템을 찾아보자.

? 열린토론

활동 1-1
대표 문제
선정하기

1. 이 슈 : 지역사회 문제를 개선할 수 있는 방안찾기

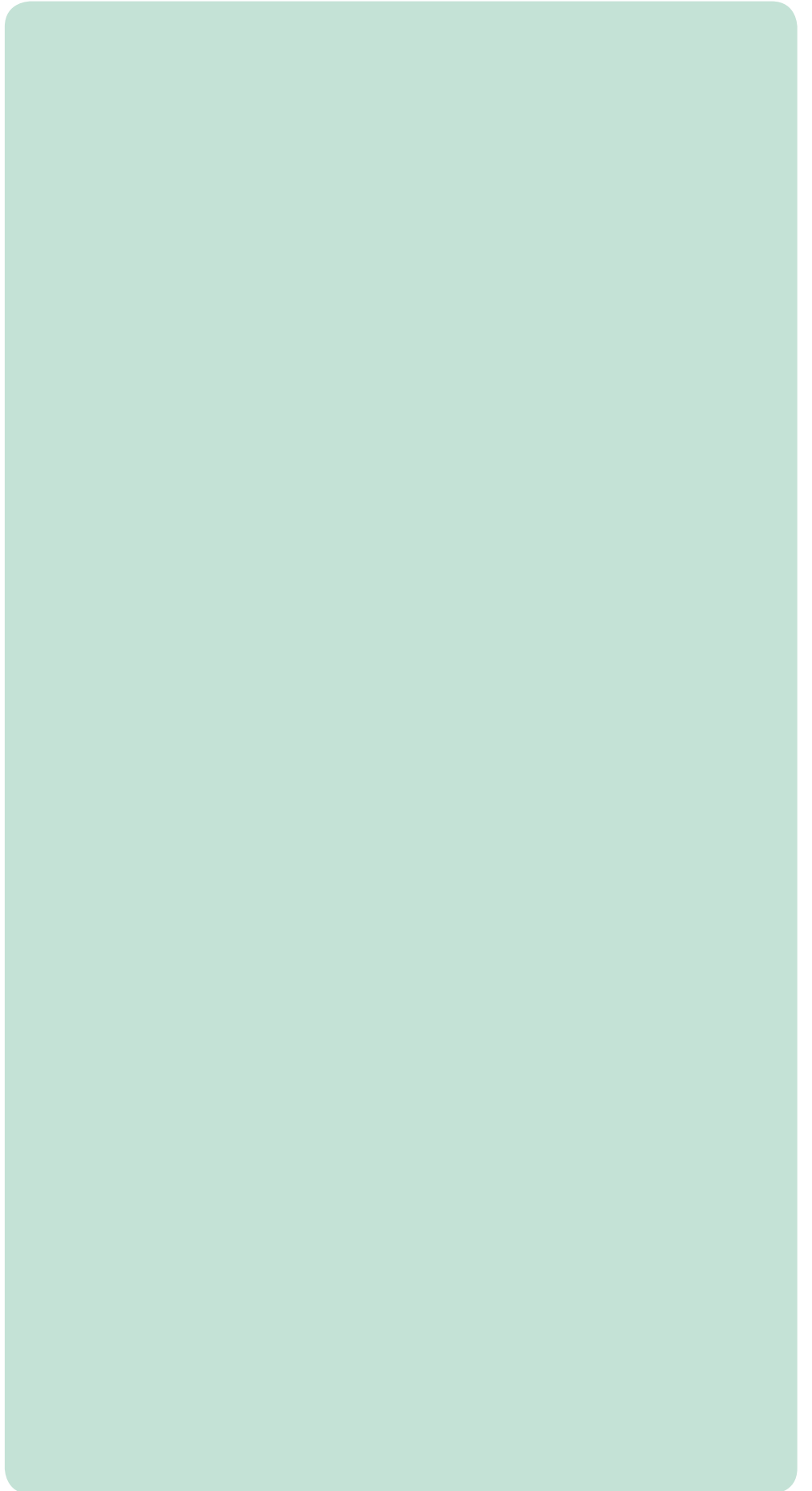
2. 참가자

3. 문제제시

4. 대표 문제 선정



MEMO





? **생각확장법**

활동 2-1
기본 아이디어
생각하기

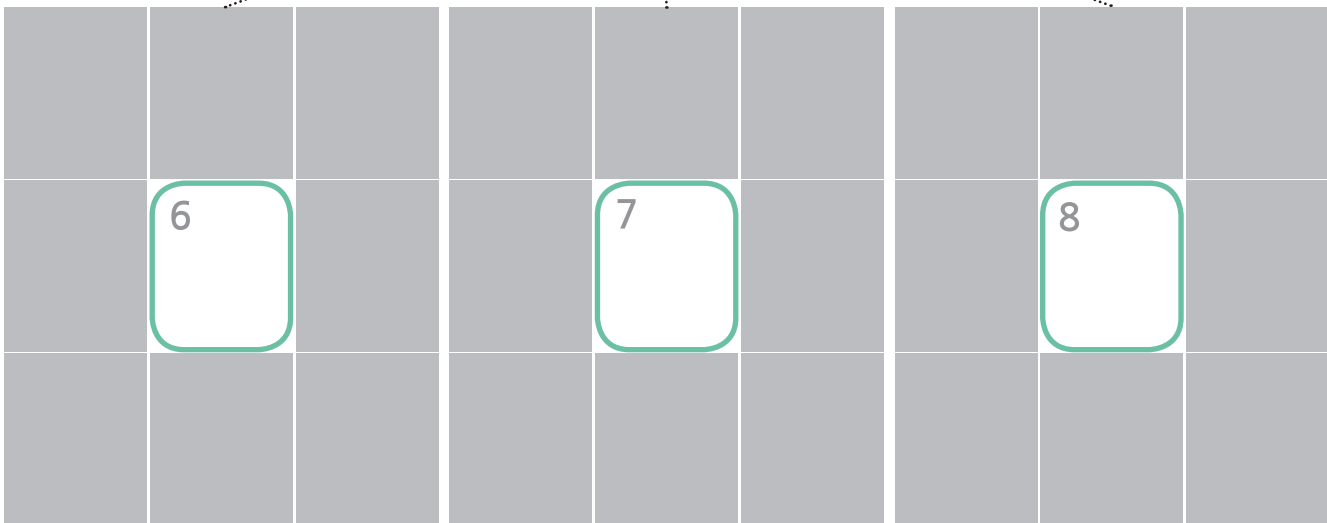
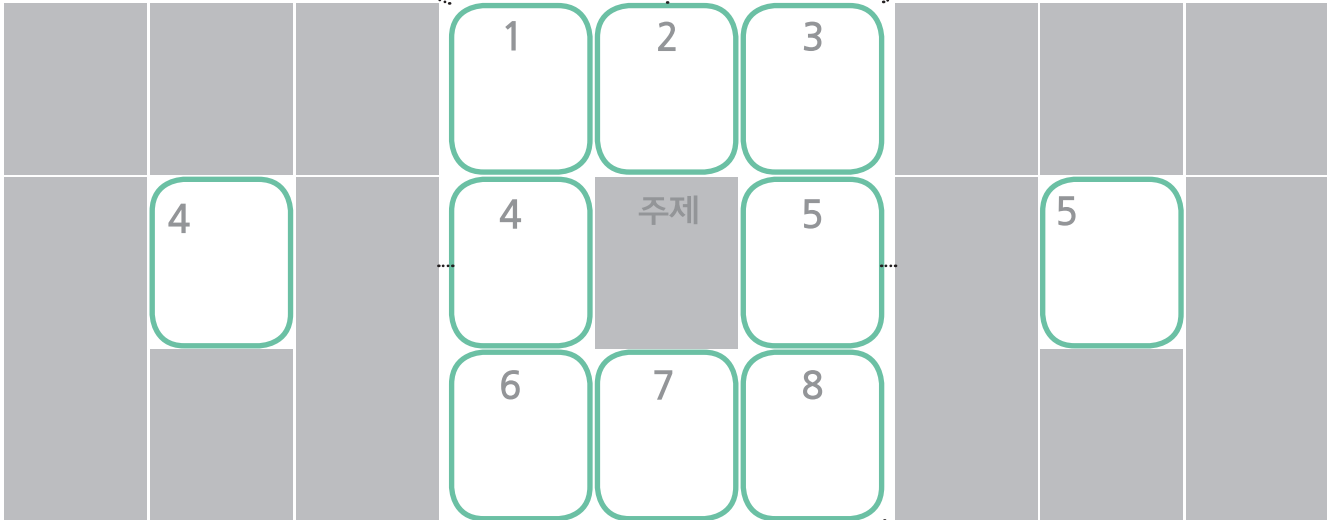
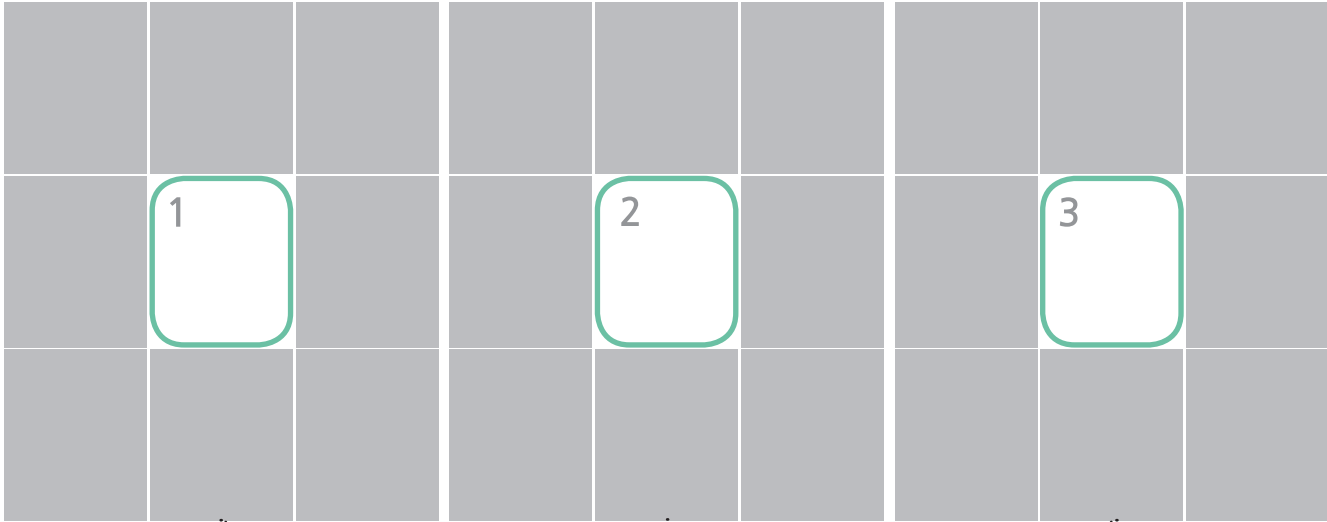
1	2	3
4	대표아이템	5
6	7	8

활동 2-2
아이디어
확장하기

예시1

			강아지 옷	애견 마사지				
	예방접종	애견 암진단 서비스	애견신발 /애견 머리핀	털 깎기			말길 곳	애견카페
		애완동물 의료사고 변호사		다양한 애완동물 미용실		강아지 호텔	자동 급식기	도그시터
	여러가지 색깔사료	동물이 좋아하는 향기	예방접종	털 깎기	말길 곳	애완동물 해외여행 상품		
	애견 암 진단 서비스	비만관리용 다이어트	사료	반려동물	외로움	동물언어 통역기	외로움	
희귀동물 먹이 배달	연령별 먹이	저절로 밥주는 기계	장난감	훈련	산책	서비스 강아지 대여	강아지 우울증 극복약	
		외국 반려동물 장난감수입	강아지 학교	루왁커피 고양이 사육		희귀 동물용 케이지	미야방지 목걸이	동물용 러닝머신
	장난감			훈련		반려동물 픽업 서비스	산책	동물용 워킹화
						대리산책	동물 배설물로 에너지개발	

MEMO





활동 3
선정된 아이템
발표하기

Blank area for activity 3, featuring seven rows of rounded rectangular boxes and horizontal lines for writing.



MEMO



4. 회사를 설립해 보자.

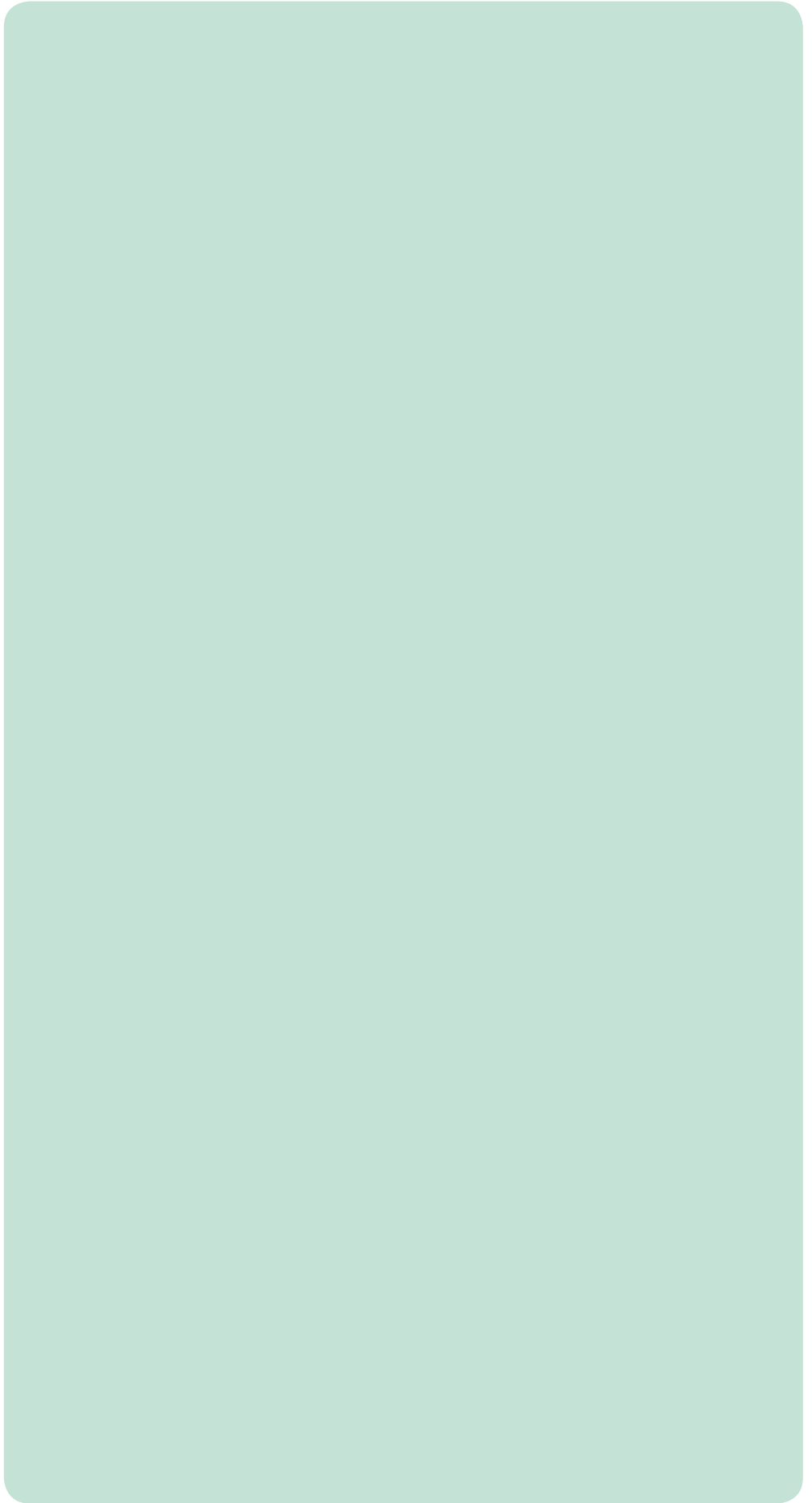
? 회사를 설립해 보자.

활동 1
법률적
설립과정

	법인	개인
정의	<p>법률상의 (), ()를 지닌 ()이 사업을 실행하고 법인의 주주들은 ()을 지지 않는 것입니다.</p>	<p>개인 사업은 ()이 법적인 (), ()의 주체이므로 개인이 ()을 모두 지고 사업을 실행하는 것입니다.</p>
등록 절차	<p>권리와 의무의 부재 → 등기소 (권리와 의무) → 세무소</p>	<p>권리와 의무 → 세무소</p>
등록 절차가 다른 이유	<p>법인 사업은 자연인 이외에 법률상의 권리, 의무의 주체일 수 있는 단체</p>	<p>개인 사업은 자연인 그 자체가 법률상의 권리, 의무의 주체일 수 있는 단체</p>



 MEMO



활동 2-3
회사명과 로고

예시

회 사 명 : 마이멘토

- 나는 대학생들에게 멘토링을 제공해주는 회사를 만들고 싶다.

로 고 :



- 대학생(초록색)과 멘토(남색)가 만나 악수하는 모습

회사명

로고

5. 사업의 타당성을 검토해 보자.

? 사업계획서 작성하기

활동 1
사업타당성
검토방법

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

활동 2-1
경제 환경이
창업에 미치는
영향 알아보기

1. 회사소개



“저는 어렸을 때 부터 빵을 좋아했어요.
세상에서 제일 값싸고 맛있는 빵으로
많은 사람들의 배고픔을 없애주고 건강을 지켜주고 싶어요.”

2. 국내외 정세 살피기

3. 위험요소 분석하기

4. 대응방법 및 발전방향 구상하기

활동 2-2
인구특성 및
문화요인이
창업에 미치는
영향 알아보기

1. 인구특성 및 문화요인 살피기

2. 위험요소 분석하기

3. 대응방법 및 발전방향 구상하기

활동 2-3

기술 환경이 창업에 미치는 영향 알아보기

1. 회사소개



“게임을 하는 순간 재미는 물론이고 모든 스트레스와 고민이 사라지죠. 부정적인 면도 있지만 게임의 긍정적인 면을 강화해 눈총 받지 않고 게임을 즐길 수 있게 만들고 싶어요.”

2. 기술의 변화 분석하기

3. 발전방향 분석하기

활동 3

사업 계획서 완성해 보기

1.

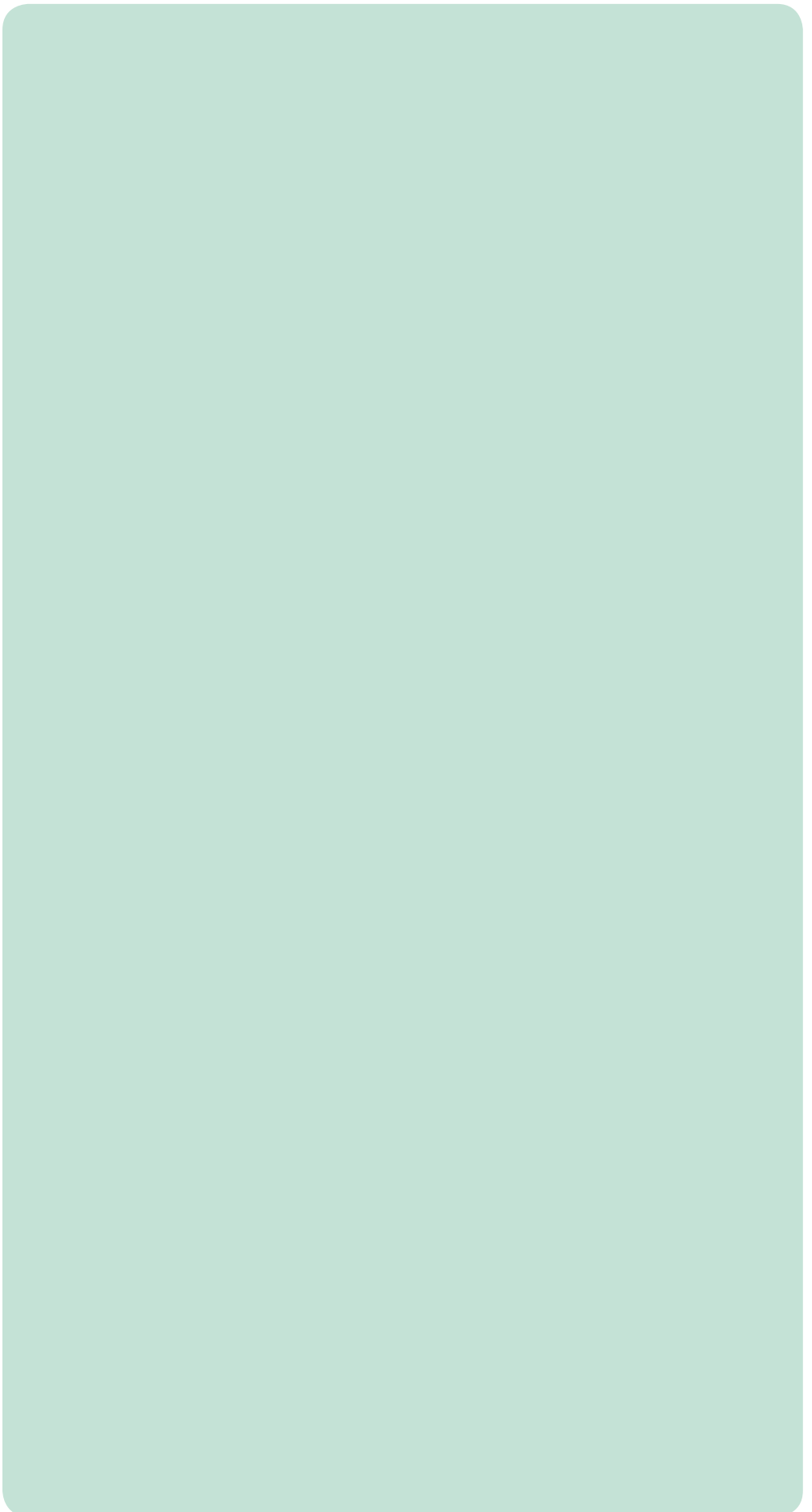
2.

3.

4.



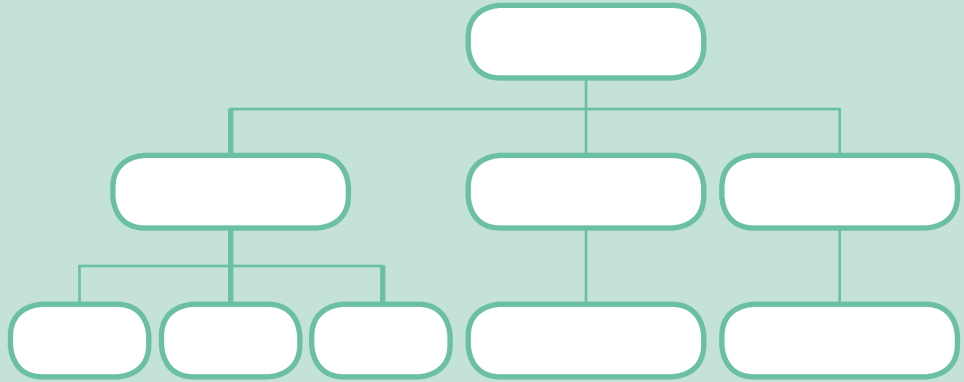
 MEMO



6. 필요한 조직을 만들자.

? 조직도 구성하기

활동 1
기업의 기본적인
조직구성



활동 2
회사에 필요한
친구들을
학급 내에서
찾아보기

회사에 필요한 친구들을 학급 내에서 찾아봅시다.

1.

이름 |

직무 |

그 이유

2.

이름 |

직무 |

그 이유

3.

이름 |

직무 |

그 이유



4.

이름 |

직무 |

그 이유

5.

이름 |

직무 |

그 이유

6.

이름 |

직무 |

그 이유

7.

이름 |

직무 |

그 이유

7.

이름 |

직무 |

그 이유

7. 마케팅에 대해 알아보자.

? 마케팅이란?

활동 1
강의를 통해 배운
내용을 적어보기

정의

종류

1.

마케팅

2.

마케팅

3.

마케팅

4.

마케팅

5.

마케팅

8. 우리 회사를 소개해 보자.

? 내가 꿈꾸는 회사 그리기

활동 1

내가 꿈꾸는 회사를 그려보고, 설명해보기

The form consists of a large, empty rectangular box with rounded corners, intended for drawing a company. Below this box is a section with horizontal lines for writing a description of the company.

기 획

교육과학기술부	실장	김관복
교육과학기술부	국장	김영철
교육과학기술부	과장	박성수
교육과학기술부	연구관	김연배
교육과학기술부	연구사	이규운
교육과학기술부	사무관	김지연
교육과학기술부	사무관	유승완

자문검토

부인중	교사	이선희
캠퍼스멘토	연구원	이주은
한국직업능력개발원	연구원	김의연
한국직업능력개발원	연구원	임정훈

연구·집필

한국직업능력개발원	선임연구위원	진미석
한국직업능력개발원	연구위원	박태준
한국직업능력개발원	연구위원	손유미
한국직업능력개발원	부연구위원	정향진
캠퍼스멘토	대표	안광배
캠퍼스멘토	이사	정승원

디자인

한세대학교	교수	이병주
캠퍼스멘토	디자이너	김주영
캠퍼스멘토	디자이너	정우경

중학교

Wi-Fi 창업과 진로

발행일 : 2012년 12월

발행처 : 교육과학기술부

이 제작물은 아모레퍼시픽의 아리따글꼴을 사용하여 디자인 되었습니다.