

◆ 에듀테크협동교육(석사)

영역	교과목 코드	교 과 목 명		이수 학점	개설시기	비고
		한 글	영 어		연도-학기	
전공 선택	221-201	에듀테크 협동 교육론	Studies in Edu-Tech Collaborative Education	3	1,2-①	1:홀수해 2:짝수해 ①:1학기 ②:2학기
	221-202	에듀테크 협동교육 연구방법론	Research Methods in Edu-Tech Collaborative Education	3	1,2-①	
	221-203	에듀테크 현장연구	Edu-Tech Collaborative Education Field Research	3	1,2-②	
	221-204	에듀테크 협동교육 교수학습방법론	Methodology in Edu-Tech Collaborative Education	3	1,2-,②	
	221-205	에듀테크 활용 언플러그드 교육	Unplugged Education with Edu-Tech	3	1,2-①,②	
	221-206	에듀테크 기술 개론	Introduction to Edu-Tech	3	1,2-①,②	
	221-207	AI 창의 메이킹 교육	AI-based Creative Making Education	3	1,2-①,②	
	221-208	교육을 위한 에듀테크 탐색과 활용	Exploring and Using Edu-Tech for Education	3	1,2-①,②	
	221-209	에듀테크 디자인 피트니스	Educational Fitness by Design	3	1,2-①,②	
	221-210	미디어아트 테크놀로지	Media-Art Technology	3	1,2-①,②	
	221-211	에듀테크 R&D 방법론	Edu-Tech Research & Development Methods	3	1,2-①,②	
	221-212	에듀테크 개발의 원리와 방법	Principles and Methods of developing Edu-Tech	3	1,2-①,②	
	221-213	디지털교과서 이해와 적용	Understanding and Application of Digital Textbooks	3	1,2-①,②	
	221-214	에듀테크 서비스 개발	Trends and Issues in Edu-Tech Services	3	1,2-①,②	
	221-215	AI와 영어교육	English Education with AI	3	1,2-①,②	
	221-216	리걸테크와 교육	Legal-Tech and Education	3	1,2-①,②	
	221-217	메타버스 활용 진로체험	Career Experience with Metaverse	3	1,2-①,②	
	221-218	에듀테크 교육적 평가	Educational Assessment of Edu-Tech	3	1,2-①,②	
	221-219	적용 가능 에듀테크의 이론과 실제	Theory and Practice of Applicable Edu-Tech	3	1,2-①,②	
	221-220	인공지능 기반 번역기 활용 언어교육	Language Education with AI-Based Translators	3	1,2-①,②	
	221-221	실시간 데이터 시각화	Real-Time Data Visualization	3	1,2-①,②	
	221-222	챗봇 활용 교육	Chatbots for Education	1	1,2-①,②	
	221-223	에듀테크 개발 및 활용 법제	Laws for Edu-Tech Development and Utilization	1	1,2-①,②	
	221-224	에듀테크와 창의성 교육	Edu-Tech and Creativity Education	3	1,2-①,②	
	221-225	에듀테크 교육 연구	Studies in Edu-Tech Education	3	1,2-①,②	
	221-226	에듀테크 활용 언어·비언어 의사 소통	Verbal.non-verbal Communications in Edu-Tech	3	1,2-①,②	
221-227	에듀테크 데이터 분석	Edu-Tech Data Analysis	3	1,2-①,②		
221-228	영상 콘텐츠 스토리텔링	Video Contents Storytelling	3	1,2-①,②		
221-229	온·오프라인 교육과 에듀테크	Edu-Tech in On-Off-line Education	3	1,2-①,②		
221-230	에듀테크와 환경교육	Edu-Tech in Environmental Education	3	1,2-①,②		
221-231	자율설계 프로젝트	Self-Designed Project	3	1,2-①,②		

【식사과정】

■ 전공선택

1. 에듀테크 협동 교육론(221-201)
에듀테크 활용 교수-학습과 교육에 대한 이해를 바탕으로 에듀테크 협동교육의 현장 적용력을 배양한다.
2. 에듀테크 협동교육 연구방법론(221-202)
다양한 연구방법론, 연구문제와 변인의 정의, 자료의 통계적 검증방법 등을 이해하고 적용할 수 있는 현장연구 능력을 배양한다.
3. 에듀테크 현장연구(221-203)
현장연구를 통해 에듀테크 활용 교육을 이해하고, 반성적 교수의 이해와 적용을 통해 현장을 분석 연구한다.
4. 에듀테크 협동교육 교수학습방법론(221-204)
에듀테크 활용 교육을 실시하기 위해 필요한 기본적인 교수학습 방법을 이해하고, 이를 실제 현장에 적용하는 능력을 계발하여 활용할 수 있도록 한다.
5. 에듀테크 활용 언플러그드 교육(221-205)
에듀테크의 작동 원리와 창의적인 아이디어를 구체적인 언플러그드 조작 활동을 통해 학습함으로써 에듀테크의 원리를 이해한다.
6. 에듀테크 기술 개론(221-206)
에듀테크의 개념과 발전 과정을 이해하고, 인공지능 및 데이터사이언스, 사물인터넷과 접목된 미래 에듀테크 기술의 교육적 적용 양상을 이해한다. 또한, 에듀테크 관련 특허 내용의 발전 과정을 탐색 및 연구한다.
7. AI 창의 메이킹 교육(221-207)
과제중심 학습, 프로젝트 학습 등을 통해 AI 에듀테크 활용 교육에 있어서 창의성을 개발하고 기술 개발 능력을 신장시킬 수 있는 학습자 중심의 다양한 방법을 탐색한다.

8. 교육을 위한 에듀테크 탐색과 활용(221-208)

다양한 에듀테크에 대해 탐색하고, 이를 교육에 효과적이고 의미 있게 활용하기 위한 방안에 대해 주요 이론적 개념과 최신 연구 결과 및 에듀테크 기술의 발전 양상을 통해 연구한다.

9. 에듀테크 디자인 피트니스(221-209)

에듀테크 활용 교육에 적합한 디자인을 이해하고, 교육 목적에 적합한 디자인적 사고를 할 수 있는 기초 능력을 기른다.

10. 미디어아트 테크놀로지(221-210)

미디어아트 전시회의 체험 콘텐츠의 작동 원리를 이해하고 인터랙션 기법의 구현 가능성을 탐색하여 창의적인 미디어아트 체험 콘텐츠를 개발한다. 아이디어와 기술의 예술적인 연결을 통해 학생들의 호응과 교육 효과 유발을 지향한다.

11. 에듀테크 R&D 방법론(221-211)

빅데이터와 인공지능(AI), 메타버스 등 정보통신기술(ICT)에 기반한 에듀테크 개발에 필요한 창의적 공학 설계 R&D 방법을 이해하고 실제 적용할 수 있는 능력을 기른다.

12. 에듀테크 개발의 원리와 방법(221-212)

테크놀로지와 교육의 접목에 있어서 중요한 원리를 탐색하고 에듀테크 개발에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.

13. 디지털교과서 이해와 적용(221-213)

최신 에듀테크 기반 디지털 교과서의 교수학습적 활용 방법을 이해하고, 학생과 교사가 만 들어가는 디지털 교과서의 구성 및 제작 역량을 제고한다.

14. 에듀테크 서비스 개발(221-214)

에듀테크 서비스의 발전 양상과 경향을 이해하고, 관련 이슈들에 대해 심도있게 탐색한다.

15. AI와 영어교육(221-215)

인공지능을 활용한 영어교육 교수학습 방법을 개발하고, 문제점을 파악하여 이를 개선할 수 있는 능력을 기른다.

16. 리걸테크와 교육(221-216)

AI 및 데이터 서비스 중 리걸테크 서비스를 활용한 교육방식을 고찰하고, 이를 통하여 새로운 방식의 시민교육 방향성을 모색한다.

17. 메타버스 활용 진로체험(221-217)

메타버스를 활용한 진로교육의 원리와 실재를 이해하고 진로 체험교육을 실시할 수 있는 능력을 배양한다.

18. 에듀테크 교육적 평가(221-218)

평가의 개발, 시행, 및 결과분석에 있어 테크놀로지의 적용 방안을 이해하고, 교육 현장에서 사용되는 에듀테크의 평가 방법을 개발한다.

19. 적용 가능 에듀테크의 이론과 실제(221-219)

주변의 다양한 테크놀로지를 활용한 교육적 접근에 대해 이해하고, 이를 실제 적용할 수 있는 능력을 기른다.

20. 인공지능 기반 번역기 활용 언어교육(221-220)

인공지능기반 번역기의 상용화에 따른 번역기의 교육적 활용 방법을 모색하고, Pre-Editing과 Post-Editing을 이용한 교수학습 방법을 개발한다.

21. 실시간 데이터 시각화(221-221)

데이터의 종류와 유형을 파악하고 조형 요소를 통해 시각화하는 방법을 학습하여 실시간 데이터를 시각화 결과로 산출한다. 변화하는 데이터의 양상과 사용자의 참여를 반영하는 인터랙티브 콘텐츠로서의 활용 가능성을 추구한다

22. 챗봇 활용 교육(221-222)

개발된 챗봇의 교육적 활용방법을 이해하고, 교육적 필요에 따라 챗봇을 개발하고 적용할 수 있는 역량을 함양한다.

23. 에듀테크 개발 및 활용 법제(221-223)

교육 및 산업 현장에서 에듀테크 서비스를 개발하고 활용하면서 발생할 수 있는 법적 사안들을 체계적으로 고찰함으로써, 실제 관련 정책과 법을 응용할 수 있는 역량을 배양한다.

24. 에듀테크와 창의성 교육(221-224)

과제중심 학습, 프로젝트 학습, 창의적 글쓰기 및 드라마, 다중지능이론 등을 통해 에듀테크 활용 교육에 있어서 창의성을 신장시킬 수 있는 학습자 중심의 다양한 교수 방법을 탐색한다.

25. 에듀테크 교육 연구(221-225)

다양한 에듀테크 멀티미디어 매체와 첨단기술을 활용한 교육 방법을 탐색하고 실제적인 적용 방법을 연구한다.

26. 에듀테크 활용 언어·비언어 의사 소통(221-226)

에듀테크에 적용된 언어적·비언어적 의사소통의 특징을 이해하고, 학생 중심 수업에서 학생의 의사소통 기술을 향상시킬 수 있는 언어적·비언어적 전략을 탐구한다.

27. 에듀테크 데이터 분석(221-227)

국내외 에듀테크 교육의 연구 동향을 R 분석, 메타분석 등 빅데이터를 활용한 통계 분석을 통해 연구하고 이의 원인과 시사점을 파악할 수 있는 역량을 배양한다.

28. 영상 콘텐츠 스토리텔링(221-228)

에듀테크 영상 콘텐츠를 교육에 활용하기 위하여 영상 콘텐츠의 기획부터 촬영, 편집, 특수효과 적용 등의 원리와 기능을 실습하고 다양한 목적의 영상물을 제작한다. 기획 의도와 교육적 활용을 위해 스토리텔링 기법과 영상의 미학적 표현 문법도 탐구한다.

29. 온·오프라인 교육과 에듀테크(221-229)

온·오프라인이 혼합된 미래 교육 환경에서 사물인터넷 및 클라우드 기반 에듀테크 기술의 발전 방향을 탐색하고, 교육 현장에 선도적으로 적용하는 방법을 연구한다.

30. 에듀테크와 환경교육(221-230)

다양한 환경문제를 이해하고 이를 에듀테크를 활용하여 지도할 수 있는 교수학습 내용을 개발하고, 지도 방법을 구안하여 적용한다.

31. 자율설계 프로젝트(221-231)

학습자가 관심 있는 에듀테크 주제들에 대해 2-3주 프로젝트 4-7개를 학습자가 선택하여 수행하고 이에 대해 교수진의 피드백이 제공되는 형태로 학습자 주도적 프로젝트 수업을 운영한다.