

미술교육프로그램 개발

과 목 명		미술교육프로그램 개발		
교수명		강주희	소속	미술교육
이수구분		전공 선택	이메일	
수업목표		<p>본 강의는 문화예술교육사 2급 자격 과정을 위한 필수과목이자 에듀테크 마이크로디그리 과정 교과목으로 에듀테크 기반 미술교육 프로그램을 계획하고 개발하는데 필요한 기초 지식과 수행 역량을 함양하는 데 그 목적이 있다. 이를 위해 문화예술교육으로서 미술교육을 실행하는 데 있어 기본이 되는 프로그램 개발 원리를 이해하고 이에 기초하여 효율적으로 창의적인 프로그램을 개발할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육으로서의 미술교육의 의미와 특성을 이해한다. - 지역사회/에듀테크 기반 미술교육 프로그램 사례를 조사·분석할 수 있다. - 다양한 에듀테크를 탐색하고 이를 활용하여 작품을 제작, 감상할 수 있다. - 에듀테크 활용 미술교육의 장점과 단점을 이해하고, 에듀테크 적용 시의 주의사항에 대해 말할 수 있다. - 에듀테크 미술교육 프로그램을 계획하고 실행할 수 있다. <p>본 교과목의 강의방법은 현장탐방수업을 통해 문화예술교육현장을 이해하고, PBL을 활용하여 현장에 필요한 프로그램을 개발한다. 그 외 협동학습을 통해서 프로그램 개발에 필요한 자료를 수집하고, 분석하여 활용하도록 한다.</p>		
주 별 강 의 계 획	주	강 의 내 용		
	1	<p>오리엔테이션</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자기 소개 및 학기 계획 세우기 - 에듀테크 활용 경험 및 에듀테크 활용에 대한 인식 조사 - e-portfolio 작성 및 제출 안내 		
	2	<p>학교예술교육과 문화예술교육 정책 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> : 문화예술교육사 2급 자격 과정 안내 : 예술교육의 목적 및 특징 		
	3	<p>예술적 상상력 1-2</p> <ul style="list-style-type: none"> : 상상력은 어디에서 올까? : 보이는 것은 보이지 않는 것으로부터 		
	4	<p>예술적 상상력 3</p> <ul style="list-style-type: none"> : 세상에 없던 것을 만드는 일 		
	5	<p>예술적 상상력 4</p> <ul style="list-style-type: none"> : 새로운 생각이 탄생하는 순간 		
	6	<p>예술적 상상력 5-6</p> <ul style="list-style-type: none"> : 천재란 무엇인가 : 일그러진 인간이 말해주는 역설 		
	7	<p>지역사회 미술교육 프로그램 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> : 대상, 기관, 목적, 주제 등 		
	8	<p>에듀테크 활용 미술교육 프로그램 사례</p> <ul style="list-style-type: none"> : 활용 가능한 에듀테크 소프트웨어를 중심으로 : 에듀테크 기반 교수·학습 방안 		
	9	<p>에듀테크 활용 체험 및 표현 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> : 에듀테크 기반 창작 : 기술은 과연 교사를 대체할까 		
	10	<p>에듀테크 활용 감상 및 비평 실습</p> <ul style="list-style-type: none"> : 에듀테크를 활용한 미술 작품 감상 : 비평문 작성하기 		
	11	<p>에듀테크 미술교육 프로그램 실습1</p> <ul style="list-style-type: none"> : 프로그램 실연 및 참여 		

	12	에듀테크 미술교육 프로그램 실습2 : 프로그램 실연 및 참여
	13	에듀테크 미술교육 프로그램 실습3 : 프로그램 실연 및 참여
	14	에듀테크 미술교육 프로그램 실습4 : 프로그램 실연 및 참여
	15	기말 보고서 작성 및 제출
강의교재	<p>오종우(2021). 예술적 상상력: 보이는 것 너머를 보는 힘. 에크로스.</p> <p>오종우(2023). 예술 수업. 에크로스.</p>	