

교육과정 편성지침

체정	2014.10.01
개정	2015.09.23
개정	2016.10.31
개정	2017.03.01
개정	2017.09.25
개정	2018.10.22
개정	2019.04.29
개정	2019.09.30

제1조(관련근거)

- 가. 학칙 제25조(교육과정), 제28조(교과이수단위), 제28조의3(실습학기제)
- 나. 학칙시행세칙 제20조(교육과정), 제21조(현장실습), 제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치 제39조(교양), 제40조(전공필수)
- 다. 교육과정 인증제 운영규정

제2조(적용대상)

- 가. 본 지침은 교육과정을 개발하여 운영하는 스쿨 및 학과, 교양교육원(리케이온), 학사학위전공심화과정학과를 대상으로 적용한다.
- 나. 모집단위가 없고, 대학 전체학생을 대상으로 핵심역량 향상을 주목적으로 교육과정을 운영하는 교양교육원(리케이온)의 경우, 교육과정혁신위원회의 심의에 따라 일부 절차를 생략할 수 있다.

제3조(교육과정 편성)

- 가. 기본방향
 - 1) 대학의 발전계획에 기술된 대학 건학이념과 교육목표, 비전과 사명을 근간으로 학생들이 핵심역량을 성취할 수 있도록 하는 역량기반 교육과정으로 편성함
 - 2) 역량기반 교육과정을 편성함에 있어서 다음을 활용할 수 있음
 - ① NCS(National Competency Standards : 국가직무능력표준) 체계
 - ② 현장중심 역량 체계
 - ③ NCS 와 현장중심 역량의 복합 체계
 - 3) 스쿨 및 전공, 학과의 교육목표, 교육방침, 산업체 및 학생의 요구, 기술동향, 인력수요 등을 반영한 교육과정 편성
 - 4) 사회의 변화에 대응하고 현장적응능력을 겸비한 전문직업인 양성을 위한 교육과정 편성
 - 5) 직업기술 및 직무변화에 능동적으로 대처할 수 있는 교육과정 편성

나. 기본원칙

1	- 매 학년도 교육과정은 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 함 다만, 학적변동자(복학, 전과, 유급 및 재입학자)는 신규 허가 학기의 교육과정을 이수해야 하며, 이때 이수한 교과목은 입학당시 승인된 교육과정으로 인정함																																																																														
2	- 학년도를 기준으로 편성함을 원칙으로 함 (대내외 교육환경의 변화에 따라 필요할 경우 소정의 절차를 거쳐 변경할 수 있음)																																																																														
3	- 교과는 전공교과, 교양교과, 교직교과로 구분함																																																																														
4	- 교양교과는 교양교육원(리케이온) 주관으로 개발함.																																																																														
5	- 학기당 15학점 이상의 교육과정을 편성하도록 권장하며, 대학교양교과목 및 마지막 학년학기에 대해서는 예외로 할 수 있음.																																																																														
6	- 졸업학기의 학점 배정 시 학생의 부담이 최소화 되도록 편성함																																																																														
7	- 현장적응능력 배양을 위하여 실습과목 시수를 전체과목 시수대비 50%이상 편성함. 단, 교육과정혁신위원회 심의를 득하는 경우, 예외로 할 수 있음. - 현장중심 교육과정 강화를 위해 전 스쿨에 전공 선택으로 현장실습교과를 편성함																																																																														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>실습학년</th> <th>실습주차</th> <th>교과목</th> <th>이수방법</th> <th>부여학점</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1학년 동계</td> <td>4주 160시간 이상</td> <td>현장실습1-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>방학중 현장실습</td> </tr> <tr> <td>2학년 1학기</td> <td>12주 480시간 이상</td> <td>현장실습2-1</td> <td>모바일스쿨 초과학기 자만</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2학년 하계</td> <td>4주 160시간 이상</td> <td>현장실습2-하계</td> <td></td> <td>2</td> <td>방학중 현장실습</td> </tr> <tr> <td>2학년 2학기</td> <td>12주 480시간 이상</td> <td>현장실습2-2</td> <td>모바일 스쿨만 가능</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2학년 동계</td> <td>4주 160시간 이상</td> <td>현장실습2-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>방학중 현장실습</td> </tr> <tr> <td>3학년 1학기</td> <td>12주 480시간 이상</td> <td>현장실습3-1</td> <td>초과학기자만 가능</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3학년 하계</td> <td>4주 160시간 이상</td> <td>현장실습3-하계</td> <td></td> <td>2</td> <td>방학중 현장실습</td> </tr> <tr> <td>3학년 2학기</td> <td>12주 480시간 이상</td> <td>현장실습3-2</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3학년 동계</td> <td>4주 160시간 이상</td> <td>현장실습3-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>방학중 현장실습</td> </tr> <tr> <td>전공심화 하계</td> <td>4주 160시간 이상</td> <td>현장실습(심화)-하계</td> <td></td> <td>2</td> <td>방학중 현장실습</td> </tr> <tr> <td>전공심화 2학기</td> <td>12주 480시간 이상</td> <td>현장실습(심화)-2</td> <td></td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>전공심화 동계</td> <td>4주 160시간 이상</td> <td>현장실습(심화)-동계</td> <td></td> <td>2</td> <td>방학중 현장실습</td> </tr> </tbody> </table>	실습학년	실습주차	교과목	이수방법	부여학점	비고	1학년 동계	4주 160시간 이상	현장실습1-동계		2	방학중 현장실습	2학년 1학기	12주 480시간 이상	현장실습2-1	모바일스쿨 초과학기 자만	2		2학년 하계	4주 160시간 이상	현장실습2-하계		2	방학중 현장실습	2학년 2학기	12주 480시간 이상	현장실습2-2	모바일 스쿨만 가능	2		2학년 동계	4주 160시간 이상	현장실습2-동계		2	방학중 현장실습	3학년 1학기	12주 480시간 이상	현장실습3-1	초과학기자만 가능	2		3학년 하계	4주 160시간 이상	현장실습3-하계		2	방학중 현장실습	3학년 2학기	12주 480시간 이상	현장실습3-2		2		3학년 동계	4주 160시간 이상	현장실습3-동계		2	방학중 현장실습	전공심화 하계	4주 160시간 이상	현장실습(심화)-하계		2	방학중 현장실습	전공심화 2학기	12주 480시간 이상	현장실습(심화)-2		2		전공심화 동계	4주 160시간 이상	현장실습(심화)-동계		2	방학중 현장실습
	실습학년	실습주차	교과목	이수방법	부여학점	비고																																																																									
	1학년 동계	4주 160시간 이상	현장실습1-동계		2	방학중 현장실습																																																																									
	2학년 1학기	12주 480시간 이상	현장실습2-1	모바일스쿨 초과학기 자만	2																																																																										
	2학년 하계	4주 160시간 이상	현장실습2-하계		2	방학중 현장실습																																																																									
	2학년 2학기	12주 480시간 이상	현장실습2-2	모바일 스쿨만 가능	2																																																																										
	2학년 동계	4주 160시간 이상	현장실습2-동계		2	방학중 현장실습																																																																									
	3학년 1학기	12주 480시간 이상	현장실습3-1	초과학기자만 가능	2																																																																										
	3학년 하계	4주 160시간 이상	현장실습3-하계		2	방학중 현장실습																																																																									
	3학년 2학기	12주 480시간 이상	현장실습3-2		2																																																																										
	3학년 동계	4주 160시간 이상	현장실습3-동계		2	방학중 현장실습																																																																									
	전공심화 하계	4주 160시간 이상	현장실습(심화)-하계		2	방학중 현장실습																																																																									
	전공심화 2학기	12주 480시간 이상	현장실습(심화)-2		2																																																																										
전공심화 동계	4주 160시간 이상	현장실습(심화)-동계		2	방학중 현장실습																																																																										
	· ‘현장실습운영규정 및 실습학기제 현장실습 세부운영지침’을 준수함 · 실습학기제 참여를 활성화하기 위하여 졸업학기에 전공필수 과목의 편성을 자제하며, 실습 교과목 위주로 편성함																																																																														
8	- 학점, 시수 비율은 1:1로 편성함. 다만, 교육과정 운영 상 필요한 경우에는 1:1 이상으로 편성할 수 있음																																																																														
	- 집중수업(블럭식) 운영 전공 및 대학교양의 과목별 주당시수는 『학기 총 시수 ÷ 15주 = 소수점이 없는 정수』가 되도록 편성함 총 시수가 15의 배수가 되도록 편성되어야 소수점 미발생 <예> (주당 3시수 × 5일 × 5주) ÷ 15주 = 주당 5시수																																																																														

9	<ul style="list-style-type: none"> - 교육과정 개편기준: 기존 과목 삭제, 신규과목 추가, 과목명 변경, 학점 및 시수 변경, 교수요목 변경, 학년 학기 변경 등 - 교육과정 개편은 휴학생의 재이수 등을 고려하여 편성함 - 교육과정 개편 및 편성 인증에 대한 자세한 내용은 교육과정 인증제 운영규정을 준수함.
10	<ul style="list-style-type: none"> - 모집정지학과 2년제 교육과정은 3년제 전공 내에 별도 편성함 - 모집정지학과 교육과정은 학칙의 <학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치>에 의하여 편성함
11	<ul style="list-style-type: none"> - 교육과정 개편, 개발 및 유지 인증에 대한 세부 사항은 교육과정 인증제 운영 규정을 준수함.

제4조 (교육과정 개발절차)

작성단계	작성내용
필수사항	<ul style="list-style-type: none"> • 대학의 건학이념 및 교육목표 • 대학발전 계획에 따른 비전과 사명, 추진전략
1단계	3. 환경분석 및 직종별 요구 분석 3-1 외부 환경 분석 : (관련분야(지역) 산업체의 특성, 인력수요 전망) 3-2 내부 환경 분석 : (교육목표, 학생현황, 교원현황, 재학생 요구사항 등을 분석) 3-3. 요구 분석 (산업체 설문) 3-4 직업 (군) 선정
2단계	4. 스쿨의 교육가치, 미션 정립, 교육목표, 대학과 스쿨의 교육목표 연계성 마련 4-1 스쿨에서 추구하는 교육의 가치 4-2 스쿨 및 전공의 미션 정립 4-3 스쿨 및 전공의 교육목표 4-4 대학의 사명, 교육목표, 핵심역량과 스쿨 및 전공의 교육목표와의 연계성
3단계	5. 인재양성유형별 진출분야 및 수요 분석표 5-1 인재양성유형별 진출분야 5-2 인재양성유형별 수요 분석표
4단계	6. 인재양성유형별 직무의 정의 및 관련 분류체계 기술 (NCS가 미개발된 직무는 대학의 자체 분류체계 기술)
5단계	7. 직무모형 설정 7-1 직무에 따른 능력단위(DUTY) 및 능력단위 요소(TASK) 설정 7-2 교양과목 : 요구분석을 바탕으로 한 주요 직업기초능력 설정
6단계	8. 인재양성유형에 따른 직무모형 검증 8-1 직무모형 검증 설문 (NCS가 미개발된 직무는 대학에서 자체적으로 능력단위 및 능력단위 요소 개발 선정) 8-2 직무모형 검증결과
7단계	9. 스쿨(전공)의 학기별 학습목표
8단계	10. 스쿨(전공)의 전공교과목 도출 및 직업기초능력 교과목 도출 연계성

	10-1 스쿨(전공)의 전공 교과목 도출 10-2 스쿨(전공)의 교과목과 직업기초능력과의 연계성
9단계	11. 전공 및 교양 교과목 교수요목(붙임 2. 교수요목)
10단계	12. NCS 반영 교과목 현황(교육과정표로 대체)
11단계	13. 직무별 로드맵 작성
12단계	14. 스쿨의 NCS기반 교육과정 개발 결과에 대한 산업체 의견서 (개발보고서 내 삽입 없이 붙임 6. 파일제출)
붙임	붙임 1. NCS기반 교육과정표 붙임 3. 교육과정 선수과목 위계현황 붙임 4. 대체과목인정표 붙임 5. 스쿨교육과정 개발 및 운영위원회 회의록 2부 이상(서명본 PDF스캔 파일 제출) 전공별 교육과정 개발 시 전공별 교육과정 회의록 2부 이상 붙임 6. 스쿨 교육과정 개발 결과에 대한 산업체 의견서(서명본 PDF 스캔 파일 제출) 붙임 7. 학년도 교육과정 운영계획서

제5조(교과 이수단위 원칙)

- 가. 원칙: 1학점 1시간 편성을 원칙으로 함(다만, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 1:1 이상으로 편성할 수 있음)
- 나. 삭제
- 다. 관련근거 : 학칙 제28조 제1항 ‘교과 이수단위는 학점으로 하고 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다.’

제6조(졸업에 필요한 최저 이수학점)

- 가. 2년제 스쿨(전공) : 전공필수 학점 및 교양필수 학점 포함 78학점
- 나. 3년제 스쿨(전공) : 전공필수 학점 및 교양필수 학점 포함 117학점
- ※ 2019학년도 입학생부터 적용

제7조(교육과정 편성 방법)

- 가. 교양과목은 필수와 선택으로 구분함.
- 나. 교양과목은 교양교육원(리케이온)에서 편성하고, 교육과정혁신위원회에서 심의함.
- 다. 교양과목의 이수조건은 ‘2년제의 경우 대학 교양필수 포함 8학점 이상 이수, 3년제의 경우 대학 교양 필수 포함 10학점 이상 이수해야 함
- 라. 학제별 교양이수 조건을 제외하고 졸업에 필요한 최저 이수학점 이상을 전공 교육과정으로 편성함
- 마. 전공 선택과목으로 편성을 권장하며, 전공운영 상 특별한 경우와 교원자격검정을 포함한 국가고시 및 전

공의 필수자격증 취득을 위해 필요한 경우 예외로 할 수 있음

바. 현장실습교과목은 2학점 40시간으로 기재함.

사. 총 시수 대비 적정 실험실습이 이루어지도록 고려하여 전공 실습시수 비율을 50%이상으로 편성함. 단, 교육과정혁신위원회 심의를 득하는 경우, 예외로 할 수 있음.

아. 유치원정교사(2급) 교원자격증 취득 관련 교직 교과 개설은 유아교육과만 해당함

제8조(학사학위 전공심화 과정)

가. 대상은 학사학위전공심화과정 개설을 허가 받은 학과에 한함

나. 졸업에 필요한 최저 이수학점은 3년제 전문학사과정에서 이수한 학점을 포함하여 140학점을 이수해야 함

다. 교육과정은 매 학기 1 학점 이상으로 편성함

라. 개설 방향

- 1) 실무와 연계된 직업심화 교육을 받을 수 있는 기회 부여
- 2) 현장의 전문대학 졸업자들의 직무능력 향상 고려
- 3) 평생학습 사회 구현에 기여

마. 전문학사학위 과정에서 전임교원이 담당하는 강의비율은 30% 이상 유지되도록 교육과정을 운영함

바. 매 학년도 교육부 학사학위 전공심화과정 기본계획에 따라 교육과정 편성 및 학사 운영함

사. 기타 교육과정 개발, 개편 및 유지 인증 사항은 전문학사 과정과 동일한 절차를 준수함.

제9조(산업체위탁교육)

가. 대상은 산업체위탁교육과정을 개설한 전공에 한함

나. 교육과정은 위탁산업체와의 협의에 의하여 별도의 교육과정을 개발, 운영함을 원칙으로 함.

다. 정규교육과정 활용, 이론과 실무가 혼합된 현장지향적 교육과정 운영

라. 개설 방향

- 1) 신기술개발 등 산업체의 직업기술 변화를 능동적으로 수용
- 2) 산업체의 교육적 요구사항 반영등 신축적으로 편성,운영

마. 기타 교육과정 개발, 개편 및 유지 인증 사항은 일반 과정과 동일한 절차를 준수한다.

제10조(행정사항)

가. 교육과정 편성 시 주의사항

- 1) 산업체 인사가 반드시 참여하도록 스쿨 교육과정개발운영위원회를 구성
- 2) 교육과정에 산업체 및 학생의 요구가 반드시 반영되도록 작성함

나. 교육과정 편성 일정

- 1) 교육과정 편성 지침 확정 공지
- 2) 스쿨별 교육과정 개발보고서 제출
- 3) 교육과정 혁신위원회 심의 및 인증
- 4) 교무위원회 보고
- 5) 대학평의위원회 자문
- 6) 교육과정 확정 공고 : 매학년도 학기 개시일 1개월 전

※ 교육과정 편성 일정은 매 학년도 편성 지침 및 교육과정 편성 일정 공지에 따름.

제11조(제출서류) : * 인증요청관련 제출서류는 교육과정 인증제 운영 규정 참고

- 스쿨별(학과) 교육과정 개발보고서 1부(양식2)

붙임 1. 교수요목

붙임 2. 교육과정표

붙임 3. 교육과정 선수과목 위계현황

붙임 4. 대체과목인정표

붙임 5. 스쿨교육과정 개발 및 운영위원회 회의록 2부 이상(서명본 PDF스캔 파일 제출)

전공별 교육과정 개발 시 전공별 교육과정 회의록 2부 이상

붙임 6. 스쿨 교육과정 개발 결과에 대한 산업체 의견서(서명본 PDF스캔 파일 제출)

붙임 7. 학년도 교육과정 운영계획서

부 칙

1. 이 규정은 2014년 10월 1일부터 시행한다.
2. 이 규정은 2015년 09월 23일부터 시행한다.
3. 이 규정은 2016년 10월 31일부터 시행한다.
4. 이 규정은 2017년 03월 1일부터 시행한다.
5. 이 규정은 2017년 09월 25일부터 시행한다.
6. 이 규정은 2018년 10월 22일부터 시행한다.
7. 이 규정은 2019년 04월 29일부터 시행한다.
8. 이 규정은 2019년 09월 30일부터 시행한다.

20○○학년도 교육과정 개발 보고서



교육과정 유형	
NCS	●
현장중심	
핵심역량	리케이온 만 해당
교육과정 심의사항	
인증	●
변경	
유지	
교육과정 소급적용연도 및 학년 기재	
소급여부	●
소급연도 및 학년	
소급연도	2018학년도 3학년
	2019학년도 2학년

20

청강문화산업대학교 ○○스쿨(전공)

목 차

1. 대학의 비전체계	1
2. OO스쿨(전공)의 환경분석 및 요구분석	1
1. 외부환경분석	
2. 내부환경분석	
3. 직종별요구분석	
4. 직업(군) 선정 및 선정결과	
3. OO스쿨의 교육목표	
1. OO스쿨에서 추구하는 교육의 가치	
2. OO스쿨 및 전공의 미션정립	
3. OO스쿨 및 전공의 교육목표	
4. 대학과 스쿨 및 전공의 교육목표와의 연계성	
4. OO스쿨(전공)의 인재양성유형별 직무정의 및 분류체계	
1. 인재양성유형별 직무정의	
2. 직무 또는 역량 체계	
3. 자체개발능력단위 직무정의	
5. OO스쿨(전공)의 인재양성유형별 직무모형 설정 및 검증	
1. 직무모형검증 설문	
2. 직무모형검증 결과	
6. OO스쿨(전공)의 인재양성유형별 직무모형 확정	
7. OO스쿨(전공)의 학기별 학습 목표	
8. OO스쿨(전공)의 교과목 도출	
1. OO스쿨(전공) 전공과목	
2. OO스쿨(전공)의 직업기초능력 교과목	
9. OO스쿨(전공)의 교과목 교수요목	
10. OO스쿨(전공)의 직무별 교육과정 로드맵	
11. OO스쿨(전공)의 교육과정 개발 결과에 대한 산업체 의견서	

건학이념

자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표

- 첫째 _사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- 둘째 _믿음을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- 셋째 _작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- 넷째 _적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망에 가득 찬 인간을 기른다.
- 다섯째 _창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

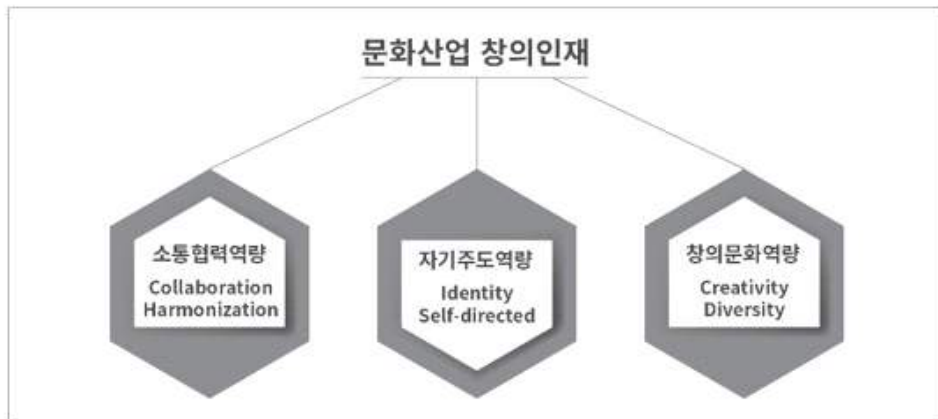
사명

정강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신하여 학생들이 자신의 꿈을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전

문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상

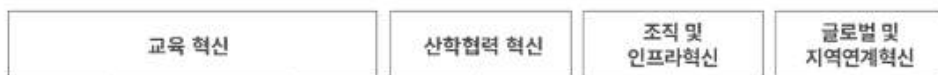


핵심역량

혁신목표

미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심 융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)** 실현

혁신방향



추진전략



2-1. 외부환경분석

※ 작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

스쿨 및 전공과 관련된 외부 환경을 분석

공인된 기관에서 발행된 통계 및 연구자료 및 연구 보고서를 기반으로 분석

적절한 외부 자료의 활용이 어려울 경우 스쿨 자체적으로 설문이나 면담을 통해 외부 환경 분석도 가능하나 이 경우 설문지 혹은 면담 결과서 등의 자료를 스캔하여 보고서 마지막에 별첨하여야 함.

인력수요와 인력공급의 관점에서 기술

2-2. 내부환경분석

가. 스쿨(전공)의 교육목표 현황

(현재 진행하는 교육과정 개발 이전의 스쿨(전공)의 교육목표 현황과 그 설정의 적절성에 대한 자체 분석)

나. 학생현황

(신입생 경쟁률 / 재학생 충원율 / 졸업생 취업률/ 자격증 취득률 등 분석)

다. 교원현황

개발보고서 작성 년도	전임교수	초빙교수	겸임교수	외래교수	합계
1학기 (4월1일기준)					
2학기 (10월1일기준)					

라. 재학생 요구사항 분석

※ 작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

스쿨별 자체 설문결과 반영 근거

전전학년도 재학생 만족도조사 결과 반영 근거

직전학년도 신입생실태 및 만족도조사 결과 반영근거

직전학년도 학생대상 교육과정운영평가 결과 반영

스쿨 교육과정개발운영위원회 회의에 학생대표로 참여하여 의견을 개진한 회의록

졸업 후 희망진로, 희망취업분야, 희망 취업 직종 등의 내용 반영

다. 졸업생 요구사항 분석

바. 산업체 요구사항 분석

사. 교수자 자체평가 결과

※ 작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

학기별 교과목 자체평가 설문조사 결과 반영

학년별 교육과정 운영 자체평가 설문조사 결과 반영

직전학년도 오픈클래스 결과 반영

아. 개폐 논의 필요 교과목 (추가)

구분	교과목명	사유	근거
개선 / 폐지 / 신규* 중택 1			<ul style="list-style-type: none">재학생만족도조사결과졸업생만족도조사결과산업체만족도조사결과학생대학 교육과정 운영평가 결과교과목 자체평가결과교육과정운영자체평가 결과오픈클래스결과 중택 1

※ 신규일 경우 교과목명 대신 내용 기재

2-3. 직종별 요구분석 (산업체 설문)

가. 00스쿨 요구분석 설문지

(설문지 예시-보고서 작성 시 스쿨 설문 시행 스캔본 1부만 붙여 넣고 양식은 삭제)

직종별 요구분석 설문지

청강문화산업대학교 ○○ 스쿨에서는 교육과정을 개발하기 위하여 전공 관련 산업체의 전문가를 대상으로 각 직종별로 본교 학생들에게 요구하는 내용을 조사하고 있습니다.

이를 통해 얻어진 결과를 토대로 본교 학생들이 산업체 현장에서 잘 적응 할 수 있도록 교육과정을 개발할 것입니다. 더불어 산업체에서는 우수한 인재를 확보할 수 있는 기회를 가질 수 있을 것으로 생각합니다.

정확한 결과를 얻을 수 있도록 설문에 성실히 답변하여 주시면 감사하겠습니다.

20 년 월 일

산업체	산업체명		주 업종	
	대표자명		전화번호	
	주 소			
	응 답 자	직위 :		

직종별 요구분석 설문지

1. 관련 학과 출신 사원의 직무수행능력에 대한 만족도는? ()
① 매우 만족 ② 만족 ③ 보통 ④ 불만족 ⑤ 매우 불만족
2. 귀 업체의 신입사원 채용 시 가장 중요시하는 부분 3개를 선택하여 주시기 바랍니다.
1순위 (번), 2순위 (번), 3순위 (번)
① 인성 및 성실성 ② 직업기초능력 ③ 전공실무능력(전공일치도) ④ 팀워크(협동심)
⑤ 추진력(적극성) ⑥ 아이디어 ⑦ 어학능력 ⑧기타 (_____)
3. (2번) 문항에서 전문대학 출신 신입사원들의 가장 부족한 부분 3개를 선택하여 주세요.
1순위 (번), 2순위 (번), 3순위 (번)
4. 신입사원으로서 요구되는 직업기초능력의 중요도를 √ 표시해주시기 바랍니다.

순번	직업기초능력 영역	성취 기준	중요도				
			아주낮음 ⇔ 보통 ⇔ 아주높음				
			1	2	3	4	5
1	의사소통능력	문서이해 능력 / 문서작성 능력 / 경청 능력 / 의사표현 능력 / 기초외국어 능력					
2	자원관리 능력	시간자원관리능력 / 예산관리능력, 물적자원관리능력 / 인적자원관리능력					
3	문제해결능력	사고력 / 문제처리능력					
4	정보능력	컴퓨터활용 능력 / 정보처리 능력					
5	조직이해능력	국제감각 능력 / 조직체제 이해 능력 경영이해 능력 / 업무이해 능력					
6	수리능력	기초연산 능력 / 기초통계 능력 도표분석 능력 / 도표작성 능력					
7	자기개발능력	자아인식 능력 / 자기관리 능력 경력개발 능력					
8	대인관계능력	팀워크 능력 / 리더십 능력 / 갈등관리 능력 / 협상 능력 / 고객서비스 능력					
9	기술능력	기술이해 능력 / 기술선택 능력 기술적용 능력					
10	직업윤리	근로윤리 / 공동체윤리					

※ 귀사에서 생각하는 가장 중요한 직업기초능력 3개만 선택하여 주시기 바랍니다.

1순위: () 2순위: () 3순위: ()

5. 향후 귀사에서 생각하는 00000 스쿨 졸업생의 신규채용 전망은 어떻습니까?
① 매우 높음 ② 높음 ③ 보통 ④ 낮음 ⑤ 매우 낮음
6. 000 스쿨 졸업생 신규 채용 공고 시 주로 배치할 직무는 무엇입니까?
()
7. 000학과 졸업생 신규 채용 시 전공 관련 자격증 보유에 대한 필요도는?
① 매우 필요 ② 필요 ③ 보통 ④ 불필요 ⑤ 매우 불필요

나. 요구분석 결과

작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

① 결과요약본

- ② 요구분석 설문 결과에 대한 전반적인 분석을 통한 개괄적 측면에서 요구분석 결과의 교육과정 적용방안 도출
- ③ 스쿨교양과 관련하여 요구분석 상 직업기초능력 영역 중 어떠한 영역에 대한 요구도가 높게 나타났는지 기술 필요
- ④ 요구도가 높게 나타난 영역에 대한 간략한 설명 필요
- ⑤ 요구도가 높게 나타난 영역을 활용하여 스쿨 **직업기초** 교과목을 어떻게 편성할 예정 설명 필요

다. 요구분석 설문 응답자 현황

순번	산업체명	주 업종	대표자명	전화번호	주소	응답자 직위	응답자 이름

2-4. 직업(군) 선정 및 선정결과

스쿨별로 00점 이상을 스쿨의 주요 인재양성유형의 직업(군)으로 할 것인지 기술 (대개 40점 이상/ 50점 만점 권장)

선정결과가 5-1 에 반영되어야 함

판단기준(예시-변경가능)	배점	직업(군)	직업(군)	직업(군)	직업(군)	직업(군)
1) 산업체, 지역사회 인력수요 전망						
• 해당산업의 인력수요 전망과 비전						
• 신입사원 채용 시 전공에 대한 중요도						
• 향후 해당직무에 대한 채용 가능성						
2) 스쿨의 미션, 특성화 교육목표						
• 스쿨의 미션과 특성화 교육목표에 적합한가?						
• 학교의 특성화 전략과 부합하는가						
3) 졸업생의 3년간 취업 성과						
4) 스쿨의 교육여건과의 연계성						
• 강의실습실의 공간 면적 및 시설은 해당 직무능력 성취를 위한 수업에 적합한가?						
• 강의실습실의 기자재 구비 및 활용은 해당 직무능력 성취를 위한 수업에 적합한가?						
합 계						
판 정		선정	미선정	선정	선정	선정

3

00스쿨의 교육목표

3-1. 00스쿨에서 추구하는 교육의 가치

(그림, 표, 글 활용 가능)

3-2. 00스쿨 및 전공의 미션정립

00 스쿨 (전공) 미션	시사점	미션진술(To-Be)
	존재이유	
	역할	

3-3. 00스쿨 및 전공의 교육목표

- 00 스쿨(전공)의 교육 목표 :

2019-2021 중장기발전계획, 학교웹사이트의 내용과 맞추어야 함. 변경시 교무위원회 보고 필요

3-4. 대학과 스쿨 및 전공의 교육목표와의 연계성

스쿨 및 전공(학과) 교육목표		00 스쿨(전공) 교육목표 01	00 스쿨(전공) 교육목표 02 ※	00 스쿨(전공) 교육목표 03	00 스쿨(전공) 교육목표 04	
대학의 사면, 교육목표, 핵심역량						
사명	잘 가르쳐서, 인성과 창의력을 갖춘 우수한 문화산업계 인재로 양성하여 개인의 꿈을 실현시키고 사회에 기여하도록 한다.		●			
교육목표	① 사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.	●				
	② 믿음을 가지고 성실로써 스스로를 키워나가는 인간을 기른다.		●			
	③ 작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.			●	●	
	④ 적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망에 가득 찬 인간을 기른다.			●		
	⑤ 창의성 있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.	●				
핵심역량	자기주도	자기조절	●			
		도전		●		
		자기성장		●	●	
	소통협력	자기개방				
		타인공감			●	●
		협업능력				
	창의문화	창의효능				
		문화개방성				
		미디어개방성				

※ 전공이 여러 가지일 경우 우측으로 셀 추가하여 작성

4

OO스쿨(전공)의 인재양성유형별 직무정의 및 분류체계

4-1. 인재양성유형별 직무정의

인재양성유형 - 직업(군)	직무명	직무정의	관련 직업기초능력 ※

NCS체계를 엄두하지 않고 작성

※ 직업기초능력 : 스쿨 및 리케이온에서 개설하는 직업기초능력 교과목에서 활용하는 직업기초능력명 또는 직종별 요구분석의 결과로 도출된 직업기초능력명 중 기재.
직무정의시 자체능력단위의 필요 근거가 되는 내용 기재

4-2. 직무 또는 역량 체계

인재양성유형 -직업(군)	직무명	NCS 체계 또는 역량 체계		
		소분류	세분류	능력단위 (코드번호)
				자체능력단위
				자체능력단위

※ 자체능력단위 : NCS 체계에는 없지만 스쿨에서 필요하여 개발한 자체능력단위명 기재
교양교과목 개설을 위해 필요한 자체능력단위 기재(=교양교과목 개설의 근거)
자체능력단위에 대한 소분류, 세분류는 NCS체계를 따를 수 있음

4-3. 자체개발능력단위 직무정의

현장중심교육과정을 개발하는 경우 반드시 작성

5-2에서 자체능력단위가 있을 경우 반드시 작성

책무, 역량, 능력단위 = Duty / 능력단위 하위요소 = Task (Task들이 모여서 하나의 Duty를 완성함)

소분류			세분류		
자체 능력 단위	명칭	= 능력단위			
	정의	능력단위에 대한 정의			
	하위 요소	~~ 하기	수행 준거	(학생이)~~ 할 수 있다	
		= 능력단위 요소			
K 필요지식					
S 필요기술					
A 필요태도					

5-1. 직무모형검증 설문

(하단 설문지 예시-보고서 작성 시 스쿨 설문지 및 검증표 시행양식 스캔본 1부만 붙여 넣고 양식 삭제)

직무모형 검증 설문지

청강문화산업대학교 000000 스쿨에서는 교육과정을 구성하면서 우리 학과 졸업생들이 앞으로 일하게 될 직무의 중요도를 검증하기 위하여 아래와 같이 설문을 하고자 합니다.

귀하는 아래의 능력단위들이 현업 직무에서는 얼마만큼 중요하며(직무 중요도), 학교에서의 교육의 필요도는 어느 정도인지에 대하여 답변해주시면 감사하겠습니다. (예를 들어 아래의 능력단위가 현장 직무로서는 매우 중요한데, 굳이 학교에서 배울 필요는 없다면 직무 중요도는 4이상에 체크하시고, 교육의 필요도는 3이하로 체크하시면 됩니다) 범례를 참조하여 해당하는 곳에 ○표 하십시오.
감사합니다.

(범례)

- 1 - 전혀 중요(필요)하지 않다.
- 2 - 중요(필요)하지 않다.
- 3 - 보통이다.(그저 그렇다)
- 4 - 중요(필요)하다.
- 5 - 매우 중요(필요)하다.

20

청강문화산업대학교 00000 스쿨 드림

산업체	산업체명		주 업종	
	대표자명		전화번호	
	주 소			
	응 답 자	직위 :		

00스쿨(전공) 직무모형 검증표

(검증자: _____ (인))

소분 류	세분 류	능력단위(능력단위코드) (DUTY)	직무의 중요도	교육의 필요도	비 고
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
자체	자체		① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	
			① ② ③ ④ ⑤	① ② ③ ④ ⑤	

5-2. 직무모형 검증 결과

5-1의 결과 기술

소분류	세분류	능력단위(코드번호) (DUTY)	직무의 중요도	교육의 필요도	평균	활용여부
		자체능력단위명				

* 평균 00점 이상을 활용의 기준으로 적용할 것인지 기술 필요

NCS 능력단위의 경우 반드시 코드번호 기재(자체능력단위와 구분하는 요소임)

6

OO스쿨(전공)의 인재양성유형별 직무모형 확정

직무별 능력단위에 대한 하위요소를 정의하는 단계
필요에 따라 표의 개수 추가하여 작성

인재양성유형-직업(군):	직무명 :
능력단위 (코드번호) 코드번호 반드시 기재!	능력단위 요소 (코드번호) 코드번호 반드시 기재!
	능력단위 요소
능력단위	능력단위 요소
	능력단위 요소
	능력단위 요소
DUTY(자체)	TASK(자체)

인재양성유형-직업(군):	직무명 :
능력단위 (코드번호) 코드번호 반드시 기재!	능력단위 요소 (코드번호) 코드번호 반드시 기재!
	능력단위 요소
능력단위	능력단위 요소
	능력단위 요소
	능력단위 요소
DUTY(자체)	TASK(자체)
	TASK(자체)

7 00스쿨(전공)의 학기별 학습 목표

학년-학기	수행수준	필요지식과 기능	결과물

8

OO스쿨(전공)의 교과목 도출

8-1. OO스쿨(전공) 전공과목

이수 구분	학년/ 학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)
전필					
전선					

직업기초능력교과목으로 분류된 교과목은 전공, 교양 중복에 중복기재 하지 않고 아래 표에만 기재
학습모듈항목 삭제

8-2. OO스쿨(전공)의 직업기초능력 교과목

이수 구분	학년/ 학기	교과목명	학점/시수	직업기초능력	교과목과 직업기초능력과의 연계성
전필					설명문구 중, 교과목에서 활용하는 직업기초능력의 하위요소 반드시 기재
전선					

8-1. 교양교과목(리케이온만 해당)

이수 구분	학년/ 학기	교과목	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)
교필					
교선					

9

00스쿨의 전공 및 교양 교과목 교수요목 - 붙임 2.

과목명	국문		학점		학년-학기				
					이수구분				
						대학교양필수(), 대학교양선택() 스쿨교양필수(), 스쿨교양선택() 전공필수 (), 전공선택 (●)			
	영문		시수		유형	블 록 식 () 주 / 주당운영회차 ()회 NCS(●) 현장중심() 직업기초()			
능력단위 및 능력단위 요소						능력단위(Duty)	학습모듈 : 유/ 무	능력단위요소 1 (Task1) 능력단위요소 2 (Task2)	
						능력단위요소 1 (Task1)			
수강 대상									
선행학습과목	선수지식								
	선수과목								
병행추천 과목 (선택)									
과목개요									
학습목표									
세부목표 (학습목표와 연계되도록 작성)	1-1								
	2-1								
	2-2								
	2-3								
	2-4								
관련 K.S.A	지식(knowledge)								
	기능 (skill)								
	태도 (attitude)								
직업기초능력	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기					
	의사소통능력	●	수리능력						
	문제해결능력		자기개발능력						
	자원관리능력		대인관계능력						
	정보능력		기술능력						
	조직이해능력		직업윤리						
핵심역량	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개발	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식수업	토론식수업	협동학습	발견학습	프로젝트학습법	캡스톤디자인
	●					
	문제기반학습법	액션러닝	블렌디드러닝	플립러닝	MOOC	기타
평가방법 *	과정중심평가	선택형시험	서술형시험	논술형시험	구술형시험	토론법
	●					
	발표법	프로젝트법	실기시험법	포트폴리오법	현장작업법	관찰평가법
	자기평가법	기타 ()				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려” ※ 기타의 경우 추가 기재					
산출물 (결과물)						
필요기자재						

※ 작성 시 참고사항(실제 작성 시 본 글상자 삭제)

- 작성양식(붙임첨부)을 활용하여 교수요목을 최종적으로 작성한다.
- 별도파일로 분류할 경우 제목만 남겨두고 양식은 삭제
- 별도 파일일 경우 파일명에 “붙임2. 000스쿨 2--학년도 00스쿨 교수요목”
- 반드시 영문 교수요목을 작성하여야 한다.(해외유학 및 해외취업을 하는 학생들의 경우 해당외국기관에서 교수요목의 영문명을 요구함으로 명확하게 작성하여야 한다.)
- 본교 교수요목의 통일성을 기하기 위하여 DUTY는 능력단위로, TASK는 능력단위 요소로 기술함

Class name	Korean		Credits		Semester /Term	
	English		Class Hour		Type	
Class summary						
Learning goal						

<참고사항> 교수학습방법

<p>강의식수업</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 교수자 중심의 교육 방법 ● 언어적 지식을 학습자에게 체계적으로 전달하는 강의법 ● 전통적으로 효과적인 교수법으로 활용 ● 강의식 수업의 한계 <ul style="list-style-type: none"> - 학습자가 능동적으로 학습활동에 참여할 수 없음 - 상호작용을 통한 환류가 어려우며, 계속적인 주의집중 어려움 - 강의식 수업내용의 파지 및 전이율 저조
<p>토론(의)식 수업</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 구성원간 상호작용을 통해 정보와 의견 교환, 결론을 이끌어내는 교수법 ● 학생 중심적 수업, 교수자는 권위보다는 융통성있는 역할을 수행 ● 민주 시민으로서 필요한 사회적 태도 및 기능을 키울 수 있는 수업방식 ● 토론식 수업을 위한 준비 <ul style="list-style-type: none"> - 수업의 목적을 분명히 세워야함 - 수업목표, 학습자 능력수준, 흥미, 관심 등 고려, 주제 및 토론방식 결정함 - 시간계획을 수립함 - 토의결과를 어떻게 활용할 것인가에 대한 방안이 마련되어야 함
<p>협동학습</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 이질적인 소집단으로 구성된 학생들이 함께 하는 학습법 ● 개인 혼자 과제를 완성할 수 없으며 그룹 내 다른 구성원들에게 의존해야 하며 그룹내에서 책임을 맡아야함 ● 팀을 이룬 프로젝트형 수업은 학습자 간 학습을 촉진하고, 긍정적인 상호작용을 높이며 사회성, 의사소통 기술 등을 가르칠 수 있음
<p>발견학습</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 스스로 행함으로써 가장 잘 배울 수 있다는 진보적 교육원리에 근거 ● 교수자의 역할은 환경을 잘 조장하는 일 ● 귀납적, 또는 탐구적인 비아식을 취하는 발견학습은 시행착오를 열어두며, 문제해결을 위한 적극적인 활동, 과정을 통해 깊은 이해에 도달하도록함
<p>프로젝트학습법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 하나의 주제에 대하여 학습자가 스스로 학습 내용 계획, 정보 수집, 과제를 수행하는 과정 ● 실생활과 유사한 학습 환경 속에서 자연스럽게 학습하는 방법 ● 집단별 또는 개인별 모두 가능 ● 협동적인 수행과정에서 인지적 영역 뿐만 아니라 정의적 교육목적 달성
<p>캡스톤디자인</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 캡스톤이란 돌기둥이나 담 위의 건축물 정점에 놓인 장식, 최고의 업적, 성취를 뜻하는 용어 ● 산업현장에서 직면하는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러주는 방법 ● 졸업 논문 대신 작품을 기획, 설계, 제작하는 전과정을 경험하게 하는 방법

<p>문제기반 학습법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 이전에 학습했던 내용이나 기술을 활용하여 주어진 과제를 해결하는 학습법 ● 실제 사회에서 직면할 수 있는 실제적 문제를 선정함 ● 문제 및 구성 요소 정의 → 가설수립 → 자료 수집 및 분석 → 결론 및 해결책 탐색 및 검증 순으로 이루어짐 ● 교수자에 의존하지 않고 스스로 학습문제를 설정하여 과정을 계획하고 결과도출까지 책임지고 수행함
<p>액션러닝</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 행함으로서 배운다(learning by doing)라는 학습원리를 근간으로 4~6명을 한팀으로 구성, 팀학습을 통해 문제를 해결하는 학습법 ● 동료와 촉진자의 도움을 받아 실제 업무의 문제를 해결하며 학습이 이루어짐 ● 액션러닝으 위하여 과제, 학습팀, 촉진자, 질의와 성찰과정, 실행의지, 학습의욕 등의 요소가 필요함
<p>블렌디드러닝</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 혼합형 학습, 하이브리드, 기술매개지도(technology mediated instruction), 혼합모드지도(mixed mode instruction) 라고도 함 ● 면대면 교실학습 및 컴퓨터를 매체로 하는 e-러닝을 결합한 학습방법 ● 학습자의 학습상황에 대한 데이터 수집이 가능, 지도 및 평가 과정을사용자가 정의할 수 있음 ● 온·오프라인의 통합을 통해 지속적인 학습을 가능하게 하고, 학습공간과 학습기회를 확대할 수 있음 ● 학습자 특성에 맞는 학습 내용 및 방법으로 교육효과를 극대화하며, 학습모델과 방법 개발 시간 및 비용을 최적화할 수 있음
<p>플립러닝</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 블렌디드러닝의 한 형태로, 학생이 수업전에 온라인 영상을 통해 먼저 학습하고, 수업시간에는 학습한 내용을 논의와 평가등을 통해 확인, 보완하는 학습방식 ● 기존 교실 수업에서 배우고 수업 후에 복습하는 방식과 반대되는 방식 ● 역순학습, 거꾸로 학습이라 불리며, 수업 전에 학생들이 해야 할 일과 교수자가 수업시간에 할 일을 구별하고 그에 맞게 학습계획을 세워야 함
<p>MOOC</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 오픈형 온라인 학습과정(Massive Open Online Course) ● 수강인원 제한 없이 누구나 무료로 강의를 수강할 수 있어 교육기회를 넓히는데 기여하고 있음 ● 청강만 가능한 온라인 학습 동영상에서 현재는 질의응답, 토론, 퀴즈, 과제제출 등 양방향 학습이 가능함

<참고사항> 역량기반 평가방법

과정중심평가	<ul style="list-style-type: none"> ● 개별 학습자의 능력과 학습발달 정도를 평가하는 목적의 평가 ● 성장과 배움의 정도를 측정하여 평가하는 것으로 일정한 기준으로 평가하기 보다는 개개인의 학생에 맞춘 기준을 통해 평가함 ● 이 기준은 교과별 교육과정에서 제시한 성취기준에 의해 정함 ● 성취기준 도달여부를 평가하기 위해서는 과제 내용, 평가, 피드백, 피드백 결과, 재평가 등을 누적 기록하여 종합적으로 평가함 																		
선택형 시험	<ul style="list-style-type: none"> ● 지시문이나 문두와 함께 여러 개의 답지 또는 선택지 중에서 적합한 답지를 선택하도록 하는 시험 방식 ● 답을 찾는데 필요한 정보를 제시하고 거기서 정답을 골라내는 재인과정을 요구하므로 재인형 시험이라고도 함 ● 객관적이고 신속한 채점이 가능, 내용표집의 대표성이 높다는 장점 ● 문항제작에 유의하지 않으면 단편적 사실에 대한 기계적인 기억을 측정하는 시험이 될 수 있음 																		
서술형 시험	<ul style="list-style-type: none"> ● 문두만을 제시하여 응답자로 하여금 답을 생각해서 작성하도록 하는 시험방식 ● 답을 스스로 생성하는 재생과정을 요구, 회상형 시험이라고도 함 ● 선택형에 비해 고차적 학습성과를 측정할 수 있으며 추측요인을 최소화할 수 있다는 장점 ● 채점이 어렵고 객관도가 낮다는 단점 																		
논술형 시험	<ul style="list-style-type: none"> ● 문장으로 구성된 문제 상황을 제시하고 응답자에게 몇 개의 문장을 사용하여 논술식으로 답을 쓰게 하는 시험방식 ● 종합력, 조직력, 창의력, 표현력, 비판력, 논증력 등과 같이 고차적 사고능력을 요구하는 학습결과를 평가해야 할 경우 적합 																		
구술형 시험	<ul style="list-style-type: none"> ● 가장 오래된 수행평가의 한 형태 ● 학생으로 하여금 특정 내용이나 주제에 대해 자신의 의견이나 생각을 발표하도록 하여 학생의 준비도, 이해력, 표현력, 판단력, 의사소통능력을 직접 평가하는 방식 <p>(예시 : 구술시험 평가기준표)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">평가요소</th> <th colspan="3">점수</th> <th rowspan="2">비고</th> </tr> <tr> <th>상</th> <th>중</th> <th>하</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>준비도 : 구술시험을 위해 관련 자료 등 준비르 제대로 하였는가?</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>이해력 : 질의한 내용을 제대로 이해하고 발표하는가?</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	평가요소	점수			비고	상	중	하	준비도 : 구술시험을 위해 관련 자료 등 준비르 제대로 하였는가?	2	1	0		이해력 : 질의한 내용을 제대로 이해하고 발표하는가?	2	1	0	
평가요소	점수			비고															
	상	중	하																
준비도 : 구술시험을 위해 관련 자료 등 준비르 제대로 하였는가?	2	1	0																
이해력 : 질의한 내용을 제대로 이해하고 발표하는가?	2	1	0																

	<table border="1"> <tr> <td>조직력 : 발표한 내용을 제대로 조직하여 체계적으로 발표하는가?</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>표현력 : 자신의 의견을 제대로 표현하는가?</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>판단력 : 주어진 시간안에 적절히 발표하는가?</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>의사소통능력 : 다른 사람들의 시선을 끌면서 설득력 있게 발표하는가?</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>발표태도 : 다른 사람 앞에서 발표태도는 바람직한가?</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>계</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	조직력 : 발표한 내용을 제대로 조직하여 체계적으로 발표하는가?	2	1	0		표현력 : 자신의 의견을 제대로 표현하는가?	2	1	0		판단력 : 주어진 시간안에 적절히 발표하는가?	2	1	0		의사소통능력 : 다른 사람들의 시선을 끌면서 설득력 있게 발표하는가?	2	1	0		발표태도 : 다른 사람 앞에서 발표태도는 바람직한가?	2	1	0		계												
조직력 : 발표한 내용을 제대로 조직하여 체계적으로 발표하는가?	2	1	0																																				
표현력 : 자신의 의견을 제대로 표현하는가?	2	1	0																																				
판단력 : 주어진 시간안에 적절히 발표하는가?	2	1	0																																				
의사소통능력 : 다른 사람들의 시선을 끌면서 설득력 있게 발표하는가?	2	1	0																																				
발표태도 : 다른 사람 앞에서 발표태도는 바람직한가?	2	1	0																																				
계																																							
<p>토론법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 특정 주제에 대해 학생들이 서로 토론하는 것을 보고 평가하는 방식 ● 채점 기준의 평가 항목 및 성취수준에 대한 기준표가 마련되어야 함 (예시 : 채점 기준표) <table border="1"> <thead> <tr> <th>항목</th> <th>배점</th> <th>요소</th> <th>체크</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">주장전개의 논리성과 근거의 타당성</td> <td>5</td> <td>주장전개가 논리적이고 근거가 타당하다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>주장전개의 논리성은 미흡하나 근거가 타당하다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>주장전개의 논리성과 근거의 타당성이 미흡하나 나름대로 설득력이 있다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>주장전개가 비논리적이며, 지나치게 비약적이다</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="3">토론참여도</td> <td>2</td> <td>의견발표에 적극적으로 참여하고 듣는 태도도 양호하다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>의견발표는 소극적이나 토론규칙을 잘 지킨다</td> <td></td> </tr> <tr> <td>-2</td> <td>산만하고 토론 참여에 비협조적이다</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	항목	배점	요소	체크	주장전개의 논리성과 근거의 타당성	5	주장전개가 논리적이고 근거가 타당하다		3	주장전개의 논리성은 미흡하나 근거가 타당하다		1	주장전개의 논리성과 근거의 타당성이 미흡하나 나름대로 설득력이 있다		0	주장전개가 비논리적이며, 지나치게 비약적이다		토론참여도	2	의견발표에 적극적으로 참여하고 듣는 태도도 양호하다		1	의견발표는 소극적이나 토론규칙을 잘 지킨다		-2	산만하고 토론 참여에 비협조적이다												
항목	배점	요소	체크																																				
주장전개의 논리성과 근거의 타당성	5	주장전개가 논리적이고 근거가 타당하다																																					
	3	주장전개의 논리성은 미흡하나 근거가 타당하다																																					
	1	주장전개의 논리성과 근거의 타당성이 미흡하나 나름대로 설득력이 있다																																					
	0	주장전개가 비논리적이며, 지나치게 비약적이다																																					
토론참여도	2	의견발표에 적극적으로 참여하고 듣는 태도도 양호하다																																					
	1	의견발표는 소극적이나 토론규칙을 잘 지킨다																																					
	-2	산만하고 토론 참여에 비협조적이다																																					
<p>발표법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 특정 주제에 대해 자료를 수집하고 재구성한 내용을 요약한 결과를 유인물이나 다양한 매체를 통해 발표하도록 하여 학생의 준비도, 발표내용, 발표능력, 발표태도 등을 평가하는 방식 (예시 : 채점기준표) <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">평가요소</th> <th colspan="3">점수</th> <th rowspan="2">비고</th> </tr> <tr> <th>상</th> <th>중</th> <th>하</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>조사내용의 충실성과 적절성</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>상황에 대한 타당한 근거 제시</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>상황에 대한 바람직한 방향 제시</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>발표능력</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>타인의 의견 존중자세</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>계</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	평가요소	점수			비고	상	중	하	조사내용의 충실성과 적절성	3	2	1		상황에 대한 타당한 근거 제시	3	2	1		상황에 대한 바람직한 방향 제시	3	2	1		발표능력	3	2	1		타인의 의견 존중자세	3	2	1		계				
평가요소	점수			비고																																			
	상	중	하																																				
조사내용의 충실성과 적절성	3	2	1																																				
상황에 대한 타당한 근거 제시	3	2	1																																				
상황에 대한 바람직한 방향 제시	3	2	1																																				
발표능력	3	2	1																																				
타인의 의견 존중자세	3	2	1																																				
계																																							
<p>프로젝트법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 문제해결 학습의 일종으로 팀을 구성하여 문제발견능력의 양성에서부터 목표설정, 계획, 실행, 평가의 단계를 거쳐 집단의 문제해결 능력을 향상시킴 ● 프로젝트 수행을 위한 협력 학습을 통해 프로젝트 결과물을 산출해 내는 과정 및 결과를 평가함 																																						
<p>실기시험법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 직무수행에 필요한 실제적인 기술과 능력을 평가하는 시험 ● 컴퓨터와 같은 도구와 기기를 직접 조작하거나 설계도면 또는 신문기사를 실제 작성해 보기 해는 시험을 말함 ● 실기시험은 실제 근무할 때와 거의 같은 조건에서 실시되므로 타당도가 높다는 장점 ● 실기시험은 시간과 비용이 많이 들며 평정에 있어 채점자 편견이나 시험 외적 요인이 작용할 염려가 있어 시험의 객관도 신뢰도 보장 노력 필요 																																						

<p>포트폴리오법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 수행평가의 일종이며, 학생의 발달과 학습에 대한 기록과 증거물들을 일정한 기간 동안 시간의 흐름에 따라 구체적인 목적을 가지고 의도적으로 모아놓은 것을 이용한 평가 ● 최종적인 결과도 중요하지만 그러한 결과를 낳게 된 과정도 중요 ● 성취도 자체도 중요하지만 학생의 노력이나 향상도 중요 ● 일회적이고 단절적 평가가 아니라 지속적이고 통합적 평가 중시 																																	
<p>현장작업법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 평가대상이 보다 실제적인 직무와 작업환경을 직접 또는 간접으로 경험하도록 함으로써 기대하고 있는 직업 분야를 스스로 이해할 수 있는 기회를 제공하는 평가방식 ● 실제 직무 또는 작업과 유사한 과제를 이용하여 수행능력과 작업행동, 작업에 대한 흥미와 관심, 신체적 한계점 등을 정밀하게 측정함 ● 표본작업평가, 상황설정평가, 현직평가 등이 있음 																																	
<p>관찰평가법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 교실에서 발생하는 모든 활동에 대한 관찰은 기본적인 평가활동임 ● 피평가자의 의도와 사관없이 관찰자의 관점에서 평가함 ● 구조화된 관찰과 평정표, 채점기준표 등을 사용하며 녹화관찰을 하거나 여러명의 관찰자가 동원되기도 함 (예시 : 관찰 채점표) <table border="1" data-bbox="470 1064 1236 1243"> <thead> <tr> <th>배점</th> <th>내용 : 프로젝트 발표하기</th> <th>체크</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>상</td> <td>프로젝트 수업 후 느낀점과 알게 된 내용을 적절한 설명 방법으로 선택하여 체계적이고 효과적으로 글을 쓸 수 있다.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>중</td> <td>프로젝트를 적절한 음성과 몸짓으로 발표할 수 있다.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>하</td> <td>프로젝트를 발표할 수 있다</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	배점	내용 : 프로젝트 발표하기	체크	상	프로젝트 수업 후 느낀점과 알게 된 내용을 적절한 설명 방법으로 선택하여 체계적이고 효과적으로 글을 쓸 수 있다.		중	프로젝트를 적절한 음성과 몸짓으로 발표할 수 있다.		하	프로젝트를 발표할 수 있다																						
배점	내용 : 프로젝트 발표하기	체크																																
상	프로젝트 수업 후 느낀점과 알게 된 내용을 적절한 설명 방법으로 선택하여 체계적이고 효과적으로 글을 쓸 수 있다.																																	
중	프로젝트를 적절한 음성과 몸짓으로 발표할 수 있다.																																	
하	프로젝트를 발표할 수 있다																																	
<p>자기평가법</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 자기 자신의 행동을 평가하는 방법 ● 각자의 발달이나 문제해결을 위해서는 자기이해를 위한 자기평가가 더욱 본질적이고 효과적일수 있음 (예시 : 자기평가 채점기준표) <table border="1" data-bbox="470 1512 1396 1915"> <thead> <tr> <th>평가요소</th> <th>평가내용</th> <th>매우 우수</th> <th>우수</th> <th>보통</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>참여 (태도)</td> <td>모둠 및 수업활동에서 바른 자세를 유지하고 자기 주도적으로 열심히 모둠학습활동에 참여하였습니까?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">가능</td> <td>글 구성 시 보조 자료를 내용에 맞게 풍성하게 이용하였습니까?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>글 구성 시 내용에 맞는 보조 자료를 적절하게 사용했습니까?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>내용이 해 (지식)</td> <td>나는 평가 내용을 이해하고 주어진 과제를 내용에 맞게 수행하였습니까? (보조자료가 왜 필요한지를 이해하고 글 계획과 구성을 주제에 맞게 수행)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">마무리</td> <td>수업에서 활동한 내용은 무엇이었나요? (흥미로운 것, 더 알아보고 싶은 것, 공부내용, 모둠에서의 역할 등)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>수업 중 나에게 더 필요하다고 생각하는 것은 무엇인가요?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	평가요소	평가내용	매우 우수	우수	보통	참여 (태도)	모둠 및 수업활동에서 바른 자세를 유지하고 자기 주도적으로 열심히 모둠학습활동에 참여하였습니까?				가능	글 구성 시 보조 자료를 내용에 맞게 풍성하게 이용하였습니까?				글 구성 시 내용에 맞는 보조 자료를 적절하게 사용했습니까?				내용이 해 (지식)	나는 평가 내용을 이해하고 주어진 과제를 내용에 맞게 수행하였습니까? (보조자료가 왜 필요한지를 이해하고 글 계획과 구성을 주제에 맞게 수행)				마무리	수업에서 활동한 내용은 무엇이었나요? (흥미로운 것, 더 알아보고 싶은 것, 공부내용, 모둠에서의 역할 등)				수업 중 나에게 더 필요하다고 생각하는 것은 무엇인가요?			
평가요소	평가내용	매우 우수	우수	보통																														
참여 (태도)	모둠 및 수업활동에서 바른 자세를 유지하고 자기 주도적으로 열심히 모둠학습활동에 참여하였습니까?																																	
가능	글 구성 시 보조 자료를 내용에 맞게 풍성하게 이용하였습니까?																																	
	글 구성 시 내용에 맞는 보조 자료를 적절하게 사용했습니까?																																	
내용이 해 (지식)	나는 평가 내용을 이해하고 주어진 과제를 내용에 맞게 수행하였습니까? (보조자료가 왜 필요한지를 이해하고 글 계획과 구성을 주제에 맞게 수행)																																	
마무리	수업에서 활동한 내용은 무엇이었나요? (흥미로운 것, 더 알아보고 싶은 것, 공부내용, 모둠에서의 역할 등)																																	
	수업 중 나에게 더 필요하다고 생각하는 것은 무엇인가요?																																	

10

OO스쿨(전공)의 직무별 교육과정 로드맵

(1) 직무명 : 000000

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
능력단위(Duty) 또는 능력단위요소(Task)						

(2) 직무명 : 000000

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2

(3) 직무명 : 000000

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2

11 00스쿨(전공)의 교육과정 개발 결과에 대한 산업체 의견서

(하단 의견서 예시-보고서 작성 시 교육과정 산업체 의견서 양식(서명 필수) 스캔본 1부만 붙여 넣고 양식은 반드시 삭제)

교육과정 산업체 의견서

스쿨		전공			
구 분		척 도			
항 목		우수	보통	개선 요망	비 고(의견)
산업체 수요	산업체에서 필요로 하는 육성 분야와 일치한다고 판단되는 가?				
	산업체 수요(취업가능성)가 높 은 방향으로 분류되었는가?				
	미래 사회변화에 맞는 직무수 요로 분류가 되었는가?				
학습목 표	학습목표가 명확하게 설명되 어 있는가?				
	학습목표가 현업에서 필요로 하는 내용을 반영하였는가?				
	학습목표가 학기별로 학생들 이 수행할 수 있도록 연계되 어 편성되어 있는가?				
교과과 정 및 교수요 목	전공필수, 전공선택의 구분이 적절하게 구분되어 있는가?				
	산출물이 기업에서 실제로 활 용하고 있는 내용으로 구성되 어 있는가?				
	사회의 변화에 따른 신기술 및 첨단지식을 담고 있는가?				
종합의견 및 제안사항					

201 년 월 일

산업체명 :

직 책 :

이 름 :

(서명)

붙임파일 목록

파일 목록	별도파일 파일명(반드시 해당 파일명으로 작성)
붙임 1. 교수요목	파일명: 붙임1. 000스쿨 2---학년도 00스쿨 교수요목
붙임 2. 교육과정표	파일명: 붙임2. 000스쿨 2---학년도 00스쿨 교수요목
붙임 3. 교육과정 선수과목 위계현황	파일명: 붙임3. 000스쿨 2---학년도 00스쿨 교육과정 선수과목 위계현황
붙임 4. 대체과목인정표	파일명:붙임4. 000스쿨 2---학년도 00스쿨 대체과목 인정표
붙임 5. - 스쿨교육과정 개발 및 운영위원회 회의록 일체 - 전공별 교육과정 개발 시 전공별 교육과정 회의 록 일체 (서명본 PDF스캔 별도 파일 제출)	파일명:붙임5. 000스쿨 2---학년도 00스쿨 회의록
붙임 6. 스쿨 교육과정 개발 결과에 대한 산업체 의견서(서명본 PDF스캔 파일 제출)	파일명:붙임6. 000스쿨 2---학년도 00스쿨 산업체의 견서
붙임 7. 교육과정 운영계획서	파일명: 붙임7. ---학년도 교육과정 운영계획서