# 평생교육실무자 대상 4차 산업혁명시대 및 지역특성화 연계 현장실무역량 강화 교육 프로그램 개발 연구

최종보고서

(사) 광주광역시 평생교육사협회

## 연 구 기 관 명

광주광역시평생교육사협회 (협회장 : 김동례)

## 연 구 진

책임연구자 : 박진영(광주대학교 청소년상담·평생교육학과 교수)

공동연구자 : 류정희(광주대학교 청소년상담·평생교육학과 교수)

연구보조자 : 정진희(광주대학교 대학원 평생교육학과 조교)

## 자 문 진

김동례(광주광역시 평생교육사협회 회장)

김유정(광주대학교 교수)

민현정(광주전남연구원 연구원)

오선아(광주대학교 교수)

임영희(남부대학교 교수)

전하영(한국평생교육사협회 회장)

# 목 차


## Ⅰ. 용역개요

1. 용 역 명 ····· 1
2. 용역 필요성 및 목적 ····· 1
3. 용역내용 및 방법 ····· 2
4. 용역결과 활용 계획 ····· 3
5. 추진 일정 ····· 3

## Ⅱ. 프로그램 개발 절차

1. 타평생학습도시 평생교육실무자 대상 역량강화 교육 프로그램 현황 분석 및 시사점 ····· 5
2. 평생교육실무자 및 전문가 워크숍과 자문 ····· 8

## Ⅲ. 프로그램 개관

1. 프로그램명 : 평생교육실무자 대상 4차 산업혁명시대 및 지역특성화 현장실무역량 강화 교육 프로그램 ····· 13
2. 프로그램 개발배경 및 목적 ····· 14
3. 프로그램 대상 ····· 15
4. 프로그램 일정 및 세부 내용 ····· 16
5. 차시별 구성내용 ····· 20
6. 프로그램 기대효과 ····· 20

## Ⅳ. 차시별 수업매뉴얼

1차시 : 4차 산업혁명시대 핵심역량과 문화예술교육 ····· 23

2차시 : 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서 작성과 강의를 위한 전략 ····· 38

3차시 : 디자인씽킹을 활용한 창의적 교수법 전략 ····· 53

4차시 : 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화 탐색 ····· 68

5차시 : 지역특화 프로그램 발굴을 위한 학습매니저 역할과 학습 커뮤니티 활용의 실제 ····· 79

6차시 : 마을공동체의 학습활동과 평생교육실무자 역할 ····· 89

7차시 : 마을주민과 함께하는 마을공간혁신 ····· 108

8차시 : 마을활동 갈등사례와 해결전략 ····· 124

9차시 : 블렌디드 이러닝 수업설계 ····· 135

10차시 : 블렌디드 이러닝 수업에서 학습자간 상호작용 증진을 위한 스마트웹 활용 전략 ····· 148

## <부록 1>

타 평생학습도시 평생학습실무자 대상 인력양성프로그램 사례 ··· 161

# 초 록

본 연구의 목적은 광주 평생교육실무자들이 4차 산업혁명 및 이러닝시대에 적응하고, 광주특성화를 도모할 수 있는 평생교육프로그램을 개발하고 운영할 수 있는 현장실무형 역량을 키우는데 기여할 수 있는 교육프로그램을 개발하는 것임. 연구의 내용과 방법은 첫째, 4차 산업혁명시대 및 광주특성화 연계 평생교육 현장실무역량 지원을 위한 교육 기본방향 설정, 둘째, 타 지역 평생교육실무자 대상 실무역량 교육프로그램 사례 분석, 셋째, 지역 평생교육실무자 및 전문가 의견수렴을 위한 워크숍 및 자문, 넷째, 평생교육실무자 대상 교육프로그램 주제영역 도출, 다섯째, 4차 산업혁명시대 및 광주특성화 연계 평생교육 현장실무역량 교육프로그램 개발 등임

연구를 통해 개발된 교육프로그램의 목적은 첫째, 4차 산업혁명시대 핵심역량 개발, 둘째, 지역특성화 및 마을공동체 실무역량 개발, 셋째, 이러닝수업 활용 역량 개발 등으로 설정하였음. 개발된 교육프로그램의 총 차시는 10차시이고, 차시별로 다음과 같은 구조로 동일하게 구성하였음. 차시별 수업시간은 3시간이고, 차시별로 제시한 내용으로는 수업개요, 수업단계별 내용 요약, 수업단계별 세부 내용 등임. 우선 수업개요에서는 수업목표, 관련실무, 연계역량, 수업개관, 수업방식, 연계 또는 심화 학습주제 등을 제시하였고, 수업단계별 내용 요약에서는 도입, 전개, 정리 총 3단계로 나누어 주제어 중심으로 요약하여 제시하였음. 마지막으로 수업단계별 세부 내용에서는 도입, 전개, 정리 단계 별로 실제 수업시간에 활용할 교육내용 및 학습자 활동을 제시하였음

개발된 교육프로그램의 10개 차시에 대한 수업주제들은 다음과 같음. 1차시 : 4차 산업혁명시대 핵심역량과 문화예술교육, 2차시 : 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서 작성과 강의를 위한 전략, 3차시 : 디자인씽킹을 활용한 창의적 교수법 전략, 4차시 : 포스트코로나시대 평

생학습의 새로운 변화 탐색, 5차시 : 지역특화 프로그램 발굴을 위한 학습매니저 역할과 학습커뮤니티 활용의 실제, 6차시 : 마을공동체의 학습활동과 평생교육실무자 역할, 7차시 : 마을주민과 함께하는 마을공간혁신, 8차시 : 마을활동 갈등사례와 해결전략, 9차시 : 블렌디드 이러닝 수업설계, 10차시 : 블렌디드 이러닝 수업에서 학습자간 상호작용 증진을 위한 스마트웹 활용 전략

본 연구결과를 통한 기대효과로는 첫째, 4차 산업혁명시대와 핵심역량에 대한 이해를 바탕으로 평생교육 실무자들의 관련 프로그램 기획역량 향상, 둘째, 평생교육 실무자들의 온라인 교육에 대한 다양한 교육방식에 대한 이해와 적용 역량 향상, 셋째, 지역특성화 주제를 공유하고, 관련 프로그램 평생교육 실무자들의 기획역량 및 강의역량 향상, 넷째, 광주 평생교육실무자 대상의 4차 산업혁명 및 지역특성화 연계 역량강화 프로그램 모델 도출 등임

# Ⅰ. 용역개요

1. 용 역 명
2. 용역 필요성 및 목적
3. 용역내용 및 방법
4. 용역결과 활용 계획
5. 추진 일정

# Ⅰ. 용역개요

## 1. 용 역 명 : 평생교육실무자 대상 4차 산업혁명시대 및 지역특성화 연계 현장실무역량 강화 교육 프로그램 개발 연구

## 2. 용역 필요성 및 목적

❍ 광주광역시의 평생교육은 1999년 평생교육법의 제정에 기반하여 본격적으로 평생교육의 제도화와 활성화가 이루어지기 시작한 우리나라 평생교육 발전의 흐름에 발맞추어 왔음. 5개 기초자치단체 중심의 평생학습도시와 광주평생교육진흥원 중심 광주 평생교육 시스템 구축과 이를 기반으로 한 지역주민 대상의 다양한 교육프로그램 확대 및 질적 고양을 통해 평생학습사회 조성에 박차를 가해 왔음

❍ 향후 광주 평생교육의 나아갈 바는 평생학습 참여에 있어서 사각지대 없는 평생학습사회 조성을 위해 좀 더 섬세하고 고도화된 시스템정비가 기본이 될 것임. 이에 4차 산업혁명시대를 이해하고 적응 및 선도할 수 있고, 광주지역 특성화를 도모할 수 있는 광주형 평생교육모델이 필요함

❍ 특히 섬세하고 고도화된 평생교육 시스템 정비와 4차 산업혁명시대 선도 및 광주특성화를 평생교육 차원에서 도모해 나가기 위해서는 평생교육 현장에서 실무를 담당하고 있는 평생교육실무자들의 역량 고양이 급선무라 할 수 있음

❍ 본 연구는 4차 산업혁명시대에 적합한 광주형 평생교육 모델이 필요한

상황에서 평생교육실무자 대상 현장실무형 교육모델 및 교육프로그램 개발을 수행하고자 함

○ 본 연구를 통해 개발될 교육프로그램을 통해 광주의 평생교육실무자들이 4차 산업혁명시대 및 광주특성화를 도모할 수 있는 평생교육프로그램을 개발하고 운영할 수 있는 현장실무형 역량을 키우는데 기여하고자 함

## 3. 용역내용 및 방법

○ 4차 산업혁명시대 및 광주특성화 연계 평생교육 현장실무역량 지원을 위한 교육 기본방향 설정

○ 타 지역 평생교육실무자 대상 실무역량 교육프로그램 사례 분석

○ 지역 평생교육실무자 및 전문가 의견수렴을 위한 워크숍

○ 평생교육실무자 대상 4차 산업혁명시대 교육프로그램 주제영역 도출

○ 평생교육실무자 대상 광주특성화 교육프로그램 주제영역 도출

○ 4차 산업혁명시대 연계 평생교육 현장실무역량 도출

○ 광주특성화 연계 평생교육 현장실무역량 도출

○ 4차 산업혁명시대 및 광주특성화 연계 평생교육 현장실무역량 교육프로그램 모델 개발

○ 4차 산업혁명시대 및 광주특성화 연계 평생교육 현장실무역량별 연구진 포함 해당전문가들을 활용한 교육프로그램 개발

## 4. 용역결과 활용 계획

○ 4차 산업혁명시대를 선도할 수 있는 핵심역량을 활용한 교육모델 및 교육프로그램 제안

○ 광주특성화를 지향할 수 있는 교육모델 및 교육프로그램 제안

○ 광주형 평생교육실무자 대상의 현장실무역량 지원 교육프로그램으로 즉각 활용

○ 광주평생교육진흥원, 5개 평생학습도시 운영 기초자치단체, 광주평생교육실무자협의회 등에서 평생교육실무자 대상 연수프로그램으로 즉각 활용 가능

## 5. 추진일정

○ 용역계약 체결 : '20. 8.
○ 용역과제 중간보고 : '20. 9.
○ 최종보고 및 최종성과품 납품 및 검수 : '20. 10.

# Ⅱ. 프로그램 개발 절차

1. 타평생학습도시 평생교육실무자 대상
   역량강화 교육프로그램 현황 분석 및 시사점

2. 평생교육실무자 및 전문가 워크숍과 자문

# Ⅱ. 프로그램 개발 절차

## 1. 타평생학습도시 평생교육실무자 대상 역량강화 교육프로그램 현황 분석 및 시사점

### 1) 현황 자료의 시간 범위

○ 4차 산업혁명이라는 주제의 성격과 최신 정보 수합을 위해 2019년, 2020년과 2020년 이후 계획 사항에 대해 조사함

### 2) 현황 자료의 내용 범위

○ 각 지방자치단체의 평생교육실무자 대상 프로그램을 중심으로 검색하였고, 4차 산업혁명과 지역특성화 관련 내용은 시민대상 교육, 마을관련 지자체 타부서 사업까지 범위를 확장함

### 3) 현황 자료 : <부록> 제시

### 4) 분석 및 시사점

○ **평생교육실무자 대상 프로그램 기획 및 운영실무 프로그램의 전문화 및 주제 구체화 경향**

- 평생교육실무자들을 위한 기본적 평생교육 프로그램 기획 및 운영과 같은 주제와 더불어 구체적 요구가 반영된 보고서 작성, 네이밍 마케팅, 스트레스 관리 등 주제가 구체화, 다양화 되는 경향성 있음
- 네이밍 마케팅, 온오프라인 미디어를 활용한 홍보실무전략 등 시대적

변화에 대응하는 홍보 관련 교육 증가

- 업무처리를 위한 자료정리와 활용, 정보의 체계적 관리와 활용과 같이 정보 관리를 위한 교육 증가. 이는 서울시의 평생학습 아카이브 기록물 공모사업과 연결해보았을 때, 평생교육 학습활동에 대한 기록물을 소장가치 있는 자료화하고, 이를 디지털 자료 형태로 변환하는 부분과 관련된 전문성에 대한 요구 증가를 보여줌
- 맞춤형 코칭 프로그램, 강사 대학 등 다양한 형태의 실무자 양성 프로그램 기획되고 있음. 온오프라인 교육을 동시에 활용하여 다양한 형태의 교육 기획 필요

**❍ 4차 산업혁명 대응을 위한 프로그램 증가 하였지만 4차 산업혁명에 대한 이해와 매체의 다양화 필요**

- 메이커 스튜디오, 스마트 러닝, 유비쿼터스 학습 및 상담프로그램, 빅데이터 큐레이션 과정 등 4차 산업혁명 대응을 위한 다양한 프로그램 진행 및 계획 중. 하지만 4차 산업혁명 시대에 필요한 역량에 대한 기초 교육 없이 매체 중심의 프로그램 다수 진행
- 1인 미디어 콘텐츠 제작 아카데미, SNS 전문마케더, 유튜브 양성 프로그램, 마을자원 콘텐츠 제작 및 큐레이션 등 다양한 매체를 활용한 교육들이 진행되고 있음. 이미 보편화된 매체와 더불어 온라인 교육 현장에서 활용되는 다양한 교수학습 방법, 앱, 프로그램들에 대한 교육 필요
- 콘텐츠 제작을 위한 교육과 더불어 콘텐츠의 내용을 기획할 수 있는 다양한 주제의 프로그램 필요

**❍ 마을공동체 현장의 문제해결을 돕는 창의적 프로그램 증가**

- 리빙랩을 통한 마을공동체 문제해결 아이디어 도출 및 사업화 가능성이 높을 경우 창업과 연결하는 메이커스 코디네이터 양성, 메이커 스페이스 조성 등의 사업을 통해 창의적 마을공동체 문제해결과 지역산업 연계 지원 다각화

- 마을공동체 역량강화를 위한 프로그램의 주제가 정부 정책사업활용 역량강화, 특화전략 수립 등 고도화되고 있음. 마을공동체 갈등사례와 해결전략 탐색을 위한 교육과 디자인씽킹, 액션러닝과 같은 다양한 창의적 교수법에 대한 평생교육실무자의 이해 향상 필요
- 마을공간 활용을 통한 마을공동체 활성화 시도가 포럼, 마을활력소와 같은 공간 조성, 마을건축가 제도 등을 통해 진행되고 있음. 환경개선 차원의 공간 구성이 아닌 사용자가 중심이 되어 마을의 공간을 재구성하는 과정을 또 하나의 평생교육 프로그램을 구성하는 선제적 노력 필요

## 2. 평생교육실무자 및 전문가 워크숍과 자문

### 1) 참여 대상

**○ 평생교육, 교육학, 마을공동체 분야 박사학위를 취득하고 관련 현장에서 연구원 및 교수, 평생교육실무자로서의 역할을 수행하고 있는 11명**

- 평생교육 분야 연구원 및 교수 : 6명
- 교육학(교육공학, 교육심리) 분야 교수 : 2명
- 마을공동체 분야 연구원 및 교수 : 3명

### 2) 절차 및 방법

**○ 일시**

- 2020. 09. 10.

**○ 절차 및 방법**

- 워크숍 실시 이전에 프로그램 개발 의도를 설명하고, 워크숍에서는 참여자들이 자연스럽게 프로그램 개발에 필요한 내용과 방법들에 대해 자신들의 의견 개진
- 워크숍 진행 이후 심층적인 자문은 5-6명을 중심으로 개인별로 진행

### 3) 결과 요약

**○ 4차 산업혁명시대 관련 필요한 핵심역량들에 대한 교육 필요 공감**

- 대학마다 교육목표로 핵심역량 함양을 진행하고 있는데, 최근 들어 4차 산업혁명시대 관련하여 핵심역량 자체를 변경하거나 재구조화하는 대학들이 늘어가고 있음

- 4차 산업혁명시대에 필요한 핵심역량들을 중심으로 대학에서는 교육과정이 전면적으로 개정되고 있는 추세
- 평생교육 현장을 이끌어가는 평생교육실무자들이 우선적으로 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량들을 숙지할 필요 있음

**❍ 4차 산업혁명시대 관련 융복합 및 창의성 역량을 실질적으로 키울 수 있는 교육 요구**

- 4차 산업혁명시대는 누구도 예측할 수 없는 복합문제를 창의적으로 해결해야 하고, 다양한 분야와의 융복합 상황에도 적응해야 함
- 이러한 상황에 대처하기 위해 융복합 및 창의성 역량을 키울 수 있는 교육 필요

**❍ 문화예술교육 관련해서는 지역특성화 차원에서도 활성화 필요**

- 평생교육의 6대 영역 중 하나인 문화예술교육은 4차 산업혁명시대 필요한 창의성 고양 차원에서 매우 매력적임
- 그러나 정작 문화예술교육의 실제 현장은 예술을 전공하는 이들이 중심이고, 평생교육실무자들은 여전히 기존의 취미차원의 예술을 활용한 교육에 한계를 두고 있음
- 문화예술교육의 본질 및 가치, 필요성 등에 대한 기본적인 교육부터 활발하게 진행되어야 함

**❍ 이러닝 교육시스템 구축 및 활용 방안에 대한 실질적인 교육 필요**

- 2020년 코로나19 바이러스 사태로 학교 뿐만 아니라 평생교육 현장에서도 이러닝교육이 진행되었고, 이는 하나의 확실한 교육방법으로 자리잡을 것으로 예측
- 이러닝 교육에 대한 이해와 실제 활용 방법까지 포함하여 실질적으로 이러닝 교육을 실시할 수 있는 역량 지원 필요

○ **지역특성화 차원에서 구체적으로 프로그램 주제 발굴에 대한 교육 필요**

- 프로그램 기획에 있어서 제일 중요하고 시작 단계에 해당하는 주제 발굴과 관련하여 실질적인 방법에 대한 교육 필요
- 구체적인 사례 중심으로 프로그램 주제를 어떻게 발굴할 수 있는지에 대한 접근 요구

○ **프로그렘 기획 및 제공 차원 외에 시민중심의 평생학습사회 조성 차원의 교육 필요**

- 광주 지역도 우리나라 평생교육 발전과정에서처럼 평생교육의 보급과 일반화가 과거 10여년 전보다 훨씬 진행된 상황
- 이제는 시민이 주도하여 평생학습사회를 조성해 나갈 수 있도록 평생교육실무자는 퍼실리테이터로서의 역할을 진정 수행해야 하는 시기라 할 수 있음

○ **지역특성화 차원에서 마을공동체 사업 전문가의 입장에서 본 평생교육의 역할 규명 및 이해 필요**

- 마을공동체 사업에 있어서 성공의 관건은 주민의 참여라고 함. 즉 주민의 인식 개선을 위한 교육, 참여 방법에 대한 학습과 실천으로의 연결은 마을공공체 사업이 성공할 수 있는 지름길임
- 그럼에도 여전히 마을공동체 사업 현장에서의 평생교육은 제대로 역할을 찾지 못하거나, 하고자 해도 주지 않거나의 아쉬운 상황임
- 이에 마을공동체 사업 관련 전문가의 입장에서 마을공동체 사업에서 필요한 평생교육의 역할들을 조명해 보고, 이를 전달하는 것이 매우 효과적일 수 있음

○ **정부 정책 반영, 광주지역 마을 공간에 대한 이해와 기획 전략에 대한 교육을 통해 지역특성화에 접근**

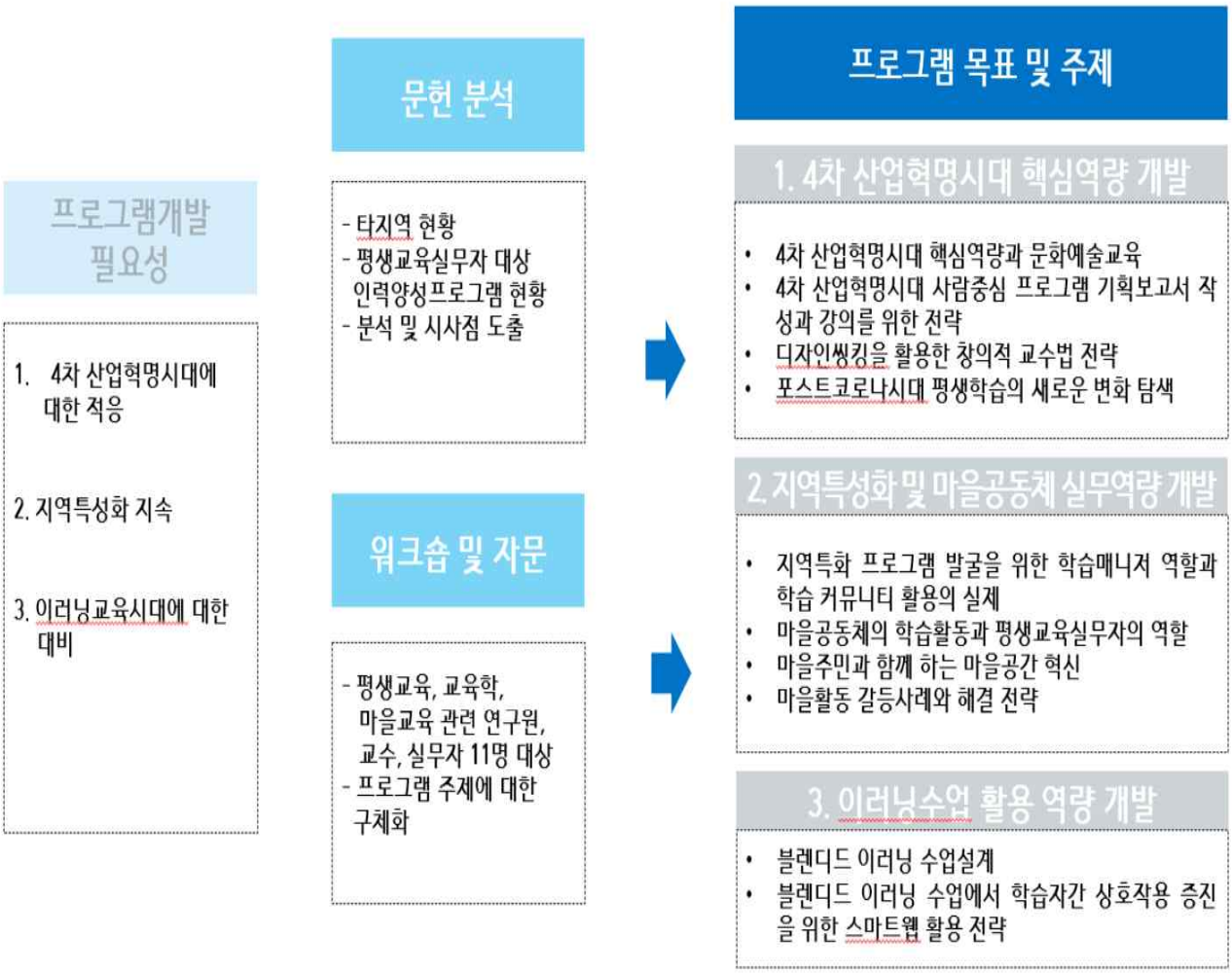
- 마을공동체 관련 정부 정책 중 현장에서 많은 관심을 받고 있는 주제로 마을 공간 기획을 들 수 있음
- 현재 마을공동체 정책에 대한 이해 차원에서도 마을 공간 기획과 관련한 평생교육실무자 교육은 선도적인 내용이 될 것임

# Ⅲ. 프로그램 개관

1. 프로그램명 : 평생교육실무자 대상 4차 산업혁명시대 및 지역특성화 현장실무역량 강화교육 프로그램
2. 프로그램 개발배경 및 목적
3. 프로그램 대상
4. 프로그램 일정 및 세부 내용
5. 차시별 구성내용
6. 프로그램 기대효과

# Ⅲ. 프로그램 개관

## 1. 프로그램명 : 평생교육실무자 대상 4차 산업혁명시대 및 지역특성화 현장실무역량 강화 교육 프로그램




〔그림〕 프로그램 도출 과정 및 목표와 주제

## 2. 프로그램 개발배경 및 목적

**❍ 광주 평생교육의 전문화와 질적 고양 차원에서 평생교육실무자 대상의 역량강화**

- 광주광역시 5개 기초자치단체 중심의 평생학습도시와 광주평생교육진흥원 중심 광주 평생교육 시스템 구축과 운영에 대한 한 단계 질적 고양이 필요
- 무엇보다 지역 평생교육 질적 고양의 차원에서 평생교육실무자 대상의 전문성 함양의 교육이 필요

**❍ 4차 산업혁명시대를 선도할 수 있는 4차 산업혁명 핵심역량 개발**

- 향후 광주 평생교육의 나아갈 바는 평생학습 참여에 있어서 사각지대 없는 평생학습사회 조성을 위해 좀 더 섬세하고 고도화된 시스템정비가 기본이 될 것임. 이에 4차 산업혁명시대를 이해하고 적응 및 선도할 수 있는 평생교육실무자들의 관련 역량이 필요

**❍ 광주 평생교육의 지속과제로서의 지역특성화와 마을공동체 실무역량 함양**

- 광주 평생교육의 지속적으로 해결하면서 가야 할 과제 중의 하나는 지역특성화임
- 그리고 지역특성화를 진행하는 것은 지역 평생교육실무자들이 이의 중요성을 인식하고 지역주민들과 함께 만들어 나가는 것이라 할 수 있음
- 이에 평생교육실무자 대상의 지역특성화 평생교육 역량 함양을 위한 프로그램 지원이 필요

**❍ 이러닝 시대를 대비할 수 있는 이러닝 활용 역량 개발**

- 2020년 전세계를 위협하고 있는 코로나19 사태 이후 교육현장에서는 이러닝이 일반화되었고, 질적 발전 또한 이루어지고 있음

- 평생교육 현장에서도 이러닝의 필요성이 높아지고 있는 바, 이를 반영하여 평생교육실무자들도 다양한 이러닝수업방식에 대한 이해와 활용능력이 요구

❍ **본 연구는 광주 평생교육실무자들이 4차 산업혁명 및 이러닝시대에 적응하고, 광주특성화를 도모할 수 있는 평생교육프로그램을 개발하고 운영할 수 있는 현장실무형 역량을 키우는데 기여할 수 있는 프로그램을 기획하고자 함**

## 3. 프로그램 대상

❍ 본 연구에서 개발된 프로그램의 주요 학습자 대상은 다음과 같음

- 국가 평생교육사 자격증을 소지하고 있는 자
- 대학 및 대학원에서 평생교육을 전공하거나 하고 있는 자
- 현재 평생교육시설 및 유사 평생교육시설에서 평생교육 실무를 담당하고 있는 자
- 마을공동체 사업의 활동가
- 행복학습센터의 평생학습매니저
- 평생교육 강사

## 4. 프로그램 일정 및 세부 내용

| 차시 | 구분 | 차시별 세부 내용 |
|---|---|---|
| 1 | 주제 | 4차 산업혁명시대 핵심역량과 문화예술교육 |
| | 관련 실무 | 4차 산업혁명시대 핵심역량 프로그램 기획, 문화예술교육 기획, 문화예술교육 운영방법 |
| | 연계 역량 | 기획역량, 창의력, 융복합역량, 감성능력 |
| | 개관 | 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량들을 이해하고, 문화예술교육이 이러한 핵심역량 함양과 어떠한 관계가 있는지를 탐색하는 차시에 해당한다. |
| 2 | 주제 | 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서 작성과 강의를 위한 전략 |
| | 관련 실무 | 4차 산업혁명시대에 반영한 프로그램 운영을 위한 기획보고서 작성, 4차 산업혁명시대에 반영한 강의 |
| | 연계 역량 | 기획역량, 글쓰기역량, 창의력, 분석 및 논리력, 공동체역량, 강의역량 |
| | 개관 | 4차 산업혁명시대에 적합한 공동체를 지향하는 프로그램을 기획하여 이를 보고서에 담아내는 역량과 학습자 중심의 사람중심 강의 역량을 키우는 차시에 해당한다. |
| 3 | 주제 | 디자인씽킹을 활용한 창의적 교수법 전략 |
| | 관련 실무 | 4차 산업혁명시대에 필요한 창의융합역량을 이해하고 디자인씽킹을 활용하여 학습자들의 창의적 사고 촉진을 위한 방법 제시 |
| | 연계 역량 | 창의력, 융복합역량, 문제해결역량, 의사소통역량, 공동체역량 |
| | 개관 | 사람 중심으로 생각하는 디자인씽킹 프로세스를 이해하고 경험함으로써 학습자들이 창의력 향상 및 창의적 문제해결 방법을 모색할 수 있도록 촉진할 수 있는 역량을 키우는 차시에 해당한다. 또한 문제를 해결하는 과정에서 팀원들과의 협업을 위한 의사소통 역량, 추론 및 분석 역량을 함양할 수 있도록 지원할 수 있는 역량을 키우는 차시에 해당한다. |

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 주제 | 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화 탐색 |
| | 관련 실무 | 교육기획자로서의 현대사회를 이해하는 통찰력 향상<br>현대인의 삶에 기반한 평생학습사업 기획능력 향상<br>평생학습사업 기획 및 운영 전략능력 향상 |
| | 연계 역량 | 시대읽기, 평생학습기획역량, 창의력 |
| | 개관 | 포스트코로나시대를 이해하고 현대인들의 삶을 조망하여 그에 맞는 평생학습사업 및 프로그램을 기획하는 능력을 갖추는 과정이다. |
| 5 | 주제 | 지역특화 프로그램 발굴을 위한 학습매니저 역할과 학습커뮤니티 활용의 실제 |
| | 관련 실무 | 지역특화 평생교육 프로그램 개발과 운영방법<br>평생학습전문가 양성과 운용(관리자), 직무수행 방법(매니저)<br>지역 학습커뮤니티 활용과 운영 방법 |
| | 연계 역량 | 기획역량, 분석역량, 창의력, 소통력 |
| | 개관 | 지역의 특화된 평생교육프로그램 개발과 운영을 위한 학습매니저의 역할에 대해 이해하고, 학습커뮤니티 운영사례를 분석하여 적용 가능 모델을 도출하는 등의 기획, 분석력을 함양하고자 하는 차시이다. |
| 6 | 주제 | 마을공동체의 학습활동과 평생교육실무자 역할 |
| | 관련 실무 | 생활단위 평생학습의 필요성 요약<br>평생학습과 연계할 마을공동체 자원 발굴<br>마을공동체 연계 평생학습 프로그램 기획 |
| | 연계 역량 | 협업력, 창의력, 이해력, 기획력 |
| | 개관 | 평생학습의 일상화와 다양한 학습자 욕구에의 대응을 위한 생활단위 평생학습의 정착과 연계지점을 이해하고, 평생학습 프로그램을 기획하도록 한다. |
| 7 | 주제 | 마을주민과 함께하는 마을공간혁신 |
| | 관련 실무 | 마을공간 관찰 및 공간 개선 과정을 마을공동체 활성화 프로그램으로 구성하여 주민이 중심이 되는 마을공동체 공간혁신을 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 이루는 방법 |
| | 연계 역량 | 기획역량, 융복합역량, 협업역량 |
| | 개관 | 마을공간혁신 프로그램 구성과 운영방법에 대해 이해하고, 과정을 실습한다. |
| 8 | 주제 | 마을활동 갈등사례와 해결전략 |
| | 관련 실무 | 마을활동가로서의 현대사회를 이해하는 소통능력 향상<br>상대방을 이해하고 공감능력 향상<br>갈등해결을 통한 관계형성능력 향상 |
| | 연계 역량 | 복합문제 해결능력, 공감능력, 창의력, 감성능력, 협업능력 |
| | 개관 | 급격한 도시화로 인한 사회변화를 이해하고 마을활동을 통해서 발생되는 갈등을 예방하고 조정할 수 있는 능력을 갖추기 위해 실제 분쟁해결사례를 통해 탐색해보는 과정이다. |
| 9 | 주제 | 블렌디드 이러닝 수업설계 |
| | 관련 실무 | 온라인 수업설계, 온라인 수업 콘텐츠 개발, 디지털 상호작용 웹등의 활용을 통한 평생교육 프로그램 개발 및 활용 |
| | 연계 역량 | 수업설계 역량, 디지털매체 활용 역량, 비대면 프로그램 실행 역량 |
| | 개관 | ‘4차 산업혁명’, ‘디지털 혁명’ 시대에 비대면수업, 온라인 수업 상황은 필연적인데 평생교육 교육자로서 이러한 수업설계 요소를 파악하고 운영 역량을 함양하는 것은 매우 중요하다고 할 수 있다. 따라서 이러닝 수업을 위한 교수자로서의 준비, 운영 과정과 운영 후에 해야 할 것, 그리고 이러닝 수업설계에서의 유의할 점 등을 익힐 수 있는 수업이 될 것이다. |
| 10 | 주제 | 블렌디드 이러닝 수업에서 학습자간 상호작용 증진을 위한 스마트웹 활용 전략 |
| | 관련 실무 | 온라인 수업설계, 온라인 수업 콘텐츠 개발, 디지털 상호작용 웹등의 활용을 통한 평생교육 프로그램 개발 및 활용 |
| | 연계 역량 | 수업설계 역량, 디지털매체 활용 역량, 비대면 프로그램 실행 역량 |

| | | |
|---|---|---|
| | 개관 | 언택트 교육은 미래교육이 아니라 우리가 당면한 교육현실인데 학습자의 학습동기 증진과 흥미를 지속하기 위해 다양한 교수전략의 활용은 필수적이다. 따라서 이러닝 수업도 콘텐츠를 녹음하여 학생들에게 제공하는 비실시간(Asynchronous) 이러닝과 ZOOM, Wemex등을 활용하여 실시간으로 이루어지는 실시간(Synchronous) 이러닝 이 있는데, 학습자의 흥미와 동기유지를 위해서는 이 두 방법의 블렌디드 수업이 요구된다. 따라서 이 차시에서는 블렌디드 비대면 수업에서 학습자간의 상호작용을 높일 수 있는 다양한 스마트웹 활용을 익히는 내용이 제시된다. |

## 5. 차시별 구성내용

❍ 차시별 수업시간 : 3시간

❍ 수업개요
- 수업목표, 관련실무, 연계역량
- 수업개관, 수업방식
- 연계 또는 심화 학습주제

❍ 수업단계별 내용 요약
- 도입 단계 : 동기유발, 학습목표 제시
- 전개 단계 : 본 수업내용 전개, 교수자-학습자 상호작용, 학습자 활동
- 정리 단계 : 요약 및 정리, 생각나누기, 활용방안 나누기

❍ 수업단계별 세부 내용
- 도입, 전개, 정리 단계 별로 실제 수업시간에 활용할 교육내용 및 학습자 활동 제시

## 6. 프로그램 기대효과

❍ 4차 산업혁명시대와 핵심역량에 대한 이해를 바탕으로 평생교육 실무자들의 관련 프로그램 기획역량 향상

❍ 평생교육 실무자들의 온라인 교육에 대한 다양한 교육방식에 대한 이해와 적용 역량 향상

❍ 지역특성화 주제를 공유하고, 관련 프로그램 평생교육 실무자들의 기획역량 및 강의역량 향상

❍ 광주 평생교육실무자 대상의 4차 산업혁명 및 지역특성화 연계 역량강화 프로그램 모델 도출

# Ⅳ. 차시별 수업매뉴얼

1차시 : 4차 산업혁명시대 핵심역량과 문화예술교육
2차시 : 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획 보고서 작성과 강의를 위한 전략
3차시 : 디자인씽킹을 활용한 창의적 교수법 전략
4차시 : 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화 탐색
5차시 : 지역특화 프로그램 발굴을 위한 학습매니저 역할과 학습커뮤니티 활용의 실제
6차시 : 마을공동체의 학습활동과 평생교육실무자 역할
7차시 : 마을주민과 함께하는 마을공간혁신
8차시 : 마을활동 갈등사례와 해결전략
9차시 : 블렌디드 이러닝 수업설계
10차시 : 블렌디드 이러닝 수업에서 학습자간 상호 작용 증진을 위한 스마트웹 활용 전략

# Ⅳ. 차시별 수업매뉴얼

## 1 차시 4차 산업혁명시대 핵심역량과 문화예술교육

❍ 수업개요

| 차시 | 1 | 수업주제 | 4차 산업혁명시대 핵심역량과 문화예술교육 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 4차 산업혁명 시대 핵심역량에 대해 이해할 수 있다.<br>2. 4차 산업혁명 핵심역량 함양에 있어서 예술의 가치를 파악할 수 있다.<br>3. 예술을 통해 자기집착에서 벗어나 자기표현 할 수 있는 가능성을 확인할 수 있다. | | |
| 관련 실무 | - 4차 산업혁명시대 핵심역량 프로그램 기획<br>- 문화예술교육 기획<br>- 문화예술교육 운영방법 | | |
| 연계 역량 | 기획역량, 창의력, 융복합역량, 감성능력 | | |
| 수업개관 | 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량들을 이해하고, 문화예술교육이 이러한 핵심역량 함양과 어떠한 관계가 있는지를 탐색하는 차시에 해당한다. | | |
| 수업방식 | 강의식, 토론 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 예술을 활용한 교육프로그램 기획<br>- 핵심역량 함양을 위한 문화예술교육 기획 | | |

○ 수업단계별 내용 요약

| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | **- 동기유발**<br>· 4차 산업혁명시대를 일상에서 경험할 때의 느낌 공유하기<br>· 4차 산업혁명시대에 필요한 역량들에 대한 생각 공유하기<br>· 이러한 역량들과 예술과의 관계성에 대한 소개<br><br>**- 수업목표 제시**<br>· 4차 산업혁명 시대 핵심역량에 대해 이해할 수 있다.<br>· 4차 산업혁명 핵심역량 함양에 있어서 예술의 가치를 파악할 수 있다.<br>· 예술을 통해 자기집착에서 벗어나 자기표현 할 수 있는 가능성을 확인할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | **- 1, 2, 3차 산업혁명시대와 4차 산업혁명시대와의 비교**<br>· 1, 2, 3차 산업혁명시대와 4차 산업혁명시대와의 차이점분석<br>· 4차 산업혁명시대 사회 모습<br>**- 4차 산업혁명시대의 핵심역량**<br>· 2015년과 2020년의 핵심역량 비교<br>· 세계경제포럼이 발표한 2020년 핵심역량별 정의와 특성<br>**- 4차 산업혁명시대 핵심역량과 문화예술교육**<br>· 4차 산업혁명시대 핵심역량 함양에 있어서 문화예술교육의 가치 탐색<br>**- 예술의 시작 : 자기표현 vs 자기집착**<br>· 예술의 시작은 자기표현인데, 어떻게 문화예술교육을 통해 자기집착에서 벗어날 수 있을까? |
| 정리<br>(25분) | **- 요약 및 정리**<br>· 4차 산업혁명시대 핵심역량과 예술과의 관계 정리하기<br><br>**- 생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 평생교육실무자들의 영역에서 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량을 키울 수 있는 교육방안 생각해 보고 나누기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

도입

- **동기유발**

* 4차 산업혁명시대를 일상에서 경험할 때의 느낌과, 4차 산업혁명시대에 필요한 역량들에 대한 자신들의 생각을 공유해 봅시다.

| |
|---|
| |

* 예술은 우리한테 어떤 힘이나 역량을 준다고 생각하는지 공유해 봅시다.

| |
|---|
| |

- **수업목표 제시**

1. 4차 산업혁명 시대 핵심역량에 대해 이해할 수 있다.
2. 4차 산업혁명 핵심역량 함양에 있어서 예술의 가치를 파악할 수 있다.
3. 예술을 통해 자기집착에서 벗어나 자기표현 할 수 있는 가능성을 확인할 수 있다.

전개

## 1. 4차 산업혁명시대에 대하여

### 1) 4차 산업혁명

- 제4차 산업혁명이란 물리적(physical) 영역, 디지털(digital) 영역, 생물학(biological) 영역의 경계가 허물어지는 융복합 산업혁명
- 2016년 1월 스위스 다보스에서 열린 세계경제포럼에서 제4차 산업혁명이라는 말이 처음 소개됨
- 2015년 빅데이터(Big Data), 사물인터넷(IOT), 인공지능(AI) 기반의 만물 초지능혁명
- 사람, 사물, 공간을 초 연결, 초 지능화하여 산업구조사회 시스템 혁신
- 생산 통제: 기계 스스로

### 2) 4차 산업혁명시대 사회변화

- 의료계

  인공지능 도입으로 환자의 질병 진단 및 처방 가능

  개인의 식생활, 운동패턴, 건강검진기록, 가족병력 등 수억만 개의 의료 빅데이터 분석을 통해 질병 예방 및 건강관리 서비스 가능
- 산업계

  빅데이터 분석과 인공지능의 발달로 소비자의 구매 패턴과 주기, 소비성향과 기호 분석 결과를 토대로 소비자에게 개별화된 맞춤형 상품을 타깃 광고를 통해 가장 적절하 시기에 제안하거나 배달
- 교육계

  교실환경은 빠르게 디지털화되어, 종이로 된 교과서는 점차 사라지고 모바일 기기로 학습

  버튼만 누르면 실제 우주 여행, 바닷속 여행하듯 현장감 있는 학습

  학습 분석에도 빅데이터 활용, 학생들은 자신의 학습현황을 실시간으로 체크하고 학업 목표를 성취하기 위한 개별화된 진단 및 처방 서비스를 제공받게 됨

### 3) 4차 산업혁명시대 핵심역량을 갖춘 인재양성의 중요성

- 세계경제포럼이 발표한 '일자리의 미래' 보고서에 따르면, 현재 초등학교에 입학한 아이들의 65%가 지금은 존재하지 않는 전혀 새로운 형태의 일자리에서 일을 하게 된다고 함
- 2020년까지 로봇공학, 빅데이터, 바이오, 3D 프린팅 등의 분야에서 일자리 200만 개가 증가하게 될 것이라는 긍정적인 전망도 함께 나왔음
- 무엇보다 미래에는 비판적 사고를 가지고 복합문제를 해결하는 데에서 어느 누구도 생각하지 못한 창의적인 발상을 해내는 인재가 더욱 필요
- 즉, 핵심분야의 기술개발 뿐 아니라 21세기형 인재를 양성하는 것, 21세기 핵심역량을 키우는 것 또한 중요

## 2. 4차 산업혁명시대 핵심역량

### * 4차 산업혁명시대 요구되는 핵심역량(2015년 vs 2020년)

- '세계경제포럼'은 '일자리의 미래(The Future of Jobs)'보고서(2016년)를 통해 제 4차 산업혁명 시대에 요구되는 인재상에 대해 발표

| | 2020년 |
|---|---|
| 1 | 복합문제 해결능력*** |
| 2 | 비판적 사고능력** |
| 3 | 창의력 ** |
| 4 | 인적자원 관리능력 |
| 5 | 협업능력 |
| 6 | 감성능력 new |
| 7 | 판단 및 의사결정능력 |
| 8 | 서비스 지향성 |
| 9 | 협상능력 |
| 10 | 인지적 유연력 new |

| | 2015년 |
|---|---|
| 1 | 복합문제 해결능력*** |
| 2 | 협업능력 |
| 3 | 인적자원 관리능력 |
| 4 | 비판적 사고능력 |
| 5 | 협상능력 |
| 6 | 품질관리능력 |
| 7 | 서비스 지향성 |
| 8 | 판단 및 의사결정 능력 |
| 9 | 적극적 경청능력 |
| 10 | 창의력 |

### 1) 복합문제 해결능력

- 복잡한 현실세계 상황에서 발생할 수 있는 새롭고 불분명한 문제를 해결하는 능력
- 이미 정해진 답이 있는 문제를 암기하여 짧은 시간에 많이 맞추는 능력이 아니라 정답이 없는 문제를 다양한

- 시각과 시도로 풀면서 가장 적합한 해답을 찾아 나가는 능력이 가장 첫째가는 핵심역량으로 선정된 것

**2) 비판적 사고 능력**

- 논리와 추론을 이용해 주어진 문제에 대한 다양한 해결 방안이나 문제접근방식들의 장단점을 비교, 분석할 수 있는 능력

**3) 창의력**

- 일정한 주제나 상황이 주어졌을 때 기발한 아이디어를 도출해내거나 문제를 해결하는 과정에서 창의적 방법을 제안하는 능력

*** 복합문제해결능력, 비판적 사고능력, 창의력 모두 새로움에 대한 역량으로 귀결**

*** 비판적 사고 과정을 통해 창의적인 해결 방안을 모색해 복합문제를 해결해 나갈 수 있는 인재를 누가 더 많이 확보하느냐가 이 시대의 성공 요인**

**4) 인적자원 관리능력**

- 특정 업무에 가장 잘 맞는 사람을 선별하여 동기부여와 체계적이고 효율적인 관리를 통해 최대의 업무
- 성과를 거둘 수 있도록 관리하는 능력

**5) 협업능력**

- 상대방의 행동에 따라 자신의 행동을 조절하는 능력

*** 인적자원 관리능력과 협업능력은 개인의 성취에만 집중하는 독불장군형 인재보다 주변과 함께 어우러져 공동의 가치를 최대화할 수 있는 융합형 인재가 요구된다는 것을 의미**

**6) 감성능력**

- 상대의 반응을 인지하고 상대방이 왜 그렇게 반응했는지 이해하는 능력
- 제4차 산업혁명 시대는 다품종 소량생산의 시대이기  때문에 개별 소비자의

기호와 성향, 요구와 구매

- 패턴을 이해하고 맞춤형 상품이나 기술을 감각적으로 개발할 수 있는 감성능력이 필요하게 된 것

*** 앞으로 감성능력을 계발하거나 강화하는 교육이 각광을 받을 것으로 예상됨**

*** 기술이 변화의 중심에 있는 제4차 산업혁명 시대에 오히려 인문학적 소양이 부각되는 이유**

**7) 판단과 의사결정능력**

- 시키는 일만 하는 수동적인 인재가 아니라 스스로 판단하고 알아서 일을 진행할 수 있는 능동적 인재가
- 요구되는 시대라는 의미

**8) 서비스 지향성**

- 남을 돕기 위해 적극적으로 방법을 모색하는 능력
- '남을 돕는다'는 것은 인류전체의 환경문제 해결을 위해 석유가 아닌 물로 움직이는 자동차를 개발하는 경우, 여기가 '남 ' 은 인류
- 서비스 지향성은 개인주의나 이기주의를 넘어 타인에 대한 배려와 봉사정신을 바탕으로 주어진 일에 확실한 목표의식을 가지고 적극적으로 추진하는 역량

**9) 협상 능력**

- 제4차 산업혁명 시대에 요구되는 협상능력이 협상에서 이기는 능력만을 말하는 것이 아니라 생각이나 이익에 차이를 보이는 상대방과 협상을 통해 차이를 줄 여가는 능력을 포괄
- 협상을 통해 차이를 줄여가는 과정 속에서 때로는 손해를 보는 경우가 발생하더라도 공동체 의식을 갖고 합리적인 의사결정을 내릴 수 있는 능력이 필요

**10) 인지적 유연력**

- 여러 가지 일을 다양한 방법으로 재배열하고 재구성하기 위해 다양한 종류의 규칙이나 원리를 적용할 수 있는 능력

- 주어진 상황이나 문제를 새로운 관점으로 분석하고 해결 방안을 모색하는 데에서 다양성을 열어두어 기존에 전혀 생각하지 못한 기발한 아이디어를 도출해내는 인지적 유연력은 앞으로 더욱 중요해질 것으로 예측

**3. 4차 산업혁명시대 : 사람지배적 사회**

- 제4차 산업혁명 시대에는 사물인터넷, 유비쿼터스, 인공지능 등 과학기술이 우리 삶 곳곳에 들어와 쓰이게 됨
- 언뜻 보기에 과학이 인간의 삶에 더욱 깊이 들어와 관여하는 '기술 지배적 사회'로 보이나, 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량을 토대로 분석해 보면, 오히려 사람들이 더욱 긴밀히 연결되고 비판적 사고와 창의력으로 복합문제를 해결해 나가는 **'사람 지배적 사회'**라는 것을 알 수 있음
- 사람과 기술, 과학과 인문학이 함께 조화를 이루는 융복합의 시대가 바로 제4차산업혁명의 본질!

**4. 4차 산업혁명과 예술: 톨스토이의 예술론을 중심으로**

**1) 톨스토이의 예술론, 소통과 성장**

- 톨스토이의 저작 중 <예술이란 무엇인가>(1897)
- 예술에 대한 그의 10년 간의 고민이 매우 논리적이고 사실적으로 기술되어 있음
- 예술을 단순히 쾌락과 미를 추구하는 것으로 정의내리면 그 본질의 일부만을 다루는 것
- 예술이란 자신을 표현하는 매개체로서 예술가 자신 내면에서의 소통, 예술가와 일반인의 소통을 모두 포괄
- 그리고 이러한 당대의 소통 뿐만 아니라 과거와 현재와 미래를 연결시켜 주고 소통하도록 할 수 있는 것이 예술이기도 함
- 그에 대한 합당한 근거로는 인간의 본질은 시대, 사회에 불문하고 거의 동일하거나 유사하기 때문
- 톨스토이는 그 시대, 예술작품을 위해 수백만 명의 인명, 도덕까지 희생으로 제공되는 예술에 회의와 문제의식을 가짐

- 예술작품을 위해 인명, 도덕의 희생을 당연시하는 것은 “..예술의 목적이 미이고, 그 미는 인간들의 쾌락에 연결되며, 그래서 좋다는 결론으로 이어지기 때이다. 즉, 예술에 대한 정의가 미에 국한되어 있기 때문이다. 이는 인간이나 인류에 있어 예술의 사명을 도외시하는 것이다”

**2) 톨스토이가 보는 예술**

- “예술을 정확히 정의내리기 위해서는, 먼저 그것을 쾌락의 수단으로 보는 방식을 버리고, 인간 생활의 한 조건으로서 예술을 검토해야 한다.. 이렇게 예술을 검토해 보면, 예술이 인간 상호간의 교류 수단의 하나임을 인정하지 않을 수 없다.. 예술작품은 그것을 만든 사람과 그것을 감상하는 사람, 다시 말해 과거, 현재, 미래를 통해 그 예술적 인상을 받는 모든 사람들 사이에 일종의 교류를 갖게 한다”
- “말로는 어떤 한 사람이 자기 생각을 남에게 전달할 뿐이지만, 예술에 의하면 많은 사람들이 서로 그 마음을 전달할 수 있다는 것이다. 예술작업은, 인간이 귀나 눈으로 타인의 감정의 표현을 접했을 때 그 감정을 나타내는 사람이 경험한 것과 동일한 감정을 경험하는 능력을 가지고 있다는 데 근거를 둔다 "

**3) 톨스토이가 보는 예술: 현대예술에 대한 우리의 혼란을 정리해 주기도..**

- “훌륭한 예술은 반드시 만인에게 이해되는 법이다.. 만일 대대수의 사람들이 이해를 못 한다면, 이를 설명하고 이해에 필요한 지식을 제공해 주어야 한다” 그러나 실상 그러한 지식도 없고 작품 설명도 되어 있지 않은 작품에 대해, “대중은 같은 작품을 몇 번이고 읽고 보고 듣고 하지 않으면 안된다고 말하는 것은 그저 익숙하게 만드는 것 뿐이다. 익숙하게 만드는 일이라면 어떤 것에라도, 어떤 나쁜 것에라도 익숙하게 만들 수 있다“
- “위대한 예술 작품은 그것이 만인에게 받아들여지고 이해되기 때문에 비로소 위대한 것이다.. 예술은 교양의 수준에 관계 없이 모든 사람에게 작용한다 "
  “예술이 하는 일은, 이치로 따져서는 안 되고 납득이 어려운 것을 이해될 수 있도록 접근시키는 일이다. 대개의 경우 정말로 예술적인 인상을 받으면, 이러한 인상을 받은 자 모두가 자기도 전부터 알고는 있었는데 다만 표현을 못하고 있었던 것처럼 생각하게 된다“

- “예술을 받아들이는 쪽이 온통 예술가와 합류해 버려 자기가 받아들이는 작품이 누구 딴 사람에 의해서가 아니라 그 자신에 의해서 만들어진 것처럼 여겨져, 이 작품에 나타나 있는 모든 것은 마치 자신이 그 전부터 표현하고 싶었던 일이라는 식의 기분이 드는 점이다. 진정한 예술 작품은 그와 예술가 사이의 구별, 같은 예술 작품을 받아들이는 모든 사람들 사이의 구별을 없애 버린다. 자기와 남의 구별에서 벗어나는 일, 고독에서 벗어나는 일, 다시 말해 자기가 다른 사람들과 자기가 다른 사람들과 더불어 하나의 감정으로 결합되는 데에 예술의 중요한 매력과 본질이 있다 "

**4) 톨스토이가 보는 훌륭한 예술의 감염력**

- “..사람들이 예술가와 결합의 감정을 경험해서 작자와 같은 심경에 감염하고 다른 사람들과의 결합을 느낄 때, 이 상태를 나타내는 것이 곧 예술이다.. 감염력은 예술의 특징이자, 예술의 가치를 재는 유일한 척도이기도 하다“

**5) 감염력을 갖게 되는 정도의 대소에 대한 3가지 조건**

- 전해지는 감정이 독창적이냐(개성)
- 이 감정을 표현하는 방식이 확실하냐(명확성)
- 예술가의 성실성, 즉 전하고자 하는 감정을 예술가 자신이 체험하는 힘이 크냐(성실)

**6) 예술을 통한 소통과 성장**

- 톨스토이가 이야기하는 소통은 성장과의 관계 속에서 설명이 가능
- 톨스토이의 90여개의 저작들을 관통하는 것, ‘성장’에 대한 고민
- 특히 <안나 카레리나> 작품 속에서 레빈(톨스토이 자신을 대변)이라는 사람을 통해 어떻게 살 것인가를 고민하고, 그 해답을 ‘성장’에서 찾음
- 다시 말해, 50세 이후 톨스토이는 <참회록>을 통해 자신 인생의 진실된 참회를 하고 어떻게 살 것인가를 고민했는데, 그 해답을 ‘성장’에서 찾음
- 레빈은 소설 속에서 성장이란 몰입(자기의식에 집중)-자아(자기의식)해방-소통(나 자신과, 더 많은 사람들과의 공감과 교감)하는 것이고, 동시에 시간의 흐름을 받아들이고 시간의 흐름과 함께 살아가고 죽음을 기억하는 것이라고 깨닫게 됨

- 그렇다면 왜 성장해야 하는가에 대한 톨스토이의 답은 그것이 우리에게 기쁨, 더 없는, 지속된 행복을 주기 때문이라고 함. 즉, 성장은 세상을 더 아름답게 만들어 주는 것이라 할 수 있음
- 톨스토이는 삶에 있어서 성장은 선택이 아니라 필수, 성장이 없으면 삶도 행복도 없다고 생각
- 성장의 과정에서 보면, 나 자신과, 많은 사람들과 공감하고 교감하는 것, 즉 소통하는 것을 포함시키고 있음. 다시 말해 소통이 성장의 수단이라 할 수도 있음
- 톨스토이의 사람들과의 소통의 중요성은 <인간은 무엇으로 사는가>에도 제시됨
- 인간은 무엇으로 사는가의 마지막 세번째 답은 '사랑', 즉 인간은 혼자 살 수 없는 존재이므로 사람들과 조화를 이루며 살아야 한다고 함
- 다시 예술로 돌아와서 톨스토이는 예술은 소통의 중요한 수단이라고 생각함. 오히려 말은 거짓이라고 생각하기도 함. 예술을 통해 자신과 자신이 가진 아이디어나 사고 등을 표현하고, 이를 통해 나와 그리고 많은 사람들과 소통할 수 있다고 함

**7) 톨스토이의 예술론과 4차 산업혁명 핵심역량**

- 톨스토이의 예술론에서 보았듯이 예술은 곧 자기표현과 소통
- 예술은 그 자체가 창작이므로, 창의성
- 창의성에서 더 나아가, 정해진 틀에서만 생각하는 것이 아니라 유연하게 사고할 수 있는 인지적 유연성
- 상대와 공감하고 교감할 수 있는 감성능력
- 여기서 한 발짝 공동체, 인류를 고려하면 협업능력, 서비스 지향성, 협상능력 등을 들 수 있음

*** 여기에서 4차 산업혁명 시대, 특히 예술의 필요성과 가치가 높게 부각되는 이유를 찾아 볼 수 있음**

**5. 예술의 시작 : 자기표현 vs 자기집착**

**1) 예술의 정의**

- 예술은 아름다움의 산출
  넓게는 즐거움을 주는 것이면 무엇이든 미, 좁게는 형식들이 지닌 일종의 평형 상태, 명료성, 조화 등을 의미
- 예술은 실재를 재현 혹은 재생
  모방예술: 회화, 조각, 시
- 예술은 형식의 창조
  예술은 정신과 물질에 형식을 부여
  Aristoteles, 20세기 C. Bell, R. Fry, S. Witkiewicz, A. Zamoyski
- 예술은 '표현'
  비교적 최근 등장한 개념
  B. Croce, W. Kandinsky
- 예술은 미적 경험을 낳는 것
- 예술은 충격을 낳는 것
  반항적 예술가 무리인 아방가르드  흐름(원칙 무시, 아름답고 즐거움 추구하지 않음)함께 등장
  예술은 감정을 표현하기 보다는 우리에게 감정을 인상지우는 것이 목표
  예술로 산출되는 감정의 범주가 평온, 황홀경을 넘어 충격까지로 확장되어야 한다고 주장

**2) 자기표현 vs 자기집착**

- 진정한 자기표현은 자기집착에서 벗어날 때 가능
- 자기집착은 남의 시선, 평가 등에서 자유롭지 못한 상태
- 자기집착은 사사로운 감정과 쓸데없는 번민에 쌓인 상태
- 결국, 자기집착에 쌓여 있을 때 인간은 행복할 수 없음

**3) 진정한 자기표현과 행복은 자기집착에서 벗어날 때_아들러**

- 타인이 나를 어떻게 평가하고 보든 간에 그것은 타인의 과제
- 타인의 인정욕구에 매달리는 것은 곧 자기에 대한 집착이라 볼 수 있음
- 이러한 자기에 대한 집착을 타인에 대한 관심으로도 전환할 필요가 있다고 아

들러는 주장

- 그렇다면, 이러한 인정욕구에서 자유로워질 수 있는 방법은 과제분리를 통해 가능
- 그 과제가 누구의 것이냐를 결정하는 기준: '최종 결과를 누가 가져가는가'

**4) 진정한 자기표현과 행복은 자기집착에서 벗어날 때_버틀란트 러셀**

- The Conquest of Happiness(1930)
- 행복은 스스로 삶 속으로 뛰어들어 불행의 주된 원인인 자아에 대한 집착을 줄이는 데서 얻어짐
- 굳이 애쓰지 않고도 자연스럽게 여러 사람들을 좋아하는 것은 개인이 행복을 누릴 수 있는 가장 큰 원천
- 관심을 외부로 돌리고 자기중심성에서 탈피하여 질시, 자기연민, 공포, 자화자찬, 죄의식 등을 피할 때 행복을 얻을 수 있음

**5) 예술로 자기집착에서 벗어나기**

- 자기집착에서 벗어날 때 행복해 질 수 있다 해도 쉽지는 않음
- 그러나 예술을 통해 몰입 경험을 하고, 자신 안의 여러 자신들과 만나고 표현하는 과정을 통해 자기집착에서 벗어날 수 있음
- 영화 <블랙 스완>에서 예술감독인 토마스가 여주인공 니나에게 계속 'lose yourself'라고 요구
- 이 말은 "네가 너라고 생각하는 너를 내려놓고 네 안의 있는 또 다른 너를 표현해라 " 라는 의미

**6) "펜을 빌어 쓰면 글이 되고, 입을 빌어 쓰면 말이 되며, 예술을 빌면 무용, 그림, 조각, 연극, 음악이 된다."**

- 즉 우리를 표현하는 방법으로 말과 글 외에 예술을 활용하는 것은 인간의 소통 방법으로 어쩌면 매우 자연스러움
- 우리를 표현하는 방법으로 예술을 활발하게 활용함으로써, 소통 뿐만 아니라 자기집착에서 잠시 벗어나고 타인 내지 사회 전체에 그 관심을 돌릴 수 있는 기회를 확보하는 것, 그래서 깊이 있는 행복감을 맛보는 것..

- 그리고 몰입과정에서 느낄 수 있는 고통, 이 모두를 순수하게 경험하는 것이 인간이 가진 권리가 아닐지..

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 1차, 2차, 3차 산업혁명시대와 4차 산업혁명시대의 차이점은 무엇인가요?
* 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량들에는 어떤 것들이 있나요?
* 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량들에 있어서 문화예술교육의 가능성은 무엇인가요?
* 자기표현이 예술의 시작이라면, 이를 방해할 수 있는 자기집착에 대해서는 어떻게 이해해야 할까요?

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 문화예술교육프로그램을 통해 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량을 키운다면 어떠한 방식으로 할 수 있을지에 대해 생각해 보고, 이를 나누어 봅시다.

<참고문헌>

류태호(2017). 4차 산업혁명 교육이 희망이다. 서울: 경희대학교 출판문화원

보틀러-보던, T.(2013). 짧고 깊은 철학 50. 이시은 옮김(2014). 서울: 흐름출판

골린코프, R.·허시, C(2016). 4차 산업혁명 시대 미래형 인재를 만드는 최고의 교육. 김선아 옮김(2018). 서울: 예담아카이브

기시미 이치로·고가 후미다케(2012). 미움받을 용기. 전경아 옮김(2014). 서울: 인플루엔셜

타타르키비츠, W.(1980). 미학의 기본개념사.손효주 옮김(1999). 서울: 미술문화

톨스토이, L.N.(1897). 예술이란 무엇인가. 이철 옮김(2016). 서울: 범우사

## 2차시 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서 작성과 강의를 위한 전략

❍ 수업개요

| 차시 | 2 | 수업주제 | 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서 작성과 강의를 위한 전략 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | | 1. 4차 산업혁명시대 공동체 가치를 담은 보고서를 작성할 수 있다.<br>2. 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서를 효율적으로 작성할 수 있다.<br>3. 4차 산업혁명시대 사람중심의 따뜻한 강의를 수행할 수 있다. | |
| 관련 실무 | | - 4차 산업혁명시대를 반영한 프로그램 운영을 위한 기획보고서 작성<br>- 4차 산업혁명시대를 반영한 강의 | |
| 연계 역량 | | 기획역량, 글쓰기역량, 창의력, 분석 및 논리력, 공동체역량, 강의역량 | |
| 수업개관 | | 4차 산업혁명시대에 적합한 공동체를 지향하는 프로그램을 기획하여 이를 보고서에 담아내는 역량과 학습자 중심의 사람중심 강의 역량을 키우는 차시에 해당한다. | |
| 수업방식 | | 강의식, 토론 | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | | - 기획보고서 작성에서 매력적인 그림을 그리는 방법<br>- 학습자주도 교육방법 전략 | |

○ 수업단계별 내용 요약

| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | - **동기유발**<br>· 프로그램 기획보고서 작성에서 어려운 점 공유하기<br>· 4차 산업혁명시대 관련 보고서 작성시 중요한 포인트는 무엇일지 생각 나누어보기<br>· 학습자 중심의 따뜻한 강의는 무엇일지 생각 나누어보기<br><br>- **수업목표 제시**<br>· 4차 산업혁명시대 공동체 가치를 담은 보고서를 작성할 수 있다.<br>· 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서를 효율적으로 작성할 수 있다.<br>· 4차 산업혁명시대 사람중심의 따뜻한 강의를 할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | - **4차 산업혁명시대의 최고 가치, 공동체주의**<br>· 4차 산업혁명시대가 사람중심 기반인 이유<br>· 4차 산업혁명시대 공동체주의의 가치<br>- **사람중심 프로그램 기획보고서 작성을 위한 전략**<br>· 프로그램 주제 선정 전략<br>· 프로그램 포함 필수 요소<br>· 보고서 작성 전략<br>- **사람중심 따뜻한 강의를 위한 전략**<br>· 교수자 : 전문성을 갖춘 연출가<br>· 교육철학 : 교육은 지치지 않는 설득과정이다<br>· 교육방법 : 학습자 역할의 명확화와 밀착 피드백<br>· 교육평가 : 성과물은 내(학습자)가 나에게 주는 선물 |
| 정리<br>(25분) | - **요약 및 정리**<br>· 4차 산업혁명시대 사람중심 공동체 가치를 포함한 프로그램 기획보고서 작성과 강의를 위한 전략 내용 정리하기<br><br>- **생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 프로그램 기획보고서 주제를 각자 생각해 보고 나누기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

도입

- **동기유발**

* 평상시 프로그램 기획보고서 작성시, 가장 어렵게 느껴졌던 점은 무엇인지 이야기 나누어 봅시다.

| |
|---|
| |

* 학습자 중심의 따뜻한 강의는 무엇일지 각자 생각해 보고, 본인의 이야기를 나누어 봅시다.

| |
|---|
| |

- **수업목표 제시**

1. 4차 산업혁명시대 공동체 가치를 담은 보고서를 작성할 수 있다.
2. 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서를 효율적으로 작성할 수 있다.
3. 4차 산업혁명시대 사람중심의 따뜻한 강의를 할 수 있다.

전개

# 4차 산업혁명시대 사람지배적 프로그램 기획보고서 작성과 강의를 위한 전략

## 1. 4차 산업혁명시대 : 사람지배적 사회

- 제4차 산업혁명이란 물리적(physical) 영역, 디지털(digital) 영역, 생물학(biological) 영역의 경계가 허물어지는 융복합 산업혁명
- 2016년 1월 스위스 다보스에서 열린 세계경제포럼에서 제4차 산업혁명이라는 말이 처음 소개됨
- 2015년 빅데이터(Big Data), 사물인터넷(IOT), 인공지능(AI) 기반의 만물 초지능혁명
- 사람, 사물, 공간을 초 연결, 초 지능화하여 산업구조사회 시스템 혁신
- 생산 통제: 기계 스스로
- 제4차 산업혁명 시대에는 사물인터넷, 유비쿼터스, 인공지능 등 과학기술이 우리 삶 곳곳에 들어와 쓰이게 됨
- 언뜻 보기에 과학이 인간의 삶에 더욱 깊이 들어와 관여하는 '기술 지배적 사회'로 보이나, 4차 산업혁명시대 필요한 핵심역량을 토대로 분석해 보면, 오히려 사람들이 더욱 긴밀히 연결되고 비판적 사고와 창의력으로 복합문제를 해결해 나가는 '사람 지배적 사회'라는 것을 알 수 있음
- 사람과 기술, 과학과 인문학이 함께 조화를 이루는 융복합의 시대가 바로 제4차 산업혁명의 본질!

## 2. 프로그램 주제 선정 전략

### 1) 공동체 지향

- 평생교육 관련 대부분 공모사업에서 공동체 지향은 공통 분모
- 평생교육 출발배경 자체가 '누구나 언제 어디서나 학습이 가능한 사회 ' 지향

이념

- 특히, 영역간 구분이 허물어이지고 다양한 영역이 뒤섞이는 현상이 일반적인 4차 산업혁명시대에는 소통, 협업, 배려 등의 공동체 역량이 요구
- 자본주의 한계를 극복하는 차원에서도 1980년대 이후 공동체주의는 전 세계적으로 부상하고 중요하게 견지되는 사상이기도 함

**2) 융복합 교육**

- 프로그램 6대 영역 구분에 굳이 제한 둘 필요 없음
- 프로그램의 다양성 확대, 효과면에서도 시너지 상승
- 예를 들어, 내용은 인문교양교육, 방법은 문화예술교육, 목표는 시민참여교육

**3) 공모주제 충실**

- 공모 사업이 제시하는 주제에 충실
- 공모 사업을 주관하는 기관의 이념이나 지향 방향 견지

**4) 현 국가 평생교육 정책 및 시대흐름 반영**

- 현재 국가 평생교육 정책에서 주요하게 진행하고 있는 목표, 사업, 대상 등에 대한 고려
- 시대흐름 상 사회적으로 필요성이 부각되거나 사람들의 학습요구가 높은 주제 영역 선정

**5) 주제 분야 관련 프로그램 현황 파악은 필수**

- 대략의 주제분야가 결정되고 나면, 관련 주제의 유사 프로그램의 현황을 확보
- 현황 분석 후 틈새를 발견하는 것이 관건
- 그 틈새가 곧 창의적인 프로그램 주제

**3. 프로그램 포함 필수 요소**

**1) 지역**

- 프로그램의 대상인 학습자가 발을 딛고 있는 지역에 대한 분석은 필수

- 지역이슈 및 현안
- 지역 비전 및 주요 정책
- 지역 특성화 자원(역사, 문화, 자연 등)

**2) 기관**

- 프로그램을 제안하는 기관의 정체성을 견지
- 기관의 이념 및 비전
- 기관의 주요 사업
- 기관의 특성화 프로그램

**3) 학습자**

- 프로그램의 대상인 잠재적 학습자에 대한 분석
- 잠재적 학습자의 요구 및 해결과제
- 잠재적 학습자의 개인배경 및 학습자적 특성

**4) 프로그램 운영 시스템**

- 체계적인 프로그램 운영의 바로미터가 될 수 있는 운영 시스템 존재 여부
- 운영 시스템의 존재 여부는 프로그램의 분석-설계-실행-평가 및 환류보완 등을 단계별로 어떻게 하겠다는 체계성을 갖추고 있느냐를 의미
- 보고서 구성 내용 자체가 분석-설계-실행-평가 및 환류보완 이라고도 할 수 있음

**5) 학습자주도 활동·개별화·상호작용 활성화 교수법**

- 교수자 중심보다는 학습자주도 활동이 포함되어 수업이 전개될 수 있는 방법 모색
- 4차 산업혁명시대 적합한 교육방법으로 학습자 분석을 통한 개별화 맞춤형 교수법 적용
- 교수자와 학습자간, 학습자들간 상호작용이 활발하게 전개될 수 있는 교수법 모색

### 6) 블렌디드 이러닝 학습지원 전략

- 전 세계적, 모든 교육영역에서 이러닝 교육시대 열림
- 교육방법론, 교육지원 차원에서 이러닝 교육 실시와 관련한 기반 마련 필요
- 이러닝과 대면 교육의 블렌디드 교육, 실시간 이러닝과 녹화 이러닝의 블렌디드 교육 방식 등 다양
- 특히 녹화 이러닝 교육과 대면 교육, 녹화 이러닝 교육과 실시간 이러닝 교육의 조합은 거꾸로 학습(Flipped learning)에 해당되어 학습의 효과를 높이는데 기여

### 7) 학습자 지원 전략

- 보고서의 구성 요소에 학습자 지원 전략은 필수 요소에 해당, 이에 대한 평상시 준비
- 학습자 출결 지원, 학습상담, 민원상담, 자격취득 지원 등
- 보고서 작성용이 아니라 평상시에 진행될 수 있도록 시스템화 필요

### 8) 성과관리 및 환류보완 전략

- 프로그램 실시 후 의미있는 평가를 실시하고, 평가결과를 객관적으로 분석
- 평가결과 분석 후 환류보완 조치를 실질적으로 진행할 것인지를 결정하는 것
- 평가결과 분석 이후 성과들을 과학적으로 관리하는 것
- 기존에는 평가 및 성과관리 차원에 국한되었다면, 지금은 환류보완 조치에 대한 중요성이 커져 가고 있음

## 4. 보고서 작성 전략

### 1) 공모사업 작성지침에 답이 있다

- 모든 공모사업은 작성지침을 제공
- 작성지침에 평가요소가 그대로 반영되어 있음
- 작성지침 하나라도 놓치게 되면 평가 영역 하나를 놓친다고 생각하면 됨
- 작성지침에 제시된 단어 하나 하나를 꼼꼼하게 숙지하고 반영

**2) 이야기가 있는 보고서를 만들어 보자**

- 보고서이기 때문에 신뢰롭고 객관적으로 기술해야 하나, 딱딱하고 지겨운 글이어서는 안됨
- 일단 포함해야 할 내용은 1번부터 2번까지 전술한 내용
- 전달하고 싶은 내용을 심사자가 읽고 싶은 마음이 들도록 매력적인 이야기로 재구성해야 함

**3) 친절한 자세로 글을 써보자**

- 심사자가 읽기 편하게 글쓰는 것이 기본
- 기본적으로 개조식 (높음, 가능 또는 가능함, 필요 또는 필요함, 요구 또는 요구됨)
- 줄은 가능하면 2줄이 넘지 않도록 함
- 한 줄로 하고자 하는 말을 주제어로 도출한 다음, 그 밑에 설명을 이어가는 방식

**4) 일관성 있는 글쓰기를 하자**

- 보고서의 처음 부분에 해당하는 이야기나 주장, 즉 프로그램의 필요성 및 목표가 마지막 부분의 평가에 이르기까지 일관되게 이어지도록 함
- 처음에 했던 주장이 용두사미가 되거나, 중간에 갑작스러운 내용의 도출은 보고서의 일관성을 방해

**5) 그림에 모든 것을 담아내자**

- 친절하게 글을 쓰는 것이 중요한 보고서 작성 전략이듯, 그 맥락에서 그림을 잘 그리는 것도 중요
- 구상하고 있는 내용을 축약하여 하나의 그림으로 만들어 내는 것이 쉽지는 않음
- 그러나 자꾸 상상하고 그리는 연습을 하다 보면 실력이 향상되므로 절대 포기는 금물

### 6) 증빙을 통한 신뢰성을 확보하자

- 평상시에 프로그램 운영 현황과 성과들을 잘 정리하여 증빙자료로 만들어 놓는 습관 형성
- 보고서의 모든 내용에 증빙이 첨부된다면(의무적으로 많은 부분 요구하기도 함), 주장하는 내용에 훨씬 힘이 실리게 됨

## 4차 산업혁명시대 사람중심 강의를 위한 전략

### 1. 사람중심 강의 : 학습자와 함께 만들어 나가는 작품으로서의 강의란

### 1) 작품으로서의 강의 정의

- 작품으로서의 강의란, 작품 중에서도 수업처럼 다수가 참여하는 연극, 뮤지컬, 군무 작품 등을 비유해서 사용한 말
- 감독, 기획자, 연출가, 안무가 등의 역할과 함께 연기자들의 역할도 당연히 중요한,
- 마지막에 보여지는 결과도 중요하지만, 만들어 나가는 과정도 중요한,
- 동일한 작품일지라도 감독 등과 연기자들이 누구냐에 따라 다른 작품으로 탄생하는

### 2) 작품으로서의 강의에 대한 조작적 정의

- 교수자와 학습자들이 책임과 의무감을 가지고 각자의 역할을 충실히 하면서 함께 만들어 가는 과정 자체를 즐기는 수업

### 3) 작품으로서의 강의 조건

- 학기 초에 목표와 최종 예상 결과에 대한 공유 및 조정
- 교수자와 학습자의 분명한 역할에 대한 합의
- 인간관계의 신뢰감이 기본 전제
- 교수자와 학습자, 학습자들간 활발한 상호작용

## 2. 교수자 : 전문성을 갖춘 교수자

### 1) 가르칠 대상에 대한 이해

- 학습자들은 어떤 특성을 가지고 있는가?
- 학습자들은 어떤 인구학적 배경(성, 연령, 출신지역 등)을 가지고 있는가?
- 선행지식이나 경험의 수준은 어느 정도인가?
- 어떤 교육방법을 선호하는가?

### 2) 가르칠 내용에 대한 이해

- 자신이 가르칠 내용에 대한 전문지식을 갖추고 있는가?
- 많이 아는 것과 잘 가르치는 것은 다르지만, 아는 것이 많아야 잘 가르칠 수 있다
- 아는 만큼 보이고, 보이는 만큼 잘 가르칠 수 있다
- 전공 영역에서 새로움을 추구하는 유연한 사고
- 지속적인 자기연수와 연구

### 3) 가르칠 방법에 대한 이해

- 효율적으로 잘 가르칠 수 있는가?
- 교육목표 및 내용, 학습자 특성 및 규모 등에 따라 적절한 교육방법을 선택하고 활용할 수 있는 능력
- 교내·외 다양한 교수법 특강 참여

### 4) 자기관리

- 강의시간 준수
- 사적인 일과 감정을 수업에 연결시키지 않는 일관된 태도
- 학생들과의 약속을 소중하게 여기고 지키는 자세
- 밝은 표정과 온화한 미소
- 깔끔한 복장

## 3. 교육철학 : 교육은 지치지 않는 설득의 과정이다.

**1) 교육철학은 예비교사 정규 교육과정에 해당하는 과목의 하나**

- 과목으로 접근하자면, 교육의 개념·목적 등에 관한 원리나 교육과 관련한 문제를 철학적 방법으로 연구하는 학문
- 교수자 입장에서도, 각자의 교육철학이 필요
- 교수자 입장에서의 교육철학은 교육의 본질, 정의 등에 대한 나름대로의 소신, 가치관 등을 의미

**2) 교육은 지치지 않는 설득의 과정이라는 것에 대하여**

- 전문지식과 기술을 학습자보다 많이 가지고 있다고 해서 권위자로서의
- 교수자의 모습이 아닌, 먼저 이 길을 간 사람으로서 안내하고 조언해 주는 모습으로서의 교수자를 전제
- 만약 학습자가 수업에 대해 거부하거나 따라주지 않거나 관심이 없다면, 해당 교과에 대한 인지도가 낮아서라고 이해하는 자세
- 교수자가 이러한 전제와 자세를 취한다면, '교육은 설득'이라는 교육철학이 설정됨

**3) 지치지 않는 설득을 하기 위한 마음자세**

- 학습자들에 대한 사랑과 관심
- "인간은 누구나 주인공이고 싶어 한다. 그렇게 보이지 않는다면, 주인공이 되기 어렵다고 생각하기 때문일 뿐이다"

**4. 교육목표 및 내용: 현장에서 가장 핫(hot)한 실무능력**

**1) 학문의 현실: 현장 적용성을 지속적으로 탐색**

- 취업률은 전공 및 학과의 성격과 상관없이 대학평가와 국책사업 등에서 중요한 평가지표
- 대학생들의 입장에서도 취업이 대학졸업 후 최대과제에 해당
- 교육내용을 현장에서의 '쓸모'와 연결시키는 것은 기본

**2) 현장실무능력에 초점을 둔 교육목표 및 내용**

- 강의계획서 작성시 필수 사항
- 학기 초 오리엔테이션 시간에 현장에서의 어떤 역량과 연결되는지 구체적으로 어필
- 학기 중간에도 동기부여가 필요할 때 지속적으로 제시
- 이를 위해 현장의 흐름을 상시적으로 파악하는 것 또한 기본

**3) 평생교육 전공 예시**

- 과목명: 평생교육프로그램 개발론
- 현장실무역량: 평생교육프로그램 개발 보고서 작성 역량
- 보고서 작성 역량의 중요성과 역량을 가지게 되었을 때, 사회 및 현장에서 주어지는 이점들을 충분히 설명

**5. 교육방법: 학습자 역할의 명확화, 그리고 이에 대한 밀착 피드백**

**1) 강의진행 시스템**

- 단계별 강의와 과제수행, 피드백의 지속
- 피드백 내용이 반영될 때까지 과제수행과 피드백의 지속

**2) 과제의 수준과 성격: '익숙해진 습관은 뇌를 지루하게 한다'**

- 과제 수준: 학습자 수준보다 조금 어려운 과제
- 과제 성격: 세상에 없는 창의적이면서 세상에 필요한(프로그램 개발)
- 수업집중의 묘약: 학습자 수준보다 약간 높은 과제를 쉽게 가르치는 것

**3) 과제 수행의 성공적 마침을 위한 동기유발 전략**

- 어렵지만 꼭 해야 하는 과제라면 조별 과제로 제시
- 우선 잘한 것에 집중하여 칭찬부터 시작
- 구체적인 내용을 들어 칭찬하되, 아낌없는 칭찬 세례
- 교수자가 원하는 내용의 피드백을 학생들과의 토론을 통해 학생들이 답하도록 유도

**4) 활발한 상호작용 전략**

- 다양한 방식 활용
- 수업시간: 눈빛과 표정, 질문, 조별 토론시 조별로 라운딩하며 함께 참여
- 수업시간 외: 연구실 면담, 메일, 전화, 문자 및 톡 등

## 6. 교육평가: 성과물은 내(학습자)가 나에게 주는 선물

**1) 과제 수행의 결과로 성과물 도출**

- 성과물에 대한 평가를 중요하게 고려
- 교수평가와 학생평가를 동시 적용
- 학점으로서의 가치 뿐만 아니라 성과물 자체가 학생들 스스로가 가져가는 선물이라는 점을 강조

**2) 투명하고 공정한 평가를 위한 노력**

- 오리엔테이션 시간에 평가방식에 대해 공지하고 의견 제안 기회 제공
- 과제 평가시 학생들의 평가도 반영
- 조별 과제에서는 역할분장이 공평하게 이루어질 수 있도록 별도의 촘촘한 전략 필요

## 7. 마지막 이야기: 단계별 수업 진행으로 기본에 충실

**1) 수업의 단계별(도입·전개·정리) 진행으로 체계적인 수업 운영**

**2) 초두-최신효과: 뇌는 처음과 끝을 작 기억한다**

- 초두효과(primary effect): 맨 먼저 제시된 항목들의 회상률이 높은 것
- 최신효과(recency effect): 마지막에 제시된 항목들의 회상률이 높은 것
- 결국, 중요한 정보를 먼저 가르쳐라. 수업목표의 강조
  그리고, 학습자들이 학습한 내용을 오래도록 기억하기를 원한다면, 수업 끝부분에 요약·정리하라

**3) 꼭 지키는 것!**

- 과목별 큰 그림 그리고, 이를 설명하기, 그리고 세부내용은 큰 그림속에서 항상 설명하기
- 중요한 교육내용은 학기 초부터 끝날 때까지 반복과 반복 또 반복하기
- 야단칠 일이 있다면, 꼭 개별로 연구실에서 하기
- 학생들한테 절대 화내지 않기

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 4차 산업혁명시대 사람중심 공동체 가치는 왜 중요한가요?
* 4차 산업혁명시대 사람중심 프로그램 기획보고서 작성 전략에는 어떤 것들이 있나요?
* 4차 산업혁명시대 사람중심 따뜻한 강의는 왜 필요할까요?
* 4차 산업혁명시대 사람중심 따뜻한 강의를 위한 전략에는 어떤 것들이 있나요?

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 4차 산업혁명시대 사람중심의 프로그램 기획보고서를 작성한다면, 어떤 주제의 프로그램을 기획할 것이지 생각해 보고, 이를 나누어 봅시다.

<참고문헌>

류태호(2017). 4차 산업혁명 교육이 희망이다. 서울: 경희대학교 출판문화원

# 3차시 디자인 씽킹을 활용한 창의적인 교수법 전략

❍ 수업개요

| 차시 | 3 | 수업주제 | 디자인 씽킹을 활용한 창의적인 교수법 전략 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 디자인 씽킹의 개념을 이해할 수 있다.<br>2. 디자인 씽킹에서 창의적 문제해결의 중요성을 설명할 수 있다.<br>3. 디자인 씽킹의 프로세스를 이해하고 실행할 수 있다. | | |
| 관련 실무 | - 학습자들의 창의적 사고를 촉진할 수 있는 수업 설계<br>- 창의적 문제해결 방법 실무 적용<br>- 협업을 위한 의사소통역량 실무 적용 | | |
| 연계 역량 | 창의력, 융복합능력, 감성능력, 문제해결능력, 의사소통능력 | | |
| 수업개관 | 디자인 씽킹에서의 창의적 문제 해결력의 의미를 이해하고 디자인 씽킹 프로세스인 공감, 문제정의, 아이디어 발상, 퍼뜨리기의 과정을 경험하여 평생학습 환경에서 발생할 수 있는 여러 문제 상황들에 대해 창의적으로 대처할 수 있는 능력을 함양하고 학습자들의 창의적 사고를 촉진하는 수업을 설계하고 적용할 수 있는 차시에 해당한다. | | |
| 수업방식 | 강의식, 토론, 실습 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 창의적 사고를 촉진하는 다양한 프로그램 기획<br>- 타 프로그램과 융합한 콘텐츠 개발 | | |

○ 수업단계별 내용 요약

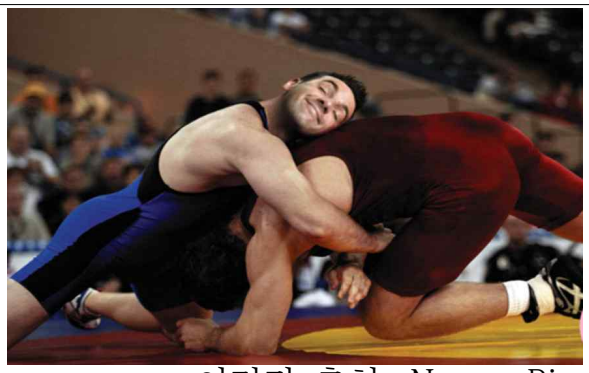
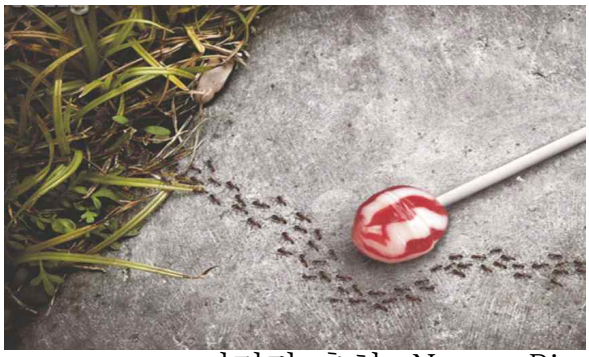
| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | **- 동기유발**<br>· 기발한 광고 퀴즈를 통해 수업에 대한 기대감 형성<br>· 창의적 사고에 대한 생각과 경험 공유하기<br>· 창의적 사고의 필요성 공유하기<br><br>**- 수업목표 제시**<br>· 창의적 사고와 디자인씽킹의 개념에 대해 이해할 수 있다.<br>· 디자인 씽킹 프로세스를 이해할 수 있다.<br>· 디자인 씽킹 프로세스 실습을 통해 발생할 수 있는 문제 상황에 대해 창의적 문제해결 방법을 익히고 활용할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | **- 창의성과 디자인**<br>· 창의성과 창의력<br>· 일반적 관점의 창의성과 디자인 관점에서의 창의성<br>**- 디자인 씽킹 프로세스 1단계: 문제 발견**<br>· 문제 쏟아내기 게임으로 해결하고 싶은 문제 찾기<br>· 공감을 위한 관찰하기와 인터뷰 하기 실습<br>**- 디자인 씽킹 프로세스 2단계: 문제정의**<br>· 공감지도를 통해 해결하고 싶은 진짜 문제가 무엇인지 분석<br>· 문제 해결을 위한 방향을 정하고 정의 내리기<br>**- 디자인 씽킹 프로세스 3단계: 창의적 아이디어 발상**<br>· 브레인스토밍으로 아이디어를 모으고 범주화 하기<br>· 다양한 관점으로 아이디어 점검하기 |
| 정리<br>(25분) | **- 요약 및 정리**<br>· 디자인 씽킹 프로세스와 창의적 사고와의 관계 정리하기<br><br>**- 생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 평생교육실무자들의 영역에서 디자인 씽킹을 활용할 수 있는 방법을 생각해 보고 나누기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

도입

- **동기유발**

* 제시되는 광고는 무엇을 광고하기 위한 것일까요?

| 기발한 광고 퀴즈 예시 1 | 기발한 광고 퀴즈 예시 2 |
|---|---|
|  이미지 출처: Naver Biog |  이미지 출처: Naver Biog |

* 자신의 경험 중 '창의적 사고'라 할 수 경험은 무엇인지 공유해 봅시다.

| |
|---|
| |

* '창의적 사고'가 필요한 이유는 무엇인지 공유해 봅시다.

| |
|---|
| |

- **수업목표 제시**

1. 창의적 사고와 디자인씽킹의 개념에 대해 이해하고 설명할 수 있다.
2. 디자인 씽킹 프로세스를 이해하고 설명할 수 있다.
3. 디자인 씽킹 프로세스 실습을 통해 발생할 수 있는 문제 상황에 대해 창의적 문제해결 방법을 익히고 활용할 수 있다.

전개

## 1. 창의력과 디자인

### 1) 창의성과 창의력

- 창의성은 새로운 것을 생각해내는 특성
- 창의력은 창의성 범주에 포함된 창의적인 능력이며 창조적 활동을 포함함
- 창조적 활동을 포함한 창의적인 능력은 창조력이라고 할 수 있음

### 2) 일반적 관점의 창의성

- 일반적 관점에서 창의성 영어'crearivity'는 라틴어 'creare(만들다, 창조하다)' + 그리스어'krainein(충족하다)에서 유래
- 창의성 개념에 대해 언급한 학자
  - · 조이 길포드(Joy Guilford): 창의성은 새롭고 신기한 것을 낳는 힘
  - · 알렉스 오스본(Alex Osborn): 창의성은 새롭고 독특한 방법으로 일상생활에서 직면한 문제를 해결해나가는 활동
  - · 클라우스 우어반(Klaus Urban): 창의성은 어떤 문제로부터 새롭고 독창적인 산출물을 생성해내는 능력
- 이러한 정의를 종합해보면 일반적 관점의 창의성은 새롭고 독특한 아이디어를 생각해 내는 독창성, 문제를 해결하기 위해 확산적으로 사고하고 결과물을 만들어 가는 유창성, 융통성이라 할 수 있다.

### 3) 디자인 관점의 창의성

- 디자인 관점의 창의성은 다양한 표현력이 핵심요소임
- 여러 가지 아이디어를 다양한 사고방식으로 상호 작용시켜 시각적으로 표현하고 집중적으로 세밀하게 표현하는 것
- 엘리스 토런스는 예술적 관점의 창의성이란 다양한 시도를 통해 그중에서 가장 적절한 것을 깊이 있게 파고 들어 가치 있는 것을 발견하거나 만드는 것이라고 함

- 다양한 시도는 유창성, 가장 적절한 것은 유용성, 깊이 있게 파고드는 것은 정교성, 가치 있는 것을 발견하거나 만드는 것은 실용성, 독창성과 관계있음
- 이미 존재하는 지식, 경험, 개념, 기술을 새로운 시각에서 재규명하고 상호 간의 결합을 기존과 다르게 하는 능력

### 4) 창의성과 디자인의 관계

- 디자인은 문제해결이 유용하게 시각화될 수 있는 모델의 총체
- 디자인은 예술과 과학의 특징을 복합적으로 지니고 있어 창의적 문제해결력을 키울 수 있는 가장 효과적인 영역은 디자인임.
- 따라서 예술은 독창적인 것을 요구하는 학문 분야이며, 그중에서도 디자인은 효과적으로 문제해결력을 향상할 수 있는 분야로서 창의성과 밀접한 관계가 있음

## 2. 디자인 씽킹 1단계: 문제 발견하기

### 1) 디자인 씽킹의 시작

- 디자인 씽킹은 현장 중심의 디자인과 인간 중심의 창의적 문제 해결을 위한 사고 방법론으로 지목받고 있음
- 디자인, 융합, 사용자 중심이라는 용어는 1919년 독일 바우하우스의 철학에서 시작됨
- 바우하우스는 건축을 주축으로 예술과 기술을 종합적으로 교육하는 기관으로서 인간 중심의 디자인, 예술과 기술의 융합, 사용자 중심의 디자인을 추구함
- 바우하우스는 사람들이 필요로 하는 사요자 중심의 디자인을 만들기 위해 기능을 합리적으로 설계하고, 미적인 요소를 중시하는 예술적 감각을 통합하는데 큰 역할을 함
- 이후 이러한 통합적 사고에 대한 관심이 커지고, 창의적 아이디어는 직관적 분석적 사고룰 통해 문제를 해결하는 것이라는 연구가 나타나고 이를 디자인 씽킹이라 일컫게 됨

### 2) 디자인 씽킹의 개념과 디자인 씽킹 프로세스

- 디자인 씽킹에서 문제를 해결하는 데 다각도의 관점의 창의적 사고가 중요함

- 디자인 씽킹은 수렴적사고와 분석적·직관적 사고를 적절하게 사용하는 것을 뜻함
- 이러한 사고를 통해 문제를 반복해서 분석하고 해결하는 것이 디자인 씽킹의 목적이며, 사용자가 원하는 것을 개선하여 창의적인 결과물을 만들어내는 것이 디자인 씽킹의 목표임
- 따라서 시대의 빠른 변화에 대응하려면 한 가지 사고보다 다양한 사고의 결합이 필요함
- IDEO의 디자인 사고( Design Thinking)
  · IDEO이 팀 브라운에 의하면 '디자인 씽킹이란 소비자들이 가치 있게 평가하고 시장의 기회를 이용할 수 있으며 기술적으로 가능한 비즈니스 전략에 대한 요구를 충족시키기 위하여 디자이너의 감수성과 작업방식을 이용하는 사고방식'임
  · 즉 인간을 관찰하고 공감하여 소비자 및 다양한 분양의 전문가들과의 협업을 통해 문제의 본질을 이해하는 것임
  · 스탠퍼드대학 디스쿨은 디자인 씽킹의 교육 방식을 5단계, 공감, 문제정의, 아이디어 찾기, 시제품 제작, 평가로 설명하고 있음
  · 공감은 사람들을 관찰하여 문제를 발견하고 공감하는 단계
  · 문제정의는 문제가 무엇인지 구체적으로 정의하는 단계
  · 아이디어 찾기는 독창적이고 유용한 아이디어를 자유롭게 발상하는 단계
  · 시제품 제작은 아이디어를 제품으로 구현하는 단계
  · 평가는 시제품을 테스트하여 피드백을 얻고 개선하는 단계
  · 디스쿨의 디자인 씽킹 프로세스

이미지 출처: 송태란,이정현(2019). 문제해결력을 키우는 디자인 씽킹. 한빛아카데미.

### 3) 문제 쏟아내기 게임으로 해결하고 싶은 문제 찾기

* ‘누군가 해결해줬으면 하는 주변의 문제’, ‘다른 사람이 문제라고 하니까 문제인가보다’ 라고 느끼는 문제 중 자신이 진짜 공감하고 있는 문제라고 생각하는 우리 혹은 주변의 문제는 무엇인가요?(팀 활동)

| |
|---|
| |

* 팀에서 나온 주제 중 팀원이 공동으로 해결하고 싶은 문제는 무엇인가요?(팀 활동)

| |
|---|
| |

* 해결하고 싶은 문제와 관련된 이해관계자는 어떤 사람들인가요?(팀 활동)

| |
|---|
| |

* 이해관계자 중 팀에서 가장 문제라고 생각하는 이해관계는 누구인가요?(팀 활동)

| |
|---|
| 이해관계자:<br>그들이 느끼는 문제:<br>그들이 원하는 것: |

**4) 공감에 기반한 문제 발견: 관찰하기**

- 공감은 창의적인 아이디어를 실현하기 위한 디자인 씽킹의 첫 번째 단계임
- 문제에 접근하기 위해 사용자를 관찰하여 요구 사항을 파악하는 문제 발견의 과정으로 문제에 대한 선입견이나 이미 알고 있는 정보로 인해 문제를 왜곡해서 파악할 수 있으므로 사람들을 유심히 관차하고 인터뷰를 하면서 통찰 하는 것이 중요함
- 공감 단계에서의 관찰과 인터뷰는 가치 있는 결과물을 만들기 위해 매우 중요
- 관찰이란 현장에 가서 실제로 일어나는 것을 보고, 만져보고, 접촉하고, 냄새 맡고 나아가 피부로 느끼면서 파악하는 것을 말함
- 관찰을 하면 아직 구체적으로 밝혀지지 않은 사실들이나 데이터로는 제시되지 않고 있는 정보에 대한 이해가 가능
- 진짜 현실이 어떤지를 이해하려면 현장에서 객관적 시각으로 관찰 해야 함
- 의문사 '무엇을(What?)''어떻게(How)''왜(Why?)'는 깊이 있는 관찰을 할 수 있도록 도와주는 도구임
  - · 무엇을(What): 관찰 대상이 되는 이해관계자가 무엇을 하는지 살펴본다. 어떤 가정이나 전제 조건의 개입 없이 반드시 객관적으로 하는 것이 바람직함
  - · 어떻게(How): 이해관계자가 일을 어떻게 행하고 있는지 관찰한다. 특정한 일을 할 때 서두는가? 괴로워하는가? 즐겁게 하는가? 활동이나 일이 이해관계자에게 긍정적이거나 또는 부정적인 영향을 주는가? 이때 형용사를 이용한 설명문을 사용할 수 있음
  - · 왜(Why): 이해 관계자가 왜 그 일을 하는지 또 왜 특정한 방법으로 해당되는 일을 하는지를 관찰함
- 관찰할 때 반드시 수반되어야 하는 것은 기록임
  - · 기록 방법으로는 메모, 사진, 녹음, 녹화 등이 있음.
- 자기에게 잘 맞는 기록법 개발이 필요함
  - · 기록을 할 때 반드시 유의 해야 하는 것은 자기자신에게 잘 맞는 기억 방법이 무엇인지 파악하여, 그 방식대로 기록해야 함을 깨닫는 것

**4) 공감에 기반한 문제 발견: 인터뷰하기**

- 문제와 관련된 이해관계자가 느끼는 문제를 해결하는 것은 이들을 위한 혁신이라고 할 수 있음
- 이해관계자를 위한 혁신을 하기 위해서는 그들의 생각, 감정, 동기에 대해서 이해하고 그것을 바탕으로 그들을 위한 문제 해결을 이끌어 낼 수 있어야 함
- 공감적 이해를 위한 인터뷰는 자기소개, 프로젝트 소개, 친밀감 혀성, 스토리 전개, 감정 탐색, 질문하기, 감사 인사 및 마무리하기로 구성됨
- 인터뷰 방법

· '왜?'라고 묻기:

평상시 사람들은 자신이 왜 그런 행동이나 말을 했는지 잘 모르는 경우가 많음 이때 행동이나 발언의 이유를 밝히는 방법이 바로 질문을 하는 것임

· 스토리를 유도하기:

사실적 자료보다 스토리를 돌려달라고 요청하는 것이 바람직함

· 언행불일치에 주목하기:

사람들의 말과 행도이 가끔 일치하지 않을 때가 있는데 상호 갈등을 일으키는 모순된 경우를 감지하면 흥미로운 통찰을 얻을 수 있음

· 비언어적 단서에 주목하기:

인터뷰를 하면서 신체 언어와 감정 표현에 항상 주의를 기울여야 함

· 침묵을 두려워하지 않기:

인터뷰 중, 잠깐의 공백이 생기면 다른 질문을 해야 할 것 같은 기분이 드는데 이 침묵은 고객이 자신이 말한 것을 되짚어보고 더욱 깊은 스토리를 이끌어 내기 위하여 필요한 시간이므로 침묵이 주는 불편함을 메워 넣을 필요는 없음

· 중립적인 질문하기:

정답이 없는 질문을 해야 하며 단답형 대답을 유도하는 양자택일 식의 질문은 바람직하지 못함

· 특별하고 구체적인 실례를 들기:

관계되는 물건이나 기념품을 보여달라고 하든지 또는 구체적인 실제 사례를 말해 달라고 요청해야 함

· 인터뷰 내용을 기록할 수 있도록 철저하게 준비하기

인터뷰는 반드시 2인 1조로 진행하고 녹음이나 녹화를 이용하여 기록하는 것이 좋음

- 인터뷰 양식 예시

<table>
<tr><td>순서</td><td>1) 인터뷰 대상 정하기<br>2) 인터뷰 내용 만들기<br>3) 현장 인터뷰하기<br>4) 인터뷰 정리하기<br><table><tr><td>① 인터뷰 대상 정하기</td><td>② 인터뷰 내용 만들기</td></tr><tr><td>③ 현장 인터뷰 하기</td><td>④ 인터뷰 정리하기</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>인터뷰<br>질문<br>작성</td><td>1. 대상을 정하고, 인터뷰 접근 방법 9가지를 유의하면서 이해 관계자를 대상으로 10가지 질문을 작성하기<br>①<br>②<br>③<br>④<br>⑤<br>⑥<br>⑦<br>⑧<br>⑨<br>⑩<br><br>2. 질문 작성이 끝나면 대상자에게 질문을 한다. 이때, 고객이 한 말을 되도록 꼼꼼 하게 적는다.</td></tr>
</table>

## 3. 디자인 씽킹 2단계: 문제 정의하기

### 1) 문제 정의는 어떻게 하는가?

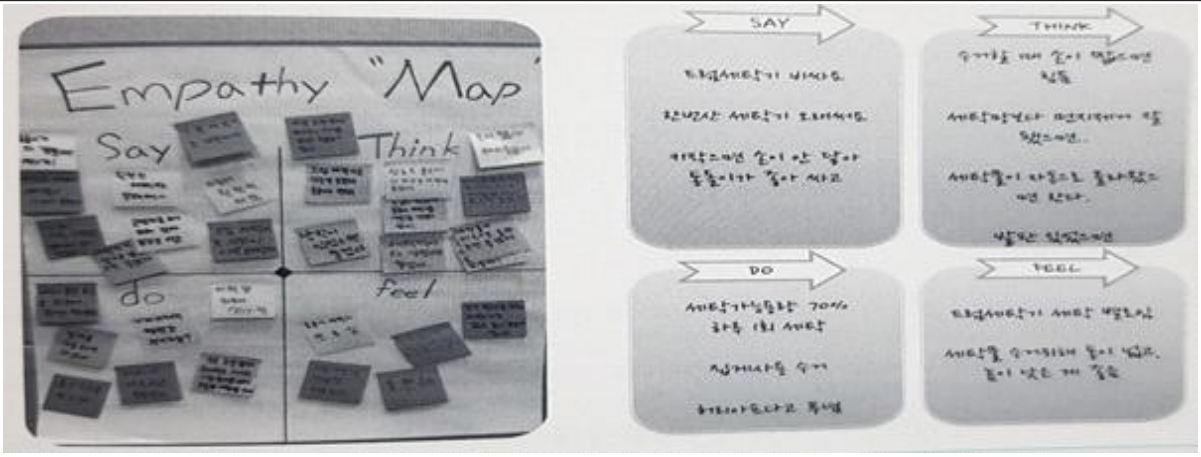
- 문제 정의란 공감 단계에서 실시한 관찰과 인터뷰 등을 통해서 발견한 결과물들을 분류하고, 통합하여 해결이 요구되는 착안점을 개발하는 것임
- 이해관계자가 느끼는 진짜 문제, 즉 이해관계자에게 가치가 있는 문제, 나아가 이해관계자를 위해서 해결해야 하는 문제를 말함
- 문제가 무엇인지 제대로 규명될 때, 비로소 문제해결의 올바른 방향성을 가질 수 있기 때문에 올바른 문제 정의를 해야 함
- 문제정의문은 우리가 보는 관점에서 특정 이해관계자가 누구인지, 그들의 니즈는 무엇인지, 그리고 왜 그러한 니즈를 가지고 있는지에 대한 통찰을 얻게 하는 문장을 말함
- 좋은 문제 정의문은 문제에 집중하게 하고 상호 경합 관계에 있는 아이디어에 대해 평가 기준을 용이하게 하여 궁극적으로 이해관계자가 가진 문제를 혁신적으로 풀 수 있는 역할을 함

### 2) 공감지도 만들기

- 문제 정의문을 만들기 위한 전단계로 공감 지도 만들기가 있음
- 공감 지도 작성은 인터뷰, 관찰, 몰입을 통해서 발견한 것과 우리가 통찰을 톤해서 얻은 것을 종합하고, 분류하고, 통합하도록 도와주는 기법임
- 공감 지도 작성은 고객을 관찰하고 인터뷰한 전체 내용을 정리하여 이해관계자가 가진 진짜 문제를 도출해내는 중요한 과정임
- 대형 전지나 화이트보드를 4개의 구역으로 구분하여 현장에서 관찰하고 기록한 내용, 인터뷰하면서 녹음 및 촬영한 정보를 포스트 잇에 기록하여 각 카테고리별로 정리함
- 이때 녹색이나 청색의 포스트 잇은 창조적인 아이디어 또는 긍정적 아이디어를, 적색은 놀랍고 새로운 또는 부정적인 아이디어를, 그리고 황색은 일반적인 아이디어를 정리하시는 식으로 색깔별 분류 카테고리를 정할 수 있음
- 그 다음에는 이해관계자가 직접 말하는 것과 행동하는 것, 이해관계자가 생각하는 것으로 판단되는 것, 이해관계자가 느끼는 것으로 추론하는 것 등을 말

하는 것, 행동하는 것, 생각하는 것, 그리고 느끼는 것(Say, Do, Think, Feel)의 4가지 영역으로 분류함

- 공감지도 작성 예시

| · 키가 작은 주부들이 사용하기 편리한 세탁기 |
| --- |
|   |
| 이미지 출처: 송동주, 박재호, 강상희(2016). Design Thinking. 영남대학교 출판부. |

- 공감지도에서 도출한 내용을 다음과 같이 정리할 수 있음
  - · 이해관계자에게 무엇이 '진짜'로 중요한가?
  - · 이해관계자가 말하지 않는 것은 무엇인가?
  - · 이해관계자가 말로 표현하지 못하는 것은 무엇인가?
  - · 무엇이 이해관계자를 감동시키나?
  - · 이해관계자의 꿈과 포부는 무엇인가?
  - · 이해관계자가 우려하는 것은 무엇인가
- 문제 정의문 진술 형태

대상자: 대상자 _____ 는

대상자의 니즈: _____하는 것이 필요합니다.

통찰:왜냐하면, _____ 하기 때문입니다.

## 4. 디자인 씽킹 3단계: 창의적 아이디어 발상

### 1) 브레인스토밍으로 아이디어 도출하기

- 디자인 씽킹에서 가장 중요하고 핵심적인 단계인 창의적 아이디어 발상은 창의적 아이디어 표현의 결과물을 만들기 위해 여러 가지 자료를 관찰하고 분석하여 이해관계자가 원하는 방향으로 해결책을 만드는 과정임
- 브레인스토밍은 수많은 아이디어를 공유하고 개선 및 수정해나가면서 창의적인 아이디어를 도출할 수 있는 기법임
- 브레인스토밍 규칙
  · 질보다는 양을 우선시하고 가능한 한 많은 해결 방법을 만들어 내야 함
  · 엉뚱한 아이디어도 상관없으며 자신의 생각을 가감 없이 자유롭게 표현해야 함
  · 다른 사람의 의견을 비판하지 않아야 함
  · 다른 사람의 아이디어에 자신의 아이디어를 덧붙여서 발전시킴
- 브레인스토밍을 이용하면 단시간에 다양한 생각을 한눈에 정리하고 아이디어의 질을 높일 수 있음

### 2) 육색 사고 모자 기법으로 아이디어 점검하기

- 육색 사고 모자 기법은 여러 사람이 토론이나 프로젝트를 할 때 매우 효과적인 방법이며, 한쪽으로 치우치지 않고 다양한 의견이 제시되고 다양한 사고를 할 수 있는 기법임
- 육색 사고 모자 기법의 사고 유형과 역할
  · 창조적 사고(초록색 모자): 창의적 사고를 바탕으로 새로운 아이디어와 문제 해결 방법을 제시함
  · 긍정적 사고(노란색 모자): 문제에 대한 장점과 강점을 제시, 비판적 사고를 자제하고 긍정적인 관점으로 문제 바라보기
  · 감정적 사고(빨간색 모자): 직관적인 느낌과 감정을 가지고 아이디어 제시하기
  · 비판적 사고(검은색 모자): 비판적 사고를 바탕으로 실패요소나 위험요소 제시 하기
  · 중립적 사고(흰색 모자): 객관적 사고를 바탕으로 사실만을 제시하며 종합적인 판단을 위해 되도록 중립적인 정보만 제시하기
  · 통제적 사고(파란색 모자): 진행자에게 주어지는 것으로, 진행자는 토론이 잘 진행될 수 있도록 팀원을 통제하고 리더 역할을 함

- 육색 사고 모자 기법 진행 과정
  · 점검할 아이디어를 정하기
  · 팀원은 여섯 가지 모자의 성격과 특성 이해하기
  · 여섯 가지 모자의 역할을 배분하고 사고 유형과 순서를 숙지하기
  · 팀원은 각자 모자의 색깔에 해당하는 사고의 관점에서 의견 제시하기
  · 시계 방향으로 모자를 돌려 쓰면서 의견 제시하기
  · 한 사람이 여섯 가지 모자를 모두 써볼 때까지 과정 반복하기
  · 최종적인 결론 정리하기
- 창의적인 아이디어를 발상하기 위한 방법이 다양하지만 그중에서 상황과 목적에 적합한 것을 선택하여 잘 활용해야 함
- 디자인 씽킹 프로세스는 아이디어 발상 후 아이디어를 표현하기 위한 구체적인 실행 계획을 세우고 실행 후 피드백을 해야 함
- 피드백을 통해 아이디어에 대한 개선점과 보완점을 발견하고 적용함
- 시간의 제약상 전체 과정 진행은 어렵고 아이디어 점검하기까지만 실습

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 디자인 씽킹의 개념은 무엇인가요?
* 디자인 씽킹 프로세스는 어떠한 단계와 과정들이 있나요?
* 공감을 기반으로 하는 문제 발견 과정은 어떠한 것들이 있었나요?
* 디자인 씽킹의 아이디어 발상 단계에서 창의적 아이디어를 도출할 수 있는 방법에는 어떤 것들이 있었나요?

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 평생교육 실무 및 학습자의 사고력을 촉진 시킬 수 있는 방법으로 어떻게 디자인 씽킹을 활용할지에 대해 생각해 보고, 이를 나누어 봅시다.

<참고문헌>

김윤정(2016). 디자인사고와 창의적 문제해결, 고려대학교 인문대학

송동주·박재호·강상희(2016). 디자인 씽킹. 경산: 영남대학교 출판부

송태란·이정현(2019). 문제 해결력을 키우는 디자인 씽킹. 서울: 한빛 아카데미

IDEO.org(2014). IDEO 인간중심 디자인툴킷. 서울: 에딧더월드

# 4차시 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화 탐색

❍ 수업개요

| 차시 | 4 | 수업주제 | 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화 탐색 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 사회의 시대적 변화와 포스트코로나시대를 이해할 수 있다.<br>2. 포스트코로나시대에 맞는 현대인들이 삶을 이해하고 평생학습 역할을 탐색할 수 있다.<br>3. 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화와 발전 방안을 탐색할 수 있다. | | |
| 관련 실무 | - 교육기획자로서의 현대사회를 이해하는 통찰력 향상<br>- 현대인의 삶에 기반한 평생학습사업 기획능력 향상<br>- 평생학습사업 기획 및 운영 전략능력 향상 | | |
| 연계 역량 | 시대읽기, 평생학습기획역량, 창의력 | | |
| 수업개관 | 포스트코로나시대를 이해하고 현대인들의 삶을 조망하여 그에 맞는 평생학습사업 및 프로그램을 기획하는 능력을 갖추는 과정이다. | | |
| 수업방식 | 강의식, 토론, 워크숍 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 현대인의 삶의 특성에 맞춘 맞춤형 평생학습기획 기획<br>- 시대변화를 이해하고 선도할 수 있는 평생학습사업 기획 | | |

○ 수업단계별 내용 요약

| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | - **동기유발**<br>· 코로나19 사태에 대한 자신의 경험 공유<br>· 코로나19 사태로 인한 일상의 변화 공유<br>· 코로나19 사태 극복을 위한 평생학습 전략 상상<br>- **수업목표 제시**<br>· 사회의 시대적 변화와 포스트코로나시대를 이해할 수 있다.<br>· 포스트코로나시대에 맞는 현대인들이 삶을 이해하고 평생학습 역할을 탐색할 수 있다.<br>· 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화와 발전 방안을 탐색할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | - **시대적 변화와 현대사회 탐색**<br>· 21세기 사회 변화 탐색 : 4차 산업혁명시대, 지식기반사회와 평생학습사회 등<br>- **코로나19 사태의 일상의 변화 탐색**<br>· 코로나19 사태로 인한 현대인의 삶의 변화 탐색<br>· 코로나19 사태 극복을 위한 사회적 노력과 시스템 변화 탐색<br>- **포스트코로나시대 평생학습의 발전방안 탐색**<br>· 코로나19 사태로 인한 평생학습의 변화와 동향 탐색<br>· 코로나19 사태로 인한 평생학습의 새로운 시도와 노력 탐색<br>· 포스트코로나시대를 대비한 평생학습의 변화 탐색<br>· 온/오프라인 평생학습 운영 전략 탐색 |
| 정리<br>(25분) | - **요약 및 정리**<br>· 포스트코로나시대의 명확한 정의와 평생학습 발전 전략 정리<br>- **생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 온라인 평생학습과 오프라인 평생학습의 장단점 비교를 통한 개선방안을 생각한 후 나누기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

도입

- **동기유발**

* 코로나19 사태 중에 겪었던 가장 기억에 남는 경험을 공유해 봅시다.

| |
|---|
| |

* 코로나19 사태로 인해 일상이 어떻게 변화되었는지 공유해봅시다.

| |
|---|
| |

* 포스트코로나시대에 평생학습은 어떤 모습인지 상상해서 공유해봅시다.

| |
|---|
| |

- **수업목표 제시**

1. 사회의 시대적 변화와 포스트코로나시대를 이해할 수 있다.
2. 포스트코로나시대에 맞는 현대인들이 삶을 이해하고 평생학습 역할을 탐색할 수 있다.
3. 포스트코로나시대 평생학습의 새로운 변화와 발전 방안을 탐색할 수 있다.

전개

## 1. 현대사회 이해

### 1) 시대적 변화와 현대사회 탐색

- 지식기반사회
  · 끊임없이 새로운 정보와 지식을 생산에 투입함으로써 재생산이 이루어지는 사회
  · 정보와 지식 창출의 핵심 요소 : 학습
- 평생학습사회
  · 정치, 사회적 문제들을 인간의 경험 성장과 성숙을 통해 해결하려고 하는 사회
  · 사회문제를 지속적인 학습촉진을 통해 해결하려는 경향성을 가진 사회
  · 인간의 학습과 의식성장을 통해 대화하고 소통함으로써 해결하려는 경향을 보이는 사회
  · 유네스코 1970년 총회 : 평생학습시대의 도래 선언
- 4차 산업혁명시대
  · 3차 산업혁명을 기반으로 한 디지털과 바이오산업, 물리학 등 3개 분야의 융합된 기술들이 경제체제와 사회구조를 급격히 변화시키는 기술혁명의 시대
  · 초연결사회, 불평등의 심화
  · 새로운 아이디어와 비즈니스 모델, 상품과 서비스 제공

### 2) 코로나19 사태의 일상의 변화 탐색

- 코로나19 사태로 인한 현대인의 삶의 변화 탐색
  · 코로나19 : SARS-CoV-2 감염에 의한 호흡기 증후군으로 비말(침방울), 접촉을 통한 전파로 알려졌으며, 전파율이 매우 높음
  · 사회적 거리두기 : 감염병 확산을 방지하기 위해 사람 사이의 접촉을 줄이는 것으로, ‘물리적 거리두기’라고도 함

· 코로나블루 :코로나19 확산으로 인해 나타나는 우울증

· 코로나19관련 정보는 질병관리청(http://ncov.mohw.go.kr) 참고 필수

* 코로나19로 인한 사회적.심리적 변화 공유하기

| |
|---|
| |

- 코로나19 사태 극복을 위한 사회적 노력과 시스템 변화 탐색
  · 비대면(Untact) 기술 : 수요자와 공급자가 접촉하지 않고도 온 · 오프라인에서 재화 또는 용역을 제공 받을 수 있도록 하는 기술
  · 온택트(Ontact) : 온라인을 통한 소통
  · 뉴노멀(New Nomal) : 시대변화에 따라 새롭게 부상하는 표준
  · 그린뉴딜(green new deal) : 기후변화와 경제 문제를 동시에 풀기 위해 신재생 에너지 같은 친환경 사업에 대규모 투자를 해 경제를 살리는 정책
  · 한국의 그린뉴딜 : 2008년 녹색성장 아젠다 제시, 2020년 디지털 뉴딜 정책 발표

* 포스트코로나시대를 여는 온택트 문화에 대해 논의하기

· 화상회의, 온라인 강연, 온라인 콘서트, 온라인 전시회 등

| |
|---|
| |

**3) 포스트코로나시대 평생학습의 발전방안 탐색**

- 코로나19 사태로 인한 평생학습의 변화와 동향 탐색
  · 평생교육의 멈춤 : 평생학습관 및 평생학습시설 운영 중단, 평생학습강사 및 평생학습동아리 활동 중단에 따른 새로운 변화 필요
  · 로컬택트(Local tact) 관심 : 관계와 신뢰를 중심으로 주민 간 소규모 만남을 이어가며 지역의 특성을 살리고 공동체를 유지하는 한 차원 높은 네트워크
  · 온라인 평생학습에 대한 혼란 : 평생학습의 온라인화 가능성과 불가능에 대한 우려, 특히, 고령층 학습자에 대한 지원책 부재에 대한 우려
- 코로나19 사태로 인한 평생학습의 새로운 시도와 노력 탐색
  · 온라인 평생학습 시도 : 평생학습관을 중심으로 온라인 평생학습 시설 구축 및 장비 구비, 기존 프로그램 온라인으로 진행
  · 온라인 평생학습 강사 양성 : 온라인 실시간 강의와 동영상 제작 역량 강화
  · Learning PD 및 Digital Facilitator 양성 : 온라인 평생학습의 준비에서 운영 전반을 기획하고 지원하는 전문인력 양성
  · 디지털 리터러시(Digital Literacy) 필요성 강조 : 미디어의 올바른 이용 능력

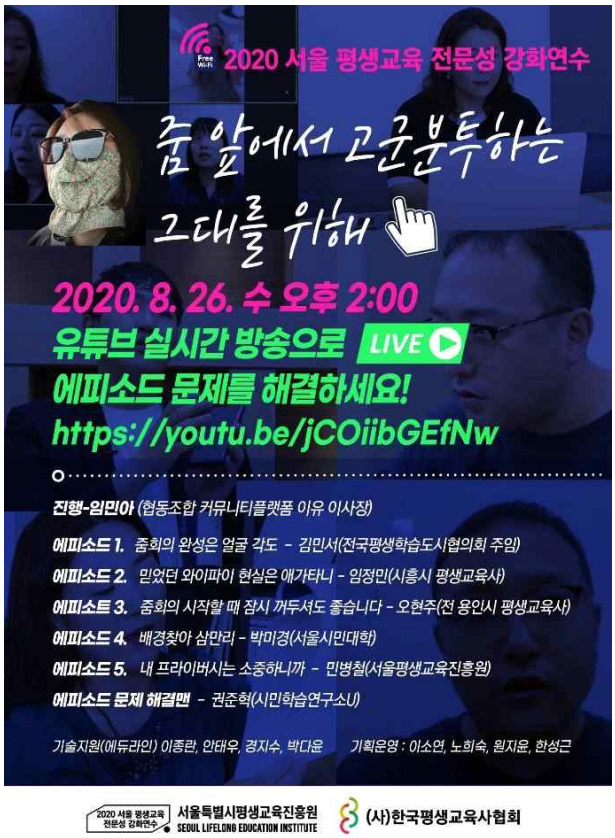
* 코로나19 극복을 위해 평생교육기관 담당자로서 갖춰야 할 평생학습 역량에 대해 논의하기

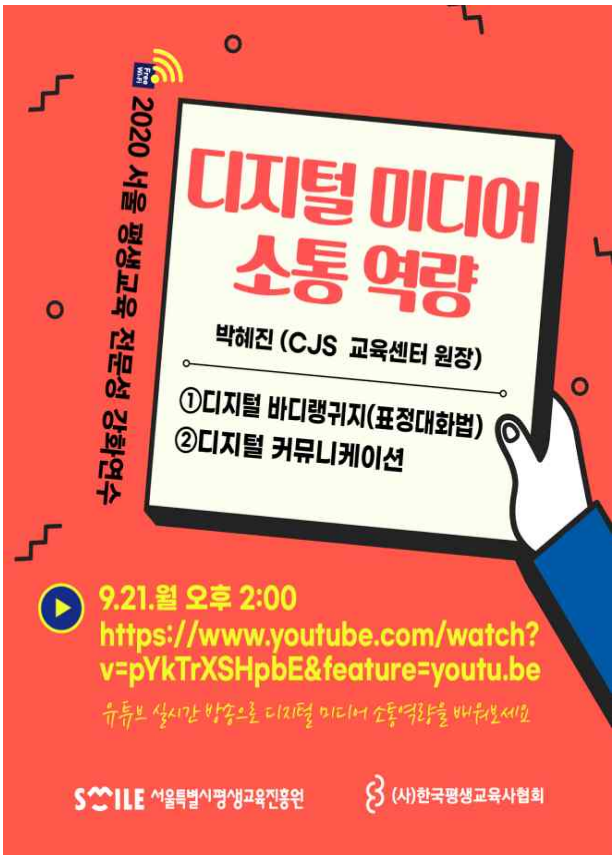
| |
|---|
| |

- 포스트코로나시대를 대비한 평생학습의 변화 탐색

· 웨비나(Webinar) 활성 : Web과 Seminar의 합성어로 인터넷 토론회를 의미하며, 최근 시도평생교육진흥원 및 평생학습도시를 비롯해 평생교육관련 단체 등을 중심으로 활발하게 운영되고 있음

· 온라인 평생학습관계자 연수 : 오프라인에서 추진하려 했던 평생학습관계자 연수를 코로나19 사태의 장기화로 인해 온라인으로 전환



· 온라인 평생학습 강사 양성 및 역량 강화 : 평생학습관 폐관으로 인해 경제적으로 어려움을 겪고 있는 평생학습강사들이 온라인 평생학습을 운영할 수 있도록 디지털관련 역량을 강화함

- 온/오프라인 평생학습 운영 전략 탐색
  · 블랜디드 러닝(Blende Learning) : 온라인 및 오프라인 등 두 가지 이상의 학습밥법을 혼합하여 사용하는 학습 방법
  · 플립러닝(Flipped Learning) : 온라인으로 강의내용을 먼저 학습한 뒤 오프라인으로 강의를 진행하는 학습 방법

* 온라인 평생학습의 장단점 논의

| |
|---|
| |

* 기존 오프라인 평생학습의 온라인화 추진시 고려해야 할 사항 논의

| |
|---|
| |

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 현대사회를 지칭하는 다양한 용어를 잘 이해하고 있나요?
* 포스트코로나시대 평생학습의 역할과 과제는 무엇인가요?
* 포스트코로나시대에 필요한 평생학습기획 역량은 무엇인가요?

**- 요약 및 정리**

· 포스트코로나시대의 명확한 정의와 평생학습 발전 전략 정리

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

· 평생교육실무자들의 영역에서 4차 산업혁명시대, 포스트코로나시대 평생학습의 발전 전략 생각해보고 나누기

<참고문헌>

송경진 역(2016). 『클라우스 슈밥의 제4차 산업혁명』. 새로운현재.

김신일(2020). 『학습사회』. 학이시습.

한숭희(2005). 『평생교육론-평생학습 사회의 교육학』. 학지사.

다음넷 https://www.daum.net/

# 5차시 지역특화 프로그램 발굴을 위한 학습매니저 역할과 학습커뮤니티 활용의 실제

○ 수업개요

| 차시 | 5 | 수업주제 | 지역특화 프로그램 발굴을 위한 학습매니저 역할과 학습커뮤니티 활용의 실제 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 평생교육 프로그램의 개발과 운영 원리를 이해하고 지역특화 프로그램 개발과정에 적용할 수 있다.<br>2. 평생학습매니저의 의미와 역할을 이해하고 자신의 업무에서 실제 직무매뉴얼을 작성할 수 있다.<br>3. 학습커뮤니티 활용의 실례를 분석하여 지역에 적용 가능한 모델을 도출할 수 있다. | | |
| 관련 실무 | - 지역특화 평생교육 프로그램 개발과 운영방법<br>- 평생학습전문가 양성과 운용(관리자), 직무수행 방법(매니저)<br>- 지역 학습커뮤니티 활용과 운영 방법 | | |
| 연계 역량 | 기획역량, 분석역량, 창의력, 소통력 | | |
| 수업개관 | 지역의 특화된 평생교육프로그램 개발과 운영을 위한 학습매니저의 역할에 대해 이해하고, 학습커뮤니티 운영사례를 분석하여 적용 가능 모델을 도출하는 등의 기획, 분석력을 함양하고자 하는 차시이다. | | |
| 수업방식 | 강의 및 토의 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 지역특화 프로그램 개발의 실제<br>- 평생학습 공간 운용 방안<br>- 마을 기록활동가 운용 방안 | | |

○ 수업단계별 내용 요약

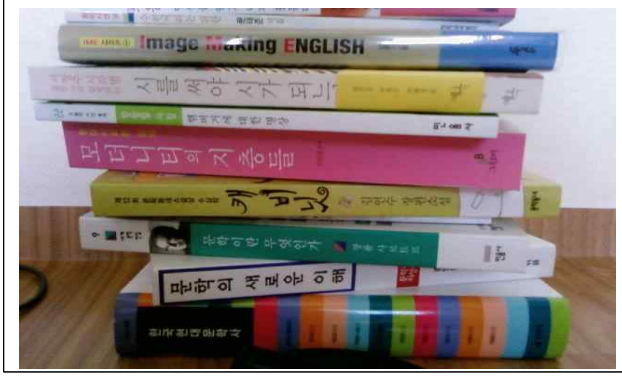
| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | - **동기유발**<br>· 특화 프로그램의 의미와 문제점 이야기 나누기(키워드 퍼즐)<br>· 학습매니저 포지션 그려보기(이미지에 위치 표기)<br>· 학습공간 연상단어 떠올리기<br>- **수업목표 제시**<br>· 평생교육 프로그램의 개발과 운영 원리를 이해하고 지역특화 프로그램 개발과정에 적용할 수 있다.<br>· 평생학습매니저의 의미와 역할을 이해하고 자신의 업무에서 실제 직무매뉴얼을 작성할 수 있다.<br>· 학습커뮤니티 활용의 실례를 분석하여 지역에 적용 가능한 모델을 도출할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | - **평생교육프로그램개발의 절차와 과정**<br>· 프로그램 기획하기<br>· 요구분석 및 우선순위 결정하기<br>- **학습매니저의 개념과 직무활동의 이해**<br>· 학습매니저 개념과 역할 이해하기<br>· 지역별 학습매니저 양성과 배치, 운용방법 탐색<br>· 실제 자신의 업무를 바탕으로 직무매뉴얼 재작성하기<br>- **학습커뮤니티 운영과 활용**<br>· 학습카페 운영사례분석(K시 찾아가는 동네문화카페, A시 길거리학습관 카페반디 등)<br>· 우리 지역 학습커뮤니티 운영모델 도출하기 |
| 정리<br>(25분) | - **요약 및 정리**<br>· 지역특화 프로그램 발굴과 운영을 위한 평생학습매니저 역할과 직무 재정리하기<br>- **생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 지역특화 프로그램 발굴을 위한 담당자 역할과 학습커뮤니티 운영방안 검토하기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

**도입**

- **동기유발**

* 현재 학습도시들에서 운영되는 평생교육 프로그램 제목을 떠올려봅시다.
  그리고, 프로그램에 사용된 키워드를 모둠별 퍼즐판에 함께 적어보세요.
  모둠별 중복 키워드를 지워보겠습니다. 중복되지 않은 키워드를 함께 공유 퍼즐판에 적어볼게요. 같은 방법으로 '학습공간'에 대한 키워드를 적어볼게요.




| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

* 학습매니저 포지션 그려보기(제시된 나무 이미지에 매니저 위치 표기)
- 매니저는 어느 부분에서 어떤 역할을 해야 하는 사람일까요?
- 그 역할은 지역마다 상황마다 같을까요? 그림을 보고 이야기 해봅시다.

| |
|---|
| |

- **수업목표 제시**

1. 평생교육 프로그램의 개발과 운영 원리를 이해하고 지역특화 프로그램 개발과정에 적용할 수 있다.
2. 평생학습매니저의 의미와 역할을 이해하고 자신의 업무에서 실제 직무매뉴얼을 작성할 수 있다.
3. 학습커뮤니티 활용의 실례를 분석하여 지역에 적용 가능한 모델을 도출할 수 있다.

전개

지역특화 평생교육프로그램 발굴과 운영을 위한 평생학습매니저의 역할과 직무활동에 대해 이해하고, 활용가능한 학습커뮤니티 운영모델에 대해 고민해보기

## 1. 평생교육프로그램 개발의 절차와 과정

### 1) 지역특화 전략을 위한 평생교육 프로그램 기획하기

가) 프로그램 개발의 개념과 특성

- 평생교육 프로그램 개발의 개념: 교수 학습 경험을 선정하고 순서를 정해서 조직하며 여러 가지 관련요인과 관련요인을 구조화하여 학습자에게 제공하고 그 효과를 평가하여 프로그램을 개정하는 일련의 과정
- 협의와 광의의 의미 이해하기

나) 프로그램 개발의 목적

- 개인적 차원: 개인의 삶의 질 향상, 직업 획득 등
- 조직 및 기관적 차원: 기관목표달성, 문제해결, 사회변화 적응 및 변화 창출
- 지역사회적 차원: 지역사회 공동체 형성, 지역문제 해결, 지역개발 및 지역주민의 삶의 질 개선 등

다) 프로그램 개발의 특성

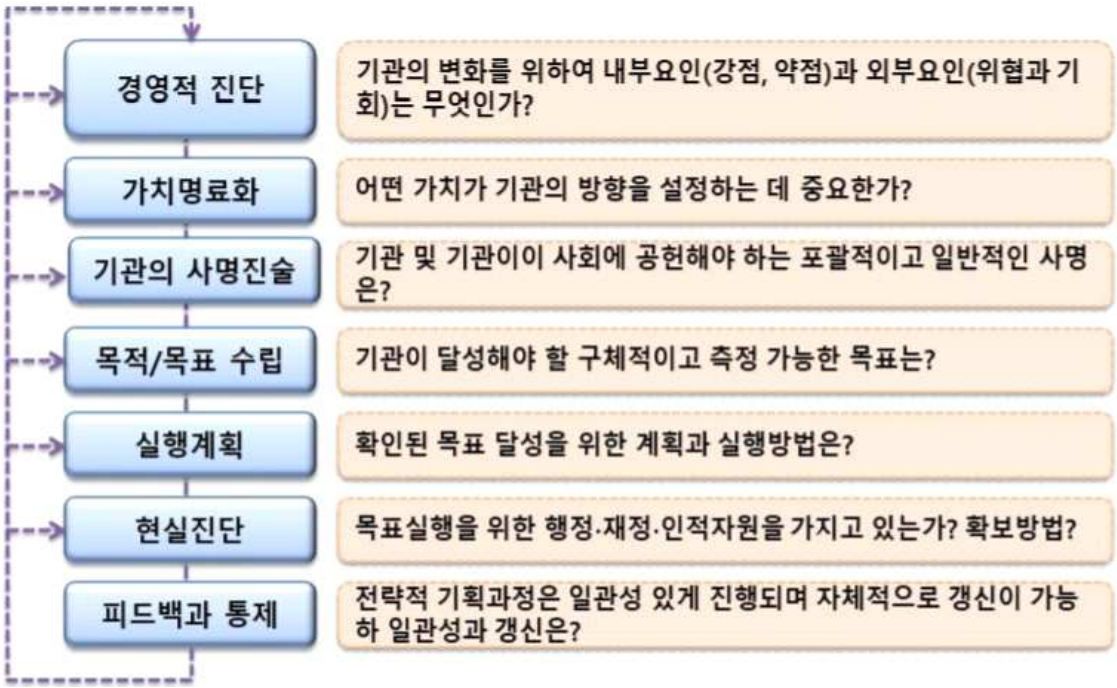
- 프로그램 개발의 기본 성격
  · 사회변화에 대한 적응기제, 변화창출 전략
  · 개인 뿐 아닌 조직, 기관, 지역사회의 변화 지향
  · 협동적인 의사결정 과정
  · 학습에 필요한 자원의 총체적 활용의 종합과정
  · 점진적인 개혁과정

라) 프로그램 개발의 고려사항

· 환경 제한요인, 기관 제한요인, 개발과정상의 제한 요인 파악하기

### 2) 전략적 기획의 의미와 과정

- 전략적 기획의 의미: 전략적 기획은 기관의 의사결정을 향상시키기 위하여 계획을 기획하고 실행하고 모니터링하는 데 관심을 갖는 과정(Sknerly & Associates, 1987).




## 2. 요구분석 및 우선순위 결정하기

### 1) 요구분석방법과 절차 및 우선순위 결정하기

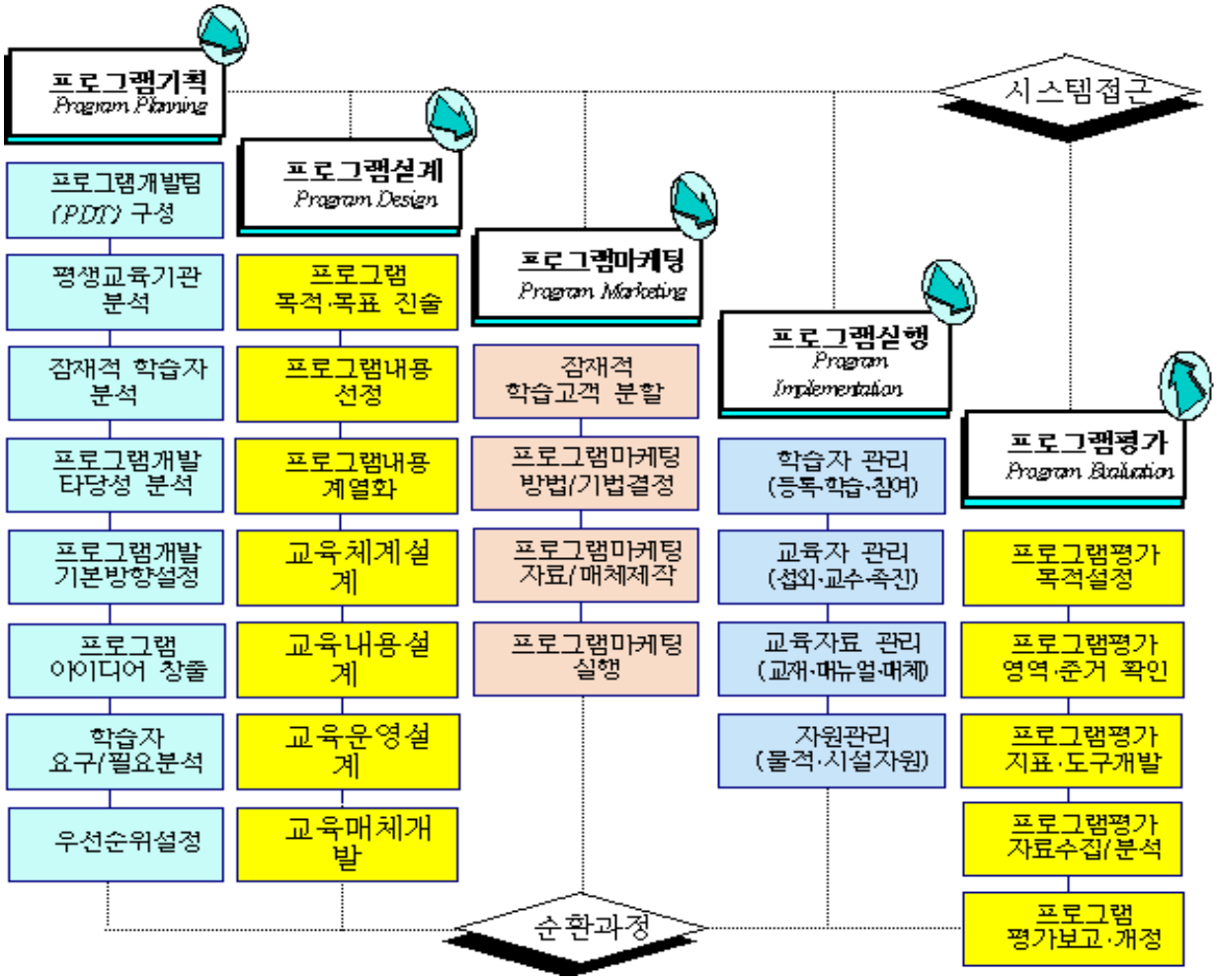
- 요구분석 대상 선정
- 요구분석 절차 결정: 어떤 도구를 사용하여 조사할 것인지 결정
- 요구분석 도구의 선정: 설문조사, 면담, 관찰, 핵심집단 회의 등
- 요구분석 도구 제작
- 요구분석 실시
- 요구분석 결과 정리
- 요구들 간의 우선순위 결정
  · 우선순위 결정에 참여할 사람 결정
  · 우선순위 결정 위한 평가 준거 개발: 파급효과, 목표달성, 긴급도, 자원 적용

· 우선순위 차트의 평가준거에 따라 아이디어 기록

· 각 아이디어에 대한 우선순위의 점수를 합산하여 아이디어 채택

## 3. 프로그램 특징에 따른 개발단계별 주요과정 이해하기

- 지역 평생교육 프로그램은 일련의 개발과정과 절차를 거쳐서 개발되고 운영
- 프로그램의 특징과 목적에 따라 각 단계의 과정 축약, 강조 단계 달라짐




## 4. 학습매니저의 개념과 직무활동의 이해

### 1) 학습매니저의 개념

- 평생학습상담및 정보제공, 프로그램 모니터링 및 운영보조, 학습축제 지원 등의 평생학습의 전반적인 업무 지원
- 지역주민과 소통하고 주민성장을 지원하는 촉진자

- 마을 자원을 발굴하고 연계하는 네트워커
- 마을 활동의 전략을 수립하는 전략가
- 주민과 마을의 긍정적인 변화를 돕는 변화관리자의 역할을 수행하는 지역 활동가
- 평생교육지도자, 마을평생교육리더, 평생학습매니저, 평생학습코디네이터 등을 통합하여 사용하는 명칭

**2) 학습매니저의 직무활동**

- 학습매니저는 평생학습을 통해 마을과 학습을 연결해주는 매개체 역할
- 행복학습매니저의 직무활동은 크게 7가지로 기획 및 운영, 주민요구조사, 성인학습자 상담, 평생학습동아리 활성화, 평생학습 네트워크 구축, 마을자원 찾기, 기관 운영 관리
- 각 직무별 의미
  · 기획 및 운영: 행복학습매니저가 주민들에게양질의 평생학습프로그램을 제공하기 위해 지역의 평생학습자원을 탐색하고, 주민의 요구를 반영하여 프로그램을 기획하고 운영하는 직무활동
  · 주민 요구조사: 학습자들의 요구를 적절히 조정하고 반영하는 역할
  · 성인학습자 상담: 성인에게 현재와 미래의 학습을 제공하는 상담자의 역할며 성인의 자아 찾기와 환경에 적응하는 것을 돕는 활동
  · 평생학습동아리 활성화: 주민들이 자발적으로 평생학습동아리를 만들고 운영해 나갈 수 있도록 도와주는 역할
  · 평생학습네트워크 구축: 다양한 주체와의 연계 및 협력하고, 지역자원들의 참여를 도모하여 평생학습네트워크를 구축함으로써 학습공동체 형성의 기반을 마련하는 네트워크 구축 활동
  · 마을자원찾기: 지역의 특성과 장점을 이해하고 발굴하여 마을이 보유한 자원들을 활용하여 마을의 성장을 돕는 역할
  · 기관 운영.관리: 평생교육의 참여율을 높이기 위하여 필요한 교육장소, 물리적 거리 및 교육시간, 교육비용등의 대책으로 강구되어지고 있는 센터 및 마을에서 학습이 이루어지는 장소를 운영하고 관리하는 직무활동

## 5. 학습매니저 양성과 배치, 운용방법 탐색

### 1) 지역별 학습매니저 현황 탐색하기

- 다양한 명칭과 내용으로 운영되고 있는 학습매니저 양성현황 파악하기
- 우리지역에 적합한 양성인력 형태와 내용 탐색하기

### 2) 학습매니저 직무매뉴얼 작성하기

- 각 지역에서 파악된 학습매니저의 직무활동을 분석하기
- 우리 지역과 나의 업무에 적합한 세부 직무활동 정리하기
- 실제 자신의 업무를 바탕으로 매니저 직무매뉴얼 작성하기
  · 업무 모니터링 일지 항목을 중심으로

## 6. 학습커뮤니티로서의 학습카페 의미

### 1) 학습카페의 학습적 의미

- 카페라는 명칭은 프랑스의커피(CAFE)에서 시작되었는데, 프랑스어로 카페는 커피를 의미하기도 하고, 음료를 마시는 공공적인 장소를 지칭
- 카페는 차를 마시는 공간 이상의 의미
- 사람들이 자주 모여 개인 간 일상대화를 시작으로 정치, 경제, 문화교육, 종교 등 수많은 담론을 나누는 소통의 장으로서의 역할
- 한국의 카페: 이용자들끼리 강력한 유대관계를 형성하고 사교적 모임을 편안하게 가질 수 있게 만들어 준다는 점에서 '제3의 공간'의 역할을 수행하는 대표적인 공간
- '제3의 공간'은 시간적, 물리적으로 접근이 용이하며, 서로 평등하게 대화를 할 수 있는 중립적인 생활 속의 공간이며 휴식과 재충전을 할 수 있는 편안한 공간, 누구나 부담 없이 이용할 수 있는 공간

## 7. 학습카페 운영사례 분석 및 적용

### 1) K시의 '동네문화카페' 사업

- 소상공인 사업장 276개소에서 255명의 강사 활동
- 23명의 매니저, 2,461명의 시민이 395개 강좌에 참여
- 기존의 평생학습: 평생학습관, 주민자치센터, 경로당, 마을회관 등 공공장소
- 동네문화카페: 5명 이상 소수를 대상으로 마을 공간에서 다양한 수업

**2) A시의 '삼삼오오 학습마실 길거리학습관' 사업**

- 아파트학습관, 길거리학습관 운영
- 언제, 어디서나, 누구나 3명 이상 5분 이내 가까운 거리에서 모여 학습모임이 가능한 근거리의 공간을 활용하여 유연한 형태의 학습프로그램 운영
- 카페, 학원, 갤러리, 아파트 등 일상공간의 배움터화
- 러닝브릿지

## 8. 제 3공간을 활용한 지역특화 프로그램의 발굴과 운영방안 모색하기

**1) 우리지역의 특화 프로그램 모델 구축하기**

- 우리지역 평생학습의 키워드 찾기
- 우리지역 평생학습의 공유영역 발굴하기

**2) 우리 지역의 학습 커뮤니티의 적합 모델 탐색하기**

- 커뮤니티 운영 방법, 모델, 내용 발굴하기

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 지역특화 프로그램 발굴과 운영을 위한 전략적 기획 방법 익히기
* 프로그램의 요구분석과 특화를 위한 우선순위결정 방법 이해하기
* 학습매니저 양성과정의 내용과 운영방법 이해하기
* 프로그램 발굴과 운영에 있어서의 학습매니저의 역할 찾아가기

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 타 지역 운영모델 분석을 통한 우리 지역 학습커뮤니티 운영방안 검토하기

| |
|---|
| 제 3공간 활용과 학습매니저 역할을 그림으로 표현하고 구조화해보기 |

<참고문헌>

국가평생교육진흥원(2014).행복학습매니저 활동지침서.국가평생교육진흥원.
국가평생교육진흥원(2014).행복학습매니저 양성과정.국가평생교육진흥원
권인탁.임영희(2018). 평생교육경영론. 서울:학지사.
김진화(2001). 평생교육프로그램개발론. 서울:교육과학사.
무주군(2020). 평생교육 실무 역량강화 교육자료집.
서보준.서명환.김우호.인진열.박희숙(2018). 평생교육경영론. 서울:공동체
윤정미(2015). 행복학습매니저의 직무활동특성과행복감의 관계에서자기효능감의 매개효과. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문. 아주대학교.
정보현(2018). 문화공간 학습카페 참여자들의확장학습 사례. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문. 아주대학교.

# 6차시 마을공동체의 학습활동과 평생교육실무자 역할

❍ 수업개요

| 차시 | 6 | 수업주제 | 마을공동체의 학습활동과 평생교육실무자 역할 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 일상화된 평생학습의 정착을 위한 마을단위 공동체 이해<br>2. 마을공동체 활동 자원과 연계한 평생학습 이해와 발굴<br>3. 마을공동체 연계 평생학습 사업 구상 및 제안 | | |
| 관련 실무 | - 생활단위 평생학습의 필요성 요약<br>- 평생학습과 연계할 마을공동체 자원 발굴<br>- 마을공동체 연계 평생학습 프로그램 기획 | | |
| 연계 역량 | 협업력, 창의력, 이해력, 기획력 | | |
| 수업개관 | 평생학습의 일상화와 다양한 학습자 욕구에의 대응을 위한 생활단위 평생학습의 정착과 연계지점을 이해하고, 평생학습 프로그램을 기획하도록 한다. | | |
| 수업방식 | 강의식, 토론식 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 생활단위 거점 활용 평생학습 활성화 방안 마련<br>- 고령화에 대비한 마을기반 평생학습 프로그램 기획 | | |

○ 수업단계별 내용 요약(1페이지)

| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | **- 동기유발**<br>· 주민참여와 마을공동체 활동관련 현황 및 정책 공유하기<br>· 생활단위 평생교육의 중요성과 필요성 공유하기<br>· 평생학습과 연계할 마을단위 공동체 자원 알아보기<br><br>**- 수업목표 제시**<br>· 일상생활과 평생학습의 연계 지점과 중요성을 인식한다.<br>· 주민학습욕구와 체감형 평생교육을 위한 새로운 변화와 시도를 촉진한다.<br>· 일상화된 평생학습이 주민자치와 삶의 질을 견인할 가능성을 확인하고 구체적 기획 필요성을 촉진한다. |
| 전개<br>(110분) | **- 기존 평생교육과 생활단위 마을공동체 연계 평생교육 비교**<br>· 평생교육의 변화된 환경 제시<br>· 일상화된 교육과 학습공동체의 중요성 인식<br>**- 마을공동체 관련 현황 및 정책지형 이해**<br>· 주민자치와 도시재생, 사회적경제 등 마을공동체 연계 영역<br>· 마을공동체 지원 정책 이해<br>**- 마을공동체 활동 자원과 평생학습 연계**<br>· 마을공동체 인적, 물적, 사회적 자원 소개<br>· 마을공동체와 평생학습 연계지점 발굴<br>**- 주민수요에 기반한 마을공동체 기반 평생학습모델 제안**<br>· 마을공동체 학습자원 연계방안<br>· 마을공동체 기반 평생학습 프로그램 기획 |
| 정리<br>(25분) | **- 요약 및 정리**<br>· 일상화된 평생학습의 정착과 마을공동체 연계의 필요성 인식<br>· 구체화시킬 수 있는 마을기반 평생학습 활동 구상<br>**- 생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 평생교육실무자들의 영역에서 마을공동체를 이해하고, 다양한 학습영역과 연계자원을 확장할 방안을 함께 고민하고 공유 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

**도입**

- **동기유발**

* 일상화된 평생학습의 정착과 다양한 주민수요에 대응할 마을공동체 기반의 평생학습의 중요성과 필요성을 공감하고, 사고를 확장해 봅시다.

| |
|---|
| · 주민참여와 마을공동체 활동관련 현황 및 정책 공유하기<br>- 다양한 마을관련 정책과 활동사례 소개<br>· 생활단위 평생교육의 중요성과 필요성 공유하기<br>- 마을단위 학습공동체 중요성과 내용 소개<br>· 평생학습과 연계할 마을단위 공동체 자원 알아보기<br>- 평생학습 관련 마을단위 공동체자원 소개 |

* 마을공동체의 활성화를 위한 평생학습, 평생학습 활성화를 위한 마을공동체 관계를 생각하고 공유해 봅시다.

| |
|---|
| · 마을공동체 지형변화 과정<br>· 마을공동체 활성화 과정에서의 학습공동체의 중요성<br>· 일상적 평생학습이 전제된 마을공동체 활성화 공감 |

- **수업목표 제시**

1. 일상생활과 평생학습의 연계 지점과 중요성을 인식한다.
2. 주민학습욕구와 체감형 평생교육을 위한 새로운 변화와 시도를 촉진한다.
3. 일상화된 평생학습이 주민자치와 삶의 질을 견인할 가능성을 확인하고 구체적 기획 필요성을 확인하고 시도해 본다.

전개

## 1. 마을공동체 개념과 확장과정

### 1) 지역공동체 필요성과 개념의 다양성

- 공동체(共同體) 또는 커뮤니티는 “같은 관심과 의식으로 환경을 공유하는 사회집단으로 사람들이 모여 하나의 유기체적 조직을 이루고, 목표나 삶을 공유하면서 공존하는 것”을 말하거나 “특정한 사회적 공간에서 공통의 가치나 유사한 정체성을 가진 사람들의 집단”으로 대체로 정의
- 공동체는 일반적으로 “공통의 생활공간에서 상호작용하며, 유대감을 공유하는 집단”이며, 지역공동체의 개념은 “지리적으로 한정된 지역 안에 거주하면서 상호간자신들이 살고 있는 장소에 대해 사회적·심리적 유대를 가지고 있는 사람들”로 지리적 공간 개념이 추가
- 지역공동체란 지역사회라는 생활의 장에서 시민으로서 자주성과 주체성, 책임감을 갖는 주민에 의해 공통의 지역에서 귀속의식과 공통의 목표, 역할의식을 갖고 공통의 행동을 하도록 하는 생활태도에서 나오는 것
- 공동체는 지역성(locality), 사회적 상호작용(interaction), 공동의 유대(commontie, common bonds)를 바탕으로 특정 지역을 기반으로 하여 그 구성원들이 상호 안면성이 높은 상태에서 긴밀한 관계를 형성하고 자신들이 같은 공동체에 소속되어있다는 일체감을 갖는 상태를 의미
- 심리적 유대감이나 공동의식(소속감)을 가진 일정한 지역(지리적 영역)을 공유하는 인간집단이라는 점에서 ‘지역’과 ‘공동체’를 결합하여 사용
- 산업화로 인해 사람들의 경제활동이 주거지역에 국한되지 않고, 교통 및 통신수단의 발달로 원거리에 거주하고 있어도 교제할 수 있게 되면서 현대사회의 공동체는 전통적인 공동체보다 물리적인 경계가 명확하지 않으며, 공동체의 지리적 근접성에 대한 중요성은 약화됨

- 지역적 특성보다는 개인적 친밀감·사회적 응집력·정신적 관여·감정적 깊이 등이 공동체 구성요소 중에서 중요한 요소로 자리 잡음

**2) 지역공동체 필요성과 목적**

- 지역공동체는 지역사회의 지속가능한 발전을 위해서 구성원들이 목적과 가치를 공유하고 그 목적과 가치를 구현하기 위한 사회적 역량을 키우고 실천하는 일련의 조직화된 활동을 전제로 함
- 지역공동체의 필요성을 네 가지 측면에서 설명할 수 있음

① 급격한 도시화와 산업화로 파괴된 공동체 의식 회복

② 정부의 대응 미흡에 의한 사회(복지, 교육, 안전)문제의 자발적 해결

③ 저성장 시대(Low-growth era)의 지역경제문제 해결

④ 인구과소화 문제 해결

- 급격한 도시화·산업화로 파괴된 공동체의식 회복
  - · 주민들 간의 정서적 유대감과 친밀감, 공동체 의식과 일체감, 소속감이 사라지는 공동체성 결함으로 사회적 갈등과 불신, 재난과 사고, 환경파괴, 부패와 비리가 난무
  - · 지역사회를 구성하는 사회자본이 점차 소외된 도시민들에게 공동체적 삶의 의미를 회복시켜주기 위한 기반으로서 강조
- 정부의 사회(복지·교육·안전)문제 대응 미흡에 의한 자발적 해결
  - · 저성장·고위험사회에서, 생활복지 및 안전문제에 대한 행정 서비스 대응이 신속하게 이루어지지 못하면서 새로운 대안으로 지역공동체 활성화를 모색
  - · 소외주민들이 자발적 공동체 활동을 통하여 서비스 생산자이자 수요자로서 지역사회의 복지문제, 교육문제, 안전문제 등을 해결
- 저성장 시대(Low-growth era)의 지역경제 문제 해결
  - · 저성장사회가 되면서 지방정부의 재정자립도는 점차 낮아지고 이에 따라 지역산업 육성, 복지 서비스 향상 등의 주도적 추진에 한계 발생
  - · 기존의 지역경제발전 정책이 갖는 한계점을 극복하고 지역의 경제활성화 및 일자리 창출을 위해 커뮤니티 비즈니스가 대안으로 부각

- 인구과소지역 문제해결
  · 농촌지역의 인구과소가 심각해지면서, 지역의 사회·경제적 기반 약화와 고령화 대응, 지속가능성 측면의 극심한 위기 문제 발생
  · 인구과소지역 문제를 해결하기 위한 대안으로 다양한 형태의 지역공동체와 마트 전문화 전략을 통한 지역공동체 역할이 강조

### 3) 지역과 마을의 의미

- 지역공동체나 지역사회에서 지역의 의미와 마을공동체에서의 마을의 의미의 차이를 살펴볼 필요가 있음
  · 오늘날 지역(area or region) 은 밀접한 상호작용의 흐름으로 묶여 있는 지리적으로 연속된 공간의 단위를 의미
  · 지역은 주민들이 일상적 생활을 경험하는 규모의 공간으로, 고정된 것이 아니라 개인의 공간 접근 능력에 따라 규모가 달라질 수 있음(곽현근, 2015)
  · 읍·면을 가지고 있는 군, 중심부와 주변부로 구성되어 있는 도농복합시, 차상위의 범주에 드는 자치구를 지역의 개념으로 보는 경향(한규호, 2009)
  · 지역은 일반적으로 국가의 하위 공간단위를 의미하지만 지속가능한 발전의 원리와 특성이 효과적으로 나타날 수 있는 공간적 규모를 의미(송창용·성양경, 2009)
- 마을(village)은 걸어 다닐 수 있는 정도의 범위를 지닌 공동체의 거점역할을 수행하며, 물리적인 범주보다는 인근 지역에 거주하는 사람들 간의 긴밀한 관계를 주로 의미(조영재 외, 2013)
  · 주민이 일상생활을 영위하면서 사회적·심리적 유대관계를 형성하는 통·리나 읍·면·동의 행정구역으로 지역보다 상대적으로 더 좁은 범주를 의미하는 경향(진선미 의원 마을공동체 기본법안, 2017)
  · 지역과 마을은 동일한 의미를 갖지만 동시에 개념적 차이점 역시 가지는데, 지역은 상대적·공간적 영역을 강조하고 마을보다 상대적으로 큰 영역을 의미
  · 반면에 마을은 사람들 간의 관계를 강조하고 지역보다 상대적으로 좁은 공간 규모를 나타냄

**4) 지역공동체 형성과 발전**

- 1990년대부터 서서히 시작되었던 마을만들기(지역공동체)의 전개과정은 맹아기('90년대 중반 이전), 도입기('96~'05), 도약기('06-'08) 및 확산기('08~현재)로 구분
  - · 맹아기에는 본격적인 마을만들기(지역공동체 활동 및 사업) 이전의 흐름으로 볼 수 있는데, 도시빈민운동으로써 사회운동의 한 부분으로 진행. 특히 주민자치운동차원에서 저소득층 밀집지역 중심 주민공동체 사업추진
  - · 1996년부터 2005년은 마을만들기 사례의 형성과 전파가 시작된 도입기로써 '걷고 싶은 도시만들기 시민연대' 등 창립
- 이 시기에 마을만들기 필요성에 대한 인식이 확산되면서 차 없는 골목 만들기, 쌈지공원 만들기, 어린이 통학로 확보운동, 담장 허물기 사업, 아파트 공동체 운동, 마을 도서관, 사랑방 만들기 등이 전개
  - · 2006년부터 2008년은 마을만들기와 관련하여 정부사업 및 주민자치센터가 결합하는 도약기. '06년부터 정부가 분권 및 균형발전과 관련 마을만들기를 벤치마킹한 '살기 좋은 마을만들기 사업'과 결합 도약한 시기
  - · 2000년대 후반부터 마을만들기는 "지역의 물리적 환경 개선"에서 "지역민의 삶의 질 개선과 지속성 확보"로 분화·발전하면서 소득창출의 중요성을 강조하기 시작하였고 이후 커뮤니티 비즈니스와 마을기업 등을 추진. 특히 이 시기에는 민간차원에서 정부사업의 확대와 더불어 마을만들기 네트워크를 결성('06년)하여 마을활동가 모임과 토론회, 워크숍 개최
  - · 2008년부터 현재까지는 지역공동체의 확산기로써 체계적 중간지원조직인 마을만들기 지원센터가 설립되었으며, 지역공동체 관련 지원조례가 제정되고, 중간지원조직은 행정과 주민의 중간에서 지역공동체 사업을 지원하는 가교역할을 담당, 지원조례는 지역공동체 사업을 수행하는데 법적 근거 마련
  - · 문재인 정부는 국정과제를 통해 주민자치기반의 생활밀착형 공동체기반 활동을 다양하게 연계시켜 지역공동체 정책의 적극적인 의지를 표명, 각 부처에서도 지역공동체와 관련하여 적극적으로 정책을 수립하고 실행하기 위해 노력
- 지역공동체 관련 지원사업이 본격화된 2000년대 중반부터 현재까지 정부부처에서 다양한 마을단위와 관련된 정책 사업들이 진행. 행정자치부에서는 정보화마을을 비롯하여 평화생태마을과 희망마을, 마을기업 등을 추진하였으며, 농림

축산식품부에서는 전원마을과 농촌 마을 리모델링을 비롯하여 농산어촌개발사업, 농어촌 공동체회사육성 등 다양한 사업을 추진

- 지역공동체 사업의 특성은 초기 하드웨어적 시설사업에서 소프트웨어적 사업을 병행하는 사업으로 전환중이며, 특히 중앙정부 재정중심의 물리적, 시설조성 지원에 치중하던 것에서 점차 탈피하기 위해 노력

## 2. 마을공동체 정책지형과 현황

### 1) 마을공동체 정책현황

- 지역공동체와 관련된 사업을 추진하고 있는 부처를 통합적으로 지원하고 관리하는 제도나 부처는 없는 실정. 또한 부처별로 산재되어 있는 지역공동체 사업을 통합·운영하고, 각 지자체의 지역공동체 사업을 지원하기 위한 법적 기본근거가 되는 지역공동체와 관련된 통합된 법령 시행되고 있는 것이 없음. 이에 각 부처에서는 지역공동체와 관련된 지원사업을 부처 특성 및 관련 지침 혹은 법령에 의거하여 추진
  - · 행정자치부에서 2013년 「지역공동체 활성화지원법(안)」을 발의하였으며, 2014년 「공동체 발전 기본법(안)」을 준비하였고, 농림축산식품부에서는 2013년 「농촌 마을공동체 활성화 지원에 관한 법률(안)」 발의
  - · 공동체가 경제에 참여해 지역경제를 살리고 공동체를 활성화하기 위한 방법으로 사회적경제가 대두되고 있으며, 마을공동체의 사회적경제 참여와 기반을 마련하기 위한 「사회적경제 기본법(안)」과 「마을기업 육성 및 지원에 관한 법률」이 2015년 발의, 지역공동체의 사회적경제를 위한 법률로써 「협동조합기본법」과 「사회적기업 육성법」 등이 시행

<표> 지역공동체 관련 법령

| 법령명 | 목 적 | 내용 및 대상 | 관련 부처 |
|---|---|---|---|
| 지역공동체 활성화 지원법(안) | 지역사회의 활성화와 지역공동체의 역량 강화를 효율적으로 지원함으로써 주민의 삶의 질 향상을 통한 성숙한 지방자치 실현과 주민행복의 증진에 이바지함 | •도시와 농촌을 아우르는 국가적 차원의 지역공동체 회복과 활성화로 부처 통합적인 지원체계 구축 | 행정자치부 발의 (2013.11.28) |
| 공동체 발전 기본법(안) | 참여·협력·호혜의 공동체 정신을 확산하고 주민 상호간의 유대와 신뢰를 기반으로 더불어 발전하는 행복한 사회를 구현 | •공동체의 육성과 발전을 위한 국가 및 지자체의 책무와 역할, 공동체의 구성과 활동, 공동체 발전을 위한 국가지원체계 등 그 기본사항을 규정 | 행정자치부 2015년 제안 |
| 농촌 마을공동체 활성화 지원에 관한 법률(안) | 농촌마을 주민 스스로 마을 발전을 위한 계획을 수립하여 시행하도록 촉진하고, 이를 위한 국가나 지방자치단체 등의 지원체계에 관한 사항을 규정함으로써 농촌 마을의 공동체 활성화와 지속가능한 발전을 도모함 목적 | •농촌마을만들기 계획 수립과 지원<br>•농촌 마을만들기 강화 및 인력양성<br>•농촌마을만들기 지원체계 | 농림축산식품부 국회 심의중 발의 (2013.8) |
| 사회적경제 기본법(안) | 사회적기업, 협동조합, 마을기업,자활기업, 농어촌 공동체회사 등의 사회적경제조직이 자생력을 갖고 지속적인 발전을 할 수 있도록 지원환경을 조성하기 위한 법안 | •정책을 총괄하는 조정기구 신설 및 실무 추진기관 명시<br>•정책금융기반 조성<br>•공공조달지원체계확대<br>•R&D 등 각종 정부 정책 지원 사업 연계 강화<br>•민간자원확충 | 사회적경제특별 위원회 국회 심의중 발의 (2014.5) |
| 마을기업 육성 및 지원에 관한 법률 | 일자리 및 소득을 창출하고, 주민의 삶의 질 향상과 지역공동체회복 및 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 함 | •마을기업 정의, 지정, 실태조사, 육성 및 지원 종합계획수립 및 연도별 시행계획의 수립·시행<br>•마을기업지원센터, 전문인력 양성 및 주민교육 등 규정 | 행정자치부 의원입법 발의 (2015.11) |
| 협동조합 기본법 | 협동조합의 설립·운영 등에 관한 기본적인 사항을 규정함으로써 자주적·자립적·자치적인 협동조합 활동을 촉진하고, 사회통합과 국민경제의 균형 있는 발전에 기여함을 목적 | •협동조합의 설립·운영 등에 관한 기본적인 사항을 규정 | 기획재정부 시행 (2017.8.9.) 일부개정 (2017. 8.9.) |
| 사회적기업 육성법 | 우리 사회에서 충분하게 공급되지 못하는 사회서비스를 확충하고 새로운 일자리를 창출함으로써 사회통합과 국민의 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 함 | •사회적기업의 설립·운영을 지원하고 사회적기업을 육성 | 고용노동부 (2012.8.2) 일부개정 (2012.2.1) |

- 지방자치단체에서는 지역공동체 관련 지원조례를 제정·운영하여 지역에 특성에 맞춰 사업을 지원. 이들 조례는 지역주민의 삶의 질 향상과 주민자치의 실현 및 민주주의의 발전에 기여하는데 그 목적을 두고 사업 지원방안에 관한 전반적인 수단들을 포함

· 지역공동체와 관련된 지원조례를 제정·운영하고 있는 광역자치단체는 서울특별시와 광주광역시를 비롯한 11개 시도

## 2) 공동체 관련 지원사업 현황과 지원체계

- 행정자치부에서는 마을기업 육성사업을 비롯하여 희망마을 및 지역공동체 활성화사업 등을 추진하고 있으며, 그 외에도 부처별로 부처의 특성에 기인하여 지역공동체 지원을 위해 다양한 사업내용으로 추진

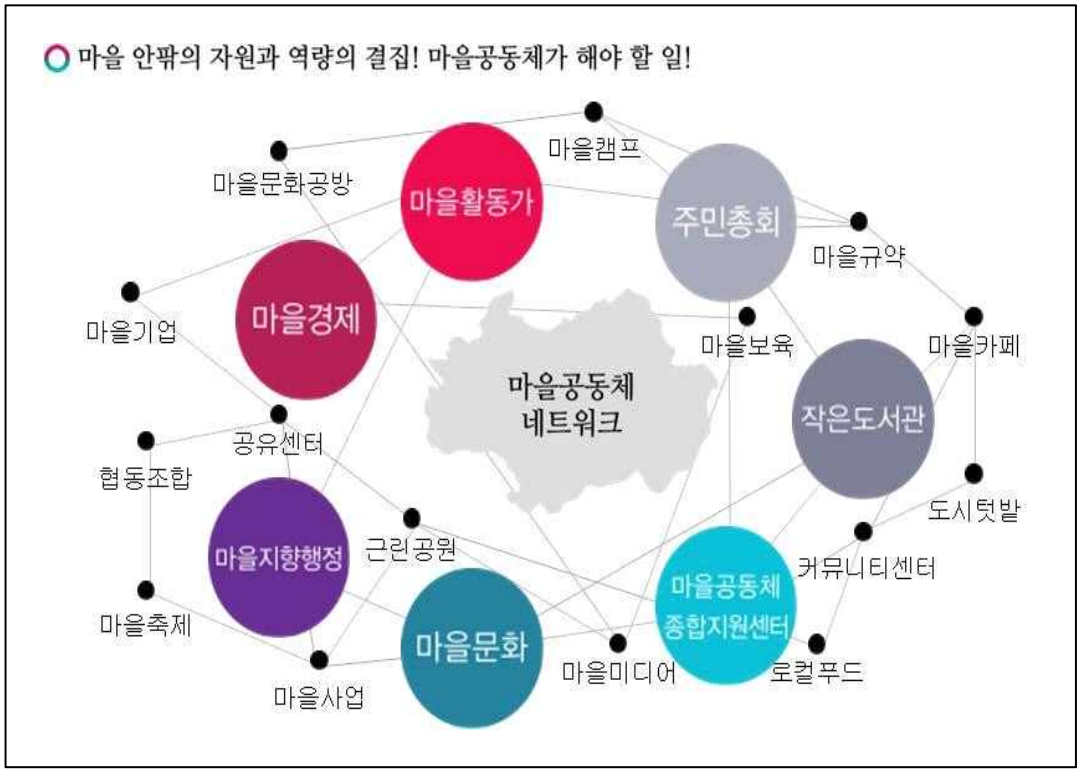
<표> 중앙부처 지역공동체 관련 지원사업현황

| 부처 | 목적 | 내용 및 대상 | 근거 | 대상 |
|---|---|---|---|---|
| 행정자치부 | 마을기업육성사업 | 지역주민이 주도적으로 지역의 자원을 활용한 수 사업을 함으로써 소득 및 일자리를 창출하여 지역경제를 진흥시키고 지역공동체를 활성화 | ① 행정자치부 마을기업 육성 사업 지침 | 전국 |
| | 희망마을 및 지역공동체 활성화 사업 | 주민주도형 지역공동체 사업을 발굴하여 ①생활편익확충 및 소득사업 추구 목적의 시설조성과 ② 지역산업, 생활정비 등 공동체 활성화 프로그램을 지원(사회적 취약계층 밀집지역 우선지원) | | 전국 |
| 문화체육관광부 | 관광두레 | 지역주민 스스로 지역의 고유한 자원을 활용한 관광상품을 개발, 상품화하여 연계함으로써 지속가능한 지역 관광활성화 및 지역경제 활성화 | ① 관광진흥법 | 전국 |
| | 생활문화공동체 만들기 | 문화소외지역(임대아파트, 서민주택, 농산어촌 등) 주민 참여 문화예술프로그램을 통해 지역 공동체 문화 회복 및 지역의 변화 유도하기 위해 공동체 형성을 지원 | ① 문화예술진흥법<br>② 문화예술교육진흥법 | 전국 |
| 농림축산식품부 | 농촌 공동체 활성화 지원 | ① 농촌재능나눔활동, ② 주민주도 마을만들기, ③ 농촌공동체회사 우수사업지원, ④ 농촌사회 복지증진 및 농업인 행복버스 운영 등의 사업 | ① 농어업·농어촌 및 식품산업 기본법, 농어업인 삶의 질 향상 및 농어촌지역 개발촉진에 관한 특별법 | 농산어촌 |
| | 일반 농산 어촌 개발 | 농산어촌에 대한 기초인프라 투자 및 특화발전을 위한 지역개발을 통해 농어촌 주민의 삶의 질 제고 및 공동체 활성화 ① 농촌중심지 활성화와 ② 창조적 마을만들기, ③ 기초생활인프라, ④ 시군 역량강화를 지원 | ① 국가균형발전특별법, ② 농어업인 삶의 질 향상 및 농어촌지역 개발촉진에 관한 특별법, ③ 농어촌정비법 | 농산어촌 |
| 보건복지부 | 자활기업 육성 (자활공동체) | 수급자 등 저소득계층의 자활기업 참여를 통한 탈빈곤을 목적으로 함 | ① 국민기초생활 보장법 | 전국 |
| 기획재정부 | 협동조합 | 공동구매 및 판매 사업 등 경제적 활동 | ① 협동조합기본법 | 전국 |
| 해양수산부 | 자율관리어업 공동체 육성 | 어업인 스스로 자체규약을 정해 지역특성에 맞게 자율적으로 자원을 관리하도록 하여 지속가능한 어업생산체계 구축, 공동체 공동이익 증진 | ① 수산자원관리법 | 어촌 |
| | 어촌특화발전역량강화 | 마을화단 가꾸기, 경관개선, 마을자원 발굴, 자원지도 만들기 | ① 어촌특화발전지원특별법 | 어촌 |
| 지역발전위원회 | 지역행복생활권연계협력사업 (농림축산식품부 연계협력) | (지방자치단체 연계협력사업)융복합 6차 산업화를 통한 공동생산과 공동이익 증진, 지역공동체 활성화사업, 역사자원 활용, 님비시설 유형<br>(지역행복생활권 선도사업)주민체감형서비스, 님비문제해결, 일자리연계, 생활권 내 자원 공동활용 | ① 국가균형발전특별법,<br>② 지방자치법 | 전국 |

### 3) 마을공동체 생태계 조성과 네트워킹

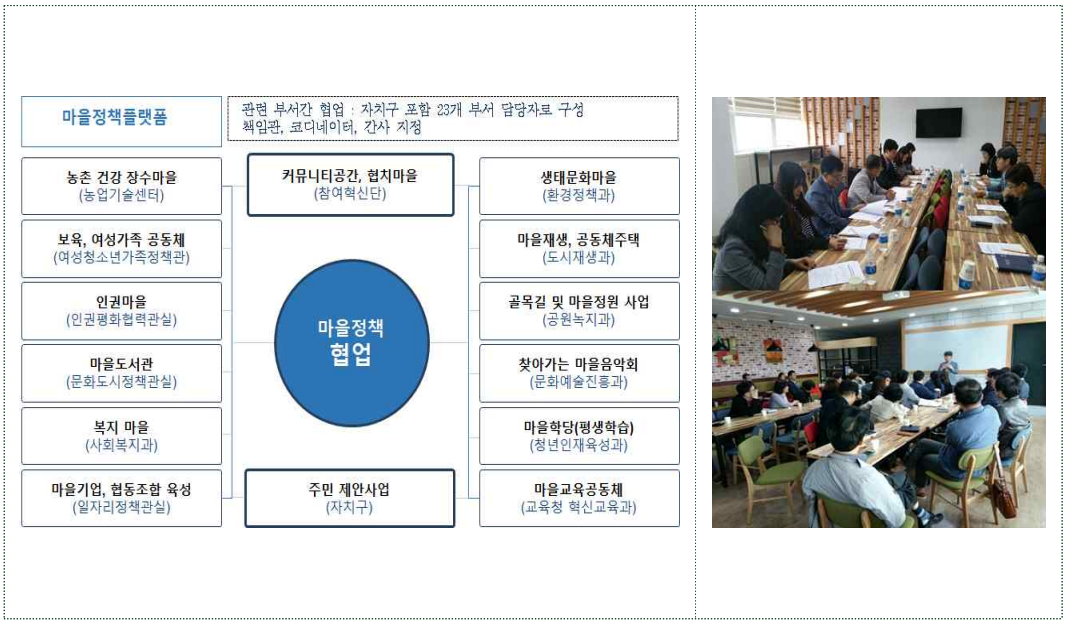
- 마을과 주민, 마을과 마을, 마을과 지역사회, 마을과 행정이 함께 연대하고, 역량을 결집하는 마을공동체 생태계 조성과 네트워킹 강화
  - · 마을리더, 주민워크숍과 총회, 마을경제, 마을문화, 마을지원, 마을거점, 마을미디어 등이 관계성과 정보공유를 통해 역량을 결집하고 배가시키는 정책적 접근과 시도가 필요

□ 마을공동체 네트워크 모형




- 광주시 마을공동체 정책 추진내용
  - · 광주광역시는 자치구와 함께 공동체가 실질적 시민행복의 블루오션이며, 지속가능한 미래사회발전으로 인식하고, 참여와 소통, 연대와 협력, 나눔과 공유, 배려와 관용 등 광주정신과 공동체가치의 철학적 기반 위에서 마을공동체 활성화 정책을 추진
  - · 이를 통해서 우리가 직면한 양극화 극복, 생활민주주의 발전, 삶의 질 개선 등을 근린생활권에서부터 실현하는데 목표를 둠
  - · 마을자치와 마을협치 역량을 강화하고 주민 스스로 마을의 과제를 서로 소통하고 협력하여 해결하는 살기 좋은 마을과 행복한 공동체를 비전으로 설정

<그림> 광주 마을공동체 비전 및 목표

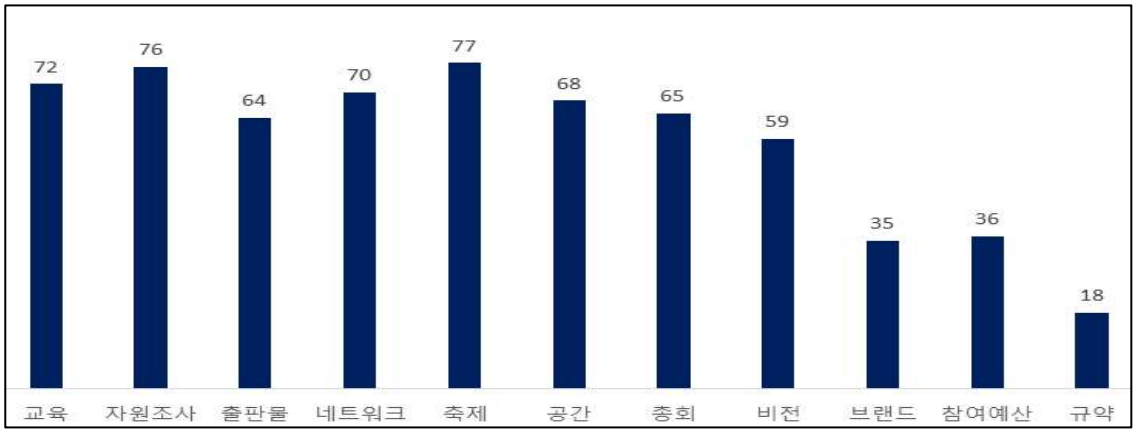



<그림> 광주시 마을정책플랫폼과 협업구조(2016년 기준)

## 3. 마을공동체 활동자원과 평생학습 확장

### 1) 마을자원조사 총괄

- 광주광역시 마을자원조사 결과 항목별 편차를 보임 : 95개 행정동 중 70% 이상의 행정동이 자원조사, 거점조성 등의 기초마을자원을 축적하였으며, 나아가 참여예산, 브랜드구축 등 고도화된 마을자원 축적으로 진화하고 있음
- 광주광역시 95개 행정동 중 교육을 진행한 행정동은 72개동(75.8%), 자원조사를 진행한 행정동은 76개동(80.0%), 네트워크를 구축한 행정동은 70개동(73.7%), 반면 마을규약을 수립한 행정동은 18개동(18.9%), 참여예산제를 경험한 행정동은 36개동(37.9%)




활동자원
거점공간
주민교육

마을자원
주민회의
네트워크

참여주민 확산
마을자치규약
다양한 계층

마을기업
참여예산
자율자치

- ❍ 95개 행정동 중 70% 이상이 자원조사, 거점조성 등 기초적 마을공동체 자원 축적
- ❍ 마을총회, 마을조직간 네트워크 등의 경험도 70% 이상
- ❍ 마을공동체 고도화: 참여예산연계, 마을자치규약 등 지속성과 실효성을 담보코자 노력
  - 95개 행정동 중 마을단위 자체교육은 72개동(75.8%), 자원조사는 76개동(80.0%), 마을네트워크 활동 70개동(73.7%), 마을비젼수립 59개동(62.1%), 마을총회 개최 65개동(68.4%)
  - 반면 마을자치규약 수립은 18개동(18.9%), 참여예산제와 연계시도를 경험한 행정동은 36개동(37.9%)

[그림] 마을자원조사 결과 종합

### 2) 마을공동체 교육 자원

- 마을교육 진행 여부
  - · 마을 교육경험의 범위 확대 : 광주광역시 95개 행정동 중 교육을 진행한 행정동은 75.8%
  - · 광주광역시 95개 행정동을 대상으로 동(마을, 공동체)에서 진행한 주민교육, 마을학교, 찾아가는 마을학교, 마을비전 아카데미 등의 교육진행 여부에 대한 조사결과 '있음' 72개동(75.8%), '없음' 23개동(24.2%)으로 과반수 이상의 행정동이 마을교육을 진행한 것으로 나타남
  - · 교육내용으로는 마을비전아카데미, 마을공동체 이해, 마을계획단 등의 교육을 주요하게 진행하였으며, 마을에 대한 이해를 바탕으로 비전 및 계획을 수립하는 단계적 절차를 가지고 진행하였음
- 마을교육 진행 시기
  - · 마을교육은 주로 하반기 진행 : 하반기에 마을교육을 진행하는 행정동은 62.1%
  - · 마을교육을 진행하고 있는 65개 행정동을 대상으로 교육시기에 대한 조사결과 '하반기' 41개동(63.1%)으로 가장 많았고, 다음으로 상하반기 13개동(20.0%), 상반기 11개동(16.9%) 순으로 나타남
- 마을교육 지속 현황
  - · 마을교육은 주로 매년 지속적으로 운영됨 : '매년 지속적으로 마을교육을 운영'하고 있는 행정동은 29개동으로 전체 운영 동의 43.9%
  - · 마을교육을 진행하고 있는 66개 행정동을 대상으로 교육지속성에 대한 조사결과 '매년 지속적으로 운영'하고 있는 행정동이 29개동(43.9%)으로 가장 많았고, '1년 전' 13개동(19.7%), '2년 전' 10개동(15.2%), '3년 전' 10개동(15.2%), '처음 시작' 4개동(6.1%) 순으로 나타남

## 4. 마을공동체 기반 평생학습모델 제안

### 1) 예시 프로그램 1

| 제안과제명 : 행복학습센터 기반 학습공동체 활성화<br>(대표 프로그램 예시 : ○○마을 슬리퍼 살롱) |
|---|
| □ 과제제안 취지<br>▪ 지역단위 풀뿌리 평생학습 역량강화를 위해 읍·면·동 평생학습센터 확대 등 주민의 접근성 제고 차원의 사업을 추진 중임<br>▪ 광주광역시는 5개 자치구가 모두 평생학습도시로 지정되어 전국 유일의 광역단위 평생학습도시가 완성됨<br>▪ 행복학습센터와 함께 마을단위로 형성되어 있는 커뮤니티 공간에 주민학습 거점 마련과 주민이 부담없이 모이고 교류하며, 학습모임과 동아리, 프로그램이 모이는 학습센터의 활성화가 필요<br>▪ 주민 집합교육에 따른 높은 피로도와 낮은 참여도를 극복하기 위한 특성화 과정(프로그램) 기획과 은퇴세대를 비롯한 주민자원의 일상화된 학습기회 제공<br>▪ 세대간 교류와 계층간 교류, 상호연계 프로그램 등을 구상하여 세대갈등과 계층간 격차 등을 생활 속에서 해소하는 시도 필요 |

- 광주공동체 특화요소
  · 주민 주도, 지역자원 활용, 지속가능성, 연대와 교류
  · 마을학교, 행복학습매니저 등의 교육으로 내재화된 주민 주도적 학습 활동과 인적、물적 자원의 네트워킹
  · 학습을 중심으로 구성된 동아리(학습공동체)들의 자발성과 지속가능성
- 연계정책과 자원
  · 광주평생교육진흥원 행복학습센터 지원 사업
  : 5개 자치구와 연계된 행복학습센터
  · 광주형 평생학습 특화모델 개발연구(2017년) 결과를 반영한 ‘생활단위 마을형 평생학습모델’ 발굴 및 확산
- 마을공동체 기반의 행복학습센터인 ‘(가장 가까운 어른들의 공부방) 슬리퍼 살롱’ 운영
  · 광주마을학교 - 찾아가는 마을학교와 연계
  · 광주평생교육진흥원 - “시민교육 나눔강사”와 연계
- 추진방법(실천요건)
  ① 행복학습센터 기반 학습공동체 지원방안 마련

- 자치구별, 마을별 특화 콘텐츠 제공 및 운영 지원
- 신규 행복학습센터(학습공간) 발굴 - 지역사회 시설을 활용하여 접근성 높은 학습공간을 확보하고 지역주민에게 제공

② 주민자치, 마을공동체 등 교육사업과 연계 방안 도출

③ 자발적 학습모임 육성 및 우수학습 모임 성장을 지원하여 학습공동체 활성화

④ 행복학습센터 시범사업 추진

- 광주마을학교, 주민자치교육과 연계
- 협업기관과 참여대상
  · 광주평생교육진흥원, 자치구 평생학습팀, 광주시도시재생공동체센터, 자치구 마을중간지원조직, 광주시 교육청 등

### 2) 예시 프로그램 2

| 제안과제명 : 광주를 이야기하는 시민교육 나눔 강사 육성<br>(대표 프로그램 예시 : 광주정신과 광주공동체 이야기 학교) |
|---|
| □ 과제제안 취지<br>▪ 교육부는 평생학습 기반 지역사회 미래가치 창출을 지원하기 위해 지역단위 시민역량강화 제고 차원 사업을 강조<br>▪ 특히 인문특화 평생학습도시를 육성하기 위해 수요자 맞춤형 인문강좌, 지역 특성을 반영한 마을학·지역학 등을 확대하고 있음<br>▪ 광주평생교육진흥원은 2013년부터 5개 자치구 주민들 대상 '뿌리리더 아카데미'를 시작으로 2015년부터는 '헌신과 나눔의 시민활동가', 현재는 '시민교육 나눔강사' 사업을 추진 중<br>▪ 광주의 역사·환경·인물·문화재·예술 등 광주정신과 광주공동체에 대한 시민교육 활성화로 광주시민의 정체성과 자존감 확립<br>▪ 복지관, 학교 방과후 프로그램, 유치원 등으로 찾아가는 시민교육(배달강좌)을 운영하여 광주공동체 의식 확산<br>▪ 주민자치 교육 등과 연계하여 광주공동체의 자긍심과 지역자원에 대한 정보 공유<br>▪ 사회참여활동으로써 광주이야기 강사 활동 지원 등 은퇴세대를 비롯한 일반시민의 시민참여활동 교육기회 제공 |

- 연계정책과 자원
  · 광주평생교육진흥원 '시민교육 나눔강사' 사업
  · 교육콘텐츠 및 교안 개발 : 표준 교재 및 교안(워크북, ppt 자료) 개발, 광주알기 답사 6개 탐방코스 개발, 시민교육 보드게임(두근두근 광주보물찾기) 개발 및 특허출원
- 광주형 평생학습 특화모델 개발연구결과를 반영한 '미래형 예향·의향·미향 도시 조성을 위한 Maker Culture' 프로젝트
  · 예향、의향、미향 등과 관련하여 지역이 가진 콘텐츠를 공유하고, 마을과 관련한 창의적인 아이디어들을 스토리텔링하여 미래의 도시문화를 시민들이 직접 만들어 가도록 지원
  · 마을지도 작업과 유사하게 예향、의향、미향 각각의 콘텐츠들을 발굴한 다음 이들을 '예향 보물지도', '의향 보물지도', '미향 보물지도' 등으로 제작하여 공유하고 확신시킬 수 있는 프로그램 운영
- 문화예술 마을공동체 기반 자원

· 광주시에서 문화마을을 표방하여 운영 중인 마을공동체들과 연계

· 북구의 문화마을들, 양림동의 근대역사마을 등이 대표적이며, 이들이 보유하고 있는 다양한 문화예술기반 콘텐츠를 활용하여 광주정신과 문화예술의 강의 소재로 활용

- 광주시교육청 방과후 프로그램 등 학교연계 지원 사업

· 시민교육 나눔강사들이 광주시 유치원、초、중、고등학교 방과후 프로그램, 자유학기제 등과 연계한 교육과정에 참여할 수 있도록 기관간 협업

- 추진방법(실천요건)

① 광주평생교육진흥원을 중심으로 교육청 등 추진협의체 구성

② 시민활동가 양성 프로그램 확대안 마련

③ 광주정신과 마을공동체 관련 표준교재 보완 및 교육 콘텐츠 마련과 공유

④ 시민교육 나눔강사 선발 및 교육 운영, 동아리 결성

⑤ 행복학습센터, 학교 등 강사(활동가) 매칭 활동기회 제공

⑥ 강사(활동가) 모니터링 및 멘토링

⑦ 사업 성과 공유 및 향후 발전 방안 제안 워크숍 운영

- 협업기관과 참여대상

· 광주평생교육진흥원, 시교육청, 자치구 평생학습팀, 광주시도시재생공동체센터

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 마을공동체의 중요성과 확장에 대해 이해하고 요약해 봅시다.
* 마을공동체 활동자원과 평생학습 연계의 지점은 어떤 것들이 있나요?
* 평생학습의 일상화를 위한 변화된 접근방식과 실천방안은?
* 주민의 삶의 질을 개선시키는 체감형 평생학습 모델에 대해 구상한다면?

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 평생교육실무자들의 영역에서 마을공동체를 이해하고, 다양한 학습영역과 연계 자원을 확장할 방안을 함께 고민하고 공유해 봅시다.

<참고문헌>

광주형 공동체 정책진단과 활성화방안(2018), 광주전남연구원
광산구 마을공동체 활성화 연구(2019), 광주전남연구원
광주형 평생학습 특화모델 개발 연구(2016), 광주평생교육진흥원
광주광역시 마을공동체 자원조사(2018), 광주전남연구원·광주광역시
광주광역시 마을공동체 관련 내부자료

# 7차시 마을주민과 함께하는 마을공간 혁신

○ 수업개요

| 차시 | 7 | 수업주제 | 마을주민과 함께하는 마을공간 혁신 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 공간과 관련된 정책사업을 소개할 수 있다.<br>2. 평생교육 현장과 마을에서의 공간혁신의 필요성을 설명할 수 있다.<br>3. 공간혁신 관련 프로그램을 기획하고 운영할 수 있다. | | |
| 관련 실무 | - 4차 산업혁명시대 핵심역량 프로그램 기획<br>- 공간관련 국가 정책 및 타시도 프로그램에 대한 이해<br>- 평생교육 및 마을공동체 프로그램 기획 및 운영 | | |
| 연계 역량 | 기획역량, 융복합역량, 협업역량 | | |
| 수업개관 | 공간혁신과 관련된 사업 및 프로그램 사례를 공유하고, 마을공간혁신 프로그램 구성과 운영방법에 대해 이해하고, 과정을 실습한다. | | |
| 수업방식 | 강의식, 모듬활동, 토론 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 공간을 활용한 평생교육 프로그램 기획<br>- 공간 혁신 관련 정책 제안 | | |

○ 수업단계별 내용 요약

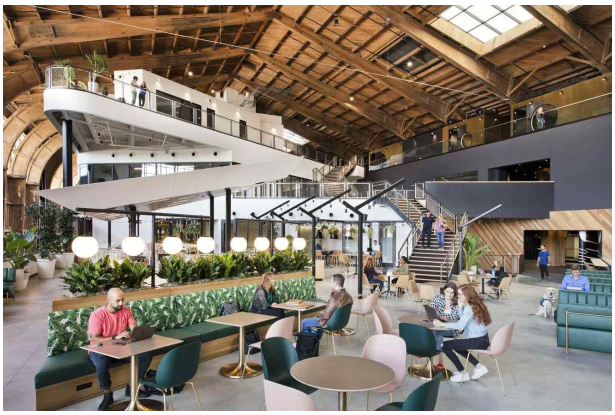
| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | - **동기유발**<br>· 마을 혹은 집에서 내가 가장 편안함을 느끼는 곳은 어디인지 생각해보고, 왜 그곳이 편안한지에 대해 공유해 보기<br>· 공간에서의 경험하는 생각과 감정, 인간에게 있어 공간의 의미에 대한 이야기 나누기<br><br>- **수업목표 제시**<br>· 공간과 관련된 정책사업을 소개할 수 있다.<br>· 평생교육 현장과 마을에서의 공간혁신의 필요성을 설명할 수 있다.<br>· 공간혁신 관련 프로그램을 기획하고 운영할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | - **공간과 관련된 정책사업 소개**<br>· 교육부, 그린 스마트 미래학교 사업계획<br>· 학교 공간혁신 필요성과 사례<br>- **마을에서의 공간의 역할과 타시도 공간혁신 사례**<br>· 우리 마을에서 개선해보고 싶은 장소 생각해보기<br>· 마을관련 지자체 사례 공유하기<br>- **마을 공간혁신 평생교육 프로그램 운영 절차**<br>· 마을 공간혁신 평생교육 프로그램 기획 및 운영 실습 |
| 정리<br>(25분) | - **요약 및 정리**<br>· 공간혁신 관련 주요 정책과 마을공동체 공간혁신 프로그램 절차 정리<br><br>- **생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 평생교육실무자들의 영역에서 공간혁신 프로그램을 활용할 수 있는 사례에 대해 생각해보고 나누기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

**도입**

- **동기유발**

* 마을 혹은 집에서 내가 가장 편안함을 느끼는 곳은 어디인지 생각해보고, 왜 그곳이 편안한지에 대해 공유해 봅시다.



* 위의 사진은 꿈의 직장이라고 불리우는 구글 사무실입니다. 여기서 일하는 사람들은 어떤 생각과 감정을 느낄까요?

- 인간에게 있어 공간의 의미: 사회학자인 프리드리히 볼노의 말처럼 “인간은 공간을 구성하고 자기 주변에 공간을 펼치는 존재이며, 인간이 공간을 구성하고 자기 주변에 공간을 펼치는 한에서만 공간은 존재하기 때문”에 인간의 삶은 공간과 함께 이루어지는 공간성을 지니고 있음.
- 윌리엄 에어스의 글 “사람의 생각과 가치가 구체화된 곳, 만들어진 생태계가 된다. 모든 인간 환경에는 그 안에 어떤 생각, 믿음이 깃들어 있다. 일부러 그렇게 했든 아니든 간에 , 어떤 사람들은 구체적인 생각을 가지고 특별한 환경을 만든다. 그렇지만 그 반대 방향으로 작용하기도 한다. 어떤 공간을 보고 거기에서 아이디어를 얻는 것이다. 공간은 인간 행동을 담는 그릇이다. 때로는 억압적이고 때로는 해방적이고, 아름다울 수도 있고 추할 수도 있다.”

- **수업목표 제시**

1. 공간과 관련된 정책사업을 소개할 수 있다.
2. 평생교육 현장과 마을에서의 공간혁신의 필요성을 설명할 수 있다.
3. 공간혁신 관련 프로그램을 기획하고 운영할 수 있다.

전개

## 1. 공간과 관련된 정책사업 소개

### 1) 교육부, 그린 스마트 미래학교 사업계획

- ‘그린 스마트 미래학교 사업계획’은 포스트 코로나 시대를 선도할 미래인재 양성과 미래지향적 친환경 스마트 교육여건 구현을 목표로 추진할 예정
  · 한국판 뉴딜 대표과제 “그린 스마트 미래학교(그린 스마트 스쿨)” 추진
  · 기존의 규격화된 학교공간을 재구조화하여 미래교육과정 지원
  · 저탄소 제로에너지를 지향하는 친환경 그린학교 구현
  · 다양한 학습경험을 제공하는 첨단 ICT 기반 교육환경 제공
  · 지역사회를 연결하는 생활SOC 학교시설복합화

- 제시된 비전과 목표의 바탕에는 ① 저탄소 제로에너지를 지향하는 그린학교 ② 미래형 교수학습이 가능한 첨단 ICT 기반 스마트교실 ③ 학생 중심의 사용자 참여 설계를 통한 공간혁신 ④ 지역사회를 연결하는 생활SOC 학교시설복합화라는 4가지 기본원칙을 둠

- 이는 교육부가 디지털 교육인프라 확충을 통하여 언제 어디서나 다양한 학습경험이 가능한 유비쿼터스 환경, 지속가능성에 기초한 저탄소 친환경 학습환경을 구현하겠다는 의지이기도 함

- 또한 교육부가 2019년부터 중점과제로 추진 중인 ‘학교공간혁신사업’의 ‘학생 중심의 사용자 참여 설계’라는 기본원칙을 이어나가고, 대상학교 확대 및 질적 고도화를 추구한다는 의미도 담고 있음

### 2) 학교 공간혁신 필요성과 사례

- 최근 ‘학습자 중심학습’에 대한 논의가 많이 있음. 이에 따라 ‘거꾸로교실’ ‘PBL’에서 ‘CBL’(challenge based learning)등 학생들의 여러 가지 학습방식이 제시되고 있기도 함. 학생들이 다양한 주제를 선택하고 탐구하며 마주 앉아 서로의 의견과 생각을 교환하며 주어진 문제를 스스로 풀어나가는 방식으

로 진행되는 학습 방법으로 취하고 있음

- 결국 ‘수업의 자유도’와 ‘학생들의 주도성’을 키우고 문제를 발견하고 함께 풀어나가는 과정과 방법을 배우고 적용하는 ‘활동력’을 신장시키는 것이라 할 수 있음
- 이를 위해서는 교사 한사람에 의해 전달되던 ‘교수자 중심 학습방법’에서 학생들이 다양한 그룹으로 배움을 찾아가는 ‘학습자 중심 학습’이 필요하며 많은 사례와 수업방법이 제시, 적용되고 있음
- 스스로 배움을 구축하기 위해서는 교실로 대표되는 학교의 학습의 공간을 그에 맞도록 조직하고 다양한 개인과 그룹 학습이 자연스럽게 모이고 흩어지며 이루어질 수 있도록 유연해야 함
- 사실 교실안에서 가장 유연한 요소는 책상과 의자 같은 이동이 자유로운(non-fixed elements)것들이나 비교적 이동이 쉬운 책장 같은 가구류등 이동가능한 구성요소(Semi-fixed elements)들을 활용하는 방법임
- 교실의 제한된 모양과 크기 안에서 가구와 교구의 배치만으로도 다양한 학습공간 혁신이 가능. 이를 위해서 먼저 현재 학습공간들이 지금 어떻게 사용되고 있는지 살펴보고, 이해하는 단계가 반드시 필요함
- 학교구성원이 배움에 필요한 공간을 찾고 만들어 학습이 이루어지게끔 만드는 교육 환경이 학습에 대응하는 학교공간임. 이러한 생각은 자연스럽게 새로운 프로젝트의 대상으로 교실(학교)공간을 다루어 볼 수 있게 만듦. 이 과정에서는 학교(교실)는 공간을 바꾸어 내는 경험을 갖게 해주는 배움이 이루어지는 장소이며 배움을 만드는 소재가 됨
- 2000년 이후 다양한 학교 공간에 대한 요구에 따라 기존의 학교시설사업과 달리 새로운 학교 및 학교내 공간을 주제로 한 사례는 각 지역에 따라 적잖은 사례들이 있음. 이중 ‘사용자참여설계’ 과정을 통한 주요사업과 연수 등의 추진사례들을 정리하면 다음과 같음

| |
|---|
| 남한산초등학교 (2001-2012, 경기도 광주) |
| 삼우초등학교 (2005-2006, 전라북고 완주) |
| 문화로 행복한 학교 만들기 사업 (2008-2013, 전국 문화체육관광부) |
| 장승초등학교 (2012-2013, 전라북도 진안) |
| 꾸미고꿈꾸는학교화장실□함께꿈'사업(2014-2018, 서울시교육청) |
| 학교중심학교공간재구조화연수(2015-2017, 경기도교육청정책과) |
| 광주 엉뚱공모사업(2016-2017, 광주시 광산구) |
| 꿈을 담은 교실 (2016~ 서울시교육청) |
| 같이 만드는 미래형 마을학교 사업(2017-2018. 여주교육지원청) |
| 학생중심학교공간 혁신프로젝트 아지트사업(2017-, 광주교육청) |
| 세이브 더 칠드런, 초록우산재단 등의 어린이공익재단에 의한 학교 사업 |
| 다함께 꿈터 - 연계형 돌봄 세이프존 사업(2018-, 경기도 교육청) |

- 제안된 '학교공간혁신'은 이러한 경험들을 바탕으로 교육적 내용과 무관한 준적이며 일률적인 공간을 공급하는 시설사업의 틀과는 다른, 학교공간이 교육혁신의 구체적인 대상물로써 학교공동체의 참여와 협의과정을 통해 배움과 함께 성장, 진화하는 '배움터'가 되어야 한다는 생각에서 시작됨
- 교육부의 정책인 "학교공간혁신"은 학생들을 비롯한 학교 공동체의 삶의 주요한 부분으로서 학교를 바라보고 있음. 단지 학교가 지닌 변함없는 과거의 형식을 지금 여기서 살아가는 우리들의 구체적인 삶과 가치에 들어맞는 공간으로 바꾸는 일임

광주의 학생중심 학교공간 재구성, 전국으로 나래 펴다

기사입력 2019/04/28 [13:55] 김남현

광주의 학생중심 학교공간 재구성, 전국으로 나래 펴다

부총리, 시장, 국회의원, 교육감에게 학교공간 혁신사례를 학생이 직접 설명

청소년삶디자인센터에서 광주의 공간혁신 '아지트' 사업 초·중등 사례 발표

첨단고교 라온.샘터.아키놀이터 교실, 학생들에 달라진 학교생활 선물

교실서 밴드공연과 댄스, 타 학교 학생과 협력수업, 만들고 모이고 '행복'

[현장르포] '공간혁신' 우수 학교, 광주 마지초·광산중·첨단고

아이들에게 공간을 돌려주니 마음껏 놀면서 창의력 발산

공작소에는 온갖 목공도구 가득.. 아이디어를 실물로 직접 만들어

지난 18일 찾은 광주광역시 마지초등학교 학생들이 교내 영동공작소에서 목재카트를 조립하고 있는 모습.

- 이를 위해 몇 가지 기본적인 내용을 포함하여 진행하고 있음
  - · 사용자참여설계과정 : 기획단계에서 부터 과정 또한 그 누군가가 표준과 모범으로 주어지는 방법을 바꾸어 학생들을 포함한 모두의 공간으로 함께 기획하고 만들어가는 '사용자 참여설계'라는 방식으로 진행하기로 했음. 그 과정은 수업을 포함한 학교에서의 다양한 교과 비교과 과정을 통해 수렴되고 기획될 수 있도록 과정의 유연성을 통해 학교공동체의 의지와 지향을 반영할 수 있도록 함
  - · 학생과 교사로부터 진행되는 '밑으로부터'의 과정 : 위에서 아래로 일률적으로

정해지는 시설사업이 아니라 학생과 교사를 포함한 학교공동체의 목표와 컨텍스트에 따라 스스로 만들어진 학교공간의 생각을 학교 공간사업으로 만들어가는‘ 밑으로부터’의 과정을 핵심으로 함. 이를통해 지금까지의 시설사업과 달리 학생, 배움 중심의 학교공간을 창의적으로 제안, 참여, 완성할 수 있을 것임

· 다양한 전문가와 지원조직의 매칭 : 우선 교사 한 둘의 노력과 희생으로 이루어진 여러 사례로부터 공간혁신을 지원하는 전문가들을 선발 지원하는 학교공간혁신 촉진자(학교공간 퍼실리테이터)를 선발하였음. 교사의 교육적 상상력과 건축, 공간 전문가들의 공간적 상상력이 새로운 학교를 만들어 길 수 있도록 인력을 지원하는 방법을 정함. 또 지역별 사업의 진행을 조정하고 현장에서의 여러 장애를 해결하는 지원단과 추진단을 구성하도록 하였음. 이들을 통해 공간사업의 확장과 유연성을 확보하는 제도 및 절차를 교육비젼에 맞추어 조정할 수 있도록 제도를 개선하였음

## 2. 마을에서의 공간의 역할과 타시도 공간혁신 사례

- 우리 마을에서 개선하고 싶은 공간이 있다면? 혹은 우리 구의 평생교육시설을 개선한다면 어떤 곳을 어떻게 바꿔보고 싶은가?

| |
|---|
| |

- 왜 공간이 이렇게 주목받고 있을까?

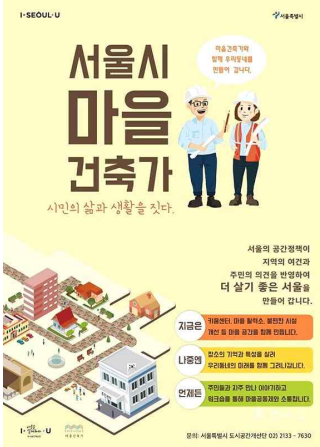
공간은 그 안에서 생활하는 인간의 사고 과정에 막대한 영향을 미치고, 공간에는 치유능력이 있음. 미국의 환경심리학자 로저 울리히는 1984년 ‘병실 창으로 자연 풍경이 보일 때 환자들은 더 빨리 회복되었다.’는 내용의 실험결과를 <사이언스>지에 발표함. 울리히의 이 논문은 공간 치유 능력의 과학적 근거를 처음으로 밝혀낸 것으로, 이를 바탕으로 건축과 공간이 인간의 뇌와 마음에 어떤 영향을 미치는지에 대한 연구가 본격적으로 시작됨.

**1) 2019 광진구 우리마을 공간지원 사업**

- 광진구, 주민이 함께하는 모두의 공간 '마을활력소' 조성
- 광진구(구청장 김선갑)가 서울시에서 주관하는 '마을공동체형 마을활력소 선도모델 사업'에 선정돼 구의2동 지역에 마을활력소를 조성. 마을활력소 선도모델 사업은 마을공간이 갑작스러운 임대료 상승 등의 이유로 사라지지 않도록 공간을 매입하여 주민들이 안정적으로 마을활동을 할 수 있도록 지원하기 위해 마련됨
- 공간 구성은 지층에는 마을공방, 마을밥상, 마을가게 등 마을실험실이 조성되고 지상 1층에는 마을도서관과 마을배움터, 지상2층에는 청소년 공간과 작업실이 설치돼 지역사회에 활기를 더해줄 예정. 향후 2021년 1월경부터는 주민이 마을활력소를 직접 운영하게 되며, 서울시 뉴딜일자리 사업을 통해 최장 23개월간 인력도 지원받게 됨.
- 구는 지난해 7월에도 중곡4동 주민센터 내 '고랑울림' 마을활력소를 조성해 주민들이 마을활동을 할 수 있는 커뮤니티 공간을 제공

**1) 2020년 제2기 서울시 마을건축가 사업**(서울특별시 도시공간개선단 주관)

- '서울시 마을건축가'는 2011년부터 시행한 '서울시 공공건축가' 제도의 지역 맞춤형 발전 모델. 공공건축 사업의 전문성을 높이기 위한 공공건축가 제도와 달리, 지역의 특성을 반영해 장소중심형 공간개선사업을 발굴하고자 함. 2019년 128명의 제1기 마을건축가를 위촉해 지역의 현황을 조사하고 동단위의 공간개선을 위한 미래비전을 수립했다. 25개 자치구의 마을지도 작성을 통해 각종 단위사업과 시범사업을 준비함. 2020년에는 1기의 운영 경험을 바탕으로 자치구와의 협력을 강화하고 지역을 확대하는 등 기반을 마련해 나갈 예정
- 위촉된 마을건축가는 지역을 기반으로 마을 단위 건축 프로젝트를 기획하고, 건축 및 공간환경 분야의 코디네이터 역할을 하게 됨. 또한, 지역 주민과의 워크숍과 시민의식 향상을 위한 문화교육도 추진함




## 3. 마을 공간혁신 평생교육 프로그램 운영 절차

### 1) 마을공동체 공간에 대한 생각을 공유

- ‘이상적인 마을 공동체 공간’에 대해 이야기
  - · 어떤 역할을 수행하는 곳인가요?
  - · 이 역할을 수행하기 위해 어떤 기능을 갖추어야하나요?
  - · 이상적인 마을공동체 공간의 분위기는 어떤가요?
  - · 현재 우리 마을공동체 공간은 이상적인 마을공동체 공간의 역할/기능/분위기와 얼마나 근접해있나요?
  - · 어떤 역할을 수행해야 하나요? 가장 중요한 키워드는?
  - · 새로운 배움을 위해 우리 마을공동체가 하고자하는 활동은 무엇인가요?
  - · 이런 활동을 위해서 어떤 특성을 가진 공간이 필요한가요?
- ‘ 지금 만들고 있는 마을공동체 공간’에 대해 이야기

  이상적인 마을공동체 공간에 대한 생각을 나눈 다음, 지금 만들고 싶은/바꾸고 싶은 마을공동체 공간에 관해 이야기 한다. 우리가 만들고 싶은 혹은 바꾸고자 하는 공간은 어떤 모습인가요?
- 만들고 싶은/바꾸고 싶은 공간에 대한 이야기
  - · 지금 생각하고 있는 공간 후보지는 어떤 여건을 가지고 있나요?

    현재의 위치는 어디인가요? 어떤 곳인가요?

    크기/면적은 어느 정도인가요?

지금까지 어떤 역할/기능을 수행해 온 공간인가요?

· 지금 만들고 싶은/바꾸고 싶은 공간은 어떤 모습이어야 할까요?

현재의 위치에 적합한 공간인가요?

크기/면적은 적절한가요?

지금까지 수행해 온 역할/기능과 어떻게 달라야할까요?

**2) 마을공동체 공간을 대상으로 관찰**

- 마을공동체 공간과 공간의 사용자를 관찰: 마을공동체에서 일어나고 있는 일상 속 행동을 관찰. 누가, 무엇을, 어디서, 어떻게라는 4개의 렌즈를 통해 최대한 구체적으로 관찰
- 관찰을 시작하기 어렵다면, 아래의 일반적인 질문들로 시작

· 내가 좋아하는 아이디어는 나에게만 좋은 아이디어는 아닌가?

· 마을공동체 주민들이 좋아할거라고 확신했던 아이디어는 내생각인가?

· 아니면 주민들의 생각인가?

· 그 공간을 실제로 매일같이 사용할 사람들이 좋아할 아이디어는 무엇일까?

- 관찰을 시작하기 전에 우리는 어떤 질문을 가졌는지부터 생각해보아야 함. 좋은 답변은 좋은 질문으로부터 나올 수 있음. 필요한 질문을 던지기 전부터 이미 머릿속에 자리를 잡고 있는 답변은 없는지, 단순히 아이디어를 뒷받침하기 위한 질문으로 시작하고 있지는 않은지 생각해보기.  관찰조사를 시작하는 과정에서 마을공동체에 대한 생각을 다양한 각도에서 바라보고, 필요한 질문을 던져볼 필요 있음

· 기존의 질문에 대한 시각 넓히기: 주민들에게 마을공동체 공간이 있어야 하는 상황은 어떤 것들이 있을까?

· 이미 알고 있는 것들에 대해 다시 묻기: 마을공동체 공간이 필요한 이유는 뭘까?

· 질문에 바로 아이디어를 내기 전에, 질문을 구성하고 있는 요소 살피기: 취미활동을 모여서 하거나 시간을 보내는 방법에는 어떤 것들이 있을까? 마을공동체 학습을 위해 원하는 자료를 얻는 방법은? 현재 마을공동체 공간에 대한 주민들의 생각은?

· 질문에 대한 근본적인 이유 생각하기: 마을공동체가 수행해야 하는 기능은 무엇일까? 주민들이 마을공동체 공간을 필요없다고 생각하는 이유는 무엇일까?

· 이상적인 시나리오 세우기: 마을공동체 공간에 주민들이 늘 바글바글했으면 좋겠다. 어색하고 썰렁한 마을공동체 공간이 아니라 마음껏 이야기하는 편안한 공간이었으면 좋겠다. 새로운 아이디어를 낼수 있는, 사람들이 모이는 공간이었으면 좋겠다.

- 관찰을 위한 태도
  · 사용자에 대한 머릿 속 선입견 모두 지우기: 당연하다고 생각하는 선입견이 사실처럼 여겨져 증거 수집만을 위한 관찰할 수도 있음
  · 7살 아이의 시선으로 관찰하기: 모든 것이 새롭고 흥미로웠던 어린 시절의 호기심과 적극적인 자세를 취함
  · 보기가 아닌 관찰을 위한 감각열기: 관찰은 시각뿐만 아니라 모든 감각을 활용하여 정보를 수집하고 탐색하는 과정
- 관찰 내용을 바탕으로 의미있는 발견점 찾기
  · 많은 사람에게서 반복적으로 보이는 행동은 어떤 것들이 있는지 살펴보기
  · 근원적인 문제를 찾을 수도, 우리 마을공동체 공간에 가졌던 질문에 대한 답이나 아이디어를 발산하기위한 인사이트를 찾을 수도 있음
  · 예전에 알지 못했던 우리 마을만의 차별점은 무엇인가요?
  · 예전에 알지 못했던 우리 마을공동체 주민들의 특성은 무엇인가요?

**3) 인사이트 투어 계획**

관찰 내용을 바탕으로 우리 마을공동체에 어떤 공간이 필요한지 충분히 이해했다면, 아이디어를 얻기 위한 인사이트 투어를 계획한다.

- 인사이트 투어의 필요성: 매일 보는 마을에서 마을 공간에 대한 새로운 아이디어를 떠올리기란 어려운 일임. 우리에게 가장 익숙한 마을의 모습은 잠시 잊고, 사용자 중심으로 만들어진 공간들을 방문해볼 필요 있음
- 배움의 공간의 핵심은 멋져 보이는 공간이 아니라‘ 우리를 위해, 우리가 만드는 공간’임. 우리가 사는 곳을 떠나 새로운 지역을 탐방하는 것만으로도 좋은 자극이 될 것임

  예) 광주.전라도 권역의 인사이트 투어 추천 장소: 광주 무등초등학교 구령대 놀이 공간, 국립 아시아 문화전당, 광주 청소년 삶 디자인센터, 순천시 기적의 도서관, 광주 아지트 사업 추진학교

**4) 인사이트 투어 진행**

다양한 공간을 방문하여 배움의 공간에 대한 사고의 틀을 넓히고 새로운 인사이트를 얻음

- 함께 나눠볼 질문

  이 공간은 무엇을 하는 곳인가?, 공간에서 볼 수 있는 것들은?, 공간에서 받은 느낌과 이유

는?, 이 공간에서 하고 싶은 것은?, 이 공간에 더 있었으면 좋겠다고 생각하는 것은?, 내가 가장 인상깊에 본 공간은?, 내가 이 공간의 이름을 다시 지어준다면? 그 이유는?, 공간의 특별한 점 혹은 좋은 점은? 그림으로 그려보고 싶은 가장 마음에 드는 공간은?

**5) 인사이트 토크를 진행**

**6) 마을 공간의 우선순위 정하기**

- 만들고 싶은 공간이 다양하다면 앞 단계에서 얻은 인사이트를 기반으로 우선 순위화한다.

**7) 마을 공간에 대한 아이디어를 도출**

- 이해하기, 탐험하기 단계를 통해 얻은 데이터와 인사이트를 기반으로 우리 마을에 적합한 아이디어를 생각
- 아이디어는 모든 사람이 이해할 수 있는 수준의 글과 그림으로 정확하고 충분하게 표현하는 과정에서 아이디어가 더 매끄럽고 현실적으로 정리될 수 있음
- 모든 아이디어는 사용자 중심으로 생각하고 표현하기: 아이디어가 실현되었을 때 사용자 시나리오는 어떻게 달라지는지 생각하기
- 일러스트레이터의 도움이 필요한지 확인하기: 시각화에 도움

**8) 공간 전문가와 아이디어를 구체화**

- 해당 공간의 실제 도면을 준비. 도면이 없다면 작은 모퉁이를 포함한 크고 작은 부분을 실측하고 도면을 만들기
- 실제 도면을 기준으로 아이디어를 구체화. 생각하는 공간에 무엇을 얼마나 어떻게 넣을 수 있는지, 가구나 집기를 놓아야 한다면 주위에 이동 공간은 확보되었는지, 천장 높이를 벗어나지는 않는지 확인
- 설계나 시공을 담당한 전문가들과 함께 진행
- 이 과정에 참여하지 않으면 전문가들도 설계나 시공 단계에서 사용자의 니즈를 제대로 이해하기 어렵고, 마을공동체에서는 생각했던 것과 다른 공간이 될 수 있음

<대체활동>

- 공간 마인드맵 그리기: 우리가 매일 생활하고 있는 공간이지만 머릿속에서 둥둥 떠다니는 공간에 대한 다양한 생각들을 정리해본 경험은 많지 않음. 공간 마인드맵은 공간에 대한 생각을 정리해주고 그 내용을 직관적으로 한눈에 볼 수 있게 도움
- 공간 브레인스토밍: 우리 마을 공간 떠올릭, 바꾸고 싶은 공간 적기
- 공간 분류하고 후보 정하기: 공간을 분류하는 기준은 1) 많은 사람이 이용할 수 있는 곳인가?(공공성), 바뀐 곳이 반드시 필요한 공간인가?(필요성), 바뀐 곳이 마을에 어울리는 공간인가?(적합성) 등을 고려
- 설문하기: 설문으로 확인해야 하는 것 1) 우리가 바꾸고 싶은 공간을 다른 사람도 바꾸고 싶어하는가?, 다른 사람이 바꾸기를 원하는 공간은 어디인가?, 마을공동체는 어떤 공간을 원하는가?
- 심층 인터뷰하기: 좋은 인터뷰를 위해서 다음을 주의. 1) 구체적인 경험을 묻는다. 2) 모호한 질문을 들었을 때는 다음 질문을 통해 내용을 파악해본다. 3) 해결책이 아닌 원인을 묻는다.
- 공간 철학 세우기: 철학은 지향점을 의미. 공간이 나아가야 할 방향성을 결정하는 것. 마을공동체 공간은 여러명이 함께 사용하고 있음. 공간 재구성에 대한 방향성에 대한 협의를 한 후에 구체적 공간 디자인을 결정해야 함
- 공간 디자인 Y-chart 만들기: 공간을 관찰하면서 공간디자인 Y-chart(관찰-색, 모양, 재질, 활동 등, 감정-기쁨, 슬픔, 즐거움 등, 생각- 좋은 점, 아쉬운 점, 바라는 점 등)을 작성
- 공간디자인 만들기: 공간디자인 만들기는 재구성할 공간을 공동체의 니즈를 반영한 공간으로 마음껏 상상해보고 만들어보는 단계

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 공간혁신 관련 주요 정책과 타시도 프로그램에서 인상 깊었던 내용은 무엇인가요?
* 마음공동체 공간혁신 평생교육 프로그램의 절차에서 중요시해야 할 부분은 무엇이라고 생각하시나요?

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 이 차시에 다룬 내용은 단지 인테리어, 건축의 이야기가 아닙니다. 공간을 바꾸는 과정에서 이루어지는 다양한 프로그램을 통해 마을주민 혹은 시민의 민주시민의식을 고양하고, 프로그램 진행 중에서 다양한 학습이 이루어지도록 조력하는 프로젝트 학습입니다. 평생교육 현장에서 오늘 다룬 공간혁신 프로그램을 활용할 수 있는 사례에 대해 생각해보고 나누어봅시다.

| |
|---|
| |

<참고문헌>

홍경숙 외 5명, 학교공간 어떻게 바꿀 수 있을까?, 창비교육

김경인, 공간이 아이를 바꾼다. 중앙books

정문성, 토의토론수업방법, 교육과학사

박재찬, 달리쌤의 달콤한 프로젝트수업 PBL, 테크빌교육

광주 아지트 프로젝트 툴킷 워크북, 광주시교육청

학교의 미래, 공간과 만나다-공간혁신프로젝트 수업 길라잡이. 경상남도교육청

신나는 학교혁신 살아있는 교육과정-배움의 변화를 이끄는 학교공간 재구조화, 전국교직원노동조합

배움의 공간을 고민하는 교육자를 위한 매뉴얼, C-program

# 8차시 마을활동 갈등사례와 해결전략

## ❍ 수업개요

| 차시 | 8 | 수업주제 | 마을활동 갈등사례와 해결전략 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 사회의 시대적 변화와 한국사회와 갈등을 이해할 수 있다.<br>2. 사회의 시대적 변화와 마을활동에서의 갈등해결을 이해할 수 있다.<br>3. 사회의 시대적 변화에 따른 소통방운영사례 및 갈등해결전략을 탐색할 수 있다. | | |
| 관련 실무 | - 마을활동가로서의 현대사회를 이해하는 소통능력 향상<br>- 상대방을 이해하고 공감능력 향상<br>- 갈등해결을 통한 관계형성능력 향상 | | |
| 연계 역량 | 복합문제 해결능력, 공감능력, 창의력, 감성능력, 협업능력 | | |
| 수업개관 | 급격한 도시화로 인한 사회변화를 이해하고 마을활동을 통해서 발생되는 갈등을 예방하고 조정할 수 있는 능력을 갖추기 위해 실제 분쟁해결사례를 통해 탐색해보는 과정이다. | | |
| 수업방식 | 강의식, 토론, 워크숍 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 평생학습센터 등 지역사회 화해역량 강화 방안 모색<br>- 시대변화를 이해하고 민간 협력을 통한 마을 갈등 해결사례 | | |

○ 수업단계별 내용 요약(1페이지)

| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | **- 동기유발**<br>· 코로나19 사태에 대한 자신의 소통경험 공유하기<br>· 4차 산업혁명시대에서 필요한 소통역량 공유하기<br>· 코로나19 사태 극복을 위한 소통 방법 공유하기<br>**- 수업목표 제시**<br>. 사회의 시대적 변화와 한국사회와 갈등을 이해할 수 있다.<br>. 사회의 시대적 변화와 마을활동에서의 갈등해결을 이해할 수 있다.<br>. 사회의 시대적 변화에 따른 소통방운영사례 및 갈등해결전략을 탐색할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | **- 사회의 시대적 변화와 한국사회와 갈등 탐색**<br>· OECD 34개국 중 사회갈등지수 탐색 : 사회적 갈등비용,<br>**- 사회의 시대적 변화와 마을활동에서의 갈등 탐색**<br>· 지역사회에서 마을활동을 통한 갈등 종류 탐색<br>· 지역사회에서 마을활동을 통한 갈등원인 탐색<br>· 지역사회에서 마을활동을 통한 소통방법 탐색<br>**- 사회의 시대적 변화에 따른 소통방 운영사례 및 갈등해결전략을 탐색**<br>· 광주마을분쟁해결센터 운영모델 탐색<br>· 화해지원인 제도를 통한 소통방 운영사례 탐색<br>· 화해지원절차를 통한 갈등해결 방법 탐색<br>· 갈등해결사례를 통한 소통방법 탐색 |
| 정리<br>(25분) | **- 요약 및 정리**<br>· 시대적 변화에 따른 마을활동에서 소통방법과 갈등예방 및 분쟁조정 이해 정리하기<br>**- 생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 현대사회의 시대적 변화에 따른 마을활동에서 코로나19로 인해 어려워진 갈등예방과 분쟁조정, 소통을 어떻게 할 것인가? 생각해보고 나누기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용(8페이지 이상)

도입

- **동기유발**

* 사회의 시대적 변화로 인해 자신이 겪었던 가장 기억에 남는 소통경험을 공유해 봅시다.

| |
|---|
| |

* 자신이 겪었던 가장 아쉬움이 남는 갈등경험을 공유해 봅시다.

| |
|---|
| |

- **수업목표 제시**

1. 사회의 시대적 변화와 한국사회와 갈등을 이해할 수 있다.
2. 사회의 시대적 변화와 마을활동에서의 갈등해결을 이해할 수 있다.
3. 사회의 시대적 변화에 따른 소통방운영사례 및 갈등해결전략을 탐색할 수 있다.

전개

## 1. 한국사회 이해

### 1) 사회의 시대적 변화와 한국사회와 갈등 탐색

- 한국사회와 갈등
  · 한국사회는 급속한 경제성장과 사회구조의 변화를 경험하면서 점차 다양한 사고로 심각한 사회적 갈등에 노출되는 사회
  · 갈등으로 인해 사회적 비용도 기하급수적으로 증가
- 가시적 비용 : 경제적 비용, 재산과 인명의 손실
- 비가시적 비용 : 공동체의 사회자본 붕괴
- 한국사회와 갈등지수
  · 2011년 기준 한국의 사회갈등 수준은 OECD 27개국 중 2번째로 높음
  · 2011년 기준 한국의 '사회갈등관리지수'는 OECD 34개국 중 27위
- 사회갈등관리지수는 정부의 행정이나 제도가 갈등을 효과적으로 관리하는지를 나타내는 지수
  · 10년째 자살률 1위, 이러한 사회갈등과 갈등관리 능력부재가 시민의 삶에 밀접하게 연관을 끼치고 있음
  · 2011년 기준 한국의 '사회갈등요인지수'는 OECD 24개국 중 4위
  · 소송 공화국 : 인구대비 소송 일본의 10배, 3세판 항소율 최고, 소송만족도 최하, 소송비용 증가, 관계단절 심화
  · 사회갈등으로 인한 경제적 비용- 2010년 명목 GDP기준 연간 246조
- 한국사회 이웃분쟁 종류
  · 아파트 : 층간소음(전체분쟁 60%)/ 주차문제, 누수문제, 애완견, 공사장의 소음, 진동, 먼지, 토지, 경계분쟁, 일조권이나 조망 권, 항공기 소음, 담배, 등 냄새, 에어컨 실외기 소음, 혐오시설 입지 분쟁(공공갈등), 임대차분쟁, 음주자로 인한 주폭, 학교 폭력 등
  · 빌라, 주택단지, 마을 : 주차 캣맘, 마을버스노선지정, 우회로개방문제, 쓰레기 투기문제, 종량제 분리 등

· 농촌지역 : 통행료개폐, 귀촌자와 원주민 갈등, 이주민 갈등 등 넘치는 문제, 새로운 제도적 접근, 주민리더 양성시급

- 이웃분쟁 현황

· 2013년부터 층간소음으로 인한 사회적 문제 폭증

· 국가의 분쟁해결역량 약화 = 주민 일상의 분쟁 심화로

· 층간소음 : 응답자 46%는 참음, 방문해서 부탁 25% 경비실 19%, 방문 후 항의 7%, 경찰이나 층간소음이웃사이센터에 신고하는 비율은 1%미만(국민권익위원회 2013년 11월 실시한 층간소음 설문)

**2) 사회의 시대적 변화와 마을활동에서의 갈등 탐색**

- 지역사회에서 마을활동을 통한 갈등 종류

· 층간소음문제

· 주차문제

· 이웃 간의 갈등

· 쓰레기투기문제

· 개인 간의 갈등

· 단체 내에서의 갈등

· 행정과 주민 갈등

- 지역사회에서 마을활동을 통한 갈등원인

· 아파트 칸막이 문화 이웃 간의 소통단절

· 급격한 도시화로 인한 공동체 문화파괴

· 말보다는 카톡이나 문자로의 언어 변화

· 나 중심적 사고로 인한 배려와 이해부족

· 자기표현부족

· 부정적 사고

· 공감능력부족

- 지역사회에서 마을활동을 통한 소통방법

· 경청의 자세

· 자신의 생각 표현하기

· 상대방의 생각 읽기

· 긍정적 사고

· 공감하기
· 상황 이해하기
· 선입견 버리기

* 대화를 통한 경청하기 실습

| |
|---|
| - 가까이 말하는 사람을 향 한다<br>- 이야기를 할 때 지긋이 시선을 마주 친다<br>- 이야기를 듣는 도중 ‘음’, ‘맞어‘등 짧게 동의하는 마을 해주고 고개를 끄덕인다 |

* 대화를 통한 자신의 생각 표현하기 실습

| |
|---|
| |

### 3) 사회의 시대적 변화에 따른 소통방 운영사례 및 갈등해결전략을 탐색

- 광주마을분쟁해결센터 운영모델 탐색
  · 광주분쟁해결센터의 설립목적 및 운영체계
  · 광주분쟁해결센터의 화해지원 운영절차
  · 광주분쟁해결센터의 화해지원인
  · 각 마을 내에 소통방운영
- 화해지원인 제도를 통한 소통방 운영사례 탐색
  · 소통방 역할 : 마을 안에서 수많은 갈등을 소송이나 행정심판 같은 타율적 강제 조정이 아닌 주민 스스로 마을소통방에서 대화와 타협으로 갈등을 해결하는 마을공동체 갈등 해결에 도움
  · 화해지원인 역할 : 자원봉사자 화해지원인, 갈등에 대하여 대화할 수 있도록 당사자들의 의사소통을 돕는 사람, 당사자 스스로 해결방안을 찾을 수 있도록 조정자 역할
  · 화해지원인 자세 : 당사자의 이야기에 귀 기울이기
- 듣는 것(경청)만으로도 상당한 긴장 완화
- 당사자가 명확하게 진술할 수 있도록
- 문제점을 명확하게 하는 것이 첫 걸음
- 실제 핵심쟁점 및 배후의 당사자 감정 탐색
- 비밀유지
  · 화해지원인 기초과정 양성 : 상담기법과 화해지원인의 역할과 자세
  · 화해지원인 심화과정 양성 : 소통방운영 및 분쟁 해결사례 공유 및 실습

* 질문 훈련

| |
|---|
| - 당신은 이웃들과 잘 지내고 싶은데 그것이 힘이 든다는 말씀이시죠?<br>- 그 문제를 해결할 수 있는 방법이 있을까요?<br>- 어떻게 했으면 좋겠어요?<br>- 당신이 정말 원하는 것이 무엇인가요? |

- 화해지원절차를 통한 갈등해결 방법 탐색
- 마을에서의 소통방 접수 방법
  · 1단계 -접수
  · 2단계 - 상담(1,2차)
  · 3단계 - 화해지원인회의
  · 4단계 - 사후관리(대안제시)
- 소통방에서 분쟁해결센터 접수 방법
  · 1단계 - 접수하기
  · 2단계 - 상담(소통방장)
  · 3단계 - 화해지원인회의
  · 4단계 - 사후관리(대안제시)
- 모둠별 역할 정하기
  · 접수자 1명
  · 신청인 1명
  · 피 신청인 1명
  · 화해지원인 2명
  · 화해조정인 2명
  · 기록자 1명
- 모둠별 주제 정하기
  · 층간소음문제
  · 애완동물문제
  · 주차문제
  · 생활누수문제
  · 층간흡연문제
  · 쓰레기투기문제
  · 이웃갈등문제
  · 주민과 행정 갈등문제

- 갈등해결사례를 통한 소통방법 탐색

· 작가와 주민간의 갈등 사례 공유

| |
|---|
| 해결 방안 논의 : 경청, 이해부족, 공동체, 소속감, 상처 |

· 소통반상회를 통한 행정과 주민의 소통사례공유

| |
|---|
| 해결 방안 논의 : 경청, 표현의 자유, 존중, 만남, 소통 |

· 단체 내에서의 갈등사례공유

| |
|---|
| 해결 방안 논의 : 경청 - 원인- 핵심, 만남, 소통 |

· 30년지기의 갈등사례공유

| |
|---|
| 해결 방안 논의 : 말 - 감정- 다름의 이해 |

· 말실수를 통한 갈등사례공유

| |
|---|
| 해결 방안 논의 : 경청 - 핵심, 사과, 소통(나만의 내공) |

· 층간소음을 통한 갈등사례공유

| |
|---|
| 해결 방안 논의 : 경청, 만남, 오해, 이해, 소통 |

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

* 한국사회의 갈등현황을  잘 이해하고 있나요?
* 시대적 변화를 통한 마을활동에서 발생하고 있는 갈등들을 이해했나요?
* 급격하게 변하는 도시화로 인해서 층간소음이나 이웃 간의 갈등이 일어나고 있는데 해결할 수 있는 좋은 방법을 알고 있나요?

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

· 현대사회의 시대적 변화에 따른 마을활동에서 코로나19로 인해 어려워진 갈등 예방과 분쟁조정, 소통을 어떻게 할 것인가? 화해지원인들의 좀 더 구체적인 역할과 역량강화 방법을 정리생각해보고 나누기

<참고문헌>

광주마을분쟁해결센터(2019).주민화해지원인 양성 심화과정.

광주마을분쟁해결센터(2016). 『광주마을분쟁해결센터는 '생활갈등 해결사'』. 결과보고서.

박철규(2016). "미국 민간형 ARD로서 주민조정프로그램(Community Mediation)의 역사적 발전과정과 현황에 관한 연구". 『서울법학』.

(2018),『광주마을분쟁해결센터 운영매뉴얼』.

(2015), 서울YWCA이웃분쟁조정센터,『이웃분쟁조정설명서』.

김학린(2015). 지역사회 조정활동 참여가 공동체의식에 미치는 영향, 단국대학교, 분쟁해결연구.

박수선(2015). 당사자 간 대화를 통한 갈등해결 사례연구, 한국갈등학회, 공존협력연구
홍수정(2016). 이웃분쟁해결을 위한 공동체 조정(Community Mediation)의 가능성에 관한 연구, 한국갈등학회, 공존협력연구.
민병로(2018). 마을분쟁해결센터 운영모델 및 발전방안, 전남대학교 산학협력단.

# 9차시 블렌디드 이러닝 수업설계

## ❍ 수업개요

| 차시 | 9 | 수업주제 | 블렌디드 이러닝 수업설계 |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | 1. 원격교육(distance education) 발달과정을 설명할 수 있다.<br>2. 이러닝 수업 전, 수업 중, 수업 후의 운영 전략을 설명할 수 있다.<br>3. 블렌디드 이러닝 수업설계 전략을 설명할 수 있다. | | |
| 관련 실무 | - 평생교육 프로그램을 이러닝으로 수업설계<br>- 평생교육 프로그램을 이러닝으로 운영 및 활용<br>- 평생교육 프로그램을 블렌디드 이러닝으로 설계 및 활용 | | |
| 연계 역량 | - 이러닝 수업설계 역량, 디지털 매체 활용 역량, 블렌디드 이러닝 평생교육 프로그램 운영 역량 | | |
| 수업개관 | ‘4차 산업혁명’, ‘디지털 혁명’ 시대에 비대면수업, 온라인 수업상황은 필연적인데 평생교육 교육자로서 이러한 수업설계 요소를 파악하고 운영 역량을 함양하는 것은 매우 중요하다고 할 수 있다. 따라서 이러닝 수업을 위한 교수자로서의 준비, 운영과정과 운영 후에 해야 할 것, 그리고 이러닝 수업설계에서의 유의할 점 등을 익힐 수 있는 수업이 될 것이다. | | |
| 수업방식 | 강의, ZOOM을 활용한 실시간 이러닝 수업 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 이러닝 수업설계 역량을 활용한 언택트 평생교육 프로그램 기획<br>- 이러닝 수업설계를 위한 다양한 상호작용 스마트웹 활용 | | |

○ 수업단계별 내용 요약

| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | - **동기유발**<br>· 원격교육(distance education) 발달과정에 대한 이미지를 제시하여 원격교육 발달에 대한 흥미유발<br>· 이러닝 중도탈락율을 제시하여 수업설계의 중요성 환기<br>· 언택트 교육 시대의 실시간 ·비실시간 이러닝 이미지 제공, 비대면 수업에 참여한 경험과 수업유형을 질문, 비대면 이러닝의 수업전략을 생각해 보게 함<br>- **수업목표 제시**<br>· 원격교육(distance education) 발달과정을 설명할 수 있다.<br>· 이러닝 수업 전, 중, 후의 운영전략을 설명할 수 있다.<br>· 블렌디드 이러닝 수업설계 전략을 설명할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | - 원격교육(distance education) 발달과정을 설명<br>· 우편통신교육, 방송통신교육, 정보통신공학 원격교육<br>· 현재의 디지털 원격교육 현황<br>- 이러닝 수업 전, 수업 중, 수업 후의 운영 전략<br>· 이러닝 수업 중 교수자와 학습자, 학습자와 학습자, 학습자와 학습콘텐츠와의 상호작용 전략<br>· 이러닝 수업 후의 교수자의 역할<br>- 블렌디드 이러닝 수업설계 전략<br>· 비실시간·실시간 이러닝 수업의 장·단점<br>· 블렌디드 이러닝 수업의 필요성 및 장 ·단점 |
| 정리<br>(25분) | - **요약 및 정리**<br>· 수업목표 별 요약 정리<br>- **생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 실시간 비실시간 이러닝에서의 학습자 상호작용을 높이기 위한 방법에 대해 의견나누기 |

## ❍ 수업단계별 세부 내용

도입

- **동기유발**

* 원격교육(distance education) 발달과정에 대한 이미지를 보면서 여러분이 경험했던 교육환경은 어떤 것인가 3-4줄로 적어 보고 옆의 동료와 이야기 해봅시다.

* 이러닝은 중도탈락율이 매우 높고 학생들의 동기와 흥미를 유지하기가 매우 어렵다. 학생들의 동기와 흥미를 유지하기 위해서 이러닝 수업이 어떻게 운영되어야 하는가 각자의 의견을 적어보세요.

| |
|---|
| |

* 실시간 이러닝과 실시간 이러닝에 참여한 여러분의 경험과 느낌을 적어보고 이

야기 해봅시다.

**수업목표 제시**

1. 원격교육(distance education) 발달과정을 설명할 수 있다.
2. 이러닝 수업 전, 중, 후의 운영전략을 설명할 수 있다.
3. 블렌디드 이러닝 수업설계 전략을 설명할 수 있다.

## 전개

### 1. 원격교육(distance education) 발달과정

1) 1800 년대 우편이용. 통신 교육
2) 1960 ~70년 방송매체 기반 . 대중 원격 교육
3) 1980년 ~ 1990년대 초 computer통신매체,
   원격 음성 및 영상 강의 활용
4) 1990년 중반 이후 Internet 기반의 cyber 교육
5) 정보화 사회에 따른 원격교육 - 개별화에 대한 요구 증가
6) 새로운 원격교육 운영 원리의 핵심 - 학생지원 서비스 강화
7) 2020년 현재 언택트 시대의 에듀테크(Edutech)를 활용한 이러닝

### 2. 이러닝(e-learning)이란?

1) 인터넷과 첨단 전자매체를 활용하여
2) 누구나, 언제나, 어디서나 원하는 교육서비스를 제공받고
3) 자기주도적인 학습과 상호작용 활동을 통해 다양한 학습경험을 수행할 수 있도록 하는 교수 학습체제

### 3. 이미 시작된 미래, 코로나로 인한 비대면 수업

1) 감염병으로 인한 4차 산업혁명, 디지털 수업혁명이 학교와 평생교육 현장의 일상으로 들어옴
2) 실시간(synchronous) 이러닝과 비실시간(asynchronous) 이러닝
- 실시간 이러닝: Zoom, Webex와 같은 화상회의 도구를 활용하여 정해진 수업시간에 교수자와 학습자가 다른 장소에서 온라인으로 접속하여 수업진행
- 비실시간 이러닝: 교수자가 이러닝 콘텐츠를 만들어 이러닝학습관리시스템(Learning Management System)에 업로드하면 학생들이 원하는 시간에 접

속하여 수업을 듣는 방식

3) 비대면 수업에 대한 온라인 커뮤니티 학습자 의견 (민혜리 등, 2020)

| | 장점 및 만족사항 | 단점 및 불만사항 |
|---|---|---|
| 비실시간 수업 | · 이론 수업은 동영상 강의가 편함<br>· 철저한 강의준비로 수업의 질 향상<br>· 실시간 화상강의를 병행한 상호작용이 포함되면 교육효과가 좋음 | · 의미없는 과제가 많아짐<br>· 적절한 온라인 콘텐츠나 수업자료 없이 과제, 논문요약으로 수업을 대체함<br>· 학생의 표정을 통한 난이도, 흥미도 점검이 불가능함<br>· 교육적 상호작용이 불가함 |
| 실 시 간 화상수업 | · 상호작용이 가능함<br>· 채팅창을 통한 질문, 손들기 등의 기능으로 수업진행을 원활히 할 수 있음<br>· 토론방을 통해 그룹토론이 가능함 | · 교수자의 미숙한 화상수업 운영은 수업효과를 기대하기 힘듬<br>· 실시간 수업에서 교수자의 일방적인 강의는 상호작용 효과를 반감시킴 |
| 수업환경 | · 장시간 통학 등의 불편함이 없음<br>· 반복청취가 가능함 | · 시스템 접속의 문제가 있음<br>· 수업을 들을 수 있는 학습환경 문제 |

## 4. 에듀테크(Edutech)의 재발견

1) 에듀테크의 정의: IT기술을 활용한 교육서비스로 교육(Education)과 기술(Technology)의 합성어, 교육·학습·훈련을 수행, 평가, 지원하고 환경을 구축하는 정보통신기술(ICT) 기반 융합 서비스의 일종 (이지은, 2017)

2) 4차 산업혁명시대의 에듀테크는 학습의 테이커분석을 통한 개별화된 학습지원과 학습자원의 공동활용, 실감형, 체험기반 학습경험 제공으로 학습효과 상승을 목표로 함(이지은, 2020)

3) 에듀테크의 활용이 비대면 학습자와 교수자간이 참여와 협업의 툴이 되도록 교수설계를 하는 것이 중요함

4) 대표적인 에듀테크

- 화상강의

· 줌(ZOOM), 웹엑스(Webex), 구글 클래스룸(Google Classroom )과 구글 행아웃미팅(Google Hangout Meeting)

- 퀴즈 및 의견공유: 소크라티브(Socarative), 패들렛(Padlet), 구글 문서
- 공동협업: Jamboard, 구글 문서
- 동기부여: Cahoot, Mentimeter, Slido

## 5. 이러닝 수업 전·수업 중· 수업 후의 운영전략

| | |
|---|---|
| 여기 흥미로운 사진이 한 장 있습니다. 실제로 이 학생의 엄마가 트위터에 공유한 사진이라고 합니다. 자신의 아이가 선생님과 40여 분 간의 대화에서 제대로 의자에 앉아 있지 못하고 이런 모습이었다고 합니다. 자 여러분들이 교사라면 어떻게 이 학생을 수업에 집중하게 할 수 있까요? | <사진 출처: 미국 CBS 뉴스> |

### 1) 이러닝 수업 전

- 새로운 이러닝 환경에 익숙해 지도록 노력 필요
- 교수자와 학습자 모두 이러닝 환경에 익숙해지도록 LMS(Learning Management System) 이러닝 학습방법에 대한 안내 필요
- 이러닝 수업에 대한 교과목 안내 오리엔테이션 영상 활용
- 이러닝 수업의 특징/ 이러닝 수업의 장점과 단점
- 학습자/교수자들이 기대할 것/ 기대할 수 없는 것
- 학습자 참여와 상호작용이 중요한 이유
- 준수해야 하는 기본 규칙

### 2) 이러닝 수업 진행 중

- 초기 참여촉진
  · 명확한 흥미로운 질의/응답, 참여수준과 결과
  · 성찰노트, 전자 노트 작성 요구

- 학습자 토론·토의 안내
  · 교수자가 학습자 토론 과정에 참여 / 토론 정리 개입
- 질문답변
  · 학습자와 정해진 시간 내에 답변하기
- 피드백 제공
  · 학습자의 의견, 결과물(과제, 토론)에 대한 피드백
  · 모범 사례 제시 (질문, 과제물, 학습 참여 수준 및 과정

**3) 이러닝 수업 종료 후**

- 학습경험 정리 지원
  · 학습자가 교육과정 목표, 의미, 핵심내용 정리 (토론방, 게시판, 과제방이용)
- 추수학습 안내
  · 수강한 교육과정과 연관된 추후 교육과정 안내
  · 관련 참고문헌, 최신 연구 동향

## 6. 블렌디드 이러닝 수업설계

**1) 블렌디드 이러닝이란?**

- 실시간(synchronous)이러닝 + 비실시간(asynchronous)이러닝 수업이 혼합
- 비실시간 이러닝 수업의 장점은 시간과 장소에 구애받지 않은 수업의 효율성,
- 단점은 교수자와의 상호작용 부족으로 수업내용에 대한 이해와 확산의 어려
- 실시간 이러닝 수업의 장점은 비실시간 이러닝보다 수업의 실재감은 있으나 시스템의 구비가 필요하며 시간과 공간의 제한이 있음
- 블렌디드 이러닝이란 수업내용에 대한 전반적인 개념, 이론 등을 이러닝 콘텐츠로 미리 제시하고 실시간 이러닝 수업에서는 학생들과 질의응답, 토의, 토론 등 협업활동을 진행하는 것을 의미함. 흔히 대면교육에서의 플립러닝과 유사함
- 성공적인 이러닝 수업을 위해서는 적절한 에듀테크와 효과적인 교육방법을 결합한 학습자중심의 수업 디자인을 제시하는 것이 중요하고 비대면 블렌디드 수업을 해야 함
- 수업설계의 문제이지 이러닝 수업이라서 갖는 단점은 없음. 코로나와 같은 상

황에서 비대면 수업은 대면수업을 대시할 수 있는 최선의

- 비대면 상황에서 학습자의 참여형 수업설계가 중요함

**2) 이러닝 수업 계획, 실행, 평가 단계**

- 수업계획 단계
  · 가르칠 대상이 누구인가?
  · 무엇을 가르칠 것인가?
  · 어떻게 가르칠 것인가?
  · 배움이 이루어졌다고 어떻게 평가할 것인가?
  --> 비실시간 이러닝 수업 콘텐츠 25분의 수업시간에 어떻게 내용을 구성하고 조직화할 것인가가 매우 중요함
- 수업실행 단계
  · 수업의 시작과 끝이 중요. 초두효과(primacy effect)와 최신효과(recency effect)
  · 1차시 25분 이러닝 수업에서 첫 2-3분의 시작과 종료 첫 2-3분의 수업설계가 매우 중요!
  · 이러닝 수업의 도입에서도 주의집중과 동기유발 , 수업목표 제시, 선수학습 회상, 강의 내용의 구조화 2-3분이 매우 중요하며 이러한 내용의 슬라이드가 제시되어야 함
  · 이러닝 수업의 마무리에서도 요약과 마무리, 차시학습 예고가 제시되어야 함
- 수업평가 단계
  · 진행되고 있는 이러닝 운영과정에 대한 수시 모니터링 필요
  · 수업내용 이해에 대한 모니터링과 수업전반에 대한 성찰 필요

### 3) 비실시간, 실시간 강의형 이러닝 수업설계

<비실시간 강의형 이러닝 수업설계>

| 과정 | 과정목표 | 사용 소프트웨어 | 교수-학습 활동 |
|---|---|---|---|
| 콘텐츠 준비 | 수업용 동영상제작 | 파워포인트 | 학습동기 유발 사례 활용<br>수업내용 준비<br>학습내용 구조화 |
| | | OBS스튜디오<br>G-Well 등 이러닝 강의제작 도구 | 파워포인트 기반 강의내용 녹화<br>강의자료 점검 및 수정 보완 |
| | | 플랫폼업로도 | 실행 여부 확인 |
| 콘텐츠 제작 | 학습내용 이해 촉진 | 파워포인트 | 수업내용 제시<br>수업내용 구조화, 핵심내용 요약<br>학생이해를 위한 가독성, 디자인 고려 |
| | | LMS 퀴즈, 질의응답, 토론방, 과제방 | 학생들의 수업참여와 확인을 위한 비실시간 상호작용 도구 활용 |
| | | 카카오톡, 밴드 | 학생들에게 공지사항, 수업 중 유의사항 등을 실시간으로 확인 |
| 학습자 참여 촉진 | 주의집중 | 파워포인트, 영상녹화 | 교실같은 분위기 조성을 위해 교실에서 웹캠사용하여 녹화 |
| | 동기유발 | 유튜브 동영상 활용, 카카오톡 채팅 | 학습 플랫폼(LMS)에 유튜브영상 링크 질의응답 |
| 학습과제 제시 및 피드백 | 학습참여 촉진 | LMS의 과제, 퀴즈 제시 | 수업내용을 정리하여 과제로 제출<br>학습활용에 대한 피드백 제공 |
| | 수업종료 | 과제게시판 | 심화학습자료 제공<br>학습과제에 대한 피드백 제공 |

<실시간 강의형 이러닝 수업설계>

| 과정 | 과정목표 | 사용 소프트웨어 | 교수-학습 활동 |
|---|---|---|---|
| 시작 전 | 수업준비 | Zoom | Zoom 접속(오디오 비디오 체크하기)<br>수업자료 실행 |
| | | 카카오톡 | Zoom 링크제공 및 초대(단체 채팅방) |
| | 출석체크 | Zoom | Zoom 리포팅보고서 활용<br>Zoom 화면 캡쳐<br>인사 및 출석 체크 |
| 도입 | 수업안내 | Zoom+ 파워포인트 | 수업진행 방법 안내<br>수업내용 제시(화면공유) |
| | | 구글 문서 | 학습퀴즈를 통한 수업안내 점검 |
| | | mentimeter | 퀴즈를 통한 수업준비도 및 사전지식 점검 |
| 전개 | 설명 | Zoom | 수업내용 설명<br>화면공유를 통해 다양한 자료 제시<br>화이크보드를 활용한 판서 |
| | 질의응답 | Zoom | 수업 중 질문을 직접하거나 채팅창에 올림,<br>교수자가 주기적으로 점검하고 답변<br>손들기 기능을 활용하여 학생들에게 답변기회 제공 |
| | 참여유도 | Zoom | 구글 문서, 구글 프레젠테이션, jamboard, padlet등을 활용하여 개인활동, 팀활동 참여 |
| 정리 | 수업정리 평가 | 구글문서 구글클래스 | 성취도 문항평가를 제공하고 이에 대한 결과를 구글클래스 룸 등에서 개별 공지 |
| | 차시안내 | Zoom | 교수자 설명 |

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

**1. 원격교육(distance education) 발달과정**

1) 우편통신교육에서 현재의 비대면 수업에서의 에듀테크에 이르는 과정에 대한 설명
2) 단순한 매체의 활용이 아니라 수업의 효과성을 높이기 위해서는 수업설계가 중요함을 다시 한번 강조

**2. 이러닝 수업 전, 중, 후의 운영전략**

1) 이러닝 수업 전에 교수자가 해야할 일
2) 이러닝 수업 중에 교수자가 해야할 일
3) 이러닝 수업 후에 교수자가 해야할 일

**3. 블렌디드 이러닝 수업설계 전략**

1) 실시간 이러닝과 비실시간 이러닝의 차이
2) 블렌디드 이러닝이 왜 필요한가에 대한 정리
3) 실시간 비실시간 수업설계

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 앞으로의 비대면 수업의 모습을 그림으로 그려보세요. 여러분은 어떤 모습으로 수업에 참여하나요? 교수자로? 학습자로? 여러분의 모습도 그림에 표현해 보세요.

<참고문헌>

민혜리, 서윤경, 윤희정, 이상훈, 김경이(2020). 온라인 수업- A2Z. 학이시습.

이지은(2017). 에듀테크 육성관련 제도정비 사전검토 연구, 정보통신산업진흥원.

이지은(2020). 에듀테크로 촉발되는 고등교육의 위기와 기회, Korea Business Review, 24(신년특별호),151-171.

# 10차시 블렌디드 이러닝 수업에서 학습자간 상호작용 증진을 위한 스마트웹 활용 전략

## ❍ 수업개요

| 차시 | 10 | 수업주제 | 블렌디드 이러닝 수업에서 학습자간 상호작용 증진을 위한 스마트앱 활용 전략_ |
|---|---|---|---|
| 수업목표 | - 스마트 플랫폼의 종류와 주요기능을 설명할 수 있다.<br>- 이러닝에서의 학습자와 교수자, 학습자와 학습자, 학습자와 콘텐츠간의 상호작용을 할 수 있는 스마트 앱의 종류와 기능을 설명할 수있다.<br>- 실제 이러닝에서 스마트 앱을 활용할 수 있는 수업설계를 할수 있다. | | |
| 관련 실무 | 온라인 수업설계, 온라인 수업 콘텐츠 개발, 디지털 상호작용 앱등의 활용을 통한 평생교육 프로그램 개발 및 활용 | | |
| 연계 역량 | 수업설계 역량, 디지털매체 활용 역량, 비대면 프로그램 실행 역량 | | |
| 수업개관 | 언택트 교육은 미래교육이 아니라 우리가 당면한 교육현실인데 학습자의 학습동기 증진과 흥미를 지속하기 위해 다양한 교수전략의 활용은 필수적이다. 따라서 이러닝 수업도 콘텐츠를 녹음하여 학생들에게 제공하는 비실시간(Asynchronous) 이러닝과 ZOOM, Wemex등을 활용하여 실시간으로 이루어지는 실시간(Synchronous) 이러닝 이 있는데, 학습자의 흥미와 동기유지를 위해서는 이 두 방법의 블렌디드 수업이 요구된다. 따라서 이 차시에서는 블렌디드 비대면 수업에서 학습자간의 상호작용을 높일 수 있는 다양한 스마트앱 활용을 익히는 내용이 제시된다. | | |
| 수업방식 | 강의와 토의 | | |
| 연계 또는 심화 학습주제 | - 이러닝 수업설계 역량을 활용한 언택트 평생교육 프로그램 기획<br>- 이러닝 수업설계를 위한 다양한 상호작용 스마트앱 활용 | | |

○ 수업단계별 내용 요약

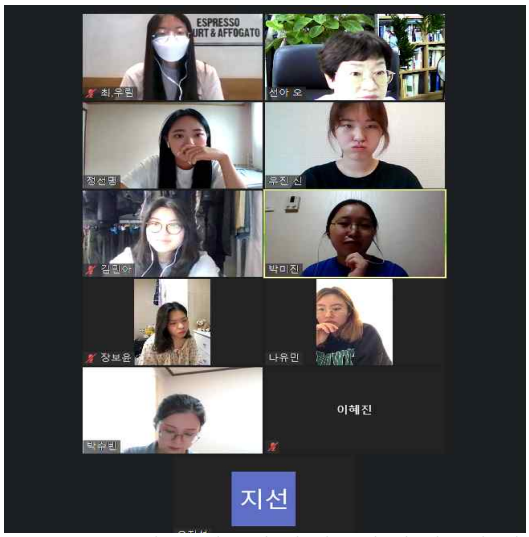
| 단계 | 내용 및 활동 |
|---|---|
| 도입<br>(15분) | - **동기유발**<br>· 언택트 시대의 실시간 ·비실시간 이러닝 수업이미지 제공<br>· 실시간 비실시간 비대면 수업에 참여한 경험과 장·단점 이야기 나누기<br>· mentimeter를 통해 zoom과 webex 등의 스마트플랫폼과 스마트 앱 등의 활용 경험을 조사하고 동기부여함<br>- **수업목표 제시**<br>· 스마트 플랫폼의 종류와 주요기능을 설명할 수 있다.<br>· 이러닝에서의 상호작용을 높일 수 있는 스마트 앱의 종류와 기능을 설명할 수 있다.<br>· 이러닝에서의 효과적인 스마트앱을 활용할 수 있다. |
| 전개<br>(110분) | - 스마트 플랫폼의 종류와 주요기능<br>· 스마트 플랫폼인 Zoom, Webex, Google Meet, Micro Teams, Youtube Live의 주요기능 제시<br>- 이러닝에서의 상호작용 설명<br>· 이러닝에서의 학습자와 교수자, 학습자와 학습자, 학습자와 콘텐츠간의 상호작용 중요성 제시<br>- 스마트 앱의 주요기능 제시 및 실제 수업에서 활용<br>· Socrative, Mentimeter, Kahoot, Padelet, Jamboard, Google 문서 등 제시<br>- 스마트 앱을 활용한 블렌디드 이러닝 수업설계 |
| 정리<br>(25분) | - **요약 및 정리**<br>· 수업목표 별 요약 정리<br>- **생각하기와 활용방안 나누기**<br>· 블렌디드 이러닝에서의 적절한 플랫폼과 스마트앱 활용방안 의견 나누기 |

## ○ 수업단계별 세부 내용

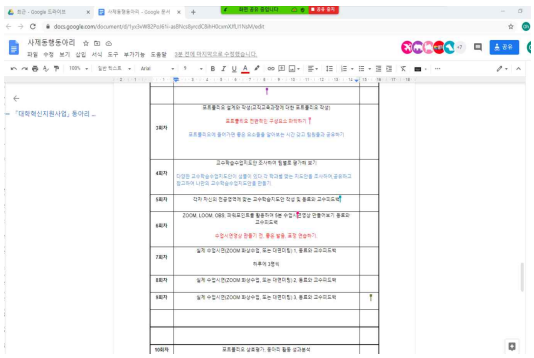
**도입**

- **동기유발**

* 실시간 비실시간 이러닝에 참여하는 학습자들의 사진을 제공하고 학습자들이 경험한 수업의 장단점을 이야기 해보게 한다.

| | |
|---|---|
| <br><br><비실시간 이러닝 사례> |  <br><br><Zoom을 활용한 실시간 이러닝 사례> |

* 구글 문서와 구글 프레젠테이션 또는 잼보드를 활용하여 학습자들의 호기심을 자극하고 자연스럽게 스마트 플랫폼과 스마트 앱에 대해 파악할 수 있게 한다.

| | |
|---|---|
|  <br><구글 문서 협업과정 사례> | <br><br><Jamboard 협업사례> |

**수업목표 제시**

1. 스마트 플랫폼의 종류와 주요기능을 설명할 수 있다.
2. 이러닝의 상호작용을 증진할 수 있는 스마트앱의 기능을 설명할 수 있다.
3· 블렌디드 이러닝에서 효과적인 스마트앱 활용을 할 수 있다.

전개

## 1. 스마트 교수-학습 지원도구

### 1) 스마트 플랫폼

- Zoom
- Google Meet
- Microsoft Teams
- Cisco Webex
- Youtube Live

### 2) 스마트 앱

- Socrative
- Metimeter
- Cahoot

### 3) 온라인 협업도구

- Padlet
- 구글 드라이브
- Jambpard
- Slack
- 마인(온라인마인드맵)

## 2. 스마트 플랫폼

### 1: Zoom(https://www.zoom.us/)

### 1) 특징

- Zoom 회의 솔루션은 실시간 온라인 화상회의 서비스
- 무료버전은 PC, 노트북, 스마트폰(앱설치필요)에서 100명까지 동시 사용가능

- 강의자가 Zoom에서 강의 진행시, 회원가입 및 호스트 (회의주최자)권한
- 수강생은 온라인 수업 단순 참여시 회원가입 불필요
- 온라인 수업 중에 다양한 강의자료 공유와 다자/ 개인간채팅가능
- 온라인 수업내용을 PC(또는 Zoom 클라우드)에 녹화/저장/공유 가능

### 2) Zoom의 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | - 회의기능<br>화면 및 음성지원, 전체화면 갤러릴 보기, 동시화면 공유, 가상배경 설정 링크초대, 개인 및 그룹채팅, 손들기, 회의 기록, 설문조사, 공유화면에 공동 주석 등<br>- 그룹작업 가능: 소회의실<br>무료버전의 경우: 시간, 참가자, 회의보고서, 클라우드 사용 등 제한 |
| 장점 | PC버전: 별도의 앱 설치 없이 이용가능<br>모바일 앱설치 후 이용 가능<br>참여자 별도의 회원가입 없음<br>화상회의에 최적화된 기능제공(화상회의 제어 가능) |
| 단점 | 300명 이상 수용 불가(무료버전은 100)<br>종단가나 함호화 미지원 등 보안문제 이슈화 |
| 활용방안 | 교수자 중심의 강의식 수업 가능<br>학습자와 자유로운 상호작용 가능<br>학습자 중심 활동이 요구되는 소그룹 활동 기능 가장 |
| 예산 | 무료/유료 |

### 3) Zoom을 실행하여 실제로 화상수업을 경험함

## 2. 스마트 플랫폼 2: Google Meet (https://meet.google.com/)

### 1) 특징

- 구글 사의 메시지, 화상 통화, SMS, VPOP기능을 제공하는 통신 플랫폼 (구글 행아웃은 2020년 4월 구글 미트(Google Meet)로 리브랜딩되었음)

### 2) Google Meet의 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 발표(화면공유), 카메라 전화, 레이아웃 변경<br>자막사용(영어만 가능), 링크초대 등 |
| 장점 | PC버전: 별도의 앱 설치 없이 이용가능<br>모바일 앱설치 후 이용 가능<br>회의시간 무제한(2020.9.30.까지)<br>보안강화 |
| 단점 | 250명 이상 수용불가(무료버전은 100명)<br>화사회의 제어 기능 불가: 기본적인 기능만 제공<br>참여자 구글 아이디 필요<br>비디오 기록 불가 |
| 예산 | 무료 |

## 2. 스마트 플랫폼 3: Microsoft Teams (https://www.microsoft.com/)

- Microsoft에서 제작한 메시징 앱으로 채팅 및 파일 공유, 실시간 협업을 할 수 있는 기능 제공(office 365에 포함되어 있음)
- Google Meet의 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 목적에 따른 팀 생성, 실시간 채팅, 파일 공유<br>클라우드와 연동한 오피스 문서편집 가능<br>화상회의 또는 오디오 회의 가능, 녹화/녹음 가능<br>이모티콘 및 칭찬 스티커 뮤료제공<br>유튜브 링크 탑재 가능, 대화내용 기록 등 |
| 장점 | 최대 250명 수용, 8시간까지 회의지속 가능(무료계정)<br>One Drive와 연계하여 마이크로소프트의 워드, 엑셀, 피워포인 등 각종 오피스 생산성 앱과 결합하여 사용가능 |
| 단점 | 링크초대 없음<br>화상회의 제어 기능 없음: 기본적인 기능만 가능 |
| 예산 | 무료 |

## 2. 스마트 플랫폼 4: Cisco Webex(https://www.webex.com/ko/index.html)

- Cisco Webex사의 온디맨드(on-demand), 온라인 미팅, 웹 콘퍼런스, 화상통화 어플리케이션 제공
- Cisco Webex의 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 화면공유, 채팅(전체 및 대상지정 가능), 카메라 전환<br>레이아웃 변경<br>자막사용 가능<br>초대링크 가능 |
| 장점 | 무료버전 최대 100명 가능,시간제한 없음<br>Webex events 및 Webcasting 최대 4만명 이상 참석자 수용가능<br>Webex Training은 1,000명까지 수용가능<br>화상회의에 최적화된 기능제공(화상회의 제어 가능)<br>보완기능(미팅잠금 등) |
| 단점 | 레이아웃 변경불가 |
| 예산 | 무료.유료 |

## 2. 스마트 플랫폼 5: Youtube Live(https://www.youtube.com)

- 유튜브에서 제공하는 실시간 스트리밍 서비스
- Youtube Live의 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 실시간 영상 스트리밍, 채팅 가능 등 |
| 장점 | 접근성 높음<br>모바일 최적화<br>참여자 수, 시간 제한없음 |
| 단점 | 참여자 로그인 플요<br>쌍방향 상호작용 불가능<br>출석체크 불가능 |
| 예산 | 무료 |

3. **스마트 앱 1 : Socrative (https://www.socrative.com)**

- 교수자와 학습자가 상호작용할 수있도록 도와주는 어플리케이션
- Socrative 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 객관식, 주관식, OX문항 가능<br>문제제출, 저장관리 가능<br>평가결과를 엑셀파일로 제공<br>퀴즈풀이 결과 보고서(구글 계정연동)를 구글 드라이브로 저장 가능 |
| 장점 | Room number입력으로 간편 접속<br>실시간 결과 확인 및 즉각적인 피드백 가능<br>학생 서답형 응답에 생간 투표가능 |
| 단점 | 5지선대 불가, 서답형 가능<br>최대 50명까지, 수업참여 인원 제한<br>영어만 지원가능 |
| 예산 | 무료 |

- Socrative 앱을 실행하여 직접 퀴즈를 풀어보고 실행방법을 설명함

3. **스마트 앱 2 : Mentimeter (https://www.mentimeter.com)**

- 교수자와 학습자가 상호작용할 수있도록 도와주는 cliker 어플리케이션
- Mentimeter 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 다지선다, 평점척도, 주관식 등 다양한 설문유형 제공<br>프레젠테이션 방식의 문제풀이<br>참가자의 설문조사, 데이터의 의견수집<br>이미지, pdf 및 엑셀 내보내기 |
| 장점 | 별도의 앱 설치가 아닌 웹브라우저로 바로 접속 가능<br>회원가입이 필요없고 핀 번호로 입력 접속<br>프레젠테이션의 양한 샘플자료 제공 |
| 단점 | 무료와 유료의 기능차이가 큼<br>프레젠테이션 작성시 글자수 제한<br>학습자 관점에서 퀴스 결과 바로  인 불가 |
| 예산 | 무료/유료 |

### 3. 스마트 앱 3: Kahoot (https://kahoot.com/home/mobile-app/)

- 교수자와 학습자가 상호작용할 수있도록 도와주는 어플리케이션
- 학습자들이 게임, 퀴즈를 통해 지식을 습득할 수 있도록 도와주는 어플리케이션
- Kahoot 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | Live 퀴즈 쇼, Share 기능으로 다른 사람과 퀴즈문제 공유가능 |
| 장점 | 회원가입이 필요없고 핀 번호로 입력 접속<br>학생들의 많은 참여유도 가능<br>실시간 결과 확인 및 즉각적인 피드백 |
| 단점 | 퀴즈가 있을 때만 참여가능한 일회성 활동 |
| 예산 | 무료 |

- Kahoot에서 실제 퀴즈를 풀어보고 경험함. Kahoot 사용법에 대한 설명제시

### 3. 스마트 앱 4: Padlet (https://padlet.com)

- 온라인 게시판 기능을 제공하는 협업 어플리케이션
- Padlet 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 다양한 형태 (벽, 캔버스)의 패들렛 제공<br>자유 형태 패들렛 제공<br>다양한 평가기능 제공: 좋아요/투표/별점(1-5)/ 등급(1-100)<br>공유(broadcast, QR code, Copy, Link, Embed, Open in brower, Open in another app)<br>내보내기(인쇄,image, PDF, Excel, CSV) |
| 장점 | 다양한 형태 (벽, 캔버스)의 패들렛 제공<br>동시작업 가능(여러명의 사용자가 동시 작업가능)<br>파일 보관 용이(디지털 파일로 저장가능) |
| 단점 | 3개의 패들렛을 무료로 사용(3개 이상 유료) |
| 예산 | 무료/유료 |

- Padlet을 열어서  Padlet 활용법 설명 그리고 직접 학습자들이 의견을 올리고 그에 대한 평가도 해봄

### 3. 스마트 앱 5: Mind meister (https://www.mindmeister.com)

- 아이디어를 시각적으로 구성, 개발하고 공유할 수 있는 온라인 마인드 맵 어플리케이션
- Mind meister 주요기능

| 구분 | 내 용 |
|---|---|
| 주요기능 | 마인드 맵 공유, 채팅가능<br>동시작업<br>프레젠테이션 기능(워드, 파워포인트 쌍방향 작업 가능) |
| 장점 | 색상, 텍스트 서식, 외곽선, 앱 테마 등 다양한 기능 제공 |
| 단점 | 3개의 마인드 맵을 무료로 사용(3개 이상 유료) |
| 예산 | 무료/유료 |

- Mind meister를 열어 기능 설명, 학습자들이 사용할 수 있도록 시간 제공

## 정리

**- 요약 및 정리하기**

1. 스마트 플랫폼의 종류와 주요기능 요약정리
2. 이러닝의 상호작용을 증진할 수 있는 스마트 앱의 기능 요약정리
3· 블렌디드 이러닝에서 효과적인 스마트 앱 요약정리

**- 생각하기와 활용방안 나누기**

* 여러분이 오늘 수업시간에 경험한 스마트 앱을 평생교육 어느 장면에서 활용할 수 있는가를 적어보시고 옆의 동료와 이야기 나눠보세요.

# 부록 1

## 타 평생학습도시 평생학습실무자 대상 인력양성프로그램 사례

# 부 록 타 평생학습도시 평생학습실무자 대상 인력양성 프로그램 사례

## 1. 프로그램 기획 및 운영실무 관련 연수

### 가. 평생교육 프로그램 기획자를 위한 워크숍

❍ 주제: 내년에도 똑같은 평생교육 프로그램 하실건가요?

❍ 세부 주제 및 내용

- 모집 걱정 필요 없는 프로그램 네이밍 마케팅
- 웰메이드 평생교육 프로그램 기획하기: 학습기획자를 위한 활용서 워크숍
- 평생교육 프로그램 운영 실무: 강사, 학습자, 기관을 만족시키는 평생교육 프로그램 운영 및 평가방법
- 실무자의 컨디션이 프로그램의 성패를 좌우한다(스트레스 관리와 셀프리더십)

❍ 주관기관: 서울 평생교육진흥원, 2019년

### 나. '불어라 평생학습 바람' 사업 관계자 행정역량 강화를 위한 직무연수

❍ 주제: '불어라 평생학습 바람' 관계자 행정역량 강화를 위한 직무연수

❍ 세부 주제 및 내용

소외계층을 대상으로 교육 프로그램을 개발해 지원하는 사업인 '불어라 평생학습 바람'의 관계자들을 대상으로 아래 주제를 교육함

- 유형별 보고서 작성 방법
- 빠른 업무처리를 위한 자료정리와 활용
- 기획역량 강화를 위한 직무연수

❍ 주관기관: 경기도 평생교육진흥원, 2019년

### 다. 평생교육종사자 직무연수

❍ 주제: 평생교육종사자 직무연수

❍ 세부 주제 및 내용

- 시민의 학습과 성장, 그리고 평생교육사

- 온오프라인 미디어를 활용한 홍보 실무 전략
- 우리 기관의 학습을 매력적으로 바꾸는 평생교육사
- 학습자 중심의 평생교육 우수 사례

❍ 주관기관: 대전평생교육진흥원, 2019년

**라. 평생학습리더 양성**

❍ 주제: 명품학습리더(시민강사, 마을코치) 연수

❍ 세부 주제 및 내용

- 필요성: 평생학습 실무자의 역량 개발을 통한 효율적이고 효과적인 평생학습 프로그램의 운영과 성과 제고
- 목표: 평생학습실무자의 전문성 강화
- 추진방안

. 평생학습 실무자의 연수 및 워크숍: 평생학습 실무자의 국내연수 및 해외연수, 평생학습 실무자 워크숍 개최 및 지역 현안 논의, 평생교육사 역량 개발 교육 참가, 평생교육사의 계약직에서 정규직(전문직)으로의 전환 필요

· 명품학습리더(시민강사, 마을코치) 연수프로그램

시민강사, 마을코치 인력양성: 시니어인재뱅크를 활용하여 분야별로 고학력 전문직 은퇴자의 전문기능인, 문화예술 전문가, 초중등 은퇴교사나 기존 평생교육 교강사나 실무자, 사회복지전문가를 명품학습리더로 양성.

필요시에는 각종 기관에 배치하여 강사나 상담가로 활용하거나 세대간 지혜 나눔 기회의 기회 제고

명품학습리더 DB구축을 통한 리더 정보의 체계적 관리와 활용

리더 역량 제고를 위한 지속적인 연수 및 워크숍 실시

리더 성과를 기반으로 한 리더 성과 평가와 질관리 시스템의 개발과 운영

❍ 주관기관: 부산광역시 강서구 계획 중(평생학습도시 중장기 발전계획연구 2019-2023 중 발췌)

**라. 평생교육 관계자 역량강화 교육연수**

❍ 주제: 장애인 평생교육의 이해

❍ 세부 주제 및 내용

- 장애인 평생교육법이 개정되기까지: 장애인 평생교육의 개념 이해, 장애인 평생교육 법령의 당위성
- 왜 장애인 평생교육을 해야하는가: 장애의 이해 및 인식의 변화, 장애인의 교육과 인권 그리고 공존, 장애인 평생교육 현장 이슈와 솔루션,
  장애인 평생교육 역량강화 워크숍

❍ 주관기관: 부산인재평생교육진흥원, 2019년

**마. 평생학습 지킴이 강사양성 프로그램**

❍ 주제:

❍ 세부 주제 및 내용

- 목적: 주민으로부터 신뢰와 존경받는 평생학습 활동 지도자 양성, 평생학습의 원활한 활동을 위한 지역현황, 조직관리, 운영에 대한 역량 강화, 평생학습도시 선정을 위해 다양한 지역활동 방법
- 대상: 평생교육사, 평생학습 활동가로 활동하고 싶은 주민
- 주요 내용: 평생학습지킴이의 사명감, 평생학습 사회와 평생교육의 이해, 평생학습 지킴이의 역량과 자기계발, 평생학습 지킴이이 평생교육방법, 평생학습 지킴이의 리더십과 조직경영, 평생학습 지킴이의 조정과 협상스킬, 평생학습 지킴이의 커뮤니케이션 방법, 고객감동과 이미지 메이킹, 평생학습 지킴이의 성과관리, 스트레스 관리와 건강관리, 평생학습 국제적 사례와 국내 사례 벤치마킹

❍ 주관기관: 안성시 계획 중 (평생학습 중장기 종합발전계획 학술연구 용역 보고서, 2019 중 발췌)

**바. 평생학습관계자 미래역량 강화 및 전문성 제고 프로그램**

❍ 주제: 평생학습 강사 대학

❍ 세부 주제 및 내용

- 사업 기간 : 2021년 ~ 2024년
- 사업 대상 : 청주시 평생학습 활동강사와 예비강사
- 사업비 : 30백만원
- 사업내용

· 강사의 전문성 향상과 역량강화를 위해 과정별 강사 대학을 개설하고 강사 인증제와 연계해서 운영 함
· 강사인증제는 타지역 사례와 청주시 여건을 고려해 설계.운영
· 강사대학 전과정 수료자는 명예학위를 수여해 참여 동기부여와 자발적인 전문성 강화를 지원함
· 강사 동아리를 지원해 지속가능한 전문성 향상 기여

| |
|---|
| **- 타지자체 강사전문과정 운영 사례(전주시 강사학교 전문과정 커리큘럼)** |
| . 교수자를 위한 창의적 교수법: 생각의 구조화와 마인드맵 이해, 강사소개 자료 만들기, 강의 콘텐츠 |
| . 강의콘텐츠 개발 및 교안작성법: 강의 기획 및 자료관리, 강의 컨텐츠 개발을 위한 마스터맵, 일정 시간관리 맵 만들기 |
| . 효과적인 강의를 위한 매체활용 스킬: 강의계획서 작성 및 교육과정 개발, 마인드맵 활용한 강의계획서 작성 기법, 교육과정 마스터맵 |
| . 강의홍보 마케팅: 디지털 마인드맵을 활용한 카드뉴스 제작, 한눈에 보이는 강의홍보자료 제작 |

❍ 주관기관: 청주시 계획 중(평생학습중장기 종합발전계획 보고서, 2019년 9월 중 발췌)

**사. 평생학습관계자 역량강화 맞춤형 코칭**

❍ 주제: 평생학습관계자 역량강화 맞춤형 코칭
❍ 세부 주제 및 내용
- 사업 기간 : 2022년 ~ 2024년
- 사업 대상 : 청주시 평생학습 관계자
- 사업비 : 10백만원
- 사업내용
· 청주시 평생학습 관계자들의 개인과 그룹별 역량강화를 위해 맞춤형 코칭프로그램을 운영함
· 청주시 기관단체.실무자를 대상으로 개인과 그룹별 역량진단을 통해 셀프리더십, 경력개발, 전문성 강화 등의 코칭 프로그램을 지원함

❍ 주관기관: 청주시 계획 중(평생학습중장기 종합발전계획 보고서, 2019년 9월 중 발췌)

**2. 4차 산업혁명 관련 주제 연수**

**가. 울산 평생교육 관계자 동행 워크숍**

❍ 주제: 평생교육 관계자 동행 워크숍

❍ 세부 주제 및 내용

- 도시재생과 평생교육 연계 사례: 한내 행복마을 운영사례 및 체험
- 제4차 산업혁명과 평생교육 융합사례: 메이커 스튜디오 기관 방문 및 메이커 체험

❍ 주관기관: 울산광역시 평생교육진흥원, 2019년

**나. 스마트 러닝**

❍ 주제: 스마트 러닝

❍ 세부 주제 및 내

- 필요성: 인공지능, 가상현실 등의 최신 기술의 교육분야 적용확대, 디지털화로 마이크로 러닝 시대의 개막, 강서지역의 스마트화 도시 발전
- 목표: 모바일 기반 학습의 구축을 통한 학습 참여 확대, 학습과 행복이 충만한 해양관광 체험활동
- 추진방안

① 스마트 러닝의 기획, 운영과 평가

| 구분 | 프로그램 내용 |
|---|---|
| e러닝과 모바일 러닝 프로그램 | -e러닝, 모바일 러닝 시스템 구축<br>국가평생학습포털 늘배움과 서울시 평생학습포털 강좌 활용, MOOC 프로그램, TED, 유튜브 강좌의 활용, 모바일 러닝 방송국의 구축, 향후 스마트 러닝 콘텐츠의 독자적 개발 |
| 인공지능 기반 학습 | -인공지능 챗봇의 활용: 평생학습 정보 제공 및 실시간 상담<br>- 강사, 지식 정보, 교육콘텐츠의 독자적 개발 |

② 스마트 러닝 프로그램은 유비쿼터스 학습 및 상담 사업과 연계 하여 추진

- 기대효과: 학습의 유비쿼터스화, 스마트 도시 강서의 이미지 제고

❍ 주관기관: 부산광역시 강서구 계획 중(평생학습도시 중장기 발전계획 연구 2019-2023 중 발췌)

**다. 유비쿼터스 학습 및 상담 프로그램**

❍ 주제: 스마트 평생학습

❍ 세부 주제 및 내용

- 필요성: 스마트 기기를 활용한 강서구민의 유비쿼터스 학습의 실현과 이를 통한 역량개발, 전문강사의 강의 일방향 수강에서 구민 누구나 콘텐츠 생산 공유
- 목표: 강서구민의 평생학습 참여율 제고, 강서구민의 상담 참여율 제고
- 추진방안

① 스마트 평생학습 시스템의 구축

· 강서구 평생학습센터 홈페이지를 스마트 평생학습 플랫폼으로의 전환

· 학습자의 요구를 진단하고 맞춤형 학습설계나 맞춤형 콘텐츠가 피드백 되도록 하는 시스템의 설계와 스마트 학습 어드바이저의 양성과 활용

· 학습프로그램(신규) 수요조사 및 개발: 신규 프로그램의 구입 또는 개발, 공개무료 프로그램의 활용(국가평생학습포털 늘배움, 서울자유시민대학, KOCW 프로그램, EBS의 학습능력 향상 및 외국어, 교양 무료 프로그램, 방송통신대학 프라임 칼리지, 한국정보화진흥원의 강좌, TED 및 유튜브 등의 무료강좌), 관련기관(예: 대학 및 사이버교육기관)의 교육 프로그램 활용, 외부기관과의 협약을 통한 외부 프로그램 활용

· 스마트 학습과 오프라인 교육 및 학습동아리와의 연계(예: 사이버과정-기초과정, 오프라인은 심화학습으로)

· 주민강사, 마을리더, 평생교육사, 재능기부자 등 누구나 언제, 어디서나 쉽게 학습콘텐츠를 제작할 수 있는 저작도구를 개발하고 공유할 수 있는 플랫폼의 구축(예: KT S-Book, Virtual Class 등)

· 강서명품학습 App(모바일 러닝 시스템) 구축: 강서구평생학습 App의 구축과 활용, 프로그램의 마이크로 러닝화, 외부 모바일 러닝 프로그램의 활용, 모바일 전용 콘텐츠 개발 및 보급, 소셜 러닝이 확산과 활용

- 기대효과: 개인별 맞춤형 학습권의 보장, 개인별 역량의 개발

❍ 주관기관: 부산광역시 강서구 계획 중(평생학습도시 중장기 발전계획 연구 2019-2023 중 발췌)

**라. 3권역 23읍면동 마을실험실 사업**

❍ 주제: 마을실험실(리빙랩)과 메이커스 스페이스 조성

❍ 세부 주제 및 내용

- 목적: 행정안전부, 과학기술부의 국민참여 사회문제 해결 프로젝트 리빙랩을 평택시에 적극유치하여 평택시 맞춤형으로 추진, 아이디어를 가진 청년 등이 아이디어의 사업화를 통한 비즈니스 기회 창출 지원, 주민 스스로가 마을이 문제해결을 위한 자원동원력, 문제해결력 등을 강화하여 지속 가능한 마을의 발전을 주도할 수 있는 기반 마련
- 사업기간: 2020. 3 - 2024. 10
- 방법: 읍면동별 리빙랩 교육 및 리빙랩 주민 아이디어 공모제 개최 및 주민의 아이디어 실현 기반이 되는 권역별 메이커 스페이스 조성
- 추진방법: 평생학습센터와 연계하여 중앙부처, 경기도의 리빙랩 유사사업 유치 및 추진 역량 강화를 위한 읍면동별 리빙랩 교육 실시 및 리빙랩 공모 및 실행지원
- 추진절차:

① 읍면동 단위로 마을선별

동장 및 주민협의회 등이 협력하여 읍면동 단위로 리빙랩이 가능한 시범사업 발굴

② 리빙랩 역량강화교육(2~3일)

관련 주민들에 대한 리빙랩 관련 정책 및 우수사례, 추진 방법, 공모방법 등에 대한 교육 실시(평택시 차원에서 읍면동별 소요 인력을 파 악하여 실시)

③ 리빙랩 공모 지원

2020년 리빙랩 시범사업 선정을 위한 공모 사업 추진하되 행정안전부, 경기도 등의 관련 정책사업과 연계된 사업 우선 추진

④ 리빙랩 실행지원

행정안전부, 경기도의 공모사업과 병행하여 평택시 차원에서 리빙랩 주민 아이디어 공모사업 실시 및 아이디어 실행 지원

| |
|---|
| <사회적 문제 해결을 위한 기술, ‘마을 실험실(리빙랩)’><br>리빙랩(마을 실험실)이란 문제가 발생했을 때 주민이 직접 나서서 현장을 중심으로 해결해 나가는‘주민 참여형 프로그램’이다. 미국 MIT대의 미첼(W.Mitchell) 교수가 처음 제시한 개념으로서 일명‘우리 마을의 실험실’이라고도 불린다.<br><메이커스 스페이스 사례><br>1. 송파구 메이커스 스페이스:<br>-3D 프린터, 레이저커팅기, CNC 머신, 목공, 수공구와 1,300여종의 전자부품을 이용할 수 있는 메이커 공간으로, 시제품 제작, 생활 개선 아이디어를 아두이노, 라즈베리 파이를 이용한 프로그래밍, 다양한 하드웨어를 이용하여 자신의 아이디어를 실현해볼 수 있음.<br>2. 오산시 사례: 오산시는 시민들이 자신들의 아이디어를 사업화할 수 있도록 지원하는 메이커스팀 2019년 신설 운영 중임. |

- 세부내용
  · 3대 권역별 지역산업과 연계한 메이커 스페이스 조성(예: 동부 브레인시티 연계)
  · 메이커스 코디네이터가 아이디어를 가진 사람과 비즈니스 역량을 갖춘 사람을 연계, 사업화 지원
  · 메이커스 코디네이터 양성 및 배치(독일 Rosenberg 시의 크리에티브 코디네이터 개념 벤치마킹)
  · 사업화 가능성이 높을 경우, 사업화를 위한 공간 및 유관 부서와 연결
  · 평생교육과 내에 메이커스팀 신설 검토(오산시 사례: 평생교육과에 메이커스팀 설치)
- 기대효과

  행정안전부, 과학기술부 등의 리빙랩, 메이커스페이스 조성은 마을 주민 중심의 정책 실현의 기반이 될것임. 평택시 차원에서의 리빙랩의 전략적 추진은 마을의 정책 추진 역량 강화와 추진 성과의 지속성을 담보할 수 있으며, 중앙부처, 경기도 등의 예산을 마을이 직접 확보하는 채널이 될 것임

❍ 주관기관: 평택시, 2020년(제2차 평택시 평생학습도시 중장기 발전계획 연구보고서, 2019년11월 중 발췌)

**마. 마을자원 콘텐츠 제작 및 큐레이션 서비스 구축 및 운영**

❍ 주제: 마을공동체 활성화를 위한 콘텐츠 개발

❍ 세부 주제 및 내용

- 목적: 마을공동체 관련 사업이 공간조성과 프로그램 활동비 지원을 기반으로 확산해 나가기 위해서 마을자원의 콘텐츠화를 통한 주민 접근성 증대와 큐레이션 서비스를 통한 자립적 기반 마련 필요
- 추진기간: 2020년 ~ 2024년
- 인원: 마을자원 콘텐츠 제작 과정 20명 기준 교육과정 운영
- 주요 내용: 위치기반 미디어 콘텐츠 제작 과정 (실습과정)
- 사업추진방식 및 내용
  · 마을자원 콘텐츠를 위치기반 멀티미디어 콘텐츠로 구현함으로써 텍스트, 이미지, 오디오, 비디오 등의 다양한 형식을 통해 풍부한 콘텐츠 확보
  · 해당 콘텐츠에 대한 큐레이션 서비스를 통해 양방향 소통을 통한 커뮤니티 구축과 수익모델을 통한 자립적 기반 확대
  · 이를 위해 창작자와 사용자를 연계할 수 있는 마을자원 콘텐츠 큐레이션서비스 플랫폼 구축 (독자적인 구축 또는 위치기반 큐레이션 서비스 플랫폼(예: vujade.kr) 활용방안 고려
  · 이를 기반으로 콘텐츠 제작 및 서비스 활용 교육을 통해 마을주민을 콘텐츠 창작자로 참여
- 기대효과
  · 평택 마을공동체 역량강화 스쿨 리더과정 반기당 1회, 주민참여 과정 분기당 1회 이상 진행
  · 마을자원 콘텐츠 큐레이션 서비스 플랫폼 구축 및 마을공동체 콘텐츠 제작
  · 마을 기반 공동체 활성화를 위한 역량 강화 뿐 아니라 실질적 플랫폼을 기반으로 콘텐츠 제작을 통해 사업 확산 및 자립적 기반 마련

❍ 주관기관: 평택시, 2020년(제2차 평택시 평생학습도시 중장기 발전계획 연구보고서, 2019년11월 중 발췌)

**바. 디지털 리터러시 교육과정 개발 및 운영**

❍ 주제: 디지털 리터러시 교육 프로그램 개발

❍ 세부 주제 및 내용

- 목적: 급변하는 사회에서 디지털 소외계층을 위한 리터러시 교육 실시
- 추진방법: 현재 운영되고 있는 디지털 교육에 대한 수요와 니즈조사를 통해 교육과정 개발
- 추진내용

① 디지털 리터러시 교육 프로그램 개발

· 모든 사물이 인터넷으로 연결되는 사회에서 디지털 소외자들을 파악하고 그들의 니즈를 해결할 수 잇는 교육과정 개발
예시) 스마트폰 10%라도 활용하기, SNS 활용법, 동영상 편집법 등

· 생활문해 교육 프로그램 개발(은행 업무, 시청, 관공서 업무를 원활하게 할 수 있는 교육 과정 개발)

② 디지털 리터러시 강사 양성과정 실시

· 청소년, 청년, 대학생 등 젊은 세대를 활용한 강사양성과정 운영

· 1:1, 1:2 교육이 가능한 강사로 양성함

· 학습동아리, 배달강사제, 학습공간 등 다양하게 교육프로그램으로 운영

- 기대효과: 누구나 겪게 되는 디지털의 어려움을 해결하고 손쉽게 문제를 해결할 수 있는 방법을 터득하여 삶이 학습으로 윤택해지는 문화 확산

❍ 주관기관: 평택시, 2020년(제2차 평택시 평생학습도시 중장기 발전계획 연구보고서, 2019년11월 중 발췌)

**사. 빅데이터 큐레이션 과정**

❍ 주제: 정보홍수 속에서 금맥 찾기

❍ 세부 주제 및 내용

- 목적: 제4차 산업혁명과 IT 기술의 발전과 모바일 환경 확대로 인해 생활주변에서 새롭게 창출되거나 유통되는 정보의 양이 폭발적으로 증가함에 따라 이 빅데이터를 활용하는 인력이 증가할 것으로 예상, 이에 따라 빅데이터에서 차별화된 정보를 추출하고 이를 평생교육(경영) 활동에 접목시키는 분석기술은 새로운 가치 창출의 기회 제공할 것임

- 주요내용
  · 분석목표에 따라 빅데이터의 분석방법 기획
  · 분석할 빅데이터 자원 수집
  · 대용량의 데이터를 처리하는 플랫폼을 활용하여 데이터를 처리하고 분석
  · 분석방법에 따라 마이닝(데이터 마이닝, 텍스트 마이닝, 오피니언 마이닝)
  · 계량정보 분석(계량서지학, 계량 정보학, 웹계량화)
  · 네트워크 분석(사회네트워크 분석, 지식 네트워크 분석, 언어 네트워크 분석)
  · 복잡계기법 분석(복잡계 네트워크 분석, 행위자 기반 모형, 시스템 다이나믹스)
  · 클러스터 분석(비슷한 특성을 가진 개체를 합해서 유사 그룹을 발굴)
  · 프로그램을 사용하여 분석결과를 시각화
  · 데이터를 수집, 저장, 분석하고 시각화하여 의미있는 분석결과를 도출

❍ 주관기관: 안성시 계획 중(평생학습 중장기 종합발전계획 학술연구 용역 보고서, 2019 중 발췌)

**아. 스마트폰 활용 모바일 학습과정**

❍ 주제: 스마트폰을 활용한 학습

❍ 세부 주제 및 내

- 목적: 스마트폰으로 하루를 시작하여 스마트폰으로 마감한다라고 할 정도로 스마트폰으로 정보를 이용하고 오락, 쇼핑 등 생활 전반에 널리 활용됨, 언제 어디서나 인터넷으로 무한한 정보를 이용할 수 있고 메신저, 인터넷, 커뮤니티 사이트 상시 접속 등을 통해 실시간 커뮤니케이션을 수행하는 등 속도의 경제가 가속화 됨, 자동차, 교육, 소매, 광고 등 타 산업에 스마트폰을 활용하여 새로운 가치와 비즈니스 기회 창출, 모바일 학습은 이동시에도 학습할 수 있는 환경에서 이루어지는 전자 학습 의미
- 주요내용
  · 소셜미디어의 트랜트 온라인 퍼스널 브랜딩 전략
  · 스마트 커뮤니케이션
  · 스마트워크, 페이스북, 블로그를 활용한 포트폴리오
  · 스마트 자료수집 및 가공

❍ 주관기관: 안성시 계획 중(평생학습 중장기 종합발전계획 학술연구 용역 보고서, 2019 중 발췌)

**자. 1인 미디어 콘텐츠 제작 아카데미**

❍ 주제: 1인 미디어 창업 사업 지원

❍ 세부 주제 및 내용

- 사업 기간 : 2020년 ~ 2024년
- 사업 주체 : 청주시 복지정책 부서, 복지시설, 평생학습관
- 교육 대상 : 중소기업, 소상공인, 일반 시민
- 내용 구성 : 1인이 촬영, 편집, 홍보할 수 있는 교육으로 자기 PR을 통한 창업 사업 지원
- 1인 미디어 프로그램 예시

| 주제 | 주요 내용 |
|---|---|
| 4차산업혁명과 1인 미디어 | 4차 산업의 핵심분야의 1인 미디어 |
| Connecting dot | 나만의 콘텐츠 크리에이팅 |
| 스마트폰을 이용한 촬영 | 효과적인 촬영법 익히기 |
| 시놉시스와 콘티 제작하기 | 생각을 콘티에 담는 방법 |
| 30분만에 만드는 광고 1 | 광고 만들기 기획 |
| 30분만에 만드는 광고 2 | 촬영실습 |
| 30분만에 만드는 광고 2-2 | 촬영실습 |
| 30분만에 만드는 광고 3 | 편집(컷 편집하기) |
| 30분만에 만드는 광고 3-3 | 편집 |
| 30분만에 만드는 광고 4 | 광고 만들기 종합 편집 |
| 한눈에 들어오는 광고 | 마케팅을 위한 커뮤니케이션 전략 |
| 카드 뉴스 제작 1 | 카드 뉴스(제작)/강좌 홍보 |
| 카드 뉴스 제작 2 | 카드 뉴스(편집)/강좌 홍보 |
| 실습 1 | 재능기부로 광고 만들기 |
| 방송광고 따라잡기 | 간단한 장비 이용 방송광고 따라잡기 |
| 광고 전문가 따라하기 1 | 방송전문가용 편집의 이해 |
| 광고 전문가 따라하기 2 | 작품 감상 및 세부 편집 |
| 수료식 및 영상상영회 | 수료식 및 영상상영회 |

❍ 주관기관: 청주시 계획 중(평생학습중장기 종합발전계획 보고서, 2019년 9월 중 발췌)

### 차. 유튜브 크리에이터 양성과정

❍ 주제: 유튜브 크리에이터 양성

❍ 세부 주제 및 내용

- 사업 기간 : 2020년 ~ 2024년
- 사업 주체 : 청주시 복지정책 부서, 평생학습관, 관내대학
- 교육 대상 : 시민
- 내용 구성 : 영상촬영과 편집, 채널 브랜딩, 유튜브 채널 구독증가, 상위노출방법 등 정보화 사회에서 요구되는 유뷰트 크리에이터 양성과정
- 유튜브 프로그램 예시

| 구분 | 내용 |
|---|---|
| 1 | 유튜브의 영향력과 유튜브 크리에이터 |
| 2 | (영상촬영과 편집)<br>1. 영상기획: 기획 및 컨셉 설정, 스토리 보드 제작 |
| 3 | 2. 영상 촬영: 촬영 장비, 촬영 기법 |
| 4 | 3. 영상 편집의 이해, 사진을 이용한 간편한 영상제작 방법<br>- PC |
| 5 | 4. 자막, 사진, 멀티영상, 음악 등을 포함하는 영상제작 방법<br>-스마트폰 |
| 6 | 5. 장면전환 효과, 손글씨, 오버레이, 각종 효과를 포함하는 영상제작 방법-스마트폰 |
| 7 | 6. 인트로 영상, 아웃트로 영상제작-스마트폰 |
| 8 | 7. PC 영상편집 프로그램을 이용한 영상제작 1(기본편집) |
| 9 | 8. PC 영상편집 프로그램을 이용한 영상제작 2(자막, 배경음악) |
| 10 | 9. PC 영상편집 프로그램을 이용한 영상제작 3(장면전환효과) |
| 11 | (유튜브 채널 브랜딩)<br>1. 유튜브 계정 생성, 유튜브 채널 기호기, 유튜브 채널 설정 |
| 12 | 2. 영상 업로드, 저작권, 유튜브 오디오 라이브러리 |
| 13 | (유튜브 채널 구독 증가방법)<br>1. 유튜브 채널 구독자수 증가방법, 유튜브 카드 기능 사용법 |
| 14 | (유튜브 상위 노출 방법)<br>1. 유튜브 검색 알고리즘 분석, 유튜브 검색엔진 최적화 대책 |

❍ 주관기관: 청주시 계획 중(평생학습중장기 종합발전계획 보고서, 2019년 9월 중 발췌)

### 카. 수익창출을 위한 SNS 마케팅 과정

❍ 주제: SNS 전문마케터 양성

❍ 세부 주제 및 내용

- 사업 기간 : 2020년 ~ 2024년
- 사업 주체 : 청주시 복지정책 부서, 평생학습관, 관내대학
- 교육 대상 : 시민
- 내용 구성 : 스마트폰 보급 및 SNS이용자 증가로 성장하는 소셜미디어(블로그, 페이스북, 인스타그램, 유튜브 등)의 연동을 통한 매출 증대
  노하우 학습으로 SNS 전문마케터 양성
- SNS프로그램 예시

| 구분 | 내용 |
|---|---|
| 1 | 수익창출을 위한 소셜미디어(SNS) 마켓팅 활용 |
| 2 | (유튜브 마케팅 특강) 1. 동영상으로 홍보하는 1인 미디어 플랫폼 제작 및 활용 |
| 3 | (유튜브 마케팅 특강) 2. 사진을 이용한 간편한 동영상 제작 방법 등 |
| 4 | (유튜브 마케팅 특강) 3. 자막, 사진, 멀티영상, 음악 등을 포함하는 동영상 제작 방법 - 스마트폰에서 |
| 5 | (유튜브 마케팅 특강) 4. 장면전환 효과, 손글씨, 오버레이, 각종 효과를 포함하는 동영상 제작방법-스마트폰에서 |
| 6 | (블로그 마케팅 특강) 1. 성공사례 분석과 벤치마킹을 통한 블로그 제작 및 활용 |
| 7 | (블로그 마케팅 특강) 2. 방문자에게 호감을 주는 블로그 화면구성 방법, 매출 증대 블로그 설정 방법 등 |
| 8 | (블로그 마케팅 특강) 3. 검색상위 노출 글쓰기 방법, 다수의 방문자를 유인하는 키워드 선택 방법 등 |
| 9 | (블로그 마케팅 특강) 4. 방문자와 체류시간을 높이는 방법 - 블로그 통계분석, 검색엔진 최적화 |
| 10 | (페이스북 마케팅 특강) 1. 인맥확장을 유도하는 페이스북 설정방법 및 활용 |
| 11 | (페이스북 마케팅 특강) 2. 잠재고객 확보 방법, 콘텐츠 유통을 통한 수익모델 창출 방법 등 |
| 12 | (페이스북 마케팅 특강) 3. 특정 고객측에게만 전달되는 정밀한 타겟 광고 방법 등 |
| 13 | (인스타 마케팅 특강) 1. 이미지, 동영상, 스토리, 태그를 이용한 마켓팅 방법 등 |
| 14 | (인스타 마케팅 특강) 2. 고객을 렌딩 페이지로 유입시키는 방법 등 |

❍ 주관기관: 청주시 계획 중(평생학습중장기 종합발전계획 보고서, 2019년 9월 중 발췌)

**타. 유튜버 양성 프로그램**

❍ 주제: 나도 금샘 유튜버 양성 과정

❍ 세부 주제 및 내용

- 사업 개요

  금정구 곳곳에 숨겨진 동네 이슈들을 찾아 알리고, 다양한 평생학습 정보들을 제공할 수 있는 '나도 금샘 유튜버' 양성 과정을 통해 금정 온라인 채널(금정유튜브)을 제작하여 지역 정보들에 대한 네트워크를 형성함

- 사업 내용

  · '나도 금샘 유튜버' 양성 및 운영

  · 금정 유튜브 온라인 채널 개설 및 운영

  · 금샘 유튜버 콘텐츠 경연대회 개최

  · 금정 유튜브 온라인 채널 실시간 방송 운영

- 추진 방법

  · '나도 금샘 유튜버'를 양성하고 지원함으로써 지역네트워크 형성 및 활성화

  · 금정유튜브 온라인 채널을 통한 금정구의 다양한 지역 이슈들을 공유하고, 금정구 여행자들에게 지역 정보 제공 및 지역사회 문제 해결

  · 금샘 유튜버 콘텐츠 경연 대회를 통한 평생학습 활성화

- 기대효과

  · 금정구의 다양한 이슈 발굴 및 지역 여행자들로 하여금 금정구에 관심 고취

  · 금정구의 다양한 평생학습정보 제공으로 평생학습의 저변 확대

  · 대표 채널 광고수익을 통한 일자리 창출 및 지역경제 활성화

❍ 주관기관: 부산광역시 금정구 계획 중(제2차 평생학습도시 중장기 발전계획, 2019년 12월 중 발췌)

## 3. 지역사회 특성화 및 마을공동체 관련

### 가. 권역 간 특성화 교류 프로그램

❍ 주제: 함께 나누는 명품

❍ 세부 주제 및 내

- 필요성: 권역의 우수하거나 대표 프로그램의 미교류로 인한 우수 학습 기회의 상실과 중복개설로 인한 학습자원의 낭비
- 목표: 권역간 명품 프로그램의 교류, 지역사회 및 글로벌 지역사회와의 상생 협력 활성화
- 추진방안: 평생교육협의회에서의 교류 프로그램 기획, 프로그램 교류, 교류 프로그램의 성과 공유 및 환류
- 기대효과: 학습기회와 자원의 나눔, 강서구의 글로벌 거점 학습도시로의 발전

❍ 주관기관: 부산광역시 강서구 계획 중(평생학습도시 중장기 발전계획 연구 2019-2023 중 발췌)

### 나. 강서지속가능발전 실천학습 프로그램

❍ 주제: 강서지속가능발전 실천학습

❍ 세부 주제 및 내용

- 필요성: 지속가능한 발전 목표는 2016년부터 2030년까지 새로 시행되는 유엔과 국제사회의 최대 공동목표 임: 인류의 보편적 문제(빈곤, 질병, 교육, 성평등, 난민, 분쟁 등)와 지구 환경문제(기후변화, 에너지, 환경오염, 물, 생물다양성 등), 경제 사회 문제(기술, 주거, 노사, 고용, 생산 소비, 사회구조, 법, 대내외 경제) 해결
- 목표: 지역사회 및 글로벌 지역사회와의 협력을 통한 강서 지역사회 문제와 이슈 해결
- 추진방안

① 강서지속가능발전 실천학습 프로그램의 기획, 운영과 평가

| 구분 | 프로그램 내용 |
|---|---|
| 강서생태환경 실천학습 프로그램 | - 강서 생물권 보전지역 시민포럼(청소년, 성인)<br>- 시민의 행복과 웰빙을 위한 건강 교육 및 이벤트, 이동 클리닉 |

| | |
|---|---|
| | - 녹색 및 건강친화 학습도시 구축을 위한 활동 |
| 강서경제사회 문제 실천학습 프로그램 | - 초중등학생 대상 시민교육<br>- 강서 영유아교육, 보육 포럼<br>- 강서경제사회포럼(구민, 전문가) |

② 강서지속가능발전 실천학습 프로그램은 권역별 특성화 프로그램과 포용과 자활 프로그램, 명품학습마을 및 조직만들기 사업과 연계하여 추진

- 기대효과: 강서 지역사회 문제와 이슈해결

❍ 주관기관: 부산광역시 강서구 계획 중(평생학습도시 중장기 발전계획 연구 2019-2023 중 발췌)

**다. 평택 마을공동체 역량 강화 스쿨**

❍ 주제: 마을공동체 역량강화 및 활성화

❍ 세부 주제 및 내용

- 목적: 평택시는 마을공동체대학, 마을공동체 활성화교육을 통해 마을활동가 육성 프로그램을 진행하고 있으며, 이러한 성과를 기반으로 체계적인 리더양성과 주민참여 프로그램을 통한 확산 추진
- 추진기간: 2020년 ~ 2024년
- 인원: 주민참여과정 및 리더 과정 각각 20명 기준 교육과정 운영
- 주요내용: 문제해결역량, 정부 정책사업 활용 역량 강화, 사업 특화 전략 수립 등(액션러닝 활용)
- 사업추진방식 및 내용

  마을공동체지원센터와의 협력을 통해 리더양성과정과 주민참여 과정의 2단계 프로그램 운영

  리더양성과정의 경우 마을 의제 발굴 및 활동 모델 개발과 마을자원연계 교육과정에 현장실습 프로그램을 도입함으로써 주민제안 사업개발의 구체성 확보

  주민참여과정의 경우 마을자원 콘텐츠 제작에 참여함으로써 마을공동체구축 기여를 통한 소속감과 참여도 확대

  해당 교육성과의 공유를 통한 우수 성과 확대와 네트워크 구축에 기여

❍ 주관기관: 평택시, 2020년(제2차 평택시 평생학습도시 중장기 발전계

획 연구보고서, 2019년11월 중 발췌)

**라. 2020년 서울 평생학습 아카이브 기록물 공모사업**

❍ 주제: 평생교육기관에서 소장하고 있는 시민의 다양한 학습 활동 기록에 대한 가치 있는 자료 발굴·수집

❍ 세부 주제 및 내용

- 사업 기간 : 2020년 8월 ~ 12월(예정)
- 추진 배경: 평생교육 현장 기록에 대한 공유·확산 요구, 시민학습에 관한 연구·기록·사례의 체계적 수집·축적·보전 요구
- 사업결과 활용 계획: 본 사업을 통하여 제출된 자료는 서울 평생학습 온라인 아카이브 및 사진  아카이브를 통하여 대시민 공개
- 사업 수행 내용: 지역(공동체) 중심의 평생교육 학습 활동 등 시민의 다양한 학습 활동을 보여주는 평생교육 정책 · 사업 및 프로그램 등의 기록물 중 역사적 가치, 기록물로서의 소장 가치가 있는 내용을 주제 중심으로 특성화하여 구성, 서울 평생학습 아카이브 기록물을 디지털 자료 형태로 변환, <시민학습 사진 아카이브> 전시 수행

❍ 주관기관: 서울특별시 평생교육진흥원

**마. 마을활력소 조성**

❍ 주제: 마을공간 활용을 통한 마을공동체 활성화 방안 포럼 및 마을 활력소 조성

❍ 세부 주제 및 내용

① 마을공간 활용을 통한 마을공동체 활성화 방안 모색 포럼:

· 광진구마을공동체 및 마을공간 현황

· 마을공간에 대한 해외사례 시사점: 영국의 커뮤니티 센트럴 홀을 중심으로 커뮤니티 공간 사례를 설명

· 현재 마을공간 운영 사례 발표

② 주민이 함께하는 모두의 공간 ‘마을활력소’ 조성

· 마을활력소 선도모델 사업은 마을공간이 갑작스러운 임대료 상승 등의 이유로 사라지지 않도록 공간을 매입하여 주민들이 안정적으로 마을활동을 할 수 있도록 지원하기 위해 마련

· 공간 구성은 지층에는 마을공방, 마을밥상, 마을가게 등 마을실험실이 조성되고 지상 1층에는 마을도서관과 마을배움터, 지상2층에는 청소년 공간과 작업실이 설치돼 지역사회에 활기를 더해줄 예정이다.

· 향후 2021년 1월경부터는 주민이 마을활력소를 직접 운영하게 되며, 서울시 뉴딜일자리 사업을 통해 최장 23개월간 인력도 지원받게 된다.

❍ 주관기관: 광진구, 광진마을공동체지원단

**바. 서울시, 마을의 공간정책 지원하는 마을건축가 공개 모집**

❍ 주제: “서울형 마을건축가” 제도

❍ 세부 주제 및 내용

- 서울시는 공공건축가 제도를 확대하여 “서울형 마을건축가” 제도를 2019년부터 본격적으로 시행
- 서울시 공공건축가 제도는 2011년부터 서울의 공공건축 품격 향상을 위해 시행되었고, ‘찾아가는 동주민센터’ 공간개선 등 시민을 위한 다양한 사업에 활용되어 도시경관 및 공적 공간의 공공성 향상에 기여하고 있음
- 이에 주민들의 일상에 침투하여 지역 특성을 발굴하고 마을 경관 개선을 위한 통합적이고 지속가능한 추진 체계를 마련하고자 ‘동단위’ 의 ‘마을건축가’를 활용하여 마을공간 기획을 추진할 계획
- 특히, 마을건축가가 지원하는 지역의 물리적 환경 뿐 아니라, 인문·지리적 가치를 발굴하여 정책 수립의 기초자료 구축과 역사, 지형 등 장소 특성에 따른 세부 실행계획 마련에 초석을 제공할 예정
- 지정된 지역의 사전조사→집중인터뷰→주민워크숍→기본계획 수립→시범사업 착수→실행방안 마련→유관부서 협의→2020년 사업기획에 걸친 업무를 수행하여 주민과 함께 공간을 기획하고 만들어갈 예정
- 마을건축가의 주요역할은 ▲ 건축.공간환경 관련 주요 현안 사항 관련 자문 ▲ 집수리.마을활동가 등의 지역 활동에 대한 총괄 기획 ▲ 공공.민간사업의 코디네이터 역할 수행 및 시범사업 추진 ▲ 현장 조사를 통한 마을 공공성지도 작성 및 정책사업 발굴 ▲ 지역 공동체 개선 및 건축문화진흥을 위한 시민인식도 제고 ▲ 기타 지역의 공간복지 향상 사업 지원 등
- 서울시는 2019년 마을건축가 공개모집(1/22~2/15)을 실시하고,해당 마을에 현

재 거주 또는 근무하고 있거나, 유년시절을 보내는 등 마을과의 연결고리를 우선 고려하여 마을에 애착을 가진 지역 건축가들을 선정하여 지역 중심의 적극적인 활동을 유도할 것

- 2019년도에는 우선 키움센터, 마을활력소, 주민센터 등과의 연계사업을 고려하여 '마을건축가' 제도를 도입·시행하며, 주민과 마을건축가, 행정, 다양한 분야의 전문가를 대상으로 만족도, 개선방안 등 종합적인 의견을 수렴해 2022년까지 25개 자치구, 424개동 전체로 확대하여 서울시 전역의 마을단위 공간복지사업을 단계별로 시행

❍ 주관기관: 서울특별시 도시공간개선단

**사. 공간기획단 모집**

❍ 주제: 공간기획단 모집

❍ 세부 주제 및 내용

- 공간기획단으로 선발되면 묵2동 장미마을에 설치되는 주민 공동이용시설인 어르신문화센터, 장미마을관리사무소, 장미마을가족도서관, 청년문화발전소, 장미마을재생연구소 등 5개 공간의 기획부터 조성, 운영 방향 결정 등 다양한 역할을 수행
- 공간기획단은 △주민참여분야(앵커시설 조성·운영방안 논의,주민설명회 참여·홍보 등) △전문가분야(사업별 멘토,앵커시설 조성·운영 자문 등) △현장코디(공간기획단 모집·모임운영 등 행정업무) 등 3개분야로 구성될 예정

❍ 주관기관: 서울시 중랑구, 목2동 도시재생지원센터