

## 교육방법 전공

### 1. 전공의 목표

초등학교에서의 수업방법에 관한 이론적인 바탕을 탐구하고 이를 수업현장에 적용할 수 있는 실제적인 기술을 심도 있게 연구하여 교육전문가로서의 역량을 가진 유능한 지도자를 양성한다.

### 2. 편제

교과구분	교과목명	구분	학기	비고
전공기초	교육과정이론 교육공학이론 교육평가이론	교직이론	1	택 2
전공선택	교수학습이론 교수설계이론 교육평가연구 세미나 창의적 경험학습 이론과 실제 교육과정개발론 교육과 학습공간론 한국의 교육과정 다큐로 보는 교육과정 운영 수업과 평가	교직이론	홀수	택 7
	맥락학습의 이론과 실제 교육과 재미론 성취와 동기 교수공학 세미나 교육학교전강독 세계 여러 나라의 교육과정 영화 속의 교육과정 교육연구를 위한 통계 평가도구 제작 이론과 실제 현장교육연구법	교직이론	짝수	
연구윤리	연구윤리			P/F

### 3. 교과목 개요

---

#### 전공기초[6학점]

---

- 교육과정이론(Studies on Curriculum Theories)  
교육과정의 개념체계를 이해하고 최근의 교육과정 연구의 경향들을 교육과정에 초점을 두어 탐구한다.
- 교육공학이론(Studies on Educational Technology)  
교육공학의 개념 및 이론을 탐구하고 현장 교육의 문제해결에 적용되는 교육공학의 다양한 교수체제와 방법을 연구한다.
- 교육평가이론(Theories of Educational Evaluation)  
학교현장에서 활용되고 있는 평가의 개념과 이론을 숙지하여 현장의 평가 관련 문제들을 인지하고 해결할 수 있는 평가전문성을 함양한다.

---

#### 전공선택[21학점]

---

- 교수학습이론(Theories of Instruction and Learning)  
교수학습의 이해와 관련된 최근의 이론들을 탐구하여 체계적으로 이해시킨다.
- 교수설계이론(Theories of Instructional Design)  
교수설계이론을 연구하고 이론적 이해를 바탕으로 교수-학습의 실제에 적용할 학습환경을 설계하고 적용하는 방안을 탐색한다.
- 교육평가연구 세미나(Research Sminar in Educational Evaluation)  
학교현장에서 발생하는 교육평가에 관한 주요 쟁점이나 주제를 선정하여 연구를 진행하면서 평가에 관한 지식을 체득하고 연구 진행과정에서의 문제점들을 해결한다.
- 창의적 경험학습 이론과 실제(Theories and Practice of Creative Experiential Learning)  
경험학습 및 창의성 이론을 연구하고 사례를 탐색한 후 체험과 경험을 통한 창의적 사고 촉진 방법을 실제로 설계한다.

- 교육과정개발론(Curriculum Development)
 

교육과정 개발과 관련된 다양한 이론을 섭렵하는 동시에 그것이 실지로 어떻게 적용되는가를 탐색한다.
- 교육과 학습공간론(Education and Learning Space)
 

인간과 공간, 교육환경과 공간을 학습맥락에서 연구하고 공간이 교육과 학습에 미치는 영향에 대한 이론과 사례를 탐색한다.
- 한국의 교육과정(The Curriculum of Korea)
 

1954년에 제정된 제1차 교육과정부터 현행 교육과정까지 교육과정이 어떤 방향으로 개정되어 왔는가를 체계적으로 고찰한다.
- 서류로 보는 교육과정 운영(Curriculum Implementation in Documents)
 

우리나라 및 세계 여러 나라의 다큐멘터리 중에서 교육과정 운영에 관한 것을 뽑아서 교육과정이 실지로 어떻게 운영되고 있는가를 확인하고 논의한다.
- 수업과 평가(Instruction and Assessment)
 

수업 현장에 필요한 평가 방법과 평가 실체에 대한 이론과 동향을 파악하고 이를 현장에 실천할 수 있는 평가 전문성을 함양한다.
- 맥락학습의 이론과 실제(Theories and Practice of Learning in Context)
 

미시적 탈맥락적 학습이론의 문제점을 비판적으로 논의하고 실제 맥락적 경험속에서의 유의미 학습의 이론을 탐구하고 실천적 적용 방안을 연구한다.
- 교육과 재미론(Education and Funology)
 

재미와 놀이에 대한 이론을 탐색하고 이를 학습동기와 학습몰입 촉진을 위해 활용할 수 있는 이론적 전략과 실천적 방안을 연구한다.
- 성취와 동기(Achievement and Motivation)
 

학업성취와 학습동기에 대한 이론과 동향을 파악하고 성취를 위한 동기부여에 대한 다양한 전략과 기술을 숙지한다.
- 교수공학 세미나(Topical Seminar in Instructional Technology)
 

교육발전을 위한 교육공학과 관련된 주요 쟁점이나 주제를 선정하여 심도 있는 토론과 연구를 수행한다.

- **교육학고전강독(Readings on Educational Classics)**  
교육목표와 교육내용 및 교육방법에 관한 여러 가지 주장을 담고 있는 동서양의 교육학 문헌을 읽고 그것의 현대적 의미를 고찰한다.
- **세계 여러 나라의 교육과정(Comparing Curriculum in the World)**  
우리나라를 비롯하여 세계 여러 나라에서 운영되고 있는 현행 교육과정을 비교하고 논의한다.
- **영화 속의 교육과정(Curriculum Story in Movies)**  
교육과정과 관련된 핵심적인 주제가 기존의 영화 속에서 어떻게 전개되고 있는가를 확인하고 논의한다.
- **교육연구를 위한 통계(Statistical Methods in Education and Educational Research)**  
교육에 관한 연구를 진행하는데 필요한 연구방법과 통계적 방법을 익히고 실제 연구 문제를 설정하여 소논문을 작성하는 실습과정을 거쳐 학교현장에 필요한 연구진행능력을 기른다.
- **평가도구 제작 이론과 실제(Theories and Practice in Test Development)**  
교육현장에 필요한 평가도구 제작 원리와 이론을 익히고 실제 제작 과정을 통해 평가 도구에 대한 안목과 제작 능력을 기른다.
- **현장교육연구법(Research Methodology in Education)**  
학교교육 개선 연구를 수행하기 위한 연구 설계방법을 숙지하고 이를 수행하기 위한 선행연구 고찰과 연구계획서를 작성하는 능력을 기르는 과목이다.