

사이버강의콘텐츠 자체 제작 연구 과제 신청서

1. 개요

과 목 명	국문 : 교육방법 및 교육공학 영문 :	이수 구분	교직	강의 시간	(월)요일 (5,6)교시	수강 인원	30명X3(반)
		학점	2	개설 학기	1	강의 구성	이론(1)시간 실습(1)시간
교수자	학 부	유아교육과					
	성 명	이화정					
연 락 처	전 화			E-mail			
수강대상	학부(과)	유아교육과			학년	3	
강 좌 개 요	교과목 설명	- 교직과목으로서 유치원 정교사 2급 취득을 위한 필수 교과목 - 교육방법에 대한 다양한 이론과 실제 활용 스킬 - 효율적인 학습을 위한 교육공학적 접근 및 교육기자재 활용의 실제 적용 : 유치원 교사로서의 역할과 자질, 다양한 교수법과 교육매체활용법 등을 중심으로 유치원교사로서의 다양한 자질과 교수스킬을 습득하게 함으로써 현장에서 교사로서의 직무를 수행하는데 실질적인 도움을 주는데 초점을 두는 이론과 실습 병행 교과목임					
	수업 목표	- 교수 목적에 적합한 교수학습원리와 방법에 대해 이해할 수 있다 - 교수학습 방법에 따른 다양한 매체를 선택할 수 있다 - 매체를 활용하여 활동을 진행할 수 있다					
	실습수업 형태	- Flipped Learning으로 이론과 원리에 대한 사전학습 - 전반부 : 실습과 실연 등 참여중심의 활동학습 실시 - 후반부 : 활동에 대한 피드백과 성찰 나누기					
	교수법 활용 계획	- 사전학습 : 이론과 원리부분 온라인 사이버 콘텐츠를 개발하여 Flipped Learning으로 매시간 사전 학습하도록 유도 - 본 수업 진행 : - 수업진행 : 실습과 실연 등 활동중심으로 진행 - 사이버 콘텐츠를 통한 사전학습과 과제분담학습의 병행으로 학습자간의 상호학습 실시 - Closing : 진행한 활동에 대한 서로의 피드백과 성찰 나누기와 이론 정리					

본인은 별첨과 같이 사이버강의콘텐츠 자체 제작 연구 과제를 신청하며, 제작이 결정될 경우 본교에서 정한 제반사항을 준수하여 충분한 성과를 거두도록 노력할 것을 약속드리며 이에 신청서를 제출합니다.

<개인정보 수집.이용 동의서>

수집항목		수집.이용목적	이용.보존기간
기본정보	성명, 소속, 연락처, e-mail	참여자 본인식별 및 공지사항 전달	이용목적이 종료되는 때
상기와 같이 개인정보 수집.이용하는 것에 대하여 동의하십니까? 예(0) 아니요()			

첨부 : 1. 저작권 양도 확인서 1부.
2. 강의교안(1강 분량) 1부.
(강의계획서는 종합정보시스템에서 출력 가능한 과목은 종합정보시스템에서 출력)

2020 . 04 . 14.

신 청 인 : 이화정



백석문화대학교 교수학습개발원장 귀하

2. 강의 계획서

교과목명	국문 : 교육방법 및 교육공학, 영문 : Instructional method and technology			
교재 및 참고문헌	주교재 : 잘 가르치기 위한 교육방법 및 교육공학 부교재 : hand out 자료			
주 별 강 의 계 획	주차	강의주제	강의내용	실습수업 (✓체크)
	1	오리엔테이션과 오프닝	▸ 강의소개 및 수업진행방법/평가방식 소개 ▸ 그라운드 룰 정하기 ▸ 오프닝 : 놀이를 통한 몸 풀기와 자기소개	✓
	2	교육방법의 종류 교사의 자질과 역할	▸ 교육방법의 종류와 분류, 교수-학습과정 이해 ▸ 좋은 교사와 나쁜 교사 (동영상시청과 토론)	✓
	3	효과적인 발문	▸ 수업에서 발문의 중요성 ▸ 발문의 종류와 효과적인 발문 구사법	✓
	4	토의식 수업(1)	▸ 토의식 수업의 유형과 시사점 ▸ 다양한 퍼실리테이션 기법 그룹별 활동실습 1 : 브레인스토밍/브레인라이팅/카드브레인라이팅/키워드브레인 라이팅	✓
	5	토의식 수업(2)	▸ 다양한 퍼실리테이션 기법 그룹별 활동실습 2 : 강제연상기법/만다라트/의사결정기법	✓
	6	창의적 교수법(1)	▸ 모서리게임/두마음토론/포토스탠딩/요리조리/갤러리관람/골 든벨/원더링 플립차트	✓
	7	창의적 교수법(2)	▸ 강의시작을 효과적으로 실시할 수 있는 opening ▸ 강의의 마무리를 효과적으로 실시할 수 있는 closing	✓
	8	스팟과 아이스브레이킹	▸ 스팟의 원리소개 ▸ 스팟실습 : 동영상 활용 스팟/게임스팟/유머스팟	✓
	9	Role Play기법(1)	▸ 연극놀이 : 과일사라다/술래잡기/쥐와고양이/음악에 맞춰 몸 표현하기/최면놀이 ▸ 연극놀이의 의미찾기를 통한 상황 성찰	✓
	10	Role Play기법(2)	▸ 스틸컷 만들기과 상황극 만들기 : 그룹별 활동	✓
	11	Role Play기법(3)	▸ Role Play 실습(학교폭력, 팀프로젝트 등의 주제)	✓
	12	멀티미디어 자료제작방법	▸ 시각자료의 배열과 배치 ▸ 그림을 이용한 시각자료 만들기 ▸ 멀리미디어 자료 만들기	
	13	프레젠테이션기법	▸ 프레젠테이션 도구 만들기 ▸ 프레젠테이션 동선과 아이컨택, 제스처어 활용	✓
	14	모의수업(1)	▸ 모의수업 진행 및 피드백	✓
15	모의수업(2)	▸ 모의수업 진행 및 피드백	✓	
수업진행 방법	▸ 본 수업의 목적이 교수법 스킬함양에 있기 때문에 16주간의 모든 수업이 교재 중심의 이론수업이 아니라 활동중심의 경험학습형태로 진행됨 ▸ 수업에서 다루어야 할 이론 및 원리에 대한 내용을 온라인콘텐츠를 활용한 Flipped Learning으로 대체해서 수업 진행 - 전반부 : 실습과 실연 등 활동중심으로 진행 - 후반부 : 진행한 활동에 대한 서로의 피드백과 성찰 나누기와 이론 정리			
평가방법	▸ 학생들의 상호평가 반영 - 팀별로 자유주제를 선정한 후 모의강의를 실시하도록 함 - 팀별 평가지를 제공하여 상대방 팀의 과제를 서로 평가하도록 함 - 팀 내 팀원들끼리의 자체평가 실시 : 기말고사 시 팀원 평가지를 제공하여 각 팀 내 팀원들의 과제기여도를 평가하도록 하여 성적에 반영(팀 구성원의 무임승차방지)			

3. 콘텐츠 개발 필요성 및 활용계획

항목	내용
교육목적	『교육방법 및 교육공학』은 교직과목으로서 유치원 정교사 2급 취득을 위한 필수 교과목임 - 현장에서 활용할 수 있는 교수법에 대한 다양한 이론과 실제 활용 스킬을 습득하게 하는데 목적을 둬으로써 실제 수업진행에 있어서 이론과 실습을 병행하여 운영하고 있음
개발 필요성	『교육방법 및 교육공학』은 2학점 교직교과목으로 이론과 실습을 병행하기에는 시간이 부족한 실정임. 실습을 진행하는데 실질적으로 많은 시간이 소요되어 이론을 설명하고 정리하는 시간이 부족함 『교육방법 및 교육공학』은 3학년 대상의 교과목으로 현장실습으로 인하여 보강수업으로 진행해야 함. 보강수업의 특성 상 2시간 연속수업을 배정받기 힘들어 수업의 연속성과 교육효과가 떨어지는 상황임 - 온라인 사이버 콘텐츠를 개발하여 Flipped Learning 운영할 경우, 이론수업의 시간부족으로 인해 발생하는 교육의 질 저하를 방지하고 내실있는 강의를 진행할 수 있게 됨. 또한 보강 수업 시 Flipped Learning을 이용한 이론 강의를 사전에 진행함으로써 1시간수업 진행시에도 실습수업을 운영하는데 효과적인 결과를 기대할 수 있음
교수법 활용 계획	- 사전학습 : 수업내용의 이론과 원리부분, 교수법 진행방법에 대하여 온라인 사이버 콘텐츠를 개발하여 Flipped Learning으로 매시간 사전 학습하도록 유도 - 본 수업 진행 : - 수업진행 : 실습과 실연 등 활동중심으로 진행 사이버 콘텐츠를 통한 이론과 원리를 사전학습한 후 이를 기반으로 실제 수업시간에는 과제분담학습(학생주도형)의 형태인 '월드카페', 'Gallery Walk' 등의 방법을 활용하여 학생들이 상호간에 가르치고 배우는 상호학습이 이루어질 수 있도록 진행함 - Closing : 진행한 활동에 대한 서로의 피드백과 성찰 나누기와 이론 정리
학습효과	- 사이버 콘텐츠를 활용한 Flipped Learning 수업과 과제분담학습법의 병행을 통하여 수업에 대한 학생들의 참여와 동기부여를 촉진하고, 함께 만들어가는 수업에 대한 책임감과 협업능력을 제고시키는데 기여함 - 사이버 콘텐츠를 활용한 Flipped Learning 수업을 통하여 이론수업에 사용할 시간을 실습수업에 할당함으로써 교수법 스킬을 함양하고 제고시키는데 교육의 질적 제고를 가져올 수 있음

교수-학습 설계안

과목명		교육방법 및 교육공학		
차시		1주차	주요활동	강의소개/opening 놀이
학습 목표		▪ 교육방법의 습득과 활용의 중요성을 이해한다. ▪ 강의의 진행방법과 평가방식을 이해하고 숙지한다. ▪ 다양한 친화놀이를 통하여 한 학기동안 함께 활동할 교수님 및 동료 학생들을 서로 이해하고 그들의 정보를 공유한다.		
교수 · 학습 과정				
단 계		교수자	학습자	교육보조자료 활용
도 입	opening/ 동기부여 학습개요	▪ 3학년으로의 자세와 향후 1년 동안의 학교생활의 중요성 설명 ▪ 오늘 강의진행에 대한 소개		
전 개		▪ 현장에서의 교사의 역할 소개 : 교사의 역할 수업진행방식 및 평가방법 소개 ▪ opening 친화놀이 진행 : 과일샐러드게임 / 공통점 찾기 게임 / 별칭이름 외우기 ▪ 그라운드 룰 정하기	▪ 등글게 원형으로 앉아 친화놀이 진행 - 게임의 규칙을 이해하고 전원 참여하도록 함 - 상대방의 특징과 이름, 별칭 등을 이해하고 외우도록 함 ▪ 한 학기동안 지켜야 할 강의실 내에서의 그라운드 룰을 학습자들 스스로 제안하고 정리, 공유하도록 함	▪ 좌석 원형배치 ▪ 포스트 잇 이젤 패드 / 이젤 / 소형 포스트 잇 / 굵은 싸인펜
종 결	요약 질의응답 정리	▪ 친화놀이의 효과와 의미 정리 ▪ 한 학기 수업운영방식에 대한 질의응답		
본 수업의 유의점				

과목명		창의적 교수법 : 다양한 토론기법/주제정하기/분위기 전환법		
학습 목표		- 창의적 교수법의 실제로 다양한 토론기법 등을 익히고 실제 진행할 수 있다. - 그룹 활동이나 토의의 주제를 정하는 다양한 기법 등을 익히고 실제 진행할 수 있다 - 과제분담학습기법 등을 익히고 실제 진행할 수 있다.		
교수 · 학습 과정				
단 계		교수자	학습자	교육보조자료 활용
도 입	opening/ 동기부여 학습개요	- 우리가 알고 있는 토론기법의 종류와 장단점 - 평생교육현장에서 활용할 수 있는 다양한 토론기법의 종류와 활용방법 소개	개인이 경험한 다양한 토론기법의 종류에 대해 질문	
전 개		<u>발표기법</u> - 모서리게임 : 체벌! <u>토론기법</u> - 두마음토론 : 혼전동거에 대한 나의 생각 <u>개념정리기법</u> - 포토 스탠딩 - 요리조리 <u>과제분담 학습기법</u> - 갤러리 관람(gallery walk) - 골든 벨 - 월드카페 - 원더링 플립 차트:	6개 그룹으로 그룹핑 - 그룹의 리더 정하기 (다양한 방법의 리더결정법 실습) - 필요에 따라 2명씩/4명씩 파트너 정하여 실시 - 모든 학습자들이 활동에 참여할 수 있도록 각자의 역할 부여	- 이젤 패드/이젤/포스트잇 - 굵은 싸인펜 - A4용지 - 다양한 그림 (잡지)
종 결	요약 질의응답 정리	창의적 교수법의 실제 활용 사례의 다양함을 다시 한번 강조하고 학습내용 정리	질문과 피드백	
본 수업의 유의점		수업 진행시 그룹 활동으로 인하여 소란해지기 쉬움/ 학습자 통제보다는 그룹의 촉진자로서 활동하는 부분에 초점을 둘 것		

교육방법및교육공학 강의계획서

교과목 개요

교과목명	교육방법및교육공학	이수구분	교직	시수	2								
학년도-학기(학년)	2020-1(3)	학 점	2	이론/실습	1 / 1								
담당교수	이화정	교과목 개요 및 특징	[교과개요] •교육방법에 대한 제 이론의 이해 •효율적 학습을 위한 교육공학적 접근 및 교육기자재 활용의 실제 적용 [교과특징] •교직 과목으로서 유치원 정교사 2급 취득을 위한 필수 교과목										
교육목표 (학습목표)	•교수 목적에 적합한 교수-학습 원리와 방법에 대해 이해할 수 있다. •교수-학습 방법에 따른 매체를 선택할 수 있다. •매체를 활용하여 활동을 진행할 수 있다. ·성취수준은 종합평가점수 총합이 60점 이상인 경우 총족으로 판정												
교수·학습 방법	이론강의	실습	발표	토론	팀프로젝트	캡스톤디자인	포트폴리오	기타					
	○		○										
	PBL				Flipped Learning	팀티칭	하브루타 (질문토론법)	기타					
	PBL	기업연계 PBL	지역사회 연계서비스러닝	캡스톤디자인									
	○			○					○	○	○		
평가 방법	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
			○								○		○
	A. 포트폴리오 B. 문제해결시나리오 C. 서술형시험 D. 논술형시험 E. 사례연구 F. 평가자질문 G. 평가자체크리스트 H. 피평가자체크리스트 I. 일지/저널 J. 역할연기 K. 구두발표 L. 작업장평가 M. 기타												
강의정보	월 5,6(창조/미디606)												
교육장소 (시설)	일반강의실	전용실습실		컴퓨터실습실		외부 교육시설		기타					
	○	○											
교 재	구분	교재명			저자			출판사		출판년도			
	주교재	잘 가르치기 위한 교육방법 및 교육공학			서미옥			공동체		2015			
	부교재	-			-			-		-			
	참고교재	-			-			-		-			
	위 교재는 도서관 강의교재자료실 및 주제자료실에서 열람 가능												
평가개요	평가점수	NCS 미적용	출석		지필고사		실기고사		과제 및 기타				
					중간	기말	중간	기말					
		반영점수	20		0	30	0	30	20				
	성적등급별 평가 비율	평가등급 및 TYPE											
적용교과목	1) NCS 적용 및 자체능력단위 교과목 (D TYPE) : A+ ~ A0 : 40%이내, B+ ~ F : 60 ~ 100% 2) 기타 교과목 성적등급별 TYPE 구분												

		TYPE	A+ ~ A0	B+ ~ B0	A+ ~ B0	A+ ~ F	비고
		A	25% 이내	45% 이내	70% 이내	100%	
		B	30% 이내	35% 이내	65% 이내	100%	
		C	35% 이내	25% 이내	60% 이내	100%	
	적용 예외 교과목	· 대학예배 교과목 : 「대학예배 운영규칙」에 의함 · 학사학위전공심화과정, 산업체위탁교육과정: 교무처장의 사전 승인을 받아 평가비율을 조정 운영할 수 있음 · 수강인원이 20명 이하인 교과목 · 성적평가 P/F 교과목(예 : 사회봉사 등) · 현장실습, 교직교과목					

지식/기술/태도

대단원명	지식	기술	태도
교수방법의 이론 이해 및 발달의 차이 알기	- 교육방법과 공학의 역사 - 교육방법과 공학의 사상 - 교수·학습 및 교육과정 - 하위일과, 유형에 따른 교수·학습방법의 차이 - 발달 수준에 따른 교수매체의 선택	- 교육방법과 공학의 이해 및 적용하는 기술 - 교육과정에 적용 능력 - 일과와 유형차이를 계획에 반영하는 기술 - 발달수준을 파악하는 기술 - 교육과정에 반영하는 기술	- 교육과정에 적용하려는 태도 - 유형차이를 계획에 반영하려는 태도 - 교육과정에 반영하려는 태도
교수학습 방법과 매체 선택하기	- 교수매체의 특성 - 그림, 용판 자료, 인형, 사진, 전자자료, 컴퓨터의 장단점 및 수업 활용 방안	- 교재교구의 선택안목 및 적용하는 기술 - 교재교구의 수업의 적용 하는 기술 - 교재교구의 분류 및 보수하는 기술	- 교재교구의 선택에 신중한 태도 - 교재교구의 수업의 적용에 대해 신중한 태도
교수활동을 위한 실제 활용하기	- 매체를 적용한 활동의 실습	- 유아의 발달과 수준을 고려한 수업 적용하는 기술 - 교육계획의 적용하는 기술	- 유아의 발달과 수준을 고려한 수업 적용 능력을 기르려는 태도

주차별 학습내용

주차	관련 능력단위요소(코드)	학습목표	수업내용	비고
1	공통기초	과목 및 수업진행에 대한 오리엔테이션/오프닝 놀이	강의소개 및 수업진행방법/평가방식 소개 그라운드 룰 정하기 놀이를 통한 몸풀기와 자기소개	온라인 강의대체
2	공통기초	교육방법의 의미와 종류를 이해할 수 있다	교육방법의 종류와 분류 수업과 교수의 이해 교수-학습과정 이해 교육방법의 의미	온라인 강의대체
3	공통기초	교사의 자질과 역할을 이해하고 강의교안을 작성할 수 있다	강의와 동영상 시청 학기말 팀별 과제발표를 위한 강의교안 작성법 소개	온라인 강의대체
4	공통기초	효과적인 발문을 이해하고 발문을 구사할 수 있다	수업에서 발문의 중요성 발문의 종류 효과적인 발문 구사법	온라인 강의대체
5	공통기초	토의식 수업의 의미와 종류를 이해하고 진행할 수 있다	토의식 수업의 유형과 시사점 다양한 퍼실리테이션 기법 그룹별 활동실습 1 : 브레인스토밍/브레인라이팅/ 카드브레인라이팅/키워드 브레인라이팅	
6	공통기초	토의식 수업의 의미와 종류를 이해하고 진행할 수 있다	다양한 퍼실리테이션 기법 그룹별 활동실습 2 : 강제연상기법/만다라트/의사결정기법	
7	공통기초	창의적 교수법의 의미와 종류를 이해하고 활용할 수 있다	다양한 토론기법/영화를 이용한 교육/놀이를 이용한 교육	중간고사
8	공통기초	스팟과 아이스브레이킹을 활용하여 진행할 수 있다	스팟의 원리소개 스팟실습 : 동영상 활용	

			스팟 게임스팟 유머스팟	
9	공통기초	Role Play기법을 이해하고 활용할 수 있다	연극놀이 스틸컷 만들기 상황극 만들기 : 그룹별 활동	
10	공통기초	문제기반학습과 액션러닝을 이해하고 진행할 수 있다	액션러닝 기법의 원리와 특징 소개 액션러닝 실행을 위한 프로세스와 사례소개	
11	공통기초	멀티미디어 자료제작방법을 이해하고 제작할 수 있다	시각자료의 배열과 배치 그림을 이용한 시각자료 만들기 멀티미디어 자료 만들기	
12	공통기초	플립드 러닝을 이해하고 활용할 수 있다	플립드 러닝의 개념 활용방법	
13	공통기초	프레젠테이션 기법을 이해하고 다양한 프레젠테이션 스킬을 활용할 수 있다	프레젠테이션 도구 만들기 프레젠테이션 동선과 아이콘 택, 제스처 활용	
14	공통기초	수업실행절차를 이해하고 활동계획을 세울 수 있다	도입-전개-정리단계의 주요 활동 계획 수업 시나리오 작성하기	
15	공통기초	수업실행절차를 이해하고 활동계획을 세울 수 있다	모의수업 진행 및 피드백	

※ 장애 및 질병으로 인하여 과목 수강 및 과제 수행에 어려움이 있는 학생은 교수를 만나 다양한 지원방법에 대해 의논해 주세요. 다음과 같은 지원이 가능합니다.

구분	강의	과제	평가
청각장애	대필도우미, 강의자를 정면으로 가까이 볼 수 있는 좌석지정	과제내용 수정 (예: 발표과제를 시각적 자료작성 과제로 전환)	시험에 대한 유의사항이나 시험문제에 대한 설명이 구두로 전달될 경우 대필도우미가 그 내용을 시각적으로 전달
지체장애	대필도우미	제출일 연장	대필도우미 제공, 도우미를 사용하지 않는 경우 시간 연장
시각장애	점자로 된 handout, handout 확대 출력	과제내용 녹음제출, 제출일 연장	점자로 된 시험지 제공, 목자를 그대로 사용할 경우 도우미를 통해 시험문제를 읽어주고 구술답변을 대필할 수 있도록 독립된 공간 제공, 시간연장

※ 기타장애 : 교수를 만나 교수학습지원에 대해 상담하시기 바랍니다.

저작권 양도 확인서

본인은 「사이버강의 콘텐츠 자체 제작 연구 과제」를 통해 개발된 수업콘텐츠 저작물에 대한 저작권재산권 일체(복제권, 배포권, 대여권, 공연권, 전시권, 2차적저작물작성권)의 이용 권리가 백석문화대학교에 있음을 확인합니다.

2020년 4월 14일

콘텐츠(과목)명 : 교육방법 및 교육공학

교수명 : 이화경 

백석문화대학교 총장 귀하