

공업고 BizCool 운영에 대한 담당 교사와 학생의 인식

신윤철* · 은태욱** · 이용진*** · 김진수****

<국문초록>

이 연구의 목적은 공업계 고등학교 비즈쿨 운영에 관한 교사와 학생의 인식을 조사 분석하는 데 있다. 이 목적을 달성하기 위하여 비즈쿨 시범학교가 운영되는 학교의 교사와 학생을 대상으로 조사를 실시하여 얻어진 결과는 다음과 같다.

먼저 비즈쿨 운영에 대한 담당 교사의 인식으로는 첫째, 비즈쿨 프로그램 중 가장 효과적인 프로그램은 창업 동아리 활동이며, 비즈쿨 운영의 전개 방향으로 는 창업 마인드 함양을 우선적으로 인식하고 있다. 둘째, 비즈쿨 프로그램 운영 및 활성화 방안에 대한 인식으로 교사의 업무 부담을 감소하기 위해 운영 전담 기능직 직원을 채용을 원하며, 기업과의 연계 및 창업 동아리의 표준 운영 모델을 개발 보급해야 하는 것으로 나타났다. 셋째, 학생들에게 비즈쿨 프로그램에서 다루어져야 할 것으로 체계적 창업교육과 창업 관련 교과목을 개설하여 자립 의지와 구체적인 창업기회를 갖도록 해야 하는 것으로 나타났다.

그리고 비즈쿨 운영에 대한 학생의 인식으로는 첫째, 교육 내용 및 수준 교재 기업가 정신과 창업 마인드 함양, 창업에 관한 지식습득 등에서 보통 정도로 인식 하였으며, 체계적인 창업 교육실시에서는 긍정적인 인식을 하고 있었다. 둘째, 비즈쿨 교육 및 창업 마인드 형성과 자신감을 기르는데 프로그램이 도움을 주었다. 셋째, 창업 동아리 활동이 학업 성적과 바른 습관 형성 그리고 친구를 사귀는 데 공헌도는 크지 않았다.

주제어: 비즈쿨

* 한국교원대학교 기술교육과 석사
** 한국교원대학교 기술교육과 박사과정
*** 한국교원대학교 기술교육과 교수

I. 서론

1. 연구의 필요성

공업계 고등학교에서의 직업교육은 학교에서 기초·기본이 되는 지식을 학습하고 산업체에서 현장 실습으로 완성을 하는 산학협동체제로 운영되어 왔다. 이러한 현장 실습은 현장적응과 학습내용의 적용보다는 실습학생들을 값싼 노동력과 야간 근무와 같은 과도한 노동으로 산업체에 대한 반감과 고등학교에 대한 학생과 학부모의 불신감이 증가되고 있다. 또한 노동력의 유연성 제고를 목적으로 대기업과 유망 중소기업에서는 계약직 근로자를 요구하는 현실에서 전문계학생의 졸업후 일터로의 전환은 어려운 상황이다.

어려운 현실에 대한 대안으로 대통령자문 교육혁신위원회에서 발표한 직업교육체계 혁신방안(2005.05.12)에서는 ‘모두를 위한 직업교육’, ‘직능지향의 열린 직업교육체제’, ‘학교에서 일터로, 일터에서 학교로의 원활한 이행’을 통한 일·학습·습이 하나 되는 교육을 실천하여 선진 한국을 실현하자는 비전을 제시하고 있다. 이 혁신방안의 추진 과제 중에서 중소기업청과 협약을 통한 학생 창업 프로그램(비즈쿨)이 ‘산업체 및 직능단체에 의한 산업고 특성화’ 계획으로 제안되었다.

김진수(2002)는 21세기 지식기반사회에서 요구되는 인력 조건을 분석하고, 대처할 수 있는 방안으로 창업중심 교육과정을 제시하였다. 그러나 창업교육 내용과 교육방법, 창업 교육을 위한 교재개발, 교사 연수, 유관기관간 네트워크 구축등이 공업계 고등학교에서의 비즈쿨 운영에 필요한 반면에 그 역사가 짧고 아직 많은 문제점을 안고 있는 것으로 나타났다(남춘애, 2004).

따라서, 비즈쿨 활동이 바람직한 방향으로 나아가기 위해서는 현상을 파악하고 진단할 필요가 있다. 특히 공업계 고등학교의 비즈쿨의 운영 현황과 운영에 관한 교사와 학생의 인식을 조사하고 분석함으로써, 공업계 고등학교 비즈쿨 운영의 문제점을 진단하고 비즈쿨의 활성화 및 개선방향을 모색해야 한다.

2. 연구의 목적

비즈쿨을 운영하고 있는 공업계 고등학교의 교사와 학생의 인식을 조사 분석하여 비즈쿨의 활성화 및 개선 방향을 제시하는 데 있다.

3. 연구 내용

비즈쿨의 활성화 및 개선 방향을 제시하기 위한 주요 연구 내용은 다음과 같다. 첫째, 공업계 고등학교 비즈쿨 프로그램 운영 현황을 조사 분석한다.

둘째, 공업계 고등학교 비즈쿨 운영에 대한 교사의 인식을 조사 및 분석한다.
셋째, 공업계 고등학교 비즈쿨 운영에 대한 학생의 인식을 조사 및 분석한다.

4. 용어의 정의

가. 비즈쿨(Bizcool)

선진국의 기업가 정신 프로그램을 중소기업 특별위원회에서 한국 현실에 맞게 재창조한 청소년 창업 프로그램의 이름으로 등장한 비즈쿨은 비즈니스(business)와 스쿨(school)의 합성어로 비즈니스를 통해 세상을 배운다는 의미다.

이 연구에서는 공업계 고등학교에서 창업 동아리 및 전문 교과 동아리 활동을 통하여 이루어지고 있는 창업과 관련된 일련의 활동으로 정의한다.

II. 비즈쿨

산업사회에서 지식정보화 사회로, 평생직장 시대에서 평생직업 시대로, 대기업 취업의 성취에서 자기가 좋아하는 일을 하는 것의 성공으로, 그리고 명문대 입학한 후의 직업탐색에서 나의 전문 분야에서 직업창조로 변화는 비즈쿨이 나온 사회적 배경이라 할 수 있다. 다음으로 현 상황에서 전문계 고등학교의 변화를 들 수 있는데 첫째, 학교 중도 탈락자를 방지하여 만성실업 예방하고, 둘째, 침체된 청소년에 동기화 비전을 부여하여 전문계 고교교육 활성화하고, 셋째, 직업 선택이 임시·단순직에서 전문화가 가능한 분야로의 진출을 꾀하고, 넷째, 중소기업에 대한 인식 전환으로 창업과 중소기업 활성화하자는 데 있다.(중소기업특별위원회, 2001, p.51)

이러한 요구에 대응하기 위해 필요한 것은 내용 전달보다 자신에게서 가능성을 발견하는 동기화 프로그램이다. 남들이 보지 않는 것을 기회로 인식하고, 자기 자존감을 높이고, 지식을 쌓고, 남들이 주저하는 것을 실행하도록 하는데 도움을 줄 수 있는 교육이 있다. 비즈쿨은 이러한 배경에서 만들어진 교육 프로그램으로 학생들이 더 교육을 받으려는 욕구를 자극시키고 계발하기 위한 것이다.

2002년도부터 전문계 고등학교를 중심으로 창업 교육을 활성화하기 위한 방안으로 시작되었다. 년도별 비즈쿨 시범학교 운영 학교수는 <표 1>과 같다.

<표 1> 년도별 비즈쿨 운영학교수

년도	2002	2003	2004	2005	2006
학교수	16	50	80	100	83

<표 1>과 같이 2002년도에는 전반기에 선화여상 등 5개 학교가 지정되어 활동하

다가 후반기에 제천공고 등 11개 학교가 시범학교로 지정되어 총 16개 학교가 지정되었다. 2003년도에 50개교, 2004년도에는 80개교, 2005년도에 100개교가 지정되어 활동을 하였으며 2006년도에는 2005년도에 비해 약간 줄어 83개교가 지정되어 시범 운영되고 있다.

교육인적자원부 평생학습국 산학협력과에서 주관하는 학교기업은 학생의 현장실습과 교원의 연구능력 발전, 산업체로 기술이전 촉진 등 산학협력 활성화와 학교기업제도의 안정적인 정착을 유도하고, 신규 일자리 창출 등 지역 경제 발전에 기여하기 위한 목적으로 2004년도부터 시작되었으며, 대상으로는 대학, 전문대학, 전문계 고등학교로 하고 있다. 고등학교의 학교기업 현황은 다음과 같다. 1기인 2004년도에는 5개교가 2004년 7월 29일에 지정되었으며, 2005년도에 2개교가 추가 지정되었고 학교당 연간 1억5000만원의 운영비가 지원되었다. 실시 2기인 2006년도에는 13개교가 지정되어 운영되고 있다.

Ⅲ. 연구 방법

이 연구는 비즈쿨 시범학교를 운영한 공업계 고등학교 학생 및 교사를 대상으로 비즈쿨에 대한 인식을 조사 분석 하고자 설문 조사를 통하여 연구하였다.

1. 연구 대상

<표 2>에서는 전국 212개 공업계 고등학교 중 2006학년도에 비즈쿨 시범학교를 운영한 24개 학교를 나타내었다. 이 연구의 대상은 비즈쿨 시범학교 운영 지도 교사와 참가 학생을 대상으로 조사 연구를 하였다.

<표 2> 연구대상인 2006학년도 공업계 고등학교 비즈쿨 운영 학교(24개교)

지 역	학교수	학 교 명
서울	3	용산공고, 휘경공고, 동호정보공고
부산	1	부산기계공고
인천	1	인천기계공고
대구	2	경북공업고, 달서공업고
광주	1	광주전자공고
대전	1	대전동아공고
울산	0	·
강원	1	영월공고
경기	1	일산공업고
충북	0	·
충남	2	진산공업고, 홍성공업고
전북	1	이리공고
전남	3	담양공업고, 신북전자고, 목포공고
경북	5	아포공업고, 의성공업고, 흥해공업고, 안강전자고, 포항제철공고
경남	2	밀양공고, 삼천포공고
제주	0	·

2. 조사 도구

조사도구는 교사용과 학생용으로 구분된다. 조사도구의 타당도 검사를 위해 연구자와 같은 분야를 전공하는 석·박사 과정생을 대상으로 검토를 받아 수정·보완한 후, 최종적으로 지도교수와 협의를 통해 비즈쿨 운영에 관한 학생과 교사의 인식(안)을 마련하였다. 마련된 비즈쿨 운영에 관한 학생과 교사의 인식(안)을 바탕으로 예비용 조사도구를 개발하였으며, 경기도 성남시 소재 양영디지털고등학교에 재직중인 비즈쿨 시범학교 참여 경력이 있는 교사 25명을 대상으로 예비조사를 실시하였다. 이 연구에서의 신뢰도 측정은 Cronbach α 를 이용하였는데, '비즈쿨 운영에 관한 학생과 교사의 인식'의 전체신뢰도는 .9122, 각 영역별 신뢰도는 .6154~.8522이었다. 예비조사의 결과를 통해 수정·보안된 조사도구의 구성요소는 <표 3>과 같다.

<표 3>과 같이 교사용 설문지의 구성은 3개영역 총 38문항으로 비즈쿨(창업 교육) 운영 현황 5문항, 비즈쿨(창업 교육)에 대한 인식 27문항, 기초자료 6문항으로 구성하였고, 학생용 설문지의 구성은 5개영역 총 47문항으로 비즈쿨 프로그램에 대한 인식 13문항, 창업마인드에 대한 인식 12문항, 학교생활에 대한 인식 7문항, 진로에 대한 인식 9문항, 기초자료 6문항 등으로 구성하였다.

<표 3> 조사도구의 구성요소

대상	영역	문항수
교사용	비즈쿨(창업 교육) 운영 현황	5
	비즈쿨(창업 교육)에 대한 인식	27
	기초자료	6
학생용	비즈쿨 프로그램에 대한 인식	13
	창업마인드에 대한 인식	12
	학교생활에 대한 인식	7
	진로에 대한 인식	9
	기초자료	6

3. 자료 수집 및 분석

자료는 우편을 통해 배부 및 수집 되도록 하였으며, 질문지의 회수율을 높이기 위해 반송봉투를 포함하여 등기우편으로 발송하고, 전화를 통해 담당자에게 협조를 의뢰하여 회수가 원활히 이루어지도록 하였다. 자료 수집 기간은 2006년 11월 20일부터 12월 31일까지이었다. 발송된 764부(교사는 84부, 학생은 680부)의 질문지 중 558부가 회수되었으며(회수율 82.1%), 이 중 불성실 응답지와 응답하지 않은 10부를 제외한 548부가 분석에 활용되었다. 수집된 자료는 SPSSWIN 10.0 통계 프로그램을 이용하여 기술통계를 하였다.

IV. 연구 결과 및 해석

1. BizCool 운영에 대한 교사의 인식

가. 비즈쿨 운영의 일반 실태

전국 공업계 고등학교 비즈쿨 시범학교 관련 교사 84명에게 설문지를 발송하여 회수된 71부(84.5%)를 분석하였고 일반적인 특성은 <표 4>와 같다.

<표 4>와 같이 공업계 고등학교에서 비즈쿨 시범 운영에 참가하고 있는 남녀 비율은 남교사가 66.2%, 여교사가 33.8%로 남교사가 월등히 많았으며, 40~49세가 40.9%로 가장 많았으며 3, 40대가 74.7%로 대부분을 차지하였다. 경력을 보면 20년 이상 고경력 교사가 32.4%로 비교적 경력이 많은 교사가 비즈쿨 교육에 참여하고 있는 것으로 나타났다. 교사의 전공을 살펴보면 기계·금속 18.3%, 전기·전자·통신 31.0%, 화공섬유 16.9%, 토목·건축 8.5%, 인문 25.4%로 전기 전자 분야 전공교사가 가장 많았다. 지역별로 보면 대도시 39.5%, 중소도시 22.5%, 읍면지역 38.0%로 지역별로 고루 분포되어 있었다. 담당업무로는 비즈쿨 담당부장과 업무담당자가 각각 23.9%이고 창업 동아리 지도 교사가 57.8%, 기타 겸임 교사가 5.6%로 나타났다. 공업고등학교 특성상 남교사의 분포가 많으며 신입교사의 임용이 적어 고경력 교사가 많은 것이 결과로 나타난 것으로 판단된다.

<표 4> 공업계 고등학교 비즈쿨 담당 교사의 일반적인 특성

구 분		N	%	비 고
성별	남성	47	66.2	
	여성	24	33.8	
나이	29세 이하	4	5.6	
	30~39세	24	33.8	
	40~49세	29	40.9	
	50~59세	13	18.3	
	60세 이상	1	1.4	
교육경력	5년 미만	11	15.5	
	5년 이상 10년 미만	11	15.5	
	10년 이상 20년 미만	26	36.6	
	20년 이상	23	32.4	
전공과목	기계·금속	13	18.3	
	전기·전자·통신	22	31.0	
	화공·섬유	12	16.9	
	토목·건축	6	8.5	
	인문	18	25.3	
지역	대도시	28	39.5	
	중·소도시	16	22.5	
	읍·면지역	27	38.0	
담당업무	비즈쿨 담당부장	17	23.9	
	비즈쿨 업무담당	17	23.9	
	창업 동아리 지도 교사	41	57.8	
	기타	4	5.6	

<표 5>는 창업 동아리를 분야별로 분류한 것이다. 공업고등학교와 관련이 있는 분야가 69.4%, 관련이 없는 분야가 30.6%로 공업고등학교와 관련이 있는 창업 동아리가 많은 편이며, 동아리별 연간평균매출액과 연간평균수익금은 468만원과 114만원 이었으나 ○○모터스와 ○○아트를 제외하면 125만원 매출에 37.5만원의 평균수익금을 낸 것으로 나타났다.

<표 5> 창업 동아리의 종류 및 공업고등학교와의 관련 유무

구 분		N	%	비 고
창업 동아리의 종류	기계 분야	10	20.4	
	전기전자컴퓨터 분야	9	18.4	
	토목건축 분야	4	8.2	
	화공섬유 분야	11	22.4	
	공예 분야	8	16.3	
	음식료 분야	2	4.1	
	화해	3	6.1	
공업고등학교와의 관련	기타	2	4.1	
	유 무	34	69.4	
참가 학생 수	유	15	30.6	
	1학년	205	35.7	
	2학년	256	44.5	
수입	3학년	143	24.9	
	평균매출액	468만원		125만원
	평균수익금	114만원		37.5만원

학년별 참가 학생 수는 2학년이 44.5%로 가장 많이 참여하고 있으며, 3학년은 24.9%로 적은 인원이 참여하고 있는 것으로 나타났다. 공업과 관련이 없는 창업 동아리가 많이 나타난 원인은 비즈쿨의 시작이 주로 상업계 고등학교에서 이루어졌으며 비공업 분야가 비교적 창업이 용이한데 기인한 것으로 보이며 대부분의 동아리에서 수익금을 내지 못하고 있는 것으로 나타났다.

<표 6>은 비즈쿨 동아리의 참가 동기와 운영시간을 나타낸 것이다.

비즈쿨 활동에 참가하게 된 동기는 시범학교 비즈쿨 업무 담당자가 되어서가 47.3%, 창업 동아리 지도 교사로 비즈쿨과 연계하게 되어서가 36.7%로 대부분의 비즈쿨 참가 교사가 비즈쿨 시범학교를 실시하게 됨으로써 비즈쿨 활동에 참가하게 되었으며, 비즈쿨 활동 중 비즈쿨 소양교육은 특별 활동 시간 이용이 36.7%로 가장 많았으며 다음으로 창의적 재량활동 및 방과후 특기적성 시간 활용이 22.5%로 대부분의 소양교육은 특별 활동시간과 창의적 재량활동 그리고 방과후 특기적성 시간에 이루어지고 있었다. 비즈쿨 창업 동아리 활동 시간은 방과후 특기적성 시간 활용이 42.9%로 가장 많았으며 이어서 특별 활동 시간이 34.7%를 차지하고 있었다. 학교 또는 상급기관으로부터 지원되는 창업 동아리 지원 금액은 100만원 미만이 67.3%를 차지하고 있어 대부분 학교에 지원되는 창업 동아리 지원 금액이 미미하다는 사실을 나타내주고 있다.

<표 6> 비즈쿨 동아리 참가 동기와 비즈쿨 운영 시간

구 분		N	%	비 고
비즈쿨 활동에 참가하게 된 계기	비즈쿨의 필요성을 미리 인식해서	8	16.3	
	시범학교 비즈쿨 업무 담당자가 되어서	23	47.0	
	창업 동아리 지도 교사로 비즈쿨과 연계하게 되어서	18	36.7	
	기타	0	0	
비즈쿨 소양 교육 시간	학교 창의적 재량 활동	11	22.5	
	특별 활동	18	36.7	
	방과후 특기적성활동	11	22.5	
	전문 교과 수업시간	3	6.1	
	기타	6	12.2	혼합
비즈쿨 창업 동아리 활동 시간	학교 창의적 재량 활동	1	2.1	
	특별 활동	17	34.7	
	방과후 특기적성활동	21	42.9	
	전문 교과 수업시간	3	6.1	
	기타	7	14.2	혼합
창업 동아리 지원 금액	100만원 미만	33	67.3	
	100만원 이상 300만원 미만	12	24.5	
	300만원 이상 500만원 미만	2	4.1	
	500만원 이상 1000만원 미만	2	4.1	
	1000만원 이상	0	0	

나. 비즈쿨 활동 시간에 대한 교사의 인식

비즈쿨 활동은 소양교육과 창업 동아리 활동으로 크게 분류할 수 있다. <표 7>은 이 두 활동의 활동시간을 어떤 시간에 활용하면 좋겠는가를 묻는 질문을 나타낸다. 비즈쿨 소양교육은 학교 창의적 재량 활동 시간의 활용이 35.2%로 가장 응답이 많았으며, 이어서 방과후 특기적성 시간 활용이 29.6%로 나타나 현재 실시하고 있는 상황과 희망하는 비즈쿨 활동 시간이 유사하게 나타났다. 창업 동아리 활동시간은 방과후 특기적성 활동 시간이 57.7%로 현재 실시하고 있는 비율보다 높게 나타나 창업 동아리 활동은 방과후 특기적성 활동으로 실시하는 것이 가장 효과적인 것으로 나타났다.

<표 7> 비즈쿨 활동시간에 대한 교사의 인식

구 분		N	%
비즈쿨 소양 교육	학교 창의적 재량 활동	25	35.2
	특별 활동	13	18.3
	방과후 특기적성 활동	21	29.6
	전문 교과 수업시간	5	7.0
	기타	7	9.9
창업 동아리 활동	학교 창의적 재량 활동	8	11.3
	특별 활동	15	21.1
	방과후 특기적성 활동	41	57.7
	전문 교과 수업시간	1	1.4
	기타	6	8.5

다. 비즈쿨 개선 방안에 대한 교사의 인식

교사의 비즈쿨 개선 방안에 대한 인식은 <표 8>과 같다.

<표 8> 비즈쿨 개선 방안에 대한 교사의 인식

구 분		N	%	
비즈쿨 프로그램 중 가장 효과적인 프로그램	비즈쿨 수업	2	2.8	
	비즈쿨 캠프	12	16.9	
	비즈쿨 마켓(사업)	6	8.5	
	창업성공사례 초청 강연	13	18.3	
	창업 동아리 활동	37	52.1	
	기타	1	1.4	
비즈쿨 교육 과정에 우선 개선되어야 할 사항	교육내용의 개편과 내실화	13	18.3	
	교육시간의 확대	5	7.0	
	참여 학생의 흥미와 동기유발	34	47.9	
	지도 교사의 창업관련 연수	17	23.9	
	기타	2	2.8	
공업계 고등학교에서의 비즈쿨 운영의 개방향에 대한 인식	창업마인드 함양	41	57.7	
	창업실무능력 향상	28	39.4	
	기술자로서의 기능향상	2	2.8	
학교에 우선적으로 지원되어야 할 것에 대한 인식	1위	창업보육센터 설립	9	12.7
		비즈쿨(창업)부장 임명	5	7.0
		창업 동아리 자금 지원	22	31.0
		산학협동 지원체제 구축	12	16.9
		창업활동을 위한 동아리실 마련	11	15.5
		교육과정에 정식 교과목으로 넣음	12	16.9
학교에 우선적으로 지원되어야 할 것에 대한 인식	2위	창업보육센터 설립	1	1.4
		비즈쿨(창업)부장 임명	4	5.6
		창업 동아리 자금 지원	17	23.9
		산학협동 지원체제 구축	10	14.1
		창업활동을 위한 동아리실 마련	27	38.0
		교육과정에 정식 교과목으로 넣음	12	16.9
학교에 우선적으로 지원되어야 할 것에 대한 인식	3위	창업보육센터 설립	5	7.0
		비즈쿨(창업)부장 임명	4	5.6
		창업 동아리 자금 지원	17	23.9
		산학협동 지원체제 구축	18	25.4
		창업활동을 위한 동아리실 마련	17	23.9
		교육과정에 정식 교과목으로 넣음	10	14.1

비즈쿨 프로그램 중 가장 효과적인 프로그램이 무엇이나는 질문에 창업 동아리 활동이 52.1%, 창업 성공사례 초청강연이 18.3%로 나타나 교사가 인식하는 가장 효과적인 비즈쿨 프로그램은 창업 동아리 활동으로 나타났다.

비즈쿨 교육과정에 우선 개선되어야 할 사항에 대한 질문에는 47.9%가 참여 학생의 흥미와 동기유발을, 23.9%가 지도 교사의 창업관련 연수에 답하였다. 이는 비즈쿨 교육과정 운영에서 가장 강조해야 할 사항이 흥미와 동기유발이며 이를 위해서는 지도 교사의 창업관련 연수가 우선되어야 한다고 해석된다. 공업계 고등학교에서의 비즈쿨 운영의 전개 방향에 대한 인식으로는 57.7%가 창업마인드 함양에, 39.4%가 창업실무능력 향상에 답하여 창업마인드 함양이 가장 강조되고 있다.

비즈쿨 교육을 실시하는 학교에 우선적으로 지원되어야 할 것에 대한 인식을 알아보는 질문은 3가지를 우선순위로 3위까지 답하도록 하였으며, 1위에서는 창업 동아리 자금지원이 31.0%로 가장 많은 응답을 하였으며, 다음으로 산학협동 지원체제 구축과 교육과정에 정식 교과목으로 넣음이 같이 16.9%로 나타났다. 2위에서는 창업활동을 위한 동아리실 마련이 38%로 가장 많은 응답을 표시하였으며, 다음으로 창업 동아리

자금지원이 23.9%로 나타났다. 3위에서는 산학협동 지원체제 구축이 25.4%로 가장 많은 응답을 표시하였으며, 다음으로 창업 동아리 자금지원과 창업활동을 위한 동아리 실 마련이 같이 16.9%로 나타났다.

위와 같은 결과는 비즈쿨 활동을 위해서는 무엇보다도 자금지원이 우선시 되어야 하고, 다음으로 활동할 수 있는 공간을 마련해주고, 또한 산업체와의 산학협동 지원 시스템을 갖추으로써 자유롭고 창의적이며 실질적인 비즈쿨 창업활동이 이루어질 수 있다는 것을 나타내주고 있다.

라. 창업가의 성공 조건에 대한 교사의 인식

<표 9>는 창업가가 성공하기 위한 조건에 대한 교사의 인식을 알아본 것이다. <표 9>에서와 같이 교사의 창업가가 성공하기 위한 조건이 무엇인냐는 질문에 자신감과 신념을 72.9%로 압도적으로 지지하여 창업을 하기 위해서는 무엇보다도 우선하여 자신감을 키우는 것이 중요하다고 인식함을 보여주고 있다. 이어서 소수 의견으로 특별한 기술이 15.7%, 정직과 신용이 11.4%로 나타났다.

<표 9> 창업가의 성공 조건에 대한 교사의 인식

구 분		N	%
창업가가 성공하기 위한 조건에 대한 인식	튼튼한 자본	0	0.0
	특별한 기술	11	15.7
	자신감과 신념	51	72.9
	정직과 신용	8	11.4
	사업에 필요한 인맥	0	0.0
	기타	0	0.0

마. 비즈쿨 프로그램의 운영과 활성화 방안에 대한 교사의 인식

<표 10>은 교사의 비즈쿨 프로그램의 운영 및 활성화 방안에 대한 교사의 인식을 나타낸 것이다. 분석 결과를 보면 비즈쿨 운영에 필요한 자금 및 기타 지원을 충분히 받느냐는 물음에 78.8%가 보통 이하로 답한 것으로 보아 비즈쿨 운영 자금 지원이 매우 적어 실질적인 비즈쿨 운영이 어렵다는 것을 나타내주고 있다.

<표 10> 비즈쿨 프로그램의 운영 및 활성화 방안에 대한 교사의 인식 명(%)

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
비즈쿨 운영에 필요한 자금 및 기타 지원을 충분히 해주고 있다.	2 (2.8)	27 (38.0)	29 (40.8)	12 (16.9)	1 (1.4)	71 (100)	2.76	0.82
비즈쿨 운영자로서 느끼는 업무 부담감이 크다.	0 (0.0)	1 (1.4)	19 (26.8)	29 (40.8)	22 (31.0)	71 (100)	4.01	0.8
비즈쿨 운영 전담 기능직 직원을 채용했으면 한다.	8 (11.3)	7 (9.9)	16 (22.5)	24 (33.8)	16 (22.5)	71 (100)	3.46	1.26

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
비즈쿨 경진대회 등을 통하여 지도 교사에게 인센티브를 주어야 한다.	4 (5.7)	0 (0.0)	14 (20.0)	25 (35.7)	27 (38.6)	70 (100)	4.01	1.06
비즈쿨 창업 동아리와 관련기업과의 연계가 필요하다.	0 (0.0)	0 (0.0)	6 (8.5)	38 (53.5)	27 (38.0)	71 (100)	4.30	0.62
비즈쿨 창업 동아리의 표준 운영 모델을 개발하여 보급해야 한다.	0 (0.0)	0 (0.0)	11 (15.5)	37 (52.1)	23 (32.4)	71 (100)	4.17	0.68
비즈쿨 전문교사를 양성(전문과정 연수)하여야 한다.	1 (1.4)	1 (1.4)	7 (9.9)	35 (49.3)	27 (38.0)	71 (100)	4.21	0.79
비즈쿨 경진대회 등을 통하여 참가 학생에게 진학 또는 취업에 인센티브를 주어야 한다.	0 (0.0)	4 (5.6)	5 (7.0)	33 (46.5)	29 (40.8)	71 (100)	4.23	0.81

비즈쿨 운영자로서 느끼는 업무 부담감이 크냐는 질문에 '매우 그렇다'고 응답한 31%를 포함하여 71.8%의 교사가 업무 부담감을 가지고 비즈쿨 업무에 종사하는 것으로 나타났다. 비즈쿨 운영 전담 기능직 직원을 채용했다면 어떠냐는 질문에 '매우 그렇다'고 응답한 22.5%를 포함하여 56.3%의 교사가 전담인력 채용에 적극적으로 찬성하고 있는 것으로 나타났다.

비즈쿨 경진대회 등을 통하여 지도 교사에게 인센티브를 주어야하느냐는 질문에 38.6%의 응답자가 '매우 그렇다'로 35.7%가 '대체로 그렇다'고 답하여 '보통이다'로 답한 20.0% 응답자를 포함하여 94.3%의 응답자가 지도 교사에게 인센티브를 제공하는 것에 긍정적인 답을 하였다. 이는 학교 현장에서 가르치는 것 이외의 업무로 인식하는 비즈쿨 활동을 활성화하기 위해서는 담당자에게 인센티브를 주어 적극적인 참여를 유도해야 한다는 것으로 해석된다.

비즈쿨 창업 동아리와 관련기업과의 연계가 필요하냐는 물음에 '대체로 그렇다'고 답한 53.5%의 응답자를 포함하여 모든 응답자가 기업체와의 연계에 긍정으로 답하였고 부정적인 답은 없었다. 이는 기업체와의 연계를 통한 비즈쿨 활동이 이루어져야 현장감 있는 실질적인 비즈쿨 활동이 될 수 있는 것으로 해석된다.

비즈쿨 창업 동아리의 표준 운영 모델 개발 보급에 대한 물음에 '대체로 그렇다'고 응답한 52.1%의 응답자를 포함한 모든 응답자가 긍정적으로 답하였다. 이는 다양한 창업 모델 및 매뉴얼 개발로 누구나 쉽게 창업 활동을 지도 또는 실천할 수 있도록 하고자 하는 것으로 해석된다.

비즈쿨 전문교사 양성 연수에 관한 질문에 49.3%가 '대체로 그렇다', 38%가 '매우 그렇다'고 답하여 비즈쿨 관련 연수 실시로 전문가를 양성해야 한다는 의견이 지배적으로 나타났다.

비즈쿨 경진대회 등을 통하여 참가 학생에게 진학 또는 취업에 인센티브를 주어야하느냐는 질문에 87.3%이상이 매우 긍정적인 응답을 하였으며 이는 다양한 비즈쿨 경진대회를 실시하고, 실시 결과 우수한 입상자에게는 대학입시 특전 또는 회사 취업 등에 인센티브를 주어야 학생의 적극적인 참여를 유도하고 활성화 할 수 있는 것으로 해석된다.

바. 비즈쿨 프로그램에서 다루어야 할 것에 대한 교사의 인식

<표 11>은 교사의 비즈쿨 프로그램에서 다루어야 할 것에 대한 교사의 인식을 나타낸 것이다. 분석 결과를 보면 공업계 고등학교 학생들에게 사업경영에 관한 기초적 내용을 가르치는 것을 원하는가 라는 질문에 50.7%가 ‘대체로 그렇다’, 31.0%가 ‘매우 그렇다’고 답하는 등 81.7%가 긍정적인 응답을 하였다. 이는 상업계 뿐만 아니라 공업계 고등학교 학생들에게도 사업경영에 관한 내용을 가르쳐 창업의 기틀을 마련 해주는 것뿐만 아니라 사업경영 마인드를 형성할 수 있도록 지도해야 한다는 뜻으로 해석된다.

공업계 고등학교 학생들에게 체계적인 창업 교육을 실시하는 것을 원하는가라는 질문에 38.0%가 ‘대체로 그렇다’, 36.6%가 ‘매우 그렇다’고 답하여 창업 교육이 꼭 필요함을 나타내고 있다. 외부 인사들의 강의가 학생들의 비즈니스 교육에 도움이 되는가라는 질문에 46.5%가 ‘대체로 그렇다’, 32.4%가 ‘매우 그렇다’고 답하는 등 외부인사의 강연에 매우 긍정적으로 답하였다.

<표 11> 비즈쿨 프로그램에서 다루어야 할 것에 대한 교사의 인식 명(%)

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
공업계 고등학교 학생들에게 사업경영에 관한 기초적 내용을 가르치는 것을 원한다.	0 (0.0)	1 (1.4)	12 (16.9)	36 (50.7)	22 (31.0)	71 (100)	4.11	0.73
공업계 고등학교 학생들에게 체계적인 창업 교육을 실시하는 것을 원한다.	0 (0.0)	5 (7.0)	13 (18.3)	27 (38.0)	26 (36.6)	71 (100)	4.04	0.92
외부 인사들의 강의가 학생들의 비즈니스 교육에 도움이 된다고 생각한다.	0 (0.0)	2 (2.8)	13 (18.3)	33 (46.5)	23 (32.4)	71 (100)	4.08	0.79
학교에서 창업 관련 교과목을 개설하여 자립 의지를 키우고 구체적인 창업기회를 갖도록 하는게 좋겠다.	1 (1.4)	4 (5.6)	17 (23.9)	35 (49.3)	14 (19.7)	71 (100)	3.80	0.87

학교에서 창업 관련 교과목을 개설하여 자립 의지를 키우고 구체적인 창업기회를 갖도록 하는게 좋겠는가 라는 물음에 49.3%가 ‘대체로 그렇다’, 23.9%가 ‘보통이다’고 답하여 공업계 고등학교에 창업 관련 교과목을 개설하고 지도하는 것을 보통 정도로 인식하고 있는 것으로 해석된다.

사. 비즈쿨 프로그램의 효과에 대한 담당교사의 인식

<표 12>는 비즈쿨 프로그램의 효과에 대한 담당교사의 인식을 나타낸 것이다. 분석 결과를 보면 비즈쿨 교육 참여가 향후 진로 선택 에 도움을 줄 수 있겠는가를 묻는 항목에서는 83.5%가 ‘대체로 그렇다’ 이상의 매우 긍정적인 응답을 하였다. 이는 학교에서의 효과적인 비즈쿨 활동을 실천함으로써 학생들에게 진로 선택의 기회를 더 많이 제공해 줄 수 있는 것으로 인식 하고 있는 것으로 해석된다.

비즈쿨 프로그램이 청소년들에게 기업가 정신과 창업마인드를 길러주는데 적합하다고 생각하는가 라는 질문에 87.4%가 '대체로 그렇다' 이상의 매우 긍정적인 응답을 하였다. 이는 학교에서의 효과적인 비즈쿨 활동을 실천함으로써 학생들에게 기업가 정신과 창업마인드를 심어줄 수 있다는 것으로 강하게 인식 하고 있다고 해석된다.

비즈쿨은 중소기업 인력난과 청년실업의 문제해결에 도움이 될 것인가라는 질문에는 '대체로 그렇다'가 42.3%, '보통이다'가 36.6%로 비즈쿨이 청년실업 문제에는 보통 정도의 효과가 있다고 인식하고 있는 것으로 해석된다.

비즈쿨을 통해 학생들이 자기 존중감과 성공의 자신감을 가지고 생산적인 삶을 추구하도록 도움을 주게 될 것인가라는 질문에 92.9%가 '대체로 그렇다' 이상의 매우 긍정적인 응답을 하였다. 이는 학교에서의 효과적인 비즈쿨 활동을 실천함으로써 학생들에게 자신감과 자기 존중감을 키워줄 것이라고 인식하고 있는 것으로 해석된다.

비즈쿨 수업 내용은 학생들이 졸업 후 사업을 하는데 있어서 활용이 될 것인가 라는 질문에는 '대체로 그렇다'가 53.5%, '보통이다'가 29.6%로 비즈쿨 활동이 졸업 후 사업을 하는 데에는 보통 정도의 효과가 있다고 인식하고 있는 것으로 해석된다.

비즈쿨 활동은 소규모 창업과 중소기업 활성화의 효과를 거둘 것인가 라는 질문에는 '대체로 그렇다'가 57.7%, '보통이다'가 26.8%로 비즈쿨 활동이 소규모 창업과 중소기업 활성화에 보통 정도의 효과가 있다고 인식하고 있는 것으로 해석된다.

<표 12> 비즈쿨 프로그램의 효과에 대한 교사의 인식 명(%)

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
비즈쿨 교육 참여를 통해 향후 진로 선택에 도움을 줄 수 있다고 생각한다.	0 (0.0)	1 (1.4)	10 (14.1)	37 (52.1)	23 (32.4)	71 (100)	4.15	0.71
비즈쿨 프로그램이 청소년들에게 기업가 정신과 창업마인드를 길러주는데 적합하다고 생각한다.	0 (0.0)	0 (0.0)	9 (12.7)	32 (45.1)	30 (42.3)	71 (100)	4.30	0.68
비즈쿨은 중소기업 인력난과 청년실업의 문제해결에 도움이 될 것이다.	2 (2.8)	3 (4.2)	26 (36.6)	30 (42.3)	10 (14.1)	71 (100)	3.61	0.89
비즈쿨을 통해 학생들이 자기 존중감과 성공의 자신감을 가지고 생산적인 삶을 추구하도록 도움을 주게 될 것이다.	0 (0.0)	0 (0.0)	5 (7.0)	51 (71.8)	15 (21.1)	71 (100)	4.14	0.52
비즈쿨 수업 내용은 학생들이 졸업 후 사업을 하는데 있어서 활용이 될 것이다.	0 (0.0)	1 (1.4)	21 (29.6)	38 (53.5)	11 (15.5)	71 (100)	3.83	0.7
비즈쿨 활동은 소규모 창업과 중소기업 활성화의 효과를 거둘 것이다.	0 (0.0)	2 (2.8)	19 (26.8)	41 (57.7)	9 (12.7)	71 (100)	3.80	0.69

아. 비즈쿨 운영상의 문제점 및 개선점에 대한 교사의 의견

<표 13>은 비즈쿨 활동에 직접 참여해온 담당자들이 말하는 비즈쿨 운영상의 문제점 및 개선점을 학생, 교사, 학교, 기업, 기타 5개 영역으로 분류하여 정리 한 것이다. 모든 영역에서 교사들로부터 다양한 문제점과 개선점이 제시되었다.

<표 13> 비즈쿨 운영의 문제점 및 개선점에 대한 교사의 의견

영역	문제점	개선점
학생	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들의 인식 전환이 어려움(관심 부족) · 학생 작품의 상품화가 어려움 · 교사의 아이디어에만 의존하는 경향이 있음 · 방과후 활동 시 남으려 하지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> · 많은 학생의 관심과 참여 유도 · 주인공은 학생이고 교사들은 도와주고 이끌어준다.
교사	<ul style="list-style-type: none"> · 담당자 업무 과중 · 인센티브가 없다 · 담당자 이외의 교사는 관심이 없다. · 업무지식 부족 · 참여 교사의 관심 부족 · 담당자의 인사이동 	<ul style="list-style-type: none"> · 일부교사에 편중된 업무 배정을 하지말고 전 교직원에게 참여한다. · 지도 교사에 인사, 급여 등의 인센티브 제공 · 일반화된 지도모형 개발 보급 · 교사 연수 실시 · 비즈쿨 활동을 위한 전담 직원 채용 · 비즈쿨 전문교사 양성 · 지속적인 교수-학습 방안 연구
학교	<ul style="list-style-type: none"> · 자금지원 부족 · 비즈쿨 지도자료 부족 · 수업시수의 확보에 어려움 · 교육과정 편성에 협의과정이 부족함 	<ul style="list-style-type: none"> · 다각도로 예산확보 노력 및 충분한 자금 지원 · 학년별, 수준별 지도자료 개발 · 교육과정 내 교과목으로 창업관련 교과 삼입 · 수업모형 제시 · 학교 특색에 맞는 전문 창업 동아리 조직 및 운영 · 동아리실 확보 및 지원
기업	<ul style="list-style-type: none"> · 산업체와의 연계 부족 · 실질적인 체험의 장 부족 · 창업 동아리 부족 	<ul style="list-style-type: none"> · 전문가로부터의 자문 활성화 · 다수의 특화되고 다양한 창업 동아리 발굴 및 운영 · 전문 강사 초빙 강연 · 현장 체험학습 실시
기타	<ul style="list-style-type: none"> · 체계적인 조직 미흡 · 학생들에게 흥미를 유발 시킬 수 있는 방법의 부족 	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 강의를 제공할 수 있는 제반 여건조성 · 초등학교때부터 점차적인 경제교육과 창업 마인드 교육 실시 · 시범학교가 끝나더라도 지속적인 창업자금 지원을 통해 비즈쿨이 정착되도록 함

2. BizCool 운영에 대한 학생의 인식

가. 비즈쿨 프로그램에 대한 학생의 인식

<표 14>는 학생이 비즈쿨 활동에 참여하여 경험한 내용을 토대로 비즈쿨 프로그램에 대하여 인식하고 있는 정도를 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 비즈쿨 교육내용 및 수준이 적절하였는가를 조사한 결과 '보통이다'가 56.6%, '대체로 그렇다'가 25.2%의 순으로 비즈쿨 교육내용 및 수준이 보통이상이라고 답하였다. 비즈쿨 교재의 비즈니스 교육에의 도움 정도, 비즈쿨 프로그램이 기업가 정신과 창업마인드를 길러주는데 도움을 주는 정도, 외부인사의 강의가 비즈니스 교육에 도움을 주는 정도, 비즈쿨 프로그램을 통하여 창업에 관한 지식을 습득한 정도 등에서도 보통 수준의 결과를 나타내고 있다. 이러한 결과는 비즈쿨 프로그램의 수준과 교육 자료 및 외부인사의 강의에 보통 이상으로 만족하고 있으며, 비즈쿨 활동을 통한 창업에 관한 지식을 보통 정도로 얻은 것으로 인식하고 있는 것으로 해석된다.

공업계 고등학교 학생들에게 체계적인 창업 교육을 실시하는 것을 원하는가라는 물음에는 '보통이다'가 47.5%, '대체로 그렇다'가 22.1%, '매우 그렇다'가 17.6% 순으로 나타나 긍정적인 인식을 하고 있는 것으로 해석된다.

<표 14> 비즈쿨 교육에 대한 학생의 인식

명(%)

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
비즈쿨 교육내용 및 수 준이 적절하였다.	23 (4.2)	48 (8.8)	310 (56.6)	138 (25.2)	29 (5.3)	548 (100)	3.19	0.83
비즈쿨 교재 및 영상자 료가 비즈니스 교육에 도 움이 되었다.	35 (6.4)	74 (13.5)	301 (54.9)	115 (21.0)	23 (4.2)	548 (100)	3.03	0.88
비즈쿨 프로그램이 기업 가 정신과 창업마인드를 길러주는데 적절하였다.	28 (5.1)	73 (13.3)	259 (47.3)	142 (25.9)	46 (8.4)	548 (100)	3.19	0.95
외부 인사들의 강의가 비즈니스 교육에 도움이 되었다.	31 (5.7)	69 (12.6)	274 (50.0)	130 (23.7)	44 (8.0)	548 (100)	3.16	0.94
비즈쿨 프로그램을 통하 여 창업에 관한 지식을 얻 었다.	31 (5.7)	50 (9.1)	253 (46.2)	157 (28.6)	57 (10.4)	548 (100)	3.29	0.97
공업계 고등학교 학생들 에게 체계적인 창업 교육 을 실시하는 것을 원한다.	27 (4.9)	43 (7.9)	260 (47.5)	121 (22.1)	96 (17.6)	547 (100)	3.39	1.02

나. 비즈쿨 프로그램 활동에 대한 학생의 만족도

<표 15>는 학생의 비즈쿨 프로그램 활동에 대한 만족도를 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 비즈쿨 교육과정에 만족하는 이유에서는 유용한 기술을 배움이 38.7%, 흥미있는 교육내용 구성이 27.6%, 선생님의 열성적인 가르침이 17.9%로 나타났다. 이는 비즈쿨 활동을 통해 학생들은 창업에 필요한 지식과 유용한 기술을 배우고자하며 유용한 기술의 효과적인 학습을 위해서는 무엇보다도 지도 교사의 열성적인 자세와 흥미를 유발할 수 있는 교수 방법이 요구 된다고 해석된다.

비즈쿨 교육과정에 불만족하는 이유에서는 학우들의 소극적인 참여가 31.6%, 어려운 교육내용이 29.8%, 창업에 대한 무관심이 20.0% 순으로 나타났다. 이는 적극적인 학생 참여를 유도하고 교육 내용을 학생 수준에서 쉽게 접근할 수 있는 과제부터 수행하도록 하여 자연스럽게 창업에 관심을 이끌어야 하는 과제를 제시하게 된다.

비즈쿨 프로그램 중 가장 효과적이라고 생각하는 프로그램에서는 창업 동아리 활동이 24.1%, 비즈쿨 수업이 21.7%, 비즈쿨 캠프가 20.6%, 비즈쿨 마켓이 16.5%, 창업성공사례 초청강연이 16.0% 등으로 골고루 나타나 창업 동아리 활동을 포함한 모든 프로그램이 다 필요한 것으로 해석된다.

다. 비즈쿨 프로그램의 활동 시간에 대한 학생의 인식

<표 16>은 학생의 비즈쿨 프로그램 활동시간에 인식을 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 비즈쿨 관련 교육(소양교육)을 받은 시간은 특별 활동 시간이 40.1%, 창의적 재량 활동 시간이 28.4%, 방과후 동아리활동 시간이 17.5% 순으로 비즈쿨 소양교육은 주로 특별 활동시간 및 창의적 재량활동 시간을 활용한 것으로 나타났다. 창업 동아리활동 시간은 특별 활동시간이 39.2%, 창의적 재량활동 시간이 25.9%, 방과후 동아리 활

동 시간이 21.6%순으로 나타나 비즈쿨 소양교육과 유사한 결과를 나타내고 있다.

<표 15> 비즈쿨 프로그램 활동에 대한 학생의 만족도

		구 분	N	%	비고
비즈쿨 교육과정에 만족 하였다면 가장 큰 이유		흥미 있는 교육내용 구성	143	27.6	
		유용한(쓸모 있는) 기술을 배움	201	38.7	
		선생님의 열성적인 가르침	93	17.9	
		친구들의 적극적인 참여	45	8.7	
		기타	37	7.1	
		계	519	100	
비즈쿨 교육과정에 불만 족하였다면 가장 큰 이유		어려운 교육내용	157	29.8	
		향후 인생에 도움이 안 될 것 같아서	80	15.2	
		창업에 대한 무관심	105	20.0	
		학우들의 소극적인 참여	166	31.6	
		기타	18	3.4	
		계	548	100	
비즈쿨 프로그램 중 가장 효과적이라고 생각하는 프로그램		비즈쿨 수업	118	21.7	
		비즈쿨 캠프	112	20.6	
		비즈쿨 마켓(사업)	90	16.5	
		창업 성공사례 초청 강연	87	16.0	
		창업 동아리 활동	131	24.1	
		기타	6	1.1	
	계	548	100		

<표 16> 비즈쿨 프로그램 활동시간

		구 분	N	%	비 고
비즈쿨 관련 교육 (소양교육)을 받은 시간		창의적 재량 활동 시간	154	28.4	
		특별 활동(CA) 시간	218	40.1	
		방과후 동아리활동 시간	95	17.5	
		전문 교과 수업시간에 정규 교과로	60	11.0	
		기타	16	3.0	
		계	543	100	
창업 동아리 활동을 가 장 많이 활용한 시간		창의적 재량 활동 시간	135	25.0	
		특별 활동(CA) 시간	212	39.2	
		방과후 동아리활동 시간	117	21.6	
		전문 교과 수업시간에 정규 교과로	57	10.5	
		기타	20	3.7	
		계	541	100	

라. 비즈쿨 프로그램 활동 방향에 대한 학생의 인식

<표 17>은 비즈쿨 프로그램 활동 방향에 대한 학생의 인식을 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 비즈쿨 창업 동아리 활동을 위해 어떤 시간을 활용하면 좋겠느냐는 질문에 특별 활동시간이 32.2%, 전문 교과 수업시간이 26.5%, 창의적 재량활동 시간이 32.2%로 나타나 학생들은 방과후에 남아서 활동 하는 것 보다 정규시간에 활동하는 것을 원하고 있는 것으로 나타났다. 이 현상은 교육을 받아야 하는 학생으로서는 방과후 늦게까지 남아서 활동하는 것을 원하지 않는 것이 당연할 수 있으나 교육적 입장에서는 문제가 있다고 본다.

비즈쿨 활동의 전개 방향에 관한 의견을 묻는 질문에 기술자로서의 기능향상이 35.8%, 창업마인드 함양이 33.6%, 창업 실무능력 향상이 28.0%로 나타났다.

비즈쿨 동아리 활동을 하는 이유를 묻는 질문에는 자신의 직업을 스스로 창출하기 위하여가 36.0%, 다양한 직업체험을 위하여가 35.5%, 돈을 벌기위해서가 17.4%로 나타났다. 이는 다양한 직업체험을 통하여 자아를 발견하고 스스로의 창업을 창출하기 위한 것 이라고 해석된다.

<표 17> 비즈쿨 프로그램 활동 방향에 대한 학생의 인식

		구 분	N	%
비즈쿨 창업 동아리 활동을 위해 어떤 시간을 활용하면 좋다고 생각합니까?		창의적 재량 활동 시간	138	25.4
		특별 활동(CA) 시간	175	32.2
		방과후 동아리활동 시간	71	13.1
		전문 교과 수업시간에 정규 교과	144	26.5
		기타	15	2.8
		계	543	100
비즈쿨 활동이 어떤 방향으로 전개되어야 한다고 생각합니까?		창업마인드 함양	183	33.6
		창업실무능력 향상	157	28.0
		기술자(전문가)로서의 기능향상	196	35.8
		기타	10	1.8
		계	545	100
비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동을 하는 이유가 무엇이라고 생각하십니까?		다양한 직업체험을 위하여	194	35.5
		취업이 잘 되도록 하기 위하여	37	6.8
		자신의 직업을 스스로 창출하기 위하여	197	36.0
		돈을 벌기 위하여	95	17.4
		대기업에 취업이 잘 되도록 하기 위하여	24	4.4
		계	547	100

마. 비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동과 창업마인드에 대한 인식

<표 18>은 학생의 비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동과 창업마인드에 대한 인식을 나타낸 것이다. 졸업 후 창업을 시도할 마음이 있는가를 조사한 결과 44.1%가 '보통이다', '대체로 아니다'가 21.9%, '대체로 그렇다'가 17.2%, 평균이 2.92로 졸업 후 창업을 할 의사가 다소 부족한 것으로 나타났다.

<표 18> 비즈쿨 교육 및 창업 동아리활동과 창업마인드에 대한 인식 명(%)

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
졸업 후 창업을 시도할 마음이 있다.	51 (9.3)	120 (21.9)	241 (44.1)	94 (17.2)	41 (7.5)	547 (100)	2.92	1.02
비즈쿨 활동 및 창업 동아리 활동이 창업마인드 형성에 도움이 되었다.	32 (5.9)	68 (12.5)	310 (56.8)	108 (19.8)	28 (5.1)	546 (100)	3.06	0.87
자신이 창업을 한다면 성공할 것이다.	33 (6.1)	84 (15.4)	270 (49.5)	85 (15.6)	73 (13.4)	545 (100)	3.15	1.03
사업으로 번 돈을 사회에 환원하는 것이 중요하다.	60 (11.0)	63 (11.6)	263 (48.3)	114 (20.9)	45 (8.3)	545 (100)	3.04	1.04

비즈쿨 활동 및 창업 동아리 활동이 창업마인드 형성에 도움이 되었는가를 조사한 결과 56.8%가 '보통이다', 19.8%가 '대체로 그렇다', 평균이 3.06으로 비즈쿨 활동이 창업마인드 형성에 보통 정도로 도움을 준 것으로 나타났다. 창업에 대한 자신감을 조사

한 결과 49.5%가 '보통이다', '대체로 그렇다'가 15.6%, '대체로 아니다'가 15.4%, 평균이 3.15로 창업에 대한 자신감을 기르는 데 보통 정도로 도움을 준 것으로 나타났다.

사업으로 번 돈을 사회에 환원하는 것이 중요하다고 생각하느냐는 물음에 48.3%가 '보통이다', '대체로 그렇다'가 20.9%, '대체로 아니다'가 11.6%, 평균이 3.04로 비교적 긍정적인 것으로 나타났다.

바. 창업계획에 대한 학생의 인식

<표 19> 창업계획에 대한 학생의 인식

구분		N	%
창업하고자 하는 시기.	고등학교 재학 중	59	10.8
	고등학교 졸업 후	150	27.5
	대학 졸업 후	161	29.5
	취업한 후 몇 년이 지난 다음	170	31.2
	기타	5	0.9
	계	545	100
창업회사 최소 희망 인원	1-5명	159	29.1
	6-10명	235	43.0
	11-15명	84	15.4
	16-20명	28	5.1
	21명 이상	40	7.3
	계	546	100
창업분야	식품/음식	110	20.2
	컴퓨터/인터넷	125	22.9
	교육관련	18	3.3
	오락/게임	68	12.5
	의류/패션	110	20.2
	기계/자동차	44	8.1
	전기/전자	23	4.2
	공예	26	4.8
	기타	21	3.9
	계	545	100
창업자금 마련 방안	은행에서 빌린다.	112	20.6
	정부로부터 지원받는다.	128	23.5
	친척이나 친구로부터 빌린다.	55	10.1
	자기가 가지고 있는 돈을 사용한다.	196	36.0
	주식이나 채권을 발행해서 마련한다.	46	8.4
	기타	8	1.5
계	545	100	

<표 19>는 학생의 창업계획에 대한 인식을 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 창업하고자 하는 시기는 취업 후 몇 년이 지난 다음이 31.2%, 대학 졸업 후가 29.5%, 고등학교 졸업 후가 27.5%로 나타났다. 이는 2000년 42.0%에서 2006년 68.6%로 전문계 고등학교 학생들의 진학률이 증가하는 상황을 반영하고 있는 것으로 해석된다(교육인적자원부, 2007, p. 15). 창업회사의 최소 인원을 묻는 설문에는 6~10명이 43.0%, 1~5명이 29.1%, 11~15명이 15.4%로 나타났다. 창업분야는 컴퓨터·인터넷이 22.9%, 식품·음식이 20.2%, 의류·패션이 20.2%, 오락·게임이 12.5%, 기계·자동차가 8.1% 순으로 나타났다. 창업자금 마련 방안으로는 자기돈 사용이 36.0%, 정부로부터 지원을 받는다가 23.5%, 은행에서 빌린다가 20.6%순으로 나타났다.

사. 기업가 정신에 대한 학생의 인식

<표 20>은 학생의 기업가 정신에 대한 인식을 나타낸 것이다.

<표 20> 기업가 정신에 대한 학생의 인식

구 분		N	%	비 고
창업하고자 하는 이유	내가 하고 싶은 일을 하기 위하여	349	63.8	
	다른 경영자 밑에서 일하기 싫어서	74	13.5	
	월급생활은 부자가 될 수 없으므로	101	18.5	
	사회복지사업이나 종교사업을 하고 싶어서	17	3.1	
	기타	6	1.1	
계		547	100	
창업가가 성공하기 위해 가장 필요한 것은	튼튼한 자본	71	13.0	
	특별한 기술	183	33.5	
	자신감과 신념	133	24.3	
	정직과 신용	101	18.5	
	사업에 필요한 인맥	57	10.4	
기타	2	0.4		
계		547	100	
기업가가 갖추어야 할 가장 중요한 조건	리더십	217	39.6	
	기획력	118	21.5	
	현금관리 능력	48	8.8	
	기술노하우	112	20.4	
	행정기관과의 관계유지 능력	36	6.6	
	제품생산 공정 관리 능력	17	3.1	
계		548	100	

분석 결과를 보면 창업하고자 하는 이유로 내가 하고 싶은 일을 하기위해서가 63.8%, 월급생활은 부자가 될 수 없으므로가 18.5%, 다른 경영자 밑에서 일하기가 싫어서가 13.5% 순으로 나타났다. 창업가가 성공하기 위해 가장 필요한 것을 묻는 질문에 특별한 기술이 33.5%, 자신감과 신념이 24.3%, 정직과 신용이 18.5%순으로 나타났다. 이는 창업에 성공하기 위해서는 전문기술을 익히고 자신감과 신념을 가지고 꾸준히 노력해야 한다는 것을 나타내고 있다. 기업가가 갖추어야 할 가장 중요한 요건을 묻는 질문에는 리더십이 39.6%, 기획력이 21.5%, 기술노하우가 20.4%, 순으로 나타나 리더십의 중요성을 인식하고 있는 것으로 나타났다.

아. 학교 생활에 대한 학생의 인식

<표 21>은 학생의 학교 생활에 대한 인식을 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 학교 수업에 흥미를 느끼고 있는가를 조사한 결과 52.6%가 '보통이다', '대체로 아니다'가 19.2%, '대체로 그렇다'가 15.2%, 평균이 2.88로 학교수업에 흥미를 느끼는 정도가 다소 부족한 것으로 나타났다.

비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 학업(전체 교과 성적)에 도움을 주었는가를 묻는 질문에는 46.0%가 '보통이다', '대체로 아니다'가 25.8%, '전혀 아니다'가 12.6%, 평균이 2.69로 창업 동아리 활동이 학업성적에 도움을 준 정도가 크지 않은 것으로 나타났다.

학교 성적이 상위권인가라는 물음에 42.5%가 '보통이다', '대체로 아니다'가 19.6%, '대체로 그렇다'가 15.0%, 평균이 2.92로 학업성적이 보통이하인 것으로 나타났다.

비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 올바른 생활 습관 형성에 도움을 주었는가에 대한 질문에 51.2%가 '보통이다', '대체로 아니다'가 20.6%, '대체로 그렇다'가 15.2%, 평균이 2.82로 창업 동아리 활동이 올바른 생활 습관 형성에 도움을 준 정도가 다소 부족한 것으로 나타났다

비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 좋은 친구를 사귀는데 도움을 주었는가에 대한 질문에 46.5%가 '보통이다', '대체로 아니다'가 17.4%, '전혀 아니다'가 14.7%, 평균이 2.82로 친구를 사귀는데 크게 도움을 주지 못한 것으로 나타났다.

<표 21> 학교 생활에 대한 학생의 인식 명(%)

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
학교 수업에 흥미를 느끼고 있다.	47 (8.6)	105 (19.2)	287 (52.6)	83 (15.2)	24 (4.4)	546 (100)	2.88	0.92
비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 학업(전체 교과 성적)에 도움을 주었다.	69 (12.6)	141 (25.8)	251 (46.0)	61 (11.2)	24 (4.4)	546 (100)	2.69	0.98
학교 성적이 상위권이다.	67 (12.3)	107 (19.6)	232 (42.5)	82 (15.0)	58 (10.6)	546 (100)	2.92	1.12
비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 올바른 생활 습관 형성에 도움을 주었다.	53 (9.7)	112 (20.6)	279 (51.2)	83 (15.2)	18 (3.3)	545 (100)	2.82	0.92
비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 좋은 친구를 사귀는데 도움을 주었다.	80 (14.7)	95 (17.4)	254 (46.5)	80 (13.7)	37 (6.8)	546 (100)	2.82	1.07

자. 학교 수업에서 흥미를 느끼는 교과에 대한 학생의 인식

<표 22>은 학교 수업에서 흥미를 느끼는 교과에 대한 학생 인식을 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 비즈쿨 활동에 참여하는 공업계 고등학교 학생들의 학교수업에서 흥미를 느끼는 교과에 대해 살펴본 연구 결과를 보면 국어, 국사, 사회 등 인문사회 교과가 25.5%, 음악, 미술, 체육 등 예체능 교과가 25.3%, 자기 과에서만 배우는 전문 교과가 20.9% 순으로 나타났다. 이와 같은 결과는 공업계 고등학교 학생들의 학력 수준과 관련이 있는 것으로 보인다.

학교 수업에 흥미를 느끼지 못한다면 그 이유를 묻는 질문에 수업 방법이 지루해서가 37.2%, 공부에 흥미가 없어서가 22.6%, 수업내용이 적성과 안 맞아서가 19.0% 순으로 나타났다. 이는 학교 수업방법이 지루하기 때문에 흥미를 잃는 학생이 많다는 것으로 해석된다.

<표 22> 학교 수업에서 흥미를 느끼는 교과에 대한 인식

구 분		N	%
학교 수업에서 흥미를 느끼는 교과	국어, 국사, 사회 등 인문사회교과	137	25.5
	영어, 일본어, 중국어 등의 외국어 교과	63	11.5
	과학, 수학, 물리 등 수리교과	77	14.1
	자기 과에서만 배우는 전문 교과	114	20.9
	음악, 미술, 체육 등 예체능 교과	138	25.3
	기타	17	3.1
계		546	100
학교 수업에 흥미를 느끼지 못한다면 그 이유	수업 내용이 어려워서	98	18.4
	수업 방법이 지루해서	198	37.2
	공부에 흥미가 없어서	120	22.6
	수업내용이 적성과 안 맞아서	101	19.0
	기타	15	2.8
계		532	100

차. 진로에 대한 학생의 인식

<표 23>는 진로에 대한 학생의 인식을 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 직업 선택에서 가장 중요하다고 생각되는 것에서는 적성과 능력 발휘가 45.9%, 보수가 28.3%, 근무여건이 12.4% 순으로 나타나 적성과 능력발휘를 가장 중요한 것으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

<표 23> 진로에 대한 학생의 인식

구 분		N	%
직업 선택에 가장 중요하다고 생각되는 것	사회적 지위와 명예	63	11.5
	근무여건	68	12.4
	보수	155	28.3
	적성과 능력발휘	251	45.9
	기타	10	1.8
계		547	100
취업 할 때 가장 필요하다고 생각하는 것	튼튼한 배경	82	15.0
	대인관계	164	30.0
	성격과 외모	41	7.5
	학교의 추천	26	4.8
	자격증, 기술력	171	31.3
	학교성적	38	7.0
	이는 사람의 소개	5	0.9
	학력	19	3.5
계		546	100
현재 어떤 진로 계획을 가지고 있는가	창업(사업, 장사)	75	13.9
	공무원	99	18.4
	회사원	71	13.2
	대학진학	151	28.0
	기술 분야의 전문가로서 자유직업	92	17.1
	아직 생각해보지 않았다.	51	9.5
	계	539	100
대학에 진학 한다면 가고 싶은 대학	기능대학(폴리텍대학)	71	13.4
	2년제 대학(전문대학)	169	31.9
	4년제 대학	233	44.0
	기타	56	10.6
계		529	100

취업 할 때 가장 필요하다고 생각하는 것에서는 자격증·기술력이 31.3%, 대인관계가 30.0%, 든든한 배경이 15.0% 순으로 나타나 취업할 때 가장 필요한 것은 능력이라고 인식하고 있는 것으로 해석된다. 적성과 능력을 고려하여 개개인의 수준에 적합한 기술을 익히고 자격증을 취득하며, 원만한 교우관계 형성이 필요함을 학생이 인식하고 있으므로 이에 대한 교육활동이 이루어져야 할 것이다.

현재 어떤 진로 계획을 가지고 있는가라는 질문에는 28%가 대학진학, 18.1%가 공무원, 17.1%가 기술 분야의 전문가로서 자유직업으로 나타나 고교 졸업 후 대학진학을 하고자하는 경향이 강하며 공무원, 회사원, 전문자유직업도 대학 졸업 후에 할 것으로 보면 80%이상의 학생이 진학을 희망하는 것으로 해석된다. 대학에 진학한다면 가고 싶은 대학에 대한 질문에 44.0%가 4년제 대학, 31.0%가 전문대학, 13.4%가 기능대학(폴리텍대학) 순으로 나타나 전문대학과 4년제 대학 고루 희망하는 것으로 나타났다.

카. 비즈쿨 활동을 통한 학생의 진로 의식

<표 24>은 비즈쿨 활동을 통한 학생의 진로 의식을 나타낸 것이다.

분석 결과를 보면 진로에 대한 고민 항목에서는 ‘대체로 그렇다’가 33.3%, ‘매우 그렇다’가 28.8%, ‘보통이다’가 27.3%, 전체 평균이 3.77로 진로에 대한 고민을 많이 하는 것으로 나타났다.

비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동을 통한 진로 선택에의 도움 정도를 묻는 질문에서는 ‘보통이다’가 51.0%, ‘대체로 아니다’가 22.9%, ‘대체로 그렇다’가 13.8%, 전체 평균이 2.84로 창업 동아리 활동이 진로 선택에 많은 도움을 주지 못한 것으로 나타났다.

직업을 선택 할 때 다른 사람의 도움이 필요한가를 묻는 질문에는 ‘보통이다’가 45.7%, ‘대체로 그렇다’가 28.2%, ‘대체로 아니다’가 12.5%, 전체 평균이 3.23으로 진로 결정을 위해서는 다른 사람의 도움이 필요한 것으로 나타났다.

진로 목표를 달성하기 위해 구체적으로 계획을 세우고 있는가를 묻는 질문에는 ‘보통이다’가 47.4%, ‘대체로 그렇다’가 20.6%, ‘대체로 아니다’가 20.0% 순이며 전체 평균이 3.04로 자신의 진로 목표 달성을 위한 구체적인 계획을 보통 정도로 세우고 있는 것으로 나타났다.

<표 24> 비즈쿨 활동을 통한 학생의 진로 의식

명(%)

문항	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다	계	M	SD
나는 나의 진로에 대하여 고민하고 있다.	16 (3.0)	40 (7.5)	145 (27.3)	177 (33.3)	153 (28.8)	531 (100)	3.77	1.04
비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 진로 선택에 도움이 되었다.	42 (7.9)	121 (22.9)	270 (51.0)	73 (13.8)	23 (4.3)	529 (100)	2.84	0.91
나는 어떤 직업을 선택해야 할 지 잘 알고 있지만 나 스스로 결정을 내리기 위해서는 다른 사람의 도움이 필요하다.	26 (4.9)	66 (12.5)	242 (45.7)	149 (28.2)	46 (8.7)	529 (100)	3.23	0.95
나는 내가 설정한 진로 목표를 달성하기 위해 앞으로 할 일들에 대해 구체적으로 계획을 세우고 있다.	28 (5.3)	106 (20.0)	251 (47.4)	109 (20.6)	36 (6.8)	530 (100)	3.04	0.94
현재 선택하고자 하는 직업(진로)에 대하여 성공할 수 있는 자신감이 있다.	29 (5.3)	70 (13.2)	281 (53.0)	94 (17.7)	56 (10.6)	530 (100)	3.15	0.96

현재 선택하고자 하는 직업(진로)에 대하여 성공할 수 있는 자신감이 있느냐를 묻는 질문에는 '보통이다'가 53.0%, '대체로 그렇다'가 17.7%, '대체로 아니다'가 13.2% 순이며 전체 평균이 3.15로 성공할 수 있다는 자신감이 보통 정도인 것으로 나타났다.

이상과 같은 결과로 비즈쿨 활동을 통한 결과 진로에 대한 고민은 많이 하고 있으나, 진로 선택에 큰 도움을 주지 못한 것으로 나타나고 있어 비즈쿨 활동에 대한 전반적인 반성 및 지도 방안을 마련해야 할 것으로 본다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

비즈쿨 활동의 실천에 따른 교사 인식에 관한 주요 결론은 다음과 같다.

첫째, 비즈쿨 운영 현황에서는 공업관련 분야의 창업 동아리가 가장 많았으며, 가장 효과적인 프로그램으로 인식하고 있었다. 특별활동 시간을 비즈쿨 소양 교육으로 가장 많이 활용하였고, 창업 동아리 활동은 방과후 특기적성 시간을 가장 많이 활용하였다.

둘째, 효과적인 비즈쿨 활동을 위해서는 자금 지원이 우선시 되어야 하고, 창업가가 성공하기 위한 조건에 대한 인식으로는 자신감을 강조하였다.

셋째, 비즈쿨 운영 및 활성화 방안에 대한 인식으로는 업무 부담감을 크게 가지고 있어 비즈쿨 운영 전담 기능직 직원을 채용하기를 원하며, 적절한 인센티브를 주어 비즈쿨 교육을 활성화해야 한다고 하였다. 그리고 창업동아리와 관련 기업과의 연계 필요하고, 비즈쿨 창업 동아리의 표준 운영 모델을 개발 보급하여야 하며, 비즈쿨 전문교사를 양성하고, 비즈쿨 경진 대회를 통하여 참가 학생에게 진학 또는 취업에 인센티브를 주어야 하는 것으로 나타났다.

넷째, 비즈쿨 프로그램에서 다루어야 할 것으로는 사업 경영에 관한 기초적 내용과 체계적인 창업 교육과 학교에서 창업 관련 교과목을 개설하여 자립 의지를 키우고 구체적인 창업기회를 제공 등이 제시되었다.

마지막으로 비즈쿨 프로그램의 효과에 대한 인식으로 진로 선택에 도움 제공과 기업가 정신과 창업 마인드 함양 및 학생들의 자기 존중감과 성공 자신감을 함양하여 생산적인 삶을 추구할 수 있는 것으로 나타났다.

비즈쿨 활동의 실천에 따른 참가 학생의 인식에 관한 주요 결론은 다음과 같다.

첫째, 비즈쿨 교육에 대한 학생의 인식으로는 비즈쿨 교육내용 및 수준, 비즈쿨 교사의 도움 정도, 기업가 정신과 창업마인드 함양, 창업에 관한 지식 습득 등에서는 보통 정도로 인식 하였으며, 체계적인 창업 교육 실시에 긍정적인 인식을 하고 있는 것으로 나타났다.

둘째, 비즈쿨 프로그램 중 가장 효과적이라고 생각하는 프로그램으로는 창업 동아리활동, 비즈쿨 수업 순으로 나타났으며, 비즈쿨 프로그램 활동은 비즈쿨 관련 소양교육과 창업 동아리 활동 모두 특별 활동 시간을 가장 많이 활용 하였다.

셋째, 비즈쿨 프로그램 활동 방향에 대한 인식으로 창업 동아리 활동은 특별 활동 시간을 이용하여 실시하고, 창업 동아리 활동을 통하여 기술자로서의 기능을 향상시켜, 다양한 직업체험과 자신의 직업을 스스로 창출하도록 하는 것으로 인식하였다.

넷째, 비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동에 따른 창업마인드에 대한 인식으로는 비즈쿨 활동이 창업마인드 형성과 창업에 대한 자신감을 기르는 데 도움을 주었으나, 졸업 후 창업을 할 의사는 보통 이하로 나타났다

다섯째, 창업계획에 대한 인식으로 고등학교 졸업 이후에, 6-10명의 인원으로, 컴퓨터·인터넷 분야, 식품·음식 분야, 의류·패션 분야 등의 업종에서 자기자본을 이용하여 창업을 하고자 하였다.

여섯째, 기업가 정신에 대한 인식으로 창업하고자 하는 이유는 자신이 원해서가 가장 컸으며, 창업가가 성공하기 위해 가장 필요한 것으로는 특별한 기술이, 기업가가 갖추어야 할 가장 중요한 조건으로는 리더십으로 인식하였다.

일곱째, 학교생활에 대한 인식으로 창업 동아리 활동이 학업성과 바른 생활습관 형성 그리고 친구를 사귀는 데에 도움을 준 정도는 크지 않으며, 학교 수업에서는 흥미를 느끼는 교과가 국어, 국사, 사회 등 인문교과와, 예체능교과 이며, 수업방법이 지루하기 때문에 학교 수업에 흥미를 잃은 학생이 많은 것으로 나타났다.

여덟째, 진로에 대한 인식으로 비즈쿨 교육 및 창업 동아리 활동이 진로 선택에 도움(평균 2.84)을 주지 못했으며, 직업을 선택 할 때 다른 사람의 도움이 많이 필요(평균 3.23)하고, 진로에 대한 고민(평균 3.77)이 많은 것으로 나타났다. 또한 자신의 진로 목표 달성을 위한 구체적인 계획(평균 3.04)과 성공할 수 있다는 자신감(평균 3.15)이 보통 정도로 나타났다.

2. 제언

이상의 결론을 바탕으로 다음과 같은 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 공업계 고등학교 학생들은 일반계 고등학교 학생들에 비해 상대적으로 기초학력이 부족하므로 비즈쿨 교육 프로그램을 설계하는 초기단계부터 실행하는 모든 단계에서 학생의 수준을 고려하여야 하며, 미래 비전을 제시하고 자신감을 불어넣어 주는 데 힘써야 할 것이다.

둘째, 교육과정 편성 시 특별 활동 시간을 충분히 확보하여 비즈쿨 전공동아리 활동에 활용하고, 창의적 재량 활동시간을 비즈쿨 소양교육에 활용하고 정규 교과로 창업관련 교과를 편성하여 운영하도록 해야 할 것이다.

셋째, 비즈쿨 활동 지도 교사의 업무 부담 증대와 전문지식 부족으로 인하여 효과적인 비즈쿨 운영이 어려운 실정이므로 전공 분야별로 다양한 비즈쿨 지도서를 개발하여 활용 하도록 하여야 하며, 충분한 활동 자금을 지원하고, 전문 인력을 배치할 수 있는 제도적 여건을 조성하여야 할 것이다.

넷째, 많은 학생들의 관심과 참여를 유도하고, 창업에 필요한 지식과 유용한 기술의 효과적인 학습을 위해서는 무엇보다도 지도 교사의 열성적인 자세와 흥미를 유발할 수 있는 교수 방법이 요구된다.

다섯째, 조사 대상을 시범학교 참가자로 국한시켜 학교 구성원이나 기타 전문가의 견해가 빠져 있어 그 결과가 다소 편중된 시각으로 비칠 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위한 후속연구가 요구된다.

참 고 문 헌

- 권영순(2002). **실업계고등학교에서의 창업 교육 체계화 방안**에 관한 연구. 미간행 석사학위 논문, 서울: 홍익대학교 대학원.
- 경기도교육청(2004). **실업계·기타계 고등학교 교육과정 편성·운영 지침해설서**
- 경기도교육청(2006). **경기도 실업계 고등학교 직업교육 핵심요원 워크숍 자료**
- 경기도교육청(2006). **경기 직업교육 발전방안(2006~2011)**
- 경기도교육청(2003). **비즈쿨 지도자료**
- 교육인적자원부(2006). **직업교육체제 혁신 프로그램 발표회 자료**
- 교육인적자원부(2007). **2007년도 직업교육체제 프로그램 발표회**
- 김선원(2004). **농업계 고등학교의 활성화방안**. 석사학위 논문, 전북대학교 대학원.
- 김진수(2002). **공업교육**. 동일출판사.
- 김진수(2005). **공업교육 연구법과 SPSS**. 웅보출판사.
- 남춘애(2004). **청소년창업(bizcool)교육 수요자특성과 만족도에 관한 연구**. 미간행 석사학위 논문, 전남대학교 대학원.
- 대한공업교육학회(2005). **경기도 산업구조변화에 대비한 실업교육 대응전략 및 운영 방안 연구**.
- 박윤희(2004). **실업계고등학교 창업 교육 활성화를 위한 과제**. 직업교육연구, 23(3), pp.83~110.
- 박정연(2004). **실업계 고등학생에 대한 창업 교육의 효과 분석**. 미간행 석사학위 논문, 전남대학교 대학원.
- 박재병(2003). **실업계 고등학교 비즈쿨(창업 교육)의 내용과 학습효과에 관한연구**. 미간행 석사학위 논문, 부산: 영남대학교 대학원.
- 오승균·김진수(2005). **3Type 교육과정에 기반한 공업교육 운영 방향 모색**. 직업교육연구, 1(1), pp.139~148.
- 우상호·임호권·오승균·김진수(2005). **공업계 고등학교 전문 교과 교사들이 인식 하는 학생들의 직업기초 능력 수준**. 직업교육연구, 24(3), pp.69~98.
- 양영디지털고등학교(2004). **학생관계관리기법을 이용한 창업 마케팅 교육 방법의 모색**, 시범학교 보고서
- 이성종·서종상(2006). **고등학교 창업 일반**, 삼양미디어
- 이창호·이선주·이은희·윤미경(2004). **비즈쿨 일반**, 대한교과서주식회사
- 장재남(2003). **저소득층 젊은이를 위한 미국의 창업 교육**. B&F 2003년11월호
- 중소기업청(2003). **비즈쿨 리더십**
- 중소기업청(2003). **비즈쿨 리더십 교사매뉴얼**
- 중소기업특별위원회(2001). **“청소년창업 교육프로그램실명회”**, pp.51-53
- 지근중(2002). **상업계 고등학교에서 창업 교육의 작용에 관한 연구**. 미간행 석사학위 논문, 성균관대학교 대학원.
- 최광현(1999). **우리나라 창업 경영교육의 현황과 발전방안**. 영남이공대학 논문집 제28집.

- 한국교육개발원(2006). **교육통계연보**. [On-line]. Available: <http://std.kedi.re.kr/>
- 한서영(2004). **실업계 고등학교 창업 교육 운영실태 및 개선 방안에 관한 연구**. 미간행 석사학위 논문, 전북대학교 대학원.
- Katherine Weber and Rodney Custer(2005). *Gender-based Preferences toward Technology Education Content, Activities, and Instructional Methods*. Journal of Technology Education, 16(2), Spring 2005
- William H. Kemp and Anthony E. Schwaller(1988), *Instructional Strategies For Technology Education*, Council on Technology Teacher Education.

<Abstract>

Recognition of teachers and students' for operating BizCool in Industrial High School

Yun-Chul Shin^{*} · Tae-Uk Eun^{**} · Yong-Jin Lee^{***} · Jinsoo Kim^{****}

The purpose of this study is to research and analyze recognition of teachers and students about operating BizCool in technical high school. These results were obtained by questioning teachers and students of high school which operated BizCool

Above of all, On the Teachers' recognition about BizCool. First, the most effective programs in BizCool are the entrepreneurial club activities, and these activities fostering an entrepreneurial mind as the primary benefits of operating BizCool. Second, to activate BizCool they want to employ staff whose responsibility is to organize BizCool because of the demand and pressure involved. and Bizcool entrepreneurial club should be connected with related enterprises. The development and spread of standard managing models is necessary. Third, Students also have to be able to learn essential knowledge about management, increasing their will to rely on themselves, and getting actual chances to conduct business.

Finally, On the Students' recognition about BizCool. First, The contents and level of Bizcool, the availability of BizCool material, the fostering and learning of entrepreneurship are relatively easy and they show much interest in systematic entrepreneurial education. Second, the data show that BizCool is helpful for students to create an entrepreneurial mind and increase confidence about conducting business. Third, about school activities. Entrepreneurial club activities did not help to improve students' grades, to develop good habits or to make friends.

Keyword: BizCool

* M.Ed. in Korea National University of Education

** Ph.D. Course in Korea National University of Education

*** Professor in Korea National University of Education