



스토리텔링기반

# '미래 융합형 인성 컨퍼런스' 제안서

## 01 **인성교육 패러다임의 변화**

- 인성교육의 정책 방향
- 추구하는 인재상의 변화

## 02 **미래형 교육모델**

- 미래형 교육모델의 필요성
- 미래형 교육모델

## 03 **〈미래 융합형 인성 컨퍼런스〉 소개**

- 미래 융합형 인성 컨퍼런스 프로그램 개발
- 미래 융합형 인성 컨퍼런스 프로그램

01

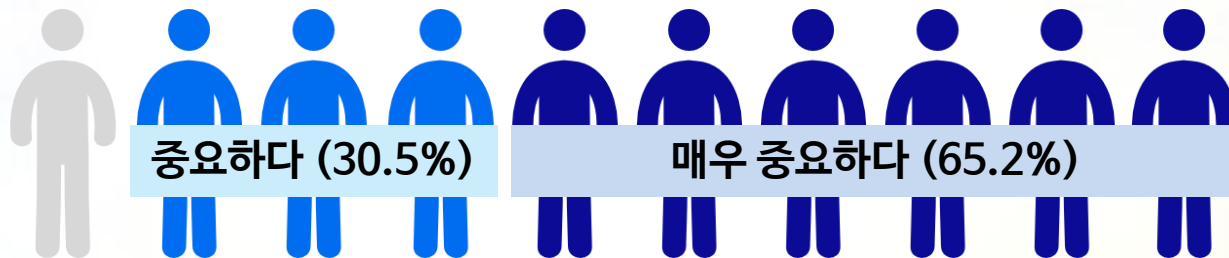
인성교육 패러다임의  
변화

# 01

## 인성교육의 정책 방향

교육부, 인성교육 5개년 종합계획(2016~2020)

### 〈 추진배경 〉



- “인성교육이 중요성에 대한 인식” 정책연구 조사 결과(2015) -

- 미래인재 육성을 위한 최우선 과제로 **인성교육의 중요성 부각**
- **인성에 기반한 따뜻한 사회 구현**을 위한 범사회적 노력 필요
- 학생의 인성역량 함양을 위한 **학교, 가정, 사회의 실천 방안**을 제시
- 인성교육진흥법 제정에 따른 **체계적인 인프라구축**

**인성교육은 현재 우리사회가 처한 문제와 위기를 해결하고  
성공적 미래사회로 진입하기 위한 필수 방안**

# 01

## 인성교육의 정책 방향

교육부, 인성교육 5개년 종합계획(2016~2020)

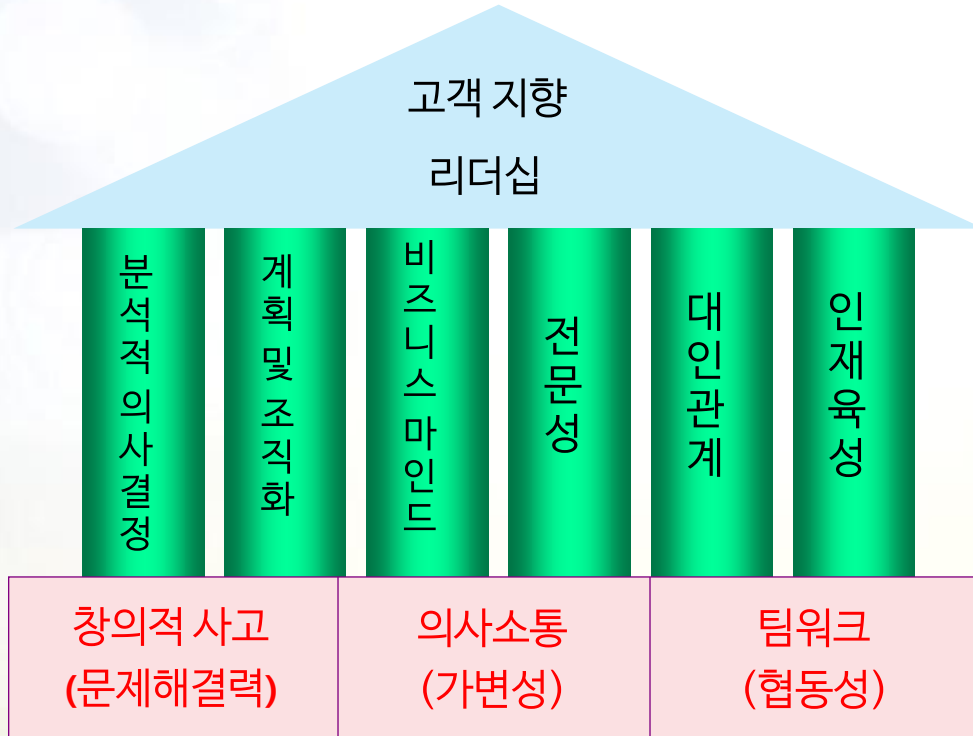
### 〈 인성교육의 방향 〉



- 인성 가치·덕목을 학생들에게 미래 사회를 성공적으로 살아가기 위해 필요한 바람직한 성품 및 역량들을 중심으로 참여형 인성교육을 설계
- **앞을 삶 속에서 실천**하도록 교육 활동을 체계적으로 조직 및 운영

### 성품 및 인성역량 중심의 실천 교육

## < 종합 역량(Competency) 체계 >



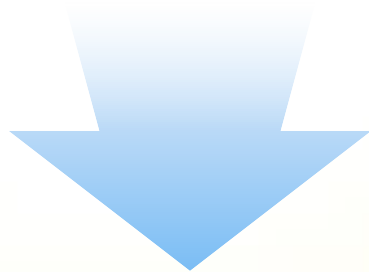
- 전략 역량(역량면접)  
미래의 경쟁력 확보를 위한 역량
- 직무 역량(인지능력)  
각 전문분야, 역할별 필요 역량
- 기반 역량(인성면접)  
전 임직원들이 갖추고 있어야 한다고 인식하고 있는 기본적인 역량

### 인성을 통해 역량은 완성된다

02

미래형 교육모델

다양한 경험과 도전, 글로벌 경쟁력을 키우기 위한  
**미래 교육 환경 및 프로그램의 재정립이 필요한 시대**



우리 사회가 당면하고 있는 **문제와 위기를 해결하기 위해서**  
건전한 인성을 함양해야 할 뿐만 아니라,

**성공적인 미래사회로의 진입을 위해서도 미래형 교육모델이 요구된다.**



〈미래에서 요구되는 인성 · 리더십〉



대중, 다수 >> 맞춤형, 개인(Personal)의 시대  
No.1 >> Only.1의 시대

### 〈목적 및 방향성〉

- 미래형 교육모델의 목적 -

교육생 주체 융합 교육 프로그램을 통한  
미래형 지식과 기술, 인성과 리더십 창조



성공적인 미래 사회로의 진입을 위한  
핵심 역량과 지식을 기를 수 있는 교육으로의 방향 전환

03

〈미래 융합형  
인성 컨퍼런스〉

## 개발배경

## 21세기 융합시대의 인재상

- 미래 융합형 인재란?
  - 다양한 분야에 대한 융합의 전문성과 창의성을 지니고, 자신만의 감성 스토리를 갖춘 인재
  - 관점의 전환을 통해 혁신적 사고를 창출해 낼 수 있는 역량을 갖춘 인재

## 프로그램 목표 및 효과

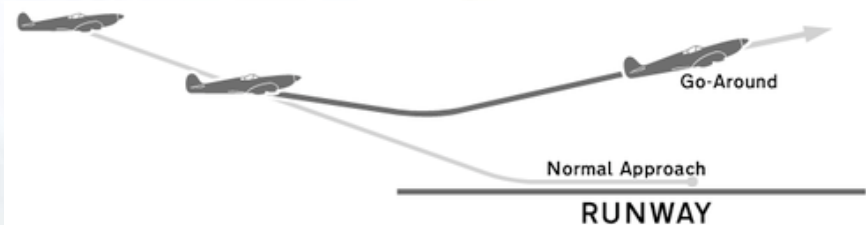
- 인성을 기반으로 가능성과 역량을 확장시키고, 주체적으로 미래를 개척·창조하는 글로벌 리더로 성장
- 사회를 바라보는 넓은 시야와 관점의 전환을 통해 미래 융합형 인재로서의 비전 실현
- 스토리텔링을 통해 자신만의 비전과 가치 실현

# 01

## 〈미래 융합형 인성 컨퍼런스〉 프로그램 개발

### 콘셉

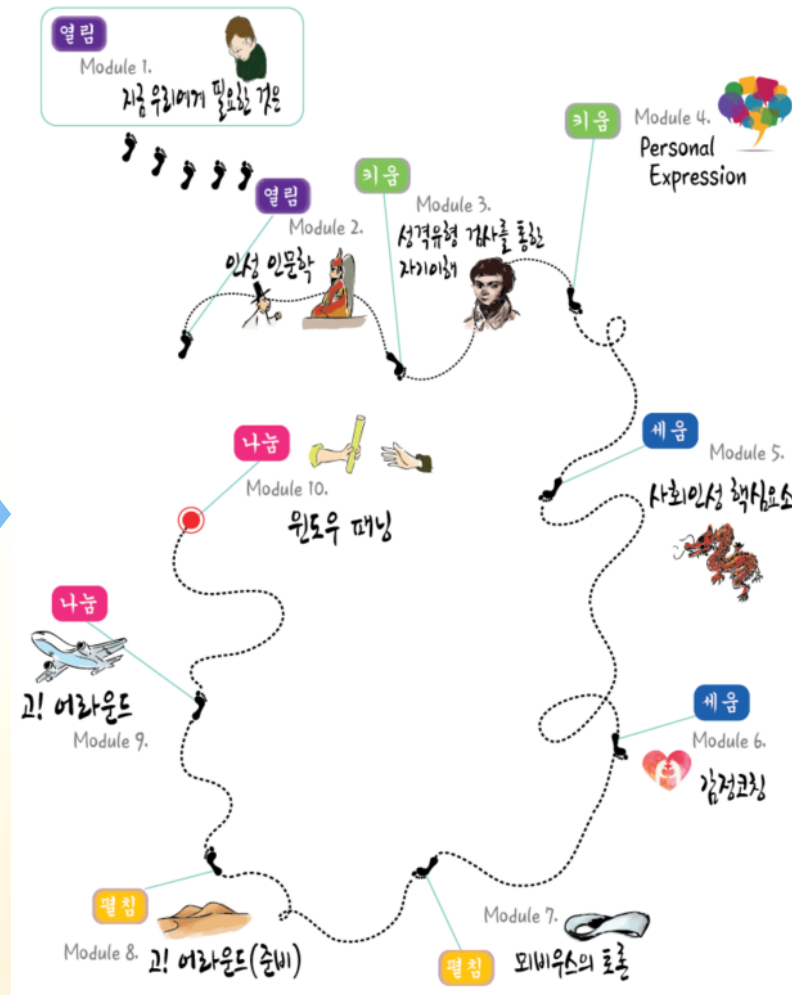
### “Go-Around(고어라운드)”



### “Go-Around(고어라운드)”

비행기가 안전한 착륙을 위해 활주로를 스쳐 재이륙하는 것

프로그램 단계별 비행을 통해  
**미래 융합형 인재**로 거듭난 후, **성공적인 재도약**을 의미



## 프로그램 개요

|       |                       |
|-------|-----------------------|
| 교육 대상 | 아주대학교 전자공학부 재학생 (20명) |
| 교육 시간 | 1일 6시간 X 5일, 총 30시간   |
| 교육 형태 | 컨퍼런스형                 |
| 교육 구성 | 전체 10개 Module 로 구성    |

## 프로그램 핵심 PROCESS

인성 공감

인성요소  
이해·적용자기표현  
문제해결력미래 융합형  
인성함양인성지도사  
자격증  
취득

## [커리큘럼] 10단계 단계별 모듈 프로그램

| 대주제            | 모듈/시간         | 강의 주제                  | 주요 강의 내용  | 교육목표   | 핵심역량/요소                    |
|----------------|---------------|------------------------|---|--|----------------------------|
| 열린<br>삶과<br>인성 | 모듈 1<br>/3시간/ | 지금 우리에게<br>필요한 것은      | ·오리엔테이션<br>·지금 우리에게 필요한 것은(인성공감)<br>[활동1] 팀빌딩(5인*4조)<br>[활동2] 위기상황 속 발휘되는 인성리더십             | 오리엔테이션과 동기부여를 통해 흥미와 관심을 유발시키고, 인성교육의 필요성에 대한 인식을 고취시킨다.         | 인식확장<br>리더십<br>공감능력        |
|                | 모듈 2<br>/3시간/ | 인성 인문학                 | 융합의 핵심에 있는 인문학의 진정한 가치와 핵심 이해<br>[활동1] 인성 서바이벌<br>[활동2] 패러다임의 전환                            | 개인에서 사회인으로서 세상을 보는 관점을 전환 시켜 준다.                                 | 사고전환<br>도전정신               |
| 키움<br>나와<br>인성 | 모듈 3<br>/3시간/ | 성격유형<br>검사를<br>통한 자기이해 | 성격유형진단 검사를 통한 자기발견<br>[활동1] 에너그램/DISC를 통한 나의 성격유형 이해<br>[활동2] 나와 정반대의 성격유형 인물찾기             | 성격유형별 사고와 행동 패턴 학습을 통해 개인과 타인의 이해력 향상, 개인이 지닌 고유한 재능과 강점으로 키워준다. | 자기이해<br>타인이해<br>자아존중감      |
|                | 모듈 4<br>/3시간/ | Personal<br>Expression | ·나의 역할과 모습을 분석하여 정체성 확립<br>·스토리텔링을 통한 나만의 표현기술 학습<br>[활동1] 내 안의 장점 깨우기<br>[활동2] 명확로 나를 표현하기 | 자신의 역할에 따른 집중도를 살펴보고, 긍정적으로 자신을 표현할 수 있도록 한다.                    | 자기주도역량<br>자기표현능력<br>의사소통역량 |

| 대주제            | 모듈/시간          | 강의 주제           | 주요 강의 내용  | 교육목표   | 핵심역량/요소                        |
|----------------|----------------|-----------------|---|--|--------------------------------|
| 세운<br>사회<br>인성 | 모듈 5<br>/3시간/  | 사회인성<br>핵심요소    | ·사회생활에 필요한 책임-배려-소통 덕목의 이해와 함양<br>·공동체역량과 갈등관리역량의 이해와 함양<br>[활동1]논문 자들의 도시 종이컵 담뽕기, 책임 그래프<br>[활동2] 사회인 달레마         | 사회인으로서 인식과 사고를 확장시켜줄 핵심 요소 (책임, 배려, 소통, 공동체, 갈등관리 역량)를 이해하고 함양하여 사회인성을 함양시킨다.            | 책임/배려/소통<br>공동체역량<br>갈등관리역량    |
|                | 모듈 6<br>/3시간/  | 감정코칭            | ·사회 속에서 느끼는 자신의 감정과 정서표현의 중요성 인식<br>·스트레스 관리 및 회복탄력성 증진<br>[활동1]영화 '인사이드아웃'으로 감정에 대한 이해<br>[활동2]개인과 조직 내 행복 실천계획 작성 | 정서에 대한 이해를 바탕으로 스트레스 관리와 회복탄력성을 증진시켜 긍정적인 사회인으로 성장할 수 있도록 도와준다.                          | 대인관계기술<br>심미적감성역량              |
| 펼친<br>미래<br>인성 | 모듈 7<br>/3시간/  | 외비우스의<br>토론     | 상호 입장의 변경과 교차 토론을 통해 상황해결능력 키우기<br>[활동1]달레마 상황을 통한 토론 및 갈등 해결<br>(ex. 주제: 원격진료의 시행 찬반, 다수결은 믿을 만한 제도인가?)            | 다양한 갈등 상황을 설정하고 이를 효율적으로 해결할 수 있는 방안 모색하고, 다양한 관점에서 창의적 문제해결력을 기르는 과정에서 융합형 인재로 성장하게 된다. | 문제인식능력<br>갈등관리능력<br>의사소통능력     |
|                | 모듈 8<br>/3시간/  | 고어라운드<br>(준비단계) | 외비우스의 토론에서 나온 문제들 중 하나를 주제로 선정하여 각 조별로 Role playing을 포함한 발표 준비<br>[활동1]Role playing 준비 및 UCC 제작                     | 공학도로서 갖춰야할 역량을 위해 효과적인 문제 해결 방식을 모색한다.   | 문제해결능력<br>창의적 사고력<br>프로젝트 관리능력 |
| 나눔<br>자기<br>실현 | 모듈 9<br>/3시간/  | 고어라운드<br>액션러닝   | 창의적 문제해결능력과 의사결정능력을 함양해 창의적인 아이디어로 해결 방안 역할극 형식으로 발표<br>[활동1]노트북으로 PPT 발표물 제작<br>[활동2]UCC 결과물 발표                    | 공학도로서 갖춰야할 역량을 위해 효과적인 문제 해결 방식을 도출하는 과정에서 자기표현력을 기른다.                                   | 자기표현능력<br>실무적응능력               |
|                | 모듈 10<br>/3시간/ | 원도우패닝           | ·배운 개념이나 내용 등을 정리해보는 과정<br>[활동]원도우패닝<br>·수료식  | "삶과인성-나와인성-사회인성-미래인성"의 교육 단계를 정리하는 시간을 통해, 자기실현을 도모한다.                                   | 자기이해<br>타인이해<br>자기실현           |



## (예시) 일정표

|               | 1일차            | 2일차                    | 3일차          | 4일차                  | 5일차                |
|---------------|----------------|------------------------|--------------|----------------------|--------------------|
| 09:00 - 12:00 | 지금 우리에게 필요한 것은 | 성격유형<br>검사를 통한<br>자기이해 | 사회인성<br>핵심요소 | 뫼비우스의<br>토론          | Go, around<br>액션러닝 |
| 12:00 - 13:00 | 점심시간           |                        |              |                      |                    |
| 13:00 - 16:00 | 인성 인문학         | Personal<br>Expression | 감정코칭         | Go, around<br>(준비단계) | 윈도우 패닝<br>/수료식/    |

미래 교육에는 무엇을 담아야 하는가?

대학

직무skill 위주      태도, 마인드 교육

미래 교육의 핵심

기업

조직 통제  
성과, 능력 위주

사람

내적(자율적)  
동기부여

중간  
관리자

그 중심에는,  
인성교육이 있습니다.

더더로서 요구되는  
인성 역량 함양

군

선술, 상신교육

거가하 버어므하  
장병인성교육