

2024년 6월

교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발지원실

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

2024년 6월 교·직원 연수 종합안내

6월 교·직원 연수 : 11개 과정, 11회차

온라인 원격연수

방식	분야	과정명	일정	시간	운영방법
온라인 원격연수	교수학습	블렌디드 수업에서 자기주도학습을 위한 플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영 방법	6.12(수) (10:00~13:00)	3시간	ZOOM을 활용한 온라인 원격연수 (실시간)
	교수학습	생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략	6.12(수) (14:00~17:00)		
	교수학습	하이브리드형 간호시뮬레이션 수업 설계 및 효과적 운영방안	6.13(목) (14:00~17:00)		
	산학협력	Chat GPT 활용 캡스톤 디자인 수업설계 및 운영전략	6.14(금) (14:00~17:00)		
	직무	Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안	6.19(수) (10:00~13:00)		
	직무	엑셀 함수 활용 실무향상	6.19(수) (14:00~17:00)		
	교수학습	학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 gamification 수업설계 전략	6.20(목) (10:00~13:00)		
	교수학습	수업에 흐름을 만드는 창의적 교수전략 : 에듀테크와 gamification을 결합한 학습동기부여 만들기	6.20(목) (14:00~17:00)		
	교수학습	느린 학습자(Slow Learner) 성장을 위한 맞춤형 코칭 전략	6.21(금) (14:00~17:00)		
	직무	인공지능(AI) 활용 교수학습법 및 교육 적용 실제	6.26(수) (10:00~13:00)		
	교수학습	인공지능(AI)기반 학습자 중심 에듀테크 활용 교수학습법 (사례중심)	6.26(수) (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

연수과정 소개

1. 블렌디드 수업에서 자기주도학습을 위한 플립러닝의 설계 및
효과적 학습 운영 방법 3
2. 생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략 4
3. 하이브리드형 간호시뮬레이션 수업 설계 및 효과적 운영방안 5
4. Chat GPT 활용 캡스톤 디자인 수업설계 및 운영전략 6
5. Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안 7
6. 엑셀 함수 활용 실무향상 8
7. 학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의
참여형 Gamification 수업설계 전략 9
8. 수업에 흐름을 만드는 창의적 교수전략 :
에듀테크와 Gamification을 결합한 학습동기부여 만들기 10
9. 느린 학습자(Slow Learner) 성장을 위한 맞춤형 코칭 전략 11
10. 인공지능(AI) 활용 교수학습법 및 교육 적용 실제 12
11. 인공지능(AI) 기반 학습자 중심 에듀테크 활용 교수학습법(사례중심) ... 13

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

● 개요

연수일정	2024년 6월 12일(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"> - 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) : 잼보드
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

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

● 개요

연수일정	2024년 6월 12일(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"> - 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

3. 하이브리드형 간호시뮬레이션 수업 설계 및 효과적인 운영방안

● 개요

연수일정	2024년 6월 13일(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"> - 간호 시뮬레이션 실습 교과목 운영을 위한 하이브리드형 교수법 설계방안 제시 - 다양한 혁신교수법을 적용한 시뮬레이션 교수법 개발 및 적용 사례 - 4주기 인증평가중심의 Level 3 핵심간호술 개발 및 적용
------	---

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 간호 시뮬레이션 실습 수업이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 간호 시뮬레이션 수업의 목적 ○ 간호 시뮬레이션 수업 패러다임의 변화 <p>(2) 효과적인 시뮬레이션 수업을 위한 혁신교수법 적용 교과목 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Flipped Learning 적용 교과목 설계 ○ Capstone Design 적용 교과목 설계 ○ VR 적용 교과목 설계 <p>(3) 간호 시뮬레이션 실습 교과목 운영에서의 하이브리드형 수업 적용 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 하이브리드형 시뮬레이션 모듈개발 및 운영사례 ○ Capstone Design 적용 운영사례 ○ VR 적용 운영사례 <p>(4) Level 3 핵심간호술 개발 적용 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 핵심간호술 기반의 시뮬레이션 모듈 개발 및 운영사례 ○ Level 3 역량기반 졸업인증제 시나리오 개발 및 운영사례 ○ 시뮬레이션 실습지원사업 운영 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

4. Chat GPT 활용 캡스톤 디자인 수업설계 및 운영전략

● 개요

연수일정	2024년 6월 14일(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"> - 캡스톤디자인과 ChatGPT에 대한 이해 - 캡스톤디자인 설계과정 및 (ChatGPT 활용) 운영전략 - (ChatGPT 활용) 캡스톤디자인 수업설계 및 설계 문제, 캡스톤디자인 평가방법
------	--

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 디지털전환 시대 교수자 역량</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털전환 시대의 고등교육의 혁신 ○ 미래핵심역량증진 교수법 ○ AI와 협업하는 교수자(Augmented Teacher) 역량 <p>(2) 캡스톤디자인과 ChatGPT에 대한 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 캡스톤디자인의 핵심구성요소 ○ 캡스톤디자인 교과목 편성 유형 ○ 캡스톤디자인 수업설계에서의 ChatGPT의 역할 이해(ChatGPT 활용 팁) <p>(3) (ChatGPT 활용) 캡스톤디자인 수업설계</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 캡스톤디자인 수업설계 모형 ○ 캡스톤디자인 수업계획서 핵심항목 작성방법 ○ ChatGPT를 활용하여 캡스톤디자인 수업계획서 작성 도움 받기 <p>(4) (ChatGPT 활용) 캡스톤디자인 설계문제</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 설계문제가 갖춰야 할 조건 및 사례 ○ 문제개발주체별 장단점 ○ 캡스톤디자인 문제사례 ○ ChatGPT를 활용한 프로젝트 문제 발굴 <p>(5) 캡스톤디자인 설계과정 및 (ChatGPT 활용) 운영전략</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 공학계열 설계과정 ○ 인문사회계열 설계과정: 디자인 씽킹 방법론 ○ 성공적인 캡스톤디자인 수업 운영전략 ○ 캡스톤디자인 설계과정별 ChatGPT 활용 교수학습전략 <p>(6) (ChatGPT 활용) 캡스톤디자인 평가방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 학습목표달성을 위한 평가계획 수립 ○ 캡스톤디자인 평가방법 적용을 위한 양식 소개 ○ ChatGPT를 활용한 루브릭 개발 실습
Q&A (10분)	<p>(7) 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. Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안

● 개요

연수일정	2024년 6월 19일(수), 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

6. 엑셀 함수 활용 실무향상

● 개요

연수일정	2024년 6월 19일(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"> - 업무 효율 향상을 위한 엑셀 핵심 기능 배우기 - 업무에서 반드시 필요한 엑셀 함수 활용하기 - 다양한 양식에 따른 입력 방법 자동화 - 피벗테이블 등 유용한 기능을 활용한 실무능력 향상
------	---

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 업무 효율 극대화를 위한 엑셀 핵심 기능 10가지 알고 가기</p> <p>(2) 함수 활용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 절대로 알아야 할 절대 참조 ○ RANK.EQ로 순위 정하기 ○ COUNTIF와 SUMIF 함수로 집계표 작성 ○ VLOOKUP 함수로 목록별 원하는 데이터 찾기 <p>(3) 다양한 양식에 맞는 입력 방법과 자동화하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 데이터 유효성 검사 ○ 목록만 선택하여 자동으로 입력하기 <p>(4) 피벗테이블로 데이터 요약하고 분석하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 데이터 입력 시 유의사항 5가지 ○ 자주 사용하는 데이터 입력 4가지 ○ 피벗 테이블 생성과 삭제 ○ 슬라이서와 그룹화를 활용한 데이터 분석하기
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

7. 학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 Gamification 수업설계 전략

● 개요

연수일정	2024년 6월 20일(목), 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 메커니즘과 학습 메커니즘의 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

8. 수업에 흐름을 만드는 창의적 교수전략 : 에듀테크와 Gamification을 결합한 학습동기부여 만들기

● 개요

연수일정	2024년 6월 20일(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"> - 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 ○ 초개인화 : 교육환경의 시대적 변화 ○ 게임의 문화적/산업적/교육적 활용 <p>(2) 게임이 만드는 몰입과 동기부여의 메커니즘</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 에듀테크의 발전과 게임 ○ 게임이 만드는 몰입 ○ 게임의 학습법 : 튜토리얼과 자발적 참여 <p>(3) 수업 콘텐츠의 흐름을 만드는 게이미피케이션과 에듀테크 활용법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 현재 활용할 수 있는 최신 에듀테크 서비스의 소개 ○ 게이미피케이션을 활용한 에듀테크 체험(실습) ○ 몰입을 만드는 게이미피케이션 에듀테크 교육 활용법 ○ 게이미피케이션은 아니지만, 주요 에듀테크 활용 사례 (ChatGPT, Padlet 등) <p>(4) 에듀테크와 게이미피케이션 운영 전략과 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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

9. 느린 학습자(Slow Learner) 성장을 위한 맞춤형 코칭 전략

● 개요

연수일정	2024년 6월 21일(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"> - 느린 학습자들의 특성과 생애 주기별 도전 이해, 대학 환경에서의 고민 탐구 - 느린 학습자 발견부터 개인화된 지도까지 교수자를 위한 맞춤형 코칭 전략 제공 - 느린 학습자의 학습 효율 극대화 및 자기 주도 학습 촉진 방법 안내 등
------	--

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 느린 학습자를 이해하는 첫 걸음</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 느린 학습자(Slow Learner) 개념 알아보기 ○ 느린 학습자 현황 및 실태 ○ 느린 학습자의 생애주기별 특성과 다양한 시선 <p>(2) 대학에서의 느린 학습자 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 느린 학습자의 대학 생활 속 일상 ○ 공부하기 힘들어하는 학습자의 속사정 ○ 대학생살이 쉽지 않은 학습자의 고충 <p>(3) 느린 학습자 발견하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 느린 학습자 선별을 위한 도구(기초학습능력평가+체크리스트) ○ 기초학습능력진단의 다양한 방법론 ○ 느린 학습자의 요구 파악 <p>(4) 느린 학습자를 위한 맞춤형 코칭 전략 및 지원 방향</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 대학교육에서 느린 학습자를 위한 교수자의 역할 ○ 학습능력을 200% 끌어올리는 차별화된 교수법 ○ 느린 학습자를 위한 학습지원프로그램(사례중심) <ul style="list-style-type: none"> - 개인화된 맞춤형 기초학습지도 - 동기부여와 자기주도학습 촉진 전략 <p>(5) 느린 학습자와 함께 걷기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 느린 학습자를 위한 정책적 지원의 현황과 방향 ○ 청년 느린 학습자를 위한 미래 과제와 전략
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

10. 인공지능(AI) 활용 교수학습법 및 교육 적용 실제

● 개요

연수일정	2024년 6월 26일(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"> - 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

11. 인공지능(AI) 기반 학습자 중심 에듀테크 활용 교수학습법(사례중심)

● 개요

연수일정	2024년 6월 26일(수), 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), 잼보드(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

2024년 6월 교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발지원실

문의 : 02-3145-1250, 1254

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