미래가치를 창출하는 글로컬 산학일체 혁신대학

2019학년도 교양 교육과정

2019. 1. 14.

국립 한밭대학교 HANBAT NATIONAL UNIVERSITY

학사지원과

1. 2019학년도 교양교육과정

(1) 개요

□ 개편사유

- 4차 산업혁명 시대에 부합하는 우리대학의 새로운 교양교육 목표를 설정하고 그에 따른 균형 있는 교양교육의 실현
- 현 교양교육과정의 외부평가 반영을 통한 우리대학 교양교육의 정상화

□ 주요 개편 내용

- 역량기반 교양교육과정을 위한 영역의 재설정
- 균형 있는 교양교육을 위한 교과목 신설 및 폐강
- 교육과정 운영방안

□ 교양교육과정 컨설팅 요약

- 한밭대학교의 교양교육은 공과대학의 기초과학부, 인문사회대학의 인문교양학부, 그리고 학교 부속기관인 기초융합교육원으로 분산되어 있는데, 이를 교양대학과 같은 하나의 교육기관으로 운영할 것을 적극 권유함
- 체육과 예술 영역은 2015년 컨설팅에서도 이미 지적 되었지만 여전히 개선되지 않음. 심지어 '수상스포츠' '스키' 등의 새로운 교과목이 개발되기도 하였음. 그 차이를 구분하기 힘든 '레저스포츠와 건강'과 '생활체육과 건강'이 함께 개설되고, 테니스, 골프, 승마, 볼링 등 동아리 활동으로 대체할 수 있는 교과목들이 개설되고 있음. 신체적 체험교육 위주의 이러한 교과목들은 동아리 활동 등의 비교과 활동으로 하고, 보다 학문적인 성격의 교과목을 개발, 개설할 것을 권장함
- 영어영문학 전공에서 관리하는 Practical Reading, Practical Listening은 현재 토익 문제해결 능력을 기르는 내용으로 구성되어 있음. 이러한 교과목의 경우 문제풀이 요령에 초점을 맞추고 있어 학생들이 필요한 영어 실력을 신장시키는 데는 한계가 있음. 또한 이런 종류의 강좌는 일반 사설어학원에도 많이 개설되어 있으므로, 필요한 학생들은 이를 이용하거나 학교 어학원에서 특강이나 비교과 과정으로 운영하여 듣게 할 수 있음
- 다수의 교과목들은 교양교육의 취지에 맞지 않는 교과목으로 판단됨 (예: 세계문화기행, 평생교육과 창의성 등)

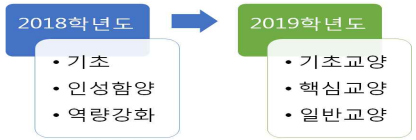
□ 추진경과

- 연구위원회의 일정 : 2018. 7. 16.(월) ~ 12. 31.(월) 15회
- 한국교양기초교육원 컨설팅 : 2018. 6. 17.(수)
- 기초융합교육위원회 심의 : 2019. 1. 7.(월)
- 교육과정운영위원회 심의 : 2019. 1. 8.(화)
- 2019학년도 교양교육과정 확정 : 2019. 1. 14.(월)

□ 적용시기 : 2019학년도 신입생

(2) 개편 내용

1) 대영역 구성



구분	내용
기초교양	▪ 대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본적인 지적 언어적 능력을 함양하는 교양교육으로 구성하며 필수 교과목으로 지정. 반드시 핵심역량과 일치 할 필요 없음. ▪ 자신의 사고를 다양한 언어적 매체로 표현함으로써 다른 사람과의 원활한 의사소통을 할 뿐 아니라 자신의 견해를 다른 사람이 수용하도록 설득하는 지적 언어적 훈련이 포함 ▪ 문헌 독해 및 의사소통을 위한 언어교육 ▪ 자연의 세계 이해를 위한 수학 및 기초과학 교육 ▪ 디지털 문명의 자료 · 정보(Software)를 해독할 수 있는 정보문해 능력 교육
핵심교양	▪ 한밭대학교 인재상과 핵심역량에 필요한 다양한 학문분야의 핵심 교양 교과목들로 구성하며 선택형 필수로 지정 ▪ 실질적으로 교양교육의 본령으로 인간, 사회, 자연에 대한 학문적 탐구 성과를 두루 습득함으로써 이 주제 영역에서 제기되는 여러 근본문제에 대한 이해를 갖고 이를 토대로 그에 대한 식견을 갖게 하는 교육 ▪ 외부의 객관적 세계에 대한 일관된 체계적 총괄적 견해인 세계관, 그 세계 속에서 삶을 영위하는, 자신을 포함한 인간 존재에 대한 균형 잡힌 총괄적 견해인 인간관, 주어진 세계를 넘어 실천을 통해 실현되어야 할 가치와 당위의 세계에 대한 일관된 견해인 가치관 교육 ▪ 생명, 인권, 여성, 젠더, 노동, 환경, 건강, 세계시민, 국제화, 정치, 경제, 예술, 종교, 4차 산업혁명, 미래 등을 망라한 균형 잡힌 교양교육
일반교양	▪ 균형 잡힌 교양교육체계의 완성을 위해 핵심교양에서 다루지 못한 분야의 교양 제공 ▪ 핵심교양의 심화교양과정 또는 전문교양과정

2) 핵심교양의 핵심역량 매핑

인재상		핵심역량		핵심교양
도덕적 사회인		인성윤리, 의사소통		사고와 표현 영역
창의적 지식인	⇨	실용전문, 문제해결	⇨	분석과 판단 영역
도전적 세계인		글로벌, 리더십		도전과 미래 영역

① 사고와 표현 영역: 학문활동에 필요하며 추후 지식인으로서 기본적으로 갖추어야 할 분석적이며 종합적인 읽기 능력과 논리적이고 비판적으로 사고할 수 있는 능력을 함양하고 각 학문분야의 전통과 양식에 적절한 방식으로 지식을 창조하고 공유할 수 있도록 말과 글을 통하여 표현하는 능력을 형성하는 것을 목적으로 하는 교양교과영역

② 분석과 판단 영역: 논리적 사고와 추론하는 능력 및 직관을 개발하여 자신의 생각을 조리 있게 표현하는 능력과 수식, 도표 통계결과 등을 해석하여 판단의 기초로 활용할 수 있는 능력을 함양하는 것을 목적으로 하는 교양교과영역

③ 도전과 미래 영역: 다양한 기초학문 분야의 기반지식들을 균형감 있게 습득을 통해 자기주도적으로 다양한 맥락 속의 현실 문제를 진단하고 지식융합을 통해 현실 문제를 창의적으로 해결하며 더 나아가 미래사회의 새로운 가치를 이해할 수 있는 능력을 함양하는 것을 목적으로 하는 교양교육영역

3) 교과과정

① 2019학년도 교양교과과정

구분	영역	교과목		
기초교양	공통기초	▪ 글쓰기【창의(2/2)】,【실용(2/2)】,【공학(2/2)】 ▪ 발표와 토론(2/2) ▪ 대학영어(2/3) ▪ C【프로그래밍(3/4)】.Java【프로그래밍(3/4)】.Python【프로그래밍(3/4)】.Scratch【프로그래밍(3/4)】		
핵심교양	사고와 표현	문화콘텐츠스토리텔링(3/3)	인권과현대사회(3/3)	[계열교차 교과목] 과학기술의탐색【수학(3/3)】,【과학(3/3)】,【공학(3/3)】 인간의탐색【철학(3/3)】,【역사(3/3)】,【문학(3/3)】
		종교와 문화(3/3)	인간과환경(3/3)	
	분석과 판단	합리적문제해결과논리(3/3)	인간과윤리(3/3)	통계로 보는 세상(3/3)
		과학기술사(3/3)	심리분석(3/3)	
	도전과 미래	한국사의 이해(3/3)	인간삶과 교육(3/3)	역사와 문화(3/3)
		세계시민과 국제화(3/3)	경제와사회(3/3)	
일반교양	언어	영어【I(3/3)】영어【II.(3/3)】일본어【I(3/3)】, 일본어【II(3/3)】, 중국어【I(3/3)】.중국어【II(3/3)】, 프랑스어(3/3), 스페인어(3/3), 교양한문(3/3)		
	철학과 심리	논어와 현대사회(3/3), 텍스트로 배우는 동양의 지혜(3/3), 텍스트로 배우는 서양의 지혜(3/3), 동양철학과 인문적사고(3/3), 현대사회와 인간관계론(3/3), 창의적사고(3/3), 인공지능윤리(3/3), 인성과 공동체윤리,(3/3) 과학기술과 철학의 하이브리드(3/3)[3,4], 나눔의교육(3/3)[3,4]		
	문학과 예술	고전읽기, 베스트셀러읽기(3/3), 문학의 이해(3/3), 언어와 사회(3/3), SF로보는미래(3/3), 음악의 이해(2/2), 미술의 이해(2/2), 디자인과 생활(2/2)		
	역사와 사회	지역사회의 이해(3/3), 세계사의 이해(3/3), 서양사의 이해(3/3), 동북아시아사(3/3), 한국민속의 이해(3/3), 일본문화의 이해(3/3), 미국문화의 이해(3/3), 중국문화의 이해(3/3), 생활과 법률(3/3), 국가행정의 이해(3/3), 현대정치사(3/3), 뉴미디어와 현대사회(3/3), 여성학(3/3)		
	자연과 과학	자연과학개론(3/3), 생활속의 과학(3/3), 생활속의 수학(3/3), 공간과학(3/3)		
	기술과 창업	한국경제의 이해(3/3), 세계경제의 이해(3/3), 생활과 세금(2/2), 알기쉬운 실용금융(3/3), 경영과 회계(2/2), 기업경영의 이해(3/3), 융복합경영(3/3)[3,4], 창업의 이해(2/2)[3,4], 기술과 법률(3/3)[3,4], 리더십과 팀워크(3/3), 문화콘텐츠비즈니스(3/3)[3,4], 미래기술과 사회(3/3)[3,4]		
	소프트웨어	컴퓨팅사고(3/4), 데이터로 표현하는 세상(3/4), 기초 모바일 앱 프로그래밍(3/4), 모바일 앱 개발(3/4), 웹과 인터넷(3/4), IT융합개론(3/4)		
	체육	스포츠와 건강【탁구(2/2)】,【테니스(2/2)】,【골프(2/2)】,【배드민턴(2/2)】,【체리듬과 체형관리(2/2)】 웰빙시대의 건강관리(3/3), 스포츠와 비판적 사고(3/3)		
공학기초	수학	기초미분적분학(3/3), 미분적분학【Ⅰ(3/3)】, 미분적분학【Ⅱ(3/3)】, 고급미분적분학【Ⅰ(3/3)】,고급미분적분학【Ⅱ(3/3)】, 미분방정식(3/3), 선형대수학(3/3), 벡터해석(3/3), 기초통계학(3/3)		
	물리	기초물리학(3/3), 물리학 및 실험【Ⅰ(3/4)】, 물리학 및 실험【Ⅱ(3/4)】, 고급물리학 및 실험【Ⅰ(3/4)】, 고급물리학 및 실험【Ⅱ(3/4)】		
	화학	화학 및 실험【Ⅰ(3/4)】, 화학 및 실험【Ⅱ(3/4)】, 일반화학(3/3)		
	생물	일반생물학(3/3), 일반생물학【Ⅰ(2/2)】, 일반생물학【Ⅱ(3/3)】		

② 2018학년도 교양교과과정(개편전)

대영역	소영역	교과목(학점/시수)	비 고	
기초		Practical Reading(1/2), Practical Listening(1/2)	신입생 수준 테스트 후 수강신청	
		글쓰기(1/2)		
		대학생활과미래설계(진로설계1)(1/2) 기업가정신과창의설계(진로설계2)(1/2)	· 학과, 창업취업관련부세사업단에서 운영 · 성적평가: P/NP (Pass/Non Pass)	
인성함양	문학과 언어	발표와토론(3/3),독서와토론(3/3),언어와사회(3/3),문학의이해(3/3),교양한문(3/3),디지털스토리텔링과문화콘텐츠(3/3),한국민속의이해(3/3),고전읽기(3/3)	· 소영역 선택 3이상 · 체육과 예술 영역의 교과목은 한 학기에 6강좌(40명기준)를 초과하여 개설할 수 없음(단, 6강좌를 초과하여 지정된 학과 권고교과목은 지정된 강좌수 만큼 개설 가능)	
	역사와 문화	한국사의이해(3/3),한국문화사(3/3),역사와문화(3/3),서양사의이해(3/3),동북아시아사(3/3)		
	철학과 윤리	논어와현대사회(3/3),동양철학과인문적사고(3/3),텍스트로배우는동양의지혜(3/3),과학기술과철학의하이브리드(3/3),합리적문제해결과논리(3/3),텍스트로배우는서양의지혜(3/3),공학윤리(3/3),인성과공동체윤리(3/3),인공지능윤리(3/3)		
	체육과 예술	생활체육과건강(2/2),레저스포츠와건강(2/2),웰빙시대의건강관리(3/3),테니스와건강(2/2),골프와건강(2/2),마제스틱승마리더십(3/3),볼링과건강(2/2),수상스포츠와건강(2/2),스키와건강(2/2),신체리듬과체형교정(2/2),음악의이해(2/2),미술의이해(2/2),디자인과생활(2/2),문학과영화(3/3),영화로배우는스포츠사회학(3/3)		
역량강화	글로벌	영문독해(3/3),영문독해와청해(3/3),영어글쓰기(3/3),영어회화Ⅰ(2/2),영어회화Ⅱ(2/2),입문일본어(3/3),글로벌일본어(3/3),일본문화의이해(3/3),일본사회의이해(3/3),중국어Ⅰ(2/2),중국어Ⅱ(2/2),중국어Ⅲ(2/2),중국어Ⅳ(2/2),중국인의언어와문화(3/3),프랑스어(3/3),스페인어(3/3),세계문화기행(3/3),현대사회의대중문화:중국그리고세계(3/3)	공학교육인증 소영역 선택 2이상 학과는	공학교육인증 소영역 선택 2이상 하지 않는 학과는
	리더십과 사회	리더십과팀워크(3/3),기술과법률(3/3),생활과법률(3/3),국가행정의이해(3/3),여성학(3/3),현대정치사(3/3),뉴미디어와현대사회(3/3),심리분석(3/3),융합인문교육(3/3),인간심리의이해(3/3),현대사회의인간관계론(3/3),평생교육과창의성(3/3),창의적사고(3/3),나눔의교육(3/3),나눔의공학(3/3),아이디어설계및실습(3/3)		
	과학적·논리적 사고	과학사(3/3),자연과학개론(3/3),생활속의과학(3/3),생활속의수학(3/3),금융수학(3/3),현대사회와통계(3/3),인간과환경(3/3),공간과학(3/3)		
	융합과 창업	융합의이해(2/2),SF로보는미래(3/3),글로벌산업환경과무역(3/3),융복합경영(3/3),창업의이해(2/2),기술과경영(3/3),기업경영의이해(3/3),경제와사회(3/3),기업가정신과창업(3/3),경영과회계(2/2),생활과세금(2/2),알기쉬운실용금융(3/3),한국경제의이해(3/3),생활속의경제학(3/3)		
	컴퓨터와 정보기술(C)	컴퓨터활용(3/4),인터넷활용(3/4),데이터로표현하는세상(3/4),컴퓨터및IT개론(3/3),IT융합개론(3/3),C프로그래밍(3/4),문화콘텐츠와프로그래밍(3/4),인문계를위한컴퓨터프로그래밍(3/4)	공학교육인증 이수조건 충족	
공학기초	수학(M)	기초미분적분학(3/3),미분적분학Ⅰ(3/3),미분적분학Ⅱ(3/3),고급미분적분학Ⅰ(3/3),고급미분적분학Ⅱ(3/3),미분방정식(3/3),선형대수학(3/3),백터해석(3/3),기초통계학(3/3)		공학교육인증을 하지 않는 학과도 선택 가능
	물리(S)	기초물리학(3/3),물리학및실험Ⅰ(3/4),물리학및실험Ⅱ(3/4),고급물리학및실험Ⅰ(3/4),고급물리학및실험Ⅱ(3/4)		
	화학(S) 생물(S)	화학및실험Ⅰ(3/4),화학및실험Ⅱ(3/4),일반화학(3/3)		
		일반생물학(3/3),일반생물학Ⅰ(2/2),일반생물학Ⅱ(3/3)		

2. 신설 및 폐강 교과목

1) 신설교과목

구분	영역	교과목
기초 교양	공통기초	대학영어, C/Java/Python/Scratch 프로그래밍 중 택1
핵심 교양	사고와 표현	인권과현대사회, 과학기술의탐색(수학, 과학, 공학), 인간의탐색(철학, 역사, 문학), 종교와 문화
	분석과 판단	인간과윤리, 통계로 보는 세상, 과학기술사
	도전과 미래	인간삶과 교육, 세계시민과 국제화
일반 교양	언어	영어I, II
	철학과 심리	
	문학과 예술	베스트셀러읽기
	역사와 사회	지역사회의 이해, 세계사의 이해, 미국문화의 이해, 중국문화의 이해,
	자연과 과학	
	기술과 창업	세계경제의 이해, 문화콘텐츠비즈니스, 미래기술과 사회
	소프트웨어	컴퓨팅사고, 기초 모바일 앱 프로그래밍, 모바일 앱 개발, 웹과 인터넷
	체육	스포츠와건강(2/2: 탁구, 테니스, 골프, 배드민턴, 신체리듬과체형관리), 스포츠와 비판적사고
공학 기초	수학	
	물리	
	화학	
	생물	

2) 폐지교과목

대영역	소영역	교과목
기초		Practice Reading, Practice Listening 대학생활과 미래설계(진로설계1) 기업가정신과 창의설계(진로설계2)
인성함양	문학과 언어	독서와토론
	역사와 문화	한국문화사
	철학과 인간	공학윤리
	체육과 예술	생활체육과건강, 레저스포츠와건강, 테니스와건강, 골프와건강, 마제스틱승마리더십, 볼링과건강, 수상스포츠와 건강 (*여름 계절학기), 스키와 건강 (*겨울 계절학기), 신체리듬과체형교정, 문학과영화
역량강화	글로벌	영문독해, 영문독해와청해, 영어글쓰기, 영어회화 I , 영어회화 II , 일본사회의이해, 중국어III, 중국어IV, 현대사회의대중문화:중국 그리고 세계 , 세계문화기행
	리더십과 사회	아이디어 설계 및 실습, 인간심리의이해, 융합인문교육, 평생교육과창의성, 나눔의 공학
	과학적.논리적 사고	과학사, 금융수학, 현대사회와통계
	융합과 창업	융합의이해, 글로벌산업환경과 무역, 기술과경영, 기업가정신과창업, 생활속의 경제학
	컴퓨터와 정보기술	컴퓨터활용, 인터넷활용, 컴퓨터및IT개론, C프로그래밍, 문화콘텐츠와프로그래밍, 인문계를위한컴퓨터프로그래밍

3) 동일·대치교과목

대영역	소영역	교과목	동일/대치 지정
기초		Practice Reading(1/2) Practice Listening(1/2)	기초교양 《 대학영어》
		대학생활과 미래설계(진로설계1) (1/2) 기업가정신과 창의설계(진로설계2)(1/2)	대학특화 《 진로설계(1, 2) 대학특화 《 진로설계(3》
인성함양	문학과 언어	독서와토론(3/3)	핵심교양 『사고와 표현』 영역 중 택1
	역사와 문화	한국문화사(3/3)	핵심교양 『도전과 미래』 영역 중 택1
	철학과 인간	공학윤리(3/3)	핵심교양 『분석과 판단』 영역 중 택1
	체육과 예술	생활체육과건강(2/2), 레저스포츠와건강(2/2), 테니스와건강(2/2), 골프와건강(2/2), 마제스틱승마리(3/3)더십, 볼링과건강((2/2), 수상스포츠와 건강((2/2) (*여름 계절학기), 스키와 건강(2/2) (*겨울 계절학기), 신체리듬과체형교정(2/2), 영화로배우는스포츠사회학(3/3), 문학과영화(3/3)	일반교양 『체육』 영역 중 택1
역량강화	글로벌	영문독해(3/3), 영문독해와청해(3/3), 영어글쓰(3/3)기, 영어회화 I (2/2), 영어회화 II(2/2), 중국어III(2/2), 중국어IV(2/2)	일반교양 『언어』 영역 중 택1
		일본사회의이해, 현대사회의대중문화:중국 그리고 세계 , 세계문화기행	일반교양 『역사와 사회』 영역 중 택1
	리더십과 사회	아이디어 설계 및 실습(3/3), 인간심리의이해(3/3), 융합인문교육(3/3), 평생교육과창의성(3/3), 나눔의 공학(3/3)	일반교양 『철학과 심리』 영역 중 택1
	과학적·논리적 사고	과학사(3/3), 금융수학(3/3), 현대사회와통계(3/3)	일반교양 『자연과 과학』 영역 중 택1
	융합과 창업	융합의이해(2/2), 글로벌산업환경과 무역(3/3), 기술과경영(3/3), 기업가정신과창업(3/3), 생활속의 경제학(3/3)	일반교양 『기술과 창업』 영역 중 택1
	컴퓨터와 정보기술	컴퓨터활용(3/4), 인터넷활용(3/4), 컴퓨터및IT개론(3/4), C프로그래밍(3/4), 문화콘텐츠와프로그래밍(3/4), 인문계를위한컴퓨터프로그래밍(3/4)	일반교양『소프트웨어』 영역 중 택1

4) 과목명변경 교과목

2018학년도	2019학년도
인성함양, 문학과 언어 《디지털스토리텔링과문화콘텐츠》	핵심교양, 사고와 표현 《문화콘텐츠스토리텔링》
역량강화, 글로벌 《중국인의 언어와문화》	일반교양, 역사와 사회 《중국문화의 이해》
역량강화, 글로벌 《입문일본어》	일반교양, 언어 《일본어I》
역량강화, 글로벌 《글로벌일본어》	일반교양, 언어 《일본어II》

3. 교육과정 운영 기본방안

- 기초교양 교과목은 필수로 지정
- 글쓰기(창의/실용/공학 글쓰기) 3과목 중 택1 (2/2)
- C/Java/Python/Scratch 프로그래밍 4과목 중 택1 (3/4)
- 핵심교양의 『사고와 표현』, 『분석과 판단』, 『도전과 미래』 영역별 한 과목 선택 필수
- 일반교양은 영역별 이수 학점을 6학점 이내로 제한