



# 경상남도 초등학교 교육과정



경상남도교육청 고시 제2023-32호

초·중등교육법 제23조 제2항, 지방교육자치에 관한 법률 제20조 제6호 및 초등학교 교육과정(교육부 고시 제2015-74호(2015.9.23.), 제2017-131호(2017.9.29.), 제2018-162호(2018.7.27.), 제2020-248호(2020.12.31.), 제2022-33호(2022.12.22.))에 따라 경상남도 초등학교 교육과정을 다음과 같이 고시합니다.

2023년 12월 13일

## 경상남도교육감

경상남도 초등학교 교육과정은 **【붙임】**과 같습니다.

### 〈부 칙〉

1. 이 교육과정은 2024년 3월 1일부터 시행합니다.
2. 이 교육과정은 학교 교육과정 개발을 위한 경상남도교육청의 초등학교 교육과정 편성·운영 지침을 포함한다.
3. 경상남도교육청 고시 제2022-20호(2022.12.24.) 경상남도 초등학교 교육과정 편성·운영 지침은 2024년 2월 29일로 폐지합니다.

### 〈참고〉

경상남도 초등학교 교육과정 개정 고시의 전문은 경상남도교육청 누리집에 게재되어 있습니다.

※ 경상남도교육청 누리집(<https://www.gne.go.kr/>) > 알림마당 > 고시/공고



## 경상남도 초등학교 교육과정의 성격

1. 이 교육과정은 초·중등교육법 제23조 제2항, 지방교육자치에 관한 법률 제20조 제6호 및 초등학교 교육과정(교육부 고시 제2015-74호(2015.9.23.), 제2017-131호(2017.9.29.), 제2018-162호(2018.7.27.), 제2020-248호(2020.12.31.), 제2022-33호(2022.12.22.))을 바탕으로 하고 경상남도 교육공동체의 다양한 요구와 의견을 수렴하고 반영하여 경상남도 실정에 맞도록 작성한 것이다.
2. 이 교육과정은 경상남도 초등학교와 이에 준하는 학교의 교육 목적을 달성하기 위해 학교에서 운영하여야 할 교육과정의 공통적이고 일반적 기준과 경상남도교육청 및 교육지원청의 지원 사항을 제시한 것이다.
  - 가. 국가 수준의 교육과정을 근거로 경상남도 교육 지표와 교육 정책 및 초등 교육의 강조점을 반영하여 제시한다.
  - 나. 학생, 교원, 학부모, 교육행정가의 다양한 의견과 지역 여건을 반영한다.
  - 다. 학교 실정과 지역적 특성을 고려하여 단위학교에서 창의적이고 자율적인 교육과정을 설계·운영할 수 있는 방향을 제시한다.
  - 라. 교육과정 중심의 학교 운영을 위한 기본 방향을 제시한다.
3. 이 교육과정은 단순히 교육과정 편성·운영의 기준을 제시하는 지침적 성격을 넘어 실질적인 교육과정 설계·운영과 관련된 경남의 지역성과 특수성을 담아 미래를 여는 교육과정이다.

## 「경상남도 초등학교 교육과정」을 개발하기까지

1. 이 교육과정은 경상남도 초등학교 교육과정 개발 계획에 따라 「경상남도 초등학교 교육과정 개발 포럼」을 통해 현장의 의견을 수렴하여 개발되었다.
  - 가. 경남 도내 4개 권역에서 개최한 동부권 포럼(김해, 2023.5.31.), 남부권 포럼(통영, 2023.6.8.), 서부권 포럼(진주, 2023.6.14.), 중부권 포럼(창원, 2023.6.15.)에서 도내 초등학생, 교원, 학부모, 일반 도민 등 해당 권역별로 지역 대표 150여 명, 총 600여 명 도민의 의견을 청취하였다.
  - 나. 경남 도내 4권역 포럼 결과를 바탕으로, 도 전체 포럼(2023.8.28.)을 개최하여 권역별 대표인 초등학생, 교원, 학부모 총 300여 명이 참석하여 경남교육 주체의 의견을 수렴하였다.
2. 이 교육과정은 초등학생, 학부모, 교원, 도민이 참여한 「경상남도 초등학교 교육과정 개발을 위한 인식 조사 연구」(2023.4.~10.)를 바탕으로 개발되었다.
  - 가. 13,000여 명의 초등학생, 교원, 학부모, 도민이 참여한 「도민과 함께 만들어가는 경상남도 초등학교 교육과정 개발을 위한 설문 조사」(2023.5.22.~6.23.) 결과를 분석하여 반영하였다.
  - 나. 농어촌, 도시 지역의 초등학생, 교원, 학부모, 도민으로 구성된 총 8개 그룹을 대상으로 한 심층면담(FGI: 초점집단면담) 실시 결과를 반영하였다.
3. 이 교육과정은 교육공동체 구성원이 교육과정 개발 주체로 참여하여 수렴된 의견을 바탕으로 경남도민의 발전적인 요구와 필요를 담아 총론 체제로 개발되었다.

# 1

## 경상남도 초등학교 교육과정 한 눈에 읽기

### 교육 비전

배움이 즐거운 학교·함께 가꾸는 경남교육

### 교육 지표

함께 배우며 미래를 열어가는 민주시민 육성

### 추구하는 인간상

자기주도적인 사람

창의적인 사람

교양 있는 사람

더불어 사는 사람

### 핵심역량

자기관리  
역량

지식정보처리  
역량

창의적 사고  
역량

심미적 감성  
역량

협력적 소통  
역량

공동체  
역량

생태시민  
역량

### 교육 목표

초등학교 교육은 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 바른 인성을 함양하는 데 중점을 둔다.

자신의 소중함을 알고 건강한 생활 습관을 기르며,  
깊이 있는 학습과 풍부한 학습 경험을 통해 자신의 꿈을 키운다.

다양한 문화 활동을 즐기며 자연과 생활 속에서  
아름다움과 행복을 느낄 수 있는 심성을 기른다.

학습과 생활에서 문제를 발견하고 해결하는 기초 능력을 기르고,  
즐거움 배움으로 상상력과 창의적 사고력을 기른다.

일상생활과 학습에 필요한 규칙과 질서를 지키고  
서로 돕고 배려하는 태도를 기른다.

자립

공존

|                          |                               |                               |
|--------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 경상남도 교육의<br>중점           | 자발적인 참여와 소통,<br>공감으로 만들어가는 교육 | 모든 학생의 성장과<br>가능성을 실현하는 교육    |
| 경상남도 초등학교<br>교육과정 구성의 중점 | 교육공동체가 함께<br>만들어가는 교육과정       | 기초학력을 기반으로<br>역량을 기르는 교육과정    |
| 경상남도 초등학교<br>교육과정 반영사항   | 학교안전교육<br>인성교육<br>민주시민교육      | 기초학력 책임교육<br>에듀테크 기반 역량 중심 교육 |

### 학교 교육과정 설계와 운영

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 설계의 원칙                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교는 국가 교육과정과 이 교육과정을 바탕으로 학교 교육과정을 자율적으로 설계·운영</li> <li>• 학생의 발달단계 및 특성, 학교 여건에 적합한 학습경험을 제공</li> <li>• 학교 교육과정은 민주적인 절차와 과정을 거쳐 설계·운영하며, 지속적인 개선 노력 필요</li> <li>• 교사는 학교 교육과정을 바탕으로 교사 교육과정을 자율적으로 설계·운영</li> </ul>                       |
| 교수·학습                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 깊이 있는 학습을 통해 핵심역량을 함양할 수 있는 교수·학습 설계와 운영</li> <li>• 수업에 능동적으로 참여하고 학습의 즐거움을 경험할 수 있는 교수·학습 설계와 운영</li> <li>• 교과 및 학생의 특성, 학교의 여건에 따라 다양한 학습 방법과 활동 적용으로 맞춤형 수업 활성화</li> <li>• 디지털 기반 학습을 위한 공간과 상호 협력이 가능한 유연하고 안전한 교수·학습 환경 지원</li> </ul> |
| 평가                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생 개인의 교육 목표 도달도 확인, 환류 및 보충, 교수·학습의 질 개선이 초점</li> <li>• 성취기준에 근거하여 교수·학습과 평가 활동의 일관성 확보</li> <li>• 교과목의 성격과 학습자 특성을 고려하여 적합한 평가 방법 활용</li> </ul>  |
| 모든 학생을 위한<br>교육기회의 제공 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 남녀 역할, 학력과 직업, 장애, 종교, 인종 등에 관한 고정 관념이나 편견을 갖지 않도록 지도</li> <li>• 학습자의 개인적 특성이나 사회·문화적 배경에 따라 차별과 소외 없이 교육기회와 학습경험 제공</li> <li>• 다양한 능력과 배경을 가진 학생들이 학교에서 충실한 학습 경험을 누리도록 지원</li> </ul>   |

|                             |                               |                       |
|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 학생의 개별성과 주도성을 삶의 힘으로 만드는 교육 | 경상남도의 특수성을 담은 지속가능한 미래를 위한 교육 | 경상남도 교육의 중점           |
| 학생이 배움의 주체가 되는 교육과정         | 교육생태계와 함께 성장하는 교육과정           | 경상남도 초등학교 교육과정 구성의 중점 |
| 진로연계교육<br>놀이연계교육            | 생태전환교육<br>마을연계교육<br>공동교육과정    | 경상남도 초등학교 교육과정 반영사항   |

## 학교 교육과정 편성·운영의 기준

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>기본 사항</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학년(군)별 교육과정 및 교과(군)별 교육과정 편성 및 운영</li> <li>• 학년(군) 간 또는 학교급 간 전환기의 학생을 대상으로 진로연계교육 운영</li> <li>• 관련 교과(군) 및 창의적 체험활동과 연계한 체험 중심의 안전교육 운영</li> </ul>   |
| <b>편제와 시간 배당 기준</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교 교육과정은 교과(군)와 창의적 체험활동으로 편성</li> <li>• 교과(군)는 국어, 사회/도덕, 수학, 과학/실과, 체육, 예술(음악/미술), 영어로 구성             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1~2학년 교과는 국어, 수학, 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활</li> <li>- 실과는 5~6학년 과학/실과 수업시수에만 포함</li> </ul> </li> <li>• 창의적 체험활동 영역은 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동으로 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1~2학년 창의적 체험활동 영역은 자율·자치 활동, 동아리 활동, 진로 활동으로 운영</li> </ul> </li> <li>• 수업 일수는 학교운영위원회의 심의를 거쳐 매 학년 190일 이상 확보</li> </ul> |
| <b>교육과정 편성·운영 기준</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학년(군)별 교과(군)와 창의적 체험활동의 수업 시수를 학년별, 학기별로 자율적 편성 가능</li> <li>• 모든 학생의 학습 기회를 보장할 수 있도록 학교 교육과정 편성·운영</li> <li>• 입학 초기 및 상급 학교(학년)으로 진학하기 전 진로연계교육 편성·운영</li> <li>• 1~2학년의 실내·외 놀이 및 신체 활동 기회 확보, 교과 및 창의적 체험활동 연계 안전교육 운영</li> </ul>   |
| <b>특수한 학교</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 초등학교에 준하는 학교는 이 교육과정에 따라 학교 교육과정 편성·운영</li> <li>• 국가가 설립·운영하는 학교는 이 교육과정을 참고하여 학교장이 편성</li> <li>• 자율학교와 통합 운영 학교는 이 교육과정에 따르되 편성·운영 자율권 부여</li> <li>• 이 교육과정과 다른 새로운 방식의 학교 교육과정 편성·운영시 교육부 장관의 승인 하에 가능</li> </ul>   |

교과별 교수·학습 중점

2022 개정 교육과정 적용

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p><b>국어(1~2학년)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 충분한 한글교육시간 확보를 통한 한글책임교육 강화</li> <li>• 다양한 매체 자료 활용</li> <li>• ‘행복한책 읽기’, ‘온 책 읽기’와 연계</li> <li>• 토박이말 교육 활성화</li> </ul> | <p><b>수학(1~2학년)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 실생활 연계 및 체험·놀이 중심 교육</li> <li>• 적합한 교구 및 공학 도구 활용</li> <li>• 기초수학 완전 책임제</li> <li>• 온오프라인 연계 학생 맞춤형 학습</li> </ul> | <p><b>바른 생활</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 체험과 실천 중심 인성교육, 회복적 생활교육과 연계하여 생활 속 실천 강화</li> <li>• 입학 초기 적응 활동 통합, 안전교육 통합, 진로연계교육 강화</li> </ul>                                   |
| <p><b>슬기로운 생활</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 생활 속 탐구 경험을 통해 필요한 지식 공유 및 활용</li> <li>• 입학 초기 적응 활동 통합, 안전교육 통합, 진로연계교육 강화</li> <li>• 생태전환교육 및 마을연계교육</li> </ul>          | <p><b>즐거움 생활</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 놀이 수업을 통한 신체 활동 강화</li> <li>• 놀이를 중심으로 예술 활동 통합</li> <li>• 입학 초기 적응 활동 통합, 안전교육 통합, 진로연계교육 강화</li> </ul>             | <p><b>창의적 체험활동(1~2학년)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자율·자치활동을 통한 생활 속 문제 해결 능력 함양</li> <li>• 동아리 활동을 통한 탐구력, 심미적 감성 및 포용성, 시민성 함양</li> <li>• 진로 활동을 통한 긍정적인 자아 개념 형성</li> </ul> |

2015 개정 교육과정 적용

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b>국어(3~6학년)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘행복한책 읽기’, ‘온 책 읽기’와 연계</li> <li>• 토박이말 교육 활성화</li> <li>• 인문소양교육 강화</li> </ul>      | <p><b>사회</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 시사자료·지역화자료 활용 및 실제 사회 현상에 적용</li> <li>• 통일교육, 다문화교육, 미디어 리터러시 교육 연계</li> </ul>       | <p><b>도덕</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 체험·실천 중심으로 재구성하여 인성 역량 함양</li> <li>• 어울림프로그램, 봉사활동, 학생자치 활동 연계</li> </ul>        |
| <p><b>수학(3~6학년)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생 참여 체험·탐구 중심 수학교육</li> <li>• 기초수학 완전 책임제</li> <li>• 온오프라인 연계 학생 맞춤형 학습</li> </ul> | <p><b>과학</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 탐구 활동으로 학습의 즐거움·유용성 인식</li> <li>• 과학 중심 융합 교육, 생태전환교육, 소프트웨어(SW)교육 연계</li> </ul> | <p><b>실과</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 실천적 경험과 창의적 노작활동으로 문제 해결</li> <li>• 체험·놀이 중심 소프트웨어(SW) 교육으로 컴퓨팅사고력 함양</li> </ul> |
| <p><b>체육</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 흥미, 운동기능, 성별 등 고려</li> <li>• 365+체육온화동, 학교스포츠클럽, 건강체력증진 프로그램 등과 연계</li> </ul>              | <p><b>음악</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악적 기량을 나누고 감상하는 기회 제공</li> <li>• 학교예술교육 지원사업, 악기교육 지원 등 활용</li> </ul>               | <p><b>미술</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생의 삶에 기반한 질문·성찰·협업</li> <li>• 지역 미술문화, 미술가를 통해 고장에 대한 자긍심 고취</li> </ul>         |
| <p><b>영어</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 언어발달 단계와 학생 발달 수준 고려</li> <li>• 실생활 연계·체험 중심의 실용영어 수업 강화</li> </ul>                        | <p><b>창의적 체험활동(3~6학년)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교과 및 창의적 체험활동의 영역·활동과 연계·통합</li> <li>• 학생 중심의 다양한 주제활동 강화</li> </ul>    | <p><b>초등교육과정, 새로운 시작!<br/>경남을 담아 미래를 열다</b></p>  |

## 1장 | 총론

---

### I | 경상남도 교육의 바탕

---

- 1. 경상남도 교육의 방향 ..... 3
- 2. 경상남도 초등학교 교육의 방향 ..... 6

### II | 학교 교육과정 설계와 운영

---

- 1. 설계의 원칙 ..... 15
- 2. 교수·학습 ..... 17
- 3. 평가 ..... 20
- 4. 모든 학생을 위한 교육기회의 제공 ..... 22

### III | 학교 교육과정 편성·운영의 기준

---

- 1. 기본 사항 ..... 25
- 2. 편제와 시간 배당 기준 ..... 27
- 3. 교육과정 편성·운영 기준 ..... 29
- 4. 특수한 학교 ..... 31

## IV | 경상남도 초등학교 교육과정 반영사항

---

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 1. 학교안전교육 .....           | 35 |
| 2. 기초학력 책임교육 .....        | 36 |
| 3. 에듀테크 기반 역량 중심 교육 ..... | 37 |
| 4. 인성교육 .....             | 38 |
| 5. 민주시민교육 .....           | 39 |
| 6. 진로연계교육 .....           | 40 |
| 7. 놀이연계교육 .....           | 41 |
| 8. 생태전환교육 .....           | 42 |
| 9. 마을연계교육 .....           | 43 |
| 10. 공동교육과정 .....          | 44 |

## V | 학교 교육과정 지원

---

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 1. 교육과정의 질 관리 .....     | 47 |
| 2. 학습자 맞춤 교육 강화 .....   | 48 |
| 3. 학교의 교육과정 환경 조성 ..... | 50 |

## 2장 | 각론

---

### I | 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

---

|                   |    |
|-------------------|----|
| 1. 국어 .....       | 57 |
| 2. 수학 .....       | 62 |
| 3. 바른 생활 .....    | 66 |
| 4. 슬기로운 생활 .....  | 71 |
| 5. 즐거운 생활 .....   | 76 |
| 6. 창의적 체험활동 ..... | 82 |

### II | 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

---

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 1. 국어 .....        | 91  |
| 2. 사회 .....        | 96  |
| 3. 도덕 .....        | 101 |
| 4. 수학 .....        | 106 |
| 5. 과학 .....        | 110 |
| 6. 실과 .....        | 115 |
| 7. 체육 .....        | 120 |
| 8. 음악 .....        | 125 |
| 9. 미술 .....        | 129 |
| 10. 영어 .....       | 133 |
| 11. 창의적 체험활동 ..... | 138 |

### 부록 | 경상남도 초등학교 교육과정 근거

---

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 1. 국가 교육과정의 법적 근거 ..... | 147 |
| 2. 지역 교육과정의 법적 근거 ..... | 148 |



# 1장

# 총론

- I. 경상남도 교육의 바탕
- II. 학교 교육과정 설계와 운영
- III. 학교 교육과정 편성·운영의 기준
- IV. 경상남도 초등학교 교육과정 반영사항
- V. 학교 교육과정 지원



# I

## 경상남도 교육의 방향

이 장에서는 경상남도 교육의 방향을 설명하고 이에 근거하여 경상남도 초등학교 교육이 추구하는 목표와 교육과정 구성의 중점을 제시한다.

- ‘경상남도 교육의 방향’에서는 경상남도 교육의 비전과 교육 지표, 경상남도 교육의 중점을 제시한다.
- ‘경상남도 초등학교 교육의 방향’에서는 추구하는 인간상과 핵심역량, 초등학교 교육 목표와 교육과정 구성의 중점을 제시한다.



## I

**경상남도 교육의 바탕**

## 1

**경상남도 교육의 방향**

미래를 살아갈 아이들에게 더 많은 새로운 능력이 요구되고 있다. 미래사회에 슬기롭게 대처하는 능력은 배움에서 출발하며, 그 배움은 자신의 삶을 개척하여 스스로 살아갈 수 있는 자립의 힘을 기르고, 공동체 속에서 협력하며 함께 살아갈 수 있는 공존의 힘을 기르는 역량 강화에 주안점을 두어야 한다.

이를 위해 경남교육은 「배움이 즐거운 학교·함께 가꾸는 경남교육」을 비전으로, 「함께 배우며 미래를 열어가는 민주시민 육성」을 지표로 설정하여 미래 교육을 이끈다.

**가. 경상남도 교육의 비전****배움이 즐거운 학교·함께 가꾸는 경남교육**

「배움이 즐거운 학교·함께 가꾸는 경남교육」은 학교가 학생 개개인의 소질과 적성을 존중하며 더불어 성장할 수 있는 행복한 배움터가 되고, 민주적인 학교문화 조성으로 교사와 학생이 배움을 통해 함께 역량을 키워가는 자람터가 되며, 소통과 공감으로 교육 공동체가 협력하여 학생의 내일을 열어가는 꿈터가 되어야 함을 의미한다.

**나. 경상남도 교육의 지표****함께 배우며 미래를 열어가는 민주시민 육성**

「함께 배우며 미래를 열어가는 민주시민 육성」은 가정, 학교, 지역 공동체 속에서 함께 배우며 미래사회와 개인의 삶을 능동적으로 열어가는 미래역량을 길러 자립과 공존의 가치를 실천하는 민주시민을 육성함을 의미한다.

## 다. 경상남도 교육의 중점

경남교육은 민주성, 공공성, 미래성, 지역성의 철학적 토대 위에 자립과 공존<sup>1)</sup>의 가치를 중심으로 학생들이 새로운 지식과 가치를 창조할 수 있는 미래역량을 길러주고자 한다. 경남교육의 지향점을 구현하기 위한 경남교육의 중점은 다음과 같다.

### [자발적인 참여와 소통, 공감으로 만들어가는 교육]

학교에서의 민주주의는 단순히 형식이나 절차의 의미에 한정되는 것이 아니라 문화적 실천이다. 또한 학교 구성원들의 생활을 공유하고, 관계를 형성하며 협력하여 공동의 문제를 해결하는 공존을 위한 삶의 방식이자 생활의 양식이다. 이를 통해 학교 구성원들은 안전하고 건강한 교육환경에서 서로의 다름을 존중하고, 자율적이고 주체적으로 협력하며 함께 성장해 나간다. 경남교육은 의사 결정 과정에 다양한 교육 주체들의 참여를 확대하고 자유롭고 활발하며 의미 있는 소통 과정을 통해 협력적이고 민주적인 학교문화를 조성한다. 이러한 상호 이해와 소통으로 공동의 목표를 합의하고 실천하는 민주적 교육공동체는 학교자치 실현을 돕고 학생을 민주시민으로 성장시키는 토대가 된다.

### [모든 학생의 성장과 가능성을 실현하는 교육]

「대한민국헌법」 제31조 제1항은 “모든 국민은 능력에 따라 균등하게 교육을 받을 권리를 가진다”라고 규정하여 국민의 기본 권리로서 ‘교육받을 권리’를 보장하고 있다. 모든 학생이 자신의 잠재력을 최대한 발휘하고, 단 한 명의 학생도 성별, 종교, 사회·경제적 상황 등에 의해 배움의 기회에서 소외되지 않도록 하는 것은 공교육의 중요한 책임이다. 이에 경남교육은 모든 학생이 언어·수리·디지털 기초소양을 바탕으로 역량을 갖추어 자신의 가능성을 실현할 수 있도록 교육격차를 해소하고 성장을 돕는다.

1) 경남 미래교육의 가치인 자립과 공존은 ‘어떤 상황에서도 스스로 살아갈 수 있는 자립의 힘’과 ‘다른 존재와 협력하여 보다 나은 공동체를 구성하는 공존의 힘’을 의미함 (2023~2026 경남교육 발전계획)

### [학생의 개별성과 주도성을 삶의 힘으로 만드는 교육]

미래사회는 개인의 고유한 특성이 살아가는 힘이 되고, 사회의 자원이 되는 시대이다. 경남교육은 급격한 사회 변화에 대응하여 교육과정 분권화와 자율화로 학생의 개별성과 주도성을 함양할 수 있는 미래역량 중심의 교육과정을 설계하고 실천한다. 특히 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡을 기반으로 미래교육 체제를 구축하여 학생의 개별성 발현을 위한 맞춤형 교육을 제공하고 시·공간의 한계를 넘는 혁신적이고 창의적인 교육을 실현한다. 학생이 생애에 걸쳐 배움을 즐기는 주도적인 학습자로 성장하여 자신의 진로를 설계하고 개인의 고유한 특성을 삶의 힘으로 만들어 가도록 지원한다.

### [경상남도의 특수성을 담은 지속가능한 미래를 위한 교육]

마을과 지역사회는 학생들의 친밀한 삶과 생활, 성장의 공간이며, 교육공동체가 살아가는 학교이자 생동감 넘치는 교육의 장이다. 이에 경남교육은 학교와 마을, 지역사회와 교육 협력체제를 구축하여 배움의 공간을 확장하고, 마을과 지역사회의 인적·물적 자원을 활용하여 모든 곳이 학교, 모든 이가 선생님이 되는 배움과 관계의 교육공동체를 활성화한다. 이를 통해 학습자의 특성과 학교 여건에 적합한 학습이 이루어질 수 있도록 하며 더 나아가 교육공동체가 함께 기후변화와 환경재난 등에 대응하고 사람과 사람, 사람과 자연과의 공존의 가치를 추구하는 생태전환교육을 강화하여 지속가능한 미래를 위한 교육을 실천한다.

## 2 경상남도 초등학교 교육의 방향

### 가. 추구하는 인간상과 핵심역량<sup>2)</sup>

우리나라의 교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활 능력과 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추어 인간다운 삶을 영위하고, 민주 국가의 발전과 인류 공영의 이상을 실현할 수 있도록 함을 목적으로 한다.

이러한 교육 이념과 교육 목적을 바탕으로, 경상남도 초등학교 교육과정이 추구하는 인간상은 다음과 같다.

- 1) 전인적 성장을 바탕으로 자기이해를 통해 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 스스로 개척하는 자기주도적인 사람
- 2) 폭넓은 기초 능력을 바탕으로 진취적 발상과 도전을 통해 새로운 가치를 창출하는 창의적인 사람
- 3) 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 인류 문화를 향유하고 발전시키는 교양 있는 사람
- 4) 공동체 의식과 생태 감수성을 바탕으로 다양성을 이해하고 서로 존중하며 세계와 소통하는 민주시민으로서 배려와 나눔, 협력을 실천하는 더불어 사는 사람

2) 경상남도 초등학교 교육과정 개발을 위해 교육공동체 구성원이 참여한 대규모 설문조사(2023.5.22.~6.23.)와 4권역 및 도 전체 포럼(2023.5.31.~8.28.)에서 수렴된 결과를 바탕으로 국가 수준의 인간상과 핵심역량을 재구조화함

## I. 경상남도 교육의 바탕

이 교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 교과 교육과 창의적 체험활동을 포함한 학교 교육 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 핵심역량은 다음과 같다.

- 1) 자기이해를 바탕으로 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 자기관리 역량
- 2) 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 지식정보처리 역량
- 3) 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 창의적 사고 역량
- 4) 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 성찰하고 향유하는 심미적 감성 역량
- 5) 다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 협력적 소통 역량
- 6) 지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 공동체 역량
- 7) 기후·생태환경 변화에 관심을 가지고, 환경 문제해결에 적극적으로 참여하여 자연과 공존하는 삶을 실천하는 생태시민 역량

## 나. 교육 목표

경상남도 초등학교 교육 목표는 국가 수준에서 제시하는 초등학교 교육 목표를 바탕으로 경상남도 교육공동체의 의견을 수렴하여 다음과 같이 설정한다.

초등학교 교육은 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 바른 인성을 함양하는 데 중점을 둔다.

- 1) 자신의 소중함을 알고 건강한 생활 습관을 기르며, 깊이 있는 학습과 풍부한 학습 경험을 통해 자신의 꿈을 키운다.
- 2) 학습과 생활에서 문제를 발견하고 해결하는 기초 능력을 기르고, 즐거운 배움으로 상상력과 창의적 사고력을 기른다.
- 3) 다양한 문화 활동을 즐기며 자연과 생활 속에서 아름다움과 행복을 느낄 수 있는 심성을 기른다.
- 4) 일상생활과 학습에 필요한 규칙과 질서를 지키고 서로 돕고 배려하는 태도를 기른다.

I. 경상남도 교육의 바탕

# 경상남도 초등학교 교육의 방향

## 추구하는 인간상

자기주도적인 사람

창의적인 사람

교양 있는 사람

더불어 사는 사람

## 핵심역량

자기관리  
역량

지식정보처리  
역량

창의적 사고  
역량

심미적 감성  
역량

협력적 소통  
역량

공동체  
역량

생태시민  
역량

## 교육 목표

초등학교 교육은 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 바른 인성을 함양하는 데 중점을 둔다.

자신의 소중함을 알고 건강한 생활 습관을 기르며,  
깊이 있는 학습과 풍부한 학습 경험을 통해 자신의 꿈을 키운다.

다양한 문화 활동을 즐기며 자연과 생활 속에서  
아름다움과 행복을 느낄 수 있는 심성을 기른다.

학습과 생활에서 문제를 발견하고 해결하는 기초 능력을 기르고,  
즐거움 배움으로 상상력과 창의적 사고력을 기른다.

일상생활과 학습에 필요한 규칙과 질서를 지키고  
서로 돕고 배려하는 태도를 기른다.

자립

공존

## 다. 교육과정 구성의 중점

경상남도 초등학교 교육 목표를 실현하기 위한 경상남도 초등학교 교육과정 구성의 중점은 다음과 같다.

### [교육공동체가 함께 만들어가는 교육과정]

교육공동체가 함께 만들어가는 교육과정은 민주적인 학교문화를 바탕으로 교육과정 설계와 운영의 전 과정에 교육공동체가 주도적으로 참여하여 교육자치를 실현하는 교육과정이다. 이를 위해 안전하고 건강한 교육환경 속에서 교육공동체는 기초조사, 교육공동체 토론회, 학교 교육과정 위원회, 수업혁신 전문적학습공동체 등을 통해 지속적으로 상호 협력하고, 교육과정 운영에 대한 성찰과 적극적인 환류로 함께 만들어가는 교육과정을 실현한다. 또한, 학교와 교사는 자율성과 전문성을 기반으로 교육과정 문해력을 발휘하여 학생의 삶과 지역 특수성을 반영한 교육과정을 설계·운영한다.

### [기초학력을 기반으로 역량을 기르는 교육과정]

기초학력을 기반으로 역량을 기르는 교육과정은 학습의 기초인 언어, 수리, 디지털 기초소양과 학습적, 비학습적 요소를 포괄하는 기초학력의 바탕 위에 삶을 통한 배움으로 새로운 지식과 가치를 창출하며 문제 해결력을 기르는 교육과정이다. 단편적 지식 암기를 통한 학습을 지양하고, 핵심 아이디어와 개념 중심의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 요소가 통합된 깊이 있는 학습을 추구한다. 이를 위해 모든 학생이 배움에서 소외되지 않도록 기초학력을 보장하고 학습 격차를 최소화하며, 학생이 가지고 있는 역량을 최대한 발휘할 수 있도록 교육과정을 설계·운영한다.

### [학생이 배움의 주체가 되는 교육과정]

학생이 배움의 주체가 되는 교육과정은 서로 존중하고 배려하는 학습 분위기 속에서 학생이 자신의 개별성과 다양성을 토대로 배움의 목표를 설정하고 이를 주체적이고 능동적으로 실천하는 교육과정이다. 이를 위해 교사 교육과정을 활성화하여 학생이 학습을 스스로 계획하고 실천할 수 있는 기회를 제공한다. 더불어 개개인의 흥미, 적성, 진로, 성취도 등 학생의 특성을 반영한 개별 맞춤형 교육과정을 설계·운영한다. 또한 인공지능과 빅데이터를 활용하여 수업과 평가 방법을 혁신하고 삶의 맥락과 연계한 학습, 학습 과정에 대한 성찰의 경험을 제공함으로써 학습자 주도 교육을 강화한다.

### [교육생태계와 함께 성장하는 교육과정]

교육생태계<sup>3)</sup>와 함께 성장하는 교육과정은 학교와 마을이 협력하여 학생의 삶에 의미 있는 학습 경험을 제공함으로써 지속가능한 미래를 준비하는 교육과정이다. 이를 위해 학생의 삶과 관련된 다양한 지역문제에 관심을 가지고 해결할 수 있도록 교육과정을 설계·운영한다. 또한 지역 교육환경의 특수성을 반영하고, 미래사회 변화에 공동체가 함께 대응하기 위해 생태전환교육, 마을연계교육, 공동교육과정 등 주제 통합적 관점에서 교육과정을 재구성하여 지속가능한 미래를 위한 교육 활동을 활성화한다.

3) 교육생태계란 생태학적 관점에서 다양한 교수·학습 활동이 일어나고 있는 환경과 그 안에 속하여 상호작용하는 개체와 구조 등을 총칭하는 개념임



# II

## 학교 교육과정 설계와 운영

이 장에서는 학교 교육과정을 설계하고 운영할 때 지향해야 할 방향과 고려해야 할 일반적인 원칙을 제시한다.

- '설계의 원칙'에서는 학교 교육과정과 교사 교육과정을 설계하고 운영할 때 반영해야 할 주요 원칙들과 유의사항 및 절차 등을 안내한다.
- '교수·학습'에서는 학습의 일반적 원리에 근거하여 수업을 설계하고 운영할 때 고려해야 할 주요 원칙들을 제시한다.
- '평가'에서는 학교 교육과정 설계·운영의 맥락에서 평가가 학습자의 성장을 지원 하는 데 고려해야 할 원칙과 유의사항을 제시한다.
- '모든 학생을 위한 교육기회의 제공'에서는 다양한 특성을 가진 학습자들이 차별을 받지 않고 적합한 교육기회를 갖게 하는 데 필요한 지원 과제를 안내한다.



## II

## 학교 교육과정 설계와 운영

## 1

## 설계의 원칙

가. 학교는 국가 교육과정과 이 교육과정을 바탕으로 학교 교육과정을 자율적으로 설계·운영 하며, 학생의 특성과 학교 여건에 적합한 학습 경험을 제공한다.

- 1) 학습자의 발달 수준에 적합한 폭넓고 균형 있는 교육과정을 통해 다양한 영역의 세계를 탐색해보는 기회를 제공하고, 학습자의 전인적인 성장·발달이 가능하도록 학교 교육과정을 설계하여 운영한다.
- 2) 학생 실태와 요구, 교원 조직과 교육 시설·설비 등 학교 실태, 학부모 의견 및 지역 사회 실정 등 학교의 교육 여건과 환경을 종합적으로 고려하여 학습자에게 적합한 학습 경험을 제공한다.
- 3) 학교는 학생의 필요와 요구에 따라 학교의 특성을 고려하여 다양한 교육 활동을 설계하여 운영할 수 있다.
- 4) 학교 교육 기간을 포함한 평생 학습에 필요한 기초소양과 자기주도 학습 능력을 갖출 수 있도록 지원하며 학습 격차를 줄이도록 노력한다.
- 5) 학생들의 자발적인 참여를 원칙으로 하여 학교는 학생과 학부모의 요구에 따라 방과 후 활동 또는 방학 중 활동을 운영·지원할 수 있다.
- 6) 학교는 학교 교육과정의 효율적인 설계와 운영을 위하여 지역사회의 인적, 물적 자원을 계획적으로 활용한다.
- 7) 학교는 가정 및 지역과 연계하여 학생이 건전한 생활 태도와 행동 양식을 가지고 학습할 수 있도록 지도한다.

## II. 학교 교육과정 설계와 운영

나. 학교 교육과정은 모든 교원이 전문성을 발휘하여 참여하는 민주적인 절차와 과정을 거쳐 설계·운영하며, 지속적인 개선을 위해 노력한다.

- 1) 교육과정의 합리적 설계와 효율적 운영을 위해 교원, 교육 전문가, 학부모 등이 참여하는 학교 교육과정 위원회를 구성·운영하며, 이 위원회는 학교장의 교육과정 운영 및 의사 결정에 관한 자문 역할을 담당한다. 단, 통합교육이 이루어지는 학교의 경우에는 특수교사가 참여할 것을 권장한다.
- 2) 학교는 학습 공동체 문화를 조성하고 동학년 모임, 교과별 모임, 현장 연구, 자체 연수 등을 통해서 교사들의 교육과정 전문성과 자율성을 지원한다.
- 3) 학교는 학교 교육과정 설계·운영의 적절성과 효과성 등을 자체 평가하여 문제점과 개선점을 추출하고, 다음 학년도의 교육과정 설계·운영에 그 결과를 반영한다.

다. 교사는 학교 교육과정을 바탕으로 교사 교육과정을 자율적으로 설계·운영하며, 학생의 발달 단계를 고려하여 능력과 수준에 적합한 학습 경험을 제공한다.

- 1) 학습자의 삶과 성장을 지원하는 개별 맞춤형 교육과정 운영을 위하여 교사의 교육과정 자율성을 확대한다.
- 2) 교사 교육과정은 목표, 내용, 방법, 평가를 구성 요소로 하며, 학년 혹은 학급 단위로 설계하여 운영한다.
- 3) 핵심역량을 함양하기 위해 교과 성취기준에 도달할 수 있는 내용으로 구성하여 학생들이 깊이 있는 학습과 학습의 즐거움을 경험할 수 있도록 한다.

## 2 교수·학습

가. 학교는 학생들이 깊이 있는 학습을 통해 핵심역량을 함양할 수 있도록 교수·학습을 설계하여 운영한다.

- 1) 단편적 지식의 암기를 지양하고 각 교과목의 핵심 아이디어를 중심으로 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 내용 요소를 유기적으로 연계하며 학생의 발달 단계에 따라 학습 경험의 폭과 깊이를 확장할 수 있도록 수업을 설계한다.
- 2) 교과 내 영역 간, 교과 간 내용 연계성을 고려하여 수업을 설계하고 지도함으로써 학생들이 융합적으로 사고하고 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 함양할 수 있도록 한다.
- 3) 학습 내용을 실생활 맥락 속에서 이해하고 적용하는 기회를 제공함으로써 학교에서의 학습이 학생의 삶에 의미 있는 학습 경험이 되도록 한다.
- 4) 학생이 여러 교과의 고유한 탐구 방법을 익히고 자신의 학습 과정과 학습 전략을 점검하며 개선하는 기회를 제공하여 스스로 탐구하고 학습할 수 있는 자기주도 학습 능력을 함양할 수 있도록 한다.
- 5) 교과의 깊이 있는 학습에 기반이 되는 언어·수리·디지털 기초소양을 모든 교과를 통해 함양할 수 있도록 수업을 설계한다.

나. 학교는 학생들이 수업에 능동적으로 참여하고 학습의 즐거움을 경험할 수 있도록 교수·학습을 설계하여 운영한다.

- 1) 학습 주제에서 다루는 탐구 질문에 관심과 호기심을 가지고 스스로 문제를 해결하는 학생 참여형 수업을 활성화하며, 토의·토론 학습을 통해 자신의 생각을 표현하는 기회를 가질 수 있도록 한다.
- 2) 실험, 실습, 관찰, 조사, 견학 등의 체험 및 탐구 활동 경험이 충분히 이루어질 수 있도록 한다.
- 3) 개별 학습 활동과 함께 소집단 협동 학습 활동을 통하여 협력적으로 문제를 해결하는 경험을 충분히 갖도록 한다.

## II. 학교 교육과정 설계와 운영

4) 학교의 여건과 교과와 특성을 고려한 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 중심 수업, 과제 중심 수업 등 다양한 원격수업 유형을 활용하여 온라인상에서 스스로 문제를 해결하는 학생 참여형 수업을 활성화할 수 있다.

다. 교과와 특성과 학생의 능력, 적성, 진로를 고려하여 학습 활동과 방법을 다양화하고, 학교의 여건과 학생의 특성에 따라 다양한 학습 집단을 구성하여 학생 맞춤형 수업을 활성화한다.

- 1) 학생의 선행 경험, 선행 지식, 오개념 등 학습의 출발점을 파악하고 학생의 특성을 고려하여 학습 소재, 자료, 활동을 다양화한다.
- 2) 정보통신기술 매체를 활용하여 교수·학습 방법을 다양화하고, 학교 무선망 및 학생용 스마트단말기를 이용한 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡 활동 등으로 학습자의 학습 속도와 특성에 맞는 학생 맞춤형 학습을 활성화한다.
- 3) 다문화 가정 배경, 가족 구성, 장애 유무 등 학습자의 개인적·사회문화적 배경의 다양성을 이해하고 존중하며, 이를 수업에 반영할 때 편견과 고정 관념, 차별을 야기하지 않도록 유의한다.
- 4) 학교는 학생 개개인의 학습 상황을 확인하여 학생의 학습 결손을 예방하도록 노력 하며, 학습 결손이 발생한 경우 보충 학습 기회를 제공한다.

라. 교사와 학생 간, 학생과 학생 간 상호 신뢰와 협력이 가능한 유연하고 안전한 교수·학습 환경을 지원하고, 디지털 기반 학습이 가능하도록 교육 공간과 환경을 조성한다.

- 1) 각 교과 및 창의적 체험활동 특성에 맞는 다양한 학습이 이루어질 수 있도록 실험·실습실, 컴퓨터실, 학교도서관(실), 체육관, 상담실, 음악실, 미술실, 사육·재배 시설, 운동장 등 다양한 학습 공간을 활용한다.
- 2) 학교는 교과용 도서 이외에 교육청(교육지원청)이나 학교에서 개발한 다양한 교수·학습 자료 및 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡과 함께하는 수업혁신연구소, 경남진로 교육센터, 에듀넷·티-클리어 등을 적절히 활용한다.

## II. 학교 교육과정 설계와 운영

- 3) 다양한 지능정보기술 및 도구 등을 활용한 학습을 지원하기 위해 디지털 학습 환경을 구축한다.
- 4) 학교는 실험 실습 및 실기 지도 과정에서 학생의 안전사고를 예방하기 위해 시설·기구, 기계, 약품, 용구 사용의 안전에 유의한다.
- 5) 특수교육 대상 학생 등 교육적 요구가 다양한 학생들을 위해 필요할 경우 의사소통 지원, 행동 지원, 보조공학 지원 등을 제공한다.
- 6) 지역의 인적·물적 자원 및 유관기관 등을 활용하여 학습 공간을 지역사회까지 확장할 수 있으며, 다양한 전문가의 협력을 통한 교육 기부 실천을 위해 경남교육기부 E-나누미, 창의인성교육넷 크레존 등을 활용할 수 있다.

## 3 평가

가. 평가는 학생 개개인의 교육 목표 도달 정도를 확인하고, 학습의 부족한 부분을 보충하며, 교수·학습의 질을 개선하는 데 주안점을 둔다.

- 1) 평가는 과정중심평가를 실시하여 각 교과(군)의 기초·기본 학습 및 자기주도적 학습 능력을 배양하고 학생의 배움과 성장을 지원한다.
- 2) 학교와 교사는 평가 결과에 대한 적절한 정보를 제공하고 추수 지도를 실시하여 학생 자신이 학습을 지속적으로 성찰하고 개선할 수 있도록 한다.
- 3) 학교는 학습지원대상학생을 조기에 발견하고 효과적으로 지원하기 위해 다양한 방법으로 기초학력진단검사를 실시할 수 있으며, 이때 미리 학생과 학생의 보호자에게 검사과목, 방법 및 일정 등을 알려야 한다.<sup>4)</sup>
- 4) 학교와 교사는 평가 결과를 학생 성장 중심의 피드백과 지속적인 수업의 질 개선을 위한 자료로 활용한다.
- 5) 학생의 평가 결과는 학생 및 학부모에게 제공하며, 세부적인 방법 및 횟수 등은 학교에서 정할 수 있다.

나. 학교와 교사는 성취기준에 근거하여 교수·학습과 평가 활동이 일관성 있게 이루어 지도록 한다.

- 1) 학생의 삶과 연계하여 재구성한 교사 교육과정, 학생의 참여와 성장을 중시하는 배움중심수업 및 과정중심평가 활동이 일관성 있게 이루어지도록 한다.
- 2) 평가는 학습의 결과만이 아니라 결과에 이르기까지의 학습 과정을 확인하기 위한 과정중심평가를 실시하고, 이를 환류하여 학습자의 성공적인 학습과 사고 능력 함양을 위해 지원한다.
- 3) 학교는 학생의 인지적·정의적 측면에 대한 평가가 균형 있게 이루어질 수 있도록 하며, 학생이 자신의 학습 과정과 결과를 스스로 평가할 수 있는 기회를 제공한다.

4) 「기초학력 보장법 시행령」 제6조(기초학력진단검사의 실시 방법 등) 제1항, 제2항

## II. 학교 교육과정 설계와 운영

- 4) 학교는 교과목별 성취기준과 평가기준에 따라 성취수준을 설정하여 교수·학습 및 평가 계획에 반영하고, 학생에게 배울 기회를 주지 않은 내용과 기능은 평가하지 않는다.
- 5) 평가는 학생 및 학부모에게 가정 통신, 학부모회의, 학교 누리집, 정보 공시 등을 통하여 평가의 시기·영역·기준·방법 등을 학교에서 자율적으로 결정하여 사전에 예고한 후 실시한다.
- 6) 학교는 교육부의 학교생활기록 작성 및 관리 지침과 경상남도 초등학교 학업 성적 관리 시행지침을 준거로 학교별 학업성적관리위원회를 설치하고 세부적인 학업 성적관리규정을 학교 실정에 맞게 제·개정하여 활용한다.

다. 학교는 교과목의 성격과 학습자 특성을 고려하여 적합한 평가 방법을 활용한다.

- 1) 평가는 선택형, 결과 중심의 평가 및 서열화·점수화에서 벗어나 사고력과 문제 해결력을 기를 수 있는 수행평가를 내실화하고, 서술형과 논술형 평가의 비중을 확대한다.
- 2) 평가는 구술·발표, 토의·토론, 프로젝트, 실험·실습, 포트폴리오, 관찰법, 면담, 서·논술형 평가 등 다양한 평가 방법을 활용할 수 있다.
- 3) 정의적, 기능적 측면이나 실험·실습이 중시되는 평가에서는 교과목의 성격을 고려하여 타당하고 합리적인 기준과 척도를 마련하여 평가를 실시한다.
- 4) 학교의 여건과 교육활동의 특성을 고려하여 다양한 지능정보기술<sup>5)</sup>을 활용함으로써 학생 맞춤형 평가를 활성화한다.
- 5) 학교는 원격수업의 경우, 공정성 및 투명성을 확보하여 평가한다. 직접 관찰·확인하여 평가할 수 없는 경우에는 등교수업에서 평가한 후 학교생활기록부에 기재할 수 있다.
- 6) 개별 학생의 발달 수준 및 특성을 고려하여 평가 계획을 조정할 수 있으며, 특수학급 및 일반학급에 재학하고 있는 특수교육 대상 학생을 위해 필요한 경우 평가 방법을 조정할 수 있다.
- 7) 창의적 체험활동은 내용과 특성, 지역사회 여건과 학교의 실태, 학습자의 특성 등을 종합적으로 고려하여 평가의 주안점을 학교에서 결정하여 평가한다.

5) 「지능정보화 기본법」 제2조(정의) 제4항, 지능정보기술이란 전자적 방법으로 학습·추론·판단 등을 구현하는 기술, 데이터를 전자적 방법으로 수집·분석·가공하는 기술 등을 의미함

## 4 모든 학생을 위한 교육기회의 제공

- 가. 교육 활동 전반을 통하여 남녀의 역할, 학력과 직업, 장애, 종교, 이전 거주지, 인종, 민족, 언어 등에 관한 고정 관념이나 편견을 가지지 않도록 지도한다.
- 나. 학습자의 개인적 특성이나 사회·문화적 배경에 의해 교육의 기회와 학습 경험에서 부당한 차별을 받거나 소외되지 않도록 한다.
- 다. 학습지원대상학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생, 귀국 학생, 다문화 가정 학생 등이 학교에서 충실한 학습 경험을 누릴 수 있도록 필요한 지원을 한다. 특히 학교는 원격교육을 운영할 때 신체적·정신적 장애, 생활 수준 또는 국적 등을 이유로 차별받지 않도록 지원한다.6)
- 라. 특수교육 대상 학생을 위해 특수학급을 설치·운영하는 경우, 학생의 장애 특성 및 정도를 고려하여, 이 교육과정을 조정하여 운영하거나 특수교육 교과용 도서 및 통합 교육용 교수·학습 자료를 활용할 수 있다.
- 마. 다문화 가정 학생을 위한 특별 학급을 설치·운영하는 경우, 다문화 가정 학생의 한국어 능력을 고려하여 이 교육과정을 조정하여 운영하거나, 한국어 교육과정 및 교수·학습 자료를 활용할 수 있다. 한국어 교육과정은 학교의 특성, 학생·교사·학부모의 요구와 필요에 따라 주당 10시간 내외에서 운영할 수 있다.
- 바. 학교는 학업에 어려움을 겪는 학생에게 학업 중단에 대하여 충분히 생각할 기회를 주어야 하며, 이 경우 학교장은 그 기간을 출석으로 인정할 수 있다. 단, 학업에 어려움을 겪는 학생에 대한 판단기준 및 충분히 생각할 기간과 그 기간 동안의 출석 일수 인정 범위 등에 필요한 사항은 교육감이 정한다.7).

6) 「디지털 기반 원격교육 활성화 기본법」 제3조(기본원칙) 제3항 제1호

7) 「초·중등교육법」 제28조 제7항, 제8항

# III

## 학교 교육과정 편성·운영의 기준

이 장에서는 학교 교육과정을 편성하고 운영할 때 고려해야 할 주요 기준들을 제시한다.

- '기본 사항'에서는 학교 교육과정 편성·운영의 일반적인 기준을 제시한다.
- '편제와 시간 배당 기준'에서는 교육과정 편제, 2022 개정 교육과정 및 2015 개정 교육과정 시간 배당 기준, 수업 일수와 수업 시수를 제시한다.
- '교육과정 편성·운영 기준'에서는 학년(군)별 교과(군)와 창의적 체험활동의 수업 시수 편성, 모든 학생의 학습 기회를 보장하는 학교 교육과정, 학교급 간 연계 및 진로 교육을 강화하는 진로연계교육, 학생 발달 특성을 고려한 학교 교육과정 편성·운영 기준을 제시한다.
- '특수한 학교'에서는 초등학교에 준하는 학교, 기타 특수한 학교와 초·중등교육법 별도 규정에 의하여 설립된 학교, 초·중등교육법 시행령에 따라 교육과정 운영의 특례를 받는 학교 등에 대한 교육과정 편성·운영 기준을 제시한다.



## Ⅲ

## 학교 교육과정 편성·운영의 기준

## 1 기본 사항

- 가. 초등학교 1학년부터 중학교 3학년까지의 공통 교육과정으로 설계·운영한다.
- 나. 학교는 학교 교육과정 편성·운영 계획을 바탕으로 학년(군)별 교육과정 및 교과(군)별 교육과정을 편성할 수 있다.
- 다. 학년 간 상호 연계와 협력을 통해 학교 교육과정을 유연하게 편성·운영할 수 있도록 학년군을 설정한다.
- 라. 공통 교육과정의 교과는 교육 목적상의 근접성, 학문 탐구 대상 또는 방법상의 인접성, 생활양식에서의 연관성 등을 고려하여 교과(군)로 재분류한다.
- 마. 교과와 창의적 체험활동의 내용 배열은 반드시 따라야 할 학습 순서를 의미하는 것은 아니며, 학생의 관심과 요구, 학교의 실정과 교사의 필요, 계절 및 지역의 특성 등에 따라 각 교과목의 학년(군)별 목표 달성을 위해 지도 내용의 순서와 비중, 교과 내 또는 교과 간 연계 지도 방법 등을 조정하여 운영할 수 있다.
- 바. 학업 부담을 적정화하고 의미 있는 학습 활동이 이루어질 수 있도록 학기당 이수 교과목 수를 조정하여 집중이수를 실시할 수 있다.
- 사. 학교는 학교급 간 전환기의 학생들이 상급 학교의 생활 및 학습을 준비하는 데 필요한 교육을 지원하기 위해 진로연계교육을 운영할 수 있다.
- 아. 범교과 학습 주제는 교과와 창의적 체험활동 등 교육 활동 전반에 걸쳐 통합적으로 다루도록 하고, 지역사회 및 가정과 연계하여 지도한다.

## Ⅲ. 학교 교육과정 편성·운영의 기준

안전·건강 교육, 인성 교육, 진로 교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일 교육, 독도 교육, 경제·금융 교육, 환경·지속가능발전 교육

- 자. 학교는 가정과 학교, 사회에서의 위험 상황을 알고 대처할 수 있도록 체험 중심의 안전교육을 관련 교과와 창의적 체험활동과 연계하여 운영한다.
- 차. 학교는 필요에 따라 계기 교육을 실시할 수 있으며, 이 경우 계기 교육 지침에 따른다.
- 카. 학교는 필요에 따라 원격수업을 실시할 수 있으며, 이 경우 원격수업 운영 기준은 관련 법령과 지침에 따른다.
- 타. 교육청과 학교는 필요에 따라 이 교육과정에 제시되어 있는 과목 외에 새로운 과목<sup>8)</sup>을 개설할 수 있다. 이 경우 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
- 파. 특수교육 대상 학생에 대해서는 이 교육과정 해당 학년(군)의 편제와 시간을 따르되, 학생의 교육적 요구를 고려하여 특수교육 교육과정의 교과(군) 내용과 연계하거나 대체하여 수업을 설계·운영할 수 있다.

8) 학교는 2025학년도 3~4학년 대상, 2026학년도 3~6학년 대상으로 지역과 연계하거나 다양하고 특색 있는 교육과정 운영을 위해 학교자율시간을 편성·운영할 수 있으며 이 시간을 활용하여 새로운 과목이나 활동을 개설할 수 있음 (2024. 경남 초등학교 교육과정 설계·운영 도움자료 참고)

## Ⅲ. 학교 교육과정 편성·운영의 기준

## 2 편제와 시간 배당 기준

## 가. 편제

- 1) 초등학교 교육과정은 교과(군)와 창의적 체험활동으로 편성한다.
- 2) 교과(군)는 국어, 사회/도덕, 수학, 과학/실과, 체육, 예술(음악/미술), 영어로 한다.  
다만, 1~2학년의 교과는 국어, 수학, 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활로 한다.
- 3) 창의적 체험활동은 자율활동, 동아리 활동, 봉사활동, 진로 활동으로 한다. 다만, 1~2학년은 자율·자치활동, 동아리 활동, 진로 활동으로 한다.

## 나. 시간 배당 기준

[ 시간 배당 기준표 ]

| 구 분              |           | 2015 개정 교육과정     | 2022 개정 교육과정 | 2015 개정 교육과정 |       |
|------------------|-----------|------------------|--------------|--------------|-------|
|                  |           | 1~2학년            | 1~2학년        | 3~4학년        | 5~6학년 |
| 교<br>과<br>(군)    | 국어        | 국어 448           | 국어 482       | 408          | 408   |
|                  | 사회/도덕     |                  |              | 272          | 272   |
|                  | 수학        | 수학 256           | 수학 256       | 272          | 272   |
|                  | 과학/실과     | 바른 생활 128        | 바른 생활 144    | 204          | 340   |
|                  | 체육        | 슬기로운 생활 192      | 슬기로운 생활 224  | 204          | 204   |
|                  | 예술(음악/미술) |                  |              | 272          | 272   |
|                  | 영어        | 즐거운 생활 384       | 즐거운 생활 400   | 136          | 204   |
|                  | 소계        | 1,408            | 1,506        | 1,768        | 1,972 |
| 창의적 체험활동         |           | 336<br>안전한 생활 64 | 238          | 204          | 204   |
| 학년(군)별 총 수업 시간 수 |           | 1,744            | 1,744        | 1,972        | 2,176 |

- ① 1시간의 수업은 40분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격, 학교 실정 등을 고려하여 탄력적으로 편성·운영할 수 있다.
- ② 학년(군)의 교과(군)별 및 창의적 체험활동 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 2년간의 기준 수업시수를 나타낸 것이다.
- ③ 학년(군)별 총 수업 시간 수는 최소 수업 시수를 나타낸 것이다.
- ④ 실과의 수업 시간은 5~6학년 과학/실과의 수업 시수에만 포함된다.
- ⑤ (2022 개정 교육과정) 정보교육은 실과의 정보영역 시수와 학교자율시간 등을 활용하여 34시간 이상 편성·운영한다.

## Ⅲ. 학교 교육과정 편성·운영의 기준

## 다. 수업 일수와 수업 시수

- 1) 학교의 학기는 매 학년도를 두 학기로 나누되, 제1학기는 3월 1일부터 학교의 수업 일수·휴업일 및 교육과정 운영을 고려하여 학교장이 정한 날까지, 제2학기는 제1학기 종료일 다음 날부터 다음 해 2월 말일까지로 한다. 단, 자율학교의 장은 교육부장관이 정하는 바에 따라 자율학교 등 지정·운영 위원회의 심의를 거쳐 학기를 달리 정할 수 있다.
- 2) 학교의 수업 일수는 매 학년 190일 이상으로 한다. 다만, 학교장은 천재지변, 연구 학교의 운영, 자율학교의 운영 등 교육과정의 운영상 필요한 경우에는 기준(매 학년 190일 이상)의 10분의 1범위에서 수업 일수를 줄일 수 있으며, 이 경우 다음 학년도 개시 30일 전까지 해당 교육지원청에 보고하여야 한다.
- 3) 학교장은 수업 일수를 정하려면 학교운영위원회의 심의를 거쳐야 한다.
- 4) 학교의 휴업일은 학교장이 매 학년도가 시작되기 전에 학교운영위원회 심의를 거쳐 정하되, 토요일, 관공서의 공휴일 및 여름·겨울 휴가가 포함되어야 한다.  
단, 비상재해나 그 밖의 급박한 사정이 발생한 때에는 임시휴업을 할 수 있고, 이 경우 학교장은 지체 없이 해당 교육지원청에 이를 보고하여야 한다.
- 5) 학교장은 학생, 학부모, 교원의 의견을 듣고 학교운영위원회의 심의를 거쳐 토요일 또는 관공서의 공휴일에 학교 행사를 개최할 수 있다. 이 경우 학교 행사가 개최 되는 날을 수업 일수에 포함할 수 있으며, 그 수업 일수만큼 휴업일을 별도로 정해야 한다.
- 6) 수업 일수와 수업 시수는 학년(군), 교과(군) 및 창의적 체험활동 등 학교의 모든 교육활동에 걸쳐 정확하게 산출해야 한다.

### 3 교육과정 편성·운영 기준

가. 학교는 학년(군)별 교과(군)와 창의적 체험활동의 수업 시수를 학년별, 학기별로 자율적으로 편성할 수 있다.

- 1) 학교는 학생이 학년(군)별로 이수해야 할 교과를 학년별, 학기별로 편성하여 학생과 학부모에게 안내한다.
- 2) 학교는 모든 교육 활동을 통해 학생이 기본 생활 습관, 기초 학습 능력, 바른 인성을 함양할 수 있도록 교육과정을 편성·운영한다.
- 3) 학교는 학교의 특성, 학생·교사·학부모의 요구 및 필요에 따라 자율적으로 교과(군)별 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성·운영할 수 있다. 단, 체육, 예술(음악/미술) 교과는 기준 수업 시수를 감축하여 편성·운영할 수 없다. 필요한 경우에는 수업 시수의 감축 없이 증배할 수 있다.  
다만, 1~2학년은 교과별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성·운영할 수 있다. 단, 즐거운 생활 교과는 기준 수업 시수를 가급적 감축하여 편성·운영하지 않는다.
- 4) 학교는 교육의 효과를 높이기 위하여 필요한 경우 학년별, 학기별로 교과집중 이수를 실시할 수 있다.
- 5) 학교는 창의적 체험활동의 영역을 학생들의 발달 수준, 학교의 여건 등을 고려하여 학년(군)별로 자율적으로 편성·운영한다.

나. 학교는 모든 학생의 학습 기회를 보장할 수 있도록 학교 교육과정을 편성·운영한다.

- 1) 학교는 각 교과의 기초적, 기본적 요소들이 체계적으로 학습되도록 교육과정을 편성·운영한다. 특히 국어사용 능력과 수리 능력의 기초가 부족한 학생들을 대상으로 기초학습 능력 향상을 위한 별도의 프로그램을 편성·운영할 수 있다.
- 2) 전입 학생이 특정 교과를 이수하지 못할 경우, 교육청과 학교에서는 보충 학습 과정 등을 통해 학습 결손이 발생하지 않도록 한다.
- 3) 학년을 달리하는 학생을 대상으로 복식 학급을 편성·운영하는 경우에는 교육 내용의 학년별 순서를 조정하거나 공통 주제 중심으로 교재를 재구성하여 활용할 수 있다.

## Ⅲ. 학교 교육과정 편성·운영의 기준

다. 학교는 입학 초기 및 상급 학교(학년)로 진학하기 전 학기의 일부 시간을 활용하여 학교(급) 간 연계 및 진로 교육을 강화하는 진로연계교육을 편성·운영한다.

- 1) 학교는 1학년 학생의 학교생활 적응 및 한글 해득 교육 등의 입학 초기 적응 프로그램을 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 진로연계교육으로 운영한다.
- 2) 학교는 중학교의 생활 및 학습 준비, 진로 탐색 등의 프로그램을 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 진로연계교육을 자율적으로 운영한다.
- 3) 학교는 진로연계교육의 중점을 학생의 역량 함양 및 자기주도적 학습 능력 향상에 두고, 교과별 학습 내용 및 학습 방법의 학교(급) 간 연계, 교과와 연계한 진로 활동 등을 통해 학생의 학습과 성장을 지원한다.

라. 학교는 학생의 발달 특성을 고려하여 학교 교육과정을 편성·운영한다.

- 1) 학교는 1~2학년 학생에게 실내·외 놀이 및 신체 활동의 기회를 충분히 제공한다.
- 2) 1~2학년의 안전교육은 바른 생활·슬기로운 생활·즐거운 생활 교과의 64시간을 포함하여 교과 및 창의적 체험활동을 활용하여 편성·운영한다.
- 3) 정보통신 활용 교육, 보건 교육, 한자 교육 등은 관련 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 체계적인 지도가 이루어질 수 있도록 한다.
- 4) 교사는 학생의 미래 역량 함양과 맞춤형 교육 활동을 위해 국가, 지역, 학교 교육 과정에 기반하여 교사 교육과정을 자율적으로 편성·운영할 수 있다.

#### 4 특수한 학교

- 가. 초등학교에 준하는 학교의 교육과정은 이 교육과정에 따라서 편성·운영한다.
- 나. 국가가 설립·운영하는 학교의 교육과정은 이 교육과정을 참고하여 학교장이 편성한다.
- 다. 자율학교 등 법령에 따라 교육과정 편성·운영의 자율성이 부여되는 학교의 경우에는 학교의 특성에 따른 교육이 가능하도록 교육과정 편성·운영의 자율권을 부여한다.
- 라. 효율적인 학교 운영을 위해 통합하여 운영하는 학교의 경우에는 이 교육과정을 따르되, 학교의 실정과 학생의 특성에 맞는 학교 교육과정을 운영할 수 있도록 교육과정 편성·운영의 자율권을 부여한다.
- 마. 교육과정의 연구 등을 위해 새로운 방식으로 교육과정을 편성·운영하고자 하는 학교는 교육부 장관의 승인을 받아 이 교육과정의 기준과는 다르게 편성·운영할 수 있다.



# IV

## 경상남도 초등학교 교육과정 반영사항

이 장에서는 지역의 여건과 학생의 특성을 바탕으로 교육과정 구성의 중점을 실현하여 경상남도 초등학교 교육 목표에 도달하기 위해 학교 교육과정 설계·운영 시 고려해야 할 주요사항을 제시한다.

- 경상남도 초등학교 교육과정 반영사항은 교육과정 개발을 위한 교육공동체의 인식 조사 설문과 포럼 결과, 경상남도 교육 정책, 2022 개정 교육과정 중점 등을 분석하여 작성되었다.
- 반영사항은 각 사항의 목적 및 방향, 내용 및 방법, 학교 교육과정과의 연계 및 교육 주체별 실천 사항, 교육과정 설계 및 운영 시 참고할 만한 학교 및 교육(지원)청에서의 지원 사항 등으로 제시한다.
- 단위학교는 제시된 반영사항을 바탕으로 학교의 여건과 특수성을 고려하여 다양하고 자율적인 방법으로 학교 교육과정을 운영한다.
- 제4장에서 제시한 초등학교 교육과정 반영사항 외의 내용은 각론에서 제시한 경상남도 교수·학습 중점을 참고하여 학교 교육과정을 설계 및 운영한다.



## IV

## 경상남도 초등학교 교육과정 반영사항

## 1

## 학교안전교육

학교안전교육은 학생들이 일상생활과 재난 상황에서 접하게 되는 위험을 알고 안전하게 생활하는 방법을 익혀 위험을 예방하며 위험 상황에 스스로 대처할 수 있는 능동적 주체로서의 역량을 함양하여 모두가 안전한 학교를 만드는 것을 목적으로 한다.

- 가. 학교는 가정과 학교, 사회에서의 위험 상황을 알고 대처할 수 있도록 체험 중심의 안전교육을 관련 교과 및 창의적 체험활동과 연계하여 운영한다. 일상생활 및 생활 주변의 다양한 위험 요소를 중심으로 교육과정을 재구성하여 체험 중심의 수업 및 생활 속 실천 평가를 통해 안전한 생활을 한다.
- 나. 학교 현장 재난유형별 교육·훈련 매뉴얼 및 학교안전교육 7대 표준안 등을 활용한 재난안전교육을 통해 안전의식을 고취하고 학생 참여 중심의 안전교육을 정착하여 학생의 안전의식을 높이며 위기 상황에 대처하는 능력을 함양한다.
- 다. 학생의 발달 수준에 맞는 자료를 활용한 구체적인 상황이나 체험 중심의 수업을 통해 안전한 생활이 습관화되도록 한다. 특히 다중밀집상황, 개인이동장치 등 새로운 위험요소에 대응할 수 있도록 학생 발달 단계를 고려한 실효적 안전교육을 강화한다.
- 라. ‘가방안전덮개’, ‘안심우산’, 통학안전시스템 ‘안전아이로[路]’<sup>9)</sup> 등을 통해 교통사고를 예방하고 안전문화를 확산시키기 위해 노력한다. 경상남도교육청 학생안전체험원, 경상남도 안전체험관, 보건소, 경찰서, 소방서, 교통안전공단, 경상남도교통문화연수원 등 지역 내 안전교육 시설을 적극적으로 활용하여 직접적인 체험 중심 안전교육이 이루어질 수 있도록 한다. 체험형 안전교육 시설 활용이 어려울 경우 역할놀이, VR·메타버스 활용 안전체험 콘텐츠 등의 간접 체험학습을 통하여 학생들의 안전한 학교생활을 지원한다.

9) 도내 초등학교 통학로의 전자지도 DB를 바탕으로 교통안전시설물 및 위험지역 등 통학로 안전 정보를 제공하는 온라인 서비스로 경상남도교육청이 자체 개발한 시스템 (<https://iro.gne.go.kr/>)

## 2 기초학력 책임교육

모든 학생의 성장을 책임지는 기초학력 책임교육은 교육과정 설계·운영의 전 과정에서 학생의 교육결손을 해소하고 기초학력<sup>10)</sup>을 보장하기 위해 맞춤형 학습 교육을 제공함으로써 학습지원대상학생<sup>11)</sup>이 최소한의 성취기준을 충족하는 학력을 갖추도록 하는 것을 목적으로 한다.

- 가. 학교는 학기 초 학습지원대상학생의 선정, 지원 계획 심의 등을 위해 학습지원대상 학생 지원협의회를 설치하여야 한다. 또한, 학습지원대상학생에게 개별 맞춤형 학습지원교육이 이루어질 수 있도록 학습지원교육 계획을 수립하여 운영한다.
- 나. 기초학력 통합진단을 위해 기초학력 진단-보정 시스템, 국가기초학력지원사이트 등을 활용하여 학습지원대상학생의 학습적 측면과 비학습적 측면의 진단 및 보정 지도가 이루어질 수 있도록 한다.
- 다. 기초학력 전담강사 및 한샘집중학년제<sup>12)</sup>를 통한 수업 내 책임교육을 통하여 학생의 학습 결손을 예방한다. 학교 내 다중지원팀을 구성하여 두드림학교를 운영함으로써 학습 부진 원인별 맞춤형 프로그램을 지원할 수 있도록 한다. 복합적 요인을 가진 학습지원대상학생들에게 학교 밖 학습종합클리닉센터와 연계하여 심층 진단 및 개별 지원이 이루어질 수 있도록 한다.
- 라. 학생의 선택권을 고려한 학교 안(밖) 누리교실<sup>13)</sup>을 운영하여 학생들의 학습 결손 예방 및 학습 격차를 해소한다. 학교와 권역별 기초학력지원센터를 연계한 기초학력 지원 체제를 활용하여 학습 결손 원인별 학생 개별 맞춤형 지원이 이루어질 수 있도록 한다.

10) 학교 교육과정을 통하여 갖추어야 하는 최소한의 성취기준을 충족하는 학력(「기초학력보장법」 제2조 제1항)

11) 학교의 장이 기초학력을 갖추지 못하였다고 판단하여 선정한 학생 (「기초학력보장법」 제2조 제2항)

12) 초등학교 1, 2학년에서 한글을 온전하게 해득하고, 기초수학에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 학습의 기초 능력을 갖출 수 있도록 하는 초등 저학년 읽기, 쓰기, 셈하기 집중 지원 체제

13) 학습 결손 예방 및 기초학력 보장을 위해 학습지원대상학생의 수준·희망을 고려한 맞춤형 학습지원 프로그램, '누리교실'은 국가시책사업인 '교과 보충 지원 사업'의 경남 사업 명칭

### 3 에듀테크 기반 역량 중심 교육

에듀테크 기반 역량 중심 교육은 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡을 기반으로 한 학생의 개별성과 다양성을 지원하는 맞춤형 교육을 통해 학생의 자기주도성을 기르고 미래사회가 요구하는 핵심역량을 함양할 수 있도록 돕는다.

- 가. 학교는 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡을 통해 ‘교육과정 편성’, ‘교수·학습 운영’, ‘자기주도적 과제 관리’, ‘평가 관리’ 등을 활용하여 교육과정-수업-평가(기록)가 일체화되는 교사 교육과정을 설계·실천할 수 있다.
- 나. 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡을 활용하여 시공간의 한계를 극복하고 언제 어디서나 배움이 가능할 수 있도록 상시수업체제를 구축한다. 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡과 학생용 스마트단말기 아이북 등을 활용한 블렌디드 수업을 운영할 수 있다.
- 다. 톡톡 클래스를 활용한 자기주도적 과제 관리 및 학생과 교사의 활발한 상호작용을 통해 온오프라인이 연계된 배움과 성장의 지원이 이루어질 수 있도록 한다. 톡톡 교과서, 톡톡 AI학습을 활용한 학생 개별 맞춤형 교육으로 자기주도적 학습이 이루어질 수 있도록 한다. 아이톡톡 학습분석시스템을 활용하여 개별 학생의 학습·과제 수행, 학습 성향 등 데이터 분석에 따른 교사의 맞춤형 피드백을 제공할 수 있다.
- 라. 디지털 교육 환경 변화에 부합하는 미래형 교수·학습 방법과 평가체제를 마련하기 위해 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡 기반의 다양한 에듀테크를 활용하는 교원 연수 및 전문적학습공동체를 활성화하여 교원의 역량 강화를 지원한다.

4 **인성교육**

인성교육으로 학생들이 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸며, 타인과의 관계 및 사회적 관계에 필요한 가치·덕목을 바탕으로 도덕성과 사회성을 함양하고, 타인·공동체·자연과 더불어 사는 데 필요한 인간다운 성품과 역량을 길러 이를 실천하는 사회 구성원으로 성장하도록 지원한다.

- 가. 학교는 교육공동체의 의견 수렴으로 학생의 발달 단계 및 학교의 특성을 반영한 인성교육 목표, 인성 역량 및 핵심 가치·덕목을 선정하고 인성교육계획에 반영하여 교육과정의 설계·운영을 통해 실천한다.
- 나. 학생의 인성을 가꾸는 공감과 소통, 존중과 배려의 학교문화를 조성한다. 교육과정 전반(교과, 창의적 체험활동, 범교과 학습)에 걸쳐 인성 역량을 함양할 수 있는 교육과정을 설계·운영하여 전체 교육활동 안에서 학교 인성교육이 활성화될 수 있도록 한다.
- 다. 회복적 생활교육으로 존중의 문화를 형성하고 자발적 책임을 강화하여 안전하고 평화로운 교육공동체를 형성하도록 한다. 회복적 학급 및 학년 운영, 교원 연수 및 전문적학습공동체 운영을 통해 회복적 패러다임의 형성을 도모한다.
- 라. 협력학습, 프로젝트 학습, 토의·토론학습, 학교·가정·지역사회를 연계한 체험학습 등 학생의 활동과 체험이 강조되는 인성교육을 활성화한다. 또한 교육과정과 연계한 어울림 프로그램 운영, 언어폭력 예방활동, 또래상담 활동 등을 통해 공감, 의사소통 등 공동체 역량을 함양하고, 미디어를 활용한 사회참여 및 실천을 돕는 미디어 리터러시 교육을 실시하도록 지원한다.

## 5 민주시민교육

민주시민교육은 학생들이 자신과 공동체 삶의 주인임을 자각하고 민주주의의 이념과 가치, 제도와 절차를 이해하여 이를 자신의 삶과 가정, 그리고 학교와 지역에 적용하면서 문제해결을 위해 탐구하고 책임감 있게 행동할 수 있는 시민으로서의 성장을 지원한다.

- 가. 학교는 자율, 존중, 연대의 시민적 가치를 반영한 학교 교육과정 설계·운영에 모든 구성원이 함께 참여하여 소통하고 결정하도록 한다. 또한, 학생들이 학교의 문제를 해결하기 위해 적극적으로 정보를 공유하고 모든 구성원이 의사결정에 자유롭게 참여할 수 있는 민주적인 문화를 조성한다.
- 나. 다양한 가치의 공존을 이해하고, 합리적 의사소통과 협력적 관계를 통해 사회 참여적 태도를 기를 수 있도록 교과와 창의적 체험활동, 범교과 학습주제 등 교육과정 전반에 걸쳐 민주시민 역량을 함양할 수 있는 교육과정을 설계·운영한다. 또한, 다양한 사회 현안과 일상의 문제 등 실생활 관련 내용 중심으로 교육과정을 재구성하여 학생이 직접 참여하고 실천하는 교육기회를 제공한다.
- 다. 학생 자치활동 및 동아리 활동 등을 통해 학교운영 및 학생생활 관련 주요 의사결정에 학생의 참여기회를 보장하고, 나아가 학생이 학교와 지역사회의 문제를 주도적으로 해결할 수 있도록 하여 민주시민으로 성장하는 계기를 마련한다.
- 라. 학생자치회 의견 반영 및 학생생활제규정 제·개정 시 학생의 의견을 적극 수렴·반영하는 등 학교자치에 기반한 민주적 의사결정 문화를 확산하고 학생들의 교육 참여가 활성화될 수 있도록 지원한다.
- 마. 학생들이 학교와 지역사회 속에서 민주시민으로서의 역량을 지속적으로 키워나갈 수 있도록 가정, 지역사회와 연계하여 다각적이고 체계적으로 지원한다.

## 6 진로연계교육

진로연계교육은 교과별 학습 내용을 학년(군), 학교(급) 간 연계하고, 교과와 연계한 진로 활동 운영으로 학생의 역량을 함양하여 학습과 성장을 돕는 것을 목적으로 한다.

- 가. 학교는 입학 초기 및 상급 학교로 진학하기 전 교과 및 창의적 체험활동 시간을 활용하여 진로연계교육을 운영함으로써 안정적 학교생활 적응, 학년 진급 및 중학교 생활 준비 등이 이루어질 수 있도록 한다.
- 나. 교육과정 재구성을 통한 교과 연계 진로교육으로 학생이 능동적이고 자기주도적으로 진로학습에 참여하도록 한다. 교과 외 활동을 통해 학습자의 진로와 적성을 고려한 다양한 체험활동 중심의 진로 탐색·설계 활동을 운영할 수 있다.
- 다. 진로교육지원센터, 진로체험지원단 등 지역사회 협력체계 구축을 통한 맞춤형 진로체험 프로그램을 운영하여 학생들이 자신의 소질과 적성에 맞는 미래를 설계하고 개척할 수 있도록 지원한다. 교육행정정보시스템(NEIS)과 연계된 진로심리검사 결과를 바탕으로 학생들에게 체계적인 진로상담이 이루어질 수 있도록 하며 경남진로 교육센터, 주니어 커리어넷<sup>14)</sup>의 온라인 진로상담을 활용하여 심층적인 학생 진로 상담이 이루어질 수 있도록 한다.

14) 교육부에서 제공하는 진로정보망으로 직업 및 학과 정보, 진로상담 및 심리검사 등 교육자료를 수록함  
(<https://www.career.go.kr/jr/>)

## 7 놀이연계교육

놀이연계교육은 학생의 놀 권리 보장을 위한 놀이와 쉼이 있는 교육과정 운영으로 행복한 놀이문화를 조성하여 아동의 발달 단계에 맞는 균형적인 신체적·정신적 발달을 지향한다.

- 가. 학교는 교육과정과 연계하여 교육활동 전반에서 학년별 발달 단계에 맞는 놀이연계 교육을 활성화한다. 학생들이 학년 수준에 맞는 여러 가지 놀이에 적극적으로 참여함으로써 배움에 흥미를 느끼고 또래 규칙을 지키며 친구를 이해·공감하는 능력을 기를 수 있다.
- 나. 전 학년 교과별 성취기준과 연계하여 학생들의 상상력과 정서를 자극할 수 있는 놀이연계교육을 실시한다. 특히, 초등 저학년의 경우 신체활동과 실질적 움직임 기회를 제공하기 위해 즐거운 생활 교과와 연계하여 실외 놀이 및 신체활동을 강화한다. 고학년은 문제를 탐구하고 교육자료를 직접 조작하고 만들어보는 주체적이고 협동적인 경험을 통해 놀이 활동에 몰입할 수 있도록 한다.
- 다. 학생의 놀이 시간을 보장하고 놀이 공간을 확보하며, 충분한 놀이 경험을 제공하여 학생의 놀 권리와 안전이 확보될 수 있도록 한다. 이와 더불어 학교 교육과정 수립을 위한 교육공동체 의견 수렴 시 놀이 활성화 관련 사항을 포함하여 결과를 설계·운영에 반영할 수 있도록 한다. 놀이문화 활성화 지원단을 활용하여 놀이연계교육을 내실화하고, 놀이자료 개발 및 활용에 대한 교원의 역량을 강화한다.

## 8 생태전환교육

생태전환교육은 기후변화와 환경재난 등에 대응하고 환경과 인간의 공존을 추구하며, 지속가능한 삶을 위한 생태적 전환을 통해 행동하고 실천하는 생태시민을 양성하는 것을 목적으로 한다.

- 가. 학교는 지속가능한 미래를 위한 공동체 가치를 확산하고 기후·환경 문제 대응 역량을 갖출 수 있도록 학교 교육과정 설계·운영 전반에 생태전환교육적 관점을 반영한다. 또한, 자연, 사람을 포함한 생명체들이 더불어 살아갈 수 있도록 학생들이 경남의 생태환경을 기반으로 삶과 학습을 주도적으로 이끌어갈 기회를 제공한다.
- 나. 교육과정 재구성을 통한 환경 프로젝트 수업을 통해 학생들이 생태전환교육에 적극적이고 책임감 있게 참여할 수 있도록 한다. 실천 중심의 생태전환교육을 위해 환경 교육 및 지속가능발전교육 관련 동아리를 운영할 수 있다.
- 다. 환경교육특구, 우포생태교육원, 경상남도 환경교육원 등 지역 유관기관과 연계한 환경체험학습을 적극적으로 운영한다. 학교숲·텃밭 활용 교육, 가정과 지역사회와 함께하는 에너지 플라스틱 줄이기(에플다이어트) 운동 등을 통해 학생들 스스로 행동하고 실천하는 생태시민으로 성장할 수 있도록 돕는다. 또한 전문적학습공동체를 운영하여 학교공동체가 함께하는 친환경 문화를 조성하고 생태시민 역량을 강화할 수 있도록 지원한다.

## 9 마을연계교육

마을연계교육은 학생을 시민으로 기르기 위해 배움의 공간을 마을로 확장하여 마을과 연계한 교육이다. 미래역량을 갖춘 시민을 기르기 위해 정규 수업 시간에 학교와 마을에서 마을 자원 활용을 넘어 마을 탐방을 통해 **읽(배움)과 삶**을 연결하고 지역문제 발견과 해결방안 모색 등을 통해 학생이 배운 것을 다시 마을에 나눌 수 있도록 국가 수준 교육과정을 기반으로 학교 교육과정을 설계·운영하는 것이다.

- 가. 학교는 다양한 마을교육자원(인적, 문화적, 역사적, 환경적, 지리적 자원 등)을 활용하여, 학생들이 마을의 주인이자 삶의 주인으로서의 자신을 알고, 배움의 과정에서 주도성을 발휘할 수 있도록 내용과 방법을 구성하고 운영할 수 있다.
- 나. 마을연계교육의 내용은 마을에 대해(about) 알고, 마을을 통해(through) 배우며, 마을을 위해(for) 활동하는 것을 포함하며, 그 방법은 학생 참여와 체험 중심으로 이루어질 수 있도록 한다. 이를 위해 지역의 특색을 살린 다양한 마을교육공동체(미래교육지구, 행복마을학교 등)와 소통하고 협력할 수 있다.
- 다. 미래교육지구 운영을 내실화하여 마을연계교육 지원을 위한 기초지자체, 교육청, 지역사회 협력체제를 강화하고, 학생의 실제적이고 통합된 배움을 위해 학교와 지역사회가 유기적으로 연결되어 소통하고 협력하는 지속가능한 교육생태계를 구축한다.

## 10 공동교육과정

공동교육과정은 전문적학습공동체를 통해서 공통의 관심사를 찾아 협력하여 함께 교육 과정을 설계·운영함으로써 학생들에게 보다 넓은 배움의 경험을 제공하는 것을 목적으로 한다.

- 나. 학교는 교사가 교육과정을 함께 설계하고 실천할 수 있도록 학교 안팎으로 전문적 학습공동체를 활성화하며, 마을 교육자원 등을 적극적으로 활용하여 지역 및 학교 여건과 특색에 맞는 공동교육과정을 운영할 수 있다.
- 다. 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡을 통해 배움의 물리적 공간을 확장하여 그 지역의 환경적 특성을 살린 학교(급) 간, 지역 내, 지역 간 다양한 형태의 공동교육과정을 운영할 수 있다.
- 라. 학교 안(밖) 전문적학습공동체를 통한 협력적 교육과정 문화 조성으로 교사가 공동 교육과정 설계와 실천의 주체가 되어 각자의 교사 교육과정을 함께 공유하며 소통할 수 있도록 교육과정 공유 플랫폼을 확장한다. 아울러 공동교육과정에 활용 가능한 다양한 지역 및 마을 교육자원을 공유하여 공동교육과정이 활성화될 수 있도록 한다.

# V

## 학교 교육과정 지원

이 장에서는 학교 교육과정의 충실한 설계와 운영을 위해 경상남도교육청 및 교육지원청 수준에서 이루어져야 하는 행·재정적 지원 사항들을 유형별로 제시한다.

- ‘교육과정의 질 관리’에서는 학교 교육과정의 질 관리와 개선을 위한 지원 사항을 제시한다.
- ‘학습자 맞춤형교육 강화’에서는 다양한 특성을 가진 학습자들의 학습을 지원하는 데 필요한 사항을 제시한다.
- ‘학교의 교육과정 환경 조성’에서는 변화하는 교육환경에 대응하여 학생들의 역량과 소양을 함양하는 데 필요한 지원 사항을 제시한다.



## V

## 학교 교육과정 지원

## 1

## 교육과정의 질 관리

가. 학교에 대한 교육과정 운영 지원 및 교육과정 설계·운영 실태를 정기적으로 파악하고, 효과적인 교육과정의 운영과 개선 및 질 관리에 필요한 지원을 한다.

- 1) 지역의 특수성, 교육의 실태, 학생·교원·주민의 요구와 필요 등을 반영하여 교육 중점을 설정하고, 경상남도 초등학교 교육과정을 마련하여 안내한다.
- 2) 교육청 수준의 학교 교육과정 지원에 대한 자체 평가와 교육과정 운영 지원 실태를 점검하고 개선 방안을 마련한다.

나. 학교의 교육과정 설계·운영에 대한 질 관리 및 교육과정 설계·운영 체제의 적절성과 실효성을 높이기 위하여 학교 주도적 학교평가와 일원화하여 실시할 수 있도록 지원한다.<sup>15)</sup>

- 1) 학교는 교육과정 평가의 구체적인 평가 기준을 마련하여 평가를 실시하고 다음 학기 또는 학년도 교육과정 설계·운영에 그 결과를 반영할 수 있다.
- 2) 학교 교육과정 평가 영역은 학교 교육활동 전 영역으로 하고, 학교의 실정에 맞게 질적·양적 접근을 병행한 다양한 방법으로 실시할 수 있다.
- 3) 학생, 교직원, 학부모, 교육 전문가 및 교육 행정가 등으로 참여 범위를 확대하여 평가의 객관성과 타당성을 높인다.

다. 교육청 수준의 학교 교육과정 지원에 대한 자체 평가와 교육과정 운영 지원 실태에 대한 점검을 자율적으로 실시하고 개선 방안을 마련한다.

라. 교과(군)와 창의적 체험활동의 실천 과정을 확인, 평가하여 교육의 질 관리에 필요한 지원을 한다.

15) 2024. 학교주도적 학교평가 편람

## 2 학습자 맞춤 교육 강화

가. 학교, 학생의 다양한 특성을 반영하여 학교 교육과정과 교사 교육과정이 운영될 수 있도록 지원한다.

- 1) 단위학교와 학급마다 특색있는 교육과정이 운영될 수 있도록 관련 지침을 마련한다.
- 2) 학교의 여건, 학생의 희망을 고려하여 학교 밖 교육이 운영될 수 있도록 우수한 학교 밖 교육 자원을 발굴·공유하고 질 관리에 힘쓴다.
- 3) 개별 학교의 희망과 여건을 반영하여 필요한 경우 공동으로 교육과정을 운영할 수 있도록 지원한다.
- 4) 학교의 여건, 학생과 학부모의 요구에 따라 돌봄 및 방과 후 또는 방학 중 활동을 운영할 수 있도록 행·재정적 지원을 한다.

나. 학생의 진로 및 발달적 특성을 고려하여 자신의 진로를 스스로 설계해 갈 수 있도록 다양한 방안을 마련하여 지원한다.

- 1) 학교(급)와 학생의 발달적 특성에 맞는 진로 활동 및 학교(급) 간 연계 교육을 강화하는 데에 필요한 지원을 한다.
- 2) 학교(급) 전환 시기 진로연계교육을 위한 자료를 개발·보급하고, 각 학교(급) 교육 과정에 대한 교사의 이해 증진 및 학교(급) 간 협력 관계 구축을 위한 지원을 확대한다.
- 3) 인문학적 소양 및 통합적 읽기 능력 함양을 위해 독서 활동을 활성화하도록 다양한 지원을 한다.

다. 학습자의 다양성을 존중하고 학습 소외 및 교육 격차를 방지할 수 있도록 맞춤형 교육을 지원한다.

- 1) 지역 간, 학교 간 교육격차를 완화할 수 있도록 농산어촌학교, 소규모학교에 대한 지원 체계를 마련한다.
- 2) 모든 학생이 학습에서 소외되지 않도록 교육공동체가 함께 협력하여 학생 개개인의 필요와 요구에 맞는 맞춤형 교육활동을 계획하고 실행할 수 있도록 지원한다.

## V. 학교 교육과정 지원

- 3) 전·입학, 귀국 등에 따라 공통 교육과정을 이수하지 못한 학생들이 해당 과목을 이수할 수 있도록 다양한 기회를 마련해 준다.
- 4) 귀국자 및 다문화 가정 학생을 포함하는 다양한 배경의 학생들이 그들의 교육 경험의 특성과 배경에 의해 이 교육과정을 이수하는 데 어려움이 없도록 지원한다.
- 5) 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 학습지원대상학생, 특수교육 대상 학생들을 위한 교육기회를 마련하고 지원한다.
- 6) 통합교육 실행 및 개선을 위해 교사 간 협력 지원, 초·중학교 교육과정과 특수교육 교육과정을 연계할 수 있는 자료 개발 및 보급, 관련 연수나 컨설팅 등을 제공한다.

### 3 학교의 교육과정 환경 조성

학교, 학년, 학급 교육과정의 원활한 설계·운영을 위하여 경상남도교육청과 교육지원청은 다음과 같은 사항을 지원한다.

#### 가. 지원 기구 조직·운영

- 1) 교육청은 교육과정의 설계·운영에 관한 조사 연구와 자문 기능을 담당할 위원회를 구성하여 운영한다. 이 위원회에는 교원, 교육 행정가, 교육학 전문가, 교육과정 전문가, 학부모, 지역사회 인사 등이 참여할 수 있다.
- 2) 교육청 및 교육지원청은 단위 학교 교육과정의 자율적인 설계와 창의적 체험활동의 효율적인 운영을 위한 교육과정 컨설팅 등의 지원 기구를 조직하여 운영한다.
- 3) 교육청 및 교육지원청은 학교 교육과정 설계·운영을 개선하기 위한 다양한 수업 연구 활동, 교과별 연구회(동아리) 활동, 수업혁신 전문적학습공동체 연구 활동 등을 적극적으로 지원한다.
- 4) 교육청 및 교육지원청은 학교 교육과정 설계·운영, 다양한 수업 환경에 따른 학습 구성·운영·관리, 교육활동 및 업무지원 등 교육과정 운영 전반에 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡을 활용할 수 있도록 지원한다.

#### 나. 교원 연수 및 자료 개발

- 1) 교원의 학교 교육과정 설계·운영 능력 향상과 교과(군)와 창의적 체험활동에 대한 지도 능력 제고를 위하여 각급 학교 교원에 대한 연수 계획을 수립·시행한다.
- 2) 학교가 새 학년도 시작에 앞서 학교 교육과정 계획을 세울 수 있도록 교육과정 설계·운영을 지원하는 다양한 도움자료를 개발·보급한다.
- 3) 학교 교육과정의 효과적 운영을 위하여 학생의 배정, 교원의 순회 및 수급, 학교 간 시설과 설비의 공동 활용, 자료의 공동 개발 활용에 관하여 학교 간, 경상남도교육청 직속기관 및 인접 교육지원청 간의 협조 체제를 구축한다.
- 4) 학생의 교육활동에 필요한 교과용 도서의 인정, 개발, 보급을 위해 노력한다.

## V. 학교 교육과정 지원

## 다. 행·재정 및 기타 지원

- 1) 학교 교육과정 설계와 운영을 위한 교육 시설, 설비, 자료 등의 정비 확충에 필요한 행·재정적인 지원을 한다. 특히, 교육지원청은 학교 현장의 요구를 분석하여 학교 통합지원센터를 중심으로 학교 시설 유지·관리 및 학교에서의 실질적 업무 경감에 도움이 되는 지원 방안을 마련하여 실행한다.
- 2) 학교가 지역사회의 유관기관과 적극적으로 연계·협력하여 교과(군)와 창의적 체험 활동을 내실 있게 운영할 수 있도록 지원하며, 관내 학교가 활용할 수 있도록 지역 자원 목록을 작성하여 제공하는 등 구체적인 지원 방안을 마련한다.
- 3) 학교 무선망 구축, 학생용 스마트단말기 보급, 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡의 확산 등을 통한 미래교육환경 구축으로 학생 맞춤 교육 지원 체제를 마련한다.
- 4) 미래역량 중심의 교육 활동을 위해 「교육과정 함께 세움 주간」 운영에 학교 교육 공동체가 함께 참여할 수 있도록 지원한다.
- 5) 기초학력 향상과 학습 결손 보충이 가능하도록 학습지원교육에 필요한 행·재정적인 지원을 한다.
- 6) 기초학력 보장 교육을 위해 선정된 학습지원대상학생 중 단위 학교가 제공하기 어려운 학습지도 및 심리 상담 등 추가적인 지원이 필요한 경우 행·재정적인 지원을 할 수 있다.<sup>16)</sup>
- 7) 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생과 학습 장애가 있는 학생들을 위한 교육기회를 마련하고 지원한다.
- 8) 귀국학생, 다문화 및 탈북 학생의 교육 경험과 특성 및 배경을 고려하여 교육과정 이수에 어려움이 없도록 지원한다.
- 9) 전·입학, 귀국 등에 따라 공통 교과를 이수하지 못한 학생들이 해당 교과를 이수할 수 있도록 다양한 기회를 마련해 주고, 학생들이 공공성이 있는 지역사회 교육시설을 통해 이수한 과정을 인정해 주는 방안을 마련한다.

16) 「기초학력 보장법 시행령」 제7조(학습지원대상학생의 선정 등) 제4항

## V. 학교 교육과정 지원

- 10) 지역사회와 학교의 여건에 따라 저학년 학생을 돌볼 수 있는 기능을 강화하고, 이에 대해 적절한 배려와 지원을 한다.
- 11) 복식학급 운영 등 작은학교의 교육과정 운영을 지원하기 위해서 교원의 배치, 학생의 교육받을 기회 확충 등에 필요한 행·재정적인 지원을 한다.<sup>17)</sup>
- 12) 창의적 체험활동을 운영하는 데 필요한 지도자, 보조자 등의 인적 자원과 제반 시설, 설비, 자료 등의 물적 자원 및 프로그램을 지원한다.
- 13) 감염병의 전국적 유행 등 국가 재난에 준하는 상황에서의 안정적인 원격교육 시행을 위해 다음과 같은 행·재정적 지원을 한다.
  - 가) 해당 지역사회의 교육 인프라(인적, 물적 자원) 구축을 위해 지방 행정 자치 단체 및 유관기관과 협의 체제를 구축·운영한다.
  - 나) 모든 학생이 원격수업에 참여할 수 있도록 원격수업 환경이 조성되도록 지원한다.
  - 다) 교원의 원격수업 역량 강화를 위한 현장 중심 연수, 장학자료 보급, 사례 공유를 활성화한다.
  - 라) 학습 결손 및 교육격차 최소화를 위해 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡 등을 활용한 원격수업 및 지능형 교육 서비스를 제공한다.
  - 마) 안전한 돌봄과 학습 환경이 제공될 수 있도록 지원한다.

17) 「경상남도 작은 학교 지원에 관한 조례」(경상남도조례 제5247호, 2022.7.7.)

# 2장

## 각론

I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동



# I

## 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

이 장에서는 2022 개정 교육과정이 적용되는 1~2학년에 해당하는 교과 및 창의적 체험활동에 대한 내용을 제시한다.

- 1~2학년 국어, 수학, 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활, 창의적 체험활동에 대한 내용을 제시한다.
- 교과의 성격, 영역, (교과) 역량, 목표, 교수·학습, 평가 등을 안내하고 경상남도 교수·학습의 중점사항을 제시한다. 또한, 창의적 체험활동의 성격, 영역 및 활동, 목표, 설계·운영, 평가 등을 안내하고 경상남도 교수·학습의 중점사항을 제시한다.



## I

## 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

## 1 국 어

국어<sup>18)</sup>를 정확하고 효과적으로 사용하는 능력을 기르고, 가치 있는 국어 활동을 통해 바람직한 인성과 공동체 의식을 함양하며, 비판적이고 창의적인 사고와 활동을 바탕으로 국어문화를 향유하도록 하는 교과이다.

## 가. 영역

듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학, 매체

## 나. 교과 역량

| 교과 역량         | 의미   |
|---------------|--|
| 비판적·창의적 사고 역량 | 다양한 상황이나 자료, 담화, 글을 주체적인 관점에서 해석하고 평가하여 새롭고 독창적인 의미를 부여하거나 만드는 능력                        |
| 디지털·미디어 역량    | 디지털 다매체 시대에 필요한 자료나 정보를 수집, 분석, 평가하고 이를 효과적으로 활용하는 능력                                    |
| 의사소통 역량       | 음성 언어, 문자 언어, 기호와 매체 등을 활용하여 생각과 느낌, 경험을 표현하거나 이해하면서 의미를 구성하고 자아와 타인, 세계의 관계를 점검·조정하는 능력 |
| 공동체·대인 관계 역량  | 공동체의 가치와 공동체 구성원의 다양성을 존중하고 상호 협력하며 관계를 맺고 갈등을 조정하는 능력                                   |
| 문화 향유 역량      | 국어로 형성·계승되는 다양한 문화를 이해하고 그 아름다움과 가치를 내면화하여 수준 높은 문화를 향유·생산하는 능력                          |
| 자기 성찰·계발 역량   | 삶의 가치와 의미를 끊임없이 반성하고 탐색하며 변화하는 사회에서 필요한 재능과 자질을 계발하고 관리하는 능력                             |

18) '국어'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 3쪽

#### 다. 목표

국어 의사소통의 맥락과 요소를 이해하고 다양한 의사소통의 과정에 협력적으로 참여하면서 언어생활을 성찰하고 국어문화를 향유함으로써 미래 사회에서 요구되는 높은 수준의 국어 능력을 기른다.

- 1) 다양한 유형의 담화, 글, 국어 자료, 작품, 복합 매체 자료를 비판적으로 이해하고 자신의 생각을 창의적으로 표현한다.
- 2) 다양성에 대한 이해를 바탕으로 타인의 의견과 감정, 가치관을 존중하면서 협력적으로 의사소통한다.
- 3) 민주시민으로서 의사소통에 적극적으로 참여하여 개인과 공동체의 문제를 해결한다.
- 4) 공동체의 언어문화를 탐구하고 자신의 언어생활을 성찰하고 개선한다.
- 5) 다양한 사상과 정서가 반영되어 있는 국어문화를 감상하고 향유한다.

#### 라. 교수·학습

- 1) 국어과의 목표와 성취기준을 고려하여 미래사회에서 요구하는 교과 역량을 기를 수 있도록 하고, 학습자의 실생활과 가까운 학습 맥락을 제공하여 흥미와 동기를 높이며, 학습자가 상호 협력적으로 문제를 해결할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 2) 학습자의 다양한 능력 수준, 관심과 흥미, 적성과 진로, 언어와 문화 배경 등 개인차를 고려하고, 학습자가 교수·학습의 과정에서 자신의 학습 방법이나 학습 소재 등을 주도적으로 선택할 수 있도록 함으로써 학습자 개개인의 발달과 성장을 지원할 수 있는 학습자 맞춤형 교수·학습 및 자기 선택적 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 3) 디지털 환경에서의 의사소통 맥락을 고려하여 온오프라인 수업을 적절하게 활용하고 온라인 수업에서도 교사와 학생 간의 상호 작용 및 학생과 학생 간의 상호 작용을 촉진할 수 있도록 하며, 학습자가 실생활에서 활용할 수 있는 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 4) 문자 기반의 국어 활동 외에도 디지털 기반의 음성, 시각, 영상, 복합양식 자료 등을 활용하여 새로운 정보와 지식을 창출하고, 공동체의 구성원과 적극적으로 소통하는 국어 활동 과정에서 자신과 사회의 문제를 적극적으로 해결할 수 있는 언어 소양과 디지털 소양을 기를 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 5) 초등학교·중학교·고등학교 간의 교육 내용이 자연스럽게 연계되도록 하고, 진로 연계교육과 관련하여 다양한 국어 활동을 통해 학습자가 자신의 적성과 소질을 탐색하여 스스로 미래를 설계하고 꾸준히 자신의 진로에 관심을 가지면서 진로를 탐색하는 습관이 형성될 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 6) 국어의 학습 도구적 성격을 이해하고 타 교과와의 통합, 비교과 활동 및 학교 밖 생활과의 통합을 통해 학습자가 다양한 주제에 대해 비판적이고 창의적으로 국어 활동을 하는 데에 중점을 둔다. 또한 학습자가 다양한 담화, 글과 자료, 작품 등을 주제 통합적으로 이해하여 자신의 관점과 의견을 주도적으로 생성하며 이를 효과적으로 표현할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 7) 국어과 성취기준에 대한 통합적이고 깊이 있는 학습을 위해 한 권 이상의 도서를 긴 호흡으로 읽을 수 있도록 선정하고, 이를 다양한 성취기준의 통합, 영역 간 통합, 교과 간 통합 수업에 활용할 수 있다. 이를 위해 개별 관심사와 진로를 고려하여 학습자가 자기 선택적으로 도서를 선정하도록 하고, 종이책이나 전자책 등 상황에 적합한 도서 준비와 충분한 독서 시간 확보 등의 물리적 여건을 조성한다.
- 8) 국어를 통해 학습자의 자기주도적인 학습이 가능하도록 학습자가 적극적으로 자신의 학습 계획을 수립하고, 학습자 스스로 자신의 학습 상황을 점검 및 조정하는 개별화 수업을 활용할 수 있다.
- 9) 국어를 통해 학습자가 실생활과 연계된 국어 학습 경험을 하게 하고, 학습한 내용을 자신의 언어생활에 적용하는 역량을 갖추게 하며, 학습자가 주도적으로 국어과 교수·학습에 참여하게 하기 위해서는 프로젝트 기반의 수업을 활용할 수 있다.
- 10) 국어를 통해 다양한 정보를 분석·평가·종합하여 대안을 제시하는 문제 해결 능력을 신장하고 학습자의 적극적인 참여와 상호작용을 독려하기 위해서는 토의·토론 및 협동 수업을 활용할 수 있다.
- 11) 국어과 수업 환경 및 학습자의 실제적인 언어 사용 환경을 고려하여 온오프라인 연계 수업 및 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있다.
- 12) 국어과 교수·학습을 통해서 학습자가 최소 수준 이상의 학습 능력을 갖출 수 있도록 기초학력을 보장하고, 타 교과 학습의 기본이 되는 국어 능력을 신장시킬 수 있도록 지도한다.
- 13) 국어 학습 과정에서 학습자의 깊이 있는 학습이 이루어질 수 있도록 영역별 성취기준의 특성을 고려하여 효과적인 교수·학습 방법을 적용한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

국어과 교수·학습은 실제적인 삶의 맥락과 연계한 교수·학습 자료를 활용하여 학습자가 서로 협력하고 문제해결에 참여하는 과정에서 교과 역량을 함양하도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 학생들의 흥미와 실제 언어 환경을 고려한 듣기·말하기, 읽기, 쓰기 활동 중심 교육과정 재구성을 통해 학생 참여형 교수·학습을 실천하고 국어 사용 능력을 향상시킨다.
- 한글 학습에 흥미를 느끼고 지속해서 참여할 수 있도록 다양한 글이나 담화 자료뿐만 아니라 일상에서 접할 수 있는 다양한 매체 자료를 두루 활용하도록 하며, 신체 놀이, 연상 놀이, 질문 놀이 등을 활동 중심 수업과 연계하여 지도한다.
- 받아쓰기는 글자를 정확하게 쓰는 데 도움이 될 수 있으나, 학습자가 부담을 갖게 되면 국어 활동에 자신감을 잃을 수도 있으므로 신중하게 활용한다.
- 모든 학생이 한글을 깨치고 문해력을 갖추어 국어생활에 원활히 적응하도록 한셈집중학년제와 연계하여 한글교육시간을 충분히 확보하고 한글책임교육을 강화한다.
- 해당 학기의 국어과 및 다른 교과 교육과정과 연계된 한 권의 책을 긴 호흡으로 읽을 수 있도록 독서 환경을 조성하고 독서 전·중·후 활동을 체계적으로 운영하여 책을 즐겨 읽는 태도를 기르도록 한다.
- 토박이말 교수·학습 자료를 활용하여 우리 겨레의 참우리말을 사랑하며 즐겨 쓰는 태도를 기른다.
- 독서 활동 활성화를 위해 '독서 길라잡이'<sup>19)</sup>, '책열매'<sup>20)</sup> 활용 및 '행복한 책 읽기' 운영으로 책을 읽고 생각을 나누며 글을 쓰는 통합적인 독서 활동과 토의·토론 중심의 독서교육으로 인문소양교육을 강화한다.
- 경상남도교육청 지혜의바다도서관, 가야산독서당정글북, 경상남도교육청 북버스, 아이좋아 전자도서관<sup>21)</sup>을 비롯한 경상남도교육청 공공도서관 등과 연계하여 다양한 독서 프로그램 경험 기회를 제공하고, 이를 바탕으로 통합적 국어 사용 능력을 신장시킨다.

19) 초등학교 독서능력 진단, 다양한 독서 활동 프로그램을 제공하는 경상남도교육청의 독서교육 온라인 프로그램

20) 국어과 교육과정 '한 학기 한 권 읽기' 독서 단원의 교수·학습 지원을 위한 교육부 제공 웹서비스

21) 아이톡톡 계정으로 전자책, 오디오북 약 10만권을 언제 어디서나 열람할 수 있는 서비스

## 마. 평가

- 1) 국어과의 성취기준을 고려하여 구체적인 평가 요소를 도출하고, 이들 평가 요소에 학습자가 도달한 수준을 정확하게 판단할 수 있도록 평가 방법을 선정한다. 이때 성취기준과 관련하여 지엽적인 지식이나 분절적인 기능을 평가하기보다는 학습자가 실제적인 국어 활동 상황에서 지식과 기능을 통합하여 적용하는 능력을 평가할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- 2) 학습자의 수준과 관심사를 고려하여 평가의 난도, 과제 내용 등을 계획하고, 학습자가 평가에 참여하는 동안 흥미와 동기를 가지고 적극적으로 참여할 수 있도록 하며, 교사 주도의 평가 외에도 자기 평가나 동료 평가 등 학습자가 자기주도적으로 자신의 학습 상태를 점검하고 개선할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- 3) 국어과의 성취기준을 고려하여 평가하되, 실제 언어생활 맥락에서 학습한 내용을 적용할 수 있는 역량을 평가할 수 있도록 한다. 또한 인지적 영역 외에도 정의적 영역의 평가가 균형을 이루도록 하여 국어의 학습에 대한 흥미, 동기, 효능감 등의 정의적 영역을 체계적으로 점검하고 지원할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- 4) 수행평가와 형성평가 등 과정 중심의 평가를 적극적으로 활용하여 학습자가 성취 기준에 도달해 가는 과정을 평가하고, 학습자가 성장할 수 있는 기회를 제공할 수 있도록 한다. 수업 중 관찰, 대화, 질의응답, 면담 등을 활용하여 학습자의 학습 상태를 점검하고 지원할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- 5) 상시적이고 누적적인 평가를 통해서 기초학력에 도달하지 못할 가능성이 있는 학습자를 사전에 파악하여 적시에 지원하고, 평가의 과정과 결과에 대한 충분한 피드백을 제공한다.
- 6) 오프라인 수업과 마찬가지로 온라인 수업 상황에서도 다양한 평가 방법을 활용하여 학습자의 국어 학습 상태를 효과적으로 진단하고 피드백할 수 있도록 한다. 학습자의 발달 단계에 적합한 학습 플랫폼과 디지털 도구를 활용하여 학습자의 국어과 성취 기준 도달 과정을 상시로 확인하고 학습을 개선하기 위한 적절한 피드백을 제공할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.

## 2 수 학

수학<sup>22)</sup>의 개념, 원리, 법칙을 이해하고 주변의 여러 가지 현상을 수학적으로 관찰하고 해석하며 논리적으로 사고하고 합리적으로 문제를 해결하는 능력과 태도를 기르는 교과이다.

## 가. 영역

수와 연산, 변화와 관계, 도형과 측정, 자료와 가능성

## 나. 교과 역량

| 교과 역량   | 의미  |
|---------|---|
| 문제해결 역량 | 수학적 지식을 이해하고 활용하여 적극적으로 자신감 있게 여러 가지 문제를 해결한다.                  |
| 추론 역량   | 수학적 사실에 대해 흥미와 관심을 갖고 추측과 정당화를 통해 추론한다.                         |
| 의사소통 역량 | 수학적 사고와 전략에 대해 의사소통하고 수학적 표현의 편리함을 인식한다.                        |
| 연결 역량   | 수학의 개념, 원리, 법칙 간의 관련성을 탐구하고 실생활이나 타 교과에 수학을 적용하여 수학의 유용성을 인식한다. |
| 정보처리 역량 | 목적에 맞게 교구나 공학 도구를 활용하며 자료를 수집하고 처리하여 정보에 근거한 합리적 의사 결정을 한다.     |

## 다. 목표

수학의 개념, 원리, 법칙을 이해하고 수학의 가치를 인식하며 바람직한 수학적 태도를 길러 수학적으로 추론하고 의사소통하며 다양한 현상과 연결하여 정보를 처리하고 문제를 창의적으로 해결하는 수학 교과 역량을 함양한다.

- 1) 수학적 지식을 이해하고 활용하여 적극적으로 자신감 있게 여러 가지 문제를 해결한다.
- 2) 수학적 사실에 대해 흥미와 관심을 갖고 추측과 정당화를 통해 추론한다.
- 3) 수학적 사고와 전략에 대해 의사소통하고 수학적 표현의 편리함을 인식한다.
- 4) 수학의 개념, 원리, 법칙 간의 관련성을 탐구하고 실생활이나 타 교과에 수학을 적용하여 수학의 유용성을 인식한다.
- 5) 목적에 맞게 교구나 공학 도구를 활용하며 자료를 수집하고 처리하여 정보에 근거한 합리적 의사 결정을 한다.

22) '수학'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 10쪽

## 라. 교수·학습

- 1) 수학과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 평가와 일관성을 가지도록 교수·학습을 운영한다.
- 2) 핵심 아이디어를 중심으로 수학의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 교수·학습하여 수학 교과 역량을 함양하고 수리 소양을 갖추게 한다.
- 3) 학생이 주도적으로 수학을 학습하여 수학과 교육과정에 제시된 목표를 달성하도록 교수·학습을 운영한다.
- 4) 수학 내용 특성에 적합한 교구나 공학 도구를 선택하여 효율적인 교수·학습이 이루어지도록 하고 학생들의 디지털 소양 함양을 도모한다. 그리고 수학 교과서 읽기, 수학 학습 과정과 결과 쓰기, 문장제 해결 등을 통해 학생들의 언어 소양 함양을 도모한다.
- 5) 수학 내용의 특성, 학교 여건, 학생의 학습 능력과 수준 등을 고려하여 교수·학습을 운영한다.
- 6) 학생 개인의 필요, 수학 학습 속도, 학습 능력 등을 고려하여 학생 맞춤형 수업을 실시하고 보충 학습과 심화 학습의 기회를 제공한다.
- 7) 수학 교수·학습에서 범교과 학습 주제(안전·건강, 인성, 진로, 민주 시민, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제·금융, 환경·지속가능발전 등)를 현상이나 소재로 선택하여 활용할 수 있다.
- 8) 사회적 환경, 학생의 요구, 수학 내용의 특성, 수업 방식 등에 따라 온라인을 활용한 교수·학습을 운영할 수 있다.
- 9) 학교(급) 전환에 따라 변화되는 수학 내용과 수업 방법을 파악하여 교수·학습에 적용하고, 진로연계교육에서 이를 고려한다.
- 10) 수학과 교수·학습 계획을 수립하거나 교수·학습 자료 개발 등을 할 때 교육과정을 재구성할 수 있다.
- 11) 수학 교과 역량 함양을 통해 수학을 깊이 있게 학습하고 적용할 기회를 제공한다.
- 12) 학생들이 수학 학습에 주도적으로 참여하는 교수·학습 환경과 분위기를 조성한다.
- 13) 수학과 수업은 학습 내용, 학생의 학습 능력과 수준 등을 고려하여 설명식 교수, 토의·토론 학습, 협력학습, 탐구 학습, 프로젝트 학습, 수학적 모델링, 놀이 및 게임 학습 등 교수·학습 방안을 적절히 선택하여 적용한다.
- 14) 수학 교수·학습 과정에서 학생의 다양성을 고려하고 학생의 성장을 지원하기 위한 맞춤형 지도를 실시한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 15) 범교과 학습 또는 타 교과와의 연계를 고려하여 수학 교수·학습 과정을 설계할 수 있다.
- 16) 온라인 수학 교수·학습 상황에서는 학습 내용과 학생 특성에 적합한 온라인 학습 플랫폼 및 매체와 도구를 선택하고, 교수·학습 자료의 출처 명시 등 저작권에 유의하여 학생 참여형 수업이 이루어질 수 있도록 한다.

## 경상남도 교수·학습의 중점

수학과 교수·학습은 수학의 가치를 인식하고, 수학에 대한 바람직한 태도와 자기주도적인 수학 학습 태도를 기르며, 협력적 문제해결 및 학생 참여 중심의 학습이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 실생활 연계 및 체험과 놀이 중심의 교육과정 설계로 학생의 흥미와 호기심을 유발하는 활동 속에서 수학 개념이나 원리를 탐구하고 동료와 협력하며 문제를 해결해 나가는 경험을 통해 수학 학습에 대한 즐거움과 자신감을 기를 수 있도록 한다.
- 생각의 힘을 기르는 체험·탐구 중심 수학교육으로 수학과 교과 역량을 기반으로 교육과정을 설계한다.
- 한샘집중학년제, 기초학력 진단·보정시스템, 두드림학교, 학습종합클리닉, 권역별 기초학력지원센터 등 개별 맞춤형 지원 프로그램<sup>23)</sup>을 활용하여 한 아이도 놓치지 않는 기초학력 책임교육을 구현한다.
- 온라인 수학 교수·학습 상황에서는 아이북을 활용한 온오프라인 연계 블렌디드 수업을 운영하고, '톡톡 수학'을 활용하여 학년별, 단원별, 학습 주제별, 수준별 수학 문제를 활용할 수 있으며 개별 학습분석 시스템에 기반한 '폴리오북<sup>24)</sup>'을 이용하여 맞춤형 환류도 할 수 있다.
- 경남수학교육체험벨트<sup>25)</sup>에서 제공하는 '몸으로 배우는 체험수학' 프로그램, 매쓰 박스(MATH BOX: 대형수학교구 대여) 등 다양한 프로그램과 실물자료 및 콘텐츠를 활용하여 체험·탐구 중심의 수학 학습이 이루어질 수 있도록 한다.

23) '톡톡! 수학탐험대'(1~4학년), '기초학력 진단·보정시스템 놀음이 수학'(초4~고1), '아이좋아 기초수학'(1~3학년), 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡 시학습 '톡톡수학'(초1~고1) 등

24) 아이톡톡 기반으로 학습한 내용에 대해 종합 학습분석시스템인 '톡톡학습분석'을 활용하여 교과, 사회정서학습, 학습성향 등 다면적 분석 및 맞춤형 피드백을 제공함으로써 학생의 학습성장을 촉진하는 미래형 학습 성장 보고서

25) 경상남도교육청 경남수학문화관 및 6개 수학체험센터가 체계적·유기적 연계된 벨트로 체험·탐구 중심의 수학교육 실천

## 마. 평가

- 1) 학생의 수학 학습에 대한 정보를 수집·활용하여 학생의 주도적 학습과 성장을 지원하고 교사의 수업 개선을 돕도록 지속적으로 평가를 실시한다.
- 2) 수학과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습과 일관성을 가지도록 평가를 실시한다.
- 3) 학생의 수학 학습을 돕기 위해 수업과 평가를 통합하여 과정을 중시하는 평가를 실시한다.
- 4) 수학 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 학습 결과뿐 아니라 학습 과정에서 균형 있게 평가한다.
- 5) 학생이 평가 과정에 적극적으로 참여하고 스스로 설정한 수학 학습 목표에 대한 달성 여부를 점검할 수 있게 한다.
- 6) 학생의 사회·문화적 배경, 신체 특성 등이 불리하게 작용하지 않도록 평가를 실시하고, 학생의 사전 지식, 수학에 대한 흥미, 학습 유형, 학습 수준을 고려하여 평가 목적, 교수·학습 내용 및 방법에 따라 다양한 평가 방법을 적용한다.
- 7) 수학 학습 과정과 결과에 대한 구체적인 정보를 바탕으로 학생의 특성과 학습 결손을 파악하고 개별적 지원 방안을 마련한다.
- 8) 온라인 수학 수업에서 평가를 할 때 학습 환경 등의 외적 요소가 수학 학습 과정과 평가 결과에 영향을 미치지 않도록 한다.
- 9) 평가 절차를 개방적이고 공정하게 시행하고 학생의 수학 학습에 대한 의미 있는 정보를 학생, 학부모에게 제공한다.
- 10) 성취기준의 도달 여부를 판단하는 데 교구나 공학 도구의 사용이 효과적인 경우 이를 활용한 평가를 실시할 수 있다. 이때는 교구나 공학 도구의 기능 및 조작이 아닌 수학 내용의 탐구 과정을 평가한다.

### 3 바른 생활

바른 생활과<sup>26)</sup>는 학생이 ‘지금-여기-우리 삶’을 지속적으로 성찰하는 가운데 구체적인 상황 속에서 바른 삶을 실천하도록 돕는 ‘실천 경험 중심 교과’이다.

#### 가. 영역

우리는 누구로 살아갈까, 우리는 어디서 살아갈까, 우리는 지금 어떻게 살아갈까, 우리는 무엇을 하며 살아갈까

#### 나. 역량<sup>27)</sup>

‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 힘

#### 다. 목표

바른 생활과는 공동체 구성원으로서 ‘지금-여기-우리 삶’의 문제를 성찰하고 실천한다.

- 1) (지금)지금 만나는 삶의 문제를 인식하고 스스로 해결하려 노력한다.
- 2) (여기)자신이 속한 공동체에서 살아가는 데 필요한 생활 습관과 학습 습관을 형성한다.
- 3) (우리 삶)주변 사람들과 소통하고 배려하며 생활한다.

#### 라. 교수·학습

- 1) 바른 생활과는 영역 및 핵심아이디어를 기반으로 즐거운 생활과와 즐거운 생활과를 통합하여 교수·학습할 수 있다. 아울러 학생의 관심사를 반영한 주제를 중심으로 다른 교과, 창의적 체험활동을 통합할 수 있다.

26) ‘바른 생활’과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 16쪽

27) 「‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 힘」은 학생이 지금-여기에서 개인이나 사회 구성원으로서 삶을 살아가는 역량으로 총론의 여섯 가지 핵심역량을 종합한 자질이며 바른 생활과, 즐거운 생활과, 즐거운 생활과 공통임

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 2) 바른 생활과의 교수·학습은 덕목 중심의 표준적 태도나 행동을 습득하게 하는 것이 아니라, ‘맥락’과 ‘공동체’에 적절한 행위와 판단의 사례를 찾아보고 실천하면서 윤리적 감각을 기를 수 있다.
- 3) 바른 생활과의 교수·학습 내용은 학생이 일상생활에서 개인적, 사회적, 보편적으로 만나는 시의적절한 문제 상황에서 찾을 수 있다.
- 4) 바른 생활과의 문제를 다루는 교수·학습 과정에서 내용 체계에 제시하는 준비하기(준비물 챙기기 등), 질문하기(예상하기, 문제 찾기, 문제 진술하기 등), 계획하기(단계화하기, 순서 정하기 등), 조사하기(자료 수집하기 등), 관련짓기(관계망 만들기 등), 의논하기(소통하기, 나누기, 공감하기, 갈등 해결하기 등), 나타내기(메모하기, 요약하기, 발표하기 등), 평가하기(나누기, 되돌아보기, 성찰하기 등) 등 과정·기능과 함께 다룰 수 있다.
- 5) 바른 생활과의 교수·학습 과정에서 문제를 다루는 실천 경험은 특히 자기 관리 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량 등과 밀접한 관련이 있다.
- 6) 바른 생활과의 교수·학습은 학생이 속해서 살아가는 여러 삶의 장(場)과 연계하여 지도하는 것이 중요하다. 특히 교수·학습의 방법적 측면뿐만 아니라 교수·학습 내용까지도 가정 및 지역 생활과 연계할 수 있다.
- 7) 바른 생활과에서는 학습 문제를 공동으로 정하고 해결하는 과정을 통해 더불어 살아가는 민주시민 태도를 기를 수 있다.
- 8) 바른 생활과에서는 학생 주도의 유의미한 실천이 중요하므로 학습에서도 계획과 실천에 이르는 교수·학습 전 과정에 학생이 주체적으로 참여할 수 있도록 한다.
- 9) 누리과정의 신체운동·건강, 사회관계 등 내용 영역과 초등학교 3학년 이후 도덕과 교육과정 등과의 연계를 고려한다.
- 10) 바른 생활과와 안전교육을 연계하여 실생활 체험과 활동을 중심으로 실천적인 안전교육을 한다.
- 11) 바른 생활과 교수·학습은 언어 소양, 디지털 소양과 더불어 안전·건강 교육, 인성 교육, 진로교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일교육, 독도교육, 환경·지속가능발전 교육 등의 범교과 학습 주제를 연계하여 계획할 수 있다.
- 12) (주제 개발) 바른 생활과의 교수·학습은 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과와 함께 주제 중심으로 구현할 수 있다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 13) (차시 개발) 바른 생활과의 교수·학습은 주제와 관련해서 나와 공동체의 문제를 해결하기 위한 실천 활동을 구상하는 일이다. 이에 일상에서 직면할 수 있는 문제를 찾고 해결 방안을 모색하여 개별적으로나 협력하여 실천하는 활동으로 구성할 수 있다.
- 14) (차시 조직) 차시 조직하기는 바른 생활과의 교수·학습 계획하기의 일종이다. 이는 교사와 학생이 정한 질문 및 활동 목록을 통해 학습할 순서를 정하는 일 등을 한다.
- 15) (교수·학습 방법) 바른 생활과 교수·학습은 문제 상황에 따라 다양한 방법을 활용할 수 있다. 특히, 상황극, 역할놀이, 봉사, 캠페인 등 협력학습, 협동학습, 토의·토론 학습, 성찰 학습 등을 활용할 수 있다.
- 16) 교사는 성취기준에서 시작하여 주제 개발, 차시 개발과 조직, 교수·학습 방법 등을 정할 수 있다. 이에 필요한 사항들을 정하는 과정에서 또는 정한 후에 적절한 성취기준을 연결하는 방식으로 바른 생활과의 교수·학습과 성취기준의 관련성을 확보할 수 있다.
- 17) 바른 생활과 교수·학습에서 성취기준은 매 차시 또는 매 단원에서 계속해서 다루는 반복형, 특정 주제와 관련해서 심층적으로 다루는 집중형, 갑자기 등장한 상황에 반응해서 다루는 발현형 등 다양하게 다룰 수 있다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

바른 생활과 교수·학습은 즐거운 생활과, 즐거운 생활과를 비롯한 타 교과와의 통합을 지향하여 깊이 있게 주제 중심 통합 학습이 이루어지도록 설계·운영한다. 국가가 가졌던 주제 개발권이 교육과정 실행 현장인 지역, 학교, 교실 수준으로 이양됨에 따라 '만들어가는 바른 생활과 교육과정'을 실현해 나간다.

- 체험과 실천 중심의 인성교육을 수업에 적용하고 학교와 가정에서의 생활을 연계하여 생활 속 실천을 강화한다.
- 과거와 현재를 구분하지 않고 공동체성을 발휘한 지역의 인물을 다루어 함께 사는 삶을 위해 우리가 지금 해야 할 일, 할 수 있는 일을 찾아 실천하고 인성교육과 연계한다.
- 초등학교 입학 초기 적응 활동을 통해 학교 생활 습관과 학습 습관을 형성하여 안전하고 건강하게 생활하는 것을 배우고 내면화하여 스스로 실천하도록 한다.
- 일상생활에 필요한 예절이나 규칙 등을 함께 정하는 경험을 통해 주변 사람들과 원만하게 상호 작용하는 능력을 신장시킨다.
- 일상생활 경험 나누기 및 역할놀이에 참여하여 더불어 살아가는 마음과 자세를 기르도록 한다.
- 관계의 중요성을 알고 다른 사람의 감정을 읽고 공감하는 기회를 가짐으로써 다양한 갈등 상황에 처했을 때 평화적으로 대처하는 능력을 기를 수 있도록 한다.
- 어울림 프로그램 및 사이버 어울림 프로그램을 활용한 학교폭력예방교육과 연계하여 다양한 문제를 해결함으로써 바람직한 생활 습관을 실천하도록 한다.

## 마. 평가

- 1) 하나의 활동으로 여러 성취기준에 대한 학생 성취 여부나 정도를 평가할 수 있다.
- 2) 바른 생활과는 실천 경험 중심의 교과로 가정과 연계하여 평가하되 일회적 평가보다 학생의 생활화 정도를 종합적으로 고려하여 평가한다.
- 3) 바른 생활과의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하여 학생의 삶에서 바른 생활과의 역량이 드러나는지를 평가한다. 더불어 문제에 대한 이해, 지속적인 실천 능력, 공동체와 함께하는 태도 등을 함께 평가한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 4) 바른 생활과의 특성을 고려하여 점수 매기기, 등급 구분 등의 평가를 지양하고 학생의 습관 형성을 꾸준히 관찰하여 학습한 정도나 변화 정도를 서술형으로 평가할 수 있다.
- 5) 바른 생활과의 평가는 자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가, 체크리스트, 실천 보고서 등 다양한 방법을 사용할 수 있다.
- 6) 학생의 평가 결과는 교수·학습 결과나 효과 확인, 학생 맞춤형 수업 계획의 기초 자료, 학생이 자신의 학습에 대한 학습을 평가하는 자료로 활용할 수 있다.
- 7) 평가는 성취기준이나 교수·학습에 대한 평가, 교수·학습을 위한 평가, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다. 평가자는 교사일 수 있고, 학생일 수도 있다. 평가 목표는 교사, 학생 또는 학생과 교사가 함께 정할 수 있다. 학생과 교사는 학습 상황 점검에 참여하고 환류할 수 있다. 학생의 지속적인 배움을 위하여 평가 결과를 활용할 수 있다. 즉 교사는 평가 결과를 교수에 환류하고 학생은 자신의 학습에 환류할 수 있다.

4 **슬기로운 생활**

슬기로운 생활과<sup>28)</sup>는 학생이 ‘지금-여기-우리 삶’에 관심을 갖고 적극적으로 탐구하는 가운데 자신이 살고 있는 세상을 경험하는 ‘탐구 경험 중심 교과’이다.

**가. 영역**

우리는 누구로 살아갈까, 우리는 어디서 살아갈까, 우리는 지금 어떻게 살아갈까,  
우리는 무엇을 하며 살아갈까

**나. 역량<sup>29)</sup>**

‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 힘

**다. 목표**

슬기로운 생활과는 ‘지금-여기-우리 삶’에 지속적으로 관심을 갖고 탐구한다.

- 1) (지금)자신과 주변에 관심을 가지고 질문을 제기하며 지속적으로 탐구한다.
- 2) (여기)탐구 과정에서 필요한 지식이나 기능을 다루면서 주변을 탐구하는 태도를 기른다.
- 3) (우리 삶)탐구 과정에서 형성한 이해를 공동체와 공유하며 확장한다.

**라. 교수·학습**

- 1) 슬기로운 생활과는 영역 및 핵심아이디어를 중심으로 바른 생활과와 즐거운 생활과를 통합하여 교수·학습할 수 있다. 아울러 학생의 관심사를 반영한 주제를 중심으로 다른 교과, 창의적 체험활동을 통합할 수 있다.

28) ‘슬기로운 생활’과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 18쪽

29) 「‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 힘」은 학생이 지금-여기에서 개인이나 사회 구성원으로서 삶을 살아가는 역량으로 총론의 여섯 가지 핵심역량을 종합한 자질이며 바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과 공통임

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 2) 슬기로운 생활과의 교수·학습은 학생 내부에서 시작하는 흥미와 관심에 집중한다. 또한 학생이 배움의 즐거움을 잃지 않고 생생한 학습이 이루어질 수 있도록 학습 환경을 구성한다.
- 3) 슬기로운 생활과에서 탐구 주제는 학생이 생활하며 만나는 주변의 모습, 주변의 변화, 주변의 상호 관계에서 찾을 수 있다.
- 4) 슬기로운 생활과의 교수·학습 과정에서 내용 체계표에 제시하는 준비하기(준비물 챙기기 등), 질문하기(문제 만들기, 예상하기 등), 계획하기(절차 만들기, 내용 및 방법 정하기 등), 조사하기(정보 수집하기 등), 관련짓기(무리짓기, 관계망 그리기 등), 의논하기(협의하기, 의사 결정하기 등), 나타내기(설명하기, 발표하기 등), 평가하기(확인하기, 진단하기 등) 등 과정·기능들을 다룰 수 있다.
- 5) 슬기로운 생활과의 교수·학습 과정에서 주변을 탐구하는 경험은 특히 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량 등과 밀접한 관련이 있다.
- 6) 슬기로운 생활과는 학생에게 친숙한 ‘주변’이 탐구 주제이기 때문에 학생의 일상적 경험을 벗어나지 않도록 유의한다. 단 학생에게 물리적으로 친숙한 ‘주변’ 이외에도 심리적으로 친숙한 ‘주변’도 다루도록 한다. 학생의 발달 단계에 부합하지 않더라도 교사는 학생이 관심을 갖는 대상에 주의를 기울여 이를 수업에 반영하도록 한다.
- 7) 슬기로운 생활과를 통해 주변의 인물과 자연에 대한 존중, 이를 대하는 태도를 배움으로써 지구 안에서 함께 살아가는 기본적인 민주시민 태도를 기를 수 있도록 한다.
- 8) 슬기로운 생활과에서 탐구는 학생이 지닌 궁금증, 호기심, 흥미, 관심에서 출발 하므로 학습에서도 계획 - 실천에 이르는 교수·학습 전 과정에 학생이 주체적으로 참여할 수 있도록 한다.
- 9) 슬기로운 생활과의 교수·학습에서는 특히 누리과정의 사회관계, 자연탐구 등 내용 영역과 초등학교 3학년 이후 사회과, 과학과 교육과정 등과의 연계를 고려한다.
- 10) 슬기로운 생활과 안전교육을 연계해서 학생들의 실생활 중심으로 체험이나 실습을 할 수 있도록 지도한다.
- 11) 슬기로운 생활과에서는 언어 소양, 수리 소양, 디지털 소양과 더불어 안전·건강 교육, 인성교육, 진로교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일교육, 독도 교육, 경제·금융 교육, 환경·지속가능발전 교육 등의 범교과 학습 주제를 연계하여 교수·학습을 계획할 수 있다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 12) (주제 개발) 슬기로운 생활과의 교수·학습은 바른 생활과, 즐거운 생활과와 함께 주제 중심으로 구현할 수 있다.
- 13) (차시 개발) 슬기로운 생활과의 교수·학습은 주제와 관련하여 수행할 활동을 구상하는 일이다. 학생이 다양한 탐구 대상을 찾을 수 있도록 관찰, 견학, 가상 체험 등 다양한 탐구 활동을 고려하여 학습 환경을 제공할 수 있다.
- 14) (차시 조직) 슬기로운 생활과의 교수·학습 계획은 차시를 조직하는 일을 포함한다. 이에 학생과 교사가 정한 활동 목록을 가지고 수행할 순서를 정하는 일을 한다.
- 15) (교수·학습 방법) 슬기로운 생활과 수업에는 다양한 교수·학습 방법을 활용할 수 있다. 특히 학생이 탐구 주제에 집중할 수 있도록 프로젝트, 기르기, 만들기 등 일정 기간 동안 몰입하여 수행하는 활동 등을 활용할 수 있다.
- 16) 교사는 성취기준에서 시작하여 주제 개발, 차시 개발과 조직, 교수·학습 방법 등을 정할 수 있다. 이에 필요한 사항들을 정하는 과정에서 또는 정한 후에 적절한 성취기준을 연결하는 방식으로 슬기로운 생활과의 교수·학습과 성취기준의 관련성을 확보할 수 있다.
- 17) 슬기로운 생활과 교수·학습에서는 성취기준을 매 차시 또는 매 단원에서 계속해서 다루는 반복형, 특정 주제와 관련해서 심층적으로 다루는 집중형, 갑자기 등장한 상황에 반응해서 다루는 발현형 등 다양하게 다룰 수 있다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

슬기로운 생활과 교수·학습은 바른 생활과, 즐거운 생활과를 비롯한 타 교과와의 통합을 지향하여 깊이 있는 주제 중심 통합 학습이 이루어지도록 설계·운영한다. 국가가 가졌던 주제 개발권이 교육과정 실행 현장인 지역, 학교, 교실 수준으로 이양됨에 따라 '만들어가는 슬기로운 생활과 교육과정'을 실현해 나간다.

- 주변에 있는 사물이나 접하는 현상을 다양한 방법으로 탐구하며 주변의 모습, 관계, 변화를 더 잘 이해하고 관심을 높이도록 한다.
- 초등학교 입학 초기 적응 활동을 통해 학교 안팎의 모습과 생활을 탐색하며 안전한 학교 생활을 하는 것을 배운다.
- 일상생활 및 주변 탐구를 위한 자료와 맥락을 제공하여 학생들의 적극적인 탐구활동이 이루어지도록 한다.
- 체험 중심의 생태전환교육을 통해 자신이 생활하고 있는 주변 환경에 지속적으로 관심을 갖고 작은 실천으로 이어지도록 한다.
- 지역 내 인적·물적 자원을 활용하여 생활 주변에 대한 기초적인 탐구 활동을 통해 주변의 모습, 관계, 변화에 관심을 높이도록 한다.
- 지역의 자연환경과 문화를 폭넓게 이해할 수 있도록 현장체험학습, 창의적 체험활동 등과 연계하여 지역성을 살린 수업을 전개한다.
- 학교와 학생의 주변을 기반으로 마을연계교육과정을 운영하여 학생들이 자신의 생활 세계에 대한 이해와 관심을 넓힌다.
- 경상남도교육청 다문화교육센터, 경상남도교육청 통합예약포털 교구대여 누리집을 통해 다문화 체험교구 다가치 꾸러미<sup>30)</sup>를 대여 및 활용하여 문화다양성에 대한 긍정적 인식 강화 및 문화 감수성을 키울 수 있다.
- 디지털 소양 함양을 위해 영상물, 사진, 책, 누리집 등 다양한 매체를 활용하고, 경상남도교육청 미래교육원 등과 연계하여 가상 현실, 증강 현실 등 학생의 탐구 대상을 확장할 수 있는 다양한 경험을 제공한다.

30) 다가치 꾸러미는 경상남도교육청 다문화교육센터에 구비된 세계 각국의 전통 악기, 소품, 장신구, 의상, 놀이도구, 도서 등으로 구성된 53개국 체험형 실물 교수·학습 자료를 뜻함

## 마. 평가

- 1) 하나의 활동으로 여러 성취기준에 대한 학생 성취 여부나 정도를 평가할 수 있다.
- 2) 슬기로운 생활과는 탐구 경험 중심의 교과인 만큼 학생이 자신의 일상뿐 아니라 주변에서 일어나는 변화, 관계, 모습 등에 지속적으로 관심을 가지고 탐구하며 이해하는 정도를 종합적으로 고려하여 평가한다.
- 3) 슬기로운 생활과의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하여 학생이 삶 속에서 슬기로운 생활과의 역량인 지금 - 여기 - 우리 삶을 살아가는 힘 혹은 탐구하는 힘을 발휘하는가를 평가한다. 이와 더불어 주변 모습과 관계에 대한 기초적인 이해, 주변 현상을 이해하는 데 필요한 다양한 탐구 기능, 주변 현상을 탐구하고자 하는 흥미와 호기심, 자발성 등을 평가한다.
- 4) 학생은 탐구 과정에서 탐구한 바를 다양한 방식으로 드러낼 수 있다. 이에 점수 매기기, 등급 구분 등의 평가를 지양하고, 학생을 충분히 관찰한 후 학생이 어떠한 방식으로 탐구한 바를 나타내는지가 드러나도록 평가를 진술한다.
- 5) 슬기로운 생활과를 평가할 때는 탐구 활동 계획서와 보고서, 자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가, 포트폴리오, 학습 성찰 보고서 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 6) 학생의 평가 결과는 교수·학습 효과 확인 자료, 학생 맞춤형 수업 계획의 기초 자료, 학생이 자신의 학습에 대한 학습을 평가하는 자료로 활용할 수 있다.
- 7) 평가는 성취기준이나 교수·학습에 대한 평가, 교수·학습을 위한 평가, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다. 평가자는 교사일 수 있고, 학생일 수도 있다. 평가 목표는 교사, 학생 또는 학생과 교사가 함께 정할 수 있다. 학생과 교사는 학습 상황 점검에 참여하고 환류할 수 있다. 학생의 지속적인 배움을 위하여 평가 결과를 활용할 수 있다. 즉 교사는 평가 결과를 교수에 환류하고 학생은 자신의 학습에 환류할 수 있다.

## 5 즐거운 생활

즐거운 생활과<sup>31)</sup>는 학생이 놀이를 통해 ‘지금-여기-우리 삶’의 즐거움을 누리는 ‘놀이 경험 중심 교과’이다.

### 가. 영역

우리는 누구로 살아갈까, 우리는 어디서 살아갈까, 우리는 지금 어떻게 살아갈까, 우리는 무엇을 하며 살아갈까

### 나. 역량<sup>32)</sup>

‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 힘

### 다. 목표

즐거운 생활과는 놀이를 하면서 ‘지금-여기-우리 삶’을 즐긴다.

- 1) (지금)문화 예술 활동과 신체 활동을 통해 지금을 즐긴다.
- 2) (여기)자신이 속한 장소에서 놀이를 즐기며 감정과 정서를 표현한다.
- 3) (우리 삶)공동체와 더불어 생각이나 느낌을 나누며 창작하고 표현하는 활동에 참여한다.

### 라. 교수·학습

- 1) 즐거운 생활과는 영역 및 핵심아이디어를 중심으로 바른 생활과와 슬기로운 생활과를 통합하여 교수·학습할 수 있다. 아울러 학생의 관심사를 반영한 주제를 중심으로 다른 교과, 창의적 체험활동을 통합할 수 있다.

31) ‘즐거운 생활’과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 19쪽

32) 「‘지금-여기-우리 삶’을 살아가는 힘」은 학생이 지금-여기에서 개인이나 사회 구성원으로서 삶을 살아가는 역량으로 총론의 여섯 가지 핵심역량을 종합한 자질이며 바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과 공통임

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 2) 즐거운 생활과의 놀이는 학생이 일상생활 속에서 경험할 수 있는 구체적인 놀이뿐만 아니라 학생이 관심과 흥미를 갖고 스스로 몰입하여 즐길 수 있는 모든 경험을 포괄한다. 따라서 즐거운 생활과의 교수·학습은 학생이 놀이 자체를 즐기고 놀이 과정에서 다양한 정서와 감정을 발산할 수 있도록 한다.
- 3) 즐거운 생활과의 교수·학습은 다양한 놀이를 즐기는 경험을 대상으로 한다. 학생이 일상생활에서 이미 접한 놀이나 새롭게 고안한 놀이와 함께 학생의 희망에 따라 교사가 적절한 놀이를 제안하거나 안내해 줄 수도 있다. 특히 이 과정에서 학생들이 마음껏 움직일 수 있는 실내외 공간에서 신체 활동을 충분히 경험할 수 있도록 돕는다.
- 4) 즐거운 생활과 교수·학습 과정에서는 학생이 움직임, 소리, 이미지와 관련한 놀이에 몰입하여 즐기는 가운데 내용 체계에 제시한 준비하기(도구 준비, 자료 준비하기 등), 질문하기(예상하기, 문제 진술하기 등), 계획하기(절차 정하기, 순서 정하기, 방법 정하기 등), 조사하기(자료 찾기, 매체 찾기 등), 관련짓기(그림으로 관련짓기 등), 의논하기(나누기, 공감하기 등), 나타내기(몸, 소리, 색, 물질, 도구, 매체를 사용하여 표현하기 등), 평가하기(감상하기, 체크하기 등) 등을 과정·기능으로 다룰 수 있다.
- 5) 즐거운 생활과의 교수·학습 과정에서 놀이에 몰입하는 경험은 특히 협력적 소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량 등과 밀접한 관련이 있다.
- 6) 즐거운 생활과의 교수·학습은 놀이를 중심으로 예술 활동을 통합하여 다룬다.
- 7) 즐거운 생활과에서 여럿이 함께하는 놀이와 협력하여 표현할 수 있는 활동을 안내함으로써 학생이 서로 돕고 협동하는 기초적인 민주시민의 태도를 형성할 수 있도록 한다.
- 8) 즐거운 생활과의 활동은 학생 개인의 관심과 흥미에서 출발한다. 이에 즐거운 생활의 교수·학습 전 과정에 학생이 주체적으로 참여할 수 있도록 유도한다. 이를 통해 학생이 생활 속에서 꾸준히 신체 활동을 즐기며 자신의 감정을 적절히 표출함으로써 건강한 삶을 지속할 수 있도록 안내한다.
- 9) 즐거운 생활과의 교수·학습에서는 특히 누리과정의 신체운동·건강, 예술경험 등 내용 영역과 초등학교 3학년 이후 체육과, 음악과, 미술과 교육과정 등과의 연계를 고려한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 10) 즐거운 생활과의 놀이나 활동과 안전교육을 연계해서 체험이나 실천 중심으로 실질적인 안전교육을 실시한다.
- 11) 즐거운 생활과의 교수·학습은 언어 소양, 디지털 소양과 더불어 안전·건강 교육, 인성교육, 진로교육, 민주시민 교육, 인권 교육, 다문화 교육, 통일교육, 환경·지속 가능발전 교육 등의 범교과 학습 주제를 연계하여 교수·학습을 계획할 수 있다.
- 12) (주제 개발) 즐거운 생활과의 교수·학습은 바른 생활과 및 슬기로운 생활과와 함께 주제를 중심으로 구현할 수 있다.
- 13) (차시 개발) 즐거운 생활과의 교수·학습은 주제와 관련하여 즐길 수 있는 놀이 활동을 구상하는 일이다. 다양한 소리와 관련된 청각 놀이, 이미지와 관련된 시각 놀이, 움직임과 관련된 신체 놀이 활동으로 구성할 수 있다. 또한 교사는 학생이 이를 조화롭고 균형 있게 경험할 수 있도록 돕는다.
- 14) (차시 조직) 즐거운 생활과의 교수·학습 계획은 차시를 조직하는 일을 포함한다. 이에 학생과 교사가 정한 활동 목록을 가지고 수행할 순서를 정하는 일을 한다.
- 15) (교수·학습 방법) 즐거운 생활과는 참여 구성원, 유형, 도구 등을 달리하여 다양한 교수·학습을 전개할 수 있다.
- 16) 교사는 성취기준에서 시작하여 주제 개발, 차시 개발과 조직, 교수·학습 방법 등을 정할 수 있다. 이에 필요한 사항들을 정하는 과정에서 또는 정한 후에 적절한 성취기준을 연결하는 방식으로 즐거운 생활과의 교수·학습과 성취기준의 관련성을 확보할 수 있다.
- 17) 즐거운 생활과 교수·학습에서는 성취기준을 매 차시 또는 매 단원에서 계속해서 다루는 반복형, 특정 주제와 관련해서 심층적으로 다루는 집중형, 갑자기 등장한 상황에 반응해서 다루는 발현형 등 다양하게 다룰 수 있다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

즐거운 생활과 교수·학습은 바른 생활과, 슬기로운 생활과를 비롯한 타 교과와의 통합을 지향하여 깊이 있는 주제 중심 통합 학습이 이루어지도록 설계·운영한다. 국가가 가졌던 주제 개발권이 교육과정 실행 현장인 지역, 학교, 교실 수준으로 이양됨에 따라 ‘만들어가는 즐거운 생활과 교육과정’을 실현해 나간다.

- 놀이를 중심으로 예술 활동을 통합하여 다룬다. 놀이 수업을 통해 신체 활동을 강화할 뿐만 아니라 체육 활동을 넘어서 예술 활동을 포괄하는 기회를 제공한다.
- 학생의 발달 단계에 맞는 놀이 환경을 제공하고, 다양한 공간과 풍부한 자료를 활용한 놀이 경험의 기회를 가지게 한다.
- 초등학교 입학 초기 적응 활동을 통해 즐겁게 놀이하듯, 건강하고 안전하게 생활하는 법을 배운다.
- 학생이 생활 속에서 접할 수 있는 지역의 계절별 생태놀이, 날씨에 영향을 받는 놀이, 전통놀이, 절기나 풍습과 관련된 놀이 등을 다양하게 즐길 수 있도록 하고 이를 생태전환교육과 연계할 수 있다.
- 지역에 전해져 오는 민속놀이 및 전래동요 등을 수업과 연계함으로써 우리 고장의 고유한 문화에 관심을 갖는 계기를 마련한다.
- 주변에서 열리는 지역 축제 등 문화 예술 활동에 공연자나 관람자로 참여하면서 창조적 활동을 다양하게 경험한다.
- 찾아가는 문화예술프로그램, 문화예술강사, 미래교육지구, 행복마을학교, 지역예술교육자원지도 등을 적극적으로 활용하여 문화적 감수성과 창의력을 신장시키는 체험 중심의 문화예술교육을 강화한다.

## 마. 평가

- 1) 하나의 활동으로 여러 성취기준에 대한 학생 성취 여부나 정도를 평가할 수 있다.
- 2) 즐거운 생활과는 놀이 과정에서 문화 예술 활동과 신체 활동을 수행하고 즐기는 정도를 종합적으로 고려하여 평가한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 3) 즐거운 생활과의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하여 감정과 정서를 얼마나 창의적으로 표현하고 풍부하게 누리는지 평가할 수 있다. 지식·이해에 대한 평가는 안전, 신체, 다양한 문화 예술 등에 대한 이해를 주로 다룬다. 과정·기능에 대한 평가는 놀이를 즐기는 과정에서 표현과 감상, 기본 움직임 등에 대한 기능을 주로 다룬다. 가치·태도에 대한 평가는 즐기며 누리는 태도, 적극적으로 참여하는 태도 등을 주로 다룬다.
- 4) 즐거운 생활과를 평가할 때는 학생의 발달, 역량, 경험, 체력, 배경 등을 고려하여 개별화된 평가를 진행할 수 있다.
- 5) 즐거운 생활과를 평가할 때는 작품 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가, 학습 성찰 보고서, 실연법, 작품 분석 등 다양한 방법을 사용할 수 있다.
- 6) 학생의 평가 결과는 교수·학습 효과 확인, 학생 맞춤형 수업 계획의 기초 자료, 학생이 자신의 학습에 대한 학습을 평가하는 자료로 활용할 수 있다.
- 7) 평가는 성취기준이나 교수·학습에 대한 평가, 교수·학습을 위한 평가, 교수·학습으로서 평가를 포괄한다. 평가자는 교사일 수 있고, 학생일 수도 있다. 평가 목표는 교사, 학생 또는 학생과 교사가 함께 정할 수 있다. 학생과 교사는 학습 상황 점검에 참여하고 환류할 수 있다. 학생의 지속적인 배움을 위하여 평가 결과를 활용할 수 있다. 즉 교사는 평가 결과를 교수에 환류하고 학생은 자신의 학습에 환류할 수 있다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

## 안전교육

바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과에 기존 ‘안전한 생활’이 통합됨에 따라 전체 주제 단원에서 생활 전반에 대한 안전교육이 이루어지도록 한다.

- 학생들에게 꼭 필요한 안전교육 요소를 주제와 관련지어 수업할 수 있는 활동으로 구성한다.
- 학교안전교육 7대 표준안과 연계하여 교육과정을 재구성함으로써 생활 속의 다양한 위험 요소를 알고 예방하며 위험 상황에 직면했을 때 침착하게 대처할 수 있는 능력을 기른다.
- 바른 생활과, 슬기로운 생활과, 즐거운 생활과와 안전교육을 연계하여 학생들의 실생활 중심으로 체험, 실습, 실천할 수 있도록 한다.
- 감염병에 대비하여 손 씻기, 기침 예절 지키기 등 개인 위생 교육을 실천하고 건강한 공동체 생활이 되도록 한다.
- 교통환경, 기후위기 등 새로운 위험요인에 대비한 다양한 안전교육자료 활용 및 학교안전교육 전문강사<sup>33)</sup> 운영, 찾아가는 체험교육 등을 통해 지속가능한 맞춤형 안전교육을 강화한다.
- 경상남도교육청 학생안전체험원, 보건소, 경찰서, 소방서, 교통안전공단, 경상남도교통문화연수원 등 지역 내 안전교육 시설을 적극 활용하여 직접 체험을 우선하고, 체험형 안전교육 시설 활용이 어려울 경우 역할놀이, VR·메타버스 활용 안전체험 콘텐츠 등의 간접 체험학습을 할 수 있다.

33) 학교 안전교육 전문강사 인력풀 시스템 (<https://lecture.schoolsafe.kr>)

## 6 창의적 체험활동

창의적 체험활동<sup>34)</sup>은 학생들이 건전하고 다양한 활동에 자발적으로 참여하여, 나눔과 배려를 실천하고 개인의 소질과 잠재력을 계발하며, 창의적인 삶의 태도와 공동체 의식을 함양하는 교육 과정이다. 학생의 개성과 소질을 탐색하고 발견하여 공동체 생활에 필요한 기본 생활 습관과 시민의식을 기르는 데 중점을 둔다.

## 가. 영역 및 활동

| 영역      | 활동            |   |
|---------|---------------|---|
| 자율·자치활동 | 자율활동          | 주제 탐구 활동, 적응 및 개척 활동, 프로젝트형 봉사활동 등      |
|         | 자치활동          | 기본생활습관 형성 활동, 관계 형성 및 소통 활동, 공동체 자치활동 등 |
| 동아리 활동  | 학술·문화 및 여가 활동 | 학술 동아리, 예술 동아리, 스포츠 동아리, 놀이 동아리 등       |
|         | 봉사활동          | 교내 봉사활동, 지역사회 봉사활동, 청소년 단체 활동 등         |
| 진로 활동   | 진로 탐색 활동      | 자아탐색 활동, 진로 이해 활동, 직업 이해 활동, 정보 탐색 활동 등 |
|         | 진로 설계 및 실천 활동 | 진로 준비 활동, 진로계획 활동, 진로체험 활동 등            |

## 나. 목표

창의적 체험활동은 학생들이 창의적인 다양한 활동에 주도적으로 참여함으로써 개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하여 창의적인 삶의 태도를 기르고 공동체 의식을 함양 하도록 하는 데 목표가 있다.

초등학교에서는 자신의 개성과 소질을 탐색하고 발견하여 공동체 생활에 필요한 기본 생활 습관과 시민의식을 기른다.

34) '창의적 체험활동' 영역 및 활동: 별책부록 20쪽

#### 다. 설계·운영

##### 1) 설계의 원칙

- 가) 자율·자치활동, 동아리 활동, 진로 활동의 영역과 영역별 활동의 특성에 따라 각각 운영하거나 각 영역 및 활동을 연계·통합한 활동으로 설계할 수 있다.
- 나) 학년(군)별, 학기별로 학생의 특성과 요구에 따라 일부 영역과 활동을 선택하여 집중적으로 편성·운영하는 등 영역 및 활동 편성에 있어 다양한 운영 방식으로 설계할 수 있다.
- 다) 학교는 자율적으로 교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성·운영할 수 있다.
- 라) 창의적 체험활동에 배당된 학년(군)별 시수를 특정 학년이나 학기에 편중하여 편성하지 않도록 한다.
- 마) 초등학교 1학년은 입학 초기 적응 활동으로 입학 후 3월 중 34시간을 배정한다.
- 바) 창의적 체험활동은 매주 평균 시간 배당, 특정일 선택 블록 타임 운영 및 온종일 활동을 포함한 집중 운영 등 다양하고 탄력적인 방식으로 시간을 운영할 수 있다.
- 사) 입학 초기 및 상급 학교(학년)로 진학하기 전 학기의 일부 시간을 활용하여 학교(급) (학년) 간 전환 시기의 연계와 생활 적응을 지원하기 위해 진로연계교육을 운영할 수 있다. 초등학교 1학년 1학기는 유치원과 교육과정이 연계될 수 있도록 진로연계교육 프로그램을 운영한다.
- 아) 교육적 필요에 따라 교과와의 연계 및 통합이 원활하게 이루어지도록 설계하되 교과 진도와 관련된 심화 보충형 학습이 되지 않도록 한다.
- 자) 범교과 학습 주제의 경우 관련 있는 교과 교육과정에서 우선하여 교육하고 필요 시 창의적 체험활동에서 다루도록 한다.
- 차) 계기 교육 시, 강의식이나 지식 전달 위주의 수업 방식이 아닌 학생 중심의 창의적 체험활동 교육과정 운영이 될 수 있도록 한다.
- 카) 창의적 체험활동의 운영 과정에서 안전에 유의하여야 한다. 교내외 체험활동에 앞서 반드시 체계적이고 실효성 있는 안전교육을 실시하고, 관련 법령 및 상급기관의 안전 관련 지침을 따른다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 타) 창의적 체험활동 설계 운영 시 교사와 학생이 공동으로 또는 학생이 자기주도적으로 계획을 수립하고 역할을 분담하여 실천한다.
- 파) 창의적 체험활동의 활동 장소는 교내 시설 및 학교 밖 지역사회 시설 등을 이용할 수 있으며, 학부모를 포함한 외부 인적 자원을 활용할 수 있다. 또한 학교의 상황과 교육적 필요 등을 종합적으로 고려하여 원격수업 방식으로 운영이 가능하다.
- 하) 행사 활동의 시수 배정은 각 행사의 특성에 따라 관련 교과 및 창의적 체험활동의 영역별 활동으로 편성한다.

## 2) 운영

## 가) 자율·자치활동

- (1) 일상생활에 필요한 질서와 예절을 익혀 기본 생활 습관을 형성할 수 있도록 운영한다.
- (2) 학생의 입학 초기 학교생활 적응과 학습 격차 해소 등을 위하여 지역 특색과 학생의 교육적 요구 등을 반영하여 입학 초기 적응 활동의 적용 시기와 시수 및 활동 내용을 결정한다.
- (3) 학교는 삶의 여러 문제를 해결하는 능력의 함양, 정서·심리적 안정과 입학 초기 적응, 즐거운 학교생활 및 다양한 주제 활동의 경험, 공동체를 통한 의사소통과 민주적인 의사 결정을 위한 기본 원리의 이해와 실천 등에 중점을 두고 운영할 수 있다.

## 나) 동아리 활동

- (1) 학생들이 동아리를 선택하고 동아리에 참여하여 활동의 즐거움을 느끼고, 학생의 발달 단계를 고려하여 봉사 의미 깨닫는 학습 활동에 중점을 둔다.
- (2) 창의적이고 융합적인 사고를 통해 현재와 미래의 여러 문제를 해결하고, 다양한 문화, 예술, 체육 프로그램을 경험하며, 삶을 풍요롭게 하는 신체 활동 및 놀이 등을 계획하여 운영한다.
- (3) 인간과 환경의 공존을 위해 지속가능한 환경보호 등의 봉사활동을 계획하여 운영할 수 있다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- (4) 각 동아리 활동 내용은 교과를 통해 배운 지식과 기능을 다양한 방법으로 적용하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다.
- (5) 학생의 흥미와 적성에 맞는 취미 생활이나 특기를 기를 수 있도록 체험 중심으로 운영하되, 학생의 개별적 활동보다는 친구와 협력하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 제공한다.
- (6) 학생의 흥미, 특기, 적성과 관련된 활동을 탐색하여 선택하는 기회를 제공하고 적극적인 참여를 도모한다.

## 다) 진로 활동

- (1) 긍정적 자아 개념 형성, 일의 중요성 이해를 위한 진로 체험, 다양한 직업 세계의 탐색, 진로 기초 소양 함양 등을 위한 활동을 계획하여 운영할 수 있다.
- (2) 학생들이 자신에 대해 이해할 수 있는 기회와 자신에게 맞는 진로를 찾아가는 과정을 제공하는 데 중점을 두어 지도한다.
- (3) 학생들이 개성과 소질을 인식하고, 일과 직업에 대해 편견 없는 마음과 태도를 갖도록 지도한다.
- (4) 학교 및 지역사회의 시설과 인적 자원 등을 활용하여 직업 세계의 이해와 탐색 및 체험의 기회를 제공한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

창의적 체험활동의 교수·학습은 소질과 잠재력을 계발·신장하여 창의적인 삶의 태도를 기르고 공동체 의식을 함양하기 위해 교과와 연계한 창의적 체험활동 운영을 활성화하여 앎과 삶이 하나 되도록 설계·운영한다.

- 자율·자치활동을 통해 생활 속 여러 문제를 해결하는 능력 함양을 돕는다. 학생이 주제를 스스로 선택하는 주제 탐구 활동을 통해 자기주도성과 창의성을 함양한다.
- 독서교육, 인문소양교육, 생태전환교육 및 채식교육, 정보(SW·AI)교육 등 다양한 학교·학년·학급특색활동과 학생의 수준에 맞는 다양하고 창의적인 주제 탐구 활동으로 바른 인성, 창의적 사고 역량, 생태 감수성을 기르도록 한다.
- 학생 자치회의, 학급회의 등을 통하여 의사소통 경험의 폭을 늘린다. 민주시민 의식 함양 활동, 토의·토론 활동, 협력적 놀이 활동, 공동체 자치활동 등을 통해 공동체의 문제를 상호 연대하여 해결할 수 있는 역량을 함양한다.
- 다양한 문화, 예술, 체육 프로그램 체험으로 학생의 흥미와 진로를 탐색하여 학생 중심의 다양한 동아리 활동이 이루어지도록 하여 탐구력과 심미적 감성을 함양한다.
- 인간과 환경의 공존을 위한 지속가능한 환경보호활동과 가정 및 지역사회와 연계한 기관 내 봉사활동, 자연보호 활동 및 캠페인 활동 등으로 학교 안팎에서 나눔과 봉사를 실천함으로써 포용성과 시민성을 함양한다.
- 진로 체험 기회를 제공하고, 다양한 직업 세계를 탐색함으로써 진로 기초 소양을 함양한다.
- 다양한 전문가 및 지역사회의 참여와 협력으로 이루어지는 교육 기부 활동의 전 과정이 교육적 의미를 가질 수 있도록 한다.
- 경남진로교육센터, 창의인성교육넷 크레존, 에듀넷·티-클리어, 진로정보망 커리어넷, 꿈꾸는 아이들의 길라잡이 꿈길, 교육기부 포털, 경상남도의 지역별 창의체험자원지도(CRM), 창의적 체험활동 매뉴얼, 학교예술교육포털 등을 활용하여 창의적으로 운영할 수 있다.

## 라. 평가

- 1) 평가는 창의적 체험활동의 교육 목표에 비추어 적합하게 이루어지도록 한다.
- 2) 평가 목표의 설정, 평가 기준의 선정, 평가 방법의 구체화, 평가 실시와 평가 결과의 기록, 평가 결과의 해석 및 활용 등의 절차를 고려하여 평가 계획을 수립한다.

## I. 1~2학년 교과와 창의적 체험활동

- 3) 창의적 체험활동의 영역 또는 활동별로 평가 관점을 마련하고 평가 기준을 작성, 활용한다.
- 4) 창의적 체험활동의 평가는 일화 기록법, 체크리스트법, 평정 척도법 등 학생의 활동 상황에 대한 관찰, 의식·태도 조사, 자기 평가, 상호 평가 등 질문지 등을 활용한 조사, 작품 평가, 활동의 기록 분석 작문, 소감문 분석, 학생의 작품과 기록에 대한 분석, 교사 간 의견 교환 등의 다양한 방법을 활용할 수 있다.
- 5) 학생의 활동 실적, 성장의 정도, 행동의 변화, 특기 사항 등의 평가 결과를 학교생활 기록부에 기록한다.
- 6) 학생 개개인의 성장, 발달, 변화를 평가하여 그 결과를 학생의 소질과 잠재력의 계발을 돕는 자료로 활용한다.
- 7) 학교는 교육과정의 질 관리를 위해 준비 및 설계, 운영, 결과의 측면에서 창의적 체험활동 교육과정을 평가한다.
- 8) 학교에서 수행한 창의적 체험활동 교육과정에 대한 평가 결과는 이후 창의적 체험 활동 교육과정을 개선하기 위한 자료로 활용한다.



# II

## 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

이 장에서는 2015 개정 교육과정이 적용되는 3~6학년에 해당하는 교과(군) 및 창의적 체험활동에 대한 내용을 제시한다.

- 3~6학년 국어, 사회, 도덕, 수학, 과학, 실과, 체육, 음악, 미술, 영어, 창의적 체험활동에 대한 내용을 제시한다.
- 교과(군)의 성격, 영역, (교과) 역량, 목표, 교수·학습, 평가 등을 안내하고 경상남도 교수·학습의 중점사항을 제시한다. 또한, 창의적 체험활동의 성격, 영역 및 활동, 목표, 편성·운영, 교수·학습, 평가 등을 안내하고 경상남도 교수·학습의 중점사항을 제시한다.



## II

## 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 1 국 어

국어과<sup>35)</sup>는 국어를 정확하고 효과적으로 사용하는 데 필요한 능력과 태도를 기르고, 비판적이고 창의적인 국어 사용을 바탕으로 하여 국어 발전과 국어문화 창달에 이바지하려는 뜻을 세우며, 가치 있는 국어 활동을 통해 바람직한 인성과 공동체 의식을 함양하는 교과이다.

## 가. 영역

듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학

## 나. 교과 역량

| 교과 역량         | 의미   |
|---------------|--|
| 비판적·창의적 사고 역량 | 다양한 상황이나 자료, 담화, 글을 주체적인 관점에서 해석하고 평가하여 새롭고 독창적인 의미를 부여하거나 만드는 능력                        |
| 자료·정보 활용 역량   | 필요한 자료나 정보를 수집, 분석, 평가하고 이를 효과적으로 활용하여 의사를 결정하거나 문제를 해결하는 능력                             |
| 의사소통 역량       | 음성 언어, 문자 언어, 기호와 매체 등을 활용하여 생각과 느낌, 경험을 표현하거나 이해하면서 의미를 구성하고 자아와 타인, 세계의 관계를 점검·조정하는 능력 |
| 공동체·대인 관계 역량  | 공동체의 가치와 공동체 구성원의 다양성을 존중하고 상호 협력하며 관계를 맺고 갈등을 조정하는 능력                                   |
| 문화 향유 역량      | 국어로 형성·계승되는 다양한 문화를 이해하고 그 아름다움과 가치를 내면화하여 수준 높은 문화를 향유·생산하는 능력                          |
| 자기 성찰·계발 역량   | 삶의 가치와 의미를 끊임없이 반성하고 탐색하며 변화하는 사회에서 필요한 재능과 자질을 계발하고 관리하는 능력                             |

35) '국어'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 22쪽

#### 다. 목표

국어과는 국어로 이루어지는 이해·표현 활동 및 문법과 문학의 본질을 이해하고, 의사소통이 이루어지는 맥락의 다양한 요소를 고려하여 품위 있고 개성 있는 국어를 사용하며, 국어문화를 향유하면서 국어의 발전과 국어문화 창조에 이바지하는 능력과 태도를 기른다.

- 1) 다양한 유형의 담화, 글, 작품을 정확하고 비판적으로 이해하고 효과적이고 창의적으로 표현하며 소통하는 데 필요한 기능을 익힌다.
- 2) 듣기·말하기, 읽기, 쓰기 활동 및 문법 탐구와 문학 향유에 도움이 되는 기본 지식을 갖춘다.
- 3) 국어의 가치와 국어 능력의 중요성을 인식하고 주체적으로 국어생활을 하는 태도를 기른다.

#### 라. 교수·학습

- 1) 국어과 교과 역량을 효과적으로 함양할 수 있도록 핵심적이고 필수적인 개념이나 지식, 전이력이 높은 기능 및 태도를 중심으로 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 2) 학습자가 국어 교과 내용을 이해하고 활용하는 데 필요한 읽기·쓰기를 포함하는 기초적인 지식, 기능을 갖추 수 있도록 기초학력을 보장하고 타 교과 학습의 기본이 되는 국어 능력을 신장시킬 수 있도록 지도한다.
- 3) 다양하고 실제적인 삶의 맥락에서 학습자 간 상호 협력을 통해 문제를 해결하도록 하는 학습과제를 제시한다.
- 4) 교수·학습에서 의도한 교과 역량 이외에 학습자가 과제를 해결하는 과정에서 기르게 되는 교과 역량에도 주목하여 각각의 교과 역량이 상호 연결되도록 한다.
- 5) 국어 활동의 총체성을 고려하여 국어 교과 내, 국어 교과와 다른 교과 간, 국어 교과와 비교과 활동 및 학교 밖 생활과의 통합형 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 6) 국어과의 연계성과 총체성을 고려하여 하위 학년(군)과 상위 학년(군)의 성취기준을 적절히 활용할 수 있다.
- 7) 학습자의 수준, 관심과 흥미, 적성과 진로, 언어와 문화 배경 등의 개인차와 학교 및 교실 환경 등의 물리적 조건을 고려하여 학습자 참여형 교수·학습을 계획하고 운용한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 8) 직접 교수법, 토의·토론 학습, 탐구 학습, 문제 해결 학습, 협동 학습, 프로젝트 학습, 역할놀이 학습 등 적절한 교수·학습 방법을 선택하여 운용하되, 학습자 참여형 교수·학습이 되도록 한다.
- 9) 디지털 환경에서의 의사소통 맥락을 고려하여 온오프라인 수업을 적절하게 활용하고 학습자가 실생활에서 활용할 수 있는 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 10) 바람직한 인성을 함양하도록 교수·학습 과정에서 자기 자신과 타인, 사회·문화에 대해 바람직한 가치관과 태도를 기르도록 하는 데 중점을 두며, 학습 자료나 제재의 선정, 학습 활동 설계, 교수·학습 방법의 선택과 활용, 발문 등 다양한 차원에서 인성 함양을 고려하며 교수·학습을 계획하고 지도한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

국어과 교수·학습은 실생활과의 맥락에서 이루어질 수 있도록 하여 흥미와 동기를 높인다. 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 학습자가 협력하여 문제를 해결하는 과정을 통해 교과 역량을 함양하도록 설계·운영한다.

- 학생들의 흥미와 실제 언어 환경을 고려한 듣기·말하기, 읽기, 쓰기 활동 중심의 교육과정 재구성을 통해 학생 참여, 협력형 교수·학습을 실천하고 국어 사용 능력을 향상시킨다.
- 문자 또는 디지털 기반의 다양한 자료를 듣기·말하기, 읽기, 쓰기의 활동자료로 활용함으로써 비판적인 이해력과 창의적인 표현력을 기른다.
- 학습자의 언어 활동 과정과 결과를 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡을 활용하여 실시간으로 공유하고 이를 교사나 동료와 상호 피드백하는 과정을 경험할 수 있다.
- 토박이말 교수·학습 자료를 활용하여 우리 겨레의 참우리말을 사랑하며 즐겨 쓰는 태도를 기른다.
- 독서 활동 활성화를 위해 '독서 길라잡이'<sup>36)</sup>, '책열매'<sup>37)</sup> 활용 및 '행복한 책읽기 운영'으로 책을 읽고 생각을 나누며 글을 쓰는 통합적인 독서 활동 중심의 독서교육으로 인문소양교육을 강화한다.
- 한 학기에 한 권, 학년 수준과 학습자 개인의 특성에 맞는 책을 긴 호흡으로 읽을 수 있도록 도서 준비와 독서 시간 확보 등의 물리적 여건을 조성하고, 읽고, 생각을 나누고, 쓰는 통합적인 독서 활동을 경험할 수 있도록 한다.
- 3~4학년(군)에서는 교과서에 수록된 작품에 국한하지 않고 다양한 작품을 경험할 수 있는 독서 교육을 활성화한다.
- 5~6학년(군)에서는 공동체·문화 중심의 확장된 국어 활동을 바탕으로 참여와 체험 중심의 연극 교육을 활성화한다.
- 경상남도교육청 지혜의바다도서관, 가야산독서당정글북, 경상남도교육청 북버스, 아이좋아 전자도서관<sup>38)</sup>을 비롯한 경상남도교육청 공공도서관 등과 연계하여 다양한 독서 프로그램 경험 기회를 제공하고, 이를 바탕으로 통합적 국어사용 능력을 신장시킨다.

36) 초등학생 독서능력 진단, 다양한 독서 활동 프로그램을 제공하는 경상남도교육청의 독서교육 온라인 프로그램

37) 국어과 교육과정 '한 학기 한 권 읽기' 독서 단원의 교수·학습 지원을 위한 교육부 제공 웹서비스

38) 아이톡톡 계정으로 전자책, 오디오북 약 10만권을 언제 어디서나 열람할 수 있는 서비스

### 마. 평가

- 1) 국어과의 목표와 성취기준을 반영하여, 학습 목표 및 학습 내용을 평가 내용 및 평가 도구와 연계하여 평가 계획을 수립한다.
- 2) 교과 역량 및 창의·인성 등 평가 내용의 특성을 고려하되, 표현 능력과 이해 능력, 인지적·행동적·정의적 요소가 균형을 이루도록 평가 계획을 수립한다.
- 3) 단순하고 지엽적인 지식이나 분절적인 기능을 평가하기보다 학습자가 실제적인 국어 능력을 평가할 수 있도록 계획을 수립하되, 국어를 사회적 소통에 복합적으로 활용할 수 있는 능력을 함께 평가할 수 있도록 계획하고 운용한다.
- 4) 국어과의 평가는 구술 평가, 서술형 평가, 논술형 평가, 연구 보고서 평가, 포트폴리오 평가, 관찰 평가, 컴퓨터 기반 평가 등 다양한 평가 방법을 적절하게 활용하여, 평가 과정에서도 배움이 일어날 수 있도록 평가 계획을 수립한다.
- 5) 평가 목적, 평가 내용, 평가 상황을 고려하여 교사 평가 이외에 자기 평가나 동료 평가 등을 적극적으로 활용한다.
- 6) 국어 사용의 실제성이 드러나도록 평가 과제, 평가 상황을 실제 삶의 맥락에서 설정하여 평가한다.
- 7) 사전 지식이나 능력보다는 국어과 활동을 통해 얻은 배움의 내용과 과정을 중심으로 평가한다.
- 8) 평가 결과를 누적하여 학습자의 성장과 발달을 파악하거나 학습자에게 피드백 할 수 있는 근거로 활용한다.
- 9) 학습자, 학부모 및 교육 관련자가 이해하기 쉽도록 국어과가 목표로 하는 세부 능력과 성취 수준을 중심으로 평가 결과를 상세히 제공한다.
- 10) 원격수업 시 학생들의 삶과 연계한 실제 생활과 관련된 장면을 평가하고 인지적 영역뿐만 아니라 정의적 영역 등에서도 맞춤형 피드백을 제공한다.

## 2 사회

사회과<sup>39)</sup>는 학생들이 사회생활에 필요한 지식과 기능을 익혀 이를 토대로 사회현상을 정확하게 인식하고, 민주 사회 구성원들에게 요구되는 가치와 태도를 지님으로써 민주 시민으로서의 자질을 갖추도록 하는 교과이다.

### 가. 영역

- 정치, 법, 경제, 사회·문화
- 지리인식, 장소와 지역, 자연환경과 인간생활, 인문환경과 인간생활, 지속가능한 세계
- 역사 일반, 정치·문화사, 사회·경제사

### 나. 교과 역량

| 교과 역량           | 의미  |
|-----------------|---|
| 창의적 사고력         | 새롭고 가치 있는 아이디어를 생성하는 능력                         |
| 비판적 사고력         | 사태를 분석적으로 평가하는 능력                               |
| 문제 해결력 및 의사 결정력 | 다양한 사회적 문제를 해결하기 위해 합리적으로 결정하는 능력               |
| 의사소통 및 협업 능력    | 자신의 견해를 분명하게 표현하고 타인과 효과적으로 상호작용하는 능력           |
| 정보 활용 능력        | 다양한 자료와 테크놀로지를 활용하여 정보를 수집, 해석, 활용, 창조할 수 있는 능력 |

39) '사회'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 27쪽

#### 다. 목표

사회과는 학생들이 주변의 사회현상에 대하여 관심과 흥미를 가지며, 생활과 관련된 기본적 지식과 능력을 습득하고, 이를 자신의 주변 환경이나 문제에 적용할 수 있는 적극적인 태도를 기르는 것에 주안점을 둔다.

- 1) 사회의 여러 현상과 특성을 그 사회의 지리적 환경, 역사적 발전, 정치·경제·사회적 제도 등과 관련지어 이해한다.
- 2) 지표 공간의 자연환경 및 인문환경에 대한 이해를 통해 지역에 따른 인간 생활의 다양성을 파악하고, 지역적, 국가적, 세계적 수준의 지리 문제와 쟁점에 관심을 가진다.
- 3) 각 시대의 특색을 중심으로 우리나라의 역사적 전통과 문화의 특수성을 파악하여 민족사의 발전상을 체계적으로 이해하며, 이를 바탕으로 인류 생활의 발달 과정과 각 시대의 문화적 특색을 파악한다.
- 4) 사회생활에 관한 기본적 지식과 정치·경제·사회·문화 현상에 대한 기본적인 원리를 종합적으로 이해하고, 현대사회의 성격 및 민주적 사회생활을 위하여 해결해야 할 여러 문제를 파악한다.
- 5) 사회현상과 문제를 파악하는 데 필요한 지식과 정보를 획득, 분석, 조직, 활용하는 능력을 기르며, 사회생활에서 나타나는 여러 문제를 합리적으로 해결하기 위한 탐구 능력, 의사 결정 능력 및 사회 참여 능력을 기른다.
- 6) 개인과 사회생활을 민주적으로 운영하고, 우리 사회가 당면한 문제들에 관심을 가지고 민주 국가 발전과 세계의 발전에 적극적으로 이바지하려는 태도를 가진다.

#### 라. 교수·학습

- 1) 사회현상에 대한 종합적인 인식을 위하여 통합적인 교수·학습 방법을 강조한다.
- 2) 학습자의 학업 성취수준, 흥미, 경험, 학습 속도, 사회적 요구 등을 고려하고 교육 현장에 적합한 주제와 문제를 중심으로 단원을 재구성하여 수업이 이루어질 수 있도록 한다.
- 3) 학습자의 사고력을 자극할 수 있도록 적절한 탐구 상황을 설정하고 다양한 발문 기법을 활용한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 4) 학습자의 민주적 가치 및 태도 함양에 도움이 될 수 있도록 쟁점이나 문제 상황, 가치 갈등 상황, 인권 침해 사례 등 다양한 상황이나 사례를 제시하고, 학습자가 합리적인 해결 방안을 모색하고 실천할 수 있도록 사례 및 체험 중심의 교수·학습 방법과 자료를 활용한다.
- 5) 협동학습을 통해 민주시민의 중요한 자질이라 할 수 있는 공동체 구성원으로서의 책무성, 참여 의식, 타인에 대한 존중과 배려, 정의감, 의사소통 능력, 협업 능력을 함양할 수 있도록 한다.
- 6) 학습 내용에 따라 질문, 조사, 토의·토론, 논술, 관찰 및 면담, 현장 견학과 체험, 초청 강연, 실험, 역할 놀이와 시뮬레이션 게임, 모의재판과 모의국회, 사회 참여, 사료 학습, 역할 놀이, 제작 학습, 추체험 학습 등의 다양한 학습 방법을 적절하게 활용한다.
- 7) 학습자가 스스로 사회문제나 쟁점을 탐구하거나 가치를 분석하는 기회를 갖도록 각종 사회문제에 대한 시사 자료와 지역사회 자료를 활용한다.
- 8) 현대사회의 다양한 현상을 경험적 자료에 근거하여 분석하고, 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 다양한 문제 및 갈등 사례에 대해 이해와 공감을 바탕으로 합리적으로 해결할 수 있도록 지도한다.
- 9) 교수·학습의 효율성을 높이기 위하여 지도, 도표, 영화, 통계, 사료, 신문, 방송, 사진, 기록물, 디지털 자료, 여행기 등의 다양한 교수·학습 자료를 활용한다.
- 10) 각종 디지털 기술과 정보 매체를 활용할 수 있도록 교실 환경을 조성하고, 지리 정보시스템(GIS), 미디어 활용 교육, 디지털 기반 학습 등을 활용하도록 한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

사회과 교수·학습은 사회 현상의 이해, 합리적 문제 해결 능력, 적극적인 사회 참여 등 민주시민으로서 갖추어야 할 자질 함양을 위해 참여와 문제 해결 중심의 학습과 지역사회와 함께하는 사회 교육이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 사회과의 개념적 지식 습득뿐만 아니라 시민적 가치와 태도, 역량 신장, 참여와 실천 등으로 배움이 확장될 수 있도록 지도한다. 이를 위해 '민주주의', '선거', '미디어', '인권', '다양성', '노동', '평화', '연대', '정의', '안전', '헌법' 등 민주시민교육 주제 영역과 연계하여 교육과정을 재구성하여 운영할 수 있다.
- 학교공간혁신 프로젝트, 학생자치활동 등 민주시민교육과 연계하여 학생이 자신의 권리, 의무, 책임을 이해하고 실천하며 자기 주도성을 지닌 능동적인 주체로 참여할 수 있는 경험을 제공한다.
- 상호문화이해 및 문화다양성 존중, 편견 극복, 평등 등 경상남도교육청 다문화교육 내용을 반영한 사회과 교육과정 및 수업을 설계·운영함으로써 학생의 다문화 감수성을 함양시킨다.
- 경상남도 및 지역의 인물<sup>40)</sup>과 생활사, 지역사<sup>41)</sup>, 변천과정 등을 반영하고 지역화 자료<sup>42)</sup>를 적극 활용함으로써 우리 지역의 사회문제와 역사에 관심을 갖고 체험·탐구할 수 있는 기회를 제공한다.
- 일제잔재청산교육, 독도교육, 통일교육 등을 사회과와 연계하여 지도함으로써 올바른 역사인식을 함양하고 평화·공존의 미래사회를 위한 가치를 내면화하여 나라 사랑하는 마음을 고취시킨다.
- 사회과 교수·학습과 연계한 미디어 리터러시 교육을 위해 초등 미디어 리터러시 교수·학습 자료<sup>43)</sup> 등을 활용한다.

40) 「경상남도교육청 남명사상 교육 지원 조례」 (제5171호, 2022.2.3.)

41) 「경상남도교육청 3·15의거 교육 활성화 조례」 (제5230호, 2022.5.6.)

42) (지역화 교재) 3학년(교육지원청 발행), 4학년 「우리 경상남도」

43) 경상남도교육청 「슬기로운 학교생활」 플랫폼의 미디어 리터러시 교육자료 활용  
(<https://sites.google.com/gne.go.kr/schooling>)

### 마. 평가

- 1) 교육과정에 제시된 목표와 내용, 교수·학습 방법과의 일관성을 유지하도록 한다.
- 2) 사회과 평가는 교육과정에 제시된 목표와 내용을 준거로 하여 도출된 평가 요소에 따라 이루어지도록 한다.
- 3) 개인의 학습 과정과 성취수준을 이해하고 성장을 돕는 차원에서 실시하고, 학습 결과만이 아니라 학습 과정 및 학습 수행에 관한 평가가 이루어지도록 한다.
- 4) 평가 내용은 지식 영역에만 치우쳐서는 안 되며, 기능과 가치·태도 영역을 균형 있게 선정한다.
  - 가) 지식 영역의 평가에서는 사실적 지식의 습득 여부와 함께 사회현상의 이해와 문제 해결에 필수적인 기본 개념 및 원리, 일반화에 대한 이해 정도 등을 평가하는 데 중점을 둔다.
  - 나) 기능 영역의 평가에서는 지식의 습득과 민주적 사회생활을 하는 데 필수적인 정보의 획득 및 활용 기능, 탐구 기능, 의사 결정 기능, 비판적 사고 기능, 집단 참여 기능 등을 평가하는 데 초점을 둔다.
  - 다) 가치·태도 영역의 평가에서는 국가, 사회적 요구와 개인적 요구에 비추어 바람직한 가치와 합리적 가치의 내면화, 가치에 대한 분석 및 평가 능력, 공감 능력, 친사회적 행동 실천 능력 등을 평가하는 데 초점을 둔다.
- 5) 지역, 국가, 인류의 당면 문제 해결과 관련된 의사 결정력 및 실천 능력, 그리고 문제 해결 과정에서의 상호 협력 및 참여 태도를 평가한다.
- 6) 사회과의 기본 지식에 대한 이해를 확장시키는 학습자의 흥미, 관심, 학습 동기와 습관을 평가한다.
- 7) 사회과의 평가는 구술, 면접, 토론, 논술, 관찰, 활동 보고서, 포트폴리오 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 8) 평가 결과는 학습자들의 학업 성취수준을 판정하고 학습자의 학습 능력과 교수·학습 방법의 적절성을 진단하고 개선하는 데 활용한다.
- 9) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하고 확인할 수 있는 학생의 과제를 활용하여 정보 습득 및 분석 과정, 토의·토론 참여 및 의사결정과정, 사회문제 해결을 위한 실천 능력 등을 종합적으로 평가할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 3 도 덕

도덕과<sup>44)</sup>는 학교 인성교육의 핵심 교과로서 도덕적인 인간과 정의로운 시민으로서의 인간상을 지향한다. 인성의 기본 요소인 핵심 가치를 확고하게 내면화하고, 삶을 둘러싼 현상을 탐구하고 도덕적 성찰을 실천하는 과정을 추구하는 교과이다.

## 가. 영역

자신과의 관계, 타인과의 관계, 사회·공동체와의 관계, 자연·초월과의 관계

## 나. 교과 역량

| 교과 역량          | 의미   |
|----------------|--|
| 자기 존중 및 관리 능력  | 자신을 존중하고 사랑하는 토대 위에서 자주적인 삶을 살고 자신의 욕구나 감정을 조절하며 이겨낼 수 있는 능력             |
| 도덕적 사고 능력      | 일상의 문제를 도덕적으로 인식하고 도덕적 판단 및 추론의 탐구 과정을 거쳐 타당한 근거를 가지고 옳고 그름을 분별할 수 있는 능력 |
| 도덕적 대인 관계 능력   | 의사소통 과정에서 타인의 도덕적 요구 인식 및 수용과 이상적인 의사소통 공동체를 지향하면서 타인과 더불어 살아갈 수 있는 능력   |
| 도덕적 정서 능력      | 도덕성을 전제로 자신 및 타인의 감정을 인식하고 배려할 수 있는 능력                                   |
| 도덕적 공동체 의식     | 도덕규범과 정서 및 유대감을 근간으로 자신이 속한 다양한 공동체의 구성원으로서의 소속감을 갖고 살아갈 수 있는 능력         |
| 윤리적 성찰 및 실천 성향 | 일상 세계에서 자신의 삶을 윤리적으로 성찰하는 토대 위에서 도덕적 가치와 규범을 지속적으로 실천할 수 있는 능력           |

44) '도덕'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 38쪽

### 다. 목표

도덕과는 성실·배려·정의·책임 등 인성의 기본 요소를 핵심 가치로 설정하여 내면화하는 것을 일차적 목표로 삼는다. 이를 토대로 자기 삶의 의미를 자율적으로 찾아갈 수 있는 도덕적 탐구 및 윤리적 성찰, 실천 과정으로 이어지는 도덕함의 능력을 길러 도덕적인 인간과 정의로운 시민으로 살아갈 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다.

바른 생활과에서 형성된 인성을 바탕으로 자신, 타인, 사회·공동체, 자연·초월과의 관계에서 자신의 생활을 반성하고 다양한 도덕적 문제를 탐구하며, 더불어 살아가는데 필요한 기본적인 가치·덕목과 규범을 이해하고 도덕적 기능과 실천 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.

- 1) 21세기 한국인으로서 보편적으로 갖추고 있어야 하는 핵심 가치인 성실, 배려, 정의, 책임을 내면화하는 것을 목표로 삼는다. 가치관계 확장을 전제로 자신에서 타자, 사회와 공동체, 자연과 초월로 이어지는 각 영역의 핵심 가치를 내면화하여 인성의 기본 요소를 실천적으로 확립하는 것을 목표로 한다.
- 2) 자신을 둘러싸고 전개되고 있는 삶의 상황 속에 어떻게 살아야 할 것인가라는 물음을 근간으로 삼는 가치의 차원이 있음을 인식하고, 그것을 현실 속에서 어떻게 구현해 갈 것인가를 고민할 수 있는 실천적인 시간과 공간을 제공하는 것을 목표로 한다.
- 3) 독립된 인격체로서의 개인이 시민 사회와 국가, 지구 공동체를 어떻게 인식하고 받아들일 것인가의 문제를 특히 삶의 의미 물음과 연관 지어 찾아볼 수 있는 능력과 실천 성향을 기르는 것을 목표로 한다.

### 라. 교수·학습

- 1) 현대사회와 일상생활에서 학생들이 직면하는 도덕 문제와 현상을 도덕적인 옳고 그름의 관점에서 탐구하고 성찰하며, 바람직한 행동을 의욕하고 실천할 수 있는 적합한 방법을 활용하도록 지도한다.
- 2) 도덕수업을 통해 도달하고자 하는 인격 또는 도덕성의 세 가지 주요 요소가 조화롭게 통합적으로 발달할 수 있도록 지도한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 3) 학생들의 발달 단계와 수준 및 도덕수업에의 흥미 등을 고려하고, 학생들이 구체적인 도덕적 경험과 연결될 수 있는 학습목표, 탐구 주제 및 활동 내용을 구성하여 학습하게 함으로써 학생들이 자기주도적인 사고와 판단력, 도덕적 민감성, 실천 기능을 함양하도록 한다.
- 4) 도덕수업의 목표, 학습 내용, 수업 상황, 물리적 환경, 멀티미디어 기기, 학습 자료 등 교수·학습에 영향을 미치는 변인들을 고려하여 강의, 탐구, 토론, 도덕 각오를 글로 쓰기, 자신의 도덕적 가치 공언하기, 행위 결과를 도덕적으로 상상하기, 내러티브를 통한 또래 간 도덕적 경험 교류하기, 웹 자료 활용, 역할놀이, 협동학습, 봉사 학습, 프로젝트 학습, 갈등 해결 학습, 사회정서 학습, 실천·체험 등 다양한 교수·학습 방법을 융통성 있게 활용한다.
- 5) 학습자들이 모범사례를 본받아 자율적으로 도덕적 가치·덕목을 실천할 수 있도록 다양한 도덕적 모범을 제시하고, 도덕수업 시간에 배운 도덕적 옳음이 생활 속에서 지속적으로 실천되고 지지받을 수 있도록 학생들의 정의로운 학급 공동체 분위기 속에서 민주적이고 도덕적인 관계를 형성하도록 한다.
- 6) 학습자들이 속한 지역의 특성이나 시의성을 고려하여 다양한 계기 자료들을 적절히 재구성하여 활용하되, 특정 지역이나 집단, 문화, 이념, 종교 등에 편향되지 않은 객관적인 입장을 유지하도록 한다.
- 7) 학습 내용과 방법을 고려한 가정, 지역 공동체와의 연계 프로그램을 통해 학생들의 도덕적 실천을 강화함으로써 도덕수업의 실효성을 제고한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

도덕과 교수·학습은 배려와 소통, 나눔이 함께하는 행복한 공동체를 위해 참여와 실천 중심의 학습이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 도덕과 교과 역량을 키우며 가치와 덕목이 생활에서 실천될 수 있도록 인성교육 핵심 가치·덕목<sup>45)</sup>을 반영하여 실천 중심의 교수·학습 활동을 강화한다.
- 공감과 배려를 기반으로 한 공동체적 협력을 통해 민주시민으로서 갖추어야 할 가치를 내면화 하여 주체적이고 공공적인 삶을 실천할 수 있도록 한다.
- 학교폭력 예방 교육주간, 사이버폭력 예방 교육주간, 어울림 프로그램, 또래 상담활동, 학교폭력 예방 집중캠페인, 학생 봉사활동, 이웃과 함께하는 봉사활동 등으로 교과 내용 및 수업 방법을 체험 및 실천 중심으로 설계하여 인성 역량을 체화한다.
- 학생자치활동과 연계한 참여와 실천 중심의 민주시민교육과 인권교육을 통해 인간의 존엄성을 알고 인권 친화적 학교문화를 조성하여 건강하고 행복한 교육공동체를 구현한다.
- 경상남도 및 우리나라 문화에 대한 올바른 이해를 바탕으로 다양한 문화를 있는 그대로 인정하고, 차이와 다양성을 존중하는 태도를 지니도록 한다.
- 경상남도교육청 다문화교육센터, 경상남도교육청 통합예약포털 교구대여 누리집을 통해 다문화 체험교구 다가치 꾸러미<sup>46)</sup>를 대여 및 활용하여 문화다양성에 대한 긍정적 인식 강화 및 문화 감수성을 키우도록 한다.

## 마. 평가

- 1) 도덕수업을 통해 도달하고자 하는 도덕성의 인지적, 정의적, 행동적 요소에 대해 통합적으로 평가한다. 즉, 인지적 요소에서는 도덕적 가치·덕목에 대한 이해, 도덕적 사고력과 판단력, 가치 판단의 합리성, 정의적 요소에서는 도덕적 감정의 적절한 절제력과 표현력, 도덕적 민감성과 열정성 등, 행동적 요소에는 도덕적 가치·덕목과 예절 및 준법에 대한 기능과 실천의 습관화 등을 평가하되 3요소의 조화로운 발달을 평가할 수 있도록 한다.

45) 「인성교육진흥법」 제2조, 인성교육 핵심 가치·덕목은 예(禮), 효(孝), 정직, 책임, 존중, 배려, 소통, 협동 등임

46) 다가치 꾸러미는 경상남도교육청 다문화교육센터에 구비된 세계 각국의 전통 악기, 소품, 장신구, 의상, 놀이도구, 도서 등으로 구성된 53개국 체험형 실물 교수·학습 자료를 뜻함

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 2) 평가 목표와 내용 특성, 학생 개인의 인지, 정서, 도덕성 발달 정도와 도덕 학습의 성취 수준 등을 면밀하게 분석하여 이에 적합한 평가 방법을 활용함으로써 학생들의 도덕성 및 인성을 발달시키는 데 기여할 수 있도록 한다.
- 3) 평가 내용과 방법은 교육 내용과 일치하도록 하고, 도덕과에서 강조되고 있는 도덕적 성찰 및 탐구 능력, 즉 도덕함의 제고와 밀접한 관련이 있어야 한다.
- 4) 도덕과 평가는 다양하고 창의적인 평가 방법과 기법 및 도구를 적절히 활용하여 객관적이고도 신뢰성 있는 평가를 실시한다. 행동 관찰, 자기 평가, 구술·논술 평가, 포트폴리오, 토론 및 발표에 대한 평가, 상호 평가 등 다양한 방법을 활용하여 도덕성과 인성을 종합적으로 평가한다.
- 5) 평가 결과는 학생들의 인성과 도덕성 발달을 도모하고 교수·학습을 개선하는 데 필요한 자료로 활용한다.
- 6) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하고 확인할 수 있는 학생들의 역할극 참여 및 태도, 토의·토론을 통한 도덕적 사고력과 판단력, 앱을 활용한 문자·음성·영상 보고서 자료를 통한 도덕적 성찰 및 실천 능력 등을 종합적으로 평가할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 4 수 학

수학과<sup>47)</sup>는 수학의 개념, 원리, 법칙을 이해하고 기능을 습득하여 주변의 여러 가지 현상을 수학적으로 관찰하고 해석하며 논리적으로 사고하고 합리적으로 문제를 해결하는 능력과 태도를 기르는 교과이다.

## 가. 영역

수와 연산, 도형, 측정, 규칙성, 자료와 가능성

## 나. 교과 역량

| 교과 역량   | 의미   |
|---------|--|
| 문제해결    | 해결 방법을 알고 있지 않은 문제 상황에서 수학의 지식과 기능을 활용하여 해결 전략을 탐색하고 최적의 해결 방안을 선택하여 주어진 문제를 해결하는 능력   |
| 추론      | 수학적 사실을 추측하고 논리적으로 분석하고 정당화하며 그 과정을 반성하는 능력  |
| 창의·융합   | 수학의 지식과 기능을 토대로 새롭고 의미 있는 아이디어를 다양하고 풍부하게 산출하고 정교화하며, 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 수학과 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결하는 능력 |
| 의사소통    | 수학 지식이나 아이디어, 수학적 활동의 결과, 문제 해결 과정, 신념과 태도 등을 말이나 글, 그림, 기호로 표현하고 다른 사람의 아이디어를 이해하는 능력   |
| 정보처리    | 다양한 자료와 정보를 수집, 정리, 분석, 활용하고 적절한 공학적 도구나 교구를 선택, 이용하여 자료와 정보를 효과적으로 처리하는 능력  |
| 태도 및 실천 | 수학의 가치를 인식하고 자주적 수학 학습 태도와 민주시민 의식을 갖추어 실천하는 능력  |

47) '수학'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 41쪽

#### 다. 목표

수학과는 수학의 개념, 원리, 법칙을 이해하고 기능을 습득하며 수학적으로 추론하고 의사소통하는 능력을 길러, 생활 주변과 사회 및 자연 현상을 수학적으로 이해하고 문제를 합리적이고 창의적으로 해결하며, 수학 학습자로서 바람직한 태도와 실천 능력을 기른다.

- 1) 생활 주변 현상을 수학적으로 관찰하고 표현하는 경험을 통하여 수학의 기초적인 개념, 원리, 법칙을 이해하고 수학의 기능을 습득한다.
- 2) 수학적으로 추론하고 의사소통하며, 창의·융합적 사고와 정보 처리 능력을 바탕으로 생활 주변 현상을 수학적으로 이해하고 문제를 합리적이고 창의적으로 해결한다.
- 3) 수학 학습의 즐거움을 느끼고 수학의 유용성을 인식하며 수학 학습자로서 바람직한 태도와 실천 능력을 기른다.

#### 라. 교수·학습

- 1) 수학과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 평가와 일관성을 가지며 학생이 주도적으로 학습하여 목표를 달성하도록 교수·학습을 운영한다.
- 2) 문제해결, 추론, 창의·융합, 의사소통, 정보 처리, 태도와 실천과 같은 수학 교과 역량을 함양하기 위한 교육 환경을 조성하고, 이에 적합한 교수·학습을 운영한다.
- 3) 수학 내용 특성에 적합한 교구나 공학 도구를 선택하여 효율적인 교수·학습이 이루어지도록 하고 학생들이 디지털 소양 함양을 도모한다. 특히 계산 능력 배양을 목표로 하지 않는 교수·학습 상황에서는 계산기, 컴퓨터, 교육용 소프트웨어 등의 공학적 도구를 이용할 수 있게 한다.
- 4) 수학 내용의 특성, 학교 여건, 학생의 학습 능력과 수준 등을 고려하여 교수·학습을 운영한다. 학생 개인의 필요, 수학 학습 속도, 학습 능력 등을 고려하여 학생 맞춤형 수업을 실시하고 보충·심화 학습의 기회를 제공한다.
- 5) 수학 교수·학습에서 범교과 학습 주제를 현상이나 소재로 선택하여 활용할 수 있다.
- 6) 사회적 환경, 학생의 요구, 수학 내용의 특성, 수업 방식 등에 따라 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡과 아이북을 활용한 교수·학습을 운영할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

수학과 교수·학습은 수학의 가치를 인식하고 수학에 대해 긍정적인 태도와 자주적인 수학 학습 태도를 기르기 위해 협력과 참여 중심의 학습이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 생각의 힘을 기르는 체험·탐구 중심 수학교육으로 학생의 수학적 능력과 정의적 역량이 향상 되도록 수학과 교과 역량을 기반으로 교육과정을 설계한다.
- 수학에 대한 긍정적 인식 및 수학 자신감을 키우기 위해 수학 학습에서 성공 경험의 기회를 제공한다.
- 한샘집중학년제, 기초학력 진단·보정시스템, 두드림학교, 학습종합클리닉, 권역별 기초학력지원 센터 등 개별 맞춤형 지원 프로그램<sup>48)</sup>을 활용하여 한 아이도 놓치지 않는 기초학력 책임교육을 구현한다.
- 온라인 수학 교수·학습 상황에서는 아이북을 활용한 온오프라인 연계 블렌디드 수업을 운영한다. ‘톡톡 수학’을 활용하여 학년별, 단원별, 학습 주제별, 수준별 수학 문제를 활용할 수 있으며 개별 학습분석 시스템에 기반한 ‘폴리오북<sup>49)</sup>’을 이용하여 맞춤형 환류도 할 수 있다.
- 경남수학교육체험벨트<sup>50)</sup>에서 제공하는 ‘몸으로 배우는 체험수학’ 프로그램, ‘매쓰 박스(MATH BOX: 대형수학교구 대여)’ 등 다양한 프로그램과 실물자료 및 콘텐츠를 활용하여 체험·탐구 중심의 수학 학습이 이루어질 수 있도록 한다.

48) ‘톡톡! 수학탐험대’(1~4학년), ‘기초학력 진단·보정시스템 놀품이 수학’(초4~고1), ‘아이좋아 기초수학’(1~3학년), 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡 시학습 ‘톡톡수학’(초1~고1) 등

49) 아이톡톡 기반으로 학습한 내용에 대해 종합 학습분석시스템인 ‘톡톡학습분석’을 활용하여 교과, 사회정서학습, 학습성향 등 다면적 분석 및 맞춤형 피드백을 제공함으로써 학생의 학습성장을 촉진하는 미래형 학습 성장 보고서

50) 경상남도교육청 경남수학문화관 및 6개 수학체험센터가 체계적·유기적 연계된 벨트로 체험·탐구 중심의 수학교육 실천

### 마. 평가

- 1) 수학과 교육과정에 제시된 내용의 수준과 범위를 준수하고, 교육과정에 제시된 목표, 내용, 교수·학습과 일관성을 가져야 한다.
- 2) 수학의 개념, 원리, 법칙, 기능뿐만 아니라 문제 해결, 추론, 창의·융합, 의사소통, 정보 처리, 태도 및 실천과 같은 수학 교과 역량을 균형 있게 평가한다.
- 3) 학생이 평가 과정에 적극적으로 참여하고 스스로 설정한 수학 학습 목표에 대한 달성 여부를 점검할 수 있게 한다.
- 4) 수학과 평가는 학습 과정과 결과를 관찰 평가, 자기 평가, 동료 평가, 프로젝트 평가, 포트폴리오 평가, 면담 평가, 구술 평가 등의 다양한 평가 방법을 사용하여 양적 또는 질적으로 평가한다.
- 5) 평가 내용이나 방법에 따라 학생들이 계산기, 컴퓨터, 스마트 기기, 교육용 소프트웨어 등의 공학적 도구와 다양한 교구를 이용할 수 있게 한다.
- 6) 수학과 평가는 평가 기준을 확인하여 개별 학생에게 맞춤형 피드백을 적기에 제공하여 학습 결손을 방지하고 학생의 성장을 도우며 수업의 질 개선 자료로 활용한다. 또한 학생의 수학 학습에 대한 의미 있는 정보를 학생과 학부모에게 제공한다.
- 7) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하고 확인할 수 있는 관찰법, 구술법 등을 활용하여 학생의 문제 해결 과정과 결과를 평가할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 5 과 학

과학과<sup>51)</sup>는 과학의 개념을 이해하고 과학적 탐구 능력과 태도를 함양하여 개인과 사회의 문제를 과학적이고 창의적으로 해결할 수 있는 과학적 소양을 기르기 위한 교과이다.

## 가. 영역

- 힘과 운동, 전기와 자기, 열과 에너지, 파동
- 물질의 구조, 물질의 성질, 물질의 변화
- 생명과학과 인간의 생활, 생물의 구조와 에너지, 항상성과 몸의 조절, 생명의 연속성, 환경과 생태계
- 고체 지구, 대기와 해양, 우주

## 나. 교과 역량

| 교과 역량            | 의미   |
|------------------|--|
| 과학적 사고력          | 과학적 주장과 증거의 관계를 탐색하는 과정에서 필요한 사고. 과학적 세계관 및 자연관, 과학의 지식과 방법, 과학적인 증거와 이론을 토대로 합리적이고 논리적으로 추론하는 능력, 추리 과정과 논증에 대해 비판적으로 고찰하는 능력, 다양하고 독창적인 아이디어를 산출하는 능력  |
| 과학적 탐구 능력        | 과학적 문제 해결을 위해 실험, 조사, 토론 등 다양한 방법으로 증거를 수집, 해석, 평가하여 새로운 과학 지식을 얻거나 의미를 구성해 가는 능력  |
| 과학적 문제해결력        | 과학적 지식과 과학적 사고를 활용하여 개인적 혹은 공적 문제를 해결하는 능력. 일상생활의 문제를 해결하기 위해 문제와 관련 있는 과학적 사실, 원리, 개념 등의 지식을 생각해 내고 활용하며 다양한 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택, 조직하여 가능한 해결 방안을 제시하고 실행하는 능력, 문제 해결 과정에 대한 반성적 사고 능력과 합리적 의사 결정 능력 |
| 과학적 의사소통 능력      | 과학적 문제 해결 과정과 결과를 공동체 내에서 공유하고 발전시키기 위해 자신의 생각을 주장하고 타인의 생각을 이해하며 조정하는 능력. 말, 글, 그림, 기호 등 다양한 양식의 의사소통 방법과 컴퓨터, 시청각 기기 등 다양한 매체를 통하여 제시되는 과학기술 정보를 이해하고 표현하는 능력, 증거에 근거하여 논증 활동을 하는 능력                   |
| 과학적 참여와 평생 학습 능력 | 사회에서 공동체의 일원으로 합리적이고 책임 있게 행동하기 위해 과학기술의 사회적 문제에 대한 관심을 가지고 의사 결정 과정에 참여하며 새로운 과학기술 환경에 적응하기 위해 스스로 지속적으로 학습해 나가는 능력   |

51) '과학'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 49쪽

**다. 목표**

과학과는 자연 현상과 사물에 대하여 호기심과 흥미를 가지고, 과학의 핵심 개념에 대한 이해와 탐구 능력의 함양을 통하여, 개인과 사회의 문제를 과학적이고 창의적으로 해결하기 위한 과학적 소양을 기른다.

- 1) 자연 현상에 대한 호기심과 흥미를 갖고, 문제를 과학적으로 해결하려는 태도를 기른다.
- 2) 자연 현상 및 일상생활의 문제를 과학적으로 탐구하는 능력을 기른다.
- 3) 자연 현상을 탐구하여 과학의 핵심 개념을 이해한다.
- 4) 과학과 기술 및 사회의 상호 관계를 인식하고, 이를 바탕으로 민주시민으로서의 소양을 기른다.
- 5) 과학 학습의 즐거움과 과학의 유용성을 인식하여 평생 학습 능력을 기른다.

**라. 교수·학습**

- 1) 과학의 핵심 개념 이해 및 과학적 사고력, 과학적 탐구 능력, 과학적 문제 해결력, 과학적 의사소통 능력, 과학적 참여와 평생 학습 능력 등과 같은 과학과 핵심역량을 균형 있게 기를 수 있도록 지도한다.
- 2) 기초 탐구 과정(관찰, 분류, 측정, 예상, 추리, 의사소통 등)과 통합 탐구 과정(문제 인식, 가설 설정, 변인 통제, 자료 해석, 결론 도출, 일반화 등), 수학적 사고와 컴퓨터 활용, 모형의 개발과 사용, 증거에 기초한 토론과 논증 등의 기능을 학습 내용과 관련시켜 지도한다.
- 3) 내용의 연계성을 고려하여 수학, 실과, 체육, 음악, 미술 등의 다른 교과와 통합·연계 지도함으로써 융합적 사고력과 과학적 창의성을 계발하고 인성과 감성을 함양할 수 있다.
- 4) 탐구 활동을 모둠별 협동학습으로 진행하여 동료들과의 협업을 통해 과제를 해결하는 과정에서 상호 협력이 중요함을 인식시키며, 학생 중심의 탐구 실험이 되도록 한다.
- 5) 탐구 수행의 모든 과정에서 의사소통을 할 때에는 자신의 의견을 명확히 표현하고 다른 사람의 의견을 존중하는 태도를 가지며, 과학적인 근거에 기초하여 탐구 결과를 발표, 설득, 수용하도록 지도한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 6) 과학 및 과학과 관련된 사회적 쟁점을 주제로 과학 글쓰기와 토론을 실시하여 과학적 사고력, 과학적 의사소통 능력 등을 함양할 수 있도록 지도한다.
- 7) 과학의 잠정성, 과학적 방법의 다양성, 과학 윤리, 과학·기술·사회의 상호 관련성, 과학적 모델의 특성, 과학의 본성과 관련된 내용을 적절한 소재를 활용하여 지도한다.
- 8) 학생의 이해를 돕고 흥미를 유발하며 구체적 조작 경험과 활동을 제공하기 위해 모형이나 시청각 자료, 소프트웨어, 컴퓨터나 스마트 기기, 인터넷 및 다양한 디지털 플랫폼 등의 최신 정보통신 기술과 기기 등을 과학 실험과 탐구에 적절히 활용한다.
- 9) 학습 내용과 관련된 첨단 과학기술을 다양한 형태의 자료로 제시함으로써 현대 생활에서 첨단 과학이 갖는 가치와 잠재력을 인식하도록 지도한다.
- 10) 과학자 이야기, 과학사, 시사성 있는 과학 내용 등을 도입하여 과학에 대한 호기심과 흥미를 유발한다.
- 11) 실험 기구의 사용 방법, 화학약품을 다룰 때 주의할 점과 안전 사항을 사전에 지도하여 사고가 발생하지 않도록 유의한다.

- 가) 실험 기구나 재료는 충분히 준비하되, 환경 보존을 고려하여 필요 이상으로 사용하지 않도록 유의하며 실험에 필요한 기자재는 수업 이전에 미리 점검한다. 또한 실험 후 발생하는 폐기물은 적법한 절차에 따라 수거 처리하여 환경을 오염시키지 않도록 유의한다.
- 나) 실험 시 시약병에서 시약을 덜어낼 때는 반드시 라벨을 확인한 후 깨끗한 용기에 덜어내는 데 필요 이상의 양을 취하지 말고, 쓰고 남은 시약이 있을지라도 절대로 원래의 시약병에 다시 넣지 않는다.
- 다) 실험 시 유독한 시약과 유리 기구를 사용하는 화학 실험을 할 때는 반드시 실험복을 착용하고 보안경과 안전 마스크, 안전 조끼와 고무장갑 등 보호 장치를 착용하고 실험하여야 한다.
- 라) 실험 후 생성되는 잔류물을 완벽한 사후 처리를 통하여 발화 위험성을 사전 차단하고, 화재 예방을 위하여 휴지통의 실험 후 잔류물을 반드시 확인한다.
- 마) 야외 탐구 활동 및 현장 학습 시에는 사전 답사를 실시하거나 관련 자료를 조사하여 안전한 활동이 되도록 한다.
- 바) 생명체를 다룰 때에는 생명을 아끼고 존중하는 태도를 가질 수 있도록 지도한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

과학과 교수·학습은 과학 지식과 탐구 방법을 즐겁게 학습하고 과학적 소양 함양을 위해 탐구·참여 중심의 학습이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 과학과 교과 역량을 키우며 과학적 사고력과 창의성을 신장하는 기초·통합탐구활동으로 과학적 탐구 능력을 신장시키기 위해 노력한다.
- 학생 참여 중심의 과학 중심 융합(STEAM) 교육, 교과 연계 메이커교육, 학생 참여 중심 과학 수업, 융합인재교육 등이 수업과 평가에 반영될 수 있도록 한다.
- 학생이 주도적으로 참여할 수 있는 탐구, 실험, 조사, 체험, 프로젝트, 과제 연구 등으로 탐구·참여 중심의 과학수업을 활성화하고, 과학 글쓰기와 토론으로 과학적 사고력, 창의적 문제해결력 및 의사소통 능력 등을 함양한다.
- 기후위기 대응교육, 환경·지속가능발전 교육, 미세먼지대응 교육, 제비생태탐구 교육 등으로 실천 중심의 생태전환교육을 활성화하여 생명을 소중히 여기고 존중하는 태도를 기른다. 또한 기후 위기와 환경 문제의 심각성을 인식하고 이에 능동적으로 대처할 수 있도록 지도한다.
- 지역의 다양한 자원과 자연환경 등 주변의 소재를 활용한 탐구활동, SW·AI교육과 연계한 과학 체험 및 과학 실험, 지역 내 인적·물적 자원을 활용하는 과학수업으로 학생의 삶과 연계한 과학 수업 실천과 함께 학생들이 과학 학습의 즐거움과 유용성을 인식할 수 있도록 한다.
- 경상남도교육청 과학교육원, 경상남도교육청 과학교육원 우포생태교육원, 경상남도교육청 산촌 유학교육원, 환경교육특구 등의 도내 유관기관을 활용한 과학 체험 기회를 확대하여 과학에 대한 흥미와 관심을 높일 수 있도록 지도한다.

## 마. 평가

- 1) 과학과 성취기준을 고려하여 평가의 시기나 방법을 포함한 평가 계획을 수립하고, 과학의 핵심 개념의 이해 및 과학 탐구 학습을 통한 과학과 핵심역량과 과학적 태도를 균형 있게 평가한다.
  - 가) 과학과의 핵심 개념을 이해하고 적용하는 능력을 평가한다.
  - 나) 과학적 사고력, 과학적 탐구능력, 과학적 문제 해결력, 과학적 의사소통 능력, 과학적 참여와 평생 학습 능력 등과 같은 과학과 핵심역량을 평가한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 다) 과학에 대한 흥미와 가치 인식, 과학 학습 참여의 적극성, 협동성, 과학적으로 문제를 해결하는 태도, 창의성 등을 평가한다.
- 2) 창의융합적 문제 해결력 및 인성과 감성 함양에 도움이 되는 소재나 상황들을 적극적으로 발굴하여 활용한다.
  - 3) 과학과의 평가는 구술·발표, 토의·토론, 서술형 및 논술형, 관찰, 보고서 검토, 실기 검사, 면담, 포트폴리오 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
  - 4) 디지털 교수·학습 환경을 고려하여 온라인 학습 지원 도구 등을 활용한 평가 방안이나 평가 도구를 활용한다.
  - 5) 평가 결과를 후속 학습 지도 계획 수립과 지도 방법 개선, 진로 지도 등에 활용한다.
  - 6) 평가 결과를 바탕으로 학생 개별 맞춤형 피드백을 제공하여 학생 스스로 평가 결과를 해석하고 학습 계획을 세울 수 있도록 한다.
  - 7) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하고 확인할 수 있는 학생의 탐구 활동 과정과 결과 해석 등을 종합적으로 고려하여 평가할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 6 실과

실과<sup>52)</sup>는 개인과 가족이 전 생애에서 직면하게 될 생활의 경험과 문제를 실제적이고 통합적인 내용으로 구성하고, 노작활동과 비롯한 다양한 실천적 경험을 바탕으로 학습자들이 문제해결능력을 길러 일과 직업에 대한 건전한 가치관을 형성하여 진로를 탐색할 수 있는 역량을 길러주는 교과이다.

## 가. 영역

인간 발달과 가족, 가정생활과 안전, 자원관리와 자립, 기술시스템

## 나. 교과 역량

| 교과 역량         |            | 의미  |
|---------------|------------|---|
| 가정<br>생활      | 실천적 문제해결능력 | 일상생활 속에서 발생될 수 있는 다양한 문제에 대하여 그 배경을 이해하고 문제 해결의 대안을 탐색한 후, 비판적 사고를 통한 추론과 가치 판단에 따른 의사 결정으로 실행할 수 있는 능력     |
|               | 생활자립능력     | 삶의 주체로서 자신의 발달 과정에서 자아정체감을 형성하여 일상생활의 문제를 스스로 판단·수행할 수 있으며, 주도적인 관점에서 자기 관리 및 생애를 설계할 수 있는 능력               |
|               | 관계형성능력     | 대상과의 관계를 소중히 여기고, 존중과 공감, 배려와 돌봄을 통해 공동체 감수성을 함양하여 자신과 가족, 친구, 지역사회, 자원, 환경과의 건강한 상호작용과 관계를 형성·유지 할 수 있는 능력 |
| 기술<br>의<br>세계 | 기술적 문제해결능력 | 기술과 관련된 문제를 이해하고 다양한 해결책을 탐색하여 창의적인 아이디어를 구현한 해결책을 평가하고 개선할 수 있는 능력   |
|               | 기술시스템 설계능력 | 다양한 자원을 활용하여 생산·수송·통신 기술의 투입, 과정, 산출, 되먹임의 흐름이 효율적으로 이루어지도록 필요한 기술을 개발하거나 설계하는 능력                           |
|               | 기술활용능력     | 생산·수송·통신 기술의 개발, 혁신, 적용, 융합을 통해 지속가능한 발전을 위한 발명과 표준화가 효율적으로 이루어지도록 촉진하는 능력                                  |

52) '실과' 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 60쪽

### 다. 목표

실과는 가정생활에 대한 지식, 능력, 가치 판단력을 함양하고 실천적 문제 해결을 통해 자립적인 삶을 영위하고, 기술에 대한 실천적 학습 경험을 통해 기술적 지식, 기능, 태도를 함양하여 기술적 능력을 높여, 현재와 미래의 행복하고 건강한 가정생활과 창조적인 기술의 세계를 주도적으로 영위할 수 있도록 한다.

- 1) 자신의 발달과 가족 관계에 대한 이해를 바탕으로 긍정적 자아정체감을 형성하고 배려와 돌봄을 실천함으로써 행복한 삶을 위한 관계형성능력과 실천적 문제해결 능력을 기른다.
- 2) 가정생활과 관련된 실천적 문제를 이해하고 노작활동과 체험, 비판적 사고와 반성적 행동을 통해 개인과 가족의 안전하고 건강한 삶을 위한 실천적 문제해결능력과 생활자립능력을 기른다.
- 3) 공동체와 환경을 고려한 생활 자원의 관리와 미래를 준비하는 생애 설계를 통해 자신의 균형 있고 조화로운 삶을 위한 관계형성능력과 생활자립능력을 기른다.
- 4) 기술에 대한 이해를 기초로 기술적 문제들을 창의적으로 해결하고 일상생활에 적용할 수 있는 기술적 문제해결능력과 기술활용능력을 기른다.
- 5) 기술의 발달과 사회의 변화에 적극적으로 대처하고 적용할 수 있는 기술활용능력과 기술시스템설계능력을 기른다.
- 6) 다양한 자원을 활용하여 기술적 문제를 이해하고 해결 방안을 탐색하고 개발할 수 있는 기술시스템설계능력과 기술적 문제해결능력을 기른다.

### 라. 교수·학습

- 1) ‘가정생활’과 ‘기술의 세계’ 분야의 내용을 고르게 지도할 수 있도록 하되, 각 분야의 영역별로 균형 있게 편성·운영한다.
- 2) 실험·실습, 현장 견학 등의 체험활동으로 인하여 수업 시간이 부족할 경우에는 창의적 체험 시간 등을 활용하도록 하고, 다양한 체험활동을 중심으로 수업을 계획할 경우, 교수·학습의 효율성을 위해 수업 시간을 연속적으로 편성·운영할 수 있다.
- 3) 학습 소재와 자료는 실생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 것으로 선택하여 수업에서 습득한 지식과 기능을 일상생활에 적극적으로 활용할 수 있도록 한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 4) 실생활과 관련된 체험활동을 중시하고, 가정실습, 학교 및 지역사회의 행사 등을 적극 활용한다. 특히 지역의 인적 자원, 지역 내 관련 자원 및 기관(박물관, 과학관, 연구소, 산업체 등)을 활용하여 지도할 수 있다.
- 5) 실과 교수·학습 방법은 관련 내용에 따라 실천적 문제해결학습, 프로젝트법, 문제 중심 수업, 실험·실습, 토의·토론법, 역할 놀이, 협동 학습 등 다양한 방법을 활용 하되, 특히 활동이나 실제 사례에 초점을 두도록 한다.
- 6) 실물이나 모형, 인터넷 자료, 사진 및 동영상 자료, 멀티미디어 자료, 가상현실 (VR), 증강현실(AR), 빅데이터 자료 등과 같은 다양한 자료를 활용하여 교수·학습의 효율성을 높이고 생동감 있는 교수·학습 활동이 이루어지도록 한다.
- 7) 실험·실습 활동이 효과적으로 이루어지도록 최소한 실습실을 반드시 확보하고, 교과와 교수·학습 내용을 분석하여 연간 또는 학기별 실험·실습 계획을 세우고, 실험·실습 활동에 필요한 재료, 설비, 기구 및 자재 등을 사전에 준비하고 점검한다.
- 8) 실험·실습 활동은 학습자 주도의 문제해결에 초점을 두고 아래 사항을 유의하도록 한다.

- 가) 기계, 도구 및 기구, 설비나 용구 등의 정확한 사용 방법을 사전에 지도하여 안전 및 유의 사항을 숙지하도록 점검한다.
- 나) 조리기구, 열원과 연료를 다룰 때의 주의점과 소화기 사용법 등을 지도하여 안전사고가 발생하지 않도록 주의한다.
- 다) 간단한 응급 처치 요령에 대해 사전에 지도하고 안전사고 발생 시 즉각적으로 치료를 받을 수 있도록 지도한다.
- 라) 조리 실험·실습에서는 식품의 선택, 손질, 보관할 때 위생과 안전을 고려하도록 하여 식중독에 유의하도록 지도한다.
- 마) 실험·실습 후에는 실습실 내 뒷정리 등 정리·정돈하는 습관을 갖도록 지도한다. 음식물 쓰레기, 약품, 폐기물 등은 수거하고, 관련 지침에 따라 처리하여 환경을 오염시키지 않도록 유의하여 지도한다.
- 바) 유해 물질이나 분진, 가스가 발생하는 활동에는 환기 및 공기순환장치의 설치를 의무화 하고 관련 장비의 활용에 따른 주의사항을 준수한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

실과 교수·학습은 자신의 진로를 스스로 설계하며 미래사회를 주도하는 창의적인 인재를 키우기 위해 실천적 경험과 창의적 노작활동을 강화할 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 실과 교과 역량을 키우며 실천적 경험을 통한 문제해결능력 신장, 다양한 진로 탐색과 체험을 통한 진로역량 함양 등을 위해 실과교육과정을 재구성한다.
- 교과 연계 메이커교육, 진로교육, 생태전환교육 등이 수업과 평가에 반영되도록 한다.
- 학생의 생활과 연계한 교육과정 재구성으로 실천적 경험과 노작활동을 강화하고, 긍정적 자아 정체성을 바탕으로 진로탄력성을 기를 수 있도록 한다.
- 인간과 환경의 공존을 위해 학교의 숲과 텃밭을 적극적으로 활용하여 실천 중심의 생태전환교육을 활성화한다.
- 언플러그드 및 다양한 소프트웨어 교구를 활용한 체험과 놀이 중심의 활동으로 소프트웨어의 기초적인 개념과 원리를 익히며 실생활 문제를 해결할 수 있도록 컴퓨팅 사고력을 신장한다. 학생의 디지털 코딩 역량 강화를 위해 '경남코딩한바퀴53)'를 활용한 코딩교육 인증제를 연계·운영할 수 있다.
- 교육권역별 SW 교육 체험실54)의 체험 프로그램 참여 및 교구 대여 등 놀이와 그래픽 기반 (블록형) 언어를 통한 실습·체험 중심 SW·AI교육을 내실있게 운영한다.
- 인터넷 자료, SW·AI교육 등 정보화 기기 활용 학습 시 디지털 시민교육과 연계하여 지도한다.
- 진로체험지원전산망 '꿈길'을 비롯하여 전시회 관람, 지역 내 박물관, 과학관, 기업 견학, 진로 교육지원센터 등을 통하여 지역사회의 다양한 인적·물적 자원을 활용한 진로체험 기회를 제공한다.
- 미래교육지구, 행복마을학교, 경상남도교육청 예술교육원 해봄, 경상남도교육청 과학교육원 우포 생태교육원, 경상남도교육청 지혜의바다도서관, 경상남도교육청 미래교육원 등을 이용하여 노작과 체험 중심의 수업을 강화하여 실천적 문제해결력을 키울 수 있다.

53) 경남의 18개 시·군의 특색을 담아 코딩 기본 개념을 습득하도록 도와주는 경상남도교육청 개발 교재

54) 경남수학문화관(수학체험센터) 내 구축된 체험실

### 마. 평가

- 1) 지적, 정의적, 기능적 영역에서 모든 영역이 균형 있게 평가될 수 있도록 계획 하되, 다음과 같은 사항에 중점을 두어 평가한다.
  - 가) 기본적인 개념이나 원리, 사실 등의 기초 지식과 배경지식의 이해 능력
  - 나) 비판적 사고 능력, 의사결정능력, 창의력 등을 활용한 실천적문제해결능력
  - 다) 실험·실습 방법과 과정에 따른 실천적 수행 능력
  - 라) 학습 내용을 실생활에 적극적으로 적용해 보려는 실천적 태도
- 2) 평가의 내용은 교육과정에 제시된 성취기준의 범위와 수준에 근거하고 다양한 교수·학습 과정과 결과에서 산출된 자료를 활용하여 교수·학습과의 연계를 강화한다.
- 3) 실험·실습의 평가는 세부적인 평가 기준을 사전에 제시하고 평가하되, 산출물 평가 뿐만 아니라 포트폴리오, 관찰용 점검표, 학생용 자기 평가, 동료 평가 등을 활용 하여 과정중심평가 및 수행 능력을 평가한다.
- 4) 견학이나 조사 등의 평가에서는 학생들의 보고서를 평가하되, 지역 및 학교의 여건, 학생의 흥미 등을 종합적으로 고려해서 평가한다.
- 5) 학습자의 학업 성취를 위한 평가 결과는 학생의 평점 점수 외에 학생의 자기 진단을 위한 자료 및 학업 개선의 자료로 활용하며, 궁극적으로 학생의 적성 파악 및 진로 지도의 기초 자료로 활용하도록 한다.
- 6) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하고 확인할 수 있는 학생의 문제 해결 결과를 종합적으로 고려하여 평가할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 7 체육

체육과<sup>55)</sup>는 '신체활동'을 통해 체력 및 운동 능력을 비롯한 건강하고 활기찬 삶에 필요한 능력을 기르고 사회 속에서 바람직한 인성을 발휘함으로써 자신의 삶을 개척하고 체육 문화를 창조적으로 계승·발전시킬 수 있는 자질을 함양하는 교과이다.

## 가. 영역

건강, 도전, 경쟁, 표현, 안전

## 나. 교과 역량

| 교과 역량    | 의미  |
|----------|---|
| 건강 관리 능력 | 신체 건강과 체력 증진, 여가 선용 등의 건강한 생활 습관 형성을 도모하고, 건전한 사회와 안전한 환경을 구성, 유지할 수 있는 합리적 사고와 태도를 배양할 수 있는 능력 |
| 신체 수련 능력 | 자신의 신체적 수준을 이해하고 받아들이면서도 지속적이고 적극적인 신체 수련 노력을 통해 새로운 목표를 달성할 수 있는 능력                            |
| 경기 수행 능력 | 게임, 스포츠 등 유희적 본능을 바탕으로 하는 경쟁 상황에서 적합한 전략과 기능을 발휘하여 개인 혹은 공동의 목표 달성을 위해 상호 작용할 수 있는 능력           |
| 신체 표현 능력 | 신체와 움직임을 매개로 하여 생각과 느낌을 표현하고 수용하는 능력  |

## 다. 목표

체육과는 신체활동 가치의 내면화와 실천을 통해 체육과의 역량을 습득함으로써 전인 교육을 실현하고자 한다. 즉, 신체활동을 통하여 활기차고 건강한 삶에 필요한 핵심 역량을 습득함으로써 스스로 미래의 삶을 개척하고 바람직한 사회인으로 살아갈 수 있는 지식, 기능, 태도를 기른다.

55) '체육'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 63쪽

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 1) 건강의 가치를 이해하고 건강 및 체력을 증진하며 건강 관리를 지속적으로 실천한다.
- 2) 도전의 가치를 이해하고 도전의 신체활동을 수행하며 도전 정신을 발휘한다.
- 3) 경쟁의 가치를 이해하고 경쟁의 신체활동을 수행하며 선의의 경쟁을 실천한다.
- 4) 표현의 가치를 이해하고 창의적인 신체 표현을 수행하며 심미적 안목을 갖는다.
- 5) 신체활동에서 안전의 중요성을 이해하고 안전하게 신체활동을 수행하며 안전 의식을 함양한다.

## 라. 교수·학습

- 1) 신체활동의 각 영역별 역량과 학습의 내용 요소, 학생들에게 기대되는 수행 능력, 성취기준의 관계를 이해하고 이를 체계적으로 경험할 수 있는 체육과 역량 함양을 지향하는 교수·학습 활동을 마련한다.
- 2) 학습자 스스로 학습 내용을 파악하고, 주어진 과제를 체계적이며 적극적으로 해결할 수 있도록 자기주도적 교수·학습 환경을 조성한다.
- 3) 학생이 신체활동에 포함된 심동적, 정의적, 인지적 역량을 균형 있게 체험하여 전인적인 성장과 발달을 할 수 있도록 직접적인 신체 활동 체험뿐만 아니라 간접적인 체험활동을 포함하여 통합적으로 지도한다.
- 4) 일상생활 속에서 지속적으로 신체활동을 실천하고 촉진시킬 수 있도록 학교스포츠클럽 등의 정규 교육과정 외 체육 활동과 연계한 교수·학습 방법을 통하여 학습한 내용의 자율성 및 실천력을 길러준다.
- 5) 교육과정에서 제시된 내용 영역의 각 영역별 성취기준을 해당 학년(군)에서 반드시 지도하고 중복 학습이 이루어지지 않도록 재편성에 유의한다.
- 6) 영역별 학습을 통해 습득하고자 하는 역량이 무엇인지 판단하고 이를 위해 강조해야 하는 학습 중점을 선정하고 학습 과정을 조직한다.
- 7) 학생들의 흥미와 수준을 파악하고 학생들의 다양한 사전 학습 경험을 존중함으로써 학생에게 유의미한 경험을 제공하는 학생 중심의 수업을 지향한다.
- 8) 경상남도교육청의 학교 체육교구 기준에 따라 수업에 필요한 시설 및 용·기구의 충분한 수량을 확보하되, 부득이한 경우 동일한 효과의 다른 용·기구로 대체 또는 보완하거나 인근 학교 및 지역사회 시설을 이용하는 등의 대안을 마련한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 9) 교육적 효과성과 안전성을 고려하여 성취기준에 보다 쉽게 도달할 수 있도록 영역의 특성과 학습주제, 학생의 특성 및 가용자원, 학습 환경을 고려하여 학습 활동을 재구성한다.
- 10) 성별, 체력 및 운동 기능의 차이, 장애로 인한 불이익이나 참여의 제한이 이루어 지지 않도록 학생이 처해 있는 상황을 고려하여 다양한 과제와 역할 제시를 통해 평등한 학습 기회를 제공한다.
- 11) 학년 초 수업 규칙의 수립과 일관성 있는 적용으로 학생들을 효율적으로 관리하고 수업 시 안전 수칙 공지와 준비운동 및 정리 운동, 체육 시설 및 장비 점검을 통해 안전사고를 예방한다. 또한 과도한 목표 성취 욕구와 지나친 경쟁심으로 운동 손상 사고가 발생하지 않도록 사전에 안내한다.
- 12) 학습과정에서 온오프라인을 연계하거나 디지털 기술을 활용함으로써 학습자의 신체 활동 참여를 촉진하고, 학생들의 물리적 환경, 구하기 쉬운 체육 교구, 영상자료 등을 종합적으로 고려하여 가정에서도 실천 가능한 신체 활동으로 재구성하여 원격수업이 이루어지도록 한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

체육과 교수·학습은 행복한 학교생활·건강한 창의 인재 육성을 위해 학생의 흥미, 운동기능, 체력, 성별 등을 고려한 체육수업 및 1인 1스포츠 활동이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 체육과 교과 역량을 키우기 위하여 신체활동 중심으로 교육과정을 재구성하고, 신체활동을 총괄적으로 이해하고 수행할 수 있는 교수·학습 활동을 강화한다.
- 학교스포츠클럽, 건강체력 증진 프로그램 등이 수업과 평가에 반영될 수 있도록 교육과정을 재구성한다.
- 학생의 흥미와 요구를 반영하여 교육과정을 재구성하고 중간놀이 시간에 체육과 연계한 신체 활동을 전개하는 등 교육과정을 탄력적으로 운영하여 건강하고 창의적인 학생을 기른다.
- 1인 1스포츠 활동 기회 제공을 통해 학생의 신체활동 욕구를 충족시키고 체력 증진은 물론 행복한 학교생활과 평생체육의 기틀을 마련한다.
- 초등(생존)수영교육을 통해 안전한 물놀이 방법과 수영 기능을 체득하여 물에 대한 적응력 및 수상안전 사고에 대한 예방과 대처 능력을 기른다.
- 양성평등적인 체육 환경을 조성하여 여학생들의 체육활동 참여 기회를 확대한다.
- 실생활과 연계한 보건 교육, 영양 교육, 안전 교육을 실시하여 학생들이 안전하고 건강한 생활 습관을 형성하도록 지도한다.
- 미세먼지 등 날씨 상황에 대비한 사전 계획을 마련하여 즉각 대응한다.
- 경상남도의 민속놀이와 다양한 전통놀이 활동에 즐겁게 참여함으로써 체육 문화와 전통 문화를 아끼고 계승할 수 있는 태도를 기르도록 한다.
- 지역사회와 자연환경과 체육 및 야영시설, 문화 공간을 활용하고, 지역 체육행사, 마을 단위 스포츠클럽 등에 연계된 수업을 통하여 가정, 학교, 지역사회 구성원과 함께 다양한 신체 여가 활동에 적극적으로 참여할 수 있는 기회를 마련한다.
- 마을 단위 학교스포츠클럽 운영을 활성화하여 평생체육활동으로 연계할 수 있는 기회를 마련한다.
- 온라인 체육교실 (메타스포츠 school)<sup>56)</sup>, 365+ 체육온활동<sup>57)</sup> 등을 활용하여 학생의 자기 주도적인 운동 실천을 지원하고, 건강체력교실 중점 운영학교 지원, 학생 건강 맞춤형 지원, 다채롭데이(채식급식) 등을 운영하여 모든 학생의 맞춤형 지원으로 건강 체력을 회복하고 학습 능력을 향상시킨다.

56) 학생의 자기주도적 체육 활동 역량 강화 지원을 위해 제작된 콘텐츠

57) 창체 및 자율 동아리, 틈새 시간 등을 활용하여 소규모·수준별로 진행 가능한 모든 학생의 신체활동 증진 프로그램

### 마. 평가

- 1) 교육과정에 제시된 수업 목표 및 교수·학습 활동과 일관성을 유지하고 건강, 도전, 경쟁, 표현, 안전의 전 영역이 균형 있게 평가되도록 하며, 각 내용 요소의 성취기준 도달 여부에 중점을 두고 실시한다.
- 2) 단편적 기능 또는 일회성 기록 측정 위주의 평가를 지양하고, 학습의 결과와 과정을 모두 포함하여 실시하며 다양한 평가 요소를 제시하고 충분한 시간을 확보한다.
- 3) 양적 평가와 질적 평가, 교사에 의한 평가와 학생이 주체가 되는 평가를 병행하며, 실제성과 종합성이 확보되고 핵심역량의 성취 정도를 파악할 수 있는 평가를 비중 있게 실시한다.
- 4) 성취기준 및 성취수준은 교육과정 성취기준과 학교 수업 내용을 바탕으로 독립적 혹은 통합하여 선정할 수 있으며 동일한 목표 성취 행동을 적용하기보다는 주어진 과제에 대한 수행 능력 및 변화 정도를 수준에 따라 다르게 평가한다.
- 5) 학습 목표 및 평가 목적에 적합한 평가 방법을 선정하고 기존의 평가도구를 활용하거나 교사(학년 또는 체육 교과 협의회 포함)가 평가 대상, 평가 시기, 평가 장소, 채점 방식, 시설 및 장비, 평가 인원 등을 고려하여 새로 개발하여 사용한다.
- 6) 평가 결과는 교수·학습 계획과 개선에 활용하고 학생과 학부모가 쉽게 이해하도록 재구성하여 안내함으로써 학습자가 스스로 학습 주제와 관련된 신체활동 및 건강 관리, 진로 진학, 여가 활용 등과 연계하여 신체활동 수행 계획을 수립하고 지속적으로 실천하는 데 도움을 주도록 한다.
- 7) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하고 확인할 수 있는 체육활동 수행 능력 및 변화 정도를 종합적으로 평가할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 8 음악

음악과<sup>58)</sup>는 다양한 음악 활동을 통해 음악의 아름다움을 경험하고, 음악성과 창의성을 계발하며, 음악의 역할과 가치에 대한 안목을 키움으로써 음악을 삶 속에서 즐길 수 있도록 하는 교과이다.

## 가. 영역

표현, 감상, 생활화

## 나. 교과 역량

| 교과 역량           | 의미  |
|-----------------|---|
| 음악적 감성 역량       | 음악이 가지고 있는 아름다움, 특징 및 가치를 개방적 태도로 수용하고 이해하며, 깊이 있는 성찰과 상상력을 발휘하여 삶의 질을 향상시키고 행복을 창출할 수 있는 역량  |
| 음악적 창의·융합 사고 역량 | 음악 분야의 전문 지식과 소양을 토대로 새롭고 독창적인 아이디어를 산출해 내고, 자신이 학습하거나 경험한 음악 정보들을 다양한 현상에 융합적으로 활용할 수 있는 역량  |
| 음악적 소통 역량       | 소리, 음악적 상징, 신체 등을 활용하여 자신의 생각과 느낌을 음악적으로 표현하고, 타인의 음악적 표현을 이해하고 공감하여 효율적으로 소통하고 조정할 수 있는 역량   |
| 문화적 공동체 역량      | 음악을 통해 우리 문화의 전통과 세계의 다양한 문화를 이해함으로써 지역, 국가, 세계 공동체의 구성원으로서 요구되는 다양한 가치와 문화를 수용하고, 공동체의 문제 해결 및 발전을 위해 자신의 역할과 책임을 다할 수 있는 역량         |
| 음악정보처리 역량       | 음악과 관련된 다양한 정보와 자료를 수집, 분석, 분류, 평가, 조작함으로써 정보와 자료에 내재된 의미를 올바르게 파악하고, 적절한 매체를 활용하여 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 생활의 다양한 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 역량 |
| 자기관리 역량         | 음악적 표현과 감상 활동, 음악을 생활화하는 태도를 바탕으로 표현력과 감수성을 길러 자아정체성을 형성하고, 자기주도적으로 음악을 학습하고 그 과정을 관리함으로써 음악적으로 풍요로운 삶을 유지해 나갈 수 있는 역량                |

58) '음악'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 69쪽

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

**다. 목표**

음악과는 음악적 정서 함양 및 표현력 계발을 통해 자기 표현 능력을 신장하고 자아 정체성을 형성하며, 문화의 다원적 가치 인식을 통해 타인을 존중하고 배려하는 소통 능력을 지닌 인재 육성을 목표로 한다. 이를 통해 우리 문화 발전에 기여하고 세계 시민으로서 문화적 소양을 지닌 전인적 인간 육성에 이바지한다.

- 1) 음악의 구성 및 표현 방법을 이해하고, 기초적인 연주 기능을 익혀 창의적으로 표현한다.
- 2) 악곡의 특징을 이해하며 감상한다.
- 3) 음악의 가치를 인식하고, 음악 활동에 적극적으로 참여하며 음악을 즐기는 태도를 갖는다.

**라. 교수·학습**

- 1) 모든 영역의 학습 활동에서 다양한 악곡을 활용하도록 하며, 이를 위한 최적의 학습 환경을 조성한다. 또한 학생들의 음악적 능력과 수준, 흥미도, 현실성, 지역성 등을 고려하여 다양한 방법을 활용한다.
- 2) 학생들의 수준에 알맞은 학습 내용과 창의적이고 다양한 교수·학습 방법을 적용하고, 전통적인 매체와 디지털 매체를 포함한 다양한 교수·학습 자료를 활용할 수 있도록 설계·운영한다.
- 3) 학년, 교과, 영역 간의 연계 및 통합성을 고려하여 학생이 음악 학습 전반에 대해 포괄적이고 종합적인 역량을 함양할 수 있도록 한다.
- 4) 학생들이 음악을 생활 속에서 활용하고 음악이 삶에 주는 의미에 대해 이해하여 음악을 즐길 수 있는 태도를 가질 수 있도록 즐겁고 창의적인 활동을 계획한다.
- 5) 학생의 요구와 학교의 실정에 따라 적절한 악기를 선택하여 지도한다.
- 6) 효율적인 교수·학습을 위하여 방음 시설을 한 음악실과 음악 준비실을 갖추고, 멀티미디어 기기를 포함한 질 높은 음향 시설을 구축하여 활용할 수 있다.
- 7) 리듬 악기, 가락 악기, 건반 악기, 전자 악기 등 다양한 악기를 구비하여 활용한다.
- 8) 다양한 음악 행사 참여와 관련된 교수·학습에서는 공연의 목적, 장소, 규모, 환경 등을 고려하여 질서 유지 및 안전 수칙을 사전에 지도할 수 있도록 한다.
- 9) 온오프라인 연계 블렌디드 수업의 교수·학습 과정에서 음악적 소통과 협력활동의 원활한 진행을 위해 음악 교사의 실재감을 충분히 느낄 수 있도록 하고, 디지털 플랫폼 활용 수업 전략 방안을 마련하여, 온라인 환경에서의 음악활동과 의견 공유로 학습의 폭이 확장될 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

음악과 교수·학습은 예술적 감수성으로 공감하고 소통하는 행복한 시민으로 키우기 위해 체험 중심의 학습, 지역사회와 함께하는 음악교육이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 학생 삶에 기반을 둔 질문·성찰·협업 과정에서 생각과 감성 나눔, 음악적 표현력과 창의·융합적 사고력을 기르는 교수·학습 활동을 활성화한다.
- 음악과는 모든 학생에게 보장된 교육과정 기반 예술 수업 내실화를 위해 성취기준을 중심으로 생활 또는 타 교과와 연계·융합하여 교육과정을 재구성하고 학생 맞춤형 수업을 실천함으로써 학습자의 삶과 연계한 역량 함양 및 성장을 지원한다.
- 지역사회 문화예술교육의 인적·물적 인프라를 활용한 교육과정 편성·운영으로 음악 체험의 기회를 확대하여 학생들의 음악적 감수성과 창의력을 신장시킨다.
- 음악과 교수·학습을 통해 익힌 음악적 기량을 발표하고, 이를 감상하는 기회를 제공하기 위해 학교 예술교육 과정중심 발표회를 실시할 수 있다.
- 예술드림거점학교, 학생오케스트라 활성화 지원 사업, 학교예술교육 지원사업, 아이톡톡 예술교육 톡톡나눔터<sup>59)</sup>, 악기교육 지원(경남형 1인 1악기 교육: 악기동무) 등의 기회를 활용하여 음악적 감수성을 기르고 음악을 생활화하는 태도를 기른다.
- 「경상남도교육청 예술교육원 해봄」의 악기도서관<sup>60)</sup>을 활용한 악기 체험 및 음악 체험(서양 음악, 실용 음악, 국악) 등 다양한 예술프로그램을 연계·활용할 수 있다.
- 경상남도 지방의 전통 음악, 전래 민요(경상남도 지정 무형문화재 등) 등을 통해 국악의 가치와 소중함을 이해하고 계승·발전시킬 수 있도록 한다.
- 경상남도의 다양한 예술 행사 및 문화·예술 체험활동, 교내 외 음악 행사 및 동아리 활동 등 지역사회와 연계한 예술교육으로 일상 속 음악의 역할과 가치를 이해하고 음악을 즐기는 태도를 기른다.
- 예술공감터<sup>61)</sup>를 활용한 학생 중심의 일상적 예술체험, 공연, 전시 및 학생이 기획하고 참여하는 문화예술활동, 예술동아리활동 등의 활성화를 통해 체험중심의 문화예술교육을 강화한다.
- 경상남도교육청 예술교육원 해봄, 찾아가는 문화예술프로그램, 문화예술강사, 미래교육지구, 행복마을학교, 지역예술교육지원지도 등을 적극적으로 활용함으로써 음악적 경험을 풍부하게 제공하여 음악적 기초소양과 감수성을 신장시킨다.

59) 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡의 톡톡나눔터 내 예술교육자료를 말함

60) 학교에 필요한 악기 대여 프로그램 운영 및 다양한 악기 전시와 악기 체험활동을 제공하는 복합문화공간

61) 학생, 교직원, 학부모 및 지역주민 누구나 일상적 복합문화예술활동을 펼칠 수 있는 학교공간

**마. 평가**

- 1) 교과와 성격과 교수·학습 내용에 따른 타당하고 신뢰성 있는 다양한 평가 방법을 활용함으로써 음악과 교육과정의 목표를 구현할 수 있는 평가가 되도록 한다.
- 2) 각 영역의 성격과 내용을 충실하게 반영하되, 실제로 수업을 통해 학습한 내용에 대해 평가함으로써 타당성과 신뢰성이 높은 평가가 되도록 한다.
- 3) 실기 평가의 내용, 과제, 매체 등은 학생과 학교의 상황을 고려하여 다양하게 제시하고, 가능한 한 선택의 기회를 부여할 수 있도록 한다.
- 4) 음악과의 평가는 실기 평가, 관찰 평가, 서·논술형 평가, 보고서 평가, 구술 평가, 면담 평가, 자기 평가, 동료 평가, 포트폴리오 평가, 프로젝트 평가, 토의·토론 평가, 온라인 평가 등 다양한 방법을 선정하여 교과 역량을 균형 있게 평가한다.
- 5) 평가 결과는 교수·학습 계획과 수업 방법 개선을 위한 자료로 활용하고, 성취기준을 달성하는 데 어려움이 있는 학생들을 위해 별도의 학습 지도 계획 및 방법을 개발하기 위한 자료로 활용한다.
- 6) 원격수업 시 디지털 학습 환경을 고려하고 음악 공학적 도구 및 디지털 도구를 활용한 평가 전략을 구축하여 실시하고 교수·학습 과정에서도 자기 평가와 동료 평가를 적절히 포함하여 학생 참여와 상호작용이 이루어질 수 있도록 한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 9 미술

미술과<sup>62)</sup>는 미술 활동을 통해 느낌과 생각을 표현하면서 자신의 감정을 이해하고, 시각 이미지를 매개로 소통하여 타인의 감정과 사고를 이해하고 공감함으로써 자연스럽게 인성을 함양하도록 한다. 또한 새로운 시각으로 작품을 창조하고 다양한 분야와 융합함으로써 미적 가치를 창출하는 능력을 길러주는 교과이다.

## 가. 영역

체험, 표현, 감상

## 나. 교과 역량

| 교과 역량          | 의미  |
|----------------|---|
| 미적 감수성         | 다양한 대상 및 현상에 대한 지각을 통해 자신의 느낌과 생각을 이해하고 표현하며 미적 경험에 반응하면서 미적 가치를 느끼고 내면화할 수 있는 능력               |
| 시각적 소통 능력      | 변화하는 시각 문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며, 이를 활용한 미술 활동을 통해 소통할 수 있는 능력                    |
| 창의·융합 능력       | 자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현하고 미술 활동 과정에 타 분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계, 융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력 |
| 미술 문화 이해 능력    | 우리 미술 문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고, 유연하고 개방적인 태도로 세계 미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력 |
| 자기주도적 미술 학습 능력 | 미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력               |

62) '미술'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 71쪽

**다. 목표**

미술과는 다양한 미술 활동을 통하여 미술의 기초 능력을 함양하는 데 중점을 둔다.

- 1) 자신과 주변 대상에서 미적 특징을 발견하고 소통하며, 미술을 생활과 관련지을 수 있는 능력을 기른다.
- 2) 주제를 다양한 방식으로 탐색하고 자유롭게 작품을 제작하는 능력을 기른다.
- 3) 미술 작품의 특징과 배경을 탐색하고 이해하는 능력을 기른다.
- 4) 미술 활동에 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 참여하는 태도를 기른다.

**라. 교수·학습**

- 1) 미술 교과 역량인 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 창의·융합 능력, 미술 문화 이해 능력, 자기주도적 미술 학습 능력을 반영하여 교수·학습을 계획한다.
- 2) 학습자, 학교의 여건, 수업 환경 등을 고려하여 학습 내용의 양과 수준을 적정화하며, 학습 목표는 교육과정의 내용 체계와 성취기준, 학습자의 성취 수준 등을 종합적으로 고려하여 설정한다.
- 3) 학습 내용은 체험, 표현, 감상의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표에 적합하게 선정하되 영역 간의 유기적인 관련성 및 연계성을 고려한다.
- 4) 미술 교과 역량을 구현하기 위한 다양한 교수·학습 방법과 전략을 활용한다.
- 5) 학습자의 호기심과 동기를 유발하고 유지할 수 있는 발문과 개방적 질문을 적극 활용한다.
- 6) 학습자 체험 중심의 활동이 이루어질 수 있도록 생활환경 또는 타 교과와 연계하여 교수·학습을 계획하고 실행한다.
- 7) 학습 활동 및 과정을 계획하고 실행할 때에는 환경과 안전 문제를 고려한다.
- 8) 미술에 대한 관심과 이해를 높이고 문화예술을 향유할 수 있는 기회를 확대해 감수성을 증진할 수 있도록 지역의 미술 자료와 문화 공간, 시설 등을 적극적으로 활용한다.
- 9) 디지털 환경과 미술의 변화를 고려하여 교수·학습 과정에서 다양한 디지털 매체를 활용하고 온오프라인 연계 블렌디드 수업을 계획하고 설계·운용한다.
- 10) 원격수업 시 사이버 박물관·미술관, 미술 관련 앱 등의 정보와 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 고려하여 가정에서 실천할 수 있는 수업 내용으로 구성하고, 미적 체험, 표현, 감상 영역의 확장 및 새로운 지각 경험 제공을 위해 메타버스 플랫폼 등을 활용할 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

미술과 교수·학습은 예술적 감수성으로 공감하고 소통하는 행복한 시민으로 키우기 위해 체험 중심의 학습, 지역사회와 함께하는 미술교육이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- 학생 삶에 기반을 둔 질문·성찰·협업 과정에서 생각과 감성 나눔, 미술적 표현력과 창의·융합적 사고력을 기르는 교수·학습 활동을 활성화한다.
- 성취기준을 중심으로 생활 또는 타 교과와 연계·융합하거나 학생 맞춤형 수업이 실천 가능하도록 교육과정을 재구성하여 학생이 다양한 미술활동에 참여하도록 한다.
- 지역사회 문화예술교육의 인적·물적 인프라를 활용한 교육과정 편성·운영으로 미술 체험의 기회를 확대하여 학생들의 문화적 감수성 및 창의력을 신장시킨다.
- 우리나라와 다른 나라의 미술 작품과 미술 문화에 관심을 갖고 다양한 관점과 방법으로 감상함으로써 기초적인 문화 예술적 소양을 기른다.
- 경상남도의 전통적인 지역 미술 문화에 관심을 갖고 역사적·문화적 맥락에서 그 특징을 이해하고 애호하는 태도를 기른다.
- 경상남도 자연환경과 생활 모습을 표현한 미술가와 작품을 통해 지역에 대한 이해와 자긍심을 높인다.
- ‘아이톡톡 예술교육 토크나눔터<sup>63)</sup>’를 통해 다양한 교수·학습 자료 및 정보를 공유하며 학교 문화 예술교육을 활성화한다.
- 예술공감터<sup>64)</sup>를 활용한 학생 중심의 일상적 예술체험, 공연, 전시 및 학생이 기획하고 참여하는 문화예술활동, 예술동아리활동 등의 활성화를 통해 일상에서 즐기는 문화예술 향유의 기회를 제공한다.
- 경상남도교육청 예술교육원 해봄의 다양한 체험 중심 예술프로그램으로 학생의 꿈과 끼를 향상시키고 특화된 예술교육 기회를 확산하여 학생의 예술적 감수성과 창의력을 신장시킨다.
- 찾아가는 문화예술프로그램, 문화예술강사, 미래교육지구, 행복마을학교, 지역예술교육지원지도 등을 적극적으로 활용함으로써 학생 수요 맞춤형 예술 활동 기회를 확대한다.

63) 빅데이터·AI 플랫폼 아이톡톡의 토크나눔터 내 예술교육자료

64) 학생, 교직원, 학부모 및 지역주민 누구나 일상적 복합문화예술활동을 펼칠 수 있는 학교공간

**마. 평가**

- 1) 미술 교과 역량에 기반한 과정중심, 수행 중심 평가를 계획하고 실행한다.
- 2) 미술과 평가 목표와 내용은 미술 교과 역량, 교육과정 내용 체계와 성취기준을 근거로 설정하되 학습자의 성취 수준을 고려한다.
- 3) 개별 평가와 모둠 평가를 적절하게 활용하되, 모둠 평가 시 개인의 역할과 비중을 고려하여 평가 기준과 방법 등을 선정한다.
- 4) 미술과의 평가 방법은 미적 체험, 표현, 감상 영역을 고루 평가하되 평가 목표, 평가 내용, 평가 상황 등을 고려하여 적합한 서술형 및 논술형 검사법, 관찰법, 발표 및 토론법, 자기 평가 및 동료 평가 보고서법, 연구보고서법, 감상문, 포트폴리오법 등 다양한 평가 방법을 적절하게 활용한다.
- 5) 평가 결과는 누가 기록하여 학습자의 성취 수준과 성장 수준을 판단하고 교수·학습 방법을 개선하기 위한 자료로 활용하며 학습자의 특성을 파악하고 진로 지도를 하는 데 활용한다.
- 6) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하거나 확인할 수 있는 다양한 미술 활동의 수행 능력 및 변화 정도를 종합적으로 평가할 수 있다.

## 10 영 어

영어과<sup>65)</sup>는 일상생활에서 사용하는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 기르는 교과로서의 음성 언어를 사용한 의사소통능력 함양에 중점을 둔다. 초등학교의 인지적, 정서적 특성을 고려하여 실생활에서 접할 수 있는 활동 등을 활용하고, 체험 학습을 통하여 발견의 즐거움을 경험할 수 있도록 하는 교과이다.

## 가. 영역

듣기, 말하기, 읽기, 쓰기

## 나. 교과 역량

| 교과 역량     | 의미   |
|-----------|--|
| 영어 의사소통역량 | 일상생활 및 다양한 생활에서 영어로 의사소통할 수 있는 역량이며 영어 이해 능력과 영어 표현 능력을 포함   |
| 자기관리 역량   | 영어에 대한 흥미와 관심을 바탕으로 학습자가 자기주도적으로 영어 학습을 지속할 수 있는 역량이며 영어에 대한 흥미, 영어 학습 동기, 영어 능력에 대한 자신감 유지, 학습전략, 자기 관리 및 평가를 포함                                |
| 공동체 역량    | 지역·국가·세계 공동체의 구성원으로서의 가치와 태도를 공유하여 공동체의 삶에 관심을 갖고 공동체가 당면하고 있는 문제를 해결하는 데 참여할 수 있는 역량이며 배려와 관용, 대인 관계 능력, 문화 정체성, 언어 및 문화적 다양성에 대한 이해와 포용 능력을 포함 |
| 지식정보처리역량  | 지식정보화 사회에서 영어로 표현된 정보를 적절하게 활용하는 역량이며 정보수집·분석 능력, 매체 활용 능력, 정보 윤리를 포함  |

65) '영어'과 내용 체계 및 성취기준: 별책부록 74쪽

### 다. 목표

영어과는 학습자들이 영어 학습에 흥미와 자신감을 가지고 일상생활에서 사용되는 기초적인 영어를 이해하고 표현하는 능력을 길러 영어로 의사소통할 수 있는 기초를 마련한다.

- 1) 영어 학습에 대한 흥미와 자신감을 기른다.
- 2) 자기 주변의 일상생활 주제에 관하여 영어로 기초적인 의사소통을 할 수 있다.
- 3) 영어 학습을 통해 외국의 문화를 이해한다.

### 라. 교수·학습

- 1) 영어 학습에 대한 학습자들의 동기를 유발하고 흥미와 자신감을 유지할 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 2) 학습자들의 영어 사용 능력 및 인지적, 정의적 특성에 있어서의 개인차, 학습 유형 및 전략을 함께 고려한 학습자 중심의 교수·학습 계획을 수립한다.
- 3) 의사소통능력 및 창의적 사고력 신장, 인성교육이 함께 이루어지도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 4) 학습자 요인(영어 학습 배경, 영어 사용 능력, 인지적 정의적 특성에 있어서의 개인차 등), 학습 환경 요인(학습자 수, 교실의 크기 및 구조, 교수·학습 기자재, 교수·학습 자료, 교수·학습 방법 등)을 고려하여 교수·학습 계획을 수립한다.
- 5) 언어 기능을 통합하는 교수·학습 방법을 구안함으로써 실제적인 영어 사용 능력을 신장하도록 한다.
- 6) 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간 활발한 상호작용을 유도할 수 있는 협동·협력 학습, 문제 해결 학습, 소그룹 활동, 과업 중심 활동, 프로젝트 활동 등을 적절히 활용하고, 이를 통해 협업적 소통 능력을 기를 수 있도록 한다.
- 7) 개별 학습 및 모둠 학습을 적절히 활용하여 자기주도적 학습 태도와 나눔과 배려의 공동체 의식을 기를 수 있도록 지도한다.
- 8) 우리 문화와 타 문화에 대한 이해를 높이고 문화 간 차이를 포용적인 태도로 수용할 수 있도록 하며, 언어 이해의 기반이 되는 문화적 배경지식을 확장할 수 있는 교수·학습 활동을 설계한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 9) 영어 학습에 대한 학습자들의 동기를 유발하고 흥미와 자신감을 가지고 학습을 지속할 수 있도록 학습자의 삶과 밀접하게 관련된 주제를 다루는 교수·학습 자료를 활용한다.
- 10) 구체적인 상황을 통하여 언어 사용을 직접 경험할 수 있도록 실제적인 의사소통 중심 활동을 설계하고, 수업 중 학습자가 이 활동을 여러 번 수행할 수 있는 학습 기회를 제공한다.
- 11) 학습자 스스로 학습을 계획하고 준비하고 실행하며 성찰하는 과정을 통해 학습 목표를 성취해 나갈 수 있도록 조력하고, 교수·학습 내용 등의 성격에 따라 교수·학습 방법이나 자료 선정 과정에 학습자들을 참여시켜 창의적인 활동을 도출하고, 학습 흥미와 학습 동기 유발을 도모한다.
- 12) 수업을 영어로 진행할 때는 학습자의 수준, 학습 내용의 특성을 고려하여 영어 사용량과 수준, 속도 등을 적절히 조절한다.
- 13) 표현 활동에서 발생하는 오류에 대해 즉각적인 수정을 피하고 개별적인 피드백을 적절한 상황에서 제공함으로써 가급적 학습자 스스로 자신의 오류를 점검하고 수정할 수 있도록 한다.
- 14) 다양한 멀티미디어 자료나 온라인 학습 도구 등을 수업에 활용하여 학습자의 흥미와 참여를 촉진하고 학습 목표를 효율적으로 성취할 수 있도록 하되, 수업을 시작하기 전에 도구 사용법을 충분히 안내한다.
- 15) 원격수업 운영 시 다양한 멀티미디어 자료, AI 기반 영어 말하기 프로그램 등을 활용하여 흥미와 자신감을 길러줄 수 있다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

영어과 교수·학습은 실제적인 영어 의사소통능력의 함양으로 국제화·다문화 시대를 선도할 글로벌 인재 육성을 위해 체험 중심의 실용영어수업이 될 수 있도록 학교, 학년(군)별 협의를 기반으로 설계·운영한다.

- ‘공부하는 영어’에서 ‘사용하는 영어’로 전환하여 학생 참여 중심 수업을 통해 영어교과의 역량 신장을 위해 노력한다.
- 실생활과 밀접하게 연계된 감각 및 놀이 활동, 챗트와 노래 부르기, 체험 학습 등을 활용하고 성취기준을 반영하여 교육과정을 설계·운영한다.
- 교내 외 영어 체험 시설, 캠프, 동아리 활동 등 체험 중심의 실용영어교육을 강화하여 영어의 즐거움을 발견하게 한다.
- 언어발달 단계와 학생발달 수준을 고려한 교육과정 재구성으로 실생활 속 영어 의사소통능력을 키운다.
- ‘시평톡66’을 활용하여 학생 개별 맞춤형 영어 의사소통 역량을 향상시키기 위해 힘쓴다.
- 체험 중심의 실용영어수업으로 영어에 대한 흥미와 동기, 자신감을 키운다.
- 외국 문화의 올바른 이해를 바탕으로 한국 문화를 알고 상호적인 가치 인식을 통하여 국제화·다문화 이해, 세계시민의식 함양과 포용적 태도를 배양한다.
- 영어체험교실, 영어놀이터 프로그램, 아이톡톡 및 EBSe 학습 콘텐츠, 원어민보조교사 및 영어 회화전문강사 등을 활용한 협력·협동학습, 토의·토론, 프로젝트 학습 등 학생 참여 수업을 확대하여 교육소외지역 학생 교육격차 해소를 위해 힘쓴다.

## 마. 평가

- 1) 영어과 평가 원리 및 평가 방향을 반영하여 평가 계획을 수립한다.
- 2) 교수·학습 활동과 평가를 연계하여 학습 과정과 성취기준 도달여부를 평가하고, 학습자의 배움과 성장을 지원하는 과정중심 평가를 설계한다.
- 3) 학습자의 통합적인 영어 능력을 신장시킬 수 있도록 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기의 개별기능에 대한 평가 뿐만 아니라 두 가지 이상의 기능을 통합한 평가도 적절히 실시한다.

66) 시 활용 초등 영어 말하기 시스템

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 4) 실제로 사용되는 진정성 있는 언어와 유의미한 과업을 평가 내용에 포함한다.
- 5) 평가의 목적과 종류, 학습자의 수준에 따라 적절한 평가 방법을 사용한다.
- 6) 영어과의 평가 방법은 학습자가 영어 능력을 충분히 발휘하도록 교사평가, 학생 상호 평가, 자기평가, 수행평가(관찰, 구술, 면접, 시연, 포트폴리오 등) 등 다양한 평가 방법을 사용한다.
- 7) 효과적이고 효율적인 평가를 위해 교사와 학습자가 익숙하게 사용할 수 있는 온라인 플랫폼이나 학습 기능 앱 등을 활용할 수 있다.
- 8) 평가의 결과는 차후 평가 계획 수립에 반영하고, 교사의 교수·학습의 개선 및 학습자의 개별지도에 활용한다.
- 9) 원격수업 시 교사가 직접 관찰하고 확인할 수 있는 기초 영어의 이해 및 의사소통 향상 정도 등을 종합적으로 평가할 수 있다.

## 11 창의적 체험활동

창의적 체험활동<sup>67)</sup>은 교과와 상호 보완적 관계 속에서 앎을 적극적으로 실천하고 심신을 조화롭게 발달시키기 위하여 실시하는 교과 이외의 활동으로 공동체 생활에 필요한 기본생활습관을 형성하며 개성과 소질을 탐색하고 발견하는 데 중점을 둔다.

## 가. 영역 및 활동

| 영역     | 활동      |   |
|--------|---------|---|
| 자율활동   | 자치·적응활동 | 기본생활습관형성활동, 협의활동, 역할분담활동, 친목활동, 상담활동 등                              |
|        | 창의주제활동  | 학교·학년·학급특색활동, 주제선택활동 등  |
| 동아리 활동 | 예술·체육활동 | 음악활동, 미술활동, 연극·영화활동, 체육활동, 놀이활동 등                                   |
|        | 학술문화활동  | 인문소양활동, 사회과학탐구활동, 자연과학탐구활동, 정보활동 등                                  |
|        | 실습노작활동  | 가사활동, 생산활동, 노작활동, 창업활동 등  |
|        | 청소년단체활동 | 국가가 공인한 청소년 단체의 활동 등  |
| 봉사활동   | 이웃돕기활동  | 친구돕기활동, 지역사회활동 등  |
|        | 환경보호활동  | 환경정화활동, 자연보호활동 등  |
|        | 캠페인활동   | 공공질서, 환경 보전, 헌혈, 각종 편견 극복 캠페인 활동, 학교폭력 예방, 안전사고 예방, 성폭력 예방 캠페인 활동 등 |
| 진로 활동  | 자기이해활동  | 강점 증진활동, 자기특성이해활동 등   |
|        | 진로탐색활동  | 일과 직업이해활동, 진로정보탐색활동, 진로체험활동 등                                       |
|        | 진로설계활동  | 계획활동, 준비활동 등  |

## 나. 목표

건전하고 다양한 집단 활동에 자발적으로 참여하여 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식을 함양하고 개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하여 창의적인 삶의 태도를 기른다.

67) '창의적 체험활동' 영역 및 활동: 별책부록 78쪽

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 1) 특색 있는 활동에 자율적으로 참여하여 일상의 문제를 합리적이고 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 기른다.
- 2) 동아리에 자발적으로 참여하여 소질과 적성을 계발하고 일상의 삶을 풍요롭게 가꾸어 나갈 수 있는 심미적 감성을 기른다.
- 3) 나눔과 배려를 실천하고 환경을 보존하는 생활 습관을 형성하여 더불어 사는 삶의 가치를 체득한다.
- 4) 흥미, 소질, 적성을 파악하여 자아정체성을 확립하고, 자신의 진로를 개발하여 지속적으로 발전시킨다.

**다. 편성·운영**

- 1) 창의적 체험활동 교육과정은 학년(군)별 기준 시간(단위) 이상의 시수를 편성·운영한다.
- 2) 학년(군)별, 학년별, 학기별로 영역과 활동을 선택하여 집중적으로 편성·운영할 수 있다.
- 3) 학생의 교육적 요구와 학교의 특성을 반영하여 '활동 체계'에 제시된 영역별 활동 이외의 다양한 활동을 편성·운영할 수 있다.
- 4) 창의적 체험활동이 교과 진도와 관련된 심화·보충형 학습이 되지 않도록 한다.
- 5) 자율활동 및 동아리 활동을 진로 활동 및 봉사활동과 연계하여 운영할 수 있다.
- 6) 시간 운영은 학교의 교육 여건을 고려하여 정일제, 격주제, 전일제, 집중제 등을 활용할 수 있다.
- 7) 편성 계획은 학생들의 흥미와 소질, 학교와 지역의 실정을 고려하여 수립하도록 한다. 특히 통합교육 대상자를 포함한 학생들의 개별적 특성을 충분히 반영하여 모든 학생들이 창의적 체험활동에 참여할 수 있도록 한다.
- 8) 학생들의 발달 단계를 충분히 고려하여 교사와 학생의 역할을 적절히 분담한다. 이때, 교사와 학생이 협의하거나 학생들이 주도적으로 계획을 수립하고 역할을 분담하여 실천하는 것을 권장한다.
- 9) 의식행사, 발표회, 체육행사, 현장체험학습 등 각종 행사를 각 영역 또는 활동에 적합한 방식으로 편성·운영한다. 이때, 행사의 시수 배정은 각 행사의 특성에 따라 관련 교과 및 창의적 체험활동의 영역별 활동으로 편성한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 10) 창의적 체험활동의 운영 과정에서는 안전에 유의한다. 특히 교내·외 체험활동에 앞서 안전교육을 실시하고, 관련 지침을 준수하도록 한다.
- 11) 창의적 체험활동의 활동 장소는 교내 시설 및 지역사회 시설 등을 이용할 수 있으며, 활동의 내실을 기하기 위해 학부모를 포함한 외부 인적 자원을 활용할 수 있다. 이때, 학교는 창의적 체험활동의 운영에 필요한 인적·물적 자원의 활용 등과 관련하여 교육청의 지침을 따른다.
- 12) 창의적 체험활동은 학생들의 발달 수준, 학교의 여건 등을 종합적으로 고려하여 자율활동과 동아리 활동을 중심으로 편성·운영할 수 있다.
- 13) 원격수업과 연계하여 활동을 실시할 경우 학교 여건, 학생 및 지역의 실태를 반영하여 적합한 활동을 편성한다.

**라. 교수·학습****1) 자율활동**

- 가) 일상생활에 필요한 질서와 예절을 익혀 기본 생활 습관을 형성할 수 있도록 지도한다.
- 나) 공감, 배려, 협력 등을 지속적으로 실천하여 다른 사람과의 관계를 원만하게 형성할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 지도한다.
- 다) 모든 구성원들이 소속감을 가지고 공동의 문제를 합리적이고 민주적인 협의 과정을 통해 해결하는 경험을 하게 하고 이를 일상생활에 적용할 수 있도록 지도한다.
- 라) 학생들이 학급에 필요한 일에 대해 역할을 분담하여 책임감을 갖고 자율적으로 실천할 수 있도록 지도한다.
- 마) 학급, 학년, 학교에서 이루어지는 다양한 문제들과 관련하여 민주적인 의사 결정을 거쳐 해결 방안을 합의하고 실천하는 경험을 제공한다.

**2) 동아리 활동**

- 가) 학생의 실질적인 동아리 부서 선택과 자발적 활동이 구현될 수 있는 기회를 제공한다.
- 나) 교과를 통해 배운 지식과 기능을 다양한 방법으로 적용하고 체험할 수 있는 기회를 제공한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

- 다) 학생의 흥미와 적성에 맞는 취미 생활이나 특기를 기를 수 있도록 체험 중심으로 운영하되, 학생의 개별적 활동보다는 친구와 협력하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 제공한다.
- 라) 학생의 흥미, 특기, 적성과 관련된 활동을 탐색하여 선택하는 기회를 제공하고 적극적인 참여를 도모한다.
- 마) 학생들이 동아리 부서를 선택하고 동아리 부서에 참여하여 활동의 즐거움을 느끼는 데 중점을 둔다.

## 3) 봉사활동

- 가) 봉사의 진정한 의미를 인식하고 일상생활 속에서 봉사활동을 지속적으로 실천하는 데 중점을 두어 지도한다.
- 나) 동아리 활동과 연계하거나 일상생활 속에서 스스로 나눔을 실천하는 태도를 기르게 한다.
- 다) 학생의 발달 단계를 고려하여 봉사의 의미를 깨닫는 학습 활동에 중점을 두어 지도한다.

## 4) 진로 활동

- 가) 학생들이 자신에 대해 이해할 수 있는 기회와 자신에게 맞는 진로를 찾아가는 과정을 제공하는 데 중점을 두어 지도한다.
- 나) 학생들이 개성과 소질을 인식하고, 일과 직업에 대해 편견 없는 마음과 태도를 갖도록 지도한다.
- 다) 학교 및 지역사회의 시설과 인적 자원 등을 활용하여 직업 세계의 이해와 탐색 및 체험의 기회를 제공한다.

## II. 3~6학년 교과(군)와 창의적 체험활동

## 경상남도 교수·학습의 중점

창의적 체험활동은 소질과 잠재력을 신장하고 협력과 나눔을 실천하여 창의적인 삶의 태도를 기르기 위해 교과와 연계한 창의적 체험활동 운영을 활성화하여 앎과 삶이 하나 되는 교육과정을 설계·운영한다.

- 기초·기본 생활 습관과 학습 태도 형성을 위한 적응활동을 실시하고 자기주도성과 공동체 역량을 함양할 수 있는 교육과정 연계로 학생자치를 활성화하여 민주시민의 기본 자질과 태도를 지닐 수 있도록 한다.
- 학생의 흥미와 능력을 고려한 학생 중심의 다양한 동아리 활동 편성·운영으로 학생의 창의력, 잠재력을 계발하고 여가를 활용하는 생활 습관을 가질 수 있도록 한다.
- 가정 및 지역사회와 연계한 기관 내 봉사활동, 자연보호 활동 및 캠페인 활동에 자발적으로 참여하게 함으로써 학생 주도의 나눔과 배려 활동을 실천하고 공동체 역량을 함양하도록 한다.
- 일의 세계를 이해할 수 있는 다양한 체험 기회를 확대하여 자신의 적성, 소질, 능력 등을 바르게 인식하고 진로를 탐색하게 함으로써, 미래사회에 필요한 핵심역량을 갖도록 한다.
- 초등학교 진로연계교육 지원을 위한 ‘찾아가는 진로탄력성 함양 프로그램’을 이용하여 사각지대 없는 진로교육 지원 및 학생 맞춤형 진로개발역량을 강화할 수 있다. 이를 통해 진로전환기 학생 대상으로 진로연계교육을 통한 진로탄력성을 함양할 수 있게 한다.
- 인성교육, 독서교육, 인문소양교육, 생태전환교육 및 채식교육, 정보(AI·SW)교육 등 다양한 학교·학년·학급특색활동과 학생의 수준에 맞는 다양하고 창의적인 주제선택활동으로 바른 인성, 창의적 사고 역량, 생태 감수성을 기르도록 한다.
- 다양한 전문가 및 사회사의 참여와 협력으로 교육 기부의 전 과정이 교육적 의미를 가질 수 있도록 한다.
- 경남진로교육센터, 창의인성교육넷 크레존, 에듀넷·티-클리어, 진로정보망 커리어넷, 꿈꾸는 아이들의 길라잡이 꿈길, 교육기부 포털, 경상남도의 지역별 창의체험자원지도(CRM), 창의적 체험활동 매뉴얼, 학교예술교육포털 등을 활용하여 창의적으로 운영할 수 있도록 한다.

**마. 평가**

- 1) 창의적 체험활동의 교육 목표에 비추어 적합하게 이루어지도록 평가 계획을 수립한다.
- 2) 학교와 지역사회의 실정 및 교육 목표에 비추어 적합하게 평가한다.
- 3) 평가 목표의 설정, 평가 기준의 선정, 평가 방법의 구체화, 평가 실시와 평가 결과의 기록, 평가 결과의 해석 및 활용의 절차를 고려하여 평가한다.
- 4) 영역별로 평가 관점을 마련하고 참여도, 협력도, 열성도 및 그 이외의 활동 실적 등이 골고루 반영되도록 평가 기준을 작성, 활용한다.
- 5) 학생의 자기 평가, 상호 평가, 활동 및 관찰 기록, 질문지, 작품 분석, 포트폴리오 등 다양한 방법으로 평가한다.
- 6) 평소의 활동상황을 누가 기록한 자료를 토대로 활동실적, 진보의 정도, 행동의 변화, 특기사항 등을 종합하여 학교생활기록부에 기록한다.
- 7) 학생 개개인의 성장, 발달, 변화를 평가하여 그 결과를 학생의 소질과 잠재력의 계발을 돕는 자료로 활용한다.
- 8) 평가 결과는 학교(급)를 고려하여 상급 학교 진학을 위한 자료로 활용할 수 있다.
- 9) 학교는 교육과정의 질 관리를 위해 준비 및 설계, 운영, 결과의 측면에서 창의적 체험활동 교육과정을 평가한다.
- 10) 학교에서 수행한 창의적 체험활동 교육과정에 대한 평가 결과는 이후 창의적 체험활동 교육과정을 개선하기 위한 자료로 활용한다.



# 부록

## 경상남도 초등학교 교육과정 근거

1. 국가 교육과정의 법적 근거
2. 지역 교육과정의 법적 근거



## 경상남도 초등학교 교육과정 근거

### 1. 국가 교육과정의 법적 근거

| 순  | 교육과정 관련 사항               | 국가 수준 교육과정의 법적 근거  |
|----|--------------------------|--|
| 1  | 국가 교육과정 기준 설정            | 대한민국헌법 제31조 제1항, 제31조 제2항<br>초·중등교육법 제23조 제2항  |
| 2  | 지역 교육과정<br>학교 교육과정 설계·운영 | 교육기본법 제3조, 제4조, 제5조, 제6조<br>초·중등교육법 제23조 제2항   |
| 3  | 초등학교 미래교육                | 초·중등교육법 제38조   |
| 4  | 학교 교육과정 설계·운영의 법적 근거     | 초·중등교육법 제23조 제1항, 제2항  |
| 5  | 교과                       | 초·중등교육법 제23조 제3항, 제4항<br>초·중등교육법 시행령 제43조  |
| 6  | 학사일정 운영                  | 초·중등교육법 제24조<br>초·중등교육법 시행령 제44조, 제45조   |
| 7  | 초등학교 수업연한                | 초·중등교육법 제39조<br>초·중등교육법 시행령 제45조   |
| 8  | 학급편성                     | 초·중등교육법 제24조<br>초·중등교육법 시행령 제46조   |
| 9  | 학교의 휴업일 및 휴업             | 초·중등교육법 제64조<br>초·중등교육법 시행령 제47조   |
| 10 | 수업 운영 방법                 | 초·중등교육법 시행령 제48조   |
| 11 | 수업 시각                    | 초·중등교육법 시행령 제49조   |
| 12 | 원격수업(교육) 운영              | 초·중등교육법 제23조 제2항, 제24조 제2항, 제3항<br>디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법 제2장, 제4장<br>초·중등교육법 시행령 제48조 제4항 |
| 13 | 진급, 졸업                   | 초·중등교육법 제26조<br>초·중등교육법 시행령 제50조   |
| 14 | 조기 진급 및 조기 졸업            | 초·중등교육법 제27조<br>초·중등교육법 시행령 제53조   |
| 15 | 학생 평가 및 기록               | 초·중등교육법 제9조, 제25조<br>초·중등교육법 시행령 제10조  |
| 16 | 학교생활기록부 작성               | 초·중등교육법 제25조<br>학교생활기록 작성 및 관리지침(교육부 훈령 제433호)<br>2024. 경상남도 초등학교 학업성적관리 시행지침            |
| 17 | 교과용 도서                   | 초·중등교육법 제29조<br>초·중등교육법 시행령 제55조   |
| 18 | 장학 지도                    | 초·중등교육법 제7조<br>초·중등교육법 시행령 제8조   |
| 19 | 학교 규칙 제정                 | 초·중등교육법 제8조<br>초·중등교육법 시행령 제9조   |
| 20 | 학생 자치활동                  | 초·중등교육법 제17조<br>초·중등교육법 시행령 제30조   |
| 21 | 학업에 어려움을 겪는 학생에 대한 교육    | 초·중등교육법 제28조<br>기초학력 보장법 제8조<br>초·중등교육법 시행령 제54조   |
| 22 | 학교운영위원회 구성·운영            | 초·중등교육법 제31조, 제32조<br>초·중등교육법 시행령 제2절  |
| 23 | 체험학습의 수업일수 인정            | 초·중등교육법 시행령 제48조 제5항   |
| 24 | 다문화학생들에 대한 교육 지원         | 초·중등교육법 제28조의2   |

## 2. 지역 교육과정의 법적 근거

(경상남도교육청 누리집/알림마당/법무행정서비스)

| 순  | 교육과정 관련 사항                                       | 지역 수준 교육과정의 법적 근거                                 |
|----|--|---|
| 1  | 경상남도 교육과정<br>편성·운영위원회 및 경남 초등학교<br>분과위원회 구성 및 운영 | 경상남도 교육과정 편성·운영위원회 운영 규칙(제840호)                   |
| 2  | 과학실 안전 관리  | 경상남도교육청 과학실 안전 관리 조례(제5083호)                      |
| 3  | 국어 바르게 쓰기  | 경상남도교육청 국어 바르게 쓰기 조례(제4983호)                      |
| 4  | 다문화교육  | 경상남도교육청 다문화교육 진흥 조례(제5253호)                       |
| 5  | 독서교육   | 경상남도 학교독서교육 조례(제5322호)                            |
| 6  | 메이커교육  | 경상남도교육청 메이커교육 활성화 조례(제4790호)                      |
| 7  | 문화예술교육   | 경상남도교육청 문화예술교육 진흥에 관한 조례(제4045호)                  |
| 8  | 미디어 리터러시 교육                                      | 경상남도교육청 미디어 리터러시 교육 지원 조례(제5177호)                 |
| 9  | 민주시민교육   | 경상남도교육청 학교민주시민교육 진흥 조례(제5139호)                    |
| 10 | 성교육  | 경상남도교육청 성교육 진흥 조례(제4287호)                         |
| 11 | 어린이 놀 권리 보장                                      | 경상남도교육청 어린이 놀 권리 보장에 관한 조례(제4372호)                |
| 12 | 인성교육   | 경상남도교육청 인성교육 진흥 조례(제3978호)                        |
| 13 | 인정도서 심의  | 경상남도교육청 인정도서심의회 구성·운영 및<br>인정수수료 징수에 관한 규칙(제857호) |
| 14 | 정보통신윤리교육   | 경상남도교육청 인터넷중독 예방교육에 관한 조례(제4122호)                 |
| 15 | 작은 학교 지원   | 경상남도 작은 학교 지원에 관한 조례(제5247호)                      |
| 16 | 지역 인물 교육   | 경상남도교육청 남명사상 교육 지원 조례(제5171호)                     |
| 17 | 진로교육   | 경상남도교육청 진로교육 진흥 조례(제5143호)                        |
| 18 | 평화·통일교육  | 경상남도교육청 평화·통일교육 활성화 조례(제5415호)                    |
| 19 | 학생자치   | 경상남도교육청 학생자치 및 참여 활성화에 관한 조례(제5005호)              |
| 20 | 학업에 어려움을 겪는<br>학생에 대한 교육                         | 경상남도교육청 학업에 어려움을 겪는 학생에 대한 교육 지원 조례(제5553호)       |
| 21 | 학업중단 예방 및<br>학교 밖 청소년 교육                         | 경상남도교육청 학업중단 예방 및 학교 밖 청소년 교육지원 조례(제5413호)        |
| 22 | 미래교육지구 및 행복마을학교                                  | 경상남도마을교육공동체 활성화 지원에 관한 조례(제5007호)                 |
| 23 | 학부모회 설치 및 운영                                     | 경상남도교육청 학교 학부모회 설치 및 운영에 관한 조례(제5174호)            |
| 24 | 3.15의거 교육 활성화                                    | 경상남도교육청 3.15의거 교육 활성화 조례(제5230호)                  |
| 25 | 난독 학생 지원   | 경상남도교육청 난독 학생 지원 조례(제5138호)                       |
| 26 | 생태전환교육   | 경상남도교육청 학교생태환경교육 진흥 조례(제5145호)                    |



---

**총괄기획**

**박혜숙** 경상남도교육청 학교정책국장  
**박영선** 경상남도교육청 초등교육과장  
**김성미** 경상남도교육청 초등장학담당 장학관

---

**심의·  
검토  
위원**

**박영선** 위원장 / 경상남도교육청 초등교육과  
**김성미** 부위원장 / 경상남도교육청 장학관  
**최 훈** 위 원 / 교육계원로 전교육장  
**김영천** 위 원 / 진주교육대학교 교수  
**구현숙** 위 원 / 대원초등학교 교장  
**문종녀** 위 원 / 창원한들초등학교 교장  
**박상섭** 위 원 / 서하초등학교 교장  
**변진희** 위 원 / 갈전초등학교 교장  
**한영구** 위 원 / 김해봉황초등학교 교장  
**김경원** 위 원 / 금성초등학교 교감

**김만성** 위 원 / 석산초등학교 교감  
**신경자** 위 원 / 현동초등학교 교감  
**이정미** 위 원 / 대방초등학교 교감  
**장은주** 위 원 / 자여초등학교 교감  
**양경윤** 위 원 / 전안초등학교 수석교사  
**정선희** 위 원 / 산청초등학교 수석교사  
**조지원** 위 원 / 웅양초등학교 교사  
**최 은** 위 원 / 창원상남초등학교 교사  
**김효림** 위 원 / 복면초등학교 교사  
**이정은** 간 사 / 경상남도교육청 장학사

---

**연구·  
개발  
위원**

**박은영** 가고파초등학교 교감  
**김미정** 창원상남초등학교 수석교사  
**강경희** 가좌초등학교 교사  
**김미연** 제황초등학교 교사  
**김은영** 주촌초등학교 교사

**문해원** 석전초등학교 교사  
**박홍덕** 용남초등학교 교사  
**임보아** 대원초등학교 교사  
**정재민** 장유초등학교 교사  
**홍연숙** 제석초등학교 교사

---

**경상남도 초등학교 교육과정**

- 발행처 : 경상남도교육청
- 인 쇄 : 2023년 12월
- 발 행 : 2023년 12월