

보도시점

2026. 10. 1.(목) 16:30

배포

2026. 10. 1.(목) 06:00

세대 간 공감으로 공직사회의 기분 좋은 변화를 그려갑니다.

- 농식품부, ‘2026년 농식품 혁신 어벤저스(농그라미+) 성과발표회’ 개최(10. 1.)

농림축산식품부(장관 송미령, 이하 ‘농식품부’)는 10월 1일(목) 오후 정부 세종청사에서 ‘2026년 농식품 혁신 어벤저스(농그라미+) 성과발표회’를 개최하였다.

제8기 농그라미+는 자발적으로 정부혁신 활동에 참여할 창의적인 아이디어를 가진 엠제트(MZ) 세대와 풍부한 경험을 갖춘 시니어 공무원 총 36명 3개팀(△조직문화, △일하는 방식, △혁신역량)으로 구성되었으며, 올해 6월 10일 발대식을 시작으로 약 4개월간 우리 부 조직문화 및 일하는 방식 개선을 위한 혁신 활동을 지속해 왔다.

이날 성과발표회는 농그라미+가 한자리에 모여 팀별로 일궈낸 혁신 활동 성과를 발표하고, 공유하는 취지로 마련되었다. 각 팀에서 추진한 혁신 활동 내용은 영상일기(브이로그)로 재구성하여 흥미를 더했으며, 팀별로 혁신 활동 성과와 활동 소감 등을 발표하는 시간을 가졌다.

각 팀별 발표 내용은 다음과 같다. 1팀에서는 유연한 조직문화 조성 과 직원 간 정서적 소통을 위해 사연 있는 취미·물품을 기부하고 나누는 ‘플리마켓’ 활동 사례, 2팀에서는 일하는 방식 개선을 위해 ‘위케이션’에 참여하여 휴가를 결합한 새로운 업무 형태 제안, 3팀에서는 혁신역량 강화를 위한 본부와 소속기관 간 ‘혁신 워크숍’ 개최 성과 등을 발표하였다.

발표 이후 사전에 실시한 직원투표 점수와 성과발표회 참석자들의 평가 점수를 합산하여 최종 우수 혁신 활동을 선정, 포상금을 지급하였다.

농식품부는 이번 성과발표회에서 제안된 의견 중 일부는 현재 시범 시행 중이거나 구체적인 실행화 방안을 모색하고 있으며, 향후 실행 가능성 있는 주요 혁신 활동은 우리 부 일하는 방식 및 조직문화 개선 과제로 추진할 계획이다.

농식품부 혁신책임관인 박순연 기획조정실장은 “농그라미+의 활동이 전 세대 간 소통을 활성화하고, 존중과 배려를 기반으로 하는 행복한 일터를 만드는 견인차가 되었다”라며, “앞으로도 모든 세대가 공감하는 혁신으로 공직사회를 더 나은 방향으로 나아갈 수 있도록 적극 뒷받침하겠다”라고 밝혔다.

- 붙임 1. ‘2026년 농그라미+ 성과발표회’ 추진계획
2. 제8기 농그라미+ 팀별 주요 혁신 활동(요약)

담당 부서	정책기획관 혁신행정담당관	책임자	과 장	오재협 (044-201-1341)
		담당자	사무관	신우창 (044-201-1345)
			주무관	박휘원 (044-201-1349)



< '26년도 농그라미+ 운영현황 >

◇ 농식품부에 대한 열정과 애정이 넘치는 ①MZ세대와 ②시니어 공무원 중심 「농식품 혁신 어벤져스(명칭 농그라미+)」 구성(36명)

① (MZ세대) 1980~1994년 출생한 '밀레니얼 세대' + 1995년 이후 출생한 'Z세대'

② (시니어) 1979년 이전 출생자 및 입직 10년차 이상

▪ 우리 부 조직문화 및 일하는 방식 개선 등과 관련된 다양한 정부혁신 활동 추진 (혁신역량 소모임, 대내·외 혁신 활동 참여, 정책현장 체험, 혁신 브이로그(V-log) 제작 등)

□ 행사 개요

○ 일 시 : 2026. 10. 1.(목) 14:00 ~ 15:30(1시간 30분)

○ 장 소 : 농림축산식품부 대회의실

○ 참석대상 : 기획조정실장, 혁신행정담당관 및 농그라미+ 구성원 등 40여 명

□ 주요 내용

○ 농그라미+ 3개 팀별 혁신 활동 성과 발표 및 공유

* 팀별 주제 : (1조) 조직문화, (2조) 일하는 방식, (3조) 혁신역량

○ 혁신 활동 성과 관련 자유토론

○ 참석자 전원투표로 우수 혁신 활동 선정(직원투표 결과 합산) 및 포상

* (포상) 혁신상(최우수) 1건(30만원 부서 혁신가점 15점) / 성과상(우수) 2건(각 15만원 부서 혁신가점 10점)

□ 세부 일정

시 간		주 요 내 용	비 고
14:00~14:03	3'	▶ 개회	사회자
14:03~14:08	5'	▶ 인사 말씀	기획조정실장
14:08~14:10	2'	▶ 기념촬영	-
14:10~14:40	30'	▶ 팀별 혁신 활동 성과 발표(팀별 10')	농그라미+
14:40~15:00	20'	▶ 혁신 활동 성과 관련 자유토론	
15:00~15:10	10'	▶ 우수 혁신 활동 투표 및 집계	-
15:10~15:20	10'	▶ 시상	혁신행정담당관
15:20~15:25	5'	▶ 마무리 말씀	혁신행정담당관
15:25~15:30	5'	▶ 폐회	사회자

구 분	주요성과(실적)
(1조) 조직 문화	□ (활동목표) 유연한 근무 환경 조성을 위한 직원 간 정서적 접점 형성 기회 마련 및 업무효율 향상을 위한 적정한 휴식 캠페인 등 ① 직원 간 정서적 접점 마련을 통한 거리감 단축, 공감대 형성 - 플리마켓 개최로 사연 있는 취미·물품 거래 등 직원 소통의 장 마련 - 1조 내 직원 간 취미 공유 활동 후 솜품 제작(“취미의 숲”) ② 지능형 휴식 캠페인 - “지능형 휴식 밸런스 게임”(짬짬이 휴식 vs 압축근무 후 조기퇴근) 게시로 직원 관심 제고 - 지능형 휴식문화 카드뉴스 제작, 솜품 2편 포털 게시 등 휴식에 관한 직원 인식 제고 - 청사 내 휴식공간 조사 후 지도 제작, 사진 보고 위치 맞추기 이벤트 진행
(2조) 일하는 방 식	□ (활동목표) 조직 내 효율적인 업무 수행을 위한 일하는 방식 개선 과제를 발굴·공유하고 워케이션 추진 및 IT혁신기업 벤치마킹 등 ① 일과 힐링을 한번에 “워케이션(Work+Vacation)” 추진 - 새로운 환경에서 업무를 경험하고, 휴식을 통한 일하는 방식의 개선점 제안 ② IT혁신기업 삼성SDS, 네이버1784 현장견학 추진 - 혁신기업의 업무 수행 방식을 경험하고 혁신을 위한 노력 및 우수사례 인터뷰 ③ 불필요한 일 줄이기 아이디어 : 줄서지 마세요 스마트한 보고 대기 앱 개발 - 생성형 AI(바이브코딩)를 활용한 스마트 보고대기 시스템 개발 및 시범 도입
(3조) 혁신 역량	□ (활동목표) 본부-소속기관 간 소통(농브릿지+)을 통한 혁신 분위기 조성 및 공감대 형성, AI 활용방안 발굴·전파 등 혁신역량 제고 ① 혁신 워크숍 개최 - (농브릿지+) 본부-소속기관 간 AI 활용 사례와 조직혁신 사례 공유, AI 사진 만들기 체험 등을 통한 혁신역량 공유 및 소통 네트워크 형성 ② AI 활용방안 발굴·전파 - (릴레이 전파) 3조 구성원의 AI 활용 사례와 팁을 AI 활용 전·후 비교, 사용 프롬프트(명령어), 주의사항 등과 함께 매주 2회 게시(7.2.~9.29., 총 26회) - (AI 사진 맞추기) 여러 사진 중 AI가 제작한 사진을 맞추는 이벤트를 통해 AI 제작 이미지에 대한 인식을 개선하고 활용 가능성을 홍보