

■ 고민

- * 개개인의 흥미와 관심에 따른 주도적 탐구·탐색 활동으로 자기 주도적 진로 경험을 채워갈 수 없을까?
- * 개인의 경험과 진로 탐색 과정이 공유되고, 서로 다름에 대한 이질감이 아닌 다양함이 존중되는 문화로 만들 수 없을까?
- * 수련 활동, 관광형 수학여행, 대학탐방과 기업체 견학 등 제공되는 프로그램에 ‘소비자’가 아닌, 진로 탐색의 ‘생산자’로 참여하는 적극적인 진로체험 및 진로 탐색 방법은 없을까?
- * 배움과 성장이 개인과 학교에 머물지 않고, 본인의 삶과 지역으로 연결될 수 없을까?
- * 학교문화의 주체로서, 지역의 주인과 주체로서 학생의 생각과 실천이 존중되는 문화를 만들 수 없을까?
- * 농촌 지역의 고착화된 관계를 탈피하고 온전히 자신을 알아가는 과정을 만들 수 없을까?
- * 희망별 체험, 실천이 자유롭게 표현되는 경험을 통해 학교와 지역이 안전(물리적, 심리적, 자기표현 등)하게 느껴질 수 없을까, 그래서 떠나는 교육이 아닌 ‘머무는 교육’을 만들 수 없을까?

■ 방향

- 1) 학생들 각자의 **흥미와 재능을 살려 소모둠 별 진로체험**을 실시함.
=> 대기업이나 전문직종보다는 소셜 벤처, 스타트업 또는 벤처기업 등을 방문하여 도전적이고 혁신적인 기업가정신을 경험할 수 있게 함.
- 2) 선생님들의 **전문성**을 통해 학생들과 함께 어우러지게 함.
=> 역사, 문화, 외국어, 문화예술 분야로 탐방, 견학, 체험 등을 통해 문화적 소양을 높임.
- 3) 1학년 학생들이 서로 **응원하고, 지지하고, 격려하는 관계 맺기**가 되도록 함.
=> 개개인의 선택기회 및 표현기회 확대로 서로 다름이 자유롭게 표현되고 존중될 수 있는 관계를 형성할 수 있도록 함.
- 4) 체험으로 끝나지 않고, 환류를 통해 **평창고의 특색 문화**로 이어지도록 함.
=> 진로체험이나 문화체험 등 학교 밖 활동을 통해 접한 문화, 활동, 공간, 만남 중 학교로 가지고 오고 싶은 것들에 대해 깊이 있게 고민하고 발표하는 과정을 거치도록 함. 또한, 학생들의 생각이 존중받을 수 있도록 지자체 관계자와 상가, 지역 어른들을 초대하여 ‘평창지역의 발전을 위한 학생들의 아이디어 장터’를 열어 학생들의 생각이 지역운영에 반영될 수 있도록 하여 배움과 삶이 지역과 연계될 수 있도록 함.

5) 단기적으로 끝나는 활동이 아닌 **지속적 실천**이 가능할 수 있도록 연계.

=> 2학기에는 ‘체인지 메이커’ 활동주제로 이어나가 학교의 주인공으로 자리매김 할 수 있도록 함.

6) **투박하고 느슨한 계획(초안)**

1일차	
오전	이동 및 직업체험탐방 O.T
오후	직업 체험탐방 실행 및 현장조사
야간	직업체험탐방조사 보고서 작성 및 평창군 입점 점포 기획안 작성

⇒

2일차	
오전	입점 점포 기획안 발표대회
오후	선생님들과 함께하는 테마 활동(역사, 문화, 외국, 예술 등)
야간	공동체 놀이, 소감 나누기 - 관계형성

3일차	
오전	스타트업 및 기업체 탐방
오후	문화관람(연극)
오후	이동 및 귀가

⇒

체험 후 희망 사항
* 학생들이 직접 기획하고 진행, 홍보하는 “평창지역을 위한 우리들의 이야기” 아이디어 장터 열기
* 지자체 관계자 및 상인, 지역 어른을 초청하여 아이디어 공유회를 통해 학생들의 생각이 지역 문화에 반영될 수 있는 경험 제공

■ **진행 방향**

- 테마 별 견학, 탐방활동, 문화활동, 숙소에서의 생활, 체험활동 등 현장체험학습 일정 동안 규제, 통제, 지도가 아닌 학생의 자율성이 최대한 드러날 수 있게 진행

1일 차 진로체험학습 프로그램

- 사회적 협동조합 멘토리 컨셉 협조 및 대학생 멘토단과 협업

1. 체험학습 고민

- 단순한 학교 밖 활동을 넘어 생각의 폭을 넓히는 경험의 시간이 되는 체험.
- 관심 있는 분야 또는 지역을 탐방하며 인사이트 얻고, 우리 학교, 우리 지역에 적용해 보는 실체가 있는 체험.
- 지역으로 돌아와 '보dana은 평창을 위한 우리들의 생각'을 실제로 구현시키기 위한 작업을 시작해보는 체인지메이커 활동.

2. 프로젝트 시나리오 : 체험 전, 체험, 체험 후 3단계 STEP.



**'진짜' 프로젝트와 함께하는
2019 1학년 진로직업체험**

- STEP1. 체험을 떠나기 전**
나의 관심분야와 관련하여 우리 지역을 살펴보자!
뜻이 맞는 친구들과 팀으로 투어 계획까지!
- STEP2. 체험 시작!(5월 22일~24일)**
우리 동네에 만들고 싶은 것을 찾으러 서울로!
잘 구경한 것들을 친구들과 나누고(with 청년멘토)
실제 직장의 직장인들을 만나보기
- STEP3. '진짜' 프로젝트의 이유**
여러 형태로 구체화하기(동아리, 팀프로젝트 등)
우리 동네 사람들에게 우리의 아이디어를 팔아보기

→ 2학기 프로젝트 수행 체인지메이커 활동 으로 이어가기

이 이미지는 2019년 1학년 진로직업체험 프로그램의 3단계 시나리오를 소개하고 있습니다. STEP1은 체험을 떠나기 전, 관심분야와 관련하여 우리 지역을 살펴보고 팀을 구성하는 단계입니다. STEP2는 5월 22일부터 24일까지 서울로 나가서 만들고 싶은 것을 찾아보고, 청년멘토와 함께 구경한 것들을 친구들과 나누고 실제 직장의 직장인들을 만나보는 단계입니다. STEP3은 '진짜' 프로젝트의 이유를 여러 형태로 구체화하고, 우리 동네 사람들에게 우리의 아이디어를 팔아보는 단계입니다. 마지막으로 2학기 프로젝트 수행을 위한 체인지메이커 활동으로 이어가기를 안내하고 있습니다. 이미지 하단에는 다양한 아이콘과 함께 사람들의 실루엣이 그려져 있습니다.

- ## 3. 탐방 분야 : STEP1 활동을 통해 팀빌딩 및 문제정의
- 예시 : 과학, 뷰티, 음식, 패션, 문화·예술, 공간, 게임 등

STEP1. 체험을 떠나기 전



4. 프로젝트 과정

- 나의 관심분야, 적성과 흥미를 생각해보기
- 진로와 관련한 시선으로 지역의 문제에 대해 생각해보기
- 문제를 해결하기 위한 컨셉을 구성해보기(5why)
- 인사이드 투어 계획하기(방문 장소, 루트, 보고 듣고 알고 싶은 것 등)
- 실습, 방문, 사진, 인터뷰, 설문 등 다양한 방법으로 체험하기
- 보다 나은 지역을 위한 지역문제 해결안 정리 및 공유하기

-> 학교로 돌아가서 동아리, 팀프로젝트 등으로 기획 구체화하기

-> 지자체 및 상가인 연합, 지역주민을 대상으로 한 아이디어 장터(발표회) 열기

5. 분야별 세부 시나리오 예시

분야	문제 정의	실천 방향	방문 장소	최종기획안 예시
음식	춘천 닭갈비 거리와 같은 우리 동네 유명 먹거리 구역이 없다	'슬로푸드'의 성지를 만들어 보자	가로수길, 동원골목시장, 교대 곱창거리, 벽화골목 등	특화된 재료와 다양한 음식으로 머물며 즐길수 있는 먹거리 구역을 만들자
공간	400억이 투입된 학교 앞 바위공원에 대한 사람들의 관심 부족	연령대별 특화된 공간과 모든 연령이 소통할 수 있는 공간을 만든다	서울 숲, 광화문 광장, 헤이그라운드, 대학로 마로니에 공원	가족 단위 여행객들이 찾고 싶을 수 있는 놀이, 문화, 전통이 있는 복합공간으로 만들기

6. 퍼실리테이터 및 대학생 멘토단(상황과 일정에 따라 변경될 수 있음)

연번	이름	소속	전공학과	연락번호	성별	비고
1		중앙대학교	컴퓨터공학부			
2		연세대학교	경제학부			
3		서울대학교	산림과학부			
4		경희대학교	세무회계과			
5		강원대학교	철학과			
6		고려대 대학원	자동차융합과			
7		서울대학교	작물생명과학전공			
8		이화여자대학교	의류산업학과			
9		경희대학교	산업경영공학과			
10		숭실대학교	컴퓨터학부			
11		한국외국어대학교	수학과			
12		세종대학교	교육학과			
13		카이스트	수학과			
14		강원대학교	독어독문학과			
15						
멘토 1		대표				
멘토 2		예비교사				
멘토 3		예비교사				

2일차 담임쌤과 함께하는 테마기행 프로그램

테마 : 철구쌤과 함께하는 문학 & 언어 기행		
활동내용	탐방지	비고
<ul style="list-style-type: none"> - 운동주 문학관 탐방 - 국립한글박물관 관람 - 종각 대형 서점 나들이 	<ul style="list-style-type: none"> - 운동주 문학관 - 국립한글박물관 - 교보문고 또는 영풍문고 	운동주 문학관과 국립한글박물관 우선 탐방 및 관람 후 서점 나들이 진행 예정(사정에 의해 서점 나들이 생략 가능)

테마 : 진식쌤과 함께하는 외국문화 기행		
활동내용	탐방지	비고
<ul style="list-style-type: none"> - American Center Korea 견학 - ACK 영어 프로그램 참가 - 이태원 일대 현장 체험학습 	<ul style="list-style-type: none"> - American Center Korea - 서울 용산구 이태원동 	서울 용산구 이태원동 내 외국인 운영 상점 및 식당 방문 후 American Center Korea 견학 및 프로그램 참가

테마 : 희정쌤과 함께하는 역사기행		
활동내용	탐방지	비고
<ul style="list-style-type: none"> - 서울광장 나들이 - 대한제국의 역사탐방 - 서울근대문화유산 탐방 	<ul style="list-style-type: none"> - 서울시청 광장, 서울시청 기억저장소 - 덕수궁일대 - 서울정동일대(중명전, 러시아공사관, 이화여고) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 탐방활동지 제작하여 모둠별 참여형 프로그램 실시 예정 ○ 정동일대 식당 및 카페 자유이용 시간 보장

3일 차 직업체험 제공 스타트업 및 기업

※ 학생 선호도에 따라 직업체험 분야를 5~6가지 업체로 선정

※ 상황에 따라 직업체험 기업은 변경될 수 있음

- 교육 : 크리킨디센터(서울시립림은평청소년미래진로센터)(<https://krkd.eco/>)
온더레코드(<http://c-program.org/learninglab>), 꿈이룸학교(<http://dctschool.creatorlink.net/>)
- 디자인 : 퍼셉션(<http://www.perception.co.kr/main/>)
- 환경 : 루트에너지(<https://www.rootenergy.co.kr/>)
- 미디어 : 닷페이스(<https://dotface.kr/>), 뉴닉(<https://newneek.co/>)
- 핀테크: 토스(<https://toss.im/>),뱅크샐러드(<https://banksalad.com/>)
- 여행: 마이리얼트립(<https://www.myrealtrip.com/>)
- 서비스: 배달의민족(<https://www.baemin.com/>)
- 농총 - 소비자 연계 클라우드 펀딩: 농사펀드(<https://farmingfund.co.kr/>)
- 클라우드 펀딩: 텀블벅(<https://tumblbug.com/>)
- 건축: 공일스튜디오, EUS+(<http://eusarchitects.creatorlink.net/>)
- 리서치 : 진저티프로젝트(<https://seouljobs.net/recruit/201813/>)
- 과학 : 깃불(<http://www.kipa.org/webzine/vol465/sub05.jsp>), 갈다(<https://galdar.kr/>)
- 벤처타운 : 헤이그라운드(<https://www.heyground.com/>)

진로교육에 대한 개인 생각(넋두리)

대한민국 직업의 종류는 12,000개가 넘지요. 학교에서 학생들이 생각하는 직업의 종류는 많아야 십여 개. 알고 있는 직업마저도 직업의식이나 소양, 필요한 적성과 재능을 알고 있다기보다는 겉보기식 인식과 대우, 보수가 대부분이지 않을까 해요.

사각형 학교 안에서 대부분의 시간을 보내는 아이들이 사회의 직업 세계를 알 수 있을까? 사실, 안다는 것이 이상한 거지요.

진로교육이 중요시되는 요즘, 학교마다 진로교사를 배치해 다양한 프로그램을 진행하고 있습니다. 하지만, 직접 보고 느끼고, 경험해보지 못한 직업 세계를 이해하고 준비할 수 있을까... 단편적인 체험과 정보습득으로 아이들은 진로 탐색의 고민을 덜 수 있을까, 여전히 10년 후 20년 후를 상상해보라는 진로질문이 4차 산업혁명으로 불확실한 미래를 살아가야 할 아이들의 진로설계에 도움이 되는 질문인지 고민이 됩니다.

개인적으로 진로지도란 단어가 그리 편하지만은 않아요. 지도보다는 스스로 찾고 도전하며 느끼며 알아갈 수 있는 기회를 만들어주는 것이 자기 이해를 통한 적극적이고 건강한 진로지도가 아닐까 생각합니다.

자주 아이들에게 꿈이 뭐냐고 물어봐요. 대부분의 아이들은 꿈이 없다고 말해요. 진짜 꿈이 없을까? 그래서 질문을 바꿔서 ‘하고 싶은 것이 있니?’ 라고 물어봐요. 그러면 하고 싶은 것이 참 많다고 합니다. 꿈과 하고 싶은 것의 차이가 무엇이길래 자신의 꿈에 대해 자유롭게 이야기하지 못할까 하는 궁금증에 다른 학교 학생들과 인터뷰를 한 적이 있어요.

“꿈을 얘기하는 순간 어른들의 시선, 주변 사람들의 시선이 부담돼요.
‘그래, 어찌하나 보자’ 혹은 ‘봐라, 내가 그걸 거라 그랬지’ 라는
시선에 대한 부담감 때문에 꿈을 얘기하지 못하게 하는 거 같아요.”

아이들은 꿈이 있어도 꿈을 준비해야 하는 책무감에 꿈조차도 말하지 못하는 부담감을 가지고 있음을 알게 되었어요. 혹은 꿈이 없다면 꿈도 없냐는 질책(?)에 꿈조차도 강요받고 있는 것 같아 안쓰럽기도 하고요.

하고 싶은 것을 자유롭게 하며, 폭망(실패)도 해보고 성취도 해보고 ‘나한테 이런 소질이...’ 라는 느낌의 과정이 진로교육은 아닌지. 성공 여부를 떠나 자신이 해보고 싶은 것을 실천하는 과정에서 자기의 적성과 소질을 찾거나 점검하고, 자신을 알아가는 것을 바탕으로 본인의 진로를 생각해보는 그런 과정이 진로교육이 되면 안 되는지 의문을 던져봅니다.

‘KT=통신회사=이공계열(전자전자과) 진학 후 입사’ 식의 선형적 진로 인식을 갖고 있는 경우가 많아요. 저도 그렇고요. 아마도 획일적 교육의 결과라 생각됩니다. 그래서 2012년 1학년 120명 학생과 직접 광화문 KT를 방문했어요. 부서별 18명의 직장인 멘토들이 각자의 전공과 역할을 이야기 해주고 아이들은 관심 분야 멘토와 함께 소모둠 이야기를 나누며 직업 세계를 이해하는 시간을 가진 적이 있어요. 하나의 기업체가 운영되기 위해 각기 다른 전공과 적성이

유기적으로 연결되어 협업이 되는 과정을 보여 주고 싶었거든요. 아이들은 통신회사는 자연계열 학생만의 진로라는 생각에서 벗어나는 계기가 되었고, ‘인문 혹은 자연’의 이분적인 사고에서 조금이나마 벗어날 수 있었던 시간이었습니다.

조금 더 들어가서, 관심 분야별로 직업을 직접 체험을 하거나, 직업에 몸담으며 느낄 수 있는 ‘문제’를 해결해보는 경험을 할 수 있다면 어떨까 싶어요. 하고픈 것을 했다는 일차적 목표를 넘어, 생각만으로 정해 놓은 진로(막연한, 주변의 기대에 의한, 혹은 이상적인)에 대해 실천적 경험을 통해 생각과 현실이 다름을 알고, 솔직한 자신의 적성과 재능을 알아가는 기회를 주고 싶어요. ‘생각과 다르구나’라는 경험을 통해 확고한 직업, 진로보다 **적극적 진로변경(유연성)** 가능성을 열어 주고 싶은 욕심이 더 크답니다. 또한, 주어진 직업 세계에 들어가는 것이 아닌 **스스로 만들어가는 직업 세계**를 알려주고도 싶고요

일반계 공립 인문계 고등학교에서 공식적으로 학교 밖 체험을 할 수 있는 수학여행을 잘 디자인하면 좋은 기회, 나아가 학교 교육 방향의 새로운 물꼬를 틀 수 있지 않을까 희망을 가지고 도전하고 있습니다. 이러한 교육은 보충수업과 자율학습으로 늦은 시간까지 학교에 머무는 입시교육환경에서 쉽지 않습니다. 그리고 학교 교육은 안정성을 추구하기 마련이고, 농촌 읍 단위 지역 거점학교라서 견고한 입시 기대감을 바꾸기 어려울 수도 있습니다. 하지만 진로체험 학습 후 아이들에게 긍정적 결과(성장)가 있다면, 변화를 위한 다양한 도전이 더 많이 가능하리라 생각합니다.

주어진 권한이 작지만 그 속에서 긍정적인 모습이 보인다면 다음부터는 논의와 대화의 장이 자주 열리고, 학교 교육이 변화되어 가지 않을까 생각합니다. 또한 학교 교육의 변화는 농산어촌 지자체의 건강한 미래준비에도 좋은 영향을 줄 수 있습니다. 자신의 표현과 삶이 존중되는 지역은 떠나고 싶다는 마음보다 남고 싶고, 돌보고 싶고, 변화시켜보고 싶은 마음이 더 생기지 않을까요? 떠나라는 교육이 아닌 ‘머무는 교육’을 실현하려 합니다.

1학년 94명 아이들에게 신선한 자극과 생동감 있는 직업사회를 경험하게 하고 그곳에서 느낀 감정(학교 또는 우리 지역에 있었으면 좋겠다하는 공간, 문화, 관계 어떠한 것이라도)을 자신만의 색깔과 생각으로 끌고 올 수 있게 해보려 합니다. 그리고 체험 활동을 통해 얻은 자극을 지역사회와 함께 공유하고, 2학기에는 희망하고 도전하고픈 아이들에게 ‘체인지 메이커’ 활동으로 직접 실현하도록 지도해보고 싶습니다. 학교에 지역사회에 자신들의 생각이 구현될 수 있게.... 그래야 떠나는 교육이 아닌 머무는 교육(농촌의 절실한 사회문제)이 되리라는 믿음으로..