

2023학년도 2학기 수업계획서



| | | | | | | |
|--------|-----------|-----------|---------------------|------------------|----|----------------------|
| 교과목 | 과목명 | 창의적사고와융합 | 학수번호 | 003591 | 분반 | 03 |
| | 이수구분 | 교선 | 학점 | 2.0 | 시간 | 이론 : 2.00/ 실습 : 0.00 |
| | 인증구분 | | 교재명 | 온라인 와플 탑재 수업자료참조 | | |
| 주 수강대상 | 구분없음 | 강의요일/시간 | 월 56 | | | |
| | | 강의실 | [새천년관 지상 5층] 503강의실 | | | |
| 담당교수 | 성명 | 김도관 | | | | |
| | 소속 | 교무처 교양교육원 | | | | |
| | 연락처 | 전화 | | 연구실 | | |
| | | 휴대폰 | | Email | | |
| | 면담가능요일/시간 | | | | | |

교과목 기본정보

| | | | | | | | | | | |
|-------------------|---|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|----|----|
| 선수과목 또는 선수학습 | 없음 | | 이수체 계도의 선수과 목 | | | | | | | |
| 교과목 성격 | - 본 강좌는 창의적 사고의 폭을 향상 시키기 위한 다학문 또는 다분야 간의 융합의 사례를 이해하고자 개설된 과목이다. - 강의의 창의적 사고와 융합의 함양을 위하여 기법과 사례들로 강의로 구성되어 있습니다. - 팀과제 1차 스토리텔링 제작은 학기 전반기, 2차는 개선 아이디어(불편한 진실) 발굴은 후반기에 제출합니다. -코로나 사태로 인하여 대면강의에서 비대면 강의로 진행 시 조별활동 및 팀별활동을 하지 못하고 개인과제 중심으로 전환될 수 있음을 알려드립니다. | | | | | | | | | |
| 교과목 목표 | - 다학문 또는 다분야간의 융합의 사례를 이해하고, 융합의 필요성을 이해한다. - 브레인스토밍의 중요성을 이해한다. - 융합 사례 및 불편 개선 아이디어를 발굴한다. | | | | | | | | | |
| 활용기자재 | 유인물 | LCD프 로젝트 | 컴퓨터 노트북 | 전자철 판 | 기타 | | | | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | |
| 수업방법 | 강의식 | 토론식 | 세미나 식 | 실험실 습식 | 인터넷 전용 | 인터넷 병행 | 산학연 연계교 육 | 기타 | | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | |
| 성적평가방법 (%) | 중간(수시)/기말 고사 | | 출석 및 과제 | | 기타평가도구(20%) | | | | | |
| | 중간 | 기말 | 출석 | 과제 | 발표 | 토론 | 퀴즈 | 팀활동 | 태도 | 기타 |
| | 30 | 30 | 20 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 참고도서 | -기타 필요 자료는와플 자료실에 별도로 올려드리니 참고하시기 바랍니다. | | | | | | | | | |
| 유의사항 | - 출석 관리에 만전을 기한다. 수업 불참 시 1주 당 2점 감점. 지각/조퇴 감점 - 학칙 상 5회 이상 결석 시 출석 미달로 성적이 부여되지 않으니 유의하기 바랍니다. | | | | | | | | | |
| 장애 학생을 위한 조정안내 | 장애학생이 본 과목 수강에 도움이 필요한 경우 담당교수 및 장애학생지원센터(☎063-850-5234~6)에 문의요망 (대필지원, 수업자료 및 시험지 확대, 좌석조정 등 가능한 범위 내에서 장애유형에 부합하는 지원제공 예정) | | | | | | | | | |

교과목 학습성과

| 학습성과(PO) | 학습성과 중요도 | 교과목 학습성과 내용 |
|----------|-------------|-------------------------------|
| 1.기초지식 | 중(●) | TRIZ, SIT, 마인드맵의 개념을 알고있다. |
| 6.의사전달 | 중(●) | 과제의 결과물을 잘 전달될 수 있도록 작성 하였다. |
| 9.직업윤리 | 중(●) | 자기관리 능력을 향상시키기 위해 출결관리를 잘하였다. |

교과목 역량 정보

| 역량 | 하위역량 | 구성요인 | 역량 진단 문항 |
|------|------|----------|---|
| 창의역량 | 융합역량 | 종합적사고 능력 | 나는 주어진 상황이나 종합된 정보가 함축하고 있는 의미나 패턴 등을 잘 파악한다. |
| | | | 나는 주어진 내용을 비교하고 평가한 후 종합하여 결론을 내린다. |

| | | | |
|----|------|------|---|
| 역량 | 하위역량 | 구성요인 | 역량 진단 문항 |
| | | | 나는 가급적 여러 정보를 수집하려 노력하고 이를 종합하여 결과를 예측한다. |

* 학생 역량 개발을 위해 위와 같이 역량을 설정하였으며, 역량 진단 문항을 통하여 학생의 역량 수준을 진단할 예정입니다.

주별 세부내용

수업계획서의 강의방법은 대면강의를 기준으로 작성되었습니다. 강의방법은 정부의 사회적 거리두기 및 교육부의 방침 및 본교 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

| 주차 | 학습 주제 | 학습 내용 | 강의 방법 | 수업 방법 | 과제 | 학습 자료 |
|----|-----------------------------|--|-------|---|----|-------------------------------------|
| 1 | 창의적 사고와 융합 수업 소개 | -수업에 대한 전반적인 오리엔테이션 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 2 | 창의의 개념과 창의적 인간-팀 활동을 위한 팀구성 | -창의와 창조의 개념의 구분 (30분) -창의력 test와 창의적 인간 (40분) -나머지 시간 팀 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 3 | 우리 시대가 창의력을 필요로 하는 이유 | -우리 시대가 창의력을 필요로 하는 이유 (35분) -마인드맵 (35분) -나머지 시간 팀 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |

| 주차 | 학습 주제 | 학습 내용 | 강의 방법 | 수업 방법 | 과제 | 학습 자료 |
|----|---------------|--|-------|---|----|-------------------------------------|
| 4 | 창의적 발상 기법-1 | - 인지학자의 실험 (20 분) - SCAMPER(25 분) -원 인결 과다 이어 그램 (25 분) -나 머지 시간 팀 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 5 | 창의적 발상 기법-2 | -실 수로 탄생 한 발명 품 (30 분) - TRIZ (40 분) -나 머지 시간 팀 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 6 | BRAINSTORMING | -집 단사 고 (30 분) -브 레인 스토 링 원칙 (40 분) -나 머지 시간 팀 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 7 | 아이디어 평가 방법 | -명 목평 가 기 법 (20 분) -지 명반 론자 법 (20 분) -대 안평 가 방 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |

| 주차 | 학습 주제 | 학습 내용 | 강의 방법 | 수업 방법 | 과제 | 학습 자료 |
|----|-------------|---|-------|---|-------------------------------|-------------------------------------|
| | | 법 (20분) -스토틀링 샘플 (10분) -나머지 시간 팀 토론 | | | | |
| 8 | 중간고사 | 중간고사 | 대면강의 | <input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 _____ | 만다라트 차트 제출 (중간고사 대체 과제) | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 9 | 스토틀링 조별 발표 | 스토틀링 조별 발표 -각 조별 발표 10분 내외 -팀 구성 | 대면강의 | <input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 10 | 스토틀링 | -스토틀링의 개념 (30분) -스토틀링 적용 사례 (30분) -팀 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 11 | 아이디어 전달과 개발 | - SECI 모형 (20분) - QUESTION BURST (20분) - SIT (30분) -팀 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 12 | 아이디어 융합 | -융합의 개념 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 | | 교재물 _____ 유인물 _____ |

| 주차 | 학습 주제 | 학습 내용 | 강의 방법 | 수업 방법 | 과제 | 학습 자료 |
|----|------------|---|-------|---|----|-------------------------------------|
| | | (20분) -인문학과 공학의 만남 (20분) -따뜻한 과학 (20분) -나머지 토론 | | <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 기타물 _____ |
| 13 | 우리역사속 융합 | -지혜/지식/정보의 개념 (10분) -허생전의 재해석 (40분) -수표, 그래프를 활용 패턴 이해하기 (20분) -나머지 토론 | 대면강의 | <input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 14 | 팀별 아이디어 발표 | 팀별 10분 내외 발표 | 대면강의 | <input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 15 | 기말고사 | 기말고사 | 대면강의 | <input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |
| 16 | | | 대면강의 | <input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____ | | 교재물 _____ 유인물 _____ 기타물 _____ |