

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

학 기	2021학년도 2 학기
성 명	[서명]
소 속	
교과목명	
개발 유형	RPT(상호동료교수법) 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: RPT의 경우 집단지성기반 수업 OT, 1단계-핵심강의, 2단계-문제 및 과제 제시 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. RPT 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	RPT 수업은 집단지성 기반 학습법의 도입으로 팀 학습과 개별학습이 순환적으로 반복되었다.	①	②	③	④	⑤
	3	RPT 수업에서 개인과 구성원 간의 의견수렴 과정이 있었다.	①	②	③	④	⑤
	4	RPT 수업에서 구성원 간 의견을 공유는 사고의 유연성을 향상 시켰다.	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	RPT 수업은 학습자간 서로 가르치고 배우면서 공동의 지식을 만들어가는 수업이었다.	①	②	③	④	⑤
수업 목표 달성 정도	10	수업목표 대비 학업성취를 달성하는데 효과적이었다.	①	②	③	④	⑤
	11	RPT 수업은 학생들이 사고하고 표현하는 능력을 증가시켰다.	①	②	③	④	⑤
	12	RPT 수업은 동료 간 협업을 통해 문제를 해결하는데 효과적이었다.	①	②	③	④	⑤

	13	과제의 질적 수준이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
학생 활동 정도	14	동료와 함께 멘토링을 수행하는 과정에서 문제 해결방법을 습득할 수 있었다.	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	RPT 수업에서 개별학습과 팀 학습이 순환적으로 반복되어 성취도 및 만족도를 증가시켰다.	①	②	③	④	⑤
수업의 특징 및 강점	18	상호동료 간 활동을 통하여 협력과 소통의 중요성을 알게 되었다.	①	②	③	④	⑤
	19	상호동료 간 활동을 통하여 주어진 상황과 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
	20	주어진 상황과 문제를 주도적이고 능동적으로 해결할 수 있는 자기주도 학습 능력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
	21	상호동료 간 활동을 통해 다양한 의견조율과 합의를 이끌어갈 수 있는 자기표현 전달력이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
	22	RPT 수업에서 다른 학생의 의견을 통해 개인의 사고영역을 넓힐 수 있었다.	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">- 개발 수업의 학생 만족도를 진단할 수 있는 자료(강의평가 결과, 자체 설문, 학생 의견 등) 기반 파악한 학생 만족도 관련 내용을 기술함

5. 교수자 만족도 정도

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

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			