

[국립대학육성사업] 2000학년도 PNU 전공봉사활동 지원서

팀명	[Redacted]		인솔자	소속	직위	성명
프로그램 주제	놀면서 배우는 [Redacted]: 게임으로 만나는 [Redacted] 콘텐츠					
대 표 자 (학생)	학번	성명	연락처	참여인원		명
봉사기간	2020년 0월 0일 ~ 2020년 0월 00일					
봉사지역	[Redacted]		봉사학교 (기관)	[Redacted] [Redacted]		
전공봉사 시간	30 시간		사전준비 시간	30 시간		
요청예산	0,000,000원					
위와 같이 학년도 전공역량 강화와 지역인재 양성을 위한 전공 봉사활동 프로그램을 신청합니다. 년 월 21일 대 표 학 생 : (인) 인 솔 자 직 : (인) 학 과 장 : (인) 부산대학교 총장 귀하						

지 원 자 인 적 사 항

구분	성명(한글)	소속(학과)	학번 (교직원번호)	연락처
인솔자				
①팀장				
②팀원				
③팀원				
④팀원				
⑤팀원				
⑥팀원				
⑦팀원				
⑧팀원				
⑨팀원				
⑩팀원				

전공봉사활동 추진 계획서

I

전공봉사활동 참여 동기

○ 동기(전공봉사단 참여 동기)

관광은 단순히 여행을 즐기는 활동을 넘어 지역경제, 문화콘텐츠, 서비스산업, 국제교류와 밀접하게 연결된 융합 학문입니다. 그러나 한국에서 관광은 다른 전공 분야에 비해 초·중등 교육 단계에서 체계적으로 접할 기회가 많지 않고, 학생들에게도 ‘관광학’이라는 전공이 가진 학문적 가치와 진로 가능성이 충분히 알려져 있지 않다고 느꼈습니다.

반면 관광산업은 계속해서 성장하고 있습니다. 문화체육관광부는 2020년 외래관광객이 역대 최대 수준을 기록할 것으로 전망하였고, 한국문화관광연구원의 외래관광객조사에서도 한국을 찾는 관광객들이 여가, 휴식, 한류 콘텐츠 등을 주요 계기로 한국 관광을 선택하고 있음을 확인할 수 있습니다. 이는 관광이 단순 소비 활동이 아니라 국가 이미지, 지역 활성화, 문화 확산과 연결되는 중요한 산업임을 보여줍니다.

본 동아리는 이러한 산업적 성장과 교육적 인식 사이의 간극을 줄이기 위해 관광 전공 지식을 보다 쉽고 흥미롭게 전달하는 활동이 필요하다고 생각했습니다. 특히 초·중등 학생들이 관광을 단순한 여행이 아니라 항공, 호텔, 외식, 축제, 문화유산, 지역개발 등 다양한 분야와 연결된 학문으로 이해한다면, 관광에 대한 관심뿐 아니라 지역과 사회를 바라보는 시야도 넓어질 수 있을 것입니다.

이러한 문제의식은 관광컨벤션학을 전공하며 느낀 책임감에도 연결됩니다. 관광은 지역과 문화를 이해하고 사람들의 경험을 설계하는 학문임에도, 아직 많은 학생들에게는 단순한 여행이나 여가 활동으로

인식되는 경우가 많다고 생각했습니다. 그래서 전공자로서 저희가 배운 지식을 지역 학생들과 나누며 관광학의 가치와 가능성을 보다 친근하게 전달하고 싶었습니다.

또한 이번 활동은 저희에게도 전공을 다시 이해하고 성장할 수 있는 기회가 될 것이라고 생각합니다. 전공 지식을 학생들의 눈높이에 맞게 풀어내는 과정에서 교육 콘텐츠 기획력과 전달력을 기를 수 있고, 팀원들과 함께 프로그램을 준비하고 운영하며 협업 역량도 강화할 수 있습니다. 나아가 관광학이 지역사회와 교육 현장에서 어떤 방식으로 활용될 수 있는지 직접 경험하며, 전공의 사회적 의미를 실천해보고자 <전공봉사단>에 참여하게 되었습니다.

II

전공봉사활동 추진 계획

1. 사업 목적

○ 관광컨벤션학 전공 이해 증진

관광컨벤션학은 여행, 지역문화, 서비스산업, 관광자원, 관광마케팅 등 다양한 요소가 결합된 융합 학문입니다. 본 프로그램은 초등학생들이 관광을 단순히 여행을 가거나 노는 활동으로만 인식하는 데서 나아가, 지역의 매력과 문화를 발견하고 이를 사람들에게 전달하는 학문이자 산업으로 이해할 수 있도록 하는 데 목적이 있습니다. 이를 통해 수혜 학생들이 관광 분야를 보다 친근하게 접하고, 관광이 일상생활 및 지역사회와 어떻게 연결되는지 자연스럽게 이해하도록 합니다.

○ 전공 지식의 생활화와 진로 탐색 기회 제공

관광객 유형, 외식공간, 관광상품, 관광목적지 이미지, 지역축제 등 관광컨벤션학의 주요 개념을 학생들이 일상에서 접할 수 있는 사례와 연결하여 이해하도록 합니다. 학생들은 자신이 가고 싶은 장소, 좋아하는 음식점, 기억에 남는 축제와 같은 친숙한 소재를 바탕으로 관광 개념을 접하게 되며, 이를 통해 관광 분야가 항공, 호텔, 외식,

축제, 문화콘텐츠, 지역개발 등 다양한 진로와 연결될 수 있음을 알 수 있습니다. 본 프로그램은 수혜 학생들에게 관광 분야에 대한 흥미와 진로 탐색의 기회를 제공하는 것을 목적으로 합니다.

○ AI 활용을 통한 창의적 표현력 및 디지털 기초 역량 함양

생성형 AI가 일상 속에서 아이디어를 구체화하고 표현을 돕는 도구로 활용될 수 있음을 이해하도록 합니다. 특히 지역축제 상징 캐릭터를 구상하는 과정에서 AI 이미지 생성 도구를 활용하여 자신이 원하는 이미지와 분위기를 시각적으로 표현해보고, 생성된 결과물이 축제의 특징을 잘 반영하고 있는지 비교·수정하도록 합니다. 이를 통해 학생들이 AI를 단순히 사용하는 데 그치지 않고, 자신의 생각을 구체화하는 도구로 활용하며 결과물을 비판적으로 바라보는 태도를 기르도록 합니다.

2. 운영 계획

가. 프로그램 개요

기관명	[redacted]		
기관소개	[redacted]는 지역 내 초등학생을 대상으로 방과 후 돌봄 서비스를 제공하는 아동 돌봄 기관입니다. 초등돌봄 공백을 해소하고, 안전한 환경에서 놀이·학습·문화 활동이 이루어질 수 있도록 지원합니다. 또한 지역사회 기반의 돌봄 서비스를 통해 아동의 정서적 안정과 건강한 성장을 돕고 있습니다.		
주제	놀면서 배우는 [redacted]: 게임으로 만나는 [redacted]콘텐츠		
파견기간	2020. 0. 0. (일) ~ 2020. 0. 00. (토)		
봉사대상	초등학생	인원	평균 [redacted]명
선정사유	1. 돌봄기관의 특성상 아동 친화적인 체험형 교육 프로그램 운영에 적합 2. [redacted]의 [redacted]역사·문화예술 자원을 관광교육 소재로 활용할 수 있음 3. 지역 아동이 자신이 사는 도시의 관광적 가치를 이해하는 계기가 됨		
기관협조 요청방안	전화로 사전 협의를 진행한 후, 이메일을 통해 프로그램 세부 내용 및 협조 요청사항을 전달		

