

2024학년도 대입전형

선행학습영향평가 자체평가(안)



백석문화대학교
입 학 관 리 처

백석문화대학교 2024학년도 대입전형 선행학습영향평가 자체평가(안)

I. 2024학년도 입학전형 개요

1. 모집단위 및 모집인원

구 분		모집 정원	정원내 전형					정원외 특별전형								
			수시			정시		수시				정시				
계열	학부(과)명		일반 전형	대학 자체	지역 인재	일반 전형	대학 자체	기초학력 우수 학생	농·어· 촌 학생	저 소득 층	전문 대졸 이상자 전형	만학도 성인 재직자 전형	기초학력 우수 학생	농·어· 촌 학생	저 소득 층	전문 대졸 이상자 전형
인문사회	유아교육과(3년제)	50	49			1										1
	경찰행정학부	60	59			1										1
	경영회계학과	30	29			1										1
	호텔경영관광학과	40	39			1										1
	사회복지학과	60	59			1										1
자연과학	호텔외식조리학부	150	149			1										1
	화훼플로리스트과	25	24			1										1
	보건의료행정과	40	39			1										1
	안경광학과	40	39			1										1
	치위생과	100	99			1	8	16	8							
	방사선과	72	71			1	7	14	7							
	간호학과	160	94		56	10	8	10	21						1	
공학	컴퓨터공학과	20	19			1										1
예체능	스포츠레저학부	70	68			2										1
	실용음악학과	91	88			3										1
	디자인학부	70	67			3										1
	웹툰애니메이션학부	120	119			1						3	3	3		1
	토탈뷰티학과	70	69			1										1
	미디어영상학부	60	59			1										1
LIFE 사업	미래커리어개발학부(안경광학과)	10		9		1										1
	미래커리어개발학부(화훼플로리스트과)	15		14		1										1
	미래커리어개발학부(토탈뷰티학과)	20		19		1										1
	미래커리어개발학부(사회복지학과)	20		19		1										1
	미래커리어개발학부(전기과)															20
계		1,393	1,239	61	56	33	4	23	40	36	0	3	3	4		40

2. 전형방법

모집시기	전형구분	전형명		모집단위	전형방법
수시	정원내	전체	학생부	면접/실기 대상 학부(과)를 제외한 나머지	학생부100%
			면접	스포츠레저학부(스포츠지도전공) 웹툰애니메이션학부(수시2차)	학생부40%+면접60%
			실기	스포츠레저학부(레저스포츠전공), 실용음악학과, 웹툰애니메이션학부(수시1차)	학생부40%+실기60%
	정원외	전체	학생부	면접/실기 대상 학부(과)를 제외한 나머지	학생부(전적대학성적)100%
			실기	스포츠레저학부, 실용음악학과, 웹툰애니메이션학부	학생부(전적대학성적)40%+실기60%
정시	정원내	일반전형	수능	면접/실기 대상 학부(과)를 제외한 나머지	수능 100%
			학생부	면접/실기 대상 학부(과)를 제외한 나머지	학생부 100%
			면접	스포츠레저학부 (스포츠지도전공)	학생부40%+면접60%
			실기	스포츠레저학부, 실용음악학과, 웹툰애니메이션학부	학생부40%+실기60%
	정원외	전체 (일부제외)	학생부	면접/실기 대상 학부(과)를 제외한 나머지	학생부(전적대학성적)100%
			실기	스포츠레저학부, 실용음악학과, 웹툰애니메이션학부	학생부(전적대학성적)40%+실기60%
			재외국민과 외국인 (북한이탈주민)전형	모집대상 전체학부(과)	

※ 정시(자율)추가 모집부터는 모든 모집단위에 대해 학생부(전적대학)성적 100%적용

3. 선행학습영향평가 대상 모집단위 지원 결과

학부(과)	정원내			정원외	합계
	수시1차	수시2차	정시		
스포츠레저학부 (스포츠지도전공)	50	24	4		<u>78</u>
웹툰애니메이션학부		100			<u>100</u>

II. 선행학습영향평가 진행 절차 및 방법

1. 선행학습영향평가에 대한 규정

- 「공교육 정상화 촉진 및 선행교육 규제에 관한 특별법」제10조에 의거하여 본교「학칙」 제14조의2에 선행학습영향평가를 위한 근거조항을 명시하였으며, 이에 따른 세부사항을 정하기 위하여 「대입전형 선행학습영향평가 규칙」을 제정하여 이를 규정
- 규칙전문 : [별첨 1]참조

2. 선행학습영향평가위원회 구성 및 역할

- 본교의 대학별 고사가 고등학교 교육과정 이하 범위와 수준 내 내용을 평가하는지 여부와 선행학습 유발요인 유·무를 평가하기 위하여 선행학습영향평가 위원회를 구성
- 설치근거 : 「대입전형선행학습 영향평가규칙」제4조(선행학습 영향평가 위원회 설치 및 구성)
- 조직 : 총 7인 - 내부위원(5인, 위원장 포함), 외부위원(2인)



구분	성명	직책	비고
위원장	조 재 준	입학관리처장	내부위원
위원	유 애 현	교무처	
	임 재 문	학생취업진로지원처	
	박 혜 훈	유아교육과	
	최 애 숙	간호학과	
	유 혜 경	복자여자고등학교	외부위원
	정 홍 주	천안상업고등학교	

□ 역할(심의사항 – 규칙 제4조 참조)

- 대학별고사의 선행학습 유발여부 심의
- 선행학습영향평가의 영역, 내용, 방법 및 진행절차에 관한 사항
- 선행학습영향평가 결과의 다음연도 입학전형 반영에 관한 사항
- 선행학습 방지 대책에 관한 사항
- 선행학습영향평가 결과에 따른 대학별 고사의 개선에 관한 사항
- 기타 선행학습영향평가 운영에 관한 사항

3. 선행학습 영향평가 일정 및 절차



- 선행학습영향평가 위원 구성 : 2024. 3. 4.(월)
- 면접문항카드 검토 : 2024. 3. 5.(화) ~ 3. 8.(금)
- 자체평가 보고서 작성 : 2024. 3. 11.(월) ~ 3. 15.(금)
- 선행학습 영향평가 자체평가보고서 심의 : 2024. 3. 20.(수)
- 평가결과(자체평가보고서) 공지 : 2024. 3. 31.(일)까지, 본교 입학 홈페이지

Ⅲ. 고교 교육과정 범위 및 수준 준수 노력

1. 출제전

- 고교 교육과정 내 문제출제 요청 : 면접문제 출제위원 대상 면접문제 출제 시, 고교 교육과정을 벗어난 문제 출제 방지를 위한 면접문항카드 작성 방법 및 문항 출제 근거 명시 안내
- 고교 교육과정 안내 : 국가교육과정정보센터의 자료에 따라 교육과정 관련 교육부 고시 내용 안내 및 교과관련 문제를 출제 시 해당 범위 내 출제 요청

2. 출제과정

- 면접문제 오류 수정 : 잘못된 용어 수정과 면접고사의 취지와 맞지 않는 문항 변경
- 정치적 언급 등과 같은 민감한 사안에 대한 의견을 요청하는 문제 검토 및 배제
- 고교 교육과정 준수여부 확인 : 출제된 문제 중 고교 교육과정의 범위를 벗어나 심도 깊은 답변을 요구하는 문제 출제여부 확인

3. 출제후

- 면접문항의 개별 분석 및 자체평가를 통한 고교 교육과정 내 문제출제 여부 확인

IV. 문항 분석 결과

- 문항개요

전형	교과 외	총 문항수
전체	100 (100%)	100

- 문항별 관련교과 현황

구분	교과		교과외	계 (문항)
	수학과	과학과		
스포츠지도과			90	90
웹툰애니메이션학부			20	20

- 학부(과)별 분석

■ 교양(공통)

- 교과관련 문항 없이 “교과외”문항으로 구성되어 있으며, 기본적으로 성향, 가치관 및 인생관 및 집단 활동에 대한 개인의 의견을 문제로 이루어져, 정답을 요구하는 질문보다는 문제에 접근하는 수험생의 생각을 정리하고 논리적으로 전달할 수 있는지 평가하는 문제로 출제되어 있음

■ 스포츠레저학부(스포츠지도전공)

- 교과관련 문항 없이 해당 전공과 관련된 기본 상식이나 관심도를 묻는 문항과, 직무와 관련된 역량, 이해도를 묻는 문항으로 출제됨

- 자기소개, 지원 동기, 포부와 같은 문항으로 직무와 관련된 성향 확인 및 자신의 생각을 타인에게 전달하는 방식을 확인하는 문항으로 출제됨

■ 웹툰애니메이션학부

- 교과관련 문항 없이 웹툰과 애니메이션에 관련된 기본 상식이나 관심도를 묻는 문항과, 직무와 관련된 역량, 이해도를 묻는 문항으로 출제됨
- 웹툰애니메이션과 관련된 학생의 꿈과 목표, 상상력에 관한 질문으로 출제됨

■ 간호학과

- 현재 간호학과는 면접을 시행하고 있지 않고, 학생부 등급으로만 선발하고 있음
- 등급으로 신입생 선발에 따라, 인문계 고등학교 졸업자와 실업계 고등학교 졸업자의 수업 성취도의 차이 발생
- 이에 따라, 현 일반과정에서 <일반고 특별전형>과 <특성화고 특별전형>을 추가하여 선발 운영이 필요함

□ 최종 분석 결과

- 해당 전공과 관련된 진로와 직업에 대한 수험생의 이해도 및 노력 등 지원한 전공에 대한 이해도가 어느 정도 인지 평가하는 문항이 다수로 출제되었음
- 또한, 근래 사회적 이슈나, 기본 상식에 대한 개인적 견해를 묻고 이를 이해도 확인 및 본인의 이해하고 있는 사항을 논리적으로 설명하여 자신의 의견을 얼마나 효과적으로 전달하는가에 평가 주안점을 두고 있음

(결론적으로) 면접문항은 수험생이 지원한 전공분야에 대한 기본적인 전공 지식을 측정하기 위한 문제와 전공분야에 대한 관심도, 면접에 임하는 준비자세를 확인하기 위한 기본적인 인성관련 문제가 출제되었고 이를 통하여 지원전공 및 해당분야에 대한 진학(취업)의지 및 적극성, 기본적인 질의 사항에 대한 문장구성력 및 의사표현력 등을 평가하였음. 따라서, 본교의 대학별고사(면접고사)는 공교육정상화법 취지에 따라 학교 교육과정을 벗어난 심도 깊은 문제(질문)를 제시하거나 선행학습이 유발되도록 한 평가 내용은 없었다고 판단됨.

V. 대학 입학전형 반영 계획 및 개선 노력

- 우리대학은 2024학년도 대입전형 선행학습 영향평가 결과, 선행학습 유발과 관련된 특이사항은 없었으며, 면접문제 출제 위원에 대한 사전 교육과 문항카드 작성 등을 통하여 선행학습을 유발하는 평가를 지양하기 위한 지속적인 노력을 하겠음

VI. 별첨

1. 대입전형 선행학습영향평가 규칙
2. 2024학년도 입시 면접문항 목록

□ 2024학년도 입시 면접문항(예시)

구분	(예 시) 문 항
교 과 외	본인이 전공을 선택하기 위해 특별히 한 노력이 있다면 말씀해보십시오
	코로나로 큰 어려움을 겪은 바 있습니다. 코로나 사태의 전과 후 달라진 것이 있다면 무엇이 있을까요?
	무인도에 1달간 있게 되었습니다. 물과 음식 이외에 꼭 있어야 할 것 세가지를 꼽아보세요
	가장 존경하는 인물은 누구이고 그 이유에 대해 말하십시오
	자신의 인생에 있어서 앞으로의 대학생활이 어떤 의미를 준다고 생각하는지 말해보십시오
	지금까지 살면서 가장 행복했던 순간은 언제였으며, 그 이유는 무엇입니까?
	누구나 성격의 장단점이 있을 것입니다. 자신의 장점은 무엇이라 생각하나요?
	친구들 중 최고의 우정을 가진 친구를 꼽아보고, 그 친구에 대해 말씀해보세요
	봉사활동을 한 경험이 있나요? 봉사활동을 하게 된 계기와 봉사활동을 통해 느꼈던 점에 대해 말해보세요.
	자신이 지금까지 읽은 책 중 가장 기억에 남는 책을 소개하고 그 이유를 말해보세요.
	앞으로의 대학생활에 있어서 스스로 목표하는 것이 있는지 말해보세요.
	성공한 사회인이란 어떤 사람이라고 생각하나요?
	외국인 근로자나 다문화 가정 등이 확산되고 있어 우리나라도 다문화사회로 들어섰다고 할 수 있습니다. 이러한 현상에 의한 우리 사회의 변화는 어떤 것들이 있을까요?
	SNS가 대인관계의 형성 및 유지에 미치는 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 제시해 보세요.
	부모님이 학생을 사랑하신다고 느낄 때는 언제인가요?

영역	(예 시) 문 항
교과	백석문화대학교 스포츠레저학부 스포츠지도전공에 지원동기를 말해주십시오.
	본인이 주로 접한 백석문화대학교(스포츠레저학부)에 대한 정보 획득 채널은 무엇인가요?
	자신이 가장 좋아하는 스포츠 종목과 이유를 말해 보세요.
	전문인스포츠지도자는 어떤 일을 한다고 생각하시나요?
	본인이 기능적으로 가장 자신이 있는 스포츠종목은 무엇이고 참여 실적은?
	엘리트선수로 참여했던 종목에서 본인의 포지션과 주된 역할은 어떤 것이었나?
	현재 졸업 후 희망하는 진로가 있다면 어떤 것인가?
	학창시절 가장 좋아했던 교과목은 무엇이었나요?
	‘웹툰작가(애니메이션 제작자)’가 하는 일은 무엇이라고 생각합니까?
	‘웹툰작가(애니메이션 제작자)’를 진로로 선택한 이유는 무엇입니까?
	가장 존경하는 ‘웹툰작가(애니메이션 감독 및 제작사)’는 누구이며 그 이유는 무엇인가?
	현재 가장 좋아하는 ‘웹툰(애니메이션)’는 무엇이며 그 이유는 무엇인가?
	‘웹툰작가(애니메이션 감독)’가 된다면 어떤 작품을 제작하고 싶은가?
	‘만화가(애니메이션 제작자)’가 갖추어야 할 자질은 무엇인가?
	자신이 창작하고 완결한 작품이 있는가? 없다면 기획한 적은 있는가?