

노년의 활력있는 삶을 위한 여가활동 강의 계획서

1. 요구분석서

요구분석서			
과목명(한글)	노년의 활력있는 삶을 위한 여가활동	담당 교수	김미정, 이진영
영역	주요내용	분석내용	
요구분석	효과성	노인 대상의 다양한 여가 프로그램을 통해 삶의 여유와 즐거움을 제공할 수 있다.	
	파급성	노인의 여가 프로그램 참여유무는 궁극적으로 삶의 질 향상에 직접적인 영향을 준다. 따라서 참여기회의 확대를 모색함으로써 노년기 정신, 신체 건강 분야에도 도움을 제공할 수 있다.	
	적절성	쉽고 재미있는, 그리고 누구나 활용 가능한 노인 여가 프로그램을 제시함으로써 노년기 여가 프로그램의 새로운 지평을 열 수 있다.	
	시급성	과거와 달리 활동력이 왕성한 액티브 시니어를 대상으로 한 다양한 여가활동 프로그램의 개발이 시급하다.	
학습자 분석	선수학습 정도	노노케어 서비스 길라잡이, 노년기 건강밥상과 식생활을 학습하였음	
과제분석	교과영역	<input type="checkbox"/> 사회과학 <input type="checkbox"/> 교육 <input type="checkbox"/> 경영·경제 <input type="checkbox"/> 공학 <input checked="" type="checkbox"/> 교양	
	과제유형	<input checked="" type="checkbox"/> 언어정보 <input type="checkbox"/> 지적기능(변별, 개념, 법칙, 문제해결) <input type="checkbox"/> 인지전략 <input checked="" type="checkbox"/> 태도 <input checked="" type="checkbox"/> 운동기능 ※ 중복가능	
	교과내용 구조	<input checked="" type="checkbox"/> 모듈형 <input type="checkbox"/> 순차형 <input type="checkbox"/> 목록형	
	교과수준	<input type="checkbox"/> 기초 <input checked="" type="checkbox"/> 심화 <input type="checkbox"/> 응용	
목표분석	목표유형	<input type="checkbox"/> 개념 <input checked="" type="checkbox"/> 이해 <input checked="" type="checkbox"/> 적용 <input type="checkbox"/> 분석 <input checked="" type="checkbox"/> 종합 <input type="checkbox"/> 평가 ※ 중복가능	

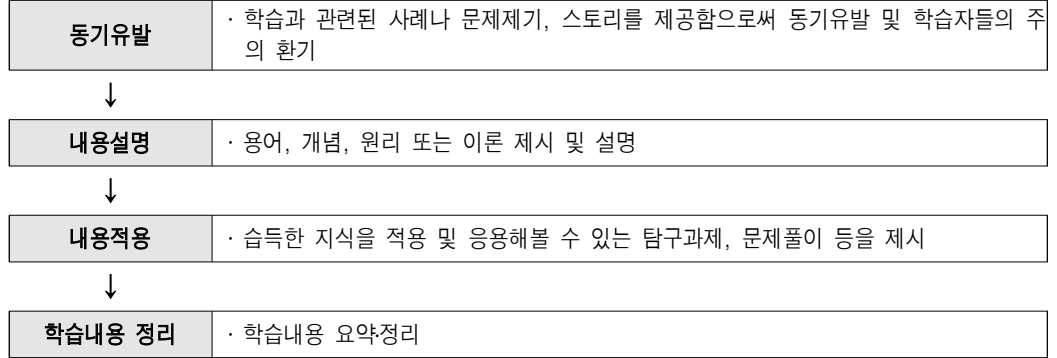
2. 교과목기획서

교과목기획서			
과목명(한글)	노년의 활력있는 삶을 위한 여가활동	담당교수	김미정, 이진영
교과목의 필요성 및 목적	본 교과목은 액티브 시니어에게 다양한 여가 프로그램을 소개하고, 이를 통해 보람있고 활기찬 노후생활 준비에 도움을 제공하고자 한다. 특히 단순한 흥미위주의 여가활동 프로그램을 지양하고, 노인들의 눈높이에 맞는 다양한 프로그램을 개발, 교육함으로써 생활 속 활용도를 높이는데 목적을 두고 있다.		
직무수준	4 수준	정서지원직무 심화	
교과내용 및 교수학습 전략	■ 교과내용 구조도 ○ 교과내용 구조 : 모듈형(본 교과목은 5개의 모듈로 구성하고자 함)		
	<pre> graph LR M1[1 신체활동 증진] --- S1[움직임] M1 --- S2[요가] M1 --- S3[간편운동] M2[2 실내놀이] --- S4[전통놀이] M2 --- S5[실버놀이] M2 --- S6[문학놀이] M3[3 실버 예술 활동] --- S7[색칠놀이 I] M3 --- S8[색칠놀이 II] M4[4 실버 창작 활동] --- S9[점토놀이 I] M4 --- S10[점토 놀이 II] M5[5 프로그램 개발] --- S11[프로그램 구성하기] M5 --- S12[프로그램 적용하기] </pre>		

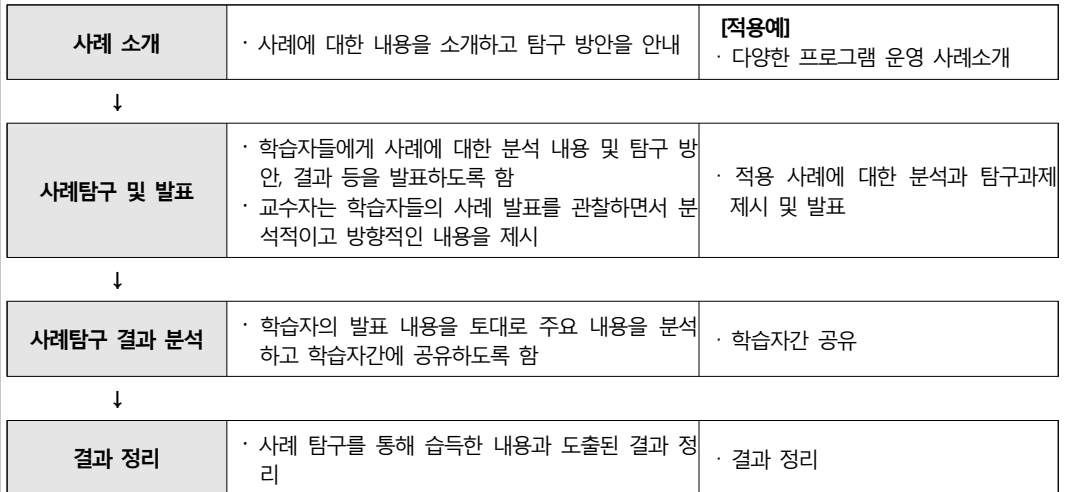
■ 교수학습 전략

○ 교수 학습전략

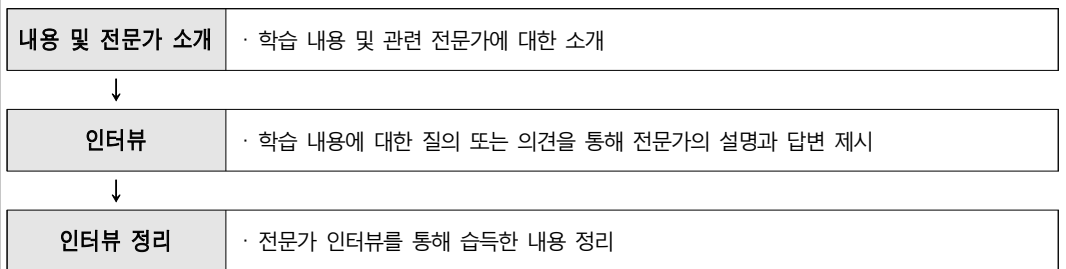
1. 강의형(Tutorial) : 1, 2, 5 모듈



2. 사례기반형 모형: 3, 4, 5 모듈



3. 전문가 인터뷰형(Expert Interview Learning): 1,2, 3, 4 모듈



3. 수업계획서

수업계획서																																											
과목명(한글)	노년의 활력있는 삶을 위한 여가활용		담당교수	김미정, 이진영																																							
수업개요	본 교과목은 액티브 시니어에게 다양한 여가 프로그램을 소개하고, 이를 통해 보람 있고 활기찬 노후 생활 준비에 도움을 제공하고자 한다. 특히 단순한 흥미위주의 여가활동 프로그램을 지양하고, 노인들의 눈높이에 맞는 다양한 여가 프로그램을 개발, 교육함으로써 생활 속 활용도를 높이는데 목적을 두고 있다.																																										
수업목표	1. 액티브 시니어를 이해하고, 이들 요구에 적합한 여가 프로그램을 구성할 수 있다. 2. 액티브 시니어의 눈높이에 맞는 다양한 여가 프로그램을 스스로 활용할 수 있다.																																										
수업 자원	교재	[주교재] 김준환, 김혜경(2017). 노인 케어의 이론과 실제. 여가																																									
		[부교재] 이송은, 박순하, 최수진(2017). 노인여가 프로그램 개발. 창지사																																									
수업운영전략	<ul style="list-style-type: none"> ■ [학습자 동기유발전략] 학습자의 연령대를 고려한 지식관련 이론 강의 외 주제에 맞는 관련 보조 영상의 활용, 전문가 초청 좌담회, 필요기술 시연, 현장인터뷰 등을 통해 주의집중 및 관련성 전략을 통한 학습의 동기를 유발하고, 줄글보다는 영상, 이미지 등을 이용한 보다 쉬운 학습 접근 방법을 적용하는 자신감 전략으로 접근하고자 함 ■ [상호작용전략] <ul style="list-style-type: none"> - 학습자-교수자 상호작용 위한 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 외 피평가자 체크리스트를 활용 - 학습자-학습자 간 상호작용 위한 토론, 자유게시판 운영 - 토론학습자-내용 간 상호작용 위한 직무역량 확인을 위한 사전-사후 체크리스트 활용, 퀴즈, 수행과제를 제공 																																										
평가	전략	<ul style="list-style-type: none"> ■ 평가유형 : 피평가자 체크리스트, 평가자 체크리스트, 일지 ■ 평가내용 : 본 교과목의 수업목표 인 여가활동의 기본적인 지식과 기술을 활용하여 서비스를 제공할 수 있는 정도를 평가 ■ 평가도구 : 직무능력 향상 체크리스트, 활동일지 ■ 기타 : 매차시별 학습자의 직무능력 향상정도를 스스로 점검 할 수 있도록 '학습 전-학습 후 직무능력 자가점검 체크리스트' 를 제공함 																																									
	방법	<table border="1"> <thead> <tr> <th>평가항목</th> <th>비율</th> <th>횟수</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>출석</td> <td>20%</td> <td>15주</td> <td rowspan="11"> <ul style="list-style-type: none"> ■ 과제 : 노노 여가활동 활동보고서 작성하기 </td> </tr> <tr> <td>포트폴리오</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>문제해결 시나리오</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>서술형시험</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>논술형시험</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>사례연구</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>평가자 질문</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>평가자 체크리스트</td> <td>20%</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>피평가자 체크리스트</td> <td>30%</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>일지/저널/성찰일지</td> <td>30%</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>역할연기</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>합계</td> <td>100%</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	평가항목	비율	횟수	비고	출석	20%	15주	<ul style="list-style-type: none"> ■ 과제 : 노노 여가활동 활동보고서 작성하기 	포트폴리오	%		문제해결 시나리오	%		서술형시험	%		논술형시험	%		사례연구	%		평가자 질문	%		평가자 체크리스트	20%	2	피평가자 체크리스트	30%	13	일지/저널/성찰일지	30%	1	역할연기	%		합계	100%	
평가항목	비율	횟수	비고																																								
출석	20%	15주	<ul style="list-style-type: none"> ■ 과제 : 노노 여가활동 활동보고서 작성하기 																																								
포트폴리오	%																																										
문제해결 시나리오	%																																										
서술형시험	%																																										
논술형시험	%																																										
사례연구	%																																										
평가자 질문	%																																										
평가자 체크리스트	20%	2																																									
피평가자 체크리스트	30%	13																																									
일지/저널/성찰일지	30%	1																																									
역할연기	%																																										
합계	100%																																										

○ 주차별 수업 계획

주차	차시구성	학습주제/내용	
1	3	노년기의 여가	노년기 여가
			노년기 여가활동 (1)
			노년기 여가활동 (2)
2	3	신체활동 증진 (I) : 움직임	건강해지는 걸기 (1)
			건강해지는 걸기 (2)
			걸기 놀이
3	3	신체활동 증진 (II) : 요가	준비동작 익히기
			몸으로 하는 실버요가 (1)
			몸으로 하는 실버요가 (2)
4	3	신체활동 증진 (III) : 몸풀기 운동	몸풀기 운동
			간편 운동 (1)
			간편 운동 (2)
5	3	실내놀이 I : 실버 놀이 (1)	실버놀이 (1)
			실버놀이 (2)
			실버놀이 (3)
6	3	실내놀이 II : 실버 놀이	마음이 따뜻해지는 실버 놀이(1)
			마음이 따뜻해지는 실버 놀이(2)
			마음이 따뜻해지는 실버 놀이(3)
7	3	실내놀이(III) : 문학 놀이	문학으로 행복해지기
			문학으로 풍요로워지기
			문학으로 여유로워지기
8	3	사례연구 방법제시 및 평가	학습 정리(1)
			학습 정리(2)
			중간 학습평가(사례연구)
9	3	실버 예술 활동 I : 색칠놀이 I	감정표현 색칠하기(1)
			감정표현 색칠하기(2)
			감정표현 색칠하기(3)
10	3	실버 예술 활동 II : 색칠놀이 II	창의적 색칠하기(1)
			창의적 색칠하기(2)
			창의적 색칠하기(3)
11	3	실버 창작 활동 I : 점토놀이 I	활력 만들기(1)
			활력 만들기(2)
			활력 만들기(3)
12	3	실버 창작 활동 점토놀이 II	희망 만들기(1)
			희망 만들기(2)
			희망 만들기(3)
13	3	프로그램 구성하기	프로그램 구성 방법
			계획서 작성하기
			프로그램 기획 사례
14	3	프로그램 적용하기	신체활동 프로그램 적용하기
			실내놀이 프로그램 적용하기
			예술활동 프로그램 적용하기
15	3	역할연기 준비와 평가	직무점검하기
			상황별 역할 제시
			직무역량 자가진단 평가

4. 콘텐츠 개발계획서

콘텐츠 개발계획서			
과목명(한글)	노년의 활력있는 삶을 위한 여가활용	담당교수	김미정, 이진영
내용구조 설계 전략	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기본전략 : 65세 이상의 고령자의 온라인수강을 고려하여 콘텐츠를 주제별로 모듈별단위를 10분 단위로 마이크로 모듈로 개발, 강의식 수업구성을 탈피하여 기본적인 개념이해와 케어서비스를 직접 적용할 수 있는 사례 및 기술을 시연하거나, 과업수행 과제 실시함 ■ 융합형 교수학습 모형에 따른 학습 플로우 설계 <ol style="list-style-type: none"> 1) 강의형 : 교과목 로드맵-직무능력 사전점검하기-키워드찾아보기-본학습(마이크로 모듈 1)-키워드연결하기-본학습(마이크로 모듈 2)-키워드정리하기-본학습(마이크로 모듈 3)-직무능력 평가하기-다음강의 예고 2) 사례기반형 : 교과목 로드맵-직무능력 사전점검하기 - 찾아보기-본학습(사례제시)-쉬어가기-본학습(탐구과제제시)-학습정리-본학습(공유하기)-제시하기-직무능력 평가하기-다음 강의 예고 3) 전문가 인터뷰 : 교과목 로드맵-직무능력 사전점검하기-키워드찾아보기-본학습(전문가 인터뷰)-키워드연결하기-본학습(마이크로 모듈 2)-키워드정리하기-본학습(마이크로 모듈 3)-직무능력 평가하기-다음강의 예고 		
동기유발 전략	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기본전략 : 65세 이상의 학습자를 고려한 동기유발 전략으로 개발하고자 함 ■ 동기유발 전략 <ol style="list-style-type: none"> 1) 주의집중 전략 : 지식관련 이론 강의 외 주제에 맞는 관련 보조영상의 활용, 필요기술 시연 등 시청각 매체를 활용, 10분 단위로 학습영상을 모듈화 하여 주위 분산의 자극을 지양하고자 함 2) 관련성 전략 : 전문가 초청 좌담회, 현장인터뷰 등 친밀한 현장의 사례를 통해 친밀성을 높임 3) 자신감 전략 : 줄글보다는 영상, 이미지 등을 이용한 보다 쉬운 학습 접근방법을 적용하며, 직무수행 방법의 제시도 기초 수준부터 난이도를 높여 제시하며, 다양한 수준의 시작점을 제시하여 성공기회를 제시함 		
상호작용 전략	학습자-교수자	강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 외 피평가자 체크리스트를 활용 (KOCW 활용시-BDU LMS 및 온라인 상담 게시판 연동)	
	학습자-학습자	강의실 내 토론, 자유게시판 운영 (KOCW 활용시-BDU LMS 및 온라인 상담 게시판 연동)	
	학습자-내용	직무역량 확인을 위한 사전-사후 체크리스트 활용, 퀴즈, 수행과제를 제공 (콘텐츠 내 Intro 및 Outro 탑재)	
콘텐츠 구성 및 요구사항	■ 1주 (3)강 구성		