

청소년 농업문맹 퇴치!

농업 신세계 즐기Go, 맷Go, 알리Go~

2019. 10.



농촌진흥청
국립농업과학원

농진청	청소년 농업문맹 퇴치 농업 신세계 즐기Go, 맷Go, 알리Go~				
<p>□ 추진배경</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 농촌의 지속가능성 위협 * 소멸위험지역 : 227개소 지자체 중 79(34.6%) ○ 식량생산 위기 속 청년농업인 절대 부족 * 청년농업경영주 ('18) 0.7% ○ 우리나라 농업 미래인재 취약 * 청년 직업교육훈련분야: 농림·어업 0%(‘17년) ☞ 지속가능한 농업·농촌을 위한 미래 농업인재 육성에 대한 국민적 공감대를 바탕으로 농업교육 공공서비스 및 제도 개선 필요 <p>□ 추진내용</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 청소년의 농업경험 탐색 * 국민디자인단 24명, 현장포럼 12명, 활동 12회 ○ (국민요구) 농업 미래인재 육성 필요, 부정적 인식 개선 위한 경험 확대 <ul style="list-style-type: none"> * 국민생각함 148명(6.26~8.29), 현장방문 4개소, 심층면담 14명(청소년, 학부모 등) ○ (아이디어) 농업경험 확대 핵심이슈 : 즐기기, 관계맺기, 바로 알리기 ○ (실천전략) 재밌는 농업 콘텐츠, 학교교육과 연계, 농산업 직업 국가표준 <p>□ 추진성과 및 기대효과</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ [농업즐기Go~] 농업게임 '팍팍', 직업소개 동영상 14종 개발 및 시연 <ul style="list-style-type: none"> * 오프라인 : 완주군 중학교 등 38회, 774명 / 온라인 : 유튜브, 농사로, 꿈길 등 ○ [관계맺Go~] 롤모델 역량강화, 교원 인프라 확보, 농업 교육정책 지원 <ul style="list-style-type: none"> * 청년농업인 롤모델(전주시 4-H 20명) 확충, 멘토링용 콘텐츠(37종) 배포 * 교원연수(2회, 80명), 농업유산 교수학습자료 개발(34차시), 교육부 진로교육자료 제공 ○ [바로 알리Go~] 한국직업사전 등재, 직업체험센터 농산업분야 도입 제안 <ul style="list-style-type: none"> * 한국직업사전 신규직업 등재 추진(3종), 직업체험센터 농산업 도입 제안(1건) <p style="text-align: center;">< 국민디자인단 운영 전·후 비교 ></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">국민디자인단 운영 前 (AS-IS)</th> <th style="width: 50%;">국민디자인단 운영 後 (TO-BE)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 교육현장의 지식주입식 농업 교육 * 농업 관련 자유학기제 : '17(7.8%) • 농산위에 직업탐색 기회 부족 * 청년경영주 비율 : '18(0.7%) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 농업 콘텐츠, 학습지도안 제공 창의적 체험 증가 * 농업 관련 자유학기제 : '22(13%) • 농산업분야 직업탐색 및 취업 확대 * 청년경영주 비율 : '22(5%) </td> </tr> </tbody> </table> <p>□ 향후계획</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (실용화) 게임툴킷 온라인 보급('19.11), 시도교육청 연구학교 제안('19.11) ○ (안정화) 교원연수 사업제안('20), 농업 신규직업 직업사전 등재('20~) 		국민디자인단 운영 前 (AS-IS)	국민디자인단 운영 後 (TO-BE)	<ul style="list-style-type: none"> • 교육현장의 지식주입식 농업 교육 * 농업 관련 자유학기제 : '17(7.8%) • 농산위에 직업탐색 기회 부족 * 청년경영주 비율 : '18(0.7%) 	<ul style="list-style-type: none"> • 농업 콘텐츠, 학습지도안 제공 창의적 체험 증가 * 농업 관련 자유학기제 : '22(13%) • 농산업분야 직업탐색 및 취업 확대 * 청년경영주 비율 : '22(5%)
국민디자인단 운영 前 (AS-IS)	국민디자인단 운영 後 (TO-BE)				
<ul style="list-style-type: none"> • 교육현장의 지식주입식 농업 교육 * 농업 관련 자유학기제 : '17(7.8%) • 농산위에 직업탐색 기회 부족 * 청년경영주 비율 : '18(0.7%) 	<ul style="list-style-type: none"> • 농업 콘텐츠, 학습지도안 제공 창의적 체험 증가 * 농업 관련 자유학기제 : '22(13%) • 농산업분야 직업탐색 및 취업 확대 * 청년경영주 비율 : '22(5%) 				

1 청소년 농업문맹 퇴치 농업 신세계 즐기Go, 맺Go, 알리Go~

과제유형	③실행·단독과제	정책분야	문화/관광, 어린이/교육
주관기관	농촌진흥청 국립농업과학원 농촌환경자원과	주관기관 과제담당자	채혜성 농업연구사 연락처 : 063-238-2631 이메일 : aidang@korea.kr
협업기관	전북도교육청	협업기관 과제담당자	정숙주 장학사 연락처 : 063-239-3258 이메일 : sukjuj@korea.kr

1 과제 개요

- ◆ (사업목표) 청소년들을 미래 농업·농촌정책에 기여할 수 있는 성숙한 시민으로 육성할 수 있는 교육인프라, 직업제도 표준 등 대국민 서비스 마련
- ◆ (주요고객) 중·고등학생 및 교육담당자, 농업전문가, 농촌 사회적 기업 등
- ◆ (추진기간) '19. 4~'19. 10
- ◆ (소요예산) ('19) 20백만원
- ◆ (추진내용) 청소년 맞춤형 농업 콘텐츠 개발, 학교교육과 연계할 수 있는 교원 인프라 및 교육정책 지원, 농산업 직업 국가표준 및 직업체험 제안

지속가능한 농업·농촌을 위한 미래 농업인재 육성

목적

- ◆ 농업에 대한 접근성 강화를 통한 청소년의 농업 경험기회 확대
- ◆ 교원, 현장강사들의 농업인식 강화를 통한 교육현장 농업 적용률 향상
- ◆ 농업의 산업적 가치 제고를 통한 농업 유망직업 및 청년 신규 일자리 발굴

농업 즐기기

농업게임·동영상 개발
이모티콘경진대회

농업과 관계맺기

청년농업인 롤모델 구축
교원 대상 농업 연수

농업 바로 알리기

농산업 직업 국가표준
직업체험센터 농업분야 도입

2 추진배경

청소년 대상 농업의 산업적 발전가능성 교육 및 제도개선을 통해 미래세대가 농업을 미래의 유망직업으로 인식하고, 농촌에 유입되어 지속가능한 농업·농촌에 기여

⇒ (국정과제) 3.사람이 돌아오는 농산어촌 구현, 83-1. 후계인력 양성 및 영농창업 활성화

□ 농업 유입 인구 감소로 농업·농촌의 지속가능성 위협

- 급격한 도시화, 농촌인구 감소, 농업에 대한 관심 저하로 농업에 대한 기본지식과 농업정책에 대한 이해가 부족한 농업문맹자¹⁾ 증가
 - * 농업정책과 나와의 관계 '관계있다' 40.5%(최근 3년간 하락세)
- 인구·청년농가 감소, 고령화로 인해 농촌지역소멸 위기가 고조
 - * 고령사회(고령층 비중 14%)→초고령사회(20%) 도달기간 : 한국 8년, 일본 12, 독일 33
 - * 소멸위험지역('16, 한국고용정보원 보고서) : 227개소 지자체중 79(34.6%)

□ 식량생산 위기속 청년농업인 절대 부족으로 농업 소멸 위기

- 농업 발전을 위한 잠재인력인 청년들의 농업 직업교육 경험 전무
 - * 청년 직업교육훈련분야 : 컴퓨터 20.9%, 서비스 11.2, 경영·사무 10.1, **농림·어업 0**('17년)
- 청년 농업경영주 소멸 위기 : 100명중 0.7명에 불과
 - * 청년농업경영주 ('90) 14.6명/100명 → ('00) 6.6 → ('10) 2.8 → ('18) 0.7

□ 세계적 농업은 미래희망분야, 우리나라 농업 미래인재 취약

- 미래유망산업, 농업 : 세계적인 투자자 짐 로저스(2019.1.24., 김제동쇼)
 - 우리나라 청소년 장래희망 1위 (초)과학자, (중·고)교사(교육부, 2018)
 - * 청년들의 농업실상과 농촌문제 인지 '모른다' 52.3%(KREI, 2013)
- 선진국에서는 농업·농촌의 공익적 가치에 대한 국민적 이해 확산을 위해 청소년 교육과정과 연계한 다양한 프로그램 운영

☞ 농업·농촌의 공익적 가치 및 농산업 비전에 대한 국민적 공감대를 바탕으로 미래세대를 위한 **공공 교육서비스 및 제도 개선 필요**

1) 농업문맹자란 농업을 최종 생산물인 농작물(사과, 쌀 등)로만 이해하고, 햇빛, 토양, 대기 등의 생태계 순환시스템과, 농업, 먹거리의 상호관계를 인지하지 못하는 사람. 한편, 그로 인해 발생하는 식량안보 위협, 식생활 불균형, 사회적·경제적 손실 등의 문제에 무방비로 노출될 수 있는 사람

3 추진내용

■ 서비스디자인 프로세스 기반 추진개요



【1단계】 청소년이 생각하는 ‘농업’ 이해하기

- (구성) 농업교육, 청소년교육 관련 교수, 활동가와 농업교육의 직접 수요자인 중학생, 학부모, 교사, 그리고, 관련 공무원 참여(총 24명)
- (공유) 청소년 농업만남 공감대 형성 및 국민디자인단 이해(교육1, 워크숍 2회)

- 전문가(6명)
 - 서비스디자이너
 - 청소년 교육 관련 시민단체활동가
 - 농과대 교수
- 정책수요자(5명)
 - 중학생, 학부모, 진로상담교사
 - 농수산대 학생(청년농업인)
- 정책공급자(13명)
 - 과제책임관, 농촌진흥청 공무원
 - 전북도교육청 장학사

※ 농업자원의 교육적 활용 방안 현장포럼 운영(3지역 참여: 하동, 보성, 완동)

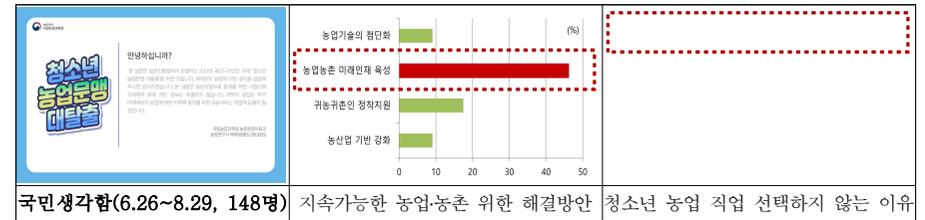
농업배움 현장포럼
 회원 연구회 4명
 농촌지역교사 4명
 농촌주민 3명
 현장활동가 2명
 지역공무원 3명

- “농업배움” 공감대 형성
- 관련 네트워크 마련
- 농촌주민 역량 제고

- 논의를 통해 “농업배움” 방향 설정
- 청소년 교육현장 기본교류 병행
- 지역사회에 “농업배움” 안착 지원

【2단계】 청소년 농업배움 국민요구 발견하기

- (데스크리서치) 관련 정부정책 검토 및 실태분석 통계자료 조사
 - (정부정책) 농촌체험학습지원(농식품부), 농촌교육농장 인증제(농진청), 진로교육 및 자유학기제 활성화, 2015 교육과정 중·고과정 농업 누락(교육부)
 - * ‘20년부터 자유학년제 전면 시행, ‘꿈길’ 통합플랫폼(콘텐츠, 체험처 등) 운영
 - (교육실태) 중학생 농업 관련 자유학기제 경험 없다 92.2%(농진청, ‘17)
 - * 이유 : 프로그램 없어서 > 관심이 없어서 > 재미가 없을 것 같아서
 - * 중등교사 농업체험 실태에서 ‘농업 경험 없다’ 70.3%
 - (직업체험) 권역별 직업체험센터 설립 추진 : 순천만잡월드(‘20년 완공)
- (국민생각함) 지속가능한 농업·농촌과 청소년 진로에 대한 국민의식 조사
 - 지속가능한 농업·농촌 위한 해결방안 : 미래인재 육성(46.2%)
 - 청소년 농업 직업 선택않는 이유 : 농업에 대한 부정적 선입견(47.6%)



- (현장검증) 청소년 농업 인식 개선을 위한 현장 요구사항 파악
 - 현장방문(4개소, 교육농장 2·중학교 2), 인터뷰(14명, 청소년 2, 청년농업인 4, 학부모 4, 교원 4)
 - 농장체험 피로감 및 단발성 한계, 농업교육용 키트 전문성 부족 문제 발굴

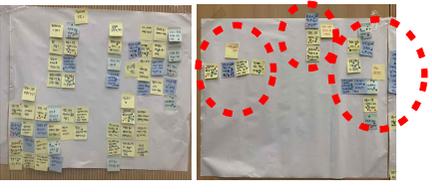
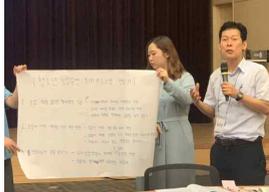


농촌교육농장 현장방문(부안)

청소년 심층인터뷰(전주중학교)

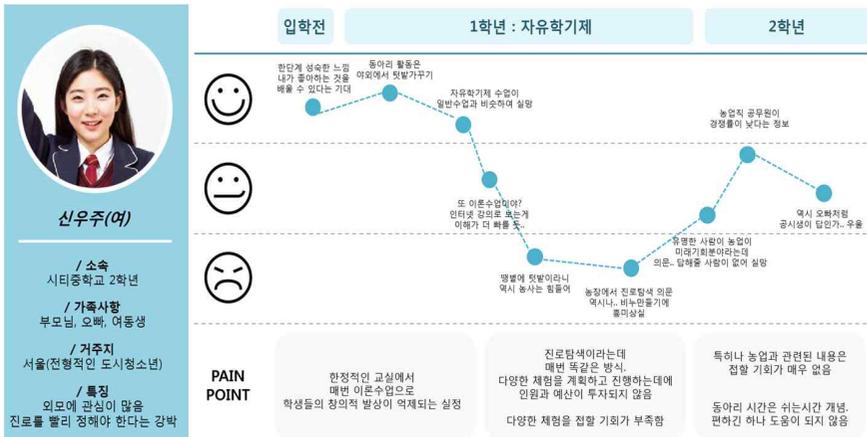
교원 심층인터뷰(전북도교육청)

○ (핵심이슈) 농업즐기기, 관계맺기, 바로알리기의 3개 이슈로 종합

		<p>Main Issue</p> <ul style="list-style-type: none"> 농업 즐기기 농업 관계 맺기 바로 알리기
청소년 농업문맹 관련 키워드 포스트잇 그룹화	청소년 농업문맹 해결을 위한 핵심 이슈 도출	

[3단계] 청소년 농업배움의 진짜문제 정의

- (피소나/여정맵) 청소년이 농업을 이해하지 못해 발생하는 진짜문제 파악
 - 가상의 중학생 신우주(15세)의 요구 파악, 여정맵에 의한 문제 정의
- (Pain Point) 고객여정맵 분석을 통한 불만사항 분석
 - 농장견학에서 농업 관련 직업을 탐색할 기회 부족
 - 자유학기제에 들어갔지만, 일반 수업과의 차별성을 느끼지 못함
 - 교육과정 내 농업 관련 영역 없어 최신 영농정보 및 기술은 모름



[4단계] 청소년 농업문맹 개선의 아이디어 발전

○ (브레인스토밍) 농업 관련 청소년 교육현장 키워드 도출

	
피소나의 Pain Point에 대한 브레인스토밍	핵심 이슈별 취약점에 대한 키워드 도출

○ (로직트리) 이슈 카테고리 및 개선아이디어 제시

핵심이슈	국민요구 발견	개선아이디어(How)
농업 즐기기	청소년이 쉽게 접할 수 있는 교육콘텐츠 부족	농업을 재밌게 배울 수 있는 보드게임 개발
	농업직업을 알리기 위한 미디어 제작 및 홍보 부족	농업의 다양한 직업 소개 동영상 제작.보급
	청소년이 일상에서 농업을 접할 기회 부족	농업 주제 SNS용 이모티콘 보급
농업과 관계맺기	농업은 어른들에게 듣는 옛날방식의 어려운 이야기	청소년에게 친밀감을 주는 청년 농업인 롤모델 운영
	교육과정이 생산 중심으로 한정	농업 관련 교원 연수 및 네트워크 구축
	농업에 대한 보도가 편향된 경향	
농업 바로 알리기	농업의 직업 및 직무분석 미흡	농업의 직업분류체계 및 국가 직무능력 표준 개선
	농업의 발전, 비전에 대한 공유가 부족	직업체험센터에 농산업분야 도입 제안

【5단계】 실행전략 전달하기

□ (즐기Go~) 청소년이 좋아하는 농업 관련 콘텐츠 개발 및 보급

① (게임) 농업을 재밌게 배울 수 있는 보드게임 개발 및 확산

○ 국민게임 ‘부루마블’을 기본틀로 활용, 게임명 “내 손안의 농업, 팜팜”

- (개발) 게임 아이디어 발굴 및 디자인

* 지역특산물, 푸드레시피, PLS 등 농업 주요 이슈를 게임소재로 활용

- (시범운영) 프로토타입 평가

* 전주시 청년농업인문화축제에서 시연(10회, 50명)

* (Good) 농업에 신선한 접근, 유익한 정보/ (But) 시간 단축 필요, 농산물 가격 현실화

- (보급) PDF 툃킷으로 제작하여 온라인 배포

* 농진청 농업플랫폼(농사로) 탑재 보급(12월 예정)

* 농촌교육농장, 중학교 자유학기제 수업 및 동아리활동 등에 활용



② (동영상) 농업의 다양한 직업 소개 동영상 제작 및 보급

- (제작) 농업유망직업 동영상 제작 11개

* 농업비전 제시 및 신규 농업·농촌 직업 100선 활용

* 2019 농업기술동영상 콘텐츠 제작 사업 추진(12월 완료)

- (시범상영) 농업비전 영상 소개

* 농과원 농촌환경자원학습관 상영(6~8월), 농과원 YouTube 탑재(8월)

- (보급) 동영상 파일 온라인 배포

* 농진청 농업플랫폼(농사로) 탑재 보급(12월 예정)

③ (이모티콘) 경진대회를 통한 농업 주제 SNS용 이모티콘 개발 및 보급

- (시범추진) 전북영농학생연합대회 연계 추진 협의(‘20년 5월, 9개교)

- (확대) 2021년 전국단위 대회로 확대 운영

지금까지 농업 (AS-IS)	앞으로 농업 신세계 (TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> • 청소년이 쉽게 접할 수 있는 미디어기반의 콘텐츠 및 홍보 부족 	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 맞춤형 콘텐츠 활용 창의적 학습체험 증대 * 전국 중학교 농업직업 진로탐색 수업 교재 다양화 (진로수업 학습자료로 환영, 완주 진로상담교사) * 농촌교육농장 체험학습교구 질적 수준 향상 (교육농장 체험의 질적 향상 기대, 협의회장) * 농업 직업체험비율 : '19년(0%) → '22(2%)

□ (관계맺Go~) 농업교육 확산을 위한 청년농업인, 교원 교류 확대

① (롤모델) 청년농업인 롤모델 역량강화 및 교육콘텐츠 구축

- (구성) 지역별(시·군) 롤모델 인적 자원 확충

* 4-H 연합회, 청년농업인단체와 연계

- (시범운영) 전주시 롤모델 시범운영

* 전주시 4-H 연합회 킷오프 및 역량강화 강의(8.23, 20명)

* 치유농업전문가 등 진로체험 콘텐츠 및 운영방법 소개

* '19년 20명 -> '20년 500명(전국)

- (자료제공) 멘토링을 위한 교육콘텐츠 제공(37종)

* 롤모델 유튜브 자체 제작을 통한 다양한 사례 공유

* 학습지도안 12종, PPT 12종, 시나리오 12종, 활동지 1종

② (교원인프라) 농업 관련 교원 연수 및 네트워크, 교육부 정책지원

- (자료확충) 농업 관련 교원 연수용 자료 확충

* 농촌진흥청 연구과제 성과활용 연수 콘텐츠 정리(2종)

- (시범운영) 교원 농업 관련 연수과정 운영

* 교원과 함께하는 농업연구 성과공유회(2회, 한국교원대학교 주관 연수생 80명)

* 농업전문가와 교직원 연계를 통한 인식개선 및 홍보

* 농업연수 교사 의사 수렴(공문전달 체계 개선, 교육현장 요구 반영 필요)

- (현장포럼) 농업전문가-교원-농촌주민 네트워크

* 구성 : 19명(광주ESD교원연구회 4, 농촌지역교사 3, 농촌주민 3, 농업전문가 7, 지자체공무원 2)

* 내용 : PBL 기반 농업유산 교육적 활용 방안 모색

* 결과물 : 농업유산 자유학년제 학습지도안 개발(34차시)

- (시범학교) 농업유산 교수학습자료 활용 시범학교 지정
 - * 시범학교 운영을 계획(국가중요농업유산 지정지역 중 하동·완도·보성 3개소)
 - * '20학년도 시범학교 공모 협의(11월, 교육부)



지금까지 농업 (AS-IS)	앞으로 농업 신세계 (TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> • 청소년의 미래 농업인재상 취약 • 교육부 농업분야 진로체험처 부족 • 교사들의 농업인식 부족으로 교육 현장의 농업교육 추진 한계 	<ul style="list-style-type: none"> • 롤모델을 통한 농업 미래상 확대 제시 <ul style="list-style-type: none"> * 청년농업인 롤모델 수 : '19년(20명) → '22(200명) • 교육현장 농업 적용률 향상 <ul style="list-style-type: none"> * 농업 관련 자유학기제 : '17년(7.8%) → '22(13%)

□ (바로 알리Go~) 농생명산업 직업 분류 세분화 등 제도 개선

① (직업사전) 한국직업사전 등재 제안 및 국가직무능력 표준 개선

- * (현황) 등재 직업 및 NCS 파악 → (제안) 신규직업 및 관련 직무 발굴·제안
- * 국가직업정보사이트 전체 직업 16,442개 중 농업 143개

② (직업체험) 직업체험센터에 농산업분야 도입 제안

- * (현황) 국립직업체험관 탐방 → (제안) 체험센터 농생명산업 직업 도입 제안
- * 1000여개 직업체험 중 농업분야 직업 부재



지금까지 농업 (AS-IS)	앞으로 농업 신세계 (TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> • 농업분야 국가 공식 직업 및 직무체계가 1차생산업에 한정 • 청소년의 농산업 직업 탐색 기회 부족 	<ul style="list-style-type: none"> • 농산업분야 직업탐색 및 취업 확대 <ul style="list-style-type: none"> * 청년경영주 비율 : '18년(0.7%) → '22(5%)

4 국민디자인단 운영 성과

가. 국민디자인단 구성 현황(21명)

구분	성명/소속/직위	역할	
국민	이민수 교수(한국농수산대)	○ 과제(정책) 자문, 발전방안 제시	
	황희경 장학사(김제교육지청)		
	선셋별 팀장(완주군관광지원센터)		
	문요한 연구원(전주지속가능발전협의회)		
	강영희 진로상담교사(봉서중)		
오현숙 대표(세상을바꾸는밥상)			
정책수요자	백현종 학생(전주중학교)	○ 정책고객 시각에서 의견 제시, 아이디어 개발	
	정율의 학생(기전중학교)		
	정진순 학부모		
	최한국 학생(한국농수산대)		
서비스 디자이너	김창호 원장((주)글로벌공공정책연구원)	○ 서비스디자인 프로세스 운영 ○ 정책적 조언 및 방향조정	
공무원	주관부서 (사업담당)	황대용 연구관(농촌환경자원과)	○ 정책공급자 시각에서 의견 제시 ○ 팀 운영지원, 일정·목표 관리 ○ 자료조사 지원 ○ 농촌치유 관련 업무협력 ○ 기관별 농촌치유 관련 성과 공유 ○ 자료조사 지원 ○ 아이디어 발견 및 브레인스토밍
		채혜성 연구사(농촌환경자원과)	
		박수진 전문연구원(농촌환경자원과)	
	협업부서	유지원 연구원(농촌환경자원과)	
		방극남 장학관(전북도교육청)	
		정숙주 장학사(전북도교육청)	
	주니어보드	박준호 장학사(전북도교육청)	
		박진주 연구사(식생활영양과)	
		성남식 전문경력관(역량개발과)	
	김은혜 행정서기(국제기술협력과)		

나. 국민디자인단 추진 성과

□ [즐기Go~] 청소년이 좋아하는 농업 관련 콘텐츠 개발 및 시연

(콘텐츠) 농업보드게임 “내 손안의 농업, 팜팜” 개발 : 1종
 농업 비전 및 직업소개 동영상 제작·보급 : 14종(3종 완료, 11종 12월)
 (서비스) Off-line, 완주군 중학교 및 전시관 확산 : 38회, 774명
 On-line, 유튜브, 농사로를 통한 콘텐츠 제공(‘20년 교육부 ‘꿈길’ 탑재 예정)



<문화행사 게임 시연>



<게임 후 평가 의견>



<농과원 유튜브 공유>



<학습관 영상 관람>

- ☞ (농촌유입) 청소년의 농업 관심 유발과 농촌 유입 가능성 증대
 (농업접근) 청소년 맞춤형 서비스를 통한 농업경험 기회 확대

* 청소년 후기 : 농촌이 농사만 짓는 곳인 줄 알았는데, 재밌는 게임으로 농촌에 다양한 직업이 있고, 농업을 통해 할 수 있는 일이 많음을 알게 된 계기

□ [관계맺Go~] 농업배움 확산을 위한 청년농업인, 교원 교류 확대

(교육자료) 청년농업인에게 멘토링용 교육콘텐츠 제공(PPT, 활동지 등 37종)
 교원 연수용 자료 확충(농업유산, 유망직업 2종)
 (시범운영) 청년농업인 롤모델 확충(전주시 4-H연합회, 20명)
 농업 관련 교원연수과정 운영(2회, 80명)
 (현장포럼) 농업전문가-교원-주민 네트워크 농촌 교육자원 발굴(19명, 워크숍 4회)
 농업유산 자유학년제 교수학습자료 개발(34차시, 1종)
 (시범학교) 농업유산 교수학습자료 활용 시범학교 운영 계획(하동·완도·보성 3개소)
 ‘20학년도 시범학교 공모(11월, 교육부 협조) → 선정(12월 예정)



<청년농업인 롤모델 교육>



<농업연구성과 공유회>



<교육자원발굴 워크숍>



<녹차명인 면담>

- ☞ (청년역량) 청년농업인 기업가정신 함양 및 청소년 미래상 선제적 경험 증대
 (네트워크) 정규교육과정과 연계한 농업교육 확산 인프라 확보

□ [바로 알리Go~] 농생명산업 직업 분류 세분화 등 제도 개선

(국가표준) 한국직업사전에 농업 관련 직업 등재 제안(농촌관광플래너 등 3종)
 국가직업정보사이트(워크넷) 등재 추진(3종)
 (정책제안) 국가직무능력표준(NCS)농업분야 개선 제안(1건, 한국산업인력공단)
 직업체험센터 농산업 직업 도입 제안(1건, 순천시)



<농촌관광플래너 소개이미지>



<국가직무능력표준 농업분야>



<공공분야 직업체험 사례>

- ☞ (일 자리) NCS에 근거한 전문성 있는 취농정책 활성화
 (젊은농업) 신규 농업 참여 확대로 안정적인 농업 후계인력 확보
 (농업진로) 농업직업 체험기회 증대를 통한 농업분야 진로설계 확산

다. 국민디자인단 운영시 미흡한 점 및 향후 개선방안

- 해당사항 없음

5 향후 추진계획

□ 농업유산교육 연구학교 지정 교육부 정책 제안('19.11.)

- 사업기간 : '21학년도 부터
- 사업량 : 초, 중등학교 각 3개소
- 사업내용 : 농업유산 교수학습자료 활용 교육과정 개발·운영

□ 청년농업인 롤모델 교육부 진로교육 멘토로 제공('19.11.)

- 사업기간 : ~ '19.11.
- 사업대상 : 전주시 4-H 청년연합회 20명
- 활동내용 : 청년농업인 진로체험 역량강화 교육, 교육부 농업분야 진로 교육 멘토풀 제공

□ '농업 이모티콘 경진대회' 추진 협의('20.)

- 협의시기 : '20. 초 (전북영농연합회 경진대회 협의 시)
- 협의대상 : 전북영농학생연합회 사무국
- 협의내용 : 전북영농학생연합회 경진대회 연계 이모티콘경진대회 추진

□ '지속가능발전교육 기반 농업유산' 교원 연수과정 사업제안('20)

- 사업부서 : 농림축산식품부 농업역사문화전시체험관추진팀
- 개최시기 : 연중 2회(상·하반기), 2박3일
- 참석대상 : 40명/회
- 내용 : 농업유산의 이해, 지속가능발전교육 연계 수업방안 등
- 사업비 : 5백만원(전문가 초청수당, 재반경비 등)

□ 주요 추진계획 및 예산

년도	주요 추진사항	소요예산 (백만원)
'19년 (시범)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2019년 국민디자인단 사업 추진 - 국민디자인단 워크숍 및 현장포럼 12회 - 농업교육 콘텐츠 개발 마무리 (게임 1, 동영상 14, 학습지도안 1) - 온라인 서비스 2개(농사로, 농과원 유튜브) 	
'20년 (적용)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 농업 콘텐츠 보급 및 실용화 - 전북영농학생연합회 연계 이모티콘경진대회 추진 - 팜팜 게임 실용화 ○ 농업유산 교원 연수과정 제안 및 사업화 - 연간 2회, 2박3일, 40명 ○ 청년농업인 롤모델 전국단위 확산 - 지역별 4-H 청년연합회, 500여명 	총 10백만원 - 상금 : 2백만원 - 운영 : 5백만원 - 교육 : 3백만원
'21년 ~ (확대)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 농업유산 연구학교 운영 제안 및 사업화 - 국가중요농업유산 지정지역 중학교 2개소 - 교육프로그램 개발 및 운영 지원 	총 7백만원 - 개발 : 5백만원 - 운영 : 2백만원

6 홍보실적

□ 팜팜게임, 동영상 등 '농업배움 콘텐츠' 체험 및 관람

○ 인원 : 1,150명

계	오프라인(관람, 체험)	온라인(조회수)
1,150	774	376

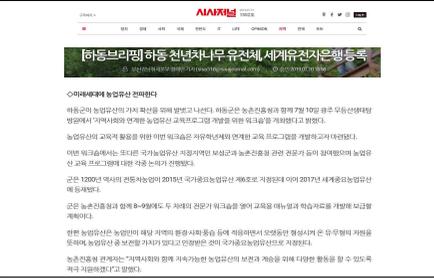
- 주요 참여자 : 농업문화축제방문객, 한국교원대 교원연수생 등

○ 체험 및 관람 반응

- (게임) 기발한 아이디어, 유익한 농업정보, 교육용으로 좋을 듯
- (동영상) 청소년들이 동영상을 통해 농업에 관심갖기를 바람

□ 농촌지역 연계 현장포럼 운영 교육프로그램 개발 홍보

○ 홍보 : 35건 “미래세대를 위한 농업유산 교육자료 개발 추진”

 <p>미래세대 위한 농업유산 교육적 활용 박사 박종근, 농촌진흥청과 함께 지역사태 연계한 농업유산 교육프로그램 개발 추진</p> <p>세계유산농업유산은 보존된 작물종이 농촌진흥청과 함께 농업유산에 대한 지역사태의 교육적 활용을 위해 발표하고 밝혔다.</p> <p>박종근은 농업유산과 함께 지역사태 연계한 농업유산 교육프로그램 개발을 위한 워크숍을 개최했다고 밝혔다.</p> <p>이번 워크숍에서는 도내의 국가농업유산 지정지역인 보성군과 농촌진흥청 관련 전문가 등이 화제행사의 농업유산 교육프로그램에 대한 의견을 나누고 전망했다.</p> <p>군은 농업유산과 함께 농업유산도 두 차례의 전문가 워크숍을 열어 교육용 콘텐츠를 개발할 계획에 대해 발표했다.</p> <p>한편 농업유산은 농업의 역사·문화·자연·환경·농업유산 등에 활용하면서 2025년 농업유산은 유네스코 농업유산에 포함될 수 있도록 농업유산 교육프로그램 개발을 추진해 오고 있다.</p> <p>농촌진흥청 관계자는 “지역사태 연계한 농업유산 교육프로그램 개발을 통해 농업유산의 가치를 알리고 지역사태 연계한 교육프로그램 개발을 추진해 오고 있다.”고 밝혔다.</p>	 <p>시사저널에 농업유산 전파한다 박종근이 농업유산의 가치 확산을 위해 발표하고 밝혔다. 박종근은 농촌진흥청과 함께 7월 17일 광주 무등산생태탐방원에서 지역사태의 연계한 농업유산 교육프로그램 개발을 위한 워크숍을 개최했다고 밝혔다.</p> <p>농업유산의 교육적 활용을 위한 이번 워크숍은 지정지역인 보성군과 농촌진흥청 관련 전문가 등이 화제행사의 농업유산 교육프로그램에 대한 의견을 나누고 전망했다.</p> <p>군은 농업유산과 함께 농업유산도 두 차례의 전문가 워크숍을 열어 교육용 콘텐츠를 개발할 계획에 대해 발표했다.</p> <p>한편 농업유산은 농업의 역사·문화·자연·환경·농업유산 등에 활용하면서 2025년 농업유산은 유네스코 농업유산에 포함될 수 있도록 농업유산 교육프로그램 개발을 추진해 오고 있다.</p> <p>농촌진흥청 관계자는 “지역사태 연계한 농업유산 교육프로그램 개발을 통해 농업유산의 가치를 알리고 지역사태 연계한 교육프로그램 개발을 추진해 오고 있다.”고 밝혔다.</p>
<p>시대일보 (19. 7. 10.)</p>	<p>시사저널(19. 7. 10.)</p>
 <p>아시아경제 보성군, 국가중요농업유산 차(茶) 관련 교육자료 개발</p> <p>보성군, 국가중요농업유산 차(茶) 관련 교육자료 개발</p> <p>보성군, 국가중요농업유산 차(茶) 관련 교육자료 개발</p>	 <p>nsp통신 보성군, 농촌진흥청과 함께 '보성차' 개발 본격 추진</p> <p>보성군, 농촌진흥청과 함께 '보성차' 개발 본격 추진</p> <p>보성군, 농촌진흥청과 함께 '보성차' 개발 본격 추진</p>
<p>아시아경제(19. 7. 16.)</p>	<p>nsp통신(19. 7. 16.)</p>

첨부1

국민디자인단 활동 실적 및 단계별 산출물

□ 국민디자인단 활동 실적

구분	일시	장소	참석자
1차	2019년 5월 17일 9:00~18:00	 농진청 국제회의장	국민디자인단 14명, 서비스디자이너, 담당 공무원
2차	2019년 6월 3일 9:00~18:00	 농진청 국제회의장	국민디자인단 13명, 서비스디자이너, 담당 공무원
3차	2019년 6월 15일 9:00~17:00	 부안 벗님넷, 슬지제빵소	국민디자인단 13명, 담당 공무원
4차	2019년 6월 22일 11:00~18:00	 농업기술박람회(AT센터)	국민디자인단 2명, 담당 공무원
5차	2019년 6월 27일 13:00~18:00	 광주 무등산생태탐방원	국민디자인단 5명, 담당 공무원 현장포럼 참여자 22명
6차	2019년 7월 5일 14:00~16:30	 국립농업과학원 세미나실	국민디자인단 8명, 담당 공무원

7차	2019년 6월 27일 13:00~18:00	 광주 무등산생태탐방원	국민디자인단 1명, 담당 공무원 현장포럼 참여자 4명
8차	2019년 6월 28일 9:00~18:00	 농진청 국제회의장	국민디자인단 11명, 서비스디자이너, 담당 공무원
9차	2019년 7월 11일 9:00~18:00	 대전 레전드 호텔	국민디자인단 11명, 서비스디자이너, 담당 공무원
10차	2019년 7월 30일 2019년 8월 6일 9:30~12:30	 국립농업과학원 농촌체험관	국민디자인단 3명, 담당 공무원 농업전문가2, 교원연수생 84명
11차	2019년 8월 19일 10:00~17:00	 하동군 화개면 일원	국민디자인단 2명, 담당 공무원 현장포럼 참여자 7명
12차	2019년 8월 23일 9:00~18:00	 전주 풍남문광장	국민디자인단 6명, 담당 공무원

□ 국민디자인단 활동 단계별 산출물

구분	단계별	주요 활동내용	산출물
1차	1단계 (이해하기)	① 서비스디자인 프로세스 이해하기 ② 킥오프 미팅 ⇒ 청소년이 생각하는 농업 탐색 및 농업 문맹에 따른 사회적 문제 공유	<ul style="list-style-type: none"> 국민디자인단 운영 목표 설정 및 활동 계획 농업문맹 개념 정립
2차 ~ 4차	2단계 (국민요구 발견하기)	① 친화도맵 ⇒ 청소년 농업문맹 주요 이슈 발견 ② 설문조사 ⇒ 청소년 대상 농업인식 파악(1:1면접 설문) 및 지속가능한 농업·농촌 해결방안(국민생각함) 설문 실시 ③ 현장답사 및 면담조사 ⇒ 농촌교육농장 및 청년농업인 현황 파악	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 농업문맹 문제점 발굴 및 요구파악 청소년 농업 이해력 증진의 당위성 및 필요사항 도출 농업지역의 농업교육 수용력 검토
5차 ~ 6차	3단계 (진짜문제 발견하기)	① 고객정의 및 여정맵 ⇒ 농업문맹 퇴치의 보편적 수요자의 구체적 애로사항 파악 ② 현장포럼 ⇒ 농촌지역사회와 연계한 농업자원의 교육적 활용방안 논의	<ul style="list-style-type: none"> 청소년 농업문맹의 구체적 문제점과 그에 따른 해결방안 마련 농업자원 관련 교육자료 구축 및 운영방안 도출 청소년 농업문맹 퇴치의 서비스 목표 수립
7차 ~ 8차	4단계 (아이디어 발전하기)	① 키워드 도출 ⇒ 청소년, 농업현장, 교육과정, 정책 등의 조사결과에 따른 키워드 재정리 ② 로직트리 ⇒ 이슈카테고리별 개선아이디어 제시	<ul style="list-style-type: none"> 서비스 목표 달성을 위한 농업즐거기, 농업과 관계맺기, 농업 바로알리기의 개선방안 제안
9차 ~ 12차	5단계 (실행전략 전달하기)	① 워크숍 및 현장포럼 ⇒ 실행계획 수립 및 프로토타입 개발 ② 농업연구성과공유회 및 농업문화행사 ⇒ Fun한 농업 콘텐츠 시범적용 ③ 온라인 서비스 시범운영 ⇒ 농사로, 유튜브 탑재	<ul style="list-style-type: none"> 농업게임 '팜팜' 시제품 및 배포방안 마련 농업유산 학습지도안 초안 정리 교원 연수과정 시범운영 게임 및 동영상 시연 및 평가의견 수립

첨부2

국민디자인단 활동 총평

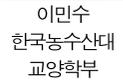
□ **‘국민디자인단’ 이였기에 가능하였다**

- 제목만으로도 충분히 예상되는 뻔한 결과일 수 있는 주제를 예상치 못한 다양한 해결책으로 확장시켜놓은 힘!
- 중학교 자유학기제에서 활용가능한 학습지도안을 예상결과로 생각하고 본 과제를 접근하였으나, 청소년과 학부모의 현실적 요구와 선생님들의 실제 애로사항에 대한 다양한 고민과 각분야 전문가의 참신한 아이디어 덕분에 농업 자체를 즐기고, 배우고, 더 생산적으로 알릴 수 있는 방안들이 마련되었다.

□ **‘국민디자인단’ 확산에 앞장 서겠다.**

- 해결방안을 찾아가는 과정자체가 문제를 해결하는 과정으로 미처 생각지 못한 정책공백을 메울 수 있는 섬세하고, 획기적인 방법!
- 농업과 교육의 접점에서 간과되어온 부분을 찾아내어 해결하면서 서비스디자인 프로세스에 대한 신뢰가 커졌고, 향후 다른 분야의 작업에서도 이러한 방법론을 적극 도입하고자 하며, 관련 업무를 하는 모두에게 추천한다.

□ **‘국민디자인단’ 참여자들의 활동 소감**

성명/소속/직위	활동 소감
 이민수 한국농수산대학 교양학부	정부는 기존 소득보전형 직불제에서 탈피하여 농업인이 생태·환경을 보전하기 위해 환경보전 활동을 이행할 경우 창출된 공익적 가치에 대해 대가를 지불하는 공익형 직불제 추진을 본격적으로 논의하고 있다. 농업농촌 가치유지를 중심으로 정책 틀을 변경하기 위해서는 농업농촌의 가치에 대한 시민의 이해와 지지가 무엇보다도 중요하다. 이런 측면에서 국민디자인단을 구성하여 청소년들이 농업농촌의 가치를 효과적으로 인식할 수 있는 방안을 마련한 것을 매우 의미가 깊다고 할 수 있다.
 이해관계자가 다양한 현대 사회에서 정책이 성과를 나타내기 위해서는 시민과 이해관계자가 참여하는 민관거버넌스 구축이 필수적이다. 행정과 함께 시	

	<p>민, 전문가, 이해관계자가 공동으로 국민디자인단을 구성하여 약 4개월에 걸쳐 현장의 문제를 파악하고, 이를 바탕으로 공동 논의를 통해 정책을 개발, 발전시켜왔다. 정책수립이 좀 느리고 체계성이 떨어지는 측면도 있었다. 그러나, 전문가·행정 주도의 정책 과정에서는 중요도가 낮아 고려되지 않았을 사항들이 시민, 이해관계자들에 의해 주요 의제로 채택되면서 좀 더 현장·수요자 중심형 정책이 수립되었다. 이 같은 현장·수요자 중심형 정책은 향후 정책 실행에서 더 큰 효과를 발휘할 것으로 생각된다.</p> <p>정책 연구의 실효성 확보를 위해서는 국민디자인단 활동사례와 모델에 대해 지속적인 관심을 가질 필요가 있다. 다양성이 증가하는 사회 현실에서 정책 연구의 성과는 연구자가 행정, 시민사회와 얼마나 잘 연계하여 정책 연구를 수행하였가에 의존한다. 연구과정에서 시민의 역할/권한이 증가되면, 연구자와 시민간의 정보 소통이 양적 질적으로 증가하게 된다. 소통의 증가는 연구자와 시민, 행정이 협력하는 거버넌스를 향상시키고, 결과적으로 연구의 성과가 향상된다.</p> <p>연구자로서 이번 활동경험은 향후 연구방법 측면에서 새로운 방향을 설정하는 계기가 되었다. 연구자로서 향후 정책연구의 효과성을 높이기 위해서는 연구 초기 단계에서부터 시민과 이해관계자를 참여시키는 국민디자인단의 모델을 적극적으로 활용·발전시킬 계획이다.</p>
 황희경 김제교육지원청 장학사	<p>학생, 학부모, 교사, 지역활동가 등 다양한 계층의 이야기를 들으면서 농업농촌에 대한 청소년의 무관심의 상황과 이유를 들을 수 있었다. 저도 농업농촌의 변화를 제대로 이해하지 못했음을 깨닫는 계기도 되었다. 농업농촌의 현장과 교육현장의 괴리감을 실감하였고 지속적으로 홍보하는 작업들도 필요하며 농업농촌에 젊은이들을 유입할 수 있는 매력적인 농촌이 되도록 정책적인 지원들이 필요하다는 생각이다. 젊은이들이 농촌에 들어가려해도 진입장벽이 높다고 하는데 이는 정책적인 지원이 제대로 이루어지지 않았기 때문일 것이다. 지속적인 관심과 지원, 현장 맞춤형 지원들이 정책으로 마련되어야 할 것이다.</p>
 선셋별 원주군관광지원센터 팀장	<p>“청소년 농업멘토 퇴치 프로그램 만들기”라는 과제에 기쁘면서도 무거운 마음으로 참여하게 되었습니다. 청소년들에게 어떻게 해야 농업이라는 것을 쉽고 조금은 재미있게 알려야 관심을 가지게 되고 지켜야 되는 것으로 인식하게 될 수 있을지에 대한 고민들을 여러 구성원들과 의견을 나누고 그 방법들을 제안할 수 있었다는 점에서 매우 값진 활동이었다고 생각합니다.</p> <p>3개월이란 짧은 시간임에도 불구하고 많은 시간을 내어 같이 고민하지 못하였다는 점에서 아쉬움이 많이 남았으며, 앞으로도 각자의 위치에서 청소년들에게 농업과 농촌을 알리기 위한 다양한 프로그램들을 만들어 질 수 있는 환경이 되길 희망합니다.</p>
 문요한 전주지속협의회 시민정책연구원	<ul style="list-style-type: none"> - 농업과 농촌을 청소년들에게 이해시키기 위한 방법들을 다양한 분들이 모여서 함께 이야기하는 것이 큰 즐거움이었습니다. - 다만 우리나라 교육이 가지고 있는 근본적인 문제들 때문에 진행하고자 했던 여러 방법들이 실행될 수 없는 것에 안타까움을 느낍니다. - 농업, 농촌과 관련된 교육제안에 대해서는 초기 단계부터 교육부 등이 함께하여 보다 근본적인 대책마련이 되었으면 합니다. - 이번 정책과제로 만들어진 정책이 청소년들이 농업을 이해하는데 작으나마 도움이 되었으면 좋겠습니다.

	<p>학교현장에서 학생들의 진로교육을 담당하면서 농업에 관한 인식이 많이 부족하였는데, 국민디자인단 활동을 하면서 많은 생각과 깨달음을 얻었다. 여러 분야의 전문가, 학생, 학부모 등과의 활동을 통해 청소년들이 농업에 부정적인 인식을 갖게 된 계기와 문제점을 도출하여, 그 해결책을 찾으려 노력하였다. 이러한 과정을 통해 농업인식 개선 교육에 대한 중요성을 깨닫게 되었고, 청년농부들과의 만남을 통해 농업을 통한 밝은 미래를 볼 수 있었다. 우리 청소년들이 농업을 쉽게, 가깝게, 자신들이 이루고자하는 꿈으로 접할 수 있는 많은 기회가 마련되었으면 좋겠다.</p>
<p>강영희 완주 봉서중 진로상담교사</p>	
	<p>청소년층에 농업의 중요성을 알리기 위한 방법을 찾기위해 여러분야의 전문가와 당사자들이 모였다. 첫 번째로 놀란점은 시간이 지속되어도 흐트러짐 없이 자기 의견을 내고 모으는데 열정적인 단원의 활동 이었다. 결과물이 과정을 거쳐 마련되고 이제는 현장에서 실험되어 성과와 한계를 취합하여 청소년이 농업의 중요성을 알아가는 큰 역할을 하기를 기대해본다.</p>
<p>오현숙 세상을 바꾸는 밥상 대표</p>	
	<p>여러 분야의 사람들과 이야기를 나누고 활동하는 동안 농업의 다양한 변화와 발전 가능성을 확인하고 농촌에 대한 편견을 깰 수 있는 시간이 되어서 좋았다. 농업에 더 쉽게 접근할 수 있는 기회가 제공되고 사회적인 편견을 버릴 수 있는 교육의 장이 많아졌으면 좋겠다.</p>
<p>정진순 학부모</p>	
	<p>안녕하세요, 저는 전주 기전중학교 2학년 정율의입니다. 이번에 농업을 재밌고, 바르게 알리는 국민디자인단 활동에 참여할 수 있어서 기쁩니다. 무엇보다도 그동안 알지 못했던 농업의 다양한 모습을 보면서 앞으로 제 꿈을 더 넓게 확장해 볼 수 있는 의미 있는 기회가 된 것 같습니다. 나라의 미래라 하는 학생들이 농업을 접할 기회가 없다는 데 더 많은 기회들이 마련되었으면 좋겠습니다.</p>
<p>정율의 중학생</p>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 주제 선정에 따른 대상자 선정의 세분화 필요 2. 모든 자문위원 참여를 유도 할 수 있도록 제도와 유인책 필요 (매 회의 시 정기적으로 참석인원이 달라져 회의 진행 안 됨) 3. 회의 진행 전 회의 로드맵을 먼저 선정 후 회의 진행 필요 (회의 진행정도 파악 가능 및 진행 속도 활발할 것 예상함)
<p>최한국 농수산대 학생</p>	
	<p>짧은 시간이었지만 농업의 중요성에 대해 다시 생각해 보는 계기가 되었고, 농업교육의 필요성과 시대에 맞춰 발전해야 할 농업교육의 방향성에 대해서도 고민해 보는 시간이었습니다. 또한, 학교 교육과 지역 유관기관과의 협력을 통해 학생들에게 배움과 삶을 연결시킬 수 있는 기회를 만들어 주시고 있는 것 같아 깊이 감사드립니다.</p> <p>농업의 활성화를 위해서는 농업에 관계되는 모든 분야의 사람들이 의견을 나누고 협의하는 과정이 필요하다고 생각되며 국민디자인단 활동을 통해 농업관련 분들의 많은 의견과 공감대를 형성할수 있는 좋은 기회가 되었음</p>
<p>정숙주 전북도교육청 장학사</p>	

	<p>국민디자인단이라는 이름으로 활동할 수 있어서 좋았습니다. 평소에 관심을 갖기 못했던 부분인 청소년 농업문맹에 문제의식을 가지게 되었고 다양한 영역에 계신 분들과 같이 해결방안과 개선책을 토의, 강구하면서 생각의 깊이도 한 뼘 더 깊어질 수 있었습니다. 청소년이 농업에 좀 더 친숙해지고, 농업의 진가를 알 수 있도록 각계각층의 지속적인 관심이 필요하다고 생각합니다.</p>
<p>김은혜 기술협력국 행정서기</p>	
	<p>국민디자인단 활동은 융합이 아닌 융복합 활동으로 성격이 다른 사람들, 즉 다양성을 가진 인적자원을 잘 활용하여 문제를 고민해보고 해결 방안을 마련 또는 제시한 유익한 활동이었습니다. 공급자-판매자-수요자의 개념을 적용하여 참가자의 연계성이 강화되었으며 그 결과, 어느 한 쪽에 치우치지 않고 소통과 협력으로 모두가 만족할 수 있는 결과를 도출할 수 있었습니다. 자율적인 활동으로 참여기간동안 매우 즐거웠으며 인적자산 및 새로운 생각(지식)을 얻어갈 수 있는 시간이었습니다. 저는 국민디자인단 활동을 적극 추천합니다.</p>
<p>성남석 농촌인적자원 개발센터 전문경력관</p>	