

미래 교육 로드맵

- AI시대, 우리 아이들을 위한 교육 & 진로 지도 -

김상균

인지과학자, 경희대 교수



AI 전환기, 교육과 진로의 변화

- ✓ 일본에서 온 유학생, 서울대가 아니라 SSAFY를 찾더라.
- ✓ 대기업이 최고? 노동 공식이 다시 쓰인다.
- ✓ MS가 찾는 인재는 수능 만점자가 아닌, OOO를 가진 사람이다.
- ✓ 학습기, 근로기, 여명기, 인생 삼분론은 끝났다.

AI 전환기, 우리 아이들을 지켜 줄 역량

- ✓ 공산품, 순응형 인간이 살아갈 수 없는 시대가 온다.
- ✓ 탐험력, 질문력, 교감력, 판단력, 적응력

5대 역량

- ✓ 탐험력: 정해진 경로를 벗어나야 뇌가 자유로워진다.
- ✓ 질문력: 위대한 리더, 성숙한 인간은 새로운 질문을 던진다.
- ✓ 교감력: AI가 개인을 강하게 만들수록, 서로를 연결하는 끈은 더 중요하다.
- ✓ 판단력: 선택, 실행, 책임은 언제까지나 인간의 몫이다.
- ✓ 적응력: 우리가 끝까지 그들의 뒤를 쫓아다닐 수는 없다.

최고의 시절이자 최악의 시절

AI 전환기, 교육과 진로의 변화 : 일본에서 온 유학생, 서울대가 아니라 SSAFY를 찾더라.



제 아이가 한국으로 유학가는데,
SSAFY에서 외국인도 받아주나요?

SSAFY, 취업자 5000명 돌파... "취업률 85%"

삼성전자, 네이버, 쿠팡, 현대오트모빌 등 취업
청년들의 사회 진출 돕는 삼성 CSR 선순환 생태계 형성
이재용 회장, 취임후 연이은 방문 등 각별한 관심



AI 전환기, 교육과 진로의 변화
: 일본에서 온 유학생, 서울대가 아니라 SSAFY를 찾더라.

**12년 동안, 참고 참고 또 참아서,
SKY만 간다면...**

**실력 검증이 어려웠기에, 유일한 교육 수단이기에 통했던
대학의 시대는 저물어간다.**

AI 전환기, 교육과 진로의 변화 : 대기업이 최고? 노동 공식이 다시 쓰인다.

2024년,
150,000~152,922명

2025년 (8월 기준),
80,000~132,604명

* 출처: Layoffs.fyi, TrueUp, Challenger Gray 등



AI 전환기, 교육과 진로의 변화 : 대기업이 최고? 노동 공식이 다시 쓰인다.

🏠 전체 > 경제
기업

[단독] "LG전자, 직원 10명 중 4명 잘린다...초대형 희망퇴직"

류근원 기자 | 입력 2025.08.20 18:29 | 댓글 0

가 | | | |

LG전자가 대규모 감원에 돌입한다는 주장이 나왔다. LG전자 직원만 가입할 수 있는 폐쇄형 커뮤니티 블라인드에는 최근 이에 대한 구체적 내용을 담아 "기사화를 부탁드립니다"는 글이 올라왔다. 이 글의 작성자는 LG전자 소속을 인증한 LG전자 직원으로 추정된다는 점에서 신빙성 있는 자료로 분석된다.



NEWS TOP 5

- 1 [단독] "LG전자, 직원 10명 중 4명 잘린다...초대..."
- 2 [단독] 반얀트리 계열 5성급 호텔이 불법노동자들...
- 3 [단독] 입주 1년된 새아파트에 대형 균열이...울림...

LG전자 희망퇴직 시작에 불과 4년내 40프로 감원 예정! 기사분들 기사화 부탁드립니다

LG전자 ·

🕒 어제 📖 291 💬 8

🔖 ...

4년내 40프로 감원 예정 이번에 10프로 내년초 10프로
탐에 보고 완료됨

아래 희망퇴직 찌라시도 결국 사실로 밝혀짐

- 어제(목) 조직책임자 대상으로 설명회 실시
- 다음주부터 팀장들은 대상자 대상 면담 시작하고 면담카드 작성 예정
- 본부 Target 200명 +@
- 만 50세이상 모두 대상 + 50세 미만 중 3개년 평가 B미만 (75년생 까지는 고과 상관없이 모두 대상)
- 9월 19일 퇴직
- 연차에 따라 희망퇴직금 다르게 적용 (사무직 max 60개월, 기능직 max 90개월로 들음)
- 68년생부터 60개월 지급(정확하지는않음)
- 기타 학자금 지원등도 있다고 하는데 잘 모르겠음
- 9월까지 MS본부 우선 시행하고, 이후 각 본부, 센터별로 시행 예정

AI 전환기, 교육과 진로의 변화

: 대기업이 최고? 노동 공식이 다시 쓰인다.

ElevenLabs (음성합성)	Gamma (프레젠테이션)	Runway (영상 생성)	Lumen5 (영상 자동화)	Tome (AI 슬라이드)
Perplexity AI (AI 검색)	Notion AI (문서 보조)	QuillBot (문장 리라이팅)	Synthesia (아바타 영상)	Descript (오디오/영상 편집)
MidJourney (이미지 생성)	Beautiful.ai (프레젠테이션)	Soundraw (음악 생성)	HeyGen (영상 아바타)	Copy.ai (마케팅 카피)
Recraft (디자인/이미지 리파인)	Jasper (콘텐츠 생성)	Character.ai (AI 캐릭터 챗)	Play.ht (음성합성)	Murf.ai (보이스오버)
Pika Labs (영상 생성)	D-ID (얼굴 애니메이션)	Suno (음악 생성)	Typewise (AI 키보드)	Humata AI (문서 요약/분석)

AI 전환기, 교육과 진로의 변화
: 대기업이 최고? 노동 공식이 다시 쓰인다.

대기업, 공기관...안전지대는 사라진다.
산업혁명기, 정보화혁명기의
노동 공식은 통하지 않는다.

AI 전환기, 교육과 진로의 변화

: MS가 찾는 인재는 수능 만점자가 아닌, 000을 가진 사람이다.

늘 친절하고 밝다.

스트레스를 안 받는다.

일 처리가 놀랍게 빠르다.

야근 수당 따위는 안 받는다.

수십 개 언어를 능숙하게 구사한다.

수십 개 전공의 박사과정을 수료했다.

지능을 따져보면, 대략 IQ 130~140 수준이다.

그런데도 쉬지 않고 꾸준히, 다양하게 공부 중이다.

이런 구성원을 안 뽑을까?

인간 근로자의 강점은?

AI 전환기, 교육과 진로의 변화

: MS가 찾는 인재는 수능 만점자가 아닌, 000을 가진 사람이다.

3 Min Read

Microsoft Just Laid Off 6,000 Workers. And AI Might Be to Blame

By  Mike Kaput on May 20, 2025

Q. MS가 직원을 내보내고,
다시 뽑고 있는데,
어떤 사람을 찾고 있나요?

A. MS가 원하는 인재상을
한 단어로 표현하면,
입니다.

AI 전환기, 교육과 진로의 변화

: MS가 찾는 인재는 수능 만점자가 아닌, 000을 가진 사람이다.

“

시킨 것을 잘 하던 자리는 AI로 채워가고 있습니다.
우리는 남들이 보지 못하는 것을 보는 사람,
그래서 새로운 것을 시킬 사람,
그리고 그것을 주도적으로 이끌어 가는 사람을 원합니다.
결국, 기업가정신이 필요합니다.

AI 전환기, 교육과 진로의 변화 : 학습기, 근로기, 여명기, 인생 삼분론은 끝났다.

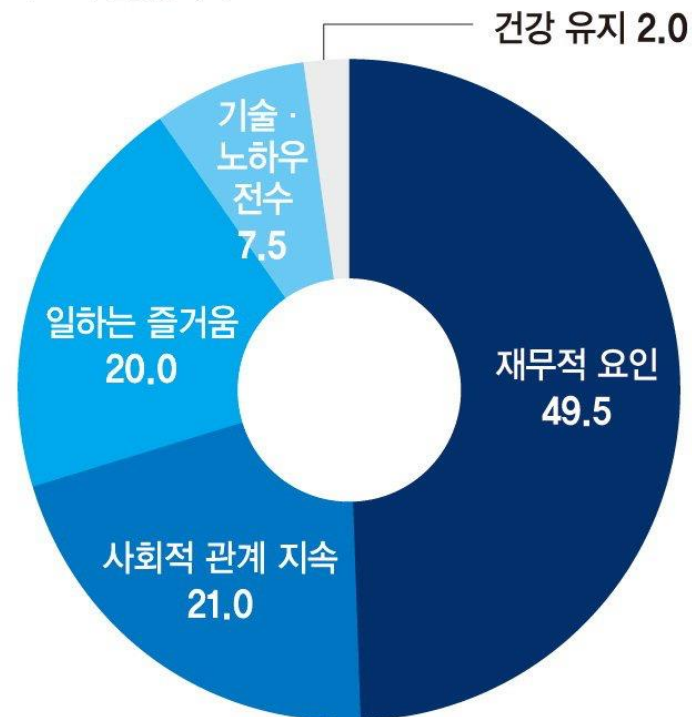
“

상균아!

네가 대학원에 온다면,
인생은 이렇게 된단다.

정년 이후 재취업 희망 사유 (단위 : %)

※ 만 55세 직장인 200명·기업 인사담당 100명을 대상으로 조사
자료 : 부산상공회의소



AI 전환기, 교육과 진로의 변화 : 학습기, 근로기, 여명기, 인생 삼분론은 끝났다.

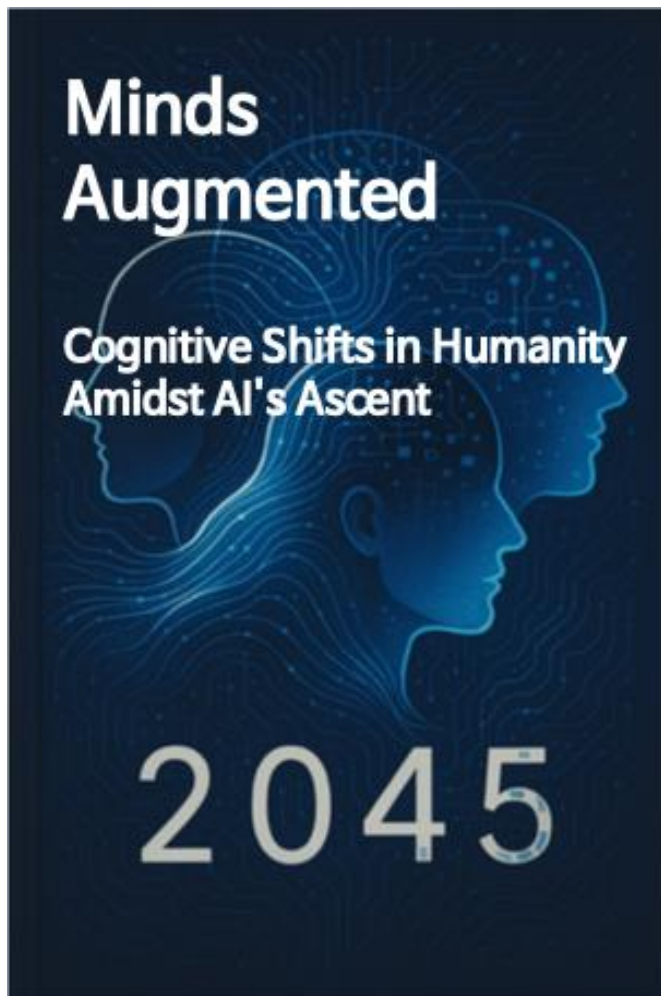


Table of Contents

Part I: Foundations of Change

1. Introduction: The AI Trajectory and Human Cognition
2. The Evolution of Human Knowledge in the AI Age

Part II: Core Cognitive Transformations

3. Cognitive Offloading: Reliance on AI and the Erosion of Critical Thinking
4. Learning and Education Reimagined
5. Creativity and Innovation: Augmented or Diminished?
6. Social Interactions and Emotional Intelligence

Part III: Broader Implications and Safeguards

7. Ethical Dilemmas and Decision-Making in an AI-Dominated World
8. Potential Risks: From Cognitive Atrophy to Existential Shifts
9. Optimistic Horizons: Positive Transformations and Human Flourishing

Part IV: Looking Ahead

10. Conclusion: Navigating the Cognitive Frontier

AI 전환기, 교육과 진로의 변화 : 학습기, 근로기, 여명기, 인생 삼분론은 끝났다.

우리 아이들의 평생 학습 스케줄을

우리가 계속 짜줄 수 있을까요?

우리 아이들은 언제, 무엇을, 어떻게 배우며 살아갈까요?

우리 아이들은 자신의 평생 학습을 이끌어 갈 힘을 갖고 있을까요?

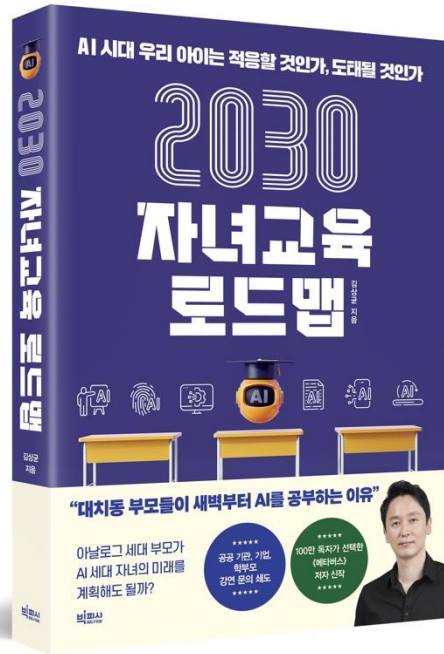
AI 전환기, 교육과 진로의 공식이 다시 쓰인다.

1. 대학 후광은 끝, 실력주의의 시대
2. 안정적 직장은 끝, 새로운 노동 공식의 시대
3. 문제 풀이는 끝, 기업가정신의 시대
4. 은퇴는 끝, 평생 성장하며 기여하는 시대

**AI 전환기, 우리 아이들을 지켜 줄 역량
: 공산품, 순응형 인간이 살아갈 수 없는 시대가 온다.**

**학교와 학원에서 규격화 공산품을 찍어내듯 키워진 인간,
수능을 위해 정해진 답을 찾는 데 익숙한 순응형 인간,
이런 존재가 AI 전환기를 온전히 살아갈 수 있을까?**

AI 전환기, 우리 아이들을 지켜 줄 역량 : 탐험력, 질문력, 교감력, 판단력, 적응력



지식은 넘쳐나고, 지식 접근성은 극도로 좋아졌다.
문제 자체, 결핍을 정의하는 **질문** 능력이 중요하다.
질문에 관한 답을 찾기 위해,
교감, 판단, 적응 능력이 필요하다.
이 모든 것의 기본은 세상을 **탐험**하는 역량이다.

탐험력 : 정해진 경로를 벗어나야 뇌가 자유로워진다.

Multicultural Experience Enhances Creativity

The When and How

Angela Ka-yee Leung
William W. Maddux
Adam D. Galinsky
Chi-yue Chiu

Singapore Management University
INSEAD
Northwestern University
University of Illinois at Urbana-Champaign

Many practices aimed at cultivating multicultural competence in educational and organizational settings (e.g., exchange programs, diversity education in college, diversity management at work) assume that multicultural experience fosters creativity. In line with this assumption, the research reported in this article is the first to empirically demonstrate that exposure to multiple cultures in and of itself can enhance creativity. Overall, the authors found that extensiveness of multicultural experiences was positively related to both creative performance (insight learning, remote association, and idea generation) and creativity-supporting cognitive processes (retrieval of unconventional knowledge, recruitment of ideas from unfamiliar cultures for creative idea expansion). Furthermore, their studies showed that the serendipitous creative benefits resulting from multicultural experiences may depend on the extent to which individuals open themselves to foreign cultures, and that creativity is facilitated in contexts that deemphasize the need for firm answers or existential concerns. The authors discuss the implications of their findings for promoting creativity in increasingly global learning and work environments.

Keywords: multicultural experience(s), creativity, culture, cognition

Writers have to have two countries, the one where they belong and the one in which they live really.

—Gertrude Stein

To Gertrude Stein, bicultural experiences were necessary for writers at both the artistic and the practical levels: Not only do experiences in foreign countries allow writers a critical abstract and physical distance from the subjects they write about, but immersion in foreign environments also provides an important source of inspiration, a multicultural muse for the craft of creation.

Creativity is perhaps just as valuable for psychologists as it is for writers; indeed, it is arguably the driving force in determining scholarly impact. When Sternberg and Gordeeva (1996) asked 252 research psychologists what made a psychology article influential, the items that were rated as most important centered around creativity and novelty, making an obvious contribution to psychological knowledge, adding something new and substantial, presenting a

useful new theory, generating new research, and providing new and exciting ideas (emphasis added).

Beyond creativity, psychologists also generally agree on the importance of multicultural awareness and competence, especially given the rapid increase in global interconnectedness. In the 1999 National Multicultural Conference and Summit hosted by the American Psychological Association, the 550 attendees unanimously agreed on the importance of implementing multicultural competence in all psychological endeavors and of making multicultural competence a defining feature of psychological practice, education, training, and research (Sue, Bingham, Ponche-Burke, & Vasquez, 1999). Although current discussion on multiculturalism focuses primarily on issues related to ethnic diversity in the United States, multicultural psychology concerns all aspects of human behavior that occur when people from two or more cultural backgrounds encounter each other (Chiu, in press). In the present article, we define culture as a set of loosely organized ideas and practices produced and reproduced by a network of interconnected individuals (Chiu & Hong, 2007), and we use the term multicultural experience to refer to all direct and indirect experiences of encountering or interacting with the elements and/or members of foreign cultures.

Angela Ka-yee Leung, School of Social Sciences, Singapore Management University; William W. Maddux, Department of Organizational Behavior, INSEAD, Fontainebleau, France; Adam D. Galinsky, Department of Management and Organizations, Kellogg School of Management, Northwestern University; Chi-yue Chiu, Department of Psychology, University of Illinois at Urbana-Champaign.

Preparation of this article was supported by a grant from the Diogenes Foundation Research Center at the Kellogg School of Management, Northwestern University, to William W. Maddux; by an INSEAD Research & Development grant to William W. Maddux; and by Research Grant HKU 743967H awarded to Chi-yue Chiu by the Research Grant Council, Hong Kong Special Administrative Region, China.

We wish to thank Elizabeth Asst, Katarzyna Bionicki, Steven Chang, Olivier Dierker, Wilbert Lee, and Jiong Hui Bae for their assistance in data collection.

Correspondence concerning this article should be addressed to Angela Ka-yee Leung, School of Social Sciences, Singapore Management University, Level 4, 90 Stamford Road, Singapore 170935, or to William W. Maddux, INSEAD, Organizational Behavior Area, Boulevard de Constance, 77305 Fontainebleau, France. E-mail: angaleung@smu.edu.sg or william.maddux@insead.edu

“

김 교수는

공부를 막 했구먼!

탐험력

: 정해진 경로를 벗어나야 뇌가 자유로워진다.

공부 시간 중 10%라도 입시와 무관한 것을 경험하며 탐구하는 능력.

입시를 포기하라는 비현실적 요구가 아니다.

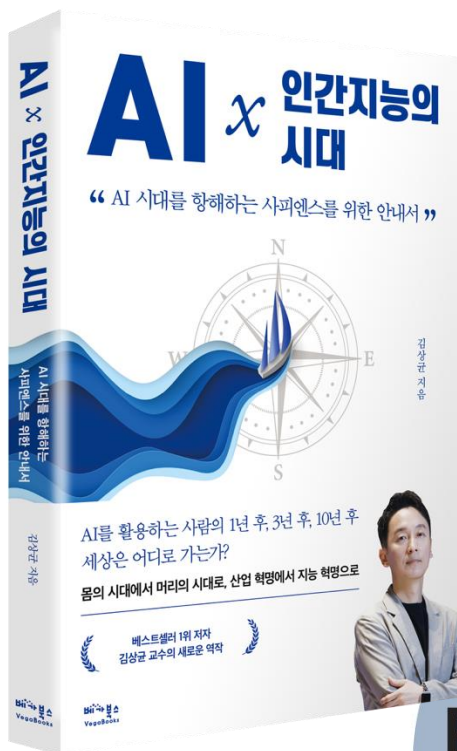
그러나 때로는 정해진 공간, 시간, 경로를 벗어나야 한다.

학교, 부모님의 용기와 믿음이 필요하다.

그런 용기를 딛고 우리 아이들은 탐험할 수 있다.

탐험력

: 정해진 경로를 벗어나야 뇌가 자유로워진다.



Gusto

(열정) 질문

- Q1 무엇을 할 때 가장 나답다고 느끼는가?
- Q2 무엇을 할 때 가장 몰입하고 즐거움을 느끼는가?
- Q3 내게 시간, 돈이 충분하다면, 무엇을 해보고 싶은가?

Expertise

(전문성) 질문

- Q1 내 삶에서 가장 오랫동안 같고 닮은 역량은 무엇인가?
- Q2 어떤 역할을 할 때 주변, 외부로부터 긍정적인 피드백을 받고 있는가?
- Q3 앞으로 배우려고 준비 중인 것, 경험하려고 계획 중인 것은 무엇인가?

Merit

(가치) 질문

- Q1 나는 세상에 어떤 존재로 기억되고 싶은가?
- Q2 내가 경제적, 사회적으로 책임져야 하는 범위는 어디까지인가?
- Q3 나는 근래 들어 어떤 사람들, 집단과 연결되기를 꿈꾸고 있는가?

질문력

: 위대한 리더, 성숙한 인간은 새로운 질문을 던진다.

“

교수님, 게임에서 살인을 허용하면서,
성폭력을 허용하지 않는 이유는 무엇인가요?

질문력

: 위대한 리더, 성숙한 인간은 새로운 질문을 던진다.

정해진 답 찾기에서 벗어나, 나, 우리, 세상의 빈틈을 찾아 내는 능력.

AI가 답할 질문을 멋지게 제시하는 능력.

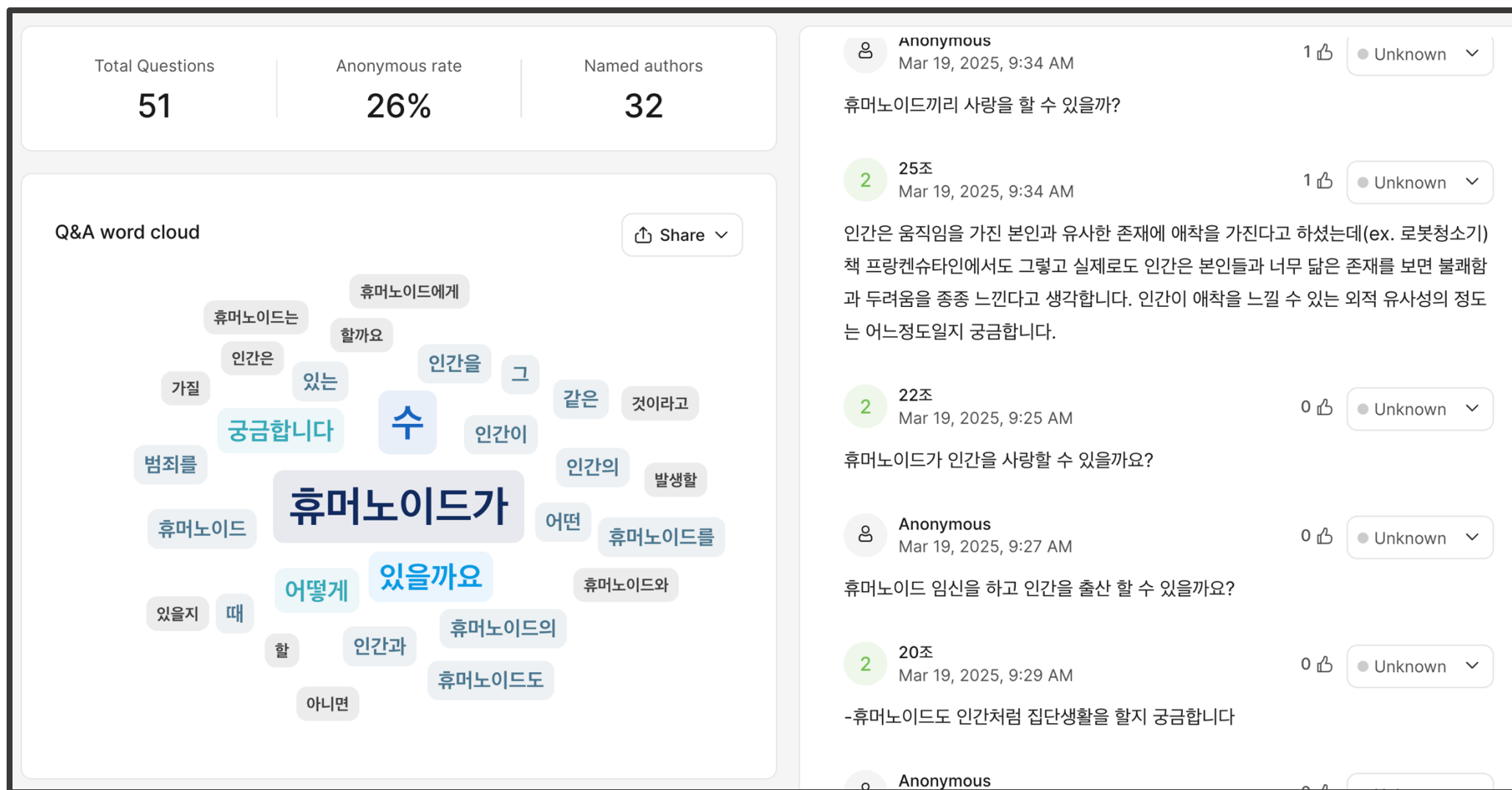
결핍을 읽어내는 사람이 삶, 세상을 바꾼다.

잡담, 편하게 질문할 수 있는 기회, 질문에 책임지지 않는 환경,

정답을 찾지 않는 대화, 질문 콘테스트...

질문력

: 위대한 리더, 성숙한 인간은 새로운 질문을 던진다.



질문력

: 위대한 리더, 성숙한 인간은 새로운 질문을 던진다.

아이: 나는 중학교 2학년이다. 학교 토론 대회에 나간다. 토론 주제는 ‘안락사를 허용해도 되는가?’이다. 나는 찬성쪽이다. 너는 반대쪽 역할을 해줘. 지금부터 나랑 토론해주라. 너도 중학생처럼 얘기해줘.

AI: 안락사 허용에 대해 반대 입장을 설명해 볼게요. 제 생각에는 안락사를 허용하면 안 돼요. 왜냐하면, 안락사를 허용하면 악용될 수 있어요. 예를 들어 환자를 돌보는 게 힘들다고 가족들이 환자를 설득할 수도 있죠. 의사 선생님들도 힘들어 할 거예요. 생명을 살리는 게 의사의 역할인데, 안락사는 그 반대잖아요. 어떻게 생각하세요? 안락사를 허용해야 한다고 생각하는 이유가 뭔가요?

아이: 악용되지 않도록 법과 제도를 잘 만들면 되지. 윤리 관련 교육도 많이 하고.

AI: 그렇게 생각할 수도 있겠네요. 하지만 제 생각에는 아무리 좋은 법과 제도를 만들어도 완벽할 순 없어요. 사람들은 항상 틈새를 찾아내거든요. 또, 안락사 대신 호스피스 같은 다른 방법으로 환자를 도울 수 있어요. 고통을 줄이면서도 생명은 지킬 수 있잖아요.

교감력

: AI가 개인을 강하게 만들수록, 서로를 연결하는 끈은 더 중요하다.

A는 2011년 11월에 처음으로 등장했다.

2023년 기준, 전국민의 50%가 A를 쓰고 있다.

매달 20억 건이 사용된다.

2024년 매출 기준으로 1조 2,000억원의 시장이 됐다.

교감력

: AI가 개인을 강하게 만들수록, 서로를 연결하는 끈은 더 중요하다.



교감력

: AI가 개인을 강하게 만들수록, 서로를 연결하는 끈은 더 중요하다.

이모티콘과 좋아요 버튼, 짧은 비속어가 아니라 인간의 정서,
언어로 서로 공감하며 소통하는 능력.

교감하는 리더가 더 위대하고, 인간다운 성취를 이룬다.

감정을 표현하고 읽는 경험, 기능이 아닌 관계를 위한 노력,
타인의 감정 뿐 아니라 자기 내면을 돌아보는 시간...

교감력

: AI가 개인을 강하게 만들수록, 서로를 연결하는 끈은 더 중요하다.

StarQuestion

담당교수_강원대 김

교과목: 기술경영

출제자: 전지인

내가 만든 문제_가급적 객관식이나 단답형으로

다음 그래프는 BCG Matrix & S커브의 관계를 나타내고 있다. 다음 설명 중 틀리지 않은 것을 고르시오.

① A: 성장률과 점유율 모두 높은 사업으로 빠르게 성장하고 있는 시장을 지속적으로 유지하기 위해 많은 투자가 유지되어야 한다.

② C: 성장률도, 점유율도 낮은 영역으로 이 영역의 사업은 정리하는 것이 좋다.

③ A: 어느 시점에 가서 성장률이 둔화되어 Cash Cow가 되면 다른 사업에 자금을 공급해 주는 역할을 하게 된다.

④ B: 새로운 투자보다는 배분을 끌어 수익을 확대하는 전략을 사용합니다.

정답: ②

시험 문제로 사용해도 손색이 없나요? _한 칸만 선택해서 칠하세요.

최고의 문제!

●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

So so~

●	●	●	●	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

이건 좀....

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

피드백_이 문제에 대한 내 생각은

• 그림과 보기가 환한을 가져올 수 있어 맞추기 어렵겠네요

• 생각한 여저로 주는 좋은 문제

• 어려워 풀기 쉽지만 좋은 문제

정답이!!!!

공복하고 쉽게 만드는 문제예요

그림에 대한 설명도 알다야

잘 읽어보면 쉬운것 같다.

BCG 매트릭스의 개념은 약아야 해서 좋은 문제!

교감력

: AI가 개인을 강하게 만들수록, 서로를 연결하는 끈은 더 중요하다.

너 덕분에 우리 팀이 살았다.

아이디어 막혔을 때마다 다른 관점

던져줘서 진짜 고마웠어.

창업하면 꼭 같이 일하고 싶다!

처음엔 말이 없어서 어떤 사람인지

몰랐는데 생각이 진짜 깊더라. 발표

자료를 정리하는 센스 미쳤고, 덕분에

완성도 높아졌어.

진짜 리더십 대박이었음. 힘들

때마다 분위기 띄워주고, 일정 관리도

완벽하고. 나도 그런 추진력 배우고

싶어.

판단력

: 선택, 실행, 책임은 언제까지나 인간의 몫이다.



판단력

: 선택, 실행, 책임은 언제까지나 인간의 몫이다.

인간이 AI에 의해 지배받는 세상을 피하기 위해 가장 필요한 인간의 능력.

수능 문제 잘 푸는 것은 판단력이 아니다.

유일한 정답이 아니라 다양한 대안을 만드는 경험,

각 대안의 가치를 서로 공유하며 동감과 공감을 형성하는 경험,

자신의 판단을 시험 점수가 아닌 사회에 미치는 영향으로 바라보는 경험...

판단력

: 선택, 실행, 책임은 언제까지나 인간의 몫이다.

E01, 2학년의 고민

제 이름은 김지수입니다. 고향은 춘천입니다. 고등학교 졸업합니다. 제가 지금 2학년이니, 그게 벌써 1년 반은 지났네요. 좀 부끄럽지만, 잘 모르겠습니다. 그저 성적에 맞춰서, 지원하다보니 그렇게 됐네요. 대략 공대의 마에스트로, 어느 정도를 알고 들어왔습니다. 이렇게 짧은 지식으로 학교 구들도 저와 별반 다르지 않습니다. 그런데 그렇게 학교 생기네요.

2학년이 되면서 전공과목을 조금씩 듣는데, 생각보다 꽤 않던 수학, 특히 통계를 많이 다루는데 따라가기가 쉽지 않고 듣고 엄청 새롭고 신기한 것들만 많이 배우는 게 아 성과 잘 맞는지 고민이 많습니다.

컴공과 친구를 보니, 뭔가 신기한 것 많이 만들던 데, 더 하면 어떨까요? 아니면 수학을 좀 피해서 경영대로 옮길까

E02. 컴공으로 전과한다.

E03. 경영대로 전과한다.

E04. 산공과 3학년을 더 다녀본다.

E02. 컴공에서 새출발

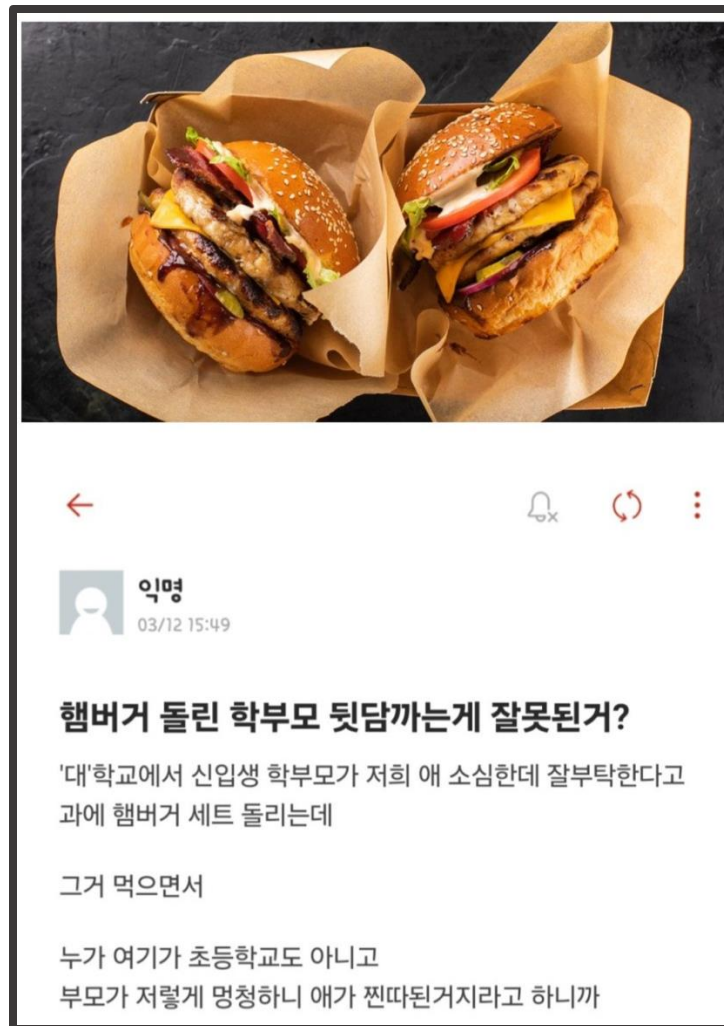
컴공으로 무사히 옮겨서, 3학년의 첫 학기를 보내고 있습니다. 이번 학기에 운영체제, 알고리즘, 그래픽스, 이런 과목들을 들었는데, 솔직히 멘붕이 왔습니다. 알고리즘, 그래픽스는 완전히 수학이네요. 특히 그래픽스는 제가 썩 좋아하지 않았던 기하, 벡터로 도배된 과목입니다. 알고리즘은 재미는 있는데, 과제들이 너무 어려워서 제대로 해내는 게 별로 없을 정도입니다.

The screenshot shows a mobile application interface. On the left, a sidebar titled 'My interactions' contains buttons for '+ New interaction' and 'Templates'. Below these are sections for 'Audience Q&A' (0 questions, Open) and 'Polls'. The 'Polls' section lists three polls, each with a question, a poll icon, the number of votes, and a status icon. The first poll is '어떻게 할까요?' with 9 votes and a green status icon. The second is '어떻게 할까요?' with 14 votes and a blue status icon. The third is '어떻게 할까요?' with 0 votes and a blue status icon. On the right, a detailed view of the first poll is shown. It is a 'Multiple choice' poll with 9 votes. The question is '어떻게 할까요?'. The options are: '컴공으로 전과한다.' (67%), '경영대로 전과한다.' (0%), and '산공과 3학년을 더 다녀본다.' (33%).

Question	Options	Percentage
어떻게 할까요?	컴공으로 전과한다.	67%
어떻게 할까요?	경영대로 전과한다.	0%
어떻게 할까요?	산공과 3학년을 더 다녀본다.	33%

적응력

: 우리가 끝까지 그들의 뒤를 쫓아다닐 수는 없다.



적응력

: 우리가 끝까지 그들의 뒤를 쫓아다닐 수는 없다.

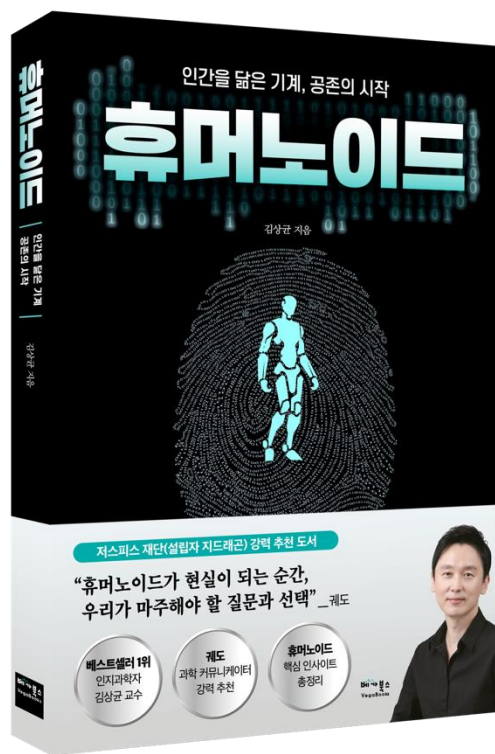
세상의 변화를 외면하지 않고,
당당하고 즐겁게 맞서면서 자신과 주위의 변화를 끌어내는 능력.

세상은 더 빠르게, 더 다르게 변할 것이다.
예측 불가능한 미래를 살려면, 자신을 피봇할 수 있어야 한다.

넘어지고 상처받는 경험, 스스로 계획을 만들고 적응하는 경험...

적응력

: 우리가 끝까지 그들의 뒤를 쫓아다닐 수는 없다.



This AI successfully applied to become an art student at a university in Vienna



Copyright Canva

By Rosehyne Min

Published on 02/04/2025 - 12:08 GMT+2 • Updated 03/04/2025 - 9:00 GMT+2

적응력

: 우리가 끝까지 그들의 뒤를 쫓아다닐 수는 없다.



도구, 자원의 종류와 양은 각 팀별로 상이하며 협상을 통해 공유할 수 있습니다.

“

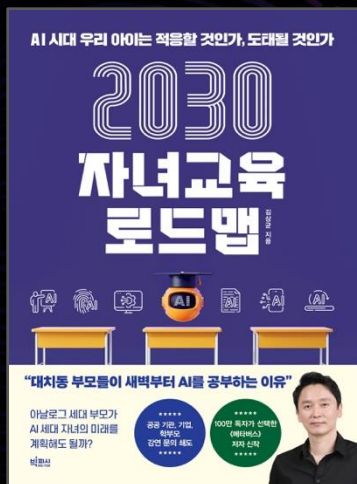
올해 새롭게 읽은 책, 일부러 만난 사람, 새로 배워본 것은…?

69세에 입학을 결정한 이유가 무엇인가요?

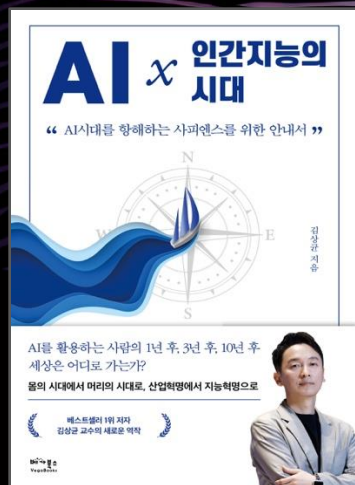
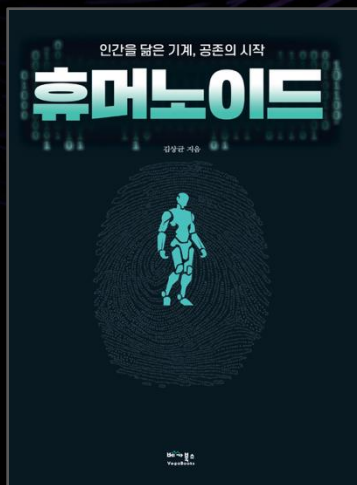
”



최고의 시절이자 최악의 시절,
지혜의 시대이자 어리석음의 시대였다.
믿음의 세기이자 의심의 세기였으며,
빛의 계절이자 어둠의 계절이었다.
희망의 봄이면서 곧 절망의 겨울이었다.
우리 앞에는 무엇이든 있었지만
한편으로 아무것도 없었다.
우리는 모두 천국 쪽으로 가고자 했지만
우리는 다른 방향으로 걸어갔다.



“
우리 아이들은
인류 문명의 전환점에 서있는
탐험가입니다.”



김상균
인지과학자, 경희대 교수
saviour@khu.ac.kr
mindmover.guru
유튜브: 상균인지