세미나 자료집 14-S23

청소년 통일 체험캠프 프로그램 개발

청소년 통일 체험캠프 프로그램 개발을 위한 Action Learning의 적용가능성

- 일시: 2014년 5월 29일 (목) 15:30 ~ 17:30
- 장소: 한국청소년정책연구원 10층 세미나실
- 주관: 한국청소년정책연구원

한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

세부일정

「청소년 통일 체험캠프 프로그램 개발을 위한 Action Learning의 적용가능성」

▌사회: 성 은 모 (한국청소년정책연구원 부연구위원)

시 간	내 용	비 고
3:30~3:40	**개회 및 발표자 소개**	사 회 자
3:40~5:00	**Action Learning 강의**	장 선 영 (서울시립대학교)
5:00~5:20	**질의응답**	참석자 전원
5:20~5:30	**폐 회**	사 회 자

Action Learning 강의

장 선 영 (서울시립대학교)

액션러닝으로 수업설계하기

Action Learning

장 선 영

- 서울시립대학교 교수학습개발센터 연구교수
- syjang@uos.ac.kr
- syjang6121@gmail.com

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Contents

- 교수설계란?
- 교수설계 노하우
- 액션러닝이란?
- 액션러닝 전개과정
- 액션러닝으로 수업설계하기

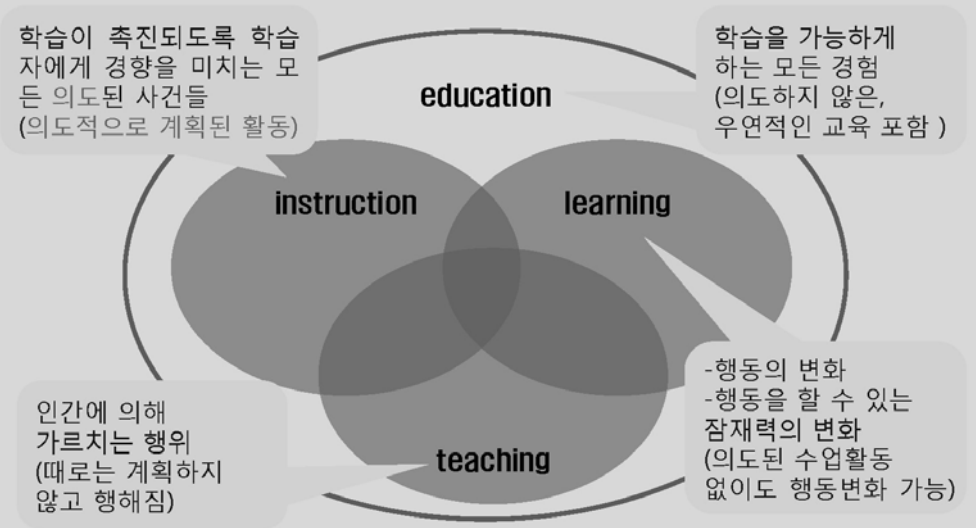
Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초

- **교육이란 무엇인가?**
  - 'education'은 라틴어의 'educare'에서 유래되었고 무엇을 이끌어낸다'라는 의미
  - '인간 행동의 계획적인 변화'(정범모, 1976)

Copyright © 2012, Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초



교수 관련 용어들과의 관계

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초

- 2차 세계대전 시 단기간 병사 양성을 위해 발달
- 효율적이고 효과적인 수업의 목적 실현을 위해 **수업, 학습, 체제이론**과 같은 전문적인 지식을 창조적이고 체계적으로 적용해 가는 과정

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초

학습자는 무엇을 학습해야 하는가?

학습목표와 학습내용 찾기

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초

학습자들이 수업목표를 달성했는지
여부를 어떻게 밝힐 것인가?

평가도구, 실시 방법, 평가결과
활용에 관한 계획

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초

위의 질문에서 도출된 수업목표를
학습자들이 성취하도록 하기 위해서
제공될 학습활동, 학습전략 그리고
학습자료들은 어떤 것인가?

학습자료, 인적자원, 학습환경,
수업매체, 학습자들의 조직화

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

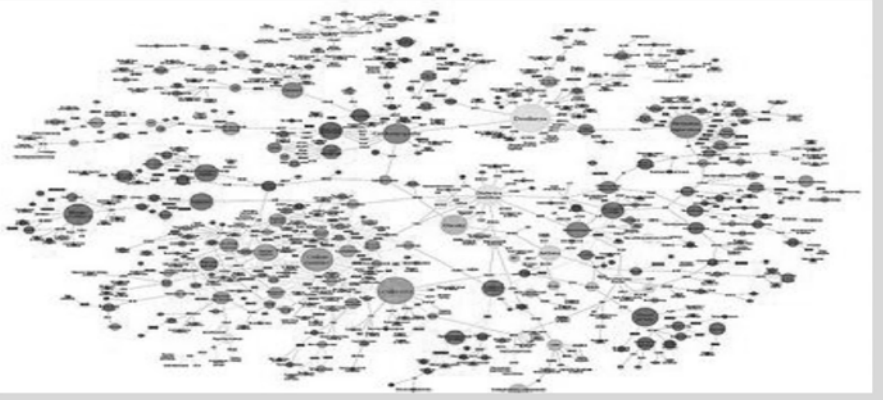
교수설계의 기초 ---------- 유사한 개념

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초

체제 (system)

- 어떤 목적을 달성하려고 필요로 하는 부분들이나 구성요소들이 상호간에 유기적으로 관련되어 상호작용하는 일련의 집합체나 총합체



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초 ---------- 필요성

교수설계는 과학적이지 못한 전통적인

교육과정 개발과 교육 목표

설정의 대안이다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초 ---------- 필요성

교수설계는 설정된 목표와 교육내용, 교육방법, 매체, 평가간의 **유기적 통합** 을 통해 학습효과를 극대화시킬 수 있는 효과를 낼 수 있다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초 ---------- 필요성

교수설계는 학습자 중심의 **수업참여**를 유도 하여 수업의 효과를 높인다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초 ---------- 필요성

체제적인 수업설계는 수업에 관한

전체적인 큰 그림을 제공하여

수업 개선에 도움을 준다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계의 기초 ---------- 필요성

교수설계는 수업과정 중에 일어날 수 있는

오류나 잘못을 사전에 찾아

내고 이를 교정할 수 있게 해준다

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계 노하우

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

교수설계 노하우

- **노하우 I : ABCD가 포함된 수업목표를 진술하라!**
- 노하우 **II : 학습내용을 분석하라!**
- **노하우 III : 학습자 및 환경을 분석하라!**
- 노하우 IV: 흐름이 있는 **수업전략을 세워라!**

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

프로그램 기획 노하우 I

ABCD가 포함된 수업목표를 진술하라!

수업목표 개념

주어진 시간의 수업을

성공적으로 마쳤을 때

학습자가 성취해야 할 행동을

서술한 문장

Copyright © 2012, Seon-young Jang. All rights reserved.

20

수업목표 진술의의

학습목표에 따라

수업방법, 매체선정 등

수업전략을 결정하는 기준이 된다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업목표 진술의의

수업목표에 따라

학습평가 문항과

출제 유형이 결정되므로,

학습자의 성취여부를 평가하는

기준이 된다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업목표 진술방법

Audience
Behavior
Condition
Degree

- 수업을 받는 학습자가 누구인지 진술
- 예) 중학교 3학년은

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

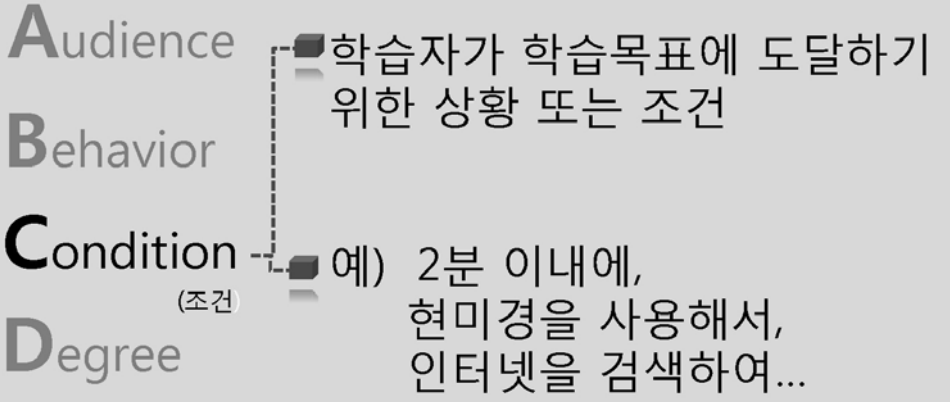
수업목표 진술방법

Audience
Behavior
(행동동사)
Condition
Degree

- 학습자들의 학습 결과로써 객관적으로 **관찰,측정**할 수 있는 **행동용어**로 진술
- 예) 알 수 있다 ---------- (x)
  설명할 수 있다.------- (o)

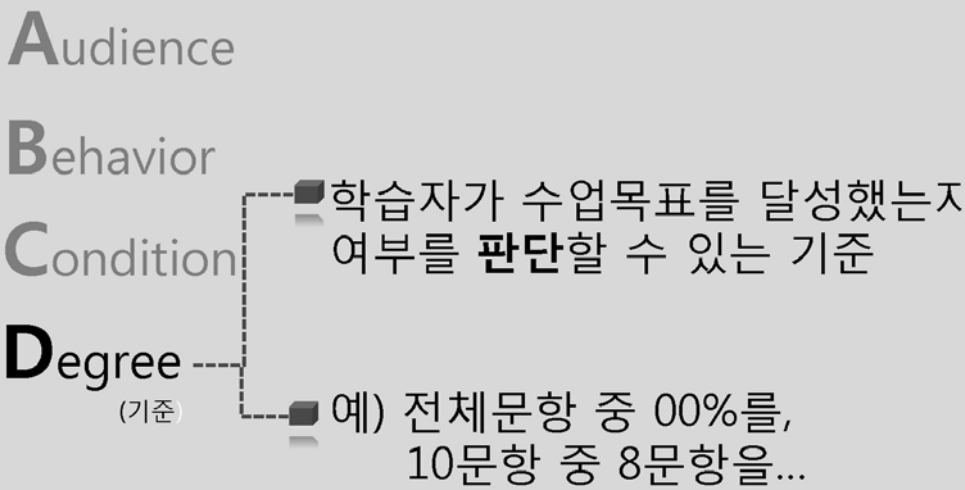
Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업목표 진술방법



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업목표 진술방법



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업목표 진술방법

중학교 2학년은 100M 달리기를 잘 할 수 있다.

⬇

중학교 2학년은 운동장 100M 트랙을

( ) ( )

16초 이내에 달릴 수 있다.

( ) ( )

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

프로그램 기획 노하우 II

학습 내용을 분석하라!!
(과제분석)

그림출처(http://blog.daum.net/chlqn12/1197)

과제분석의 의미

학습자가 배워야 할 내용들을 **쪼개고 나누고 재배열하여** 중요한 것 / 쉬운 것 / 먼저 배워야 할 것으로 분류를 하여 **학습자가 단위 시간이 무엇을 해야 할 지**를 명확하게 규정하는 활동

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 필요성

수업에서 학습자들에게

어떠한 행동을 길러줘야

하는지가 분명해짐

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 필요성

학습자들에게 **어떠한 활동이나 연습**을 시켜야 하는지가 분명하게 나타나게 됨

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 필요성

학습과제를 **어떠한 순서**로 학습시킬 것인지가 분명하게 나타나게 됨

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 필요성

무엇을 학습시켜야 하고,

무엇을 생략해야 하는지가

어느 정도 분명해짐

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 필요성

무엇을 언제 평가해야 하는지가

분명해짐

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 필요성

학습과제를 분석하게 되면

선수학습능력이 무엇인가가

밝혀지게 됨

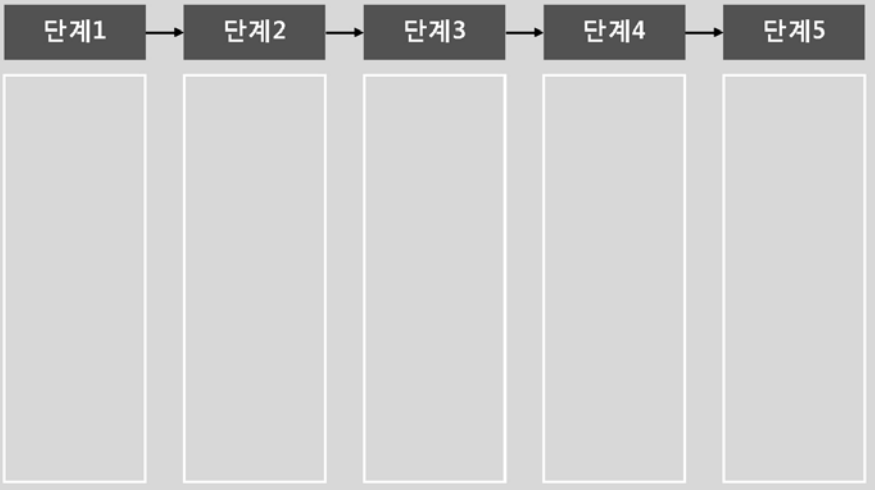
Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 기법

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 기법

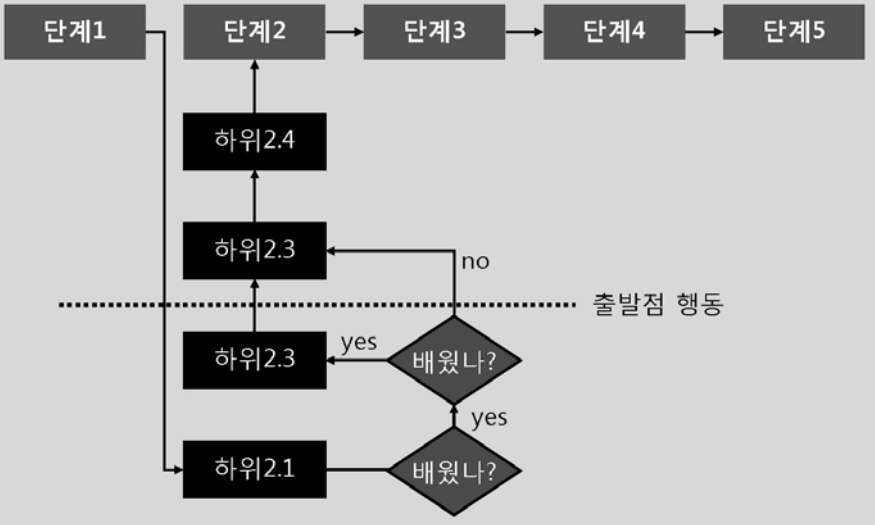
절차분석



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석의 기법

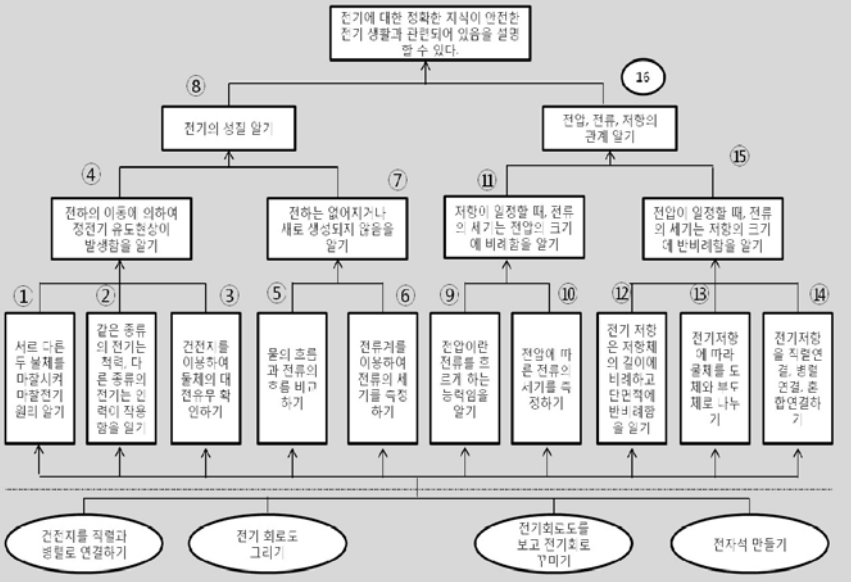
위계적 분석 & 통합 분석



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제분석

과제분석의 예 (중학교 2학년 과학과, 전압과 전류)



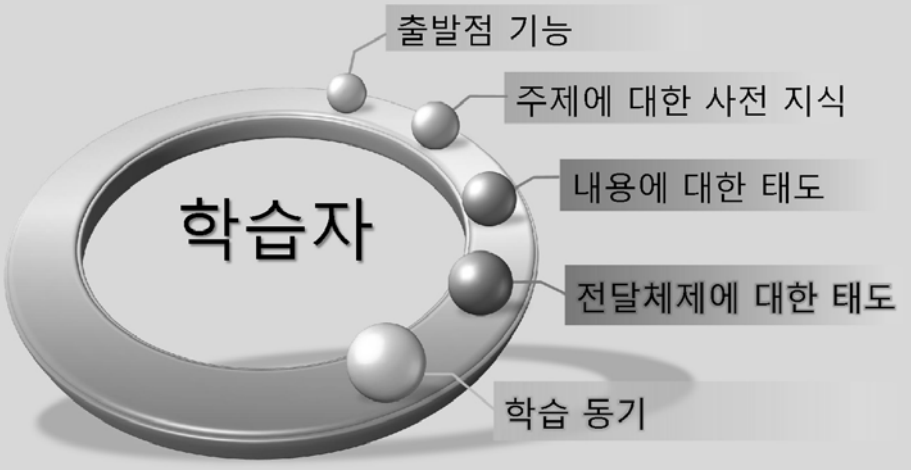
Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

39

프로그램 기획 노하우 III

학습자 및 환경을 분석하라!!

학습자 분석



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

학습자 분석

정보범주	학습자특성
주제에 대한 사전 지식	
내용에 대한 태도	
전달 체제에 대한 태도 (컴퓨터, 파워포인트 등)	
학습 동기	
교육 수준과 지적 능력	
일반적인 학습 선호도	
교육 기관에 대한 태도	

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

학습환경 분석

전달환경

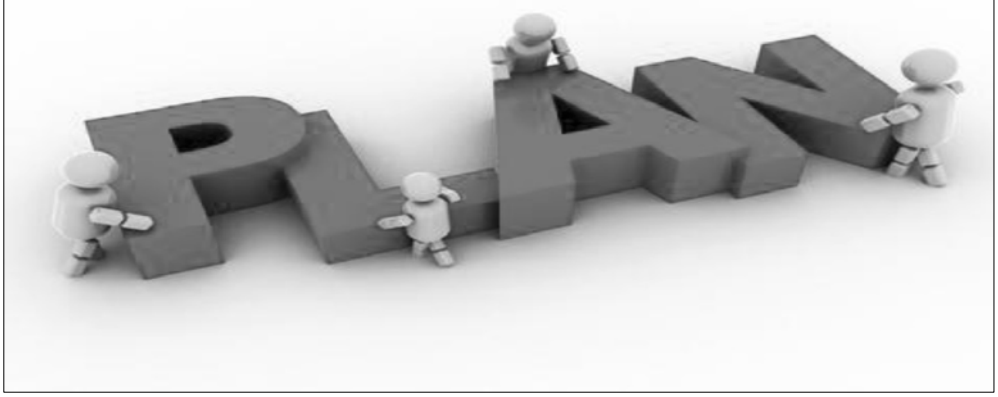
- 수업이 제공될 때의 환경
- 수업전달 환경 분석 시 고려사항

분석요인	설명
교사 혹은 강사의 특성	전문지식, 수업기술, 의욕, 인간관계 기술, 매체활용 능력 등
가용한 매체 혹은 장비	수업 시 사용 가능한 컴퓨터, OHP, 서버, 네트워크 시스템 등과 같은 매체나 장비
수업 공간이나 시설물	수업에 사용될 교실의 크기와 위치, 그리고 그 밖의 컴퓨터실이나 실험실과 같은 시설물
학교의 지원	수업전달 시 조직체가 학습자와 교사에게 제공하는 정신적, 물질적 지원

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업전략 설계 노하우 IV

흐름이 있는 수업전략을 세워라!!



수업전략 세울 시 고려사항

1. 수업의 도입활동 **2.** 학습내용과 정보의 제시 **3.** 학습자 참여와 학습활동 **4.** 평가 및 추후활동

학습동기의 유발
- 주의집중, 관련성, 자신감, 만족감

학습목표의 인지
- 학습 목표를 제시함으로써 초점을 설정함

사전지식의 인지
- 과거의 지식을 회상시킴

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업전략 세울 시 고려사항

1. 수업의 도입활동 **2.** 학습내용과 정보의 제시 **3.** 학습자 참여와 학습활동 **4.** 평가 및 추후활동

어떠한 순서로 제시할 것인가?

어떻게 **단위시간을 편성**(묶음)할 것인가?

어떠한 내용을 선정하여 가르칠 것인가?

어떠한 예(examples)를 사용할 것인가?

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업전략 세울 시 고려사항

1. 수업의 도입활동 **2.** 학습내용과 정보의 제시 **3.** 학습자 참여와 학습활동 **4.** 평가 및 추후활동

학습의 효과를 높이기 위해 **연습**과 **피드백** 고려

피드백을 제시하는 시기를 고려

학습자의 **적극적인 학습활동을 유도**하는 전략을 수립

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

수업전략 세울 시 고려사항

1. 수업의 도입활동 **2.** 학습내용과 정보의 제시 **3.** 학습자 참여와 학습활동 **4.** 평가 및 추후활동

평가의 **종류와 방법의 다양성** 인지

적절한 평가방법을 선택 및 사용해야 함

(지필, 구술, 수행평가 ...)

추후활동: 수업종료 후, 평가를 마친 후의 활동

예) 과제제시

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝의 개념

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝이란? : 개념

- 액션러닝은 교육 참가자들이
  소집단을 구성하여
  각자 또는 전체가 팀워크를 바탕으로
  실패의 위험을 갖는 실제 문제 (real problem with real risk)를
  정해진 시점까지 해결하는 동시에
  문제해결 과정에 대한 **성찰**을 통해 학습하도록 지원하는 교육방식이다.

(박수홍, 안영식, 정주영, 2005)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝의 효과

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝이란? : 효과

액션러닝의 강력한 효과와 진정한 가치는 무엇일까?

조직 측면	개인 측면(리더십 개발)
• 조직이 당면한 중요하고 긴급한 문제해결 • 조직의 학습 및 문제해결 능력 배양 • 조직변화 및 조직문화 형성 • 팀개발, 리더 양성 • 학습조직 구축 및 지식경영 구현	• 문제해결·학습 능력 향상 • 의사결정·갈등관리 능력 향상 • 의사소통과 대인관계 능력 향상 • 새로운 지식 습득 및 창의력 개발 • 평생학습, 지식근로 지향

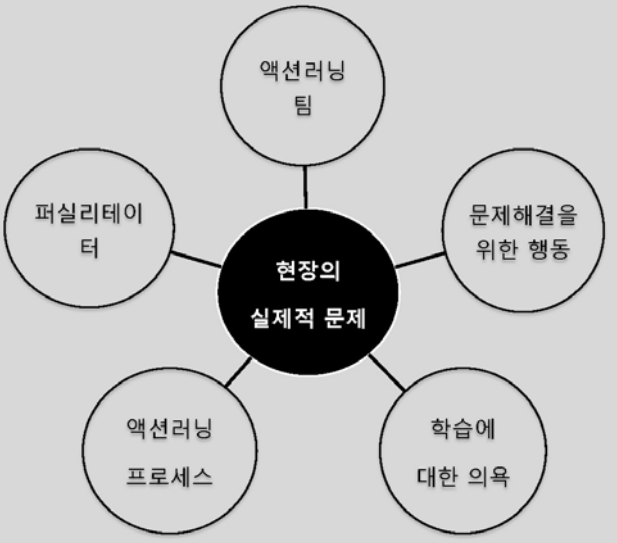
(Marquardt, 2004)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝의 구성요소

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝의 구성요소

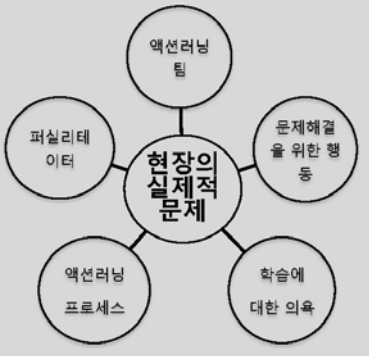


(박수홍, 안영식, 정주영, 2005)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.
55

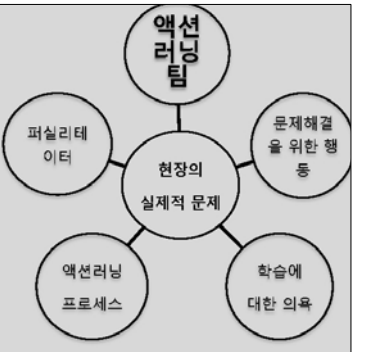
액션러닝의 구성요소

- 실질적이고 반드시 해결해야만 하는 과제이며 가상으로 만든 과제가 아니라 조직의 이익(생존)과 직결되는 실존하는 문제
- 참가자들의 다양한 아이디어와 해결방안의 제시가 가능해야 하며, 타당한 해결책이 여러 개 있는 문제
- 학습의 기회를 제공하여야 하며, 조직의 다른 부문에도 적용이 가능한 과제
- 외부 전문가의 표준화된 해결방식으로 해결되기 어려운 문제



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.
56

액션러닝의 구성요소

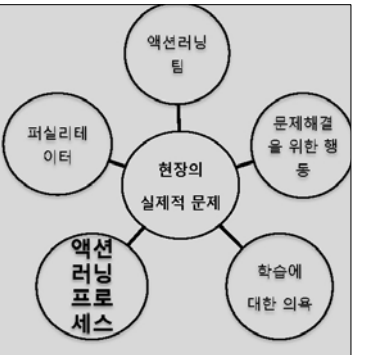


- 4명에서 8명 정도의 인원으로 구성
- 문제해결에 대한 창의적 접근이 가능하도록 다양한 시각과 경험을 가진 참가자들로 구성
  - 성별, 연령, 국적(인종), 직무, 학습스타일, 성격(MBTI 유형 등), 행동 스타일(DiSC 검사 등)이 다양하게 혼합
- 토론과 비판이 자유롭게 이루어질 수 있도록 구성원의 능력 수준이 비슷하게 팀을 구성
  -한두 사람이 팀의 활동을 주도하는 것을 방지

(Marquardt, 2000)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.
57

액션러닝의 구성요소



팀이 문제를 해결하는 과정에서

문제의 본질과

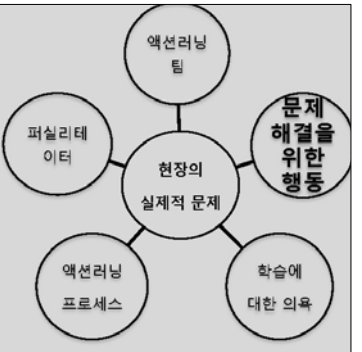
효과적인 **문제해결 방법**에

대해 스스로 탐구하고

질의 및 **성찰하는 과정**에서 학습이 일어남

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.
58

액션러닝의 구성요소



아이디어를 실행함으로써

학습자들은

그들의 아이디어가

효과적이고 실용적이었는지,

어떤 이슈를 간과했었는지,

그래서 그 결과로 어떤 문제가 야기되었는지,

앞으로는 어떤 식으로 개선할 것인지,

아이디어가 조직의 다른 부문,

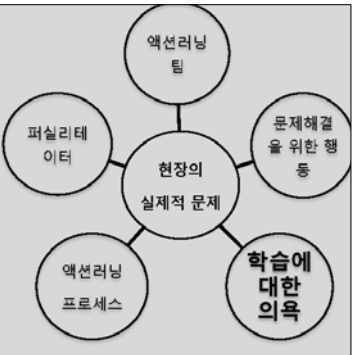
또는 참가자들 각자의 인생의 다른 부문에

어떻게 적용될 수 있을지를 정확히 판단하게 됨

(Marquardt, 2000)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝의 구성요소



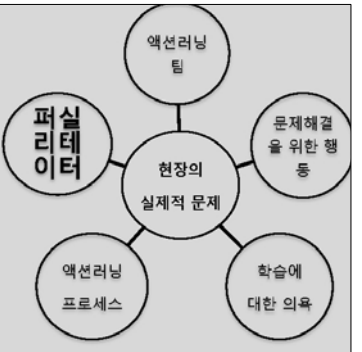
- 문제해결을 통해
  조직과 개인의 혜택이 증가됨
- 다음과 같은 상황을 통해
  학습에 대한 의욕이 극대화됨

  - 학습자들이 질문을 받았을 때,
    혹은 스스로 질문해 볼 때
  - 문제해결 과정과 의사결정의 결과를 성찰할 때
  - 문제해결에 대한 절박함과 시간상의 제약이 존재할 때
  - 행동의 결과를 직접 확인해 볼 수 있을 때
  - 실패의 위험을 감수하는 것이 허용될 때
  - 다른 사람으로부터 자신의 행동에 대해 정확한 피드백을 받을 수 있을 때
  - 문제해결에 대한 궁극적인(실질적인) 책임이 있을 때

(Marquardt, 2000)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝의 구성요소



퍼실리테이터는 일련의 **질문**을 통해 팀원들의 효과적인

경청 방법을 비롯하여

문제 파악, 피드백 제공 방법,
계획 수립 및 업무 수행 방법,
문제해결 기법,
팀원들의 믿음과 행동을 이끌어 낼 수 있는 생각 등에 대해 깊이 생각해 볼 수 있도록 유도하고,
체계적 성찰과정이 이루어질 수 있도록 지원하는 역할을 담당

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝 전개과정

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝 전개과정

액션러닝 사전활동
문제와 상황 분석
최고경영진의 승인

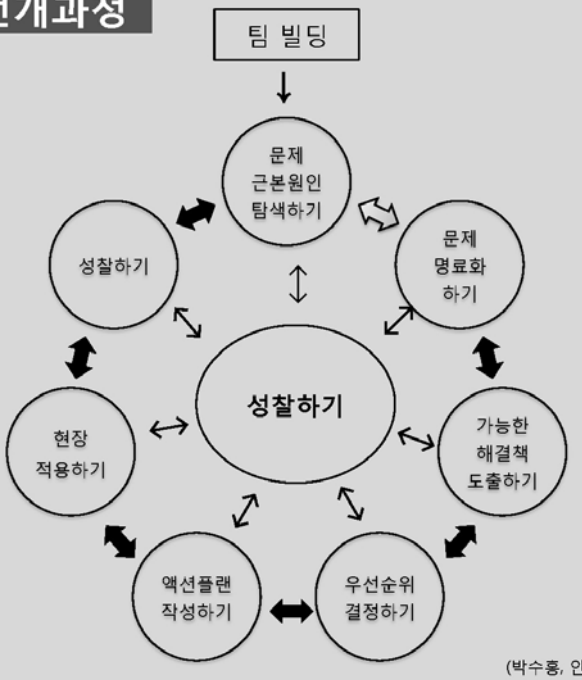
액션러닝 본 활동
액션러닝 팀과 퍼실리테이터 조직
커뮤니케이션
자료수집
연구
대화 및 액션
해결책 및 학습
프레젠테이션
의사결정
실제 현장에서의 실행방향 설정

액션러닝 사후활동
성찰과 학습
평가
새로운 문제
이슈
패러다임을 위한 피드백

(박수홍, 안영식, 정주영, 2005)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝 전개과정



(박수홍, 안영식, 정주영, 2005)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

0. Team building
1. 문제의 명료화
2. 해결안 도출
3. 우선순위 도출
4. 실천계획 작성
5. 실행 및 성찰

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.
66

Teamwork 형성하기

자기소개하기

- name tent 활용

소속/전공학과(분야)	나만의 독특한 것 예) 배구선수, 10개국 여행
이름	
취미	가장 기억에 남는 영화/책

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Teamwork 형성하기

팀 규칙 정하기

실행 가능한 규칙 정하기

최대한 구체적인 규칙 정하기

- 짧게 발언하기 (X), 1분 이내 발언하기(o)

팀 규칙 예시

- 주 단위 보고시간은 매주 수요일 오후 10시로 한다 (유동성 있음)
- 토론에 불참 시 벌점 1점, 벌금 1000원을 부과한다.
- 자료는 구성원 수만큼 복사해서 가져온다.
- 팀원의 아이디어에 대해 비판하지 않는다.
- 시작 5분전까지 의자에 착석한다.(지각하면 음료수 사기)
- 발언은 2분 이내로 한다.
- 다수의 의사에 승복한다.

(송철범, 2011; 최정임, 장경원, 2011))

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Teamwork 형성하기

학습 팀 구성

(과목명:)

팀 이름				
목표(취지)				
팀원				
이름	연락처	E-mail	전공/학년	비고

팀 규칙	
1	
2	
3	
4	
5	

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

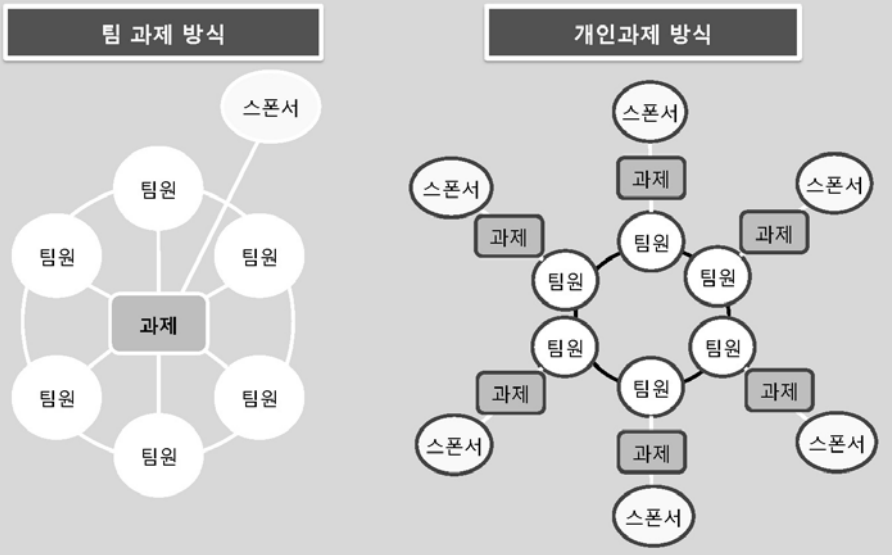
0. Team building
1. 문제의 명료화
2. 해결안 도출
3. 우선순위 결정
4. 실천계획 작성
5. 실행 및 성찰

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

액션러닝 전개과정 --- 과제의 명확화

과제도출방식

(장경원, 고수일, 2013)



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제명세서 작성 예1

과제명: 동아리방 청소 및 정리정돈 방법

구체적 목표: 동아리방 바닥에 쓰레기가 없도록 하고 악취가 나지 않도록 수시로 청소하며 필요한 물건을 정확히 찾을 수 있도록 정리한다.

과제배경

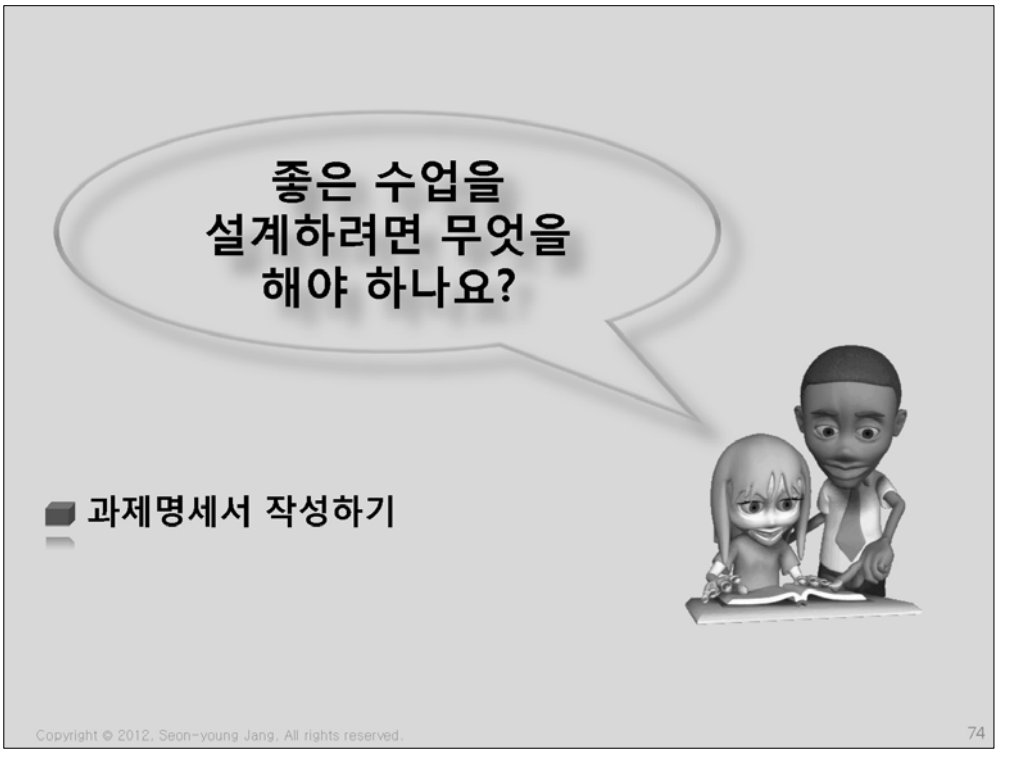
1) 동아리방 바닥에 쓰레기를 치우지 않아 앉을 자리가 없다.
2) 필기구, 공구 등 도구를 사용 후 제자리에 놓지 않는 경우가 많으며, 그럴 경우 쓰레기 더미와 섞여 필요한 때에 찾기가 어렵다.
3) 특히 음식물을 먹은 후에 뒷정리를 잘 하지 않아 악취를 유발하는 경우가 있다.
4) 대개 동아리방이 더러울 때 청소를 하는 사람은 소수인 네댓 명으로 고정되어 있다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제명세서 작성 예2

과제명	동아리방 청소 및 정리정돈 방법		
팀명	Clean up!	팀 리더	전지원
팀 구성원	전지원, 장경원, 이윤지, 이정은, 이수근, 홍윤표		
<과제선정배경>			
과제관련 현상 및 문제점	-동아리방은 학생들에게 관리책임이 있다. 따라서 학생들이 책임지고 자신의 아리방을 관리해야 하는데 서로 미루고 청소나 정리정돈을 잘 하지 않는다. - 청소 등 동아리방 관리를 위한 역할분담이 되어 있지 않다.		
교내외 Best Practice 와의 차이점	- A 동아리방은 수납공간을 많이 확보하였다. - B 동아리의 경우 청소당번을 정해 정기적으로 청소를 한다. - C 동아리에서는 동아리방에서 음식을 먹지 못하게 하였다.		
과제 관련 요구 사항	시간과 노력을 최소화하면서도 효과적인 방법 마련		
과제 관련 기타 사항	과제해결기간 : 2주		
<과제의 목표>			
도출해야 할 구체적 결과	1) 동아리방을 깨끗하게 유지할 수 있는 방법 2) 동아리방 관리를 위한 효과적인 방법		
기대되는 효과	직접적 효과	간접적 효과	
정량적 측면	동아리방의 쓰레기 감소	동아리 가입 신입생 증가	
정성적 측면	구성원의 팀웍 증가	동아리에 대한 애착 증가로 동아리의 양적, 질적 확대 및 발전	

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.



액션러닝 전개과정 --- 과제의 명확화

과제명	좋은 수업 설계하기
과제선정 배경	
과제 관련 고려 사항 (기한, 적용시기 등)	
도출해야 할 구체적 결과	
기대 효과	

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

0. Team building
1. 문제의 명료화
2. 해결안 도출
3. 우선순위 도출
4. 실천계획 작성
5. 실행 및 성찰

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

과제를 성공적으로 수행하기 위해서 무엇을 어떻게 해야 할까요?

- 팀원 수 만큼 핵심단어 도출
- 브레인 라이팅

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Brain writing

BRAIN WRITING 이란?

- 독일에서 처음 소개된 아이디어 회의 기법

(Makoto Takahashi, 2007)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Brain writing

문제를 해결하는 마법의 숫자 '6·3·5'

- 브레인라이팅 전용 시트로 A4용지를 준비한다.
- 각자 시트를 한 장씩 받아 조용히 5분간 A, B, C 옆으로 3개의 아이디어를 적는다.
- 시트를 참가자들과 돌려 읽으면서 다른 사람의 아이디어에서 힌트를 얻어 자신의 발상을 넓힌다.

(Makoto Takahashi, 2007)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Brain writing

6·3·5법이란?

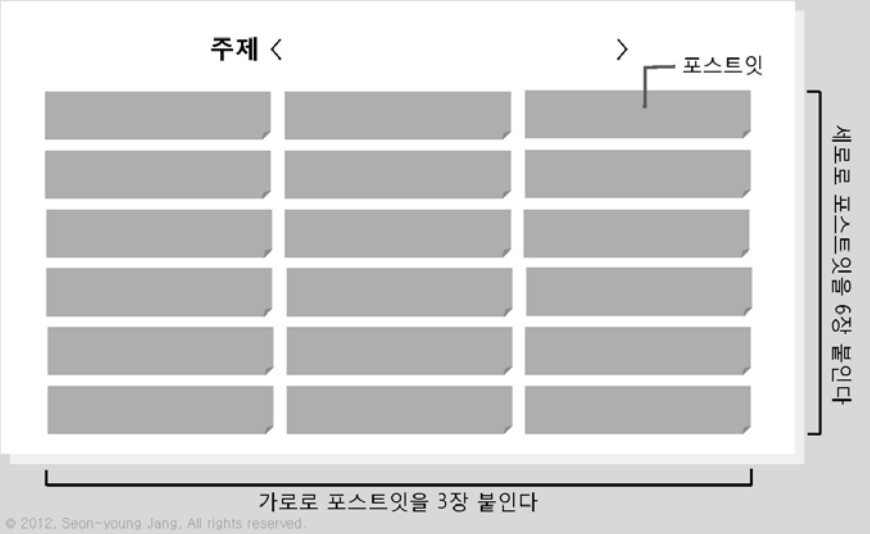
- 6 : 참가자는 원칙적으로 6명으로 제한하는 것이 좋다.
- 3 : 한 라운드에 각자 3개의 아이디어를 써낸다.
- 5 : 한 라운드를 끝내는 시간은 5분으로 제한한다.

(Makoto Takahashi, 2007)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Brain writing

브레인라이팅 시트



Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Multi-Voting

방법

- Flip Chart에 Voting할 항목을 적는다.
- Voting 대상 항목 수의 1/3 만큼 개인별로 선택권을 준다. 예를 들어 15개 항목이 있을 경우, 개인별로 5개 중요한 항목을 선택하게 한다.
- 투표 수 만큼 개인 별로 칼라 Dot Sticker를 배포 한다.
- 개인별로 한 항목에 한 개의 스티커를 붙이는 방식으로 Voting한다.
- 스티커 개수를 합산하고, 적은 표를 받은 항목부터 리스트에서 제외한다.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

0. Team building
1. 문제의 명료화
2. 해결안 도출
3. 우선순위 결정
4. 실천계획 작성
5. 실행 및 성찰

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

지금까지 나온 해결안 중 어떤 것을
먼저 실행해야 할 지 고민해봅시다.

의사결정 그리드 작성

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

의사결정 그리드 (Decision Grid)

- 아이디어를 평가하고 수렴하는 방법 중 하나

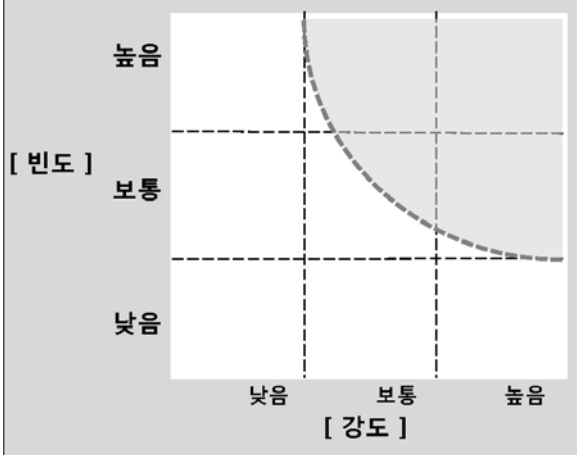
- **방법**
  - 의사결정 기준을 정한다.
  - 의사결정 그리드의 X축과 Y축에 결정된 두 기준을 적는다.
  - 팀원들과의 충분한 논의를 통해 팀 구성원들이 제출한 아이디어들을 해당위치에 붙인다.

(장경원, 2011)

(송병철, 2011; 한국 액션러닝 협회, 2011)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

의사결정 그리드 (Decision Grid)



의사결정 기준

- **빈도 X 강도**
- **중요도 X 긴급도**
- **기대효과 X 실행용이성**
-
-

(송병철, 2011; 한국 액션러닝 협회, 2011)

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

0. Team building
1. 문제의 명료화
2. 해결안 도출
3. 우선순위 결정
4. 실천계획 작성
5. 실행 및 성찰

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

지금까지 논의된 내용들을 되돌아
보면서 나의 실천사항을 정리해볼까요?

- **To do list 작성**
- **내용 공유 및 확인**

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

To do list

도와줄 사람 1: **(서명)**

도와줄 사람 1: **(서명)**

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

0. Team building
1. 과제의 명확화
2. 현황 및 문제점 분석
3. 원인 분석
4. 해결안 도출 및 타당성 검증
5. **실행 및 성찰**

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

90

성찰하기

배운 점	느낀 점	실천사항/계획

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

Thank you !

참고문헌

구정화 (2009). 학교 토론 수업의 이해와 실천. 서울: 교육과학사
정문성 (2008). 토의, 토론 수업방법. 서울: 교육과학사
송병철 (2011). 액션러닝 코칭입문. 북코리아.
최정임, 장경원(2010). PBL로 수업하기. 학지사
액션러닝협회(2011). 액션러닝 전문코치 교수과정 자료집.
Takahashi, M. (2007). Brain writing. 송수영역 (2010).
Marquardt, M. J. (2006). *Leading with questions*. San Fransisco: Jhon Wiley & Sons, Inc.

Copyright © 2012. Seon-young Jang. All rights reserved.

세미나자료집 14-S23

청소년 통일 체험캠프 프로그램 개발을 위한 Action Learning의 적용가능성

인 쇄 2014년 05월 29일
발 행 2014년 05월 29일

발행처 **한국청소년정책연구원**
서울특별시 서초구 태봉로 114
전화 / 02-2188-8800

발행인 한국청소년정책연구원장

인쇄처 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장
전화 / 02-2263-3887(代)