

◎ 박물관·미술관교육전공

(Major in Museum & Art Gallery Education)

구분	과목명 (영문명)	과목개요	비고
교과 내용학	박물관과 디지털 테크놀로지 (Museum Education in the Digital Age)	사이버 박물관의 설계와 개발을 위한 이론적 실천적 학습을 실행한다. 전반기에는 이론적 학습을 진행하며 후반부에는 구체적으로 실제 박물관을 선별하여 사이버 박물관을 설계, 구축할 수 있도록 한다. 이를 통해 디지털 시대의 학습테크놀로지에 대한 경향을 이해할 수 있으며, 사이버 박물관의 바람직한 모습을 분석 및 제설 할 수 있도록 한다.	
교과 내용학	박물관교육연구방법론 (Museum Education Research Methods)	박물관교육연구에 필요한 다양한 방법론(질적 연구, 양적연구, 사례연구 등)에 대한 이론적 학습과 이를 실제로 적용해보는 프로젝트를 실시하여 실천적 경험을 제공한다.	
교과 내용학	박물관교육과 교수체제설계론 (Museum education and Instructional Systems Design Theory)	박물관 교육프로그램 개발에 필요한 교수체제설계에 대한 이론 및 모형을 종합적으로 학습하고, 실제로 특정 박물관을 지정하여 그곳의 요구에 따른 박물관 프로그램을 개발하면서 실천적 학습의 경험을 쌓도록 한다.	
교과 내용학	박물관교육과 학습이론 (Museum education and learning theory)	다양한 박물관교육 관련 학습이론을 학습하고 이를 기반으로 다양한 계층, 다양한 주제, 다양한 목표, 다양한 형태의 박물관교육 프로그램을 개발한다. 특히 실물기반학습과 학교연계 프로그램, 가족 참여프로그램, 소외계층 대상 프로그램 등의 개발에 학습이론적 접근을 통해 체계적인 설계, 개발, 평가를 학습해본다. 특히 구성주의를 기반으로 하는 박물관교육 프로그램에 초점을 두고 있다.	
교과 내용학	박물관교육 세미나 (Museum Education Seminar)	급격히 변화해가는 박물관교육 분야에서 가장 최근에 새롭게 등장한 주제, 이슈 등을 중심으로 최신의 정보와 내용을 다루도록 한다.	
교과 내용학	박물관교육세미나1 (Museum Education Seminar1)	새롭게 변화하는 시대의 요구에 따른 박물관의 역할의 재조명, 박물관교육에서의 새로운 연구 경향 등을 시의적절하게 선택하여 학습한다.	
교과 내용학	박물관교육세미나2 (Museum Education Seminar2)	새롭게 변화하는 시대의 요구에 따른 박물관의 역할의 재조명, 박물관교육에서의 새로운 연구 경향 등을 시의적절하게 다양한 내용과 방법으로 학습한다	
교과 내용학	박물관·미술관학 (Museum and Gallery Studies)	박물관·미술관의 역사, 목적, 조직 체계, 경영, 교육 등을 폭넓게 고찰하여 박물관·미술관에 대한 전반적인 이해를 제고하고, 현황 및 향후 발전 방향을 모색할 수 있도록 한다.	
교과 내용학	프로그램 기획과 개발 (Program Planning and Development)	박물관·미술관 프로그램 기획부터 시작하여 개발, 적용에 이르기까지의 전 과정을 실제 과제를 통해 경험하면서 이론과 실천적 이해를 동시에 학습할 수 있도록 한다.	
교과 내용학	박물관교육과 재미론 (Museum education and Funology)	박물관 교육 프로그램을 통한 재미있는 교육프로그램 개발 및 운영을 위한 요소, 특성, 이론 등에 대하여 폭넓게 학습한다.	
교과 내용학	박물관 프로젝트 관리론 (Museum Project Management)	박물관에서 이루어지는 다양한 프로젝트를 관리할 수 있는 역량을 익히도록 하며 나아가 PMP 자격증 획득까지를 목표로하는 실천적 내용을 학습한다.	
교과 내용학	박물관 프로그램 평가 (museum program evaluation)	박물관프로그램 평가와 관련된 다양한 이론, 방법을 배우고 이를 직접 실천할 수 있는 프로젝트를 실시한다.	
교과 내용학	박물관교육과 Technology (Museum Education and Technology)	디지털 테크놀러지는 박물관 전시뿐만 아니라 박물관교육에도 많은 영향을 미치고 있다. AR, VR, SNS, Digital Museums 등 박물관교육에서의 다양한 테크놀러지의 활용 국내외 현황에 대한 이해와 분석은 물론 나아가 실질적으로 박물관내 디지털 테크놀러지 활용 프로그램의 설계 및 적용방안을 모색한다.	

구분	과목명 (영문명)	과목개요	비고
교과 내용학	박물관교육프로그램평가 (Museum Education Program Evaluation)	박물관교육프로그램의 평가에 대한 방안으로서 활동이론, 루브릭 개발 및 활용, 사례연구방법, 질적 연구방법 등의 다양한 평가방법에 대하여 배우고, 실제로 이를 개발 또는 적용하는 활동을 진행한다.	
교과 내용학	테크놀러지기반박물관교육과 윤리 (Technology-Enhanced Museum Education and Ethics)	현재 다양한 디지털 테크놀러지를 활용하여 박물관 전시, 교육 등이 이루어지고 있다. 이에 따라서는 전반적인 박물관 환경의 변화, 앞으로의 경향 및 추세, 그리고 실질적으로 디지털 테크놀러지 활용한 박물관 교육 사례, 이와 관련된 학습이론적 논의를 살펴본다. 이어서, 디지털 테크놀러지가 우리 사회 전반에 걸쳐서 매우 중요한 환경과 도구가 되면서 그로인한 여러 이점들이 논의되고 있으나 이와 동시에 개인정보보호를 비롯한 여러 윤리적 문제가 중요한 이슈로 지적되고 있다. 이에 디지털 테크놀러지를 활용한 박물관 교육과 전시를 하는데 있어서, 에듀케이터들이 고려해야 할 다양한 윤리적 이슈를 다루고자 한다.	
교과 내용학	박물관교육 최신연구동향 (Emergent Issues and trends in Museum Education)	박물관 미술관교육분야는 사회문화적 흐름에 많은 영향을 받는 분야이다 이에 따라 새로운 이슈나 경향들이 제기되면 그것을 신속하게 이 분야에 적용할 수 있는 것이 필요하다. 예를 들어, 요즘같은 코로나 시대에는 언택트시대라는 새로운 조어가 생기는 만큼 박물관 미술관교육에 새로운 교육방향의 정립이 필요하다. 이와같이 가장 최신의 시대적 흐름과 이슈를 박물관교육에서 어떻게 흡수하여 적용할지를 다루는 것을 목적으로 한다.	
교과 내용학	박물관교육과 평가 (Museum Education and Evaluation)	박물관교육 연구와 관련하여 주로 많이 사용되는 사례연구 방법, 질적 연구 방법(루브릭 개발) 및 온라인 설문지 개발 등 실제로 현장에서 에듀케이터에게 필요한 역량에 초점을 두고 수업내용을 구성한다. 이를 위해 구체적으로 사례를 개발하고 그것에 대한 평가활동을 진행하는 활동이 포함된다.	
논문	졸업논문(Thesis) (박물관·미술관교육)	박물관·미술관교육 분야에서 가장 최신의 트렌드를 반영하면서, 창의적이고 혁신적인 주제를 선정하여, 그에 대한 연구로서 문헌연구, 개발연구, 사례연구 등의 다양한 연구방법을 적용하여 학위논문을 작성할 수 있도록 한다.	