

학습과정명	청소년문화
■ 표준교육과정 교수요목 및 학습목표	
표준교육과정 교수요목	학습목표
<p>사회변화에 따른 청소년문화의 본질을 이해하고 청소년문화형성의 영역별 실태와 문제점 등 다양한 관점과 시각을 통해 문화생산자와 소비자로서 우리사회의 중요한 역할과 기능을 담당하는 청소년문화를 올바르게 이해하고, 청소년문화의 자생력을 배양고취시킬 수 있는 문화적 가능성을 탐구한다.</p>	<p>현대사회의 급격한 변화는 청소년 문화를 변화시키는데 상당히 영향을 주고 있다. 특히 인터넷 발달은 팬덤문화, 게임문화 등 많은 영향을 주고 있다. 그러나 기성세대들은 이러한 변화에 민감하지 못하면서 다양한 갈등과 문제를 낳고 있는 실정이다. 이를 위해서는 청소년들의 문화를 이해할 수 있는 교육이 필요하다고 보여지며 본 과목에서는 청소년들의 다양한 문화를 탐색하고 현재 나타나는 현상에 대해 알아봄으로써 청소년들의 이해를 돕고 어떤 접근이 필요한지 파악하고자 한다. 구체적인 사항은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 학습자는 청소년들의 다양한 문화를 탐색함으로써 청소년 문화를 이해하도록 한다. 2. 청소년 문화에서 나타나는 문제와 현상을 파악하여 어떤 개입이 필요한지를 알도록 한다. 3. 청소년들의 문화 이해 및 문제를 파악하여 현대 청소년들의 건강한 문화조성에 도움이 될 수 있는 지도자로서의 역량을 강화시킨다.
첨부자료	

학습과정명		청소년문화		
주교재		청소년문화/박진규·윤여승·최용환외 2명 공저/2019.03/학지사		
■ 주차별 수업(강의·실험·실습 등) 내용				
주별	차시	수업(강의·실험·실습 등) 내용	주교재 목차	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	<p>강의주제: - 오리엔테이션, 문화의 개념과 특성</p> <p>강의 목표: - 문화의 개념과 특성에 대해 이해하고 학습 계획을 세울 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 문화의 정의, 구성요소와 유형, 문화의 특성에 대해 설명하고 이해 할 수 있다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>오리엔테이션(수업진행과 과제에 대한 설명)</p> <p>제1장 문화와 청소년문화 1. 문화의 개념과 특성</p>	<p>- 주교재: p.13~20</p> <p>- 강의계획서</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>강의주제: - 청소년문화의 개념</p> <p>강의 목표: - 청소년문화의 개념과 구성요소에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년문화의 정의, 청소년문화의 성격 규정, 청소년문화의 구성요소(가치, 규범, 상징, 언어 등).</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>2. 청소년문화의 개념 3. 청소년문화의 구성요소</p>	<p>- 주교재: p.23~30</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	3	<p>강의주제: - 한국청소년문화의 특징</p> <p>강의 목표: - 한국의 환경 속에서 나타나는 청소년문화의 특징에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 한국 청소년문화의 특징(문화형성을 위한 자율성 정도, 한국 학교교육, 문화결핍 현상 등)</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>4. 한국청소년문화의 특징</p>	<p>- 주교재: p.30~33 관련사이트 www.mizy.net(서울시립청소년문화교류센터)</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
제 2 주	1	<p>강의주제: - 청소년기에 대한 이해와 구분</p> <p>강의 목표: - 청소년기에 대한 이해와 구분에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년기에 대한 이해(사회적 역할에 따른 구분, 취약연령, 심리, 신체적 변화, 법률에 따른 구분)</p>	<p>제2장 청소년기의 특징 1. 청소년기에 대한 이해와 구분</p>	<p>- 주교재: p.13~20</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>

	<p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>			
2	<p>강의주제: - 청소년기의 생물학적 특징과 심리적 특징.</p> <p>강의 목표: - 청소년의 생물학적 특징, 심리적 특징에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년의 생물학적 특징(신체, 색리적 발달, 신체변화), 청소년의 심리적 특징에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>* 토론주제: 루소가 말하는 청소년기의 특징</p>	<p>제 2장 청소년기의 특징 1. 청소년기의 생물학적 특징 2. 청소년기의 심리적 특징</p>	<p>- 주교재: p.45~50</p> <p>- 자유토론: 루소가 말하는 청소년기의 특징</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>	
3	<p>강의주제: - 청소년의 사회적 특징과 인구 변화</p> <p>강의 목표: - 청소년의 사회적 특징과 청소년의 인구변화에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년기의 사회적 특징(의존에서 독립으로, 개인적 삶의 유형 선택, 이성관계 등)과 청소년기의 인구변화에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 동영상감상, 토론 및 토의</p>	<p>제 2장 청소년기의 특징 1. 청소년기의 사회적 특징 2. 청소년의 인구 변화</p>	<p>- 주교재: p.50~56</p> <p>- 참고영상: <범죄소년(2012)></p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>	
제 3 주	1	<p>강의주제: - 학교와 청소년문화</p> <p>강의 목표: - 학교에 대한 이해와 학교의 제도적 특성에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 학교에 대한 이해와 학교제도의 특성(죽든 교육과정, 학교유형, 대학입시제도 등)에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 3장 학교와 청소년 문화 1. 학교에 대한 이해 2. 학교의 제도적 특성</p>	<p>- 주교재: p.63~66</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>강의주제: - 학교의 무화적 특성과 학교의 편성과 학생생활의 실제</p> <p>강의 목표: - 학교의 무화적 특성과 학교의 편성 및 학생생활의 실제에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p>	<p>제 3장 학교와 청소년문화 1. 학교무화의 특성 2. 학교의 편성과 학생생활의 실제</p>	<p>- 주교재: p.66~75 자유학기제 소개</p> <p>- 자유토론: 성적에 따른 분반수업과 학교문화</p> <p>- 기자재:</p>

	<p>강의세부내용: - 학교의 문화적 특성(교사문화, 수업문화, 학생문화)과 학교편성 및 학생생활(교직원 조직표, 수업 일과표, 학생활동 등)에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제 성적에 따른 문반수업과학교문화</p>		<p>전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>	
3	<p>강의주제: - 학교문화의 실상</p> <p>강의 목표: - 학교문화의 실상에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 자유학기제로 인한 학교문화의 변화, 급식문화, 자율학습에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영상 감상</p>	<p>제 3장 학교와 청소년문화 1. 학교문화의 실상</p>	<p>- 주교재: p.76~79</p> <p>- 자료영상: 완득이(2011)</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>	
제 4 주	1	<p>강의주제: - 친구에 대한 이해와 친구집단의 특징</p> <p>강의 목표: - 친구에 대한 이해와 친구집단의 특징에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 친구의 개념, 친구의 특성, 친구의 기능과 유형, 청소년 친구집단 형성의 요소 및 청소년 친구집단의 종류에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 4장 친구집단 형성 청소년문화 1. 친구에 대한 애해 2. 청소년 친구집단의 특성</p>	<p>- 주교재: p.87~95</p> <p>- 참고자료: 청예단 (청소년폭력예방재단), 한국청소년상담복지개발원</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>강의주제: - 청소년과 스마트폰</p> <p>강의 목표: - 청소년과 스마트폰의 영향에 대해 이해하고 설명할 수 있다 .</p> <p>강의세부내용: - 스마트폰의 보급 및 이용현황, 스마트폰의 영향에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제: 내가 경험한 친구 되어 주기와</p>	<p>제 4장 친구집단 형성 청소년문화 1. 청소년과 스마트폰의 영향</p>	<p>- 주교재: p.96~98</p> <p>- 자유토론: 내가 경험한 친구 되어 주기와 친구만들기</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>

	<p>친구만들기</p> <p>강의주제: - 청소년 왕따문화의 이해</p> <p>강의 목표: - 청소년 왕따문화의 개념과 실상에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 왕따의 개념, 연구 결과를 통한 왕따의 실상, 왕따의 사회·윤리적 부당성에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 4장 친구집단 형성과 청소년문화</p> <p>1. 청소년 왕따문화의 이해</p>	<p>- 주교재: p.98~110</p> <p>- 참고자료: (1) 우리들의 일그러진 영웅(1992) (2) 동주(2015)</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
제 5 주	<p>강의주제: - 청소년문화의 개념</p> <p>강의 목표: - 청소년 놀이의 이해와 기능에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년과 놀이의 이해와 기능에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 5장 청소년놀이문화</p> <p>1. 청소년 놀이의 이해 2. 청소년 놀이의 기능</p>	<p>- 주교재: p.117~120</p> <p>-참고자료:www.ilf.or.kr 청소년과 놀이문화연구소</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>강의주제: - 청소년의 놀이문화 실태 및 현황</p> <p>강의 목표: - 청소년의 놀이문화와 실태 그리고 현황에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년의 놀이문화의 실태(통계청자료)와 현황에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제: 주변 청소년 놀이 공간으로 어떤 곳이 있는가? 또 그 곳에서는 어떤 프로그램을 하고 있는지?</p>	<p>제 5장 청소년 놀이 문화 실태 및 현황</p>	<p>- 주교재: p.120~123</p> <p>- 자유토론: 주변 청소년 놀이 공간으로 어떤 곳이 있는가? 또 그 곳에서는 어떤 프로그램을 하고 있는지?</p> <p>-기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>강의주제: - 청소년 거점 놀이문화 정착을 위한 사례와 제언</p> <p>강의 목표: - 청소년 거점 놀이문화 정착을 위한 사례와 청소년 놀이 문화의 다양화를 위한 제언을 할 수 있다.</p> <p>강의세부내용:</p>	<p>제 5장 청소년 놀이문화</p> <p>1. 청소년 거점 놀이문화 2. 청소년 놀이문화의 다양화를 위한 제언</p>	<p>- 주교재: p.123~128</p> <p>- 참고자료: '서울시립과학관' http://science.seoul.go.kr '마포구립도서관' http://mplib.mapo.go.kr</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년 거저 놀이문화(서울시립과학관, 서울마포죽악도서관 등)와 청소년 놀이문화의 다양화를 위한 제언을 알아본다. <p>수업방법:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이론 수업, 토론 및 토의 		<ul style="list-style-type: none"> - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 <p>* 수시평가 5~14주차 사이에 한번 진행한다.</p>	
제 6 주	1	<p>강의주제: - 대중매체에 대한 이해</p> <p>강의 목표: - 대중매체에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 대중매체의 정의와 발전, 대중매체의 특징, 대중매체의 기능에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영상감상</p> <p>*토론주제: 내가 경험한 영상매체의 피해 사례 찾아보기</p>	<p>제 6장 대중·영상 매체로 형성되는 청소년의 삶</p> <p>1. 대중매체에 대한 이해</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주교재: p.135~140 - 자유토론: 내가 경험한 영상매체의 피해 사례 찾아보기 - 6주차제시 - (1) 첫 번째 과제: 나의 청소년기의 '꿈과 좌절' 그리고 새로운 시작'에 대해 (포함 내용:어리시절 꿈 그리고 좌절의 배경, 새로운 시작 동기) 적어보시오. (A4: 2~3매 분량, 11p) 9주차에 제출 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	<p>강의주제: - 영상매체(미디어)에 대한 이해</p> <p>강의 목표: - 영상매체(미디어)에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 영상매체의 정의와 종류, 영상매체의 특징, 청소년과 영상미디어에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 6장 대중·영상 매체로 형성되는 청소년의 삶</p> <p>1. 영상매체(미디어)에 대한 이해</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주교재: p.140~150 - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	<p>강의주제: - 대중문화에 대한 이해</p> <p>강의 목표: - 대중문화에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 대중문화의 개념, 청소년과 대중문화, 청소년 대중가요 등에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 동영상감상, 토론</p>	<p>제 6장 대중·영상 매체로 형성되는 청소년의 삶</p> <p>1. 대중문화에 대한 이해</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 주교재: p.151~158 - 참고영상: 제이콥의 거짓말(1999), 중앙역(1998) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		및 토의		
제 7 주	1		중간고사	[필답고사]
	2			
	3			
제 8 주	1	<p>강의주제: - 가상현실의 출현</p> <p>강의 목표: - 가상현실의 형성배경과 개념 그리고 가상현실 속에서 청소년에 대해 이해하고 설명 할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 가상현실의 배경과 개념, 특징, 그리고 새로운 세대의 등장. 가상현실 속에서 청소년의 삶에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 7장 가상현실에서의 새로운 청소년 삶</p> <p>1. 가상현실의 출현</p> <p>2. 가상현실 속에서 청소년</p>	<p>- 주교재: p.165~174</p> <p>- 참고자료: www.cyadic.or.kr (사이버중독정보센터)</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	2	<p>강의주제: - 청소년 온라인 게임과 청소년 사이버 문화</p> <p>강의 목표: - 청소년 온라인 게임과 청소년 사이버 문화에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년 온라인 게임(온라인 게임 몰입, 중독 예방)과 청소년 사이버 문화(사이버 불링, SNS사용)에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제: 청소년 온라인 게임 중독을 예방하기 위한 방법.</p>	<p>제 7장 가상현실에서의 새로운 청소년의 삶</p> <p>1. 청소년 온라인 게임</p> <p>2. 청소년 사이버 문화</p>	<p>- 주교재: p.175~182</p> <p>- 자유토론: 청소년 온라인 게임 중독을 예방하기 위한 방법.</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	3	<p>강의주제: - 가상현실 속에서의 일탈과 대책</p> <p>강의 목표: - 가상현실 속에서의 일탈과 대책에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 가상현실 속에서의 일탈(인터넷 중독, 사이버 범죄, 사이버 음란물 등)과 음란물에 대한 대책에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영상감상</p>	<p>제 7장 가상현실에서의 새로운 청소년의 삶</p> <p>1. 가상현실 속에서의 일탈과 대책</p>	<p>- 주교재: p.183~188</p> <p>-참고영상: <소셜포비아(2014)>, <중독(2013)></p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
제 9 주	1	강의주제:	제 8장 다문화 사회에서	- 주교재: p.197~199

		<ul style="list-style-type: none"> - 다문화 사회의 이해 <p>강의 목표: - 다문화 사회에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 다문화 사회와 다문화 관련 용어에 대해 이해한다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>청소녀의 삶</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 다문화 사회의 이해 - 다문화 사회의 도래 - 다문화 관련 용어 정리 	<ul style="list-style-type: none"> - 참고자료: www.liveinkkorea.kr (다문화가족지원포털) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	<p>강의주제: - 다문화 사회 속 청소년</p> <p>강의 목표: - 다문화 사회 속에서 청소년(다문화청소년, 외국근로자 자녀, 중도입국청소년 등)에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 이주배경 청소년(다문화청소년, 외국인근로자가정 자녀, 탈북청소년, 중도입국청소년 등)에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제: '다문화'에 대한 의미가 특정 대상이 아닌 다양한 문화를 나타내는 의미로 사용되기 위해서는 어떻게 해야 할 것인가?</p>	<p>제 8장 다문화 사회에서 청소년의 삶</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이주배경 청소년에 대한 이해 2. 다문화가족 자녀의 실태 분석 	<ul style="list-style-type: none"> - 주교재: p.200~211 - 자유토론: '다문화'에 대한 의미가 특정 대상이 아닌 다양한 문화를 나타내는 의미로 사용되기 위해서는 어떻게 해야 할 것인가? - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	<p>강의주제: - 청소년의 다문화 수용성과 다문화 사회의 방향</p> <p>강의 목표: - 청소년의 다문화에 대한 수용성과 청소년이 살아갈 다문화 사회의 방향에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 다문화 수용성의 개념과 연구결과 고찰을 통한 다문화 수용성 이해. 앞으로 청소년이 살아갈 다문화 사회의 방향성에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영상 감상</p>	<p>제 8장 다문화 사회에서 청소년의 삶</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 청소년의 다문화 수용성 2. 청소년이 살아갈 다문화 사회 방향성 재고 	<ul style="list-style-type: none"> - 주교재: p.212~218 - 참고영상: <조선에서왓츠롱(20185)> ,두개의빛:릴루미노(2017) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 - 과제1 제출
제 10 주	1	<p>강의주제: - 청소년 언어의 개념과 기능</p> <p>강의 목표: - 청소년 언어의 개념과 기능에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p>	<p>제 9장 청소년 언어: 그들 삶을 보는 확대경</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 청소년 언어의 개념 2. 청소년 언어의 기능 	<ul style="list-style-type: none"> - 주교재: p.227~229 - 참고자료: www.klaces.or.kr (한국언어문화교육학회) www.korean.go.kr

		<p>강의세부내용: - 언어의 개념, 언어의 기능에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>		(국립국어원) -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	<p>강의주제: - 청소년의 언어생활의 특성과 실태</p> <p>강의 목표: - 청소년의 언어 형태의 특징과 우어 및 속어. 청소년 언어의 실태에 대해 이해하고 설명 할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년의 언어 형태의 특징. 청소년의 우어와 속어, 청소년 언어의 실태에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제 바람직한 청소년 언어습과 형성을 위한 효과적인 방법에는 무엇이 있는가?</p>	제 9장 청소년언어: 그들 삶을 보는 확대경 1. 청소년 언어 형태의 특징 2. 청소년의 속어와 은어 3. 청소년의 언어의 실태	- 교과재: p.230~236 - 자유토론: 바람직한 청소년 언어습과 형성을 위한 효과적인 방법에는 무엇이 있는가? - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	<p>강의주제: - 청소년 언어의 순기능과 역기능 및 개선 방향</p> <p>강의 목표: - 청소년 언어의 순기능과 역기능 및 개선 방향에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년 언어의 순기능과 역기능, 청소년 언어 사용의 개선 방향에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영상감상</p>	제 9장 청소년언어: 그들 삶을 보는 확대경 1. 청소년 언어의 순기능과 역기능 2. 청소년 언어 사용의 개선 방향	- 교과재: p.237~240 - 참고영상: <써니(2011)>, <스물(2014)> - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 -10주차제시 - 두 번째 과제: 참고영상에 나와 있는 영화를 관람하고 영화각장편을 하시오. (자신의 생각과 의견은 필히 들어가야 함. A4: 2~3매 분량) 15차에 제출
제 11 주	1	<p>강의주제: - 청소년 춤과 패션의 의의</p> <p>강의 목표: - 청소년 춤과 패션의 개념 및 의의에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년들의 춤의 의미, 청소년의 옷 입기, 패션(옷 입기)의 발달에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	제 10장 청소년의 춤과 패션: 무어의 웅변술 1. 청소년 춤의 의미 2. 청소년의 옷 입기 3. 청소년 패션의 발달	- 교과재: p.247~251 - 참고자료: www.ezdance.co.kr (이지댄스) www.hiphoper.com (힙합퍼) - 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

	<p>강의주제: - 청소년의 춤과 패션</p> <p>강의 목표: - 청소년의 춤과 패션에 대해 이해하고 설명 할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년의 춤(힙합, 비보잉, 테크노, 김스힙합, 재즈댄스 등), 청소년의 패션(배기, 드림, 루스삭스, 스포츠 룩, 밀리터리 룩, 코스프레 패션, 피어싱 등)에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제: 학생들의 복장 자율화에 대해 토론</p>	<p>제 10장 청소년의 춤과 패션: 무어의 웅변술</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 청소년의 춤 2. 청소년의 패션 	<p>- 주교재: p.252~263</p> <p>- 자유토론: 학생들의 복장 자율화에 대해 토론.</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>강의주제: - 청소년의 춤과 패션문화가 갖는 한계점과 대책</p> <p>강의 목표: - 청소년의 춤과 패션문화가 갖는 한계점과 대책에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년 무화의 한계점과 대책 그리고 새로운 대안으로써 한류 문화에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영상감상</p>	<p>제 10장 청소년의 춤과 패션: 무어의 웅변술</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 청소년 무화의 한계점 2. 청소년 무화의 대책 3. 한류문화의 대두 	<p>- 주교재: p.264~268</p> <p>- 참고영상: <스텝업 2(2008)>, <뉴 스텝업(2015)>, <스트리트댄스2(2012)></p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
제 12 주	<p>강의주제: - 청소년의 성에 영향을 주는 요인</p> <p>강의 목표: - 청소년의 성에 영향을 주는 요인: 성의개념과 성에 대한 관점에 대해 이해하고 설명 할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년기의 성의 개념(섹스, 젠드, 섹슈얼리티)과 성에 대한 남, 여의 관점(심리적 관점, 문화적 관점, 윤리적 관점)차에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 11장 청소년의 성문화</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 성의 개념- 섹스, 젠드, 섹슈얼리티 2. 성의 관점- 심리적 관점, 문화적 관점, 윤리적 관점, 생물학적 관점 	<p>- 주교재: p.273~275</p> <p>- 참고자료: www.tacteenwa.or.kr (경기도청소년성문화센터) www.ddingdong.kr (청소년성소수자위기지원센터)</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>강의주제: - 청소년의 성문화</p> <p>강의 목표: - 청소년의 성문화에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p>	<p>제 11장 청소년의 성문화</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 청소년의 성문화 2. 청소년의 성행동 실태 	<p>- 주교재: p. 276~284</p> <p>- 자유토론: 청소년의 이성교제는 필요한가? 불필요한가?</p> <p>- 기자재:</p>

	<p>강의세부내용: - 청소년의 성문화(문화와 성, 성 행동 실태)에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제: 청소년의 이성교제는 필요한가? 불필요한가?</p>		<p>전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
3	<p>강의주제: - 청소년의 이성교제의 기능</p> <p>강의 목표: - 청소년 이성교제의 기능과 이성교제의 단계에 대해 이해하고 설명 할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 청소년 이성교제의 기능. 청소년 이성교제의 단계. 성공적인 청소년 이성교제를 위한 요건에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 11장 청소년의 성문화 1. 청소년 이성교제의 기능 2. 청소년 이성교제의 단계 3. 성공적인 청소년 이성교제를 위한 요건</p>	<p>- 주교재: p.285~289</p> <p>- 참고영상: <과속스캔들(2008)>, <이상한 나라의 며느리(mbc, 시사 교양 프로그램(2018)></p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
1	<p>강의주제: - 청소년과 스타</p> <p>강의 목표: - 우상과 스타의 특징과 청소년의 스타 추종 경향성에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 우상과 스타의 특징. 청소년의 스타 추종 경향성(패 클럽, 팬덤, 오빠부대, 아미), 청소년의 스타되기 열망(K팝, 고등래퍼, 쇼미더머니 등)에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	<p>제 12장 청소년과 스타 1. 우상과 스타의 특징 2. 청소년의 스타 추종 경향성 3. 청소년의 스타되기 열망</p>	<p>- 주교재: p.295~308</p> <p>- 참고자료: www.idol-chart.com (아이돌 차트) www.dispatch.co.kr (디스패치)</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
제 13 주	<p>강의주제: - 스타의 탄생(매스컴의 스타만들기)</p> <p>강의 목표: - 스타의 탄생(매스컴의 스타만들기, 영화의 스타만들기)에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의세부내용: - 스타의 탄생(매스컴의 스타만들기, 영화의 스타만들기)에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p> <p>*토론주제:</p>	<p>제 12장 청소년과 스타 1. 매스컴의 스타 만들기 2. 영화의 스타 만들기</p>	<p>- 주교재: p.309~310</p> <p>- 자유토론: 내가 좋아하는 스타와 그 이유는 무엇인가?</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>

	<p>내가 좋아하는 스타와 그 이유는 무엇인가?</p> <p>강의 주제: - 청소년 스타문화와 관련한 개선 사항</p> <p>강의 목표: - 청소년 스타문화와 관련한 개선 사항에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의 세부내용: - 청소년 스타문화와 관련한 개선 사항에 대해 알아본다.</p> <p>수업 방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영상 감상</p>	제 12장 청소년과 스타	<p>- 주교재: p.311~313</p> <p>- 참고영상: <Mr.아이돌(2011)>, <번 더 스테이지: 더 무비(2018)></p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>강의 주제: - 청소년 문화의 개선의 필요성</p> <p>강의 목표: - 청소년문화의 개념, 창조적 문화 창출을 위한 전제에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의 세부내용: - 청소년문화의 개념, 창조적 문화 창출을 위한 전제 조건에 대해 알아본다.</p> <p>수업 방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	제 13장 새루우 청소년문화 창출을 위한 정책적 모색 1. 청소년문화의 개념 2. 창조적 문화 창출을 위한 전제 조건	<p>- 주교재: p.319~321</p> <p>- 참고자료: www.koya.kr (한국청소년연맹) www.iyf.or.kr (국제청소년연합) www.kyci.or.kr (한국청소년상담복지개발원)</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
제 14 주	<p>강의 주제: - 청소년 활동 문화지표 현황</p> <p>강의 목표: - 청소년 활동 문화지표 현황을 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의 세부내용: - 청소년 활동 문화지표(시설현황, 이용현황)에 대해 알아본다.</p> <p>수업 방법: - 이론 수업, 토론 및 토의</p>	제 13장 새루우 청소년문화 창출을 위한 정책적 모색 1. 시설현황 2. 이용현황	<p>- 주교재: p.322~325</p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>
	<p>강의 주제: - 청소년문화에 대한 새로운 이해와 대책과 제안</p> <p>강의 목표: - 청소년문화에 대한 새로운 이해와 대책 그리고 제안에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</p> <p>강의 세부내용: - 청소년문화에 대한 새로운 이해(새로운 접근을 위한 전제, 뉴노멀 시대의 청소년문화에 대한</p>	제 13장 새로운 청소년문화 창출을 위한 정책적 모색 1. 새로운 접근을 위한 전제 2. 뉴노멀 시대의 청소년문화에 대한 이해 3. 새로운 청소년문화 조성을 위한 제안	<p>- 주교재: p.328~336</p> <p>- 참고영상: <내일의 나를 만드는 방법(2007)>, <폭행제로(2002)>, <유어 프렌즈(2008)></p> <p>- 기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드</p>

		<p>이해). 새로운 청소년문화를 조성 을 위한 제안에 대해 알아본다.</p> <p>수업방법: - 이론 수업, 토론 및 토의, 동영 상감상</p>	
제 15 주	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p>	기말고사	<p>[필답고사]</p> <p>과제2 제출</p>
첨부자료	① 현장실습 운영계획서(해당 학습과정에 한함)		

학습과정명	청소년문화	
학습목표	<p>현대사회의 급격한 변화는 청소년 문화를 변화시키는데 상당히 영향을 주고 있다. 특히 인터넷 발달은 팬덤문화, 게임문화 등 많은 영향을 주고 있다. 그러나 기성세대들은 이러한 변화에 민감하지 못하면서 다양한 갈등과 문제를 낳고 있는 실정이다. 이를 위해서는 청소년들의 문화를 이해할 수 있는 교육이 필요하다고 보여지며 본 과목에서는 청소년들의 다양한 문화를 탐색하고 현재 나타나는 현상에 대해 알아봄으로써 청소년들의 이해를 돕고 어떤 접근이 필요한지 파악하고자 한다. 구체적인 사항은 다음과 같다.</p> <p>1. 학습자는 청소년들의 다양한 문화를 탐색함으로써 청소년 문화를 이해하도록 한다. 2. 청소년 문화에서 나타나는 문제와 현상을 파악하여 어떤 개입이 필요한지를 알도록 한다. 3. 청소년들의 문화 이해 및 문제를 파악하여 현대 청소년들의 건강한 문화조성에 도움이 될 수 있는 지도자로서의 역량을 강화시킨다.</p>	
평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	<p>[중간, 기말 (각 30%)]</p> <p>1. 7주차, 15주차에 배운 내용을 기반으로 시험문제를 출제함. 2. 시험문제는 최소 20문제 이상, 최대 30문제 미만을 권장 3. 해당과목의 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다. 5. 객관식, 단답식, 서술형 등 문제유형의 다양성을 제시함. 6. 각 문항 당 1~2점을 부여하되 이 문항들 중 20%(2-6문항)는 문제의 난이도를 높여 점수배점을 달리하여(2~5점) 배점의 형평성과 성적의 변별을 둔다. 7. 매 평가 결과에 대해 분석하고, 문제 난이도의 배점비율을 상(30%), 중(40%), 하(30%)로 설정하였는지 포괄적으로 파악하여, 30%의 기초 지식, 40%의 전공 관련 지식, 30%의 전공 심화에 대한 내용으로 학습자의 지식의 이해에 따라 정규분포가 형성되었는지 확인하여 추후 평가에 피드백 반영한다.</p>
수시시험	5	<p>수시평가 (5%)</p> <p>1. 5~14주차 사이에 한번 진행한다. 2. 수시평가 시험문제는 최소 3문제 이상, 최대 5문제 이하를 권장하며 시험문제는 5~10분 사이에 평가할 수 있는 간단한 퀴즈형식의 <단답형, (O , X) 등> 문제 유형을 제시하되, 그 이상의 시간이 소요되는 문제들은 중간 기말 정기평가에 출제 되도록 제한을 둔다. 3. 시험은 해당과목 교수님의 재량으로 시험일정을 맞추며 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행이 되어야 한다. 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 5. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다.</p>
과제물	10	<p>1. 6주차(중간고사 전), 10주차(기말고사 전), 총 2회(각 5%) 과제내용 및 제출기한을 안내하여 과제물을 제출토록 한다. 2. 과제물 제출 시 기관양식에 맞는 레포트 표지를 사용해야 하며 담당교수의 날인과 학생의 성명이 반드시 들어가야 한다.</p>

		<p>3. 평가항목은 3개 이상 5개미만으로 기준을 둘 수 있으며, 과제 1개당 5%의 기준들을 맞추도록 한다.</p> <p>4. 레포트 표지에는 교수가 정한 평가항목 (예: 내용의 구성, 적정성 혹은 성실성 등)이 기입 하여야하며, 평가의 이해를 돕도록 한다.</p> <p>또한 항목별 교수가 정한 평가기준배점과 부여된 담당교수의 평가점수를 기입하여 항목별 부여된 점수를 확인하고 객관성을 살펴 볼 수 있도록 피드백 한다.</p>
수업참여도	25	<p>- 출석(20%) -</p> <p>1. 15주 중 출석 80%이상만 인정</p> <p>2. 지각과 조퇴는 각 3회(3시간)시 결석 1시간으로 인정이 되어 출결에 반영</p> <p>3. 교수 또는 강사의 부득이한 사정으로 인한 휴강 혹은 법정공휴일로 인한 휴강은 보장하여야 한다.</p> <p>- 수업기여도[참여, 태도, 토론, 성취](5%) -</p> <p>1. 수업기여도의 경우, 수업 전반에 걸친 학생별 수업 참여도를 평가하는 항목으로 학생별 수업태도, 발표, 질문 횟수, 피드백 등의 개인별 학습 기여도를 볼 수 있다.</p> <p>2. 참여(1점), 태도(1점), 토론(1점), 성취(2점)으로 적극적인 수업참여를 유도한다.</p>
기타		

■ 평가요소별 세부내역														※ 실습평가서 점수는 기타에 작성				
정기평가(%)		수시시험(%)				과제물(%)				수업참여도(%)				기타	합계			
중간 고사	기말 고사	쑥지 시험	(돌발) 퀴즈	복습 시험	기타	리포트	번역	팀과제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획서	기타	(그 밖에 평가요소) (%)	(%)
30	30	5				10				20						5		100
첨부자료																		