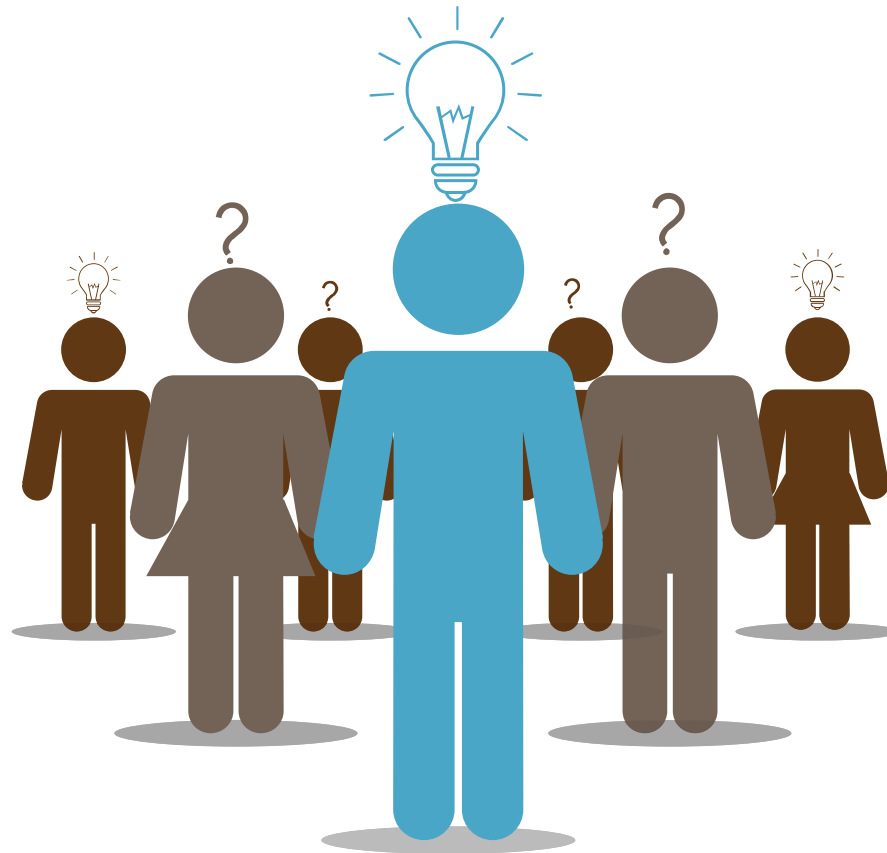


“Beyond our limit”

『횡단 역량 Activity 과정』



1. 4차 산업혁명과 횡단 역량

4차 산업혁명은 로봇이나 인공지능(AI)을 통해 실제와 가상이 통합되어 사물을 자동적, 지능적으로 제어할 수 있는 가상의 물리 시스템의 구축이 기대되는 산업상의 혁신적 변화를 일컫는 것이다.

이 4차 산업혁명은 산업 및 국가의 경계를 허물면서 마음껏 넘나드는 일들을 구현할 것으로 본다.

최근 국가 간의 자유무역협정 확대로 인해 세계가 점점 글로벌 사회가 되어가고 있는 시점에서 고용주의 64%가 국제적이고, 횡단적인(여러 분야를 아우르는) 경험이 고용에 중요하다고 답변하였다.

다보스포럼을 주관한 세계경제포럼(WEF)이 조사한 고용주의 92%가 이 **횡단 역량(Transversal Skills)**을 가진 인재를 찾고 있다고 한다. 세계경제포럼은 유럽연합(EU) 국가들이 교육 문화적 유대를 강화하기 위해 1987년부터 시작한 유럽연합(EU)내 대학교류 프로그램인 에라스무스(Erasmus)에 학생들이 참여하면 횡단 역량이 증강되어 고용가능성을 향상시킨다고 보고하고 있다.



EMPLOYMENT AND CAREER DEVELOPMENT ERASMUS STUDENTS



of Erasmus students study or train abroad to enhance their employability abroad



UNEMPLOYMENT RATE

Young people who study or train abroad are half as likely to face long-term unemployment

5 years after graduation the unemployment rate of Erasmus students is

23% LOWER

2. 횡단역량의 구성요소

미래의 첨단기술시대와 지구촌 경제시대를 이끌 수 있는 4차 산업혁명 시대에서는 창업가적 리더십은 물론, 횡단역량이 요구되고 있다고 한다. **횡단역량(transversal skills)**은 호기심, 문제해결역량, 관용, 자신감의 4가지로 구성되어 있다.

첫째, **호기심(curiosity)**이 있어야 다른 영역으로 횡단하여 역지사지의 상상력을 발휘할 수 있다.

둘째, **문제해결역량(problem-solving skills)**이 필요하다. 호기심이 있어야 다른 영역으로 횡단하여 창의력을 발휘할 수 있고, 다음은 문제해결역량이 있어야 다양한 쟁점 사안을 두고 토론과 협상을 통해 유리한 위치를 점할 수 있는 것이다.

마지막으로 **관용(tolerance)**과 **자신감(confidence)**이 있어야 한다.

이런 관용과 자신감이 없으면 다른 영역으로 횡단할 엄두를 내지 못하기 때문이다.

이 관용과 자신감은 문제의 양극단을 찾아 가운데를 취해 중용(中庸)의 도(道)를 이룰 수 있게 한다. (이상 고려대 권대봉 교수 기사 인용)

우리는 이러한 **횡단 역량을 갖춘 인재상**으로 **호문관자(好問關者: 묻고 관계하기를 좋아하는 사람)**라는 키워드를 제시한다.

이는 횡단역량(**호기심/문제해결/관용/자신감**) 구성요소들의 첫 글자를 차용하여 4차 산업혁명 시대의 인재상으로 구현하려는 것이다.



3. 호문관자 Chain Model

4차 산업혁명 시대의 인재상인 호문관자(好問關者)는 무엇이든 호기심을 갖고 물어볼 줄 알며, 여러 사람 및 분야와 관계하는 자신감을 지닌 소통형 인재일 것이다. 우리는 이를 구현하기 위한 방법으로 Chain Model(사슬모형)로 단순 개념화하였다. 먼저 호문관자형 인재가 되기 위한 첫 관문으로 Activity형 팀빌딩 프로그램을 제시한다.



4. 세부내용



(도구: 4D Frame)

지향점 : 호기심을 가지고 모두가 마음을 다하여 창의적 방법을 모색하는 것

교육시간 : 3~4시간

궁극통(窮則通, 마음을 다하면 통함)

Step 1. 호기심 자극

- Opening : Mission Ball Trapping(구조물과 친해지기)
 - 4D 프레임의 구조 및 특성 파악을 위한 Mini Game

Step 2. 창의적 아이디어 도출

- 창의적 구조물 설계를 위한 아이디어 회의
 - 각 팀별 구조물 설계를 위한 회의 진행(브레인스토밍을 통한 집단 창의성 체험)
 - 필수항목 및 옵션항목 선정 후 기획안 제출

Step 3. 차별화된 구조물 제작

- 4D Frame 구조물 제작
 - 기획안에 따른 구조물 제작
 - 대화와 협력을 통한 차별화된 구조물 완성

Step 4. 발표 및 공유

- 팀별 구조물 발표 및 공유
 - 팀별 구조물 발표 및 우승팀 선정, 시상
 - 팀 나눔 & 공유 : 팀의 성공요소, 느꼈던 점 등에 대한 토의 → 팀별 발표

❖ 호기심 자극

4D 프레임으로 만들 수 있는 다양한 구조물에 대한 호기심 자극



❖ 창의적 아이디어 도출

주어진 환경속에서 브레인스토밍을 통한 아이디어 도출



❖ 차별화된 구조물 제작

기획안에 따른 구조물 제작



❖ 발표 및 공유

팀의 성공요소 및 느꼈던 점 공유



4. 세부내용

문제 해결



(도구: 셔플 보드)

지향점: 순간 순간의 문제 상황 속에서 지혜를 모아 해결책을 모색하는 것

교육시간 : 3~4시간

결자해지(結者解之, 꼬인 상황들을 풀어냄)

Step 1. 문제인식

- 오리엔테이션 및 스트레칭
 - 게임 진행 방법 및 규칙 설명(상황에 대한 문제인식)
 - 이기기 위한 전략 수립

Step 2. 해결안 제시 및 실행

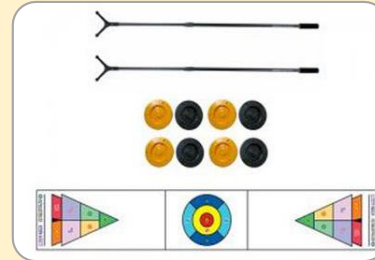
- 순간 순간 벌어지는 상황에 맞는 해결방안 수립 및 피드백
 - 상황에 맞는 해결안 제시 및 실행
 - 실행한 결과에 대한 피드백으로 해결안 재설정

Step 3. 리뷰

- 우승팀 선정 및 소감 발표
 - 게임 중 적절한/부적절한 실행에 대한 피드백
 - 팀 승리 요소 분석 및 발표

❖ 문제인식

게임 규칙과 변수에 따른 문제 인식



❖ 해결안 제시

순간 순간 벌어지는 문제상황속에서 해결안 제시



❖ 팀 문제해결

도출된 해결안에 대한 적절한 실행



❖ 리뷰

승리요소 분석 및 발표





(도구: Magic Rod)

지향점: 이심전심의 의사소통과 서로간의 배려를 통해 하나의 목표를 달성함

교육시간 : 3~4시간

소통(疏通)과 배려(配慮)

Step 1. Opening

- Magic Rod의 구조 및 활용법
 - Magic Rod 조립 방법 및 활용 방안 설명
 - 소통과 배려 Game 설명

Step 2. 소통 게임

- 소통을 통하여 주어진 미션 해결 및 역할 전환
 - 지시하는 사람과 지시받는 사람 사이의 소통 이해
 - 각 사람의 한계상황을 이해하고 그에 맞는 커뮤니케이션 채널 확보

Step 3. 배려 게임

- 공동의 목적을 위한 개인의 희생과 배려 이해
 - 타인을 이해하고 공감하여 배려함으로써 공동의 목표 달성

Step 4. 공유

- 게임을 통해 느낀 소통과 배려
 - 게임 중 발생하는 갈등 상황과 배려를 통해 느낀점 공유

❖ Opening

소통과 배려 Game을 위한 Magic Rod(마법의 막대) 설명



❖ 소통 게임

지시하는 사람과 지시받는 사람간의 입장 이해



❖ 배려 게임

배려를 통한 공동의 목적 달성



❖ 느낀점 공유

게임 체험 후 느낀 소통과 배려의 상관관계 이해





(도구: Stacking/스태킹)

지향점: 집중력과 순발력을 통해 할 수 있다는 자신감을 배양하는 것

교육시간 : 3~4시간

자신만만(自信滿滿, 자신의 믿음이 충만함)

Step 1. “할수있다”는 자신감

- 스태킹 게임 설명 및 시연
 - 참고 영상과 강사의 시연을 통한 게임 방법 숙지
 - 기본기 익히기를 통한 “할수있다”는 자신감 배양

Step 2. 최고를 찾아라

- 팀 내 최고의 기록을 세운 대표자 선출 및 대표자 간 대결
 - 3가지 기본동작『3.3.3, 3.6.3, 사이클(cycle)』연습 및 시연
 - 최단 시간 보유자 선출 및 대표자 간 대결

Step 3. 자신감 나누기

- 대표자의 최고 기록을 세운 요소 나눔 및 팀 대결
 - 팀 대표의 코치 하에 팀 단위 릴레이 게임 실시

Step 4. 함께하기

- 한마음 포토존 디자인 및 촬영
 - 포토존 구성 및 단체 사진 촬영

❖ “할수있다”는 자신감

기본기를 통한 자신감 배양



❖ 최고를 찾아라

팀 내 최단 시간의 기록을 세운 대표자 선출 및 대표자 간 대결



❖ 자신감 나누기

대표자를 통한 팀 내 자신감 나누기



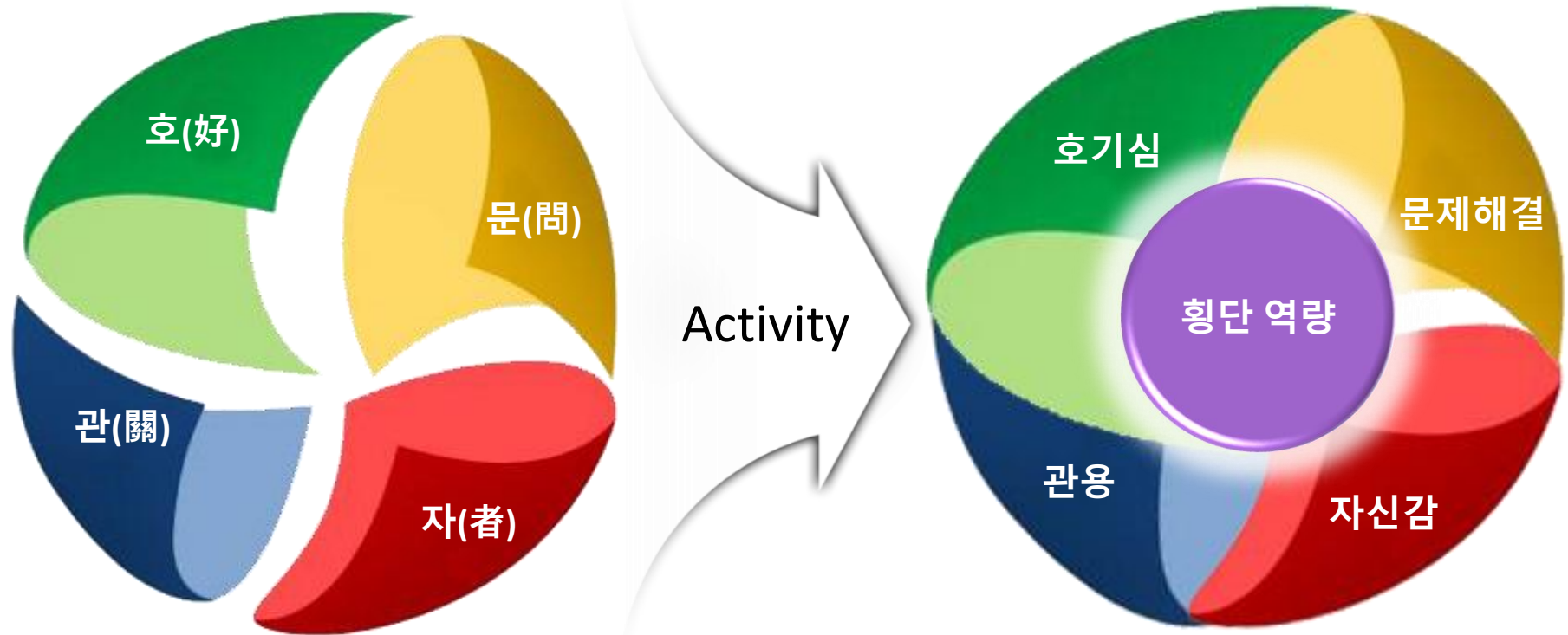
❖ 함께하기

한마음 포토존 구성 및 사진 촬영



5. 기대효과

본 과정은 개별적으로 수행했던 Activity가 모여 호기심, 문제해결, 관용, 자신감을 아우르는 횡단 역량을 지닌 인재로 다가설 수 있는 계기를 제공 할 수 있다.



Light your way~!