

# 성신여자대학교 비교과 교육과정 체계 개발 연구보고서





# 성신여자대학교 비교과 교육과정 체계 개발 연구보고서

2019.12

연구책임자	윤태진	영어영문학과 교수
연구위원	김선주	교양학부 교수
	김은진	교수학습지원센터 연구교수
	송재민	글로벌의과학과 교수
	심형진	교육학과 교수
	양수진	소비자생활문화산업학과 교수
	이향은	서비스·디자인공학과 교수
연구보조원	이재훈	비교과통합관리팀 팀원
	정유리	교육혁신팀 팀원
자문위원	유기웅	송실대학교 교육과정혁신센터장





# Contents

연구보고서 요약 .....	xiii
제1장 서론 .....	1
1. 연구 필요성 .....	3
2. 연구 과제 .....	6
제2장 이론적 설계 .....	7
1. 비교과 교육과정의 필요성 및 기능 .....	9
2. 비교과 교육내용: 핵심역량별 교육 방향 .....	14
3. 비교과 교육방법: 교육과정 위계 .....	83
제3장 비교과 프로그램 현황 분석 .....	89
1. 비교과 프로그램 핵심역량 분석 .....	91
2. 비교과 프로그램 위계 분석 .....	107
3. 비교과 교육과정 종합 분석 .....	119
제4장 비교과 교육과정(안) .....	127
1. 비교과 프로그램 체계도(안) .....	129
2. 신규 비교과 프로그램(안) .....	137
제5장 결론 .....	201
1. 요약 .....	203
2. 제언 .....	204
참고문헌 .....	207

<표 차례>

<표 1> 비교과 교육의 정의 .....	10
<표 2> 프레임 설정에 따른 세계시민교육의 교육내용과 접근법 .....	17
<표 3> 글로벌시민 역량 관련 교육사례 .....	18
<표 4> 소통협력 역량 관련 교육사례 .....	31
<표 5> 지식탐구 역량 관련 교육사례 .....	44
<표 6> 창의융합 역량 관련 교육사례 .....	59
<표 7> 예술감성 역량 관련 교육사례 .....	68
<표 8> 자율실천 역량 관련 교육사례 .....	80
<표 9> Bloom의 교육목표 분류체계 .....	84
<표 10> 비교과 교육과정 운영 지침 내 난이도 기준 .....	86
<표 11> 비교과 프로그램 교육방법 .....	86
<표 12> 성신여자대학교 비교과 교육과정 위계(안) .....	88
<표 13> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(총괄) .....	92
<표 14> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(글로벌시민 역량) .....	95
<표 15> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(소통협력 역량) .....	96
<표 16> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(지식탐구 역량) .....	97
<표 17> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(창의융합 역량) .....	102
<표 18> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(예술감성 역량) .....	102
<표 19> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(자율실천 역량) .....	103

# Contents

<표 20> 비교과 프로그램별 위계 검토 결과 .....	108
<표 21> 비교과 교육과정 체계도 총괄표(현행) .....	119
<표 22> 글로벌시민 역량 단계별 프로그램 목록 .....	121
<표 23> 소통협력 역량 단계별 프로그램 목록 .....	121
<표 24> 지식탐구 역량 단계별 프로그램 목록 .....	122
<표 25> 창의융합 역량 단계별 프로그램 목록 .....	124
<표 26> 예술감성 역량 단계별 프로그램 목록 .....	124
<표 27> 자율실천 역량 단계별 프로그램 목록 .....	125
<표 28> 비교과 교육과정 체계도 총괄표(최종) .....	130
<표 29> 글로벌시민 역량 비교과 교육과정 .....	131
<표 30> 소통협력 역량 비교과 교육과정 .....	132
<표 31> 지식탐구 역량 비교과 교육과정 .....	132
<표 32> 창의융합 역량 비교과 교육과정 .....	134
<표 33> 예술감성 역량 비교과 교육과정 .....	134
<표 34> 자율실천 역량 비교과 교육과정 .....	135



<그림 차례>

[그림 1] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(글로벌시민 역량) .....	15
[그림 2] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(소통협력 역량) .....	23
[그림 3] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(지식탐구 역량) .....	40
[그림 4] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(창의융합 역량) .....	51
[그림 5] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(예술감성 역량) .....	67
[그림 6] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(자율실천 역량) .....	76
[그림 7] 수정된 Bloom의 교육목표 분류 .....	85
[그림 8] 비교과 교육과정 위계의 방향성 .....	85



### □ 연구 목적

- 본 연구는 성신여자대학교(이하 “우리 대학”이라 함)가 재학생이 성신 6대 핵심역량을 고르게 함양할 수 있도록 운영하는 비교과 교육과정의 내용을 구체화하는 비교과 교육과정 체계를 개발하는 것을 목적으로 함
- 이를 통해 우리 대학 단과대학 및 학과, 행정부서에서 비교과 프로그램을 체계적 관리하고, 개발·운영하는 데 지침이 될 수 있도록 함
- 이와 더불어 현행 비교과 프로그램에 교육과정 체계를 적용하여 체계화하고 향후 개발이 필요한 비교과 프로그램 분야를 도출하여 비교과 교육과정을 수립하고자 함

### □ 연구 결과

- 우리 대학은 비교과 프로그램을 ‘성신여자대학교 인재상 구현을 위해 핵심역량을 개발하고 강화할 목적으로 대학 내부 조직의 계획에 따라 체계적으로 운영하는 정규 교육과정 외 학점을 부여하지 않는 교육프로그램’으로 정의함(노석준 외, 2018)
- ‘비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구보고서’(노석준 외, 2018)의 비교과 프로그램 운영 현황 분석 결과에 따르면, 우리 대학은 2017학년도에 16개 부서에서 256개의 비교과 프로그램을 운영하였으며, 참여 학생 수는 누적 33,679명, 비교과 프로그램당 평균 131.56명이었음. 비교과 프로그램 운영 부서는 인재개발팀과 창업지원단에서 전체 프로그램의 59.37%를 운영하였으며, 프로그램의 주제를 분석한 결과는 창업교육 17.58%, 진로지도 13.28%, 직무교육 7.81%, 건강 관련 교육 7.42%의 순으로 나타났음. 비교과 프로그램의 유형 분석 결과, 강의형 50.39%, 참여형 14.84%, 혼합형 13.67%로 구성되었음. 비교과 프로그램 연관 핵심역량 분석 결과는 우리 대학의 6대 핵심역량 중 실용적·지식 역량이 64.45%로 비교과 프로그램이 한 역량에 과도하게 치우쳐져 있는 것으로 분석되었음

- 이상의 조사를 통해 특정 부서, 주제, 유형에 집중된 비교과 프로그램을 핵심역량에 따라 체계화하고 수요를 반영하여 다양화하는 것이 비교과 프로그램의 체계적 관리를 위한 가장 핵심적인 개선방안이라고 평가되었음
- 이에 우리 대학의 특성을 고려하여 단과대학 및 학과, 행정부서에서 비교과 프로그램을 체계적 관리하고, 개발·운영하는 데 지침이 될 비교과 교육과정 위계를 정립하였음. 또한, 현행 비교과 프로그램에 교육과정 체계를 적용하여 체계화하고 향후 개발이 필요한 비교과 프로그램 분야를 도출하여 신규 비교과 프로그램을 제안하였음
- 비교과 교육과정 위계
  - 우리 대학의 비교과 교육과정은 총 4단계로 구성함. 비교과 교육과정의 각 단계는 프로그램의 운영 유형, 난이도, 학생참여 정도, 성신택심역량검사와의 연계성, 운영방법 및 기간 등을 종합적으로 고려하여 결정하도록 구성함
  - 비교과 교육과정 개발 목적 중 하나는 학생에게 비교과 프로그램 선택의 가이드라인과 로드맵을 체계적으로 제시하는 것이므로, 비교과 교육과정 위계는 성신택심역량검사의 단계와 같이 4단계로 구분함
  - 우리 대학의 비교과 교육과정 위계는 1단계인 역량인지 단계, 2단계인 역량개발 단계, 3단계인 역량심화 단계, 4단계인 역량발현 단계로 구성함
    - 1단계는 역량인지 단계로, 핵심역량 개념 소개 및 체험을 통해 관심과 흥미를 유발하고, 기초 지식 및 기능을 습득하는 단계임
    - 2단계는 역량개발 단계로, 핵심역량의 기초 지식 및 기능을 활용해 간단한 실습을 진행해 역량을 본격적 형성하는 단계임
    - 3단계는 역량심화 단계로, 핵심역량의 핵심 지식 및 기능을 영역별로 학습하고 집중 실습으로 심화하는 단계임
    - 4단계는 역량발현 단계로, 핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출하는 단계임
- 우리 대학은 비교과통합관리센터에서 비교과 프로그램의 핵심역량 증진 효과 및 운영의 적합성을 고려하여 인증하는 비교과 교육과정 인증심사를 시행하고 있음. 본 연구에서는 2019학년도에 인증받은 127개 비교과 프로그램을 핵심역량별로 검토함
  - 비교과 프로그램 현황을 성신택심역량과 교육과정 위계를 적용하여 분석한 결과, 총 127개 중 106개의 프로그램은 인증받은 핵심역량에 적절히 배정된 것으로 판단하였으며, 21개의 프로그램은 인증과 다른 핵심역량으로 재분류함

- 글로벌시민 역량으로 인증받은 19개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 16개 프로그램은 글로벌시민 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 3개 프로그램(재학생 폭력통합 예방교육 1차, 학생토론회, 자살예방교육)은 소통협력 역량으로 재분류함
  - 소통협력 역량으로 인증받은 12개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 7개 프로그램은 소통협력 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 4개 프로그램(구직 기술강화프로그램, 면접준비, 마이리틀 성신 취업 프로그램, 스타트업 채용 박람회)은 자율실천 역량, 1개 프로그램(성신스터디그룹)은 지식탐구 역량으로 재분류함
  - 지식탐구 역량으로 인증받은 43개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 39개 프로그램은 지식탐구 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 1개 프로그램(교양교육대학 글쓰기 클리닉)은 소통협력 역량, 1개 프로그램(미술대학 외부인사 특강)은 예술감성 역량, 그리고 2개 프로그램(기업탐방, 전문가와 함께 지원하는 공채 대비반)은 자율실천 역량으로 재분류함
  - 창의융합 역량으로 인증받은 10개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 3개 프로그램은 창의융합 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 4개 프로그램(여성공학도 취·창업 역량강화 프로그램 코딩테스트 취업준비과정, 동계 SW역량 강화 블렌디드 프로그램, 오픈소스 GIT 교육프로그램, 성신경제신문읽기 프로그램)은 지식탐구 역량으로, 3개 프로그램(창업 동아리 연합 워크숍, 성신워크워드 창업 단계별 프로그램, 창업 특강)은 자율실천 역량으로 재분류함
  - 예술감성 역량으로 인증받은 9개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 9개 프로그램 모두 예술감성 역량에 적합한 것으로 판단함. 지식탐구 역량으로 인증받은 1개의 프로그램(미술대학 외부인사 특강)이 추가로 예술감성 역량으로 재분류되어, 예술감성 역량 비교과 프로그램은 최종 10개의 프로그램으로 구성됨
  - 자율실천 역량으로 인증받은 34개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 32개 프로그램은 자율실천 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 1개 프로그램(모바일 앱 메이커스 프로그램)은 지식탐구 역량, 1개 프로그램(창업 동아리)은 창의융합 역량으로 재분류함
- 현재 우리 대학의 비교과 프로그램에는 위계가 적용되어 있지 않기 때문에, 본 연구에서 확립한 비교과 교육과정 4단계의 위계(역량 인지-개발-심화-발현)를 각각의 비교과 프로그램에 적용하여 현황을 분석하였음
  - 비교과 프로그램에 비교과 교육과정 위계를 적용하여 분석 결과를 다음과 같이 요약함

- 1단계(역량인지)에 해당하는 비교과 프로그램은 총 39개로 전체 127개 프로그램 중 30.7%에 해당하며, 단방향 강의를 통해 핵심역량의 개념을 소개하고 단순 체험을 통해 관심과 흥미를 유발하는 프로그램에 해당함
  - 2단계(역량개발)에 해당하는 비교과 프로그램은 총 41개로 전체 127개 프로그램 중 32.3%에 해당하며, 기초 강의를 통해 핵심역량의 기본 지식을 습득하고 기능 향상을 목표로 하는 내용이 단순하고 범위가 제한적인 프로그램이 해당함
  - 3단계(역량심화)에 해당하는 프로그램은 35개로 전체 127개 프로그램 중 27.6%에 해당하며, 전문 강의를 통해 관련 핵심 지식의 습득과 집중 실습으로 관련 기능을 심화하는 프로그램에 해당함
  - 4단계(역량발현)에 해당하는 프로그램은 12개로 전체 127개 프로그램 중 9.4%에 해당하며, 핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출하는 프로그램이 해당함
- 우리 대학 비교과 프로그램을 핵심역량과 위계에 따라 분류한 비교과 교육과정 체계 총괄표 분석은 전체 127개 비교과 프로그램 중 참여자격이 단과대학으로 제한된 단과대학 프로그램을 제외한 105개를 분석대상으로 함. 현행 비교과 프로그램을 핵심역량과 교육과정 위계를 확정하여 교육과정표로 작성하여 종합 분석한 결과, 총 105개의 비교과 프로그램의 핵심역량 비율은 자율실천 역량(36.2%), 지식탐구 역량(33.3%), 글로벌시민 역량(12.4%), 예술감성(7.6%), 소통협력 역량(6.7%), 창의융합 역량(3.8%) 순으로 나타남
  - 단계별 비교과 프로그램 분포를 살펴보면, 1~3단계에 걸쳐 비교적 고르게 분포가 되어 있으며, 여기에 창의력과 기획력, 영역 간 융합역량을 바탕으로 성과를 도출해내는 4단계 프로그램은 약 11.4%로 단계별 비율은 적절하다고 판단됨. 그러나 단계별 비교과 프로그램 분포를 핵심역량별로 살펴보면, 특정 단계의 비율이 높은 경우가 발생해 개선이 필요함
- 비교과 교육과정 체계도는 현행 비교과 프로그램의 핵심역량 및 교육과정 위계를 분석하여 반영하였으며, 역량별로 부족한 단계를 보완하는 데 필요한 신규 비교과 프로그램을 다음과 제안하였음
- 글로벌시민 역량 신규프로그램: (1) Keep Trendy and Carry On(해외 트렌드 최신 동향), (2) 미드 페인, (3) 지역축제 go global!, (4) 사회봉사리더십, (5) 알고 쓰는 SNS의 글로벌 활용, (6) After-party, Global Tutoring, (7) Global Friendship, (8) 배리어프리 건물 디자인 탐사대, (9) Talk on the difference, (10) 글로벌 아티스트: 여행의 추억을 품은 굿즈 만들기, (11) Colorful

Mentoring(다문화가족 자녀성장지원사업 멘토링), (12) We are the World(세계 속의 나: 적정기술을 통한 해외 봉사 I), (13) Heal the World (세계 속의 나: 적정기술을 통한 해외 봉사 II), (14) 다 같이 돌아, 동네 한 바퀴! 문제탐사대, (15) 천고마비의 계절, 수렁이의 먹방

- 소통협력 역량 신규 프로그램: (1) 인문학 북 콘서트, (2) 인문학 독서 토론 - 성신 원정대, (3) 성신 코칭 클래스, (4) Happy Conflict!, (5) 역할극으로 공감능력 Up!
- 지식탐구 역량 신규 프로그램: (1) 대학생들과 자기주도 학습, (2) 노트필기 어디까지 해봤니?, (3) 디지털북 만들어 보기, (4) 수정이 자투리 시간관리법, (5) Indie Publishing 도전하기
- 창의융합 역량 신규 프로그램: (1) 창의적 인물과의 만남 특강, (2) 융합 캡스톤디자인 특강(아이템 발굴 및 팀 빌딩), (3) Digital mindmap, (4) 창의적인 문제 해결 Design Thinking 방법론, (5) 창의적 문제해결 프로그램, (6) 생활 속의 IoT, (7) Inno School 프로젝트, (8) PBL(Project-Based Learning) 나눔 봉사 프로젝트, (9) Digital Studio, (10) 성신크리에이터
- 예술감성 역량 신규 프로그램: (1) 영혼 살찌우기(클래식 인문학 특강: 클래식, 시대를 담다), (2) 디자이너와 함께 보는 디자인 전시, (3) 도시탐사: 건축가의 눈, (4) 도전, 미디어 아티스트!, (5) 내 몸 사용설명서: 난타, (6) 메이커 스페이스, 스마트 목공소
- 자율실천 역량 신규 프로그램: (1) 언니들과 함께하는 JOB담, (2) 자아성찰 프로그램, (3) DIY 기획봉사, (4) 사회봉사 실천 후기 발표회, (5) 사회복지 창업전략 워크숍, (6) 멘토·멘티 교양 튜터링, (7) 타 전공자를 위한 멘토·멘티 전공교과 튜터링, (8) 학생자문단 팀프로젝트 프로그램, (9) 10분의 기적

## □ 비교과 교육과정 체계 적용을 위한 제언

- 본 연구에서 제시한 비교과 프로그램의 운영체계를 잘 정립하기 위해서는 다음 사항에 유의할 필요가 있음
  - 첫째, 비교과 교육은 정규 교육과정과 달리 학생의 자율적인 참여가 요구되고, 학생 요구가 반영된 프로그램 개발과 운용이 중요함. 그러나 비교과 교육에 대한 학생 인지도는 낮은 편이고, 학생이 필요로 하는 비교과 프로그램 개발은 부족한 상황임. 비교과 프로그램에 대한 인식과 중요도는 조사되었지만, 대학 내 다양한 비교과 교육에 대한 학생 참여 현황을 파악하지 못함. 따라서 학생의 의견과 요구가 반영된 비교과 프로그램 운영을 위해서는 많은 학생의

의견을 수렴하면서 다양한 학생변인을 고려한 포괄적 탐색이 필요함

- 둘째, 수백 개의 프로그램에 수천 명의 학생이 참여하고 있는 데 반해, 어떤 프로그램이 질적으로 우수한지 알 수 없음. 본 보고서에서 이러한 문제점을 보완하려고 비교과 프로그램의 위계를 정하였지만, 비교과 프로그램을 관리·운영하는 부서에서 프로그램에 대한 질적 차이를 균형 있게 관리할 수 있도록 운영할 필요성이 있음. 질적 관리가 되어 있지 않은 상황에서 정규 수업보다는 비교과 프로그램을 강조하면 장학금을 위한 S+마일리지를 손쉽게 획득하기 위해 활동하는 학생을 양산할 수 있으며, 이러한 방식이 교육적인가에 고민해 볼 필요도 있음
  - 셋째, 본 연구에서는 127개 인증 비교과 프로그램의 핵심역량 검토 결과를 종합하여 핵심역량별로 비교과 프로그램과 하위역량을 검토하였음. 검토 결과, 핵심역량 검토 시 각 비교과 프로그램의 내용을 하위역량 수준으로 분석하였으므로, 하위역량은 핵심역량 판단의 근거가 됨. 향후 핵심역량별 비교과 프로그램 개발 시 하위역량별 비교과 프로그램의 분포도 함께 고려할 필요가 있음. 또한, 단계별 비교과 프로그램 분포를 핵심역량별로 살펴보면, 특정 단계의 비율이 높은 경우가 발생할 수 있으므로, 비교과 프로그램을 개설할 때 이에 대한 고려가 필요함
  - 넷째, 위에서 제시한 제언들이 실현되기 위해서는 비교과를 종합적으로 관리하는 시스템을 구축해야 함. 이 시스템을 통해 비교과 프로그램의 정보 관리를 체계화하고 통합하여, 부서 간 프로그램의 중복 개설을 방지하고, 선발 기준 및 지원 내용을 표준화하고, 학생 참여 정보를 공유하며, 관련 행정 업무를 자동화·간소화하고, 관련 통계자료를 신속하고 정확히 산출할 수 있어야 함
- 학령인구가 급격히 감소하는 현재의 고등교육 현실을 고려할 때, 대학 인재상에 부합하는 인재를 양성하기 위해 차별화된 교육과정을 개발 및 운영하는 것이 중요해짐. 이를 위한 방편의 하나로 대학은 비교과 프로그램을 효과적으로 운영할 수 있는 행정 체계와 정보시스템을 구축해야 함. 본 연구는 많은 예산이 투입되어 운영되는 비교과 교육과정의 효과를 극대화하는 방안의 하나라고 판단됨

## 제1장 서론

1. 연구 필요성
2. 연구 과제



## 1. 연구 필요성

- 본 연구는 성신여자대학교(이하 “우리 대학”이라 함)가 재학생이 성신 6대 핵심 역량을 고르게 함양할 수 있도록 운영하는 비교과 교육과정의 내용을 구체화하는 비교과 교육과정 체계를 개발하는 것을 목적으로 함. 우리 대학은 「비교과 교육과정 운영 규정」과 「비교과 교육과정 운영 지침」에서 비교과 교육과정이 비교과 프로그램과 비교과 활동으로 구성되어 있다고 정의하고, 이를 운영하기 위한 행정적 절차를 명시함. 현재의 규정은 비교과 교육과정이 운영될 수 있는 형식적 여건을 마련한 것이며, ‘무엇을 가르칠 것인가?’, ‘어떻게 가르칠 것인가?’의 교육적 질문에 대답하기 위한 비교과 교육과정은 개발하지 않은 상태임
- 비교과 교육과정에서 가르치고자 하는 핵심은 핵심역량임. 국립국어원의 표준국어대사전에 의하면, 역량은 ‘어떤 일을 해낼 수 있는 힘’으로 정의됨. 이 개념은 전문적인 지식에서 구체적인 직무를 수행하는 데 필요한 지식(knowledge), 태도(attitude), 기술(skill), 가치(value), 그리고 이러한 다양한 특징의 통합된 집합체를 의미하며(곽윤정, 장선영, 2015; Harris, Guthrie, Hobart, & Lundberg, 1995; Klimoski, 2003; Spencer & Spencer, 1993; Voorhees, 2001), 주로 기업에서 중요하게 다루어온 개념임. 그러나 OECD의 연구에서 역량은 직업이라는 영역에서 벗어나 이 시대를 살면서 직면하는 크고 작은 상황을 극복하고 높은 삶의 질을 유지하기 위해 반드시 갖추어야 할 개념으로 외연이 확장되었음(OECD, 2001, 2003; 최욱 2002; 곽윤정, 장선영, 2015)
- 우리나라도 최근 대학교육에서 역량기반 교육(competency-based education) 또는 역량기반 교육과정(competency-based curriculum) 등의 용어가 자주 등장하고 있음(정진원, 오지향, 2013; 최길성, 2010; 한혜정, 이주연, 2017; 홍준의, 이난수, 2017; 홍희정, 2015). 학문영역을 넘나드는 문제를 해결할 수 있는 역량을 함양하고 융합적 사고가 가능한 인재의 양성이 중요해지면서, 많은 대학이 학습자의 역량을 최대화하는 교육과정으로 개편하기 위해 노력하고 있는 것임(권성호, 강경희, 2008)

- 대학에서 학생이 역량을 함양하도록 하려면, 전공 교과 및 교양 교과와 함께 비교과 프로그램도 중요한 역할을 해야 함. 전공 및 교양 교과 교육과정의 개편을 통하여 많은 대학이 전통적인 학문중심의 교육과정과 방식을 개선하고자 노력하는 한편, 기존 교과목에 포함되지 않았던 다양한 비교과 프로그램 및 활동을 교육체계 안으로 끌어들이기 위한 노력을 하고 있음
  - 비교과 프로그램과 핵심역량과의 관계는 이미 많은 학자에 의해서 인정을 받고 있음. 주된 이유 중 하나는 특히 비교과 프로그램은 전공 또는 교양 교과 교육과정에서 함양하기 어려운 비인지적 및 정의적 영역의 여러 핵심역량을 강화하기 때문임(Bakoban & Aljarallah, 2015; Kuh, 1995). 즉, 비교과 프로그램은 인지적 영역과 비인지적 영역에서 학습자의 자질을 고루 성장시키며, 사회가 요구하는 핵심역량을 골고루 함양하는 데 도움이 됨. 따라서 비교과 프로그램은 학생이 대학 정규 교육과정의 학문적 지식뿐만 아니라 자기 역량에 따라 진로를 계획하고 필요한 역량을 향상하는 데 이바지하며, 인간과 사회, 문화에 대한 이해를 넓혀 사회적 요구에 부응할 수 있게 함(김은영, 2019)
  - 비교과 활동은 대학교육이 산업이나 직업 세계 등 사회의 요구에 부응하지 못하는 문제를 해결하기 위한 하나의 돌파구로 대두되고 있음(이림, 2018). 대학에서 운영되는 비교과 활동은 학업성취, 인지발달(Ahren, 2010; Massoni, 2011), 심리사회적 발달(Bakoban & Aljarallah, 2015), 직무능력 개발(Wood, Little, Goldring & Jenkins, 2011), 대학생활 만족(신소영, 권성연, 2013; White & Gager, 2007) 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타남
- 이에 많은 대학이 비교과 활동을 체계적으로 관리하고, 교육목적을 부여하여 비교과 프로그램으로 개발하고자 하고 있으며, 한발 더 나아가 비교과 교육과정을 체계적으로 개발·관리하여 대학의 정규 교육과정과 연계하고자 노력하고 있음(문성동, 엄기수, 2015). 우리 대학도 비교과 프로그램의 체계적 관리를 위한 개선방안을 도출하기 위해 비교과 프로그램 운영 현황, 재학생 수요와 운영 현황의 차이를 체계적으로 분석하여 ‘비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구보고서’(노석준 외, 2018)를 발간하였음
- ‘비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구보고서’의 비교과 프로그램 운영 현황 분석 결과에 따르면, 우리 대학은 2017학년도에 16개 부서에서 256개의 비교과 프로그램을 운영하였으며, 참여 학생 수는 누적 33,679명, 프로그램당 평균 131.56명이었음. 비교과 프로그램 운영 부서는 인재개발팀과 창업지원단에서 전체 프로그램의 59.37%를 운영하였으며, 프로그램의 주제를 분석한 결과는 창업

교육 17.58%, 진로지도 13.28%, 직무교육 7.81%, 건강 관련 교육 7.42%의 순으로 나타났음. 비교과 프로그램의 유형 분석 결과, 강의형 50.39%, 참여형 14.84%, 혼합형 13.67%로 구성되었음. 비교과 프로그램 연관 핵심역량 분석 결과는 우리 대학의 6대 핵심역량 중 실용적·지식 역량이 64.45%로, 비교과 프로그램이 한 역량에 과도하게 치우쳐져 있는 것으로 분석되었음

- 이상의 조사를 통해, 특정 부서, 주제, 유형에 집중된 비교과 프로그램을 핵심역량에 따라 체계화하고 수요를 반영하여 다양화하는 것이 비교과 프로그램의 체계적 관리와 관련하여 가장 중요한 핵심 개선방안이라고 평가되었음
- 이에 우리 대학의 특성을 고려하여 단과대학 및 학과, 행정부서에서 비교과 프로그램을 체계적 관리하고, 개발·운영하는 데 지침이 될 비교과 교육과정 위계를 정립하는 것을 목적으로 하여 본 연구를 수행함. 또한, 현행 비교과 프로그램에 교육과정 체계를 적용하여 체계화하고 향후 개발이 필요한 비교과 프로그램 분야를 도출하여 비교과 교육과정을 수립할 것을 연구의 목적으로 함
- 현재 대학교육에서 비교과의 중요성이 커지고 있지만, 대학의 비교과 활동 관리 노력은 아직 시작 단계이며, 이와 관련한 체계적인 연구가 많지 않은 실정임. 따라서 본 연구는 선행연구보고서인 ‘비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구 보고서’의 후속 작업으로 이루어진 보고서라고 할 수 있음. 이 후속연구를 통해 비교과 프로그램의 위계 정립과 체계적 관리 및 운용에 지침이 될 연구결과를 도출하고자 노력하였으며, 이를 통해 대학교육에서 비교과 프로그램과 관련하여 커다란 이정표를 세우는 데 또 하나의 토대가 될 수 있도록 노력하였음

## 2. 연구 과제

- 본 연구는 우리 대학의 비교과 교육과정 체계를 개발하기 위해 다음과 같이 연구 과제를 구체화하여 진행함
  - 첫째, 비교과 교육과정 관련 이론 연구를 통하여 (1) 핵심역량 및 하위역량별 교육 관련 핵심 가치 및 내용을 규정하고, (2) 비교과 교육과정 위계를 수립함
    - 핵심역량 및 하위역량의 정의 및 교육사례에서 도출된 핵심 내용과 가치는 무엇인가?
    - 비교과 교육과정 위계는 어떠한 체계로 수립할 것인가?
    - 비교과 교육과정 위계 수립을 위해 학년(1-4), 재학생 생애주기(입학, 적응, 탐색, 구직 및 졸업 등), 난이도(상, 중, 하 등) 중 무엇을 중심으로 비교과 교육과정 위계를 수립할 것인가?
    - 핵심역량과 관련된 확립된 교육과정 위계가 있는가?
  - 둘째, 비교과 교육과정 관련 현황을 분석하여, (1) 인증 비교과 프로그램에 비교과 교육과정 위계를 적용하여 분석하고, (2) 비교과 교육과정 체계 관련 타 대학 및 기관의 사례를 분석함
  - 셋째, 비교과 교육과정 운영체계 정립을 위해 비교과 교육과정 체계도에 현재 개발된 비교과 프로그램과 개발이 필요한 신규 비교과 프로그램을 종합하여 비교과 교육과정 체계도를 수립함
    - 현행 비교과 프로그램 현황 분석 결과, 비교과 교육과정 체계도에서 부족한 부분에 대해 신규 비교과 프로그램을 제안하여 비교과 교육과정의 완성도를 높임

## 제2장 이론적 설계

1. 비교과 교육과정의 필요성 및 기능
2. 비교과 교육내용: 핵심역량별 교육 방향
3. 비교과 교육방법: 교육과정 위계



## 1. 비교과 교육과정의 필요성 및 기능

### 가. 비교과 교육과정의 필요성

- 교육과정은 학교 또는 기관의 교육과정, 특히 교과과정을 의미하는 경우가 많음. 우리나라는 『초·중등교육법』 제23조에서 학교는 교육과정을 운영해야 하고, 교육부장관이 교육과정의 기준과 내용에 관한 기본적인 사항을 정하며, 교육감은 교육부장관이 정한 교육과정의 범위에서 지역의 실정에 맞는 기준과 내용을 정할 수 있도록 명시하는 등 엄격한 국가교육과정을 운영하고 있으며, ‘시수’를 중심으로 관리되고 있어 사실상 교과교육과정에 해당함. 이러한 측면은 대학에서도 근본적으로 동일함. 『고등교육법』 제21조는 (고등교육)학교는 학칙으로 정하는 바에 따라 교육과정을 운영하도록 하여 자율성을 부여하고 있으나, ‘학점’을 중심으로 관리하며, ‘학점’으로 졸업 요건을 구성하는 경우가 많아, 교과과정에 해당한다고 할 수 있음
- 교육과정 관련 연구는 대부분 교과과정을 중심으로 이루어졌기 때문에, 본 연구가 수립하고자 하는 비교과 교육과정은 이전 사례나 관련 연구를 찾아보기 어려움. 따라서 ‘비교과 교육과정’을 구성하고 있는 ‘비교과’의 특징과 ‘교육과정’의 특징을 총체적으로 살펴보고, 대학 현실에 맞게 수립해야 함
- 비교과 교육과정의 첫 번째 요소인 ‘비교과’에 대한 정의는 <표 1>과 같이 다양함. 비교과에 대한 정의가 다양한 것은 비교과 관련 연구가 비교적 최근에 활성화된 이유도 있지만, 비교과 자체가 다양한 형태로 이루어지고 있기 때문이기도 함. 이러한 비교과의 다양한 측면은 비교과 교육과정을 정의하는 데에도 고려해야 할 요소임
  - 비교과에 대한 다양한 정의가 존재하나, 정규 교과과정이 아닌 학업 또는 비학업 활동으로 정의되며, 성적이나 학점이 부여되지 않고 학생의 선택으로 진행된다(Bartkus, Nemelka, Nemelka, & Gardner, 2012)는 점에서는 공통적임
  - 우리 대학은 비교과 프로그램을 우리 대학의 인재상 구현을 위해 핵심역량을

개발하고 강화할 목적으로 대학 내부 조직의 계획에 따라 체계적으로 운영하는 정규 교육과정 외 학점을 부여하지 않는 교육프로그램으로 정의함

<표 1> 비교과 교육의 정의

학자	비교과
김수연, 이명관(2016)	정규 교육과정 이외에 별도로 개설하는 교육프로그램으로서 학점이 부여되지 않는 프로그램
김은경(2005)	수업 외 활동(extra curriculum)이라 하여 대학교 활동 중 대학생들의 심리·사회발달에 직접적 영향을 미치는 수업 외 활동으로 다른 체험이나 인간관계 형성에 초점을 둠
김정민(2018)	비교과 교육과정은 정규 교육과정에 포함되지 않고, 학점이 부여되지 않는 모든 활동
이미나, 유지원(2016)	학생이 수업 외 참여하는 활동으로 대학 생활을 통해 얻는 학습경험 중 상당 부분이 비교과 교육과정을 통해 이루어짐
백원영, 정한나(2012)	정규과정을 제외하고 대학생들이 대학 생활 중에 경험할 수 있는 모든 활동으로 학원수강, 인터넷 동영상 강의, 부·복수 전공까지 비교과로 간주함
배상훈, 한송이(2015)	대학생이 대학 생활을 하는 동안 학점 취득을 목적으로 정규 수업시간 외에 수행하는 일체의 교육적·사회적 활동
서인주(2011)	대학생들의 시간 사용 활동을 비교과로 정의함. 수업 외 시간을 활용하는 것을 포괄적으로 보고 가정에서 하는 활동까지 비교과로 포함함
양근우(2015)	재학 기간에 정규 교육과정에서 제공하지 못하는 학생의 자기계발 노력을 지원하고 지도하는 정기적인 교육프로그램
윤희정, 정운숙, 공성수(2018)	정규 교육과정 외에 별도로 개설된 교육프로그램으로 학습이 부여되지 않으며 현 사회에서 요구되는 다양한 역량을 강화하기 위한 교육을 일컬음. 인성 및 소양, 사회봉사, 진로지도, 학업지원 등의 범주로 나누며, 학생회, 동아리 활동, 언론 활동 등이 포함됨
한안나(2017)	정규 교육과정 외에 학생들이 자율적으로 참여하는 활동들로 정규 교육과정과 같은 목표, 기능을 수행하면서 졸업을 위한 학점을 부여하지 않는 학생들의 자발적이고 선택적인 활동
Massoni(2011)	Extracurricular activities are activities that students participate in and that do not fall into the realm of normal curriculum of schools. There are many forms of extracurricular activities such as sports, clubs, governance, student newspaper, music, art, and drama. 학교의 정규 교과과정 영역에 속하지 않고 학생들이 자발적으로 참여하는 활동으로, 스포츠, 클럽, 거버넌스, 학생신문, 음악, 예술 및 드라마와 같은 다양한 형태의 비교과 활동이 있음

학자	비교과
Gorbunova & Kalimullin(2017)	The extracurricular activity is considered as an important and integral part of the process of education of younger pupil; it is an integral part of the educational process and a form of organization of students' free time. The extracurricular activity concerns active interaction of the teacher with children, aimed at achieving specific educational goals. 비교과 활동은 학생들에게 필수적인 활동 부분이며, 학생의 자유로운 시간을 조직화하는 형태로 구성되어 교사와 학생의 적극적인 상호작용을 통해 특정 교육목표를 달성하는 것을 목적으로 함

- 비교과 교육과정의 두 번째 요소인 ‘교육과정’은 교육목표를 달성하기 위하여 선택된 교육내용과 학습활동을 체계적으로 편성, 조직한 전체 계획<sup>1)</sup>으로, 교육목표를 달성하는 데 필요한 교재를 학습자의 발달 단계에 맞추어 체계적으로 배열, 조직한 계획임. 교육과정은 학교와 같은 교육기관에서 교육목표를 달성하기 위한 다양한 교육 활동의 기준을 체계적으로 선정하고 조직화하며 나아가 이를 실행하는 과정과 성취한 결과를 포함하는 일련의 계획임. 교육과정은 조직적 차원의 기능과 개인적 차원의 기능을 동시에 갖고 있어 교육제공자와 교육수혜자의 요구가 함께 고려되어야 함
  - 교육과정은 학교교육의 방향을 제시하고, 교육 과정(process)을 인도하며, 교육의 결과에 대한 질을 담보하고, 평가를 위한 기준이 됨(홍후조, 2012: 14)
  - 교육과정은 개인의 잠재력 개발을 위한 학습기회, 교육기회를 마련해 주는 일임(홍후조, 2012: 15)
- 교육과정은 교육의 일부로 교육목적을 구체적으로 구현하는 수단이며, 교육내용과 활동의 계획이고, 계획을 반성적으로 실천하며, 실천 결과를 바탕으로 교육을 개선하는 일련의 과정(process)임(홍후조, 2012: 15)
- 본 연구는 비교과 교육과정의 완결된 계획을 수립하기보다는 비교과 교육과정 운영에 관한 기본 원칙에 해당하는 총론을 정하는 데 목적이 있음. 이 과정에서 언급되는 구체적인 방안 및 비교과 프로그램은 각론에 대한 예시에 해당하며, 이러한 각론은 학생 수요 및 비교과 교육과정 성과에 따라 지속해서 개선할 수 있음
  - 지식과 정보가 폭발적으로 늘어남에 따라 가르칠 만한 것을 포함하고 가르칠

1) 출처: <https://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000025248&supid=kku000035231>

필요가 적은 것을 배제하는 선택적 활동이 꾸준히 이루어져야 함. 불필요한 것, 덜 중요한 것을 가르치다 보면 반드시 꼭 필요한 것, 덜 중요한 것을 가르칠 기회를 잃게 됨. 일정한 교육내용과 활동을 가르치고 배우다 보면 다른 것에는 시간과 노력, 비용을 들이지 못함. 잘못된 교육에 들이는 인간의 시간, 노력, 비용은 회수될 수 없는, 다른 용도로 사용할 수 없는 매몰비용(sunk cost)임(홍후조, 2012: 19). 따라서 빠르게 변하는 사회와 수요자의 요구에 따라 교육과정을 지속해서 개선하는 노력은 교육과정 운영을 위해 필수적인 과정임

- 교육과정을 제시하는 방법은 두 가지 방식이 존재함. 하나의 방법은 구체적인 목표(objectives)와 내용(content) 및 활동 목록을 직접 보여주는 방식이며, 다른 하나는 목표나 내용을 분명히 보여주지는 못하지만, 개발 과정(process), 원리(principles)와 절차를 쓰면 그러한 목표나 내용을 결정하고 계획할 수 있다고 제시하는 것임(홍후조, 2012: 22).
- 본 연구에서 다루는 비교과 교육과정은 기본적으로 후자의 방식을 채택하고 있음. 비교과 교육과정은 교과 교육과정과 달리 엄격하고 총체적인 체계에서 벗어나 학생이 자율적으로 비교과 프로그램 및 활동을 수행하는 데 있어 도움을 줄 수 있는 가이드라인 또는 로드맵에 해당함. 비교과 교육과정 수립의 원칙을 제시하는 방식을 채택한 이유는 비교과가 기본적으로 교육받는 사람의 수요와 자율성을 중시하며, 그 결과 다양한 형태로 나타나기 때문임
  - 학점을 부여하고 교육목표를 위한 체계를 강조하는 정규 교육과정에 비해, 비교과 교육과정은 일반교과 교육과정 영역을 벗어나 학습자의 자발적 활동으로 학습자주도로 운영되기도 하며, 학교의 지원 또는 교수자의 지도로 이루어지기도 함<sup>2)</sup>
  - 비교과 교육과정은 대학의 정규과정에서 얻게 되는 학문적 지식 이외에 개별 학습자의 역량을 발굴하고 해당 학습자의 계획에 따라 필요한 역량을 높이므로, 정규 교육과정만을 수행하는 것보다 높은 교육적 효과를 얻을 수 있음(이보경, 김은정, 유수광, 이원경, 장수철, 2012)
  - 비교과 교육과정에서의 활동은 대학 생활에서 학습자가 타인과의 다양한 경험을 통해 지적능력 개발과 인간관계를 형성하며 스스로 발견하고 생활방식을 터득할 수 있는 활동(김정민, 2018)이며, 스스로 창의적인 비교과 활동을 통해 자아성장 욕구를 충족하며 자아존중감과 행복도를 높일 수 있음

2) 출처: [https://en.wikipedia.org/wiki/Extracurricular\\_activity](https://en.wikipedia.org/wiki/Extracurricular_activity)

- 비교과 교육과정은 정규교과과정에서 채울 수 없는 학생의 개성과 다양성을 충족시키는 교육으로, 사회적 활동을 통해 학생의 사회 진출을 위한 준비 활동의 바탕이 될 수 있음(김지혜, 2017)
- 비교과 교육과정은 비교과 활동을 체계적이고 계획적으로 구성한 대학 전체의 교육으로, 작은 단위의 부서에서 제한된 교육목표 달성을 위해 제공하는 비교과 프로그램과 구분됨. 다시 말해, 비교과 프로그램이 일부 핵심역량 또는 하위역량의 함양에 목적을 두고 있다면, 비교과 교육과정은 성신 6대 핵심역량의 고른 함양을 목적으로 한다는 차이가 있음

## 나. 비교과 교육과정의 기능

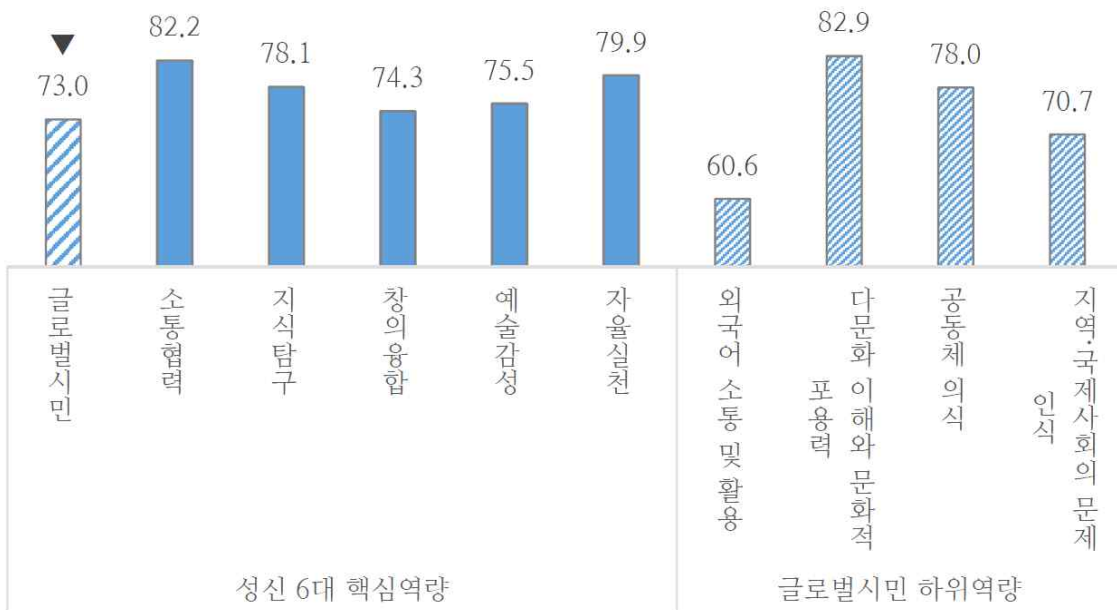
- 비교과 교육과정은 다음의 기능을 수행함
  - 학생에게 비교과 프로그램 및 활동의 로드맵을 제공함. 비교과 프로그램 수행 후 다음 비교과 프로그램을 선정하는 데 가이드를 제공하며, 성신핵심역량검사 후 본인에게 적합한 비교과 프로그램을 선택하는 데 도움을 줌
  - 경험 중심의 다양한 활동을 통해 정규 교육과정을 보완함. 정규 교육과정에서 충분히 함양하지 못한 핵심역량의 비교과 프로그램을 이수함으로써 우리 대학의 교육목표 달성 및 성신 6대 핵심역량의 고른 함양에 이바지함. 또한, 정규 교육과정에서 이루어지기 어려운 다양한 프로그램이나 활동에 참여할 기회를 제공함으로써, 정규 교과목에서 습득한 지식을 실제 적용할 기회를 제공함
  - 비교과 프로그램 개발 및 운영 지침을 제공하고, 비교과 자원의 배분 및 운영을 효율화함. 정규 교육과정의 교과목과 달리 비교과 프로그램은 운영자와 참여자 모두에게 많은 자율성을 부여함. 이러한 자율성은 비교과 프로그램을 다양화하고 활성화하는 장점이 있지만, 비교과 프로그램을 단기적 판단으로 운영하게 할 가능성이 커 전체 교육목표를 달성하는 데 단점으로 작용할 수 있음. 비교과 교육과정이 단계적 계획을 갖고 프로그램을 구성하도록 기준을 제시함으로써 프로그램의 내용과 형식이 중복되거나 집중되는 것을 방지함

## 2. 비교과 교육내용: 핵심역량별 교육 방향

### 가. 글로벌시민 역량

#### 1) 글로벌시민 역량의 정의 및 교육 필요성

- 글로벌시민 역량은 “세계적 보편성과 지역적 특수성을 이해하고, 문화적 다양성을 존중하며, 국제·지역사회의 문제해결에 참여할 수 있는 능력”을 말하며 4개의 하위역량으로 구성되어 있음
  - 외국어 소통 및 활용: 글로벌 환경에서 타인과 적절하고 효과적인 방식으로 상호작용하며 의사소통하기 위해 요구되는 외국어 구사 능력
  - 다문화 이해와 문화적 포용력: 문화적 차이와 다양성을 이해하고 존중하는 개방적·수용적 지식과 태도
  - 공동체 의식: 지역 및 국제사회 공동체의 일원으로서 공동체의 가치 실현을 위해 요구되는 시민의식과 태도
  - 지역·국제사회의 문제 인식: 지역·국제사회에서 발생하는 다양한 변화, 문제 및 관련 이슈들을 파악·이해하는 능력과 적절한 방법으로 문제 해결에 적극적으로 참여하고 대응하는 능력
  
- 경제의 글로벌화가 가속화되고 있으나 국내 기업의 글로벌화 수준이 낮은 주된 이유는 해외 정보 및 글로벌 인력 부족이 꼽히며, 글로벌 경쟁력 향상을 위해 국제경험과 외국어 능력, 개방적 마인드 등을 고루 갖춘 유능한 인재를 적극적으로 육성하고 확보할 필요가 있음
  
- 2019학년도 우리 대학 성신택심역량검사 결과, 글로벌시민 역량(73.0점)은 성신 6대 핵심역량 중 가장 낮은 평균을 보였으며, 특히 4개의 하위역량 중 외국어 소통 및 활용(60.6점)과 지역·국제사회의 문제 인식(70.7점)은 가장 낮은 평균을 보여, 관련 교육의 필요성이 매우 높음([그림 1] 참조)



[그림 1] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(글로벌시민 역량)

- 2019학년도 인증받은 글로벌시민 역량 비교과 프로그램을 난이도별로 살펴보면, 상 10개, 중 2개, 하 7개로, 난이도별 균형 있는 비교과 프로그램 개발이 필요함
- 우리 대학은 교양교육대학과 국제교육원을 통해 글로벌시민 역량 관련 전문인력을 수급 및 활용할 수 있고, 관련 프로그램의 운영시스템이 갖추어져 있으므로, 글로벌시민 역량 비교과 프로그램을 운영할 안정적인 여건을 갖추고 있음. 그러나 교양교육대학은 교양교과목 개발과 운영이 업무 중 많은 비중을 차지하며, 국제교육원은 외국인을 위한 한국어 및 한국문화 수업을 운영하는 부서임. 따라서, 전체 학생이 수강할 수 있는 충분한 비교과 프로그램을 제공하기 위해서는 비교과 프로그램에 대한 두 기관의 역할을 확대하고 다른 기관의 관련 프로그램 운영이 필요함

2) 글로벌시민 역량 교육 관련 선행연구 및 사례 분석

- 글로벌시민 역량 관련 교육사례를 살펴보면, 크게 글로벌마인드 교육과 세계시민 교육으로 대별됨. 우선, 글로벌마인드에 대해서 살펴보면, 학자들은 글로벌마인드를 다음과 같이 해석함
- Rhinesmith(1993, 1996)

- 폭넓은 시각으로 현재와 미래를 모두 고려하여 새로운 기술, 잠재적인 시장, 인적 자원에 관한 정보를 수집하고 활용하는 능력
- 개인 및 조직의 성과에 영향을 미치는 다양하고 모순된 관계를 균형적 시각으로 해결할 수 있는 능력
- 환경의 변화에 기민하게 대응하기 위하여 글로벌 차원에서 탄력적으로 자원을 분배하고 제도와 규정을 통합할 수 있는 능력
- 타문화에 개방적이며 가치의 다양성을 인정할 뿐만 아니라 문화적 차이를 창의성과 시너지로 이끌 수 있는 능력
- 변화와 불확실한 상황에도 불안감을 극복하여 안정을 유지하며 나아가 기회를 모색하고자 하는 진취적인 능력
- 새로운 지식과 기술을 지속적으로 탐구하고 확장하여 현재의 행동과 지향성을 보완할 수 있는 학습능력

○ Kefalas(1998)와 Arora et al.(2004)

- 개념화(conceptualization)와 맥락화(contextualization)의 두 요인 결합
- 개념화: 세계적 사고(think globally)  
세계를 개방적이고 융합된 통일체로 바라보는 사고방식으로 글로벌 환경의 일원으로 자신을 이해하는 것
- 맥락화: 국지적 실행(act locally)  
타 문화에 대한 반응으로서 국지적인 상황에 적합하게 자신의 적응방법을 모색하는 것

○ Rhinesmith(1993, 1996), Kefalas(1998)와 Arora et al.(2004)의 글로벌마인드에 대한 해석을 종합해 보면, 글로벌마인드는 불확실성에 대한 처리 능력, 긴장에 대한 균형 감각, 지식 등과 관련성이 높으며, 정태적인 정답으로 제시할 수 없는 인지적 복잡성과 세계시민주의의 동태적인 상호작용으로 생성되는 과정의 개념임. 반면, 현재 대학의 글로벌마인드 함양을 위한 교양교육은 세계시민론, 글로벌시대, 세계화, 다문화·이문화 이해, 국제협력 등 글로벌화에 대한 포괄적 이해를 증진하는 지식중심의 교과가 운영되고 있음. 따라서 역량모델링을 통해 글로벌마인드의 행동지표를 개발해야 함

○ 글로벌시민 역량의 다른 축인 세계시민교육은 인권, 평화, 정의, 비차별, 다양성, 지속 가능한 발전 등 인류의 보편적 가치에 기초를 둔 총체적 인간 형성에 필요

한 사회적, 정신적(spiritual) 역량개발에 중점을 두고 있음. 지구촌 전체가 직·간접적으로 경험하고 있는 빈곤, 인권, 평화, 환경, 형평성의 문제에 관심을 두고 이에 대한 공동체적 해결방안을 모색하는 데 초점을 두어야 함

○ 전 세계적으로 세계시민교육을 다루는 접근방법이 상이함 (<표 2> 참조)

- 말레이시아, 동아시아, 브루나이: 종교교육의 일부로 접근
- 일본과 한국: 국제이해교육이나 지속 가능한 교육 차원에서 접근
- 싱가포르와 필리핀: 시민윤리교육 차원에서 세계시민교육을 접근

<표 2> 프레임 설정에 따른 세계시민교육의 교육내용과 접근법

프레임	교육내용 및 접근법
세계시민성(Global citizenship) + 교육(education)	교육은 세계 시민성을 함양하는 프레임(예: 정치적 관점에서 접근하는가, 도덕적 관점에서 접근하는가 등)
세계(Global) + 시민(성)교육(citizenship education)	시민성교육에 국제적 연관성을 정당화하여 재구성하는 것
세계교육(Global education) + 시민성(citizenship)	세계교육의 콘텐츠 자체가 매우 중요하고, 시민적 참여와 역할이 강조되는 모형

○ 세계시민정신은 세계 무대에서 자신의 가치를 실현할 수 있는 역량이고(한상철, 2009), 국제소양과 상식, 이문화 관리능력 및 전략적 사고, 국제매너와 에티켓, 국제경영능력 등을 포함하는 개념임(박재호, 1997).

○ 세계시민(글로벌시민)교육은 의식차원, 책임차원, 참여차원으로 특징지어지며(Schattle, 2008), 따라서 유창하게 외국어를 구사하고, 세계문화의 다양성을 이해하며, 국제적인 감각과 매너를 발휘하는 글로벌 인재를 위한 시민교육으로 등치(等值)될 수 없는 영역이 존재함

○ 글로벌시민 역량 관련 교육사례는 <표 3>과 같음

<표 3> 글로벌시민 역량 관련 교육사례

구분	세부내용
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: Vision Camp</li> <li>▪ 참여 대상: 전 학년</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vision Camp는 Sungkyun Creative Informatics 인재로서 비전을 수립할 수 있는 프로그램 제공. 글로벌시장에서의 인포매틱스 현업전문가와 C-School 졸업생·선배 멘토링 등을 프로그램 내용으로 구성하여 캠프 진행</li> </ul> </li> </ul>

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 해외융합프로젝트(Design Thinking-Based Intercultural Collaborative Project)</li> <li>▪ 참여 대상: 전 학년</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 1개월</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Design Thinking을 기반으로 다국적·다문화의 해외 대학생들과 소통하며 팀 프로젝트 수행. 전공을 벗어나 서로 다른 언어와 문화 등의 다양한 교류를 통하여 더욱 의미 있는 교육경험과 협업 기회 제공</li> </ul> </li> </ul>
K대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 글로벌 트렌드 이해와 국제적 소통 능력 함양을 위한 프로그램</li> <li>▪ 참여 대상: 전 학년</li> <li>▪ 운영 부서: 취·창업 프로그램</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 1개월</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내창업현장탐방</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 국제공인자격증</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생을 대상으로 사회수용 맞춤형 비교과 프로그램을 개발하여 학생이 항상 사회수요 변화에 관심을 두고 이에 능동적으로 대처할 수 있는 기회제공과 졸업 후 사회진출 시 도움을 줄 수 있는 국제공인자격증 취득을 위한 교육프로그램</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 글로벌 프렌드십을 통한 타국 문화 이해</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 3개월</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습역량프로그램, 외국인 학생과 한국 학생의 1:1 프렌드십 정보를 제공하고, 한국 및 외국의 기업 문화 및 생활 문화에 대하여 조사하고 발표</li> </ul> </li> </ul>
H대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: &lt;세계 속의 나 : 글로벌 시민정신&gt;</li> <li>▪ 참여 대상: 글로벌 시민정신 함양을 위한 학제 간 융·복합 교양교과목</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 16주차</li> <li>▪ 주요 특징: 옴니버스 강의 + 팀 토론 수행 + 개별 과제 및 팀 프로젝트 수행                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인문사회 학제 간 융합연구를 통해 대학생의 글로벌 시민정신을 함양시키는 융복합 교양교과목으로 &lt;글로벌 시민정신(Global Citizenship)&gt;을 개발한 내용을 제시</li> <li>- 옴니버스식 강의: 인문사회계와 과학계, 예술계가 한 교과목 안에서 서로 유기적으로 연계되고 학생은 글로벌시민 정신과 실천능력이라는 하나의 주제에 대해 하나의 전공영역을 넘어서는 경험. 한 강의 안에서 이질적인 학문을 동시에 접할 수 있는 특성을 가지므로 시·공간상의 물리적 융합을 가능케 함</li> </ul> </li> </ul>
C여대	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 외국어-영작문 침삭 프로그램, citizenship fair(세계시민의식), 영어프레젠테이션대회, 잉글리시클럽(외국인 교수와 토론), 인성교육 (휴머니티캠프)</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌·하나튜터링(새터민) 협동모둠학습 개인 및 집단상담 학습지원</li> <li>- 스터디그룹 학습도우미(외국인) 코칭 프로그램</li> <li>- 글로벌프렌즈(튜터링), 워크숍(학습전략, e-학습법)을 지원</li> </ul> </li> </ul>
D여대	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: KICEA 미국뉴욕인턴십 설명회</li> </ul>

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 운영 부서: 취·창업 프로그램</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 8주 / 6개월</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 업무의 만족도와 다양한 문화체험 그리고 영어실력 향상을 위한 프로그램. 8주 또는 6개월 동안 현지 기업 내에서 해외기업문화와 업무 스타일을 배우고 뉴욕 인턴십에서 제공하는 다양한 문화체험</li> </ul> </li> </ul>
H대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 찾아가는 K-MOVE 해외 취업 설명회</li> <li>▪ 운영 부서: 취·창업 프로그램</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 본인의 역량을 진단하고 결과에 따른 맞춤형 비교과 프로그램 추천/참여를 통해 체계적인 지원을 받는 형태</li> </ul> </li> </ul>

### 3) 글로벌시민 역량 교육의 방향성

- 글로벌시민 역량은 세계시민교육으로 세계인이 하나의 공동체 시각을 갖고 세계 체제를 ‘이해’하고 국제이슈를 해결하는 데 ‘참여’하는 역량을 키우는 교육임
- 글로벌마인드 교육을 위해서는 다음의 노력이 필요함
  - 글로벌마인드 교육을 위해 추상적 개념화, 구체적 경험과 피드백, 그리고 성찰을 통한 재구성의 선순환적 학습 프로세스를 반영해야 함. 성찰은 암묵적 지식을 명시적 지식으로 전환하는 역할을 하므로 개념적 이해에 그치는 것이 아니라 경험을 통해 인식을 전환하고 행동적 변화를 일으킬 수 있어야 함
  - 어학 등의 형식교육과 해외 체험 및 교류 등의 비형식 활동을 병행 추진해야 함
  - 다양한 학제 간 융합적 관심에서 연구되어야 하고, 또 대학생들의 의식적 전환과 실천적 행동의 변화를 가져올 수 있어야 함
- 세계시민교육을 위해서는 다음의 노력이 필요함
  - 단순히 글로벌화된 현대사회에서 유창하게 외국어를 구사하고, 세계문화의 다양성을 이해하며, 국제적인 감각과 매너를 발휘하는 글로벌 인재를 위한 시민교육으로 등치(等値)될 수 없는 영역임. 오히려 세계에 대한 비판적인 사고력과 세계와 지역, 그리고 ‘나’의 일상세계를 체제론적 관점에서 사고할 수 있는 성찰적이고 전환적인 학습(reflective and transformative learning)이 요청되는 교육임

- 단순한 지식 전달이 아니라, 학습자의 성찰 활동이 강조될 필요가 있음
- 지식 중심 교육을 넘어 역량 중심 교과목이 개발·운영되어야 함(지역사회와 연계된 봉사 프로그램 참여가 글로벌 역량에 도움을 줌)
- 전 지구적으로 적용되는 보편성을 교육의 그릇에 담되, 세계시민교육이 실천되는 지역성이 탈맥락화되는 것을 경계해야 함

○ 추가로, 글로벌시민 역량 교육을 위해 다음의 노력이 필요함

- 글로벌시민 역량의 지표(indicator)가 개발될 필요가 있음. 글로벌 기준이 모호하며 지역적 맥락에 맞게 작동되고 반영되어야 하는 과제가 남아있음
- 비교과 교육과정이 단순히 비교과 프로그램에서 끝날 것이 아니라, 전공, 교양과 연계하여 교육과정으로서의 비교과 구성에 대한 대학의 합의가 요구됨

## 나. 소통협력 역량

### 1) 소통협력 역량의 정의 및 교육 필요성

○ 소통협력 역량은 대인관계와 밀접하게 관련된 것으로, “타인의 생각과 의견을 이해하고 존중하며, 자신의 의사를 명료하게 전달하고 설득할 수 있으며, 자신과 타인 간 이견 또는 갈등을 조정할 수 있는 능력”을 말하며, 4개의 하위역량으로 구성되어 있음

- 적극적 경청과 이해: 상대방의 이야기를 적극적으로 경청하고 핵심적 주장이나 논지 및 세부 정보를 파악하여 전체적 내용을 이해하는 능력
- 효과적인 의사전달: 자신의 생각과 주장을 합리적 근거에 따라 적절하게 표현하고 명확하게 전달하는 능력
- 합리적 설득과 갈등조정: 나와 다른 사람 또는 사람들 사이의 의견차이나 갈등을 합리적으로 설득하고 조정하여 합의를 이끌어 내는 능력
- 소통과 협력의 리더십: 협력이 필요한 활동(예: 과제, 프로젝트 등)을 할 때 공통의 목표를 달성하기 위해 적극적으로 참여하여 소통과 협력을 주도적으로 이끌어 내는 능력

○ 의사소통능력은 대인관계, 미래사회 적응, 직무 등 다양한 분야에서 중요한 핵심 역량이라는 점이 여러 연구에서 다루어짐

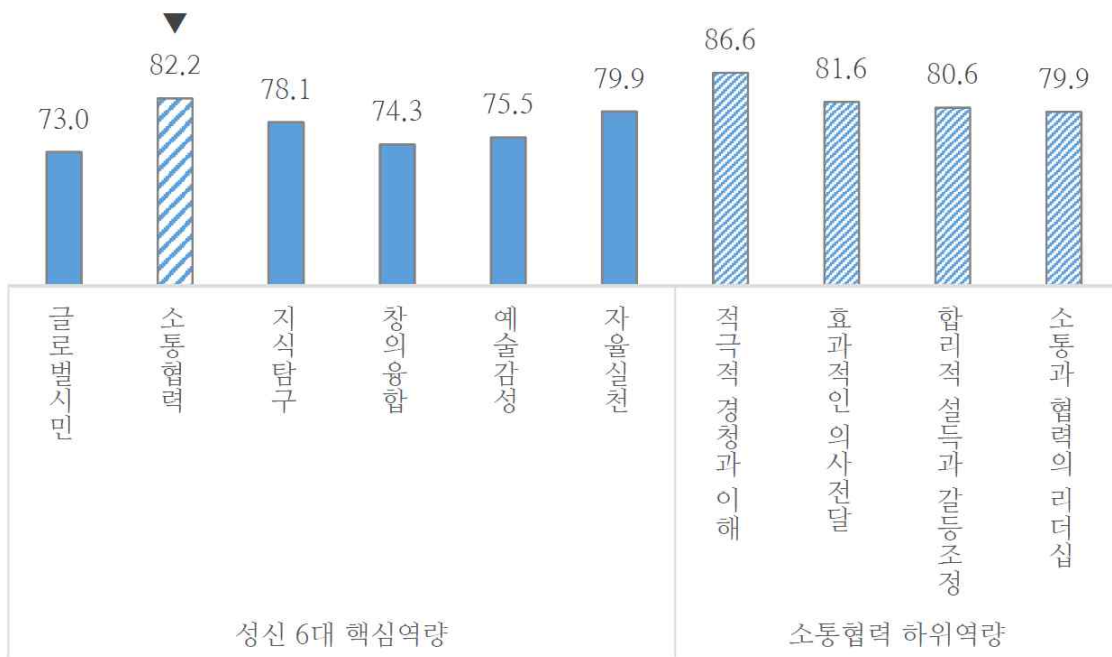
- 한국교육개발원(2002)에 따르면, 인간은 사람과 사람의 관계를 떠나서는 살 수 없는 존재이고, 관계는 의사소통으로 형성되고 유지되므로, 의사소통은 인간 생활의 필수적인 요소이며, 대인관계는 바로 의사소통이라고 볼 수 있음(한국교육개발원, 2002).
  - OECD의 1999년 DeSeCo(Definition and Selection of Competencies) 프로젝트에서는 미래사회에서 요구에 부응하고 잘 적응하는 데 필요한 개인이 반드시 갖추어야 하는 3가지 핵심역량의 범주를 도구의 지적 활용(Use tools interactively), 사회적 상호작용(Interact in heterogeneous groups), 자율 행동(Act autonomously)으로 제시하고 있음. 또한, DeSeCo 프로젝트 참여 국가가 현대 사회인에게 필요한 핵심역량으로 공통적으로 꼽은 요인은 사회적 역량, 문해력, 학습 역량, 의사소통 역량임(권민철 외, 2014)
  - 우리나라 교육부와 한국직업능력개발원에서 개발한 구체적인 대학생의 핵심역량 진단도구 ‘대학생 핵심역량 진단 도구(Korea Collegiate Essential Skills Assessment: K-CESA)’에서도 의사소통역량이 포함됨. K-CESA의 의사소통역량 점수는 최근 3년간 계속 낮아지는 추세로, 우리나라 대학생에게 의사소통역량 교육이 필요하다는 근거가 됨(강운정, 배현주, 2017)
  - 한국공학교육인증원에서는 기술적, 비기술적인 자질로 구성된 총 12가지 학습성과 중 빠른 속도로 변화하는 미래사회에 필요한 역량으로 “의사소통능력”을 규정함(김진영, 강성주, 강보선, 김대익, 2011)
  - NCS는 특정한 직무를 수행하는 데 필요한 직무수행능력과 모든 분야의 직업에서 공통으로 필요한 직업기초능력으로 구성하는 데 있어서, NCS의 총 10가지 하위영역 중 의사소통능력은 가장 기본이 되는 능력임(나은미, 2016)
- 우리 대학이 소통협력 역량으로 규정한 하위역량이 대인관계 및 이를 위한 의사소통능력을 갖추는 데 필요한 요소임을 밝히는 다수의 연구가 존재함
- 효과적인 의사전달은 사회화의 과정으로, 건강한 인간관계의 본질이며, 한 개인을 발전시키는 것은 물론 다른 사람과의 관계를 성립하고 발전시키며 보존시키는 수단(정유미, 1997)이므로, 효과적인 상호작용과 적절한 관계 설정 및 유지가 의사소통능력의 핵심임(김현우, 강선영, 2018)
  - 합리적 설득과 갈등조정은 대인관계에서 상존하는 갈등요인을 최소화할 수 있는 것으로, 대인관계능력에 필요한 요인임. 사람들 사이의 상호작용 과정에는 특성과 환경 등의 차이로 인하여 갈등이 발생할 수 있는데, 대인관계의 원활한 유지를 위해서는 갈등유발 요인을 통제하고 갈등을 관리하는 역량이 필요

함(김현우, 강선영, 2018)

- 협력은 조직의 일원으로 참가하여 그룹의 목표달성에 공헌하고 그룹 내 다양한 구성원과 협력하는 능력임(권민철 외, 2014). 협력은 다른 사람에게 도움을 요청하거나 도와주는 협조와 타인과 힘을 합하여 공동의 목적을 달성하기 위해 노력하는 협동으로 구성됨(한국직업능력개발원, 2013)
  - 리더십이란 자신의 의견과 의도를 정당화하고, 타인을 설득시키며, 기존의 절차나 정책에 책임감을 갖고 도전하기 위해 자기 의견을 전달하거나 표현할 수 있는 능력임(권민철 외, 2014). 한국직업능력개발원(2013)에 따르면, 리더십은 정서적 유대, 협력, 중재, 조직에 대한 이해와 함께 대인관계의 5개 영역 중 하나임
- 사회가 복잡해지고 기술이 발달할수록 다양한 대상과 목적을 위해 다양한 매체나 방법을 사용하여 소통해 나갈 것이 요구되고 있음(김영희, 강문실, 2015). 다양한 세대와 문화, 상황 속에서 원활하게 의사소통하는 능력은 모든 분야에서 필수적으로 요구되고 있으며(오정숙, 2010), 관련 교육도 다양한 형태로 나타남
- 공학교육에서 의사소통교육을 중요시하여, MIT에서는 2단계 글쓰기 과정을 통과해야만 졸업이 가능함
  - 하버드대학교에서는 신입생 대상의 논리적, 설득적, 분석적인 글쓰기 교육을 실시함
- 우리나라 대학생은 의사소통의 어려움과 취약한 대인관계로 부정적인 정서를 경험하며, 대학입학 후 갑자기 중대해진 인간관계에 적절히 대응하지 못하는 것에서 오는 스트레스를 경험하고 있음(권미경, 2009)
- 대학에서 의사소통능력과 대인관계능력을 효과적으로 배양할 수 있는 교육적 기회가 필요함(김영희, 강문실, 2015)
  - 대학생 시기는 활발한 인간관계가 이루어지는 시기이자 가장 많은 갈등을 경험하는 시기임(강경옥, 2013). 대학생 시기의 갈등을 어떻게 관리하느냐에 따라 성장과 발전의 원동력이 되거나 좌절과 실패의 원인이 될 수 있으므로, 갈등조정능력을 기르는 것은 대학생활 적응뿐만 아니라 성공적인 사회생활을 위해서도 필요함(김현우, 강선영, 2018)
- 여러 연구 결과를 종합해 보면, 의사소통능력은 개인이 갖추어야 할 역량뿐만

아니라 산업체가 적극적으로 요구하는 역량으로도 상당히 중요함(김진영, 강성주, 강보선, 김대익, 2011)

- 2019학년도 우리 대학 성신핵심역량검사 결과, 소통협력 역량(82.2점)은 성신 6대 핵심역량 중 가장 높은 평균을 보이며, 4개 하위역량의 평균도 79.9점~86.6점으로 분포로 높게 나타남. 그러나 소통협력 역량 및 하위역량 점수 분포에 평균보다 낮은 단과대학 및 학과, 개인이 존재하므로, 이들이 역량을 키울 수 있도록 지원해야 함([그림 2] 참조)



[그림 2] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(소통협력 역량)

- 우리 대학은 학생생활상담소와 교양교육대학을 통해 소통협력 역량 관련 비교과 프로그램을 운영할 안정적인 여건을 갖추고 있으며, 소통협력 역량 중 성숙한 시민으로서의 적극적 경청과 이해, 합리적 설득과 갈등조정, 소통과 협력의 리더십 고양에 긍정적 영향을 미칠 수 있음. 그러나 교양교육대학은 교양교과목 개발과 운영이 업무 중 많은 비중을 차지하며, 학생생활상담소는 개인 및 집단상담의 운영에 중점을 두고 있음. 따라서, 전체 학생이 수강할 수 있는 충분한 비교과 프로그램을 제공하기 위해서는 비교과 프로그램에 대한 두 기관의 역할을 확대하고 다른 기관의 관련 프로그램 운영이 필요함
- 학생생활상담소에서는 집단상담 프로그램이 있어 자기표현훈련, 자기성장을 위한 모임, 원만한 대인관계를 위한 집단상담, 시험불안, 발표불안 극복 프로

그램 등이 마련되어 있음

- 학생생활상담소의 ‘재학생 폭력통합예방교육’, ‘재학생 폭력통합예방교육-학생 토론회’, ‘자살예방교육-우리는 게이트키퍼’ 프로그램을 운영 중임
- 교양교육대학에서는 인간 삶의 문제해결에 활용할 수 있는 실천적 지혜를 갖추게 함으로써 21세기가 요구하는 기본 소양, 실천역량, 그리고 학제적 융합 능력을 두루 갖춘 창의적 인재를 양성하고자 함
- 교양교육지원팀에서는 ‘글쓰기 클리닉’ 프로그램을 운영 중임

## 2) 소통협력 역량 교육 관련 선행연구 및 사례 분석

- 역량 관련 선행연구는 공통적으로 의사소통이나 상호작용, 협력과 같은 내용을 포함하는 대인관계역량을 필수 핵심역량으로 제시함(권민철 외, 2014)
- 유지원, 류다현, 이미나(2015)의 연구에 따르면, 의사소통역량에 유의한 변인은 학점, 다문화, 글로벌 활동 참여 수준, 평균 학습시간, 동료학생과의 교류, 전공 관련 스터디활동으로 나타남
  - 학생 동아리 활동에서 선·후배 및 동료 학생 간의 활발한 상호작용이 의사소통역량 강화에 유의한 영향을 미침
  - 동료와의 활발한 교류와 동료와의 학습활동은 의사소통역량을 강화함
  - 수업 외 비교과 활동 참여가 학생의 핵심역량을 향상함
  - 학생 활동 중 다문화·글로벌 활동 참여가 문제해결역량, 의사소통역량, 진로개발역량 향상에 공통으로 유의한 변인으로 나타남
  - 스터디활동 중에서는 전공 관련 스터디활동이 문제해결역량과 의사소통역량 강화에 긍정적인 영향을 미침
  - 전공 관련 스터디가 다른 스터디활동에 비해 의사소통능력의 하위요소인 정보수집, 경청, 개방적 의사소통, 자기 드러내기, 주도적 의사소통, 타인 관점 이해 향상 요소가 많은 것으로 추론함
- 유현숙 외(2011)는 대학교육을 통해 육성되어야 하는 의사소통능력과 종합적 사고력의 두 가지 핵심역량에 어떠한 학습과정 요인이 영향을 주고 있는지 분석함
  - 의사소통능력과 종합적 사고력은 오늘날 대졸자가 사회에 진출하기 위해서 반드시 구비해야 하는 능력임

- 많은 기업이 의사소통능력을 인재 선발의 중요한 요인으로 생각함
  - 의사소통능력 및 종합적 사고력의 증진을 위해서는 수업 활동뿐만 아니라 수업 외 활동도 중요함
  - 대학은 수업 외 활동을 지원하기 위한 다양한 인프라 구축이 요구됨
  - 대학의 규모와 핵심역량과의 상관관계에서, 의사소통능력과 종합적 사고력 양자 모두 학생 수가 많은 대규모 대학보다는 소규모 대학의 학생이 더욱 잘 개발되었다고 인식함
  - 소규모 대학이지만 지식기반사회에서 요구되는 핵심역량을 갖춘 학생을 육성할 수 있는 잘 가르치는 대학이 충분히 가능성을 증명함
  - 대학교 수업활동 이외에 이루어지는 다양한 유관활동, 즉 정보통신기술의 활용, 가치관이 다른 학생과의 교류, 동아리 및 봉사활동, 그룹스터디, 그리고 수업 외 사고 활동 등이 의사소통능력 및 종합적 사고력에 모두 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 분석됨
- 이순덕, 김가연(2015)의 연구에 의하면, 대학생이 자율적으로 조직하여 운영한 학습공동체 활동은 의사소통능력을 향상함
- 원활한 의사소통을 위해 정보를 수집하거나 타인의 말을 경청하는 ‘해석능력’, 자기 생각이나 약점, 선호도를 솔직하게 드러내는 ‘자기제시능력’, 그리고 적극적이고 주도적으로 의사소통을 이끌어가는 ‘목표설정능력’이 공동체 활동 후에 의미 있게 향상됨
  - 서로 마음이 통하는 편한 구성원, 일정 기간 지속하는 공동체 활동, 주기적인 만남과 자유로운 분위기의 팀 활동이 자기 생각과 의견을 표현하는 능력과 타인의 의견을 듣고 해석하는 능력을 향상함
  - 학습공동체 구성원 간 협동과정을 통해 탐구주제의 이해를 넓히고 심화하는 체험의 기회가 많을수록 자연스럽게 정보를 수집하고, 상대방의 언어적, 비언어적 정보를 경청하는 해석능력이 향상됨
  - 공동의 학습주제를 중심으로 자율적으로 구성된 학습조직이기 때문에 면대면 방식에서 자신의 편견이나 고정관념을 쉽게 드러내지 않는 것으로 보임
  - 학습공동체 참여경험이 복잡하고 다양한 체험의 기회를 제공함으로써 학습자의 다양한 능력을 향상함
  - 기업현장에서 요구하는 직무역량을 갖춘 인재를 육성하고, 우리 사회가 요구하는 핵심역량을 겸비한 사회인을 길러내기 위해 학생 주도적인 학습공동체의

활성화에 지속적인 관심을 기울일 필요가 있음

- 다양한 유형의 학습공동체 프로그램 개설과 학생참여 활성화 방안을 통해, 역동적이고 협력적인 학습 환경에 학습자를 자주 노출해야 함

○ 김영희, 강문실(2015)의 연구에 의하면, 현장실습교육 경험이 많을수록 의사소통 능력, 대인관계능력 및 융합역량이 향상됨

- 의사소통은 일반적으로 듣기와 읽기의 수용력, 말하기와 듣기의 전달력, 토론과 중재의 조정력 등으로 구분되며, 기업조직 내에서 더욱 효율적인 의사소통은 개개인의 업무능력을 높이고 조직 생산력을 높임
- 현장실습교육은 직무 현황에서 다양한 경험의 기회를 마련해 줌으로써 의사소통능력을 향상하는 데 효과적임
- 대학생의 의사소통능력 증진을 위한 실천학습은 이론적으로 습득한 지식을 직접 실습하고 상호 피드백을 얻게 됨으로써 의사소통능력을 향상함
- 개인 과제 및 팀 과제 수행과 성찰 과정을 통해 학습자 자신을 이해할 수 있게 되고, 소통을 위한 실천의 당위성을 이해한 것으로 나타남
- 현장실습교육을 통해 효과적인 의사소통방법을 활용하고, 구성원으로서의 책임감을 인식하게 되며, 대인관계가 향상됨
- 기업에서 요구하는 역량을 개발·증진하는 교수학습방법으로 실천학습이 부각될 가능성을 증명함
- 실천학습에 참여한 학습자는 의사소통역량 증진을 위한 소집단 학습에 다양한 형태로 직접 참여하여 의사소통 방법을 활용함으로써 대인관계능력까지 향상됨
- 의사소통능력 증진 및 개발을 위해서는 다양한 교수-학습방법 간 비교과 연구를 통하여 효과가 작은 방법을 대체할 수 있는 교육프로그램이 개발되어야 함

○ 백현기, 강경숙, 노정은(2017)의 연구에 의하면, 표현중심 문학치료 프로그램은 대학생의 대인관계능력을 향상함

- 프로그램의 효과분석 결과, 의사소통, 민감성, 개방성이 향상됨
- 프로그램을 통해 다른 사람의 감정, 생각, 의도를 공유하고, 서로에게 공감적 이해를 하면서 타인이 보내는 신호에 빠르게 대처하고 자신의 이야기를 솔직하게 드러냄으로써 의사소통능력이 향상됨

- 집단원이 자기 성장과 관련된 대인관계에 관심을 두고 적극적인 해결을 위해 긍정적으로 사고하여 내적 요인을 변화시킴
  - 표현중심 문학치료는 대인관계에 있어 만족감, 의사소통, 신뢰감, 친근감, 민감성, 개방성, 이해성에 효과적이므로, 대학 현장을 비롯한 다양한 교육현장에서 활용 가능함
- 김효진(2016)의 연구에 의하면, 커뮤니케이션 교과목을 통한 교육은 지식정보사회의 중심이 되고, 경쟁력 있는 인재의 핵심역량 중 가장 중요한 커뮤니케이션 역량을 강화함
- 커뮤니케이션 교과목은 대학생의 커뮤니케이션에 대한 이해와 실질적인 적용을 도와 커뮤니케이션 능력을 효과적으로 배양함
  - 이론교육과 실무교육을 유연성 있게 배정한 콘텐츠는 우리나라 대학생이 다소 취약한 말하기와 듣기 분야의 커뮤니케이션 영역 학습을 증진함
  - 커뮤니케이션 교과목은 발표능력, 의사소통능력, 의사결정능력, 문제해결능력 등을 향상하며, 협업학습을 통해 나눔의 인성교육 실현을 가능하게 함
  - 커뮤니케이션 교과목은 사회 구성원의 핵심역량으로 가장 우선시되고 있는 커뮤니케이션 역량을 키워줄 수 있으며, 사회적 가치를 창출할 수 있는 유능한 인재양성에 이바지함
- 신희선(2006)의 연구에 의하면, 스피치 교육이 의사소통능력을 향상함
- 읽고 생각하고 쓰고 발표하고 토론하는 의사소통 교육과정을 통해 실제 학생의 비판적인 사고능력과 통합적인 문제해결능력을 단계적으로 키워갈 수 있음
  - 한국의 대학사회에서 스피치와 토론 과목은 시작 단계이므로 여러 각도에서 다양한 교육내용과 교육방법이 진행될 수 있도록 구체적인 논의의 과정이 본격적으로 시작되어야 함
  - 의사소통능력 함양을 위한 스피치 교육은 학생이 자신의 삶에 대한 방향과 사회가 원하는 핵심인재로 커갈 수 있는 기본 바탕을 마련하는 데 도움이 됨
  - 스피치 교육은 장차 리더로서 공공의 문제를 합리적으로 사고하고 성숙하게 판단하며 타인을 설득하는 능력을 갖추게 함
- 조성진(2016)의 연구에 의하면, 코칭 프로그램은 대학생의 의사소통능력을 향상함

- 사회생활 속에서는 인간의 주요 활동인 의사소통, 즉 말하기와 듣기, 대화와 협상, 그리고 이를 통한 학습과 전이 등은 수많은 사람과의 관계 속에서 동시 다발적이고 복합적으로 작용하여 다양한 모습으로 나타남
  - 코칭 프로그램은 사회생활 속에서의 의사소통능력을 향상하는 데 중요함
  - 코칭 프로그램을 통해 질문, 경청, 공감 및 칭찬 등 타인과의 대화에 있어 중요한 기술(skill)을 배우고 익힘으로써 전반적으로 의사소통능력이 향상됨
  - 의사소통능력 향상은 타인을 이해하고 친밀감을 형성하는 데 이바지함으로써 대인관계를 호전시킴
  - 의사소통능력과 대인관계능력 향상은 개인의 심리적 안정과 행복감 인식에도 긍정적인 영향을 미침
  - 코칭 프로그램은 조직생활을 해야 하는 예비 사회인인 대학생에게 ‘쌍방향 의사소통(two-way communication)’능력과 공감능력을 길러주는 데 중요함
  - 대학에서 실시하고 있는 기존 의사소통교육은 대개 문학적·철학적 측면에서 접근한 글쓰기, 말하기(발표)와 듣기, 토론(또는 대화와 협상) 교과목에 집중되어 있으므로, 졸업 후에 경험하게 되는 실제 사회생활에서 필요한 실제적인 의사소통능력을 길러주는 것이 필요함
  - 최근 들어 많은 기업에서는 구성원 간의 협력을 통한 집단지성 도출을 강하게 요구하고 있으므로 의사소통능력과 관련이 있는 공감능력과 감성지능을 향상시키는 코칭 프로그램의 가치는 더욱 큼
  - 대학의 글쓰기, 말하기와 토론 등에 국한된 기존 의사소통 관련 교과목은 개선, 진화되어야 하고 융·복합적으로 재구성되어야 함
- 배수현, 박정숙(2015)의 연구에 의하면, 교과 외 코칭 프로그램이 의사소통능력과 리더십을 향상함
- 박희숙, 김영진, 최동숙(2017)의 연구에 의하면, 팀기반 학습(Team-Based Learning)이 문제해결능력, 의사소통능력, 자기주도학습을 향상함
- 팀기반 학습방법은 전통적인 강의식 수업방식과 비교해 볼 때 의사소통능력과 문제해결능력을 증진하는 데 효과적임
- 송명자, 이현림(2008)의 연구에 의하면, 인간관계훈련 프로그램은 대학생의 인간관계 변화, 만족감, 의사소통, 친근감, 개방성 및 이해성 하위영역에서 유의한 효과가 있음

- 기초적인 의사소통기법 강의와 훈련을 받은 학생은 상대방과 의사소통을 함에 있어 어려움을 덜 느끼게 됨. 또한, 자신과 다른 사람의 욕구와 감정, 그리고 생각을 관찰하고 더 잘 깨닫게 됨
  - 프로그램 참여 후 인간관계를 하는 데 보다 적극성을 보이게 되었으며, 다른 사람에게 더욱 관심을 가지고 이해하게 됨
  - 의사소통훈련을 마친 후에도, 개방적, 자발적, 자유로운 느낌 표출, 공감력과 포용력 향상, 자신감 등이 향상되어 생산적인 인간관계를 할 수 있는 능력을 발휘함
  - 인간관계훈련 경험은 일상적인 관계에도 확대되어 일어나며 나아가 학교생활 적응에도 도움이 됨
- 송윤희(2017)의 연구에 의하면, 현장실습교육 경험은 대학생의 의사소통능력, 대인관계능력을 향상함
- 현장실습교육은 기업조직 내에서 대학생의 의사소통능력을 향상함
  - 현장실습교육은 효율적인 의사소통을 통해 직무현장에서 개개인의 업무능력과 조직 생산력을 높일 수 있는 다양한 경험의 기회를 마련해 줌으로써 의사소통능력을 향상함
- 최상민(2019)의 연구에 의하면, 역할극 활용 프로그램은 의사소통역량을 향상함
- 대학이나 학과 차원에서 학생의 의사소통역량을 높이기 위해서는 시수나 설강 등 양적인 교육기회를 넓히는 동시에 교과프로그램은 물론, 비교과 프로그램으로서의 교육과정에 적극적으로 개입하여 학습자의 참여가 실제로 이루어질 교육기회를 확대하려는 노력이 요구됨
  - 학습자는 역할극 활용 프로그램에서 특정 역할을 통해 또는 역할바꾸기를 통해 다양한 상황과 대상에게 맞는 소통표현을 익히는 데 유의했다고 보고함. 또한, 강의중심이 아닌 직접적인 참여를 통해 체험하고 느낄 기회가 많아서 의사소통의 맥락을 이해하고 이를 적용하여 어떤 소통상황을 만들어갈지에 대한 지혜를 얻게 되었다고 보고함
- 김현우, 강선영(2018)의 연구에서는 대학생의 소통역량과 창의적 사고역량의 개발을 위하여 일일 캠프형식의 비교과 프로그램을 운영한 결과, 의사소통역량의 하위항목인 정보수집, 자기표현, 타인관점 이해의 영역이 실시 이전보다 높아짐

- 소통에 대한 개념을 재정리하고 심리검사결과에 기초하여 자신에 대한 이해를 높였으며, 다양한 활동에서 자기를 표현하고 타인을 이해하고 공감하는 활동을 실시함
- 상황에 기반한 다양한 실제 문제 사례를 분석하고 대처방안을 찾는 연습과정, 실제 문제에 대처하는 전략을 습득함
- 소통역량과 관련한 ‘대인관계에 대한 인식 및 태도 변화’, ‘자기이해와 표현’, ‘차이점 이해 및 상호 존중’, ‘소통의 중요성 인식’, ‘타인 관점의 이해와 공감’에 대하여 배우고 성장한 것으로 나타남
- 학생은 상대방에 대한 폭넓은 이해와 타인에 대한 공감력, 상대방과의 다른 인정, 타인을 이해하는 법, 갈등 상황에서의 대처법 등에 대한 이해의 폭이 넓어졌고 자신과 다른 점에 대해 공감할 수 있게 되었다고 하였으며, 상대방과 내가 다르다는 것을 인식하면서 타인을 이해하는 법을 배우고 갈등 상황에서 대처하는 법을 알게 된 것으로 나타남

○ 소통협력 역량 관련 교육사례는 <표 4>와 같음

<표 4> 소통협력 역량 관련 교육사례

구분	세부내용
K대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 코칭 프로그램(배수현, 박정숙, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: 간호대 학생 26명</li> <li>▪ 운영 부서: 간호대학</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 8회기(회기당 2시간/비교과)</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 집단코칭(모둠당 4~6명)과 개별코칭, 실습 및 토의로 구성</li> <li>- 8단계의 코칭 과정: 공식계약, 사전평가, 관계 형성, 목표 설정, 현실 파악, 계획, 이행, 평가 단계를 거침</li> <li>- 각 단계별 질문, 경청, 피드백의 코칭 기술 적용</li> </ul> </li> </ul>
W대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 표현중심 문학치료 프로그램(백현기 외, 2017)</li> <li>▪ 참여 대상: W대학 학생 16명</li> <li>▪ 운영 부서: 상담실무 전공 연구자</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 10회기(회기당 80분/비교과)</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 매 회기마다 ‘명상’활동으로 시작</li> <li>- 회기 활동 후 현재의 느낌과 감정을 ‘한마디 한문장’으로 표현하는 활동으로 마무리</li> <li>- 도입, 실행, 통합, 새 방향 설정으로 세분화하여 구성</li> </ul> </li> </ul>
서울소재 10여개 대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 상황판단력 향상 프로그램(권민철 외, 2014)</li> <li>▪ 참여 대상: 서울시 소재 10여 개 대학의 대학생 15명</li> <li>▪ 운영 부서: 교육심리전공 연구자</li> </ul>

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 운영 기간(시간): 2회기(회기당 3시간/비교과)</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5명씩 소그룹으로 구성: 정서적 유대감 형성에 집중</li> <li>- 1회기: 협력과 중재</li> <li>- 2회기: 리더십과 조직에 대한 이해</li> </ul> </li> </ul>
U대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 인간관계훈련(송명자, 이현림, 2008)</li> <li>▪ 참여 대상: U대학 교양강좌 수강생 12명</li> <li>▪ 운영 부서: 교양대학 소속 교수</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 14회기(회기당 100분/비교과)</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강좌 시작 전, 심리사회적 성숙도와 인간관계 변화 측정을 위한 검사 실시</li> <li>- 전반부 7회기는 강의, 후반부 7회기는 소집단 훈련</li> <li>- 매회 훈련 후 참여자들은 경험보고서 작성</li> </ul> </li> </ul>
N대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 학습공동체 활동 프로그램(이순덕, 김가연, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: 남부대 재학생 188명(학습공동체 프로그램 참여자/비교과)</li> <li>▪ 운영 부서: 교양수업 운영 교수</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 8주 수업(주 1회, 회당 2시간 이상 모임)</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의사소통능력과 자기주도적학습 능력에 미치는 효과 파악을 위한 사전검사</li> <li>- 3~10명 단위의 자율적 학습공동체 구성</li> <li>- 주간학습보고서, 학습포트폴리오 평가</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 웰코칭(이순덕, 김가연, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: 선문대 재학생</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 21시간/비교과</li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 학습코칭의 이해와 실제</li> <li>▪ 참여 대상: 서울디지털대 재학생</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 20시간/비교과</li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 대학교칭 리더십</li> <li>▪ 참여 대상: 성균관대 재학생</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 32시간/비교과</li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: Success-UP CAMP(김현우, 강선영, 2018)</li> <li>▪ 참여 대상: 74명 학생(8개 그룹으로 구성)</li> <li>▪ 운영 부서: S대학 교육혁신단</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 1일 캠프형식으로 진행/비교과</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- S대학 6대 핵심역량 중 소통역량과 창의적 사고역량 개발에 초점</li> <li>- 4가지 모듈로 프로그램을 구성</li> <li>- Module 1: Nice to meet ME!(프로그램 목적이해, FIRO-B검사에 대한 이해, 구성원과의 라포형성)</li> <li>- Module 2: 최적의 대안을 찾아라(소통역량, 창의역량 함양을 위한 그룹활동)</li> <li>- Module 3: 너와 나의 연결고리(2인 1조 관찰게임, 정서 공감하기, 그룹 활동, 활동 피드백)</li> <li>- Module 4: Happy conflict(갈등이해, 갈등경험 공유, 그룹활동, 갈등관리 플래너 작성)</li> </ul> </li> </ul>

구분	세부내용
J대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 실천학습 프로그램(김영희, 강문실, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: J대학 수업 참여 학생 40명</li> <li>▪ 운영 부서: 교양대학 소속 교수</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 15주 수업(주 1회/ 회당 2시간/교과)</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀과제 30%(교수평가 15%, 동료평가 15%)</li> <li>- 개별실습과제 20%(경청 10%, 칭찬 10%)</li> <li>- 3분 스피치 10%</li> <li>- 성찰 리포트 15%</li> <li>- 팀 내 동료평가 10%</li> <li>- 출석 15%</li> </ul> </li> </ul>
K대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 팀기반 학습 프로그램(박희숙 외, 2017)</li> <li>▪ 참여 대상: 간호대 3학년 학생 66명</li> <li>▪ 운영 부서: 간호대학</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 6회(주 2회/ 1회 2시간/2학점/교과)</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의, 토론으로 구성</li> <li>- 1단계: 사전 자가학습 단계</li> <li>- 2단계: 준비도 확인시험 단계</li> <li>- 3단계: 팀 내 토의를 통한 그룹준비도 확인시험 단계</li> <li>- 4단계: 팀 간 토론과 교수의 피드백</li> <li>- 5단계: 이의제기와 피드백</li> </ul> </li> </ul>
D대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 실천학습 프로그램(김효진, 2016)</li> <li>▪ 참여 대상: D대학 수업 참여 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 교양대학 소속 교수</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 15주 수업(주 1회/ 회당 3시간/교과)</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 커뮤니케이션 개념과 이론 이해</li> <li>- 커뮤니케이션 실무 이해 및 실행</li> <li>- 효과적인 커뮤니케이션 전략 수립 및 실천</li> <li>- 강의, 토론, 발표 병행 수업</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: '발표와 토론'(신희선, 2006)</li> <li>▪ 참여 대상: S대학 교양강좌 수강생 40여명</li> <li>▪ 운영 부서: 숙명여대 의사소통능력개발센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 중간고사 기간을 제외한 14회기(회기당 2시간/2학점/교과)</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 토의, 토론, 면접상황에서의 인터뷰 등 말하기 학습 단계로 진행</li> <li>- 사적인 커뮤니케이션과 공적인 상황의 말하기 과정을 실습 형태로 심화</li> <li>- 조별협동학습/신문활용교육/사이버 토론방 활용/토론대회와 토론도우미 활용</li> <li>- 수업활동평가 및 유관 프로그램과의 연계를 통한 확대, 심화</li> </ul> </li> </ul>
J대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 진로설계와 코칭리더십(조성진, 2016)</li> <li>▪ 참여 대상: 중부대 재학생 40명(정규 교양수업 참여자/교과)</li> <li>▪ 운영 부서: 교양수업 운영교수</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 1학기 15주 수업/교과</li> </ul>

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전반부: 코칭에 대한 이해</li> <li>- 후반부: 코칭시연, 동료코칭, 무료코칭</li> <li>- 코칭대화 프로세스: 정형화하기/상황 파악하기/실행계획 수립하기/양육 지원하기</li> </ul> </li> </ul>
C대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 역할극 활용 수업(최상민, 2019)</li> <li>▪ 참여 대상: 조선대 재학생 중 &lt;명저 읽기&gt; 수업 참여자 22명</li> <li>▪ 운영 부서: 교양수업 운영교수</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 1학기 15주 수업(주당 1시간/교과)</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전, 사후 검사</li> <li>- 명저를 통한 감정 이해, 공감 이해와 연습</li> <li>- 의사표현 종류와 방법 이해, 표현 연습</li> <li>- 자신의 의사표현 습관 이해</li> <li>- 설득, 경청, 논박 연습</li> </ul> </li> </ul>

### 3) 소통협력 역량 교육의 방향성

- 비교과 프로그램은 개인 수준에서 이루어지는 구체적으로 경험을 통해 교육성과에 영향을 미침. 대학교 수업활동 이외에 이루어지는 다양한 유관활동, 즉 정보통신기술의 활용, 가치관이 다른 학생들과의 교류, 동아리 및 봉사활동, 그룹스터디, 그리고 수업 외 사고활동 등이 의사소통능력 및 종합적 사고력에 모두 긍정적으로 영향을 가지는 것으로 나타남
- 소통협력 역량은 대인관계와 밀접하게 관련된 것으로, “타인의 생각과 의견을 이해하고 존중하며, 자신의 의사를 명료하게 전달하고 설득할 수 있으며, 자신과 타인 간 이견 또는 갈등을 조정할 수 있는 능력”을 말하며, 적극적 경청과 이해, 효과적인 의사전달, 합리적 설득과 갈등조정, 소통과 협력의 리더십 등 4개의 하위역량으로 구성되어 있음
- 효과적인 의사전달은 사회화의 과정으로 건강한 인간관계의 본질이며, 한 개인을 발전시키는 것은 물론 다른 사람과의 관계를 성립하고 발전시키며 보존시키는 수단이므로 개인이 갖추어야 할 역량, 산업체가 적극적으로 요구하는 역량으로서 매우 중요함
- 사회가 복잡해지고 기술이 발달할수록 다양한 대상과 다양한 목적을 위해 다양한 매체나 방법을 통한 소통이 중요하고, 다양한 세대와 문화, 상황 속에서 원활하게 의사를 소통하는 능력은 모든 분야에서 필요함

- OECD의 DeSeCo(Definition and Selection of Competencies) 프로젝트, 우리나라의 대학생 핵심역량 진단도구, 한국공학교육인증원, NCS의 직업기초능력 등에서 의사소통능력은 모두 중요한 요소로 제시하고 있음
- 국내 대학생은 의사소통의 어려움과 취약한 대인관계로 부정적인 정서를 경험하며, 인간관계에 적절히 대응하지 못하는 것에서 오는 스트레스를 경험하고 있음. 대학생 시기의 갈등을 어떻게 관리하느냐에 따라 성장과 발전의 원동력이 되거나 좌절과 실패의 원인이 될 수 있음
- 2019학년도 성신핵심역량검사 결과, 소통협력 역량(82.2점)의 평균이 가장 높았지만, 소통협력 역량이 평균보다 낮은 단과대학 및 학과, 개인이 역량을 키울 수 있도록 지원해야 함
- 우리 대학은 학생생활상담소와 교양교육대학을 보유하고 있어 소통협력 역량 관련 비교과 프로그램을 운영할 안정적인 여건을 갖추고 있으나 학생생활상담소의 폭력통합예방교육, 자살예방교육, 교양교육대학의 글쓰기 프로그램 등 한정된 프로그램만 운영되고 있으므로 의사소통 관련 다양한 비교과 프로그램의 마련이 요구됨
- 대학에서 직업기초능력으로서 의사소통교육은 대학 졸업생에게 요구되는 성취 수준을 목표로 하되, 취업 진입을 위한 교육과 취업 후 직업 활동을 수행하는 과정에서 필요한 의사소통능력에 대한 교육이 필요함
- 기업현장에서 요구하는 직무역량을 갖춘 인재를 육성하고, 우리 사회가 요구하는 핵심역량을 겸비한 사회인을 길러내기 위해 학생주도적인 학습공동체의 활성화에 지속적인 관심을 기울일 필요가 있음
- 취업 전형에서 자기소개서와 면접의 비중과 난이도가 높아지고 있어 취업 캠프와 같은 일회성 행사나 비교과 운영 또한 실효성을 거두기가 어려우므로 지속적인 교육프로그램의 운영이 필요함
- 대학에서 운영하는 소통 관련 비교과 프로그램은 어학 능력 개발, 취업 및 창업 교육, 학습능력 제고에 치중된 편이나 예비 사회인으로서, 조직구성원으로서의 태도와 인간관계, 의사소통을 배울 수 있어야 함
- 학생의 역량을 직·간접적으로 기를 수 있도록 팀 체제 활동, 학습공동체 활동, 실천학습 등 학생 중심의 다양한 프로그램을 운영하는 것이 효과적임

- 역할극 활용 프로그램, 코칭 프로그램, 사적·공적 상황에서의 커뮤니케이션 프로그램, 표현중심 문학치료 프로그램 등 다양한 의사소통증진 비교과 프로그램이 마련되어야 함
- 교육프로그램 설계 시 참여 대상 학생들의 요구분석과 관련 교수들의 요구사항을 수용하여 프로그램을 설계하는 것이 필요함
- 역량 제고 비교과 프로그램 설계 시 심리검사 결과 등 객관적이고 구체적인 자료에 기초하여 개념을 이해하고 체험활동을 통해 습득한 지식이 체득될 수 있도록 구성하는 것이 효과적임
- 다양한 유형의 학습공동체 프로그램 개설과 학생참여를 활성화할 방안을 통해, 역동적이고 협력적인 학습 환경에 학습자를 자주 노출해야 함
- 의사소통능력 증진 및 개발을 위해서는 다양한 교수학습방법 간 비교과 연구를 통하여 효과적인 교육프로그램이 개발되어야 함
- 대학의 글쓰기, 말하기와 토론 등에 국한된 기존 의사소통 관련 교과목은 개선, 진화되어야 하고 융·복합적으로 재구성되어야 함
- 한국의 대학사회에서 스피치와 토론 과목은 시작 단계이므로 여러 각도에서 다양한 교육내용과 교육방법이 진행될 수 있도록 구체적인 논의의 과정이 본격적으로 시작되어야 함

## 다. 지식탐구 역량

### 1) 지식탐구 역량의 정의 및 교육 필요성

- 지식탐구 역량은 “전문지식과 기술을 체계적으로 탐구하고 새로운 경험과 정보를 비판적으로 수용하여, 시대 현실이 요구하는 지식을 창출할 수 있는 능력”을 말하며, 4개의 하위역량으로 구성되어 있음
  - 자기주도적 학습: 학습자 스스로가 학습의 참여 여부에서부터 목표설정 및 학습계획 수립, 학습실행, 학습평가에 이르기까지 학습의 전 과정을 자발적 의사에 따라 행할 수 있는 능력
  - 논리적 사고와 비판적 분석: 지식과 정보를 논리적 사고에 기초하여 수집하고 정리하며, 주어진 지식과 정보를 수동적으로 받아들이지 않고 비판적으로 분

석하여 자신의 지식체계로 구성할 수 있는 능력

- 전문지식과 기술의 탐구: 인간, 사회, 자연을 이해하기 위하여 각 전공 분야의 전문지식이나 기술을 학습하고 탐구할 수 있는 능력
- 정보기술의 활용: 다양한 매체를 통해 전달되는 지식과 정보를 수집, 선택, 분석하여 활용할 수 있는 능력

○ 대학이 전통적으로 학문(지식)의 연구와 교육을 담당하는 조직이라는 점을 고려할 때 지식탐구 역량을 더욱 강화할 필요가 있음. 또한, 지식탐구 역량은 점차 중요성이 커지고 있는 융합인재가 갖추어야 할 주요 특징에 해당해 미래에도 지식탐구 역량은 더욱 중요해질 것으로 판단됨

- 융합인재는 전문적인 전공지식을 갖추고(전문성), 언어능력(의사소통능력), 새로운 아이디어를 만들거나 기존의 아이디어를 조합해서 새로운 기회를 창출하는 능력(창의성, 비판적 사고력), 당면한 문제를 풀어나가는 능력(문제해결능력), 다른 사람과 조화롭게 협업하는 능력(협업능력)을 갖춘 사람을 일컫음
- 이선경 외(2013)는 융복합교육에 있어 지식탐구 역량의 중요성을 분석하면서, 도구의 상호작용적 활용 역량이 융복합 교육의 목표를 달성하는 데 있어서 핵심적인 역량이며, (1) 언어, 상징, 텍스트 활용, 핵심 개념 및 원리의 습득 및 활용, 그리고 (2) 테크놀로지 활용의 하위역량으로 구성되어 있다고 분석함. 언어, 상징, 텍스트 활용, 핵심 개념 및 원리의 습득과 활용은 문제 확인 및 이해, 주제 선정, 자료 수집 및 선별, 수업 시연 등의 사례에 적용할 수 있으며, 테크놀로지 활용은 소셜네트워크서비스를 활용한 질의응답 및 과제물 공유, PPT, Media Player 활용한 홍보 동영상(UCC), 홍보 포스터 제작 등의 사례에 적용할 수 있음(정재원, 2015)

○ 자기주도적 학습은 성인학습의 특징으로 1975년 Knowles에 의해 처음 정의되어 사용됨(Knowles, 1975). Knowles는 자기주도학습 과정은 스스로 학습욕구를 진단하여 학습목표 설정, 인적·물적 자원 확보, 학습전략 선택·실행 및 평가하는 것으로 구성된다고 보았음(김성훈, 2015; 김나미, 김효원, 2015). 이후의 많은 연구에서도 자기주도적 학습이 논의됨

- 1980년대 중반 이후 Zimmerman & Martinez-Pons(1990)는 성인학습에 적용되던 자기주도학습의 개념을 학생에게 적용하기 시작함. 그에 따르면, 자기주도학습이란 아동이 학습할 때 상위 인지적·동기적·행동적으로 자신의 학습에 적극적으로 참여하는 것을 의미함. 또한, 이러한 자기조절이 학업성취를 촉

진하는 실제적인 촉진제라고 함. 자기주도적 학습을 하는 학생의 특성은 높은 성취와 뛰어난 능력을 갖춘 학생의 특성과 일치하며, 낮은 성취를 보이는 학생과 반대된다고 함

- 자기조절능력은 적절한 훈련을 받으면 모든 학생이 학습과 성취에 대한 통제력을 향상할 수 있으며, 특히 낮은 학업성취를 보이는 학생에게 보이는 학습부진을 완화할 수 있음

○ 논리적 사고와 비판적 분석이란 두 용어는 비판적 사고라는 하나의 용어로 사용될 수 있음. 비판적 사고에 대한 본격적인 논의는 존 듀이(John Dewey)로부터 시작함. 듀이는 비판적 사고를 ‘반성적 사고’라는 이름으로 “어떤 신념이나 가정된 지식의 형식을 그것의 근거와 그것이 도달하려는 결론을 조명하여 적극적으로 지속적으로 조심스럽게 고려해 보는 것”이라고 정의하였음

○ Watson & Glaser(1942)<sup>3)</sup>는 비판적 사고를 “어떠한 믿음이나 증거로 미루어 추정된 형태, 그리고 결론으로 취해지는 것을 조사하고자 하는 노력을 지속해서 요구하는 것”이라고 정의함. 글레이저의 비판적 사고에 대한 정의는 듀이의 정의에서 ‘근거’를 글레이저는 ‘증거’로 바꾸었을 뿐, 나머지 부분은 유사함. 글레이저는 비판적 사고의 기본적 기량을 다음과 같이 제시함

- (1) 문제를 인지하고, (2) 이 문제를 대처하기 위한 작동 가능한 방법을 찾으며, (3) 적절한 정보를 수집하여 정리하고, (4) 진술되지 않은 가정과 가치를 인정하고, (5) 언어를 정확하고 분명하고 명료하게 이해하고 사용하며, (6) 자료를 해석하고, (7) 증거를 감식하고 진술을 평가하며, (8) 명제 간의 논리적 관계의 존재를 인식하고, (9) 보증된 결과와 일반화를 끌어내며, (10) 자신이 도달한 일반화와 결론을 테스트하고, (11) 보다 광범위한 경험의 토대 위에서 믿음의 패턴들을 재구성하며, (12) 일반생활 속의 특정한 사물과 성질에 관해 정확한 판단을 내림(Watson and Glaser, 1942; 최훈, 2010에서 재인용)

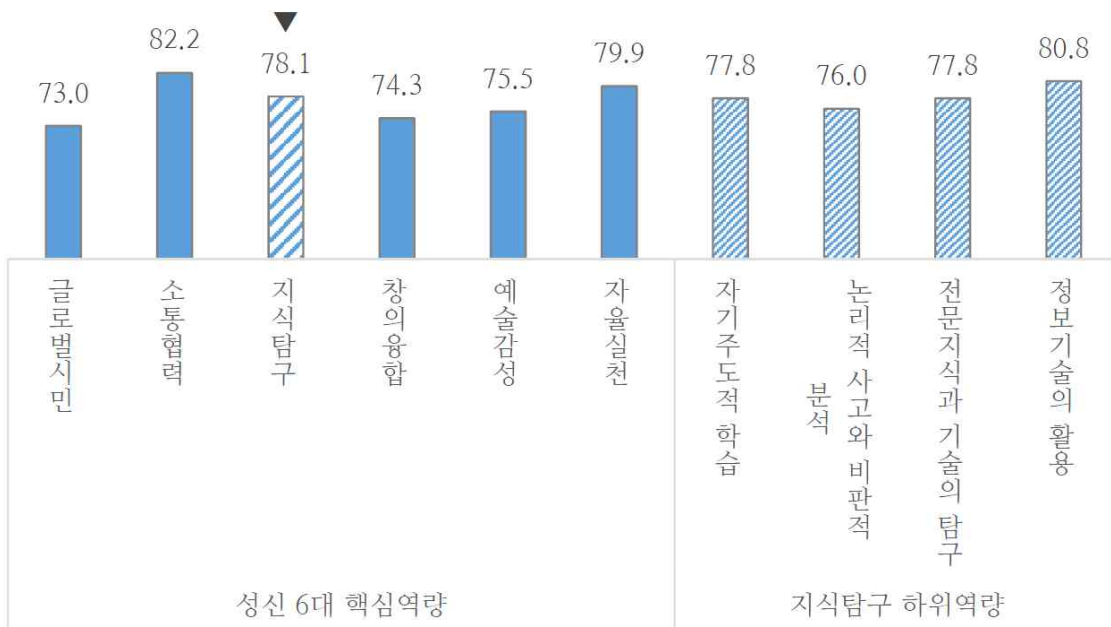
○ 미국 철학학회의 델파이 보고서(Fracione, 1990)에 의하면, “비판적 사고는 해석, 분석, 평가 및 추론을 산출하는 의도적이고 자기 규제적인 판단이며, 동시에 그 판단에 대한 근거가 제대로 되어 있는가, 개념적, 방법론적, 표준적, 또는 맥락적 측면을 제대로 고려하고 있는가에 대한 설명을 산출하는 의도적이고 자기 규제적인 판단”이라고 설명함

3) ‘얇은 글레이저 비판적 사고 평가’(Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal)라는 세계에서 널리 쓰이는 비판적 사고 검사를 제작함

- 김광수(2002)는 비판적 사고를 “가능하면 폭넓은 동의를 얻을 수 있는 방향으로 주어진 상황 속에서 최선의 주관적 판단을 내리고자 하는 분석적이고 종합적인 추론의 사고”라고 정의함
- 김영정(2004)에 의하면, 비판적 사고의 주요 특성으로 심층성, 다각성, 영역 전이성이 있음. 이러한 주요 특성은 “새로운 문제 영역과 그 문제 영역에 적용 가능한 아이디어를 제대로 이해 및 분석하고, 그것의 함축과 전제를 파악해 내고, 관련된 여러 요소를 변형, 결합, 분석, 종합해 보고, 어떤 가능한 발상 전환적 해결책이 가장 적절한 것인가를 평가해 낼 줄 아는 능력”이기 때문임(최훈, 2010)
- 전문지식과 기술의 탐구 중 지식은 목적 그 자체보다는 기능으로 역할을 함(고영만, 권용혁, 2002). 독일의 정보사회학자 베어지히(Gernot Wersig)는 현재 가속화되는 “정보홍수”라는 표면적 현상의 심층구조에는 개인, 조직 및 문화에 대한 지식의 역할 변화가 자리 잡고 있다고 주장함(Wersig, 1993; 고영만, 권용혁, 2002). 베어지히에 따르면, 지식의 역할 변화는 20세기 초에 들어서면서 심화되기 시작하였으며, 변화가 소위 근대 후기라는 시대적 전환기에 접어든 1960년대 후반 이후에 더욱 뚜렷하게 나타나고 있음(Lyotard, 1986). 지식의 역할 변화는 철학적 측면과 기술적 측면이라는 두 진화적 측면을 가지고 있음(고영만, 권용혁, 2002)
- 두 진화적 측면에서의 지식의 역할 변화와 동시에 지식은
  - 통신기술의 영향으로 인하여 지식이 탈개인화(depersonalization)되었으며,
  - 관찰기술의 영향으로 인하여 지식이 신뢰화(believability)되었고,
  - 표현기술의 영향으로 인하여 지식이 파편화(fragmentation)되었으며,
  - 정보기술의 영향으로 인하여 지식이 합리화(rationalization)되어 자율적인 형태로 구현되고 있음(Wersig, 1993)
- 이러한 지식기반사회의 특징을 고려할 때, 정해진 지식을 학습하는 것을 넘어, 변화하는 지식을 탐구하고 스스로 창출할 수 있는 능력을 기를 수 있는 프로그램을 제시하는 일은 무엇보다 중요한 과제로 떠오르고 있음
- 정보기술의 활용은 다양한 매체를 통해 전달되는 지식과 정보를 수집, 선택, 분석하여 활용할 수 있는 능력임. 19세기에는 자연적인 자원에 의존했던 시대였다면, 21세는 ‘사람이 곧 자원’이 되는 시대로 변화하였음(오경선, 안성진, 2012). 20세기 지식정보화사회를 준비하기 위해 마련한 핵심역량으로 여러 선진국이 공

통으로 제시한 역량은 ‘대인관계’, ‘사고력’, ‘정보기술의 활용’임

- 오늘날 디지털 환경에서 학술연구자는 원하는 정보를 찾기 위해 도서관 웹 사이트 이외에도 학술정보 포털사이트, 인터넷 포털, 심지어는 동료 연구자의 블로그나 개인 홈페이지를 통해 정보를 검색하고 있음. 더 나아가 이들은 소셜미디어를 통해 학술정보를 공유하고, 공동 연구를 수행하고 있음. 학술연구자는 선택할 수 있는 정보원이 늘어나고, 자료유형이 다양해지고, 생산되는 정보량이 증가함에 따라 정보 활용 패턴과 정보요구도 변화하기 시작했음(김정환, 김재훈, 황재영, 2011)
- 2019학년도 우리 대학의 성신핵심역량검사 결과, 지식탐구 역량(78.1점)은 성신 6대 핵심역량 중 세 번째로 높은 평균을 보였으며, 4개 하위역량의 평균은 76.0점에서 80.8점으로 비슷한 수준으로 나타남. 지식탐구 역량을 구성하는 4개의 하위역량의 평균은 정보기술의 활용이 80.8점으로 가장 높고, 논리적 사고와 비판적 분석이 76.0점으로 가장 낮았음. 자기주도적 학습과 전문지식과 기술의 탐구는 77.8점으로 동일함. 한편, 지식탐구 역량 및 하위역량 점수 분포에 평균보다 낮은 단과대학 및 학과, 개인이 존재하므로, 이들이 역량을 키울 수 있도록 지원해야 함([그림 3] 참조)



[그림 3] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(지식탐구 역량)

## 2) 지식탐구 역량 교육 관련 선행연구 및 사례 분석

- 자기주도학습의 교수방법모델로는 Grow(1991)가 제시한 단계적 자기주도학습 모델이 있음. Grow(1991)는 학습자의 수준에 따라 학생을 의존적 학습자, 흥미를 가진 학습자, 참여적 학습자, 자기주도적 학습자의 네 가지 발달수준으로 구분함. 발달수준에 적합한 수업전략 및 교사의 역할을 탐색함으로써 점진적으로 자기주도적 학습자가 될 수 있도록 유도할 수 있다고 주장함
- 자기주도학습은 학습을 대하는 학습자의 자기주도적 측면을 강조하는 것으로 자기주도학습(self-directed learning)과 자기조절학습(self-regulated learning)으로 사용되고 있음(송인섭, 2006)
- Caffarella & O'Donnell(1987)은 자기주도학습은 고립적인 상태에서 이루어지는 개인 학습을 의미하는 것이 아니라, 교사, 동료, 교육기관 등 매우 다양한 협조자들의 유기적이고 체계적인 도움 아래 이루어지는 것으로 학습자 스스로 학습 전체의 계획, 실행, 평가 등의 책임을 지는 학습이라고 정의하여 독자성이 강조된 이전 모델과는 차별화함
- 정미경(2002)에 따르면, 자기주도학습은 다음과 같은 특징을 가지고 있음
  - 자기주도학습자는 상위 인지적, 동기적, 행동적 전략을 체계적으로 사용함
  - 자기지향적인 피드백을 사용함
  - 특정 학습전략을 선택하여 사용하는 방법이나 이유를 설명할 수 있음
  - 학습과 동기는 밀접한 상호연관이 있음
- 한순미(2006)는 대학생을 대상으로 오프라인 수업과 온라인 학습활동을 병행하는 자기주도적 학습전략 프로그램을 개발하고 프로그램의 효과를 검증함. 프로그램을 경험한 학생은 그렇지 않은 학생에 비해 표면적 전략인 시연(presentation)과 심층적 전략인 조직화, 정교화 전략을 보다 빈번하게 사용하였음. 또한, 전반적인 동기 저하가 일어나는 학기 말의 상황에서도 프로그램을 경험한 학생은 그렇지 않은 학생에 비해 동기 저하가 낮게 일어났으며, 자기효능감은 오히려 증가하였음
- 권순철, 김성봉, 이인희(2015)는 대학생 자기관리 역량 향상 프로그램을 대학생에게 적용하여 효과를 검증함. 대학생 자기관리 역량 향상 프로그램을 처치한

실험집단(treatment group) 35명과 처치하지 않는 통제집단(control group) 38명의 차이를 분석하여, 프로그램의 효과를 검증하였음. 연구 결과, 대학생 자기관리역량 향상 프로그램의 효과가 검증되었음. 권순철, 김성봉, 이인희(2015)의 연구는 핵심역량기반 교양교육과정에 대한 효과를 경험적으로 연구한 사례로서의 의의가 있음. 이러한 교양교육과정의 사례는 비교과 프로그램에 적용해 볼 만하다고 판단됨

- 김나미, 김효원(2015)은 국내에서 진행된 대학생 대상 자기학습프로그램에 대한 선행 사례를 크게 자기주도학습중심 프로그램과 자기주도학습의 주요 전략을 중심으로 한 프로그램으로 구분함
  - 한미순(2006)과 백경숙(2012)의 자기주도학습중심 프로그램에 관한 연구에서는 대학생을 대상으로 자기주도학습 프로그램을 실시하고 학업성취도의 변화를 관찰함. 그 결과, 자기주도학습 프로그램은 학업성취도에 영향을 주지 않음
  - 김은영과 박승호(2010)가 실시한 노트필기 훈련과 김영은(2015)이 실시한 시간관리 훈련에서 자기주도학습의 주요 전략 프로그램이 학업성취에 긍정적인 영향을 미침
- 하주영, 이고운(2014)에 따르면, 우리나라 대학은 전통적으로 ‘사실과 지식을 어떻게 가르칠 것인가’에 집중하여, 교수 위주의 전달식 교육을 시행하여 옴. 최근에는 교육의 질 향상을 위하여 ‘학생이 어떠한 교육경험과 상호작용을 통해 학습성과를 달성해 가는가’에 초점을 두고 다양한 학습방법을 시도하고 있음. 이러한 교육패러다임의 변화를 반영한 교수학습법을 적용하여 학생 스스로 지식을 내면화하며 실제로 발생할 수 있는 문제를 파악하고 해결하는 데 필요한 비판적 사고기술을 증진하려 노력하고 있음
  - 최근 연구가 증가하고 있는 문제중심학습(problem based learning, PBL)을 통해서 학습자 스스로 문제에 접근하고 해결해 나가는 과정을 발전시키면 비판적 사고기술이 향상됨(최희정, 2004)
  - 보편적으로 강의를 들으며 발달하는 필기과정을 교수학습법으로 발달시킨 노트필기법은 자기주도적으로 지식을 세분화, 정교화, 구체화하여 기록하는 전략으로 작용할 수 있음(김은영, 박승호, 2010; 김재철, 2005). 학습자는 노트필기법을 통해 주의집중력과 학업성취도를 향상할 뿐만 아니라 비판적 사고력도 향상함(김은영, 박승호, 2010)
  - 이론과 실습 통합교육은 학습몰입도를 향상하며 능동적인 사고와 학습동기가

유발될 수 있음(김지희 외, 2007). 따라서 비판적 사고기술을 증진하기 위해서 교수자는 전달위주의 교수학습방식에서 벗어나 다양한 방법을 적용해 교육해야 할 필요성이 있으며(신경림, 하주영, 김건희, 2005), 학습자 또한 다양한 교수학습방법을 경험할 필요성이 있음

- 대학 신입생을 교수학습방법에 노출하기 위한 비교과 프로그램이 필요함. 대학 신입생은 고등학교에서 대학교로 성장하는 고등교육 이행기를 경험하는 시기이므로 새로운 학습과정에 도전하게 됨(Stupnisky et al., 2008). 대부분 신입생은 교양과목과 더불어 일부 전공과목을 수강하고 있어 교양 지식과 전공지식을 통합하고 적용하는 학습방법을 익히기 위해 신입생과 교수자의 부단한 소통이 필요함(신정철, 정지선, 신택수, 2008). 그러나 학습능력이 부족한 신입생의 수가 급증하는 것으로 나타나 대학교육의 질적 수준에 대한 문제가 제기되고 있음(변영계, 강태용, 2001). 따라서 대학은 학습자가 지속적이고 체계적인 교수학습방법을 경험해 비판적 사고력을 계발할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있음
  - 지속적이고 체계적인 교수학습법을 통해 대학생의 비판적 사고력을 개발한 선행 사례로는 실습교육의 현황(김남초 등, 2005), 문제중심학습을 통한 비판적 사고기술(최희정, 2004), 노트필기훈련을 통한 학습인지능력(김은영, 박승호, 2010), 기초과학 통합교육의 적용 소개(김지희 외, 2007), 보건계열 대학 신입생을 대상으로 한 선호하는 교수학습법과 비판적 사고기술 점수의 관계를 파악한 사례(하주영, 이고은, 2014) 등이 있음
- 교육학자인 존 맥팩(John E. McPeck)은 비판적 사고의 교육 가능성에 대해 회의적인 시각을 가짐. 맥팩은 비판적 사고는 특정 사물 또는 주제에 관한 점임을 강조하고, 어떠한 주제나 활동이 아닌 일반적으로 비판적 사고를 가르치려는 주장은 무의미하다고 비판함. 즉 맥팩은 비판적 사고라는 것이 모든 영역에 획일적으로 적용할 수 있는 능력이나 기술이 아니라는 것임. 각 지식 영역은 고유하고 독특한 논리, 구조, 관련 배경 지식이 있으며, 그러한 영역을 이해하는 것을 떠나서 ‘비판적 사고’라는 추상적 능력만으로는 그러한 지식 영역 관련 특성을 획득할 수는 없음. 따라서 맥팩은 비판적 사고를 가르치는 가장 직접적이고 올바른 방법으로서 각 교과 영역을 제대로 가르치는 것이라고 주장함. 따라서 비판적 사고의 함양은 지식 영역에 대한 중요성을 함의하고 있으며, 이는 전문지식과 기술의 탐구가 지식탐구 역량의 하위역량 중 한 축을 차지하는 이유임
- 실천적 지식(practical knowledge)은 주로 북미, 유럽의 학자를 중심으로 1980년

대 이후부터 연구되기 시작함. Elbaz(1981)에 의하면, 실천적 지식은 자주적인 행위 주체인 교사가 교육하는 과정에서 교사, 학생, 교육 행정가, 연구자 등과 적극적으로 상호작용하면서 자신의 신념과 가치관을 바탕으로 재구성한 지식을 말함. 실천적 지식은 과목에 대한 지식, 교육과정에 대한 지식, 교수방법에 대한 지식, 자아에 대한 지식, 학교 환경에 대한 지식으로 구분됨

- 실천적 지식은 경험지식이며 이론적 배경을 둔 지식, 신념, 태도까지 포괄하는 개념임(박상규, 2018). 실천적 지식은 복잡한 특징을 지니고 있어 학자에 따라 상황지식(situated knowledge), 개인적 실천적 지식(personal practical knowledge), 실천행위 내 지식(knowing in action), 장인지식(craft knowledge), 개인적 이론(personal theories) 등 다양하게 불리기도 함(박상규 2018)
- 박상규(2018)는 교육기부를 통한 실천적 지식전달이 의사소통 역량과 대인관계 유능성에 미치는 영향을 연구함. 교육기부활동은 상호 배움과 성장의 관점에서 개인과 사회발전에 이바지하는 학습의 확장이라고 정의함(신정순, 임예진, 2015). 따라서 교육기부는 기업 및 단체, 공공기관, 학교 및 연구소, 개인 등이 보유한 다양한 인적·물적 자원을 비영리로 초·중·고등 교육활동에 활용할 수 있도록 함으로써 다양하고 수준 높은 교육기회를 제공하고자 하는 교육분야의 기부운동이라고 할 수 있음(박상규, 2019; 장신호, 2011). 교육기부를 통한 실천적 지식 전달은 의사소통 역량에서 긍정적인 결과를 가져왔음. 특히 창의적 개방적 의사소통, 주도적 의사소통, 타인의 관점 이해에 대한 요인에서 유의한 차이가 나타남. 이러한 결과는 강의식 교수학습방법을 적용한 통제집단보다 실천학습에 기반한 교수학습방법을 적용한 실험집단의 의사소통능력이 보다 효과적으로 증진되었다는 연구(김영희·강문실, 2015)와 유사함
- 자원활용능력과 관련하여 대학은 학습자가 재학 중 학술정보이용 능력을 습득해야 한다고 인식함. 정보이용능력은 대학 졸업자가 사회에서 계속 경쟁력을 유지할 수 있는 기초지식이라고 생각하기 때문임. 대학 졸업자가 사회에서 고용기회에 더 많이 노출될 가능성을 높이고 평생 자신을 교육시킬 수 있는 방안으로 학술정보 이용능력을 보유하는 것은 필수적이라는 인식에 기인함(유재욱, 2004)
- 지식탐구 역량 관련 교육사례는 <표 5>와 같음

<표 5> 지식탐구 역량 관련 교육사례

구분	세부내용
D대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 자기주도학습 증진 프로그램(정창숙, 2017)</li> <li>▪ 참여 대상: D대학 4년제 간호학과 2학년 학생 40명</li> <li>▪ 운영 부서: 간호학과</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 1회 120분씩 주 2회 4주 동안</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 간호대학생의 자기주도학습 증진 프로그램을 통해 임상현장실습 전의 2학년 학생에게 자기주도적 학습능력과 자기효능감, 임파워먼트 및 임상수행능력을 증진시키자 시행함</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 회복탄력성 프로그램(STEP-UP PROGRAM)(김나미 &amp; 김효원, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: 학사 경고를 받은 학생 중 대학중도탈락자 예방과 학교생활 적응을 원하는 자기주도학습 프로그램에 참여한 학생 대상</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 2주에 한 번씩 총 8회에 걸쳐 16주간 진행</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서울 소재 S대학에서 학사경고를 받은 학생 중 자기주도학습 프로그램에 참여한 멘티 9명과 동료 멘토 12명을 대상으로 16주간 진행</li> <li>- 효과분석을 위해 대학에서의 학습과 적응에 필요한 자기주도학습능력, 학업성취도, 사회적 지지, 회복탄력성, 자기효능감에 변화가 있는지 양적 검증 실행</li> <li>- 학생 변화에 대한 심층인터뷰를 통해 질적 검증 실행</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 노트필기 훈련(김은영, 박승호 2010)</li> <li>▪ 참여 대상: 서울 소재 S여대 재학생 86명(실험집단 45명, 통제집단 41명)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실험집단: 1학년 33명, 2학년 8명, 3학년 1명, 4학년 3명</li> <li>- 통제집단: 1학년 8명, 2학년 17명, 3학년 14명, 4학년 2명</li> </ul> </li> <li>▪ 운영 기간(시간): 실험집단은 총 10차례(1회당 60분씩), 16주간 노트필기 훈련에 참여</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노트필기훈련 프로그램은 학생이 노트필기 전략을 지속해서 사용하고, 꾸준히 복습하는 데 초점을 두었음</li> <li>- 학생이 노트필기를 통해 학습내용을 복습할 수 있도록 노트필기 방법을 구성하고, 꾸준한 적용을 위해 한 학기 동안 훈련함</li> <li>- 프로그램의 목적을 달성하기 위해 훈련프로그램 4회에 걸친 중간점검, 노트필기 행동에 대한 피드백을 제공, 학생이 자신의 노트필기 행동을 수정·보완할 수 있도록 함</li> <li>- 학습전략검사, 주의력 검사, 학업성취도를 사전·사후검사로 사용함</li> <li>- 노트필기 전략이 자기주도적 학습자로 갖추어야 할 효과적인 학습방법의 하나임을 입증</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 시간관리 훈련 프로그램(김은영, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: S대학 L수업을 수강하는 학생 61명(실험집단 31명, 통제집단 30명)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실험집단: 1학년 14명(45%), 2학년 12명(39%), 3학년 3명(10%), 4학년 2명(6%)</li> <li>- 통제집단: 1학년 16명(53%), 2학년 6명(20%), 3학년 4명(13%), 4학년 4명(13%)</li> </ul> </li> <li>▪ 운영 기간(시간): 2011년 2학기 9월 21일부터 11월 30일까지 수업 후 주 1회</li> </ul>

구분	세부내용
	<p>총 10회; 프로그램 진행시간 1시간 30분씩 11주간 실시; 중간고사 기간은 진행하지 않음</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 주요 특징                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 10차시에 걸쳐 시간관리 훈련에 참여(1회 프로그램 소개; 2회 시간 사용 분석; 3회 목표설정; 4회 우선순위; 5회 지연행동; 6회 지연행동 개선; 7회 시간관리 전략 I; 8회 시간관리 전략 II; 9회 시간관리 실습; 10회 마무리)</li> <li>- 학습자 중심 활동을 강조해 프로그램 진행은 강의보다 개별 또는 조별활동으로 진행하여 학생참여 유도</li> <li>- 훈련 전후로 시간관리 행동검사, 학업적 지연행동검사, 의지통제검사, 학업성취 점수 비교</li> <li>- 시간관리 훈련이 진행되는 동안 세 번에 걸쳐 학생이 작성한 성찰보고서를 분석; 학생이 계획이나 목표설정은 잘하지만, 수행이나 실행에 어려움이 있다는 선행연구를 토대로, 본 프로그램에서는 시간관리 계획과 실천에 대한 피드백을 나누는 한편, 학생 스스로 시간관리 계획 및 실행을 평가하고 점검하는 성찰보고서를 작성하도록 함</li> <li>- 시간관리 훈련은 여대생의 학업성취 영향에 긍정적인 효과를 가져옴. 시간관리 훈련 중 학생은 실제 교수자가 제시하는 과제 수행 시간 이외에 학습시간이 적다는 점을 지적하고, 학습시간을 늘리기 위해 주말이나 공강 시간, 통학시간 등을 이용해 학습시간을 늘리는 계획을 실행함</li> <li>- 시사점: 대학 신입생을 위한 시간관리 프로그램이 개발되어야 함. 시간관리는 신입생의 대학생생활 성패를 좌우하는 요인이고, 신입생을 위한 시간관리 프로그램에 대한 필요성은 여러 연구에서 제시되었음</li> </ul> </li> </ul>
H대학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 자기주도학습능력 향상 프로그램(윤정선, 박부진, 2014)</li> <li>▪ 참여 대상: H대학교 재학생 중 프로그램 참가 의사를 밝힌 24명</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 3주 동안 4번 한 회기당 60분씩 총 12회</li> <li>▪ 주요 특징                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대학생을 위한 자기주도학습능력 향상 프로그램의 중재가 대학생의 자기주도학습능력과 학습동기, 학업적 자기효능감에 미치는 영향을 조사함</li> <li>- 자기주도학습 프로그램의 주요 내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1회에서는 프로그램을 소개하고, 프로그램을 구조화함</li> <li>- 2·3·4회기의 구성요인은 동기조절로 자아개념, 내적 동기, 진로 탐색, 목표 설정, 학습계획을 다룸</li> <li>- 5·6·7·8·9회기의 구성요인은 인지 조절이며, 주의집중 전략, 기억 전략, 학습 내용의 구조화, 책 읽기와 쓰기 전략을 다룸</li> <li>- 10·11·12회기의 구성요인은 행동조절로 시간관리, 환경관리 전략을 다룸</li> </ul> </li> <li>- 각 회기는 도입, 전개, 정리 단계로 구성됨</li> <li>- 설문 조사 결과                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대학생을 위한 자기주도학습능력 향상 프로그램은 실험에 참여한 대학생의 자기주도학습능력을 향상함</li> <li>• 본 프로그램은 참여 학생의 내재적 학습동기를 향상했으나 외재적 동기를 향상하지는 않았음</li> <li>• 자기 주도학습 능력 향상 프로그램을 경험한 대학생은 그렇지 않은 학생에 비해 학업적 자기효능감이 증가하였음</li> </ul> </li> <li>- 한계점: 대학생 12명을 대상으로 하였으며, 이공계만을 대상으로 하였음</li> </ul> </li> </ul>

구분	세부내용
	- 시사점: 특히 인문학적 사고와 글쓰기에 익숙하지 않은 이공계 대학생이 좀 더 깊이 있는 학습을 할 수 있는 학습기술을 제공했음. 자기주도학습능력 향상 프로그램에 참여했던 학생이 자기주도학습능력과 학습동기, 학업적 자기효능감을 향상했다는 사실은 본 프로그램의 구성과 활용이 적절하였음을 의미함

### 3) 지식탐구 역량 교육의 방향성

- 전통적인 학문 연구와 교육의 장으로서 대학이 가지는 일차적인 서비스가 전공과 교양교육이므로, 비교과 프로그램에서 주도적으로 역량을 키우기보다 전공과 교양 교육과정에서 함양하기 어려운 영역을 발굴하여 비교과 프로그램을 운영하여 지식탐구 역량의 함양을 가지고 올 수 있도록 계획을 세울 필요가 있음
  - 2019학년도 우리 대학의 성심핵심역량검사에 따르면, 지식탐구 역량은 6개 핵심역량 중 세 번째로 높은 것으로 나타남. 지식탐구 역량을 구성하는 4개의 하위역량 평균은 정보기술의 활용이 80.8점으로 가장 높고, 논리적 사고와 비판적 분석이 76.0점으로 가장 낮았음. 자기주도적 학습과 전문지식과 기술의 탐구는 77.8점 동점으로 중간을 차지하였음. 지식탐구 역량 및 하위역량 점수 분포에 평균보다 낮은 단과대학 및 학과, 개인이 존재하므로, 이들이 역량을 키울 수 있도록 지원해야 함
  
- 대학이 전통적으로 학문(지식)의 연구와 교육을 담당하는 조직이라는 점을 고려할 때 지식탐구 역량을 더욱 강화할 필요가 있으나 현 우리 대학의 비교과 프로그램의 경우 지식탐구 역량 관련 프로그램 수 및 참여 학생 수에 비추어 보았을 때 양적인 면에서는 충분한 비교과 프로그램이 있는 것으로 판단됨. 다만, 지식탐구 역량을 구성하는 하위역량의 관점에서 비교과 프로그램을 살펴보면, 논리적 사고와 비판적 분석을 함양할 수 있는 비교과 프로그램의 개발이 필요하며, 비교과 교육과정 위계의 관점에서 살펴보면, 4단계의 소규모 집중교육 프로그램이 필요함

## 라. 창의융합 역량

### 1) 창의융합 역량의 정의 및 교육 필요성

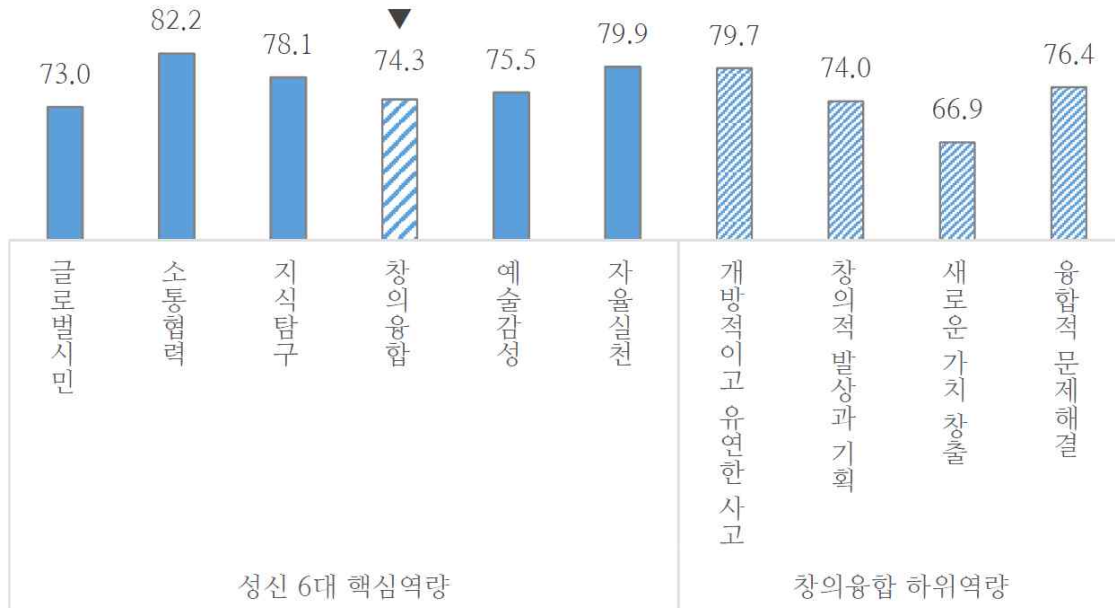
- 6대 성신핵심역량 중 하나인 창의융합 역량은 “열린 사고로 현상을 분석하고, 다양한 지식과 경험을 통섭하여 새로운 가치를 창출하며, 창의적인 관점과 방법으로 문제를 해결할 수 있는 능력”을 말하며, 4개의 하위역량으로 구성되어 있음
  - 개방적이고 유연한 사고: 다양한 지식과 새로운 현상을 열린 자세로 유연하게 수용하고 사고할 수 있는 능력
  - 창의적 발상과 기획: 독창적인 아이디어를 만들어 내거나 다양한 생각과 접근 방법을 조합하여 기획할 수 있는 능력
  - 새로운 가치 창출: 지식과 정보를 창의적으로 구성하여 유·무형의 산출물(예: 학술발표, 공모전, 창업, 작품, 교내외 발표, 발명 등의 활동)을 만들어 새로운 가치를 창출할 수 있는 능력
  - 융합적 문제해결: 인문학, 자연과학, 공학, 예술 등 다학문적 지식이나 기술, 경험을 융합하여 문제를 해결할 수 있는 능력
  
- 창의융합 역량은 다양한 문제 상황에서 직면하게 되는 문제를 발견하고 해결하기 위하여 다양한 학문영역에서의 지식을 기반으로 논리적이고 분석적이면서도 창의적인 사고를 활용하는 능력이면서 긍정적이고 새로운 결과를 도출하는 능력임(이가형, 이경화, 2018)
  - 창의성이란 개인이 특정 맥락을 포함한 배경 안에서 제반 사태나 문제를 새롭게 독특한 방법으로 해결해 나가는 능력이며, 일상생활에서 개인의 자아실현과 적응능력을 신장시켜 주는 사고 및 활동(박주연 2013)으로서, 새롭게 적절하며 가치 있는 산물을 만들어내는 능력이며, 이는 본질적으로 인간의 자유로운 성장욕구를 기반으로 하는 자아실현적 창의성과 연결됨
  - 창의역량을 바탕으로 다양한 분야에서의 탐색을 통해 얻은 지식과 창의적 문제해결방안을 계획하면서 지식의 연결과 전이를 활성화할 수 있으며, 사고의 수준을 한 차원 높일 수 있는 융합역량의 함양이 필요함(최재천, 2011)
  - 융합적 사고역량이란 자신이 속한 분야의 전문지식과 인문학적 소양을 바탕으로 문제를 새로운 시각에서 발견하고 해결하기 위해 다양한 분야의 지식과 기술을 넘나들며 수용하고 응용하는 능력으로, 창의적 사고력과 같은 맥락임(홍효정, 이재경, 2015)
  - 창의융합 분야 선행연구(이애화, 최명숙, 2014; 임정훈, 박용호, 김미화, 2015)는 창의 영역에 융합을 포함시키거나 융합 영역에 창의를 포함시키는 방향으로 기술함. 창의역량과 융합역량을 별개의 구인으로 보는 것은 편협한 접근으

로 능력과 태도를 넘어 실천적 행동까지도 포함한 총체적 차원의 창의·융합 역량에 대한 접근이 필요함(김정연, 태진미, 2017). 김정연(2017)은 창의적으로 문제를 해결하기 위한 창의적 능력, 창의적 성격, 창의적 리더십을 가지고 다양한 학문분야에서의 지식과 기술을 이해하고 분석 및 추론하여 이를 적용 및 응용할 수 있는 융합적 사고를 통해 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량으로 정의함으로써 두 가지 역량이 함께 작동할 때 새로운 가치를 창출할 수 있음을 시사하고 있음

- 세계경제포럼은 미래사회에서 요구되는 3대 역량으로 창의성, 복잡한 문제해결 능력, 비판적 사고능력을 제시함(World Economic Forum, 2016). 창의성은 시대적 요구뿐만 아니라 개개인의 행복한 삶과 밀접한 관련이 있으며, 졸업 후 사회에서 자신의 기량과 능력을 충분히 발휘해야 하는 대학생에게는 더욱 중요한 의미를 지님
- 미래변화에 따른 국가발전전략을 제안한 ‘고등교육 미래비전 2040’ 보고서(유현숙 외, 2011)에서는 미래인재상으로 창의·융합형 인재를 제시하며 문제를 창조하고 해결할 수 있는 역량을 강조함
- 4차 산업혁명시대에는 복합적 문제해결력과 융합적 사고 그리고 로봇으로 대체 불가능한 감성적 지능을 가진 인재를 양성해야 함. 크리에이터(Creator) 양성교육, STEAM 융합교육, 컴퓨팅 사고(Computational thinking) 교육, 크로스 오버러닝(Cross over Learning), 디퍼러닝(Deeper Learning) 등의 교육내용과 교육방법이 필요함(한동승, 2016)
  - 4차 산업혁명으로 인한 일자리 변화 전망에서 인공지능 로봇이 대체하기 어려운 직업은 인간의 감성을 기반으로 하는 커뮤니케이션, 대인관계, 창의성, 기획력 등을 요구하는 직업임. 신기술 개발로 새로운 산업이 발달하여 신종 직업이 등장함으로써 새로운 일자리가 생겨날 것으로 봄(서옥순, 2017)
  - 대학생 인식조사결과에 따르면, 4차 산업혁명에 필요한 교육내용을 컴퓨터 관련 IT기술과 관련된 교육으로 인식하고 있으며, 콘텐츠 역량보다 기술적 능력과 복합문제해결능력을 더욱 중요한 역량으로 인식하고 있었음(안윤정, 임운서, 2017). 한편, 학습지원 프로그램 요구도 조사결과, 전공지식, 창의성, 문제해결력, 글로벌 역량, 테크놀로지 활용역량 순으로 나타나, 학습자 스스로 창의·융합역량의 하위요인인 창의성과 문제해결력에 대한 중요성을 높게 인식하고 있었음(엄미리, 최원주, 송윤희, 2018)

- 미래사회를 위한 창의적 인재역량의 중요성이 주목받고 있으며, 이는 2015 교육과정 개정의 주요배경 요인으로서 창의적 융합인재 양성의 필요로 나타남. 개정된 교육과정에서는 창의·융합 인재의 역량을 자기관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 의사소통, 공동체 역량을 6대 핵심역량으로 제시하고, 추구해야 할 인간상으로 ‘바른 인성을 가지고 인문학적 상상력과 과학기술 창조력으로 새로운 지식을 창조하고 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 사람’을 제시함(교육부, 2016)
- 현대사회는 다양한 문제에 대응하고 이를 해결하기 위해서는 개방적이고 유연한 사고로 창의적인 혁신을 시도하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량을 요구함. 창의적 인재는 전통적인 창의성의 특성을 보이면서 사회적 맥락에서 새롭고 가치 있는 것을 산출하는 일을 해내는 능력을 겸비한 인재로 개념화됨(조연순, 2011; 김성훈, 2011)
- 융합인재는 전문적인 전공지식을 갖추고(전문성), 언어능력(의사소통능력), 새로운 아이디어를 만들거나 기존의 아이디어를 조합해서 새로운 기회를 창출하는 능력(창의성, 비판적 사고력), 당면한 문제를 풀어나가는 능력(문제해결능력), 다른 사람들과 조화롭게 협업하는 능력(협업능력)을 갖춘 사람을 일컫음(김혜영, 2013)
- 창의·융합형 인재에 대한 견해는 다양하게 나타나고 있지만, 창의성, 협력, 리더십, 그리고 인문·사회 소양과 전문분야의 결합, 즉 학문 간 경계를 낮추고 다른 학문 간 융합역량을 공통적으로 강조하고 있음(임유진, 김보경, 김세영, 임현진, 2019)
  - 한양대학교 창의·융합대학은 21세기에 걸맞은 창의·융합형 인재를 ‘협업형 창의·융합 인재, 브리콜레르’로 정의하고, 핵심역량으로 인문 소양, 전문성, 창의적 문제해결, 융합적 사고, 자기주도성, 협력적 리더십으로 규정함(유영만, 2013)
  - 강경중, 윤여인, 정호(2013)는 창의적인 융합형 인재란 기술과 기술의 결합능력뿐만 아니라 인문사회분야의 능력과 전문분야(기술)의 결합능력을 두루 갖추어 혁신적인 아이디어를 산출할 수 있는 역량을 두루 갖춘 사람으로 정의함
  - 김태은, 이재진, 우연경(2017)은 창의·융합 인재를 기존 학문의 틀을 허물고, 인문학적 소양을 지닌 이공계 분야의 창조적 문제해결능력자로서의 융합학문적 소질이 있는 인재로 정의함

- 김정연, 이경화(2017)는 대학생의 창의·융합역량을 창의적 능력, 창의적 성격, 창의적 리더십, 융합적 사고, 융합적 가치 창출이라는 5개의 요인으로 설명하고, 요인들은 위계적 차원이 아닌 단일차원으로 병렬적인 관계임을 규명하면서 창의역량과 융합역량은 밀접한 상관을 가지며 분리된 것으로 규정할 수 없음을 주장함
- 창의·융합형 인재는 해당 분야의 발전과 변화를 이끌어 갈 수 있는 문제 창조형 인재이자, 문제해결을 위한 고정된 틀을 벗어나 문제 상황을 직관적으로 감지하고 전혀 다른 영역의 전문적 지식을 결합하여 새로운 문제해결 아이디어를 창출하고 혁신을 주도할 수 있음(오헌석, 성은모, 2013)
- 2019학년도 우리 대학의 성신핵심역량검사 결과, 창의융합 역량(74.3점)은 성신 6대 핵심역량 중 두 번째로 낮은 평균을 보임. 4개 하위역량 중 평균이 가장 높은 개방적이고 유연한 사고(79.7점)와 평균이 가장 낮은 새로운 가치 창출(66.9점)은 차이가 큼. 응답자의 점수 변동 폭을 의미하는 1사분위 수와 3사분위 수의 차이는 새로운 가치 창출이 25.0점으로 24개 하위역량 중 가장 컸음. 창의융합역량의 교육 필요성과 수준별 교육의 필요성 순위 모두 6대 핵심역량 중 2순위로 요구되었음([그림 4] 참조)
  - 학년별 창의융합역량은 1학년보다 2~4학년의 평균이 다소 높지만, 학년에 따른 차이는 크지 않았음
  - 단과대학별 창의융합역량의 평균은 뷰티 생활산업국제대학(77.9점)과 미술대학(76.7점)이 높고, 음악대학(70.5점)과 간호대학(71.5점)이 낮았음
  - 학과별 창의융합역량의 평균은 서비스·디자인공학과(80.2)가 가장 높고, 기약과(67.8점)가 가장 낮았음
  - 각 하위역량에서 정상분포에서 벗어난 이상치가 다수 존재함. 창의융합 역량은 전체 학생을 위한 교육과 함께 창의융합 역량이 낮은 학생을 위한 소규모, 집중 교육이 함께 필요함



[그림 4] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(창의융합 역량)

- 우리 대학은 창업지원단을 보유하고 있어, 창의융합 역량 관련 비교과 프로그램을 운영할 수 있는 안정적인 여건을 갖추고 있음. 그러나 창업지원단은 주제별 비교과 프로그램 수요와 현황에 있어서 수요보다 예산집행이 많아 수요와 운영 현황 간 차이가 클 뿐만 아니라 일반인 대상 창업강좌와 난이도가 높은 프로그램이 다수 포함된 제한이 있음. 프로그램의 주제도 창업이라는 특정 분야에 치중되어 있음. 더 많은 재학생이 수강할 수 있는 충분한 비교과 프로그램을 제공하기 위해서 입문형의 강의부터 실습형의 참여에 이르기까지 다양한 프로그램의 개발과 체계적인 구조화의 보완이 필요할 것으로 판단됨

## 2) 창의융합 역량 교육 관련 선행연구 및 사례 분석

- 창의융합 역량 교육은 “창의”와 “융합” 중 어느 것에 중점을 두는가에 따라 다르게 접근할 수 있으나<sup>4)</sup>, 우리 대학의 창의융합 역량의 정의는 “창의”와 “융합”을 같은 수준으로 강조함. 실제 교육사례를 보면, “창의”와 “융합” 중 무엇을 먼저 강조하는가의 차이는 있지만 대부분 서로 연관되어 있음

4) 이경화, 신오순, 김정연(2015)은 창의성을 바탕으로 융합을 성취해 나갈 수 있는 역량을 개발하는 교육으로 접근함

- 교양교육의 방향은 지식기반사회에서 지식을 스스로 창출하고 응용할 수 있는 기초능력을 길러주기 때문에 새로운 아이디어를 생성할 수 있는 능력, 가치 있고 유용한 정보를 판별할 수 있는 능력, 세분화된 지식을 통합적으로 살펴보고 연결하는 능력, 자신의 아이디어를 사회와 공유하고 소통할 수 있는 능력, 불확실성 속에서 핵심적인 문제를 찾고 해결할 수 있는 능력을 기르는 방향으로 나아가야 함(손동현, 2009; Whitehead, 1929). 교양교육에서 강조하는 능력은 창의적 사고의 핵심능력과 같음
  - 대학생이 지각하는 창의성 교육에 대한 인식 조사 결과, 공학 계열과 예술계열의 학생을 제외하고는 창의적 능력 향상에 도움이 되는 교과목으로 전공보다는 교양과목을 더 많이 선택하는 것으로 나타남(이미나, 이화선, 최인수, 2012). 창의성을 함양시키는 교양과목의 특징으로 창의성 관련 지식 및 사고 기법의 학습, 다양한 사고를 격려하고 자유로운 학업 분위기, 팀별 과제, 실험, 실습, 체험 등의 학생참여를 높이는 수업방식 등을 들었음. 이는 창의역량 교양 교육과정 활성화를 위해 반드시 고려해야 하는 사항임(이화선, 2017)
  - 현대사회의 삶과 문제는 복잡하고 융합적이기 때문에 다양한 학문을 넘나드는 통합적 안목을 기르는 것이 매우 중요함. 융합적·통합적 교육 양상은 교양교육의 핵심방향이라 할 수 있음(손동현, 2009)
- 학생주도 창의융합 프로젝트인 공학도를 위한 GEP(Global Engineering Project) 프로그램을 설계하여 시행한 후 프로그램의 성과를 분석하였음(신선경, 2012)
  - GEP(Global Engineering Project) 프로그램은 기술적 문제해결을 필요로 하는 개도국의 한 지역을 중심으로 현실적 문제를 탐구하고 이에 대한 공학적 해결 방안을 모색하여 제품의 설계 및 구현의 단계까지 수행하는 학습자중심 프로젝트 교육프로그램으로 21세기 공학교육의 방향과 창의, 융합, 개방, 윤리 등 공학교육의 4대 중요 키워드를 통합적으로 반영한 교육프로그램으로 설계됨
  - 공학적 창의성은 새로운 문제의 발견과 아이디어 창출과 관련된 창의성 이외에도 제조 및 유지보수, 비전문가들을 위한 교육이나 판매 등 공학인의 활동 전반에 걸쳐 발휘되어야 할 능력임
  - 창의적 공학인 양성을 위한 교육은 ① 새로운 아이디어 창출하고 새 제품을 만들어내는 창의적 발상 교육뿐만 아니라 그 제품을 복잡한 사회, 문화, 정치, 경제적 맥락 속에 구현함으로써 새로운 종류의 시스템을 만들어낼 수 있는 통합적 사고훈련, ② 현장경험을 통해 몸으로 체득된 기술적 지식을 갖추으로써 생각하는 숙련된 손을 가진 공학자가 될 수 있도록 하는 실제적 경험과 활동

중심의 체험학습, ③ 공학적 문제해결 상황에서 다른 생각을 지닌 사람과 협력을 통해 집단적 창의성을 발휘할 수 있는 창의적 팀워크를 기르는 일에 집중되어야 함

- GEP 프로그램 시행은 학생선발/GEP 소개 → 국내 사전교육 → 팀구성/현지 활동계획 → 현지 활동(필리핀 담페지역 및 인도 파티나 지역) → 공학 설계 프로젝트 도출 → 프로젝트 진행/프로토타입 제작 → 최종보고서 작성 및 결과 발표회 → 소외된 90%를 위한 공학 설계 경진대회 및 관련 학술대회 참여의 순서로 진행됨
  - GEP 실행결과는 참여 학생이 활동과정에서 설계 제작한 제품과 활동결과보고서, 결과물을 통한 학회 발표 및 경진대회 참가 등의 사후활동에 대한 평가를 통해 확인됨 ① 학생주도로 이루어진 현지 조사 활동 및 제품설계와 프로토타입 제작, 반복적 실험과 수정·보완 과정을 통해 인문학적 요소와 기술적 요소들을 융합하여 자기 생각을 구현하는 창의융합적 능력배양과 제조의 전 과정을 직접 경험함으로써 기술적 창의성과 자기주도적 문제해결능력배양, ② 보고서 작성을 통해 문서화 작업의 기법과 중요성에 대한 인식, 자신의 수행을 성찰하고 타인의 입장에서 설명하고 소통하는 능력배양, 학술대회에서 보고서 발표를 통한 학술적 의사소통의 경험 효과를 얻음
  - 현지 주민의 삶의 질 향상이라는 실질적 효과를 거둠
- 대학 글쓰기 교육은 역량기반 교육과정의 핵심요소라 할 수 있는 창의성, 비판적 사고, 의사소통능력, 문제해결능력 등 사회에서 필요로 하는 특수한 역량의 함양과 직접 관련되어 있음(이순영, 김주환, 2014)
- 김화경(2017)은 창의융합역량 강화를 위한 통합적 글쓰기 수업 운영 교육모델을 제안함
- 다양한 학문 분야의 문제의식이 담긴 자료를 기본 텍스트로 제시함. 급변하는 생활세계와 직접적 연관이 있는 자료 제시하여 학생 스스로 핵심문제를 설정하고, 관련 자료나 정보수집, 분석, 정리하여 핵심적인 문제의 원인분석 및 진단, 가능한 해결방안 등을 제시하는 자기주도적 학습이 이루어지도록 유도함
  - 비판적 사고와 논증의 관련성에 대한 학습이 필요함(2~3주). 비판적 읽기는 문제설정을 위한 전제조건이며, 학생은 비판적 읽기를 통해 논증의 기본요소인 주장과 이유와 근거의 정의와 관계를 이해할 수 있도록 학습해야 함
  - 글쓰기 수강인원 10명(1학년 1명, 2~4학년 각 3명씩)으로 구성되어 있음

- 수업의 특징은 글쓰기와 관련된 이론적인 수업을 진행하는 것이 아니라, 학생이 직접 다양한 주제에 대해 읽고 사고하고 문제를 분석하고 이에 대한 비판적, 창의적, 융합적 해결방안을 제시하고, 토론을 거쳐 최종적으로 자신이 설정한 문제와 해결방안 등에 대한 논증적 글쓰기인 학술에세이를 완성함. 학생이 쓴 글은 첨삭을 비롯하여 발표, 토론 등을 통해 다양한 방식으로 피드백이 이루어짐
  - 4~6주에 걸쳐 비판적·창의적·융합적 사고력 함양을 위한 수업방식으로 진행함  
 제시된 예시문 읽고 문제 제기 → 핵심문제에 대한 논증 구성 → 문제분석과 해결방안 제시 → 주제문 작성 → 첨삭 → 조별 논의 → 조별발표 → 동료평가 → 교수자 평가 → 학술에세이 작성을 위한 개요 작성 → 개요 첨삭 → 학술에세이 작성 → 제출
  - 7주차 수업은 학술에세이 작성을 위한 마무리 단계로서 논증의 기본적인 틀을 구성하는 요소에 대한 강의와 서론, 본론, 결론의 구성요소와 역할에 대해 강의함
  - 통합적 글쓰기 수업방법을 통해 교수자는 학업수행을 위한 고차원의 비판적 사고력을 목표로 하는 글쓰기 교육의 본래적 의미를 고수할 수 있으며, 학생은 실질적으로 사회에서 요구하는 비판적·창의적·융합적 사고력을 증진할 수 있고, 나아가 이를 기반으로 한 의사소통능력과 문제해결능력을 함양할 수 있을 것으로 기대함
- 융합교육은 융·복합교육이라고도 하며, 학습자의 융·복합적 사고능력을 교육하기 위해 교과와 교과 또는 서로 다른 배경학문이 융합에서 복합에 이르는 다양한 방식으로 결합되어 마련된 교육이라 정의됨(진성희, 신수봉, 2013), 융복합교육은 일부 교과목의 통합에서 벗어나 다양한 교과를 내·외적으로 통합하여 창의적인 지식을 생산할 수 있고, 개인의 다양성을 존중하고 구성원 간의 협력을 기반으로 민주적인 리더십을 기르는 것을 목표로 하는 교육임
- 융복합교육은 학생, 교사, 교과 사이의 대화적 관계에 기초하며, 학생이 능동적으로 학습에 참여하고 타인과의 다양성을 이해하고 의사소통하여 세계시민의 한 구성원으로서 성장할 수 있도록 하는 교육으로서 능동성, 다양성, 협력성, 통합성, 맥락성, 합목적성 등의 개념적 특성을 보임(함승환 외, 2013).
  - 함승환 외(2013)가 제시한 6가지 개념적 특성을 정리 종합하여, 융복합교육은

자율성(autonomy), 가교성(bridgeability), 맥락성(contextuality), 다양성(diversity)의 원리를 기초로 이들 간의 통합성 속에서 개념화할 수 있음(차운경 외, 2016). 자율성은 학습자의 자율성, 교사의 전문적 자율성, 학교의 자율성과 구조적 탄력성을 의미하고, 가교성은 교과내용의 학제 간 연계, 학생과 교사 간 대화적 관계 구축, 협력적 학습공동체 지향 학교문화 형성 등의 중요성을 강조함. 맥락성은 학습자에게 의미있는 실세계 학습맥락, 탐구중심 학습 등의 개념과 관련되며, 다양성은 학습자의 개별성과 다양성 및 형평성의 이슈 등을 포괄함

- 학생은 융복합교육을 통해 여러 교과 내용을 능동적으로 통합하여 지식을 습득할 수 있고 삶의 맥락에서 접근할 수 있는 학습활동을 통하여 창의성을 기를 수 있으며, 타인을 존중하고 배려하는 마음으로 의사소통하여 세계사회의 능동적인 주체자로 성장할 수 있음
  - 융복합교육 프로그램의 구성틀은 융복합목표, 융복합방식, 융복합맥락의 세 가지 차원으로 이루어짐(박영석 외, 2013). 융복합목표 차원은 융복합교육을 기반으로 습득할 수 있는 핵심역량이 제시되어 있으며, 융복합방식 차원은 교과내적, 외적 주제와 연관된 내용과의 통합방식이 제시되어 있고, 융복합맥락 차원은 개인과 친구와의 관계에서 형성되는 개인적 맥락, 사회와 국가가 속한 지역사회 맥락 그리고 세계시민의 구성원으로서의 세계사회 맥락이 제시되어 있음
- 융복합교육은 정부정책의 일환으로서 ACE사업에서도 매우 강조하고 있으며, 대부분 ACE사업 참여대학은 창의융합 역량을 핵심역량으로 제시하고 있음. 실천적 전략으로 융복합 교과목 개발, 기초교과목의 강화 및 문화예술교육 실시, 융복합 교육과정(트랙) 도입과 운영, 창의적 교수법의 개발과 적용, 캡스톤 디자인 교과목 및 프로그램 확대, 전공 이수 다양화 등의 융복합 교육내용을 강조함(이민정, 2016)
- 융합교육의 기초가 되는 학문, 즉 수학, 영어, 물리, 화학 등 기초교양교과목의 강화를 강조하고 있음. 아주대학교의 경우, 기초 교과에 대한 진단평가 결과를 토대로 수준별 반 편성을 하고, 보충반의 경우 시수를 3~4.5시간으로 상향 조정하였으며, 기초 교과를 선수과목으로 지정함으로써 위계적으로 이수할 수 있도록 제도화함
  - 한양대학교의 경우, 한국예술종합대학교와 협력하여 디지털 문화와 예술, 디자인의 이해 등의 문화예술교과목을 개발하여 강좌로 운영함

- 융합교육은 합리적인 과학적 사유의 능력이 갖추어진 가운데 예술적 감수성, 인문학적 직관, 도덕적 성찰이 더해질 수 있으므로 총체적 사유능력 및 창의적 문제해결력 함양에 있어 효과적임
  - 학교의 교육과정 편성 및 성과평가가 역량중심으로 운영될 때 학습자는 실제 상황에서 배운 지식을 활용할 수 있을 뿐만 아니라 가치 있는 지식을 만들어 낼 수 있는 진정한 의미의 창의융합 교육이 시작될 수 있음
- 진성희, 신수봉(2013)은 우리나라와 외국 공과대학의 융합교육사례와 공과대학 교수와 전문가를 대상으로 융합교육에 대해 요구분석을 하였음
- 공과대학 교수를 대상으로 한 조사에서, 성공적인 엔지니어가 되기 위해 요구되는 융합역량으로 비판적 사고력과 창의력, 의사소통 및 설득능력, 다양한 학문 분야에 대한 이해력이 제시되었으며, 교수들의 개설하기를 희망하는 교과목 또한 공학과 창의성, 공학과 프로젝트 관리 또는 경영/경제학과의 융합교과목으로 확인됨. 반면, 같은 질문에 대해 산학연 전문가는 전공에 대한 깊이 있는 지식과 기술을 함양하는 것이 융합역량의 기본이라고 강조하였으며, 대학에서 실시해야 하는 융합 교육으로 인문학, 전공기초, 커뮤니케이션 교육을 들었음
  - 사회가 요구하는 융합 인재는 자신의 전공에 대한 깊이 있는 지식을 바탕으로 시대적 트렌드에 부합하는 새로운 관점의 지식 또는 기술을 창출하고, 이를 사회 구성원과 소통할 수 있는 능력을 갖춘 자임(유영만, 2013). 전공에 대한 기본자질과 함께 다른 학문에 대한 열린 마음 및 이해와 의사소통능력을 갖추어야 함. 융합역량은 다양한 학문 분야의 소양을 두루 갖추는 것이 아니라 전공을 충실하게 학습하는 데 더해 창의적 문제해결력, 의사소통능력, 팀워크, 인문학적 소양 등을 함양함으로써 갖춰질 수 있음
- 김정미, 김현숙(2014)은 융합인재 양성을 위해 신입생을 대상으로 컴퓨터 프로그래밍 교육을 시행하여 그 효과를 분석하였음
- 최근 세계 경제·사회환경이 소프트웨어중심으로 급격히 변화하고 있으며, 소프트웨어 산업은 지식 집약산업으로 부가가치가 높고, 취업 유발 효과도 매우 큼(양효식, 전인오, 2013)
  - 컴퓨터 프로그램에서 문제해결을 하기 위한 아이디어는 현실을 이해하는 데 적용할 수 있고 프로그래밍을 통하여 문제해결 목적에 타당한 결과물을 만드

- 는 과정을 반복하여 훈련하기 때문에 창의력을 배양할 수 있음(진성희, 신수봉, 2013)
- 미래사회를 이끌어갈 창의적인 융합인재 양성을 위해 필요한 것은 컴퓨터과학을 이해하고 자신들이 필요한 소프트웨어를 만들어내는 능력(컴퓨터 사용 사고능력)을 훈련하는 과정임. 따라서, 교양 IT 교육과정을 컴퓨터 사용 사고능력 배양을 위한 프로그래밍 중심 교과과정으로 개편하여 다양한 융합교육모델의 기반을 제공할 필요가 있음
  - 문과계열 전공자가 쉽게 융합 가능한 이과 전공으로는 IT 기술이 가장 대표임. IT 기술 관련 프로그래밍 교육을 통해 융합 가능성을 높일 수 있고, 융합인재가 갖추어야 할 사고력, 문제해결능력, 창의력 등의 다양한 역량을 갖출 수 있음
- 과학 및 기술에 예술을 융합하는 문화예술교육은 과학적 개념에 대한 이해를 토대로 예술적 감수성을 접목해 상상력과 직관력을 계발하는 방법을 제공하므로 학생의 통합적 창의성을 향상함. 나아가 융합인재 양성을 위한 자신들의 예술적 경험을 통한 과학기술과 과학적 방법에 대한 근거를 제공함으로써 다양하고 새로운 매체를 접목할 수 있는 안목을 갖도록 해줌(홍병선, 2017)
- 예술교육의 교육적 효과는 강한 호기심, 새로움에 대한 도전, 위험의 극복, 복잡성과 이질서의 수용, 긍정적 자아개념, 권위와 타성의 극복을 의미하는 것으로 창의력이 증진의 근간이 됨(이에스더, 홍정은, 2012)
- 창의융합 교육과정 개발과 교수학습자료 개발을 위한 전략 연구 결과(김정연, 태진미, 2017)에 따르면, 성별·학년·전공에 따라 역량의 차이를 보이므로, 교과목 개발 시 이를 고려한 활동 설계와 교과목 운영이 요구되며, 전공계열에 따라 창의융합에 관한 관심과 필요성 그리고 보유수준에 차이를 보이므로(김정연, 2017) 전공, 학년에 따라 선택해서 들을 수 있는 체계적인 프로그램의 개발이 필요함
- 학생은 다양한 전공의 학생과 토론하며 학습하는 활동, 팀을 이루어 아이디어를 제시하고 문제를 해결하는 프로젝트 기반 활동, 틀에 박힌 사고가 아닌 자유롭고 창의적인 사고를 할 수 있는 수업 경험에서 창의·융합역량이 향상되었다고 인식함(임유진 외, 2019). 창의·융합역량 함양을 촉진하기 위해서는 프로젝트의 주제는 학습자의 삶과 밀접하게 관련된 것으로 선정하여 학습이 실제적 맥락에

적용될 수 있도록 고려해야 함

- 각 대학은 특성에 맞게 다양한 프로그램을 개발하고 운영하고 있으며, 학습자에게 프로젝트의 전 과정을 기획, 설계, 실천할 기회를 적극적으로 제공함으로써 능동적 참여와 몰입을 유도하고 있었음(임유진 외, 2019)
- 분석적 추론능력이나 비판적 사고 등을 의미하는 인문역량이나 자원 및 정보기술 활용 능력의 척도인 창의역량은 취업할 확률을 높이는 것으로 나타남. 따라서 대학의 역량기반 교육이 역량 간 융·복합을 통해 균형감 있는 역량으로 강화하는 데 초점을 맞추고, 다양한 전공 학과의 지식과 접목할 수 있는 방향으로 개선되어야 함(백원영, 2016)
- 통섭적 사유와 소통의 기회를 확대함으로써 대학생의 취업역량을 강화하기 위한 기초 융복합 교과목에 대한 콘텐츠 관련 연구가 필요함(백상미, 정주영, 정선호, 이상무, 2016)
  - 융복합 기초 교과는 학제 간 통합이 이루어진 통합교과 및 다전공 연계과정을 이수하기 위해 기초적인 융복합 역량을 키우기 위한 교과로 복잡한 사회에서 발생하는 새로운 융합현상에 대한 이해력, 다른 사람과의 협력을 통해 책임감을 갖고 문제를 해결해 가는 능력(김혜영, 2013)을 향상하는 교육을 의미함
  - 백상미 외(2016)는 기초 융복합 교과목 ‘초협업을 알아보자’의 교과 콘텐츠 개발(주제별 토론 및 팀프로젝트 활동)하여 운영함
  - 이 교과목의 운영을 통해 협력을 통한 문제해결능력, 의사소통능력, 발표능력, 창의성 등을 향상할 수 있었음. 또한, 섬김과 나눔의 인성교육을 통해 협업적 가치관을 함양시킬 수 있었음. 학습자 간 협업활동은 네트워크를 이용한 새로운 아이디어와 솔루션을 제시할 수 있고, 기업환경에 갖춰야 할 구성원 역량으로서 향후 취업에 도움이 될 것으로 판단함
  - 융합역량을 향상하는 데 필요한 기초역량은 협업역량 외에도 창의적 문제해결 역량, 정보조직 및 분석역량 등 다양하게 존재함
- 창의융합 역량 관련 교육사례는 <표 6>과 같음

<표 6> 창의융합 역량 관련 교육사례

구분	세부내용
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 볼런티어 프로젝트(임유진 외, 2019)</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> </ul>

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 운영 부서: 교육과정혁신센터</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 평화, 인권, 환경, 문화다양성 증진 등 세계시민으로서 공유할 수 있는 주제에 대해 프로젝트 기획 및 실행하도록 지원</li> <li>- NGO, 지역사회 단체 연계를 통한 집단지성 실천 프로그램</li> <li>- 학생의 세계시민의식 고취 및 창의역량과 융합역량의 발현 지원</li> <li>- 프로젝트의 결과가 사회변화에 직접 이바지할 수 있도록 구성</li> </ul> </li> <li>▪ 프로그램명: 창의적 디자인과 3D프린팅 기초교육</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생 중 선착순 모집</li> <li>▪ 운영 부서: 공학교육혁신센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 학기 내 2회씩 총 4회 운영, 1회 2주 동안 총 7시간(1일차 3시간 30분)</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D 프린터의 원리와 Fusion 360을 활용한 모델링 실습</li> <li>- 3D프린팅 활용에 따른 캡스톤 디자인의 질적 고도화 및 창의적 연구능력 배양</li> </ul> </li> <li>▪ 프로그램명: 창의적으로 문제를 해결하기 위한 기법, 디자인 씽킹(design thinking)</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 교수학습혁신센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 이론 강의 30분 + 실습 1시간 30분</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 씽킹 워크숍은 미국 스탠포드 대학에서 개발되어 전 세계적으로 확산되고 있는 디자인 씽킹 프로세스를 체험하면서, 수업 내·외 문제를 해결하고, 주도적으로 학습역량 강화</li> <li>- 공감하기, 문제 정의, 아이디어 도출, 시제품 제작 및 테스트까지의 과정에 대한 이론적인 설명을 바탕으로 실제 샘플 사례를 만들어 봄</li> </ul> </li> <li>▪ 프로그램명: 캡스톤디자인 1차 특강 “캡스톤디자인 아이템 발굴 및 팀 빌딩”</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 교육과정혁신센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 2시간</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캡스톤디자인 프로젝트에 참여 예정인 학생들을 대상으로 프로젝트 수행에 도움을 주고자 캡스톤디자인 아이템 발굴 및 팀 빌딩을 학습하는 특강</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: C-School(성균관대학교, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 대학혁신과공유센터</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인문, 사회, 경영, 예술, 공학, 교육 등 다양한 분야를 넘나드는 융합교육 경험 제공</li> <li>- Vision Camp, 융합기초프로젝트(필수), C-School프로젝트, Global Intensive Workshop, Career Development Program(취업진로리서치 프로젝트, 창업 school), CI Intensive Program(Math &amp; Arts, 해외융합프로젝트) 등의 체험 활동중심의 비교과 프로그램 중 2개 이상 이수 권고</li> </ul> </li> </ul>

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C-School 학생의 활동 전반에 대한 전문적인 상담과 의사결정, 학습을 지원하는 C-Office 운영, C-Advisor가 상주하여 맞춤형 개별상담과 코칭을 통해 도움</li> <li>▪ 프로그램명: 창조스쿨프로그램(Creativity School Program: CSP)</li> <li>▪ 참여 대상: 프로그램 I · II 선착순 25~30명 모집, 프로그램 III 선착순 18~20명 모집</li> <li>▪ 운영 부서: 대학혁신과공유센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 프로그램 I · II - 1회 총 4차시(12시간), 연간 4~6회 운영 프로그램 III - 1회 일일 또는 양일 진행(8시간), 연간 2회 운영</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의성에 대한 개념을 이해하고 자신에게 내재한 창의성을 생각 도구를 통해 발현해보는 프로그램으로, 문제를 발견하고 해결하는 과정에서 자신의 창의력을 발휘할 수 있는 기회 제공</li> <li>- I. 창의성 발견 프로그램, II. 창조적 생각 도구 프로그램, III. 창의적 문제해결 프로그램으로 구성</li> <li>- 특전: 이수 시 창의품 취득, 이수증명서 발급, 비교과 영역 마일리지 부여 (프로그램 I · II:24점, 프로그램 III 16점)</li> </ul> </li> <li>▪ 프로그램명: 교수-학생 상호작용 확대 "Co-Deep- Learning 프로젝트"</li> <li>▪ 참여 대상: 교수와 학생 희망자</li> <li>▪ 운영 부서: 대학혁신과공유센터</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자체 프로젝트를 수행하고자 하는 학생이 자발적으로 모여 팀을 이루고 지도교수를 섭외하여 공동의 결과물을 창출해 내는 프로그램</li> <li>- 전공과목에서 배운 내용을 심화하여 문제를 제기하고 해결하거나, 공모전 또는 경진대회 참여, 자체 스터디, 창업 준비 등 다양한 형태의 프로젝트에 도전</li> <li>- 특전: 활동비 지원, 수상 시 장학금 및 상장 수여, 우수활동 팀 후속 지원, 대학혁신과공유센터장 명의 수료증 발급</li> </ul> </li> <li>▪ 프로그램명: 문제해결형 Service Learning 프로그램</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 대학혁신과공유센터</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역사회 문제에 대한 공감을 바탕으로 대학에서 배운 전공·교양 지식을 활용하여 해결방안을 제시하고 지역사회 발전에 이바지하는 프로그램</li> <li>- 활동을 통해 심층 학습을 수행하고 자기주도성과 공동체 정신 함양을 추구할 수 있도록 지원</li> <li>- 운영과정: 지역사회기관선정 → 봉사활동 및 관련 기관방문을 통한 문제 관련 당사자 공감 및 문제인식 → 문제해결 아이디어 산출, 적용 → 지역사회기여</li> </ul> </li> </ul>
K대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 창의융합대학 특성화 프로그램(경희대학교, 2015)</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 비교과총괄센터</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 입학에서 졸업까지 학생역량 관리를 체계화하여 학생의 교내외 활동의 참여 정도와 성과에 대해 일정 점수를 부여하고 취득점수를 합산하여 인증서를 수여하</li> </ul> </li> </ul>

구분	세부내용
	<p>는 시스템으로 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의융합형 인재가 갖추어야 할 역량으로 창의적 문제해결능력, 자기주도적 학습능력, 글로벌 능력, 건강한 신체와 정신, 봉사하는 리더십, 의사소통능력 등으로 규정</li> <li>- Spec &amp; Story 역량 강화를 위한 비교과 교육과정으로 구성</li> <li>- 해당 역량과 비교과과정 활동 간의 연계성을 나타낸 매트릭스 제공, 학과·학년·학생별 수준과 특성에 맞는 프로그램의 선택과 참여 가능</li> <li>- 1차 등록과 지도교수 승인하면 관리자에 의해 최종 업데이트가 되는 시스템 구축으로 역량 함양에 대한 체계적인 관리 용이</li> </ul>
G대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 창의·융합캠프 프로그램(주은숙, 김창수, &amp; 김경환, 2016)</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 공학교육혁신센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 2박 3일의 캠프</li> <li>▪ 주요 특징             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설계주제(문제) 개발, 다학제 조편성, 주제강연, 벽허물기와 명상, 상상적 훈련(브레인스토밍), 교수멘토링, 발표 및 평가의 7단계로 구성</li> <li>- 기획부터 운영까지 100% 교내 인적자원 활용하여 교육프로그램 개선이 용이하고, 운영경비 측면에서 절감효과</li> <li>- 공과대학 소속 교수가 프로그램 기획, 운영, 평가까지 전 과정에 직·간접적으로 참여하여 공과대학 소속 교수의 융합교육에 대한 이해와 역량 향상에 도움</li> <li>- 사전(참가자 구성, 참가 이유, 융합 관련 교육 이수 경험, 인문학적 상상력 이해정도)·사후(창의·융합캠프 흥미도, 세부프로그램 만족도, 효과성 인식) 설문조사 실시</li> <li>- 디자인학과와의 co-work, 동료학습효과, Flipped Learning의 형태 차용, 논리적이고 비판적인 사고력 고양</li> </ul> </li> </ul>
K대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: Ig-Nobel Festival</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 융합교육지원센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 연구활동 약 40 여일</li> <li>▪ 주요 특징             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 취지: 미국 하버드대학교 과학유머잡지사 AIR에서 과학에 대한 대중의 관심 증진을 위해 개최한 이그노벨에서 영감을 얻어, K대 재학생의 반짝이는 아이디어 발산의 기회를 제공하고자 함</li> <li>- 목적: 학생의 자유로운 사고와 창의성 향상, 융합프로젝트 기회 제공 및 교육 확대</li> <li>- 주제: 자유(과학·공학·인문·예술적 관점의 호기심을 자극할 수 있는 통합적 탐구 및 연구)</li> <li>- 인간탐구, 황당 연구, 호기심탐구 영역으로 구분하여 융합적 내용으로 구성된 팀을 우대하여 선발, 팀별 연구비 지원과 우수 연구팀 포상(장학금 및 상장·상패 수여)</li> <li>- 오리엔테이션, 연구기획서 작성, 중간/최종보고서 및 UCC, 학생결과보고서 제출과정으로 진행</li> <li>- 주제중심의 학제 간 탐구기회 제공, 팀 구성에서 연구기획서 작성까지의 모든 과정을 학생이 주체적으로 수행</li> </ul> </li> </ul>

구분	세부내용
KT대학	<p>- 2014 제1회 수상작: 계란으로 바위치기, 공간을 지배하다, 포켓몬은 어떻게 몬스터 볼에 들어가는 걸까?(황당 연구)/교수님 사용설명서(인간탐구)/무거운 여행은 그만! 간편한 여행을 떠나자(호기심연구)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: Global Engineering Project(GEP: 학생주도 창의융합 프로젝트)(신선경, 2012)</li> <li>▪ 참여 대상: 전체 학생</li> <li>▪ 운영 부서: 공학교육혁신센터</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 연간 1차례(국내 1~2개월 동안 사전교육과 현지 활동 계획)</li> <li>▪ 주요 특징               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 학생을 대상으로 지원동기와 활동계획 및 프로젝트 수행과 관련된 자신의 경력을 주 내용으로 하는 지원서를 받아 서류심사를 거쳐 3배수를 선발하고 다시 면접을 거쳐 참여 인원 선발(프로젝트 수행과정에서 예상되는 각 역할에 적합한 사람 선발)</li> <li>- 전 학년에 걸친 다학제적 팀 구성(학년, 성별, 전공별 다양성)으로 융합적 팀 활동 능력배양</li> <li>- 프로젝트 계획과 수행 및 결과 정리의 전 과정은 전적으로 학생주도로 수행(자기주도학습능력 배양), 지도교수와 멘토는 조력자의 역할만 하도록 함</li> <li>- 프로젝트 수행의 전 과정은 상세한 문서화 작업을 강조하여 참여 학생 스스로가 철저히 기록하여 상세한 결과보고서를 작성하도록 함(기록과 정리 과정을 통해 자기성찰능력과 설명능력을 기르고 자신의 활동을 전체적 관점에서 객관화할 수 있는 능력을 기름)</li> <li>- 프로그램 진행은 학생선발/GEP 소개 → 국내 사전교육 → 팀 구성/현지 활동 계획 → 현지 활동(필리핀 담페지역 및 인도 파티나 지역) → 공학설계 프로젝트 도출 → 프로젝트 진행/프로토타입 제작 → 최종보고서 작성 및 결과 발표회 → 소외된 90%를 위한 공학설계 경진대회 및 관련 학술대회 참여의 순서로 진행</li> </ul> </li> </ul>

### 3) 창의융합 역량 교육의 방향성

- 창의융합 역량은 성신 6대 핵심역량의 다른 역량에 비해 상대적으로 평균이 낮을 뿐만 아니라 운영되고 있는 비교과 프로그램의 수도 부족함. 다양한 주제와 내용의 비교과 프로그램 개발과 함께 프로그램의 체계적인 구조화가 필요함
- 단과대학별, 학과별, 개인에 따라 창의융합역량에 차이가 있었음. 부족한 역량을 증진할 수 있도록 안내하고 지원해야 함. 학과에서도 자체적으로 부족한 창의융합 역량을 증진할 수 있도록 교과 교육과정과 비교과 교육과정을 개발하여 운영할 필요가 있음
- 학습자 수요를 반영하여 창의융합 역량 비교과 프로그램을 고안하고 개발하기 위해 먼저 학습자가 필요로 하는 교육내용과 교육방법 등을 자세히 파악해야 하며, 이를 목표 수준으로 확정하는 절차가 필요함
- 선행연구 결과를 보면, 학습 참여 수준이 높을수록 창의적 역량이 높게 나타남. 높은 학습 참여는 높은 학습 성취와 창의적 역량의 향상에 이바지함. 창의적 역량을 향상하기 위해서 학업도전, 교육과 학습, 교수와 경험, 대학서비스 활용 등 대학 내 인적 및 물적 자원을 활용할 수 있는 경험에 학생이 적극적으로 참여하도록 독려하는 방안을 고려해야 함. 따라서 폭과 깊이를 모두 고려하여 다양한 비교과 프로그램의 개설이 필요함
- 창의적 문제해결력은 프로젝트학습, 문제중심 학습, 팀기반 학습 등의 실천기반의 교수학습방법을 통해 문제해결과정에 참여하도록 하는 과정에서 향상될 수 있으므로 교수학습방법 개선에 노력을 기울일 필요가 있음
- 프로젝트의 주제는 학습자의 삶과 밀접하게 관련된 것으로 설정하여 학습이 실제적 맥락에 적용될 수 있도록 하는 것이 중요함. 교수가 아니라 학습적 측면에서 프로그램을 설계하고 활동중심, 체험중심의 협력적 학습이 이루어질 수 있도록 해야 함
- 대학에서 운영하는 프로그램 중 체험과 관련된 프로그램은 실제 대학생의 역량에 영향을 미치고 있으나 그 외의 나머지 프로그램은 일부만 영향을 미치고 있는 것으로 나타남. 학생이 선호하는 프로그램의 경우 대부분 역량성취도에 영향을 미치는 것으로 나타남. 따라서, 체험과 관련된 비교과 프로그램의 확대가 필요하며, 설계 시 학생의 수요를 반영한 설계가 필요함(박창남, 정원희, 2017)

- 일회성 교육으로 끝나는 경우 학생이 자신의 전공 또는 관심 영역과 직접 연계하지 못하여 창의적 사고가 비활성 지식으로 전락할 가능성도 있음. 따라서 일회성 프로그램이 아닌 주제와 수준이 연속성과 지속성을 갖는 다양한 프로그램 개발해야 함. 또한, 참여를 촉진하기 위한 전략을 마련하고, 프로그램 사전·사후 검사를 통해 프로그램의 효과성을 검증 해야함
- 비교과 활동이 어떤 핵심역량을 길러주는 데 실제로 이바지하는지, 개설된 프로그램이 학습자의 요구에 부합하는지 프로그램 분석을 실시하여 차후 프로그램 운영에 실질적으로 반영해야 함
  - 핵심역량진단이나 비교과 프로그램의 만족도 조사 등 다양한 진단 및 조사결과를 기초로 비교과 활동에 대한 평가 환류 체계를 확립하여 피드백을 제공함으로써 체계적인 운영환경이 구축되어야 함
- 학생이 비교과 프로그램에 참여하도록 독려하기 위해 S+ 마일리지 등의 외적 보상에 의지하기보다는 학생의 참여 의지와 내적 동기를 유발할 수 있는 유인이 있는 프로그램의 개발이 선행되어야 함
- 학생이 다양한 과목에서 창의적 사고기법이나 문제중심 학습, 사례연구 등을 적용한 교과 내용을 접함에 따라 자연스럽게 창의성 향상의 기회를 지니고 연계적이고 통합적 사고를 발달시킬 수 있음. 교과 영역과 비교과 영역과의 연계를 통해 핵심역량을 증진할 수 있도록 프로그램을 운영해야 함. 이를 위해, 비교과 활동은 정규 교과과정을 보완, 심화하고 핵심역량을 강화할 수 있도록 체계적으로 운영되어야 함. 비교과 교육과정은 교과과정과 연계한 통합프로그램이나 시스템을 개발하여 운영함으로써 학생이 자신의 이력 관리 및 핵심역량 향상 정도를 확인할 수 있어야 함(이민정, 2017)
  - 비교과 교육은 교과 교육에 의해 위치 지어져야 함. 비교과 교육의 내용은 교과 교육의 내용과 연관성을 지녀야 하고, 교과 교육을 통해 알게 된 내용은 비교과 교육에서 살아있는 지식으로 경험되어야 함. 즉, 핵심역량 증진을 강화하기 위해 비교과 교육의 내용을 전공 및 교양 교육과 연결하는 노력이 필요함. 최근 교양교과목과 비교과 프로그램을 연계하여 개발하는 ‘수업연계 비교과교육’이 증가하는 것은 고무적임(김영준, 강경숙, 2018; 김현우, 강선영, 2018)
  - ACE사업 참여대학들은 핵심역량을 중심으로 교과와 비교과 교육을 일원화하여 관리할 수 있는 시스템을 구축하였는데, 대구가톨릭대학의 ‘대가 참인재 성

장지수’, 성균관대학교의 ‘성균핵심역량’, 전북대학교의 ‘핵심역량인증제’, 순천향대학교의 ‘다면적 졸업인증제’, 성균관대학교의 ‘삼품인증제(졸업인증제)’ 등이 이에 해당함

## 마. 예술감성 역량

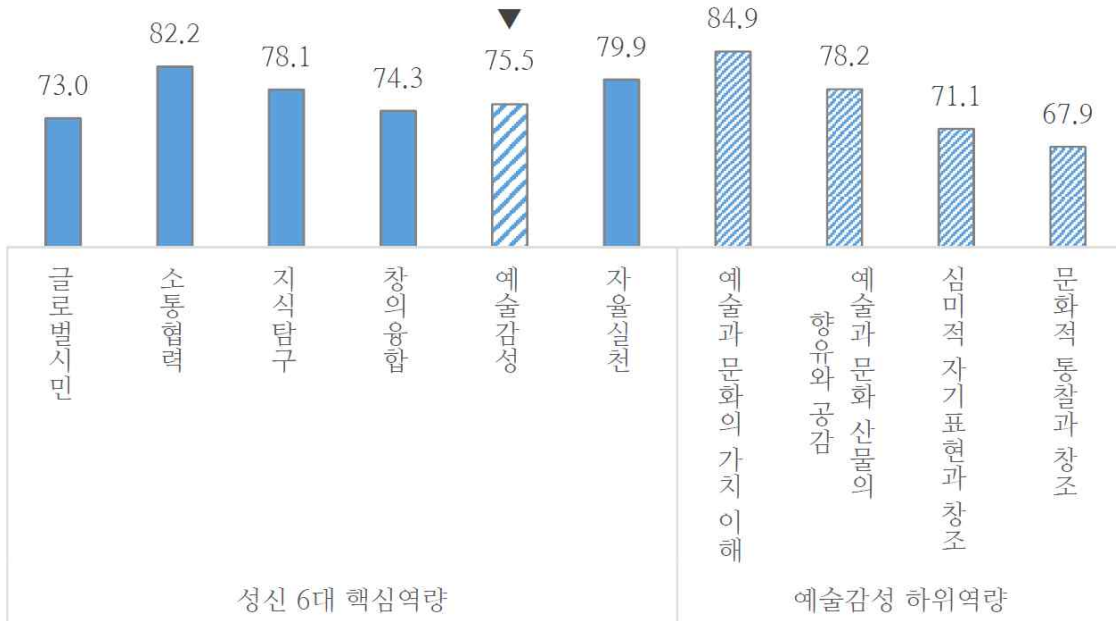
### 1) 예술감성 역량의 정의 및 교육 필요성

- 예술감성 역량은 “예술과 문화의 가치를 이해하고, 다양한 예술과 문화 산물에 공감하며, 자신의 심미적 인식과 문화적 감각을 표현할 수 있는 능력”을 말하며 4개의 하위역량으로 구성되어 있음
  - 예술과 문화의 가치 이해: 다양한 영역의 예술과 문화에 대해 관심을 가지고 예술과 문화가 우리 사회 및 개인에게 주는 가치를 이해할 수 있는 능력
  - 예술과 문화 산물의 향유와 공감: 예술과 문화를 감상하고 향유하는 과정에서 예술과 문화 산물이 지닌 의미를 이해하고 이에 대해 공감할 수 있는 능력
  - 심미적 자기표현과 창조: 어떤 대상이나 현상에 대해 심미적 감성과 인식을 바탕으로 표현할 수 있고, 새로운 심미적인 결과물을 창조할 수 있는 능력
  - 문화적 통찰과 창조: 예술과 문화의 본질과 현상을 파악하여 새로운 예술과 문화적 산물을 창조할 수 있는 능력
  
- 2019학년도 성신핵심역량검사 도구 개발 연구 결과보고서에 따르면, 예술감성 역량의 하위역량에는 예술과 문화의 두 가지 개념이 다루어짐
  - 예술: 미(美) 또는 예술적 가치를 창조하고 표현하는 인간의 활동과 그 산물을 의미하며, 미술, 음악, 무용, 연극, 문학 등과 같은 분야가 대표적인 예술적 산물의 예임
  - 문화: 한 사회의 주요한 행동양식이나 상징구조 또는 생활양식과 가치 및 이를 반영한 산물을 의미하는데, 포괄적인 문화의 개념과 더불어 문화가 심미적 가치 이외의 사회적 가치나 기능을 지닌다는 문화자본관점에서 예술감성 역량을 바라볼 수 있음
  
- 문화의 중요성은 최근 융합교육에서 강조되고 있는 STEAM교육에서도 찾아볼 수 있음. STEM교육은 과학기술분야에서의 융합기술의 확산 및 전문인력 양성을

위해 도입된 개념으로, 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 수학(Mathematics) 등 융합기술의 바탕이 되는 분야에 대한 기초교육을 강화하기 위해 도입한 개념임. STEAM교육은 과학기술 분야 교육에서 추진되던 STEM과 Arts(예술)를 통합함으로써 STEM교육의 결과가 온전히 발휘되게 하고, 빠르게 변화하는 세상에서 학습자가 성공할 수 있도록 개념화한 것임. 여기에서 예술은 예술적 실행, 구성, 디자인, 원칙 등 STEM교육에서 배운 원칙과 결합되어, 인간의 호기심, 비평, 탐구, 혁신을 가능하게 하는 예술적 요소를 말함

- 한편, 부르디외(Bourdieu)<sup>5)</sup>는 문화 자체가 화폐나 재산처럼 사회 구성원 사이에서 교환 가치의 역할을 한다고 여기는 개념으로 문화자본(cultural capital)을 제시함. 문화 예술을 생산하고 소비하는 능력, 문화의 장에서 행사할 수 있는 상징적 권위, 공공제도가 부여하는 권력의 행사, 교육과 계급에 따라 축적된 문화적 취향 따위를 모두 포함함. 문화자본은 논란이 많은 개념임에도 불구하고, 문화와 예술에 대한 논의를 사회적 맥락에서 제시한다는 점에서 시사하는 바가 있음
- 2019학년도 우리 대학의 성신헤심역량검사 결과, 예술감성 역량(75.5점)은 성신헤심 6대 핵심역량 중 세 번째로 낮은 평균을 보임. 4개 하위역량 중 평균이 가장 높은 예술과 문화의 가치 이해(84.9점)와 평균이 가장 낮은 문화적 통찰과 창조(67.9점)는 차이가 큼. 또한, 각 하위역량에서 정상분포에서 벗어난 이상치가 다수 존재함. 예술감성 역량은 전체 학생을 위한 교육과 함께 정상분포를 벗어나 평균보다 낮은 학생을 위한 소규모, 집중 교육이 함께 필요함([그림 5] 참조)
  - 4개의 하위역량 중 심미적 자기표현과 창조(71.1점), 문화적 통찰과 창조(67.9점)의 점수가 핵심역량 평균보다 낮으므로 하위역량을 측정하는 문항을 구체적으로 살펴보고, 교과 교육과정과 비교과 교육과정에 반영해야 함

5) 피에르 부르디외는 프랑스의 사회학자로, 사회학을 ‘구조와 기능의 차원에서 기술하는 학문’으로 파악하였으며, 신자유주의를 비판함(출처: ko.wikipedia.org/wiki/피에르\_부르디외)



[그림 5] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(예술감성 역량)

- 2019학년도 인증받은 예술감성 역량 비교과 프로그램을 난이도별로 살펴보면, 상 1개, 중 5개, 하 3개로, 난이도별로 균형 있는 비교과 프로그램 개발이 시급함
- 우리 대학은 박물관운영팀을 보유하고 있으며, 음악대학, 미술대학, 융합문화예술대학 등 예·체능 계열의 단과대학 및 학과를 다수 보유하고 있음. 그러나 박물관운영팀은 폭넓은 예술의 범위를 다 포용하는 데 한계가 있으며, 단과대학에서 운영하는 프로그램은 참여 대상이 해당 단과대학 재학생으로 제한된 경우가 많고, 전공자를 위한 지식탐구 역량 프로그램에 해당하는 경우가 많음. 따라서 전체 학생이 수강할 수 있는 충분한 비교과 프로그램을 제공하기 위해서 음악과 미술, 감상과 창작 등 다양한 스펙트럼의 콘텐츠 개발과 운영인력 및 타 기관 협업 등의 보완이 필요할 것으로 판단됨

## 2) 예술감성 역량 교육 관련 선행연구 및 사례 분석

- 예술창작 도구를 현 IT기술의 집약인 스마트 디바이스로 삼아 누구나 쉽게 예술창작을 할 수 있도록 한 스마트예술프로젝트가 문화예술교육의 좋은 사례로 분석됨

- 올바른 교육으로서의 미술관 교육은 객체화된 미술사적 지식이나 기술을 전수하는 것이 아니라 학습자 개인의 삶의 지평에 근거하여 자신의 개성과 잠재능력을 일깨움으로써 창조적인 변화를 경험하게 하는 것
- 2009년 개정된 음악과 초·중등 교육과정에 따르면, 음악교과는 음악활동을 통한 심미적 체험, 음악성, 창의성, 음악적 정서함양과 표현력 개발 등의 목표를 설정하였고, 이 목표를 달성하기 위해 음악교과에서 함양될 수 있는 음악과 관련된 기초소양은 음악적 표현능력, 음악적 감수성, 음악 개념에 대한 이해, 감상 능력이나 독보력 등임
- 문화예술교육 중 음악활동을 한 학생들이 음악 표현력 외에 음악 효능감, 음악 기능, 음악 리더십과 사회성이 향상된 결과를 보였으며, 음악활동은 사회성 및 인성교육에 도움을 주고, 특히 성취감, 자아존중감과 사회성 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 나타남
  - 문화예술교육은 주로 실습으로 진행되는 문화예술창작과 감상과 이론식 수업 방식으로 이루어지는 문화예술향유 과목으로 구성되며 문화예술창작 과목에 참여한 대학생의 핵심역량이 문화예술향유 과목에 참여한 대학생보다 향상되었음
  - 합창, 오케스트라, 밴드 및 뮤지컬 활동 등 음악 단체활동은 타인존중이나 배려심과 같은 사회성 향상, 자아존중감 향상 및 문제해결력이나 도전정신과 같은 성취감을 높이는 데 이바지함
- 예술감성 역량 관련 교육사례는 <표 7>과 같음

<표 7> 예술감성 역량 관련 교육사례

구분	세부내용
M대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: MOK 공예 DIY목공</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 8주</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친환경 감성가구 제작을 통해 실용성에 기반한 예술 감각 향상</li> <li>- 노트북 거치대, 독서대, 수납장 만들기</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: '밥로스처럼' 유화그리기</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 붓으로 풍경화를 그려보며 마음을 치유하고, 감수성 증진</li> <li>- 나이프, 펜붓 기법 익히기 후 유화기법 선택 후 실습</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 감성樂페스티벌</li> </ul>

구분	세부내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 참여 대상: 미술, 음악 관련 교과 수강생</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 3일</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미술, 음악 관련 교과 수강생의 학기 말 발표회</li> </ul> </li> </ul>
B대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: MAKER SPACE 3D스캐너 라이선스 교육</li> <li>▪ 참여 대상: 전 학년</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 5개월</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- MAKER SPACE 3D스캐너 라이선스 교육을 통해 3D스캐너의 안전한 사용방법 및 활용을 통한 자유로운 창작활동을 유도하여 4차 산업혁명시대에 부합하는 창의융합적 맞춤 인재를 양성하는 학습환경 제공</li> <li>* 3D스캐너 사전교육 미이수자는 3D스캐너 이용 불가</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 메이커스페이스 오픈 위크 프로그램</li> <li>▪ 참여 대상: 학부생, 대학원생, 일반인</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 3일</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 메이커에 관심 있는 학생의 신청을 받아 간단한 안전교육과 체험을 통해 메이커 스페이스에 있는 기자재(레이저 커터기, 3D스캐너, 3D프린터, 스튜디오, 녹음실 등)를 사용하는 체험을 통해 창의협력적 학습환경 홍보</li> </ul> </li> </ul>
C대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 2019 학생 자율탐구 팀 프로젝트</li> <li>▪ 참여 대상: 총 40개팀 160여 명의 학생 참가</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 5주</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대학생이 실생활에 기반을 둔 창의적인 아이디어를 개발하고 실현하고, 교내에서 학부생의 연구와 탐구를 위하여 적극적으로 지원하는 프로그램</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: ACE+캡스톤디자인</li> <li>▪ 참여 대상: 3, 4학년 재학생(외국인 포함)</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 4개월</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시제(작)품 제작 등을 위한 실험실습비가 지급, S대학 뿐만 아니라 타 3개 대학에서 비교과 프로그램으로 운영</li> </ul> </li> </ul>
D대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: '내 스토리로 만든 음악', '관계를 잇는 디자인', '나를 깨우는 몸짓', '삶을 읽는 연극'</li> <li>▪ 참여 대상: 교양과목</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악, 미술, 무용, 연극 등 총 4개 장르를 설정하여 기획, 수업방식은 20~30%는 장르별 기본 이해, 70~80%는 실습으로 진행, 조별 창작물 발표를 대상으로 평가하고 공개형 성과발표회 개최</li> </ul> </li> </ul>
C대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: Music(Jazz를 통한 리더십, 공연, 오페라, 밴드 외), Performance(뮤지컬, 댄스, 드라마, 연극 외)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 캘리그래피, 비전티셔츠, 팝업북</li> <li>▪ 주요 특징</li> </ul>

구분	세부내용
	- 체험 및 제작 프로그램 ■ 프로그램명: 난타 과정, 시네마콘서트 ■ 주요 특징 - 공연예술교육 프로그램
	■ 프로그램명: 아트펀딩 ■ 주요 특징 - 문화예술 모금의 이해, 모금방식과 주요사례 분석, 모금계획서 작성

### 3) 예술감성 역량 교육의 방향성

- 문화예술교육이란 예술적 체험을 통해 인간이 자신의 존재성을 현재화하는 과정이며, 문화적 역량, 예술적 역량, 미술적 역량의 상호 관계성 및 미술교육에서의 역량에 대한 논의가 필요함
- 예술적 역량이 실체화되는 데 작동하는 13가지 생각 도구(관찰, 형상화, 추상화, 패턴인식, 패턴형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입, 차원적 사고, 모형만들기, 놀이 변형, 통합 등)가 구체적으로 프로그램 개발에 반영될 필요가 있음
- 본인 전공과의 상호작용이 비교과 프로그램 개발에 적극적으로 반영되어야 함
- 음악 관련 프로그램의 경우, 감상 위주의 현 수준에서 연주와 작곡 및 비평평가까지의 수준별(위계 고려) 음악 프로그램을 적극적으로 개발해야 함
- 사회자본으로서의 예술을 이해하고 적용·실천하기 위해 스마트 예술 프로젝트를 체계적으로 도입할 필요가 있음
- 문화예술창작교육과 문화예술향유교육이 균형을 이루어야 하며, 문화예술창작교육이 참여 대학생의 핵심역량 향상에 더욱 효과적임을 주지하고 난이도 구성에 고려해야함
- 예술감성 역량을 위한 비교과 프로그램은 음악, 미술, 무용, 연극 등 총 4개 장르로 폭넓게 기획할 필요가 있음

## 사. 자율실천 역량

### 1) 자율실천 역량의 정의 및 교육 필요성

- 자율실천 역량은 “자기이해를 바탕으로 삶의 목표를 스스로 설정하고 계획을 실천해가며, 자신의 신념과 가치 구현을 위해 열정과 도전정신으로 실행할 수 있는 능력”을 말하며, 4개의 하위역량으로 구성되어 있음
  - 자기이해와 자율성: 학생이 본인 자신의 성격, 흥미, 적성, 가치관에 대해 이해하고 이러한 정보를 바탕으로 삶의 목표와 진로를 스스로 결정하고 진척하는 능력
  - 목표 수립과 체계적 실행: 학업 및 진로 등에 대한 삶의 목표의식을 뚜렷이 하고 장단기적 계획을 세워 체계적으로 실행하는 능력
  - 열정과 도전의식: 의미 있는 활동을 정하여 자신의 시간과 에너지를 투자하고, 새롭고 다양한 경험에 도전하는 의식
  - 자기효능감: 자기 평가를 통해 자신이 설정한 목표를 성공적으로 수행할 수 있다고 믿는 기대와 신념
  
- OECD의 DeSeCo(Definition and Selection of Competencies) 프로젝트는 미래 사회의 변화에 대처하기 위해서 개인이 반드시 갖추어야 하는 3가지 핵심역량 범주로 도구를 상호적으로 활용하는 능력(Use tools interactively), 이질적 집단 내에서 상호작용하는 능력(Interact in heterogeneous groups), 자율적으로 행동하는 능력(Act autonomously)을 제시함(이민정, 2017)
  - 자율적으로 행동하는 능력 범주의 핵심역량은 큰 맥락에서 보고 행동하는 능력, 생애계획과 개인적 과업을 설정·실행하는 능력, 자신의 권리와 이익의 한계를 알고 주장하는 능력 3가지로 제시하여 자신의 생애를 관리하고 확대된 사회적 맥락 속에서 자리매김하며, 자율적으로 행동할 수 있어야 함을 제안하였음
  
- 자기관리역량(Self-Management Competencies)은 자가평가를 바탕으로 개인적 목표를 달성하기 위한 과정을 모니터링하며 스스로를 조절하는 것으로 자신을 관리하는 능력임(진미석, 손유미, 주휘정, 2011).
  - 자기관리역량은 효율적·효과적인 학습이 되도록 시·공간을 관리하고 내적인

불안, 스트레스를 관리하는 기술을 의미함(진미석 외, 2007)

- 자기관리역량은 대학생의 학교생활과 관련이 깊어 대학교육의 효과나 취업 진로와도 상당한 연관이 있음. 졸업 후 취업이나 진로를 위한 목표설정이나 설정된 목표의 실행목표 달성을 위한 학습전략, 목표를 구체화하고 학습을 수행하는 등의 요소를 아우르며, 이를 체계적으로 지원하는 시간관리, 정서조절에 이르는 다양한 능력으로 이해할 수 있음
- 채창균 외(2009)는 “인재대국형 고등교육-노동시장 연계의 쟁점과 과제”의 정책과제에서 4년제 대학 졸업자의 직업능력을 연구하며, 인사담당자와 신입사원 모두 자기관리능력을 중요하게 생각하고 있다고 밝힘
- 인사담당자의 경우, 4년제 대학 인문사회계열 졸업 신규 인력에게 중요도가 비교적 높은 직업능력은 문제해결능력, 대인관계능력, 의사소통능력, 자기관리 및 개발 능력 등으로 응답하였음. 4년제 대학 이공계열 졸업 신규인력의 경우, 기술능력, 문제해결능력, 정보능력, 의사소통능력 등이 비교적 중요도가 높았음
  - 4년제 대학 인문사회계열 졸업 신입사원의 경우, 대인관계능력, 의사소통능력, 문제해결능력, 자기관리 및 개발 능력, 정보능력 등이 중요도가 비교적 높은 직업능력이라고 응답하였음. 4년제 대학 이공계열 졸업 신입사원의 경우 대인관계능력, 문제해결능력, 의사소통능력, 자기관리 및 개발 능력, 정보능력 등이 중요도가 비교적 높은 것으로 지적되었음
- 자기이해는 자신에 대해 정확히 이해하고, 어떤 상황이나 환경에서도 자기다움을 잃지 않고 올바른 선택을 할 수 있도록 도우며, 자신에 대해 깨어있는 의식을 갖춤으로써 가장 자기다움과 연결하고 타인과 건강한 연결을 도출할 수 있는 출발선임. 또한, 자신과 타인에 대한 높은 이해는 대인관계에서 우선 선행되어야 할 요소이며, 대인관계에서 상호 원만한 관계를 유지하기 위한 필수조건임(김응자, 2018)
- 자기이해란 자신을 있는 그대로 인지하고 수용한다면 자신의 행동에도 자신감이 생긴다는 개념임(박상환, 김장이, 방병노, 2016)
  - 자기이해에 있어서 가장 중요한 선행요소 3가지는 다음과 같음. ① 자기가 가지고 있는 특징이나 특성(심리적, 신체적 또는 행동적 측면들)을 비판하거나 왜곡하지 않고 있는 그대로 인정하고 받아들이는 것(양돈규, 2013). ② 자신의 욕구나 생각, 감정 등을 직접적인 표현으로 전달하는 자기표현 관점(적절한 자기표현은 인간관계에서 발생하기 쉬운 갈등이나 스트레스를 원만하게 해소하

는 데 도움이 됨). ③ 다른 사람의 입장이나 사고, 인지, 정서적 반응 등의 내적인 심리상태를 추론하여 자기중심적 사고에서 벗어나 타인의 입장을 수용하는 것을 말하는(Johnson, 1975) 타인관점 수용. 이상의 3가지 관점에서의 자기이해는 급속하게 변하는 사회 환경에 따라 개인 역량이 제대로 발휘되도록 하는 데 있어 필요요소이며 서로 역동적으로 상호작용함

- 대인관계의 시작은 자기이해에서 출발함. 자기이해는 자신의 행동, 가치관, 심리, 성격, 특성, 적성, 강점, 장점 등을 보다 객관적으로 파악하고 수용하는 것이라는 측면을 포함하므로, 자기이해를 위한 다양한 접근이 필요함. 일반적으로 자기이해를 높이는 방법으로 성격검사를 활용함
  - 자기이해는 ‘있는 그대로의 자기 됨됨이를 정확하게 이해하는 것’으로, 자신의 긍정적인 측면과 부정적인 측면 모두를 포함한 자신의 몸과 마음에 관한 모든 것을 사실 그대로 이해하는 것임(이형득, 2002)
  - 대학생의 명확한 자기이해는 타인의 평가가 아닌 자신의 인식과 정서에 기인하며, 심리적인 안정감과 동시에 자기조절과 자기효능감에 긍정적인 영향을 줌(김미숙, 2016)
  - 양준석(2007)은 자기이해를 자아정체감의 맥락에서 6가지 구인인 안정성, 목표지향성, 독특성, 역할인지, 자기수용, 자기주장으로 구분하여 연구에 적용함. 안정성은 시간이 경과해도 유동적인 관계에서 일관되고 동질적으로 자기를 인식하는 특성이며, 목표지향성은 인생목표와 행동방향에 대한 정확한 이해 및 선택능력임. 독특성은 자신의 심리, 사회적 제반 특성으로 타인과 비교되는 자기만의 속성이며, 역할인지는 대인관계를 맺고 유지하며 자신과 타인 역할에 대한 인식임. 자기수용은 자기의 실체와 성격특성 및 제반 능력과 취약점을 인정하는 것이고, 자기주장은 사회적 압력이나 타인의 기대에 구애받지 않고 자기 생각을 표현하는 것임
- 급변하는 현대사회에서 개인이 수많은 정보와 대안을 선택하고 책임져야 하는 상황이 빈번하므로, 여러 분야에서 외부의 권위나 제재와는 독립적으로 자신의 행위를 결정하고 스스로 규범과 규칙을 선택해 나가는 특성인 자율성에 주목함(강혜정, 2018)
- 자율성은 개인의 정서에 영향을 미칠 뿐만 아니라(Erickson, 1963), 자율성이 높을수록 환경에 대한 통제력이 증가하고 책임감이 높아지며(Savickas, 2005), 자신의 행동에 대한 기대와 가치가 높아짐(Atkinson, 1964)
  - 학업자율성이 높으면 진로영역에서 긍정적인 효과가 나타남. 학업자율성이 높

을수록 진로성숙도가 증가하고, 진로장벽 지각이 낮게 나타남(백연옥, 심혜숙, 2015)

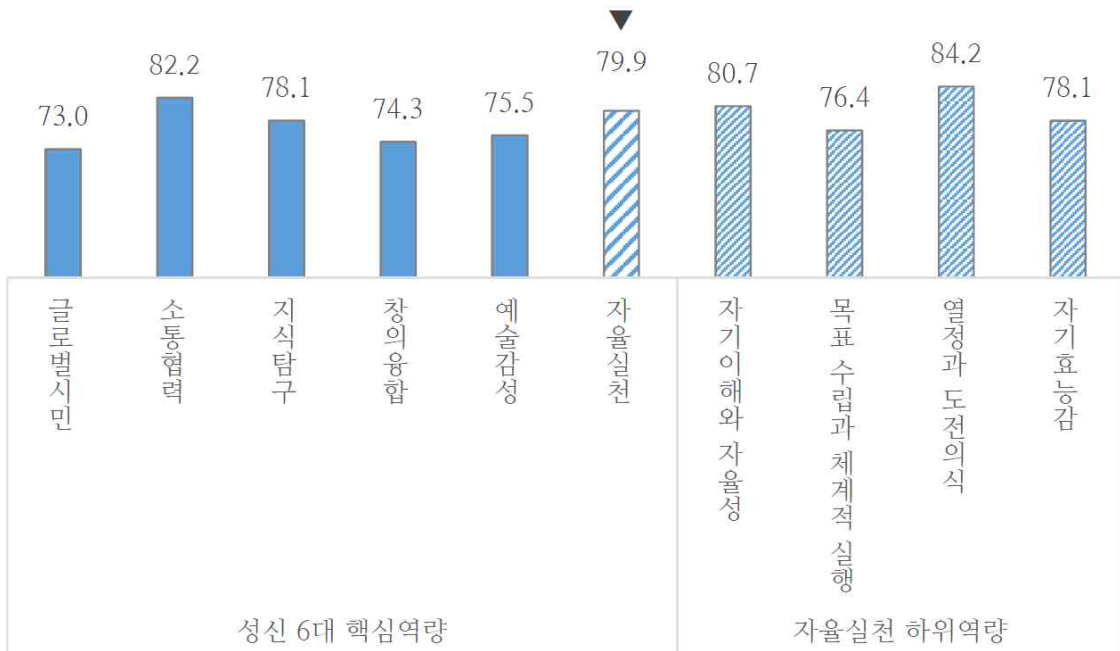
- 자율성 증진을 위해서는 학업이나 진로 관련 프로그램을 개발하고 운영할 때 학생에게 기획단계부터 참여 기회를 부여하고, 일방적으로 제시하거나 실시하기보다는 스스로 선택할 기회를 가질 수 있도록 하여, 학생이 자신의 선택에 관한 결과를 알고 받아들일 수 있도록 지도하는 것이 필요함
- 한편, 학업과 진로맥락에서의 차별적인 특성에 대한 이해를 바탕으로 학생의 자율성이 맥락에 따라 달라질 수 있음을 알고 학업과 진로영역에서 개별 학생의 자율성 정도를 파악하여야 하며, 특히 진로 관련 프로그램을 개발할 때에는 학생이 탐색하거나 선택한 진로에 스스로 가치와 중요성을 부여할 수 있도록 돕는 것에 좀 더 초점을 맞출 필요가 있음

○ 자기효능감(self-efficacy)은 특정한 과제를 성공적으로 수행하기 위하여 요구되는 일련의 행동들을 조직하고 수행할 수 있는 능력에 대한 자신의 판단으로 정의됨(Bandura, 1986). 높은 수준의 자기효능감을 가진 학습자는 도전적인 목표를 세우고 어려움에 직면했을 때 쉽게 이탈하지 않으며, 성공적으로 학습을 마치기 위해 자신이 할 수 있는 모든 노력을 기울이는 경향을 보임

- 자기효능감은 중요한 결정을 수행하고 기술이나 수행의 수준을 결정짓기 때문에 학습자의 성취 행동에 있어서 중요한 의미가 있음(조승우, 1997)
- 자기효능감은 학업수행을 예측하는 강력한 변인이며, 과제를 수행하는 동안 학습자의 사고와 행동에 직접적인 영향을 미침(Bandura, 1997)
- 자기효능감은 자기성찰을 통해 향상될 수 있음(전종철, 2012). 자기성찰은 마음의 상태를 들여다보거나 생각이나 감정 등을 탐색해 봄으로써 변화를 얻는 과정으로(이재용, 2008), 개인이 삶의 능동적인 주체가 되어 이전 경험을 되돌아보고 보다 나은 의미를 구성해 가는 학습의 적극적인 자기주도적 과정임(정영혜, 2012)
- 개인이 능력 있는 한 인격체로서 존중받고 자기도 무엇인가 할 수 있다는 자신감을 느끼게 될 때, 개인은 자기성찰을 통해 긍정적인 자아개념을 형성하게 됨(이종승, 1970)
- 자신에 대해 생각해 보는 것은 자신에 대해 알고 개인의 적응과 안정감에 도움을 줌. 자기성찰이 높은 사람은 행복감이 높음. 자기성찰은 개인의 안녕과 긍정적인 자아형성 및 성장뿐만 아니라 학습적인 측면에도 상당히 긍정적인 영향을 미침



- 학습자는 성찰의 기회를 통해 자신의 학습경험에서의 문제를 인식하고 앞으로의 변화와 발전을 도모할 수 있음
  - 정영혜(2012)의 자아성찰, 자기효능감, 학업성적 간의 관계에 관한 연구에서 자아성찰이 잘되는 학생일수록 자기효능감이 높고, 자기효능감이 높은 학생일수록 학업성적이 높았음
  - 전종철(2012)은 성찰의 유형에 따른 학습동기와 자기효능감의 변화를 조사함. 대학생에게 성찰일지를 개인별, 그룹별로 작성하게 하여 이 두 그룹의 학습동기 및 자기효능감의 변화를 시험을 통해 제시함. 개인별, 그룹별 두 그룹 모두 유의하게 증가하여 성찰이 학습동기와 자기효능감 향상에 긍정적임을 보여줌
  - 자기효능감이 높은 학생일수록 학습동기와 학업성취가 높고 이러한 자기효능감 향상은 자기성찰을 통해 가능함
- 대학생의 진로결정과 선택은 개인의 생애에 있어서 가장 중요한 과업 중의 하나임. 각자가 선택한 진로에 따라 능력 발휘 기회, 사회경제적 지위, 가치관과 태도, 교우 유형, 정신 및 신체적 건강 등 생활의 모든 측면에서 영향을 받게 됨(권순철, 김성봉, 이인희, 2015). 학생의 진로발달에 영향을 미치는 주요 변인으로 진로결정 자기효능감, 진로준비 행동, 진로장벽 등이 보고되고 있음(박용두, 이기학, 2007). 이 중 진로결정 자기효능감이 높을수록 진로준비 행동에 적극성이 높아지며(김수리, 이재창, 2007; 이명숙, 2003), 진로준비 행동을 예측할 수 있음(김선중, 2005)
- 진로결정 자기효능감은 진로를 추구하는 과정에서 갖게 되는 자신의 능력에 대한 신념으로서 자신의 유능성에 대한 주관적인 지각임. 진로결정 자기효능감은 진로 선택 및 진로 관련 정보를 탐색하는 등의 진로준비 행동에 대한 설명력을 가진다고 볼 수 있음(하정운 외, 2017)
- 2019학년도 우리 대학의 성신핵심역량검사 결과, 자율실천 역량(79.9점)은 성신 6대 핵심역량 중 두 번째로 높은 평균을 보임. 4개 하위역량의 평균은 열정과 도전의식(84.2)이 가장 높고, 목표 수립과 체계적 실행(76.4)이 가장 낮았으나, 그 차이도 7.8점으로 작음. 응답자의 점수 변동 폭을 의미하는 1사분위 수와 3사분위 수의 차이에 있어서 열정과 도전의식, 자기효능감이 각각 20.0점으로 크고, 목표 수립과 체계적 실행이 14.3점으로 작았음. 또한, 각 하위역량에서 정상 분포에서 벗어난 이상치가 다수 존재함. 자율실천 역량이 낮은 학생을 위한 소규모, 집중 교육이 함께 필요함([그림 6] 참조)



[그림 6] 2019학년도 성신핵심역량검사 결과(자율실천 역량)

- 우리 대학은 인재개발팀, 학생생활상담소 및 기타 복수 부서에서 다수의 자율실천 역량 관련 비교과 프로그램을 운영할 수 있는 안정적인 여건을 갖추고 있음. 그러나 인재개발팀은 주로 취업 관련 프로그램을 운영하고 있으며, 학생생활상담소는 개인 및 집단상담의 운영에 중점을 두고 있어, 자율실천 역량에 대한 다양한 비교과 프로그램을 운영하는 데에는 한계가 있음. 전체 학생이 수강할 수 있는 충분한 비교과 프로그램을 제공하기 위해서는 부서별로 운영하는 프로그램을 자율실천 역량의 하위역량을 반영하여 개발할 필요가 있음

## 2) 자율실천 역량 교육 관련 선행연구 및 사례 분석

- 학생의 진로 관련 역량 향상 및 수요자중심 교육과정 완성을 위해 서울 소재 S 대학 재학생을 대상으로 핵심역량진단에 기반을 둔 학생맞춤형 비교과 교육과정 개발을 목표로 연구함(윤희정, 정윤숙, 공성수, 2018)
  - K-CESA(대학생 핵심역량진단도구) 및 비교과 교육과정 이수 경험, 그리고 진로결정 자기효능감 검사결과를 바탕으로 학생의 성향과 특성을 3가지의 두드러진 군집(문제인식형, 은둔형, 활성화형)으로 유형화하고 그에 맞는 적절한 교육적 비전을 제시함

- 핵심역량에 따른 특성발견을 위한 교과, 비교과 활동: 학생의 특성을 보다 정확하게 진단하여 그들이 가진 문제를 빠르게 감지하고, 가장 효과적으로 해결할 수 있는 교과 및 비교과 프로그램을 설계하는 것이 중요함. 교과 및 비교과 활동이 역량 감지·진단 도구로서 학생의 변별적 자질을 구분하는 중요한 방법이 될 수도 있음
  - 핵심역량 개선 도구로서 비교과 활동: 학생의 유형을 이해하는 일 자체가 교수자가 프로그램을 설계하고 수업을 구성하는 데 필요한 아주 친절한 가이드라인이 될 수 있음
  - 환류도구로서 비교과 활동: 핵심역량의 차이에 따라 유형화된 학생의 변화를 확인하기 위해 교과 또는 비교과 활동의 과정이나 결과를 평가하는 일 또한 중요한 교육의 방식일 수 있음. 후속 활동에서 학생에게 자신의 변화를 자각할 수 있도록 기회를 제공할 수 있기 때문임. 예를 들어, 의사소통이 부족한 은둔형 학생에게 그 역량과 관련된 심화 프로그램은 그 자체로 도전이면서 자기평가의 도구가 됨. 문제인식형의 경우, 상담프로그램 활동과 함께 그의 문제를 해결할 수 있는 비교과 프로그램을 함께 제안할 수도 있음. 교과 활동이나 비교과 활동이 학생의 문제를 집중적으로 관리할 수 있는 환류의 방법 자체일 수도 있음
- 자율적 행동역량 증진 프로그램은 핵심역량, 진로계획 및 학업성취도에 긍정적인 영향을 미침(권해수, 김기현, 2010)
- ‘자율적 행동역량’을 개인이 의미 있고 책임 있는 방법으로 자신의 삶을 관리하고 자기주도적으로 생활하는 자기관리능력과 자기주도적 학습능력으로 구체화하고, 일상생활과 진로영역에서 자기주도적인 삶을 이루어낼 수 있도록 프로그램을 기획, 개발함
  - 고등교육 및 사회(직업 세계)로의 이행을 앞둔 청소년의 발달과제와 연계하여, 생애 설계 프로그램과 진로개발 프로그램으로 나누어 설계하고, 프로그램당 5~6회기로 구성하여 각 회기당 60~90분 단위로 진행함
  - 이 프로그램은 특히 청소년의 자율적 행동역량을 향상하는 데 유의한 효과가 있는 것으로 나타남. 장래 희망직업을 구체적으로 확정 짓고, 일부 영역의 학업성적을 높이는 데 유의한 영향을 미친 것으로 나타남. 그러나 삶의 만족도 및 학교생활 만족도에서는 유의한 변화가 나타나지 않음
- 이민정(2017)은 ACE사업 참여대학의 핵심역량 및 실천전략에 관한 연구에서,

핵심역량을 실천하기 위해서는 배운 내용을 통해 실제적 맥락에서 무엇을 할 수 있는가를 학습자 관점에서 고려해 프로그램을 개발해야 하며, 실제로 학습자가 습득한 교육내용을 실제적 맥락에서 활용할 수 있어야 한다고 주장함. 이는 단순지식 재생이 아닌 습득한 지식을 종합하여 실제 행할 수 있음을 중시하는 것임

○ 권순철, 김성봉(2014)은 J대학 교양수업에 관한 연구에서 액션러닝기반 대학생 자기관리 역량향상 프로그램이 역량을 향상하고 졸업 후 취업 및 실무에 적응능력을 높일 수 있는 새로운 대안이라고 주장함. 액션러닝기반 프로그램은 다음의 단계로 구성됨

- 1단계: 팀 워크숍 단계. 교육목적 및 방법을 설명하고 팀별 프로젝트를 선정
- 2단계: 학습팀 단계. 과제에 대한 벤치마킹과 문제해결 프로세스의 이해와 더불어 현장 이해 등을 학습
- 3단계: 현장조사 단계. 팀별로 인터뷰 및 설문을 진행하는 현장조사 단계
- 4단계: 과제보고서 작성 단계
- 5단계: 학습정리 단계. 과제보고서를 발표하고, 교수자가 실행 여부를 즉석에서 결정

○ 심태은, 이송이, 김유천(2017)은 D대학 핵심역량 교양수업 사례를 연구하며, 자기관리 리더십역량 향상을 위한 교과과정이 대학생의 삶의 만족도 및 자기결정성에 긍정적인 영향을 미친다고 주장함. 이는 대학생이 성격에 대해 알아가는 것이 자신의 삶과 진로 속에서 의미 있는 결정을 할 수 있도록 하는 중요한 요소라는 것을 알 수 있음. 대학생의 셀프리더십은 사회적 지지, 진로동기, 진로결정 자기효능감, 진로성숙도, 경력개발역량, 경력탐색 행동, 진로준비 행동, 심리적 안정감, 학업성취 등과 관련성이 있다는 다수 연구를 통하여 대학생의 셀프리더십에 대한 이해와 개발이 대학교육 내에서 이루어져야 함을 알 수 있음

- 프로그램은 자기개발 영역에 속하며 대학생이 자신에 대한 이해를 기반으로 자신의 목표를 달성하고 사회공동체 안에서 리더십을 발휘할 수 있도록 구성함. 즉, 성격적 특성을 기반으로 자신을 이해하는 것, 셀프리더십의 영역으로 자신이 원하는 바를 알고 이를 이룰 수 있는 기술을 익히는 것, 타인과의 관계에서 자신의 영향력을 발휘하는 것에 중점을 두고 자기개발 영역 프로그램을 개발함
- 전체 프로그램은 16주차로 이루어졌으며, 성격과 리더십(자신에 대한 이해),

셀프리더십(비전과 목표설정, 구체적 실행계획에 따른 실천), 관계리더십(의사소통, 코칭기술, 대학생으로서의 사회 속 윤리적 책임, 집단에서의 문제해결방법에 관한 생각 공유)으로 구성함

- 프로그램에서 과제는 수업 중 주어진 특정 리더의 리더십 특성을 분석하는 것과 수강생 자신의 리더십을 분석하는 것으로 부여됨. 2시간 중 1시간은 내용을 전달하는 방식으로, 다른 1시간은 토론이나 발표 등을 통한 활동방식으로 운영함
- 탁진국, 조지연, 정현, 조진숙(2017)은 K대학 신입생에 관한 연구에서 주도성 향상을 위한 코칭 프로그램의 효과성을 연구함. 프로그램 실시 전·후의 시점과 집단 간의 상호작용 효과를 분석한 결과, 모든 종속 변인에서 시점과 집단 간에 상호작용 효과를 보여 코칭 프로그램 효과가 검증되었음. 코칭 효과의 지속성을 위해서 코칭이 종료된 후 피코치와의 지속적인 접촉이 필요하다고 주장함
- K대학 신입생 113명을 대상으로 실험 및 통제집단으로 나누어 1:1 개인코칭 진행
  - 측정변인은 주도성, 강점 자기효능감, 자기효능감, 대학생활 적응(사후 코칭만 족도)으로 구성됨
  - 총 6회기(오리엔테이션 제외)에 걸쳐 프로그램 진행
    - ① 오리엔테이션: 사전검사/프로그램 목표와 진행과정 설명
    - ② 현재 자아탐색: 코칭서약서 작성/대학생활에서 하고 싶은 것, 걱정되는 것 탐색(이상적 자아 생각해보기)
    - ③ 목표탐색: 이상적 자아탐색(자신이 바라는 대학생활)/이상적인 자아와 현재 자아의 주도성 간의 차이 탐색/자신이 향상하고 싶은 주도성 항목과 이유
    - ④ 변화목표 설정: 구체적 변화목표 설정/목표달성에 대한 자신감과 동기 수준 파악/강점검사 설명 및 활용에 대한 방안 탐색
    - ⑤ 계획수립: 강점을 활용해서 실행계획 세우기/예상되는 장애물 점검
    - ⑥ 계획점검: 실행계획 점검/장애물 극복하기
    - ⑦ 마무리: 목표와 실행계획 재확인 및 수정/지속적인 목표달성 및 유지를 위한 동기 부여/향후 계획 확인/사후검사
- 자율실천 역량 관련 교육사례는 <표 8>과 같음

<표 8> 자율실천 역량 관련 교육사례

구분	세부내용
유네스코	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 2018 유네스코 평화누리(유네스코한국위원회, 2018)</li> <li>▪ 참여 대상: 선발된 전국 대학(원)생 및 청년으로 구성된 동아리(5-20명)</li> <li>▪ 운영 부서: 유네스코 한국위원회</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 2018년 4월~10월</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유엔 지속가능발전목표의 17개 목표를 주제로 청년들 스스로 자신들이 살아가는 지역사회 현장의 지속가능성을 위협하는 문제에 대한 개선방안을 기획하고 실행함으로써 사회변화의 주체로 성장할 수 있도록 지원함</li> <li>- 목표하는 활동 분야의 전문가나 대학교수를 자문위원으로 위촉 가능</li> <li>- 전체 인원 중 대표 및 부대표를 포함한 80%가 대학생이면 기존·신설·연합·프로젝트성 팀 모두 관계없이 지원 가능</li> <li>- 매년 3월 초~4월 초 유네스코한국위원회 홈페이지에 모집요강 공고</li> <li>- 선발기준: 적합성, 독창성, 실천 가능성, 파급효과</li> <li>- 활동 완료한 팀원들에게 유네스코한국위원회 사무총장 명의의 수료증 발급</li> <li>- 2018년 전국 18개 팀 216명의 대학생 참가</li> <li>- 소정의 활동지원금 지원, 워크숍 및 활동보고회 개최, 각종 네트워크 활용 지원, 프로젝트 현장 지원 등</li> <li>- 프로젝트 예: 탈북 대학생과 함께하는 DMZ 평화통일 여행, 우울증 맞서기(건강과 웰빙), 새로운 꿈 달콤한 꿈(빈곤퇴치, 불평등 감소), SWP(Solve Water Problem), 공다방(공정무역 × 환경 캠페인), 아소카, 내일은 학교에 가자(양질의 교육, 성 평등) 등</li> </ul> </li> </ul>
S대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 수기치인 리더십 프로그램(성균관대학교, 2017)</li> <li>▪ 참여 대상: 대학 인증제 요건 충족자</li> <li>▪ 운영 부서: 대학혁신과공유센터</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자기성찰과 자기이해를 강조하는 수기 리더십과 관계성 안에서 타인을 이해하고 조화를 이루는 치인 리더십을 배양하는 핵심역량 향상 프로그램</li> <li>- 워크숍 I 나를 만나다(기초), 워크숍 II 우리를 만나다(응용)으로 구성, 현재는 레고시리어스플레이 방법론(LEGO Serious Play Method)을 활용하여 워크숍 진행</li> <li>- 특전: 워크숍 교육비 지원, 워크숍 이수증명서 발급, 인성품 7시간 인정, FYE 세미나 점수 10점 반영</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 오거서(五車書) 프로그램</li> <li>▪ 참여 대상: 대학 인증제 요건 충족자</li> <li>▪ 운영 부서: 학술정보관 인문학술정보팀</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육과정과의 유기적 연계성을 강화하고 사회적 적실성에 충실한 특성화된 독서교육 프로그램임</li> <li>- 다양한 분야의 양서와 고전을 아우르는 심층적인 독서를 통해 사고력, 비판적 성찰 능력, 토론과 대화 능력, 글쓰기 능력을 함양하는 데 목적을 둠</li> <li>- 오거서 장학금, 교수-학생 함께 책읽기, 오거서 독서 동아리, 오거서 책소풍,</li> </ul> </li> </ul>

구분	세부내용
	<p>SKKU 독서가이드 &amp; 독서컨설팅, 독서챌린지, 독서/고전/교양강좌 도서지원 등의 프로그램으로 운영함</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 성균 Bridge Year</li> <li>▪ 참여 대상: 휴학생</li> <li>▪ 운영 부서: 대학혁신과공유센터</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학업, 취업 등으로 감정적 소진을 겪는 학생들이 새로운 경험과 자기에 대해 고찰할 수 있는 기간으로 도입함</li> <li>- 학생들이 성균 인재상과 연결된 활동에 참여하는 경우 심사를 통해 학점을 인정해주는 과정으로 프로그램 개발 및 운영함</li> </ul> </li> </ul>
K대학	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 프로그램명: 주도성 향상을 위한 코칭 프로그램(탁진국 외, 2017)</li> <li>▪ 참여 대상: 신입생 113명(실험집단:60명, 통제집단:53명)</li> <li>▪ 운영 부서:</li> <li>▪ 운영 기간(시간): 총 6회기</li> <li>▪ 주요 특징                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:1 코칭으로 진행, 코치 19명(다수의 코칭 경험이 있는 코칭 전공 석사와 박사과정 학생)</li> <li>- 오리엔테이션 → 현재 자아탐색 → 목표탐색 → 변화목표 설정 → 계획수립 → 계획점검 → 마무리 등 총 6회기(오리엔테이션 제외)에 걸쳐 프로그램 진행</li> <li>- 사전, 사후, 추후 1, 추후 2 시점에서 주도성, 강점 자기효능감, 자기효능감, 대학생활 적응을 측정함</li> <li>- 효과성 검증을 위해 프로그램 실시 전, 후의 시점과 집단 간에 상호작용 효과를 분석함</li> </ul> </li> </ul>

### 3) 자율실천 역량 교육의 방향성

- 자율실천 역량은 성신 6대 핵심역량 중 상대적으로 평균이 높고, 운영되고 있는 비교과 프로그램의 수도 많았으나, 기초단계인 프로그램의 보완이 요구되며, 프로그램의 체계적인 구조화가 필요함
- 단과대학별, 학과계열별에 따라 차이가 있었음. 부족한 역량을 증진할 수 있도록 안내하고 지원해 주어야 함. 학과에서도 자체적으로 부족한 자율실천 역량을 증진할 수 있도록 교과 교육과정과 비교과 교육과정을 개발하여 운영할 필요가 있음
- 오늘날 사회변동 및 직업변동의 상황을 고려해 볼 때, 직종 전반에 걸쳐 공통으로 요구되는 핵심역량 또는 직업기초능력의 중요성이 더욱 주목받음. 따라서 교과 영역과 비교과 영역의 연계가 필요함

- 자율실천 역량은 개개인의 성향에 따라 참여에 차이가 있을 수도 있으므로, 학생유형별 특성 맞춤형 비교과과정 설계와 이에 대한 지도가 필요함
- 취업 성과를 개선하기 위해서는 학생수요에 맞는 충분한 비교과 프로그램의 개설 및 현행제도의 보완이 필요하며, 학생의 학업 및 비교과 활동에 적극적이고 자발적인 참여 태도가 필요함
- 비교과 활동을 통한 다양한 경험은 대학생이 최소한의 사회적 봉사를 실천할 수 있도록 동기를 부여하고 개인의 자질과 역량을 배양하여 졸업 시 고용을 개선할 수 있을 뿐만 아니라 대학발전에도 크게 이바지할 수 있음
- 자율실천 역량 비교과 프로그램은 취업 관련 프로그램에 치우친 경향이 있음. 다양한 콘텐츠의 프로그램의 개발이 요구됨. 또한, 현재 운영되고 있는 프로그램의 만족도를 높이고 양질의 체계적인 프로그램이 될 수 있도록 추가 컨설팅이 필요함

### 3. 비교과 교육방법: 교육과정 위계

#### 가. 비교과 교육과정 위계 수립 기준

- 위계는 위치나 지위의 단계를 말하며, 교육학에서는 학습자가 더 높은 단계에 있는 행동을 성취하기 위해 수행해야 하는 경험의 경로를 선수기능의 관계에 따라 제시한 요소의 조직체를 의미함. 비교과 교육과정의 위계는 교육목표를 달성하는 데 적합하도록 설계된 비교과 프로그램 및 활동의 단계로 정의할 수 있음
- 우리 대학의 비교과 교육과정 위계는 Bloom(1956)의 교육목표 분류를 참고하여 적용하되, 다양한 핵심역량을 교육할 수 있도록 응용함. Bloom은 그의 동료들과 함께 1956년에 지적 영역, 1964년에 정의적 영역, 1972년에 운동기능적 영역에 대한 교육목표 분류 핸드북을 발간함<sup>6)</sup>. 각 영역별 교육목표는 위계적으로 구성되어 있어, 뒤의 목표는 앞의 목표를 선행조건으로 하고 있음(이성호, 2009: 237~240)
  - Bloom의 교육목표 분류체계는 지적 영역, 정의적 영역, 운동기능적 영역으로 순차적으로 체계화됨. 핵심역량 교육은 기존의 지식중심 교육에서 벗어나 지식과 실행을 융합하고자 하며, 비교과 프로그램이 활동 위주로 이루어진다는 것을 고려할 때, 성신 6대 핵심역량이 Bloom의 세 영역 중 특정 영역으로 귀속되기보다 세 영역 모두 관련된 것으로 판단됨
  - 다만, 성신 6대 핵심역량의 정의에 따라 상대적으로 더 적합한 영역이 있는 것으로 판단됨. 글로벌시민 역량은 지적 영역과 정의적 영역에 더 가깝고, 소통협력 역량은 정의적 영역과 운동기능적 영역에 가까움. 지식탐구 역량은 지적 영역에 가까움. 창의융합 역량은 정의적 영역에 가깝고, 예술감성 역량은 정의적 영역, 운동기능적 영역에 더 가까움. 마지막으로, 자율실천 역량은 지적 영역과 정의적 영역에 가까움
  - Bloom의 교육목표 분류체계에서 지적 영역은 6단계, 정의적 영역은 5단계, 운동기능적 영역은 4단계로 구성되어 있어, 비교과 교육과정 위계와 Bloom의 단계를 1:1로 대응시킬 수 없음. 그러나 단계가 증가할수록 나타나는 특징은 Bloom의 교육목표 분류체계의 위계와 동일한 방향성을 가지므로, 이를 <표 9>에 제시하였음

6) 각 영역별 교육목표 분류 핸드북 연구자는 다음과 같음

- 지적 영역에 대한 교육목표 분류 핸드북: B. S. Bloom, D. R. Krathwohl
- 정의적 영역에 대한 교육목표 분류 핸드북: B. S. Bloom, D. R. Krathwohl, B. Masia
- 운동기능적 영역에 대한 교육목표 분류 핸드북: A. J. Harrow

<표 9> Bloom의 교육목표 분류체계

지적 영역기	정의적 영역	운동기능적 영역
<p>① <b>지식(knowledge)</b>: 개개의 고립된 정보를 오직 기억 재생하는 수준의 지식</p> <p>↓</p> <p>② <b>이해(comprehension)</b>: 정보의 여러 요소에 초점을 맞추고 식별하거나 단순 기억 재생 이상의 지적 행위능력</p> <p>↓</p> <p>③ <b>적용(application)</b>: 습득한 정보를 다른 경우에 적용하여 그전에 하지 못한 일을 할 수 있는 능력</p> <p>↓</p> <p>④ <b>분석(analysis)</b>: 커다란 현상을 이해하며, 작은 구성요소를 검토하고 추출하는 능력</p> <p>↓</p> <p>⑤ <b>종합(synthesis)</b>: 새로운 전체를 창조하기 위해 내용의 개별적 요소를 통합할 수 있는 능력</p> <p>↓</p> <p>⑥ <b>평가(evaluation)</b>: 어떤 분명한 기준을 세워 판단하고, 자신의 결론을 입증하는 증거를 세우는 능력</p>	<p>① <b>감수(receiving)</b>: 자극에 대해서 주의를 기울이고(감지), 여러 자극 가운데 특정 자극을 변별하고, 자신해서 주의를 기울이며(자진 감수), 자극을 추구(주의집중)</p> <p>↓</p> <p>② <b>반응(responding)</b>: 자극에 대해서 기대에 부응하는 정도로 반응(묵종)하고, 자신의 내부 압력에 따라 반응(자기반응)하다 개인적인 만족도를 위해 정서적으로 반응(만족)</p> <p>↓</p> <p>③ <b>가치화(valuing)</b>: 내면화가 점차 이루어지고 심화됨</p> <p>↓</p> <p>④ <b>조직화(organizing)</b>: 여러 가지 가치를 하나의 체계로 구성</p> <p>↓</p> <p>⑤ <b>인격화(characterizing)</b>: 내면화가 성숙한 단계로, 하나의 가치체계, 세계관을 갖고 가치 상황에서 일관성 있게 반응함(통정). 가치 복합에 의한 인격화</p>	<p>① <b>관찰(observing)</b>: 운동기능 과업이 어떻게 수행되어야 하는가 관찰하고 기술</p> <p>↓</p> <p>② <b>모방(imitating)</b>: 관찰한 복잡한 운동기능을 요소별로 분리하여 관찰한 대로 따라함</p> <p>↓</p> <p>③ <b>연습(practicing)</b>: 모방한 운동기능을 몸에 익숙해지도록 반복 연습. 전체를 부드럽고 능숙하게 할 수 있게 연습함</p> <p>↓</p> <p>④ <b>적응(adapting)</b>: 학습자 나름의 확실한 운동기능을 수행. 운동 또는 활동을 완전히 자기 것으로 내면화, 사유화하는 통정이 이루어짐</p>

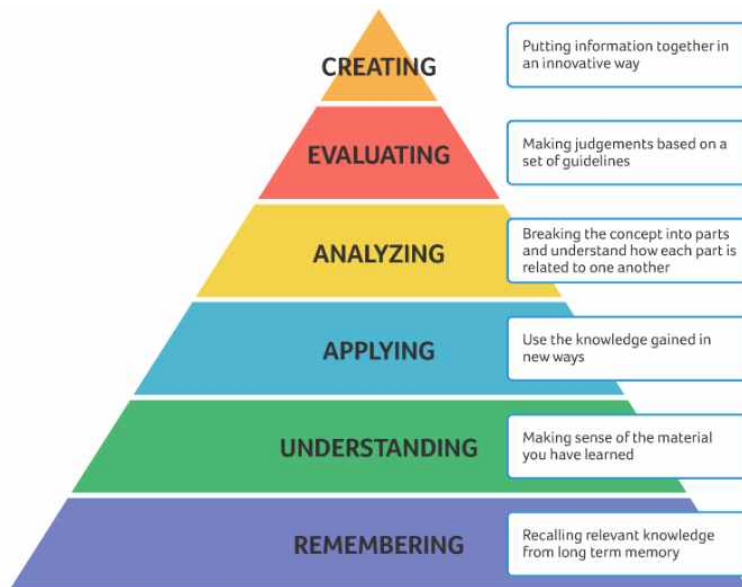
출처: 이성호(2009). **교육과정론**. 서울: 양서원, 237~240.의 내용을 발췌하여 도식화함

7) 수정된 Bloom의 교육목표 분류(Bloom's taxonomy revised)(Anderson and Krathwohl's Taxonomy, 2001)에 의하면, 기억(remembering), 이해(understanding), 적용(applying), 분석(analyzing), 평가(evaluation), 창조(creating) 순임



[그림 8] 비교과 교육과정 위계의 방향성

- 비교과 교육과정 위계를 수립하는 데 있어 우리 대학의 「비교과 프로그램 운영 지침」의 비교과 프로그램 난이도 기준을 고려함. 우리 대학은 비교과 프로그램의 운영시간과 난이도를 고려하여 S+마일리지를 부여함. 비교과 프로그램 난이도는 교육내용의 어려움이나 시간이 길어짐에 따라 나타나는 참여의 어려움이 아닌, 학생참여 수준 및 노력 정도를 의미하며, ‘상’, ‘중’, ‘하’의 3단계로 구분됨(〈표 10〉 참조)



[그림 7] 수정된 Bloom의 교육목표 분류

출처: <https://kodosurvey.com/blog/blooms-taxonomy-levels-learning-complete-post>

<표 10> 비교과 교육과정 운영 지침 내 난이도 기준

난이도	프로그램 특징
상	기획, 실행, 결과 제출 등에 학생의 적극적인 참여가 필요한 프로그램
중	실행, 결과 제출 등에 있어 학생의 참여가 필요한 프로그램
하	학생이 단순 참여하는 프로그램

○ 다음으로, 비교과 교육과정 위계를 수립하는 데 있어, 비교과 프로그램의 교육방법(운영유형)을 고려함. 우리 대학은 2018년에 비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구에서 비교과 프로그램의 교육방법을 ‘강의형’, ‘참여형’, ‘파견형’, ‘상담형’, ‘실습형’, ‘사회형’의 6개 유형으로 구분함. 실제 비교과 프로그램의 운영에 있어, 각 비교과 프로그램은 하나의 유형으로 분류되지 않으며, 각 유형별 해당 비율을 제시함. 특정 비교과 프로그램 교육방법이 난이도와 연관되지는 않으나, 강의형의 비율이 높을수록 난이도는 ‘하’로 분류될 가능성이 큼(<표 11> 참조)

<표 11> 비교과 프로그램 교육방법

교육방법	세부내용
강의형	특강, 워크숍, 이러닝 등 강의실에서 강사가 다수의 학생에게 내용을 전달하는 형식
참여형	봉사활동, 홍보대사, 공모전, 캠프 등 학생이 다른 조직이나 사람이 기획한 활동에 참여하는 형식
파견형	해외연수, 탐방 등 교육을 목적으로 대학 밖의 기관 및 장소에 학생을 보내는 형식
상담형	멘토링, 컨설팅, 1:1 면담 등 상담자(전문가)와 학생이 고민, 문제 및 과제를 의논하는 형식
실습형	인턴, 현장실습 등 조직 및 현장에서 이론으로 배운 것을 직접 경험해 보는 형식
사회형	그룹스터디, 튜터링 등 과제 해결 또는 공동의 목적달성을 위한 모임을 구성하여 활동하는 형식

○ 마지막으로, 비교과 교육과정 위계 수립 시 성신헤심역량검사<sup>8)</sup>를 고려함. 성신헤심역량검사는 재학생의 1~4분위의 4단계 위치에 따라 검사결과에 대한 정성적

8) 성신헤심역량검사는 우리 대학 재학생의 핵심역량을 주기적으로 측정하여, 재학생의 핵심역량 함양을 지원하고, 교과 및 비교과 교육과정 개발의 지침을 제공하기 위하여 학부 전체 재학생을 대상으로 1년 단위로 실시하는 검사임. 성신헤심역량검사를 응시한 학생은 절대지표와 상대지표의 결과를 확인할 수 있으며, 상대지표는 백분위와 1~4사분위에 따른 의미를 제공함

의미와 성신택심역량 증진을 위한 노력을 제시함. 따라서, 재학생이 4단계로 제시되는 성신택심역량검사 결과에 따라 비교과 프로그램을 선택하는 데 있어 비교과 교육과정 위계가 4단계로 구성되는 것이 바람직하다고 판단함

## 나. 성신여자대학교 비교과 교육과정 위계

- 이미 언급한 바와 같이, 우리 대학의 비교과 교육과정 위계는 Bloom(1956)의 교육목표 분류체계, 「비교과 교육과정 운영 지침」의 비교과 프로그램 난이도, 비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구의 비교과 프로그램 교육방법, 성신택심역량검사 등을 고려하여 수립함. Bloom의 교육목표 분류체계는 영역에 따라 4~6개, 비교과 프로그램 난이도는 3개, 비교과 프로그램 교육방법은 6개, 성신택심역량검사 결과는 연속형(백분위 수)과 4개 분위로 결과를 제시하므로, 모두 다른 수의 세부 구성요소를 갖고 있음. 비교과 교육과정의 개발 목적 중 하나는 학생에게 비교과 프로그램 선택의 가이드라인과 로드맵을 체계적으로 제시하는 것이며, 재학생이 자신의 성신택심역량 수준을 파악하는 데 가장 중요한 정보를 제공하는 것이 성신택심역량검사라는 점을 고려하여, 비교과 교육과정 위계는 성신택심역량검사 결과와 같이 4단계로 구분함
  - 1단계는 역량인지 단계로, 핵심역량 개념 소개 및 체험을 통해 관심과 흥미를 유발하고, 기초 지식 및 기능을 습득하는 단계임
  - 2단계는 역량개발 단계로, 핵심역량의 기초 지식 및 기능을 활용해 간단한 실습을 진행해 역량을 본격적 형성하는 단계임
  - 3단계는 역량심화 단계로, 핵심역량의 핵심 지식 및 기능을 영역별로 학습하고 집중 실습으로 심화하는 단계임
  - 4단계는 역량발현 단계로, 핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출하는 단계임
- <표 12>는 우리 대학의 비교과 교육과정 위계와 Bloom의 교육과정 분류체계, 비교과 프로그램 난이도 및 교육방법, 성신택심역량검사 결과와의 관계를 나타냄. 비교과 교육과정 위계와 각 비교 내용이 1:1로 대응한다기보다 상대적으로 해당 특성이 더 많이 나타난다는 것을 의미함

<표 12> 성신여자대학교 비교과 교육과정 위계(안)

구분	정의	Bloom의 교육과정 분류체계			난이도	교육 방법	성신핵심 역량검사
		지적 영역	정의적 영역	운동 기능적 영역			
1단계 역량 인지	핵심역량 개념 소개 및 체험을 통해 관심과 흥미를 유발하고, 기초 지식 및 기능을 습득하는 단계	① 지식	① 감수	① 관찰	하	강의형 비율이 높음	1사분위 (~25%)
2단계 역량 개발	핵심역량의 기초 지식 및 기능을 활용하여 간단한 실습을 진행해 역량을 본격적 형성하는 단계	② 이해	② 반응	② 모방	중		
3단계 역량 심화	핵심역량의 핵심 지식 및 기능을 영역별로 학습하고 집중 실습으로 심화하는 단계	③ 적용 ④ 분석	③ 내면화	③ 연습			
4단계 역량 발현	핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출하는 단계	⑤ 종합 ⑥ 평가	④ 조직화 ⑤ 인격화	④ 적응	상	강의형 비율이 낮음	4사분위 (75%~)

## 제3장 비교과 프로그램 현황 분석

1. 비교과 프로그램 핵심역량 분석
2. 비교과 프로그램 위계 분석
3. 비교과 프로그램 종합 분석



### 1. 비교과 프로그램 핵심역량 분석

- 우리 대학은 비교과통합관리센터에서 비교과 프로그램의 핵심역량 증진 효과 및 운영의 적합성을 고려하여 인증하는 비교과 교육과정 인증심사를 시행하고 있음. 본 연구에서는 2019학년도에 인증받는 127개 비교과 프로그램을 핵심역량을 검토함
- 2019학년도 인증 비교과 프로그램의 경우, 인증심사 신청 시 운영부서에서 신청한 핵심역량으로 역량이 결정되어 있음. 그러나 운영부서에 따라 핵심역량에 대한 판단기준이 다르고, 계획과 실제 운영이 다른 때도 있어 비교과 프로그램별 핵심역량이 고정된 것으로 보기 어려움. 본 연구에서는 핵심역량 및 하위역량, 프로그램의 계획 및 결과를 종합 검토하여 비교과 프로그램별 성신핵심역량을 검토함
  - 비교과 프로그램 인증심사는 2019학년도부터 도입된 제도로, 1학기 및 2학기에 핵심역량을 지정하는 방식이 다름. 1학기에는 비교과 프로그램에 가장 적합한 핵심역량 1개를 선택하도록 하였으나, 2학기에는 핵심역량별로 관련 비율을 입력하고, 가장 비율이 높은 핵심역량을 대표역량으로 지정하게 함. 따라서 2학기에 인증받는 비교과 프로그램은 다수의 비교과 프로그램과 관련된 경우가 많으나, 본 연구에서는 대표역량을 기준으로 비교과 프로그램의 핵심역량을 분석함
  - 본 연구는 비교과 프로그램 교육과정 체계를 수립하는 것을 목적으로 하고 있으므로 비교과 프로그램의 핵심역량을 1개로 지정하여 분석하였으나, 비교과 프로그램이 하나의 핵심역량만을 증진한다는 것을 의미하지는 않음
- 총 127개의 인증 비교과 프로그램 중 106개 프로그램은 인증받은 핵심역량에 적절히 배정된 것으로 판단하였으며, 21개 프로그램은 인증과 다른 핵심역량으로 재분류함(〈표 13〉 참조)

<표 13> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(총괄)

핵심역량명	최초	검토 결과					
		글로벌 시민	소통 협력	지식 탐구	창의 융합	예술 감성	자율 실천
글로벌시민	19개	16개	3개				
소통협력	12개		7개	1개			4개
지식탐구	43개		1개	39개		1개	2개
창의융합	10개			4개	3개		3개
예술감성	9개					9개	
자율실천	34개			1개	1개		32개
총합계	127개	16개	11개	45개	4개	10개	41개

- 글로벌시민 역량으로 인증받은 19개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 16개 프로그램은 글로벌시민 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 3개 프로그램은 소통협력 역량으로 재분류함
  - 소통협력 역량으로 재분류된 2개 프로그램은 재학생 폭력통합 예방교육 1차와 학생토론회로 의무교육으로 지정된 4대 폭력 중 성폭력과 가정폭력을 다룸. 이는 인권을 바탕으로 한 폭력 없는 공동체 간의 소통력을 높이기 위해 도입 되었으므로 글로벌시민 역량의 ‘공동체 의식’ 함양에 이바지한 것으로 판단한 것으로 보임. 그러나 해당 프로그램은 공동체 의식보다는 ‘합리적 설득과 갈등 조정’에 주안점을 두고 ‘효과적인 의사전달’을 통한 ‘소통과 협력의 리더십’을 달성하는 것을 목표로 하는 것으로 판단함. 특히 2차 교육은 학생토론으로 연결되어 있어 소통협력 역량을 강화함
  - 소통협력 역량으로 재분류된 1개 프로그램은 자살예방교육으로 폭력통합 예방 교육과 마찬가지로 ‘적극적 경청과 이해’를 기반으로 둔 강의 위주의 교육으로 소통협력 역량에 해당한다고 판단함
  
- 소통협력 역량으로 인증받은 12개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 7개 프로그램은 소통협력 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 4개 프로그램은 자율실천 역량, 1개 프로그램은 지식탐구 역량으로 재분류함
  - 소통협력 역량에서 자율실천 역량으로 재분류된 4개 프로그램은 구직기술강화 프로그램, 면접준비, 마이리틀 성신 취업 프로그램, 그리고 스타트업 채용 박람회임. 4개 프로그램 모두 취업과 관련되어 있으며, 면접과 업계 실무자(선배 포함)와의 상담 등의 프로그램으로 구성되어 있음. 이는 면접과 상담이라는 소통을 수단으로 삼아 구직활동을 준비하는 학생의 ‘자기이해와 자율성’ 강화를

통해 ‘목표 수립과 체계적 실행’을 추구하고 ‘열정과 도전의식’과 ‘자기효능감’을 고취하므로 자율실천 역량에 해당한다고 판단함

- 소통협력 역량에서 지식탐구 역량으로 재분류된 1개 프로그램은 성신스터디그룹임. 성신스터디그룹은 학습자 스스로가 학습의 참여 여부에서부터 목표설정과 학습계획을 수립하여 전문지식 또는 자격증 연구 등을 실시하므로 ‘자기주도적 학습’, ‘전문지식과 기술의 탐구’ 등을 담고 있어 지식탐구 역량에 해당한다고 판단함

○ 지식탐구 역량으로 인증받은 43개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 39개 프로그램은 지식탐구 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 1개 프로그램은 소통협력 역량, 1개 프로그램은 예술감성 역량, 그리고 2개 프로그램은 자율실천 역량으로 재분류함

- 교양교육대학 글쓰기 클리닉은 일대일 상담을 기본으로 한 프로그램으로 ‘적극적 경청과 이해’를 통한 ‘효과적인 의사전달’을 목표로 글쓰기 역량을 강화하므로 소통협력 역량에 해당한다고 판단함
- 미술대학이 주관하는 외부인사 특강은 문화와 예술과 관련한 외부 전문가를 초빙한 강의로 ‘예술과 문화의 가치 이해’, ‘예술과 문화 산물의 향유와 공감’의 역량을 고취하므로 예술감성 역량에 해당한다고 판단함
- 지식탐구 역량에서 자율실천 역량으로 변경된 2개 프로그램은 기업탐방과 전문가와 함께 지원하는 공채 대비반임. 구직활동과 관련한 프로그램으로써 본인에 대한 이해를 높이고 목표 수립하고 이를 체계적으로 운영할 수 있어 ‘자기이해와 자율성’, ‘목표 수립과 체계적 실행’, ‘열정과 도전의식’ 등에 관련되어 자율실천 역량에 해당한다고 판단함. 특히, 후자인 공채 대비반은 4학년 중 미취업자를 대상으로 하여 공채를 대비하여 ‘자기효능감’ 또한 제고 가능하다고 판단함

○ 창의융합 역량으로 인증받은 10개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 3개 프로그램은 창의융합 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 4개 프로그램은 지식탐구 역량으로, 3개 프로그램은 자율실천 역량으로 재분류함

- 창의융합 역량에서 지식탐구 역량으로 변경·지정된 3개 프로그램은 모두 정보기술의 활용과 관련한 프로그램임. 구체적으로, 여성공학도 취창업 역량강화 프로그램 코딩테스트 취업준비과정, 동계 SW역량 강화 블렌디드 프로그램, 오픈소스 GIT 교육프로그램과 성신경제신문읽기 프로그램임. 소프트웨어와 관련

프로그램은 ‘전문지식과 기술의 탐구’와 특히 ‘정보기술의 활용’의 내용을 담고 있고 ‘자기주도적 학습’을 통해 획득되어 지식탐구 역량에 해당한다고 판단함

- 성신경제신문읽기 프로그램은 경제신문을 수단으로 경제에 대한 이해를 증진하여 구직활동을 돕는 프로그램으로 ‘논리적 사고와 비판적 분석’과 ‘전문지식과 기술의 탐구’의 역량을 강화하므로 지식탐구 역량에 해당한다고 판단함
- 창의융합 역량에서 자율실천 역량으로 재분류된 3개 프로그램은 창업 동아리 연합 워크숍, 성신워크워드 창업 단계별 프로그램, 창업 특강으로 모두 창업 관련 프로그램임. 이들 프로그램은 공통으로 초기 창업 의지와 동기를 유발하기 위해 대학생 창업자 또는 창업에 성공한 선배와 소통하고 네트워크를 구축하며, 창업 아이템을 교류하는 프로그램임. 이는 창업을 추구하는 학생이 창의적으로 아이디어를 도출하기보다는 창업이라는 새로운 영역에 본인이 얼마나 잘 맞는지 이해하는 ‘자기이해와 자율성’을 배양하고 창업을 도전해 본다는 ‘열정과 도전의식’을 배양하고 이와 관련된 ‘목표 수립과 체계적 실행’을 시도할 수 있는 프로그램으로 지식탐구 역량에 해당한다고 판단함

○ 예술감성 역량으로 인증받은 9개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 9개 프로그램 모두 예술감성 역량에 적합한 것으로 판단함

- 지식탐구 역량으로 인증받은 1개 프로그램이 추가로 예술감성 역량으로 재분류되어, 예술감성 역량 비교과 프로그램은 최종적으로 10개로 구성됨
- 지식탐구 역량에서 예술감성 역량으로 재분류된 1개는 외부인사특강으로 미술대학과 연관된 외부인사가 초청되어 특강이 진행되므로 ‘예술과 문화의 가치 이해’와 ‘예술과 문화 산물의 향유와 공감’의 역량과 연계된 것으로 고려됨

○ 자율실천 역량으로 인증받은 34개 비교과 프로그램을 검토한 결과, 32개 프로그램은 자율실천 역량에 적합한 것으로 판단하였으며, 1개 프로그램은 지식탐구 역량, 1개 프로그램은 창의융합 역량으로 재분류함

- 자율실천 역량에서 지식탐구 역량으로 변경 지정된 모바일 앱 메이커스 프로그램은 개발 전문가가 아니더라도 가능한 앱 메이커스 교육을 통해 앱을 구현하기 위한 교육임. 프로그램이 ‘자기주도적 학습’, ‘전문지식과 기술의 탐구’, ‘정보기술의 활용’을 강화하므로 지식탐구 역량에 해당한다고 판단함
- 자율실천 역량에서 창의융합 역량으로 변경 지정된 창업 동아리는 재학생에게 창업을 경험할 수 있는 멘토링과 네트워킹을 제공하여 실제 창업으로 연계될

수 있도록 지원하는 프로그램임. 프로그램이 ‘개방적이고 유연한 사고’, ‘창의적 발상과 기획’, ‘새로운 가치 창출’, ‘융합적 문제해결’을 강화하므로 창의융합 역량에 해당한다고 판단함

- <표 14>~<표 19>는 127개 인증 비교과 프로그램의 핵심역량 검토 결과를 종합하여 핵심역량별로 비교과 프로그램별과 하위역량을 제시함. 핵심역량 검토 시 각 비교과 프로그램의 내용을 하위역량 수준으로 분석하였으므로, 하위역량은 핵심역량 판단의 근거가 됨. 향후, 핵심역량별 비교과 프로그램 개발 시 하위역량별 비교과 프로그램의 분포도 함께 고려할 필요가 있음

<표 14> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(글로벌시민 역량)

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				외국어 소통 및 활용	다문화 이해와 문화적 포용력	공동체 의식	지역·국 제사회의 문제 인식
인권상담소	2019학년도 인권문화 활성화 시리즈1	글로벌 시민	글로벌 시민			○	○
인권상담소	2019학년도 인권문화 활성화 시리즈2	글로벌 시민	글로벌 시민			○	○
인재개발팀	JUMP IBC(외국계기업 및 해외취업 대비반)	글로벌 시민	글로벌 시민	○	○		
인재개발팀	JUMP SECA(고급 비즈니스 영어 스터디)	글로벌 시민	글로벌 시민	○	○		
인재개발팀	성신 글로벌 브랜드 마케팅 (Sungshin Global Brand Marketing Program)	글로벌 시민	글로벌 시민	○	○		
인재개발팀	스튜어디스 스쿨	글로벌 시민	글로벌 시민	○	○		
캠퍼스타운 사업추진단	수유4U "수유시장 활성화" 「팝업스토어」	글로벌 시민	글로벌 시민			○	○

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				외국어 소통 및 활용	다문화 이해와 문화적 포용력	공동체 의식	지역·국 제사회의 문제 인식
캠퍼스타운 사업추진단	수유4U "수유시장 활성화" 「서비스디자인 지원 프로그램」	글로벌 시민	글로벌 시민			○	○
캠퍼스타운 사업추진단	수유4U "수유시장 활성화" 「수유4U 감성채널 프로그램」	글로벌 시민	글로벌 시민			○	○
국제학생 지원팀	2019학년도 2학기 성신글로벌프렌즈	글로벌 시민	글로벌 시민	○	○	○	○
국제교육원 운영팀	한국어 도우미	글로벌 시민	글로벌 시민	○	○	○	
교양교육지 원팀	글로벌라운지	글로벌 시민	글로벌 시민	○			
교양교육 지원팀	글로벌 커뮤니케이션센터	글로벌 시민	글로벌 시민	○			
간호대학	간호사 해외 취업과 역할	글로벌 시민	글로벌 시민		○		
간호대학	해외 간호의 최신동향	글로벌 시민	글로벌 시민		○		○
법과대학	중국학술교류	글로벌 시민	글로벌 시민	○	○		

<표 15> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(소통협력 역량)

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				적극적 경청과 이해	효과적인 의사전달	합리적 설득과 갈등조정	소통과 협력의 리더십
학생생활 상담소	2019년 재학생 폭력통합예방교육	글로벌 시민	소통 협력		○	○	○

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				적극적 경청과 이해	효과적인 의사전달	합리적 설득과 갈등조정	소통과 협력의 리더십
	- 학생토론회						
학생생활 상담소	대인관계 개선 프로그램-사람과 사람 사이	소통 협력	소통 협력	○	○	○	○
학생생활 상담소	건강한 분노표현 연습을 위한 수용-전념 프로그램	소통 협력	소통 협력	○	○	○	○
학생생활 상담소	자기주장훈련 집단상담프로그램	소통 협력	소통 협력	○		○	○
학생생활 상담소	2019년 재학생 폭력통합예방교육	글로벌 시민	소통 협력	○	○	○	○
학생생활 상담소	자살예방교육	글로벌 시민	소통 협력	○			
교양교육 지원팀	글쓰기 클리닉	지식 탐구	소통 협력	○	○		
사범대학	예비교사를 위한 즐거운 교수법 교실	소통 협력	소통 협력	○	○	○	○
간호대학	유대감 형성 프로그램	소통 협력	소통 협력	○	○	○	○
간호대학	인성교육특강	소통 협력	소통 협력	○	○	○	○
간호대학	PRN 설명회	소통 협력	소통 협력	○	○	○	○

<표 16> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(지식탐구 역량)

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				자기 주도적 학습	논리적 사고와 비판적 분석	전문 지식과 기술의 탐구	정보 기술의 활용

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				자기 주도적 학습	논리적 사고와 비판적 분석	전문 지식과 기술의 탐구	정보 기술의 활용
창업사업화 지원팀	모바일 앱 메이커스 프로그램	자율 실천	지식 탐구	○		○	○
창업사업화 지원팀	여성CEO Alumni 콘서트	지식 탐구	지식 탐구	○	○		
교수학습 지원팀	성신스터디그룹	소통 협력	지식 탐구	○		○	
교수학습 지원팀	학습전략 워크숍	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	구직기술 강화 프로그램(입사지원 서 초보/실전)	지식 탐구	지식 탐구			○	
인재개발팀	성신경제신문읽기 (SSNIE)	창의 융합	지식 탐구	○	○	○	
인재개발팀	CINEMA 4D 디자인 실습	지식 탐구	지식 탐구	○	○	○	○
인재개발팀	아트웍을 이용한 모션그래픽 "After Effect"	지식 탐구	지식 탐구	○	○	○	○
인재개발팀	대기업 및 중견기업 공채 대비반(성신엘리트 코스)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	직무/기업 분석!! 이렇게 하자	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	GTQ 및 GTQi 대비반	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	공기업 한달완성반	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	핵심직무자격증 과정 (비즈니스엑셀)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	핵심직무자격증 과정 (마케팅조사분석)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				자기 주도적 학습	논리적 사고와 비판적 분석	전문 지식과 기술의 탐구	정보 기술의 활용
인재개발팀	핵심직무자격증 과정 (엑셀데이터분석)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	산업/직무 릴레이 특강	지식 탐구	지식 탐구			○	
인재개발팀	취업초보자를 위한 A to Z	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
인재개발팀	내 손안의 직무분석	지식 탐구	지식 탐구	○		○	
IT운영팀	신입생 정보화 특강	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
대학혁신 지원사업 추진단	여성공학도 취창업 역량강화 프로그램 「여름방학 코딩테스트 취업준비과정」	창의 융합	지식 탐구	○		○	○
대학혁신 지원사업 추진단	「오픈소스 GIT 교육」 프로그램	창의 융합	지식 탐구	○		○	○
대학혁신 지원사업 추진단	여성공학도 취창업 역량강화 프로그램 「동계 SW 역량강화 블랜디드러닝」	창의 융합	지식 탐구	○		○	○
산학협력팀	지식재산권의 이해와 활용	지식 탐구	지식 탐구			○	○
산학협력팀	특허관련 선행기술조사 방법 특강	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
산학협력팀	명세서 작성법 특강 및 실습	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
인문과학대학	2019-2학기 인문학 전공자를 위한 마케팅 특강	지식 탐구	지식 탐구			○	

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				자기 주도적 학습	논리적 사고와 비판적 분석	전문 지식과 기술의 탐구	정보 기술의 활용
인문과학대학	2019년 2학기 인문과학대학 예비교사 역량강화 프로그램	지식 탐구	지식 탐구			○	
사회과학대학	프로그래밍을 활용한 통계분석 워크숍(R을 활용한 데이터 분석 I)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
사회과학대학	프로그래밍을 활용한 통계분석 워크숍(R을 활용한 데이터 분석 II)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
사회과학대학	프로그래밍을 활용한 통계분석 워크숍(빅데이터 분석을 위한 프로그래밍 기초)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
간호대학	부정맥 특강	지식 탐구	지식 탐구			○	
간호대학	삼성직무적성검사( GSAT)	지식 탐구	지식 탐구			○	
간호대학	심폐소생술 수료 프로그램	지식 탐구	지식 탐구			○	
간호대학	영상의학과 특강	지식 탐구	지식 탐구			○	
간호대학	현직 간호사 초청 특강	지식 탐구	지식 탐구			○	
학술정보팀	도서관스탬프 (팡팡)투어	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
학술정보팀	소규모 그룹 맞춤식 교육	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
학술정보팀	신편입생 도서관 활용교육(투어)	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				자기 주도적 학습	논리적 사고와 비판적 분석	전문 지식과 기술의 탐구	정보 기술의 활용
학술정보팀	신편입생 온라인 이용교육	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
학술정보팀	외국인 학생을 위한 도서관 활용교육	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
학술정보팀	전공도서/전자정보 전시회	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
학술정보팀	학술DB 활용 교육	지식 탐구	지식 탐구	○		○	○
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_큐레이터와 함께하는 자연사 여행	지식 탐구	지식 탐구			○	
방송국	성신언론인회와 성신 언론3사가 함께하는 "언론 특강"	지식 탐구	지식 탐구			○	
교양교육 지원팀	교양교육대학 인문학 특강	지식 탐구	지식 탐구			○	

<표 17> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(창의융합 역량)

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				개방적 이고 유연한 사고	창의적 발상과 기획	새로운 가치 창출	융합적 문제해결
창업사업화 지원팀	모의투자 IR 프로그램	창의 융합	창의 융합	○	○	○	○
창업교육팀	창업캠프	창의 융합	창의 융합	○	○	○	○
창업교육팀	창업동아리	자율 실천	창의 융합	○	○	○	○
산학협력팀	아이디어 발상법 특강 및 실습	창의 융합	창의 융합	○	○	○	○

<표 18> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(예술감성 역량)

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				예술과 문화의 가치 이해	예술과 문화 산물의 향유와 공감	심미적 자기 표현과 창조	문화적 통찰과 창조
캠퍼스타운 사업추진단	군집창업 「아트창업빌리지 프로그램」	예술 감성	예술 감성	○	○	○	○
학술정보팀	시네마 in 라이브러리	예술 감성	예술 감성	○	○		
박물관운영팀	박물관 전통문화 체험강좌 - 내손으로 만드는 전통문양	예술 감성	예술 감성		○	○	
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 전시 뒷 이야기	예술 감성	예술 감성		○	○	

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				예술과 문화의 가치 이해	예술과 문화 산물의 향유와 공감	심미적 자기 표현과 창조	문화적 통찰과 창조
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_캠퍼스 뮤지엄-현대미술 속 꽃 이야기	예술 감성	예술 감성		○	○	
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_조선 여인의 복식과 페르소나	예술 감성	예술 감성		○	○	
박물관운영팀	나만의 별자리 에코백 만들기(특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 연계)	예술 감성	예술 감성		○	○	
박물관운영팀	박물관과 함께하는 문화탐방_찾아가는 미술감상 교실	예술 감성	예술 감성	○	○		
미술대학	외부인사초청특강	지식 탐구	예술 감성	○	○		
미술대학	외부인사초청특강	예술 감성	예술 감성	○	○		

<표 19> 비교과 프로그램 핵심역량 검토 결과(자율실천 역량)

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				예술과 문화의 가치 이해	예술과 문화 산물의 향유와 공감	심미적 자기 표현과 창조	문화적 통찰과 창조
학생생활 상담소	2019-1학기 운정캠퍼스 open 집단상담	자율 실천	자율 실천	○			○
학생생활 상담소	2019-1학기 수정캠퍼스 open 집단상담	자율 실천	자율 실천	○			○

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				예술과 문화의 가치 이해	예술과 문화 산물의 향유와 공감	심미적 자기 표현과 창조	문화적 통찰과 창조
학생생활 상담소	사회불안 조절하기-ACT를 통한 내 마음의 안녕감 되찾기 프로젝트	자율 실천	자율 실천	○			○
학생생활 상담소	자기 이해 프로젝트-Who am I?	자율 실천	자율 실천	○			○
학생생활 상담소	진로탐색 집단상담-나의 직업자화상은?	자율 실천	자율 실천	○			○
학생생활 상담소	학업적 지연행동 감소 집단상담 프로그램	자율 실천	자율 실천	○			○
학생생활 상담소	마음챙김을 통한 자존감 향상 집단상담 프로그램	자율 실천	자율 실천	○			○
학생생활 상담소	2019-2학기 오픈 집단상담	자율 실천	자율 실천	○			○
창업교육팀	창업 동아리 연합 워크숍	창의 융합	자율 실천	○	○	○	
창업교육팀	창업특강	창의 융합	자율 실천		○	○	
창업사업화 지원팀	스타트업 채용 박람회	소통 협력	자율 실천	○	○	○	
창업보육팀	성신워크워드 창업 단계별 프로그램 '세상 어디에도 없는 창업의 맛'	창의 융합	자율 실천	○	○	○	
교수학습 지원팀	학습전략 클리닉: 학습상담	자율 실천	자율 실천	○	○		○
교수학습 지원팀	학업향상 어드바이징	자율 실천	자율 실천	○	○		○

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				예술과 문화의 가치 이해	예술과 문화 산물의 향유와 공감	심미적 자기 표현과 창조	문화적 통찰과 창조
인재개발팀	MBTI를 통한 강점 찾기	자율 실천	자율 실천	○			
인재개발팀	구직기술 강화 프로그램 (실전모의면접)	소통 협력	자율 실천	○	○		○
인재개발팀	기초스펙을 쌓기 위한 로드맵	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
인재개발팀	면접준비 (특강/실전)	소통 협력	자율 실천	○	○		○
인재개발팀	생초보 취업완성반	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
인재개발팀	성공 대학생활 진로로드맵	자율 실천	자율 실천	○	○	○	○
인재개발팀	역량탐색을 통한 SWOT 분석	자율 실천	자율 실천	○	○		○
인재개발팀	자기소개서 첫걸음 떼기	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
인재개발팀	자기소개서 항목별 핵심 공략법 시리즈	자율 실천	자율 실천	○	○		
인재개발팀	채용설명회 및 취업특강	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
인재개발팀	커리어라운지	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
인재개발팀	마이리틀 성신 취업 프로그램	소통 협력	자율 실천			○	
인재개발팀	첫 면접!! 이렇게 준비하자	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
인재개발팀	중견/강소기업 기업분석 시리즈	자율 실천	자율 실천	○	○	○	○
인재개발팀	저학년을 위한 진로코칭 청춘순례	자율 실천	자율 실천	○	○	○	

부서명	프로그램명	현행 핵심역량	핵심역량 검토 결과				
			핵심역량	하위역량			
				예술과 문화의 가치 이해	예술과 문화 산물의 향유와 공감	심미적 자기 표현과 창조	문화적 통찰과 창조
인재개발팀	100대 기업 입사지원서 4주 완성	자율 실천	자율 실천	○	○	○	○
인재개발팀	NCS 입사지원서 특강	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
인재개발팀	전문가와 함께 지원하는 공채 대비반	지식 탐구	자율 실천	○	○	○	○
인재개발팀	수정아! 회사 가즈아_서류부터 면접까지 올킬	자율 실천	자율 실천	○	○	○	○
현장실습 운영팀	기업탐방	지식 탐구	자율 실천	○	○	○	
학생지원팀	신입생 오리엔테이션	자율 실천	자율 실천	○	○	○	
성신건강관리 센터운영팀	소집단 교육	자율 실천	자율 실천	○			○
성신건강관리 센터운영팀	심폐소생술 교육	자율 실천	자율 실천	○			○
성신건강관리 센터운영팀	특강	자율 실천	자율 실천	○			○
간호대학	자기소개서 특강 및 모의면접	자율 실천	자율 실천	○	○	○	○
간호대학	병원별 취업특강	자율 실천	자율 실천	○	○	○	○
법과대학	진로 및 취업특강	자율 실천	자율 실천	○	○	○	○

## 2. 비교과 프로그램 위계 분석

- 현재 우리 대학의 비교과 프로그램에는 위계가 적용되어 있지 않기 때문에, 본 연구에서 설정한 비교과 교육과정 4단계의 위계(역량 인지-개발-심화-발현)를 각각의 비교과 프로그램에 적용하여 현황을 분석하였음(〈표 20〉 참조)
- 앞서 논의한 바와 같이, 비교과 교육과정 위계는 Bloom(1956)의 교육목표 분류 체계, 「비교과 교육과정 운영 지침」의 비교과 프로그램 난이도, 비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구의 비교과 프로그램 교육방법, 성신택심역량검사 등을 고려하여 수립함. 각 비교과 프로그램의 위계를 검토하면서 위 요소를 모두 동일한 비중으로 적용하기보다 핵심역량과 비교과 프로그램의 성격을 고려하여 종합적으로 적용함
- 1단계(역량인지)에 해당하는 비교과 프로그램은 총 39개로 전체 127개 프로그램 중 30.7%에 해당하며, 단방향 강의를 통해 핵심역량의 개념을 소개하고 단순 체험을 통해 관심과 흥미를 유발하는 프로그램이 해당함
  - 1단계에 해당하는 프로그램의 예로서, 교수학습지원팀의 “학습전략워크숍”과 같이 자기주도적 학습에 관한 전문 강사의 단방향 강의형 프로그램과 IT운영팀에서 운영하는 “신입생 정보화 특강”과 같이 다수를 대상으로 한 단순 실습형 프로그램이 있으며, 단과대학에서 운영하는 프로그램으로는 간호대학의 “인성교육특강”이 있음
- 2단계(역량개발)에 해당하는 비교과 프로그램은 총 41개로 전체 127개 프로그램 중 32.3%에 해당하며, 기초 강의를 통해 핵심역량의 기본 지식을 습득하고 기능 향상을 목표로 하는 내용의 복잡성이 단순하고 범위가 제한적인 프로그램이 해당함
  - 2단계에 해당하는 프로그램의 예로서, 글로벌시민 역량 강화를 위한 교양교육지원팀의 “글로벌라운지”, 소통협력 역량 강화를 위한 학생생활상담소의 “자기주장훈련 집단상담프로그램”, 박물관운영팀의 “큐레이터와의 대화 특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 전시 뒷 이야기”가 있으며, 단과대학에서 운영하는 프로그램으로는 인문과학대학의 “예비교사 역량강화 프로그램” 등이 있음
- 3단계(역량심화)에 해당하는 프로그램은 35개로 전체 127개 프로그램 중 27.6%에 해당하며, 전문 강의를 통해 관련 핵심 지식의 습득과 집중 실습을 통해 관

련 기능을 심화하는 프로그램이 해당함

- 3단계에 해당하는 프로그램의 예로서, 인재개발팀의 “성신 글로벌 브랜드 마케팅”, 교양교육지원팀의 “교양교육대학 글쓰기 클리닉”, 그리고 단과대학에서 운영하는 프로그램으로 지식서비스공과대학의 “오픈소스 GIT 교육 프로그램” 등이 있음
- 4단계(역량발현)에 해당하는 프로그램은 12개로 전체 127개 프로그램 중 9.4%에 해당하며, 핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출하는 프로그램이 해당함
  - 4단계에 해당하는 프로그램의 예로서, 글로벌시민 역량 강화를 위해 캠퍼스타운사업추진단에서 운영하는 “수유4U 수유시장 활성화 프로그램” 시리즈가 있으며, 창의융합 역량 강화를 위해 창업교육팀에서 운영하는 “창업동아리” 등이 있음

<표 20> 비교과 프로그램별 위계 검토 결과

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
인권상담소	2019학년도 인권문화 활성화 시리즈1	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
인권상담소	2019학년도 인권문화 활성화 시리즈2	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
학생생활 상담소	2019-1학기 운정캠퍼스 open 집단상담	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 체험을 통해 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	2019년 재학생 폭력통합예방교육	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
학생생활 상담소	2019년 재학생 폭력통합예방교육 - 학생토론회	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화·인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도출함
학생생활 상담소	대인관계 개선 프로그램-사람과 사람 사이	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 기능을 향상함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
학생생활 상담소	2019-1학기 수정캠퍼스 open 집단상담	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 체험을 통해 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	건강한 분노표현 연습을 위한 수용-전념 프로그램	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	사회불안 조절하기-ACT를 통한 내 마음의 안녕감 되찾기 프로젝트	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 실습을 통해 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	자기이해 프로젝트-Who am I?	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 실습으로 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	진로탐색 집단상담-나의 직업자화상은?	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 실습으로 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	학업적 지연행동 감소 집단상담 프로그램	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 실습으로 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	마음챙김을 통한 자존감 향상 집단상담 프로그램	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 실습으로 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	자기주장훈련 집단상담프로그램	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	2019-2학기 오픈 집단상담	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 강의와 실습을 통해 역량 관련 기능을 향상함
학생생활 상담소	자살예방교육	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
IT운영팀	신입생 정보화 특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
대학혁신지원사업추진단	여성공학도 취창업 역량강화 프로그램 「여름방학 코딩테스트 취업준비과정」프로그램	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 강의와 참여를 통해 융합적 문제해결능력을 향상함
대학혁신지원사업추진단	「오픈소스 GIT 교육」 프로그램	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 고난도 강의와 집중 실습으로 정보기술 활용능력을 심화함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
대학혁신지원사 업추진단	여성공학도 취창업 역량강화 프로그램 「동계 SW 역량강화 블랜드드러닝」프로그램	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연 습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 강의와 참여를 통해 융합적 문제해결능력을 향상 함
캠퍼스타운 사업추진단	수유4U "수유시장 활성화" 「팝업스토어」	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화· 인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도 출함
캠퍼스타운 사업추진단	수유4U "수유시장 활성화" 「서비스디자인 지원 프로그램」	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화· 인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도 출함
캠퍼스타운 사업추진단	수유4U "수유시장 활성화" 「수유4U 감성채널 프로그램」	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화· 인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도 출함
캠퍼스타운 사업추진단	군집창업 「아트창업빌리지 프로그램」	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화· 인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도 출함
학생지원팀	신입생 오리엔테이션	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하 고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
국제학생 지원팀	2019학년도 2학기 성신글로벌프렌즈 (튜터링)	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화· 인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도 출함
국제교육원 운영팀	한국어 도우미	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체 계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
산학협력팀	지식재산권의 이해와 활용	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하 고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
산학협력팀	아이디어 발상법 특강 및 실습	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체 계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 강의와 실습으로 창의적 발상과 기획 능력을 향 상함
산학협력팀	특허관련 선행기술조사 방법 특강	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체 계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 고난도 강의와 집중 실습으로 논리적 사고와 비 판적 분석능력을 심화함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
산학협력팀	명세서 작성법 특강 및 실습	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 고난도 강의와 집중 실습으로 논리적 사고와 비판적 분석능력을 심화함
교수학습지원팀	성신스터디그룹	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화·인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도출함
교수학습지원팀	학습전략 워크숍	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
교수학습지원팀	학습전략 클리닉: 학습상담	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 지식 및 기능을 향상함
교수학습지원팀	학업향상 어드바이징	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 지식 및 기능을 향상함
인재개발팀	JUMP IBC (외국계기업 및 해외취업 대비반)	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
인재개발팀	JUMP SECA (고급 비즈니스 영어 스터디)	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 핵심기능을 심화함
인재개발팀	MBTI를 통한 강점 찾기	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 기능을 심화함
인재개발팀	구직기술 강화 프로그램 (실전모의면접)	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 기능을 심화함
인재개발팀	구직기술 강화 프로그램 (입사지원서 초보/실전)	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
인재개발팀	기초스펙을 쌓기 위한 로드맵	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 지식 및 기능을 향상함
인재개발팀	면접준비(특강/실전)	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 기능을 심화함
인재개발팀	생초보 취업완성반	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 기능을 심화함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
인재개발팀	성공 대학생활 진로로드맵	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습을 통해 기능을 심화함
인재개발팀	성신경제신문읽기 (SSNIE)	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 지식 및 기능을 향상함
인재개발팀	역량탐색을 통한 SWOT 분석	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 강의와 실습으로 심화된 기능을 향상함
인재개발팀	자기소개서 첫걸음 떼기	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 기능을 심화함
인재개발팀	자기소개서 항목별 핵심 공략법 시리즈	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 강의와 실습으로 심화된 기능을 향상함
인재개발팀	채용설명회 및 취업특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
인재개발팀	커리어라운지	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
인재개발팀	CINEMA 4D 디자인 실습	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 전문 지식과 기술을 심화함
인재개발팀	아트웍을 이용한 모션그래픽 "After Effect"	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 전문 지식과 기술을 심화함
인재개발팀	마이리틀 성신 취업 프로그램(우리 선배와의 취업 멘토링)	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 지식 및 기능을 향상함
인재개발팀	대기업 및 중견기업 공채 대비반 (성신엘리트코스)	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 전문 지식과 기술을 심화함
인재개발팀	직무/기업 분석!! 이렇게 하자	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 고난도 강의와 집중 실습으로 논리적 사고와 비판적 분석능력을 심화함
인재개발팀	첫 면접!! 이렇게 준비하자	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 강의와 실습으로 심화된 기능을 향상함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
인재개발팀	중견/강소기업 기업분석 시리즈	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 고난도 강의와 집중 실습으로 논리적 사고와 비판적 분석능력을 심화함
인재개발팀	저학년을 위한 진로코칭 청춘순례	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 체험을 통해 역량 관련 기능을 향상함
인재개발팀	100대 기업 입사지원서 4주 완성	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 체험을 통해 역량 관련 기능을 향상함
인재개발팀	GTQ 및 GTQi 대비반	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 세부 수험 능력을 향상함
인재개발팀	스튜어디스 스쿨	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
인재개발팀	공기업 한달완성반	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 세부 수험 능력을 향상함
인재개발팀	핵심직무자격증 과정(비즈니스엑셀)	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 세부 수험 능력을 향상함
인재개발팀	핵심직무자격증 과정(마케팅조사분석)	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 세부 수험 능력을 향상함
인재개발팀	핵심직무자격증 과정(엑셀데이터분석)	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 세부 수험 능력을 향상함
인재개발팀	NCS 입사지원서 특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
인재개발팀	전문가와 함께 지원하는 공채 대비반	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 강의와 실습으로 심화된 기능을 향상함
인재개발팀	성신 글로벌 브랜드 마케팅(Sungshin Global Brand Marketing Program)	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
인재개발팀	산업/직무 릴레이 특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
인재개발팀	취업초보자를 위한 A to Z	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 관련 지식 및 기능을 향상함
인재개발팀	수정애 회사 가즈아_서류부터 면접까지 올킬	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 체험을 통해 역량 관련 기능을 향상함
인재개발팀	내 손안의 직무분석	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 관련 지식 및 기능을 향상함
현장실습 운영팀	기업탐방	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 체험을 통해 역량 관련 기능을 향상함
창업교육팀	창업 동아리 연합 워크숍	4단계	학생참여 난이도 '중'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화·인격화, 적응에 해당하고, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도출함
창업교육팀	창업캠프	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화·인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도출함
창업교육팀	창업동아리	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화·인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도출함
창업교육팀	창업특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
창업사업화 지원팀	모바일 앱 메이커스 프로그램	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화·인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도출함
창업사업화 지원팀	여성CEO Alumni 콘서트	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
창업사업화 지원팀	스타트업 채용 박람회	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
창업사업화 지원팀	모의투자 IR 프로그램	4단계	Bloom 분류체계에서 종합력·평가력, 조직화·인격화, 적응에 해당하고, 학생참여 난이도 '상'에 해당하며, 역량을 종합적으로 활용하여 성과를 도출함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
창업보육팀	성신위크워드 창업 단계별 프로그램 '세상 어디에도 없는 창업의 맛'	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 강의와 참여를 통해 역량 관련 능력을 향상함
학술정보팀	도서관스탬프(팡팡)투어	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
학술정보팀	소규모 그룹 맞춤형 교육	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 관련 지식 및 기능을 향상함
학술정보팀	시네마 in 라이브러리	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 단순 참여 중심임
학술정보팀	신편입생 도서관 활용교육(투어)	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
학술정보팀	신편입생 온라인 이용교육	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
학술정보팀	외국인 학생을 위한 도서관 활용교육	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
학술정보팀	전공도서/전자정보 전시회	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
학술정보팀	학술DB 활용 교육	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
박물관운영팀	박물관 전통문화 체험강좌 - 내손으로 만드는 전통문양	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 전시 뒷 이야기	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 기능을 향상함
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_큐레이터와 함께하는 자연사 여행	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 단순 참여 중심임
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_캠퍼스 뮤지엄-현대미술 속 꽃 이야기	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 강의와 실습으로 기능을 향상함
박물관운영팀	큐레이터와의 대화_조선 여인의 복식과 페르소나	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 기능을 향상함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
박물관운영팀	나만의 별자리 에코백 만들기(특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 연계)	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
박물관운영팀	박물관과 함께하는 문화탐방_찾아가는 미술감상 교실	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 단순 참여 중심임
방송국	성신언론인회와 성신 언론3사가 함께하는 "언론 특강"	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
성신건강관리센터운영팀	소집단 교육	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 실습을 통해 역량 관련 기능을 향상함
성신건강관리센터운영팀	심폐소생술 교육	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 강의와 실습으로 역량 관련 기능을 향상함
성신건강관리센터운영팀	특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
교양교육지원팀	글로벌라운지	2단계	학생참여 난이도 '하'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 상담형이 50%를 차지해 학생의 적극적 참여를 유도함
교양교육지원팀	글로벌커뮤니케이션센터	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 역량 관련 기능을 향상함
교양교육지원팀	글쓰기 클리닉	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
교양교육지원팀	인문학 특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
인문과학대학	2019-2학기 인문학 전공자를 위한 마케팅 특강	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 관련 지식 및 기능을 향상함
인문과학대학	2019년 2학기 인문과학대학 예비교사 역량강화 프로그램	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 관련 지식 및 기능을 향상함
사회과학대학	프로그래밍을 활용한 통계분석 워크숍(R을 활용한 데이터 분석 I)	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 고난도 강의와 집중 실습으로 정보기술 활용능력을 심화함

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
사회과학대학	프로그래밍을 활용한 통계분석 워크숍(R을 활용한 데이터 분석II)	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 고난도 강의와 집중 실습으로 정보기술 활용능력을 심화함
사회과학대학	프로그래밍을 활용한 통계분석 워크숍(빅데이터 분석을 위한 프로그래밍 기초)	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 고난도 강의와 집중 실습으로 정보기술 활용능력을 심화함
법과대학	중국학술교류	3단계	학생참여 난이도 '상'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 집중 실습으로 핵심 기능을 심화함
법과대학	진로 및 취업특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
간호대학	간호사 해외 취업과 역할	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
간호대학	부정맥 특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
간호대학	삼성직무적성검사(GSAT)	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 세부 수험 능력을 향상함
간호대학	심폐소생술 수료 프로그램	2단계	학생참여 난이도 '하'에 해당하나, Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 관련 지식 및 기능을 향상함
간호대학	영상의학과 특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
간호대학	유대감 형성 프로그램	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 핵심기능을 심화함
간호대학	인성교육특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
간호대학	자기소개서 특강 및 모의면접	2단계	Bloom 분류체계에서 이해, 반응, 모방에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 실습으로 역량 관련 기능을 향상함
간호대학	병원별 취업특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임

부서명	프로그램명	검토결과	검토의견
간호대학	PRN 설명회	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 단순 참여 비율이 높고, 개념 소개 중심임
간호대학	해외 간호의 최신동향	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
간호대학	현직 간호사 초청 특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 개념 소개 중심임
사범대학	예비교사를 위한 즐거운 교수법 교실	3단계	Bloom 분류체계에서 적용력·분석력, 내면화, 연습에 해당하고, 학생참여 난이도 '중'에 해당하며, 집중 실습으로 핵심기능을 심화함
미술대학	외부인사초청특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 단순 참여 중심임
미술대학	외부인사초청특강	1단계	Bloom 분류체계에서 지식, 감수, 관찰에 해당하고, 학생참여 난이도 '하'에 해당하며, 강의비율이 높고, 단순 참여 중심임

### 3. 비교과 교육과정 종합 분석

#### 가. 총괄 현황

- 우리 대학 비교과 프로그램을 핵심역량과 위계에 따라 분류한 비교과 교육과정 체계 총괄표는 <표 21>과 같음. 비교과 교육과정 체계 총괄표는 현행 전체 127개 비교과 프로그램 중 참여자격이 단과대학으로 제한된 단과대학 프로그램을 제외한 105개를 분석대상으로 함. 단, 핵심역량별, 단계별 비교과 프로그램 목록을 제시할 때는 단과대학 프로그램을 별도 표기하여 포함함

<표 21> 비교과 교육과정 체계도 총괄표(현행)

구분	핵심역량 및 단계별 현황					핵심역량별 비율
	1단계	2단계	3단계	4단계	역량 소계	
글로벌시민	2개	2개	5개	4개	13개	13개
	(15.4%)	(15.4%)	(38.5%)	(30.8%)	(100%)	(12.4%)
소통협력	2개	3개	1개	1개	7개	7개
	(28.6%)	(42.9%)	(14.3%)	(14.3%)	(100%)	(6.7%)
지식탐구	15개	9개	9개	2개	35개	35개
	(42.9%)	(25.7%)	(25.7%)	(5.7%)	(100%)	(33.3%)
창의융합	-	-	1개	3개	4개	4개
	-	-	(25%)	(75%)	(100%)	(3.8%)
예술감성	2개	3개	2개	1개	8개	8개
	(25%)	(37.5%)	(25%)	(12.5%)	(100%)	(7.6%)
자율실천	7개	19개	11개	1개	38개	38개
	(18.4%)	(50%)	(28.9%)	(2.6%)	(100%)	(36.2%)
전체	28개	36개	29개	12개	105개	105개
	(26.7%)	(34.3%)	(27.6%)	(11.4%)	(100%)	(100%)

- 총 105개의 비교과 프로그램의 핵심역량 비율은 자율실천 역량(36.2%), 지식탐구 역량(33.3%), 글로벌시민 역량(12.4%), 예술감성(7.6%), 소통협력 역량(6.7%), 창의융합 역량(3.8%) 순으로 나타남

- 핵심역량별 비교과 프로그램이 전체에서 차지하는 비율 간 편차의 평균은 12.03%로 비교적 높은 수준임. 타 대학의 사례를 비교해 보면, 우리 대학과 유사하게 6개의 핵심역량으로 분류하고 있는 숭실대의 경우를 자체 분석해 본 결과, 역량 간 프로그램 비율의 편차가 4.9%로 우리 대학의 프로그램 편중 정도가 높다고 판단할 수 있음. 다만, 우리 대학의 경우, 여러 영역에 걸친 융복합능력을 요구하는 창의융합 역량의 경우 위계가 높은 수준의 소수 프로그램

만을 집중 운영하고 있어 이러한 부분이 높은 편차에 영향을 미쳤다고 할 수 있음

○ 단계별 비교과 프로그램 분포를 살펴보면, 1~3단계에 걸쳐 비교적 고르게 분포되어 있으며, 여기에 창의력과 기획력, 영역 간 융합역량을 바탕으로 성과를 도출해내는 4단계 프로그램이 약 11.4% 분포하여 단계별 비율은 적절하다고 판단됨. 그러나 단계별 비교과 프로그램 분포를 핵심역량별로 살펴보면, 특정 단계의 비율이 높은 경우가 발생해 개선이 필요함

- 글로벌시민 역량은 1~4단계에 걸쳐 비교과 프로그램이 고르게 분포하고 있으며, 1~2단계보다 3~4단계의 분포 비율이 상대적으로 높음
- 소통협력 역량은 3단계와 4단계에 각각 14.3%(1개)의 비교과 프로그램만 분포함
- 지식탐구 역량은 1~3단계에 걸쳐 비교과 프로그램이 고르게 분포하고 있으나, 단계가 높아질수록 분포 비율이 낮아져 4단계에는 5.7%만 분포함
- 창의융합 역량은 1과 2단계에 해당하는 비교과 프로그램은 없으며, 4단계에 75%가 분포함
- 예술감성 역량은 1~3단계에 걸쳐 비교과 프로그램이 고르게 분포하고 있으나, 4단계에는 12.5%(1개)만 분포함
- 자율실천 역량은 2단계에 50%의 비교과 프로그램이 분포하고 있으며, 3단계에는 28.9%, 1단계에 18.4%, 4단계에 2.6%가 분포함

#### 나. 핵심역량별 세부 현황

○ 글로벌시민 역량은 1~4단계에 걸쳐 프로그램이 비교적 고르게 분포되어 있으며, 신입생 시기부터 졸업반까지 꾸준한 교육기회를 제공하고 있다고 판단됨(〈표 22〉 참조)

- 글로벌시민 역량 프로그램은 인재개발팀, 국제교육원운영팀, 국제학생지원팀, 교양교육지원팀뿐만 아니라 간호대학과 법과대학 등 단과대학에서도 운영하고 있음
- 외국어 학습 또는 관련 시험 준비에 프로그램뿐만 아니라 외국인 튜터링 등 다양한 프로그램 등이 마련되어 있음

<표 22> 글로벌시민 역량 단계별 프로그램 목록

구분	비교과 프로그램
1단계	[인권상담소] 2019학년도 인권문화 활성화 시리즈1 [인권상담소] 2019학년도 인권문화 활성화 시리즈2  [간호대학] 간호사 해외 취업과 역할 [간호대학] 해외 간호의 최신동향
2단계	[교양교육지원팀] 글로벌 라운지 [교양교육지원팀] 글로벌 커뮤니케이션센터
3단계	[국제교육원운영팀] 한국어 도우미 [인재개발팀] JUMP IBC(외국계기업 및 해외취업 대비반) [인재개발팀] JUMP SECA(고급 비즈니스 영어 스테디) [인재개발팀] 스튜어디스 스쿨 [인재개발팀] 성신 글로벌 브랜드 마케팅  [법과대학] 중국학술교류
4단계	[캠퍼스타운사업추진단] 수유4U "수유시장 활성화" 「팝업스토어」 [캠퍼스타운사업추진단] 수유4U "수유시장 활성화" 「서비스디자인 지원 프로그램」 [캠퍼스타운사업추진단] 수유4U "수유시장 활성화" 「수유4U 감성 채널 프로그램」 [국제학생지원팀] 2019학년도 2학기 성신 글로벌 프렌즈(튜터링)

○ 소통협력 역량은 2단계에 프로그램이 집중되어 있으며(핵심역량 내 42.9%), 전체에서 차지하는 비율도 6.9%에 그치고 있음(<표 23> 참조)

- 효과적인 의사전달, 합리적 설득과 갈등조정 능력 등의 하위역량을 고려할 때, 핵심역량의 종합적 활용을 통해 성과를 도출하는 높은 수준의 프로그램 운영은 현실적으로 어려우나, 갈수록 갈등 관계가 복잡해지는 사회환경을 고려할 때 더 많은 수의 프로그램이 개설되어 소통과 협력의 역량을 다방면으로 배양할 수 있는 환경이 마련되어야 함
- 재학생 폭력통합예방교육, 자기주장훈련 집단상담프로그램과 같이 상담중심 집단 프로그램의 비중이 높으므로 세부 주제별로 좀 더 세분화하여 개발할 필요가 있음

<표 23> 소통협력 역량 단계별 프로그램 목록

구분	비교과 프로그램
1단계	[학생생활상담소] 2019년 재학생 폭력통합예방교육 [학생생활상담소] 자살예방교육

	[간호대학] 인성교육특강 [간호대학] PRN 설명회
2단계	[학생생활상담소] 대인관계 개선 프로그램-사람과 사람 사이 [학생생활상담소] 건강한 분노표현 연습을 위한 수용-전념 프로그램 [학생생활상담소] 자기주장훈련 집단상담프로그램
3단계	[교양교육지원팀] 글쓰기 클리닉 [간호대학] 유대감 형성 프로그램 [사범대학] 예비교사를 위한 즐거운 교수법 교실
4단계	[학생생활상담소] 2019년 재학생 폭력통합예방교육 - 학생토론회

○ 지식탐구 역량은 두 번째로 많은 비교과 프로그램이 운영되고 있으며, 1~4단계에 걸쳐 많은 프로그램이 운영되고 있으므로, 신입생 시기부터 졸업반까지 꾸준한 교육기회를 제공하고 있다고 판단됨(〈표 24〉 참조)

- 2018년 조사된 ‘비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구보고서’에 따르면, 당시 실용적 지식역량에 가장 많은 예산집행이 이루어지고 예산대비 참여도 또한 높은 수준으로 나타났으며, 이러한 기조는 2019년에도 이어지고 있음
- 영역 내 단계 간 프로그램 분포도 비교적 유사하여 적절하다고 판단되나, 2단계는 상경, 인문계열 중심의 전공 연계 또는 관련 비교과 프로그램이 집중되어 있고, 3단계는 공학계열의 프로그래밍 관련 주제가 편중된 경향을 나타내므로, 이러한 부분은 개선의 여지가 있음
- 현재 일부 전공 연계 비교과 프로그램이 운영되고 있으나, 향후 지속해서 확대할 필요가 있다고 판단됨

<표 24> 지식탐구 역량 단계별 프로그램 목록

구분	비교과 프로그램
1단계	[IT운영팀] 신입생 정보화 특강 [산학협력팀] 지식재산권의 이해와 활용 [교수학습지원팀] 학습전략 워크숍 [인재개발팀] 구직기술 강화 프로그램(입사지원서 초보/실전) [인재개발팀] 산업/직무 릴레이 특강 [창업사업화지원팀] 여성CEO Alumni 콘서트 [학술정보팀] 도서관스탬프(팡팡)투어 [학술정보팀] 신입입생 도서관 활용교육(투어) [학술정보팀] 신입입생 온라인 이용교육 [학술정보팀] 외국인 학생을 위한 도서관 활용교육 [학술정보팀] 전공도서/전자정보 전시회 [학술정보팀] 학술DB 활용 교육

구분	비교과 프로그램
	[박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_큐레이터와 함께하는 자연사 여행 [방송국] 성신언론인회와 성신 언론3사가 함께하는 "언론 특강" [교양교육지원팀] 인문학 특강  [간호대학] 부정맥 특강 [간호대학] 영상의학과 특강 [간호대학] 현직 간호사 초청 특강
2단계	[인재개발팀] 성신경제신문읽기(SSNIE) [인재개발팀] GTQ 및 GTQi 대비반 [인재개발팀] 공기업 한달 완성반 [인재개발팀] 핵심직무자격증 과정(비즈니스엑셀) [인재개발팀] 핵심직무자격증 과정(마케팅조사분석) [인재개발팀] 핵심직무자격증 과정(엑셀데이터분석) [인재개발팀] 취업초보자를 위한 A to Z [인재개발팀] 내 손안의 직무분석 [학술정보팀] 소규모 그룹 맞춤형 교육  [인문과학대학] 2019-2학기 인문학 전공자를 위한 마케팅 특강 [인문과학대학] 2019년 2학기 인문과학대학 예비교사 역량강화 프로그램 [간호대학] 삼성직무적성검사(GSAT) [간호대학] 심폐소생술 수료 프로그램
3단계	[대학혁신지원사업추진단] 여성공학도 취창업 역량강화 프로그램 「여름방학 코딩테스트 취업준비 과정」 [대학혁신지원사업추진단] 「오픈소스 GIT 교육」 [대학혁신지원사업추진단] 여성공학도 취창업 역량강화 프로그램 「동계 SW 역량강화 블렌디드러닝」 [산학협력팀] 특허관련 선행기술조사 방법 특강 [산학협력팀] 명세서 작성법 특강 및 실습 [인재개발팀] CINEMA 4D 디자인 실습 [인재개발팀] 아트웍을 이용한 모션그래픽 "After Effect" [인재개발팀] 대기업 및 중견기업 공채 대비반(성신엘리트코스) [인재개발팀] 직무/기업 분석!! 이렇게 하자  [사회과학대학] 프로그래밍 활용 통계분석 워크숍(R 활용 데이터 분석 I) [사회과학대학] 프로그래밍 활용 통계분석 워크숍(R 활용 데이터 분석 II) [사회과학대학] 프로그래밍 활용 통계분석 워크숍(빅데이터 분석 프로그래밍 기초)
4단계	[교수학습지원팀] 성신스터디그룹 [창업사업화지원팀] 모바일 앱 메이커스 프로그램

○ 창의융합 역량은 1~2단계 프로그램이 없으며, 3~4단계 프로그램만 존재함(〈표 25〉 참조)

- 아이디어 발상법 특강과 실습의 경우도 발상법 강의를 듣고 바로 실습에 참여

하는 형식으로, 3단계에 해당함

- 다양한 학문 분야에서 아이디어의 종류에 대해서 알아보고, 아이디어를 잘 내는 사람의 습관 등에 대한 창의와 융합을 바탕으로 한 입문형 강의가 필요함

<표 25> 창의융합 역량 단계별 프로그램 목록

구분	비교과 프로그램
1단계	-
2단계	-
3단계	[산학협력팀] 아이디어 발상법 특강 및 실습
4단계	[창업교육팀] 창업캠프 [창업교육팀] 창업동아리 [창업사업화지원팀] 모의투자 IR 프로그램

- 예술감성 역량은 특강이나 영화감상 등의 흥미유발 중심의 1단계 프로그램에서 실제 학교 내 박물관의 전시 등에 참가하여 전문가와 함께 하는 현장체험형의 2단계로 발전됨. 3단계부터는 스스로 체험을 통해 문화예술 작품의 창조를 경험하고, 4단계에 이르러 창업을 통해 문화 산물을 지역사회에 발현하는 성과 창출로 이어짐. 예술감성 역량 비교과 프로그램은 전체의 7.8%로 작은 비율에 해당하지만, 단계별 프로그램이 균형적으로 개발되었음(<표 26> 참조)

<표 26> 예술감성 역량 단계별 프로그램 목록

구분	비교과 프로그램
1단계	[학술정보팀] 시네마 in 라이브러리 [박물관운영팀] 박물관과 함께하는 문화탐방_찾아가는 미술감상 교실  [미술대학] 외부인사초청특강(1, 2)
2단계	[박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 전시 뒷 이야기 [박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_캠퍼스 뮤지엄-현대미술 속 꽃 이야기 [박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_조선 여인의 복식과 페르소나
3단계	[박물관운영팀] 박물관 전통문화 체험강좌 - 내손으로 만드는 전통문양 [박물관운영팀] 나만의 별자리 에코백 만들기(특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 연계)
4단계	[캠퍼스타운사업추진단] 군집창업 「아트창업빌리지 프로그램」

- 자율실천 역량은 가장 많은 비교과 프로그램이 운영되고 있으며, 1~4단계에 걸쳐 많은 프로그램이 운영되고 있으므로, 신입생 시기부터 졸업반까지 꾸준한 교육기회를 제공하고 있다고 판단됨. 그러나 자율실천 역량 프로그램은 대부분 학업역량 고취, 진로 개발, 취/창업의 진로 로드맵과 관련됨. 진로와 관련된 프로



그램의 1단계는 특강이나 설명회로 대개 구성되어 있고, 2단계는 학생 자신의 수준을 측정하고 목표를 수립하는 프로그램으로 구성되어 있으며, 3단계는 취업에 도전하는 프로그램으로 구성되어 있음. 자율실천에서는 스스로 성과를 도출하는 프로그램은 취업보다는 창업에 관련된 프로그램으로 구성됨. 취업과 진로와 상관없는 프로그램은 대개 상담이나 소집단 교육을 통해 자율적으로 자기이해를 높이고 자기효능감을 높이는 프로그램으로 2단계에 해당함(〈표 27〉 참조)

<표 27> 자율실천 역량 단계별 프로그램 목록

구분	비교과 프로그램
1단계	[학생지원팀] 신입생 오리엔테이션 [인재개발팀] 채용설명회 및 취업특강 [인재개발팀] 커리어라운지 [인재개발팀] NCS 입사지원서 특강 [창업교육팀] 창업특강 [창업사업화지원팀] 스타트업 채용 박람회 [성신건강관리센터운영팀] 특강  [법과대학] 진로 및 취업특강 [간호대학] 병원별 취업특강
2단계	[학생생활상담소] 2019-1학기 운정캠퍼스 open 집단상담 [학생생활상담소] 2019-1학기 수정캠퍼스 open 집단상담 [학생생활상담소] 사회불안 조절하기-ACT를 통한 내 마음의 안녕감 되찾기 [학생생활상담소] 자기이해 프로젝트-Who am I? [학생생활상담소] 진로탐색 집단상담-나의 직업자화상은? [학생생활상담소] 학업적 지연행동 감소 집단상담 프로그램 [학생생활상담소] 마음챙김을 통한 자존감 향상 집단상담 프로그램 [학생생활상담소] 2019-2학기 오픈 집단상담 [교수학습지원팀] 학습전략 클리닉: 학습상담 [교수학습지원팀] 학업향상 어드바이징 [인재개발팀] 기초스펙을 쌓기 위한 로드맵 [인재개발팀] 마이리틀 성신 취업 프로그램(부제 : 우리 선배와의 취업 멘토링) [인재개발팀] 저학년을 위한 진로코칭 청춘순례 [인재개발팀] 100대 기업 입사지원서 4주 완성 [인재개발팀] 수정야! 회사 가즈아_서류부터 면접까지 올킬 [현장실습운영팀] 기업탐방 [창업보육팀] 성신위크워드 창업 단계별 프로그램 '세상 어디에도 없는 창업의 맛' [성신건강관리센터운영팀] 소집단 교육 [성신건강관리센터운영팀] 심폐소생술 교육  [간호대학] 자기소개서 특강 및 모의면접
3단계	[인재개발팀] MBTI를 통한 강점 찾기 [인재개발팀] 구직기술 강화 프로그램(실전모의면접)

구분	비교과 프로그램
	[인재개발팀] 면접준비(특강/실전) [인재개발팀] 생초보 취업완성반 [인재개발팀] 성공 대학생활 진로로드맵 [인재개발팀] 역량탐색을 통한 SWOT 분석 [인재개발팀] 자기소개서 첫걸음 떼기 [인재개발팀] 자기소개서 항목별 핵심 공략법 시리즈 [인재개발팀] 첫 면접!! 이렇게 준비하자 [인재개발팀] 중견/강소기업 기업분석 시리즈 [인재개발팀] 전문가와 함께 지원하는 공채 대비반
4단계	[창업교육팀] 창업 동아리 연합 워크숍



## 제4장 비교과 교육과정(안)

1. 비교과 교육과정 체계도(안)
2. 신규 비교과 프로그램(안)



### 1. 비교과 교육과정 체계도(안)

#### 가. 총괄 현황

- 본 연구는 우리 대학의 비교과 교육과정을 수립하기 위해, 제2장에서 비교과 교육과정의 필요성 및 기능, 비교과 교육내용-핵심역량별 교육 방향, 비교과 교육 방법-교육과정 위계 등을 검토하여 비교과 교육과정에 대한 이론적 설계를 진행하고, 제3장에서는 제2장의 이론적 설계를 적용하여 현행 비교과 프로그램의 핵심역량, 위계를 검토하여 확정하고 이를 바탕으로 비교과 프로그램 종합 분석을 진행함. 현재의 우리 대학 비교과 프로그램은 본 연구에서 수립한 비교과 교육과정 체계에 부합하지만, 핵심역량 및 위계별 세부 현황을 분석한 결과 보완할 필요가 있음
  - 총 105개의 비교과 프로그램의 핵심역량 비율은 자율실천 역량(36.2%), 지식 탐구 역량(33.3%), 글로벌시민 역량(12.4%), 예술감성(7.6%), 소통협력 역량(6.7%), 창의융합 역량(3.8%) 순으로 높음.
  - 단계별 비교과 프로그램 분포를 살펴보면 1~3단계에 걸쳐 비교적 고르게 분포가 되어 있으며, 여기에 창의력과 기획력, 영역 간 융합역량을 바탕으로 성과를 도출해내는 4단계 프로그램이 약 11.4% 분포하여 단계별 비율은 적절하다고 판단됨
- 현행 비교과 프로그램 현황의 보완은 핵심역량 및 위계별로 학생에게 교육해야 할 내용과 교육목표에 부합하는 비교과 프로그램을 충분히 제공하는 데 있음. 본 연구는 기존 105개 비교과 프로그램에 신규 55개 비교과 프로그램을 추가하여 총 160개 비교과 프로그램으로 구성된 비교과 교육과정을 <표 28>과 같이 제시함. 핵심역량 및 단계별로 같은 수의 비교과 프로그램이 되도록 구성하고자 하지는 않았으나, 2019학년도 성신핵심역량검사 결과 가장 낮은 평균 점수를 보였으며, 프로그램의 구성 비율도 상대적으로 낮은 글로벌시민 역량과 창의융합 역량은 더 많은 수의 프로그램을 제안하여 교육과정의 완성도를 높임

- 글로벌시민 역량 교육과정은 기존 13개에 신규 15개를 포함하여 1단계 8개, 2단계 6개, 3단계 7개, 4단계 7개 등 총 28개의 비교과 프로그램으로 구성함
- 소통협력 역량 교육과정은 기존 7개에 신규 6개를 포함하여 1단계 3개, 2단계 4개, 3단계 5개, 4단계 1개 등 총 13개의 비교과 프로그램으로 구성함
- 지식탐구 역량 교육과정은 기존 35개에 신규 5개를 포함하여 1단계 15개, 2단계 12개, 3단계 10개, 4단계 3개 등 총 40개의 비교과 프로그램으로 구성함
- 창의융합 역량 교육과정은 기존 4개에 신규 14개를 포함하여 1단계 4개, 2단계 4개, 3단계 2개, 4단계 8개 등 총 18개의 비교과 프로그램으로 구성함
- 예술감성 역량 교육과정은 기존 8개에 신규 6개를 포함하여 1단계 4개, 2단계 4개, 3단계 3개, 4단계 3개 등 총 14개의 비교과 프로그램으로 구성함
- 자율실천 역량 교육과정은 기존 38개에 신규 9개를 포함하여 1단계 8개, 2단계 21개, 3단계 17개, 4단계 1개 등 총 47개의 비교과 프로그램으로 구성함

<표 28> 비교과 교육과정 체계도 총괄표(최종)

구분	핵심역량 및 단계별 현황(신규 프로그램 수)					핵심역량별 비율
	1단계	2단계	3단계	4단계	역량 소계	
글로벌시민	8(6)개 (28.6%)	6(4)개 (21.4%)	7(2)개 (25.0%)	7(3)개 (25.0%)	28(15)개 (100%)	28개 (17.8%)
소통협력	3(1)개 (23.1%)	4(1)개 (30.8%)	5(4)개 (38.5%)	1(0)개 (7.7%)	13(6)개 (100%)	13개 (8.3%)
지식탐구	15(0)개 (40.5%)	12(3)개 (32.4%)	10(1)개 (27%)	3(1)개 (8.1%)	40(5)개 (100%)	40개 (25.0%)
창의융합	4(4)개 (22.2%)	4(4)개 (22.2%)	2(1)개 (11.1%)	8(5)개 (44.4%)	18(14)개 (100%)	18개 (11.5%)
예술감성	4(2)개 (28.6%)	4(1)개 (28.6%)	3(1)개 (21.4%)	3(2)개 (21.4%)	14(6)개 (100%)	14개 (8.9%)
자율실천	8(1)개 (17.0%)	21(2)개 (44.7%)	17(6)개 (36.2%)	1(0)개 (2.1%)	47(9)개 (100%)	47개 (29.9%)
전체	42(14)개 (26.3%)	51(15)개 (31.9%)	44(15)개 (27.5%)	23(11)개 (14.4%)	160(55)개 (100%)	157개 (100%)

## 나. 핵심역량별 비교과 교육과정

### ○ 글로벌시민 역량 비교과 교육과정

<표 29> 글로벌시민 역량 비교과 교육과정

구분	비교과 프로그램
1단계	[인권상담소] 2019학년도 인권문화 활성화 시리즈1 [인권상담소] 2019학년도 인권문화 활성화 시리즈2  [신규] Keep Trendy and Carry On(해외 트렌드 최신동향) [신규] 미드 페인 [신규] 지역축제 go global! [신규] 사회봉사 리더십 [신규] 알고 쓰는 SNS의 글로벌 활용 [신규] After-party, Global Tutoring  [간호대학] 간호사 해외 취업과 역할 [간호대학] 해외 간호의 최신동향
2단계	[교양교육지원팀] 글로벌라운지 [교양교육지원팀] 글로벌커뮤니케이션센터  [신규] Global Friendship [신규] 배리어프리 건물 디자인 탐사대 [신규] Talk on the difference [신규] 글로벌 아티스트: 여행의 추억을 품은 굿즈 만들기
3단계	[국제교육원운영팀] 한국어 도우미 [인재개발팀] JUMP IBC(외국계기업 및 해외취업 대비반) [인재개발팀] JUMP SECA(고급 비즈니스 영어 스터디) [인재개발팀] 스튜어디스 스쿨 [인재개발팀] 성신 글로벌 브랜드 마케팅  [신규] Colorful Mentoring(다문화가족 자녀성장지원사업 멘토링) [신규] We are the world(세계 속의 나: 적정기술을 통한 해외봉사 I)  [법과대학] 중국학술교류
4단계	[캠퍼스타운사업추진단] 수유4U "수유시장 활성화" 「팝업스토어」 [캠퍼스타운사업추진단] 수유4U "수유시장 활성화" 「서비스디자인 지원 프로그램」 [캠퍼스타운사업추진단] 수유4U "수유시장 활성화" 「수유4U 감성채널 프로그램」 [국제학생지원팀] 2019학년도 2학기 성신글로벌프렌즈(튜터링)  [신규] Heal the world(세계 속의 나: 적정기술을 통한 해외봉사II) [신규] 다 같이 돌자, 동네 한 바퀴! 문제탐사대 [신규] 천고마비의 계절, 수릉이의 먹방

○ 소통협력 역량 비교과 교육과정

<표 30> 소통협력 역량 비교과 교육과정

구분	비교과 프로그램
1단계	[학생생활상담소] 2019년 재학생 폭력통합예방교육 [학생생활상담소] 자살예방교육  <b>[신규] 인문학 북 콘서트</b>  [간호대학] 인성교육특강 [간호대학] PRN 설명회
2단계	[학생생활상담소] 대인관계 개선 프로그램-사람과 사람 사이 [학생생활상담소] 건강한 분노표현 연습을 위한 수용-전념 프로그램 [학생생활상담소] 자기주장훈련 집단상담프로그램  <b>[신규] 인문학 독서 토론-성신 원정대</b>
3단계	[교양교육지원팀] 글쓰기 클리닉  <b>[신규] 성신 코칭 클래스</b> <b>[신규] Happy conflict!</b> <b>[신규] 역할극으로 공감 능력 Up!</b> <b>[신규] 책과 함께하는 인사이드 아웃</b>  [간호대학] 유대감 형성 프로그램 [사범대학] 예비교사를 위한 즐거운 교수법 교실
4단계	[학생생활상담소] 2019년 재학생 폭력통합예방교육 - 학생토론회

○ 지식탐구 역량 비교과 교육과정

<표 31> 지식탐구 역량 비교과 교육과정

구분	비교과 프로그램
1단계	[IT운영팀] 신입생 정보화 특강 [산학협력팀] 지식재산권의 이해와 활용 [교수학습지원팀] 학습전략 워크숍 [인재개발팀] 구직기술 강화 프로그램(입사지원서 초보/실전) [인재개발팀] 산업/직무 릴레이 특강 [창업사업화지원팀] 여성CEO Alumni 콘서트 [학술정보팀] 도서관스탬프(팡팡)투어 [학술정보팀] 신입입생 도서관 활용교육(투어) [학술정보팀] 신입입생 온라인 이용교육 [학술정보팀] 외국인 학생을 위한 도서관 활용교육



구분	비교과 프로그램
	<p>[학술정보팀] 전공도서/전자정보 전시회                      [학술정보팀] 학술DB 활용 교육                      [박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_큐레이터와 함께하는 자연사 여행                      [방송국] 성신언론인회와 성신 언론3사가 함께하는 "언론 특강"                      [교양교육지원팀] 인문학 특강</p> <p><b>[간호대학] 부정맥 특강</b>  <b>[간호대학] 영상의학과 특강</b>  <b>[간호대학] 현직 간호사 초청 특강</b></p>
2단계	<p>[인재개발팀] 성신경제신문읽기(SSNIE)                      [인재개발팀] GTQ 및 GTQi 대비반                      [인재개발팀] 공기업 한달 완성반                      [인재개발팀] 핵심직무자격증 과정(비즈니스엑셀)                      [인재개발팀] 핵심직무자격증 과정(마케팅조사분석)                      [인재개발팀] 핵심직무자격증 과정(엑셀데이터분석)                      [인재개발팀] 취업초보자를 위한 A to Z                      [인재개발팀] 내 손안의 직무분석                      [학술정보팀] 소규모 그룹 맞춤형 교육</p> <p><b>[신규] 대학생들과 자기주도 학습</b>  <b>[신규] 노트필기 어디까지 해봤니?</b>  <b>[신규] 생동하는 디지털북 만들어 보기</b></p> <p><b>[인문과학대학] 2019-2학기 인문학 전공자를 위한 마케팅 특강</b>  <b>[인문과학대학] 2019년 2학기 인문과학대학 예비교사 역량강화 프로그램</b>  <b>[간호대학] 삼성직무적성검사(GSAT)</b>  <b>[간호대학] 심폐소생술 수료 프로그램</b></p>
3단계	<p>[산학협력팀] 특허관련 선행기술조사 방법 특강                      [산학협력팀] 명세서 작성법 특강 및 실습                      [인재개발팀] CINEMA 4D 디자인 실습                      [인재개발팀] 아트웍을 이용한 모션그래픽 "After Effect"                      [인재개발팀] 대기업 및 중견기업 공채 대비반(성신엘리트코스)                      [인재개발팀] 직무/기업 분석!! 이렇게 하자</p> <p><b>[신규] 수정이 자투리 시간관리법</b></p> <p><b>[사회과학대학] 프로그래밍 활용 통계분석 워크숍(R 활용 데이터 분석 I)</b>  <b>[사회과학대학] 프로그래밍 활용 통계분석 워크숍(R 활용 데이터 분석 II)</b>  <b>[사회과학대학] 프로그래밍 활용 통계분석 워크숍(빅데이터 분석 프로그래밍 기초)</b></p>
4단계	<p>[교수학습지원팀] 성신스터디그룹                      [창업사업화지원팀] 모바일 앱 메이커스 프로그램</p> <p><b>[신규] Indie Publishing 도전하기</b></p>

○ 창의융합 역량 비교과 교육과정

<표 32> 창의융합 역량 비교과 교육과정

구분	비교과 프로그램
1단계	[신규] 창의적 인물과의 만남 특강 [신규] 융합 캡스톤디자인 특강(아이템 발굴 및 팀 빌딩) [신규] Digital Mindmap [신규] 창의적 문제해결 Design Thinking 방법론
2단계	[신규] 창의적 사고를 위한 생각 도구 [신규] 나만의 파워포인트 템플릿 만들기 [신규] 나의 창의성은 어디에? [신규] 성신 스마트메이커
3단계	[산학협력팀] 아이디어 발상법 특강 및 실습 [신규] 창의적 문제해결 프로그램
4단계	[창업교육팀] 창업캠프 [창업교육팀] 창업동아리 [창업사업화지원팀] 모의투자 IR 프로그램 [신규] 생활 속의 IoT [신규] Inno School 프로젝트 [신규] Digital Studio [신규] PBL(Project-Base Learning) 나눔봉사 프로그램 [신규] 성신 크리에이터

○ 예술감성 역량 비교과 교육과정

<표 33> 예술감성 역량 비교과 교육과정

구분	비교과 프로그램
1단계	[학술정보팀] 시네마 in 라이브러리 [박물관운영팀] 박물관과 함께하는 문화탐방_찾아가는 미술감상 교실 [신규] 영혼 살찌우기(클래식 인문학 특강: 클래식, 시대를 담다) [신규] 디자이너와 함께 보는 디자인 전시 [미술대학] 외부인사초청특강(1, 2)
2단계	[박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 전시 뒷 이야기 [박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_캠퍼스 뮤지엄-현대미술 속 꽃 이야기 [박물관운영팀] 큐레이터와의 대화_조선 여인의 복식과 페르소나 [신규] 도시탐사: 건축가의 눈



구분	비교과 프로그램
3단계	[박물관운영팀] 박물관 전통문화 체험강좌 - 내손으로 만드는 전통문양 [박물관운영팀] 나만의 별자리 에코백 만들기(특별전 <군주가 꿈꾸는 세상> 연계) <b>[신규] 도전, 미디어 아티스트!</b>
4단계	[캠퍼스타운사업추진단] 군집창업 「아트창업빌리지 프로그램」 <b>[신규] 내 몸 사용설명서: 난타</b> <b>[신규] 메이커 스페이스, 스마트 목공소</b>

○ 자율실천 역량 비교과 교육과정

<표 34> 자율실천 역량 비교과 교육과정

구분	비교과 프로그램
1단계	[학생지원팀] 신입생 오리엔테이션 [인재개발팀] 채용설명회 및 취업특강 [인재개발팀] 커리어라운지 [인재개발팀] NCS 입사지원서 특강 [창업교육팀] 창업특강 [창업사업화지원팀] 스타트업 채용 박람회 [성신건강관리센터운영팀] 특강  <b>[신규] 언니들과 함께하는 JOB담</b>  [법과대학] 진로 및 취업특강 [간호대학] 병원별 취업특강
2단계	[학생생활상담소] 2019-1학기 운정캠퍼스 open 집단상담 [학생생활상담소] 2019-1학기 수정캠퍼스 open 집단상담 [학생생활상담소] 사회불안 조절하기-ACT를 통한 내 마음의 안녕감 되찾기 [학생생활상담소] 자기이해 프로젝트-Who am I? [학생생활상담소] 진로탐색 집단상담-나의 직업자화상은? [학생생활상담소] 학업적 지연행동 감소 집단상담 프로그램 [학생생활상담소] 마음챙김을 통한 자존감 향상 집단상담 프로그램 [학생생활상담소] 2019-2학기 오픈 집단상담 [교수학습지원팀] 학습전략 클리닉: 학습상담 [교수학습지원팀] 학업향상 어드바이징 [인재개발팀] 기초스펙을 쌓기 위한 로드맵 [인재개발팀] 마이리틀 성신 취업 프로그램(부제 : 우리 선배와의 취업 멘토링) [인재개발팀] 저학년을 위한 진로코칭 청춘순례 [인재개발팀] 100대 기업 입사지원서 4주 완성 [인재개발팀] 수정야! 회사 가즈아_서류부터 면접까지 올킬 [현장실습운영팀] 기업탐방

구분	비교과 프로그램
	<p>[창업보육팀] 성신워크워드 창업 단계별 프로그램 '세상 어디에도 없는 창업의 맛(가칭)'                      [성신건강관리센터운영팀] 소집단 교육                      [성신건강관리센터운영팀] 심폐소생술 교육</p> <p><b>[신규] 자아성찰 프로그램</b>  <b>[신규] DIY 기획봉사</b></p> <p><b>[간호대학] 자기소개서 특강 및 모의면접</b></p>
3단계	<p>[인재개발팀] MBTI를 통한 강점 찾기                      [인재개발팀] 구직기술 강화 프로그램(실전모의면접)                      [인재개발팀] 면접준비(특강/실전)                      [인재개발팀] 생초보 취업완성반                      [인재개발팀] 성공 대학생활 진로로드맵                      [인재개발팀] 역량탐색을 통한 SWOT 분석                      [인재개발팀] 자기소개서 첫걸음 떼기                      [인재개발팀] 자기소개서 항목별 핵심 공략법 시리즈                      [인재개발팀] 첫 면접!! 이렇게 준비하자                      [인재개발팀] 중견/강소기업 기업분석 시리즈                      [인재개발팀] 전문가와 함께 지원하는 공채 대비반</p> <p><b>[신규] 사회봉사 실천 후기 발표회</b>  <b>[신규] 사회복지 창업전략 워크숍</b>  <b>[신규] 멘토·멘티 교양 튜터링</b>  <b>[신규] 타전공자를 위한 멘토·멘티 전공교과 튜터링</b>  <b>[신규] 학생자문단 팀프로젝트 프로그램</b>  <b>[신규] 10분의 기적</b></p>
4단계	<p>[창업교육팀] 창업 동아리 연합 워크숍</p>



## 2. 신규 비교과 프로그램(안)

- 본 연구에서 핵심역량별 비교과 교육과정을 구축하기 위해 신규 비교과 프로그램을 제안하여 <표 29> ~ <표 34>에서 제시하였으며, 프로그램별 세부 내용은 다음과 같음

### 가. 글로벌시민 역량 신규 프로그램

#### 1) Keep Trendy and Carry On(해외 트렌드 최신동향)

프로그램명	Keep Trendy and Carry On(해외 트렌드 최신동향)											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	80%			20%								
개요	해외 트렌드 전문가를 초빙하여 트렌드 이슈에 대한 국제동향을 이해하고 나아가 국제사회에 진출하기 위한 정보를 습득하는 프로그램											
핵심역량	핵심역량	하위역량									비율	
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	100명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
									√			
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			3일			6시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	전문가 특강: 거시적인 트렌드, 세부 이슈 및 상황									2H	
	2일	전문가 특강: 미시적인 트렌드, 분야별 최신 정보									2H	
	3일	전문가 특강: 주요 변수, 핵심 트렌드 분석 및 생활 속에 트렌드 활용법									2H	
단계	단계	사유										
	1	개념 소개 및 정보 업데이트 및 진로와 사회의 흐름에 능동적으로 대처하기 위한 강연										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>경영, 패션, 디자인 등의 전문 테마를 선정하여 집중적으로 운영 가능하며 트렌드 전문가 또는 디자이너를 섭외하여 '해외 디자인 동향'으로 초점을 맞추어 진행할</li> </ul>											

	수도 있음 ■ 프로그램 수료자에 한하여 필요할 경우 상담(해외취업 및 대학원 진학)으로 연계 운영
--	---

## 2) 미드 페인

<b>프로그램명</b>	미드 페인											
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>	<b>사회형</b>						
	50%	50%										
<b>개요</b>	프렌즈, 섹스 앤드 더 시티, 빅뱅 이론, 모던 패밀리 등 큰 성공을 거두고 종영한 미국드라마 자막 중 사회상을 반영하는 것을 골라 자막을 학습하여 우리와 다른 서구의 문화를 이해하고, 그 속에서의 실생활에 자주 쓰이는 영어 표현을 암기함											
<b>핵심역량</b>	<b>주역량</b>	<b>하위역량</b>									<b>비율</b>	
	글로벌 시민	■ 외국어 소통 및 활용 ■ 다문화 이해와 문화적 포용력									100%	
<b>참여자격</b>	<b>자격</b>						<b>제한사유</b>					
	학부 재학생											
<b>참여인원</b>	30명											
<b>운영기간</b>	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				√		√			√		√	
<b>운영시간</b>	<b>1회 기준 운영시간</b>									<b>운영횟수 (반복 횟수)</b>		
	<b>1일 운영시간</b>			<b>운영일수</b>			<b>1인당 총 참여시간</b>					
	2시간			1일			2시간			4회		
<b>프로그램 운영계획</b>	<b>단계</b>	<b>주요내용</b>									<b>소요시간</b>	
	1H	특정 에피소드 시청하고 관련된 서구의 문화 학습									1H	
	2H	몇 개의 scene의 자막 학습하고 주요 표현을 배움									1H	
<b>단계</b>	<b>단계</b>	<b>사유</b>										
	1	에피소드 시청과 강의형 중심으로 스스로 학습을 유도함										
<b>비고</b>	시험 기간이 없는 달마다 진행하며 반복 참여가 가능함											

## 3) 지역축제 go global!

<b>프로그램명</b>	지역축제 go global!					
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>	<b>사회형</b>
		50%			50%	
<b>개요</b>	성북 수유지역 내 축제 행사 기간에 맞춰 행사에 참여하고 이에 대한 소감문을 작성하고 홍보하는 20자 내외의 캐치프레이즈를 다국어로 작성해보는 활동					

핵심역량	주역량	하위역량										비율
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 공동체 의식</li> </ul>										100%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생											
참여인원	무제한											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
										√	√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			1일			2시간			축제 개최 시 회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~2H	축제 참가하고 사진 및 SNS 업로드									2H	
단계	단계	사유										
	1											
비고	성북/수유구 내 지역축제 참가하고 홍보 사진과 자막을 영어로 작성해봄											

#### 4) 사회봉사 리더십

프로그램명	사회봉사 리더십											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
					100%							
개요	지역사회 내 기관의 봉사활동에 참여하고 참여시간만큼 포인트 획득											
핵심역량	주역량	하위역량										비율
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>										100%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생											
참여인원	무제한											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			최대 10일			30시간			1회		

프로그램 운영계획	단계	주요내	소요시간
	1일	성북구/지역구 내 기관에서 봉사하고 이를 확인하여 마일리지로 전환함	0H
단계	단계	사유	
	1	1시간부터 최대 1학기 30시간까지 봉사활동 참여 가능	
비고	지역 내 사회봉사 기관과 연계하여 봉사를 진행하며, 학생 스스로 사회봉사 기관을 연계할 수 있어, 운영시간 및 참여시간에 제한을 두지 않으며, 최대 제한을 두어 오용을 막고자, 1년에 30시간으로 최대 참여시간을 제한함		

### 5) 알고 쓰는 SNS의 글로벌 활용

프로그램명	알고 쓰는 SNS의 글로벌 활용											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	100%											
개요	전 세계적으로 활용되는 SNS의 위험성과 관련된 국제사회의 이슈를 학습한다. 국외와 국내의 SNS 활용과 관련된 위험성 등을 개인정보 보호 등과 관련하여 학습하고 제대로 된 SNS 활용법과 함께 사용하는 어린이, 청소년, 그리고 소외된 노인계층 등에 대해서 생각해 봄											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	100명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			1일			3시간			3회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 강의형 수업 : SNS의 영향력에 대한 강의</li> <li>■ 개인정보 보호와 SNS 관련 활용과 관련된 강의</li> </ul>									3시간	
단계	단계	사유										
	1	강의 100% 과목										
비고	연간 연제된 수요가 있을 때 개강할 수 있는 수업으로 3회 정도로 제한하여 수강하도록 유도함											

### 6) After-party, Global Tutoring

프로그램명	After-party, Global Tutoring											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
		100%										
개요	글로벌 튜터링에 참여한 멘토·멘티의 생활을 회고하고 문화적 차이로 인해 발생한 어려운 점과 배운 점을 함께 공유하는 시간으로 다문화에 대한 이해도 제고함. 영어로 진행되는 참여형으로 외국어 활용역량도 함께 제고함											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	글로벌 튜터링 멘토·멘티 참여자						참여경험에 대한 공유이기 때문					
참여인원	20명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
												√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			1일			3시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 멘토/멘티 소개</li> <li>■ 멘토/멘티와의 다문화 이해 에피소드 공유</li> <li>■ 소감발표</li> </ul>									3H	
단계	단계	사유										
	1	단순한 사례 공유회										
비고	종강 이후에 1회 진행											

### 7) Global Friendship

프로그램명	Global Friendship											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
		50%										
개요	교내 외국인(학생 및 강사)에게 한국어와 한국문화를 가르쳐주는 프로그램으로 외국인 학생과 한국 학생의 1:1 정보를 제공하고, 한국 및 외국의 생활 문화를 조사하고 발표하며 소통하는 프로그램. 일상 속에 외국인 친구를 만듦으로써 외국인과의 소통에 두려움을 없애고 나아가 타국의 문화를 이해하고 우리의 문화를 설명함으로써 주도적 문화 교류를 경험											

핵심역량	주역량	하위역량										비율
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>										60%
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> <li>■ 합리적 설득과 갈등조정</li> <li>■ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>										40%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생, 외국인 학생, 강사											
참여인원	20명(재학생 10명, 외국인 10명으로 구성)											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√					√	√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			6일			12시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	오리엔테이션: 외국인 친구 매칭										2H
	2일	이해하기: 매칭된 상대방의 나라 및 지역에 대한 리서치										2H
	3일	커플 활동: 액티비티 선정 및 활동기록										2H
	4일	커플 활동: 예절의식, 전통음식, 문화, 한글, 한류 등을 공유하고 탐색										2H
	5일	파트너십 빌딩										2H
	6일	커플 발표: 활동 공유 발표										2H
단계	단계	사유										
	2	실제 외국인과의 체험을 통한 외국어 소통능력 향상과 교과과정 중 교감을 통해 프렌드십을 쌓으며 타인과 타인의 문화를 이해할 수 있는 글로벌 시민으로서의 역량을 발달시키는 단계										
비고	교내 외국인 현황에 대한 파악과 그들의 참여, 협조가 필요하며 학기 초에 배치함으로써 서로 적응하는 데 도움을 주고받을 수 있도록 운영해야 함											

### 8) 배리어프리 건물 디자인 탐사대

프로그램명	배리어프리 건물 디자인 탐사대					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	40%				60%	

개요	배리어프리와 유니버설 디자인의 중요성에 대한 강의를 바탕으로 수유 및 성북 지역의 건물들을 탐방, 배리어프리 기준을 측정해 보아 장애인을 포함한 사회적 약자와의 공동체 의식을 함양함											
핵심역량	주역량	하위역량										비율
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>										100%
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	30명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
					√	√						
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			5일			8시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 배리어프리 인증 및 유니버설 디자인에 대한 강의</li> <li>■ 인증 기준 중 최소 및 주요 기준에 대한 설명</li> </ul>										2H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 배리어프리 인증을 받기 위한 기준과 성북 및 수유 지역 내 배리어프리 인증 시설에 대한 강의</li> <li>■ 현장실습 계획표 작성 및 제출</li> </ul>										2H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 배리어프리 인증 기준표를 기준으로 현장실습 시행</li> </ul>										2H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 현장실습 결과 보고서 작성 및 제출</li> </ul>										2H
단계	단계	사유										
	2	기준을 학습하고, 건물에서 이를 평가함										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 배리어프리 인증 수여 기관인 장애인개발원의 전문가 초빙하여 강연</li> <li>■ 노약층이 많은 초고령 도시인 성북과 강북의 지역사회에 대한 이해도 제고</li> </ul>											

9) Talk on the difference

프로그램명	Talk on the difference					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	30%	50%				20%
개요	다문화 사회로 가는 사회에서 세대 차, 문화 차, 성별 차, 지위 차 등 다양한 차이에 대한 주제 강의를 듣고 토론을 진행함. 강의별 토론 주제가 주어져 토론 활동을 준비하여 마지막 주차에 토론 대회를 열게 됨(모의법정과 같음)					
핵심역량	주역량	하위역량				비율

	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>										100%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생											
참여인원	10명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				√						√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	4시간			1일			4시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1~2H	차이와 관련된 영화나 드라마를 시청										2H
	2~4H	제시된 토론문제를 숙제하고 차이의 대상이 되는 입장에서 서로를 대변하는 토론의 시간을 갖음										2H
단계	단계	사유										
	2	시청각자료를 보고, 토론하는 자리로 임하는 시간은 짧으나, 서로의 생각을 표현하고 주장하여 성과를 내는 것으로 2단계로 지정함										
비고												

### 10) 글로벌 아티스트: 여행의 추억을 품은 굿즈 만들기

프로그램명	글로벌 아티스트: 여행의 추억을 품은 굿즈 만들기					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
		30%	50%			20%
개요	여행을 떠나 예술을 매개로 자신만의 여행방식을 만들어가는 프로그램. 개인의 경험에 머무르지 않고 모두가 문화의 실천적 참여자로서 성장과 문화공동체 활성화에 이바지하는 것을 목적으로 가이드북 또는 상품을 제작해 더 많은 사람이 적극적으로 참여해볼 수 있도록 전시와 연계					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>				90%
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>				10%

참여자격	자격						제한사유					
	학부 3, 4학년 재학생											
참여인원	40명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
									√	√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			8일			20시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	오리엔테이션									2.5H	
	2일	문제 인식과 해결방법에 대한 특강									2.5H	
	3일	주제 탐구: 사고 전환 및 문제 발견									2.5H	
	4일	여행기 공유: 해결방안 모색									2.5H	
	5일	제작작품 아이디어 기획안 발표 및 피드백									2.5H	
	6일	제작작품 아이디어 구체화: 여행 가이드 북, 가이드 영상 또는 상품 제작									2.5H	
	7일	작품 만들기 및 전시준비									2.5H	
	8일	최종성과물 산출 및 전시									2.5H	
단계	단계	사유										
	2	핵심역량을 활용하여 성과를 도출하도록 기획된 프로그램										
비고												

11) Colorful Mentoring(다문화가족 자녀성장지원사업 멘토링)

프로그램명	Colorful Mentoring(다문화가족 자녀성장지원사업 멘토링)					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
		50%		10%		40%
개요	지역사회 내 봉사활동 실천으로 타인과의 관계 형성 및 사회관계망 확대를 할 수 있는 프로그램으로 교육, 문화, 커뮤니케이션 부문 간에 파트너십을 구축					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>				70%
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>				30%

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 합리적 설득과 갈등조정</li> <li>▪ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>											
참여자격	자격						제한사유					
	학부 2, 3학년 재학생											
참여인원	30명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
					√						√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			5일			15시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 오리엔테이션: 다문화 가정 자녀&amp;대학생 매칭</li> </ul>										3H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 인터뷰 게임 및 조별 미션</li> <li>- 자기 소개하기</li> <li>▪ 궁금한 것 물어보기</li> <li>▪ 짝 선정 및 자랑하기</li> </ul>										3H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 요리수업 진행</li> <li>- 조별 미션(떡국 만들기, 전 부치기)</li> </ul>										3H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 산책과 상담</li> <li>- 매칭 아동과 산책을 하며 대화를 이어가는 시간</li> <li>- 고민거리 등을 상담해주며 멘토링</li> </ul>										3H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 발표: 체험과정 소감 공유, 활동사진과 영상 발표</li> </ul>										3H
단계	단계	사유										
	3	기초 지식 및 기능을 습득한 후 실제 다문화 가정 어린이 매칭을 통해 학습 및 멘토링을 하는 단계로 타인에 대한 책임감과 새로운 환경에 대한 해결능력 향상을 통해 역량 심화 단계										
비고	지역사회와의 공존을 위한 프로그램으로 구청과의 연계로 진행											

12) We are the world(세계 속의 나: 적정기술을 통한 해외봉사 1)

프로그램명	We are the world(세계 속의 나: 적정기술을 통한 해외봉사 1)					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	70%		30%			
개요	학제 간의 다양한 접근에서 글로벌시민 정신의 의미와 중요성을 이해시키고, 글로벌 소통, 공감 그리고 융합적 정신의 통섭적 관점에서 학생을 "글로벌 나"로 경험시키고, 글로벌시민 정신을 함양시킴. NGO단체와의 협약으로 해외 봉사 기관 탐방을 통해 실제 세계 속의 나를 발견하고 글로벌시민 정신을 고취시키는 프로그램					
핵심역량	주역량	하위역량				비율

	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>										60%
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>										40%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생											
참여인원	10명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
						√	√	√				
운영시간	1회 기준 운영시간								운영횟수 (반복 횟수)			
	1일 운영시간		운영일수		1인당 총 참여시간							
	2시간		12일		24시간 이상 (해외탐방 5일 추가)				1회			
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	오리엔테이션: 세계화의 이해										2H
	2일	강의: 글로벌시민 정신 이해 국가와 민족을 넘어 글로벌 시민으로										2H
	3일	리서치: NGO단체 현황 파악 및 봉사 기관 탐색 (굿네이버스, 코이카, 코피온 등과 협약으로 탐방 기관 선정, 탐방국 및 봉사대상에 대한 이해)										2H
	4일	협약기관 강의: 해외 봉사의 의미와 주의사항										2H
	5일	리서치: 글로벌시민 관점에서 해결하기										2H
	6~9일	해외 봉사활동 진행: 해외 파견국가, 기관 방문 - 교육 봉사, 환경정비, 교육 물품 지원 및 문화 교류, 문화 봉사 등을 통한 적정기술의 수요처 발굴 활동										2H
	10일	적정기술이 적용된 아이템 개발을 위한 워크숍										2H
	11일	적정기술이 적용된 아이템 개발을 위한 워크숍										2H
	12일	팀별 토론 및 발표: 참가 소감 발표 및 보고서 제출										2H
단계	단계	사유										
	3	연계된 해외 기관을 탐방하여 봉사활동 및 주어진 과제를 해결함으로써 보다 나은 지식과 이해를 위한 접근 기회로 활용										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ NGO단체와의 MOU로 해외 탐방에 대한 제반 여건 공유</li> <li>■ 학교의 일부 지원 필요</li> </ul>											

13) Heal the world(세계 속의 나: 걱정기술을 통한 해외봉사 II)

프로그램명	Heal the world(세계 속의 나: 걱정기술을 통한 해외봉사 II)											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	70%		30%									
개요	학제 간의 다양한 접근에서 글로벌시민 정신의 의미와 중요성을 이해시키고, 글로벌 소통, 공감 그리고 융합적 정신의 통섭적 관점에서 학생들을 “글로벌 나”로 경험시키고, 그들에게 글로벌시민 정신을 함양시키는 것을 목적으로 한다. NGO단체와의 협약으로 해외 봉사기관 탐방을 통해 실제 세계 속의 나를 발견하고 글로벌시민 정신을 고취시키는 프로그램											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>									60%	
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>									40%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	10명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√										√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			10일			30시간 이상 (해외탐방 4일 추가)			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 오리엔테이션: 세계화 이해하기</li> </ul>									3H	
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 해외 탐방 봉사 기획안 제출 및 사전 준비</li> <li>■ 걱정기술을 활용한 개발 아이템 제작을 위한 리서치</li> </ul>									3H	
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 걱정기술 아이템 프로토타이핑</li> <li>■ 걱정기술을 활용한 개발 아이템 제작을 위한 전문가 멘토링</li> </ul>									3H	
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 걱정기술을 활용한 개발 아이템 제작 준비</li> </ul>									3H	
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 걱정기술을 활용한 개발 아이템 제작</li> </ul>									3H	
	6~9일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 해외 탐방: 현지에 가서 걱정기술 아이템 설치 및 배부</li> </ul>									3H	
10일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 팀별 토론 및 발표 : 탐방 후기 및 보고서 제출</li> </ul>									3H		

단계	단계	사유
	4	실제 탐방을 다녀와서 느낀 점을 토대로 적정기술에 관해 연구하고 아이디어를 모색해 도움이 될 수 있는 아이템을 개발해 직접 들고 그곳을 다시 찾아 세계 속의 글로벌 시민으로서 지구촌 공동체에 선한 영향력을 행사하는 경험으로 역량을 발현하는 총체적인 경험 단계
비고	'세계 속의 나: 적정기술을 통한 해외 봉사 1'과 연계되는 프로그램으로 참여했던 학생들이 이어서 참여하는 것이 바람직함	

14) 다 같이 돌아, 동네 한 바퀴! 문제탐사대

프로그램명	다 같이 돌아, 동네 한 바퀴! 문제탐사대											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	30%				50%	20%						
개요	지역 내의 문제를 인식하고 이에 대한 중요도와 시급성을 알리는 사진이나 UCC 또는 카드뉴스 등의 크리에이티브를 제작하여 성신여대 오피셜 계정으로 업로드하여 지역 문제를 인식함											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	알고 쓰는 SNS 활용법 수강자						SNS를 활용하면서 고려할 사항을 숙지함					
참여인원	30명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				√	√							
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			5일			15시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 강의형 수업 : 지역 문제 인식의 중요성</li> <li>- 지역 문제 탐방 및 관찰, 인터뷰 방식 등에 대한 인문학적 관찰에 대한 강의</li> <li>- 사례 공유</li> </ul>									3H	
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 참여형 수업 : 현장계획서 작성</li> <li>■ 현장탐방 지역 및 활동 계획서 작성 및 실습</li> </ul>									3H	
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 팀별 자유로운 외부 활동을 통해 지역 문제 발굴 및 촬영 등 현장실습 시행</li> <li>■ 인터뷰, 인증사진 등 마련</li> </ul>									3H	

	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 효과적인 UCC 및 카드 뉴스 제작 강의</li> <li>■ 1차 실습</li> </ul>	3H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 2차 실습 및 완성</li> <li>■ 업로드</li> </ul>	3H
단계	단계	<b>사유</b>	
	4	창의적 내용 발굴 및 크리에이티브 실습 및 공유로 창의적 성과물을 공유함	
비고	성신여대 지역탐사대 오피셜 계정 마련하여 업로드(유튜브 또는 SNS 가능)		

### 15) 천고마비의 계절, 수릉이의 먹방

프로그램명	천고마비의 계절, 수릉이의 먹방											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	30%				50%	20%						
개요	SNS 활용전략과 크리에이티브 만들기 등의 수업을 듣고, 이를 바탕으로 한 맛집 탐방기를 각종 성신여대 관련 SNS로 업로드하고, 이는 꼭 외국어 1종으로 자막처리하여 글로벌 홍보로 확장함											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 외국어 소통 및 활용</li> <li>■ 다문화 이해와 문화적 포용력</li> <li>■ 공동체 의식</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	알고쓰는 SNS활용법 수강자						SNS를 활용하면서 고려할 사항을 숙지함					
참여인원	30명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
									√	√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			6일			18시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 강의형 수업 : SNS 마케팅 효과와 활용법 강의, 강북/수유지역의 맛집에 대한 SNS 사례 공유 등</li> </ul>									3H	
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 참여형 수업 : 현장계획서 작성(맛집 리스팅)</li> <li>■ 현장탐방 식당 및 선정 사유 작성</li> <li>■ 활동 계획서 작성법 및 실습</li> </ul>									3H	
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 팀별 자유로운 외부 활동을 통해 맛집 탐방</li> <li>■ 인터뷰, 인증사진 등 마련</li> </ul>									3H	

	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 효과적인 UCC 및 카드 뉴스 제작 강의</li> <li>■ 1차 실습</li> </ul>	3H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자막처리 및 번역 실습</li> </ul>	3H
	6일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 영상 완성 및 업로드</li> </ul>	3H
단계	단계	사유	
	4	창의적 내용 발굴 및 크리에이티브 실습 및 공유로 창의적 성과물을 공유함	
비고	성신여대 지역탐사대 오피셜 계정 마련하여 업로드(유튜브 또는 SNS 가능)		

나. 소통협력 역량 신규 프로그램

1) 인문학 북 콘서트

프로그램명	인문학 북 콘서트											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	80%	20%										
개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 책의 저자나 관련 연구가 등을 초청하여 강연을 듣고, 질의 응답하는 시간을 가지는 프로그램</li> <li>■ 강연자들이 단순히 책의 내용을 전달하는 것이 아니라 학생들에게 필요한 메시지들을 재구성하고 책에 얹힌 강연자들의 개인적인 경험과 생각을 스토리텔링 방식으로 전달하여 학생들의 흥미와 정서적 교감을 끌어내는 것을 목적으로 함</li> </ul>											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	100명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√	√				√	√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	1시간			5일			5시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 책과 소통하기: 교양교육대학 추천 도서 중 한 권을 선정하여 사전에 읽기</li> <li>■ 저자와 소통하기: 북 콘서트를 통해 저자의 의도와 생각을 이</li> </ul>									1H	

		해하기 ■ 나와 소통하기: 자기 생각과 느낌을 정리하는 시간을 갖기
단계	단계	사유
	1	본 프로그램은 저자나 관련 연구자들의 강의가 80%를 차지하는 프로그램이므로 역량이해에 해당하여 1단계에 속함
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다양한 분야의 책 저자와 관련 연구자를 섭외하여 참여자들이 폭넓은 영역에 대한 지식과 이해를 넓히고자 함</li> <li>■ 학생들의 요구를 반영하여 저자나 관련 연구자를 섭외하는 것이 필요</li> </ul>	

## 2) 인문학 독서 토론-성신 원정대

프로그램명	인문학 독서 토론-성신 원정대											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
		100%										
개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 책은 지식생성과 발전의 원천으로서 개인적인 인격함양과 함께 여러 가치의 충돌 속에서 사회적 합일점을 찾아가는 토대가 됨</li> <li>■ 팀 기반 인문학 독서 토론 활동을 통해 인문 소양을 함양하고 소통과 협력 역량을 신장시키는 데 그 목적을 둠</li> <li>■ 독서 토론을 통해 학생들 간 지적 교류의 활성화를 모색</li> </ul>											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	20명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√	√				√	√	√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	1시간			6일			6시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교양교육대학 추천 도서 1</li> <li>- 팀 기반 인문학 독서 토론 활동</li> <li>- 인문 소양을 함양하고 소통과 협력 역량을 강화</li> </ul>									1H	
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교양교육대학 추천 도서 2</li> <li>- 팀 기반 인문학 독서 토론 활동</li> <li>- 인문 소양을 함양하고 소통과 협력 역량을 강화</li> </ul>									1H	
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교양교육대학 추천 도서 3</li> </ul>									1H	

		- 팀 기반 인문학 독서 토론 활동 - 인문 소양을 함양하고 소통과 협력 역량을 강화	
	4일	■ 교양교육대학 추천 도서 4 - 팀 기반 인문학 독서 토론 활동 - 인문 소양을 함양하고 소통과 협력 역량을 강화	1H
	5일	■ 교양교육대학 추천 도서 5 - 팀 기반 인문학 독서 토론 활동 - 인문 소양을 함양하고 소통과 협력 역량을 강화	1H
단계	단계	사유	
	2	본 프로그램은 학생참여가 100%를 차지하고 있으며, 학생들이 직접 참여하여 소통 협력 역량을 발달시키는 것에 목적을 두고 있으므로 2단계에 해당함	
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 본 프로그램은 인문학적 물음들을 자신의 삶 속에서 실천할 기회를 제공함</li> <li>■ 다양한 읽기 활동을 통해 인간과 세상에 대해 성찰, 탐구하고 대학생이 갖추어야 할 인문 교양을 폭넓게 체험하도록 함</li> <li>■ 문제의식을 오늘의 현실에 적용하여 고민하는 과정을 통해 논리적, 비판적 사고력과 창의성을 신장시킴</li> <li>■ 팀 기반 독서 토론 활동을 통해 자기표현능력을 향상하는 한편, 타인에 대한 배려, 책임감, 소통과 협력 등 원만한 대인관계 형성에 목적을 둠</li> </ul>		

### 3) 성신 코칭 클래스

프로그램명	성신 코칭 클래스											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	40%				60%							
개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 성숙한 인간관계를 위해 개방적인 태도와 배려심을 바탕으로 한 의사소통능력과 책임감, 도전의식 및 사명의식 등을 중요하게 생각하는 리더십을 기르는 것은 대학생 시기에 매우 중요한 과제임</li> <li>■ Successful Executive Coaching모형, GROW모형을 개념적 기틀로 한 코칭 프로그램을 개발하여 대학생의 의사소통능력과 리더십 향상을 도모하고자 함</li> </ul>											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	■ 소통과 협력의 리더십									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	40명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					

		2시간	8일	16시간	6회
프로그램 운영계획	단계	주요내용			소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 코칭 클래스 프로그램에 관한 오리엔테이션</li> <li>■ 팀 구성, 라포 형성</li> <li>■ 의사소통 기술과 리더십 향상을 위한 목표설정</li> <li>■ 의사소통 기술과 리더십 현재 수준 파악</li> <li>■ 계획: 선택찾기, 창의적 행동 계획</li> </ul>			2H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 의사소통 기술 향상</li> <li>■ 의사소통 이해</li> <li>■ 의사소통 원칙</li> <li>■ 자아 찾기</li> <li>■ 타인 이해</li> <li>■ 효과적인 의사소통 기술</li> </ul>			2H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 의사소통 기술 실습(1)</li> <li>■ 독단적 기술 연습</li> <li>■ 요청과 거절</li> <li>■ 칭찬과 사과</li> <li>■ 비난과 비판 수용</li> </ul>			2H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 의사소통 기술 실습(2)</li> <li>■ 실전 역할 연습</li> <li>■ 토의 및 토론</li> </ul>			2H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 리더십 향상</li> <li>■ 리더십 이해</li> <li>■ 리더십 유형</li> <li>■ 셀프리더십 분석</li> <li>■ 목표 성취와 셀프리더십 향상을 위한 능력 향상</li> <li>■ 셀프 매니지먼트</li> </ul>			2H
	6일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 리더십 향상 실습(1)</li> <li>■ 대인관계능력 이해</li> <li>■ 주어진 환경에서의 리더십 실천</li> <li>■ 행동 계획 점검 및 피드백</li> </ul>			2H
	7일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 리더십 향상 실습(2)</li> <li>■ 창의적 이해와 공감 이해</li> <li>■ 창의적 능력에 관한 토론</li> <li>■ 자기 비전 설정</li> </ul>			2H
	8일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 참여 소감 및 발전계획 나누기</li> <li>■ 종결 및 다짐</li> </ul>			2H
단계	단계	사유			
	3	코칭 기법과 리더십에 관한 강의가 40%를 차지하고 있으나 실습이 60%로 소통 협력의 리더십에 관한 본인의 역량을 분석해보고 이를 강화하는 프로그램이므로 3단계에 해당함			

<b>비고</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 8회차 모든 프로그램에는 코칭 과정 즉 공식계약, 사전평가, 관계 형성, 목표설정, 현실 파악, 계획(대안 탐색, 실행 의지 확인), 이행, 평가 단계를 거침</li> <li>■ 각 단계에서 질문, 경청 및 피드백의 코칭기술을 적용함</li> <li>■ 코칭 프로그램은 강의, 집단코칭(모둠당 4-5명), 개별코칭, 실습 및 토의 등을 포함함</li> <li>■ 코칭프로그램을 통해 참여 학생들이 현재 있는 지점에서 그들이 바라는 더 유능하고 만족스러운 지점까지 나아가도록 인도</li> <li>■ 협력적이고 수평적인 관계를 형성하여 현재 문제에 초점을 두어 역량을 향상할 수 있도록 도움</li> <li>■ 미래의 성장과 변화에 초점을 두고 인격적 발달을 돕는 과정</li> </ul>
-----------	---

#### 4) Happy conflict!

<b>프로그램명</b>	Happy conflict!											
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>	<b>사회형</b>						
		20%			80%							
<b>개요</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 대학생 시기는 활발한 인간관계가 이루어지는 시기이자 가장 많은 갈등을 경험하는 시기임</li> <li>■ 이 시기에 겪는 갈등을 어떻게 관리하느냐에 따라 성장과 발전의 원동력이 되거나 좌절과 실패의 원인이 될 수 있음</li> <li>■ 1일 캠프 형식의 프로그램으로 소통 역량과 갈등관리 능력을 기르기 위한 비교과 프로그램임</li> </ul>											
<b>핵심역량</b>	<b>주역량</b>	<b>하위역량</b>									<b>비율</b>	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 합리적 설득과 갈등조정</li> </ul>									100%	
<b>참여자격</b>	<b>자격</b>						<b>제한사유</b>					
	학부 재학생											
<b>참여인원</b>	40명											
<b>운영기간</b>	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√					√	√				
<b>운영시간</b>	<b>1회 기준 운영시간</b>									<b>운영횟수 (반복 횟수)</b>		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	8시간			1일			8시간			8회		
<b>프로그램 운영계획</b>	<b>단계</b>	<b>주요내용</b>									<b>소요시간</b>	
	1~2H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Module 1: Nice to meet ME!</li> <li>- 프로그램 오리엔테이션</li> <li>- 그룹 구성 및 자기소개</li> <li>- 대인관계의 중요성 토의</li> </ul>									2H	
	3~4H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Module 2: 최적의 대안을 찾아라</li> </ul>									2H	

		- 그룹 활동: 게임을 통한 소통 역량, 창의역량 향상 - 활동 피드백	
	5~6H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Module 3: 너와 나의 연결고리</li> <li>- 자기주도적 대인관계 이해 및 창의적 대안 탐색</li> <li>- warm up: 2인 1조 관찰게임</li> <li>- 관계의 시작, 경청: 정서, 공감하기</li> <li>- 그룹 활동: 말하기/느끼기/행동하기</li> <li>- 활동 피드백</li> </ul>	2H
	7~8H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Module 4: Happy conflict</li> <li>- 활동을 통한 소통 역량 함양</li> <li>- 갈등경험과 해결을 통한 갈등관리 능력 함양</li> <li>- 갈등관리? 어렵지 않아요: 갈등이해</li> <li>- 그룹별 자기소개: 갈등경험 공유</li> <li>- 갈등관리 유형의 이해</li> <li>- 그룹 활동: 우리 모두의 반응</li> <li>- 최적 모드 실습: 상황과 최적 모드</li> <li>- 갈등관리 프로세스</li> <li>- 갈등관리 플래너 작성</li> </ul>	2H
단계	단계	<b>사유</b>	
	3	학생들이 캠프에 참여하여 소통 역량을 키우고 갈등 상황에서 최선의 방안을 찾고 대처하는 법을 체득하는 프로그램이므로 3단계에 해당	
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 1일 캠프 형식으로 진행하는 관계로 7.8월, 1,2월 방학 중 운영하는 것으로 계획함</li> <li>■ 모듈 1에서는 팀별 라포를 형성한 후 대인관계의 중요성에 관한 자신들의 사례를 나누는 방법으로 진행함</li> <li>■ 모듈 2에서는 '최적의 대안'을 찾기 위한 경험을 하는 과정으로 각기 다른 대인관계 욕구를 가진 팀원들과 다양한 방식으로 협력하여 문제를 해결하는 경험을 통해 창의적 사고를 함양하도록 함</li> <li>■ 모듈 3에서는 '너와 나의 연결고리'라는 주제로 모듈 1과 2의 활동을 실제 상황에 전이시킬 수 있도록 관찰게임 형식으로 진행함. 관계의 시작인 경청 전략에 대해 습득하고, 공감 형성 전략을 실제 타인과의 관계에서 연습하는 과정을 경험함</li> <li>■ 모듈 4에서는 참여자들이 자신이 경험했던 갈등과 대처방식에 대해 그룹 논의를 통해 갈등관리에 대해 알아보고 창의적 아이디어로 최적화된 해결안을 선정하는 갈등관리 실습을 진행함</li> </ul>		

### 5) 역할극으로 공감 능력 Up!

프로그램명	역할극으로 공감 능력 Up!					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	20%	30%			50%	
개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ K-CESA에서 강조하는 의사소통 역량을 강화하기 위한 프로그램</li> <li>■ 역할극을 통한 공감능력 향상에 주목하는 이유는 인물 간의 의사소통 상황을 전제</li> </ul>					

	할 수 있으며, 관련 의사소통의 맥락들에 대한 이해가 쉽기 때문 ■ 교양교육대학 추천도서 100선으로 작품을 정하여 진행하는 이유는 학교 도서관에서 다량의 복본을 보유하고 있어 참여자들이 손쉽게 해당 텍스트를 구할 수 있기 때문임											
핵심역량	주역량	하위역량										비율
	소통협력	■ 적극적 경청과 이해 ■ 효과적인 의사전달										100%
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	50명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			10일			20시간			12회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	■ 프로그램 운영 및 소개 - 프로그램 구성 및 진행 오리엔테이션 - 읽기자료 소개(교양교육대학 추천 명저 100선) - 조원 간 친밀도 높이기										2H
	2일	■ 의사소통의 정의 및 유형 이해 & 집단활동을 통한 태도 분석 - 언어적/비언어적 의사소통방식 소개 - 자신의 의사소통 유형 파악하기 - 일방적/쌍방적 의사소통의 차이점 설명										2H
	3일	■ 경청에 대한 개념 이해 - 역할극을 통한 경청 이해와 연습										2H
	4일	■ 관심표현에 대한 이해 - 역할극을 통한 관심표현의 이해와 연습										2H
	5일	■ 다양한 긍정적/부정적 정서 이해 - 상황에 따른 감정 표현하기 - 최근 자신의 경험 정서 이야기하기										2H
	6일	■ 대화와 공감의 기본 개념 이해 - 존중/공감/진실성 있는 대화 실습하기 - 경청을 바탕으로 이루어지는 적극적 반응인 공감 이해와 연습										2H
	7일	■ 부정적 감정에 대한 대처 이해 - 부정적 감정이 느껴질 때 대처 이해와 연습 - 분노 리스트 만들기										2H
	8일	■ 정서 전달법의 이해										2H

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대 마음이 다치지 않게 자기 주장하기</li> <li>- 나의 의사를 정확하게 전달하기</li> <li>- 영상 촬영 및 시청 후 태도 이해하기</li> </ul>	
	9일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 의사표현의 종류 및 자신의 의사표현 습관 이해</li> <li>- 자와 상대방의 의사표현 습관 탐색하기</li> <li>- 거절 상황에서 의사표현 전략 연습</li> </ul>	2H
	10일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 의사표현 방해요인 및 개선방법 이해 설득력 있는 의사표현 이해</li> <li>- 의사소통의 방해요인 탐색</li> <li>- 의사소통의 방해요인 제거 및 의사표현 연습</li> <li>- 상황에 따른 의사표현법 연습</li> <li>- 설득, 경청, 논박 연습</li> </ul>	2H
단계	단계	사유	
	3	본 프로그램은 강의 20, 참여 30, 실습 50의 비중으로 구성되어, 명저를 직접 읽고, 그 속에서 나타나는 상황을 역할극을 통해 재현하는 실습하여 공감 역량을 심화시키는 것을 목적으로 하므로 3단계에 속함	
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 대학생에게 필요한 의사소통능력이 주로 '읽기와 쓰기'의 영역에서 이루어지는 문제점을 보완하고, 의사전달과 공감 능력을 향상하여 인간관계에 적극적으로 활용하게 하기 위한 프로그램</li> <li>■ '경청능력'과 '의사표현 능력'으로 의사소통능력을 확대하려는데 중점을 둠</li> </ul>		

### 6) 책과 함께하는 인사이드 아웃

프로그램명	책과 함께하는 인사이드 아웃											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	10%	90%										
개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 대인관계에서 자신의 감정을 효과적으로 표현하는 데 어려움을 느끼는 학생을 위한 프로그램</li> <li>■ 다양한 대인관계에서 오는 어려움, 대인관계에서의 마찰 상황이 발생했을 때 대처 방안 등을 스스로 판단해보는 기회를 제공함</li> <li>■ 대인관계에 대한 회피, 불안 등 부정적인 상황에 대해 다양한 의사소통 경험을 함으로써 대인관계역량을 향상할 수 있음</li> </ul>											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	40명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

운영시간	1회 기준 운영시간			운영횟수 (반복 횟수)
	1일 운영시간	운영일수	1인당 총 참여시간	
	2시간	5일	10시간	5회
프로그램 운영계획	단계	주요내용		소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 신뢰감 형성/두려움과 우울 탐색</li> <li>- 집단별 규칙 정하기</li> <li>- 서약서 작성하기</li> <li>- 여기-지금, 감정 인식하기와 표현하기</li> <li>- 시 내용을 통해 자신의 두려움과 우울 감정 경험 탐색하기</li> <li>- 소집단 구성과 집단별 자작 4행시 쓰기(표현)</li> </ul>		2H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 모방시로 이야기하기/상황극 만들기와 연행하기</li> <li>- '너에게 묻는다' 모방적 시쓰기 활동</li> <li>- 자작 모방시 나누기(표현)</li> <li>- 대화 속 인물에게 자신의 우울을 투사</li> <li>- 소집단별 상황극 연행하기</li> </ul>		2H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시 듣고 이야기 쓰기/상황극을 통한 자아존중감 고취</li> <li>- 능동적 글쓰기 활동</li> <li>- 이야기로 4행시 만들기</li> <li>- 텍스트로 상황극 채우기</li> <li>- 소집단별 상황극 연행하기</li> <li>- 연행 상황의 감정에 관해 이야기 나누기</li> </ul>		2H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 우울의 긍정적 영향과 자신의 강점 찾기</li> <li>- 책을 통해 자신이 드러내고 싶지 않은 부분 찾기</li> <li>- 책이 자신에게 미친 영향에 대해 나누기</li> <li>- '그것'이 자신의 인생에 주었던 긍정적, 부정적 의미를 3문장으로 쓰고 나누기</li> <li>- 증진된 자존감을 통한 기억과 경험 제고 하기</li> <li>- 자신의 사고, 감정, 행동 스스로 책임지기</li> </ul>		2H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 내가 바라는 나/새로운 출발</li> <li>- '나는 이렇게 살 것입니다' 글쓰기</li> <li>- 자신이 바라는 미래의 모습 발표하기</li> <li>- 자신과 집단 정리하기</li> <li>- 지난 회기 동안 활동에 대한 긍정적 정서 되돌리기</li> <li>- 집단과 서로 나누기, 소통하기</li> </ul>		2H
단계	단계	사유		
	3	본 프로그램은 참여 100의 비중으로 구성되어 있으며 문학 텍스트를 읽고 수용하는 과정을 통해 자신의 감정에 대한 성찰, 타인에 대한 공감 능력 역량을 발달시키는 것을 목적으로 함으로 2단계에 속함		
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문학치료는 텍스트를 읽고 수용하는 과정을 통해 자신의 감정을 정화할 기회를 갖게 됨</li> <li>■ 타인에 대한 공감 능력, 감정을 여과시키는 정화 능력, 새로운 통찰 능력을 기르는</li> </ul>			

	데 효과적 ■ 문학치료를 통해 자신의 내면에 잠재되어 있던 생각이나 느낌을 자극하여 일깨움으로써 자유롭게 표현하는 데 도움을 줄 수 있음 ■ 문학치료 프로그램은 자신감 결여와 열등감 등으로 타인과의 관계 맺기에 실패한 대학생들의 자존감 향상에 긍정적 영향을 미침
--	--

## 다. 지식탐구 역량 신규 프로그램

### 1) 대학생활과 자기주도 학습

프로그램명	대학생활과 자기주도 학습											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	70%	30%										
개요	대학에서의 성공적인 학업생활뿐만 아니라 평생학습사회에서 자기주도적으로 학습할 수 있는 자기주도 학습전략을 배울 수 있도록 하는 것을 목표로 함											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	■ 적극적 경청과 이해 ■ 효과적인 의사전달									20%	
	지식탐구	■ 자기주도적 학습									70%	
	자율실천	■ 자기이해와 자율성 ■ 목표 수립과 체계적 실행 ■ 자기효능감									10%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	50명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√								
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			8일			16시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1주	■ 프로그램 소개 및 자기조절 학습전략 조사									2H	
	2주	■ 두뇌의 구조와 기능; 두뇌 기능의 활성화									2H	
	3주	■ 효과적인 학습과 기억의 원리 - 기억술 활용 사례									2H	
	4주	■ 유능한 독자들이 사용하는 읽기 전략 및 읽기 단계 전략									2H	

		- 읽기 활동에 대한 자기 점검 및 자기 문제에 대한 개선점 찾기	
	5주	■ 글을 잘 쓰는 사람들의 쓰기 전략과 지식	2H
	6주	■ 동기 - 성취 목표 지향, 보상의 효과, 자기효능감, 만족의 연기 내용이 담긴 실제 사례 살펴보기	2H
	7주	■ 인지 전략과 상위인지 전략 점검 및 지식기반 사회의 평생학습자로 살아가기 위한 집중 및 시간관리 방안	2H
	8주	■ 스트레스 발생 원인 및 영향; 스트레스 대처방안 ■ 자기조절 학습전략 질문지를 통한 사후검사와 프로그램에 대한 의견조사	2H
단계	단계	사유	
	2	본 프로그램은 온라인상의 수업과 오프라인의 학습활동으로 구성되어 지식탐구역량을 함양할 수 있도록 구성되어 있음	
비고	■ 이 프로그램은 온라인상의 수업과 오프라인의 학습활동이 함께 이루어지는 방식으로 실행될 수 있음. 온라인상의 수업은 강의 및 강의 관련 매체를 수강하는 방식을 취하며, 오프라인상의 수업은 조별 활동으로 이루어짐		

2) 노트필기 어디까지 해봤니?

프로그램명	노트필기 어디까지 해봤니?											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	70%	30%										
개요	노트필기를 통해 학습 내용을 복습할 수 있도록 노트필기 방법을 구성하고, 꾸준한 적용을 위한 훈련 프로그램임. 노트필기 행동에 대한 피드백을 제공하고, 학생이 자신의 노트필기 행동을 수정 및 보완할 수 있도록 하여 학습전략, 주의력, 학업성취도 증진을 위한 프로그램임											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>									20%	
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기주도적 학습</li> <li>■ 논리적 사고와 비판적 분석</li> </ul>									70%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> </ul>									10%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	100명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√						√			

운영시간	1회 기준 운영시간			운영횟수 (반복 횟수)
	1일 운영시간	운영일수	1인당 총 참여시간	
	1.5시간	6일	9시간	2회
프로그램 운영계획	단계	주요내용		소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 노트필기 훈련 프로그램 소개</li> <li>- 노트필기 훈련 프로그램의 목적; 진행방식 설명</li> <li>- 노트필기의 중요성</li> <li>- 학습전략 및 주의력 검사의 사전검사 시행</li> </ul>		1.5H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 노트필기 분석</li> <li>- 자신의 노트필기 방법 평가</li> <li>- 노트필기 순서; 수업 전, 수업 중, 수업 후</li> <li>- 노트 배부 및 노트 방법 안내</li> </ul>		1.5H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 단서칸 활용법</li> <li>- 단서칸 활용방법 익히기</li> <li>- 질문 만들기, 핵심단어, 용어 적기</li> </ul>		1.5H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정리칸 활용법</li> <li>- 노트필기에 필요한 교수자의 언어적&amp;비언어적 단서 파악하기</li> <li>- 정보의 구분(주요/주변, 구정보/신정보)</li> <li>- 약어와 기호 사용하기</li> </ul>		1.5H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다양한 노트필기 방법 익히기</li> <li>- 맵핑법, 아웃라인법, 문단법, 대비법 요약칸 활용하기</li> <li>- 수업 후 내용 보충하기, 내용 조직화하기</li> <li>- 자신의 말로 재진술하기</li> </ul>		1.5H
	6일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 마무리</li> <li>- 노트 검사와 피드백 제공</li> <li>- 노트필기 전략 수정·보완하기</li> <li>- 노트필기 체크리스트 작성</li> <li>- 학습전략 및 주의력 검사의 사후검사 실시</li> </ul>		1.5H
단계	단계	사유		
	2	특강과 실습을 겸비한 비교과 프로그램		
비고				

### 3) 생동하는 디지털북 만들어 보기

프로그램명	생동하는 디지털북 만들어 보기					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
		70%	30%			
개요	재미있고 호기심 넘치는 e-book, 전자책, 학습용 게임을 만들어 보는 과정					



핵심역량	주역량	하위역량										비율
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>										20%
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기주도적 학습</li> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>										70%
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> </ul>										10%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생											
참여인원	40명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
					√						√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			3일			9시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털 북 제작 입문 및 저작 solution 구성과 사용법</li> <li>- 디지털북 저작 도구 사용법</li> <li>- 북 디자인과 편지 도구 조작법</li> <li>- 텍스트 문서 편집기 사용법</li> <li>- 이미지 및 동영상 표시기 사용법</li> <li>- 따라 하기만 하면 저절로 학습되는 효과(예제: 동화책 강아지와 독수리)</li> </ul>										3H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털북 완성해서 오픈마켓에 등록하기</li> <li>- 예제, "어린이 영어 교재 동물농장" 디지털북 제작 실습</li> <li>- 영문 음성 출력과 텍스트 마스킹 구현</li> <li>- 각종 동물 동작과 사운드 출력 처리</li> <li>- 음성 인식과 음성 명령에 따른 동작</li> <li>- 디지털북 제품 패키징과 오픈마켓 등록</li> </ul>										3H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 디지털북의 활용과 성공전략</li> <li>- 디지털북으로 만들 대상과 그 효과</li> </ul>										3H
단계	단계	사유										
	2	디지털 북 제작의 입문 과정으로 특강과 실습을 병행										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 강의를 듣고, 살아 생동하는 듯한 디지털북의 형태로 교육 교재, 참고서, 문제지, 잡지들을 예제를 따라 직접 제작해 봄</li> </ul>											

#### 4) 수정이 자투리 시간관리법

프로그램명	수정이 자투리 시간관리법											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	60%	40%										
개요	대학생활 성패를 좌우하는 시간관리 방법에 대한 강의에 더하여 개인별 또는 조별 활동을 통해 스스로 작성한 시간관리 프로그램을 실행해 볼 수 있도록 구성되어 있음											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	■ 적극적 경청과 이해									10%	
	지식탐구	■ 자기주도적 학습 ■ 논리적 사고와 비판적 분석									60%	
	자율실천	■ 자기이해와 자율성 ■ 목표 수립과 체계적 실행 ■ 자기효능감									30%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 신입생											
참여인원	100명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√					√	√				
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			10일			20시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 소개</li> <li>- 프로그램의 목적과 진행방식 개관</li> <li>- 프로그램 개요 설명, 참여 동기 발표를 통한 관계 형성</li> <li>- 사전검사, 시간 사용 분석 과제</li> </ul>									2H	
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시간 사용 분석</li> <li>- 시간 활용 실패 파악과 원인 분석</li> <li>- 시간 활동 기록(평일, 주말) 발표</li> <li>- 시간관리 실패 원인 탐색과 자기분석, 개선하고 싶은 시간 찾기</li> </ul>									2H	
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 목표설정</li> <li>- 장기목표와 단기목표 설정(조별 작업과 피드백)</li> <li>- 목표달성 방법, 계획 세우기와 기록방법</li> </ul>									2H	
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 우선순위</li> <li>- 우선순위의 필요성과 자신의 시간관리 유형 찾기</li> <li>- 중요도 및 긴급도 이해와 할 일 목록에서 구분하기</li> </ul>									2H	
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지연 행동</li> </ul>									2H	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학업적 지연 행동에 대한 이해</li> <li>- 현재 미루고 있는 과제나 일 탐색</li> <li>- 지연 행동의 원인(내적, 외적 원인)과 해결 방법(마감 시간, 과제 나누기)</li> </ul>	
	6일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지연 행동 개선</li> <li>- 학업적 지연 행동 극복전략</li> <li>- 과제와 공부 범위 정하기(조별 작업과 토론)</li> <li>- 과제와 공부 범위 실천 가능성에 대한 피드백</li> </ul>	2H
	7일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시간관리 전략 I</li> <li>- 시간관리 전략과 의지 통제 전략</li> <li>- 시간관리 방해 습관 찾기</li> <li>- 목표와의 연계, 잘 지켜지지 않는 계획 찾기</li> <li>- 의지 통제(인지, 동기, 정서, 환경 통제) 전략 소개</li> </ul>	2H
	8일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시간관리 전략 II</li> <li>- 계획된 일의 소요시간과 난이도 파악하기(조별 작업 및 피드백)</li> <li>- 시간관리 방해요인 관리, 자투리 시간 활용법</li> <li>- 의지 통제(인지, 동기, 정서, 환경 통제) 전략 활용</li> </ul>	2H
	9일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시간관리 실습</li> <li>- 시험대비 시험계획 세우기(조별 작업 및 피드백)</li> <li>- 시간관리 성공을 위한 자기 강화 전략(동기화를 위한 강화방법 공유)</li> </ul>	2H
	10일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 마무리</li> <li>- 프로그램 정리와 성과 발표하기</li> <li>- 만족도와 사후검사 실시</li> </ul>	2H
단계	단계	<b>사유</b>	
	3	학습자중심의 활동을 강조해 프로그램 진행은 강의보다 개별 또는 조별 활동으로 진행하여 학생들의 참여를 유도함	
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 제안 이유: 대학생의 학습 기술 활용 실태 및 학습 기술 훈련에 대한 요구 조사에서 '시간관리' 훈련에 대한 요구가 가장 높게 나타남. 또한, 대학생활 성패를 좌우하는 주요한 요인으로 시간관리가 지적됨</li> <li>■ 학습자중심의 활동을 강조해 프로그램 진행은 강의보다 개별 또는 조별 활동으로 진행하여 학생들의 참여를 유도함</li> <li>■ 시간관리 훈련 프로그램의 선행연구에서 학생이 계획이나 목표설정은 잘하지만, 수행이나 실행에 어려움이 있다는 것을 지적함</li> <li>■ 전문가 피드백에 따라 본 시간관리 활용 프로그램에서는 시간관리 계획과 실천에 대한 피드백을 나눔</li> <li>■ 학생 스스로 시간관리 계획 및 실행을 평가하고 점검하는 성찰 보고서 작성을 시도해볼 필요가 있음. 즉 3회기, 6회기, 9회기 후 학생이 시간관리훈련 프로그램에 참여하면서 나타난 생활의 변화와 반성, 개선안 등을 기록한 성찰 보고서를 작성하여 제출토록 지도함</li> </ul>		

### 5) Indie Publishing 도전하기

프로그램명												
Indie Publishing 도전하기												
운영유형	강의형		참여형		파견형		상담형		실습형		사회형	
	50%								50%			
개요	전문가의 영역이었던 출판기획과 제작 및 유통에 관하여, 개인 또는 팀을 이루어 독창적인 생각으로 자유롭게 스스로 책을 발간해 봄. 이러한 경험을 통해 출판 기회, 편집, 문화 콘텐츠의 상품화에 대한 이해를 돕고 취업역량을 강화하고자 함											
핵심역량	주역량	하위역량										비율
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>										30%
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기주도적 학습</li> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>										60%
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> </ul>										10%
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	20명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
							√	√				
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			7일			21시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 출판기획과 원고개발</li> <li>- 편집기획, 기초부터 완성까지</li> <li>- 기획 인사이트 &amp; 실행력 UP</li> <li>- 메시지 디자인, 커뮤니케이션디자인, 그리고 북디자인</li> </ul>										3H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 편집 기초 실무</li> </ul>										3H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전자책 편집과 실습</li> <li>- 전자출판의 개요</li> <li>- 전자출판물 표준 포맷 EPUB</li> <li>- EPUB 전자책 제작 실습</li> </ul>										3H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 출판제작과정 프로세스 이해와 분석</li> <li>- 종이 활용법</li> <li>- 인쇄기법 이해하기</li> <li>- 제책의 다양성 분석</li> <li>- 후기공</li> <li>- 출판제작의 이해</li> </ul>										3H

		- 출판물 원가 분석	
	5일	■ 출판 유통과 거래처 관리	3H
	6일	■ 출판 마케팅과 홍보 - 마케팅 전략 수립과 실행 - 마케팅 커뮤니케이션 - 온라인 홍보 및 SNS 채널 관리	3H
	7일	■ 출판비즈니스와 경영 - 출판 CEO가 반드시 갖춰야 할 것들 - 출판등록부터 사업자 등록 사무관리와 지원제도 - 출판 저작권의 모든 것 - 창업 사례	3H
단계	단계	사유	
	4	본 프로그램은 한국출판협동조합의 지속 가능한 출판 창업 및 출판인 양성 과정에 준하는 과정으로 강의를 들은 후 직접 출판해 보는 과정을 거치는 프로그램임	
비고	■ 출판과정 전체를 아우르는 과정으로써 이론과 실습을 겸비한 프로그램임		

라. 창의융합 역량 신규 프로그램

1) 창의적 인물과의 만남 특강

프로그램명	창의적 인물과의 만남 특강					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	70%	30%				
개요	초청자 강연(작가 또는 영화감독, 아티스트)을 통해 창작능력을 배양하고, 실전에 적용하여 취업 준비 또는 대회출품 준비에 도움을 얻을 수 있음. 초청 강사의 강연과 Q&A로 진행함					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 효과적인 의사전달</li> <li>■ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>				30%
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> </ul>				60%
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 심미적 자기표현과 창조</li> </ul>				10%
참여자격	자격			제한사유		
	학부 재학생					

참여인원	100명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√		√				√		√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			1일			2시간			4회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~2H	초청자 강연과 Q&A (초청자에 따라 강의내용이 다름)									2H	
단계	단계	사유										
	1	본 프로그램은 초청 강사의 강연과 Q&A로 진행되는 프로그램으로서 핵심 역량의 기본개념과 관심 및 흥미를 유발하고, 기초 지식을 습득하는 역량 인지에 해당하여 1단계에 속함										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ① 작가를 초청하여 매력적인 글쓰기 &amp; 시나리오 특강 / ② 영화감독 또는 PD를 초청하여 디렉팅 특강 / ③ 팝아티스트를 초청하여 팝아트를 통한 발상의 전환 특강 등으로 진행함</li> <li>■ 초청강연자의 강연을 듣는 동안 강연내용뿐만 아니라 창의적인 사람들의 사고유형이나 습관 등의 관찰학습 효과도 기대할 수 있음</li> </ul>											

## 2) 융합 캡스톤디자인 특강(아이템 발굴 및 팀 빌딩)

프로그램명	융합 캡스톤디자인 특강(아이템 발굴 및 팀 빌딩)					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	70%	30%				
개요	융합 캡스톤디자인은 다양한 전공을 크로스 리스팅하여 실용적으로 활용할 수 있는 활동을 기획, 제작하는 창의적 종합설계 활동임. 지식융합을 통하여 시너지를 만들어 갈 수 있도록 아이템 발굴 및 팀 빌딩을 학습하는 특강으로 진행함					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	소통협력	■ 소통과 협력의 리더십				10%
	지식탐구	■ 전문 지식과 기술의 탐구 ■ 정보기술의 활용				20%
	창의융합	■ 개방적이고 유연한 사고 ■ 창의적 발상과 기획 ■ 새로운 가치 창출 ■ 융합적 문제해결				70%
참여자격	자격			제한사유		
	학부 재학생					
참여인원	100명					

운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
					√					√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			1일			2시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~2H	융합 캡스톤디자인 특강(아이템 발굴 및 팀 빌딩)									2H	
단계	단계	사유										
	1	본 프로그램은 아이템 선정 프로세스와 팀 빌딩의 필요성 및 원칙 등을 특강 내용으로 구성함으로써 융합 캡스톤디자인에 대한 기초 지식과 관심을 유발하는 역량인지 단계로서 1단계에 속함										
비고	융합 캡스톤디자인은 다양한 전공의 각기 다른 관심사를 가진 학생들이 모여서 새로운 아이디어를 내고 그 아이디어를 구현하는 방식의 과정으로, 산업현장의 수요에 적합한 제품을 창의적으로 설계하고, 문제를 해결할 수 있는 능력뿐만 아니라 다학제간 기술·융합사고·지식을 갖춘 창조적 인재 양성의 목표를 지님. 캡스톤디자인이 공학 계열 학생을 중심으로 이루어지는 과정에 비해 융합 캡스톤디자인은 계열 구분 없이 다학제로 이루어져 다양하고 창의적인 아이디어 도출에 효과적임. 융합 캡스톤 디자인에 대한 기초적인 지식습득과 관심을 유발하는 제1차 특강으로 운영함											

### 3) Digital Mindmap

프로그램명	Digital Mindmap					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	30%	30%			40%	
개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>본 프로그램은 디지털 마인드맵 활용법에 관한 이론과 실재를 배우는 워크숍으로 학습자들의 다양한 아이디어 도출 및 활용을 위한 프로그램임</li> <li>성공을 위한 생각 정리 기술을 활용한 디지털 마인드맵은 기본적인 개념과 기능에서부터 모바일을 활용하여 실습해보는 연계 활동을 통해 체계적인 워크샵</li> <li>ThinkWise 디지털 마인드맵을 활용하여 사고능력 향상, 체계적이고 논리적인 사고, 창의적인 사고 향상에 도움이 될 수 있는 실습형</li> <li>마인드맵은 생각을 일목요연하게 정리하고 상하좌우의 구조 속에서 정보를 표현하기 때문에 생각하는 능력 즉, 사고능력을 향상할 수 있으며, 다양한 아이디어를 핵심어 위주로 나열해보고 복잡한 생각과 정보들이 체계적으로 정리할 수 있는 창의적인 발상 도구로 다양한 형태의 시각적 사고를 가능하게 도와줌</li> </ul>					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	지식탐구	■ 자기주도적 학습				40%
	창의융합	■ 개방적이고 유연한 사고 ■ 창의적 발상과 기획				60%
참여자격	자격			제한사유		

	학부 재학생											
참여인원	30명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√						√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			1일			2시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~2H	ThinkWisePQ를 활용법 소개 및 개별 마인드맵 만들기									2H	
단계	단계	사유										
	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 본 프로그램은 스마트폰 앱을 활용하여 창의적인 사고 및 다양한 아이디어를 창출하고 활용할 수 있는 실습형 프로그램</li> <li>■ ThinkWise 디지털 마인드맵을 자신의 스마트폰에 다운받아 워크숍 시간에 브레인스토밍, 기획, 학습 등에 활용해보는 과정에 참여함</li> </ul>										
비고	학기당 1회 운영											

#### 4) 창의적 문제해결 Design Thinking 방법론

프로그램명	창의적 문제해결 Design Thinking 방법론											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	100%											
개요	본 프로그램은 학생의 직관적 사고나 분석적 사고 어느 한쪽이 아니라 통합적으로 접근하는 사고법으로 국내외 기업들의 혁신 창출의 방법론으로 대두되고 있으며, 과학기술 분야뿐만 아니라 정치, 교육의 혁신 등 여러 분야에 적용되는 방법론임											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	■ 적극적 경청과 이해									20%	
	창의융합	■ 개방적이고 유연한 사고									80%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	100명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				√	√					√	√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			1일			2시간			2회		

	2시간	1일	2시간	2회
프로그램 운영계획	단계	주요내용		소요시간
	1~2H	Design Thinking의 개념과 방법론을 배우며 다양한 문제해결 사례를 듣고 이해함		2H
단계	단계	사유		
	1	강의형 프로그램으로 참여하는 학습자는 디자인 씽킹의 기본적인 방법인 시각화를 위한 비주얼 씽킹에 대한 소개와 단계별 다양한 방법론 소개 및 국내외 실무사례를 통해 디자인 씽킹에 관한 이해와 방법론에 대해 이해함		
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 1일 2시간 프로그램으로 진행 가능</li> <li>■ 학기당 1회 운영</li> </ul>			

5) 창의적 사고를 위한 생각 도구

프로그램명	창의적 사고를 위한 생각 도구											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	30%	20%			50%							
개요	모든 일에 도구가 필요하듯이 창의성 발현을 위해서도 사고의 도구가 필요함. 창의적 인물들이 활용하는 창의적 사고 도구 중 관찰, 시각화, 추상화, 유추에 대해 알아보고 이에 대한 실습으로 진행함											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>									10%	
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> </ul>									70%	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기표현과 창조</li> </ul>									20%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	30명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				√					√			
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			4일			12시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	관찰, 내 안의 더듬이 깨우기(창조과정에서의 관찰의 중요성 / 오감 탐구하기 / 친숙한 사물 낯설게 하기)									3H	

	2일	시각화, 생각을 그리는 기술(시각화에 대해 알기 / 이미지로 표현하기 / 상상을 통한 명화의 재구성)	3H
	3일	추상화, 꺾데기는 가고 알맹이는 남고(추상에 대해 알기 / 추상의 방법:본질과 제거 / Poety-writing, 광고 제작하기)	3H
	4일	유추, 내 창의성의 나비효과(유추에 대해 알기 / 유추의 방법:연상, 연결, 모방 / 연상과 은유를 통한 스토리텔링 / 강제연결법을 통한 신제품 개발)	3H
단계	단계	사유	
	2	본 프로그램은 핵심역량 관련 기초지식과 기능을 습득하고 간단한 실습을 통해 역량개발을 목적으로 하는 2단계에 속함	
비고	일반적으로 창의적 발상의 도구의 대부분은 아이디어를 생성하는 확산적 사고(divergent thinking) 기법을 의미함. 확산적 사고기법은 아이디어를 많이 다양하게, 그리고 독특하게 생성해 내기 위한 기법으로 집단용과 개인용으로 구분됨. 집단용으로는 브레인스토밍 유형, 체크리스트 법, 속성열거법, 형태분석법, 강제연결법, 육색사고모 등이 있으며, 개인용으로는 유추 이용기법, 심상과 상상 이용기법, 연상 이용기법 등으로 구성되며 대표적인 개인용 확산적 사고기법으로는 시네틱스(synectics)와 마인드맵(mind map) 등이 있음. 참여 대상과 배양역량에 따라 생각 도구의 내용이 달라질 수 있음		

### 6) 나만의 파워포인트 템플릿 만들기

프로그램명	나만의 파워포인트 템플릿 만들기											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	10%	30%			60%							
개요	파워포인트 템플릿 제작 실습으로 나만의 개성있는 파워포인트 템플릿을 만들어 학기 중 발표 수업에서 활용해보고, 나아가 컴퓨터 관련 자격증을 위한 시험대비도 할 수 있는 프로그램											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보기술의 활용</li> </ul>									20%	
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의적 발상과 기획</li> <li>새로운 가치 창출</li> </ul>									50%	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>심미적 자기 표현과 창조</li> </ul>									20%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>열정과 도전의식</li> </ul>									10%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	25명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√						√			



운영시간	1회 기준 운영시간			운영횟수 (반복 횟수)
	1일 운영시간	운영일수	1인당 총 참여시간	
	3시간	1일	3시간	2회
프로그램 운영계획	단계	주요내용		소요시간
	1~2H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 색상 테마 고르기</li> <li>■ 슬라이드 마스터 기초 다지기</li> <li>■ 표지 슬라이드 만들기</li> <li>■ 목차 슬라이드 만들기</li> <li>■ 내용 슬라이드 만들기</li> <li>■ 마스터 마무리 작업하기</li> <li>■ 완성된 템플릿 발표하기</li> </ul>		3H
단계	단계	사유		
	2	본 프로그램은 핵심역량 관련 기초적인 지식 및 기능을 바탕으로 나만의 개성 있는 파워포인트 템플릿을 제작해보는 실습 프로그램으로 역량개발단계인 2단계에 속함		
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 파워포인트 템플릿을 만드는 방법에 대한 강의와 실습이 동시에 이루어지므로, 강사 한 명과 보조강사 1~2명이 실습을 지도할 수 있는 정도의 클래스 크기로 진행됨</li> <li>■ 각자가 만든 완성된 템플릿을 발표해 보도록 함으로써 서로의 아이디어를 공유하고 학습해 보는 시간을 가짐</li> </ul>			

7) 나의 창의성은 어디에?

프로그램명	나의 창의성은 어디에?					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	40%	30%			30%	
개요	자신의 창의성을 발견해보고 끌어내기 위해 창의성의 개념을 이해하고, 심리검사를 통해 자신의 창의적 문제해결 프로파일을 진단하며 이를 토대로 창의적 사고기법의 실습해봄					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	소통협력	■ 적극적 경청과 이해				10%
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기주도적 학습</li> <li>■ 논리적 사고와 비판적 분석</li> </ul>				20%
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>				50%
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> </ul>				20%

참여자격	자격						제한사유					
	재학생											
참여인원	30명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				√	√					√	√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			4일			8시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의성의 다양한 색깔 알아보기</li> <li>창의성 본질의 이해</li> </ul>									2H	
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>나도 모르는 나의 창의적 성향 발견하기</li> <li>심리검사를 통한 자기성향 인식, 창의적 성향에 대한 이해 및 자신의 창의적 성향 발견</li> </ul>									2H	
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의적 문제해결, 파헤치기</li> <li>심리검사를 통한 자신의 창의적 문제해결 프로파일 진단</li> <li>창의적 사고기법 실습</li> </ul>									2H	
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신에게 몰입하기</li> <li>창의적 삶과 몰입, 몰입의 조건, 심리검사를 통한 강점재능영역 탐색 및 자신의 몰입 경험 공유</li> </ul>									2H	
단계	단계	사유										
	2	강의형이 40%로 개념을 이해하고 창의성에 대한 기본 지식을 함양할 수 있는 프로그램										
비고	학기당 1회 운영											

### 8) 성신 스마트메이커

프로그램명	성신 스마트메이커					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	30%	30%			40%	
개요	2시간 동안 자신의 스마트폰을 이용하여 자신만의 창의적인 앱을 직접 만들어 사용하는 프로그램. Android와 iOS환경 스마트폰 및 태블릿PC, 일반 PC의 Windows 환경에서도 호환되는 크로스플랫폼 제작 프로그램					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>적극적 경청과 이해</li> </ul>				20%
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>자기주도적 학습</li> <li>전문지식과 기술의 탐구</li> </ul>				20%

	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정보기술의 활용</li> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>										30%
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기표현과 창조</li> </ul>										10%
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>■ 열정과 도전의식</li> </ul>										20%
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	40명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
		√			√			√			√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	6시간			2일			6시간			4회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	스마트메이커의 구성과 사용방법을 강사가 제시하는 예제를 따라 하면서 학습										3H
	2일	스마트메이커를 활용하여 강사의 지시에 따라 직접 실습하며 창의적인 자신만의 앱을 제작(예제, "나만의 맛집 관리 정보")										3H
단계	단계	사유										
	2단계	강사의 지시에 따라 자신만의 앱을 만들어 보는 실습형 프로그램										
비고	개인 스마트폰이 필요하며 상황에 따라 Android와 iOS 운영체제에 따라 따로 특강을 진행해야 할 상황이 될 수 있음											

9) 창의적 문제해결 프로그램

프로그램명	창의적 문제해결 프로그램					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	20%	20%			60%	
개요	본 프로그램은 일상생활에서 발생하는 문제를 명확하게 파악하고 해결해 보는 일련의 과정을 실습해봄으로써, 창의적 문제해결 방법을 쉽게 이해할 수 있도록 구성하여 다양한 창의적 사고기법을 익힐 수 있음					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 논리적 사고와 비판적 분석</li> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>				30%

	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>	70%									
참여자격	자격						제한사유					
	창의성 관련 프로그램 이수 학생(예:창의적 사고를 위한 생각 도구)						창의역량 심화 단계로서 창의성 기초단계의 교육이 필요함					
참여인원	20명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
					√					√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2~4시간			2일			8시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	문제발견하기(문제에 대해 이해하기/문제발견하기/The 3Why와 Drawing the Problem)										4H
	2일	아이디어 생성하기(Hot Potato Brainstorming/확산적 사고와 수렴적 사고를 장려하는 질문들/Brain-writing을 통한 아이디어 개발/PCA와 ALoU)										2H
아이디어 실행하기(실행계획의 방법/창의적인 성향의 중요성 /CPS의 단계 정리활동)										2H		
단계	단계	사유										
	3	본 프로그램은 핵심역량 관련 핵심적인 지식 및 기능을 습득하고, 일상생활에서 일어나는 문제에 응용하여 해결방법을 집중 실습을 해 심화하는 단계로서 3단계에 속함										
비고	아이디어를 강화하거나 개선하는 데는 ALoU 도구가 유용함. ALoU란 장점(advantages), 제한점(limitations), 극복방법(overcome), 독특한 질(unique qualities)에 대해 탐색하는 것임. 모든 아이디어를 사용하거나 실행할 수 없을 때, 몇 개의 핵심적 아이디어를 확인하는 PCA 도구가 유용함. 모든 가능성의 순열조합을 생각해 보는 것으로서, 가능성의 수가 적거나 비교해야 할 쌍의 수가 많이 증가해 혼란스러울 때 사용할 수 있음(조연순 · 성진숙 · 이혜주, 『창의성과 교육』 참조)											

10) 생활 속의 IoT

프로그램명	생활 속의 IoT					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	30%	20%			50%	
개요	일상생활에서 빈번히 활용되는 IoT(Internet of Things) 기기의 원리를 이해하고 직					

접 간단한 C언어 코딩을 해 보는 수업임. 생활 속의 소형 IoT기기에 삽입되는 다채로운 센서들의 실제 모양과 크기를 알아보고, 이러한 센싱 데이터를 저장하고 프로세싱하는 가장 기본적인 소형인 8bit 컴퓨터인 아두이노를 연계해보는 SW 및 HW 소양을 동시에 기를 수 있는 창의 수업임. 저렴하고 이해가 쉬운 수위경고센서와 장애물인지 센서를 활용한 2개의 실습을 기획함												
핵심역량	주역량	하위역량										비율
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전문 지식과 기술의 탐구</li> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>										30%
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>										70%
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	30명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				√	√					√	√	
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			6일			18시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아두이노와 IoT에 대한 설명</li> <li>■ 아두이노 개발 환경 설치</li> <li>■ 크롬브라우저와 아두이노 플러그인 설치</li> <li>■ 아두이노 사이트 회원가입</li> </ul>										3H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 미리 코딩된 C언어를 기반으로 예제 실습</li> </ul>										3H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 브랜드보드, 센서, 아두이노 등을 연결하는 기초 전자공학 강의</li> <li>■ 센서 동작에 이룬 강의</li> </ul>										3H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 2일차에 실행해본 IoT 기기들에 사용된 C언어에 소개 (Python과의 비교)</li> <li>■ C언어 코딩강의 및 실습</li> </ul>										3H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 코딩의 의미를 이해하고 본인이 의도하는 방향으로 코딩 변경 및 응용</li> <li>■ IoT기기 아이디어 개발 및 코딩 응용</li> </ul>										3H
	6일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ IoT기기 아이디어 발표회</li> </ul>										3H
단계	단계	사유										
	4	총 15시간 동안 진행되는 수업으로 C언어를 활용한 기본 예제를 실습해보고, 아이디어로 개발해내는 수업										
비고	IoT에 활용되는 센서는 수업의 규모와 예산에 따라 변경 가능하며, 시종의 정식 키트											

	는 고가이므로 동일성능의 중국산 저가의 아두이노 카피본(약 4400원/개) 등을 활용하여 키트의 가격을 낮출 수 있음, 이를 통해 학생들에게 실습 교육의 질을 높이고 가격은 낮출 수 있을 것으로 기대됨
--	--

### 11) Inno School 프로젝트

프로그램명		Inno School 프로젝트												
운영유형	강의형	참여형			파견형			상담형			실습형		사회형	
	10%	20%									60%		10%	
개요	Inno School이란 자신이 속한 전공의 학습내용을 활용하여 사회문제나 새로운 이슈를 발견하고, 이를 해결하기 위해 동료들과 다양한 아이디어를 도출하여 프로그램을 기획하고 실천해 보는 팀 프로젝트임. 8주간의 팀 활동으로 진행되며, 반드시 산출물이 제출되어야 함													
핵심역량	주역량	하위역량										비율		
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>										10%		
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>										10%		
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>										10%		
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>										60%		
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>■ 열정과 도전의식</li> </ul>										10%		
참여자격	자격						제한사유							
	학부 재학생, 대학원생						각 팀당 멘토 대학원생 1명 포함							
참여인원	40명(4명 × 8팀, 대학원생 8명)													
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월		
	√	√					√	√						
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)				
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간							
	2시간			8주차			16시간			2회				
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간		
	1주	오리엔테이션 및 워크숍(프로젝트 일정 및 유의사항/창의력, 의사소통능력 등 프로젝트 관련 역량 워크숍)										2H		
	2~7주	각 팀 활동 모임(주차별 각 팀 활동보고서 작성)										12H		
	8주	각 팀 활동 보고회										2H		

단계	단계	사유
	4	본 프로그램은 학생들이 스스로 프로젝트를 기획하고 해결하는 활동을 통해 컴퓨터 활용을 통한 디지털 역량, 팀 활동을 통한 네트워킹 역량, 경험적 활동을 통한 인지적 유연성 역량과 함께 창의융합적인 아이디어를 도출하는 역량발현 단계로서 4단계에 속함
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 마이크로 스쿨 Inno School: 학교 안 학교로 새로운 학습 도구와 전략으로 학교에 새로운 교육모형을 작은 단위에서 적용하는 교육 혁신 아이디어임</li> <li>■ 프로젝트 운영                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ① 팀당 4명으로 전공 혼합하여 구성하고, 각 팀은 멘토로 대학원생 한 명을 포함하여 진행함</li> <li>- ② 오리엔테이션 및 워크숍에 모든 팀원 참석하여야 함</li> <li>- ③ 과제 분야는 자신의 전공에서 학습한 내용을 활용하고, 구성원들과의 협업을 통해 지역사회에서 겪는 다양한 어려움을 해결할 수 있는 창의적인 아이디어를 기획함</li> <li>- ④ 팀 활동은 최소한 6회 이상 모임을 가지며 모임별 활동 보고서를 제출하여야 함</li> <li>- ⑤ 다양한 전공지식이 충분히 활용 및 적용이 된 문제해결과정과 산출물을 반드시 제시해야 함</li> <li>- ⑥ 다양한 전공의 학생들이 팀으로 구성되어 집중적인 활동으로 이루어지므로 방학 기간을 이용하여 운영함</li> </ul> </li> </ul>	

## 12) Digital Studio

프로그램명	Digital Studio					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
		10%	30%			60%
개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 본 프로그램은 디지털 영상제작 및 편집에 관한 이론 및 실제 기술을 배우는 영상 제작 프로그램으로 기초부터 심층적인 기술까지 다양한 사례 설명과 제작을 학습함</li> <li>■ 1인 미디어 시대에 1인 방송의 보편화로 동영상 콘텐츠 제작의 생산과 공유가 더욱 자유로워져 1인 크리에이터라는 새로운 직업이 탄생하고 사회적 이슈로 떠오르고 있는 시대에 발맞춰 참여학습자가 영상 기획부터 촬영, 편집까지 영상에 관련된 모든 기술을 습득하여 자신들만의 창의적인 영상을 제작 후 발표하는 프로그램</li> </ul>					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기주도적 학습</li> <li>■ 논리적 사고와 비판적 분석</li> <li>■ 전문 지식과 기술의 탐구</li> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>				10%
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> </ul>				50%

	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 융합적 문제해결</li> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>■ 열정과 도전의식</li> <li>■ 자기효능감</li> </ul>										40%
	자격					제한사유						
참여자격	학부 재학생											
참여인원	20명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
						√	√	√				
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			4일			12시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	■ 이론강의: 영상제작에 관한 이론적 배경 강의										3H
	2일	■ 촬영: 외부 촬영을 통한 촬영기술 습득										3H
	3일	■ 편집: 촬영영상 편집을 통해 자신만의 영상 제작										3H
	4일	■ 발표: 개별 작품 발표										3H
단계	단계	사유										
	4	이론과 실습을 통해 직접 영상을 제작하고 마지막 과정에서 발표를 통해 교수자와 학습자, 학습자 간 피드백 제공 참여시간이 12시간 이상의 학습시간과 학습자의 창의적인 아이디어와 영상 관련 기술력이 요구되며 학습자의 적극적인 참여가 필요함										
비고	교수자와 학습자의 집중 수업으로 이루어짐으로 1인 교수자가 많은 학습자를 다루기 어려우며 장시간의 참여가 요구되는 상황에서 불성실한 참여자는 다른 학습자의 학업에 방해가 될 수 있어, 20명을 대상으로 방학 기간 집중코스로 운영											

### 13) PBL(Project-Base Learning) 나눔봉사 프로그램

프로그램명	PBL(Project-Base Learning) 나눔봉사 프로그램					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
		30%			60%	10%
개요	프로젝트 학습을 기반으로 문제를 해결을 접목한 봉사활동 기획 및 운영방안 프로그램으로 사회문제를 해결하고 창의융합적 사고를 배양하는 프로그램					
핵심역량	주역량	하위역량				비율
	소통협력	■ 소통과 협력의 리더십				20%
	창의융합	■ 개방적이고 유연한 사고				70%

		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>										
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>■ 열정과 도전의식</li> </ul>										10%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생											
참여인원	50명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√	√	√			√	√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			10일			20시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	■ 프로그램 오리엔테이션 전체 팀 소개										2H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로젝트 기획</li> <li>- 사회적 이슈 탐색 및 문제점 찾아보기</li> <li>- 브레인스토밍</li> </ul>										2H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로젝트 연구 1</li> <li>- 사례연구</li> <li>- 현실적 문제조사</li> </ul>										2H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로젝트 연구 2</li> <li>- 사례연구</li> <li>- 현실적 문제조사</li> </ul>										2H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로젝트 문제점 해결방안 1</li> <li>- 토론을 통해 프로젝트 문제점에 관한 해결방안 도출</li> </ul>										2H
	6일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로젝트 문제점 해결방안 2</li> <li>- 토론을 통해 프로젝트 문제점에 관한 해결방안 도출</li> </ul>										2H
	7일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 수행 1</li> <li>- 실질적으로 프로그램을 적용</li> </ul>										2H
	8일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 수행 2</li> <li>- 실질적으로 프로그램을 적용</li> </ul>										2H
	9일	■ 프로젝트 결과보고서 제작										2H
	10일	■ 전체 프로젝트 최종 발표										2H
단계	단계	사유										
	4	학생들이 자발적으로 프로그램을 기획하고 문제를 해결하는 과정에서 창의 융합적 아이디어로 많은 활동이 요구됨										

<b>비고</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 현재 사회적 쟁점이 되는 소외된 곳, 소외된 집단 등을 찾아 문제점과 해결(개선방안)을 연구, 조사하며 창의적인 문제해결방안을 제안함</li> <li>■ 최종 결과보고서에는 계획한 프로그램(예를 들면, 차시별 수업계획서)과 프로그램 수행과정, 수행 결과, 봉사 대상자의 변화 등을 구체적으로 작성</li> <li>■ 한 학기 동안 진행될 수 있는 프로젝트</li> <li>■ 학기당 1회 운영</li> </ul>
-----------	---

#### 14) 성신 크리에이터

<b>프로그램명</b>	성신 크리에이터											
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>	<b>사회형</b>						
	20%	20%			60%							
<b>개요</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인이 초기 방송준비 단계부터 기획 및 제작 유통방법까지 순차적으로 학습하여 전문적인 1인 크리에이터로서 자격을 갖추 수 있도록 돕는 프로그램</li> <li>■ 좋은 카메라와 장비가 없더라도, 영상 전공하지 않았더라도 좋아하는 주제에 대해 유튜브를 제작할 수 있도록 실습</li> <li>■ 취미나 수입을 위해 유튜버를 이용하고자 하는 사람에게 유튜브 콘텐츠를 기획&amp;제작하는 법, 채널 운영과 수익모델 만드는 노하우 등을 교육</li> </ul>											
<b>핵심역량</b>	<b>주역량</b>	<b>하위역량</b>									<b>비율</b>	
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>									80%	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화의 가치 이해</li> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기 표현과 창조</li> <li>■ 문화적 통찰과 창조</li> </ul>									20%	
<b>참여자격</b>	<b>자격</b>						<b>제한사유</b>					
	학부 재학생											
<b>참여인원</b>	20명											
<b>운영기간</b>	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√	√	√			√	√	√	√
<b>운영시간</b>	<b>1회 기준 운영시간</b>									<b>운영횟수 (반복 횟수)</b>		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			8일			16시간			1회		
<b>프로그램 운영계획</b>	<b>단계</b>	<b>주요내용</b>									<b>소요시간</b>	
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유튜브 소개, 본인의 채널을 기획하고 설정하기</li> <li>- 채널 설정, 동영상 업로드, 효과적 브랜딩 방법</li> <li>- 유튜브 커뮤니티 가이드라인</li> </ul>									2H	



	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 채널생성과 관리에 대한 이해</li> <li>- 촬영 전 유튜브 동영상 제작을 위한 계획수립</li> <li>- 아이디어를 이야기로 풀어내는 스토리텔링</li> </ul>	2H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 이미지, 음향, 영상 등 방송에 접목할 시 저작권, 콘텐츠 저작권에 대한 이해</li> <li>- 시청자의 관심을 끄는 흥미로운 촬영 도구</li> <li>- 효과적인 조명 사용법</li> <li>- 전문적인 음향 녹음법의 이해</li> </ul>	2H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 영상 촬영 및 편집에 필요한 툴 학습</li> <li>- 편집 툴에 대한 기본 이해 및 실습</li> </ul>	2H
	5일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유튜브에 필요한 방송편집 학습1</li> <li>- 창의적 형식, 실시간 스트리밍 제작 계획, 실행 방법 등 실습</li> </ul>	2H
	6일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유튜브에 필요한 방송편집 학습2</li> <li>- 실시간 스트리밍 학습</li> <li>- 새로운 360도 동영상과 가상현실 등 고급기술을 적용해 볼 수 있는 팁과 전략</li> </ul>	2H
	7일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자막 및 음향 편집</li> <li>- 글로벌 채널 만들기: 유튜브 번역 도구에 대한 지식과 전략으로 글로벌 채널로 확장</li> <li>- 사운드 편집 프로그램 활용: 영상에 음향 삽입 실습</li> </ul>	2H
	8일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유튜브 비즈니스 구축</li> <li>- 유튜브로 수익 창출하기</li> <li>- 광고 이외의 수익 창출 방법(Super Chat, 채널 멤버십, 상품 통합 등)</li> <li>- 유튜브에서 비즈니스 구축: 비전 설정, 브랜드 프로모션 및 광고, 팀 구성</li> <li>- 브랜드 협찬 등</li> </ul>	2H
단계	단계	<b>사유</b>	
	4	크리에이터로서 기획부터 영상제작, 시나리오 작성 및 방송 운영 등 전반적인 모든 과정이 학습자의 주도적으로 이루어져야 하는 학습으로 높은 창의융합역량이 요구됨	
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유튜브 1인 방송에 관심이 있는 학생으로 유튜브 편집에 필요한 툴과 영상 편집에 필요한 프리미어, 애프터 이펙트 기종 등을 배우며 크리에이터로 성장할 수 있도록 도와주는 프로그램으로 장기간 학습자의 적극적인 참여가 요구됨</li> <li>■ 최소한 2개월 이상의 기간이 소요되며 다양한 장비들이 필요함</li> </ul>		

마. 예술감성 역량 신규 프로그램

1) 영혼 살피우기(클래식 인문학 특강; 클래식, 시대를 담다)

프로그램명	영혼 살피우기(클래식 인문학 특강; 클래식, 시대를 담다)											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	100%											
개요	그 당시의 역사, 철학, 문화, 종교를 살펴봄으로써 클래식 음악을 온전히 이해할 수 있도록 안내 해주는 특강 형태의 감상과 이론으로 구성된 문화예술향유 프로그램											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화의 가치 이해</li> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기 표현과 창조</li> <li>■ 문화적 통찰과 창조</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	100명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
										√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			2일			4시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	1H: 바로크 음악(종교개혁과 바흐) 2H: 고전주의 음악(프랑스 혁명과 베토벤)									2H	
	2일	3H: 낭만주의 음악(빈체제와 슈베르트) 4H: 20세기 음악(스탈린과 쇼스타코비치)									2H	
단계	단계	사유										
	1	개념 소개 및 단순 체험 프로그램으로 문화예술을 향유하며 예술감성 역량을 인지하는 단계										
비고												

2) 디자이너와 함께 보는 디자인 전시

프로그램명	디자이너와 함께 보는 디자인 전시					
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형
	70%	30%				

<b>개요</b>	현대사회의 다양한 분야의 이슈에 대해 디자인 중심으로 풀어내는 국내 디자인 전시회를 함께 감상하는 프로그램. 디자이너와 질의 응답할 기회 제공하며 자유롭게 토론함으로써 예술과 디자인 문화에 대한 공감대를 형성함											
<b>핵심역량</b>	<b>주역량</b>	<b>하위역량</b>									<b>비율</b>	
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치 창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>									10%	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화의 가치 이해</li> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기 표현과 창조</li> <li>■ 문화적 통찰과 창조</li> </ul>									90%	
<b>참여자격</b>	<b>자격</b>						<b>제한사유</b>					
	학부 재학생											
<b>참여인원</b>	40명											
<b>운영기간</b>	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
									√			
<b>운영시간</b>	<b>1회 기준 운영시간</b>									<b>운영횟수 (반복 횟수)</b>		
	<b>1일 운영시간</b>			<b>운영일수</b>			<b>1인당 총 참여시간</b>					
	3시간			2일			6시간			1회		
<b>프로그램 운영계획</b>	<b>단계</b>	<b>주요내용</b>									<b>소요시간</b>	
	1일	전시회 관람 및 디자이너와의 대화									3H	
	2일	라운드테이블 진행: 후기 공유									3H	
<b>단계</b>	<b>단계</b>	<b>사유</b>										
	1	개념 소개 및 단순 체험 프로그램으로 문화예술을 향유하며 예술감성 역량을 인지하는 단계로 디자인 전시 관람과 전문디자이너의 설명으로 소비문화와 디자인에 대한 전반적인 이해력을 향상할 수 있음										
<b>비고</b>	2020서울디자인페스티벌, 2021광주디자인비엔날레 등 매해 프로그램 변경 가능											

### 3) 도시탐사: 건축가의 눈

<b>프로그램명</b>	도시탐사: 건축가의 눈					
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>	<b>사회형</b>
	30%	30%			40%	
<b>개요</b>	현업에 종사하는 건축가와 함께 토론하고 만드는 활동 위주의 학습으로 우리를 둘러싼 건축과 도시를 새롭게 바라보는 프로그램. 나를 둘러싼 도시 주변을 답사, 기록해 보고 장소를 이해하는 시간을 갖는다.					

핵심역량	주역량	하위역량										비율
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기주도적 학습</li> <li>■ 논리적 사고와 비판적 분석</li> <li>■ 전문지식과 기술의 탐구</li> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>										30%
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화의 가치 이해</li> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기 표현과 창조</li> <li>■ 문화적 통찰과 창조</li> </ul>										70%
참여자격	자격					제한사유						
	학부 재학생											
참여인원	30명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√					√	√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	3시간			5일			15시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	■ 오리엔테이션										3H
	2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 강연: 건축과 문화</li> <li>- 최근 건축과 도시 담론에서 쟁점이 되는 주제를 중심으로 건축가와 함께 토론하고 공감하는 시간</li> </ul>										3H
	3일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 활동: 도시탐사</li> <li>- 성북구 주변을 답사, 건축물은 물론 도시적 맥락을 통해 지역을 이해해 보는 시간을 갖고 도시계획의 기술과 도시 관찰의 방법을 배우는 시간</li> </ul>										3H
	4일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 제안: 도시에 필요한 건축물</li> <li>- 미래의 가능성을 만드는 시민으로서 도시에 관심 두고, 도시 계획적 차원에서 탐사한 도시가 필요로 하는 공간/건축물을 기획하는 데 참여</li> </ul>										3H
	5일	■ 토론 및 발표										3H
단계	단계	사유										
	2	핵심역량 관련 기초 지식 및 기능을 습득하고 간단한 실습으로 예술감성 역량을 발달시키는 단계										
비고												

#### 4) 도전, 미디어 아티스트!

<b>프로그램명</b>	도전, 미디어 아티스트!											
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>	<b>사회형</b>						
	30%	30%			40%							
<b>개요</b>	우리에게 필수품 이상의 존재가 된 모바일 기기와 각종 애플리케이션이 기존 미술가들에게 새로운 예술적 도구가 되고 있음을 보여주고 그로 인해 생겨난 새로운 영역의 창작활동에 대해서 알아봄. 영상제작 프로세스 단계별 노하우와 스마트폰 애플리케이션을 활용한 영상제작을 경험하며 자신의 예술 활동을 기록함											
<b>핵심역량</b>	<b>주역량</b>	<b>하위역량</b>									<b>비율</b>	
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기주도적 학습</li> <li>■ 논리적 사고와 비판적 분석</li> <li>■ 전문지식과 기술의 탐구</li> <li>■ 정보기술의 활용</li> </ul>									10%	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화의 가치 이해</li> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기 표현과 창조</li> <li>■ 문화적 통찰과 창조</li> </ul>									90%	
<b>참여자격</b>	<b>자격</b>						<b>제한사유</b>					
	학부 재학생											
<b>참여인원</b>	30명											
<b>운영기간</b>	<b>1월</b>	<b>2월</b>	<b>3월</b>	<b>4월</b>	<b>5월</b>	<b>6월</b>	<b>7월</b>	<b>8월</b>	<b>9월</b>	<b>10월</b>	<b>11월</b>	<b>12월</b>
			√	√					√	√		
<b>운영시간</b>	<b>1회 기준 운영시간</b>									<b>운영횟수 (반복 횟수)</b>		
	<b>1일 운영시간</b>			<b>운영일수</b>			<b>1인당 총 참여시간</b>					
	2.5시간			8일			20시간			2회		
<b>프로그램 운영계획</b>	<b>단계</b>	<b>주요내용</b>									<b>소요시간</b>	
	1일	오리엔테이션: 스마트폰과 영상에 대한 이해									2.5H	
	2일	강의: 영상제작 프로세스									2.5H	
	3일	영상 촬영 이론 및 실습									2.5H	
	4일	1인 작품 기획 및 구성 촬영계획									2.5H	
	5일	크로마키의 이해, 실습									2.5H	
	6일	종합 영상편집 앱 이론 및 실습									2.5H	
	7일	편집 멘토링 및 보완 피드백									2.5H	
	8일	영상상영회									2.5H	
<b>단계</b>	<b>단계</b>	<b>사유</b>										
	3	핵심역량 관련 기초 지식과 기능이 어느 정도 체화된 상태에서 직접 기획을 하고 제작함으로써 툴링과 기획력을 고루 키울 수 있는 역량 심화 단계										
<b>비고</b>	학교 크로마키 방송실 등 실습 장비 활용											

5) 내 몸 사용설명서: 난타

프로그램명	내 몸 사용설명서: 난타											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	20%	30%			50%							
개요	소리, 두드림, 율동을 통하여 상대방과 나와 의 차이를 인식하고 교감하는 음악 체험 프로그램으로 누구나 쉽게, 멋진 퍼포먼스를 선보일 수 있는 공연을 통해 표현과 소통능력을 체득. 젠더 이슈로부터의 해방과 진정한 나의 몸과 마주하며 자신을 이해하고 그로 인해 남과 소통할 수 있는 자기표현법을 발견하는 프로그램											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화의 가치 이해</li> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기 표현과 창조</li> <li>■ 문화적 통찰과 창조</li> </ul>									100%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생											
참여인원	30명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
									√	√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			8일			16시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	오리엔테이션 - 아이스 브레이킹									2H	
	2일	몸과 마음 열기 - 내 몸 사용설명서 1									2H	
	3일	강의: 예술경영 - 동시대와 호흡하는 법									2H	
	4일	몸과 마음 열기 - 내 몸 사용설명서 2									2H	
	5일	몸과 마음 열기 - 내 몸 사용설명서 3									2H	
	6일	공연 관람									2H	
	7일	몸과 마음 열기 - 내 몸 사용설명서 4									2H	
8일	리허설 및 발표									2H		
단계	단계	사유										
	4	핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출하는 단계로 자신을 이해하고 몸을 활용하여 예술 활동을 직접 기획하고 공연함으로써 하위역량이 골고루 발달 및 심화하고 예술감성 역량이 발현되는 단계										
비고												

6) 메이커 스페이스, 스마트 목공소

프로그램명	메이커 스페이스, 스마트 목공소											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	20%	30%			50%							
개요	누구나 예술가, 제작자가 될 수 있는 시대에 메이커 스페이스로 메이커 문화 확산의 주체가 되어 봄. 간단한 안전교육과 체험을 통해 예술 창조 활동을 실현함											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	창의융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개방적이고 유연한 사고</li> <li>■ 창의적 발상과 기획</li> <li>■ 새로운 가치창출</li> <li>■ 융합적 문제해결</li> </ul>									20%	
	예술감성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 예술과 문화의 가치 이해</li> <li>■ 예술과 문화 산물의 향유와 공감</li> <li>■ 심미적 자기 표현과 창조</li> <li>■ 문화적 통찰과 창조</li> </ul>									80%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 3, 4학년 재학생											
참여인원	15명											
운영 기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√										
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			7일			14시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	오리엔테이션 및 장비 기본교육 - 레이저 커터 교육									2H	
	2일	장비 기본교육 - 열전사 프레스 장비 교육									2H	
	3일	장비 기본교육 - 3D 프린터 장비 교육									2H	
	4일	장비 기본교육 - 목공 CNC 장비 교육									2H	
	5일	제작역량 강화교육 -메시지 무드램프 만들기									2H	
	6일	제작역량 강화교육 -메시지 무드램프 만들기									2H	
	7일	발표 및 전시									2H	
단계	단계	사유										
	4	핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출할 뿐 아니라 하위역량은 골고루 발달 및 심화하며, 예술감성 역량은 발현되는 단계										

비고	창업 교육과 연계 가능
----	--------------

바. 자율실천 역량 신규 프로그램

1) 언니들과 함께하는 JOB담

프로그램명	언니들과 함께하는 JOB담											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	80%	20%										
개요	재학생이 선호하는 하는 다양한 업종에 종사하는 선배의 직무에 관한 이야기, 궁금한 점, 취업을 위해 갖추어야 할 지식과 능력에 관한 강의와 질의응답을 통해 궁금증을 풀어가는 프로그램											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>적극적 경청과 이해</li> </ul>									40%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>자기이해와 자율성</li> </ul>									60%	
참여자격	자격						제한사유					
	재학생											
참여인원	300명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
					√					√		
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	1시간			2일			2시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~2H	재학생이 선호하는 직종에 있는 선배를 강사로 초빙하여 직무토 크쇼 진행									2H	
단계	단계	사유										
	1	대부분 초빙 강사의 강의로 진행되며 직무에 관한 궁금증에 대해 참여 학생들과 질의응답으로 진행하는 프로그램										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>재학생 설문 조사를 토대로 섭외한 선배들로 각자가 원하는 직무에 자유롭게 질의·응답할 수 있는 시간을 제공하며 미니특강 및 토크 콘서트(질의응답) 형식으로 진행</li> <li>학기당 1회 운영</li> </ul>											

2) 자아성찰 프로그램

프로그램명	자아성찰 프로그램											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	20%	50%		10%		20%						
개요	자아성찰 2박3일 프로그램											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> <li>■ 합리적 설득과 갈등조정</li> <li>■ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>									30%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>■ 열정과 도전의식</li> <li>■ 자기효능감</li> </ul>									70%	
참여자격	자격						제한사유					
	개인 또는 팀						없음					
참여인원	50명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
							√					
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	8시간			3일			24시간			1회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	자발적 자기성찰 강의와 연습									4H	
		비판적 태도와 비난적 태도(강의)									4H	
	2일	자기 돌아보기 명상									4H	
		자기이해와 자기 돌봄 강의와 연습									4H	
	3일	자기성찰지능(강의)									4H	
내면관찰과 실제적 변화									4H			
단계	단계	사유										
	2	난이도(중) 수준의 과목으로, 실천과 실습으로 기능 향상										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인 또는 팀 단위 참여</li> <li>■ 자기성찰을 통해 내면적 조화, 마음의 안정, 타인과의 조화를 추구</li> <li>■ 내면적인 부분에 대한 깊이 있는 관찰과 분석을 바탕으로 스스로 발전의 기회를 갖음</li> </ul>											

3) 사회봉사 시리즈1 - DIY 기획봉사

프로그램명	DIY 기획봉사 프로그램											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
		60%			20%	20%						
개요	자신의 특기, 전공 및 진로와 관련 있는 사회봉사 프로젝트의 설계를 통해 봉사활동에 대한 능동적이고 목표지향적인 태도와 적극성을 유도함											
핵심역량	주역량	하위역량										비율
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>										20%
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>										30%
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>■ 열정과 도전의식</li> <li>■ 자기효능감</li> </ul>										50%
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생						없음					
참여인원	40명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√			√	√	√	√			√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2			4-12			10-30H			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용										소요시간
	1일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 봉사활동 포트폴리오 제작 및 컨설팅</li> <li>- 봉사자 주도 프로그램 기획 및 제안</li> <li>- 교내 전문가 컨설팅, 운영비 지원, 활동 기관 연계</li> <li>- 교내 봉사활동 파트너 매칭</li> <li>- 교육, 재능, 돌봄, 해외 등 주제, 일정 자유 제안</li> </ul>										2H
	2~11일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 봉사활동 진행</li> <li>- 4~12주(8~24시간)</li> </ul>										8~24H
	12일	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 활동 정리 및 결과 공유</li> </ul>										2H
단계	단계	사유										
	2	난이도(중) 수준의 과목으로, 실천과 실습으로 기능 향상을 목적으로 함										
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인 또는 팀의 전공과 관심, 특기에 따라 봉사활동의 주제, 활동계획, 목표 등을 수립하고, 이를 구체적 계획서로 작성, 브리핑</li> <li>■ 학교는 실천 가능한 우수 포트폴리오에 대해 행정지원, 기관협력, 예산 등을 지원</li> <li>■ 범위는 교내 외국인 대상, 지역 소외계층, 다문화 가정을 대상으로 교육, 의료 등</li> </ul>											

	다양함 ■ 단방향 도움의 봉사가 아닌 봉사를 통해 참여자도 발전할 수 있는 양방향 프로젝트 중심으로 선발 ■ 중간 및 기말고사 직후 실시하여 학생들이 여름, 겨울 방학을 활용하여 실천할 수 있도록 계획함
--	---

#### 4) 사회봉사 시리즈2 - 사회봉사 실천 후기 발표회

<b>프로그램명</b>	사회봉사 실천 후기 발표회											
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>	<b>사회형</b>						
		80%			20%							
<b>개요</b>	재학 중 실천한 사회봉사활동의 경험을 상호 간에 공유하고 의미를 되짚어 봄											
<b>핵심역량</b>	<b>주역량</b>	<b>하위역량</b>									<b>비율</b>	
	글로벌 시민	■ 공동체 의식 ■ 지역·국제사회의 문제 인식									20%	
	소통협력	■ 적극적 경청과 이해 ■ 효과적인 의사전달									30%	
	자율실천	■ 자기이해와 자율성 ■ 목표 수립과 체계적 실행 ■ 열정과 도전의식 ■ 자기효능감									50%	
<b>참여자격</b>	<b>자격</b>						<b>제한사유</b>					
	학부 재학생						없음					
<b>참여인원</b>	40명											
<b>운영기간</b>	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√						√			
<b>운영시간</b>	<b>1회 기준 운영시간</b>									<b>운영횟수 (반복 횟수)</b>		
	<b>1일 운영시간</b>			<b>운영일수</b>			<b>1인당 총 참여시간</b>					
	4시간			1일			4시간			2회		
<b>프로그램 운영계획</b>	<b>단계</b>	<b>주요내용</b>									<b>소요시간</b>	
	2H	사회봉사활동 실천 후기 작성 및 제출									2H	
	2H	우수사례선별 및 발표와 시상									2H	
<b>단계</b>	<b>단계</b>	<b>사유</b>										
	3	난이도(중) 수준의 과목으로, 실천과 실습으로 기능 향상을 목적으로 함										
<b>비고</b>	■ 개인 또는 팀 단위의 봉사활동 사례 발표를 통해 경험과 느낌을 공유하고, 활동의 한계점과 개선점, 학교의 지원사항 등도 함께 점검함.											

5) 사회봉사 시리즈3 - 사회복지 창업전략 워크숍

프로그램명	사회복지 창업전략 워크숍											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
		80%			20%							
개요	사회적기업의 조사 또는 협동조합 참여와 기획 등을 통해 공적 영역에서의 사회 참여 의미를 학습하고 자율실천 및 글로벌 시민역량을 강화함											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	글로벌 시민	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공동체 의식</li> <li>■ 지역·국제사회의 문제 인식</li> </ul>									30%	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 적극적 경청과 이해</li> <li>■ 효과적인 의사전달</li> </ul>									20%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 자기이해와 자율성</li> <li>■ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>■ 열정과 도전의식</li> <li>■ 자기효능감</li> </ul>									50%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생						없음					
참여인원	40명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√						√			
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	4시간			1일			4시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	2H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회적기업과 협동조합, 개념 익히기</li> <li>- 관련 전문가의 특강</li> </ul>									2H	
	2H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회적기업과 협동조합, 스스로 학습하기</li> <li>- 사회적기업과 협동조합의 개념, 인증요건, 유형 등에 대해 스스로 학습하고 그 결과를 함께 공유함</li> </ul>									2H	
	2H	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사회적기업과 협동조합 경험하기</li> <li>- 관심 있는 사회적 기업 또는 협동조합을 방문하여 좀 자세 히 알아보고 경험</li> <li>- 나아가 학생주도형 새로운 사회적기업과 협동조합, 봉사단체 등을 기획, 제안</li> </ul>									4~12H	
단계	단계	사유										
	3	난이도(상) 수준의 과목으로, 실천과 실습으로 기능 향상을 목적으로 함										

<b>비고</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사회적기업의 종류와 의미, 활동영역 등을 깊이 이해하고 참여</li> <li>▪ 학생주도형 봉사단체의 기획과 실천능력을 배양</li> </ul>
-----------	---

**6) 자율학습시리즈1 - 멘토·멘티 교양 튜터링**

<b>프로그램명</b>	멘토·멘티 교양 튜터링											
<b>운영유형</b>	<b>강의형</b>	<b>참여형</b>	<b>파견형</b>	<b>상담형</b>	<b>실습형</b>							<b>사회형</b>
		70%										30%
<b>개요</b>	본인이 수강했던 교양과목에 대해 멘토 활동을 통해 해당 분야를 깊이 이해하며, 멘티에 대한 튜터링 활동을 통해 소통과 자율실천 역량을 배양											
<b>핵심역량</b>	<b>주역량</b>	<b>하위역량</b>									<b>비율</b>	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 적극적 경청과 이해</li> <li>▪ 효과적인 의사전달</li> <li>▪ 합리적 설득과 갈등조정</li> <li>▪ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>									30%	
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자기 주도적 학습</li> <li>▪ 논리적 사고와 비판적 분석</li> <li>▪ 전문지식과 기술의 탐구</li> <li>▪ 정보기술의 활용</li> </ul>									20%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자기이해와 자율성</li> <li>▪ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>▪ 열정과 도전의식</li> <li>▪ 자기효능감</li> </ul>									50%	
<b>참여자격</b>	<b>자격</b>						<b>제한사유</b>					
	학부 재학생						없음					
<b>참여인원</b>	20명											
<b>운영기간</b>	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√	√	√			√	√	√	√
<b>운영시간</b>	<b>1회 기준 운영시간</b>									<b>운영횟수 (반복 횟수)</b>		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			15일			30시간			2회		
<b>프로그램 운영계획</b>	<b>단계</b>	<b>주요내용</b>									<b>소요시간</b>	
	1일	멘토 활동 계획서 제출									2H	
	2일	멘토 선발 및 멘티 매칭									2H	
	3~14일	멘토·멘티 활동(1)~(12) ※ 2H/회, 1회/주, 총 12주									24H	
	5일	멘토·멘티 활동 보고 및 결과 발표									2H	

단계	단계	사유
	3	난이도(상) 수준의 과목으로, 실천과 실습으로 기능 향상을 목적으로 함
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학습공동체 활성화 효과</li> <li>▪ 개인 또는 팀 단위 참여</li> </ul>	

7) 자율학습시리즈2 - 타전공자를 위한 멘토·멘티 전공교과 튜터링

프로그램명	타전공자를 위한 멘토·멘티 전공교과 튜터링											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
		70%				30%						
개요	방학 기간을 활용하여 본인이 자신 있는 전공과목을 타 전공자 대상으로 하여 멘토 활동을 진행하고, 이를 통해 해당 분야에 대한 지식의 심화 효과, 멘티에 대한 튜터링 활동을 통한 소통과 자율실천 역량을 배양											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 적극적 경청과 이해</li> <li>▪ 효과적인 의사전달</li> <li>▪ 합리적 설득과 갈등조정</li> <li>▪ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>									30%	
	지식탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자기주도적 학습</li> <li>▪ 논리적 사고와 비판적 분석</li> <li>▪ 전문 지식과 기술의 탐구</li> <li>▪ 정보기술의 활용</li> </ul>									20%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자기이해와 자율성</li> <li>▪ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>▪ 열정과 도전의식</li> <li>▪ 자기효능감</li> </ul>									50%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생						없음					
참여인원	40명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√										
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			15일			30시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1일	멘토 활동 계획서 제출									2H	
	2일	멘토 선발 및 멘티 매칭									2H	
	3~14일	멘토·멘티 활동(1)~(12)									24H	

		※ 2H/회, 1회/주, 총 12주	
	15일	멘토·멘티 활동 보고 및 결과 발표	2H
단계	단계	사유	
	3	난이도(상) 수준의 과목으로, 실천과 실습으로 기능 향상	
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학습공동체 활성화 효과</li> <li>▪ 개인 또는 팀 단위 참여</li> </ul>		

8) 대학생활 자율실천 - 학생자문단 팀프로젝트 프로그램

프로그램명	학생자문단 팀프로젝트 프로그램											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
		60%			20%	20%						
개요	학생의 위치에서 대학의 발전을 위해 문제를 발견하고 해결을 제안하는 팀 프로젝트											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	소통협력	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 적극적 경청과 이해</li> <li>▪ 효과적인 의사전달</li> <li>▪ 합리적 설득과 갈등조정</li> <li>▪ 소통과 협력의 리더십</li> </ul>									20%	
	자율실천	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자기이해와 자율성</li> <li>▪ 목표 수립과 체계적 실행</li> <li>▪ 열정과 도전의식</li> <li>▪ 자기효능감</li> </ul>									80%	
참여자격	자격						제한사유					
	학부 재학생						없음					
참여인원	40명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
			√	√	√	√			√	√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			15일			30시간			2회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~2일	학생자문단 포트폴리오 공모 및 선발									2H	
	3~14일	각 부처(기관)별 학생자문단 활동 수행 ※ 2H/회, 1회/주, 총 12주									24H	
	15일	활동보고회 및 우수활동 팀 시상									2H	
단계	단계	사유										
	3	난이도(상) 수준의 과목으로, 실천과 실습으로 기능 향상										

<b>비고</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 개인 또는 팀을 단위로 하여 대학 내 관심 있는 부처, 기관, 센터(예시. 기획처, 중앙도서관, 교육혁신센터, 성신건강센터 등)의 운영과 기능을 살피고 체험하며, 문제점 발견, 우수사항 홍보, 개선점 제안 등의 역할을 수행함</li> <li>■ 학기 종료 후 보고회를 통해 활동 사항을 발표하고 대학은 자문단의 보고 사항을 학교 운영에 반영할 수 있음</li> </ul>
-----------	--

### 9) 10분의 기적

프로그램명	10분의 기적											
운영유형	강의형	참여형	파견형	상담형	실습형	사회형						
	10%	50%			30%	10%						
개요	습관을 형성하는 '21일 프로젝트'로 일상생활에서 10분의 실천을 통해 자아를 강화하는 방법을 터득할 수 있는 프로그램으로 틈새 시간을 활용하여 자기주도적 목표설정, 습관을 형성하는 방법, 자기관리 프로그램의 피드백, 습관을 유지하고 성공법칙으로 이끄는 방법으로 진로 효능감을 증진해 취업 동기와 역량을 향상시켜 새로운 습관을 적용해보고 지속적인 자기혁신 및 변화를 모색할 수 있음											
핵심역량	주역량	하위역량									비율	
	지식탐구	■ 자기주도적 학습									30%	
	창의융합	■ 개방적이고 유연한 사고 ■ 융합적 문제해결									20%	
	자율실천	■ 자기이해와 자율성 ■ 목표 수립과 체계적 실행 ■ 열정과 도전의식 ■ 자기효능감									50%	
참여자격	자격						제한사유					
	재학생											
참여인원	70명											
운영기간	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
운영시간	1회 기준 운영시간									운영횟수 (반복 횟수)		
	1일 운영시간			운영일수			1인당 총 참여시간					
	2시간			21일			2시간			4회		
프로그램 운영계획	단계	주요내용									소요시간	
	1~2H	2시간의 특강 이후 개별적으로 이루어지는 프로그램									2H	
단계	단계	사유										
	3	난이도가 중으로 강의형이 10%, 참여형 50%, 실습형 30%, 사회형 10%로 자기개발과 문제해결이 중요하며 자율실천 역량이 강조는 프로그램										

<b>비고</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 특강 1회를 통해 프로그램의 내용을 이해하고, 습관을 형성하는 '21일 프로젝트'로 일상생활에서 10분의 실천을 통해 자아 강화, 새로운 습관 적용을 통해 자기 변화를 알아봄</li> <li>■ 10분 실천 인증샷을 인스타그램 또는 페이스북, 밴드 등에 21일간 탑재하여 검증 받음</li> <li>■ 버킷리스트를 작성하여 실천해야 하며 실천내용을 구체적으로 기록하여 증인들로부터 완료 사인을 받아야 인증이 됨</li> </ul>
-----------	---



## 제5장 결론

1. 요약
2. 제언



## 1. 요약

### 비교과 교육과정 체계도(안)

- 본 연구는 우리 대학의 비교과 교육과정을 수립하기 위해, 제2장에서 핵심역량, 교육과정 위계에 대한 이론적 연구를, 제3장에서 우리 대학 비교과 프로그램의 핵심역량 및 위계에 대한 검토를 진행하였음
- 제4장에서 현재 기준으로 비교과 교육과정을 수립할 경우 핵심역량의 단계별 프로그램이 부족한 경우가 많아 연구진 제안한 추가되어야 할 비교과 프로그램을 포함하여 비교과 프로그램 체계도(안)을 작성하였음
- 우리 대학의 비교과 교육과정 위계는 B. S. Bloom(1956)의 교육목표 분류체계, 「비교과 교육과정 운영 지침」의 비교과 프로그램 난이도, 비교과 프로그램 수요조사 및 개선방안 연구의 비교과 프로그램 교육방법, 성신핵심역량검사 등을 고려하여 수립하였음. Bloom의 교육목표 분류체계는 영역에 따라 4~6개, 비교과 프로그램 난이도는 3개, 비교과 프로그램 교육방법은 6개, 성신핵심역량검사 결과는 연속형(백분위 수)과 4개 분위로 구분되어, 모두 다른 수의 세부 구성요소를 갖고 있음
- 비교과 교육과정의 개발 목적 중 하나는 학생에게 비교과 프로그램 선택의 가이드라인과 로드맵을 체계적으로 제시하는 것이며, 재학생이 자신의 성신핵심역량 수준을 파악하는 데 가장 중요한 정보를 제공하는 것이 성신핵심역량검사라는 점을 고려하여, 비교과 교육과정 위계는 성신핵심역량검사 결과와 같이 4단계로 구분함
  - 1단계는 역량인지 단계로 핵심역량 개념 소개 및 체험을 통해 관심과 흥미를 유발하고, 기초 지식 및 기능을 습득하는 단계임
  - 2단계는 역량개발 단계로 핵심역량의 기초 지식 및 기능을 활용해 간단한 실습을 진행해 역량을 본격적 형성하는 단계임

- 3단계는 역량심화 단계로 핵심역량의 핵심 지식 및 기능을 영역별로 학습하고 집중 실습으로 심화하는 단계임
  - 4단계는 역량발현 단계로 핵심역량 관련 지식 및 기능을 종합적으로 활용하여 성과를 도출하는 단계임
- 비교과 교육과정 위계(안)에 따라 대학의 인재상 구현을 위해 6개 핵심역량과 24개의 하위역량 강화를 위해 비교과 프로그램 개발 및 재구조화함

## 2. 제언

- 본 연구는 우리 대학의 비교과 프로그램의 체계적 관리를 위해 단과대학 및 학과, 행정부서에서 비교과 프로그램을 개발·운영하는 데 지침이 될 비교과 교육과정 운영체계를 정립하는 것을 목적으로 함. 본 연구에서 제시한 비교과 프로그램의 운영체계를 잘 정립하기 위해서는 다음 사항에 유의할 필요가 있음
- 첫째, 비교과 교육은 정규 교육과정과 달리 학생의 자율적인 참여가 요구되고, 학생 요구가 반영된 프로그램 개발과 운용이 중요함. 하지만 비교과 교육에 대한 학생의 인지도는 낮은 편이고, 학생이 필요로 하는 비교과 프로그램 개발은 부족한 상황임. 비교과 프로그램에 대한 인식과 중요도는 조사되었지만, 대학 내 다양한 비교과 교육에 대한 학생 참여 현황을 파악하지 못함. 따라서 학생의 의견과 욕구가 반영된 비교과 프로그램 운영을 위해서는 본 연구에서 제안된 비교과 프로그램 운영체계와 위계를 고려하는 것뿐만 아니라, 많은 학생의 의견을 수렴하면서 다양한 학생 변인을 고려한 포괄적 탐색이 필요함
- 둘째, 수백 개의 프로그램에 수천 명의 학생이 참여하고 있는 데 반해 어떤 프로그램이 질적으로 우수한지 알 수 없음. 이러한 문제점에 대해서는 프로그램에 대한 질적 차이를 반영하는 비교과 제도로 재편될 필요성이 있음. 질적인 관리가 되어 있지 않은 상황에서 정규 수업보다는 비교과 프로그램을 강조하면 장학금을 위한 S+마일리지를 손쉽게 획득하기 위해 활동하는 학생을 양산할 수 있으며, 이러한 방식이 교육적인가에 고민을 해 볼 필요도 있음
- 셋째, 본 연구에서는 127개 인증 비교과 프로그램의 핵심역량 검토 결과를 종합하여, 핵심역량별로 비교과 프로그램과 하위역량을 검토하였음. 검토 결과 핵심역량 검토 시 각 비교과 프로그램의 내용을 하위역량 수준으로 분석하였으므로

하위역량은 핵심역량 판단의 근거가 됨. 향후 핵심역량별 비교과 프로그램 개발 시 하위역량별 비교과 프로그램의 분포도 함께 고려할 필요가 있음. 또한, 단계별 비교과 프로그램 분포를 핵심역량별로 살펴보면, 특정 단계의 비율이 높은 경우가 발생할 수 있으므로 비교과 프로그램을 개설할 때 이에 대한 고려가 필요함

- 넷째, 위에서 제시한 제안들이 실현되기 위해서는 비교과를 종합적으로 관리하는 시스템을 구축해야 함. 이 시스템을 통해 비교과 프로그램의 정보 관리를 체계화하고 통합하여, 부서 간 프로그램의 중복 개설을 방지하고, 선발 기준 및 지원 내용을 표준화하고, 학생 참여 정보를 공유하며, 관련 행정 업무를 자동화·간소화하고, 관련 통계자료를 신속하고 정확히 산출할 수 있어야 함
- 학령인구가 급격히 감소하는 현재의 고등교육 현실을 고려할 때, 대학 인재상에 부합하는 인재를 양성하기 위해 차별화된 교육과정을 개발 및 운영하는 것이 중요해짐. 이를 위한 방편의 하나로 대학은 비교과 프로그램을 효과적으로 운영할 수 있는 행정 체계와 정보시스템을 구축해야 함. 본 연구는 많은 예산이 투입되어 운영되는 비교과 교육과정의 효과를 극대화하는 방안의 하나라고 판단됨



- 강경옥(2013). 한국과 중국 대학생의 의사소통능력과 갈등관리 유형 간의 관계 비교 연구. *청소년학연구*, 20(3), 103-127.
- 강경중, 윤여인, 정호(2013). 수요 지향적 융합·실무형 공학 인재육성 방안. 한국직업능력개발원, 기본연구 2013-3.
- 강운정, 배현주(2017). K-CESA 하위요인별 특징 분석: 의사소통역량을 중심으로. *핵심역량교육연구*, 2(2), 15-30.
- 강혜정(2018). 자율성의 영역성 탐색: 학업자율성과 진로결정 자율성을 중심으로. *아시아교육연구*, 19(1), 115-132.
- 경희대학교(2015). 창의-융합교육을 위한 참여형 비교과과정 운영 사례: 경희 Ig Nobel Festival을 중심으로, 2015 공학교육학술대회.
- 고영만, 권용혁(2002). 지식기반사회의 인문사회과학 분야 지식 유형에 관한 담론. *한국 문헌정보학회지*, 36(3), 115-132.
- 곽윤정, 장선영(2015). 역량기반 교육과정 개발 및 운용을 위한 교육체계 수립 사례연구. *학습자중심교과교육연구*, 15(12), 573-597.
- 권미경(2009). 교양 무용 참여 대학생을 위한 우울증 및 대인관계(성격장애) 척도개발. *한국무용교육학회지*, 20(2), 79-109.
- 권민철 외(2014). 대인관계역량 향상 교육프로그램 개발 및 효과 연구. *한국핵심역량교육학회논문집* 2014(1), 343-364.
- 권성호, 강경희(2008). 교양 교육에서의 융합적 교육과정으로의 접근-한양대 사례를 중심으로. *교양교육연구*, 2(2), 7-24.
- 권순철, 김성봉(2014). 액션러닝기반 대학생 자기관리역량 프로그램 개발. *교양교육연구*, 8(2), 83-127.
- 권순철, 김성봉, 이인희(2015). 대학생 자기관리역량 향상 프로그램 효과 분석. *교육종합연구*, 13(1), 143-166.
- 권해수, 김기현(2010). 자율적 행동 역량 증진 프로그램의 효과: 핵심 역량, 만족도, 진로계획 및 학업성취도. *교육심리연구*, 24(1), 83-102.
- 김경미, 김현숙(2014). 융합인재 양성을 위한 프로그래밍 교육의 필요성에 대한 사례연구. *디지털융복합연구*, 12(11), 339-348.

- 김광수(2002). 비판적 사고론. *철학연구*, 58, 5-42.
- 김나미, 김효원(2015). 대학중도탈락자 예방을 위한 동료멘토링 활용 자기주도학습 프로그램의 개발 및 효과. *학습자중심교과교육연구*, 15(12), 875-900.
- 김남초, 이향련, 김분한, 신경림(2005). 4년제 간호대학 성인간호학 실습교육의 현황과 발전방향. *성인간호학회지*, 17(5), 831-843.
- 김미숙(2016). 대학생 생활태도 경험에 대한 해결중심상담 적용 연구. *한국기독교상담학회지*, 28(3), 9-60
- 김선중(2005). 진로장벽, 희망, 진로결정자기효능감이 진로준비행동에 미치는 영향. *홍익대학교 대학원 박사학위논문*.
- 김성훈(2011). 창의경영학교에 대한 교육방법 및 교육평가학적 접근: 창의력 신장을 위한 수업 및 교육평가의 방향. *한국교육개발원, 제4차 창의경영학교포럼:창의경영학교 이론적 기반 및 방향, 연구자료 CRM 2011-71*, 53-88.
- 김성훈(2015). 대학생 온라인 자기주도학습 프로그램이 학습동기, 자아인식, 학습전략, 학습상황에 미치는 영향. *Global Creative Leader*, 5(2), 71-93.
- 김수리, 이재창(2007). 부모지지, 진로결정 자기효능감 및 역기능적 진로사고가 청소년의 진로발달에 미치는 영향. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 19(2), 393-407.
- 김수연, 이명관(2016). 대학 비교과 프로그램에 대한 학생 인식 및 수요조사를 통한 운영방향성 제고. *학습자중심교과교육연구*, 16(9), 585-609.
- 김영정(2004). 비판적 사고와 공학교육 인증기준. *대한토목학회지*, 53(12), 131-137.
- 김영준, 강경숙(2018). 대학 인성교육 교과-비교과 간 융합체계 개발 기초연구. *한국융합학회논문지*, 9(11), 193-202.
- 김영희, 강문실(2015). 실천학습(Action Learning)이 대학생의 의사소통능력과 대인관계 능력에 미치는 효과. *교양교육연구*, 9(4), 211-243.
- 김은경(2005). 교수-학생 상호작용이 대학생의 성장 및 발달에 미치는 영향. *교육심리연구*, 19(4), 877-895.
- 김은영(2015). 시간관리 훈련이 여대생의 시간관리 행동, 학업적 지연행동, 의지통제 및 학업성취에 미치는 영향. *학습자중심교과교육연구*, 15(1), 351-371.
- 김은영(2019). 대학 비교과 교육에 대한 여자대학생의 인식 및 발전방향 연구 - C여자대학교를 중심으로. *교양교육연구*, 13(4), 39-70.
- 김은영, 박승호(2010). 노트필기훈련이 여자대학생의 학습전략, 주의력 및 학업성취도에 미치는 효과. *교육심리연구*, 24(3), 525-543.
- 김응자(2018). 에니어그램 프로그램이 대학생의 자기이해에 미치는 효과. *코칭연구*, 11(2), 23-43.
- 김재철(2005). 성별과 학습선호도 유형에 따른 독서흥미, 독서량, 인지전략, 학문적 자신감, 읽기소양의 구조적 관계. *교육심리연구*, 19(1), 93-114.

- 김정민(2018). 대학생의 비교과교육과정 및 비교과졸업인증 인식에 대한 혼합연구. *학습자중심교과교육연구*, 18(13), 245-266.
- 김정연(2017). 대학생 창의융합역량 측정도구 개발 및 타당화. 미출판 박사학위 논문. 숭실대학교 대학원, 서울.
- 김정연, 이경화.(2017). 대학생 창의융합역량 5C 모형 검증. *예술인문사회융합멀티미디어논문지*, 7(7), 89-97.
- 김정연, 태진미(2017). 창의융합 교과목 개발을 위한 대학생의 창의융합역량 차이 비교 및 분석. *통합교육과정연구*, 11(4), 145-164.
- 김정환, 김재훈, 황재영(2011). 디지털 환경에서 학술연구자들의 정보요구 및 이용행태에 관한 연구: 인문사회분야와 과학기술분야의 비교를 중심으로. *한국도서관정보학회지*, 42(3), 189-208.
- 김지혜(2017). 외국인 유학생 대상 비교과 프로그램 개발 방안 연구. *교양교육연구*, 11(2), 537-562.
- 김지희, 문태영, 이영미, 박경한, 김대중, 한장희(2007). 건강-보건-의료 관련 전공자를 위한 기초의학 통합강의의 적용. *Korean Journal of Medical Education*, 19(4), 295-304.
- 김진영, 강성주, 강보선, 김대익(2011). 의사소통능력에 대한 학습성과 평가개발에 관한 연구. *Journal of Engineering Education Research*, 14(6), 41-47.
- 김태은, 이재진, 우연경(2017). 창의·융합형 인재양성에 대한 교육계 내·외부의 견해 비교. *한국교육학연구*, 23(2), 157-190.
- 김현우, 강선영(2018). 비교과프로그램 연계 교양과목의 수업효과 분석. *교양교육연구*, 12(3), 39-61.
- 김혜영(2013). 융합교육의 체계화를 위한 융합교육의 방향과 기초융합교과 설계에 대한 제언. *교양교육연구*, 7(2), 11-38.
- 김화경(2017). 역량기반 교육과정 고찰 및 창의융합역량 강화를 위한 통합적 글쓰기 운영방안 연구. *리터러시연구*, 19, 129-154.
- 김효진(2016). 대학생의 핵심역량 강화를 위한 커뮤니케이션 교과목 개발에 관한 연구. *디지털융복합연구*, 14(10), 9-16.
- 나은미(2016). NCS 직업기초능력으로서 의사소통능력의 검토와 대학에서 의사소통교육의 방향. *작문연구*, 28, 93-122.
- 노석준, 송정연, 이재훈, 이명훈, 김동윤, 노선영(2018). *비교과프로그램 수요조사 및 개선방안 연구보고서*. 서울: 성신여자대학교 교육혁신센터.
- 문성동, 엄기수(2015). 대학에서 비교과 영역의 만족요인에 관한 연구. *한국경영공학회지*, 20(1), 147-160.
- 박상규(2018). 교육기부를 통한 실천적 지식전달이 의사소통역량 및 대인관계 유능성에 미치는 연구. *홀리스틱융합교육연구*, 22(3), 183-195.

- 박상환·김장이·방병노(2016). 자기이해, 자기수용, 자기표현이 타인관점수용과 의사소통역량에 미치는 영향 연구-서울, 경기도의 한국 대학생을 중심으로. **한국콘텐츠학회논문지**, 16(7), 410-422.
- 박영석 외(2013). STEAM 교사 연구회 개발 자료 분석: 융복합교육적 접근. **교육과정연구**, 31(1), 159-186.
- 박용두, 이기학(2007). 정서지능, 지각된 진로장애, 진로결정자기효능감의 관계모형 검증. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 19(4), 1041-1056.
- 박재호(1997). 글로벌리제이션의 핵심역량에 관한 연구: Competency category를 중심으로. **인문연구**, 19(1), 177-208.
- 박주연(2013). 자기주도학습, 창의성, 대인관계능력이 대학생의 진로결정수준과 진로준비행동에 미치는 영향. 미출판 박사학위 논문. **관동대학교 대학원**. 대전.
- 박창남, 정원희.(2017). 비교과프로그램이 대학핵심역량에 미치는 영향 - K 대학교를 중심으로. **교양교육연구**, 11(1), 39-71.
- 박희숙, 김영진, 최동숙(2017). 팀 기반 학습(Team-Based Learning)이 문제해결능력, 의사소통능력, 자기주도 학습에 미치는 영향. **예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지**, 7(9), 599-611.
- 배상훈, 한송이(2015). 대학생이 수업 외 활동이 능동적·협동적 학습 및 대학 몰입에 미치는 sdudgid. **교육학연구**, 53(2), 323-356.
- 배수현, 박정숙(2015). 간호대학생의 의사소통능력과 리더십 향상을 위한 교과외 코칭 프로그램 개발 및 효과검증. **한국간호교육학회지**, 21(2), 202-214.
- 백경숙(2012). 예비유아교사의 포트폴리오를 활용한 자기주도학습 프로그램 개발 및 효과. 미출판 박사학위 논문. **경북대학교 대학원**. 대구.
- 백상미, 정주영, 정선호, 이상무(2016). 대학생 취업역량 강화를 위한 기초 융복합 신규 교과목 개발. **취업진로연구**, 6(1), 89-109.
- 백연옥, 심혜숙(2015). 고등학생의 자기결정성이 진로장벽 지각과 진로 태도성숙에 미치는 영향. **교육혁신연구**, 25(1), 59-74.
- 백원영(2016). 대학의 융합교육 및 교과, 비교과 활동이 대졸자의 취업에 미치는 영향에 관한 세 가지 에세이. 미출판 박사학위논문. **성균관대학교 대학원**. 서울.
- 백원영, 정한나(2012). 대학생의 비교과 활동(extra-curriculum) 및 전공수업 방식이 학업성취도에 미치는 효과 분석. **교육재정경제연구**, 21(1), 261-284.
- 백현기, 강경숙, 노정은(2017). 대학생의 대인관계 역량 강화를 위한 표현 중심 문학치료 프로그램의 효과. **학습자중심교과교육연구**, 17(11), 601-625.
- 변영계, 강태용(2001). 대학생들의 학습 기술 훈련 방안 탐색. **한국고등교육학회**, 12(2), 95-116.
- 서옥순(2017). [인공지능 기술발달이 일자리에 미치는 영향] 4차 산업혁명시대 인재양성 위한 교육 시스템 변화 우선 추진 필요. **부산발전포럼(163)**, 50-59.

- 서인주(2011). 대학생의 시간사용행동에 관한 연구 -학습 아르바이트 가정관리를 중심으로-. *사회과학연구*, 28(0), 1-12.
- 성균관대학교(2015). 2015학년도 성균비교과프로그램(STEP) 안내책자.
- 성균관대학교(2017). 2017학년도 성균관대학교 자체평가 결과보고서.
- 손동현(2009). 융복합교육의 기초와 학부대학의 역할. *교양교육연구*, 3(1), 21-32.
- 송명자, 이현림(2008). 대학의 교양강좌를 이용한 인간관계훈련 프로그램 개발 및 효과. *한국심리학회지: 상담과 심리치료*, 20(2), 269-291.
- 송윤희(2017). 대학생의 현장실습교육 경험에 따른 의사소통능력, 대인관계능력 및 융합역량 비교. *융합정보논문지(구 중소기업융합학회논문지)*, 7(3), 147-152.
- 송인섭(2006). *현장적용을 위한 자기주도학습*. 서울: 학지사.
- 신경림, 해주영, 김건희(2005). 간호대학생의 비판적 사고 성향과 비판적 사고 기술에 관한 종적 연구. *대한간호학회지*, 35(2), 382-389.
- 신선경(2012). 학생주도 창의융합 프로젝트 교육 모델 개발. *실천공학교육논문지*, 4(2), 53-59.
- 신소영, 권성연(2013). 대학 교육만족도 측정도구 개발 및 타당화 연구. *교육과학연구*, 44(3), 이화여자대학교 교육과학연구소, 107-132.
- 신정순, 임예진(2015). 교육기부 효과성의 정량적 분석방법 연구. *학습자중심교과교육연구*, 15(1), 169-190.
- 신정철, 정지숙, 선택수(2008). 대학생의 학업성취도와 그 영향 요인들 간의 인과관계 분석. *교육행정학연구*, 26(1), 287-313.
- 신희선(2006). 의사소통능력 향상을 위한 여대생 스피치교육의 사례연구. *한국소통학보*, 6, 70-102.
- 심태은, 이송이, 김유천(2017). 자기관리 리더십 역량 향상을 위한 교과과정 효과성 분석. *한국산학기술학회논문지*, 18(6), 513-523.
- 안윤정, 임윤서(2017). 4차 산업혁명에 대한 대학생 인식과 진로교육의 방향모색. *학습자중심교과교육연구*, 17(18), 329-351.
- 양근우(2015). 대학 비교과 교육과정 관리 및 인증시스템 U-CAAM의 구축 및 운영. *정보시스템연구*, 24(3), 115-131.
- 양돈규(2013). *심리학사전*. 서울: 박학사.
- 양준석(2007). 에니어그램 집단워크샵이 자기이해와 대인관계에 미치는 효과. *에니어그램연구*, 7(1), 29-55.
- 양효식, 전인오(2013). 융합소프트웨어 산업에 따른 소프트웨어 분류체계에 관한 연구. *디지털융복합연구*, 11(4), 91-99.
- 엄미리, 최원주, 송윤희(2018). 역량 인식을 통한 대학생 학습지원 프로그램의 교육요구도 탐색. *융합정보논문지*, 8(3), 175-181.
- 오경선, 안성진(2012). 문제해결력 향상을 위한 미래핵심역량과 정보과학적사고의 관계

- 분석. 한국 인터넷 정보학회, 13(3), 8-16.
- 오정숙(2010). 커뮤니케이션 교육과정 개발을 위한 대학생의 커뮤니케이션 역량 규명  
 텔파이 연구. *교육공학연구*, 26(2), 241-266.
- 오현석, 성은모(2013). 융합인재역량 분석-K대학교 공과대학 신기술융합학과 대학원 사  
 례를 중심으로. *아시아교육연구*, 14(4), 201-228.
- 온정덕(2015). 2015 개정 교육과정 총론 해설서 (초등학교) 개발 연구. 서울: 교육부.
- 유네스코한국위원회(2018). 2018 유네스코 평화누리 활동보고서, 서울.
- 유영만(2013). 세상을 지배할 지식인의 새 이름, 브리콜레르. 파주: 쌤앤파커스.
- 유재옥(2004). 학술연구정보 이용자에 관한 연구: 정보요구, 정보이용행태, 정보활용능  
 력을 중심으로. *한국비블리아*, 15(2), 241-254.
- 유현숙 외(2011). 고등교육 미래비전 2040, 한국교육개발원 현안보고, 8(17), 1-21.
- 윤정선, 박부진(2014). 대학생을 위한 자기주도학습능력 향상 프로그램의 중재 및 효과.  
 정서·행동장애연구, 30(2), 119-141.
- 윤희정, 정운숙, 공성수(2018). 대학생 핵심역량 기반 맞춤형 비교과 프로그램 개발. 제  
 4회 K-CESA 활용 대학생 핵심역량 학술대회 논문집, 213-241.
- 이가형, 이경화(2018). 창의융합역량, 창의적리더십이 자기주도학습력에 미치는 영향,  
*Global Creative Leader*, 8(2), 44-60.
- 이경화, 신오순, 김정연(2015). 대학생의 창의성 및 창의적 리더십 탐색을 통한 창의역  
 량기반 창의융합교육 전략 모색. *교육심리연구*, 29(4), 653-676.
- 이림(2018). 대학교육에서의 비교과교육 발전 방향에 대한 논의. *교육문제연구*, 31,  
 155-182.
- 이명숙(2003). 대학생의 진로자기효능감과 진로장애지각·진로준비행동 간의 관계분석.  
 전주대학교 국제상담대학원 석사학위논문.
- 이미나, 유지원(2016). 게이미피케이션을 적용한 대학 비교과통합시스템 개발 및 활용  
 사례. *교육정보미디어연구*, 22(4), 805-834.
- 이미나, 이화선, 최인수(2012). 대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교. *교  
 육과정연구*, 30(3), 353-376.
- 이민정(2016). ACE사업 참여대학의 핵심역량 및 실천전략에 관한 연구. 미출판 박사학  
 위논문. 경남대학교 대학원. 창원.
- 이민정(2017). ACE사업 참여 대학의 핵심역량 및 실천전략에서의 교육적 함의. *아시아  
 교육연구*, 18(2), 339-364.
- 이보경, 김은정, 유수광, 이원경, 장수철(2012). 쌍방향(In/Out Bound) 국제화를 지향한  
 대학의 교육 실태와 비교과 교육과정에 관한 연구. *교양교육연구*, 6(4),  
 463-492.
- 이선경 외(2013). 융복합교육 프로그램 구성 을 위한 기초연구: 현장 사례 분석을 통한  
 구성틀 적용 가능성 탐색. *학습자중심교과교육연구*, 13(3), 482-513.

- 이성호(2009). **교육과정론**. 서울: 양서원.
- 이순덕, 김가연(2015). 학습공동체 활동이 의사소통능력과 자기주도적 학습능력에 미치는 효과. **한국산학기술학회논문집**, 16(12), 8249-8261.
- 이순영, 김주환(2014). 대학글쓰기교육과 핵심역량에 대한 교수자의 인식연구, **작문연구**, 20, 135-163.
- 이애화, 최명숙(2014). 국내 대학생 핵심역량과 그 진단도구에 대한 연구동향 분석. **교육공학연구**, 30(4), 561-588.
- 이에스더, 홍정은(2012). 방과 후 학교 예술교육을 위한 예술치료 프로그램 설계: 초등학교 저소득층 아동의 자아존중감 향상을 중심으로. **예술교육연구**, 10(1), 65-92.
- 이재용(2008). 다산의 심성론과 수양론을 적용한 자기성찰적 상담. **청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문**.
- 이종승(1970). 자아개념의 변화에 관한 실험적 연구. 미출판 석사학위논문. 서울대학교 교육대학원. 서울.
- 이형득(2002). **집단상담**. 서울: 중앙적성출판사.
- 이화선(2017). 교양교육적 접근을 통한 대학 창의성 교육프로그램의 개발. **교양교육연구**, 11(6), 333-358.
- 임유진, 김보경, 김세영, 임현진(2019). 창의·융합역량 비교과 프로그램에 대한 A대학 재학생 인식분석, **교양교육연구** 13(2), 287-312.
- 임정훈, 박용호, 김미화(2015). 대학생 역량모델 구축 연구: I대학교 사례를 중심으로. **HRD 연구**, 17(2), 125-153.
- 장신호(2011). **교육기부의 개념, 운영 사례, 해결과제 탐색**. 서울: 한국교육개발원.
- 전종철(2012). 성찰의 유형이 학습동기 및 자기효능감에 미치는 영향. 미출판 석사학위논문. 건국대학교 대학원. 서울.
- 정미경(2002). 자기조절학습 훈련이 초등 아동의 읽기 및 쓰기 교육에 미치는 효과. **교육심리연구**, 16(1), 183-203.
- 정영혜(2012). 자기성찰, 자기효능감, 학업성적 간의 관계. 미출판 석사학위논문. 단국대학교 교육대학원. 용인.
- 정유미(1997). 부모와의 의사소통과 청소년문제행동에 관한 연구-실업계 여고생을 중심으로. 부산대학교 석사학위논문.
- 정재원(2015). 문제기반학습에 의한 융복합교육 프로그램 효과 연구. **학습자중심교과교육연구**, 15(3), 307-331.
- 정진원, 오지향(2013). 역량중심 교육과정 사례 분석 및 음악교육에의 시사점: 영국과 뉴질랜드를 중심으로. **교사교육연구**, 52(3), 489-505.
- 정창숙(2017). 자기주도학습 증진 프로그램이 간호대학생의 자기주도적 학습능력, 자기효능감과 임파워먼트, 임상수행능력에 미치는 효과. **예술인문사회융합멀티미디어**

- 논문지, 7, 319-329.
- 정현숙(2012). 교양기초교육으로서의 의사소통 교육에 대한 제언: 성균관 대학교의 스피치와 토론 과목 사례. *교양교육연구*, 6(1), 33-70.
- 조성진(2016). 코칭 교과목이 대학생의 의사소통능력과 생활에 미치는 영향에 관한 연구. *교양교육연구*, 10(3), 107-137.
- 조승우(1997). 초등학교 아동의 목표지향성과 자기조절학습전략 및 자기효능감과의 관계. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조연순(2011). 창의적 인재양성을 위한 교수학습의 방향. *창의적 인재육성을 위한 중등학교 교육의 방향에 관한 포럼*. 한국교육과정평가원 연구자료 ORM 2011-17.
- 진미석, 손유미, 주휘정(2011). 대학생 핵심역량 진단체제 구축방안 연구. *교육행정학연구*, 29(4), 461-486.
- 진미석, 이수영, 채창균, 유한구, 박천수, 이성, 최동선, 옥준필(2007). 대학생 직업기초능력 선정 및 문항개발연구. 한국직업능력개발원 정책연구개발사업 2007-공모-30. 교육인적자원부.
- 진성희, 신수봉(2013). 공과대학 융합교육에 대한 사례조사 및 요구분석. *공학교육연구*, 16(6), 29-37.
- 차윤경, 안성호, 주미경, 함승환(2016). 융복합교육의 확장적 재개념화 가능성 탐색, *다문화교육연구*. 9(1), 153-183.
- 채창균, 오호영, 송창용, 남기곤, 이재경(2009). 인재대국형 고등교육-노동시장 연계의 쟁점과 과제. *정책연구2008-35*, 한국직업능력개발원.
- 최길성(2010). 역량기반의 전문대학 교육과정 개선 방안. *한국콘텐츠학회논문지*, 10(10), 464-478.
- 최상민(2019). 의사소통역량 제고를 위한 역할극 활용 수업모형의 효과성 검증. *리터러시연구*, 10(1), 31-60.
- 최욱(2002). 기업교육 체계수립 개발 사례: DACUM 과 CBC 의 비교. *교육공학연구*, 18(2), 91-121.
- 최재천(2011). *통섭의 식탁: 최재천 교수가 초대하는 풍성한 지식의 만찬*. 서울: 명진.
- 최훈(2010). 김영정 교수의 비판적 사고론. *논리연구*, 13(2), 1-26.
- 최희정(2004). 문제중심학습이 간호학생의 비판적 사고, 메타인지 및 문제해결과정에 미치는 영향. *대한간호학회지*, 34(5), 712-721.
- 하정운, 김정민, 강지연, 차지철(2017). 대학생 핵심역량에 따른 진로준비행동 및 진로결정 자기효능감, 진로장벽의 차이분석. *한국콘텐츠학회논문지*, 17(5), 80-89.
- 하주영, 이고운(2014). 신입생의 학습방식이 비판적 사고기술에 미치는 영향. *글로벌 건강과 간호*, 3(1), 28-33.
- 한국직업능력개발원(2013). K-CESA 대인관계 역량검사 대안형 검사 개발.
- 한동승(2016). 4차 산업혁명 시대, 대학 교육과 콘텐츠. *인문콘텐츠*(42), 9-24.

- 한상철(2009). 청소년의 글로벌 역량개발을 위한 학교 밖 활동의 중요성과 과제, *미래 청소년학회지*, 6(3), 91-110.
- 한순미(2006). 대학생을 위한 자기주도적 학습전략 프로그램의 개발 및 효과. *아시아교육연구*, 7(3), 1-30.
- 한안나(2017). 대학 비교과 교육과정의 운영과 성과. *교육문제연구*, 30, 111-138.
- 한혜정, 이주연(2017). 학문중심 교육과정 및 이해중심 교육과정과의 비교를 통한 역량 기반 교육과정 이해. *교육과정연구*, 35(3), 203-221.
- 함승환 외(2013). “융복합교육”의 개념화: 융(복)합적 교육 관련 담론과 현장 교사 포커스 그룹면담을 중심으로, *교육과정평가연구*, 16(1), 107-136.
- 홍병선(2017). 문화예술 융합교육을 통한 창의성 함양 가능성 모색. *문화와 융합*, 39(5), 1-20.
- 홍준의, 이난수(2016). 2015 개정 교육과정에 따른 자기주도적 학습 역량 향상 방안 연구. *교육발전*, 36(1), 45-62.
- 홍후조(2012). *알기 쉬운 교육과정*. 서울: 학지사.
- 홍희정(2015). 체육과 창의 융합형 인재 양성 교육의 개념 정립 및 핵심 역량 요소 탐색. *학습자중심교과교육연구*, 15(10), 823-841.
- Ahren, C. (2010). *Disentangling the unique effects of cocurricular engagement on self-reported student learning outcomes*(Doctoral Dissertation). Indiana University, Indiana, United States of America.
- Arora, A., Jaju, A., Kefalas, A. G., & Perenich, T. (2004). An exploratory analysis of global managerial mindsets: A case of U.S. textile and apparel industry. *Journal of International Management*, 10(3), 393-411.
- Atkinson, J. W. (1964). *An introduction to motivation*. N.Y.: D. Van Nostrand.
- Bakoban, R. A., & Aljarallah, S. A. (2015). Extracurricular activities and their effect on the student's grade point average: Statistical study. *Educational Research and Reviews*, 10(20), 2737-2744.
- Bandura, A.(1986). *Social foundation of thought and action: A Social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bandura, A.(1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Bartkus, K. R., Nemelka, B., Nemelka, M., & Gardner, P.(2012). Clarifying the Meaning of Extracurricular Activity: A Literature Review of Definitions. *American Journal of Business Education*, 5(6), 693-704.
- Bloom, B.S.(1956) *Taxonomy of educational objectives, Handbook I: The cognitive domain*. New York: David McKay Co. Inc.
- Caffarella, R. S., & O'Donnell, J. M.(1987). Self-directed adult learning: A critical

- paradigm revisited. *Adult Education Quarterly*, 37(4), 199–211.
- Dewey, J.(1910). *How We Think*. Lecington, MA: D.C. Heath and Company.
- Elbaz, E.(1981). The teacher’s “practical knowledge”: Report of a case study. *Curriculum Inquiry*, 11(1), 43–70.
- Erickson, E.H.(1963). *Childhood and society(2nd)*. New York: Norton.
- Gorbunova, N. V., & Kalimullin, A. M.(2017). Simulation of the process of training the future primary school teachers for organizing extracurricular activities. *Elementary Education Online*, 16(4), 1860–1872.
- Grow, G.(1991). Teaching learners to be self-directed: A stage approach. *Adult Education Quarterly*, 41(3), 125–149.
- Harris, R., Guthrie, H., Hobart, B., & Lundberg, D.(1995). *Competency-based education: Between a rock and a whirlpool*. NewYork, NY: Paul & Company.
- Johnson, D.W.(1975). Affective perspective taking and cooperative predisposition. *Developmental Psychology*, 11(6), 869–870.
- Kefalas, A. G. Think globally, act locally. *Thunderbird International Business Review*, 40(6), 1998, pp.547–562.
- Klimoski, V. J.(2003). Getting to the question: Assessment and the professional character of ministry. *Theological Education*, 39(1), 35–51.
- Knowles, M. S.(1975). *Self-Directed Learning: A Guide for Learners and Teachers*. New York: Association Press.
- Kuh, G. D.(1995). The other curriculum: Out of class experiences associated with student learning and personal development. *The Journal of Higher Education*, 66(2), 123–155.
- Lyotard, Jean-Francois.(1986). *Das postmoderne Wissen*. Graz : Böhlau
- Massoni, E.(2011). Positive effects of extra curricular activities on students. *Essai*, 9(1), 27.
- McPeck, John E.(1981), *Critical Thinking and Education*, New York: St. Martin's Press.
- OECD(2001). Definition and selection of competencies(DeSeCo)[Website]. (2017, October 9) Retrived from <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf>.
- OECD(2003). *Definition and selection of competencies: Theoretical and conceptual foundations(DeSeCo)* – Summery of the final report. OECD Press.
- Rhinesmith, S. H.(1993), *Globalization: Six Keys to Success in A Changing World*, Homewood, IL: Business One Irwin, and Alexandria, VA: The American Society for Training and Development, 24.

- Rhinesmith, S. H.,(1996) *A Manager's Guide to Globalization: Six Keys to Success in a Changing World* . New York: McGraw-Hill.
- Savickas, M. L.(2005). The Theory and Practice of Career Construction. In S. D. Brown & R. W. Lent(Eds.), *Career development and counseling: Putting theory and research to work* (p. 42-70). John Wiley & Sons Inc.
- Schattle, H.(2008). "Education for global citizenship: Illustrations of ideological pluralism and adaptation", *Journal of Political Ideologies*, 13(1), pp.73-94.
- Spencer, L. M., & Spencer, M. S.(1993). *Competence at work: Models for superior performance*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Stupnisky, R. H., Renaud, R. D., Daniels, L. M., Haynes, T. L., & Perry, R. P.(2008). The interrelation of first-year college students' critical thinking disposition, perceived academic control, and academic achievement. *Research in Higher Education*, 49(6), 513-530.
- Voorhees, R. A.(2001). Competency-Based learning models: A necessary future. *New directions for institutional research*, 2001(110), 5-13.
- Watson, G. & Glaser, E.M.(1942). *Watson-Glaser Test of Critical Thinking*. World Book Company.
- Wersig, Gernot.(1993). Information Science : The Study of Postmodern Knowledge Usage. *Information processing & management*, 29(2), 229- 239
- White, A. M., & Gager, C. T.(2007). Idle hands and empty pockets? Youth involvement in extracurricular activities, social capital, and economic status. *Youth & Society*, 39(1), 75-111.
- Whitehead, A.N.(1929). 교육의 목적 (오영환, 옮김). 서울:궁리.
- Wood, J., Little, S., Goldring, L., & Jenkins, L.(2011). The confidence to do things that I know nothing about-skills development through extracurricular inquiry activity. *Journal of Learning Development in Higher Education*, 3, 2-21.
- World Economic Forum(2016, January).The Future of Jobs: Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution. Global Challenge Insight Report, World Economic Forum, Geneva.
- Zimmerman, B. J. & Martinez-Pons, M.(1990). Student differences in self-regulated learning: Relating grade, sex, and giftedness to self-efficacy and strategy use. *Journal of Educational Psychology*, 82, 51-59.



---

성신여자대학교  
비교과 교육과정 체계 개발 연구보고서

---

발 행 인            성신여자대학교 교육혁신센터장  
발 행 처            성신여자대학교 교육혁신센터  
                          서울특별시 성북구 보문로 34다길 2  
                          02) 920-7987  
                          innovation@sungshin.ac.kr  
발 행 일            2019년 12월

---