DSU Dongseo University 동서대학교

2026 — 1학기 학습자 가이드

자기주도 *경험학습* 매뉴얼

Self-Directed Experiential Learning — Learner Manual

1

CHAPTER 01 / OVERVIEW

자기주도경험학습 개요

01 정규교과목 외에 학생의 다양한 학습 경험을 수행한 후 학점을 인정받는 **학생 학습 경험 인정 과목**입니다.

02 **자기주도경험학습 1~4**(1학점/3학점) 선이수 후 **자기주도경험학습 5~6**(6학점/15학점)을 신청할 수 있습니다. (Q College GELS 참여자 포함)

03 학기별 수강 신청 학점 **19학점**에 포함됩니다.

04 재학 중 최대 **18학점** 이내, [자기주도경험학습 + 현장실습] 합산 총 **39학점** 이내 이수 가능합니다. (전공 인정 최대 30학점)

05 학점인정은 **일반선택**으로 졸업 학점에 포함됩니다. 단, 심의를 통해 승인 시 **전공선택** 학점으로 인정 가능합니다.

CHAPTER 02 / CREDITS & HOURS

학점 및 학습시간

자기주도경험학습 1, 2	자기주도경험학습 3, 4	자기주도경험학습 5	자기주도경험학습 6
1	3	6	15
학점 (각 1학점)	학점 (각 3학점)	학점	학점
⏱ 30시간 이상	⏱ 90시간 이상	⏱ 180시간 이상	⏱ 450시간 이상

2

CHAPTER 02 / PROCESS

자기주도경험학습 운영 내용

STEP 01

신청

신청서 작성, 지도교수·담당교수 확인·서명. 필요 시 보완 요청 후 수강 신청 가능.

1

2

STEP 02

신청서 심사

신청서 및 계획서 심사

STEP 03

합격자 발표

심사 결과 확정 및 합격자 발표

3

4

STEP 04

수강 신청

교육혁신팀에서 교과목 일괄 신청

STEP 05

운영 기간

수업 운영, 주간/중간/결과보고서 제출, 활동 결과발표 제출. 집중 이수 가능 (1~8주, 8~15주)

5

6

STEP 06

활동 결과심사 · 성적 산출

활동 결과발표·보고서 심사, 성적 인정 여부 심의, 담당교수 성적 입력

⚠️ **필수 사항**

✓ 교과목 **OT 필수 참석** ✓ **주간/중간/결과보고서** 제출 ✓ **최종 결과물** 및 **성과 자료** 제출

CHAPTER 02 / ACTIVITY TYPES

학습경험의 범위

공모전

국내외 공모전 준비 및 참가 경험

Q College GELS 포함

결과물

공모전 출품작 등

연구개발

연구활동 및 개발 관련 경험

Q College GELS 포함

결과물

논문(포스터) 특허 시제품 결과보고서 등

창작

창작활동 관련 경험

Q College GELS 포함

결과물

작품 저서 영상물 등

창업

창업 준비 및 창업 관련 경험

※ 창업동아리 활동 제외

Q College GELS 포함

결과물

창업활동 창업계획서 등

불인정 경험

- × 교수연구 참여 / 현장실습
- × 관광성 해외여행
- × 어학원·학원 등 강의 수강
- × 다른 비교과 프로그램과 중복
- × 캡스톤디자인 / 타 교과목 과제와 학습경험이 중복되는 경우

CHAPTER 03 / EVALUATION

3 자기주도경험학습 평가 방법

성적 체계

A+ ~ F

절대평가로 산정됩니다.

제출 서류

- 주간보고서
- 중간보고서
- 최종보고서 (결과물)

⛔ 프로그램 수행 부실, 중도 포기, 휴학 등의 경우에는 **이수가 불가능**합니다. 활동 결과 심사 시 발표 참가는 **필수**입니다.

📝 평가 목표 작성 안내

평가 목표는 마지막 최종 심사 시 **목표 성취도(40점)**에 맞게 **4가지 항목** 작성을 추천드립니다. 평가 기준은 학습이 끝난 후 최종적으로 달성할 목표(최종결과물)에 대한 **정성적/정량적 평가**가 가능하도록 항목당 목표 3가지를 작성합니다.

📌 해당 평가 목표는 **심사에 반영**되므로, **교과목 담당 교수님과 상의**하여 신중하게 작성하여야 합니다.

👥 **팀 과제 신청 시**에도 **개인별 업무 분담 내용**에 맞게 평가 목표를 구분하여 작성하여야 합니다.

🛠 예시 1 — 시제품 개발

상	제품 제작 후 추가 굿즈를 생산할 수 있다 (100% 초과 달성)
중	제품을 제작할 수 있다 (100% 달성)
하	제품을 제작했지만 불량이 발생하였다 (100% 미만)

🎬 예시 2 — 캐릭터 및 애니메이션 영상 제작

상	캐릭터 2개 제작 및 애니메이션 2분을 완성할 수 있다 (초과 달성)
중	캐릭터 1개 제작 및 애니메이션 1분을 완성할 수 있다
하	캐릭터 1개 제작 또는 애니메이션 1분을 완성할 수 있다

CHAPTER 03 / SCORING

최종 심사 배점표

연번	심사 항목	배점	총점	등급
1	담당교수 종합평가	20점	100점	A+ ~ F
2	학습 진행 성실성	15점		
3	목표 성취도	40점		
4	학생 성장	15점		
5	발표 태도 및 준비도	10점		

👩‍🏫 담당교수님 **종합평가 20점** + 나머지 **80점**은 최종 발표 시 담당교수님을 포함한 **심사위원 3인**이 평가합니다.

📋 **학습 진행 성실성(15점)**은 주간보고서 제출로 평가됩니다. 모든 보고서를 기한 내에 제출하면 만점이며, **지각 1일마다 0.5점씩 감점**됩니다.

🎯 **목표 성취도(40점)**는 기 작성된 계획서 내 평가 목표에 기반하여 평가됩니다. 만점은 40점입니다.

📊 **학생 성장(15점)**은 개인 성찰일지를 중심으로 주간/중간/결과보고서를 종합 평가합니다.

🎤 **발표 태도 및 준비도(10점)**는 최종 발표 시 평가됩니다.

🎉 이번 학기 자기주도경험학습을 수강하시는 여러분 모두 응원합니다!

자기주도경험학습 관련 문의는 **교육혁신팀**으로 해주세요.

자기주도경험학습

학습자 가이드 · Self-Directed Experiential Learning

교육혁신처 | 교육혁신팀

DSU Dongseo University 동서대학교