

## 강의공개 신청서

교수 정보			
이름	국문	이지은	
	영문	Lee, Jieun	
소속대학	사범대학	소속학부 (전공)	교육학과
연락처		휴대폰	
이메일			
과목 정보			
과목명	국문	교육공학	
	영문	Educational Technology	
학점	( 3 )학점	제작년도	2021
		운영년도/학기	( 2022 ) 년도 ( 2 ) 학기
이수구분	전공필수	과목코드	42425
구분	동영상있음 ( ) 강의자료있음 ( ○ )	강의주차 수 (총 차시 수)	12(자료)
비고			

\* 강의공개는 최소 10주차 이상공개를 원칙으로 하며 강좌에 포함되는 영상, 이미지, 폰트 등의 저작권 검토 후 제출 해주시기 바랍니다.

## 강의 계획서(강의소개)

교과목개요 (강의소개)	교실수업을 효과적으로 전개하기 위한 교수(instruction)와 학습(learning)에 관한 기본 이론과 조건, 교육방법과 모형, 교수매체의 효과적인 활용, 원격교육, e-러닝에서 스마트 러닝 등에 이르기까지 학교현장에서 활용할 수 있는 교육 공학적인 기법과 이론을 배우고 익힌다.
교재 및 참고문헌	교육공학과수업(6판)
주별	강의 주제
	강의 내용
1주	강좌의 학습목표 수업구조 및 설계(플립드러닝+TBL) 교수자와 학습자의 역할 평가방법 소개 본 강좌의 학습이 추후 교사로서 현장에 어떻게 활용될지를 설명
2주	교육공학과 수업 수업과 교육공학이 어떠한 관련이 있는지 설명할 수 있다. 미래교육에 교육공학분야의 역할을 설명할 수 있다.
	교육공학이 어떤 내용을 다루는 학문인지에 대한 소개 -수업의 다양한 문제를 교육공학적 접근으로 어떻게 해결할 것인가? -테크놀로지와 교육공학
3주	수업체제설계 I 수업체제설계의 정의와 특징을 설명할 수 있다. 대표적 수업체제설계 모형의 특징과 상대적 장점을 설명할 수 있다.
	수업체제설계의 정의 및 특징 -수업체제설계모형
4주	수업체제설계 II 분석(요구, 학습자, 수업맥락)에 수반되는 활동을 수행할 수 있다. 수업목표를 설정할 수 있다. 학습과제 분석의 주요 기법을 설명할 수 있다.
	ISD 모형에 대한 이해 -교육프로그램, 수업을 개발하기 위해 거쳐야 할 절차 모형을 학습하고, 각 단계에서 교수설계자가 해야 할 일들을 파악함 -분석, 목표설정, 학습과제분석(내용분석)
5주	교수자중심 수업과 수업설계 가네의 수업설계이론과 켈러의 학습동기 설계이론을 설명할 수 있다. 경험한 수업에서 가네의 설계이론과 켈러의 설계이론이 어떻게 적용되었는지 분석할 수 있다.
	가네의 수업설계이론 - 켈러의 학습동기 설계이론
6주	학습자중심 수업과 수업설계 학습자중심 수업이 이론적 배경을 이해할 수 있다. 객관주의와 구성주의의 차이점을 설명할 수 있다. 학습자중심 수업에서의 평가의 특징을 설명할 수 있다.
	학습자 중심 수업의 이론적 배경 (구성주의, 구성주의적 설계원리) - 학습자중심 수업 환경 설계모형 - 학습자 중심 수업 평가 설계 - 학습자 중심 학습지원환경설계 Jonassen의 구성주의적 학습환경 (CLE)설계모형 이해
7주	학습자중심 수업방법 학습자 중심 수업방법 중 대표적인 문제중심학습, 토의토론학습, 프로젝트기반학습의 정의, 특징, 절차를 설명할 수 있다.
	문제중심 학습의 정의, 특징, 절차, 평가방식 - 토의토론학습의 정의, 효과, 절차 - 프로젝트기반학습의 정의, 절차
8주	중간고사
9주	학습자중심 수업방법 실습 문제중심학습, 토의토론학습, 프로젝트기반학습을 직접 경험해보고 학습자의 역할과 교사의 역할이 무엇인지 파악할 수 있다.

	프로젝트기반학습 - 문제기반학습 - 토의토론 -* 개별화학습, 학습부진
10주	협동학습 협동학습의 정의, 목적, 특징을 설명할 수 있다. 협동학습의 대표적 모형인 Jigsaw와 STAD의 절차를 설명할 수 있다. 협동학습의 정의, 목적, 특징 - 협동학습의 원리, 설계전략, 평가방법
11주	테크놀로지 활용 수업의 기초 수업을 위한 테크놀로지의 역할이 무엇인지 설명할 수 있다. 테크놀로지 활용 수업에 영향을 미치는 요인이 무엇인지 설명할 수 있다. 수업과 테크놀로지 -학습자의 디지털 리터러시 -교수자의 테크놀로지 활용 수업역량 -교육콘텐츠 개발
12주	테크놀로지 활용 수업의 실제 테크놀로지를 활용한 수업(모바일 러닝, 게임, AI활용 수업, 플립드러닝 등)의 특성과 방법을 설명할 수 있다. 테크놀로지 활용 교실수업(모바일러닝, Gamification, AI활용 수업) - 플립드러닝의 특성 - 온라인 학습의 특성 및 수업방법 - 최신테크놀로지 활용 수업
13주	수업과정안설계 수업과정안의 목적과 요소가 무엇인지 설명할 수 있다. 교수자 중심, 학습자 중심 수업과정안을 설계할 수 있다. 수업과정안 설계의 맥락 - 교수자 중심 수업과정안 설계 -학습자중심 수업과정안 설계
14주	수업실행과 의사소통 수업에서의 의사소통의 의미를 설명할 수 있다. 교수자 중심 수업, 학습자 중심 수업 실행에서 중요한 교사의 역할을 설명할 수 있다. 수업분석의 목적 수업분석의 틀
15주	기말고사