

2024학년도 세종대학교 세종창의인재 전형(면접형)
전공적합성 발표 주제 채점기준표 (오전)
- 창의소프트학부 만화애니메이션텍 전공 -

문항 및 제시문

※ 아래 발표 주제에 따라 아이디어/스토리를 표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하고 그 자료를 참조하여 면접 시 구술 발표하시오.

[전공 적합성 발표 주제]

저출산 · 고령화는 출산율 감소로 태어나는 아이 수가 감소하고, 전체 인구에서 노인 인구가 차지하는 비율이 증가하는 현상이다. 저출산 현상의 원인으로는 혼인과 출산에 대한 가치관의 변화, 출산과 양육에 따른 경제적 부담 등을 들 수 있다. 그리고 고령화 현상의 원인으로는 전반적인 생활수준의 향상, 의료기술 및 복지정책 다변화에 따른 평균 수명 증가 등을 들 수 있다.

낮은 출산율은 활발한 경제활동을 위한 노동력 감소를 초래하는 반면, 늘어난 수명은 다양한 관점에서 노인 삶의 질에 영향을 주게 된다. 저출산 · 고령화에 의한 경제활동 인구의 감소는 노동력 부족을 초래하고 가족과 사회 구성원의 변화를 가져오게 되며, 결과적으로 국가의 경제 성장을 저해할 수 있다. 이러한 저출산 · 고령화 문제를 해결하기 위한 자신의 아이디어를 간단한 스토리로 구성하고, 시나리오와 같은 개성있는 형식 또는 스토리보드로 작성하여 설명하시오.

출제 의도

- 면접 발표 제시문은 ‘고등학교 교육과정과 관련 성취기준’을 최대한 반영하여 범교과적인 문항으로 출제하였음. 사회과(사회·문화), 기술·가정과(기술·가정) 분야의 지문을 활용하였으나, 특정한 사전 지식 없이도 고등학교 교육과정을 통해 함양된 지식 정보 수준으로 수월히 이해할 수 있는 내용으로 구성하였음. 제시문을 이해하고 풀이하여 설명하는 자세를 통해 지원자의 이해력, 논리적·분석적 사고력 그리고 비판 능력 등을 파악하는 데 초점을 두었음.

- 저출산 · 고령화 현상으로 인해 경제활동을 위한 노동력 감소와 경제적 관점에서 노인 삶의 질 저하와 같은 사회적 문제들을 해결할 수 있는 자신의 의견이나 주장을 설득력 있게 표현할 수 있도록 브레인스토밍을 통해 아이디어를 독창적으로 표현하고 전개하는 스토리텔링 능력을 평가할 수 있음.

- 발표주제 제시문의 내용을 정확히 파악하고, 자신의 직·간접적 경험을 바탕으로 작가적 관점에서 상상력을 발휘하여 스토리텔링을 표현할 수 있는 능력과 제시문의 핵심 주제를 자기 생각과 연결하고, 다양한 문자 언어와 시각적 언어를 응용한 창의적인 이미지 활용과 아이디어를 표현하고 전개하는 상상력이 평가 가능함.

채점 기준

[탁월함]

저출산 · 고령화의 사회적 문제에 대해 사회적, 경제적 관점의 구체적인 해결방안을 근거와 사례를 들어 설명하고, 스토리로 구성함. 청년층과 노년층의 변화하는 삶의 모습과 사회 구성원들의 다양한 경제활동 노력 방안을 개성 있는 문체 또는 스토리보드로 설득력 있게 표현함.

[매우 우수]

저출산 · 고령화의 사회적 문제 상황에 대해 사회적, 경제적 관점에서 해결방안을 사례를 들어 설명하고 스토리로 구성함. 청년층과 노년층의 변화하는 삶의 모습 제시하고 다양한 노력 방안을 개성 있는 문체 또는 스토리보드로 설득력 있게 표현함.

[우수]

저출산 · 고령화의 사회적 문제 상황을 일반적인 설정을 통해 스토리로 구성하고, 청년층과 노년층의 변화하는 삶의 모습과 경제활동 노력을 개성 있는 문체 또는 스토리보드로 설득력 있게 표현함.

[보통]

설명이 단편적이거나 일반적인 사례를 들어 제시한 경우, 또는 논리적인 근거와 창의성이 부족한 경우.

[미흡]

문제를 정확히 이해하지 못하거나, 답변이 문제와 맞지 않는 경우.

예시 답안

새로운 세대들이 다가올 미래를 걱정하며 사회적 역할을 능동적으로 찾아가는 스토리

내 친구 S는 그녀의 엄마 나이 38세가 되던 해 태어났다. 우리는 6살 유치원부터 현재 고3 까지 단짝 친구이다. 유치원이 마치면 직장에 다니시는 우리 엄마를 대신해 내 친구 S의 엄마가 항상 우리를 데리러 오셨고, 초등학교 때부터 지금까지 이렇게 우리는 엄마들의 도움으로 밝고 건강하게 성장하였다. 함께 어울려 성장한 우리는 저출산 · 고령화라는 심각한 사회 문제에 직면하게 될 줄은 몰랐다.

저출산 문제는 출산 장려와 육아 부담 완화, 그리고 고령화 문제는 노인복지 강화 정책과 노인이 경제적으로 자립할 수 있는 일자리 창출로 해결할 수 있다. 특히 경제적 자립은 다른 사람에게 의지하거나 지원을 받지 않고 스스로의 힘으로 경제적인 부분뿐만 아니라 정서적·심리적 독립하는 것임을 알고 있다. 나와 친구 S는 10년 후 우리가 할 수 있는 일들을 생각해 보았다. 우리는 저출산 · 고령화 문제를 해결하기 위해 사회적 기업을 창업해야겠다고 결심하고 요즘 ‘여성가족부’, ‘노인복지 관련법’, ‘100세누리 노인 일자리정보’ 누리정보소통망, ‘한국노인인력개발원’, 그리고 ‘국민연금공단’ 과 지자체 등의 지원 프로그램을 조사하며 정리하고 있다.

정보통신 기술에 익숙하고, SNS를 자유롭게 사용할 수 있는 우리는 AI기술 기반 콘텐츠 개발자 역할로 ‘출산 정책 1·2·3운동’ (결혼 후 1년내 임신하고, 2명의 자녀를 30세 이전에 낳아 건강하게 잘 기르자)을 주제로 콘텐츠를 개발하며 부모로서의 준비를 하고, 어르신들이 경제적으로 자립하는 데 도움이 되는 ‘실버경제콘텐츠’ 프로젝트를 기획하기로 하였다. 또한 우리 부모님들은 지역 단위 공동 육아를

지원하면서 경제활동을 할 수 있는 프로그램을 만들 수 있도록 적극 권유해볼 예정이다. 이제 우리는 사회에서의 역할 확보로 자아 존중감을 갖고 한 단계, 한 단계 능동적으로 해결 방안을 제시하면서 실천해 나갈 수 있을 것이다.

‘딩팍족’의 출산 결심과 ‘통크족’의 경제 자립 도전에 대한 스토리

저출산 문제는 출산 장려와 육아 부담 완화, 그리고 고령화 사회 문제는 노인복지 강화 정책과 지속적인 경제활동을 할 수 있는 일자리 창출이라고 할 수 있다. 30대 부부 D와 P는 자칭 ‘딩팍족’ (아이 대신 애완동물을 기르는 맞벌이 부부의 신조어) 오늘도 AI로봇을 개발하는 회사에 함께 출근하여 바쁜 생활을 하며 미래 사회를 준비하고 있다. 60대 D의 부모님은 ‘통크족’ (아들에게 의존하지 않고 노후 인생을 부부끼리 독립적으로 생활하는 노인 세대) 이다. D의 아버지는 조기 축구와 등산, 어머니는 구청 문화센터에서 필라테스와 가족돌봄 봉사를 하면서 액티브시니어의 삶을 추구하고 있다.

그러나 P는 안정되고 행복한 듯 하면서도 그녀에게는 무엇인가 부족한 것이 느껴졌다. 어느날 우연히 보게된 ‘이 세상에는 여러 가지 기쁨이 있지만 그 가운데에서 가정의 웃음과 어린이를 보는 부모의 즐거움은 가장 성스러운 기쁨이다.’ 라는 ‘페스타로치’의 글이 그녀의 머리 속에 맴돌게 되었다. 출산과 육아에 대한 부담으로 항상 갈등이 있었지만 그녀는 가슴이 벅차오르기 시작했고 가족들이 모인 자리에서 출산에 대한 결심을 조심스럽게 꺼내놓았다. 모두 기뻐하면서 먼저 그녀의 남편은 회사에서 개발 중인 AI 가사로봇, 장난감 로봇, 영유아 학습 로봇 개발에 박차를 가하겠다고 하면서 ‘육아 휴직 할당제’를 신청하고, 태어날 아이가 3살이 되면 직장의 보육시설에 보낼 수 있다고 했고, 그녀의 부모님은 임신부터 산후조리, 아이의 영유아기에서 사춘기 극복까지 함께 돕겠다고 하셨다.

가족들이 쏟아내는 육아 역할 분담에 P는 눈물이 핑 돌았다. 더구나 가족뿐만 아니라 사회 곳곳에 출산 장려와 육아 부담 완화 제도들이 있다는 사실도 새삼 알아가게 되었다. 조부모-부모-손자녀가 함께하면서 세대 간 조화를 이루는 가족 문화를 꿈꾸며 D와 P는 부부에서 부모가 되는 결심을 하였다. 또한, 태어날 손주를 만날 기쁨에 설레며 D의 부모님은 시니어학교에 입학하여 ‘산후도우미’, ‘유아와 놀아주기’, ‘동화책 읽어주기’, ‘방과 후 놀이지도’, ‘중2병 할머니와 함께 이겨내기’ 등 앞으로 20년간 육아 지원과 지속적인 경제활동 역량을 다지며 일석이조 행복한 액티브시니어의 삶을 기대하고 계신다.

2024학년도 세종대학교 세종창의인재 전형(면접형)
전공적합성 발표 주제 채점기준표 (오후)
- 창의소프트학부 만화애니메이션텍 전공 -

문항 및 제시문

※ 아래 발표 주제에 따라 아이디어/스토리를 표현(글, 그림, 도형, 기호 등 이용)하고 그 자료를 참조하여 면접 시 구술 발표하시오.

[전공 적합성 발표 주제]

한 사회 구성원 간에 발생하는 사회 불평등은 구조화되어 지속해서 나타나기도 하는데, 이를 사회 계층화 현상이라고 한다. 사회 구성원은 직업, 학력, 성별 등 일정한 기준에 따라 다양하게 범주화할 수 있다. 이렇게 범주화된 사회 구성원 간에 사회적 희소가치가 차등 분배됨으로써 뚜렷하고 구조화된 위계가 나타나게 된다.

사회 계층화 현상은 사회 전반에 영향을 미치는데, 사회적 공정이 확립되면 개인과 집단의 창의성과 잠재력이 발휘되며, 사회적으로 평등하고 공정한 사회가 형성됨으로써 경제적, 정치적 안정과 사회적인 통합이 이루어질 수 있다. 반면, 사회적 차별은 불평등과 사회적 분열을 촉진하며, 개인과 집단의 발전을 저해함으로써 사회적 불안정과 불공평한 사회 구조를 초래할 수 있다. 이러한 사회 계층화 현상으로 발생하는 문제를 해결하기 위한 자신의 아이디어를 간단한 스토리로 구성하고, 시나리오와 같은 개성 있는 형식 또는 스토리보드로 작성하여 설명하시오.

출제 의도

- 면접 발표 제시문은 ‘고등학교 교육과정과 관련 성취기준’을 최대한 반영하여 범교과적인 문항으로 출제하였음. 사회과(사회·문화), 도덕과(생활과 윤리) 분야의 지문을 활용하였으나, 사회·문화, 생활과 윤리, 국어 I 등의 교과 과정을 충실히 이수한 학생은 학습 내용을 바탕으로 특정한 사전지식 없이도 고등학교 교육과정을 통해 함양된 지식 정보 수준으로 수월히 이해할 수 있는 내용으로 구성하였음. 제시문을 이해하고 풀이하여 설명하는 자세를 통해 지원자의 이해력, 논리적·분석적 사고력 그리고 비판 능력 등을 파악하는 데 초점을 두었음.

- 다양성과 갈등이 공존하는 현재 우리나라의 사회적 문제점을 공감하고 불평등과 사회적 분열을 해결할 수 있는 자신의 의견이나 주장을 설득력 있게 표현할 수 있도록 브레인스토밍을 통해 아이디어를 독창적으로 표현하고 전개하는 스토리텔링 능력을 평가할 수 있음.

- 발표주제 제시문의 내용을 정확히 파악하고, 자신의 직·간접적 경험을 바탕으로 작가적 관점에서 상상력을 발휘하여 스토리텔링을 표현할 수 있는 능력과 제시문의 핵심 주제를 자기 생각과 연결하고, 다양한 문자 언어와 시각적 언어를 응용한 창의적인 이미지 활용과 아이디어를 표현하고 전개하는 상상력을 평가할 수 있음.

채점 기준

[탁월함]

지속되고 있는 현재 우리나라의 사회 계층화 현상에 대해 사회적 관점의 구체적인 해결방안을 근거와 사례를 들어 설명하고 스토리로 구성함. 개인과 집단의 창의성과 잠재력이 발휘되며, 사회적으로 평등하고 공정한 사회가 형성을 통해 나타날 사회의 변화를 예측하여 개성 있는 문체 또는 스토리보드로 설득력 있게 표현함.

[매우 우수]

다양성과 갈등이 공존하는 현재 우리나라의 사회적 문제점을 공감하고 사회적 관점에서 해결방안을 사례를 들어 설명하고 스토리로 구성함. 불평등과 사회적 분열을 해결할 수 있는 자신의 의견이나 주장을 개성 있는 문체 또는 스토리보드로 설득력 있게 표현함.

[우수]

다양성과 갈등이 공존하는 현재 우리나라의 사회적 문제점을 공감하고 사회적 관점에서 해결방안을 사례를 들어 설명하고 자신의 의견이나 주장을 개성 있는 문체 또는 스토리보드로 설득력 있게 표현함.

[보통]

설명이 단편적이거나 일반적인 사례를 들어 제시한 경우, 또는 논리적인 근거와 창의성이 부족한 경우.

[미흡]

문제를 정확히 이해하지 못하거나, 답변이 문제와 맞지 않는 경우.

예시 답안

사회적 이익과 부담을 공정하게 분배하는 분배적 정의를 실현하는 스토리

회사원 O는 경제적으로 부자와 빈곤자의 격차로 인한 양극화 현상은 부의 불공정한 재분배로 인하여 개인과 사회의 윤리적 쟁점이 발생한다고 생각하고 있다. ‘분배적 정의’는 사회적 이익과 부담을 공정하게 분배하는 것이라고 배웠기 때문이다. 그러나 개인은 집단에 속해 있을 때 책임을 분산하고, 집단의 이익이라는 명분 아래 자신의 행위를 정당화하기 쉽다는 사실을 회사의 조직업무를 통해 자주 목격하였고, 전통 사회에서는 신분과 같은 선천적인 요인에 따라 사회 계층화 현상이 주로 나타났지만, 현대 사회에서는 일반적으로 업적과 같은 후천적인 요인에 따라 계층화 현상이 나타난다는 것을 알게 되었다.

O의 선배가 근무하는 P회사는 AI기술 기반의 농구 게임을 개발하여 성공하면서 갑자기 큰 부와 명성을 얻었다. 회사의 성공 후 초기 자금을 투자한 A대표, 개발 책임자 B이사, 아이디어를 제안한 C 사이에서 불공정한 재화의 분배 문제로 다투기 시작하였다. A는 투자자의 신분으로 가장 많은 부를 획득하려고 하고, B는 회사 대표로서 가장 많은 지분을 요구하였으며, 연구자 C선배는 자신의 업적을 빌미로 상당한 수익 분배를 요구하였다. 3자간의 갈등은 좀처럼 해소되지 않고, 회사가 해체될 위기의 상황까지 가게 되었다.

그 말을 듣게 된 O는 그들이 이 상황을 현명하게 해결하기를 바라는 마음에서 O의 선배에게 아리스토텔레스의 개인의 공적에 따라 분배하는 논리와 롤스(Rowls)와 노직(Nozick)의 공정과 소유권으로서의

정의에 대해 공부한 내용을 설명해보라고 권유하였다. O의 관심과 작은 지식을 활용한 문제 해결 실천이 3자의 갈등 해결에 크게 작용하여 그 후 P회사는 승승장구하였다.

사회 계층화 현상으로 발생하는 불평등에 대한 관점의 차이를 이해해가는 스토리

대학생 K는 다양한 가치관과 생활양식이 공존하는 현대 사회에서 경제, 교육, 건강 등 여러 영역에서 불평등이 존재하며, 이에 따라 사회적 양극화 현상이 심화되고 있다는 것에 관심을 갖고 있다. 사회적 불평등과 양극화는 개인 및 사회 전반에 영향을 미치는 중대한 문제이기 때문에 이에 대한 이해와 인식이 필요하다고 생각해 왔기 때문이다.

K는 관련 특강을 수강하면서 사회 계층화 현상으로 인해 발생하는 다양한 불평등 상황을 바라보는 관점의 차이는 서로 다른 측면을 주목하는 ‘기능론’과 ‘갈등론’으로 설명할 수 있다는 사실을 알게 되었다. ‘기능론’은 현존하는 직업 간 중요도의 판별 기준이 정당한가를 주목하는 반면, ‘갈등론’은 상대적 박탈감 유발이나 사회적 갈등 초래 등 사회 불평등의 부당성에 주목한다는 것이다. 따라서 사회 불평등 상황에 직면하였더라도 자신의 도덕성과 양심, 사회에서 중요한 역할을 하기 위해 얼마나 노력해 왔는지, 대책 없는 상대적 박탈감으로 인한 막연한 불만을 키워왔는지에 대한 상태를 인식하고 서로 다른 두 가지 관점을 조화롭게 활용하는 바람직한 태도가 필요할 것이다.

특강을 수강한 K는 학교와 사회 구성원들 간의 이해와 협력을 증진하고, 사회적 가치와 인권을 존중하는 문화를 저변에 형성하는 것이 무엇보다 중요한 실천 방안이라는 것을 알게 되었다. 앞으로 이러한 실천방안에 적극적인 동참을 결심하면서 개인과 사회 차원에서 자신부터 조금씩 변화를 이끌어내는 다각적인 노력을 해야 한다고 생각하게 되었다.