

교육학과 신입생이 미래 교육 기획자를 꿈꾸기까지



교육학과 18학번 최지현

CONTENTS

1. 대학교 4학년까지의 계획 세우기.
2. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다.
 - 콘텐츠 기획에 첫걸음 - KT&G 꿈.찾.아. 아람드리 멘토링
 - 재미있는 수학 학습 콘텐츠를 접하다
3. 학습 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다.
 - 컴퓨터와 수학교육 - 다양한 학습 프로그램을 익히고 대회에서 수상까지
 - 가상의 제안서를 작성하며 색다른 수업을 찾고 분석하다
 - 상명대학교 하계 현장실습 - 비상교육
 - 비상교육 파견직
4. 총평
 - 과거에 대한 평가/ 현재의 노력/ 미래 계획

1. 대학교 4학년까지의 계획 세우기

엑셀을 이용한 계획 세우기 및 기록

“4년이 언제 지나갈까”



“어떻게 하면 알차게 4년을 보낼 수 있을까”

		1학년				2학년				3학년						4학년				합계	기준	졸업이수학점			
		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기 - 2020 하반기		계절		2학기- 2021상반기		1학기		2학기							
		수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점	수업	학점			수업	학점	합계	현황
주 전 공	필수	교육학개론	3	교육심리	3	교육행정	3	교육사회학	3	교육학교과교육론	3			교육과정	3	교육학교과교재및연구범	3	교육학교과교육평가	3			33	33	50	63
	선택	인간발달의이해	3	청소년활동	3	평생교육론	3	교육복지론	3	평생교육프로그램개발론	3			상담심리학	3	평생교육실습	3					30	31		
부전공						집합론	3	정수론	3	컴퓨터와 수학교육	3			조합및그래프이론	3							21	21	21	21
교직		교직과적성	1	교육봉사활동1	1	특수교육학개론	2					교직실무	2	학교폭력예방및이해	2					교육봉사활동2	1	13	11		
		교직과인성	1			교직과진로	1													학교현장실습	2				
교 양	필수	영어1	2	사고와표현	3																	23	17	33	51
		컴퓨팅사과와문제	3	문다글	2																				
		과학기술과환경	3	기초미적분학	2																				
				현대생활과디자인	3																				
				생활과법률	3																				
				융복합이해	2																				
교 양		의식주와소비문화	3							세계신화의이해	3							식생활과건강	3			15	16		
										금융과IT의이해	3														
										혁신적기술과경영	3														
합계		19		22		21		18		24		2		17		9		3						130	135
																최소학점 9		최소학점 6							

엑셀을 이용한 계획 세우기 및 기록

“어떻게 하면 알차게 4년을 보낼 수 있을까”
취업 포트폴리오, 이력서 작성 전 학교 생활 스케치

4

(~~수학 교사~~)

2. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다.

콘텐츠 기획에 첫걸음 - KT&G 꿈.찾.아. 아람드리 멘토링



KT&G 복지재단
아람드리 꿈.찾.아 - 청소년 진로 멘토링

■ 활동 기간

2018.06.02~2018.09.01

■ 장소

KT&G복지재단 자원봉사센터(&터)
고대부중학교, 영남중학교

■ 내용

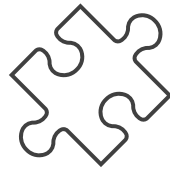
대학생의 전공 연계 봉사활동을 통한
청소년의 진로, 진학 지원 멘토링
프로그램 기획 및 진행



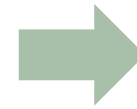
메인 콘텐츠 아이디어 제시



육하원칙을 기반으로
'어떻게' 교육계열 진로·진학 내용을 전달할지
주도적으로 콘텐츠를 기획



PPT 시각 자료 및 부루마블 판 제작



PPT 기능 습득 및 활용



담당자 및 팀원들과 의견 조율



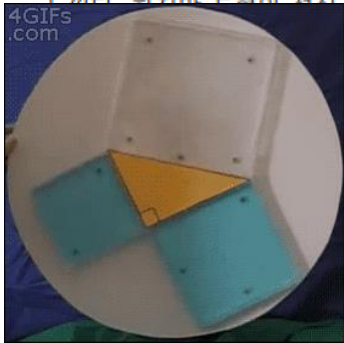
타인과 원활하게 의사소통을 하는 방법

2. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다.

재미있는 수학 학습 콘텐츠를 접하다

붙임 3. [교육공학] 가네_9가지_수업사태_과제-학습지도안

교수-학습 지도안

학습 과정	수업 사태	교수-학습 과정 및 근거		시간	이론적 근거
		교사	학생		
주의	주의 획득	1. 피타고라스의 정리를 아는 지 물어본다. 2. [별첨1]을 보여준다. 3. 피타고라스의 정리 의 핵심 개념인 $a^2+b^2=c^2$ 을 제시하 고, 이 영상을 통해서 이 를 쉽게 보일 수 있다는 것을 알려준다. 4. 우리가 지금까지 배운 도 형의 성질과 닮음을 이용 하면 피타고라스의 정리를 영상보다 논리적으로 증명 할 수 있다는 것을 알려준 다.	→ 피타고라스를 아는 학생들: 다음 학년 정규교육과정임 을 알고 있어서 어려움을 겪는다. 하지만 도형의 성질 을 이용하면 증명할 수 있다.  → 지난 시간에 배웠던 도형의 성질과 닮음에 대한 내용을 상기한다.	3'	학생들에게 교과 서에 나오지 않는 '피타고라스의 정 리'라는 개념어를 알려줌으로써 학 생들에게는 지각 적 주의환기가 일 시적으로 일어나 게 된다. 이는 [별첨1]을 통해 호기심을 자극해 인식적 주의환기 로 이어진다.

교육공학 > 교수학습지도안 제출

교수학습지도안 제출

첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여, 본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출하세요.

1. 제출기한: 10/18 (금) 12:00

2. 첨부된 양식을 사용하고, 제출 시 PDF 파일로 저장하여 제출 (모아찍기 하지 말 것!!!)

📎 학습지도안 양식_2017_2.hwp

제출 상황

제출 여부

제출 완료

2-2 교육공학 - 중간과제

■ 활동 기간

2019.10.04~2019.10.18

■ 장소

상명대학교 미백관 R108호

■ 내용

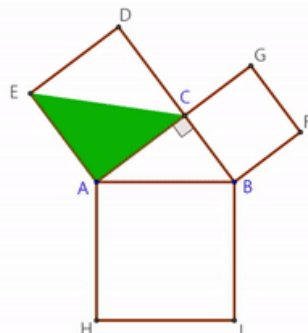
첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여,
본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출

2. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다.

재미있는 수학 학습 콘텐츠를 접하다

붙임 3. [교육공학] 가네_9가지_수업사태_과제-학습지도안

교수-학습 지도안

교수-학습 과정 및 근거					
학습 과정	수업 사태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
부호화 : 의미있 는 정보의 저장	학습안 내용 제공하 기		→ 유클리드의 증명이 쉽게 와 닿지 않았지만, [별첨4]를 본 뒤 직관적으로 증명 과 정을 이해할 수 있게 되었 다. → 확인했다고 대답한다.	4'	- 초록색 삼각형의 움직임이 유클리드의 증명을 직관적으로 이해할 수 있도록 도와주기 때문에 학생에게 의미있는 정보로 저장될 수 있다. (정보처리이론) - 의미적 부호가 잘 일어난 학생은 장기기억장치에 '유클리드의 증명'이 들어가게 된다.

홈 > 교육공학 > 교수학습지도안 제출

교수학습지도안 제출

첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여, 본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출하세요.

1. 제출기한: 10/18 (금) 12:00
2. 첨부된 양식을 사용하고, 제출 시 PDF 파일로 저장하여 제출 (모아찍기 하지 말 것!!!)

📎 학습지도안 양식_2017_2.hwp

제출 상황

제출 여부

제출 완료

2-2 교육공학 - 중간과제

■ 활동 기간

2019.10.04~2019.10.18

■ 장소

상명대학교 미백관 R108호

■ 내용

첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여, 본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출

2. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다.

재미있는 수학 학습 콘텐츠를 접하다

붙임 3. [교육공학] 가네_9가지_수업사태_과제-학습지도안

교수-학습 지도안

교수-학습 과정 및 근거					
학습 과정	수업 사태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
		1.2. 유클리드의 정리로 피타고라스의 정리가 증명된다는 것을 이야기하며 학생들에게 수업을 요약해 준다. 1. [전이] [별첨기]를 보여준다. 1.3. 유클리드의 증명법을 과자를 통해서 직관적으로 볼 수 있는 방법이라고 소개한다. 1.4. 크기가 일정한 과자나 껌을 먹을 때 시도해보라고 하며 수업을 마무리한다.			

홈 > 교육공학 > 교수학습지도안 제출

교수학습지도안 제출

첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여, 본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출하세요.

1. 제출기한: 10/18 (금) 12:00

2. 첨부된 양식을 사용하고, 제출 시 PDF 파일로 저장하여 제출 (모아찍기 하지 말 것!!!)

📎 학습지도안 양식_2017_2.hwp

제출 상황

제출 여부

제출 완료

2-2 교육공학 - 중간과제

■ 활동 기간

2019.10.04~2019.10.18

■ 장소

상명대학교 미백관 R108호

■ 내용

첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여, 본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출

2. 수학 교사의 꿈을 접고, 콘텐츠 기획에 눈을 뜨다.

재미있는 수학 학습 콘텐츠를 접하다

붙임 3. [교육공학] 가네_9가지_수업사태_과제-학습지도안

교수-학습 지도안

교수-학습 과정					
학습 과정	수업 사태	교수-학습 활동		시간	이론적 근거
		교사	학생		
		1.2. 유클리드의 정리로 피타고라스의 정리 가 증명된다는 것을 이야기하며 학생들 에게 수업을 요약해 준다.			
		1. [전이] [별첨기]를 보여준다.			
		1.3. 유클리드의 증명법 을 과자를 통해서 직관적으로 볼 수 있는 방법이라고 소개 한다.			
		1.4. 크기가 일정한 과자 나 껌을 먹을 때 시 도해보라고 하며 수 업을 마무리한다.			

“학습자들의 흥미를 끌어내

“디지털 시대에 효과적인 학

“재미있는 학습

“학습자들의 흥미를 끌어내는 콘텐츠”

“디지털 시대에 효과적인 학습의 구현”

“재미있는 학습”

교육공학 > 교수학습지도안 제출

교수학습지도안 제출

첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여, 본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출하세요.

1. 제출기한: 10/18 (금) 12:00
2. 첨부된 양식을 사용하고, 제출 시 PDF 파일로 저장하여 제출 (모아찍기 하지 말!!!)

학습지도안 양식_2017_2.hwp

제출 상황

제출 여부

제출 완료

2-2 교육공학 - 중간과제

■ 활동 기간

2019.10.04~2019.10.18

■ 장소

상명대학교 미백관 R108호

■ 내용

첨부된 교수학습지도안 양식을 사용하여, 본인의 교수학습지도안을 설계하여 제출

학습 콘텐츠 기획

- ✓ 학습 관련 콘텐츠 기획에 도움이 되는 경험
 - 컴퓨터와 수학교육: Algeomath 프로젝트
 - 교수학습이론 : 학습자 중심 교육 분석
- ✓ 학습 콘텐츠 현장 경험
 - 상명대학교X비상교육 하계 현장 실습
 - 비상교육 단기 파견직

3. 학습 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다.

컴퓨터와 수학교육 - 다양한 학습 프로그램을 익히고 대회에서 수상까지



3-1 컴퓨터와 수학 교육 - 프로젝트

- 활동 기간

2020.10.07~2020.11.03

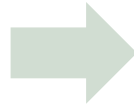
- 장소

알지오매스 온라인 사이트
<https://www.algeomath.kr/main.do>

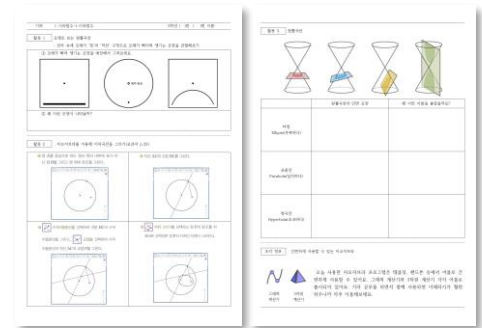
- 내용

알지오매스를 활용해 작품 만들기

⊕ GeoGebra ,  등 다양한 수학 학습 프로그램 다루는 기술

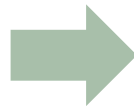


알지오매스 2020 콘테스트 우수작 선정 영상 中



학교 현장 실습 '기하' 수업에서의 활용

⊕ 어려운 개념에 접근하는 방법



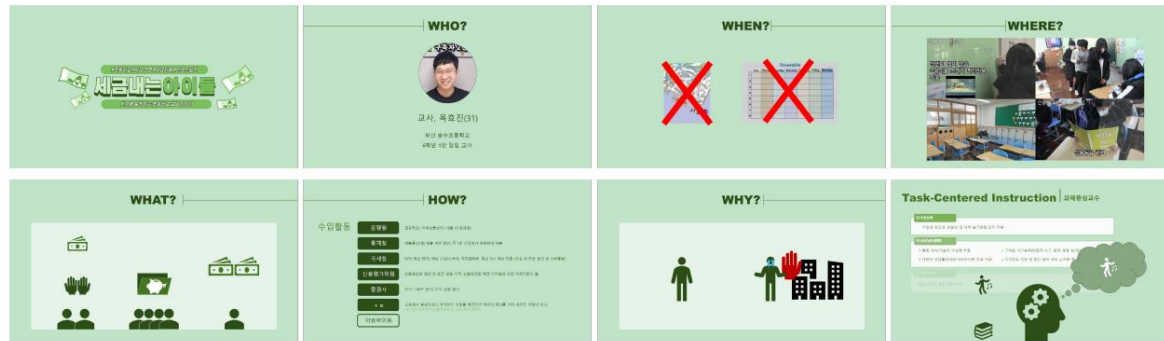
학습자 입장에 대한 이해

암기와 지식이 아닌 **경험을 바탕으로 새로운 지식을 습득하는 방법의 필요성**

3. 학습 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다.

가상의 제안서를 작성하며 색다른 수업을 찾고 분석하다

⊕ 하나의 수업을 분석하여 제안서 작성



과제 중심교육의 실제 사례 분석
'제안서'의 목적 점검과 필수 내용 선정
과제 중심 교수 단계에 맞는 활동과 매치

비상교육 하계 현장실습에서 3사 태블릿 비교 보고서 작성에 큰 도움
(수박씨, 엠베스트, 밀크티)

교수 학습이론 > 수업을 바꿔라

수업을 바꿔라

제출 상황

제출 여부

3-1 교수학습이론 - 중간과제

- **활동 기간**
2020.09.28~2020.10.26
- **장소**
상명대학교 미백관 R108호
- **내용**
'수업을 바꿔라' PD가 되어 다음 편 제안서를 국장님(교수님)께 보고하기

3. 학습 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다.



상명대학교X비상교육 하계 현장실습 연수

- **활동 기간**
2021.07.05~2021.08.31
- **장소**
비상교육 본사 15층 이러닝 Company
- **내용**
이러닝학습기획Cell 콘텐츠 관련 보조

⊕ 자사 및 타사 이러닝 비교 보고서 - 수박씨닷컴 태블릿 분석



최근 태블릿을 이용한 이러닝 학습, 보상, 서비스 이해 이론으로 배웠던 효과적인 학습 방법이 구현된 사례

⊕ 수행평가 콘텐츠 제작



학생평가지원 포털을 이용한 수행평가 성취 기준 활용
PPT 활용 능력 발휘 + 성취 기준 내용 반영 = 효과적인 수행평가 가이드라인 제공

3. 학습 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다.



상명대학교X비상교육 하계 현장실습 연수

■ 활동 기간

2021.07.05~2021.08.31

■ 장소

비상교육 본사 15층 이러닝 Company

■ 내용

이러닝학습기획Cell 콘텐츠 관련 보조

⊕ 그 외



낮선 프로그램 사용 방법을 빠르게 습득해 활용함
구글 스프레드 시트를 활용한 업무 진행 상황 실시간 공유
PPT를 활용한 신속 정확한 교안 제작

⊕ 평가

피드백	연수 첫 주차인 만큼 매일 새로운 업무를 전달하였는데 매 업무마다 내용을 잘 파악하고 수행했습니다. 그 뿐만 아니라 업무 효율을 높일 수 있는 방법을 생각하고 말해주는 모습을 보면서 최선을 다하려는 의지가 특히 눈에 띄었습니다. 콘텐츠 분석이나 자료 조사한 후, 보고서를 제출할 때도 본인의 의견을 함께 잘 정리해주어 업무 진행에 많은 도움이 되었습니다.
피드백	자사 및 타사의 콘텐츠를 비교 분석하는 보고서를 작성할 때 콘텐츠별로 아주 자세하게 분석해주었고, 전체적인 느낀점이나 보완점, 개선점까지 잘 작성해주었습니다. 하지만, 비교하는 내용이 좀 더 잘 드러나게 작성할 필요가 있었고, 피드백을 통해 잘 마무리하였습니다. 해당 업무를 함으로써 중등 콘텐츠에 대한 이해도가 높아졌을 것이라고 생각합니다. 교안 작성은 업무를 진행할 때마다 피드백을 잘 반영하여 빠르게 잘 해내고 있습니다.
피드백	새로운 업무의 경우 더 나은 방법을 고안해 내며 적극적인 모습으로 업무에 임하였습니다. 덕분에 수행평가 자료의 퀄리티를 높이며 완성도 있는 자료를 만들 수 있었습니다. 업무 속도에 있어 좀 더 꼼꼼하게 한다면 업무 능력이 훨씬 더 향상할 것이라고 생각합니다.
피드백	수행평가 자료 제작에 있어 많은 고민을 하여 작업을 한 것이 느껴졌고, 완성도 있는 결과물을 만들어 냈습니다. 또한, 작업 속도가 빨라 업무에 적응하는 능력이 뛰어나다고 생각합니다. 항상 하던 업무를 끝까지 마무리하고 퇴근하는 모습을 보면서 책임감을 느낄 수 있었습니다.

3. 학습 콘텐츠 기획 개발로 직무를 정하다.



비상교육 파견직

■ 활동 기간

2021.10.21~2021.12.21

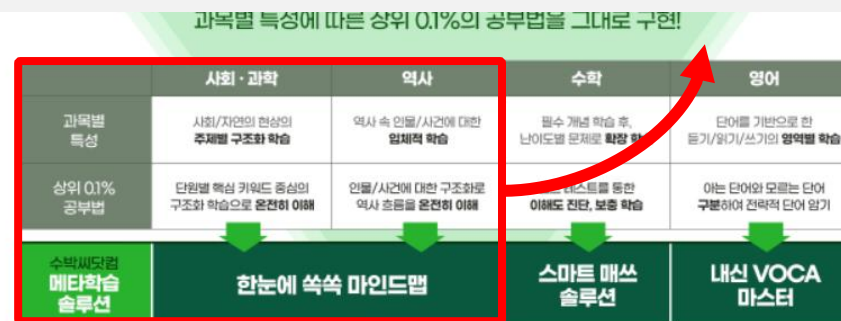
■ 장소

비상교육 본사 15층 이러닝 Company

■ 내용

이러닝학습기획Cell 콘텐츠 관련 보조

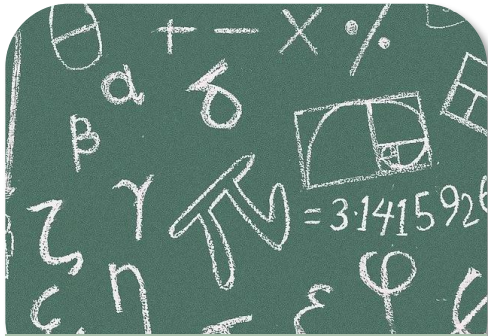
- 1) 한눈에 쓱쓱 마인드맵 과학 110개, 사회 30개 총 140개 제작
- 2) 수박씨 태블릿 서버에 기존 수행평가 강좌 209개 등록, 쌤네일 및 교안 자료 업데이트
- 3) 중학교 과학과 성취기준에 따라 평가지 제작
- 4) 기존 수행평가 자료 342개 태블릿 서버에 업로드 및 쌤네일 수정
- 5) 수박씨닷컴 메타학습 솔루션, 스마트매쓰 솔루션 강의 매칭
- 6) 중학교 1학년 영어·수학 실전평가 문제 및 해설지 제작
- 7) 중학교 2, 3학년 수학·과학 실전평가 문제 및 해설지 제작



(총평)

4. 총평

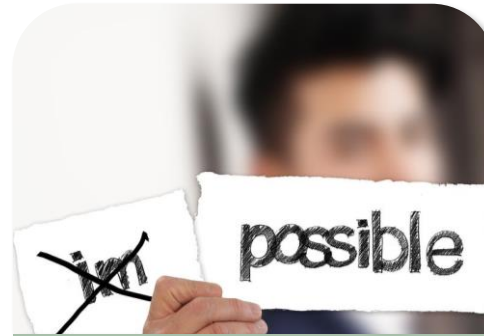
✓ 과거에 대한 평가



수학교육
교직 이수 < 학점관리



강의 계획 수립



기회 잡기



다양한 사람들과의 교류

✓ 현재의 노력

- 자격증 취득/ 포트폴리오 제작
- 이러닝 기획/ 학습 기획 취업 준비

4. 총평

✓ 미래 계획

- 학습 콘텐츠 제작 및 배포



- 다양한 매체를 활용하기 위한 준비 이어가기



감사합니다.