

**집단지성 기반 학습법 및  
동료평가 적용 수업 개발  
- 결과 보고서 -**

학 기	2021학년도 2 학기
성 명	[서명]
소 속	
교과목명	
개발 유형	PJBL(프로젝트기반학습) 유형

※ 파란색 글씨는 모두 삭제하고 제출 바람

## 1. 집단지성 기반 학습법 및 동료평가 적용 수업 개요

### [유의 사항]

- 집단지성 기반 학습법을 적용하지 않은 주차는 모델 단계와 동료평가는 기재하지 않음
- **집단지성 기반 학습법을 적용한 주차는 모델 단계를 명확히 표시함**  
(예시: PBL의 경우 집단지성기반 수업 OT, 1단계-프로젝트 계획, 2단계-프로젝트 수행 등으로 해당 단계를 표시함)
- **동료평가를 적용한 주차는 평가 대상(팀간/팀내 등)과 내용을 명확히 표시함**

과목 구분		전공(    ), 교양(    )	수강생수			
수업 목표						
평가 방법		(예시) 출석(    %), 팀프로젝트 보고서 및 발표(    %), 주차별 과제(    %), 토론 및 수업참여도(    %), 팀활동 동료평가(    %), 기타(    %)				
차시	집단지성 모델 단계	수업 내용	수업 방법	동료 평가	시스템 활용	
1주차						
2주차						
3주차						
4주차						
5주차						
6주차						
7주차						
8주차						
9주차						
10주차						
11주차						
12주차						
13주차						
14주차						
15주차						

## 2. 주차별 수업 운영 보고서

※ 적용 주차 별로 해당 표가 작성되어야 함

(ex. 집단지성 학습법 및 동료평가 적용 수업을 7주간 진행 시, 주차 별 수업 설계서 각각 작성)

수업 주차		모델 단계		
강의 주제				
강의 목표				
수업진행방식 <input type="checkbox"/> (오프라인) <input type="checkbox"/> (온라인)				
수업 활동 (시간)	수업 내용		평가	시스템 활용
도입 활동 (    )분				<input type="checkbox"/> 대면 <input type="checkbox"/> eCampus <input type="checkbox"/> Google Meet <input type="checkbox"/> Zoom <input type="checkbox"/> Band <input type="checkbox"/> Kakao <input type="checkbox"/> LMS <input type="checkbox"/> 기타
진행 활동	본시 강의 (    )분			
	집단 지성 학습 활동 (    )분		<input type="checkbox"/> 팀원평가 <input type="checkbox"/> 팀리더평가 <input type="checkbox"/> 팀간평가 <input type="checkbox"/> 동료피드백 <input type="checkbox"/> 교수피드백	
마무리 활동 (    )분				

### 3. PJBL 수업 운영 평가

집단지성 기반 수업 운영 평가							
	문항		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
수업 설계	1	학습자가 수업 활동에서 주도적으로 활동하게 설계 되었다.	①	②	③	④	⑤
	2	PJBL 수업에서는 팀 프로젝트 구현 활동과 수업은 밀접한 관련성을 가지고 있었다.	①	②	③	④	⑤
	3	단계별 과제물을 통해 학습의 질을 높일 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
	4	PJBL 수업에서는 학생 스스로 학습에 대한 자기평가의 기회와 피드백을 제공했다.	①	②	③	④	⑤
	5	다른 팀의 활동결과물을 확인할 수 있도록 설계되었다.	①	②	③	④	⑤
	6	동료평가를 통해 평가의 공정성과 피드백의 질을 높일 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
수업 실행 (운영)	7	집단지성 기반 학습법 및 동료평가에 대한 사전안내가 충분히 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
	8	집단지성 기반 학습법 및 동료평가를 적용한 수업이 계획한 대로 진행되었다.	①	②	③	④	⑤
	9	PJBL 수업에서는 팀 프로젝트 수행을 통하여 구체적인 성과물이 만들어졌다.	①	②	③	④	⑤
수업 목표 달성 정도	10	PJBL 수업에서 산출한 과제는 학업성취 달성에 효과적이었다.	①	②	③	④	⑤
	11	과제를 통해 학생들의 수업참여도가 높게 나타났다.	①	②	③	④	⑤
	12	PJBL 수업에서는 팀 협력과정을 통해 학생의 창의적 문제해결력을 신장시켰다.	①	②	③	④	⑤

	13	과제의 질적 수준이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
학생 활동 정도	14	문제해결을 위한 다양한 자료를 활용하였다.	①	②	③	④	⑤
	15	조별 활동 및 발표와 동료 평가 등을 통해 학생 간 상호작용을 활성화시켰다.	①	②	③	④	⑤
	16	동료평가의 진행이 원활하게 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
	17	PJBL 수업에서는 학생들이 학습활동에 더 적극적으로 참여할 기회를 제공했다.	①	②	③	④	⑤
수업의 특징 및 강점	18	팀 활동을 통하여 주어진 상황과 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
	19	주어진 상황과 문제를 주도적이고 능동적으로 해결할 수 있는 자기주도 학습 능력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
	20	팀 활동을 통해 다양한 의견조율과 합의를 이끌어갈 수 있는 자기표현 전달력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
	21	PJBL 수업에서는 공동체 구성원으로서 필요한 태도 및 비판적 사고력을 향상 시켰다.	①	②	③	④	⑤
	22	PJBL 수업은 학생들이 주도하며 만들어가는 학습자 중심의 수업이었다.	①	②	③	④	⑤
시스템 활용 교육 환경	23	이러닝 캠퍼스를 활용하여 공지사항, 과제, 설문 등이 가능했다.	①	②	③	④	⑤
	24	온라인 환경에서도 팀 활동을 효과적으로 진행하여 학생들의 집중도가 높아졌다.	①	②	③	④	⑤
기타 의견	25	수업 운영에 대한 추가적인 의견이 있을 시 자유롭게 서술해주세요.					

#### 4. 학생 만족도 정도

집단지성 기반 수업의 학생만족도 정도
<ul style="list-style-type: none"><li>- 개발 수업의 학생 만족도를 진단할 수 있는 자료(강의평가 결과, 자체 설문, 학생 의견 등) 기반 파악한 학생 만족도 관련 내용을 기술함</li></ul>

#### 5. 교수자 만족도 정도

집단지성 기반 수업의 학생만족도 정도
<ul style="list-style-type: none"><li>- 수업 개발 및 운영 전반에 걸쳐 교수자가 느낀 만족도 및 수업역량 강화 관련 내용을 기술함</li></ul>

## 6. 수업 성과 자료

### 집단지성 기반 수업의 성과 자료

- 집단지성 기반 학습법과 동료평가 적용을 통해 학생들의 역량이 향상된 자료 캡처하여 첨부함  
(학생들의 피드백, 토론 결과, 리포트와 같이 집단지성 기반 학업 성취를 잘 드러낼 수 있는 자료)

## 7. 수업 진행의 어려움/개선 계획/지원 및 요청 사항

	운영상의 어려움 및 한계	교수자 개선 계획	지원 및 요청 사항
수업 설계 및 운영			
시스템 활용 및 교육환경			
기타			