

2019-2학기 학습 포트폴리오 공모전 참가신청서

| | | | | |
|---|--|----------|-----|------------------|
| 구 분 | <input type="checkbox"/> 전공 <input checked="" type="checkbox"/> 교양 <input type="checkbox"/> 교직 <input type="checkbox"/> 개인학습 | | | |
| 참여계기 | <input type="checkbox"/> 교수 추천 <input type="checkbox"/> 기존 참여 <input checked="" type="checkbox"/> 홍보물 참고 <input type="checkbox"/> 친구/선배 추천 | | | |
| 참가자 인적사항 | | | | |
| 학 과 | 학 년 | 학 번 | 성 명 | 연 락 처 |
| 컴퓨터 소프트웨어학과 | 3 | 15100092 | 함현승 | 010-8983-3667 |
| 강좌 세부 정보 | | | | |
| 강좌명 (개인학습 시 학습 주제명) | | | | 담당교수 (개인학습 시 공란) |
| 평생교육프로그램 개발론 | | | | 허영주 |
| 학습 내용 | | | | |
| 참가동기 | <p>※ 학습 포트폴리오 공모전 참가동기에 대해 간략한 기재</p> <p>컴퓨터 소프트웨어학과 특성상 졸업 작품을 만드는 것을 제외하고는 전공지식을 이용한 프로젝트를 만들 경험이 부족합니다. 따라서 평생교육 프로그램 개발론 수업을 통해서, 전공지식으로 평생교육 프로그램을 기획해보고 개발 과정을 직접 진행해보는 수업을 들음으로서 전공지식을 직접 응용해볼 수 있을 것 같습니다.</p> <p>또한 학습 포트폴리오를 같이 진행함으로써 구체적이지 못한 계획을 좀 더 자세히 분석하고 기록할 수 있을 것 같고 그로인해 교양과목의 상승된 학습효과와 저의 비교과 역량이 증가할 것 같아 지원하게 되었습니다.</p> <p>교수학습 지원센터의 체계적인 공모전 경험을 통해 전공지식+교양과목의 폭넓은 시야 + 공모전의 경험 이렇게 3박자를 맞춰 특별한 경험을 해보고 싶습니다.</p> | | | |
| 구성내용 | <p>※ 학습 포트폴리오를 어떤 식으로 구성할지에 대해 상세히 기재(예: 구성목차)</p> <p>먼저 8주차의 포트폴리오 작성기간이 있다. 각 주차별 구체적인 계획과 목차를 적는다.</p> <p>1주차 : 평생교육 프로그램의 유형별 사례와 개발 절차 및 요인에 대해서 학습하고 다양한 사례에 대해 조사해보는 시간을 갖는다.</p> <p>2주차 : 직접 평생교육 프로그램을 기획해보는 시간을 갖는다. 전공과 관련된 프로젝트를 진행하며 기획서를 작성하고 전체적인 스케줄 관리, 역할분담, 상황분석, 요구분석, 설계 평가등에 관련된 구성 요소를 계획하고 작성한다.</p> <p>3주차 : 잠재적 학습자를 분석한다. 프로젝트를 받을 사람의 연령층과 대상의 구체적인 정보, 특성을 고려하여 프로젝트를 기획할 수 있도록 한다.</p> <p>4주차 : 이원분류표 및 목표 진술, 교육과정 세부 계획서를 작성한다. 교육 내용영역과 인지적,정의적,운동기능적 영역을 진술하고 프로그램에 맞는 내용,방법,매체를 선정한다.</p> <p>5주차 : 교재 및 학습자료 개발한다. 교사용 매뉴얼(교안)을 작성하여 프로그램 참여자에게 필요한 매뉴얼을 구체적으로 작성할 수 있도록 한다.</p> <p>6주차 : 금전 확보 관리, 마케팅 전략 수립 및 홍보물 제작. 인적자원과 물적 자원을 어떻게 확보할지 논의하고 마케팅 전략을 통해 어떻게 위탁하고 장소와 홍보를 할 것인지 계획한다.</p> <p>7주차 : 운영계획 및 결과 체크리스트 작성하기. 프로그램 목적, 환경, 대상, 강사, 예산 등 체크리스트를 통해 전체적인 운영 계획을 확인하도록 한다.</p> <p>8주차 : 프로그램 평가 분석 및 보고. 프로그램 평가방법을 선정하고 평가기준을 정하도록 한다. 또한 평가 보고 내용을 보고 피드백을 보고받도록 한다.</p> | | | |
| 동의사항 | <p>▶ 공모전에 제출한 내용의 출판 및 포괄적 운영에 동의함</p> <p>▶ 제출된 학습결과물의 저작권 관련 사항은 응모자의 책임으로 함</p> <p>▶ 타 공모전 수상작 또는 타인의 저작물 및 명의도용 확인된 경우 수상이 취소되거나 수상내역이 환수될 수 있음</p> | | | |
| <p>위 동의사항에 동의하며 2019년도 2학기 학습 포트폴리오 공모전에 참여하고자 신청합니다.</p> <p style="text-align: center;">2019 . 09 . 04 .</p> <p style="text-align: right;">신청자 : 함현승</p> | | | | |

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 1주차

이번 주 학습 주제

평생교육프로그램의 개념과 유형별 사례에 대해 학습하기

❶ 무엇을 학습 했는지?

평생교육의 정의,특성,역할의 기본적 개념에 대해 학습했고, 프로그램의 개념과 다양한 유형을 개발 주체에 따른 분류와 용도의 따른 분류를 찾아보았다.

❷ 중요한 것은 무엇이지?

평생교육의 정의와 역할을 어떻게 설명할 수 있는가 , 평생교육 프로그램의 유형별 분류 그리고 개발주체, 개발 용도에 따른 분류와 그에 대한 설명 및 사례 개념이 중요했다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

평생교육사를 할 때 평생교육 프로그램을 계획하게 된다. 따라서 교육사 기본 지식으로서 평생교육의 역할에 대하여 설명할 수 있어야 하며, 평생교육 프로그램을 유형별로 분류할 수 있어야 한다. 프로그램을 설계 시 개발 용도에 따라 프로그램을 다르게 설계하므로 설계 지식에 기본적 이론으로 적용할 수 있다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

평생교육 프로그램에 있어서 개발 주체가 국가, 기관 및 조직, 학습자 개인 이렇게 3가지로 분류를 할 수 있는데, 기관 및 단체의 규모의 차이가 있을 뿐 이 모든 기관들이 추구하는 목적과 의의는 정규교육 과정을 제외한 조직적인 교육활동이며, 개인이 시간적으로는 전 생애, 공간적으로는 전 삶의 공간, 형식적으로는 형식교육과 비 형식교육, 무형식 교육을 교육하는 기관이라는 것이다. 그리고 용도에 따라 분류를 한다면 직업, 여가,지역사회, 자기계발을 목적으로 하므로 개개인의 역량을 증가시키고 능력향상의 욕구를 만족시키기 위한 교육이라는 것이다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

평생교육 프로그램 수업을 들으면서 교수님이 주시는 강의 자료를 채우면서 수업이 끝나고 ppt를 보며 추가적으로 부족한 지식을 보충한다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

평생교육에 대한 정의와 프로그램 유형별 사례에 대하여 분류를 해봤으므로 본격적인 개발 절차에 대하여 배우기 위해 복습과 연습을 해야할 것 같다.

다시보기

평생교육 개념 ppt 다시보기 *중요 (좁은 의미의 정의와 넓은 의미의 정의)

평생교육프로그램 유형별 사례 *중요

상호작용

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 2주차

이번 주 학습 주제

평생교육프로그램 개발 이론과 접근방법

❶ 무엇을 학습 했는지?

평생교육 프로그램 개발 이론에 대해 알아보고 개발의 접근방법과 통합적 절차가 어떻게 이루어 지는지 보았다. 또한 개발 모형 ADDIE(분석, 설계, 개발, 실행, 평가)를 통해서 개념 이해를 하였다.

❷ 중요한 것은 무엇이지?

평생교육 기본 개발 이론 중 전통적 합리성 이론의 학습 경험 평가로 이어지는 직선적 절차를 강조한 테일러의 이론이 중요하다. 또한 체제 분석적 접근 방법에서 투입-과정(교육활동)-산출이라는 기본적인 체제로 구성되어 있으며, 학습자의 개인적 가치와 욕구를 고려하고 체계적으로 반영해야 한다 라는 원본적 접근법이 중요하다고 생각했다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

평생 교육 프로그램을 직접 기획하기 전에 프로그램 개발 기초 이론을 통해 기획한다면 중점적으로 어떤 주제에 포커스를 맞춰야 하는지 알 수 있고 개발의 통합적 절차를 ADDIE 모형에 따라 5단계로 구분하면 각 단계에서 수행해야 할 일들을 구분해서 정할 수 있다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

프로그램 개발 이론종류인 전통적 합리성 이론, 역동적 상호작용 이론, 순환적 개념이론, 비판적 실천 이론들의 특징이 서로 장단점을 보완하기 위해 만든 이론들이지만, 결국에는 프로그램 개발에 있어서 학습자를 교육하는데 목적이 있고 모든 이론이 똑같이 프로그램 개발 접근 방법을 써서 통합적 개발 절차에 따라 계획 되어야 한다고 한다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

프로그램 개발 이론들의 각 특징들을 알고 있나 확인해 보고 접근방법들의 특징과 장단점을 확인하며 통합적 개발 절차의 흐름을 알고 있어야 한다. 그리고 가장 중요한 통합절차를 ADDIE 모형에 따라 5단계로 구분하여 기술할 줄 알아야 하고 각 단계 수행해야 할 일들을 설명할 줄 알아야 한다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

이제 평생교육 프로그램의 개념과 유형별 사례 추가로 개발 이론과 절차에 대해 이론적으로 배웠으니 직접 프로그램을 기획하며 이론을 적용시켜 보아야 한다. 기획을 할 때 개발 절차에 어떤 이론을 적용하는지 학습한 내용을 참고로 실습을 해봐야 한다.

다시보기

프로그램 개발론 ppt 다시보기 각 개발론 개념 다시보고 ADDIE 모형 구분법 기술해보고 단계별 수행 설명해보기

상호작용

같이 개발 이론에 대해 들었던 친구와 함께 통합 개발 절차에 대해 학습을 피드백 받았으며 조를 구성해 다음번에는 프로그램을 직접 기획해 보기로 했음.

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 3주차

이번 주 학습 주제

평생교육프로그램 기획

❶ 무엇을 학습 했는지?

ADDIE모형 중 기획을 직접 해보았다. 기획에서 프로그램 개발팀 구성, 개발 전략 수립, 전체 일정을 관리하여 기획을 구체적으로 기획을 해보는 시간을 갖었다.

❷ 중요한 것은 무엇이지?

프로그램 개발의 필요성 검토(프로그램을 왜 개발해야 하는가, 프로그램을 개발을 통해 얻고자 하는 목적은 무엇인가, 유사 프로그램의 존재 여부와 차이점은 무엇인가, 프로그램의 예상효과 및 장애여부는 무엇인가) 및 프로그램 추진 여부 결정, 프로그램 개발팀 구성 및 역할분담, 스케줄 관리, 자문위원회 구성을 하나하나 기획해 보고 그에 맞는 에로사항과 심층적 내용을 파악을 해야 한다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

실제로 프로그램을 기획하면서 쓰이는 실습 과정이기 때문에 매우 중요하다. 따라서 다양한 프로그램을 개발하고 적용할 시 매우 중요하다고 할 수 있다. 그리고 기획을 잘 해놓은다면 ADDIE모형 중 나머지 분석, 설계, 개발, 실행, 평가를 순조롭게 할 수 있다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

평생교육 프로그램 뿐만 아니라 다양한 방법으로 프로그램을 기획할 때 프로그램의 목표와 기본방향을 설정한다는 점에서 비슷하다고 할 수 있다. 체계화를 시키는 점에 있어서 반복된다 할 수 있다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

프로그램을 기획할 때 검토 여부 목록을 작성한다. 프로그램을 왜 개발하는가, 프로그램을 통해 얻고자 하는 목적, 프로그램 존재여부와 차이점, 예상효과와 장애 요인들과 같은 질문 목록을 작성하여 실습을 해보도록 한다. 막연하게 개발하는게 아닌 목적을 분명하게 하여 체계적으로 기획 하도록 질문을 판단하고 평가할 수 있다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

프로그램을 기획했으니 ADDIE 모형 중 다음인 분석을 해보면 구체적인 기획 뿐만 아니라 요구분석을 진행할 수 있다.

다시보기

ADDIE 모형 구분법을 다시 보고 개발 하는데 있어 방향 제시

상호작용

같은 조원들과 저번주에 이어 프로그램을 기획하고 평생교육 수업을 진행 하시는 교수님께 피드백을 받았다.

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 4주차

이번 주 학습 주제

프로그램 요구분석 및 요구우선순위 결정

❶ 무엇을 학습 했는지?

요구분석의 개념 및 특성에 대해 학습하고 요구분석의 유형, 결과 우선순위 결정에 대해서 학습하였다. 요구 분석을 통해서 학습자를 분석하고, 요구 분석도구를 직접 만들어 봄으로서 요구 분석을 개념 뿐만 아니라 직접 실습을 통해 이해를 하였다.

❷ 중요한 것은 무엇이었지?

중요한건 요구 분석의 개념이다. 요구 분석의 개념을 정확히 알아야 요구 분석 대상을 알 수 있고 더욱이 우선순위를 결정할 때 올바른 순위 결정을 할 수 있기 때문이다. 학습자를 분석할 때도 요구분석 개념을 알아야 분석도구를 만들어 파악할 수 있기 때문이다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

실제로 본인이 평생교육 프로그램을 만들어보고 기획할 때 프로그램을 그냥 만드는게 아니라 요구분석을 해야 누구에게 무엇을 가르칠지 알 수 있고 프로그램을 기획계획을 세울 때 정확한 날짜와 여러 가지 고려사항을 알 수 있어서 요구 분석이 모든 프로그램을 기획 시 필요하다고 할 수 있다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

요구분석은 모든 프로그램을 계획하고 구성할 때 필요한 것이다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

실제 요구분석을 할 때 학습자 분석도구가 있는데 이것을 실습해 봄으로서 파악할 수 있다.

분석 도구에는 일반지표 활용법, 전문가 진단 워크숍, 면접 법, 설문지법이 있는데 나와 내 조원들은 설문지를 직접 만들어 보고 실제로 조사해보았다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

요구분석을 직접 해보고 학습자 분석까지 해 보았으니 분석한 정보를 토대로 교육 목표 설정을 실습을 조원들과 같이 해보려고 한다. 그리고 요구분석을 할 때 더 정확도가 필요한 부분에서 설문지 뿐만 아니라 일반지표 활용법을 같이 활용해 학습자 분석을 더 정확하게 평가해 보려 한다.

다시보기

요구분석 개념에 대해 중요하니까 다시 한번 개념공부를 해야한다.

상호작용

평생교육 프로그램을 같이 실습해보는 조원들과 함께 요구분석을 같이 해 보았고 학습자 분석 도구 중 하나인 설문지법을 만들어 보고 교수님께 피드백을 받아 정확하고 분명한 설문지를 만들었다.

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 5주차

이번 주 학습 주제

설계단계 교육목표 설정 및 진술

❶ 무엇을 학습 했는지?

프로그램 교육 목표의 정의와 역할 분류 그리고 목표 진술 방법에 대해서 학습하였다.

목표의 분류에는 일반목적, 프로그램 목표, 학습목표가 있다는걸 학습하였고 Bloom의 이원 목표 분류법을 보는 법을 배웠다. 또한 가네가 제시한 학습의 5가지 범주(지적기능, 운동기능, 언어정보, 인지전략, 태도)에 대해서 심층적으로 무엇이 수행되나 예시를 보았다.

❷ 중요한 것은 무엇이었?

프로그램 목표의 정의가 중요하다. 프로그램 목표란 교육 후에 교육 대상자가 알아야 할 지식, 기능, 태도, 행동 등을 말할 수 있는데 프로그램의 목표가 바로 세워지지 않으면 프로그램에 중심점이 없기 때문에 프로그램개발자.교육대상자 모두 혼란을 가져올 수 있기 때문이다. 따라서 교육 프로그램을 설계하거나 기획할 때는 프로그램의 목표에 대한 정의를 알고 있어야 한다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

프로그램의 목표를 기술하여 쓸 때 그냥 쓰는 것이 아니라 구체적으로 기술하여야 한다. 개발하려고 하는 프로그램의 행동목표를 기술 할 때는 Tyler, Mager, Gagne의 방식을 적용해야 구체적이고 명확하게 개발 행동 목표를 기술 할 수 있다. 그리고 기획자와 승인을 내리는 사람과의 원활한 커뮤니케이션을 위해서 정확한 목표 기술은 필수라고 할 수 있다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

모든 프로그램을 기획 할 때 항상 분명한 목적을 갖고 기획을 해야한다. 또한 기획자의 의도를 다른 사람이 파악할 수 있도록 목적이 정확하게 기술되어 있는 문서가 필요하다. 컴퓨터 프로그램을 기획할 때도 마찬가지이다. 따라서 어떠한 걸 기획할때는 목적을 잘 기술하는 능력이 필요하다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

학생들은 행동목표 기술법 3가지를 적용을 하지않고 그냥 쓰는데 행동목표 기술법 3가지 (Tyler, Mager, Gagne)를 확실하게 알기 위해 직접 서술해보는 연습을 하였다.

그리고 팀원들끼리 서술한거에 대해서 비교하고 피드백을 주어 확인을 해 보았다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

행동목표의 유효성과 한계점에 대해서 논의하여 보고 서로에 생각에 대해 듣는 시간을 갖으면 좋을 것 같다. 또한 교육 방법 내용 및 매체 설정을 통해서 정확한 방법을 기획해보는 시간을 갖고 실질적으로 활용하기 위한 매체를 알아보면 될 것 같다.

다시보기

행동목표 진술방식 3가지 (Tyler, Mager, Gagne)

프로그램 목표 정의

Bloom의 이원 목표 분류표

상호작용

평생교육 프로그램의 같이 공부하는 조원들과 함께 행동목표 진술방식 실습 및 피드백 갖기 최종본은 교수님께 컨펌받기

교육목표 기술

학습평가를 통해 부족한 지식 인식

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 6주차

이번 주 학습 주제

교육내용, 교육방법, 학습매체 선정

❶ 무엇을 학습 했는지?

프로그램 내용 선정과 조직하는 법에 대하여 배웠다. 그리고 프로그램 교육 방법을 선정하는 법, 교수매체의 선정법, 교육 평가방법에 대해서 학습하였다.

❷ 중요한 것은 무엇이었지?

프로그램 내용 선정, 조직 시 필요한 학습목표를 달성하기 위한 내용 선정에 있어서는 먼저 프로그램 목표를 달성하는데 기여를 많이 할 수 있는 내용을 선정하여야 한다. 또한 그 내용이 학습자가 학습을 할 수 있는 내용이어야 한다. 그리고 교육방법 선정 시 그 내용에 적합한 교육방법을 선택하여야 하며 교육 방법을 다면적으로 활용함으로써 학습의 성과를 향상시킬 수 있다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

프로그램을 기획 시 교육내용을 제대로 정해야 하고 방법은 어떻게 할지를 미리 알아야 올바른 기획을 할 수 있다. 따라서 교육을 설계 시 필요한 것을 배우고 적용시킬 수 있다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

전과 마찬가지로 교육을 설계 할 때 필요하며 내용의 개념을 이해하고 실습을 진행할 때 효과적으로 진행 할 수 있다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

조원들과 내용과 방법에 대해 고민해보고 직접 기획을 해보며 실습을 해보았다. 개념 중 모르거나 학습이 필요한 것은 공부를 하며 익혔다. 그리고 매체를 선정하는 교육방법들을 조사해보고 우리조는 어떤 교육 방법을 참고할지 고민해 보았다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

기획을 함에 있어서 더 필요한 부분이 무엇인지 고민해보고 지금까지 배워온 개념을 통해 적용하는 거니가 복습을 해야될 것 같다.

다시보기

지금까지 배운 교육 개념에 대해서 복습하고 매체 선정 시 교육방법이 무엇이 있고 각각의 특성에 대해 추가적으로 학습하기

상호작용

조원들과 직접 실습해보면서 매체 선정을 해 보았고 부족하거나 모르는 점은 교수님께 피드백을 받았다.

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 7주차

이번 주 학습 주제

자원 확보와 배분, 교재 및 학습자료 개발

❶ 무엇을 학습 했는지?

자원확보와 배분을 위한 인적자원 선정과 관리 그리고 물적 자원의 선정과 관리 금전적 확보와 관리를 학습했다. 운영담당자의 중요성, 교육운영자의 기본자세 그리고 교육장소 및 기자재 선정프로그램 예산(개발비용, 전달비용, 평가비용)에 대해 학습하였다. 재정확보방법 4가지인 참여자의 학습비 부담을 증가시키기, 기관·단체의 일반재정으로 충당, 국가나 지방자치단체 등의 공적 자금 관련 사업에 제안하여 선정, 개인 및 기관으로부터 기부금을 획득하는 방법등에 대하여 학습하였다.

❷ 중요한 것은 무엇이었지?

인적자원 선정이 중요하며 프로그램을 운영 할 인적자원의 선정에서 중요한 첫 번째는 프로그램을 담당할 담당자이고 다음은 그 프로그램 수업을 맡을 교수자를 선정하는 것이 중요하다. 또한 교재 및 학습자료에 있어서 교수자용 매뉴얼 그리고 매뉴얼에서 중요한 학습내용, 전달 포인트, 교육방법 내용이 중요하다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

교안을 작성할 시 교수자와 학습자간 학습활동의 기반이 되는 학습지도안으로 교수활동의 단계 및 내용을 자세히 기록하여 참고할 수 있다. 교수자는 교안을 작성함으로써 학습내용을 빠짐없이 교수할 수 있고 교수활동의 일관성을 유지할 수 있다. 따라서 교안을 작성하고 프로그램에 활용할 때 필요하다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

프로그램을 설계시 필요한 부분에 해당된다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

직접 프로그램 설계를 할 때 학습자료를 개발하는 것에 관해서 실습을 해보고 자원 확보와 배분을 설계 해보면서 개념을 이해했는지 확인해 보려고 한다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

설계를 하고나서는 계획에 따른 마케팅을 해야한다. 마케팅에 대한 개념과 마케팅을 어떻게 할 것인지 직접 구체적인 계획을 해보려고 한다.

다시보기

자원확보, 교재와 학습자료에 대한 기본 개념 다시보기

상호작용

조원들과 함께 직접 설계를 해보면서 피드백 받았다.

[주간 학습 성찰]

학과: 컴퓨터소프트웨어 이름: 함현승 학번:15100092

2019년 2학기 8주차

이번 주 학습 주제

평생교육 프로그램 마케팅, 홍보전략 및 평가

❶ 무엇을 학습 했는지?

마케팅의 개념과 제품전략, 가격전략, 유통경로 전략, 촉진 전략, 홍보의 목적과 원칙 홍보 기법에 대해서 학습했다. 그리고 평가 체크리스트에 대하여 실습해 보았다.

❷ 중요한 것은 무엇이었지?

평생교육 프로젝트를 만들고 마케팅을 해야 프로그램에 대하여 수강생에게 전달 할 수 있으며 여태까지 프로젝트를 기획하는 부분에 대하여 보완할 점은 없는지 평가를 하는것도 중요하다.

❸ 배운 것을 언제, 어디서 활용할 수 있을 것인지?

프로젝트를 진행함에 있어서 마무리 평가를 체크해야지 다음번 프로그램 기획에서 피드백을 통해 더 발전된 효과적인 프로그램을 기획할 수 있다.

❹ 배운 것에서 규칙을 찾을 수 있을까?

모든 프로그램을 기획함에 있어서 같은 절차를 밟게 되는데 마무리 평가까지 확실하게 기획하는 것이 필요하다.

❺ 나는 내 학습 성과를 어떻게 평가할 수 있을까?

조원들과 마케팅을 어떻게 하면 좋을지 구상하고 직접 마케팅을 할 부분을 만들어보고 평가를 위한 체크 리스트를 확인해 보았다.

❻ 이 다음에는 무엇을 해야 할까?

평가를 했으면 다음번 프로젝트를 위해 피드백을 주고 받고 교수님께 부족한 점을 지도받으면 좋을 것 같다.

다시보기

마케팅 관련 개념을 다시보고 평가 체크리스트 질문이 적절한지 판단해보기

상호작용

조원들과 평가를 위한 체크리스트 확인 및 피드백 적용
교수님의 피드백 수용