

융복합인재교육전공 신설 안내

1. 교육목표

- 제4차 산업혁명 시대에 요구되는 융복합적 교육실천이 가능한 교사 재교육과 교육 관련 산업 분야의 융복합인재양성의 특성화된 전문인을 육성한다.
- 초 중등교사의 인성, 감성, 창의적사고와 융복합적 학생지도 및 평가능력을 개발하고 증진한다.
- 실생활 주제의 융복합적 사고력과 창의적 문제해결 능력을 기반으로 급격히 진화하는 교육복지 개척을 위한 전문가를 양성한다.
- 차세대 교과 융합형, 창의적 교육방법 및 프로그램개발, STEAM 교육전문가를 양성 한다.
- 교육복지를 위한 융복합과 과학과 예술의 분석 융복합을 통한 치료교육 능력을 갖춘 교사 재교육 및 교육전문가를 양성한다.
- 과학적, 창의적 인간상을 바탕으로 융복합적 미래 시민의 삶을 책임질 교사 양성 발전에 기여한다.
- 4차 산업혁명 준비 결손예측가정, 다문화 아동, 탈북가정아동, 결손가정, 장애학생을 위한 STEAM 교육 및 융복합적 개별화 교육복지 전문가를 양성한다.
- 복잡 다양해진 교육현장의 신체적, 정신적 문제 해결을 위한 초중등 교사 및 관련 교육산업 종사자의 융복합적 교육복지 전문가를 양성한다.

2. 전공유형 : 재교육과정(학위)

3. 학 위 명 : 교육학석사(융복합인재교육)

4. 적용년도 : 2019학년도

5. 교과과정 : 첨부 참조

융복합인재교육전공 교과과정

가. 기본 철학

- 융복합인재교육 전공은 공통 교육과정과 전공융합 교육과정으로 구성된다.
- 전공융합 교육과정은 단국대학교 교육대학원의 타 전공들과 융합하여 진행하는 것을 원칙으로 한다.
- 공통 교육과정의 교과목 11개 중에서 5개 교과(10학점) 이상, 전공융합 교육과정의 교과목 중에서 3개(6학점) 이상으로 하여 전공 16학점 이상을 수강한다.

나. 교육 과정

구분	교과목명	교과목 내용 및 개요
공통	융복합 인재교육 개론	융합교육의 추진 배경 및 이론적 배경, 융합교육과 관련된 국제적 경향에 대해 학습한다. 창의융합적 역량을 지닌 인재의 양성과 관련된 다양한 주제를 중심으로 융합교육의 전반적인 측면을 폭넓게 다루며 융복합 교육의 기본적 소양을 갖추도록 한다.
	융복합 인간공학과 인간발달	미래 사회에 과학기술의 발달이 인간의 인지, 감각 등을 활용하는 것을 넘어 인간의 감성을 포괄하고 있다. 인간 공학에서 융복합이 어떻게 활용되고 있는지 사례를 중심으로 다룬다.
	첨단과학과 융합교육	제4차 산업혁명 시대에서 첨단 과학기술의 발달에 융합적 역량의 활용이 매우 필요하다. 미래 사회에 필요한 과학기술과 관련된 융합적 역량을 구체적 사례와 함께 다룬다.
	융복합인재교육 연구 방법론	융복합 역량과 관련된 연구 동향을 파악하고 융복합 연구의 다양한 연구방법을 익힌다.
	융복합교육 교수학습자료 및 교구 개발	융합교육 교수학습자료 및 교구를 실제로 개발하고 학교 교과수업, 자유학기제, 창의적 체험 활동 등에 효과적으로 지도할 수 있는 방안에 대해 탐색한다.
	융복합인재교육 실습 I	다양한 융복합 관련 교구(ICT 융합교육 프로그램-VR, AR, 아두이노, 3D 프린팅, 드론 등)를 활용하여 융복합 교육의 실재를 경험한다.
	융복합인재교육 실습 II	다양한 융복합 관련 교구(ICT 융합교육 프로그램-VR, AR, 아두이노, 3D 프린팅, 드론 등)를 활용하여 융복합 교육의 실재를 경험한다.
	융복합인재교육 세미나 I	융복합인재교육 연구를 위한 연구 논문의 주제를 탐색하여 논문을 작성하기 위한 세미나를 수행한다.
	융복합인재교육 세미나 II	융복합인재교육 연구를 위한 연구 논문의 주제를 탐색하여 논문을 작성하기 위한 세미나를 수행한다.
	융복합인재교육 논문연구 I	석사논문의 주제를 탐색하고, 논문 연구 및 작성 방법에 대해 학습한다.
	융복합인재교육 논문연구 II	석사논문 보고서를 작성하여 최종적으로 완성한다.

구분	교과목명	교과목 내용 및 개요
전공 융합	과학(생물교육) 1 (과학 리터러시)	4차 산업혁명 시대를 대비하는 과학기술교육의 일환으로 사회의 커뮤니케이션 코드를 반영하여 과학 커뮤니케이션 기술의 지속적 발전을 위한 과학의 본성에 대한 이해 및 디지털 세계에서 공조하면 살아갈 수 있는 ‘삶의 리터러시’ 함양을 목적으로 하는 과학기술소양교육 교과목
	과학(생물교육) 2 (생물교육과 다문화교육)	과학(Science)이라는 학문아래 성, 인종, 문화, 계층, 개인의 정체성에 대한 긍정적인 사고를 발달시키고 다른 문화 및 집단과의 교류를 인정하기 위한 생물교육 관점의 다문화교육을 목적으로 하는 교과목
	과학(화학교육) 1 (디자인 기반 융·복합 교육의 실제)	최근 ‘디자인 씽킹’, ‘메이커 교육’, ‘소프트웨어 교육’ 등은 초·중등 학생들의 핵심역량과 함께 융·복합 역량을 길러줄 수 있는 핵심 전략으로서 강조되고 있다. 이에 본 강좌에서는 화학 교과 내용을 중심으로 디자인 씽킹, 메이커 교육, 소프트웨어 교육 전략 등을 이해하고, 적용할 수 있는 현장 중심의 교수 역량 개발을 목표로 한다. 이 강좌를 통해 초·중등 교사들은 교육 현장에서 강조되고 있는 융·복합 교육의 방향을 이해하고, 현장 중심의 실천적 지도 역량을 갖출 수 있을 것으로 기대된다.
	과학(화학교육) 2 (현장 중심 화학교육 세미나)	초·중등 교사들은 이론과 현장 간의 효과적인 연계를 통해 현장교육의 개선을 도모할 수 있는 역량을 갖출 필요가 있다. 이에 본 강좌에서는 융·복합 관련 주제와 함께 화학 관련 국내·외 최신의 주제를 연구 및 토론함으로써, 교육과정, 교수·학습, 평가 등의 측면에서 교육 현장에 실질적으로 적용할 수 있는 아이디어와 실행 능력의 개발을 목표로 한다. 이 강좌를 통해 초·중등 교사들은 융·복합 관련 현장 전문가로서의 자발성을 진작시킬 수 있을 것으로 기대된다.
	영재 1 (영재교육학개론/Introduction of Gifted Education)	영재의 정의, 영재교육의 목적, 영재교육의 교육과정과 교수·학습방법, 영재교육의 정책 등을 포함하여 영재교육의 전반적인 측면을 개괄적으로 다룬다. 또한 영재의 다양한 특성을 이해하고 영재들의 잠재력을 개발하기 위한 교육방법에 대한 전반적인 이해를 넓히는 데 목적을 둔다
	영재 2 (영재교재 개발 및 교수법/Teaching Materials and Methods for Gifted)	영재를 위한 교수·학습방법의 이론과 실재를 고찰하고 수학, 과학, 언어, 인문사회 등의 교과영역 영재를 위한 교재 및 자료를 개발하는 다양한 교수방법과 교수전략을 다룬다. 또한 영재교육에서 학문간의 연계를 강화하여 융합교육의 가능성을 모색하고, 영재교육에 적용할 수 있는 융합교육 영재교재 개발과 교수법을 알아본다.
	수학 1 (수학 기초론/Foundation of Mathematics Epistemology)	유클리드 이전의 수학, 유클리드의 원론, 비 유클리드 기하, 힐베르트의 기초론, 대수적 구조 등을 알아본다. 이들은 수학에서의 어떤 주제를 심도 있게 연구하는데 기반이 되며, 중등학교 수학교육에 활용된다.
	수학 2 (수학기반 융합교육/Mathematics based STEAM Education)	수학교과에서의 융합교육의 연구 동향 및 실제에 관해서 알아보고, 초, 중등학교 수학 수업에서 활용 가능한 수학 기반의 STEAM 교수-학습 자료를 개발한다.

구분	교과목명	교과목 내용 및 개요
전공 융합	음악 1 (음악과 예술인문 융합교육의 실제)	음악교과를 기반으로 미술, 인문, 사회, 역사, 문학등 다양한 인문학적 배경지식을 융합하여 학교현장에서 교육시킬수 있는 교육프로그램의 실재를 이해하고 실습하는 교과목이다
	음악 2 (서양예술과 문화의 이해)	서양예술을 이해함에 있어 음악, 미술, 건축, 문학에 걸친 시 대(사조)별 작품을 예술적 가치와 더불어 작품의 배경(역사적, 사회적) 및 문화의 변천을 중심으로 들여다봄으로써 예술과 인문학 영역의 연계적이며 맥락적인 접근을 도모한다.
	미술 1 (미술과 인문학 융합교육)	미술작품을 통한 인문학 융합교육은 오늘날 새로운 시대적 요 청으로 인문학적 접근의 필요성을 가치는 문제와 삶의 관점에 서 작품을 감상하고 분석한다. 미술 작품을 통해 다양한 세계 관과 문제들을 이해하며 글로벌 시대의 구성원으로서 갖추어 야 문화적 포용력을 함양할 수 있다.
	미술 2 (예술기반 융합교육)	감성적인 특성인 예술과 이성적인 특성인 수학, 과학(기술·공 학 포함)을 통하여 전인교육에서 지향하는 전반적인 온전한 인간교육을 지향한다. 이를 위해 단순히 다학문을 결합하는 것이 아니라 다학문을 간학문적으로 통합하여 창의·융합 사고 를 할 수 있도록 한다.
	국어 1 (국어생활과 실용국어)	국어생활은 한국어로 이루어지는 일상생활을 의미한다. 국어 생활에 필요한 생활 문법, 국어의 규범 등을 이해하고 연구한 다.
	국어 2 (한국어의 세계화와 문화 이 해)	글로벌 시대 한국어의 위상을 이해하고, 한국어를 보급하는 방안을 모색하며, 한국어로 이루어진 한국 문학과 문화를 연 구한다.
	영어 1 (스크린 영어: 의사소통의 다 이내믹스 / Screen English: Dynamics in Communication)	스크린영어, SNS영어 및 TED영어를 중심으로 의사소통의 다 이내믹스(Dynamics)를 접해봄으로서 의사소통이 어떻게 성취 되고 어떤 방식으로 다이내믹하게 변화하는지 연구하고 이해 한다.
	영어 2 (ICT영어교육 / ICT English Education)	교사의 디지털 리터러시 역량 강화를 위해 구글 교육용 플랫 폼, 학습자반응시스템, 교육용 코딩 프로그램, 게이미피케이션 등을 소개하고, 영어 및 그 외 전공분야에서 적용 가능한 ICT 를 활용한 창의적인 교수법을 연구한다.
	체육 1 (스포츠인문학)	본 강좌는 체육의 대중적이며 의미 있는 요소를 균형 있고 조 화롭게 교육의 활동으로 유입하기 위해 그동안 체육교육의 내 용으로 간과되었거나, 거의 다루어지지 못했던 체육의 인문적 측면과 예술적 측면을 강화하는데 그 목적이 있다. 다시 말해 체육교육에 대한 오감활동(五感活動)을 자극할 수 있는 기법 (과학적, 학문적)과 심법(서사적, 심성적) 뿐만 아니라 인문· 사회적 내용(대인관계, 스포츠 문화 비평, 전통 문화 이해 등) 과 예술적 내용(심미적 표현 능력과 감상 등)을 통해 체육을 이해하고, 바라보는 안목과 시야를 보다 크고 넓게 확대하고 자 한다.

구분	교과목명	교과목 내용 및 개요
전공 융합	체육 2 (셀프 멘탈코칭)	긍정적인 생각은 긍정적이고 바람직한 성과를 얻을 수 있도록 몸과 마음 상태를 활성화시키며, 부정적인 생각은 부정된 결과를 얻기 위해 몸과 마음 상태를 활성화시켜 원하지 않는 결과를 초래하게 된다. 멘탈코칭은 심리기술 훈련을 통해 선수들의 긍정적 생각을 강화시키고, 선수 스스로 자신감과 집중력을 기를 수 있도록 도와주는 과정이다. 심리기술훈련이란 엘리트 운동선수들이 자신의 최고수행을 위해 문제점을 파악하고, 어떠한 어려움에도 흔들리지 않는 강한 정신력을 만들기 위한 심리훈련을 말한다. 이러한 훈련방법은 운동선수에게만 국한 되지 않고 기업인, 군인, 학생들에서도 그 효과성이 입증되어 점차적으로 확대되고 있다. 따라서 본 교과목은 스포츠심리기술훈련의 필요성, 종류, 방법 등을 학습하고, 각자 자신의 꿈과 건강한 삶을 위해 흔들리지 않는 강인한 정신력을 배양하기 위해 심리기술을 스스로 훈련하고 활용하는 능력을 기르는 데에 그 목표가 있다.