

강 의 계 획 서

1. 교과목 정보

교과목명		학점	권장 학과	권장학년	이수구분
유아교육콘텐츠 제작		2학점 (O) 3학점 ()	유아교육과	2학년	전공선택
작성 교수	대학 및 부서	학과(학부)		성명	
	보건복지교육대학	유아교육과		서희전	
학습목표	1. 유아 미디어 교육의 특징을 이해하고 유아교사의 디지털 역량의 영역을 설명할 수 있다. 2. 첨단 교육용 미디어의 교수학습매체로서의 특성을 알고 유아교육과정과 통합하여 수업에 활용할 수 있다. 3. 교육용 콘텐츠의 설계 원리를 이해하고, 멀티미디어 저작도구를 이용하여 콘텐츠를 제작할 수 있다. 4. 유아용 콘텐츠 평가 방법 및 유아용 미디어 안전교육 방안을 이해하고 실천할 수 있다. 5. 미래 교육 및 교육공간의 혁신 방향을 알고 디지털 교육을 구안할 수 있다.				
강의교재	지옥정, 서희전, 계보경, 고영미, 권이정, 김미애, 김혜정, 임수진 (2020). 유아교육과 미디어 활용. 창지사.				
교육 목적 및 필요성	본 교과목은 4차산업혁명 시대의 급격한 교육환경 변화에 대응할 수 있도록 예비유아교사를 대상으로 교육용 미디어의 활용과 교육용 콘텐츠의 제작 능력을 갖추도록 하는데 목적을 가진다. 본 교과에서는 교육용 미디어의 활용 측면에서 사진, 컴퓨터 및 스마트기기용 앱, IPTV 및 영상콘텐츠, e-book, UCC, 애니메이션, 증강현실, 로봇, 코딩, 휴대용 디지털 현미경, QR코드, 3D프린터 등 최신의 교육 테크놀로지의 활용과 수업 적용 방안을 포함하고 있다. 또한 교육용 콘텐츠 제작 능력 향상을 위해 교육용 콘텐츠 설계 원리와 제작 절차에 대해 다루고 있으며, 유아 대상 디지털 교육 현장 적용 사례를 제시하고 있다. 또한 유아 콘텐츠 평가 방법, 유아 미디어 안전교육, 미래교육과 교육공간에 대한 실천적인 지식을 배울 수 있다. 본 학습을 통해 예비 유아교사들의 디지털 역량을 배양하고 디지털 교육 환경에서의 문제해결력을 증진할 수 있다.				

e-Learning 콘텐츠 주별 강의내용

주	차시	주 제	세부 내용
1	1	최신 테크놀로지 동향 및 교육적 활용1	과목 소개 최신 테크놀로지의 종류와 교육적 활용
	2	최신 테크놀로지 동향 및 교육적 활용2	최신 테크놀로지의 종류와 교육적 활용 유아교육에서의 테크놀로지 활용 유형과 방향
2	1	유아 미디어 교육과 유아교사의 디지털 역량1	유아교육에서 미디어 유아교육에서 미디어 교육
	2	유아 미디어 교육과 유아교사의 디지털 역량2	유아교사 미디어 리터러시 역량 유아교사의 디지털 역량
3	1	교육매체로서의 사진 활용1	교수매체로서 사진의 의미 표현매체로서 사진의 특성
	2	교육매체로서의 사진 활용2	사진의 유아교육 현장적용 방법 및 유의점 멀티미디어 파일의 종류 및 변환
4	1	컴퓨터·모바일 미디어 활용	컴퓨터와 모바일 미디어의 개념 교수매체로서 컴퓨터와 모바일 미디어의 특성 유아교육 활용 사례 및 유의점
	2	스마트기기용 교육 콘텐츠 탐색	스마트기기용 교육 앱 설명 및 시연
5	1	IPTV·영상콘텐츠 활용	교수학습 매체로서 TV의 교육적 기능과 변화 IPTV의 개념과 교육적 활용의 특성 IPTV와 영상 콘텐츠를 활용한 수업 설계
	2	e-book 활용	e-book의 개념과 종류, 교수매체로서 특성 e-book의 교육적 효과와 제한점 e-book의 유아교육현장 적용 사례 및 유의점
6	1	로봇활용 및 코딩교육1	로봇의 개념 및 유형 교수학습매체로서 로봇의 특성
	2	로봇활용 및 코딩교육2	로봇이 유아교육 현장 적용 사례 및 유의점 유아교육에서 코딩교육
7	1	증강현실 활용1	증강현실의 개념 교수매체로서 증강현실의 특성
	2	증강현실 활용2	국내 및 해외 교육용 증강현실 콘텐츠 사례 증강현실의 유아교육 현장 적용 사례 및 유의점
8		중간고사	
9	1	UCC 활용1	UCC의 개념 및 교육적 활용 UCC 동영상 제작 방법1
	2	UCC 활용2	UCC 동영상 제작 방법2 UCC 동영상 유아교육현장 적용
10	1	애니메이션 활용1	애니메이션의 교육적 의미 애니메이션이 특징과 교육적 적용
	2	애니메이션 활용2	애니메이션의 유아교육 현장 적용 사례 및 유의점
11	1	디지털 휴대용 현미경 활용· 3D프린터 활용	휴대용 디지털 현미경 기능의 이해 및 활용 3D 프린팅의 개념과 기능, 교수·학습 활용 사례
	2	QR코드 활용	QR코드를 활용한 교육자료 제작 교육현장에서의 QR코드 활용 방법
12	1	유아교육용 콘텐츠 제작의 기초	교육용 콘텐츠 유형

			교육용 플랫폼, e러닝 인적체계
	2	유아교육용 콘텐츠 제작의 실제	교육용 콘텐츠의 기획 및 분석 교육용 콘텐츠의 설계, 개발, 평가
13	1	유아 콘텐츠 평가 방법	유아 대상 테크놀로지 및 상호작용 미디어 활용 지침 유아용 인터넷 사이트 평가 준거 유아용 콘텐츠 평가 척도
	2	유아 미디어 안전 교육	컴퓨터·스마트폰·인터넷 과다 사용으로 인한 역기능 유아용 스마트폰 과의존 지도 및 예방
14	1	유아 디지털 교육의 사례	디지털 교육의 이해 디지털 미디어를 활용한 유아 수업 사례
	2	미래교육과 교육공간	미래 교육기관의 특징, 교육내용 및 교육환경 유아교육기관의 공간 혁신 사례
15			기말고사