

## KOCW 콘텐츠 개발 계획서

개발 책임자	소 속	비서사무행정과	직 위	강의전담교수
	성 명	야마구치 가즈오		
개발 형태	단독연구( <input type="radio"/> ) , 공동연구( <input type="checkbox"/> )		Blended( <input type="checkbox"/> ) , Flipped ( <input type="checkbox"/> )	

### 1. 개발 수행 계획

구 분	내 용
① 과목명	국문 기초 일본어
	영문 Beginner's Japanese
② 개발 목표	일본어에 대한 흥미 유발하여 해외(일본) 취업과 유학에 대한 비전을 제시한다. 국제적인 글로벌 리더를 양성한다.

### ③ 개발 내용의 요약

(콘텐츠 개발의 필요성, 전체적인 구성, 정보전달방법 및 효과, 활용 계획 등을 기술)

학생들이 외국어를 배우려고 하는 학생에게 많은 기회를 제공하여 흥미 유발을 한다. 또한 바쁜 직장인 학생에게도 영상을 통해 외국어를 배울 수 있는 기회를 제공한다.

전체적인 구성은 전반에는 기초적인 문자를 중심으로 구성하고 후반부터는 간단한 회화와 문법을 설명하게 만든다. 특히 일본어에 대한 특징과 한국어와 차이 그리고 형용사와 동사의 활용을 설명한다. 또한 문화적인 배경을 설명하면서 흥미 유발한다.

정보전달방법은 얼굴을 나타나게 하여 칠판에 강의하는 형식으로 한다. 그러한 방법을 택하는 이유는 마치 강의를 직접 듣고 있다는 생동감을 주기 위한 것이다.

### 2. 개발 결과물 활용계획

교육과정	<input checked="" type="checkbox"/> 정규과정 <input type="checkbox"/> 산업체위탁과정 <input type="checkbox"/> 군위탁 과정
과목 분류	<input checked="" type="checkbox"/> 교양과목 <input type="checkbox"/> 전공 과목
활용년도 및 학기	2016년도 2학기부터~
교과목명	기초 일본어
활용 과정	<input checked="" type="checkbox"/> 계절학기용 <input type="checkbox"/> 산업체위탁과정용 <input type="checkbox"/> 군위탁 과정용 <input checked="" type="checkbox"/> 교양강좌용 <input type="checkbox"/> 기타 _____
활용 방안	

## 개발 요약문

### 1. 콘텐츠 개발 목적 및 필요성

영상 강의를 자주 접할 수 있는 이 시대에 영상 강의를 만들어 놓는 것은 교육 환경을 활용시키기 위한 중요한 아이템이 될 것이다. 학생들에게 다양한 수업 방식과 내용을 접하게 해주는 데 있어 학습 효과를 기대할 수 있다. 특히 산업체위탁과 같은 시간적인 제약이 있는 경우 활용도가 높다.

### 2. 개발 내용 및 방법

수업의 핵심적인 것을 중심으로 수업 진행. 강사의 얼굴이 나오게 하여 칠판에 쓰면서 강의한다. 여러 가지 일본 문화 아이템을 보여주면서 시각적으로 이해시키면서 수업을 전개한다.

### 3. 관련교재 현황

본인의 자체교재

### 4. 활용방안 및 기대효과

학생들은 반복해서 강의를 시청할 수 있다. 이해가 안 되거나 복습할 때 활용할 수 있다.

### 5. 참고자료

사와노 미유키 : [일본어교육 문법강의 노트] 아루크

미주타니 노부코 : [일본어 교실 작업] 아루크