

## 2024학년도 MOOC([Massive Open Online Courses] 교과목 개발 신청서

	접 수 번 호	[미기재]
<b>1. 신청자 정보</b>		
성명	정 선 호	단 과 대 학 전 공 내 선
e-mail		인문사회융합대학 문화콘텐츠학부 신문방송학과
핸드폰		
<b>2. 교과목 정보</b>		
과목명	미디어리터러시 / Media Literacy	
이수 구분	<input checked="" type="checkbox"/> 교양 <input type="checkbox"/> 전공 필수 <input type="checkbox"/> 전공 선택	
학수 번호	BKSA60545	학 점 분 반
학년	9	불가능
학생수	60	개 설 연 도
운영학기	<input checked="" type="checkbox"/> 1학기 <input checked="" type="checkbox"/> 2학기	
<b>3. 교과목 분석</b>		
개요	<p>1) 교과목 소개 및 주요 수업내용:</p> <p>○ 이 교과목은 미디어에 대한 정확한 이해 및 상황에 맞춘 적절한 활용 역량이 시민의 필수 역량이자 미래 사회에 대처하는 능력으로 거론되는 상황에 주목하여, 수강생의 미디어에 대한 이론적·실천적 지식의 습득, 일상적으로 접하게 되는 주요 쟁점에 대한 고찰 및 실제 활용 능력을 함양하기 위해 개발되었다.</p>	

- 이를 위해 (1) ‘미디어’란 정확히 무엇인지, 미디어 산업을 움직이는 다양한 이해관계자들은 누구이며, 미디어의 순기능을 강화하고 역기능은 억제하기 위한 방법과 관련된 주요 쟁점에 대해 먼저 알아본다. (2) 이어서 ‘미디어 리터러시’, 즉 미디어를 통해 제공되는 정보에 대한 접근, 이해, 분석, 평가, 활용 등을 통해 새로운 메시지를 창출하고 공유하는 사회참여적 커뮤니케이션 능력을 함양하기 위한 구체적인 방법에 대해 알아보고 실습한다. (3) 나아가 수강생들이 이와 같은 학습활동을 통해 미디어 교육에 대한 흥미를 느끼는 경우 그에 관한 기획, 실행, 분석, 평가 역량을 함양하여 ‘미디어 교육사 자격시험’에 응시하는 등 실질적인 진로 탐색에 도움을 받을 수 있도록 설계하였다.

## 2) 수업을 통한 기대효과

- 본 사업의 취지와 관련하여, 이 수업은 건국대학교 글로벌캠퍼스에서 개설하고 있는 온라인 강의의 다양성 확보에 기여할 것으로 예상된다. 2023년 2학기와 2024년 1학기 강의시간표 검토 결과, 본교 학생들에게 ‘미디어 리터러시’ 관련 온라인 강의는 제공되지 않고 있다. 아울러 국가평생교육진흥원이 운영하는 K-MOOC 강좌 중에서도 아직까지 관련 교육 콘텐츠가 개발되지 않은 상황이므로 강의 개발을 통한 공유 및 성과 확산이 예상된다.
- 이 수업은 디지털 네이티브, 즉 태어날 때부터 온라인 미디어를 자연스럽게 접해온 세대인 수강생들이 미디어에 대해 정확히 이해함으로써 미래 사회 핵심역량을 갖춘 인재로 성장할 수 있는 토대를 제공하고자 개발했다. 미디어를 활용한 교수법이 초중고등학교와 대학에서 적극적으로 활용되고 있는 상황에서 생성형 AI의 개발로 인해 ‘미디어 리터러시’ 역량은 앞으로 더욱 중요해질 전망이다. 이에 본 교과목은 기존에 신문방송학과 전공생들에게 제공되던 학습내용을 MOOC 교양 강좌에 적합하도록 수정/보완함으로써 학습자의 접근성 향상과 능동적 학습을 적극 도모하고자 한다.
- 나아가 이 수업은 본 교과를 통해 흥미를 느끼는 수강생들이 ‘미디어 교육사 자격증’을 획득할 수 있도록 지원한다. 미디어 교육사는 “미디어에 대한 이론적·실천적 지식을 바탕으로, 미디어 리터러시 교육에 관한 기획·실행·분석·평가 업무를 수행할 수 있는 전문가”이다(주관기관: 한국언론진흥재단, 시행기관: 한국생산성본부). 응시자를 위한 교재는 개발되었지만 아직까지 관련 강의가 충분히 제공되고 있지 않는 상황이므로, 이 교과목이 개설되면 수험생들의 시험 준비에 도움이 될 것이다. 자격시험은 1급과 2급으로 나뉘어 진행하며, 시험 합격 후 직무 교육 이수 시 자격증이 발급된다. 미디어 리터러시 교육에 대한 사회적 수요와 정책적 논의가 더욱 활발해지고 있는 상황에서, 미디어 교육사 자격증은 한국언론진흥재단 미디어교육원, 초중고등학교, 평생교육원 등에서 강의할 수 있는 기회를 제공하므로 수강생들이 미디어 리터러시 교육을 통해 진로를 설계하고, 나아가 국가와 지역사회에 기여할 수 있는 방안이 될 것으로 기대한다.

<p>교과목 목표</p>	<p>수강생은 이 교과목을 통해 다음과 같은 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. '미디어'에 대한 이론적, 실천적 지식의 함양</li> <li>2. '미디어 리터러시'와 교육에 관한 기획, 실행, 분석, 평가 업무 수행능력 함양</li> <li>3. '미디어 교육사 자격시험'에 응시할 수 있는 이론적, 실무적 역량의 함양</li> </ol>
<p>교과목 개발 주안점</p>	<p>원격수업의 규모와 특성을 고려하여, 이 수업은 학습자의 참여 유도를 위해 다음과 같은 사항에 주안점을 두고 개발하였다.</p> <p>○ 이 교과목의 수강 대상이 될 학습자는 이른 바 '활동 중심교육'에 익숙한 세대로 파악된다. 기존에 강조되던 '지식 중심교육'에 비해 응용력과 실천력이 뛰어난 세대이다. 그러나 <u>충분한 지식이 축적되지 않은 상태에서 과제가 주어지는 경우 학생들은 학습활동 진행 과정에서 피로감을 느낀다. 특히 원격 수업의 경우 대면하여 만날 수 있는 교수자와 동료 학생들이 없기 때문에 더욱 어려운 상황이 발생할 수 있다.</u></p> <p>○ 위와 같은 상황을 고려하여, 이 교과목은 '<u>충분한 지식의 축적을 바탕으로 하는 학습활동</u>'을 제안한다. 우선, 관련 지식의 습득에 중점을 두고 한 학기 상반기의 대부분은 일상에서 손쉽게 관찰되는 현상에 대한 탐색과 고찰 활동 위주로 온라인 나눔 및 토론 활동 진행, 학생들의 흥미와 동기 유발을 유도하고자 했다. (이와 같은 온라인 학습 활동은 코로나19 기간 동안 타 대학에서 녹화영상 수업을 진행한 경험, 본교 공휴일 대체 수업으로 녹화영상 수업을 진행한 경험을 바탕으로 긍정적인 효과를 확인할 수 있었던 방식이다.)</p> <p>이후 중간고사를 통해 학업 성취도를 점검한다. 학기의 하반기에 이르러 직접 미디어 교육 활동을 계획하는 과정에 대해 안내하되, 매주 온라인 동영상 수업을 통해 단계별로 구체적인 가이드라인을 제공할 수 있도록 설계했다. 필요시 본교 수강생들에 한해 교수자와 더욱 원활한 상호작용이 가능하도록 지정된 일시에 온라인 게시판과 웹엑스를 통한 교과목 상담 등을 병행하여 학생들이 경험할 수 있는 불편함을 해소하는 방안도 적극 검토하고자 한다. (위와 마찬가지로, 이와 같은 실습 진행 방식은 코로나19 기간 동안 타 대학에서 실습수업을 진행한 경험을 바탕으로 도입하게 되었다.)</p>
<p>교재정보</p>	<p>권영부, 김경희, 김형태, 박유신, 안용순, 정지영, 최숙. (2022). 미디어교육사. 서울: 한국언론진흥재단.</p> <p>*미디어교육사 자격시험 학습을 지원하기 위해 제공되는 응시자 학습 교재임. 이 교재는 자격시험 홈페이지에서 무료로 다운로드 받을 수 있음. (<a href="https://license.kpc.or.kr/nasec/qplus/main.do?qttype=qplus&amp;qcertiCode=MEI">https://license.kpc.or.kr/nasec/qplus/main.do?qttype=qplus&amp;qcertiCode=MEI</a>)</p>

4. MOOC 주차별 강의 계획				
(* 학습활동, 공유 및 평가 활동은 수업 규모 및 제반 상황에 따라 '퀴즈' 등으로 대체될 수 있음)				
주차	주차별 학습목표	학습주제 및 내용	학습 활동	공유 및 평가
1주차	'미디어 리터러시'가 무엇이며, 왜 중요한지 이해하고 자신의 말로 설명할 수 있다.	<b>1.1. 미디어 리터러시 학습을 위한 개관</b> - 강의 소개 - 미디어 리터러시란 무엇인지, 그 필요성에 관하여 - 미디어 교육사 자격시험과 관련 진로에 대한 소개 - 주차별 학습방법 및 한 학기 일정 안내	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )
<b>[파트1] 토대: 미디어의 이해</b>				
2주차	'미디어'란 무엇인지, 미디어 산업의 공공성/상업성에 대해 이해하고, 미디어로 인해 발생하는 개인적/사회적 문제를 해결하기 위한 방안을 미디어 리터러시의 필요성과 연계하여 설명할 수 있다.	<b>1.2. 미디어, 산업, 사회적 기능</b> - 미디어란 무엇이며, 관련된 주요 개념에 대한 소개 - 기술의 발전에 따른 미디어의 변천: 미디어 연대기, 생태계 - 미디어 산업을 움직이는 사람들: 생산자부터 이용자까지 - 미디어의 공적역할과 이윤을 추구하는 기업으로서의 양면성: 공공성과 상업성 - 미디어의 순기능 강화와 역기능 억제를 위한 노력 - 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향에 대한 논의	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )
3주차	미디어 리터러시와 뉴스리터러시의 정의를 정확히 설명할 수 있으며, 그 필요성, 목표, 지향점에 관해 이해한다.	<b>1.3. 미디어 리터러시와 뉴스 리터러시</b> - 미디어 리터러시란 무엇이며, 기술의 발달 및 시대적 상황에 따라 어떤 능력을 포함하게 되었는가에 대한 논의 - 미디어 리터러시 교육의 필요성, 목표 및 지향점 - 뉴스 리터러시란 무엇이며, 그 중요성에 대한 논의	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )

		- 뉴스 리터러시 교육의 필요성, 목표 및 핵심 구성 요소		
4주차	디지털 미디어가 제공하는 새로운 미디어 환경과 콘텐츠의 특성에 대해 정확히 이해하고, 디지털 미디어 리터러시의 일환으로 인포데믹 현상에 대응하기 위한 방안에 대해 설명할 수 있다.	<b>1.4. 디지털 시대의 미디어 리터러시</b> - 디지털 미디어의 개념, 전반적인 미디어 환경의 변화 및 사회적 영향에 대한 논의 - 디지털 콘텐츠의 정의, 종류, 특성 및 긍정적/부정적 효과 - 디지털 미디어 리터러시의 정의 및 교육의 필요성 - 인포데믹 현상에 대응하기 위한 디지털 정보 분별력의 중요성과 연계하여, 팩트체크를 위한 구체적인 방법에 관한 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈) <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (팩트체크실습)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )
<b>[파트2] 논의: 미디어 리터러시, 이론과 실제</b>				
5주차	디지털 시대에 새롭게 요구되는 핵심역량에 관해 정확히 이해하고, 미디어에 대한 접근과 관련하여 발생할 수 있는 정신적·신체적 문제 및 정보격차에 대한 대응 방안에 대해 설명할 수 있다.	<b>2.1. 미디어 접근성 관련 교육</b> - ‘레거시 미디어’와 ‘뉴미디어’에 대한 논의의 배경 - 미디어 환경 변화에 따라 관찰되는 사회적 변화를 구체적인 현상을 통해 정리 - 디지털 시대에 새롭게 요구되는 핵심역량에 대한 이해 - 미디어와 관련된 정신적·신체적 문제의 원인 및 해결방법 - 디지털 시대에 새롭게 등장한 불평등 현상인 디지털 정보격차, 소외현상으로 인한 문제 및 해결방안 소개	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )
6주차	미디어의 상업적 특성에 대해 고찰하고, 그와 같은 특성이 민주주의에 미	<b>2.2. 미디어의 비판적, 분별적 이용 관련 교육</b> - 현실에서 경험하는 미디어의 상업성과 공공성에 대한 고찰 - 4차 산업혁명을 이끄는 핵심 기술이 민주주의에 미치는 영	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )

	치는 영향에 대해 정확히 이해함으로써 오늘날 요구되는 비판적, 분별적 이용 방법에 대해 일상 생활에 적용할 수 있다.	<p>향에 대한 고찰</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 미디어 콘텐츠의 품질 평가 기준에 대한 학습 및 지도를 위한 실습: 미디어, 콘텐츠 생산자, 이용자로부터 기인하는 요인에 관해 인지하고 콘텐츠를 비판적으로 읽고 해석하는 학습</li> </ul>	(디지털콘텐츠 품질평가 실습)	
7주차	미디어 콘텐츠의 소비자로서 창의적 활용과 민주적 활용을 위한 유의사항을 숙지하고, 이를 실천할 수 있는 구체적인 방식을 익히고 실습한다.	<p><b>2.3. 미디어의 생산적, 민주적 활용 관련 교육</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어의 창의적 활용을 위해 미디어를 읽고 쓰는 구체적인 방법(예: 인스타그램 해시태그 활용시 유의사항)에 대해 알아보고, 그와 관련된 책임과 권리와 관련된 이슈에 대해 이해하는 가운데 구체적인 실천 방안에 대해 실습(예: 사생활 침해, 저작권 침해, 잊힐 권리 등)</li> <li>- 미디어의 민주적 활용을 위해 요구되는 역량에 관해 알아보고, 구체적으로 사회 참여를 통해 디지털 시민역량을 향상시키기 위한 방법에는 무엇이 있는지 학습</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈) <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (소셜미디어 활용실습)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )
8주차	책임있고 안전한 환경에서 미디어를 향유하기 위해 숙지해야 하는 정보주체 권리와 책임에 대해 학습하고, 더 나아가 미디어를 자율적이고 심미적으로 활용하	<p><b>2.4. 책임있고 안전한 미디어 향유 교육</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 이용 시 정보주체 권리와 책임에 대한 이해 및 관련 교육의 필요성</li> <li>- 권리 침해 대응 가이드라인 중 상황별 아동 권리에 대한 보호를 위한 내용을 숙지</li> <li>- 미디어에 대한 바람직하고 자율적인 사용을 위한 교육 방안에 대한 학습과 교육</li> <li>- 미디어를 심미적으로 활용하는 방법에 대해 알아보고, 학</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈) <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (미디어 감상 실습)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )

	는 방법에 대해 고찰하고 실습한다.	생 중심의 심미적이고 건강한 미디어 활용교육에 대해 고찰		
9주차	중간고사를 통해 학습내용에 대한 평가에 참여한다.	중간고사	<input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(응시)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (중간고사평가)
<b>[파트3] 미래: 미디어 교육을 위한 역량에 대한 이해 및 교수 설계</b>				
10주차	교육과 역량의 관계 및 역량중심교육 과정에 대한 정확히 이해를 바탕으로, 21세기 핵심역량을 미디어 리터러시 교육에 적용하고자 관련 역량과 핵심 개념을 연계하는 훈련을 실시하고 미디어 리터러시 교육자의 역량에 대해 고찰한다.	<b>3.1. 미디어 교육과 역량</b> - 교육과 역량의 관계, 역량중심교육과정에 대한 이해와 적용 - 21세기 핵심역량의 미디어 리터러시 교육에 대한 적용 - 미디어 리터러시 역량 및 관련 교육의 핵심개념의 연계 - 미디어 리터러시 교육자의 역량에 대한 이해와 고찰	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )
11주차	미디어 교육 교수 설계에 대한 기초 학습을 위해 교수 학습의 기초 이론, 수업체제 설계, 교수설계이론 및 모형에 대해 이해하고 미디어 교육에 적용한다.	<b>3.2. 미디어 교육 교수 설계</b> - 교수 학습의 기초이론에 대한 이해와 적용: 행동주의, 인지주의, 구성주의 학습이론 - 수업체제설계에 대한 이해와 적용: 정의, 에디모형, 덕과케리 모형 - 교수설계이론 및 모형에 대한 이해 및 적용: 가네의 교수이론, 켈러의 학습동기 설계이론, 학습자 중심 환경설계모형, 백워드 설계모형	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )

12주차	<p>미디어 교육 사에게 요구 되는 준비사항에 대해 고찰하고, 미디어 교육에 활용할 수 있는 국가 교육과정과 성취 기준에 대해 이해하며, 실제로 활용되고 있는 수업 지도안과 활동지를 참고하여 자신의 커리큘럼 계획에 적용한다.</p>	<p><b>3.3. 미디어 교육 사례분석</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 교육을 위한 강사의 준비사항: 자세, 콘텐츠, 전달 기법, 태도, 사명감 등</li> <li>- 국가 교육과정과 성취기준의 이해를 통한 미디어 교육에의 활용</li> <li>- 실제 사례 분석: 초등학교, 중학교, 고등학교에서 활용되고 있는 수업 지도안과 활동지 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론</li> <li><input type="checkbox"/> 발표</li> <li><input type="checkbox"/> 프로젝트</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 팀 보고서</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지</li> <li><input type="checkbox"/> 기타( )</li> </ul>
13주차	<p>미디어 교육 강의안 작성에 앞서 우선적으로 학습자 분석, 학습 목표 설정 및 방향 설계, 교육 방법을 연계해야 함을 이해한다.</p>	<p><b>3.4. 미디어 교육 강의안 작성1: 학습 분석 및 기획</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자에 대한 파악을 위해 학습 상황과 환경을 분석하는 방법에 대해 이해하고, 적절한 수업 전략 선택</li> <li>- 미디어 교육을 위한 학습 목표 설정, 수업 방향 및 수업 평가 원칙의 설계 활동</li> <li>- 미디어 교육 방법 중 프로젝트 수업과 토의토론 수업에 대해 이해하고, 교육 방법에 적합한 미디어 선정 활동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론</li> <li><input type="checkbox"/> 발표</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 팀 보고서</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지</li> <li><input type="checkbox"/> 기타( )</li> </ul>
14주차	<p>미디어 교육을 위한 구체적인 계획을 세우는 가운데, 교육 현장에서 수반되어야 하는 실천 사례에</p>	<p><b>3.5. 미디어 교육 강의안 작성2: 학습 개발 및 운영</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업 계획서의 구성 요소에 대한 이해를 바탕으로 미디어 교육을 위한 계획서의 초안 작성 활동</li> <li>- 미디어 교육을 위한 학습 자료 선정과 평가도구 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론</li> <li><input type="checkbox"/> 발표</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 팀 보고서</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지</li> <li><input type="checkbox"/> 기타( )</li> </ul>

	대해 이해하고 명확하게 설명할 수 있다.	- 미디어 교육을 위한 교실 환경 구축과 학습자 관리 - 좋은 수업의 조건, 특징 및 실제 사례에 대한 논의		
15주차	미디어 교육의 실천과 관련하여 적절한 평가 방식과 효과적인 피드백에 대해 이해하고, 성찰과 보완을 위한 방식을 정확하게 설명할 수 있다.	<b>3.6. 미디어 교육 강의안 작성3: 학습 평가 및 반영</b> - 과정중심평가와 정의적 영역의 평가에 대한 이해 - 효과적인 피드백의 특징 - 문제중심학습에 기초한 구체적인 성찰과 보완	<input checked="" type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(퀴즈)	<input checked="" type="checkbox"/> 팀 보고서 <input checked="" type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타( )
	한 학기를 지내며 학습한 내용을 복습하는 가운데, 수강생 스스로 자신의 관련 지식, 이해도, 적용 및 분석 능력을 종합적으로 평가하고 미진한 부분에 관해 보완한다.	<b>*한 학기 학습내용에 대한 종합토론</b> - 상반기와 하반기 학습내용 간단히 복습 후 마무리		
<b>한 학기의 마무리</b>				
16주차	기말고사를 통해 학습내용에 대한 평가에 참여한다.	기말고사	<input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(응시)	<input type="checkbox"/> 팀 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (기말고사평가)

2024년 4월 18일  
개발교수자 정 선 호  (인)

교무처 Cogito대학교교육혁신원장 귀하

[참고자료] MOOC 설계 자가진단(교수용)

※ 수업 설계 후 자가진단을 통하여 수업이 잘 설계 되었는지 체크

구분	항목	개선점
학습 목표 제시	학습자가 학습 후 무엇을 할 수 있어야 하는가를 구체적으로 제시하고 있는가?	확인 완료
	한 시간(차시)의 학습목표가 적절한 분량으로 제시되어 있는가?	확인 완료
	학습목표가 분명하고 관찰 가능한 행동적 용어로 진술되어 있는가?	확인 완료
수준별 학습	수준별학습 다양한 능력의 학습자들이 활용할 수 있도록 교육의 내용이나 방법을 포함하고 있는가?	확인 완료, 학습자료 제작시 구체적으로 제시 예정
학습자료	학습자의 수준(경험), 인지 및 정의적 특성, 학습내용 특성을 고려하여 적합한 자료를 사용하고 있는가?	학습자료 제작 시 구체적으로 검토 예정
	학습자가 학습내용을 쉽게 이해하고 학습내용의 효과를 높이기 위한 자료가 선정되어있는가?	
	학습자, 학습내용, 학습환경 등을 고려하여 학습내용 및 관련 정보를 표현하는 다양한 기술적인 방법을 활용하고 있는가?	
화면구성	학습자의 학습경험, 학습내용, 학습환경을 고려하여 체계적으로 구성하고 있는가?	학습자료 제작 시 구체적으로 검토 예정
	구성이 간결하고 안정감 있으며 일관성 있는 배치와 진행을 유지하고 있는가?	
	학습자에게 중요한 정보가 강조되고 이해하기 쉽게 구성되어 있고, 품질은 우수한가?	
인터페이스	UI 구성요소(버튼, 메뉴, 아이콘, 스크롤 바 등)가 학습자의 학습 진행에 도움이 되도록 일관성 있게 구조화되고 배치되고 있는가	학습자료 제작 시 구체적으로 검토 예정
	학습자가 학습속도, 순서, 과정 등을 제어할 수 있도록 구성되어 있는가?	
	전체학습 분량 중 학습자가 현재 수행하고 있는 학습의 위치를 확인할 수 있으며, 이동이 편리한 인터페이스로 구성되어 있는가?	
학습내용	학습목표 달성에 도움을 주는 핵심 내용으로 학습내용이 선정되어 있는가?	확인 완료, 학습자료 제작 시 구체적으로 검토 예정
	학습내용이 개발시점 2년 이내의 자료를 사용하여 최신 정보 및 경향을 포함하여 구성되어 있는가?	
	학습내용이 동일한 콘텐츠 내에서 반복되지 않으며 논리적으로 제시되고 있는가?	
학습내용조직	학습내용의 용어 설명, 맞춤법 등이 정확하고 오류가 없는가?	학습자료 제작 시 구체적으로 검토 예정
	수업 후 심화보충학습을 제공하여 자기 주도적 학습을 유도하는가?	

	<p>학습내용의 의미표현이나 내용상에 있어 명백한 오류가 없는가?</p> <p>학습내용에 선수학습, 보충심화학습 등을 구성 할 때, 단계성, 통일성, 일관성을 고려하였는가?</p>	
<b>학습난이도</b>	어렵고 쉬운 내용에 대한 배열을 적합하게 채택하고 있는가?	<p>확인 완료,</p> <p>강의계획에 반영 완료,</p> <p>학습자료 제작 시 구체적으로 확인 예정</p>
<b>학습분량</b>	학습자의 특성을 고려할 때, 전체 교육시간이 적절한 분량인가?	<p>확인 완료,</p> <p>강의계획에 반영 완료,</p> <p>학습자료 제작 시 구체적으로 확인 예정</p>
<b>학습자와 학습내용간 상호작용</b>	<p>학습자가 학습내용에 지속적으로 집중할 수 있는 교수-학습요소 및 상호작용 요소를 채택하고 있는가?</p> <p>학습내용을 숙지하는데 도움이 되도록 상호작용 요소를 구성하고 있는가?</p>	<p>확인 완료,</p> <p>강의계획에 반영 완료,</p> <p>TLS에 구체적으로 반영 예정</p>
<b>평가</b>	<p>평가내용이 학습을 이수하는데 도움을 줄 수 있는 내용으로 구성되어 있는가?</p> <p>평가내용이 학습목표를 달성할 수 있도록 학습목표 및 학습내용과 관련하여 일관성을 유지하고 있는가?</p> <p>다양한 형태의 평가방법이 학습 진행과정에서 나타나고 있는가?</p>	<p>확인 완료,</p> <p>강의계획에 반영 완료,</p> <p>학습자료 제작 및 평가 시 구체적으로 확인 예정</p>
<b>저작권</b>	인용한 모든 저작물에 대해 정확한 정보(출처, 저자, 일자 등)를 저작물 내에 국제저작권 표시방법을 준수하여 표시하고 있는가?	<p>수업자료 제작시 다시 검토 예정</p>