

2024년 4월

교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발지원실

(<http://hrd.kcce.or.kr>)

2024년 4월 교·직원 연수 종합안내

4월 교·직원 연수 : 10개 과정, 10회차

온라인 원격연수

방식	분야	과정명	일정	시간	운영방법
온라인 원격연수	교수학습법	생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략	4.12(금) (10:00~13:00)	3시간	ZOOM을 활용한 온라인 원격연수 (실시간)
	교수학습법	블렌디드 수업에서 자기주도학습을 위한 플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영방법	4.12(금) (14:00~17:00)		
	학생상담	MZ세대 특성을 반영한 효과적 학생상담(사례중심)	4.17(수) (14:00~17:00)		
	교수학습법	학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 Gamification 수업설계 전략	4.24(수) (10:00~13:00)		
	교수학습법	창의적 교수전략 : 에듀테크와 Gamification을 결합한 학습동기 부여 만들기	4.24(수) (14:00~17:00)		
	직무	Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안	4.25(목) (10:00~13:00)		
	직무	효과적 강의를 위한 동영상 콘텐츠 제작 도구 (PPT, OBS, Capcut) 활용	4.25(목) (14:00~17:00)		
	교수학습법	인공지능(AI) 활용 교수학습법 및 교육 적용 실제	4.30(화) (10:00~13:00)		
	교수학습법	디지털 대전환 시대, 인공지능(AI) 기반 에듀테크 활용 교수법(사례중심)	4.30(화) (14:00~17:00)		

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

대면 집합연수

방식	분야	과정명	일정	시간	운영방법
대면 집합연수	직무	엑셀을 활용한 데이터 분석 및 보고서 작성	4.26(금) (13:00~17:00)	4시간	하이플렉스 강연장 (대면)

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

연수과정 소개

1. 생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략 3
2. 블렌디드 수업에서 자기주도학습을 위한
플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영방법 4
3. MZ세대 학생을 위한 실전 상담기술과 아이디어 향상(사례중심) ... 5
4. 학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의
참여형 Gamification 수업설계 전략 6
5. 창의적 교수전략 : 에듀테크와 Gamification을 결합한
학습동기 부여 만들기 7
6. Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안 8
7. 효과적 강의를 위한 동영상 콘텐츠 제작 도구(PPT,OBS,Capcut) 활용 9
8. 인공지능(AI) 활용 교수학습법 및 교육 적용 실제 10
9. 디지털 대전환 시대, 인공지능(AI) 기반 에듀테크 활용 교수법(사례중심) .. 11
10. 엑셀을 활용한 데이터 분석 및 보고서 작성 12

1. 생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략

● 개요

연수일정	2024년 4월 12일(금), 오전 10시 ~ 오후 1시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 인공지능 교육의 패러다임 변화 - 생성형 AI(Chat GPT)의 개념 및 특징 - 생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 수업 설계 및 운영 사례
------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 인공지능 교육의 패러다임 변화</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 패러다임의 변화, 인공지능과 교육 ○ 생성형 AI 시대의 특징 ○ 생성형 AI의 교육적 시사점 <p>(2) 생성형 AI의 개념 및 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 생성형 AI의 개념 및 생성형 AI 플랫폼 ○ 생성형 AI 활용 교육방안 탐색 ○ 생성형 AI 시대에 필요한 역량 <p>(3) 생성형 AI를 활용한 수업 설계 가이드라인</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 : 생성형 AI를 활용한 수업 설계 ○ 수업 시간 : 생성형 AI를 활용하여 수업하기 ○ 수업 후 : 생성형 AI로 평가하기 <p>(4) 생성형 AI를 활용한 수업의 시사점 및 논란</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 데이터의 정확성 및 편향성 ○ 윤리적 이슈 및 신뢰성 ○ “대필인가?, 표절인가?” 저작권 이슈 <p>(5) 미래 교육에서 주목해야 하는 에듀테크</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 메타버스 활용 교육 ○ 가상현실 활용 교육 ○ 증강현실 활용 교육
Q&A (10분)	<p>(6) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

2. 블렌디드 수업에서 자기주도학습을 위한 플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영 방법

● 개요

연수일정	2024년 4월 12일(금), 오후 2시 ~ 오후 5시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 성공적인 플립러닝을 위한 설계 및 운영 방법 - 효과적인 플립러닝을 위한 강의계획서 및 교육영상 설계 방법 - 블렌디드 수업을 위한 교육도구 활용법 및 실습
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 블렌디드 수업에서 플립러닝(Flipped Learning)이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육패러다임의 변화 ○ 플립러닝(Flipped Learning)의 의미 및 특징(장점, 효과, 필요성 등) <p>(2) 성공적인 플립러닝(Flipped Learning)을 위한 설계 및 운영 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 플립러닝의 수업 사전(Pre-class) 학습 자료 ○ 플립러닝의 수업 사전(In-class) 학습 활동 <p>(3) 효과적인 플립러닝을 위한 강의계획서 및 교육영상 설계 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (실습) 교과목 플립러닝 설계하기(강의계획서 재설계하기) ○ 마이크로러닝 설계 원리(기술 : 길이, 화면 구성 등) <p>(4) 블렌디드 수업을 위한 교육도구 활용법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 실시간 참여 도구(Live Engagement Tool) : 멘티미터, 슬라이도 ○ 실시간 화이트보드(Live White board Tool) : 줌보드
Q&A (10분)	<p>(5) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

3. MZ세대 특성을 반영한 효과적인 학생상담(사례중심)

● 개요

연수일정	2024년 4월 17일(수), 오후 2시 ~ 오후 5시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	- MZ세대에 대한 구체적인 이해를 시작으로, 대학에서의 MZ세대 학생상담을 효과적으로 수행하기 위한 실전 상담 기술을 배우고, 실습시간을 통해 익히도록 내용을 구성함. 이를 통해 MZ학생의 잠재력을 발견하고 역량을 키울 수 있는 상담 아이디어를 향상시킬 수 있는 기회를 제공하고자 함
------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 우리대학 MZ세대</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ M세대, Z세대 특징 ○ 전문대학에 진학한 MZ세대의 Needs <p>(2) MZ세대 특성을 반영한 효과적인 대학상담</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ MZ세대 학생상담에서의 상담자(교수)의 위치 ○ 효과적 학생상담을 위한 목표설정 요령 ○ 세대 특성을 반영한 학생상담의 기본방향 ○ 상담사례 1 : 진로상담 (영상) ○ 상담사례 2 : 진학상담 (영상) <p>(3) MZ세대 학생상담에서 바로 적용할 수 있는 상담기술</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 반영(Reflection)기술 ○ 표현 / 이미지 / 공명 / 이동 연습 <p>(4) 상담기술 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2인 1조 실습
Q&A (10분)	<p>(5) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

4. 학습에 재미를 더 하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 Gamification 수업설계 전략

● 개요

연수일정	2024년 4월 24일(수), 오전 10시 ~ 오후 1시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 교수학습 패러다임 변화에서 반드시 이해가 필요한 세대적 특징 - 게임과 학습의 주요 몰입 메커니즘의 공통점과 연계 방안 - 수요자 중심의 참여형 교육을 위한 게이미피케이션 수업전략
------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 교수학습 패러다임 변화에서 반드시 이해가 필요한 수요자중심 교육</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임의 산업적·문화적·기술적 특징과 발전 방향 ○ 게임중독은 존재하는가? : 게임포비아 해결하기 ○ 교육 패러다임 변화에 따른 세대적 요구사항과 교수 전략 변화 <p>(2) 게임은 왜 재미있는가? : 게임과 학습의 연계 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임에서 활용하는 몰입과 동기부여의 심리적 메커니즘 분석 ○ 게임 메커닉스와 학습 메커닉스의 유사점과 연계방안 ○ Gamification을 활용한 학습동기 부여 전략 <p>(3) 수요자 중심의 참여형 교육을 위한 게이미피케이션 수업전략</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 신규 에듀테크에서 활용하는 게이미피케이션 사례 분석 ○ 참여와 동기 부여를 증진시키는 게이미피케이션 설계 방안 ○ 혁신적 게이미피케이션 수업 전략의 사례 및 효과 분석 <p>(4) 수업에 활용한 게이미피케이션 설계 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PBL에서 게이미피케이션을 활용한 팀구성 사례 ○ 실습형 수업에서 단기 게이미피케이션 설계 사례 ○ 강의형 수업에서 장기 게이미피케이션 설계 사례
Q&A (10분)	<p>(5) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

5. 창의적 교수전략 : 에듀테크와 Gamification을 결합한 학습동기 부여 만들기

● 개요

연수일정	2024년 4월 24일(수), 오후 2시 ~ 오후 5시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 에듀테크의 단편적 활용이 아닌 짜임새 있는 콘텐츠 교수법의 설계 방안 제시 - 게임과 학습의 주요 몰입 메커니즘과 에듀테크의 활용법 - 게이미피케이션과 에듀테크의 적용 방법 사례
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 에듀테크와 게이미피케이션을 활용한 수업 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털의 등장과 시대적 요구 : 에듀테크 ○ 게이미피케이션의 원리와 교육에서의 활용 사례 ○ 수업의 흐름을 만드는 게이미피케이션 활용법 <p>(2) 게임이 만드는 몰입과 동기부여의 메커니즘</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임에서 활용하는 몰입과 동기부여의 심리적 메커니즘 분석 ○ 게임의 학습법 : 튜토리얼과 자발적 참여 ○ 게이미피케이션의 주요 요소와 이를 활용한 에듀테크 (Kahoot, Quizizz 등) <p>(3) 수업 콘텐츠의 흐름을 만드는 게이미피케이션과 에듀테크 활용법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 에듀테크에서 활용한 게이미피케이션 요소 분석 (사례중심) ○ 게이미피케이션은 아니지만, 주요 에듀테크 활용 사례 (ChatGPT, Padlet 등) ○ 교수설계 시 활용할 수 있는 주요 게이미피케이션 요소 설계 <p>(4) 에듀테크와 게이미피케이션 운영 전략과 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 에듀테크와 게이미피케이션 요소를 교육과정에 효과적으로 통합하는 방법론 ○ 게이미피케이션 기법의 실제 활용 사례 ○ 수요자 중심, 참여형 수업 설계에서의 게이미피케이션
Q&A (10분)	<p>(5) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

6. Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안

● 개요

연수일정	2024년 4월 25일(목), 오전 10시 ~ 오후 1시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	- Chat GPT에 대한 입문 과정으로 기본 개념 및 사용법을 알아보고, 다양한 업무 분야에 효과적 Chat GPT 활용 방법과 Chat GPT 이외 다양한 인공지능(AI) 도구 활용 방안을 실습을 통해 알아본다.
------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) Chat GPT 입문</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Chat GPT란? ○ Chat GPT 작동 원리 ○ 기존 구글 검색과의 차이점 ○ Chat GPT가 할 수 있는 것 VS 할 수 없는 것 ○ Chat GPT 가입하기 ○ Chat GPT를 시작하기 위해 필수적인 위젯 설치하기 ○ 무엇을 질문해야 할까? ○ Chat GPT 정확한 답변을 얻기 위한 8가지 공식 ○ 스마트폰에서 Chat GPT 사용 방법 2가지 <p>(2) Chat GPT 활용 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 분류하고 표 만들기 ○ PDF 파일 분석하고 요약하기 ○ 보고서(리포트) 작성하기 ○ 에세이 쓰기 및 소설 요약본 쓰기 ○ 학생들에게 알려줄 수 있는 면접 준비방법 ○ 엑셀 수식 및 함수 찾아보기 <p>(3) Chat GPT 이외 AI 도구 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Image Creator From Microsoft BING 활용 이미지 만들기 ○ MS-BING의 장·단점 알아보기 ○ MS-BING에게 질문하기 ○ GPT4가 탑재된 MS 오피스는 무엇을 어디까지 할 수 있나?
Q&A (10분)	<p>(4) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

7. 효과적 강의를 위한 동영상 콘텐츠 제작 도구 (PPT, OBS, Capcut) 활용

● 개요

연수일정	2024년 4월 25일(목), 오후 2시 ~ 오후 5시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 파워포인트(PPT) 고급스럽게 만드는 팁 - OBS Studio 화면 녹화 프로그램 활용하기 - 캡컷(Capcut) 영상편집 활용하기 - 줌잇(ZOOMIT)으로 판서하며 설명하기
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 파워포인트(PPT) 고급 디자인 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 파워포인트(PPT) 영상으로 멋진 표지 만들기 <p>(2) OBS Studio 활용 녹화하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 기본 세팅 ○ 파워포인트(PPT) 강의안 화면 녹화 ○ 웹캠으로 교수님 얼굴 녹화하기 ○ 화면 위에 교수님 얼굴 동그랗게 영상에 올리기 ○ 크로마키로 배경 지우기 <p>(3) ZOOMIT 화면 녹화 시 판서하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ZOOMIT 사용법(화면위에 자유롭게 글씨 쓰기, 강조하기 등) <p>(4) 캡컷(Capcut) 활용 영상 편집하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 동영상 자르고 이어붙이기 ○ 배경음악 삽입하고 볼륨 조절하기 ○ 자막 넣기 ○ 최종 영상 출력하기
Q&A (10분)	<p>(5) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

8. 인공지능(AI) 활용 교수학습법 및 교육 적용 실제

● 개요

연수일정	2024년 4월 30일(화), 오전 10시 ~ 오후 1시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 활용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 인공지능(AI) 리터러시 함양을 위한 인공지능(AI) 활용 교육의 효과 이해 - 효과적인 참여형 교육을 위한 인공지능(AI) 기반 에듀테크 매체의 적용
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 인공지능(AI) 리터러시 향상을 위한 Education using AI</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인공지능 리터러시(Artificial Intelligence Literacy) ○ 인공지능 이해교육 vs 인공지능 활용교육 vs 인공지능 개발교육 <p>(2) 인공지능(AI) 활용 교육 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ AI 머신러닝 - 티처블머신(Teachable Machine) ○ AI 그림그리기 - 오토드로우(AutoDraw), 퀵드로우(Quick, Draw!), 달리(DALL·E2) ○ AI 문자인식 - 구글렌즈(Google Lens) vs 스마트렌즈(Naver Smart Lense) ○ AI 번역 - 구글번역(Google Translate), 파파고(Papago) vs 딥엘(DeepL) ○ AI 음성인식 - 클로바노트(CLOVA Note) ○ AI 요약 - 유튜브챗지피티(Youtube Summary with ChatGPT), 챗피디에프(ChatPDF) ○ AI 챗봇 - 챗지피티(ChatGPT) vs 코파일럿(Copilot) vs 제미나이(Gemini) ○ AI 목소리 - 티티에스데모(Text-to-Speech Demo) vs 타입캐스트(typecase) ○ AI 슬라이드 제작 - 톰(Tome), 감마(Gamma) <p>(3) 인공지능(AI)의 교육 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인공지능 활용교육(Education using AI)의 효과 ○ 인공지능 시대 하이터치 하이테크 교육
Q&A (10분)	<p>(4) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

9. 디지털 대전환 시대, 인공지능(AI) 기반 에듀테크 활용 교수법(사례중심)

● 개요

연수일정	2024년 4월 30일(화), 오후 2시 ~ 오후 5시(3시간)
연수방식	온라인 원격연수(ZOOM을 이용한 실시간 온라인 원격연수)
연수대상	대학 교·직원
연수인원	50명
참가비	15만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 기초역량 향상을 위한 인공지능 기반의 디지털 매체 활용 교육 - 직무역량 향상을 위한 액션러닝 기반의 학습몰입 전략 - 에듀테크 활용 학습자 중심의 교수학습 운영 사례
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수시간 (180분)	<p>(1) 교수학습 패러다임 변화와 수업 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 백워드 교육과정 설계(Backward design)를 통한 학습자 상호작용 설계 ○ 직무역량 향상을 위한 액션러닝 기반의 학습몰입 전략 ○ 디지털 역량 향상을 위한 앱 활용 스마트 교육 <p>(2) 에듀테크 활용 학습자 중심의 교수학습 운영 전략과 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육자가 가장 많이 활용하는 에듀테크 매체(Top 100 Tools for Learning 2023) ○ 구글문서(Google docs), 구글슬라이드(Google slides), 구글설문지(Google forms), 구글드로잉(Google drawings), 줌보드(Jamboard), 구글사이트(Google sites) 사례 ○ 유튜브(YouTube) 콘텐츠 활용 교수학습법 사례 <p>(3) 인공지능을 활용한 참여형 디지털 교수학습법 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인공지능 기반 생성형 언어모델 학습도우미(ChatGPT) ○ 인공지능 기반 디지털 화이트보드(Padlet) ○ 인공지능 기반 실시간 참여도구(BookCreator, Canva) ○ 인공지능 기반 실시간 퀴즈 플랫폼(Kahoot, Quizizz) <p>(4) 학습성과 향상을 위한 기술과 교육의 공존</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 학습자의 협업 능력과 의사소통 능력, 창의적 문제해결 능력 강화 효과 ○ 학습경험 증진으로 학습 효능감과 직무역량 향상 효과
Q&A (10분)	<p>(5) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

10. 엑셀을 활용한 데이터 분석 및 보고서 작성

● 개요

연수일정	2024년 4월 26일(금), 오후 1시 ~ 오후 5시(4시간)
연수방식	대면 집합연수
연수장소	서울 중구 서소문로 38 센트럴타워 4층 하이플렉스 강연장
연수대상	대학 교·직원
연수인원	30명
참가비	20만원

● 주요내용

주요내용	<ul style="list-style-type: none"> - 대학에서 자주 사용되는 EXCEL 핵심 기능 및 중요 함수 - EXCEL 함수 응용 실습(중요 함수 중첩활용 고도화) - 대학정보공시 자료를 활용한 중요지표 데이터 분석 및 보고서 작성 실습 - 매크로 기초실습 및 한글과 연계활용 방법 익히기
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

● 상세내용

구분	내용
연수시간 (240분)	<p>(1) 중요기능 및 함수 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 대학 업무에서 자주 사용되는 EXCEL 핵심 기능 <ul style="list-style-type: none"> - 셀서식을 내 마음대로 활용하기, 틀고정, 혼합참조, 핵심 단축키, 텍스트 나누기 - 선택하여 붙여넣기, 자동필터, 고급필터, 조건부서식, 비교연산자 ○ 대학 업무에서 필수로 알아야 할 EXCEL 핵심 함수 <ul style="list-style-type: none"> - 기초함수 : SUM, AVERAGE, VLOOKUP, LEFT, RIGHT, MID, FIND - 응용함수 : IF, AND, OR, SUMIFS, COUNTIFS, AVERAGEIFS - 기타함수 : ROW, COLUMN, VALUE, IFERROR, CONCATENATE <p>(2) 데이터 분석 및 보고서 작성 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 대학 실제 데이터 실습을 통한 엑셀 실무 적용 감각 극대화하기 <ul style="list-style-type: none"> (가) 데이터 분석을 위한 데이터 가공 및 보고서 형태로 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 화면나누기, 셀병합 해제, 필요 없는 행/열 한 번에 삭제하기 - 원하는 범위 데이터 한 번에 설정, 유동적 연번 부여 등 (나) 피벗을 세련되게 활용하여 방대한 데이터(장학데이터 4만행 이상) 분석하기 ○ 대학정보공시 자료를 활용한 데이터 분석 방법 <ul style="list-style-type: none"> - 전국 대학 및 전문대학 취업률 분석 / 비교하기 ○ 데이터 시각화 : 차트 멋지게 작성하여 보고서에 반영하기 <ul style="list-style-type: none"> - 선형 차트, 막대형 차트, 혼합 차트 <p>(3) 매크로 기초 및 응용 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 고급필터 기능과 매크로 기능을 조합하여 방대한 데이터 검색 자동화 모듈 만들기 ○ 엑셀과 한글의 콜라보(메일머지 기능을 활용한 대량의 계약서, 통지서 등 일괄 작성 및 출력)
Q&A (10분)	<p>(4) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&A 및 자유토론

※ 상기 내용은 사정에 따라 내용 및 시간이 변경될 수 있으며 연수 신청관리시스템에서(KCCE-TAMS: <http://hrd.kcce.or.kr>) 변경사항 수시 업데이트 예정

2024년 4월 교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발지원실

문의 : 02-3145-1250, 1254

(<http://hrd.kcce.or.kr>)