

Educational/Instructional Technology and Learning Sciences

Korean Open Access Guide

Jewoong Moon, Haesol Bae, JaeHwan Byun, & Gi Woong Choi

Table of Contents

Call For Chapters	1
게임기반학습의 설계와 발전	3



Jewoong Moon

The University of Alabama

Hi, I am Jewoong Moon, an assistant professor of Instructional Technology at the University of Alabama. In summer 2021, I earned my Ph.D. degree of Instructional Systems and Learning Technologies at Florida State University. I am currently studying digital game-based learning, inclusive and immersive e-learning design, adaptive system design, learning analytics, and educational data mining. I am interested in exploring how immersive learning design and technology (e.g., data analytics, virtual reality, and games) can support marginalized learners in STEM education.



Haesol Bae

Indiana University

My research is primarily engaged in a collaborative inquiry environment. I study how teachers can support this complex and ambitious learning process using emerging educational technology. My current projects include developing a cognitive orchestration assistant for collaborative learning in a game-based learning environment and AI student education for rural Indiana middle schoolers focusing on how AI is involved in students' lives and the ethics surrounding AI.



JaeHwan Byun

Wichita State University

I am JaeHwan Byun, an associate professor of the MEd in Learning and Instructional Design program at Wichita State University (WSU). My career goal is to seek ways to create a learning environment where learners can learn through aesthetic learning experiences which are engaging, infused with meaning, and felt as coherent and complete. The research topics I am currently interested in are learner engagement in online learning environments, digital game-based learning for refugee students, and learning analytics.



Gi Woong Choi

University of Cincinnati

My name is Gi Woong Choi (최지웅), and I am an Assistant Professor of Instructional Design and Technology at University of Cincinnati. Before coming to University of Cincinnati, I was an Assistant Professor of Human-Computer Interaction at SUNY Oswego. I am a learning scientist by training and have a background in human-computer interaction and user experience. My current research interests include AI in education, mobile learning, informal learning, problem-solving, makerspaces, educational affordances of technologies, learning technologies in higher education, HCI in education etc.



This content is provided to you freely by EdTech Books.

Access it online or download it at <https://edtechbooks.org/edutechlearningscienceskorean>.

Call For Chapters

Jewoong Moon, Gi Woong Choi, Haesol Bae, & JaeHwan Byun

이 프로젝트는 현재 교육공학 (Instructional Technology) 및 학습과학 (Learning Sciences) 정보를 담고 있는 한국어로 쓰여진 위키 피디아 정보가 최근 연구의 흐름과 관심분야를 반영하는 데 어려움을 겪고 있다는 점에서 시작했습니다. 이 프로젝트의 목적은 웹 기반 교육공학 교과서를 다시 쓰기 위함이 아닙니다. 다만, 이미 한국에서 이미 잘 쓰여진 교육공학 및 교육방법 교과서 및 공개된 오픈엑세스 자료들을 근거에 맞게 수합하고, 웹 공간 내에서 모두에게 전공영역 관련정보를 정확하게 제시해 주기 위함입니다. 특히, 유튜브나 블로그 등의 뉴미디어에서 나오는 정보 및 지식들이 혼재되어 있는데 이에 대한 정확한 자료와 근거를 안내하기 위함입니다. 이를 통해서 교육공학과 학습과학 영역이 익숙하지 않은 초심자 (학생 및 실무자)들에게 전공영역 입문을 위한 안내 자료 역할을 하고자 합니다.

교육공학 및 학습과학은 십수년에 걸쳐 그동안 큰 발전을 이루었습니다. 교수설계 및 미디어 개발에서 출발하여, 다학제를 근간으로 한 학문적 연구들이 많이 진행되었고 이는 전공영역 내에서 배워야 하는 내용들의 빠른 변화 및 확장을 가져왔습니다. 하지만 그러한 발전과는 별개로 오픈엑세스 공간에서 한국어로 교육공학과 학습과학을 안내하는 자료들은 아직까지 매우 제한적입니다.

프로젝트의 성공적인 출발을 위해서는 현재 교육공학 및 학습과학을 공부하고 발전시키는 한인 연구자들의 많은 참여가 필요합니다.

이 프로젝트의 목표는 다음과 같습니다.

1. 기존 위키피디아를 포함한 뉴미디어에서 제공되는 교육공학/학습과학에 관련한 자료들의 현황 파악.
2. 교육공학 및 학습과학 연구영역에 대한 구조 제시 및 관련 자료 안내.
3. 기존의 Old/Low-technologies 에서 최신 learning technologies에 이르는 미디어의 변화에서 교육공학과 학습과학 내 기저 이론에 관한 안내.

위의 프로젝트에 참여하고자 하시는 연구자 분들은 jmoon19@ua.edu 로 문의해주시면 감사하겠습니다.



This content is provided to you freely by EdTech Books.

Access it online or download it at

<https://edtechbooks.org/edutechlearningscienceskorean/callforchapter>.

게임기반학습의 설계와 발전



This content is provided to you freely by EdTech Books.

Access it online or download it at <https://edtechbooks.org/edutechlearningscienceskorean/>.

