

제 3 장

창의적 진로개발을 위한 진로교육 동영상 개발

- 제1절 진로교육 동영상 개발 사업의 개요
- 제2절 진로교육 동영상 개발을 위한 기획
- 제3절 진로교육 동영상 제작 및 방송
- 제4절 성과 및 향후 운영 방향

* 본 보고서는 교육부와 전라남도교육청의 수탁사업으로
진행된 '2018년도 진로교육센터 운영사업(Ⅲ)'
보고서의 제3장에 해당되는 내용을 발췌한 것임.

제3장 | 창의적 진로개발을 위한 진로교육 동영상 개발¹⁾

제1절 진로교육 동영상 개발 사업의 개요

□ 진로교육 동영상 개발의 필요성 및 목적

- 정부는 ‘혁신을 응원하는 창업국가 조성’을 국정과제로 설정하는 등 4차 산업혁명 시대의 새로운 국가 발전 원동력인 ‘창업 활성화’를 적극적으로 추진하고 있음.
- 그 일환으로 초·중등학교에서부터 대학교육과정에 이르기까지 기업가정신, 창업 역량 제고의 필요성이 중요시되고 있음.
 - 초·중등학교 단계에서는 교육과정과 연계한 체험형 창업교육 콘텐츠를 개발하고, 창업교육 지원체계가 안착될 수 있도록 정부·공공기관·민간의 협력체계를 강화하며, 창업교육에 대한 사회적 인식을 제고하기 위해 관계부처가 적극적으로 협력할 계획임.
- 이를 위해 정부(교육부)는 제3차 사회관계장관회의에서 ‘4차 산업혁명 시대 기업가정신 함양을 위한 학생 창업교육 활성화 방안’을 심의하여 확정·발표(2017. 10. 27.)하였음.
 - 학생(청소년)들의 창의적 진로개발을 지원하기 위해 학교 현장에서 다양하게 활용할 수 있는 콘텐츠들을 개발하고 온라인으로 제공할 계획을 명시하였음.

1) 본 장에서는 ‘2018년도 진로교육센터 운영사업(III): 진로교육 콘텐츠 개발 보급(진로체험)’의 하위 과제인 ‘2. 창의적 진로개발을 위한 진로교육 동영상 개발(이하 진로교육 동영상 개발)’ 사업의 전 과정을 제시함.

4 2018년도 진로교육센터 운영사업(Ⅲ)

- 본 사업은 학생 창업교육 활성화를 위해 학교 현장에서 다양하게 활용할 수 있도록 도전정신, 기업가정신 함양 및 창의적 진로개발 역량 강화를 위해 한국교육방송공사(EBS)와 협업으로 진로교육 동영상 개발을 목적으로 함.
- 본 사업을 통해 개발된 진로교육 동영상은 학생 창업교육에 대한 교사 와 학부모의 인식을 제고하고, 학생 및 교사의 창업교육 및 기업가정신 함양 관련 콘텐츠로 널리 활용될 것으로 예상됨.

□ 진로교육 동영상 개발 사업의 내용

- 창업체험 등 창의적 진로개발에 대한 방송용 동영상 26편 제작
 - 초·중등학교와 대학교육에서 활용할 수 있는 창업체험교육 콘텐츠 제작
 - 창업체험교육 등을 통해 도전정신과 기업가정신 함양, 창의적 진로개발 역량 강화를 위한 콘텐츠 제작
- 제작된 동영상 방영
 - 방송편성: EBS <지식채널e>
 - 방영기간: 2018년 6월부터 2018년 12월까지(26회 방송)
 - 방영시간: 매주 1회 평일 밤 01시 05분, 편당 5분
- 콘텐츠 보급권 확보 및 일선 학교에서의 활용 유도
 - 방송 이후 초·중등학교 수업시간에 활용할 수 있도록 해당 콘텐츠 보급
 - 교육부, 커리어넷(career.go.kr), YEPP(www.yeep.kr), EBS(www.ebs.co.kr) 홈페이지에 탑재하여 프로그램 홍보 및 학교에서의 활용 유도

□ 진로교육 동영상 개발 사업 추진 체계

- 교육부-한국직업능력개발원-EBS 3자가 협업하여 창의적 진로개발을 위한 진로교육 동영상 개발 및 방영
- 교육부-한국직업능력개발원-EBS 3자 협의체 구성 및 운영
 - 교육부: 동영상 제작 MOU 체결, 공동 기획, 자문, 자료 제공, 모니터링 등

- 한국직업능력개발원: 동영상 개발에 대한 공동 기획, 자문, 자료 제공, 모니터링 등
- EBS: 동영상 제작 및 방영 전 과정 담당

□ 진로교육 동영상 개발 사업 추진 현황

- 교육부-EBS 간 업무협약 체결: ‘학생 창업교육 활성화’를 위한 업무 협약 체결 (2018. 3. 9.)
- 진로교육 동영상 개발 계획 관련 협의회 개최(2018. 4. 16.)
 - 교육부, 한국직업능력개발원, EBS 담당자 참석
 - 동영상 개발 방향, 방송 기간, 제작 방법 및 과정, 계약 관련 사항 등 협의
- 진로교육 동영상 개발 실무 협의회 개최(2018. 4. 24.)
 - 한국직업능력개발원, EBS(담당 PD 포함) 담당자 참석
 - 동영상 개발 컨셉 및 대상, 동영상 주요 내용, 방송 시기 등 협의
- 진로교육 동영상 콘텐츠 관련 협의회 개최(2018. 6. 4.)
 - 교육부, 한국직업능력개발원, EBS(담당 PD, 작가) 참석
 - 동영상 개발 목적 및 방향, 동영상(지식채널e) 아이템 및 내용 등 협의

□ 진로교육 동영상 활용 방안

- 진로교육 동영상 활용 방안
 - 진로교육 동영상을 EBS(www.ebs.co.kr), 커리어넷(career.go.kr), YEPP(www.yeep.kr) 홈페이지에 탑재
 - 일선 학교에서 플립러닝 등 창업체험교육 수업에서 다양하게 활용
 - 학생(청소년)들의 창의적 진로개발 지원
- 학교에서의 구체적인 활용 방안을 마련하기 위해 전문가 의견 수렴
 - 창업체험교육 담당 교사, 진로상담 교사 등 관련 교사에게 진로교육 동영상 활용 방안에 대한 의견 조사 진행

제2절 진로교육 동영상 개발을 위한 기획

□ 진로교육 동영상의 콘셉트

- 학생들이 열어갈 미래 사회에서는 다양성, 창의성, 유연성의 관점에서 획일적이 지 않은 문제인식 역량, 다양성의 가치를 조합하는 대안 도출 역량, 기계와의 협업적 소통 역량 등의 역량이 강조되고 있음.
- 미래 사회는 정형적·단선적인 전통적 진로개발보다 유연하고 다원적인 창의적 진로개발이 강조되고 있고, 이를 위해 문제해결력, 창의성, 협동심, 자신감 등 진로개발 역량을 키울 수 있는 체험학습이 필요함.
- 진로교육 동영상의 목적
 - 학생들이 다양한 사회적 문제에 관심을 갖고, 학교에서 실제 창업체험교육에 활용할 수 있는 학습용 콘텐츠
 - 시청자들이(학생, 교원, 학부모) 창업체험 등 창의적 진로개발에 대해 이해할 수 있는 지식전달용 콘텐츠
- 진로교육 동영상의 대상(시청자)
 - 학생, 교원, 학부모 등(핵심 대상은 학생)

□ 진로교육 동영상의 주제 및 내용

- 진로교육 동영상의 주제
 - 4개 분야(미래 역량, 기업가정신, 사회적 문제해결, 창의적 진로개발)
- ‘미래 역량’ 분야의 기획의도와 주요 내용
 - 기획의도: 미래 사회에서 요구되는 역량, 기업가정신, 창의적 진로개발의 중요성을 소개
 - 주요 내용: 미래 사회, 미래 기술, 미래 직업과 미래 인재, 기업가정신, 창의적 진로개발 패러다임
- ‘기업가정신’ 분야의 기획의도와 주요 내용
 - 기획의도: 기업가정신의 개념과 이를 함양하기 위해 필요한 역량 소개

- 주요 내용: 기업가정신의 개념 및 정의, 기업가정신의 핵심 역량, 어려운 환경을 극복하고 기업가정신(도전정신)을 발휘한 사례 등
- ‘사회적 문제해결’ 분야의 기획의도와 주요 내용
 - 기획의도: 지역 내 다양한 사회문제를 해결하기 위해 필요한 문제해결능력, 기업가정신(도전정신)을 발휘해 사회문제를 해결한 사례들을 소개
 - 주요 내용: 지역 내 사회문제, 문제해결능력, 기업가정신을 발휘해 사회적 문제를 해결한 사례(기업, 개인, 학생) 등
- ‘창의적 진로개발’ 분야의 기획의도와 주요 내용
 - 기획의도: 창업체험 등 창의적 진로개발을 위해 학교에서 운영 중에 있는 다양한 사례들을 소개
 - 주요 내용: 창업체험 등 창의적 진로개발 사례(창의적으로 진로를 개척한 사람들), 공공 및 민간 부문에서 운영 중인 창업체험교육 프로그램 사례, 국내외 초중고 교실(수업)에서 운영된 창업체험교육 사례

□ 진로교육 동영상 개발 최종 기획안

- 프로그램 명: <지식채널e>
 - <지식채널e>는 한국교육방송공사(EBS)에서 방송하는 단편 시사·교양 프로그램으로, 단편적인 ‘지식’을 입체적으로 조명해서 시청자들에게 ‘화두’를 던지는 프로그램임.
 - 제작 형식(방송 분량): 5분
- 방송기간 및 시간
 - 방송기간: 2018년 6월 21일 ~ 2018년 12월 20일, 총 26회 방송
 - 방송시간: 총 3방(본방 2차례, 재방 1차례)
 - 매주 목요일 새벽 1시 05분~1시 10분(EBS 1TV 본방)
 - 매주 목요일 오후 9시 55분~10시(EBS 위성 플러스 2TV 본방)
 - 방송 다음 주 목요일 오후 1시 05분~1시 10분(EBS 1TV 재방)

- 시청 대상
 - 초중고등학생 및 대학생, 교원, 학부모 등 일반 국민
- 프로그램 내용
 - 창업체험교육의 소개와 효과
 - 창업체험교육과 미래 인재의 필요성
 - 진로집중학년제 및 학기제 관련 사례 및 효과
 - 청소년 기업가 체험 프로그램(YEEP) 및 창업체험센터 소개
 - 기업가정신을 발휘한 국내외 초중고, 대학 및 기업 사례 발굴 소개
 - 사회적 문제해결을 위한 다양한 창업 사례 및 내용 소개 등
- 프로그램 전체 구성안
 - 4개 주제(분야)로 구성
 - 목적, 내용 등을 고려하여 미래 역량 3편, 기업가정신 7편, 사회적 문제해결 10편, 창의적 진로개발 6편 등 총 26편 제작 및 방송
 - ※ 프로그램 구성(주제, 편수 등)은 제작과정에서 변경될 수 있음.

<표 3-1> 진로교육 동영상(지식채널e) 개발 최종 기획안

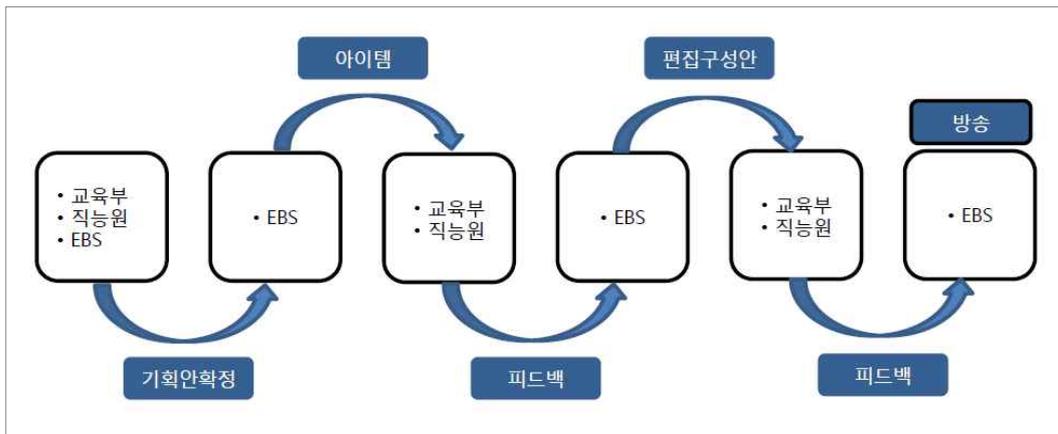
회차	주 제	목 적	주 요 내 용	편수
1~3	미래 역량	도전정신과 창의성 등 미래 사회에 필요한 역량, 창의적 진로개발 패러다임 전달	• 개인과 가정, 학교, 사회 등 미래 사회의 다양한 모습을 전망하고, 이에 필요한 역량 등을 다양한 사례로 소개	3
4~10	기업가 정신	기업가정신의 개념과 정의, 필요한 역량 함양	• 기업가정신의 개념부터 필요한 핵심 역량, 이를 발휘한 개인, 기업의 사례, 관련 프로그램 등을 다양한 사례로 소개	7
11~20	사회적 문제 해결	지역 내 다양한 사회문제를 해결하는데 기업가정신과 문제해결 능력의 중요성과 필요성 전달	• 지역 내 사회문제 해결을 위한 사회적 기업과 사회적 협동조합 설립 등 사회적 경제 성공 사례 소개 • 기업가정신(도전정신)을 발휘해 사회적 문제를 해결한 초중고 및 대학생 사례 소개 • 사회적 문제해결의 역사 속 사례 및 창업 사례 소개	10
21~26	창의적 진로 개발	성공적인 창의체험 사례를 통해 창의체험의 중요성 전달	• 창의적으로 진로를 개척한 청년들 성공 사례 소개 • 국내·외 초중고 교실 속 창업체험교육 사례 소개 (YEEP 활용 사례 포함) • 공공·민간 분야 창업교육 프로그램 사례 소개	6

제3절 진로교육 동영상 제작 및 방송

□ 진로교육 동영상(지식채널e) 개발 과정

- 아이템 제안 및 검토
 - 진로교육 동영상 개발 최종 기획안을 토대로 각 회차별로 EBS 작가(13명)들이 적절한 주제를 선정해서 자료 조사 등을 통해 아이템 제안
 - 제안된 아이템을 교육부와 한국직업능력개발원 연구진이 검토한 후, 검토 의견을 EBS에 전달
- 편집구성안 작성 및 검토
 - 아이템 검토 의견을 반영하여 EBS(작가)에서 편집구성안 작성
 - 편집구성안을 교육부와 한국직업능력개발원 연구진이 검토한 후, 검토 의견을 EBS에 전달
- 동영상 제작 및 방송
 - 검토 의견을 반영하여 EBS에서 편집구성안을 수정·보완하여 확정
 - 확정된 편집구성안으로 동영상 제작 및 방송

[그림 3-1] 진로교육 동영상(지식채널e) 개발 과정



□ 진로교육 동영상(지식채널e) 제작 및 방송 현황

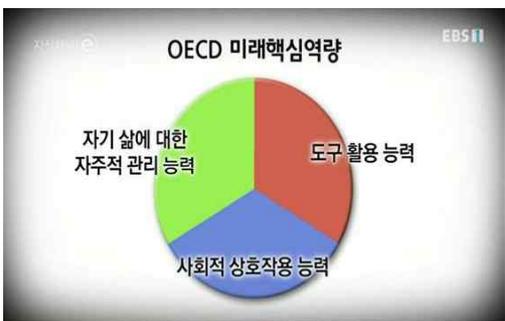
① <지식채널e> 1회(2018년 6월 21일 방송: <표 3-2>, [그림 3-2] 참조)

- 제목: 일자리의 미래
- 주제: 미래 일자리 환경 변화와 역량 중심 교육 패러다임

<표 3-2> 진로교육 동영상(지식채널e) 제1회 제작 과정(6월 21일 방송)

1회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 4차 산업혁명 시대의 일자리 환경 변화 예측과 향후 필요한 교육 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획의도를 고려하여 제작(교육부, 직능원: 6/1) • MOOC 소개를 제외하고, 창업체험교육을 소개하여 인식을 개선할 목적으로 구성할 필요가 있음.(교육부: 6/1) • 청소년에 필요한 역량(도전정신, 기업가정신, 문제해결능력 및 창의적 진로개발 역량) 패러다임 전달(교육부: 6/1) • 진로집중학년제, 에프터스쿨레(텐마크) 내용을 추가할 필요가 있음.(교육부: 6/4) • 2~3회 방송부터는 사례의 비중을 늘릴 필요가 있음.(직능원: 6/1)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 제4차 산업혁명 시대 사회상 • 일자리 환경 변화 • 사회 변화에 맞춘 진로개발 필요성 • 현재의 역량 중심 교육 • 미래에 필요한 역량 	<ul style="list-style-type: none"> • OECD DeSeCo 핵심 역량 내용 소개(교육부: 6/7) • 청소년에 필요한 역량 패러다임을 직접적으로 표현할 필요가 있음.(교육부: 6/7) • 시대 변화에 맞춘 진로개발의 중요성 추가(직능원: 6/7)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 산업혁명별 특징 및 사회상 • 자동화에 따른 일자리 환경(Gig 경제) 변화 • 미래 사회에서 요구되는 일자리 환경 • 역량 중심 교육 패러다임(OECD DeSeCo) • 역량 중심 교육 패러다임 관련 해외 사례를 통한 트렌드 소개 • 미래에 필요한 역량 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10904884	검색일: 2018.6.22.

[그림 3-2] 진로교육 동영상(지식채널e) 제1회 방송 내용(6월 21일 방송)

1회	일자리의 미래
 <p>일자리의 미래</p>	 <p>4차 산업혁명</p>
 <p>“각 경제로 인해 정기적으로 급여를 받는 형태의 직업은 사라질 것으로 전망” - 美 <트렌드> 특별 취재팀 2015.10.27 보고서</p>	<p>자동화로 인한 일자리의 미래</p>  <p>관리/비숙련 제조업 등: -7,100,000 경영/IT 직종 등: +2,000,000</p> <p>2020년까지 사라지는 일자리 510만개 - 2016년 세계경제포럼 '일자리의 미래' 보고서</p>
 <p>“사회가 복잡해졌기 때문에 기업들 역시 전보다 많은 것을 요구합니다” - 인텔성드르 캐나다 프랑소아 툴리크 니스 소피아 총장</p>	 <p>그래서 새롭게 요구되는 역량 중심 교육</p>
 <p>OECD 미래핵심역량</p> <p>자기 삶에 대한 자주적 관리 능력 도구 활용 능력 사회적 상호작용 능력</p>	 <p>역량 중심으로 교육 과정이 바뀌는 전 세계의 움직임</p>

② <지식채널e> 2회(2018년 6월 28일 방송: <표 3-3>, [그림 3-3] 참조)

- 제목: 남극에서 수영복 팔기
- 주제: 창의성과 도전정신을 함양시키는 기업가정신 교육

<표 3-3> 진로교육 동영상(지식채널e) 제2회 제작 과정(6월 28일 방송)

2회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 1안) 각종 난제를 통해 창의성과 도전정신을 함양시키는 스탠포드대학교의 기업가정신 교육 소개 • 2안) 실패를 극복한 엘론머스크 사례 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템 1안을 선정(교육부: 6/7) • <지식채널e> 로고 페이드아웃 후, 키워드 구안(교육부: 6/7) • 해당 소재를 어떤 목적으로 다룰 것인지 설명 추가(직능원: 6/7) • <지식채널e> 전체 기획 맥락과 개별 아이템의 역할 제시(직능원: 6/7) • 교육부와 직능원에 초기 설정 피드백을 위한 대본 1고 제공(직능원: 6/7)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 발상의 전환을 통한 난제 극복 사례 • 도전정신과 창의적인 사고를 통하여 문제 해결과 가치창출을 할 수 있는 기업가정신 • 기업가정신의 선순환 효과 멘트 	<ul style="list-style-type: none"> • 기업가정신 관련 자료를 참고하여 콘텐츠 제작(교육부: 6/12)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 스탠포드대학교의 난제를 통한 발상 전환(최악의 아이디어→최고의 아이디어)의 중요성 <ul style="list-style-type: none"> - 남극에서 비키니 수영복 팔기→비키니를 입고 싶다면 남극으로! - 바퀴벌레 초밥을 파는 식당→세상에 하나뿐인 초밥 식당(라 쿠라라차) - 가장 큰돈을 번 팀은?(비 오는 날 우산 판매/더운 날 레모네이드 판매/레스토랑 예약권 판매)→수업 시간에 기업 채용 광고로 0원의 자본금으로 최고의 수익을 냄. - 사람들의 관심을 끈 것은?(자신의 소원/자기만의 비밀)→사람들의 관심은 소원보다는 비밀에 있었으며, 진 팀은 실패 원인을 분석하여 성장하려고 하였음. • 도전정신(혁신)과 창의적인 사고(상상력)를 통해 문제(실패)를 극복하고, 가치를 창출할 수 있는 기업가정신의 중요성 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10908475	검색일: 2018.6.29.

[그림 3-3] 진로교육 동영상(지식채널e) 제2회 방송 내용(6월 28일 방송)

2회	남극에서 수영복 팔기
 <p>남극에서 수영복 팔기</p>	 <p>비키니를 입을 만큼 날씬해지는 새로운 방식</p>
 <p>바퀴벌레 초밥을 파는 식당</p>	<p>문제2. 다음 중 가장 큰 돈을 번 팀은?</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 비오는 날 우산 판매 ② 더운 날 레모네이드 판매 ③ 레스토랑 예약권 판매
 <p>③ 레스토랑 예약권 판매 사람들이 줄을 선 맛집을 공략</p>	 <p>자본금 0달러로 650달러를 번 팀이었다</p>
<p>지식채널(e) EBS</p> <p>문제1. 다음 중 가장 큰 이익을 내는 팀은?</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 남극에서 수영복 팔기 ② 바퀴벌레로 만든 초밥 <p>문제2. 다음 중 가장 큰 돈을 번 팀은?</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 비오는 날 우산 판매 ② 더운 날 레모네이드 판매 ③ 레스토랑 예약권 판매 <p>문제3. 다음 중 사람들이 줄을 선 것만?</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 최신책 소품 ② 지방산의 비밀 <p>이 문제들은 미국 최고 명문대학의 수업 과제</p>	<p>지식채널(e) EBS</p> <p>상상력이 창조력을 낳고, 창조력은 혁신을 낳으며, 혁신은 기업이 정신을 낳는다.</p>

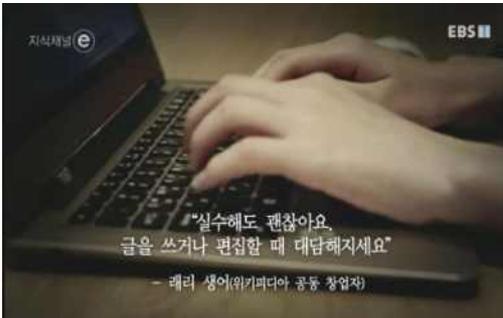
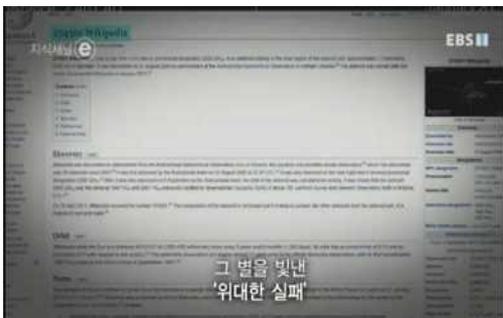
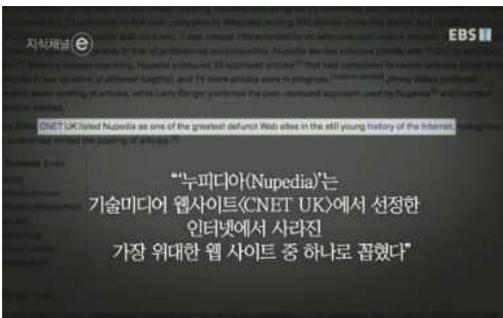
③ <지식채널e> 3회(2018년 7월 5일 방송: <표 3-4>, [그림 3-4] 참조)

- 제목: 별이 된 백과사전
- 주제: 누피디아의 실패를 극복하고 위키피디아를 성공시킨 지미웨일스의 기업가정신

<표 3-4> 진로교육 동영상(지식채널e) 제3회 제작 과정(7월 5일 방송)

3회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 누피디아의 실패를 극복하고 위키피디아를 성공시킨 지미웨일스 사례 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • <지식채널e> 전체 개발목차 준비 필요(교육부: 6/11) • 세부 시나리오 작성 시 창의적 진로개발 등 반영 검토(교육부: 6/11) • 아이템상의 표현 출처 확인(교육부: 6/11) • 국내외 실패 관련 교육 사례 추가(교육부: 6/11) • 회차별 소재 및 대본 등이 중복되지 않도록 고려(직능원: 6/11) • ‘공동기획’ 표기 방법 확정(직능원: 6/11)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 현 디지털 세상과 온라인 백과사전 • 실패에 대한 인식 전환 • 실패에 대한 인식 전환의 중요성 • 일반적이지 않은 실패에 대한 인식 멘트 	<ul style="list-style-type: none"> • 시나리오의 세부 내용을 실패와 관련지어 전개함으로써 도전정신 강조(교육부: 6/20)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 어린 시절부터 백과사전에 흥미를 가진 지미웨일스 • 현 디지털 사회상 • 어린 시절부터 흥미를 가졌던 백과사전의 온라인 제작을 시도한 지미웨일스 • 지미웨일스의 실패 경험들과 극복 사례(누피디아→위키피디아) • 위키피디아(지식 공유와 협업의 상징)의 성공 • 실패에 대한 인식 전환과 실패 극복을 위한 도전정신의 중요성 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10912701	검색일: 2018.7.6.

[그림 3-4] 진로교육 동영상(지식채널e) 제3회 방송 내용(7월 5일 방송)

3회	별이 된 백과사전
 <p>별이 된 백과사전</p>	 <p>온라인 무료 백과사전 위키피디아(Wikipedia)를 만든 지미 웨일스</p>
 <p>자유롭게 모두가 함께 만드는 인터넷 무료 백과사전 위키피디아 시작</p>	 <p>"실수해도 괜찮아요 글을 쓰거나 편집할 때 대답하지세요" - 래리 생어(위키피디아 공동 창업자)</p>
 <p>업데이트 되는 문서에 문제가 없는지 실패 수정하고 토론하는데 많은 시간을 보내죠. - 어느 위키피디언</p>	 <p>"시도하지 않는 것보다 시도한 뒤 실패하는 게 낫습니다. 실패한다면 프로젝트에 실패한 것 뿐 인생이 실패한 게 아니니까요."</p>
 <p>그 별을 빛낸 '위대한 실패'</p>	 <p>"누피디아(Nupedia)는 기술미디어 웹사이트(CNET UK)에서 선정한 인터넷에서 사라진 가장 위대한 웹 사이트 중 하나로 꼽혔다"</p>

④ <지식채널e> 4회(2018년 7월 12일 방송: <표 3-5>, [그림 3-5] 참조)

- 제목: 어느 기업가의 행복 찾기
- 주제: 온라인 신발 판매업체 자포스 사례를 통한 기업가의 소통 역량의 중요성

<표 3-5> 진로교육 동영상(지식채널e) 제4회 제작 과정(7월 12일 방송)

4회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 신발 판매업체 자포스 사례를 통한 소통의 가치 	<ul style="list-style-type: none"> • 시나리오 구성 시 ‘문제인식-해결방법 창안-해결-효과’로 전체적인 시퀀스 적용(교육부: 6/20) • 창의성 및 기업가정신에 대한 경청의 중요성 자료 반영(직능원: 6/18)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 자포스 경영자의 행복에 대한 인식 • 자포스의 핵심 가치 중 하나인 ‘소통’ • 직원과 소통하는 CEO 사례(필요성, 유용성) • 행복한 직원과 고객에 대한 소통을 중시하는 자포스 사례 • 자포스 인수 전에 대한 CEO의 소통&경청 노력 소개 • 소통과 경청의 중요성에 대한 자포스 CEO 멘트로 마무리 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획의도와 타겟 시청자를 고려하여 시나리오 보완(직능원: 6/28) - 기획의도: 주 시청 대상인 중등학생에게 성공한 CEO를 소개하는 것이 아니라 기업가정신(소통)의 필요성과 유용성에 대한 정보 제공 • 방송상의 공동기획 표기(“한국직업능력개발원”) 방법 수정(직능원: 6/29)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 사업 성장 속 경영자의 문제 인식 • 행복을 위한 ‘소통’ 가치 지향 • 사업 성장을 위한 ‘행복한’ 종사자의 필요성 • CEO의 소통과 경청 노력을 통한 문제 상황의 국면 전환 • 혁신을 위한 소통, 경청 및 협업의 중요성 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10917452 검색일: 2018.7.13.	

[그림 3-5] 진로교육 동영상(지식채널e) 제4회 방송 내용(7월 12일 방송)

4회	어느 기업가의 행복 찾기
 <p>어느 기업가의 행복 찾기</p>	 <p>온라인 신발 판매 회사에서 다시 시도하는 행복 찾기</p>
 <p>전 직원들과 고민하며 만든 해심가치 중 하나 소통</p>	 <p>그리고 진심으로 고객과 소통하기</p>
 <p>일하기 좋은 기업 100개 중 6위 - 미국 포천지(2011)</p>	 <p>"직원들이 서로 소통하고 이해할 때 더 많은 책임감을 느끼고 같은 목표를 향해 열심히 일하게 돼요." - 올리 웨라니 인사팀 직원</p>
 <p>회사의 동요를 새로운 도전과 기대로 바꾼 '공개적이고 정직한' 소통</p>	 <p>직원 1,500명 규모의 회사가 소통을 통해 이뤄낸 기적</p>

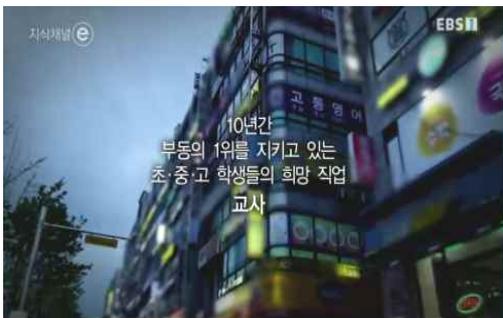
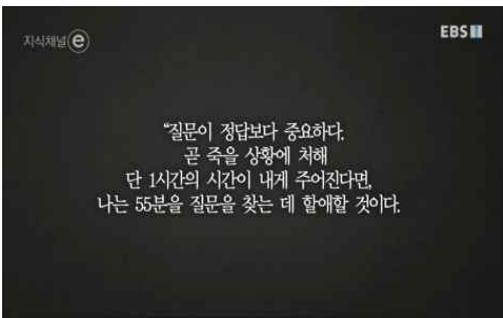
⑤ <지식채널e> 5회(2018년 7월 19일 방송: <표 3-6>, [그림 3-6] 참조)

- 제목: 위대한 질문
- 주제: 세인트존스대학교 수업 사례를 통한 혁신을 위한 질문의 중요성

<표 3-6> 진로교육 동영상(지식채널e) 제5회 제작 과정(7월 19일 방송)

5회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 세인트존스대학교의 고전 100권 토론 수업 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 2회차(6/28) 방송분과 소재 및 내용 중복을 피하도록 고려(직능원: 6/27) • 세인트존스대학교 사례와 함께 다른 사례들을 추가하여 소개(직능원: 6/27)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 정답만을 요구하는 현실 • 고전 100권을 통하여 질문하는 과정에서 얻는 배움의 중요성 소개 멘트 • 질문을 통한 성취 사례(코페르니쿠스, 아인슈타인 등) • 세인트존스대학교의 고전을 통한 수업의 성과 • 한국의 사교육 문제 제기 • 질문의 중요성 강조 	<ul style="list-style-type: none"> • 본래 기획의도(청소년의 기업가정신, 문제해결력, 창의적 진로개발 역량 함양을 위한 초중등학생 창업체험교육 활성화)의 반영 필요(교육부: 7/5) • 아이템 및 편집구성안과 관련한 교육부-직능원-EBS 간 미팅 필요(교육부: 7/5) • 시나리오상의 사교육 관련 통계치 제거(교육부: 7/5) • 현재까지의 방송분 영상 및 스크린 샷 파일 요청(교육부: 7/5) • 시나리오를 창의적 진로개발 또는 진로집중학년·학기제로 결론지을 수 있도록 수정·보완(직능원: 7/5)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문답을 통해 세상을 이해할 수 있는 능력을 키우는 것에 초점을 둔 미국 세인트존스 대학교의 고전 100권을 활용한 교육 사례 • “왜?”라는 질문으로부터 꿈을 찾은 사례를 통한 ‘질문’의 중요성 강조 • ‘안정’에 가치를 두며 교사를 목표로 하는 국내 초중등 학생들 사례 • 본인이 진짜 되고 싶은 것은 무엇인지부터 질문하여 깊이 있는 고민을 해야 할 필요성 강조 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10920454	
		검색일: 2018.7.20.

[그림 3-6] 진로교육 동영상(지식채널e) 제5회 방송 내용(7월 19일 방송)

5회	위대한 질문
 <p>위대한 질문</p>	 <p>왜?와 친했던 적이 있었다 그런데</p>
 <p>“질문하라, 그 과정에서 스스로 배움을 얻어라”</p>	 <p>수많은 인간의 지성을 운집하게 하고 세상을 이해하는 데 있어 꼭 필요한 부분이다. 세상에 끊임없이 묻고 구할 수 있는 능력을 키우는 것, 이것이 세인트존스가 학생들에게 바라는 것이다.”</p>
 <p>2001 2007 2010 ‘왜?’ 질문에서 탄생한 혁신의 아이콘</p>	 <p>“이것이 바로 세인트존스 대학이 질문의 힘을 믿는 이유</p>
 <p>10년간 부동의 1위를 지키고 있는 초·중·고 학생들의 희망 직업 교사</p>	 <p>“질문이 정답보다 중요하다. 곧 죽을 상황에 처해 단 1시간의 시간이 내게 주어진다면, 나는 55분을 질문을 찾는 데 할애할 것이다.</p>

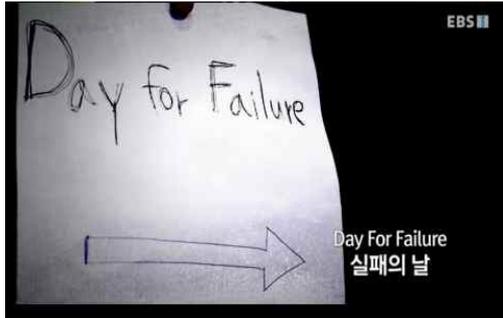
⑥ <지식채널e> 6회(2018년 7월 26일 방송: <표 3-7>, [그림 3-7] 참조)

- 제목: 실패가 두려운 당신에게
- 주제: 실패에 대한 사회인식 전환 및 도전정신의 중요성

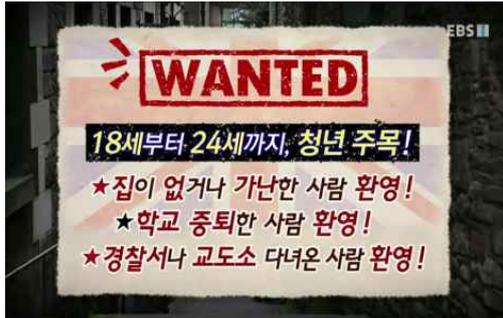
<표 3-7> 진로교육 동영상(지식채널e) 제6회 제작 과정(7월 26일 방송)

6회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 국가적 위기 상황 극복을 위해 시행한 핀란드 ‘실패의 날’ 사례 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>아이템을 제공받지 않아 피드백을 제공하지 않았음.</i>
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 실패를 두려워하는 사회 분위기와 실패에 대한 부정적 인식 • 노키아의 몰락과 핀란드의 국가적 경제 위기 • 국가적 경제 위기 해결책인 벤처 창업 활성화를 위한 ‘실패의 날’(도전정신 함양과 실패 두려움 극복) 캠페인 • 성공을 위한 실패 경험의 중요성과 핀란드의 실패를 포용하는 사회적 분위기 • ‘실패의 날’ 캠페인의 세계적 확산 	<ul style="list-style-type: none"> • 3편(7/5방송)의 주제(실패)와 최대한 중복되지 않도록 구성(직능원: 7/11) • ‘실패를 격려하는 사회 분위기 조성’의 필요와 연결하고, ‘기업가정신을 발휘하는 개인/기업 사례’를 결론 부분에 추가할 필요가 있음.(직능원: 7/11)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 핀란드의 기업 ‘노키아’의 몰락과 국가적 경제 위기(핀란드 패러독스) 소개 • 핀란드 ‘실패의 날’ 캠페인 소개(기업가정신 함양 목적) • 기업가정신(위험을 감수하며, 새로운 기회를 사업으로 연결시킨 모험과 도전) 소개 • 핀란드의 국가적 경제 위기 극복 방법 소개 • ‘실패’에 대한 인식 전환(격려, 포용) 중요성 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10924147	검색일: 2018.7.27.

[그림 3-7] 진로교육 동영상(지식채널e) 제6회 방송 내용(7월 26일 방송)

6회	실패가 두려운 당신에게
 <p>EBS</p>	 <p>EBS</p>
 <p>지식채널 e EBS</p> <p>이어진 핀란드 국가 경제 위기 대량 해고 실직 사태 예상</p>	 <p>EBS</p> <p>이때 한 대학의 창업 동아리에서 제안한 “실패의 날”</p>
 <p>지식채널 e EBS</p> <p>러우의 투오미일의 실패의 날 주치자</p> <p>하나의 성공 뒤에는 수많은 실패가 있기에 기업가 정신을 되새기고자 (실패의 날)을 제정한 것입니다</p>	 <p>지식채널 e EBS</p> <p>위험을 감수하며 새로운 기회를 사업으로 연결시킨 모험과 도전</p> <p>기업가 정신</p>
 <p>지식채널 e EBS</p> <p>실패의 가치를 자산화한 핀란드</p>	 <p>지식채널 e EBS</p> <p>핀란드에서는 새로운 것에 대한 도전, 창업 붐이 계속되고 있다</p>

[그림 3-8] 진로교육 동영상(지식채널e) 제7회 방송 내용(8월 2일 방송)

7회	네 맛대로 해라
 <p>네 맛대로 해라</p>	 <p>18세부터 24세까지, 청년 주목! ★집이 없거나 가난한 사람 환영! ★학교 중퇴한 사람 환영! ★경찰서나 교도소 다녀온 사람 환영!</p>
 <p>접시 위의 수많은 사회적 문제와 직접 마주하는 시간</p>	 <p>식당을 찾는 손님들은 한 끼 식사만으로도 사회에 기여한다</p>
 <p>누군가는 대학에 진학하고 누군가는 예술가로 거듭나며</p>	 <p>일에 대한 책임감을 느끼며 결국 자신을 변화시킨다</p>
 <p>"사회에서 낙오된 청년을 교육하는 것은 단지 문제야를 훌륭한 요리사로 바꾸기 위해서가 아니다. 사람들이 있고 있는 사회적 문제를 세상에 알리며 청년이 처한 현실에 대한 사람들의 인식을 바꾸기 위해서다." - 제이미 올리버</p>	 <p>'피프틴'을 출구 삼아 새로운 길로 나아갔다</p>

⑧ <지식채널e> 8회(2018년 8월 9일 방송: <표 3-9>, [그림 3-9] 참조)

- 제목: 우리들의 달콤한 회사
- 주제: 창업에 대한 재미의 중요성과 기업가정신 증진을 위한 상상력의 중요성

<표 3-9> 진로교육 동영상(지식채널e) 제8회 제작 과정(8월 9일 방송)

8회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 1안) 창업과정과 재미에 초점을 둔 스위트 비 시스템즈 사례 소개 • 2안) 기업가정신과 상상력에 초점을 둔 버진 그룹의 리처드 브랜슨 사례 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템 1안을 선정(직능원: 7/18) • 창업과정과 ‘재미’에 초점을 두면서 창의적 진로개발과 연결할 필요가 있음.(직능원: 7/18)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 도전정신으로 고정관념을 탈피하는 세 자매의 사고(밀랍 활용 가치 고민) • 밀랍 활용에 대한 계속된 실패를 딛고 성취한 립밤 개발 • 판매 경험으로 확인된 세 자매의 성취 가치 • 성공적인 판매를 위하여 방법을 모색하고, 사업자금 마련에 도전한 세 자매 • 시장에서 직면한 문제를 해결하며 사업가로 성장하는 세 자매 • 포기하지 않는 도전정신과 흥미를 바탕으로 한 진로개발의 중요성을 강조하는 멘트 	<ul style="list-style-type: none"> • 방송을 통해 전달하려는 메시지가 빈약한 것으로 판단됨.(직능원: 7/26) • 창의적 진로개발이나 기업가정신과 연결시켜 메시지를 강화할 필요가 있음을 재차 요청(직능원: 7/26) • 방송 5, 6회분에서 누락된 공동기획 표기 방법 보완(직능원: 7/27)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 버려지는 ‘밀랍’의 활용 방안을 고민해 온 세 자매(고정관념 탈피) <ul style="list-style-type: none"> - 고정관념에서 벗어나 도전하는 것이 기업가에게 필요하다고 생각한 자매들의 사고 • 밀랍을 활용한 립밤 개발에 성공한 세 자매 • 개발한 립밤의 시장 가치를 확인하고자 한 세 자매의 도전(어린이 청소년 사업가 전용 시장) • 시장의 호응 문제를 해결하기 위해 스스로 사업자금을 마련하여 부족한 점을 해결해 낸 과정 • 가치 개발에서 지속적인 도전의 중요성 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10930902	
		검색일: 2018.8.10.

[그림 3-9] 진로교육 동영상(지식채널e) 제8회 방송 내용(8월 9일 방송)

8회	우리들의 달콤한 회사
 <p>우리들의 달콤한 회사</p>	 <p>버리는 '밀랍'이 궁금했던 8살, 7살, 5살 자매</p>
 <p>기업가는 틀에서 벗어나 도전하는 사람이라고 생각해요</p>	 <p>밀랍에 페퍼민트향을 넣은 립밤!</p>
 <p>6세부터 17세까지의 어린이 사업가들만 물건을 판매할 수 있는</p>	 <p>소액의 사업자금을 빌려서 창업을 시작하는 어린이들</p>
 <p>9년간 부엌 조리대에서 함께 만든 제품 2만여 개 판매</p>	 <p>당순한 취미이건 이상한 생각이건 우리처럼 계속 해나가면 됩니다 - 릴리/클로이/소피</p>

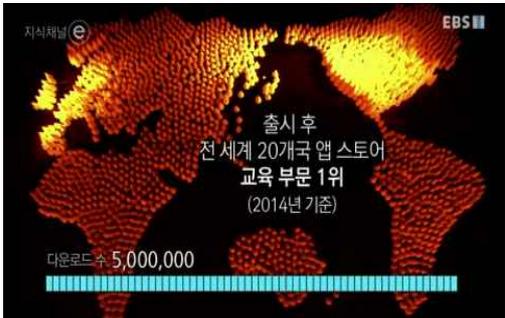
⑨ <지식채널e> 9회(2018년 8월 16일 방송: <표 3-10>, [그림 3-10] 참조)

- 제목: 모든 아이를 위한 게임
- 주제: 학습장애아들을 위한 앱을 개발하는 ‘에누마’와 비영리 벤처대회 ‘X-Prize’ 이야기를 통한 사회적 문제해결에 기여하는 기업가정신의 중요성

<표 3-10> 진로교육 동영상(지식채널e) 제9회 제작 과정(8월 16일 방송)

9회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 학습장애아들을 위한 앱을 개발하는 스타트업 ‘에누마’와 비영리 벤처대회 ‘X-Prize’ 이야기 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템의 내용이 사회적 문제해결 및 기업가정신이라는 최종 기획의도에 부합됨.(직능원: 7/26)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 비영리 벤처대회 ‘X-PRIZE’와 과제 • ‘X-PRIZE’의 과제에 도전하는 스타트업 ‘에누마’ • 그간 에누마의 성과와 그 성과를 이룬 새로운 사고방식 및 경험 • 에누마의 문제해결을 위한 도전정신 • ‘X-PRIZE’ 대회에서 거둔 ‘에누마’의 성과와 에누마 대표(이수인)의 혁신 가치에 대한 멘트 	<ul style="list-style-type: none"> • 편집구성안의 내용과 사례가 사회적 문제해결 및 기업가정신이라는 최종 기획의도에 부합됨.(직능원: 8/2) • 일부 내용의 추가가 필요함.(직능원: 8/2) <ul style="list-style-type: none"> - 의사소통과 협업의 결과로 문제를 해결하여 성과를 거두었고, 이번 ‘X-PRIZE’에서 거둔 성과의 요인도 서로 간 아이디어 소통이라는 점을 자막(멘트)를 통해 드러내면 좋을 것 같음. - 위 내용을 추가하면, 결론 부분의 대표의 멘트가 유의미한 메시지로 전달될 수 있을 것임.
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 한국인 창업자가 이끄는 교육 스타트업과 그들의 새로운 사고방식(학습장애의 원인은 교육 방식에 있음.) • 비영리 벤처대회 ‘X-PRIZE’와 과제 <ul style="list-style-type: none"> - 개발도상국 어린이들이 기초 언어와 수학을 혼자서도 공부할 수 있는 교육용 소프트웨어 개발 • 도전정신과 적극적인 실천으로 문제를 해결하고 앱을 개발한 사례 • 어린이들의 흥미에 기반하고, 학습에 도움을 주도록 개발된 교육 앱 • 스타트업 대표(이수인)가 생각하는 교육의 가치 	
URL	http://www.cbs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10936456	
		검색일: 2018.8.17.

[그림 3-10] 진로교육 동영상(지식채널e) 제9회 방송 내용(8월 16일 방송)

9회	모든 아이를 위한 게임
 <p>모든 아이를 위한 게임</p>	 <p>장애가 있는 아이를 위한 수학공부 앱</p>
 <p>출시 후 전 세계 20개국 앱 스토어 교육 부문 1위 (2014년 기준) 다운로드 수 5,000,000</p>	 <p>GLOBAL LEARNING XPRIZE 우승 상금 천만 달러(약 112억 원)를 걸고 제시한</p>
 <p>대회 과제: 개발도상국 아이들이 기초 언어와 수학을 공부할 수 있는 교육용 소프트웨어를 개발하시오</p>	 <p>계속 만지작거리고 심게 하는 진동과 사운드</p>
 <p>귀여운 캐릭터를 키우는 40여 개의 게임 과정이 문 언어와 수학공부</p>	 <p>그리고 한국인이 주축인 팀으로는 유일하게 X 프라이즈 결승 진출</p>

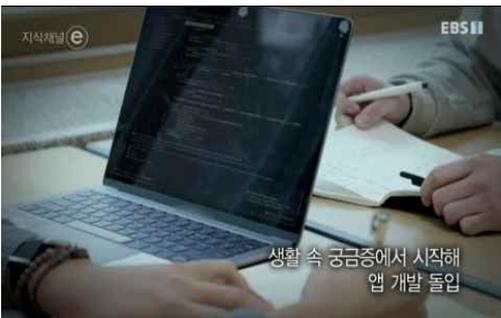
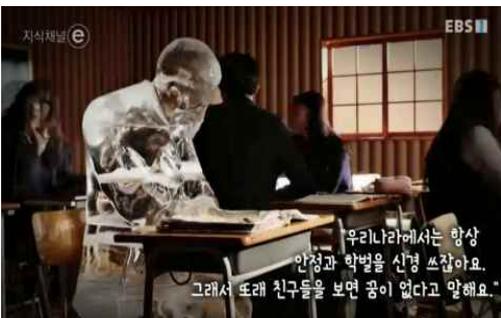
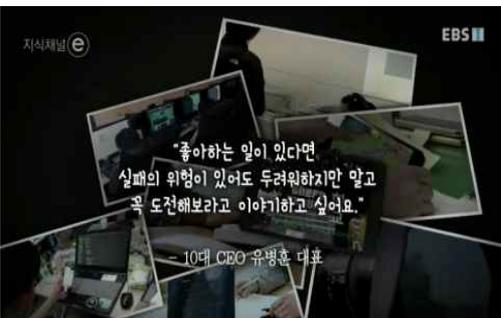
⑩ <지식채널e> 10회(2018년 8월 30일 방송: <표 3-11>, [그림 3-11] 참조)

- 제목: 17세 소년, 너도 CEO니?
- 주제: 스타트업 성공 사례를 통해 소개하는 실패 위험 감수와 도전정신을 통한 창의적 진로개발

<표 3-11> 진로교육 동영상(지식채널e) 제10회 제작 과정(8월 30일 방송)

10회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 실패를 딛고 창의적으로 진로를 개발한 국내 창업 사례(유병훈 씨 스타트업) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>아이템을 제공받지 않아 피드백을 제공하지 않았음.</i>
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 병훈이의 게임 제작 과정상의 실패와 흥미 분야 발견 과정 • 고교 진학 후, 창업 도전과 실패 과정 • 생활 속 의문점에 대한 도전과 그에 대한 실패를 극복하며 책임감을 갖고 창업가로서의 역량을 기르는 과정 • 개인에 특화된 강점을 살리는 데 초점을 두고, 실패 위험을 감수하며, 도전하는 것의 중요성을 언급하는 스타트업 CEO 병훈이의 멘트 	<ul style="list-style-type: none"> • 편집구성안의 내용이 도전정신 및 창의적 진로개발이라는 최종 기획의도에 부합됨. (직능원: 8/2)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 병훈이의 게임 제작 과정, 실패 및 흥미 분야 발견 과정 소개 • 특성화고 진학 후, 창업 도전(앱 개발)과 실패(사기) 사례 소개 • 생활 속 궁금점 해결을 위한 도전과 실패 극복 사례 소개 • 실패 극복 경험을 통한 창업가 역량 증진 과정 소개 • 안정과 학벌을 선택하기보다 자신의 특화된 강점을 살리고, 실패 위험을 감수하며, 좋아하는 일에 도전할 것을 권하는 스타트업 CEO 병훈이의 멘트 소개 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10944239	검색일: 2018.8.31.

[그림 3-11] 진로교육 동영상(지식채널e) 제10회 방송 내용(8월 30일 방송)

10회	17세 소년, 너도 CEO니?
 <p>17세 소년, 너도 CEO니?</p>	 <p>게임 중독에 빠진 '중딩'</p>
 <p>친구들을 모아 앱 개발 회사 창업</p>	 <p>"하지만 그대의 강렬한 실패로 CEO로서 좀 더 책임감을 느끼게 됐어요."</p>
 <p>생활 속 궁금중에서 시작해 앱 개발 돌입</p>	 <p>"저는 실패도 실력이라고 생각해요. 창업가로서 돌아보면 실패가 좋은 경험이 됐거든요."</p>
 <p>우리나라에서는 항상 안정과 학벌을 신경 쓰잖아요. 그래서 또래 친구들을 보면 꿈이 없다고 말해요."</p>	 <p>"좋아하는 일이 있다면 실패의 위험이 있어도 두려워하지만 말고 꼭 도전해보라고 이야기하고 싶어요." - 10대 CEO 유병훈 대표</p>

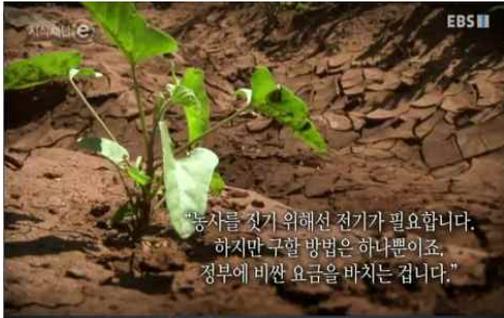
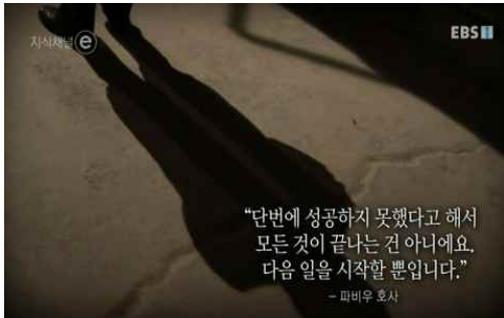
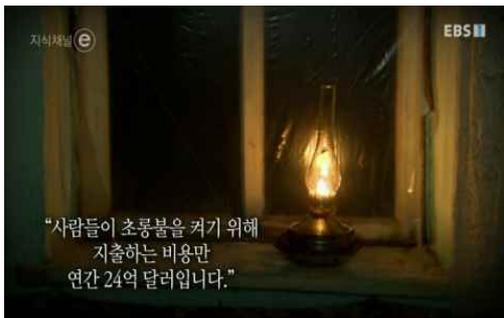
⑪ <지식채널e> 11회(2018년 9월 6일 방송: <표 3-12>, [그림 3-12] 참조)

- 제목: 모든 이에게 햇살을
- 주제: 부단한 도전정신(기업가정신)을 가진 파비우 호사의 사례를 통한 사회적 문제해결

<표 3-12> 진로교육 동영상(지식채널e) 제11회 제작 과정(9월 6일 방송)

11회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 부단한 도전정신으로 사회적 문제해결에 기여하는 사회적 기업가 파비우 호사 사례 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>아이템을 제공받지 않아 피드백을 제공하지 않았음.</i>
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 브라질의 전기사업 민영화로 인한 사회적 문제(전기 공급 불균형) • 파비우 호사의 사회적 문제해결을 위한 역경과 도전 과정 • 사회적 문제해결을 위한 노력의 일환으로 탄생한 영리/비영리 기구(회사)와 그 기구의 공헌 사례 • 파비우 호사의 사회적 문제해결을 위한 지속적인 도전 사례와 도전정신 관련 멘트 	<ul style="list-style-type: none"> • #16~#18 부분: 내용 추가 필요(직능원: 8/14) - 문제해결을 위해 도전하게 된 계기(이유, 과정) 등 설명 추가 필요 • 결론 부분 내용 추가 필요(직능원: 8/14) - 메시지(시사점) 전달을 위해 도전정신과 사회적 문제해결을 연결하는 내용 추가 필요
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 브라질의 전기 공급 불균형(사회문제) 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 농가의 비싼 전기료 부담→사람들의 농지 이탈 • 전기 문제해결을 위한 파비우 호사의 도전 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 저렴한 전기 공급을 위해 지방 전력체계 관련 기술 습득 - 지역 전력공사의 외압 등 고난 경험 - 여론을 형성하여 표준 기술을 승인받고, 전기 공급 - 기존 전기료의 1/17에 불과한 전기공급가 형성 - 농가로 돌아온 사람들 • 가난한 사람들을 위한 사회적 기업가로 본격적인 도전 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트명: “The Sun Shines for All” - 빈민 가구들에 대한 전기 공급 문제 인식 - 태양광 발전 설비의 저렴한 임대 - 수익을 전 세계 빈곤층으로 나누는 선순환 구조 형성 • 지속적으로 도전하는 사업가 파비우 호사의 소외된 사람들과 공존을 위한 노력을 강조하는 메시지 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10947479	
		검색일: 2018.9.7.

[그림 3-12] 진로교육 동영상(지식채널e) 제11회 방송 내용(9월 6일 방송)

11회	모든 이에게 햇살을
 <p>EBS</p> <p>모든 이에게 햇살을</p>	 <p>지식채널 e EBS</p> <p>“농사를 짓기 위해선 전기가 필요합니다. 하지만 구할 방법은 하나뿐이죠. 정부에 미싼 요금을 바치는 겁니다.”</p>
 <p>지식채널 e EBS</p> <p>“단번에 성공하지 못했다고 해서 모든 것이 끝나는 건 아니에요. 다음 일을 시작할 뿐입니다.” - 파비우 호사</p>	 <p>지식채널 e EBS</p> <p>전기 공급의 중요성을 깨달은 공무원 출신 파비우 호사</p>
 <p>지식채널 e EBS</p> <p>“사람들이 초롱불을 켜기 위해 지출하는 비용만 연간 24억 달러입니다.”</p>	 <p>지식채널 e EBS</p> <p>정부도, 사회도 외면했던 브라질 6천여 가정에</p>
 <p>지식채널 e EBS</p> <p>태양광 발전 설비 임대</p>	 <p>지식채널 e EBS</p> <p>그 수익은 전 세계 빈곤층에게 다시 빛의 세상이 된다</p>

[그림 3-13] 진로교육 동영상(지식채널e) 제12회 방송 내용(9월 13일 방송)

12회	꿈꾸는 가위손
 <p>꿈꾸는 가위손</p>	 <p>국내에 1%뿐인 이·미용장의 탄생</p>
 <p>직원들을 위해 근무 환경을 바꿀 순 없을까?</p>	 <p>한 달에 한 번 오전 또는 오후에 반차를 낼 수 있는 '해피데이' 제도를 만든다</p>
 <p>저소득층에게는 반값 할인</p>	 <p>일정 금액만 받고 웨딩 촬영을 해주는 '맞춤 웨딩' 사업을 개시</p>
 <p>“어머니가 웨장암으로 돌아가시기 전에 아들 장가가는 모습을 보여 드리게 해주셔서 정말 감사합니다.” - 맞춤 웨딩 고객</p>	 <p>“어릴 때 저 또한 취약 계층이었기 때문에 사회복지에 관심을 가지게 되었어요.”</p>

[그림 3-14] 진로교육 동영상(지식채널e) 제13회 방송 내용(9월 20일 방송)

13회	레모네이드 사세요!
 <p>레모네이드 사세요!</p>	 <p>귀여운 아이가 레모네이드를 만들어 파는 것 보다 훨씬 복잡한 일이다!</p>
 <p>그럼 하루에 몇 잔을 팔아야 할까? 만만치 않은 현실의 벽</p>	 <p>SNS, 학교 신문을 통한 홍보까지 마치면</p>
 <p>'우리는 큰 회사를 시작하는 과정과 같은 원칙을 아이들에게 가르칩니다.' 마이클 험트하우스(레모네이드의 날 설립자)</p>	 <p>'쿠키를 파다가 음료도 러 잘 팔리는데, 다음엔 빵도 같이 팔아보자.'</p>
 <p>레모네이드를 파는 과정을 통해 '창업의 과정'을 배운 60여 개 도시, 1백만 명의 아이들 (2017년 기준)</p>	 <p>'처음부터 끝까지 혼자 해냈을 때 기업가가 될 수 있다는 자신감이 생겼어요.' - 잭스민(8세)</p>

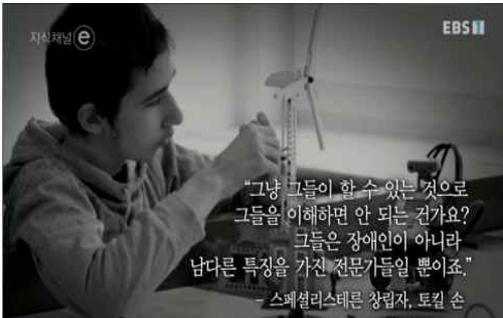
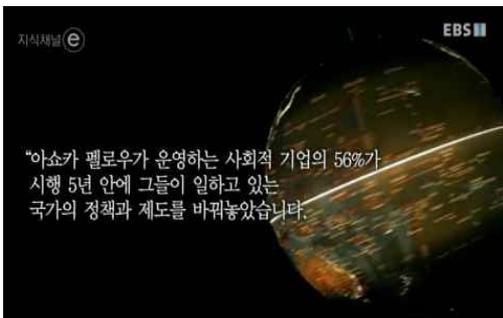
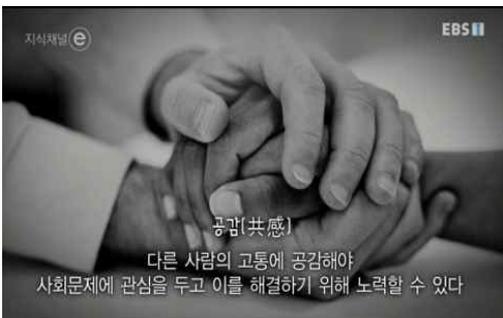
⑭ <지식채널e> 14회(2018년 9월 27일 방송: <표 3-15>, [그림 3-15] 참조)

- 제목: 슬픔을 지우는 사람들
- 주제: 아쇼카 재단의 사례를 통한 사회적 문제해결을 위해 노력하는 사회적 기업의 중요성

<표 3-15> 진로교육 동영상(지식채널e) 제14회 제작 과정(9월 27일 방송)

14회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 기업 아쇼카 재단 관련 사례 - 아쇼카 재단의 사회(국가) 속 기여 - 재단 창립자 빌 드레이튼 - 체인지 메이커 - 유스 벤처 프로그램 	<ul style="list-style-type: none"> • 중심 주제 변경(사회적 기업→사회적 문제 해결)과 주제 집중이 필요함.(직능원: 9/3) - 다양한 내용들이 나열되어 있어, 수렴시킬 필요가 있음. - 본 편의 주제를 ‘사회적 문제해결’에 초점을 둘 필요가 있음.(기획의도 고려) - 수정 방향: ‘체인지메이커’ 소재 축소, ‘유스 벤처 프로그램’ 사례 보강이 필요함.
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 노예 아동을 해방시키려고 노력한 인도의 공학도 출신 인권운동가 소개 • 가정주부에서 도시의 경제자립을 이룬 독일 재생에너지 공영기업 EWS 창립자 • 자폐를 가진 IT 전문가들로 구성된 덴마크의 스페셜리스트를 창업자 • ‘아쇼카 재단’의 역할과 활동을 소개하고, ‘아쇼카’의 어원 소개 • 더 나은 세상을 만드는 데 필요한 평범한 사람들의 능력들 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 편집구성안의 내용이 사회적 문제해결 및 사회적 기업이라는 최종 기획의도에 부합됨(직능원: 9/5). • 구성안의 표현 중 “이들이 있어 다른 세계는 가능하다.”는 시청자들의 궁금증을 유발하기 위해 빌 드레이튼의 말을 인용한 것으로, 원안대로 진행함.(직능원: 9/5)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 아쇼카 펠로우(각자의 방식으로 세상을 바꾸는 사람들)의 사례 소개 - 노예 아동을 해방시킨 인도의 인권운동가 카일라시 사티아티 소개 - 독일의 재생에너지 공영기업 EWS 창립자 우르술라 슬라텍 소개 - 자폐 장애인으로 구성된 덴마크의 IT기업 스페셜리스트를 창업자 토킬 손 소개 • 아쇼카 펠로우의 지향점과 역할 소개 - 사회 주변 문제들에 대한 현실적이고 실용적인 해결 - 사회문제를 해결하려는 혁신적인 기업가 발굴 • 평범한 사람이 더 나은 세상을 만들 수 있다는 ‘공감’의 중요성 • 아쇼카 펠로우의 사회적 기업가 육성 프로그램 - 공감 능력을 가르치는 학교를 발굴, 지원 - 청소년들에게 공감, 협동 및 문제해결 능력을 지도 • 아쇼카 펠로우의 창립자 빌 드레이튼의 멘트 - 타인을 위하는 평범한 사람이 세상 변화의 원동력 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10958797	검색일: 2018.9.28.

[그림 3-15] 진로교육 동영상(지식채널e) 제14회 방송 내용(9월 27일 방송)

14회	슬픔을 지우는 사람들
 <p>슬픔을 지우는 사람들</p>	 <p>카일라시 사티아티 (2014년 노벨평화상)</p>
 <p>아이들이 방사능에 대한 공포 없이 마음껏 뛰놀 수 있는 마을을 만들고 싶었어요.” - EWS 창립자, 우르슬라 슬라텍</p>	 <p>“그냥 그들이 할 수 있는 것으로 그들을 이해하면 안 되는 건가요? 그들은 장애인이 아니라 남다른 특징을 가진 전문가들일 뿐이죠.” - 스페셜리스트론 창립자, 토킴 손</p>
 <p>각자의 방식으로 세상을 바꿔나가는 이들의 공통점 아쇼카 펠로우</p>	 <p>새로운 생각으로 사회문제를 해결하려는 혁신적인 기업가를 발굴</p>
 <p>“아쇼카 펠로우가 운영하는 사회적 기업의 56%가 시행 5년 안에 그들이 일하고 있는 국가의 정책과 제도를 바꿔놓았습니다.”</p>	 <p>공감(共感) 다른 사람의 고통에 공감해야 사회문제에 관심을 두고 이를 해결하기 위해 노력할 수 있다</p>

[그림 3-16] 진로교육 동영상(지식채널e) 제15회 방송 내용(10월 4일 방송)

15회	소리가 보이는 통로
 <p>소리가 보이는 통로</p>	 <p>방에 최초 인터뷰 중</p> <p>윤지현 (23세) 소셜뱅크 5사 대표</p> <p>저희 소프트웨어는 말하는 대로 자동으로 받아 적히는 소프트웨어라서</p>
 <p>대학에서 친구들과 시작한 창업</p>	 <p>얼마 전 이메일 문의 드린 학생입니다. 어머니께서도 매우 만족하시더라고요. 앞으로도 좋은 서비스 기대합니다. 정말 감사합니다. 알뜰히 이 프로그램을 경험하신 분에게도 정말 감사입니다.</p> <p>다른 곳에서도 많이 활용되고 쓸 수 있게 되면 좋겠다는</p>
 <p>회사를 차려본 뒤에야 느끼게 된 것</p>	 <p>좋은 방향으로 쓰일 수 있게 하는 거는 모두의 책임이라고 생각하고요.</p>
 <p>어떻게이 프로그램을 만나게 되셨는지 이야기 해 주세요</p> <p>문자 통역 서비스를 경험 하고 느꼈던 것을 이야기해 주세요</p> <p>일단은 속기사 없이도 문자 통역을 받을 수 있다는 점이</p>	 <p>문자 통역 서비스를 통해서 같은 강의를 듣고 있구나, 라는 느낌이 들어요</p>

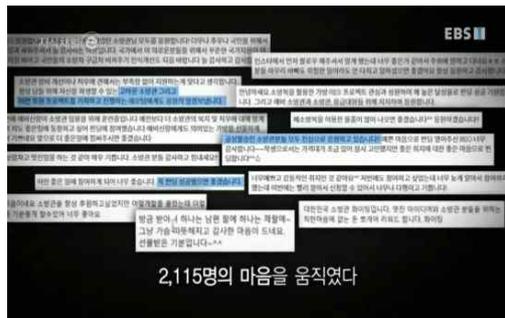
⑩ <지식채널e> 16회(2018년 10월 11일 방송: <표 3-17>, [그림 3-17] 참조)

- 제목: 실밥 뜯는 밤
- 주제: 소셜벤처 ‘레오’ 사례를 통한 사회적 문제해결의 중요성

<표 3-17> 진로교육 동영상(지식채널e) 제16회 제작 과정(10월 11일 방송)

16회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 소방관을 돕는 소셜벤처 ‘레오(Rescue Each Other: REO)’의 사례 - 사회적 문제해결을 위한 창업 동아리 	<ul style="list-style-type: none"> •아이템 내용이 사회적 문제해결이라는 최종 기획의도에 부합됨.(직능원: 9/10) •초점을 ‘창업 과정’과 ‘사회적 문제해결’에 두는 것이 좋음.(직능원: 9/10) <ul style="list-style-type: none"> - 사회적 기업은 당초 기획의도와 다름. - 2개 주제를 담는 것이 어렵다면 ‘창업 과정’을 주로 다루면서 ‘사회적 문제해결’을 간략하게 다루는 방안이 있음. •창업 동아리의 창업 시도 과정 소개가 좋은 것 같음.(직능원: 9/10) <ul style="list-style-type: none"> - 창업 과정에서 사회적 문제에 대한 관심과 그 해결 노력을 나타낼 필요가 있음. - 노력 소재: 발품, 스토리 펀딩 등
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 동아리 학생들의 사회적 문제 인식 • 사용했던 폐방화복을 활용한 판매 수익으로 소방관을 도움으로써 사회적 문제를 해결하려는 목표 설정 • 사회적 문제해결을 위한 끊임없는 노력 • 해당 창업 동아리 소개 • 창업을 경험한 동아리 구성원 소감 멘트 	<ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 내용이 좋음.(직능원: 9/20) • 창업 동아리의 이름을 표기할 필요가 있음.(직능원: 9/20) • 편집구성안 내 ‘REO’ 표현이 필요함.(직능원: 9/20) • 마지막 부분에서 창업 동아리 구성원의 표현 순서 조정이 필요함.(그릇-만남-기회, 직능원: 9/20) • 의미 있는 창업 과정 경험으로 메시지를 표현할 필요가 있음.(직능원: 9/20) <ul style="list-style-type: none"> - 메시지: 창업 과정 경험이 의미 있었다.
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 동아리 학생들의 사회적 문제 인식(창업 계기) <ul style="list-style-type: none"> - 소방관 업무를 수행한 후, 병으로 세상을 등진 소방관 사례 - 소방관은 공무상 부상이나 질병으로 인한 신체·정신적인 어려움이 많음. - 방화복은 소방관을 보호하는 역할을 함. • 창업 동아리 학생들의 목표 설정 <ul style="list-style-type: none"> - 폐방화복 되살리기를 통해 소방관에게 도움을 주기 • 목표를 달성하기 위한 노력과 결과 <ul style="list-style-type: none"> - 원단 구하기, 폐방화복 분해, 봉제 작업→폐방화복 재활용 성공(가방, 팔찌 등) - 펀딩, 토크 콘서트 추진→소방관과 시민들 연결→소셜벤처로 성장 • 창업 동아리 명칭의 의미: ‘서로를 구하다’ • 창업 과정을 경험한 동아리 구성원의 소감 멘트 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10965926	
		검색일: 2018.10.12.

[그림 3-17] 진로교육 동영상(지식채널e) 제16회 방송 내용(10월 11일 방송)

16회	실밥 뜨는 밤
 <p>실밥 뜨는 밤</p>	 <p>최근 5년간 뇌·심혈관질환으로 공무상요양을 신청한 소방관 중 30.4%</p>
 <p>공상인정에 어려움을 겪는 소방관들을 돕기 위해</p>	 <p>8개월간 40곳이 넘는 공장을 발로 댄 결과</p>
 <p>가방과 팔찌로 되살아난 폐방화복</p>	 <p>2,115명의 마음을 움직였다</p>
 <p>“서로를 구하다”</p>	 <p>폐방화복은 우리에게 ()이다</p>

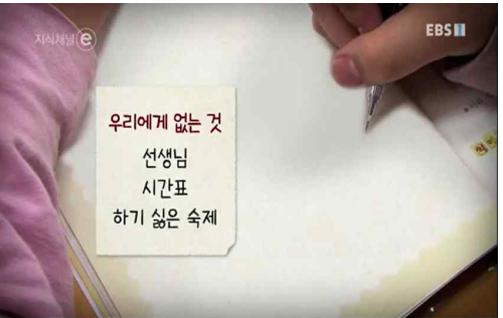
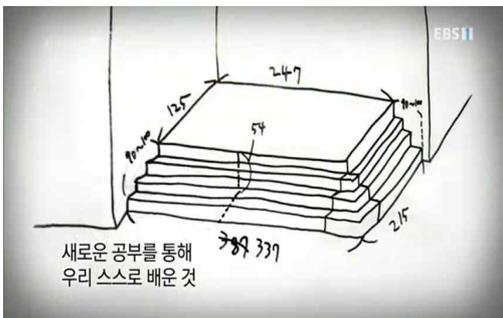
⑰ <지식채널e> 17회(2018년 10월 18일 방송: <표 3-18>, [그림 3-18] 참조)

- 제목: 내 인생은, 노답!
- 주제: ‘하자센터’ 사례를 통한 창의적 진로개발을 위한 진로교육

<표 3-18> 진로교육 동영상(지식채널e) 제17회 제작 과정(10월 18일 방송)

17회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • ‘하자센터’의 창의진로교육 - 정해진 수업 계획 없이 충분한 시간을 주어 창의성을 발현을 돕는 방식 • 청개구리 작업장 학생들이 찾는 꿈 - 작업에 참여한 학생들이 일하는 기쁨을 느끼며, 자신이 좋아하는 일과 향후 하고 싶은 일을 발견 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템 내용이 창의적 진로개발 및 진로교육 소개라는 최종 기획의도에 부합됨.(직능원: 10/2) • ‘하자센터’의 청개구리 작업장 소재에 일부 내용 추가 고려(직능원: 10/2) - ‘창업체험교육 프로그램’ - ‘진로집중학년학기제 사례’ - ‘청소년 기업가 체험 프로그램’ 관련내용 추가 고려
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 11세 학생, 단조로운 일상에서 흥미 요소 발견 • 새로운 것에 대한 초등학교 고학년 학생 11명(노노단)의 도전 - 새로운 학습 환경 특징 • ‘노노단’ 학생 인터뷰 • ‘노노단’ 문제해결 방식 • ‘노노단’ 경험을 통해 배운 것 	<ul style="list-style-type: none"> • 구성 내용이 기업가정신 교육과는 관련이 적음.(교육부, 직능원: 10/12) - 결론 부분에 ‘메이커 스페이스’ 관련 내용을 추가하여 기업가정신 및 창업체험교육 등에 연결시킬 필요가 있음. - 결론 부분에 ‘창의적 진로개발’ 관련 내용을 추가하여 전달하려는 메시지를 강화시킬 필요가 있음. • 구성안 내 ‘노답’ 표현 변경이 필요함.(교육부, 직능원: 10/12) - 내용 흐름상 학생이 학교, 학원에서 받는 교육만으로는 답답함을 느낀다는 도입부의 취지를 살리되, 표현 중 ‘노답’은 다른 용어로 바꿀 필요가 있음.
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 11세 학생, 단조로운 일상에서 흥미 요소 발견 • 새로운 공부에 대한 초등학교 고학년생 11명(노노단)의 도전 - 새로운 학습 환경 특징: 선생님, 시간표, 숙제가 없는 대신 친구, 공구, 재미가 있음. • ‘노노단’ 학생 인터뷰: 정답을 제시받아서 배우는 방법 대신에 학생들이 직접 사고하고, 뭔가를 제작함으로써 세상을 살아가는 데 필요한 것을 배운다는 생각을 함. • ‘노노단’ 학생들의 문제해결 방식의 특징: 의견 갈등을 즐기며, 작전회의(≠토론)를 통해 갈등을 해결 • ‘노노단’ 경험을 통해 스스로 배운 것 - 말하는 것, 몸을 움직이는 것, 끝까지 몰두하는 것, 친구와 함께 사는 것, 규칙을 지키는 것, 존중받는 것 등 스스로 해낼 수 있다는 자신감 - 정답이 없는 활동으로부터 새로운 꿈을 발견했다는 아이들의 메시지 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10969321	
		검색일: 2018.10.19.

[그림 3-18] 진로교육 동영상(지식채널e) 제17회 방송 내용(10월 18일 방송)

17회	내 인생은, 노답!
 <p>시간계획표</p> <p>노답</p> <p>답</p> <p>답</p> <p>내 인생은, 노답!</p>	 <p>지식채널 e</p> <p>EBS</p> <p>중학교 입학 앞둔 초등학교 고학년 열한 명</p>
 <p>지식채널 e</p> <p>EBS</p> <p>우리는 새로운 공부를 하기로 했다</p>	 <p>지식채널 e</p> <p>EBS</p> <p>우리에게 없는 것 선생님 시간표 하기 싫은 숙제</p>
 <p>지식채널 e</p> <p>EBS</p> <p>우리에게 있는 것 망치 톱 전동 드릴 친구 재미</p>	 <p>지식채널 e</p> <p>EBS</p> <p>속덕속덕</p> <p>소곤소곤</p> <p>우리끼리 '작전 회의'</p>
 <p>지식채널 e</p> <p>EBS</p> <p>새로운 공부를 통해 우리 스스로 배운 것</p>	 <p>지식채널 e</p> <p>EBS</p> <p>"우리는 커서 뭐가 될 수 있지 않을까요? 약간 창의적인 활동을 하는 사람. 무슨 일을 하든 잘 될 것 같아요. 인생에는 정답이 없다는 걸 알았으니까요."</p>

⑱ <지식채널e> 18회(2018년 10월 25일 방송: <표 3-19>, [그림 3-19] 참조)

- 제목: 세상에 없던 질문
- 주제: 스타트업 ‘트레바리’ 사례를 통한 창업 과정 소개와 중요성

<표 3-19> 진로교육 동영상(지식채널e) 제18회 제작 과정(10월 25일 방송)

18회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 1안) 스타트업 ‘트레바리’ • 2안) 소셜 임팩트 투자가 ‘엘로우독’ 	<ul style="list-style-type: none"> • 창업체험교육이라는 기획의도에 부합되는 아이템 1안을 선정(직능원: 10/4) • 일부 내용 수정 필요(직능원: 10/4) <ul style="list-style-type: none"> - 창업 결과보다는 창업 과정에 초점 - ‘문제 인식’과 오바마 사례는 축소하고, ‘창의적 문제해결’ 사례 강조 - 진로개발에 있어서 흥미 분야(취미)를 탐색하고, 문제해결력을 기르는 것이 중요하다는 메시지를 줄 수 있음.
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 독서 모임 기반 스타트업 소개 • 스타트업 창업 계기 • 개최한 독서 모임에 대한 개선 시도와 문제 • 문제 상황을 겪은 이후의 변화 	<ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 내용과 소재가 좋으나, 일부 내용 수정이 필요함.(직능원: 10/17) <ul style="list-style-type: none"> - 전달하려는 핵심 메시지가 모호한 것으로 생각되므로, 기업가정신(도전정신) 등의 기획의도와 관련된 내용을 일부 추가할 필요가 있음. - 편집구성안의 인트로 내용(1쪽)이 뒷부분(5쪽) 내용과 상충되므로 수정 - 편집구성안 내용을 구체적으로 표현(2, 3, 4, 5쪽) - 맥락에 맞지 않는 부분 수정(4쪽)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 독서모임 기반 커뮤니티 서비스를 제공하는 스타트업 소개 • 스타트업 창업 계기 <ul style="list-style-type: none"> - 창업 아이템 선정 이유: 독서 모임에 대한 긍정적 경험 • 평범한 사람으로서 ‘독서 모임 운영’이라는 일에 도전 <ul style="list-style-type: none"> - 독서 모임에 필요한 모든 업무를 전담하여 모임 개최 • 개최한 독서 모임의 활성화를 위한 노력 <ul style="list-style-type: none"> - 나이, 학교, 회사 및 거주지가 아니라 읽고 싶은 책으로 사람들 연결(사람들의 다양한 삶을 연결하며 모임을 지속) • 개최한 독서 모임의 어려움 <ul style="list-style-type: none"> - 지속적인 독서 모임을 방해하는 현실 문제: 이직, 퇴사 • 퇴사 경험자로서 변화된 창업자의 생각 <ul style="list-style-type: none"> - 단기적으로 안전을 선택하는 것은 장기적으로는 독이 될 것 - 세상의 정답은 하나가 아니므로 끊임없이 새로운 질문을 찾아가는 지금의 내 모습이 가장 만족스러움. - 많은 사람들이 연고주의가 아니라 지적 취향이나 가치관으로 연결되고, 그를 통해서 성장할 수 있는 세상을 기대함. 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10972	
		검색일: 2018.10.26.

[그림 3-19] 진로교육 동영상(지식채널e) 제18회 방송 내용(10월 25일 방송)

18회	세상에 없던 질문
 <p>세상에 없던 질문</p>	 <p>나는 세상에 무엇을 팔면 좋을까?</p> <p>어릴 때부터 친구들이랑 독서 모임을 했어요</p>
 <p>유료 독서 모임 참여자를 늘려가며 테스트를 거듭</p>	 <p>WE READ</p> <p>2018년 200개의 모임에서 3500명이 함께 책을 읽는 중</p>
 <p>나이, 학교, 회사 사는 지역이 아닌</p>	 <p>읽고 싶은 책으로 사람들을 연결하면 어떻게 될까?</p>
 <p>장기적으로는 오히려 날 위험하게 만들 수 있겠다</p>	 <p>끊임없이 새로운 질문을 찾아가는 지금</p>

①9 <지식채널e> 19회(2018년 11월 1일 방송: <표 3-20>, [그림 3-20] 참조)

- 제목: 꿈꾸는 행동가들
- 주제: 사회적 문제해결 목적의 공동체 ‘인액터스(ENACTUS)’ 소개를 통한 기업가정신의 중요성

<표 3-20> 진로교육 동영상(지식채널e) 제19회 제작 과정(11월 1일 방송)

19회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 기업가정신(도전정신)을 발휘하여 사회적 문제를 해결한 대학생 단체(인액터스) 사례 	<ul style="list-style-type: none"> • ‘시놉시스’ 평가 기준1: 기업가정신 발휘 과정을 부각시켜 나타내는 것이 좋을 것 같음.(직능원: 10/18) • ‘시놉시스’ 평가 기준2, 3: 묶어서 제시할 수 있을 것 같음.(직능원: 10/18) • ‘시사점’: ‘책임감을 지닌 글로벌 리더의 중요성’보다는 ‘대학생들이 직접 실천한 기업가정신과 그 사회적 변화(문제해결)’를 부각시키는 것이 기획의도에 부합됨.(직능원: 10/18)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 문제 속에서 기회를 찾으며, 해결 가능한 것과 해야만 하는 것에 대해 생각하고, 실천하는 자세 소개 • 매년 10월 미국 실리콘밸리에서 개최되는 대회 및 관련 사례 소개 • 지역 사회의 문제를 해결하려는 동아리들이 대회를 통해 사회적 기업으로 성장함을 소개 • 사회적 문제해결에 협력하는 대학생-교육자-경제인 공동체 • 글로벌 대학생 연합 단체 인액터스 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • (p. 1) 13~14: 평가기준 ‘얼마나 경제적인 성과를 이뤄냈는가’는 불필요한 내용이므로 수정 필요(직능원: 10/18) • (p. 1~2) 15~18: 해당 내용은 경제적 성과라 평가 기준과 관련이 작으므로 내용 보완이 필요해보임.(직능원: 10/18) <ul style="list-style-type: none"> - 보완이 어려울 경우, 13~14 부분을 없애는 것도 방법이 될 것으로 판단됨. • (p. 3) 29: 실명 거론으로 인한 문제가 없는지 확인이 필요함.(직능원: 10/18) • (p. 3) 30: 뒤(32~34)와 연결하는 것이 어려우므로 확인이 필요(직능원: 10/18) <ul style="list-style-type: none"> - 32~34의 내용을 일부 수정하거나 30번을 없애는 것에 대한 고려가 필요함.
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 문제를 해결하려는 사례(매년 10월 미국 실리콘밸리에서 개최되는 대회) 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 대회 참가자 특징: 보이지 않던 문제 속에서 기회(잠재력)를 찾으며, 도전 과제를 스스로 선정하고, 실천함. - 36개국 1,700개 동아리 참여 - 평가 기준: 기업가 사고, 기업가정신으로 도움이 필요한 사람들의 삶, 능력 및 동기에 가져온 변화 - 관련 사례: 중국 샤먼대, 미국 벨몬트대, 브라질 CEUT대, 한국 서울대 • 기업가정신 실천을 경험한 동아리들은 사회적 문제해결에 기여하고, 사회적 기업으로 성장하기도 함을 소개 • 사회적 문제해결에 협력하는 대학생-교육자-기업인 공동체 <ul style="list-style-type: none"> - 기업가정신 실천 공동체: 인액터스(ENACTUS) 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10976 검색일: 2018.11.2.	

[그림 3-20] 진로교육 동영상(지식채널e) 제19회 방송 내용(11월 1일 방송)

19회	꿈꾸는 행동가들
 <p>꿈꾸는 행동가들</p>	 <p>36개국 1,730개 대학 프로젝트 팀 참여</p>
 <p>보이지 않던 것에서 잠재력을 찾고 스스로 도전 과제를 선정</p>	 <p>도움이 필요한 이들의 삶을 변화시키기 위한 기업가정신을 실천했는가?</p>
 <p>대상자의 경제적 자립과 지역사회의 문제를 해결</p>	 <p>그중 다수의 아이디어는 사회적 기업으로 성장한다</p>
 <p>“인액터스는 비즈니스를 통해 사회적 문제를 해결하는 대학생들의 연합 단체입니다.”</p>	 <p>72,000명 AllWin 인액터스 회원의 도전은 현재 진행 중이다</p>

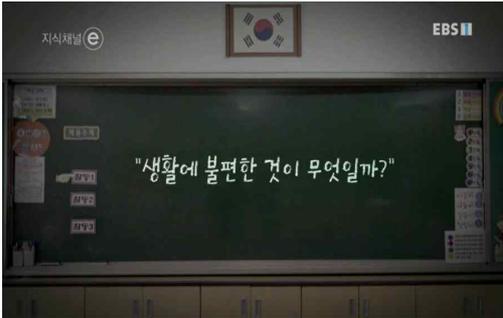
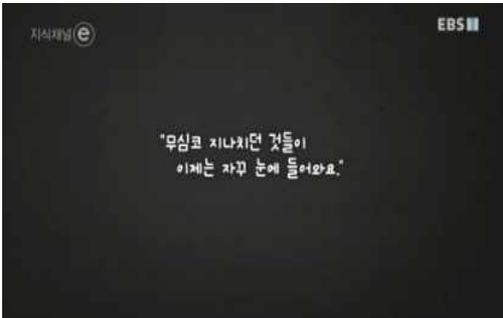
㉔ <지식채널e> 20회(2018년 11월 8일 방송: <표 3-21>, [그림 3-21] 참조)

- 제목: 두근두근, 우리의 첫 무대
- 주제: 청소년 창업경진대회를 통한 창업체험의 중요성

<표 3-21> 진로교육 동영상(지식채널e) 제20회 제작 과정(11월 8일 방송)

20회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 1안) 청소년 창업경진대회와 관련 우수 동아리 사례 • 2안) 사회적 기업의 역사적인 사례(한국 최초의 사회적 기업) 	<ul style="list-style-type: none"> • 1안으로 진행하되, 제작 기한 내 구성이 어려울 것으로 예상되므로 청소년 창업경진대회만을 소재로 하여 진행(직능원: 10/19) • 2안(사회적 기업의 역사적 사례)에 대한 의견(직능원: 10/19) <ul style="list-style-type: none"> - 다른 회차에서 본 아이템이 활용되어도 좋음. - 국내 최초의 사회적 기업임을 강조 - 기획의도를 고려하여 기업가정신(도전정신)을 통해 사회적 문제를 해결하는 것에 초점을 두는 것이 필요함. - 사회에 대한 긍정적 기여점과 변화(사회적 문제해결)를 풍부하게 보완 ※ 본문 4문단: “성이시들 목장은 ~ 노인 대학을 설립했다.”
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 실생활에서 겪는 불편을 의식하여 문제를 해결하려는 청소년들의 노력 <ul style="list-style-type: none"> - 고무를 사용한 슬리퍼 미끄럼 방지 테이프 개발 • 2018 청소년 창업경진대회 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 개요, 특징, 장점 • 창업경진대회 참가 후 달라진 모습 <ul style="list-style-type: none"> - 일상에 대해 달라진 학생들의 시선과 사고(문제해결 초점 사고방식) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전달하려는 메시지가 잘 드러나지 않는 것 같으므로 결론 부분에 사회적 문제해결, 기업가정신 등의 기획의도와 관련된 있는 내용을 보완하여 메시지의 의미를 강화할 필요가 있음.(직능원: 10/24) • 내용 면에서 창업경진대회, 청소년 기업가 체험 프로그램(YEPP)에 대한 설명을 자막 등으로 추가할 필요가 있음.(직능원: 10/24)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 실생활에서 겪는 불편을 의식하여 문제를 해결하려는 청소년들의 노력 <ul style="list-style-type: none"> - 고무를 사용한 슬리퍼 미끄럼 방지 테이프 개발 • 2018 청소년 창업경진대회 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 개요: 전국 60개 창업 동아리의 투자 유치 설명회 - 특징: 학생들이 직접 구상한 아이디어 및 시제품 발표 - 장점: 실생활에서 겪는 불편의 해결책을 스스로 고안하여 학교 밖에서 발표하고, 그 해결책을 바탕으로 한 아이디어 제품의 효용성에 대한 피드백을 경험할 수 있음. • 창업경진대회 참가 후 달라진 모습 <ul style="list-style-type: none"> - 일상에 대하여 달라진 학생들의 시선과 사고(문제해결에 기반한 사고방식) - 주변의 불편들을 해결하며, 세상의 변화를 도모함. 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10979952	
		검색일: 2018.11.9.

[그림 3-21] 진로교육 동영상(지식채널e) 제20회 방송 내용(11월 8일 방송)

20회	두근두근, 우리의 첫 무대
 <p>두근두근, 우리의 첫 무대</p>	 <p>생활에 불편한 것이 무엇일까?</p>
 <p>2018 대한민국 청소년 창업경진대회</p>	 <p>"무심코 지나치던 것들이 이제는 자꾸 눈에 들어와요."</p>
 <p>중요한 것은 우리가 생각하고 찾아낸 해결책이라는 거죠!</p>	 <p>어떤 불편한 문제를 해결하려고 만든 것일까?</p>
 <p>우리도 주변의 불편한 점을 하나씩 해결해가며</p>	 <p>세상의 변화를 만들어가고 싶어요!</p>

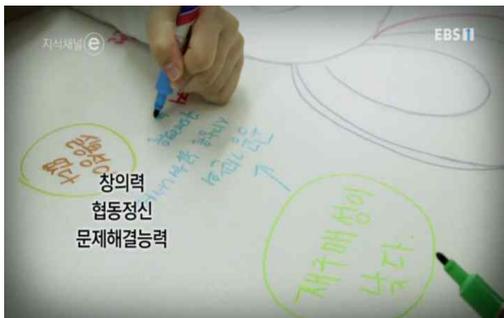
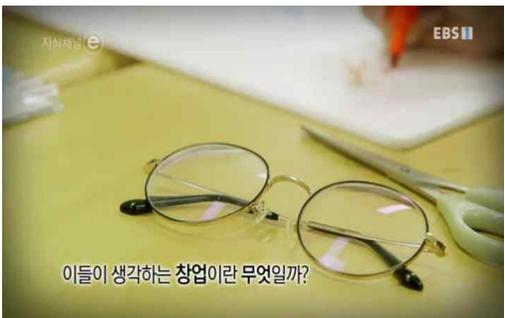
㉑ <지식채널e> 21회(2018년 11월 15일 방송: <표 3-22>, [그림 3-22] 참조)

- 제목: 수상한 그녀들의 미션 파서블
- 주제: 국내 고등학교 창업 동아리 사례를 통한 창업체험교육의 중요성

<표 3-22> 진로교육 동영상(지식채널e) 제21회 제작 과정(11월 15일 방송)

21회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 창업경진대회와 관련한 우수동아리 사례 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템이 기획의도에 부합됨.(직능원: 10/19) • 아이템과 관련 있는 참고 정보 제공(직능원: 10/20) - 인천 문일여자고등학교
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 창업경진대회 관련 우수 동아리 사례 <ul style="list-style-type: none"> - 일상에서 창업 아이템을 찾으려는 학생들의 노력 - 학생들의 아이디어에서 나온 다양한 아이템 소개 - 도처의 불편한 것에 대한 세심히 관찰을 통해 아이디어를 얻는 학생들 • 상상을 현실로 만드는 도전정신 <ul style="list-style-type: none"> - 아이디어 실현 과정 중 계속되는 노력 - 실제 창업을 경험하며 도전정신 성장 - 실패를 두려워하지 않는 창업 동아리 및 청소년 기업가 체험 프로그램(YEEP) - 창업에 대한 학생들의 긍정적인 생각 	<ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 내용 및 구성이 좋으나, 일부 내용의 보완이 필요함.(직능원: 11/2) - 청소년 기업가 체험 프로그램(YEPP)에 대한 설명을 자막 등으로 추가할 필요가 있음. - 마지막 부분 자막의 공동기획 아래에 ‘자료 협조: 한국청년기업가정신재단’ 추가가 필요함.
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 창업경진대회 관련 우수 동아리 사례 <ul style="list-style-type: none"> - 일상에서 창업 아이템을 찾으려는 학생들의 노력(토론 등) - 학생들의 아이디어에서 나온 다양한 아이템 소개 • 상상을 현실로 만드는 도전정신 <ul style="list-style-type: none"> - 아이템 기획부터 홍보까지 제작 과정 중 계속되는 실패와 거듭되는 보완 노력 - 학생들의 인터뷰: 실제 창업을 경험하며 도전정신을 키우고 자신의 꿈을 구체화시키는 학생들 - 실패를 두려워하지 않는 창업 동아리(‘천지창조’)를 소개하며 청소년 기업가 체험 프로그램(YEEP) 강조 - 창업에 대한 학생들의 긍정적인 생각: 작은 아이디어를 통해서도 미래와 세상을 바꿀 수 있음. 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10983474	
		검색일: 2018.11.16.

[그림 3-22] 진로교육 동영상(지식채널e) 제21회 방송 내용(11월 15일 방송)

21회	수상한 그녀들의 미션 파서블
 <p>수상한 그녀들의 미션 파서블</p>	 <p>창업의 모든 과정을 경험하며 자신의 꿈을 찾고</p>
 <p>상상을 현실로 만드는 도전정신</p>	 <p>기획 디자인 제품 생산 홍보 마케팅</p>
 <p>창의력 협동정신 문제해결능력</p>	 <p>이들이 생각하는 창업이란 무엇일까?</p>
 <p>청소년 기업가채움 프로그램 (YEP)</p>	 <p>작은 아이디어를 통해 우리의 미래는 물론 전 세계를 변화시킬 수 있다</p>

㉔ <지식채널e> 22회(2018년 11월 22일 방송: <표 3-23>, [그림 3-23] 참조)

- 제목: 학교 밖 학교
- 주제: 청소년의 삶에 대한 주도성 신장과 창의적 진로개발에 기여하는 몽실학교의 챌린지 프로젝트

<표 3-23> 진로교육 동영상(지식채널e) 제22회 제작 과정(11월 22일 방송)

22회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 1안) 창업 사례를 통한 창업 교육의 의미 소개 • 2안) 하자센터 사례를 통한 창업 교육의 의미와 실패 경험의 중요성 소개 • 3안) 덴마크의 ‘에프터스콜레’와 한국의 진로집중학년제 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 1안이 기획의도에 가장 부합하므로 1안으로 진행(직능원: 10/31) - 2안은 17회(10월 18일 방송)와 중복되는 소재이므로, 적절하지 않음. - 3안은 기획의도와 부합하지 않음. • 1안이 인터뷰 일정으로 인해 제작 일정이 맞지 않아서 아이템 변경이 필요하여, ‘몽실학교’를 제안(직능원: 11/1)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 몽실학교에 대한 인식과 목적 • 몽실학교의 챌린지 프로젝트와 프로젝트 착안 과정 • 몽실학교의 프로젝트 수행 사례 <ul style="list-style-type: none"> - 유자청(유유자적 청소년 모임): 특징, 목적, 활동, 결과 	<ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 내용 및 구성이 당초 기획의도에 잘 부합됨. 직능원: 11/18)
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 몽실학교에 대한 청소년의 생각: 자유를 기반으로 스스로 행동하는 청소년들을 믿어주는 사람들로 구성된 학교 • 몽실학교의 목적: 스스로 성장하고, 행동하는 청소년 양성 • 몽실학교의 챌린지 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 착안 과정: 4주의 시간 동안 학생들은 길잡이 교사들과 하고 싶은 것을 찾아 팀별 프로젝트를 개발함으로써 1년 과정을 설계함. - 프로젝트는 창업이나 마을로 구분하지 않으며, 함께 작업을 수행하면서 자연스럽게 창업을 경험함. • 몽실학교의 프로젝트 수행 사례: 유자청(유유자적 청소년 모임) <ul style="list-style-type: none"> - 특징: 마을 자체를 배움이 있는 학교로 만들었으며, 배우고 싶은 것들로 시간표를 구성하여 활동하였으며, 구성원들은 새로운 사람들과 만나서 어울림으로써 행사를 기획하는 것을 선호함. - 목적: 학교 밖 청소년에 대한 인식 개선 - 활동: 다수가 좋아하는 영화를 상영하고, 이야기를 나누는 영화제를 창설함. - 결과 <ul style="list-style-type: none"> · 의의: 각자의 생각을 존중하는 문제해결의 과정을 배움. · 사고의 변화: 이미 있는 직업들을 선택하는 것이 아니라 본인 스스로가 좋아하는 일을 만들기(창업) 위하여 어떤 사람이 되고 싶은지를 우선적으로 고민하려 함. 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10987203	
		검색일: 2018.11.23.

[그림 3-23] 진로교육 동영상(지식채널e) 제22회 방송 내용(11월 22일 방송)

22회	학교밖 학교
 <p>학교 밖 학교</p>	 <p>학생을 모집하는 이 학교만의 특별한 방식</p>
 <p>4주간, 학생들은 길잡이 교사들과 하고 싶은 것을 찾고</p>	 <p>그 과정에서 길잡이 교사는 함께 배우는 입장이 되었던 거죠</p>
 <p>배움이 일어나는 공간은 학교가 된다는 생각으로 마을을 학교로 만들고자 했다</p>	 <p>물건을 파는 것만이 창업이 아니라는 걸 깨달자</p>
 <p>좋아하는 것으로 일을 만들기 시작했다</p>	 <p>'나는 어떤 사람들과 어떤 세상을 만들어가면서 살아겠다.'</p>

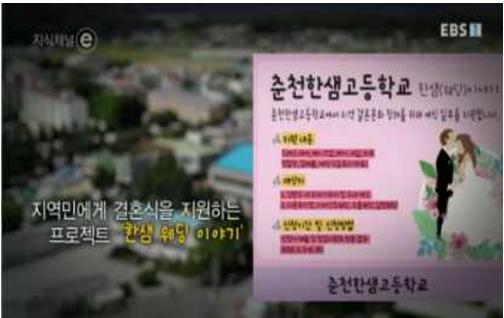
㉓ <지식채널e> 23회(2018년 11월 29일 방송: <표 3-24>, [그림 3-24] 참조)

- 제목: 열아홉 살, 여섯 번의 결혼식
- 주제: 청소년의 도전정신을 고취시키는 창업 동아리 경험의 중요성

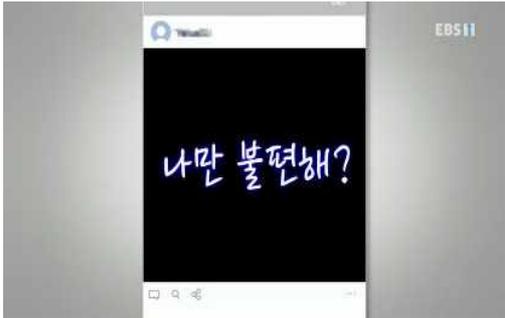
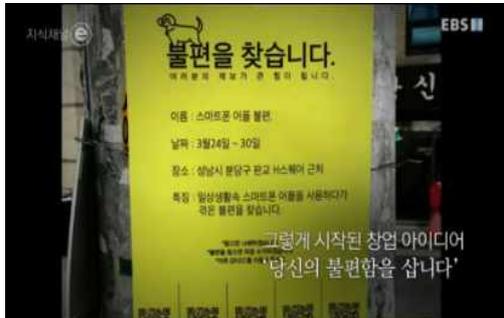
<표 3-24> 진로교육 동영상(지식채널e) 제23회 제작 과정(11월 29일 방송)

23회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 고등학교 창업 동아리의 프로젝트 수행 사례 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이템이 창의적 진로개발 및 창업체험교육 소개라는 기획의도에 부합됨.(직능원: 11/5) - 21회(11월 15일 방송)와 내용이 중복되지 않도록 편집구성안 작성 시 주의가 필요함.
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 고등학교 창업 동아리의 프로젝트 수행 사례 소개 • 다양한 전공의 고등학생들이 모여 지역민의 결혼식을 지원하는 웨딩 프로젝트 준비 • 프로젝트 수행 과정에서 직면한 문제들을 해결하며 다양한 종류의 결혼식을 성공적으로 마무리 • 학생이 아닌 ‘웨딩 전문가’로 성장하는 학생들의 모습과 그들의 성취 가치 소개 • 포기하지 않고 계속해서 프로젝트를 진행하는 학생들의 도전정신 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 내용 및 구성이 좋으나, 일부 내용의 보완이 필요함.(직능원: 11/19) - 구성안 내 외래어를 우리말로 수정(예: 러블리함→사랑스러움) - 마지막 부분에서 전달하려는 메시지(창의적 진로개발, 협업, 도전정신 등) 강화
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 고등학교 창업 동아리의 프로젝트 수행 사례 소개 • 다양한 전공의 고등학생들이 모여 지역민의 결혼식을 지원하는 웨딩 프로젝트 준비 • 프로젝트 수행 과정에서 직면한 문제들을 해결하며 학생이 아닌 ‘웨딩 전문가’로 성장하는 학생들 • 다양한 종류의 결혼식을 성공적으로 마무리하며 미래에 대한 구체적인 꿈이 생긴 학생들 • 프로젝트의 수행을 통해 일에 대한 성취감과 ‘우리도 할 수 있다’는 자신감을 얻은 학생들은 도전정신을 바탕으로 계속해서 웨딩 프로젝트 진행함. 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10990786	
		검색일: 2018.11.30.

[그림 3-24] 진로교육 동영상(지식채널e) 제23회 방송 내용(11월 29일 방송)

23회	열아홉 살, 여섯 번의 결혼식
	 <p>미용·조리·패션디자인·화장품·응용과학 디자인 콘텐츠 전공을 살린 창업 동아리 학생들이</p>
 <p>지역민에게 결혼식을 지원하는 프로젝트 '한살 웨딩 이야기'</p> <p>순천한샘고등학교</p>	 <p>있지 못할 결혼식을 신롱한 34명의 학생들</p>
 <p>학생이 아니라 19살 웨딩 전문가로 처음 들은 말</p>	 <p>이번 프로젝트를 통해 고민도 해결되고 여러 분야의 디자인에 관심이 생겼어요</p> <p>- 자유진 (디자인 콘텐츠과)</p>
 <p>'우리가 잘 할 수 있을까?' <input checked="" type="checkbox"/></p>	 <p>열아홉 살 '웨딩' 전문가 들은 여섯 번째 결혼식을 준비 중이다</p>

[그림 3-25] 진로교육 동영상(지식채널e) 제24회 방송 내용(12월 6일 방송)

24회	나만 불편해?
	
	
	
	

㉔ <지식채널e> 25회(2018년 12월 13일 방송: <표 3-26>, [그림 3-26] 참조)

- 제목: 먹고 사는 문제
- 주제: 제주 성이시들 목장 사례를 통한 사회적 문제해결의 중요성

<표 3-26> 진로교육 동영상(지식채널e) 제25회 제작 과정(12월 13일 방송)

25회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • 1안) 성이시들 목장 이야기를 통한 사회적 문제해결의 역사 속 사례 및 창업 사례 소개 • 2안) 소셜벤처 투자 겸 인큐베이팅 기관 ‘소풍(Sopoong)’의 창업 교육 프로그램과 적용 사례 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 기획의도를 고려해 볼 때, 아직까지 다루어지지 않은 주제인 아이템 1안이 적절함. (직능원: 11/20)
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 제주도의 빈농 문제(사회적 문제)를 해결하기 위한 ‘임피제 신부’의 도전 • ‘제주 4·3 사건’ 이후 가난과 고통으로 신음하는 제주도민 • 빈농 문제 해결을 위한 현실적이고 실용적인 도전 과정 • 마을공동목장의 이점 • 지역 주민이 중심이 되는 공동체 중심의 ‘맥글린치 모델’ 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 경제 문제해결(협동조합 등)에 대한 내용 위주이므로, 기획의도를 고려한 메시지 전달이 필요함.(직능원: 12/5) - 기획의도를 고려하여 도전정신, 사회적 문제해결 등의 내용을 추가하여 메시지 전달 강화가 필요 • 1쪽 표현 수정이 필요함.(직능원: 12/5) - “4·3 사건으로 7년 동안 14,231명이 학살당한 뒤” → “4·3 사건 이후, 가난과 고통으로 신음하던 제주 사람들”
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 제주도의 사회적 문제(빈농) <ul style="list-style-type: none"> - ‘제주 4·3 사건’ 이후 가난과 고통으로 신음하는 제주도민 • 제주도의 사회적 문제를 해결하기 위한 ‘임피제 신부’의 도전 과정 <ul style="list-style-type: none"> - 1959년 양돈 교육과 가축은행 시작 - 1961년 마을공동목장 시작 • 마을공동목장 운영의 결과: 참여 빈농들의 경제적 자립 <ul style="list-style-type: none"> - 돼지 유통 판로 개척 → 1년에 약 1만 마리 이상의 돼지 수출 - 일자리 제공 후, 목축업 기반의 사료 공장 설립 - 여성들이 일할 수 있는 양모 수직 회사 설립 → 여성 일자리 창출 및 경제 가치 창출 • 마을공동목장 운영 이후 달성한 경제적 수입의 사회 환원(사회복지시설 등) <ul style="list-style-type: none"> - 개발이익이 사회복지로 연결되는 공동체 중심 사업 ‘맥글린치 모델’의 가치 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10998078	검색일: 2018.12.14.

[그림 3-26] 진로교육 동영상(지식채널e) 제25회 방송 내용(12월 13일 방송)

25회	먹고 사는 문제
 <p>먹고 사는 문제</p>	 <p>민중의 삶을 근근이 이어가야 했던 제주 사람들</p>
 <p>어떻게 하면 사람들이 이곳을 떠나지 않고 먹고 살 수 있을까?</p>	 <p>1959년 양돈 교육과 가족은행 시작</p>
 <p>1961년 함께 목축업을 배우고 돼지와 양을 키우는 마을 공동목장 시작</p>	 <p>양모 수직 회사는 여성 1천여 명을 고용하고 육지 전역에 옷 수출 (1970년대 기준)</p>
 <p>다양한 사업들의 수익을 사회 복지 시설로 환원</p>	 <p>‘백물린치 모델’에서 중심은 항상 공동체다 - 양명길, 제주대 교수</p>

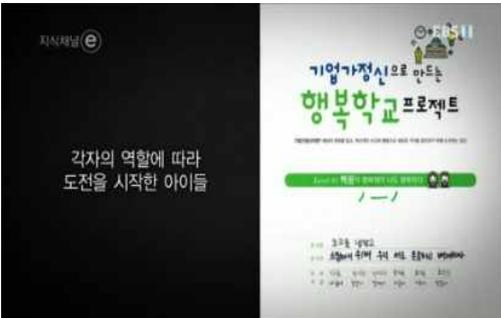
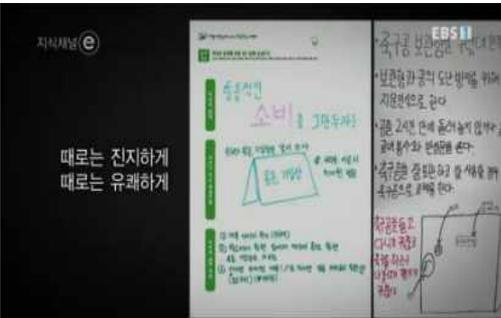
㉔ <지식채널e> 26회(2018년 12월 20일 방송: <표 3-27>, [그림 3-27] 참조)

- 제목: 내일을 향해 쫓라
- 주제: 청소년들의 긍정적인 성장에 기여하는 창업체험교육의 중요성

<표 3-27> 진로교육 동영상(지식채널e) 제26회 제작 과정(12월 20일 방송)

26회	내용(EBS)	피드백(교육부, 직능원)
아이템	<ul style="list-style-type: none"> • EBS 측의 아이템 제안 요청 	<ul style="list-style-type: none"> • 계획된 기획의도상, 창업체험교육 내용을 다루는 것이 좋음.(직능원: 11/20) - 국가 지원 창업(체험)교육 프로그램 소개 및 관련 창업 사례
편집구성안	<ul style="list-style-type: none"> • 변화하는 미래 사회 일자리의 불안정함 <ul style="list-style-type: none"> - 스스로 문제를 찾고 해결하는 창업 • 코딩을 이용한 작은 회사의 창업 과정 • 코딩을 이용한 고등학생 창업 동아리 <ul style="list-style-type: none"> - 시각장애인들을 위한 아이템을 개발하는 동아리 ‘LUNA’ • 2018 비즈쿨 페스티벌 <ul style="list-style-type: none"> - 비즈쿨 교육으로 인한 학생들의 혁신성, 진취성, 자율성 증가 - 비즈쿨 페스티벌에서 우수상을 탄 동아리 ‘LUNA’ • 코딩교육을 받지 못하는 학생들을 위한 ‘LUNA’의 향후 계획 및 목표 	<p>[교육부 제안(12/4)]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1안(최대한 추진 요망) <ul style="list-style-type: none"> - 비즈쿨 관련 내용 및 LUNA 사례 삭제 - 창업체험교육 우수 사례 공모전(마송고등학교) 사례 추가 • 2안(1안 준비가 불가능할 경우 추진) <ul style="list-style-type: none"> - 비즈쿨 관련 내용 삭제 - LUNA는 YEPP 참여 학교로 소개 • 마지막 부분 등에서 창업체험교육, 기업가 정신, 창의적 진로개발 등의 기획의도 관련 내용 추가 필요 <p>[직능원 제안(12/5)]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 구성 및 내용이 좋으나, 일부 내용의 수정 및 보완이 필요함. <ul style="list-style-type: none"> - 1~3쪽: 구체적인 수치를 제시한 표현 완화 및 표현의 통일성 필요 - 5쪽: 전체적인 맥락을 기준으로 ‘미래 사회 요구 역량’ 컷 삭제 혹은 표기(아래의 출처 표기 방법 참조) 보완 필요 <ul style="list-style-type: none"> · Trilling, B. & Fadel, C.(2009). - 5쪽: ‘미래의 CEO’ 표현 보완 필요
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 학업 의지와 자존감이 낮아 부적응 학생이 많았던 고등학교 • 창업체험 활동/교육을 통하여 역할 미션을 시작한 아이들과 그 변화 <ul style="list-style-type: none"> - 미션 수행 과정: 문제를 인식한 후, 프로젝트 활동을 수행하여 문제를 해결함. - 미션 수행 결과: 협업의 즐거움 인식 및 창의성 증진 <ul style="list-style-type: none"> · 자신감 증진/ 학교 참여 증가/ 교과 학습의 필요성 인식/ 흥미 분야 인식 • 창업체험 교육 경험의 결과: 스스로의 성장 가능성에 대한 기대 증진 <ul style="list-style-type: none"> - 아이들이 개발한 다양한 사업아이템 및 창업활동 - 2018 창업체험교육 우수사례 공모전 수상 • 창업체험교육을 통해 세상을 미리 경험하게 된 학생들은 미래 사회가 요구하는 역량에 맞추어 발달할 수 있고, 미래 인재로 성장함. 	
URL	http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=20000909 검색일: 2018.12.21.	

[그림 3-27] 진로교육 동영상(지식채널e) 제26회 방송 내용(12월 20일 방송)

26회	내일을 향해 쏴라
	
	
	
	

제4절 성과 및 향후 운영 방향

□ 주요 성과

- 진로교육 동영상(지식채널e) 총 26편 제작 및 방송
 - 제작 방송된 진로교육 동영상을 주제별로 분류해 보면, 창업체험교육 7편, 미래 역량 1편, 기업가정신 6편, 사회적 문제해결 6편, 창의적 진로개발 6편임.
 - 진로교육 동영상에 소개된 사례를 분류해 보면, 국내 사례 13편, 국외 사례 11편, 국내 및 국외 사례 2편임.

<표 3-28> 진로교육 동영상 개발 기획안과 방송의 사용 키워드 빈도

키워드(주제, 소재)	교육부 최초 기획안	EBS 최종 기획안	실제 방송
창업체험교육	6	-	7
미래 역량	-	3	1
기업가정신	2	7	6
사회적 문제해결	5	10	6
창의적 진로개발	-	6	6
총 계(단위: 편)	13	26	26

<표 3-29> 진로교육 동영상(지식채널e) 제작 목록

회차	방송일	제목	키워드 (아이템)	간략 내용 (주제)	국내·외 사례
1	06.21	일자리의 미래	미래 역량	미래 일자리 환경 변화와 역량 중심 교육 패러다임	국외
2	06.28	남극에서 수영복 팔기	기업가정신	창의성과 도전정신을 함양시키는 기업가정신 교육	국외
3	07.05	별이 된 백과사전	기업가정신	누피디아의 실패를 극복하고 위키피디아를 성공시킨 지미웨일스의 기업가정신	국외
4	07.12	어느 기업가의 행복 찾기	기업가정신	온라인 신발 판매업체 자포스 사례를 통한 기업가의 소통 역량의 중요성	국외
5	07.19	위대한 질문	창의적 진로개발	세인트존스 대학 수업 사례를 통한 혁신을 위한 질문의 중요성	국외
6	07.26	실패가 두려운 당신에게	기업가정신	실패에 대한 사회인식 전환 및 도전정신의 중요성	국외
7	08.02	네 맞대로 해라	창의적 진로개발	영국의 15재단의 재사회화 기능을 통한 기업가정신 및 문제해결 능력의 중요성	국외

<표 계속>

회차	방송일	제목	키워드 (아이템)	간략 내용 (주제)	국내·외 사례
8	08.09	우리들의 달콤한 회사	창의적 진로개발	창업에 대한 재미의 중요성과 기업가정신 증진을 위한 상상력의 중요성	국외
9	08.16	모든 아이를 위한 게임	기업가정신	학습장애아들을 위한 애플리케이션을 개발하는 '에누마'와 비영리 벤처대회 'X Prize' 이야기를 통한 사회적 문제해결에 기여하는 기업가정신의 중요성	국내외
10	08.30	17세 소년, 너도 CEO니?	창의적 진로개발	스타트업 성공 사례를 통해 소개하는 실패 위험 감수와 도전정신을 통한 창의적 진로개발	국내
11	09.06	모든 이에게 햇살을	사회적 문제해결	부단한 도전정신(기업가정신)을 가진 파비우 호사의 사례를 통한 사회적 문제해결	국외
12	09.13	꿈꾸는 가위손	사회적 문제해결	사회적 문제해결에 기여하는 국내 기업가의 사례	국내
13	09.20	레모네이드 사세요	창업체험교육	해외의 레모네이드 데이 사례를 통한 창업체험교육의 중요성	국외
14	09.27	슬픔을 지우는 사람들	사회적 문제해결	아쇼카 재단의 사례를 통한 사회적 문제해결을 위해 노력하는 사회적 기업의 중요성	국외
15	10.04	소리가 보이는 통로	사회적 문제해결	소셜벤처 '소보로' 사례를 통한 사회적 문제해결의 중요성	국내
16	10.11	실밥 뜯는 밤	사회적 문제해결	소셜벤처 '레오' 사례를 통한 사회적 문제해결의 중요성	국내
17	10.18	내 인생은 노답	창의적 진로개발	'하자센터' 사례를 통한 창의적 진로개발을 위한 진로교육	국내
18	10.25	세상에 없던 질문	창업체험교육	스타트업 '트레바리' 사례를 통한 창업 과정 소개와 중요성	국내
19	11.01	꿈꾸는 행동가들	기업가정신	사회적 문제해결 목적의 공동체 '인액터스' 소개를 통한 기업가정신의 중요성	국내외
20	11.08	두근두근, 우리의 첫 무대	창업체험교육	청소년 창업경진대회를 통한 창업체험의 중요성	국내
21	11.15	수상한 그녀들의 미션 파서블	창업체험교육	국내 고등학교 창업 동아리 사례를 통한 창업체험교육의 중요성	국내
22	11.22	학교밖 학교	창의적 진로개발	청소년의 삶에 대한 주도성 신장과 창의적 진로개발에 기여하는 몽실학교의 챌린지 프로젝트	국내
23	11.29	열아홉 살, 여섯 번의 결혼식	창업체험교육	국내 고등학교 창업 동아리의 웨딩 프로젝트 수행 사례를 통한 창업체험교육의 중요성	국내
24	12.06	나만 불편해?	창업체험교육	사회적 문제 해결에 기여하는 창업 사례를 통한 창업교육의 중요성	국내
25	12.13	먹고 사는 문제	사회적 문제해결	제주 성이시들 목장 사례를 통한 사회적 문제 해결의 중요성	국내
26	12.20	내일을 향해 쫓라	창업체험교육	청소년들의 긍정적인 성장에 기여하는 창업체험교육의 중요성	국내

※ 8월 23일은 EBS의 다큐멘터리 주간 편성으로 인하여 방송되지 않았음.

- EBS, 커리어넷, YEPP 홈페이지에 탑재
 - 방송 직후 EBS 홈페이지 탑재되었으며, 유튜브에도 탑재되어 있음.
 - 진로교육 동영상은 커리어넷, YEPP 홈페이지에도 탑재됨.
- 교육부-직능원-EBS 3자 협의체 구성 및 유관기관과의 협력
 - 교육부, 한국직업능력개발원, EBS 3자 협의체 구성 및 운영을 통해 진로교육 동영상 개발 전 과정에서 협업함.
 - 한국청년기업가정신재단 등 유관기관과 협력하여 창업체험교육 관련 사례 발굴, 자료 공유, 동영상 개발 자문 등을 진행함.

□ 향후 운영 방안

- 진로교육 동영상 활용 제고를 위한 전문가 의견 조사 실시
 - 조사 내용: 학교에서의 진로교육 동영상 활용 방안, 구체적인 활용 방법 등(자세한 설문 내용은 <부록 2>의 조사지 참조)
 - 조사 대상: 27개 창업체험교육 교사연구회 대표(교사)
 - 조사 기간: 2주간(11월 21일 ~ 12월 10일)
 - 조사 결과: 총 22명 응답
 - 조사 결과 분석
 - 진로교육 동영상의 교과 영역 활용가능성 평가: 영상의 길이나 다루는 내용의 깊이에 대해서는 상반된 의견이 있었음. 활용가능성이 높은 것으로 평가된 이유로 적절한 분량으로 다양한 내용을 다루고 있으며, 동기유발에 활용하기 용이하고, 교과와 연계하기에 용이한 것으로 평가되었음. 다만, 대부분의 교사들이 해당 동영상의 존재를 인식하지 못하는 것에서 홍보가 부족하며, 교과 내용 학습에 대한 요구도가 높은 고등학교 환경에서는 진로교육 동영상의 활용도가 낮은 것으로 평가되었음(<표 3-30> 참조).

<표 3-30> 진로교육 동영상의 교과 영역 활용가능성 검토 의견

구분	카테고리(빈도: 명)	세부 내용
활용가능성 높은 이유	영상(8)	<ul style="list-style-type: none"> • 접근성 높은 매체 • 적절한 분량의 영상 • 높은 몰입도의 영상
	내용(7)	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 내용 • 간결하고 정확한 영상 메시지
	실제적 활용(7)	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 활용 • 트렌드에 맞춘 영상 • 교과와 연계하기에 용이
활용가능성 낮은 이유	홍보(2)	<ul style="list-style-type: none"> • 홍보 부족(대부분의 교사들은 잘 모름.)
	실제적 활용(2)	<ul style="list-style-type: none"> • 동영상을 여러 교과에서 빈번하게 사용하여 무분별하게 동영상을 노출시킴으로써 학생들의 반응을 둔감하게 함. • 실제 고등학교 환경에서는 교과 내용 학습에 대한 요구가 크기 때문에 활용도가 낮음.
	내용(1)	<ul style="list-style-type: none"> • 비단계적 구성으로 동영상을 통한 심화 학습이 어려움.
	영상(1)	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 집중도는 1분 경과 후 급속히 하락함.

- 진로교육 동영상의 비교과 영역 활용가능성 평가: 활용가능성이 높은 것으로 평가된 이유로 적절한 분량으로 기업가정신이나 창업과 같은 최신 개념의 내용을 다루고 있으며, 동아리, 창의적 체험활동 및 교내 창업 캠프 등에서 실제적 활용도가 높은 것으로 평가되었음. 다만, 진로교육 동영상 구성 목록 제공이 없고, 일부 교사들의 진로, 창업 및 미래 산업에 대한 전문적 지식 부족과 필요성을 느끼지 못하는 교사들이 있어 활용가능성이 낮은 것으로 평가되었음(<표 3-31> 참조).

<표 3-31> 진로교육 동영상의 비교과 영역 활용가능성 검토 의견

구분	카테고리(빈도: 명)	세부 내용
활용가능성 높은 이유	내용(10)	<ul style="list-style-type: none"> • 익숙하지 않은 최신 개념들(기업가정신 등)을 다룸. • 간접 경험이 가능하도록 실제 사례를 바탕으로 구성됨. • 학생들에게 유익한 내용(나눔, 미래 역량 등)으로 구성
	실제적 활용(8)	<ul style="list-style-type: none"> • 동아리, 창의적 체험활동/학급/교내 창업 캠프 등
	영상(3)	<ul style="list-style-type: none"> • 적절한 분량의 영상
활용가능성 낮은 이유	사용자 인식부족(4)	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자의 내용에 대한 이해 부족 • 진로교육 동영상 활용의 필요성 인식 부족
	홍보(1)	<ul style="list-style-type: none"> • 별도의 목록 제공 없음.

- 진로교육 동영상의 활용도를 높이기 위한 개선 사항: 진로교육 동영상의 활용도 증진을 위한 개선 의견은 실제적 활용, 콘텐츠 내용, 홍보 및 영상 특성 등으로 나타났음. 구체적으로, 진로교육 동영상 활용 및 검색 가이드와 연수를 제공하고, 콘텐츠의 국내 사례와 청소년 사례의 비중을 늘리며, 내용을 구체적으로 구성하고, 공문 발송 등을 통해 활용을 독려하는 것을 통하여 진로교육 동영상의 활용도를 높일 수 있는 것으로 나타났음(<표 3-32> 참조).

<표 3-32> 진로교육 동영상의 활용도 증진을 위한 개선 사항

연번	카테고리(빈도: 명)	세부 내용
1)	실제적 활용(16)	<ul style="list-style-type: none"> • 진로교육 동영상 활용 가이드 제공 • 진로교육 동영상 검색 가이드 제공(리스트 제공 및 키워드별로 검색 가능한 환경 조성) • 진로진학교사 대상의 연수 제공 • 진로창업수업/ 방학 중 수업/ UCC 영상 공모/ 창업 관련 동아리 활동 및 행사 기획에 활용
2)	내용(11)	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 난이도 조절 • 국내 사례와 청소년 사례의 비중 증가 • 콘텐츠 구성 내용의 구체화 • 각 교과별로 진로 내용을 연계하여 구성
3)	홍보(9)	<ul style="list-style-type: none"> • 공문 발송 등을 통한 활용 독려 • YEOP 홈페이지 탑재
4)	영상(2)	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 분량 5분 이내 제작 • 자막 대신 만화의 비중 증가

- 일선 초·중·고 수업 시간에 활용
 - 일선 학교에서 플립러닝 등 창업체험교육 수업에서 다양하게 활용
 - 학생(청소년)들의 창의적 진로개발 지원