

2024년 12월 교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발지원실

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

2024년 12월 교·직원 연수 종합안내

12월 교·직원 연수 : 10개 과정, 10회차

온라인 원격연수

방식	분야	과정명	일정	시간	운영방법
온라인 원격연수	직무	엑셀 함수 활용 실무향상	12.5(목) (10:00~13:00)	3시간	ZOOM을 활용한 온라인 원격연수 (실시간)
	직무	효과적 강의를 위한 동영상 콘텐츠 제작 도구(PPT, OBS, Capcut) 활용	12.5(목) (14:00~17:00)		
	교수학습	학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 Gamification 수업설계 전략	12.6(금) (10:00~13:00)		
	교수학습	생성형 AI와 Gamification을 결합한 학습자 맞춤형 에듀테크 수업설계 전략	12.6(금) (14:00~17:00)		
	교수학습	생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략	12.18(수) (10:00~13:00)		
	교수학습	플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영 방법	12.18(수) (14:00~17:00)		
	직무	Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안(초급)	12.19(목) (10:00~13:00)		
	직무	Chat GPT-4o 유료버전 효과적 활용 방안 (고급)	12.19(목) (14:00~17:00)		
	교수학습	느린 학습자(Slow Learner) 성장을 위한 맞춤형 코칭 전략	12.20(금) (14:00~17:00)		
	산학협력	생성형 AI 활용 캡스톤 디자인 수업설계 및 운영	12.26(목) (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. 엑셀 함수 활용 실무향상	3
2. 효과적 강의를 위한 동영상 콘텐츠 제작 도구 (PPT, OBS, Capcut) 활용	4
3. 학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 Gamification 수업설계 전략	5
4. 생성형 AI와 Gamification을 결합한 학습자 맞춤형 에듀테크 수업설계 전략	6
5. 생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략	7
6. 플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영 방법	8
7. Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안 (초급)	9
8. Chat GPT-4o 유료버전 효과적 활용 방안 (고급)	10
9. 느린 학습자(Slow Learner) 성장을 위한 맞춤형 코칭 전략	11
10. 생성형 AI 활용 캡스톤 디자인 수업설계 및 운영법	12

1. 엑셀 함수 활용 실무향상

● 개요

연수일정	2024년 12월 5일(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"> - 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"> ○ 연수 관련 질의 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. 효과적인 강의를 위한 동영상 콘텐츠 제작 도구 (PPT, OBS, Capcut) 활용

● 개요

연수일정	2024년 12월 5일(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

3. 학습에 재미를 더 하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 gamification 수업설계 전략

● 개요

연수일정	2024년 12월 6일(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"> - 게임문화와 산업, 콘텐츠에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 한 세대 간 특징 정의 - 수요자 중심의 참여형 학습 환경 구축을 위한 gamification 적용 - 다양한 세대를 아우르는 성공적인 gamification 사례 분석 - 게임과 학습의 몰입 메커니즘을 활용한 교수법 개발
------	---

● 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) 수업에 활용한 gamification 설계 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PBL에서 gamification을 활용한 팀구성 사례 ○ 실습형 수업에서 단기 gamification 설계 사례 ○ 강의형 수업에서 장기 gamification 설계 사례 <p>(4) 게임과 학습의 몰입 메커니즘을 활용한 교수법 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 게임 메커니즘을 활용한 학습 설계 ○ 강의계획서 작성 실습
Q&A (10분)	<p>(5) Q&A 및 자유토론</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 연수 관련 질의 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. 생성형 AI와 Gamification을 결합한 학습자 맞춤형 에듀테크 수업설계 전략

○ 개요

연수일정	2024년 12월 6일(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"> - 생성형 AI를 활용한 학습자 맞춤형 수업 설계 개념 이해 - Gamification 요소를 접목한 학습자의 참여와 몰입 유도 전략 탐구 - AI와 Gamification을 결합한 수업 설계 실습 및 학습 효과 극대화 방법 습득 - 다양한 에듀테크 활용 사례 분석 및 효과적인 수업 방안 모색
------	---

○ 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 생성형 AI와 에듀테크의 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gamification과 Game-Based Learning 그리고 에듀테크 ○ 급격하게 발전하고 있는 생성형 AI와 교육환경 ○ 맞춤형 학습 설계를 위한 생성형 AI의 역할과 에듀테크 <p>(2) Gamification 요소를 활용한 몰입형 학습 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 몰입과 게임에서 만드는 학습 방법 ○ Gmaification을 활용한 학습동기 부여 전략 ○ 학습자의 몰입을 유도하는 Gamification 설계 방법 ○ Gamification 교수 설계 사례 <p>(3) 생성형 AI와 에듀테크 적용 사례 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 에듀테크 도구와 생성형 AI 활용 사례 소개 ○ Gamification을 활용한 교육 성공 사례 분석 <p>(4) AI와 Gamification을 결합한 수업 설계 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 생성형 AI 도구(예: ChatGPT)를 활용한 맞춤형 학습 콘텐츠 제작 실습 ○ Gamification 요소를 결합한 수업 콘텐츠 설계 실습 ○ Project-Based Learning 과정 설계 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

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

● 개요

연수일정	2024년 12월 18일(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 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

6. 플립러닝의 설계 및 효과적인 학습 운영 방법

● 개요	
연수일정	2024년 12월 18일(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"> - 성공적인 플립러닝을 위한 수업 설계 및 운영 방법 - 효과적인 플립러닝을 위한 강의계획서 및 교육영상 개발 방법 - 학습자 중심 수업을 위한 교육도구 활용법 - 교육현장에서 바로 적용 가능한 플립러닝 강의계획서 및 수업 개발
● 상세내용	
구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) 플립러닝(Flipped Learning)이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 플립러닝(Flipped Learning)의 의미 및 특징 ○ 국·내외 플립러닝(Flipped Learning) 사례 <p>(2) 성공적인 플립러닝(Flipped Learning)을 위한 수업 설계 및 운영 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 플립러닝 수업 전(Pre-class) 설계 방법 ○ 플립러닝 수업 중(In-class) 설계 방법 ○ 플립러닝 수업 후(Post-class) 설계 방법 <p>(3) 학습자 중심 플립러닝(Flipped Learning)을 위한 교육도구 활용법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 상호작용(Interaction)을 높여주는 교육도구 : 3가지 ○ 게임기반(Gamification) 퀴즈 교육도구 : 2가지 <p>(4) 효과적인 플립러닝(Flipped Learning)을 위한 만족도 문항</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 플립러닝 수업 결과 및 만족도 사례 ○ 플립러닝 수업을 위한 Check List 만들기 <p>(5) 플립러닝(Flipped Learning) 교과목 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 플립러닝 기반 강의계획서 작성 및 교수설계 ○ 플립러닝 교수설계 사례 공유 및 피드백
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

7. Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안(초급)

● 개요

연수일정	2024년 12월 19일(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

8 Chat GPT-4o 유료버전 효과적 활용 방안(고급)

● 개요

연수일정	2024년 12월 19일(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"> - GPT-4o 최신기능을 효과적으로 활용하기 - 업무에서 GPT-4o 활용 방법과 데이터 취합/ 분석/ 시각화 하기 - 나만의 창의적인 이미지 제작 및 GPTs 활용하기 <p>① 본 과정은 Chat GPT 고급 과정으로 Chat GPT를 이미 사용하시거나 활용 범위의 확장을 고민하시는 분들께 추천드립니다.</p> <p>② 연수 특성상 강연자의 설명에 따라 참석자가 직접 실습하고 체험이 필요한 과정이므로 참석자는 Chat GPT 유료 버전을 사용하시길 권장드립니다.(무료 버전과 차이가 많음)</p>
------	--

● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p>(1) GPT-4o “최신기능” 활용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ GPT-4o 무료 VS 유료 ○ GPT-4o 구독하기 ○ GPT-4o로 최신 정보 및 첨부파일 활용 하기 ○ 내가 원하는 답을 위한 Chat GPT 맞춤형 설정 <p>(2) Chat GPT로 업무 활용 확장 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 엑셀(Excel) 데이터 파일로 MS-Word 보고서 만들기 ○ 파워포인트(PPT) 10배 빨리 만들기 ○ Chat GPT로 영어 회화 공부하기 ○ 비즈니스 이메일 만들기 <p>(3) 창의적 이미지 생성 및 Chat GPT로 데이터 분석 활용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 이미지를 잘 만들기 위한 프롬프트 설정하기 ○ Chat GPT로 데이터 제작하기 ○ Chat GPT로 데이터 분석하기 ○ Chat GPT로 데이터 시각화하기 <p>(4) GPTs 완전 정복하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 나에게 맞는 GPTs 찾기
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 12월 20일(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 ○ 대학생들이 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. 생성형 AI 활용 캡스톤 디자인 수업설계 및 운영

○ 개요

연수일정	2024년 12월 26일(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"> - 디지털전환 시대 교수자 역량 - 캡스톤디자인과 생성형 AI에 대한 이해 - 생성형 AI 활용 캡스톤디자인 수업설계, 설계문제, 평가방법 - 캡스톤디자인 설계과정 및 운영전략
------	---

○ 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 생성형 AI에 대한 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 캡스톤디자인의 핵심구성요소 및 교과목 편성 유형 ○ 생성형 AI의 역할 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 활용목적별 생성형 AI 활용 사례: 뤼튼, ChatGPT, Claude, Perplexity 등 - 프롬프트 엔지니어링 <p>(3) (생성형 AI 활용) 캡스톤디자인 수업설계</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 캡스톤디자인 수업설계 모형, 수업계획서 핵심항목 작성방법 ○ 생성형 AI를 활용하여 캡스톤디자인 수업계획서 작성 도움 받기 <p>(4) (생성형 AI 활용) 캡스톤디자인 설계문제</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 설계문제가 갖춰야 할 조건 및 사례 ○ 문제개발주체별 장단점, 캡스톤디자인 문제사례, 생성형 AI를 활용한 프로젝트 문제 발굴 <p>(5) 캡스톤디자인 설계과정 및 운영전략</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 이공학계열 설계과정 / 인문사회보건예술계열 설계과정: 디자인 씽킹 방법론 ○ 성공적인 캡스톤디자인 수업 운영전략 ○ 캡스톤디자인 설계과정별 생성형 AI 활용 교수학습전략 ○ 캡스톤디자인 수업에서 활용할 수 있는 디지털 도구: 협업도구, 의견조사도구 등 <p>(6) (생성형 AI 활용) 캡스톤디자인 평가방법</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 학습목표달성을 위한 평가계획 수립 ○ 캡스톤디자인 평가방법 적용을 위한 양식 소개, 생성형 AI를 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

2024년 12월
교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발지원실

문의 : 02-3145-1250, 1254

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