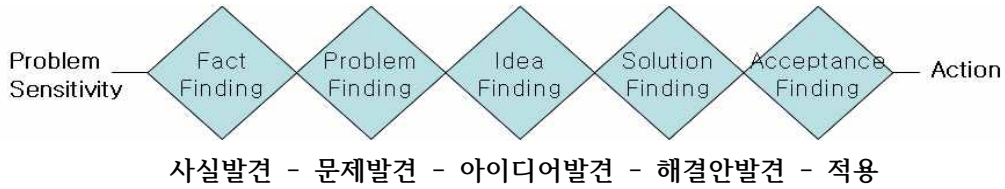


수업 계획서

2014학년도 2학기

교 과 목 명		<국문>창의성과 미래사회문제	담당교수	하주현
		<영문>creativity & the social problems of the future	연 락 처	
교과목 코드			전자우편	
이 수 구 분			학점체계	총학점-이론-실습
수 강 대 상			선수과목/후수과목	/
수업방법	수업형태	이론중심< V > 이론-실습병행< > 실습중심< >		
	수업방식	강의식, 팀협동학습, 창의적문제해결학습(CPS: Creative Problem Solving)		
	기자재	빔 프로젝터, 토론식 강의환경, 전지, 포스트잇, 매직 등		
	성적평가비율	출석 및 참여도(20), 수시1차(10), 팀발표(20), 기말(30), 개별포트폴리오(20)		
교과목 개요		<p>급변하는 사회적 상황은 미래사회문제를 예측하기 어렵게 하고 있으며, 기존의 방법 대로는 이 문제를 해결하기가 또한 어려워졌다. 이에 따라 학생들을 미래사회문제를 진단하고 해결할 수 있는 다양한 문제해결능력과 타인과의 협동심을 갖춘 융복합형 창의적 문제해결 경험을 갖는다.</p>		
1. 교육목표-핵심역량-성과 연계표				
교육목표	핵심역량	성과		
지식	지식	관련지식을 통합하여 문제를 해결할 수 있다.		
창의적 사고능력	유창성, 융통성, 독창성, 상상력, 유추/은유	새롭거나 기발한 아이디어를 낼 수 있다.		
창의적 인성능력	논리, 분석, 종합, 비판	주어진 아이디어를 다듬어 정리할 수 있다.		
의사소통능력	독립성, 개방성, 호기심, 과제집착, 심미성, 위험감수	창의성을 발휘하는 데 필요한 창의적 인성을 경험할 수 있다.		
인성	표현, 협업, 전달	자신의 생각을 표현하고, 타인의 말을 경청하며, 협동하여 문제를 해결할 수 있다.		
	책임, 배려	타인을 배려하고, 자신의 역할을 다해 세상에 기여할 수 있다.		

2. 학습모형(Creative Problem Solving: CPS)



3. 교재 및 참고문헌

교재	저자	교재명	출판사
	하주현	눈이 번쩍 띄는 창의력	시그마프레스
참고문헌	최인수	창의성의 발견	샘앤파커스
	미하이 칙센트 미하이	창의성의 즐거움	북로드
	로저마틴	디자인 씽킹	웅진윙스
	마이클 미칼코	생각을 바꾸는 생각	끌리는 책

4. 평가항목 및 방법

평가항목(기준)	반영비율	평가방법 및 주요내용
출석	15%	
수시시험	1차	10% 퀴즈
	2차	10% 조별발표 1차(준비도, 내용완성도, 프리젠테이션 능력, 협업 등)
	3차	10% 조별발표 2차(창의성, 실용성, 예술성), 교수+학생평가
기말고사	30%	이론시험
참여도	5%	개인별 발표 및 참여도
레포트	20%	개별 포트폴리오(성실성, 예술성, 참신성)

5. 유의사항

- * 수업 시 교수님의 질문에 틀리는 대답일수록 환영
- * 남과 다른 아이디어 환영
- * 다른 사람의 아이디어를 잘 듣고 거기에서 개선하면 오케이
- * 무조건 많은 아이디어를 내는 것 환영
- * 남들과 다른 관점에서 생각해볼 수 있으면 더 환영
- * 성급하게 생각해서 빨리 완성하지 말고 천천히 생각하고 행동하기를 충고함
- * 부지런한 재미보다는 게으른 벵짱이가 때로는 필요함

주 별 강 의 계 획

구분	수업 일자	학습모형별 단계	교육주제	단위수업목표	단위수업 내용	비고
1주차	9.4	오리엔테이션	미래사회문제와 창의성	문제의식	창의성과 미래트랜드	
				의사소통능력	자기소개 및 팀빌딩	
2주차	9.11	Problem sensitivity	창의성의 이해와 팀빌딩	지식	창의성의 이해	주제선정을 위한 현장탐방과제
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	팀빌딩 및 주제선정(브레인스토밍)	
3주차	9.18	사실발견 (Fact-Finding)	적정기술특강, 문제해결을 위한 조사	지식	적정기술특강	주제이해를 위한 조사(인터뷰, 인터넷 조사 등)
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	선정된 문제해결을 위한 조사(CPS 5단계 설명)	
4주차	9.25		창의성의 개념, 문제해결을 위한 조사	지식	창의성의 개념과 구성요소	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	사실발견을 위한 실습(마인드맵핑, 시네틱스 등)	
5주차	10.2	문제발견 (Problem-Finding)	창의성과 문제발견, 문제해결을 위한 문제발견 1	지식	창의성과 문제발견	수시1차
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	문제발견(PMI, 스캬퍼)	
6주차	10.16		창의성의 방향, 문제해결을 위한 문제발견2	지식	창의성의 방향: 따뜻한 창의성	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	문제발견(강제결합법 등)	
7주차	10.23	중간발표	요리창의성, 팀별 중간발표	창의적 인성, 의사소통, 인성	요리창의성	수시2차 조별자료제출
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	팀별 중간 발표 + peer review	

주 별 강 의 계 획

구분	수업 일자	학습모형별 단계	교육주제	단위수업목표	단위수업 주요내용	비고
8주차	10.30	아이디어발견(Idea-Finding)	창의성과 주제별 아이디어발견1	4P, 지식	창의성과 4P(창의적인 사람과 사고과정)	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	아이디어발견(결점열거법, 희망열거법 등)	
9주차	11.6		창의성과 주제별 아이디어발견2	4P, 지식	창의성과 4P(창의적인 산물과 환경)	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	아이디어발견(괴상하게 생각하기, 육색모자 등)	
10주차	11.13	해결안발견(Solution-Finding)	조직창의성, 현장적용 및 문제해결1	지식	팀창의성	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	해결안발견(평가준거개발, 해결안 선정)	
11주차	11.20		조직창의성, 현장적용 및 문제해결2	지식	창의적 리더	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	해결안발견(해결안평가, 장단점분석, 실행계획 및 역할분담)	
12주차	11.27	수용(Acceptance)	창의성 신장을 위한 환경, 시뮬레이션 1	지식	창의성을 위한 물리적환경, 심리적 환경	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	창의적 드라마, 시뮬레이션	
13주차	12.4		창의성 사례나누기, 시뮬레이션 2	지식	창의성 사례 나누기(Seoul Creative Lab)	
				창의적 사고, 창의적 인성, 의사소통, 인성	시뮬레이션(결과물 디자인 및 제작하기)	
14주차	12.11	최종발표	KCL 최종발표 Konyang Creative Lab	의사소통, 책임감과 협력	최종발표(조별평가포함) - 프리젠테이션, 판넬제작, 모형물 환영	수시3차 조별자료제출
15주차	12.18	기말고사				개인별 포트폴리오 제출