

〈키스톤디자인: 창의설계〉 교과 개발 연구

이상민
가톨릭대학교 학부대학

The study on curriculum development 〈Keystone Design: Creative Design〉

Sangmin Lee
Catholic College, The Catholic University of KOREA

요약 본 연구는 대학 교양교육과정을 문해력 중심의 비판적 사고 교육과정에서 프로젝트 중심의 〈키스톤디자인:창의설계〉로 개편하게 된 배경과 목적, 교과 개발과정에 대해 살펴보았다. 〈키스톤디자인:창의설계〉 교과는, 미래교육은 세상을 더 나은 곳으로 변화시키기 위한 교육으로, 교육목적은 개인의 지식 습득과 성취에서 공동체의 삶을 위한 사회참여로 전환되어야 한다는 새로운 관점에서 시작되었다. 이런 방향에서 대학 교양교육과정을 복합적 문제해결력과 협업 역량 중심의 〈키스톤디자인:창의설계〉 교과를 개발하였다. 문제를 해결해 나가는 프로젝트 활동에 적합한 사고 과정을 설계하여 디자인 사고와 컴퓨팅 사고를 접목시킨 '트랜스싱킹'의 개념을 고안하였고, 4단계 9개의 구체적인 활동으로 교육 내용을 구성하였다. 프로젝트형 수업으로서의 교육적 효과를 배가시키기 위하여 TBL, PBL, 8주 집중이수, 교수자의 코칭 등과 같은 다양한 교육 방법을 끊임없이 적용하여 최적의 방법론을 찾아내었다. 2019년부터 개편하여 적용한 〈키스톤디자인:창의설계〉 교과는 현실 속에서 직접 찾은 사회문제를 해결하는 방안을 모색하는 과정을 통해 미래사회에 필요한 통합적이고 실질적인 교육을 제공할 수 있다는 점에서 의미를 찾을 수 있다.

Abstract This study investigates the process of reorganizing the college liberal arts curriculum into a project-oriented 〈Keystone Design:Creative Design〉 curriculum in 2019. The background and purpose of the reorganization were examined by considering the design and application of the curriculum and its performance and meaning. Future education should be transformed into instruction that transforms the world into a better place. The purpose of education should be converted from individual knowledge acquisition and achievement to social participation within the community. Similarly, the 〈Keystone Design:Creative Design〉 model strengthens complex problem-solving and collaboration capabilities. The concept of 'Transthinking' was devised by combining design thinking and computational thinking, and the educational content comprises 9Actions in 4Steps. To double the educational effect, various methodologies such as TBL, PBL, and concentrated completion have also been applied.

Keywords : Keystone Design, Creative Design, Complex Problem-Solving, Transthinking, 4Steps 9Actions

본 연구는 2020년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음.

*Corresponding Author : Sangmin Lee(The Catholic Univ.)

email: milee@catholic.ac.kr

Received August 5, 2022

Accepted December 7, 2022

Revised November 16, 2022

Published December 31, 2022

1. 사회적 상상력이 필요한 대학 교양교육

우리는 어떤 미래 사회를 꿈꾸며 어떤 인재들을 길러 내기 위해 대학교육을 하고 있는가? 코로나19로 유례없는 대혼란을 겪으며 교육현장 역시 지난 2년간 공황상태에 빠졌다. 모든 일상이 멈춘 상태에서 어떻게 교육을 지속할 것인가 하는 당면 문제를 해결하기 위해 교육현장은 고군분투하였다.

코로나19가 미래교육의 모습을 10년 이상 앞당겼다고 한다. 바야흐로 새로운 탐험의 시대, 교육의 전환이 일어나는 시기이다. 4차 산업혁명의 열풍은 미래 인재의 탄생을 갈망하였고, 코로나19는 교육환경의 근본적 변화를 가져왔다. 3차 산업혁명까지의 혁신이 현 시장을 유지하면서 이뤄지는 지속적 혁신(Sustaining Innovation)이었다면, 앞으로 필요한 혁신은 파괴적 혁신이 될 것[1]이라고 한다. 새로운 것이 나오면, 그것은 경제·사회·문화뿐만 아니라 일상생활까지 송두리째 바꾸어버리는 것이 파괴적 혁신이라는 것이다. 이처럼 지금까지 없었던 새로운 시대가 곧 닥칠 것이라는 데에는 어느 누구도 이견이 없지만, 파괴적 혁신이 우리 사회를 어떻게 바꿀 것인지에 대해서는 어느 누구도 알 수 없다. 더군다나 어떤 핵심역량을 갖춰야 미래인재로 살아남을 수 있는가에 대해서는 더욱 확신하기 어렵다.

그렇기에 교육을 마치고 사회로 나아가는 학생들의 마지막 보루인 대학의 고민은 더욱 깊어질 수밖에 없다. 그럼에도 대학은 불확실한 미래를 진단하고 예측하여 교육 방향을 설정하고, 과감하게 교육과정과 교육 방법에 혁신을 도모해야 한다.

무엇보다 미래교육으로서의 대학교육에는 사회학적 상상력이 필요하다. 지금까지 교육의 목적이 개인의 발전을 위한 것이었다면, 미래교육의 목적은 세상을 더 나은 곳으로 변화시키기 위한 교육이어야 한다. 이 전환의 기점에 ‘사회학적 상상력’이 놓여 있다. 밀즈에 따르면, 사회학적 상상력은 우리에게 역사와 개인의 일생, 그리고 사회라는 테두리 안에서 이루어지는 양자 간의 관계를 파악할 수 있게 해준다고 말하며, 바로 이것이 사회학적 상상력의 과제이며 약속이라고 한다[2]. 개인의 지식 습득과 개인적 상황에서 벗어나 사회 안에서 개인의 일생과 역사가 교차되는 순간, 새로운 사고방식을 체득하여 가치의 전환을 경험하는[2] 사회학적 상상력이 필요한 시기이다.

이렇듯 대학 교양교육의 궁극적인 목적은 인간이 인간답게 살아갈 수 있도록, 덕을 실천해 가는 좋은 삶을 영

위하는 방법을 알려주는 것에 있다. 그리고 좋은 삶은 개인의 삶이 아니라 ‘오늘보다 더 나은 내일’을 위한 공동체의 ‘삶’을 위한 것, 세상을 변화시키기 위해 적극적으로 사회에 참여하는 것을 말한다.

2. ‘오늘보다 더 나은 내일’을 위한 대학 교양교육

미래 대학 교양교육 목적은 개개인의 발전이 아닌, 세상을 더 나은 곳으로 만드는 주체로서 대학생의 성장을 돕는 데 있다. 이는 지금까지 대학 교양교육이 지향해 온 기존 목표와는 사뭇 다르다. 지금까지 교육은 개인 성장에 초점을 두고 사회공동체 안에서 전문인으로 개인의 성취와 사회에 기여하는 인재로 육성하는 데 있었다. 그러나 새로운 환경과 모든 것이 급변하는 상황에서 우선 배우고, 추후 행동으로 실천하는 이론 중심 사고는 미래 사회를 대응하는 데 한계가 있다. 왜냐하면 미래 사회가 원하는 인재는 자신의 역량과 타인의 협업을 통해 사회 속에 자리잡고 있는 숭한 복잡한 문제들을 해결해 나갈 수 있는 역량을 지닌 인재이기 때문이다.

이런 점에서 대학 교양교육은 학생들이 사회문제에 관심을 갖고 자신의 잠재 능력을 발휘하여 복잡한 문제를 해결함으로써 더 나은 세상을 만들어 나갈 수 있는 유능한 시민으로 성장시킬 의무가 있다. 가톨릭대학교는 이러한 목적의식을 가지고 2019년 기초교양교육과정을 전격 개편하였다.

초기 가톨릭대학생들에게 필요한 기초교양교육은 ‘국어작문’에서부터 시작되었다. 정서법과 문장력 강화 중심의 ‘국어작문’은 2005년 ‘CAP’ 교육과정으로 개편되었다. CAP는 C(Creativity), A(Analytics), P(Problem-solving)의 약자로, 분석력, 비판력, 문제해결력을 읽고 쓰고 말하고 듣기 행위를 통해 함양시키는 것이 목적이다. CAP에는 ‘분석과 비판의 기초’, ‘문제해결과 의사소통’ 교과목으로 구성되어 있다.

그동안 대학 기초교양이 읽고 쓰고 계산하는 일종의 3R 능력을 함양하는 데 중점을 둔 반면, 새롭게 개편한 교양교육과정은 4차 산업혁명 시대에 필요한 5C(Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Computational thinking) 역량을 함양하는 데 중점을 두었다. 이 교과는 일종의 사고력 교육으로, 문제를 창의적으로 해결하는 디자인 사고와 체계적이고 절차적으로

해결하는 컴퓨팅 사고를 접목시켜 트랜스씽킹(Transthinking)이라는 새로운 사고를 만들어내었다.

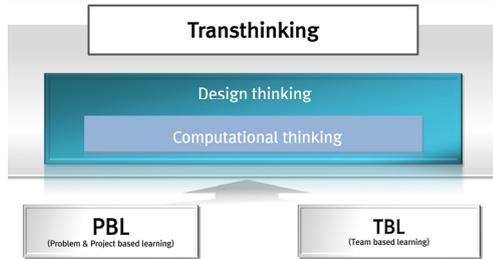


Fig. 1. concept of transtinking

트랜스씽킹은 트랜스(trans-)가 갖고있는 의미처럼 기존의 관점을 가로질러 넘어갈 수 있는 크로스오버 사고와 디자인 사고, 컴퓨팅 사고가 유기적으로 상호작용하여 통합 사고를 할 수 있도록 설계되었다. 트랜스씽킹은 창의적으로 유연하게 사고하면서도 체계적이고 절차적 흐름에 따라 문제를 해결하는 방식으로 크게 4단계 9개 행동으로 구체화되었다.

오늘보다 더 나은 내일을 만들어가는 데 대학생들이 기여할 수 있기 위해서는 사회 곳곳에 숨겨진 문제를 발견할 줄 알아야 하고, 문제에 공감할 수 있어야 하며, 복합적 문제를 해결하기 위해 협업할 수 있어야 한다. 대학교양교육에서는 이러한 역량을 갖춘 인재를 양성해야 하며, 이러한 목적 아래 가톨릭대학교에서 2019년 도입한 '키스톤디자인:창의설계' 교육과정을 분석하여 그 의미와 나아가야 할 방향에 대해 논의해보고자 한다.

3. 디자인 클러스터 교육과정으로

'키스톤디자인' 수업 개발

3.1 전교적 차원의 디자인 클러스터 구축

키스톤디자인 교육과정은 어드벤처디자인, 캡스톤디자인으로 연결되는 'CUK 디자인 클러스터[3]' 교육과정의 일환이다. 문제해결역량을 강화하는 디자인 클러스터 교육과정은 학년에 맞는 교과를 이수하는데, 키스톤디자인 교과는 1학년 대상, 기초교양필수 2학점 교과이고, 어드벤처디자인과 캡스톤디자인은 전공선택 3학점 교과이다. 어드벤처디자인은 저학년용 캡스톤디자인 교과로 2학년 중심으로 진행되고, 캡스톤디자인은 3~4학년 대상 종합설계 프로그램 교육과정이다.

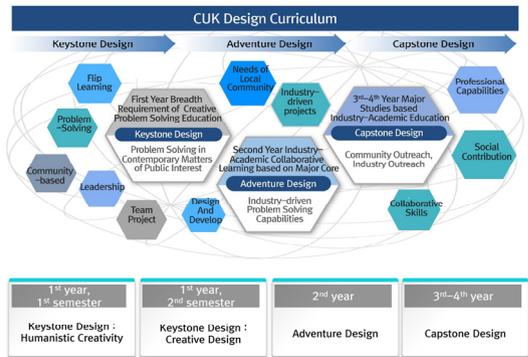


Fig. 2. Keystone-Adventure-Capstone

오늘날 사회, 기업 및 산업현장의 문제를 해결하는 능력이 무엇보다 중요하기에 공학계열 중심으로 운영되던 캡스톤디자인을 확장하여 전 계열 및 전 학년 학생들을 대상으로 키스톤-어드벤처-캡스톤디자인 교육과정을 구축한 것이다.

특히 1학년 전 학생을 대상으로 실시하는 <키스톤디자인:창의설계> 수업에서는 문제를 찾고 문제를 정의내리는 문제발견의 과정을 중요하게 다룬다. 어떤 문제가 해결해야 하는 진짜 문제인지를 발견하는 단계를 거치지 않으면, 사실 해결안은 무의미하다. 문제해결의 시급성은 그 문제가 진짜 문제인가 아니냐에 달려있다. 그런 점에서 <키스톤디자인:창의설계>는 진짜 문제를 발견하는 힘을 길러주는 수업이다. 다시 말해 어드벤처디자인과 캡스톤디자인이 문제를 해결하는 과정에 중점을 두고 있다면, 키스톤디자인은 문제를 발견하는 데 중점을 두고 있다는 점에서 차별점이 있다.

<키스톤디자인:창의설계>는 사회 곳곳에 숨겨져 있는 문제를 발견하는 능력, 시급하게 해결해야 하는 문제를 찾아내는 역량을 길러주는 것에 초점을 맞추고 있다. 이는 디자인 클러스터 교육과정에서 일종의 기반을 다지는 과정에 해당하는데, 바로 '키스톤(Keystone)'이 갖고 있는 의미이기도 하다. 아치형 건축물의 이맛돌을 의미하는 '키스톤'의 개념처럼, 학생들이 문제해결역량을 함양하는 '기초(Keystone)'를 다진 뒤, 전공 영역에서 '정점(Capstone)'을 찍을 수 있도록 교육과정을 설계함으로써 전학년에 걸쳐 문제해결역량을 완성시키는 과정이다.

3.2 <키스톤디자인:창의설계> 구성: 4S9A

<키스톤디자인:창의설계>는 4단계 9개 활동(4S9A: 4Step 9Action)으로 구성되어 있다. 4단계는 '문제 찾기', '문제 이해', '해결안 탐색', '해결안 설계와 적용'의

로 구성되어 있는데, 크게 보면 문제를 발견하는 단계와 문제를 해결하는 단계를 지칭한다. 문제 찾기 단계에서는 ①공감하기 활동이, 문제 이해 단계에서는 ②문제 분석, ③핵심 파악, ④문제 정의의 활동이 진행된다. 4개의 활동으로 문제를 발견하는 이 과정에서는 ‘어떻게 하면 수요자가 요구(Needs)를 해결하게 할 것인가’의 문제정의문으로 정리된다. 여기에서 ‘해결하게 할 것인가’는 구체적인 행위동사로 기술해야 하는데, 이는 학생들이 문제를 해결하는 방향을 명확하게 설정하는 것과 관련된 다. 예를 들어 ‘어떻게 하면 한국에 거주하는 외국인 노동자들이 위급상황에서 한국어를 쉽게 사용할 수 있을 것인가’의 ‘사용하다’, ‘어떻게 하면 코로나19로 학교에 가지 못한 초등학교생들의 수업격차를 줄인 것인가’의 ‘줄이다’와 같은 행위동사가 해결의 실마리를 제공하게 되는 것이다.

해결안 탐색 단계에서는 ⑤문제 분해, ⑥발산하기, ⑦패턴의 응용 활동이, 해결안 설계와 적용에서는 ⑧절차적 설계와 ⑨구현하기 활동이 이루어진다. 해결안 탐색의 핵심은 다양한 아이디어를 마음껏 발산하는 과정이다. 4S 규칙에 따라 진행되는 브레인스토밍은 빠르고(Speed), 무조건 지지하고(Support), 어떤 황당한 이야기도 가능하며(Silly), 결합하여 시너지 효과(Synergy)를 내야 한다. 이러한 발산하기는 〈키스톤디자인:창의설계〉에서 가장 활발하게 활동하는 단계이기도 하다. 이렇게 발산된 아이디어는 수렴과정을 통해 실현가능한 우선순위를 선정하게 된다. 〈키스톤디자인:창의설계〉에서는 선정한 아이디어를 주로 페이퍼 프로토타입으로 제작하여 각 팀의 해결안을 공유하고 실현가능성을 타진해 보게 된다.

우리가 고안한 4S9A 단계는 학생들이 복합적 문제해결역량을 강화시키기 위한 역량 중심의 교육과정이다. 이는 〈키스톤디자인:창의설계〉 학생들이 사고력을 신장시켜 그 능력을 언젠가 사용할 수 있도록 목표를 삼는 것이 아니다. 학생들은 지금 이순간 사회의 실질적인 문제를 발견하고, 이를 개선하여 ‘오늘보다 더 나은 내일’ 프로젝트에 실제로 참여하는 것이다. 이 수업은 학생들이 4S9A의 방법을 배워 사회인이 된 후에 능숙하게 다루는 것을 기대하기보다는, 지금 문제를 해결하는 데 활용하여 사회참여를 경험하게 하는 데 목적이 있다.

그런 이유로 〈키스톤디자인:창의설계〉 교수법도 혁신적으로 변화하게 되었는데, 내용을 전달하는 이론 중심 접근 방법에서 실제로 해 보는 실행 중심 접근 방법으로 전환되었다. 워크북 형태로 구성된 〈키스톤디자인:창의설계〉 교재로 학생들은 4S9A의 단계에 맞는 효과적으로

사고하고 행동하고 실현하는 과정에 참여하게 된다.

3.3 〈키스톤디자인:창의설계〉 운영 요소

〈키스톤디자인:창의설계〉는 플립러닝, 팀 기반 프로젝트, 8주 집중이수, 주제별 분반 운영 등으로 특화되어 운영된다.

3.3.1 플립러닝

학생들이 수업시간에 프로젝트 활동에 집중할 수 있도록 〈키스톤디자인:창의설계〉는 플립러닝 형태로 운영된다. 4S9A 단계에 대한 이론은 동영상 강의로 제공되는데 학생들은 수업 전 개별학습하고 온 뒤 수업시간에는 프로젝트에만 몰입한다. 학생들이 이론을 제대로 학습하였는지는 간단한 퀴즈나 9개 활동을 통해 확인한다. 교수는 수업시간에 프로젝트 진행과정을 점검하고, 애로사항을 함께 고민하는 코칭 역할을 수행한다. 교수의 코칭 역할은 학생들이 행동하고, 사회참여 실현 능력을 향상하는 데 기여하게 된다.

3.3.2 팀 기반 프로젝트(TBL)

〈키스톤디자인:창의설계〉는 학생들 3~4명이 한 팀이 되어 프로젝트를 진행하는 팀 기반 프로젝트(Team Based Learning)를 지향한다. 오늘날 학생들에게 필요한 주요 역량 중 하나는 바로 협업(Collaboration) 능력이다. 복합적 문제를 해결하는 것은 한 사람의 역량으로만 가능한 것이 아니라 다양한 분야의 사람들이 모여 협업할 때 비로소 해결이 가능하다. 공동작업을 하는 이유는 팀원이 갖고 있는 각자의 강점을 최대한 발휘하여 시너지 효과를 내게 하는 데 있다. 협업은 서로 다른 조직의 사람들이 공동의 과업을 달성하기 위하여 같이 일을 하거나, 서로 상당한 수준의 도움을 주는 상황에서 일어나게 되는데, 어떤 형태든 협업은 사람들의 참여가 있어야 한다[4].

3.3.3 8주 집중이수제

일반적으로 대학교육은 16주 수업으로 구성된다. 집중이수제는 16주가 아닌 4주, 8주 등의 기간 내에 집중적으로 수업을 이수하는 몰입형 교육을 말한다. 〈키스톤디자인:창의설계〉는 8주 집중이수제로 운영되며, 한 주에 4시간 수업으로 운영된다. 4S9A 이론수업은 14시간 동영상으로 제공되고, 강의실에서는 팀별 프로젝트를 16시간 진행하는 플립러닝(Flipped Learning) 형태이다.

8주 집중이수제로 운영되는 <키스톤디자인:창의설계>는 학생들이 프로젝트에 몰입하고 단기간 안에 해결안을 찾아낼 수 있는 환경을 만드는 데 효과적이다. 또한 팀원 간 협업관계를 돈독하게 하고 라포(rapport)를 형성하는 데에도 도움이 된다. 문제 해결을 위한 합의점을 찾고 실용적인 해결책을 추구하며 타협할 수 있는 방안을 마련하는 과정에서 학생들은 협업을 배우게 된다. 학생들은 공동의 목표 달성을 위해 공동 작업을 수행해 나가는 과정에서 협업[5]을 경험하게 되는 것이다.

3.3.4 '오늘보다 더 나은 내일'을 위한 대주제

1학년 2학기 기초교양필수교과로 운영되는 <키스톤디자인:창의설계>는 한 분반에 24명으로 구성되며, 약 60여 개의 분반이 동시에 개설된다. 학생들은 수강신청 기간에 제시되는 대주제 중에서 선호하는 주제를 선택하게 되는데, 대주제 안에서 자신의 관심사에 따라 구체적으로 해결해야 하는 문제를 잡아가는 형식으로 구성되어 있다.

어떤 주제를 대주제로 제시할 것인가 하는 문제는 <키스톤디자인:창의설계> 수업에서 가장 중요한 지점이다. 기초교양필수라는 교과 성격에 맞게, 학생들이 복합적 문제해결역량을 강화하고, 프로젝트 경험을 살리면서 사회적 실현을 체감하게 하는 것이 본 교과의 궁극적 목적이기 때문이다. 그런 점에서 <키스톤디자인:창의설계>는 '오늘보다 더 나은 내일'을 만들기 위해 학생들의 참여를 이끌어내는 데 목표를 두고, 사회참여 프로젝트의 성격을 갖도록 대주제를 설정한다.

실제로 사회에 존재하고 있지만, 아직 해결되지 않은 문제, 발견되지 않은 문제를 찾아내어 이를 해결함으로써 더 나은 세상을 만들어 가는 과정에 동참하고 민주시민으로 해야 할 일을 학생들은 경험하는 것, 이것이 <키스톤디자인:창의설계> 수업이 지향하는 방향이다. '내적으로' 다른 사람의 삶을 시뮬레이션할 수 있는 공감을 통해 미래 혹은 타인의 정서를 모델링하여 현재의 선택을 효과적으로 이끄는[6] 과정을 수행하는 것이다.

일례로 대주제는 <키스톤디자인:창의설계>를 담당하는 교수들이 사전에 논의하여 정하는데, 2021학년도 2학기에는 '언택트 시대의 뉴노말과 상생의 가치창출, 적정기술로 바라보는 사회적 약자의 삶, 인간 존엄 및 생명수호, 도시재생 프로젝트, 환경 위기와 기후변화 그리고 생태복원, 코로나19 이후의 세상, 자유주제'의 총 7개 대주제가 제시되었다. 그리고 2022학년도 2학기에는 '도시재생 프로젝트, CUK 그린피스 활동가 프로젝트, 일상

속 ESG 실천 프로젝트, 계층 갈등 해소 프로젝트, 인간 존엄 프로젝트, 제로 프로젝트-기아, 쓰레기, 질병-, 자유주제'의 8개 주제가 운영되고 있다.

4. 결론

<키스톤디자인:창의설계>는 학생들에게 오늘날 사회 곳곳에 숨겨있는, 해결이 꼭 필요한 문제를 발견하고 그 문제를 해결하는 능력을 길러주는 교과이다. 오늘날 인재에게 요구되는 필수 능력이 복합적 문제해결력과 협업 능력, 창의적 사고력을 함양시켜주는 교과이기도 하다.

전공을 불문하고 모든 대학생들에게 필요한 핵심역량을 길러준다는 의미에서 '키스톤' 교육과정을 설계하였고, 키스톤디자인-어드벤처디자인-캡스톤디자인으로 연결되는 전교적 차원의 디자인 클러스터 교육과정을 구축하였다.

또한 학생들의 프로젝트 경험을 높이기 위해 문제 풀이 수업이 아닌 문제해결 교육으로 전환하였다. 문제를 찾고 문제를 이해한 뒤에 해결안을 탐색하여 이를 설계하고 적용하는 과정을 워크북 형태로 구성하여 실제 사회문제 해결로 나아갈 수 있도록 교과를 설계하였다.

2019학년도에 읽고 말하고 쓰는 능력을 길러주는 교육과정에서 복합적 문제해결 중심의 키스톤디자인 교육과정으로 개편한 뒤, 끊임없는 피드백을 통해 교육과정을 수정 및 보완하고 있다. 오늘보다 더 나은 내일을 위한 대주제 제시, 현장에서 활동하는 외부 자문위원의 수업 참여 및 자문 진행, 이론은 동영상 강의로 자유롭게 수강하고 수업시간에는 팀 프로젝트를 진행하는 플립러닝 적용, 지식전승에서 코칭으로 교수자의 역할 전환, 프로젝트 몰입도를 높이기 위한 8주 집중이수제 도입 등 CUK 핵심역량을 갖춘 대학생으로 성장할 수 있도록 혁신적이며 새로운 교육 내용과 방법을 적극적으로 받아들였다.

<키스톤디자인:창의설계>는 학생들이 질문하고 발견하고 해결하면서 스스로 배워나가는 교육과정을 추구한다. 대학생이면서 사회의 일원으로 좀 더 나은 사회로 만들기 위해 기여하는 과정에서 개인도 성장할 수 있어야 한다. 미래사회에 필요한 역량을 함양하고, 미래교육을 실현하고자 하는 바람에서 <키스톤디자인:창의설계> 교과를 개발하였다. 지금도 키스톤디자인 교육과정은 완성되어가는 과정에 있으며, 과정평가에 대한 논의와 학생들의 열정과 참여를 이끌어내는 동인 마련에 대한 고민

이 진행되고 있다. 그럼에도 〈키스톤디자인:창의설계〉 수업은 새로운 교육 내용과 새로운 교육 방법으로 역량 중심의 교육과정을 제시하고 있다는 점에서 미래교육의 로서의 청사진을 보여주고 있다.

대학 교양교육으로서 〈키스톤디자인:창의설계〉는 학생들의 프로젝트 경험을 증진시켜 미래 인재를 육성하는데 기여할 것이다. 이는 전공과 상관없이 개인의 의사소통 능력과 비판능력을 배양하는 교육이며, 전공지식이 더 이상 유효하지 않을 때 그것을 수정하고 보완할 수 있는 능력[7]이고, 고등교육이 지향하고 나아가야 할 방향이다.

References

- [1] L. Downes & P. Nunes, Big bang disruption-strategy in the age of devastating innovation, p.272, Penguin Group, 2014.
- [2] Charles Wright Mills, The Sociological Imagination, p.300, Dolbegae Publishers, 2012, pp.18-21.
- [3] The Catholic University of KOREA, CUK Design Cluster, <http://dcluster.catholic.ac.kr> (accessed Aug.1, 2022)
- [4] Morten T. Hansen, Collaboration, p.305, kyobobook, 2011 p.42.
- [5] Morten T. Hansen, Collaboration, p.305, kyobobook, 2011 p.138.
- [6] Martin Seligman, Homo Prospectus, p.480, Woonggin House, 2021, p.58.
- [7] David Palfreyman, The Oxford Tutorial, p.263, Bada, 2019, p.11.

이 상 민(Sangmin Lee)

[정회원]



- 2000년 2월 : 가톨릭대학교 국어 국문학과 (문학석사)
- 2003년 8월 : 가톨릭대학교 국어 국문학과 (문학박사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 가톨릭대학교 학부대학 교수

〈관심분야〉

대학교육, 스토리텔링