

밀레니얼 세대 마주보기

- 밀레니얼 세대 교육을 위한 가이드 -



본 가이드는 효과적인 밀레니얼 세대 교육을 위해 참고자료로 제작된 것이며,
향후 학습효과 등을 체계적으로 분석하여 지속적으로 업데이트할 예정입니다.

국가공무원인재개발원 연구개발센터



01 왜 밀레니얼 세대?

“나는 달라 (I am different)”

1. 새 천 년을 이끌어 갈 세대입니다!
2. 기존과 같은 교육방식은 곤란합니다!

02 교육은 어떻게?

“다르지만 함께 (We are contemporaries)”

1. 저희를 존중해 주세요!
2. 우리는 실리를 추구해요!
3. 혼자만 이야기하지 마세요!
4. 재미있다면 시키지 않아도 해요!

1. 새 천 년을 이끌어 갈 세대입니다! | #다름 #아재탈출

1980년대 후반에서 2000년대 초반에 태어난 세대로, **트렌드와 변화를 주도하며 새롭게 등장**

- 베이비부머의 자녀 세대로 디지털 기기와 친숙하고 SNS로 주로 소통, 소유보다는 경험에 투자하기를 선호
- 기성 세대와 달리, 수입이 적어도 좋아하는 일로 즐기면서 살기를 원하는 '새 천 년을 이끌어 갈 세대'

베이비붐 세대

지금보다 더 높이!

- 1950~1960년대 출생
 - 산업화 · 아날로그 시대
 - 새마을 운동, 주산 세대
 - 강한 책임감, 위계질서 · 수직구조 익숙
- <미래준비> 피할 수 없다면 즐기자!

의미 있는 일!
성공



확실한 행복!
워라밸

밀레니얼 세대

지금보다 더 빨리!

- 1980~2000년대 출생
 - 4차 산업혁명 · 디지털 시대
 - 월드컵, 모바일 세대
 - 평등한 자유, 재미와 의미 동시 추구
- <현재집중> 즐길 수 없다면 피하자!

“예측하기 어려운 밀레니얼 세대! 그들을 이해하고 소통하기 위한 방법이 모든 조직의 현안으로 대두”

2. 기존과 같은 교육방식은 곤란해요! | #소통 #만반잘부

현재 공직사회 20·30대 비율 약 40%, **소통문제 해결을 위해 공무원 교육현장도 변화가 필요**

· 밀레니얼 세대를 어떻게 이해하고 다가가느냐에 따라 교육의 의미·결과가 바뀌고 공직의 미래도 좌우

의미와 가치

무조건 시키지만 말고,
왜 중요한지 알려주세요!

근거와 설명

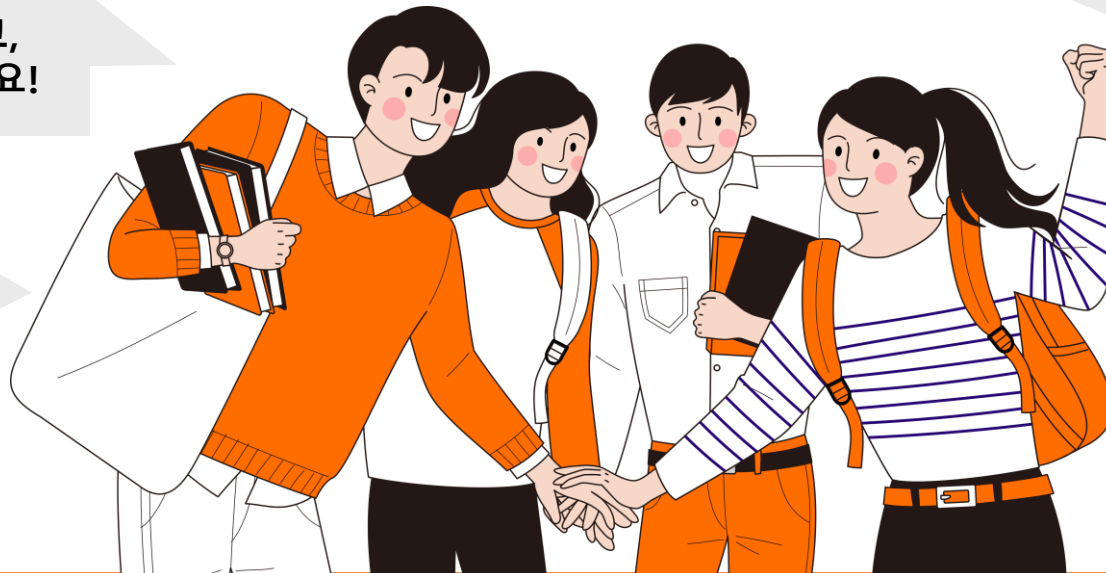
80점이라고요?
정확히 뭐가 부족했죠?

이해와 존중

제가 틀렸다고요?
틀린 게 아니고 다른 겁니다.

몰입와 효율

단순히 암기하는 것 말고,
재미있고 쉬운 방법은 없나요?



“성장배경과 가치관이 전혀 다른 밀레니얼 세대! 기존과 같은 전통적인 교육방식으로 그들에게 접근하면 곤란”

1. 저희를 존중해 주세요! | #인정 #젓잘싸

강압적인 지시와 훈계 등의 일방적인 전달방식 및 발언은 좋지 않아요.



- 개개인의 독특성이 드러날 수 있도록 다양한 기회 제공
 - 창출된 아이디어를 비난하거나, 틀렸다는 메시지를 주는 것은 지양!

- 조직만의 일이 아닌 자신을 위한 일로 여길 수 있도록 교육환경 조성
 - 업(業)으로서의 공직을 강조하고, 개별 학습효과를 적극적으로 어필!

자율성이 보장되는 범위 내에서 다양성을 인정하고 학습과정에서 주도성을 가질 수 있도록 지원한다.

1. 저희를 존중해 주세요! | #인정 #젼잘싸

국가인재원
사례1

꼰대 체크리스트 "인정 받으면서 배울래요."

밀레니얼 세대 교육생을 대상으로 의견수렴 후 체크리스트를 제작하여,
밀레니얼 세대에 대한 이해를 높이고, **동기부여** 및 **소통방식** 등의 개선을 위한 **가이드**로 활용

꼰대화(化)의 지름길 (각 +1 점)

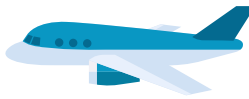
- 1. 자신이 다 알고 있다는 전제를 가지고 대화한다. ☐
- 2. 더 좋은 방법이 있어도 변화하기를 거부한다. ☐
- 3. 불편한 질문이나 사생활에 대해 거침없이 묻는다. ☐
- 4. 나이가 어리다고 반말한다. ☐
- 5. 자신처럼 똑같이 힘들어야 기분이 풀린다. ☐
- 6. 과거의 자신이 성취한 업적을 반복하여 자랑한다. ☐

탈(脫)꼰대의 지름길 (각 -1 점)

- 1. 진심이 전해지는 화법을 사용한다. ☐
- 2. 자신의 실수나 잘못을 인정하고 사과한다. ☐
- 3. 자신이 말하는 시간보다 듣는 시간이 많다. ☐
- 4. 유연한 사고를 가지고 빠르게 피드백 한다. ☐
- 5. 상대방의 취향과 다양성을 존중한다. ☐
- 6. 나이·지위와 관계없이 예의를 갖춰 대한다. ☐

1점 이상 : 

3점 이상 : 

5점 이상 : 

2. 우리는 실리를 추구해요!

#성장 #스라벨

아이디어를 정책에 **구현**할 수 있는 **직무과정**을 선호해요.



- 적극적으로 수업목표에 집중할 수 있도록 **교육의 가치 강조**
 - 일방적으로 암기를 강조하거나, 틀에 박힌 의미부여는 지양!

- 전문성을 향상시킬 수 있도록 **핵심 직무중심 학습 콘텐츠 마련**
 - 현업에 활용할 수 있는 학습도구를 제공하고, 사례 기반의 과제를 제시!

학습동기에 관심을 가지고, **측정**할 수 있는 학습 **목표**와 **결과**를 명확하게 제시한다.

2. 우리는 실리를 추구해요!

#성장 #스라벨

국가인재원
사례2

정책교육 개선방안 "실제 활용 가능한 내용을 배울래요."

다양한 **정책 사례**와 **체계적 학습기법**(데이터·디자인 씽킹)을 통해
교육결과가 현업에 실질적으로 도움이 될 수 있도록 지원

"00시 치안 역량강화" 정책 사례

정책 의제 파악

- "치안 역량강화" 정책의제 파악
- 예: 00시 5대 범죄 연속 최하위 등급
- 문제에 대한 여러 이해관계자 파악

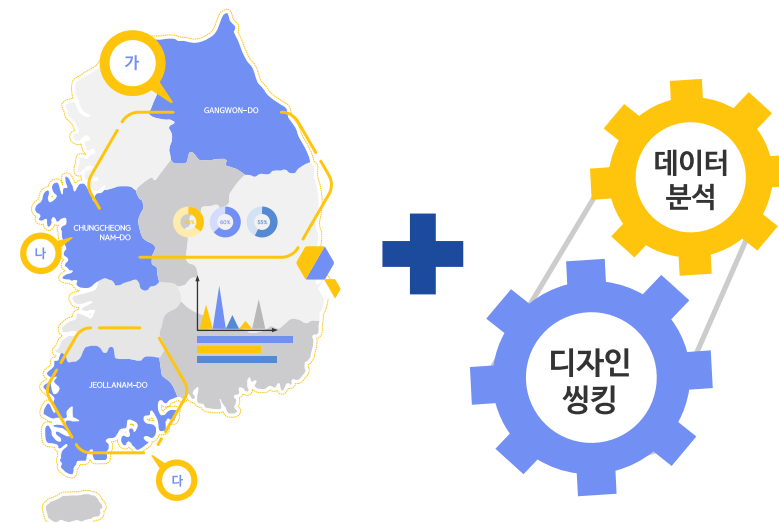
정책 문제 분석

- 빅데이터 기반 분석
- CCTV 위치, 범죄 발생지역 등 위치
기반 데이터 분석
- 범죄 패턴 등 소셜 분석

정책 대안 토론

- 정책대안 평가
- 효과적인 CCTV 설치 지역, 경찰차
순찰경로 등 주요 대안 기획 및 평가

데이터 활용에 따라 정책 결정이 어떻게 달라질 수 있는지 사례를 통해 이해하고,
미래에 대한 통찰력을 학습하는 기회 제공



3. 혼자만 이야기하지 마세요! | #공유 #TMI

이미 알고 있는 정보를 전달하기보다 함께 생각하고 공감해주세요.



밀레니얼 세대
상호작용

- 탐구 의욕을 촉진할 수 있도록 수용·격려 분위기 조성
 - 정해진 결론을 유도하거나, 경험을 토대로 판단하는 것은 지양!
- 자유롭게 소통할 수 있도록 실시간 의견교환 창구 오픈
 - 수시로 개별 접촉하고, 피드백을 위한 다양한 플랫폼 활용!

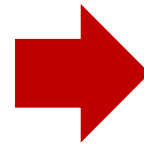
학습결과나 평가에 대해서 신속하고 구체적으로 피드백하고 솔직한 의견을 나눈다.

3. 혼자만 이야기하지 마세요! | #공유 #TMI

국가인재원
사례3

스마트 강의실 구축 "우리도 참여하면서 배울래요."

분임별 멀티 스크린, 노트북, 화이트보드 등 **쌍방향 소통**이 용이한 교육시설을 활용하여,
참여형·토론형·실습형 수업으로 전환하고, 직접 참여하는 자기주도 학습을 유도



실습 및 지도시간 증가로 강사-교육생 간 피드백이 용이해지고,
교육생 간 긴밀한 상호작용을 통해 학습 효과 증대

4. 재미있다면 시키지 않아도 해요!

#복세편살 #소확행

즐거움을 위해서라면 과감히 투자하고 도전하기를 원해요.



밀레니얼 세대
흥미·의미

- 직접 즐기면서 체험할 수 있도록 혁신적 교육기법 활용
 - 단순히 자료를 읽어주거나, 전통적인 강의방식만을 고수하는 것은 지양!

- 주어진 과제에 자발적으로 몰입할 수 있도록 도전·선택 기회 제공
 - 문제 기반 콘텐츠를 활용하고, 현장에서 자주 발생하는 업무사례 적용!

공감도가 높은 이슈를 중심으로 하여, 몰입도와 참여도를 극대화할 수 있는 콘텐츠를 개발하고 활용한다.

4. 재미있다면 시키지 않아도 해요!

#복세편살 #소확행

국가인재원
사례4

게이미피케이션 교육기법 적용 "웃고 즐기면서 배울래요."

밀레니얼 세대의 자발적 참여를 통해 교육의 효과를 제고하기 위해,
게임 기반 모바일 플랫폼을 활용하거나, 맞춤형 게임교구를 개발하여 적용



O/X 퀴즈, 쌍방향 소통 등이 가능한
교육용 온라인 플랫폼 활용

업무 이슈와 관련된 다양한 사례를 반영한
교육용 오프라인 보드게임 개발

Summary

1

저희를
존중해 주세-yo!

다양성을 인정하고
학습과정에서 주도성을
가질 수 있도록 지원한다.

자존감 UP

2

우리는
실리를 추구해-yo!

측정할 수 있는
학습 목표와 결과를
명확하게 제시한다.

실용성·효율성 UP

3

혼자만
이야기하지 마세-yo!

학습결과나 평가에 대해서
구체적으로 피드백하고
솔직한 의견을 나눈다.

상호작용 UP

4

재미있다면
시키지 않아도 해-yo!

몰입도와 참여도를
극대화할 수 있는
콘텐츠를 활용한다.

흥미·의미 UP

