생활과학교육(석사)

영역	교과목 코 드	교 과 목 명		이수 학점	개설시기		비고
		한 글	영 어		연도-학기	학기차	
교과 교육학	209-116	SPSS의 교육적활용 Ⅰ	SPSS & Educational Research Ⅰ	3	1,2-①,②		1:홀수해 2:짝수해 ①:1학기 ②:2학기
	209-148	질적연구방법론	Qualitative Research Methods	3	1,2-①,②		
	209-150	생애주기와 영양교육	Lifespan and Nutrition Education	3	1,2-①,②		
	209-151	세계음식 문화 탐구	Inquiry of International Food Culture	3	1,2-①,②		
	209-152	교육연구방법 프로젝트	Project of writing Educational Research Paper	3	1,2-①,②		
	209-153	ICT 프로젝트	ICT Project	3	1,2-①,②		
	209-154	DIY 생활 목공	DIY Woodworking	3	1,2-①,②		
	209-155	생활속의 저작권	Copyright Basics	3	1,2-①,②		
	209-157	야생화 탐사 여행	Wild Flower Field Trip	3	1,2-①,②		
	209-158	생활과학교육 세미나 1	Seminar in Practical Science Education 1	1	1,2-①,②		
	209-159	생활과학교육 세미나 2	Seminar in Practical Science Education 2	1	1,2-①,②		
	209-160	실과교육의 철학	Philosophy of Practical Arts Education	3	1,2-①,②		
교과 내용학	209-214	SPSS의 교육적활용 Ⅱ	SPSS & Educational Research Ⅱ	3	1,2-①,②		
	209-246	발명과 창의적 사고기법	Invention and Creative Thinking Method	3	1,2-①,②		
	209-252	인류의 미래와 진로교육	The Future of Mankind and Career Education	3	1,2-①,②		
	209-253	한국전통음식의 세계화	Globalization of Korean Traditional Food	3	1,2-①,②		
	209-254	생태 숲 힐링 캠프	Eco Forest Camp for Healing	3	1,2-①,②		
	209-255	무궁화와 한국인	A Field Trip for Korean National Flower	3	1,2-①,②		
	209-256	진로 디자인	Career Design	3	1,2-①,②		
	209-257	생태 기행	Ecological Trip	3	1,2-①,②		
	209-258	DIY STEAM 실습	Practice of DIY STEAM	3	1,2-①,②		
	209-259	소프트웨어와 스마트폰앱	Advanced Software and Smartphone App	3	1,2-①,②		
	209-260	DIY 목가구	DIY Wood Furniture	3	1,2-①,②		
	209-261	의생활교육 세미나	Seminar on Clothing Life Education	3	1,2-①,②		
	209-262	DIY 의생활용품	DIY Clothing Goods	3	1,2-①,②		
	209-263	첨단기술과 의생활용품 제작	Practice of Advanced technology & Clothing Goods	3	1,2-①,②		
	209-265	교재식물원 만들기	Botanical Garden in Textbook	3	1,2-①,②		
	209-266	식물활용 생활용품 만들기	Making Living Supplies with Plants	3	1,2-①,②		
	209-267	메이커교육 실습	Practice of Making Education	3	1,2-①②		
논문 연구	001-301	논문연구	Study for Thesis	3			06.3~ 17.8. 입학생 적용

▌교과 교육학

1. SPSS의 교육적 활용 I (209-116)

실험연구, 조사연구, 질적연구를 추진하고자 하는 연구자가 갖추어야 할 기본적인 통계 처리능력을 배양함으로써 학위논문이나 교육현장연구논문을 구상하고 있는 연구자들에게 실질적인 도움을 주기위한 강좌로, 특히 교육 연구의 이론적인 측면 보다는 현장에서의 활용성에 중점을 둔다.

2. 질적연구방법론(209-148)

연구 방법 중 질적연구의 의미, 중요성, 그리고 다양한 방법에 대해 이해하고 이를 바탕으로 실제 학교 현상을 질적 연구 방법을 적용하여 접근하고 해결할 수 있는 연구 능력을 익히는데 목적이 있다. 이를 토대로 초등 교과교육에서 실제 질적 연구를 설계하고 자료를 수집, 분석하고 해석할 수 있는 연구 역량을 기른다.

3. 생애주기와 영양교육(209-150)

생애주기별 영양적 특성을 이해하고 건강증진과 질병예방을 위한 올바른 식사와 영양관리에 대하여 과학적인 이론과 실습을 바탕으로 영양교육의 핵심적 내용과 최신 연구 자료를 다루어 영양에 대한 소양을 갖도록 한다.

4. 세계음식 문화 탐구(209-151)

아시아, 유럽, 아메리카를 중심으로 그들이 개발해온 음식문화와 조리방법 등을 문헌연구와 실습을 통해 익힘으로써 음식문화에 담긴 세계인들의 식생활 형태를 이해하고 이를 바탕으로 과학적인 새로운 형태의 조리방법이나 음식을 개발한다.

5. 교육연구방법 프로젝트(209-152)

교육연구방법에 대한 이해를 바탕으로 교육이론이나 교육 실제의 문제에 대한 논문 작성 연습을 통하여 폭 넓은 교육연구 수행 역량을 기른다.

6. ICT 프로젝트(209-153)

아두이노, 레고위두, 메이키메이키, 컵드론, 레고마인드스톰, 각종 센서 등 물리적 컴퓨팅 장치와 ICT를 결합하여 주변 환경에 반응하는 다양한 제품을 만드는 프로젝트를 진행함으로써 미래 컴퓨팅 기술을 이해한다.

7. DIY 생활 목공(209-154)

실과교육에 활용할 수 있는 기본적인 목공 기능을 익혀 실생활에 필요한 생활 소품을 스스로 만드는 DIY(Do It Yourself) 프로젝트를 수행한다. 생활에 필요한 생활 소품(탁자, 함 등)과 악세서리(나무 반지, 열쇠고리, 기념품, 액자 등) 등을 스스로 만들어 봄으로써 목공 생활용품을 스스로 만들 수 있는 능력을 기른다.

8. 생활 속의 저작권(209-155)

오늘날 생활 속에서 직면하는 각종 저작물(소프트웨어, 동영상 자료 등)에 대하여 창작자가 가지는 권리인 저작권에 대한 소양을 필요로 한다. 저작권에 대한 소양을 바탕으로 교사와 학생들에게 필요한 각종 저작권에 대한 위반과 보호 사례를 통하여 개인의 권리를 보호할 수 있는 능력을 갖게 한다.

9. 야생화 탐사 여행(209-157)

우리나라의 산과 들에 피어나는 야생화에 대한 기본적인 정보를 알고 이를 바탕으로 직접 탐사하여 관찰하고 감상한다.

10. 생활과학교육 세미나 1(209-158)

생활과학교육에 대한 최신 이론, 접근방법, 연구동향 등에 대하여 발표하고 토론하며 생활과학교육의 연구방법의 기초를 탐색한다.

11. 생활과학교육 세미나 2(209-159)

생활과학교육에 대한 연구 주제를 설정하고 연구 계획을 설계하여 실제로 연구를 수행한다.

12. 실과교육의 철학(209-160)

실과교육에 대한 이해와 안목을 고양하기 위해 다양한 접근을 통한 세미나를 수행하는데 목적이 있다. 이를 위해 실과교과와 관련한 철학적 고찰을 통한 교과의 발전 방향 탐색, 선행연구의 고찰을 통한 실과 교육의 방향과 연구동향, 그리고 연구 과제 탐색, 실과 교육의 특성과 타교과의 관련성, 실과교육의 분야별 지도 방법 등을 탐구하고 토론, 토의하고 의미화하는 세미나를 수행한다.

▌교과 내용학

1. SPSS의 교육적 활용Ⅱ(209-214)

인지적, 정의적, 심동적 영역의 능력을 측정할 수 있는 신뢰롭고, 타당하며, 변별력이 높은 검사도구를 개발할 수 있는 기본 능력을 배양함으로써 교직의 전문성을 제고하는데 중점을 둔다(이 강좌를 수강하기 위해서는 'SPSS의 교육적 활용Ⅰ'을 이수할 것을 권장한다.).

2. 발명과 창의적 사고기법(209-246)

생활 속에서 유용한 발명품을 만들기 위한 다양한 발명기법에 대한 교육과 실습을 통하여 창의적 사고기법을 탐색하고 연습한다.

3. 인류의 미래와 진로교육(209-252)

교육은 미래를 지향하고 있으며 그 미래는 청소년들의 진로와 밀접하게 관련되어 있다. 따라서 인류의 미래에 대한 전망을 바탕으로 다가오는 의식기술 시대에 걸맞은 진로교육의 방향을 탐색할 수 있는 능력을 기른다.

4. 한국전통음식의 세계화(209-253)

한국의 전통음식의 고유성과 특성을 지키면서 세계인들과 더불어 살아갈 수 있는 영양적으로 균형 잡힌 조화로운 한국음식을 고조리서에 대한 문헌연구와 실습을 통하여 개발한다.

5. 생태 숲 힐링 캠프(209-254)

다가올 미래의 의식기술 시대에는 편리한 과학기술 문명 속에서 마음은 더욱 불편해질 수 있을 것으로 미래학자들은 우려하고 있다. 따라서 이 강좌는 자연의 생명이 살아 숨 쉬고 있는 숲을 이용하여 마음의 상처를 미리 예방하거나, 이미 스트레스에 노출된 마음을 자기 주도적으로 추스를 수 있는 기본 소양을 기른다.

6. 무궁화와 한국인(209-255)

괴테는 "가장 민족적인 것이 세계적인 것이다"라 주장하였다. 태극기, 애국가, 아리랑, 한글, 한반도, 무궁화 등은 대한민국을 상징하는 대표적인 것들이다. 이들 중에서 무궁화를 중심으로 한민족을 상징하는 식물들은 무엇이 있는지 고찰한 후, 이를 범교과적으로 활용할 수 있도록 관찰과 탐방, 그리고 기획 및 표현 중심의 학습활동을 전개하여 무궁화에 대한 전문적인 식견을 갖도록 한다.

7. 진로 디자인(209-256)

개인과 교육세계 및 직업세계에 대한 이해를 토대로 합리적으로 진로를 결정하고, 학업계획 및 직업계획을 수립하는 경험을 함으로써 진로 디자인 지도 역량을 기른다.

8. 생태 기행(209-257)

생태계에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 우리나라의 대표적인 숲, 습지, 하천, 호수, 갯벌, 바다 생태계 등의 탐사 계획을 수립하고 실천함으로써 생태계 학습 지도 역량을 기른다.

9. DIY STEAM 실습(209-258)

오토마타, 골드버그, 페이퍼크래프트 등 STEAM(과학, 기술/공학, 수학, 인문학) 요소가 포함되어 있는 장치를 제작하고, 디오라마, 컨벤션 전시실 등을 꾸미는 프로젝트를 수행함으로써 융합적 사고 역량을 기른다.

10. 소프트웨어와 스마트폰앱(209-259)

엔트리, 스크래치 등 교육용 프로그래밍 도구(EPL)와 스마트폰 앱 저작도구 앱인벤터의 사용법을 익히고, 이를 이용하여 동화, 애니메이션, 연극, 게임, 멀티미디어 등 나만의 소프트웨어 작품 및 간단한 앱을 기획하고 만들어봄으로써 소프트웨어와 앱 개발 및 교육 역량을 기른다.

11. DIY 목가구(209-260)

가정에서 필요한 각종 목가구를 만들기 위한 기본적인 목공 기능을 익히고 스스로 만드는 DIY(Do It Yourself) 프로젝트를 수행한다. 생활에 필요한 목가구인 책장, 의자, 수납장, 통나무 원목 좌탁 등을 스스로 만들어봄으로써 목공 제품을 스스로 만들 수 있는 능력을 기른다.

12. 의생활교육 세미나(209-261)

의생활용품의 제작, 유통의 전 과정과 관련된 기관을 탐방하고 체험함으로써 의생활 교육의 실제적 교육 수행 역량을 높이고, 건강과 안전, 환경을 생각하는 의생활 실천 방법과 의생활문화를 익혀, 새로운 의생활용품을 디자인하고 제작하는 능력을 함양한다.

13. DIY 의생활용품(209-262)

의생활용품의 제작을 위한 과학적 원리와 과정을 익히고, 직접 제작함으로써 학교 현장에 적용할 수 있는 활용 능력을 기른다.

14. 첨단기술과 의생활용품 제작(209-263)

의생활용품에 적용되는 첨단 소재와 기술을 이해하고 이를 활용하여 창의적으로 의생활용품을 제작할 수 있는 능력을 기른다.

15. 교재 식물원 만들기(209-265)

초등학교 교과서에 제시되는 다양한 꽃과 채소에 대해 이해하고 이를 가꾸는 방법을 알며, 이를 통해 소규모의 교재식물원을 직접 만들고 가꾼다.

16. 식물활용 생활용품 만들기(209-266)

식물을 활용하여 만들 수 있는 다양한 생활용품 제작 방법을 알며, 이를 활용하여 직접 다양한 생활용품을 만든다.

17. 메이커교육 실습(209-267)

교사에게 다양한 재료와 방법을 이용하여 실제 메이크를 체험할 수 있는 기회를 제공하고 그 과정에서 메이크의 의미와 교육적 가치를 이해하게 하고, 학생들을 가르칠 수 있는 메이커의 역량을 기르도록 한다.