

# 삼성 오픈소스 컨퍼런스

## 미래사회와 교육

---

SW를 통한 미래 사회 변화와 이를  
위한 교육은 무엇 인가?

고려대학교 사범대학 권대용  
2019.10.17.



- 1) 사회의 변화 모습
- 2) 변화를 만들어 가는 SW 기술
- 3) 현재 교육의 모습
- 4) 우리가 만들어가야 할 교육



# 사회의 변화 모습

4차산업혁명의 기술은 우리의 삶을 어떻게 바꾸고 있을까요?



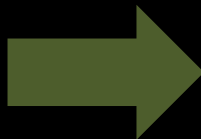
“여가”란 무엇일까요?  
여가의 성격은 어떻게 변하고 있을까요?

과거의 일하고 쉬는 시간인 여가는 더 이상 시간적 구분이 아닌,  
정서적인 형태의 여가로 변하고 있습니다.

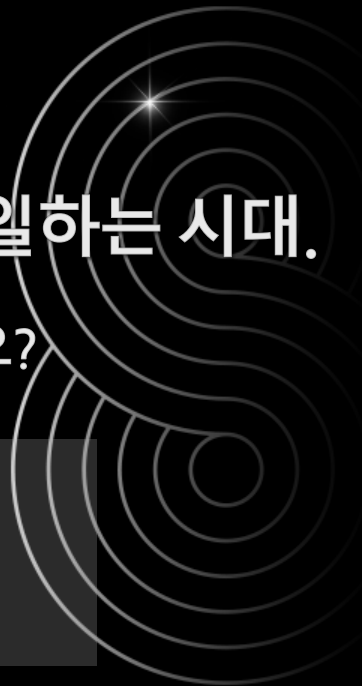
나의 즐거움이자 행복인 "여가와 놀이"를 위해 일하는 시대.

미래의 노동, 그리고 여가-놀이는 어떤 모습일까요?

-일하고쉬는 시간의 개념  
-의무적활동에서벗어난자유로운 시간




-즐거움과행복의 정서적 개념  
-노동의목적이되는여가놀이



# 미래의 여가와 놀이

---

누군가에게는 일이지만, 누군가에게는 여가와 재미가 되는 무엇인가를. 즐기며 유통시키는 것,  
여가와 재미로 문화를 만들어나가는 세상  
그 즐거움인 여가가 일 (직업)이 되는 세상  
그래서 내가 관심이 있고, 재능이 있는 분야가 무엇인지 아는 것이 중요합니다.



# 연결과 네트워크(모임)

과거에는 신분, 학연, 지연 등의 연결을 통해 네트워크를 형성했습니다.  
오늘날 우리 사회는 다양한 사람들의 네트워크(모임)을 통해서  
연결의 기회가 점점 더 많이 생겨나고 있습니다.

또한, 컴퓨팅 네트워크 시스템의 발달을 통해 연결이 매우 다양한 형태로 만들어지고 있습니다.  
미래에는 어떤 네트워크를 통해서 무엇이 연결될 수 있을까요?

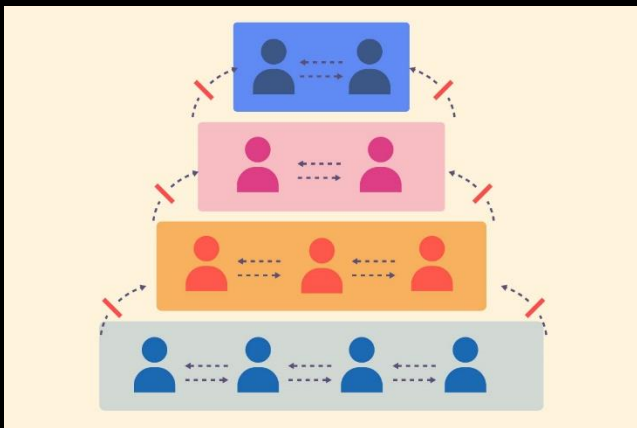


다함께 어울리는 다인종, 다민족, 다문화 아이들



클라우드 펀딩을 통해 생산자와 연결되는 소비자

# 미래의 연결과 네트워크



고정적이고 폐쇄적인 형태의 네트워크 구조에서 '나를 중심으로 하는 수평적 네트워크 구조' 이제는 연결을 통해 내가 관심이 있고, 재능이 있으면 다양한 네트워크(모임)와 연결될 수 있는 세상  
나의 관심과 흥미와 관련 있는 네트워크(모임)와 연결되고,  
연결을 통해 내가 관심이 있고 재능 있는 분야를 주도적으로 찾아야 합니다.

유통이란 생산된 재화 및 서비스가 생산자로부터 소비자에게 전달되는 여러 과정을 의미합니다.  
인터넷의 발달은 유통 방식과 유통의 대상에 다양화를 가져왔습니다.

지금 우리 사회에는 생산자와 소비자가 만날 수 있는  
가상 플랫폼을 통해 다양한 콘텐츠가 유통되고 있습니다.

미래에는 유통과 소비의 형태가 어떻게 변화할까요?





콘텐츠를 중심으로 생산, 유통, 소비하는 세상

설계를 생산, 유통, 소비하고 제품 생산은 소비자가 직접 하는 세상



미디어란 의사소통하기 위해 어떤 내용을 전달하는 수단입니다.  
소셜 미디어는 이미 우리 생활에 많은 영향을 끼치고 있고,  
VR과 같은 기술의 발달은 다양한 콘텐츠를 전달하는 미디어로서 기능하고 있습니다.

미디어의 발달은 어떤 콘텐츠를 가능하게 할까요?  
미래의 콘텐츠의 생산 방식은 어떻게 변화할까요?



시각, 청각 정보를 넘어서 촉각, 후각 같은 정보를 전달 하는 미디어의 발달은  
콘텐츠의 개성화, 개별화를 극대화 할 것 입니다.



# 사회 변화와 이를 만드는 SW 융합

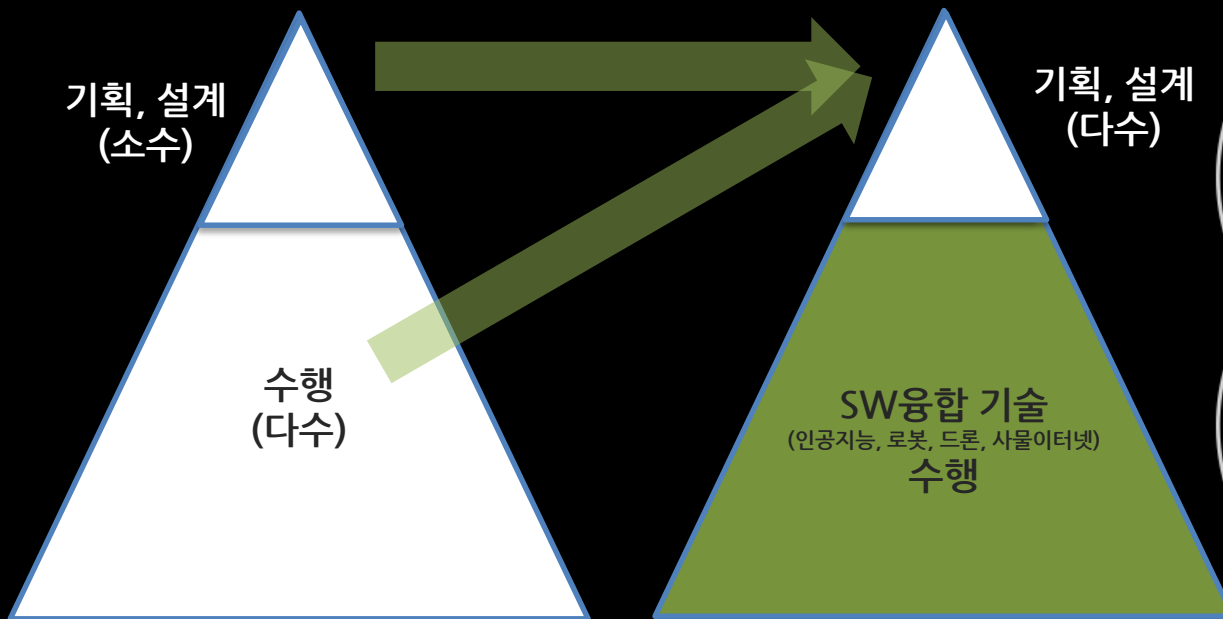
사회를 변화 시키는 SW 융합과 인간의 역할 변화

SOSCON 2019

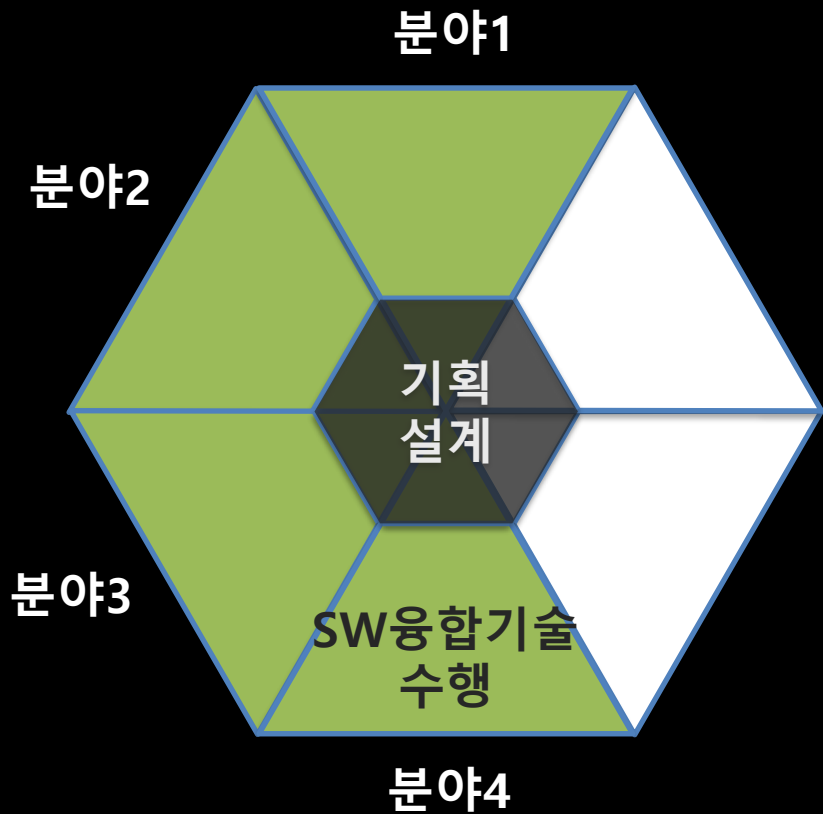
SAMSUNG OPEN SOURCE CONFERENCE 2019

# SW융합이 현실에 미치는 영향

SW융합을 통해 인간의 업무는 수행 중심에서 기획 설계 중심으로 이동



# SW융합이 현실에 미치는 영향



인간은 업무를  
기획하고 설계하는  
창조적인 일을 수행하고,

실제적인 업무는  
SW융합기술이 수행

사람의 일을 위해서 정말 많은  
분야가 있어야 함

따라서 다양성이 핵심



# 현실을 변화시키는 SW융합의 예



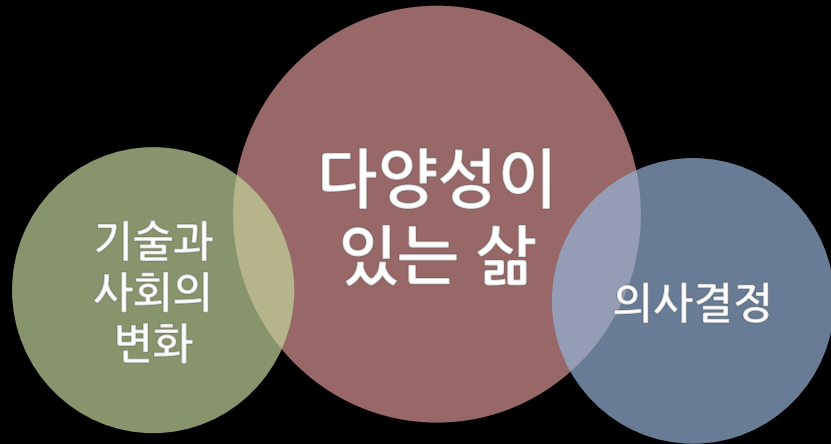
챗봇은 단순하거나 반복적인 질문에 대한 응대와  
감정노동에 대한 서비스를 수행  
\*상담원 역할 수행

인공지능은 빅데이터와 연계하여  
현실의 문제를 해결(분류, 추론, 예측)하는데 활용  
\*감염 부위를 찾고 제거



드론과 자율주행 자동차는 상품이 유통되는 과정에서  
사람의 일을 대신 수행  
\*생산자와 소비자가 직접 연결





사람 대 사람의 협업을 넘어, 사람과 AI의 협업  
시간, 장소의 구애를 받지 않는 다양한 스타일  
개인 미디어를 통한 다양한 형식의 정보 공유와 확장이 만들어 내는 네트워크  
‘나’를 중심으로 하는 수평적 네트워크에서의 의사결정





# 현재 우리 교육 모습

---

여러분은 학교에서 어떠한 교육을 받고 있나요?

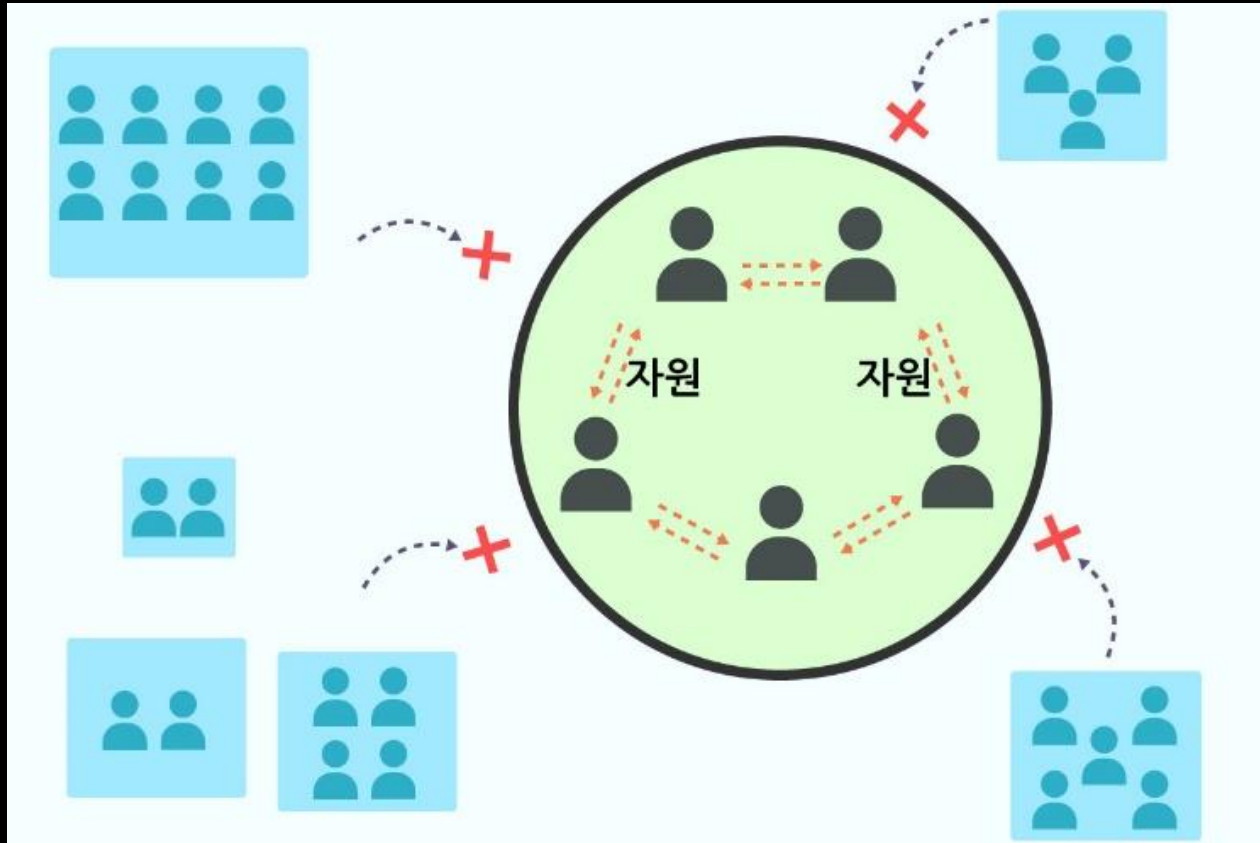


# 교육과 여가 놀이



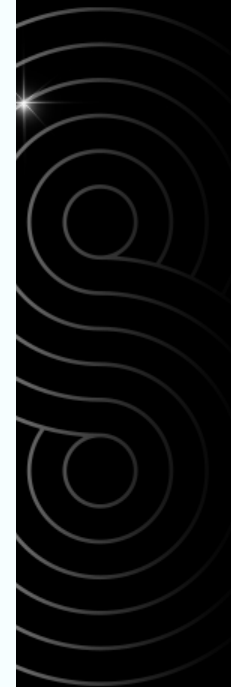
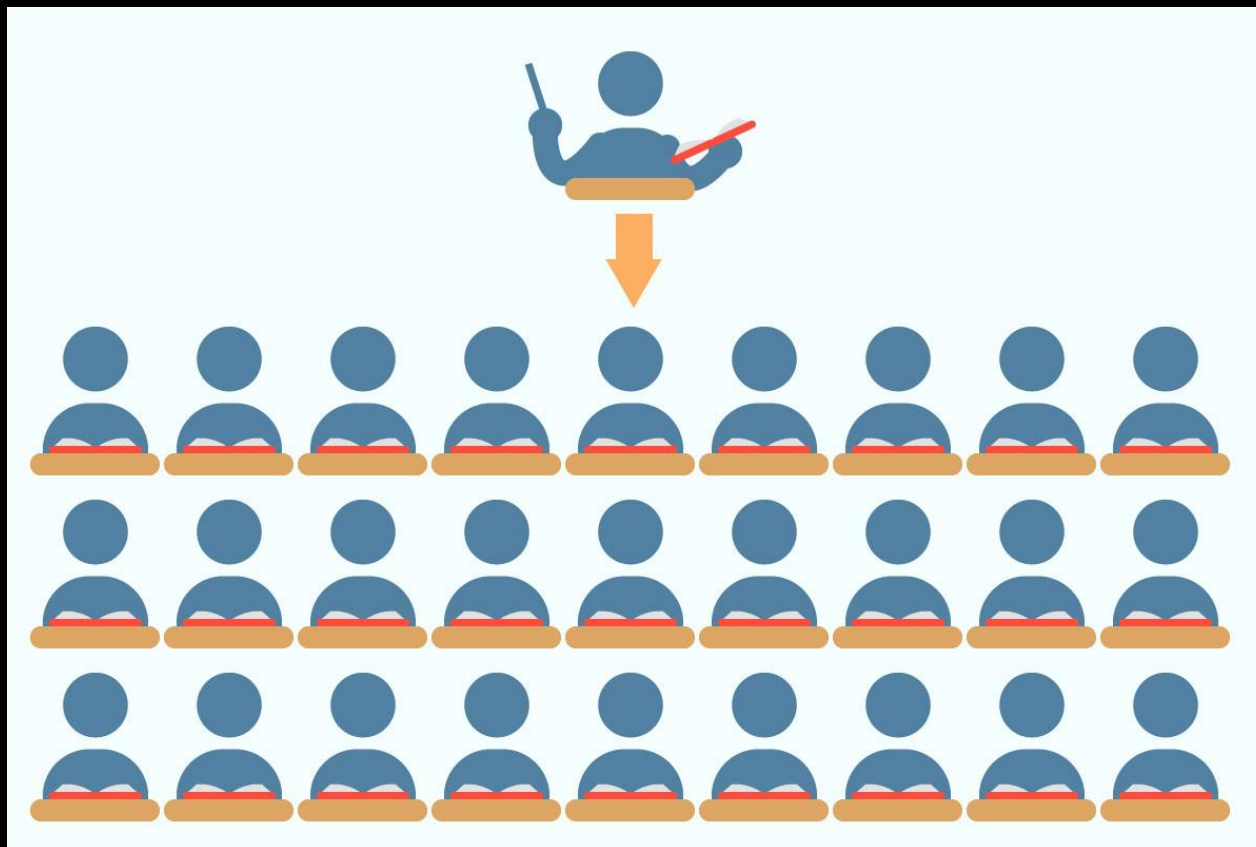
과거 노동을 잘 하기 위해 쉬는 형태와 유사

# 교육과 연결 네트워크

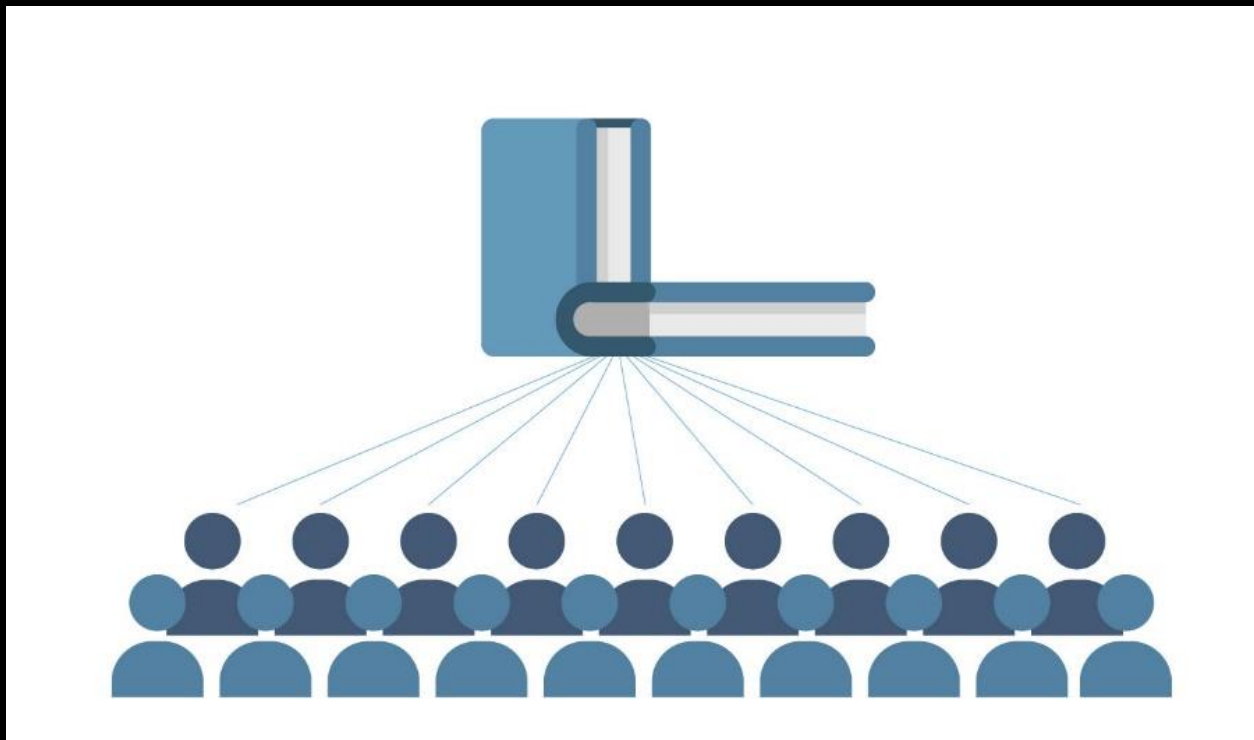


지역, 신분 제도와 같이 한정적인 형태로 네트워크가  
만들어지고 연결이 이루어 지는 과거의 형태와 유사

# 교육에서의 유통 소비



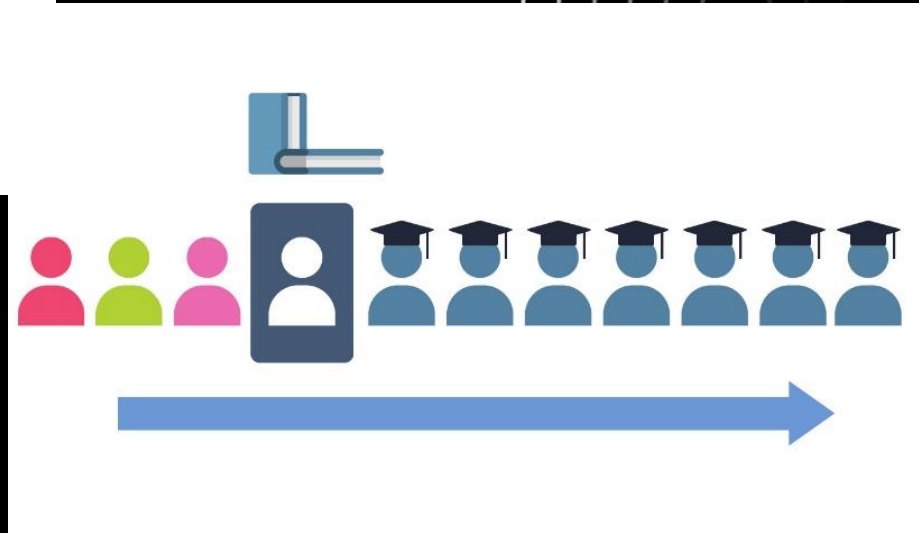
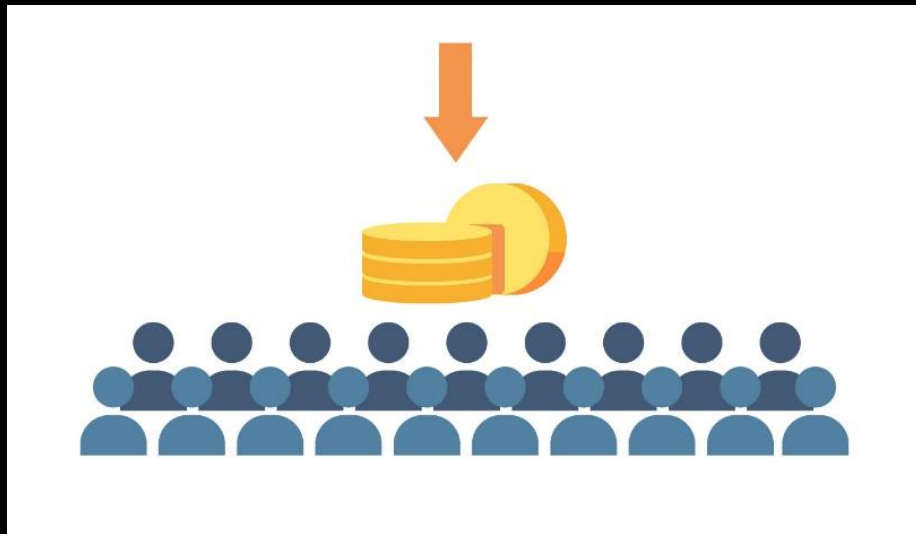
대량 생산 대량 소비 형태가 이루어졌던  
과거와 유사한 모습  
유통 또한 과거의 모습





단 방향인 매스미디어 형태이며 동일한 내용으로 구성된  
시청각 자료 중심으로 과거 미디어 콘텐츠 모습과 유사

# 현재 교육 장점과 한계점



# 우리가 만들어가야 할 미래 교육

각자 어떠한 교육이 필요한지 고민해 봅시다!

SOSCON 2019

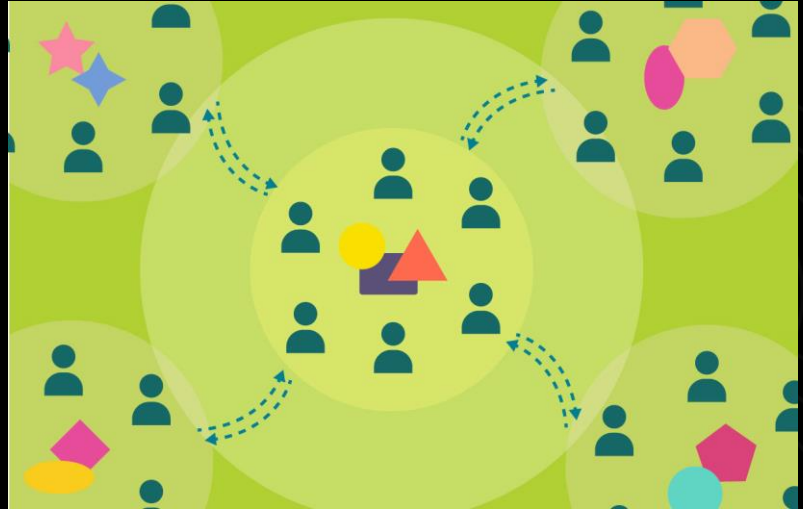
SAMSUNG OPEN SOURCE CONFERENCE 2019

# 교육을 스스로 구성할 수 있는 자기주도 환경



수업 내용과 일정을 학생의 관심과 능력을 중심으로  
교사와 논의하여 스스로 결정하고 자기주도적으로 수행

# 관심과 재능 중심의 학습 네트워크와 연결



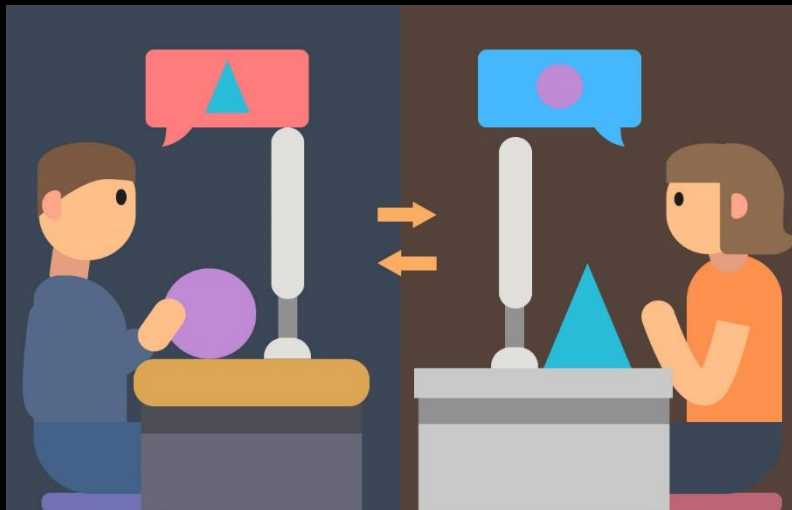
관심과 흥미를 중심으로 필요한 자원을 연결할 수 있는 네트워크를 제공하고,  
다양한 네트워크 안에서 공통의 관심과 성향이 서로 맞는 학생을 연결하여  
프로젝트 학습의 진행을 통해 재능과 진로 발견

# 학습 공유 중심의 맞춤형 콘텐츠 유통 소비



학습 과정에서 콘텐츠를 생산하여 공유를 통해 유통할 수 있고  
공유된 다른 사람의 학습 콘텐츠를 소비하여 스스로 필요한 학습을 진행

# 경험을 전달할 수 있는 학습 미디어와 콘텐츠



언제 어디에서는 학습이 가능한 쌍방향의 순환구조를 갖춘 환경에서  
다양한 감각을 체험하는 미디어와 학습 콘텐츠를 통해  
개별화된 맞춤형 학습을 수행

THANK YOU

SOSCON 2019

SAMSUNG OPEN SOURCE CONFERENCE 2019

