

# 2025년 4월

## 교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회  
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발연수원

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

# 2025년 4월 교·직원 연수 종합안내

## 4월 교·직원 연수 : 9개 과정, 9회차

### 온라인 원격연수

방식	분야	과정명	일정	시간	운영방법
온라인 원격연수	교수학습법	융합교육과정 개발의 기본 원리와 이해 (입문 과정)	4.16(수) (14:00~17:00)	3시간	ZOOM을 활용한 온라인 원격연수 (실시간)
	교수학습법	학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의 참여형 Gamification 수업설계 전략	4.17(목) (10:00~13:00)		
	교수학습법	생성형 AI와 Gamification을 결합한 학습자 맞춤형 에듀테크 수업설계 전략	4.17(목) (14:00~17:00)		
	교수학습법	생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략	4.18(금) (10:00~13:00)		
	교수학습법	플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영 방법	4.18(금) (14:00~17:00)		
	직무	Chat GPT 사용법 및 교육 분야 효과적 활용 방안(초급)	4.23(수) (10:00~13:00)		
	직무	블렌디드 수업에 필요한 동영상 콘텐츠 (ppt, obs, capcut) 제작 도구 활용 방법	4.23(수) (14:00~17:00)		
	교수학습법	느린 학습자(Slow Learner) 성장을 위한 맞춤형 코칭 전략	4.24(목) (14:00~17:00)		
	산학협력	효과적인 캡스톤 디자인 수업 설계 및 전략적 운영 사례	4.25(금) (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. 융합교육과정 개발의 기본 원리와 이해 (입문 과정) ..... 3
2. 학습에 재미를 더하다 : 세대를 잇는 수요자 중심의  
참여형 Gamification 수업설계 전략 ..... 4
3. 생성형 AI와 Gamification을 결합한 학습자 맞춤형  
에듀테크 수업설계 전략 ..... 5
4. 생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략 ..... 6
5. 플립러닝의 설계 및 효과적 학습 운영방법 ..... 7
6. Chat GPT 사용법 및 교육분야 효과적 활용 방안(초급) ..... 8
7. 블렌디드 수업에 필요한 동영상 콘텐츠  
제작 도구(PPT,OBS,Capcut) 활용 방법 ..... 9
8. 느린 학습자(Slow Learner) 성장을 위한 맞춤형 코칭 전략 ..... 10
9. 효과적인 캡스톤 디자인 수업 설계 및 전략적 운영 사례 ..... 11

# 1. 융합교육과정 개발의 기본 원리와 이해 (입문 과정)

## ● 개요

연수일정	2025년 4월 16일(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"> <li>- 교육과정 개발의 기본원리와 융합교육과정의 이해</li> <li>- 융합교육과정의 개발 프로세스와 모델링(피드백)</li> </ul> <p>※ 본 강좌는 <b>교육과정 개발 경험이 없거나 어디서부터 시작해야 할지 막막한 교수자들</b>을 위한 <b>입문 과정</b>으로, 융합교육과정 개발의 필수 개념과 실천 방안을 효과적으로 이해하고 적용할 수 있도록 구성되었습니다.</p>
------	--

## ● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p><b>(1) 국내 고등교육 현장에서의 융합교육과정 운영 실태</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 융합교육, 줄속 추진인가? 거품인가?</li> <li>○ 국내 대학 융합교육과정 운영의 문제점과 개선 방향</li> <li>○ 융합교육과정 개발자의 역할과 책임: 실현을 위한 과제와 전략</li> </ul> <p><b>(2) 미래를 책임지는 지속 가능한 교육! 융합교육과정을 제대로 알고, 신중히 개발하자</b></p> <p>가) 융합교육과정의 이해 - 융합교육과정이란 무엇인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 융합교육과정의 개념과 발전 과정</li> <li>○ 융합교육과정 관련 개념 비교: 학제 간, 복합, 통섭, 통합, 융합</li> <li>○ 대학 내 융합교육과정의 확장: 소단위 전공, 무전공제, 연계전공 등</li> </ul> <p>나) 교육과정 개발의 기본 원리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ '교육과정'이란 무엇인가?</li> <li>○ 교육과정 '개발'과 '설계'의 차이</li> <li>○ 교육과정 설계의 핵심 요소: 계속성, 계열성, 통합성, 수평적-수직적 조직</li> </ul> <p>다) 융합교육과정의 개발 전략</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 융합교육과정 설계 원리 및 고려사항</li> <li>○ 전공능력 VS. 융합전공역량 비교</li> <li>○ 융합전공역량 개발 프로세스 및 역량 모델링</li> </ul> <p><b>(3) 함께 해요! Chat &amp; Share Time</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신규 개발된 융합교육과정에 대한 컨설팅 및 피드백</li> </ul> <p>※ <b>컨설팅 참여 혜택</b></p> <p>: 강사의 저서「(융합교육과정 개발 초보자를 위한) 교육과정 개발의 일반 원리와 융합교육과정의 이해」 제공</p>
Q&A (10분)	<p><b>(4) Q&amp;A 및 자유토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&amp;A 및 자유토론</li> </ul>

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

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

### ● 개요

연수일정	2025년 4월 17일(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"> <li>- 게임문화와 산업, 콘텐츠에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 한 세대 간 특징 정의</li> <li>- 수요자 중심의 참여형 학습 환경 구축을 위한 gamification 적용</li> <li>- 다양한 세대를 아우르는 성공적인 gamification 사례 분석</li> <li>- 게임과 학습의 몰입 메커니즘을 활용한 교수법 개발</li> </ul>
------	---

### ● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p><b>(1) 교수학습 패러다임 변화에서 반드시 이해가 필요한 수요자중심 교육</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임의 산업적·문화적·기술적 특징과 발전 방향</li> <li>○ 게임중독은 존재하는가? : 게임포비아 해결하기</li> <li>○ 교육 패러다임 변화에 따른 세대적 요구사항과 교수 전략 변화</li> </ul> <p><b>(2) 게임은 왜 재미있는가? : 게임과 학습의 연계 방법</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임에서 활용하는 몰입과 동기부여의 심리적 메커니즘 분석</li> <li>○ 게임 메커니즘과 학습 메커니즘의 유사점과 연계방안</li> <li>○ gamification을 활용한 학습동기 부여 전략</li> </ul> <p><b>(3) 수업에 활용한 Gamification 설계 사례</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ PBL에서 gamification을 활용한 팀구성 사례</li> <li>○ 실습형 수업에서 단기 gamification 설계 사례</li> <li>○ 강의형 수업에서 장기 gamification 설계 사례</li> </ul> <p><b>(4) 게임과 학습의 몰입 메커니즘을 활용한 교수법 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임 메커니즘을 활용한 학습 설계</li> <li>○ 강의계획서 작성 실습</li> </ul>
Q&A (10분)	<p><b>(5) Q&amp;A 및 자유토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&amp;A 및 자유토론</li> </ul>

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

### 3. 생성형 AI와 Gamification을 결합한 학습자 맞춤형 에듀테크 수업설계 전략

#### ● 개요

연수일정	2025년 4월 17일(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"> <li>- 생성형 AI를 활용한 학습자 맞춤형 수업 설계 개념 이해</li> <li>- Gamification 요소를 접목한 학습자의 참여와 몰입 유도 전략 탐구</li> <li>- AI와 Gamification을 결합한 수업 설계 실습 및 학습 효과 극대화 방법 습득</li> <li>- 다양한 에듀테크 활용 사례 분석 및 효과적인 수업 방안 모색</li> </ul>
------	---

#### ● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p><b>(1) 생성형 AI와 에듀테크의 이해</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gamification과 Game-Based Learning 그리고 에듀테크</li> <li>○ 급격하게 발전하고 있는 생성형 AI와 교육환경</li> <li>○ 맞춤형 학습 설계를 위한 생성형 AI의 역할과 에듀테크</li> </ul> <p><b>(2) Gamification 요소를 활용한 몰입형 학습 설계</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 몰입과 게임에서 만드는 학습 방법</li> <li>○ Gamification을 활용한 학습동기 부여 전략</li> <li>○ 학습자의 몰입을 유도하는 Gamification 설계 방법</li> <li>○ Gamification 교수 설계 사례</li> </ul> <p><b>(3) 생성형 AI와 에듀테크 적용 사례 분석</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양한 에듀테크 도구와 생성형 AI 활용 사례 소개</li> <li>○ Gamification을 활용한 교육 성공 사례 분석</li> </ul> <p><b>(4) AI와 Gamification을 결합한 수업 설계 실습</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 생성형 AI 도구(예: ChatGPT)를 활용한 맞춤형 학습 콘텐츠 제작 실습</li> <li>○ Gamification 요소를 결합한 수업 콘텐츠 설계 실습</li> <li>○ Project-Based Learning 과정 설계 실습</li> </ul>
Q&A (10분)	<p><b>(5) Q&amp;A 및 자유토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&amp;A 및 자유토론</li> </ul>

※ 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 AI(Chat GPT)를 활용한 대학 수업 설계와 운영 전략

### ● 개요

연수일정	2025년 4월 18일(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"> <li>- 인공지능 교육의 패러다임 변화</li> <li>- 생성형 AI(Chat GPT)의 개념 및 특징</li> <li>- 생성형 AI(Chat GPT)를 활용한 수업 설계 및 운영 사례</li> </ul>
------	--

### ● 상세내용

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

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

## 5. 플립러닝의 설계 및 효과적인 학습 운영 방법

### ● 개요

연수일정	2025년 4월 18일(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"> <li>- 성공적인 플립러닝을 위한 수업 설계 및 운영 방법</li> <li>- 효과적인 플립러닝을 위한 강의계획서 및 교육영상 개발 방법</li> <li>- 학습자 중심 수업을 위한 교육도구 활용법</li> <li>- 교육현장에서 바로 적용 가능한 플립러닝 강의계획서 및 수업 개발</li> </ul>
------	--

### ● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p><b>(1) 플립러닝(Flipped Learning)이란?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 플립러닝(Flipped Learning)의 의미 및 특징</li> <li>○ 국·내외 플립러닝(Flipped Learning) 사례</li> </ul> <p><b>(2) 성공적인 플립러닝(Flipped Learning)을 위한 수업 설계 및 운영 방법</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 플립러닝 수업 전(Pre-class) 설계 방법</li> <li>○ 플립러닝 수업 중(In-class) 설계 방법</li> <li>○ 플립러닝 수업 후(Post-class) 설계 방법</li> </ul> <p><b>(3) 학습자 중심 플립러닝(Flipped Learning)을 위한 교육도구 활용법</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 상호작용(Interaction)을 높여주는 교육도구 : 3가지</li> <li>○ 게임기반(Gamification) 퀴즈 교육도구 : 2가지</li> </ul> <p><b>(4) 효과적인 플립러닝(Flipped Learning)을 위한 만족도 문항</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 플립러닝 수업 결과 및 만족도 사례</li> <li>○ 플립러닝 수업을 위한 Check List 만들기</li> </ul> <p><b>(5) 플립러닝(Flipped Learning) 교과목 설계</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 플립러닝 기반 강의계획서 작성 및 교수설계</li> <li>○ 플립러닝 교수설계 사례 공유 및 피드백</li> </ul>
Q&A (10분)	<p><b>(6) Q&amp;A 및 자유토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&amp;A 및 자유토론</li> </ul>

※ 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(초급)

### ● 개요

연수일정	2025년 4월 23일(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><b>(1) Chat GPT 입문</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Chat GPT란?</li> <li>○ Chat GPT 작동 원리</li> <li>○ 기존 구글 검색과의 차이점</li> <li>○ Chat GPT가 할 수 있는 것 VS 할 수 없는 것</li> <li>○ Chat GPT 가입하기</li> <li>○ Chat GPT를 시작하기 위해 필수적인 위젯 설치하기</li> <li>○ 무엇을 질문해야 할까?</li> <li>○ Chat GPT 정확한 답변을 얻기 위한 8가지 공식</li> <li>○ 스마트폰에서 Chat GPT 사용 방법 2가지</li> </ul> <p><b>(2) Chat GPT 활용 방법</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 분류하고 표 만들기</li> <li>○ PDF 파일 분석하고 요약하기</li> <li>○ 보고서(리포트) 작성하기</li> <li>○ 에세이 쓰기 및 소셜 요약본 쓰기</li> <li>○ 학생들에게 알려줄 수 있는 면접 준비방법</li> <li>○ 엑셀 수식 및 함수 찾아보기</li> </ul> <p><b>(3) Chat GPT 이외 AI 도구 활용</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Image Creator From Microsoft BING 활용 이미지 만들기</li> <li>○ MS-BING의 장 · 단점 알아보기</li> <li>○ MS-BING에게 질문하기</li> <li>○ GPT4가 탑재된 MS 오피스는 무엇을 어디까지 할 수 있나?</li> </ul>
Q&A (10분)	<p><b>(4) Q&amp;A 및 자유토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&amp;A 및 자유토론</li> </ul>

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

## 7. 블렌디드 수업에 필요한 동영상 콘텐츠 제작 도구 (PPT, OBS, Capcut) 활용 방법

### ● 개요

연수일정	2025년 4월 23일(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"> <li>- 파워포인트(PPT) 고급스럽게 만드는 팁</li> <li>- OBS Studio 화면 녹화 프로그램 활용하기</li> <li>- 캡컷(Capcut) 영상편집 활용하기</li> <li>- 줌잇(ZOOMIT)으로 판서하며 설명하기</li> </ul>
------	--

### ● 상세내용

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

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

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

### ● 개요

연수일정	2025년 4월 24일(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"> <li>- 느린 학습자들의 특성과 생애 주기별 도전 이해, 대학 환경에서의 고민 탐구</li> <li>- 느린 학습자 발견부터 개인화된 지도까지 교수자를 위한 맞춤형 코칭 전략 제공</li> <li>- 느린 학습자의 학습 효율 극대화 및 자기 주도 학습 촉진 방법 안내 등</li> </ul>
------	--

### ● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p><b>(1) 느린 학습자를 이해하는 첫 걸음</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 느린 학습자(Slow Learner) 개념 알아보기</li> <li>○ 느린 학습자 현황 및 실태</li> <li>○ 느린 학습자의 생애주기별 특성과 다양한 시선</li> </ul> <p><b>(2) 대학에서의 느린 학습자 이야기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 느린 학습자의 대학 생활 속 일상</li> <li>○ 공부하기 힘들어하는 학습자의 속사정</li> <li>○ 대학생살이 쉽지 않은 학습자의 고충</li> </ul> <p><b>(3) 느린 학습자 발견하기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 느린 학습자 선별을 위한 도구(기초학습능력평가+체크리스트)</li> <li>○ 기초학습능력진단의 다양한 방법론</li> <li>○ 느린 학습자의 요구 파악</li> </ul> <p><b>(4) 느린 학습자를 위한 맞춤형 코칭 전략 및 지원 방향</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학교육에서 느린 학습자를 위한 교수자의 역할</li> <li>○ 학습능력을 200% 끌어올리는 차별화된 교수법</li> <li>○ 느린 학습자를 위한 학습지원프로그램(사례중심)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인화된 맞춤형 기초학습지도</li> <li>- 동기부여와 자기주도학습 촉진 전략</li> </ul> </li> </ul> <p><b>(5) 느린 학습자와 함께 걷기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 느린 학습자를 위한 정책적 지원의 현황과 방향</li> <li>○ 청년 느린 학습자를 위한 미래 과제와 전략</li> </ul>
Q&A (10분)	<p><b>(6) Q&amp;A 및 자유토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&amp;A 및 자유토론</li> </ul>

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

## 9. 효과적인 캡스톤 디자인 수업 설계 및 전략적 운영 사례

### ● 개요

연수일정	2025년 4월 25일(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"> <li>- 생산성 AI시대 캡스톤 디자인의 역할과 활용</li> <li>- 공학계열 캡스톤 디자인 실행 전략 및 평가</li> <li>- 지역사회와의 연계, 디자인, 예술 분야 융합 캡스톤 디자인 운영 사례 공유</li> </ul>
------	--

### ● 상세내용

구분	내용
연수 시간 (180분)	<p><b>(1) 캡스톤 디자인의 진화와 AI시대</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 캡스톤 디자인의 개념과 발전 과정</li> <li>○ AI시대, 캡스톤 디자인의 역할과 기회</li> <li>○ 공학계열 캡스톤 디자인의 운영가이드</li> </ul> <p><b>(2) 캡스톤 디자인 프로젝트의 실행전략</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 팀구성과 기업 연계 방안</li> <li>○ 프로젝트 주제 선정 및 수업 설계</li> <li>○ 프로젝트 평가와 산출물</li> </ul> <p><b>(3) 캡스톤 디자인의 성공적 운영사례</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한이음 프로젝트 연계 캡스톤 디자인</li> <li>○ 디자인/예술 분야 융합 캡스톤 디자인</li> <li>○ 지역사회 연계 캡스톤 디자인</li> <li>○ AI/Chat GPT 활용 캡스톤 디자인</li> </ul>
Q&A (10분)	<p><b>(4) Q&amp;A 및 자유토론</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연자와 연수 참석자 간의 Q&amp;A 및 자유토론</li> </ul>

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

# 2025년 4월 교·직원 연수 종합안내



한국전문대학교육협의회  
KOREAN COUNCIL FOR UNIVERSITY COLLEGE EDUCATION

역량개발연수원

문의 : 02-3145-1254, 1257

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