

CONTENTS

● ● '나'탐색 여행

SCEP-F1 A1 내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나'_4

- 가. 학습지도안 SCEP-F1 A1 내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나'_4
- 나. 활동지 SCEP-F1 A1 내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나'_7

SCEP-F1 A2 6가지 그림 이야기_10

- 가. 학습지도안 SCEP-F1 A2 나의 일대기_10

SCEP-F1 A3 나를 광고하기_13

- 가. 학습지도안 SCEP-F1 A3 나를 광고하기_13
- 나. 활동지 SCEP-F1 A3 나를 광고하기_16

SCEP-F1 A4 배우는 즐거움_17

- 가. 학습지도안 SCEP-F1 A4 배우는 즐거움_17
- 나. 활동지 SCEP-F1 A4 배우는 즐거움_19

SCEP-F1 A5 공부 방해꾼 점검하기_22

- 가. 학습지도안 SCEP-F1 A5 공부의 방해꾼 점검하기_22
- 나. 활동지 SCEP-F1 A5 공부의 방해꾼 점검하기(참고용 시트)_24

SCEP-F1 A6 공부의 방해꾼 잡기_25

- 가. 학습지도안 SCEP-F1 A6 공부의 방해꾼 잡기_25
- 나. 활동지 SCEP-F1 A6 공부의 방해꾼 잡기_27



Q. 목적

- 다양한 활동을 통해 자신의 장단점을 살펴보는 연습을 통하여 건강한 자아개념을 형성할 수 있는 토대를 마련할 수 있도록 지원
- 자기관리의 여러 방법을 알고 실천할 수 있는 역량을 증진하게 함

Q. 특징

- 자신의 약점을 개선하고 강점을 강화할 수 있는 실천적인 방법을 스스로 모색할 수 있도록 실천적인 활동 프로그램임
- 자신을 성찰할 수 있는 개별활동과 친구들과 협동하는 모둠활동을 함께 구성함
- 머리, 몸, 마음을 함께 쓸 수 있는 프로그램으로 구성되어 흥미와 학습효과를 제고

Q. 활용매뉴얼

- 각 활동은 독립적으로 쓸 수 있으므로 학생 특성 및 학교 환경에 따라 선택적으로 활용 가능.
- 관련 역량을 증진할 수 있는 좋은 활동이 있으면 추가/대체하여 활용 가능.
- 활용 가능 시간에 따라서 3시간에서 9시간까지 사용 가능
- 3시간 수업진행의 경우, 다음과 같이 조합하여 활용 가능.

예1) F1-A1 (자아탐색) + F1-A2 (자아탐색)

예2) F1-A1 (자아탐색) + F1-A3 (자아탐색)

예3) F1-A4 (자기관리) + F1-A5 (자기관리) + F1-A6 (자기관리)

예4) F1-A1 (자아탐색) + F1-A6 (자기관리)

예5) F1-A2 (자아탐색) + F1-A5 (자기관리) + F1-A6 (자기관리)

예6) F1-A3 (자아탐색) + F1-A5 (자기관리) + F1-A6 (자기관리)

Q. 유형 내용 요약

프로그램 코드	활동 코드	활동명	소요 시간	내용	진로교육 성취지표	출처
SCEP-F1	A1	내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나'	1	자아탐색 활동지 활용 개별/모둠활동	MI 1.1	창의적 진로개발 MI 1.1.2 A1
SCEP-F1	A2	6가지 그림 이야기	2	자아탐색 연극만들기 개별/모둠활동	MI 1.1	연극을 통한 꿈찾기
SCEP-F1	A3	나 광고하기	2	자아탐색 개별/모둠활동 다양한 형태로 확장 가능	MI 2.2	창의적 진로개발 MI 1.1.1 A3
SCEP-F1	A4	배우는 즐거움	1	자아탐색 및 자기관리역량증진 개별활동 문답식, 토론회 등으로 활용가능	MI 2.2	창의적 진로개발 M III 1.1.1 A1
SCEP-F1	A5	공부 방해꾼 점검하기	1	자기관리역량증진 개별/모둠활동	MI 2.2	창의적 진로개발 M III 1.1.2 A3
SCEP-F1	A6	공부의 방해꾼 잡기	2	자기관리역량증진 개별/모둠활동	MI 2.2	창의적 진로개발 M III 1.1.2 A4

내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나'

가 학습지도안 SCEP-F1 A1 내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나'

대영역	I. 자아 이해와 사회적 역량 개발		중영역	1. 자아 이해 및 긍정적 자아개념 형성
활동 코드	M I 1.1.2 A1		쪽	창의적 진로개발 12쪽
오늘의 활동	나를 광고하기			
목 표	성취 목표	M I 1.1 자아존중감을 갖고 스스로를 돌보는 능력을 함양한다.		
	성취 지표	M I 1.1.2 자신이 가족, 친구, 지인에게 중요한 존재임을 설명할 수 있다.		
활동 목표	성취 지표	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 특성에 맞는 단어나 동사를 선택할 수 있다. 스스로 생각한 자신과 친구의 평가를 비교하며 자신을 이해한다. 자신이 중요한 존재임을 한 가지 이상 이유를 들어 말할 수 있다. 		
	활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 특성에 대한 주관적인 평가와 객관적인 평가를 비교하여 좀 더 자신을 구체적으로 이해하는 것이 중요함을 강조한다. 		
준비물	창의적 진로개발, 별 스티커(작은 사이즈)			
유의점	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 특성에 대한 주관적인 평가와 객관적인 평가를 비교하여 좀 더 자신을 구체적으로 이해하는 것이 중요함을 강조한다. 			
단 계 (시간)	교수 · 학습 활동			
들어가기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 인사 나누기 동기유발 : '닭이 된 독수리'를 읽고 느낌 나누기 <ul style="list-style-type: none"> 자신의 특성을 바로 아는 것이 중요함을 강조한다. 오늘의 활동 안내 및 목표 확인 <ul style="list-style-type: none"> 자신에 대한 생각이 잘못 될 수도 있음을 알고 '내가 보는 나와 다른 사람이 보는 나' 활동을 통해 친구의 의견을 받아들이고 비교해 보는 시간을 갖는다. 			
활동하기 (37분)	<ol style="list-style-type: none"> 내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나' <ul style="list-style-type: none"> 활동지를 보고 제시된 특성 이외에 자신의 특성을 더 생각해 보게 한다. 객관적으로 자신을 살펴 새롭게 자신을 평가해 본다. 모둠 구성원이 돌아가며 평가해 보게 한다. 자신의 평가와 모둠 구성원이 평가한 내용을 비교하며 자신의 특성을 파악한다. 시간이 허락된다면 비교한 내용을 발표해 본다. 			
나가기 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 긍정선언문 만들기 <ul style="list-style-type: none"> 자신의 장점을 중심으로 자신이 왜 중요한 존재인지 그 이유를 정리해 본다. 			

1. 닭이 된 독수리를 같이 읽는다.
2. 주인공이 닭인지 독수리인지를 묻는다.
3. 자신의 특성이 나타나지 않거나 잘 모른다면 우리도 닭수리(닭과 독수리를 합쳐 학생이 지은 이름)가 될 수도 있음을 강조하여 자신의 특성 파악이 중요함을 강조한다.
4. 자신의 특성을 파악하기 위해 스스로 성찰하는 방법과 더불어 다른 사람이 평가하는 객관적 시각 또한 필요함을 말한다.

닭이 된 독수리

어떤 개구쟁이가 산에 갔다가 독수리 알 하나를 주워왔다. 소년은 마침 알을 품고 앉아 있는 암닭의 둥지 속에 독수리 알을 집어넣었다. 얼마 뒤 여러 병아리들과 함께 새끼 독수리도 부화되어 나왔다. 새끼 독수리는 그저 자신이 병아리려니 하고 다른 병아리들이 하는 짓을 따라하며 지냈다. 자신의 날카로운 부리와 발톱이 어디에 소용되는지도 생각하지 않았고, 겨드랑이 밑이 근질거리는 것도 날개가 돋으려고 그러는 것인 줄을 전혀 깨닫지 못하고 있었다. 어느 날 밤, 들쥐 떼가 닭장을 습격해 왔다. 닭들은 무서움에 떨며 몸집 큰 독수리를 쳐다보았다. 그러나 쥐 떼가 무섭게 느껴지기는 그도 마찬가지였다. 이미 발톱과 부리는 닳아지고 눈망울에도 힘이 하나 없어 다른 닭이나 다름없었다. 닭들은 일제히 독수리를 손가락질하면서 미워했다. ‘저건 몸이 큰 식충이 일 뿐이지 아무 것도 아니야!’ 세월이 흘러 닭장 속의 독수리도 늙었다. 그러던 어느 날 독수리는 구름 한 점 없는 맑은 하늘을 높이 나는 위용 있는 새를 보았다. ‘아, 저렇게 멋진 새도 있구나.’ 초라하게 늙은 독수리가 중얼거리자 친구 닭이 점잖게 말했다. “응, 저건 독수리라는 새야. 날개 있는 새들 중에서도 왕이지. 그러니까 넌 꿈도 꾸지 말아야 해. 넌 들쥐한테도 쫓겨 다니는 닭이니까 말아야.”

출처: 나라말 나눔터 블로그, <14강> ‘닭이 된 독수리’ 다시 읽기, <http://blog.daum.net/malnanum/54>

1. 활동지를 보고 제시된 특성 이외에 자신의 특성을 더 생각해 본다. 가슴에 남는 명사나 형용사, 동사를 생각하면 쉽게 떠올릴 수 있다.
2. 활동지 빈 칸에 정리한다.
3. 스스로 자신의 특성에 대해 평가해 본다. 칸이 좁으므로 스티커를 사용한다면 작은 크기를 써야 하는데 학생들이 작은 것을 떼어내는 것에 귀찮아하는 경우가 있다. 그럴 경우 별 모양을 그리도록 할 수 있는데, 단순 작업이 반복되므로 역시 귀찮아하는 학생이 있고 별 모양을 그리지 못하는 경우도 있다. 숫자를 이용하여 점수를 매겨도 상관없도록 포용적인 자세를 갖는다.(그리게 할 때 학생 활동을 관찰하면 학생의 성격을 조금은 알 수 있다.)
4. 자신이 준 점수에 따라 특성을 정리한다. 이 특성을 정리하는 것 또한 힘들어 하는 경우가 많다. 단어 중심으로 쓰거나 특성에 번호를 붙여 번호로 쓰게 하는 방법도 있다. 되도록 특성을 쓰게 하는데 그 이유는 쓰는 동안 그 특성에 대해 한 번 더 생각해 볼 수 있기 때문이다.
5. 모둠 구성원 중 자신을 가장 잘 아는 친구와 바꾸어 서로의 특성에 대해 점수를 매긴다. 신학기이므로 모둠 내에 친한 친구가 없을 때는 다른 모둠의 친구와 바꿀 수 있도록 한다.
6. 친한 친구가 아니지만 어쩔 수 없이 해야 할 경우도 있으므로 지금까지 봐온 생활을 바탕으로 느끼는 대로 점수를 주도록 지도한다.
7. 모든 활동 과정에서 그 사람의 특성을 생각해 보는 것이 중심이 될 수 있는 활동이 되도록 한다.
8. '다른 사람이 보는 나'를 조금 응용하여 모둠의 모든 구성원이 점수를 매길 수 있게 할 수도 있다.(이 때 점수는 평균을 내는 것이 다소 번거롭긴 하나 의미가 있다.)
9. 다른 사람이 보는 나에 대해서도 점수별로 특성을 정리하고 자신과 친구의 평가를 비교하여 정리한 후 발표를 하게 한다.
10. 활동을 마친 후에는 소감쓰기 란을 이용하여 간단히 느낀 점을 쓰고, 자신의 장점과 자신이 중요한 이유를 긍정선언문 형식으로 정리한다.
예) 나 ○○○은 협동심이 강하고 남의 이야기를 잘 들어주며 책임감 있는 사람이다.

나 활동지 SCEP-F1 A1 내가 보는 '나'와 다른 사람이 보는 '나'

1. 내가 보는 '나'

1) 스티커를 활용하여 각 특성에 대해 스스로 점수를 매기도록 해 보자.

매우 좋음 ★★★★★	좋음 ★★★	보통 ★★	개발이 필요함 ★
-------------	--------	-------	-----------

** 필요한 것이 있으면 자신이 추가하기

특성	나의 점수	특성	나의 점수
정직함		협동심	
남의 이야기 잘 들어줌		단정하게 차려입음	
상식이 풍부함		학교를 좋아함	
친구를 쉽게 만듦		스포츠를 좋아함	
재미있음		술선수범	
외모		다른 사람을 도움	
낙천적임		정돈을 잘함	
책임감이 있음		**	

2) 위의 점수에 따라 각 개성을 등급별로 아래 칸에 나누어 적어 보자.

★★★★★ 매우 좋음

★★★ 좋음

★★ 보통

★ 개발이 필요함

2. 다른 사람이 보는 '나'

1) 자기를 잘 알고 있다고 생각하는 가족이나 친구에게 내가 가진 각 특성에 대해 점수를 매기도록 해 보자.

매우 좋음 ★★★★★	좋음 ★★★	보통 ★★	개발이 필요함 ★
-------------	--------	-------	-----------

** 필요한 것이 있으면 자신이 추가하기

특성	나의 점수	특성	나의 점수
정직함		협동심	
남의 이야기 잘 들어줌		단정하게 차려입음	
상식이 풍부함		학교를 좋아함	
친구를 쉽게 만듦		스포츠를 좋아함	
재미있음		술선수범	
외모		다른 사람을 도움	
낙천적임		정돈을 잘함	
책임감이 있음		**	

2) 위의 점수에 따라 각 개성을 등급별로 아래 칸에 나누어 적어 보자.

★★★★★ 매우 좋음	★★★ 좋음
★★ 보통	★ 개발이 필요함

3. 나의 판단과 다른 사람의 판단 비교하기

	특성
나의 판단과 가족/친구의 판단 점수가 일치하는 특성	
나의 판단에 비해 가족/친구의 판단 점수가 낮은 특성	
나의 판단에 비해 가족/친구의 판단 점수가 높은 특성	

4. ★★★★★ 와 ★ 특성 정리하기

	특성
내가 판단한 ★★★★★	
가족/친구가 판단한 ★★★★★	
내가 판단한 ★	
가족/친구가 판단한 ★	

5. 활동 이후 소감 쓰기

6가지 그림 이야기

가 학습지도안 SCEP-F1 A2 나의 일대기

오늘의 활동	6가지 그림이야기	
목 표	활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신을 들여보고 탐색할 수 있다. • 자신과 타인의 감정을 이해할 수 있다. • 부정적인 감정을 점검하고 날려 버림으로써 해방감을 느낄 수 있다.
준비물	4절 도화지, 채색도구 등	
유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 자신을 성찰하고, 각 경험 장면에서 어떤 감정을 느끼고, 행동을 했는지 생각할 수 있는 시간을 충분히 주되, 학생들의 정서가 너무 가라앉거나 들뜨지 않도록 유의한다. 	
단 계 (시간)	교수 · 학습 활동	
들어가기 (7분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 나누기 • 동기유발 : 재료를 보여주며 오늘의 활동에 대한 흥미를 자극한다. 활동에 대한 간략한 설명과 함께 수업을 시작한다. 	
활동하기 (80분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1: 그림그리기 <ul style="list-style-type: none"> - 4절 도화지 및 채색도구를 나누어주고 질문을 하며 활동을 진행한다. - 먼저 도화지에 6개의 칸을 그려둔다. 칸을 나누는 모양은 자유롭게 정해도 상관없다. - 교사는 6가지의 질문을 던지면, 6개 칸에 각 질문에 따라 그림으로 표현한다. 이 때, 그림은 반드시 잘 그릴 필요는 없다. 상징적으로 단순하게 그려도 무방하다. - 다 그린 후 모둠원끼리 서로의 그림에 대해 발표한다. • 활동 2: 이야기 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 다른 사람의 이야기를 들으면서 인상적인 일은 무엇이었는지 느낌을 나누어 보게 한다. - 모듬을 정한 후 모듬별로 주제를 정해 선택된 이야기를 바탕으로 인물이나 상황에 대한 이야기를 릴레이로 만들어 보게 한다. - 발표된 이야기 중 가장 인상적인 이야기를 하나 선택하거나 서로 연결하여 새로운 이야기로 만들어 볼 수 이도 있다고 설명한다. - 연극의 주제를 정하여 연극을 만든다. 	
나가기 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동을 정리하고 학생들의 그림을 전시한다. 	

1. 교사는 다음과 같은 질문을 던질 수 있다.

▶ 예시

- 첫 번째 : 살면서 내가 가장 기쁘고 행복했던 일
- 두 번째 : 살면서 나에게 가장 가슴 아프거나 슬펐던 일
- 세 번째 : 나는 어떤 일을 할 때 가장 행복한가?
- 네 번째 : 가장 받고 싶은 선물은?(선물 같은 물질적인 것이나 위로와 같은 정신적인 것 등도 무방하다)
- 다섯 번째 : 앞으로 삼 개월 밖에 못 산다면 가장 하고 싶은 일은 무엇인가?
- 여섯 번째 : 자신이 세상을 떠나게 되거나 살아 있더라도 다른 사람에게 자신이 가장 듣고 싶은 세 가지의 말은 무엇인가?

2. 이 때, 질문이 반드시 6가지일 필요는 없다. 질문의 수나 질문의 종류는 교사의 재량에 따라 변형이 가능하다.

▶ 예시

- 10년 뒤의 나의 모습은?
- 다른 친구보다 빨리 익히는 과목 3가지는?
- 하고 있으면 마음이 편안해지는 일 3가지는?
- 내가 꼭 이루고 싶은 꿈은?
- 친구와 함께 해보고 싶은 일은?
- 내가 생각하는 유망 직종 3가지는?
- 지금까지 나의 삶에 영향을 미친 3분은?

3. 발표에 시간이 오래 걸릴 수 있으므로 발표 시간에 제한을 두는 것이 좋다.

4. 자신의 삶에 대해 생각해보고 고백하는 소중한 시간임을 상기시킨다.

5. 다른 학생들도 최대한 집중하여 이야기를 들을 수 있도록 안내한다.

1. 교사는 모둠별로 다른 사람의 이야기를 들으면서 인상적인 일은 무엇이었는지 느낌을 나누어 보게 한다.
2. 모둠별로 주제를 정해 선택된 이야기를 바탕으로 인물이나 상황에 대한 이야기를 릴레이로 만들어 보게 한다.
3. 발표된 이야기 중 가장 인상적인 이야기를 하나 선택하거나 서로 연결하여 새로운 이야기로 만들어 볼 수도 있다고 설명해 준다.
4. 연극의 주제를 정하도록 한다.
5. 등장인물을 만들도록 한다.
6. 이야기를 이어가면서 줄거리를 만든다. 전체적인 전개를 상상하며 한 명씩 돌아가면서 문장을 이어 이야기의 뒷부분을 만들어 본다.
7. 좀 더 창의적이고 참신한 이야기가 나오도록 유도한다.
8. 구상한 이미지를 표현할 수 있는 방법들에 대하여 부족한 부분과 수정할 부분을 생각하여 구체적인 생각을 정리해 본다.

나를 광고하기

가 학습지도안 SCEP-F1 A3 나를 광고하기

대영역	I. 자아 이해와 사회적 역량 개발		중영역	1. 자아 이해 및 긍정적 자아개념 형성
활동 코드	MI 1.1.1 A3		쪽	창의적 진로개발 11쪽
오늘의 활동	나를 광고하기			
목 표	성취 목표 성취 지표	MI 1.1 자아존중감을 갖고 스스로를 돌보는 능력을 함양한다. MI 1.1.1 스스로에 대해 있는 그대로 자기평가를 할 수 있다.		
	활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신을 객관적으로 살펴볼 수 있는 기회를 갖는다. • 자신의 긍정적인 면을 찾아 소개할 수 있다. • 발표를 통해 서로 알고 격려하는 분위기를 형성한다. 		
준비물	창의적 진로개발, 「진로와 직업」 스마트북(http://smartbook.career.go.kr), 신문지나 잡지, 색연필			
유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 자신을 과장하여 보거나 비하하는 시선이 아니라, 되도록 자신을 객관적으로 살펴서 사소한 것이지만 긍정적인 면을 찾아 볼 수 있게 지도한다. 			

단 계 (시간)	교수·학습 활동			
들어가기 (7분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 나누기 • 동기유발 : 물건이나 과일 알아맞히기 <ul style="list-style-type: none"> - 호기심을 갖고 수업에 참여할 수 있도록 유도한다. • 오늘의 활동 안내 및 목표 확인 - 물건에 각각의 특성이 있는 것처럼 사람에게도 각각의 특성이 있으므로 자신을 살펴봄에 자신을 드러낼 수 있는 광고 만들기를 할 것이다. 			
활동하기 (80분)	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 1: 나를 광고하기 <ul style="list-style-type: none"> - 신문 속에서 광고를 찾아보며 광고의 목적에 대해 질의 응답한다. - 과대광고의 위험성을 찾아보고 설명한다. - 자신을 광고하고 설명한다. - 예시를 참고하여 만들되, 물건이나 동식물로 표현하고 광고 문구를 만들 수도 있다. • 활동 2: 나를 광고하기 - 추가/응용, 1인극 <ul style="list-style-type: none"> - 블로그 꾸미기, 1인극 등으로 활동을 응용하여 진행한다. - 블로그 꾸미기의 경우 개별 PC를 통해 나를 표현하는 문구, 색깔, 이모티콘 등을 꾸며보게 한다. - 1인극으로 응용하는 경우, 1인극에 대해 설명하고, 학생들이 모둠별로 연극을 만들어보도록 한다. - 모둠 내에서 발표한다. - 발표하고 격려하는 분위기를 조성한다. 			
나가기 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트북 (1-1 단원, 4쪽) '달이 되고 싶은 박' 만화를 같이 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 자신을 어떻게 생각하고 있는지 자신을 돌아볼 수 있는 기회를 한 번 더 가져 보자. - 사소한 것이지만 긍정의 자신을 많이 발견하고 발전시킬 수 있도록 노력하자. 			

들어가기 - 물건이나 과일 알아맞히기

1. 스무고개 형식으로 한다.
2. 교사가 생각하는 하나의 물건이나 과일 등에 대한 특성을 한 가지씩 말하며 생각나는 물건의 이름을 말하도록 한다.(예: 이것은 무엇일까요? 이것은 ○○색입니다. 이것은~)
3. 물건이나 과일 등에 대해 말할 때는 주관적 느낌보다는 객관적 사실을 중심으로 말한다.
4. 모든 특성을 말하지 않더라도 중간에 문제를 맞힐 수 있게 한다.
5. 3가지 정도 하여 분위기를 자연스럽게 조성한다.
6. 또 다른 방법으로는 박스나 천으로 물건을 가리고 만져보고 맞혀보게 할 수 있다. 이때 만져보고 맞히게 된다면 그 특징을 학생의 입으로 말하도록 유도한다.
7. 물건이나 과일에 특성이 있는 것처럼 사람에게도 특성이 있다는 것을 알고 ‘나 광고하기’활동과 연결할 수 있게 한다.

활동하기 1 - 나 광고하기

1. 신문지를 한 장씩 준다.
2. 신문 속에서 광고를 찾게 하고 광고에 대한 의견을 간단히 나눈다.
3. 광고를 보며 광고의 목적이 무엇인지 질문한다.
4. 광고의 목적은 상품을 알리고, 기업의 이미지를 좋게 하며 기업을 홍보하여 결과적으로 상품 판매를 늘리려는 목적이다.
5. 광고를 지나치게 과장하였을 때 돌아오는 것은 제품에 대한 비난이 될 수도 있으므로 제품의 긍정적인 면을 최대한 부각시키되 과대광고는 하지 않아야 함을 설명한다.
6. 그렇다면 나 자신을 어떻게 광고할 것인가? 자신을 있는 그대로 보며 사소한 것이지만 긍정적인 면을 중심으로 자신을 표현해 보도록 한다.
7. 자신의 표현은 창의적 진로개발 예시를 참고하여 자신의 이미지를 그리게 할 수 있다. 자신의 이미지를 그리는 것을 힘들어 하는 경우에는 하나의 물건이나 동식물로 표현하고서 그것을 광고 문구를 만들어 보게 지도한다. 또 그렇게 표현한 이유를 간단히 정리도록 한다.
8. 물건이나 동식물로 표현하기 어려워하는 친구에게는 나눠준 신문 속에서 자신을 나타낼 수 있는 그림이나 문구, 단어 등을 찾아 자신을 나타낼 수 있도록 지도한다.
9. 모둠 내에서 돌아가며 발표하고, 모둠에서 1명 이상 전체 학생에게 소개하고 싶은 학생 중심으로 발표하게 한다.
10. 친구의 발표를 잘 들어주도록 하고 친구의 특성을 격려하며 인정할 수 있도록 지도한다.
11. 학년 초이므로 발표하기를 꺼려하는 친구가 있을 수 있으므로 자연스럽게 발표할 수 있도록 분위기를 유도한다.

12. (날장 활동지를 이용한 경우) 창의적으로 표현하고 설명한 것은 학생의 양해를 얻어 교실에 전시할 수 있다.

※ 응용 활동

- 자유로운 소재를 사용하여 이미지를 찾을 수 있음(잡지, 신문광고 등)
- 분장 및 소품활용을 통해 이미지를 표현하는 활동으로 확장 가능
- 나를 표현하는 키워드 쓰기(예: #ooo), SNS, 블로그 프로필 또는 대문 만들기 등 스마트/인터넷 환경을 활용하는 활동으로 확장 가능

나 활동지 SCEP-F1 A3 나를 광고하기

모임에서 자신을 소개하고 홍보한다고 생각하고 나에 대한 광고를 만들어 보자.

- 1) 어떤 상황에서 자신을 광고하는 것인지를 먼저 생각한다.
- 2) 간결하고 정확한 단어를 써서 자신에 대한 광고문구를 만들어 보자.
- 3) 캐릭터 등을 활용하여 광고문구에 맞는 이미지를 그려 보자.

<p>예시</p> <ol style="list-style-type: none">1) 3월 새로운 학기가 시작되어 학급에서 자기 소개2) 2-5반의 도움이 필요한 곳이면 어디든지 달려가는 김금정3) 나의 이미지	
---	--

배우는 즐거움

가 학습지도안 SCEP-F1 A4 배우는 즐거움

대영역	Ⅲ. 진로 탐색		중영역	1. 교육 기회의 탐색
활동 코드	MⅢ 1.1.1 A1		쪽	창의적 진로개발 84쪽
오늘의 활동	배우는 즐거움			
목 표	성취 목표	MⅢ 1.1 자신의 진로에서 학습의 중요성을 알고 노력한다.		
	성취 지표	MⅢ 1.1.1 자신의 미래 진로를 위하여 학습의 필요성을 이해하고 설명할 수 있다.		
	활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 배우면서 즐거웠던 경험을 이야기 할 수 있다. • 배움에 대한 즐거움을 생각하며 공부에 대한 다짐을 할 수 있다. 		
준비물	창의적 진로개발, 동영상 자료, 포스트잇, 우드락 판(또는 하드보드)			
유의점	<ul style="list-style-type: none"> • 배움이 즐거웠던 경험을 통해 공부가 즐겁다는 인식을 돕고, 자신의 진로 설계를 위해 즐겁게 공부할 수 있는 다짐의 시간이 되도록 유도한다. 			

단 계 (시간)	교수 · 학습 활동	
들어가기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> • 인사 나누기 • 동기유발 : 동영상 ‘그들이 열공 하는 이유’를 같이 본다. <ul style="list-style-type: none"> - <<http://e.eduin.info/>>에서 교육 메뉴 선택 - 느낌을 자유롭게 말하기 • 오늘의 활동 안내 및 목표 확인 - 무엇인가 배운다는 것은 참 즐겁지만, 학교의 성적을 위해 공부하는 경우가 많은 현실에서 배움에 대한 즐거움을 잊고 지내는 경우가 많다. 어렸을 적부터 무언가를 배우면서 즐거웠던 기억을 통해 배움의 즐거움을 공유해 보자. 	
활동하기 (30분)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 배우는 즐거움 <ul style="list-style-type: none"> - 영상 속 할머니들에게 배움이란 무엇일까 정의 내리기 - 배우는 즐거움에 대한 나의 경험 정리 - 모둠 내 발표 - 힘들었던 점과 극복 방법에 대해 정리 및 발표 - 나에게 배움이란 무엇인가에 대해 정의 내리기 - 앞으로의 다짐 나누기 	
나가기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 다짐 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 개인별 다짐 정리(포스트잇 이용) - 우드락에 붙이고 모든 학생이 볼 수 있도록 게시한다. - 다른 학생의 다짐을 통해 자신의 다짐 또한 다질 수 있게 하며 서로 격려한다. 	

들어가기 - 동기유발, 동영상 보기

1. 인터넷 사이트를 통해 동영상 ‘그들이 열공 하는 이유’를 미리 찾아 준비한다.
<<<http://e.eduin.info/>>>에서 교육 메뉴 선택
2. 제목만을 말해 주고 ‘그들’이 누구인지 생각해 보도록 한다.
3. 동영상을 같이 본다.
4. 자유롭게 느낌을 말해 본다.
5. 그들에게 배움이란 무엇일까에 대해 한 줄 정도 정리하게 한다.(창의적 진로개발 87쪽)
6. 본 활동과 자연스럽게 이어지도록 설명한다. 어렸을 적 무엇인가 처음 배울 때, 또는 실험에 참가했을 때, 창의 체험활동에 참여했을 때, 친구에게 무엇인가를 배울 때 등 재미있게 배웠던 경험이 많이 있을 것이다. 그 경험에 대해 같이 이야기함으로써 공부의 즐거움을 공유해 보자.

활동하기 1 - 배우는 즐거움

1. 지금까지 지내면서 무언가를 배울 때 즐거웠던 기억을 떠올려 보자.
2. 친구에게 무엇을 배웠던 기억이 있는가? 또는 체험활동에 참여해서 배웠던 기억? 동아리에서 배웠던 기억? 아니면 처음 미술 활동을 할 때나, 악기를 배울 때 등 어떤 내용이든 즐거웠던 기억을 정리해 보자. 창의적 진로개발의 예시를 참고한다.
3. 그 배움의 과정은 마냥 즐겁기만 했는가? 힘든 일이 있다면 오른쪽 페이지에 정리해 보고 힘든 과정을 어떻게 했는지 정리해 보자. 극복했다면 어떤 방법으로 극복하였는지 정리한다.
4. 모둠 내에서 발표한다.
5. 모둠 내에서 발표한 내용 중 하나의 경우를 선택하여 전체학생에게 발표한다. - 어려움이 있을 때 그 만 든 경우가 있을 수 있고, 어려움을 극복한 경우가 있을 것임.
6. 어려움을 극복했을 때 더욱 성장할 수 있음을 설명한다. (닉 부이치치의 손이 없이 발로만 드럼을 치며 행복해 하는 동영상을 잠깐 보여줌, 박지성, 김연아의 예도 있음)
7. 그렇다면 자신에게 있어서 배움에 대해 한 번 더 생각해 보자.
8. 배움이란 무엇인가에 대해 한 문장으로 정리해 보고 그 이유를 써보자.
9. 앞으로의 배움은 어떻게 해나갈 것인가에 대한 다짐을 써 봄. 이름을 쓰고 포스트잇에 써서 우드락에 붙여 교실에 게시함으로써 공언의 효과를 낼 수 있게 한다. 또는 A4 종이에 큰 글씨로 써서 교실 빈 벽을 이용해 게시함으로써 서로의 다짐을 확인하고 격려하는 시간이 될 수도 있다.

※ 응용 활동

문답식, 토론식 등으로 활용가능

나 활동지 SCEP-F1 A4 배우는 즐거움

1. 지금까지 무언가를 배우면서 즐거움을 느낀 적이 있다면 내가 배운 것과 즐거웠던 경험을 적어 보자.

내가 배운 것	즐거웠던 경험
예시) 피아노	<ul style="list-style-type: none"> - 피아노를 배울 때 건반을 누르면 서로 다른 소리가 난다는 것이 신기했고, 곡 하나를 전부 연주할 때 기분이 좋았다. - 000을 피아노로 연주할 때는 친구들과 함께 노래 부를 수 있어서 재미있었다.
예시) 태권도, 축구, 배드민턴 등	
	

2. 위에 작성한 것들을 배울 때 어렵거나 힘든 일은 없었는가? 있었다면 그것을 어떻게 극복했는가?

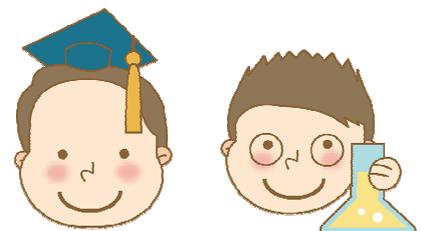
내가 배운 것	어렵거나 힘들었을 때	방법
<p>예시) 피아노</p>	<p>처음에는 한손으로 피아노를 치다가 두 손을 모두 이용해서 칠 때 힘들었다.</p>	<p>피아노 선생님께서 리듬과 화음을 생각하며 천천히 치라고 해서 따라했더니 잘할 수 있었다.</p>
<p>예시) 태권도, 축구, 배드민턴 등</p>		
		

3. 지금까지 작성한 내용을 가지고 친구들과 배움에 대해서 이야기해 보자.

배움이란	(이)다.
왜냐하면	

배움이란	(이)다.
왜냐하면	

배움이란	(이)다.
왜냐하면	



공부 방해꾼 점검하기

가 학습지도안 SCEP-F1 A5 공부의 방해꾼 점검하기

대영역	Ⅲ 진로탐색	중영역	1. 교육기회의 탐색
활동 코드	MⅢ 1.1.2 A3	쪽	창의적 진로개발 91쪽
오늘의 활동	공부의 방해꾼 점검하기		
목 표	성취 목표 성취 지표	MⅢ 1.1 자신의 진로에서 학습의 중요성을 알고 노력한다. MⅢ 1.1.2 학업 성취 수준을 높이고자 노력할 수 있다.	
	활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 스스로 공부를 어떻게 하고 있는지 점검할 수 있다. 공부 방법 진단 검사 결과를 통해 자신의 공부 방법 개선을 위한 자세를 말할 수 있다. 	
준비물	창의적 진로개발, 「진로와 직업」 스마트북(http://smartbook.career.go.kr), 색연필		
유의점	<ul style="list-style-type: none"> 발전을 위한 사고는 지금까지의 잘못을 돌아보고 그것을 개선하여 바람직한 방향으로 이끄는 힘이 있음을 강조하고 스스로의 공부 방법을 돌아켜 보며 안 되는 부분을 점검하고 개선 방향을 스스로 찾을 수 있게 한다. 		
단 계 (시간)	교수·학습 활동		
들어가기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 인사 나누기 저번 시간에 하였던 공부 방법 진단 검사 결과가 좋지 않았던 학생들에게는 이번 시간을 통해서 공부 방법의 개선점을 찾을 수 있다고 격려해주고 결과가 좋았던 학생들에게는 이번 시간을 통해서 더욱더 발전할 수 있을 것이라고 격려한다. 		
활동하기 (37분)	<ul style="list-style-type: none"> 활동 1: 슈트를 활용하는 경우 <ol style="list-style-type: none"> 학생들에게 창의적 진로개발 활동지를 작성하게 한다. 학생들이 솔직하게 작성할 수 있도록 분위기를 만들어 주며 활동지에서 말한 공부는 좁은 의미의 공부임을 확인시켜준다. 학생들이 나의 하루를 원 안에 그려보면서 내가 공부나 다른 활동들에 얼마만큼의 시간을 사용하는지 객관적으로 알 수 있도록 도와준다. 학생들에게 공부의 방해꾼이 있는지 물어보고 서로 이야기 하는 시간을 가져보도록 한다. 활동 2: 모둠/반 전체 활동 <ol style="list-style-type: none"> 모둠별로 메모지에 공부방해꾼을 적어 본다. 교사가 미리 준비한 상자에 모아보고 다 같이 펼쳐보면서 공통적인 공부방해꾼과 나만의 공부 방해꾼을 찾아본다. 		
나가기 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> 문제를 정확히 인식하는 것이 문제를 해결하는데 가장 중요하다는 것을 말해주며 학생들에게 문제 해결 의지를 심어준다. 		

활동하기 - 공부의 방해꾼 점검하기

1. 교사는 안이 보이지 않고, 학생들이 손을 넣어 메모지를 뽑을 수 있는 ‘방해꾼’상자를 미리 만들어 둔다.
2. 개인별로 공부를 할 때 가장 방해가 되었던 것 3가지를 떠올려 본 후, 교사가 배부한 접착메모지에 적게 한다.
3. 모둠별로 활동하는 경우, 모둠 친구들끼리 자신이 쓴 방해요소를 공유하며 공통적인 방해요소, 개인별로 각기 다른 방해요소가 무엇인지 이야기 나눠본다.
4. 공통적으로 방해꾼이 된다고 생각한 요소들을 각 모둠별로 3가지를 선정한 후, 중복되는 것이 없도록 정리하여 ‘방해꾼’상자 안에 넣게 한다.

나 활동지 SCEP-F1 A5 공부의 방해꾼 점검하기(참고용 시트)

1. 여러분이 더 자주 선택하게 되는 일 쪽으로 부등호를 표시 해 보자. 부등호는 < , > , = 으로 표시 할 수 있다.

예시) 공부 < 축구

공부 인터넷

공부 친구와 놀기

공부 음악감상을 포함한 모든 예술 활동

공부 게임

공부 운동

공부 동아리

공부 잠

공부 목욕하기

공부 청소하기

공부 가족과의 외식

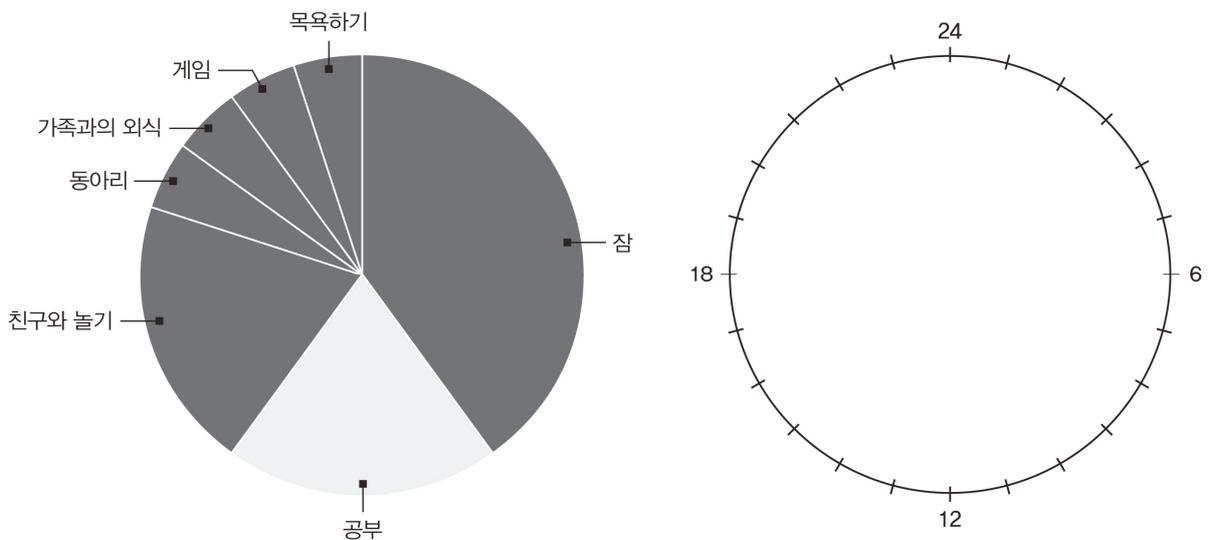
공부

공부

★ 이 활동지에서 ‘공부’란 내가 책상 앞에 앉아서 책이나 인터넷 강의에 집중하는 좁은 의미의 활동을 말한다.

2. 공부, 그리고 공부와 비교되어 선택된 위의 예시가 나의 하루를 차지하고 있는 비율은 어느 정도일까? 오른쪽 원에 하루를 그려 보자.

예시)



공부의 방해꾼 잡기

가 학습지도안 SCEP-F1 A6 공부의 방해꾼 잡기

대영역	Ⅲ 진로탐색	중영역	1. 교육기회의 탐색
활동 코드	MⅢ 1.1.2 A4	쪽	창의적 진로개발 92쪽
오늘의 활동	공부의 방해꾼 잡기		
목 표	성취 목표 성취 지표	MⅢ 1.1 자신의 진로에서 학습의 중요성을 알고 노력한다. MⅢ 1.1.2 학업 성취 수준을 높이고자 노력할 수 있다.	
	활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 스스로 공부를 어떻게 하고 있는지 점검할 수 있다. 공부 방법 진단 검사 결과를 통해 자신의 공부 방법 개선을 위한 자세를 말할 수 있다. 	
준비물	창의적 진로개발, 「진로와 직업」 스마트북(http://smartbook.career.go.kr)		
유의점	<ul style="list-style-type: none"> 발전을 위한 사고는 지금까지의 잘못을 돌아보고 그것을 개선하여 바람직한 방향으로 이끄는 힘이 있음을 강조하고 스스로의 공부 방법을 돌아켜 보며 안 되는 부분을 점검하고 개선 방향을 스스로 찾을 수 있게 한다. 		
단 계 (시간)	교수 · 학습 활동		
들어가기 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 인사 나누기 지난 시간에 했던 공부의 방해꾼 점검하기를 바탕으로 이번 시간에는 공부의 방해꾼 잡기 수업을 한다고 설명한다. 		
활동하기 (80분)	<ul style="list-style-type: none"> 활동 1: 공부의 방해꾼에 대해 생각해보기 <ol style="list-style-type: none"> 학생들에게 창의적 진로개발 활동지를 작성하며 공부에 방해되는 요소들이 무엇이 있으며, 그 요소들이 나의 문제인지 환경에 대한 문제인지 구분하고 그것을 해결할 수 있는 방법을 생각해 보도록 한다. 학생들에게 공부에 방해되는 요소를 해결할 수 있는 방법을 서로 공유할 수 있는 시간을 가지며 더 좋은 방법을 친구들과 의논하게 한다. 「진로와 직업」 스마트북, Ⅲ-1단원 11쪽을 보며 공부 방법을 점검하고 공부의 방해꾼을 잡는 것은 정기적으로 필요하다는 것을 학생들에게 알려주고 학생들에게 습관이 될 수 있도록 격려하여 준다. 활동 2: “공부 방해꾼 잡기” 놀이 <ol style="list-style-type: none"> 교사는 “공부방해꾼 잡기” 놀이를 준비하여 활동방법을 안내한다. 방해꾼 역할을 할 솔래를 정하고, 모둠별로 방해꾼을 잘 설득하여 공부를 방해하지 않겠다는 약속을 받아낸다. 솔래는 방해꾼으로서 자신을 가장 잘 설득했다고 생각하는 팀을 선정하여 칭찬한다. 		
나가기 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> 이번 활동을 통해 무엇을 느꼈는지 활동소감을 말해 보도록 한다. 		

1. '방해꾼' 역할을 할 친구를 한 명 선정한다(인형으로 대체할 수 있다.)
2. 각 모둠의 대표가 '방해꾼'상자에서 메모지를 꺼내서 펼쳐본다.
3. '방해꾼' 역할을 한 친구는 해당 메모지를 머리띠(또는 명찰 등을 활용)에 붙이고 역할극을 시작한다.
4. 예를 들어 '게임'이 선택된 경우, '방해꾼'은 친구들에게 "한 시간만 더 하고 공부해~"라고 말하며 친구들을 유혹한다. 이 때, 각 모둠별로 어떻게 대처하고 해결할지 방안을 궁리해본다.
5. 공부방해꾼을 완전히 없앨수는 없다는 것을 강조하고, '방해꾼'을 '내 편'으로 만들 수 있는 약속, 규칙 등을 궁리할 수 있도록 지도한다. 예를 들어 '주말에 한 시간만 한다', '게임 시간 알람을 맞춰둔다.'등의 아이디어를 내면, 모둠 친구들이 이러한 아이디어에 대해 '방해꾼'에게 얘기한다. 이 때, '방해꾼'은 반박하기도 하고, 거부하기도 하면서 학생들이 자신의 생각을 조리있고 설득력 있게 표현할 수 있도록 유도한다. 이 때, 학생들의 의사소통역량 촉진을 위해 교사가 이러한 역할을 하거나, '방해꾼' 역할을 할 만한 친구를 미리 정하거나 뽑을 수도 있다.
6. '방해꾼'과 친구들이 서로 화해하고 친구가 된 후, 약속이나 규칙을 적은 합의서를 작성하는 활동으로 마무리한다. (서로 악수를 하거나, 편지를 쓰는 식의 활동으로 대체할 수도 있다.)

나 활동지 SCEP-F1 A6 공부의 방해꾼 잡기

1. 공부, 무엇이 어렵게 만드는가?

공부에 방해되는 요소들	나의 문제	환경	해결할 수 있는 방법

2. 공부 방해 요소 정리하기

- 공부 방해의 제일 큰 원인은 무엇인가?
- 그것이 제일 큰 원인인 이유는 어디에 있는가?
- 공부 방해 원인을 개선하기 위한 가장 좋은 방법은 무엇인가?
- 개선 과정에서 내게 가장 큰 도움을 줄 사람은 누구인지, 구체적으로 어떤 도움을 받아야 하는지 적어 보자.



3. 공부의 방해요소 제거 되돌아보기

- 공부의 걸림돌을 없앨 수 있는 더 좋은 방법을 친구들과 토론한다.
- 이 시간을 통해 무엇을 느꼈는지 말해 본다.

만든 사람들

기획

교육부 진로정책과	과	장	최 승 복			
교육부 진로정책과	연	구	관	문	진	
교육부 진로정책과	연	구	사	유	명	한

연구 · 집필

한국직업능력개발원	선임연구위원	진	미	석		
한국직업능력개발원	연	구	원	양	성	은
한국직업능력개발원	연	구	원	박	경	현
한국직업능력개발원	연	구	원	윤	수	린
한국직업능력개발원	연	구	원	유	정	민
한국직업능력개발원	연	구	원	박	민	호
한국직업능력개발원	연	구	원	허	주	희
제주 중앙여중	교	사	고	문	심	
서울 풍성중	교	사	김	영	신	