

<b>강 의 계 획 서</b>				년 도	2023		
				학 기	2학기		
교과목명	한 글	복지와테크놀로지					
	영 문	Welfare and Technology					
담당교수	안정호, 임정원						
학수번호-분반	NE31704-00		강의요일교시				
학점(시간수)	3(3)		강 의 실				
개설(이수)구분	교양	<input type="checkbox"/> 기초교양 <input type="checkbox"/> 계열교양 <input type="checkbox"/> 일반교양 <input checked="" type="checkbox"/> 균형교양 : 복지기술과미래사회(제3영역)					
	전공	<input type="checkbox"/> 학부기초 <input type="checkbox"/> 전공기초 <input type="checkbox"/> 전공선택 ( )학년 <input type="checkbox"/> 전공필수 ( )학년					
	일반선택	<input type="checkbox"/> 교직 <input type="checkbox"/> 자유선택		학부(과)	교양		
교과목 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 이론강의 <input type="checkbox"/> 실험·실습·실기 <input type="checkbox"/> 이론·실습병행 <input type="checkbox"/> 패스 <input checked="" type="checkbox"/> 팀티칭						
	학문특성		기타특성		S러닝		
교수학습 방법	표준 교과목운영 기준		학생 자기주도식 수업운영		현장 연계 방법		
	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 토론·토의 <input checked="" type="checkbox"/> 협력학습 <input type="checkbox"/> 문제기반학습		<input type="checkbox"/> 문제기반학습(PBL) <input type="checkbox"/> 프로젝트기반학습(PBL) <input type="checkbox"/> 플립러닝 <input type="checkbox"/> K-MOOC <input type="checkbox"/> 팀 기반학습(TBL) <input type="checkbox"/> 블랜디드러닝 <input type="checkbox"/> 캡스톤 디자인		<input type="checkbox"/> 현장전문가초청 <input type="checkbox"/> 현장탐방 <input checked="" type="checkbox"/> 기타		
핵심역량	창의융합, 전문성		성적평가기준				
연락처	연구실						
	E-Mail						
	휴대전화						
	면담가능시간						
	연구일	월요일					
	관리부서	참인재대학 교학팀					
교육과정 참고사항	선수과목						
	관련기초과목						
	동시수강관련과목						
	관련고급과목						
교과목 개요	1. 현대사회에서 테크놀로지와 복지의 연관성을 포괄적으로 이해함으로써 창의융합적 사고력을 기른다. 2. 복지 관련 실천현장에서 테크놀로지를 활용할 수 있는 영역을 학습함으로써 복지기술 적용의 전문성을 기른다. 3. 한국사회가 직면한 상황에 대한 적극적 문제 해결능력과 타학문과의 유연한 접근을 통한 다학제적 융복합 적용 역량을 갖춘다.						
교과목 운영	수업목표	1) 사회복지, 장애인복지, 테크놀로지에 대한 기초 지식을 습득한다. 2) 현대사회에서 테크놀로지와 복지의 연관성을 포괄적으로 이해한다. 3) 사회복지 및 장애인 복지 실천현장에서 테크놀로지를 활용할 수 있는 영역을 학습한다. 4) 21세기 한국사회가 직면한 문제에 대해 적극적 문제 해결 능력을 보유하고 타 학문과의 유연한 접근을 통한 다학제 융복합 적용 역량을 갖도록 한다.					
	교수학습 세부운영 방법	비대면 원격수업(S러닝)					
	수업운영 방식	원격강좌					
평가방법	중간고사	기말고사	출석	과제	퀴즈	토론	기타
	30	30	10	10	20		
	과제/퀴즈/토론/기타 문제 및 주제						

교 재	주교재 (저자, 출판사)		없음
	부교재 (저자, 출판사)		복지와 테크놀로지(강창욱 외 저, 양서원)
권장도서	1	도서명 (저자, 출판사)	글로벌 고령화, 위기인가 기회인가 (폴 어빙, 아날로그)
		활용방법	
	2	도서명 (저자, 출판사)	
		활용방법	
	3	도서명 (저자, 출판사)	
		활용방법	
	4	도서명 (저자, 출판사)	
		활용방법	
	5	도서명 (저자, 출판사)	
		활용방법	
장애학생 수업지원안내	시험시간 조정여부	<input type="checkbox"/> 최소 1.5배(저시력, 뇌병변, 기타) <input type="checkbox"/> 최소 1.7배(맹인학생)	
	지원 사항	<input type="checkbox"/> 시험대필 제공여부 <input type="checkbox"/> 시험문제 점역지원 여부 <input type="checkbox"/> 확대문자 시험지 제공	
	기타		

강좌내용					
주차	학습주제	수업장식/이용기자재	교수학습자료	과제	수업운영 방식
1	수업 소개 복지기술 개념		보조영상 15분	1. 퀴즈: 서술형 2개	비대면
2	복지국가와 과학기술		보조영상 30분	2. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
3	ICT의 이해(1)		보조영상 30분	3. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
4	ICT의 이해(2)		보조영상 30분	4. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
5	IoT를 활용한 복지기술		보조영상 30분	5. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
6	인공지능을 활용한 복지기술			6. 과제 요약 및 의견	비대면
7	복지기술의 최신 동향과 미래		보조영상 30분	7. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
8	복습, 요약 및 중간고사		보조영상 50분		비대면
9	복지기술을 활용한 문제해결		보조영상 30분	9. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
10	복지기술의 활용 1 - 노인		보조영상 30분	10. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
11	복지기술의 활용 2 - 장애인		보조영상 30분	11. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
12	복지기술의 활용 3 - 의료 및 정신보건		보조영상 30분	12. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
13	복지기술의 활용 4 - 교육			13. 과제 요약 및 의견	비대면
14	복지기술과 윤리		보조영상 30분	14. 퀴즈: 선다형 2개, 서술형 1개	비대면
15	복습, 요약 및 기말고사		보조영상 50분		비대면

□ 핵심역량

○ 과목명 : 복지와테크놀로지

○ 핵심역량 : 창의융합, 전문성

핵심역량	역량정의
자기계발	‘자기관리’와 ‘자기조절’을 통해 심신을 관리하고 잠재능력을 키워, 진로를 탐색하고 명확한 목표와 구체적인 계획을 수립하고, 끊임없이 ‘진로개발’에 노력을 기울이는 역량
전문성	전문지식을 능동적으로 ‘학습’하고, ‘정보기술을 습득·활용’하여 주도적으로 ‘전공 준비’를 하고 전문성을 발전시키는 역량
사회공헌	‘인성과 윤리의식’을 바탕으로 사회의 현황을 알고 유대감을 느껴 ‘나눔’을 적극적으로 실천하고 조화를 추구하는 역량
글로벌	‘공동체’ 이슈에 대한 지속적 관심과 이슈 해결을 위한 자신의 사회적 역할을 책임감을 지니고 ‘세계시민’으로 글로벌 공동체 발전에 기여하는 역량
리더십	팀의 목표를 성취하기 위해 조직 내 구성원들과 원만한 ‘대인관계’를 구축 및 네트워크를 형성하고 ‘의사소통’을 통해 팀원들의 업무를 분담하고 효율적으로 업무를 수행하게 하는 역량
창의융합	기존의 현상과 미래의 변화를 고려한 발상의 전환을 통해 고정관념에서 벗어나 문제를 정의하고 분석하여, ‘문제해결’을 위한 기준과 세분화된 해결책을 수립하고 단계적으로 실행하는 역량