

2021 학업중단 예방

대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용

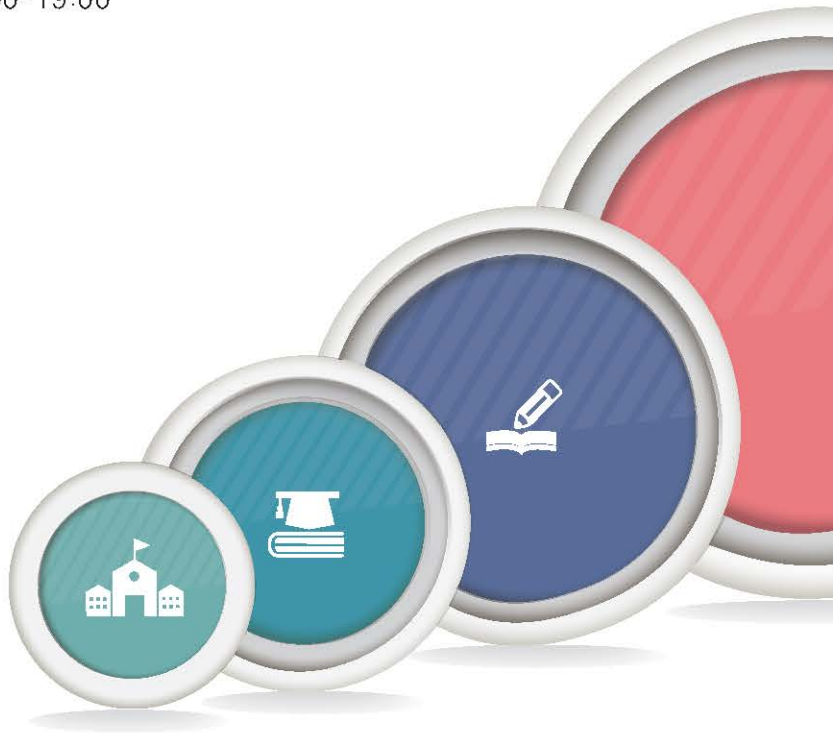
특수분야 직무연수 자료집

일시 및 장소 | 2021.7.27.(화) 10:00~18:00

실시간 화상강의실

2021.7.28.(수) 10:00~19:00

호텔인터내셔널 창원



2021 학업중단 예방

대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용

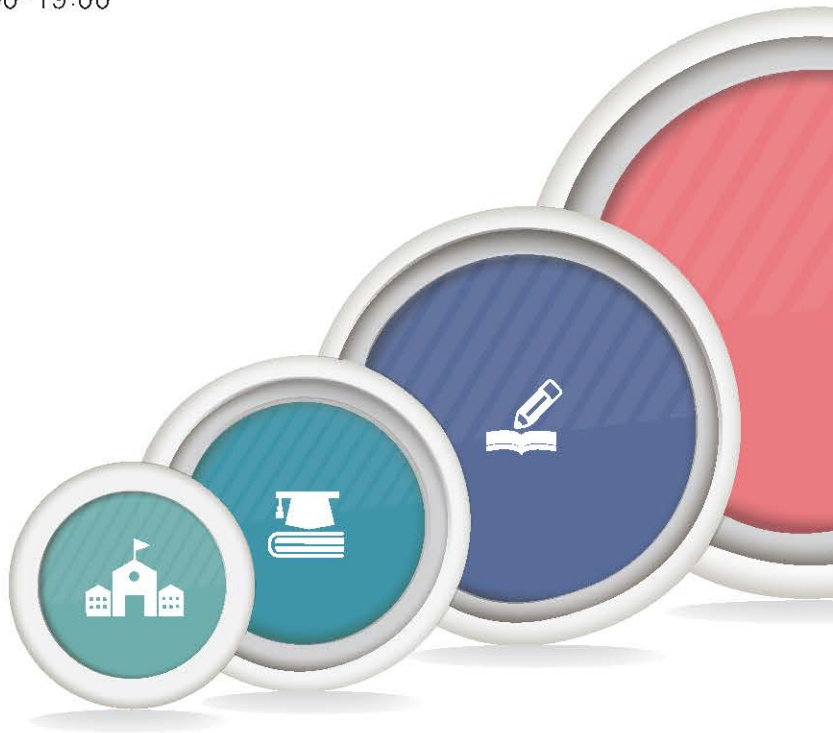
특수분야 직무연수 자료집

일시 및 장소 | 2021.7.27.(화) 10:00~18:00

실시간 화상강의실

2021.7.28.(수) 10:00~19:00

호텔인터내셔널 창원



학업중단 예방

대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용 특수분야 직무연수 일정



목적

- 대안교실/학업중단 예방 담당자의 업무 역량 및 전문성 강화
- 대안교실 프로그램(꿈지락)의 현장 확산 및 적용성 제고



일시 및 장소

- 1일차 : 2021.7.27.(화) 10:00~18:00, 실시간 화상강의실(비대면)
- 2일차 : 2021.7.28.(수) 10:00~19:00, 호텔인터내셔널 창원(대면)*
* 경상남도 창원시 성산구 중앙대로 69(중앙동) 호텔인터내셔널 창원



참석자

- 전국 교원 및 교육전문직원 40명(※전문상담사 포함)



연수 일정

일시	프로그램	비고
7월 27일(화)	1일차	
09:00-09:50	등록 및 개강식	황 세 영 (한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및 대안교육지원센터장)
10:00-10:50	학업중단 예방 정책의 이해	
11:00-11:50	꿈지락 프로그램 소개	
11:50-13:00	대안교실 우수사례	홍 기 표 (대원여자고등학교)
13:00-13:50	중 식	
14:00-14:50	4영역: 자기계발	백 승 림 (서울영상고등학교)
15:00-15:50		
16:00-16:50	5영역: 기초 학습 능력	정 은 식 (안산강서고등학교)
17:00-17:50		
7월 28일(수)	2일차	
09:00-09:50	등록 및 출석 확인	
10:00-10:50	1영역: 치유와 성찰	권 근 숙 (민들레학교)
11:00-11:50		
12:00-12:50	중 식	
13:00-13:50	2영역: 공동체적 관계 맺기	유 춘 옥 (인일여자고등학교)
14:00-14:50		
15:00-15:50	3영역: 진로 탐색	현 수 민 (굿스토리교육연구소)
16:00-16:50		
17:00-17:50	수업에 적용하기(모둠활동)	담당강사
18:00-18:50		
19:00-	석식 및 수료식	담 당 자



영역별 프로그램 강사 명단

교과목명	강 사 명	소 속	직 위
대안교실 우수사례	홍 기 표	대원여자고등학교	교 사
1영역: 치유와 성찰	권 근 숙	민들레학교	교 장
2영역: 공동체적 관계 맺기	유 춘 옥	인일여자고등학교	교 사
3영역: 진로 탐색	현 수 민	굿스토리교육연구소	대 표
4영역: 자기 계발	백 승 림	서울영상고등학교	교 사
5영역: 기초 학습 능력	정 은 식	안산강서고등학교	교 사

CONTENTS

(학업중단 예방) 대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용 특수분야 직무연수 자료집

1일차

- 01. 학업중단 예방 및 대안교실(꿈지락) 프로그램 소개 1
황 세 영_ 한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및 대안교육지원센터장
- 02. 대안교실 우수사례 11
홍 기 표_ 대원여자고등학교 교사
- 03. 꿈지락 4영역 자기계발 37
백 승 림_ 서울영상고등학교 교사
- 04. 꿈지락 5영역 기초 학습 능력 65
정 은 식_ 안산강서고등학교 교사

2일차

- 05. 꿈지락 1영역 치유와 성찰 95
권 근 속_ 민들레학교 교장
- 06. 꿈지락 2영역 공동체적 관계 맺기 113
유 춘 옥_ 인일여자고등학교 교사
- 07. 꿈지락 3영역 진로탐색 133
현 수 민_ 굿스토리교육연구소 대표
- 08. 생각 모으기 활동 149
현 수 민_ 굿스토리교육연구소 대표

01

학업중단 예방 및 대안교실(꿈지락) 프로그램 소개

황 세 영

한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및 대안교육지원센터장

학업중단 예방 및 대안교실 프로그램(꿈지락) 소개

황세영

한국청소년정책연구원 부설
학업중단예방 및 대안교육지원센터 **꿈지락**

꿈지락 프로그램 개발의 필요성 및 목적

- 학업중단 예방을 위한 다양한 정책 시행: 학업중단 숙려제, 학교 내 대안교실 확대, 학업중단예방 집중지원학교 지원 등
- 학업중단 예방을 위해 양질의 프로그램을 운영하는데 있어 학교 현장에서의 어려움 지속
- 한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방·대안교육지원센터: 학업중단 예방 교원 연수, 학업중단 예방 길라잡이 개발, 학업중단 예방 우수사례 공모전, 학업중단 예방 프로그램집 발간, 학교 내 대안교실 운영 매뉴얼 발간, 학업중단 집중지원학교 컨설팅 등, 학교 현장에서의 학업중단 예방 역량 강화를 지원해 옴.
- 학교에서 교사(담당자)와 학생들이 함께 참여할 수 있는 중등용 학업중단 예방 및 대안교실 프로그램 모듈 개발을 통해 학교 내 대안교육의 체계적 운영과 효과성 제고에 기여하는데 있음.

학업중단 예방 및 프로그램 모듈 개발 시 고려사항

★ 기본 목표의 정립 : 자기 긍정, 의욕 향상, 성장에 초점	대안교실은 삶의 의지를 북돋우고 자존감 회복, 의욕을 갖게 되면 자연스럽게 다 하게 된다. (2018. 4. 13. 이○○) 그 모든 것의 기본이, 애들한테 우리를 걱정해주는 사람이 있어, 여기서 행복했어 라는 기억이 있으면 사회에 나가서도 버틸 수 있는 힘이 된다. (2018. 4. 13. 유○○) 다양한 욕구를 갖고 있는 친구들이 대안교실에서 어느 정도 그런 욕구를 충족할 수 있다는 인식이 있었으면 좋겠다. 낙인이 아니라, 부정적인식이 아니라, 그것부터 시작되어야 할 것 같다. (2018. 3. 30. 이○○) 대안교실 운영에서 선생님들이 미리 포기하는 것이 굉장히 많다. 무의식중에 이 아이들은 능력이 부족하고 의욕이 부족하다고 생각해서 아이들에게 맡기는 것을 두려워함. 그런데 선생님들이 자원을 아끼지 않겠다. 너희가 원하는 것을 해봐 라고 한다면... 대안교실의 역할은 아이들이 스스로 일어나게 하는 것. (2018. 3. 30. 오○○)
★ 학생 특성을 고려한 선택적 활동 방안 제시 : 위기 요인, 학교급, 지역	차유, 공동체, 진로탐색은 기본적인 것 같다. 심리적 기반. 그러니까 이런 기본으로 하고 나머지 자기계발이나 기초학습은 심화로. 아이들도 다 소화하기 어려워한다. (2018. 3. 30. 오○○) 시골에 있는 학교가 예산이 없더라도 할 수 있는 프로그램들. (2018. 4. 13. 이○○) 중학교는 학교적용이나 학교에서 즐겁게 생활할 수 있도록 돕는 프로그램이 많음. 고등학교는 진로 특성이 많이 들어가고. (2018. 3. 30. 오○○)
★ 교사가 직접 운영할 수 있는 프로그램 구성	선생님들이 큰 준비 없이 부담없이 아이들이랑 자주 만날 수 있는 프로그램. 그거 정도는 선생님이 흔쾌히 해 주겠다. (2018. 4. 13. 이○○)
★ 교사와 학생 간 신뢰와 유대감 형성 과정이 프로그램의 주요 내용으로 포함	애들이 항상 결핍했던 부분을 채워주는 좋은 추억으로 남는 것 같다. 교사와 관계가 바탕이 깔리니까 문제가 발생하더라도 더 도움이 된다. (2018. 4. 18. 노○○) 대안교실에 가서 아이들이 하는 얘기를 그냥 웃으면서 들어주고 있는 것. 그런 과정에 대한 프로그램 개발이 되면 좋겠다. 그런 건(신뢰, 관계형성 등) 교사가 할 수 있다면 제일 좋으니까. (2018. 4. 24. 홍○○) 우리가 무엇을 가르칠까가 아니라 어떤 환경을 조성할까. 그런 대전제들이 몇 가지 있다. 학생들이 즐겁고, 쉽게 접근이여야 하고, 교사와 수평적 관계가 필요하. (2018. 3. 30. 이○○)

꿈지락 모듈표



영역	초점	모듈(회기 수)				
1 치유와 성찰	교사 학생 간 관계형성과 자존감 향상	1모듈 나를 찾아서(3)	2모듈 소중한 나를 만나다(3)	3모듈 일상 속 치유상담(3)	4모듈 만남과 매칭 (개인상담)(3)	
2 공동체적 관계	사회성과 책임감 향상	1모듈 힘을 합치자 (협동)(3)	2모듈 명함 운동회 (배려)(3)	3모듈 터놓고 말하기 (소통)(3)	4모듈 소중한 이해하기 (존중)(3)	
3 진로 탐색	삶에 대한 긍정적인 전망과 계획	1모듈 꿈을 말하라 (3)	2모듈 내 안의 나, 나를 발견하다(2)	3모듈 생생한 진로 질문과 진로 코칭(2)	4모듈 선배 멘토링(2)	5모듈 '만나세'로 나의 꿈을 설계하자(7)
4 자기계발	도전과 성취의 경험	모듈공통 I 도입(3)	1모듈 문화예술형(6)	2모듈 봉사활동형(6)	3모듈 과학정보형(6)	모듈공통 II 종결(2)
5 기초 학습 능력	학습에 대한 긍정적인 태도 형성	A형 B형	1모듈 나와 우리가 만나면 하나가 돼요(4) 1모듈 관계가 먼저다(2)	2모듈 카드를 활용한 교과수업(2) 2모듈 프로젝트 수업(3)	3모듈 책 읽는 게 별건가요?(3)	4모듈 우리도 토론할 수 있어요(4)

꿈지락 홈페이지:
www.gotoschool.re.kr

진행 경과

- 2018년
 - 꿈지락 중등용 개발 및 시범적용
- 2019년
 - 꿈지락 초등용 개발 및 시범적용
 - 꿈지락 중등용 워크숍 실시(1, 2차)
- 2020년
 - 꿈지락 영상(중등) 제작 및 배포
 - 초등 꿈지락 꾸러미 제작 및 배포
- 2021년
 - 꿈지락 직무연수 → 사례 워크숍
 - 꿈지락 영상 및 꾸러미 배포
 - 비대면 프로그램 개발 및 배포

서울영상고등학교 적용 사례(1영역)

- 학업중단 위기 학생 다수. 본 프로그램에 총 20명 참여
- 상담 시간을 활용(대안교실 없음)
- 1영역(치유와 성찰) 재구성
 - 1모듈 중 상담 시작 전 관계 형성(라포형성)에 도움이 될 만한 프로그램이 많아서 적용해 봄. **학교 현장에 맞게 내용을 재구성함.**
 - 3모듈 일상 속 치유상담은 **집단 상담으로 진행함.**
 - 4모듈 만남과 매칭(개인상담)은 학교생활 관련 학업수업참여 의지 탐색 (1모듈)과 **결합해서 적용함.**
 - 내담자가 고등학생이기에 활동적인 것 보다는 **정적인 활동 위주로 재구성** 해서 적용함.
 - Wee클래스에서는 개인상담 위주로 진행되기에 **회기를 정해 집단상담**을 진행함.

삼교고등학교 적용사례(1영역, 4영역)

- 결손가정 비율 높음. 본 프로그램에 6~10명 내외 참여
- 1영역 치유와 성찰 + 4영역 자기계발 영역에서 선택
 - 학업중단 위기 학생들에게 조력자인 교사가 자신을 인정하고 있다는 심리적 지지와 안정감을 스스로 갖추어 학교생활의 적응력을 배양하기 위함
 - 교사와 학생 간의 친밀감 높은 래포 형성을 통하여 심리적으로 위축된 학생의 낮은 자존감을 향상시키기 위함
 - 영역별로 다양한 활동을 실시하여 학생의 자기 이해와 자기 성찰 능력을 함양함
 - 학업중단 위기 학생들이 긍정적 자기를 탐색하고, 자신의 장점을 발견하여 자존감을 높여주기 위함

도화기계공고(2영역, 4영역)

- 교칙 준수, 목표의식 부족. 본 프로그램에 총 20명 참여
- 2영역: 공동체적 관계 + 4영역: 자기계발 중 선택 구성
- 담당교사 외에 체육교사, 상담교사의 협조로 운영
- 대안교실, 교육복지우선지구사업, 수련활동 등으로 연계하여 운영
 - 공동체적 관계 증진 프로그램(스포츠활동 등)을 통하여 규칙을 준수하며 다함께 프로그램에 동참하여 서로를 이해하며 관계 회복이 될 것으로 기대
 - 자신의 장래에 대한 고민과 성찰이 부족한 학생들을 대상으로 자신의 장점을 발견하고 의욕을 가지고 사회인으로서 필요한 소양을 갖추기를 기대

범어고등학교 적용사례(3영역, 5영역)

- 무기력하고 학교생활 적응 어려움이 있는 학생 대상. 본 프로그램에 총 8명 참여
- 3영역: 진로 탐색 + 5영역: 기초 학습 능력
- 사전 학생 면담 진행: 학습동기 부족, 진로에 대한 강한 욕구에 비해 실천 의지 약함.
- 운영 동기 및 목표
 - 고등학교 교육과정 수준 및 목표에 대한 자신감 결여 → 무력감, 학습 태도 악화
 - 자신에 대한 탐색, 강점 찾기를 통해 자기 표현 능력, 자기관리능력 향상, 긍정적인 학습 태도 형성

꿈지락 프로그램 워크숍 만족도

- 2차 워크숍 참석자 71명 대상



꿈지락 프로그램에 대한 질문 또는 의문

- 꿈지락 프로그램 5개 영역이 학업중단 예방을 위한 최선의 내용을 담고 있나요?
 - 5개 영역의 구분: 학업중단 위기 학생들에게 가장 필요한 5가지 주제
 - 각 영역별 프로그램은 해당 영역의 목표를 충족시키기 위한 가장 기초적이고 다양한 예시 자료를 담고 있음('표준'을 제공하고자 함이 아님): 선택과 재구성이 필요
 - 현재 프로그램 내용에 전문적이고 특화된 내용을 담아 보다 장기적인 프로그램을 운영해 볼 수 있음
- 학교에서 정말 직접 운영할 수 있나요?
 - 일반 교사로서의 역량 " 학생에 대한 지식 " 에서 출발
 - 교사로서 학생에게 다가가는 법, 소통하는 법을 배우며 교사로서의 성장을 경험
 - 혼자 다 하려고 하지 말고 도움 구하기(동료 교사, 교장, 외부 전문가)
 - 우리 학교만의 특색있는 프로그램 만들기
- 학업중단 위기 요인이 정말 해소될 수 있나요?
 - 학생들의 자아존중감 향상, 교사와의 긍정적인 관계 형성을 통해 학업 지속 의지 함양에 목적

이렇게 해 보세요

- 우리 학교 학생들의 특성 파악하기
 - 문제행동? 관계 문제? 무기력?
 - 교사 협의회, 학생 면담
- 꿈지락 프로그램 살펴보기
 - 교사를 위한 운영 팁과 다양한 예시 자료 제공
- 학기 단위 프로그램 구성하기
 - 1,2개 영역(순차적으로 진행) + 특별 프로그램(심층 상담 또는 체험)
 - 도움과 협력 요청하기
 - 학교 내 지지 구하기: 학생들에게 도움이 된다는 이해와 설득
 - 동료 교사의 작은 참여: 1일 교사, 전시회 등 행사에 참여, 학생 활동에 대한 긍정적 표현 이끌어내기
 - 외부 전문가: 전문성을 도움받되 학생에 대한 관찰은 계속되어야 함
 - 꿈지락 프로그램 적용지원 관련: 센터, 집필진

감사합니다.

02

대안교실 우수사례

홍 기 표

대원여자고등학교 교사



학교 안 대안교실 실천 사례

홍기표

대안고시에 대해 이전부터 알고 있었나요?

네

아니오

대안고시 응모를 받았을 때의 심정은?

막막함

앗싸!!!

걱정,
근심

체념

자신이 대안교실을 담당하게 된 이유는?

자발적
지원



기타

대원고등학교 학교 안 대안교실

2015년부터

2021년 현재까지

- 2015년 부분 운영제로 시작
- 2016년~2018년 전일제로 운영
- 2019년부터 현재까지 부분 운영제로 복귀하여 운영

자전거 프로젝트의 협력교사로 참가

대안교실에 참가하는 학생에 대한 평소 생각은?

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

치유와 성찰, 공동체 의식 함양, 자존감 회복

대안교실 프로그램 관련 연수나 자료에 자주 등장하는 표현들

치유 : 아프거나 상처가 있는 상태

성찰 : 스스로의 말과 행동에 대한 점검하고 조절이 필요한 상태

공동체 의식 함양 : 함께 더불어 살아가려는 생각과 행동이 부족한 상태

자존감 회복 : 자기 자신에 대한 존중과 긍정이 부족한 상태

상처가 없는 사람은 없다

자신의 말과 행동을 살피는 건 모두에게 필요하다

우리는, 우리의 주변 사람들은 충분히 공동체적인가?

우리는 항상 자신감이 넘치는가?

특별한 학생들이 아니다

저는 특별하니까요? 학위, 자격증, 이력이 있을까요?

네

아니오

왜 제게 강의를 부탁했을까요?

대안교실운영
우수사례
담당교사로서

학연이나
지연으로

특별한
이력으로

만만해서

대안교실 운영
유수사례

성공일지 실패일지 아무도 모릅니다.
사람의 변화는 단 기간에 일어나지 않기 때문입니다.
변화가 오직 대안교실 때문인지도 확신할 수 없기 때문입니다.
변화가 언제 일어날지도 모릅니다. 일어나긴 할지도 확실하지 않기 때문입니다.
실패에서도 사람은 배우기 때문입니다.
그래서 대안교실 운영은 성공이나 실패와는 멀리 떨어져 있습니다.

학력, 지역
이력

대안교실과 관련된 학위도, 자격도 없습니다.
교사자격증과 운전면허증 뿐입니다.

만만함

‘만만하다’ 는 표현을 다듬으면, 꿈지락 프로그램의 개발 취지에 부합해서 아닐까
합니다. 누구나 대안교실을 운영할 수 있다!

특별한 교사가 아니다

대안교실 담당교사가 가장 먼저 해야 할 일은?

연간계획 수립
상세 운영 계획
체험 프로그램 기획
강사 섭외
동료 교사 포섭

+

아무나 할 수 있고
실패는 없다는
자신과 낙관!!

대안교실 운영 계획은 어떻게 세웠나요?

꿈지락
인터넷
주변 학교
인맥
책

대안교실 운영 프로그램은 어떻게 결정했나요?

복사

기존에 운영했던 학교 안 대안고실 프로그램

- 바리스타고실
- 텃밭 가꾸기
- 난타
- 목공
- 기타
- 제과제빵
- 요리
- 그밖에 다수

대안고실 프로그램에 대한 학생들의 반응?



운영 후 평가 - 바리스타교실

시행착오

- 새로운 도구와 재료에 대한 흥미
- 강사의 일방적인 설명과 시범 반복
- 써먹고 응용할 수 없다는 점이 흥미를 잃게 함
- 커피에 대해 전문적으로 알 필요 없음. 바리스타가 될 생각도 없음.
- 커피라는 친숙한 소재를 활용해 자신을 표현하고 스스로 활동할 수 있는 분위기를 만드는 게 본질
- 여러 번의 시행착오 끝에 깨달음

도전

- 배우는 내용과 기간 간소화
- 배움을 마친 후 활용 계기 마련(배움의 또렷한 목적을 공유)
- 교사는 최소한의 역할(조력자, 응원과 고려)

변화를 위해 가장 먼저 시작한 일은?

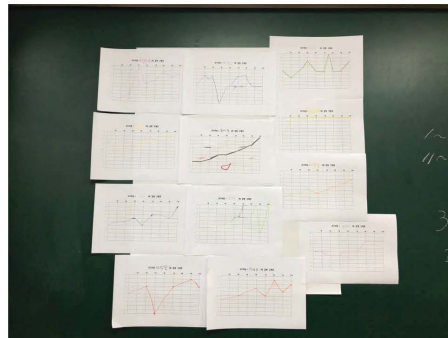
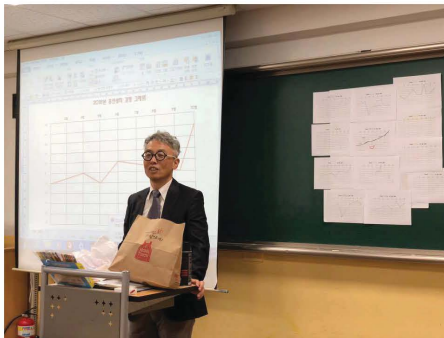
대안교실 프로그램을 두 영역으로 나누기

대안교실 프로그램 참가할 때 지켜야 할 규칙 정하기(교사와 학생 모두에게 적용)

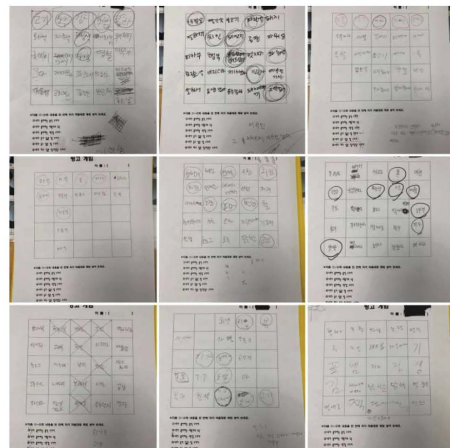
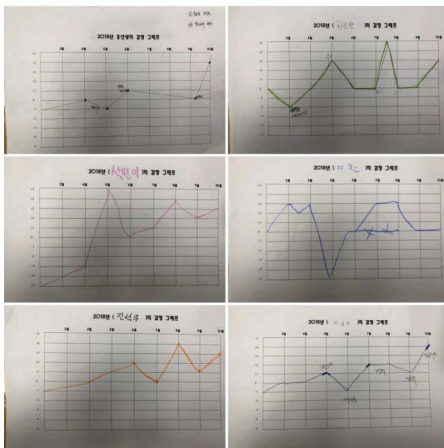
모든 프로그램에 학생들의 의견 반영(토론, 토의, 투표)

모든 프로그램 운영 방법, 장소, 시기 등도 학생들이 결정

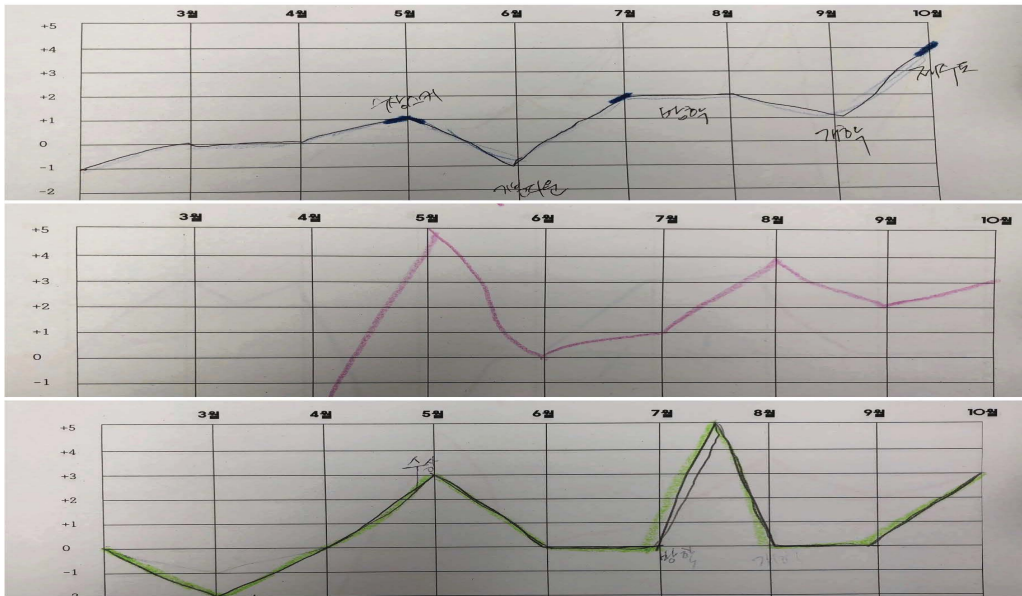
변화를 향한 사전 작업1



변화를 향한 사전 작업1



변화를 향한 사전 작업1



변화를 향한 사전 작업2

① 수업 시간 규칙

- 학생/교사 각각 원하는 규칙을 제시하고 협상하여 공통의 규칙을 만든다

② 체험 장소 및 활동 정하기

- 어떤 활동을, 어디에서, 어떻게, 누구랑 할 것인지 스스로 정함

③ 교사

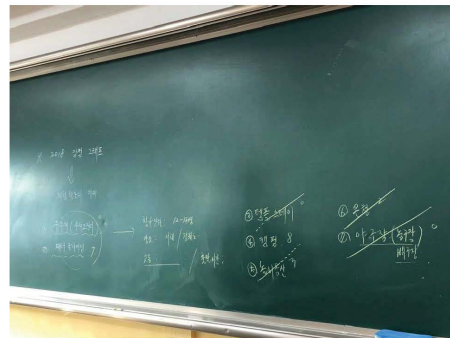
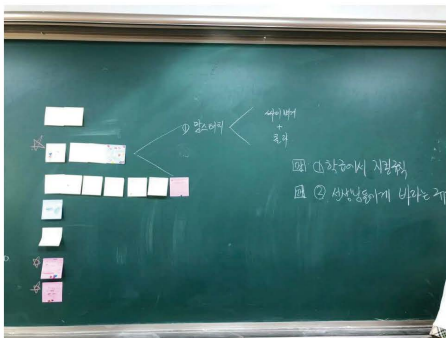
※ 파등지압기

※ 330

변화를 향한 사전 작업2



변화를 향한 사전 작업3



대원고등학교 학교 안 대안교실 프로그램

직업체험 프로그램

- 바리스타
- 제과제빵
- 요리

사계동행 현장체험활동 프로그램

- 국토종주 자전거여행
- 캠핑 + 바다낚시
- 스쿠버다이빙, 수상체험
- 등산
- 서핑

바리스타 _ 일일 카페

	내용
1단계 (1주차)	바리스타 교실 수업 활용 방법 논의 =>일일카페 일일카페 판매 메뉴 선정 => 아이스아메리카노, 흑당라떼
1단계 (2~4주차)	주 2회 2시간씩 바리스타 교실을 통해 기본적인 지식과 기술을 배우고 익힘. (커피에 관심 있는 교사도 신청을 받아 함께 참여)
2단계 (5주차-1)	카페 운영 전반에 대한 회의 - 역할(바리스타, 배달, 재료관리, 재무관리, 주문관리, 홍보 등) - 메뉴 : 단순하고 대중적인 것 +유행하는 것(아메리카노, 흑당라떼) - 재료 및 재고 관리(판매량을 가늠하여 합리적 재료 구입 및 가격 선정, 재고 최소화 를 위해 구글폼을 활용 온라인 사전 주문) - 홍보(세트 할인권, 온라인 주문 할인, 제공하는 쿠키와 컵에 문구 부착)
3단계 (5주차-2)	메뉴를 가장 맛있게 신속하게 만들 수 있는 연습 및 에스프레소 머신 응급처치방법 등 문제상황 발생할 경우의 대응법 연습(강사 선생님 도움)
4단계 (6주차)	카페 운영

카페 [동 dong]

- ① 참가 학생 가운데 여력의 이름에 '동' 이 들어감(학생들의 의견과 설명)
- ② 자발적 움직임에 대한 기대(교사의 의견이 반영된 설명)

편파적 평가

1. 메뉴 선정, 판매, 홍보, 수익창출 등에서 다양한 아이디어를 적극적으로 제시함.
2. 중복배달, 배달지연, 주문오류, 미수금 등 문제적 상황을 각자의 방식으로 적절하게 해결함.
3. 재밌고 즐거웠는지 학생 요청에 따라 여름방학 직전 한 번 더 운영함.
4. 총 수익금 : 246,000원 (참고로 아메리카노 1000원, 흑당라떼 1500원)
5. 200잔 이상 판매했다는 의미!!!! 놀라운 결과!!!!

국토중주 사전거 여행

2017~2018

- 서울-부산 500km 국토중주(2박 3일)
- 사전거도로를 따라 진행
- 학생 안전을 위한 응급의학과 의사 동행
- 한강시민공원 출발, 부산 을숙도에서 차량 복귀

2019

- 강구-속초-미시령 300km 동해안 중주(2박 3일)
- 일반 국도 및 지방도를 따라 이어진 사전거도로
- 지원 차량 함께 이동하며 학생 안전 관리
- 차량을 이용 출발지 및 서울 복귀

준비과정

- 기본계획 수립(**기획** 의도 및 기대 효과)
- 참가 인원 확정
- 숙소, 지원차량, **후원물품** 확보
- 답사 라이딩, 자원봉사자 섭외

- 인솔교사 및 자원봉사자 응급처치교육 이수
- 날씨(폭염, 비) 대비책 마련
- 단축 코스 숙지
- 지역 병원 위치 확인

- 참가학생 모집(모든 학생 대상)
- 사전 연습 실시
- 1km 마다 100원 저금-**기부금** 마련

중중 일정

날짜	거리	일정
7/19(금)		06:00 학교 출발 10:00 출발지(강구대계 축구장) 도착, 10:30 출발
	100km	강구항 - 후포항 - 울진 (폭염 대비 점심 식사 후 16:00까지 휴식)
7/20(토)	160km	04:00 기상 후 출발 울진-장호-삼척-정동진-강릉-주문진-양양(폭염 대비 점심 식사 후 16:00까지 휴식) 19:30 숙소 도착
7/21(일)	40km	04:00 기상 후 출발 양양-속초-미시령 정상
		원통으로 이동 목욕 및 식사 후 서울 복귀



2019 동해안 국토종주 자전거 여행



- 거리, 날씨, 코스와 무관하게 종주에 도전하는 학생은 자연스럽게 자신의 한계와 마주하게 됨.
- 멈추는 것도 다시 전진하는 것도 자신이 결정

- 교사는 충분히 설명하고 합리적인 대안을 제시
- 어떤 결정이든 지지하고 응원하며 다음 활동까지 기다림.

- 어떤 결정을 내리든 참가 학생 사이에 우애의 연대가 이루어짐.
- 각자의 능력껏 스스로 역할을 찾아 실천함.

제주도 사제동행 현장체험활동

사제활동 내용

- 1학기에 꿈지락 프로그램 활용 체험활동 장소, 시기, 분야를 포함하는 모든 내용을 학생들의 토론, 토의과정을 통해 여러 안을 결정
- 2차 과정으로 교사와의 토의, 토론(기초적인 정보, 예산, 현실성 등에 대한 충분한 설명)
- 대학와 타협이라는 민주적 의사결정 과정, 기본적으로 하나씩 주고 받음
- 교사: 한라산 등산, 크림트 전시회 학생: 제주도, 서핑
- 1학기 다양한 프로그램에 대한 적극적인 참가를 유도하는 계기로 활용함.

체험활동 일정

날짜	체험활동	장소
9/3(화)	없음	정규 수업 후 김포공항으로 이동 저녁에 제주 도착
9/4(수)	한라산 등산	성판악-백록담
9/5(목)	전시회	빛의 벙커(크림트, 훈데르트바서)
9/6(금)	수상레포츠(서핑)	이호테우 해수욕장

만라산 등산

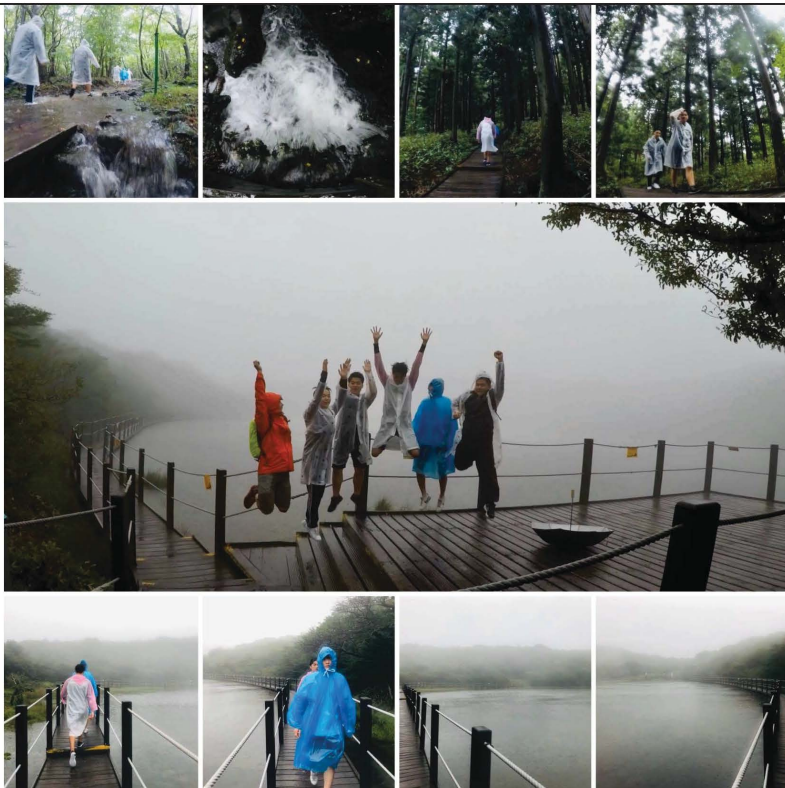
전시회

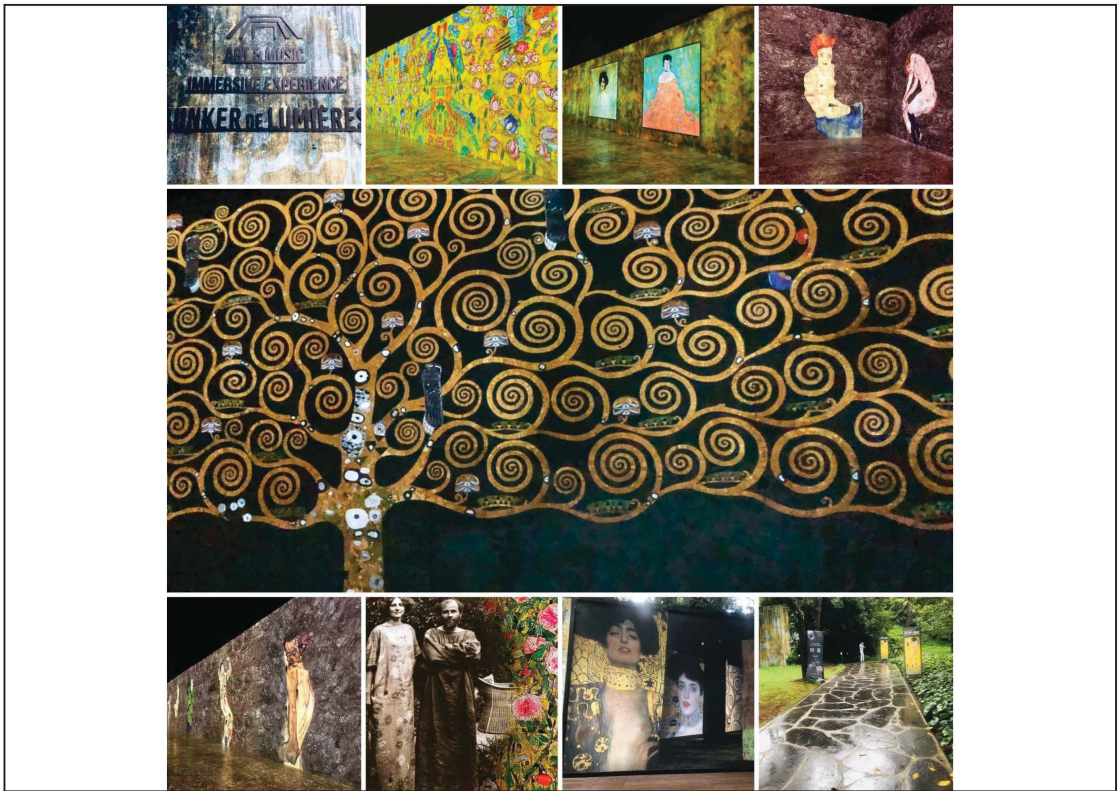
서핑

- 계획을 수정하여 가장 강수가 적은 날 등산
- 호우주의보로 진달래대피소부터 입산 통제(사라오름 코스 변경)
- 속발대피소에서 복귀와 도전 스스로 결정
- 5명 빗속에 왕복 18km 산행 완주
- 힘들어하는 친구의 배낭을 대신 들어주고 자신의 물을 권하며 속도를 조절함

- 고등학교 과정 마지막 못할 만큼 지난했던 크림트에 대한 정보 제공
- 사랑하는 가족의 연이은 병사로 실의와 절망을 딛고 금세공업자였던 아버지의 화려한 금박기술을 이용해 '황금시대'라 불리는 전성기를 이룸
- 말뚝처럼 바닥에 박힌 다리, 크게 뜯은, 벌어진 입, 집중...학교에서 상상도 하지 못한 광경이 펼쳐짐

- 태풍의 복상으로 장소 변경
- 빨리 익힌 학생이 조금 느린 학생에게 도움을 주고, 파도타기에 성공한 모습을 보며 자신의 일처럼 기뻐함
- 매번 다른 파도에 성공과 실패를 반복하면서 자신만의 방법을 익힘
- 몹시 즐거워함
- 교실 수업과정에서 기대하는 상호 협력이 자연스럽게 확인됨







하락산 등산
한 등산



2019. 09. 06 제주

서핑

편파적인 생각

서둘러 영성할 시간이 많은 만큼 서급적이지 않았음	→	그래서 학생들의 몸이 더 커지고 전극선을 보임 그럼에도 학생들은 스스로 배우고 즐기
활동 후 도드라진 변화	→	드라마틱한 변화는 없었음
변화란	→	조금씩 모란 사이에 천천히 내일은 아무도 알 수 없는 거라서 의미는 있음

하지만 분명하게 실현할 수 있고, 경험할 수 있는 것을 목표로

- ① 즐거움(어려운 수업은 안하고, 비행기를 타고, 하얀 스포츠 경험 등)
- ② 추억(떠올리고 싶고, 자랑하고 싶은)
- ③ 호기심(이거 봐라!! 흑은 어라, 이런 거도 있었네!)
- ④ 자존감과 자기효능감(도움을 주고 받는 과정에서, 문제를 해결하는 과정에서 스스로가 쓸모 있는 사람이라는)

현실의 벽 앞에

변화의 이중성

- 무기력 해소가 늘 고요적으로 의미 있는 방향으로 이어지는 것이 아님
- 무기력 해소는 단위 학교나 교사 개인의 노력으로는 분명히 한계가 있음

프로그램의 효용성

- 무기력 해소 실천 프로그램이 저절로 이뤄지지, 효율적이지 않거나 평가하기 어려움
- 학생 변화가 즉각적이고 가시적이지 않음
- 프로그램들 통해 되찾은 활력이 다른 교사나 학교생활 전반에 어떠한 영향을 주었는지 확인할 개관적 도구가 없음

의문

무기력과 활력

- 활력 총량의 법칙이란 게 있는 것처럼 다양한 체험활동으로 회복된 얼마간의 활력은 그만큼 교과 활동 시간의 무기력으로 상쇄됨
- 학교교육에서 소외되고 배제된 학생들에게 도전과 성취, 배움의 즐거움을 경험할 수 있는 기회를 제공하기 위한 학교 내 대안교실 프로그램이 성공적일 수록 나타나는 어둠배반적 현상.
- 그래서 교사는, 계속 고민하게 됨

의문

무기력과 활력



의문

무기력과 활력

- 무기력은 문제인가? 해소해야만 하는 나쁜 것인가?
- 평생 활력 넘치는 삶이란 드물다. 하루 중에서 무기력하거나 나른해지는 때가 있다.
- 멍하고 무기력한 순간이 있어야 활력이 가능하지 않을까?
- 학생들이 학교에서 보이는 무기력은, 사진과 같이 어디가에 활력을 다 써버리고 난 뒤의 일시적 소진 상태는 아닐까?
- 왜 에너지가 없다고 할 게 아니라, 에너지를 쓰는 곳이 왜 학교가 아닌가 고민해야 하지 않을까?

03

꿈지락 4영역 자기계발

백 승 림

서울영상고등학교 교사



학업중단예방 및 대안교실 프로그램 [꿈지락 4영역] 자기계발 중 봉사활동

2021. 07. 27.

교 사 백 승 림

jangmam@sen.go.kr



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

CONCEPT
STRATEG
TECHNO



서울영상고등학교 교사

백 승 림



남자는 나라를 지키고 여자는 스승을 지킨다
아드님의 빈자리
저희 스물 여섯명이 채워드리겠습니다

2015 스승의 날 "사랑합니다" 1학년 1반 올림



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

CONCEPT
STRATEG
TECHNO

- ❖ 나에게 던져보는 질문
- ❖ 학교부적응 학생의 이해
- ❖ 학업중단예방 프로그램(꿈지락)운영 목적
- ❖ 4영역 자기계발의 이해
- ❖ 학생과 함께하는 활동
 - 프리즘카드를 활용한 My Storytelling
 - 하바리움 꽃 무드등 제작

우리들의 뜨거운 고백



함께 생각해볼까요?!



혹시 여러분도 이러한 상황에 빠져 본 적 있습니까?

- ✓ 혼란스러움과 무력감, 허무와 공포, 그리고 무기력증...
그런 경험이 있다면 그때가 언제였으며 왜 그런 상태에 이르게 되었습니까?
- ✓ 그리고 그런 상태에서 빠져 나오기 위해 여러분은 어떤 일을 했습니까?
- ✓ 타인과의 관계 혹은 나와 나 자신과의 관계 속에서 절망했을 때 간절히 치유 받고자 실 날 같은 희망을 가져 본 적이 있습니까?
그렇다면 그건 언제, 어떠한 경우였고, 어떤 방법으로 그 어려움을 해결하고자 했습니까?



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

함께 생각해볼까요?!



내 눈을 바라봐 주는 사람이 그리운 적 있나요?

- ✓ 내가 겪고 있는 아픔을 위로 받고 내 존재를 인정받고 싶을 때...
그런데 그 때 오히려 상대방의 무심함에
더 큰 상처를 받고 돌아 선 적은 없나요?
- ✓ 타인과 의사소통이 되지 않을 때 어떤 상처를 받습니까?
내가 상처를 받은 적도 있지만
거꾸로 내가 그러한 상처를 주는 사람이 되는 경우는 없었을까요?



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

함께 생각해볼까요?!



똑같은 일을 다른 시각, 다른 느낌으로 바라본다면?

- ✓ 장미를 보며 어떤 사람은 장미꽃에 가시가 달렸다고 원망하고
또 어떤 사람은 가시나무에 장미꽃이 피었다고 신기해 합니다.
누구나 자기의 입장에서 세상을 바라보기 마련입니다.
- ✓ 그런데, 가끔 다른 사람의 입장이 되어 보는 경우가 있습니다.
그때 혹시 느낌이 어땠나요?
- ✓ 미움과 오해가 사랑과 이해로 바뀌었던 적이 있었나요?

함께 생각해볼까요?!



무엇이 먼저이고 무엇이 그 다음인가?

- ✓ 세상에서 가장 중요한 질문은 무엇일까요?
그것은 어렵고 복잡한 것도 아니고,
학문적인 탐구로 가득 찬 것도 아닙니다.
- ✓ 오히려 그 반대로 가장 단순하지만 가장 잊기 쉬운 것,
그것이 바로 세상에서 가장 심오한 질문이 아닐까요?
그러한 질문을 할 수 있다면 흔들리지 않을 수 있을 텐데...

함께 생각해볼까요?!



당신의 가슴을 울컥하게 하는 순간은?

✓ 살아가면서,

가장 가슴이 뭉클했던 순간들은 어떤 때였습니까?

✓ 그리고 그 순간들의 공통점은 무엇이었습니까?

그때 여러분은 왜 눈물이 핑 돌았습니까?



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

그러면...우리 학생들의 마음은?



학생들의 마음



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



그러면

우리가 무엇을

어떻게 해야할까?



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



슬로건:

나는 사람들을

행복하게 할 수 있다.



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



학생들이 이웃(남)과 잘 어울려서(더불어) 행복하게 살아갈 수 있도록



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



- ❖ 생명존중을 일깨우고
- ❖ 아름답고 바른 마음과
- ❖ 삶의 지혜와
- ❖ 좋은 생활습관(태도)을
- ❖ 사랑으로 길러내는 것



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



- 
서울영상고등학교
 Seoul Visual Media High School



-  **서울영상고등학교**
Seoul Visual Media High School



너

- 역할을 통하여 나를 알게 하고
- 자신의 장점을 타인(너)을 위해 활용
- 거울 속에 비친 나(너)를 통해 자신의
행동과 언어를 바르게 연습



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



우리

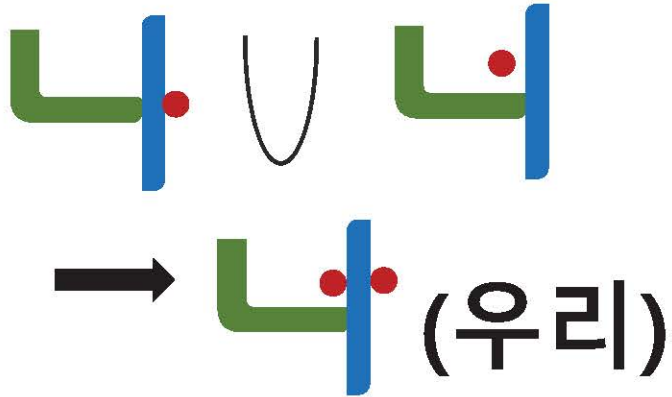
- 작은 일부터 내 주변부터 하나씩 계획을
세워 실천
- 학교주변 환경을 살펴보고 정화
- 꽃과 동물을 돌보며 생명존중교육까지



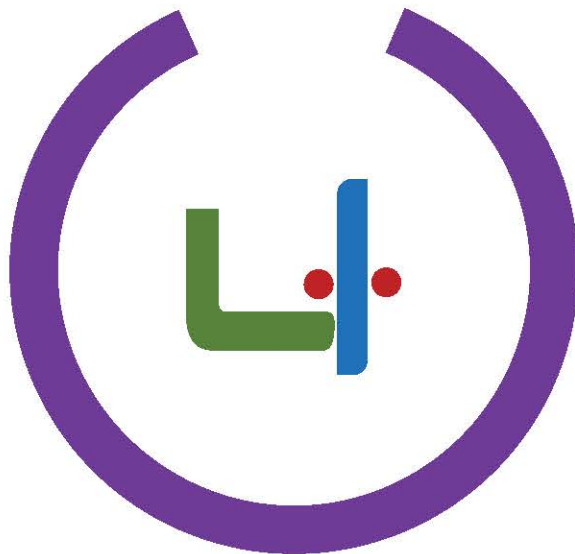
서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



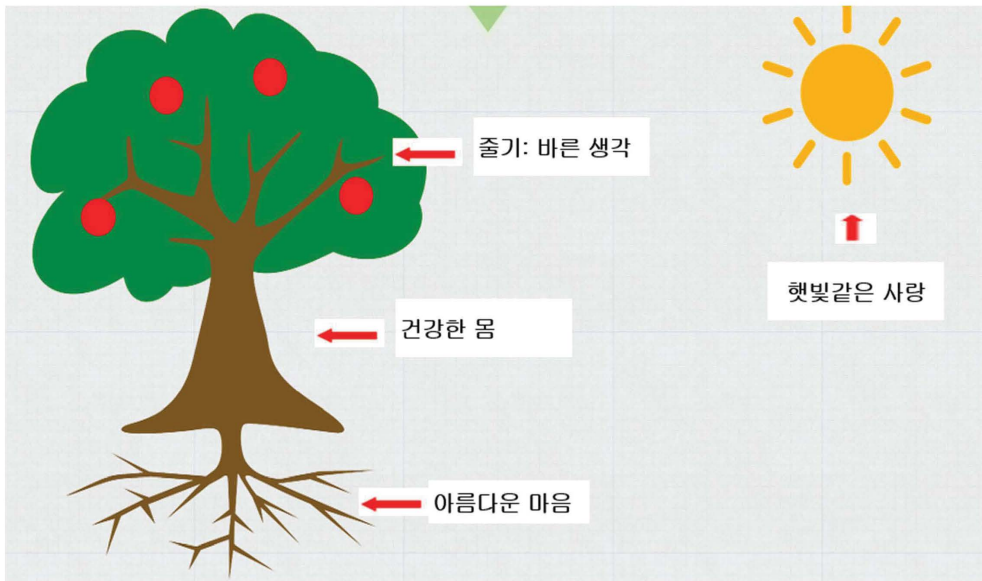
나와 너와 우리



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

학업중단 예방 프로그램 [꿈지락] 운영 목적



학업중단 예방 프로그램 운영 목적

맞춤형 교육

위기학생 특성에 따른 교육을 통하여 자신의 문제점을 발견하고 문제행동을 개선하여 자신감 있는 학교생활의 계기 형성

3개년 연계된 체계적 교육

위기학생이 입학해서 졸업할 때까지 3년간 연계교육을 통하여 지속적인 정서적 공감대를 형성하여 학교 적응력을 높임

인성, 감성, 진로교육 등 다양한 학습경험 제공

체험활동을 통하여 자아 존중감을 확립하고 교사, 또래와의 적극적인 소통과 배려를 익히고 자신의 진로에 대해 고민해 보고 자신에게 맞는 직업 및 진로를 적극적으로 찾아가는 계기 마련



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



개발



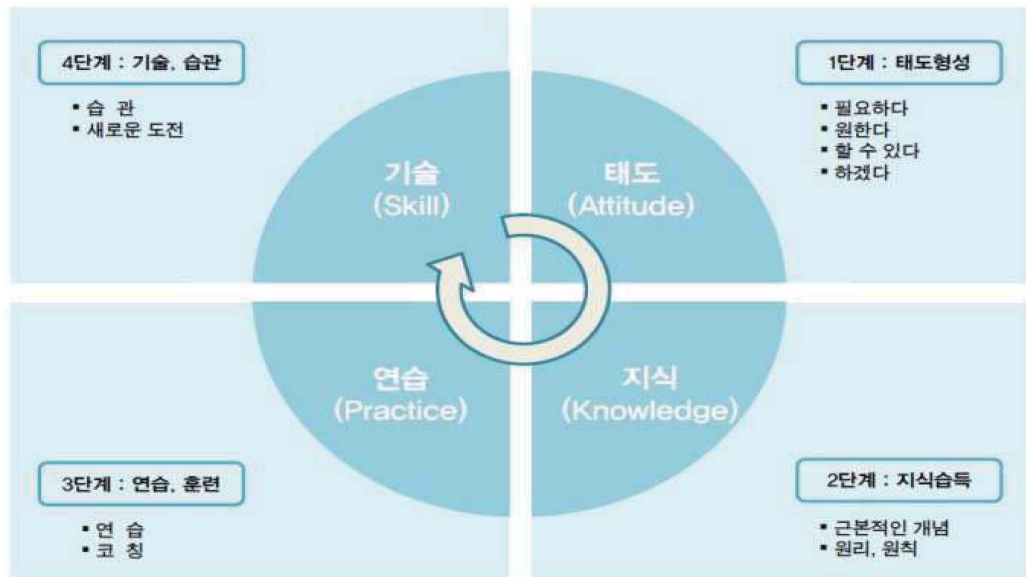
계발

자기계발의 목표

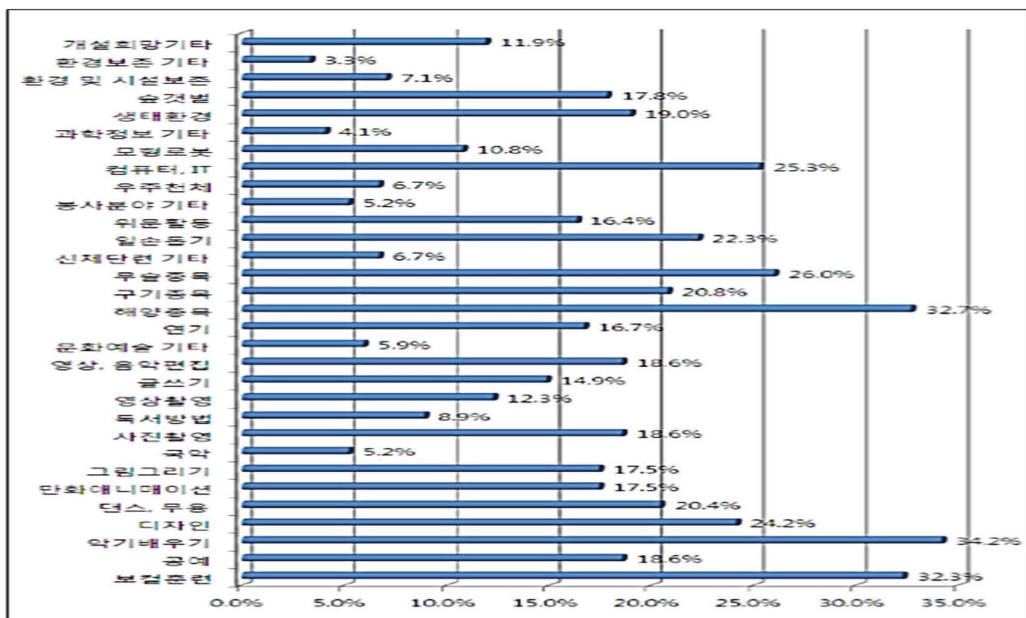


- * 청소년이 원하는 목표를 향해 도전하고 성취하려는 노력을 통해 자신감과 삶의 의욕 증진
- * 사회인으로서 직업을 갖고 필요한 기본소양 함양
- * 친구 및 가족 등 타인을 이해하고 함께 사는 삶의 중요성 인식
- * 개인의 능력과 꿈을 찾도록 격려하고 동기 부여를 위한 맞춤형 교육 실시

책임 교육을 통한 학업중단예방을 위해...



학업중단위기 학생의 관심 활동



학업중단예방 프로그램 개요



구분	문화·예술 영역	봉사활동 영역	과학정보 영역 (컴퓨터 및 IT)
심리적 부적응형	- 글쓰기 - 악기 배우기 - 보컬 훈련	- 일손 돕기	- 모형로봇 - 게임코딩 - 앱개발
비행형	- 무술 종목 - 댄스 무용 / 보컬 훈련 - 구기활동 - 악기 배우기	- 환경보존 - 숲 갯벌 보호 - 위문 활동	- 모형로봇 - 게임코딩 - 앱개발
무기력형	- 만화애니메이션 - 영상촬영 - 악기배우기 - 보컬훈련	- 환경보존	- 모형로봇 - 영상-음악편집 - 앱 개발



서울영상고등학교
Seoul Wond Media High School

4영역 자기계발 모듈 (오프라인 활동 중심)



회차/시간	활동 개요	모듈 1 문화·예술형	모듈 2 봉사활동형	모듈 3 과학정보형	고려사항
도입 (1~3회기/각 90분)	- 참여 동기 형성 - '소(소하지만) 학(실한) 행(복)' 경험을 통한 참여 동기 형성 - 주변인들의 지지를 통해 자존감 회복 - 나에 대한 주변인들의 지지를 통해 자존감 회복 - 앞으로 하게 될 활동에 대해 알고, 구체적인 동기 부여	1) 1회기 - '소확행' 경험 기회 제공 - 성취감 경험(예: (일정 금액 이하) 편의점 음식으로 요리 만들어 맛있게 먹기, 좋아하는 동물과 교감하는 사진 찍어오기) - 주변인과 함께 즐거운 일 하고 사진 찍어오기 - 주변인에게 편의점 음식 요리 대접하기, 좋아하는 장소 가기 2) 2회기 - 주변인 인터뷰를 통해 '나'에 대해 알기 - 주변인에게 나에 대해 질문하고 그 답을 통해 나의 존재감을 확인하고 자존감을 회복함 3) 3회기 - 모듈별 활동 결과와 관련된 영상 보기 - 문화예술작품(모듈1) / 청소년봉사관련 영화(모듈2) / 코딩소개동영상(모듈3)			- 위기 원인 및 발전양상, 지속기간 사진 파악 - 교급별 효과적 진행방식 고려 - 주변인 인터뷰 시 질문 리스트 제공 - 모듈별로 내용을 전달하기에 가장 효과적인 동영상 선택
진개 (1~4회기/각 90분)	- '내가 모르고 있었던 나'에 대한 탐색 및 이해 - 영역별 프로그램 참여를 통해 나의 잠재력 발견	- 문화·예술작품 활동(연극, 합창, 동영상 제작 등)을 통해 자신의 역량 확인 - 역할배분 시 위기 원인 또는 발전양상(예, 심리적 부적응형, 비행형, 무기력형) 고려	- 주변인들이 필요로 하는 일 -에 대해 봉사함으로써 자기 발전, 자아존중감 향상, 사회 참여 기회 및 책임감 형성 - 봉사에 필요한 지식 및 기술 교육	- 간단한 게임을 코딩하는 과정을 통해 다양하게 사고하고 논리적으로 문제를 해결하여 성취감을 경험 - 교급별 수준에 맞춘 콘텐츠 제공	- 실습위주 프로그램으로 진행 - 상황에 따라 다회기 진행
종결 (1회기/ 90분)	- '왜 괜찮은 나'에 대한 인정 - 결과물에 대한 상호 지지들 통해 자존감 향상 및 성취감 경험 - '어떤 사람이 될 것인가' 생각해보기 - '나의 잠재력'을 활용하여 앞으로 어떠한 삶을 살 것인지에 대해 계획	- 활동결과물에 대해 상호 지지하기 - 도입과 전개 회기에서 산출된 결과물을 교실에 전시하고, 서로의 결과물에 대해 칭찬멘트 작성 - 나의 잠재력이 무엇인지 소개하고, 나의 삶에 이 잠재력을 어떻게 활용할 것인지에 대한 계획 나누기			- '칭찬멘트 작성'에 대한 규칙 공유 - 구체적인 '진로'보다는 '태도'나 '방향'을 생각하도록 함



서울영상고등학교
Seoul Wond Media High School

봉사활동 형 모듈 1 (오프라인 활동 중심)



회기(시간)

활동내용

1. 나, 너 우리를 위한
관계형성(50분)

① My Storytelling(50분)

- 나의 이야기를 하면서 자신과 타인과의 관계형성
- 예)카드를 활용한 그림그리기를 통해 참여학생의 행복했던 순간을 함께 찾아보고 이야기함

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 자기 탐색 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

2. 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



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

봉사활동 형 모듈 2 (오프라인 활동 중심)



회기(시간)

활동내용

4. 밖으로
나가볼까요?
(90분)

① 마을탐방(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 개선해야할 장소에 가서 봉사활동을 실천

② 아름다운 마을 만들기 설계(40분)

- 정리했던 자료를 중심으로 환경 친화적이고 문화가 숨쉬는 마을을 위한 문제점 해소방안 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



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



학생과 함께 하는 활동

- ✓ 프리즘카드를 활용한
My Storytelling
- ✓ 하바리움 꽃 무드 등 제작

CONCEPT
STRATEG
TECHNOL



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



프리즘카드를 활용한 My Storytelling



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

❖ 활동의 취지

- 나, 너 그리고 우리를 위한 관계 형성을 하기 위해 이미지 카드를 활용하여 자신의 과거와 현재, 미래에 대한 스토리를 엮음
- 스토리텔링을 통해 자신을 돌아보고 생각할 수 있는 시간을 줌으로써 행복했던 때와 힘들었을 때의 시기와 이유를 서로 나눔
- 나의 이야기를 하고 남의 이야기를 경청하며 서로에게 관심을 가져주고 스스로를 표현할 수 있도록 도와줌

❖ 준비물

이미지 카드 100장(파일), Padlet, 전자시계 등

[이미지 카드 예시]





❖ 활동 전개

- 5인 1조로 소그룹 회의 구성
- 파일에 있는 이미지 카드 100장 중에서 과거를 표현할 카드 3장, 현재를 표현 할 카드 4장, 그리고 미래를 표현할 3장의 카드를 고름 (Padlet을 활용하여 이미지 부착 후 이야기를 작성함)
- 카드의 이미지에 맞게 이야기를 만든 후 서로 돌아가며 이야기를 나눔 (이때 1인당 5분을 넘지 않도록 유의하며 듣는 사람은 다른 사람의 이야기를 경청하도록 함)
- 전체 화상으로 돌아와서 소그룹에서 나눈 이야기 중 가장 인상 깊은 각 조에서 1명씩 대표로 발표함



즐거운 나의 집
하바리움 꽃 무드등 제작



하바리움 꽃 무드등 제작



❖ 활동의 취지

- 자신감이 없고 무기력한 학생을 대상으로 자신이 좋아하는 꽃을 (좋아하는 꽃을 선택하기 어려울 경우 좋아하는 색의 꽃 선택가능) 선택하고 제작 수준에 맞는 키트를 활용하여 소품 제작
- 소품을 제작하여 성취 경험을 높여주고, 자신의 방에 혹은 선물하고 싶은 사람에게 마음을 전달하는 편지와 함께 전달함으로써 표현 능력이 향상되도록 지도

하바리움 꽃 무드등 제작



❖ 준비물

하바리움 전구, 하바리움 용액, 램프, 프리저플라워, 건전지, 가위
[하바리움 꽃 무드등 재료 예시]



하바리움 꽃 무드등 제작



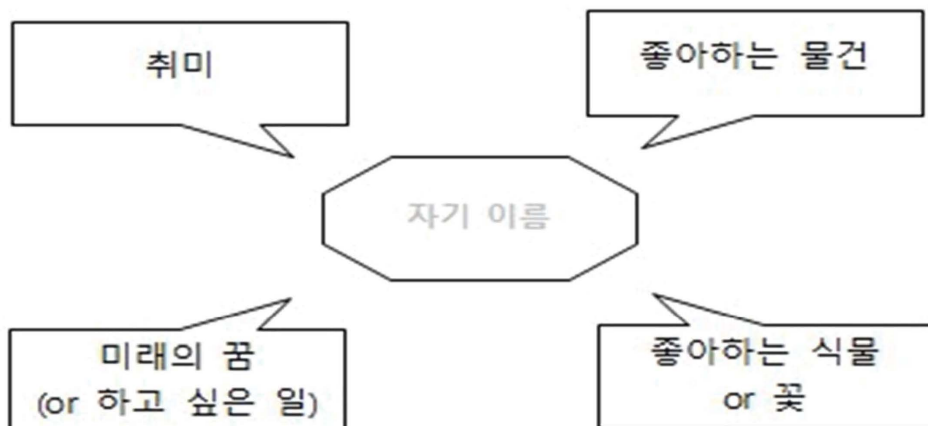
❖ 활동 전개

- 하바리움꽃 무드등을 제작하기에 앞서 사전 활동을 통해 라포 형성 (Padlet을 활용하여 활동지를 작성)
- 비대면 시대에 집에서 할 수 있는 봉사활동에 대해 서로 이야기
- 타인을 돕는 것도 중요하지만, 먼저 자신을 돌아보고 돌볼 수 있는 힘을 기르는 것이 더 중요함을 인지시키고, 자신이 생활하는 환경을 개선해나가는 것도 하나의 봉사활동 중 하나임을 알려줌
- 결과물이 바로 확인되므로 내성적이거나 무기력한 학생의 경우, 문화 예술이나 공예 제작 등 자신의 관심분야 확인과 도전이 가능함

하바리움 꽃 무드등 제작 (마인드맵 그리기)



- 자신에 대해 돌아보며 마인드맵을 그려보세요!



하바리움 꽃 무드등 제작 (하바리움이란?)



■ 하바리움 (Herbarium)이란?

- Herb+Aquarium
- 보존 기능이 있는 식물 표본 오일에 프리저브드 플라워 나 드라이플라워를 넣은 인테리어 소품
- 플라워 외에도 건조한 과일, 구슬, 모래 등을 넣을 수 있음.

하바리움 꽃 무드등 제작 (꽃말 알아보기)



내가 좋아하는 꽃의 꽃말 알아보기

○ 2차시 활용지2

활동지2

하바리움 꽃 무드등 제작을 위한 준비

[하바리움이란?]

[내가 좋아하는 꽃 10가지의 꽃말 알아보기]

연번	좋아하는 꽃	꽃.....말	연번	좋아하는 꽃	꽃.....말
1	꽃말초	사랑, 빛의 마세로	6		
2			7		
3			8		
4			9		
5			10		

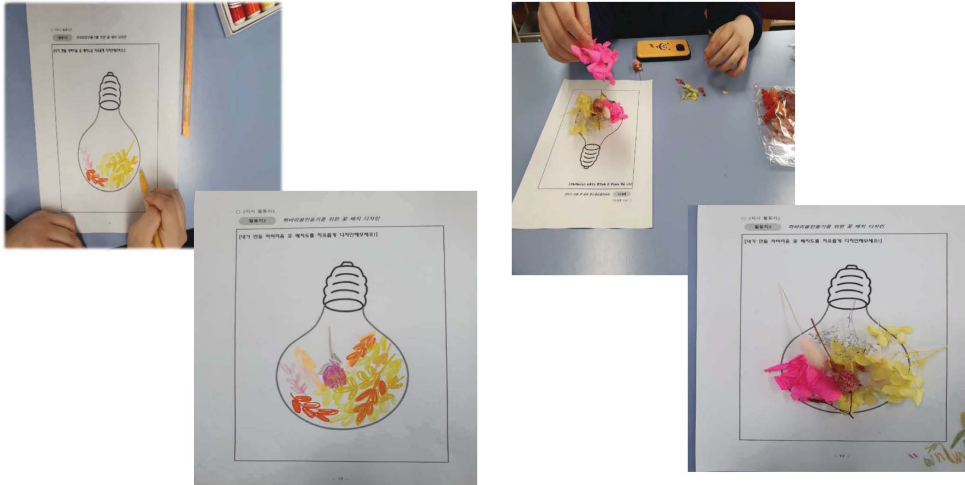
[내가 가장 좋아하는 꽃 또는 하바리움에 할 6월 꽃]

[선택한 이유]

하바리움 꽃 무드등 제작 준비



■ 하바리움 꽃 무드등 제작을 위한 스케치 및 디자인 구상



하바리움 꽃 무드등 제작



■ 하바리움 꽃 무드등 제작 과정



하바리움 꽃 무드등 제작 (선물 할 사람에게 편지 쓰기)



선물할 사람에게 편지 작성 및 활동 후 소감문 작성

[하바리움 꽃 무드등을 선물할 사람에게 편지 쓰기: 본인에게 써도 됨]

Dear. _____

[활동 후 소감문 작성]



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



흔들리며 피는 꽃

흔들리지 않고 피는 꽃이 어디 있으랴
이 세상 그 어떤 아름다운 꽃들도
다 흔들리며 피었나니
흔들리면서 즐거움을 곧게 세웠나니
흔들리지 않고 가는 사랑 어디 있으랴

젖지 않고 피는 꽃이 어디 있으랴
이 세상 그 어떤 빛나는 꽃들도
다 젖으며 젖으며 피었나니
바람과 비에 젖으며 꽃잎 따뜻하게 피었나니
젖지 않고 가는 삶이 어디 있으랴



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School



행복한 삶을 위한 교육

- 좋은 직업 * 좋은 이웃 * 건강한 사람이 행복
- 소질과 적성에 알맞은 직업 선택과 개발
- 자기 성찰 지능 개발을 위한 프로그램 운영
- 다양한 등산로를 개발하여 모두 정상에 도달
- 좋은 습관을 길러 주는 교육이 중요
- 생각과 마음을 바꾸면 세상이 바뀜



Thank you



서울영상고등학교
Seoul Visual Media High School

04

꿈지락 5영역 기초 학습 능력

정은식

안산강서고등학교 교사

관계가 먼저다

1. 프로그램의 취지

이 프로그램의 취지는 넓게는 민주 시민성을 함양하기 위함이며 좁게는 프로그램을 함께하는 첫 시간에 서로에게 관심을 갖기 위함입니다. 낯선 환경과 친구들과 관계를 맺는 시간으로 각자의 긍정적인 모습을 이미지 카드로 소개합니다. 그리고 친구의 이름과 이미지를 결합하여 외우며 한번씩 불러보는 미션을 수행합니다. 이를 통해 서로를 알아가는 시간을 갖고 온라인에서 서먹서먹한 분위기를 깨고 소통하는 시간을 갖습니다.

2. 기대효과

[메모리 게임]은 온라인 게임 활동에 교사의 규칙 설명에 관심을 갖고, 집중력과 기억력을 발휘할 수 있도록 하기 위한 게임입니다. [이미지로 자기 소개하기]는 자신의 현재 상태(감정, 관심 있는 것, 좋아하는 것, 기분을 좋게 하는 말 등..)를 자연스럽게 드러내도록 하고, 친구들의 소개 내용에 집중을 합니다. [이름 매칭 게임] 친구들이 소개한 이미지와 이름을 매칭시키는 게임으로 친구들의 이름과 이미지를 모두 익히는 시간입니다.

3. 적용상황

- 15명 이내의 소그룹, 꿈지락 프로그램 운영 첫 시간에 참여한 학생 대상
- 학교생활에서 소외되고 무기력한 학생들, 권위적인 학교 규칙과 통제에 반발심이 있는 학생들에게 자아존중감을 키우고 민주적인 의사결정에 참여하는 경험을 제공합니다.
- 교실에서 교사와 학생, 학생과 학생이 첫 번째로 대면하는 시간이 갖는 어색함과 긴장을 부드럽게 만들고자 할 때 적합합니다. 또한 함께하는 친구들의 이름과 이미지를 결합시켜 서로에게 긍정적인 인식을 갖도록 하는 상황에 적합합니다.

4. 진행방법

- 화상 플랫폼에서 니어팟(nearpod.com) 접속 url을 채팅으로 제공합니다. 접속에 어려움을 겪는 학생에게 화면을 공유하도록 하여 접속하는 방법을 설명해 줍니다. 학생이 모두 접속에 성공하면 활동을 안내합니다.
- 첫 번째 활동으로 메모리 게임을 합니다. 활동에 소극적인 학생들도 참여할 수 있도록 가벼운 대화를 함께 합니다. 모두가 메모리 게임을 성공할 수 있는 가벼운 미션을 정합니다.
- 두 번째 활동으로 이미지로 자기 소개하기 활동을 합니다. 교사는 학생 각자가 밝고 긍정적인 이미지를 인터넷에서 조사하여 나타낼 수 있도록 미션을 제공합니다. 학생들은 자신을 소개하면서 왜 그러한 이미지를 선택했는지 설명합니다.
- 세 번째 활동은 이름 매칭 게임 활동입니다. 친구들의 이름과 이미지를 매칭시켜 기억하는 미션을 수행합니다.

5. 프로그램 구성

○ 1차시 ‘관계가 먼저다’

도 입	전 개	정리 및 평가
• 니어팟에 접속하기 - 니어팟 URL 공유하기 - 접속 상태 확인	• (미션1) 메모리 게임 - 동일 카드 매칭 게임 • (미션2) 이미지로 자기 소개하기 - 협업 보드에서 이미지와 3문장으로 자기 소개하기 • (미션3) 이름 매칭 게임 - 친구의 이미지와 이름을 맞추기	• 활동 소감 작성하기 - 흥미로웠던 점, 배운 점, 기억에 남는 친구에 대한 소감문 쓰기

6. 특징

○ 내용적 특징

- 친구의 이름과 이미지를 기억하여 관심 갖는 시간을 가집니다. 교사는 참가한 학생들의 ‘기억하기’ 인지 능력을 진단할 수 있습니다.
- 학생들은 자신을 드러내기 위해 자신에 대해 스스로 내용을 생성하여 표현하고 친구들에게 관심을 가지며, 교사는 학생들의 관계 능력을 진단하여 개별 지도에 참고할 수 있는 정보를 얻습니다.

○ 방법적 특징

- 온라인에서 미션이 있는 게임 형태로 진행하여 학습자들이 인지적 부담없이 학습에 몰입할 수 있습니다.
- 한 차시에 다양한 종류의 온라인 도구를 사용하여 활동하는 데 적합한 실시간 온라인 소통형 활동 도구인 니어팟(nearpod)을 사용합니다.

프로그램 지도안

주 제	관계가 먼저다	차 시	1/1
환 경	화상 플랫폼 접속 환경		
준 비 물	교사는 니어팟(nearpod.com)에 Lesson을 만들어 학생에게 배포할 URL 생성		
방 식	모든 활동은 개인 활동		
목 표	• 자신을 이미지 카드로 소개한다. • 함께하는 동료들에게 관심을 갖는다.		
단 계 (분)	프 로 그 램	자 료	
도입 (10분)	활동. 니어팟에 접속하기 〈활동내용〉 - (교사) 화상 플랫폼 채팅창에 제작한 니어팟 URL 공유하기 - (학생) 크롬 브라우저로 해당 URL 접속하기 → 성명, 학번 입력 후 Join Lesson 클릭 - (교사) 접속 학생 명단 확인하며 참여에 어려움을 겪는 학생의 화면을 공유하도록 하여 도와주기 〈교시멘트〉 - 자, 오늘 우리가 처음 만나게 되었죠? 새로운 환경이라 조금 낯설고 긴장되기도 할 것 같아서 오늘은 선생님이 가볍게 새로운 친구들과 함께 서로를 알아가는 시간을 가져보고자 해요. - 선생님이 가볍게 할 수 있는 게임을 준비했어요. 이 게임에 참여하려면, 지금 선생님이 채팅창에 보낸 링크 주소가 필요해요. 이 링크 주소를 복사해서 크롬 브라우저를 열어 주소창에 붙여 주세요. 자, 같이 해 볼까요? - 링크로 들어오면 성명과 학번을 입력하고 Join Lesson을 클릭하면 됩니다. 자, 시도해 보고 안 되면 머물지 말고 말해 주세요. 〈참고 TIP〉 - 니어팟은 학생의 접속 여부, 활동 결과를 교사가 관찰할 수 있다. 학생이 접속하지 않으면 '홍길동 학생, 아직 접속을 안 했는데, 지금 잘 진행이 되고 있나요?'와 같이 관심을 보여 활동을 자연스럽게 이끌 수 있다. - 학생이 도움을 요청하면, 화면을 공유하도록 해서 즉시 해결해 주어야 한다.	슬라이드1 슬라이드2	

단 계 (분)	프 로 그 램	자 료
도입 (10분)	〈고려사항〉 - 학생들은 니어팻에 회원 가입을 할 필요가 없이 링크 주소만으로 활동에 참여할 수 있다. - 크롬 브라우저나 네이버 웨일 브라우저로 접속할 수 있도록 안내한다. - 화상플랫폼은 노트북이나 PC로 접속하고, 니어팻은 모바일 기기를 이용할 수 있다. 이 경우 코드를 입력해서 입장도 가능하나, 채팅창을 이용한 링크 접속 방법이 가장 간편하다.	슬라이드1 슬라이드2
전개 (40분)	활동 1. 메모리 게임 〈활동내용〉 - (교사) 미션1 활동 설명하기 • 무작위로 흩어진 12쌍의 카드를 가장 적은 횟수의 마우스 클릭으로 매칭시키는 순간 기억력 게임 - (학생) 게임을 진행함 - (교사) 학생 활동 과정을 관찰함 〈교사멘트〉 - 자, 오늘 첫 번째 활동 미션은 '기억력 게임'입니다. 이따가 선생님이 스타트를 하면, 12쌍의 카드가 무작위로 뒤집어져 있을 거예요. 마우스로 클릭을 해서 모두 짝을 찾아주는 게임입니다. 한번 미션에 도전해 볼까요? - 그럼 시작해 보겠습니다. - (활동 종료 후) 네, 모두 미션을 달성했네요. 잘 했습니다. 여러분 모두 짝을 잘 찾아 주었네요. 카드도 자신의 짝이 있듯이 선생님은 이곳에서 여러분들이 하루에 한 명의 새로운 친구를 사귄 수 있기를 기대합니다. 서로 노력할 수 있겠지요? 〈참고 TIP〉 - 니어팻 Activities-Memory Test로 미리 만들어 둔다. - 클릭이 적을수록, 빨리 할수록 기억력이 좋다고 할 수 있지만, 이 게임은 경쟁적 게임이라 재미있게 집중하는 연습을 하는 것에 목표가 있으므로, 모두 맞춘 학생에게 보상을 동일하게 돌아가게 하는 것이 좋다. - 3~5분 내외로 모두 할 수 있을 정도로 어렵지 않은 게임이므로 모든 학생이 성공할 때까지 기다린다.	슬라이드3 슬라이드4
	활동 2. 이미지로 자기 소개하기 〈활동내용〉 - (교사) 미션2 활동 설명하기 • 협업 보드에서 친구들에게 자신을 30초로 소개하기. • 소개 예시를 참고하되, 자유로운 형식으로 소개	슬라이드5 슬라이드6

단 계(분)	프 로 그 램	자 료
전개 (40분)	• 준비시간은 5분, 자신의 소개 차례가 되면 자신과 취향이 비슷한 친구 1명에게 반가움을 표현하고 자기 소개하기 • 소개하고 싶은 자신의 이미지를 검색하여 넣고 3문장 글쓰기 - 〈학생〉 협업 보드에서 이미지와 3문장으로 자기 소개 준비하기 〈교사멘트〉 - 두 번째 미션 활동은 오늘 수업에서 가장 메인이 되는 활동이라고 할 수 있어요. 오늘 첫 시간이니 서로 알아가는 시간을 가지면 좋겠습니다. 그래서 자신을 친구들에게 간단히 소개해 보는 시간을 가질 거예요. 예를 들어 자신이 가장 OO하는 것이 있겠죠. 내가 가장 좋아하는 음식, 내가 가장 아끼는 물건, 내가 가장 가고 싶은 곳 등이 있겠지요. 또는 현재 자신의 기분 상태와 같은 것도 좋습니다. 자신을 소개할 수 있는 내용과 더불어 관련 이미지를 하나 찾아서 함께 소개해 보겠습니다. - 화면에 협업보드가 보일거예요. 30초간 자신을 소개해 주세요. 짧은 시간이니 간단히 3문장 정도 쓰고, 관련 이미지를 찾아 올리면 됩니다. 소개 예시를 참고하되 자신을 드러내는 이미지와 내용을 자유롭게 써 보겠습니다. 5분 정도 준비시간을 갖겠습니다. - (5분뒤 준비 완료되면) 자, 준비가 끝난 것 같네요. 이제 소개해 볼게요. 소개할 때 한 가지 규칙이 있어요. 자신을 소개하기 전에는 바로 직전에 소개했던 친구들 중 자신과 취향이 비슷한 친구 한 명에게 반가움을 표현한 후에 자신이 준비한 소개를 하는 것입니다. 〈참고 TIP〉 - 교사가 화면을 공유하여 직접 시범을 보이면서 안내한다. - 발표는 자발적으로 하는 것이 좋으나 소극적인 분위기라면 첫 번째 학생은 교사가 지목하고, 교사가 직접 반가움을 표현한 후에, 다음 발표는 해당 학생이 지목할 수 있도록 할 수 있다. - 학생들의 수행 능력에 따라 준비시간을 더 줄 수 있다. - 일찍 끝낸 학생의 소개 내용이 추상적인 경우 내용을 보강할 수 있도록 요청한다. - 니어팟 협업보드에서 교사는 학생이 게시한 글을 전체에게 바로 공유할 수도 있지만, 공유되기 전에 교사가 학생이 쓴 글을 미리 검토하고 승인하여 공유할 수도 있다. 교실 상황에 따라 설정한다. - 교사는 학생들이 소개하는 시간을 이용하거나, 5분 정도 휴식시간을 부여하여 다음 활동인 이름 매칭 게임을 준비한다. 니어팟 Activities-Matching pairs에 학생의 이름과 이미지를 찍지어 활동을 간단히 만들 수 있다.	슬라이드5 슬라이드6

단 계(분)	프 로 그 램	자 료
전개 (40분)	활동 3. 이름 매칭 게임 〈활동내용〉 - (교사) 미션3 활동 설명하기 및 관찰하기 • 친구들이 방금 소개한 이미지와 이름을 가장 적은 클릭으로 매칭 시키기 - (학생) 미션3 활동을 수행 - (교사) 미션3 활동을 수행하고 이름과 이미지가 잘 매칭된 결과를 보여준 후, 서로의 이미지는 고정된 것이 아니라 얼마든지 스스로 만들어 가는 것이라는 점을 강조 〈교사멘트〉 - 오늘 마지막 미션 활동은 이름 매칭 게임입니다. 두 번째 활동에서 각자 자신의 이미지를 소개했었죠? 친구들의 이름과 이미지가 혼동 되지 않게 다시 한번 확인해 보겠습니다. 화면에 우리 반 학생의 이름과 이미지가 흩어져 있을 거예요. 이번 미션은 이것을 바르게 연결 시키는 활동입니다. 여러 번 클릭을 하면 맞출 수 있지만, 친구의 얼굴과 이름, 이미지를 다시 한번 떠올려서 매칭시켜 보겠습니다. - 〈활동 종료 후〉 여러분, 멋지게 모든 미션을 완료했어요. 오늘 여러분이 각자 자신의 이미지를 친구에게 소개하고 친구의 이미지와 이름을 매칭시켜 보는 활동을 하였는데, 우리가 한 가지 확인할 수 있는 점은, '나의 이미지는 내가 언제든지 조절해서 바꿀 수 있다'는 것이예요. 사람들에게 한번 고정된 이미지가 죽을 때까지 그대로 가는 것이 아니라는 의미입니다. 선생님은 오늘 활동을 통해 얼마든지 나의 노력에 의해 바뀔 수 있는 것이 나의 이미지라는 것을 전하고 싶었어요. 〈고려사항〉 - 활동에 대한 교사의 의도 설명은 다음 활동(활동 소감 작성하기)이 종료되고 해도 좋다.	슬라이드7 슬라이드8
정리 및 평가 (10분)	• 활동 소감 작성하기 - 흥미로웠던 점, 배운 점, 기억에 남는 친구에 대한 소감문 쓰기	슬라이드9
프로그램 자료		

실시간 수업을 위한 니어팟 학생 참여용 <https://share.nearpod.com/EJygazY1cfb>

실시간 수업을 위한 니어팟 교사용 <https://share.nearpod.com/efkgD5zxvgb>

니어팟 수업 사용법 및 사례 동영상(교사용) <https://youtu.be/6hBfoe0x9fl>

오늘의 미션

- 메모리 게임하기
- 이미지로 자기 소개하기
- 이름 매칭 게임하기

슬라이드 1

니어팟 접속하기

- 채팅창의 URL을 복사해서 크롬 브라우저를 열고 붙여넣기
- 이름을 학번 넣기
- Join Lesson 버튼 누르기

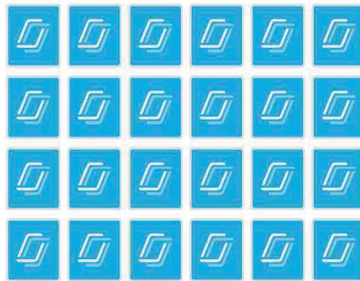
슬라이드 2

미션1. 메모리 게임

나의 기억력은?

슬라이드 3

 Memory Test



슬라이드 4

미션2. 이미지로 자기 소개하기

1. 친구에게 소개할 나의 이미지 사진을 찾기
2. 친구에게 30초간 소개하고 싶은 내용 생각하기
3. 친구의 소개 내용에 공감이가는 친구 찾기

슬라이드 5

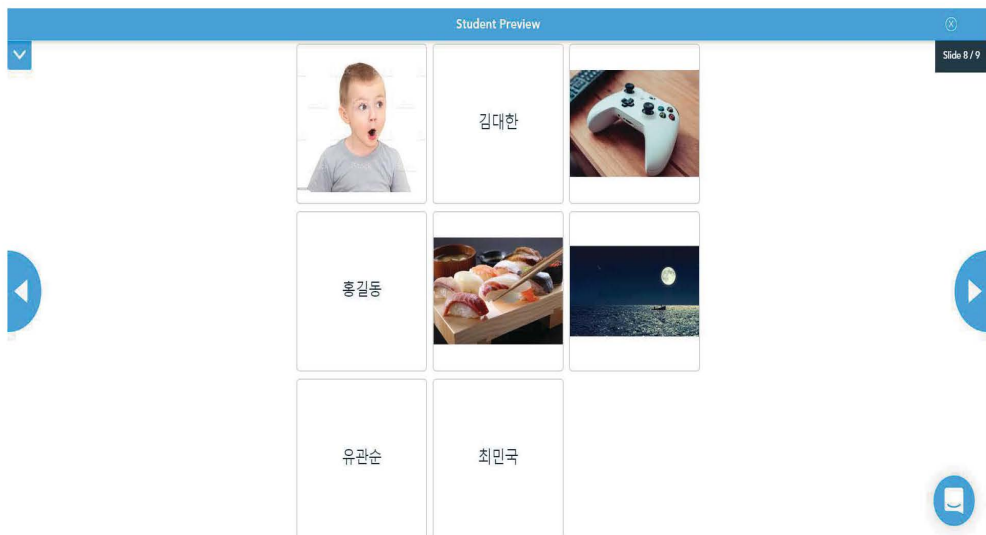


슬라이드 6

미션3. 이름 매칭 게임

친구의 이미지와 내용을 매칭시키기

슬라이드 7



슬라이드 8

Student Preview

Slide 9 / 9

오늘 수업 활동에서

1. 재미, 흥미로웠던 2가지?
2. 가장 많이 배우고 느낀점 1가지?
3. 기억에 남는 친구(이미지) 3명은?



Ready? Enter your answer here.



슬라이드 9

비판적 사고력 다듬기

1. 프로그램의 취지

모든 학습의 기초 능력이자 미래시대 학습자가 평생 활용해야 하는 핵심 역량 중 하나인 비판적 사고력은 평소 옳다고 생각하는 사실이나 의견에 대해 의문을 제기하는 능력입니다. 창의성은 이러한 의문에 대해 답을 하는 능력입니다. 이 모듈은 비판적으로 생각하는 능력을 기르는 데 목적이 있습니다. 이를 위해 학습자에게 친숙한 말, 이미지, 음악, 광고 등의 매체를 활용하여 이들을 비교, 분석하고 정답이 특정되는 닫힌 질문부터 다양한 생각을 모아가는 열린 질문까지 만들어 제시하는 놀이 학습이라고 할 수 있습니다.

2. 기대효과

비판적 사고는 어떤 주장에 대해 사실과 의견, 의도를 잘 구분해 내고 이들과의 관계를 분석하며 판단할 수 있는 고급 사고 능력입니다. 이를 위한 활동 중 [행복 빙고 게임]에서는 빙고 게임을 하면서 자신의 가치 판단 기준과 그 이유를 자연스럽게 드러내 보이도록 함으로써 자신의 가치관을 명료화하는데 도움을 줄 수 있을 것으로 기대합니다. [열린 질문 놀이]에서는 비유나 상징이 많은 글이나 그림 또는 그림책을 선정하여 사고를 확장시켜 줄 수 있는 열린 질문을 하도록 하고, 질문과 답변에 대해 스스로 평가하며 서로를 칭찬합니다. 이를 통해 비판적 사고력은 서로 다른 생각이나 의견을 모두 존중하며 경청해야 함을 깨닫는 기회로 삼을 수 있습니다. [매체 활용 질문 만들기]에서는 학습자에게 친숙한 말, 이미지, 음악, 광고 등의 매체에서 질문을 제기하며 비교, 분석한 후 다양한 생각을 모아줍니다. 이를 통해 다양한 관점과 생각을 접할 수 있도록 합니다.

3. 적용상황

- 10명 이내의 소그룹, 꿈지락 프로그램 운영 첫 시간에 참여한 학생 대상
- 배움의 소재가 실생활과 관련이 없어 학업에 흥미를 잃은 학생, 수동적인 암기 학습에 거부감을 갖는 학생, 논리적으로 생각하는 것이 힘든 학생들이 자신의 생각을 토대로 상호 소통하며 창조하는 역량을 기르는데 적합합니다.

4. 진행방법

총 2차시로 진행합니다. 1차시에서는 첫 번째 활동으로 오늘 이 수업에 대한 기대, 지금 기분, 지난 1주일간 자신의 삶 등을 생각하고 상호 인사 및 [감정 표현하기]를 합니다. 화상 플랫폼 이모티콘 기능을 사용하여 나타내고 그 이유를 설명합니다. 두 번째 활동으로 [행복 빙고 게임]을 합니다. 개인별로도 할 수 있고 모둠 활동으로도 가능합니다. 교사는 빙고판을 온라인 공동 문서 도구를 활용하여 금액별로 살 수 있는 행복을 5개씩 적도록 안내합니다. 학생들은 일정한 금액이 증가하면서 살 수 있는 행복을 나열하고 빙고 게임을 합니다. 교사는 게임 중간에 개입하여 왜 그렇게 생각했는지 이유를 말해 보도록 피드백을 합니다.

2차시 첫 번째 활동으로 [열린 질문 놀이 활동]을 합니다. 교사는 글이나 그림 또는 그림책 등을 활용하여 닫힌 질문과 열린 질문이 무엇인지 시범을 보입니다. 새로운 자료를 제시하고 학생들에게 질문하고 답변을 하며 그것에 대해 스스로 평가하도록 합니다. 그리고 칭찬하고 싶은 좋은 질문과 답변을 소개합니다. 두 번째 활동으로 [매체 활용 질문 만들기]를 합니다. 교사는 학생들에게 익숙한 글, 속담, 광고 등을 제시하고 다르게 생각하는 것도 인정받을 수 있도록 시범을 보입니다. 학생들은 새로운 소재를 마주하며 자유롭게 질문과 답변을 하고 서로의 생각에 공감을 합니다.

5. 프로그램 구성

○ 1차시 ‘관계가 먼저다’

도 입	전 개	정리 및 평가
• 감정 표현하기 - 이모티콘으로 감정 표현하며 가벼운 인사하기 - 접속 상태 확인 - 활동 안내	• 행복 빙고 게임 - 공동 문서 도구 URL 공유하기 - 규칙 안내 및 게임 실행	• 활동 소감 작성하기 - 돈으로 살 수 없는 행복에 대해 글쓰기

○ 2차시 질문 - 답변 놀이

도 입	전 개	정리 및 평가
• 전 차시 피드백	• 질문 - 답변 놀이 - 광고 영상으로 문답식으로 질문 유형 3가지 파악하기 - 사진을 보며 패들렛에 질문하고 댓글로 답변 남기고 발표(피드백)하기 - 질문으로 만들어진 만유인력법칙 사례 탐구로 질문의 중요성 파악하기	• KWL 소감 작성하기 - 배운점, 느낀점에 대해 소감을 작성하기

6. 특징

○ 내용적 특징

- 자신의 '행복'에 대한 기준을 스스로 확인하고 성찰하는 시간을 갖습니다. 교사는 학습자의 행복에 대한 가치관을 파악할 수 있도록 합니다.
- 비판적 사고를 유도하는 질문의 유형을 파악하고 어떤 현상에 대해 다양하게 해석하여 연속적으로 질문하는 능력을 갖도록 합니다.

○ 방법적 특징

- 온라인에서 게임과 놀이의 형태로 학습자의 흥미를 높이고 서서히 학습자에 대한 피드백을 강화하고 학습자의 인지적 수준을 높여 나가는 교수전략을 갖도록 설계하였습니다.
- 구글 문서와 같은 온라인 공동 문서 도구와 상호 소통형 게시판 기능을 활용하여 학습의 진행 과정을 교사가 관찰할 수 있고, 학습자는 동료들의 학습 과정에 대해 관심을 갖고 긍정적인 상호 피드백을 통해 학습 분위기를 조성합니다.

프로그램 지도안

주 제	비판적 사고력 다듬기	차 시	1/2
환 경	화상 플랫폼 접속 환경		
준 비 물	교사는 구글 문서 도구를 활용하여 학생에게 배포할 URL 생성		
방 식	개인 활동을 원칙으로 하나, 인원수가 많을 경우 모둠 활동 가능함		
목 표	• 자신의 생각을 이유를 갖추어 바르게 표현할 수 있다. • 어떤 현상에 대해 다양하고 깊이 있는 질문을 할 수 있다. • 동료와 협업하며 대화함으로써 질문에 대해 탐구하여 답변할 수 있다.		
단 계(분)	프 로 그 램		자 료
도입 (10분)	활동. 감정 표현하기 〈활동내용〉 - (교사) 화상 플랫폼 채팅창에 온라인 공동 문서 도구 URL주소를 공유하여 접속 안내하기 - (학생) 크롬 브라우저로 해당 URL 접속하기 → 접속하고 접속 확인 표에 자신의 이름을 넣기 - (교사) 접속 학생 명단 확인하며 참여에 어려움을 겪는 학생의 화면을 공유하도록 하여 도와주기 - (교사) 활동안내: 공유한 문서의 '메뉴 - 사진 - 웹검색'으로 자신의 지금 기분을 나타내는 이미지를 검색하여 넣고, 이미지 밑에 자신의 이름을 기입한 후 한 명씩 인사 유도		슬라이드1
	〈교사멘트〉 - 자, 오늘 두 번째 차시네요. 오늘은 우리가 행복에 관해 생각 놀이 활동을 하려고 합니다. 활동을 하기 전에, 오늘 함께 학습하는 공간을 안내할게요. 채팅창에 보낸 링크 주소를 복사해서 크롬 브라우저를 열어 주소창에 붙여주세요. 자, 지금 같이 해 볼까요? - 접속을 하면, 1쪽에 뭐가 보이나요? '접속했습니다!'아래 표가 있죠? 거기에 자신의 이름을 넣습니다. 자, 시도해 보고 잘 안 되면 말해주세요.		슬라이드2
	〈참고 TIP〉 - 구글 문서 도구를 공유할 경우 학교 구글 계정이나 개인 지메일(g-mail)계정을 미리 입력해 두면 접속 후 이름을 넣을 필요가 없지만, 자신의 구글 계정을 정확히 모르는 학생들이 있으므로 구글 문서 공유 설정에서 '링크가 있는 모든 사용자에게 공개'를 하여 링크 주소를 안내하는 편이 편리할 수 있다. 또한 수업에서 학생들이 직접 작성할 수 있도록 '뷰어' 권한이 아닌 '편집' 권한을 주어야 한다. (공동문서 공유 URL 예시 https://han.gl/QXF0g)		슬라이드3 슬라이드4

단 계 (분)	프 로 그 램	자 료
도입 (10분)	- 학생이 접속을 하는데 어려움이 있거나 도움을 요청하면, 화면을 공유하도록 해서 즉시 해결해 주어야 한다. - 자신의 현재 기분을 표현하도록 하면, 교사는 학생의 학습 흥미도나 준비도를 파악할 수 있으며, 학생의 현재 상태를 배려하며 수업할 수 있고 수업으로 학생을 끌어당길 수 있는 적절한 피드백을 제시할 수 있다. - 이미지 검색이 어려우면 이모티콘 입력도 가능하다. 경로: '메뉴-삽입-특수문자-이모지-사람, 감정'	슬라이드5
전개 (40분)	활동 1. 행복 빙고 게임 〈활동내용〉 - (교사) 게임 설명하기 ① 표의 맨 아래 첫 줄(1단계)에는 '천 원으로 살 수 있는 행복'을 5개 적는다. ② 그 위의 두번째 줄(2단계)에는 '만 원으로 살 수 있는 행복'을 5개 적는다. ③ 세번째 줄(3단계)에는 '백만 원으로 살 수 있는 행복'을 5개 적는다. ④ 네번째 줄(4단계)에는 '무제한의 돈으로 살 수 있는 행복'을 적는다. ⑤ 다섯 번째 줄(5단계)에는 '돈으로 살 수 없는 행복'을 적는다. ⑥ 빙고 판을 다 채우면 빙고 놀이를 시작한다. ⑦ 단어를 부를 때는 "천 원으로 살 수 있는 행복 ♡♡♡이요"처럼 가격과 함께 말해야 한다. ⑧ 가로나 세로, 혹은 대각선으로 두 줄이 완성되어 "빙고!"을 외치는 사람이 2명 생기면 게임이 끝난다. - (학생) 게임을 준비하고 실행하기 - (교사) 빙고게임 진행 중 학생들의 발언을 경청한다. '무제한의 돈으로 살 수 있는 행복'이나 '돈으로 살 수 없는 행복'을 말할 때에는 그렇게 생각한 이유를 설명하도록 요청한다. 〈교사멘트〉 - 자, 오늘 두 번째 활동은 '행복 빙고 게임'입니다. 5*5 빙고 판에 단어를 채워봅시다. 첫 줄 5칸에는 '천 원으로 살 수 있는 행복'을 적으세요. 자! 이제 첫 줄 다 적었나요? (네) 그러면 두 번째 줄은 '만 원으로 살 수 있는 행복'을 적어 봅시다. 자! 이제 다 적었나요? 세 번째 줄에는 좀 더 많이 '백만 원으로 살 수 있는 행복'을 적어 봅시다. 이제 네 번째 줄에는 '무제한의 돈으로 살 수 있는 행복'을 적으세요. 마지막 다섯 번째 줄에는 '돈으로 살 수 없는 행복'을 적어 보세요.	슬라이드6 슬라이드7

단 계 (분)	프 로 그 램	자 료
전개 (40분)	- 이제 빙고 게임을 시작해볼게요. 단어를 부를 때 꼭 단계를 먼저 말하고 단어를 말하세요. 그냥 단어만 말하면 기회를 놓치게 되니까 꼭 기억하세요. 자, 선생님이 제일 먼저 해볼게요. “돈으로 살 수 없는 행복에 가자!” 이제부터는 000부터 순서대로 합시다. (000: 노트북!) 000학생은 얼마의 행복인지 말하지 않았어요. 이럴 경우에는 단어를 말할 수 있는 기회를 놓치게 됩니다. 자, 이번에는 처음이니 인정하고 다음부터는 가격을 꼭 말해 주세요. (‘무제한의 돈으로 살 수 있는 행복에 학교요!’) 학교? 이유를 말해 줄 수 있나요? - (활동 종료 후) 네, 이렇게 해서 □□□학생과 △△△학생이 빙고를 했어요. 자, 박수!(짝짝짝). 오늘 우리는 천 원으로 살 수 있는 행복부터 돈으로도 살 수 없는 행복을 생각해 보았어요. 아주 적은 돈으로도 우리는 소소하지만 확실하게 실현 가능한 행복도 있음을 확인했어요. 그리고 값비싼 행복은 나를 위한 소비보다, 남을 위해서, 지금의 행복보다는 나중의 행복을 위한 소비라는 점도 알게 되었습니다. 〈참고 TIP〉 - 빙고판은 슬라이드 7번을 보여주고 학생 각자가 연습장에 그리도록 한다. - 학생 수가 많거나 교사의 설명에 대한 이해도가 낮으면 2~3인 규모의 모둠을 편성하여 활동할 수 있다. 10분 정도의 모둠원간 협의를 통해 빙고판을 채울 시간을 주고, 빙고게임을 진행한다. - 대답을 잘 하는 경우, 빙고를 외친 학생(모둠), 규칙을 잘 지킨 학생 등에 대한 보상으로 게임 참여를 유도할 수 있다.	슬라이드6 슬라이드7
정리 및 평가 (10분)	• 활동 소감 작성하기 - ‘행복’에 관해 오늘 배우고, 느낀 점을 〈생각할 거리〉를 참고하여 구글 문서에 적기	슬라이드8

5영역_2모듈_1차시 ☆ ㉸ ㉹

파일 수정 보기 삽입 서식 도구 부가기능 도움말 15분 전에 마지막으로 수정했습니다.

100% 일반 텍스트 Arial 11 B I U A

접속했습니다! (접속후 아래 표에 자신의 이름을 넣으세요)

홍길동					

활동1. 현재 자신의 기분은?

활동방법: 메뉴-사진-웹검색으로 하여 자신의 지금 기분을 나타내는 이미지를 검색하여 붙고, 이미지 밑에 자신의 이름을 넣습니다.

이미지를 찾아 붙으세요.

슬라이드 1

부가기능 도움말 18분 전에 마지막으로 수정했습니다.

사용자 및 그룹과 공유

사용자 및 그룹 추가

정은식(나)
asgs.t200002@ggh.goe.go.kr 소유자

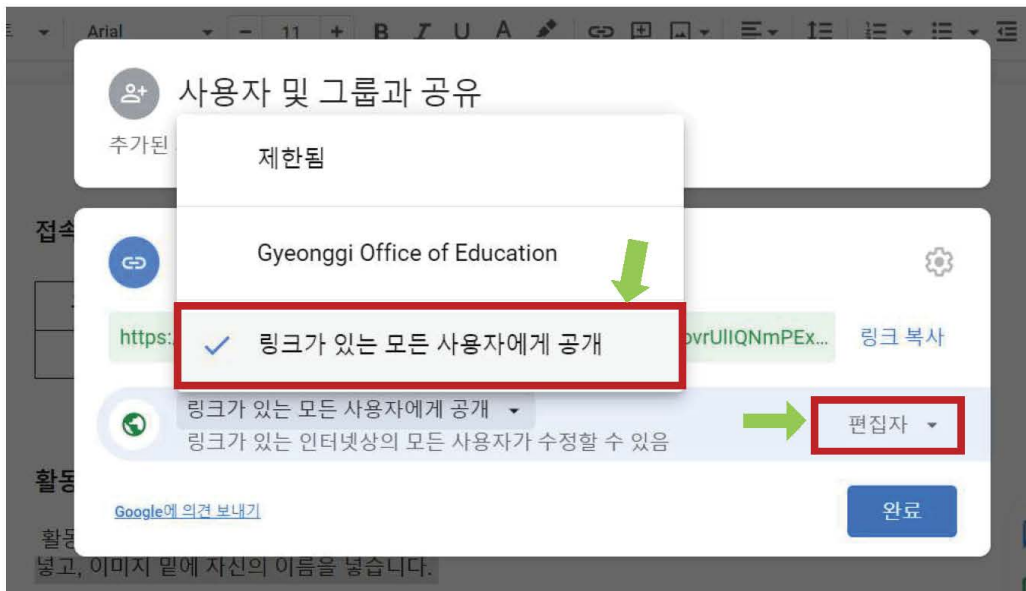
Google에 의견 보내기 완료

링크 보기

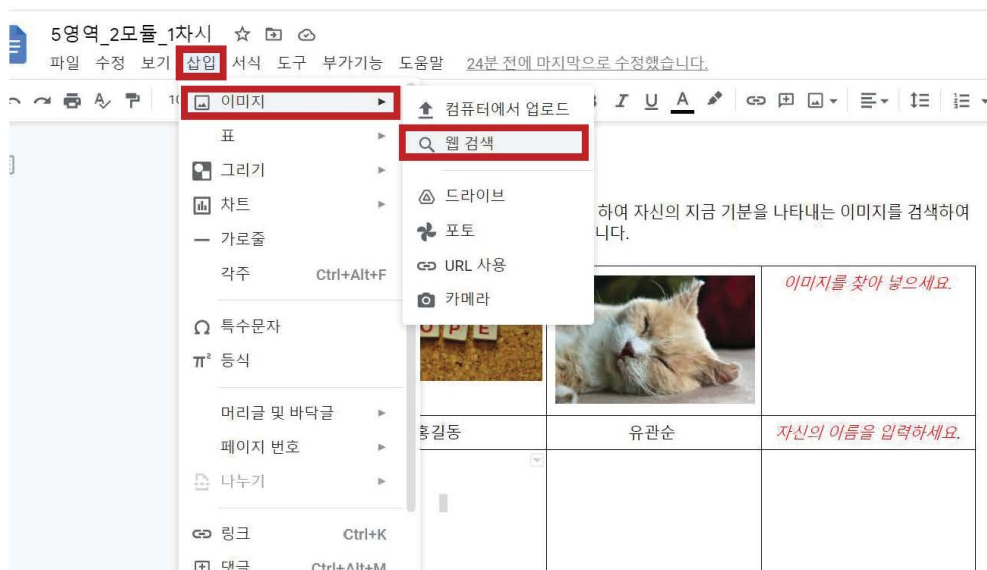
링크가 있는 인터넷상의 모든 사용자가 수정할 수 있음 링크 복사

변경

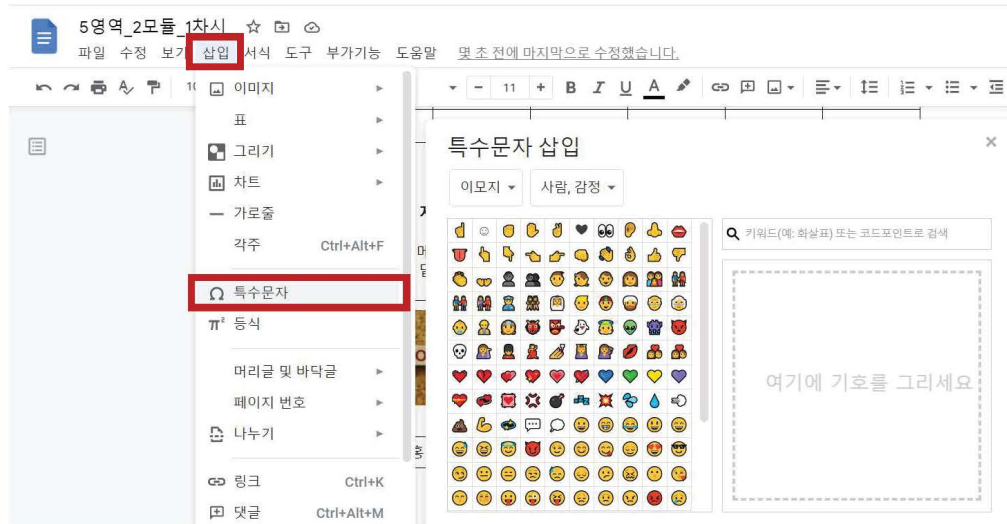
슬라이드 2



슬라이드 3



슬라이드 4



슬라이드 5

활동2. 행복 빙고 게임

<활동 방법>

1. 표의 맨 아래 첫 줄(1단계)에는 '천 원으로 살 수 있는 행복'을 5개 적는다.
2. 그 위의 두번째 줄(2단계)에는 '만 원으로 살 수 있는 행복'을 5개 적는다.
3. 세번째 줄(3단계)에는 '백만 원으로 살 수 있는 행복'을 5개 적는다.
4. 네번째 줄(4단계)에는 '무제한의 돈으로 살 수 있는 행복'을 적는다.
5. 다섯 번째 줄(5단계)에는 '돈으로 살 수 없는 행복'을 적는다.
6. 빙고 판을 다 채우면 빙고 놀이를 시작한다.
7. 단어를 부를 때는 '천 원으로 살 수 있는 행복 ♡♡♡이요'처럼 가격과 함께 말해야 한다.
8. 가로나 세로, 혹은 대각선으로 두 줄이 완성되어 '빙고'를 외치는 사람이 2명 생기면 놀이기 끝난다.

슬라이드 6

프로그램 지도안

주 제	비판적 사고력 다듬기	차 시	2/2
환 경	화상 플랫폼 접속 환경		
준 비 물	구글 슬라이드, 패들렛 URL		
방 식	교사와 학생간 문답형 대화, 게시글 작성후 발표		
목 표	- 어떤 현상에 대해 다양하고 깊이 있게 질문할 수 있다. - 동료와 협업하며 대화함으로써 질문에 대해 탐구하여 답변할 수 있다.		
단 계 (분)	프 로 그 램		자 료
도입 (10분)	활동. 전 차시 피드백 <활동내용> (교사) 전 차시에 작성한 '돈으로 살 수 없는 행복'에 대한 긍정적인 피드백으로 생각을 공유하기 <참고 TIP> - 교사는 지난 차시에 구글 문서 도구 url을 제시하고, 함께 화면을 공유하면서 각자가 작성한 글을 읽고 학생의 글을 '평가'하거나 '판단'하지 않고 '이해'와 '공감'하기 위한 질문을 하며 발표할 수 있도록 한다.		
전개 (40분)	활동 1. 질문-답변 놀이 <활동내용> (교사) 광고 영상*으로 문답식 강의를 하며 질문하는 3가지 방법(진짜 사실이야?, 무슨 관련이 있어?, 그것 뿐이야?)을 안내 * 광고:유튜브(youtube.com)에서 "미녀는 석류를 좋아해CF-이준기 편 (2006)" 검색하여 시청 (학생) 사진(천연가스 버스)을 보며 패들렛(padlet)에 질문 남기고 분류한 후에 조사하여 댓글로 답변 남기기 (교사) 심화(뉴턴과 사과)로 문답식 강의를 하며 비판적 사고와 창의적 사고의 중요성을 안내 (패들렛 활동 예시 자료) https://padlet.com/eunsiki/qqumjirak <교사멘트> - 여러분, 오늘은 석류 음료의 광고를 하나 보고 시작할게요. (영상 재생) - 자, 이 광고에서 전하고 싶은 메시지는 무엇인가요? (학생 답변 경청) - 네, 이 광고에서는 '미녀는 석류를 좋아해'라고 하면서 소비자에게 '석류 음료수를 구입하라'는 주장을 하고 있어요. 그런데 이 광고의		슬라이드1 슬라이드2 슬라이드3 슬라이드4 슬라이드3

단 계 (분)	프 로 그 램	자 료
전개 (40분)	주장을 질문으로 검토해 보면 여러 가지로 의문이 들어요. 그럼, 각자가 채팅창에 우리가 이 주장을 수용하기 위해 따져 보아야 하는 것을 질문 형태로 남겨볼까요? (채팅창에 1가지 이상의 질문 남기도록 유도) - 네, 여러분이 남긴 질문에서 알 수 있듯이, ‘모든 미녀가 석류를 좋아 하는 것이 사실이야?’라고 질문할 수 있어요. 또한 석류 음료를 먹으면 미녀가 되는 것은 참이 아닐 수 있어요. 이 광고를 보고 ‘아, 석류 음료를 먹으면 미녀가 되겠구나’라고 생각하며 석류 음료를 구입할 수 있겠죠? 즉 ‘모든 미녀가 석류를 좋아한다고 해서, 석류를 좋아하면 미녀가 될 수 있어?’라고 질문할 수 있어요. 또한, 석류를 먹으면 미녀가 된다고 하더라도, ‘그런데, 왜 석류가 아니라 석류 음료를 먹어야 해?’라고 따져볼 수 있겠어요. ‘미녀가 된다’라는 주장에 이르는 과정이 반드시 ‘석류 음료 섭취’라는 하나의 방법만 있는 것이 아니죠. 이처럼 우리가 질문을 할 때, ‘사실이야?’, ‘무슨 관련이야?’, ‘그것 뿐이야?’라는 세 가지 유형의 질문을 할 수 있어요. - 그럼, 이제 여러분이 직접 질문을 마음껏 해 볼까요? 사진에 보면 버스가 있죠? 이 사진을 꼼꼼히 보고 패들렛에 질문을 하고 게시글을 ‘사실이야?’ ‘무슨 관련이 있어?’, ‘그것 뿐이야?’라는 질문 유형으로 옮겨 보아요. - 여러분 잘하고 있어요. 이제는 친구가 남긴 질문과 자신이 제기한 질문에 대해 답변할 수 있는 부분은 찾아 댓글로 남겨 보아요. (학생의 질문과 답변에 대해 발표하고 피드백을 함) - 여러분이 만든 사소한 질문도 우리 사회를 놀랍게 바꿀 수 있어요. 대표적인 사례를 한번 볼까요? 다음 그림처럼, 과학자 뉴턴은 사과가 떨어지는 모습을 보고, 호기심을 해결하기 위해 질문을 하면서 ‘질량을 갖는 모든 물체는 서로 잡아 당기는 힘이 작용한다’는 만유 인력의 법칙을 발견했어요. 뉴턴은 어떤 질문을 했을까요? 우선, 나무에 매달린 사과가 떨어졌다면 그 사과는 어디에서 찾을 수 있나요? (바닥이요) 너무나 당연한 일인데, 뉴턴은 이런 질문을 했어요. ‘왜 사과는 옆으로, 위로가 아니라 땅바닥으로 떨어질까?’라고요. 그는 사과가 떨어지는 현상을 지구가 사과를 잡아당기므로 사과가 떨어 진다고 생각했어요. 그렇다면 이런 질문이 생기죠. ‘지구가 사과를 당기는 것일까? 사과가 지구를 당기는 것일까?’라고요. 흔히 지구가 사과를 당기기 때문에 사과가 떨어진다고 생각하는데, 그는 지구가 사과를 잡아당기는 것과 마찬가지로 사과도 지구를 잡아당긴다고 생각했어요. 지구와 사과 중 지구만 특별할 이유는 없기 때문이에요.	슬라이드4 슬라이드5 슬라이드6

단 계 (분)	프 로 그 램	자 료
전개 (40분)	그렇다면 이런 질문이 생길 수 있겠어요. '왜 지구는 가만히 있는데 사과만 떨어질까?'라고요. 이에 대한 답을 찾으면서 뉴턴은 '지구가 사과를 잡아당기는 힘과 사과가 지구를 잡아당기는 힘의 크기는 같을 것이다. 하지만 사과는 질량이 매우 작아 크게 움직인 반면, 지구는 질량이 매우 커서 거의 움직이지 않는다.'라고 생각했어요. 그럼, '사과와 사과 사이에도 당기는 힘이 작용할까?'라는 질문도 생기게 되죠? 이에 대해 지구와 사과 사이에 서로 당기는 힘이 작용하듯, 사과와 사과 사이에도 서로 당기는 힘이 작용할 것입니다. 즉 모든 질량을 갖는 물체는 서로 잡아당기는 힘이 작용한다고 생각할 수 있어요. 그런데, 물체끼리 서로 당기는 힘의 크기는 지구처럼 큰 질량을 갖는 물체가 아니라면 매우 작을 것이죠. 그렇다면 '물체끼리 서로 당기는 힘을 결정하는 요인은 무엇일까?'라는 질문이 또 생겨요. 이에 대해 뉴턴은 각 물체의 질량과 물체 사이의 거리에 영향을 받는다고 생각했어요. 이렇게 뉴턴에 의한 만유인력의 법칙은 현상에 대한 호기심으로 던진 하나의 질문이 또 다른 질문을 낳으면서 완성해 나갔던 것이지요. 이와 같이 뉴턴처럼 사소한 현상이라도 질문을 계속 품고 탐구해 나가는 능력을 비판적 사고와 창의적 사고라고 하는데, 새로운 문제를 발견하고 창의적으로 해결해야 하는 미래 사회는 바로 이런 능력을 요구하고 있어요. 〈참고 TIP〉 - 패들렛을 제작할 때, 학생들이 자유롭게 글을 작성한 후 특정 영역으로 이동시킬 수 있도록 하려면 캔버스 서식을 선택한다. (더보기-서식 변경-캔버스) - 파워포인트 등으로 패들렛 배경 파일을 만들어 배경에 삽입할 수 있다. (톱니바퀴 - 배경화면 - Add your own wallpaper - 업로드 - 파일 선택 - 저장)	슬라이드7 슬라이드8
정리 및 평가 (10분)	• KWL 소감 작성하기 - 오늘 수업 전에 알고 있었던 것(what I know), 오늘 수업 이후에 더 알고 싶은 것(Want to know), 오늘 배운 것(Learned)을 하나씩 채팅창에 적고 나눔	

질문해 보기

- 주장: 석류 음료를 구입하십시오.
- 근거: 미녀는 석류를 좋아한다.

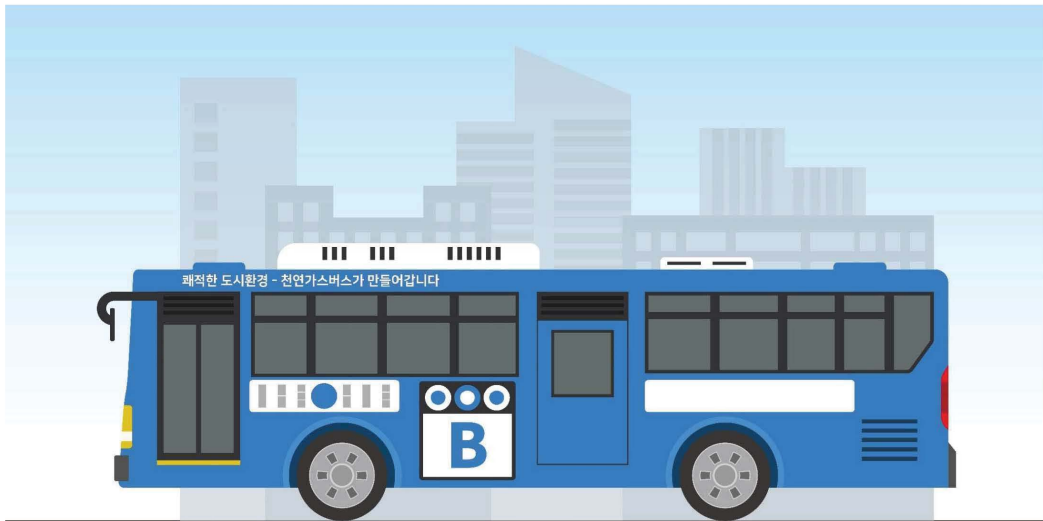
슬라이드 1

질문해 보기

- 사실이야?
 - 모든 미녀가 석류를 좋아한다고?
- 무슨 관련이야?
 - 석류를 좋아하면 미녀가 되는거야?
- 그것 뿐이야?
 - 미녀가 되기 위해 왜 석류를 먹지 않고 석류 음료를 먹어야 해?

슬라이드 2

쾌적한 도시환경 – 천연가스버스가 만들어갑니다.



슬라이드 3

padlet

eunsik jung + 1 • 1분

꿈지락
질문-답변놀이

진짜 사실이야?

정은식 1분
10411 이순신
천연가스 버스란 무엇일까?

정은식 1분
10421
어느 방향이 앞쪽일까?

정은식 1분
10521
천연가스 버스가 쾌적한 도시환경을 만들어 간다고 써 놓았는데, 정말 사실일까?

무슨 관련이 있어?

정은식 1분
10213 김대한
버스는 왜 2대가 붙어 있을까?

정은식 1분
10210 박민국
타이어는 왜 검정색일까?

정은식 1분
10302 홍길동
버스 색깔은 왜 파란색일까?

그것 뿐이야?

정은식 1분
10821 장영실
왜 천연가스로 달리는 자가 용이나 자전거는 않을까?

정은식 2분
10821 강감찬
천연가스 버스 외에는 환경 보호를 위한 방법은 또 무엇이 있을까?

정은식 19분
10710 최영
천연가스 버스가 도시환경을 쾌적하게 만든다면 왜 모두 천연가스 버스로 바꾸지 않는걸까?

예시자료: <https://padlet.com/eunsiki/qqumjirak>

슬라이드 4



슬라이드 5



슬라이드 6

진짜 사실이야?

무슨 관련이 있어?

그것 뿐이야?

슬라이드 7

05

꿈지락 1영역 치유와 성찰

권근숙
민들레학교 교장

1영역: 치유와 성찰

2021. 7. 27~28.

권근숙

1. 이 영역은 무엇을 목표로 하나요?

- 학업중단 위기 학생들의 심리적 지지와 안정감 형성을 목적으로 하며, 더 나아가 다른 영역 프로그램에 참여할 수 있는 동기와 힘을 기르는 데 기여하고자 합니다.

“자존감을 높이고 교사-학생 간 신뢰를 형성해요”

목표

- 낮은 자존감과 심리적으로 위축된 학생의 자존감 향상
- 다양한 영역의 활동을 통한 학생의 참여 동기 증진
- 교사와 학생 간의 신뢰관계와 지지적 관계 형성

구성 (4개 모듈, 12회기)

- 1모듈 : 나를 찾아서
- 2모듈 : 소중한 나를 만나다!
- 3모듈 : 일상 속 치유상담
- 4모듈 : 만남과 매칭 (개인상담)

2. 이 영역에서는 무엇을 하나요?

• 1모듈	• 낮은 자존감과 심리적으로 위축된 학생들이 다른 사람들 앞에서 자신을 여러 형태로 표현하며 공감을 얻으면서 내면적인 안도감과 자존감을 회복하도록 돕습니다.
• 2모듈	• 자신의 과거를 너그러운 마음으로 돌아보고, 현재 어떤 위치에 있고, 어떤 꿈을 가진 사람인지 살피며, 장차 행복한 미래를 위해 무엇을 하면 좋을지 생각해볼 기회를 갖습니다.
• 3모듈	• 1,2모듈 활동 이후 학교생활이나 학생들 주변에서 쉽게 접할 수 있는 도구나 경험을 가지고 한 번 더 마음열기와 표현의 기회를 갖는 활동을 하면서 나와 친구들을 수용하고 자신감을 향상시키는 기회를 갖습니다.
• 4모듈	• 프로그램에 참여하는 학생들과 운영하는 교사 간의 개인상담 진행 내용입니다. 이로써 서로를 신뢰하고 교사는 학생 이해를 바탕으로 호소문제에 따른 적절한 상담개입을 할 수 있습니다.

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 활동정리
2회기	몸으로 해볼까 (90분)	시작인사 좋아하는 색깔종이 고르고 자신을 표현하기 색깔종이로 동물가면 만들어 쓰고 자기표현하기 평소에 하고 싶었지만 못 해본 행동하기 후회되었던 장면을 재현하고 상황 바꿔보기 느낌 한마디 / 종이비행기 날리기
3회기	함께 해볼까 (90분)	시작인사 짧은 영상 보고 역할연기 하기 나의 선물 주머니 채우기 롤링페이퍼로 감사와 기대 나누기 마침 느낌소감 한 마디

2모듈 : 소중한 나를 만나다

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

1회기 표현 하자	선택 1. 이미지로 표현하기 (50분)	이미지로 표현하는 스틱스틱게임 ▪ 이미지 찾아 친구에게 반짝 스티커 붙여주기 ▪ 형용사 애칭 만들기, 칭찬포스트잇 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
	선택 3. 감사로 표현하기 (50분)	감사로 표현하는 땡스투 ▪ 감사대상 찾고, 감사카드 쓰기 ▪ 선물과 함께 감사카드 전달 미션 수행하기 ▪ 정리 및 느낀 점 나누기

3모듈 : 일상 속 치유상담

2회기 영화보자	힐링극장 (150분)	치유와 성장에 도움이 되는 영화보기 ▪ 영화관람 ▪ 영화 속 인물 탐구 ▪ 정리 및 느낀 점 나누기
-------------	----------------	--

3모듈 : 일상 속 치유상담

3회기 놀자	선택 1. 게임놀이 (50분)	게임하며 놀자(50분) ▪ 개인 성취놀이 1인자 찾기 게임 ▪ 친밀감 강화놀이 우리그룹 보물찾기 게임 ▪ 정리 및 느낀 점 나누기
	선택 2. 사진놀이 (50분)	사진 찍으며 놀자(50분) ▪ 좋아하는 사진 소개하기 ▪ 내 느낌 그대로 사진 찍어온 후 소개하기 ▪ 정리 및 느낀 점 나누기
	선택 3. 요리놀이 (50분)	요리하며 놀자(50분) ▪ 간단 요리 만들고 함께 나눠먹기 ▪ 정리 및 느낀 점 나누기

4모듈 : 만남과 매칭

첫 회기 상담 (50분) 공통	관계형성과 참여 동기 향상하기 활동 1(25분): 학교생활의 어려움 경청, 프로그램 참여 격려하기 활동 2(25분): 학교생활 부적응 원인과 정보 탐색하기 활동 3(5분): 정리
학교생활 기대감 향상 상담 (50분) 선택 1.	학교생활 기대감 향상하기 활동 1(20분): 학업유지에 대한 긍정결과 찾기 활동 2(25분): 학업유지를 위한 소원(바람)과 계획 세우기 활동 3(5분): 정리
강점 활용 상담 (50분) 선택 2.	강점을 활용한 학교생활 어려움 극복 계획 세우기 활동 1(20분): 나의 강점 발견하기 활동 2(25분): 강점을 통한 문제 해결계획 세우기 활동 3(5분): 정리

1영역 '치유와 성찰'

1모듈 - '나를 찾아서'

1. 이 모듈의 취지는 무엇인가요?

- 다양한 활동으로 자신을 표현하고, 인정받고 공감 받는 과정을 통하여 자존감 회복과 자기정체감 형성을 돕고, 내면적 성장을 위한 장애물을 제거하여 자유로운 인격형성을 도움

2. 어떤 도움이 되나요?

- 자기탐색과 발견, 수용과 인정하기를 통한 내면의 안정감 회복

3. 어떤 상황에 적절한가요?

- 자기표현 능력이 부족하고, 환경적으로 다양한 기회를 제공받지 못하는 학생들을 대상으로 편안하고 수용적인 분위기

4. 어떻게 진행하나요?

- 집단 참여활동으로 진행

회기(시간)	활동내용
1. 말로 해볼까(50분)	• 학생 환영하기(2분) • 수업참여의지 나타내기(5분) • 수업약속 정하기(8분) • 형용사를 붙인 자기 이름 소개하기(15분) • 지금의 욕구를 형용사로 나타내고 공감받기(10분) • 나의 단점 형용사를 장점 형용사로 바꾸어보기(10분)
2. 몸으로 해볼까(90분)	• 시작인사(5분) • 좋아하는 색깔 종이 고르고 자신을 표현하기(20분) • 색깔종이로 동물가면 만들어 쓰고 자기표현하기(20분) • 평소에 하고 싶었지만 못 해본 행동하기(20분) • 후회되었던 장면을 재현하고 상황 바꿔보기(20분) • 느낌 한마디 / 종이비행기 날리기(5분)
3. 함께 해볼까(90분)	• 시작인사(5분) • 역할놀이 하기(35분) • 나의 선물 주머니 채우기(30분) • 롤링페이퍼로 감사와 기대 나누기(15분) • 마침 소감 나누기 / 인사(5분)

“함께 찾아가 보아요”

- 신뢰와 용납의 안전한 분위기
- 활동에 따른 자기 찾기와 표현
- 공감과 지지 경험
- 자아 리모델링 : 발견 & 스트로크
- 생명의 욕구 : 성장의 욕구



수업약속 만들기

“이 시간에 꼭 지켰으면 해요.”

-
-
-
-
-

"나는 () ○○○입니다."

() 안에 형용사를 넣어서 만들어 보세요.

"나는 () ○○○입니다."

() 안에 형용사를 넣어서 만들어 보세요.

활동지 1 (느낌단어 - 워크북 32페이지)

느낌단어 (기본 예)						
감격하는	감사하는	걱정하는	괜찮은	괴로운	다행스러운	달달한
답답한	당당한	당황하는	두려운	따분한	무서운	미안한
미운	반가운	벽찬	보고 싶은	부끄러운	부담스러운	불쌍한
불안한	불쾌한	불편한	불행한	뿌듯한	사랑하는	산뜻한
상쾌한	상큼한	서러운	설레는	속상한	슬픈	신기한
신난	심술난	쓸쓸한	아픈	안쓰러운	안타까운	야속한
어이없는	억울한	얼떨떨한	예쁜	외로운	용감한	웃기는
울적한	원망하는	유쾌한	자랑스러운	정겨운	조마조마한	좋은
즐거운	지겨운	짜증스런	짹짹한	짱한	창피한	철렁한
초조한	통쾌한	편안한	평화로운	행복한	허무한	허전한
허탈한	홀가분한	화난	후련한	훈훈한	흐뭇한	힘겨운

활동자료 (활동예시 - 워크북 21페이지)

활동 예시- 한 가지만 선택해서 시도해 보세요.

- 1) 앞머리 뒤로 젖히고 맨 이마 보여주기,
- 2) 엽기 표정 짓고 한 바퀴 돌기,
- 3) 큰소리로 좋아하는 사람 이름을 크게 세 번 외치기,
- 4) 음치라고 절대 부르지 않았던 노래를 지금 큰소리로 한 소절 불러보기,
- 5) 활달한 학생이 뒷자리에 구부리고 앉아 1분간 동작 멈춤하기,
- 6) 다른 사람 앞에서 춤을 추지 않았던 학생이 앞으로 나와서 막춤 추기,
- 7) 앞에 나와서 목을 움직여 얼굴로 이름쓰기,
- 8) 마주보는 친구 앞에 가까이 가서 '사랑합니다.'라고 이야기하기,
- 9) 항상 웃는 학생이 절대 웃지 않고 무표정한 얼굴로 웅크리고 다니기
- 10) 1분간 박장대소하고 웃기

1. 부모님이 바빠서 자신을 방치했다고 여기는 학생

나는 '박나라'이다. 우리 엄마아빠는 항상 바쁘다. 명절에도 식구들이 함께 앉아 밥을 먹었던 적이 없는 것 같다. 주말이 되어도 다른 집처럼 놀러 가거나 외식하거나 하는 것은 꿈도 꾸지 못한다. 집이 정말 집이 아니다. 청소도 밥도 제대로 되지가 않고 대충 먹고 산다. 친구들이 이런 우리 집을 알까봐 집에 데리고 오지도 않는다. 방에만 박혀서 컴퓨터나 보고 있어야 마음이 편하다. 어쨌든 엄마아빠는 내게 관심도 없다가 가끔 소리만 지른다. 내가 공부를 잘해도 못해도 상관없고, 내가 집에 늦게 들어가도 알지도 못한다. 가끔 아빠는 갑자기 큰 일이 났다고 나에게 무슨 심부름을 시키기도 하는데 내가 안 한다고 하면 화만 내고 나가신다. 무슨 이유인지 설명도 안해주고 뭐가 어려운지 말해주지도 않는다. 부모가 죽은 것도 아니고 이혼한 것도 아니지만 없는 거나 마찬가지다. 내 친구네 부모님은 항상 같이 다니고 환하게 웃어주고 행복해보여서 부럽다. 빨리 졸업하고 아르바이트라도 해서 돈을 벌어 집을 나가고 싶다. 따뜻한 집이 될 수 있을까? 진짜 가족이 되는 것이 가능할까?

오늘은 아빠와 이야기를 해 보기로 했다.

박나라

"아빠, 오늘은 아빠랑 꼭 이야기를 나누고 싶어요. 아빠가 정말 바쁘시더라도, 또 제가 혹시 버릇없이 이야기하더라도 이해해 주시고 꼭 제 얘기를 들어주세요."

2. 교사가 차별과 낙인찍기를 해서 피해를 당했다고 생각하는 학생

나는 '고하늘'이다. 우리 선생님은 나만 싫어하는 것 같다. 다른 아이들에게는 웃으면서 말을 걸면서 나에게서는 처음부터 꾸중부터 하신다. 내가 뭐 그렇게 잘못된 것도 없는 것 같은데 처음에 청소 한번 안한 걸 가지고 날마다 우려했다. 내가 공부도 못하고, 엄마아빠가 돈이 없어서인가. 아이들도 선생님 말만 듣고 나를 똑같이 대하는 것 같다. 그래서 더 선생님 말을 듣기가 싫다. 선생이면 공평하게 대해줘야 하는 것 아닌가? 아니 영화 같은 데 보면 오히려 나 같은 사람에게 더 신경을 써서 훌륭한 사람으로 만드는 좋은 교사들도 많이 있는데. 어쨌든 오늘도 00엄마 오신다고 하니 더 들떠 있는 것 같다. 학부모가 오면 목소리가 바뀐다. 갑자기 웃고 엄청 예의바른 척 한다. 우웻~. 그 선생님 앞에서는 잘 하고 싶은 마음이 짝 가신다. 하지만 나도 한 때는 정말 열심히 하려고 애썼는데 아무도 알아주지 않아 정말 속상하다. 언제까지 이렇게 살아야 할까?

오늘은 선생님을 만나 이야기를 해 보기로 했다.

고하늘

"선생님, 선생님께 꼭 드릴 말씀이 있습니다. 혹시 기분이 나쁘실지 모르지만 이해해 주시고 제 이야기를 들어주시기 바랍니다."

3. 친구들에게 따돌림을 당하고 있다고 생각하는 학생

나는 '남마루'다. 학교생활이 너무 힘들다. 엄마가 걱정하시니까 그냥 학교에 오기는 하지만 마치 지옥에 들어오는 것 같다. 나 혼자 섬이 된 것같이 아무도 내 옆에 오지 않는다. 내가 누구한테라도 가까이 가면 더 이상한 소리만 듣거나 맞기도 한다. 왜 웃었냐, 왜 말 거냐, 등으로. 내가 하는 모든 것은 소리들을 일이다. 자기를끼리 수군거리는 것이 모두 나를 두고 하는 말 같다. 아무것도 하면 안 된다. 숨도 못 쉬겠다. 아무도 알아주지 않을 것이라고 생각하니 아무에게도 아무 말도 하고 싶지 않다. 걱정할까봐 엄마아빠께 이야기도 못하겠다. 선생님은 알고도 모른 척 하는 것 같다. 아무도 나의 이 마음을 모를 것이다. 수업시간도 아무 소리도 들리지 않고 귀가 멍멍하다. 나라는 존재가 무엇일까? 그래도 살아야 하는 걸까?

오늘은 학급회의 때 친구들 앞에서 이야기를 해 보기로 했다.

남마루

**"친구들에게 할 말이 있습니다. 많이 망설였지만
여러분들 앞에서 오늘은 꼭 이야기를 하고 싶습니다.
잠시만 제 말을 들어주시기 바랍니다."**

4. 수업이 재미없고 공부가 힘들어 희망이 없다고 생각하는 무기력한 학생

나는 '오구한'이다. 책읽기와 공부에 재능이 없어서 학교에 앉아 수업을 듣는 것이 너무 힘들다. 아무리 해도 이 길 밖에 없으니 하는 수없이 학교에 와서 하지도 못하는 공부 한다고 하루 종일 앉아있어야 한다. 부모님도 선생님도 친구들도 모두 학교에 가서 공부만 하라고 한다. 주말이나 공휴일에 집에서나 근처에서 내가 보이면 모두 공부하라고만 하는데 학교에 있으면 그나마 아무도 말하지 않는다. 그래서 그냥 학교에 매일 온다. 하지만 선생님 말씀도 귀에 들어오지 않고, 들어도 잘 모르겠다. 앉아있는 것이 너무 지겹고, 제발 빨리 시간이나 지나갔으면 좋겠다. 그냥 맨 뒷자리에서 주로 잠을 자는 척 하거나 책상 아래로 휴대폰을 보거나 몰래 음악을 듣는다. 세상에 살 가치가 있는 걸까? 아니 내가 진짜 쓸모가 있을까?

오늘은 수업시간에 선생님과 친구들 앞에서 내 이야기를 해 보기로 했다.

오구한

**"선생님, 제가 선생님과 반 친구들에게 이야기를
한번 하고 싶습니다. 뜬금없이 들리시겠지만
꼭 해야 할 것 같아서 이렇게 나왔습니다."**

5. 부모님이 이혼한 후 할머니 할아버지와 살면서 버림받았다고 생각하는 학생

나는 정나무다. 나는 집에 가는 게 별로 반갑지 않다. 수업을 잘 듣는 것도 공부를 잘하는 것도 아니지만 그래도 학교에는 친구들이 있고, 가끔 좋은 선생님도 있어서 수업시간만 아니면 학교가 싫지는 않다. 그런데 집에는 가고 싶지 않다. 할아버지 기침소리가 너무 신경 쓰인다. 할머니는 또 '니 에미' 타령이다. 엄마랑 아빠는 이혼하고 나서는 거의 만나지 못했다. 두 분 다 재혼을 하고 다른 가족이 생겨서 엄마 집에도 아빠 집에도 갈 수가 없다. 아무도 나를 데려가지 않았다. 학교랑 집을 오가는 나는 마치 뿌리가 없이 떠다니는 나무 같다. 빨리 사회에 나가서 돈도 벌어야 하고, 살길도 찾아야 한다고 생각하니 막막하다. 선생님 말씀도 귀에 들어오지 않고 수업시간도 뭐하고 지나갔는지 모르겠다. 마음속이 늘 불안하고 허전하다. 나는 왜 태어났을까?

오늘은 엄마를 찾아가서 이야기를 해 보기로 했다.

정나무

"엄마, 오늘은 엄마와 꼭 이야기를 하고 싶어요,
오늘만큼은 제 이야기를 들어주셨으면 좋겠어요."

6. 주변에 자기가 잘 보일 사람도 없고, 잘 살고 싶지도 않아서 싸움도 하고 욕도 하며 살아야 한다고 생각하는 학생

나는 하명석이다. 나는 모든 것이 불만이다. 왜 우리 엄마아빠는 돈도 한 푼 모아놓지 않아서 맨날 돈 때문에 싸우는지 모르겠다. 선생님들은 공부 잘하는 아이들만 좋아하니깐 나 같은 건 쳐다보지도 않는다. 수업시간에 었어져 자도 말도 안 붙인다. 친구라고 하는 것들은 겉으로만 친한척하고 자기만 챙기는 이기주의자들이다. 잘난 것도 없으면서 돈 많다고, 부모 잘 만나서 큰 소리치고 사는 사람이 너무 많지 않아? 도둑질 하고 거짓말해도 더 잘 사는 것 같아, 착하게 살자고? 흥 그야말로 유치한 말이다. 세상에 신이 있는지도 모르겠다. 이 세상에 신이 어디 있어? 있으면 어디 나를 막아봐. 이렇게라도 하지 않으면 살 수가 없는 걸. 학생들도 선생님들도 모두들 나를 무시워하고 피하려고만 한다. 내 마음이 얼마나 외로운지는 왜 아무도 눈치 채지 못할까?

오늘은 부모님과 같이 이야기를 해 보고 싶다.

하명석

"아빠, 엄마, 오늘은 꼭 두 분께 이야기를 해 보고 싶어요,
갑자기 무슨 말이나 하겠지만
저는 오래 전부터 마음에 두고 있던 이야기예요."

나의 선물 주머니 채우기

조약돌
빨간자동차
떡대사탕
하모니카
드론
노란장화
크레파스
짜인속구공
복실곰인형
인라인스케이트
반짝이머리핀
새휴대폰
사슴벌레
이어폰
잡철도너츠
손선풍기
하얀실내화
단과자빵
나비구두
국가대표단복

함께 배우고,

성숙해가는,

행복한 우리~

참 고맙습니다. ^ _____ ^

06

꿈지락 2영역 공동체적 관계 맺기

유 춘 옥

인일여자고등학교 교사

도 전

유 춘 옥 (인일여자고등학교 교사)

• 강의 취지

누구나 어렵거나 한계를 느낄 때 두 가지 방법을 생각합니다. 하나는 한계를 극복하기 위해 도전하는 것이고 다른 하나는 포기하는 것입니다. 어느 방법을 선택하든 선택하는 사람의 의지와 관련이 있습니다. 우리는 언제 어디서나 어려운 상황을 만날 수 있습니다. 특히 학업중단 위기의 학생들은 전반적으로 학교생활에 어려움을 겪고 있을 뿐만 아니라 자존감이 낮아 무엇을 시도하는 것을 두려워하는 경향이 있습니다.

따라서 생활 속에서 버려진 물건을 재활용하여 수업 도구를 만들고 활용하는 과정을 통해 물건의 소중함을 이해합니다. 또한 버려진 물건에 생명을 불어넣어 새롭게 재탄생 시켰다는 자부심을 느낄 수 있도록 유도하며 도구를 활용한 도전 챌린지 활동을 통해 성취감과 자신감을 키울 수 있도록 지원하고자 합니다.

• 모듈의 주요 활동

이 영역은 크게 ‘1모듈 도전하다’, ‘2모듈 협동하다’, ‘3모듈 소통하다’로 구분하며 내용은 다음과 같습니다. 이 강의는 1모듈(도전하다)를 중심으로 운영하겠습니다.

모 들	차 시	활동 내용
1모듈 도전하다	- 1차시: 창작 도구 만들기 - 2차시: 너, 나, 우리는 할 수 있어	- 폐품을 활용한 수업 도구 만들기와 재창조 - 도전 챌린지 활동을 통해 자신감과 성취감 고취
2모듈 협동하다	- 힘을 합쳐 문제를 해결하자	- 협동의 의미 찾기 - 협동과정을 통해 문제 해결하기
3모듈 소통하다	- 터놓고 말해요 - 몸으로 말해요	- 소통의 의미 찾기 - 진로연계 소통활동

• 1모듈 활동 내용 : 도전하다

1) 1차시 : 창작 도구 만들기(폐품을 활용한 도구)

생활 속 버려진 물건을 활용하여 수업 도구를 만드는 과정에서 학생 스스로 무엇인가를 만들었다는 것을 이해하고 폐품의 재탄생을 통해 소중함과 성취감을 느낄 수 있도록 유도합니다.

☞ 내용적 특징 : 생활 속에서 쉽게 접하고 구할 수 있을 뿐만 아니라 버려진 물건을 활용해 다양한 새로운 도구를 만들어 수업에 활용합니다.

☞ 방법적 특징 : 생활 속에서 쉽게 접하는 버려진 물건이 소중한 수업 도구가 되어가는 단계를 통해 학생들 스스로 자신은 소중한 사람임을 알 수 있도록 재활용의 재탄생에 대한 설명과 더불어 누구나 소중하며 함께 그 소중함을 만들어 갈 수 있다는 것을 안내합니다.

2) 2차시 : 너, 나, 우리는 할 수 있다(도전 챌린지 활동)

'너, 나, 우리는 할 수 있어' 활동은 온라인(오프라인) 수업 시간에 버려진 물건으로 만든 수업 도구를 활용해 도전 챌린지(30초, 60초, 99초) 신체활동을 수행합니다. 활동은 낮은 단계부터 단계별로 운영하며 60초부터는 팀별 경기도 병행하여 운영할 수 있습니다.

☞ 내용적 특징 : 단계별 도전 챌린지 활동을 통해 쉬운 난이도부터 어려운 난이도까지 목표를 성취하는 활동은 자신감과 성취감을 기를 수 있습니다.

☞ 방법적 특징 : 도전 챌린지 활동에서 동기유발로 누구나 성공할 수 있는 흥미 위주의 활동을 보이고 성공할 경우 스티커를 부여해 다음 단계로 이동하여 도전할 수 있는 의욕을 부여합니다. 또한 단계별로 도전 챌린지에 성공할 경우 칭찬을 통해 학생에게 동기를 부여하고 자신감과 성취감을 느낄 수 있도록 합니다.

• 활동지 및 활동 방법

활동 도전 30초 챌린지



수업 활동에 대한 교사Tip : 교사는 단계별로 도전하도록 제시하라!

1. 도전 챌린지 활동은 각 단계별로 도전한 것을 성공하는 것이 중요합니다. 따라서 각 단계별(30초, 60초, 99초)챌린지를 실시하기 위해서는 성공경험을 얻기 위한 낮은 단계를 먼저 시도한 후 각각의 단계를 실시하도록 제시하는 것이 중요합니다.

예시 【도전챌린지 수업 운영방법(도전30초 챌린지)】

예를 들면 도전 30초 챌린지는 5단계를 처음부터 제시하기 보다는 사전에 3가지 정도를 도전하게 해 성공감을 경험하도록 기회를 제공합니다.

교사 : 도전 30초 챌린지를 하기 전예를 선택해 먼저 도전해 보겠습니다.

- * 도전1(교사운영) : 딱지 뒤집기 → 하프 스쿼트 3회 → 제기차기 3회부터 먼저 시도하겠습니다. (대부분 성공할 수 있도록 기회를 부여하고 성공한 사람을 다른 사람이 성공할 동안 5가지를 연습하도록 지도함)



- * 도전2(교사운영) : 5가지 동작에 도전하도록 합니다. 도전 30초 챌린지 음악을 활용하여 박진감 있게 도전할 수 있도록 분위기를 조성합니다. (성공한 사람에게 성공 스티커나 챌린지 카드를 부여함)

활동 도전 60초 챌린지

도전 60초 챌린지



예시 【도전챌린지 수업 운영방법(도전60초 챌린지)】

예를 들면 도전 60초 챌린지는 8단계를 처음부터 제시하기 보다는 사전에 5가지 정도를 도전하게 해 성공감을 경험하도록 기회를 제공합니다.

- * 도전1(교사운영) : 시작 - 종이공 손바닥 치기 10회 - 팔굽혀펴기 5회 - 제기차기 5회 - 병뚜껑 1회 - 종이공 2회 농구 슛 성공부터 먼저 시도하겠습니다. (대부분 성공할 수 있도록 기회를 부여하고 성공한 사람을 다른 사람이 성공할 동안 8가지를 연습하도록 지도함)
- * 도전2(교사운영) : 8가지 동작에 도전하도록 합니다. 도전 60초 챌린지 음악을 활용하여 박진감 있게 도전할 수 있도록 분위기를 조성합니다. (성공한 사람에게 성공 스티커나 챌린지 카드를 부여함)

활동 도전 99초 챌린지

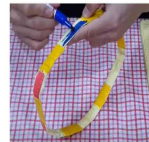


예시 【도전챌린지 수업 운영방법(도전99초 챌린지)】

예를 들면 도전 99초 챌린지는 8단계를 처음부터 제시하기 보다는 사전에 5가지 정도를 도전하게 해 성공감을 경험하도록 기회를 제공합니다.

- * 도전1(교사운영) : 종이공 손바닥 치기 10회 - 딱지뒤집기 1회 - 제기차기 5회 - 병뚜껑 1회 - 페이퍼링 던지기 1회 - 종이공 2회 농구 슛 - 코끼리코 10회 후 종이공 던져 잡기 - 캔다마 2회 성공하기-종료 (대부분 성공할 수 있도록 기회를 부여하고 성공한 사람을 다른 사람이 성공할 동안 8가지를 연습하도록 지도함)
- * 도전2(교사운영) : 8가지 동작에 도전하도록 합니다. 도전 99초 챌린지 음악을 활용하여 박진감 있게 도전할 수 있도록 분위기를 조성합니다. (성공한 사람에게 성공 스티커나 챌린지 카드를 부여함)

• 기타 : 준비물

종이공만들기 (5개)	제기만들기 (1개)	딱지만들기 (2개)	캔다마 (1개)	병뚜껑 3개	페이퍼링 3개
					
구 분		준 비 물			
간편 종이 도구 만들기	종이공	신문지 10묶음 또는 A4 파지, 시험지 파지 등			
	페이퍼링	두꺼운 종이 (또는 도화지, A4파지 등)			
	딱지	홍보용 광고지 (또는 도화지, A4파지 등)			
종이 골대 만들기	미니골대	홍보용 광고지 (또는 도화지, A4파지 등)			
	박스골대	박스 또는 종이컵 큰 것, 사인펜(색깔 있는 것) 등			
창작도구 만들기	제기 만들기	비닐 50개, 병뚜껑 50개, 고무줄 (또는 문방구 제기 사용)			
	캔다마 만들기	종이컵 100개, 나무젓가락 50개, 생수뚜껑 50개, 실 10개			
공통 물품	가위(5개), 스카치 테이프(작은 것 5개, 큰 것 10개), 사인펜(색깔 있는 것)5개, 포스트잇 3가지 색 5묶음씩, 종이컵 작은 것 100개, 큰 것 40개, 송곳 5개, 고무줄(노란)5개 묶음, 제기(문방구용 활용) 등				

• 연수를 마치며..

대상은 학교생활에 의욕이 없고 전반적인 활동에 어려움을 겪고 있는 학생으로 자존감이 낮은 학생을 위한 프로그램입니다. 버려진 물건에 생명력을 넣고 활용하는 과정을 통해 소중함을 이해하고 더불어 자기주도적 활동을 통해 생명력을 줄 수 있는 존재로서의 소중함을 인식하고 스스로 자존감을 높이는 활동이 되었으며 합니다. 또한 ‘도전 챌린지’활동을 통해 무엇인가 도전하여 성공할 수 있다는 자신감을 함양할 수 있다고 기대합니다. 또한 도전 챌린지 활동을 통해 다른 사람들과 함께 협업하여 어려움과 한계를 극복할 수 있다는 공동체 의식을 키울 수 있는 기반을 조성하는 것이라 생각합니다.

○ 1차시 활동지1

활동지1 수업 도구 만들기

일 시		학 번		성명	
모둠명		모둠원			
주제 : 생활 속 폐품을 활용한 수업 도구 만들기					
☞ 수업도구를 만드는 과정을 조사하여 글로 표현해보자.					
종이로 만들기 (종이공, 페이퍼링, 딱지)	구 분	제작 과정 설명하기			
	종이공5개				
	페이퍼링3개				
	딱지2개				
종이골대 만들기	구 분	제작과정 설명하기			
	미니골대				
	박스골대				
창의적 도구 만들기	구 분	제작과정 설명하기			
	제기 만들기				
	종이컵 캔다미				
☞ 생활 속 버려지는 폐품을 활용해 수업 도구를 만들어 보자 (글로 설명하기 또는 사진 찍어 보내기-카톡, 패들렛 등)					
☞ 재활용 용품의 새로운 탄생 과정을 수행하며 느꼈던 생각이나 사고 등을 간단하게 적어주세요.					

활동지2 너, 나, 우리는 할 수 있어

- 121 -

수업 도구 만들기

발표 인일여자고등학교 유춘옥

재활용의 탄생 (영상보기)

- 페트병을 활용한 재활용 아이디어를 영상으로 보여줌
- 버려지는 생활용품을 활용해 쓸모 있는 도구로 만드는 모습을 통해 생활의 지혜를 배우기
- 수업 도구를 만들기 소개하기

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

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(가로10cmx30cmx2장을 연결하여 만듦)
3. **딱지 만들기:** 광고지 및 재활용 종이 등을 활용하여 딱지를 만듦

Tip: 영상을 참고 하여 활용하기 바람

종이 도구 만들기 영상-딱지, 페이퍼 링, 종이 공



종이 골대 만들기 (미니 골대, 박스 골대)

1. 미니 골대: 미니 골대는 병뚜껑을 활용한 솥을 할 때 골대로 활용하며 박스나 두꺼운 종이를 활용해 만듦
2. 박스 골대: 택배박스를 활용해 만든 골대로 종이공으로 농구 솥을 할 때 활용

Tip: 영상을 참고 하여 활용하기 바람

종이 골대 만들기 – 미니 골대, 박스 골대



Tip: 영상을 참고 하여 활용하기 바람

창의적 도구 만들기 (캔다마, 제기 등)

1. **제기 만들기:** 동전(큰 10원짜리)과 라면봉지, 고무줄을 활용하여 제기를 만듦. 라면봉지를 양쪽으로 접어 동전을 중앙에 넣은 후 양쪽을 접어 묶어줌
2. **캔다마 만들기:** 종이컵의 윗부분을 송곳으로 뚫어 놓고 나무젓가락을 넣은 후 나무젓가락 끝에 실과 병뚜껑을 달아 놓음

Tip: 제기는 만들기 보다 구입하여 제공하는 것도 효과적임

창의적 도구 만들기 영상-캔다마, 제기



수업 도구는 얼마나 만들어야 할까?

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

도전 **챌린지** 활동

도전 **30초** 챌린지



수업 활동에 대한 교사Tip : 교사는 단계별로 도전하도록 제시하라!

1. 도전 챌린지 활동은 각 단계별로 도전한 것을 성공하는 것이 중요하다. 따라서 각 단계별(30초, 60초, 99초)챌린지를 실시하기 위해서는 성공경험을 얻기 위한 낮은 단계를 먼저 시도한 후 각각의 단계를 실시하도록 제시하는 것이 중요하다.

예시 【도전챌린지 수업 운영방법(도전30초 챌린지)】

예를 들면 도전 30초 챌린지는 5단계를 처음부터 제시하기 보다는 사전에 3가지 정도를 도전하게 해 성공감을 경험하도록 기회를 제공한다.

교사: 도전 30초 챌린지를 하기 전예를 선택해 먼저 도전해 보겠습니다.

***도전1(교사운영) :** 딱지 뒤집기 -->하프 스쿼트3회-->제기차기 3회부터 먼저 시도하겠습니다.

(대부분 성공할 수 있도록 기회를 부여하고 성공한 사람을 다른 사람이 성공할 동안 5가지를 연습하도록 지도함)

***도전2(교사운영) :** 5가지 동작에 도전하도록 함. 도전 30초 챌린지 음악을 활용하여 박진감 있게 도전할 수 있도록 분위기를 조성함 (성공한 사람에게 성공 스티커나 챌린지 카드를 부여함)

도전 30초 챌린지 음악



도전 60초 챌린지



수업 활동에 대한 교사Tip : 교사는 단계별로 도전하도록 제시하라!

예시 【도전챌린지 수업 운영방법(도전60초 챌린지)】

예를 들면 도전 60초 챌린지는 8단계를 처음부터 제시하기 보다는 사전에 5가지 정도를 도전하게 해 성공감을 경험하도록 기회를 제공한다.

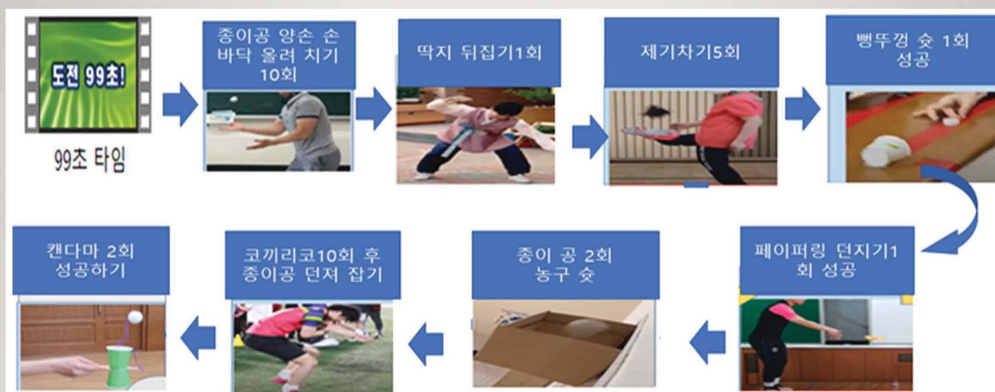
***도전1(교사운영) : 시작-** 종이공 손바닥 치기10회-팔굽혀펴기5회 -제기차기5회-병뚜껑 슛 1회 -종이공 2회 농구슛 성공부터 먼저 시도하겠습니다. (대부분 성공할 수 있도록 기회를 부여하고 성공한 사람을 다른 사람이 성공할 동안 8가지를 연습하도록 지도함)

***도전2(교사운영) : 8가지 동작에 도전하도록 함.** 도전 60초 챌린지 음악을 활용하여 박진감 있게 도전할 수 있도록 분위기를 조성함
(성공한 사람에게 성공 스티커나 챌린지 카드를 부여함)

도전 60초 챌린지 음악



도전 99초 챌린지



수업 활동에 대한 교사Tip : 교사는 단계별로 도전하도록 제시하라!

예시 【도전챌린지 수업 운영방법(도전99초 챌린지)】

예를 들면 도전 99초 챌린지는 8단계를 처음부터 제시하기 보다는 사전에 5가지 정도를 도전하게 해 성공감을 경험하도록 기회를 제공한다.

***도전1(교사운영) :** 종이공 손바닥 치기 10회- 딱지 뒤집기1회 – 제기차기 5회-병뚜껑 슛 1회 – 페이퍼링 던지기 1회-종이공 2회 농구슛-코끼리코 10회 후 종이공 던져 잡기- 캔다마 2회 성공하기-종료 (대부분 성공할 수 있도록 기회를 부여하고 성공한 사람을 다른 사람이 성공할 동안 8가지를 연습하도록 지도함)

***도전2(교사운영) :** 8가지 동작에 도전하도록 함. 도전99초 챌린지 음악을 활용하여 박진감 있게 도전할 수 있도록 분위기를 조성함 (성공한 사람에게 성공 스티커나 챌린지 카드를 부여함)

도전 99초 챌린지 음악



A photograph of a room with a white wall and a wooden floor. The text '감사합니다.' is centered on the wall.

감사합니다.

07

꿈지락 3영역 진로탐색

현 수 민

굿스토리교육연구소 대표

꿈지락 초·중등 모듈 운영 특수분야 직무연수

<진로영역>

강사: 현수민

gustnals@hanmail.net

‘꿈지락’ 진로영역 목적과 취지

- 꿈을 통한 삶의 원동력을 찾고, 경험과 기회를 통해 용기 있게 걷기-

나와 세상에 대한 이해

- 원트카드(진로찾기보드)활용 진로 설계

‘꿈’ 삶의 원동력

- 그림책을 통한 진로성찰

용기 있게 걷기

- 진로인문학 질문카드 진로 고민 성찰
- 그림책을 통한 진로성찰

나와 세상에 대한 이해

-원트카드(진로찾기)보드를 활용한 진로설계

원트카드를 활용한 진로코칭



- 진로-직무-가치
카드의 결합으로 원하는 직업 창조
- 홀랜드 이론을 기초로 함



진로 찾기 보드 (윈트카드 개별활동 버전)



Step1.

진로-직무-가치 영역별로 원하는 카드를 골라, 하고 싶은 일을 창조해 보세요.



분야, 하는 일, 가치 중에서 내가 원하는 것으로 **3가지** 씩 선택하여 적으세요.

카드 선택	분야			하는 일			가치		
진로 찾기	() 분야에서 () 일을 하며 () 실현하고 싶다. 관련 직업: _____								

Step2.

관심분야와 하는 일과 미래 트렌드를 결합하여
진로를 상상해 보세요.

관심 분야, 하는 일에

미래 트렌드를 결합한 후 새로운 직업을 확장해 보자.

	분야	미래 트렌드			
예)	스포츠	+	구독경제	→ 생애 주기별 스포츠용품 구독 서비스 증강현실 야구 선수	
	하는 일		미래 트렌드		
	신체활동	+	증강현실		
		+			
		+		→	
		+		→	

Step3.

개인의 성취를 넘어, 가치를 담은 비전 선언



예) “나는 증강현실 야구 선수가 되어
모든 사람들이 야구를 즐길 수 있는 세상을 만드는데 기여하고 싶다.”

“	
	되어
	세상을 만드는데 기여하고 싶다.”

‘꿈’ 삶의 원동력

-그림책을 통한 진로성찰

그림책 <작은 눈덩이의 꿈> '도미노' '성장스토리' 활동

도미노를 완성하며 느끼는
꿈을 이루는 과정

진로독서 <작은 눈덩이의 꿈>

이재경 글, 그림
시공주니어



꿈의 가치

꿈은 성공과 실패의 결과만 있을까요?
아래의 단어를 이용해 꿈을 이루는 과정 속 나의 성장스토리를 만들어 보세요.

도전	노력	열정	희망	책임	기여	끈기	성실	나눔	만남
실패	믿음	자신감	도움	선택	우정	목표	배움	결심	용기

*위의 단어들 중 3가지 가지를 골라시 발자국에 적어 보세요.



예) “나는 꿈을 이루기까지 여러 번의 실패가 있었지만, 계속 도전했다.
노력하다 보니, 나에게 대한 믿음이 생겼다.”

나는 꿈을 이루는 과정에서 여러 번의 실패도 있었지만
용기를 내어 다시 도전했다.

아이콘을 활용한 나만의 정의 내리기 꿈이란..



꿈이란 지문이다. 왜냐하면 나만이 갖는 가장 나 다운 것이니까

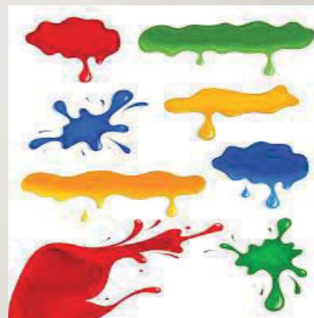
그림책 <아름다운 실수> '망친그림 예술작품' 활동

망친그림을 예술작품으로 바꿔보세요.

진로독서 <아름다운 실수>

코리나 루이켄 지음
김세실 옮김

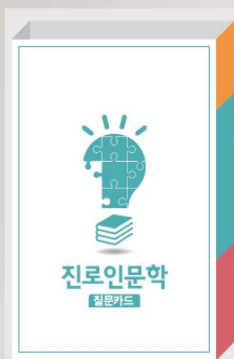
출판사: 나는별



용기 있게 걷기

- 진로인문학 질문카드
- 그림책 <몽당>

진로인문학 질문 프로젝트 주제별 청소년 진로 질문



진로인문학 선택	진로인문학 행동	진로인문학 책임	진로인문학 행복	진로인문학 업력	진로인문학 비전	진로인문학 존재
진로인문학 선택 1	진로인문학 행동 1	진로인문학 책임 1	진로인문학 행복 1	진로인문학 업력 1	진로인문학 비전 1	진로인문학 존재 1
진로는 언제 선택하는 것이 좋을까요?	나를 성장시키는 행동들은 어떤 것들이 있을까요?	책임을 다하면 어떤 기분이 드나요?	내가 가장 행복할 때는 언제 인가요?	나의 행적자는 누구일까요?	지금 당신의 비전은 무엇일까요?	인간은 어떤 존재일까요?

가장 공감되는 질문은?



실패를 거듭하면서 생기는 **액션머슬**

수많은 시도를 통해
내 안에 형성되는
행동 근육이 있다.
이로써 성공에 가까워지는 것!

진로 인문학 인문도서 [몽당]

1. 「몽당」의 진로 여정에서 느낀 단어에 체크하세요.
2. 빈칸에 내가 느낀 키워드를 적어 보세요.

	시	선		결	망		가	능	성	
	변	화		열	정		두	려	움	
	한	계		점	프					

성찰지능을 높이는 진로 활동

인생사전 만들기!

진로 인문학 인생 사전 만들기

• 정의 내리기

예) 행동이란, 마음을 먹고 실천하는 것이다.

_____ 이란, _____ 이다.

왜냐하면 _____ 때문이다.

• 적용하기

1. 예) 오늘 할 일을 내일로 미루지 않는다.

2.

3.

성찰지능을 높이는 진로 활동

질문 바꾸기

내가 과연 할 수 있을까요?
못 하면 어찌지요?

‘진로’에 대한 질문이 바뀌지 않는다면
‘진로’에 대한 막연한 두려움과 무력감도 바뀌지 않습니다.

<만나세 프로젝트>

성찰지능을 높이는 진로체험

오르다

학번 이름

체험

Q. 인생의 목표를 향해 오를 때, 꼭 필요한 것은?

동사, 형용사 등을 이용해
연관된 질문을 만든다.

사전적 정의에 바탕을 둔
다양한 질문을 만들 수 있다.

학생 스스로 평소 해 보지 않았던
고민과 생각을 나누는 계기를
마련해 준다.

너무나 깊고도 견고한 장벽 앞에 서 있는 학생들

“ 이 장벽에서 빠져 나올 수가 없어요.”

우리가 하려는 이 교육의 목적은 무엇입니까?

- 불행한 생활이지만, 학교 졸업장만 따라!
-> 아닙니다. 졸업장만 따라는 말이 아이들에게는 상처였습니다.
- 꿈과 진로를 찾아 주는 것!
-> 아닙니다. 짧은 시간과 프로그램만으로 어려운 일이었습니다.

힘들 때, 나를 놓지 않은 학교가 있었고, 선생님이 있었다는 사실을 기억하는 것.

죽고 싶을 만큼 학교가 오기 힘들 때, 숨을 쉴 수 있는 공간이 있었다는 것.

아무도 나를 몰라 줄 때, 너도 특별하다고 내 존재를 믿어주는 사람이 있었다는 것.

나와 세상에 대한 신뢰를 잃지 않도록 돕는 것.

08

생각 모으기 활동

현 수 민

굿스토리교육연구소 대표

봄! 봄! 봄!

연수를 마치며
소감과 적용 및 기대를 정리해 봅시다

나누어 봄!

연수를 통해
배우고 느낀점, 나누고 싶은 생각 등
키워드 중심으로

연결해 봄!

연수에서 배운 것을
기존의 것과 연결하거나 적용할 사항
실천할 계획 중심으로

기대해 봄!

대안교실을 기대해 봅시다
대안교실의 목적과 방향, 기대와 바람
중심으로

**2021 (학업중단 예방)
대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용
특수분야 직무연수 자료집**

인 쇄 2021년 7월 27일 인쇄

발 행 2021년 7월 27일 발행

발행처 교육부

세종특별자치시 갈매로 408 정부세종청사 14동

한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및 대안교육지원센터

세종특별자치시 시청대로 370 사회정책동(D동) 6층

등 록 1993. 10. 23 제21-500호

인쇄처 신진

사전 승인없이 자료집 내용의 무단전제 및 복제를 금함

문의 : 교육부(044-203-6527),

한국청소년정책연구원 부설 학업중단예방 및 대안교육지원센터

(044-415-2153)

이 책의 내용은 www.gotoschool.re.kr에서 무료로 다운받아 보실 수 있습니다.

2021 학업중단 예방

대안교실 프로그램(꿈지락) 이해 및 활용

특수분야 직무연수 자료집



30147 세종특별자치시 시청대로 370
세종국책연구단지 사회정책동 한국청소년정책연구원 6/7층
370, Sicheong-daero, Sejong-si, 30147, Korea
TEL. +82-44-415-2114 FAX. +82-44-415-2369
www.nypi.re.kr