



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기		
분 야	<input checked="" type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화		
과목명	연극교육론	학점	2학점
교육개요	본 교과는 2급 문화예술교육사의 직무역량 교과목으로 문화예술교육으로서의 연극교육 전반에 대한 이해를 이끌어내는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 기본적인 연극놀이를 체험하고, 교육과 연극의 연계성, 연극교육의 의미와 목적, 연극교육과정의 발달사를 통해 연극교육에 대한 개념을 정리한다. 또한 문화 패러다임의 변화 속에서 연극교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 연극교육을 수행할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 둔다.		
학습목표	본 교과목은 문화예술교육으로서 연극교육을 수행하는 데 필요한 기초지식과 소양을 함양하는 데 목적이 있다. 문화예술교육으로서 연극교육의 개념과 발달사를 탐색한다. 연극 분야 문화예술교육이 이루어지는 국내외 다양한 교육현장을 이해한다. 연극 분야 2급 문화예술교육사로서 만나게 될 다양한 학습자들과 그들의 연극교육에 대한 요구와 기대를 이해하며 문화예술교육사로서의 직무를 수행할 수 있는 교수역량을 기른다.		
주교재	주교재1) '교실연기란 무엇인가' 개빈 볼튼 저/김주연, 오판진 공역, 연극과 인간(2012) 주교재2) '성찰하는 티칭 아티스트' 캐스린 도슨, 대니얼 A 켈린 저/김병주 옮김, 한울 아카데미(2016)		
부교재	부교재1) '배우와 일반인을 위한 연기 훈련' 아우구스토 보알 저/이효원 옮김, 울력(2003) 부교재2) '생각이 터지는 교실드라마' 김주연 저, 연극과 인간(2016)		
학습형태	일반, 토론, 탐구, 실습		
학습방법	강의, 소집단, 기타		
평가방법	<input checked="" type="checkbox"/> 이론과목 : 필기 40%, 과제평가 10%, 분임토의 10%, 출결 40% <input type="checkbox"/> 실기과목(예술전문성) : 실기 40%, 과제평가 20%, 출결 40%		

주	강 의 내 용	학습자료 (과제포함)	기재재 (보조교구)
1	강의소개, 문화예술교육으로서 연극교육 정의	유인물	빔 프로젝터 음향시설

2	연극, 놀이, 그리고 교육	주교재1) 2부 부교재1) 제 2,3장	빔 프로젝터, 음향시설
3	연극교육의 기초이론 1(교육연극의 역사적 전개)	주교재1) 3부	빔 프로젝터, 음향시설
4	연극교육의 기초이론 2(융합학문으로서의 교육연극)	주교재1) 4부 부교재2) II	빔 프로젝터, 음향시설
5	연극교육의 기초이론 3(현대연극 속에서의 연극교육)	주교재1) 5부 부교재1) 제1,4장	빔 프로젝터, 음향시설
6	연극교육의 기초이론 4(Applied Theatre)	주교재2) 제1,3장	빔 프로젝터, 음향시설
7	연극교육의 대상 분류 및 대상 이해1(학교문화예술교육)	주교재2) 제4,5장	빔 프로젝터, 음향시설
8	연극교육의 대상 분류 및 대상 이해2(사회문화예술교육)	주교재2) 제6,7장	빔 프로젝터, 음향시설
9	연극교육의 쟁점과 평가	주교재2) 제2,8장	빔 프로젝터, 음향시설
10	기말시험		빔 프로젝터, 음향시설



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input checked="" type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	연극 교수학습방법				학점	직무역량 (2학점)		
개요	<p>본 교과는 문화예술교육으로서 연극교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위한 과목이다. 이를 위하여 ‘교수’와 ‘학습’이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다 양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 직접 자신의 연극 수업을 효과적 으로 실행하기 위해 창의적으로 교수학습 과정안을 작성하고 모의 실행해 봄으로써 문화예술 교육 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다. 이 교과목은 연극 분야 문화예술 교육사로서 보다 전문성 있는 예술교육을 수행할 수 있는 기초 교수역량을 함양하는 데 목적 을 두고 있기 때문에, 교수학습방법에 대한 이론적 기초이해 뿐만 아니라 이를 문화예술교육 으로서 연극교수학습에 활용할 수 있도록 지도의 중점을 둔다.</p>							
수업 목표	<p>본 교과목은 다양한 연극분야를 문화예술교육 현장에서 실제 학습 대상에 알맞게, 그리고 효 과적으로 지도할 수 있는 역량을 강화하기 위해 교수학습 이론의 지도뿐만 아니라 실 제 사용 되고 있는 교수학습방법들을 소개하여, 문화예술교육사들이 예술가로서 뿐만 아니 라 예술 분야 교육자로서 전문적인 교수역량을 갖추 수 있게 하는 것을 목적으로 한다. 학습의 의미와 중요성, 그리고 학습이 효과적으로 이루어지는 과정을 이해한다. 수업에서 목표로 한 연극 학습이 이루어질 수 있도록 돕는 다양한 교수학습방법과 전략을 이해한다. 다양한 수업목표를 위한 효과적인 연극 교수학습 모형과 교수전략들을 탐색하여 문화예술 교육을 위한 창의적인 연극 교수학습 과정안을 작성하고 모의 실행하여 평가한다.</p>							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구	○	실습	○
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	
평가방법	<div>■ 중간과제: 미적체험, 표현, 감상을 위한 창의적인 교수학습방법 사례조사</div> <div>■ 기말과제: 조별로 학습한 교수학습모형 중 하나를 활용한 연극 교수학습 과정안 작성</div>							

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
---	-------	----------------	---------------

1	교수학습이론 -강의 소개, 연극 교수 학습방법의 과정 및 이해	주교재	빔프로젝터
2	교수학습방법 -다양한 수업목표를 위한 연극 교수학습 모형 소개	주교재	빔프로젝터
3	교수학습방법 -드라마수업모형의 이해 1 (소재와 만나기, 맥락과 전개)	주교재, 발표문	빔프로젝터
4	교수학습방법 -드라마수업모형의 이해 2 (연극 표현으로 되짚어보기, 총체적 성찰)	주교재, 실습일지	빔프로젝터
5	교수학습방법 -중간 과제 발표	주교재, 실습일지	빔프로젝터
6	수업 설계 실습 -드라마수업 설계 가이드라인	주교재, 리포트	빔프로젝터
7	수업 설계 실습 -드라마수업모형을 기반으로 한 수업설계실습 1 (수업 소재 및 대상 선정, 목표와 방향 설정)	주교재, 모둠별 자료 준비	빔프로젝터
8	수업 설계 실습 -드라마수업모형을 기반으로 한 수업설계실습 2 (단계별 수업 전략, 교수학습 지도안 작성)	주교재, 수업안, 과제자료	빔프로젝터
9	수업 설계 실습 -기말과제 발표 및 종합토론 1	주교재, 발표문	빔프로젝터
10	수업 설계 실습 -기말과제 발표 및 종합토론 2	주교재, 발표문	빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기		
분 야	<input checked="" type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화		
과목명	연극교육프로그램개발	학점	직무역량(2학점)
교육개요	<p>본 교과목은 다양한 연극 교수학습모형에 대한 이해를 기반으로 연극교육에 효과적인 교수학습을 하기 위한 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 문화예술교육 패러다임에 적합한 연극교육프로그램을 개발할 수 있는 역량을 기르기 위한 과목이다. 다양한 연극 교수학습모형에 대한 이해를 기반으로 실제 프로그램의 개발과정-‘주제선정을 위한 리서치-프로그램의 목표와 방향 설정-전체 프로그램의 구조와 구성설계-단계별 프로그램의 구성-모의 실행-피드백’을 체험하고 실제 수업안을 작성한다.</p> <p>이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 연극교육프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 연극교육프로그램을 개발할 수 있는 기초역량을 기를 수 있게 한다.</p>		
학습목표	<p>본 교과목은 문화예술교육으로서 연극교육을 실행할 때, 교육 대상과 교육 영역에 따른 효과적인 연극교육프로그램을 직접 계획, 개발하는 과정을 체험한다. 문화예술교육으로서 연극교육을 위한 다양하고 효과적인 교육프로그램 개발의 필요성을 이해한다. 연극교육프로그램 개발 원리와 과정을 이해한다. 문화예술교육을 위한 효과적인 연극교육프로그램의 특징을 이해하고 직접 교육프로그램을 개발·적용한다. 연극교육프로그램 개발의 필요성을 이해하고 직접 계획, 실습한다.</p>		
주교재			
부교재			
학습형태	토론, 실습		
학습방법	강의, 소집단 세미나 및 실습		
평가방법	<input type="checkbox"/> 이론과목 : 필기 40%, 과제평가 10%, 분임토의 10%, 출결 40% <input checked="" type="checkbox"/> 실기과목(예술전문성) : 실기 40%, 과제평가 20%, 출결 40%		

주	강 의 내 용	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	강의소개, 문화예술교육으로서 연극교육을 위한 교육프로그램 개발의 필요성. 연극교육 현장의 다양성	주교재 부교재	빔프로젝터

2	주제와 대상 조사 및 실제 연극교육 실습을 통한 프로그램 개발 준비	주교재 부교재	빔프로젝터
3	프로그램의 목표와 방향 설정. 프로그램의 구도	주교재 부교재	빔프로젝터
4	전체 프로그램의 구조와 구성(다양한 아이템의 배치, 실제 수업에서 일어날 수 있는 문제와 해결방안)	주교재 부교재	빔프로젝터
5	중간발표 및 공유	주교재 부교재	빔프로젝터
6	세부구성안 작성	주교재 부교재	빔프로젝터
7	모의실행1	주교재 부교재	빔프로젝터
8	모의실행2	주교재 부교재	빔프로젝터
9	최종수정안 완성	주교재 부교재	빔프로젝터
10	기말발표 및 종합토론	주교재 부교재	빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기		
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input checked="" type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화		
과목명	미술교육론	학점	직무역량 (2학점)
교육개요	<p>본 교과는 2급 문화예술교육사의 직무역량 교과목으로 문화예술교육으로서 미술교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 미술분야의 예술교육전문인으로서 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다.</p> <p>이를 위하여 미술의 의미, 미술교육의 철학적·심리학적 기초와 미술교육과정의 흐름, 그리고 미술교육 제 이론들과 같은 미술교육학 전반의 기본 이론학습과 함께 문화예술교육으로서 미술교육의 의미, 목적, 역할, 기능, 실제 등에 대한 안목과 비전을 형성하는 데 중점을 둔다.</p> <p>이를 통하여 문화 패러다임의 변화 속에서 문화예술교육으로서 미술교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 미술교육을 수행할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 둔다.</p>		
학습목표	<p>본 과목은 문화예술교육으로서 미술교육을 수행하는 데 필요한 기초지식과 소양을 함양하는 데 목적이 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 문화예술교육으로서 미술교육의 철학적, 심리학적 기초를 탐색한다.</li> <li>2. 문화예술교육으로서 미술교육의 실재를 위하여 교수·학습 방법, 평가 등을 위한 기초지식과 기능을 습득한다.</li> <li>3. 미술분야 2급 문화예술교육사로서 만나게 될 다양한 학습자들과 그들의 미술교육에 대한 요구와 기대들을 이해한다.</li> <li>4. 문화예술교육이 펼쳐지는 국내외 여러 교육현장을 살펴본다.</li> </ol>		
학습형태	강의 50%, 토론 30%, 발표 20%		
학습방법	<p>단편적인 강의 중심이 아닌 다양한 교수학습형태와 수업진행방식을 적극적으로 활용한다.</p> <p>현장사례들을 적극적으로 소개하여 현장성이 높은 수업 구성</p> <p>효과적인 발문과 활발한 토론을 통해 중요 개념과 이론을 주체적으로 탐색할 수 있도록 한다.</p>		
평가방법	<p><input checked="" type="checkbox"/> 이론과목 : 필기 40%, 과제평가 10%, 분임토의 10%, 출결 40%</p> <p><input type="checkbox"/> 실기과목(예술전문성) : 실기 40%, 과제평가 20%, 출결 40%</p>		

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	[오리엔테이션] 강의소개, 미술교육의 정의, 미술교육의 목적과 역할	주교재	빔프로젝터

2	[이론적 기초 1] 미술교육의 개념, 미술교육의 특성, 목적 및 내용	주교재	빔프로젝터
3	[이론적 기초 2] 미술교육의 변천, 미술교육의 전통과 현재	주교재	빔프로젝터
4	[이론적 기초 3] 미술교육의 심리학적·철학적 검토, 미술교육의 이론	주교재	빔프로젝터
5	[중간평가] 중간 평가 시험 실시, 1차 개인발표 실시 현장에서 활동 중인 미술분야 문화예술교육사 인터뷰	발표준비	
6	[미술교육의 실제 1] 미술교육의 대상의 이해(인지발달, 사회문화적 배경)	주교재	동영상
7	[미술교육의 실제 2] 미술교육의 내용과 특성, 미술교육의 방법과 평가	주교재	동영상
8	[현장의 이해와 비전 1] 문화예술교육으로서 미술교육의 국내외 현황 및 사례 검토	주교재	동영상
9	[현장의 이해와 비전 2] 2차 개인발표 실시, 자신이 희망하는 문화예술교육(미술교육)의 모습	발표준비	
10	[기말평가] 기말 평가 시험 실시		





## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기																							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input checked="" type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화																							
과목명	미술교수학습방법					학점	2학점																	
교육개요	<p>본 교과는 문화예술교육으로서 미술교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’이 발생할 수 있도록 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위한 과목이다. 이를 위하여 ‘교수’와 ‘학습’이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 직접 자신의 미술 수업을 효과적으로 실행하기 위해 창의적으로 교수학습 과정안을 작성하여 문화예술교육 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다. 이 교과목은 미술분야 문화예술교육사로서 보다 전문성 있는 예술교육을 수행할 수 있는 기초 교수역량을 함양하는 데 목적을 두고 있기 때문에, 교수학습방법에 대한 이론적 기초의 이해뿐만 아니라 이를 문화예술교육으로서 미술교수학습에 활용할 수 있도록 지도의 중점을 둔다.</p>																							
학습목표	<p>본 교과목은 다양한 미술 분야를 문화예술교육 현장에서 실제 학습 대상에 알맞게 그리고 효과적으로 지도할 수 있는 역량을 강화하기 위해, 교수학습이론의 지도뿐만 아니라 실제 사용되고 있는 교수학습방법들을 소개하여, 문화예술교육사들이 예술가로서 뿐만 아니라 예술 분야 교육자로서 전문적인 교수역량을 갖추 수 있게 하는 것을 목적으로 한다.</p> <p>학습의 의미와 중요성, 그리고 학습이 효과적으로 이루어지는 과정을 이해한다. 수업에서 목표로 한 학습이 이루어질 수 있도록 돕는 다양한 교수학습 방법과 전략을 이해한다. 다양한 수업목표를 위한 효과적인 미술교수학습모형과 교수전략들을 탐색하여 문화예술교육을 위한 창의적인 미술통합 교수학습 과정안을 설계한다.</p>																							
주교재	변영계(2005). 교수, 학습이론의 이해. 서울: 학지사 류재만, 손지현(2017) 미술과 교재 연구 및 교수법. 서울: 교육과학사																							
부교재	Schunk, D.H.외(2013). 학습동기. (신종호 외 역.) 서울: 학지사 윤기옥 외 (2009). 수업모형. 서울: 동문사																							
학습형태	<table><tr><th colspan="8">교수학습형태</th></tr><tr><td>일반</td><td>○</td><td>토론</td><td>○</td><td>탐구</td><td>○</td><td>실습</td><td></td></tr></table>								교수학습형태								일반	○	토론	○	탐구	○	실습	
교수학습형태																								
일반	○	토론	○	탐구	○	실습																		
학습방법	<table><tr><th colspan="8">수업진행</th></tr><tr><td>강의</td><td>○</td><td>소집단</td><td>○</td><td>세미나</td><td></td><td>사례연구</td><td>○</td></tr></table>								수업진행								강의	○	소집단	○	세미나		사례연구	○
수업진행																								
강의	○	소집단	○	세미나		사례연구	○																	
평가방법	<p><input checked="" type="checkbox"/> 이론과목: 필기 40%, 과제평가 10%, 분임토의 10%, 출결 40%</p> <p><input type="checkbox"/> 실기와목(예술전문성) : 실기 40%, 과제평가 20%, 출결 40%</p>																							

주	강 의 내 용	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	Orientation/교과목 소개와 이해 미술교육의 목적과 목표	PPT	빔프로젝터
2	미술교육 사조의 변천 시각 미술 및 시각 문화의 이해 미술과 교수-학습의 특성	PPT	빔프로젝터
3	교수-학습이론의 이해	PPT	빔프로젝터
4	학습동기	PPT	빔프로젝터
5	교수학습 모형	PPT	빔프로젝터
6	수업 설계 원리 - 영역별 지도방법	PPT	빔프로젝터
7	대상별 교수학습 방법 수업 설계 워크숍 1(교수학습 지도안 작성 원리 및 기초)	PPT	빔프로젝터
8	수업 설계 워크숍 2(학습과정 계획, 교재 및 교구 개발) 문화예술교육의 평가	PPT	빔프로젝터
9	기말과제 발표 및 종합토론	PPT 발표유인물	빔프로젝터
10	기말시험 및 평가	평가지	빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input checked="" type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	미술교육프로그램 개발					학점	직무역량 (2학점)	
개요	본 교과목은 미술분야 2급 문화예술교육사의 직무역량 필수 교과목으로 문화예술교육으로서 미술교육을 실행하는 데 있어 기본이 되는 프로그램 개발 원리를 이해하고 이에 기초하여 효율적이고 창의적인 프로그램을 개발하는 데 그 목적이 있다. 또한 우수한 미술분야 문화예술교육 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제 미술교육 프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 이를 위하여 다양한 목적에 따른 미술교육프로그램의 특성, 교재 및 교수의 사용, 교육대상별 특징 등을 이해하고, 수업지도안의 작성 및 시연을 통해 미술교육프로그램 개발에 필요한 역량을 기르는 데 중점을 두었다.							
수업 목표	본 교과목은 문화예술교육으로서 미술교육을 실행할 때, 교육 대상과 교육 영역에 따른 효과적인 미술교육프로그램을 직접 계획, 개발하는 데 필요한 기초 지식과 역량을 함양하는 데 목적이 있다. 1. 문화예술교육으로서 미술교육을 위한 다양하고 효과적인 교육프로그램 개발의 필요성을 이해한다. 2. 미술교육프로그램 개발 원리와 방법을 이해한다. 3. 문화예술교육을 위한 효과적인 미술교육프로그램의 특징을 이해하고 직접 교육프로그램을 개발·적용한다. 4. 통합 예술교육프로그램 개발의 필요성을 이해하고 직접 계획, 실습 해본다.							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구		실습	○
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	[교육프로그램개발의 기초] 강의소개, 문화예술교육으로서 미술교육을 위한 교육프로그램 개발의 필요성		빔프로젝터 노트북

2	[교육프로그램개발의 기초] 활동 영역별, 교육대상별 미술교육프로그램의 특성 유아 문화예술교육(미술) 노인 문화예술교육(미술)		빔프로젝터 노트북
3	[교육프로그램개발의 기초] 문화예술교육으로서 우수 미술-디자인교육프로그램 사례 (청소년 등)		빔프로젝터 노트북
4	[교육프로그램개발의 기초] 문화예술교육 현장에 필요한 미술교육프로그램 연구		빔프로젝터 노트북
5	[교육프로그램개발의 기초] 문화예술교육 현장에 필요한 미술교육프로그램 연구		빔프로젝터 노트북
6	[교육프로그램개발의 기초] 중간과제 발표		빔프로젝터 노트북
7	[교육프로그램개발 심화실습] 지역과 공간, 인문학을 기반으로 하여 미술을 중심으로 한 통합 문화예술프로그램 사례 (공공미술, 공공디자인, 커뮤니티 아트, 커뮤니티 디자인 등)		빔프로젝터 노트북
8	[교육프로그램개발 심화실습] 지역과 공간, 인문학을 기반으로 하여 미술을 중심으로 한 통합 문화예술프로그램 연구 (공공미술, 공공디자인, 커뮤니티 아트, 커뮤니티 디자인 등)		빔프로젝터 노트북
9	[교육프로그램개발 심화실습] 연구 발표, 평가 및 피드백		빔프로젝터 노트북
10	[교육프로그램개발 심화실습] 종합토론		빔프로젝터 노트북



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input checked="" type="checkbox"/> 영화							
과목명	영화교육론				학점	직무역량 (2학점)		
개요	본 교과목은 2급 문화예술교육사 교육과정의 직무역량 과목으로 문화예술교육으로서 영화교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 영화 분야의 문화예술교육 전문인으로서 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 이를 위하여 영화의 의미, 영화교육의 철학적, 심리학적 기초와 영화 교육과정의 흐름, 그리고 영화교육 제 이론들과 같은 영화교육학 전반의 기본 이론학습과 함께 문화예술교육으로서 영화교육의 의미, 목적, 역할, 기능, 실제 등에 대한 안목과 비전을 형성하는데 중점을 둔다. 이를 통해 문화 패러다임의 변화 속에서 문화예술교육으로서 영화교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 영화교육을 수행할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 영화 분야의 예술전문인인 동시에 문화예술교육사로서 문화예술교육사의 정체성을 확립하고, 문화예술교육사에게 요구되는 영화교육의 교수역량의 기초를 확립하는데 중점을 둔다.							
수업 목표	본 교과목은 문화예술교육으로서 영화교육을 수행하는 데 필요한 기초지식과 소양을 함양하는 데 목적이 있다. 1. 문화예술교육으로서 영화교육의 철학적, 심리학적 기초를 이해한다. 2. 영화 분야 문화예술교육사로서 기대되는 직무를 수행할 수 있는 교수역량을 기르기 위한 기초 지식과 기능을 습득한다. 3. 영화 분야 문화예술교육사로서 만나게 될 다양한 학습자들과 그들의 영화교육에 대한 요구와 기대들을 이해한다.							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구	○	실습	
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	
교재	영화교육론-이론과 실재, 이아람찬, 커뮤니케이션북스 영화의 이해, 루이스 자네티, K-books							

주	학습 주제	학습자료 (교재포함)	기자재 (보조교구)
1	강의소개, 문화예술교육과 영화교육	교재 : 영화교육론 영화의이해	빔프로젝터
2	영화교육의 목적과 역할 / 최근 영화교육의 동향	영화교육론	빔프로젝터
3	영화교육의 기초이론 / 문화예술교육으로서 영화교육의 철학적 기초	영화교육론	빔프로젝터

4	영화교육의 대상 분류 및 이해 / 연령별 학습자의 이해(아동, 청소년, 성인, 노인) / 학습자의 문화적 다양성의 이해(성, 인종, 장애, 지역 등)	영화교육론	빔프로젝터
5	영화의 매체적 특성	영화교육론 영화의이해	빔프로젝터
6	영화교육의 내용 및 내용 영역별 지도	영화의이해	빔프로젝터
7	영화교육의 방법적 특성과 평가	영화의이해	빔프로젝터
8	영화 감상과 비평	영화의이해	빔프로젝터
9	영화 분야 문화예술교육사의 전문성 / 문화예술교육으로서 영화교육의 비전과 과제	영화교육론 영화의이해	빔프로젝터
10	기말 과제 발표 및 종합 토론		빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input checked="" type="checkbox"/> 영화							
과목명	영화 교수학습방법					학점	직무역량 (2학점)	
개요	<p>본 교과는 문화예술교육으로서 영화교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위한 과목이다. 이를 위하여 ‘교수’와 ‘학습’이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 직접 자신의 영화수업을 효과적으로 실행하기 위해 창의적으로 교수학습 과정안을 작성하여 문화예술교육 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다.</p> <p>이 교과목은 영화분야 문화예술교육사로서 보다 전문성 있는 예술교육을 수행할 수 있는 기초 교수역량을 함양하는 데 목적을 두고 있기 때문에, 교수학습방법에 대한 이론적 기초이해 뿐만 아니라 이를 문화예술교육으로서 영화교수학습에 활용할 수 있도록 지도의 중점을 둔다.</p>							
수업 목표	<p>본 교과목은 다양한 영화 분야를 문화예술교육 현장에서 실제 학습 대상에 알맞게 그리고 효과적으로 지도할 수 있는 역량을 강화하기 위해, 교수학습 이론의 지도뿐만 아니라 실제 사용되고 있는 교수학습방법들을 소개하여, 문화예술교육사들이 예술가로서 뿐만 아니라 예술 분야 교육자로서 전문적인 교수역량을 갖추 수 있게 하는 것을 목적으로 한다.</p> <p>학습의 의미와 중요성, 그리고 학습이 효과적으로 이루어지는 과정을 이해한다. 수업에서 목표로 한 학습이 이루어질 수 있도록 돕는 다양한 교수학습 방법과 전략을 이해한다.</p> <p>다양한 수업목표를 위한 효과적인 영화 교수학습모형과 교수전략들을 탐색하여 문화예술교육을 위한 창의적인 영화 교수학습 과정안을 설계한다.</p>							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구	○	실습	
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나	○	기타	
평가방법	<div>■ 중간과제: 미적체험, 표현, 감상을 위한 창의적 동기유발 전략 사례조사</div> <div>■ 기말과제: 교육 대상자 맞춤형 영화 교수학습 과정안 작성</div>							

주차	핵심영역	학습 주제	수업 진행방식	시간
1	이론적 기초	강의 소개, 문화예술교육으로서의 영화수업		3시간
2		학습이론 및 동기이론의 이해		3시간
3		학습자 중심 영화교육 환경 구성과 의미		3시간
4		영화 교수학습모형 - 동기유발 사례		3시간
5		중간고사 발표 및 종합토론		3시간
6	수업 설계방법	대상별 교수학습 모형 워크숍 1 (유아 및 학령기)		3시간
7		대상별 교수학습 모형 워크숍 2 (일반)		3시간
8	수업과정 계획 및 시연	문화예술교육으로서 영화교육을 위한 수업설계 실습 1 - 교육목표 설정		3시간
9		문화예술교육으로서 영화교육을 위한 수업설계 실습 2 - 교수학습 과정 설계		3시간
10		기말과제 발표 및 종합토론		3시간





## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input checked="" type="checkbox"/> 영화							
과목명	영화교육프로그램개발				학점	직무역량 (2학점)		
개요	<p>본 교과목은 영화 분야 2급 문화예술교육사 교육과정의 직무역량 과목으로 다양한 영화 교수학습 모형에 대한 이해를 기반으로 영화교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 영화 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 영화 지도영역별 교육프로그램의 특징과 교육 대상별 영화 교육프로그램의 특징의 이해와 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 우수한 영화 분야 문화예술교육 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제 영화 교육프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 영화 교육프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 영화 교육프로그램을 개발할 수 있는 기초 역량을 기를 수 있게 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 영화 분야 문화예술교육사로서 전문적인 교수역량을 높이는 데 중점을 둔다.</p>							
수업 목표	<p>본 교과목은 문화예술교육으로서 영화교육을 실행할 때, 교육 대상과 교육 영역에 따른 효과적인영화 교육프로그램을 직접 계획, 개발하는 데 필요한 기초지식과 역량을 함양하는데 목적이 있다.</p> <p>1. 문화예술교육으로서 영화교육을 위한 다양하고 효과적인 교육프로그램 개발의 필요성을 이해한다.</p> <p>2. 영화 교육프로그램 개발 원리와 방법을 이해한다.</p> <p>3. 문화예술교육을 위한 효과적인 영화 교육프로그램의 특징을 이해하고 직접 교육프로그램을 개발·적용한다.</p> <p>4. 통합 예술교육 프로그램 개발의 필요성을 이해하고 직접 계획, 실습 해본다.</p>							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구	○	실습	○
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나	○	기타	○
주	학습 주제					학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)	

1	프로그램 개발 원리	강의소개, 문화예술교육으로서 영화교육을 위한 교육프로그램 개발의 목적 교육프로그램 개발의 원리와 방법	PPT 읽기자료	빔프로젝터
2		활동 영역별, 교육대상별 영화 교육프로그램의 특성 문화예술교육 현장에 필요한 영화 교육프로그램 개발	PPT 읽기자료 중간과제	빔프로젝터
3	교육프로그램의 사례	문화예술교육으로서 우수 영화 교육프로그램 사례 1 (활동 영역별 사례 분석) 문화예술교육으로서 우수 영화 교육프로그램 사례 2 (교육 대상별 사례 분석)	PPT 읽기자료 중간과제	빔프로젝터
4		영화 교육프로그램 분석 세미나	PPT 읽기자료 중간과제	빔프로젝터
5	통합 예술교육 프로그램 개발	통합 예술교육 프로그램 개발의 필요성 및 중요성	PPT 읽기자료 기말과제	빔프로젝터
6		통합 예술교육 프로그램 운영사례 1 (예술 교과와의 통합 사례 분석) 통합 예술교육 프로그램 운영사례 2 (비예술 교과와의 통합 사례 분석)	PPT 읽기자료 기말과제	빔프로젝터
7	교육프로그램 개발의 실제	영화 분야 문화예술교육 프로그램 개발 워크숍 1 (대상 선정 및 분석) 영화 분야 문화예술교육 프로그램 개발 워크숍 2 (교육 목표 설정 및 특성화)	PPT 읽기자료 기말과제	빔프로젝터
8		영화 분야 문화예술교육 프로그램 개발 워크숍 3 (내용 및 방법 설정 및 조직)	PPT 읽기자료 기말과제	빔프로젝터
9		영화 분야 문화예술교육 프로그램 개발 워크숍 4 (프로그램 점검 및 개선)	PPT 읽기자료 기말과제	빔프로젝터
10		기말 과제 발표 및 종합토론	PPT 읽기자료 기말과제	빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기		
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input checked="" type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화		
과목명	디자인교육론	학점	2
교육개요	본 교과는 디자인교육 전반에 대한 패러다임을 이해하고 제 원리를 파악하여 디자인교육을 포괄적으로 이해할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해서 디자인교육의 개념과 동향 등을 알아보고 디자인교육의 목적과 필요성에 대한 기초이론을 확립하며 시각디자인 교육, 환경디자인 교육, 디자인 색채계획 등의 각 영역에 대하여 개괄적으로 살펴본다. 또한 디자인교육의 미학적, 예술적 접근을 통해 디자인교육에 대한 안목을 형성하도록 한다.		
학습목표	1. 디자인교육의 개념과 기초 이론 이해 2. 디자인교육의 목적과 목표, 필요성 인식 3. 변화하는 디자인교육의 패러다임과 시대적 요구 이해		
주교재	매주 강사용 PPT 비주얼 자료		
부교재	강의 후 PPT 파일 배포		
학습형태	강사강의 중심 + 개인별 과제 제출		
학습방법	매주 <강의록> 제출 + 학기말 <강의록 종합보고서> 제출		
평가방법	<input checked="" type="checkbox"/> 이론과목:필기 30%, 개인과제<강의록+과제>30%, 출결 40%		

주	강 의 내 용	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1주	- 디자인 요소 및 디자인교육의 개념 이해 - 디자인교육의 동향	주교재 부교재	빔프로젝터
2주	- 디자인교육 이론의 흐름 - 디자인교육의 목적과 필요성		
3주	- 디자인교육과 미술교육과정		
4주	- 디자인 수업모형 탐구 - 디자인교육 평가방법		
5주	- 디자인교육론 I (시각디자인 교육)		
6주	- 디자인교육론 II (환경디자인 교육)		
7주	- 디자인교육론 III (디자인 색채계획)		
8주	- 디자인교육론 IV (디자인 마케팅)		
9주	- 미학과 예술론 - 디자인 연구		
10주	- 디자인교육의 미래 비전 이해		



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input checked="" type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	디자인교수학습방법					학점	직무역량 (2학점)	
개요	<p>본 교과는 문화예술교육으로서 디자인교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위한 과목이다. 이를 위하여 ‘교수’와 ‘학습’이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 직접 자신의 디자인수업을 효과적으로 실행하기 위해 창의적으로 교수학습 과정안을 작성하여 문화예술교육 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다. 이 교과목은 디자인분야 문화예술교육사로서 보다 전문성 있는 예술교육을 수행할 수 있는 기초 교수역량을 함양하는데 목적을 두고 있기 때문에, 교수학습방법에 대한 기초 이론의 이해 뿐만 아니라 이를 문화예술교육으로서 디자인교수학습에 활용할 수 있도록 한다.</p>							
수업 목표	<p>본 교과목은 다양한 디자인분야를 문화예술교육 현장에서 실제 학습 대상에 알맞게 그리고 효과적으로 지도할 수 있는 역량을 강화하기 위해, 교수학습 이론의 지도뿐만 아니라 실제 사용되고 있는 교수학습방법들을 소개하여, 문화예술교육사들이 예술가로서 뿐만 아니라 예술 분야 교육자로서 전문적인 교수역량을 갖추 수 있게 하는 것을 목적으로 한다.</p>							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구		실습	
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	[오리엔테이션] 강의소개, 자기소개, 교수학습방법 이론의 개념	주교재	빔프로젝터

2	[교수학습이론] 행동주의학습이론, 인지적 학습이론, 상호작용주의 학습이론, 구성주의 학습이론	주교재	빔프로젝터
3	[교수학습이론] 학습동기의 유형과 동기 유발, 동기학습 모형	주교재	빔프로젝터
4	[교수학습이론] 창의적 동기유발 사례, 내적 동기 유발	주교재	빔프로젝터
5	[중간평가] 중간평가 시험 실시		
6	[교수학습방법] 지시적 교수학습 모형, 창의적 문제해결 모형	주교재	빔프로젝터
7	[교수학습방법] 대상별 교수학습방법, 교수법들의 특징과 학습효과, 사례	주교재	빔프로젝터
8	[교수학습방법] 디자인교수학습 과정안 내용과 구조 분석, 디자인교수학습 과정안 구성	주교재	빔프로젝터
9	[교수학습방법] 디자인교수학습 과정안 구성 및 발표	주교재	빔프로젝터
10	[기말평가] 기말평가 시험 실시		



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기						
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input checked="" type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화						
과목명	디자인교육프로그램개발				학점	직무역량 (2학점)	
개요	본 교과목은 다양한 디자인 교수학습 모형에 대한 이해 기반으로 디자인교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 디자인교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 디자인 지도영역별 특징과 교육대상별 차이에 대한 이해를 토대로 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 우수한 디자인 분야 문화예술교육 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제 디자인교육 프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 디자인교육 프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 디자인교육프로그램을 개발할 수 있는 기초 역량을 기를 수 있게 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 디자인 분야 문화예술교육사로서 전문적인 디자인 교수역량을 높이는 데 중점을 둔다.						
수업 목표	본 교과목은 문화예술교육으로서 디자인교육을 실행할 때, 교육 대상과 교육 영역에 따른 효과적인 디자인교육프로그램을 직접 계획, 개발하는 데 필요한 기초 지식과 역량을 함양하는 데 목적이 있다. 1. 문화예술교육으로서 디자인교육을 위한 다양하고 효과적인 교육프로그램 개발의 필요성을 이해한다. 2. 디자인교육프로그램 개발 원리와 방법을 이해한다. 3. 문화예술교육을 위한 효과적인 디자인교육프로그램의 특징을 이해하고 직접 교육프로그램을 개발·적용한다. 4. 통합 예술교육프로그램 개발의 필요성을 이해하고 직접 계획, 실습한다.						
수업 운영 방식	교수학습 형태						
	일반	○	토론	○	탐구		실습
	수업 진행						
	강의	○	소집단	○	세미나		기타
평가방법	■ 중간과제: 관심대상 및 목적에 맞는 디자인교육프로그램 개발(1차 발표) ■ 기말과제: 관심대상 및 목적에 맞는 디자인교육프로그램 개발(완성본 시연)						

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	강의소개, 문화예술교육으로서 디자인교육을 위한 교육프로그램 개발의 필요성	주교재	빔프로젝터
2	교육프로그램 개발의 원리와 방법	주교재	빔프로젝터
3	활동 영역별, 교육대상별 디자인교육프로그램의 특성	주교재	빔프로젝터
4	문화예술교육으로서 우수 디자인교육프로그램 사례	주교재	빔프로젝터
5	문화예술교육 현장에 필요한 디자인교육프로그램 개발 1	주교재	빔프로젝터
6	문화예술교육 현장에 필요한 디자인교육프로그램 개발 2	주교재	빔프로젝터
7	문화예술교육 현장에 필요한 디자인교육프로그램 개발 3	주교재	빔프로젝터
8	교육프로그램 발표 및 피드백	주교재	빔프로젝터
9	교육프로그램 발표 및 피드백	주교재	빔프로젝터
10	종합토론		





## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input checked="" type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	만화교육론				학점	직무역량 (2학점)		
개요	<p>만화·애니메이션 교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 만화·애니메이션 분야의 문화예술교육사로서의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다.</p> <p>본 교과는 만화·애니메이션교육의 기반이 되는 기본적 교육 이론 및 학교 교육과 문화예술 교육에서의 만화·애니메이션교육에 대한 기초적 소양과 목적, 역할, 역사, 감상 등에 대한 역량과 비전을 형성하는데 중점을 둔다. 이를 통해 만화·애니메이션교육을 위한 예술가와 교육자로서의 역량을 모두 갖춘 전문인력으로서 기초를 확립하는데 중점을 둔다.</p>							
수업 목표	<p>만화·애니메이션 전반에 대한 기본 이론과 만화 교육의 패러다임을 이해하고, 시대적 요구에 맞춘 만화·애니메이션 교육을 실행할 수 있다.</p> <p>만화·애니메이션교육의 목표 및 필요성을 이해하고, 직무수행을 위한 기초지식과 기능을 습득하며, 새로운 예술교육 활동들이 다양한 양상으로 전개되고 있는 현장을 이해한다.</p>							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구	○	실습	
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	강의 소개, 문화예술교육과 만화·애니메이션 교육의 개념	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
2	만화·애니메이션교육과 문화예술교육이론	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
3	만화·애니메이션교육의 역사 및 생활 속 만화·애니메이션	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
4	학습자의 발달단계별 만화·애니메이션교육	-강의 ppt -중간과제	빔프로젝터

5	만화·애니메이션 교육 이해를 위한 기초이론 및 중간과제 발표	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
6	만화·애니메이션교육 대상의 이해(아동, 청소년, 성인, 노인, 성, 인종, 장애, 지역 등)	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
7	만화·애니메이션교육의 내용 및 내용 영역별 지도	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
8	만화·애니메이션 교육과 스토리텔링 교육	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
9	만화·애니메이션 교육에서의 감상 교육 및 해외 현황	-강의 ppt -다음 차시 읽기 자료	빔프로젝터
10	기말 과제 발표 및 종합토론	-강의 평가 서	빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input checked="" type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	만화·애니메이션 교수학습방법				학점	직무역량 (2학점)		
개요	본 교과는 문화예술교육으로서 만화·애니메이션 교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위한 과목이다.							
수업 목표	본 교과목은 다양한 만화·애니메이션분야를 문화예술교육 현장에서 실제 학습 대상에 알맞게 그리고 효과적으로 지도할 수 있는 역량을 강화하기 위해, 교수학습 이론의 지도뿐만 아니라 실제 사용되고 있는 교수학습방법들을 소개하여, 문화예술교육사들이 예술가로서 뿐만 아니라 예술 분야 교육자로서 전문적인 교수역량을 갖추 수 있게 하는 것을 목적으로 한다.							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구	○	실습	○
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	

주	학습 주제	학습자료 (교재포함)	기자재 (보조교구)
1	강의소개 및 학습이론의 이해와 현장 사례	주교재 부교재	빔프로젝터
2	동기이론의 이해와 현장 사례	주교재 부교재	빔프로젝터
3	만화교육의 대상별, 수업단계별, 지도영역별 창의적인 동기유발 사례	주교재 부교재	빔프로젝터
4	애니메이션교육의 대상별, 수업단계별, 지도영역별 창의적인 동기유발 사례 및 학습자 중심 만화·애니메이션교육 환경 구성과 그 의미	주교재 부교재	빔프로젝터

5	중간과제 발표	발표	빔프로젝터
6	대상별 만화·애니메이션 교수학습방법(유아, 아동·청소년, 청·장년, 노년)	주교재 부교재 토론	빔프로젝터
7	만화·애니메이션 교육의 교수학습 모형	주교재 부교재 토론	빔프로젝터
8	문화예술교육으로서 수업설계 실습(만화·애니메이션)	주교재 부교재 토론	빔프로젝터
9	문화예술교육으로서 수업설계 실습	주교재 부교재 토론	빔프로젝터
10	기말과제 발표 및 종합토론 및 종강	발표와 토론	빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input checked="" type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	만화 애니메이션 교육프로그램개발				학점	직무역량 (2학점)		
개요	<p>본 교과목은 다양한 만화·애니메이션 교수학습모형에 대한 이해 기반으로 만화·애니메이션교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 만화·애니메이션 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 만화·애니메이션 지도영역별 특징과 교육대상별 차이에 대한 이해를 토대로 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 만화·애니메이션 분야</p> <p>문화예술교육사로서 전문적인 만화·애니메이션 교수역량을 높이는 데 중점을 둔다.</p>							
수업 목표	<p>본 교과목은 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 실행할 때, 교육 대상과 교육 영역에 따른 효과적인 만화·애니메이션교육프로그램을 직접 계획, 개발하는 데 필요한 기초지식과 역량을 함양하는 데 목적이 있다. 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 위한 다양하고 효과적인 교육프로그램 개발의 필요성을 이해한다.</p>							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구	○	실습	○
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	
평가방법	<p>■ 중간과제: 관심대상 및 목적에 맞는 만화 또는 애니메이션교육프로그램 개발(1차 발표)</p> <p>■ 기말과제: 관심대상 및 목적에 맞는 만화 또는 애니메이션교육프로그램 개발(완성본 시연)</p>							

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	강의소개, 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 위한 교육프로그램 개발의 필요성과 교육프로그램 개발의 원리와 방법	주교재 부교재	빔프로젝터
2	활동 영역별, 교육대상별 만화·애니메이션교육프로그램의 특성과 문화예술교육으로서 우수 만화·애니메이션교육프로그램 사례	주교재 부교재 토론	빔프로젝터
3	문화예술교육 현장에 필요한 만화·애니메이션교육프로그램 개발 1	토론과 실기	준비단재료
4	문화예술교육 현장에 필요한 만화·애니메이션교육프로그램 개발 2	토론과 실기	준비단재료
5	중간과제 발표	발표 및 토론	빔프로젝터
6	교재·교구의 중요성 및 교재·교구의 제작실습	주교재 부교재 토론및실기	빔프로젝터 준비단재료
7	교재·교구의 발표, 평가 및 피드백	발표와토론	빔프로젝터
8	교육프로그램 발표 및 피드백 2	발표와토론	빔프로젝터
9	교육프로그램 발표 및 피드백 3	발표와토론	빔프로젝터
10	종합토론 및 전체평가후 종강	발표와토론	빔프로젝터



## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	문화예술교육개론				학점	직무역량 (2학점)		
개요	본 교과목은 문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 또한, 자신의 예술전문성을 확장하여 문화예술교육사로서의 전문성과 진로를 지속적으로 개발해 갈 수 있는 기초역량을 개발하는 데에 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 문화예술교육에 대한 이론적 이해를 중심으로 문화예술교육사의 사회적 역할을 이해하고 직무소양을 함양하는 것을 주요 내용으로 한다.							
수업 목표	본 교과목은 문화예술교육에 대한 전반적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 직무를 수행하는 데에 필요한 기초지식과 소양을 함양하는 데에 목적이 있다. 1. 문화예술교육의 이론적 배경 이해 2. 문화예술교육의 정책적 배경과 흐름 이해 3. 문화예술교육을 실천하는 데에 필요한 기초지식과 기능을 습득 4. 문화예술교육사의 역할을 이해하고 전문가로서의 태도를 가짐							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반	○	토론	○	탐구		실습	
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나		기타	

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	문화예술교육의 이론적 이해 -강의 소개, 문화예술교육에 대한 이해	주교재 부교재	빔프로젝터
2	문화예술교육의 이론적 이해 -문화예술교육의 철학적, 사회적 배경 -문화예술교육의 개념과 의의	주교재 부교재	빔프로젝터
3	문화예술교육정책의 이해 -해외 학교문화예술교육 정책의 주요 흐름(미국, 영국, 프랑스) -한국 문화예술교육 정책의 주요 흐름	주교재 부교재	빔프로젝터

4	문화예술교육정책의 이해 -해외 사회문화예술교육 정책의 주요 흐름(독일, 일본, 호주 등) -한국의 학교·사회문화예술교육 정책	주교재 부교재	빔프로젝터
5	문화예술교육과 사회문제 -예술의 사회적 역할과 문화예술교육 -문화예술교육의 실천적 과제	주교재 부교재	빔프로젝터
6	<중간과제 발표> -국내외 우수사례 조별 발표와 토론	주교재 부교재	빔프로젝터
7	문화예술교육 현장의 이해 -학교·사회문화예술교육 우수사례 -양질의 문화예술교육 요건	주교재 부교재	빔프로젝터
8	문화예술교육 영역의 확대 -문화예술교육과 예술경영 -공공문화시설의 문화예술교육 사례	주교재 부교재	빔프로젝터
9	문화예술교육사의 역할과 정체성 -문화예술교육사의 사회적 역할 -문화예술교육사의 역량과 정체성	주교재 부교재	빔프로젝터
10	<기말과제 발표> -개별 발표(문화예술교육사의 역할과 정체성 5분 스피치)	주교재 부교재	빔프로젝터





## 2020 인하대학교 문화예술교육원 문화예술교육사 교육과정 강의계획서

과 정	<input type="checkbox"/> 정규과정 I <input type="checkbox"/> 정규과정 II <input checked="" type="checkbox"/> 계절학기							
분 야	<input type="checkbox"/> 연극 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 무용 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 만화·애니 <input type="checkbox"/> 영화							
과목명	문화예술교육 현장의 이해와 실습				학점	직무역량 (2학점)		
개요	- 다양한 문화예술교육 현장의 사례 검토를 통해 실효성 높은 프로그램 기획능력 배양 - 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량 개발 - 문화예술교육 현장에 적절한 교육의 내용과 방법을 선정할 수 있는 능력 배양							
수업 목표	- 문화예술교육 이론을 문화예술교육 현장에 적용하는 능력을 기른다. - 예비 문화예술교육 전문가로서 문화예술교육 영역에서의 교육 활동을 경험한다. - 예비 문화예술교육사로서의 적성과 능력에 대한 자기 성찰과 평가의 기회를 가진다.							
수업 운영 방식	교수학습 형태							
	일반		토론	○	탐구		실습	○
	수업 진행							
	강의	○	소집단	○	세미나	○	기타	

주	학습 주제	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강사소개</li> <li>- 문화예술교육 현장의 이해와 실습 수업방향 및 진행내용 소개</li> <li>- 문화예술교육 개념정리</li> </ul>	영상자료 ppt	빔프로젝터
2	문화예술교육 현장의 이해(1) - 학교문화예술교육(1) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장실습 대상 및 현장 분석</li> <li>- 현장실습의 목표 및 유의사항</li> <li>- 교수-학습과정 설계</li> </ul>	영상자료 ppt	빔프로젝터
3	문화예술교육 현장의 이해(2) - 사회문화예술교육(1) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장실습 대상 및 현장 분석</li> <li>- 현장실습의 목표 및 유의사항</li> <li>- 교수-학습과정 설계</li> </ul>	영상자료 ppt	빔프로젝터
4	문화예술교육 현장의 이해(2) - 사회문화예술교육(2) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현장실습 대상 및 현장 분석</li> <li>- 현장실습의 목표 및 유의사항</li> <li>- 교수-학습과정 설계</li> </ul>	영상자료 ppt	빔프로젝터

5	문화예술교육 현장의 이해(3) - 사회문화예술교육(3) - 현장실습 대상 및 현장 분석 - 현장실습의 목표 및 유의사항 - 교수-학습과정 설계	특강	빔프로젝터
6	문화예술교육 현장 실습(1) - 문화예술교육 프로그램 기획서 작성 방법 - 문화예술교육 현장 사례 및 기획의 방법론 공유	ppt	빔프로젝터
7	문화예술교육 현장 실습(2) - 문화예술교육 프로그램 기획서 작성 방법 - 모듈별 문화예술교육 프로그램 기획서 작성	ppt	빔프로젝터
8	문화예술교육 현장 실습(3) - 모듈별 문화예술교육 프로그램 기획서 작성	기획 작성 후 피드백	빔프로젝터
9	문화예술교육 현장 실습(4) - 모듈별 문화예술교육 프로그램 기획서 작성	기획 작성 후 피드백	빔프로젝터
10	<b>기말과제</b> / 문화예술교육 프로그램 구성 발표 (PPT 발표 평가) - 문화예술교육 현장 실습 이수 일지 제출(hwp. 문서) *조별발표 / 컨설팅	-	빔프로젝터