

붙임2.

강 의 계 획 서

이수구분	강의제목	부제목
교양선택	역사수업과 4차산업혁명	
교재		

1. 교과목 개요

<p>1. 과목개요: 4차산업혁명 시기 인간의 본성을 다룬 인문학과 과학의 발달이 가져오는 분야의 조화가 필요한 시기에, 대학생을 위한 VR을 활용한 역사 수업 개설은 학습자의 요구에 부응하는 시대의 변화에 필요하다고 판단된다. 이 수업에서는 역사에 대한 유물, 유적에 대한 배경을 공부하고 VR을 활용하여 역사 문화 유산에 대한 심화학습을 하도록 한다.</p> <p>2. 휴머니티 요소: 이 교과목은 역사 속 인물의 활동을 VR/ AR 및 홀로그램 등을 통해 타인과 자신의 생각을 공유하는 의사소통 활동을 통해 협력적으로 문제에 대한 생각을 나누고 정리하여, 다른 사람들의 생각을 존중하고 배려하며 공감하는 소통 태도를 기른다.</p>
--

2. 주별 내용

주차	강의 주제	파일 유형
1	수업 오리엔테이션, 역사수업과 4차 산업혁명 기본적 이해	mp4
2	한국 고대 역사.문화의 시대 배경(1)	mp4
3	한국 고대 역사.문화의 시대 배경(2)	mp4
4	한국 중세 역사.문화의 시대배경(1)	mp4
5	한국 중세 역사.문화의 시대배경(2)	mp4
6	한국 근세 역사.문화의 시대배경(1)	mp4
7	한국 근세 역사.문화의 시대배경(2)	mp4
8	한국 근현대 역사.문화의 시대배경(1)	mp4
9	한국 근현대 역사.문화의 시대배경(2)	mp4
10	고대 인류의 문명	mp4
11	고대 그리스.로마 문명	mp4
12	중세 유럽문명	mp4
13	르네상스 시대와 문화	mp4
14	산업혁명이후 1차 대전 과 2차 대전	mp4
15		