

분과	개인분과
학교급	초등학교

관리 번호	
----------	--

2021 진로교육 실천사례 연구발표대회 보고서

제목 : M.E.D.A.L 전략으로 희망올림PICK에서 진로탄력성 5관왕 달성해요

분과	개인분과
학교급	초등학교

관리 번호	
----------	--

2021 진로교육 실천사례 연구발표대회 보고서

제목 : M.E.D.A.L 전략으로 희망올림PICK에서 진로탄력성 5관왕 달성해요

학교(기관)명	창수초등학교
성명	구 민 선
지역명(시군)	경상북도 영덕군

목 차

2021 진로교육실천사례연구발표대회

MEDAL 전략으로 **희망올림+PICK** 에서 **진로탄력성 5관왕** 달성해요

I. 연구의 시작	1. 연구의 필요성	1
	2. 연구의 목적	2
	3. 용어의 정의	2
II. 연구의 준비	1. 이론적 배경	3
	2. 실천적 배경	4
	3. 실태 분석	5
III. 연구의 설계	1. 연구 개요	7
	2. 희망올림+PICK MEDAL 전략 활용 계획	7
	3. 프로그램 운영 설계	8
	4. 교육과정 재구성 및 세부 활동 계획	9
IV. 연구과제의 실천	1. Personality 나의 색깔을 찾다	10
	2. Interest 꿈을 들여다보다	16
	3. Challenge 첫 발을 내딛다	21
	4. Knock 새로운 내일로 향하다	27
V. 연구의 결과	1. 연구 결과 검증	33
	2. 연구 결론	35
	3. 연구 제언	35
[부록]		36



1

연구의 필요성

<p>N잡러의 시대, 다시 일어서는 힘! 「진로탄력성이 필요해요.</p> <p>★ 우리 아이들의 65%는 현존하지 않는 새로운 직업에 종사하게 된다. 따라서 새롭고 어려운 문제에 직면했을 때, 보다 <u>도전적이고 유연하게 사고하여 문제를 해결할 수 있는 진로탄력성을 길러주어야 한다.</u></p>	<p>변화하는 사회, 「융합적 사고능력이 필요해요.</p> <p>★ 인공지능과 코로나로 앞당겨진 언택트 문화는 사회 변화를 계속해서 앞당기고 있다. 앞으로 우리 아이들은 <u>다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출하고, 기술과 공생하며 살아가게 될 것이다.</u></p>	<p>4차 산업혁명을 즐기는 방법은? 「놀이의 힘이 필요해요.</p> <p>★ <u>“놀이”는 인공지능이 대체할 수 없는 인간의 고유한 능력을 키르는데 가장 효과적이다.</u> 놀이 안에는 규칙과 새로움, 그리고 사회가 녹아있으며, 이를 통해 협업능력, 창의력, 비판적 사고력, 의사소통 능력을 배운다.</p>
---	---	---

2

연구의 목적

Personality : 자신의 다채로운 개성을 찾아 긍정적인 자아를 형성하고 타인을 존중하는 태도로 소통한다.

Interest : 일과 직업의 세계에 흥미를 가지고 다양한 방법으로 접근하며, 미래 직업의 변화를 예측한다.

Challenge : 직업체험활동에 참여하여 다양한 직업의 종류를 이해하고 직업 정보를 탐색한다.

Knock : 융합적 사고를 통해 자신의 적성과 개성을 살린 새로운 직업을 디자인하며 미래역량을 함양한다.

3

용어의 정의

가 MEDAL 전략: 희망올림⁺PICK에서 진로탄력성 5관왕 달성을 위한 활동 전략

Motivate	1~2학년 수준에 맞는 그림책을 통해 삶을 긍정하는 태도와 꿈에 대한 도전 의식을 심어주는 전략	<ul style="list-style-type: none"> • 각 전략은 진로탄력성 함양을 위한 중점과제인 "PICK"에서 진로 목표 달성을 위한 수단으로 활용됨 • 교육과정 재구성, 과학 기술의 활용, 프로젝트 활동 등 교육과정과 연계한 전략 수립으로 교실 수업 속에서 진로탄력성 5관왕을 달성하도록 함 • 각 전략은 ON/OFF-Line에서 활용할 수 있도록 구분하여 적용 방안을 마련함
Enjoy	놀이 활동을 통해 나의 흥미와 적성을 파악하여 꿈에 한 걸음 다가가는 힘이 되는 전략	
Design	창의융합적사고로 미래 사회의 변화를 예측하고 나의 미래를 설계하는 전략	
Access	다양한 직업에 대한 열린 자세를 바탕으로 진로를 탐색하는 전략	
Link	나를 둘러싼 주변 환경을 이해하며 공동체 속에서 살아가는 나를 발견하는 전략	

나 희망올림⁺PICK: 진로탄력성 달성을 위한 중점 과제 및 인성 가치



다 진로탄력성 5관왕



전략명	전략의 실천	
	ON-Line	OFF-Line
M otivate	🖐️ 전략①: e학습터 '그림책 이야기' 코너 🖐️ 전략②: 저작권 공개 온라인 그림책 읽기	🖐️ 전략①: "아침을 여는 독서" 운영 🖐️ 전략②: 맛있는 책읽기-"북카페" 운영 🖐️ 전략③: 책으로 놀아요-생생 독후활동
E njoy	🖐️ 전략①: 온라인 놀이 플랫폼 활용 🖐️ 전략②: 인공지능 수학교육 어플리케이션 🖐️ 전략③: AR 증강현실로 만나는 세상	🖐️ 전략①: 놀이중심 교육과정 계획 수립 🖐️ 전략②: 지역사회 연계형 놀이 경험 제공 🖐️ 전략③: '우리들의 놀이 시간' 운영
D esign	🖐️ 전략①: 주니어 커리어넷 활용 진로교육 🖐️ 전략②: 꿈을 찾는 "꾸○차○" 활용	🖐️ 전략①: 월1회 STEAM-Day 운영 🖐️ 전략②: 진로설계 교육과정 운영
A ccess	🖐️ 전략①: '원격영상진로멘토링' 진로교육 🖐️ 전략②: 온라인 진로 교육 채널	🖐️ 전략①: 다양한 진로 체험 활동 🖐️ 전략②: 우리 마을 직업 체험 교육
L ink	🖐️ 전략①: 온라인 학교폭력 예방 교육 🖐️ 전략②: 온라인 환경 교육	🖐️ 전략①: 프로젝트-공동의 과제 🖐️ 전략②: 사회적 기술 함양

M E D A L 전략으로 **희망올림PICK** 에서 **진로탄력성 5관왕** 달성해요

프로그램 중점과제	P ersonality 나의 색깔을 찾다	I nterest 꿈을 들여다보다	C hallenge 첫 발을 내딛다	K nock 새로운 내일로 향하다
SCEP 대영역	I. 자아 이해와 사회적 역량 개발	II. 일과 직업 세계 이해	III. 진로 탐색	IV. 진로 디자인과 준비
프로그램 실천내용	P 소중한 나 만나기 <ul style="list-style-type: none"> 새싹이 자라려면? 마음을 다스리는 약속 진로흥미탐색 검사 P 나의 색깔 찾기 <ul style="list-style-type: none"> 감각을 깨우는 놀이 창작놀이 장점 응원 릴레이 사랑의 감동 메시지 P 우리의 색이 모여 <ul style="list-style-type: none"> 모습은 달라도 우리는 가족 모습은 달라도 우리는 친구 거북이 자전거 하이킹 더 크게, 더 멀리 	I 놀이로 만나는 직업 <ul style="list-style-type: none"> 역할극 직업 놀이 직업 체험-요리사 소프트웨어 놀이로 만난 직업 I 직업 세계 속으로 <ul style="list-style-type: none"> 직업인과의 만남 우리 동네 직업 정보 탐색 우리 동네 직업 놀이 온라인 직업 탐험 I 건강한 꿈 키우기 <ul style="list-style-type: none"> 사라진 직업, 새로운 직업 꿈을 위한 소중한 가치 	C 열려라 나의 꿈 <ul style="list-style-type: none"> 꿈을 위한 첫걸음 나의 꿈 미로 여행 우리 반 꿈 지도 C 내 손에서 크는 꿈 <ul style="list-style-type: none"> 나도 작가-창작 그림책 신나는 놀이 마당 달빛 한복 패션쇼 우리반 시낭송 대회 C 진로체험 꿈길 여행 <ul style="list-style-type: none"> 진로체험-승마&드론 진로체험-로봇&코딩 진로체험-예술체험활동 함께 가면 멀리 가요 	[프로젝트 활동 준비] 📁 연극 프로젝트 수립 📁 STEAM 프로젝트 수립 K 연극으로 만나는 내일 <ul style="list-style-type: none"> 마법의 여름 인형극 연극캠프-술속에서 생긴 일 K 상상이 현실로 <ul style="list-style-type: none"> 융합진로-누름꽃 액자 융합진로-봄동산 나들이 융합진로-영상편지 제작 융합진로-바람의 힘 K 함께 쓰는 꿈 <ul style="list-style-type: none"> 행복나눔 스마일 마켓 스스로 착착 캠핑여행
중점전략	M, E, L	E, A, D	E, M, L, A	D, L
희망올림 ⁺	희망	행복	가치	도전
진로 탄력성	1관왕 자기이해 2관왕 긍정적 태도	3관왕 자기조절	4관왕 적응성	5관왕 대인·정보 관계

희망올림⁺의 인성가치를 함양하며, **진로탄력성 5관왕**을 바탕으로 **주체적인 삶을 살아갈 힘** 키우기

Personality 나의 색깔을 찾다		진로탄력성 1관왕 : 자기이해 진로탄력성 2관왕 : 긍정적태도	희망올림+: 희망, 행복, 감동, 가치			
실천 내용 및 모습	 새싹역할놀이	 진로흥미탐색	 얼굴 부채 놀이	 가족역할놀이	 자전거 하이킹	 대형 종이집
	M 소중한 나 만나기		E 나의 색깔 찾기		L 우리의 색이 모여	
실천 결과	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 소중함을 알고 스스로 몸과 마음을 건강하게 관리할 수 있었다. 자신을 긍정적으로 인식하며, 자신이 잘하는 것과 좋아하는 것을 발견하고 꾸준히 계발하였다. 공동체 안에서 목표를 달성하려는 의지를 가지고 더불어 살아가는 삶의 소중함을 느꼈다. 					
Interest 꿈을 들여다보다		진로탄력성 3관왕 : 자기조절	희망올림+: 소통, 창의, 미래, 가치			
실천 내용 및 모습	 봄날씨 일기예보	 터틀봇 코딩	 원격영상진로멘토링	 직업 뉴스	 직업의 변화	 남자라서/여자라서
	E 놀이로 만나는 직업		A 직업 세계 속으로		D 건강한 꿈 키우기	
실천 결과	<ul style="list-style-type: none"> 직업의 종류와 역할에 대해 이해하고, 자기계발의 필요성과 진로자립심을 배울 수 있었다. 일의 소중함과 가치를 느끼며 다양한 직업인의 노력이 우리의 삶과 밀접한 관련이 있음을 이해하였다. 진로를 탐색하며 겪을 수 있는 어려움을 인지하고 건강한 도전의식으로 견디어 나가는 힘을 키웠다. 					
Challenge 첫 발을 내딛다		진로탄력성 4관왕 : 적응성	희망올림+: 도전, 미래, 소통, 희망			
실천 내용 및 모습	 몸으로 가나다	 꿈 미로 여행	 창작 그림책 전시	 달빛 한복패션쇼	 승마체험	 감성 음악회
	E 열려라 나의 꿈		M L 내 손에서 크는 꿈		A 진로 체험 꿈길 여행	
실천 결과	<ul style="list-style-type: none"> 놀이를 통해 진로와 관련된 여러 가지 상황에 유연하게 대처하는 힘을 키웠다. 온라인이라는 새로운 환경에서 소통하고 온라인 공간의 특성을 이해하고 활용하였다. 기술 및 사회의 변화 모습을 살펴보고 직업의 변화를 이해하며 유연하고 능동적으로 사고하는 힘을 키웠다. 					
Knock 새로운 내일로 향하다		진로탄력성 5관왕 : 대인정보관계	희망올림+: 창의, 미래 감동			
실천 내용 및 모습	 마법의 여름인형극	 그림자 연극하기	 누름꽃 액자	 영상 편지 보내기	 스마일마켓 운영	 캠핑 분임기
	L 연극으로 만나는 내일		D 상상이 현실로		L 함께 쓰는 꿈	
실천 결과	<ul style="list-style-type: none"> 연극의 스토리를 구상하고 공연을 준비하면서 계획을 세워 실행하는 것의 중요성을 알게되었다. 의사결정 상황에서 자신의 역할을 이해하고 책임감을 가지고 수행하였다. 자신의 꿈과 끼에 맞는 진로를 설계하기 위해 융복합 사고력을 키우는 활동에 적극적으로 참여하였다. 					

I. 연구의 시작

1 연구의 필요성

가 N잡러의 시대, 다시 일어서는 힘 '진로탄력성'이 필요해요.

저는 가만히 있는 높이에 지기 싫었습니다. 그 하나로 여기까지 왔습니다. 다음 올림픽 목표는 우승입니다. 저는 할 수 있습니다. -높이뛰기 우승력

저의 올림픽을 끝마치면서 이기면 삼매슬픔을 더 말라치고 진다면 삼매의 기쁨을 더 크게 해줘요 스스로 약속했습니다. 저도 최선을 다해 준비했지만 여기 최선을 다 안한 선수가 어디있겠습니까? -태권도 이태준

리우 올림픽의 노매달이 계속 운동을 할 수 있게 해 둔 이유라면 오늘의 은매달은 또 도전하라는 의미로 생각하고... -유도 조구함

이번 도쿄 물 속에서 행복하게 헤엄친 것 같아요
-수영 황선우

올림픽 선수들의 감동적인 명언 # 그게 인생

올림픽 정신에서 배우는 #진로탄력성

- ★ 미래에는 20억 개의 일자리가 사라져 **우리 아이들의 65%는 현존하지 않는 새로운 직업에 종사하게** 된다. 아이들은 평생 6~8개의 직업을 가지고 낯선 분야에서 일할 것이며 기존에 없던 새로운 직업을 만들어 낼 수도 있다.
- ★ **지금의 아이들에게 필요한 것은 삶을 살아가며 역경이나 실패를 만나더라도 유연하게 다시 일어설 수 있는 긍정과 희망의 힘인 '진로탄력성'이다.**
- ★ '진로탄력성'을 가진 아이는 어려움에 부딪힐 때 더 도전적이고 유연하게 사고하며 **타인과 소통·협력하여 문제를 해결한다.**

나 변화하는 사회, '융합적 사고능력'이 필요해요.



인공지능은 인간의 한계를 넘어섰고, 포스트 코로나로 앞당겨진 언택트 사회는 새로운 사회 변화를 만들어가고 있지만, 생명과 가치를 위해 기술을 활용하고 융합하는 일(Human tech), 사회적 문제 해결을 위해 서로 소통하고 감동을 전하는 일은 여전히 인간의 영역이다.
미래 사회에서 기술과 공생하며 살아갈 아이들은 교과서를 벗어나 기술을 활용하고 융합적으로 사고하여 과학·예술·사회·문화 등 다양한 지식을 통합하여 새로운 가치를 창출하는 융합적 사고능력이 필요하다.



다 4차 산업혁명을 즐기는 방법 : '놀이의 힘'이 필요해요.



스스로 미래를 개척하는 힘, 「놀이」로부터

우리반 1·2학년 아이들은 학교에 오자마자 "지금 쉬는 시간이예요? 언제까지 쉬어요?"라는 말을 가장 먼저 한다. 실컷 놀고도 또 다음 쉬는 시간을 기다리고, 또 무엇을 하고 놀지 서로 종알종알 이야기한다. "놀이"는 인공지능이 대체할 수 없는 인간의 고유한 능력을 기르는데 가장 효과적인 방법이다. 놀이를 통해 협업능력, 창의력, 비판적 사고력, 의사소통 능력을 기를 수 있다.
아이들의 놀이를 가만히 들여다보면 그 속에는 규칙과 새로움, 소통을 넘어 사회가 녹아있다.

2 연구의 목적

본 연구 "MEDAL 전략으로 희망올림PICK 에서 진로탄력성 5관왕 달성해요"를 통해 아이들이 행복한 순간을 즐기며 자신의 꿈과 끼를 펼쳐 삶을 능동적이고 주체적으로 살아갈 수 있기를 기대한다.

Personality	: 자신의 다채로운 개성을 찾아 긍정적인 자아를 형성하고 타인을 존중하는 태도로 소통한다.
Interest	: 일과 직업의 세계에 흥미를 가지고 다양한 방법으로 접근하며, 미래 직업의 변화를 예측한다.
Challenge	: 직업체험활동에 참여하여 다양한 직업의 종류를 이해하고 직업 정보를 탐색한다.
Knock	: 융합적 사고를 통해 자신의 적성과 개성을 살리고 새로운 사회를 열어갈 미래역량을 함양한다.

3 용어의 정의

가 MEDAL 전략 : 희망올림PICK 에서 진로탄력성 5관왕 달성을 위한 활동 전략

진로탄력성은 예측할 수 없는 미래를 살아갈 힘이며, 아이들의 건강한 마음과 서로 소통하고 협력하는 관계에서 길러진다. 'M.E.D.A.L' 전략은 '희망올림PICK' 과제 해결을 위해 아이들의 진로 동기를 유발하고 즐겁고 행복한 가운데 "진로탄력성 5관왕"을 달성할 수 있도록 힘을 키워주는 전략이다.

전략명	전략의 목표	전략의 활용
Motivate	1~2학년 수준에 맞는 그림책을 통해 삶을 긍정하는 태도와 꿈에 대한 도전 의식을 심어주는 전략	<ul style="list-style-type: none"> • 각 전략은 진로탄력성 함양을 위한 중점과제인 'P.I.C.K'에서 진로 목표 달성을 위한 수단으로 활용됨 • 교육과정 재구성, 과학 기술의 활용, 프로젝트 활동 등 교육과정과 연계한 전략 수립으로 교실 수업 속에서 진로탄력성 5관왕을 달성하도록 함 • 각 전략은 ON/OFF-Line에서 활용할 수 있도록 구분하여 적용 방안을 마련함
Enjoy	놀이 활동을 통해 나의 흥미와 적성을 파악하여 꿈에 한 걸음 다가가는 힘이 되는 전략	
Design	창의융합적사고로 미래 사회의 변화를 예측하고 나의 미래를 설계하는 전략	
Access	다양한 직업에 대한 열린 자세를 바탕으로 진로를 탐색하는 전략	
Link	나를 둘러싼 주변 환경을 이해하며 공동체 속에서 살아가는 나를 발견하는 전략	

나 희망올림PICK : 진로탄력성 5관왕 달성을 위한 4가지 중점 과제 및 인성 가치



Personality ① 나의 색깔을 찾다	Interest ② 꿈을 들여다보다
Challenge ③ 첫 발을 내딛다	Knock ④ 새로운 세상을 만나다

PICK

연구자가 정의한 「희망올림PICK」이란 자신의 잠재력을 개발하여 적합한 진로를 선택하는 틀에 박힌 직업·진로 교육을 벗어나 자신의 진로를 디자인하고 새로운 변화를 이끌어가는 진로교육을 의미한다. 자신의 흥미와 개성을 녹여 새로운 가치를 추구하며, 그 속에서 행복과 삶의 희망을 느끼는 것을 목표로 한다.

다 진로탄력성 5관왕 : P.I.C.K 과제를 통해 달성하는 진로탄력성 5가지 영역



본 연구의 목표인 「진로탄력성 5관왕」은 M.E.D.A.L 전략과 '희망올림PICK'을 통해 달성한 「진로탄력성」의 5가지 구성요소를 의미한다. 예측 불가능하고 급변하는 미래 사회를 능동적이고 주체적으로 살아가기 위해서는 자기이해, 긍정적 태도, 자기조절, 적응성, 대인·정보관계 능력과 같은 진로탄력성이 무엇보다 필요하다.

II. 연구의 준비

1 이론적 배경

가 진로 이론 고찰 및 프로그램의 적용 방안

관련 이론	이론 분석	프로그램 적용 방안 및 시사점										
2015 개정교육과정 진로교육 목표 ¹⁾	자신과 일에 대한 이해와 긍정적 가치를 형성하고 다양한 진로탐색과 체험을 바탕으로 자신의 꿈을 찾고 진로를 설계할 수 있는 진로개발역량의 기초를 배양함	▶ 2015 초등진로교육 목표를 반영하여 연구 실천과제 희망올림PICK 을 구성하였다.										
SCEP 학교진로교육 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 교육부와 한국직업능력개발원이 개발한 학교 내 진로프로그램으로 '창의적 진로개발', '스마트북', '현장체험 프로그램', '진로상담' 네 가지 요소를 기본으로 구성되어 있음 진로개발 심화 프로그램으로 '연극을 통한 꿈찾기'²⁾ 교수학습활동 제공 	<ul style="list-style-type: none"> SCEP 대영역을 분석하여 주제활동에 반영 <ul style="list-style-type: none"> I. 자아이해와 사회적 역량개발 ⇨ Personality II. 일과 직업 세계 이해 ⇨ Interest III. 진로 탐색 ⇨ Challenge IV. 진로 디자인과 준비 ⇨ Knock 예술+기술 '연극을 통한 꿈찾기' 활동 										
교과통합 진로교육	<ul style="list-style-type: none"> 1·2학년 교육과정과 진로 성취기준을 분석하고 통합하여 적용할 수 있는 진로 교육 활동을 추출해야 함 	<ul style="list-style-type: none"> 효과적인 복식학급 운영 계획 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 학습공간의 활용, 교육과정의 분석 - 교과통합활동 추출 및 진로교육활동 계획 										
초등학교 1·2학년 진로교육	놀이중심 진로활동	<ul style="list-style-type: none"> '놀이중심 진로교육 프로그램이 초등학생의 진로 성숙에 미치는 효과³⁾'에 따른 놀이의 효과 <ul style="list-style-type: none"> ① 놀이는 학습자의 자발적인 동기를 바탕으로 한다. ② 적극적인 행동은 학습의 효과를 높인다. ③ 놀이는 사회성과 지적 발달을 돕는다. ④ 놀이는 의사소통 기술을 돕는다. ⑤ 구체적인 경험을 통한 학습은 놀이를 통해 이상적으로 실현된다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습주제 및 성취기준과 관련한 놀이 연계수업 ▶ MEDAL 전략 중 'Enjoy' 전략 <ul style="list-style-type: none"> - 충분한 놀이시간 확보, 유연한 수업시간 운영 - 배움을 놀이처럼, 기존의 학습 활동을 학습 주제와 관련한 놀이 형태로 전환하여 학생들에게 의미있는 학습 경험을 제공 ▶ '진로 놀이' 적용 ⇨ Personality Interest 									
	융합 진로활동	<ul style="list-style-type: none"> 융합교육의 필요성 융합교육은 과학 기술과 함께 살아갈 아이들에게 과학 기술에 대한 흥미와 이해를 높여 주고 융합적 사고력과 문제해결력을 키워줌 융합인재교육(STEAM)의 학습 준거 <ul style="list-style-type: none"> ① 상황제시: 해결의 필요성을 느끼는 실생활 문제 ② 창의적설계: 문제 해결을 위한 탐구 ③ 감성적체험: 감성적 경험과 성찰 	<ul style="list-style-type: none"> 1·2학년 STEAM교육과 진로교육 연계 방안 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 교육과정 재구성을 통한 1·2학년 수준의 STEAM 교육 활동 계획 수립 - 매월 주제 융합 STEAM 활동 4차시 운영 - 미래 사회의 변화를 예측하고 자신의 진로와 연계 ▶ 'Human-Tech' 또는 'Human-Touch' 활용 방안 모색 ⇨ Knock 과제 연계 									
진로탄력성	<ul style="list-style-type: none"> 진로문제나 어려움에도 불구하고 자신의 진로목표를 상황에 맞게 수정하여 추구하는 능력과 태도(서울특별시교육청, 2019) 진로탄력성의 구성요소 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>자기이해</td> <td>자신의 내·외적 특성을 올바르게 인식하는 능력</td> </tr> <tr> <td>긍정적태도</td> <td>어려움을 극복할 수 있는 긍정적인 믿음</td> </tr> <tr> <td>자기조절</td> <td>자신의 감정과 행동을 조절하는 능력</td> </tr> <tr> <td>적응성</td> <td>변화에 적응하는 유연한 대처 능력</td> </tr> <tr> <td>대인·정보관계</td> <td>자신의 책임을 대하며 공동의 문제를 해결하는 능력</td> </tr> </table>	자기이해	자신의 내·외적 특성을 올바르게 인식하는 능력	긍정적태도	어려움을 극복할 수 있는 긍정적인 믿음	자기조절	자신의 감정과 행동을 조절하는 능력	적응성	변화에 적응하는 유연한 대처 능력	대인·정보관계	자신의 책임을 대하며 공동의 문제를 해결하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> '진로탄력성'을 본 연구과제 실천을 통해 달성하는 교육 목표 5관왕 으로 설정
자기이해	자신의 내·외적 특성을 올바르게 인식하는 능력											
긍정적태도	어려움을 극복할 수 있는 긍정적인 믿음											
자기조절	자신의 감정과 행동을 조절하는 능력											
적응성	변화에 적응하는 유연한 대처 능력											
대인·정보관계	자신의 책임을 대하며 공동의 문제를 해결하는 능력											

1) 한국직업능력개발원(2016), 2015 학교진로교육 교육 목표 및 성취기준, 교육부

2) 한국직업능력개발원(2012), 연극을 통한 꿈 찾기: 초등학교 교사용, 교육부

3) 장은화(2014), 놀이 중심 진로교육 프로그램이 초등학생의 진로 성숙에 미치는 효과. 경인교육대학교교육대학원 석사학위 논문

나 선행연구 분석

선행연구	선행연구 분석	본 연구의 적용 방안
꿈知樂 책놀이로 내 삶의 리더(Reader&Leader)를 꿈꾸다 (2020, 하영미)	진로 성취기준을 분석하여 2학년 특성에 맞는 그림책을 선정하고 진로 탄력성을 함양하기 위한 교육 활동을 전개함.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1·2학년 교육과정 분석 및 그림책을 활용한 진로 교육 방안 연구 ■ 온/오프라인 진로교육 방안 고안
맞춤 연극놀이로 별별장터 꿈장이 디자인하다 (2018, 박선영)	연극 활동을 통해 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하고 타인에 대한 이해를 높임. 다양한 직업세계를 연극놀이로 표현함.	연극을 통해 자신의 개성을 찾고 타인을 이해하며 미래역량을 키우는 활동이 필요함
PLUS융합인재양성으로 진로 MAKER로 성장하기 (2019, 박정운)	체육·과학·진로를 융합하여 아이들이 스스로 탐구하며 진로 역량을 함양하고 진로를 설계할 수 있는 프로그램 운영	1·2학년 국어, 통합교과, 진로와 과학 기술을 연계한 융합 교육 활동을 통해 융합적 사고능력을 기름

2 실천적 배경

가 공모사업 및 지역사회와의 연계

공모사업	지원기관	프로그램	연계 운영 방안
1학년 놀이 수업 학기제	○○교육청	<ul style="list-style-type: none"> ■ 배움이 있는 교실, 변화하는 학교를 위한 미래지향적 교육과정 운영 ■ 학습 주제 관련 놀이 중심 수업 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 1·2학년 복식 학습의 특성에 맞추어 놀이 중심 학습활동 및 진로 놀이 활동 전개 ⇨ Interest
농촌체험 '고○산 마을'	○○군청	<ul style="list-style-type: none"> ■ 자연 체험 및 어린이 놀이공간 제공 ■ 생태 탐험, 헬기 체험, 놀이카페 운영으로 학생들의 문화생활 증진 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학교 주변과 지역사회와 연계하여 다양한 놀거리·탐색거리를 제공함 ⇨ Personality
2021 STEAM 선도학교	교육부, ○○교육청	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2019~2021년 STEAM 선도학교 운영 ■ 매월 4차시 이상 STEAM체험 운영 ■ 학년별 체험활동, 동아리활동 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 매월 주제중심 STEAM 수업 ▶ 융합수업으로 직업의 변화 예측 및 Human-Touch의 실현 ⇨ Knock
예술 꽃·씨앗학교	문화체육관광부	<ul style="list-style-type: none"> ■ 농촌 지역 학생들의 예술 경험 확대 ■ 중점 프로그램: 연극 <ul style="list-style-type: none"> - 주4차시 이상 연극수업 및 방과후 - 학급별 연극 교육과정 재구성 실시 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 교육과정 재구성 및 연극 프로젝트 운영 ▶ '연극을 통한 꿈찾기' 활동 연계 ⇨ Knock
원격영상 진로멘토링	한국기업가정신재단	<ul style="list-style-type: none"> ■ 비대면 온라인 진로교육 ■ 쉽게 접하기 어려운 직업인들을 만나 직업정보를 제공하는 프로그램 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 코로나19의 장기화로 쉽게 만나기 어려운 직업인들과 쌍방향으로 소통 ⇨ Interest
◇◇군 요트체험학교	◇◇군청	<ul style="list-style-type: none"> ■ 비교적 코로나19로부터 안전한 인근 ◇◇지역의 진로체험시설 활용 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 타 시도로 진로체험활동을 가기 어려운 현 상황에서 인근 지역의 시설을 활용한 진로 탐색활동 ⇨ Challenge Knock
◇◇군 승마체험장		<ul style="list-style-type: none"> ■ 승마체험→3월~5월중 운영 ■ 요트체험→10월 중 	

나 연구 역량 강화를 위한 연수 활동

연수 및 컨설팅	일시/기간	본 연구 반영 내용
예술 꽃·씨앗학교 운영방안 및 프로젝트 학습의 실천	21.2.16~19	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문화·예술·STEAM 융합형 프로젝트의 설계 및 운영에 대한 이해 ■ '연극을 통한 꿈찾기' 활동의 재해석 및 교실 수업 반영
1·2학년 통합교육과정 운영	21.7.~8.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1·2학년 교육과정 운영 방안 및 놀이중심 교과 통합 사례 제시 ■ 학년성을 고려한 진로체험활동 및 진로 탐색 활동의 적용
현장중심 교사수준 교육과정 재구성 연수	21.6.24	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1·2학년 STEAM 융합프로젝트 및 연극공연, 연극 진로활동의 방향 제시 ■ 진로교육에 활용할 수 있는 다양한 자료 제공

3

실태 분석

가 학급 실태 분석 내용 및 분석 방법

대상	시기	조사내용	방법	검사도구	결과분석방법
1·2학년 학생 5명	21.3.22 ~3.26	-SCEP진로영역 실태분석 -진로탄력성 실태분석	제작 설문지	<ul style="list-style-type: none"> • 커리어넷 "진로개발 역량검사" 항목을 1·2학년 수준에 맞추어 재구성함 • 진로 영역 및 진로탄력성 검사 	5점 리커드 척도의 평균해석

나 학급 실태 분석 결과 및 시사점

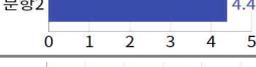
영역	설문내용(N=5)	응답평균	분석결과 및 시사점
I 자아이해와 사회적 역량 개발 Personality 나의 색깔을 찾다	자아이해 및 긍정적 자아개념	나는 스스로를 소중하게 생각한다. 4.6	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자신을 소중하게 생각하고 자신이 좋아하는 것을 잘 파악하고 있다고 응답하였음 ▶ 다른 친구들과 소통하기 위한 사회적 기술을 함양하는 것이 필요함 ▶ 적성과 흥미를 발견하기 위한 다채로운 경험이 필요함
	대인관계 및 의사소통	나는 친구도 나처럼 소중하다고 생각한다. 3.8	
		나는 친구들의 이야기를 잘 들어준다. 3.6	
		나는 내가 어떤 일이나 활동을 좋아하는지 알고 있다. 3.8	
II 일과 직업 세계 이해 Interest 꿈을 들여다보다	변화하는 직업세계의 이해	나는 직업의 종류가 다양하고 많다고 생각한다. 4.2	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 아이들이 다양한 직업의 종류에 관심을 가지고 있으므로 과거의 직업의 변화를 살펴보고 직업의 세계를 이해하는 활동이 필요함 ▶ 온라인/오프라인을 통해 다양한 직업인을 접할 수 있는 경험을 제공해야 함
		나는 미래에 어떤 새로운 직업이 생겨날지 궁금하다. 4.0	
	건강한 직업의식	모든 직업은 소중하다고 생각한다. 3.6	
		나는 내가 맡은 일은 끝까지 해내려고 노력한다. 3.2	
III 진로 탐색 Challenge 첫 발을 내딛다	교육 기회의 탐색	나는 공부를 해야 하는 이유를 말할 수 있다. 4.2	<ul style="list-style-type: none"> ▶ '진로 탐색' 영역에 대한 경험이 전체적으로 부족하여 교육 기회의 탐색 및 직업 정보에 대한 이해를 높이는 것이 필요함 ▶ 직업·진로에 대한 생동감 있는 경험이 요구되며 스스로 진로 정보를 탐색할 수 있는 역량을 키우는 것이 필요함
		나는 초등학교 이후의 모습을 생각해 본 적이 있다. 3.6	
	직업 정보의 탐색	내가 꿈꾸는 직업과 관련된 체험을 해 본 적이 있다. 3.6	
		나는 주변 사람들에게 나의 꿈에 대해 종종 물어본다. 3.4	
IV 진로 디자인과 준비 Knock 새로운 내일로 향하다	진로 의사결정 능력	친구들이 다룰 때 화해 할 수 있는 방법을 알고 있다. 3.6	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 의사결정을 위한 방법을 잘 모르며, 다양한 진로희망을 가지고 있으나 노력의 필요성을 인지하지 못함 ▶ 진로융합 교육을 위한 프로젝트를 운영하고 새로운 변화를 이끌어 가는 힘을 키움 ▶ 변화를 수용하고 창조하는 힘을 키우는 것이 필요함
		나는 혼자 할 수 있는 일은 스스로 하려고 노력한다. 3.8	
	진로 설계와 준비	나는 꿈을 이루기 위해서 여러 가지 노력을 하고 있다. 3.0	
		꿈을 이룬 나의 미래 모습을 상상해 본 적이 있다. 4.2	
진로탄력성 자기이해, 긍정적 태도, 자기조절, 적응성, 대인-정보관계	자기이해	나는 내가 잘하는 것과 못하는 것을 잘 알고 있다. 3.2	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 검사결과 '긍정적태도'는 비교적 높은 평균을 보였으나 '대인정보관계'와 '자기조절'은 낮은 평균을 나타냄 ▶ 평소 스스로 하지 않고 도움을 요청하는 태도와 친구와의 잦은 다툼 때문으로 보임 ▶ 직업의 다양성과 변화를 받아들이고 유연하고 적극적으로 대처할 수 있는 '진로탄력성'을 길러주는 활동이 과제에 포함되어야 함을 알 수 있음
	긍정적태도	나는 나의 미래가 행복할 것이라 생각한다. 4.0	
	자기조절	나는 힘든 일이 있어도 맡은 일을 꼭 해낸다. 2.8	
	적응성	나는 새로운 변화를 무서워하지 않고 잘 적응한다. 3.0	
	대인-정보관계	나는 다른 사람과 이야기할 때 다른 사람의 마음을 헤아리며 대화한다. 2.8	

다 학생 개별 실태 분석 및 중점 지도 방안

순	이름 (학년)	성별	희망 직업	중점 지도 영역									
				자아 이해	직업 탐색	진로 탐색	진로 디자인	M.E.D.A.L 전략					진로탄력성
								Motivate	Enjoy	Design	Access	Link	
1	남○담 (1학년)	남	소방관 축구 선수	☆	☆		☆			☆		☆	대인·정보관계
☆ 뚜렷한 진로 목표가 없고 자신이 좋아하는 사람의 진로 희망을 쫓아감. 다른 사람들과 소통하고 의견을 조율하기 보다는 자신이 하고 싶은 것만 하려고 하여 다툼이 잦음. ⇨ 자신의 개성을 찾고 다양한 진로를 탐색하는 것이 필요함. 다른 사람과 소통하는 힘을 키우는 것이 필요함.					☆		☆		☆		☆	적응성	
2	남○담 (1학년)	여	가수 선생님		☆		☆		☆		☆		적응성
☆ 자신이 좋아하는 그림 그리기를 틈틈이 실천함. 직업의 종류와 역할에 대한 경험이 많이 부족함. 겁이 많고, 자신이 시도했다가 결과가 기대에 미치지 못하면 금방 포기하고 토라지기도 함. ⇨ 일과 직업 세계에 대한 이해가 필요하며 실패하더라도 포기하지 않는 힘이 필요함.					☆	☆	☆		☆	☆		자기조절	
3	박○호 (1학년)	남	크리 에이터		☆	☆	☆		☆	☆			자기조절
☆ 예술과 문학에 뛰어난 재능을 가지고 있으나 산만하고 뚜렷한 진로 목표가 없음. 학습과 일상의 경계가 없고, 자유분방함. 다른 사람을 비난하거나 때리기도 하고 엉뚱한 행동을 하기도 함. ⇨ 자신의 적성과 재능을 살린 진로 탐색과 진로 디자인 활동이 필요함.				☆	☆	☆	☆	☆					자기이해
4	박○태 (2학년)	남	버스 기사		☆	☆	☆	☆	☆				자기이해
☆ 자신에 대한 긍정적인 믿음이 부족하여 자신감이 매우 부족함. 할 수 있는 일도 주저하는 경우가 많음. 친구와 동생의 의견을 잘 들어주고 상대방을 잘 칭찬함. ⇨ 자기이해 활동을 통해 스스로에 대한 믿음을 키우고 진로에 대한 희망을 가지는 것이 필요함.					☆	☆				☆	☆		긍정적태도
5	박○민 (2학년)	남	기업가			☆	☆				☆	☆	긍정적태도
☆ 진로탄력성 중 자기효능감이 뛰어나. 새로운 일을 함에 머뭇거림이 없고 늘 변화를 좋아하며 잘 못하더라도 잘할 때까지 끊임없이 도전함. 다만 실패의 원인으로 다른 사람을 탓할 때가 많음. ⇨ 다양한 직업·진로의 세계를 탐구하고 긍정적인 태도를 기르는 것이 필요함.													

라 학부모 실태조사 결과

대상	시기	조사내용	방법	검사도구	결과분석방법
1·2학년 학부모 4명	4월	자녀의 진로에 대한 이해	제작 설문지, 학부모 상담	초등 진로교육 세부 목표 및 성취기준, 진로 탄력성을 분석하여 자체 제작한 설문지	5점 리커드 척도의 평균

영역	설문내용(N=4)	응답평균	분석결과 및 시사점
자녀에 대한 이해	자녀와의 소통	자녀의 학교생활이나 고민에 대해 충분히 대화를 나눈다.	3.6 문항1 
	자녀의 특성	자녀의 적성이나 흥미, 소질에 대해 알고 있다.	4.4 문항2 
진로교육에 대한 이해	진로교육의 필요성	미래 유망직업이나 직업의 변화에 대해 알고 있다.	3.8 문항1 
	진로상담	자녀의 진로상담을 할 기회가 있다면 꼭 받아보고 싶다.	4.8 문항2 
자녀의 진로에 대한 관심	진학조사 경험	자녀의 초·중·고 진학을 위한 정보에 관심을 가지는 편이다.	4.2 문항1 
	진로체험 지원	자녀의 진로 희망을 지원하기 위한 경험을 제공한다.	3.2 문항2 

마 실태를 반영한 프로그램의 연구 방향 설정

Personality 심리검사 및 M, E, L 전략을 통해 나의 장단점을 파악하고 친구들과 소통한다.	Interest E, A, D 전략을 통해 우리 주변의 직업을 탐색하고 진로의 의미와 직업의 가치를 이해한다.
Challenge E, M, A, L 전략을 통해 꿈을 이 루기 위한 역량을 키우고 다양한 진로 체험활동에 참여한다.	Knock D, L 전략을 통해 나의 진로를 디자인하고 자신을 표현하며 공동체 의식을 기른다.

III. 연구의 설계

1 연구 개요

가 연구의 대상

- 연구 주제: M.E.D.A.L 전략으로 희망올림PICK 에서 진로탄력성 5관왕 달성해요
- 연구 기간: 2021. 3. 2. ~ 2022. 2. 28 (1년간)
- 연구대상: ☆☆초등학교 스스분교장 1·2학년 5명 (♂1학년-남 2명, 여 1명 / ♀2학년-남 2명)

나 연구 절차 및 시기

연구단계	실천 내용	실천 시기 (월)											
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
연구 계획 수립	연구주제 선정 및 선행연구 분석	☆											
	진로실태 설문 및 결과 분석	☆	☆										
	연구과제 선정 및 활동 구안	☆	☆	☆									
연구 준비	교육과정 분석 및 재구성	☆	☆	☆									
	학급 환경 조성	☆	☆	☆	☆	☆		☆	☆	☆	☆		
연구 실천	연구 과제 실천		☆	☆	☆	☆		☆	☆	☆	☆		
	연구 과제 피드백 및 활동 보완		☆	☆	☆	☆		☆	☆	☆	☆		☆
결과 분석 및 정리	연구 자료 정리 및 결과보고서 작성						☆	☆					
	연구결과 검증 및 결과 도출						☆	☆					
	지속적인 지도 및 일반화											☆	☆

2 희망올림PICK M.E.D.A.L 전략 활용 계획

MEDAL 전략은 『희망올림PICK』 과제 해결을 위한 성취전략으로, 아이들의 진로 동기를 유발하고 즐겁고 행복한 가운데 진로탄력성 5관왕을 달성할 수 있도록 힘을 키워주는 활동 전략이다. 미래 역량 함양을 위해 ON/OFF-Line 활동으로 구분하여 전략을 수립하였다.

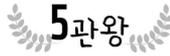
전략 및 목표	전략의 실천	
	ON-Line	OFF-Line
Motivate 그림책을 통해 삶을 긍정하는 태도와 꿈에 대한 도전 의식을 심어주는 성취전략	🖐️ 전략①: e학습터 '그림책 이야기' 코너 🖐️ 전략②: 저작권 공개 온라인 그림책 읽기	🖐️ 전략①: "아침을 여는 독서" 운영 🖐️ 전략②: 맛있는 책읽기- "북카페" 운영 🖐️ 전략③: 책으로 놀아요-생생 독후활동
Enjoy 놀이 활동으로 나의 흥미와 적성을 파악하여 꿈에 한 걸음 다가가는 성취전략	🖐️ 전략①: 온라인 놀이 플랫폼 활용 🖐️ 전략②: 인공지능 수학교육 어플리케이션 🖐️ 전략③: AR 증강현실로 만나는 세상	🖐️ 전략①: 놀이중심 교육과정 계획 수립 🖐️ 전략②: 지역사회 연계형 놀이 경험 제공 🖐️ 전략③: '우리들의 놀이 시간' 운영
Design 창의 융합적 사고로 미래 사회의 변화를 예측하고 진로를 설계하는 성취전략	🖐️ 전략①: 주니어 커리어넷 활용 진로교육 🖐️ 전략②: 꿈을 찾는 "꾸O차O" 활용	🖐️ 전략①: 월1회 STEAM-Day 운영 🖐️ 전략②: 진로설계 교육과정 운영
Access 다양한 직업에 대한 열린 자세를 바탕으로 진로를 탐색하는 성취전략	🖐️ 전략①: '원격영상진로멘토링' 진로교육 🖐️ 전략②: 온라인 진로 교육 채널	🖐️ 전략①: 다양한 진로 체험 활동 🖐️ 전략②: 우리 마을 직업 체험 교육
Link 나를 둘러싼 주변 환경을 이해하며 공동체 속에서 살아가는 나를 발견하는 성취전략	🖐️ 전략①: 온라인 학교폭력 예방 교육 🖐️ 전략②: 온라인 환경 교육	🖐️ 전략①: 프로젝트-공동의 과제 🖐️ 전략②: 사회적 기술 함양

3

프로그램 운영 설계



전략으로 희망울림⁺ PICK 에서 진로탄력성



달성해요

프로그램 중점과제	Personality 나의 색깔을 찾다	Interest 꿈을 들여다보다	Challenge 첫 발을 내딛다	Knock 새로운 내일로 향하다				
SCEP 대영역	I. 자아 이해와 사회적 역량 개발	II. 일과 직업 세계 이해	III. 진로 탐색	IV. 진로 디자인과 준비				
미래사회 핵심역량	<ul style="list-style-type: none"> 자기관리 역량 의사소통 역량 	<ul style="list-style-type: none"> 지식·정보 처리 역량 심미적감성 역량 	<ul style="list-style-type: none"> 공동체 역량 자기관리 역량 	<ul style="list-style-type: none"> 창의적사고 역량 지식·정보 처리 역량 				
프로그램 실천내용	<p>P 소중한 나 만나기</p> <ul style="list-style-type: none"> 새싹이 자라려면? 마음을 다스리는 약속 진로흥미탐색 검사 <p>P 나의 색깔 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> 감각을 깨우는 놀이 창작놀이 장점 응원 릴레이 사랑의 감동 메시지 <p>P 우리의 색이 모여</p> <ul style="list-style-type: none"> 모습은 달라도 우리는 가족 모습은 달라도 우리는 친구 거북이 자전거 하이킹 더 크게, 더 멀리 	<p>I 놀이로 만나는 직업</p> <ul style="list-style-type: none"> 역할극 직업 놀이 직업 체험-요리사 소프트웨어 놀이로 만난 직업 <p>I 직업 세계 속으로</p> <ul style="list-style-type: none"> 직업인과의 만남 우리 동네 직업 정보 탐색 우리 동네 직업 놀이 온라인 직업 탐험 <p>I 건강한 꿈 키우기</p> <ul style="list-style-type: none"> 사라진 직업, 새로운 직업 꿈을 위한 소중한 가치 	<p>C 열려라 나의 꿈</p> <ul style="list-style-type: none"> 꿈을 위한 첫걸음 나의 꿈 미로 여행 우리 반 꿈 지도 <p>C 내 손에서 크는 꿈</p> <ul style="list-style-type: none"> 나도 작가-창작 그림책 신나는 놀이 마당 달빛 한복 패션쇼 우리반 시낭송 대회 <p>C 진로체험 꿈길 여행</p> <ul style="list-style-type: none"> 진로체험-승마&드론 진로체험-로봇&코딩 진로체험-예술체험활동 함께 가면 멀리 가요 	<p>[프로젝트 활동 준비]</p> <ul style="list-style-type: none"> 연극 프로젝트 수립 STEAM 프로젝트 수립 <p>K 연극으로 만나는 내일</p> <ul style="list-style-type: none"> 마법의 여름 인형극 연극캠프-숲속에서 생긴 일 <p>K 상상이 현실로</p> <ul style="list-style-type: none"> 융합진로-누름꽃 액자 융합진로-봄동산 나들이 융합진로-영상편지 제작 융합진로-바람의 힘 <p>K 함께 쓰는 꿈</p> <ul style="list-style-type: none"> 행복나눔 스마일 마켓 스스로 척척 캠핑여행 				
과제해결 중점 성취전략	<ul style="list-style-type: none"> M 아침을 여는 독서 M 책으로 놀아요 E 놀이 중심 교육과정 L 사회적 기술 함양 	<ul style="list-style-type: none"> E 놀이 중심 교육과정 E 온라인 놀이 플랫폼 A 원격영상 진로 멘토링 D 진로 설계 교육과정 	<ul style="list-style-type: none"> E 인공지능 수학 교육 M 온라인 그림책 읽기 A 다양한 진로체험 L 온라인 학교폭력예방 	<ul style="list-style-type: none"> M 아침을 여는 독서 D STEAM-Day운영 L 사회적 기술 함양 L 프로젝트-공동의 과제 				
희망울림 ⁺	희망	행복	가치	도전	소통	감동	미래	창의
기대효과	자신의 소중함을 알고 몸과 마음을 건강하게 관리하며, 공동체 안에서 화목하게 살아가는 힘을 키움	직업의 종류와 역할에 대해 이해하고, 직업과 우리의 삶이 밀접한 관계가 있음을 알고 미래 사회를 준비함	놀이를 통해 학습에 흥미를 가지고 자발적으로 탐색하며, 진로체험으로 다양한 특기를 계발함	연극을 구상하고 공연을 준비하여 계획을 세워 실행하는 것의 중요성을 알고 능동적으로 문제를 해결함				
진로 탄력성	<ul style="list-style-type: none"> 1관왕 자기이해 2관왕 긍정적 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 3관왕 자기조절 	<ul style="list-style-type: none"> 4관왕 적응성 	<ul style="list-style-type: none"> 5관왕 대인·정보 관계 				

희망울림⁺의 인성가치를 함양하며, 진로탄력성 5관왕을 바탕으로 주체적인 삶을 살아갈 힘 키우기

4

교육과정 재구성 및 세부 활동 계획

세부과제	진로영역	중점 전략	재구성 활동 내용	교과통합 (교과/단원)		시기	진로 탄력성	희망 올림
				1학년	2학년			
P 나의 색깔을 찾다	소중한 나 만나기	M	'새싹이 자라려면?'-바르게 성장하기 위한 가치	창체	통합[봄]	3월4주	1관왕 자기이해	희망
			"쏘피가 화나면-정말, 정말 화나면" 읽고 약속나무 만들기	입학초기적응	알쏭달쏭나	3월5주		
			'주니어커리어넷' 진로흥미탐색으로 나의 흥미와 적성알기	창체[진로]		4월1주		
	나의 색깔 찾기	E	'감각을 깨우는 놀이'로 마음 열기	통합[봄]	통합[봄]	5월3주		
			'창작 놀이'로 나의 가능성 만나기	도란도란봄동산	봄이오면	4월2주		
			'내가 보는 나, 네가 보는 나'-장점 응원 릴레이	통합[봄]	통합[봄]	4월2주		
			나를 사랑하는 사람들에게 전하는 감동 메시지	창체[자율]		5월2주		
	우리의 색이 모여	L	모습은 달라도 똑같은 가족이야-다문화가족 이해하기	통합[여름]	통합[여름]	6월1주		
			모습은 달라도 우리는 친구야-장애 이해하기			이런집 저런집	5월3주	
			'거북이 자전거 하이킹'-함께 가면 느려도 괜찮아	가족입니다	창체[자율]	5월4주		
			더 크게, 더 멀리-협동의 힘	창체[진로]		6월2주	2관왕 긍정적 태도	가치
I 꿈을 들여다보다	놀이로 만나는 직업	E	역할극 놀이 -'일기예보 놀이', '급식예절놀이'	통합[봄]	통합[봄]	5월3주	3관왕 자기조절	소통
			나도 요리사!-오감 만족 요리 체험으로 만나는 직업	창체[자율]		5월3주		
			소프트웨어 놀이로 만나는 직업	수학, 창체 수시활동		6월1주		
	직업 세계 속으로	A	직업인과의 만남-원격영상진로멘토링	창체[진로]		7월2주		
			'우리 동네 직업 정보 탐색하기'로 다양한 직업 알아보기	창체[자율]		6월3주		
			우리 동네 직업 놀이	창체[자율]		9월1주		
			온라인 직업 탐험- 직업소개 영상 만들기	국어 생각을나타내요	창체[자율] 어울림프로그램	7월1주		
	건강한 꿈 키우기	D	"직업이 있다, 없다 하네" 사라진 직업, 새로운 직업	국어 생각을나타내요	국어 생각을 생생하게나타내요	9월2주		
			꿈을 위한 소중한 가치 찾기 -직업편견 극복하기			7월4주		
C 첫발을 내딛다	열려라 나의 꿈	E	꿈을 위한 첫걸음-'신나는 공부'로 부터	국어, 수학, 통합교과 수시		3월~	4관왕 적응성	도전
			'나의 꿈 미로 여행'으로 나에게 맞는 직업을 찾아 볼까	창체[자율]		8월4주		
			'우리 반 꿈 지도' 만들기	창체[자율]		8월4주		
	내 손에서 크는 꿈	M	'나도 작가'-창작 그림책 만들기 & 온라인 공유하기	국어 글자를만들어요	국어 말놀이를해요	9월2주		
			우리가 만드는 신나는 놀이 한마당	창체 [학급특색]		5월~		
			자랑스러운 우리 한복 '달빛 한복 패션쇼'	창체 [국악동아리]		9월3주		
			나도 시인-우리 반 시낭송 대회	국어 소리내어 모박모박읽어요	국어 마음을 진작해요	7월2주		
	진로 체험 꿈길 여행	A	진로체험활동 Ⅰ. 승마, 드론체험	토요체험활동 이침활동 연계		3~5월		
			진로체험활동 Ⅱ. 로봇 코딩 활동	창체[진로], 방과후 연계		상시		
			진로체험활동 Ⅲ. 예술 체험 활동	창체[진로], 방과후 연계		3월~		
함께 가면 멀리 가요. "교실에서 찾은 희망"			창체 [학급특색]		7월 중			
K 새로운 내일로 향하다	연극으로 만나는 내일	L	교육과정 연계 연극 프로젝트-'마법의 여름' 인형극하기	국어 생각을나타내요	국어 생각을 생생하게나타내요	6~7월	5관왕 대인 정보 관계	창의
			연극 캠프 - '숲 속에서 생긴 일' 그림자 연극 하기	통합[여름]	통합[여름]	7월3주		
	상상이 현실로	D	Ⅰ.융합(STEAM) 진로교육-시를 담은 누름꽃 액자 만들기	통합[봄]	통합[봄]	3월5주		
			Ⅱ.융합(STEAM) 진로교육-봄동산에 놀러 가요	도란도란봄동산	봄이오면	4월4주		
			Ⅲ.융합(STEAM) 진로교육-부모님에게 전하는 마음	통합[여름]	통합[여름]	5월4주		
			Ⅳ.융합(STEAM) 진로교육-바람의 힘으로 가는 자동차	통합[여름]	통합[여름]	6월5주		
	함께 쓰는 꿈	L	'행복 나눔 스마일마켓'을 열어요	창체[학급특색]		7월4주		
			스스로 척척! 함께 가는 캠핑 여행	창체[자율]		7월2주		
							감동	

IV. 연구과제의 실천

실천과제 1

Personality

나의 색깔을 찾다

1. 활동의도

- **경험의 폭을 늘려요** : 사전 설문조사 결과 '자아이해와 긍정적 자아개념'에 대한 설문 응답이 높게 나타났다. 그러나 초등학교 저학년의 경우 경험의 폭이 좁아 자신의 적성을 알고 있다고 생각하는 경우가 많다. 본 실천 과제에서는 다양한 활동을 통해 자아이해에 대한 경험의 폭을 늘려주는 것이 필요하다.
- **놀이의 힘을 믿어요** : "선생님! 저 드디어 구름사다리를 5칸이나 갔어요!" 놀이는 자유롭고 즐거우며 언제나 아이들의 자발적인 참여를 바탕으로 한다. 아이들은 놀면서 소통하고, 놀면서 자신의 적성을 찾기도 한다. 놀이는 진로탄력성의 '긍정적태도', '자기조절', '적응성'의 많은 요소를 키워주는 힘이 있다.
- **사회적기술을 길러요** : 나와 같이 다른 친구도 소중함을 알고 서로 다른 생각, 감정, 문화를 이해하고 소통하는 힘인 '사회적 기술'을 기르기 위한 활동이 필요하다.

M.E.D.A.L 전략



ON

'주니어커리어넷'을 활용한 진로흥미탐색-나의 흥미와 적성유형 알아보기

OFF

'책으로 놀아요'-소피가 화나면 정말 정말 화나면 함께 읽고 독후활동하기
'놀이중심 교육과정'-감각을 깨우는 놀이/창작놀이로 긍정적 자아이해 경험 확대

2. 활동내용

진로영역	진로 SCEP		핵심역량	진로탄력성		희망올림
자아이해와 사회적역량개발	E1-1.1 E1-1.2	E1-2.1 E1-2.2	자기관리 역량 의사소통 역량	1관왕 자기이해	2관왕 긍정적태도	희망 행복 감동 가치

세부과제	진로영역	중점 전략	재구성 활동 내용	교과통합 (교과/단원)		진로 성취기준	희망 올림	
				1학년	2학년			
P 나의 색깔을 찾다	소중한 나 만나기	M	'새싹이 자라려면?'-바르게 성장하기 위한 가치	창체	통합[봄]	E1-1.1.2	희망	
			"소피가 화나면-정말, 정말 화나면" 읽고 약속나무 만들기	입학초기적응	알쏭달쏭나	E1-1.1.1		
			'주니어커리어넷' 진로흥미탐색으로 나의 흥미와 적성알기	창체[진로]		E1-1.2.1		
	나의 색깔 찾기	자아 이해와 사회적 역량 개발	E	'감각을 깨우는 놀이'로 마음 열기	통합[봄] 도란도란봄동산	통합[봄] 봄이오면	E1-1.1.1 E1-1.1.1	행복
				'창작 놀이'로 나의 가능성 만나기	통합[봄] 학교예가면	통합[봄] 알쏭달쏭나	E1-1.2.1	
				'내가 보는 나, 네가 보는 나'-장점 응원 릴레이	창체[자유]		E1-2.1.2	
				나를 사랑하는 사람들에게 전하는 감동 메시지	창체[자유]		E1-2.1.2	
	우리의 색이 모여		L	모습은 달라도 똑같은 가족이야-다문화가족 이해하기	통합[여름] 우리는 가족입니다	통합[여름] 이런집 저런집	E1-2.1.1 E1-2.1.1	가치
				모습은 달라도 우리는 친구야-장애 이해하기	창체[자유]		E1-2.1.2	
				'거북이 자전거 하이킹'-함께 가면 느려도 괜찮아 더 크게, 더 멀리-협동의 힘	창체[진로]		E1-2.2.2	

3. 기대하는 효과

- 자신의 능력, 소질, 적성 등에 대해 올바르게 인식하고 놀이를 통해 과제 달성의 성취를 느낀다.
- 자신을 둘러싼 주변 환경을 긍정적으로 바라보고 목표를 달성하려는 노력을 통해 건강한 도전 의식을 가진다.

소중한 나 만나기 자신의 소질, 흥미, 적성을 긍정적으로 받아들이고 가정과 학교에서 자신의 감정을 잘 다스린다.

나의 색깔 찾기 풍부한 경험으로 자신이 잘하는 것과 좋아하는 것을 계발하고 자신을 믿고 포기하지 않는 힘을 키운다.

우리의 색이 모여 가족, 이웃, 친구의 소중함을 알고 서로 다른 생각과 문화를 이해하며 협동하는 태도를 기른다.

P 나의 색깔을 찾다

P-1. 소중한 나 만나기

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 자신을 깊이 있게 이해하고 소중하게 생각하는 마음을 기를 수 있다. 자신의 마음, 흥미와 적성을 살펴보고 나와 어울리는 직업을 알 수 있다. 	부 록	4
-------	---	-----	---

진로 SCEP	<ul style="list-style-type: none"> E1-1.1.1 E1-1.1.2 E1-1.2.1 	희망 올림	희망	핵심역량	자기관리
---------	--	-------	----	------	------

새싹이 자라려면?



놀이중심 교육과정

3월 4주 오프라인

1학년: [창체-자율] 입학 초기 적응활동
2학년: [통합-봄] 1.알쏭달쏭 나

가 새싹이 크는 힘

- 식물이 잘 자라기 위해 필요한 것은 무엇일까요?
-햇빛, 물, 흙, 잘 가꾸려는 마음, 바람 등
- 새싹 역할 놀이- "햇빛, 물, 바람, 흙! 고마워"
- 내가 잘 자라기 위해 필요한 것(신체/마음) 가치 탐구하기
- '마음튼튼/몸튼튼' 가치 카드 중 건강한 나를 위한 가치 카드 고르기
- 친구들에게 마음튼튼/ 몸튼튼 다짐하기
- '마음이 자라는 화분' 가꾸기
- 모습이 다른 여러 씨앗을 살펴보고 내가 키우고 싶은 씨앗 정하기
- 씨앗에게 이름을 지어주고 화분에 심기→꾸준히 살펴보고 가꾸어 열매/꽃 맛기

성찰일지

아이들이 몸이 잘 자라는 것은 말할 수 있지만 마음도 잘 자라야 한다는 것은 잘 몰랐어요. 어떤 마음을 더 키워야 하는지 생각해 보는 기회가 되었어요.

성공Tip

- 학기초에 마음튼튼/몸튼튼 가치카드를 만들어 두면 학기 내내 편히 쓸 수 있습니다.
- 씨앗을 심고 이들을 지어주면 아이들이 이 름도 불러주고 정성스레 가꿀 수 있어요

나 선물 같은 나

- '나' 탐구하기 : "선물 같은 나와 너"
-나의 얼굴 사진을 활동지에 붙이고 '나 캐릭터'를 꾸미기
-나의 장점, 취미, 좋아하는 것 등 자신을 나타내는 것 적기
-나는 어떤 선물인지 쓰고 친구들에게 발표하기(ex.나는 행복을 주는 선물이에요)



새싹역할놀이

선물 같은 나

마음을 다스리는 약속



책으로 놀아요

3월 5주 오프라인

1학년: [창체-자율] 입학 초기 적응활동
2학년: [통합-봄] 1.알쏭달쏭 나

- '소피가 화나면, 정말 정말 화나면' 그림책 함께 읽기
-화가 났던 경험을 떠올려보고 '화는 나쁜 마음일까?' 생각해보기
-소피가 화가 났을 때 어떻게 했는지 살펴보기
-화를 어떻게 푸는 것이 좋을지 이야기해보기
- 내 안에 있는 여러 가지 마음 표현하기
-여러 가지 마음의 종류와 나의 경험을 떠올려 친구와 공유하기
-알록달록 색깔 천을 이용하여 여러 가지 마음을 온 몸으로 표현하기
- 마음을 다스리기 위한 약속 세우기
-다른 사람들에게 상처를 줄 수 있는 마음을 떠올려보기
-마음을 다스리기 위한 약속을 정하고 손바닥 약속나무 만들기

성찰일지

아이들은 화내는 것을 무조건 나쁘다고 생각했어요. 자신이 화났던 경험을 떠올려보고 바르게 화내는 방법에 대해 고민해볼 수 있었습니다.



색깔천 마음표현

손바닥 약속나무

진로흥미탐색 검사



주니어커리어넷 활용

4월 1주 온라인

1학년: [창체-자율] 입학 초기 적응활동
2학년: [통합-봄] 1.알쏭달쏭 나

- 저학년 진로흥미탐색 실시하기
-[주니어커리어넷]-[저학년진로흥미탐색]-[진로흥미 색칠놀이]
-직업의 중요성: 즐거움, 성취, 보람느끼기, 경제활동하기, 사회 소속감
-"자기이해 색칠놀이"하기
- 진로탐색 결과 분석하기
-진로유형 살펴보기 : 똑딱이/탐험이/멋쟁이/친절이/씩씩이/성실이
-관련 직업을 살펴보고 나의 진로 희망과 비교하기

성공Tip

1학년은 진로흥미검사 시 문맥을 이해하며 글 읽기에 어려움이 있어서 선생님이 문 장의 의미를 풀어서 말해야 합니다.



진로흥미탐색 검사

진로 탄력성	1관왕 자기 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 능력, 소질, 감정 등을 올바르게 이해하고 자신이 잘하는 것과 좋아하는 것을 수용함 • 자신을 긍정적으로 인식하고 자신의 능력을 믿는 "자기 인식"의 태도를 기름 • 자신의 진로 유형과 그 특징을 살펴봄여 다양한 진로의 종류를 탐색함
--------	-----------	--

활동 소감	<ul style="list-style-type: none"> "내가 키우고 싶은 마음은 성실이에요. 저는 숙제를 꼭 빼먹지 않고 할 거예요" "저는 슬픔을 표현할 때 색깔 천 속으로 들어갔어요. 꼭꼭 숨고 싶어지거든요"
-------	---

P 나의 색깔을 찾다

P -2. 나의 색깔 찾기

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이를 통해 자신의 감정과 내면을 표현하며 즐겁게 어울릴 수 있다. ▶ 놀이를 통해 긍정적인 정서를 경험하고 자기주도적 진로 인식을 키울 수 있다. ▶ 주변의 사람들에게 감사한 마음을 여러 방법으로 표현할 수 있다. 	부 록	5
진로 SCEP	▶ E1-1.1.1 ▶ E1-1.2.1 ▶ E1-2.1.2	희망 올림	행복, 감동
		핵심역량	자기관리 의사소통

감각을 깨우는 놀이

지역사회 연계 놀이

5월 3주 오프라인
 1학년: [통합-봄] 2. 도란도란봄동산
 2학년: [통합-봄] 2. 봄이 오면

가 놀이로 진로동기 깨우기

- 교육과정과 연계한 '오감을 깨우는 감각 놀이'-[통합-봄]
- '봄과 놀기' 주제에 따라 아이들의 의견을 반영하여 3가지 놀이계획 세우기
 -놀이의 조건 정하기(ex.봄 날씨와 관련된 놀이를 정해요 /봄 곤충과 꽃을 보고 싶어요 등)

봄과 놀기	봄 느끼기	눈·코·귀로 봄 만나기 / 학교를 둘러보며 봄 친구(동물, 식물) 만나기
	봄비 놀이	봄 비 맞기/ 빗방울처럼 데굴데굴 굴러보기/ 물총·비눗방울 놀이
달팽이 놀이	달팽이 놀이	두 팀으로 나눠 달팽이 모양의 길 양 끝에서 달리기 놀이하기
	씨앗 놀이	씨앗-새싹-꽃-열매 순으로 단계별 가위바위보 놀이하기

성찰일지

자신감이 부족한 2학년 박O태가 자신의 마음을 열고 적극적으로 변할때는 역시 놀이할 때입니다. 놀이를 하면서 자신의 능력을 발견하고 긍정적으로 생각할 수 있었어요.

성공Tip

학교 주변에 키즈카페가 있다는 것을 몰랐어요. 유치원에 협조를 구하면 지역내 놀이공간에 대한 정보를 얻을 수 있습니다. 놀이공간이 없다면 교실 속 놀이 공간을 만들어도 좋아요

나 학교 밖에서 놀기

- 학교 밖, 도담도담 걷기의 날
 -장소: 학교 주변 강 둘레길
 -계획 세우기: 우리반 여행 깃발 만들기, 어디까지 걸을까?, 무슨 놀이를 할까?
 -강 둘레길을 걸으며 스탬프 미션을 완수하고 강가에서 돌탑 쌓기, 물수제비 놀이하기
- 지역 체험형 놀이 공간(고O산 마을 키즈카페) 방문하기
 -학교 밖에서 즐겁게 놀았던 경험 떠올리기
 -우리 지역의 놀이 공간 중에서 함께 가보고 싶은 곳을 투표로 정하기
 -범퍼카, 트램폴린, 미니카, 킥보드 등 다양한 신체 놀이 활동 함께하기
 -놀이 후 마음 나누기 '키즈카페에 처음 와봤는데 너무너무 신나요!'



창작 놀이

아침을 여는 독서

4월 2주 오프라인
 1학년: [통합-봄] 2. 도란도란봄동산
 2학년: [통합-봄] 2. 봄이 오면

가 긍정의 힘! 그림책 놀이

- '무지개 물고기, 그림책 만나기
 - '무지개 물고기'를 읽고 친구들이 무지개 물고기를 좋아하게 된 이유 생각하기
 -내가 무지개 물고기라면 친구들에게 비늘을 나누어 주었는지 생각해보기
 -내가 가진 장점 중 친구들에게 나누어 주고 싶은/베풀고 싶은 것 발표하기
 -나의 장점을 담은 '무지개 물고기' 만들기
- '오색오색 팬티, 그림책 만나기
 -무서움을 극복한 '재스퍼'의 이야기를 읽고 내가 무서워하는 것 발표하기
 -무서움, 두려움을 극복하기 위해 어떤 노력을 해야 하는지 생각하기
 -'용기 있는 나'를 위한 '오색오색 팬티' 만들기(내가 극복하고 싶은 것/나의 고민)
 - 친구들의 오색오색 팬티를 모아 그림책 장면처럼 교실에 매달아 넣어두기

성찰일지

그림책을 읽고 관련된 진로 놀이를 하면 아이들이 정말 좋아해요. 특히 '오색오색 팬티'를 읽고 극복하고 싶은 것을 팬티에 그리는 것은 아이들의 아이디어랍니다

성공Tip

•학교에서 좋아하는 장소를 촬영한 후 미러링을 사용하면 수고를 덜 수 있어요
 •학교를 둘러보며 놀이하면 학교에 대한 긍정적인 마음이 생겨요

나 자기주도적 구성놀이

- 종이 딱지 우리 학교
 -우리 학교에서 가장 아름다운 곳, 내가 가장 좋아하는 장소를 찾아 촬영하기
 -내가 찍은 사진을 친구들과 함께 보고, 우리 학교의 좋은 점 말하기
 -종이 딱지를 접어 서로 모아 '종이 딱지 우리 학교' 만들기
 -어쩌다 놀이: '학교 탐험→창의 놀이'의 자연스러운 연결
 ↳ #강당에서-숨바꼭질 #뒤뜰에선-무궁화꽃 #딱지접기가-딱지치기로 #온학교가 놀이터



장점 응원 릴레이

놀이중심 교육과정

4월 2주 오프라인

1학년: [통합-봄] 1. 학교에 가면
2학년: [통합-봄] 1. 알쏭달쏭 나

가 서로를 비추는 거울

- 장점릴레이 기차놀이
 - 친구가 가지고 있는 장점을 생각하고 장점을 기차 모양 활동지에 쓰기
 - 장점을 쓴 열차를 이어붙이기
 - 장점 기차를 더 길게 이어 쓴 팀이 놀이에서 승리한다.
- 친구 얼굴 완성하기 & 친구를 칭찬해요
 - 동글게 둘러앉아 서로 그리고 싶은 얼굴짜 친구 정하기
 - 친구의 얼굴을 잘 관찰하고 그림으로 그리기.
 - 친구 얼굴 그림에 친구를 칭찬하거나 응원하는 메시지 적기

성찰일지

'서로를 비추는 거울' 활동은 좀 조심스러웠어요. 친구의 얼굴을 우스꽝스럽게 그린 않을까... 하지만 그림을 잘 못그리는 00이도 정성스럽게 그려주어 고마웠어요

성공Tip

- 얼굴 부채로 친구의 장점을 알게되고 다른 친구가 보는 나의 장점도 알 수 있어요
- 진로포트폴리오에 가족과 친구의 응원을 적으면 아이들이 늘 꺼내 읽어봐요

나 나는 네가 되어

- 나를 소개해요
 - 눈, 코, 입이 그려지지 않은 얼굴 종이에 내가 보는 나의 모습 그리기
 - 내가 잘하는 것, 내가 좋아하는 것을 그림으로 함께 그리기
- 얼굴 부채로 "나는 네가 되어"
 - 내가 그린 얼굴을 둥근 모양으로 오리기
 - 얼굴 모양 종이 뒤에 나무 젓가락을 붙여 부채 모양으로 만들기
 - 내가 되고 싶은 우리 반 친구와 얼굴 부채를 바꾸어 칭찬 놀이하기
- "너는 우리의 희망이야"-학습포트폴리오 표지 만들기
 - 활동지에 포기하지 않고 꿈을 위해 노력하겠다는 나의 다짐 적기
 - 활동지에 친구/선생님/부모님에게 응원의 글 받아오기
 - "꿈꾸는 작은별" 진로 학습포트폴리오 표지에 붙이기



친구 얼굴 관찰



나를 소개해요



얼굴 부채 놀이



포트폴리오 표지

사랑의 감동 메시지

놀이중심 교육과정

5월 2주 오프라인

1학년: [창체-자율] 감사의 마음을 전해요
2학년: [창체-자율] 감사의 마음을 전해요

가 부모님께 전하는 감동

- 가족 역할 놀이 하기
 - 역할 놀이를 위한 가족 구성원 정하기
 - 역할 놀이 상황 정하기 (ex.명절에 다 같이 모였어요/아침에 함께 밥을 먹어요 등)
 - 바른말, 바른 태도를 지키며 가족 역할 놀이 하기 및 소감 나누기
- 부모님께 드릴 감사 화분 만들기
 - 색종이로 여러 가지 꽃을 접고 종이에 붙여 화분 완성하기
 - 종이를 오려 꽃 사이에 꽃아들 카드를 만들고 부모님께 전할 감사 편지 쓰기

성찰일지

어린이날이 지나면 어버이날, 스승의 날이 있지만, 아이들은 받는 것에 익숙해져서인지 부모님과 선생님께 감사의 마음을 전해야 하는 까닭을 잘 몰랐어요

성공Tip

- 가족역할놀이를 할때는 상황을 구체적으로 제시해주는 것이 좋아요
- 학교에서 일하시는 분들을 떠올려보고 감사의 마음을 전할 때는 예의를 지키도록 해요

나 선생님께 전하는 감동

- 우리 학교를 위해 일하시는 선생님들 떠올리기(ex.교장·교감선생님, 조리사님, 기사님 등)
 - 학교를 위해 애쓰는 분들이 있어서 어떤 점이 좋은지 생각 나누기
 - 학교에 학생만 있다면? 기사님이 없다면? 지킴이 선생님이 없다면?
- 우리 학교를 위해 애쓰는 분들을 위한 꽃다발 쟁반 만들기
 - 어떤 분에게 만들어 드릴지 생각해보기
 - 색종이로 카네이션을 접고 색접시에 붙인 후 선생님들께 전해드리기



가족역할놀이



감사의 마음전하기



꽃쟁반 만들기

진로 탄력성	1관왕 자기 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이를 통해 자신의 가치에 대해 올바르게 인식하고 자신의 성장 가능성을 믿음 • 창작 놀이로 자발성과 적극성을 키우며, 자기효능감을 기름 • 다른 사람들이 생각하는 자신의 다양한 장점, 소질, 적성 등 내·외적인 특성을 이해함 • 주변 사람들에게 감사의 마음을 전하며 바른 말, 바른 태도로 내면의 긍정의 힘을 키움 • 친구와 가족의 응원을 통해 자신을 믿고 목표를 위해 포기하지 않는 태도를 기름
활동 소감	<ul style="list-style-type: none"> ☺ "저는 친구 웃기기를 잘하는데, 친구를 웃기는 능력을 줘도 되나요?" ☺ "0호는 그림을 잘 그려. 어떻게 하면 잘 그릴 수 있는지 알려줘" ☺ "할머니께서 포트폴리오에 포기하지 말고 노력하는 훌륭한 사람이 되라고 적어주셨어요" 	

P 나의 색깔을 찾다

P -3. 우리의 색이 모여

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 가족과 장애를 가진 사람을 살펴보고 더불어 살아가는 마음을 가질 수 있다 도전과 성공의 경험을 바탕으로 자신의 진로 흥미를 찾을 수 있다. 협동하여 공동의 문제를 해결하고 서로 올바르게 소통할 수 있다. 	부 록	6
진로 SCEP	E1-2.1.1 E1-1.2.1	희망 올림	가치
		핵심역량	자기관리 의사소통

감각을 깨우는 놀이



사회적 기술함양



6월 1주 오프라인



1학년: [통합-여름] 1.우리는 가족입니다
2학년: [통합-여름] 1.이런 집 저런 집

가 가족 편견 없애기

- "내가 상상한 가족" 콜라주하기
 - 가족과 함께했던 즐거운 경험을 떠올리기(ex.가족여행/외식/놀이 등)
 - 잡지, 책, 신문에서 사람/동물/소품 등의 사진이나 그림 오리기
 - 도화지에 내가 상상한 가족과 함께하는 즐거운 시간 표현하기
 - '내가 상상한 가족'의 가족 구성원과 가족의 특징 발표하기 & 질문하기
- 안녕? 손가락 가족
 - 친구들의 가족 사진을 살펴보고 어떤 점이 다른지 이야기하기
 - 우리 가족의 모습을 손가락 인형으로 만들기
 - 가족 구성원의 성격, 취미, 모습을 담은 손가락 인형을 살펴봄으로써 가족의 모습은 다르지만 모두 다 '손가락 가족'임을 깨닫기

성찰일지

반에 다문화 가족과 한부모 가족, 대가족, 쌍둥이 남매 가족이 있어서 아이들이 가족의 다양성을 이해하고 서로 존중할 수 있었어요.

성공Tip

- 가족콜라주를 하며 가족 구성원의 일과 외모에 대한 편견도 없앨 수 있었어요.
- 관내 다문화가족 지원센터에서 다문화교육을 지원해준답니다.



가족 콜라주

손가락 가족

나 다문화 이해 교육

- 일본에 대해 알아보까요?
 - 우리 주변의 일본인에 대해 떠올리기(ex.유치원 방과후 선생님/청소도우미선생님 등)
 - 일본의 인사말, 문화, 옷, 노래 알아보기
- 놀면서 배우는 일본 문화 이야기
 - 일본의 전통놀이 함께하기 / 일본 전통 옷 입어보기 / 장난감 만들기 등
 - 일본의 문화와 생활 모습을 존중하고 이해하는 마음 기르기



다문화 이해 교육(일본)

창작 놀이



놀이중심 교육과정



5월 3주 오프라인



1학년: [통합-여름] 1.우리는 가족입니다
2학년: [통합-여름] 1.이런 집 저런 집

가 구족화로 신체장애 극복

- 신체장애를 극복하고 살아가는 사람들
 - 패럴림픽 영상을 보며 장애를 극복하고 끊임없이 도전하는 사람들 들여다보기
 - 신체장애를 가진 사람들을 바라보는 올바른 시선에 대해 이야기 나누기 (ex.이상하게 생각하지 않아요/다른 친구랑 똑같이 대해요 등)
 - 장애를 극복한 사람들을 살펴보고 느낌 나누기(ex.대단해요/칭찬해주고 싶어요)
- 구족화 체험하기
 - 활동지에 내가 그리고 싶은 그림(풍경/캐릭터)을 절반만 그리기
 - 나머지 절반은 손을 사용하지 않고 입이나 발을 이용해 그림그리기
 - 완성한 그림을 살펴보고 구족화를 그린 소감을 나눈다.

↳(열심히 연습해서 입과 발로 그림을 그린 화가가 정말 대단해요/장애인이 아니라 더 멋진 사람인 것 같아요)

성찰일지

•단순히 놀이에 그치지 않고 협력과 도전으로 장애를 극복할 수 있는 힘을 키울 수 있도록 활동을 구성하였어요.
•활동을 통해 더불어살아가는 마음을 갖았어요

성공Tip

- 패럴림픽에 영상을 보면 아이들이 포기하지 않는 마음을 느낄 수 있어요
- 평소에 그냥 지나치던 학교의 장애인 도움 시설을 함께 둘러보는 것이 좋아요



구족화 체험하기

나 협력으로 시각장애 극복

- 내가 만약 시각장애인이라면?
 - 시각장애인에게 불편한 점은 어떤 것이 있을지 생각하기
 - 눈을 가리고 우리 학교를 돌아보며 어떤 점이 위험했는지 소감 나누기
- 시각장애를 극복하기 위한 방법 : 협력 & 더불어 살아가는 마음
 - 바닥에 여러 가지 장애물을 깔아두고 친구의 눈 가리기
 - 친구에게 방향을 알려주며 목표물(공)을 찾아오는 미션을 수행하기
- 우리 학교에서 장애인을 위한 도움 시설은 무엇이 있는지 살펴보기
 - 장애인과 더불어 살아가기 위해 우리가 할 수 있는 일은 무엇인지 이야기하기



협력으로 시각장애 극복하기

거북이 자전거 하이킹

지역사회 연계 놀이

5월 4주 오프라인 1학년: [통합-여름] 1.우리는 가족입니다
2학년: [창체-자율] 놀이계획을 세워요

가 자전거-새로운 도전

- 분교에서 자전거 배우기
 - 분교에서 전교생 1인 1자전거/ 안전용구를 3월에 지급
 - 형/누나/언니/오빠와 함께 하는 자전거 배우기-매일 아침활동·중간놀이
 - 신나는 자전거: 잘 못 타는 친구는 서로 밀어주고, 모래에 빠지면 구해주고
- 도전의 결과는 성공! (3월부터 10월까지 꾸준히 연습했어요. 지금도 ...ing)
 - 우리 반 남자아이들 모두 두 발 타기에 성공! 1학년 여자아이도 네 발타기 성공!
 - 넘어지고 다쳐도 포기하지 않았던 경험 나누기(ex.나의 영광의 상처는?)

나 자전거 하이킹

- 자전거 하이킹 계획 세우기
 - 하이킹 장소 정하기: 마을 강변 / ○○전통마을까지? / 바닷길자전거도로?
 - 안전용구는 어떤 것으로?: 목이 긴 양말, 헬멧, 보호대, 형광조끼, 손수건 등
 - 규칙 정하기: 추월하지 않기, 넘어지면 기다려주기, 갑자기 서지 않기, 위험할 땐 따르릉!
 - 어떤 놀이를 할까?: 바닷가에서 모래 놀이 / 축구 / 물놀이
- 다 함께 자전거 하이킹을 떠나요
 - 바닷길 자전거 도로를 따라 다 함께 자전거 하이킹 가기
 - 여러 가지 놀이 함께 하기
 - 소감 나누기(ex.땀샘 달리지 못해서 아쉽지만 너무 재밌었어요.나중엔 꼭 두발을 탈거예요)

성찰일지

△분교는 형, 누나들이 자전거 타기를 늘 도와줍니다. 부적부적 자전거를 타다 보니 어느새 실력이 붙었네요. 서로 도우며 타는 모습을 배워 아이들이 서로서로 밀어주는 장황했어요

성공Tip

•자전거가 없다면 줄잡기, 구름사다리 등 포기 하지 않고 할 수 있는 신체활동을 추천합니다.
•놀이 규칙을 아이들이 스스로 정하게 하면 더 잘 기억하고 지킵니다.



자전거 배우기



하이킹을 떠나요

바닷가 놀이

더 크게, 더 멀리

프로젝트-공동의 과제

6월 2주 오프라인 1학년: [창체-진로] 협동하여 문제 해결하기
2학년: [창체-진로] 협동하여 문제 해결하기

가 대형 종이집 만들기

- 교실 속 놀이터를 만들기 위해 의견 나누기
 - 교실에서 재미있게 놀기 위해 어떤 것들이 필요할까?(ex.높은 공간/테이블/집 등)
 - 교실 놀이터 만들기(#집에서 테이블 가져오기 #바닥매트 깔기 #종이집 고르기 등)
- 대형 종이집 만들기
 - 교실에 어울리는 종이집 고르기→주문하기→함께 조립하기
 - 종이집 지붕에 자유롭게 낙서하기(ex.우리 반 친구 이름/귀여운 그림/수학 문제 등)
 - 협동하여 집 색칠하기: 소요 기간 약 1주일
- 종이집에서 놀이하기: 소꿉놀이, 아침 티타임, 숨바꼭질 등 함께 놀이하기

성찰일지

아이들이 협동을 하면서 자연스럽게 놀이할 수 있는 방법은 없을까 생각하면서 활동을 시작하게 되었어요. 만드느라 고생을 많이 했지만 뿌듯해하는 점이 이뻐요

성공Tip

•학급자율경비를 활용하여 대형 종이집을 구매할 수 있어요
•대형비행기를 만들 땐 먼저 작은종이로 만들어보고 두껍고 큰 종이로 만들면 쉬워요

나 대형 비행기 날리기

- #어쩌다 비행기 : 선생님, 커다란 비행기, 진짜 커~다란 비행기를 만들고 싶어요!
 - 비행기 만들기 계획 세우기: 태블릿PC로 유튜브 영상 검색하기
 - 1학년 팀 / 2학년 팀으로 나누어 대형 비행기 제작 계획 세우기 (준비물은? 재료는?)
 - 1차: A4종이 비행기 만들기 2차: 4절 종이 비행기 만들기
- 대형 비행기를 만들고 날려볼까요?
 - 각 팀별로 대형 비행기 만들기 : 역할에 따라 비행기의 각 부분 만들기
 - 시험 비행하기 →비행기 보완하기 →비행기 꾸며주기
- 활동 소감 나누기: (친구가 만들자고 할 땐 못할 것 같았는데 같이 하니 만들 수 있었어요.)



대형종이집 만들기

종이집에서 놀이하기



비행기 만들기

비행기 날리기

진로 탄력성 2관왕 긍정적 태도

- 가족의 소중함과 가치를 이해하며 주변의 다양한 가족 형태를 살펴보고 긍정적으로 생각함
- 역경을 극복한 사람들을 살펴보고 공감하며, 포기하지 않는 삶의 힘을 키움
- 시각장애 극복 놀이로 협력의 중요성과 가치를 알고 더불어 살아가는 삶의 소중함을 느낌
- 자전거 타기, 대형 종이집, 대형 비행기를 만들 때 목표를 달성하려는 의지를 가지고 끝까지 노력함
- 실패를 두려워하지 않고, 자신의 마음을 잘 다스려 도전하여 성취감을 느낌

활동 소감

- ☺ "눈을 가려서 앞이 하나도 안보였는데 친구들이 장애물을 잘 피할 수 있게 도와주었어요"
- ☺ "선생님!!!! 저 두 발 자전거 타기에 성공했어요!. 이제 ○담이 가르쳐 줄거예요!"
- ☺ "우리 팀은 비행기 날개를 아래쪽에 붙여보자. 잘 날 수 있을까?"

실천과제 2

Interest

꿈을 들여다보다

1. 활동의도

- Interest - "꿈을 들여다보다"는 일과 직업의 의미를 알아보고 자신을 둘러싼 다양한 직업에 관심을 가지며 직업의 변화를 이해하고 건강한 직업의식을 기르는 프로그램으로 구성하였다.
- 1·2학년 아이들은 자신이 일상에서 겪고 흔히 볼 수 있는 직업 외에는 잘 알지 못한다. 우리 반 아이들의 진로 희망을 살펴보면 주변이나 미디어에서 쉽게 접하는 '선생님', '가수', '크리에이터', '소방관' 등을 희망한다.
- 따라서 직업의 변화를 살펴보고 미래 사회에서는 나의 적성과 흥미를 바탕으로 직업을 만들어 낼 수도 있으며, 여러 종류의 직업을 가지게 될 수도 있음을 깨닫도록 한다.
- 또한 직업에 대한 긍정적인 인식을 바탕으로 맡은 일에 최선을 다하는 습관을 들이는 학습 경험을 제공하고자 한다.

M.E.D.A.L 전략	ON	'주니어커리어넷' '바쁘다 바빠 직업체험'으로 직업의 종류와 직업의 변화 이해하기 '온라인 놀이 플랫폼' 이슈 코딩 놀이 후 소프트웨어 관련 직업 알아보기 '원격영상진로멘토링'으로 직업인을 만나 소통하기
	OFF	'놀이중심 교육과정'-교육과정과 연계한 역할극 놀이로 직업에 대해 이해하기 '우리마을 직업체험'-우리 마을의 다양한 직업인을 만나 직업 가치를 공감하기

2. 활동 내용

진로영역	진로성취기준	핵심역량	진로탄력성	희망올림				
일과 직업의 세계 이해	EⅡ-1.1 EⅡ-2.1 EⅡ-2.3 EⅡ-1.2 EⅡ-2.2	지식·정보처리역량 심미적 감성역량	자기조절	소통 창 의 미래 가치				
세부과제	진로영역	중점 전략	재구성 활동 내용	교과통합 (교과/단원)	진로 성취기준	희망 올림		
I 꿈을 들여 다 보 다	놀이로 만나는 직업		역할극 놀이 - '일기예보 놀이', '급식에절놀이'	통합[봄] 도란도란봄동산	통합[봄] 봄이오면	EⅡ-1.1.2	소통	
			나도 요리사!-오감 만족 요리 체험으로 만나는 직업	창체[자율]		EⅡ-1.1.2		
			소프트웨어 놀이로 만나는 직업	수학, 창체 수시활동		EⅡ-1.1.2	창의	
	직업 세계 속으로	일과 직업의 세계 이해		직업인과의 만남-원격 영상 진로 멘토링	창체[진로]		EⅡ-1.2.1	미래
				'우리 동네 직업정보 탐색하기'로 다양한 직업 알아보기			EⅡ-1.2.1	
				우리 동네 직업 놀이	창체[자율]		EⅡ-2.1.1 EⅡ-2.2.1	
				온라인 직업 탐험- 직업소개 영상 만들기	국어 생각을나타내요	창체[자율] 어울림프로그램	EⅡ-1.2.2	
	건강한 꿈 키우기			"직업이 있다, 없다 하네" 사라진 직업, 새로운 직업	국어	국어	EⅡ-1.2.2	가치
				꿈을 위한 소중한 가치 찾기 -직업편견 극복하기	국어 생각을나타내요	생각을 생생하게나타내요	EⅡ-2.3.2	

3. 기대하는 효과

- 놀이를 통해 다양한 직업에 보다 쉽게 접근하고, 직업의 소중함을 느끼며, 직업에 대한 편견을 극복한다.
- 온라인과 오프라인 활동으로 직업에 대해 알아가고 서로 소통하며 꿈을 위한 소중한 가치를 느낀다.

- 놀이로 만나는 직업** 놀이를 통해 직업의 종류와 직업이 하는 일을 알고 직업의 소중함을 느낀다.
- 직업 세계 속으로** 온라인과 오프라인으로 다양한 직업인을 접하고 일의 가치를 느낄 수 있다.
- 건강한 꿈 키우기** 직업 세계의 변화와 미래 사회에 필요한 가치를 인식하며 자신에 대한 믿음을 가진다.

I 꿈을 들여다보다

I -1. 놀이로 만나는 직업

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 직업 체험을 통해 일과 직업의 소중함을 느낄 수 있다. 코딩을 체험하고 미래 직업의 흐름을 이해할 수 있다. 	부록	7
진로 SCEP	E11-1.1.2	희망 올림	소통, 창의
핵심역량	지식-정보처리		

역할극 직업놀이



놀이중심 교육과정



5월 3주
오프라인



1학년: [통합-봄] 1-1-2 도란도란 봄동산
2학년: [통합-봄] 2-1-2 봄이 오면

- 봄 날씨를 전하는 일기예보로 직업 알아보기
 - 봄 날씨의 특징 알아보기(따뜻해요/황사가 심해요/일교차가 심해요/봄비가 와요)
 - 날씨와 우리 생활과의 관계 알아보기(비울 땐-우산, 우비/황사엔-마스크/일교차는-외투)
 - 일기예보를 할 때 필요한 직업은?: **아나운서, 연출가, 음악가, 기자** 등
 - 일기예보를 해요: 역할을 정해 봄날씨와 생활 일기예보하고 영상 촬영하기
- Q. 급식을 먹기까지 어떤 사람들이 무슨 노력을 했을까요?
 - 급식을 먹기까지 필요한 일 생각하기: 요리하기/청소하기/농사짓기/배달하기 등
 - 일과 직업의 관계 생각하기: **요리사/청소 도우미/농부/배달원/영양 선생님** 등
 - 한 끼가 완성되기까지, 역할 놀이 후 소감 나누기(감사한 마음으로 급식을 먹어줬어요)

성찰일지

직업놀이를 하면서 아이들이 '선생님 저 이번엔 음악연출가 하고싶어요'라는 구체적인 직업명을 말할 수 있었어요. '한 끼가 완성되기까지' 놀이로는 급식예절도 배웠어요



봄날씨 일기예보



급식예절놀이

직업체험-요리사



놀이중심 교육과정



5월 3주
오프라인



1학년: [창체-자율] 학급 특색 활동
2학년: [창체-자율] 학급 특색 활동

- 요리 체험으로 만나는 직업-요리사!
 - 함께 만들 요리와 필요한 재료, 만드는 방법, 역할 정하기
 - 재료 손질 및 조리도구 사용 방법 알아보기
 - 1일 요리사가 되어 함께 힘을 모아 스파게티 요리하기
 - 요리 후 음식을 나누어 먹고 뒷정리도 함께 하며 협동의 중요성 느끼기
 - Q.요리사로서 책임감을 가지고 꼭 해야 하는 일이 있다면?
→ 깨끗이 요리하기/ 맛있게 요리하기/ 다른 사람들에게 베풀기 등

성공Tip

먹고 싶은 음식, 필요한 재료, 우리의 역할, 지켜야 할 것을 세부적으로 정하면 책임감을 가지고 활동해요



나도 요리사!

소프트웨어로 만난 직업



온라인 놀이 플랫폼



6월 1주
온라인



1학년: [수학],[창체-진로] 수시활동
2학년: [수학],[창체-진로] 수시활동

가 코딩이 뭐지?

- 터틀봇 코딩놀이를 코딩의 의미 알아보기
 - 코딩① 카드 코딩놀이: 명령어 카드를 입력하여 고깔콘 돌아오기
 - 코딩② 색깔 코딩놀이: 무지개 색깔 코딩으로 노래 연주하기(♯작은별!)
 - 코딩③ 라인 코딩놀이: 내가 원하는 길/우리가 만드는 길 라인 코딩하기
- 친구와 함께하는 언플러그드 코딩놀이
 - 친구의 눈을 손수건으로 가리고 출발선에 서기
 - 친구들의 명령어를 듣고 미션 장소로 찾아가 미션 수행하기
 - 코딩의 의미와 쓰임 생각하기(내가 원하는대로 조종하는 거예요/알아서 척척 편리하게 해줘요)

성찰일지

왼쪽, 오른쪽 방향에 대한 인지가 부족하다 보니 카드 코딩으로 고깔콘을 돌아오는건 어려웠어요. 여러 가지 놀이로 코딩을 하다보니 크리에이터라는 직업에 관심이 생겼어요

성공Tip

•언플러그드 코딩놀이를 한 후 로봇 코딩을 하면 코딩에 대한 이해가 높아져요
•EBS소프트웨어 활동은 "달려라 펍수"프로그램을 이용했어요. 아이들이 너무 좋아합니다.

나 SW로 만난 직업

- EBS소프트웨어(이숲ebssw.kr)에서 코딩 실습하기
 - "코딩놀이터"에서 블록 코딩으로 미션 해결하기→나만의 미션 만들기
 - 코딩과 관련된 직업 알아보기[이숲-소개-크리에이터 현황]
 - Q.크리에이터란?: 사람들의 아이디어를 구현해내는 사람
 - 크리에이터 만나기(유○سن크리에이터: 우리의 반짝이는 아이디어가 세상의 빛이 됩니다.)

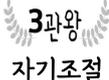


터틀봇코딩



이숲코딩놀이

진로 탄력성



- 놀면서 다양한 직업에 흥미를 가지고, 여러 가지 방법으로 직업에 대해 탐색함
- 놀이나 체험을 할 때 어려운 점이 있어도 포기하지 않고 끝까지 노력하는 태도를 보임
- 요리, 코딩 활동에서 자발적인 태도로 활동과 미션을 구성하고 주체적으로 해결함

활동 소감

"선생님, 요리사 선생님의 마음을 알 것 같아요. 요리하는 건 정말 어려운 일이에요."
"아~~! 이번엔 미션을 성공할 수 있었는데 ~! 선생님, 저 한 번만 더 해 볼래요."

I 꿈을 들여다보다

I -2. 직업 세계 속으로

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 직업인을 만나 직업에 대한 이해를 높이며 진로 의식을 가진다. 우리 동네 직업 탐방을 실천하고 놀이를 통해 일을 하는 것의 기쁨과 보람을 이해할 수 있다. 온라인을 통해 다양한 직업을 찾아보고 하는 일을 설명할 수 있다. 	부 록	8
진로 SCEP	EⅡ-1.2.1 EⅡ-2.1.1	희망 올림	미래
핵심역량	지식·정보처리		

직업인과의 만남



원격영상진로멘토링



7월 2주
온라인



1학년: [창체-진로] 다양한 직업 알아보기
2학년: [창체-자율] 놀이계획을 세워요

가 그림책 작가 만나기

- **그림책 작가를 만나기 전에...[사전활동]**
 - 내가 좋아하는 책 소개 영상 찍기(책 제목/ 책을 좋아하는 이유/ 재밌는 부분)
 - 그림책 주인공 말하기 놀이 : 책의 주인공을 번갈아 가며 말 잇기 놀이하기
 - 작가님에게 물어보고 싶은 질문 만들기
- **그림책 작가를 만나요**
 - 그림책 작가란?(아이들의 상상과 재밌는 일상으로 이야기를 만들어요)
 - 작가가 되려면?(재밌는 생각을 글로 남겨요/ 친구들의 마음을 헤아려요 등)
 - 언제 보람을 느끼나요?(아이들이 책을 좋아할 때/ 그림책이 완성되었을 때 등)

성찰일지

•창작리플렉 활동을하면서 작가에 대해 궁금한 점이 있었는데 멘토링을 통해 작업후가 높아졌어요
•원격영상진로멘토링이지만 교실 축구를 하며 즐거워 하는 모습이 인상적이었어요

성공Tip

원격영상진로멘토링을 할 때 원하는 직업인과 마찰이 어려울 수 있으므로 만나고 싶은 여러 직업군을 선정해주는 것이 좋아요. 마찰이 어려우면 어휘가 직업 이해 유튜브 영상을 활용해요

나 축구 선수 만나기

- **축구선수를 만나기 전에...[사전활동]**
 - 올림픽 선수들의 경기 장면 / 인터뷰 영상 보기
 - Q.운동선수에게 필요한 능력이나 마음가짐은 무엇일까?(꾸준한 연습, 포기하지 않기)
 - 다양한 스포츠 종목과 관련 직업 살펴보기 ('바쁘다 바빠' 직업 탐험 영상 체험-씨름)
- **축구선수를 만나요**
 - Q.어떻게 축구 선수가 되었나요?(어릴 때부터 축구부에서 축구를 했어요)
 - Q.어떤 노력을 하나요?(매일 훈련하기, 대회 분석하기)
 - Q.축구와 관련된 직업은 어떤 것이 있나요?(축구선수, 코치, 감독, 심판 등)
 - 축구의 기술: 드리블, 패스 등 축구의 기술 체험하기
 - 축구선수를 만난 소감 나누기(축구를 좋아하지만 하면 안되고 정말 많은 연습을 해야해요)



그림책 소개하기



축구선수 만나기

축구의 기술 연습

우리동네 직업정보



우리 마을 직업 체험



6월 3주
오프라인



1학년: [창체-진로] 다양한 직업 알아보기
2학년: [창체-진로] 다양한 직업 알아보기

가 우리동네 직업탐험

- **우리 동네 직업탐험계획 세우기**
 - 가고 싶은 동네 정하기(볼거리, 먹을거리, 이웃이 많은 곳을 고려하여 선정)
 - 우리 동네 사람들의 직업은 어떤 것이 있는지 생각하기 『주니어커리어넷-진로카드』활용
 - 우리 동네 직업인터뷰 계획 세우기(들러 곳/ 만나는 직업인/ 궁금한 점2~3가지)
- **직업탐험을 떠나요**
 - 모듬별로 방문하고 싶은 곳을 들러 궁금한 점 물어보기 & 사진찍기
 - 우리가 만난 직업인: 경찰관, 소방관, 미용사, 슈퍼마켓 주인, 은행원
 - 직업 인터뷰하기(Q.하는 일은 무엇인가요? 언제 보람을 느끼나요? 힘들 때도 있나요? 등)

성찰일지

농촌 지역이라 아이들이 학교에서 모두 먼 곳에 살고 있어서 우리동네 탐험을 할 지역을 고르기가 매우 어려웠어요. 학교 주변으로 정하긴 했지만 아이들이 잘 갈일이 없어요 ㅠ.ㅠ

성공Tip

주변의 관공서를 방문하기 전에 협조 공문을 보내거나 사전에 방문하여 양해를 구하는 것이 좋아요. 바쁜 시간을 피해면 직업 인터뷰도 하고 아이들과 좋은 추억을 쌓을 수 있어요

나 직업소개 북아트

- 『우리동네 직업탐험』을 통해 만난 우리 이웃의 직업을 북아트로 표현하기
 - 직업탐험을 하며 찍었던 사진을 모아 소개하고 싶은 직업을 정한다.
 - 팝업책으로 내가 만난 직업인을 소개하는 입체북 만들기(직업명/하는 일)
 - 팝업책 아래 칸에 '감사한 점'을 쓰고 정성껏 꾸며주기
- **알게 된 점 / 느낀 점 나누기**
 - 직업탐험을 하며 알게 된 점, 몰랐던 직업, 더 알고 싶은 직업 생각 나누기
 - 직업인터뷰를 살펴봄과 활동 소감 나누기



직업탐험 계획

직업탐험-인터뷰



북아트 만들기

활동소감 발표

우리동네 직업 놀이



우리 마을 직업 체험

9월 1주 오프라인

1학년: [통합-가을] 1. 내 이웃 이야기
2학년: [통합-가을] 1. 동네 한 바퀴

가 우리 마을 직업 지도

- '동네 한 바퀴, 그림책 읽고 우리 동네 떠올리기'
 - 우리 동네에 있는 건물(빵집, 슈퍼마켓, 우체국, 경찰서, 문구점, 면사무소 등)
 - 우리 동네 모습을 표현할 방법 이야기하기
 - ↳ 재활용품으로 지도를 만들어요, 우리가 만난 사람을 클레이로 만들어요
 - 우리 마을 직업 지도를 만들기 위한 재료, 소개할 직업 정하기
- '햇살 마을 입체 지도, 만들기'
 - 마을 이름: 햇살 마을 / -마을 건물: 빵집, 소방서, 경찰서, 옷가게, 약국, 슈퍼 등
 - 우리 동네 직업인 AR카드 배치하기 : 제빵사, 소방관, 경찰관, 약사, 상점 주인 등
 - 라인 코딩으로 마을 지도 길 만들기(검은색 매직으로 도화지에 길 만들기)
 - 터블북 타고 우리 마을 소개하기(장소, 사람, 마을의 좋은 점 등)

성찰일지

우리마을 직업 지도를 만들면서 우리 마을에 없는 가게(ex.빵가게, 옷가게 등)가 많고 다양한 직업인이 없어서 고민이 되었어요. 그래서 아이들이 만들고 싶은 가게, 있으면 좋은 가게 등으로 더 추가했습니다

성공Tip

아이들이 동네탐방을 하며 찍었던 사진과 직업 인터뷰한 내용을 담아 지도를 만들면 직업인에 대한 이해가 높아져요. 직업인터뷰를 통해 알 거던 직업인의 보람있는 순간을 활용해도 좋아요



우리 마을 직업 지도



직업 스피드퀴즈

직업 뉴스

나 우리 마을 직업 뉴스

- 우리 마을 직업 분류하기 놀이
 - 여러 가지 기준에 따라 직업 분류하기(하는 일/일하는 시간/ 정해진 장소 등)
 - 직업 스피드 퀴즈: 두 팀으로 나누어 직업의 특징을 소개하고 맞추기
 - 직업 숨바꼭질 놀이: 교실 곳곳에 숨겨진 직업카드 중 설명에 알맞은 카드 찾기
- 우리 마을 직업 뉴스-"뉴스 영상 촬영하기"
 - 우리 마을에서 볼 수 있는 직업 2가지 고르기
 - 한 팀은 인터뷰어(기자, PD, 카메라 감독) / 다른 팀은 직업인 되기
 - 직업 인터뷰하기: 직업, 하는 일, 보람을 느끼는 경우, 좋은 점 등

온라인 직업 탐험



주니어커리어넷 활용

7월 1주 온라인

1학년: [창체-진로] 다양한 직업 알아보기
2학년: [창체-진로] 다양한 직업 알아보기

가 온라인 진로 이해

- 태블릿PC로 온라인 직업 탐색하기
 - 어린이 유○브 직업탐험 채널 "KOS 바쁘다 아빠 직업탐험" 접속하기
 - 직업 관련 콘텐츠 중 궁금한 직업 영상 시청하기(ex.방송인, 크리에이터 등)
 - 활동지에 직업의 종류, 직업에 관해 새롭게 알게 된 점 쓰기
- 주니어커리어넷 [주니어 직업정보]로 비슷한 직업 찾아보기
 - 내가 찾은 직업에 관해 자세한 정보 알아보기
 - ↳ ①어떤 일을 하나요? ②어떻게 하면 될 수 있나요? ③어떤 적성과 흥미가 필요하나요?
- [주니어 진로동영상]으로 나의 진로 가치 찾기
 - 『반짝반짝 카드』-진로가치 카드를 살펴보고 내가 가장 중요하게 생각하는 가치 고르기(유사가치, 관련 적성, 대표직업 살펴보기)

성찰일지

아이들이 직업에 대해 이해하기엔 주니어 커리어넷의 자료 수준이 높았어요. 여러 자료를 찾아보다가 유○브 채널을 알게 되었는데 재미있고 유용해서 아이들이 좋아했어요

성공Tip

• 주니어커리어넷의 진로카드를 1~2학년 수준에 맞추어 교사가 제작해줄 필요가 있어요.
• 직업을 소개하는 영상을 찍을 때 스스로 표현하고 싶은 직업을 정하면 즐겁게 참여해요



직업영상시청

주니어 직업정보 탐색



직업소개 노래 제작

나 직업소개 노래 만들기

- '내가 찾은 직업 정보'를 소개하는 영상 만들기
 - 직업 소개 방법 정하기(동영상을 찍어요/ 연극을 해요/ 노래를 만들어요 등)
 - 내가 찾은 직업인과 같은 복장이나 소품 제작하기(가면, 모자, 옷, 도구 등)
 - 직업을 소개하는 내용을 넣은 노래 가사 만들기
 - 『우린 뭐든지 될 수 있어』 직업 노래를 부르며 영상 촬영하기

진로 탄력성	3관왕 자기조절	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 직업인을 만나면서 목표를 달성한 사람들의 "진로자립심"을 배울 수 있음 • 직업인들이 꿈을 이루기 위하여 노력한 점을 보며 계획과 꾸준한 자기계발의 필요성을 느낌 • 직업인터뷰를 통해 사람들의 직업 가치에 대해 이해하고 자신의 올바른 진로 의식을 키움 • 일의 소중함과 가치를 느끼며, 나의 진로 가치는 무엇인지 고민해 봄 • '우린 뭐든지 될 수 있어' 노래 만들기 활동으로 목표를 위해 꾸준히 노력하는 마음을 키움
--------	----------	---

활동 소감	<p>☺ "제가 자동차 디자이너가 되면 가족과 우리 반 친구들의 차를 멋지게 만들어 줄게요. 선생님도요!"</p> <p>☺ Q."경찰관님, 도둑을 잡는 건 힘들지 않나요?", A."네~ 우리 마을의 안전을 위해 꼭 필요한 일이니까 힘들지 않아요. 가장 힘든 건 주변의 어려운 사람을 돕지 못했을 때예요."</p>
-------	--

I 꿈을 들여다보다

I -3. 건강한 꿈 키우기

활동 목표	옛날과 오늘날의 생활모습을 살펴보고 직업의 변화를 이해할 수 있다. 남녀 성역할과 직업 편견 사례를 살펴보고 편견을 극복하는 마음을 가진다	부 록	9
진로 SCEP	E II -1.2.2 E II -2.3.2	희망 올림	가치
핵심역량	심미적감성		

사라진 직업, 새로운 직업

진로설계 교육과정

9월 2주 온 라인 1학년: [통합-가을] 1. 내 이웃 이야기
2학년: [통합-가을] 1. 동네 한 바퀴

가 옛날 사람들의 생활모습

- '옛날 옛적 할머니 할아버지는 이렇게 살았지' 책 함께 읽기
 - 옛날에는 달마다 어떤 일을 했을까 / 무슨 놀이를 했을까 / 언제 모였을까
 - 지금까지 전해지는 것은 무엇인지 이야기 나누기
- 옛날 사람들이 모이는 곳 알아보기
 - Q. 옛날 사람들은 어디에서 모였을까?(시장/넋가/서당/대장간/우물가/방앗간)
 - Q. 사람들이 모이던 곳은 무엇을 하는 장소일까?(장보기/빨래하기/곡식빡기 등)
- 옛날 사람들의 생활 모습과 오늘의 모습 비교하기
 - 옛날과 오늘날의 같은 모습: 시장, 방앗간이 있어요 / 사람들이 모여요 등
 - 옛날과 오늘날의 다른 모습: 우물이 없어요 / 빨래는 집에서 세탁기로 해요 등

성찰일지

옛날 사람들의 생활모습을 살펴보고 지금도 있는 직업이나 사라진 직업과 연계하여 직업의 변화를 이해할 수 있었어요. 앞으로는 어떤 직업이 생겨날지도 자연스럽게 생각할 수 있었어요

성공Tip

- 아이들과 전래동화를 자주 읽었더니 옛날 사람들의 생활모습을 잘 이해했어요
- 시중에 판매되는 '옛날 직업카드'를 활용하면 옛날 직업에 대해 잘 이해할 수 있었어요

나 달라진 직업세계

- 옛날 직업 카드 만들기
 - 옛날 사람들의 직업을 알아보고 직업명과 하는 일을 담은 [직업카드]만들기
 - 옛날 직업 중 오늘날과 비슷한 점이 있는 직업을 찾아보고 미래 직업 예측하기
- '직업의 변화' 말판 놀이하기
 - [직업카드]로 미션을 만들고 말판 놀이하기



옛날과 오늘날 직업의 변화

꿈을 위한 소중한 가치

진로설계 교육과정

7월 4주 오프라인 1학년: [국어] 7. 생각을 나타내요
2학년: [국어] 9. 생각을 생생하게 나타내요

가 고정된 성역할 극복하기

- '돼지책' 함께 읽기 : 가족 성역할 극복하기
 - 그림책 속에 숨겨진 돼지 찾기(가족들이 게을러질수록 주변이 돼지로 변하는 그림)
 - 피곳씨네 집에서 아빠/두 아들/엄마의 역할 살펴보기
 - ↳아빠와 엄마는 회사에 다니고 아들은 학교에 다녀요/ 집안일은 엄마만 해요
 - Q.우리 집에서 가족의 역할은? / 바꾸어야 할 우리 집 역할 이야기 나누기
- 남녀 성역할 극복하기
 - Q.혹시 이런 이야기 들어본 적 있나요?
 - ↳남자는 3번만 우는 거야/ 여자가 그렇게 뛰어 다니면 안돼/ 분홍색은 여자 색깔이야
 - 이런 이야기를 들으면 기분이 어떨까요? / 친구를 어떻게 대해야 할까요?
 - 남자와 여자의 역할은 정해진 것일까요?

성찰일지

아이들이 생각보다 성차별적인 이야기를 많이 들어왔고 또 안하할 수 있는 걸 느껴 마음이 아팠어요. 아이들의 이야기를 들으며 고정된 성역할을 극복하려는 어른들의 노력이 필요한 생각이 드네요

성공Tip

- 도화책은 읽으면 읽을수록 새운 점을 발견하게 됩니다. 고정된 성역할에 대해 돌아볼 수 있어요
- 직업을 들고 떠오르는 성별에 스티커를 붙이니 시각적으로 직업편견을 볼 수 있었어요

나 직업 편견 극복하기

- '꿈을 찾는 P.O 차오' 영상을 보며 진로를 정할 때 겪을 수 있는 어려움 공감하기
- 내가 가진 직업 편견 알아보기
 - 칠판에 부착된 여러 가지 직업을 살펴보고 남자가 떠오르면 노란색, 여자가 떠오르면 빨간색 스티커 붙이기(ex.보디가드/간호사/의사/선생님/조종사/요리사)
- 우리가 가진 직업편견을 살펴보고 직업편견을 극복하기 위한 나의 다짐 발표하기



진로 탄력성	<p>3관왕 자기조절</p> <ul style="list-style-type: none"> • 옛날과 오늘날 생활과 직업의 변화를 살펴보고, 다가올 미래의 변화를 예측할 수 있음 • 남녀 성역할에 대한 편견을 깨고 다양한 분야에 대해 폭 넓게 진로 목표를 설정할 수 있음 • 진로를 탐색하며 겪을 수 있는 어려움을 인지하고 건강한 도전의식으로 견디어 나가는 힘을 키움
활동 소감	<p> "돼지책에서 엄마가 자동차를 수리하는 사람이었다는 것이 놀라웠어요. 멋있다는 생각이 들어요"</p> <p> "꾸미랑 차미처럼 꿈을 위해 계속 노력하는 사람이 될게요."</p>

실천과제 3

Challenge

첫 발을 내딛다

1. 활동 의 도

- **목표설정과 성취감은 교실 수업에서부터** : 진로에서 학습은 가장 기본이 되는 것이다. 코로나19의 장기화로 인해 자기주도적 학습, 학생 생성형 교육과정이 중요하게 대두되고 있다. 아이들이 교과서 속 지식에 머물러 있는 것이 아닌 스스로 배움을 찾아가고 새로운 성과를 경험하도록 활동을 구성하였다.
- **폭넓은 체험으로 흥미와 적성 찾기** : 본교에서는 아이들의 특기와 적성을 키워주는 다양한 활동을 운영하고 있다. 악기, 스포츠, 로봇, 코딩, 문학, 예술 등 폭넓은 경험으로 다양한 직업을 탐색할 뿐만 아니라 자신의 특기를 계발할 수 있도록 하였다.
- **더불어 살아가는 마음 기르기** : 다양한 사람들이 서로 어울려 살아가는 방법을 알고 교실 속에서 실천하도록 하였다.

M.E.D.A.L 전략	ON	'e-학습터, "그림책 이야기"에서 그림책 함께 읽기 / 창작 그림책 놀이하기 월드비전 "교실에서 찾은 희망" 캠페인 참여하기 : 유0브 학급 채널에 게시
	OFF	'프로젝트-공동의 과제'-달빛 한복 패션쇼 활동 계획 및 실천하기 '인공지능 수학교육'-놀이 중심 교육과정 운영으로 공부에 대한 흥미와 즐거움 느끼기 '다양한 진로체험'-다양한 체험 활동으로 진로와 연관된 적성과 특기 키우기

2. 활동 내 용

진로영역	진로성취기준	핵심역량	진로탄력성	희망올림
진로 탐색	EⅢ-1.1 EⅢ-2.1 EⅢ-2.2	공동체 역량 자기관리 역량	4관왕 적응성	도전 미래 소통 희망

세부과제	진로영역	전략	재구성 활동 내용	교과통합 (교과/단원)		진로 성취기준	희망 올림
				1학년	2학년		
C 열려라 나의 꿈	진로탐색	E	꿈을 위한 첫걸음-'신나는 공부'로부터	국어, 수학, 통합교과 수시		EⅢ-1.1.2	도전
			'나의 꿈 미로 여행'으로 나에게 맞는 직업을 찾아볼까	창체[자율]		EⅢ-1.1.3	미래
			'우리반 꿈 지도' 만들기	창체[자율]		EⅢ-1.1.1	
C 첫 발을 내딛다	진로탐색	M	'나도 작가'-창작 그림책 만들기 & 온라인 공유하기	국어 글자만들어요	국어 말놀이해해요	EⅢ-2.1.1	소통
			우리가 만드는 신나는 놀이 한마당	창체 [학급특색]		EⅢ-1.1.2	
			자랑스러운 우리 한복 "달빛 한복 패션쇼"	창체 [국악동아리]			
C 진로 체험 꿈길 여행	진로탐색	A	진로체험활동 Ⅰ. 승마, 드론체험	국어 소리내어 또박또박읽어요		EⅢ-2.2.2	희망
			진로체험활동 Ⅱ. 로봇 코딩 활동	국어 마음을 짐작해요			
			진로체험활동 Ⅲ. 예술 체험 활동	토요체험활동 아침활동 연계			
			함께 가면 멀리 가요. "교실에서 찾은 희망"	창체[진로], 방과후 연계		EⅢ-1.1.2	

3. 기대 하는 효과

- 자신의 미래 진로를 위해 지금의 공부가 중요함을 알고 공부에 대해 긍정적이고 적극적인 태도를 가진다.
- 여러 가지 방법으로 진로를 탐색하며, 다양한 체험활동을 통해 자신의 특기를 계발하고 직업을 이해한다.

열려라 나의 꿈 놀이를 통해 학습의 즐거움을 알고, 자신에게 알맞은 학습 방법과 진로를 찾는다.

내 손에서 크는 꿈 프로젝트 학습으로 변화 수용 능력 및 적극적으로 진로 목표를 향해 나아가는 힘을 키운다.

진로 체험 꿈길 여행 다양한 체험으로 진로 역량을 계발하고, 다른 사람과 힘을 합하여 진로 목표를 달성한다.

☐ 첫 발을 내딛다

☐ -1. 열려라 나의 꿈

활동 목표	놀이 수업 활동에 적극적으로 참여하고 배움의 즐거움을 느낄 수 있다. 꿈을 이루기 위해 자신이 겪을 수 있는 일과 바른 가치를 알 수 있다.	부 록	10
진로 SCEP	EⅢ-1.1.2 EⅢ-1.1.3	희망 올림	도전, 미래 핵심역량 자기관리
꿈을 위한 첫걸음-한글	놀이중심 교육과정 3월~6월 오프라인 1학년: [국어] 한글 단원 수시 활동 2학년: [창체] 학급 특색 활동		
<p>■ 놀이로 배우는 가나다 한글</p> <ul style="list-style-type: none"> -조물조물 클레이로 만드는 자음과 모음: 자음과 모음의 모양 익히기 -"글자를 잡아라" 놀이: 폴짝폴짝 원마커 위를 달려 알맞은 글자 찾기 놀이 -노래로 배우는 한글: '원숭이 ㅏ ㅑ ㅓ', '파〇한글노래', '가나다송', '옥〇넷 한글송' -휴지다트 글자 놀이: 칠판에 자음과 모음을 쓰고 휴지를 던져 글자 만들기 <p>■ 이야기로 배우는 가나다 한글</p> <ul style="list-style-type: none"> -『손으로 몸으로 가나다』: 책을 보며 친구와 함께 온몸으로 글자 만들기 -『가나다 요술책』으로 글자 만들기 놀이하기(자음+모음/쌍자음/이중모음) -날말카드 만들기: 직접 만든 날말카드로 글자를 익히고 스피드 퀴즈하기 	<p>성찰일지</p> <p>한글 미해독인 아이가 있어서 놀이 중심 한글교육에 중점을 두고 지도했어요. 한글에 대한 거부감 없이 언제나 즐겁게 참여해서 한글을 꽤 터득하게 되었어요</p>	놀이로 가나다 몸으로 가나다	
꿈을 위한 첫걸음-수학	인공지능 수학교육 수시활동 온라인 1학년: [수학] 교과 수시 활동 2학년: [수학] 교과 수시 활동		
<p>■ 이전 수학도 시로! 인공지능 수학 놀이 '똑똑 수학탐험대'</p> <ul style="list-style-type: none"> -한국과학창의재단 수학 어플리케이션 "똑똑 수학탐험대"를 활용한 맞춤형 수학 -개인 계정으로 접속하고 자신의 수준을 파악하여 알맞은 문제를 제공 -다양한 수학놀이 제공: 스피드 레이싱/ 생선을 지켜라/ 모양 맞추기/ 수학탐험 <p>■ 몸으로 배우는 수학</p> <ul style="list-style-type: none"> -교실에 숨겨진 여러 가지 모양 찾기/ 큰 수를 찾아라 보물찾기 놀이 등 	똑똑 수학 탐험대 여러 가지 모양		
나의 꿈 미로 여행	놀이중심 교육과정 8월 4주 오프라인 1학년: [창체-자율] 나의 꿈 미로 여행 2학년: [창체-자율] 나의 꿈 미로 여행		
<p>■ '나의 꿈 미로 여행' 계획 세우기</p> <ul style="list-style-type: none"> -꿈 미로 여행의 의미 찾기: 시작점(지금의 나), 도착점(꿈을 이룬 나),함정(겪을 수 있는 어려움) -Q.①꿈 미로 여행을 떠나지 않으면 어떻게 될까요?(지금에 멈춰 있어요/꿈을 못 이뤄요) -Q.②함정에 빠질 땐 어떻게 할까요?(포기하지 말고 다시 길을 찾아요) -Q.③어떤 함정이 있을까요? / 어떤 마음가짐으로 여행할까요? <p>■ '나의 꿈 미로 여행' 놀이하기</p> <ul style="list-style-type: none"> -교실 바닥에 미로 놀이판 그리기: 도착점에는 아이들의 꿈 깃발 두기 -미로 곳곳에는 겪을 수 있는 어려움, 꿈을 이루기 위한 가치 미션카드 두기 -미로 탈출 놀이를 하고 포기하지 않았던 경험 나누기 	<p>성찰일지</p> <p>미로를 탈출할 때 길을 잘못드는 경우가 있거나 돌아가게 되는 경우를 만들고 진로와 연계하여 활동하니 아이들이 꿈을 이루는 과정을 좀더 잘 이해할 수 있었어요</p>	나의 꿈 미로 여행	
우리 반 꿈 지도	놀이중심 교육과정 8월 4주 오프라인 1학년: [창체-진로] 나의 꿈 지도 만들기 2학년: [창체-진로] 나의 꿈 지도 만들기		
<p>■ 나의 꿈 지도 만들기-마인드맵 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> -도화지의 가운데에 "〇〇의 꿈지도"를 쓰고 소주제로 '내가 되고 싶은 것', '내가 좋아하는 일', '갖고 싶은 것', '하고 싶은 것', '잘하고 싶은 것' 등 쓰기 -'내가 되고 싶은 것' 외에 갖고 싶은, 하고 싶은, 좋아하는 일과 관련된 새로운 직업 상상하기 <p>■ 우리 반 꿈 지도 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> -"나의 꿈 지도"를 모두 모아 "우리 반 꿈 지도" 만들기 / 생각 나누기 	나의 꿈 지도 우리 반 꿈 지도		
진로 탄력성	<p>4관왕 적응성</p> <ul style="list-style-type: none"> • 놀이를 통해 진로와 관련된 여러 가지 상황에 유연하게 대처할 수 있는 힘을 키움 • '나의 꿈 미로 여행'으로 예기치 못한 상황을 받아들이고 이를 이겨내는 마음을 가짐 • '우리 반 꿈 지도'로 다양한 진로 목표와 변화 가능성을 받아들이고 새로운 변화를 예측함 		
활동 소감	"밤에 자려고 누우면 내일은 어떤 공부를 할지 너무 기대가 돼요!" "미로를 탐험할 때 보물도 있으면 좋겠어요. 늦게 도착하더라도 보물을 모으면 재밌을거예요"		

☐ 첫 발을 내딛다

☐ -2. 내 손에서 크는 꿈

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 창작그림책을 만들며 그림책 작가에 대해 탐색하고 이해할 수 있다. 직접 놀이 계획을 세워 놀이 활동을 실천하며 적극적인 태도를 기른다. 스스로 계획하여 우리나라를 소개하고 패션쇼를 할 수 있다. 	부 록	11
진로 SCEP	▲ EⅢ-2.1.1 ▲ EⅢ-1.1.2	희망 올림	소통
		핵심역량	공동체

나도작가 - 창작그림책



온라인 그림책



9월 2주
온 라 인



1학년: [국어] 2. 소리와 모양을 흉내내요
2학년: [국어] 3. 말의 재미를 찾아서

- '고구마구마' 온라인 그림책 읽기 & 창작 그림책 만들기
 - 그림책을 읽고 어떤 종류의 고구마들이 있는지 살펴보기
 - 나는 어떤 고구마가 있으면 재밌을지 생각하기(ex. 유령이구마, 도둑이구마 등)
 - 내가 생각한 고구마를 그리고 "○○이구마" 그림책 만들기
- '끝말잇기' 그림책 만들기
 - 끝말잇기 말놀이하기: 친구들과 '끝말잇기 송' 듣기 → 끝말잇기 말놀이하기
 - 친구들의 끝말잇기를 모아 "끝말잇기" 그림책 만들기
- 문장으로 이야기 만들기 '좀비이야기'
 - '이야기 만들기' 놀이하기: 앞 사람의 이야기에 어울리는 기발한 문장 이어말하기
 - 친구들의 문장을 이어 스토리가 있는 창작 그림책 만들기

성찰일지

창작 그림책은 아이들이 정말 즐겨워하는 활동이에요. 말놀이를 이용한 그림책을 만들었더니 평소에도 여러 가지 아이디어를 만들어 낸답니다



창작 그림책

그림책으로 소통하기



e학습터 그림책 이야기



9월 4주
온 라 인



1학년: [국어] 3. 문장으로 표현해요
2학년: [국어] 1. 장면을 떠올리며

- e학습터로 그림책 함께 읽기
 - 사전준비: e학습터 그림책 게시판에 온라인 그림책 탑재하기
 - 탑재된 온라인 그림책 중 읽고 싶은 책을 읽고 게시판에 생각 나누기
 - 친구의 생각에 공감 댓글 달기 & 그림책 퀴즈 내기
- 온라인 학급 게시판에 창작 그림책 공유하기
 - 학급에서 만든 창작 그림책을 스캔하여 e학습터에 게시하기
 - 게시판에서 창작 그림책을 함께 보고 댓글을 달며 말놀이하기
 - 친구를 칭찬하는 말하기: 그림책에서 재밌었던 점, 기발한 생각 등
 - 그림책을 만들며 작가로서 느낀점 공유하기
 - 다른 학급 친구들이 만든 그림책 살펴보기

성공Tip

저작권이 공개된 그림책을 여러 개 미리 탑재해두면 '아침을 여는 독서 티타임' 시간에 자유롭게 읽을 수 있어요. 자유롭게 읽고 댓글달고... 시간 가는 줄 몰라요



그림책으로 소통하기

신나는 놀이 마당



우리들의 놀이시간



5월~
오프라인



1학년: [창체-자율, 안생] 학급특색활동
2학년: [창체-자율, 안생] 학급특색활동

가 어린이날 놀이마당

- 어린이날 놀이마당을 열어요
 - 어린이날을 기념하여 함께 할 수 있는 놀이 계획하기(Q.내가 해 본 재밌는 놀이는?)
 - 비눗방울 놀이, 달리기, 탁구공 농구, 술래잡기, 꼬리잡기 계획하기
 - 놀이할 순서, 지켜야 할 규칙, 필요한 준비물 등 정하기
- 안전한 놀이 생활
 - 학교의 여러 장소를 이용할 때 지켜야 하는 규칙 알아보기
 - 학교의 여러 장소에서 놀이를 한 후 아쉬웠던 점, 또 하면 좋은 놀이, 최고의 놀이 정하기

성찰일지

어떤 놀이를 하고 놀지 스스로 정하게 하고 ○○네 집에 놀러 가는 상황으로 놀이를 했더니 친구 집 방문 예절도 지키며 놀이에 즐겁게 참여했어요

성공Tip

• 놀이를 하기 전에 꼭 규칙을 같이 정하면 놀이를 하며 생기는 분쟁을 막을 수 있어요
• 자신이 정한 놀이를 하는 날을 손꼽아 기다리며 평소에도 재미난 놀이를 생각해요

나 우리의 놀이를 모아

- 매주 찾아오는 신나는 놀이시간! → 나만의 창작놀이로 친구와 놀아요!
 - 운영 시간: 매주 화요일 6교시 담임 재량 돌봄 시간
 - Q.재밌는 놀이의 조건은?(①여러티 하는 놀이②친구를 쫓거나 잡기③싸우지 않는 놀이)
 - '오늘의 놀이' 정하기: 하고 싶은 놀이는?/놀이의 규칙은?/준비물은?
 - '오늘의 놀이' 함께 하기: 물총 놀이/깡겨루 놀이/컵 쌀기 놀이/좀비 놀이/방탈출 놀이
 - 놀이를 하며 마음이 자랐어요: Q.친구와는 언제 싸우게 될까?/싸우지 않고 노는 법은?
 - Q.우리가 정하는 '오늘의 놀이'가 재밌는 이유는?(하고 싶은 놀이를 할 수 있어서)



어린이날 놀이마당



'오늘의 놀이'

<p>달빛 한복 패션쇼  프로젝트-공동의 과제  9월 3주~  오프라인  1학년: [창체-국악동아리] 우리가락 공연하기  2학년: [창체-국악동아리] 우리가락 공연하기</p>	
<p>가 우리나라 소개 영상</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 우리나라 자랑거리 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> -우리나라를 대표하는 음악, 집, 악기, 의복, 음식 등의 특징 알아보기 -사물놀이의 특징과 어떨 때 사용하는 음악인지 알아보기 -한복을 꾸며줄 우리나라 자랑거리 만들기: 노리개, 조끼, 모자 등 ■ 우리나라 소개 영상 촬영하기 <ul style="list-style-type: none"> -우리나라를 소개하는 영상을 보고 전통 음악에 맞춘 소개 영상 계획하기 -소개할 거리 정하기→내가 입고 싶은 한복 정하기→소개할 내용 정하기 -한복을 입고 우리나라의 자랑거리를 소개하는 영상 촬영하기 	<p>성찰일지</p> <p>가볍게 생각했던 한복 패션쇼가 점점 스케일이 커졌어요. 아이들은 활동을 할 때마다 늘 더 좋은 아이디어가 떠올랐답니다. 가락 선정부터 무대 포즈까지 모두 스스로 했어요</p>
<p>나 달빛 한복 패션쇼</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 달빛 한복 패션쇼 계획하기 <ul style="list-style-type: none"> -장소는? /누구를 초대할까? /배경음악은 무엇으로? /선물을 만들까? 등 -회의 결과를 반영하여 ①전교생 초대②공연은 점심시간③수제 간식 주기 ④홍보물 만들기 ⑤우리나라 소개 영상 보여주기 ⑥우리가 만든 작품 활용하기 -전통 음악에 맞추어 한복 패션쇼 공연하기 & 직접 만든 선물 나누어주기 ■ 달빛 한복 패션쇼 활동 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> -Q. 내가 생각하는 가장 자랑스러운 우리나라의 자랑거리는? -Q. 직접 홍보물을 만들고, 음악을 고르고, 간식을 만드는 등 스스로 계획하여 활동한 소감은 어떤가요?(제가 고른 한복을 입고 공연해서 재밌었어요/ 간식이 엄청 맛있다고 해서 기분이 좋아요/ 부끄러웠지만 기분이 좋았어요 등) 	<p>성공Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> •2학기 통합교과 '우리나라'와 연계하면 더 풍성한 활동으로 구성할 수 있어요 •패션쇼 포즈, 한복, 음악을 직접 정하도록 하면 절대 잊어먹지 않는답니다
<p>우리 반 시낭송 대회  책으로 놀아요  7월 2주  오프라인  1학년: [국어] 7. 생각을 나타내요  2학년: [국어] 9. 생각을 생생하게 나타내요</p>	
<p>가 나도 시인!</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ '재미있는 말놀이 동시집'으로 나도 시인! <ul style="list-style-type: none"> -말놀이 동시집을 읽고 가장 재미있는 시를 골라 낭독하기 -시의 표현을 바꾸어보며 재미있는 동시 쓰기(N행시/ 흥내내는 말을 넣은 시 등) -시에 잘 어울리는 그림을 그리고 온라인 학급게시판 및 교실에 게시하기 ■ 우리 지역을 알리는 시 쓰기(feat. 특산물) <ul style="list-style-type: none"> -Q.우리 지역에서 많이 볼 수 있는 음식은 어떤 것이 있을까? -그 음식을 먹을 때 나는 소리/ 음식의 향/ 자라는 곳/ 꽃의 모양 등을 흥내 내는 말 생각해보기(새콤달콤/쫄깃쫄깃/아삭아삭/쿵쿵/웅기웅기 등) -가족이나 친구와 우리 지역의 특산물을 나누어 먹은 경험 떠올리기 -흥내 내는 말을 써서 자신의 경험이 잘 드러나는 동시 쓰기 -직접 쓴 시를 교실에 게시하기 	<p>성찰일지</p> <ul style="list-style-type: none"> •지역의 특산물이나 아이들의 경험을 바탕으로 시를 썼더니 재미있는 말을 넣어 독창적인 시를 만들었어요 •시 낭송대회는 반에서 한 후 아쉬워서 분교 친구들을 모아 또 했답니다
<p>나 우리반 시 낭송대회</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 내가 쓴 시를 낭송해요 <ul style="list-style-type: none"> -내가 쓴 시들 중에서 친구들에게 낭송하고 싶은 시 고르기 -시와 어울리는 음악을 골라 시 낭송 연습하기(노래하듯 읽어오/흥내내며 읽어오 등) -바른 자세로 내가 쓴 시의 느낌을 살려 친구들 앞에서 낭송하기 	<p>성공Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> •아이들의 주변 환경과 연관된 시를 쓰면 너무나 즐겁게 참여하고 자신이 쓴 시를 외우기도 해요 •자신이 쓴 시의 느낌을 살려 낭송하니 부끄러움도 줄어들고 씩씩하게 읽는답니다
<p>진로 탄력성  4관왕 적응성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • '창작 그림책' 활동에서 창의적으로 사고하며, 흥미를 가지고 적극적인 태도로 그림책을 만들 • 온라인이라는 새로운 환경에서 친구와 소통하며 온라인 공간의 특성을 이해하고 활용함 • 주어진 상황과 환경을 고려하여 창의적으로 놀이를 만들고 스스로 만든 규칙을 지켜 놀이함 • 뚜렷한 목표를 가지고 '달빛 한복 패션쇼'를 준비하며 여러 가지 문제를 해결하기 위해 고민함 • 우리 반 시낭송 대회를 통해 '시 낭송'이라는 새로운 목표에 도전하여 목표를 달성함
<p>활동 소감</p>	<p> "우리가 만든 그림책이 제일 재미있어요~, 선생님 여기부터 저~기 까지 다 그림책으로 채워요"</p> <p> "우리들의 놀이 시간'에 축구를 하고 싶었는데 짝이 안 맞아, 우리 어떻게 할까?"</p> <p> "패션쇼만 하면 짧으니까 우리나라를 소개하면 어떨까요?", "패션쇼에 사람들이 많이 오게 간식을 줘요!"</p>

☐ 첫 발을 내딛다

☐ -3. 진로 체험 꿈길 여행

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 체험을 통해 관련 직업을 알아보고 소감을 말할 수 있다. 코딩으로 융합적 사고력을 기르고 관련 직업을 이해할 수 있다. 학교폭력을 예방하고 어울려 살아가는 힘을 키운다. 	부 록	12
진로 SCEP	EIII-2.2.2 EIII-1.1.2	희망 올림	희망
진로체험-승마&드론		다양한 진로체험	3-5월 오프라인 1학년: [토요체험활동], [아침활동] 2학년: [토요체험활동], [아침활동]

가 승마 체험 활동

■ 승마 관련 직업 알아보기

- 승마란?(자동차나 기차가 없던 옛날에 사람들이 말을 타고 원하는 곳을 다니던 것)
- 승마와 관련된 직업 탐색하기 : 태블릿PC를 통해 승마 영상/ 관련 직업/ 인터뷰 찾아보기
- Q.관련 직업은?(기수/재활승마지도사 등)/ Q. 하는 일은?(승마경주/아픈 사람들의 치료)

■ 승마 체험하기

- 3~5월 매주 토요일/ 인근△△지역의 승마장을 활용한 학교 승마교실 참석
- 승마의 기본 자세/ 준비운동/ 승마 구보법/ 경속보 하는 법 익히기
- 승마 교육 선생님께 듣는 생생 직업이야기
- ↳말도 사람의 마음을 읽을 수 있어요/칭찬을 해 주어야 해요/말을 가족처럼 대해야 해요
- 2학년 전원 승급 심사에서 『포니 3급』 통과

나 드론 체험 활동

■ 드론 관련 직업 알아보기

- 드론이란?(사람이 리모콘을 이용하여 직접 조종하는 소형 비행기)
- 드론의 쓰임/ 드론 관련 직업/ 미래의 드론과 우리 생활 이해하기
- ↳드론은 택배, 농사, 촬영, 게임 등에 활용되고 있어요/ 미래엔 드론 여행도?

■ 미니 드론 게임

- 드론의 조종법을 익히고 원하는 방향으로 드론 조종하기
- 목표물 떨어뜨리기 놀이하기 : 책상 위에 컵을 쌓고 드론으로 컵 쓰러뜨리기 놀이하기

성찰일지

- 학교특색프로그램인 승마교실에 2학년 전원이 참가했어요. 포니 3급도 타다니 기특했어요
- 승마와 드론을 하더니 아이들이 새로운 직업을 막 창조 하더라고요ㅎ

성공Tip

- 학교 특색프로그램을 잘 이용하면 아이들의 진로 탐색에 매우 도움이 됩니다
- 요즘 학교에는 드론이 아주 많아요. 교실에 두고 틈틈이 연습하면 실력이 많이 늘어요



승마체험

포니3급인증서



드론체험

드론놀이

진로체험-로봇&코딩

온라인 진로교육채널

상시/방과후 온라인 1학년: [창체-자율]학습특색활동/ 방과후 활동
2학년: [창체-자율]학습특색활동/ 방과후 활동

가 창의로봇 코딩활동

■ 창의로봇 [에디슨 로봇] -미래 자율주행 자동차 만들기

- 에디슨 로봇 명칭과 구성 알기/ 로봇 기능 알기(빛 감지, 센서, 모터 등)
- 빛따라 가는 자동차/ 원하는 방향으로 가는 자동차 코딩하기
- 로봇으로 놀이하기(자동차 경주 놀이/ 미션코스 돌아오기 / 자동차판매점 놀이 등)

■ [네오봇]으로 놀이 기구 & 놀이동산 만들기

- 놀이동산의 다양한 놀이기구를 살펴보고 내가 만들고 싶은 놀이기구 정하기
- 네오봇에 모터를 달아 재미있게 움직이는 놀이기구 만들기
- 놀이기구를 작동 시켜보며 어떤 모양으로 만들기 생각하기
- 나의 아이디어가 담긴 특별한 놀이기구를 만들고 'OO초 놀이동산' 만들기

성찰일지

- 레고 모양의 블록을 연결하고 조종까지 할 수 있구나! 아이들이 방과후 로봇 시간을 좋아하는 이유가 있었어요. 교실 속 코딩의 경험을 더욱 풍부하게 해 주었어요

성공Tip

- 코딩 관련 학습도구는 교육청에서 지원해 주기도 합니다. 그때 신청하면 유용해요
- 1~2학년 아이들이 자신의 상상을 실현할 수 있는 코딩 경험을 다양하게 제공해 주면 도움이 돼요

나 코딩과 미래

■ 유오브 창작공학 채널 '긱O'로 만나는 코딩의 미래

- '상상을 현실로, 분야에 상관없이 모든 문제를 해결하는 힘을 키워요'
- 다양한 상상으로 만든 작품과 활동을 보고 프로그래밍의 의미 이해하기
- 내가 좋아하는 일을 잘하는 일로, 나의 꿈으로 키워나가요

■ 코딩(프로그래밍)과 관련된 직업 알아보기

- 주니어 커리어넷으로 프로그래밍과 관련된 직업 살펴보기
- 네오봇/레고부스트/햄스터봇/ 터틀봇 코딩 놀이하기



자율주행자동차

로봇 놀이



유오브 채널 탐색

프로그래머 직업 탐색

<p>진로체험-예술체험  다양한 진로체험  3월~수시 오프라인  1학년: [창체-자율]학급특색활동/아침활동 2학년: [창체-자율]학급특색활동/아침활동</p>	
<p>가 바이올린 감성음악회</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 바이올린 악기 배우기 <ul style="list-style-type: none"> -매주 월요일 『아침을 여는 바이올린』 활동 (학교 바이올린 활용) -바이올린의 기초: 바이올린 잡는 법/ 활 잡는 법 /손가락 끝으로 지판 누르기 -바이올린 연주하기: 짧은 곡부터 시작하여 꾸준히 연습하기 ■ 부모님 초청 '신나는 감성 음악회' 열기 <ul style="list-style-type: none"> -바이올리니스트 직업 이해하기: 공연 영상보기/ 직업 인터뷰 영상보기 -부모님 초청 공연 계획하기: 날짜, 장소, 연주하고 싶은 곡 정하기 -부모님에게 드릴 초대장 만들기 -바이올린 감성음악회를 열고 부모님에게 바이올린을 연주하는 법 가르쳐 드리기 	<p>성찰일지</p> <p>준비물실에 방치된 바이올린을 아침활동으로 하니 지각하던 아이들도 월요일엔 일찍 오네요. 또 좋아하는 그림책 시간에 그림책을 읽고 독후 활동을 하니 그림책을 또 읽고 또 읽어요</p> <p>성공Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학교에 있는 악기를 꾸준히 연습하면 작은 연주회를 열만큼 실력이 향상됩니다 • 학급특색활동을 그림책 활동으로 시수를 배정하면 그림책 독후활동을 풍성하게 할 수 있어요
<p>나 똑딱! 창의 공작소</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 그림책 독후 활동-창의 공작소 <ul style="list-style-type: none"> -학급 특색 활동 중 '맛있는 책임기-복카페'를 활용한 『창의 독후 활동』 -그림책을 읽고 재밌는 부분을 찾아 작품 만들기(그림/ 공예/ 재활용품) ■ '비오는 날은 정말 좋아'를 읽고 '색깔 비가 내려요' 작품 만들기 <ul style="list-style-type: none"> -비오는 날의 경험을 떠올려 물감 흘리기 기법을 활용한 작품 만들기 ■ '멋진 닭이 될거야'를 읽고 '나는 ○○닭이 될거야' 풍경 만들기 <ul style="list-style-type: none"> -그림책에 나오는 병아리들은 어떤 특징이 있는지 말하기(춤추기를 좋아하는 병아리 등) -나는 어떤 닭이 되고 싶은지 풍경에 그림으로 그리기 	 바이올린 연습  신나는 감성 음악회  색깔비가 내려요  멋진 닭이 될거야
<p>함께 가면 멀리가요  온라인 학교폭력예방  7월 중 온라인  1학년: [창체-자율]학급특색활동/학교폭력예방 2학년: [창체-자율]학급특색활동/학교폭력예방</p>	
<p>가 학교폭력 예방교육</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 나의 고민 들여다보기 <ul style="list-style-type: none"> -Q.평소 내가 가지고 있는 고민은 무엇인가요?(학원가기 힘들어요, 친구가 잘 싫어해요 등) -나의 고민을 종이에 적어 칠판에 붙이기 -친구의 고민을 살펴보고 내가 해결해줄 수 있는 고민이 있다면 종이를 떼어 해당 친구에게 자신이 고민을 해결했던 경험이나 응원의 말 해주기 ■ 학교폭력이 무엇인가요? <ul style="list-style-type: none"> -학교에서 만날 수 있는 여러 상황 살펴보기(친구의 싸움/ 따돌림) -이런 상황에서 어떻게 대처해야 할까요?(놀림을 당하는 아이/따돌림을 당하는 아이 등) -학교폭력 퀴즈 풀기/위로의 메시지 적기/학교폭력 예방 서약하기 	<p>성찰일지</p> <p>1~2학년 아이들은 싸우면 금방 화해하지만 또 그만큼 자주 싸우고 마음이 상하게 되는 것 같아요. 친구의 마음을 이해하고 자신의 잘못을 인정하는 활동에 수준에 맞추어 하니까 많은 고민이 있었어요</p> <p>성공Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이들은 자신의 고민이 무엇인지 생각보다 잘 표현하지 못해서 예시가 필요해요 • 교실에서 찾은 희망은 월드비전 홈페이지와 유튜브에서 신청 가능해요
<p>나 교·찰·희 촬영하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 월드비전 학교폭력예방 캠페인 『교실에서 찾은 희망』 <ul style="list-style-type: none"> -캠페인 영상 속 학교 폭력 예방 미션 살펴보기(다름을 이해하기/ 존중하기/ 응원하기 등) -2021년 '교실에서 찾은 희망' 영상 촬영 준비하기(우리는 어떻게 미션을 해결할까?) -미션: 'Cheer up'에 맞는 우리 반 활동을 사진으로 넣어요! ■ 영상 촬영 및 편집하기 <ul style="list-style-type: none"> -음악에 맞춰 춤을 추고 영상에 재밌는 편집 효과 넣기(화면전환/반짝이 등) -캠페인 응모하기 (결과는? - '상상이상'수상! #상품 과자100봉!)→전교생과 과자 나눔♥ 	 나의 고민은? 학교폭력예방 서약  교·찰·희 영상촬영
<p>진로 탄력성 4관왕 적응성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 직업의 변화를 살펴봄에 현재 있는 직업이 미래에 사라질 수도 있음을 이해함 • 사회의 변화를 이끌어가는 로봇, 코딩을 이해하고 다양한 코딩 활동에 유연하게 사고하며 참여함 • 기술 및 사회의 변화 모습을 살펴보고 유연하고 능동적인 사고의 중요성을 느낌 • '창의 공작소 활동'을 통해 적극적으로 진로 목표를 달성하려는 의지를 다짐함 • 온라인 학교폭력 예방 활동으로 급변하는 사회에서 더불어 살아가는 힘을 키움
<p>활동 소감</p>	<p> "말을 타면 다리와 허리의 힘이 길러진대요. 그래서 재활 승마 지도사라는 직업이 생겼대요.</p> <p> "나중에 자동차 대신에 드론으로 여행을 하게 되면 좋겠어요. 코딩을 하면 딱! 원하는 곳으로~"</p> <p> "우리 반은 5명인데 과자는 100개니까 전교생한테 나누어주면 어때요? 좋아할 것 같아요"</p>

실천과제 4

Knock

새로운 내일로 향하다

1. 활동 의 도

- **집단 지성을 이용한 다양한 문제해결:** 프로젝트 학습을 통해 아이들은 문제를 직면하고 스스로 해결책을 찾아간다. 이 과정에서 의사소통과 협력의 힘을 느낄 수 있다. 아이들이 좋아하는 연극 요소를 활용하여 이야기를 구성하고 무대를 준비하는 등 의사소통을 통한 문제해결의 힘을 기를 수 있도록 하였다.
- **융합적 사고력을 길러 자신의 꿈과 끼에 맞는 진로 그리기:** 미래의 직업은 다양하게 변화된 새로운 형태일 가능성이 높다. 1·2학년 아이들의 수준에 맞게 구체적인 진로 디자인보다 창의적인 방법으로 유연하게 사고하는 힘을 길러주도록 활동을 구성하였다.
- 계획 수립의 중요성을 이해하기 위하여 학급 내 칭찬포인트를 활용할 마켓과 여름 캠핑을 준비하여 실천하도록 하였다.

M.E.D.A.L 전략	ON	'STEAM' 활동 후 활동 자료를 온라인으로 공유하여 가족/친구와 소통하기
M L D	OFF	지역사회 자원을 활용한 체험형 놀이를 계획하여 문제해결의 힘 기르기 'STEAM-Day' 운영-과학+예술+사회 통합형 STEAM 활동으로 일상의 문제 해결하기 '프로젝트-공동의 과제' 공연 준비를 하며 공동의 과제 해결하기

2. 활동 내용

진로영역	진로성취기준	핵심역량	진로탄력성	희망올림
진로 탐색	IV-1.1.1 IV-2.1.1 IV-2.2.1 IV-1.2.1 IV-2.1.2 IV-2.2.2	창의적사고 역량 지식·정보 처리 역량	5관왕 대인·정보관계	창의 미래 감동

세부과제	진로영역	전략	재구성 활동 내용	교과통합 (교과/단원)		진로 성취기준	희망 올림
				1학년	2학년		
K 연극으로 만나는 내일	진로 디자인과 준비	M	교육과정 연계 연극 프로젝트-'마법의 여름' 인형극하기	국어 생각을 나타내요 통합[어름] 여름나라	국어 생각을 생생하게 나타내요 통합[어름] 초록이의여름여행	IV-1.1.1	창의
		L	연극 캠프 - '숲 속에서 생긴 일' 그림자 연극 하기			IV-2.1.2	
새로운 내일로 향하다	진로 디자인과 준비	D	I 융합(STEAM) 진로교육-시를 담은 누름꽃 액자 만들기	통합[봄] 도란도란봄동산	통합[봄] 봄이오면	IV-2.2.1	미래
			II 융합(STEAM) 진로교육-봄동산에 놀러 가요			IV-1.2.1	
			III 융합(STEAM) 진로교육-부모님에게 전하는 마음	통합[어름] 우리는가족입니다	통합[어름] 이런집 저런집	IV-2.2.2	창의
IV 융합(STEAM) 진로교육-바람의 힘으로 가는 자동차	통합[어름] 여름나라	통합[어름] 초록이의여름여행	IV-2.2.1				
함께 쓰는 꿈	진로 디자인과 준비	L	'행복 나눔 스마일마켓'을 열어요	창체[학급특색]		IV-2.1.1	감동
			스스로 척척! 함께 가는 캠핑 여행	창체[자율]		IV-2.1.2	

3. 기대하는 효과

- 🎨 [새로운 나를 만나다] 활동을 통해 일상생활에서 의사결정이 필요한 상황을 맞닥뜨리고 스스로 의사결정을 내릴 수 있다.
- 🎨 변화하는 사회에 적응하고 유연하게 사고하는 힘을 길러 자신의 꿈과 관련된 미래를 그릴 수 있다.

연극으로 만나는 내일 연극의 스토리를 구상하고 공연을 준비하면서 의사결정의 중요성을 알고 문제를 해결할 수 있다.

상상이 현실로 STEAM 체험으로 융합적 사고력을 기르고 자신의 꿈과 끼에 관련된 진로를 그릴 수 있다.

함께 쓰는 꿈 '스마일 마켓'과 캠핑을 준비하고 실천하면서 계획을 세워 실행하는 것의 중요성을 안다.

K 새로운 내일로 향하다

활동준비① 연극 프로젝트 교육과정 재구성(사례)

주 제	마법의 여름		학 반	△△분교 1,2학년
운영 시기	2021.6.7.(월) - 2021.7.9.(금)		주제참고자료	참고도서 「마법의 여름」
융합 교과	통합(여름), 국어, 수학, 안전한생활, 창의적 체험활동			
교과별 총 시수	1 학년	여름 40시간, 국어 21시간, 수학 12시간, 안생 4시간, 창체 10시간		
	2 학년	여름 40시간, 국어 20시간, 수학 17시간, 창체 10시간		
중점 역량	비판적 사고 역량, 자기관리역량, 창의적 사고 역량			
재구성이유	「마법의 여름」은 유리와 케이가 시골의 외삼촌 댁에 놀러 가 곤충채집, 나무타기, 벌레와 진흙탕에 뒹굴기, 바다 수영, 낚시 등 여름과 관련된 놀이를 하는 이야기이다. 여름의 날씨와 여름철 동식물의 특징과 소리 등을 공부하고 여름에 흠뻑 빠져 놀며 이를 바탕으로 부모님을 초청하여 「여름 동산의 비밀」 인형극을 공연하고자 한다.			

중 점 활 동 내 용 예 시

마법의 여름	여름이 보낸 엽서	<ul style="list-style-type: none"> 「마법의 여름」 이야기 함께 읽기 여름이 보낸 엽서(초대장)를 받고 여름으로 떠날 준비하기 -여름에 꼭 필요해 : 여름날씨(무더위, 태풍)에 필요한 물건 분류하기, 만들기
	시골벽적 여름 놀이	<ul style="list-style-type: none"> 여름 동산으로 떠나요 : 여름 동산 친구들을 만나요(숲/물가에서 만난 친구들) 무더위 안녕! 여름동산 친구들과 놀아요 풍덩! 여름에 빠져요 (여름의 비밀, 모래는 요술쟁이, 여름 채소 이야기)
	여름 동산의 비밀	<ul style="list-style-type: none"> 「여름 동산의 비밀」 연극 계획하기- 주제 선정, 등장인물, 이야기의 흐름 짜기 인형극 준비하기-여름 날씨의 변화, 여름철 생활 모습 알아보기, 인형극 대본 쓰기 인형극을 촬영하고 영상 편집 앱을 활용하여 편집하기

K 새로운 내일로 향하다

활동준비② STEAM 프로젝트 교육과정 재구성(사례)

중심과목	[2 바 03-01]가족과 친척과의 예절 알기	연계과목	[2 국 01-04]바른자세로 자신있게 말하기
성취기준	[2 즐 03-01]가족에게 고마운 마음 표현하기	성취기준	[2 수 04-02]자신이 정한 규칙에 따라 물체 배열하기
주제(단원)명	부모님께 전하는 감사 영상 편지	차시	[통합] 32/40
학습목표	부모님께 고마운 점, 죄송한 점, 앞으로 노력할 점을 담아 영상 편지를 만들고 편집할 수 있다.		
STEAM 요소	S		
	T	영상 촬영 및 편집 어플리케이션을 활용하여 영상 편집하기(효과 넣기/음악 넣기 등)	
	E		
	A	감사의 마음을 담은 스케치북 만들기	
	M	규칙적인 모양으로 '감사 스케치북' 꾸미기	
수업 의도	가족의 소중함을 알고 감사한 마음을 표현하기 위하여 영상 편지를 제작하고 그 영상을 직접 꾸미고 편집하면서 융합적 사고력과 적응성을 기르고자 한다.		
STEAM 학습준거	상 황 제 시(Co)		
	상 황 제 시 (Co) ■가족과의 경험 떠올리기 ■가족에게 마음을 표현하는 방법 생각 나누기	창 의 적 설 계 (CD) ■영상편지 계획하기 -부모님께 전하고 싶은 말은? -어떤 내용을 쓸까? ■영상편지 촬영하기 ■영상편지 편집하기	감 성 적 체 험 (ET) ■영상편지를 부모님께 전송하기 ■부모님의 소감을 듣고 친구들과 마음 나누기 ■가족을 위해 내가 할 수 있는 일을 생각하고 실천다짐하기
감 성 적 체 험(ET)			

K 새로운 내일로 향하다

K -1. 연극으로 만나는 내일

활동 목표	☞ 여름 날씨와 생활의 관계를 알아보고 인형극을 공연할 수 있다. ☞ 그림자 연극의 특징을 알고 연극을 준비하여 공연할 수 있다.	부 록	13
진로 SCEP	🚩 IV-1.1.1 🚩 IV-2.1.2	희망 올림	창의
핵심역량	창의적사고		

마법의 여름 인형극



프로젝트-공동의 과제



6~7월
오프라인



1학년: [통합/국어/수학/창체] 교과재구성 프로젝트
2학년: [통합/국어/수학/창체] 교과재구성 프로젝트

가 여름이 보낸 엽서

- 「마법의 여름」 이야기 읽고 여행 준비하기 (M전략/아침을 여는 독서 시간 활용)
 - 여름의 날씨/ 여름에 먹을 수 있는 음식/ 여름에 할 수 있는 놀이는?
 - '유이'와 '케이'가 보낸 마법의 여름 초대장을 받고 여름 여행 준비하기
 - 여름철 날씨와 필요한 물건 분류하기, 마법의 여름 여행지도 만들기

나 시골벽적 여름 놀이

- 여름동산 친구들과 놀기
 - Q. 여름에 볼 수 있는 동물과 식물은?
 - 「여름동산의 비밀」 인형극에 활용할 여름 동물 친구 인형 만들기
- 풍덩 여름에 빠져요: 여름 놀이하기(물총놀이/ 모래놀이/ 화채만들기 등)

다 여름동산의 비밀

- 「여름동산의 비밀」 인형극 이야기 구성하기
 - 여름에 더위를 피할 수 있는 곳은? 등장인물은? 어떤 사건이 생길까?

[아이들이 만든 '여름동산의 비밀' 스토리]

'준상'이와 '채린'이는 무더운 여름 방학, 더위를 피하기 위해 길을 나섰다. 바닷가에서 신나게 물놀이를 하고 집에 가려는데 길을 잃어 숲으로 들어가게 되었고 그곳에서 무당벌레 '무무'를 만나게 되었다. 무무와 곤충친구들과 함께 숲 속 악당 장수말벌과 독거미를 물리치고 집으로 돌아가게 되었다.

- 여름동산 인형극 촬영 및 영상 편집하기 : 효과음 넣기/ 배경음 넣기 등

성찰일지

'시골벽적 여름 놀이'와 '여름동산의 비밀'은 아이들의 생각으로 이루어진 활동이에요. 프로젝트를 하면서 주저함을 켜고 어떤 활동을 할지 정했다니 아이들이 흐름을 이해하고 참여해요

성공Tip

- 교육청에 학급별로 지원하는 프로젝트 운영 예산을 활용하면 활동이 풍성해져요
- 직접 연극을 하는걸 부끄러워하는 아이들이 인형극을 먼저 접하면 할 할 수 있어요



마법의 여름 여행지도

시골벽적 여름 놀이



연극계획하기

연극공연하기

연극캠프-숲속에서 생긴 일



프로젝트-공동의 과제



7월 3주
오프라인



1학년: [통합, 국어] 교과 재구성 프로젝트
2학년: [통합, 국어] 교과 재구성 프로젝트

가 그림자와 놀기

- 「불을 꺼 봐요」 그림자 책 함께 읽기 (M전략/아침을 여는 독서 시간 활용)
 - 불 꺼진 방에서 그림자를 보고 놀랐던 경험은? / 그림자는 변신쟁이 놀이
 - 그림자 책을 보고 빛의 방향에 따라 달라지는 그림자의 모양 만들어보기
- 그림자와 놀기
 - 소강당 무대에 흰 색 천을 달고 무대 뒤편에 조명 설치하기
 - 두 모듬으로 나누어 한 조가 그림자 퀴즈를 내면 다른 팀이 맞추기 (모두 몇 명일까요? / 무엇을 나타낸 그림자일까요? / 누구의 그림자일까요?)

성찰일지

조명을 이용하여 그림자 책을 읽었더니 아이들이 서로서 책을 읽고 싶어했어요. 지난번 인형극때 이야기를 스스로 만들어 그런 지 그림자 연극도 이야기를 잘 만들었네요

성공Tip

- 학급별 학급별 도서 구입목록을 받을 때 여러 종류의 책을 구비 해두면 독서에 흥미를 가져요
- 그림자 연극을 하기 전에 친구들의 그림자로 놀아보면 연극에 더욱 흥미를 가집니다

나 그림자 연극 공연

- 그림자 연극 이야기 만들기 & 공연하기
 - 배경은 어디로? / 등장인물은 누구로? / 어떤 그림자 인형을 만들까?

[아이들이 만든 '숲 속에서 생긴 일' 스토리]

아기 뱀 '꼬물'이는 아바 뱀과 나들이를 갔다가 언덕 위에 무지개를 만났다 무지개를 보고 숲 속에 사는 곰돌이와 공룡가족이 놀러 왔고 함께 어울려 술래잡기를 한다.



그림자와 놀기

그림자연극하기

진로 탄력성



- 연극 프로젝트를 준비하며 의사소통이 필요한 상황을 이해하고 서로 힘을 합쳐 공연함
- 연극의 상황적 맥락 안에서 자신의 역할을 이해하고 책임감을 가지고 수행함
- 계획을 세워 연극 공연을 실천하고 계획의 중요성을 이해함

활동 소감

- ☞ "선생님 인형극 할 때 음악 연출가처럼 상황에 맞는 음악을 넣으면 어떨까요?"
- ☞ "연극 또 해요 ~! 이번에는 제가 촬영하는 감독 하고 싶어요!"

K 새로운 내일로 향하다

K -2. 상상이 현실로

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 주변환경에 관심을 가지고 창의적으로 작품을 만들 수 있다. 부모님에게 마음을 담아 영상 편지를 찍고 편집하여 보낼 수 있다. 환경오염의 심각성을 알고 친환경 자동차를 만들 수 있다. 	부 록	14
진로 SCEP	IV-2.2.1 IV-1.2.1 IV-2.2.2	희망 올림	미래, 창의
핵심역량	지식·정보처리		

융합 진로-누름꽃 액자



STEAM-Day 운영



3월 5주 오프라인



1학년: [통합-봄] 2. 도란도란 봄 동산



2학년: [통합-봄] 2. 봄이 오면

가 △△분교 생태 탐험

■ 학교 주변 생태 탐험하기

- 태블릿PC, 휴대폰을 가지고 △△분교 주변 강변을 걸으며 봄꽃, 곤충 사진 찍기
- 냇가 징검다리 건너기 / 물수제비 놀이하기 / '함께 걸어 좋은 길' 노래하기
- 내가 촬영한 사진을 미러링으로 함께 보며 어떤 장면이 좋았는지 생각 나누기
- 봄 날씨의 특징과 우리의 생활 모습 이해하기

■ 봄꽃 채집하기

- 내가 본 예쁜 봄꽃을 꺾어 채집통에 넣기
- 친구들의 봄 꽃과 들꽃을 함께 관찰하며 봄 꽃의 이름, 생김새 알아보기
- 봄꽃을 두꺼운 책 사이에 꽂아 누름꽃 만들기(일주일 뒤에 열어보면 누름꽃 완성!)

성찰일지

어릴 때 종종하던 누름꽃을 아이들은 처음 해본다는걸 깨달았을 땐 조금 충격이었어요. 하지만 이 활동 이후로도 종종 자그만 예쁜 꽃으로 누름꽃을 만드는 모습이 참 예뻐요

성공Tip

- 1·2학년은 글쓰기에 시간이 오래 걸리고 어려워하기 때문에 태블릿이나 휴대폰을 이용하여 사진을 찍도록 해요
- 시는 길지 않은 짧은 시로 써도 좋아요

나 누름꽃 액자 만들기

■ 봄에 어울리는 시 쓰기

- 봄에 어울리는 짧은 말 / 봄 날씨 / 봄꽃에 관련된 짧은 시 쓰기
(ex. 봄이 내게로 왔다 / 꽃잎이 살랑살랑 내려와요 / 봄아, 어디까지 왔니? 등)

■ 누름꽃 액자 만들기 & 전시하기

- 시를 쓴 종이를 예쁘게 꾸민 후 액자의 한 편에 끼우기
- 반대편 액자에 내가 만든 누름꽃을 시와 어울리게 붙이고 주변을 꾸며주기
- 친구들이 만든 "봄을 담은 누름꽃 액자"를 살펴보고, 자신의 시 낭독하기
- △△분교 복도에 전시하기



△△분교 생태 탐험



누름꽃 액자 만들기

융합 진로-봄동산 나들이



STEAM-Day 운영



4월 4주 오프라인



1학년: [통합-봄] 2. 도란도란 봄 동산



2학년: [통합-봄] 2. 봄이 오면

가 봄 친구 스톤아트

■ 자연물로 놀이하기

- 봄에 볼 수 있는 봄친구 떠올리기(나비/개미/개나리/제비/새싹/진달래 등)
- 조물조물 나뭇잎 놀이: 나뭇잎에 클립을 꽂아 나뭇잎 냅시 놀이하기
- 사방치기 놀이: 돌맹이를 이용한 사방치기 놀이하기
- 땅따먹기 놀이: 돌맹이를 쳐서 돌아온 만큼 땅을 뺀 놀이하기

■ 우리 학교 봄 친구 찾기

- 우리 학교 구석구석에 숨어있는 봄 친구 찾아 관찰하기(손으로 만지고 / 냄새 맡고 / 소리듣기)
- 활동지에 내가 관찰한 봄 친구들을 그리고 촉감, 냄새, 모양의 특징 쓰기

■ 내가 만난 봄친구로 스톤아트 활동하기

- 학교에서 주운 넓적한 돌맹이를 깨끗하게 씻어 말리기
- 아크릴 물감을 사용하여 내가 만난 봄친구나 봄 풍경을 돌맹이에 그리기
- 친구들이 만든 돌을 모아 색모래를 깔고 전시하기

성찰일지

우리학교는 매월 학급별로 STEAM데이를 운영해요. 어려워 수 있는 활동이지만 재미있는 놀이와 함께했더니 아이들이 참 즐거워하고 매달 스템데이만 기다린답니다

성공Tip

- 학교에서 넓적한 돌을 찾아 사방치기를 하고 그 돌로 스톤아트를 만들면 더욱 뜻깊어요
- '내맘대로 주먹밥'은 자기가 좋아하는 재료 주먹밥을 창의적으로 만들 수 있어요

나 내 맘대로 주먹밥

■ 함께 떠나는 봄나들이

- 가족이나 친구와 봄나들이를 갔던 경험 나누기
- 봄나들이를 갈 때 필요한 것은?(도시락/ 돛자리/ 모자/ 자전거/ 장난감 등)
- 여러 가지 식재료(멸치, 김, 참치, 햄 등)를 넣어 나만의 주먹밥 도시락 만들기
- 학교 잔디밭 운동장에 봄나들이를 가고 봄놀이 함께 하기(다리빼기놀이/자전거타기)



나뭇잎 냅시

스톤아트



내맘대로 주먹밥

봄동산 여행

융합 진로-영상편지 제작

STEAM-Day 운영

5월 4주 온라인 1학년: [통합-여름] 1. 우리는 가족입니다.
2학년: [통합-여름] 1. 이런 집 저런 집

가 사랑의 마음을 담아

- 가족과의 경험 나누기
 - Q.가족이 있어서 좋은점은? 가족과 함께 했던 즐거운 기억은? 가족과 싸운적은?
 - 집에서 내가 하는 일은 무엇인가요?(빨래개기/ 스스로 옷입기/ 분리수거하기 등)
 - 가족을 위해서 내가 할 수 있는 일은 무엇이 있나요?
- 가족에게 고마운 점, 미안한 점, 앞으로 노력할 점을 담은 스케치북 만들기
 - 스케치북 첫 장에 고마운 점 쓰기(맛있는 해줘서 감사해요/재밌는 곳에 같이 가서 고마워요 등)
 - 다음 장에 차례로 미안한 점, 노력할 점을 쓰고 스케치북을 꾸미기

성찰일지

생각보다 아이들이 가족에게 고마운 점, 노력할 점을 잘 말하지 못했어요. '사전에 관련 그림책으로 활동을 할걸...'하는 아쉬움이 남았네요.

성공Tip

- 영상편집을 하기 전 영상편집이 쓰이는 모습과 관련 직업을 알려주고 미래의 자신에게 영상편지를 찍어보는 활동도 좋을 것 같아요
- 태블릿에 미리 편집앱을 깔아두면 좋아요

나 영상편지를 보내요

- 영상 편지 촬영하기
 - 자신의 영상을 편집하기 위해 1인 1태블릿 PC 지급하기
 - 영상을 찍어줄 짝과 지켜야 할 약속 정하기(큰 목소리로/앞을 보고/또박또박)
 - 영상 편지를 촬영하고 내가 찍은 영상 살펴보기
- 영상 편집 및 부모님께 전송하기
 - 영상 편집 어플리케이션 다운받기 & 사용법 익히기
 - 내가 찍은 영상에 어울리는 다양한 음악, 배경, 효과 넣기
 - 친구가 편집한 영상을 살펴보고 나의 작품과 비교해보기
- 부모님께 영상 편지 전송하고 부모님의 소감 적어오기



사랑의 마음을 담은 스케치북



영상 편집

편집된 영상 장면

융합 진로-바람의 힘

STEAM-Day 운영

6월 5주 오프라인 1학년: [통합-여름] 2. 여름 나라
2학년: [통합-여름] 2. 초록이의 여름 여행

가 지구가 위험해요

- 환경부 기후변화 애니메이션 '환경탐정 푸루, 점점 더 뜨거워지는 지구' 시청
 - 온라인 영상을 보고 지구가 점점 더워지는 이유는 무엇인지 생각해보기
 - Q.지구가 더워지면 어떤 일이 생길까요?(홍수가 나오/ 동물과 식물이 살 수 없어요 등)
 - Q.지구를 구하기 위해서 어떻게 해야 할까?
- 우리 주변의 친환경 생활용품 살펴보기
 - 친환경 표시 알아보기(환경마크/ 탄소성적표시/ 친환경 마크/ 친환경생활용품 마크 등)
 - 미래의 친환경 자동차 종류는? 풍력자동차/ 전기자동차/ 태양열 자동차

성찰일지

'지구가 위험해요' 활동 후에 간식을 담아주었던 종이컵을 치목치목 모아 재활용하자며 아이들이 의견을 냈어요. 집에서 재활용과 분리수거를 실천하겠다는 마음이 저를 부끄럽게 하네요

성공Tip

- 친환경 자동차를 만들고 자동차 경주를 하며 성공 경험의 기쁨을 느낄 수 있어요
- 여러 가지 활동을 하면서 아이들이 좋아하는 일, 잘하는 일을 찾는 경험을 제공하는게 중요해요

나 풍력자동차 만들기

- 바람의 힘 느끼기
 - 운동장에서 바람을 온 몸으로 느끼기(Q.바람이 느껴지나요? 어떤 느낌인가요?)
 - 바람이 할 수 있는 일은?(빨래 말리기/ 땀 말리기/ 종이배 움직이기)
 - 우리 생활에서 바람을 이용한 것 살펴보기(바람개비/풍력발전소/드라이기)
- 풍력 자동차 만들기
 - 바람개비의 원리를 이용한 풍력 자동차 만들기
 - Q.풍력 자동차의 장점은? (매연이 나오지 않아요, 기름이 필요 없어요)
- 풍력자동차 경주 놀이하기
 - 바람이 잘 부는 곳을 찾아 친구와 풍력 자동차 경주 놀이하기



환경 애니메이션

친환경 표시 알아보기



풍력자동차 만들기

자동차 경주하기

진로 탄력성

5관왕 대인-정보 관계

- 자신의 꿈과 끼에 맞는 진로를 설계하기 위해 **융복합 사고력을 키우는 활동에 적극적으로 참여함**
- 다른 사람들과 어울리고 **협동하여 과제를 해결하며 의사소통의 능력을 기름**
- 가족, 자연물, 환경 등 자신을 둘러싼 **주변과 관계를 맺으며 그 소중함을 이해함**
- 새로운 **문제 상황을 능동적으로 해결하기 위하여 친구와 협력하는 태도를 보임**
- 활동을 하며 어려움에 부딪혔을 때 **주변에 도움을 요청하며 포기하지 않고 문제를 해결함**

활동 소감

- ☺ "○○아, 너 영상 편지 배경음악 좋다~! 어떻게 넣은 거야? 나도 알려줘!"
- ☺ "선생님 제가 집 앞에서 이 꽃을 가져왔는데 이것도 누름꽃으로 만들 수 있어요?"
- ☺ "풍력 자동차에 전선을 이쪽에 꽂았더니 자동차가 반대로 가~! 우리 뒤로 가기 경주 할까?"

K 새로운 내일로 향하다

K -3. 함께 쓰는 꿈

활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 계획을 세워 스마일 마켓을 준비하고 실천할 수 있다. 계획을 세우는 것의 중요성을 알고 캠핑 계획을 세울 수 있다. 	부 록	15
진로 SCEP	IV-2.1.1 IV-2.1.2	희망 올림	감동
핵심역량	창의적사고		

행복 나눔 스마일 마켓

사회적 기술 함양

7월 4주
오프라인

1학년: [창체-자율]학급특색(스마일 마켓을 열어요)
2학년: [창체-자율]학급특색(스마일 마켓을 열어요)

가 칭찬 스마일 통장

■ 학기초 칭찬 스마일 통장 발급

- 개인별 칭찬 통장을 발급하고 '인성', '창의', '지혜', '모범' 영역을 정하여 각 영역별로 우수한 행동을 한 경우 스마일 스티커를 지급
- 한 학기 동안 스마일 스티커를 모으면 학기 말에 스마일 머니로 환전됨
- 스마일 머니는 스마일 마켓에서 물건이나 간식을 살 수 있음

■ 스마일 포인트를 모아요

- Q. 언제 모을 수 있나요?(용기를 내어 도전했을 때/ 친구를 도울 때 등)

성찰일지

스마일 마켓을 하면서 아이들이 아침부터 열마나 설레었는지 몰라요 친구들이 가져온 물건을 살펴서 어떤 가게를 열지, 더 필요한 물건은 무엇인지 재잘재잘 의논하는 점이 인상적이에요

성공Tip

칭찬 통장을 발급하면서 어떤 경우에 스티커를 모을 수 있는지 구체적으로 기준을 제시해주면 좋아요. 일회성으로 끝나지 않도록 그 행동을 3번 해야 스티커를 주었어요

나 스마일 마켓

■ 스마일 마켓을 준비해요

- 친구들이 모은 스마일 포인트 확인하기
- 우리 반에 있으면 좋을 물건, 내가 갖고 싶은 물건, 내가 집에서 안쓰는 물건 생각하기
- 스마일 마켓을 위해 기부하고 싶은 음식/ 장난감/ 책 등 가지고 오기
- 학급 자율 운영비를 보태어 마켓 물품 구입하기

■ 스마일 마켓을 열어요

- 두 팀으로 나누어 마켓 꾸미기 (가랜드 달기/ 물건 가격표 달기/ 전시하기)
- 한 팀이 물건을 파는 동안 다른 팀은 물건 사기



칭찬 스마일 통장



스마일 마켓

스스로 척척 캠핑 여행

프로젝트-공동의 과제

7월 2주
오프라인

1학년: [창체-자율, 녹색동아리] 캠핑여행을 떠나요
2학년: [창체-자율, 녹색동아리] 캠핑여행을 떠나요

가 여행 준비를 해요

■ 캠핑 계획을 세워요

- 캠핑을 가본 경험 나누기, 캠핑을 할 때 필요한 것 떠올리기
- 전교생 '힐링 캠핑'의 날을 맞아 우리반 캠핑 계획하기(캠핑장소: **계곡)

- ◇ 우리 반 분임 이름·분임 구호 정하기
- ◇ 우리가 만들 요리 계획하기: 조랭이떡 미역국과 쌀밥
- ◇ 필요한 준비물은?: 식재료, 조리도구, 물놀이 도구, 아이스팩, 여분의 옷
- ◇ 우리의 역할은? 요리하기/ 텐트치기/ 설거지하기/ 뒷정리하기

- 미리 교실에서 텐트를 쳐 보며 더 필요한 것은 무엇인지 생각해보기

성찰일지

캠핑. 저에게는 정말 힘든 날이었지만 아이들은 너무 좋아해서 5시간을 놀고도 집에 가는걸 아쉬워했어요. 직접 요리재료를 가져오느라 짐이 한가득이고 맘도 별별 흘렸는데도 말이에요

성공Tip

- 텐트치기를 계획한다면 아이들이 힘들어 아 미리 한 번 쳐보도록 하는게 좋아요
- 역할과 준비물을 구체적으로 정하여 아이들이 다투거나 혼동이 생기지 않도록 해야해요

나 신나는 캠핑

■ 우리반 분임 발표하기:분임 소개하기(분임 이름, 분임장, 분임 구호, 장기자랑)

■ 신나는 캠핑 함께하기

- 다함께 텐트 치기, 요리하기, 신나는 물놀이하기, 가지고 온 간식 나눠먹기
- 2학년은 1학년을 도와 씻기, 옷 입기

■ 캠핑 소감 나누기

- 캠핑 사진을 보며 즐거웠던 점, 힘들었던 점, 아쉬웠던 점, 계획하여 캠핑하는 것의 중요한 점 이야기 나누기(계획해서 금방 요리했어요, 텐트를 쉽게 쳤어요 등)



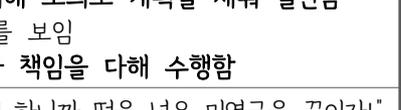
분임 만들기



분임 발표하기



요리하기



물놀이 하기

진로
탄력성



- '스마일 마켓'과 '캠핑'이라는 공동의 문제를 해결하기 위해 토의로 계획을 세워 실천함
- '스마일 마켓'에 물품을 기부하며 나눔을 실천하는 태도를 보임
- 캠핑에서 음식을 만들고 분임기를 정하며 자신의 말은 바 책임을 다해 수행함

활동 소감

- ☺ "OO이는 미역국을 먹고 싶어하고 △△는 떡국을 먹고 싶어 하니까 떡을 넣은 미역국을 끓이자!"
- ☺ "이건 내가 가져온 과자인데 스마일 마켓에서 공짜로 나눠 줄게 ~!"

V. 연구의 결과

1 연구 결과 검증

가 연구 결과 검증 방법

유형	대상(인원)	검증 내용	검증 도구	결과분석방법
양적 검증	학생(N=5)	-SCEP진로영역 실태 변화 -진로탄력성 실태 변화	커리어넷 "진로개발 역량검사" 활용 자체 제작설문지	사전·사후 설문결과 비교·분석 (5점 리커트척도 평균)
	학부모(N=4)	-진로인식에 대한 변화	자체 제작 설문지	
질적 검증	학생(N=5)	-진로 태도 변화	상담일지, 활동지, 소감문	개별 관찰 누가기록 분석

나 학생 실태 양적 변화

영역	설문내용(N=5)	응답평균		비교분석 및 변화상	
		3월	9월		
I 자아이해와 사회적 역량 개발 Personality 나의 색깔을 찾다	자아이해 및 긍정적 자아개념	나는 스스로를 소중하게 생각한다.	4.6	4.8	> 각 문항별로 0.2~1.0점의 양적인 증가를 보이며 평균 0.7점(3.95→4.65)이 높아짐. > 자기 이해와 긍정적인 삶의 태도로 의욕을 갖고 생활하며, 친구를 존중하고 배려하며 의사소통을 할 수 있게 되었음.
	대인관계 및 의사소통	나는 내가 어떤 일이나 활동을 좋아하는지 알고 있다.	3.8	4.8	
		다른 친구도 나처럼 소중하다고 생각한다.	3.8	4.8	
		나는 친구들의 이야기를 잘 들어준다.	3.6	4.2	
II 일과 직업의 세계 이해 Interest 꿈을 들여다보다	변화하는 직업세계의 이해	나는 직업의 종류가 다양하고 많다고 생각한다.	4.2	5.0	> 각 문항별로 0.8~1.2점의 양적인 증가를 보이며 평균 1.0점(3.75→4.75)이 높아짐. > 다양한 직업의 종류를 알아보고 직업에 대한 올바른 가치관을 정립하였고, 사회 변화에 따른 미래 직업사회의 모습을 이해함.
	건강한 직업의식	나는 미래에 어떤 새로운 직업이 생겨날지 궁금하다.	4.0	4.8	
		모든 직업은 소중하다고 생각한다.	3.6	4.8	
		나는 내가 맡은 일은 끝까지 해내려고 노력한다.	3.2	4.4	
III 진로 탐색 Challenge 첫 발을 내딛다	교육 기회의 탐색	나는 공부를 해야하는 이유를 말할 수 있다.	4.2	4.4	> 각 문항별로 0.2~0.8점의 양적인 증가를 보이며 평균 0.5점(3.7→4.2)이 높아짐. > 앞으로의 진로나 진학에 대해 관심을 갖고 정보를 수집하며, 체험활동을 통해 꿈을 이루기 위해 필요한 역량들을 파악함.
	직업 정보의 탐색	나는 초등학교 이후의 모습을 생각해 본 적이 있다.	3.6	4.0	
		내가 꿈꾸는 직업과 관련된 체험을 해 본 적이 있다.	3.6	4.4	
		나는 주변 사람들에게 나의 꿈에 대해 종종 물어본다.	3.4	4.0	
IV 진로디자인과 준비 Knock 새로운 내일로 향하다	진로 의사결정 능력	친구들이 다룰 때 화해 할 수 있는 방법을 알고 있다.	3.6	4.4	> 각 문항별로 0.4~0.8점의 양적인 증가를 보이며 평균 0.6점(3.65→4.25)이 높아짐. > 의존적이었던 학기 초에 비해 스스로 문제를 해결하는 능력이 길러졌고, 꿈을 이루기 위한 계획의 중요성을 알고 꾸준히 노력해나감.
	진로 설계와 준비	나는 혼자 할 수 있는 일은 스스로 하려고 노력한다.	3.8	4.2	
		나는 꿈을 이루기 위해서 여러 가지 노력을 하고 있다.	3.0	3.8	
		꿈을 이룬 나의 미래 모습을 상상해 본 적이 있다.	4.2	4.6	
진로탄력성 자기이해, 긍정적태도, 자기조절, 적응성, 대인-정보관계	자기이해	나는 내가 잘하는 것과 못하는 것을 잘 알고 있다.	3.2	4.4	> 진로탄력성의 전 요소에서 양적 증가를 보였고, 전체 평균도 높아짐. (3.16→3.92) > 세부적으로 자기이해, 대인정보관계, 긍정적태도와 자기조절, 적응성 순으로 양적 증가 정도가 달리 나타남. > MEDAL전략을 통한 과제 실천이 진로탄력성 전체에 유의미한 결과가 있었음.
	긍정적태도	나는 나의 미래가 행복할 것이라 생각한다.	4.0	4.6	
	자기조절	나는 힘든 일이 있어도 맡은 일을 꼭 해낸다.	2.8	3.4	
	적응성	나는 새로운 변화를 무서워하지 않고 잘 적응한다.	3.0	3.4	
	대인-정보관계	나는 다른사람과 이야기 할 때 다른 사람의 마음을 헤아리며 대화한다.	2.8	3.8	

다 학부모 실태 양적 변화

영역	설문내용(N=4)		응답평균		비교분석 및 변화상	
			3월	9월		
자녀에 대한 이해	자녀와의 소통	자녀의 학교생활이나 고민에 대해 충분히 대화를 나눈다	3.6	4.2	<p>문항1: 3.6 → 4.2</p>	> 자녀에 대한 학부모 이해도가 높아짐. (4→4.5) > 자녀들과 지속적인 소통을 통해 자녀가 가진 특성을 이해하고, 이를 교사와 공유함.
	자녀의 특성	자녀의 적성이나 흥미, 소질에 대해 알고 있다.	4.4	4.8	<p>문항2: 4.4 → 4.8</p>	
진로교육에 대한 이해	진로교육의 필요성	미래 유망직업이나 직업의 변화에 대해 알고 있다.	3.8	4.0	<p>문항1: 3.8 → 4.0</p>	> 진로교육에 대한 학부모 이해도가 높아짐. (4.3→4.5) > 진로교육의 중요성을 인식하고, 다양한 경로를 통해 진로교육 역량을 높여나감.
	진로상담	자녀의 진로 상담을 할 기회가 있다면 꼭 받아보고 싶다.	4.8	5.0	<p>문항2: 4.8 → 5.0</p>	
자녀의 진로에 대한 관심	진학조사 경험	자녀의 초·중·고 진학을 위한 정보에 관심을 가지는 편이다.	4.2	4.4	<p>문항1: 4.2 → 4.4</p>	> 자녀의 진로에 대한 학부모 관심도가 높아짐. (3.7→4.2) > 자녀의 진로설계에 관심을 갖고, 자녀의 흥미, 적성에 맞는 경험을 심어주려고 노력함.
	진로체험 지원	자녀의 진로 희망을 지원하기 위한 경험을 제공한다.	3.2	4.0	<p>문항2: 3.2 → 4.0</p>	

라 학생 실태 질적 변화

순	이름 (학년)	성별	희망 직업	9월의 변화상	활동 소감
1	남○담 (1학년)	남	소방관 축구 선수	<p>왔 뚜렷한 진로 목표 없이 꿈이 자주 바뀌었던 3월과는 달리, 관심이 있고 잘할 수 있는 것들에 대한 확신이 생겨 생활 전반에서 자신감이 크게 높아지고 긍정적인 태도가 엿보임. 다른 사람과의 관계에서 나타났던 이기적인 모습들을 개선하고 올바른 소통의 방법을 터득하여 최근에는 부쩍 친구들과도 가까워짐.</p>	<p>나는 재밌는 꿈이 많다. 예전에는 꿈이 잘 몰랐는데 슈튜드에 재미가 많았다. 그리고 경찰이 커져서 힘들게 일하는데 재미가 많았다 학교에 선생님 말고도 많은 사람이 있는걸 알았다</p>
2	남○담 (1학년)	여	가수 선생님	<p>왔 다소 편협적이었던 직업세계에 대한 이해에서 벗어나, 새로운 직업을 호기심 있게 탐구해나가며 직업에 대한 소중함과 긍정적인 인식이 자리하기 시작함. 결과만을 중시하여 기대에 미치지 못하면 금방 포기하던 모습들도 자취를 감추어 자신의 일에 끝까지 최선을 다하며 성취의 기쁨을 느끼고 있음.</p>	<p>선생님 저는 꿈이 하나가 아니고 여러개예요. 가수관 발레나라랑 코딩하는 사람이 되고싶어요 열심히 노력해서 선생님 초대 할게요! 🍀🍀</p>
3	박○호 (1학년)	남	크리 에이터	<p>왔 꿈이 무엇인지, 꿈을 이루기 위해 무엇을 해야하는지에 대한 인식이 분명해지며 학습 태도가 좋아졌고, 자신의 예술적 재능을 발휘할 수 있는 진로활동에도 적극성을 띠고 참여함. 다른 사람을 비난하고 때리는 행동을 합리화하던 모습이 없어졌고 오히려 친구를 따뜻하게 보듬어 줄 수 있는 마음이 생겨남.</p>	<p>선생님 저는 ○호예요. 저의 원래는 꿈이 경찰이었는데 화가로도 바꿨어요 오직 남이면 만들기)가 재미예요</p>
4	박○태 (2학년)	남	버스 기사	<p>왔 다양한 진로활동에 참여하고 성취감을 맛보며 자신과 주변 환경에 갖고 있던 부정적인 시선들을 긍정적으로 바꾸었고, 자기주도적인 태도로 삶에서 발생하는 문제를 해결해나감. 밝은 미소로 다른 사람들의 말을 경청하고 잘 칭찬해주는 자신만의 장점을 발견하고 이를 진로설계에 반영하려는 모습도 보임.</p>	<p>저는 선생님이랑 친구 주노. 나한테 잘해주고 형도 해줘다. 그리고 학교에 가면 재밌는 것도 많이 있고 놀수도 있습니다. 공부도 열심히 하면 꿈을 이루네요. 가짜</p>
5	박○민 (2학년)	남	기업가	<p>왔 변화에 대한 두려움 없이 새로운 것에 도전하는 자신의 성격에 맞는 일과 직업에 대한 이해를 바탕으로 자신의 꿈을 실현하기 위해 추구해야 하는 가치에 대해 고민하며 스스로를 발전시키고자 함. 더 이상 잘못된 자기효능감으로 실패의 원인을 남에게만 돌리지 않으며, 공동체 안에서 친구들의 개성을 인정해주려고 함.</p>	<p>선생님이랑 공부하면 재밌어요. 제가 제일 재미있는 건 우리들 놀이시간에 타구공 놀이예요.</p>

2

연구 결론

Personality
나의 색깔을 찾다

- 자신의 소중함을 알고 스스로 몸과 마음을 건강하게 관리할 수 있었다.
- 자신이 잘하는 것과 좋아하는 것을 발견하고 꾸준히 계발하였다.
- 공동체 안에서 화목하게 살아가는 방법을 터득하고 실천하였다.
- **희망, 행복, 감동, 가치의** 인성덕목을 바탕으로 자기 이해, 긍정적 태도의 진로탄력성을 함양하였다.

Interest
꿈을 들여다보다

- 직업의 종류와 역할에 대해 이해하고, 올바른 직업관을 형성하였다.
- 다양한 직업인의 노력이 우리의 삶과 밀접한 관련이 있음을 이해하였다.
- 사회 변화에 따른 직업의 변화를 예측하며, 미래 사회를 준비하였다.
- **소통, 창의, 미래, 가치의** 인성덕목을 바탕으로 자기조절의 진로탄력성을 함양하여 건강한 도전의식으로 꾸준히 자기계발을 위해 노력하였다.

Challenge
첫 발을 내딛다

- 학습은 꿈을 이루어가는 한 과정임을 인지하고 노력하게 되었다.
- 놀이를 통한 학습에 흥미를 느끼고 적극적으로 활동하였다.
- 다양한 체험활동과 매체를 통해 직업생활에 필요한 능력들을 이해하였다.
- **도전, 미래, 소통, 희망의** 인성덕목을 바탕으로 적응성의 진로탄력성을 함양하여 진로 목표와 변화 가능성을 인지하고 능동적 사고의 힘을 키웠다.

Knock
새로운 내일로 향하다

- 생활 계획을 세우고 이를 실천에 옮기려는 자세를 가졌다.
- 의사결정상황에서 능동적으로 선택하여 문제를 해결하였다.
- 주변 사람들에게 자신의 꿈을 표현하고 함께 미래를 계획하였다.
- **창의, 미래, 감동의** 인성덕목을 바탕으로 대인·정보관계의 진로탄력성을 함양하고 공동의 문제를 해결하기 위해 소통하며, 맡은 바 책임을 다하였다.

3

연구 제언

첫째 초등학교 저학년 맞춤 진로역량 검사도구와 진로교육 프로그램을 보급해야 한다.

현재 온오프라인으로 이루어지는 초등 진로교육의 대부분은 고학년에 비해 맞춰져 있다보니 그 수준이나 내용들을 저학년에 적용하기에는 무리가 따른다. 저학년들의 눈높이에 맞추어 문자보다는 그림이나 영상 등 시청각적 요소가 더 많은 자료와 검사도구들이 제작되어야 한다.

둘째 환경적 제약을 최소화할 수 있는 온라인 진로교육을 활성화해야 한다.

농산어촌은 도시에 비해 상대적으로 교육인프라가 많이 부족하여 학생들이 가지는 진로체험의 기회가 턱없이 부족하다. 여기에 더해 현재는 코로나19로 지역 간 이동조차 어렵게 되었다. 이러한 상황 속에서도 농산어촌 학생들이 꿈과 희망을 이어갈 수 있도록 온라인을 통한 체계적인 진로교육이 필요하겠다.

셋째 교육과정과 연계하는 지속성 있는 진로교육을 설계해야 한다.

대부분의 진로교육은 저학년부터 고학년때까지 비슷한 체험활동들이 반복되는 패턴으로 피로감을 주고 있다. 따라서 저학년에서는 교육과정과 연계한 교실 속 진로교육으로 자기이해와 자존감 형성에 초점을 맞추어야 한다. 6년의 초등과정 내에서 교육과정과 체험활동의 균형을 잡으며 진로교육이 이루어질 수 있도록 해야겠다.

참고 문헌 및 사이트

- 최영숙(2020), 그림책을 활용한 초등학교 저학년의 민주시민교육, 청주교육대학교 대학원
- 조봉환 외(2019), 초등학교 진로교육의 실제, 사회평론아카데미
- 한국직업능력개발원(2016), 2015 학교진로교육 교육 목표 및 성취기준, 교육부
- 광주초등교육연구학회(2015), 초등 교사를 위한 내용있는 연극 놀이터, i-scream
- 장은화(2014), 놀이 중심 진로교육 프로그램이 초등학생의 진로 성숙에 미치는 효과, 경인교육대학교 대학원
- 한국직업능력개발원(2012), 연극을 통한 꿈 찾기: 초등학교 교사용, 교육부
- 진로정보망 커리어넷, www.career.go.kr (주니어 커리어넷 포함) / 미리캔버스 <https://www.miricanvas.com/>

2

진로교육을 위한 학급 실태 분석

가

학급 실태조사 설문지 및 결과

꿈을 키우는 ○반 진로 이해 설문지

※ 본 설문지는 여러분이 자신을 얼마나 사랑하든지, 자신의 꿈을 위해 얼마나 노력하든지 알아보기 위한 것입니다. 부담가지지 말고 솔직하게 답해주세요. 순항을 잘 읽고 알맞은 곳에 ○해 주세요

학년 반 이름: _____

설문내용	응답내용				
	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	모르겠다
나는 스스로를 소중하게 생각한다.					
나는 내가 어떤 일이나 활동을 좋아하든지 알고 있다.					
다른 친구도 나처럼 소중하다고 생각한다.					
나는 친구들의 이야기를 잘 들어준다.					
나는 직업의 종류가 다양하고 많다고 생각한다.					
나는 미래에 어떤 새로운 직업이 생겨날지 궁금하다.					
모든 직업은 소중하다고 생각한다.					
나는 내가 맡은 일은 끝까지 해내려고 노력한다.					
나는 공부를 해야하는 이유를 말할 수 있다.					
나는 초등학교 이후의 모습을 생각해 본 적이 있다.					
내가 꿈꾸는 직업과 관련된 체험을 해 본 적이 있다.					
나는 주변 사람들에게 나의 꿈에 대해 종종 물어본다.					
친구들이 나를 때 화해 할 수 있는 방법을 알고 있다.					
나는 혼자 할 수 있는 일은 스스로 하려고 노력한다.					
나는 꿈을 이루기 위해서 여러 가지 노력을 하고 있다.					
꿈을 이룬 나의 미래 모습을 상상해 본 적이 있다.					
나는 내가 잘하는 것과 못하는 것을 잘 알고 있다.					
나는 나의 미래가 행복할 것이라 생각한다.					
나는 힘든 일이 있어도 밝은 일을 꼭 해낸다.					
나는 새로운 변화를 무서워하지 않고 잘 적응한다.					
나는 다른 사람과 이야기할 때 다른 사람의 마음을 헤아리며 대관한다.					

SCEP 진로영역 실태 설문지 (1차)

<p>1학년 남○담(남)</p>	<p>1학년 남○담(여)</p>
<p>1학년 박○호</p>	<p>2학년 박○태</p>
<p>2학년 박○민</p>	<p>학생들의 진로이해 설문지를 분석하여 활동 과제를 선정하고 개별 맞춤형 중점 교육의 방향을 설정할 수 있었다</p>

SCEP 진로영역 실태 설문 결과 분석

나

학부모 실태조사 결과

꿈을 키우는 ○ 학부모 진로 이해 설문지

※ 본 설문지는 초·중·고등학교 세부목표에 따라 학부모님의 자녀 진로 이해 정도를 알아보기 위한 설문입니다. 영역은 1. 자녀에 대한 이해, 2. 진로 교육에 대한 이해, 3. 자녀의 진로에 대한 관심 으로 구성되어 있습니다. 각 문항을 잘 읽어보시고 알맞은 문항에 ○표 해주세요

영역	설문내용(N=4)	응답내용			
		매우 그렇다	그렇다	보통	아니다/모르겠다
자녀에 대한 이해	자녀와의 소통				
	자녀의 특성				
진로교육에 대한 이해	진로교육의 필요성				
	진로상담				
자녀의 진로에 대한 관심	진학조사 경험				
	진로체험 지원				

■ 자녀의 진로 상담을 위해 자녀의 특성이나, 지도를 바라는 점, 진로 상담 희망 여부를 기재해 주세요

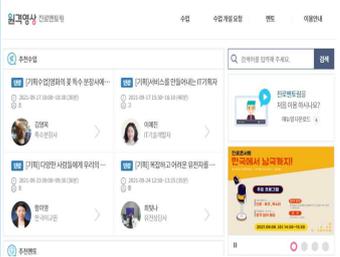
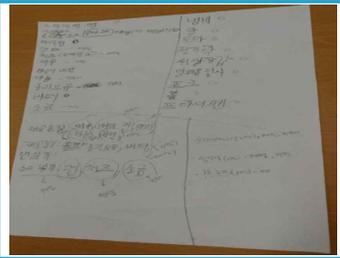
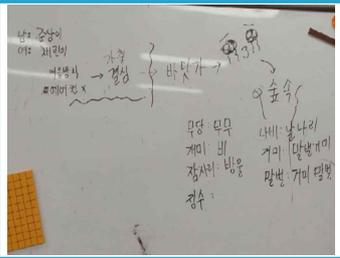
영역	내용
자녀의 특성 (성격, 학습, 진로 등)	
지도를 바라는 점	
진로상담 희망여부	진로상담을 희망합니다 / 진로상담을 희망하지 않습니다

자녀의 진로에 대한 이해 설문지(*자체 제작)

<p>꿈을 키우는 ○ 학부모 진로 이해 설문지</p> <p>※ 본 설문지는 초·중·고등학교 세부목표에 따라 학부모님의 자녀 진로 이해 정도를 알아보기 위한 설문입니다. 영역은 1. 자녀에 대한 이해, 2. 진로 교육에 대한 이해, 3. 자녀의 진로에 대한 관심 으로 구성되어 있습니다. 각 문항을 잘 읽어보시고 알맞은 문항에 ○표 해주세요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>설문내용(N=1)</th> <th colspan="4">응답내용</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>매우 그렇다</th> <th>그렇다</th> <th>보통</th> <th>아니다/모르겠다</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">자녀에 대한 이해</td> <td>자녀와의 소통</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>자녀의 특성</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">진로교육에 대한 이해</td> <td>진로교육의 필요성</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>진로상담</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">자녀의 진로에 대한 관심</td> <td>진학조사 경험</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>진로체험 지원</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table> <p>학부모 진로 상담을 위해 자녀의 특성이나, 지도를 바라는 점, 진로 상담 희망 여부를 기재해 주세요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>자녀의 특성 (성격, 학습, 진로 등)</td> <td>취미 개발과 관련된 과제를 같이 하자</td> </tr> <tr> <td>지도를 바라는 점</td> <td>취미 관련 과제를 같이 하자</td> </tr> <tr> <td>진로상담 희망여부</td> <td>진로상담을 희망합니다</td> </tr> </tbody> </table>	영역	설문내용(N=1)	응답내용						매우 그렇다	그렇다	보통	아니다/모르겠다	자녀에 대한 이해	자녀와의 소통					자녀의 특성					진로교육에 대한 이해	진로교육의 필요성					진로상담					자녀의 진로에 대한 관심	진학조사 경험					진로체험 지원					영역	내용	자녀의 특성 (성격, 학습, 진로 등)	취미 개발과 관련된 과제를 같이 하자	지도를 바라는 점	취미 관련 과제를 같이 하자	진로상담 희망여부	진로상담을 희망합니다	<p>꿈을 키우는 ○ 학부모 진로 이해 설문지</p> <p>※ 본 설문지는 초·중·고등학교 세부목표에 따라 학부모님의 자녀 진로 이해 정도를 알아보기 위한 설문입니다. 영역은 1. 자녀에 대한 이해, 2. 진로 교육에 대한 이해, 3. 자녀의 진로에 대한 관심 으로 구성되어 있습니다. 각 문항을 잘 읽어보시고 알맞은 문항에 ○표 해주세요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>설문내용(N=1)</th> <th colspan="4">응답내용</th> </tr> <tr> <th></th> <th></th> <th>매우 그렇다</th> <th>그렇다</th> <th>보통</th> <th>아니다/모르겠다</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">자녀에 대한 이해</td> <td>자녀와의 소통</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>자녀의 특성</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">진로교육에 대한 이해</td> <td>진로교육의 필요성</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>진로상담</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">자녀의 진로에 대한 관심</td> <td>진학조사 경험</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>진로체험 지원</td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table> <p>학부모 진로 상담을 위해 자녀의 특성이나, 지도를 바라는 점, 진로 상담 희망 여부를 기재해 주세요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>영역</th> <th>내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>자녀의 특성 (성격, 학습, 진로 등)</td> <td>취미 개발과 관련된 과제를 같이 하자</td> </tr> <tr> <td>지도를 바라는 점</td> <td>취미 관련 과제를 같이 하자</td> </tr> <tr> <td>진로상담 희망여부</td> <td>진로상담을 희망합니다</td> </tr> </tbody> </table>	영역	설문내용(N=1)	응답내용						매우 그렇다	그렇다	보통	아니다/모르겠다	자녀에 대한 이해	자녀와의 소통					자녀의 특성					진로교육에 대한 이해	진로교육의 필요성					진로상담					자녀의 진로에 대한 관심	진학조사 경험					진로체험 지원					영역	내용	자녀의 특성 (성격, 학습, 진로 등)	취미 개발과 관련된 과제를 같이 하자	지도를 바라는 점	취미 관련 과제를 같이 하자	진로상담 희망여부	진로상담을 희망합니다
영역	설문내용(N=1)	응답내용																																																																																																									
		매우 그렇다	그렇다	보통	아니다/모르겠다																																																																																																						
자녀에 대한 이해	자녀와의 소통																																																																																																										
	자녀의 특성																																																																																																										
진로교육에 대한 이해	진로교육의 필요성																																																																																																										
	진로상담																																																																																																										
자녀의 진로에 대한 관심	진학조사 경험																																																																																																										
	진로체험 지원																																																																																																										
영역	내용																																																																																																										
자녀의 특성 (성격, 학습, 진로 등)	취미 개발과 관련된 과제를 같이 하자																																																																																																										
지도를 바라는 점	취미 관련 과제를 같이 하자																																																																																																										
진로상담 희망여부	진로상담을 희망합니다																																																																																																										
영역	설문내용(N=1)	응답내용																																																																																																									
		매우 그렇다	그렇다	보통	아니다/모르겠다																																																																																																						
자녀에 대한 이해	자녀와의 소통																																																																																																										
	자녀의 특성																																																																																																										
진로교육에 대한 이해	진로교육의 필요성																																																																																																										
	진로상담																																																																																																										
자녀의 진로에 대한 관심	진학조사 경험																																																																																																										
	진로체험 지원																																																																																																										
영역	내용																																																																																																										
자녀의 특성 (성격, 학습, 진로 등)	취미 개발과 관련된 과제를 같이 하자																																																																																																										
지도를 바라는 점	취미 관련 과제를 같이 하자																																																																																																										
진로상담 희망여부	진로상담을 희망합니다																																																																																																										

학부모 진로 설문 응답 결과 아이의 성격, 학습, 정서적인 측면을 이해할 수 있었다. 또한 학부모가 미래 직업의 면화나 진로 교육의 필요성, 자녀와의 소통 정도 등을 알 수 있었고, 이를 통해 가정과 연계한 진로교육의 필요성을 느끼게 되었다. 대부분 학부모의 경우 자녀의 진로에 관심이 많고 진로 상담 또한 원하는 것으로 드러났다.

학부모 진로 이해 설문 조사 결과

 Access	온라인	 <p>원격영상진로멘토링</p>	 <p>KOS 직업영상</p>	 <p>EBS소프트웨어 크리에이터</p>
	오프라인	 <p>다양한 진로체험 활동</p>	 <p>우리마을 직업 체험 교육</p>	 <p>우리마을 직업 체험 교육</p>
 Link	온라인	 <p>온라인 학교폭력예방 교육</p>	 <p>월○전 교실에서 찾은 희망</p>	 <p>온라인 환경교육</p>
	오프라인	 <p>계획 세우기</p>	 <p>캠핑 역할 나누기</p>	 <p>인형극 스토리보드 짜기</p>
		<p>공동의 과제-나도 요리사</p>	<p>공동의 과제-캠핑</p>	<p>공동의 과제-연극/인형극</p>

부 록 3

교육과정 재구성 및 세부 활동 계획 수립

본문 9쪽

1 놀이 중심 기초·기본 교육과정 재구성

		활동내용
학교 적응 교육	학교탐색교육	<ul style="list-style-type: none"> 학교의 시설, 환경, 놀이터를 돌아보며 학교 곳곳에서 놀이하기 우리학교, 우리 교실, 우리 반 친구들에 대하여 알아보기
	학교 탐방	<ul style="list-style-type: none"> 등교 개학 이후 학교의 여러 시설을 돌아보며 체험 활동 학교에서 지켜야 하는 약속 알아보기, 시설물 사용 방법 알기
	안전 교육	<ul style="list-style-type: none"> 놀이 시설, 계단, 화장실, 특별실 등 학교 시설 이용 안전 수칙 교통안전, 신변안전, 재난안전, 생활안전 교육 실시
한글교육	내가 만든 날말 사전	<ul style="list-style-type: none"> 매주 금요일 나만의 날말 카드 만들기(1인 3장) 날말 카드를 모아 "내가 만든 날말 사전" 엮기
	한글 놀이	<ul style="list-style-type: none"> 노래, 신체, 사물을 이용하여 한글 놀이하기 재미있는 말놀이 함께하기
	글자 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 사물을 보고 떠오르는 날말 만들기 그림책을 보고 문장부호 알아보기
놀이 수학 교육	수 개념 형성	생활 속에서 수가 활용되는 경우를 떠올리고 장난감, 바둑돌, 인형 등을 활용하여 수개념 형성 놀이 하기
	똑똑 수학탐험대	한국과학창의재단 어플리케이션"똑똑 수학탐험대"를 활용한 웹기반 수학교육놀이
	여러 가지 모양	<ul style="list-style-type: none"> 우리 주변의 여러 가지 모양 살피기 여러 가지 모양으로 놀이하기

2 놀이 중심 통합교육과정 운영 계획 수립

		활동내용	
놀이 환경 구성		<ul style="list-style-type: none"> 배드민턴, 놀이 공, 호버볼, 간이탁구 놀이, 장난감 등 놀이 도구 구비 놀이 공간 조성: 놀이 매트, 상자 집 	
학교폭력예방 어울림 놀이		<ul style="list-style-type: none"> 월드비전-"교실에서 찾은 희망" 캠페인 참가 어울림 아침 운동: 사제동행 운동장 걷기, 태풍놀이, 전통 놀이, 구름잡기 놀이 	
놀이 중심 교육과정 재구성			
활동 주제	교과	활동내용	시기
봄 친구를 만나요	국어 봄	<ul style="list-style-type: none"> 우리 학교에 찾아온 봄 친구들 만나기 봄에 싹트는 새싹에게 필요한 것을 생각하며 역할 놀이하기 바른 자세로 봄 친구를 소개해요. 	5월 2주
태풍을 피해요	여름 안생	<ul style="list-style-type: none"> 비 마을에 일어난 일 살펴보기 여름철 날씨의 특징을 알아보고 '태풍 놀이'하기 비를 피하는 나만의 우산 만들기 	7월 4주
옛날 사람들 만나요	가을 창체	<ul style="list-style-type: none"> 옛날 이웃의 모습을 살펴보고 점묘화 그리기 옛날 이웃 인형 만들기 옛날 이웃들의 직업과 생활모습을 알아보고 "시장에 가면" 놀이하기 	9월 4주 (예정)

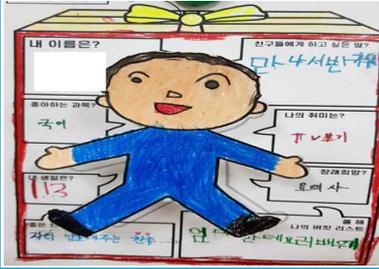
부 록 4

Personality

실천과제①-1. 소중한 나 만나기

본문 11쪽

1 '새싹이 자라려면?'- 바른 성장 가치 탐색

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
E1-1.1.2) 가정과 학교 등 여러 환경 속에서 나를 소중히 여기는 생활을 실천할 수 있다.	[창체-자율] 입학 초기 적응활동 [통합-봄]2-1-1. 알쏭달쏭 나	자기이해	희망
새싹이 크는 힘			
	식물이 잘 자라기 위해 필요한 것은?	새싹 역할놀이	마음이 자라는 화분 가꾸기
	선물 같은 나		
'나' 캐릭터 꾸미기		나의 꿈 소개하기	선물같은 나

2 마음을 다스리는 약속 / 진로흥미탐색 검사

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
E1-1.1.1) 자신을 긍정적으로 받아들이는 태도를 가진다. E1-1.2.1) 자신의 흥미와 적성을 찾아 자신의 특성을 알아볼 수 있다.	[창체-자율] 입학 초기 적응활동 [통합-봄]2-1-1. 알쏭달쏭 나	자기 이해	희망
새싹이 크는 힘			'소피가 화나면' 책은 e학습터에도 탑재하여 아이들이 언제든지 볼 수 있도록 하였다. 색깔천으로 마음을 표현하면서 아이들은 수줍음, 화남, 심심함, 졸림 등 다양한 마음을 표현할 수 있었다.
	'소피가 화나면' 책 읽기	색깔천으로 마음 표현하기	
선물 같은 나			주니어커리어넷을 활용하면 아이들은 이것저것 말하지 않아도 탐색하며 진로유형 검사도 하고 직업영상도 시청하였다. 1학년은 관련 유형을 함께 읽어보는 시간을 가졌다.
진로흥미 탐색 검사			

부 록 5

Personality

실천과제①-2. 나의 색깔 찾기

본문 12~13쪽

1 '감각을 깨우는 놀이'와 '창작 놀이'로 나의 색깔 찾기

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
E1-1.1.1) 자신을 긍정적으로 받아들이는 태도를 가진다. E1-1.1.1) 자신을 긍정적으로 받아들이는 태도를 가진다.	[통합-봄]1-1-2. 도란도란봄동산 [통합-봄]2-1-2. 봄이오면	긍정적태도	행복

감각을 깨우는 놀이

빗방울처럼 데굴데굴	도담도담 걷기	키즈카페 체험	
			아이들이 신나게 놀이 활동을 하면서 학교에 오는 것을 정말 좋아하게 되었다. 학부모님도 아파도 학교에 꼭 가고 싶다는 아이의 말을 전해주시다.

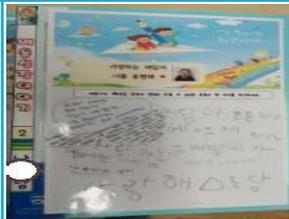
창작놀이

무지개 물고기	오색오색 팬티 만들기	종이딱지 우리학교	
			이것 저것 자신들이 원하는 것을 만들고, 어떤 때는 만들고 싶은 것, 그리고 싶은 것을 직접 제안하기도 하는 아이들을 보면서 참 많이 적극적으로 바뀌었다는 생각이 든다

2 장점 릴레이 / 사랑의 마음을 담은 감동 메시지

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
E1-1.1.1) 자신을 긍정적으로 받아들이는 태도를 가진다. E1-1.1.1) 자신을 긍정적으로 받아들이는 태도를 가진다.	[통합-봄]1-1-2. 도란도란봄동산 [통합-봄]2-1-2. 봄이오면	긍정적태도	행복

내가 보는 나, 네가 보는 나 - 장점 응원 릴레이

얼굴짜ق 그리기	친구 응원 메시지 적기	진로학습포트폴리오	
			학습포트폴리오는 그동안 했던 얼굴짜ق 활동, 장점 기차 놀이 등 친구에 대해 더 잘 이해하고 난 후 응원의 메시지를 적어 붙였어요. 포트폴리오를 꺼내볼때마다 포기하지 않길 바라면서요

사랑의 마음을 담은 감동 메시지

가족 역할놀이하기	꽃다발 쟁반 만들기	
		가족 역할놀이를 하기 전에 가족과 만나며 마주치는 상황들에 대한 사전 이해 활동을 하면 가족의 마음을 더 잘 이해할 수 있습니다.

부 록 6

Personality

실천과제①-3. 우리의 색이 모여

본문 14~15쪽

1 모습은 달라도 우리는? "가족", "친구"

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
E1-2.1.1)가족·친구·이웃 등 주위 사람과 친밀하게 지낼 수 있다.	[통합-여름]1-1-1.우리는가족입니다 [통합-여름]2-1-1. 이런집 저런집	대인·정보	가치
모습은 달라도 우리는 가족			'모습은 달라도 우리는 가족' 활동은 가족의 다양성과 개성을 존중하는 것을 목표로 하였다. 여러 모습을 가진 가족을 보면서 가족에 대한 편견을 극복하고 가족을 사랑하는 마음을 기를 수 있었다
	내가 상상한 가족 콜라주		
모습은 달라도 우리는 친구			장애를 가진 사람들을 이해하고 여러 가지 장애이해 체험을 하면서 서로 의존하고 더불어 살아가는 힘을 기를 수 있었다. 친구와 더 잘 협력하고 서로 도울 때 무엇이든 잘 해낼 수 있다는 것을 배웠다.
	구족화로 신체장애 극복		

2 거북이 자전거 하이킹 / 더 크게, 더 멀리 - 협동의 힘

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
E1-2.1.1)가족·친구·이웃 등 주위 사람과 친밀하게 지낼 수 있다.	[통합-여름]1-1-1.우리는가족입니다 [통합-여름]2-1-1. 이런집 저런집	대인·정보	가치
거북이 자전거 하이킹			자전거 하이킹을 할 때, 1학년 아이들이 앞쪽에, 조금 더 능숙하게 두 발 자전거를 탈 수 있는 2학년이 뒤쪽에서 타며 천천히 코스를 달렸다. 천천히 달리는 자전거는 재미가 없다면서도 끝까지 포기하지 않고 달리는 모습이 기특했다
	자전거 하이킹을 떠나요		
협동의 힘			대형 종이집은 커다란 박스로 집을 만들고 싶다는 아이들의 아이디어에서 시작되었다. 집에서는 만들 수 없는, 3~4명도 들어가 놀 수 있는 아지트를 만든다는 생각에 일주일동안 열심히 만들었다
	우리의 힘으로 만든 우리의 집		

부 록 7

Interest

실천과제②-1. 놀이로 만나는 직업

본문 17쪽

직업 놀이 / 소프트웨어로 만나는 직업

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
EⅡ-1.1.2)일과 직업의 다양한 역할과 기능을 설명할 수 있다. EⅡ-1.1.2)일과 직업의 다양한 역할과 기능을 설명할 수 있다.	[통합-봄]1-1-2 도란도란 봄동산 [창체-자율]학급 특색 활동 [통합-봄]2-1-2 봄이 오면 [창체-자율]학급 특색 활동	대인·정보관계	소통 창의

역할극 직업 놀이			
	일기예보 직업 놀이	급식을 먹기까지	나도 1일 요리사
	<p>[일기예보 직업 놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> -일기예보를 할 때 관련된 직업은 무엇이 있는지 유튜브 채널 "바쁘다 바빠 직업탐험"으로 살펴보기 -우리가 일기예보를 한다면 어떤 역할을 맡아야 할지 생각해보기 -역할 나누기[TV화면 속 봄 날씨의 풍경 만들기→방송 소품 만들기→연출가, 아나운서, 기자 정하기 -일기예보를 촬영하고 영상 함께 시청하며 직업 소감 나누기 <p>[나도 1일 요리사]</p> <ul style="list-style-type: none"> -요리사란? 어떤 마음가짐으로 일할까? 왜 요리사가 되었을까? 사람들은 요리를 먹을 때 무엇을 원할까? -요리 역할 정하기: 재료 씻기, 재료 손질하기, 썰기, 볶기, 끓이기, 담기, 그릇 나눠주기, 뒷정리하기 등 -다같이 요리를 하고 맛있게 음식을 나눠먹으며 요리사의 어려움점, 보람있는 점 생각해보기 		
소프트 웨어로 만나는 직업			
	코딩 놀이하기	이슈 코딩 놀이	관련 직업 탐색
	<p>[코딩 놀이하기]</p> <ul style="list-style-type: none"> -언플러그드 코딩/ 로봇 코딩/ 컴퓨터 코딩을 하며 코딩의 의미 이해하기 ①터틀봇 코딩은? (색깔 코딩, 라인코딩, 원하는 그림 그리기, 춤추기 등 여러 가지 기능이 있는 로봇) ②팽수야 달려라는?(팽수가 달리고, 장애물을 피하고, 점프하고, 슬라이딩 하는 미션을 해결하는 게임) -코딩 관련직업은 무엇이 있을까? -프로그래머/ 크리에이터에 대해 알아보기 → 커리어주니어넷으로, EBS소프트웨어 홈페이지에서... -우리 생활에서 코딩은 언제 쓰일까요? → 자동센서등, 휴대폰 게임, 스마트 폰 등 		

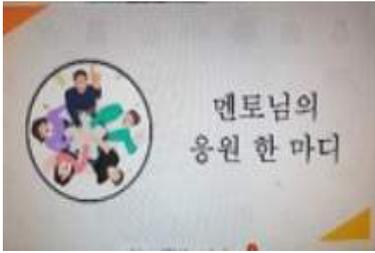
부 록 8

Interest

실천과제②-2. 직업세계 속으로

본문 18쪽

1 원격 영상 진로 멘토링 / 우리 동네 직업 정보 탐색

	진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
	EⅡ-1.2.1)생활 속의 다양한 직업을 찾아보고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.	[창체-진로]다양한 직업 알아보기	긍정적태도	미래
원격영상 진로 멘토링				
	내가 좋아하는 책을 소개해요	그림책 작가를 만나요	축구의 기술	
우리동네 직업탐험				
	가고싶은 동네 정하기	학교에서 먼저, 직업 인터뷰	경찰관님, 도둑을 잡는게 힘들진 않나요?	

2 우리 동네 직업 놀이 / 온라인 직업 탐험

	진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
	EⅡ-2.1.1)자신의 일을 즐기는 직업인의 사례를 통해 좋아하는 일을 하는 것의 기쁨과 보람을 이해할 수 있다. EⅡ-1.2.1)생활 속의 다양한 직업을 찾아보고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.	[통합-가을]1-2-1.내 이웃 이야기[통합-가을]2-2-1.동네 한 바퀴 [국어]1-1-7. 생각을 나타내요 [창체-자율]어울림 프로그램	긍정적태도	미래
우리 동네 직업 놀이				
	우리마을 직업 지도	우리마을 직업 뉴스		
온라인 직업 탐험				
	온라인 직업 탐험	직업 소개 노래 가사		

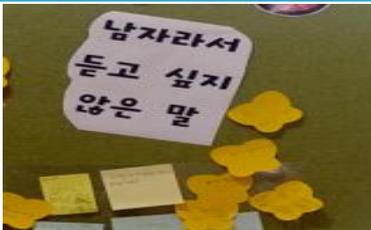
부 록 9

Interest

실천과제②-3. 건강한 꿈 키우기

본문 20쪽

사라진 직업, 새로운 직업 / 직업 편견 극복하기

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
EⅡ-1.2.2)현재의 직업들이 변화해온 모습을 이해할 수 있다. EⅡ-2.3.2)직업에 대한 편견과 고정관념을 극복한 사례를 통해 직업에 대한 개방적인 태도를 기를 수 있다.	[통합-가을]1-2-1.내 이웃 이야기 [통합-가을]2-2-1.동네 한 바퀴 [국어]1-1-7. 생각을 나타내요 [국어]2-1-9.생각을 생생하게 나타내요	자기조절	가치
사라진 직업 새로운 직업			
	옛날 직업카드	직업 말판놀이	직업의 변화 카드 만들기
직업 편견 극복하기			아이들이 정확한 직업명은 알지 못해도 일과 직업을 관련지어 어떤 직업이 있었는지, 또 사라지게 되었는지 이해하였다. 앞으로 만나게 될 직업도 창의적으로 여러 가지 의견을 냈다.
	남자라서 듣기 싫은 말	여자라서 듣기 싫은 말	

부 록 10

Challenge

실천과제③-1. 열려라 나의 꿈

본문 22쪽

꿈을 위한 첫 걸음 '신나는 공부' / 나의 꿈 미로 여행

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
EⅢ-1.1.2)공부에 대해 긍정적이고 적극적인 태도를 기를 수 있다.	국어, 수학 교과 수시 [창체-자율, 진로]나의 꿈 미로여행하기	자기조절 적응성	도전 미래
신나는 공부			
	놀이로 배우는 한글	신나는 수학공부	
나의 꿈 미로여행			놀이를 통해 공부의 즐거움을 느낀 아이들이 자신의 꿈을 찾아 가는 길도 즐거울 수 있도록 나의 꿈 미로 여행을 주제로 활동하였다. 커리어넷 진로탐색을 통해 알게된 유형을 바탕으로 꿈 지도를 만들어 미로 놀이를 하였다
	미로 탈출하기	꿈지도 모으기	

1 창작 그림책 만들기

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
EⅢ-2.1.1)책, TV, 인터넷 등에서 접한 다양한 직업에 대해 탐색할 수 있다.	[국어]1-1-4. 글자를 만들어요 [국어] 2-1-4. 말놀이를 해요	대인·정보	소통



창작 그림책 예시작- 도깨비는 두까두까

창작 그림책 만들기



창작 그림책 예시작 - 끝말잇기

시중에 판매되는 북아트 책을 구입하여 아이들이 톰툰이 시를 짓거나 이야기를 지을 수 있도록 하였다. 단순히 어떤 주제에 맞는 이야기보다는 쉽게 접근하고 성공의 기쁨을 느낄 수 있는 그림책을 만들고자 하였다. N행시, 수수께끼 퀴즈책, 흉내내는 말로 시짓기 등 아이들이 즐거워하고 말의 재미를 느낄 수 있는 창작그림책을 만들고 온라인으로 공유하는 활동을 하였다.

그림책으로 소통하기



소피가 화나면

우리 동네 한 바퀴

e학습터로 그림책 공유

학급도서 지원 사업이나 기타 도서 지원 사업을 활용하면 학급내 필요한 도서를 구비할 수 있다. 또한 출판사에서 운영하는 온라인 그림책이나 그림책을 읽어주는 유튜브 채널을 이용하면 아이들이 스스로, 쉽게, 즐겁게 그림책에 한 발 더 다가갈 수 있다. 함께 재미있게 읽었던 책들은 아이들이 공유하는 특별한 경험이 되고 진로, 인성, 사회적 기술 등 다양한 역량을 함양할 수 있는 바탕이 된다.

2 우리가 만드는 신나는 놀이 한 마당

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
EIII-1.1.2) 공부에 대해 긍정적이고 적극적인 태도를 기를 수 있다.	[창체-자유, 안전한생활]우리반 놀이를 만들어요	대인·정보	소통



어린이날 놀이 마당	놀이 계획하기		안전한 놀이 생활	
	놀이의 종류	놀이 내용 및 규칙		의견을 낸 사람
	대왕 비눗방울 만들기	-모루를 동글게 말아 동그라미를 만들고 비눗물에 적시기 -커다란 비눗방울을 만들고 친구들과 비눗방울 잡기 놀이하기		박○태
	달리기 시합	-본교 1·2학년과 함께 까는 치열한 달리기 경주 ! -남자는 남자끼리, 여자는 여자끼리 달려요		남○담
	탁구공을 넣어라	-종이컵을 여러 개 이어붙여 탁구공 골대를 만들어요 -탁구공을 튕겨 종이컵에 골인하는 사람이 1점을 얻어요		박○호
	콩주머니 날리기	-바닥에 점수판을 그리고 출발선에서 콩주머니 던져 점수를 얻어요		남○담
	엉덩이 풍선배구	-바닥에 엉덩이를 딱 붙이고 공을 상대방으로 넘겨요		박○민



우리의 놀이를 모아	신나는 오늘의 놀이 !	
	어떤 놀이를 할까?	
놀이의 종류	깃발 뺏기 놀이, 알 게임, 비사치기, 모래놀이, 컵 쌓기 놀이, 블록 놀이, 글자를 잡아라, 숨바꼭질, 좀비 게임, 얼음 땡, 어몽어스 놀이, 방 탈출 놀이, 물총 놀이, 물풍선 놀이, 공 피하기 놀이 등	
<p>매주 화요일 6교시 담임 재량 돌봄 시간을 '우리가 만드는 놀이' 시간으로 정하고 한 명씩 돌아가며 놀이와 규칙을 정해 놀이하였다. 했던 놀이를 또 해도 되고, 친구들과 하면 좋을 것 같은 놀이를 생각해와서 함께 하기도 했다. 장난감을 가져오는 것은 금지! 어떤 놀이든 선생님한테 떼쓰기 않고 친구의 놀이를 비판하지 않고 즐겁게 규칙을 지켜 함께 놀이하는 시간이다.</p> <p>한 시간의 돌봄 시간이지만 아이들은 10분처럼 짧게 지나간다고 하며 매주 기다리고 있다.</p>		

3 달빛 한복 패션쇼 / 우리반 시 낭송 대회

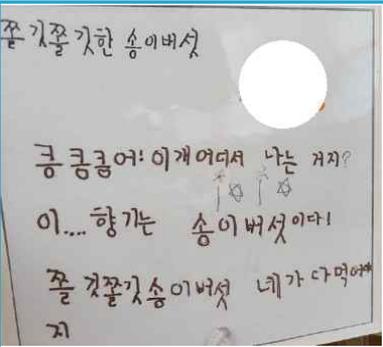
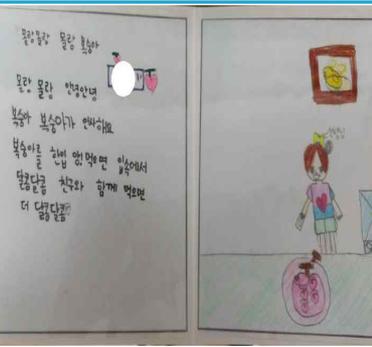
진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
EⅢ-1.1.2) 공부에 대해 긍정적이고 적극적인 태도를 기를 수 있다.	[창체-국악동아리]우리가락에 맞추어 공연하기 [국어]1-1-8.소리내어 또박또박 읽어요 [국어]2-1-8.마음을 짐작해요	대인·정보	소통





자랑스러운 우리 한복	우리나라 소개 영상 촬영		간식 선물 만들기		홍보하기	
	활동의 흐름		활동 내용			
	우리나라 전통 음악		사물놀이에 사용되는 악기는 무엇인지 알아보고 소리를 느껴 몸으로 표현하기			
	우리나라 소개 영상		전통음악에 맞추어 우리나라를 소개하는 영상을 보고 우리는 어떤 것을 소개하면 좋을지 의견 나누기			
	소개영상찍기		우리나라의 자랑거리를 생각하며 소개 영상을 촬영하기			
	한복패션쇼 준비하기		한복패션쇼에 어울리는 음악을 고르고 패션쇼 준비하기(옷 고르기, 홍보물 만들기)			
	공연하기		전통 음악의 장단에 맞추어 고운 우리 옷 한복 소개하기			

우리반 시 낭송 대회


나도 시인!		우리반 시 낭송 대회	
<p>아이들이 흥내내는 말을 배우고 '말놀이 동시집' 책을 함께 읽은 후 우리 지역의 유명한 것을 소개하는 시를 지었다. 자신이 지은 시나 자기가 읽은 재밌는 시를 골라 우리 반 시 낭송 대회를 열었다. 분교의 학생들을 모두 모아 1·2학년 아이들이 무대에서 자신이 쓴 시를 배경 음악에 맞추어 낭송하였다. 시 낭송을 한 후 분교 학생들이 시를 듣고 재밌었던 점, 칭찬하고 싶은 점을 발표하며 즐거운 시간을 보냈다. 아이들이 시 낭송대회를 하며 자신감이 생겼고, 국어에서 배운 것을 심분 활용하는 귀한 시간이 되었다.</p>			

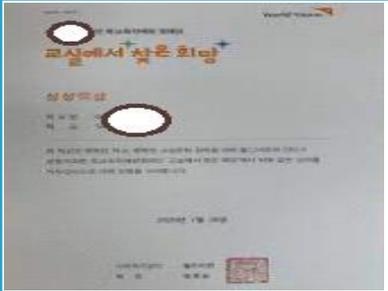
부 록 12

Challenge

실천과제③-3. 진로체험 꿈길 여행

본문 25~26쪽

진로 성취기준	관련 교과	진로탄력성	희망올림
EIII-2.2.2) 다양한 체험 활동을 통해 알게 된 직업의 특징과 소감에 대해 말할 수 있다. EIII-1.1.2) 공부에 대해 긍정적이고 적극적인 태도를 기를 수 있다.	[토요체험활동], [아침활동] 연계 [창체-자율]학급특색활동/ 방과후 활동 [창체-자율]학급특색활동/학교폭력예방어울림	긍정적태도	희망

진로체험 승마 드론			
	승마 준비 운동	승마 체험	
진로체험 로봇 코딩			
	로봇 놀이		
진로체험 예술			
	바이올린 음악회	색갈비가 내려요	
교실에서 찾은 희망			
	학교폭력예방교육	교실에서 찾은 희망	상장

부 록 13



실천과제④-1. 연극으로 만나는 내일

본문 28~29쪽

연극 수업을 위한 교육과정 재구성 <마법의 여름 인형극>, <연극캠프-숲 속에서 생긴 일>

마법의 여름 교육과정 재구성

2021학년도 1학기 주제 중심 교육과정 재구성			
주제	마법의 여름	인형	본교 1,2학년
운영시기	2021.6.7(월) - 2021.7.9(금)	주제참고자료	참고도서 「마법의 여름」
융합교과	통합(어문), 국어, 수학, 안전생활, 창의적 체험활동		
교과별 총 시수	1학년 여름 40시간, 국어 21시간, 수학 12시간, 안전 4시간, 전체 10시간 2학년 여름 40시간, 국어 20시간, 수학 17시간, 전체 10시간		
중점 역량	비판적 사고 역량, 자기관리역량		
재구성 이유	본교는 공동교육과정 운영의 여는 각 반에서 통합 교과 중 봄 여름 가을 겨울 단원을 지도하기로 협의하였다. 계절과 관련된 단원은 학습에서 복식으로 재구성하여 운영하기에 적합하다. 이에 여름을 프로젝트 주제로 선정하고 「마법의 여름」 도서를 중심으로 프로젝트를 운영하고자 한다. 「마법의 여름」은 우리와 제이아 시골의 외딴촌 덕에 놀러가 곤충채집, 나무타기, 벌레와 진땀방에 링글기, 바다 수영, 낚시 등 여름과 관련된 놀이를 하는 이야기이다. 여름의 날씨와 여름철 동식물의 특징과 소리 등을 공부하고 여름에 흠뻑 빠져 놀러 이를 바탕으로 「여름 동산의 비밀」 인형극을 실시하고자 한다.		
학년	교과	시수	단원
1	어문	40	여름-1 여름나라
			[2404-01] 여름철의 예나지 꽃과 수치를 알고 습관화 한다. [2504-01] 여름 날씨의 특징과 주변의 생활 모습을 관찰한다. [2504-02] 여름에 사용하는 생활 도구의 종류와 쓰임을 조사한다. [2504-01] 여름의 모습과 느낌을 창의적으로 표현한다. [2504-02] 여름에 사용하는 생활도구를 여러 가지 방법으로 표현한다.
	국어	21	7. 생각을 나타내오
			[2402-01] 글자, 낱말, 문장을 소리내어 읽는다. [2403-02] 자신의 생각을 문장으로 표현한다. [2403-05] 쓰기에 흥미를 가지고 짧게 쓰는 태도를 지닌다.
	수학	12	8. 소의 내어 프박박 뛰어요
			[2402-02] 문장과 글을 알맞게 묶어 읽는다. [2404-02] 문장에 따라 알맞은 문장 부호를 사용한다.
안성	4	4. 비호하기	
		[2405-01] 구체적인 길이, 둘이, 두께, 넓이를 비교하여 작다, 같다, 많다, 적다, 두껍다, 가늘다, 넓다, 얇다 등을 구별하여 말할 수 있다	
창체	10	1. 신나는 날들이	
		[2101-07] 환경체험학습이나 생장 등 야외 활동에서의 위험 요인을 알고 사고를 예방한다. [2101-08] 일상생활에서 접하게 되는 여러 가지 사물들의 위험요인을 알고 안전하게 이용한다.	
합계시수		87	

주제별 활동 내용	교과(사시)	학습목표	평가내용(학년)	평가 방법	평가 시기
「마법의 여름」 읽기 -여름 계절 모습하기 -프로젝트 주제 만나기 (여름이 보낸 편지)	자율- 학급총회(1) 국어(1)	-이야기를 읽고 인물의 마음을 짐작하여 어울리는 문장으로 나타낼 수 있다. -여름 동산 여행 카드로 여행 계획을 세울 수 있다.	(1)그림을 보고, 문장을 어울리는 낱말 찾기 (2)이야기를 읽고 인물의 마음을 짐작하여 말하기	관찰 및 시연	6월1주
-여름 동산 여행 준비 -여름 날씨의 특징 조사하기 (소요물, 도구, 옷, 신발) -여름 날씨 표현하기. 여름 날씨의 모습	어문(1) 국어(2)	-여름 동산 여행 준비 -여름 날씨의 특징과 관련된 문장을 조사할 수 있다. -여름 날씨의 특징과 관련된 그림을 보고 문장을 만들 수 있다.	(1)여름날씨의 특징과 관련된 문장을 조사할 수 있다. (2)여름 날씨의 특징과 관련된 그림을 보고 문장을 말할 수 있다.	실용 관찰	6월1주
여름 날씨의 특징 기록 (여름 소리 만들기, 비 소리를 날 수리, 태풍을 피하오)	어문(1) 국어(1)	-여름 날씨의 특징 기록 (여름 소리 만들기, 비 소리를 날 수리, 태풍을 피하오)	(1)여름날씨의 특징과 관련된 문장을 조사할 수 있다. (2)여름 날씨의 특징과 관련된 그림을 보고 문장을 말할 수 있다.	실용 관찰	6월2주
여름이 보낸 편지 -여름 동산과 추억 만들기 -여름 동산의 모습과 날씨 -여름이 보낸 편지 만들기	수학(3) 어문(2)	-여름 동산의 모습과 날씨 -여름이 보낸 편지 만들기	(1)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기 (2)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기	자기 관찰	6월3주
인사는 내일이야의 뒷 이야기 -여름 동산의 모습과 날씨 (여름 동산의 모습과 날씨) -여름 동산 여행 계획 -여름 동산 여행 계획	수학(3) 어문(2) 국어(1) 국어(1)	-여름 동산의 모습과 날씨 -여름이 보낸 편지 만들기 -여름 동산 여행 계획 -여름 동산 여행 계획	(1)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기 (2)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기	자기 관찰	6월3주
사물 벽에 여름 놀이 -여름 동산의 모습과 날씨 (여름 동산의 모습과 날씨) -여름 동산 여행 계획 -여름 동산 여행 계획	어문(4) 어문(4) 어문(4) 어문(4)	-여름 동산의 모습과 날씨 -여름이 보낸 편지 만들기 -여름 동산 여행 계획 -여름 동산 여행 계획	(1)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기 (2)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기	관찰 및 시연	6월3주
여름 동산의 비밀 -여름 동산의 모습과 날씨 (여름 동산의 모습과 날씨) -여름 동산 여행 계획 -여름 동산 여행 계획	자율- 학급총회(1) 어문(1) 국어(1) 국어(1)	-여름 동산의 모습과 날씨 -여름이 보낸 편지 만들기 -여름 동산 여행 계획 -여름 동산 여행 계획	(1)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기 (2)여름이 보낸 편지와 여름 동산의 모습을 그려서 편지 꾸미기	관찰 및 시연	6월3주
연극 캠프 -연극 캠프의 모습과 날씨 (연극 캠프의 모습과 날씨) -연극 캠프 여행 계획 -연극 캠프 여행 계획	자율- 학급총회(1) 어문(1) 국어(1) 국어(1)	-연극 캠프의 모습과 날씨 -연극이 보낸 편지 만들기 -연극 캠프 여행 계획 -연극 캠프 여행 계획	(1)연극이 보낸 편지와 연극 캠프의 모습을 그려서 편지 꾸미기 (2)연극이 보낸 편지와 연극 캠프의 모습을 그려서 편지 꾸미기	관찰 및 시연	6월3주

그림자 연극-숲 속에서 생긴 일 교육과정 재구성

단위학교 프로젝트 학습 운영 결과(우수사례)			
학교 1.2학년			
I 프로젝트 소개			
프로젝트명	생각해서 생긴 일	학년	1,2학년
운영기간	7월	관련 교과	국어, 자기주도학습, 국가인성실용, 안전생활
성취기준	[2402-01] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다. [2403-02] 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림화, 시나 노래, 이야기 등을 감상한다. [2501-02] 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다.		
주요내용	본 학교는 1,2학년 복식학습으로 7명의 친구가 함께 도록 공부하는 교실이다. 작문시간 자유학기제를 운영하면서 본교의 교육 프로그램이 좋아서 잘하는 학생들과 본교 학우에 속한 학생들이 함께 공부한다. 본교 다른 학생과 서로 다른 환경에서 자라는 학생들이 학습 준비 및 학습 참여도 학습 태도와 이해 등 하나하나가 유익할까를 보여주고 있다. 우리 반은 소문난다. 수업 할 때까지 많은 편이 있어서 생활을 할 수 있는 친구들이 있다. 본 학교를 여러 가지 방법으로 평가하는 기초 학습을 운영하게 한다. 먼저, 친구들에 대한 이해를 높이고자 외국동화 「신데렐라」와 「두 남자랑 금」을 추천합니다. 친정할 가족과 친구들의 모습을 살펴보고자 한다. 둘째, 힘든 친구에게 도와주는 마음을 가지도록 지도한다. 셋째, 이번 프로젝트를 통하여 친구간의 관계가 더욱 더 가까워지기를 소망하고 인격을 함양 할수 있기를 위하여 「진정한 친구가 되는 일」을 배워보고자 한다.		
II 프로젝트 설계			
○ 프로젝트의 흐름			
순	차시	주요내용	학습내용
1	1~4	진정한 친구 찾기	• 추천하기 「신데렐라, 신데렐라의 새가족의 모습을 알아보기 • 두 남자랑 금」 이야기를 통해 여러 가지에 대한 친구의 바른 행을 찾기 • 신데렐라의 가족 - 동물가면 만들기

2	5-8	친구에게 다가가는 법	• 내가 먼저 인사하기와 손 내밀기, 밀기 실험하기 • 친구랑 칭찬하기 • 집중탐구 「너는 내 친구」	슬기로운 생활(5~6) 즐거운 생활(7) 바른생활(8)
3	9~12	친구가 되는 법을 연극으로 표현하기	• 도박도박 콘서트로 말하기 • 듣는 이의 눈을 보며 말하기 • 신데렐라의 친구가 되어 힘이 되는 밀하기 • 글이 되어 통통한 친구에게 응고하기	국어(9) 즐거운 생활(10~12)
○ 평가 계획				
교과	성취기준	평가내용	평가 방법	
국어	[2402-04] 글을 읽고 인물의 처지와 마음을 짐작한다.	「두 남자랑 금」에서 글이 되어 통통한 친구에게 응고하기	관찰 및 시연	
슬기로운 생활	[2501-02] 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다.	「신데렐라」의 진정한 친구를 말하고 그 까닭 말하기	구술 관찰	
III 프로젝트 운영 과정				
1,2학년의 발달단계를 고려하여 동화속에서 감정입입을 시켜 상대방의 입장이 되어 보는데 관심을 가지고 학생들의 생각과 행동의 변화를 이끌어 내도록 하였다. 친구가 되어가는 과정에서 가장 중요한 것을 상대방의 마음을 이해하는 것으로 보고, 상대방에게 그 마음을 올바르게 표현하는 것을 그 다음으로 생각하고 지도하고자 하였다. 본교가 예술꽃 씨앗학교를 운영함에 따라 연극적인 요소를 많이 적용하고자 노력하였고 그 속에서 아이들의 마음을 읽고 생각과 태도의 변화를 이끌어가고자 시도하였다.				
가. 「신데렐라」와 「두 남자랑 금」이라는 외국동화를 읽었어요.				
1) 신데렐라는 아빠의 재혼으로 새 가족이 된 새엄마와 새언니들이 신데렐라의 진정한 가족인지 생각해 보았어요. 새엄마와 새언니들이 동생 신데렐라에게 한 말과 행동을 하나하나 살펴 보면서 신데렐라에게 어떤 마음으로 대했는지, 신데렐라의 마음을 어떻게 생각했는지 생각해 보았어요.				
2) 글이 나타내자 혼자 나무 위로 도망간 친구의 모습을 평가해 보았어요. 그리고 동등해서 나무에 올라가지 못한 친구의 마음을 생각해 보았어요.				

STEAM 수업을 위한 교육과정 재구성

1학년 STEAM 수업 교육과정 재구성

2021학년도 1학기 STEAM 교육 운영 계획 (1학년)

	주제	융합 교과	차시별 활동 내용			중심 단원 및 융합지도내용(1~2학년)		
			차시	활동 내용(STEAM)	교수학습 준거	중심 단원	융합지도내용	쪽수
4월 27일	조물조물 봄과 놀기	봄, 국어	1	봄동산에서 볼 수 있는 동식물 관찰하기	Co	1-1-2 도란도란 봄동산	국어4. 글자를 만들어요	100-105
			2	스톤아트로 봄동산 꾸미기	CD		봄(술상) 식물의 성장에 필요한 것	80-81
			3	자연물로 놀이하기	CD		봄(졸상) 조물조물 봄과놀기	90-91
			4	(나뭇잎 자석 물고기 놀이, 화관만들기 등)	ET			
5월 25일	마음을 표현해요	가족, 국어	1	가족에게 할 수 있는 일	Co	1-1-3 우리는 가족입니다	국어5. 다정하게 인사해요	132-135
			2	가족에게 감사의 마음을 전하는 영상 제작 하기	CD		(바슬음) 마음을 표현해요	64-65
			3	동영상 편집 어플로 동영상 편집하고 부모 님께 보내기	CD			
			4	가족 사랑 실천 다짐하기	ET			
7월 27일	시원한 여름나기 비법	여름	1	여름철 날씨와 사람들의 생활모습 '말빙수의 전설' 동화책 읽기	Co	1-1-4 여름나라	(술상)햇볕은 쨍쨍	88-89
			2	더위를 이기기 위한 방법	CD		(졸상) 여름날 더운날	98-99
			3	(나만의 빙수 만들기)	CD			
			4	여름날 더운날(여름의 모습과 느낌 표현하기)	ET			

2학년 STEAM 수업 교육과정 재구성

2021학년도 1학기 STEAM 교육 운영 계획 (2학년)

	주제	융합 교과	차시별 활동 내용			중심 단원 및 융합지도내용(1~2학년)		
			차시	활동 내용(STEAM)	교수학습 준거	중심 단원	융합지도내용	쪽수
4월 27일	친환경 풍력차 만들기	수학, 슬기로운 생활, 즐거운 생활	1	자동차 매연으로 오염된 자연 찾기	Co	봄 2-1-1	(수학)여러 가지 도형	44-45
			2	매연이 나오지 않는 자동차는 있을까?	CD		내 꿈을 생각하며 미래 의 나의 모습 그리기	56-57
			3	풍력자동차 만들기	CD		'나의 꿈' 노래 부르기	62-63
			4	자동차 경주를 하며 놀아요	ET			
5월 25일	모기로부터의 해방	국어, 바른생활 슬기로운 생활, 즐거운 생활	1	여름철 여행에서 힘든 점 찾아보기	Co	여름 2-1-2	여름 동산 친구들을 만나요	86-87
			2	여름 동산에서 볼 수 있는 친구들 관찰 하기	CD		여름에 조심해야 할 것 찾기	100-101
			3	해충 기피 팔찌 만들기 & 나만의 팔찌	CD		(국어)자신있게 말해요	32-33
			4	소개하기	ET			
7월 27일	깨끗한 바다를 지켜주세요	국어, 바른생활 슬기로운 생활, 즐거운 생활	1	바다 동식물 친구의 고통 들어주기	Co	여름 2-1-2	물가 친구를 도와주고 싶어요	118-119
			2	깨끗한 바다를 위해 우리가 할 수 있는 일 찾기	CD		바다가 좋아요	126-127
			3	바다풍경 조명등 만들기	CD			
			4	바다는 내가 지킨다(환경보호활동)	ET			

부 록 16

연구의 결과

본문 33쪽

학부모 설문 조사 결과

둘이 생애에서 학교에 입학하면서 걱정이 많았어요. 집에서 항상 서구만 부차인 아이들아 학교생활에 적응할 겁니까 걱정도. 하지만 얼마 지나지 않아 아이들이 반이 시작했어요. 저기 반으로 정해지고 입학 전이어서 기쁘게 준비하는 거 보면 안으로 신났어해서 학교에서 반에서 둘러싸는 친구들 보나 사춘기 반하 수 밖에 없는 시기와 비슷해요. 특히, 그림책, 스티, 연극 등 다양한 교육활동과 체험이 너무 한국 쪽 하셨습니다. 진로교육과 연극교육이 역으로 우수했던 학교로 상급 때부터 알렸던 친구도 바빠서 있고 저기에서 너무 감동받은 아이도 참. 선생님도 함께 하는 교사가 너무 좋. 선생님도 행복하라고 합니다. 그러나 그도 힘든 부분까지는 저런 학교 생활은 무척이 좋습니다. 다시 한 번 감사드립니다~

아이의 생각이 많이 밝아져서 너무 기쁘다. 평소 재능개발 학교 세팅을 하며 함께 온 시간도 많았구요. 아이에게 꿈을 심어주셔서 감사드려요. 경쟁과 격려로 자신감도 높아졌어요. 되게 소극적이었는데, 이제는 자기도 할 수 있다면서 먼저 나서곤 해요. 선생님도 반 아이들이 모두 잘해줘서 그런 것 같아요. 밤은 마소로 아이들 대하주신 사랑은 잊을 수 없지않아. 앞으로 잘 부탁드립니다. 아이들의 꿈을 계속 계속 가꿔주세요.

우리반 1학년 쌍둥이 학부모는 아이들이 학교생활에 잘 적응할 수 있을까 걱정이 많았지만, 아이들이 학교 가기를 늘 즐거워하고 스스로 하려는 모습도 보여 참 좋았다는 답변을 주셨다. 놀이, 그림책, 스티, 연극 등 아이들이 스스로를 표현하고 자신의 꿈을 찾아가는 모습을 보면서 1학기가 끝나 2학기에 만난 아이들이 한층 더 성장했다는 것을 느낀다. 2학년 박O태는 소극적이고 겁이 많으며 자신이 잘 할 수 있는 것도 잘 못할까봐 위축되는 모습을 보였지만 여러 가지 놀이 활동과 학습 활동을 통해 솔선수범하고 동생들을 챙기며 리드하는 모습이 정말 인상적이었다.

학생 사후 설문 조사 결과

1학년 남O담(남)	1학년 남O담(여)	2학년 박O민
<p>1학년 남O담(남)</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p>	<p>1학년 남O담(여)</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p>	<p>2학년 박O민</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p>
1학년 박O호	2학년 박O태	설문비고
<p>1학년 박O호</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p>	<p>2학년 박O태</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p> <p>진로 키워드는 ○ 진로 이해 설문지</p>	<p>아이들이 연구 후 설문 문항에 대한 이해도가 높아졌다. 본 연구를 통해 관련 진로 영역에 대한 활동을 충분히 하고 학생별 부족한 역량을 기를 수 있었다. 본 연구 목표인 진로 탄력성을 함양하고 어떤 상황에서도 자신의 진로 목표를 잃지 않는 아이들이 되길 바란다.</p>

SCEP 진로영역 실태 설문 결과 분석