교수법 연구모임(2022-2024학년도 S-Teaching Brown Bag Meeting) 연구 목록

학년도	학기	연구주제	팀명
2024	1	실기 실습을 강화를 위한 플립러닝	거꾸로 학습법
2024	1	플립 러닝(Fripped Learning) 기반의 적응적 교수-학습법 연구	거꾸로티칭
2024	1	신입생 대학생활 가이드 개발 연구	신입생 대학생활 가이드 개발 연구
2024	1	현장실습역량 강화를 위한 산업체 위험성과 안전의식 평가 연구	현장실습 연구회
2024	1	지역사회 문화와 대학사회와 연계된 창작뮤지컬 컨텐츠 개발 및 수업 적용 사례 연구	community musical 24
2024	1	미디어 리터러시 교육(Media Literacy Education) 교수법의 효과적인 설계 및 운영방안	Media Literacy Education class
2024	1	생성형AI를 활용한 페어 프로그래밍의 전공수업 적용에 대한 연구	sore_PT(s4)
2024	1	종합예술인 양성을 위한 공연예술학부 비정규 교육과정 개발	Team_공연프로덕션
2024	2	학습자의 참여 향상을 위한 에듀테크 활용 수업 전략	4 Corners
2024	2	군사전문가 양성을 위한 인성교육 지도방안 연구	군사문화연구회
2024	2	미용 실기교육 효과성 향상을 위한 케이스 스터디 기반 실무 매뉴얼 개발 및 적용	뷰티브레인
2024	2	교수 으뜸원리(First Principles of Instruction) 기반 플립러닝 교수법의 적용 연구	으뜸교수팀
2024	2	학부생의 의사소통능력 역량 강화를 위한 교육 자료 개발 연구	의사소통역량강화팀
2024	2	온디바이스 AI를 활용한 창의적 교육 플랫폼 연구	인텔리전트 디바이스 교육과정 연구모임
2024	2	데이터 중심 지능형 컴퓨팅 교육과정 연구	지능형 컴퓨팅교육과정 연구모임
2024	2	Global K-Contents 기반 비즈니스 소통 수업에서의 학습자 인식조사 및 요구조사	Global K-Contents
2023	1	군사 언행 조기 적응을 위한 메뉴얼 연구	군사문화연구회
2023	1	협력적 수업설계에 기반 한 프로젝트 중심의 융합예술 실기수업 모델	뮤패패
2023	1	PBL(Problem Based Learning) 학습법에 대한 만족도 연구	미용교수법연구
2023	1	Canva(캔바)나 Metaverse(메타버스)를 활용한 강의콘텐츠 디지털 최적화 및 소통 강화	박노국연구모임
2023	1	학과명 변경(아동청소년학과)에 따른 교육과정 체계 구축	아동청소년학과 교육과정 검토 개발모임
2023	1	학생들의 영어 말하기 발달을 위한 숙제로 비디오 녹화물을 할당하는 빈도 (Frequency of Assigning Video Recordings to students as homework for their English speaking development)	인과관계연구(Causal research)
2023	1	글로벌비즈니스어학부 중어전공 교과목 이수체계 개선 및 학생 지도 방안 연구	중어전공팀
2023	1	하이브리드 교수법 활용 교양교육과정 개선	하이브리드 교양교육
2023	1	하이브리드(대면, 비대면) 교수법을 통한 교수-학생 간의 효율적인 강의 모델 개발	하이브리드 프랑스어 교수법
2023	1	지역사회 뮤지컬을 대학 사회와 연계할 티칭 아티스트 양성과정에 대한 수업계발 연구	community musical 23
2023	1	금융과 통계의 연계방안과 효율적인 수업적용모델 구축	F+S Development
2023	1	팬데믹(Pendemic) 이후 효율적인 수업을 위한 강의방법	L&L(Lunch and Learns)
2023	1	챗GPT 시대의 전공 교수법 및 수업 전략에 대한 연구	sore_PT(s2)
2023	1	연극 제작 Production 과정 혁신 교수법 개발	Team_공연프로덕션
2023	1	XR공연 기획/설계/제작 수업 개발 및 교수법 연구	XR공연크리에이션
2023	2	이중언어 융합교육과정 및 운영모델 개발 연구	글로벌융합팀
2023	2	교과/비교과 연계 수업을 통한 디지털학습에서 플로리싱	디지털학습플로리싱
2023	2	학습자 요구분석에 근거한 미래지향적인 교양 마이크로디그리 개발	서경인에게 친화적인 교양 개발
2023	2	전공 실기수업 특성에 따른 교수자 피드백 유형 연구 – 무대패션전공과 뮤지컬전공을 중심으로	패패뮤
2023	2	PBL(Project-Based Learning) 교수법의 효과적인 설계 및 운영 방안	Glam Scholars

학년도	학기	연구주제	팀명
2023	2	외국인 유학생을 위한 교양 한국어 과목의 공통 활용 교수 모형 제안	K-한국어 교육 연구회
2023	2	연극 놀이를 활용한 체험형 연극 실기 교수법 연구	play
2023	2	ADDIE 교수설계모델 기반 생성형 AI를 활용한 전공교육 설계	sore_PT(s3)
2023	2	스포츠앤테크놀로지 융합교육 활성화 수업전략 개발	ST Harmony
2023	2	VR, XR 장비 활용을 통한 수업개선에 대한 연구	VX Reality
2022	2	메타버스 플랫폼 기반 액티브 어댑티브 교수법 적용 수업 운영 방안 연구	sore_PT
2022	2	한국 대학생의 유창함 향상을 위한 도구로서의 비디오 녹화의 효과	인과관계연구(Causal research)
2022	2	교수자의 교육역량 강화를 위한 학제간 프로젝트 기반 수업 연구	디어(Dear)
2022	2	공연프로덕션 전공 간 협업 교수법 개발 연구	Team_공연프로덕션
2022	2	융합대학 첨단인터렉티브공연전공 커리큘럼 확충을 위한 융복한 수업 개발 및 교수법 설계	인터렉티브팀
2022	2	지역사회와 대학과의 연계를 통한 뮤지컬 교육 및 창작작품 계발과정으로 창의적 인재 양성과 혁신 전공역량 강화	community musical
2022	2	이론교과목의 현장실무능력 강화를 위한 교수법 모델 구축	현장실무강화 교수법 개발모임
2022	2	교양필수 교과목 핵심역량 정교화 및 Syllabus(안), 표준 워크북(안) 공동연구	교필연구팀