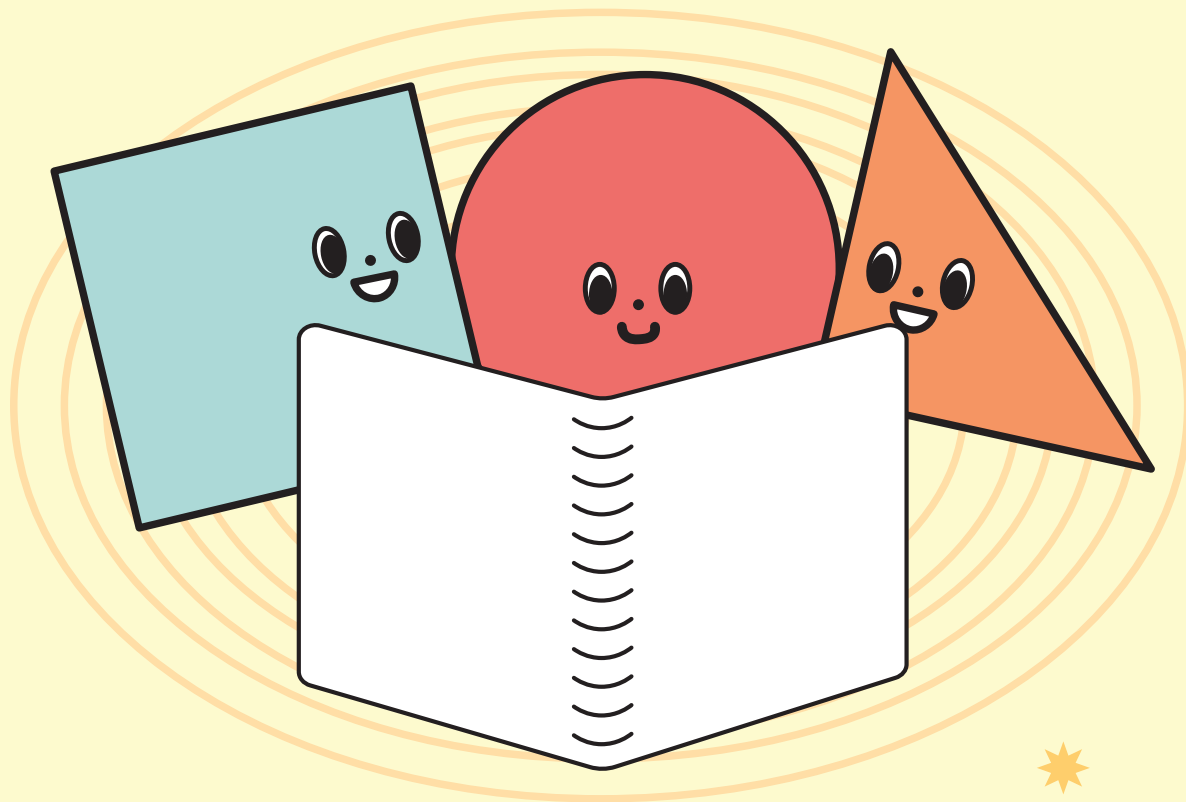
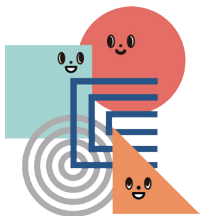


# 모두를 위한 교육디자인 툴킷 SELF 활용매뉴얼





# 차례

## 01

### 활용하기에 앞서

|                    |
|--------------------|
| 모두를 위한 교육 ..... 03 |
| 디자인 툴킷 소개          |
| 워크숍 준비하기 ..... 06  |

## 02

### 교육 방향 설정

|                |
|----------------|
| 가치 설정 ..... 09 |
| 대상 설정 ..... 20 |
| 목적 설정 ..... 35 |
| 조건 설정 ..... 40 |

## 03

### 교육 과정 도출

|                 |
|-----------------|
| 활동 구성 ..... 50  |
| 전략 탐색 ..... 59  |
| 성과 설정 ..... 66  |
| 홍보물 제작 ..... 72 |

### [부록]

|                      |
|----------------------|
| 프레임 워크 예시 ..... 81   |
| 프로그램 흐름도 예시 ..... 82 |

01

# 활용하기 전에 앞서

모두를 위한 교육 디자인 툴킷 소개 | 워크숍 준비하기



## 모두를 위한 교육 디자인 툴킷 소개

### 왜 나왔나요?

평생교육, 평생학습의 시대라고 합니다.  
누군가는 취미 활동의 일환으로, 누군가는 더 나은 자신과  
사회를 만들고자, 누군가는 배움의 즐거움 때문에,  
나이에 관계없이 모두가 배우고 또 가르칩니다.

한편 사회가 변하면서 학교의 모습도 달라지고 있습니다.  
일상에서 요구되는 역량과 함께 해결해야 할 문제들 역시  
변화하고 많아졌습니다. 그만큼 교육과 학습의 방법,  
교육자와 학습자의 관계도 바뀌고 있고, 다양해지는 추세입니다.

이에 모두의학교에서는 누구나 쉽게 좋은 교육을  
할 수 있도록 교육 디자인 툴킷을 만들었습니다.  
교육을 설계하는 툴킷을 통해 서로가 서로의 교육자이자 학습자가 되어  
'서로배움'과 '새로배움'의 교육 경험을 누리시기 바랍니다.

### 어떻게 나왔나요?

모두를 위한 교육 디자인 툴킷은  
사례 기반 추론(Case Based Reasoning)을  
바탕으로 개발되었습니다.

전 세계 가장 혁신적인 교육 사례들을 분석하여 공통된  
프로세스를 추출하고, 국내 교육 현장에서 활동하고 있는  
교육자분들과 함께 검증 과정을 거쳤습니다.

2017년부터 2020년까지 총 4년의 개발 과정 동안  
평균 6시간의 시범 워크숍을 개최하여  
430여 명의 평생교육사, 교사, NPO/NGO 분야의 활동가,  
마을 활동가, 대학생들의 의견을 수렴하여 반영하였습니다.

## 어떻게 활용할까요?

### • 교육 설계

4~6명으로 팀을 구성하고, 툴킷을 활용하여 논의의 질을 높이고 더 좋은 교육을 디자인할 수 있습니다.  
혼자서 사용하는 경우에는 프로세스를 따라 아이디어를 정리하는 용도로 사용할 수 있으나, 혼자서는 자기 한계를 넘는 생각을 하기 어려우므로 주변의 피드백을 받는 것이 좋습니다.

### • 교육 점검 및 개선

워크숍 단계를 개별적으로 선택해서 경험할 수 있으나, 모든 단계가 유기적으로 연결되어 있기 때문에 전 단계의 흐름을 경험해 보는 것이 좋습니다.  
워크시트를 활용할 때는 자료 조사와 분석, 인터뷰 등의 활동을 함께하면 좋습니다

## 무엇이 다른가요?

### • 체계적인 단계별 구성

블록을 싹뚝 8개의 단계를 순서대로 밟아 나가며 양질의 교육을 디자인할 수 있습니다.

### • 사용하기 쉬운 카드형 툴킷

단계마다 카드를 선택할 수 있게 해, 아이디어 발상 과정에서의 피로감을 덜고 배경 지식에 관계없이 최선의 아이디어를 선택할 수 있습니다.

### • 열린 카드 구성과 참여형 워크숍

블랭크(빈칸) 카드를 도입해 정해진 카드 외에 무궁무진한 가능성이 열려 있고, 사용자가 정보나 지식을 일방적으로 전달받는 방식이 아닌 참여형 워크숍을 통해 지식과 경험을 재구성할 수 있습니다.

## 툴킷 구성품

### 1) 카드 105장 (교육 방향 설정 60장, 교육 과정 도출: 45장)



가치 설정 15장



대상 구체화 15장



목적 확인 15장



조건 발견 15장



활동 구성 15장



전략 탐색 15장



성과 설정 15장

### 2) 활용 매뉴얼 및 패키지



활용 매뉴얼



카드 패키지



폴 패키지

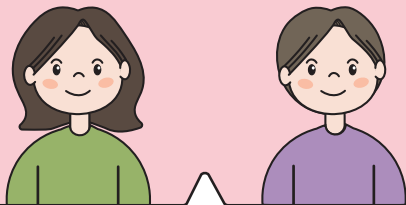
### [모두를 위한 교육 디자인 툴킷 E-book 안내]

1. QR코드 또는 링크로 접속 (링크주소: <https://onlinebooks.co.kr/books/tyxu/>)
2. 모두를 위한 교육 디자인 툴킷 동영상 시청 가능
3. 모두를 위한 교육 디자인 툴킷 SELF 활용 매뉴얼 읽기 가능
4. 모두를 위한 교육 디자인 툴킷 카드 및 프레임워크 다운로드 가능



## 02 워크숍 준비하기

### 안내자 선정



매뉴얼을 소리내어 읽으며 진행합니다.

툴킷을 활용하여 워크숍을 진행하기 위해서는 교육을 설계하고 진행할 안내자가 필요합니다. 안내자는 교육의 가이드로서 단계마다 활동을 설명하고, 교육 환경을 조성하고, 참여자들이 편하게 의견을 낼 수 있도록 돕습니다.

각 단계별로 구성된 'Tip'을 활용하여 안내→선택→토론→합의의 과정이 잘 진행되도록 돕습니다.

만약 따로 안내자를 두지 않고 팀원끼리 워크숍을 진행한다면, 각 단계별로 활용 매뉴얼을 충분히 읽고 진행하세요.

### 준비물 마련



#### 프레임워크

단계별 활동지를 A3로 프린트해서 준비



#### 매직

전지에 기록하는 용도의 매직 12색 세트



#### 점착 메모지

전지에 프레임워크에 작업할 수 있는 51\*76mm(프레임워크), 102\*76mm(전지) 추천



#### 시계

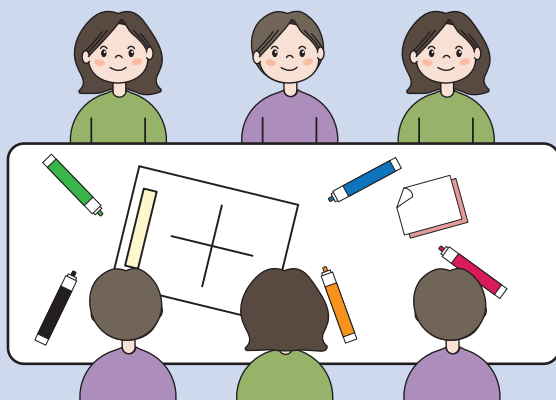
단계별 대화가 늘어지지 않도록 적정 시간을 확인하도록 돕는 시계 또는 타이머



#### 전지

단계별 활동시 인원이 많을 때 프레임워크 대신 사용

## 팀 구성 및 자리배치



1. 워크숍 적정 인원인 4~6명을 한 팀으로 구성합니다.
2. 모둠형 자리 배치가 가능한 공간을 섭외하여 팀별 좌석을 배치합니다. 책상은 전지를 깔고 쓸 수 있는 넓은 책상으로 준비합니다.

## 타임테이블 구성

아래는 과정별 5시간의 표준 타임테이블입니다. 표를 참고하여 구성하되 참가자와 교육 환경을 고려하여 워크숍 시간과 휴식 시간을 조절합니다. 활동 시간이 길어질 경우 참가자들이 쉽게 지칠 수 있으므로 가급적 정해진 시간 내에 각 단계를 진행합니다.

|                      | 단계       | 최소시간 | 내용                     |
|----------------------|----------|------|------------------------|
| 교육 방향 설정<br>(최소 3시간) | 오프닝      | 10분  | 워크숍의 목적과 과정 안내하기       |
|                      | 가치 설정    | 40분  | 교육의 의미와 방향성 설정하기       |
|                      | 대상 구체화   | 40분  | 교육 대상의 특성 파악하기         |
|                      |          | 10분  | 휴식                     |
|                      | 목적 확인    | 30분  | 교육을 통해 이루고자 하는 목적 설정하기 |
|                      | 조건 발견    | 30분  | 교육 목적을 달성하기 위한 조건 발견하기 |
|                      | 피드백 및 정리 | 20분  | 동료들과 피드백 주고받기          |
| 교육 과정 도출<br>(최소 2시간) | 오프닝      | 5분   | 방향 리뷰와 과정 안내하기         |
|                      | 활동 구성    | 55분  | 교육 활동 구성하기             |
|                      | 전략 탐색    | 15분  | 교육 활동을 강화하기 위한 전략 세우기  |
|                      | 성과 설정    | 10분  | 성과 측정 방법론 설정하기         |
|                      | 홍보물 제작   | 25분  | 교육 활동을 알리기 위한 홍보물 만들기  |
|                      | 피드백 및 정리 | 10분  | 결과물 공유 및 피드백 주고받기      |

02

# 교육 방향 설정

가치 설정 | 대상 설정 | 목적 설정 | 조건 설정

교육 방향 설정

# 가치 설정

- 왜 교육을 하는지, 무엇을 위한 교육인지 교육의 방향을 결정하는 가장 핵심적인 단계 •

교육방향 설정

가치 설정

## 1. 가치 선택하기

---

소요시간

20분

준비물

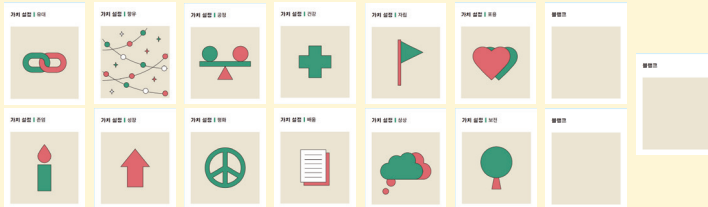
모두툴킷 가치카드, 프레임워크

Q. 나 또는 우리가 교육에서  
추구하는 가치는 무엇인가요?

## • 진행 안내 •



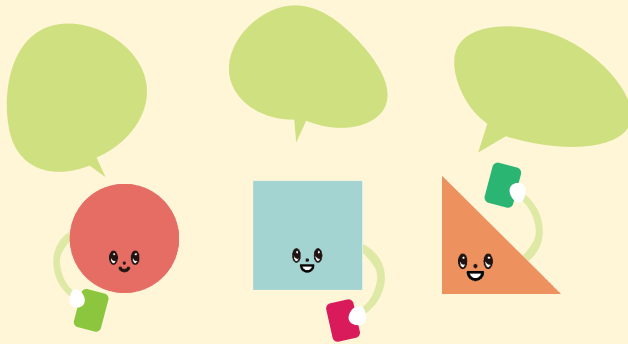
모두툴킷의 가치카드 15장을 준비합니다.



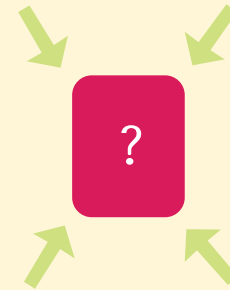
가치카드 15장을 모두 펼친 후  
교육에서 중요하게 다루어지길 바라는  
가치 1장을 선택하세요

### 가치 카드 선택시 Tip!

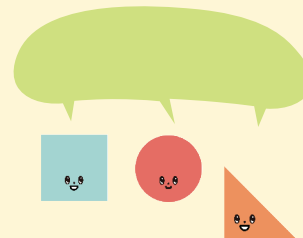
- 내가 살아가는 데 중요하게 여기는 삶의 가치가 아닌 교육에서 실현하고자 하는 교육적 가치를 탐색하여 선택합니다.



각자 카드를 선택한 이유를  
1분 이내로 돌아가며 이야기 합니다.

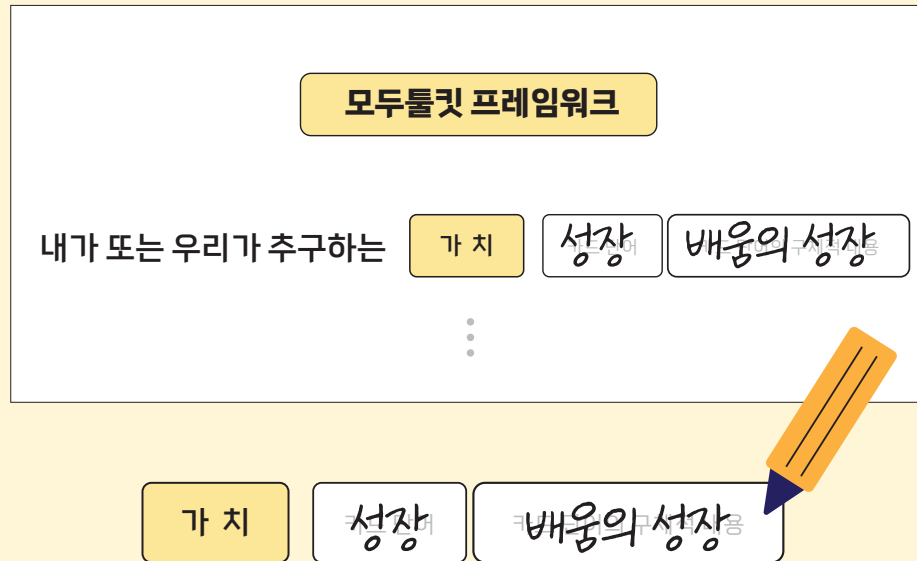


서로의 이야기를 들은 후  
가장 공감이 가고 중요하게  
다가오는 가치 1장을 함께 결정합니다.



카드 내용에 부합하는 구체적인 내용을 좀 더 이야기 나눕니다.

예시) 카드단어 : 성장 - 신체적 성장, 역량의 발전, 전문성 신장 등



위 결정된 가치카드 단어와 구체적인 내용을 프레임워크에 작성합니다.

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

프레임워크

모두들킷 프레임워크

|                             |            |                             |                          |
|-----------------------------|------------|-----------------------------|--------------------------|
| 나 또는 우리가 추구하는               | 가치         | 카드 단어                       | 카드 단어의 구체적 내용            |
| 가치와 관련된                     | 주제/문제      | 교육으로 다루었으면 하는 주제/문제         |                          |
| 해당 이슈/문제와 관련된               | 대상         | 교육의 구체적인 대상자                |                          |
| 대상을 변화시킬 교육의                | 목적         | 카드 단어                       | 1.카드 단어의 구체적 내용          |
| 목적 달성을 위해 필요한               | 조건         | 카드 단어                       | 2.카드 단어의 구체적 내용          |
|                             | 교육의 목적과 조건 | 2의 내용(조건)을 통해 1(교육목적)을 달성한다 |                          |
| 목적과 조건에 부합되는                | 활동         | 카드 단어                       |                          |
| 활동을 차별화하기 위한                | 전략         | 카드 단어                       | (전략)을 통해 _____을 가능하게 한다. |
| 활동을 통해 교육목적을 달성했을 때 이를 수 있는 | 성과 설정      | 카드 단어                       | 구체적인 측정방법                |

※ 매 단계 마무리시 모두들킷 프레임워크에 작성을 하고 넘어갑니다.

## 2. 주제 또는 문제 설정

소요시간

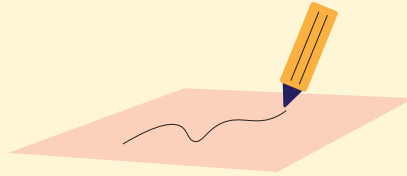
20분

준비물

프레임워크, 가치 마인드맵,  
매직, 포스트잇

Q. 나 또는 우리가 선택한 가치와  
연결하여 떠오르는 주제나 문제는  
어떤 것이 있나요?

## • 진행 안내 •



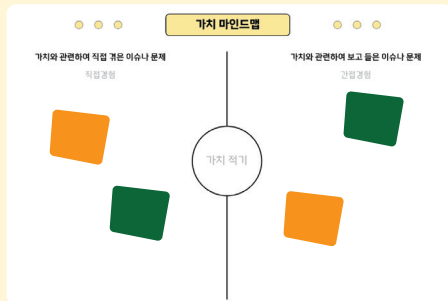
각자 5분 동안 떠오르는 생각을 먼저 포스트잇에 적도록 합니다.



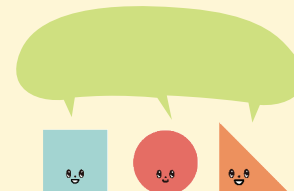
선택한 가치와 연결하여 떠오르는  
내가 직접 경험한 사건이나 주제를  
포스트잇 1장에 1가지씩 작성합니다.



선택한 가치와 연결하여 떠오르는  
내가 직접 듣거나 본 적이 있는 사건이나  
주제를 포스트잇 1장에 1가지씩 작성합니다.



작성한 포스트잇을  
<가치 마인드맵 프레임워크>에 붙입니다.



서로가 붙인 포스트잇을 바탕으로  
작성한 내용을 서로 이야기 나눕니다.



충분히 이야기를 나눈 후,  
우리가 교육으로 해결하고자 하는 주제/문제를 1가지 결정합니다.

**모두툴킷 프레임워크**

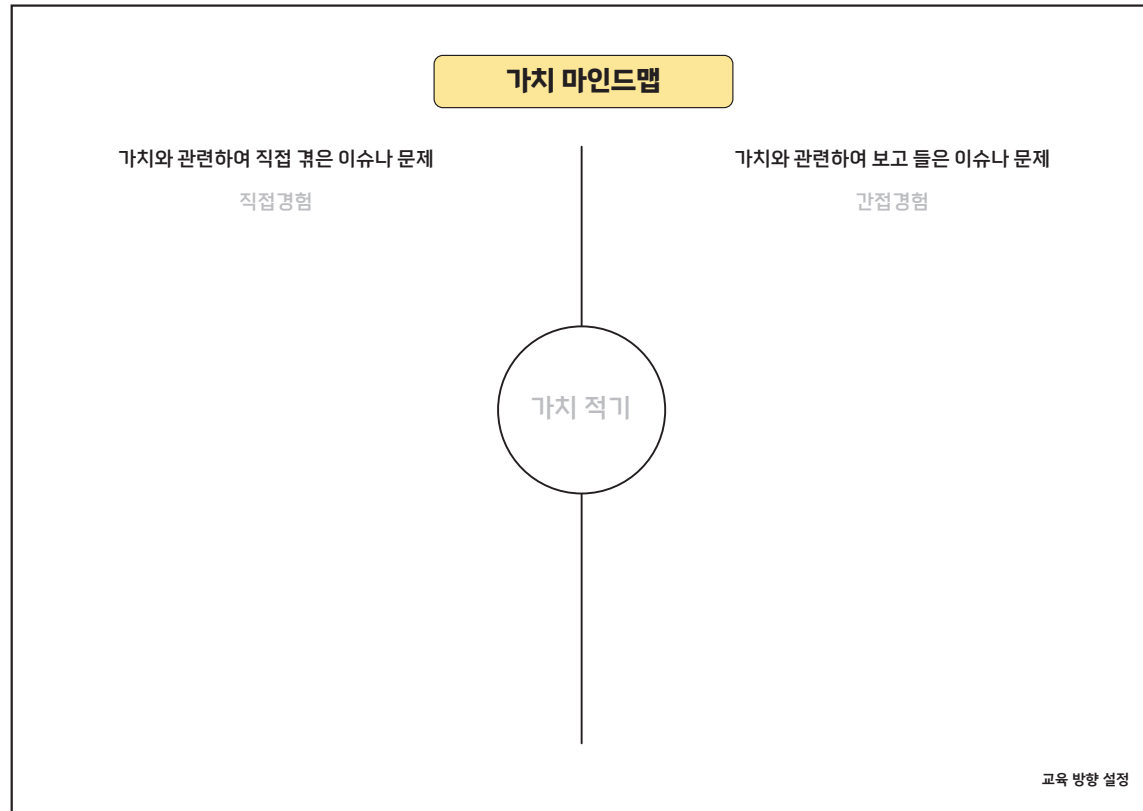
|                |       |             |        |
|----------------|-------|-------------|--------|
| 내가 또는 우리가 추구하는 | 가 치   | 성 장         | 배움의 성장 |
| 가치와 관련된        | 주제/문제 | 방향성 없는 배움중독 |        |
| ⋮              |       |             |        |

|       |             |
|-------|-------------|
| 주제/문제 | 방향성 없는 배움중독 |
|-------|-------------|

**결정된 가치 단어와 구체적인 내용을 프레임 워크에 작성합니다.**

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## 프레임워크 : 가치 마인드맵



교육 방향 설정

# 대상 설정

- 가치와 관련한 문제를 겪고 있는 대상들을 살펴보고, 대상에 대해 깊이 생각해보는 단계 •

## 1. 대상 정하기

---

소요시간

20분

준비물

프레임워크, 교육대상 이해관계자맵,  
교육대상 매트릭스, 매직, 포스트잇

Q. 누구의 문제인가요?

## • 진행 안내 •



먼저 우리가 발견한 주제/문제와 관련하여  
밀접하게 관련이 있는 사람이나 조직이  
누구인지 떠올려봅니다.



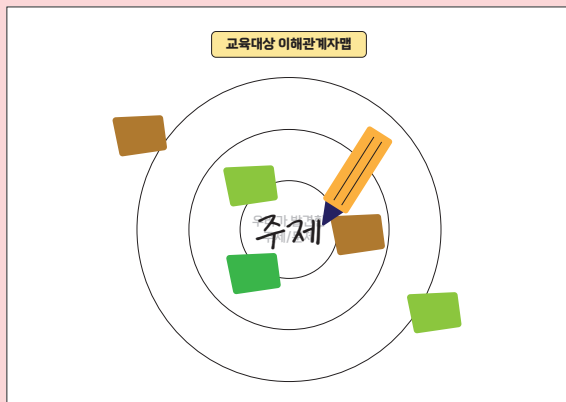
떠오른 대상을 포스트잇  
1장에 1가지씩 작성합니다.

### 대상 떠올리기 Tip!

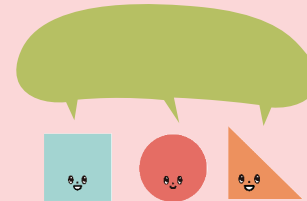
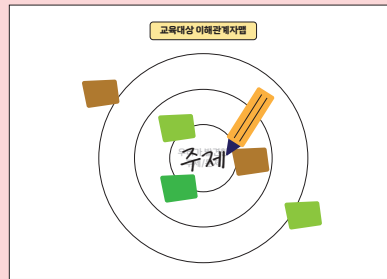
- 선택한 주제/문제로 인해 불편함을 느낄  
사람이나 조직을 떠올립니다.
- 선택한 주제/문제를 불편하게 만드는데  
영향을 끼치는 사람이나 조직을 떠올립니다
- 학생' 보다 '초등학생', '중학생' 과같이,  
'주부'보다 '미취학 자녀를 둔 주부',  
'워킹맘 40대 주부' 등 구분하여  
구체적으로 생각해 봅니다.



작성한 포스트잇을  
<교육대상 이해관계자맵>에 붙입니다.  
붙이기 전 가운데 원에는 우리가 선택한  
주제/문제를 작성해둡니다.

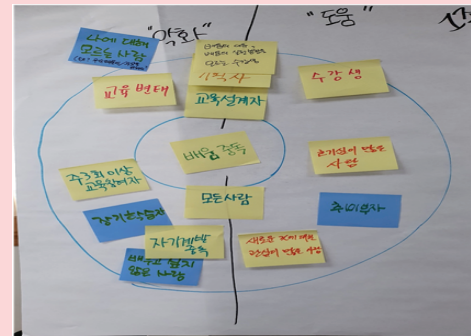


대상을 적은 포스트잇을  
주제/문제와 관련성의 정도에 따라  
구분하여 붙입니다.  
밀접하게 관련 있는 것일수록  
가운데 원에 더 가깝게 붙여주세요.



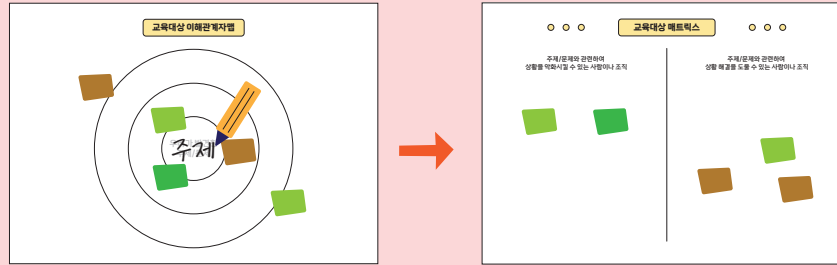
서로가 붙인 포스트잇을 바탕으로 작성한 내용을 서로 이야기 나눕니다.  
이야기를 나누다가 위치를 변경해도 괜찮습니다.

• **활용 예시** •



※ 작성 예시는 모두들킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.





문제를 더 악화시키는 대상자인지 문제를 해결하거나 문제가 해결되었을 때 영향을 받는 대상자인지 논의를 통해 구분하여 자리를 옮겨봅니다.



우리가 교육을 통해 이 주제/문제를 해결하는 데 도움을 줄 수 있는 대상이거나, 문제가 해결되었을 때 변화가 일어날 대상을 하나 결정합니다.

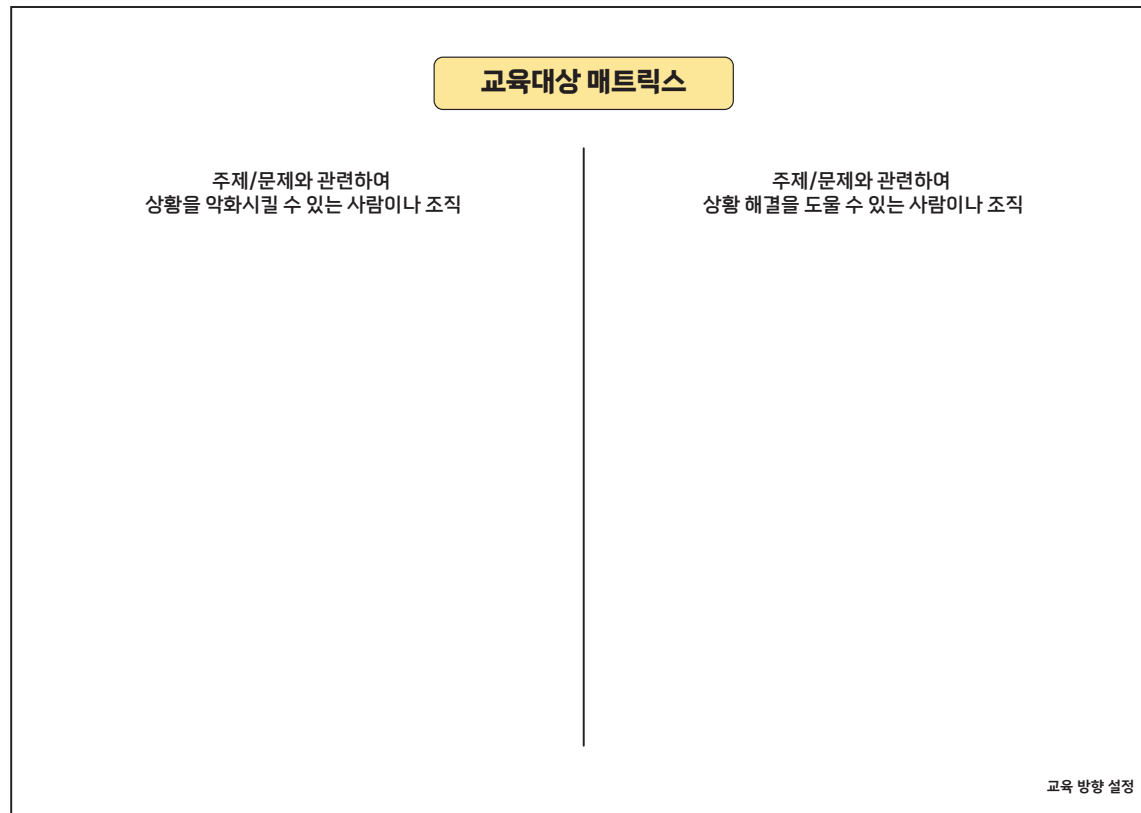
### 교육 대상 선정 Tip!

- 교육 진행이 가능한 대상자만 선택하기보다는 상황의 해결 정도와 교육의 효과성, 파급력 등이 큰 대상을 선정합니다.
- 교육 대상자 또는 그룹은 하나만 선택하는 것을 원칙으로 하나, 둘 이상이 함께 교육에 참여할 필요가 있으면 추가로 선정합니다.

## 프레임워크 : 교육대상 이해관계자맵



## 프레임워크 : 교육대상 매트릭스



## 2. 대상 구체화하기 : 페르소나 프로필 작성

소요시간

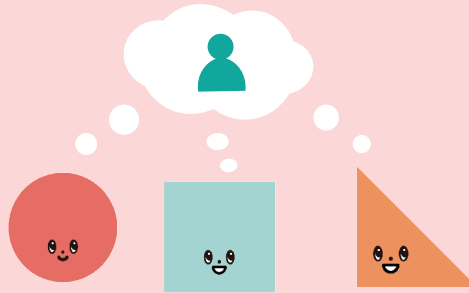
20분

준비물

모두툴킷 대상카드, 프레임워크,  
페르소나 프로필, 네임펜

Q. 우리가 선정한 대상은  
어떤 사람인가요?

## • 진행 안내 •



우리가 선정한 대상의 특징을 논의하여 가상의 인물을 한 명 만들어봅니다.

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

| 페르소나 프로필 |     |     |
|----------|-----|-----|
|          | 이름  | 박배웅 |
|          | 나이  | 55  |
|          | 성격  | ... |
|          | 거주지 |     |

먼저 대상의 이름과 성별, 나이 등을 특정 지은 후  
<페르소나 프로필>에 작성합니다.

**페르소나 프로필**

|  |        |          |
|--|--------|----------|
|  | 취미 ~   | 직업/진로 ~  |
|  | 자주하는 말 | 좋아하는 브랜드 |

<페르소나 프로필>에 나온 순서에 따라 대상의 특징을 논의하여 작성합니다.

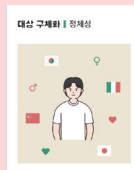
예시) 대상카드 15중 발췌



전기 작성시, 대상 카드 15장을 모두 펼친 후  
앞장과 뒷장의 내용을 살펴보면 다양한 관점에서  
대상을 특정지어 스토리를 구상해봅니다.

### 대상 분석시 Tip!

- 활동 목적을 잊고 과장되게  
상상하기보다 교육 대상자의 분석임을  
기억하며 작성합니다.
- 실제로 있을 법한 사람의  
대표적인 이야기를 만들어내는 것이므로  
주변에서 만났거나 알고 있는  
사람을 떠올려도 좋습니다.

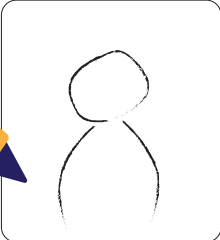


페르소나 프로필

전기 작성

카드별로 이야기를 나눈 것을 바탕으로 전기 작성에 옮겨 적습니다.

페르소나 프로필

|  |         |          |
|--|---------|----------|
|  | 이름      | 나이       |
|  | 성격      | 거주지      |
|  | 취미      | 직업/진로    |
|  | 자주 하는 말 | 좋아하는 브랜드 |

전기 작성이 완료되면 해당 인물의 대표적인 모습을 그림으로 표현해봅니다.

| 프로그램 흐름도 |                    |        |   |
|----------|--------------------|--------|---|
| 목적 설정    | 상황                 | 이슈나 문제 | 반응하는 바를 통해 (배움 의도 > 배움 참여)에   |
| 교육 대상    | 50대 경력단절 (전업주부) 여성 | 교육 목적  | 배움의 기회를 통해 자신의 문제를 해결하고, 배움의 기회를 통해 자신의 문제를 해결하고, 배움의 기회를 통해 자신의 문제를 해결하고 |
| 대표 활동    | 그 동안의 배움을 정리하고     | 교육 장소  | 동작구 향암동 순천  |
| 교육 방법    | 선형                 | 진행식    | 배움 활동을 통한 사회적   |
|          |                    | 교육 내용  | 그 동안 배움 기록  |
| 차시       | 시간                 | 조건과 목적 | 활동 구성   |
| 1차시      |                    |        | 도입<br>배움의 목적을<br>정리하고<br>배움의<br>배움의<br>배움의                                |
| 2차시      |                    |        | 도입<br>배움의 목적을<br>정리하고<br>배움의<br>배움의<br>배움의                                |
| 3차시      |                    |        | 도입<br>배움의 목적을<br>정리하고<br>배움의<br>배움의<br>배움의                                |

페르소나 프로필

이름: 박태웅 나이: 55세 (여)

직업: 퇴직자 직업: 집안일, 취미: 독서, 여행, 요리

배경: 50대 경력단절 (전업주부) 여성, 교육: 고졸, 직업: 집안일, 취미: 독서, 여행, 요리

문제: 배움의 기회를 통해 자신의 문제를 해결하고, 배움의 기회를 통해 자신의 문제를 해결하고, 배움의 기회를 통해 자신의 문제를 해결하고

배움의 목적: 배움의 목적을 정리하고, 배움의 목적을 정리하고, 배움의 목적을 정리하고

배움의 방법: 배움의 방법을 정리하고, 배움의 방법을 정리하고, 배움의 방법을 정리하고

배움의 내용: 배움의 내용을 정리하고, 배움의 내용을 정리하고, 배움의 내용을 정리하고

배움의 결과: 배움의 결과를 정리하고, 배움의 결과를 정리하고, 배움의 결과를 정리하고

모두들킷 프레임워크

나 또는 우리가 추구하는 가치: 성장, 배움의 성장

가치와 관련된 주제/문제: 방향성 없는 배움중독

해당 이슈/문제와 관련된 대상: 50대 경력단절(전업주부) 여성

대상: 50대 경력단절(전업주부) 여성

작성한 페르소나 프로필을 보면서 우리가 생각한 교육 대상자를 간단하게 정리하여 프레임워크에 작성합니다.

※ 작성 예시는 모두들킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## 프레임워크 : 페르소나 프로필

| 페르소나 프로필         |         |          |
|------------------|---------|----------|
|                  | 이름      | 나이       |
|                  | 성격      | 거주지      |
|                  | 취미      | 직업/진로    |
|                  | 자주 하는 말 | 좋아하는 브랜드 |
| <div>전기 작성</div> |         |          |
| 교육 방향 설정         |         |          |

교육 방향 설정

# 목적 설정

- 가치를 바탕으로 앞에서 선정한 대상에게 어떤 변화를 만들어 낼지 교육의 목적을 설정하는 단계 •

## 교육방향 설정

## 목적 설정

### 1. 교육의 목적 정하기

---

소요시간

30분

준비물

모두툴킷 목적카드,  
프레임워크, 매직, 포스트잇

Q.대상이 어떻게 변해야 문제가 해결될까요?

또는

Q.교육을 통해 대상에게  
어떤 변화가 일어나길 기대하나요?

## • 진행 안내 •



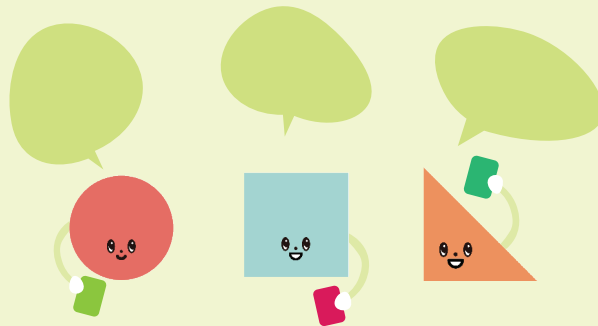
모두툴킷의 목적카드 15장을 준비합니다.

### 목적 카드 선택시 Tip!

- 우리가 선택한 주제/문제가 해결되기 위해서는 대상자에게 어떤 변화가 일어나야 가장 효과적일 수 있는지 고민해 봅니다.



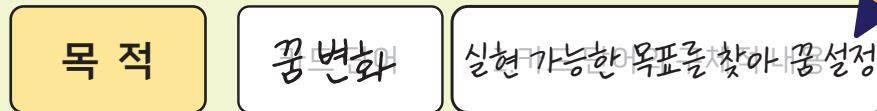
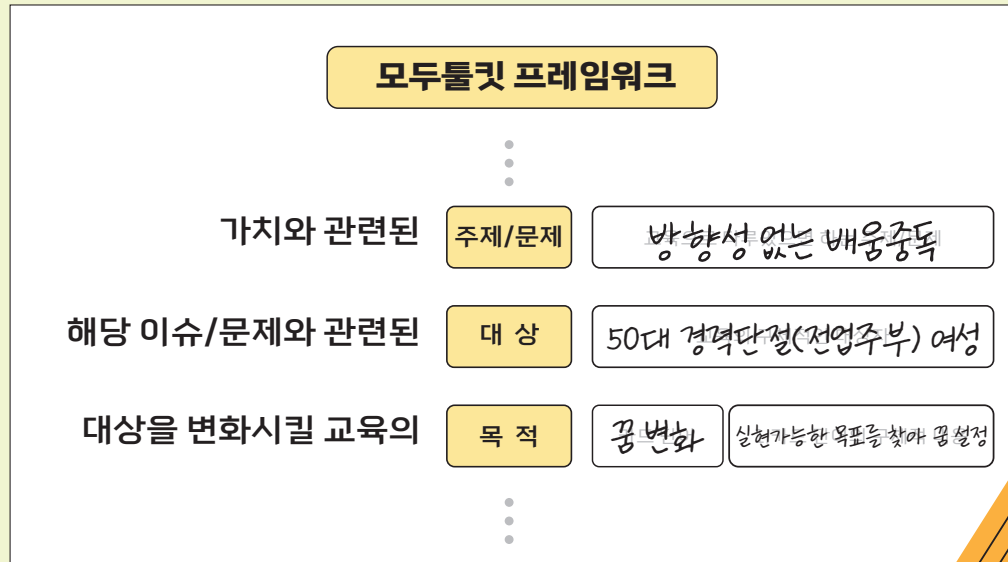
목적 카드 15장을 모두 펼친 후 교육을 통해 대상에게 어떤 변화가 일어나길 바라는지를 나타내는 목적 카드 1장을 선택하세요.



각자 카드를 선택한 이유를 1분 이내로 돌아가며 이야기합니다.



서로의 이야기를 들은 후 가장 공감이 가고,  
효과적으로 보이는 목적 카드 1장을 함께 결정합니다.



**결정된 목적을 조금 더 구체적으로 의논하여 프레임워크에 작성해봅니다.**

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

교육 방향 설정

# 조건 설정

- 교육의 목적을 달성하기 위해서 어떤 조건이 필요한지 찾아보는 단계 •

## 1. 조건 발견하기

소요 시간

30분

준비물

모두툴킷 조건카드, 프레임워크,  
조건 매트릭스, 매직, 포스트잇

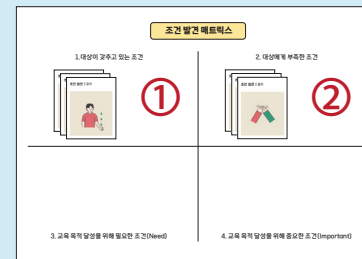
Q. 교육목적 달성을 위해  
도움이 될 것은 무엇인가요?

## • 진행 안내 •



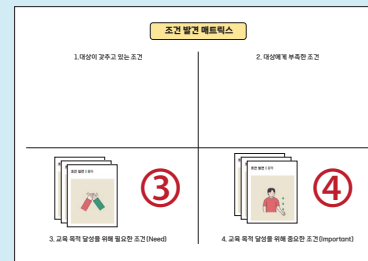
모두툴킷의 조건카드 15장을 준비합니다.

Q. 교육 목적을 달성하기 위해 교육 대상이 가지고 있는 혹은 부족한 조건은 무엇인가요?

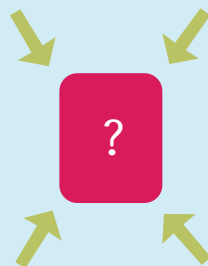


펼쳐진 조건 카드 15장을 살펴보고, 조건 매트릭스의 ①에 해당하는 것과 ②에 해당하는 것을 서로 의견을 나누며 분류하여 봅니다.

Q. 교육 목적을 달성하기 위해 대상에게 필요한(Need)  
혹은 중요한(Important) 조건은 무엇인가요?



분류한 카드를 충분히 살펴본 후, 교육 목적 달성을 위해 ③과 ④를 고려하여  
서로 논의하면서 카드의 위치를 다시 옮겨봅니다.



토의 결과를 바탕으로 교육 목적 달성을 위해  
가장 충족되어야 하거나 필요한 조건 카드를 1장을 선택합니다.

모두툴킷 프레임워크

...

|               |     |  |
|---------------|-----|--|
| 해당 이슈/문제와 관련된 | 대 상 | 50대 경력단절(전업주부) 여성  |
| 대상을 변화시킬 교육의  | 목 적 | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">꿈 변화</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 5px;">실현가능한 목표를 찾아 꿈 설정</div> |
| 목적 달성을 위해 필요한 | 조 건 | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">커성찰이</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-left: 5px;">2.카드 단어의 구체적 내용</div>   |

...

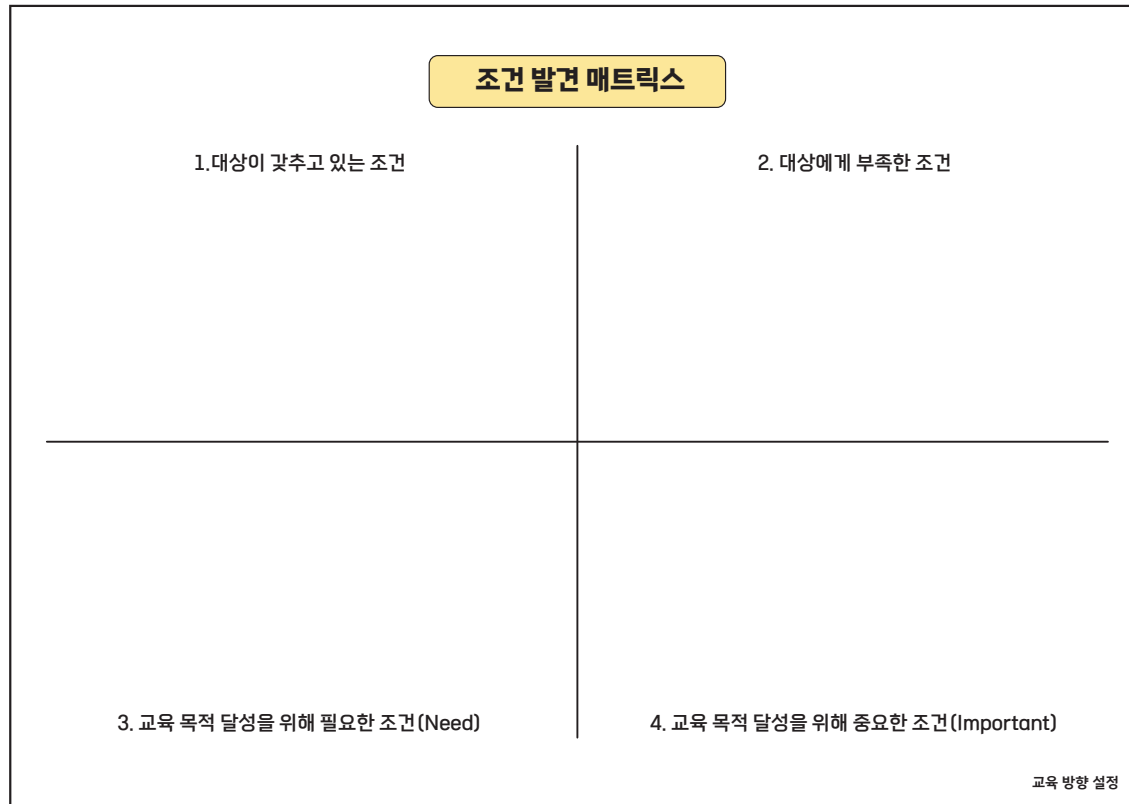
조 건

커성찰이

**토의를 통해 교육의 목적 달성을 돕는  
구체적인 내용의 조건을 탐색하여 프레임 워크에 적습니다.**

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## 프레임워크 : 조건 발견 매트릭스



교육방향 설정

조건 설정

## 2. 조건과 목적 구체화하기

---

소요시간

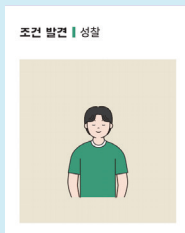
10분

준비물

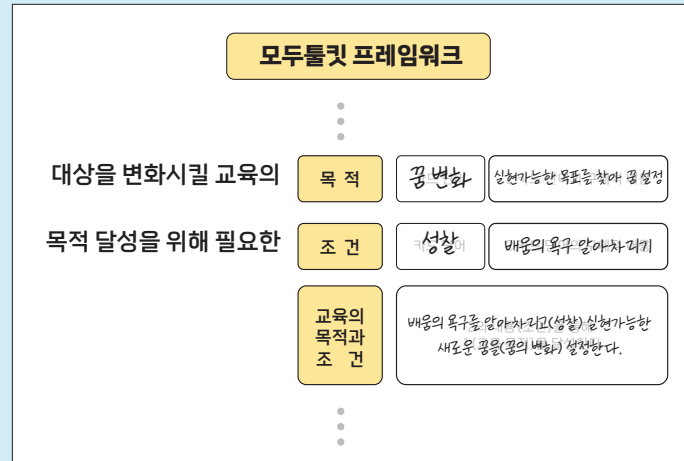
프레임워크, 매직

Q. 우리가 정리한  
조건 문장 속에 처음 발견한  
가치를 잘 반영하고 있나요?

## • 진행 안내 •



+



교육의  
목적과  
조건

배움의 욕구를 알아차리고(성찰) 실현가능한  
새로운 꿈을(꿈의 변화) 설정한다.

구체적으로 정리한 조건 카드와 목적 카드를 활용하여  
한 문장으로 정리 후, 프레임워크에 옮겨 적습니다.

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## • 교육 방향 설정 돌아보기 •

| 모두툴킷 프레임워크    |            |  |
|---------------|------------|--|
| 나 또는 우리가 추구하는 | 가치         | 성장    배움의 성장                               |
| 가치와 관련된       | 주제/문제      | 방향성 없는 배움중독                                |
| 해당 이슈/문제와 관련된 | 대상         | 50대 경력단절(전업주부) 여성                          |
| 대상을 변화시킬 교육의  | 목적         | 꿈 변화    실현가능한 목표를 찾아 꿈설정                   |
| 목적 달성을 위해 필요한 | 조건         | 성찰    배움의 욕구 알아차리기                         |
|               | 교육의 목적과 조건 | 배움의 욕구를 알아차리고(성찰) 실현가능한 새로운 꿈(꿈의 변화) 설정한다. |
|               |            | ...  |

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

우리가 설정한 교육의 방향을 다시 점검해봅시다.

1. 교육에서 추구하는 가치는 무엇인가요?
2. 누구를 위한 것인가요?
3. 어떤 변화를 기대하나요?
4. 무엇을 통해 변화가 가능한가요?

우리가 설정한 방향성이 가치를 잘 반영하고 있나요?



03

# 교육 과정 도출

활동 구성 | 전략 탐색 | 성과 설정 | 홍보물 제작

교육 과정 도출

# 활동구성

- 교육 활동을 강화하거나 교육의 차별화하기 위한 전략을 탐색하는 단계 •

## 1. 활동 선택하기

---

소요시간

15분

준비물

모두툴킷 활동카드, 프레임워크

Q. 대상의 변화를 만들기 위해  
어떤 교육 활동이 필요할까요?

## • 진행 안내 •



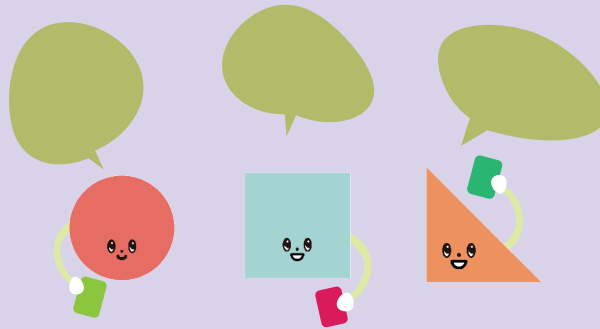
모두툴킷의 활동카드 15장을 준비합니다.

### 선택 Tip!

- 차시에 따라 교육 활동은 다양하게 구성될 수 있으나 여기서는 교육 대상에게 적합하고, 목적 달성을 이끄는 핵심 활동 1가지를 선택합니다.



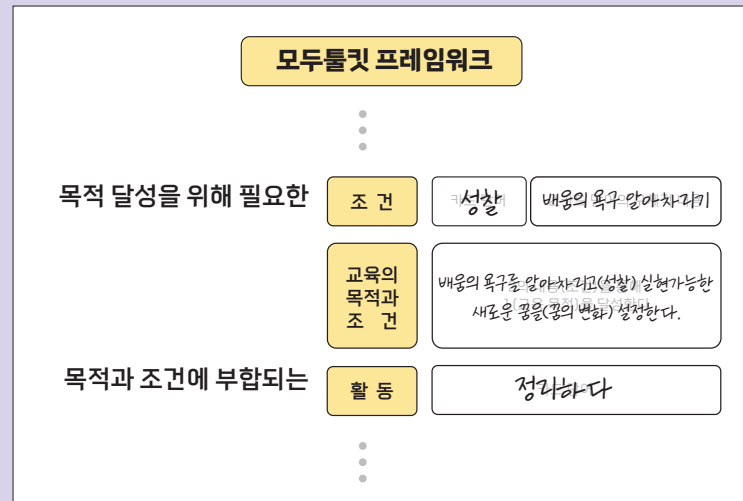
활동 카드 15장을 모두 펼친 후 우리의 교육 목적 달성을 돕는 주요한 활동의 형태 1장을 선택하세요.



각자 카드를 선택한 이유를 1분 이내로 돌아가며 이야기합니다.



서로의 이야기를 들은 후 가장 공감이 가고,  
효과적으로 다가오는 활동 1장을 함께 결정합니다.



**활 동**

정리하다.

**결정된 활동 단어를 프레임 워크에 작성합니다.**

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## 2. 프로그램 작성하기

---

소요 시간 40분

준비물 프로그램 흐름도, 네임펜

Q. 프레임워크를 바탕으로 전체적인  
프로그램의 흐름을 정리해보세요

## • 진행 안내 •

**프로그램 흐름도**

|       |  |        |       |
|-------|--|--------|-------|
| 가치 설정 |  | 이슈나 문제 |       |
| 교육 대상 |  | 교육 목적  |       |
| 대표 활동 |  | 교육 장소  | 교육 기간 |
| 교육 정원 |  | 진행자    | 준비물   |

①

| 차시  | 시간 | 조건과 목적                        | 활동   | 활동 구체화                      |
|-----|----|-------------------------------|------|-----------------------------|
| 1차시 |    | ②                             | ③    | ④ 도입<br>전개<br>마무리           |
| 2차시 |    | (조건)을 통해<br>(교육 목적)을<br>달성한다. | 대표활동 | 2차시 세부활동<br>도입<br>전개<br>마무리 |
| 3차시 |    |                               |      | 3차시 세부활동<br>도입<br>전개<br>마무리 |

⑤

프로그램 흐름도를 준비한 뒤, 프레임워크에 작성한 내용을 ①에 옮겨 적어보세요.

①을 작성 시 교육이 효과적으로 진행될 수 있는 인원수, 장소, 시간대 등을 함께 논의하여 작성합니다.

진행자와 준비물은 아래 ⑤의 내용을 작성한 후 고민하여 적습니다.

### 작성시 유의사항

- 알고 있거나 하고 싶은 활동 위주로 작성하다 보면 고민한 가치나 교육 목적이 사라지기도 합니다.
- 가치를 반영한 교육 목적을 고려하여 활동을 구성하는 것을 꼭 기억하세요.

**프로그램 흐름도**

**가치 설정**

**이슈나 문제**

**교육 대상**

**교육 목적**

**대표 활동**

**교육 장소**

**교육 기간**

**교육 정원**

**진행자**

**준비물**

| 차시  | 시간 | 조건과 목적                  | 활동       | 활동 구체화  |
|-----|----|-------------------------|----------|---|
| 1차시 |    | ②                       | ③        | <div style="display: flex;"> <div style="width: 30%;"> <div style="text-align: center;">④</div> 1차시 대표활동 </div> <div style="width: 70%;"> <div style="text-align: center;">⑤</div> <div style="display: flex;"> <div style="width: 33%;">도입</div> <div style="width: 33%;">전개</div> <div style="width: 33%;">마무리</div> </div> </div> </div> |
| 2차시 |    | (조건)을 통해 (교육 목적)을 달성한다. | 대표활동     | <div style="display: flex;"> <div style="width: 30%;">2차시 세부활동</div> <div style="width: 70%;"> <div style="text-align: center;">⑤</div> <div style="display: flex;"> <div style="width: 33%;">도입</div> <div style="width: 33%;">전개</div> <div style="width: 33%;">마무리</div> </div> </div> </div>  |
| 3차시 |    |                         | 3차시 세부활동 | <div style="display: flex;"> <div style="width: 30%;">3차시 세부활동</div> <div style="width: 70%;"> <div style="text-align: center;">⑤</div> <div style="display: flex;"> <div style="width: 33%;">도입</div> <div style="width: 33%;">전개</div> <div style="width: 33%;">마무리</div> </div> </div> </div>  |

차시별 필요한 시간을 작성 후  
②와 ③에 프레임 워크에 미리 정리했던  
내용을 옮겨 적습니다.

각 차시별로 진행할 흐름을 논의 후  
차시별 대표 활동 내용을 ④에 적습니다.

각 차시별로 도입-전개-마무리에 들어갈  
구체적인 내용을 ⑤에 적어봅니다.

⑤까지 작성이 완료되면 해당 프로그램에  
적합한 강사진과 준비물을 함께 논의하여 작성합니다.

## 프로그램 흐름도

### 프로그램 흐름도

|       |  |        |       |
|-------|--|--------|-------|
| 가치 설정 |  | 이슈나 문제 |       |
| 교육 대상 |  | 교육 목적  |       |
| 대표 활동 |  | 교육 장소  | 교육 기간 |
| 교육 정원 |  | 진행자    | 준비물   |

| 차시  | 시간 | 조건과 목적                        | 활동   |          | 활동 구체화 |  |
|-----|----|-------------------------------|------|----------|--------|--|
| 1차시 |    | (조건)을 통해<br>(교육 목적)을<br>달성한다. | 대표활동 | 1차시 세부활동 | 도입     |  |
|     |    |                               |      |          | 전개     |  |
|     |    |                               |      |          | 마무리    |  |
| 2차시 |    |                               |      | 2차시 세부활동 | 도입     |  |
|     |    |                               |      |          | 전개     |  |
|     |    |                               |      |          | 마무리    |  |
| 3차시 |    |                               |      | 3차시 세부활동 | 도입     |  |
|     |    |                               |      |          | 전개     |  |
|     |    |                               |      |          | 마무리    |  |

교육 과정 도출

교육 과정 도출

# 전략 탐색

- 교육 활동을 강화하거나 교육을 차별화하기 위한 전략을 탐색하는 단계 •

## 교육과정 도출

## 전략 탐색

### 1. 전략 탐색하기

---

소요 시간

15분

준비물

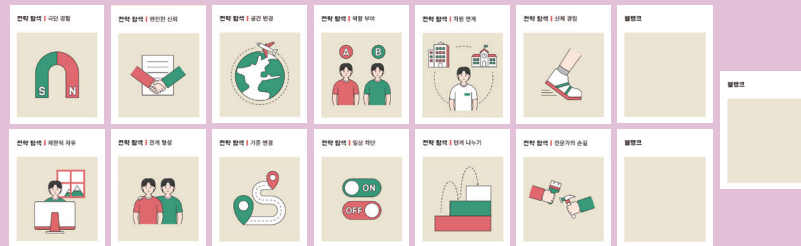
모두툴킷 전략카드, 프레임워크,  
전략탐색 프레임워크

Q. 교육 활동을 더욱 효과적으로  
운영하기 위한 전략은 무엇인가요?

## • 진행 안내 •



모두툴킷의 전략카드 15장을 준비합니다.



전략 카드 15장을 모두 펼친 후 교육 활동을  
더욱 효과적으로 운영하는 데 도움을 줄 수 있는 전략을 1장씩 선택하세요.

## 예시



### [전문가의 손길]

전문가의 검사와 해석, 설명을 통해 나의 배움 방향성을 마련한다.

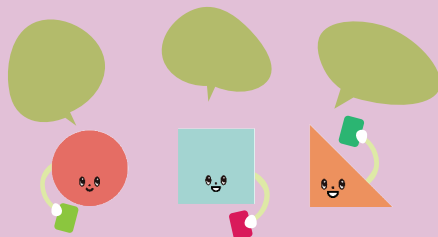


**선택한 전략 카드를 활용한 효과적인 전략을 드러내는 문장을 구체화합니다.**

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## 작성 Tip!

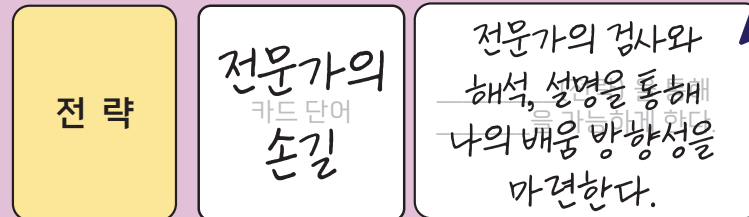
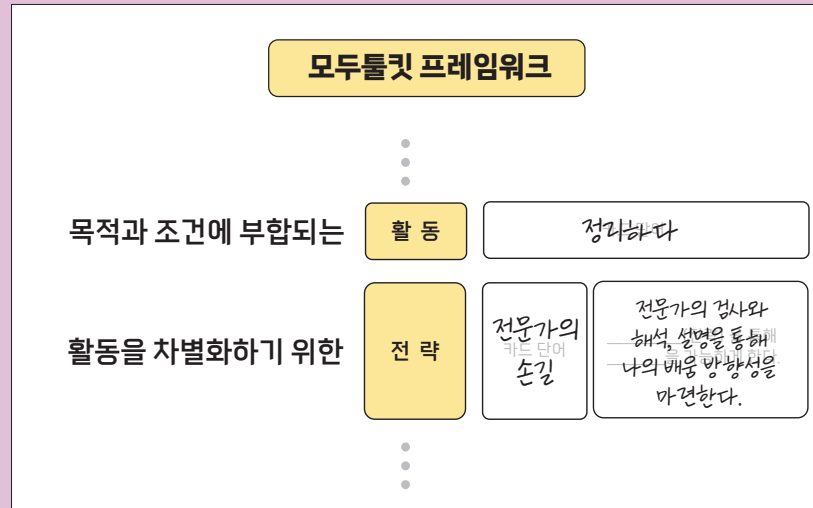
전략탐색 카드를 구체화하여  
교육 활동을 더욱 효과적으로  
가능하게 하는 것을 염두에 둔다.



우리가 선택한 전략카드를 통해  
무엇을 이룰 수 있을 것인지를 기대하며,  
각자 카드를 선택한 이유를 1분 이내로  
돌아가며 이야기합니다.



서로의 이야기를 들은 후  
가장 공감이가고, 필요하게 다가오는  
전략 1장을 함께 결정합니다.



**구체적으로 논의된 전략 문장을 프레임워크에 작성합니다.**

※ 작성 예시는 모두들킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## • 추가 활동 •

**전략 탐색 프레임워크**

|    |       |                                   |
|----|-------|-----------------------------------|
| 전략 | 카드 단어 | _____ (전략)을 통해<br>~~~~~을 가능하게 한다. |
|----|-------|-----------------------------------|

|       |      |
|-------|------|
| 필요 자원 | 조직   |
|       | 사람   |
|       | 공간 ① |
|       | 물품   |

|      |       |
|------|-------|
| 세부계획 | 1순위   |
|      | 2순위 ② |
|      | 3순위   |

전략을 실행하기 위하여 필요한 자원을  
 <전략 탐색 프레임워크> ①에 정리합니다.

필요한 자원을 얻기 위하여  
 어떤 일을 할 것인지 순위를 정해  
 <전략 탐색 프레임워크> ②에 작성합니다.

### 작성 Tip!

- 이미 가지고 있는 자원, 꼭 필요한 자원을 위주로 하여 적습니다.
- 중요도 순으로 작성해도 좋고, 시간 순서로 작성해도 좋습니다.

프레임워크 : 전략 탐색 프레임워크

전략 탐색 프레임워크

전략

카드 단어

(전략)을 통해  
~~~~~을 가능하게 한다.

|       |     |  |
|-------|-----|--|
| 필요 자원 | 조직  |  |
|       | 사람  |  |
|       | 공간  |  |
|       | 물품  |  |
| 세부 계획 | 1순위 |  |
|       | 2순위 |  |
|       | 3순위 |  |

교육 과정 도출

교육 과정 도출

# 성과설점

- 전략을 적용하여 교육을 운영했을 때 어떤 성과를 이룰 수 있는지  
알아보는 단계로 교육의 방향성을 확인할 수 있는 단계
-

## 1. 성과 설정하기

---

소요시간

10분

준비물

모두툴킷 성과카드, 프레임워크

Q. 교육 활동을 통해  
우리의 목적이 달성되었나요?

## • 진행 안내 •



모두툴킷의 성과 설정카드 15장을 준비합니다.



성과 설정 카드 15장을 모두 펼친 후, 교육 목적 달성을 측정하는데 도움이 될 성과 측정 방법을 1장 선택하세요.

## <예시>

**지속 시간 측정**

대상자가 하고 있는 문제와 관련된 행동의 지속 시간을 측정합니다.

**측정 방법 예시**

○ **관찰 조사**

- ☐ 1분 활동 종료와 시작 시간을 측정한다.
- ☐ 1분 간 10초 시간을 측정한다.
- ☐ 1분 간 10초 10회 시간을 측정한다.
- ☐ 측정 방법의 지속 시간을 측정한다.

**연계 활동 빈도 조사**

자발적인 연속 활동의 종류와 빈도를 조사합니다.

**측정 방법 예시**

○ **관찰 조사**

- ☐ 추가 시간 비율을 조사한다.
- ☐ 추가 활동 시간 비율을 조사한다.
- ☐ 활동 빈도(연계 활동)를 조사한다.
- ☐ 교육 후 참가자의 관련 관련 빈도(연계)를 조사한다.

**소프트스킬 지수 측정**

참여자의 개인 관계와 소통 관련 스킬, 태도, 사회성의 정도 등을 측정하여 객관적인 수치를 나타냅니다.

**측정 방법 예시**

○ **관찰 조사**

- ☐ 지능이 많은 지수 비율을 조사한다.
- ☐ 사회적 지수 비율을 조사한다.
- ☐ 지능 지수 비율을 조사한다.
- ☐ 지능 지수 비율을 조사한다.

선택한 성과 카드의 뒷면의 예시 문장을 살펴봅니다.  
예시와 같은 방법으로 교육 목적 달성을 측정하기 어렵다고 판단되면 다른 카드를 선택합니다.



각자 카드를 선택한 이유를 1분 이내로 돌아가며 이야기합니다.



교육의 목적 달성 여부를 측정하기에 적합한 카드 1장을 함께 결정합니다.

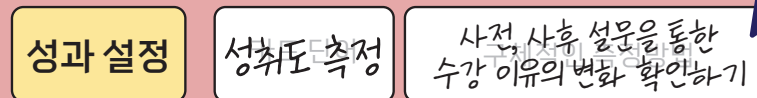
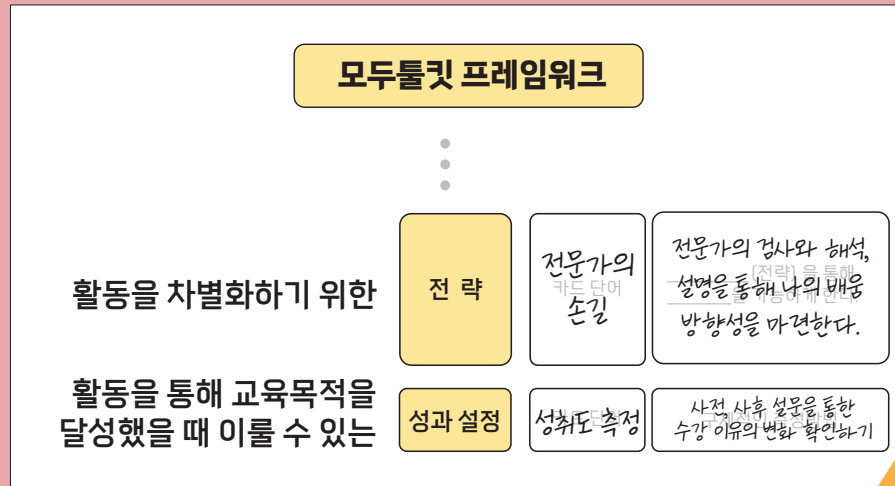
## 카드 선택 Tip!

- 선택이 어려울 시, 목적 확인 카드에 따라 성과 설정을 선택할 수 있는 카드 예시표를 활용하여 선택합니다.
- 예시표는 참고용이므로 교육 목적에 따라 다른 카드를 선택해도 무방합니다.

<성과 설정 카드 예시표>

|       | 성취도<br>측정 | 언어 표현<br>관찰 | 신체 지수<br>측정 | 소프트 스킬<br>지수 측정 | 연계 활동<br>빈도 조사 | 네트워크<br>조사 | 수상/인증<br>횟수 측정 | 사건 발생<br>횟수 측정 | 지속 시간<br>측정 | 진학률/취업률<br>측정 | 사회적 비용<br>측정 | 사전 평가<br>조사 |
|-------|-----------|-------------|-------------|-----------------|----------------|------------|----------------|----------------|-------------|---------------|--------------|-------------|
| 감정 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 관계 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 관점 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 규범 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 꿈 변화  |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 방법 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 선호 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 역량 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 역할 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 지식 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 행동 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |
| 현상 변화 |           |             |             |                 |                |            |                |                |             |               |              |             |

\*위의 표는 글로벌 임팩트 투자 네트워크(The Global Impact Investing Network)에서 만든 IRIS(Impact Reporting Investment Standards)의  
소셜 임팩트 지표와 커크패트릭의 4수준 평가모형(Kirkpatrick's Four Levels of Evaluation Model)을참고하여 만들었습니다.



성과설정의 카드 단어와 카드를 활용한 측정방법을 프레임워크에 작성합니다.

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

교육 과정 도출

# 홍보물 제작

• 지금까지 설계한 교육 활동을 직관적이고 핵심적으로 나타낼 수 있게  
시각 등과 같은 감각적 요소를 활용하여 홍보물을 제작하는 단계 •

## 1. 홍보물 제작하기

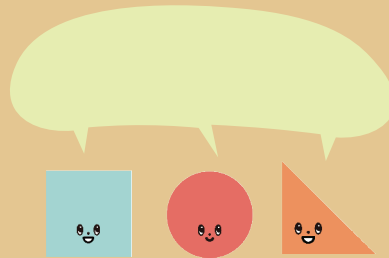
---

소요시간 25분

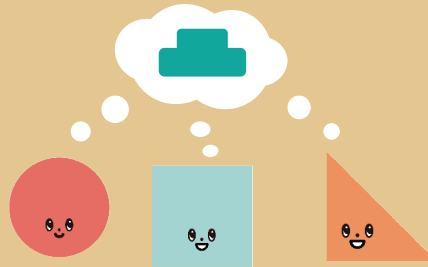
준비물 홍보물 프레임워크

Q. 우리의 프로그램을 어떻게 소개할까요?

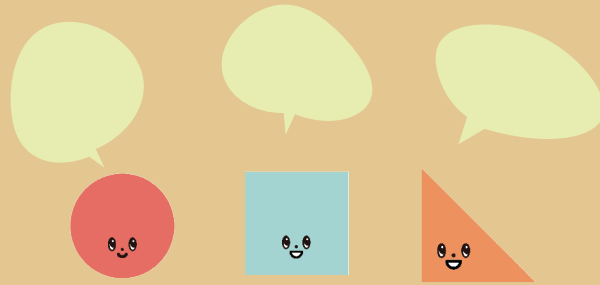
## • 진행 안내 •



조원들과 상의하여 교육 활동을 대표할 제목과 슬로건 문구를 정해봅니다.



교육 제목과 슬로건에 어울리는 대표 이미지와 짧은 소개, 교육 개요, 문의처 등을 정하고 이를 정리합니다.



| 홍보물 제작 프레임워크               |                       |
|----------------------------|-----------------------|
| 교육 프로그램 이름<br>홍보문          |                       |
| 연차                         |                       |
| 필요 교육 내용                   |                       |
| 장점, 장단, 특성, 진행방법           |                       |
| 이 교육은<br>언제쯤 수행해 볼까?       | 이 교육의<br>목적, 목표, 기대효과 |
| "홍보물 교육 수행지표" -이름(가운데) 표시- |                       |
| 첨단                         |                       |

홍보물이 완성되면 서로 발표하며 보완하여 수정해봅니다.

## 작업 Tip!

- 홍보물 프레임워크에 논의 내용을 간략하게 작성 후 전지에 함께 그려보거나 PC를 활용하여 바로 이미지를 만들어도 좋습니다.

## • 홍보물 제작 예시 •

### < 배움 디톡스 실제 홍보물 >

**나의 미래학습 계획서 작성하기**

라이프

#미래학습계획 #학습관리리스트 #진정한배움찾기 #맞춤형배움

우리의 삶과 세상의 아이디어를 다양한 방법으로 연결하여 새로운 경험과 체험 중심의 배움을 제공하는 프로그램입니다. 나도 몰랐던 배움의 기쁨과 즐거움! 지금 바로 모두의학교에서 만나보세요.

**나는 지금껏 무엇을, 어떻게, 왜 학습했을까요?**

그동안 나의 학습 경험을 돌아보고 배움의 목적과 방향성에 따른 나의 맞춤형 미래학습 계획을 세워보세요! 배움에 대한 피로감을 줄이고 즐겁고 성장이 가득한 배움을 만들어가요.

※ 본 프로그램은 모두들킷 워크숍의 결과물로 기획된 프로젝트입니다.

기획자들 : 홍작구 평생교육활동가

**함께 배운 내용**

**DAY 1 9.7(목) 14:00~16:00 나의 학습 돌아보기**

- 나의 평생학습 경험 돌아보기 (종이로 정리해보는 법)
- 내 평생학습의 키워드 찾기
- 우리의 평생학습 강연에서 공통점 찾아 공유하기
- 내 배움의 방향성 탐색하기

**DAY 2 9.14(목) 14:00~16:00 나의 미래학습 기획하기**

- 나의 평생학습 관련 서클 그리기 (Why, What, How)
- 나의 배움의 목적(Why, What)은 무엇인가? (Why, What, How)
- 나의 학습 비전(What)은 무엇인가?
- 나의 미래학습 계획서 작성하기

※ 작성 예시는 모두들킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## • 홍보물 제작 예시 •

< 모두툴킷 활용 워크숍 홍보 결과물 예시 >

〈4조〉

화 내지 말고요

기 분 좋게요

애 정을 듬뿍 담아서요

애 기를 들어드려요

4조방식 잘 나요.

일정: 2022. 6.13/6.20/6.27. 매주 월요일.

시간: 오전 10시 ~ 12시

장소: 미술화관 신청방법: 전화 및 방문접수

대상: 65세 이상 10명(선착순 접수)

\* 웃음 코디네이터 임영웅

웃고 떠들다보니 친구가 생겼어요

웃따천 연구소 (02-111-2222)

「넌배원의초제」

I'm No.1

공감

소통

최고의 소통전략  
80% 이상 참여율  
1박4회  
1인1명

일정: 2022. 6. 2 ~ 6. 16 (주1회, 매주 월요일)

장소: 모두의 학교

대상: 금천과 소재 고등학교 교사(남)

신청방법: 교육청 홈페이지, 원화인포, 선착순 10명

혜택: 교육 연수시간 6시간 인정

주관: 서울시 남부교육지원청 문의: 000-0000

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## 프레임워크 : 홍보물 제작 프레임워크

### 홍보물 제작 프레임워크

|                                |                |                             |
|--------------------------------|----------------|-----------------------------|
| 교육 프로그램 이름<br>슬로건              |                |                             |
| 이미지                            |                |                             |
| 짧은 교육 소개                       |                |                             |
| 일정, 장소, 대상, 신청방법               |                |                             |
| 이 교육을<br>신뢰할 수 밖에 없는<br>이유     | 유사 교육과의<br>차별점 | 숫자로 표현할 수 있는<br>혜택, 성과, 할인을 |
| “ (가상) 교육 수료자 후기 ” -이름/수료자 소속- |                |                             |
| 문의처                            |                |                             |

교육 과정 도출

## • 교육 과정 도출 돌아보기 •

|                                                                                     |                                                                                                                                  |                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>P</b></p> <p>프로그램에서<br/>좋았던 것은?</p>                                           | <p><b>M</b></p> <p>프로그램에서<br/>보완/개선이 필요한 것은?</p>                                                                                 | <p><b>I</b></p> <p>프로그램에<br/>새로 추가하면 좋을 것은?</p>                                         |
| <div data-bbox="440 532 548 609">의견</div> <div data-bbox="544 642 653 718">의견</div> | <div data-bbox="911 543 1020 620">의견</div> <div data-bbox="819 653 927 729">의견</div> <div data-bbox="1027 653 1136 729">의견</div> | <div data-bbox="1418 548 1526 625">의견</div> <div data-bbox="1251 636 1360 713">의견</div> |

- 전체 프로그램 흐름도와 홍보지를 보며 서로 피드백을 주고 받습니다.
- 수정/보완 사항을 반영하여 최종 결과물을 정리하여 실행에 옮길 수 있도록 준비합니다.





# [ 부 록 ]

프레임워크 전체 예시 | 프로그램 흐름도 예시

## • 프레임워크 예시 •

### 모두들킷 프레임워크

|                             |  |            |                                            |                                      |  |
|-----------------------------|--|------------|--------------------------------------------|--------------------------------------|--|
| 모두를 잇 프레이밍워크                |  |            |                                            |                                      |  |
| 나 또는 우리가 추구하는               |  | 가치         | 성취                                         | 배움의 성취                               |  |
| 가치와 관련된                     |  | 주제/문제      | 바람직한 배움의 내용과 내용                            |                                      |  |
| 해당 이슈/문제와 관련된               |  | 대상         | 50대 경력단절여성(주부) 여성                          |                                      |  |
| 대상을 변화시킬 교육의                |  | 목적         | 공부                                         | 실현가능한 학습 목표를 찾아                      |  |
| 목적 달성을 위해 필요한               |  | 조건         | 성취                                         | 배움의 욕구 알아차리기                         |  |
|                             |  | 교육의 목적과 조건 | 배움의 욕구를 알아차리고(성취) 실현가능한 새로운 꿈(꿈의 변화) 설정한다. |                                      |  |
| 목적과 조건에 부합되는                |  | 활동         | 성취하다                                       |                                      |  |
| 활동을 차별화하기 위한                |  | 전략         | 전문가의 소인                                    | 전문가의 컨설팅과 자재, 선별을 통해 나의 배움을 바꿀 수 있다. |  |
| 활동을 통해 교육목적을 달성했을 때 이를 수 있는 |  | 성과 설정      | 성취도 측정                                     | 사전, 사후 설문지를 통한 수감 이주의 변화 확인하기        |  |

※ 작성 예시는 모두들킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

## • 프로그램 흐름도 예시 •

### 프로그램 흐름도

|       |                    |        |                                                                                                  |       |                       |
|-------|--------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------------------|
| 가치 설정 | 성장                 | 이슈나 문제 | 방향없는 배움 중독 (배움 디톡스, 배움 다이어트)                                                                     |       |                       |
| 교육 대상 | 50대 경력단절 (전업주부) 여성 | 교육 목적  | 실행 가능한 목표를 찾고 작은 성취를 경험한다(공변화)<br>배움을 실천(실행) 가능한 목표로 설정하고 공(성취)을 정해본다.<br>넘치는 배움을 털어내고 해결책을 찾아본다 |       |                       |
| 대표 활동 | 그 동안의 배움을 정리하고     | 교육 장소  | 동작구 평생학습관                                                                                        | 교육 기간 | 9/7 ~ 9/21 (주1회, 2시간) |
| 교육 정원 | 10명                | 진행자    | 배움 중독을 극복한 사람들                                                                                   | 준비물   | 그간 배운 기록              |

| 차시  | 시간 | 조건과 목적                                                 | 활동                     | 활동 구체화                                       |
|-----|----|--------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------|
| 1차시 |    | 배움의 욕구를<br>알아차리고<br>(교과)를 통해<br>새로운<br>꿈의 변화를<br>설정한다. | 1차자기분석동                | 도입 성격유형검사 (도형, 컬러, MBTI 등)를 통한 자기알기          |
|     |    |                                                        |                        | 전개 인생 그래프                                    |
|     |    |                                                        |                        | 마무리 배움이 많았던 이유 찾아보기                          |
| 2차시 |    |                                                        | 나의 페르소나<br>(배움 이력서) 작성 | 도입 그 동안 배운 기록 작성                             |
|     |    |                                                        |                        | 전개 나의 강점과 약점 찾아보기                            |
|     |    |                                                        |                        | 마무리 배움 자원지도                                  |
| 3차시 |    |                                                        | 배움 계획서 작성              | 도입 그 동안의 배움 중 가장 중요한 세 가지 문제와 해결 방법          |
|     |    |                                                        |                        | 전개 배움의 지표 점검 및 배우는 목표를 설정 (시간,빈도,종류,방법,비용 등) |
|     |    |                                                        |                        | 마무리 배움의 목표와 나의 장점을 토대로 배움계획서 정리              |

교육 과정 도출

※ 작성 예시는 모두툴킷 활용 워크숍에서 실제 참여자들이 작성한 결과물을 예시로 하였습니다.

모두툴킷 시리즈

## 모두를 위한 교육디자인 툴킷 Self 활용 매뉴얼

발행일

2023년 12월

발행인

서울특별시평생교육진흥원장

발행처

서울특별시평생교육진흥원

공동 개발/제작

서울특별시평생교육진흥원/더공감 교육연구소

주소

서울특별시 금천구 남부순환로 128길 42(독산동)

대표번호

02-852-7142

홈페이지

<http://smile.seoul.kr/>

©모두를 위한 교육디자인 툴킷 Self 활용 매뉴얼의  
저작권은 서울특별시평생교육진흥원에 있습니다.

