

세계시민의식 함양 비대면활동 확산을 위한 Me-book (디지털멀티북) 개발

추진배경

- 2015~2030 지속가능발전목표(SDGs) 세계시민성 함양을 위한 교육 증진
- 청소년 세계시민교육 현장 확산 및 역량향상 필요(2015 개정 교육과정)
- 포스트코로나에 대응 할 수 있는 디지털 교육환경과 콘텐츠 개발 필요

주요성과(BP)

- 청소년 세계시민의식 함양 활동의 높은 수요 충족 및 비대면활동 기반구축
- 디지털교육 대전환 대응으로 에듀테크 기반 청소년활동 가능성 확인
- 사회배려청소년지원 작은학교 대상 디지털 불평등 격차 해소로 공공성 강화
- 디지털멀티북 제작 기술력 확보로 예산절감 및 지속가능한 자생력 구축

(창의성·독창성) 내 손으로 여는 세계시민교육

➤ Me-Book(디지털멀티북)이란?



다양한
학습자료

내가
만들어가는

시간,장소
제한 없는

Multi
미디어
리터러시

+

Me
자기
주도적

+

e-book
디지털
네이티브

Me-book

언제, 어디서나 스마트폰, 태블릿으로 다운받아
멀티미디어자료를 통해 기후위기에 대해 알아가며
책임 있는 행동을 약속하는 학습자 참여 중심 콘텐츠

➤ 결과물



Me-book(디지털멀티북)



안드로이드



아이폰

접속QR코드



Me-book 활용 사진

현황분석

- 세계시민교육(GCE) 현황분석 및 시사점
 - 유네스코학교, GCE시범학교위주 실행
 - 교육 실행방식 다변화 필요
 - 초등에 비해 중고등학교는 개별교과중심
 - 융복합 교육 활용이 어려움
 - 교원 전문성 강화를 위한 노력이 필요

➤ 디지털교과서 효과 분석



자기주도적 학습력, 창의성, 정보활용능력, 협업능력 등이 향상됨

➤ 기존 비대면활동 분석

- 비대면 수업으로 인한 학습 불평등
 - 학습격차 심화(61.8%) 가장 큰 문제점
 - 학습 효율성이 떨어진 주된 이유
 - 학생의 자기주도적 학습 능력차이
 - 교사-학생 소통의 부재

진단 및 대응

1. 융복합 다변화 대응 디지털 청소년활동 개발

- Me-book 1종 개발 (완료)
 - 국립평창청소년수련원 2020-062-01(간행물등록)
 - KOICA협업 일환 세계시민교육 전시관 콘텐츠활용 ("20.12.17 개관예정)

2. 지도자 역량 강화

- 세계시민교육강사과정 수료(3명)
- 온라인교재제작 입문과정 수료(4명)
- 지도자 학습커뮤니티(CoP)운영(6명)
 - 민주시민교육, 포토샵, 일러스트

3. 자기주도성 증진 및 소통을 위한 노력

- 플립러닝 온라인교재(2종 개발)
- 사회배려청소년대상 시범운영으로 소통창구 마련
 - 시연회, 시범운영을 통한 의견수렴 및 수정보완
 - 총5회약100여명(2회37명완료, 3회60명예정)
 - 세계시민교육 전시관 연계 프로그램 개발 ("21년도 초·중·고등 각2종, 총 6종 예정)

(주요성과) 디지털활동 시대를 여는 혁신성장

B.P

(혁신성장)

세계시민교육 수요 충족 하는 비대면활동 기반구축
및 에듀테크기반 청소년활동 디지털화가능성확인



(자생력구축)

Me-book(자체제작기술력 확보로 예산절감
향후 콘텐츠제작·보완 지속가능 체계구축



(공공성강화)

사회배려청소년지원사업 작은학교 대상
시범운영을 통한 디지털 불평등 격차해소에 기여



- '세계시민으로서의 나라는 존재를 알게 된 것 같아요.' • '학교에서의 세계시민의식교육은 한계가 있었는데, 활동 위주로 재미있게 진행해 주셔서 감사해요.'
- '지구가 아파하지 않도록 우리 모두가 힘써야 할 것 같아요'
- 참여 청소년 주관식 의견 中 -
- 구래초등학교 교사 인터뷰 中 -

(적용·확산) 청소년의 미래를 채우다, 키우다, 이루다.

채우다 [2021] 기반구축단계

- 지속가능발전목표(SDGs)관련 다양한 주제의 '세계시민교육'시리즈 초등교급 콘텐츠 2종 개발
- 청소년대상 비대면활동, 찾아가는 활동, 기존 활동 디지털화 등 체험형 사업 개발 및 운영

키우다 [2022] 사업다각화단계

- 세계시민교육 청소년활동 심화 - 중등교급 콘텐츠 2종 개발
- 디지털멀티북 활동꾸러미 개발로 신성장동력 사업개발 및 운영

이루다 [2023] 확산·활성화단계

- 세계시민교육 청소년활동 심화 - 고등교급 콘텐츠 2종 개발
- 전문연수, 교원연수 등 연수사업 개발·운영 및 디지털활동 플랫폼으로 콘텐츠 보급·확산