

수업계획서

휴머니티칼리지

2024학년도 1학기

교과목명	<국문> ESG·지역사회문제해결 I	담당교수		김성백
	<영문> ESG · Community Problem Solving I	연락처	전화	(내선) 8512
		이메일	physics@konyang.ac.kr	
교과코드(분반)	00040L(39)	학점체제 (학점-이론-실습)	1-1-0	
이수구분	교양필수	수강학년	1학년	
주제선택	☒ ESG ☐ 지역사회			
수업방법	대면 학습			
	☐ 강의	☒ Active-Learning	☐ 실습	☐ 기타
교과목 개요 및 목표				
본 교과목은 1학년 교양 필수교과로 “ESG” 및 “지역사회” 등을 주제로 교수와 학생이 팀을 이루어 해결해야 할 문제를 설정하고 활동계획 수립 후 결과를 창출하는 팀 프로젝트 중심 수업임. 본 수업의 목표는 다음과 같다. 첫째, 교수와 학생이 함께 팀을 이루어 프로젝트를 수행함으로써 협업능력과 유대관계를 향상한다. 둘째, 교수의 지도하에 학생들이 직접 수업활동 내용과 방식을 결정하고 성과를 창출해 자기주도적 학습능력을 강화한다. 셋째, ESG 및 지역사회에 공헌할 수 있는 구체적 활동을 통해 “사회적 가치 실현”이라는 대학의 비전을 실천한다.				
교과목 학습 성과				
1. 학생들은 프로젝트 기반의 수업을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 학생들은 ESG 및 지역사회에 대한 관심을 통해 프로젝트 과정을 기획할 수 있다. 3. “ESG” 및 “지역사회”와 공감할 수 있는 과제를 찾을 수 있다. 4. 동료들과의 협업을 통해 프로젝트의 목표를 성과물로 산출할 수 있다.				
교재 및 참고문헌				
교재				
참고문헌 (부교재)	건양대학교 ESG 정책 & ESG 연구원 안내자료 (🔗 클릭) 대전 지역사회 문제은행 (🔗 클릭) 지역사회 문제해결 플랫폼 (🔗 클릭)			

수업 목표 역량 (주역량 수정불가)				
핵심역량	하위역량	정의	역량지정	역량지수 (총합 100%)
자기관리	• 목표지향적 계획수립 • 계획실행력 • 자기주도적 학습능력 • 정서적 자기조절능력 • 시간관리 • 건강관리	지성, 덕성, 감성을 조화롭게 발휘하여 올바르게 결정하고 실천할 수 있다.	부역량	15 ▼ %
리더십	• 대인관계 능력 • 책임감 • 통솔력 • 판단력 • 팀원능력 • 유연성	정직을 명예로 삼고 사람을 존중하여 학교와 지역 사회에 봉사할 수 있다.	부역량	15 ▼ %
의사소통과 공감	• 적극적 경청과 이해 • 주제이해 능력 • 상호이해 능력 • 배려 능력 • 질의응답 능력 • 문서작성	논리적이고 비판적인 사고능력을 바탕으로 타인과 공감하고 협력할 수 있다.		▼ %
창의적 문제해결	• 문제인식 • 분석적 사고 • 융통적 사고 • 대안 발견 • 도전적 태도	인간과 사회에 대한 통찰력으로 문제를 인식하고 종합적인 관점에서 해결점을 모색할 수 있다.	주역량	70 ▼ %
자원활용	• 자원,정보기술의수집능력 • 정보의 이해와 분석능력 • 정보의 활용능력 • 인적자원 활용능력 • 물적자원 활용능력 • IT 능력	디지털 자원을 활용해 원하는 정보를 수집하고 가공할 수 있다.		▼ %
글로벌	• 국제화인식 • 다문화이해 및 수용능력 • 문화적 개방성 • 글로벌 환경에 대한 노출 • 글로벌 언어능력	국제화 시대 타인과 문화를 이해하고 공감하여 더불어 활동할 수 있다.		▼ %
수업 방법				
역량중심 수업 방법	강의	10 %	강의를 최소화 하고 학생주도의 프로젝트 진행 지도	
	AL	90 %	학생주도의 프로젝트 기획, 수행, 결과 도출 후 최종 보고	
	기타	%		
역량 증진을 위한 방안	주역량 :	창의적 문제해결	팀원 간 토의 활동을 통해 문제해결을 위한 발산적 사고와 수렴적 사고가 역동적으로 상호작용 되도록 지원하고, 발표와 과업수행을 통해 합리적 대안을 제시하는 활동 과정	
	부역량 1 :	자기관리	팀의 일원으로서 자신의 행동을 관리하고 책임질 수 있도록 필요한 자원을 준비하고, 프로젝트 수행을 위한 사전 준비내용과 토의 결과를 적절히 실행해내는 활동 과정	
	부역량 2 :	리더십	문제를 해결하기 위한 기본적 대인관계 형성과 팀워크에 필요한 책임감, 통솔력, 판단력, 유연한 태도 발휘할 수 있도록 지도	

평가 항목 및 방법				
평가항목 (기준)		반영비율 (%)	평가방법 및 주요내용	평가 핵심역량
출 석 (15% 이상)		20	• 3회 초과 결석은 Non-Pass 처리함 - 수업시간 10분 후 출석은 결석으로 처리 - 3회 지각은 1회 결석으로 처리	자기관리
프로젝트 활동과정		30	- 성과물 도출 과정	리더십
성과 및 태도	발표	10	- 주제의 배경과 목적 및 필요성 - 수행과정 및 방법 - 결과 및 논의	리더십
	성과물	30	- 성과물의 완성도	창의적문제 해결
	태도	10	- 참여 역할 및 기여도	자기관리
	기타			

주별 수업 계획			
주차	수업주제	단위수업 세부 내용	수업방법
1	교과목 OT	- OT URL : https://youtu.be/vkyENBQzEXA	☒ 강의 ☐ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
2	ESG 사례 공유	- ESG-지역사회 문제해결 사례 URL : https://youtu.be/pKJkhHjxPlw	☒ 강의 ☐ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
3	주제 진행 계획 논의	-대주제에 따른 문제제기 -학생 팀 구성 -프로젝트 및 활동 진행계획 설계	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
4	팀 프로젝트	-대주제 정하기 -역할 분배하기	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
5	팀 프로젝트	탐색 조사 --> 조사한 자료 전달 문제 인식, 자료 조사 준비	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
6	팀 프로젝트	자료조사 및 내용정리	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
7	팀 프로젝트	포스터 도안 구성 및 동영상 편집	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
8	중간고사	중간 과정 발표	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
9	팀 프로젝트	-포스터 확인 및 수정 -영상 편집	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
10	팀 프로젝트	영상 편집 및 포스터 수정	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
11	팀 프로젝트	영상 편집 및 포스터 수정 (영상 CG추가)	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
12	팀 프로젝트	영상 편집 및 포스터 수정 (영상 CG추가 및 수정)	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
13	팀 프로젝트	최종 영상 편집 및 포스터 수정	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
14	팀 프로젝트	-영상, 포스터 검토 및 확인 -성과물 발표 준비	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타
15	기말고사	성과 결과를 발표 및 결과보고서 작성	☐ 강의 ☒ Active-Learning ☐ 실습 ☐ 기타