

도봉기적의도서관 길 위의 인문학 프로그램 세부 계획서

회차	프로그램 주제	교육내용	강사명	진행 방식
1	사람다움이란 무엇인가? - 동양 고전 『논어』	- 공자는 무엇을 질문했는가? - 사람다움을 고민한 공자가 제자들에게 한 말 - 공자와 제자들의 질문과 답변 - 어떤 질문을 해야하는가 - 어린 시절에 고전을 읽어야 하는 이유	최경열	강의
2	친구의 우정과 질투 - 서양 고전 『일리아스』	- 소중한 친구, ‘아킬레우스와 파트로클로스’ - 우정 - AI와 인간의 죽음 - ‘데이터 삭제’와 ‘상실감’ - 내가 최고가 되고 싶은 ‘질투’와 ‘자존심’의 함정 - 내 이익보다 중요한 ‘지켜야 할 가치’란 무엇인가	최경열	강의
3	피보의 모험 - 서양 고전 『오디세이아』	- 그리스 신화, 그리스 비극의 인물들 - 내가 좋아하는 캐릭터는 무엇인가? - 트릭스터(Trickster)의 존재 “아무도 아닌 자”라는 말의 효과	최경열	강의
4	좋은 습관을 기르는 법 - 동양 고전 『소학』	- 습관은 “입력”이 아닌 “몸 익힘” - 우리에게 ‘몸’이 중요한 이유 - 청소하기, 인사하기 - 나를 만드는 작은 행동들 - 하루의 주인이 되기 - 추천 영상(알고리즘)에 끌려다니 않고 내가 선택하기	최경열	강의
5	슬기로운 어린이 생활 - 서양 고전 『툼 소녀의 모험』	- 정해진 정답만 내놓는 AI와 달리 “엉뚱한 상상” ‘장난’은 세상을 어떻게 변화시키는 가 - 페인트칠 사건을 통해 본 ‘기발한 해결’의 창의성 “진짜 모험”을 위해 우리에게 필요한 ‘땀방울’	최경열	강의
6	큰일을 하는 사람들 - 동양 고전 『삼국지』	- 승률을 계산하는 AI라면 관우의 의리는 가능한가? - 리더의 조건 - 유비, 조조, 손권의 다름 ‘공감’과 ‘포용’의 가치 - 나만의 ‘보검’을 찾기 - 재능과 기술은 어떻게 쓰는가	최경열	강의
7	효율이 아닌 마음 - 서양의 고전 『어린왕자』	- 편리함이 지혜를 대신할 수 있을까? - AI가 수치화할 수 없는 ‘마음’과 ‘길들임(책임)’의 의미 탐구. - 기다림으로 시간을 보내는 불편함을 견디는 힘	임수경	강의

회차	프로그램 주제	교육내용	강사명	진행 방식
		▪ '상자 속 양'그려보기 - 나의 창의성 ▪ '나만의 장미'는 무엇인가?		
8	진리를 찾아 나서는 여행 - 동양 고전 『서유기』	▪ 손오공이 구름을 타고 순식간에 갈 수 있었음에도 왜 81개의 고난을 겪으며 걸어가야 했는가? ▪ 질문하며 성장하기 - 문제에 부딪힐 때마다 AI에게 묻는 것과 친구, 선생님과 협력하여 해결책을 찾는 즐거움 ▪ 내 마음속의 화과산(花果山) - 데이터를 넘어 나의 '지혜'를 발견하는 길	최경열	탐방
9	겉모습 너머의 진실 동양 고전 『박씨전』	▪ 외모 지상주의와 편견 ▪ AI가 생성하는 '완벽한 이미지' 시대에 우리가 끝까지 지켜야 할 '내면의 단단함'과 '진정한 아름다움'은 무엇? ▪ '편견' 안경 벗기의 어려움 ▪ 나의 '피화당'에 심고 싶은 나무와 꽃은 무엇인가	임수경	강의
10	[종합 성찰] 나의 인간다움 사전 완성	▪ 고전에서 만난 새로운 단어들 ▪ '사랑', '지혜', '희생' 등 고전에서 만난 가치들을 사전적 정의가 아닌, 나만의 생생한 언어로 다시 정의하며 내면화. ▪ AI와 정의 대결하기-동일한 어휘를 각각 다르게 정의 ▪ 질문하는 사전 만들기	임수경	강의
11	[현장 탐방] 느린 시간의 흔적을 찾아서	▪ 도봉구 인근 서원 혹은 고인쇄 박물관 ▪ '서원'이란 무엇을 하던 곳인가? ▪ 옛사람들은 어떻게 공부했나 ▪ 디지털 기기가 없는 공간에서 옛사람들이 생각에 잠겼던 흔적 경험. '빠른 답' 대신 '느린 질문'이 머무는 공간의 힘 체험 및 기록.	최경열	강의
12	[특강] 학부모와 함께 초등 고전 읽기 왜, 무엇을, 어떻게	▪ 고전 읽기를 해야 하는이유 ▪ 고전 선정 방법 ▪ 고전을 읽히는 방법	최세용	강의