

# 수업 계획서

2026년도 1학기

|       |         |      |                 |       |    |
|-------|---------|------|-----------------|-------|----|
| 교과목코드 | 3225187 | 교과목명 | 미래언어 ChatGPT 활용 | 분반    | 21 |
| 학점/시수 | 2 / 2   | 수업형태 | 이론(2)           | 강의실   |    |
| 이수구분  | 교양      | 수업대상 | 교양학과 전학년        | 수업교시  |    |
| 담당교수명 | 이철승     | 교과소속 | 교양학과            | 연락처   |    |
| 연구실   | 연구동 203 | 상담일시 | 오후(월, 수), 오전(목) | 사이버강좌 | Y  |
| 홈페이지  |         | 이메일  |                 |       |    |

| 핵심역량 |      |        |      |        |      |    |     |     |       |
|------|------|--------|------|--------|------|----|-----|-----|-------|
| 전문   |      |        | 창의   |        | 나눔   |    | 계   |     |       |
| 80   |      |        | 20   |        | 0    |    | 100 |     |       |
| 전문   |      |        | 창의   |        |      | 나눔 |     |     | 계 (%) |
| 의사소통 | 전문지식 | 자원정보활용 | 자기주도 | 종합적 사고 | 문제해결 | 공감 | 협동  | 공동체 |       |
| 0    | 30   | 30     | 20   | 0      | 20   | 0  | 0   | 0   |       |

|      |     |
|------|-----|
| 수업방법 | 비대면 |
|------|-----|

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <b>핵심역량<br/>연계성</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 핵심역량 설정 근거<br/>4차산업혁명시대에 융복합적 사고에 기반하여 비전공자들에게도 전문적이고 창의적인 생각은 반드시 필요하다. 본 교과는 우리대학 심화교양 교과로 1~4학년 학습자를 대학으로 핵심역량(전문, 창의)을 기르고자 한다.</li> <li>- 전문 (60%) : 인공지능개념에 대한 전문지식을 이해하고 생성형AI에 대한 기초적인 정의에 기반하여 직접 실습 할 수 있는 전문역량</li> <li>- 창의 (40%) : ChatGPT로 업무의 스킬업부터 자기 계발, 도구의 효율적 활용할 수 있는 창의역량</li> </ul> |  |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|             |  |
|-------------|--|
| 전공능력<br>연계성 |  |
|-------------|--|

|      |                                        |
|------|----------------------------------------|
| 핵심개념 | 인공지능 이해, 생성형 AI이해, ChatGPT 활용, 인공지능 실습 |
|------|----------------------------------------|

|    |                  |
|----|------------------|
| 기능 | 설계하기, 실습하기, 응용하기 |
|----|------------------|

|                   |                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 선행<br>수과목<br>사전지식 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선수과목 : 2학년 교양필수 컴퓨팅사고와 인공지능</li> <li>- 학습에 도움을 주는 교양 필수 또는 선택과목 : 소프트웨어 코딩교육, 컴퓨팅적 사고와 프로그래밍, 기술혁명과 ICT</li> <li>- 사전지식 : 컴퓨팅적 사고력, 창의적인 문제해결 능력, 인공지능 기초지식</li> </ul> |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|      |                                                                                                                                                                     |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 수업개요 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4차산업혁명 시대의 인공지능 기술을 이해할 수 있다.</li> <li>- ChatGPT로 업무의 스킬업부터 자기 계발까지 할 수 있다.</li> <li>- ChatGPT를 효율적으로 활용할 수 있다.</li> </ul> |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|      |       |                                                                                                                    |
|------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 수업목표 | 지식·이해 | 1. 교양 수준의 자연과학 분야 기초 이론에 대하여 안다.<br>2. 시대의 흐름에 따라 변화하는 내용에 대하여 안다.<br>3. 문제해결을 위한 필수적인 개념과 지식, 최근 담론과 쟁점에 대하여 안다.  |
|      | 과정·기능 | 1. 교양 수준의 자연과학 분야 기초 이론을 적용 할 수 있다.<br>2. 주어진 상황을 분석하고 판단 할 수 있다.<br>3. 문제해결을 위해 다양한 방법을 활용 할 수 있다.                |
|      | 가치·태도 | 1. 교양 수준의 자연과학 분야 기초 이론을 이해하려고 노력한다.<br>2. 4차 산업혁명 시대의 지능정보기술을 활용하는 태도를 기른다.<br>3. 문제해결을 위한 올바른 자질과 정신을 갖추려고 노력한다. |

|                    |                                                                                                                                                                                                 |      |      |  |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------|--|
| 전년도<br>교과목<br>개선사항 |                                                                                                                                                                                                 |      |      |  |
| 교수방법               | 문제해결형                                                                                                                                                                                           | 플립러닝 |      |  |
|                    | 지역사회연계형                                                                                                                                                                                         |      |      |  |
|                    | 소통중심형                                                                                                                                                                                           |      |      |  |
| 교육방법               | 교수방법                                                                                                                                                                                            | 플립러닝 | 중심역량 |  |
|                    | 해당 차시에 아래 단계에 따라 실시<br>1) 도입 : 이전 학습 내용 상기 및 동기유발, 본 차시 학습내용 안내<br>2) 설명 : 이론 및 코딩의 개념설명 및 활용법 설명<br>3) 사례 : 차시에 따라 플립러닝 후 수업시연과 실습진행<br>4) 학습자와 교수자 질의응답, 실습을 통한 문제해결<br>5) 질의응답 결과에 따른 피드백 제공 |      |      |  |
|                    | 교수방법                                                                                                                                                                                            |      | 중심역량 |  |
|                    |                                                                                                                                                                                                 |      |      |  |
|                    | 교수방법                                                                                                                                                                                            |      | 중심역량 |  |

|                           |                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| e-class<br>활용             | 교내 이클래스( <a href="http://ctl.kwu.ac.kr">http://ctl.kwu.ac.kr</a> )를 활용한 소통학습. 학습자는 이클래스를 통해 수업과 관련된 질문을 하고, 교수자는 다음 수업 전까지 그에 대한 답을 함으로써 보충 학습이나 심화 학습 등 수업시간 이외 추가적인 개별 학습 기회제공 |
| 수업매체                      | 동영상자료,유인물,인터넷자료,파워포인트                                                                                                                                                            |
| 중간<br>CQI결과<br>반영<br>수정사항 | <input type="checkbox"/> 중간강의평가 종료후 CQI보고서 내용을 반영하여 수업계획서를 변경할 계획이 있는 경우 작성요망                                                                                                    |

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 장애학생<br>을 위한<br>수업지원     | <p>□ 학칙 제85조에 의거하여 장애학생은 개강 첫 주에 교과목 담당교수와 의 면담을 통해 출석, 강의, 과제 및 시험에 특별<br/>한 지원을 요청할 수 있으며 요청된 사항은 장애학생지원센터(950-3590) 또는 담당교수를 통해 지원받을 수 있습니다.</p> <p>□ 장애학생을 위한 수업지원 사항 안내</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 학생은 장애학생지원센터를 통해 다음의 사항을 지원받을 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의관련: 강의노트 복사, 학습도우미 지원, 타학생의 수업노트 복사</li> <li>- 과제관련: 과제대필을 위한 도우미 지원, 과제제출 1주 연장</li> <li>- 평가관련: 답안 대필을 위한 도우미 지원, 시험시간연장, 시험지 확대복사</li> <li>- 기기관련: 학습보조기기 및 보조공학기기 지원</li> </ul> </li> <li>2. 학생은 담당교수를 통해 다음의 맞춤형 강의를 지원받을 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시각장애: 강의관련 자료 확대복사</li> <li>- 지체장애: 수강시 좌석 앞자리 또는 뒷자리와 같이 본인이 선호하는 좌석 배정</li> <li>- 청각장애: 수강시 좌석 앞자리 배정</li> <li>- 지적장애: 반복학습/보충학습제공</li> </ul> </li> </ol> |
| 참고사항                     | <p>□ 수업자료는 e-Class(<a href="http://ctl.kwu.ac.kr/">http://ctl.kwu.ac.kr/</a>) 자료실에 탑재할 예정입니다. 구체적인 활용방법은 수업시간에 공고하겠<br/>습니다.</p> <p>□ 학칙 제46조에 의거하여 수업 시간수의 3/4 이상 출석 미달 시 학점이 부여되지 않습니다.</p> <p>□ 수업계획안은 오리엔테이션 이후 학생의견을 수렴하여 변경이 있을 수도 있으며, 최종 수업계획서는 3주차에 탑재될<br/>예정입니다.</p> <p>□ 매 차시별 수업 시작과 종료에서 다음 활동을 실시합니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 수업 시작 시(1~2분 정도) <ul style="list-style-type: none"> <li>- KWU 공식인사(사랑합니다, 고맙습니다, 축하합니다)</li> <li>- 마음다짐(예: 명상멘트, 명상 동영상 등)</li> </ul> </li> <li>2. 수업 종료 시(1~2분 정도) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마음다짐(예: 명상멘트, 명상 동영상 등)</li> <li>- KWU 공식인사(사랑합니다, 고맙습니다, 축하합니다)</li> </ul> </li> </ol> <p>※영상멘트 및 동영상은 교양기초교육원 메인 홈페이지에 탑재되어 있습니다.</p>                           |
| 학습과제<br>작성요령<br>및<br>유의점 | - 보고서 작성 이클래스에 공지                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

□ 교육 자료 목록

| 순번 | 교재명(자료명)               | 종류   | 저자         | 출판사     | 비고 |
|----|------------------------|------|------------|---------|----|
| 1  | 된다! 하루 만에 끝내는 챗GPT 활용법 | 교재   | 프롬프트 크리에이터 | 이지스퍼블리싱 |    |
| 2  | 챗 GPT로 대화하는 기술         | 참고자료 | 박해선        | 한빛미디어   |    |
| 3  | 챗GPT 제대로 써먹기           | 참고자료 | 조민정        | 한빛미디어   |    |

□ 학습 과제 목록

| 순번 | 과제명 | 내용                    | 제출시기        | 제출처     |
|----|-----|-----------------------|-------------|---------|
| 1  | 보고서 | ChatGPT를 활용한 전공활용 보고서 | 14주차 이<br>후 | e-class |

□ 평가 방법 목록

| 전공능력      |                            |                                                  |         | 과정중심평가  |       |       |
|-----------|----------------------------|--------------------------------------------------|---------|---------|-------|-------|
| 전공능력      | 하위능력                       | 구성요소                                             | 비율 (%)  | 평가방법    | 평가 배점 | 성취수준  |
| 전문        | 전문지식,자원정보활용                | 습득,이해,적용,수집,분석,활용                                | 60      | 지필평가    | 24    | 1~5수준 |
|           |                            |                                                  |         | 실험-실습평가 | 24    | 1~5수준 |
| 창의        | 자기주도,문제해결                  | 자아성찰,도전적 동기,진로탐색,자기 관리,문제명료화,정보수집,전략수집, 문제해결 자신감 | 40      | 포트폴리오평가 | 16    | 1~5수준 |
|           |                            |                                                  |         | 보고서평가   | 16    | 1~5수준 |
|           |                            |                                                  |         | 출석점수    | 20    |       |
| 구분        |                            | 중간 지필평가                                          | 기말 지필평가 | 비고      |       |       |
| 실시여부      |                            | 실시                                               |         |         |       |       |
| 실시방식      |                            | 대면                                               |         |         |       |       |
| 과정중심 평가방법 | 보고서평가,실험-실습평가,지필평가,포트폴리오평가 |                                                  |         |         |       |       |

|                     |                                                                                                                                                     |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 평가기준 첨부파일           |                                                                                                                                                     |
| 성취수준<br>미달자<br>지도방안 | - 지필평가(중간) 이후 각 평가에서 성취 기준에 80% 달성을 하지 못한 학생들에 대하여 실험실습평가 이후 성취 기준에 적합한 상담이나 수업에 관한 피드백을 제공하고 포트폴리오 평가 이후 최종 평가 후 일정 기준에 도달하지 못한 학생들에 대하여 재수강을 권고함. |

□ 주차별 강의 내용 목록

| 학습주제            | 학습내용                                                                                                                                                               | 교수방법 | 평가방법        | 교재진도      | 수업<br>주차 | 전공(교양)<br>하위능력 | 비고 |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------|-----------|----------|----------------|----|
| 인공지능의<br>개요     | - 생활 인공지능의 존재<br>- 인공지능 학문의 탄생과 정의<br>- 인공지능의 역사                                                                                                                   | 플립러닝 |             | Chapter1  | 1        | 전문지식           |    |
| 머신러닝 이<br>해하기   | - 머신러닝이란 무엇인가<br>- 머신러닝 학습방법                                                                                                                                       |      |             | Chapter2  | 2        | 전문지식           |    |
| 인공신경망           | - 인공 신경망이란 무엇인가<br>- 인공 뉴런 퍼셉트론에 대해 알아보자<br>- 딥러닝 CNN에 대해 알아보자                                                                                                     |      |             | Chapter3  | 3        | 전문지식           |    |
| 챗 GPT           | - 챗 GPT 탄생과 발전<br>- 챗 GPT<br>- 챗 GPT 활용                                                                                                                            |      |             | Chapter4  | 4        | 전문지식           |    |
| 챗 GPT 따라<br>하기  | - 챗GPT가 추천하는 질문부터 따라 해보자!<br>- 질문하는 기술 ? 강조 문구 활용<br>- 정보를 요약해 줄래?<br>- 챗GPT에게 상담 받기                                                                               |      |             | Chapter5  | 5        | 전문지식           |    |
| GPTs            | - 나만의 챗봇, GPTs<br>- 챗GPT를 잘 사용하는 6가지 꿀팁<br>- 챗GPT 맞춤 설정하기                                                                                                          |      |             | Chapter6  | 6        | 자원정보활용         |    |
| 챗 GPT 활용        | - 번역하기<br>- 블로그 글쓰기<br>- 소설과 동화 쓰기                                                                                                                                 |      |             | Chapter7  | 7        | 자원정보활용         |    |
| 중간고사            | 중간고사                                                                                                                                                               |      | 지필평가        |           | 8        | 문제해결           |    |
| 챗 GPT 오피<br>스활용 | - 엑셀 골칫거리 해결하기<br>- 파워포인트 기획안 만들기<br>- 1페이지 제안서 만들기                                                                                                                |      |             | Chapter8  | 9        | 자원정보활용         |    |
| 아이디어 찾<br>기     | - 마케팅 아이디어 얻기<br>- 코딩에 활용하기                                                                                                                                        | 플립러닝 |             | Chapter9  | 10       | 자원정보활용         |    |
| 이미지 만들<br>기     | - 옴니의 등장! 챗GPT로 이미지 만들기<br>- 코파일럿 디자이너로 이미지 생성하기                                                                                                                   | 플립러닝 |             | Chapter10 | 11       | 자기주도           |    |
| 정보 이용하<br>기     | - 똑똑하게 영어 공부하기<br>- 챗GPT로 건강 챙기기<br>- 이미지 검색해서 정보 얻기                                                                                                               | 플립러닝 |             | Chapter11 | 12       | 문제해결           |    |
| 생성형 AI          | - 생성형 AI 이미지 판매하기<br>- 맞춤형 소량 생산 셀러되기<br>- 재능 마켓에서 번역 서비스하기                                                                                                        | 플립러닝 | 보고서평가       | Chapter12 | 13       | 자기주도           |    |
| 응용하기            | - 나의 질문을 수정해 줘<br>- 이 정보를 기반으로 대담해 줘<br>- 특정 인물을 위한 답변을 해줄래?<br>- 이번엔 챗GPT 네가 질문해<br>- 게임을 통해 배운다<br>- 이런 형태로 답변해 줘<br>- 빠진 과정이 없는지 검토해 줄래?<br>- 더 좋은 방식이 있다면 알려 줘 | 플립러닝 | 포트폴리오평<br>가 | Chapter13 | 14       | 자기주도           |    |
| 기말고사            | 기말고사                                                                                                                                                               |      | 실험-실습평<br>가 |           | 15       | 문제해결           |    |

□ 전공능력비율 합계(%)

| 구분             | 의사소통 | 전문지식 | 자원정보활<br>용 | 자기주도 | 종합적사고 | 문제해결 | 공감 | 협동 | 공동체 | 계   |
|----------------|------|------|------------|------|-------|------|----|----|-----|-----|
| 능력반영횟수<br>(차시) | 0    | 5    | 4          | 3    | 0     | 3    | 0  | 0  | 0   | 15  |
| 능력비율(%)        | 0    | 30   | 30         | 20   | 0     | 20   | 0  | 0  | 0   | 100 |