

워크숍 22-09

2022

학업중단 예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 운영 워크숍

2차
대전

일시 2022년 8월 11일(목) 10:00~17:00

장소 호텔인터시티

주최 교육부

주관 한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및
대안교육지원센터



교육부



한국청소년정책연구원 부설
학업중단예방 및 대안교육지원센터

꿈지락

■ 목적

- 대안교실 담당 교원 및 학업중단 예방 업무 담당자 업무 역량 제고 및 전문성 강화
- 학업중단 예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 현장적용 확산

■ 일시 및 장소: 2022년 8월 11일(목) 10:00~17:00, 호텔인터시티

■ 대상: 초·중·고등학교 학업중단 예방 및 대안교실 담당자 125명 내외

■ 세부일정

시간	내용				
09:30~10:00 (30분)	등록				
	접수처(3F)				
		중등 I	중등 II	고등 I	고등 II
		파인홀1(3F)	라벤더1(4F)	오크홀(3F)	라벤더2(4F)
10:00~11:20 (80분)		사례발표 김남우 교사 (조남중학교)	3영역: 진로 탐색 현수민 대표 (굿스토리교육연구소)	2영역: 공동체적 관계 맺기 유준옥 교사 (인일여자고등학교)	4영역: 자기계발 손진희 교수 (송실사이버대학교)
11:20~12:20 (60분)	중식				
	초등	중등 I	중등 II	고등 I	고등 II
	파인홀1(3F)	오크홀(3F)	라벤더2(4F)	파인홀2(3F)	라벤더1(4F)
12:20~13:40 (80분)	사례발표 조정완 교사 (대전문성초등학교)	2영역: 공동체적 관계 맺기 유준옥 교사 (인일여자고등학교)	4영역: 자기계발 손진희 교수 (송실사이버대학교)	사례발표 황혜선 전문상담교사 (위례한빛고등학교)	3영역: 진로 탐색 현수민 대표 (굿스토리교육연구소)
13:40~13:55 (15분)	휴식				
	초등	중등 I	중등 II	고등 I	고등 II
	파인홀1(3F)	라벤더2(4F)	파인홀2(3F)	라벤더1(4F)	오크홀(3F)
13:55~15:15 (80분)	3영역: 자기조절 노주애 이사 (한국범죄예방심리협회)	4영역: 자기계발 손진희 교수 (송실사이버대학교)	사례발표 김남우 교사 (조남중학교)	3영역: 진로 탐색 현수민 대표 (굿스토리교육연구소)	2영역: 공동체적 관계 맺기 유준옥 교사 (인일여자고등학교)
15:15~15:30 (15분)	휴식				
	초등	중등 I	중등 II	고등 I	고등 II
	파인홀1(3F)	라벤더1(4F)	오크홀(3F)	라벤더2(4F)	파인홀2(3F)
15:30~16:50 (80분)	1영역: 치유와 성찰 김명숙 보건교사 (상현초등학교)	3영역: 진로 탐색 현수민 대표 (굿스토리교육연구소)	2영역: 공동체적 관계 맺기 유준옥 교사 (인일여자고등학교)	4영역: 자기계발 손진희 교수 (송실사이버대학교)	사례발표 황혜선 전문상담교사 (위례한빛고등학교)
16:50~17:00 (10분)	마무리 및 폐회				

목 차

2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(공지락)
운영 워크숍



초등

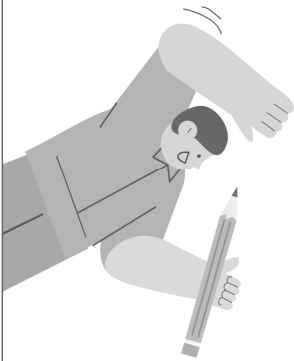
- ❶ 사례발표 | 조정완 교사(대전문성초등학교) 3
- ❷ 3영역: 자기조절 | 노주애 이사(한국범죄예방심리협회) 31
- ❸ 1영역: 치유와 성찰 | 김명숙 보건교사(상현초등학교) 55

중등(중등I, 중등II)

- ❶ 2영역: 공동체적 관계 맺기 | 유춘옥 교사(인일여자고등학교) 79
- ❷ 3영역: 진로 탐색 | 현수민 대표(굿스토리교육연구소) 103
- ❸ 4영역: 자기계발 | 손진희 교수(송실사이버대학교) 119
- ❹ 사례발표 | 김남우 교사(조남중학교) 139

고등(고등I, 고등II)

- ❶ 2영역: 공동체적 관계 맺기 | 유춘옥 교사(인일여자고등학교) 171
- ❷ 3영역: 진로 탐색 | 현수민 대표(굿스토리교육연구소) 195
- ❸ 4영역: 자기계발 | 손진희 교수(송실사이버대학교) 227
- ❹ 사례발표 | 황혜선 전문상담교사(위례한빛고등학교) 247



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍



초등

❶ 사례발표

| 조정완 교사(대전문성초등학교)

❷ 3영역: 자기조절

| 노주애 이사(한국범죄예방심리협회)

❸ 1영역: 치유와 성찰

| 김명숙 보건교사(상현초등학교)



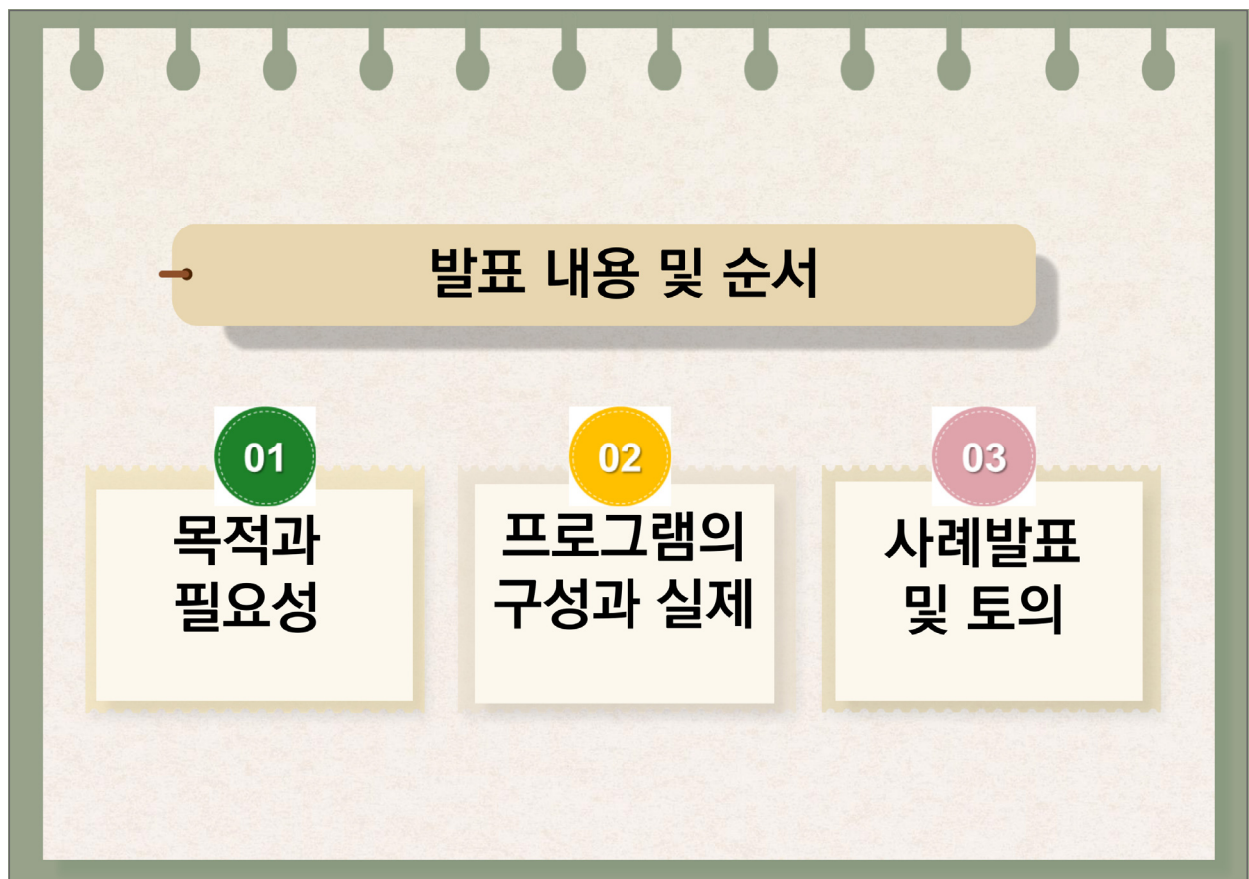
2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

초등

① 사례발표

행복 레벨 up! 사제동행 꿈 키움 프로젝트,
큰 나라 큰 꿈 키우기 프로젝트

조정완 교사
(대전문성초등학교)



초.중등교육법 제28조

- 6항

학교의 장은 학업중단의 징후가 발견되거나
학업중단의 의사를 밝힌 학생에게 학업중단에
대하여 숙려할 기회를 주어야 한다.
이 경우 학교의 장은 그 숙려기간을 출석으로 인정할 수
있다.

초.중등교육법 제28조

- 7항

제6항에 따른 학생에 대한 판단기준, 숙려기간,
숙려기간 동안의 출석일수 인정 범위 등에 필요한
사항은 교육감이 정한다.

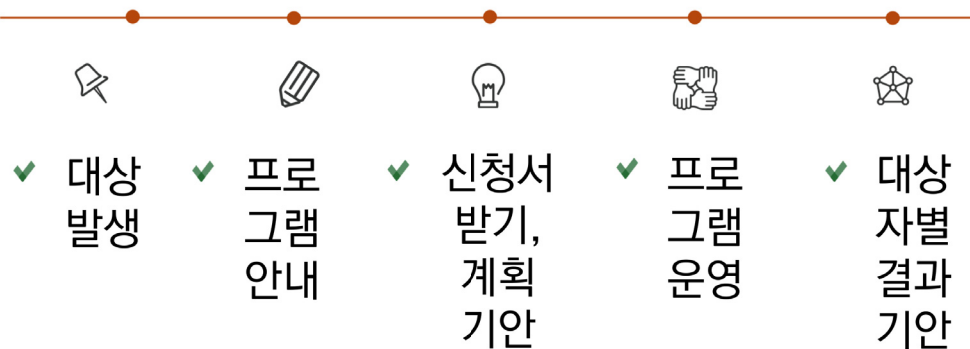
01

목적과 필요성

- ☑️ 학업중단으로 발생할 수 있는 다양한 문제에 대한 숙려를 통해 성급한 학업중단을 예방
- ☑️ 학업중단 위기학생에 대한 상담 등 적극적인 개입으로 학교 적응력 증진 도모
- ☑️ 학교, 교육청, 지역사회가 연계한 체계적인 지도로 인적자원 유실 최소화

02

프로그램 운영 흐름



02

프로그램의 구성과 실제

☑ 적용대상:

- ▶ 학업중단 의사를 밝혔거나 학업중단 징후가 발견된 학생
- ▶ 미인정결석 연속 5일 이상, 연간 누적 20일 이상인 학생

☑ 참여 기간: 주말, 공휴일 포함 최소 2주(14일) 이상

- 최대 7주(49일) 이하
- 최소 2주 이상 운영을 권장하나 1주도 가능

02

프로그램의 구성과 실제

☑ 전담기구:

- ▶ 학업중단예방위원회 구성
- 다른 위원회와 통합 운영 가능

☑ 운영기관:

- ▶ 단위학교- 학교 자체 맞춤형 프로그램 운영
- ▶ 위(Wee)센터, 위탁기관
- ▶ 기타 인정기관- 기타 학교장이 인정하는 외부기관

02

프로그램의 구성과 실제

☑ 출결처리:

- ▶ 프로그램 주 2회 이상 참여
 - 해당 주간 전체 '출석인정결석' 처리
- ▶ 프로그램 주 2회 미만 참여
 - 참여일만 '출석인정결석' 처리

02

프로그램의 구성과 실제

☑ 참여 제외 대상:

- ▶ 질병, 병원치료, 발육부진, 사고, 해외출국(유학), 미인정유학 등으로 학업을 중단하는 학생
- ▶ 연락두절, 행방불명 등으로 참여가 불가능한 학생
- ▶ 학교폭력, 선도위원회, 교권보호위원회 등으로 출석이 정지되어 미인정결석 처리되었거나 퇴학하게 된 학생
- ▶ 2학기 기말고사 종료일 이후의 중학교 3학년, 상급 학교 진학이 결정되거나 대학수학능력시험일 이후의 고등학교 3학년 학생

03

대전문성초등학교 사례발표

추진배경

사례명: 행복 레벨 up! 사제동행 꿈 키움 프로젝트

학교생활 부적응



03

대전문성초등학교 사례발표

프로그램 개요

- ☑ 사제동행 꿈 키움 프로젝트 목표:
학년별로 사제동행 꿈 키움 프로젝트를 실시하여
교사, 친구와 함께 체험 및 공동체 활동을 통하여
심리적, 정서적 안정감을 느끼고 자존감을
향상시켜 나와 타인과의 관계 회복 및 바른 인성
함양

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 개요

- ☑ 운영 기간:
2021. 4. 1. ~ 2021. 10.31.(7개월간)
- ☑ 운영 장소: 대전문성초등학교

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 개요

- ☑ 예산 집행액:

항 목	산출내역	총 계	예산 출처
사제동행 활동비	50,000원 * 1회 * 31명	1,550,000원	교육청 지원 지역과 학교의 특색을 살린 교육과정 운영비 및 놀이 통합, 진로체험 예산
	17,000원 * 1회 * 60명	1,020,000원	
놀이교구 구입비	50,000원 * 6개 학년	300,000원	
진로체험비	794,240원 * 2회	1,588,480원	
합 계		4,458,480	

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 내용

☑ 프로그램 준비:

시기	구분	내용
3월 1주	계획 수립	- 부장협의를 통해 학기 중 사제동행 꿈 키움 프로젝트 선정 및 구체적인 프로그램 논의 - 학년 단위로 주제를 정하여 프로그램을 계획하여 진행하도록 결정함 - 학년 단위 사제동행 꿈 키움 프로젝트를 학년교육과정에 반영, 관련 예산 확보
3월 2주	각 학년 협의	- 각 학년별로 사제동행 꿈 키움 프로젝트를 학년 선생님들과 협의 - 예산의 범위에서 교사-학생간 소통할 수 있는 가장 효율적인 프로그램 선정 - 학년 특성에 맞는 사제동행 꿈 키움 프로젝트 체험활동 시기 및 장소 선정
3월 3주	학년군 부장 협의	- 학년별로 계획한 사제동행 꿈 키움 프로젝트 프로그램에 대한 브리핑 - 각 학년의 사제동행 꿈 키움 프로젝트 프로그램의 순서 및 진행 방법 협의 - 사제동행 꿈 키움 프로젝트 프로그램 관련 업무담당자와 협의체 구성

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 내용

☑ 프로그램 진행: 사제동행 꿈 키움 프로젝트

시기	프로그램명	활동 내용	주최
4월~10월	3성(인성, 감성, 창의성) 키우기	학급공동체가 서로 협력하여 자기주도적으로 학습하는 주제별 융합수업으로 인성, 감성, 창의성 신장	1학년
4월~10월	꿈을 키우며 성장해요	몸과 마음이 건강한 성장에 대해 생각해보며 의사소통역량 및 자기관리역량을 높이는 기회 마련	2학년
4월~7월	나와 너의 연결고리! 소중한 우리 반!	학급 공동체를 바로 세우는 과정을 통해 공동체 및 의사소통 역량 함양	3학년
4월~10월	놀며 배우며 꿈을 품는 독서 여행	독서활동 중심의 교육과정 재구성을 통해 독서의 습관화와 자기주도적 학습능력 및 인성 함양	4학년
6월~10월	어린이 인권운동가 프로젝트	오늘날까지 인권보호를 위한 노력들을 알아보고, 다양한 활동을 통해 생활 속에서 인권 보호를 적극적으로 실천하며 생명과 인권의 소중함을 느끼며 나의 미래 꿈을 키우는 활동	5학년
4월~7월	큰 나래 큰 꿈 키우기 프로젝트	마을 공동체와 함께하는 활동으로 생명의 소중함을 느끼고 나의 미래 꿈을 키움	6학년

03

대전문성초등학교 사례발표

프로그램 내용

☑ 프로그램 진행: 사제동행 꿈 키움 체험활동

학년	활동 내용	학년	활동 내용
1	몸으로 말하는 클라운마임 콘서트! 공연 체험(현대마임연구소 제스튀스)	4	농업농촌 농산물(고구마)활용 체험, 특색있는 책방 나들이 체험
2	명상 숲체험, <종이봉지공주>그림책 인형극공연 체험	5	자개공예가 진로 체험 (모두행복사회적협동 조합)
3	몸으로 말하는 클라운마임 콘서트! 공연 체험(현대마임연구소 제스튀스) 농업농촌 농산물(고구마)활용 체험	6	디지털 아티스트 진로 체험 (모두행복사회적협동 조합)

03

대전문성초등학교 사례발표

프로그램 내용

☑ 프로그램 마무리

구분	내용
자기조절 능력을 향상하여 부적응성향 감소	- 교사에 의한 대상 청소년의 행동변화체크를 통해 학교생활상태 측정 및 학업 성취도 점검
홍보	사제동행 꿈 키움 프로젝트 중 우수 프로그램은 - 대전광역시교육청 홈페이지홍보마당-오늘의 보도자료 - 대전교육 소식지 5월호에 홍보함

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 내용

☑ 프로그램 연계 지역사회 기관

기관명	연계 내용
모두행복사회적협동조합	진로 · 직업 체험 <내꿈> 찾기 프로그램
대전학생교육문화원	창의체험교실(마술)
현대마임연구소 제스튀스	문화예술공연 체험
찬샘마을	농업농촌 농산물 활용 체험

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 개요

- ☑ 스쿨맘(파)의 Dream tree 목표:
가정에서의 돌봄과 지도가 어려운 학생을 대상으로 담임이 부모의 역할을 하여 학생들과 함께 상담 및 체험학습을 하면서 진로를 탐색하도록 함

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 개요

- ☑ 운영 기간:
2021. 4. 1. ~ 2021. 10.31.(7개월간)
- ☑ 운영 장소: 지역사회 체험활동 장소
및 대전문성초등학교

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 개요

☑ 예산 집행액:

항 목		산출내역	총 계	예산 출처
심리·정서 지원	또래상담	25,000원 × 2회	50,000원	Wee프로그램운영비
	마음열기 개별상담	25,000원 × 4명 × 10회	1,000,000원	Wee프로그램운영비
		25,000 × 1명 × 20회	500,000원	Wee프로그램운영비
		25,000 × 1명 × 3회	75,000원	Wee프로그램운영비
스쿨맘(파) 활동비		225,890원 × 13회	2,936,570원	교육복지
합 계			4,561,570	

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 내용

☑ 프로그램 준비:

시기	구분	내용
4월 1주	심리·정서 지원 계획 수립	📎 각 학급의 문제 요인을 갖고있는 학생을 파악하고 각 학생들에게 필요한 심리·정서적 지원 방안을 논의하여 계획을 수립함
4월 3주	스쿨맘(파) 계획 수립	📎 학교부적응 학생 및 보살핌이 필요한 학생을 학급당 1~2명 선정 📎 스쿨맘(파) 체험활동의 개별 및 집단활동 실시 계획 수립

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 내용

☑ 프로그램 진행: 심리·정서 지원 프로그램

프로그램명	운영 내용	방법
또래 상담	◦ 또래상담자 13명을 대상으로 친구를 대하는 태도 및 친구 관계 탐색 방법 등 공감능력, 긍정적 자아개념 형성	■ 기간: 2021.4.14. 2021.6.21..(2회기) ■ 대상: 또래상담자 13명 ■ 지도: 전문 상담사

03

대전문성초등학교 사례발표

프로그램 내용

☑ 프로그램 진행: 심리·정서 지원 프로그램

프로그램명	운영 내용	방법
나를 키우는 마음열기	◦학생의 문제 요인을 파악한 후에 그 학생에 맞는 맞춤형 상담을 계획하여 운영함 ◦상담 종료 후 상담 내용을 분석하여 학생이 학교에 적응할 수 있는 방안을 모색하여 가정과 연계함	■기간: 2021.4.5~6.22.(10회기) ■대상: 각학급의 위기학생 6명 ■지도: 전문 상담사
두드림 학습코칭	◦심리·정서적 지원이 필요하거나 학습 동기 및 전략의 부족으로 학습태도 향상이 필요한 학생 중 자신의 상황을 개선하고자 하는 의지를 보이는 학생 2명을 대상으로 학습코칭 실시	■기간: 2021.5.12.~(13회기) ■주기: 매주 금요일 ■대상: 학습 부진학생 2명 ■지도: 학습종합클리닉 연계강사

03

대전문성초등학교 사례발표

프로그램 내용

☑ 프로그램 진행: 진로 체험 프로그램

프로그램명	활동 내용	방법
Dream tree 스쿨맘(파)	■ 사제동행 진로체험활동 - 담임교사와 함께 DIY활동, 진로 체험을 하며 정서적 친밀감 높이기 - 그림톡, 디폼블럭 저금통, 스칸 디아모스 액자, 가족 폰가방, 정전기볼 등 만들기 (총 4회 실시)	■ 기간: 2021. 4. ~ 11. ■ 시간: 학기별 2회 (총 4회) ■ 대상: 교육취약학생 전원 ■ 지도: 담임 교사

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 내용

☑ 프로그램 마무리

구분	내용
자아정체감 및 자아존중감 향상	📎 학생 소감문 및 만족도 조사 설문을 실시하여 학교생활 상태 측정 및 학업성취도 점검 분석 📎 활동 결과를 보고서로 작성하여 반성
학교생활 적응력 및 사회적 기능 향상	📎 사례동행 체험활동 및 진로활동을 통하여 과업 수행, 가정생활 상태의 향상, 교사 및 또래와의 관계 증진 등 긍정적인 변화 정도 측정

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 프로그램 내용

☑ 프로그램 연계 지역사회 기관

기관명	연계 내용
NLP 전략연구소	동기와 꿈 발견, 자기 관리 방법에 대한 코칭
학습종합클리닉센터	학습 상담 및 코칭 서비스 지원

03

대전문성초등학교 사례발표

📎 운영 성과

사례명: 행복 레벨 up! 사제동행 꿈 키움 프로젝트

학교생활 만족도 상승



03

대전문성초등학교 사례발표

📎 문제점 및 극복

학업중단 위기의 학생을 파악하는 어려움이 있었다. 학생들은 겉으로 보이는 것과 교사가 쉽게 파악하기 힘든 가정환경 및 학생의 심리 상태 등 내면이 다른 경우가 많고 교사가 적극적으로 나서서 개입하기에는 민감한 부분이 많이 있다.

→ 전 담임을 통한 정보 수집, 일기장 검사를 통한 학생 심리 및 가정환경 파악, 학부모 상담을 통한 학생 파악, 심리 검사 등을 종합적으로 분석하여 위기 학생 파악
프로젝트를 운영하기 위한 예산을 확보하는데 어려움이 있었다. 기존의 학교 예산과 교육청 지원 학업중단 숙려제 예산으로는 다양한 프로그램으로 위기에 있는 여러 학생에게 지원하는데 턱없이 부족한 실정이다.

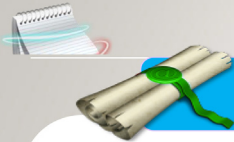
→ 지역과 학교의 특색을 살린 교육과정 운영비 지원, 교육복지 희망학교, 두드림학교 등 연관성이 있는 사업의 예산으로 적용될 수 있는 학생의 범위를 파악하여 사제 동행 각종 프로그램을 운영하였다.



큰 나래 큰 꿈 키우기 프로젝트

대전문성초등학교 교사 조정완

문성별바라기



프로젝트 수업 계획 세우기

1. 6학년 프로젝트 수업에 대한 고민
2. 교육과정 분석
3. 지역과 학교의 특색을 살린 교육과정
관련 예산 확보
4. '큰 나래 큰 꿈 키우기' 프로젝트 계획

문성별바라기

계획 세우기

2021학년도 큰 나라 큰 꿈 키우기 프로젝트 운영 계획

대전문성초등학교

1. 목적

- 가. 나와 가족, 친구를 존중하고, 물과 끼를 맺지는 각종 활동을 통해서 자연감을 훈련시키고 배려와 공감, 소통할 수 있는 기회를 제공한다.
- 나. 학생들의 물과 끼를 키우는 장을 만들어 행복과 희망이 넘치는 진로교육을 실현한다.
- 다. 가정, 학교, 지역사회가 연계한 교육활동을 통해 타인을 배려하고 소중하는 환경을 조성하여 바른 인성을 함양하고 즐거운 학교생활을 도모한다.

2. 방침

- 가. 교육과정 재구성 등을 통한 프로젝트 학습과 연계하여 체험 중심의 학습 활동을 하고, 프로젝트 학습 결과물은 지역사회와 함께 공유한다.
- 나. 진로, 인성, 문화, 체험, 활동을 통해 자신의 물과 끼를 키우며 자존감 증진 및 인간관계 향상 등 인성 교육에 도움이 될 수 있도록 다양한 활동 기회를 제공한다.
- 다. 사제동행 교육 활동을 통하여 부적응 및 위기 학생들이 정서적인 안정을 느끼며 즐거운 학교 생활을 할 수 있도록 한다.

3. 세부 운영 계획

- 가. 활동명: 큰 나라 큰 꿈 키우기 프로젝트
- 나. 일시: 2021년 9월 22일(월) ~ 4월 5일(월)
- 다. 참여 학생: 6학년 31명
- 라. 장소: 본교 6학년 1반, 6학년 2반 교실 및 운동장
- 마. 교육과정 재구성 내용

1) 주제 설정의 이유

생명의 소중함을 배우고 자신의 꿈을 키울 수 있다.

학생들은 고학년이 되면서 점차 신체적, 심리적인 발달을 비롯한 여러 환경의 변화와 성장을 경험한다. 이러한 변화에 대해 6학년에서는 긍정적인 생활 태도로 자신을 가꾸고, 꿈을 키우며 식물을 직접 기르는 활동을 통해 생명을 소중히 여기는 마음을 배울 수 있다.

“큰 나라, 큰 꿈 키우기 프로젝트”로 자기 자신에 대한 사랑을 바탕으로 올바른 자아 존중감을 가지고 친구들과 함께 상은 나무가 자라는 모습을 관찰하며 살아 있는 모든 존재에 대한 생명력과 소중함을 깨달아 할 수 있다.

교과간 내용적 요소의 통합을 통해 다양한 방법으로 자연이 주는 기쁨을 누리고 친구들과의 협동을 통해 서로 배려, 공감하는 소중의 장을 마련하고자 한다.

2) 교과 및 학습 내용

교과	단원	성취기준 및 학습 목표
과학	4. 식물의 구조와 기능	[6과12-02] 식물의 전체적인 구조 관찰과 실험을 통해 뿌리, 줄기, 잎, 꽃의 구조와 기능을 설명할 수 있다.
도덕	1. 내 삶의 주인을 바르게 나	[6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다. [6도04-02] 올바르게 산다는 것의 의미와 중요성을 알고, 자기반성과 마음 다스리기를 통해 올바르게 살아가기 위한 능력과 실천 의지를 기른다.
미술	1. 나에게 가는 시간 여행	[6미01-01] 자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색할 수 있다. [6미06-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.

3) 학습 및 활동 내용

학습 및 활동 내용		
<주제 만나기>	<주제 속으로>	<주제 정리하기>
- 프로젝트 주제 설명 - 나를 탐색하기 - 나를 탐색하는 다양한 방법 찾기 - 내가 어떤 사람인지 표현해 주는 방법 찾기 - 자주적인 생활의 의미와 중요성 알기 - 식물의 생김새 등으로 표현하기 - 주변에서 볼 수 있는 식물 관찰하고 탐구하기	- 자신의 감정을 발견시키고, 약점을 보완할 수 있는 방법 찾아보기 - 나의 과거, 현재, 미래의 이야기를 소개하는 자로 만들기(물 또는 이미지 주제 찾기) - 문제를 해결하기 위한 방법 탐색하기(문제 해결방안이 드러나도록 물 또는 이미지, ...구성하기) - 나 소개 자로 만들기 - 화분 꾸미기 - 나무 심기와 관찰하기	- 프로젝트 정리하기 - 문제 해결 방안 발표하기 - 프로젝트 전시하기

문성별바라기

4) 프로젝트 운영

차시 (일정)	성취기준	주제(평가)	주요 학습 내용
1 (8/24)	[6도01-02] 자주적인 삶을 위해 자신을 이해하고 존중하며 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.	프로젝트 안내하기	- 프로젝트 안내하기 - 학습 내용 살펴보기 - 프로젝트 평가 안내하기
2 (8/24)	[6도01-02] 자주적인 삶의 의미와 중요성을 깨닫고 실천 방법을 익힌다.	자주적인 생활의 의미와 중요성을 알고 실천하기	- 자주적인 생활의 의미와 중요성 알기 - 감정을 발견시키고, 약점을 보완하기 - 자주적인 사람들의 행동 방식 익히기
3~4 (8/25)	[6미01-01] 자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색할 수 있다.	자신의 특징을 다양한 방법으로 탐색하여 나타내기	- 나를 탐색하기 - 나를 탐색하는 다양한 방법 찾기 - 내가 어떤 사람인지 표현해 주는 방법 찾기 - 나를 나타내는 이미지 도안하기 - 과거, 현재, 미래의 나에게 편지쓰기
5 (8/25)	[6과12-02] 식물의 전체적인 구조 관찰과 실험을 통해 뿌리, 줄기, 잎, 꽃의 구조와 기능을 설명할 수 있다.	식물의 생김새 관찰하고 물으로 표현하기	- 식물의 생김새 등으로 표현하기 - 주변에서 볼 수 있는 식물 관찰하고 탐구하기 - 식물이 어떤 부분으로 이루어졌는지 정리하기
6~8 (8/26)	[6미06-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.	이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각 전달하기	- 화분 일러스트 그리기 - 재색하기 - 발표 및 정리하기
9~10 (8/29)	[6과12-02] 식물의 전체적인 구조 관찰과 실험을 통해 뿌리, 줄기, 잎, 꽃의 구조와 기능을 설명할 수 있다.	식물의 뿌리, 줄기, 잎을 관찰하고 나무 심기	- 식물의 뿌리, 줄기, 잎을 관찰하기 - 과거, 현재, 미래의 나에게 쓴 편지 타일링을 만들기 - 타일링을 통해 함께 화분에 물을 담고 나무 심기
11 (8/29)		프로젝트 마무리하기	- 프로젝트 활동 소감 나누기 - 단원 내용 정리 및 단원 평가하기

5. 예산활동

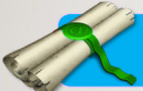
영역	항목	산출기준	금액(원)	비고
문화재 활동 기초 활동 다 활동	하일용 피인트 1L	16,500원*40통 = 660,000	660,000	
	바니쉬(투명)	50,000원*16통 = 800,000	800,000	
	꽃 (소)	2,200원*35개 = 77,000	77,000	
	꽃 (중)	2,800원*35개 = 98,000	98,000	
	바니쉬 (투명)	50,000원*3개 = 155,000	155,000	
	방수 알지마(투명세상)	8,000원*31개 = 248,000	248,000	
	화토시	1,500원*31개 = 46,500	46,500	
	한일 커버링 테이프(150cm*20m)	2,500원*10개 = 25,000	25,000	
	계		2,038,000	

5. 기대되는 성과

- 가. 친구와 함께 하는 문화체험 및 프로젝트 학습을 통하여 공동체 의식이 향상될 것이다.
- 나. 자신의 소질과 적성을 바탕으로 진로를 선택하고 접하는 능력이 생길 것이다.
- 다. 즐거운 체험 활동을 통해 자신의 물과 끼를 키우며 행복한 학교생활을 하게 될 것이다.
- 라. 여러 활동을 통해 자존감 증진 및 인간관계 향상 등 인성교육에 도움이 될 것이다.
- 마. 사제동행 활동을 통하여 부적응 및 위기 학생들이 정서적인 안정을 느끼며 즐거운 학교생활을 할 것이다.



문성별바라기

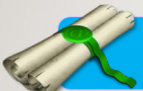


1, 2차시 수업






문성별바라기



3, 4, 5 차시 수업

(나는 별다?)

나를 나타내는 이미지 디자인하기

대전문성초등학교 6학년 ()반 ()명

이름 ()

• **이미지 만들기 1단계 - 나를 탐색하기**

• 나를 나타낼 수 있는 단어나 이미지를 떠올려 봅시다. (성격, 좋아하는 것, 장황, 단점 등)

나의 성격을 나타내는 단어	떠오르는 이미지
내가 좋아하는 단어	떠오르는 이미지
나의 장황과 단점을 나타내는 단어	떠오르는 이미지

이미지 만들기 2단계 - 이미지 디자인하기

• 나를 나타내는 이미지 중 선택하여 디자인을 구성해 봅시다.

1. 이미지 디자인할 때 고려해야 할 조건!

말, 무사들!

이미지를 디자인할 때 고려해야 할 조건이 있네!

1. 색은 빨강, 주황, 노랑, 갈색, 초록, 파랑, 검정, 흰색, 회색, 분홍, 청록, 올리브그린 등 쓸 수 있어!

2. 디자인은 간결해야 해!

3. 크기도 생각해야지!

4. 우리 학교 풍경들은 물론 지역 주민들도 함께 넣을 수 있는 아름다운 디자인을 생각해야 해!

5. 이미지와 색깔까지 써야 완성하지!

2. 내가 디자인한 이미지 미리 그려보기!




문성별바라기

6, 7, 8차시 수업



문성별바라기

9, 10, 11차시





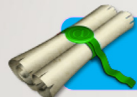
문성별바라기



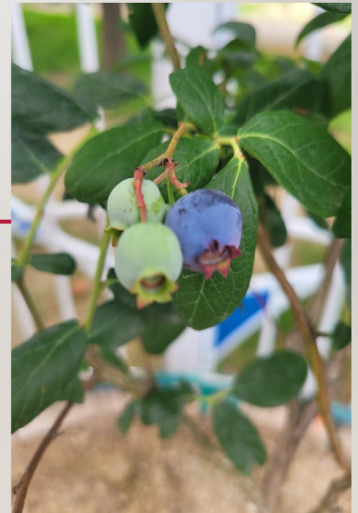
그 후 이야기.....



문성별바라기



그 후 이야기.....

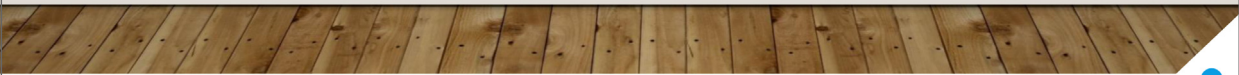




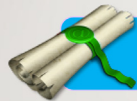
문성별바라기



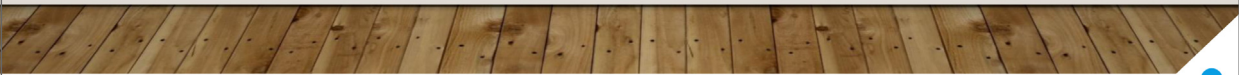
그 후 이야기.....



문성별바라기



그 후 이야기.....

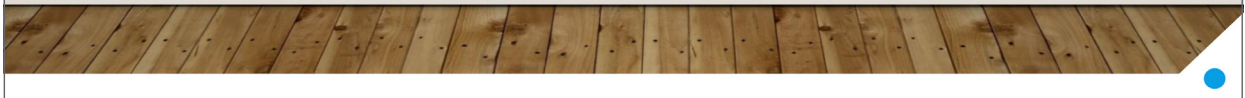
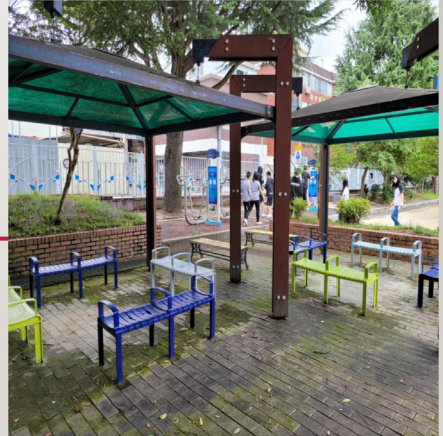
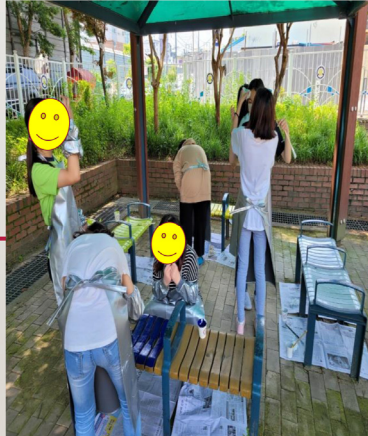




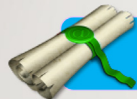
문성별바라기



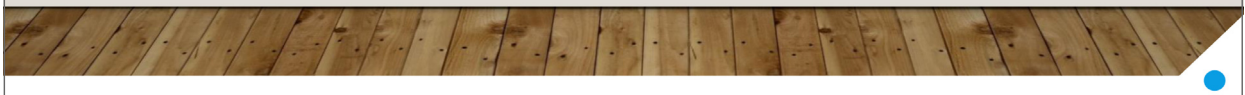
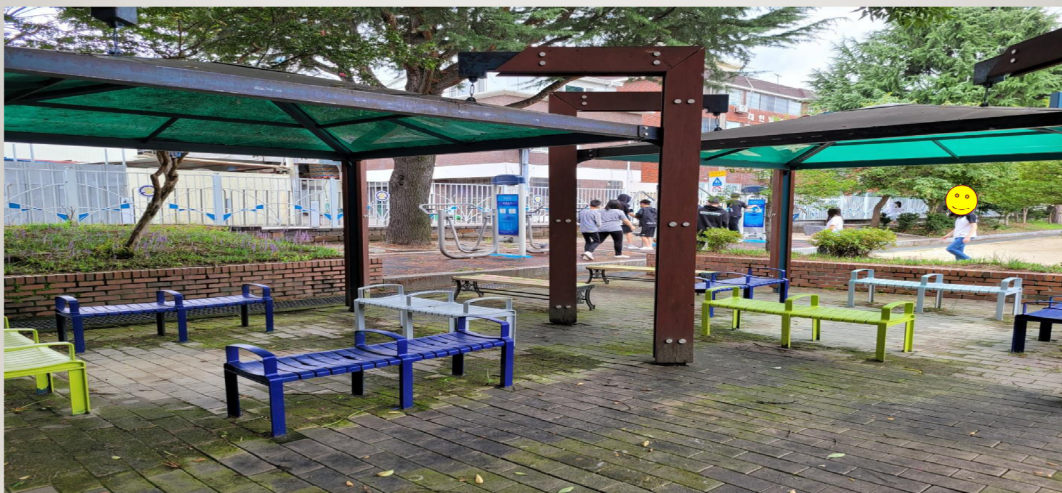
그 후 이야기.....



문성별바라기



그 후 이야기.....

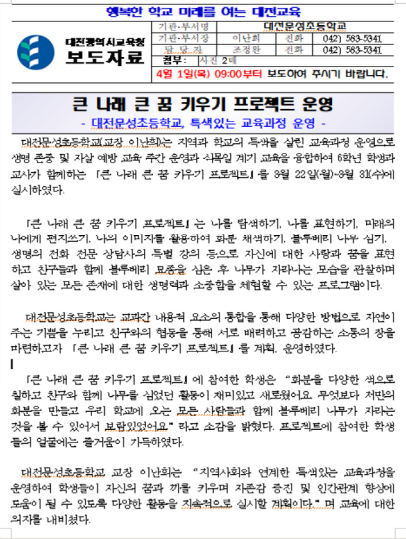




문성별바라기



나눔 및 공유







문성별바라기

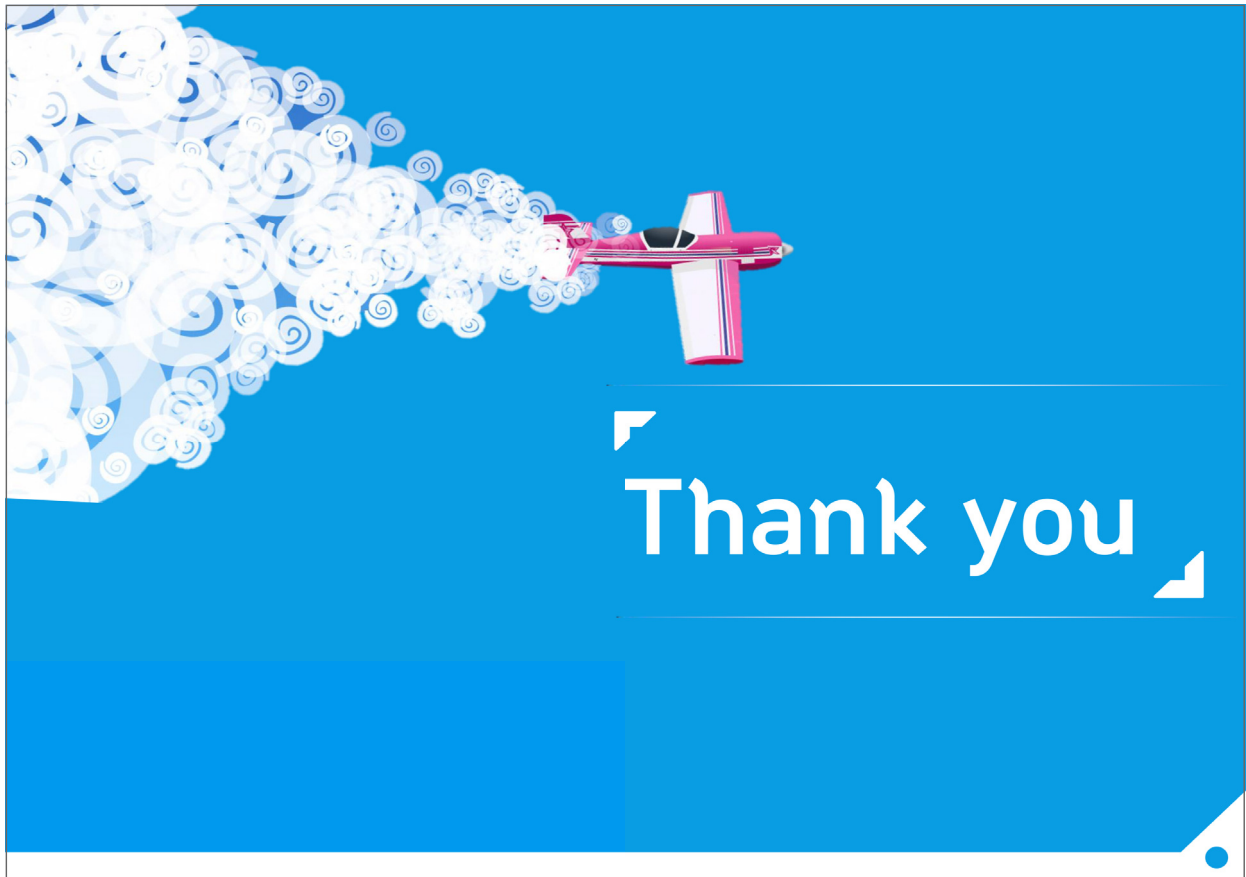
나아가야 할 방향

**교육 여건 조성 및
프로그램 개발**

- ❖ 역량 강화를 위한 연구
- ❖ 다양한 프로그램 개발
- ❖ 수업 적용 및 분석을 통한 자료 일반화

**코로나19에도
즐거운 교실
행복한 학생**

- ❖ 몰입과 의미있는 배움을 통한 배움의 내면화
- ❖ 협력 학습을 통한 문제해결 및 관계 능력 향상
- ❖ 희망과 행복을 주는 수업
- ❖ 교육 공동체의 소통과 협력





2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

초등

② 3영역: 자기조절

초등학생을 위한 자기조절(정서조절)
프로그램

노주애 이사
(한국범죄예방심리협회)

초등학생을 위한 자기조절(정서조절) 프로그램

한국범죄예방심리협회 노주애



자기조절이란?

- 자기조절(self-regulation)이란 자신이 세운 계획이나 목적을 성취하기 위하여 자신의 행동을 기능적으로 조직화하는 능력 (Diaz, Neal, & Williams, 1990).
- 자신의 사고·정서·행동을 사회적으로 인정되는 바람직한 방향으로 적절히 조절하고 통제하는 능력, 자기조절을 통해 개인은 타인과 원만한 관계를 형성하고 유지하며 나아가 건강하고 기능적인 사람으로 성장할 수 있음(최효숙, 2012).

최효숙 (2012). 자기조절력이 낮은 청소년들의 심리적 특성. 백석대학교 상담대학원. 석사학위논문.

Diaz, R. M., Neal, C. J., & Amay-Williams, M. (1990). The social origins of self-regulation. In L.C.Mall.(Ed). Vygotsky and education: Instructional implications and applications of sociohistorical psychology. New York: Cambridge University Press.

정서조절 프로그램 취지

- 정서조절은 자기조절의 하위 개념으로 볼 수 있음.
- 정서를 잘 조절 하지 못하는 이들은 그렇지 않은 이들에 비해 인간관계 능력 기능이 상대적으로 떨어지며, 다양한 정신병리나 신체적 질병을 겪을 가능성이 높음(이지영, 2010; Phillips & Power, 2007)
- 청소년들의 경우 학교생활 적응, 또래관계, 개인의 정신건강 등 다양한 부정적인 영향을 미칠 수 있기에 정서를 효과적으로 조절할 수 있는 프로그램이 필요함.

이지영 (2010). 정서조절방략이 정서조절곤란에 미치는 영향. 한국심리 학회지:상담 및 심리치료, 22(3), 821-841.
Phillips, K.F.V. & Power, M.J. (2007). A new self-report measure of emotion regulation in adolescents: the regulation of emotions questionnaire. Clinical Psychology and Psychotherapy, 14, 145-156.

정서조절 프로그램

▪ 기대효과

자신과 타인의 정서(감정)를 인지하고 수용할 수 있음
다양한 상황에서 자신의 정서를 효과적으로 표현하고 조절하여 건강한 또래관계를 형성하는 등 전반적인 학교생활 적응에 도움을 줌.

▪ 적용상황

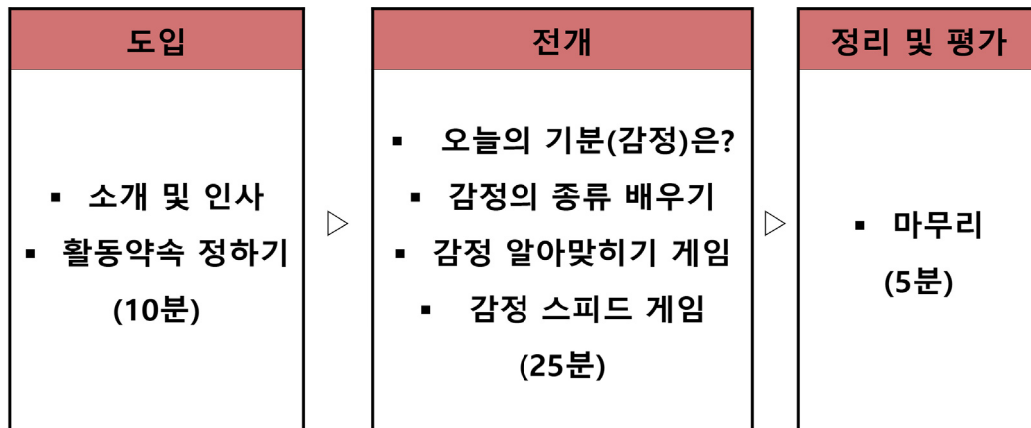
감정 표현이 미숙하거나 자신의 감정을 잘 다루지 못하는 학생에게 적용할 수 있음.

▪ 진행방법

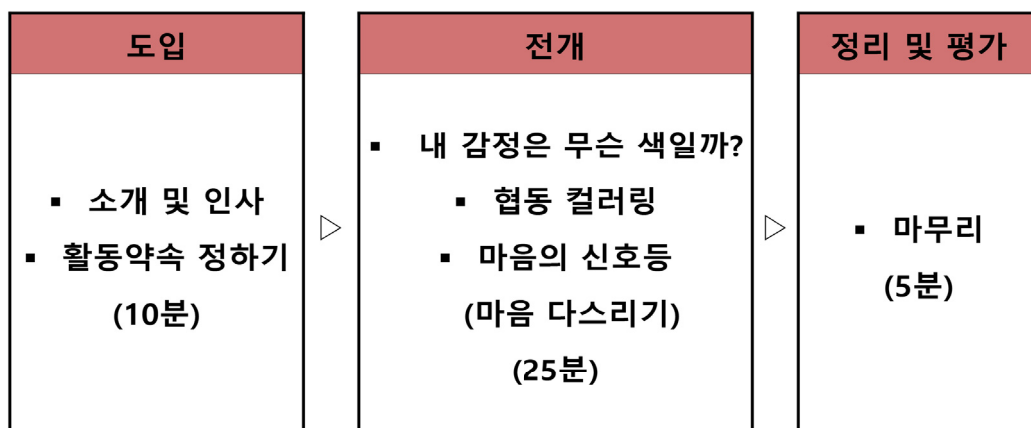
온라인 화상회의 플랫폼 혹은 대면상황에서 학생들과 상호작용을 하며 진행가능 함.

비대면 정서조절 프로그램 구성

▪ 1차시 '마음의 소리'



▪ 2차시 '내 마음의 색'



프로그램 운영 사례 및 팁

프로그램 운영 사례

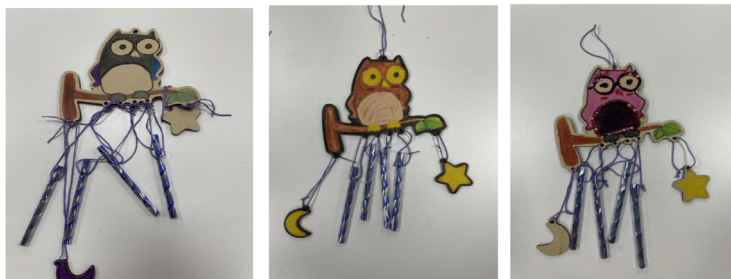
- 대상 : 경찰서에 입건되어 선도프로그램 이수가 필요한 초, 중, 고등학생
- 선도프로그램 기간 : 3일(총 10시간)
>10시간 중 약 2시간 정도 정서조절 프로그램 적용
- 정서조절 프로그램 적용 : 2022.05.25~07.14
- 참여 인원 : 약 4~8명

프로그램 운영 사례

- 자신의 감정을 말로 잘 표현하지 못하는 경우가 많음
> 구체적인 예나 제시 필요
- 감정의 종류에 대해서 잘 알지 못함
- 한 회기당 45분 정도가 적절
(45분을 넘어가면 집중을 잘 하지 못하는 경우 발생)
- 적정 인원수는 4명~6명

프로그램 운영 사례

- 컬러링 활동 : 대면 프로그램에서 그냥 색만 칠하는 활동은 지루해하는 모습을 보임 > 색칠하고 만들기 활동으로 변형하여 진행



- 상황에 따라 활동 내용을 약간 수정하여 적용할 필요가 있음

얼마나 알고 있을까요?

얼마나 이해 하셨나요?



< Back

김00 >



어제 간 떡볶이집 ㄹㅇ
맛나지 않음? ㅅㅇㅅ?



JMT임 나나맛남

박박이었지? 나 오늘도
갈 예정



ㅇㅇ어쩔티비?

왜요

그냥요

몰라요

귀찮아요

너 게임
하지 말랬지!

아 왜요!

그냥요

도대체 왜
그런거니?

몰라요



이렇게 말했을 때 어떻게 반응하셨나요?

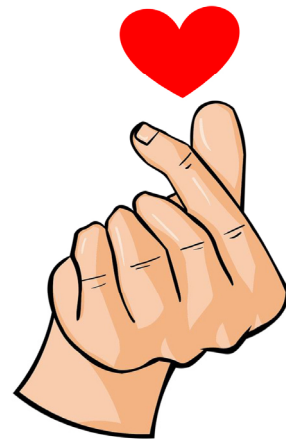
원활한 프로그램 진행을 위한 팁

- 아이들이 자주 쓰는 유행어, 좋아하는 게임 및 유튜버 등 원활한 소통을 위한 정보 습득 필요
- 프로그램 시작 전/도중 게임 등 아이스 브레이킹을 통해 분위기를 충분히 풀어준 후 프로그램을 시작하면 좋음
> 초성게임, 스무고개 등
- 칭찬의 힘! > 활동에 열심히 참여하는 학생들에게 충분한 칭찬과 격려는 필수

프로그램 참여 활동

1차시 활동 : 마음의 소리

- 선택하여
진행가능
- ✓ 활동 1. 오늘의 기분(감정)은?
 - ✓ 활동 2. 감정의 종류 배우기
 - ✓ 활동 3. 감정 알아맞히기
 - ✓ 활동 4. 감정 스피드 게임
(몸으로 말해요)



비대면 프로그램의 경우

홍길동

김00

정00

구00



오늘의 약속

나는 오늘 활동에 참여하면서 아래의 약속을 잘 지킬 것을 약속합니다.

1. 선생님 작성란
2. 선생님 작성란
3. 선생님 작성란
4. 선생님 작성란



노00

유00

이00

대면 프로그램의 경우

약속정하기



나는 프로그램에 참여하는 동안 아래의 내용을 잘 지킬 것을 약속합니다.

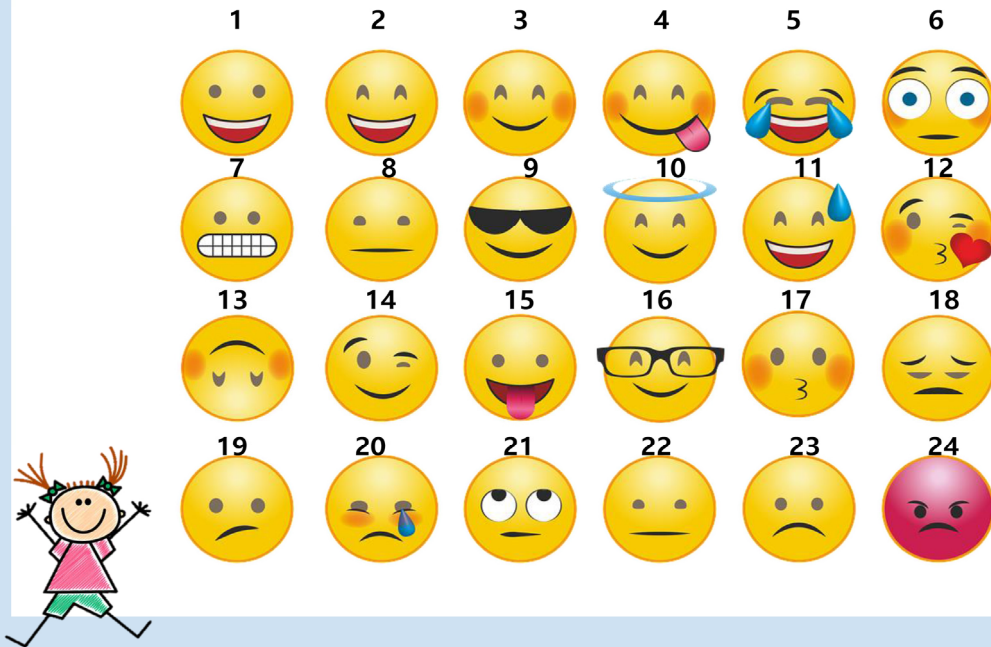
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

2022. .

이름 : (서명)

활동 1. 오늘의 기분(감정)은?

오늘 나의 기분은?



활동 1. 오늘의 기분(감정)은?

오늘 나의 기분은?

- ✓ 자신이 현재 경험하는 감정을 인지할 수 있도록 도와주려는 목적
- ✓ 자신의 감정을 물어보면 그냥 그래요. 모르겠다. 짜증난다라고 대답하는 경우가 다수 > **자신의 감정, 기분을 인지하고 이야기하는 시간이 필요**
- ✓ 다양한 감정이 드러난 이모티콘을 제시하고 자신의 감정에 해당하는 곳에 이름을 적거나 번호를 이야기하도록 함.
- ✓ 그리고 난 후 감정 이모티콘을 선택한 이유와 "오늘 기분이 어떤지 말해줄 수 있나요? 왜 그런 일이 생겼나요?" 등 질문을 하면서 아이들을 기분을 알아보고 적절하게 공감하도록 함.



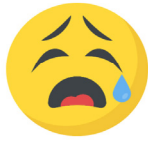
활동 2. 감정의 종류 배우기

6가지 기본 감정에 대해 알아보아요!

- ✓ 6가지 기본감정에 대해 배울 수 있도록 구성
- ✓ 아이들이 어려워하거나 지루해할 수 있으니 예시를 들어 설명해주고, 중간중간 질문을 하며 집중도를 높이면 좋음



기쁨



슬픔



분노



놀람



공포



혐오



활동 3. 감정 알아맞히기



감정 알아맞히기 게임

앞에서 말한 6가지 감정 중 사진 속의 사람들이
어떤 감정을 경험하고 있는 지 맞춰보아요☺

예시



기쁨 슬픔 분노 놀람 공포 혐오

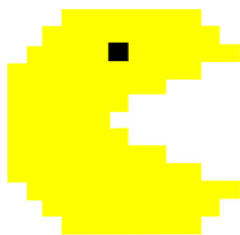


활동 4. 감정 스피드 게임(몸으로 말해요)

감정 스피드 게임

✓ 몸으로 말해요!

- ✓ 말을 하지 않고 몸짓만으로 문제를 내고 술래가 정답을 맞히는 게임
- ✓ 기존의 게임과 다른 점은 감정이 포함된 형용사가 들어가 있다는 점
- ✓ 이 전에 배운 여섯 가지 감정 형용사를 사용하여 정답을 맞히도록 함





1차시 프로그램

3. 마무리

✓ 활동 5. 마무리 인사 및 다음 차시 소개



2차시 프로그램 : 내 마음의 색

✓ 활동 1. 내 감정은 무슨 색일까?



✓ 활동 2. 협동 컬러링

선택하여
진행가능



- 협동하여 그림 그리기
- 협동하여 색칠하기

✓ 활동 3. 마음의 신호등



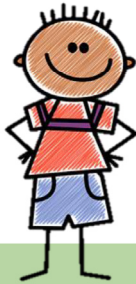
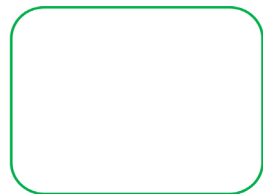
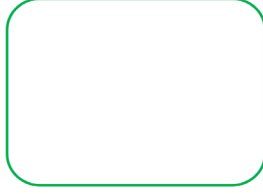
활동 1. 내 감정은 무슨 색일까?

- ✓ 활동 1은 학생들에게 현재 경험하고 있는 감정을 색으로 표현하는 활동과 자신의 감정 색상과 동일한 물건을 찾아오도록 하는 활동 두 가지로 나뉨
- ✓ 학생들에게 오늘 기분이 어떨지 말해보도록 하고, 왜 그런 기분을 경험했는지 물어보도록 함.
- ✓ 그리고 난 후 자신이 느끼고 있는 감정을 색으로 표현해보도록 하고, 자신이 말한 감정의 색과 똑같은 물건을 찾아서 가져오도록 함.

활동 1. 내 감정은 무슨 색일까?

오늘 내 기분을 색으로 표현해보자!!
칸 위에 이름을 적고 색을 칠해보아요.
그리고 왜 그 색을 칠했는지 이야기해주세요☺

홍길동



활동 1. 내 감정은 무슨 색일까?

내 기분 색과 똑같은 물건 찾아오기
(제한 시간 5분)

다치지 않도록 조심해서 찾아보아요☺



활동 2. 협동 컬러링(협동하여 그림 그리기)

협동하여 그림을 그려보자!!!!

선택 1 : 주제어를 주고 모듬끼리 다같이 그리기(제한시간 50초)

선택2 : 주제어를 주고 순서대로 10초 동안 돌아가며 그리기

팀 정하기

선택 1: 가위바위보를 이용한 팀 나누기

선택 2: 사다리게임을 이용한 팀 나누기

활동 2. 협동 컬러링(협동하여 그림 그리기)

선택 2 : 협동하여 그림을 그려보자!!!!

주제어를 들은 후 나누어 준 종이에
한 사람당 10초씩 총 100초 동안 돌아가면서 그림을 그
리고 색칠해주세요 ☺

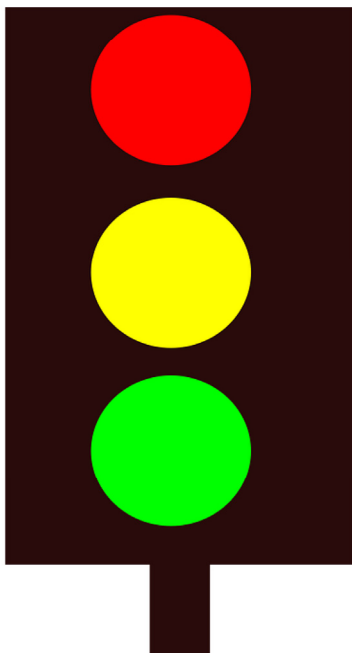
활동 2. 협동 컬러링(협동하여 그림 그리기)

협동하여 그림 그리기(부채 만들기)

1. 나누어 준 부채 뒷면에 자신의 이름을 적습니다.
2. 60초 동안 부채에 주제어에 맞추어 그림을 그려줍니다.
3. 60초가 지나면 (시계방향으로) 부채를 옆에 앉은 사람에게 건네 주고, 이전 사람이 그린 그림을 이어서 그립니다(제한시간 30초).
4. 돌아가며 그리다가 자신의 부채가 돌아오면 끝!
부채 손잡이를 붙이고 마무리를 해줍니다.

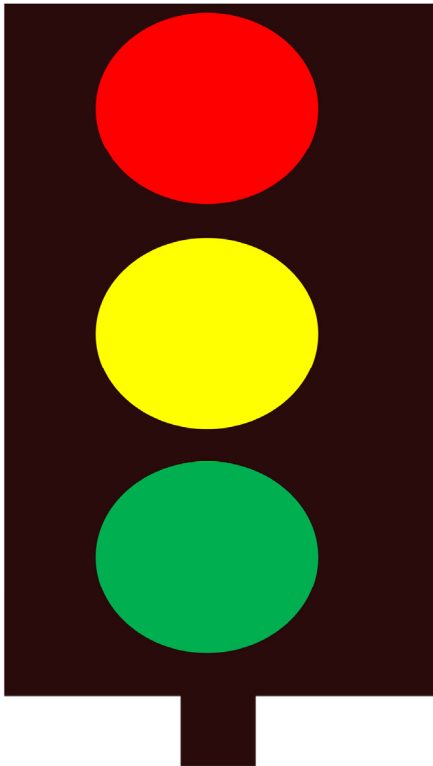
활동 3. 마음의 신호등

마음의 신호등



- ✓ 분노 상황에서 신호등 색을 이용한 마음 신호등 기법을 이용하여 감정을 다스리는 법을 알려줌
- ✓ 저학년의 경우 잘 이해하지 못하고 어려워하는 학생들도 있으니 예시를 들며 설명해주면 좋음

활동 3. 마음의 신호등



마음의 신호등이 뭘까요?

신호등은 무엇인지 잘 알고 있죠?
신호등은 우리가 길을 건널 때
사고가 나지 않고 안전하게 길을 건널 수 있도록
도와줍니다.

빨간불에는 멈추고,

노랑불이면 곧 빨간 색으로 바뀌니 준비
하고 조심해야 해요.

그리고 초록불이 되면 길을 건널 수 있어요.

마음 신호등도 이와 비슷합니다. ☺

활동 3. 마음의 신호등

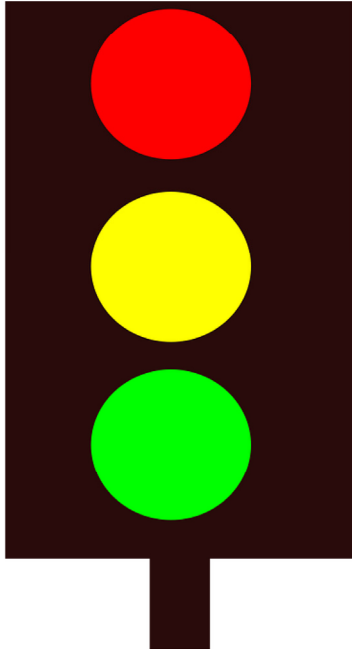
마음의 신호등



화가 나거나 짜증이 나면 어떻게 행동하나요?

활동 3. 마음의 신호등

마음의 신호등



멈추고

(화가 가라앉을 때까지 잠시 기다리기)

생각하고

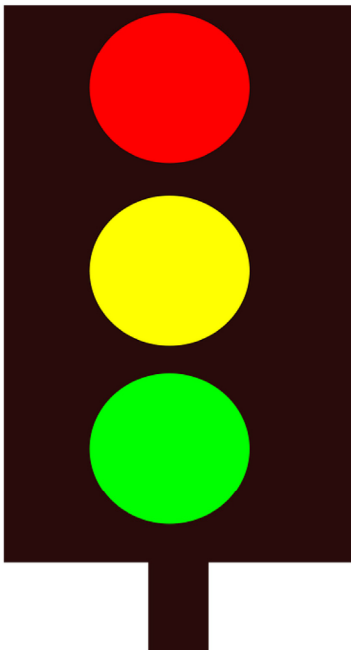
(상대방의 기분이 상하지 않으면서 내 마음을 잘 표현할 수 있는 방법을 찾아보기)

말하기

(화를 내지 않고 차분히 말하기)

활동 3. 마음의 신호등

마음의 신호등 예시



만약에 친구가 00이의 연필을 허락 없이 가져가서 써서 00이가 화가 난 상황이라면?

✓ 00이는 친구에게 소리를 지르거나 나쁜 말을 할 수도 있었지만 마음 신호등을 생각했어요.

어떻게 했을까요?

00이는 **빨간불**을 생각하며 화가 가라앉을 때까지 잠시 기다렸어요. 그리고 **노란불**을 떠올리며 어떻게 이야기해야 친구의 기분이 상하지 않으면서 내 기분을 표현할지 생각해봤어요. 그리고 준비가 다된 후 **초록불**을 생각하며 친구에게 화를 내지 않고 차분하게 이야기 했어요.

“00아, 나는 네가 내 연필을 마음대로 가져가서 기분이 좋지 않았어. 다음부터는 내 물건을 가져가기 전에 빌려줄 수 있냐고 물어보면 좋겠어”

2차시 프로그램

3. 마무리

- ✓ 활동 5. 마무리 인사 및 소감 나누기



성 실 상

이름 :

위 학생은 긍정적인 모습으로 성실하게
비대면 정서조절 프로그램에 참여하였기에
이 상장을 주어 칭찬합니다.

00초등학교 교사 000



꿈지락 교실 적용방안 의견 나누기

정서조절 프로그램 질의응답



감사합니다😊



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

초등

③ 1영역: 치유와 성찰

학교 안 소행성 B612호 교실:
내 마음의 별을 찾아서

김명숙 보건교사
(상현초등학교)

2022

NFI 한국청소년정책연구원



초등 꿈지락교실 1영역 - 치유와 성찰 운영과 나눔

학교 안 소행성 B612호 교실

내 마음의 별을 찾아서

용인 상현초 김명숙

나눔 목표

- 1 학교 내 대안교실을 이해한다.
- 2 우리 학교에 필요한 운영 계획을 수립할 수 있다.
- 3 부담감을 덜고 실천의지를 다진다.

활동 안내

I. 도입 : 대안교실의 이해

II. 전개 : 활동 1. 모둠활동 = 의견나누기

활동 2. 모둠 및 개인활동 = 사례나눔+활동적용

III. 정리 : 질문과 답 & 소감 나누기

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

학교 내 대안교실은 _____이다.

선생님들의 생각을 정리하여
문장을 완성하시고
키워드와 이유를
별 모양 메모지에 기록해 주세요.

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

1. 학교 내 대안교실이란?

학업중단 예방을 위하여

학교생활 부적응 학생의 다양한 교육적 요구를 충족시킬 수 있도록

일반학급과 구분하여 대안교육 프로그램을 운영하는 별도의 학급

일과 시간 중 운영이 핵심!!

학업중단숙려제의 정의와 다르지만

학업중단숙려제 대상학생이 참가할 수 있는 프로그램

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

2. 학교 내 대안교실 교육과정 운영의 법적 근거

[초.중등교육법] 제28조(학습부진아 등에 대한 교육)

[초.중등교육법시행령] 제54조(학습부진아 등에 대한 교육 및 시책)

교육부-학생복지정책과-6279(2014.10.20)

: 학교 내 대안교실 담당교원 수업 시수 인정 협조

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

3. 학교 내 대안교실의 목적

- 학생들의 꿈과 끼를 살리는 다양한 교육 기회 제공
- 학교 부적응 학생에게 유의미한 학교생활 지원
- 다양한 교육을 원하는 학생들에게 대안적 교육 기회 제공
- 학생들의 교육소외를 해결할 수 있는 학교의 교육역량 제고
- 서로 존중하고 협력하는 교육환경 조성

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

4. 운영 방침

- 대상 : 부적응 학생, 위기학생, 학업중단 예상 학생
- 학생 & 학부모 동의(필수)
- 3인 이상의 교직원으로 대안교실 운영팀 구성(필수)
- 무학년 & 단일학년제 등 자유롭게 선택
- 별도의 공간마련(가급적)
- 소속학급 교과시간 인정
- 다양한 형태의 프로그램 운영 가능(요일제, 기수제, 반일제)

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

5. 유의사항

- 전체 & 전교생 대상 프로그램 아님
- 운영시간은 정규 수업시간 내로 편성
- 별도의 교원증원, 시간강사 채용, 학급 증설 형태 아님
- 프로그램 운영 시 담당교사 반드시 입장 지도
- 외부 체험 활동 시 안전교육 필수(내부결재에 포함)

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

6. 운영 절차 : 준비 - 전개(실행) - 평가

단계	내용
준비: 3-4월	- 운영예산 편성, 운영계획 수립 - 홍보 및 운영팀 구성, 참여학생 선정 및 오리엔테이션, 가정통신문 발송
실행: 5-11월	- 학급이름, 기본규칙 정하기 - 프로그램 안내와 운영, 학생변화 관찰
평가: 12월	- 결과보고 및 정산 - 수요 확인 및 차년도 운영 계획

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

7. 운영팀

- 관리자와 업무담당자를 포함한 **3인 이상 교직원**
- 학생 모집 및 변경사항 **협의**
- 프로그램 계획 및 변경 사항에 대한 협의
- 예산 사용 방법 등에 대한 협의
- 그 밖의 대안교실 운영에 대한 전반적인 **의사 결정**

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

8. 운영 형태 및 프로그램 운영 설계

- 반일제 : 오전 또는 오후에 매일 운영
- 요일제 : 특정한 요일에 운영
- 기수제 : 기간을 정하여 운영
- 주제별 : 치유, 공동체 체험, 진로직업, 학습 자기계발
- 유형별 : 학생의 특성을 고려한 설계(부적응, 무기력, 다문화 등)

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

8. 대안교실에 참여하는 학생에 대한 선생님의 생각

무서운 아이
(마음이) 아픈 아이
외로운 아이
공부에 관심 없는 아이
말썹꾸리기
문제아
부적응아

I. 도입 : 학교 내 대안교실의 이해

9. 대안교실 업무 담당자



이미지출처 : 네이버

나는 어떤 리더, 선생님 인가?

아래 4개의 상자 중 **가장 피하고 싶은 상자 1개**

고통 스트레스

이 소포를 열면
하기 싫은 일이
마구마구 생긴다.

내가 어려워하고
힘들어하는 일들이
마구 쏟아져 나온다.

고통스럽고
스트레스 지수가 확 !!!
올라간다.

거절 귀찮음

이 소포를 열면
친한 사람들이
갑자기
나에게 어려운 부탁을
하기 시작한다.

문제는
거절하면 상대가
너무 서운해 해서
거절하기가 어렵다.

비판 조롱

이 소포를 열면
사람들이
내가 하는 일에
사사건건 비판한다.
내가 없는 자리에서 조
롱하기도 하는데

문제는
돌고돌아
다시 내 귀로 들어온다.

**의미없음
중요하지 않음**

이 소포를 열면
사람들은
나에게
중요한 일은
말기지 않게 된다.

사람들 사이에서
존재감도 없어진다.

나는 어떤 리더, 선생님 인가?

나는 어떤 유형인가요?

같은 유형끼리 모둠을 만들어 주세요

Ⅱ. 전개 : 활동 1. 모둠활동: 의견 모으기

[월드카페]

- 다양한 의견이 필요할 때 사용한다.
- **옹고 그른 의견은 없다.**
- 의견판에 자유롭게 자기의 의견을 적는다.
- 카페주인은 움직이지 않고 방문하는 손님을 맞이하고, 의견을 모으며 진행한다.
- 나머지 카페원은 종소리에 따라 **다른 카페로 이동**하며 의견 나눔에 참여한다.

[규칙]

- 카페에서 의견을 나누는 시간은 5분
- 종소리 1번 멈춰, 2번 이동, 3번 사회자에게 집중해 주세요

Ⅱ. 전개 : 활동 1. 모둠활동: 의견 모으기

1차. 우리카페 : 주제 확인과 의견 나누기 [5분]

2차~3차 이웃카페 : 의견 나누기 [10분]

4차 다시 우리카페 : 발표할 의견 모으기 [5분]

활동
순서

Ⅱ. 전개 : 활동 1. 모둠활동: 의견 모으기

토의
주제

1. 대상자 선정 방법
2. 담당자가 된 소감과 현재의 심정
3. 소개해 주고 싶은 프로그램과 선정 이유
4. 운영할 때 어려운 점과 해결방안
5. 학부모 동의를 받는 방법

1

2

3

주제 선택 → 용지 중앙에 선택한 주제 기록 → 모둠토의 시작

Ⅱ. 전개 : 활동 1. 모둠활동: 의견 모으기

모두가 즐거운 대안교실 운영 방법을 찾아서

카페별 의견 발표

Ⅱ. 전개 : 활동 2. 꿈지락 프로그램 소개

저학년과 고학년 각 4개 영역 - 21차시 - 각 차시 40분 운

영역	초점	저학년	고학년
① 치유와 성찰	자존감 향상	6차시	6차시
② 공동체적 관계	사회성 향상	6차시	6차시
③ 자기조절	집중력 향상	3차시	3차시
④ 자기개발 / 진로탐색	감정과 흥미 탐색	(자기 개발)6차시	(진로 탐색)6차시
전체		4개 영역(총 21차시)	4개 영역(총 21차시)

Ⅱ. 전개 : 활동 2. 꿈지락 1영역 소개

초등
저학년

| 1영역 : 치유와 성찰

■ 나를 이해하고 사랑해요

목 표

- 자기표현과 수용으로 심리적 안정감 형성
- 자기절제와 규칙준수를 위한 동기 형성
- 타인에 대한 이해로 긍정적 대인관계 형성

차 시

내 이름을
찾아요

내 감정은 이래,
너는?

색깔로
가득히

구름 위를
걸자!

가족
해바라기

정말 잘
하고 있어!

Ⅱ. 전개 : 활동 2. 꿈지락 1영역 적용 사례 나눔

학교 안 소행성 B612호 교실

내 마음의 별을 찾아서

1. 현황
2. 필요와 목적
3. 운영방법

1. 현황

가. 건강조사 결과 - 상담을 원함. 학교가기 싫음(최근 30일 이내) -137명 (전체 1460명)

나. 정서행동특성검사 결과 - 관리군(1, 4학년) 52명 (전체: 528명)

다. 담임교사가 추천한 학년별 도울아동 - 28명/ 맞벌이 가정 65% 이상(5년 누적통계)

라. 학교 안 대안교실 운영 현황

217명

14.86%

학년	프로그램	중점사항	공통사항	외부자원(협력기관)
1. 2	개인	적응	상담 학생 학부모 담임교사	용인교육지원청
3. 4	개인, 그룹	도래관계		용인시정신건강복지센터
5. 6	그룹	자기계발(진로)		스쿨닥터(지정병원 소속)

2. 필요와 목적

소행성 B612호

필요

아이들 = 의지할 곳, 정서적 도움 받기, 속도 맞추기

선생님들을 돕기 위한 **디딤돌**

소행성 B612호

목적

잠깐 숨을 돌릴 수 있는 **쉼터**

아이들을 자세히 바라볼 수 있는 **협업자**

꿈지락
저학년

3. 운영 방법

- ❖ 대상 : 3학년 남학생 2, 여학생 1명, 총 3명
- ❖ 기간 : 2019. 9. 17 ~ 11. 27
- ❖ 영역 : 저학년 1영역 치유와 성찰 - 내 마음의 보석 찾기
- ❖ 시간 : 매주 수요일 4~5교시 동아리(2차시/ 1주), 총 21차시

꿈지락 1영역 : 내 마음의 보석 찾기

취지	방법
- 주의 집중 부족 및 또래관계 부적응 해소 - 감정 변화에 대한 관심과 표현법 익히기 - 주변 상황의 긍정적인 부분에 초점 두기 - 집중력을 키우고, 차분해 지는 법 연습하기 - 자극과 변화, 소통법을 익히는 기회 제공	- 사전 준비 - 운영 협의회 조직 - 사전협의 : 대상자 추천 및 참여 동의서 작성 대상자 및 학부모 상담 실시 프로그램 선정과 운영방법 협의 - 학교 내 협력 - 교육과정 재 구성 (주지교과 지양, 전담교사 운영 시간 반영) - 교사 협의체 구성, 교실 수업에 대한 정보공유 - 대안교실 수업내용과 결과 공유

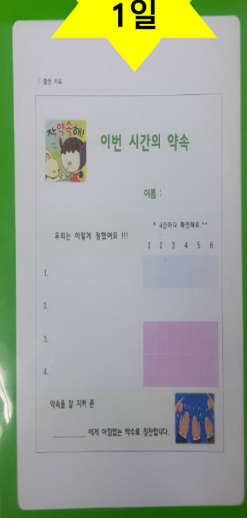
준비
와
협력

부족 및 부적응 **해소**와 **기회**의 **제공**

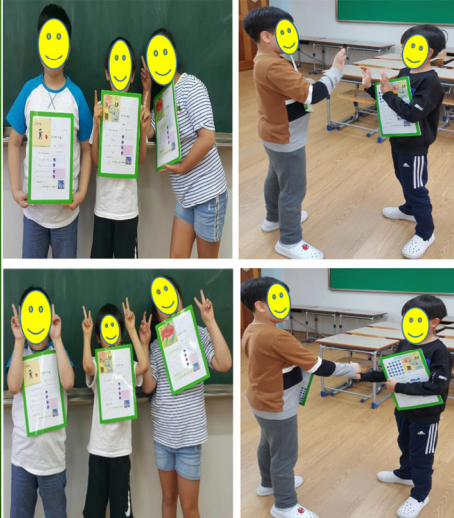
소행성에서
1일



내이를 찾기



약속 정하기



3단 인사하기

소행성에서 2일

연한 감정, 진한 감정

감정 단어	기본 좋은 감정	보통의 감정	기본 나쁜 감정
기쁨	행복	즐거움	슬픔
마주	1. 화남	2. 화남	3. 화남
친하게	4. 화남	5. 화남	6. 화남
다들	7. 화남	8. 화남	9. 화남
친하게	10. 화남	11. 화남	12. 화남
연하게	13. 화남	14. 화남	15. 화남
다들	16. 화남	17. 화남	18. 화남
연하게	19. 화남	20. 화남	21. 화남
마주	22. 화남	23. 화남	24. 화남
연하게	25. 화남	26. 화남	27. 화남

연한 감정, 진한 감정

감정 단어	기본 좋은 감정	보통의 감정	기본 나쁜 감정
기쁨	행복	즐거움	슬픔
마주	1. 화남	2. 화남	3. 화남
친하게	4. 화남	5. 화남	6. 화남
다들	7. 화남	8. 화남	9. 화남
친하게	10. 화남	11. 화남	12. 화남
연하게	13. 화남	14. 화남	15. 화남
다들	16. 화남	17. 화남	18. 화남
연하게	19. 화남	20. 화남	21. 화남
마주	22. 화남	23. 화남	24. 화남
연하게	25. 화남	26. 화남	27. 화남

연한 감정, 진한 감정

감정 단어	기본 좋은 감정	보통의 감정	기본 나쁜 감정
기쁨	행복	즐거움	슬픔
마주	1. 화남	2. 화남	3. 화남
친하게	4. 화남	5. 화남	6. 화남
다들	7. 화남	8. 화남	9. 화남
친하게	10. 화남	11. 화남	12. 화남
연하게	13. 화남	14. 화남	15. 화남
다들	16. 화남	17. 화남	18. 화남
연하게	19. 화남	20. 화남	21. 화남
마주	22. 화남	23. 화남	24. 화남
연하게	25. 화남	26. 화남	27. 화남

감정표현하기 - 레인스틱으로 감정표현하기 추가

소행성에서 3일

① 좋아하는 친구(이름)
② 좋아하는 음식
③ 좋아하는 동물
④ 좋아하는 색깔
⑤ 좋아하는 계절
⑥ 좋아하는 장소
⑦ 좋아하는 사람
⑧ 좋아하는 것
⑨ 좋아하는 것
⑩ 좋아하는 것

내가 좋아하는 것을 찾고, 색깔로 가득히 표현하기
- 시각적인 표현과 함께 미세한 촉각을 느끼고 자신의 감정도 섬세하게 다룰 줄 아는 연습의 시간
순간순간 거칠게 느껴졌던 아이들의 표현이 시(時)처럼 부드럽고 따뜻하게 변하는 것을 확인하는 활동
적극 권장하고 싶은 시간

① 좋아하는 친구(이름)
② 좋아하는 음식
③ 좋아하는 동물
④ 좋아하는 색깔
⑤ 좋아하는 계절
⑥ 좋아하는 장소
⑦ 좋아하는 사람
⑧ 좋아하는 것
⑨ 좋아하는 것
⑩ 좋아하는 것

벌을 받는 것 같다는 표현을 하는 아이

바람이 나뭇잎을 만져주는
소리를 들을 수 있는 아이들




눈 감고 신문지 공 만들기 1 **소행성에서 4일** 눈 감고 신문지 공 만들기 2



선물로 주고 싶은 공



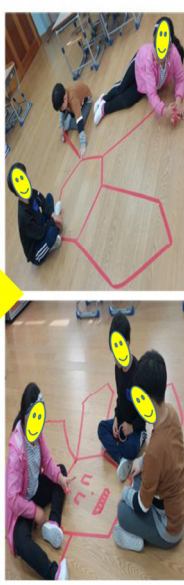
볼 수만 있는 공



친구들이랑 놀고 싶은 공



협동



신나는 역할놀이 !!!



사과의 비밀




우리들의 설계로 만든 해바라기 집







소행성에서 6일

잘되고 있는 것들 발표하기







아름답고 긍정적으로 바라보기

단풍잎 우표



감사편지 쓰기

잘되고 있고, 아름답고, 긍정적인 것들

4. 수료



선생님~

- ♥ 나는 교장실에 처음 와 봤어요.
- ♥ 교장선생님께 이런것을 받는것은 처음이에요.
- ♥ 친구들에게 자랑할 꺼예요.

3명의 아이들은

즐겁게 참여한

소행성 B612호 교실을
아쉬워하며 수료하였다.

Ⅱ. 전개 : 활동 2. 꿈지락 1영역 적용 **적용하기**

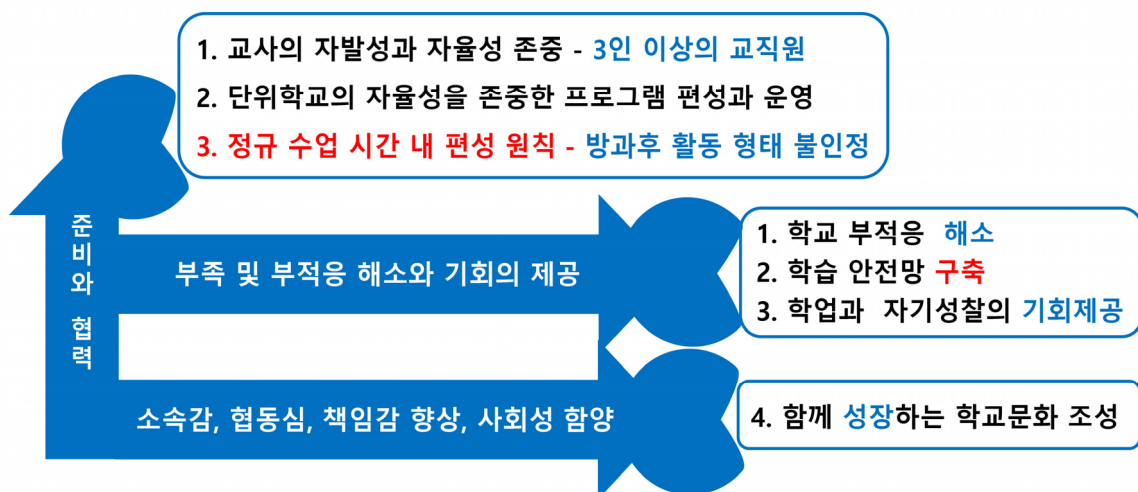


[스칸디아 모스+알]을 활용한 치유와 성찰

“마음의 먼지를 털고, 알을 깨뜨리자”



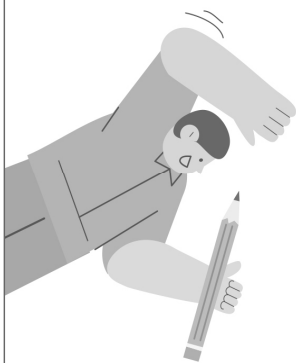
Ⅲ. 정리



달으며 나누고 싶은 이야기

탄생(Birth)과 죽음(Death) 사이의
선택 (Choice)

B와 D사이의 C 



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍



중등(중등I, 중등II)

❶ 2영역: 공동체적 관계 맺기

| 유춘옥 교사(인일여자고등학교)

❷ 3영역: 진로 탐색

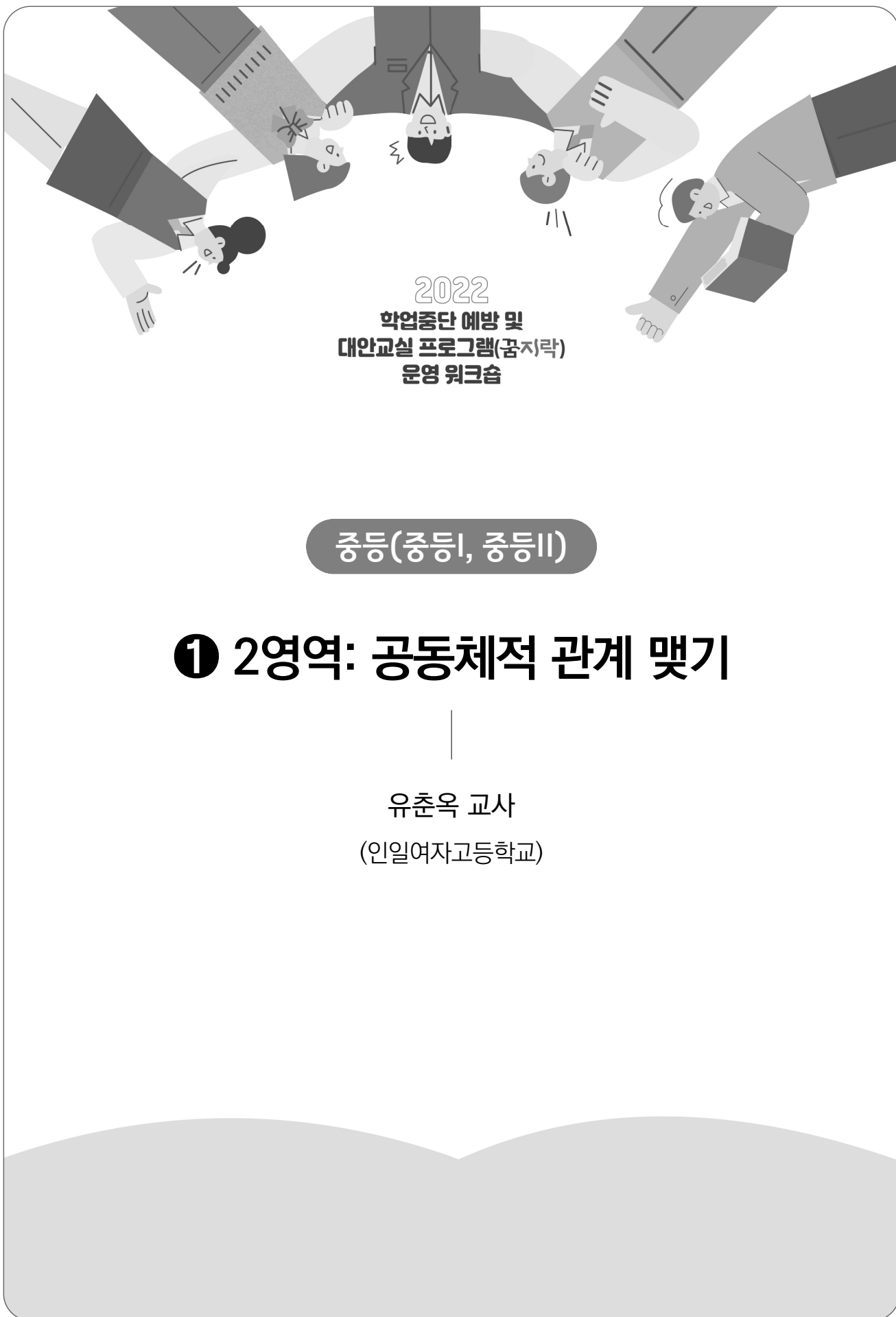
| 현수민 대표(굿스토리교육연구소)

❸ 4영역: 자기계발

| 손진희 교수(송실사이버대학교)

❹ 사례발표

| 김남우 교사(조남중학교)



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

중등(중등I, 중등II)

① 2영역: 공동체적 관계 맺기

유춘옥 교사
(인일여자고등학교)

학업중단예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 워크숍

공동체적 관계 증진

강사 : 인일여자고등학교 유춘옥

도입

강의 소개

- 코로나 19 지속화로 **대면과 비대면** 수업 구안 필요
- 학생중심 수업을 중심으로 대면과 비대면 활동을 체험활동으로 운영
- 같은 계열을 패턴으로 단계별 활동을 통해 전이 효과가 이루어지도록 운영
- 재활용품을 활용해 수업 도구를 만들어 활용함으로써 ‘무엇이든 의미 있는 쓰임’에 대한 인식을 통해 자존감 높이기를 실천
- 다양한 도구를 만들고 활용하며 상호 소통과 협력을 통해 공동체적 관계를 형성

강의 계획

진행순서	시간	내용	10분	휴식 시간
도입	10분	- 강의 목적 소개 - 대면과 비대면 활용가능 한 활동 안내 - 주변의 다양한 재활용품으로 수업 도구 활용을 통해 자존감 높이기와 협동적 활동 하기 등 체험 중심으로 활동하기 - 강의 운영 제시 - 대면과 비대면 활동을 체험 중심으로 운영 - 다양한 변형 도구를 활용한 신체활동을 통해 자존감 높이기, 공동체적 관계 형성하기 등 체험활동 하기		
전개	10분	강의 1. 오프닝 신체활동(팔래체조, 카운트 송 등 활용 준비운동) 2. 강의 안내 PPT 활용 소개		
	30분	활동 1. 공동체적 관계 : 힘을 합치자 - 출라후프 활용게임(협력) - 출라후프 이어달리기-출라후프 우정 전달게임-보스를 지켜라 게임 - 한마음 탕탱볼 게임(준중) - 원바운드패스게임 - 탕탱볼 탁구 게임- 한마음 탕탱볼 배구 게임 - 다양한 이어달리기 게임(배려) 2인3각 이어달리기-배려 이어달리기-장애물 이어달리기 활동 2. 공동체적 관계 : 터놓고 말하기(소통) - 소통을 전락게임 - 빙고게임(3x3) - 내맘지켜라 게임 - 3패스 소통 농구 - 상호 소통게임 - 스피드 게임 - 풍뎡콩 넣게 게임 - 탑쌓기 게임 - 소통 도구 게임 2인1조나르기 게임-출라후프 연결게임-탁구공 나르기 게임	20분	활동 3. 재활용 도구를 활용한 수업 체험하기 (우리는 소중한 사람 : 자존감 높이기) - 재활용 도구 만들어 수업에 활용하기 (10분) - 딱지 만들기, 페이퍼링 만들기, 캔다마, 종이공 만들기 - 모듬별 도전 챌린지 게임1(도전 30초) (딱지치기1회- 발목 줄넘기 5회- 제기차기3회 - 페이퍼링 1회 성공) - 신체가위바위보 5회 - 캔다마 1회 성공 - 모듬별 도전 챌린지 게임2 (도전60초) (출라후프 허리 돌리기 5회- 하프스쿼트 (5회)- 발목 줄넘기 5회) - 탕탱볼 언더 토스5회-오버토스5회 - 제기차기 5회 - 탁구공 넣기 - 신체 가위바위보5회 - 캔다마 1회) - 모듬별 도전 챌린지 게임3(도전 90초) - 종이공 양손 올려치기 10회 - 딱지 뒤집기1회- 제기차기5회 - 병뚜껑 숏1회 성공 - 페이퍼링 2회 성공- 탁구공 넣기 2회 - 종이공 숏1회 - 웃고리 양궁1회 - 가위바위보 5회- 캔다마2회 성공 - 회나래 마무리 운동(포크댄스) 또는 카유티 송 * 수업 장소에 따라 강의 내용이 변형 될 수 있음
마무리	10분	질문과 답 및 소감 나누기		

협동과 관련된 영상자료 : 팀



전개

수업 운영 : 오프닝 신체활동



전개

수업 운영1 : 힘을 합쳐라

홀라후프 활용게임

- 홀라후프 이어달리기
- 홀라후프 우정을 전달해
- 보스를 지켜라

한마음 탕탱볼 게임

- 원바운드 패스 게임
- 탕탱볼 탁구 게임
- 한마음 탕탱볼 배구

다양한 이어달리기

- 2인3각 이어달리기
- 배려 이어달리기
- 장애물 달리기

홀라후프 활용게임(1): 홀라후프 이어달리기

홀라후프 이어달리기 게임 방법

- 달리기 수준을 고려해 서로 맞추며 달리는 배려 체험으로 더불어 함께 하는 공동체 활동의 이해이다.
- 2인1조로 홀라후프를 잡고 달려 반환점을 돌아 오는 게임이다



홀라후프 활용게임(2): 홀라후프 우정을 전달해

홀라후프 우정전달게임 게임 방법

- 학기초 상대를 이해하고 배려하는 존중 활동으로 홀라후프를 전달하며 이름을 소개하는 체험활동
- 조별로 일렬로 서서 손을 잡는다. 연결된 상황에서 신체를 활용해 홀라후프를 마지막까지 전달한다.
- 전달 과정에서 이름을 소개하고 “OO아! 우정을 전달해” 라고 외쳐준다.



홀라후프 활용게임(3): 보스를 지켜라

‘보스를 지켜라’ 게임방법

- 다양한 어려운 상황을 서로 도우며 극복하는 활동 체험
- 4인1조로 술래와 보스를 정한다. 술래는 보스를 잡으려 하고 나머지 2인은 보스를 지키려 막는다.



한마음 탕탕볼 게임(1): 원바운드 배구게임

원바운드 배구게임 방법

- 타인이 잘 받을 수 있도록 전달하는 과정으로 배려와 협력의 역량을 키우는 활동이다
- 원 또는 자유롭게 서서 신체를 활용하여 공이 계속 살리는 게임이다.
- 모둠별 게임을 할 수 있다.(시간제한 게임, 일정 개수 게임 등)



한마음 탕탱볼 게임(2) : 탕탱볼 변형 배구

탕탱볼 변형 배구 게임 방법

- 타인이 득점할 수 있도록 지원하는 게임활동으로 배려와 협력 역량을 키우는 활동 이다.
- 2인~5인까지 활동이 가능하며 상대 공을 원바운드로 한번 잡을 수 있고 잡은 공은 센터에게 던져 주면 센터는 우리팀 공격수가 스파이크 할 수 있도록 잡아서 올려 준다.



한마음 탕탱볼 게임(3) : 한마음 탕탱볼 게임

한마음 탕탱볼 배구 게임 방법

- 상대와 게임을 할 수 있도록 서로 협력하는 게임으로 공동체 역량을 키우는 활동이다.
- 2인~5인이 활동할 수 있으며 반드시 3번 패스할 수 있도록 한다.



다양한 이어달리기(1): 2인3각 이어달리기

2인3각 이어달리기 게임 방법

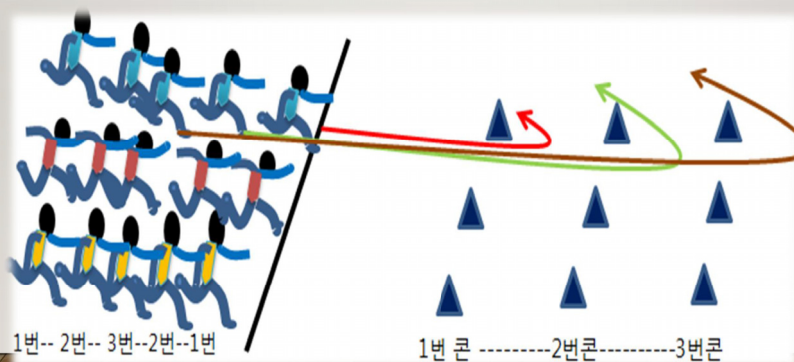
- 타인과 리듬을 맞추며 달리는 경기를 통해 배려와 협력을 체험한다.
- 조별로 2인3각 이어달리기를 한다.



다양한 이어달리기(2): 콘 활용 배려 달리기

콘 활용 배려 달리기 게임 방법

- 조원의 기능 수준에 따라 달리는 코스를 정하게 한다.
- 코스를 정할 때 서로 배려하며 자신의 능력을 정확하게 파악할 수 있도록 안내 한다.



다양한 이어달리기(3): 장애물 달리기

장애물 달리기 게임 방법

- 5개의 장애물을 설치하며 장소가 협소할 경우 변형토너먼트를 실시한다.
- 조별로 이어달리기를 실시한다. 초가 빠르거나 결승점에 먼저도달 할 경우 승리팀이 된다.



전개

수업 운영2 : 터놓고 말해요

소통 전략 게임

- 빙고게임 (3x3)
- 내땅 지켜라 게임
- 3패스 소통 변형게임

상호 소통 게임

- 스피드 게임
- 콩딱콩 넣기 게임
- 탑 쌓기 게임

소통 도구게임

- 2인1조 나르기 게임
- 탁구공 나르기 게임
- 컵 나르기 게임

터놓고 말해요<1> : 빙고 게임

빙고게임(3x3) 방법

- 조별게임으로 훌라후프 (또는 마커)를 활용하여 빙고 게임을 한다.
- 가로, 세로, 대각선 중 한줄을 먼저 만드는 팀이 승리한다.



터놓고 말해요<1> : 내 땅을 지켜라 게임

내 땅을 지켜라 게임 방법

- 조별 순으로 나눠 오재미를 5개씩 주고 시작하며 조별로 전략을 구성해 게임을 운영함.
- 우리땅을 제외하고 나머지 구역에서 콩주머니를 가져와 시간내 가장 많이 모은 팀이 승리



터놓고 말해요<1> : 3패스 전략 변형 게임

3패스 전략 변형 게임

- 팀을 나눠 공격 시 3번 이상 패스를 성공해야 슛을 던질 수 있음 (득점게임)
- 팀원 중 1명이 공대 역할을 하며 날아온 공을 일정구역에서 잡으면 득점이 된다.



상호 소통 게임<1> : 스피드 소통게임

스피드 소통 게임 방법

- 팀별로 제시된 주제에 따라 스케치북에 지시어를 작성한다(동물, 가수, 운동종목 등)
- 의자에 앉는 사람이 지시어를 맞출 수 있도록 조원들이 설명을 한다. [일정시간내 가장 많이 맞추기]



상호 소통 게임<2> : 콩딱콩 넣기 게임

콩딱콩 넣기 게임방법(성공게임)

- 조별 게임으로 2인 1조 공을 받는 사람(1)과 던지는 사람으로 구분하여 탁구공을 넣는 게임이다
- 일정 거리를 이어달리기로 연결하여 가장 많이 탁구공을 받은 팀이 승리 팀이 된다.



상호 소통 게임<3> : 전략 농구 게임

전략 농구 게임 방법

- 팀을 나눠 일정시간 동안 전략 농구 게임을 실시하며 토너먼트로 이루어짐
- 팀을 나눠 공격시 3번 이상 패스를 성공해야 슛을 던질 수 있다.(공동체 소통 게임)



소통 도구 게임 (1) : 2인1조 나르기 게임

2인1조 나르기 게임방법

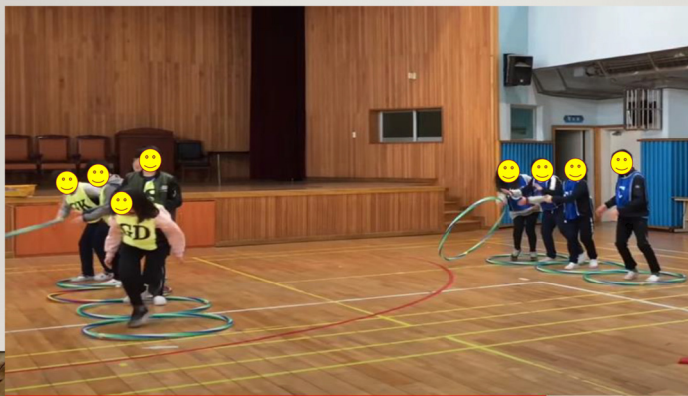
- 2인 1조가 되어 종이컵을 나르는 게임으로 상호 소통을 통해 조율을 잘 해야 한다.
- 이어달리기 게임으로 상호 배려하며 도구를 운반해야 한다(상호 소통과 배려 기르기)



소통 도구 게임 (2) : 훌라후프 연결게임

훌라후프 연결 게임 방법

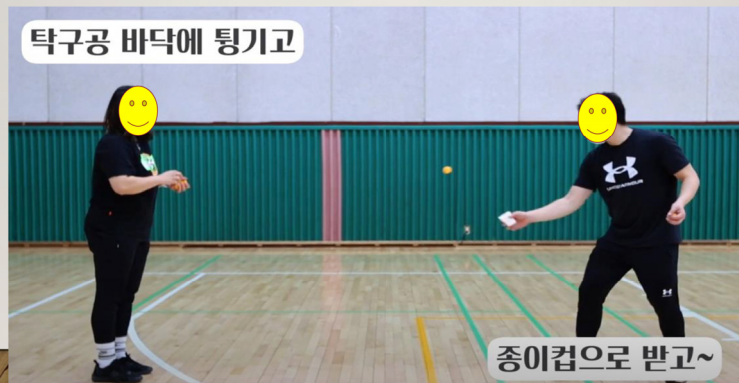
- 2팀씩 경기를 하며 토너먼트로 이어진다.
- 훌라후프를 앞으로 나르며 이동하는 게임으로 훌라후프가 있어야 이동 가능



소통 도구 게임 (3) : 탁구공 나르기 게임

탁구공 나르기 게임 방법

- 2인1조가 되어 종컵만을 사용하여 탁구공을 바닥에 던져 받으며 이동한다.
- 농구의 이동 패스형식과 유사한 게임방식 이다.[못 받을 경우 그 자리에서 다시]



재활용 도구를 활용한 수업 체험

(우리는 소중한 사람 : 자존감 높이기 프로그램)

딱지만들기	페이퍼링 만들기	종이공만들기	캔다마만들기	병뚜껑놀이	제기만들기
					
딱지 2개 이상	페이퍼링 3개	종이공 5개	캔다마 1개	미니, 박스 골대 각각 1개	제기 1개

I

수업 의 의도



2

재활용과 새로움 ..그리고 탄생



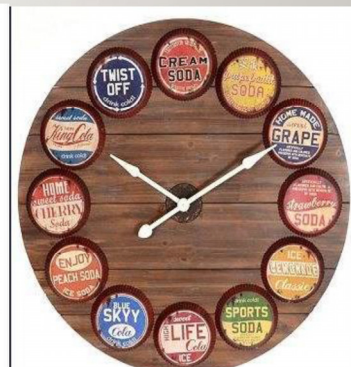
페드 병을 활용한 고양이 먹이통



유리병을 재활용한 저금통

빈 우유통으로 만든 꽃병

페트병을 이용한
다용도 정리함



병뚜껑을 활용한 시계 만들기

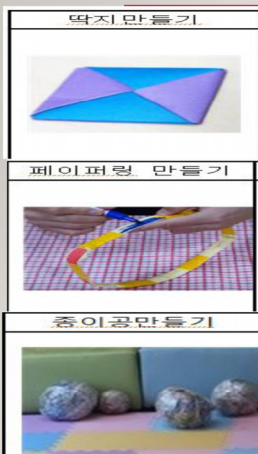
• 재활용의 탄생 <https://www.youtube.com/watch?v=Gex2Y8pQRck> 폐품 재활용 https://www.youtube.com/watch?v=7_sosvGAglN

종이 도구 만들기 (딱지, 페이퍼 링, 종이 공)

1. **종이공 만들기:** 신문지나 A4 등 주변에 버려지는 종이를 재활용해 만들며 종이를 꾸겨서 동그랗게 만들고 테이프로 마감 처리.
2. **페이퍼링 만들기:** A4종이(또는 두꺼운 홍보지 등)를 접어서 막대기 모양으로 한 후 원모양으로 만듦(가로10cmx30cm2장을 연결하여 만듦)
3. **딱지 만들기:** 광고지 및 재활용 종이 등을 활용하여 딱지를 만듦.

Tip: 영상을 참고 하여 활용하기 바람.

창의적 도구 만들기 (캔다마, 제기 등)



창의적 도구 만들기 영상-캔다마, 제기



도전 **챌린지** 활동

I

수업 의 의도



할 수 있다! 난 도전한다.



어떤 모습이라도 난 할 수 있어!

생각의 전환! 틀을 깨는 사고!

출처: <https://blog.naver.com/jel36811941971>

출처: <https://cafe.daum.net/kyung114/MZQD/3886?q=%ED%95%A0+%EC%88%98+%EC%9E%88%EB%8B%A4%EB%8A%94+%EC%83%9D%EA%B0%81&re=1>

도전의 가치: 무한도전



(출처: 무한 도전, 조정편 https://www.youtube.com/watch?v=ZB_l9qEPZRQ)

전개

수업 운영3 : 우리는 소중한 사람

재활용 도구 만들기

- 딱지, 종이공 만들기, 페이퍼링 만들기, 켄다마 만들기 등

도전 챌린지(30초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

딱지치기 1회

발목 줄넘기 5회

페이퍼링 1회

켄다마 1회

신체 가위바위보 3회

도전 챌린지(60초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

후프헤리돌리기 5회

하프스쿼트 5회

발목줄넘기 5회

언더토스 5회

오버토스 5회

켄다마 1회

신체 가위바위보 5회

탁구공 넣기

제기차기 5회

도전 챌린지(99초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

종이공 양손
올리기 10회

딱지뒤집기
1회

제기차기
5회

병뚜껑 슛
1회

페이퍼링
2회

켄다마 2회
성공

신체가위
바위보 5회

웃고리
양궁 1회

종이공 슛
1회

탁구공 넣기
1회

도전 30초 챌린지

도전 챌린지(30초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

딱지치기 1회

발목 줄넘기 5회

페이퍼링 1회

켄다마 1회

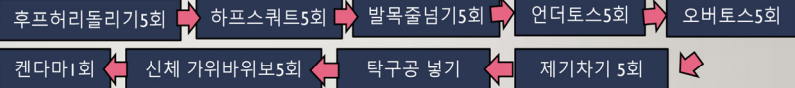
신체 가위바위보 3회



도전 60초 챌린지

도전 챌린지(60초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지



도전 99초 챌린지

도전 챌린지(90초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

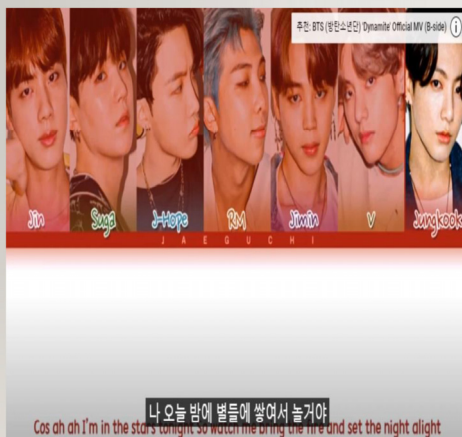


카운터 송으로 따라하기



출처: <https://www.youtube.com/watch?v=wYg3W24w99A&t=240s>

음악



출처: https://www.youtube.com/watch?v=KhZSDC_d7w6s&list=PL



출처: <https://www.youtube.com/watch?v=0ZtRFdlinAQ>



연수를 마무리 하겠습니다.

감사합니다.



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

중등(중등I, 중등II)

② 3영역: 진로 탐색

현수민 대표
(굿스토리교육연구소)

꿈지락 워크숍

진로영역 현수민 (중등)

초성으로 시작하는 물건을 꺼내 주세요

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ

ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

초성으로 시작하는 재능을 작성해보세요

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ

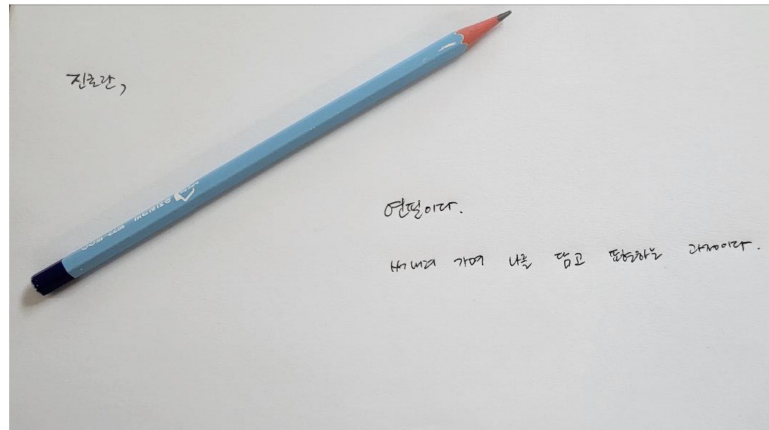
ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

내가 좋아하고 잘하는 일이라면, 그건 내 재능이야!!

만들기	줄넘기	친구 웃게 하기	숫자	말하기
친해지기	놀이	책 읽기	집중하기	열심히 하기
게임	운동	컴퓨터	참기	이해하기
상상하기	그리기	로봇	과학	종이접기

무엇이든 되는 상상!!!!

- #. 진로
- #. 꿈
- #. 일
- #. 미래
- #. 가능성
- #. 나



꿈지락 프로그램 진로영역

재
능
이
란

어떤 일을 하는데 필요한 재주와 능력
개인이 타고난 능력과 훈련에 의하여 획득된 능력

남보다 더
잘하는 것?

난 너무
평범해서
재능이 없는 것
같아!

꿈지락 프로그램 진로영역

재능에 대한

오해

남들에겐 없는? 특별한 무엇?
행운처럼 타고 나는 것?
저절로 잘 하는 능력?

평범함 속에 특별함

활발한, 성실한, 남을 도와주는, 경청하는 것 등
사소한 것, 나의 특성을 담고 있는 것,
일상 속에서 내가 발휘하고 있는 것들

진실

꿈지락 프로그램 진로영역

자아개념

나는 나를 어떤 시선으로 보는가?

까만 열쇠
구멍?



보물함을 열 수
있는 통로?

참고도서 그림책

<나는 무엇일까?>
<구멍>

Draw me 나를 표현해 보세요



그림을 설명해 보세요.

꿈지락 프로그램 진로영역

자
아
탐
색

가능성을 발견하고, 읽어주는 역할



진로코칭의 핵심은

진로선택의 두려움을
낮춰주는 것

<원트카드>
진로-직무-가치
진로찾기 도구

원트카드를 활용한 진로 찾기 실습

 건축		어떤 분야에서 일하고 싶나요?
 경영		어떤 일을 하고 싶나요?
 탐구		어떻게 하고 싶나요?

꿈지락 프로그램 진로영역

진로고민

진로성숙도를 높이는, 진로인문학

						
선택	행동	책임	행복	영역	비전	준비
선택 ↑	행동 ↑	책임 ↑	행복 ↑	영역 ↑	비전 ↑	준비 ↑
인생에서 선택하는 것이 중요하지?	나를 정당화하는 행동으로 어떤 문제가 발생하지?	책임 감에 대해 어떤 질문이 있을까?	내가 가장 행복을 느끼는 행동은 무엇일까?	나의 행복을 누구와 나눌까?	지금 당면하고 있는 문제점은 무엇일까?	인생 이란 무엇일까?

선택-행동-책임-행복 ?

인생에서 깊이 있게
나눠봐야 할 진로 주제

<진로인문학질문카드>

진로고민 나눔 및 진로 성찰



갈매기의 꿈 리처드 바크(Richard Bach)

자유의 참 의미를 깨닫기 위해 비상을 꿈꾸는 한 마리
갈매기를 통해 인간 삶의 본질을 상징적으로 그린
감동적인 소설.

특히 갈매기들의 따돌림에도 흔들림 없이 곳곳하게
자신의 꿈에 도전하는 갈매기 조나단의 인상적인
모습에서 자기완성의 소중함을 깨닫게 된다.

"가장 높이 나는 새가 가장 멀리 본다."는 삶의 진리를
일깨우며, 우리 인간들에게 눈앞에 보이는 일에만
매달리지 말고 멀리 앞날을 내다보며 저마다 마음속에
자신만의 꿈과 이상을 간직하며 살아가라고
이야기한다.

대부분의 갈매기는 비행에 대해
아주 간단한 사실 이상은 배우지 않는다.
해안에서 먹이가 있는 곳으로
갔다가 돌아오는 방법만 배운다.
대개의 갈매기들에게 중요한 것은
비행이 아니라 먹이다.

하지만 조나단에게 중요한 것은
먹이가 아니라 비행이었다.
갈매기 조나단 리빙스턴은 무엇보다도
하늘을 나는 게 좋았다.

--- '갈매기의 꿈' 중에서

어떠한 질문을 품고 사느냐에 따라 선택이 다르다.

하늘을 자유롭게 날고 싶었던 **조
나단**이 스스로에게 던졌을 질문
들을 적어보자.

먹이를 구하는 데 그친
다른 갈매기들이
스스로에게 던졌을 질문들을
적어보자.

Q. 진로탐색의 기초가 되는 생각

1. 세상에 대한 신뢰는 모든 탐색의 기초가 된다.

참고도서: 마시멜로 테스트

2. 길을 잃을 용기를 주는 것이 진로탐색의 시작입니다.

참고영상: <https://youtu.be/HAQtpVV8HZA>

3. 존재에 대한 기대를 갖고 바라보는 시선에 용기를 얻습니다.

참고도서: 그림책 <몽당> <구멍>

부록

Draw me 나를 표현해 보세요

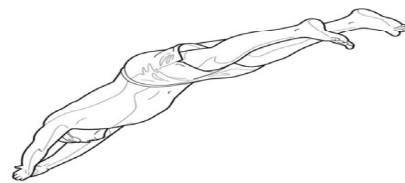
1



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

2



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

3



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

4



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

5



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

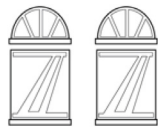
6



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

7



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

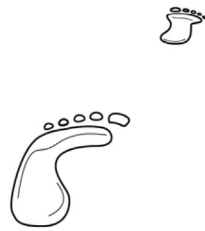
8



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

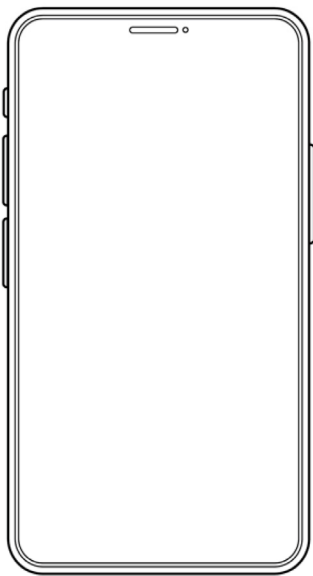
9



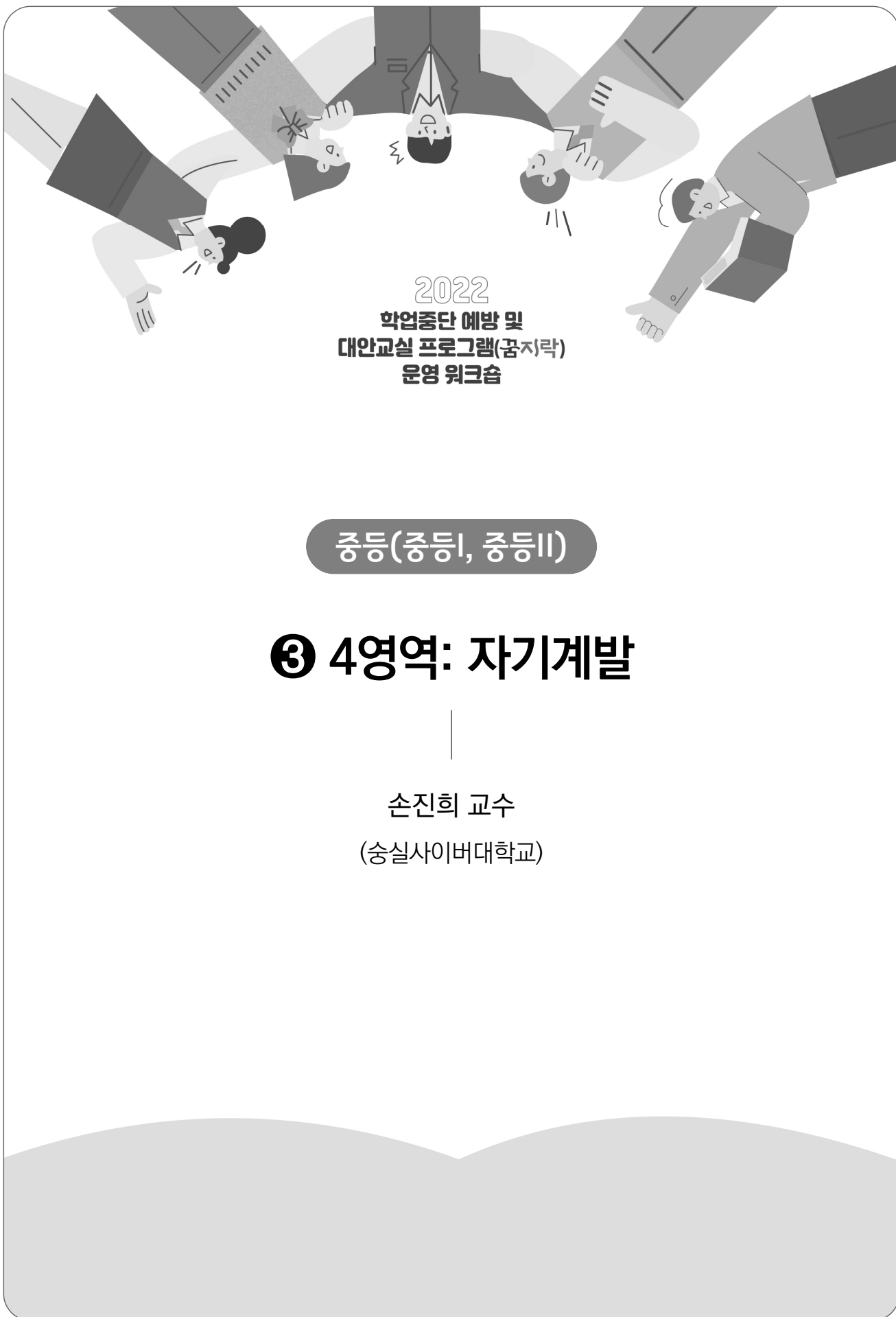
그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

10



그림을 설명해 보세요.



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

중등(중등I, 중등II)

③ 4영역: 자기계발

손진희 교수
(송실사이버대학교)



발표순서



1. 들어가기
2. 자기계발 대면활동 소개
3. 자기계발 비대면활동 소개
4. 적용하고 싶은 활동 논의
5. 소감나누기 및 Q & A

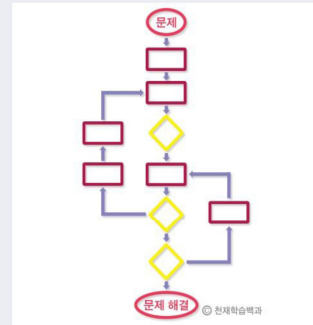


알고리즘



뜻: 어떤 문제를 해결하기 위한 절차, 방법, 명령어들의 집합.

- ✓ 주어진 문제를 논리적으로 해결하기 위해 필요한 절차, 방법, 명령어들을 모아놓은 것
- ✓ 넓게는 사람 손으로 해결하는 것, 컴퓨터로 해결하는 것, 수학적인 것, 비수학적인 것을 모두 포함



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

청소년에게는 어떤 알고리즘이 필요할까요?



1. SNS 게시물 추천 알고리즘 → 흥미, 관심 등을 반영
2. 검색엔진 알고리즘 → 최적의 지식 및 정보 제공
3. 최적의 경로를 찾아주는 알고리즘 → 인생 멘토링
4. 페이스 ID, 얼굴인식 알고리즘 → 청소년의 가치 인식



자료출처 : 사피엔스 4.0

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

청소년에게는 어떤 알고리즘이 필요할까요?



'코로나19 이후 청소년 정신건강 실태'

청소년의 **14.2%**가 중등도 이상의
우울 위험군

10.2% 2주 이내 자살, 자해 생각

'포스트 코로나 시대, 가장 소중한 가치' (2020년 8월 7일 - 21일)

코로나 이후 시대에 가장 소중한 가치 :
배려(19.1%), 소통(10.9%), 건강(7.4%),
안전(6.2%), 관계(5.3%)를 선택

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 목표



“자기계발&진로교육”은 표준화된 운영모형과 프로그램 운영을 통해

첫째, 학업중단위기 학생들이 자신이 갖고 있는 **재능이나 잠재력을 발견**하여 이를 발전하고

둘째, 개인의 지식, 기능, 바람직한 생활태도 등을 배양하고 습관화 하며,

셋째, 자신의 강점과 흥미를 바탕으로 직업세계를 이해합니다.



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



Jumping Up!
(40분)

소개하고 인사하기

자기 소개 통통통 - 공(풍선)을 이용한 자기소개 놀이

약속해줘! - 활동 약속 정하기

뛰어보자 콩콩!! - 음악짜줄넘기, 음악긴줄넘기

쑥쑥통장에 오늘 활동의 의미 저금하기

- ✓ 목표와 규칙을 이해함
- ✓ 다양한 활동을 통해 자기탐색, 자기존중감 향상
- ✓ 적극적인 참여유도를 위한 선생님의 도움
- ✓ 줄넘기 활동을 통합 협동심 향상 : **안전에 유의!!**



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



몸과 마음이 쑥쑥 자라는 모락모락 통장

이름 :

서명 :

1	선생님은 나는	2	선생님은 나는
3	선생님은 나는	4	선생님은 나는
5	선생님은 나는	6	선생님은 나는

모락모락 은행대표 (인)



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



깨어"나"라!
(40분)

“오늘의 나”를 소개하기

활동 약속 다짐하기

맛있는 색깔 피자 -

나를 나타내는 색 3가지 선택하고 이유 설명하기

슬라임 놀이와 클레이 만들기

쑥쑥통장에 오늘 활동의 의미 저금하기

- ✓ 자기 개념탐색, 나에 대한 느낌, 소망을 나누고 변화필요성에 대한 인식, 성장욕구 형성
- ✓ 아이클레이로 나 만들기 : 색깔을 적절히 활용하고 의미를 설명하기



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



4영역(지역별) - 2차시

활동지1

맛있는 색깔 피자를 3조각 골라보세요

내 접시에 담은 건요~

원을 깨어나

교사용: 3가지 컬러로 살펴보는 현대 나의 심리상태
- CRR(Color Reflection Reading) 분석법

첫 번째로 그른 색은 개인의 본질을 나타내며, 내가 진짜 어떤 사람인지 알려줍니다. 솔직한 나의 표현이고 기존 성격과 상황에 따른 반응양식을 확인할 수 있습니다.

선택 색	의미
빨강	남을 따르거나 먼저 앞서 가고는 성격으로 사교적이고 지도력이 있다. 경청성이 강하고 정열적이다. 목표 달성, 성공이라는 말을 자주 언급하며, 계획이나 전략보다 결단력을 알고 목표를 향해 행동한다. 끊임없이 해나가기 추구하는 당찬 논리와 감정의 조화를 위해 노력한다.
주황	경쟁하고 낙관적인 성격으로 활기차고 행락한 기질을 가진 사람이다. 인생을 즐기면서 어느 곳이든 능동적으로 참여해 주위 사람들을 즐겁게 한다. 자신의 활동은 피로를 받을 수 있다. 균형있게 일의 순위를 정하고, 전체적인 상황을 살펴보고 노력한다.
노랑	이상적이고 논리적으로 인생을 바라보며, 자책하고 분석적이다. 자해하기보다 우울하기 위해 노력하며, 관심 있는 분야에서 전문성을 자랑한다. 활동비가 뛰어나 말이나 숫자 관련 일에 참여하며, 책임감과 권위를 필요로 하는 곳에 어울린다.
초록	언제나 균형을 추구해 행동하기 전에 심사숙고하며 자발적으로 나서지 않는다. 능률적이고 성실하며, 깔끔하고 단정하다. 자에게 완벽하며 탁 트인 공간과 자연 소재 제품에 매력을 느낀다. 주변 상황이나 사람에 대해 자나한 조심성을 가진 인간. 변화의 필요성에 대해 경계적이다.

선택 색	의미
파랑	겉으로 침착하고 차분한 모습으로 어려운 일도 수월하게 처리하며, 상황에 따라 참신한 상상력을 발휘한다. 빠른 결단과 행동으로 장애물에 대처하는 모습과 편안한 대화 방식은 인기 요인이 되며, 뛰어난 통찰력을 지니고 있어 자신의 목적이나 방향의식을 다른 사람에게 쉽게 반영시킬 수 있다. 너무 영적인 면에 집중하기보다 현실성 있는 아이디어를 창출하자.
진청	부드럽고 온화하며 쉽게 흥분하지 않는 성격은 다른 이들에게 소극적인 사람으로 보인다. 정신적인 면을 중요시해 진실함을 자신으로 여기며, 믿음직하고 충실하다. 안정된 에너지를 발산하는 당신과 함께하는 사람들은 편안함을 느낀다. 자신에 대한 지나친 몰입은 고립과 자신감 결여로 이어지니 주의하자.
보라	신비함과 정신적 세계에 관심이 많아 영적인 면을 활용하지만 현실에는 잘 적응한다. 가지 있는 봉시를 원하며, 고상하고 예술적 표현력이 뛰어나 예술, 종교 등의 활동을 직업으로 삼으면 좋다. 실정한 비전을 달성할 수 없을 것 같다는 사산감 무축을 이겨내자.
자주	진절하고 사려 깊은 사람으로 타인에게 사랑과 연민을 보낼 줄 아는 세상의 소금 같은 존재. 인생에 대한 성숙한 이해심으로 주위 사람들을 격려하고 지지하여 노력한다. 타인과의 협동력이 뛰어나 상담이나 간호사, 사회사업가 같이 타인을 보살피는 분야에 일하는 경우가 많다.



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



4명씩(지학반) - 2차시

활동지1

맛있는 색깔 피자 3조각 골라보세요

내 접시에 담은 건요~

읽을거리.2

교사용_ 3가지 컬러로 살펴보는 현재 나의 심리상태
- CRR(Color Reflection Reading) 분석법 : 컬러 보기

두 번째로 고른 색은 육체적, 정신적, 정서적인 면에서 내가 차에 있는 현재를 알려줍니다. 무의식의 욕구를 반영하고, 지금 내게 즉시 필요한 색이기에 해결해야 할 문제를 나타내기도 합니다.

선택 색	의미
빨강	나를 자극하고 분발시켜야 할 때 몸이 지치지 않도록 신체적 힘을 기르고 에너지를 적절히 조절하며 인내심을 가지려 노력하자.
주황	내적으로 균형을 찾기 위해 노력할 때 강압적 태도가 자주 보일 수 있으니 느긋하고 편안하게 나에게 시간을 주자.
노랑	현재에 맞는 에너지를 표현할 때 너무 앞선 아이디어는 불안속 상태를 야기할 수 있으니 현실을 인지하자.
초록	내면의 상처를癒해야 할 때 강정을 억누르고 솔직한 표현을 어려워해 위축감을 느낄 수 있으니 나를 지울 수 있는 무언가 혹은 누군가를 찾아보자.

선택 색	의미
파랑	사람들과 조금 거리를 두어야 할 때 당신의 에너지에 이끌린 사람들의 요구로 자신만의 공간을 침범당한 지금, 자신의 정화가 필요하다.
진청	침묵을 깨야 할 때 고요함과 평화로운 외면은 강경이기도 하지만 유물과 이기심에 빠질 수 있으니 자기 표현력과 말하는 습관이 필요하다.
보라	자신을 믿고 성숙해야 할 때 뛰어난 능력에 비해 자존감이 부족한 당신. 인생의 이정표를 통해 자신을 찾아보고 성실하고 끈기 있는 상황 극복을 통해 성장해보자.
자주	나를 먼저 사랑해야 할 때 타인에 대한 일방적인 지원과 협조는 나의 욕구에 대한 가치를 잃게 만들 수 있으니 의무적 보답은 자제하자.

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



4명씩(지학반) - 2차시

활동지1

맛있는 색깔 피자 3조각 골라보세요

내 접시에 담은 건요~

읽을거리.3

교사용_ 3가지 컬러로 살펴보는 현재 나의 심리상태
- CRR(Color Reflection Reading) 분석법

세 번째로 고른 색은 나의 내면적 비전이 반영되어 있으며 목표와 목표 달성을 위해 어떤 행동이 필요한지 알려줍니다.

선택 색	의미
빨강	생각해온 새로운 일에 대한 행동을 미루지 말고 현실에 집중해 기회를 잡자. 에너지가 고갈되어 재충전의 필요성을 일깨우는 것일 수도 있는데, 이때 파란색은 에너지 보충을 도울 수 있다.
주황	순간적 충동을 자제하고 신중하게 건설적으로 행동하자. 내적 위축으로 인한 선택이라면 용감한 행동력과 인생을 즐기려는 의지를 찾아야 한다.
노랑	자신의 선택에 대해 긍정적이고 개방적으로 행동하자. 휴식의 필요성에 의해 선택될 수 있는데, 이때 충분한 태양빛을 받아보자. 또한 나의 자식을 유익하게 전달하고자 하는 욕구일 때 타고난 직감과 지혜를 활용하면 노력이 빛을 발할 것이다.
초록	편안한 사람들과의 의미 있는 관계 형성을 통해 나의 가치를 찾아보자. 인생을 즐기움을 찾고 새로운 시기로 바라보는 계기를 통해 상상과 무기력에서 벗어날 수 있다.

선택 색	의미
파랑	변화와 도전을 통해 인생의 성장을 도모하자. 인생의 시련과 장애물을 반기고 도전 정신으로 이겨나면 활력과 감동으로 보상된다.
진청	삶의 소리를 깨닫고 매일의 현실에 평범함을 중요시하자. 생각이나 명상만이 전부인 것이 아닌 일상 속에서 순조롭게 적용하는 융통성을 발휘하여 진정한 자유를 찾을 수 있다.
보라	타고난 능력을 실질적으로 사용할 수 있도록 개발하자. 특별한 자유를 타고난 나하고 있다면 자신을 믿고 그 능력을 갖고 있어야 한다.
자주	이미 목표를 향해 노력 중이거나 어느 정도 수준에 도달한 상태. 이별 때일수록 자인과 우월함에 사로잡히지 않도록 조심해야 사람들과의 관계에 문제가 생기지 않는다.

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



“안녕, 친구들”
(40분)

“오늘의 나”를 소개하기

활동 약속 다짐하기

내가 주인공이야~ : 촬영내용 작성하고 구성하기

유튜브 방송 촬영

쑥쑥통장에 오늘 활동의 의미 저금하기

- ✓ 적극적인 자기탐색을 통해 자신의 상태와 가치관을 확인함
- ✓ 성취경험을 통해 자기효능감 향상, 자기강점과 연결된 미래역할을 계획하기
- ✓ 자기표현 과정에서 배려하는 마음 갖기: 초상권에 유의하고, 유튜브 게시할때 동의받기



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



4영역(저학년) · 3차시

활동지1

내가 주인공이야!			
	질문	답	시간
1	이름은 무엇인가요?		
2	불리고 싶은 이름이 있나요?		
3	몇 살인가요?		
4	가장 좋아하는 음식은 무엇인가요?		
5	가장 친한 친구는 누구인가요?		
6	꿈이 무엇인가요? 꿈꾸는 직업이 있나요?		
7	가장 잘하고 있는 것, 자랑거리가 있나요?		
	(예: 아침을 꼭 챙겨먹어요, 엘리베이터를 혼자 탈 수 있어요, 친구들과 이야기를 잘해요, 등)		
8	왜 그것을 잘한다고 생각해요?		
9			
10			



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



놀Go 크Go
(40분)

“오늘의 나”를 소개하기

활동 약속 다짐하기

보드게임 - 할리갈리, 인생게임

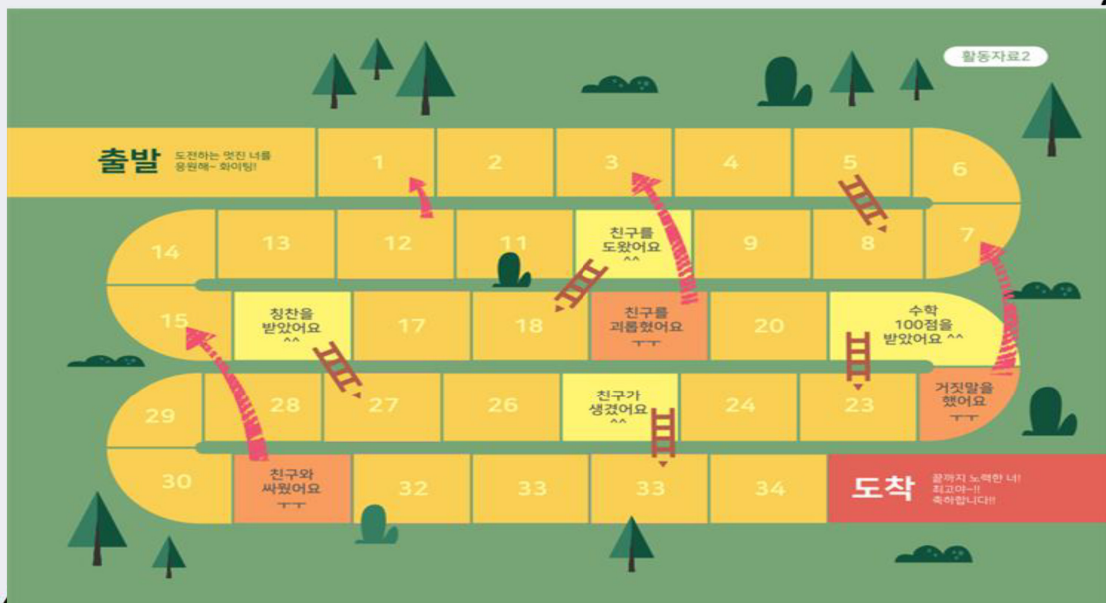
쑥쑥통장에 오늘 활동의 의미 저금하기

- ✓ 다양한 삶의 태도, 가치, 습관을 탐색하고 긍정적인 부분을 삶에 반영하기
- ✓ 성장하고 발전할 수 있는 동기를 형성하고 변화에 대한 가치 파악하기
- ✓ 즐거운 활동을 통해 자기행동탐색: 경쟁에 집중하지 않도록 유의하기



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

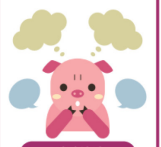
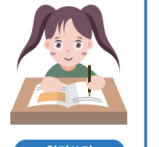
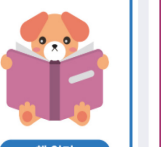
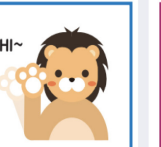
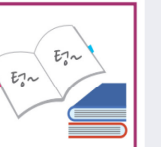
자기계발 & 진로영역의 구성



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



우리들이 만드는 보드게임		우리들이 만드는 보드게임		우리들이 만드는 보드게임	
 게으름	 변명하기	 일기쓰기	 책 읽기	 수업 시간에 딴짓하기	 먹고 싶은 음식만 먹기
 용돈 아껴쓰기	 친구 괴롭히기	 친구랑 친하게 지내기	 인사 잘하기	 거짓말하기	 숙제 안하기

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



우리들이 만드는 보드게임		우리들이 만드는 보드게임		우리들이 만드는 보드게임	
 골고루 먹기	 물을 아껴쓰기	 숙제 열심히 하기	 게임 많이 하기	 욕하기	 존댓말 쓰지 않기
 독서록 쓰기	 군것질 많이 하기	 양치 안하기	 사탕 많이 먹기	 물건 훔치기	 운동하기

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



무력무력

“오늘의 나”를 소개하기

활동 약속 다짐하기

직업탐색 - 몸으로 말해요, 백만고개

진로탐색 - 추적! 직업!

쑥쑥통장에 오늘 활동의 의미 저금하기

- ✓ 흥미, 성격과 관련된 직업의 종류를 알아보고 관심있는 직업인의 특성을 탐색하기
- ✓ 장래 직업을 합리적인 방법으로 선택할 수 있는 능력 키우기
- ✓ 다양한 직업에 관심을 갖도록 분위기 조성하기: 경쟁에 집중하지 않도록 유의하기



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성

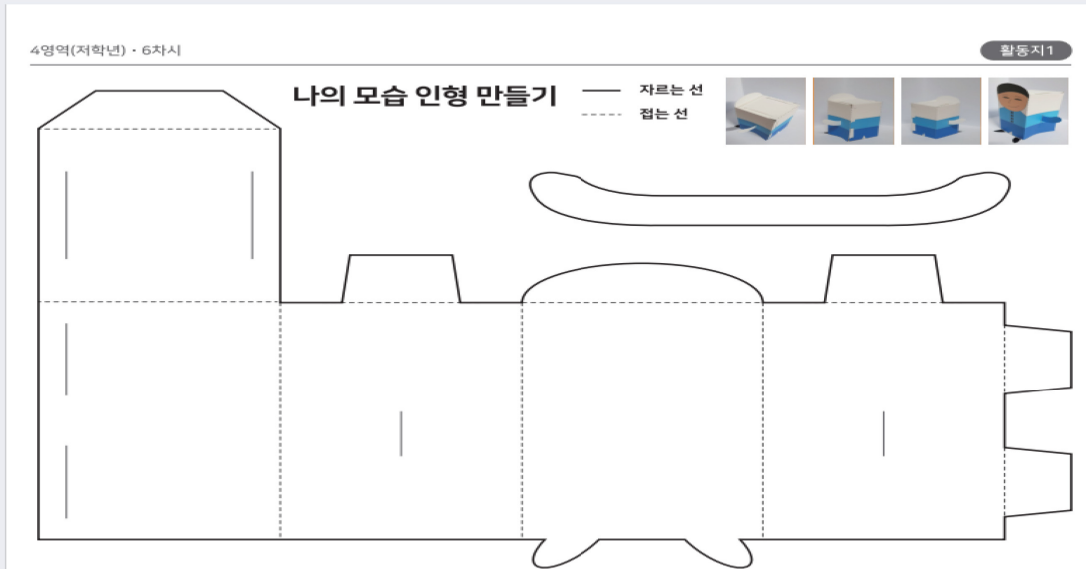


내가 커서~ (40분)	“오늘의 나”를 소개하기 활동 약속 다짐하기 미니어처 만들기 - 현재의 나의 모습, 미래의 나의 모습 쑥쑥통장에 오늘 활동의 의미 저금하기
-------------------------	--

- ✓ 현재의 내 모습을 탐색하고 미래의 모습을 계획하기
- ✓ 나의 강점을 확인하고 미래의 꿈에 적용할 수 있는 방법을 생각하기
- ✓ 미래에 대한 기대감을 키우고, 자발적인 지지와 격려를 통한 성취감 형성
- ✓ 가위질 활동에서 안전에 유의하기

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

1차시 : 내 마음의 모양

도입	나를 찾아 떠나는 여행 5분 - 거울 속에 비친 자신의 얼굴을 보며 '나는 누구인가? 내가 원하는 것은 무엇인가?'를 생각해보기	슬라이드 3 활동지 1
전개	내면초상화 알기 5분 - 내면초상화의 개념과 의미 이해하기 내 마음은 이런 모양? 10분 - 자신의 존재, 현재 자신의 마음에 집중하여 나를 탐색하기 내 마음은 이런 모양! 10분 - 나의 존재와 모습을 내면초상화로 그리거나 만들기	슬라이드 4~12 활동지 2
정리 및 평가	나의 마음, 너의 마음 10분 - 각자의 내면초상화로 자신의 존재, 현재 지금의 마음에 대해 나누기	슬라이드 13

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드

01 | 02

1차. 내 마음의 모양

안전교육

- ✓ 각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 까임 주의)
 - 실내에서는 항상 청소를 유지하여 각종 출입구문에 주의하여 부상을 방지합니다.
- ✓ 책상, 서랍 등
 - 교실과 강의실 내 모든 가구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다.
- ✓ 날카로운 물건
 - 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하며 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.

슬라이드

03 | 04

나를 찾아 주는 여행
가을이 겨울이 내는 누구니?



1. 겨울 속에 비친 자신의 얼굴 바라보기
2. 눈, 코, 입, 귀의 모양, 색 등을 집중해서 탐색해 보기
3. 얼굴 표정은 어떠한지 살펴보기
4. 겨울 속의 나의 존재에 대해 고민하기
5. 나는 누구인가? 내가 원하는 것은 무엇인지를 생각해보기
6. 숨겨진 마음 속 표정을 읽어보기
7. 나의 진짜 모습을 확인하고 내가 원하는 것이 무엇인지 생각해 보기
8. 나를 사랑하는 마음 갖기

내면초상화란?

- ✓ 자기 자신, 또는 현재 자신의 마음을 가장 잘 표현할 수 있는 단어나 도형, 선 등을 활용하여 그림으로 표현한 것입니다.
- ✓ 이 작업을 통해 자신의 존재, 지금 자신의 모습에 집중할 수 있고, 그 결과를 미술로 표현함으로써 자신의 잠재력을 발견할 수 있습니다.



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드

05 | 06

학업/인생/활동 (예)

✓ 좋아하는 것 찾기

내가 좋아하는 것 30개 적기
(예) 가족, 친구, 피자, 햄버거, 여행 등

학업/인생/활동 (예)

✓ 내가 정하는 내 이름

나의 이름의 한글, 한자 뜻 찾아보기
불리고 싶은 내이를 정하기

슬라이드

07 | 08

학업/인생/활동 (예)

✓ 그림 카드로 나 찾기

나의 과거-현재-미래의 모습, 상황을
그림카드로 찾아보고 이유 적어보기

학업/인생/활동 (예)

✓ 나의 첫 인상 등

나의 첫 인상은 어떠한지 친구, 선생님께
인터뷰해보기

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

슬라이드
09 | 10

내 마음은 어떤 모양?
내 마음을 표현하는 단어나 감정을 생각해보세요.

예) 사랑, 속, 시끄러움, 화, 배탈, 건강, 스트레스 등
상징: 기쁨, 우울, 슬픔, 긴장, 행복 등

내 마음은 어떤 모양?

✓ 미니캔버스, 도화지, 색지, 각종 미술 도구를 활용하여 자신의 내면초상화를 그리거나 만들기
✓ 자신의 존재, 지금 자신의 모습에 집중하여 그 결과를 미술로 표현하기

1. 마음에서 들리는 소리, 떠오르는 이미지에 집중해주세요.
2. 지금(현재) 여러분이 느낀 것이나 떠오르는 것을 간단한 도형이나 선, 그함으로 그리기
3. 그림의 완성도는 중요하지 않아요!!

슬라이드
11 | 12

내 마음은 어떤 모양?

내 마음 속에 뭐가 가득한지 생각해 보세요.

내 마음 속에 가시지 않게 있어서 다른 사람들에게 특별해지는 거예요.

모두에게 선물같은 존재가 되고 싶어요.

내 마음은 어떤 모양?

힘은 모든 자연처럼 맑고 건강한 내가 되기를 해요.

힘과 현실에서 방황하지만 열심히 꿈을 찾고 있는 모습이에요.

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

2차시 : 신비로운 별자리, 소중한 너

도입	별자리 동화 10분 - 별자리와 관련된 동화 듣기	슬라이드 2
전개	별자리 알기 10분 - 별자리의 개념과 의미 이해하기	슬라이드 3~6
	날(넌) 위해 준비했어 20분 - 별자리 자수를 선물할 대상의 별자리를 확인하고 별자리 자수 만들기	
정리 및 평가	나의 소중한 사람은 5분 - 각자 만든 별자리 자수를 촬영하여 선물할 대상, 선물하는 이유를 적어보기	슬라이드 3~6

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드

01 | 02

2차. 신비로운 별자리, 소중한 너

안전교육

- ✓ 각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 끼임 주의)
 - 실내에서는 항상 정숙을 유지하며 각종 출입구문에 주의하여 부상을 방지합니다.
- ✓ 책상, 서랍 등
 - 교실과 강의실 내 모든 가구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다.
- ✓ 날카로운 물건
 - 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하며 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.

슬라이드

03 | 04

별자리 동화 함께 듣기

별자리란?

- ✓ 별자리 연구는 날씨와 계절의 변화를 알기 위해서 시작되었어요.
- ✓ 특정별(천문학자)을 찾거나 방향을 헤아릴때(옛사람),
인공위성을 추적(과학자)할때 활용해요.
- ✓ 별자리를 통해 **방향과 시간**을 알 수 있어요!!

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드

05 | 06

월별 대표 별자리 (별자리 이야기)

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1월, 궁수자리(11.23~12.24) | 7월, 쌍둥이자리(5.21~6.21) |
| 2월, 염소자리(12.25~1.19) | 8월, 처녀자리(8.22~9.22) |
| 3월, 황소자리(1.20~2.18) | 9월, 사자자리(7.23~8.22) |
| 4월, 물고기자리(2.19~3.20) | 10월, 천칭자리(9.23~9.23) |
| 5월, 쌍둥이자리(3.21~4.19) | 11월, 전갈자리(10.24~10.22) |
| 6월, 암소자리(4.20~5.20) | 12월, 천정자리(10.23~11.22) |

월마다 달에 맞춰서 별자리 이야기를 읽어주세요.

소중한 사람을 위한
별자리 자수하기

- ✓ 바늘을 사용할 때는 안전에 유의하세요.
- ✓ 이름이나 기념일을 함께 자수해요.
- ✓ 선물할 사람을 생각하며 집중해주세요.

슬라이드

07

소중한 사람을 위한
별자리 자수하기



자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



3차시 : 안 쓰는 물건에 새 생명을~ 도전! 업사이클링

도입	이어서 그려요. 10분 - 제시된 모양에 그림을 그려 작품 완성하기	슬라이드 3
전개	업사이클링이란? 5분 - 업사이클링의 개념, 의미를 인터넷으로 검색하고 이해한 내용을 적어보기 살리고~ 살리고~ 25분 - 활동자료의 링크 등 인터넷 자료 화면을 보면서 티셔츠나 페트병, 가방 등을 업사이클링 해보기	슬라이드 4~6 활동지 1,2
정리 및 평가	또 무엇을 살릴 수 있을까? 10분 - 우리 주변에서 업사이클링 아이디어 발굴하기	슬라이드 7,8

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드
01 | 02

3차. 안 쓰는 물건에 새 생명을!
도전! 업사이클링

안전교육

- ✓ 각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 끼임 주의)
- 실내에서는 항상 정숙을 유지하며 각종 출입구문에 주의하여 부상을 방지합니다.
- ✓ 책상, 서랍 등
- 교실과 강의실 내 모든 기구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다.
- ✓ 날카로운 물건
- 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하여 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.

슬라이드
03 | 04

이어서 그려요.
- 제시된 그림을 연결(활용)해서 그림을 완성해주세요.

업사이클링이란?
업사이클링이란 업그레이드(upgrade)와 재활용을 뜻하는 '리사이클링(recycling)'이 합쳐진 단어입니다.
업사이클링은 기존에 버려지던 재료를 단순히 재활용하는 차원에서 더 나아가 새로운 가치를 더해(upgrade) 전혀 다른 제품으로 다시 생산하는 것(recycling)을 말합니다.

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드 05 06	💡 업사이클링이란?	💡 업사이클링 작품 만들기 ✓ 업사이클 작품 도안하기 ✓ 업사이클 작품에 필요한 준비물 챙기기 ✓ 업사이클링 작품 만들어보기
슬라이드 07 08	💡 업사이클링 작품 전시회 1. 이번 시간에 만든 업사이클링 작품을 친구들에게 보여주세요. 2. 작품에 활용된 물건과 의미를 이야기해주세요. 3. 친구들의 업사이클링 작품을 보면서 환경의 소중함도 생각해 주세요. ^^ Tip 온라인 수업(실방형)으로 진행한다면 학습게시판에 작품사진을 촬영하여 게시해주세요.	💡 또 무엇을 살릴 수 있을까요? 우리 주변의 어떤 물건을 어떻게 업사이클링 할 수 있을까요?

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



4차시 : 미래의 나		
도입	내가 커서... 15분 - 내가 커서 어른이 되면~ 어른이 된 모습을 상상하고 노랫말 개사해보기	슬라이드 2
전개	미니어처 활동 - 현재의 나의 모습 15분 - 현재 나의 기분, 상태를 생각하면서 미니어처 활동지에 얼굴표정, 옷을 그리기 - 활동지를 잘라서 미니어처 완성하기 미니어처 활동 - 미래의 나의 모습 15분 - 미래 나의 직업과 진로를 생각하며 활동지에 미래 나의 직업과 관련된 옷, 나의 표정을 그리기 - 활동지를 잘라서 미니어처를 완성하고 전시하기	슬라이드 3, 4 활동지 1
정리 및 평가	내 꿈을 펼쳐봐! 5분 - 미래의 나를 격려하는 말 크게 외치기	

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드
01 | 02

4차. 미래의 나

안전교육

- ✓ **각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 끼임 주의)**
- 실내에서는 항상 정숙을 유지하여 각종 출입구문에 주의를 기울여 부상을 방지합니다.
- ✓ **복상, 서랍 등**
- 교실과 강의실 내 모든 가구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다.
- ✓ **날카로운 물건**
- 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하며 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.

슬라이드
03 | 04

내가 커서 어른이 되면~

1. 내가 커서 아버지처럼 어른이 되면 우리 집은 내 손으로 지을거예요~ 용도당도 알지않은 그림 같은 집 용도당도 알지않은 그림 같은 집에도 우리집에 놀러오~세요~
2. 내가 커서 아버지처럼 어른이 되면 우리 집은 내 손으로 꾸밀거예요~ 넓은 넓은 꽃을 심고 고기도 많이 넓은 넓은 꽃을 심고 고기도 많이 언제라도 우리집에 놀러오~세요~

→ 내가 커서 생처럼 어른이 되면 정의롭고 당당한 모습일거예요. 약한 자를 돕고 선행하는 열정가득! 활동적인 너의 모습! 세상 제일 멋진 너를 응원합니다!!

미니어처활동- 현재의 나의 모습

- ✓ 현재 나의 기분, 상태를 생각해보세요.
- ✓ 미니어처 활동지에 현재 나의 얼굴표정과 입고 있는 옷을 그려주세요.
- ✓ 활동지를 잘라서 미니어처를 완성해보세요.



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

감사합니다.





2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

중등(중등I, 중등II)

④ 사례발표

학교 내 대안교실 수업 사례

김남우 교사
(조남중학교)

학교 내 대안교실 수업 사례

2022. 8
조남중학교 김남우



I am....

현)경기도교육청 학교 내 대안교실 운영지원단(2022)

- 2014-2016 소0중학교 **학교 내 대안교실** 운영(학생생활인권부장)
- 2018 함0중학교 **학교 내 대안교실** 운영(학생안전부장)
- 2020-2022 조0중학교 **학교 내 대안교실** 운영(학년,예술체육부장)
 - 2018-2021 시흥교육지원청 학교폭력예방 운영지원단
 - 2019-2022 경기도교육청 학교 내 대안교실 운영매뉴얼 제작팀
- 2019-2022 **경기도교육청** 학교 내 대안교실 운영지원단
 - 2021-2022 서울대학교 행복연구센터 (사)행복가고 학술팀장

Ice breaking- 행복이름 짓기

제 이름은 김남우 입니다.

제 이름에 '빛' 자를 붙여 금.빛.남(나).우(무). 로 지었습니다.

금처럼 빛는 나무가 되고 싶습니다.



활동1. 행복도 측정

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1QxnqXHNWbfuU29Wz3T723dU3v_soZOJz57n-HxeFD8/edit?usp=sharing

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	행복도 측정	행복도 측정	행복도 측정	행복도 측정	행복이름 짓기																									
2																														
3																														
4																														
5																														
6																														
7																														
8																														
9																														
10																														
11																														
12																														
13																														
14																														
15																														
16																														
17																														
18																														
19																														
20																														
21																														
22																														
23																														
24																														
25																														
26																														
27																														
28																														
29																														
30																														
31																														

활동2. 음미하기

행복- 음미하기 3-7

행복은 꼭 행복했던 순간을 담아주세요

1. 30700 성명: 그림설명하기



가. 언제?
나. 누구랑?
다. 무엇을?
라. 그때 느낀 감정?
마. 친구의 그림에 별표... 붙이기

★★★★ (8) 평가

30726 진0향



공복파티시절 마지막화
별기향 가운데
도하가 더 좋은데 짝중남

★★★★★ (9) 평가

30722 미0진



가. 이탈리아로 여행갔을 때
나. 가족
다. 자연 관광
라. 자음이 편안해졌다.

★★★★★ (10) 평가

30729 황0연



가. 방금
나. 혼자
다. 영상
라. 고요속에 편안함

★★★★★ (6) 평가

가. 4월 초
나. 연니
다. 차고 있는 고양이
라. 귀엽다

★★★★★ (12) 평가

가. 언제? 2학년
나. 누구랑? 최지호
다. 무엇을? 책
라. 그때 느낀 감정? 행복하다
마. 친구의 그림에 별표... 붙이기

★★★★ (3) 평가

가. 4월 봄꽃이 자기 직전
나. 친구랑
다. 봄꽃 구경
라. 풍광을 즐겼다.

★★★★★ (2) 평가



☆ 평가

언제? 3월말
누구랑? 혼자
무엇을? 기다리고 기다렸던 송장이
나오는 드라마
그때 느낀 감정? 선오 조조를 안이
어워서 짜증났다

★★★★★ (7) 평가

활동2. 음미하기

행복- 음미하기 3-7

행복은 꼭 행복했던 순간을 담아주세요

가. 4월 초
나. 연니
다. 차고 있는 고양이
라. 귀엽다

★★★★ (12) 평가

가. 언제? 봄꽃들을 다 자제하는 기
역안남
나. 누구랑? 가족이랑
다. 무엇을? 봄꽃보고 집적들
라. 봄꽃이 예뻐서 기분이 좋았음

★★★★★ (11) 평가

30723장준

가. 언제? 저녁
나. 누구랑? 가족
다. 무엇을? 음식을 먹었다
라. 그때 느낀 감정? 신났고 맛있
었으며 가족과함께해서 좋았다

★★★★★ (7) 평가

방금
온라인
를 벅스탕
들었다

★ (2) 평가

30710 박주연



★★★★★ (5) 평가

가. 주말에 식사할 때
나. 가족들과
다. 밥상에 들어간 고양이들
라. 귀엽고 웃었다

★★★★★ (5) 평가

한달전
혼자
그림을
그냥 그림

★★★ (2) 평가
평균 평균: 3.0

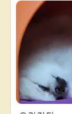
가. 언제? 베트남 여행갔을 때
나. 누구랑? 가족들이랑
다. 무엇을? 베트남 여행을
라. 그때 느낀 감정? 좋다. 코코넛
매가 맛있었다
마. 친구의 그림에 별표... 붙이기

★★★★★ (3) 평가

가. 2019
나. 친척?
다. 불꽃 축제?
라. 예쁘다
마. 친구의 그림에 별표... 붙이기

★★★★★ (1) 평가

30717 엄준



★★★★★ (5) 평가

활동3. 마음챙김

지구와 우리를 지키는 에너지 절약하세요! >

카카오톡이 가치
친구 1,270,968

여러분의 착한 친구인 카카오톡이 가치? 세상을 바꾸는 착한 일, 함께 해요!

카카오톡이 가치
같이 기부
모두의 행동
마음날씨

안녕자수
Big 5 진단
마음챙김

소식 최신

소식 최신

이

45

4,070점

행동하는 모! '모두의행동'

이 가게, 없어지지 말고 꼭 오래오래 남아...

행동하는 모! '모두의행동'

행복성향 테스트

내가 어떤 것에 행복을 느끼고, 좋아하는지 알아볼까요?

현재 대한민국 안녕자수

47점

안녕자수 자세히보기 >

나의 점수는?

현재 평균 47

2022 누적 평균: 56점

누적 11,331,555건 / 2022.07.25 16:10 기준

행복의 답을 찾는 명상

명상가 유정은

01:47 08:00

활동4. 사후 행복도 측정

Gmail YouTube 지도 회사연수(수업전환...) G 노트 - Google 문서 세 팀 K교육피인

학업중단예방 마음챙김 ☆

파일 수정 보기 삽입 서식 데이터 도구 확장 프로그램 도움말 2분 전에 마지막으로 수정했습니다.

H10	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	성명	행복도 사전	행복도 사후	마음날씨 사전	마음날씨 사후	마음챙김 후 느낌은?				
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										

학업중단 위기 지원

가. 학교 내 대안교실(운영방침)

- 부적응 학생, 위기학생, 학업중단 예상 학생 대상
- 학생& 학부모 동의 필수
- 3-5인 이상의 교직원으로 대안교실 운영팀 구성(필수)
- 무학년 & 단일학년제 등 자유롭게 선택
- 별도의 공간마련(가급적)
- 소속학급 교과시간 인정
- 다양한 프로그램 운영 가능(요일제, 기수제, 반일제..)

학업중단 위기 지원

나. 학교 내 대안교실 운영현황

지역	초등학교	중학교	고등학교	합계
서울	23	30	45	98
대구	26	46	0	72
인천	25	38	24	87
광주	17	25	21	63
경기	48	260	94	402
충남	0	6	16	22
경남	0	191	107	298
합계	155	720	385	1,260

학업중단 위기 지원

다. 학교 내 대안교실 예산운용

- 운영비: 실습재료비, 교재, (간)식비, 기자재비 등
 - *기자재비: 기자재 구입 없이 프로그램 운영이 불가피할 경우에만..
- 강사수당: **지원금 총액의 60%** 이내로 사용(권장)
- 인솔교사 비용(입장료, 식비 등) 가능(여비와 중복지급 불가)

학업중단 위기 지원

라. 홍보전략

- 학기초(2월 전입교사+기존교사) 워크숍
- 주무부장 연수(가안)
- 위클래스 담당교사+진로부(장)+관심교사(원로교사)
- 학기초 tour

학업중단 위기 지원

마. 학업중단예방 우수학교 특성(한국청소년정책연구원,2021)

우수학교(학업중단예방위원회)				
리더십	정책이해	권한부여		
담당자전문성	조기발견	부모설득	열정,의지	전문가역량
프로그램	대안교실활성화	전문진단검사	유형별위기대응	
자원확보	예산확보	지역사회기관연계		
학교문화	타부서협력	소통		

학업중단 위기 지원

바. 학업중단예방 예방을 위한 대상별 대응(한국청소년정책연구원,2021)

대상	내용		
전체교직원	교사 간 협력적 대응이 가능한 토대 구축		학생의 성장과 발달, 학교생활에 대한 이해연수
전체학생	모든 학생이 차이를 인정하고 사회적 관계 형성을 돕는 교육		
잠재적 위기학생	학교 내 대안교실 활성화(참여)		
고위험군 위험학생	개별 상담 프로그램	대안교육 위탁교육 연계	학업중단숙려제 실시

학교 내 대안교실

가. 학교 내 대안교실의 목적

- 학생들의 꿈과 끼를 살리는 다양한 교육 기회 제공
- 학교 부적응 학생에게 유의미한 학교생활 지원
- 다양한 교육을 원하는 학생들에게 대안적 교육 기회 제공
- 학생들의 교육소외를 해결할 수 있는 학교의 교육역량 제고
- 서로 존중하고 협력하는 교육환경 조성

학교 내 대안교실

나. 외부강사 운영 지침

- . 학교 내 대안교실 운영 지원을 위한 프로그램 운영 인력으로 프로그램을 진행하는 강사
 - *[00도교육청 공립학교 계약제교원 운영] 상의 '예.체능 및 특성화교과 담당 강사 수당 단가 및 적용기준'을 따름
(사립학교는 공립학교 지침 준용)
 - :1만원-10원까지 학교예산 고려, 단위학교 자율 책정.
- . 프로그램단위의 내부결재(강사계약 하지 않도록...)

학교 내 대안교실



다. 운영팀 구성(필수)

- . 관리자와 업무담당자를 포함한 3-5(이상)인 이상 교직원
- . 업무가 특정 개인에게 집중되지 않도록 구성원 간 긴밀한 협조

학교 내 대안교실



라. 운영팀의 역할(중요)

- . 학생 모집 및 변경사항 협의
- . 프로그램 계획 및 변경 사항에 대한 협의
- . 예산 사용 방법 등에 대한 협의
- . 그 밖의 대안교실 운영에 대한 전반적인 의사 결정
- . 코로나19 등 상황하에 수업유형 결정 등

학교 내 대안교실

마. 유의사항

- . **전체 & 전교생 대상 프로그램 아님.**
- . 운영시간은 정규 수업시간 내로 편성.
- . 별도의 교원증원, 시간강사 채용, 학급 증설 형태 아님.
- . 프로그램 운영 시 담당교사 반드시 입장 지도.
- . 외부 체험 활동 시 **안전교육** 필수(내부결재에 포함)
학생간식비는 적당히~(운영협의회비도)

루틴화 하기

대안교실 운영절차

가. 단계

준비단계	전개(실행)단계	평가단계
3-4월	5-11월	12-1,2월

운영절차

나. 월별활동

단계	월	내용
준비 단계	3	- 운영예산 편성 - 1학기 운영계획 수립 - 학교 내 대안교실 홍보
	4	- 학교 내 대안교실 운영 팀 구성 - 참여학생 선정 및 오리엔테이션 - 가정통신문 발송

운영절차

나-1. 월별활동

단계	월	내용
전개 단계 (1학기)	5	- 학급이름, 기본규칙 정하기(반장) - 프로그램 안내 - 프로그램 운영
	6	- 프로그램운영 - 학생변화 관찰 - 종료 및 복귀 시점 사전 안내
	7	- 프로그램운영 - 1학기 운영결과 자체평가 - 2학기 운영대상자 선정고려 - 2학기 운영 사전안내

운영절차

나-2. 월별활동

단계	월	내용
전개 단계 (2학기)	8	- 2학기 운영계획 수립 - 2학기 운영팀 협의(2학기)
	9	- 신규 참여학생 가.통 발송 - 프로그램 운영(추경-필요시)
	10	- 프로그램 운영 - 학생변화 관찰/ 종료시점 안내
	11	- 프로그램 운영 - 2학기 운영결과 자체평가

운영절차

나-3. 월별활동

단계	월	내용
평가 단계	12	- 결과보고 및 정산 - 학교 내 대안교실 수요 확인 - 차기년도 운영신청(임시계획서)
	1-2	- 차년도 학교 내 대안교실 운영교 선정 확인

* 학교 및 지역 여건에 맞게 수정, 변경

학교 내 대안교실(예산 집행사항 및 유의사항)

- . 현금, 현물(상품권 등) 지원 불가
- . 학교 내 대안교실 프로그램 설계를 위한 사전, 사후 심리진단 검사비 지출 가능
(※ 단, 학생 개인 심리 치료비 지원을 위한 비용 사용 불가)
- . (가정 형편 어려운 학생) 프로그램 운영을 위한 통신비, 노트북 대여료 등 지원 가능
- . 도서(교양서, 만화, 잡지, 진로관련 도서 등) 구입비 지출 가능
- . 밀키트(Meal Kit), 공예 키트(마스크걸이, 지갑) 등 각종 만들기 재료 구입 지출 가능
- . 프로그램 운영을 위한 교육용 학습 콘텐츠 구입 가능
- . 학생, 교사간 공유할 수 있는 영화, 다큐멘터리 구입 지출 가능
- . 진로 지원을 위한 멘토, 강사 등 강사료 지급 가능

학교내 대안교실 성공 전략

🔥 순서가 있다?

- 학생에게 성숙한 행동 나오기 원한다면 **긍정적 감정**을 지닐 수 있도록 유도
- 성숙한 행동 없는 상황에서 공부(학업프로그램)의 강조는 무의미 할수있음

🔥 안전, 안정, 신뢰가 먼저

- '긍정적 감정'을 느낄 수 있도록 하는 경험이 필수
- 학생이 불안시 발생하거나 분노할 때 발생 호르몬..(부정적 상태)의 개선이 필요
- '공감과 소통' 할 수 있는 능력이 필요(교사-기다려주기)

🔥 효능감. 자율성. 관계

🔥 그 후 공부, 진학, 진로 프로그램으로 또는 병행

다양한 고민!

- 🔥 기수제
- 🔥 반일제
- 🔥 학기제
- 🔥 요일제



- 🔴 여러 학생을 소화?
- 🔴 이렇게 하는 것이 대안교육으로 옳은 것인지?
- 🔴 예산만 소모하기 위한 것은 아닌지?
- 🔴 학생들의 변화를 기대할 수 있는 시간으로 가능한지?

프로그램 구성

교 내 전문가 초청 교내 교사 재배치, 장소	교 외 인솔 계획서, 비용
상 담 교내 상담교사 복지관, 전문분야, 미술(음악) 푸드테라피	비 상담 5:5, 4:6, 3:7 -정기, 비정기
체 험 힐링(현장체험학습- 박물관, 공연, 스포츠관람) 체육(교내시설- 교내교사/ 교외시설- 외부강사) 여가(교육기관방문, 독서실, 진로도서관)	비 체험 5:5, 4:6, 3:7 -정기, 비정기

대안교실 운영주체별 유형 1



학생부장(안전), 진로부장이 주도	상담교사(전문상담)이 주도
관리자와 비교적 소통이 원활하여 운영진의 운영의도와 전달이 신속하고 학생의 주도적 관리가 용이	관리자의 의중을 파악하기 어렵고 프 로그램을 주도적으로 운영하는데 곤란 을 겪음
프로그램 운영, 학생선발, 운영진 구성 이 비교적 용이	프로그램 운영 운영협의체 구성의 어려움 발생 가능성
학년부 생활지도계, 상담교사, 부장 등 운영진을 활용하여 프로그램 구성	1인 다 역할(출장)

유형 2



학생부장(안전), 진로진학부장이 주도

(전문)상담교사 주도

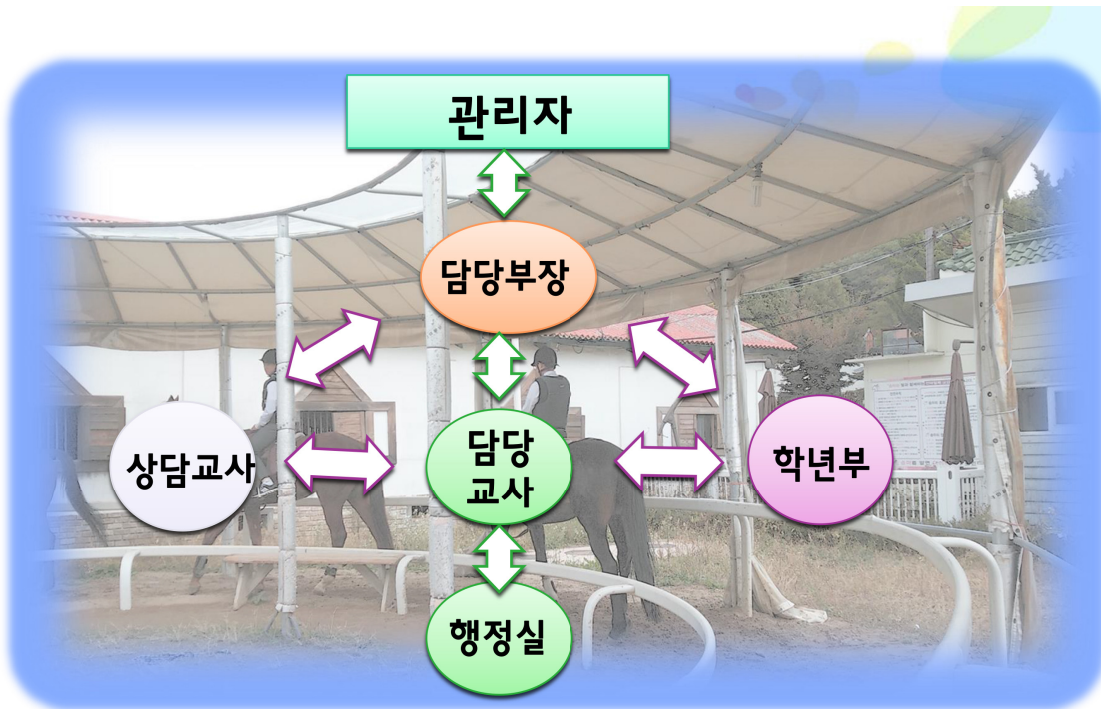
학업중단숙려제 예산과 대안교실 학생을 일치하여 운영 효율성을 높임

숙려제 예산을 대안교실에 투입해도 되는지에 대한 인식이 부족할 우려

기획단계에서 운영범위가 넓고 상담교사, 진로부와 연계 용이

기획단계에서의 운영범위 설정에 제한적, 소극적 경향

교내 상담스케줄에 영향



신규학교



아이들 입장보다는 운영이 될까? 를 걱정

일주일 프로그램 1개 또는 2개 - 운영자 중심

담당자가 운영해야 한다? 한다는 강박

운영진에 구성에 관한 편협성

학생선발 유형

정서행동발달 검사(상담실)
위험군

생활교육위원회 대상자

학교폭력대책자치위원회



운영팀이 협조적일때

- 학업중단숙려대상자(3-4월 관찰)
: 무기력, 지속적 무단결석, 근태불량학생
- 학년부 및 담임 추천을 통한 고위험군
- ...대체적으로 학폭위, 선도위 학생과 중복
- 장결 가능성 (징후)예정자
- 가정환경(방치, 저소득층) 조사가 필수적
- 다문화 가정

학급편성시 고려사항

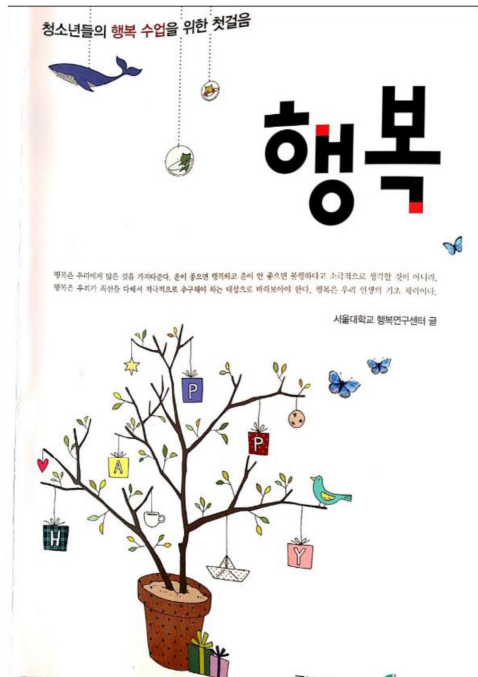
- 🔥 단일학년
- 🔥 다학년
- 🔥 남,여학생 비율
- 🔥 진로개발? 비행행동예방? 학력신장? 정서안정?
- 🔥 학생 요구분석



월		화	수	목	금
1교시	2018				
2교시			행복수업 :김남우		
3교시	스포츠(당구) 함현복지관	유O관			
4교시		신O숙			
5교시					체험학습 :김남우
6교시			요리 함현복지관 김남우	해결중심 집단상담 (위클래스) :유O숙	
7교시					

	월	화	수	목	금
1교시	(자체P: 자체프로그램, 강사P:외부강사 프로그램)				
2교시	2020		10.21.시작		10.16 시작
3교시			원예치료A (강사P, 김O자)		푸드테라피 집단상담 (강사P, 장O례)
4교시			아로마테라피A (강사P, 박O제)		
5교시	행복수업 (자체P, 김남우)		원예치료B (강사P, 김O자)		
6교시	블록쌓기 (자체P, 윤O영)	그리기수업 (자체P, 이O윤)	아로마테라피B (강사P, 김O자)	체험 학습 (자체P, 김남우)	※원예, 아로마 B반은 1학년 대상
7교시			※시흥시 공모사업 연계프로그램임		

	월	화	수	목	금
1	2022				
2					
3					
4					
5	음악(리코더) (교감선생님)	체험학습 (김남우)	진로탐색 (정경연)	집단상담 (진주은)	공예 (이현숙)
6	행복수업 (김남우)				
7					



1 영역 : 치유와 성찰

1. 이 영역은 무엇을 목표로 하나요?

이 영역은 학업중단위기 학생들의 심리적 지지와 안정감 형성을 목적으로 하며, 나아가 다른 영역 프로그램에 참여할 수 있는 동기와 힘을 기르는데 기여하고자 합니다.

목표	낮은 자존감과 심리적으로 위축된 학생의 자존감 향상
	다양한 영역의 활동을 통한 학생의 참여 동기 증진
	교사와 학생간의 신뢰관계와 지지적 관계 형성
구성	4개 모듈, 총 12회기

2. 이 영역에서는 무엇을 하나요?

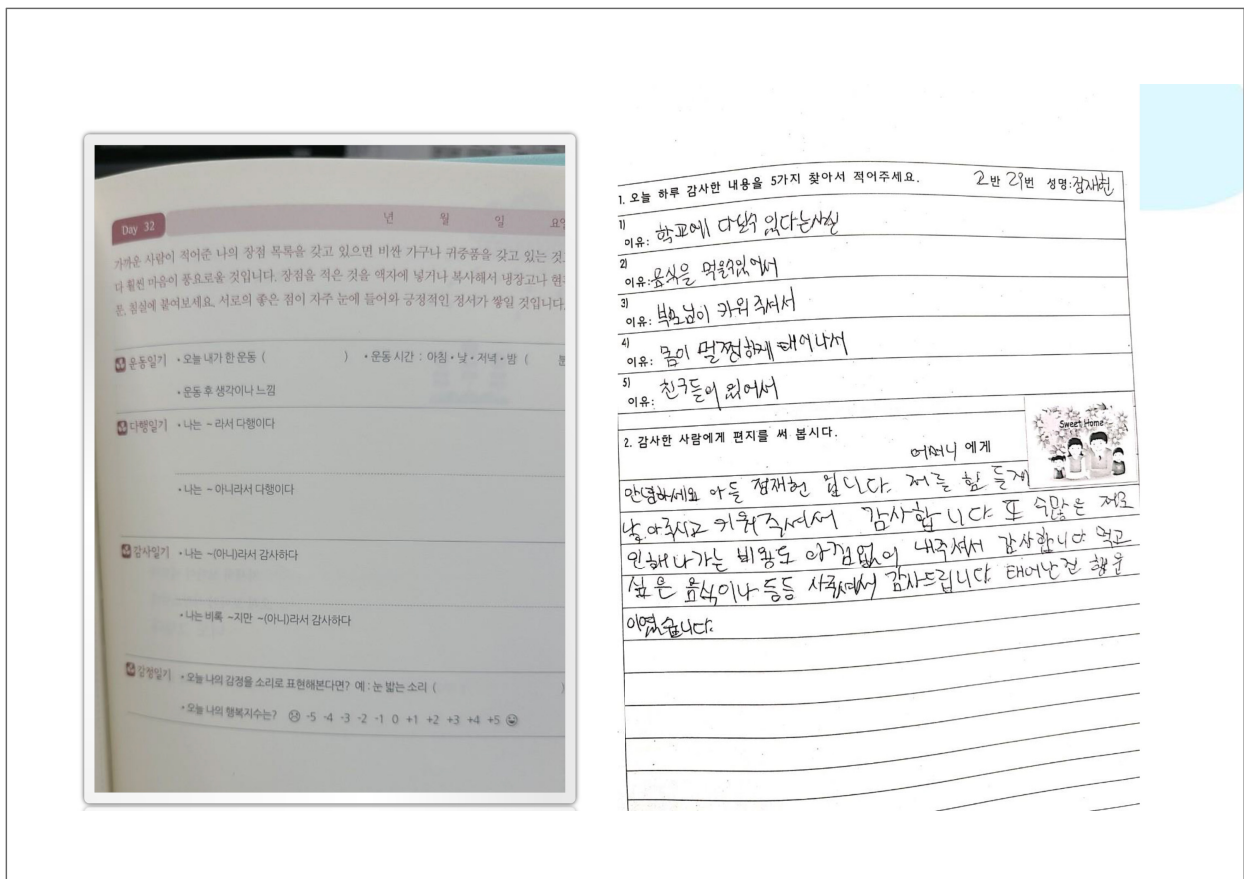
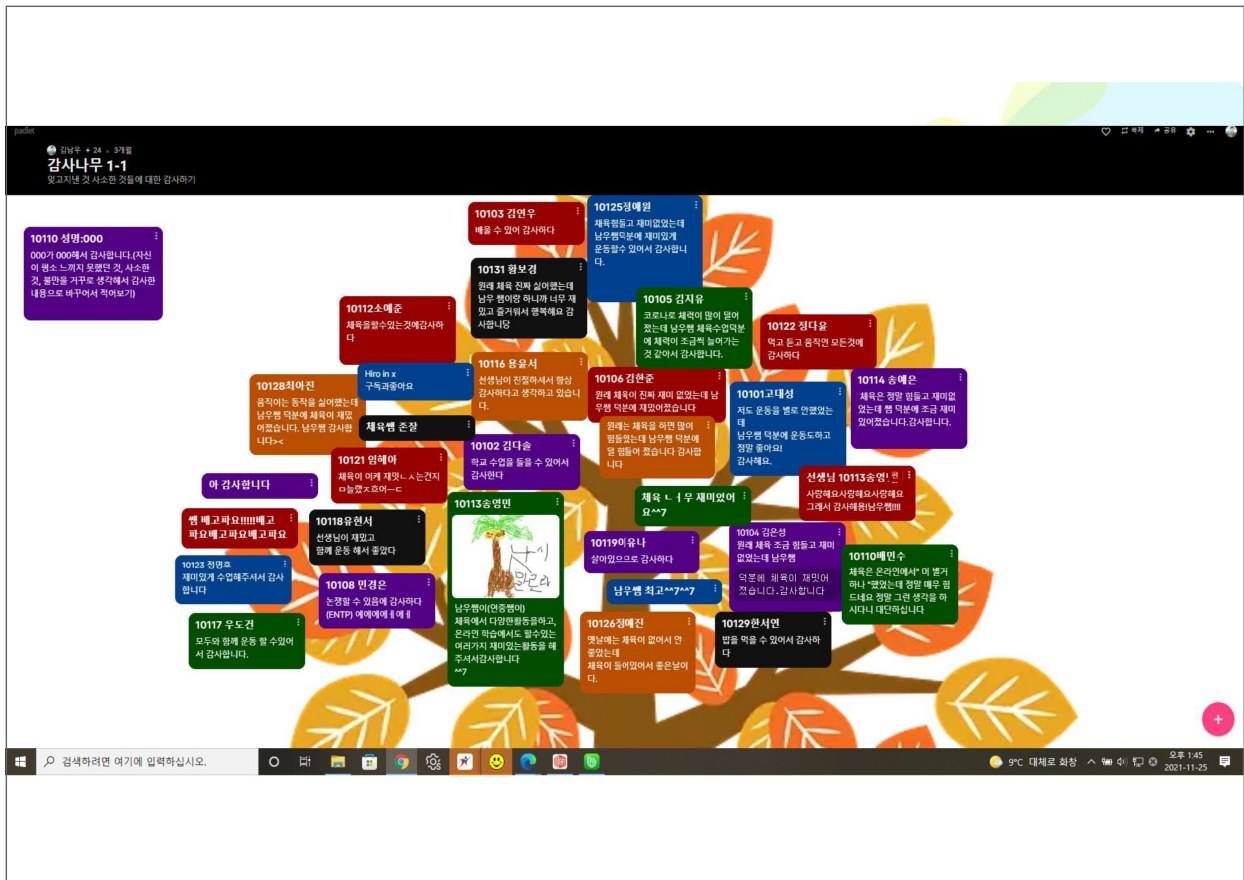
1모듈에서는 낮은 자존감과 심리적으로 위축된 학생들이 다른 사람들 앞에서 자신을 여러 형태 표현하여 공감을 얻으면서 내면적인 안도감과 자존감을 회복하도록 돕습니다.

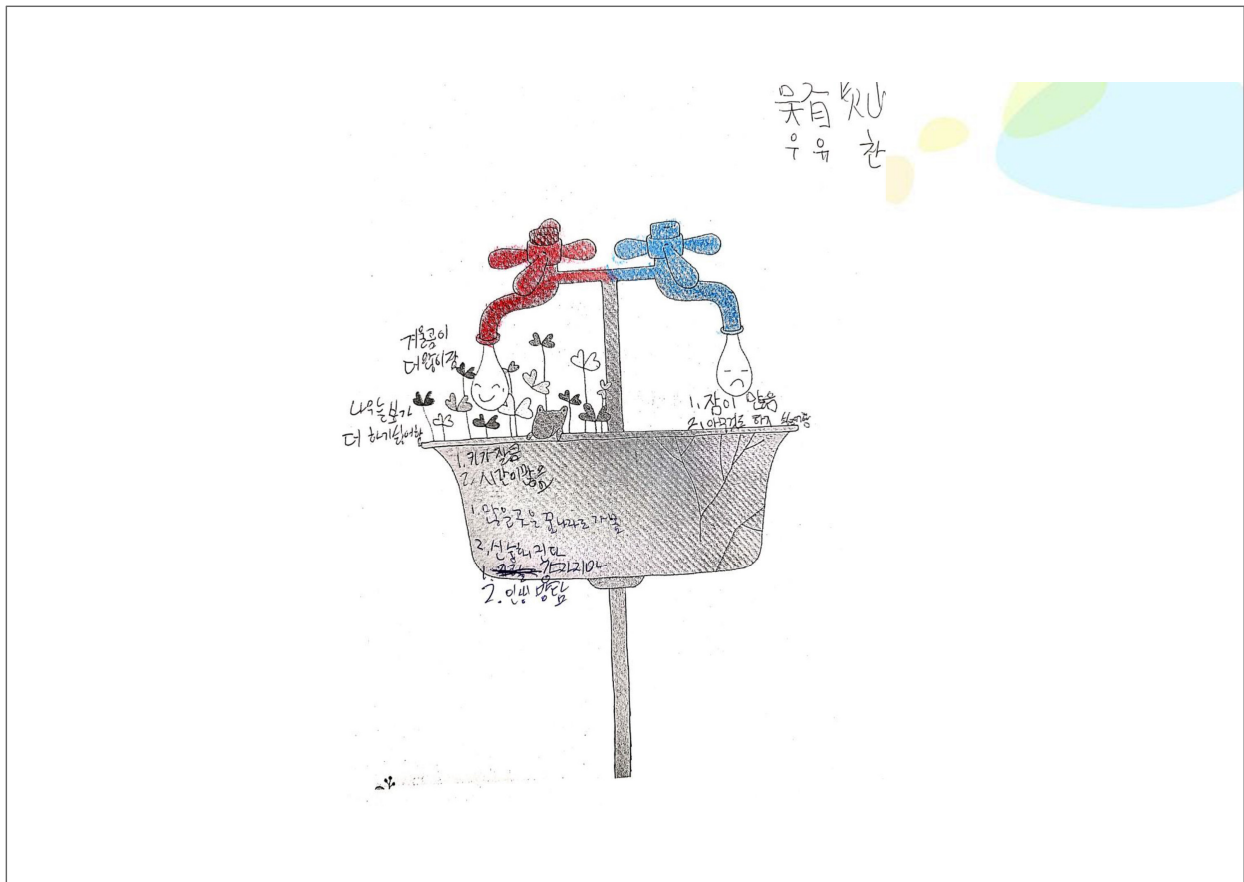
2모듈에서는 자신의 과거를 너그러운 마음으로 돌아보고, 현재 어떤 위치에 있고, 어떤 꿈을 가지는 사람인지 살피며, 점차 행복한 미래를 위해 무엇을 하면 좋을지 생각해 볼 기회를 갖습니다.

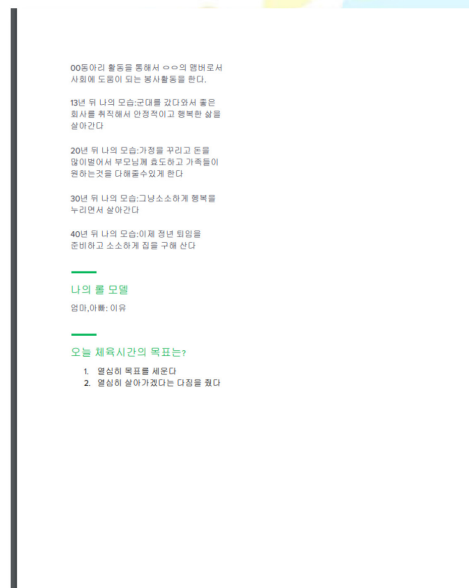
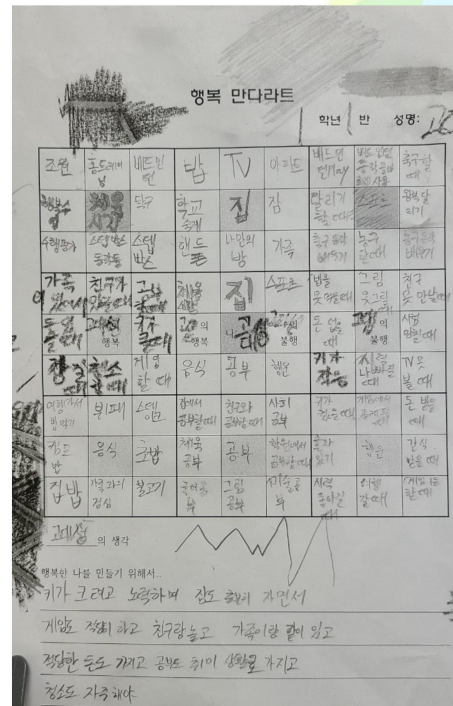
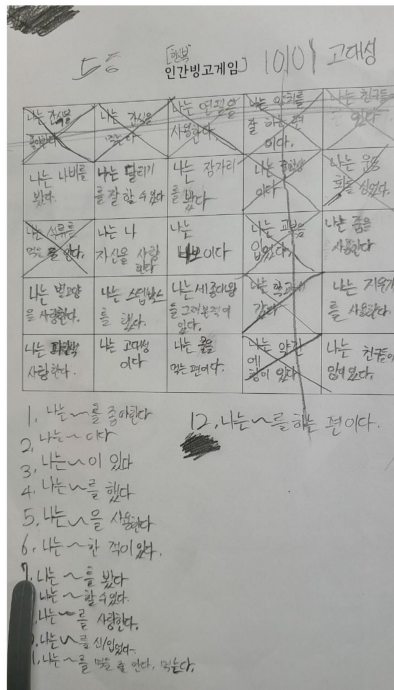
모듈	회기(시간)	활동내용
1모듈 나를 찾아서	1회기 말로 해볼까 (50분)	· 환영인사 · 수업참여의지 나타내기 · 수업약속 정하기 · 형용사를 붙인 자기 이름 소개하기 · 지금의 욕구를 형용사로 나타내고 공감받기 · 나의 단점 형용사를 장점 형용사로 바꾸어보기 · 활동 정리
	2회기 몸으로 해볼까 (90분)	· 시작인사 · 좋아하는 색깔 종이 고르고 자신을 표현하기 · 색깔 종이로 통틀기만 만들어 쓰고 자기표현하기 · 형소에 하고 싶었지만 못해본 행동하기 · 후회되었던 장면을 재연하고 상황 바꿔보기 · 느낌 한마디 / 좋아비행기 날리기
	3회기 함께 해볼까 (90분)	· 시작인사 · 짧은 영상 보고 역할연기 하기 · 나의 선물 주머니 채우기 · 롤링페이퍼로 감사와 기대 나누기 · 마침 느낌소관 한마디
2모듈 소중한 나를 만나기	1회기 과거 돌아보기(50분)	· 내 이름, 시, 노래 등을 통해 과거 돌아보기
	2회기 현재 감사하기(50분)	· 시와 노래를 통해 현재 감사하기
	3회기 미래 만나보기(50분)	· 시와 노래를 통해 미래 만나보기
3모듈 일상 속 치유상담	선택 1. 이미지로 표현하기 (50분)	· 이미지로 표현하는 스틱스틱 게임(50분) · 이미지 찾아 친구에게 반박 스틱스틱 붙여주기 · 형용사 예칭 만들기, 장한포스트잇 선물하기 · 정리 및 느낀 점 나누기
	선택 2. 소리로 표현하기 (50분)	· 소리로 표현하는 레코딩 · 좋은 음악 함께 듣기 · 좋아하는 말, 싫어하는 말 녹음해보기 · 정리 및 느낀 점 나누기

2

3모듈 일상 속 치유상담	선택 3. 감사로 표현하기 (50분)	· 감사로 표현하는 명스루 · 감사대상 찾고, 감사카드 쓰기 · 선물과 함께 감사카드 전달 미션 수행하기 · 정리 및 느낀 점 나누기
	2회기 영화보지 (150분)	· 치유와 성장에 도움이 되는 영화보기 · 영화관람 · 영화 속 인물 탐구 · 정리 및 느낀 점 나누기
	선택 1. 게임놀이 (50분)	· 게임하며 놀자(50분) · 개인 성취놀이 1인칭 찾기 게임 · 친밀감 강화놀이 우리그룹 보물찾기 게임 · 정리 및 느낀 점 나누기
	3회기 놀이 (50분)	· 사진 찍으며 놀자(50분) · 좋아하는 사진 소개하기 · 나 느낌 그대로 사진 찍어온 후 소개하기 · 정리 및 느낀 점 나누기
4모듈 만남과 매칭 (개인상담)	1회기 첫 회기 상담 (50분) 공통	· 관계형성과 참여 동기 향상하기 · 학생 이해 및 부적응 원인 탐색 · 정리
	2회기(선택1) 학교생활 기대 상담 (50분)	· 학교생활 유지를 위한 탐색과 피드백 · 학교생활 유지를 위한 소원(바람)과 계획 세우기 · 정리
	3회기(선택2) 간접 활용 상담	· 성공경험과 감정카드를 이용한 감정 탐색하기 · 감정과 무개 연결하기

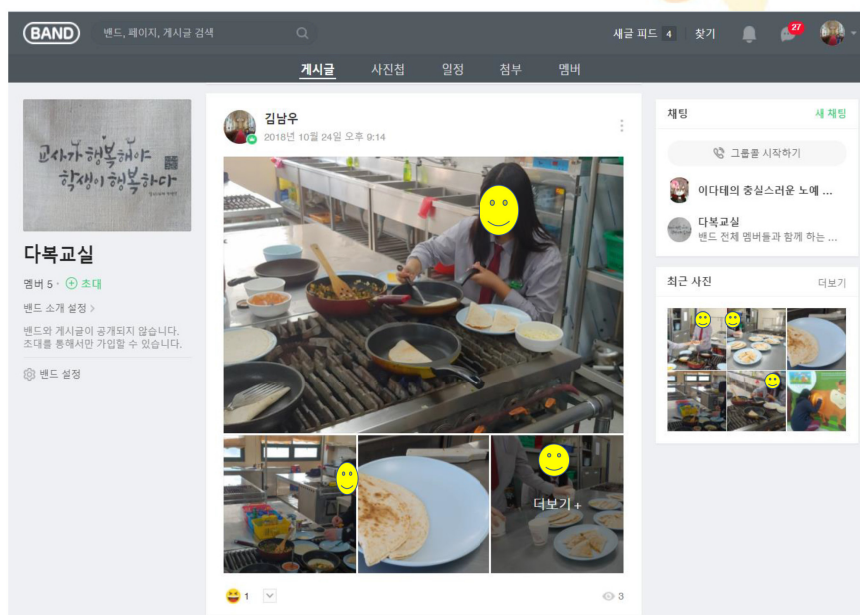


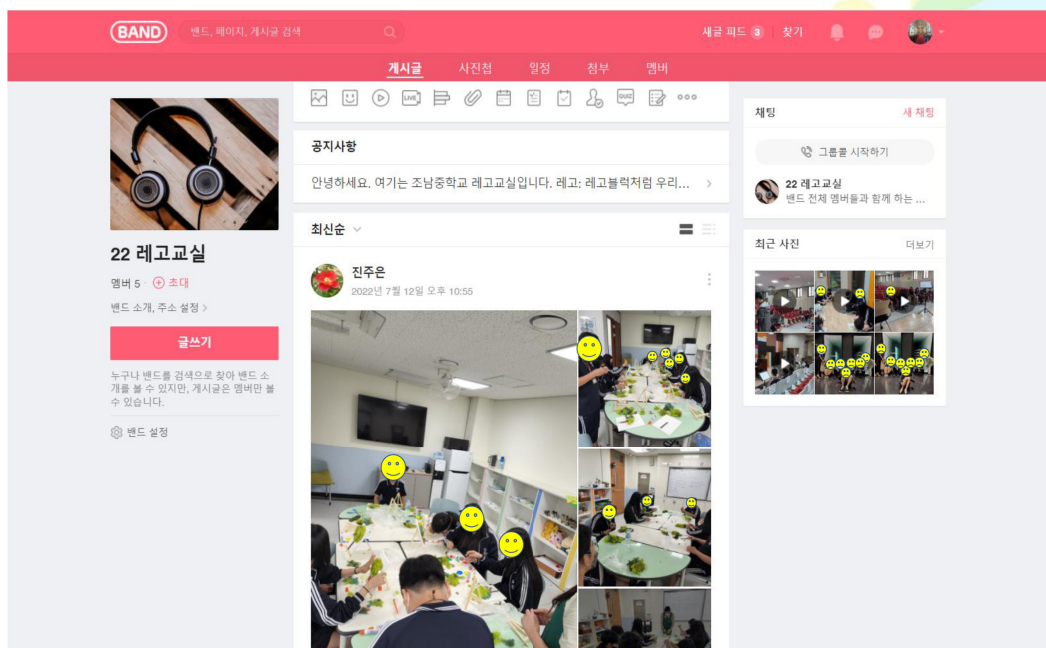
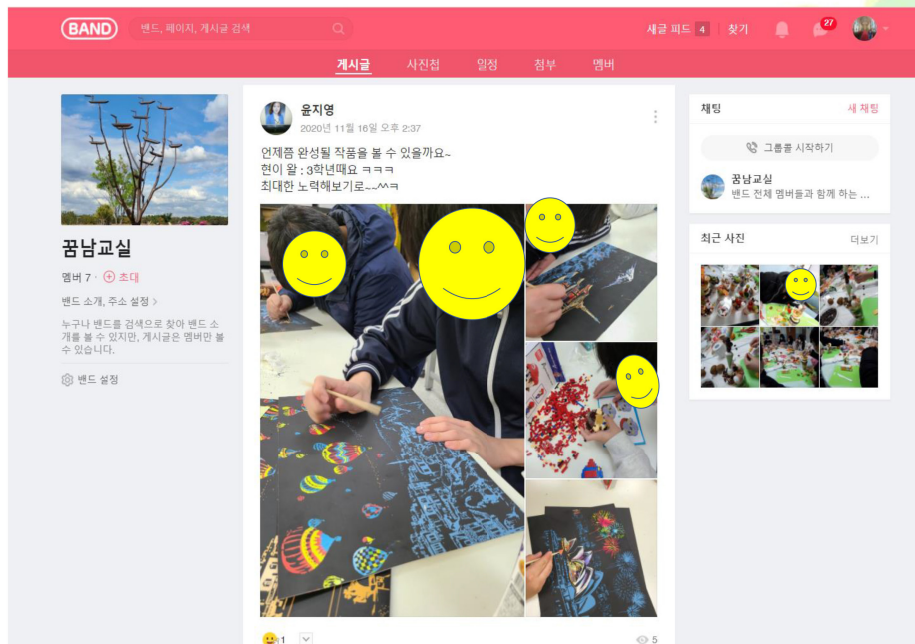






밴드를 활용한 운영의 실제







나눔의 시간

1. 우리학교 시그니처 프로그램은?
2. 어떻게 시작할까요?

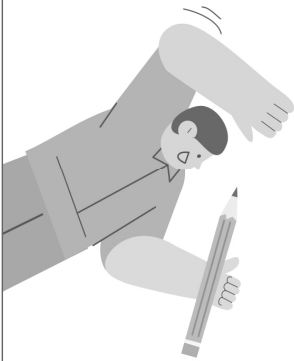
마치며~



학교 내 대안교실은 저에게는 ‘열정’입니다.
행복은 받을 때가 아니라 베풀때 옵니다.

2022. 8.

^^~



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍



고등(고등I, 고등II)

❶ 2영역: 공동체적 관계 맺기

| 유춘옥 교사(인일여자고등학교)

❷ 3영역: 진로 탐색

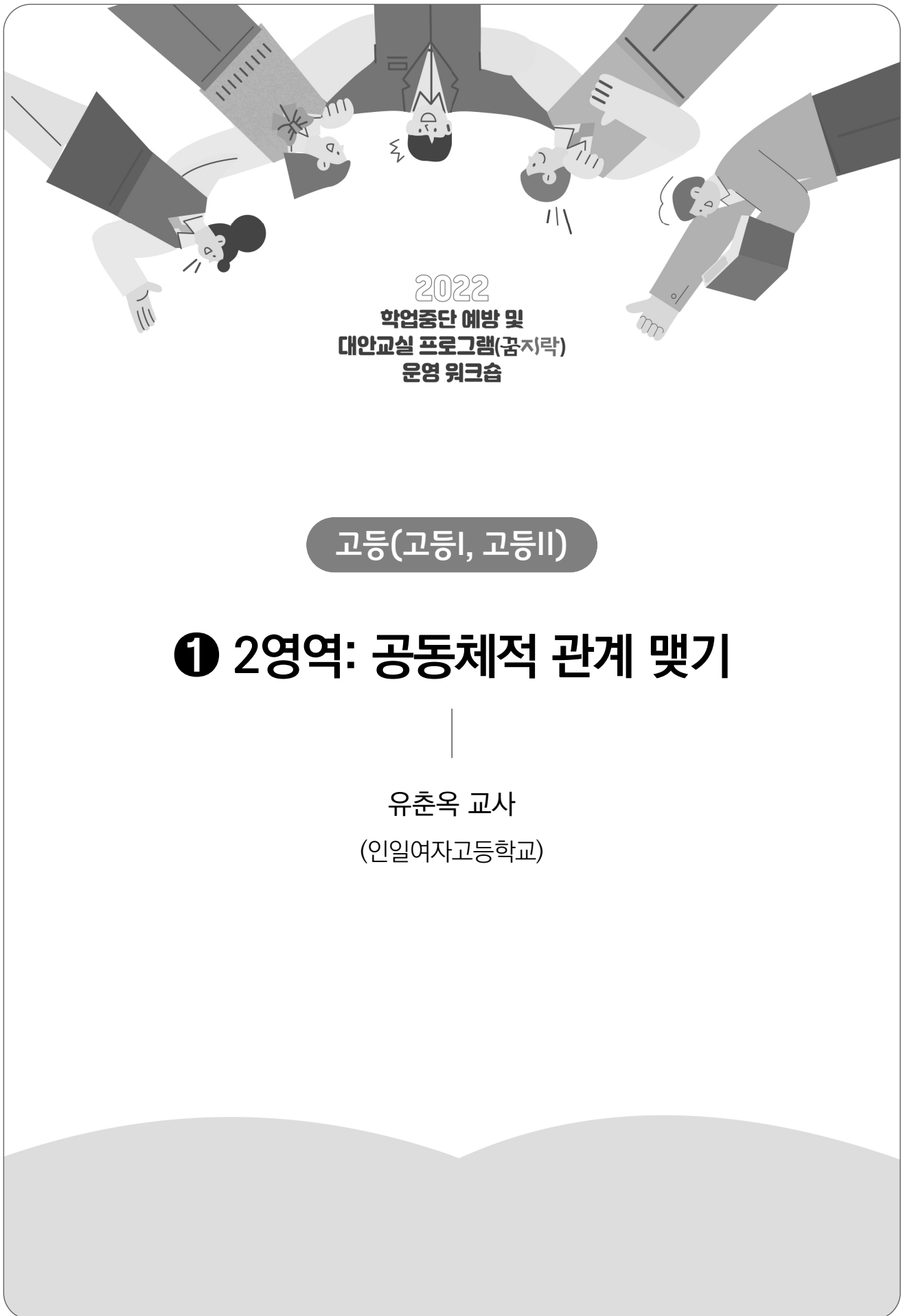
| 현수민 대표(굿스토리교육연구소)

❸ 4영역: 자기계발

| 손진희 교수(송실사이버대학교)

❹ 사례발표

| 황혜선 전문상담교사(위례한빛고등학교)



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

고등(고등I, 고등II)

① 2영역: 공동체적 관계 맺기

유춘옥 교사
(인일여자고등학교)

학업중단예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 워크숍

공동체적 관계 증진

강사 : 인일여자고등학교 유춘옥

도입

강의 소개

- 코로나 19 지속화로 **대면과 비대면** 수업 구안 필요
- 학생중심 수업을 중심으로 대면과 비대면 활동을 체험활동으로 운영
- 같은 계열을 패턴으로 단계별 활동을 통해 전이 효과가 이루어지도록 운영
- 재활용품을 활용해 수업 도구를 만들어 활용함으로써 ‘무엇이든 의미 있는 쓰임’에 대한 인식을 통해 자존감 높이기를 실천
- 다양한 도구를 만들고 활용하며 상호 소통과 협력을 통해 공동체적 관계를 형성

강의 계획

진행순서	시간	내용	10분	휴식 시간
도입	10분	- 강의 목적 소개 - 대면과 비대면 활용가능 한 활동 안내 - 주변의 다양한 재활용품으로 수업 도구 활용을 통해 자존감 높이기와 협동적 활동 하기 등 체험 중심으로 활동하기 - 강의 운영 제시 - 대면과 비대면 활동을 체험 중심으로 운영 - 다양한 변형 도구를 활용한 신체활동을 통해 자존감 높이기, 공동체적 관계 형성하기 등 체험활동 하기		
전개	10분	강의 1. 오프닝 신체활동(팔래체조, 카운트 송 등 활용 준비운동) 2. 강의 안내 PPT 활용 소개		
	30분	활동 1. 공동체적 관계 : 힘을 합치자 • 출라후프 활용게임(협력) 출라후프 이어달리기-출라후프 우정 전달게임-보스를 지켜라 게임 • 한마음 탕탱볼 게임(준중) 원바운드패스게임 - 탕탱볼 탁구 게임- 한마음 탕탱볼 배구 게임 • 다양한 이어달리기 게임(배려) 2인3각 이어달리기- 배려 이어달리기 - 장애물 이어달리기 활동 2. 공동체적 관계 : 터놓고 말하기(소통) • 소통을 전락게임 빙고게임(3x3) - 내뽕지켜라 게임 - 3패스 소통 농구 • 상호 소통게임 스피드 게임 - 풍뎡콩 넣게 게임 - 탑쌓기 게임 • 소통 도구 게임 2인1조나르기 게임-출라후프 연결게임-탁구공 나르기 게임	20분	활동 3. 재활용 도구를 활용한 수업 체험하기 (우리는 소중한 사람 : 자존감 높이기) • 재활용 도구 만들어 수업에 활용하기 (10분) 딱지 만들기, 페이퍼링 만들기, 캔다마, 종이공 만들기 • 모듬별 도전 챌린지 게임1(도전 30초) (딱지치기1회- 발목 줄넘기 5회- 제기차기3회 - 페이퍼링 1회 성공 - 신체가위바위보 5회 - 캔다마 1회 성공) • 모듬별 도전 챌린지 게임2 (도전60초) (출라후프 허리 돌리기 5회- 하프스쿼트 (5회)- 발목 줄넘기 5회 - 탕탱볼 언더 토스5회 -오버 토스5회 - 제기차기 5회 - 탁구공 넣기 - 신체 가위바위보5회 - 캔다마 1회) • 모듬별 도전 챌린지 게임3(도전 90초) 종이공 양손 올려치기 10회 - 딱지 뒤집기1회- 제기차기5회 - 병뚜껑 숏1회 성공 - 페이퍼링 2회 성공- 탁구공 넣기 2회 - 종이공 숏1회 - 웃고리 양궁1회 - 가위바위보 5회- 캔다마2회 성공 • 회나래 마무리 운동(포크댄스) 또는 카유티 송 ※ 수업 장소에 따라 강의 내용이 변형 될 수 있음
마무리	10분	질문과 답 및 소감 나누기		

협동과 관련된 영상자료 : 팀



전개

수업 운영 : 오프닝 신체활동



전개

수업 운영1 : 힘을 합쳐라

홀라후프 활용게임

- 홀라후프 이어달리기
- 홀라후프 우정을 전달해
- 보스를 지켜라

한마음 탕탱볼 게임

- 원바운드 패스 게임
- 탕탱볼 탁구 게임
- 한마음 탕탱볼 배구

다양한 이어달리기

- 2인3각 이어달리기
- 배려 이어달리기
- 장애물 달리기

홀라후프 활용게임(1): 홀라후프 이어달리기

홀라후프 이어달리기 게임 방법

- 달리기 수준을 고려해 서로 맞추며 달리는 배려 체험으로 더불어 함께 하는 공동체 활동의 이해이다.
- 2인1조로 홀라후프를 잡고 달려 반환점을 돌아 오는 게임이다



홀라후프 활용게임(2): 홀라후프 우정을 전달해

홀라후프 우정전달게임 게임 방법

- 학기초 상대를 이해하고 배려하는 존중 활동으로 홀라후프를 전달하며 이름을 소개하는 체험활동
- 조별로 일렬로 서서 손을 잡는다. 연결된 상황에서 신체를 활용해 홀라후프를 마지막까지 전달한다.
- 전달 과정에서 이름을 소개하고 “OO아! 우정을 전달해” 라고 외쳐준다.



홀라후프 활용게임(3): 보스를 지켜라

‘보스를 지켜라’ 게임방법

- 다양한 어려운 상황을 서로 도우며 극복하는 활동 체험
- 4인1조로 술래와 보스를 정한다. 술래는 보스를 잡으려 하고 나머지 2인은 보스를 지키려 막는다.



한마음 탕탕볼 게임(1): 원바운드 배구게임

원바운드 배구게임 방법

- 타인이 잘 받을 수 있도록 전달하는 과정으로 배려와 협력의 역량을 키우는 활동이다
- 원 또는 자유롭게 서서 신체를 활용하여 공이 계속 살리는 게임이다.
- 모둠별 게임을 할 수 있다.(시간제한 게임, 일정 개수 게임 등)



한마음 탕탕볼 게임(2) : 탕탕볼 변형 배구

탕탕볼 변형 배구 게임 방법

- 타인이 득점할 수 있도록 지원하는 게임활동으로 배려와 협력 역량을 키우는 활동 이다.
- 2인~5인까지 활동이 가능하며 상대 공을 원바운드로 한번 잡을 수 있고 잡은 공은 센터에게 던져 주면 센터는 우리팀 공격수가 스파이크 할 수 있도록 잡아서 올려 준다.



한마음 탕탕볼 게임(3) : 한마음 탕탕볼 게임

한마음 탕탕볼 배구 게임 방법

- 상대와 게임을 할 수 있도록 서로 협력하는 게임으로 공동체 역량을 키우는 활동이다.
- 2인~5인이 활동할 수 있으며 반드시 3번 패스할 수 있도록 한다.



다양한 이어달리기(1): 2인3각 이어달리기

2인3각 이어달리기 게임 방법

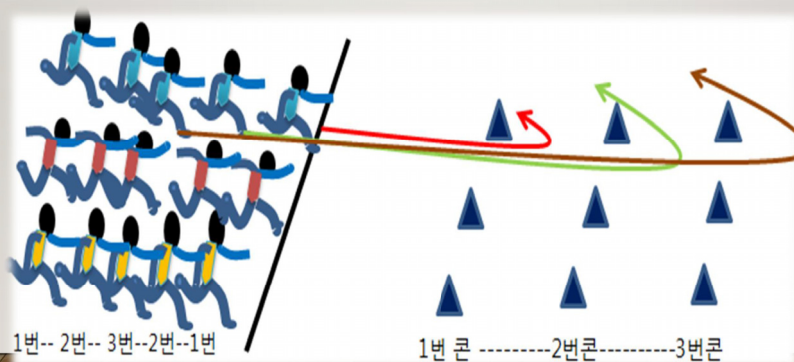
- 타인과 리듬을 맞추며 달리는 경기를 통해 배려와 협력을 체험한다.
- 조별로 2인3각 이어달리기를 한다.



다양한 이어달리기(2): 콘 활용 배려 달리기

콘 활용 배려 달리기 게임 방법

- 조원의 기능 수준에 따라 달리는 코스를 정하게 한다.
- 코스를 정할 때 서로 배려하며 자신의 능력을 정확하게 파악할 수 있도록 안내 한다.



다양한 이어달리기(3): 장애물 달리기

장애물 달리기 게임 방법

- 5개의 장애물을 설치하며 장소가 협소할 경우 변형토너먼트를 실시한다.
- 조별로 이어달리기를 실시한다. 초가 빠르거나 결승점에 먼저도달 할 경우 승리팀이 된다.



전개

수업 운영2 : 터놓고 말해요

소통 전략 게임

- 빙고게임 (3x3)
- 내땅 지켜라 게임
- 3패스 소통 변형게임

상호 소통 게임

- 스피드 게임
- 콩딱콩 넣기 게임
- 탑 쌓기 게임

소통 도구게임

- 2인1조 나르기 게임
- 탁구공 나르기 게임
- 컵 나르기 게임

터놓고 말해요<1> : 빙고 게임

빙고게임(3x3) 방법

- 조별게임으로 훌라후프 (또는 마커)를 활용하여 빙고 게임을 한다.
- 가로, 세로, 대각선 중 한줄을 먼저 만드는 팀이 승리한다.



터놓고 말해요<1> : 내 땅을 지켜라 게임

내 땅을 지켜라 게임 방법

- 조별 순으로 나눠 오재미를 5개씩 주고 시작하며 조별로 전략을 구성해 게임을 운영함.
- 우리땅을 제외하고 나머지 구역에서 콩주머니를 가져와 시간내 가장 많이 모은 팀이 승리



터놓고 말해요<1> : 3패스 전략 변형 게임

3패스 전략 변형 게임

- 팀을 나눠 공격 시 3번 이상 패스를 성공해야 슈트를 던질 수 있음 (득점게임)
- 팀원 중 1명이 공대 역할을 하며 날아온 공을 일정구역에서 잡으면 득점이 된다.



상호 소통 게임<1> : 스피드 소통게임

스피드 소통 게임 방법

- 팀별로 제시된 주제에 따라 스케치북에 지시어를 작성한다(동물, 가수, 운동종목 등)
- 의자에 앉은 사람이 지시어를 맞출 수 있도록 조원들이 설명을 한다. [일정시간내 가장 많이 맞추기]



상호 소통 게임<2> : 콩딱콩 넣기 게임

콩딱콩 넣기 게임방법(성공게임)

- 조별 게임으로 2인 1조 공을 받는 사람(1)과 던지는 사람으로 구분하여 탁구공을 넣는 게임이다
- 일정 거리를 이어달리기로 연결하여 가장 많이 탁구공을 받은 팀이 승리 팀이 된다.



상호 소통 게임<3> : 전략 농구 게임

전략 농구 게임 방법

- 팀을 나눠 일정시간 동안 전략 농구 게임을 실시하며 토너먼트로 이루어짐
- 팀을 나눠 공격시 3번 이상 패스를 성공해야슛을 던질 수 있다.(공동체 소통 게임)



소통 도구 게임 (1) : 2인1조 나르기 게임

2인1조 나르기 게임방법

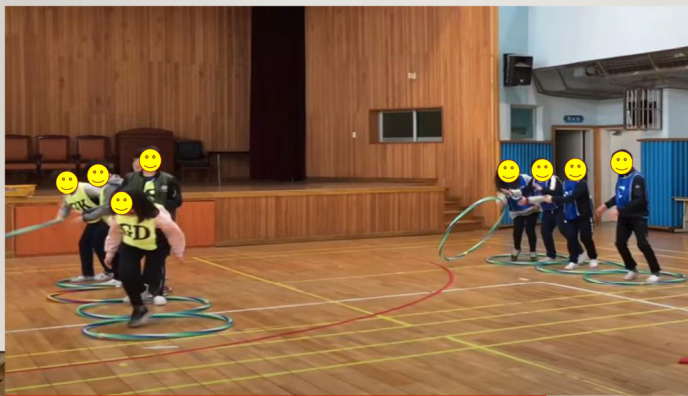
- 2인 1조가 되어 종이컵을 나르는 게임으로 상호 소통을 통해 조율을 잘 해야 한다.
- 이어달리기 게임으로 상호 배려하며 도구를 운반해야 한다(상호 소통과 배려 기르기)



소통 도구 게임 (2) : 훌라후프 연결게임

훌라후프 연결 게임 방법

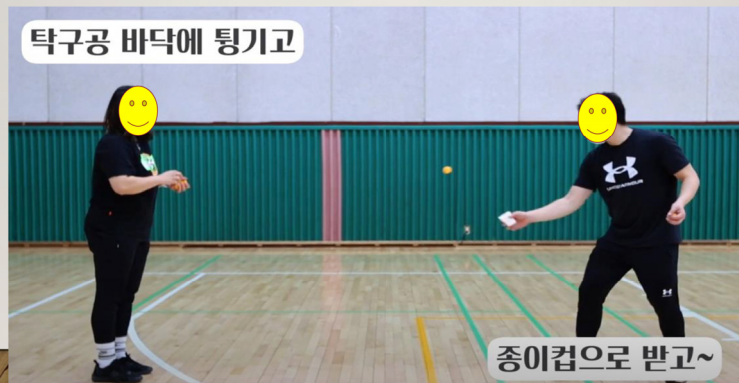
- 2팀씩 경기를 하며 토너먼트로 이어진다.
- 훌라후프를 앞으로 나르며 이동하는 게임으로 훌라후프가 있어야 이동 가능



소통 도구 게임 (3) : 탁구공 나르기 게임

탁구공 나르기 게임 방법

- 2인1조가 되어 종컵만을 사용하여 탁구공을 바닥에 던져 받으며 이동한다.
- 농구의 이동 패스형식과 유사한 게임방식 이다.[못 받을 경우 그 자리에서 다시]



재활용 도구를 활용한 수업 체험

(우리는 소중한 사람 : 자존감 높이기 프로그램)

딱지만들기	페이퍼링 만들기	종이공만들기	캔다마만들기	병뚜껑놀이	제기만들기
					
딱지 2개 이상	페이퍼링 3개	종이공 5개	캔다마 1개	미니, 박스 골대 각각 1개	제기 1개

1

수업 의 의도



2

재활용과 새로움 ..그리고 탄생



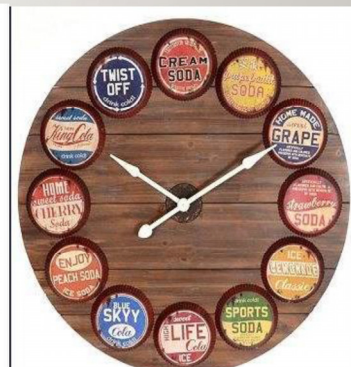
페트 병을 활용한 고양이 먹이통



유리병을 재활용한 저금통

빈 우유통으로 만든 꽃병

페트병을 이용한
다용도 정리함



병뚜껑을 활용한 시계 만들기

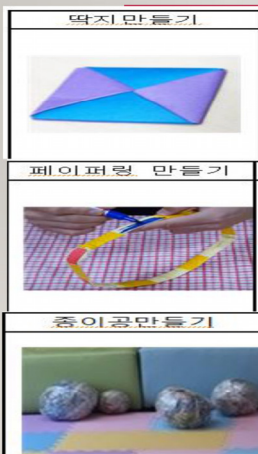
• 재활용의 탄생 <https://www.youtube.com/watch?v=Gex2Y8pQRck> 폐품 재활용 https://www.youtube.com/watch?v=7_sosvGAglN

종이 도구 만들기 (딱지, 페이퍼 링, 종이 공)

1. **종이공 만들기:** 신문지나 A4 등 주변에 버려지는 종이를 재활용해 만들며 종이를 꾸겨서 동그랗게 만들고 테이프로 마감 처리.
2. **페이퍼링 만들기:** A4종이(또는 두꺼운 홍보지 등)를 접어서 막대기 모양으로 한 후 원모양으로 만듦(가로10cmx30cm2장을 연결하여 만듦)
3. **딱지 만들기:** 광고지 및 재활용 종이 등을 활용하여 딱지를 만듦.

Tip: 영상을 참고 하여 활용하기 바람.

창의적 도구 만들기 (캔다마, 제기 등)



창의적 도구 만들기 영상-캔다마, 제기



도전 **챌린지** 활동

I

수업 의 의도



할 수 있다! 난 도전한다.



어떤 모습이라도 난 할 수 있어!

생각의 전환! 틀을 깨는 사고!

출처: <https://blog.naver.com/jel36811941971>

출처: <https://cafe.daum.net/kyung114/MZQD/3886?q=%ED%95%A0+%EC%88%98+%EC%9E%88%EB%8B%A4%EB%8A%94+%EC%83%9D%EA%B0%81&re=1>

도전의 가치: 무한도전



(출처: 무한 도전, 조정편 https://www.youtube.com/watch?v=ZB_l9qEPZRQ)

전개

수업 운영3 : 우리는 소중한 사람

재활용 도구 만들기

- 딱지, 종이공 만들기, 페이퍼링 만들기, 켄다마 만들기 등

도전 챌린지(30초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

딱지치기 1회

발목 줄넘기 5회

페이퍼링 1회

켄다마 1회

신체 가위바위보 3회

도전 챌린지(60초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

후프허리돌리기 5회

하프스쿼트 5회

발목줄넘기 5회

언더토스 5회

오버토스 5회

켄다마 1회

신체 가위바위보 5회

탁구공 넣기

제기차기 5회

도전 챌린지(99초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

종이공 양손
올리기 10회

딱지뒤집기
1회

제기차기
5회

병뚜껑 슛
1회

페이퍼링
2회

켄다마 2회
성공

신체가위
바위보 5회

웃고리
양궁 1회

종이공 슛
1회

탁구공 넣기
1회

도전 30초 챌린지

도전 챌린지(30초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

딱지치기 1회

발목 줄넘기 5회

페이퍼링 1회

켄다마 1회

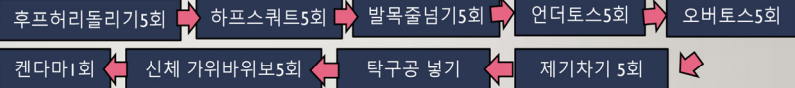
신체 가위바위보 3회



도전 60초 챌린지

도전 챌린지(60초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지



도전 99초 챌린지

도전 챌린지(90초)

- 개인 및 모둠별 도전 챌린지

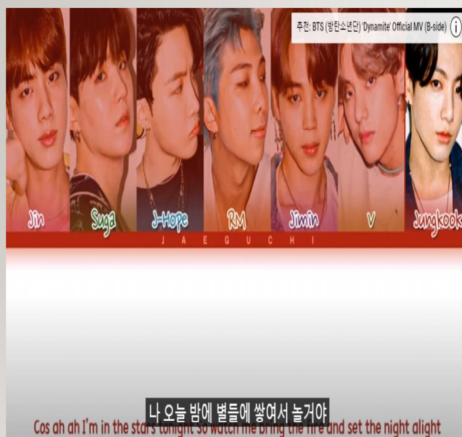


카운터 송으로 따라하기



출처: <https://www.youtube.com/watch?v=wYg3W24w99A&t=240s>

음악



출처: https://www.youtube.com/watch?v=KhZSDC_d7w6s&list=PL



출처: <https://www.youtube.com/watch?v=0ZtRFdlinAQ>



연수를 마무리 하겠습니다.

감사합니다.



고등(고등I, 고등II)

② 3영역: 진로 탐색

현수민 대표
(굿스토리교육연구소)

꿈지락 워크숍

진로영역 현수민 (고등)

초성으로 시작하는 물건을 꺼내 주세요

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ

ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

초성으로 시작하는 재능을 작성해보세요

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ

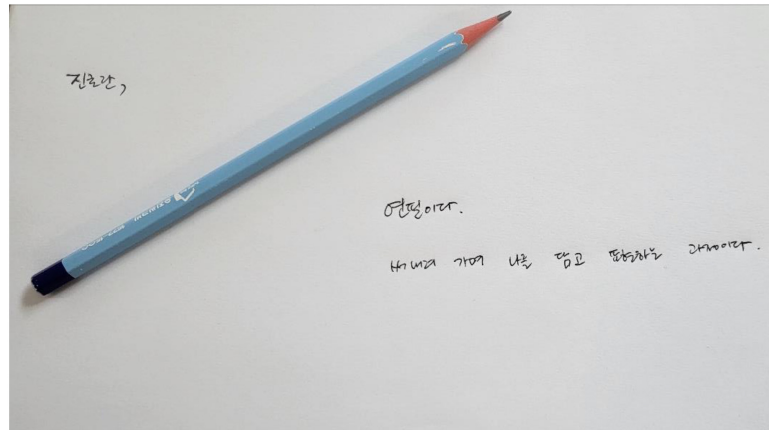
ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

내가 좋아하고 잘하는 일이라면, 그건 내 재능이야!!

만들기	줄넘기	친구 웃게 하기	숫자	말하기
친해지기	놀이	책 읽기	집중하기	열심히 하기
게임	운동	컴퓨터	참기	이해하기
상상하기	그리기	로봇	과학	종이접기

무엇이든 되는 상상!!!!

- #. 진로
- #. 꿈
- #. 일
- #. 미래
- #. 가능성
- #. 나



꿈지락 프로그램 진로영역

재
능
이
란

어떤 일을 하는데 필요한 재주와 능력
개인이 타고난 능력과 훈련에 의하여 획득된 능력

남보다 더
잘하는 것?

난 너무
평범해서
재능이 없는 것
같아!

꿈지락 프로그램 진로영역

재능에 대한

오해

남들에겐 없는? 특별한 무엇?
행운처럼 타고 나는 것?
저절로 잘 하는 능력?

평범함 속에 특별함

활발한, 성실한, 남을 도와주는, 경청하는 것 등
사소한 것, 나의 특성을 담고 있는 것,
일상 속에서 내가 발휘하고 있는 것들

진실

꿈지락 프로그램 진로영역

자아개념

나는 나를 어떤 시선으로 보는가?

까만 열쇠
구멍?



보물함을 열 수
있는 통로?

참고도서 그림책

<나는 무엇일까?>
<구멍>

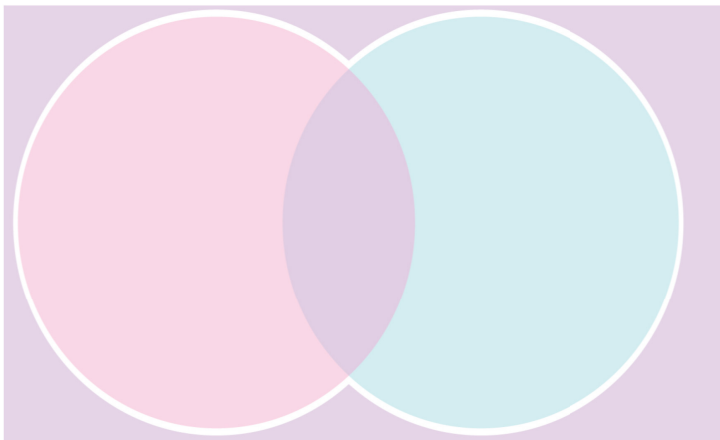
Draw me 나를 표현해 보세요



그림을 설명해 보세요.

꿈지락 프로그램 진로영역

인공지능 시대는 위기인가 기회인가?



포스트 잇에
자신의 생각을 작성해 보세요.

인공지능은 우리에게 위기야

인간들은 인공지능에 의해 일자리를 빼앗길 거야.	
할 일이 없어진 인간은 심심해서 견딜 수 없어.	
인공지능이 인간을 지배하는 세상이 되지 않을까.	
인공지능이 멈추면 세상의 기능이 마비될 거야.	
인공지능을 지배하는 자와 아닌 자, 빈부격차가 더 커질 거야.	

인공지능은 우리에게 기회야

인공지능을 활용한 수많은 일자리가 생길 거야.	
새로운 기술을 잘 이용한다면 엄청난 부자가 될 수도 있어.	
인공지능이 인간이 하기 싫은 일을 대신 처리할 수 있어.	
인간에게 여유와 시간이 늘어날 거야.	
인공지능은 사회를 훨씬 안정적으로 유지시킬 거야.	

꿈지락 프로그램 진로영역

인공지능 시대, 직업의 일은 어떻게 변하는가

교사	의사	경찰
웹툰 작가	축구선수	패션디자이너
은행원	반도체엔지니어	컴퓨터프로그래머

해당 직업의 일 안에서
인공지능으로 대체될 부분과
인공지능으로 대체되기 어려운
부분을 찾아봅시다.

해당
직업을 다시 정의해봅시다.

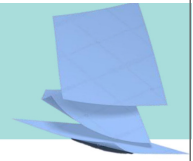
꿈지락 프로그램 진로영역

인공지능 시대, 직업 what-how

Why

“그 일이(직업이) 왜 필요합니까”

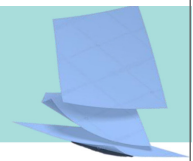
미션 : 종이 탑을 쌓아라!



1. 모둠 별로 A4용지 8장씩 받는다.
2. 팀원과 계획과 전략을 세운다.
3. '시작'을 외치면 이야기 할수 없다. **[8분]**
4. 종이를 남김없이 모두 사용한다.
5. 풀, 가위 등 다른 도구를 사용할 수 없다.
(종이를 접거나 찢는 것은 가능)
6. 무너지거나 포기하면 실패



미션 : 종이 탑을 쌓아라



- 이 활동으로 '우리 팀'은 어떤 성취를 이루었나?
- 이 활동으로 어떤 아이디어를 얻게 되었나?
- 이 활동을 더 잘하기 위한, 도움말을 만든다면?

꿈지락 프로그램 진로영역

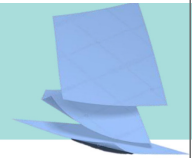
인공지능 시대의 리더를 기르는 교육

소비자가 아닌 창조자의 입장으로

1. 간단하게 시작하라.
2. 좋아하는 것을 하라.
3. 뭘 할지 모르겠으면 이렇게 저렇게 해보라.
4. 실험해보는 것을 두려워하지 마라.
5. 같이 할 친구를 찾고, 아이디어도 공유하라.
6. 남의 것을 모방해 아이디어를 얻어도 괜찮다.
7. 아이디어를 기록으로 남겨라.
8. 만들고 분해하고 그리고 다시 만들어 보라.
9. 많은 일이 잘못되어도 포기 하지 마라.
10. 자신만의 학습 도움말을 만들어라.

- 학습자를 위한 10가지 도움말
(참고도서: 평생유치원)

미션 : 칩을 모아라



1. 5가지 색의 칩을 1개씩 받으세요.
2. 칩을 모을 기준을 작성하세요.
포스트 잇에 작성 후 책상에 뒤집어 두세요.
예) 한 가지 색으로 모을 거야.
빨간색으로 모을 거야.
(구체적으로 적으세요~)
3. 가위바위보를 하세요. 이긴 사람은 원하는 칩의 교환을
요구할 수 있습니다.
(1명과 최대 2번 할 수 있어요)
4. 기준에 맞게 모은 사람은 착석

꿈지락 프로그램 **진로영역**

인공지능 시대의 리더를 기르는 교육
자유-몰입-성취로 이어지는 과정

자유-선택-몰입-성취

“자유 의지를 가지고 주도적인 선택
(꿈, 진로, 경험)을 하고
몰입해서 성취를 경험할 것”

(참고도서: 에이트)

꿈지락 프로그램 **진로영역**

인공지능 시대의 리더를 기르는 교육
꿈과 열정, 가치와 신념으로

하버드 경영대학원은 지난 100년간 추구해 왔던
지식교육을 버리고

공감능력(Being)과 창조적 상상력(Doing)을
기르는 교육으로 바꾸었다.

‘비잉’은 자기 인식을 통해 조직 구성원과 고객에
깊은 영향을 미치는 **가치**와 **신념** 등을 만드는 것을
의미하고, ‘두잉’은 기존 기술에 **혁신**을 일으키거나
새로운 사업을 **창조**하는 것을 뜻한다.

(참고도서: 에이트)

미션 : 골든 칩을 잡아라

1. 2개 팀으로 나눈 후 선.후를 결정한다.
2. 게임 동전을 위와 같이 배치한다.
3. 모두 총 4라운드를 진행하고 가장 많은 승을 거둔 팀이 최종 우승이다.
4. 모두 15개의 황금이 있고 밑에서부터 1개에서 3개까지 가져갈 수 있다.
5. 마지막 황금을 가져가는 팀이 해당 라운드의 승리를 거머쥔다.



꿈지락 프로그램 진로영역

진로고민

진로성숙도를 높이는, 진로인문학

선택	행동	책임	행복	행복	행복	행복
선택 ↑	행동 ↑	책임 ↑	행복 ↑	행복 ↑	행복 ↑	행복 ↑
인생의 어떤 선택이 나의 운명을 좌우하는가?	나를 성장시키는 행동은 어떤 것들이 있을까?	책임과 의무에 어떤 차이가 있는가?	인생의 어떤 순간이 가장 행복을 주는가?	나의 행복을 누가 결정하는가?	진정한 행복은 무엇인가?	인생의 어떤 순간이 나의 운명을 좌우하는가?

선택-행동-책임-행복 ?

인생에서 깊이 있게
나눠봐야 할 진로 주제

<진로인문학질문카드>

진로고민 나눔 및 진로 성찰



갈매기의 꿈
리처드 바크(Richard Bach)

자유의 참 의미를 깨닫기 위해 비상을 꿈꾸는 한 마리
갈매기를 통해 인간 삶의 본질을 상징적으로 그린
감동적인 소설.

특히 갈매기들의 따돌림에도 흔들림 없이 곳곳하게
자신의 꿈에 도전하는 갈매기 조나단의 인상적인
모습에서 자기완성의 소중함을 깨닫게 된다.

"가장 높이 나는 새가 가장 멀리 본다."는 삶의 진리를
일깨우며, 우리 인간들에게 눈앞에 보이는 일에만
매달리지 말고 멀리 앞날을 내다보며 저마다 마음속에
자신만의 꿈과 이상을 간직하며 살아가라고
이야기한다.

대부분의 갈매기는 비행에 대해
아주 간단한 사실 이상은 배우지 않는다.
해안에서 먹이가 있는 곳으로
갔다가 돌아오는 방법만 배운다.
대개의 갈매기들에게 중요한 것은
비행이 아니라 먹이다.

하지만 조나단에게 중요한 것은
먹이가 아니라 비행이었다.
갈매기 조나단 리빙스턴은 무엇보다도
하늘을 나는 게 좋았다.

--- '갈매기의 꿈' 중에서

어떠한 질문을 품고 사느냐에 따라 선택이 다르다.

하늘을 자유롭게 날고 싶었던
조나단이 스스로에게 던졌을
질문들을 적어보자.

먹이를 구하는 데 그친
다른 갈매기들이
스스로에게 던졌을 질문들을
적어보자.

Q. 진로탐색의 기초가 되는 생각

1. 세상에 대한 신뢰는 모든 탐색의 기초가 된다.

참고도서: 마시멜로 테스트

2. 길을 잃을 용기를 주는 것이 진로탐색의 시작입니다.

참고영상: <https://youtu.be/HAQtpVV8HZA>

3. 존재에 대한 기대를 갖고 바라보는 시선에 용기를 얻습니다.

참고도서: 그림책 <몽당> <구멍>

꿈지락 프로그램 **진로영역**

**진로
정보**

급변하는 시대 속, 현실적인 진로 정보

안보위기

기후위기

인구위기
고령화

게임관련학과

게임기획

게임 콘텐츠 제작/ 게임의 전반적인
시나리오나 게임 이벤트를 연출

게임프로그래밍

게임 화면의 그래픽에 관한
드로잉, 동영상 제작

게임그래픽

게임 제작의 전반적인 개념 이해를
토대로 게임 동작을 구현

컴퓨터게임제작의 다양한 분야 중 하나를 선택할 수 있도록 게임기획, 게임 프로그래밍, 게임 운영,
스마트폰 앱 개발 등의 과정과 더불어 소프트웨어 개발 방법론을 학습.

인터넷의 폭발적인 성장, 개인 이동통신 서비스의 일반화 등 새로운 기술 흐름을 통하여 첨단
문화산업으로서 게임 분야의 전문 인력 양성

상명대 게임전공(서울유일 게임학과), 홍익대(세종캠) 게임학부,
가천대 게임 영상학과, 한국공학대학교 (게임공학)



상명대학교 SW융합학부 (게임전공)

게임 분야에서 전문가로 활동할 수 있는 **융합형 인재 양성**을 목표로 문화예술, 인문, 공학을 망라한 다양한 교과과정과 관련 산업체와의 밀착형 교육을 통해 창의 능력, 실무능력 및 소통능력 배양이 고루 갖춰진 융합형 교과과정을 운영

진출분야 : 게임, 기획, 제작, 운영 산업계. NC Soft, NHN, 네오위즈게임즈 등 20개 상장기업과 넥슨 등 약 3,000여 게임기업 및 콘텐츠 관련 회사. 또한, 모바일 게임, 앱, 콘텐츠는 소규모 창업에 유리, SK, KT 등 통신업체의 모바일 사업부에 진출할 수도

게임기획, 개발에 특화(>그래픽)
실무중심교육-졸업 시 인당 최소 4개이상 게임개발 및 게임전시회 참여



가천대 게임, 영상학과(조기취업형 계약학과)

- 게임프로그래밍, 영상그래픽, 프로듀싱에 대한 트랙별 기초, 심화, 실무단계로 심도 설계된 교육과정을 구성하고, 각 분야에서 단계별 학습과 심화 전공 교육을 진행함
- 국가직무능력표준(NCS)을 기반으로 교과목을 설계하였으며, 2018년 산업계관점 대학평가 게임분야 요구분석 자료를 통해 교과목의 적합성을 검증함 (3년제)

진출분야 : 프로그래머, 게임 기획자, 소프트웨어 개발자, 프로젝트 관리자, 기타 IT 업계 관련직, 디지털엔터테인먼트의 다양한 분야 관련 산업체

게임, 영상산업계의 구체적 직무수요 반영한 3가지 트랙운영
- 프로그래머 트랙, 영상/ 그래픽트랙, 프로듀싱 트랙



경기과학기술대학교 게임콘텐츠학과

- 차세대 게임 그래픽, 영화, 특수효과의 3D 디지털 아티스트 전문가 양성
- 2021년 신설학과 (한국 공학대학과 같은 산업통상자원부 재단)
- 전국 상위 15% 전문 대학인 WCC에 선정 (특성화대학, 2/3/4년제)

진출분야 : 모델러, 텍스처 아티스트, 애니메이터, 테크니컬 디렉터 등, 특히 메타버스관련 VR/AR 전 분야 취업가능

그외 개설대학 : 동서울대, 부천대, 동서울대, 동원대

2022정시 채용조건형 계약학과

대학명	모집단위	모집인원	전형방법				
			1단계	배수	2단계		
가천대	첨단의료기기	수시 이월 인원 선발	서류100	5	1단계성적50+ 면접50		
	게임/영상						
	반도체/디스플레이						
	미래자동차						
경일대	스마트팩토리융합		서류100	7	면접100		
	스마트전력인프라						
	스마트푸드테크						
	스마트경영공학						
동의대	스마트호스피탈리티		서류70+면접30				
	미래형자동차						
	소프트웨어융합						
	스마트에너지시스템						
목포대	소프트웨어		교과성적20+출석10+면접70				
	첨단운송기계시스템						
	스마트비즈니스						
	스마트팩토리공학						
순천향대	스마트모빌리티공학		서류100	5	서류10+면접90		
	융합바이오 화학공학						
전남대	기계IT융합공학		서류100	4	1단계70+ 면접30		
	스마트융합공학						
	스마트진기재공학						
한국 공학대	지능형ICT융합공학과	20	수능100	5	P/F 판단 면접		
	제품시스템디자인공학과	5					
	소재시스템공학과	5					
한양대 ERICA	소재/부품융합전공	수시 이월 인원 선발	서류100	5	서류10+면접90		
	로봇융합전공						
	스마트ICT융합전공						
	건축IT융합전공						
	지속가능건축융합전공						

* 모집인원=2022정시요강 기준(수시이월인원 반영 전)
* 2021 한국산기대=2022 3월 한국공학대교 교명 변경
* 학교명 가나다 순

조기취업형 계약학과

경북대학교가 ㈜싸이버시스템과 취업 보장형 산학협약을 체결했다.

경북대 소프트웨어융합과는 최근 남양주캠퍼스에서 ㈜싸이버시스템과 취업 보장형 산학협약을 체결 소프트웨어융합과 학생들의 현장실습 제공 및 취업 분야에서 긴밀하게 협력키로 했다고 16일 밝혔다

게임교육원이 개설되어 있는 대학은?

- ① 고려대학교
- ② 서강대학교
- ③ 동국대학교
- ④ 국민대학교
- ⑤ 한국게임대학교

게임 공학

게임을 만들기 위하여 필요한 게임을 기획하거나 시나리오 설계, 게임 프로그래밍, 게임 그래픽 디자인, 게임 애니메이션 개발, 게임 음악 및 음향과 게임 시스템 구성 등의 운영방법 등에 대해서 배우는 학과

4년제 대학

- 한국산업기술대학 게임공학부 - 특성화분야
- 홍익대(세종캠퍼스) 게임 학부-매년 외부게임공모전 다수 입상. 학부내 동아리 활발
- 상명대학교(서울캠퍼스) SW 융합 학부 게임전공
- 동의대학교 게임애니메이션공학전공, 게임영상공학전공, 게임공학과
- 문화콘텐츠특성화교육기관 지원사업 2년 연속 선정.
- 2006년부터 교비 및 국비 10억원 지원받는 문화콘텐츠 특성화전공
- 동명대학교 게임공학과-학생 맞춤형 소통 프로그램(학생-상급자-산업체 상호협력



한국공학대학교 게임 공학부(특성화대학)

미래 게임 문화 산업이 요구하는 게임소프트웨어개발, 게임장비개발, 게임 콘텐츠 등과 같은 디지털 게임을 제작하기 위해 필요한 예술성, 기술성, 창의성, 아이디어와 기술의 결합능력을 기반으로 게임 프로그래밍, 미디어 융합 등 다양한 컴퓨팅기술을 습득하기 위한 체계적인 이론지식과 함께 실무능력을 배양하는 21세기 첨단 문화콘텐츠의 꽃.

진출분야 : 프로그래머, 게임 기획자, 소프트웨어 개발자, 프로젝트 관리자, 기타 IT 업계 관련 직, 디지털엔터테인먼트의 다양한 분야 관련 산업체

전망 : 게임산업은 온라인, 모바일, 클라우드 등 여러 형태로 매년 발전하고 있고, 프로그래밍, 그래픽, 기획 분야에 걸쳐서 수년간 검증된 교육과정을 제공. 게임공학부에서 배우는 인공지능(AI), VR, AR 기술을 익히면 게임산업을 넘어서, 4차 산업혁명의 새로운 분야에도 진출

컴퓨터 보안전문가

취업 인터넷 보안업체, 컴퓨터 바이러스 백신제조업체, 대기업의 데이터베이스 구축과 정보관리, 자료 보안과 관련된 부서로 취업 (특별채용의 형식으로 취업하는 경우가 많다.)

전망 사물인터넷, 클라우드 컴퓨팅, 스마트폰 등의 기기 사용이 확대. 네트워크로 초연결이 될수록 개인정보, 기업 및 국가기반시설 기밀에 대한 보안과 보호에 대한 인식이 증가되면서 정보보안은 점차 중요

자격증관련 국가자격증-정보관리기술사, 정보처리기사 및 산업기사, 정보처리기능사, 전자계산기조직응용기사



정보보안학과

4년제 대학

아주대 사이버보안학과
 -정보보호 특성화대학선정
 국민대 정보보안암호수학과
 _산학협력선도대학(LINK)수도권대학특성화
 사업(ck)
 서울여대 정보보호학과
 -고품격실무형인재양성(Moucpruf 인턴십
 프로그램 운영)
 성신여대 융합보안학과
 -정보보호 정보통신,컴퓨터공학적 지식과
 실무능력을 갖춘 기술적 물리적 관리적 보안
 인력양성학과)
 경기대 융합보안학과

2-3년제 대학

부천대학교 컴퓨터정보보안과
 영남이공대학교 사이버보안과
 조선이공대학교 컴퓨터보안과
 청강문화산업대 모바일정보보안전공



조기취업형 계약학과 선도대학 종합포털 (earlyuniv.kr)



명지 전문대 뷰티 아트과

메이크업&네일, 헤어, 스파&메디컬 스킨케어 등의 뷰티 영역과 교육을 통해 창의적이고 선도적인 뷰티전문가 양성.

수능과 생활기록부 점수 반영 없는 특별 전형.

전형료 무료. 취업지원금 4백만원 신청 가능

희망 사다리 장학금으로 1학년 등록금 전액 지원

2학년 등록금 기업의 50% 지원. 명지 전문대 전문학사 취득.

자격증 취득 교육과정 이수시 미용사 면허증 발급

컬러리스트, 분장 자격증, 미용과 피부국가자격증 졸업후 응시 가능

생명을 존중할 줄 알고, 동물에 대한 애정과 세심한 관찰력이 있는 사람에게 추천할 수 있는 국가자격증은?

동물보건사

동물보건사

- 동물병원 내에서 수의사의 지도 아래 동물의 간호, 또는 진료 보조 업무에 종사하는 사람
- 기존 민간 자격증이었으나 국가자격증으로 전환
2022년 4월 제 1회 동물보건사 국가자격증 발급(246명)
- 응시자격 :
 - 전문대학 이상 동물 간호 관련 학과를 졸업한 사람
 - 평가인증을 받은 평생교육기관의 고등학교 교과 과정에 상응하는 동물 간호에 관한 교육과정을 이수한 후 동물 간호 관련 업무에 1년 이상 종사한 사람
 - 특례 대상자 : 전문대 이상 졸업 후 동물 간호 관련 업무에 1년 이상 종사자, 고등학교 졸업 후 동물 간호 관련 업무에 3년 이상 종사자

신산업 분야 특화 선도전문대학

안동과학대 바이오백신제약과 : 지역 바이오 기업과 산학 협력 강화

경북 안동에는 SK바이오사이언스, SK플라즈마, 경북바이오산업연구원, 백신상용화기술지원센터, 국제백신연구소 안동분원 등 백신산업 클러스트가 들어서 있음.

대구보건대 : 바이오진단검사 전문가과정, 스마트의료기기 전문가과정 신설

마크로젠, 씨젠의료재단, 로킵헬스케어, 엘엔케이바이오 등과 업무협약을 맺고 맞춤형 전문 인재 양성을 위한 협력체제를 강화

?

제약/바이오 분야 선두기업인
유한양행과 산학협력을 통해 바이오
전문가 양성을 목표로 하는 학과는?

유한대 유한생명바이오학과

일반대학원 석사과정 채용조건형 계약학과

강릉원주대학교 웰니스바이오산업학과

- 등록금 전액 국비 지원, 활동지원금(월 20만원) 지급
- 석사 학위 취득
- 군 미필자 병역대체 근무
- 채용 약정기업 취업 보장
- 체계적인 커리큘럼
- 실무 위주의 교육



응급구조사가 되려면..

보건복지부장관의 자격인증

1급 응급구조사 : 3~4년제 대학에서 응급구조학을 전공하고 졸업한 사람,
2급 응급구조사로 3년 이상 종사한 사람

2급 응급구조사 : 양성기관에서 교육 수료 한 사람
양성기관 : 공무원을 대상으로 양성
(국군의무학교, 해양경찰교육원, 중앙소방학교 및 각 시도 소방학교)

그 외 민간으로 영진전문대 평생교육원 수료, 의무부사관과(2년제)
(구미대 응급의료부사관과, 원광보건대 의무부사관과, 대전보건대 의무부사관과,
대전보건대 특전의무부사관과)



응급구조학과

4년제 : 가천대 메디컬캠, 공주대, 을지대 성남캠, 한국교통대(충주),

2~3년제 : 광양보건대, 대전보건대, 동남보건대, 마산대, 서영대,
선린대, 제주한라대 (1995년 최초로 생긴 11개 대학)

소방공무원 특채 시행 : 응급구조학과를 졸업하고 1급 응급구조사 소지자는
중앙소방학교 특채에 응시할 수 있으며, 1급 응급구조사로서 병원 등 임상경력
2년 이상이 있으면 지방소방 본부 주관 경력채용에 응시할 수 있다.

채용분야	응시자격 및 경력 제한
구 급 (소방사)	◆ <u>응급구조사 1급 또는 간호사 면허(자격)증을 취득 후 다음의 기관에서 2년 이상 응급의료업무 또는 간호업무 경력이 있는 사람</u> - 응급의료업무라 함은 응급현장에 대한 상담·구조·응급처치 및 이송업무에 종사한 경력이나 응급의료 교육을 강의한 경력 - 간호업무라 함은 상병자나 해산부의 요양상의 간호 또는 진료의 보조목적으로 근무한 경력 ① 「의료법」 제3조에서 규정한 의료기관에 근무한 경력 ※ 의료법 제3조의 의료기관 : 종합병원, 병원, 치과병원, 한방병원, 요양병원, 의원, 치과의원, 한의원, 조산원 ② 「응급의료에 관한 법률」 제27조에서 규정한 응급의료지원센터에서 근무한 경력 ③ 「응급의료에 관한 법률」 제2조와 제51조에 의한 이송업체 근무 경력 ④ 「공공보건의료에 관한 법률」 제2조제3호의 공공보건의료기관 에서 근무한 경력 ⑤ 「지역보건법」 제10조에서 규정한 보건소에서 근무한 경력 ⑥ 「학교보건법」 제15조에서 규정한 보건교사로 근무한 경력 ⑦ 소방관련 교육 ⑧ 소방기관에서 구급대원 보조 ⑨ 군 의무병으로 복무확인서 필 ⑩ 국가 및 지방자치단체 등 기타 응급기관 및 시설에 응급의료 관련업무에서 근무한 경력

소방공무원 특채 응시 자격

부록

Draw me 나를 표현해 보세요

1



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

2



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

3



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

4



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

5



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

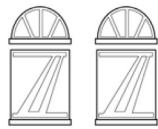
6



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

7



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

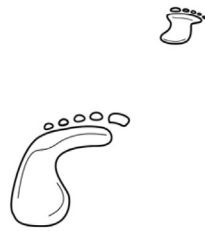
8



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

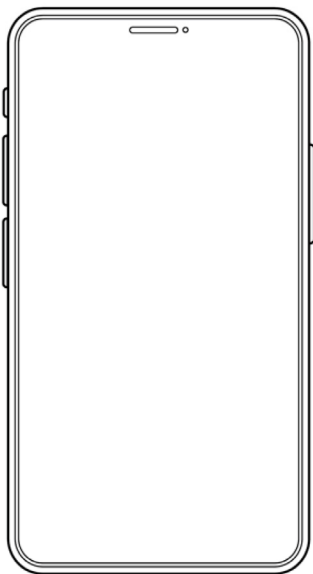
9



그림을 설명해 보세요.

Draw me 나를 표현해 보세요

10



그림을 설명해 보세요.



2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

고등(고등I, 고등II)

③ 4영역: 자기계발

손진희 교수
(송실사이버대학교)



발표순서



1. 들어가기
2. 자기계발 대면활동 소개
3. 자기계발 비대면활동 소개
4. 적용하고 싶은 활동 논의
5. 소감나누기 및 Q & A

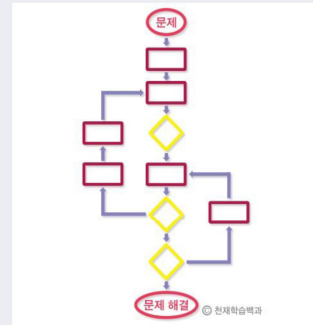


알고리즘



뜻: 어떤 문제를 해결하기 위한 절차, 방법, 명령어들의 집합.

- ✓ 주어진 문제를 논리적으로 해결하기 위해 필요한 절차, 방법, 명령어들을 모아놓은 것
- ✓ 넓게는 사람 손으로 해결하는 것, 컴퓨터로 해결하는 것, 수학적인 것, 비수학적인 것을 모두 포함



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

청소년에게는 어떤 알고리즘이 필요할까요?



1. SNS 게시물 추천 알고리즘 → 흥미, 관심 등을 반영
2. 검색엔진 알고리즘 → 최적의 지식 및 정보 제공
3. 최적의 경로를 찾아주는 알고리즘 → 인생 멘토링
4. 페이스 ID, 얼굴인식 알고리즘 → 청소년의 가치 인식



자료출처 : 사피엔스 4.0

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

청소년에게는 어떤 알고리즘이 필요할까요?



‘코로나19 이후 청소년 정신건강 실태’

청소년의 **14.2%**가 중등도 이상의
우울 위험군

10.2% 2주 이내 자살, 자해 생각

‘포스트 코로나 시대, 가장 소중한 가치’ (2020년 8월 7일 - 21일)

코로나 이후 시대에 가장 소중한 가치 :
배려(19.1%), 소통(10.9%), 건강(7.4%),
안전(6.2%), 관계(5.3%)를 선택

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 목표

“자기계발&진로교육”은 표준화된 운영모형과 프로그램 운영을 통해

첫째, 학업중단위기 학생들이 자신이 갖고 있는 **재능이나 잠재력을 발견**하여 이를 발전하고

둘째, 개인의 지식, 기능, 바람직한 생활태도 등을 배양하고 습관화 하며,

셋째, 자신의 강점과 흥미를 바탕으로 직업세계를 이해합니다.

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 목표

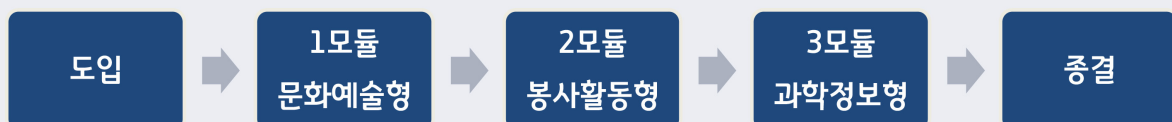


- ✓ 학업중단 위기학생이 긍정적 **자기를 탐색**하고 자신의 **장점을 발견하여 자존감을 높인다.**
- ✓ 친구, 가족 등 타인을 이해하고 **함께 사는 삶의 중요성**을 인식시킨다.
- ✓ 긍정적 자기이해를 통해 교우, 교사와 **긍정적인 관계를 형성**하게 한다.
- ✓ 학생 개인의 능력과 꿈을 찾도록 격려하고 동기를 부여하는 맞춤형 교육을 실시한다.



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents



	회기	시간	목표	학교급	난이도
도입	1회기 : 소소하지만 확실한 행복 경험하기	90분	흥미, 관계	공통	하
	2회기 : 주변인을 통해 '나' 알기	90분	흥미, 성찰	공통	중
	3회기 : 활동에 대해 알고 동기 가지기	50분	흥미	공통	하

	회기	시간	목표	학교급	난이도
1모듈 문화·예술형	1회기 : 내 마음의 모양	90분	성찰, 성취	공통	중
	2회기 : 신비로운 별자리, 소중한 너	90분	성취, 관계	공통	중
	3회기 : 세상 이런 교복이 없다!	90분	흥미, 성취	공통	상
	4회기 : 우리 미식회 - 도시락	50분	흥미, 성취	공통	상
	5회기 : 쌤! 메이크오버 하실게요!	90분	흥미, 관계	공통	중
	6회기 : 안 쓰는 물건에 새 생명을	90분	학습, 성취	공통	중

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents



	회기	시간	목표	학교급	난이도
2모듈 봉사활동형	1회기 : 나, 너, 우리를 위한 관계형성	50분	성찰, 관계	공통	하
	2회기 : 내가잘할수 있는 것은 무엇일까요? I	90분	성찰, 관계	공통	하
	3회기 : 내가잘할수 있는 것은 무엇일까요? II	90분	흥미, 성취	공통	하
	4회기 : 밖으로 나가볼까요?	90분	흥미, 성취	공통	하
	5회기 : 아름다운 마을을 위하여!	90분	학습	고	중
	6회기 : 아름다운 나를 위하여!	90분	학습	공통	하

	회기	시간	목표	학교급	난이도
3모듈 과학정보형	1회기 : 놀이로 배우는 소프트웨어	90분	흥미	중	하
	2회기 : 찍고 편집하고 방송하자!	90분	흥미, 성취	공통	중
	3회기 : 알고리즘? 알고있지!	90분	학습	공통	중
	4회기 : 발명의 신(특허권)	90분	성취	공통	중
	5회기 : 코딩 보드게임	50분	흥미, 관계	중	하
	6회기 : 검색왕(QUIZ대회)	50분	흥미, 성취	중	하

자기계발 영역의 Contents



	회기	시간	목표	학교급	난이도
종결	1회기 : 지금, 여기부터 시작해요	50분	성찰, 성취	공통	하
	2회기 : 이제, 같이 걸어요	50분	성찰, 성취	공통	하

본 영역은 문화예술형, 봉사활동형, 과학정보형의 세 가지 모듈로 구분되어 있습니다.

먼저 문화예술형은 다양한 문화·예술활동을 통해 성취감 및 자존감 향상, 주변인과의 교류 기회를 경험하면서 문화예술영역에서의 역량을 탐색하는 것을 목적으로 합니다. 다음으로 봉사활동형은 주변인들이 필요로 하는 일에 대해 봉사함으로써 자기발전, 자아존중감 향상, 사회참여 기회 및 책임감을 형성하는 것을 주된 방향으로 합니다. 마지막으로 과학정보형은 다양한 과학관련 활동을 통해 코딩, 알고리즘, 명령어를 익히고 논리적인 사고력과 문제해결력을 향상하여 과학정보 영역의 역량을 탐색하도록 합니다.

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents



모듈공통 : 도입

회기(시간)	활동내용	활동지 ① 저는 어떤 사람인가? 자기계발
1. 소소하지만 확실한 행복 경험하기 (90분)	① 일상 활동 실시(교외활동, 60분) 소확행 1. 편의점 음식으로 요리 만들어 맛있게 먹기 · 학교 근처 편의점에서 두 가지 이상의 음식으로 요리만들기 · 완성된 요리를 소개한 후 함께 나누어 먹기 소확행 2. 학교로 들어가는 길에 활동 실시 · 학교로 돌아오는 길에 각자의 휴대폰을 활용하여 자신이 좋아하는 장면 찍기 ② 사진을 통해 자기 소개하기(교내활동, 30분) · 강의실로 돌아와 자신의 사진에 대해 설명하기	1. 지라는 사람을 한 마디로 표현하신다면? 2. 저의 장점은 무엇이라고 생각하세요? 3. 제가 좀 더 나은 사람이 되기 위해 어떤 면을 가져야 할까요? 4. 저를 응원해주세요!
2. 주변인을 통해 '나' 알기 (90분)	① 활동소개(10분) · 인터뷰 방법, 찾아갈 선생님 또는 학교 근로자, 인증샷 등 활동에 대해 알기 ② 주변인 인터뷰를 통해 '나'에 대해 알기(40분) · 학교 안에서 만나는 성인들, 즉, 선생님, 학교 근로자(미화원, 경비원, 행정실 직원)를 찾아가 '나'에 대해 인터뷰하기 ③ 인터뷰 내용 및 새롭게 알게 된 '나' 소개하기(40분) · 인터뷰를 통해 새롭게 알게 된 '나' 소개하기 · 인터뷰를 하며 느꼈던 감정, 출발상황 등 경험 나누기	
3. 활동에 대해 알고 동기 가지기 (50분)	① 앞으로 하게 될 활동 소개(20분) · 유인물을 활용하여 앞으로 활동이 어떤 내용과 방식으로 진행되는지 간단히 설명하기 · 교육 참여 태도, 지켜야 할 규칙 공유하기 ② 기대되는 활동 클라보기(30분) · 기대되는 활동을 1-2개정도 클라보고, 어떤 면에서 기대되는지에 대한 의견나누기	

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

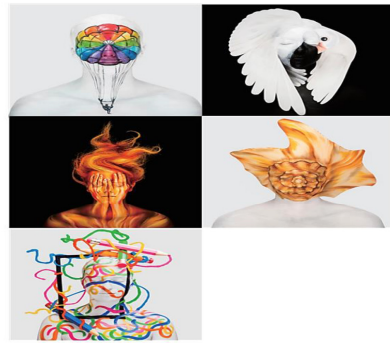
자기계발 영역의 Contents

문화예술형

회기(시간)	활동내용
1. 내 마음의 모양 (90분)	① 내면초상화 알기(20분) · 내면초상화의 개념과 의미 이해하기 ② 내 마음은 이런 모양(50분) · 자신의 존재, 지금 자신의 모습에 집중하고, 그 결과를 각종 미술 도구 등 재료를 활용하여 내면초상화로 그리거나 만들기 ③ 나의 마음 너의 마음(20분) · 각자의 내면초상화로 자신의 존재, 현재 지금의 마음에 대해 나누기
2. 신비로운 별자리, 소중한 너 (90분)	① 별자리 알기(20분) · 별자리의 개념과 의미 이해하기 ② 널 위해 준비했어(50분) · 선물할 대상의 생일 정보로 별자리를 확인하고, 별자리 자수 재료로 자수만들기 ③ 나의 소중한 사람은(20분) · 각자 만든 별자리 자수를 보여주면서, 선물할 대상, 선물하는 이유에 대해 나누기

활동지 ① 내면 초상화란?

자기계발



1 출처 : 구글 이미지 'Emma Fay' 최종공개: 2019년 1월 22일

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

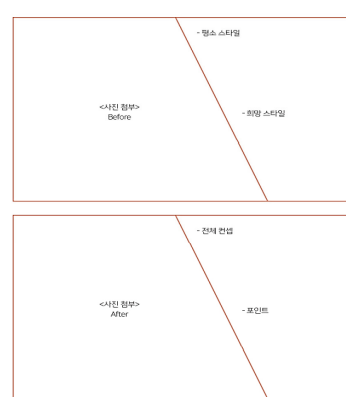
자기계발 영역의 Contents

문화예술형

회기(시간)	활동내용
3. 세상 이런 교복이 없다! (90분)	① 교복 이미지 컬렉션(30분) · 개인별, 또는 2인 1조로 다른 지역 학교들의 교복, 또는 세계 각국의 교복 이미지 모으기 · 이미지 중 4-5가지를 선정하여 교복의 장점, 단점 분석하기 ② 새로운 교복 스타일링하기(40분) · 우리 학교 교복 스타일링하기(저장한 이미지들을 출력하여 오려붙이거나 그림으로 스타일북 만들기) ③ 저의 제안은요~(20분) · 자신이 새로 스타일링한 교복의 기능을 포인트별로 설명하기
4. 우리미식회 - 도시락 (50분)	① 너라는 도시락(30분) · 도시락 여러 종에 대해 조별 시식 및 평가하기 · 평가서 작성하기 ② 저희 점수는요~(20분) · 조별로 도시락 함께 먹기 · 다 먹은 후 조별 재점 내용과 한 줄 평가 공유하기

활동지 ③ 자신의 스타일북

자기계발



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents

문화예술형

회기(시간)	활동내용	활동지 ④ 업사이클링이란? 자기계발
5. 뽀, 메이크오버 하실게요! (90분)	① 뽀은 재가 뽀(20분) · 메이크오버 해드릴 선생님들 선택하기 ② 뽀, 메이크오버 하실게요!(50분) · 패션 잡지들의 이미지를 오려 붙이는 등, 선생님의 'Before', 'After'를 만들어 패션 스타일 제안하기 ③ 제 스타일은요~(20분) · 자신의 스타일북에 대해 설명하기 · 상호 아이디어에 대해 공감하고 의견 교류하기	Q. 업사이클링이란? 업사이클링은 폐기물 자원을 새로운 가치를 지닌 상품으로 재탄생시킨다는 점에서 환경적, 경제적 의미가 큼니다. 이에 따라 유럽 등 해외의 경우 1990년대부터 정제력이 큰 산업으로 작용하고 있으나 국내의 경우 업사이클링 용어가 등장한 것은 2006년부터입니다. 이때까지만 해도 업사이클 브랜드는 수가 2011년 10여개에 그쳤지만 시간이 흐르면서 점차 환경문제에 대해 많은 사람들이 인식하기 시작했고 그 결과 2017년 기준 100개를 넘어섰습니다.
6. 안 쓰는 물건에 새 생명을 (90분)	① 업사이클링이란?(30분) · 업사이클링의 개념, 의미를 각자 인터넷으로 검색하고 자신이 이해한 내용 나누기 · 자신이 이해한 내용 자유롭게 말하기 · 진행자가 PPT, 유인물 등을 통해 업사이클링의 개념, 의미 소개하기 ② 살리고~ 살리고~(50분) · 활동자료의 링크 등, 인터넷 자료 화면을 보며 티셔츠나 페트병 업사이클링 해보기 ③ 또 무엇을 살릴 수 있을까?(10분) · 우리 주변에서 업사이클 아이디어 발굴하기	 ↑ 출처: 네이버 블로그 https://blog.naver.com/mesnu/221283131323 (검색일: 2018년 8월 22일)

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents

봉사활동형

회기(시간)	활동내용	활동지 ① My Storytelling 자기계발						
1. 나, 너 우리를 위한 관계형성 (50분)	① My Storytelling (50분) · 나의 이야기를 하면서 자신과 타인과의 관계형성 예) 카드를 통한 그림그리기를 통해 참여 학생의 행복했던 순간을 함께 찾아보고 이야기 함	과거 <table border="1"> <tr> <td>그림</td><td>그림</td><td>그림</td></tr> <tr> <td>이야기 쓰기</td><td>이야기 쓰기</td><td>이야기 쓰기</td></tr> </table>	그림	그림	그림	이야기 쓰기	이야기 쓰기	이야기 쓰기
그림	그림	그림						
이야기 쓰기	이야기 쓰기	이야기 쓰기						
2. 내가 잘할 수 있는 것은 무엇일까요? I (90분)	① 내가 행복했던 때는 언제이며, 나의 관심사는 무엇일까요? (50분) · 과거 혹은 현재 칭찬받았거나 행복했던 때와 어느 상황에 누구와 있었는지 이야기 · 자신의 관심은 무엇인지 등 자기탐색 실시 ② 나와 너를 위하여! (40분) · 나 자신에 대한 돌봄도 일종의 봉사임을 알게 함. · 나와 다른 사람을 위해 무엇을 할 수 있는지 생각하고 이야기를 나눔	현재 <table border="1"> <tr> <td>그림</td><td>그림</td><td>그림</td></tr> <tr> <td>이야기 쓰기</td><td>이야기 쓰기</td><td>이야기 쓰기</td></tr> </table>	그림	그림	그림	이야기 쓰기	이야기 쓰기	이야기 쓰기
그림	그림	그림						
이야기 쓰기	이야기 쓰기	이야기 쓰기						
3. 내가 잘할 수 있는 것은 무엇일까요? II (90분)	① 우리를 위하여! (50분) · 내가 생활하고 있는 학교와 마을을 위해 할 수 있는 일과 방법에 대해 생각하고 이야기를 나눔 · 실천 방법에 대해 계획 수립 ② 우리의 소중한 것들!! (40분) · 우리 마을의 자랑거리와 문제점 논의 · 조사한 내용 확인을 위해 마을 탐방 계획 수립	미래 <table border="1"> <tr> <td>그림</td><td>그림</td><td>그림</td></tr> <tr> <td>이야기 쓰기</td><td>이야기 쓰기</td><td>이야기 쓰기</td></tr> </table>	그림	그림	그림	이야기 쓰기	이야기 쓰기	이야기 쓰기
그림	그림	그림						
이야기 쓰기	이야기 쓰기	이야기 쓰기						

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents

봉사활동형

회기(시간)	활동내용
4. 밖으로 나가볼까요? (90분)	① 마을 탐방 (90분) · 마을탐방계획서를 가지고 마을의 자랑거리와 문제점 탐색 · 현장 사진을 찍어서 봉사활동이 필요한 부분에 대해 구체화
5. 아름다운 마을을 위하여! (90분)	① 마을 봉사활동 실천 (50분) · 실제 개선해야 할 장소에 가서 봉사활동을 실천 ② 아름다운 마을 만들기 설계 (40분) · 정리했던 자료를 중심으로 환경 친화적이고 문화가 숨 쉬는 마을을 만들기 위한 문제점을 해소하기 위한 개선방안 구상 · 마을을 디자인 하는 설계계획서 작성
6. 아름다운 나를 위하여! (90분)	① 홍보자료 제작 (60분) · 봉사활동을 했던 학교나 마을을 홍보하는 포스터나 홍보자료를 제작 ② 나의 봉사활동은 지금부터야~ (30분) · 봉사활동을 하면서 느낀 점, 자신 및 주변의 달라진 점, 봉사활동의 필요성에 대해 이야기를 나누며 정리

활동지 ④ 아름다운 학교 만들기 프로젝트 | 자기계발

• 우리학교의 자랑거리 3가지와 이유를 적어보세요!

우리학교 자랑거리	이유

• 우리학교의 문제점 3가지와 이유를 적어보세요!

우리학교 문제점	이유

• 우리학교가 가진 문제점의 개선방안을 찾아 써보세요!!

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents

과학정보형

회기(시간)	활동내용
1. 놀이로 배우는 소프트웨어 (90분)	① 우리 사회의 변화 알아보기 (20분) · 사회의 변화에 대해 설명하고 영상보기 · 스마트폰 기능을 통한 AI 알아보기 ② 설명 듣고 표현하고 따라하기 (30분) · 의사소통의 다양한 유형 설명하기 · 조정하기 게임을 통해 소통의 중요성을 이해하기 · 설명을 듣고 그림으로 표현하기 · 소통의 방식을 확인하고 어려움 나누기 · 컴퓨터에서의 명령어 입력과 구현 설명하기 ③ 픽셀과 비트맵으로 그리기 (40분) · 컴퓨터에서의 명령어 입력과 구현 설명하기 · 숫자로 표현하기 활동
2. 찍고 편집하고 방송하자! (90분)	① 촬영한 사진과 영상을 편집하기 (30분) · 1인 방송의 예 확인하기 · 친구와 선생님의 사진을 찍어보기 · 주방상황을 영상으로 촬영하기 · 영상편집 앱 활용법 이해하기 · 영상편집 앱을 활용하여 편집하기 ② 유적비디오 제작 (30분) · 유적비디오 기획 · 노래 선곡하고 들어보기 · 노래에 맞는 장면 생각해보기 · 영상편집 앱을 활용하여 유적비디오 만들고 상영하기 · 온라인으로 공유하기 ③ 유튜브 활동 (30분) · 1인 방송촬영하고 유튜브에 게시해보기

활동지 ① 그림 묘사하기 | 자기계발



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents

과학정보형

회기(시간)	활동내용	활동지
3. 알고리즘? 알고 있지! (90분)	① 알고리즘 이해하기 (20분) • 어려움, 위기 경험 나누기 • 해결방법 고민하기 • 알고리즘의 개념 이해하기 ② 숫자야구게임 (20분) • 숫자야구게임 설명하고 진행하기 • 전략을 세우고 발표하기	활동지 5 내일의 도구, 업그레이드 자기계발 • 내 삶의 도구, 업그레이드!  사진출처 : https://blog.naver.com/bikeyalena33/120198954876 (검색일: 2018년 10월 1일) • 개선 점 _____ _____ _____ _____ _____
4. 발명의 신 (특허권) (90분)	③ 수열과 도형의 규칙 찾아보기 (20분) • 수열과 도형의 규칙 찾기 • 수열과 도형 규칙의 알고리즘 이해하기 ④ 큐브로 알고리즘 이해하기 (30분) • 큐브활동 • 큐브활동 속의 알고리즘 이야기하기 ⑤ 발명! 상시소개 (20분) • 발명을 가장 잘 소개할 수 있는 세 개의 단어 작성 및 발표 • 세 개의 단어 중 하나의 단어를 활용하여 발명 정의하기 ⑥ 우리 주변에서 업그레이드할 수 있는 대상 찾기 (30분) • 제시된 사진 속에서 문제가 무엇인지 확인하기 • 확인된 문제에 대한 해결안을 모색하기 • 문제해결을 위한 해결안에 필요한 자료를 수집하기 • 문제와 해결안을 발표하기 ⑦ 특허권 절차 확인하고 작성해보기 (40분) • 특허권 절차 이해하기 • 특허 관련 서류 작성하기	

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents

과학정보형

회기(시간)	활동내용	활동지
5. 코딩 보드게임 (50분)	① 명령어 나무 만들기 (15분) • 명령어와 관련된 것을 적기 • 명령어 나무 만들기 • 명령어가 가진 의미를 확인하기 ② 전가와 명령어 (15분) • 학생들이 인식하고 있는 명령어를 발표하고 설명하기 • 명령어를 익히는 전가 활동 ③ 부품찾기 대작전 엔트리봇 (20분) • 절차적 사고와 문제해결 전략에 대해 설명하기 • 보드게임 실행	활동지 9 검색퀴즈 1 자기계발 01) 세상에서 가장 큰 크는 무엇인가? (년센스 퀴즈) 멕시코 02) 2017년 노벨화학상 수상자는? 저크 두보레(보전대 명예교수), 요아킴 프랑크(칼럼바에 교수), 리처드 헨더슨(케임브리지대 교수) 03) 마지막 한방 개칭일은 언제인가? 1987.10.29., 전부개 04) 2006년 월드컵이 개최된 나라는 어디인가? 독일 05) 고구려의 마지막 왕은 누구인가? 보장왕 06) 6.25전쟁에서 우리나라를 지원한 국가는 몇 개국인가? 67개국 07) 세계에서 가장 높은 건물은 어디인가? 부르즈 할리파(Burj Khalifa, 두바이, 828m) 08) 세계에서 가장 긴 방조제는 어디인가? 세안과 방조제(대한민국, 33.9km) 09) 세계에서 가장 큰 육상동물은 어디인가? 장부세종청사 육상동물(대한민국, 3.6km) 10) 세계에서 가장 긴 다리는 어디인가? 단양-관산대교(Danyang-Kunsan Grand Bridge, 중국, 164km) 11) 같은 집단대 먹을 수 없는 같은 무엇인가? (년센스 퀴즈) 명랑 12) 청소년보호에 관한 업무를 수행하고, 청소년 유해환경으로부터 청소년을 보호하기 위한 각종 시책을 시행하기 위하여 설치된 여성가족부 소속의 위원회는 어디인가? 청소년보호위원회 13) 행간이 다니는 고등학교는 어디인가? (년센스 퀴즈) 남원고 14) 청소년기본법에서 청소년의 나이는? 만9세-만24세 15) 매일매일 종이라고 불리는 종의 이름은 무엇인가? 성덕대왕 신종 16) 우리나라 최초의 여왕은 누구인가? 신덕여왕 17) 우리나라 육구가 최초로 4강에 진출한 월드컵은 몇 년도인가? 2002년 18) 우리나라 최초의 직할 선거구는 언제인가? 1940년 5월 10일 19) 유엔은 세계인권선언이 채택된 날을 기념하여 정한 '세계인권 날'은 몇 월 몇 일인가? 12월 10일 20) 우리나라의 국가안전보장회의 만들어진 것은 몇 년도인가? 2001년 21) 프랑스 혁명의 3대 정신은 무엇인가? 자유, 평등, 박애 22) 세계에서 어느 나라의 여성이 가장 먼저 투표권을 가졌을까요? 뉴질랜드 23) 우리나라의 여성들은 몇 년도에 투표권을 가졌을까요? 1948년
6. 검색왕 (QUIZ대회) (50분)	① 검색연습하기 (10분) • 활동지에 제시된 단어나 사건을 검색을 통해 찾기 • 활동 정리 ② 지식과 정보 게시하기 (20분) • 블로그나 카페 개설하기 • 지식과 정보의 주제를 정하고 게시하기 ③ 퀴즈대회 (20분) • 검색왕 퀴즈대회 진행	

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 영역의 Contents

종결

회기(시간)	활동내용
1. 지금, 여기부터 시작해요 (50분)	화집만들기 (50분) *화집 먼 구성의 예 - 활동사진과 활동 전후 변화 - 자신에 대한 스스로의 평가(예, '기분 좋을 때의 나', '기분 나쁠 때의 나' 등) - 앞으로의 계획(예, '어떤 사람이 될 것인가', '무엇을 할 수 있는가' 등), 미래의 약속
2. 이제, 같이 걸어요 (50분)	화집 발표하기 (50분) - 결과물에 대한 상호 지지를 통해 '왜 괜찮은 나'에 대해 인정하는 시간을 가지기 - 나의 잠재력을 활용하여 '어떤 사람이 될 것인가'에 대한 계획을 상호 공유하고 약속하기

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

1차시 : 내 마음의 모양

도입	나를 찾아 떠나는 여행 5분 - 거울 속에 비친 자신의 얼굴을 보며 '나는 누구인가? 내가 원하는 것은 무엇인가?'를 생각해보기	슬라이드 3 활동지 1
전개	내면초상화 알기 5분 - 내면초상화의 개념과 의미 이해하기 내 마음은 이런 모양? 10분 - 자신의 존재, 현재 자신의 마음에 집중하여 나를 탐색하기 내 마음은 이런 모양! 10분 - 나의 존재와 모습을 내면초상화로 그리거나 만들기	슬라이드 4~12 활동지 2
정리 및 평가	나의 마음, 너의 마음 10분 - 각자의 내면초상화로 자신의 존재, 현재 지금의 마음에 대해 나누기	슬라이드 13

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

슬라이드
01 | 02

1차. 내 마음의 모양

안전교육

- ✓ 각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 까임 주의)
 - 실내에서는 항상 청소를 유지하여 각종 출입구문에 주의하여 부상을 방지합니다.
- ✓ 책상, 서랍 등
 - 교실과 강의실 내 모든 가구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다.
- ✓ 날카로운 물건
 - 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하며 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.

슬라이드
03 | 04

나를 찾아 주는 여행
가을이 겨울이 내는 누구니?



1. 겨울 속에 비친 자신의 얼굴 바라보기
2. 눈, 코, 입, 귀의 모양, 색 등을 집중해서 탐색해 보기
3. 얼굴 표정은 어떠한지 살펴보기
4. 겨울 속의 나의 존재에 대해 고민하기
5. 나는 누구인가? 내가 원하는 것은 무엇인지를 생각해보기
6. 숨겨진 마음 속 표정을 읽어보기
7. 나의 진짜 모습을 확인하고 내가 원하는 것이 무엇인지 생각해 보기
8. 나를 사랑하는 마음 갖기

내면초상화란?

- ✓ 자기 자신, 또는 현재 자신의 마음을 가장 잘 표현할 수 있는 단어나 도형, 선 등을 활용하여 그림으로 표현한 것입니다.
- ✓ 이 작업을 통해 자신의 존재, 지금 자신의 모습에 집중할 수 있고, 그 결과를 미술로 표현함으로써 자신의 잠재력을 발견할 수 있습니다.



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

슬라이드
05 | 06

✓ 좋아하는 것 찾기

내가 좋아하는 것 30개 적기
(예) 가족, 친구, 피자, 햄버거, 여행 등

✓ 내가 정하는 내 이름

나의 이름의 한글, 한자 뜻 찾아보기
불리고 싶은 내이를 정하기

슬라이드
07 | 08

✓ 그림 카드로 나 찾기

나의 과거-현재-미래의 모습, 상황을
그림카드로 찾아보고 이유 적어보기

✓ 나의 첫 인상 등

나의 첫 인상은 어떠한지 친구, 선생님께
인터뷰해보기

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

| 240

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

슬라이드
09 | 10

내 마음은 어떤 모양?
내 마음을 표현하는 단어나 감정을 생각해보세요.

예) 사랑, 속, 시끄러움, 분노, 배탈, 건강, 스트레스 등
상상 - 기쁨, 우울, 슬픔, 긴장, 행복 등

내 마음은 어떤 모양?

✓ 미니캔버스, 도화지, 색지, 각종 미술 도구를 활용하여 자신의 내면초상화를 그리거나 만들기
✓ 자신의 존재, 지금 자신의 모습에 집중하여 그 결과를 미술로 표현하기

1. 마음에서 들리는 소리, 떠오르는 이미지에 집중해주세요.
2. 지금(현재) 여러분이 느낀 것이나 떠오르는 것을 간단한 도형이나 선, 그함으로 그리기
3. 그림의 완성도는 중요하지 않아요!!

슬라이드
11 | 12

내 마음은 어떤 모양?

내 마음 속에 뭐가 가득한 걸까요?
내 마음은 도깨비예요.

내 마음 속에 가시나 가독 있어서 다른 사람들에게 특별하게 느껴지는 걸까요?

모두에게 선물같은 존재가 되고 싶어요.

내 마음은 어떤 모양?

힘은 모든 자연처럼 맑고 건강한 내가 되기를 해요.

힘과 현실에서 방황하지만 열심히 꿈을 찾고 있는 모습이에요.

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)

2차시 : 신비로운 별자리, 소중한 너

도입	별자리 동화 10분 - 별자리와 관련된 동화 듣기	슬라이드 2
전개	별자리 알기 10분 - 별자리의 개념과 의미 이해하기	슬라이드 3~6
	날(넌) 위해 준비했어 20분 - 별자리 자수를 선물할 대상의 별자리를 확인하고 별자리 자수 만들기	
정리 및 평가	나의 소중한 사람은 5분 - 각자 만든 별자리 자수를 촬영하여 선물할 대상, 선물하는 이유를 적어보기	슬라이드 3~6

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드

01 | 02

2차. 신비로운 별자리, 소중한 너

안전교육

- ✓ 각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 끼임 주의)
- 실내에서는 항상 정숙을 유지하며 각종 출입구문에 주의하여 부상을 방지합니다.
- ✓ 책상, 서랍 등
- 교실과 강의실 내 모든 가구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다.
- ✓ 날카로운 물건
- 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하며 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.

슬라이드

03 | 04

별자리 동화 함께 듣기

별자리란?

- ✓ 별자리 연구는 날씨와 계절의 변화를 알기 위해서 시작되었어요.
- ✓ 특정별(천문학자)을 찾거나 방향을 헤아릴때(옛사람),
- 인공위성을 추적(과학자)할때 활용해요.
- ✓ 별자리를 통해 **방향**과 **시간**을 알 수 있어요!!

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드

05 | 06

월별 대표 별자리 (별자리 이야기)

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1월, 궁수자리(11.23~12.24) | 7월, 쌍둥이자리(5.21~6.21) |
| 2월, 염소자리(12.25~1.19) | 8월, 처녀자리(8.22~9.22) |
| 3월, 황소자리(1.20~2.18) | 9월, 사자자리(7.23~8.22) |
| 4월, 물고기자리(2.19~3.20) | 10월, 천칭자리(9.23~9.23) |
| 5월, 쌍둥이자리(3.21~4.19) | 11월, 전갈자리(10.24~10.22) |
| 6월, 암소자리(4.20~5.20) | 12월, 전염자리(10.23~11.22) |

월별로 실제 보실때는 별자리 위치를 잘 기억해주세요.

소중한 사람을 위한
별자리 자수하기

- ✓ 바늘을 사용할 때는 안전에 유의하세요.
- ✓ 이름이나 기념일을 함께 자수해요.
- ✓ 선물할 사람을 생각하며 집중해주세요.

슬라이드

07

소중한 사람을 위한
별자리 자수하기



자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



3차시 : 안 쓰는 물건에 새 생명을~ 도전! 업사이클링

도입	이어서 그려요. 10분 - 제시된 모양에 그림을 그려 작품 완성하기	슬라이드 3
전개	업사이클링이란? 5분 - 업사이클링의 개념, 의미를 인터넷으로 검색하고 이해한 내용을 적어보기 살리고~ 살리고~ 25분 - 활동자료의 링크 등 인터넷 자료 화면을 보면서 티셔츠나 페트병, 가방 등을 업사이클링 해보기	슬라이드 4~6 활동지 1,2
정리 및 평가	또 무엇을 살릴 수 있을까? 10분 - 우리 주변에서 업사이클링 아이디어 발굴하기	슬라이드 7,8

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드 01 02	3차. 안 쓰는 물건에 새 생명을! 도전! 업사이클링	안전교육 ✓ 각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 끼임 주의) - 실내에서는 항상 정숙을 유지하며 각종 출입구문에 주의하여 부상을 방지합니다. ✓ 책상, 서랍 등 - 교실과 강의실 내 모든 기구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다. ✓ 날카로운 물건 - 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하여 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.
슬라이드 03 04	이어서 그려요. - 제시된 그림을 연결(활용)해서 그림을 완성해주세요.	업사이클링이란? 업사이클링이란 업그레이드(upgrade)와 재활용을 뜻하는 '리 사이클링(recycling)'이 합쳐진 단어입니다. 업사이클링은 기존에 버려지던 재료를 단순히 재활용하는 차원에서 더 나아가 새로운 가치를 더해(upgrade) 전혀 다른 제품으로 다시 생산하는 것(recycling)을 말합니다.

KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드 05 06	💡 업사이클링이란? 	💡 업사이클링 작품 만들기 ✓ 업사이클 작품 도안하기 ✓ 업사이클 작품에 필요한 준비물 챙기기 ✓ 업사이클링 작품 만들어보기
슬라이드 07 08	💡 업사이클링 작품 전시회 1. 이번 시간에 만든 업사이클링 작품을 친구들에게 보여주세요. 2. 작품에 활용된 물건과 의미를 이야기해주세요. 3. 친구들의 업사이클링 작품을 보면서 환경의 소중함도 생각해 주세요. ^^ Tips 온라인 수업(실방형)으로 진행한다면 학습게시판에 작품사진을 촬영하여 게시해주세요.	💡 또 무엇을 살릴 수 있을까요? 우리 주변의 어떤 물건을 어떻게 업사이클링 할 수 있을까요?

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



4차시 : 미래의 나		
도입	내가 커서... 15분 - 내가 커서 어른이 되면~ 어른이 된 모습을 상상하고 노랫말 개사해보기	슬라이드 2
전개	미니어처 활동 - 현재의 나의 모습 15분 - 현재 나의 기분, 상태를 생각하면서 미니어처 활동지에 얼굴표정, 옷을 그리기 - 활동지를 잘라서 미니어처 완성하기	슬라이드 3, 4 활동지 1
	미니어처 활동 - 미래의 나의 모습 15분 - 미래 나의 직업과 진로를 생각하며 활동지에 미래 나의 직업과 관련된 옷, 나의 표정을 그리기 - 활동지를 잘라서 미니어처를 완성하고 전시하기	
정리 및 평가	내 꿈을 펼쳐봐! 5분 - 미래의 나를 격려하는 말 크게 외치기	

자기계발 & 진로영역의 구성(비대면)



슬라이드

01 | 02

4차. 미래의 나

안전교육

- ✓ 각종 출입구 (손, 발, 머리카락 등 신체 케임 주의)
- 실내에서는 항상 정숙을 유지하여 각종 출입구문에 주의를 기울여 부상을 방지합니다.
- ✓ 책상, 서랍 등
- 교실과 강의실 내 모든 가구의 모서리를 항상 조심하고 사고를 예방합니다.
- ✓ 날카로운 물건
- 날카로운 물건을 다룰 때 주의하여 사용하며 사용한 후에는 잘 보관하여 사고를 방지합니다.

슬라이드

03 | 04

내가 커서 어른이 되면~

1. 내가 커서 아버지처럼 어른이 되면 우리 집은 내 손으로 지을거예요~ 꿈도담도 알지않은 그림 같은 집도 생기겠지~ 그려볼까요~ 우리집에 그려주세요~
2. 내가 커서 아버지처럼 어른이 되면 우리 집은 내 손으로 꾸밀거예요~ 넓은 풀밭 꽃을 심고 고기도 많이 넓은 풀밭 꽃을 심고 고기도 많이 그려볼까요~ 우리집에 그려주세요~

→ 내가 커서 생처럼 어른이 되면 정이롭고 당당한 모습일거예요. 약한 자를 돕고 선행하는 열정가득! 활동적인 너의 모습! 세상제일 멋진 너를 응원합니다!!

미니어처활동- 현재 나의 모습

- ✓ 현재 나의 기분, 상태를 생각해보세요.
- ✓ 미니어처 활동지에 현재 나의 얼굴표정과 입고 있는 옷을 그려주세요.
- ✓ 활동지를 잘라서 미니어처를 완성해보세요.



KOREA SOONGSIL CYBER UNIVERSITY

감사합니다.





2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

고등(고등I, 고등II)

④ 사례발표

학교 내 대안교실 및 학업중단예방 프로그램 적용 사례

황혜선 전문상담교사
(위례한빛고등학교)

꿈지락

학교 내 대안교실 및 학업중단예방 프로그램 적용 사례 발표

2022. 8. 4(서울) / 8.11(대전)

위례한빛고등학교 전문상담교사

황혜선

학업중단 위기 학생의 학업중단예방을 위한 꿈지락 프로그램 적용 사례발표 순서

01

꿈지락 프로그램
사례 발표에 앞서

02

꿈지락 프로그램
적용 사례 발표

03

꿈지락 프로그램
적용 실습 및 마무리

1. 꿈지락 프로그램 사례 발표에 앞서

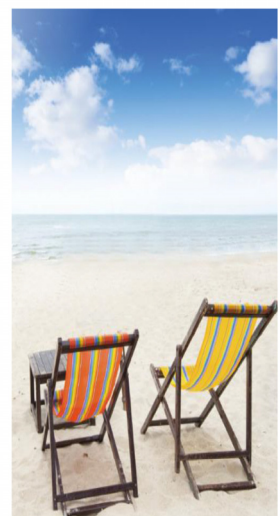
강사 TMI

1. 학교 내 대안교육을 5년 이상 했다 1) Yes 2) No
2. 근무하는 곳은 00이다
 - 1) 서울 2) 경기도 3)경상도 4) 충청도
3. 상담교사로 근무한지 1) 5년이하 2) 5~10년 3) 15년~ 20년 4) 20년 이상
4. 대학 전공은 000이다
 - 1) 심리학 2) 영어영문학 3) 화학 4) 물리학
5. 교과교사로 재직하다가 전문상담교사로 전직했다.
 - 1) Yes 2) No



생각 나누기 1

- 참여한 선생님들의 오늘 감정상태는 어떤가요?



생각 나누기 2

2

- 학업중단예방 프로그램 또는 대안 교육 참여 학생의
특성은?



생각 나누기 3

2

- 꿈지락 연수를 통해서 얻고 싶은 것은?



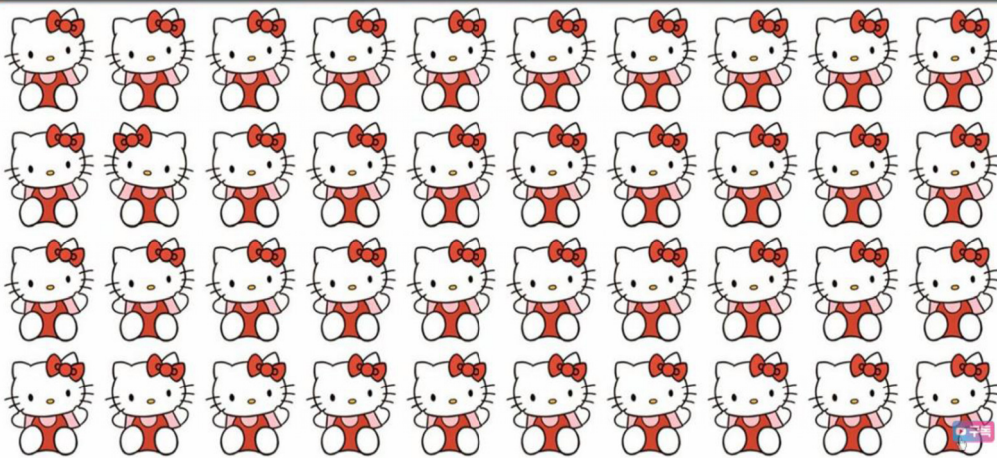
헤어질 결심

“나는요... 완전히 붕괴됐어요.”

학교와 헤어질 결심을 한 학생들
깊어지는 의심 깊어지는 관심



나머지와 다른 하나를 찾으세요!



무기력을 극복하는 법

2

- 무기력을 극복하는 방법?

<https://youtu.be/-WdnF1gh0LU>

- 만사가 귀찮고 피곤한 무기력증-인생 노잼 시기 극복 방법!

당신을 빠르게 일상으로 복귀시켜드립니다

<https://youtu.be/TAiSBdjwWus>



작은 몰입을 통한 성취

- 인지심리학자가 말하는 손쉽게 자신감 되찾는 법!

(Feat. 자세의 중요성) | 김경일 인지심리학자 [#어쩌다어른]

<https://youtu.be/CnH1uyYf7jk>

- 작은 몰입을 통한 성취?

<https://youtu.be/eQFhGIOMQqM>



작은 성취감 중요 <https://www.joongang.co.kr/article/25025130>

“Impossible is possible”



에릭 요한슨

2. 꿈지락 프로그램 적용 사례 발표

- 학업중단예방 프로그램 및 학업속려제에 꿈지락 적용 사례 1

4영역: 자기계발 2모듈 봉사활동 영역 4,5,6회기 밖으로 나가볼까요? 응용

학교 주변 공원으로 나가서 산책하면서 주변의 거리와 건물들을 새롭게 보고 숲으로 들어가서 산길을 걸으며 주변에 핀 봄 꽃을 관찰하며 계절을 느껴본다. 숲에서 잡초와 떨어진 꽃 수집(50분)

3영역: 진로탐색 1모듈 꿈을 말하라 여러가지 들꽃(잡초)을 흰도화지에 20대부터 70대 사이에서 표현하고 싶은 자신의 미래를 선택해서 표현하고 자신의 꿈을 발표한다.(50분)



- 학업중단예방 프로그램 및 학업숙려제에 꿈지락 적용 사례 2

1영역:치유와 성찰 3모듈 일상 속 치유상담-p78 놀자 사진 찍으며 놀자
비대면 꿈지락 자기계발 영역-하바리움의 이해 및 꽃말 알아보기 응용

4영역: 자기계발 2모듈 봉사활동 영역 밖으로 나가볼까요?

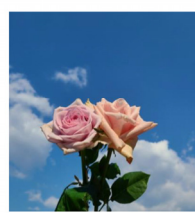
2회차에서는 우리 학교주변을 탐방하며 사진을 찍고 자랑거리와 문제점 찾기
봉사활동영역-마을 탐방 계획서, 아름다운 나를 위하여 활동지6~7 활용 활동

내가 살고 있는 마을 탐방 준비 (20분), 꽃말 알아보기(30분)

마을 탐방 (50분)

나를 위하여, 우리 학교 주변 자랑거리 사진 부착 설명(30분)

정리 및 느낀 점 나누기(20분)



- 학업중단예방 프로그램 및 학업숙려제에 꿈지락 적용 사례 3

1영역 치유와 성찰 3모듈 일상 속 치유상담 -표현하자, 요리하며 놀자

감사로 표현하기- 감사로 표현하는 땡스투

4영역 자기계발- 소소하지만 확실한 행복 경험하기

선생님과 부모님과 관계개선을 위해서 마카롱/떡케이크를 만들어 선물로 준비하기

자기자신에게 마카롱 선물하기, 나눠 먹기, 팔빙수 만들어먹기



- 학업중단예방 프로그램 및 학업숙려제에 꿈지락 적용 사례 4

1영역: 치유와 성찰 3모듈 일상 속 치유상담 - 표현하자

감사로 표현하기- 감사로 표현하는 팽스투

5월 어버이날 석고방향제 만들기, 스승의 날 카이네션 꽃 만들기 전하기 미션 수행
감사 메시지 벽에 걸기, 생명존중의 날 포춘쿠키 나누기 미션 수행



- 학업중단예방 프로그램 및 학업숙려제 꿈지락 적용 사례 5

1영역: 치유와 성찰 영역 3모듈 일상 속의 치유- 영화보자

5영역: 기초학습능력 3모듈- 책 읽는 게 별건가요?

7번째 내가 죽던 날 Become who you are 하루를 통해서 들여다 본 진정한 삶 속의 소중한 것 삶의 의미 찾기, 남들과 비교한 행복이 아니라 나만의 행복찾기

자아정체감 형성, 대인관계 개선 및 긍정자원 파악하기

- 꿈지락에서 나오는 영화에 대한 질문 내용을 바탕으로 진행
(유비투으로 좋은 질문으로 의미 있는 삶에 대해서 함께 이야기 함)

3영역 진로탐색 영역 3모듈 2회기 활동가 그림책으로 진로고민 성찰



<https://youtu.be/5FWxQQ1IZDY>



두 갈래 길
라울 니에토 구리디

-학업중단예방 프로그램 및 학업속려제 꿈지락 적용 사례 6

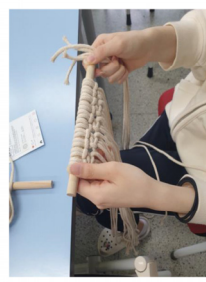
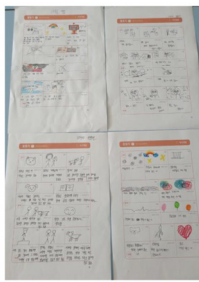
4영역:자기계발 2모듈 봉사활동형 아름다운 나를 위하여(활동지 1~3)

My storytelling (과거, 현재, 과거), 내가 행복했을 때, 나의 관심사
나를 위하여, 너를 위하여 작성(50분)

1영역:치유와 성찰 4모듈 만남과 매칭 (활동지 3)

내가 학교를 그만 둔다면, 잘다닌다면 활동지, 소원이 이루어진다면 작성(30분)

의지를 다지기 위한 마크라메 만들기 (50분)자신의 마크라메 발표하기 느낀 점 나누기(20분)



-학업중단예방 프로그램 및 학업속려제 꿈지락 적용 사례 7

5영역:기초학습 3모듈- 책 읽는 게 별건가요? 내 삶을 돌아봐요

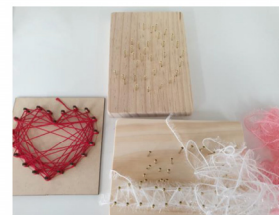
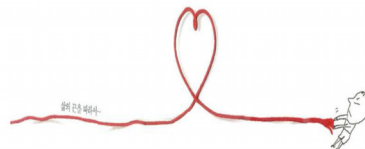
나는 기다립니다 읽기 (20분)

독서토론활동지 2 (30분)

내용 발표하기(30분)

정리 및 느낀 점 나누기(20분)

끈으로 이어진 인연을 통해서 다시 자신의 삶 성찰 활동(50분)

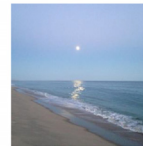
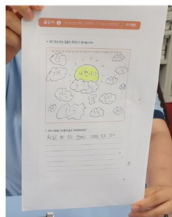


-학업중단예방 학업숙려제에 꿈지락 적용 사례 8

4영역:자기계발 1모듈 문화예술형 내 마음의 모양, 나의 관심사

5영역: 기초학습 영역- 자기표현하기

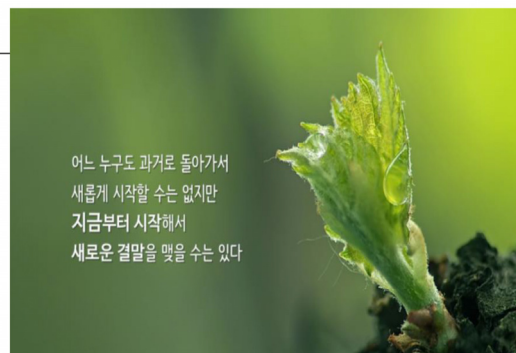
자기생각 표현하기, 타인의 생각 공감하기
정리 및 느낀 점 나누기



<https://youtu.be/w6s4ZRT0Xvg>
공부 내면 자화상

생각 나누기 4

- 꿈지락 사례를 듣고 중 적용해 보고 싶은 사례?



어느 누구도 과거로 돌아가서
새롭게 시작할 수는 없지만
지금부터 시작해서
새로운 결말을 맺을 수는 있다

카를 바르트

3. 꿈지락 프로그램 적용 실습

4영역:자기계발 4모듈 내 마음의 모양

5영역:기초 학습 능력 1모듈 나와 우리가 만나면 하나가 돼요 공감하기

2모듈 엉뚱한 생각이 창의적 사고를 만든다.(질문 만들기)

요즘 내면을 잘 표현할 수 있는 사진 1장, 한달 후 꿈을 대변할 수 있는 그림 1장 총 2장을 뽑고 그 뒤에 질문이 자신들의 내면 상태와 꿈 잘 표현하고 있다면 연관지어 답을 하고 그렇지 않다면 자신의 내면 상태와 꿈을 그룹에서 이야기하고 뒤에 있는 질문은 그룹의 다른 분에게 질문한다.



생각 나누기 5

톨스토이의 세가지 질문 +

- 가장 중요한 시간, 가장 중요한 사람, 가장 중요한 일
- 감사한 일(+)



프리다 칼로 비바 라 비다 (인생만세)





 MEMO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



 MEMO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



 MEMO



 MEMO

[illegible]

2022
학업중단 예방 및
대안교실 프로그램(꿈지락)
운영 워크숍

2차
(대전)

발행일 | 2022. 8. 9

발행처 | 교육부(세종특별자치시 갈매로 408 정부세종청사 14동)
한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및 대안교육지원센터
(세종특별자치시 시청대로 370 세종국책연구단지 사회정책동)

문 의 | 교육부(044-203-6527)
한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및 대안교육지원센터(044-415-2153)

인쇄처 | 크리커뮤니케이션

해당 자료집은 www.gotoschool.re.kr에서 무료로 다운받아 보실 수 있습니다.