

교육방법 및 교육공학

구분	과목명 (영문명)	과목개요	기본이수 과목
교과 내용학	테크놀로지 기반 학습 (Technology-mediated Learning)	디지털 시대에 맞는 다양한 학습 테크놀로지를 활용한 다양한 학습모형 (이러닝, 엠러닝, 스마트 러닝등)의 모습과 특징을 살펴본다.	
교과 내용학	프로그램 평가 (Program Evaluation)	본 수업은 교육과 관련된 프로그램 평가에 관한 수업이다. 교육과 관련된 프로그램은 크게 학생(태도 및 학업성취 등), 수업(프로그램), 기관(학교 등)으로 볼 수 있다. 프로그램 평가의 영역은 매우 광범위하고, 관련 이론이나 모형도 매우 다양하다. 그러나 실제 현장에서 프로그램을 평가하는 데 많은 어려움을 겪는다. 따라서 본 수업에서는 평가에 대한 기본 내용을 학습한 후에 실제 평가(측정) 도구를 직접 설계, 개발하고자 한다. 주로 양적 평가(측정) 도구 개발에 초점을 맞출 것이다.	
교과 내용학	프로젝트 관리 (Project Management)	. 프로젝트관리의 이론적 지식을 바탕으로 실제 기업의 프로젝트를 운영하여 실천감각을 득한다. . PMP에 대하여 실천 경험을 바탕으로 과정에 도전한다.	
교과 내용학	교수공학론 (Instructional Technology)	교육공학의 역사적 배경과 이론적 발달을 고찰하고 교수공학의 각 영역에 대한 이론과 그 이론이 어떻게 학교교육에 실천적으로 적용되는 지를 살펴본다.	
교과 내용학	교육방법론 입문 (Introduction to Instructional Methods)	학습이론에 입각하여 실제적 교수실천전략으로서의 다양한 교육방법론에 대하여 살펴본다	추가
교과 내용학	창의성과 상상력을 위한 교육방법 (Educational Methods for Creativity and imagitniation)	창의성과 상상력 함양을 위한 교육프로그램 개발을 위한 방법론에 대하여 학습하고, 실지로 방법론을 적용한 수업을 설계, 적용, 평가까지의 활동을 진행한다.	추가
교과 내용학	교수-학습이론 (Teaching and Learning Theories in Instructional Techonology)	교육공학이론의 기초가 되는 교수-학습이론을 살펴보고 이를 실제 교수학습 상황에 적용하는 방안을 모색한다.	
교과 내용학	교수체제 설계 (Instructional Systems Development)	교수학습 상황에서 필요한 교육체제, 교육프고그램, 또는 수업설계에 필요한 개발 및 운영 전단계에 대한 다양한 이론과 모형을 익힌다.	
교과 내용학	인적자원론 (Human Resources)	학교 및 기업 등 조직 내의 인적자원에 대한 다양한 이론, 현황 등을 현장감 있는 내용과 방법으로 진행하고 학습한다.	
교과 내용학	평생교육과 리더십 (lifelong learning and Leadership)	평생학습론에 대한 다양한 이론적, 실천적 논의를 전개하며 나아가 교육환경에서의 리더십과 관련된 이론과 실천적 사례 등을 중점으로 다룬다.	
교과 내용학	IT 기반 학습	다양한 디지털 테크놀러지 및 모바일 기기를 활용하여 여러 학습환경에서 프로그램이나 수업을 설계, 적용, 평가할 수 있게 하기 위한 수업으로서, 이의 전제조건으로서 다양한 디지털 테크놀러지의 교육적 의미에 대한 이론적 논의가 포함, 전개된다.	과목명 변경

구분	과목명 (영문명)	과목개요	기본이수 과목
교과 내용학	PBL의 이론과 실제 (Theory and Practice of PBL)	초·중등학교의 교과과정을 연구하고 교수학습 계획에 있어서 체제이론을 도입하여 실제로 설계한다.	
교과 내용학	교육공학세미나 (Seminar in Educational Technology)	교육공학에서 가장 관심의 초점이 되고 있는 이슈를 중심으로 심화학습을 한다.	
교과 내용학	교육방법 및 교육공학 전공 최신 연구 동향 (Recent issues in Educational methods and Educational Technology)	교육 방법 및 교육공학의 연구방법에 대한 이론과 실재를 알아보고, 국내의 교육현장에서 제기되는 교육문제를 과제화하여 연구한다.	과목개요 수정보완
교과 내용학	교육과 재미론 (education and Funology)	게임이론에서 비롯된 재미에 대한 내용을 교육에 접목시켜 학습동기 및 효과 증진에 활용할 수 있는 요소, 조건, 환경 등에 대하여 이론적, 실천적 논의를 학습한다.	
교과 내용학	테크놀러지와 미래교육 (Technology & Future Education)	테크놀러지의 발달로 펼쳐지는 미래교육의 모습은 무엇이며, 테크놀러지가 교육환경에 미치는 역할이나 기능은 무엇인지를 학습한다.	