

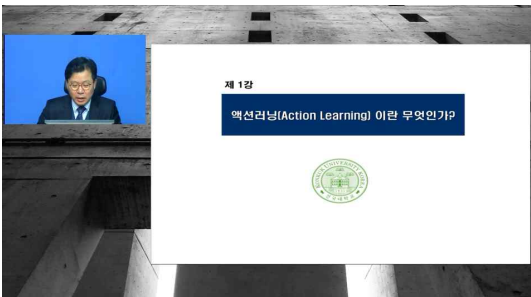
GLOCAL 비교과 프로그램 과정개요서

KU Learning Channel 프로그램(23)

주제	액션러닝 학습법			차시	7차시			
대상	글로벌 캠퍼스 재학생							
인재상	합리적 소통인		전문적 통섭인		창의적 실천인		선도적 세계인	
핵심역량	인성역량	의사소통역량	종합적 사고력	지식탐구역량	창의역량	정보활용역량	글로벌 역량	리더십 역량
					30%	70%		
강사	성명	송영선			소속	글로벌캠퍼스 대학교육혁신원 교수		

2. 특강 개요

개요	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 해야 할 당면과제를 해결하기 위하여 Action learning에서 제공하는 다양한 개념과 내용들을 이해하고, 기법들을 적용할 수 있도록 학습한다.
목표	<ul style="list-style-type: none"> 성공적인 액션러닝 프로그램을 실행하고 팀을 위한 문제 해결 프로세스를 계획하고 실행할 수 있다.
특강 내용	<ul style="list-style-type: none"> 액션러닝의 개념과 필요성 액션러닝의 핵심요소 액션러닝 프로그램 실행 단계 촉진자의 활동 팀빌딩과 문제해결 피해야 할 8가지 함정 액션러닝 평가
추천 도서	<ul style="list-style-type: none"> 장경원, 고수일. (2014). 액션러닝으로 수업하기 박수홍, 안영식. (2010). 체계적 액션러닝 유리 보석. (2003). 액션 러닝

특강 맛보기	 <p>제 1강 액션러닝(Action Learning)이란 무엇인가?</p>	 <p>3. 액션러닝과 유사 개념과의 비교</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>특 징</th> <th>적용방안</th> <th>비 교</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>태스크 포스 (Taskforce)</td> <td>• 실제 상황에서 특정과업 수행에 초점</td> <td>• 무연계</td> <td>• 책임자를 선택할 권한이 상사에게 있음</td> </tr> <tr> <td>품질원칙 (Quality Circles)</td> <td>• 실제 상황에서의 품질향상 과제/문제해 결 초점</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>시뮬레이션 (Simulation)</td> <td>• 가상의 사례를 다루는 것의 연습, 시뮬레이션, 피드백 게임</td> <td></td> <td>• 책임자에 대한 결과 및 책임이 따르지 않음</td> </tr> <tr> <td>문제해결학습 (Problem-based Learning)</td> <td>• 실제 및 가상의 문제 다룸</td> <td>• 의도적</td> <td>• 책임자의 역할상을 검증할 기회 없음</td> </tr> <tr> <td>액션러닝 (Action Learning)</td> <td>• 실제 직면한 비즈니스 이슈의 발견과 해결을 통한 학습, 지식의 습득</td> <td></td> <td>• 책임자의 실제적용을 통한 결과의 확인 및 이에 대한 평가를 통해 학습을 이루어냄</td> </tr> </tbody> </table>	구분	특 징	적용방안	비 교	태스크 포스 (Taskforce)	• 실제 상황에서 특정과업 수행에 초점	• 무연계	• 책임자를 선택할 권한이 상사에게 있음	품질원칙 (Quality Circles)	• 실제 상황에서의 품질향상 과제/문제해 결 초점			시뮬레이션 (Simulation)	• 가상의 사례를 다루는 것의 연습, 시뮬레이션, 피드백 게임		• 책임자에 대한 결과 및 책임이 따르지 않음	문제해결학습 (Problem-based Learning)	• 실제 및 가상의 문제 다룸	• 의도적	• 책임자의 역할상을 검증할 기회 없음	액션러닝 (Action Learning)	• 실제 직면한 비즈니스 이슈의 발견과 해결을 통한 학습, 지식의 습득		• 책임자의 실제적용을 통한 결과의 확인 및 이에 대한 평가를 통해 학습을 이루어냄
	구분	특 징	적용방안	비 교																						
	태스크 포스 (Taskforce)	• 실제 상황에서 특정과업 수행에 초점	• 무연계	• 책임자를 선택할 권한이 상사에게 있음																						
	품질원칙 (Quality Circles)	• 실제 상황에서의 품질향상 과제/문제해 결 초점																								
시뮬레이션 (Simulation)	• 가상의 사례를 다루는 것의 연습, 시뮬레이션, 피드백 게임		• 책임자에 대한 결과 및 책임이 따르지 않음																							
문제해결학습 (Problem-based Learning)	• 실제 및 가상의 문제 다룸	• 의도적	• 책임자의 역할상을 검증할 기회 없음																							
액션러닝 (Action Learning)	• 실제 직면한 비즈니스 이슈의 발견과 해결을 통한 학습, 지식의 습득		• 책임자의 실제적용을 통한 결과의 확인 및 이에 대한 평가를 통해 학습을 이루어냄																							
 <p>4. 액션러닝의 필요성</p> <p>필라다임의 진화</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육학 분야, 인간교육, 문화주의 운동, 지능개발 등 문화적 운동 (Knazes, Dewey, Kolb, Maslow) • 시스톰 사고, 서비스와 혁신, 피싱퍼머터 커리어 경력 중 (Druker, Senge, Greenleaf, Wheatley, Peters) • 학습조직, 실용, 평생 학습, 시스톰 사고 진보 및 혁신에 대한 학제 • 개인과 조직 능력개발을 위한 동기부여 (Lewin, Jung, Maslow) • 그룹활동과 문제 해결과정의 정형화 - 프로세스(Weinck), 문제의 통찰력(Hofstede, Kolb) 	 <p>5. 액션러닝의 이론적 배경</p> <p>결과</p> <p>액션러닝의 태동</p> <ul style="list-style-type: none"> 1945 • 1차 세계 대전 이후를 위한 액션러닝 시도, 4-5명의 관리자 소그룹 구성 • 시스코의 당 행정, 컨설팅 (Revere, 국가안전위원회와 교육훈련 담당관) 1955 • 간호사(앤드루스)의 대한 병실관리)의 높은 이치로 해결을 위한 액션러닝 (앤드루스, 리처드 존스 그룹 구성 (Revere, 간호사(앤드루스)의 교수)) <p>액션러닝의 정립과 확산</p> <ul style="list-style-type: none"> 1975 • GE 공학 회사에서 액션러닝 활용, 중대결함한 성과 도출 (Arnold Weinstein) • GE의 액션러닝 - 전 세계 기업 액션러닝 프로그램의 진전이 됨 1990년대 • 액션러닝의 광범위한 적용, 가령 본 아시아 일부 공예사의 도입 • 기업 액션러닝 문화, 제너럴 엘지, 인텔, 삼성, 현대 (이영희) • 미국, 일본, 캐나다, 영국, 호주, 뉴질랜드, 아프리카 각 부처 도입 • 국제적용, 연구의 대중화, 등 주요 학자 																									