

메타버스 교육전문가(2급) 과정

메타버스 4세계 증강현실 가상 세계와 현실을 연계하여 사회, 문화, 경제 등 다양한 분야에 새로운 가치를 창출하는 메타버스 공간에서 수업 등 교육과정을 운영하는 직무를 수행

구 분	강 의 주 제	세 부 내 용	비고
필수교육	(0차시) 메타버스 윤리(요약)	메타버스 윤리	
메타버스 산업과 교육혁신의 이해	(1차시) 메타버스 산업과 정부 정책	1. 디지털 뉴딜과 메타버스 2. 초연결 신산업 육성과 메타버스	
	(2차시) 교육과 메타버스	1. 교육산업과 에듀테크 2. 메타버스와 교육효과	
	(3차시) 메타버스를 통한 교육혁신	1. 메타버스 플랫폼의 교육적 활용 가능성 2. 메타버스 플랫폼의 교육적 활용방안	
메타버스와 대학혁신	(4차시) 미래 대학발전 전략 및 방향	1. 최근 정부의 정책 및 트렌드 분석 2. 미래 대학 발전계획 수립 방안	
	(5차시) 메타버스를 통한 대학혁신	1. 미래 대학 발전계획의 수립 2. 대학의 혁신 프로그램 트렌드	
	(6차시) 메타버스 전담 조직 및 인력 양성	1. 메타버스 컨소시엄 구축과 필요성 2. 메타버스 교육 혁신 전문가 양성	
4차 산업혁명과 메타버스	(7차시) 4차 산업혁명의 기술들	1. 4차 산업혁명의 기술들 2. Metaverse	
	(8차시) 4차 산업혁명과 코로나19로 인한 교육의 변화	1. 코로나19와 원격교육 2. 언택트 시대의 교육과 메타버스	
	(9차시) 메타버스에서의 교육 적용	1. 메타버스에서의 교육의 효과성 2. 메타버스 수업과 원격교육법	
메타버스 기반 수업 설계 및 교수전략	(10차시) 메타버스 수업 준비	1. 메타버스 기술과 차별화된 경험 가치 2. 디지털 학습환경의 변화	
	(11차시) 메타버스 교수-학습 모델 개발	1. 체계적인 수업 설계 2. 메타버스 기반 교수-학습 모델	
	(12차시) 메타버스 수업 운영 전략	1. 학생들이 몰입하는 수업의 구조 2. 메타버스 수업 운영을 위한 지원	
메타버스 기반 학습자중심 교수법	(13차시) 메타버스와 자기 주도적 환경	1. 메타버스와 자기 주도적 학습환경 2. 자기 주도적 학습과 XR 활용	
	(14차시) 게임 기반 학습의 이해와 적용	1. 게이미피케이션이란? 2. 게이미피케이션과 수업 운영 효과	
	(15차시) 실감 콘텐츠를 활용한 수업 설계	1. 국내 XR 콘텐츠 개발 현황 2. 게이미피케이션과 실감 콘텐츠	
메타버스 기반 학생 중심 수업운영과 평가	(16차시) 좋은 수업과 메타버스 기반 수업 운영	1. 좋은 수업과 학생 참여 중심 수업 2. 좋은 수업과 메타버스 기반 수업 3. 메타버스 기반에서의 좋은 수업 계획	
	(17차시) 메타버스플랫폼 소개 및 수업 운영 사례	1. 다양한 메타버스 플랫폼의 종류 2. 메타버스 플랫폼을 기반으로 한 수업 활동 사례 3. 메타버스 기반에서의 학생 참여 중심 수업 활동	
	(18차시) 메타버스 기반 수업 운영과 평가	1. 메타버스 기반 학생 참여 중심 수업 운영 유형 2. 메타버스 플랫폼 참여형 수업 운영 및 평가 3. 메타버스 플랫폼 제작형 수업 운영 및 평가	
메타버시티 구축과 수업 활용	(19차시) 메타버시티 소개	메타버시티 소개, 교육지원 목표, 메타버시티 특징	
	(20차시) 메타버시티 프로그램 설치 및 회원가입	1. 메타버시티 프로그램 설치 2. 메타버시티 회원가입, 행성가입, 3. 메타버시티 회원등록, 등급 설정	
	(21차시) 메타버시티 핵심 기능	1. 이벤트 플레이스 생성 방법 2. 큐시트와 액션패널의 개념 3. 화면 UI 설명 4. 큐시트 활용하기	