

1장



미래 사회의 경쟁력

Hard power

- 강제력
- 명령
- Smart only

Soft power

- 매력
- 자발적
- Sweet

1 창의인성교육 기본방안(2010.01.05)

1 사교육 절감 및 공교육 강화

2 다양한 교육개혁 정책 제시

↪ 학교 다양화 및 자율화, 입학사정관제도 확대 등

3 창의인성교육 기획위원회



‘새로운 가치를 창출하고
동시에 더불어 살 줄 아는 인재’ 양성

미래 교육의 개념과 가치 재정립

1- ① 「창의·인성교육」의 개념과 가치 확립

창의·인성교육 실천

- 2- ① 유아단계의 창의·인성교육 내실화
- 2- ② 초중등 교과활동에서의 창의·인성교육 강화
- 2- ③ 초중등 창의적 체험활동의 내실 있는 운영
- 2- ④ 대학의 사회봉사와 참여 활성화
- 2- ⑤ 지역사회, 기업 등과 연계한 창의·인성교육 추진

정부의 역할 확대

- 3- ① 창의적 체험활동 프로그램 개발·보급 체제 구축
- 3- ② 창의·인성교육을 담당할 교수·지원 인력 확보
- 3- ③ 창의성과 인성을 중시하는 학교·사회문화 조성

출처 : 교육인적자원부 2010년 1월 4일 보도자료

2장

1 융합인재교육(STEAM)의 정책 배경

창의적 과학 · 기술 인재 대국 지향

1차 기본계획
(2006~2010)

- 영재교육과
대학 이상 교육 대상

2차 기본계획
(2011~2015)

- 전체 초중등 학교
수준으로 확대
- 초중등 융합인재교육
(STEAM) 실시

2 융합인재교육(STEAM)의 정책 목표

과학기술 분야의 국가 경쟁력 강화



창의·융합형
과학기술
인재 양성

과학기술 분야
진출 유도

대중의 과학화

2 융합인재교육(STEAM)의 정책 목표

1. 창의·융합형 과학기술 인재 양성

1 창조적 협력 인재 양성

2 새로운 아이디어를 창출하는 창의성



2 융합인재교육(STEAM)의 정책 목표

2. 과학기술 분야 진출 유도

- 1 과학기술에 대한 호기심, 흥미 제고
- 2 현상에 대한 종합적 이해와 사고능력 배양
- 3 과학기술 인력의 질적, 양적 증가

2 융합인재교육(STEAM)의 정책 목표

3. 대중의 과학화

1 생활 속 과학기술에 대한 소양 제고

2 감성과 지성, 창의 · 인성의 균형적 발달



3장

1 STEAM의 정의

융합인재교육(STEAM)

창의적 설계(Creative Design)와
감성적 체험(Emotional Touch)을 통해
과학기술과 관련된 다양한 분야의 융합적 지식, 과정,
본성에 대한 흥미와 이해를 높여
창의적이고 종합적으로 문제를 해결할 수 있는
융합적 소양(STEAM Literacy)을 갖춘 인재를
양성하는 교육





새로운 가치
창출

종합적인
문제 해결력

더불어 살 줄
아는
인재 양성

과학, 기술, 공학, 예술, 수학 등 다양한 분야의 융합적 지식

2 융합인재교육(STEAM) 목표

- 1 융합적 지식과 개념을 이해하고,
이를 **실생활 문제에 적용**한다.
- 2 종합적 문제해결과 창의적 사고 방법을 학습하고
다양한 가치 창출에 기여한다.
- 3 과학기술 공학 등에 대한 흥미와 호기심을 기르고
긍정적 태도를 함양한다.
- 4 배려, 의사소통, 개방성, 다양성, 협동심 등과 같은
인성을 기른다.

교육 패러다임의 변화

- 미래의 교육은 '창의성'과 '인성'을 바탕으로 학생들의 잠재력과 바람직한 가치관을 찾고 키워주는 교육

국가 발전 전략의 변화

- 미래의 성장 동력은 새로운 것을 생각하고 만들어내는 '창조적 인적 자본'이 주도

교육 여건의 변화

- 개정 교육과정, 입학사정관제 등 창의성과 인성을 충실히 교육할 수 있는 여건을 마련

