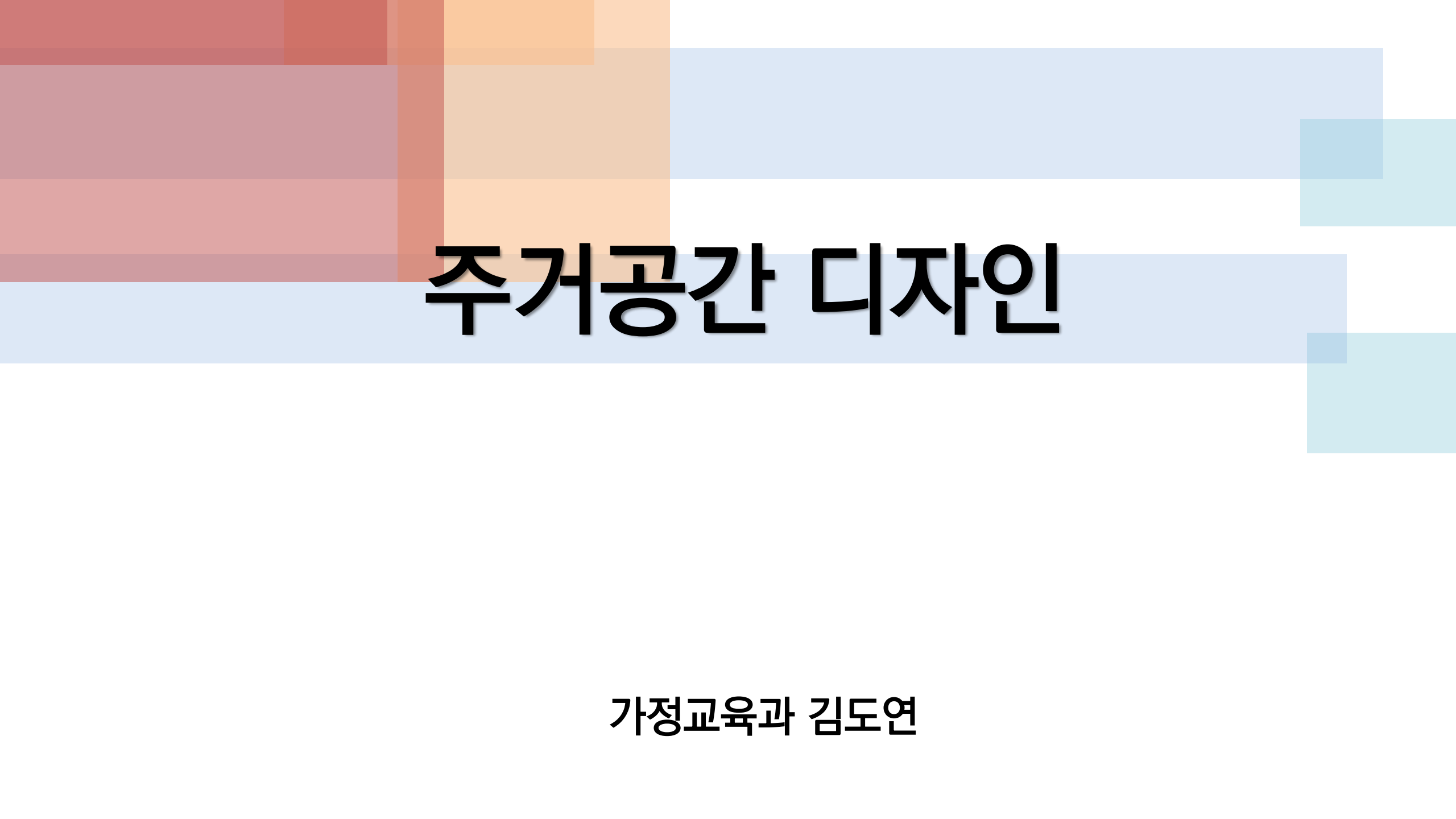




주거공간 디자인

가정교육과 김도연

교과목안내

과목명	주거공간 디자인		학점 : 2학점
강의실	월- 교육관 B1/ 주거디자인실 수- 교육관 디지털미디어실		강의와 발표, 토론, 활동 강좌, 과제, 시험, 공지사항, 질의응답, 쪽지, 열린 게시판 등 모든 수업활동
담당교수	연구실	학내 전화번호	E-mail
김도연	교육관 516호	055-249-2070	yeon1217@kyungnam.ac.kr

먼저 본 강의는 집과 주거생활에 관련된 정보를 탐색하여 올바른 집을 선택하고,
집을 꾸미고, 집을 가꾸는 방법에 대해 강의를 하고자 합니다.

학습목표

학습목표

본 교과목은 1학년 학생을 대상으로 **자기주도적 프로젝트 수행**을 통해 진취적인 자세로 **문제를 발굴**하고, **문제를 구성**하고, **문제를 해결**하는 능력을 육성하기 위한 교과목이다. 문제를 발견하거나 창조하기 위한 통찰력, 합리적으로 문제를 구성하기 위한 **비판적 사고력**, 새로운 대안을 찾아 문제를 해결하는 **창의력**과 함께 문제해결을 위해 인적 물적 자원을 활용할 수 있는 **리더십**을 육성할 수 있도록 교육과정을 운영한다.

- 다양한 주택정보를 탐색할 수 있는 능력을 기른다.
- 주택을 올바르게 선택하고 계약할 수 있는 능력을 기른다.
- 다양한 아이디어를 구상하여 이를 시각화 할 수 있도록 한다.
- 공간별 정리정돈과 수납방법을 숙지하여 공간을 효율적으로 관리한다.
- 건강한 공동체를 형성하여 행복한 주거생활을 영위할 수 있도록 한다.

디자인

디자인(design, 데자인)은

동사와 명사로 함께 쓰일 수 있으며, 명사로서의 디자인은 다양한 사물 혹은 시스템의 계획 혹은 제안의 형식 또는 물건을 만들어내기 위한 제안이나 계획을 실행에 옮긴 결과를 의미

강의주제

1. 자취방 구하기
2. 자취방 계약하기
3. 자취방 꾸미기
4. 자취방 관리하기
5. 새로운 집 상상하기

자취방 구하는 꿀팁부터
관련 법령까지

**자취 초보
모여라!**



성적평가방법

성적평가: 출석 10%, 중간 & 기말 30%, 과제 50%, 동료평가 10%

항목	비율	평가내용	평가시기
출석	10%	- 매 수업시간 E-캠퍼스를 통해 출석체크 - 1시간 결석은 1점 감점, 3회 지각은 1점 감점	1~15주
창의적 산출물	50%	1) 개인과제 10% 2) 조별 활동지 30% 3) 결과보고서 10%(개인)	3~14주
지필고사	30%	-중간 & 기말 고사	8주
동료평가	10%	-동료 팀프로젝트 참여에 대한 객관적인 평가 및 comment 작성 -팀 전체 100% 평가 진행 시 5점, 70% 진행시 3점, 70%이하 1점	13~14주
합계	100%		



Youtube 구인구집

교재 및 참고도서

주 교재는 없으며, 강의내용 PDF file은 자료실에서 다운
참고자료나 사이트도 자료실에 올려 놓겠습니다.

본 강의에 궁금한 점이 있으시면 언제든지 질문해 주세요.

e-Class 활용하기

1. 공지사항 체크하기

2. 질문방법

질의응답

쪽지

이메일

3. 과제

과제란에 과제를 올리겠습니다.

여기에 제출하시면 됩니다.

The screenshot shows the e-Class system interface for Kyungnam University. The top navigation bar includes '한국어' (Korean), '교육현황' (Education Status), '커뮤니티' (Community), and '소개' (Introduction). The main content area is titled '주거공간디자인(0010198-1700) 목6,7' (Residential Space Design (0010198-1700) Semester 6, 7). The left sidebar contains a list of items: '강의과목' (Lecture Course), '2023-2학기' (2023-2 Semester), '주거공간디자인(17)' (Residential Space Design (17)), '목6,7' (Semester 6, 7), '강의계획서' (Lecture Plan), '온라인강의' (Online Lecture), '실시간강의' (Real-time Lecture), '공지사항' (Notice) - highlighted with a red box, '질의응답' (Q&A) - highlighted with a red box, '강의자료' (Lecture Material), '출석' (Attendance), '과제' (Assignment) - highlighted with a red box, '팀프로젝트' (Team Project), '시험' (Exam), '토론' (Discussion), '투표' (Poll), '설문' (Survey), '성적' (Grade), '이의신청' (Appeal), and '열린게시판' (Open Board). The main content area includes a 'Quick Menu' with icons for '강의과목' (Lecture Course), '마이페이지' (My Page), '콘텐츠관리' (Content Management), 'FAQ' (FAQ), and 'FAQ'. The right sidebar contains sections for '수강생화면 보기' (View Student Screen), '접속현황' (Access Status) with a bar chart showing login counts for days 01 through 07, '진행활동' (Ongoing Activities) with a note '조회할 자료가 없습니다' (No data to be displayed), '제출현황' (Submission Status) with a progress bar showing 0% completion, and '최근글' (Recent Posts) with a note '조회할 자료가 없습니다' (No data to be displayed).

e-Class 커뮤니티/설문/일머리교육과정 교과목 사전 설문조사

한국어 ▾

경남대학교
e-Class system

김도연





19

로그아웃

교육현황

커뮤니티

소개

설문

19 > 커뮤니티 > 설문

제목	2023-2학기 일머리교육과정 교과목 사전 설문조사
마감일	2023.10.06
목적	"일머리교육과정 교과목"이란 어드벤처디자인, 일머리PBL, 캡스톤디자인, 현장실습의 연계 교육을 통해 사회 현장에서 요구하는 열정, 예의, 문제해결, 팀워크(협업), 의사소통, 창의적 사고의 일머리 역량을 기르기 위한 우리 대학교 전공 교육 특성화 교과목입니다. 일머리교육과정 교과목의 성과 확인 및 운영 발전을 위해 수강생들의 솔직한 의견을 파악하고자 하오니 귀하의 소중한 의견을 제시하여 주시기 바랍니다. 이 설문조사는 본 조사 목적 이외 다른 용도로 사용되지 않음을 알려드립니다. 감사합니다.

설문시작 >

목록

디자인씽킹 ?

https://youtu.be/aBoPcGSjbsc?si=6tSWFHSGQ_QJ4l4x



디자인씽킹 ?

<https://youtu.be/a-4eBpxHj90?si=8p1ujcYUgOWuA2R3>



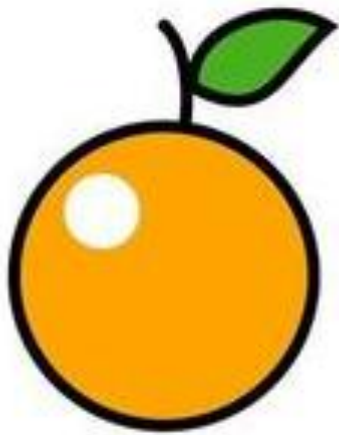
“ 우리, 함께 ”



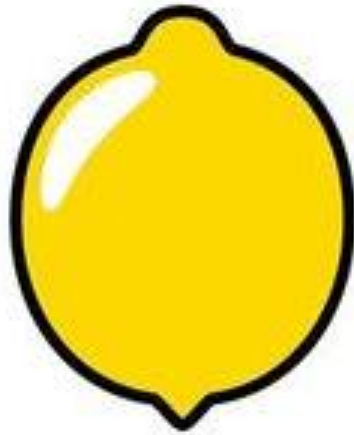
- 좋은 팀을 만나는 방법 = 각자 좋은 팀원이 되는 것
- 각자 따뜻한 손 내밀면, 모두 로부터 따뜻한 손길을 받을 수 있다.

팀 나누기

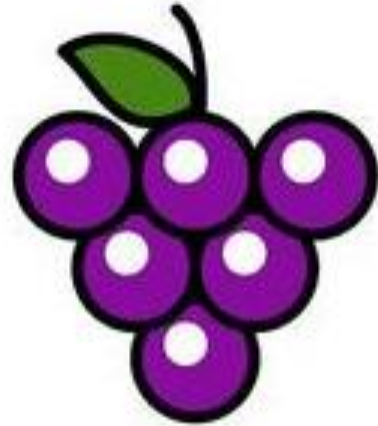
- 검은 봉지의 막대사탕을 하나 씩 고르세요.(무작위)
- 같은 맛을 고른 친구들이 같은 팀입니다. 같은 팀끼리 모여주세요.



orange



limon



grape



strawberry

아이스브레이킹

"**아이스 브레이킹(Icebreaking)**"은 사람들이 서로의 긴장감을 풀고, 자연스럽게 대화나 상호작용을 시작할 수 있도록 돕는 활동이나 기법

- ✓ 긴장 완화: 처음 만나는 사람들 사이의 긴장감을 풀어줌
- ✓ 상호작용 촉진: 서로를 잘 모르는 사람들 사이의 대화를 촉진시킴
- ✓ 친밀감 형성: 참가자들 간의 친밀감을 빠르게 형성할 수 있도록 도와줌

활동

- ✓ 자기소개 게임: 참가자들이 자신에 대해 간단히 소개하는 활동.
- ✓ 공통점 찾기: 참가자들이 서로의 공통점을 찾는 활동.
- ✓ 간단한 질문 주고받기: 가벼운 질문을 통해 대화를 시작하는 활동.
- ✓ 간단한 게임: 손뼉치기, 공 던지기 등 신체 활동을 포함한 간단한 게임.

게임을 통한 아이스브레이킹

음료수 줌 인 퀴즈



게임을 통한 아이스브레이킹

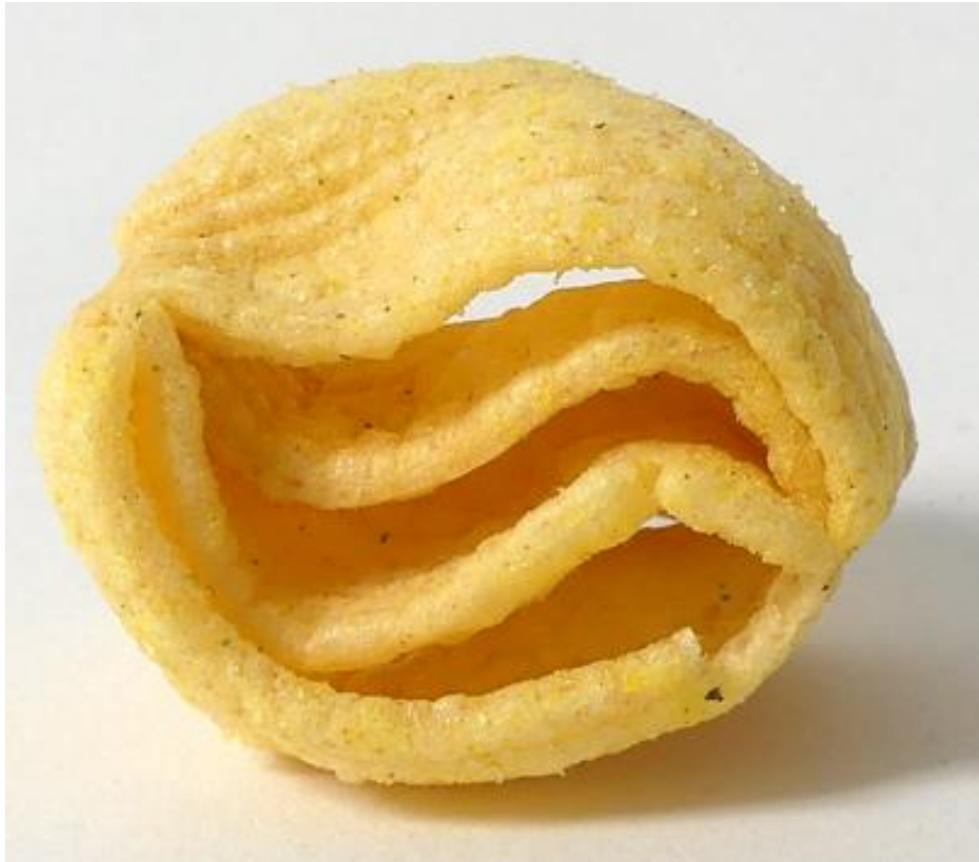


게임을 통한 아이스브레이킹



게임을 통한 아이스브레이킹

과자 모양 퀴즈



게임을 통한 아이스브레이킹

과자 모양 퀴즈



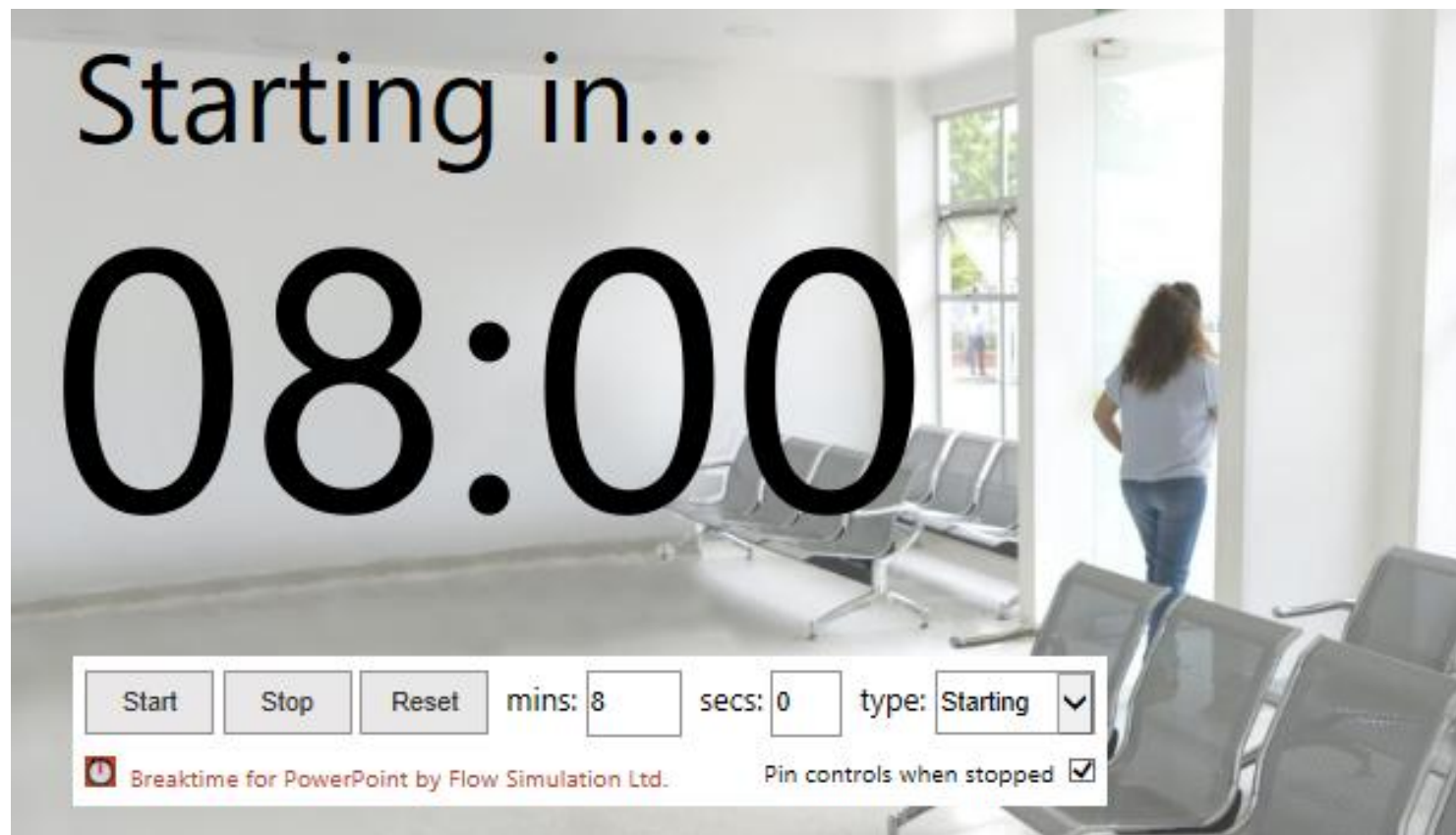
“ 상호인사 ”

- 질문 : 오늘 몇 시에 일어났나요? (포스트잇)
- 임시 FT : 오늘 가장 늦게 일어난 사람
- 순서 : 오른쪽으로 돌아가면서
 - (1) 나는 이번 방학 때 OOO 하고 지냈어.
 - (2) 이번 학기에는 전공 OOO를 듣고있어
 - (3) 이번 학기 OOO 마음가짐으로 수업에 참여 할꺼야.
 - (4) 이번 학기에는 꼭 OOO를 하고 싶어



designed by  freepik

“ 상호인사 ”



팀별 FT(Facilitator) 정하기

- 엄지탑 쌓기 게임
 - 한사람 당, 두개의 단어 말하기(ex, 바다, 동물)
 - 중복된 단어는 안됨
 - 우물쭈물 하다 가는 FT가 될 수 있음
- 임시 FT
 - 임시 FT: 오늘 가장 늦게 일어난 사람
 - 임시 FT의 임무는 우리 조의 오늘 FT를 확정 선언
- Main FT와 Co-FT 확인
- 지각자(FT를 정한 후 나타나는 참여자)는 자동으로 Co-FT가 됨

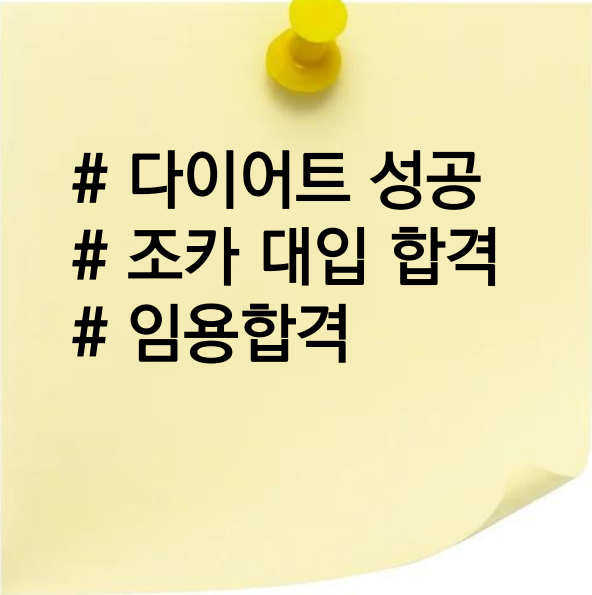


팀별 FT의 역할

- 사회자
 - 이야기를 나누는 순서 안내
 - 무슨 활동을 해야 하는지, 놓친 참가자들이 있는 경우, 한번 더 안내해 주기
- 시간관리
 - 주어진 시간안에 모두가 골고루 참여 할 수 있게 기회주기
 - 얘기가 너무 길면, 손을 흔들거나 '죄송하지만 모두 골고루 이야기 할 수 있게 마무리 부탁드립니다.'
 - 얘기가 너무 짧으면, '좀더 구체적으로' '그렇게 말씀한 이유는', '또 다른 생각/경험/이유는?' 이라고 질문해 주기
 - 시간이 남으면 : 질문 Relay
- Co-FT
 - FT 보조, 활동지 게시, 사진 찍기 등

Hashtags

- 질문 : 요즘 가장 ' 행복한/기다려지는/가슴 뛰는 ' 순간/대상은 언제 무엇인가요?
방학 때 가장 '즐거웠던/ 행복했던/아쉬웠던/ ' 순간은 무엇인가요?
- 한 장의 포스트잇에 키워드로 1-2개 정도 작성



다이어트 성공
조카 대입 합격
임용합격



일본답사
코로나
교원연수
논문

Hashtags 소개

- 1분 스피치
- 순서: FT(또는 FT가 지목한 팀원)부터 시작해서 오른쪽으로 돌아가며
- FT: 모두가 고르게 이야기 나눌 수 있도록 사회보기
- 시간이 남으면 질문 Relay
 - FT가 첫번째 발표자를 초대하여 (오늘 나눈 이야기와 관련하여) 질문하면서 (마이크를 건네면)
 - 질문 사람이 답변하고, 답변한 사람이 다른 발표자를 (마이크를 건네며) 초대하는 이어달리기 방식



다음 주 수업은?

주거의 유형에 대해 알아 보고자 합니다.

