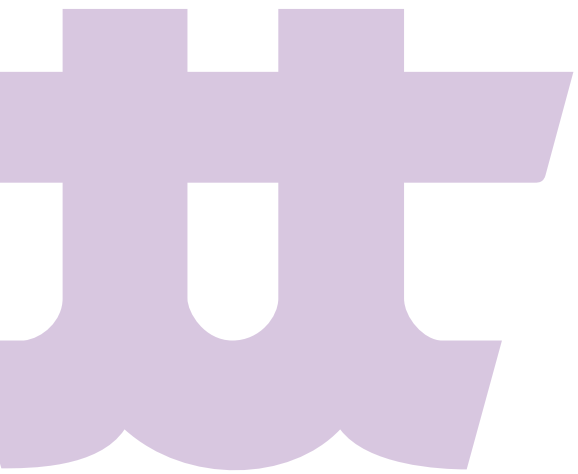


창의융합적 배움의 길을 만드는

학생성공관리

혁신교육 우수사례





CONTENTS

1. 인사말	05
2. 교육 혁신전략	06
3. 교육 운영체계	07
4. 인성과 소양	08
5. 주문식 교육과정	10
6. 캡스톤 디자인 교과목	12
7. 지역사회 기여 인재 양성 교육과정	14
8. 하이브리드기반 교육과정	16
9. 전공융합	20
10. 인성 자기주도 학습코칭	22
11. 메타버스 상담실 구축	24
12. 취·창업 중심 교육과정	26



교육혁신교수법 기반 학생들의 창의융합적 사고 고취

교육 혁신 기술의 경계를
넘어서는 것에 도전



인사말

안녕하십니까?

디지털 전환의 시대, 코로나 팬데믹, 인공지능의 개발, 산업의 지각변동 등으로 교육 환경은 초격차로 급변하고 있습니다.

이로 인해 대학 교육은 시대적 요구에 부합하는 전문 인력을 양성할 수 있도록 체계화된 교수혁신을 이루어야 하는 과제에 직면해 있습니다.

이에 충청대학교 교수혁신지원센터는 역량있는 인재 양성을 위해 혁신교수법을 기반으로 최신교육 학습이론과 방법, 교수의 핵심역량 강화, 창의적인 교육 프로그램 개발 등을 추진하고 있습니다. 특히 교육혁신으로 학생에게 창의융합적 사고를 통한 배움의 길을 안내하고, 교육 경험을 공유하며, 혁신 사례 분석과 새로운 교육 방법을 도입하였습니다.

이와 함께 교수학습 역량기반 교육과정, 교수학습 성과 및 수준 관리, 원격교육운영 등으로 전문대학교육의 질적 향상을 도모하고, 핵심 역량기반 교육과정, 원격교육 관리방안 등의 주요 성과도 공유하였습니다. 특히 교수학습 개선을 위한 컨설팅, 좋은교육 에세이 경진대회, 혁신교육 사례집 발간 등은 교수와 학생의 주도적인 참여를 바탕으로 한 바람직한 성과로 인정받고 있습니다.

앞으로도 교수학습지원센터는 교수혁신을 위해 영향력 있는 활동을 추진할 수 있도록 지원을 확대할 것입니다. 디지털 전환의 핵심역량에 필요한 역동적이고 유연한 학습 환경을 제공함과 동시에 교육혁신의 사고와 기술의 경계를 넘어서는 일에 지속적으로 도전함으로써 창의 융합인재 교육의 견인차가 되겠습니다. 감사합니다.

교육혁신지원센터장 **최규일**

조화를 이루는 인성과 소양

- 1 학생 성향 분석과 개념적 이해를 통한 흥미 유발
- 2 개인의 윤리, 공동체 윤리의 조화
- 3 조별로 역할을 부여하고 토론식 수업 진행
- 4 학생 칭찬으로 자존감 회복

항공자동차모빌리티학부 소의열 교수



Q 특성화된 교과목은 무엇이며 어떻게 진행되나요?

인성과 소양 교과목의 경우, 첫 시간에 많은 에너지를 쏟아 붓게 돼요. 우선 입학한 학생의 성향을 잘 분석하고, 학생이 흥미를 가질 수 있도록 해야 해요. 첫 시간에 대학에서 추구하는 목표를 잘 설명하고, 강의하는 강사에 대해 잘 알려주므로 신뢰라는 마중물을 잘 부어 주어야 합니다. 또 첫 시간에는 아이스브레이킹을 통해 긴장감을 적당히 줄여주고 마음을 열어야 하는 과목이기 때문에 첫 시간의 영향력은 매우 큼니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

인생을 살아가면서 성공의 기준이 다르고, 행복의 요소도 다양하지만, 성공에 있어서 올바른 가치관으로 성공을 이루는 것이 무엇보다도 중요합니다. 개인의 윤리, 타인의 윤리 그리고 공동체의 윤리가 같이 조화를 이루어야 합니다. 이를 알려주기 위하여 강의를 기본으로, 필요시 조별 활동을 하고 모두에게 역할을 부여함으로써, 나눔과 협력을 통해 자연스럽게 의사소통이 되고 함께 과제나 문제 해결을 해나가는 방식으로 진행합니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

식물이 좋은 결실을 얻기 위한 요소는 여러 가지가 있지만 그래도 좋은 발이 기본입니다. 학생들이 먼저 좋은 마음의 발이 만들어져야 한다고 생각합니다. 교수의 업무 중에 취업을 위해 지도하며 이를 위해 산업체 인사들을 많이 만나게 됩니다. 회사에서조차 이제는 전공실력이 뛰어난 학생도 중요하지만 조직과 팀원 간에 더 잘 소통하고 조화를 이루는 학생들을 선호한다는 것을 알게 되었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램에 대한 학생의 반응은 어떤가요?

우선 학생들의 만족도가 중요합니다. 본 과목은 성적이 오르는 것만으로 교수가 잘 가르쳤다고 말할 수 없는 과목입니다. 예를 들면 나라는 작지만 강한 자존감이 있는 부탄이라는 나라가 있어요. 2011년에는 세계에서 가장 행복한 나라로 만족도가 높았던 나라인데, 8년 뒤인 2019년에 다시 조사를 했는데 95위로 하락하게 되었죠. 그 이유는 급격한 도시화와 인터넷과 SNS 등의 정보화가 발달하면서 부탄 국민들이 자국의 빈곤을 알게 되었고, 다른 나라와 비교하기 시작하면서 행복지수가 급격히 하락하게 된 거죠. 진정한 행복은 스스로 내면에서 찾아야 하고, 또한 우리 학생들의 건강한 자존감의 변화가 중요한 것 같아요. 모르는 것을 알게 되어 안정감을 찾게 되고, 못하는 것을 서로 격려하면서 자존감과 내적 만족감이 올라가는 것 같습니다.

Q 앞으로의 목표 또는 방향은 어떤 것이 있나요?

‘은밀하게 위대하게’라는 영화가 있어요. ‘원류환’이라는 캐릭터가 북한에서 공작원으로 내려와서 달동네 바보로 사는 내용인데, 여기에서 ‘원류환’은 자기 자신의 미션이 분명하기에 나머지는 중요하지 않아요. ‘목적이 분명하면 방법은 예리해진다’라는 말도 있어요. 학생들의 경우 초중고 학교에서 본인들의 인생 목표가 정해져서 대학에 진학하면 좋은데, 사실은 그렇지 못한 것이 현실이죠. 그래서 대학이 사회에 나가기 전의 인생 목표를 정하고 달성할 수 있는 마지막 찬스라고 생각해요. 자기 자신에 대해서 다시 한번 돌아보고 무엇을 좋아하는지, 무엇을 잘 할 수 있는지, 무엇을 해야 자신이 행복한지를 찾는 데 도움을 주는 역할을 해주고 싶습니다.

Q 그동안의 성과를 평가해 주세요.

지금은 과학문명이 매우 빠르게 발전하고 있는 4차 산업혁명의 시대입니다. 그러나 가장 중요한 요소는 여전히 그 중심이 인간이라는 사실입니다. 올바른 인성을 겸비한 실력 있는 전문가가 필요한 시대입니다. 인성과 소양의 과목 특성상 정량적으로 평가하기는 어렵지만, 학생들이 입학을 해서 전공의 불일치나 적응이 어려워서 일부 학생들이 중도에 이탈하거나 탈락하는데, 다행히 본 과목을 수강한 학생들의 경우 현저하게 탈락률이 줄었다는 좋은 뉴스가 가장 큰 성과입니다.



주문식 교육과정

주문식 교육을 통한 사회복지 실천론

- 1 사회복지현장에서 필요로 하는 사회복지사 실천적 역량 파악
- 2 실천 분야 전문가와 함께 공동 연구진 꾸려 진행
- 3 현장 사례 중심형 수업 진행
- 4 로드맵을 통한 주문식 교육의 발전

사회복지과 이은정 교수



Q 특성화된 교과목 또는 프로그램의 내용은 어떤 것이 있나요?

변화하는 시대상에 적합한 실천적 역량을 갖춘 사회복지사를 배출하는 것이 전문대학의 중요한 역할이라는 생각을 하고 있었어요. 그래서 주문식 교과목을 진행할 때 가장 중점을 둔 부분이 사회복지현장에서 필요로 하는 사회복지사의 역량을 파악하는 것이었어요. 그래서 학생들이 가장 관심을 많이 가지고 있는 실천 현장 전문가와 함께 공동연구진을 꾸려서 현장감 있는 수업을 진행할 수 있는 교육내용을 도출하기 위해 노력했습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

사회복지학 자체가 상당히 실천적 역량을 중요하게 생각하는 학문이고 실용적인 인재 양성이라는 전문대학의 특성을 고려해 봤을 때, 현장 중심형 사회복지사를 양성하기 위해서는 기존의 교육내용을 조금 개편하는 것이 필요하다는 학과 교수님들의 의견이 있어서 산업체 중심 주문식 교과목 개발을 시작하게 되었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 무엇인가요?

수업내용을 구체화하는 측면을 많이 고민했어요. 이론적 내용이 실질적인 실천역량으로 전환될 수 있도록 사회복지실천 사례를 분석하고 적용하는 활동 시트지를 매 수업 시간마다 만들어서 조별 활동으로 진행했습니다.



Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

사례 중심으로 수업을 진행하고 각 사례에 적합한 사회복지실천 기록지 활용을 해본 것이 가장 큰 강점이라고 할 수 있어요. 산업체와 공동연구하여 실천 기록지 양식을 개발했습니다. 실제 현장에서 이슈가 된 사례이기 때문에 학생들은 보다 현장감 있는 상황을 경험할 수 있어서 만족도가 높았던 방법이라고 생각합니다.

Q 교과목 또는 프로그램 진행에 있어 어려운 부분이 있나요?

주문식 교육은 산업체와 파트너십이 중요한 부분인데 지속적으로 사회복지실천 전문가와 연계할 수 있는 지원 시스템이 부족한 것 같아요. 학교 차원에서 연장과의 안정적인 협력체계를 구축할 수 있는 혁신 지원방안에 관한 고민이 필요한 것 같아요.

Q 교과목 또는 프로그램을 통한 기대효과는 어떤 것이 있나요?

학생들이 예비 사회복지사로 자신감을 갖게 된 것 같아요. 사회복지사 효능감이 높아졌다고도 할 수 있을 것 같아요. 학생들이 사회복지현장에 나갔을 때 클라이언트와 어떻게 초기 면접을 진행할지, 라포 형성을 위해 어떤 관점과 태도로 클라이언트를 대해야 할지 등에 대해 알게 된 것이 사회복지에 대한 흥미를 더 느끼게 한 것 같아요.

Q 교과목 또는 프로그램에 대한 교내 구성원의 반응은 어떤가요?

이 수업의 경우 강의와 활동 중심이 섞여서 진행되다 보니까 학생들이 활동 중심으로 수업을 진행할 때 이론을 어떤 식으로 활용할지에 대한 실질적인 경험을 할 수 있었고 다양한 사례를 통해 사회복지에 대해 심도 있게 이해할 수 있었다는 것이 가장 긍정적인 피드백이었던 것 같아요.



주문식 교육과정 우수사례 이은정 교수

Q 교과목 또는 프로그램을 시행할 때 차별화된 공간과 시설이 있었나요?

제시된 여러 사례라든가 영상이라든가 이런 부분을 많이 활용해서 되도록 강의실 자체가 현장감이 들 수 있도록 하는 방식으로 진행했어요. 현장감 있는 강의를 되기 위해서는 환경적인 측면도 중요한데 그 부분은 어려움이 있었어요. 실제로 다른 대학교를 가보면 현장하고 유사한 체감공간이 있는데, 근데 저희는 일반 강의실에서 진행했기 때문에 한계가 있을 수밖에 없죠. 그래서 현재 현장미래형 강의실 구축을 진행하였고, 앞으로는 현장미래형 강의실에서 강의를 진행될 것 같습니다.

Q 앞으로의 목표 또는 방향은 어떤 것이 있나요?

교육과정 안에 주문식 관련된 로드맵 없이 운영되는 것 자체가 현재 학과 차원에서는 부담이 되고, 어떤 식으로 로드맵을 만들어 주문식을 발전시킬 건가 어떤 과목을 기초로 해서 주문식으로 완성해 갈까 이런 교과목 간의 연계성이 없어서 가장 큰 문제예요. 일단은 로드맵을 만들어서 점차 확대하는 방향으로 나아가야 할 것 같아요.

Q 그동안의 성과를 평가해 주세요.

주문식 수업이 기존의 이론 중심의 수업에 비해서 훨씬 더 학생들에게 자신감을 느끼게 하는 것 같았어요. 단편적인 예로, 시험도 외워서 쓰지 않고 수업 시간에 활동했던 사례 중심으로 냈는데 학생들이 수업 시간에 했던 활동들을 기억해서 소신껏 답안을 작성하려는 애쓰는 모습들이 보여서 실제 활동이 수업 만족도나 현장의 체감도를 높이는 데 도움이 될 수 있었다는 걸 다시 한번 느꼈어요.

‘지행득(知行得)’ 지식은 여러 번의 행함을 통해 습득된다는 표현처럼 사례를 통해 수업에서 배운 이론을 구체화하여 적용해 보는 활동을 반복적으로 수행함으로 얻은 성취감이 학생들의 자신감 향상에 도움이 된 것 같습니다.



캡스톤 디자인 교과목

자기주도 학습을 통한 사회복지 프로그램 개발과 평가 운영



사회복지과 황미영 교수

- 완전한 학생 주도, 팀플레이 활동으로 운영
- 조별 조인 평가, 교수자 평가, 학생 피드백의 반복 및 구조화
- 학생 주도하고 현장 실무를 통한 학생들의 자존감 향상
- 평가, 전시, 기록 등 사회복지 현장의 축소판

Q 특성화된 교과목 또는 프로그램의 내용은 어떤 것이 있나요?

사회복지 프로그램을 기획-설계-실행-평가 그리고 결과물 전시회와 최종 종합평가까지 학생들이 모든 과정을 주도적으로 진행하는 교과목이라고 할 수 있습니다. 따라서 15주 동안 팀 기반의 학생 주도 학습이 이루어지는 교과목입니다. 1주 차에 교과목 오리엔테이션을 20분 진행하면 바로 학생의 아이디어에 따라 팀을 구성하고, 매주 수행해야 할 과제와 주차별 세부 목표를 달성하기 위해 학생 중심 강의를 진행 합니다. 팀 기반으로 모든 활동이 진행되며, 팀 기반에 따라 학생들은 주차별 과제와 목표에 따른 성과를 달성하고 그 과정을 지속적으로 평가하고 피드백 받으며, 팀원의 결과물을 완성해가는 과정을 직접적으로 경험하게 됩니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

사회복지과는 2년 동안 현장 실무 중심의 교육과정을 진행하고자 노력하고 있습니다. 다양한 교수방법을 도입하려고 노력하고, 가족화사를 중심으로 교육과정 운영을 위한 다양한 의견을 수렴하기도 합니다. 그러나 자격증 과정을 기반으로 하고 있는 인문계열 학과의 한계점으로 인해 현장 실무를 강의에 직접적으로 녹이는 일은 쉽지 않았습니다. 그런 고민과 시행착오를 경험하던 중, 캡스톤 디자인 교과목을 인문계열에 적용하라는 방침에 따라 6년 전부터 새로운 도전을 하게 되었습니다. 초창기 적용 방법에 대한 어려움도 많았지만, NCS 교과목을 개발하면서 캡스톤 교과목 적용에 대한 방안들이 모색되어 현재까지 작지만 소중한 발전을 거듭하면서 진행되고 있습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

팀 기반의 학생 주도로 진행되는 교과목으로, 매주 달성해야 할 구조화된 과제와 세부 목표가 있습니다. 그 결과를 달성하기 위해 학생들은 팀별 회의를 강의 시간 이외에도 진행해야 하며, 그 결과물을 매주 발표하게 됩니다. 사회복지 프로그램을 개발하고 진행하기 위해 사회복지실천 현장에 있는 사회복지사들이 하는 방식과 유사하게 매주 다른 팀원의 피드백과 교수자 피드백을 받게 됩니다. 주차별 피드백을 중심으로 그 다음 주차의 과제를 수행하는 과정을 반복하면서 프로그램의 완성도는 높아지게 됩니다. 현장 전문가의 피드백까지 최종 받게 되면, 자신들이 개발한 프로그램을 현장에서 실행하고, 그 실행 과정을 클라이언트와 사회복지사의 사전 사후 평가를 받고 최종 보고서를 작성하는 전 과정을 경험하게 됩니다. 15주 동안 사회복지사의 업무를 축소판으로 경험하면서 현장감을 길러가게 됩니다. 모든 과정에서 회의록을 작성하고, 팀원들의 과정과 결과물을 동영상으로 제작하여 사회복지 프로그램을 개발한 내용을 홍보하는 방법까지 진행하고 최종 과정을 전시하기도 합니다. 최종적으로 학생들은 학습자 포트폴리오를 완성하여 사회복지사의 기본 기술인 자료 정리와 평가 그리고 환류 과정을 정리하게 됩니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

사회복지실천에서 중요한 사회복지 프로그램을 설계하고 실행하고 평가하는 전과정을 학생들의 주도적인 참여로 경험하게 되는 것입니다. 2학년 2학기 졸업하기를 맞아 교육과정 로드맵이 완성되는 교과목이라고 할 수 있습니다. 팀 기반을 통해 작은 직장 공동체를 경험하기도 하고, 그중에 리더와 협력자 그리고 자신만의 직무 관련 재능(예를 들어, 동영상 제작이나 홍보 포스터 제작 등)을 발견하는 경우가 많습니다. 대부분의 학생들이 캡스톤 학습전시회를 마치고 나면 15주 동안의 자기주도적 학습결과물에 대해 자긍심을 느끼게 되며, 사회복지사 직무에 대한 이해도가 높아지고 자긍심도 향상됩니다.

Q 교과목 또는 프로그램 진행에 있어 어려운 부분이 있나요?

사실 학생들은 1학년 때부터 이 교과목에 대한 두려움을 가지고 있습니다. 그러한 두려움이 오히려 더 높은 동기가 되어 더 많은 성과를 내기도 합니다. 또한 2학년 2학기 마지막까지 학생들은 본 교과목을 수행하기 위해 많은 노력과 시간을 투자해야만 합니다. 그래서 팀원 간에 갈등도 많습니다. 이러한 작은 공동체가 하나의 목표를 달성하기 위해 필연적으로 발생하는 다양한 갈등 상황과 경험을 극복하기 위해 교수자의 섬세한 관심과 지도 그리고 독려 기술이 필요하고 많은 정신적 에너지가 소모됩니다. 결과 평가가 아닌 과정형 평가를 진행하기 때문에 매주 목표 달성에 대한 성과를 평가하고 그에 맞는 주차별 피드백과 그 피드백에 따른 문제 해결 방안을 모색하는 모든 과정이 쉽지 않습니다. 학생과 교수자 모두에게 도전이고 서로에게 동기를 부여하는 서로에 대한 확신과 믿음이 필요한 교과목입니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 통한 기대효과는 어떤 것이 있나요?

4년제 사회복지과 학생들과 경쟁해야 하는 우리 2년제 사회복지과 학생들에게 이 교과목을 이수하고 완전한 경험들이 자긍심으로 자리 잡도록 하는 것입니다. 전공직무역량에 대한 자신감은 졸업과 취업에 있어서 많은 도움이 될 것으로 기대됩니다.

Q 교과목 또는 프로그램에 대한 교내 구성원의 반응은 어떤가요?

본 교과목의 최종 결과물 중에 학습자 포트폴리오가 있습니다. 그동안 사회복지과가 제출하는 학습자 포트폴리오가 항상 교내 경진대회에서 상위권을 차지한다는 것은 귀하고 소중한 결과입니다. 이러한 성과는 사회복지과의 전통이 되었으며, 교내 구성원들에게 사회복지과 학생들의 긍정적인 평가를 이끌어 내고 있습니다.

지역사회 기여 인재 양성 교육과정



지역사회 기여 인재 양성 프로그램



시각디자인과 조성옥 교수

- 디자인씽킹 방법으로 문제해결 중심의 팀 프로젝트 활동
- 교수의 역할은 교수자이면서 퍼실리테이터로서 학습촉진자
- 사용자 중심의 지역사회 문제해결 서비스디자인
- 디자이너의 취업·창업 영역 확장

Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

디자인적 측면에서 학생들이 지역사회를 위해 기여할 수 있는 영역이 있다고 생각했습니다. 팀 프로젝트를 통하여 학습자 스스로 문제를 발견하고 해결해 가는 과정에서 대학 핵심 역량을 기를 수 있고, 리더십과 문제해결력, 의사소통 능력 등을 기를 수 있다고 판단하여 추진하게 되었습니다.

Q 특성화된 교과목 또는 프로그램의 내용은 어떤 것이 있나요?

디자인씽킹 방법으로 지역사회를 위한 서비스디자인을 진행하였습니다. 학생들이 관찰과 체험, 인터뷰를 통하여 문제를 발견하고 문제를 정의한 후 아이디어(Ideation)과 프로토타입(prototype), 테스트를 통하여 해결 방법을 찾아가는 것입니다.



Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

정규 수업과 비교과 수업을 병행하여 진행하였습니다. 디자인의 결과물은 한 교과에서 배운 것 뿐만 아니라 여러 교과에서 배운 것이 융합되어서 만들어집니다.

본 교과에서는 초정행궁 관광 활성화를 위한 서비스디자인으로 픽토그램, 굿즈, 리플릿, 초정여지도 등의 결과물을 도출하였고, 비교과 프로그램을 통하여 홍보를 위한 카드뉴스와 축제 이벤트 등을 개발하였습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

학생 중심의 팀 프로젝트 수업으로 지역의 문제를 발견하고 해결해 가는 과정에서 대학이 지역사회에 기여할 수 있다는 점입니다. 또한 다른 학과와 융합하여 프로젝트를 진행할 수 있습니다. 예를 들자면 초정행궁 관광 활성화를 위하여 초정리 탄산수와 막걸리를 이용한 음료 개발에서 시각디자인과는 브랜드디자인을, 호텔파티쉐과는 음료 레시피를 개발하여 '세종대왕과 약수축제'에서 선보였습니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 통한 기대효과는 어떤 것이 있나요?

학생 중심의 자기 주도식 수업이므로 문제해결능력, 의사소통능력, 리더십, 협동능력 등 대학핵심역량과 직업기초능력을 향상시킬 수 있고, 급속한 변화가 일어나고 있는 디자인 현장에서 서비스디자인, 디자인컨설팅, 마케팅 등 취업·창업 영역이 확장될 수 있습니다.



Q 교과목 또는 프로그램에 대한 교내 구성원의 반응은 어떤가요?

구성원의 반응은 매우 좋았습니다. '세종대왕과 약수축제'에서 초정행궁 관광 활성화를 위한 서비스디자인 결과물을 선보였고, 시각디자인과 졸업전에서 발표하면서 느낀 반응입니다. 지역사회에서도 지속적으로 참여해 달라는 요청도 많았습니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 시행할 때 차별화된 공간과 시설이 있었나요?

시각디자인과는 주로 PC실에서 수업을 진행합니다. 서비스디자인 수업을 진행하기 위해서는 PC 활용과 팀별로 토론 및 작업을 할 수 있는 공간이 필요합니다. 기회가 된다면 우리 대학 학생들이 지역사회를 위한 팀별 프로젝트를 수강할 수 있는 공간이 있었으면 합니다.

Q 앞으로의 목표 또는 방향은 어떤 것이 있나요?

시각디자인과 학생들은 지역사회를 위해 여러 가지 활동을 해 왔습니다. 올해도 보은읍 교사1리 향교 들어가는 길에 주민팍아트와 일러스트를 전시하여 골목길 갤러리를 조성하였습니다. 앞으로도 지역사회를 위한 프로젝트를 문화콘텐츠디자인 교과목 안에서 진행할 예정입니다.

Q 그동안의 성과를 평가해 주세요.

충청대학교 시각디자인과 학생들이 지역사회를 위한 프로그램에 참여하면서 외부에서 상도 많이 받고 9시 뉴스에도 보도되었습니다. 지역사회를 위한 프로그램을 운영하면서 관·산·학 협업이 이루어졌고 결과물을 '세종대왕과 초정약수축제'에 발표도 하였습니다. 시각디자인과는 청주 육거리 종합시장의 노점상 브랜드 개발과 공공미술 컬러 아트 프로젝트, 소상공인 브랜드 개발, 지역 관광 활성화를 위한 서비스디자인 등 많은 성과를 이루어 냈습니다. 정규 수업시간과 비교과 프로그램을 통해서 결과물을 창출하면서 학생들이 행복해하고 성취감을 느낀 것이 가장 큰 성과물입니다.

메타인지를 통한 Hyflex (혼합수업)

- 1 실제 현장에서 적용되는 원격수업 방식을 바탕으로
- 2 영상 제작의 교과목을 Hyflex (혼합수업)을 적용하여 운영
- 3 메타인지 학습법을 통한 영상 콘텐츠 자막과 이미지 등을 활용하여 제작

방송영상콘텐츠과 김성천 교수



Q 특성화된 교과목 또는 프로그램의 내용은 어떤 것이 있나요?

교과목은 사진 및 영상카메라의 구조와 원리를 이해하고 카메라가 가지고 있는 기능을 학습하여 원하는 이미지와 영상을 촬영할 수 있는 내용으로 구성하였습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

영상은 디지털로의 전환(DX)에 앞장서 있는 교과목이라 실제 현장에서도 원격수업이 적용되는 실제 생활에 접목을 바탕으로 하였고 학생 수요자 관점에서 카메라의 종류에 따른 화질의 변화와 조명 환경, 마이크의 종류에 따른 환경이 검토되면서 수업이 진행되었습니다. 또한 원격교육의 교수법으로 대면 수업에서 못하는 학생들의 궁금증을 해결하기 위한 Feedback 검토가 필요한 상황에서 교과목이 운영되었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

충청대학교의 원격수업의 장점은 기존의 Hybrid방식에서 더 나아가 Hyflex(혼합수업)에 바탕을 두고 있습니다. 이를 위하여 대학의 원격교육으로의 전환 정책에 힘을 얻어 사진 영상제작의 교과목을 Hyflex(혼합수업)의 교수법을 적용하여 운영되었습니다. 그 결과 학생들의 요구조사를 바탕으로 학생 구성원 개개인의 특성 및 요구가 개인의 학습환경에 따라 다르다는 것이 인식되었습니다. 부모님의 걱정을 조금이라도 덜어드리고자 해서 시작하는 아르바이트와 집과 학교와의 거리, 학습 요약정리 등의 요구가 필요한 것을 느꼈고 이러한 다양한 환경에 부합하는 교수학습의 방법을 찾던 중 하이플렉스의 유형을 찾았고 시간과 공간에서 조금 유연하고 탄력적으로 학습할 수 있도록 영상 콘텐츠로 요약정리하여 시공간을 벗어나 지식 및 경험을 공유하도록 교과목

을 설계하였습니다. 교과목의 특성상 사진·영상 제작 교과목은 카메라라는 도구의 기능을 파악하는 목표와 기능을 활용하여 원하는 이미지를 만들어 낼 수 있는 교과목 목표를 두고 기능적인 부분은 메타인지의 학습법을 활용할 수 있는 영상 콘텐츠로 자막과 이미지 등을 활용하고 제작하여 운영하였습니다. 또는 촬영을 위한 실습에서도 교실, 학교라는 제한적인 장소를 벗어나 환경에 따라 바뀌는 것까지 수용하여 촬영 실습이 진행되는 장점을 충분히 활용하여 진행하였습니다. 학교에 구설 LMS시스템을 운영하여 출석 및 과제가 기본적으로 이루어지는 상황에서 학습 토론방은 좀 더 자유로운 환경에서 이루어져 아이디어가 풍부해졌고 소그룹 토의방은 팀별 회의실 역할을 하여 발표가 진행되도록 구성하였습니다. 또한 학생 수업 피드백의 형태를 SNS, 문자, 카카오톡 등 여러 플랫폼을 활용하여 진행하니 학교에서 하는 수업의 갭을 보충하는 역할을 대신할 수 있도록 설계하였습니다. 평가의 기준을 분명히 두어 항목별 차별을 없애고 공정성을 기하도록 구성하였습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

사진·영상 교과목에서 진행되는 하이플렉스 수업 운영의 장점은 시간과 공간의 경계를 허물고 언제, 어디서, 누구나 학습할 수 있는 환경의 제공이고 이를 활용하여 학생 수요자의 관점에서 유연하게 학습할 수 있는 이점을 제공하는 것입니다.

학생들의 수요자 분석에 따르면 학생의 책임과 본분은 수업이 우선이지만 아르바이트로 출석이 안되는 경우, 학교에 오더라도 수업에 집중할 수 없는 경우, 외국인 및 성인 학습자의 경우, 등에서도 학습의 주요 부분을 영상 콘텐츠로 제작하여 반복 학습 과정을 통해 학교에서 이해하지 못했던 부분을 해결할 수 있었습니다. 부끄러워서 못하던 질문도 SNS를 통하여 자유롭게 할 수 있어서 이해도를 높이고 다음 학습시간으로의 연결도 잘 되었습니다.



메타인지를 통한 Hyflex (혼합수업)



Q 교과목 또는 프로그램 진행에 있어 어려운 부분이 있나요?

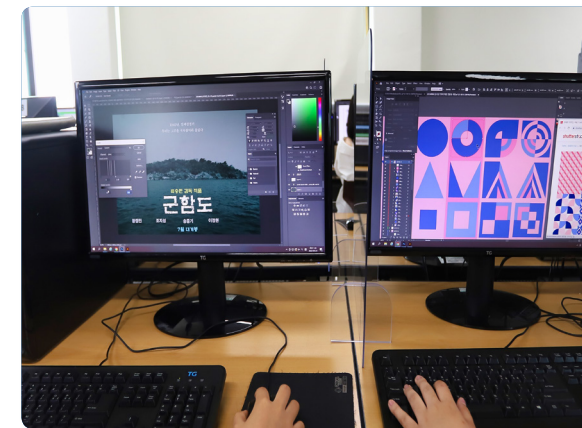
하이플렉스 혁신 교수법은 학생 중심의 수업입니다. 학생 개인의 역량을 끌어올리기에는 30명 정도 학생들과 몇 마디 못 나누고 수업을 마치는 경우가 종종 있었습니다. 교수자가 학습의 양을 고려하고 학습의 질도 고려한다면 둘 중에 하나는 놓치기도 합니다. 하이플렉스의 운영 특성은 학습자 중심이기 때문에 학습의 양과 질이 학생 개개인에 비중을 두고 설계하기가 쉽지는 않습니다. 때론, 절벽에 부딪히는 것 같은 느낌을 받을 때도 있었습니다. 기존에는 강의식 수업으로 학습의 양과 질로 설계를 했다면 이와 정반대로 학생 개개인에 수업을 맞춤 수밖에 없어 교수자의 시간 관리가 너무 힘들어 수업 외 시간을 활용하여 완성하는 경우도 많았습니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 통한 기대효과는 어떤 것이 있나요?

혁신 교수법에 발맞추어 이미 우수사례들이 선진 해외 유명 대학에만 있다는 안타까운 생각이 들었습니다. 저의 고생으로 우리 대학교의 학생들이 우수한 역량을 지닌 학생으로 재탄생된다면 이보다 가슴 뿌듯한 일은 없을 것입니다. 과거의 나를 돌아보면 그리 좋은 학습환경은 아니었습니다. 일하면서, 공부하면서, 과제에 밀려가며, 한 시간 한 시간 뛰어들어 공부했던 것을 생각하면 저 한 사람으로의 변화와 더불어 학생들의 삶도 좋아진다면 더할 나위가 없을 것입니다. 여기에 빠르게 변화되는 사회환경에 적응하며 사는 성인 학습자들에게도 교육의 기회가 확대된다면 많은 인생이 모작에 결실이 있으리라 생각합니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 시행할 때 차별화된 공간과 시설이 있었나요?

다행히 학과가 영상 쪽이라 기자재를 활용하여 프로그램을 운영할 수 있었습니다. 다른 학과라면 힘든 부분이 많았을 거라 생각합니다. 하이플렉스 수업을 하기 위해서는 그 교과목에 스마트 혁신 강의실 지원이 필요하다고 생각합니다.



Q 앞으로의 목표 또는 방향은 어떤 것이 있나요?

변화와 혁신이 요구되는 사회입니다. 정보는 또 다른 먹거리입니다. 자연의 법칙에서 정보가 없으면 적에 잡혀 죽습니다. 나를 노리는 호랑이를 보고 피하려면 봐야 합니다. 때론 너무 빨리 가는 것이 아닌가라는 이야기를 많이 듣습니다. 인공지능, 4차 산업, 신기술, 소재부품 등 우리나라에 자원은 한정되어 있습니다. 아니 전무한 상태가 맞는 것 같습니다. 다양성을 인정하는 사회로의 전환은 시대의 요구도 인가합니다. 받아들이고 변화하고 진화하는 노력이 있어야 한다고 생각합니다. 계속 진행하고 그 문제점을 보완, 수정하여 나가고 싶습니다.



전공융합

창의융합적 사고를 위한 전공융합교과목

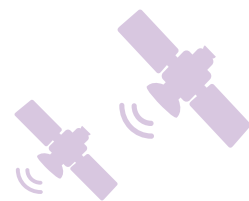
1 새롭고 창의적인 제품(작품)을 설계하고 제작하는 방식으로 운영

2 제작하는 물건에 대해 콘셉트를 잡고 발표 및 토론 과정을 거쳐서 구체화

3 새롭고 창의적인 제품(작품)은 4차 산업혁명 시대의 여러 과학 기술의 융합

4 과학기술문화예술이 융합된 제품(작품)을 제작하는 4차 산업혁명 시대의 적합한 인력이 양성

반도체전자공학과 박용수 교수



Q 특성화된 교과목 또는 프로그램의 내용은 어떤 것이 있나요?

창의융합적 사고를 바탕으로 제품(작품)을 설계하고 직접 제작하는 과정을 교육합니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

4차 산업혁명 시대는 만들기(making) 시대입니다. 본인이 제작자가 되어 무언가를 만들어 사용합니다. 물론 세상에 없는 물건을 만들 수도 있습니다. 캡스톤디자인은 뭔가를 만들 수 있는 방법을 배우고 실제로 제작할 수 있도록 합니다. 이를 위해선 창의와 융합적 사고가 매우 중요하고 전공융합 사고를 기반으로 시제품을 시연하려고 노력하였습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

새롭고 창의적인 제품(작품)을 설계하고 제작하는 방식으로 운영됩니다. 만드는 것은 설계로 시작하여야 합니다. 제작하는 물건에 대한 콘셉트를 잡고 발표 및 토론 과정을 거쳐서 구체화합니다. 구체화된 콘셉트를 3D 설계를 통하여 제작 시 문제점을 찾아내고 최소화하여 3D 프린터로 출력하며 제품의 완성도를 높입니다. 3D 프린터로 출력된 제품(작품)이 하나의 완성품이 될 수 있고 하나의 부품으로 사용될 수 있습니다. 설계 과정을 통하여 구성된 것이 제작 과정을 통하여 최종 제품(작품)로 완성됩니다. 과학기술로 완성된 제품(작품)에 문화 예술이 융합되도록 디자인 작업을 거쳐서 최종 제품(작품)의 완성도를 높입니다. 최종 제품(작품)들은 대학 내 및 외부 전시를 통하여 성과를 확산합니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

새롭고 창의적인 제품(작품)은 4차 산업혁명 시대의 여러 과학기술을 융합하여 만들어집니다. 설계 과정도 3D 설계를 통하여 이루어지고 그 결과를 3D 프린터로 출력하며 IoT, AI 등 여러 과학기술이 사용됩니다. 이것에 문화 예술 요소로 디자인 작업을 통해서 과학기술문화 예술이 융합된 제품(작품)을 제작하는 강점이 있습니다.

Q 교과목 진행에 있어 어려운 부분이 있나요?

도구(툴)가 일의 반을 한다는 얘기가 있습니다. 과학기술문화 예술을 지원할 수 있는 공간과 기자재가 부족합니다. 물론 이들을 활용하여 학생들을 지도할 수 있는 교원들의 신기술 교육 매체 운영 부족도 어려운 부분입니다.

Q 교과목을 통한 기대효과는 어떤 것이 있나요?

과학기술을 활용하고 문화 예술 요소로 디자인 작업을 통해서 과학기술문화 예술이 융합된 제품(작품)을 제작하는 4차 산업혁명 시대의 적합한 인력이 양성되는 강점이 있습니다.

Q 교과목 또는 프로그램에 대한 교내 구성원의 반응은 어떤가요?

대학의 교과목은 과학기술문화 예술을 융합하는 형태가 미미하지만 제품(작품)들을 대학 내 전시와 외부 전시를 통해서 성과를 확산하여 교내 구성원의 참여를 높이고 있습니다.

전공융합 우수사례 박용수 교수

Q 교과목을 시행할 때 차별화된 공간과 시설이 있었나요?

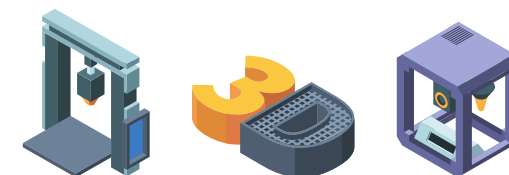
충청대학교 내 학과 실습실과, 최근에 구축한 스마트 교육실 (3D 프린터랩, 드론랩, 코딩랩, 스마트팩토리랩)과 목공실 등이 있습니다.

Q 앞으로의 목표 또는 방향은 어떤 것이 있나요?

현재 캡스톤디자인은 1학기 동안에 이루어지고 있는데 4학기에 걸친 교과목 운영을 통하여 졸업 인증이 되고 본인 제품(작품)이 포트폴리오로 활용할 수 있도록 지원되기를 바랍니다. 그리고 전체 재학생을 대상으로 이 교과목을 필수로 하여 졸업할 때까지 무엇이든 만들어 제품(작품)을 전시하고 포트폴리오를 만드는 인력 양성이 되기를 바랍니다. 캡스톤디자인 교과목을 운영하기 위해서는 창의와 융합적 사고가 매우 중요합니다. 캡스톤디자인 교과목의 선행교과목으로 전공융합교과목을 필수적으로 교육과정이 설계되어야 한다고 생각합니다.

Q 그동안의 성과를 평가해 주세요.

융합적 사고는 새로운 방식으로 문제를 해결하고 창의적인 시제품을 만들어 낼 수 있는 매우 중요한 요소입니다. 우리 학생들은 창의융합 혁신 교과목을 통하여, 미래사회의 주역으로 기본 역량을 충분히 길렀다고 생각합니다. 실제로 작품(제품)을 제작함으로써 4차 산업혁명 시대가 요구하는 인력양성이라는 측면에서 성과가 있음을 평가합니다.



- 1 구강 해부학에 대한 학습 코칭을 진행
- 2 학생 니즈를 반영한 학습에 대한 자신감을 가질 수 있도록 코칭
- 3 학생 1:1 개별로 학습 코칭

치위생과 김창희 교수



Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

학습코칭은 계속 관심이 있었지만 시간이 부족해서 놓쳤었어요. 항상 아쉬운 마음이었는데, 고압계도 때마침 교수학습지원실에서 연락이 와서 프로그램을 진행하게 되었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

우선 학생들에게 학습을 언제, 어떻게 해야 하는지, 공부를 어떻게 해야 하는지 공부에 대한 방법과 일정을 잡도록 진행하였습니다. 그다음으로는 학생들의 니즈를 반영하여, 문제집을 풀거나 용어 개념을 이해하도록 하거나 하며 조금씩 이나마 학생들이 학습에 대한 자신감을 가질 수 있도록 코칭 하였습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

학생들은 혼자보다 친구들과끼리 단체로 공부했을 때 학습의 효율이 높아져요. 그래서 저는 그룹으로 운영되지만 제가 가운데에 앉아 학생 1:1 개별로 학습코칭을 하였고, 학생들은 서로 모르는 것도 질문하고 알려주면서 스스로 할 수 있다는 자신감과 이해도를 높여주었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램 진행에 있어 어려운 부분이 있나요?

아무래도 정규 교과 시간 이후에 진행되기 때문에 학생들과 시간 맞추기가 가장 어렵지 않았나 생각이 듭니다. 또, 학생들을 코칭 할 만한 특별한 스테디룸이 없어 비어있는 강의실에서 진행하다 보니 여러모로 불편한 점이 있었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 통한 기대효과는 어떤 것이 있나요??

학습 성적 향상은 물론이고 학생들의 적극적인 참여로 학습에 대한 보람과 책임감, 성취감 등 자기주도학습자로 성장할 수 있습니다.

Q 교과목 또는 프로그램에 대한 교내 구성원의 반응은 어떤가요?

처음엔 학생들이 많이 어색해하고 지루해 했습니다. 그런 학생들의 니즈를 반영하여 적당한 학습 시간과 수준에 맞춰 친구들과 함께 즐겁고 재밌게 학습할 수 있도록 진행하였고, 학생들의 만족도는 상당히 높았습니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 시행할 때 차별화된 공간과 시설이 있었나요?

비어있는 강의실을 사용하다 보니, 강의실 수업이 시작되면 여러 번 장소를 옮겨야 했고 오픈된 로비에서 진행하면 쉬고 있는 다른 학생들에게 방해가 되는 것 같아 학생이나 교수들이 함께 프로그램을 운영하기 위한 차별화된 공간과 시설 구축으로 공통으로 활용할 수 있는 토론실이나 VR 실습실 등을 구축하여 학생들이 다양한 토론이나 활동을 하면서 더욱 즐거운 학교생활을 하였으면 합니다.

Q 앞으로의 목표 또는 방향은 어떤 것이 있나요?

이론으로만 진행하지 않고 실습을 통한 코칭을 진행하고 싶어요. 예를 들어 VR 기반 구강 해부학을 진행하면서 학생들의 흥미를 유발하고 수업 집중도와 이해도를 올리하고자 합니다.

Q 그동안의 성과를 평가해 주세요.

우선 학습코칭을 통해 학생들의 학습 성과와 학습 성적이 많이 향상되었습니다. 학습에 대한 아이들의 태도, 교수와의 유대관계도 많이 변화되었고요. 내년에도 학생성공관리 프로그램이 진행된다면 지속적으로 참여하고 싶습니다.



메타버스 상담실 구축

ZEP을 활용한

충청대학교

메타버스

상담실



- 1 시공간의 제약이 없는
'메타버스 기반 상담실'
- 2 가상공간에서 대면 없이
쉽고 편안하게 진행
- 3 진로나 심리 상담의 다변화가
이뤄질 것에 대한 기대
- 4 프로그램 신청부터 집단상담까지
메타버스 공간에서 한 번에 해결

교육혁신지원센터장 최규일 교수



Q 메타버스의 정의란 무엇인가요?

'메타버스(Metaverse)'는 '가상·초월'을 의미하는 'Meta'와 세상·우주'를 의미하는 'Universe'를 합쳐서 'Meta+Universe = Metaverse'로 표현한 용어입니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

코로나 팬데믹으로 학교 활동 자체가 대면 중심에서 비대면, 소규모 활동으로 전환되었고 시간과 거리 등 물리적 제약으로 인해 실제 학생 상담이 잘 이루어지지 않고 있는 상황이었습니다. 이러한 문제를 해소하고자 학생들이 좋아할 만한 새로운 소통 방식을 고민하게 되었고 시공간의 제약이 없는 '메타버스 기반 상담실'을 구축하게 되었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

상담 분야에서 메타버스는 학생들이 받고 싶은 심리검사나 참여하고 싶은 프로그램을 가상공간에서 대면 없이 쉽고 편안하게 진행할 수 있게 됩니다. 아울러 그동안 추천을 통해야만 받아볼 수 있었던 자료들을 메타버스 공간에 상시 비치하고 있어 원하는 시간대에 언제든지 방문해서 상담, 진로, 학습 관련 자료를 열람할 수 있습니다.

충청대학교 메타버스 상담실 구축 우수사례 최규일 교수

Q 교과목 또는 프로그램의 운영 내용을 소개해주세요.



공 간	내 용
카페 노란화분	· 학생 및 상담 선생님의 휴식 공간
심리테스트 및 이벤트방	· MBTI검사, 집중력 검사, 심리테스트 등 체험할 수 있는 공간 · 이벤트를 통해 CU상품권 제공
갤러리	· 영상 및 이미지를 감상할 수 있는 공간으로 구성
상담실	· 진로심리/학습 상담실
학습상담 자료실	· 학습상담 관련 자료(PDF, 영상, 이미지)를 감상할 수 있는 공간으로 구성

Q 교과목 또는 프로그램의 시사점은 무엇인가요?

물리적 공간적 제약이 없는 메타버스 플랫폼을 통해 많은 학생들이 더 자유롭게 서비스와 프로그램을 이용할 수 있게 되었고 진로나 심리 상담의 다변화가 이뤄질 것에 대한 기대가 큼니다. 무엇보다 새로운 정신건강 플랫폼의 도입 측면과 교내 디지털 사업전환을 위한 토대를 마련했다는 점에서 그 의미가 큼니다. 학생 내담자 입장에서는 부캐로 상담에 참여할 수 있어서 신상 노출에 대한 부담이 없이 프로그램 참여 접근성을 높였다고 평가할 수 있습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 차별점은 무엇인가요?

충청대학교 상담실 메타버스 안에서는 충청대학교 홈페이지 링크와 상담실에 대한 내용을 쉽게 확인할 수 있으며, 충청대학교 학생과 상담 선생님의 휴식 공간을 제공하고, 각종 재미있는 게임이나, 심리테스트, MBTI 검사 등 다양하고 즐거운 체험을 경험할 수 있도록 자료를 비치하였습니다. 프로그램 신청부터 집단상담까지 한 번에 해결할 수 있고, 다양한 자료에 대한 프로그램에 대한 이미지나 영상 등을 볼 수 있습니다. 장기적으로는 학생 내담자가 현실에서 시도해야 할 행동 변화를 위해 안전한 메타버스 환경에서 연습해 볼 수 있는 프로그램도 개발해 나갈 방침입니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 통한 기대효과 및 결론을 설명해 주세요.

기존의 거리 두기 정책이 완화되더라도 비용 및 시간상의 효율 증대, 물리적 거리의 장벽을 뛰어넘는 접근성 등 고유 장점을 확인한 만큼, 앞으로도 다양한 메타버스 기반 심리상담을 시행할 계획입니다. 심리상담 서비스는 익명성, 안정성을 보장받기를 원하는 학생 내담자에게는 매우 안전한 환경을 보장해 줄 수 있기 때문에 메타버스 환경에서 심리상담 서비스는 계속 개발해 나갈 것입니다. 무엇보다 참여자의 특성을 명확하게 구분하여 메타버스 환경에서 적합한 맞춤형 상담 프로그램을 진행함은 물론이고, 취업 지원 정책 등도 반영하여 활용을 확대해 나갈 방침입니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영 플랫폼은 무엇인가요?

학생들의 접근이 쉽도록 ZEP을 활용했습니다. 짬은 제페토 운영사 '네이버제트'와 '슈퍼켓'이 협업해 만든 메타버스 플랫폼인데 한국어판 가이드북 홈페이지와 '노션' 정리 페이지를 제공하고 있습니다. 미국에서 개발된 메타버스 플랫폼인 '게더타운'에 비해 플랫폼의 기능에 대해 이해하기 쉬운 프로그램이 도입하였습니다.

취·창업 중심 교육과정 성공하는 취·창업 맞춤식 교육

- 1 차별화된 교육을 통해 취·창업 맞춤형 교육을 제공
- 2 조리뿐만 아니라 외식산업의 이해 교과목을 활용
- 3 성공할 수 있는 방법 취·창업에 도움이 될 수 있는 교과목을 운영
- 4 학생들이 해외로 취업할 수 있는 기회를 제공

호텔조리파티쉐과 이윤호 교수



Q 특성화된 교과목 또는 프로그램의 내용은 어떤 것이 있나요?

우리 과에서는 타 대학과 차별화된 교육을 통해 취·창업 맞춤형 교육을 제공하고 있습니다. 조리뿐 아니라 외식산업의 이해 교과목을 활용하여 학생들에게 입지상권분석을 가르치고 있으며, 이를 통해 학생들에게 조리 실력만큼이나 창업의 전략을 배울 수 있는 시간이 되었습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 추진 배경은 무엇인가요?

17년간 교직생활을 하면서 느꼈던 점은 우리 학생들에게 잘 할 수 있는 것만 가르쳐서는 절대로 취·창업에 성공할 수 없다는 것이었습니다. 학생들이 사회에 나가 많은 돈을 벌고 좋은 직장에 취업하기 위해서는 '성공할 수 있는 방법'을 가르쳐야 한다고 생각했습니다. 결론적으로 우리 과에서는 잘 하는 것과 잘 할 수 있는 것뿐만 가르치지 않고, 성공할 수 있는 방법 즉 취·창업에 도움이 될 수 있는 특성화 교과목 '입지상권분석'을 운영하고 있습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 운영방식은 어떻게 되나요?

입지상권분석을 배우기 위해서는 우선 지도를 보는 방법과 지역의 트렌드를 배우고 인구 밀집도를 조사하여 판매 또는 배달 등 어떤 것이 더 효율적인지 등을 배우며, 대기업의 보고서 등을 통하여 더 많은 이익을 얻을 수 있도록 분석 정리를 합니다. 또한 OPIC을 필수로 배울 수 있도록 지도하여 학생들이 해외로 취업할 수 있는 기회를 제공하였고, 추후 PPT 발표를 통해 정보를 스스로 탐색하고 자신의 진로 개척을 위한 자기 주도적 학습이 가능하도록 하였습니다.

Q 교과목 또는 프로그램의 강점으로 가지고 있는 부분은 무엇인가요?

취·창업을 위한 전략을 짜고 그것을 목표로 운영하고 있기 때문에 경쟁력 있는 인재로 육성할 수 있습니다. 또한 체계적인 교육과 관리를 통해 타학과 보다 취·창업이 잘 되는 강점이 있습니다.

Q 교과목 또는 프로그램 진행에 있어 어려운 부분이 있나요?

입지상권분석은 유동인구가 많은 수도권 쪽에서 진행해야 유리하지만, 청주지역은 인구밀도가 적기 때문에 서울과 같은 수도권으로 외부 수업을 진행해야 합니다. 하지만, 외부 수업을 진행하기 위해선 학교의 허가가 필요하고 무엇보다 수도권까지 이동을 해야 하는 불편함이 있습니다. 때문에 이동수업이 어려울 경우를 대비하여 지도 앱 등을 사용하여 수업을 진행하고 있습니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 통한 기대효과는 어떤 것이 있나요??

우리 학생들에게 금융·재정 관리 등 방법의 중요성을 알려주고, 학생들이 사회경제 흐름을 알기 시작하면서 이로 인해 취업률이 높아졌습니다. 또한 특성화된 교과목 운영 등으로 학생들의 중도 탈락이 적어지고 충원율은 높아져 우리 대학에 많은 도움이 될 것으로 생각합니다.

Q 교과목 또는 프로그램에 대한 교내 구성원의 반응은 어떤가요?

기존의 조리실습이 아닌 입지상권분석이라는 생소한 수업을 접하면서 학생들의 반응은 뜻밖이었습니다. 하지만 과목을 진행하면서 학생들 스스로 본인에게 도움이 되는 부분이 많다는 것을 느꼈고, 또한 선배들의 취·창업 후기를 통해 반응이 매우 좋아졌습니다.

Q 교과목 또는 프로그램을 시행할 때 차별화된 공간과 시설이 있었나요?

외부 수업을 제외한 대부분의 수업이 PC실에서 진행되었고, 앱을 사용하는 수업이었기 때문에 차별화된 공간이 따로 필요하진 않았습니다. 하지만 수업 마지막 즈음에 PPT 발표를 진행해야 했기 때문에 발표 및 토론이 가능한 혁신 강의실이 필요했습니다.

Q 그동안의 성과를 평가해 주세요.

우리 과는 취업에 사활을 걸 만큼 중요하게 생각하고 있습니다. 보통 조리과에서 진행하지 않는 입지상권분석이나 대기업 성공 보고서, OPIC 등을 지도하며 학생들이 취·창업을 향해 한걸음 나아갈 수 있도록 지도하고 있습니다. 올해도 졸업생이 아랍에미리트 아부다비의 호텔에 부주방장으로 해외 취업을 하였고, 이처럼 매년 국내 상위권 대기업과 국내외에 성공한 학생들이 꾸준히 늘어나는 것을 보면서 뿌듯함을 느끼고 있습니다.

앞으로의 목표는 우리 학생들이 프로그램을 통해 많은 것을 배우고 성공하고 잘 되는 것이 제 목표입니다.





충청북도 청주시 흥덕구 강내면 월곡길 38 충청대학교

www.ok.or.kr | T. 043-230-2114 | F. 043-230-2115

소의열 | 이은정 | 황미영 | 조성옥 | 김성천 | 박용수 | 김창희 | 최규일 | 이윤호

Copyright 2023. KafeinMarketing All Rights Reserved.