

2018 “내가 만드는 융복합 교과목” 아이디어 경진대회 참가 안내

1. 대회 목적

- ▶ 우리대학 학생들의 융복합 역량 제고를 위한 교과목(전공·교양) 개발에 학생들의 참여를 유도하여 수요자 중심의 개방형 교육과정 개발에 기여
- ▶ 4차 산업혁명(인공지능, 사물인터넷, 빅데이터, 모바일 관련 등)으로 인한 환경 변화에 따라 시대가 요구하는 창의인재양성을 위한 새로운 시각의 교과목 개발 필요
- ▶ 융복합 교과 연계 비교과 행사를 개최하여 현재 운영되고 있는 우리대학 융복합 교과에 대한 관심도를 높이고 융복합 교과의 잠재 수강생 개발
- ▶ 본 대회 출품된 아이디어를 바탕으로 학생중심의 교과목 개설 검토

2. 참가 신청 자격 및 참가 방식:

- ▶ 본교 학부 재학생 개인 또는 3인 이하 팀 구성(학년 제한 없이 팀 구성 가능)

3. 주 최: 대학특성화사업추진단, 교양교육원/주관: 교양교육혁신연구센터

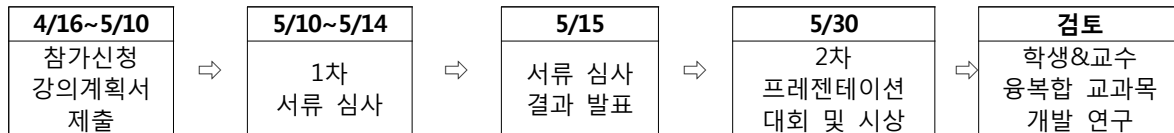
4. 공모내용: 융복합 교과목(전공·교양)에 대한 아이디어를 반영한 강의계획서 제출 ※자기만의 창의적인 아이디어와 융복합적인 케미를 상상하며 기획한 강의계획서

5. 공모절차: 1차 서류심사/2차 프레젠테이션대회를 통해 우수자 시상

6. 공모기간: 2018년 4월 16일(월)~5월 10일(목) 자정까지

7. 신청방법: 본교 홈페이지 [행사안내]에서 서식 다운로드 후 이메일(LIC@mokwon.ac.kr) 제출 ※ 강의계획서 필수, 주차별 강의계획 또는 월별 강의계획 중 택1

8. 대회 일정



9. 시상내역

대상 1명(팀)	1,000,000원	상장 및 장학금 수여
최우수상 1명(팀)	700,000원	
우수상 2명(팀) 각	500,000원	
장려상 5명(팀) 각	200,000원	

10. 참가자 안내 사항

- ▶ 현재 우리 대학에 개설되고 있는 융복합 교과목에 대한 재설계 계획이나 추가 아이디어 제안도 가능하나 신규 교과목 신청시 가산점 있음
현 융복합 교과목 운영현황 파일(교양·전공)을 엑셀파일로 첨부하였으며, 강의계획서는 종합정보시스템 내 확인
- ▶ 서류 심사시 강의계획서는 이름, 학과, 학번 등의 개인정보 노출 없이 블라인드 심사로 공정하게 진행될 예정임
- ▶ 참가 신청 후 팀원 교체는 불가하나, 부득이한 사유가 있을 경우 주관 부서와 협의
- ▶ 수상작은 관련 교수와 매칭하여 교과목 개발을 검토할 예정
- ▶ 심사 결과 일정 수준 이상의 공모작이 없을 경우 시상내역이 변경될 수 있음
- ▶ 융복합 교과목에 대한 정보는 인터넷, 관련 논문, 우수 교과목 운영사례, 타교 융복합 교과사례 등 자유롭게 활용이 가능하며 계획서 작성시 반드시 출처를 명기하여야 함
무단 도용으로 불이익 받지 않도록 주의요망

11. 대회 문의: 교양교육혁신연구센터 김연수 연구원 ☎042)829 8198

[참고 자료]

「융복합 교과목」이란,

둘 이상의 학문 영역의 지식과 가치를 융합해 구성한 교과목을 의미합니다. 즉, 우리가 해결하고자 하는 <문제> 또는 얻어내고자 하는 <가치>를 구분된 학문의 영역에 얽매이지 않고, 다양한 지식과 방법을 동원하여 해결하거나 얻어낼 수 있도록 만들어진 교과목을 의미합니다.

내가 배우는 교양 및 전공과목이 단순히 책상에 앉아 듣고, 외우고 시험 보는 수업이길 바라는 학생은 없겠지요? 다양한 사고와 경험 그리고 학문의 경계를 넘나드는 나만의 융복합 교과를 기획하여 교수와 학생간 적극적인 의사소통이 이루어지는 수업, 자기만의 창의적인 아이디어와 융복합적인 재미를 상상하며 새로운 교과목을 기획해보세요.*^^*

※ 2017년 창원대학교 「융합교과 아이디어 공모전」 최우수상을 수상한 학생의 제안서입니다. 창의적이고 새로운 아이디어로 여러분도 도전하세요!!

교과목 명	인문학을 위한 코딩수업
교과 제안 배경	<p>4차 산업혁명이 도래하는 시점에서 소위 말하는 '문과' , 또는 '이과' 라는 한 가지 계열로는 버텨낼 수가 없다. 간단한 작업은 기계도 할 수 있기 때문이다. 앞으로 다가올 시대에 발맞추어 교육산업에서는 유아코딩 교육이라는 말이 나올 정도로 코딩에 대한 관심이 쏠리고 있다. 더군다나 문과 학생들의 경우 '문송합니다' (문과여서 죄송합니다)라는 말이 나올 정도로 취업이 어렵다. 정부에서는 일자리 창출에 힘쓰고 있지만, 우리 스스로도 우리만의 경쟁력을 갖추어야 한다. 문과에게 맞지만 조금 더 실용적이고 차별화된 경쟁력을 갖출 수 있는 부분이 코딩이다. 서울대학교 경영학과에서는 교수들의 '만장일치' 로 내년부터 신입생들에게 필수 교양으로 코딩수업을 의무화시킨다고 한다. 실제로 서울대학교에서 올해까지 필수 인 코딩수업은 경영계열 학생들뿐만 아니라 인문계열, 사회계열 학생들에게도 상당히 인기가 많다.</p> <p>앞에서 '문송합니다' 라는 말을 섞어가며 코딩의 필요성을 이야기했지만, 그렇다고 인문, 사회, 경영 또한 무시되는 요소는 아니다. 스티브잡스는 "테크놀로지만으로는 충분하지 못하고 테크놀로지는 인문학과 함께해야 비로소 우리의 마음을 움직일 수 있다" 고 말했다. 모든 아이디어는 사실 철학부터 시작한 인문, 사회적 동물인 인류가 살아가게 도와주는 사회, 그리고 기업이나 단체를 이끌어가는 경영에서 나온다. 따라서 이러한 '문과 요소' 적 아이디어들을 시스템화 시켜줄 수 있는 코딩수업을 제안하고자 한다.</p>
교과 목표	<p>4차 산업혁명의 인재상은 '창의적인 사람' 이다. 인공지능에게 '해리포터' 를 학습시키면 인공지능은 해리포터의 또 다른 시리즈를 만들어 낼 수는 있지만, '반지의 제왕' 이라는 새로운 세계관은 만들어내지 못한다고 한다. 새로운 세계관을 만들어내는 창의성은 아직까지, 적어도 오랜 시간 동안은 인공지능이 따라 올 수 없는 인간 고유의 가치이자 영역이라고 할 수 있다. 개개인의 창의성에 기반을 두고 그 창의성을 어떻게 기술적으로 잘 활용할 수 있을 지가 관건인데, 이 수업의 목적은 인문, 사회, 경제 또는 경영학을 통해 창의성을 익히고, 코딩의 알고리즘을 통해 논리성을 기르는 데에 있다.</p> <p>문과 학생들만이 가진, 체화된 인문학적 감성에 테크놀로지를 입혀주는 것이 이 과목의 목표이다. 인문계열, 경성계열 학우들에게 아이디어를 프로그램화 시킬 수 있는 방법을 가르쳐주는 것이 첫 번째 목표이고, 두 번째 코딩이나 컴퓨터 언어에 대한 편견이나 두려움을 조금이나마 없애주는 것이 이 교과목의 두 번째 목표이다. 이렇게 해서 앞으로 우리가 나아가야할 방법을 알고 컴퓨터 언어에 대한 두려움을 없앴다면, 마지막 궁극적인 목표는 컴퓨터를 이용해 젊은 학생들의 아이디어가 단순히 생각에만 머무르지 않고 컴퓨터에 입력시켜 소프트웨어나 어플을 만들 수 있게 발판을 놓아주는 것이다. 이 수업을 들은 누군가가 코딩에 관심을 가지가 되어서 기초를 넘어 프로그래밍까지 할 수 있게 된다면 취업에서도 차별화된 경쟁력을 갖출 뿐만 아니라 나아가 어쩌면 제2, 제3의 마크 주커버그(페이스북 창시자)나 스티브잡스가 탄생할지도 모른다.</p>