

강의 계획서

교과목명	교회교육콘텐츠 개발 (Contents Development for Christian Education)					
학점/강의/실습	3/3/0					
교수명	남은경					
성적 평가방법	출석	중간고사	조별과제	기말고사		
	20%	30%	20%	30%		
강의목적및개요	1)복음적 문화의 생명력으로 포스트모던시대의 세속문화를 변혁시킬 수 있는 신학적, 교육학적 기초를 설계한다. 2) 기호학적 접근으로 대중문화를 분석하여, 교회교육을 위한 다양한 교육콘텐츠를 개발한다.					
강의 운영방법	1) 교수의 강의 2) 학생의 발제 3) 분석 및 토론					
과제물	- 조별 콘텐츠 개발 - 독서보고(중간과제대체): [포스트모더니즘 시대의 기독교교육학습공동체], 요단출판사, 2014.					
교재및참고문헌						
주교재						
부교재	- 가와노 히로시 지음, 진중권 옮김, <예술 기호 정보>, 도서출판 중원문화, 2010. - 최태연·송태현·이경직·이경재·김경진, <기독교문화콘텐츠의 현황과 전망>(기독교문화콘텐츠 총서2), 북코리아, 2008. - 앤디 크라우치, 박지은 옮김, <컬처 메이킹-문화창조자의 소명을 찾아서> IVP, 2009. - 김연희, <존 듀이의 교육미학-예술교육의 철학과 이론>, 교육과학사, 2012.					
참고도서	- 오근개, <인문학으로 기독교 이미지 읽기>, 흥성사, 2012. - 남은경, "이미지와 기독교교육", 『성경과 신학』 제 36권, 한국복음주의신학회, 2004. - 현대기독교역사연구소 기획, <문화시대의 창의적 그리스도인-기독교와 대중문화에 대한 12개의 소묘>, 두란노 아카데미, 2010.					
주	강의주제					
	수업내용					
1	오리엔테이션					
	- 기독교 문화의 주제: 강영안, 주체의 죽음 이후의 문화 주제					
2	기호란 무엇인가?					
	- 기호, 커뮤니케이션 그리고 문화(기호학 이론, 소쉬르 &그레마스) - 상징과 예술					
3	기독교와 문화콘텐츠					
	- 인문학과 문화콘텐츠					
4	문화와 기독교교육(1)					
	- 문화 기호학, 문화 콘텐츠 - 기호 사각형을 활용한 미디어 속 문화콘텐츠 개발					

5	문화와 기독교교육(2)
	+ 문화 콘텐츠의 컨셉 설계와 의미생성 모델
6	기독교교육 콘텐츠 개발, 그 기획력
	- 기획자로서의 교육 담당자/ 교회교육 콘텐츠 개발과 기획을 위한 발상적 질문들 - 문화 콘텐츠 기획플래너의 기획프로세스
7	광고같이 재미있고 분명한 복음의 기호전달
	- 광고의 기호학적 분석과 비평 - 종교적 대화의 가능성으로서 광고 - CF에서 전도전략 찾기
8	광고 콘텐츠분석
	- [발제 예] (1)<스웨덴 기저귀 광고> 분석 및 콘텐츠 개발 (2) 애니메이션 <뽀롱 뽀롱 뽀로로 하늘을 날고 싶어요> (3) <비슷하지만 다르고 구별된 삶을 위한 복음 광고>
9	기독교 미술 작품의 기호학적 분석
	- 종교개혁자의 성상이해 + 칼빈의 미술론 - EBS 다큐 10+ 특선 2013. 2. 14밤 “바티칸 미술관의 보물들”
10	음식문화 콘텐츠를 활용한 창조적인 교육
	- 성경에 나타난 음식 콘텐츠와 기호학 - 부활절, 성탄절 이야기가 있는 절기음식과 간식
11	포스트모더니즘 시대의 학습공동체
	- 상상력과 학습공동체의 가능성; 영화 나니아연대기와 토이스토리를 중심으로
12	전통놀이를 활용한 콘텐츠 개발
	- 한국전통 <윷놀이>의 콘텐츠화
13	만화로 엮는 복음전도
	- 만화의 기호학적 읽기 - 청소년의 문화 콘텐츠, 만화
14	영화의 기독교적 재구성
	- 기독교적 컨셉 설계와 의미생성 모델-나니아 연대기 + 메츠의 구조주의 영화기호학
15	기말고사
	기독교 축제 의식과 음악 - 절기 예배, 세례예식, 성찬예식 + 한국 CCM의 어제와 오늘 그리고 내일 - 뮤지컬, “완득이” (랩퍼 하나님 출연)

