강의계획서

교과목명	2024학년도 1학기 혁신적 교수법 Learning Semester 우수사례		소속	인덕대학교
참여교수	학과	게임&VR콘텐츠디자인학과	교수명	심효영
		디지털산업디자인학과		손상희
		사회복지학과		안소영
		스마트경영·비서학과		조현정
		스마트경영·비서학과		유근선
교과목 개요	전문대학 교육현장이 학습자의 수동적 참여형태로 진행되는 강의 중심 수업에서 문제중심학습(Problem Based Learning, 이하 PBL), 프로젝트기반학습(Project Based Learning, 이하 PjBL), 거꾸로 학습(Flipped Learning, 이하 FL), 캡스톤디자인(Capstone Design, 이하 CD), 토론·토의학습, 협동학습 등 학습자가 능동적으로 참여할 수 있는 다양한 혁신적 교수법을 적용한 형태로 변화하고 있어, 이러한 변화에 대응하여 혁신적 교수법 적용 우수사례 발굴 및 확산 노력이 필요			
비고	본 강의는 전문대학혁신지원사업으로 제작된 2024학년도 1학기 혁신적 교과목 개발 및 운영 우수사례 콘텐츠입니다. 임의로 가공 또는 복제를 금합니다.			

(1)	
주제	DX시대 AI기술 기반 콘텐츠 기획 교수학습 개발 및 운영
목차	- 필요성 및 목적 - 연구방법 - 교수학습지원 방법의 체계적 설계 - 교수학습 방법의 수업 적용 - 교수학습 방법의 적용 결과
담당교수	심효영
(2)	
주제	학습용 어플리케이션과 메타버스 활용
목차	- 연구의 개요 - 연구방법 - 연구의 체계 - 연구의 결과
담당교수	손상희
(3)	
주제	학습자 개별성을 존중하는「놀이지도」교과목 개발 및 운영
목차	- 필요성 및 목적 - 체계적 수업 설계 - 수업 운영 및 학습자 피드백
담당교수	안소영

(4)	
주제	래피드프로토타입 개발 방법론에 근거한 '알기 쉬운 기초 회계' 교과목 개발 연구
목차	- 필요성 및 방법_혁신의 필요성, 혁신의 목적, 용어의 정리 - 이론적 배경_에듀테크, 래피드 프로토타입 - 연구방법_분석 단계, 설계 단계, 개발 단계 - 연구결과_1차/2차 프로토타입에 대한 사용성 평가, 사용자들의 반응 - 결론
담당교수	조현정
(5)	
주제	혁신적 교수법을 적용한 취업 포트폴리오 작성 수업개발 및 운영
목차	- 필요성 및 목적 - 연구방법 - 교과목 체제적 설계 - 혁신적 교수법 수업 적용 - 혁신적 교수법 적용 결과 - 결론 및 제언
담당교수	유근선