토론문

최애연(성신여자대학교/강사)

제목: ‘기업가정신’ 교육에서의 동화 활용성

본 연구는 진로교육 중 기업가정신교육을 위해 동화를 활용하여 현장 교육자들의 교육활동에 도움을 주고자 하였으며, 기업가정신교육 중 진로교육 측면에서는 근로자-소득자의 역할, 내용측면에서는 소비자-경제교육에 활용할 수 있는 동화를 주로 탐색하였다.

현장 교육에서 활용 가능한 24편의 동화 속에서 생산요소, 마케팅, 신제품개발, 유통, 고객만족, 지역공동체와 지역경제, 판매자, 생산자, 가격정책, 경쟁, 광고, 기업환경, 경제환경, 민간자원, 재화와 서비스, 인간자원, 지속가능성, 윤리적 소비, 업사이클링 등 다양한 교육 자원이 있음을 연구하였다.

1가지 동화가 여러 가지 경제 개념들을 담고 있는 경우가 많아 분류하기 쉽지 않지만, 주요 경제 개념들로 카테고리화할 필요가 있다. 재화, 시장, 경제주체, 생산, 소비 등 다양하고, 중요한 경제 개념들이 있는데 동화 속에서 담고 있는 경제 개념별로 카테고리화하여 현장 교육자들이 활용할 수 있도록 할 필요가 있다.

경제교육의 주목표가 현명한 소비자와 경제 시민의 역할이라면 활용할 수 있는 동화 속 경제 개념에 대한 정보를 제공해주고, 어떻게 동화 속의 경제 개념을 활용할 것인가에 대한 현장교육 가이드도 어느 정도 제공해주면 현장 교육자들에게 많은 도움이 되리라 생각된다.

또한 동화를 활용한 기업가정신 교육이 어린이가 주 대상인지 분명하지 않지만, 어린이들이 주요 타겟층이라면 동화속 경제 개념을 좀 더 단순화 시켜서 제시하여야 동화를 활용한 경제교육의 효과성이 높아질 것이다.

하지만 어린이계층에서 청소년계층까지 확대해서 동화를 활용한 기업가정신교육 프로그램을 개발하여도 활용도가 높을 것 같다.

기본적인 경제 개념이 들어있는 청소년계층이라도 동화 속 경제 개념에 대해서 서로 토의하면서 경제 개념을 확산할 수 있는 도구로 발전시킬 수 있다고 생각된다.

본 연구에서 동화를 활용한 기업가정신교육에 대한 발상은 참신하다고 생각되나 기업가정신교육 프로그램에서 동화 활용성을 높이려면 동화 속 경제개념을 카테고리화하고, 경제 개념을 어떻게 활용해서 주 교육 타겟층에게 잘 인식시켜줄 수 있는가에 대한 교육 가이드 마련이 필요하고, 주 교육 타겟층을 정하고, 어린이와 청소년계층을 차별화하여 동화 활용성을 높힐 수 있는 방안이 마련된다면 더욱 효과적일 것이라고 사료된다.