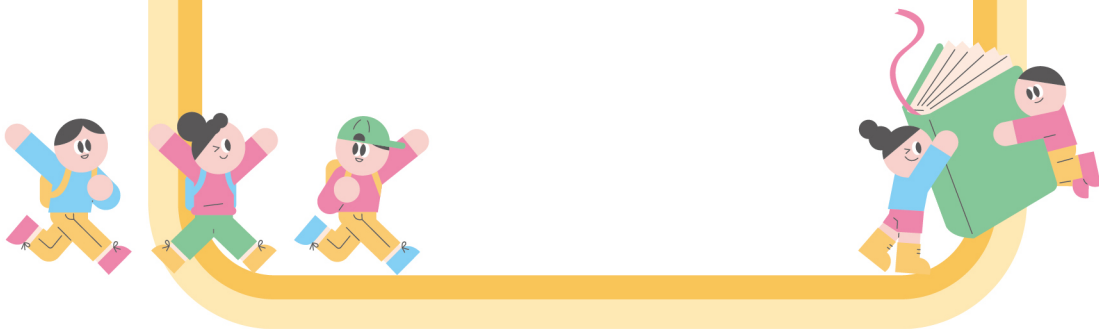


2025 초등학교 학교자율시간 도움자료

교육과정의
빛깔있는 채움

학교자율시간 실천 이야기



일러두기

1 목적 및 활용 방안

장학자료 『교육과정의 빛깔있는 채움 학교자율시간 실천 이야기』는 2026학년도 초등학교 3~6학년 학교자율시간 운영에 도움을 주고자 편성·운영의 절차와 실제적인 사례를 담아 제작되었습니다.

본 장학자료는 「2022 개정 초·중등교육과정(교육부 고시 제2022-33호)」, 『경상남도 초등학교 교육과정(경상남도교육청 고시 제2024-29호)」, 『2024, 초등 학교자율시간 도움자료(경남교육 2024-122)」, 「2025. 경상남도 초등학교 학교자율시간 설계·운영 지원 계획(2025. 7.)」 및 2022 개정 교육과정 연구학교 보고서 등을 근거로 제작하였으며, 제시된 예시나 서식은 학교의 여건 및 상황에 따라 변경하여 활용할 수 있습니다.

또한 경남교육의 비전과 가치를 담아 경남 학생 주도 학교자율시간의 의미와 특징을 규정하고 경상남도 초등학교 교육과정과 긴밀하게 연계하여 적용될 수 있도록 그 방향과 사례를 제시 하였습니다.

2025년 초등학교 3~4학년(군)을 시작으로 도입된 학교자율시간은 시·도교육청별 적용 원칙과 다양한 종류의 장학자료가 개발되는 과정에 있습니다. 이에 따라 향후 경상남도교육청의 학교자율시간 운영 관련 안내를 확인 후 변경되는 내용에 따라 본 자료를 활용하시기 바랍니다.

학생의 주도성과 역량을 기를 수 있는 학교자율시간 운영을 통해 다양하고 특색있는 학교교육 과정이 실현되기를 바랍니다.

2 장별 내용

본 자료는 총 3장과 부록으로 구성되어 있습니다.

<제1장 학교자율시간의 이해>에서는 국가 수준에서 제시한 학교자율시간의 개념과 교과/과목/활동의 구분 및 편성 방안, 그리고 경남 학생 주도 학교자율시간의 개념과 특징을 설명하였습니다.

<제2장 학교자율시간 편성·운영>에서는 학교자율시간의 편성·운영 절차, 단계별 세부 내용 및 방법, 그리고 반드시 확인해야 할 점과 주의할 점을 팁으로 제시하였습니다.

<제3장 경남 학생 주도 학교자율시간 실천 사례>에서는 2025학년도 운영 사례와 2024년 학교 자율시간 운영 연구학교에서 개발된 과목과 우선 시행학교의 활동을 2025학년도 적용 원칙에 따라 재구성하여 담았습니다.

<부록>에서는 현장에서 자주하는 질문을 선별하여 Q&A 형식으로 구성하였으며, 학교자율시간 과목/활동 단계별 승인 절차와 각종 서식을 담았습니다.

3 아이콘 설명

과목

→ 학교자율시간의 과목에 해당되는 내용

활동

→ 학교자율시간의 활동에 해당되는 내용

경남

→ 경남 학생 주도 학교자율시간에 해당되는 내용

!

Tip

→ 반드시 확인해야 할 점과 주의해야 할 내용

목차

제1장 학교자율시간의 이해

I. 2022 개정 교육과정의 학교자율시간	08
1. 학교자율시간의 이해	08
2. 과목 vs 활동	08
3. 시수 확보	09
II. 경남 학생 주도 학교자율시간	10
1. 경남 학생 주도 학교자율시간이란?	10
2. 경남 학생 주도 학교자율시간 구성	10

제2장 학교자율시간 편성·운영

I. 준비하기	14
1. 교육과정 분석	14
2. 교육공동체 의견 수렴	15
3. 설계 방향 결정	16
4. 개설 심의 및 승인 절차	17
II. 설계하기	19
1. 구상	19
2. 세부 운영 계획 수립	23
III. 실행하기	26
1. 내용 구성 중점별 운영	26
2. 평가 및 기록	28
IV. 성찰하기	29

제3장 경남 학생 주도 학교자율시간 실천 사례

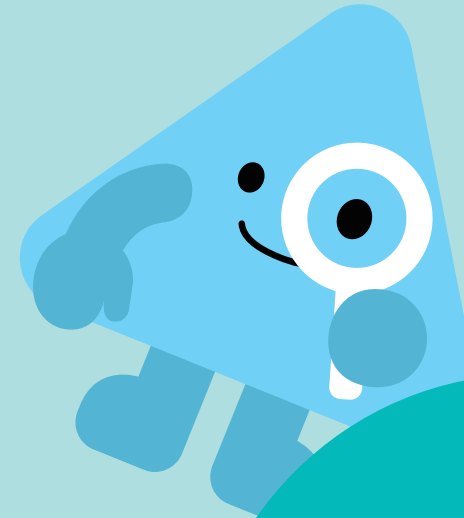
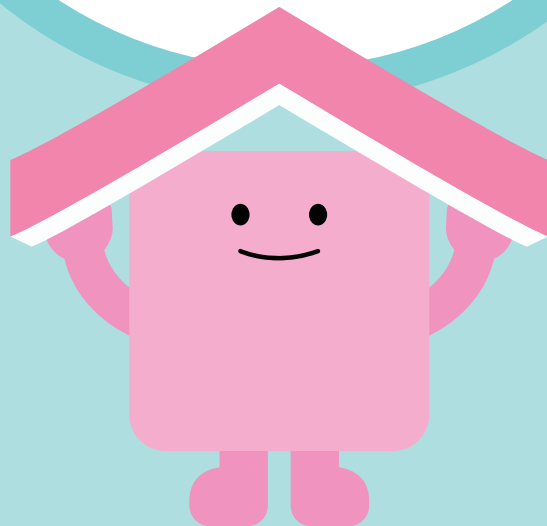
I. 과목 사례	32
사례 1 3학년 교과 통합 과목 ... 생생한 우리	32
사례 2 6학년 기초소양 강화 과목 ... 미래를 여는 인공지능 모험(응용)	41
II. 활동 사례	52
사례 1 3학년 지역 연계 활동 ... 지역과 다문화	52
사례 2 3학년 기초소양 강화 활동 ... 우리들의 놀이 비법	57
사례 3 3학년 기초소양 강화 활동 ... 디지털 탐구생활	62
사례 4 4학년 실생활 연계 활동 ... 지구별운동가2	67
사례 5 4학년 지역 연계 활동 ... 마을탐험대	72
사례 6 4학년 학교특색교육 활동 ... 세상을 이롭게 하는 발명	77
사례 7 4학년 학교특색교육·교과통합 활동 ... 반갑다 드론아! / 우리가 만드는 초록경남	82
사례 8 5학년 실생활 연계 활동 ... 더불어 사는 우리	90
사례 9 5학년 기초소양 강화 활동 ... 미래를 여는 인공지능 모험(기초)	96
사례 10 6학년 실생활 연계 활동 ... 스스로 만드는 미래	103

부록

I. Q&A	110
II. 참고자료	114
1. 학교자율시간 참고자료 바로가기(QR코드)	114
2. 한눈에 보는 2026학년도 학교자율시간 과목, 활동의 단계별 편성·운영 절차	115
3. 과목, 활동 개설 승인 및 보고 서식 모음	116
4. 경남 학생 주도 학교자율시간 수업 절차(예)	127

제1장

학교자율시간의 이해

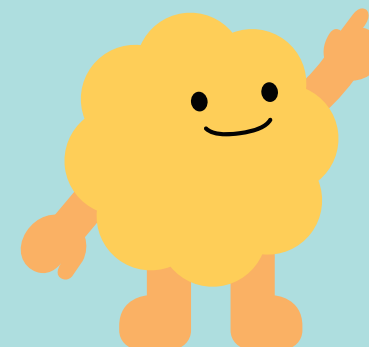


I. 2022 개정 교육과정의 학교자율시간

1. 학교자율시간의 이해
2. 과목 vs 활동
3. 시수 확보

II. 경남 학생 주도 학교자율시간

1. 경남 학생 주도 학교자율시간이란?
2. 경남 학생 주도 학교자율시간 구성





2022 개정 교육과정의 학교자율시간

1 학교자율시간의 이해

학교자율시간이란 무엇일까요?

국가 교육과정에 제시된 교과 외 학교에서 자율적으로 새로운 과목이나 활동을 개설하여 지역과 연계하거나 다양하고 특색 있는 교육과정을 운영할 수 있는 시간을 의미합니다.

✓ 교육자치 강화를 위한 교육과정 개발 패러다임 변화

- **(학교 주도 교육과정 개발)** 학교가 주어진 내용을 편성·운영하는 것을 넘어 새로운 내용을 설계·운영할 수 있는 교육과정 개발권을 가짐
- **(학생 주도성 함양)** 교육과정 설계·운영에 관한 학생의 의사결정 참여

2 교과 vs 활동

교과, 과목, 활동의 의미와 특징

학교자율시간으로 만드는 과목은 교과의 하위개념이므로 혼동하여 사용하지 않아야 하며 각각의 의미를 이해하고 상황에 맞게 용어를 사용할 수 있어야 합니다.

✓ 초등학교 교과: 초중등교육법 시행령 제43조 10개 교과(국어, 도덕, 사회, 수학, 과학, 실과, 체육, 음악, 미술 및 외국어)로 명시

✓ 과목: 교과의 하위개념으로 교과안에 여러 과목으로 편성 - 새로운 과목의 예: (국어) 우리 고장 문학, (체육) 교실 놀이

✓ 활동: 교과와 상호 보완적인 관계 속에서 운영되는 경험과 실천 중심의 교육과정 영역

✓ 학교자율시간의 새로운 과목과 활동은 관련 교과 내에 편성

구분	학교자율시간	
	과목	활동
의미	기존의 과목과 다른 새로운 교육 내용의 묶음	학생의 학습경험 형성을 위해 구성한 다양한 활동
구성 요소	성격, 목표, 영역, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습 및 평가 방법 등	목표, 내용 체계(권장) , 성취기준 , 주요 활동, 평가 등
성취기준 개발	새로운 성취기준 개발	새로운 성취기준 개발(권장) 또는 관련 고시 과목의 성취기준 재구조화 도 가능
설계·운영 방법	• 학교 교육과정의 목표, 중점 교육활동과 연계한 체계적인 설계 • 학교, 학년 수준의 개발과 적용	• 학생 주도적인 설계와 적용 지향 • 교사, 학생 수준의 개발과 적용
승인 절차	학교 교육과정위원회와 학교운영위원회를 거쳐 교육(지원)청 승인	학년(군) 교과협의회 등을 거쳐 학교운영위원회 심의 후 학교장 승인
특징	체계성, 엄밀성, 타당성 확보	탄력적인 개발과 유연한 적용

학교자율시간 적용 시기

구분	2024년	2025년	2026년
1~2학년	준비기	운영 가능(20% 시수 증감 활용)	
3~4학년	준비기	3~4학년군 한 학기 이상 필수 운영	3~4학년군 한 학기 이상 필수 운영
5~6학년	준비기		5~6학년군 한 학기 이상 필수 운영

3 시수 확보

학교자율시간 시수 확보 방법

✓ 학교자율시간의 시수 확보 원리

- 학교자율시간은 원칙적으로는 연간 34주를 기준으로 교과별 및 창의적 체험활동 수업 시간 수의 학기별 1주의 수업 시간을 확보하여 학기 단위로 운영
- 학교자율시간은 실제 교육과정을 운영하는 시간을 기준으로 각 학년에서 편성한 '총 수업 시간 수'에 따라 편성

✓ 초등학교 3~4학년 학교자율시간 운영 시수(예시)

학년(군)	3학년	4학년
3~4학년군 총 시수	2,038	
학년별 총 수업 시간 수	999	1,039
학교자율시간운영 시수(학기별)	29.38(999÷34)	30.56(1,039÷34)
학교장 최종 결정(학기별)	29시간 또는 30시간	30시간 또는 31시간

- 학교자율시간 확보를 위하여 운영 시수의 순증도 가능하며, 시수 확보의 과정에서 특정 과목이나 영역의 시수가 지나치게 줄지 않도록 유의

학교자율시간 시수 확보 시 유의점

✓ 학교자율시간 시수 확보 시 유의할 점

학교의 여건과 교과 특성을 고려하여 시수 감축 운영이 가능한 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 확보

- 교육과정 편성 운영 기준에 따라 교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내 시수 증감 기준 준수
- 교과(군)에서 일부 시수를 감축하여 학교자율시간으로 편성할 때 감축된 수업 시수로 해당 교과의 교육과정 성취기준을 모두 이수하는 것이 가능한지 점검
- 체육 및 예술(음악/미술) 교과는 기준 수업 시수 감축 불가

3~4학년군 학교자율시간(예시)	가능 여부
체육 과목(204시간) + 체육 교과로 편성된 학교자율시간 과목(29시간) = 총 체육 교과의 수업 시수(233시간)	가능
체육 과목(186시간) + 체육 교과로 편성된 학교자율시간 과목(17시간) = 총 체육 교과의 수업 시수(203시간)	불가
체육 과목(175시간) + 체육 외 교과로 편성된 학교자율시간 과목(29시간) = 총 체육 교과의 수업 시수(175시간)	불가

11 경남 학생 주도 학교자율시간

1 경남 학생 주도 학교자율시간이란?

자립과 공존의 가치를 바탕으로 학생의 삶에 기반하여 배움을 준비·설계하고 실행·성찰하면서 주도성을 성숙시키는 교육과정을 의미합니다.

2 경남 학생 주도 학교자율시간 구성

편성·운영 기준

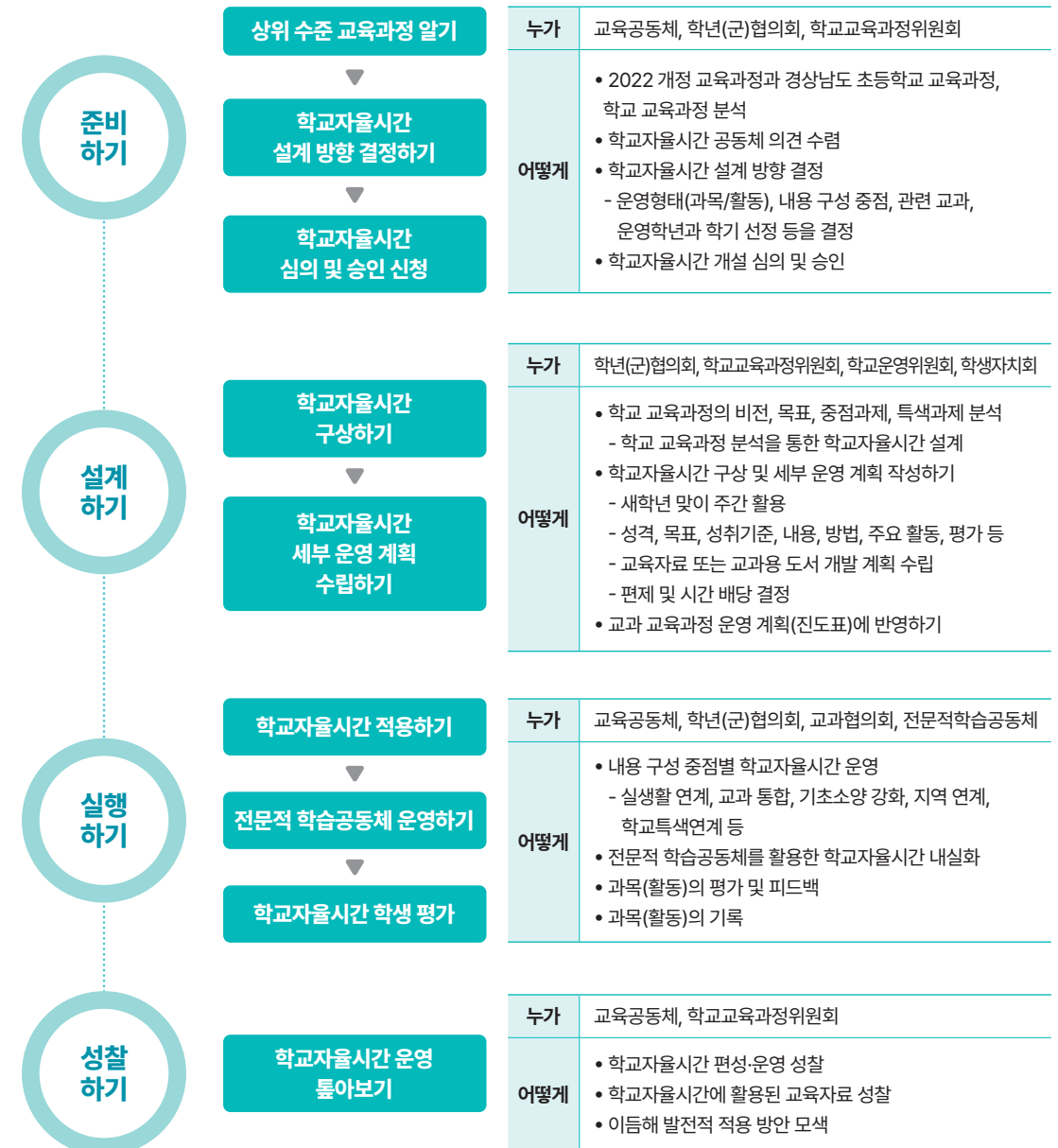
구성 원리		- 교육공동체의 합의된 철학과 가치 지향 - 지역·학교의 여건과 특색 및 학생의 필요와 요구 반영 경남 학생이 교육과정의 준비·설계, 실행·성찰 전 과정의 의사결정에 참여함으로써 협력과 책임을 경험
내용 구성 중점		경남 실생활 연계, 교과 통합, 기초소양 강화, 지역 연계, 학교특색교육 연계 등
시수 확보		- 연간 34주 기준 교과 및 창의적 체험활동 수업 시간의 학기별 1주 - 교과(군) 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내 시수 증감 기준 준수 - 체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 기준 수업 시수 감축 불가
운영 단위		학기 단위(한 학기 내) 운영 경남 3~4, 5~6학년군별 한 학기 이상 운영 경남 새로운 과목 개설 시 17차시 이상 시수 편성(한 학년 기준 한 학기에 총 2개 이내 과목·활동 운영)
구성 요소	과목	성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습(방향 및 방법), 평가 등
	활동	목표, 내용 체계(권장), 성취기준, 주요 활동, 평가 등
승인 절차		경남 학교장 승인형, 교육장 승인형, 교육감 승인형
경남 선정 이유		✓ 교육과정 운영의 연속성과 체계성 확보 → 학년군에서 한 학기 이상 운영 ✓ 과목으로서 내용과 구성 형식을 충족 → 기준시수 17차시 설정 ✓ 과목 편성을 활성화하고 행정업무의 효율성 도모 → '교육장 승인' 신설

※

경남

 : 경남 학생 주도 학교자율시간의 특징

일반적인 편성·운영 절차



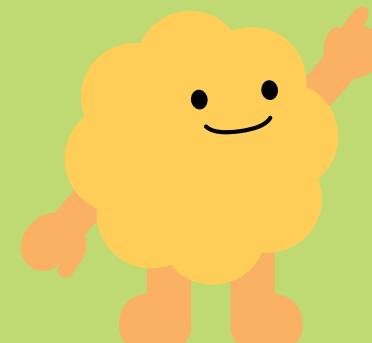
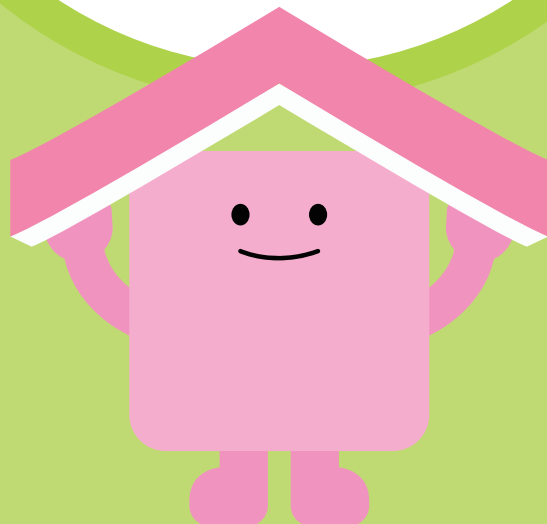
!

Tip

- 교사와 학생은 과목(활동)의 편성·운영 과정에 참여하면서 개인적(자립), 공동체적(공존) 교사 주도성과 학생 주도성을 함께 성숙시키도록 한다.
 - 학생 주도 학교자율시간 운영의 전 과정에서 **학생의 의사결정 참여와 협력, 책임** 등 학생 주도성의 요소를 다양하게 반영
 - 학생 주도성은 **개인적 수준에서 자기 조절과 성찰 등을 통한 '자립'**의 가치와 **공동체 수준에서 협력적 소통을 통한 '공존'**의 가치를 균형 있게 추구하도록 학교자율시간에 반영
 - 교사주도의 **교육과정 의사결정 권한을 학생 주도로 점차 변화**하도록 중장기 로드맵을 마련하여 학생 주도 교육과정 운영 권장

제2장

학교자율시간 편성·운영



I. 준비하기

1. 교육과정 분석
2. 교육공동체 의견 수렴
3. 설계 방향 결정
4. 개설 심의 및 승인 절차

II. 설계하기

1. 구상
2. 세부 운영 계획 수립

III. 실행하기

1. 내용 구성 중점별 운영
2. 평가 및 기록

IV. 성찰하기

1 준비하기

1 교육과정 분석

국가 교육과정 분석(2022 개정)

2022 개정 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 우리 학교 학교자율시간의 편성·운영 방향을 탐색합니다.

예시 2022 개정 교육과정을 학교자율시간에 어떻게 적용할까?

2022 개정 교육과정의 이해	학교자율시간 적용 방안 탐색
인간상의 변화 자기주도적인 사람	학교자율시간은 학생이 주도할 수 있도록 편성·운영
교육과정의 성격 공통성을 바탕으로 지역, 학교, 개인 수준의 다양성 추구	공통성과 다양성을 살린 균형잡힌 학교자율시간 운영
개정의 배경 교육과정 자율화 및 분권화에 대한 요구 증가	학교자율시간 편성·운영 권한을 학년, 교사, 학생에게 나누어 줌으로써 교육과정 자율화와 분권화 실현
구성 중점 학생들이 자신의 진로와 학습을 주도적으로 설계하고 학습자 맞춤형 교육과정체제 구축	학교자율시간을 통해 학생들이 주도적으로 학습을 설계하는 경험을 제공하여 학생의 진로와 흥미에 적합한 맞춤형 교육과정 구현

경상남도 초등학교 교육과정 분석

경상남도 초등학교 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 우리 학교에 편성·운영할 학교자율시간의 방향을 탐색합니다.

예시 경상남도 초등학교 교육과정을 학교자율시간에 어떻게 적용할까?

경상남도 초등학교 교육과정의 이해	학교자율시간 적용 방안 탐색
교육의 중점 자발적인 참여와 소통, 공감으로 만들어가는 교육	교육공동체가 함께 참여하고 소통하며 학교자율시간 구성
구성의 중점 교육생태계와 함께 성장하는 교육과정	지역사회에 대해 배우고 지역사회 자원을 활용할 수 있도록 학교자율시간 구성
반영 사항 진로연계교육, 놀이연계교육	교과와 통합하여 진로와 놀이 영역이 학교자율시간에 접목될 수 있는 방법 모색
교육과정의 특성 교사는 자율적인 교육과정 설계·운영으로 개발자로서 전문성 확대	학교자율시간을 편성·운영하는데 교사의 적극적인 참여와 개발자로서의 전문성 확대

학교 교육과정 분석

- 학교의 교육목표가 지향하는 바를 살펴봅니다.
- 학교 중점교육이 교육 목표와 학교자율시간 편성 운영에 어떻게 적용될 수 있는지 검토합니다.
- 학년군별, 교과별 시수 배정 원칙과 원리를 살펴보고 학교자율시간의 시수 배정 적절성을 확인합니다.
- 본교 학업성적관리규정에는 학교자율시간의 평가가 어떻게 명시되어있는지 확인합니다.

- 학교자율시간은 다양한 주체들이 함께 만들어가는 교육과정으로 학생·학부모·교사의 실태와 요구, 학교 교육과정의 교육 목표와 특색, 지역사회 실정, 교육환경 등을 분석하여 학교자율시간 도입 취지에 적합한 주제, 내용, 방법 등을 설정하는 것이 중요

예시 학교자율시간 편성을 위한 학교 교육과정 점검하기

영역	요소	내용	확인
공동체 실태	학생	학생들의 발달단계와 특성을 고려해 볼 때 학교자율시간을 몇 학년에서 운영해야 할까요?	☐
		학교자율시간에 학생들에게 필요하거나 또는 학생들이 원하는 교육활동은 무엇인가요?	☐
		학교자율시간의 과목(활동)을 운영하기 위해서 학생들에게 요구되는 역량은 무엇인가요?	☐
	교사	선생님이 학교자율시간을 통해 학생들과 함께 다루고 싶은 교육활동은 무엇인가요?	☐
		선생님이 원하는 학교자율시간의 운영 형태(과목/활동)는 무엇인가요?	☐
		학교자율시간을 운영하기 위해 교사에게 요구되는 전문성은 무엇인가요?	☐
교육과정	학부모	학부모는 우리 학교의 어떤 교육활동에 관심이 높은 편인가요?	☐
		학교자율시간을 통해 자녀에게 키워 주고 싶은 역량은 무엇인가요?	☐
		학교자율시간을 통해 우리 학교 비전을 어떻게 이룰 수 있을까요?	☐
	학교	학교자율시간과 우리 학교 중점교육 또는 특색교육을 접목할 수 있을까요?	☐
		학교자율시간을 언제(1학기/2학기) 운영해야 할까요?	☐
		감축해야 할 교과(군)과 창의적 체험활동 시수는 얼마인가요?	☐
자원	학교	학교에 지원해 줄 수 있는 인적·물적 자원에는 어떤 것이 있나요?	☐
		학교자율시간 운영을 위해 학교에서 예산 등 지원해야 되어야 할 것은 무엇인가요?	☐
	지역	지역사회의 활용 가능한 인적·물적 자원에는 어떤 것이 있나요?	☐

2 교육공동체 의견 수렴

2022 개정 교육과정 분석

- 학교자율시간의 과목이나 활동 개설 시 학생, 학부모, 교직원의 의견 및 지역·학교 여건 등을 종합적으로 고려하여 반영합니다.
- 교육공동체의 민주적 협의 과정을 거쳐 내용과 절차의 타당성과 완성도를 확보하기 위한 노력이 필요합니다.
- 학교 교육과정 편성·운영 설문, 교육과정 연수회, 학년(군)·교과협의회를 통해 시사점을 도출합니다.
- 학기 중, 학기말, 학년말 협의회를 통해 학교자율시간에 반영할 점을 모색합니다.

✓ 교육공동체 의견 수렴 및 도출을 위한 다양한 방법 모색

학교 교육과정 편성·운영 설문조사 & 교육과정 연수회	• 학생, 학부모, 교직원 등 교육공동체 대상 • 공동체의 학교자율시간 이해 및 관심 증대, 필요·요구가 반영된 맞춤형 교육과정 운영 • 학교 교육과정 평가와 다음 학년도 교육과정 수립의 기반을 위한 연수회, 교육활동 성찰 및 토론을 통한 학교자율시간 운영 방안 및 반영 사항 협의 • 학기(년)말 학교평가 및 교육과정 운영 설문에 학교자율시간에 대한 문항을 포함하여 설문조사를 실시하고 교육공동체(학생, 학부모, 교직원 등) 의견을 분석하여 이듬해 학교자율시간 적용 방향을 결정할 수 있음
--	--

학년(군)·교과협의회 교직원협의회		학교 교육비전과 목표, 중점교육, 학생, 학부모, 교직원의 요구 등을 반영한 결과를 토대로 학년(군)과 교과 특색에 맞는 학교자율시간 운영 계획 수립 가능
교육 공동체 다모임	학생 자치활동	학교자율시간 설계, 운영의 모든 단계(준비~성찰)에 다양한 실문 방법 활용하여 학생의 의사결정 참여 보장 - 토의 토론, 설문, 게시판, 스티커 활용, 인터뷰 등
	학부모 간담회	학부모회, 학생-학부모 간담회 등을 통하여 학교자율시간에 대한 의견 수렴

3 설계 방향 결정

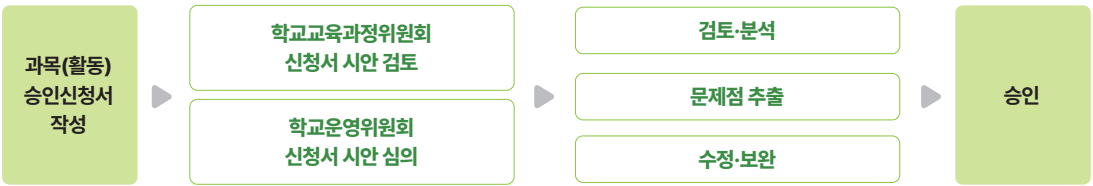
- 2022 개정 교육과정 및 경상남도 초등학교 교육과정에 대한 이해와 학교 교육과정 분석, 교육공동체 의견 수렴 등의 과정을 거쳐 학교자율시간 설계 방향을 결정합니다.
- 학교자율시간의 운영 형태(과목/활동), 관련 교과, 운영학년 및 학기, 시수, 학생주도전략, 내용 구성 중점 등을 결정합니다.

예시 학교자율시간 설계 방향 결정		
비전	행복한 배움으로 미래 역량을 키워가는 교육	
중점교육	학교 숲과 함께하는 생태전환교육	에듀테크 활용 학습 주도성 기르기
핵심 역량	창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량	지식정보처리 역량
교육공동체의 요구	학생 학교 숲을 활용한 오감 체험 학습 선호, 에듀테크를 활용한 수업에 대한 요구 학부모 학생들이 자연을 통해 정서적 안정감과 생태 감수성 키우기를 희망, 학생의 디지털 기기 활용 능력 함양 교육에 대한 요구 교사 학생들이 주도적으로 참여할 수 있는 교육활동 운영에 대한 요구	
★ 학교자율시간 주제	학교 중점교육과 연계한 생태전환교육을 주제로 학교자율시간 구성	
	학교 중점교육과 교육공동체의 요구를 반영하여 에듀테크 중심 학교자율시간 구성	
★ 운영 형태 및 관련교과	과목	활동
	학생들도 관심을 갖고 있는 인공지능을 소재로 탐구중심 과목 개설	학교 숲을 주제로 체험 중심의 생태전환교육 활동 개설
★ 학년 학기	실과	사회
	6학년 2학기	4학년 1학기
시수	학기 중 교사나 학생이 주체가 되어 학습내용을 결정하기 위해 2학기 실시	봄과 여름의 학교 숲에서 오감체험 활동을 위해 1학기 실시
학생 주도 전략	목소리 학생 희망 학습 주제 조사하기 협력 학생들과 함께 계획 구체화하기 상호작용 소통 과정에서 모두 친구들과 구체적인 방향 정하기	목적의식 오감체험 활동에서 내가 기대하는 내용 쓰기 목소리 학생의 의견을 반영하여 활동 구성하기
내용 구성 중점	기초소양 강화	학교특색교육 연계
	디지털 소양을 강화하는 내용 구성	학교의 중점교육과 연계한 학교자율시간 내용 구성

4 개설 심의 및 승인 절차

학교운영위원회 심의 및 승인 신청

학교자율시간 적용 방향이 작성되면 이를 바탕으로 과목(활동) 승인신청서를 작성하여 학교교육과정위원회의 검토 과정을 거쳐 학교운영위원회의 교육과정 편성 계획에 첨부하여 심의 및 승인을 받습니다.



Tip 학교자율시간 개설 시 학교에서 거쳐야 하는 위원회		
학교교육과정 위원회	이유	학교자율시간 운영에 관한 기본사항을 학교 교육과정에 포함하기 위함
	방법	학교자율시간 운영과 관련한 운영 주제, 방법, 적용 학년 등을 학교 교육과정에 포함하여 학교교육과정위원회 협의와 자문을 받아 운영
학교운영위원회	이유	학교자율시간 운영에 따른 교육과정 편성·운영 시수 변경을 위함
	방법	교과(군) 및 창의적 체험활동 20% 범위 내에서 시수 증감을 통해 학교자율시간을 운영하고자 할 때, 교육과정 편성·운영 시수 적절성에 대한 학교운영위원회 심의
학교운영위원회 심의 추진 절차 (예시)		심의 전 - 학교자율시간 과목(활동)승인 신청서를 작성하여 학교운영위원회에 제출 ↓ 심의 - 학교자율시간 시간 배당의 국가 및 시도교육청 지침 부합 여부 확인 - 학교자율시간 시수 배당 및 편성 절차 준수 여부 20% 범위 내 자율 증감 적용의 적절성 ↓ 심의 후 - 학교장은 심의된 교육과정 내 학교자율시간을 최종 확정하고 이에 따른 세부 학교자율시간 운영 계획 수립
학년(군)·교과 협의회	이유	성취기준 개발이나 재구조화 시 성취기준의 타당성 등을 확보하기 위함
	방법	학교자율시간에 활용할 성취기준을 개발하거나 재구조화하는 경우 학년(군)·교과협의회를 통해 성취기준의 타당성을 확보하고 선행교육 및 선행학습을 유발하지 않는 범위 내에서 성취기준 구성
학업성적 관리위원회	이유	학교자율시간 평가 계획에 따른 평가를 실시하기 위함
	방법	개발하거나 재구조화된 성취기준을 평가에 활용하고자 할 경우 학업성적관리위원회의 심의를 받아 평가 실시

유형별 승인절차 개요

① 학교장 승인형	활동 개설 승인	학교운영위원회 심의 → 학교장 승인
	과목 사용 승인 - 시도 교육감 승인 과목 ¹⁾ 활용	
② 교육장 승인형	과목 개설 승인 - 학교개발 교육자료 - 기 개발 인정도서 ²⁾ 활용	학교운영위원회 심의 → 교육장 승인
③ 교육감 승인형	과목 개설 승인 - 인정도서 신규 개발	학교인정도서 추천위원회 학교운영위원회 심의 → 교육감 승인

유형별 승인절차 세부 내용

① [학교장 승인형] **활동** 개설 / **과목** 사용 승인(시도교육감 승인 과목 활용)

절차	학교운영위원회 심의	학교장 승인(내부결재)
관련서류	활동 개설 승인 신청서(서식 1) 과목 사용 승인 신청서(서식 3)	활동 계획(서식 2) 과목 교육과정(서식 4)
• 학기 시작 전 학교운영위원회 심의 후 세부 계획은 최종 학교장(내부결재) 승인		
※ 시도 교육감 승인 과목(고시 외 과목)은 학교장 승인 후 교육(지원)청 승인 없이 사용 가능 → 과목 사용 승인 결과 교육지원청 보고(서식 6)		

② [교육장 승인형] **과목** 개설(학교개발 교육자료, 기 개발 인정도서 활용)

절차	학교운영위원회 심의	과목 개발 및 승인 신청 (학교) → (교육지원청)	심의/승인 (교육지원청)
시기	2025년 8월 이전	2025년 3~8월	9~10월
관련서류	과목 개설 승인 신청서(서식 3) 과목 교육과정(서식 4) 교육자료(인정도서)	과목 교육과정(서식 4) 과목 개설 승인 신청서(서식 5) 교육자료(인정도서)	
• 미승인시 [학교] 수정보완 제출(2025. 11.) → [교육지원청] 재심의(2025. 11.~12.) → [교육지원청] 승인(2025. 12.)			

※ 기 개발 인정도서를 사용할 수 있으며, 교과용 도서 사용에 관한 사항은 「교과용도서에 관한 규정(제14조제3항)」을 따름

③ [교육감 승인형] **과목** 개설(인정도서 신규 개발)

• (승인 절차) - 새로운 과목 개설 승인 절차는 교육장 승인형과 같으며(승인 관련 업무는 교육청 담당), 인정도서 신규 개발에 대한 인정 절차를 거쳐서 최종 승인됨			
절차	학교인정도서추천위원회, 학교운영위원회 심의	과목 개설 승인 및 인정 신청 (학교) → (도교육청)	인정 승인 이후 (학교, 출판사)
시기	2025년 8월 이전	2025년 8월 말	11월
관련서류	과목 개설 승인 신청서(서식 3) 과목 교육과정(서식 4) 신규 개발 인정도서	과목 교육과정(서식 4) 과목 개설 승인 신청서(서식 5) 신규 개발 인정도서	
- 미승인시 [학교] 수정보완 제출(2025. 11.) → [교육청] 재심의(2025. 11.~12.) → [교육청] 승인(2025. 12.)			

※ 새로운 과목 개설을 위하여 새로운 과목 승인 신청 시, 신청서에 개설의 필요성, 교과용 도서 인정 유무, 교과용 도서 승인 신청 계획, 학교 자체 개발 계획 등을 구체적으로 작성

1) 시도 교육감 승인 과목(고시 외 과목)은 '에듀넷 티-클리어(www.edunet.net) 로그인 → 교육정책 → 교육과정 → 교육감 승인과목'에서 확인 가능

2) 기 개발 인정도서는 'NEIS 교과용도서(권한 필요) → 교과용도서관리 → 인정도서 조회'에서 확인 가능. 단, 2015 개정 교육과정 인정도서의 경우, 한시적 사용 기간 확인

설계하기

1 구상

과목(활동) 주제 선정하기

- 학교자율시간에 개설되는 과목이나 활동은 지역 및 학교의 여건, 학생의 필요 등에 따라 학교가 결정합니다.
- 한 학년 기준으로 한 학기에는 총 2개 이내의 과목(활동)을 운영합니다.
- 학교 교육과정 공유 결과를 바탕으로 교육공동체의 필요와 요구, 학교와 지역사회의 여건을 고려하여 학교자율시간 과목(활동)의 주제를 선정합니다.
- 주제를 전 학년 공통으로 적용할 것인지, 학년(군)별로 각기 다른 주제를 적용할 것인지 등을 결정한 내용을 정리하여 학교자율시간 운영 계획에 반영합니다.

✓ 내용 구성 중점에 따른 주제 예

- 실생활 연계: 민주시민교육 - 학교 및 지역 문제 해결하기 등
- 교과 통합: 생태전환교육 - 실내 식물 재배기에서 수확한 식물로 음식 만들기 등
- 기초소양 강화: 디지털 소양교육 - 메타버스에서 캠페인 활동하기 등
- 지역 연계: 문화예술교육 - 연극 발표하기 등
- 학교특색교육

학교 특성	주제
• 디지털 선도학교 운영 및 지능형 과학실 구축 • 학교 중점교육으로 STEAM교육 선정	• 디지털교육 • 기초 → 기본 → 심화순으로 학년 수준별 운영

✓ 주제 선정 시 확인 사항

- 과목(활동) 주제는 과목(활동)명과 연계되며, 과목(활동)명을 정할 때는 다음 두 가지 사항을 확인합니다.

※ 새로운 과목(활동)을 개설하는 경우

- ① 과목명이 타시도, 타학교와 중복되지 않았는가?
(기존 과목명과 중복 불가_17개 시·도 전체 포함)
- ② 활동명이 단위 학교 내에서 중복되지 않았는가?

- 시도교육청별 교육감 승인 과목(고시 외 과목) 자료는 에듀넷 티-클리어(www.edunet.net)의 '교육정책 → 교육과정 → 시도교육청자료 → 교육감 승인 과목' 게시판을 통해 확인 가능합니다.

Tip 주제는 전 학년에 공통으로 적용 가능하나, 학년별로 운영되는 학교자율시간의 과목(활동)명, 내용체계 및 성취기준은 학년 수준에 맞게 달라야 한다.



에듀넷 티클리어

설계 개요 작성하기

학교자율시간 운영 주제에 따라 성격, 목표, 운영 방법 등을 선정합니다.

주제에 따른 성격 및 목표 선정

- 성격: 과목(활동)의 필요성 및 역할, 과목(활동)이 갖는 고유한 특성에 대한 개괄적인 설명
- 목표: 과목(활동)을 통해 기르고자 하는 능력과 학습의 도달점 제시

예) '생태전환교육'을 주제로 한 과목의 성격 및 목표

주제	생태전환교육
성격	기후변화와 환경재난 등에 대응하고 환경과 인간의 공존을 추구하며, 지속 가능한 삶을 위한 기본 역량과 변화대응력을 키워주기 위한 체계적인 계획을 수립·실천하고자 한다.
목표	• 환경문제의 심각성을 인식하고, 환경문제의 예방과 해결에 필요한 생태 소양을 갖추게 될 것이다. • 생태적으로 바람직한 의사결정과 능동적인 실천을 함으로써 지속 가능한 삶을 추구할 수 있는 역량과 환경변화 대응력을 얻게 될 것이다.

Tip 목표 설정 시, 국가·지역 교육과정 및 학교·학년 교육목표와의 연계를 고려한다.

운영 방법의 예

- 고정형, 집중형, 혼합형 등 학교 여건 및 학습 내용에 따라 편성
 - 고정형: 매주 하루, 일부 수업 시간을 주기적으로 운영
 - 집중형: 학기 초, 학기 중, 학기 말 특정 주간에 집중적으로 운영
 - 혼합형: 고정형 운영과 집중형 운영을 여건에 따라 혼합 운영

구분	월	화	수	목	금	주	월	화	수	목	금	주	월	화	수	목	금
4교시						10						10					
5교시						11						11					
6교시						12						12					
						13						13					
<고정형>						<집중형>						<혼합형>					

시수 편성하기

- (필수) 3~4학년군, 5~6학년군별로 한 학기 이상 편성·운영해야 합니다.
(자율) 1~2학년군 편성·운영할 수 있습니다.
- 연간 34주를 기준으로 교과(군) 및 창의적 체험활동 수업 시간 수의 학기별 1주의 수업 시간을 확보하여 학기 단위로 운영합니다. 단, 시수를 분산하여 두 학기에 걸쳐서 운영할 수 없음.
- 개설하는 과목(활동)은 관련 교과(군)에 편성하며, 교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내 시수 증감 기준을 준수하여 편성합니다. 단, 체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 기준 수업 시수는 감축할 수 없음.



Tip

- 시수 편성 시 확인 사항
 - 교과(군)에서 일부 시수를 감축하여 학교자율시간으로 편성할 때, 감축된 수업 시수로 해당 교과와 교육과정 성취기준을 모두 이수하는 것이 가능한지 점검해야 합니다.
 - 시수 확보 과정에서 특정 교과나 창의적 체험활동 영역의 시수가 지나치게 감축되지 않도록 유의해야 합니다.
 - 새로운 과목 개설 시 17차시 이상 시수를 편성하며, 과목 또는 활동의 균형 있는 학습을 위하여 시수의 적절성을 고려합니다.

과목(활동) 시수 편성의 예

구분	4학년 학교자율시간 시수(29시간) 편성		가능 여부
	과목	활동	
예시 1	1개 과목, 29시간 예) 통영 지킴이 29시간	-	가능
예시 2	1개 과목, 17시간 예) 디지털 세상과의 만남 17시간	1개 활동, 12시간 예) 우리고장 연구소 12시간	가능
예시 3	-	2개 활동, 29시간 예) 작은 것들을 위한 시 16시간 + 교실음악대 13시간	가능
예시 4	1개 과목, 15시간 예) 미래직업탐험 15시간	1개 활동, 14시간 예) 안전지킴이 14시간	권장하지 않음 (새로운 과목 개설 시 17차시 이상 확보)
예시 5	3개 과목, 29시간	-	불가 (과목(활동)은 한 학기에는 총 2개 이내)
예시 6	-	3개 활동, 29시간	불가 (과목(활동)은 한 학기에는 총 2개 이내)

예산 확보 방안

- 학교자율시간의 안정적 운영을 위해 학교기본운영비에 편성을 권장
- 학교자율시간 주제 및 내용 관련 목적사업비 등으로 확보

학교자율시간(활동) 구상의 예

대상	5학년		
주제	실생활 연계 활동		
과목명	더불어 사는 우리		
성격	2022 개정 교육과정 총론의 비전인 ‘더불어 사는 사람’과 연계하여, 공감과 소통을 바탕으로 학급·학교·지역사회 등 공동체 문제 해결을 반영한 민주시민교육 내용을 구성하였다.		
목표	• 다양한 감정과 타인의 처지를 이해하고 공감하며, 행복한 학급과 학교 공동체를 함께 만들어가는 자세를 기른다. • 지역사회와 다원화된 사회의 문제에 관심을 가지고, 지속 가능한 공동체를 위한 해결 방안을 모색하고 실천하는 태도를 기른다.		
내용구성 중점	교과 통합		
운영 방법	고정형		

지역 및 학교의 여건, 교육공동체의 필요 등을 고려하여

① 대상 학년, 학교자유시간 운영 유형(과목 또는 활동)을 선정 합니다.

② 주제, 과목(활동)명을 정하고 그에 따른 성격 및 목표, 내용 구성 중점을 설정합니다.

③ 적합한 운영 방법을 선택합니다.

④ 학교자유시간 운영 시수를 편성합니다.

구분	학년		6학년					시수합계 (증감)
			5학년(2025년)		6학년(2026년)			
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수 (증감)	본교기준	본교시수 (증감)		
교과 (군)	국어	사회	408	204	198(-6)	204	204	402(-6)
		더불어 사는 우리	272	102	96(-6)	102	102	295(+23)
			도덕	34	31(-3)	34	34	
	수학	272	136	132(-4)	136	136	268(-4)	
	과학	과학	340	102	99(-3)	102	102	335(-5)
		실과	68	66(-2)	68	68		
	체육	204	102	102	102	102	204	
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술	68	68	68	68		
	영어	204	102	99(-3)	102	102	201(-3)	
	창의적 체험활동	204	102	97(-5)	102	102	199(-5)	
	학년(군)별 총 수업 시간 수		2,176	1,088	1,088	1,088	1,088	2,176

※ ‘더불어 사는 우리’ 활동은 학생들의 몰입도와 깊이 있는 학습을 위해 2차시 단위의 고정형 수업으로 운영되며, 충분한 시간 확보를 통해 주제 탐구와 활동 연계를 강화하고자 한다.

지역 및 학교의 여건, 교육공동체의 필요 등을 고려하여

- ① 대상 학년, 학교자율시간 운영 유형(과목 또는 활동)을 선정 합니다.
- ② 주제, 과목(활동)명을 정하고 그에 따른 성격 및 목표, 내용 구성 중점을 설정합니다.
- ③ 적합한 운영 방법을 선택합니다.
- ④ 학교자율시간 운영 시수를 편성합니다.

다음의 체크리스트를 활용하여 학교자율시간 편성·운영이 적절한지 확인할 수 있습니다.

교과(군) 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내 시수 증감 기준을 준수하였는가?	☐
체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 기준 수업 시수를 감축하지 않았는가?	☐
교과(군) 일부 시수를 감축하여 학교자율시간으로 편성하였을 때, 성취기준 이수에는 무리가 없는가?	☐
3,4학년군 29시간(1,972시간÷.2개학년÷34주), 5,6학년군 32시간(2,176시간÷.2개학년÷34주) 정도의 시수를 확보하였는가?	☐
학기 단위로 편성되어 있는가? (학기 단위를 넘는 분산 운영은 불가)	☐

2 세부 운영 계획 수립

경남 학생 주도 학교자율시간 세부 운영 계획 수립

학교자율시간

과목

세부 운영 계획 수립하기

학교자율시간 과목(활동)³⁾의 구성 요소를 근거로 과목은 교과의 하위개념으로, 성격, 목표, 내용, 교수·학습 방향, 평가의 방향을 설정하여 운영합니다.

①

성격/목표
설정하기

- 성격: 과목의 필요성 및 역할을 설명한다.
- 목표: 학교자율시간 과목을 통해 기르고자 하는 능력과 학습의 도달점을 제시한다.



②

내용체계 및
성취기준
구성하기

학교자율시간 과목은 내용 체계를 바탕으로 반드시 성취기준을 개발해야 하며, 기존 교과의 성취기준 재구조화가 아닌 새로운 성취기준을 개발한다.

- 내용 체계: 학습 내용의 범위와 수준
 - 영역: 과목의 성격에 따라 기반 학문의 하위 영역이나 학습 내용을 구성하는 일차 조직자
 - 핵심 아이디어: 영역을 아우르면서 해당 영역의 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것으로, 해당 영역 학습의 초점을 부여하여 깊이 있는 학습을 가능하게 하는 토대
- 내용 요소: 과목에서 배워야 할 필수 학습 내용
 - ① 지식·이해: 과목 및 학년(군)별로 해당 영역에서 알고 이해해야 할 내용
 - ② 과정·기능: 교유의 사고 및 탐구 과정 또는 기능
 - ③ 가치·태도: 활동을 통해 기를 수 있는 고유한 가치와 태도

!

Tip

내용체계 구성 시 유의점

학습 내용 위계를 전체 교과 교육과정이라는 큰 틀에서 파악하고 학교 교육과정의 계열성과 지속성을 고려하여 편성 학년을 정하는 것이 중요하다.
즉, 학교자율시간의 ‘과목’이나 ‘활동’의 내용이 상급 학년에서 다루어지는 내용은 아닌지, 해당 학년의 교과 교육과정을 고려할 때 학습 가능한 내용인지, 학습의 위계나 지속성 등을 고려하여 판단하는 것이 필요하다.

- 성취기준: 영역별 내용 요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)를 학습한 결과, 학생이 궁극적으로 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 도달점을 의미

!

Tip

학교자율시간 성취기준 코드 작성방법

학년(군)+교과+과목명(2~3글자)+영역 2자리+성취기준 2자리'의 순을 따른다.(과목명이 영문일 경우 반드시 관련 전문가의 확인이 필요하다.)

예) [3과디지털02-01] 성취기준 예시
‘3’은 3학년, ‘과’는 과학 교과, ‘디지털’은 학교자율시간 정보 과목, ‘02’는 두 번째 내용 영역, ‘01’은 그 영역에서 첫 번째 성취기준을 의미한다.



3) 학교자율시간 ‘과목’의 구성 요소: 성격 및 목표, 내용 체계 및 성취기준, 교수·학습 및 평가
학교자율시간 ‘활동’의 구성 요소: 목표, 주요 활동, 평가, 내용체계(권장), 성취기준 등

③
내용
구성하기

- 지역 및 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 학교가 결정한다.
- 과목명, 성격 및 목표, 내용 체계 및 성취기준 등을 고려하여 차시별 운영 계획을 수립한다.

! Tip

학교자율시간 과목(활동) 내용 구성 시

학년(군) 협의회 및 전문적 학습공동체 활동과 연계하여 교사 주도로 내용을 구성하거나 교사와 학생이 공동으로 또는 학생 주도적으로 내용을 구성할 수 있다.

- 차시별 운영 계획 수립의 예
 - 주제를 바탕으로 다양한 학습 활동 떠올리기(포스트잇을 사용하여 써서 붙이기 가능)
 - 주제와의 관련성, 교육적 효과, 실현 가능성이 낮은 학습 활동 제거하기
 - 비슷한 학습 활동은 유목화하여 큰 주제로 묶고 수준에 따라 정리하기
 - 위계에 따라 학습 활동 순서 정하기
 - 학습 활동별 운영 시간(차시) 배정하기

④
교수·학습
방향 및 방법
선정하기

- 교수·학습의 방향: 과목의 목표를 달성하기 위한 교수·학습의 원칙과 중점을 제시한다.
- 교수·학습 방법: 교수·학습의 방향에 따라 과목 수업에서 활용할 수 있는 교수·학습 방법이나 유의 사항을 제시한다.

⑤
평가 및 피드백
계획하기

- 성취기준 및 평가 요소, 방법 및 시기 등을 포함한 평가 계획을 수립한다.
 - 평가의 방향: 과목의 목표를 달성하고 학습을 지원하기 위한 평가의 원칙과 중점 제시
 - 평가 방법: 평가의 방향에 따라 과목의 평가에서 활용할 수 있는 평가 방법이나 유의 사항 제시
- 편성된 교과(군)에 준하여 경상남도교육청 학업성적관리 시행지침 및 단위학교 학업성적관리규정에 따라 실시한다.
- 평가 결과는 학교생활기록부 학기말 종합의견, 교과학습발달상황(세부능력 및 특기사항)에 기록한다.

! Tip

학교자율시간 과목 운영을 위해

- 교육자료 및 인정도서를 사용한다.
- 학교자율시간 과목 운영을 위한 교육자료 및 인정도서는 ① 학교개발 교육자료 활용 ② 기 개발 인정도서 활용 ③ 인정도서 신규 개발할 수 있으며, 이는 별도의 승인 절차(승인 및 보고 부록 서식 3 ~ 서식 6)를 거쳐야 한다.

⑥
교육과정
운영계획에
반영하기

- 교육공동체의 요구를 바탕으로 개발된 과목을 연간 교육과정에 반영한다.
- 교과 및 창의적 체험활동의 편성 시수 및 운영 시기를 고려하여 학교자율시간 운영 시기를 선정한다.

✓ 학교자율시간

활동

세부 운영 계획 수립하기

활동은 목표, 주요 활동, 평가, 내용체계(권장), 성취기준 등을 체계적으로 설정하여 운영합니다.

①
목표
설정하기

- 학교자율시간 활동을 통해 기르고자 하는 능력과 학습의 도달점을 제시한다.
- 국가·지역 교육과정 및 학교·학년 교육목표를 고려한 목표를 수립한다.

②
성취기준
구성하기

- 활동은 내용체계(권장), 성취기준을 작성해야 한다.
- 활동 내용에 따라 성취기준 개발, 재구조화 등을 통해 성취기준을 구성한다.
- 성취기준 구성 시, 학년별 학생 수준이나 학습 내용의 위계성을 고려해야 하며, 학교자율시간 이수 시수에 적합하도록 적절한 수의 성취기준을 사용한다.
- 기존 성취기준의 통합, 재조정은 가능하나 성취기준의 내용 요소 일부가 임의로 삭제되지 않도록 유의해야 한다. 또한 일부 내용 요소를 추가해야 하는 경우에는 학습 및 평가 부담이 가중되지 않도록 학년군 및 교과 간의 연계성을 충분히 고려한다.
- 성취기준 개발, 재구조화의 의미는 다음과 같다.

구분	의미
성취기준 개발	교육공동체의 요구를 바탕으로 교사가 성취기준을 개발하거나 학생이 주도적으로 생성
성취기준 재구조화	교과 성취기준을 주제와 맥락에 맞도록 유연하게 구성

③
주요 활동
구성하기

- 활동의 설계 의도를 고려하여 내용 요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)를 고루 학습할 수 있는 내용으로 구성한다.

④
평가 및 피드백
계획하기

- 평가 요소, 방법 및 시기 등을 포함한 평가 계획 수립한다.
 - 평가 방법: 평가의 방향에 따라 활동의 평가에서 활용할 수 있는 평가 방법이나 유의 사항 제시
- 경상남도교육청 학업성적관리 시행지침 및 단위학교 학업성적관리규정에 따른다.
- 평가 결과는 학교생활기록부 학기말 종합의견, 교과학습발달상황(세부능력 및 특기사항)에 기록한다.

! Tip

학교자율시간 활동 운영을 위해

필요에 따라 교수·학습 자료를 개발하거나 교육(지원)청에서 개발한 교수·학습 자료를 활용할 경우 학교장 승인 후 사용할 수 있다. 교육자료 영역 검토 체크리스트를 작성·첨부하여 학교장 내부결재를 득한다. (부록 서식 7 참고)

⑤
교육과정
운영계획에
반영하기

- 교육공동체의 요구를 바탕으로 개발된 활동을 연간 교육과정에 반영한다.
- 교과 및 창의적 체험활동의 편성 시수 및 운영 시기를 고려하여 학교자율시간 운영 시기를 선정한다.

1 내용 구성 중점별 운영

실생활 연계: 학생이 경험하는 실생활 문제와 주제를 중심으로 탐구

실생활 연계 활동(학교 및 지역 문제 해결)의 예

- **성취기준(재구조화):** [4사지역01-02] 마을 탐구 활동을 통해 지역 사회와 학교의 연계를 경험하고 그 의미를 이해할 수 있다.

소주제	주요 내용	확보시수	편성교과
우리 주변 살펴보기	우리 학교와 지역의 문제 발견하기	사회(14)	사회 (17)
어떻게 해결할까?	탐구 주제 선정 및 해결 방법 설계하기		
스스로 실천해 보기	실행 준비 및 주도적으로 실천하기		
되돌아보기	활동을 되돌아보고 함께 나누기 ⋮	국어(3) ⋮	

교과 통합: 문제 상황이나 주제에 대해 여러 교과 내용을 통합하여 탐구

교과 통합 활동(생태전환교육)의 예

- **성취기준(재구조화):** [4과생태01-01] 생태환경의 중요성과 기후변화의 원인 및 영향을 이해하고, 지구촌 환경문제의 주요 사례를 설명할 수 있다.

소주제	주요 내용	확보시수	편성교과
미세먼지는 왜?	그림책과 함께 미세먼지 안전 알아보기	국어(9)	과학 (29)
우리 동네 환경 지킴이	우리 동네 공한지 쓰레기 문제 알아보기	사회(5)	
초록빛 프로젝트	식물지도로 생물의 다양성 알기	도덕(2)	
지구환경 지키기 ⋮	탄소중립 실천 활동으로 지구지킴이 ⋮	과학(5) ⋮	

기초소양 강화: 언어·수리·디지털 기초소양 강화 목적으로 구성

기초소양 강화 과목(디지털 소양)의 예

- **성취기준(개발):** [6실정보01-01] 가상 현실을 체험·구상하며 가상 현실 속 상호작용에 적극적으로 참여할 수 있다.

소주제	주요 내용	확보시수	편성교과
메타버스란?	메타버스 체험하기	실과 (10) ⋮	실과 (17)
ZEP에 대해 알아봐요	아이톡톡에서 ZEP 접속하기		
메타버스 만들기	메타버스 구상하고 만들어 보기		
이웃과 친구되기 ⋮	메타버스에서 공익광고 활동하기 ⋮		

지역 연계: 지역의 인적·물적·문화적 자원을 활용

지역 연계 과목(연극으로 만나는 문화예술)의 예

- **성취기준(개발):** [4국문예01-02] 다양한 문화예술 활동을 경험하고 스스로 공연을 준비 및 실천할 수 있다.

소주제	주요 내용	확보시수	편성교과
연극 맛보기	오리엔테이션 및 즉흥극 표현하기	창체(2)	국어 (17)
연극 대본 익히기	연극 대본 만들고 익히기	국어(4)	
연극 소품 만들기	연극 소품 구상하고 만들기	실과(4)	
연극 발표하기 ⋮	최종 점검 및 발표하기 ⋮	국어(4) ⋮	

학교특색교육 연계: 학교 중점교육 활동 등과 연계한 프로그램 활용

학교특색교육 연계 활동(반갑다 드론아!)의 예

- **성취기준(개발):** [4과드론02-01] 드론 사용 전후 안전 수칙을 알고, 이를 실천할 수 있다.

소주제	주요 내용	확보시수	편성교과
드론의 기본 이해	드론의 정의, 역사 소개하기	국어(1)	과학 (17)
드론 조종 자격	내가 생각하는 드론 상상해 보기	수학(1)	
드론 구조와 작동	드론의 원리 및 구조 이해하기 주요 부품 역할 이해하기	국어(2)	
드론의 현재와 미래 ⋮	드론의 활용 분야 알아보기 ⋮	사회(1) ⋮	

2 평가 및 기록

학교자율시간 학생 평가의 기본 방향

- 평가 계획의 평가 요소 및 기준, 방법과 시기를 고려하여 학생의 성장과 발달을 돕는 과정중심 평가를 실시합니다.
- 인지적·정의적 측면을 균형 있게 평가하며, 평가 결과를 분석하여 학습자 수준에 맞는 적절한 피드백을 제공합니다.

- 학교자율시간 학생 평가는 편성된 교과(군)에 준하여 경상남도교육청의 학업성적관리시행지침 및 단위학교 학업성적관리규정에 따라 실시
- 학교자율시간 과목 평가 계획에는 평가영역, 평가요소, 평가방법, 평가시기, 평가기준 및 결과의 활용 방법이 명시되어야 하며, 평가 계획은 학생과 학부모에게 사전 예고⁴⁾. 단, 활동 평가계획에 포함되어야 할 사항은 학교 학업성적 관리위원회에서 결정.
- 학교자율시간으로 편성·운영하는 ‘과목’과 ‘활동’ 모두 나이스에 편제하고, 평가 결과를 학교생활기록부 세부능력 및 특기사항에 입력

학교자율시간 학생 평가 기록하기

학교자율시간 나이스 기록

평가실시	• 과목(활동)은 편성된 교과(군)에 준하여 평가 계획을 수립하여 실시
학교자율시간 관리	• ‘과목’과 ‘활동’ 중 선택 → 편제명(관련 교과), 과목명 또는 활동명, 시수 입력
결과입력	• 과목과 활동 모두 ‘학생평가_학기말종합의견’ 및 ‘학생부_세부능력 및 특기사항’ 기재

Tip

- 학교자율시간 도입에 따른 NEIS(나이스) 기능
 - (적용학년) 3~6학년
 - (운영방식) 과목(활동)을 관련 교과(군)에 편성, 운영방식 다양화
 - (평가실시) 과목(활동)은 편성된 교과(군)에 준하여 평가 계획을 수립하여 실시
 - (입력권한) 나이스 ‘교육과정’ 접근 권한을 가진 교사만 과목(활동) 입력 가능

IV 성찰하기

기본방향

- [학생 성장] 학교자율시간 운영 중 학생의 성취기준 도달 수준을 파악하고 적절한 피드백 제공을 통해 학생의 지속적인 성장을 지원
- [교사 성장] 평가 결과를 바탕으로 학교자율시간 성찰 및 수정·보완, 평가 계획 및 난이도 점검 등을 통해 이듬해 수립·운영 시 반영할 점을 도출

학교자율시간 운영 과정에 대한 평가

- 교육과정 재구성에 따른 운영 시기의 적절성, 과목&활동의 차이점을 고려한 선택 여부, 내용 구성 중점, 운영 방법 등을 적절하게 고려하였는지 분석 및 성찰
- 학년(교과)군 협의회, 학교교육과정협의회, 학업성적관리위원회, 부장협의회, 전문적학습공동체 등 다양한 협의회를 통해 운영과정을 성찰

학교자율시간 운영 결과 평가 및 환류

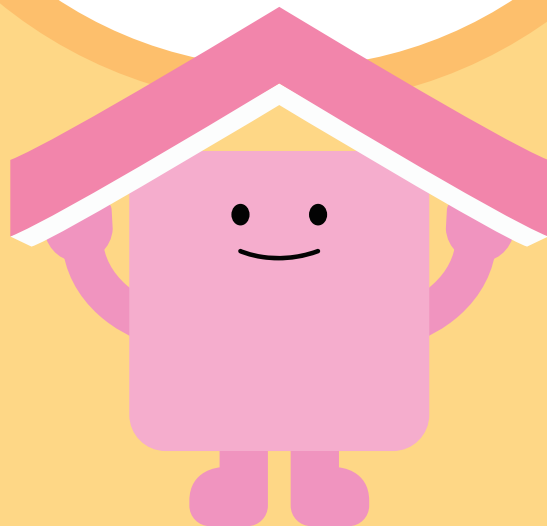
- 학생·학부모·교사의 실태와 요구, 학교에 편성된 예산, 학교 교육과정의 교육목표와 특색, 지역사회 실정, 교육환경, 학생의 발달단계 등을 고려하였는지 분석 및 성찰
- 학교자율시간 운영 평가 결과를 교육공동체와 함께 공유하고, 이듬해 학교자율시간 설계에 피드백

- ‘학교자율시간’ 설문(부록 서식 8 참고) 실시 → 분석 → 반성 및 공유 → 개선점 도출 → 이듬해 학교자율시간 편성·운영에 반영

4) 2025. 경상남도 초등학교 학업성적관리 시행지침[제2조 (기본 방침)]

제3장

경남 학생 주도 학교자율시간 실천 사례

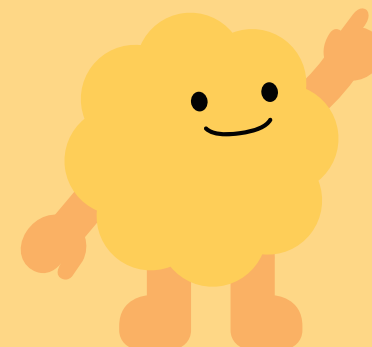


I. 과목 사례

- 사례 1 3학년 교과 통합 과목 ... 생생한 우리
- 사례 2 6학년 기초소양 강화 과목 ... 미래를 여는 인공지능 모험(응용)

II. 활동 사례

- 사례 1 3학년 지역 연계 활동 ... 지역과 다문화
- 사례 2 3학년 기초소양 강화 활동 ... 우리들의 놀이 비법
- 사례 3 3학년 기초소양 강화 활동 ... 디지털 탐구생활
- 사례 4 4학년 실생활 연계 활동 ... 지구별운동가2
- 사례 5 4학년 지역 연계 활동 ... 마을탐험대
- 사례 6 4학년 학교특색교육 활동 ... 세상을 이롭게 하는 발명
- 사례 7 4학년 학교특색교육 교과통합 활동 ... 반갑다 드론야! / 우리가 만드는 초록경남
- 사례 8 5학년 실생활 연계 활동 ... 더불어 사는 우리
- 사례 9 5학년 기초소양 강화 활동 ... 미래를 여는 인공지능 모험(기초)
- 사례 10 6학년 실생활 연계 활동 ... 스스로 만드는 미래



1 과목 사례

사례 1 3학년 교과 통합 과목 ... 생생한 우리



생생(生生)한 우리

학년 3학년 내용 구성 중점 교과 통합 시간 운영 혼합형

과목의 개요

‘생생한 우리’ 과목은 학생들이 기후변화와 환경재난에 대응할 수 있는 기본 역량을 갖추도록 하는 과목이다. 환경문제를 극복하기 위해 개인에게 요구되는 생태 감응력, 공동체성, 미래 대응력 등을 기르는 데 중점을 둔다.

‘생생한 우리’ 과목을 통해 학생들은 텃밭 가꾸기와 숲에 있는 생명을 관찰하며 자연과 교감하며 인간과 자연의 공존 상호의존관계를 알게 되며, 해양 쓰레기를 비롯한 지구 환경 문제와 기후 위기의 심각성을 깨닫고 생활 속에서 환경보호를 실천하면서 지역사회의 환경보호 문화 확산에 기여하게 될 것이다.

‘생생한 우리’ 교육활동을 통해 지구, 자연, 사회, 우리의 삶을 지속가능하게 변혁하려는 의지와 역량을 가진 ‘지구생태시민’에게 요구되는 종합적인 환경역량을 함양하고자 한다.

학교자율시간 설계 과정

과목명	생생한 우리	시기	1학기	시수	29차시
목표	‘생생한 우리’ 교육활동을 통해 지구, 자연, 사회, 우리의 삶을 지속가능하게 변혁하려는 의지와 역량을 가진 ‘지구생태시민’에게 요구되는 종합적인 환경역량을 함양한다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 - 교사 역량 파악 및 주제 목록 작성 - 학생 및 학부모 의견 수렴 학교자율시간 주제 선정 - 학습자 요구 및 수준 반영 - 학교 여건 및 교사 역량 고려 - 지역의 인적·물적 자원 활용				
내용 구성 유의점	- 교사 역량을 고려하여 실현이 가능한 범위 내에서 학습 주제 선정 - 생활 속에서 실질적인 도움이 될 수 있는 학습 주제 선정 요구 - 학습자 흥미를 반영하되 학습자 수준에 맞는 학습 내용 구성				
시수 확보 (편제)	- 체육, 예술 교과를 제외한 타 교과 및 창의적 체험활동 시수를 감축하여 시수 확보 - 사회 교과 내에 ‘생생한 우리’ 과목을 새롭게 편성				
학교자율시간 운영 방법	‘생생한 우리’ 과목은 학습 내용의 특성상 계절(날씨)의 제약, 학교행사(현장체험학습) 연계를 고려하여 편성하며, 이에 따라 1학기 전반에 걸쳐 혼합형 운영 방법을 적용함				
유형별 승인 절차	- 교육장 승인 - 본 과목은 경상남도교육청승인(2024년 11월)사례, 과목 개설 시 학교개발자료의 경우 교육장 승인으로 변경				

• 편제

구분			학년	3~4학년(군)				
				3학년(2025년)		4학년(2026년)		시수합계 (증감)
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수 (증감)	본교기준	본교시수 (증감)		
교과 (군)	국어		408	204	197(-7)	204	204	401(-7)
	사회 /도덕	사회	272	102	98(-4)	102	102	295(+23)
		도덕		34	32(-2)	34	34	
		생생한 우리		-	29(+29)	-	-	
	수학		272	136	131(-5)	136	136	267(-5)
	과학		204	102	98(-4)	102	102	200(-4)
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
영어		136	68	65(-3)	68	68	133(-3)	
창의적 체험활동		204	102	98(-4)	102	102	200(-4)	
학년(군)별 총 수업 시간 수		1,972	986	986	986	986	1,972	

- ① 3학년 총 시수 986시간을 34주로 나누면 $986 \div 34 = 29$ 이므로 29차시의 학교자율시간을 편성함
- ② 전체 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 시수를 고르게 감축하여 필요한 시수(29차시)를 확보함
- 체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 시수는 감축하지 않음
- ③ ‘생생한 우리’는 과목의 성격, 목표, 학습 내용을 고려하여 사회 교과에 편성함
- ④ 전체 교과(군)별 및 창의적체험활동 시수 증감이 증감범위(±20%) 내에서 이루어짐

• 편성 형태 (3학년 1학기) 2025학년도 운영

● 텃밭과 숲 ● 바다와 실천

시기	월					화					수					목						금				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
4월																										
5월																										
6월																										
7월																										

‘생생한 우리’ 과목은 학습 내용의 특성상 계절(날씨)의 제약, 학교행사(현장체험학습)와의 연계를 고려하여 편성하며, 이에 따라 1학기 전반에 걸쳐 혼합형 운영 방법을 적용함

○ 학교자율시간의 내용 구성

• 성격 및 목표

1. 성격

‘생생한 우리’는 ‘자연 생명(生)과 인간 삶(生)의 조화와 공존(우리)’을 의미한다. 생생한 우리’ 과목은 학생들이 기후변화와 환경재난에 대응할 수 있는 기본 역량을 갖추도록 하는 과목이다. ‘생생한 우리’ 과목은 환경문제를 극복하기 위해 개인에게 요구되는 생태 감응력, 공동체성, 미래 대응력 등을 기르는 데 중점을 둔다. 생태 감응력은 인간이 자연과 타인에게 의존하는 관계적 존재임을 이해하고, 자연의 변화에 대한 감수성과 타인과의 소통을 통해 외부의 불안에 대응하는 능력을 의미한다. 공동체성은 인간관계의 복잡성을 이해하고, 소속감, 연대감, 책임감을 바탕으로 갈등을 극복하고 공동의 목표를 달성하는 능력을 의미한다. 미래 대응력은 지속불가능성과 불확실성의 관점에서 변화추세를 검토하고, 지속가능한 세계를 향한 유연하고 적응성이 높은 미래 시나리오를 계획, 실행, 평가하는 능력을 의미한다. ‘생생한 우리’ 과목을 통해 학생들은 자연과 교감하고, 인간과 자연의 상호의존적 관계를 인식한다. 또한 지구 환경 문제와 기후 위기의 심각성을 깨닫고 생활 속에서 환경보호를 실천하면서 지역사회와 환경보호 문화 확산에 기여한다.

2. 목표

‘생생한 우리’ 교육활동을 통해 지구, 자연, 사회, 우리의 삶을 지속가능하게 변혁하려는 의지와 역량을 가진 ‘지구생태시민’에게 요구되는 종합적인 환경역량을 함양한다.

가. 자연의 변화를 느끼고 관찰하면서 인간과 자연의 상호의존성을 이해하고 자연을 소중히 여기는 태도를 가진다.

나. 지구 공동체의 일원으로서 소속감과 책임감을 가지며, 사회의 구성원들과 협력하여 환경보호를 실천하는 능력을 기른다.

다. 환경문제의 심각성을 인식하고 생활 속 환경보호 방법을 탐색하여 실천하는 능력을 기른다.

• 내용 체계 및 성취기준

1. 내용 체계

텃밭과 숲		
핵심 아이디어	- 인간과 자연의 상호의존성을 이해하기 위해 자연과 소통할 수 있는 체험활동이 필요하다. - 생태지도는 자연 속 동식물의 분포를 나타내며, 자연에 대한 이해를 돕는 자료이다.	
범주	내용 요소	
지식·이해	- 텃밭 알기 - 생태지도 알기	- 숲 알기 - 상호의존성 알기
과정·기능	- 텃밭 가꾸기 - 생태지도 만들기	숲에 있는 생명 관찰하기
가치·태도	자연의 소중함을 느끼는 태도	생태환경에 대한 관심

바다와 실천		
핵심 아이디어	- 지역의 환경문제를 해결하기 위해서는 공동체의 협력과 책임 의식이 필요하다. - 개인의 노력과 의식 변화는 기후변화와 환경문제 해결을 위한 필요조건이다.	
범주	내용 요소	
지식·이해	- 해양 쓰레기 문제 알기 - 기후변화에 따른 환경문제 알기	환경보호 실천 방법 알기
과정·기능	- 환경 정화 활동 참여하기 - 생활 속 환경보호 실천하기	환경보호를 위해 협력하기
가치·태도	환경보호 실천 의지	환경에 관심을 가지고 환경보호를 실천하는 태도

2. 성취기준

텃밭과 숲
[3사생생01-01] 텃밭 체험을 통해 인간과 자연의 상호의존성을 인식하고 자연을 아끼는 태도를 기른다. [3사생생01-02] 숲을 관찰하여 생태지도를 만들고, 생태환경에 관심을 갖는다.

가. 성취기준 해설

- [3사생생01-01]은 학생들이 텃밭의 생태를 관찰하고 작물 재배 과정을 체험하면서 자연과 소통할 수 있도록 설정하였다. 이를 통해 인간과 자연의 상호의존관계를 이해하고 자연의 소중함을 깨닫는 데 주안점을 둔다.
- [3사생생01-02]는 학생들이 숲속에 들어가서 동식물과 자연물을 직접 탐구하도록 설정하였다. 이를 바탕으로 생태지도를 만들면서, 생태환경을 이해하고 관심을 갖도록 한다.

나. 운영 시 고려 사항

- 농작물의 재배 과정에서 농약이나 화학비료 사용을 지양하고 유용한 미생물(EM)을 사용하는 등 친환경적인 방식으로 텃밭 활동을 운영한다.
- 텃밭 학습이 어려운 환경에서는 재배 상자나 식물재배기를 활용한 활동으로 대신할 수 있다.
- 생태지도 만들기는 기능 중심의 학습에 치우치지 않도록 유의한다. 생태지도의 완성도를 추구하기보다는 학생들이 지역의 자연환경과 생물 다양성을 확인하고 관심을 갖도록 한다.

바다와 실천
[3사생생02-01] 우리 지역의 해양 쓰레기 문제를 알아보고, 환경 정화 활동에 참여한다. [3사생생02-02] 환경문제의 심각성을 인식하고, 생활 속에서 환경보호를 실천하는 태도를 기른다.

가. 성취기준 해설

- [3사생생02-01]은 학생들이 지역의 해양 환경오염 문제를 파악하고 환경 정화 활동을 실천하도록 설정하였다. 지구 공동체의 일원으로서 환경오염 문제에 책임감을 느끼고, 서로 협력하며 공동의 문제를 해결하도록 한다.
- [3사생생02-02]는 학생들이 기후변화에 따른 환경문제의 심각성을 인식하고, 환경보호 방법을 탐구하여 실천하도록 설정하였다. 특히 학생들의 생활 속 환경보호 실천 능력 함양에 주안점을 둔다.

나. 운영 시 고려사항

- 바다가 없는 지역에서는 공원이나 숲 등 지역 주민들이 함께 사용하는 장소에서 활동을 대신할 수 있다.
- 우리 지역의 환경 정화 활동을 통해 협력의 즐거움과 성취감을 느끼도록 한다.
- 학생의 요구나 필요에 따라 친환경 도시락 만들기, 나눔 장터, 공익 광고 만들기 등의 세부 활동 간의 차시 분량은 조정하여 운영할 수 있다.
- 나눔 장터 활동은 학년 단위로 운영할 수 있으며, 사전에 활동을 준비할 수 있는 기간을 충분히 확보한다.
- 나눔 장터, 공익 광고 만들기 등의 활동은 개인의 범위를 넘어 지역과 공동체의 환경보호 문화 확산으로 이어질 수 있도록 한다.
- 학습 내용이 학생들의 생활 속에서 일반화되고 내면화될 수 있도록 지속적인 피드백을 제공한다.

교수·학습 및 평가

1. 교수·학습

가. 교수·학습의 방향

- 1) 교육활동의 계획 및 실행 단계에서 학생의 선택권을 충분히 보장한다.
- 2) 학년 수준과 지역 여건을 충분히 고려하여 체험학습 위주의 활동으로 운영한다.
 - 사전 교육 - 체험활동 - 사후 교육을 통한 체계적 교육이 이루어지도록 한다.

나. 교수·학습의 방법

- 1) 학교 실정에 맞추어 학교 텃밭 활동과 숲 체험활동의 순서나 내용을 재구성하여 운영한다.
 - 노지가 부족할 경우 재배 상자나 식물 재배기를 활용할 수 있다.
- 2) 자연과 인간의 상호의존성 인식 - 지역 공동체를 위한 환경보호 활동 참여 - 개인의 의식 변화 및 환경보호 생활화의 흐름으로 교육과정을 운영한다.

2. 평가

가. 평가의 방향

- 1) 평가 내용의 균형, 평가 방법 및 평가 도구의 타당성, 신뢰성, 적절성 등을 고려하여 평가를 계획하고 운영한다.
- 2) 학습의 과정에 대한 평가를 통해 학생의 사고 과정을 확인하고 부족한 부분은 스스로 개선할 수 있도록 지원한다.
- 3) 평가 결과는 학생 성장을 위한 피드백의 근거 자료이면서 교수·학습 방법과 평가 방법을 개선하기 위한 기초 자료로 활용한다.

나. 평가 방법

- 1) ‘생생한 우리’에서 학습한 내용을 평가하기 위해 다양한 방식의 수행평가를 활용할 수 있다.
 - 학습 내용과 성격에 따라서 지필평가 외에 구술, 발표, 산출물 등을 통한 관찰평가, 자기평가, 상호평가 등 평가 방법을 달리한다.
 - 학습자가 가능한 범위 내에서 평가의 세부 주제나 방법을 정하는 데에 참여하게 할 수 있다.
- 2) 학습자의 수준과 역량을 고려하여 표현이나 발표, 관찰 등의 방법으로 평가할 수 있다.
 - 학년 수준을 고려하여 서·논술형 평가 방법은 지양한다.
 - 교사의 관찰 및 체크리스트를 활용하여 학습자의 성취 수준을 파악하고 개인의 특성에 알맞은 피드백을 제공한다.

학교자율시간 과목 [생생한 우리] 운영 사례

단원별 주제

단원	차시	주제
1. 텃밭과 숲	15	텃밭 체험을 하며 생명과 자연의 소중함을 이해하기
2. 바다와 실천	14	지역의 환경 문제에 관심을 갖고 생활 속에서 환경보호를 실천하기

단원의 개요 - 텃밭과 숲

「텃밭과 숲」은 생명과 우리 인간의 밀접한 관계성을 초등학교 3학년 수준의 텃밭 가꾸기 활동과 숲 체험을 통해 알아보는 단원이다. 학생들은 텃밭을 매개로 자연과 소통하거나 숲을 체험하고 생태지도를 만드는 과정에서 생태감수성을 함양하고 인간과 자연의 상호의존성을 이해한다. 이는 자연을 아끼고 소중히 여기는 태도로 확장되어 기후변화에 대한 관심과 생활 속 환경보호 실천의 밑바탕이 된다.

지도계획 - 텃밭과 숲

차시	배움 주제	학습 내용	핵심역량	환경역량	평가
1/15	텃밭을 관찰해요	• 텃밭을 관찰하고 식물에 관심 갖기	지식정보처리	생태 감응	
2/15	텃밭 계획을 세워요	• 텃밭을 가꾸기 위한 준비하기	협력적 소통	공동체성	
3-4/15	생명을 심어요	• 모종을 심고 이름 만들기	창의적 사고	생태 감응	
5-6/15	생명을 길러요	• 식물이 자라는 모습 관찰하기	자기관리	생태 감응	평가 ①
7/15	우리 고장의 숲	• 생태지도 제작 계획 세우기	지식정보처리 자기 관리	협력	
8-10/15	숲속으로	• 숲 체험을 통해 생태환경을 관찰하기	지식정보처리 자기관리	생태 감응	
11/15	숲을 다녀와서	• 숲 생태지도 만들기	창의적 사고 협력적 소통	생태 감응	평가 ②
12/15	텃밭에서 얻어요	• 작물 수확하기	공동체	공동체성	
13-14/15	음식을 만들어요	• 수확한 작물로 음식 만들기	자기관리	공동체성	
15/15	마음을 나누어요	• 텃밭 체험 소감 나누기	협력적 소통 심미적 감성	생태 감응	평가 ③

평가 계획 - 텃밭과 숲

평가	성취기준	평가 목표	핵심역량	평가 방법
①	[3사생생01-01]	• 계획에 따라 자신의 역할을 꾸준히 실천하며 텃밭을 가꾸고 식물이 자라는 모습을 관찰할 수 있다.	자기관리	상호평가 관찰평가
②	[3사생생01-02]	• 관찰한 내용을 바탕으로 생태지도를 만들 수 있다.	창의적 사고 협력적 소통	관찰평가
③	[3사생생01-01] [3사생생01-02]	• 텃밭과 숲 체험의 경험을 친구들과 공유하고 자연의 소중함을 알 수 있다.	심미적 감성	자기평가 관찰평가

• 교수·학습 과정안 - 텃밭과 숲

텃밭과 숲 교수·학습과정안				
수업 주제	생명을 길러요		차시	5~6/15
성취기준	[3사생생01-01] 텃밭 체험을 통해 인간과 자연의 상호존성을 인식하고 자연을 아끼는 태도를 기른다.			
학습 목표	식물이 자랄 때 필요한 것들을 알고 식물을 가꿀 수 있다.			
핵심역량	자기 관리 역량		환경역량	생태 감응
단계	수업 활동			자료(▶) 및 유의점(*)
배움 열기	☑ 생각 열기 • 사람의 성장에 대해 이야기한다. • 텃밭에서 식물의 관찰 시 유의점 알아보기			* 사람이 성장하는 데 여러 가지가 필요하듯이 식물도 마찬가지로 물을 주어야 한다.
배움 펼치기	☑ 배움① 텃밭으로 이동하여 텃밭 살펴보기 • 우리 반 텃밭의 작물 관찰하기 • 우리 모듬의 작물을 관찰하고 성장한 점 이야기 나누기 • 작물 주변 잡초 제거하기			▶ 모자, 선크림, 호미 * 날씨를 고려하여 모자 등을 착용할 수 있도록 하며, 아직 어린 모종이기 때문에 모종이 훼손되지 않도록 주의할 기구도도록 지도한다.
	☑ 배움② 텃밭 관찰일지 작성법 알아보고 일지 작성하기 • 텃밭 관찰일지 작성 방법 알아보기 • 텃밭 관찰일지 작성하기 • 일정 시간을 두고 주기적으로 일지 작성하기			▶ 활동지, 핸드폰 * 텃밭 관찰일지 활동지는 지속적으로 이루어져야 하므로 학생들이 계획적으로 관찰할 수 있도록 안내한다.
	☑ 배움③ 텃밭 가꾸기 • 식물이 잘 자랄 수 있도록 도와주기 • 물 뿌리기, 잡초 뽑기, 거름주기, 지주대 세우기 등 활동하기 • 우리 반 텃밭의 작물이 잘 자랄 수 있도록 도와주기			▶ 활동지, 핸드폰, 물뿌리개, 지주대, 거름, 호미 등 * 텃밭 가꾸기 활동은 교사와 사제동행이 원칙이나 다만, 관찰 일지 작성을 위해서는 학생이 쉬는 시간 등을 통해 할 수 있다.
배움 정리	☑ 정리하기 • 식물을 잘 가꾸는 방법을 생각하고 이야기 나누기 • 수확하기 활동 안내하기			* 식물이 자라고 작물이 수확되기 위해서는 시간이 필요하다. 작물이 잘 자랄 수 있도록 노력하며, 수확 시기에 맞게 수업 일정을 조율할 수 있다.
학생 주도 전략	상호작용	주기적으로 관찰일지를 꾸준히 작성함으로써 식물의 성장을 잘 이해할 수 있고, 생명에 대한 소중함 및 애착을 가질 수 있다.		
	목적의식	가꾸기 활동에 학생들이 스스로 실천할 수 있는 공간과 분위기를 형성함으로써 학생 개개인이 노작에 의한 보람과 성취감을 느낄 수 있다.		
평가 내용		계획에 따라 자신의 역할을 꾸준히 실천하며 텃밭을 가꿀 수 있는가?		핵심 역량
평가 기준	잘함	• 계획과 자신의 역할에 따라 주도적으로 텃밭을 가꿀 수 있다.		자기관리
	보통	• 친구와 함께 텃밭 가꾸기를 할 수 있다.		
	노력 요함	• 친구나 교사의 도움을 받아 활동에 참여한다.		
				평가 방법
				관찰평가

○ 학교자율시간 과목 [생생한 우리] 운영 사례

• 단원별 주제

단원	차시	주제
1. 텃밭과 숲	15	텃밭 체험을 하며 생명과 자연의 소중함을 이해하기
2. 바다와 실천	14	지역의 환경 문제에 관심을 갖고 생활 속에서 환경보호를 실천하기

• 단원의 개요 - 바다와 실천

“바다와 실천,은 기후변화로 인한 범지구적 환경문제의 심각성을 깨닫고 환경보호를 실천하는 단원이다. 지역의 환경문제를 알아보고 이를 해결하기 위한 활동에 참여하며 사회 구성원으로서의 책임감과 공동체성을 기른다. 또한 생활 속에서 환경보호 실천 방안을 찾고, 나눔 장터 활동, 환경보호 홍보 영상 제작 등을 통해 환경보호 의식을 넓히고 지속가능한 삶이 되도록 실천한다.

- 지도계획 - 바다와 실천

차시	배출 주제	학습 내용	핵심역량	환경역량	과정중심 평가
1/14	우리 바다에 무슨 일이?	• 우리 고장의 바다 환경문제 알기	지식정보처리 공동체	문제 해결 시스템 사고	
2-5/14	우리 고장 환경 지킴이	• 우리 고장 바다 쓰레기 정화 활동	공동체	공동체성	평가 ④
6/14	나는 녹색 소비자	• 녹색 소비와 실천 방안 탐구하기	지식정보처리	문제 해결 미래 대응	
7-8/14	친환경 도시락 만들기	• 친환경 도시락 만들기	창의적 사고 자기관리	문제 해결 미래 대응	
9-10/14	우리들의 나눔 장터	• 우리 반 나눔 장터 열기	공동체 협력적 소통	공동체성 협력	
11-12/14	멸종 위기 동물 만나기	• 멸종 위기 동물도감 만들기	지식정보처리 심미적 감성	생태 감응	
13-14/14	환경 공익 광고 만들기	• 환경 공익 광고 만들기	공동체 협력적 소통 자기관리	공동체성 미래 대응	평가 ⑤

• 평가 계획 - 바다와 실천

평가	성취기준	평가목표	핵심역량	평가방법
④	[3사생생02-01]	• 지역의 자연환경을 보호하기 위한 환경 정화 활동에 적극적으로 참여할 수 있다.	공동체 협력적 소통	상호평가 관찰평가
⑤	[3사생생02-02]	• 생활 속 환경보호 실천을 위한 공익 광고를 친구와 협동하여 만들 수 있다.	공동체 협력적 소통 자기관리	상호평가 관찰평가

교수·학습 과정안 - 바다와 실천

바다와 실천 교수·학습과정안				
수업 주제	우리 고장 환경 지킴이		차시	2-5/14
성취기준	[3사생생02-01] 우리 지역의 해양 쓰레기 문제를 알아보고, 환경 정화 활동에 참여한다.			
학습 목표	바다 환경 정화 활동을 실천하며 환경보호 실천 의지를 기를 수 있다.			
핵심역량	공동체 역량		환경역량	공동체성
단계	수업 활동			자료(▶) 및 유의점(*)
배움 열기	☑ 생각 열기 • 교통안전, 보행 안전을 생각하며 안전한 야외활동 다짐하기 • 환경 정화 활동 장소로 안전하게 이동하기			* 버스 이용 시 승·하차 안전에 유의하고 그 외 다양한 안전사고에 유의한다.
배움 펼치기	☑ 배움① 환경문제 확인하기 • 안전한 환경 정화 활동을 위한 안전 수칙 알기 - 지켜야 할 안전 수칙(단독 행동하지 않기, 바다에 들어가지 않기, 경사가 급한 곳에 가지 않기 등)에 관해 이야기한다. • 쓰레기 문제 직접 확인하기			* 야외 활동 시 안전 수칙 및 선택한 장소에서 지켜야 할 규칙을 자유롭게 발표한다.
	☑ 배움② 환경 지킴이 활동하기 • 환경 정화 활동 실천하기 - 선택한 장소에서 쓰레기 줍기 활동을 실천한다. • 쓰레기 분리하여 정리하기 - 수집한 쓰레기를 분리배출 방법에 맞게 분류하여 정리한다.			▶ 긴 팔옷, 모자, 해충기피제, 쓰레기 봉지, 쓰레기 집게, 장갑 * 안전한 장소에 있는 쓰레기만 줍도록 한다. * 쓰레기 줍기, 모으기, 분류하기 등 주된 역할을 나누어 책임감을 갖고 활동하도록 한다.
	☑ 배움③ 변화된 모습 비교하기 • 환경 정화 활동 전후 모습 비교하기 - 환경 정화 활동 전과 후의 모습을 비교하여 이야기한다.			▶ 활동지
배움 정리	☑ 정리하기 • 환경 정화 활동에 대한 경험을 나눈다.			
학생 주도 전략	목적의식 협력	스스로 정한 모둠별 역할 및 쓰레기 처리 계획을 바탕으로 안전에 유의하며 주도적인 환경 정화 활동에 참여하도록 한다.		
	책임	체크리스트를 활용하여 모듬원의 참여 정도를 상호 평가하게 할 수 있다.		
평가 내용		지역의 자연환경을 보호하기 위한 환경 정화 활동에 적극적으로 참여할 수 있는가?	핵심 역량	평가 방법
평가 기준	잘함	• 친구들과 협력하여 지역의 환경 정화 활동에 적극적으로 참여할 수 있다.	공동체 협력적 소통	상호평가 관찰평가
	보통	• 환경 정화 활동에 참여하여 쓰레기 줍기를 실천할 수 있다.		
	노력 요함	• 환경 정화 활동에 소극적으로 참여한다.		

참고
자료

- 과목: '생생한 우리'
- 출처: 에듀넷 티-클리어(www.edunet.net) → 교육정책 → 교육과정 → 교육감 승인 과목 → 유명초등학교



사례 2 6학년 기초소양 강화 과목 ... 미래를 여는 인공지능 모험(응용)



미래를 여는 인공지능 모험(응용)

학년 6학년 내용 구성 중점 기초소양 강화 시간 운영 고정형

과목의 개요

‘미래를 여는 인공지능 모험(응용)’은 디지털 대전환 시대를 살아갈 초등학교 6학년 학생들이 인공지능(AI)에 대한 올바른 이해를 바탕으로 미래 사회에 능동적으로 참여할 수 있도록 돕기 위해 마련된 학교자율과목이다. 이 과목은 학생들이 인공지능 기술과 친숙해지고, 다양한 분야에서 AI를 융합적으로 활용하는 능력과 태도를 기르는 것을 목표로 한다. AI와 관련된 기초 지식뿐만 아니라, 예술·문학·철학과의 융합을 통해 인공지능에 대한 폭넓은 시각과 성찰을 이끌어낸다.

학생들은 다양한 AI 기반 프로그램을 직접 체험하면서 기술적 이해를 넓히고, 실생활에서 AI가 어떻게 활용되는지 관찰하고 탐색한다. 머신러닝 원리를 게임이나 실험을 통해 경험하거나, 엔트리를 활용해 기초적인 블록 코딩을 체험하며 논리적 사고와 컴퓨터적 사고력을 기른다. 더불어, AI가 창출한 음악, 미술 작품 등을 감상하고 직접 창작하면서 창의적 표현 능력을 키우는 활동도 포함된다.

윤리적 측면도 중요하게 다룬다. AI가 만들어낸 창작물의 소유권 문제나 생성형 AI의 윤리 문제 등 실제 사회에서 논의되고 있는 주제를 토의하고, 인류의 미래에 대해 성찰하는 시간을 갖는다. 이는 학생들이 디지털 시대에 인간다움과 공동체성을 유지하는 데 필요한 가치 판단력을 기르는 데 도움을 준다. 또한 AI 관련 논쟁임기 활동을 통해 문학적 상상력을 자극하고, 인간과 AI의 공통점과 차이점을 탐색하는 문학 창작 활동도 실시한다.

‘미래를 여는 인공지능 모험(응용)’은 단순한 기술 교육이 아니라, AI를 둘러싼 철학적·예술적·사회적 고민을 함께 나누며 미래를 준비하는 인문적 AI 교육의 출발점이 된다. 이 과목은 학생들이 기술 중심의 사고를 넘어서, 사람 중심의 AI 활용 역량을 갖춘 바람직한 디지털 시민으로 성장하도록 이끈다.

학교자율시간 설계 과정

과목명	미래를 여는 인공지능 모험(응용)	시기	2학기	시수	32차시
목표	학생들의 미래 생활을 준비하는 교육으로 미래 사회에 필요한 역량을 함양하는 것을 목적으로 한다				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 • 학생 역량 파악 및 주제 목록 작성 • 학생 및 학부모 의견 수렴 ▶ 학교자율시간 주제 선정 • 학습자 요구 및 수준 반영 • 학교 여건 및 교사 역량 고려 • 지역의 인적·물적 자원 활용				
내용 구성 유의점	• 교사 역량을 고려하여 실현이 가능한 범위 내에서 학습 주제 선정 • 생활 속에서 실질적인 도움이 될 수 있는 학습 주제 선정 요구 • 학습자 흥미를 반영하되 학습자 수준에 맞는 학습 내용 구성				
시수 확보 (편제)	• 체육, 예술 교과를 제외하 타 교과 및 창의적 체험활동 시수를 감축하여 시수 확보 • 실과 교과 내에 '미래를 여는 인공지능 모험(응용)' 과목을 새롭게 편성				
학교자율시간 운영 방법	• 깊이 있는 활동을 할 수 있도록 2차시 단위로 묶어 운영하며 요일과 시간을 특정하는 고정형 시간 운영 방법으로 운영함				
유형별 승인 절차	• 교육장 승인형 • 2024학년도 서울성자초등학교 2022개정 교육과정 적용 방안 연구학교 과목 사례				

• 편제

구분			학년	6학년				
				5학년(2024년)		6학년(2025년)		시수합계 (증감)
과목(활동)			국가기준	본교기준	본교시수 (증감)	본교기준	본교시수 (증감)	
교과 (군)	국어	국어	408	204	204	204	198(-6)	402(-6)
		사회	272	102	102	102	99(-3)	268(-4)
		도덕		34	34	34	33(-1)	
		수학	272	136	136	136	133(-3)	269(-3)
	과학	과학	340	102	102	102	98(-4)	361(+21)
		실과		68	68	68	61(-7)	
		미래를 여는 인공지능 모험			.		32(+32)	
		체육	204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
		영어	204	102	102	102	99(-3)	201(-3)
창의적 체험활동			204	102	102	102	97(-5)	199(-5)
학년(군)별 총 수업 시간 수			2,176	1,088	1,088	1,088	1,088	2,176

- ① 6학년 총 시수 1,088시간을 34주로 나누면 1,088÷34=32이므로 32차시의 학교자율시간을 편성함
- ② 전체 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 시수를 고르게 감축하여 필요한 시수(32차시)를 확보함
- 체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 시수는 감축하지 않음
- ③ '미래를 여는 인공지능 모험(응용)' 는 과목의 성격, 목표, 학습 내용을 고려하여 실과 교과에 편성함
- ④ 전체 교과(군)별 및 창의적체험활동 시수 증감이 증감범위(±20%) 내에서 이루어짐

• 편성 형태(6학년 2학기)

시기	월					화					수					목						금				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
매주(8주)																										

'미래를 여는 인공지능 모험(응용)' 과목은 디지털기기를 비롯한 여러 가지 교구들을 준비하거나 정리하는 번거로움이 있음 이에 수업의 효율성을 높이고 깊이 있는 학습이 이루어지도록 2차시 단위로 묶어서 운영하고자 고정형 운영 방법을 채택함

학교자율시간의 내용 구성

• 성격 및 목표

1. 성격

초등학교 '미래를 여는 인공지능 모험'은 디지털 대전환 시대에 맞추어 인공지능의 보편화가 이루어질 미래 사회의 구성원으로서 학생들이 새로운 환경에 유연하게 대처하고 인공지능에 대한 건전한 인식을 키우며 앞으로 다가올 미래 사회에 적극적으로 함께하기 위해 필요한 능력과 태도를 키우는 데 도움을 주기 위한 과목이다.

이 과목은 학생들이 다양하고 새로운 인공지능 기반 프로그램들을 경험하게 하여 기술적인 이해를 하고 인공지능에 친숙해지도록 한다. 또한 인공지능을 예술, 문학, 철학 속에서 어떻게 연결해 활용할 것인지 이해하고, 인공지능을 이용하여 해결할 수 있는 다양한 문제 상황을 제시함으로써 보다 적극적이고 능동적인 인공지능 활용 능력을 가질 수 있도록 하는데 목적을 둔다.

학생들이 인공지능에 대한 올바른 이해를 바탕으로 성장하도록 하기 위해 '미래를 여는 인공지능 모험'에서 중점적으로 기르고자 하는 역량은 다음과 같다. '지식정보처리역량'은 빠르게 변화하고 발전하는 사회의 변화에 맞추어 다양한 영역의 디지털 관련 지식을 선별하고 탐구하며 정보기기에 익숙하게 적응하여 활용하는 것을 의미한다.'협력적 소통 역량'은 미래 사회 소홀해질 수 있는 존중과 경청을 소중히 여기며 인공지능과 사회의 발전에 있을 수 있는 다양한 의견을 효과적으로 표현하고 협력적인 관계로 이끌 수 있는 역량을 의미한다. '창의적 사고 역량'은 인공지능과 미술, 음악, 체육 등 다른 분야를 융합적으로 활용하여 새로운 것을 다양하게 창출하고 향유할 수 있는 역량을 의미한다.'심미적 감성 역량'은 AI를 활용함에 있어 미적 안목을 가지고 더 아름다운 작품을 만들고 감상할 수 있는 것을 의미한다. '자기 관리 역량'은 자신의 현재 디지털 문해력 수준을 알고 부족한 점을 채우고자 노력하며 새로운 기술에 대해 자신감을 가지고 주도적으로 사용하는 태도를 말한다. '공동체 역량'은 AI를 둘러싼 사회의 다양한 의견에 관심을 가지고 인류 공동의 미래를 함께 만들어 나가야 한다는 의지를 갖는 것을 의미한다.

초등학교 '미래를 여는 인공지능 모험' 과목은 AI의 원리를 이해하고 기초 기능을 익히며 기술을 활용하여 인문학적 소양, 예술적 감성, 윤리적 가치판단력을 신장하여 AI 사회에 대한 적응력을 높이고 바람직한 디지털 미래 시민으로서의 소양을 기르기 위해 각 영역을 구성하였다. 'AI와 이해'에서는 AI의 뜻과 원리를 배우고 프로그래밍 도구의 사용법을 배워 정보를 조사하고 간단한 프로그래밍을 경험하는 영역이다. 'AI 윤리 탐구'는 AI를 둘러싼 윤리적 문제, 소유권 문제와 관련한 언론의 보도나 소셜 등을 보고 토의 토론 하며 AI를 사용하며 인간성과 창의성을 지키기 위한 논의를 하는 영역이다. '창의적 AI 활용'은 AI를 활용하여 만들어진 예술 작품을 기준을 세워 비교 감상하며 다양한 프로그램의 올바른 사용법을 배워 실제로 작품을 만들어보는 영역이다.

'미래를 여는 인공지능 모험 응용'은 'AI+기술', 'AI+예술', 'AI+철학', 'AI+문학'으로 설정하였다. 'AI+기술'에서는 머신러닝과 엔트리 등 인공지능의 기본 원리와 기초 프로그래밍에 대해 배운다. 우리 주변에서 찾아볼 수 있는 머신러닝의 기술을 실제로 삶과 연결하며 이해의 폭을 높이고 엔트리 코딩에서는 간단한 코딩 블록을 통해 코딩의 기본을 알며 이를 활용하여 간단한 코딩실습을 할 수 있게 한다. 'AI+예술'에서는 미술, 음악, 체육 과목과 연계하여 AI를 이용하여 그림 작품, 음악 작품, 표현 작품을 만들게 하고 이를 발표하여 향유하는 시간을 가진다. 'AI+철학'에서는 AI와 관련된 윤리적인 문제를 다루게 되는데 AI 창작물에 관한 소유권의 문제, 생성형 AI에 대한 윤리 문제, AI가 더욱 보편화 되었을 경우의 인류의 미래에 대해 다룬다. 'AI+문학'은 온책읽기를 통해 인간과 AI에 대한 공통점과 차이점에 대해 정리하고 AI를 주제로 한 새로운 문학 작품을 창의적으로 만들어보도록 하였다.

2. 목표

학생들의 미래 생활을 준비하는 교육으로 미래 사회에 필요한 역량을 함양하는 것을 목적으로 한다. 이에 본 과목에서는 미래 사회 적응을 위한 AI 관련 지식정보처리능력과 창의적 사고를 함양하고, AI를 기반으로 한 예술적 활동을 통한 심미적 감성과 협력적 소통 능력을 기르며, AI가 발달한 시대에 간과할 수 있는 인간다움에 대한 성찰을 통해 공동체성을 회복하는데 목표가 있다.

가. 학생들이 AI와 관련 문제를 적극적으로 사고하고, 협력적 상호작용을 통해 의미 있는 학습을 할 수 있도록 즐거운 경험을 제공한다.

나. 학생들이 실생활에 응용할 수 있는 콘텐츠를 제공한다.

다. 학생들이 컴퓨터적 사고 과정을 이해하고 디지털 기기를 활용하며 문제를 해결할 수 있는 학습을 설계한다.

• 내용 체계 및 성취기준

1. 내용 체계

AI 이해	
핵심 아이디어	• 발달된 AI 기술을 이해하고 실생활에 활용하는 것은 나의 삶을 풍요롭게 만든다.
범주	내용 요소
지식·이해	• AI의 뜻과 원리, 실생활 사례 • AI 프로그래밍 과정 • AI 프로그래밍 도구의 사용법
과정·기능	• 디지털 기기를 사용하여 관련 정보 조사하기 • 컴퓨터 언어를 사용하여 프로그래밍하기
가치·태도	• 새로운 AI 지식·기술 습득에 대한 적극성

AI 윤리 탐구	
핵심 아이디어	• AI의 발달에는 긍정적인 면과 부정적인 면이 동시에 존재한다.
범주	내용 요소
지식·이해	• AI를 둘러싼 윤리적 문제 • AI와 창의성, 소유권 문제 • AI와 인간성의 문제
과정·기능	• 윤리 문제에 대해 성찰하고 판단하기 • 관련 이슈에 대해 토의 토론하기
가치·태도	• AI를 둘러싼 윤리 문제에 대한 민감성

창의적 AI 활용	
핵심 아이디어	• 인간은 성찰하고 협력하면서 공동체를 위하여 AI와 공존하는 미래를 만들어 가야 한다.
범주	내용 요소
지식·이해	• AI를 활용한 예술작품의 예 • AI를 활용한 프로그램의 올바른 사용법
과정·기능	• 다양한 프로그램의 작동 방법 탐색하기 • 다양한 작품을 기준을 세워 비교 감상하기
가치·태도	• AI 프로그램을 실생활에 창의적으로 활용하는 태도

2. 성취기준 [초등학교 6학년]

AI 이해
[6실미래응용01-01] AI의 뜻과 원리, 실제 이용 사례에 대해 디지털 기기를 활용하여 조사하고 정리한다. [6실미래응용01-02] AI 프로그래밍 도구를 이해하고, 기초적인 AI 프로그래밍 과정을 탐색한다. [6실미래응용01-03] AI에 관한 지식과 작동 기능을 익혀 내 삶에 활용한다.

가. 성취기준 해설

- [6실미래응용01-01] 학생들이 AI의 뜻과 원리, 실제 이용 사례에 대해 노트북이나 태블릿 PC 등의 디지털 기기를 활용하여 구체적으로 조사하고 공유하여 우리 생활에 얼마나 AI가 익숙하고 발전된 상태인지 이해한다.
- [6실미래응용01-02] 계속 발전하고 있는 AI 프로그래밍 도구의 종류에 대해 알아보고 어떤 목적의 도구인지 이해하며 초등 수준에 적합한 기초적인 AI 프로그래밍 과정을 탐색한다.
- [6실미래응용01-03] AI에 관한 지식을 단순히 익히는 것을 넘어 우리 삶에 AI 기술이 필요하고 활용될 수 있는 영역을 탐색하고 활용할 수 있는 방법을 찾는다.

나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 우리가 사는 사회에서 평소 인지하지 못하는 부분에도 인공지능 기술이 활용되고 있고 편리한 삶을 위하여 어떻게 사용되는지 다양한 매체를 통하여 파악하여 수업 시간뿐만 아니라 삶 속에서 인공지능에 관심을 기울이고 파악할 수 있도록 한다.
- 디지털 기기를 활용하여 조사하고 정리하는 과정에서 학생들의 정보 격차를 고려하며, 단계별로 활용할 수 있게 하여 관심도를 유지할 수 있도록 한다.
- 실과의 '기술 시스템' 영역과의 연계성을 고려하여 블록 기반의 소프트웨어 프로그램을 경험하고 기본 수행 방식을 이해하는데 초점을 둔다.

AI 윤리 탐구
[6실미래응용02-01] AI와 관련된 여러 가지 문제에 윤리적 민감성을 기르며, 공동체를 위한 해결책을 모색한다. [6실미래응용02-02] AI와 관련된 사회적 이슈를 알고 다양한 의견을 공유하면서 나의 의견을 정리하여 토론에 참여한다.

가. 성취기준 해설

- [6실미래응용02-01] 생성형 AI 등 딥러닝으로 인해 생길 수 있는 윤리적 문제에 대해 학생들이 토의하고 이를 해결하기 위해 공동체적으로 노력할 부분이 있다는 것에 공감한다.
- [6실미래응용02-02] AI와 관련된 여러 가지 사회 문제에 대해 조사하고 문제의 원인과 해결 방안에 대해 토의하며 도덕적 민감성을 키운다.

나. 성취기준 적용 시 고려 사항

- 기술의 발전이 긍정적 부분만 있는 것이 아닌 부정적 부분도 생길 수 있다는 것을 염두에 두고 학생들이 다양한 사회 문제에 대해 비판적으로 분석할 수 있도록 한다.
- AI와 관련된 윤리 문제에 대해 최대한 많은 의견을 제시하여 다양한 시각에 대해 파악할 수 있도록 하고 일부 방향으로 의도하여 자료를 제시하지 않도록 한다.
- AI의 윤리적 사용에 대해 미래 사회 구성원으로서 책임감을 가지는 데에 초점을 둔다.

창의적 AI 활용
[6실미래응용03-01] AI를 활용한 예술작품을 살펴보고, 인간이 창작한 작품과 비교하여 감상한다. [6실미래응용03-02] 다양한 AI 프로그램의 작동원리를 탐색하여 AI를 활용한 나만의 작품을 만든다.

가. 성취기준 해설

- [6실미래응용03-01] AI가 만들어 낸 예술작품의 대회 수상 등의 사례를 살펴본 후 인간이 창작한 작품과 과정과 결과에 어떤 공통점과 차이점이 있는지 비교하여 감상한다.
- [6실미래응용03-02] 다양한 AI 프로그램의 작동이 어떻게 이루어지는지 실제로 여러 가지 프로그램을 체험해보고 적절한 AI 프로그램과 학습 내용을 선정하여 나만의 작품을 만든다.

나. 성취기준 적용 시 고려 사항

- AI가 작품을 만들어 낼 때의 과정을 충분히 이해하게 하여 어떤 것이 더 우월하단의 개념이 아닌 창작 주체의 차이에 따른 과정과 결과의 차이에 초점을 둔다.
- AI 프로그램을 사용하여 작품을 만들어 낼 때 학교급별 생성형 AI 지침에 따라 사용 가능 연령을 확인하여 안정성이 확보된 프로그램을 통해 체험하여 결과를 내게 한다.
- 실과의 '기술 활용' 영역과 연계하여 인공지능의 개념을 포함한 창의적 제품을 제작하는 과정을 구성하고 사회에 필요한 기술이 무엇인지 탐색하게 한다.

• 교수·학습 및 평가

1. 교수·학습

가. 교수·학습의 방향

- 1) 학생들의 깊이 있는 학습을 통해 지식을 새로운 상황에 적용, 확장, 실천할 수 있도록 단순 활동과 분절된 수업이 아닌 핵심 아이디어 중심의 수업을 설계하여 체계적으로 내면화 할 수 있도록 한다.
- 2) 효과적인 인공지능 수업을 위하여 학교 내 충분한 장소와 교구를 확보하는 등의 디지털 학습 환경을 구축하여 미래 교육을 준비하며, 필요한 경우 지역사회 교육 지원을 연계하여 수업한다.
- 3) 학생들이 새로운 인공지능 프로그램을 탐색한 이후에는 스스로 창의적인 결과물을 생각하고 만들 수 있는 수업 설계를 하여 학생들이 스스로 알아가고 성장하는 즐거움을 가질 수 있도록 한다. 또한 학생이 자신의 경험 지식을 바탕으로 실제 참여하고 직접적으로 체험할 수 있는 기회를 충분히 제공한다.
- 4) 학생들의 발달 단계에 따라 디지털 기초소양 학습을 충분히 함양할 수 있도록 수업을 구성하며 인공지능에서 사용하는 다양한 개념과 용어를 학습할 수 있도록 한다.
- 5) 인공지능 수업에서 개개인의 학습 상황에 따라 결손이 일어나지 않도록 미리 학습 상황을 파악하여 결손을 예방하고 결손이 발생한 경우 일과 전·후에 시간을 내어 보충할 수 있도록 한다. 또한 특수교육 대상 학생이 인공지능 수업을 받을 때 기기 활용이나 활동에 제약이 있을 경우 의사소통 지원, 행동 지원, 보조공학 지원 등 체계적인 지원을 하여 학습 및 사회 참여를 증진시킨다.

나. 교수·학습 방법

- 1) 인공지능과 관련한 활동 과제는 자신의 일상생활 속에서 경험과 연결 짓도록 하며 기술 분야의 문제 해결을 위한 집단 탐구 활동, 아이디어 생성 활동 등 학습자 주도의 문제 해결이 이루어질 수 있도록 한다.
- 2) 사진 및 동영상 자료, 멀티미디어 자료, 빅데이터 자료, 다양한 프로그램 등 여러 가지 유형의 아날로그 및 디지털 자료를 교수·학습 자료로 활용하여 실재감을 높여 학생들의 체험 및 탐구 경험을 충분히 제공한다.
- 3) 인공지능을 이용한 활동에서 개인 정보에 대한 보안의 문제, 자료 제공과 과제의 편향성과 공정성 문제, 접근성의 격차 발생 등 예상되는 문제들에 대해 준비한다.
- 4) 인공지능 학습 후 학습 내용을 실생활 맥락 속에서 이해하고 적용하는 기회를 충분히 제공하여 단순한 내용 습득이 아닌 배운 내용을 실제 세계의 다양한 맥락으로 확대 적용 되게 지역 사회의 다양한 인공지능 관련 현안 문제를 가져와 적용해 지도할 수 있다.

2. 평가

가. 평가의 방향

- 1) 평가는 교육과정에 제시된 성취기준에 근거하여 실시하고, 교수·학습 방법과 일관성을 유지한다.
- 2) 성취기준에 포함되어 있어 있는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 고르게 평가함으로써 AI에 대한 지식 뿐만 아니라 기능적인 부분과 적극적인 태도도 함양할 수 있도록 한다.
- 3) 평가는 학생의 발달 수준과 성취수준을 고려하여 학생들의 성장과 발달을 돕는다.
- 4) AI 관련 프로그램에 즐겁게 참여하면서 자연스럽게 관련 기능을 함양할 수 있도록 지원한다.
- 5) 기술 습득과 결과물 중심의 평가를 지양하고 AI 기술 습득에 대한 적극성을 가지고 동료들과 상호 협력하며 문제를 해결해나가는 과정에 초점을 두어 평가한다.

나. 평가 방법

- 1) 학습의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 관찰, 포트폴리오, 서술형, 보고서, 구술 등의 다양한 방법을 활용한다.
- 2) 교수·학습의 결과뿐만 아니라 활동 과정 중의 수시 평가 등 과정에 대한 평가가 이루어지도록 하고, 교사 평가에 더해 자기 평가, 동료 평가 등 다면적인 평가를 활용한다.
- 3) 발표, 토론, 토의 등 개인 및 모둠 활동에 대한 관찰을 통해 인공지능에 대한 윤리적 민감성 함양, 올바른 협력적 태도의 해결 방안 도출, 정보기기에 대한 적극적 탐색, 디지털 소양의 함양 등을 평가한다.

- 4) 인공지능과 프로그램 경험에 대한 이론적인 내용을 강조하기보다는 직접적으로 프로그램을 체험하고 스스로 디지털 기기와 인공지능 프로그램을 통해 창의적 산출물을 만들어 내는 프로젝트형 수업을 통해 학생의 고차원적 사고력을 향상할 수 있도록 한다.
- 5) 인공지능에 대한 도덕적 민감성을 키우고 윤리적 태도를 가지기 위한 서술형 평가를 계획하여 자신의 생각을 정리하고 그 생각을 뒷받침하는 타당한 근거가 있는지 확인한다.
- 6) 평가 계획 시 피드백 계획을 상세히 작성하여 평가 결과를 토대로 학습자에게 적절한 피드백을 제공하고, 교사는 교육과정 및 교수·학습 계획 개선을 위한 참고 자료로 활용한다.

● 학교자율시간 과목 [미래를 여는 인공지능 모험 응용] 운영 사례

• 단원별 주제

단원	차시	주제
1. AI는 내친구	3	AI의 뜻과 원리, 실제 사용되는 예를 조사
2. AI + 기술	10	머신러닝과 엔트리 등 인공지능의 기본 원리와 기초 프로그래밍
3. AI + 예술	6	미술, 음악, 체육 과목과 연계하여 AI를 이용하여 그림 작품, 음악 작품, 표현 작품
4. AI + 철학	6	AI와 관련된 윤리적인 문제
5. AI + 문학	7	인간과 AI에 대한 공통점과 차이점 알기
계	32	

• 지도계획

차시	단원	학습 주제 및 내용	핵심역량	과정중심평가
1	AI는 내친구	‘미래를 여는 인공지능 모험 응용’ 과목 알아보기	협력적 소통 역량	
2		AI 생각나누기		
3		AI 더 알아보기		
4-5	AI + 기술	AI는 어떻게 학습할까요?	지식정보처리 역량	평가①
6-7		환경을 위한 AI		
8-9		엔트리 특성, 사용법 알아보기		
10-11		엔트리를 활용한 코딩실습		
12-13		AI 직업인터뷰와 발표하기		
14-15	AI + 예술	AI를 활용한 그림작품	심미적 감성 역량	평가②
16-17		AI를 활용한 음악작품		
18-19		AI를 활용한 표현작품		
20-21	AI + 철학	AI와 창작, 소유권의 문제	공동체 역량	평가③
22-23		챗GPT와 윤리문제		
24-25		AI와 인류의 미래		
26-27	AI + 문학	‘AI내니」를 읽고 등장인물과 내용 파악하기	창의적 사고 역량	
28-29		인간과 AI의 공통점과 차이점 정리하기		
30-31		AI를 소재로 한 새로운 이야기 만들기		
32		배움 돌아보기		

미래를 여는 인공지능 모험 영역별 평가 계획

AI 이해				
단원	2. AI+기술			
성취기준	[6실미래응용01-03] AI에 관한 지식과 작동 기능을 익혀 내 삶에 활용한다.			
평가 내용	머신러닝의 원리를 이용하여 해양 쓰레기 청소 로봇을 디자인할 수 있는가?			
평가 방법	실기 평가 / 관찰평가			
평가 요소	채점 기준			피드백 계획
• 머신러닝의 원리를 이용하여 해양 쓰레기 청소 로봇을 디자인하기	평가 척도	상	머신러닝의 원리의 이해를 바탕으로 모둠원들과 해양 쓰레기 청소 로봇을 적극적으로 디자인하고 자신감 있는 태도로 발표함	디자인한 로봇을 디지털 기기 사용 등 다른 방식으로 발표할 수 있도록 다양하게 디자인할 수 있는 어플이나 프로그램을 소개한다.
		중	적극적인 태도로 해양 쓰레기 청소 로봇을 디자인하고 발표하였으나 머신러닝에 대한 개념 적용이 미흡한 부분이 있었음	의도한대로 머신러닝이 이루어질 수 있도록 머신러닝의 결과를 예측하고 수정하는 과정을 거치게 한다.
		하	머신러닝의 원리를 이해하려 노력하였으나 해양 쓰레기 청소 로봇에 반영하는 데에 어려움이 있었고, 발표 태도가 다소 소극적임	머신러닝을 쉽게 정의하는 다양한 설명 자료들을 제공하며, 발표시 적극적 태도를 가질 수 있도록 격려한다.
수업·평가 연계의 주안점	전 과정에 걸쳐 다양한 방법을 통해 과정 평가하며 머신러닝의 이해를 중점적으로 평가하되 학생들의 창의성을 격려하는 방향으로 지도한다.			

AI 윤리 탐구				
단원	4. AI+철학			
성취기준	[6실미래응용02-01] AI와 관련된 여러 가지 문제에 윤리적 민감성을 기르며, 공동체를 위한 해결책을 모색한다. [6실미래응용02-02] AI와 관련된 사회적 이슈를 알고 다양한 의견을 공유하면서 나의 의견을 정리하여 토론에 참여한다.			
평가 내용	AI 창작물의 소유권에 대한 주장하는 글을 쓸 수 있는가?			
평가 방법	서답형 평가 / 관찰평가			
평가 요소	채점 기준			피드백 계획
• AI 창작물에 대한 소유권이 누구에게 있는지 판단하기 • 적절한 근거를 들어 주장하는 글 작성하기	평가 척도	상	AI 창작물의 소유권이 누구에게 있는지 자신의 의견을 분명히 드러내고 적절한 근거를 들어 글을 작성하였다.	AI 소유권과 관련하여 새로운 뉴스들을 탐색하고 근거를 뒷받침하는 신뢰성과 타당성 있는 자료를 찾아보게 한다.
		중	AI 창작물의 소유권이 누구에게 있는지 자신의 의견을 드러내었으나 적절한 근거 제시를 하지 못했다.	주장에 따른 근거를 찾고 제시하는 방법을 복습할 수 있도록 지도한다. 근거의 출처를 들어 타당성을 높일 수 있도록 한다.
		하	AI 창작물의 소유권이 누구에게 있는지 자신의 생각을 정리하는데 어려움이 있으며 이를 뒷받침하는 근거를 찾는데 교사의 도움을 필요로 한다.	다양한 소유권 관련된 주장하는 글을 접하게 함으로써 다양한 논설문의 예시와 소유권에 관한 다른 사람들의 주장과 근거를 탐색하게 한다.
평가 시 유의점	근거 작성시 정보 검색에서 나온 내용을 그대로 쓰는 것보다 자신의 언어로 바꾸어 제시하는 연습을 하도록 한다.			

창의적 AI 활용				
단원	3. AI+예술			
성취기준	[6실미래응용03-02] 다양한 AI 프로그램의 작동원리를 탐색하여 AI를 활용한 나만의 작품을 만든다.			
평가 내용	AI 음악 프로그램을 이용하여 나만의 작품 만들 수 있는가?			
평가 방법	상호평가 / 관찰평가			
평가 요소	채점 기준			피드백 계획
• AI 음악 프로그램을 이용하는 법 익히기 • 나만의 작품 만들기	평가 척도	상	3가지 이상의 AI 음악 프로그램을 탐색한 후 AI 프로그램을 이용한 음악 작품을 만들어 친구들에게 공유하였다.	탐색한 AI 음악 프로그램의 장단점에 대해 친구들에게 소개하는 글을 써보게 한다.
		중	1~2개의 AI 음악 프로그램을 탐색한 후 AI 프로그램을 이용한 음악 작품을 만들어 친구들에게 공유하였다.	탐색하지 않은 AI 프로그램에 대한 탐색 시간을 제공한다.
		하	머신러닝의 원리를 이해하려 노력하였으나 해양 쓰레기 청소 로봇에 반영하는 데에 어려움이 있었고, 발표 태도가 다소 소극적임	스스로 다른 AI 음악 프로그램을 탐색할 수 있는 기회를 제공한다.
수업·평가 연계의 주안점	AI 음악 프로그램을 이용한 작품 공유를 할 때도 패들렛이나 구글 클래스룸 등 적절히 디지털기기를 사용하여 결과물이 누적되어 공유되게 한다.			

학교자율시간 과목 [미래를 여는 인공지능 모험 응용] 운영 사례

설계

단원	2. AI+기술			
주제	인공지능에 관심을 가지고 우리 삶에 활용하기			
설계 의도	미래를 여는 인공지능 모험 응용 과목에서는 AI의 원리를 이해하고 기초 기능을 익히며 기술을 활용하여 인문학적 소양, 예술적, 감성, 윤리적 가치 판단력을 신장하여 AI 사회에 대한 적응력을 높이고 바람직한 디지털 미래 시민으로서의 소양을 기르는 것을 목표로 한다. 이 단원에서는 AI와 함께하는 미래에서 우리가 기술을 익힌다면 삶에 어떤 영향을 끼칠 수 있는지 상상해보고, 인공지능 일부의 개념을 배워 내 삶에 활용할 수 있는 물건을 발명해보고자 한다. 학생들은 먼저 AI와 함께하는 인류의 모습을 상상해보고, 머신러닝이라는 원리를 익히고, 적용하고, 공유하고, 스스로의 용어로 정의해보며 인공지능과 함께하는 삶의 윤택함과 AI 기술 자체에 대한 흥미를 높일 수 있을 것이다.			
성취기준	AI 이해 [6실미래응용01-01] AI 뜻과 원리, 실제 이용 사례에 대해 디지털 기기를 활용하여 조사하고 정리한다. [6실미래응용01-02] AI 프로그래밍 도구를 이해하고, 기초적인 AI 프로그래밍 과정을 탐색한다. [6실미래응용01-03] AI에 관한 지식과 작동 기능을 익혀 내 삶에 활용한다.			

세부 계획

단계	주요 활동 내용	수업 자료	평가 계획
준비하기	• AI와 함께하는 미래 모습 상상해보기 • AI와 관련된 용어 조사하기	배움책 태블릿PC	관찰 및 기록
실행하기	• 머신러닝을 통해 분리수거 해보기 • 머신러닝 프로그램을 통해 얼굴 인식하기(티처블머신)	배움책 노트북	관찰 및 기록
	• 머신러닝의 원리가 포함된 물건 발명하기(AI for oceans)	배움책 태블릿PC	서술·논술 구술·발표
	• 발명한 물건 공유하기		
	• 발명한 물건 피드백 받기		
평가하기	• 우리 삶에서 이용할 수 있는 머신러닝 생각해보기 • 나의 용어로 머신러닝 설명하기	발표자료	서술·논술 구술·발표

🔴 [미래를 여는 인공지능 모험 응용] 교수·학습과정안

• 수업 설계

단원명	2. AI+기술		대상	6학년	차시	3~4/10차시
수업 주제	해양 쓰레기 청소 로봇 디자인하기					
학습 목표	머신러닝의 원리를 이용하여 해양 쓰레기를 청소하는 로봇을 디자인할 수 있다.					
성취기준	[6실미래응용01-03] AI에 관한 지식과 작동 기능을 익혀 내 삶에 활용한다.					
교육과정 영역	AI 이해	핵심역량	■ 지식정보처리 역량	■ 창의적 사고 역량	■ 심미적 감성 역량	
			□ 협력적 소통 역량	□ 자기관리 역량	□ 공동체 역량	
수업의도	- 이 수업은 6학년 선택과목인 '미래를 여는 인공지능 모험 응용'에서 2차시로 설계함. 해양 환경 쓰레기 문제라는 당면한 환경문제를 주제로 AI 머신러닝에 대한 이해를 활용한 수업으로 실과의 발명 기법과 미술의 디자인 부분을 연계하여 설계함으로써 학생들의 배움이 삶과 연결되는 것을 느낄 수 있게 함 - 모둠별로 협력하고 상의하여 청소 로봇이라는 디자인 하는 과정을 통해 친구와의 올바른 의사소통 방식을 배우고 바른 발표 태도를 배우기를 의도함					
학습자료	교사: PPT, Padlet / 모둠별: 태블릿PC, 발표 학습지 / 개인별: 배움책					
단계	수업 활동				자료(▶) 및 유의점(*)	
배움 열기	☑ 환경문제 브레인스토밍하기 - 환경문제라는 단어를 보았을 때 생각나는 단어들을 나열하기 '바다'하면 생각나는 단어들 나열하기 - 해양 환경문제에는 어떤 것이 있을지 배경지식 발표하기 ☑ 해양 쓰레기 뉴스 보기 - 제시된 뉴스에서 나온 문제는 해양 환경 문제 중 어떤 것에 관한 내용인지 친구들과 토의하고 발표하기 - 많은 해양 쓰레기로 인해 생길 수 있는 해양 오염 문제는 어떤 것이 있을지 생각해 보기 ☑ 공부할 문제 확인하기 머신러닝의 원리를 이용하여 해양쓰레기를 청소하는 로봇을 디자인해 봅시다. ☑ 학습 활동 순서 안내 [활동 1] 해양 쓰레기 분류를 통해 머신러닝 복습하기 [활동 2] 발명기법 이용하여 AI 해양 청소 로봇 디자인하기 [활동 3] AI 해양 청소 로봇 발표하기				 <여수 앞바다 뉴스> [2022.08.23.광주MBC]  <쓰레기 섬 뉴스> [2022.11.08. YTN] ▶ 학습활동 안내판	
	배움 펼치기	☑ 배움① 해양 쓰레기 분류를 통해 머신러닝 복습하기 - 머신러닝을 통해 해양쓰레기 분류시키기 1. AI for oceans 홈페이지에 들어가기 2. 한국어로 언어 설정하기 3. AI 로봇에게 물고기와 아닌 것을 학습시키기(최소 30개) 4. 로봇이 잘 학습했는지 확인하기 5. 머신러닝을 시킬 때 생길 수 있는 문제점이나 주의사항 확인하기 - AI 해양 청소 로봇을 학습시킬 때 필요한 주의 사항 적어보기 - 머신러닝 계획하기: 해양 청소 로봇 프로그램을 만든다면 어떤 식으로 머신러닝 시킬지 계획하기 - 머신러닝이란 무엇인지 자신의 말로 정의해보기 - 내가 생각하는 머신러닝이란 ~				▶ 스마트 기기, 배움책 * 자신의 말로 머신러닝을 정의하지 못하는 학생을 위해 쉽게 머신러닝에 대해 설명하는 영상을 추가로 제공한다. (수준별 피드백)  <What is Machine Learning?> [2020.12.01.Code.org]

단계	수업 활동		자료(▶) 및 유의점(*)	
배움 펼치기	☑ 배움② 발명기법 이용하여 AI 해양 청소 로봇 디자인하기 - 해양 청소 로봇의 머신러닝 기획하기 - 모둠 내에서 개인별 머신러닝 방법을 이야기한 후 생길 수 있는 오류 토의하기 - AI 해양 청소 로봇을 머신 러닝 시킬 때의 주의사항을 정리하기 - 발명기법을 이용하여 청소 로봇 디자인하기 - 적용할 수 있는 발명기법 탐색하기 - 모둠별로 토의하여 자신의 청소 로봇에 적용할 발명기법 선택하기 - 협력하여 해양 청소 로봇의 외부 디자인을 그리고 발표 자료 준비하기 - 우리 모둠의 AI 해양 청소 로봇 발표자료 만들기  미세 플라스틱 걸러내는 바다 위 쓰레기통 [2021.09.26.KLAB]  무인 자율수거 로봇 [2022.10.10. KBS]		▶ 스마트 기기, 활동지 * 활동지에 머신러닝에 대한 설명 칸을 구체적으로 제공하여 수업의 본 의도에 벗어나지 않도록 한다. * 관찰 평가하며 어려움이 있을 경우 기존 해양 청소 로봇의 예시를 제공한다.	
	☑ 배움③ AI 해양 청소 로봇 발표하기 - 모둠별 해양 청소 로봇 발표하기 - 모둠별로 디자인한 AI 해양 청소 로봇을 발표하기 - 머신러닝을 시킬 때의 주의 사항과 발명기법 설명하기 - 다른 모둠의 질문에 대해 답변하기		▶ 활동지 * 모둠별 시간 분배에 신경 쓰고, 피드백이 장난스럽게 되지 않도록 지도한다.	
배움 정리	☑ 정리하기 - 수업 소감 나누기: 좋았던 점, 아쉬웠던 점에 대해 발표하기 - 삶에 적용하기: 머신러닝을 우리 삶의 어떤 부분에 활용할 수 있을까? ☑ 차시 예고 - 다음 시간에는 엔트리를 이용한 기본 코딩 학습			
	학생 주도 전략	선택·협력 머신러닝의 원리의 이해를 바탕으로 모둠원들과 해양 쓰레기 청소 로봇을 설계하고 디자인 할 수 있다. 책임 상호작용 모둠별로 디자인한 AI 해양 청소 로봇을 발표하고 서로 발표내용에 대해 공유하고 궁금한 점을 질문하도록 한다.		
평가 내용	머신러닝의 원리를 이용하여 해양 쓰레기 청소 로봇을 디자인할 수 있는가?			
평가 방법	관찰평가 / 실기평가			
평가 요소	채점 기준		피드백 계획	
머신러닝의 원리를 이용하여 해양 쓰레기 청소 로봇을 디자인하기	평가 척도	상	머신러닝의 원리의 이해를 바탕으로 모둠원들과 해양 쓰레기 청소 로봇을 적극적으로 디자인하고 자신감 있는 태도로 발표함	디자인한 로봇을 디지털 기기 사용 등 다른 방식으로 발표할 수 있도록 다양하게 디자인할 수 있는 어플이나 프로그램을 소개한다.
		중	적극적인 태도로 해양 쓰레기 청소 로봇을 디자인하고 발표하였으나 머신러닝에 대한 개념 적용이 미흡한 부분이 있었음	의도한대로 머신러닝이 이루어질 수 있도록 머신러닝의 결과를 예측하고 수정하는 과정을 거치게 한다.
		하	머신러닝의 원리를 이해하려 노력하였으나 해양 쓰레기 청소 로봇에 반영하는 데에 어려움이 있었고, 발표 태도가 다소 소극적임	머신러닝을 쉽게 정의하는 다양한 설명 자료들을 제공하며, 발표시 적극적 태도를 가질 수 있도록 격려한다.
평가 시 유의점	전 과정에 걸쳐 다양한 방법을 통해 과정평가하며 머신러닝과 발명기법의 이해를 중점적으로 평가하되 학생들의 창의성을 격려하는 방향으로 지도한다.			
참고 자료	• 과목: '미래를 여는 인공지능 모험(응용)' • 출처: 에듀넷 티-클리어(www.edunet.net) → 교육정책 → 교육과정 2022 개정 교육과정 연구학교 → 서울성자초등학교 			



지역과 다문화

○ 활동 개요

이 프로젝트는 세계시민교육의 핵심 가치인 존중, 공감을 바탕으로 지역사회 안에서 다양한 문화를 발견하고, 그 의미를 스스로 찾아보게 한다. 우리 지역에 있는 다양한 나라의 문화를 알아보기 위해 놀이, 각 나라 음식 체험, 다문화 마을 만들기 등의 활동을 통해 문화적 다양성은 단지 '다름'이 아닌 '함께 살아가는 힘'임을 배우게 될 것이다. 그리고 서로 함께 의견을 나누고 협력하며 문제를 해결하는 경험도 할 수 있다. 이 과정을 통해 학생들은 편견 없이 사람을 바라보는 다문화 감수성을 키우게 된다. 학생들이 속한 작은 지역에서부터 세상을 이해하고자 하는 과정에서 스스로 질문하고 탐구하며, 나와 다른 사람을 이해하는 힘을 기르고 다양성을 존중하는 세계시민으로 성장할 수 있도록 하고자 한다.

○ 학교자율시간 설계 과정

- 편제

구분			학년	3~4학년(군)				
				3학년(2024년)		4학년(2025년)		시수합계 (증감)
과목(활동)			국가기준	본교기준	본교시수 (증감)	본교기준	본교시수 (증감)	
교과 (군)	국어	국어	408	204	198(-6)	204	204	402(-6)
	사회 /도덕	사회	272	102	95(-7)	102	102	294(+22)
		지역과 다문화			29(+29)			
		도덕			34			
	수학		272	136	133(-3)	136	136	269(-3)
	과학	과학	204	102	99(-3)	102	102	201(-3)
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
영어		136	68	68	68	68	136	
창의적 체험활동			204	102	92(-10)	102	102	194(-10)
학년(군)별 총 수업 시간 수			1,972	986	986	986	986	1,972

- ① 당해 교육과정 적용 시 실제 운영해야 할 총 시수를 계산함
- 3학년 총 시수 986시간을 34주로 나누면 $986 \div 34 = 29$ 이므로 29차시 학교자율시간 운영 가능함
- ② 전체 교과(군)에서 시수를 고르게 감축하여 29차시를 확보함
- ③ 학교자율시간 29차시를 한 활동으로 편성함 (1학기 운영)
- '지역과 다문화'(활동, 29차시)은 학습할 내용과 특성을 고려하여 사회과에 편제함
- ④ 교과별 시수가 3~4학년군 증감범위($\pm 20\%$) 이내인지 확인함
- 사회/도덕과의 경우 학년군 시수 합계가 294차시이며 국가기준(272차시)의 20%까지 증배(326차시) 가능하므로 이상 없음

• 편성 형태(3학년 1학기) 2025학년도 운영

[illegible]

- 지역과 다문화는 차시별 활동의 성격에 따라서 집중형과 고정형이 혼재된 혼합형 시간 운영에 따름.
- 다문화 교육 주간과 다문화 마을 만들기 및 전시회 수업은 집중형으로 운영함.

🔴 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

우리가 생활하는 공간에 다양한 문화를 가진 사람들과 함께 생활하는 다문화 시대에 직면함에 따라 문화가 서로 다른 사람들과 어울려 살아가고, 서로를 이해하고 배려하는 세계시민 역량을 기를 수 있도록 한다. 다양한 문화를 이해하고 다른 문화를 가진 사람들이 살아가면서 발생할 수 있는 문제점을 찾아보고 해결하는 활동 등을 통해 공동체의 문제들을 해결할 수 있는 공동체 역량과 협력적 소통 역량을 함양하도록 한다.

• 활동 목표

지역과 다문화 활동 목표
1. 세계 여러 나라의 다양한 문화를 살펴보고 문화의 다양성을 이해한다.
2. 다양한 사람들이 모여 사는 다문화 마을을 꾸미고 발표한다.
3. 나와 다른 사람을 이해하는 힘을 기르고 다양성을 존중하는 태도를 기른다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	세계 문화 이해		
핵심 아이디어	• 여러 나라의 문화는 지역과 역사, 환경에 따라 다르게 형성되며, 각 문화에는 고유한 생활 방식과 가치가 있다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 다양한 문화적 차이 • 의식주 및 인사말 문화 • 지역의 다문화 장소와 역할	• 학교 안 친구들의 나라 조사하기 • 다양한 나라의 놀이를 체험하고 실습하기 • 다문화 장소를 조사하고 결과를 발표할 계획 세우기	• 다른 문화와 사람들을 존중하는 태도 기르기 • 지역 내 다문화 공간의 가치를 인정하고 존중하기
성취기준	[3사다문화01-01] 학교 친구들의 다양한 나라 문화를 조사하고, 인사법과 놀이문화를 서로 나누며 다양한 문화를 체험할 수 있다. [3사다문화01-02] 세계 여러 나라의 의식주, 언어, 전통, 예술 등 다양한 문화 요소를 이해하고 존중할 수 있다.		

영역	지역사회 속 문화 다양성		
핵심 아이디어	• 다양한 문화를 존중하고 소중히 여기는 태도가 함께 살아가는 데 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 지역의 역사적 사건과 다문화와의 연관성 알아보기 • 다문화 사회의 장점 이해 • 다문화 마을에 필요한 요소 및 기획 이해	• 자신이 할 수 있는 세계시민 활동 계획 세우기 • 우리의 다문화 마을을 만들고 발표하기	• 다문화 사회에서 문제를 해결하려는 태도와 열린 마음 기르기 • 다문화 사회의 가치를 알리고, 다른 사람들의 의견을 존중하기
성취기준	[3사다문화02-01] 다양한 문화 요소를 반영하여 다문화 마을을 창의적으로 구상하고 표현한다. [3사다문화02-02] 나와 다른 문화를 가진 사람들을 열린 마음으로 이해하고 존중하는 태도를 가진다. [3사다문화02-03] 다양성이 공존하는 지역사회의 중요성을 인식하고, 배려와 포용의 자세를 실천한다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1	다문화 친구들과 함께 공부해요	• ‘지역과 다문화’의 목표 및 주제 알아보기	평가 ①
2		• ‘내 이름은 제크둥’ 그림책으로 다문화의 의미 알아보기	
3		• 우리 학교 친구의 다양한 나라 조사하기	
4		• 다양한 문화 차이에 대해 서로 존중하기	
5	다른 나라의 문화를 알아봐요	• 우리 학교 친구들의 다양한 언어로 인사말 익히기	
6-7		• 세계의 다양한 놀이 즐기기	
8	우리 주변의 다문화 장소를 찾아요	• 우리 학교 주변 다문화 장소(상점) 조사 계획 세우기	
9-10		• 우리 학교 주변의 다문화센터 방문하기(세계 여러 나라 전통 의상 알아보기)	
11-12		• 우리 학교 주변 다문화 장소(상점) 조사하기	
13		• 세계의 다양한 음식 알아보기	
14-15		• 러시아 음식 만들기(블리니)	
16-17		• 결과 보고서 작성하기 및 발표	
18	다함께 어울려 살아요	• 김해역사와 다문화의 관계 알아보기	
19		• 다양한 문화로 발생하는 문제점 알아보기	
20		• 서로 다른 사람이 모여 살면 좋은 점 알아보기	
21		• 세계시민의 의미 알아보기	
22		• 세계시민의 자세 및 태도 알아보기	
23		• 세계시민으로서 자신이 할 수 있는 일 알아보기	
24		• 다함께 다문화 마을 계획 세우기	
25-27		• 다함께 다문화 마을 만들기	
28-29		• 우리의 다문화 마을 전시 및 발표하기	
			평가 ②

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 우리나라와 다른 나라의 문화를 이해하고 공감할 수 있다.	문화에 대한 이해와 공감	관찰평가
②	• 다양한 사람들이 다함께 어울려 살 수 있는 다문화 마을을 만들어 발표할 수 있다.	어울려 살 수 있는 다문화 마을 구성력	관찰평가 상호평가

교수·학습 과정안

수업 주제	다양한 문화 차이에 대해 서로 존중하기		차시	4/29	
학습 목표	다양한 문화 차이에 대해 존중하는 마음을 지닌다.				
핵심역량	협력적 소통 역량, 공동체 역량				
단계	수업 활동		자료(▶) 및 유의점(*)		
배움 열기	☑ 표지 읽기 - 그림책 표지를 보며 함께 질문놀이하기 - 제목 알아보기 ☑ 배움목표 확인하기 다양한 문화 차이에 대해 존중하는 마음을 가져 봅시다.		▶ 샌드위치 바꿔먹기 * 자유롭게 생각하고 오늘 수업에 관심을 갖도록 한다.		
	☑ 배움① 그림책 ‘샌드위치 바꿔 먹기’ 읽기 ‘샌드위치 바꿔 먹기’를 읽고 내용 파악하기 이름 질문“네 샌드위치는 구역질나게 생겼어.”라는 릴리의 말을 듣고 셀마는 어떤 기분이었을까?		* 이야기 진행에 따라 자연스럽게 대화가 이루어질 수 있도록 개방적인 태도를 갖는다.		
배움 펼치기	☑ 배움② 책 속 인물에게 질문하기 이름 질문우리에게 익숙하지 않은 것이 많으며 낯선 것을 대할 때 우리의 마음가짐이 어떻게 해야 할까? - 실생활에서 셀마와 릴리 처럼 낯선 문화를 보고 느낀 점 말해보기 - 셀마와 릴리에게 하고 싶은 말 적기		▶ 인물의 얼굴 그림 * 그림책을 바탕으로 실생활에서 낯선 문화를 보고 떠올렸던 생각에 대해 자유롭게 이야기를 나눈다.		
	☑ 배움③ 다른 문화를 가진 친구를 대하는 올바른 방법 찾기 이름 질문다양한 문화를 존중하고 차별을 하지 않기 위해 내가 할 수 있는 일은 어떤 것이 있을까? 다양한 문화를 존중하고 차별을 하지 않기 위해 내가 할 수 있는 일 쓰기 - 서로의 생각 나누기		* 작은 것이라도 실제 실천가능한 것을 이야기 나눈다.		
배움 정리	☑ 배움활동 정리하기 - 실천 약속 한 줄로 쓰기 - 자기평가 ☑ 차시 예고		▶ 학습한 내용을 실생활에서 실천할 수 있도록 한다.		
학생 주도 전략	상호작용	그림책에 나온 인물의 행동과 말을 보며 다양한 문화를 존중한다는 것이 무엇인지 서로 질문을 통해 해결해 나갈 수 있도록 한다.			
	협력·참여	다른 문화를 가진 친구들이 겪는 어려움을 생각해 보고 서로의 문화를 존중하기 위해 할 수 있는 일을 실천하고자 하는 의지를 기르도록 한다.			
평가 내용		우리 나라와 다른 나라의 문화를 이해하고 공감할 수 있는가?		평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• 문화 차이를 존중하는 태도를 가지고 다양한 문화를 차별하지 않기 위해 내가 할 수 있는 일을 구체적으로 말할 수 있다.		다양한 문화 존중	관찰평가 자기평가
	보통	• 문화 차이를 존중하는 태도를 가지고 다양한 문화를 차별하지 않기 위해 내가 할 수 있는 일을 말할 수 있다.			
	노력 요함	• 다양한 문화를 차별하지 않기 위해 내가 할 수 있는 일 말하기 어려워한다.			

※ 2025학년도 김해동광초등학교 학교자율시간 사례

사례 2 3학년 기초소양 강화 활동 ... 우리들의 놀이 비법



우리들의 놀이 비법

학년 3학년 내용 구성 중점 기초소양 강화 시간 운영 혼합형

활동 개요

본교 3학년 학생들은 전체적으로 학습 동기 낮고 가정에서의 돌봄이 부족해 직·간접적인 경험이 매우 부족한 편이다. 3월 맞춤형 학업성취도 자율평가 결과 1수준과 2수준의 경계 비율이 높았으며, 학생 중 약 20%가 두드림 학교에 참여하여 통합지원을 받고 있다. 이에 따라 기초학력 증진에 대한 학부모들의 관심과 요구가 높아 3학년 교육과정은 ‘기초·기본 교육 강화’를 중점 교육으로 하여 국어, 수학 교과 시수를 증배하여 운영 중이다. 한편 3학년의 70%가 인근 대단지 아파트 입주로 인해 전입을 왔으며 이에 따라 모든 학생이 함께 어울릴 수 있는 활동의 필요성이 대두되었다. 따라서 놀이와 아이북 활용에 적극적인 학생의 특성과 기초·기본과 어울림에 대한 학부모의 요구를 반영하여 기초소양 함양을 위한 다양한 놀이 활동을 구성해 학생 주도적 참여와 어울림 역량을 기르고자 한다.

학교자율시간 설계 과정

활동명	우리들의 놀이 비법	시기	2학기	시수	30차시
목표	1. 다양한 놀이를 통해 디지털 기초소양을 함양한다. 2. 함께 놀이를 만들고 경험하며 협력적 소통 역량을 기른다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 - 학교자율시간 활동 구상을 위한 학생 및 학부모 의견 수렴 - 교사 및 학생 역량 수준 파악 ▶ 학교자율시간 주제 선정 - 학습자 요구 및 수준 고려 - 관련 교과 내용 확인(과학, 국어) - 대주제 선정 및 결과 공유				
내용 구성 유의점	- 교사, 학부모, 학생의 의견을 반영하여 주제 선정 및 내용 설계 - 학생들이 주도적으로 놀이 선택, 변형, 표현하도록 지원 - 지속적인 교사 협의를 통해 교사 역량 강화 및 운영 방향성 점검				
시수 확보 (편제)	- 국어 10차시, 수학 5차시, 자율활동 5차시, 동아리활동 10차시 <우리들의 놀이 비법> 활동의 특성을 고려하여 국어 과목에 편성				
학교자율시간 운영 방법	3학년 2학기에 기초소양을 함양하기 위해 국어 교과와 연계하여 운영하며 지속형으로 시간 운영 방법 채택하여 각 교과와의 연계를 도모함				
유형별 승인 절차	학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	3~4학년(군)					
				3학년(2025년)			4학년(2026년)		시수합계 (증감)
과목(활동)			국가기준	본교시수		본교기준	본교시수 (증감)		
				증	감				
교과 (군)	국어	국어	408	204	209(+5)	199(-10)	204	209(+5)	438(+30)
		우리들의 놀이 비법		-	30(+30)				
	사회 /도덕	사회	272	102	102		102	102	272
		도덕		34	34		34	34	
	수학		272	136	138(+2)	133(-5)	136	138(+2)	271(-1)
	과학	과학	204	102	102		102	102	204
	체육		204	102	102		102	102	204
	예술	음악	272	68	68		68	68	272
		미술		68	68		68	68	
	영어		136	68	68		68	68	136
창의적 체험활동			204	102	103(+1)	88(-15)	102	103(+1)	191(-13)
학년(군)별 총 수업 시간 수			1,972	986	994(+8)		986	994(+8)	1,988(+16)

- ① 당해 교육과정 적용 시 실제 운영해야 할 총 시수를 계산함
- 3학년 총 시수 994시간을 34주로 나누면 994÷34=29.23이므로 30차시 학교자율시간 운영 가능함
- ② 국어(+5), 수학(+2), 창의적체험활동(+1) 순증한 후, 국어(-10), 수학(-5), 창의적체험활동(-15)을 감축하여
학교자율시간 <우리들의 놀이 비법>활동을 위한 30차시를 확보함
- ③ 학교자율시간 30차시를 한 활동으로 편성함 (2학기 운영)
- <우리들의 놀이 비법>(활동, 29차시)은 학습할 내용과 특성을 고려하여 국어과에 편제함
- ④ 교과별 시수가 3~4학년군 증감범위(±20%) 이내인지 확인함
- 국어과의 경우 학년군 시수 합계가 438차시이며 국가기준(408차시)의 20%까지 증배(488차시) 가능하므로 이상 없음

• 편성 형태(3학년 2학기)

주	기간	월					화					수					목						금				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
1	9. 1.~9. 5.																										
2~3	9. 8.~9. 19.																										
4	9.22.~9. 26.																										
5~11	9. 29.~11. 14.																										
12	11. 17.~11. 21.																										

<우리들의 놀이 비법>은 차시별 활동의 성격에 따라서 고정형과 집중형의 혼합형으로 운영함

🟡 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

학생들이 놀이를 통해 자연스럽게 어울리고 협력하며, 주도적으로 규칙을 만들고 놀이를 변형하는 경험을 통해 자기 주도성, 창의성, 사회성을 기르도록 한다. 또한, 다양한 놀이 경험을 공유하고 놀이 과정을 기록·표현함으로써 학생 개개인의 성장을 성찰하고 긍정적인 또래 문화를 형성할 수 있도록 한다. 더불어, 놀이와 디지털 도구 활용을 결합하여 미래 사회에 필요한 소통, 협력, 창의적 표현 역량을 강화하는 데에도 중점을 둔다.

• 활동 목표

<우리들의 놀이 비법> 활동 목표		
1. AI와 디지털 도구를 활용하여 놀이 규칙을 만들거나 변형하는 과정을 경험함으로써, 학생의 창의력과 문제해결력, 디지털 리터러시 역량을 함께 기른다.		
2. 디지털 협업 플랫폼(예: 캔바, 핑커벨, 투닝 등)을 활용해 놀이 과정을 기록·공유하고, 친구들과 소통하며 협력하는 경험을 통해 의사소통 능력과 사회적 관계 형성 능력을 강화한다.		
3. AI 기반 자기 성찰 도구나 디지털 포트폴리오를 활용해 놀이 활동을 정리하고, 놀이 비법 책 등 결과물을 제작하는 과정을 통해 자기 성찰력, 창의적 표현력, 그리고 자신감을 신장한다.		

• 내용 체계 및 성취기준

영역	놀이규칙		
핵심 아이디어	• AI와 디지털 도구를 활용한 놀이 규칙 설계는 창의적 사고와 문제 해결력을 기르는 기반이 된다. • 놀이 규칙을 만들고 바꾸는 과정은 학생 스스로 놀이 문화를 창조하는 중요한 경험이다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• AI 및 디지털 도구의 기본 기능 알기 • AI 및 디지털 도구의 특징 알기 • 놀이 활동에 어떻게 적용되는지 이해하기	• 놀이 규칙을 만들기 • 놀이 규칙 다양하게 변형하기 • 필요한 디지털 도구를 능숙하게 다루기	• 도구를 주도적으로 탐색하며 놀이에 적절히 활용하려는 태도를 지니기 • 스스로 놀이 문화를 창조하는 경험 갖기
성취기준	[3국놀이01-01] AI와 디지털 도구의 기본적인 기능과 특징을 이해한다. [3국놀이01-02] 디지털 도구를 활용하여 기존 놀이의 규칙을 변형하거나 새로운 놀이 규칙을 창의적으로 설계한다. [3국놀이01-03] 놀이 규칙을 만드는 과정에서 창의적으로 사고하고 문제 해결을 위해 끈기있게 도전한다.		

영역	디지털 협업 플랫폼 활용		
핵심 아이디어	• 디지털 협업 플랫폼은 소통과 협력을 촉진하고, 놀이 과정을 함께 만들어가는 경험을 가능하게 한다. • 놀이를 기록하고 공유하는 과정은 학생의 사회성과 공동체 의식을 심화시킨다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 디지털 협업 플랫폼(핑커벨, 캔바 등)의 특징 알기 • 디지털 협업 플랫폼의 활용 목적을 알고 설명하기	• 놀이 활동을 기록하고 공유하기 • 친구와의 역할 분담 및 협업을 실천하기	• 타인의 의견을 존중하고 협력하는 태도 갖기 • 소통에 적극적으로 참여하며 사회성과 공동체의식 함양하기
성취기준	[3국놀이02-01] 디지털 협업 플랫폼의 용도와 기능을 알고, 활용 방법을 설명할 수 있다. [3국놀이02-02] 디지털 협업 플랫폼을 통해 놀이 활동을 기록하고, 친구들과 역할을 나누어 협력하며 결과를 공유한다. [3국놀이02-03] 친구의 의견을 존중하며 소통하고, 협력의 중요성을 인식하며 적극적으로 참여한다.		

영역	제작		
핵심 아이디어	• 놀이 활동을 돌아보고 정리하는 과정은 자기 성찰력과 창의적 표현 능력을 길러준다. • 놀이 결과물을 제작하는 경험은 학생의 성취감과 자신감을 증진시키는 소중한 교육적 기회이다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 자기 성찰 도구 알아보기 • 디지털 포트폴리오의 목적 이해하기 • 표현 방식을 알아보기	• 놀이 과정을 되돌아보고 자신만의 놀이 비법 탐색하기 • 디지털 도구를 활용해 활동 기록하기	• 놀이 경험을 자랑스럽게 여기기 • 자신이 만든 결과물에 대해 책임감과 자긍심을 가지기
성취기준	[3국놀이03-01] 자기 성찰 도구와 디지털 포트폴리오의 목적을 알고, 다양한 표현 방식을 이해할 수 있다. [3국놀이03-02] 자신만의 놀이 비법을 탐색하고 디지털 도구를 활용해 활동을 기록할 수 있다. [3국놀이03-03] 놀이 경험을 되돌아 보고, 자신이 만든 결과물에 대해 책임감과 자긍심을 가질 수 있다.		

• 지도계획

차시	배움 주제		학습 내용	평가
1	놀까?	놀이 경험 나누기	• 놀이 경험 나누기(내가 알고 있는 놀이, 친구와 함께 하고 싶은 놀이) • <우리들의 놀이 비법>과 관련된 이야기 나누기	
2-5		디지털 도구 배우기	• 소통과 표현에 필요한 디지털 도구 사용법 배우고 익히기 • 디지털 도구를 활용해 간단한 자유 작품 만들기 - 디지털 도구 사용법을 친구에게 설명해 보기(튜터-튜티 활동)	
6-8	놀자!	놀이 바꾸기 (1)	• 하고 싶은 놀이 정하기, 놀이 규칙 새로 만들기 - ‘우리 반 놀이 투표’(띵커벨 활용)로 인기 놀이 선정 - 놀이 규칙 카드 만들기(기존 규칙 vs 새규칙 비교) - ‘우리 반 놀이’ 이름 짓기와 로고 디자인(캔바 활용)	평가 ①
9-14		놀이 바꾸기 (2)	• 놀이 규칙 심화, 새로운 놀이 개발, 놀이의 다양성 경험 - 기존 놀이에 새로운 소품/장애물/미션 추가해보기 - ‘문제 상황 해결’ 역할극으로 놀이 중 발생 가능한 갈등 상황 토의 - ‘우리만의 놀이 설명서’ 만들기(사진, 그림, 설명문 포함)	
15-20		놀이 바꾸기 (3)	• 놀이의 협력과 배려, 리더십 경험, 놀이 문화 확장 - 모둠별로 ‘놀이 리더’ 정해 놀이 진행 및 규칙 설명 - ‘놀이 배려왕’ 뱃지 수여(친구를 도와주거나 배려한 사례발표) - ‘우리 학교에 추천하는 놀이’ 선정 및 홍보 포스터 만들기	
21-26		놀이 바꾸기 (4)	• 놀이의 다양화, 학생 주도 놀이 축제 준비 및 운영 - ‘우리 반 놀이 축제’ 기획(놀이 부스 기획서 작성, 역할 분담) - 놀이 축제 포스터·초대장 제작(캔바, 투닝 활용)	
27-30		놀았다! 책만들기	• ‘놀이성장 포트폴리오’ 또는 <우리들의 놀이 비법>책만들기 • <우리들의 놀이 비법>을 마무리하며 느낀 점 나누기	평가 ②

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• AI와 디지털 도구를 활용한 놀이 활동을 통해 협력과 배려, 리더십을 실천하고, 놀이 문화를 창의적으로 확장하는 능력을 기를 수 있다.	성장과 놀이 문화 확장 능력	관찰평가 상호평가
②	• 학생이 놀이 활동 과정을 성찰하고, 자신의 성장과 배움을 포트폴리오 또는 책의 형태로 정리·표현하는 역량을 기를 수 있다.	자기 성찰 및 과정정리 능력	관찰평가 포트폴리오

• 교수·학습 과정안

수업 주제	<우리들의 놀이 비법> 놀이바꾸기(3)		차시	15~16/30
학습 목표	시도구를 활용하여 추천하고 싶은 놀이를 선정하고, 홍보 포스터를 제작할 수 있다.			
핵심역량	협력적 소통 역량, 창의적 사고 역량			
단계	수업 활동			자료(▶) 및 유의점(*)
배움 열기	✔ 지난 놀이활동 되새겨보기 ✔ 배움목표 확인하기 시도구를 활용하여 추천하고 싶은 놀이를 선정하고, 홍보 포스터를 제작해 봅시다.			▶ 덩커벨(실시간 의견 공유) * 지난 시간을 돌아보며 오늘 수업과의 연결 지점을 이해한다.
배움 펼치기	✔ 배움① 협력과 배려의 놀이 선정하기 이끌 질문 놀이를 할 때 친구들과 협력하고 배려하려면 어떻게 해야할까? • ‘협력’과 ‘배려’의 의미를 덩커벨로 의견 모으고 나누기 • ‘협력’과 ‘배려’의 경험 나누기			▶ 덩커벨(실시간 의견 공유) * 시도구를 사용해서 놀이를 할 때에도 서로에 대한 협력과 배려가 중요함을 의미 되새기기와 경험 나누기를 통해 알게 한다.
	✔ 배움② 놀이에 대한 이야기 공유하기 • 모둠별로 돌림판, 추천 등을 통해 놀이 리더 선정하기 이끌 질문 놀이의 리더가 되면 어떤 역할과 책임이 필요할까? - 놀이의 리더에게 요구되는 역할과 책임에 대해 이야기 나누기 - 놀이 리더가 시도구(투닝)로 놀이 규칙을 시각화하여 설명하기 - 모둠별 놀이 진행하기 • 모둠 배려왕 선정하기 - 놀이 후 덩커벨로 ‘협력/배려’ 잘한 친구를 익명으로 추천해서 선정			▶ 투닝(놀이규칙시각화) * 모둠별 놀이 진행 시 리더 중심, 규칙을 준수할 것을 강조한다. * 놀이 중 친구를 도와주거나 배려하는 행동을 실천하도록 한다. ▶ 덩커벨(실시간 의견 공유) * 추천 결과를 바탕으로 ‘놀이배려왕’ 뱃지 수여하고 자신의 행동 사례를 발표하게 한다.
	✔ 배움③ 놀이 추천하기 이끌 질문 우리 학교에 추천하고 싶은 놀이를 선정하고, 시도구로 홍보 포스터를 어떻게 제작할 수 있을까? • 모둠별로 우리 학교에 추천하고 싶은 놀이 선정하기 - 놀이의 특징, 규칙, 재미 포인트 정리(마인드맵) • 캔바로 놀이 홍보 포스터 기획안 초안 작성하기 • 모둠별 포스터 발표하고 질문, 칭찬, 개선 의견 나누기			▶ 캔바(포스터 초안) 덩커벨 또는 패들렛(공유 및 피드백) * 그림, 사진, 문구 등을 자유롭게 구성하도록 하고, 완성된 포스터를 덩커벨에 업로드, 실시간 피드백하도록 한다.
배움 정리	✔ 배움활동 정리하기 • 활동을 돌아보며 놀이 협력, 배려, 리더십에 대해 성찰하기 ✔ 다음 시간 예고하기			▶ 덩커벨 또는 패들렛(공유) * 성찰 활동을 통해 경험이 생활과 이어지도록 안내한다.
학생 주도 전략	상호작용	학생들은 모둠별로 의견을 주고받고, 역할을 나누며 규칙을 함께 논의하는 과정에서 활발하게 상호작용하며, AI 도구를 활용해 아이디어를 실시간으로 공유하고 친구의 결과물에 피드백을 주고받으며 상호작용을 더욱 강화되도록 한다.		
	협력·참여	학생들은 역할을 분담하고 규칙을 함께 만들며, 친구를 도와 협력적으로 놀이를 운영하고 공동의 목표를 달성한다. AI 도구를 활용해 자신의 생각을 표현하고 평가 과정에도 주도적으로 참여하며, 적극적으로 수업에 임하도록 한다.		

평가 내용		AI와 디지털 도구를 활용한 놀이 활동을 통해 협력과 배려, 리더십을 실천하고, 놀이 문화를 창의적으로 확장하는 능력을 기를 수 있는가?	평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• AI와 디지털 도구를 적극적으로 활용하여 놀이를 창의적으로 변형·확장하고, 친구들과 협력하며 배려와 리더십을 자발적으로 실천한다.	성장과 놀이 문화 확장 능력	관찰 및 상호평가
	보통	• AI와 디지털 도구를 활용하여 놀이 활동에 참여하고, 협력과 배려, 리더십을 부분적으로 실천한다.		
	노력 요함	• AI와 디지털 도구 활용이나 놀이 변형·확장, 협력, 배려, 리더십 실천이 부족하거나 소극적이다.		

* 2024학년도 학교자율시간 우선 시행 학교 성호초등학교 사례

사례 3 3학년 기초소양 강화 활동 ... 디지털 탐구생활



디지털 탐구생활

학년 3학년 내용 구성 중점 기초소양 강화 시간 운영 고정형

활동 개요

디지털 사회에서 빠른 변화와 발전하는 과학 기술에 적응하고 이를 적극적으로 활용하는 것은 다음 세대를 살아갈 학생들에게 꼭 필요한 역량이다. 디지털 기술의 영향력이 점점 커지고 있는 사회에서 디지털 세계를 이해하고 디지털 시민성을 갖추며 디지털 도구를 이용하여 소통하고 문제를 해결하는 것은 미래 사회 구성원으로서 기본이며 필수적 역량이다.

‘디지털 탐구생활’은 디지털 사회에 적응에 필요한 올바른 디지털 리터러시 기반 위에 소프트웨어 교육을 운영하여 학생들이 컴퓨팅 사고력을 신장시키고 다양한 정보를 습득, 활용하여 진로발달 및 미래 사회 준비를 돕고자 한다. 디지털 기술로 효과적으로 공동체 안에서 협력, 소통하고 더 나은 사회를 만들기 위해 노력하는 디지털 시민으로 역량을 함양하고자 한다. 디지털 기기의 특성 및 미디어의 종류와 디지털 세상에서 건강하고 안전하게 활동하기 위해 지켜야 할 정보통신윤리를 배우고 실천을 통해 디지털 시민성을 함양한다.

학교자율시간 설계 과정

활동명	디지털 탐구생활	시기	2학기	시수	29차시
목표	디지털 사회에 적응에 필요한 올바른 디지털 리터러시 기반 위에 소프트웨어 활용을 통해 문제해결력을 높이고 다양한 방식으로 아이디어를 표현할 수 있다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 학교자율시간 주제 선정				
내용 구성 유의점	- 학생들이 안전하고 건강하게 디지털 세상에서 어떻게 디지털 기술을 대해야 하는지에 대해 중점적으로 내용 구성 - 학습자의 흥미를 반영하되 학습자 수준에 맞는 학습 주제 선정				
시수 확보 (편제)	- 체육, 예술을 제외한 타 교과 시수를 고루 감축하여 시수 확보 - 디지털 탐구생활 활동의 특성을 고려하여 과학 과목에 편성				
학교자율시간 운영 방법	디지털 리터러시의 활동은 주 1시간씩 고정하여 운영하고, 스마트 기기를 활용하여 산출물을 제작하는 활동은 2시간 단위로 묶어 운영 운영함으로써 깊이 있는 활동이 이루어 지도				
유형별 승인 절차	학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	3~4학년(군)				
				3학년(2025년)		4학년(2026년)		시수합계 (증감)
과목(활동)			국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수(증감)	
교과 (군)	국어	국어	408	204	198(-6)	204	204	402(-6)
	사회 /도덕	사회	272	102	98(-4)	102	102	268(-4)
		도덕		34	34	34	34	
	수학		272	136	132(-4)	136	136	268(-4)
	과학	과학	204	102	94(-8)	102	102	225(+21)
		디지털 탐구생활			29(+29)		-	
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
	영어		136	68	66(-2)	68	68	134(-2)
창의적 체험활동			204	102	97(-5)	102	102	199(-5)
학년(군)별 총 수업 시간 수			1,972	986	986	986	986	1,972

- ① 당해 교육과정 적용 시 실제 운영해야 할 총 시수를 계산함
- 3학년 총 시수 986시간을 34주로 나누면 986÷34=29이므로 29차시 학교자율시간 운영 가능함
- ② 전체 교과(군)에서 시수를 고르게 감축하여 29차시를 확보함
- ③ 학교자율시간 29차시를 한 활동으로 편성함(2학기 운영)
- ‘디지털 탐구생활’(활동, 29차시)은 학습할 내용과 특성을 고려하여 과학과에 편제함
- ④ 교과별 시수가 3~4학년군 증감범위(±20%) 이내인지 확인함
- 과학과의 경우 학년군 시수 합계가 225차시이며 국가기준(204차시)의 20%까지 증배(244차시) 가능하므로 이상 없음

• 편성 형태 (3학년 2학기)

주	기간	월					화						수					목					금				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3~10	8주																										
11	1주																										
12	1주																										
13~15	3주																										
16~22	7주																										

- ‘디지털 탐구생활’은 차시별 활동의 성격에 따라서 고정형으로 운영함
- 디지털 기기를 비롯한 교를 사용하여 산출물을 제작하는 수업에서는 효율성을 높이고 깊이 있는 학습이 이루어지도록 연차시로 운영함

● 학교자유시간의 내용 구성

• 활동 의도

디지털 탐구생활 교육의 목적은 이미 많은 미디어에 노출되어 있는 학생들이 미디어 생활을 돌아보고 이를 바르게 이용하는 방법을 알아봄으로써 올바른 디지털 시민이 되는 바탕을 마련하고자 한다. 미디어 리터러시와 함께 디지털 활용에 필요한 기초 기능(타자, 문서 작성 및 이미지 영상 다루기)을 익혀 디지털 정보를 생성하고 소통하는 방식을 알고 올바르게 활용하는 디지털 문화 소양을 기르고자 한다.
--

• 활동 목표

디지털 탐구생활 활동 목표
1. 디지털 사회의 특성을 이해하고, 디지털 사회를 살아가는 데 필요한 정보통신윤리를 실천할 수 있는 태도를 기른다.
2. 정보 기기의 동작 원리와 작동 방법 및 환경 구성을 이해하고, 실생활에서 정보 기기 활용을 위한 기초적인 디지털 소양을 기른다.
3. 실생활에서 활용되는 소프트웨어의 활용 방법을 이해하고, 자료의 수집, 정리, 분석의 절차를 통해 문제해결력 및 논리적 사고력을 기른다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	미디어 리터러시		
핵심 아이디어	• 디지털 사회에서 건강하고 안전하게 활동하기 위한 교육이 필요하다. • 디지털 기술을 습득보다 중요한 것은 디지털 기술을 대하는 태도이다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 디지털 사회의 특성과 미디어 리터러시 이해하기 • 나의 미디어 생활과 스마트폰 과의존 알기 • 정보통신윤리와 디지털 시민성 이해하기	• 올바른 스마트폰 사용 습관 실천을 위한 방법 탐색하기 • 미디어의 특성에 따라 분류하기 • 디지털 사회의 여러 위험성 조사하기	• 디지털 기술을 안전하고 건강하게 활용하는 실천 의지 가지기
성취기준	[3과디탐01-01] 디지털 기술과 디지털 사회의 특성을 이해한다. [3과디탐01-02] 디지털 기술을 바르게 사용하는 방법을 탐색한다. [3과디탐01-03] 디지털 시민으로 갖춰야 하는 자세에 대해 알아보고 이를 지키려고 노력한다.		

영역	소프트웨어 활용		
핵심 아이디어	• 소프트웨어 활용을 통해 문제해결력을 높이고 다양한 방식으로 아이디어를 표현할 수 있다. • 소프트웨어 활용 교육을 통해 학생들이 가진 교육 격차를 줄이고 다양한 방식으로 정보를 활용하며 학습할 수 있다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 한글프로그램의 이해하기 • 이미지, 동영상 편집 프로그램의 이해하기 • 이미지, 동영상 편집 프로그램의 활용법 알아보기	• 디지털 도구를 활용하여 주제에 맞는 콘텐츠 제작하기 • 디지털 콘텐츠 협동 제작하기 • 디지털 콘텐츠 공유하기	• 소프트웨어를 이용한 아이디어 표현에 대한 관심과 흥미 갖기 • 융합적·비판적 태도 기르기 • 공동의 문제에 대한 관심과 협력적 태도 가지기
성취기준	[3과디탐02-01] 다양한 소프트웨어의 활용 방법을 이해하고, 디지털 기기와 소프트웨어를 사용하여 디지털 콘텐츠로 표현한다. [3과디탐02-02] 디지털 자료를 만들기 위해 의견을 공유하고 협동하여 활동에 참여한다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1	건강하고 안전한 디지털 생활을 해요	• 시대에 따른 정보를 전달하는 방식의 변화를 조사하고 탐구하기	
2		• 미디어 리터러시의 의미와 리터러시의 중요성에 대해 알아보기	
3		• 스마트폰의 다양한 활용 및 스마트폰 과의존 문제를 알아보기	
4		• 나의 스마트폰 사용방법을 돌아보고 올바른 사용방법 약속하기	
5		• 악플과 선플의 차이 및 바른 댓글 사용법 알아보기	
6		• 저작권의 의미와 저작권을 보호해야 하는 이유를 생각해보기	
7		• 디지털 세상의 위험성을 알아보고 안전하게 디지털을 이용하는 방법 찾기	
8		• 디지털을 바르게 활용하고 디지털 시민이 되기 위한 약속하기	평가 ①
9-10	한글 문서 작성 역량을 길러요	• 자판을 이용하는 방법 알기(한글 자판 연습)	
11-12		• 한글 프로그램의 기초 1, 2(글자 입력 및 편집, 그림 사진 삽입)	
13		• 한글 편집 기능을 이용하여 자기소개 글쓰기	
14		• 그림과 글맵시를 활용하여 감사 카드 만들기	
15		• 표 그리기를 이용하여 달력 만들기	
16-17		• 한글 기능을 이용한 우리 반 시집(문집)만들기	
18-19	영상 콘텐츠 제작을 해요	• 영상편집 프로그램(캡컷) 익히기(이미지, 음악 삽입하기)	
20-21		• 영상편집 프로그램(캡컷) 익히기(애니메이션, 텍스트 넣기, 영상 삽입하기)	
22-23		• 영상편집 프로그램(캡컷) 익히기(자막과 효과음 삽입, 배경음악 넣기)	
24-25		• 이미지 편집 프로그램(미리캔버스) 익히기(템플릿을 이용하여 캠페인 포스터 만들기)	
26-27		• 이미지 편집 프로그램(미리캔버스) 익히기(여러 기능을 활용하여 썸네일 만들기)	
28-29		• 우리 학교 소개 영상 만들기(smart cinema 영상 발표)	평가 ②

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 디지털 미디어를 사용할 때 알맞은 태도와 방법이 있다는 것을 알고 일상생활 속에서 스스로 이를 지키는 의지와 태도를 가진다.	디지털 매체와 디지털 결과물을 바르게 사용하려는 의지와 태도	자기평가
②	• 다양한 소프트웨어의 활용 방법을 이해하고, 디지털 기기를 사용하여 디지털 콘텐츠를 제작한다.	캡컷과 미리캔버스의 기능을 활용하여 주제에 맞는 영상 만드는 능력	포트폴리오

교수·학습 과정안

수업 주제	바른 디지털 사용 방법을 알고 이를 실천하기		차시	8/29	
학습 목표	디지털 시민으로 갖춰야 하는 기본 자세를 알고 이를 실천할 수 있다.				
핵심역량	지식정보처리 역량, 자기 관리 역량				
단계	수업 활동		자료(▶) 및 유의점(*)		
배움 열기	☑ 김치게임하기 • 전 차시에서 배운 내용 상기 • 김치가 나오면 탈락, 자리에 앉고 끝까지 남은 사람이 승리 ☑ 배움목표 확인하기 디지털 시민으로 갖춰야 하는 기본 자세를 알고 이를 실천하여 봅시다.		▶ 김치게임 PPT * 오늘 수업과 관련 단어를 짐작해 본다.		
배움 펼쳐기	☑ 배움① 디지털 세상의 문제점 찾기 • ‘노아의 스마트폰’을 읽고 내용 파악하기 이름 질문 ‘노아’ / ‘나’는 스마트폰을 가지고 어떤 문제를 겪고 있나?		▶ 노아의 스마트폰 그림책 * 스마트폰을 사용하는데 누구나 문제를 겪고 있음과 이 문제를 해결할 수 있는 사람도 ‘나’임을 아는 것이 중요하다.		
	☑ 배움② 디지털 기술을 바르게 사용하는 방법 찾기 이름 질문 • 우리가 스마트폰으로 가장 많이 하는 활동은 어떤 것이 있을까? • 스마트 기기를 사용할 때 우리가 지켜야 할 것은 무엇일까? • 친구들의 발표를 통해 나에게 필요한 디지털 약속을 찾아보기 - ① 사진촬영: 초상권, 허락, 딥페이크 합성, 전달, 업로드 - ② 유튜브 시청: 영상등급, 과몰입, 건강, 시간 약속, 유해 영상 - ③ 카톡 대화: 개인 정보, 악성 댓글, 사이버 폭력, 왕따 - ④ 검색: 업로드, 다운로드, 해킹, 유해 사이트, 저작권 - ⑤ 게임: 게임 등급, 과몰입, 건강, 시간 약속, 낯선 사람, 예의		▶ 허니컴보드		
	☑ 배움③ 디지털 시민증 만들기-평가 ① 이름 질문 나는 어떤 디지털 시민으로 행동할지 약속해 볼까? • 디지털 기술을 학습과 생활에 도움이 되게 잘 활용하는 ‘나’ 되기 • 나는 어떤 디지털 시민으로 행동할지 약속하기		* 기술이 잘못되고 나쁜 것이 아니라 기술을 사용하는 사람의 마음이 바르고 건강해야 함을 안다.		
배움 정리	☑ 배움활동 정리하기 • 내가 만든 디지털 시민증을 친구들과 공유하기 - 디지털 기술을 ‘안전하게’ 사용하기 위한 방법 나누기 ☑ 차시 예고		▶ 학습한 내용을 실생활에서 실천할 수 있도록 한다.		
학생 주도 전략	참여·선택	활동 과정에서 학생들이 디지털 기술을 바르게 사용하는 방법을 찾을 수 있다. 이를 통해 디지털 기술을 잘 사용하는 방법을 스스로 선택할 수 있다.			
	책임	어떤 디지털 시민으로 행동할지 생각하여 지킬 수 있는 내용으로 정리하여 발표한다.			
평가 내용		바른 디지털 사용 방법을 알고 이를 지키려는 의지를 표현하였는가?		평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• 안전하게 디지털 기술을 사용해야 함을 알고 실천 약속을 알맞게 만들어 실천의지를 다졌다.		디지털 기술을 안전하게 실천하는 의지	관찰평가 자기평가
	보통	• 안전하게 디지털 기술을 사용해야 함을 알고 실천 약속을 스스로 만들 수 있다.			
	노력 요함	• 안전하게 디지털 기술을 사용해야 함을 알고 있으나 실천 약속을 스스로 만들지 못한다.			

* 2024학년도 2022 개정 교육과정 연구학교 서울성자초등학교 사례 재구성

사례 4 4학년 실생활 연계 활동 ... 지구별운동가2



지구별운동가2

학년 4학년 내용 구성 중점 실생활 연계 시간 운영 혼합형

활동 개요

최근 지구온난화로 인한 폭염, 홍수, 산불 등 기후 이상 현상이 우리나라를 포함한 전 세계 곳곳에서 빈번하게 발생하고 있으며, 이는 인류의 생존을 위협하는 심각한 환경 재난으로 이어지고 있다. 이러한 총체적 기후 위기에 대응하기 위해서는 환경에 대한 단편적인 지식 전달을 넘어, 실제 삶과 연계된 생태적 감수성과 실천 역량을 키우는 교육의 대전환이 요구된다. 이에 따라 초등학교 4학년 학습자의 발달 수준과 흥미, 교육적 필요에 기반하여 생태환경의 중요성을 인식하고, 기후변화 및 환경재난 문제에 대해 비판적으로 사고하며 해결 방법을 주도적으로 탐색할 수 있도록 한다. 더불어, 일상생활 속에서 실천 가능한 친환경 행동을 고민하고 실천할 수 있도록 다양한 체험 중심의 생태체험 활동과 프로젝트형 학습을 구성함으로써, 생태환경 감수성과 기후 위기 대응 역량, 그리고 지구 공동체의 일원으로서 지속 가능한 미래를 위한 세계 시민적 책임 의식과 녹색 생활 실천 역량을 기르고자 한다.

학교자유시간 설계 과정

활동명	지구별운동가2	시기	1학기	시수	29차시
목표	생태환경의 중요성을 알아보고 지구촌 환경문제 해결을 위한 세계 시민 의식과 생태 감수성을 함양한다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 • 학교자유시간 활동 구상을 위한 학생 및 학부모 의견 수렴 • 교사 및 학생 역량 수준 파악 ▶ 학교자유시간 주제 선정 • 학습자 요구 및 수준 고려 • 관련 교과 내용 확인(과학, 국어) • 대주제 선정 및 결과 공유				
내용 구성 유의점	• 생태환경교육에 대한 교육공동체의 공감대 확인 • 학습자 흥미와 수준 및 교사 역량 고려하여 대주제 선정 • 실생활 연계를 주제로 선정하여 학습자 주도성, 결정성을 부여한 구성 • 세부 주제와 활동 내용은 학생과 함께 구성				
시수 확보 (편제)	• 체육, 예술을 제외한 타 교과 시수를 고루 감축하여 시수 확보 • 지구별운동가2 활동의 특성을 고려하여 과학 과목에 편성				
학교자유시간 운영 방법	• 4학년 1학기에 실생활과 관련된 주제로 학교 특색 교육인 생태환경교육을 연계하여 운영하며 혼합형으로 시간 운영 방법 채택하여 각 교과와의 연계를 도모함				
유형별 승인 절차	• 학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	3~4학년(군)				
				3학년(2024년)		4학년(2025년)		시수합계 (증감)
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수(증감)		
교과 (군)	국어		408	204	204	204	195(-9)	399(-9)
	사회 /도덕	사회	272	102	102	102	97(-5)	265(-7)
		도덕		34	34	34	32(-2)	
	수학		272	136	136	136	130(-6)	266(-6)
	과학	과학	204	102	102	97(-5)	228(+24)	
		지구별 운동가			-	29(+29)		
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
	영어		136	68	68	68	66(-2)	134(-2)
창의적 체험활동		204	102	102	102	102	204	
학년(군)별 총 수업 시간 수		1,972	986	986	986	986	1,972	

- ① 당해 교육과정 적용 시 실제 운영해야 할 총 시수를 계산함
- 4학년 총 시수 986시간을 34주로 나누면 986÷34=29이므로 29차시 학교자율시간 운영 가능함
- ② 전체 교과(군)에서 시수를 고르게 감축하여 29차시를 확보함
- ③ 학교자율시간 29차시를 한 활동으로 편성함(1학기 운영)
- ‘지구별 운동가2’(활동, 29차시)는 학습할 내용과 특성을 고려하여 과학과에 편제함
- ④ 교과별 시수가 3~4학년군 증감범위(±20%) 이내인지 확인함
- 과학과의 경우 학년군 시수 합계가 228차시이며 국가기준(204차시)의 20%까지 증배(244차시) 가능하므로 이상 없음

• 편성 형태 (4학년 1학기)

주	기간	월					화						수					목					금				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2~4	3. 4~3. 21.																										
5	3. 24~3. 28.																										
6	3. 24~4. 4																										
7~12	4. 7~5. 16																										
13~14	5. 19~5. 30																										
15~18	6. 2~6. 27																										
19~21	6. 2~7. 18																										
21~22	7. 21~7. 25																										

‘지구별운동가2’는 차시별 활동의 성격에 따라서 혼합형으로 운영할 수 있음

🔴 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

지구온난화로 인하여 우리나라를 비롯한 세계 곳곳에서 홍수와 폭염, 산불 등의 이상 현상이 나타나고 있다. 최근에 발생하고 있는 지구 총체적인 위기에 대응하는 역량을 갖춘 미래 인재를 길러내기 위해 교육의 대전환이 요구되고 있다. 이러한 시대적 위기 대응을 위해 우리를 둘러싸고 있는 환경에 대하여 관심을 가지고, 다양한 학습을 하며 생태환경을 지키는 방법을 알고 실천하는 태도가 무엇보다 중요하다. 이에 4학년 학습자의 특성을 고려하여 학습자들의 생태환경 감수성을 기르고 기후변화 문제에 대응할 수 있는 역량을 갖출 수 있는 실제적인 생태환경교육이 필요하다.

• 활동 목표

지구별운동가2 활동 목표
1. 생태환경의 중요성을 알고 기후변화에 대응하는 다양한 활동에 주도적으로 참여한다.
2. 삶과 연계한 체험 중심의 생태전환교육을 통해 생태환경 감수성을 기른다.
3. 지구촌 환경문제 해결을 위한 세계 미주 시민으로서 녹색 생활 실천 의지를 기른다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	초록빛 프로젝트		
핵심 아이디어	• 학생들은 생태환경에 대한 감수성을 바탕으로 생물다양성, 탄소중립 등의 주제를 탐구하며, 지속 가능한 미래를 위한 실천 방안을 구체적으로 모색한다. • 환경 그림책, 체험 중심 활동, AI 도구 활용을 통해 기후 위기에 능동적으로 대응하는 삶의 태도를 기른다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 생물다양성과 기후 변화의 영향 이해하기 • 탄소중립의 개념과 필요성 이해하기 • 생태환경과 생활의 연계성 이해하기	• 생태 환경 문제 해결을 위한 실천 방안 설계하기 • 학교 식물 지도 만들기, 탄소중립 포스터 제작 등 실천 활동 수행하기	• 생태 감수성과 공감 능력 갖기 • 기후위기에대응하는 실천의지 기르기 • 공동체와 함께 행동하려는 자세 기르기
성취기준	[4과생태01-01] 생물다양성, 이상기후, 탄소중립 등 환경 주제와 생활의 연관성을 이해하고, 그 필요성과 의미를 설명할 수 있다. [4과생태01-02] 학교 및 일상에서 환경을 위한 실천 활동을 기획하고, 다양한 방식으로 표현하거나 결과를 공유한다. [4과생태01-03] 환경 문제 해결에 대한 책임감을 가지고, 생명과 자연을 존중하며 적극적으로 실천하려는 태도를 지닌다.		

영역	지구 환경 수호대		
핵심 아이디어	• 학생들은 지역 및 지구 환경 문제를 직면하고, 탐구와 체험을 통해 환경을 보호하기 위한 창의적인 해결책을 모색한다. • 바다 쓰레기 분류, 새 충돌 방지 활동 등 구체적 실천을 통해 지구 시민으로서의 책임감과 실천력을 기른다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 해양쓰레기와 조류 충돌 등 구체적 환경문제 이해하기 • 지구 환경 문제의 원인과 영향 탐색하기	• 쓰레기 분류 활동하기 • 조류 충돌 방지 활동하기 • 환경보호를 위한 행동 계획 수립 및 실행하기	• 지구 시민으로서 책임감 갖기 • 생명을 보호하려는 윤리적 태도 기르기 • 실천에 대한 자긍심 형성하기
성취기준	[4과생태02-01] 지역과 세계에서 발생하는 환경 문제의 사례를 조사하고, 그 원인과 해결의 중요성을 이해한다. [4과생태02-02] 환경을 보호하기 위한 실천 활동을 직접 계획·수행하며, 그 결과를 공유하고 평가한다. [4과생태02-03] 환경 보호를 위한 활동에 자발적으로 참여하고, 지구 시민으로서의 책임 있는 태도를 기른다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1	미세먼지는 왜?	• 그림책, 영상으로 주제 만나기	
2-3		• 미세먼지 안전 수칙 익히기 1	
4-5	우리 동네 환경 지킴이	• 우리 동네 공한지 쓰레기 문제 알아보기	평가 ①
6		• 쓰레기 문제 해결 방법(플로깅 등) 탐색하기	
7-8		• 쓰레기 문제 해결 방법(플로깅 등) 실천하기	
9	초록빛 프로젝트	• 그림책으로 주제 만나기	
10-11		• 우리 학교 식물 지도 만들기	
12-13		• 우리가 사는 곳 생물의 다양성 알아보기	
14-15		• 이상 기후가 우리에게 주는 영향 알아보기	
16-18		• 챗 GPT로 생활 속 탄소 중립 실천 방법 알아보기	
19-22		• 탄소 중립 실천 방법 알리는 그림(포스터) 제작하기	
23-24		• 탄소 중립 실천 방법 발표회 가지기	
25-26	지구 환경 지키기	• 해양 오염의 심각성 알고 해양 쓰레기 분류하기	
27-28		• 조류 충돌 저감을 위한 버드세이버 활동하기	
29	소감을 나눴어요	• 우리는 지구별 운동가 소감 공유하기	

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 우리 주변의 공한지 문제를 탐색하고, 해결방법을 구체적으로 구상할 수 있다.	실천적 문제 해결 능력	관찰평가 상호평가
②	• 이상 기후에 따른 생태계 붕괴를 알고, 탐구하여 탄소 중립 실천을 적극적인 태도로 홍보할 수 있다.	탄소 중립 실천 태도	관찰평가 포트폴리오

• 교수·학습 과정안

수업 주제	우리 동네 공한지 쓰레기 문제 알아보기		차시	4~5/29	
학습 목표	우리 주변의 공한지를 찾아보고 공한지를 지키기 위해 어떻게 해야 하는지 알 수 있다.				
핵심역량	협력적 소통 역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량				
단계	수업 활동			자료(▶) 및 유의점(*)	
배움 열기	☑ 어떤 단어일까? 배움 주제와 관련된 단어 퀴즈하기 ☑ 배움목표 확인하기 우리 주변의 공한지를 찾아보고 공한지를 지키기 위해 어떻게 해야 할지 생각해 봅시다.			▶ 퀴즈 PPT * 오늘 수업과 관련 단어를 짐작해 본다.	
	☑ 배움① ‘공유지의 비극’ 알아보기 동화 형태의 이야기를 통해 개념 알아보기 이끌 질문 ‘공유지’와 ‘공유지의 비극’이란 무엇일까?			▶ 다양한 인물 영상 * 상황과 감정에 어울리는 목소리를 찾도록 한다.	
배움 펼치기	☑ 배움② 우리 주변 공유지 지키기 이끌 질문 - 우리 학교 주변에는 어떤 공유지들이 있을까? - 우리 학교 주변 공유지에서는 어떤 비극이 일어나고 있을까? - 공유지 파악하기 - 우리 학교 주변의 공유지(거리, 밀양강 둔치, 공원 등) 파악하기 - 우리 학교 주변 공유지가 처한 문제점과 해결 방안 파악하기 - 우리 학교 주변 공유지를 검색하고 문제점 찾기 - 문제를 해결할 수 있는 방법 고민하고 작성하기			▶ PPT ▶ 스마트기기, 공유지 활동지 * 예시 답안을 제공하여 활동에 어려움을 겪는 학생이 없도록 한다. ▶ 도화지, 채색 도구	
	☑ 배움③ 공유지를 지키기 위한 방법 나누기 이끌 질문 공유지를 지키기 위한 해결방법이 적합한지, 실천가능한지 판단해 볼까? - 우리 모둠에서 작성한 공유지의 문제 해결하는 방법 발표하기 - 해결 방법이 적합한지, 우리가 실천할 수 있는 것인지 판단하기			* 모둠별 발표를 듣고 해결방법이 적합한지, 우리가 실천할 수 있는 것인지 판단해 본다.	
배움 정리	☑ 배움활동 정리하기 - OX퀴즈를 통해 오늘 배운 내용 정리하기 - 성찰 활동하기(배느실) ☑ 다음 시간 예고하기			▶ PPT, OX판 * 성찰 활동을 통해 경험이 생활과 이어지도록 안내한다.	
학생 주도 전략	상호작용	교사의 이끌 질문을 통해 학생의 사고를 자극하고, 학생은 자신의 의견을 표현하며 학생-학생 간 상호작용이 이루어지도록 한다.			
	협력·참여	모둠별로 역할을 나누어 정보를 찾고 정리하며 책임 분담과 협력적 사고가 이루어지도록 하며, 다른 모둠의 아이디어에 대한 비판적 수용과 공동의 판단을 통해 협력이 강화되도록 한다.			
평가 내용		우리 주변의 공한지 문제를 탐색하고, 해결 방법을 구체적으로 구상할 수 있는가?		평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• 공한지의 문제점을 파악하고, 그 원인에 대한 분석이 구체적이며 지역사회가 참여하는 실현 가능한 해결 방안을 창의적으로 제안한다.		실천적 문제 해결 능력	관찰평가 상호평가
	보통	• 공한지의 문제점과 원인을 파악하고 해결 방안을 일반적인 수준에서 제시한다.			
	노력 요함	• 문제나 원인 파악하는데 어려움이 있고, 해결 방안이 모호하거나 실현가능성이 낮다.			

* 2025학년도 밀양 미리벌초등학교 학교자율시간 사례

사례 5 4학년 지역 연계 활동 ... 마을탐험대

활동

마을탐험대

학년 4학년 내용 구성 중점 지역 연계 시간 운영 혼합형

활동 개요

2022 개정 교육과정에서는 삶과 연계한 학습의 탐구와 지속 가능한 발전을 위한 공동체적 가치의 함양을 추구한다. 4학년은 특히 장소 인식의 범위가 시, 도까지 확대되며 공동체에 대한 인식이 강화되는 시기이다. 학생들이 자신이 속한 마을(지역)을 깊게 탐구함으로써 지역에 대한 애정과 공동체 의식을 키우고, 주체적인 탐구와 창의적 사고력을 기르며 더불어 사는 사람으로 자라게 하고자 한다.

학교자율시간 설계 과정

활동명	마을탐험대	시기	1학기	시수	29차시
목표	밀양과 상남면에서 자랑거리, 지켜야 할 가치를 찾아 적극 홍보하고, 문제점은 찾아 해결하려 노력하는 과정에서 학생의 자기 주도성 및 문제 해결 역량을 함양한다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 ▶ 학교자율시간 주제 선정 • 학교자율시간 활동 구상을 위한 학생 및 학부모 의견 수렴 • 교사 및 학생 역량 수준 파악 • 학습자 요구 및 수준 고려 • 관련 교과 내용 확인(국어, 도덕, 사회, 창체) • 밀양의 교육과정 지역 연계 여건 고려 • 대주제 선정 및 결과 공유				
내용 구성 유의점	• 교육공동체의 공감대 확인 • 학습자 흥미와 수준 및 교사 역량 고려하여 대주제 선정 • 지역의 역사와 인물을 주제로 학습자 주도의 구성 • 세부 주제와 활동 내용은 학생과 함께 구성				
시수 확보 (편제)	• 국어[6] 사회[8] 도덕[2] 창체[13] • 편성 교과(시간): 사회-마을탐험대(29차시)				
학교자율시간 운영 방법	• 4학년 1학기에 지역과 관련된 주제로 마을탐험대 활동을 운영하며 혼합형 시간 운영 방법 채택하고 문제 해결 과정은 2학기로 사회과 수업으로 연계하여 예림 자람 마당에서 과정과 결과를 공유하기로 계획함				
유형별 승인 절차	• 학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	3~4학년(군)				시수합계 (증감)
				3학년(2024년)		4학년(2025년)		
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수(증감)		
교과 (군)	국어		408	204	204	204	198(-6)	402(-6)
	사회 /도덕	사회	272	102	102	102	94(-8)	291(+19)
		마을탐험대					29(+29)	
		도덕					32(-2)	
	수학		272	136	136	136	136	272
	과학		204	102	102	102	102	204
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
영어		136	68	68	68	68	136	
창의적 체험활동		204	102	102	102	89(-13)	191(-13)	
학년(군)별 총 수업 시간 수		1,972	986	986	986	986	1,972	

- ① 당해 교육과정 적용 시 실제 운영해야 할 총 시수를 계산함
- 4학년 총 시수 986시간을 34주로 나누면 986÷34=29 이므로 29차시 학교자율시간 운영 가능함
- ② 전체 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 시수를 고르게 감축하여 29차시를 확보함
- ③ 학교자율시간 29차시를 한 가지 활동으로 나누어 편성함(한 학기 내에 모두 운영)
- '마을탐험대'(활동, 29차시)은 학습할 내용과 특성을 고려하여 사회과에 편제함
- ④ 교과별 시수가 3~4학년군 증감범위(±20%) 이내인지 확인함
- 사회/도덕과의 경우 학년군 시수 합계가 291차시이며 국가기준(272차시)의 20%까지 증배(326차시) 가능하므로 이상 없음

• 편성 형태(4학년 1학기)

주	기간	월					화					수					목					금				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
8	4.14.~4.18.																									
9	4.21.~4.25.																									
10	4.28.~5.2																									
11	5.7~5.9.																									
12	5.12~5.16																									
16	6.9~6.13																									
18	6.23~6.27.																									
19	6.30~7.4.																									
20	7.7~7.11.																									
21	7.14.~7.18.																									

- '마을탐험대활동'은 교내 활동과 체험학습에 따라 고정형과 집중형이 혼재된 혼합형으로 운영할 수 있음
- 사회 교과를 주 교과로 지역의 환경에 대해 공부를 한 후 4월부터 목요일 5~6교시에 마을 탐험활동 시작을 추천함.
- 마을 체험학습을 연계하기 위해 유관 기관과의 일정 협의가 필요하므로 상황에 따라 운영형태를 변경할 수 있음.
- 마을 체험학습으로 배우고 이해한 내용으로 진행하는 수업은 6~7월에 집중형 운영을 추천함.

○ 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

경남의 소도시 밀양에서 ‘인구 10만 지키기’는 어른들의 구호에서 아이들에게도 스며 들어있다. 인구 감소는 비단 밀양뿐 아니라 전국적인 문제라고 아이들조차 말하지만, 인구 수도권 집중의 문제는 수도권이나 지역 모두 삶의 질을 떨어뜨리는 일이다. 알면 사랑하고 사랑하면 가꾸게 된다. ‘마을 탐험대’는 우리가 사는 곳(밀양과 학교 소재지인 상남면)의 인문적, 자연적, 생태적, 경제적 제반 사항을 직접 알아보고 우리가 자랑스레 보존하고 홍보해야 할 것과 더 나은 삶을 위해 해결해야 할 문제를 찾아 해결하려는 노력을 하고자 한다. 이러한 과정에서 주체적이고 창의적인 탐구활동을 하며 내 삶의 근거지에 대한 자부심과 공동체 의식을 갖고 주체적으로 살아가는 민주시민으로 자라나게 하고자 한다.

• 활동 목표

마을탐험대 활동 목표
1. 밀양의 인문적·자연적 환경, 역사, 자연·문화유산, 경제활동에 대해 익혀 지역에 대한 이해를 깊게 한다.
2. 밀양과 상남면의 자랑거리, 지켜야 할 가치를 찾아 적극적으로 홍보하고, 문제점은 찾아 해결하려 노력하는 과정에서 학생의 자기 주도성 및 문제 해결 역량을 함양한다.
3. 마을 탐구 활동과 문제 해결 활동을 통해 지역사회와 학교 간 연계를 강화하며 공동체성을 경험한다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	지역의 이해와 탐구		
핵심 아이디어	• 지역에 대해 자세히 알면 지역을 사랑하는 마음이 생긴다. • 지역을 사랑하게 되면 다음으로 지역을 더 낫게 가꾸고 싶어진다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 인문적·자연적 환경 개념 알기 • 국가유산의 개념 이해하기 • 지역의 경제활동 이해하기	• 지역의 역사, 문화유산 조사하기 • 지역의 경제활동 조사하기 • 지역의 특징 설명하기	• 지역의 국가유산 지키려는 태도 지니기 • 지역의 무형유산 응용 창작하는 창조하는 경험 갖기
성취기준	[4사마을01-01] 밀양의 인문적·자연적 환경, 역사, 문화유산, 경제활동의 특징을 이해할 수 있다. [4사마을01-02] 지역의 역사, 문화유산, 경제활동을 조사하고 그 특징을 설명할 수 있다. [4사마을01-03] 지역 자료를 활용하여 지역의 정체성과 자긍심을 느낄 수 있다.		

영역	홍보와 가치 지키기		
핵심 아이디어	• 지역의 자랑거리를 찾아 홍보하는 일은 지역에 대해 더 자세히 알게 되는 동기가 된다. • 지역의 문제점을 해결하는 과정은 지역에 더 애착을 갖게하며 성취감을 갖게 한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 지역의 자랑거리 알기 • 생물다양성 이해하기 • 동물복지 이해하기	• 지역홍보 및 문제해결 관련 설문조사 만들고 배포하기 • 지역의 자랑거리 조사하여 홍보물 만들고 발표하기 • 지역의 문제 다양한 방법으로 탐색하고 해결 제안서 만들기	• 지역 홍보 자료 만들며 자긍심 가지기 • 비판적, 분석적으로 문제 탐색하기
성취기준	[4사마을02-01] 밀양과 상남면의 자랑거리와 소중한 가치를 찾아 다양한 방식으로 홍보할 수 있다. [4사마을02-02] 지역의 문제점을 조사하고 해결 방안을 계획하고 실천할 수 있다. [4사마을02-03] 주도적으로 탐구하고 발표하는 과정을 통해 자기주도성과 문제해결 능력을 기를 수 있다.		

영역	공동체 경험		
핵심 아이디어	• 문제 해결 과정을 통해 학교와 지역사회는 협업하며 학교 밖과 연대의 경험을 하게 된다. • 지역의 문제 해결에 참여하며 공동체로서의 자긍심을 가질 수 있다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 지역 문제 해결의 절차와 방법 이해하기 • 다양한 지역기관의 역할 이해하기	• 문제 해결 위한 방법 탐색하기 • 지역멘토와 협력하여 문제 해결하기	• 지역 문제 해결을 위해 협력하는 태도 가지기 • 문제 해결 위해 다양한 방법 시도해 보려는 의지 가지기
성취기준	[4사마을03-01] 마을 탐구 활동을 통해 지역사회와 학교의 연계를 경험하고 그 의미를 이해할 수 있다. [4사마을03-02] 지역 구성원들과 소통하며 공동체 속의 일원으로서 역할을 수행할 수 있다. [4사마을03-03] 지역을 위한 실천 활동에 참여하며 협력과 책임의 가치를 체득할 수 있다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1	마을탐험대 활동 계획	• 마을탐험대의 목적 공유 우리 지역의 자랑거리 찾아 홍보하고, 문제점은 찾아 해결하기 • 마을탐험대 활동 과정 마인드맵 구성하기	평가 ①
2-3	우리지역 PMI	• 우리지역의 인문, 자연, 역사, 문화유산, 경제관련 주요 내용 모듈별로 정리해서 발표하고 공유하기(P) • 우리지역의 불편한 점(M), 바라는 점(I) 알아보기	
4	지속가능발전	• 지속가능발전목표(SDGs) 익히고, 지속가능발전교육(ESD)하기 SDGs 보드게임	
5-6	상남면 마을탐색	• 상남면 주민자치회 연계, 가우라 꽃길 조성 • 문제 발견위한 마을 탐험 줄길 병행	
7-8	지역 홍보, 지역문제 관련	• 우리 지역의 자랑거리 홍보와 문제 해결 관련 설문조사 문항 만들기 • 설문조사 문항 배포하고 수집방법 의논하기 • 자랑거리와 문제로 여겨지는 것 깊이 있는 학습을 위한 체험장소 선정	
9-10	국립생물자원관	• 생물다양성의 중요성, 식물과 미생물의 증식 방법 배우기 • 섬기린초 삼목 방법 익히고, 화본으로 가져와 조직배양하기	
11-14	오디농장	• 오디의 효능과 이용, 오디 재배 방법 알아보고 수확하기 • 가축 사육,동물복지에 대한 이해 • 지역 산업에 대한 이해	
15-18	선사인 밀양테마파크	• 에코리움에서 생물로부터 사람이 얻는 지혜 익히기 • 자연과 인간의 공존에 대한 이해 • 농촌테마파크에서 밀양 농특산물의 이해, 스마트팜 경험 • 야구장, 반려동물센터, 요가센터등 체험하며 밀양의 새로운 관광산업에 대한 이해	
19-20	민물고기 연구센터	• 경상남도 민물고기 연구센터의 역할 • 우리나라 고유품종, 생태계 교란종에 대한 이해	
21	우리 지역 홍보하기	• 설문조사와 경험을 바탕으로 모듈별 홍보할 내용과 방법 선정	
22-23		• 홍보물 만들기	
24		• 교류수업으로 경남의 타지역 4학년 학생들에게 홍보 • SNS이용 홍보	
25	우리 지역	• 설문조사와 경험을 바탕으로 모듈별 해결할 문제와 방법 선정, 해결방법 제안서 만들기	평가 ②
26-27	해결 문제 설정	• 4학년 전체 발표후 2가지로 선정하기	
28	우리 지역 문제 해결	• 선정한 문제의 해결 위해 세부적인 실천사항 정하기 • 문제해결과정에 도움 줄 마을 멘토 정하기	
29		• 멘토와 함께 문제해결 실천하며 피드백 주고 받기 • 교내, 교외 사람들과 공유하며 2학기에도 이어서 실천하기	

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가방법
①	• 마을탐험대 활동의 목적을 이해하고 활동 계획을 세울 수 있다.	협력을 통한 계획성	동료평가
②	• 우리 지역의 문제점을 찾고 해결 방법을 제안하는 글을 쓸 수 있다.	경험의 다양성 문제해결력	구술평가 관찰평가

수업 주제	마을탐험대 활동 계획 세우기	차시	1/29	
학습 목표	마을탐험대의 활동 목적을 이해하고 활동 계획을 세울 수 있다.			
핵심역량	자기 관리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량			
단계	수업 활동	자료(▶) 및 유의점(*)		
배움 열기	☑ 어디까지 마을일까? • 학교가 있는 곳, 집이 있는 곳, 부모님의 직장, 생활환경 등 ☑ 배움목표 확인하기 마을탐험대의 목적을 알아보고 활동 계획을 세울 수 있다.	* 마을은 마을과 연계하여 실제적 경험을 통해 배우고, 삶의 변화를 가져오도록 하는 교육적 의미를 포함한다. 실제적 학습 경험의 장으로서 의미는 마을과 지역의 구분이 없다.		
배움 펼치기	☑ 배움① 마을탐험대가 왜 필요한지 알아보기 이름 질문 나에게 밀양이란 어떤 곳인가? • 밀양은 가족과 친척이 있는 곳, 학교와 집이 있는 곳 • 밀양의 ~ 장소에서 ~ 하는 것이 좋다. • 밀양 ~ 있어서 좋다, ~ 자랑스럽다. • 밀양은 ~ 없다, 불편하다. ▶ 밀양은 나의 삶의 터전이며 좋은 점도 불편한 점도 있지만 우리가 가꾸어서 더 살기 좋은 곳으로 만들고 싶은 곳이다.	* 밀양에 대한 구체적, 추상적 이미지와 지역의 장소에 대한 경험 등 무엇이나 허용하여 작은 보드에 적고 교사는 분류한 후 마을탐험대 활동의 목적에 연결시킨다.		
배움 펼치기	☑ 배움② 마을탐험대가 할 일 알아보기 이름 질문 어떻게 하면 밀양을 더 살기 좋은 곳으로 만들 수 있을까? • 밀양에 대해 제대로 알아보는 방법 알아보기 - 밀양시 누리집 탐색, 면담, 설문조사, 인터넷 지도 이용 등 • 밀양의 자랑거리 찾아 홍보하기 - 자연, 인문, 역사, 문화, 경제 영역으로 분류하고 정리하기 • 밀양의 문제 발견하여 해결 노력하기 - 문제 탐색 방법(뉴스, 답사와 포토보이스, 주민자치회 면담, 설문조사) - 해결할 문제 수집 결정 - 해결 방법 의논, 멘토 결정, 역할 배분, 시기 결정 - 문제 해결과 실천 계속 피드백하기	* 교사와 아이들이 함께 상호작용하며 칠판에서 마인드맵을 그리며 학생들도 개별적으로 그려보게 하며 앞으로의 할 일을 구상하게 한다. * 밀양의 자랑거리를 영역별로 나눈 후 세부내용은 모둠별로 하나의 주제를 맡아 3학년 사회 지역화 교과서를 참고로 하여 정리하게 하고 전체 나눈다. ▶ 3학년 사회 지역화교과서		
배움 정리	☑ 마을탐험대 활동 계획 정리하기 • 마인드맵으로 각자 활동 계획 그리기 • 마을탐험대의 목표와 할 일 쓰며 배너실 쓰기			
학생 주도 전략	목소리 나에게 밀양이 어떤 의미인지 생각하며 내가 아는 밀양의 모습에 대해 나누고 친구들의 생각을 듣는다. 목적의식 상호작용 마을탐험대의 목적-할 일에 대해 계획을 세운다.			
평가 내용	마을탐험대 활동의 목적을 이해하고 활동 계획을 세울 수 있는가?		평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• 마을탐험대 활동의 목적을 잘 이해하고 활동 계획을 구체적으로 세울 수 있다.	협력을 통한 계획성	동료평가
	보통	• 마을탐험대 활동의 목적을 이해하고 활동 계획을 세울 수 있다.		
	노력 요함	• 도움을 받아 마을탐험대 활동의 목적을 이해하고 활동 계획을 세울 수 있다.		

76 2025. 초등학교 학교자율시간 도움자료

활동명	세상을 이롭게 하는 발명	시기	2학기	시수	29차시
목표	깊이 있는 체험·탐구 중심의 발명 교육과 우리 지역을 위한 공동 설계로 창의성과 공동 주도성을 향상시킨다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 • 학교자율시간 활동 구상을 위한 학생 및 학부모 의견 수렴 • 교사 및 학생 역량 수준 파악 ▶ 학교자율시간 주제 선정 • 학습자 요구 및 수준 고려 • 관련 교과 내용 확인(국어, 사회, 도덕, 과학 등) • 대주제 선정 및 결과 공유				
내용 구성 유의점	• 개별 주도성과 공동 주도성을 함께 향상하도록 활동 구성 • 세부 주제와 활동 내용은 학생과 함께 구성 • 적절한 지역자원과 연계한 체험학습을 구성 • 발명 수업 관련 전문가 초빙 수업을 함께 구성				
시수 확보 (편제)	• 국어[19] 사회[2] 도덕[2] 수학[2] 과학[4] • 편성 교과(시간): 국어-세상을 이롭게 하는 발명(29차시)				
학교자율시간 운영 방법	• 4학년 2학기에 학교특색교육인 발명과 관련된 주제로 혼합형 시간 운영 방법 채택하여 깊이 있는 체험과 탐구를 통한 결과물을 발표회로 나눔				
유형별 승인 절차	• 학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	3~4학년(군)				
				3학년(2024년)		4학년(2025년)		시수합계 (증감)
과목(활동)			국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수(증감)	
교과 (군)	국어	국어	408	204	204	204	185(-19)	418(+10)
		세상을이롭게 하는발명					29(+29)	
	사회 /도덕	사회	272	102	102	102	100(-2)	268(-4)
		도덕		34	34	34	32(-2)	
	수학		272	136	136	136	134(-2)	270(-2)
	과학		204	102	102	102	101(-4)	200(-4)
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
	영어		136	68	68	68	68	136
창의적 체험활동			204	102	102	102	102	204
학년(군)별 총 수업 시간 수			1,972	986	986	986	986	1,972

- ① 당해 교육과정 적용 시 실제 운영해야 할 총 시수를 계산함
- 4학년 총 시수 986시간을 34주로 나누면 986÷34=29이므로 29차시 학교자율시간 운영 가능함
- ② 전체 교과(군) 및 국어를 중심으로 사회, 도덕, 수학, 과학 시수를 감축하여 29차시를 확보함
- ③ 학교자율시간 29차시를 한 가지 활동으로 편성함(한 학기 내에 모두 운영)
- ‘세상을 이롭게 하는 발명’(활동, 29차시)은 계획과 의사소통, 책을 통한 조사와 학습결과 발표 등의 내용과 특성을 고려하여 국어과에 편제하였는데, 발명의 성격을 고려하여 과학과에 편제할 수도 있음
- ④ 교과별 시수가 3~4학년군 증감범위(±20%) 이내인지 확인함
- 국어과의 경우 학년군 시수 합계가 418차시이며 국가기준(204차시)의 20%까지 증배(489차시) 가능하므로 이상 없음

• 편성 형태 (4학년 2학기)

주	기간	월					화					수					목						금					비고
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	
1~5	9. 1.~10. 3.																											학교 안 수업
6	10. 13.~10. 17.																											학교 밖 체험학습
7~13	10. 20.~12. 5.																											학교 안 수업

특정 요일 블록 타임제 운영 및 체험학습 실시의 날은 집중 운영으로 혼합형 실시

🔴 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

발명교육은 우리 생활과 밀접하게 연결되어 있으면서 학생들의 창의력을 키울 수 있는 주제이다. 대회 입상을 목표로 하지 않아도 학생 한 명 한 명이 생활의 불편함을 창의성 있게 적극적으로 해결해 보는 태도를 갖게 하는데 목적이 있다. 마을에서 인근 도시로 서점을 방문하고 주택 박물관과 잘 조성된 생태공원을 체험하여 우리 지역을 더 나은 곳으로 변화시키는데 필요한 아이디어를 얻고 문제를 해결하는 의지를 갖게 하고자 한다. 또한 발명에 관한 전문가 초빙 수업으로 학생들의 이해를 돕고, 발명교육의 과정과 결과를 다양한 표현활동으로 나누어 발명이 학생들에게 내면화되어 이후 삶의 과정에서도 진취적인 사람으로 성장하는데 주요한 영향을 끼치게 하고자 한다.

• 활동 목표

세상을 이롭게 하는 발명 활동 목표
1. 깊이 있는 탐구, 체험으로 발명의 원리를 이해할 수 있다.
2. 발명을 주제로 탐구 결과를 나누며 협력적 소통역량을 향상시킨다.
3. 발명과 문제 해결의 원리를 내 생활과 지역을 이롭게 하는데 적용하며 자기 관리 역량과 공동체 역량을 함양한다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	탐색 및 이해		
핵심 아이디어	• 발명가의 자세를 배운 후 자신의 생활에서 문제를 발견하고 해결하려는 태도를 가진다. • 발명가의 자세로 지역을 바라보면 해결할 수 있는 문제를 찾을 수 있다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 발명가의 업적 알기 • 발명품의 구조와 기능 이해하기 • 지역사회의 특성과 문제 알기	• 발명가의 업적과 특징 조사하기 • 발명품을 분석하기 • 지역의 특징과 문제점 설명하기	• 발명가 처럼 문제를 해결하려는 창의적 발상하기 • 지역 문제 탐색에 적극적 태도 갖기
성취기준	[4국발명01-01] 다양한 발명가의 업적과 특징을 조사하여 설명할 수 있다. [4국발명01-02] 일상생활 속 문제를 해결하기 위한 발명품의 구조와 기능을 이해한다. [4국발명01-03] 우리 지역 사회의 특성과 문제점을 파악하고 이를 개선할 수 있는 요소를 도출할 수 있다.		

영역	문제 해결 및 표현		
핵심 아이디어	• 기존 발명품이나 다른 지역의 사례가 새로운 발상의 징검다리가 된다. • 문제 해결의 과정이 우리 지역과 내 삶에 연결될 때 학생들은 더 진지하게 배우고 협력하여 참여한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 발명의 원리 이해하기 • 주거 공간의 변화 이해하기 • 생태적인 공간 요소 알기	• 기존 발명품 분석하기 • 발명품 분석자료 정리하기 • 주택 박물관, 생태 놀이터 체험 조사하기 • 살고 싶은 마을모형 만들기	• 곳곳의 생활용품에서 적극적으로 발명의 원리 찾기 • 살고 싶은 마을 모형을 만들기 위해 토의하고 협력하기
성취기준	[4국발명02-01] 자료를 탐색·분류·정리하여 조사 결과를 체계적으로 제시할 수 있다. [4국발명02-02] 기존 발명품을 분석하고, 개선 아이디어나 새로운 기능을 구상하여 표현할 수 있다. [4국발명02-03] 지역사회 사례를 바탕으로 자신만의 창의적인 진교안(진교마을 만들기 기획안)을 기획하고 시각적으로 표현할 수 있다.		

영역	태도 및 협력		
핵심 아이디어	• 발명가로서의 태도를 평소 생활에서도 가질 수 있도록 시나 노래로 발명감수성을 기른다. • 문제에 대한 해결 방법은 여럿이 의견을 내고 조율할 때 더디지만 발전하므로, 서로 피드백하고 검토 후 수용하는 과정을 거치도록 한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 지역의 문제점과 해결 방법 이해하기 • 적절한 발표 방법 이해하기	• 발명 시 만들기 • 발명 노래 만들기 • 문제 해결 위해 모둠 의견 조율하기 • 내가 살고 싶은 우리 지역 만들기 발표하기	• 문제 해결을 위해 친구들의 의견 존중하기 • 모둠 과제 수행과 발표에 책임감있게 참여하기 • 지역사회 문제 관심 있게 보고 해결 의지 가지기
성취기준	[4국발명03-01] 탐구 대상에 대해 흥미와 호기심을 가지고 지속적으로 알아보려는 태도를 지닌다. [4국발명03-02] 창의적인 아이디어를 존중하고, 모둠 내에서 의견을 조율하며 책임감 있게 참여한다. [4국발명03-03] 지역사회 문제를 관심 있게 바라보고 이를 해결하려는 의지를 갖는다.		

- 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1	학교자율시간	• 함께하고 싶은 활동 알아보기	
2	안내 및 공동설계	• 학교특색 발명교육 활동 내용과 순서 구성하기	
3	모둠 세우기	• 발명 모둠 이름 및 역할 정하기	
4		• 탐구하고 싶은 발명이 정하기	
5	학생 주도	• 도서관에서 관련 책 탐독하기	
6	발명가 탐색	• 발명가에 대한 자료 조사하기	평가 ①
7		• 발명가 조사 결과 발표하기	
8	(교외체험1)	• 진주문고에서 발명 관련 책 찾기	
9	지역 서점,	• 발명 관련 책 탐독하기	
10	생활용품가게	• ○○○에서 찾은 최고의 발명품 1	
11	○○○	• ○○○에서 찾은 최고의 발명품 2	
12		• ○○○가게 발명품 분석하기 1	
13	교외체험1	• ○○○가게발명품 분석하기 2	평가 ②
14	후속활동	• ○○○가게 발명품 분석 결과 작성	
15		• ○○○가게 발명품 분석 결과 발표	
16	(교외체험2)	• 도슨트와 함께 주택 박물관 탐방 1	
17	LH주택박물관,	• 도슨트와 함께 주택 박물관 탐방 2	
18	물초울공원	• 친구들과 함께 생태 놀이터 탐방 1	
19		• 친구들과 함께 생태 놀이터 탐방 2	
20		• 내가 살고 싶은 우리 지역(마을) 구상하기 1	
21	교외체험2	• 내가 살고 싶은 우리 지역(마을) 구상하기 2	평가 ③
22	후속활동	• 내가 살고 싶은 우리 지역(마을) 만들기 1	
23		• 내가 살고 싶은 우리 지역(마을) 만들기 2	
24		• 내가 살고 싶은 우리 지역(마을) 만들기 3	
25	학교자율시간	• 내가 살고 싶은 우리 지역(마을) 만들기 4	
26	갈무리 준비	• 발명 시/노랫말 구상하기 1	
27		• 발명 시/노랫말 발표하기 2	
28	(공개수업)	• 모둠별 활동 과정과 결과 발표 1	평가 ④
29	학교자율시간 갈무리	• 모둠별 활동 과정과 결과 발표 2	

- 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 발명가 조사 결과를 체계적으로 정리할 수 있다.	발명가 분석 정리능력	관찰평가
②	• ○○○가게 발명품'을 분석하고, 개별 아이디어를 보충할 수 있다.	창의적 문제해결력	관찰평가
③	• 배운 내용을 삶에 적용하여 '우리 동네 진교'를 표현할 수 있다.	공동체에 대한 배려	관찰평가
④	• 모둠 활동 과정과 결과를 여러 사람 앞에서 발표할 수 있다.	소통능력 발전가능성	상호평가

• 교수·학습 과정안

수업 주제	내가 찾은 발명품 분석하고 발표하기	차시	12~15/29
학습 목표	발명품의 원리를 이해하고 생활에서 응용할 수 있다.		
핵심역량	자기 관리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량		
단계	수업 활동		자료(▶) 및 유의점(*)
배움 열기	☑ 배움목표 확인하기 내가 찾은 발명품에서 발명의 원리를 설명해 봅시다. - 용도, 재료 - 발명의 원리 연결하여 소개하기		▶ ○○가게에서 골라온 물건 * 수업 전에 발명의 원리와 자신이 고른 물건을 연결시켜 보도록 자료를 제공한다.
	☑ 배움① 선정한 발명품에 대한 소개자료 만들기 이쯤 질문 나의 발명품을 잘 소개하려면 무엇을 넣으면 좋을까? - 이름, 유사 제품과의 차별성, 적용된 발명원리 - 그 발명 원리를 적용한 다른 제품 찾아보기 - 선정한 발명품의 단점 찾아보기 - 선정한 발명품의 단점을 더 보완하는 방법 찾아보기 - 그 발명 원리를 적용한 나만의 발명품 구상하기		* 발명의 원리를 더 이해하고 복합적으로 사고하도록 관점을 제시한다. 모든 문항을 답하도록 하지말고 선택하고, 학생들이 원하는 주제를 추가할 수 있다.
배움 펼치기	☑ 배움② 선정한 발명품 발표하고 서로 피드백하기 이쯤 질문 친구가 발명품 소개할 때 내가 어떻게 하면 우리 모두 발명에 대해 더 깊어질까? - 같은 제품에서 발견한 다른 발명 원리 나누기(발명 원리가 복합적으로 적용된 제품도 많음) - 같은 발명 원리가 적용된 다른 제품 알고 있으면 추가하기 - 주요 발명 원리 적용한 친구의 발명품(구상한 것)에 우수한 점, 보완할 점 피드백하기		
	☑ 정리하기 자신이 소개한 발명품에 대한 친구들의 피드백을 반영하여 정리한다.		
학생 주도 전략	선택·책임	자신이 선택한 발명품의 발명 원리에 대해 분석, 조사하여 발표한다.	
	상호작용	친구가 선택한 제품 속 발명 원리, 추가로 구상한 발명품에 대해 질문하며 피드백한다.	

평가 내용		‘발명품’을 분석하고, 발명 원리를 설명하며 응용할 수 있는 방법을 설명할 수 있는가?	평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• ○○○가게 발명품’을 분석하고, 발명 원리를 설명하며 응용할 수 있는 방법을 설명할 수 있다.	창의적 문제 해결력	상호평가
	보통	• ○○○가게 발명품’을 분석하여 발명 원리를 설명할 수 있다.		
	노력 요함	• ○○○가게 발명품’을 분석하여 우수한 기능을 설명할 수 있다.		

※ 2024학년도 학교자율시간 우선 시행 학교 하동 진교초등학교 사례 재구성

사례 7 4학년 학교특색교육·교과통합 활동 ... 반갑다 드론아! / 우리가 만드는 초록경남



반갑다 드론아! / 우리가 만드는 초록경남

학년 4학년
내용 구성 중점 학교특색연계·교과통합
시간 운영 혼합형

활동 개요

2022 개정 교육과정은 미래 사회의 변화에 대응하기 위한 국가와 사회의 요구를 반영하는 과정에서 창의적이고 특색 있는 교육과정 편성을 위한 학교 교육과정 자율화 정책의 일환으로 학생의 다양한 선택이 가능하고 유연하며 특색 있는 교육과정을 개발 운영할 수 있는 학교자율시간이 마련되었다. 불확실한 미래 사회의 대응할 수 있는 교육과정 운영으로 학생 주도성을 비롯한 역량 성장 도모를 위해 초등학교 4학년 학습자들을 대상으로 미래의 중심이 될 드론에 대한 이해도와 친밀도를 높일 수 있는 시간을 가지고자 한다. 학교자율시간을 통해 학교에서도 충분한 드론 활용 교육이 이루어질 수 있는 경험과 실천 중심의 생태 환경 교육과정을 만들어 나갈 수 있는데 도움이 되고자 한다.

학교자율시간 설계 과정

활동명	반갑다 드론아! / 우리가 만드는 초록경남	시기	2학기	시수	14, 15차시
목표	1. 미래 사회의 중심이 될 드론의 비행원리와 조종법을 알고 드론에 대해 깊이 이해할 수 있다. 2. 자연이 주는 소중함을 알고 환경을 보호하고 지키기 위한 조건에 대해 알고 설명할 수 있다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 - 학교자율시간 활동 구상을 위한 학생 및 학부모 의견 수렴 - 교사 및 학생 역량 수준 파악 ▶ 학교자율시간 주제 선정 - 학습자 요구 및 수준 고려 - 관련 교과 내용 확인(국어, 사회) - 대주제 선정 및 결과 공유				
내용 구성 유의점	- 교사 역량을 고려하여 실현 가능한 범위 내에서 학습 주제 선정 - 학습자의 흥미를 반영하되 학습자 수준에 맞는 학습 내용 구성				
시수 확보 (편제)	- 국어, 사회 과목 시수를 감축하여 시수 확보 ‘반갑다 드론아!’, ‘우리가 만드는 초록경남(생태환경)’ 활동의 특성을 고려하여 과학과에 편제함				
학교자율시간 운영 방법	4학년 2학기에 학교특색 및 교과와 관련된 주제로 집중 및 고정형으로 시간 운영 방법을 채택하여 교과와 연계를 도모함				
유형별 승인 절차	학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	3~4학년(군)					
				3학년(2024년)		4학년(2025년)			시수합계 (증감)
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수			
						증	감		
교과 (군)	국어		408	204	209(+5)	204	194(-10)		403(-5)
	사회 /도덕	사회	272	102	102	102	92(-10)		262(-10)
		도덕		34	34	34	34		
	수학		272	136	136	136	132(-4)		268(-4)
	과학	과학	204	102	102	102	102		233(+29)
		반갑다 드론아!	-	-	-	-	+5	15(+10)	
		우리가 만드는 초록경남	-	-	-	-	-	14(+14)	
		체육		204	102	102	102	102	
	예술	음악	272	68	68	68	68		272
		미술		68	68	68	68		
	영어		136	68	68	68	68		136
	창의적 체험활동		204	102	102	102	102		204
학년(군)별 총 수업 시간 수		1,972	986	991(+5)	986	991(+5)		1,982(+10)	

- ① 당해 교육과정 적용 시 실제 운영해야 할 총 시수를 계산함
 - 2025학년도에 2022 개정 교육과정이 3, 4학년에 도입되면서 4학년의 경우 과학교과 보수 교육이 필요하여 4학년 총 시수 986시간을 순증 +5시간하여 총시수가 991시간이 됨
 - 4학년 총 시수 991시간을 34주로 나누면 991÷34=29.15이므로 29차시 학교자율시간 운영 가능함
- ② 전체 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 시수를 고르게 감축하여 29차시를 확보함
- ③ 학교자율시간 29차시를 두 가지 활동으로 나누어 편성함
 - ‘반갑다 드론아!’(활동, 15차시)는 학습할 내용과 특성을 고려하여 과학과에 편제함
 - ‘우리가 만드는 초록경남’(활동, 14차시)도 과학과에 함께 편제함
- ④ 교과별 시수가 3~4학년군 증감범위(±20%) 이내인지 확인함
 - 과학과의 경우 학년군 시수 합계가 233차시이며 국가기준(204차시)의 20%까지 증배(244차시) 가능하므로 이상 없음

• 편성 형태(4학년 2학기)

활동	주	월					화					수					목						금				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
반갑다 드론아!	2																										
	3																										
초록 경남	4~17																										

- ‘반갑다 드론아!’는 차시별 활동의 성격에 따라서 집중형 운영 방식을 따름
- ‘우리가 만드는 초록 경남’은 고정형 운영 방식을 따름

🔴 학교자율시간의 내용 구성 - 반갑다 드론아!

• 활동 의도

디지털 전환의 시대적 변화(디지털 소양 함양)에 따라 미래교육 기술 이해 및 활용에 대한 요구 증대로 학교 현장에서도 드론 교육의 필요성이 대두되어 학교자율시간 활동을 계획하였고, 학교에서 드론을 적극적으로 도입, 교육이 이루어진다면 미래 기술 인재 양성에 큰 도움이 될 것으로 기대한다. 이론 및 실습 중심의 활동 구성으로 충분한 체험이 이루어져 학교자율시간이 아니더라도 지속적 관심을 바탕으로 드론 관련 활동이 이루어질 수 있도록 지원한다.

• 활동 목표

'반갑다 드론아!' 활동 목표
1. 미래 사회의 중심이 될 드론에 대해 알아본다.
2. 드론에 대한 전문가가 아니더라도 누구나 쉽게 접근 가능한 드론이라는 것을 알게 한다.
3. 실제적 체험 중심의 드론 교육과정 구현으로 학생의 흥미를 높이며 적성을 찾는다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	드론 비행		
핵심 아이디어	• 드론의 기본 조작 방법을 이해한다. • 기본 비행 원리를 이해하면 누구나 쉽게 드론 비행이 가능하다. • 드론 체험 활동을 통해 드론에 관심을 가지고 관련 직업군을 탐색한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 드론 기본 조작 방법 알기 • 드론 비행 원리 파악하기 • 드론 자유 비행 이해하기	• 드론의 기본 조작 방법 이해하기 • 드론 비행 원리 탐색하기 • 드론 비행 창의적으로 해보기	• 적극적으로 참여하는 태도 • 문제를 창의적으로 해결하는 태도 • 드론 조작 및 비행에 대한 관심
성취기준	[4과드론01-01] 드론 기본 조작 방법을 이해하고 드론 비행 활동에 적극적으로 참여할 수 있다. [4과드론01-02] 주어진 비행 미션을 창의적으로 해결하려는 태도를 가질 수 있다. [4과드론01-03] 드론 기본 비행 활동(이착륙, 전후좌우 이동 등)을 정확하게 수행할 수 있다.		

영역	드론 안전		
핵심 아이디어	• 드론 비행에 대한 안전수칙을 이해한다. • 기본 안전 수칙을 지키면 누구나 쉽게 드론 비행이 가능하다. • 드론 체험 활동을 통해 드론에 관심을 가지고 관련 직업군을 탐색한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 드론 안전 수칙 이해하기 • 드론 비행 안전 수칙 알기 • 드론 자격증 취득법 알기	• 드론 기본 안전 수칙 실천하기 • 드론 비행 안전 수칙 실천하기 • 드론 조종 자격증 탐색하기	• 드론 안전에 대한 관심과 책임감 • 드론 자격증 취득에 적극적 참여
성취기준	[4과드론02-01] 드론 사용 전후 안전 수칙을 알고, 이를 실천할 수 있다. [4과드론02-02] 드론 비행 중 주변 환경과 사람의 안전을 고려하여 행동할 수 있다. [4과드론02-03] 비상 상황 발생 시 적절한 대처 행동을 설명하거나 시연할 수 있다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1-2	드론의 기본 이해	• 드론의 정의, 역사 소개하기	
		• 내가 생각하는 드론 상상해보기	
3	드론 조종 자격	• 드론 조종자 시험 알아보기	
4-5	드론 구조와 작동	• 드론의 원리 및 구조 이해하기	
		• 주요 부품 역할 이해하기	
6	드론의 현재와 미래	• 드론의 활용 분야 알아보기	
7	드론 조종의 기초	• 드론 및 조종기 사용법 알아보기	
8-9		• 기본 비행 동작 익히기	평가 ①
10	드론 안전과 규정	• 비행 안전 수칙 알아보기	평가 ②
11	학급 챌린지	• 미션 수행하기	
12	드론 촬영	• 드론 촬영에 대해 알아보기	
13-14	드론 스포츠	• 드론 스포츠 활동 체험해보기	
15	소감 나누기	• 활동 소감 나누기	평가 ③

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 드론 조종 방법을 익혀 안전하게 드론 비행을 할 수 있다.	자기 관리	자기평가
②	• 드론 비행 관련 안전 수칙에 대해 이해하고 있다.	자기 관리 공동체	상호평가
③	• 드론 교육 활동을 통해 알게된 점과 활동 소감을 이야기할 수 있다.	자기 관리 공동체	상호평가

교수·학습 과정안

수업 주제	반갑다 드론아!		차시	10/15	
학습 목표	드론의 안전 수칙(운용할 때, 비행할 때)에 대해 알고 드론을 비행시킬 수 있다.				
핵심역량	자기 관리 역량, 공동체 역량				
단계	수업 활동			자료(▶) 및 유의점(*)	
배움 열기	☑ 배움에 대한 궁금증 높이기 • 뉴스를 시청하며 오늘 배움 내용 관련지어 생각해보기 ☑ 배움목표 확인하기 드론 비행 안전 수칙을 알고 안전한 드론 비행을 실천해 봅시다.			▶ PPT(영상), 드론, 조종기, 배터리 * 영상을 시청하며 오늘 배움 내용을 짐작해 본다.	
배움 펼치기	☑ 배움① 드론 운용 관련 안전 수칙 알아보기 이끌 질문 드론 운용할 때 어떤 안전 수칙을 지켜야 할까? • 드론과 조종기를 가지고 직접 드론 운용에 관한 안전 수칙에 대해 알아보기 • 지난 시간에 익힌 기본 비행 동작 활동에서 자신의 경험같이 나누기			▶ PPT, 드론, 조종기, 배터리 * 지난 시간의 경험과 함께 교사의 다양한 경험 사례를 나눌 수 있도록 한다.	
	☑ 배움② 드론 비행 관련 안전 수칙 알아보기 이끌 질문 드론 비행할 때 어떤 안전 수칙을 지켜야 할까? • 드론 비행 관련 안전 수칙 파악하기 • 다양한 사례를 제시하여 실생활 관련 안전 수칙 이해하기 • 제시한 자료 직접 찾아보기 • 자신의 위치 파악해 드론 비행 가능/불가능 지역 확인하기			▶ PPT, 드론, 조종기, 배터리, 스마트기기(아이북) * 직접 자료를 찾아볼 수 있도록 충분한 시간을 주어 비행 안전 관련 주의사항을 직접 체크할 수 있도록 한다.	
	☑ 배움③ 안전수칙 평풍! 이끌 질문 안전수칙을 잘 이해했는지 알아볼까? • 드론 운용 및 비행 안전 수칙에 대해 친구들과 서로 주고받고 하며 학습 내용 되새기기 • 드론 운용 및 비행 안전 수칙을 서로 점검해보기			▶ PPT, 학습지 * 오늘 학습한 내용에 대한 이해를 높이기 위해 친구들과 함께 질문과 대답을 1개 이상 주고받을 수 있도록 한다.	
배움 정리	☑ 배움활동 정리하기 • 오늘 배운 학습 내용 돌아보기 ☑ 다음 시간 예고하기			▶ PPT * 새롭게 알게된 점, 좋았던 점, 개선점에 대해 자유롭게 의견을 나눈다.	
학생 주도 전략	선택·책임	드론 운용 및 비행 안전 수칙에 대해 서로의 이야기 나누며 배움 활동 시간에 익힌 비행 동작을 기억하며 서로의 비행을 점검 및 확인 해본다.			
	협력·참여	드론 비행하며 느낀 점, 드론 비행 가능 지역에 대한 정보를 찾아보기 등을 함께 나누며 서로의 경험을 공유하며 만들어가는 학습을 통해 학습 주도성을 기를 수 있도록 한다.			
평가 내용		비행 안전 수칙에 대해 이해하고 있는가?		평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	•드론 운용 안전 수칙과 드론 비행 안전 수칙에 대해 잘 이해하고 있으며 친구들에게 자신의 사례와 함께 4가지 이상 설명할 수 있다.		드론 운용 및 비행에 관한 자기관리 능력	상호평가
	보통	•드론 운용 및 비행 안전 수칙에 대해 이해하고 있으며 친구들에게 2가지 이상 설명할 수 있다.			
	노력 요함	•드론 운용 및 비행 안전 수칙에 대해 이해하는데 어려움이 있다.			

* 2025학년도 양산 서남초등학교 학교자율시간 사례

학교자율시간의 내용 구성 - 우리가 만드는 초록경남

활동 의도

생태환경교육의 목적은 다양한 생태문화체험을 통하여 생태감수성을 기르는 것으로, 많은 과목들 간 융합적으로 운용하며 실천 중심, 학생 주도의 활동에 주력하고자 한다.
주제를 선정할 때 학생들의 의사, 흥미와 호기심이 충분히 반영된 주제로 선정하였다.

활동 목표

‘우리가 만드는 초록경남’ 활동 목표
1. 자연이 주는 소중함을 알고 환경을 보호하고 지키기 위한 조건에 대해 알고 설명할 수 있다.
2. 우리가 속한 지역의 문제에 대해 관심을 갖고, 이를 해결하기 위한 방안을 탐구하고 실천한다.
3. 우리가 지구촌 공동체의 구성원임을 이해하고 환경 문제 해결을 위해 노력하는 태도를 가진다.

내용 체계 및 성취기준

영역	아껴 쓰고 다시 써요		
핵심 아이디어	지구 생태계에 쓰레기가 문제가 되고 있다. 지구는 우리가 보호해야 하며 인류의 생존에 필요한 무대이다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	지구 생태계 지구 환경 오염 쓰레기의 문제점 및 대책	지구 생태계를 보호해야 하는 이유 조사하기 쓰레기를 줄이는 노력과 함께 지구 생태계 보호 실천하기	환경 보호에 대한 관심 가지기 생태감수성 높이기 지구를 사랑하는 태도 갖기
성취기준	[4과초록01-01] 쓰레기를 줄여야 하는 이유를 알고 설명할 수 있다. [4과초록01-02] 쓰레기를 줄이는 방법을 알고 실천할 수 있다. [4과초록01-03] 생태감수성과 지구를 지키고 사랑하는 태도를 기른다.		

영역	지구를 살리는 행복한 식사		
핵심 아이디어	음식물 쓰레기를 줄이고 지구를 지키기 위한 방법을 찾아야 한다. 음식물 쓰레기 문제점을 파악하고 지구 환경을 보호하기 위한 대책이 이루어져야 한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	지구 환경 오염 알기 음식물 쓰레기의 문제점 및 영향 알기 음식물 쓰레기의 대책 알기	지구 환경 보호의 필요성 이해하고 설명하기 음식물 쓰레기 문제의 실태 와 해결방법 조사하기	음식물 쓰레기 줄이기 필요성 인식하기 음식물 쓰레기 줄이기 위한 관심갖고 실천하기
성취기준	[4과초록02-01] 음식물 쓰레기의 문제점을 알고 설명할 수 있다. [4과초록02-02] 음식물 쓰레기 줄이기를 실천할 수 있다. [4과초록02-03] 육류섭취가 환경에 미치는 영향을 알고 탄소 배출을 줄이는 식사 방법을 알고 실천할 수 있다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1-2	지구가 뜨거워지고 있어요!	• 뜨거워지고 있는 지구	
		• 탄소 배출을 줄여요!	
3-4	전기, 함께 아껴요!	• 전기를 만들 때 환경이 오염된다고?	
		• 전기 절약, 어떻게 할까?	
5-6	아껴 쓰고 다시 써요	• 쓰레기, 함께 줄여요!	평가 ①
		• 함께해요! 아나바다	
7-8	푸른 지구의 소중한 자원, 물	• 생명이 숨 쉬는 물	
		• 물을 아껴 써야 해요!	
9-10	녹색소비, 녹색 지구	• 지구를 지키는 녹색소비	
		• 녹색소비로 푸른 지구를 만들어요!	
11-12	지구를 살리는 행복한 식사	• 소중한 먹거리가 버려진대요!	평가 ②
		• 지구를 지키는 건강한 밥상	
13-14	생물다양성과 습지	• 생물다양성이 뭐야?	
		• 생물다양성의 보물창고, 습지	

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 아나바다 장터에 판매할 물건을 찾아보고, 친구들과 함께 아나바다 장터에 적극적으로 참여할 수 있다.	아나바다 장터에 참여하는 자기주도성과 협업능력	상호평가 관찰평가
②	• 나의 급식 습관을 돌아보며 일주일 동안 학교 급식 잔반 줄이기에 참여할 수 있다.	급식 잔반 줄이기 실천하는 도덕성	자기평가

• 교수·학습 과정안

수업 주제	지구를 살리는 행복한 식사		차시	11/15	
학습 목표	음식물 쓰레기 줄이기를 실천할 수 있다.				
핵심역량	자기 관리 역량				
단계	수업 활동			자료(▶) 및 유의점(*)	
배움 열기	☑ 배움에 대한 궁금증 높이기 • 뉴스를 시청하며 오늘 배움 내용 관련지어 생각해보기 ☑ 배움목표 확인하기 음식물 쓰레기 줄이기를 실천해 봅시다.			▶ PPT(영상) * 영상을 시청하며 오늘 배움 내용을 짐작해 본다.	
배움 펼치기	☑ 배움① 이끌 질문 우리 학교 급식에서 나오는 음식물 쓰레기가 늘어나면 어떻게 될지 예상해 볼까? • 학교 급식에 대해 생각해보기 - 평소 버려지는 학교 급식에 대해 생각해 볼 수 있는 시간 갖기 - 버려지는 학교 급식 등 음식물 쓰레기가 늘어나면 어떻게 될지 예상해보기			▶ PPT(영상) * 지난 시간의 경험과 함께 교사의 다양한 경험 사례를 나눌 수 있도록 한다.	
	☑ 배움② 이끌 질문 음식물쓰레기의 다양한 문제점을 알아볼까? • 나의 급식 생활에 대해 생각해보기 - 나의 급식 모습에 가까운 쪽에 ○ 해보기 - 어제 급식 시간에 받은 음식을 그려보고, 남긴 만큼 표시해보기 - 내가 음식을 남긴 이유 발표해보기 • 음식물 쓰레기의 다양한 문제점에 대해 알아보기 - ‘급식 잔반 줄이기, 지구 환경을 지켜요’ 영상 시청하기 - 음식물 쓰레기 양을 줄일 수 있는 방법에는 무엇이 있을지 토의해보기			▶ PPT, 스마트기기(아이북) * 식단표를 활용하여 학생들이 어제 급식 시간에 받은 음식을 그려보도록 한다. * 내가 음식을 남긴 이유에 대해 구체적으로 이야기할 수 있도록 안내한다. * 영상을 시청하며 음식물 쓰레기로 인한 문제점의 심각성을 인지하도록 안내한다.	
	☑ 배움③ 이끌 질문 학교 급식 잔반 줄이기를 실천해 볼까? • 일주일 동안 학교 급식 잔반 줄이기 실천하기 • ‘잔반 줄이기’ 오행시 지어보기 • 급식 잔반 줄이기를 실천하고 있는 학교 사례 더 찾아보기 • 쓰레기를 버릴 때 음식물로 배출하면 안되는 것 더 알아보기			▶ PPT, 스마트기기(아이북), 학습지 * 잔반 줄이기 실천 의지를 높이며 즐겁게 오행시 짓기에 참여할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.	
배움 정리	☑ 배움활동 정리하기 • 오늘 배움 내용 돌아보며 실천할 방법 나누기 - 새롭게 알게 된 점, 좋았던 점, 개선점에 대해 이야기해 보기			▶ PPT * 자유롭게 의견을 나눈다.	
학생 주도 전략	책임	음식물 쓰레기 양을 줄일 수 있는 방법에는 어떤 것이 있는지 알아보고, 학교 급식 잔반 줄이기를 실천한다.			
	상호작용	배움활동 전 과정을 돌아보며 좋았던 점, 아쉬운 점, 개선할 점 등 이야기 나누며 성찰의 기회를 갖는다.			
평가 내용		나의 급식 습관을 돌아보며 학교 급식 잔반 줄이기를 실천할 수 있는가?		평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• 나의 급식 습관을 잘 파악하고 학교 급식 잔반 줄이기에 적극적으로 참여할 수 있다.		급식 잔반 줄이기 실천하는 도덕성	관찰평가 자기평가
	보통	• 나의 급식 습관을 파악할 수 있으며, 학교 급식 잔반 줄이기에 참여할 수 있다.			
	노력 요함	• 나의 급식 습관을 파악하려고 노력하며, 학교 급식 잔반 줄이기에 참여하려고 노력할 수 있다.			

* 2025학년도 양산 서남초등학교 학교자율시간 사례

사례 8 5학년 실생활 연계 활동 ... 더불어 사는 우리



더불어 사는 우리

학년 5학년 내용 구성 중점 실생활 연계 시간 운영 고정형

활동 개요

‘더불어 사는 우리’는 초등학교 5학년 학생들이 공감과 소통, 협력을 통해 민주시민의 기본 자질을 기르도록 돕는 학교자율시간 활동이다. 이 활동은 학생들이 자신과 타인의 감정을 이해하고, 다름을 존중하며 갈등을 평화롭게 해결하는 태도를 익히는 것을 목표로 한다.

먼저, 공감의 중요성을 배우고 친구들의 감정을 이해하는 연습을 하며 학급 내 유대감을 형성하여 학급을 운영에 필요한 책임과 협동의 가치를 알게 된다. 또한, 편견과 차별 같은 사회적 문제를 다루며 다양한 시각을 이해하고 문제를 평화롭게 해결하는 방법을 탐색한다. 이와 같은 과정 속에서 학생들은 타인의 입장에서 생각하고 협력적으로 해결 방안을 찾는 과정에서 사회적 감수성을 기른다. 그리고 지역 사회에 관심을 갖고 책임 있는 시민으로서의 태도를 기를 수 있도록 학생들의 생활과 밀접한 주제로 구성한다. 이를 통해 활동 내용에 대한 학생들의 몰입도와 참여도를 높이고 결과적으로 학생들은 공동체의 일원으로서 자긍심과 소속감을 느끼며 성장하게 된다.

‘더불어 사는 우리’는 교실 안을 넘어 마을과 사회로 나아가는 민주시민 교육의 출발점이 되며 학생 개개인이 공동체를 변화시킬 수 있는 주체임을 인식하게 하며 실천적 역량을 기른다. 즉, 또래와 협력하고 사회와 연결되며 살아가는 힘을 기르는 데 초점을 둔 활동이다.

학교자율시간 설계 과정

활동명	더불어 사는 우리	시기	2학기	시수	32차시
목표	상호 간 이해를 위한 공감의 필요성을 인식하여 학급·학교·현대 사회의 문제를 발견하고 평화로운 방법으로 이를 스스로 해결하며, 공동체의 가치를 깨닫고 발전에 기여하는 책임감 있는 민주시민으로서의 역량을 함양한다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 ▶ 학교자율시간 주제 선정 • 학교자율시간 활동 구상을 위한 학생 및 교육공동체의 의견 수렴 • 지역사회 특징, 문제 등 분석 • 학습자 요구 및 수준 반영과 교육공동체의 문제 반영 • 지역의 인적·물적 자원 활용				
내용 구성 유의점	• 학생들의 경험이나 성취 등을 사전에 파악하며, 지역 연계 학습을 통해 마을 자원을 적극 활용하여 학생들의 삶과 밀접한 맞춤형 학습을 실천할 수 있는 내용으로 구성				
시수 확보 (편제)	• 체육, 예술을 제외한 타 교과 시수를 고루 감축하여 시수 확보 • 더불어 사는 우리 활동의 특성을 고려하여 사회 과목에 편성				
학교자율시간 운영 방법	• 개인적 차원에서 학급·학교, 마을 및 지역사회, 더욱 넓은 공동체 사회 차원의 소재로 점점 확장해나가며 가치 갈등 상황에서의 타인에 대한 공감 능력과 공동체를 위한 판단 및 실천 능력 등을 신장시킬 수 있도록 매주 고정형으로 순차적으로 학습함				
유형별 승인 절차	• 학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			6학년				
			5학년(2025년)		6학년(2026년)		시수합계 (증감)
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수(증감)	
교과 (군)	국어	408	204	198(-6)	204	204	402(-6)
	사회 /도덕	272	102	96(-6)	102	102	295(+23)
				32(+32)		-	
				34	34	34	
	수학	272	136	132(-4)	136	136	268(-4)
	과학	340	102	99(-3)	102	102	335(-5)
				68	68	68	
	체육	204	102	102	102	102	204
	예술	272	68	68	68	68	272
				68	68	68	
	영어	204	102	99(-3)	102	102	201(-3)
창의적 체험활동		204	102	97(-5)	102	102	199(-5)
학년(군)별 총 수업 시간 수		2,176	1,088	1,088	1,088	1,088	2,176

- ① 5학년 총 시수 1,088시간을 34주로 나누면 1,088÷34=32이므로 32차시의 학교자율시간을 편성함
- ② 전체 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 시수를 고르게 감축하여 필요한 시수(32차시)를 확보함
- 체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 시수는 감축하지 않음
- ③ ‘더불어 사는 우리’ 는 과목의 성격, 목표, 학습 내용을 고려하여 사회 교과에 편성함
- ④ 전체 교과(군)별 및 창의적 체험활동 시수 증감이 증감범위(±20%) 내에서 이루어짐

• 편성 형태(5학년 1학기)

시기	월					화					수					목						금				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
매주 (16주)																										

‘더불어 사는 우리’ 활동은 학생들의 몰입도와 참여도를 높이고, 수업의 효율성을 극대화하며 보다 깊이 있는 학습이 이루어질 수 있도록 하기 위해 수업을 2차시 단위로 묶어 고정형으로 운영함. 이는 충분한 시간 확보를 통해 학습 주제에 대해 보다 깊이 있게 탐구하고, 다양한 활동을 연결하여 의미 있는 배움이 일어날 수 있도록 하고자 함

🔴 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

‘더불어 사는 우리’는 정체성에 기초하여 학생들이 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추도록 설계한 활동이다. 2022 개정 교육과정 총론에서 비전으로 제시한 ‘다양성을 이해하고 서로 존중하는 민주시민으로서 배려와 나눔, 협력을 실천하는 더불어 사는 사람’과 연계하여 더불어 사는 우리와의 핵심 아이디어와 내용 요소에 공감과 소통, 학급과 학교, 마을과 지역, 더욱 넓은 범위의 공동체 문제 해결 등의 민주시민교육 관련 내용을 반영하여 구성하였다.

• 활동 목표

더불어 사는 우리 활동 목표
1. 여러 가지 감정의 종류를 이해하고, 타인이 느낄 감정과 처지에 공감하여 이를 실생활에서 실천한다.
2. 자신이 속한 학급과 학교에 필요한 부분을 스스로 찾고, 행복한 학급·학교 생활을 위한 아이디어를 탐색하여 구성원들과 함께 실현한다.
3. 다원화된 사회에서 발생하는 공동체의 문제에 관심을 갖고, 이를 해결하기 위한 방안을 마련하여 공유·실천한다.
4. 자신이 살아가는 마을 및 지역사회의 아름다움을 누리며, 그 소중함을 인식하고 지속 가능한 사회가 될 수 있도록 노력하는 자세를 갖는다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	공감과 소통		
핵심 아이디어	• 공감을 기반으로 한 의사소통은 서로를 존중할 수 있도록 만든다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 여러 가지 감정의 종류 알기 • 감정을 표현하는 방법 알기 • 공감의 중요성과 필요성 알기 • 공감을 표현하는 방법 알기	• 상대방의 처지에 공감하여 조언하는 말하기	• 타인의 처지에 공감하여 배려하는 자세가지고 실천하기
성취기준	[5사공존01-01] 여러 가지 감정의 종류를 파악하고 이를 적절히 표현하는 방법을 탐색한다. [5사공존01-02] 타인이 느낄 감정과 처지에 공감하는 것의 필요성을 이해하고, 이를 실생활에서 실천한다.		

영역	학급과 학교		
핵심 아이디어	• 행복한 학급·학교생활을 영위하기 위해서는 주인의식과 학교 구성원과 협력하는 태도가 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 학급과 학교생활에 필요한 것 알기 • 행복한 학급생활을 위한 아이디어 알아보기	• 행복한 학급·학교생활을 위한 아이디어 토의하기 • 행복한 학급·학교생활을 위한 아이디어 실천 계획하기	• 학급과 학교를 더 나은 공간으로 만들고자 하는 책임의식가지기
성취기준	[5사공존02-01] 자신이 속한 학급과 학교가 더 나아지기 위해 필요한 것이 무엇인지 스스로 탐색하는 자세를 지닌다. [5사공존02-02] 행복한 학급생활을 위한 여러 가지 아이디어를 탐색하고, 이를 학급 구성원과 함께 실천한다.		

영역	공동체의 문제 해결		
핵심 아이디어	• 다원화된 사회에는 많은 갈등이 발생할 수 있으며 이는 협력적 소통, 배려와 존중의 태도로 함께 해결해야 한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 편견과 고정관념의 의미 이해하기 • 공동체 사회에서 갈등이 발생하는 이유 알아보기 • 공동체의 문제를 해결하기 위한 방법 알아보기	• 공동체 사회 문제 조사하기 • 공동체 사회 문제를 해결하기 위한 방법 토의하기	• 공동체의 문제를 평화적인 방법으로 해결하려는 마음가짐 가지기
성취기준	[5사공존03-01] 편견이나 고정관념의 의미를 이해하고, 그 부정적 영향을 탐구하여 편견이나 고정관념을 극복하려는 태도를 갖는다. [5사공존03-02] 공동체 사회에서 발생하는 갈등 문제들을 조사하고, 이에 대한 해결 방법을 협력적 태도로 토의한다. [5사공존03-03] 친구들과 놀이를 하며 불편했던 사례를 공유하고, 이를 개선하여 모두가 평등하고 행복하게 즐길 수 있는 놀이를 창작하여 즐긴다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1-2	1. 공감의 힘으로	• 다양한 감정을 이해해요 - 여러 가지 감정의 종류를 이해하고 표현하기	
3-4		• 말과 행동으로 함께 느껴요 - 공감하는 말과 행동을 표현하기	
5-6		• 이런 고민엔, 따뜻한 조언을 - 고민에 적절히 조언하는 방법 알아보기	
7-8		• OPEN 고민 상담 라디오 - 고민 상담 프로젝트 실시하기	
9-10	2. 우리가 디자인하는 학급	• 학급을 밝히는 역할 - 학급을 변화시키는 나의 역할 실천하기	
11-12		• 염원을 담은 우리 학급 마스코트 - 꿈꾸는 학급 모습을 담은 마스코트 디자인하기	평가 ①
13-14		• 우리가 기획하는 학급 행사 - 활력소가 될 특색 있는 학급 행사 기획하기	
15-16		• 의결! 학급 헌법 제정 - 더불어 사는 우리가 될 것을 다짐하기	
17-18	3. 평화로운 문제 해결	• 경청하며 공감하는 토의 토론 - 감정을 나누는 토론으로 관점 넓히기	
19-20		• 행복한 학교를 위한 창의 놀이 공모전 - 모두가 행복한 유니버설 놀이 만들기	
21-22		• 잠깐 STOP! 편견 없는 세상 - 편견 없는 새로운 <신데렐라> 패러디	평가 ②
23-24		• 인권의 벽, 우리의 목소리 - 인권이 지켜져야 하는 사례를 조사, 홍보하기	
25-26	4. 마을과 함께 살아가요	• 나의 가족, 반려 마을 - 마을을 입양하여 애정을 갖고 돌보기	
27-28		• 우리 마을 포토 제닉 - 반려 마을의 멋진 풍경 담아 자랑하기	
29-30		• 지속 가능한 마을 - 지속 가능한 우리 마을을 위한 행동 실천	
31-32		• 반려 마을, 너의 이름은 - 마을 이름 타이포서너리로 전시회 열기	

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 친구들과 토의하여 꿈꾸는 학교의 모습을 마스코트에 상징적으로 표현하고, 이에 담긴 의미를 설명할 수 있다.	마스코트의 상징적 의미 탐구를 통한 이해	구술·발표 프로젝트
②	• 패러디 작가로서 고정관념을 극복하려는 태도로 매체 속 잘못된 고정관념을 지적하고, 이를 고정관념을 탈피한 새로운 내용 바꿀 수 있다.	이야기를 재구성하는 능력과 표현력	역할극 관찰평가

• 교수·학습 과정안

수업 주제	3. 평화로운 문제해결	차시	5~6/8
학습 목표	<신데렐라> 이야기를 재구성하여 정지 역할극으로 표현할 수 있다.		
핵심역량	협력적 소통 역량, 창의적 사고 역량, 공동체 역량		
단계	수업 활동	자료(▶) 및 유의점(*)	
배움 열기	☑ 동기유발 - 공주/왕자했을 때 떠오르는 단어 나누기 - 공주: 드레스, 화려함, 성에 갇혀 삶 등 - 왕자: 겁, 늪름함, 백마, 전쟁 등 - 여러분이 생각하는 공주/왕자의 모습은 어디에서 본 경험 나누기 - 공주다운 모습, 왕자다운 모습이 정해져 있는 모습 말하기 - 우리가 갖고 있는 여자, 남자에 대한 고정된 생각을 무엇이라 부를까요? - 편견, 고정관념입니다. - 우리는 오늘 동화 속 주인공을 편견에서 구해줄 거예요. 누구일까요? - 신데렐라입니다! ☑ 배움목표 확인하기 <신데렐라> 이야기를 재구성하여 정지 역할극으로 표현해 봅시다.	▶ 번개 발표 PPT, 발표 공 * 오늘 수업과 관련 단어를 짐작해 본다.	
	☑ 배움① 신데렐라 다르게 보기 <신데렐라> 이야기의 주요 장면을 보면서 줄거리 이야기 하기 - <신데렐라> 이야기의 삽화를 순서대로 연결하고, 돌아가며 줄거리 말하기 이끌 질문 내가 패러디 작가라면, 이 신데렐라 이야기에서 어떤 장면을 바꾸고 싶은가? - 학생들은 바꾸고 싶은 장면을 선택하여 그 옆에 이름표 자석을 붙인다. - 저는 집안에 갇혀서 집안일만 하는 신데렐라의 이야기를 바꾸고 싶습니다. - 요정의 도움을 받아 변신하는 부분을 요즘에 맞게 바꿔야 할 것 같아요.	▶ 신데렐라 주요 장면 삽화, 학생들 자석 이름표 * 재구성할 장면을 찾는 데 어려움을 겪는다면, <신데렐라> 이야기를 현대의 관점에서 비교하고, 양성평등의 관점에서 학생들이 재구성하고 싶은 장면을 생각해보도록 안내한다.	
배움 펼치기	☑ 배움② 우리가 만드는 The New 신데렐라 이끌 질문 신데렐라는 어떤 미덕을 갖고 어떤 행동을 할까? <신데렐라>의 표지를 봅시다. 어떤 것이 보이나요? - 가족으로 된 구두가 보입니다. - 안경을 쓴 남자와 단발머리 여자가 행복해하고 있는 장면이 보입니다. - 신데렐라는 어떤 사람일 것 같나요? - 씩씩하고 쿨한 사람일 것 같아요. - 가식이 없고 억지로 꾸미는 것을 싫어하는 사람 같아요. <신데렐라> 그림책의 앞부분만 읽고 등장인물에 대한 생각을 나누기 - 여러분이 패러디 작가가 되어 신데렐라와는 다른 신데렐라 만들기	▶ 그림책 <신데렐라>, 역할극 장면 뽑기 준비, 역할극 활동지	
	< New 신데렐라> 활동 방법 ① 모동별로 재구성할 장면을 준비뽑기 ② 준비뽑기한 장면에서 신데렐라가 가졌으면 하는 미덕 2가지를 생각해 미덕 보석에 쓰기 ③ 이야기의 배경과 인물의 새로운 성격을 생각하며 2024버전 New 신데렐라 정지 역할극을 꾸미기		

단계	수업 활동		자료(▶) 및 유의점(*)	
배움 펼치기	☑ 배움③ 정지 역할극으로 표현해요 • 모동별로 새롭게 꾸민 New 신데렐라 발표하기 이끌 질문 모동별로 발표하는 신데렐라를 보고 ‘신데렐라가 빛내는 미덕’이 무엇인지 생각해 볼까? <정지 역할극으로 표현해요> 활동 방법 ① 모동별로 준비뽑기한 장면을 재구성한 내용은 시간 순서대로 발표하기 - 신데렐라를 못살게 구는 새언니들과 새엄마. 신데렐라의 선택은? - 무도회 초대장을 받은 신데렐라. 무도회가 열리는 날이 왔다. - 무도회에 무사히 도착해서 왕자와 마주친 신데렐라 - 자정을 알리는 종이 울리기 시작하는데... - 왕자는 무도회 이후, 신데렐라가 마음에 든 나머지 수소문하여 신데렐라의 집으로 찾아왔다. - 왕자와 꿈에 그리던 결혼을 한 신데렐라. 신데렐라는 ‘어떻게’ 행복하게 살았을까? ② 교실 앞으로 나와 배역 소개하기 ③ 벨이 울리면 등장인물의 행동을 사진처럼 정지 자세로 표현하기 ④ 학생들은 어떤 장면을 표현한 것인지 유추하여 맞추기 ⑤ 힌트: 인물을 톡 치면 대사를 1~2줄 말하기 ⑥ 정지 역할극을 마친 뒤, 신데렐라에게 선물한 미덕 보석을 칠판에 게시하기 • 친구들이 발표한 정지 역할극 중 인상 깊었던 장면이 있다면 발표하기 • 여러분이 꾸민 역할극에서 신데렐라의 빛나는 미덕은 무엇이었나요? - 소신 있게 행동하는 신데렐라를 표현했습니다. - 목적의식, 용기를 표현했습니다.		▶ 신데렐라의 미덕판, 미덕 보석 모형 * 꾸민 역할극의 주인공이 가진 미덕과 행동을 재밌게 표현할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.	
	☑ 배움활동 정리하기 • 미덕이 빛나는 새로운 주인공, 신데렐라는 앞으로 어떤 삶을 살아갈지 생각 나누기 - 자신의 힘으로 자신을 변화시킬 것 같습니다. - 걸치장에 집중하기보단 내면의 아름다움을 가꾸며 살아갈 것 같아요. • 진정으로 행복한 삶을 살기 위해서는 우리의 마음속에 어떤 보석이 필요한지 말하기 - 주어진 것에 감사하는 것입니다. - 내 능력을 키우며 자신의 성장에 뿌듯해지는 것입니다. ☑ 차시 예고하기 • <신데렐라>의 남은 이야기를 함께 읽고, 등장인물에게 편지 쓰기			
학생 주도 전락	협력 상호작용	<신데렐라> 동화를 성 고정관념의 시각에서 벗어나 비판적 시각으로 다시 살펴보고, 주요 등장인물에게 미덕을 부여하여 이야기의 흐름을 바꾸어 표현해보는 기회를 갖는다.		
	책임	진정으로 행복한 삶을 위해 필요한 자세는 어떤 것일지 의견을 나누며 자연스럽게 주체적인 삶의 자세를 다진다.		
평가 내용		바람직한 삶의 가치관을 이해하고 <신데렐라> 이야기를 재구성하여 정지 역할극으로 표현하였는가?	평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• 바람직한 삶의 가치관의 필요성을 이해하고, <신데렐라> 이야기의 등장인물에 미덕을 추가하여 재구성한 정지 역할극으로 표현할 수 있다.	이야기를 재구성하는 능력과 표현력	역할극 관찰평가
	보통	• 바람직한 삶의 가치관을 이해하며, <신데렐라> 이야기의 등장인물에 변화를 주어 정지 역할극으로 표현할 수 있다.		
	노력 요함	• 협력적인 자세로 신데렐라 이야기를 재구성하여 정지 역할극으로 표현할 수 있다.		

* 2024학년도 2022 개정 교육과정 연구학교 서울성자초등학교 사례 재구성

사례 9 5학년 기초소양 강화 활동 ... 미래를 여는 인공지능 모험(기초)



미래를 여는 인공지능 모험(기초)

학년 5학년 내용 구성 중점 기초소양 강화 시간 운영 혼합형

활동 개요

초등학교 '미래를 여는 인공지능 모험(기초)'은 디지털 대전환 시대에 맞추어 인공지능(AI)의 보편화가 이루어질 미래 사회의 구성원으로서 학생들이 새로운 환경에 유연하게 대처하고 인공지능에 대한 건전한 인식을 키우며 앞으로 다가올 미래 사회에 적극적으로 함께하기 위해 필요한 능력과 태도를 키우는 데 도움을 주기 위한 활동이다.

이 활동은 학생들이 인공지능과 관련된 다양한 용어와 지식들을 쉽게 이해하여 인공지능 기술의 원리를 인식하면서도 인공지능으로부터 비롯된 여러 사회 현상에 대해 토의·토론하며 디지털 기술 사용자의 책임 의식을 기르며, 인공지능 기반 도구를 경험하고 예술적으로 활용하여 주체적인 미래 시민으로서의 자질을 기르는 데 그 목적이 있다. 특히, 학생들은 인공지능 도입으로 인한 사회 변화를 이해·인식하고 이를 따르기만 하는 것이 아니라, 비판적 시각으로 현상을 분석하고 자료를 토대로 가치 판단하는 과정을 경험한 후, 의미 있는 방식으로 인공지능을 활용하여 주체적인 미래 기술 사용자로 거듭날 수 있도록 하는 데 중점을 두었다.

학교자율시간 설계 과정

활동명	미래를 여는 인공지능 모험(기초)	시기	2학기	시수	32차시
목표	미래 사회에 도입될 인공지능에 대한 기초 지식 및 용어를 이해하여 이에 대한 자신의 생각을 표현하며, 인공지능 기술의 도입으로 인한 사회 변화에 대해 민감하게 받아들이고 윤리적 문제에 대해 심도 있게 탐색하여 가치 판단을 바탕으로 인공지능을 창의적으로 활용할 줄 아는 미래 시민으로서의 역량을 함양한다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 ▶ 학교자율시간 주제 선정				
내용 구성 유의점	- 교사 역량을 고려하여 실현이 가능한 범위 내에서 학습 주제 선정 - 생활 속에서 실질적인 도움이 될 수 있는 학습 주제 선정 요구 - 학습자 흥미를 반영하되 학습자 수준에 맞는 학습 내용 구성				
시수 확보 (편제)	- 체육, 예술 교과를 제외한 타 교과 및 창의적 체험활동 시수를 감축하여 시수 확보 - 실과 교과 내에 '미래를 여는 인공지능 모험(기초)' 과목을 새롭게 편성				
학교자율시간 운영 방법	깊이 있는 활동을 할 수 있도록 2차시 단위로 묶어 운영하되 프로젝트 운영 시기는 집중하여 운영하는 혼합형 시간 운영 방법으로 운영함				
유형별 승인 절차	학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	6학년				
				5학년(2025년)		6학년(2026년)		시수합계 (증감)
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수(증감)		
교과 (군)	국어		408	204	198(-6)	204	204	402(-6)
	사회/ 도덕	사회	272	102	99(-3)	102	102	268(-4)
		도덕		34	33(-1)	34	34	
	수학		272	136	132(-4)	136	136	268(-4)
	과학	과학	340	102	99(-3)	102	102	362(+22)
		실과		68	61(-7)	68	68	
		미래를 여는 인공지능 모험 (기초)			32(+32)		-	
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
	영어		204	102	99(-3)	102	102	201(-3)
창의적 체험활동		204	102	97(-5)	102	102	199(-5)	
학년(군)별 총 수업 시간 수		2,176	1,088	1,088	1,088	1,088	2,176	

- ① 5학년 총 시수 1,088시간을 34주로 나누면 1,088÷34=32이므로 32차시의 학교자율시간을 편성함
② 전체 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 시수를 고르게 감축하여 필요한 시수(32차시)를 확보함
- 체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 시수는 감축하지 않음
③ '미래를 여는 인공지능 모험(기초)'는 과목의 성격, 목표, 학습 내용을 고려하여 실과 교과에 편성함
④ 전체 교과(군)별 및 창의적체험활동 시수 증감이 증감범위(±20%) 내에서 이루어짐

• 편성 형태(5학년 2학기)

시기	월						화						수						목						금					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1주																														
2주																														
3주																														
4주																														
5주																														
6주																														
7주																														
8주																														

'미래를 여는 인공지능 모험'는 차시별 활동의 학습내용을 고려하여 혼합형 운영 방식으로 운영함.

🔴 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

‘미래를 여는 인공지능 모험 기초’는 ‘AI, 우리와 함께’, ‘AI가 바꿀 미래를 탐구해요’, ‘AI 누리기 프로젝트’로 학습 영역을 설정하였다. ‘AI, 우리와 함께’는 AI에 대해 인식하고 이해하는 활동으로서, 인공지능이 탑재된 담임 선생님을 주제로 한 문학 작품을 읽고 인공지능의 원리와 관련 용어 및 사회 현상을 이해한다. 인공지능 관련 여러 가지 독서 토의 주제를 설정하고, AI의 장점과 단점, AI가 대체할 직업 등 삶과 연계한 주제를 접목하여 인공지능 이야기 카페 활동을 한다. 결국 인공지능에 비추어 본 인간다움은 어떠해야 하는지 깊이 있게 사고할 수 있도록 한다. ‘AI가 바꿀 미래를 탐구해요’에서는 자율주행 자동차와 인공지능이 실시하는 채용 면접을 주제로 하여 인공지능 기술 도입에 따른 사회 변화를 구체적으로 탐색한다. 조사·탐색한 내용을 바탕으로 인공지능 기술과 관련된 윤리적 문제에 대해 토의·토론하며 인공지능 기술과 관련된 빛과 그림자를 탐구하고 가치 판단하도록 한다. ‘AI 누리기 프로젝트’에서는 인공지능 기반 도구를 활용하는 방법을 익히고, 이를 실생활의 문제 해결을 위해 이용하거나 문학·예술 작품을 창작하는 등 미래 기술에 적응하고 주도적으로 활용하는 역량을 기른다. 자신만의 아이디어를 인공지능 도구로 더욱 편리하게 만들어 표현하고, 이를 메타버스 공간에 전시하며 감상을 나누며 미래 기술과 문화를 향유하는 태도를 기르도록 한다.

• 활동 목표

미래를 여는 인공지능 모험 기초 활동 목표
1. 인공지능을 주제로 한 글을 읽으며 인공지능 관련 용어와 사회 문제에 대해 이해하며, 이에 대해 설명하거나 짧은 글을 써서 의견을 제시할 수 있다.
2. 인공지능 기술 도입에 따른 사회 변화를 다양한 관점에서 이해하고, 인공지능과 관련된 가치 판단 문제에 대해 적절한 절차로 토의·토론할 수 있다.
4. 인공지능 도구의 기능을 이해하고 이를 적극적으로 활용하려는 자세로 자신만의 창작물을 만들어 표현하고 이를 가상공간에서 전시하며 감상을 나눌 수 있다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	정보 이해		
핵심 아이디어	• 인공지능은 음성, 이미지, 언어 등을 인식하는 기능을 가지며 여러 분야에 활용되고 있다. • 인공지능은 우리 생활 속에 밀접한 관련이 있으므로 안전하고 바르게 활용하려는 태도가 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 인공지능 관련 용어 알기 • 인공지능의 특성 이해하기 • 인공지능 활용 사례 알기	• 생활 속 인공지능 활용을 마인드맵으로 나타내기 • 인공지능 음성인식 기술, 이미지 인식, 언어 이해 기능 사용하기 • 인공지능 활용사례 탐색하기	• 인공지능의 필요성과 가치 판단하기 • 인공지능 바르게 활용하려는 태도 갖기
성취기준	[5실미래기초01-01] 인공지능의 개념, 관련 용어(예: 알고리즘, 머신러닝 등)를 이해하고 기능을 사용한다. [5실미래기초01-02] 인공지능의 사회적 활용 사례를 탐색한다.		

영역	비판적 사고 의사소통		
핵심 아이디어	• 인공지능의 발달은 미래 사회의 모습과 직업에 영향을 미치며, 개인은 새로운 진로를 탐색하며 자신의 삶을 준비해야한다. • 인공지능은 긍정적인 면과 부정적인 면이 동시에 존재하며 이에 대해 균형적 관점을 가져야한다. • 앞으로 인공지능은 더 많은 분야에 활용될 것이므로 올바르게 사용하려는 태도가 요구된다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 인공지능 관련 직업 알기 • 인공지능 관련 용어 이해하기 • 인공지능의 발전과 사회변화 • 인공지능 관련 윤리적 문제 • 개인정보 보호와 인공지능	• 인공지능 관련된 미래 직업 조사하기 • 의료, 교육, 환경, 예술 분야의 인공지능 활용 살펴보기 • 인공지능의 개인정보 수집과 판단에 대해 토론하기	• 직업과 진로 탐색에 관한 관심 갖기 • 인공지능의 긍정적인 영향과 부정적인 영향 인식하기 • 인공지능을 올바르게 사용하려는 태도 갖기
성취기준	[5실미래기초02-01] 인공지능관련 미래 직업을 알아본다. [5실미래기초02-02] 인공지능의 발전과 사회 여러 분야의 변화를 탐색한다. [5실미래기초02-03] 인공지능 이용에 대한 영향을 알고 가치판단을 할 수 있다.		

영역	창의적 표현 및 활용		
핵심 아이디어	• 우리 주변에서 일어나고 있는 현상을 데이터에 기반하여 바라볼 필요가 있다. • 인공지능은 학습을 통해 데이터를 저장해 나가는데, 인간은 인공지능을 학습시키기도 하고 인공지능 데이터로 학습하기도 한다. • 우리는 생활 속 여러 가지 문제를 해결하기 위해 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 기술을 활용한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술 익히기 • 인공지능 활용한 예술작품의 예 알기 • 메타버스 개념 알기	• 데이터를 활용하여 이야기 만들고 채색하기 • 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술 사용하기 • 인공지능을 이용해 생활 속 문제 해결 방법 찾기	• 데이터에 기반하여 현상을 바라보는 관점 갖기 • 인공지능을 이용해 문제 해결 방법을 찾으려는 자세 갖기
성취기준	[5실미래기초03-01] 인공지능 도구의 기능을 파악하여 이를 실제로 활용한다. [5실미래기초03-02] 인공지능 도구로 자신만의 창작물을 만들어 디지털 또는 가상공간에 전시하며 감상 활동을 통해 다른 사람과 의미를 나눌 수 있다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1	생각지도 열기	• 미래를 여는 인공지능 생각 지도 열기	
2-3	온책 읽기로 인공지능에 대한 생각 넓히기	• AI와 관련된 용어 파악하고 AI 생각 나누기	
4-5		• AI 담임선생님의 장점과 단점	
6-7		• 인공지능과 함께하는 미래 사회는 어떤 모습일까?	
8-9		• 인공지능 선생님 VS 인간 선생님 토론하기	
10-11	AI와 인간다움 주제로 글 쓰기 토론하기	• 월드카페를 열고 의사소통해요 - AI와 인간다움에 대해 월드카페로 소통하기	
12-13		• 월드카페를 열고 의사소통해요 - <AI와 인간다움> 주제로 글쓰기	평가 ①
14-15		• AI 도구로 나의 글을 발전시켜요	
16-17		• 자율주행 자동차의 인공지능 윤리를 탐구해요	
18-19		• 인공지능 면접, 괜찮을까?	
20-21		• 인공지능이 바꿀 미래를 토론해요 - 인공지능 활용에 대해 찬반 토론하기	평가 ②
22-25	인공지능 누리기	• 데이터로 만드는 스마트 화분	
26-27		• 학급 그림책 주제 인공지능에게 추천 받기	
28-29		• 학급 그림책 AI 페인터로 채색하기	
30-31		• 메타버스의 특성 알고 가상 갤러리에 그림책 전시하기	평가 ③
32	생각 지도 완성	• 미래를 여는 인공지능 생각 지도 완성하기	

• 평가 계획

평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• AI와 인간다움을 비교하여 그 고유한 특징을 파악하고, 이를 활용하여 AI와 인간다움에 대한 자신의 의견과 감상을 표현하는 글을 쓸 수 있다.	‘AI와 인간다움’을 주제로 하여 주장하는 글 혹은 감상을 나타낸 글쓰기 능력	서·논술형 자기·동료 평가
②	• AI와 관련된 주제에 대한 이해를 바탕으로 친구들과 토론하며 가치판단을 할 수 있다.	AI 관련된 주제에 대한 비판적 사고력 조사 내용을 바탕으로 한 의사결정력	자기·동료 평가
③	• AI 도구 활용법을 능숙하게 익혀 자신만의 작품을 창의적으로 완성하고, 메타버스 공간에 업로드하여 친구들과 적극적인 자세로 감상을 나누며 소통할 수 있다.	AI 도구로 자신의 창작물 (동화, 음악 등)을 제작, 공유, 소통하는 능력	실험·실습 관찰평가

• 교수·학습 과정안

수업 주제	인공지능(AI)의 판단이 우리 학급에 적용될 경우에 대해 토론하기	차시	20~21/32	
학습 목표	<AI가 실시하는 의미 있는 학급 역할 채용 면접>을 주제로 토론할 수 있다.			
핵심역량	협력적 소통 역량, 디지털 문화 소양, 공동체 역량			
단계	수업 활동	자료(▶) 및 유의점(*)		
떠올리기	☑ 인공지능이 실시하는 면접의 장점과 단점 알아보기 • 장점: 면접자의 _____을 뺄 수 있어 공정하다. 등 • 단점: 지원자의 _____을 알아볼 수 없다. ☑ 우리 학급의 의미 있는 역할을 선발하는 과정의 장점과 단점 알아보기 의미 있는 역할 선발 방법 • 우리 반에 필요한 역할을 떠올린다. • 역할 후보 중 내가 지원하고 싶은 역할에 지원서를 2지망까지 쓴다. • 역할 지원서를 발표하고, 친구들의 무기명 투표로 뽑힌다. 장점 친구를 잘 아는 우리가 뽑을 수 있기 때문에 더 역할에 맞는 사람을 뽑을 수 있다. 등 단점 우리가 판단을 잘못하면 인기투표가 될 수 있어 억울한 친구가 생길 수도 있다. 등 ☑ 인공지능을 이용한 우리학급 의미 있는 역할 선발의 장점과 단점 알아보기 장점 객관적이기 때문에 도움이 될 것 같다. 등 단점 우리의 얼굴 표정과 맥박 수로 판단 하는데, 그렇게 해서 내가 원하는 역할 에서 떨어지면 억울할 것 같다. 등	▶ PPT		
	문제 발견하기	☑ 공부할 문제 확인하기		
		<AI가 실시하는 우리반의 의미 있는 역할 채용 면접>을 주제로 토론해 봅시다.		
	아이디어 생성하기	☑ 활동① 돌고 도는 물레방아 토론		* 토론을 할 때 흥분하여 목소리를 높이지 않고, 상대방의 말을 끝까지 경청하는 등 토론의 예절을 지켜 배움이 있는 활동이 될 수 있도록 한다.
	이끌 질문 AI가 실시하는 우리 반 의미 있는 역할 채용 면접, 괜찮을까? • 토론할 주제 <AI가 실시하는 우리 반 의미 있는 역할 채용 면접, 괜찮을까?>입니다. 주제에 대한 나의 생각을 가지 수직선에 표현해보고 이유 말하기 • 교사는 학급의 의견에 따른 위치를 자석으로 표현하기 • <AI가 실시하는 의미 있는 역할 면접, 괜찮을까?>에 대해 물레방아 토론하기 물레방아 토론 방법 ① 원 모양(혹은 ㄷ자 모양)으로 책상을 배치하고 그 안에 작은 원을 또 만들어 학생들은 서로 마주 앉습니다. ② 앞에 있는 친구는 토론 상대입니다. 가위바위보를 해서 이긴 학생은 찬성편, 진 사람은 반대편에서 주장과 근거를 펼칩니다. ③ 제한 시간이 지나면(3분), 작은 원에 앉은 학생들은 한 칸 옆으로 옮겨 토론 상대를 바꾸어 똑같은 방식으로 진행합니다. - 학생들은 토론을 하면서 새롭게 알게 된 근거나 인상 깊은 친구의 의견은 배움책에 메모하기			

* 토론을 할 때 흥분하여 목소리를 높이지 않고, 상대방의 말을 끝까지 경청하는 등 토론의 예절을 지켜 배움이 있는 활동이 될 수 있도록 한다.

단계		수업 활동		자료(▶) 및 유의점(*)	
아이디어 선택하기		✓ 활동② 변화된 내 생각은?		▶ PPT, 가치수직선, 학급 자석, 배움책, 필기구, 자석이름표, 보드마카 * 토론을 다시 시작하기보다는 물레방아 토론을 정리하는 측면에서 학생들의 의견을 듣고 정리하는 시간으로 삼아, 생각의 변화를 학급 자석으로 표현한다.	
		이끌 질문 토론을 통해 내 생각은 어떻게 변화되었을까? - 친구들과 물레방아 토론을 하면서 인상적이었던 의견을 발표하기 - 물레방아 토론을 하고 나서, 생각의 변화가 있으면 가치 수직선에 자신의 이름표 자석으로 다시 표현해 보기 - 학생들의 의견 변화를 보고 교사는 학급 자석을 옮기기 - 자신의 주장과 근거를 전체 발표하고 싶은 학생은 의견을 발표한다. - 의견을 듣고 자석 이름표를 다시 옮기고 싶은 학생들은 옮긴다. - 학생들의 의견에 따라 교사는 학급 자석을 옮긴다.			
공유· 적용하기		✓ 토론결과에 따른 정리하기			
		- 채용 면접을 위해 AI 로봇을 신뢰하지 않는 경우 모두가 만족하는 의미 있는 역할 채용·활동을 위해 어떤 자세를 가지면 좋을지 이야기하기 - 채용면접을 위해 AI 로봇을 이용할 경우 어떤 점을 유의하거나 보완해야할지 이야기하기			
		✓ 차시예고			
		AI와 관련된 주제 중 한 가지를 선택하여 주장하는 글 쓰기			
학생 주도 전략		상호작용		물레방아토론 속에 찬성과 반대의 역할을 하며 자신의 의견을 표현하고 상대방의 의견을 듣고 정리한다.	
		협력·참여		가치 수직선에 자신의 의견을 표현하며 그에 따른 이유와 결정된 학급의 결과를 보완할 방법을 나눈다.	
평가 내용		AI와 관련된 주제에 대한 이해를 바탕으로 친구들과 토론할 수 있는가?		평가 요소	평가 방법
평가 기준	잘함	• AI와 관련된 주제에 대해 탐색한 내용을 바탕으로 토론에 적극적으로 참여하여 토론 주제에 대한 자신의 주장과 근거, 그리고 생각의 변화를 가치 수직선이나 그림을 활용하여 이야기할 수 있다.		AI 관련된 주제에 대한 비판적 사고력 조사 내용을 바탕으로 한 의사결정력	실험·실습 관찰평가
	보통	• AI와 관련된 주제에 대해 사전 조사한 것을 활용하여 주장과 근거를 들어 토론할 수 있으며, AI에 대한 자신의 생각을 정리해서 이야기할 수 있다.			
	노력 요함	• 도움을 받아 AI와 관련된 주제에 대한 토론에 참여하여 주장과 근거를 이야기할 수 있다.			

※ 2024학년도 2022 개정 교육과정 연구학교 서울성자초등학교 사례 재구성

사례 10 6학년 실생활 연계 활동 ... 스스로 만드는 미래



스스로 만드는 미래

학년 6학년 내용 구성 중점 실생활 연계 시간 운영 고정형

활동 개요

‘스스로 만드는 미래’는 학생들이 공동체 생활에 필요한 지식과 기능을 익혀 이를 토대로 스스로 사회를 둘러싼 갈등을 해결하고 사회를 발전시킬 수 있는 자주적 민주시민으로서의 자질을 갖추도록 하는 학교자율시간 활동이다. 이 활동은 학생들이 학급과 학교, 마을과 지역사회, 국가와 세계 속에서 맞닥뜨릴 수 있는 다양한 문제를 스스로 인식하고 창의적인 방법으로 해결할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

‘스스로 만드는 미래’는 학생들이 프로젝트의 진행과 함께 사회적 문제를 인식한 후 자신을 둘러싼 환경을 개선할 수 있는 창의적 문제 해결 역량을 함양하고, 같은 생각을 가진 모둠원과 함께 다른 학생들을 설득하는 협력적 의사소통을 통해 자기주도적 민주시민으로 성장하도록 하기 위하여 본 프로젝트 활동을 구성하였다.

학교자율시간 설계 과정

활동명	스스로 만드는 미래	시기	1학기	시수	32차시
목표	실제 생활과 연계되는 제재와 활동으로 구성하여 학급, 학교, 지역사회, 국민, 세계시민으로 소속되는 경험을 통해 자주적으로 미래를 개척해나가며, 학생들이 사회 구성원으로서 주인의식을 가진 자기주도적 개인이 될 수 있도록 민주시민으로서의 자질을 함양한다.				
주제 선정 과정	교육공동체 의견 수렴 - 학교자율시간 활동 구상을 위한 학생 및 교육공동체의 의견 수렴 - 지역사회의 특징, 문제 등 분석 ▶ 학교자율시간 주제 선정 - 학습자 요구 및 수준 반영과 교육공동체의 문제 반영 - 지역의 인적·물적 자원 활용				
내용 구성 유의점	학생들의 경험이나 성취 등을 사전에 파악하며, 공동체 역량을 키울 수 있도록 공동체의 문제를 자신의 문제로 인식하고 스스로 해결하려는 능력을 키워나가 학생이 사회 구성원으로서 주인의식을 가진 자기주도적 개인으로 성장할 수 있도록 내용 구성				
시수 확보 (편제)	- 체육, 예술을 제외한 타 교과 시수를 고루 감축하여 시수 확보 - 스스로 만드는 미래 활동의 특성을 고려하여 사회 과목에 편성				
학교자율시간 운영 방법	개인적 차원에서 학급·학교, 마을 및 지역사회, 더욱 넓은 공동체 사회 차원의 소재로 점점 확장해 나가며 가치 갈등 상황에서의 타인에 대한 공감 능력과 공동체를 위한 판단 및 실천 능력 등을 신장시킬 수 있도록 하며 주제 중심의 프로젝트 기반 학습과 디지털 기기를 활용한 수업 방법을 적용하여 학생 개인의 학습 속도와 성취도에 따른 맞춤형 교육이 가능할 수 있도록 고정형으로 학습함				
유형별 승인 절차	학교장 승인형(학기 중 학교장 결재로 승인)				

• 편제

구분			학년	6학년				
				5학년(2025년)		6학년(2026년)		시수합계 (증감)
과목(활동)		국가기준	본교기준	본교시수(증감)	본교기준	본교시수(증감)		
교과 (군)	국어		408	204	204	204	198(-6)	402(-6)
	사회 /도덕	사회	272	102	102	93(-9)	295(+23)	
		스스로 만드는 미래						-
		도덕						34
	수학		272	136	136	136	132(-4)	268(-4)
	과학	과학	340	102	102	102	99(-3)	335(-5)
		실과		68	68	68	66(-2)	
	체육		204	102	102	102	102	204
	예술	음악	272	68	68	68	68	272
		미술		68	68	68	68	
영어		204	102	102	102	99(-3)	201(-3)	
창의적 체험활동		204	102	102	102	97(-5)	199(-5)	
학년(군)별 총 수업 시간 수		2,176	1,088	1,088	1,088	1,088	2,176	

- ① 6학년 총 시수 1,088시간을 34주로 나누면 1,088÷34=32이므로 32차시의 학교자율시간을 편성함
- ② 전체 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 시수를 고르게 감축하여 필요한 시수(32차시)를 확보함
- 체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 시수는 감축하지 않음
- ③ ‘스스로 만드는 미래’는 과목의 성격, 목표, 학습 내용을 고려하여 사회 교과에 편성함
- ④ 전체 교과(군)별 및 창의적 체험활동 시수 증감이 증감범위(±20%) 내에서 이루어짐

• 편성 형태 (6학년 1학기)

시기	월					화					수					목						금				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
매주 (16주)																										

‘스스로 만드는 미래’ 활동은 학습 전 과정에 걸쳐 반성적 사고를 통한 개선점을 발견하여 다음 학습에 반영할 수 있도록 하며 학습 주제에 대한 성찰을 바탕으로 사회와 개인 간의 영향 관계를 파악하여 자기 성찰 역량을 함양할 수 있도록 고정형 운영 방법을 채택함

● 학교자율시간의 내용 구성

• 활동 의도

‘스스로 만드는 미래’는 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 공동체 역량을 키울 수 있도록 공동체의 문제를 자신의 문제로 인식하고 스스로 해결하려는 능력을 키워나가 학생이 사회 구성원으로서 주인의식을 가진 자기주도적 개인으로 성장할 수 있도록 도움이 되고자 하는 활동이다. 따라서 프로젝트 수업이 끝나고 그 결과물을 바탕으로 학생자치 활동에 안건을 상정하여 실제로 학급과 학교가 변화하는 모습을 본다면, 학생 자기 주도성과 스스로 문제를 해결할 수 있는 효능감을 함양할 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 기대하며 활동을 구성하였다.

• 활동 목표

스스로 만드는 미래 활동 목표
1. 자신이 속한 학급과 학교에 필요한 부분을 스스로 찾고, 필요한 부분을 바꿀 수 있는 창의적인 아이디어를 협력적 의사소통을 통해 결정한다.
2. 다원화된 사회에서 발생하는 사회현안에 대해 관심을 갖고, 이를 해결하기 위한 방안을 탐구하고 실천한다.
3. 자신이 살아가는 마을 및 지역사회가 가지고 있는 문제를 알고 지속가능한 발전 목표와 연계하여 문제를 해결하는 방법을 세운다.
4. 자신이 지구촌 공동체의 구성원임을 이해하고 범국가적인 문제 해결을 위해 노력하는 태도를 가진다.

• 내용 체계 및 성취기준

영역	학급과 학교		
핵심 아이디어	• 행복한 학급·학교생활을 영위하기 위해서 개인의 주인의식, 학교 구성원과 협력하는 태도가 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 현재 학급과 학교의 문제점 알기 • 정책제안서와 정책 홍보자료의 구성 방법 알기	• 현재 학급과 학교가 가진 문제점 조사하기 • 문제를 해결하기 위한 정책 설정 및 홍보 계획 세우기 • 자료를 활용하여 발표하기	• 학급과 학교를 더 나은 공간으로 만들고자 하는 책임 의식 가지기
성취기준	[6사자주01-01] 자신이 속한 학급과 학교가 더 나아지기 위해 필요한 것이 무엇인지 스스로 탐색하는 태도를 지닌다. [6사자주01-02] 학급과 학교를 개선할 수 있는 아이디어를 다양한 방법으로 홍보한다.		

영역	공동체의 문제 해결		
핵심 아이디어	• 다원화된 사회에는 많은 갈등이 발생할 수 있으며 이는 경쟁과 협력적 소통, 배려의 태도로 함께 해결해야 한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용요소	• 오늘날의 사회 현안 • 지속가능한 발전 목표	• 사회 현안에 대해 토론하기 • 지속가능한 발전 목표에 대해 조사하기	• 다원화된 사회 문제에 대한 관심 갖기 • 평화적으로 해결하려는 마음 갖기
성취기준	[6사자주02-01] 다원화된 사회에서 일어날 수 있는 문제를 탐색하고 해결하려는 태도를 가진다. [6사자주02-02] 지속가능한 발전 목표에 대해 이해하고 본인이 속한 공동체가 지속가능한 발전 목표를 위해 참여할 수 있는 방법에 대해 토의한다.		

• 지도계획

차시	배움 주제	학습 내용	평가
1-2	1. 학교를 바꾸는 아이디어	• 학교를 돌아보고 개선점 생각하기	평가 ①
3-4		• 정책 제안서 작성하기	
5-6		• 정책 홍보자료에 대해 알아보고 나의 정책 홍보자료 제작하기	
7-8		• 정책 마켓 열어보기	
9-10	2. 공공의 선을 찾아서	• 지속가능한 발전 목표에 대해 알아보기	평가 ②
11-13		• 우리 마을의 갈등을 찾고 해결 방안 토의하기	
14-16		• 다양한 주제로 사회 현안에 대해 토론하기	
17-18		• 나라에서 중요하다고 생각하는 가치 생각해보기	
19-20	3. 작은 나라를 만들어요	• 나라에 필요한 부서를 만들어보고 정부 구성하기	평가 ③
21-22		• 학급 예산 계획을 세우고 토의를 통해 예산 조정하기	
23-24		• 정당을 구성하고 주장하는 글을 써 법안 제안하기	
25-26	4. 스스로, 세계로	• 국가가 서로 연결되어 있음을 알아보기	
27-28		• 노동 착취를 체험하고 역할극으로 발표하기	
29-30		• 범국가적 문제에 대해 알아보고 세계시민으로서 실천 계획 세우기	
31-32		• 지구촌 이웃을 위해 내가 할 수 있는 일 찾아보기	

• 평가 계획

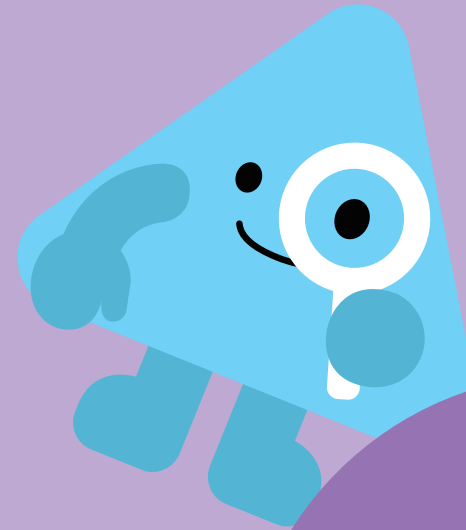
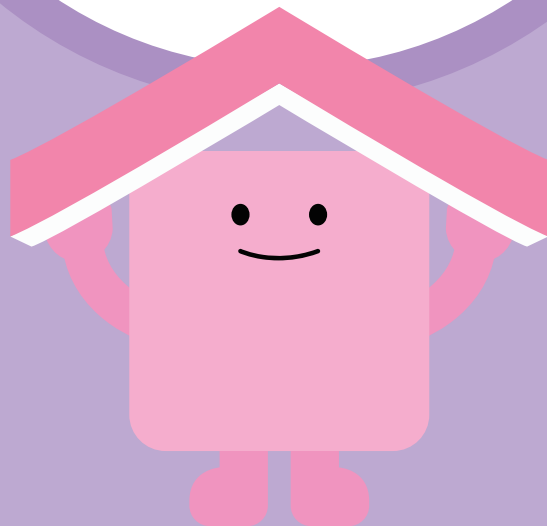
평가	평가 목표	평가요소	평가 방법
①	• 정책을 홍보하고 선택하는 활동을 통해 스스로 문제를 해결할 수 있다.	문제해결력	구술·발표 프로젝트
②	• 학교의 문제점에 대한 기사문을 쓰고 발표를 할 수 있다.	문제점 해결을 위한 구술력과 발표력	구술·발표
③	• 나라에 필요한 부서를 만들어 정부 구성할 때에 예산 계획의 필요성을 알고 나의 학급 예산부터 계획을 잘 세울 수 있다.	학급 예산 계획의 필요성 인지 및 계획성	토의·토론 프로젝트

• 교수·학습 과정안

수업 주제		3. 작은 나라를 만들어요 - (5) 나라의 예산을 활용해요		차시		3~4/6					
학습 목표		각 부서 예산안의 타당성을 주장하고 토의를 통해 예산을 조정할 수 있다.									
핵심역량		협력적 소통 역량, 공동체 역량									
단계		수업 활동				자료(▶) 및 유의점(*)					
배움 열기		☑ 동기유발 2024년 정부에서 발표한 예산안에 대한 뉴스를 시청해봅시다. - 이 예산안은 어떻게 정해졌을까요? - 정부 부서별로 협의해서 예산안을 작성합니다. - 국회의 심의를 거쳐 예산안이 정해집니다. - 지난 시간에 우리 반의 부서를 나누었습니다. 여러분들이 속한 부서에서 예산을 사용하게 된다면 어디에 쓰고 싶나요? - 파손된 보드게임을 보충하고 싶습니다. - 개인이 관리할 수 있는 수채화 붓을 사고 싶습니다. - 부서에서 사고 싶은 것을 모두 살 수 없는 이유는 무엇일까요? - 예산이 한정되어 있기 때문입니다. - 그렇다면 한정된 예산을 모두가 만족할 수 있도록 나누려면 어떻게 해야 할까요? ☑ 배움목표 확인하기 예산의 타당성을 주장하고 토의를 통해 조정해 봅시다.				▶ PPT, 영상자료, 배움책, 화이트보드					
		배움 펼치기		☑ 배움① 내가 속한 부서의 예산 계획 세우기 - 내가 속한 부서에 1년 동안 필요한 예산이 얼마인지 생각해봅시다. - 예산을 어디에 쓰면 좋을지 항목별로 적어봅시다. 이끌 질문 내가 예산을 직접 사용한다면 어디에 가치를 두고 써야 할까?				▶ 배움책 * 단원 도입에서 자신이 생각했던 '중요한 가치'를 떠올리며 학급을 위한 곳에 예산을 사용할 수 있도록 지도한다.			
☑ 배움② 주장하는 글 쓰고 발표하기 - 예산은 한정되어 있고 모든 부서에는 예산이 필요합니다. 다른 부서를 설득하려면 어떤 내용이 들어가야 할까요? 이끌 질문 내가 편성한 예산을 꼭 확보해야 할 이유는 무엇일까요? - 예산을 사용했을 때 예상되는 효과를 써야 합니다. - 현재 학급의 불편한 점을 중심으로 작성해야 합니다. - 활동1에서 작성한 예산이 필요한 이유를 쓰고 발표해봅시다.				▶ 배움책, 화이트보드 * 발표를 들으며 배움③의 표에 각 부서의 주장을 적어봅시다.							
☑ 배움③ 토의를 통해 예산 조정하기 이끌 질문 예산을 살펴보고 조정해 볼까? - 부서별로 정리한 자료를 보고 조정이 필요하다고 생각하는 예산에 대해 의견을 나누어 봅시다. - 각 부서는 조정이 필요하다고 생각하는 예산에 대해 발표하고, 해당 부서는 조정을 받아들일지 생각해 봅시다. - 최종 조정 예산을 정리하여 예산안을 완성해 봅시다.				▶ 배움책, 화이트보드							
배움 정리		☑ 배움활동 정리하기 - 최종 조정 예산을 정리하여 예산안을 완성해 봅시다. - 학급의 예산을 스스로 결정한 소감을 발표해 봅시다.				☑ 차시 예고하기 다음에 시간에는 비슷한 생각을 가진 사람과 정당을 구성하여 법안을 제안해 봅시다.					
		협력 상호작용		현재의 학급 상황을 살펴보면 예산의 수준, 그 정도의 예산이 필요한 이유, 예산 사용의 효과, 그리고 다른 부서의 상황 등을 서로 이야기 나누며 토의에 참여한다.							
학생 주도 전략		목적의식 책임		모든 부서에서 필요한 한정된 예산을 어떻게 서로 조정하며 예산을 편성할는지 토의를 통해 의견을 나누는 모습에서 자연스럽게 예산을 조정하는 과정과 결과를 함께 만들어가며 적극적으로 참여한다.							
		평가 내용		예산 사용 계획을 세우고 그 타당성을 주장하는 글을 쓸 수 있는가?							
평가 내용						평가 요소		평가 방법			
평가 기준		잘함		• 설득력 있는 근거를 2가지 이상 제시하여 예산 사용 계획의 타당성을 주장하는 글을 쓸 수 있다.				주장하는 글쓰기를 통한 자기주도성 향상		서·논술 관찰	
		보통		• 설득력 있는 근거를 1가지 이상 제시하여 예산 사용 계획의 타당성을 주장하는 글을 쓸 수 있다.							
		노력 요함		• 근거의 설득력이 부족하지만 예산 사용 계획에 대한 글을 쓰려고 노력한다.							

* 2024학년도 2022 개정 교육과정 연구학교 서울성자초등학교 사례 재구성

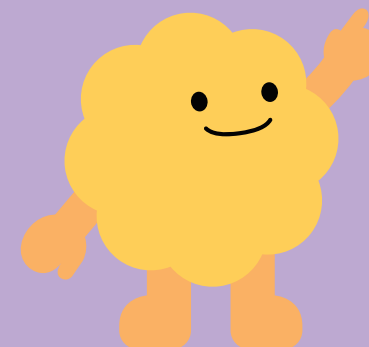
부록



I. Q&A

II. 참고자료

1. 학교자율시간 참고자료 바로가기(QR코드)
2. 한눈에 보는 과목, 활동의 단계별 편성·운영 절차
3. 과목, 활동 개설 승인 및 보고 서식 모음
4. 경남 학생 주도 학교자율시간 수업 절차(예)



Q1 | 편성 학교 내에서 동일 활동명을 사용할 수 있나요?

당해 학년도 학교 내 동일 활동명은 개설·운영이 불가합니다.(단, 당해 학년도로 한정합니다.)

구분 \ 운영학기	3-1	4-1	5-1	6-1	가능 여부
예시1	숲속 탐험	숲속 탐험	미래 탐구	미래 탐구	불가
예시2	숲속 탐험1	숲속 탐험2	미래 탐구	미래와 우리	가능

Q2 | 편성 학교자율시간은 한 학기에 한 가지 과목(활동)만 가능한가요?

학교자율시간을 운영하는 학년은 해당 학기에 두 가지 이하의 과목(활동)을 운영할 수 있습니다. 단, 학생의 깊이 있는 배움과 내실 있는 운영을 위해 각 과목(활동)의 시수는 충분히 확보되어야 합니다.

구분	형태	편성·운영(4학년, 29시간 기준)
예시1	1개 과목	과목(29시간) 편성·운영
예시2	1개 과목, 1개 활동	과목(17시간) + 활동(12시간) 편성·운영
예시3	2개 활동	활동1(14시간) + 활동2(15시간) 편성·운영

Q3 | 성취기준 새로운 과목(활동)을 개설하려면 성취기준은 반드시 개발해야 하나요?

- 과목은 교육 주제와 내용에 적합하도록 성취기준을 개발해야 합니다.
 - 학생 수준과 학습 내용의 위계성 등을 바탕으로 국가수준 교육과정의 순서에 따라 내용 체계를 작성하여 성취기준을 개발함
- 활동 또한 성취기준을 개발하거나 재구조화해야 합니다.(2026학년도부터)
 - NEIS(나이스) 평가 계획 입력 시 활동 목표와 평가 기준을 성취기준으로 활용할 수 있음(2025학년도만 적용)
 - 성취기준 개발 시 과목 개발과 같이 내용 체계를 작성하거나(권장) 내용 체계를 바탕으로 성취기준을 개발함
 - 성취기준은 기존 성취기준을 재구조화할 수 있음

Q4 | 성취기준 성취기준 코드의 작성 방법은 어떻게 되나요?

성취기준 코드는 [적용 학년(3~6)+관련 교과+과목명(3자 내외, 명사형 종결)+영역+순서]로 구성됩니다. 성취기준의 코드는 중복 가능하나, 내용은 기존 교과 성취기준의 내용을 동일하게 사용할 수 없습니다.

[3과디지털01-01] 컴퓨터 주변 기기의 종류와 사용 방법을 안다. **내용**
 [3과디지털01-01] 성취기준 번호는 3학년(3) 과학(과) 교과 중 디지털 세상(디지털) 과목의 첫 번째 영역 중 첫 번째 성취기준(01-01)을 의미함

Q5 | 주도성 학교자율시간은 학생 주도로 운영이 가능한가요?

- 경남 학생 주도 학교자율시간이란 자립과 공존의 가치를 바탕으로 학생의 삶에 기반하여 배움을 준비·설계하고 실행·성찰하면서 주도성을 성숙시키는 학생 주도 교육과정의 편성과 운영을 중점으로 하는 학교자율시간을 의미합니다.
- 새로운 과목(활동) 개설에 있어서 학생의 요구는 충분조건이 아닌 필요조건입니다. 학교에서 새로운 과목(활동)을 개발할 경우 이를 위한 합리적인 기준을 수립합니다. 학생들에게 이 기준을 설명하고, 다양한 학생의 요구가 그에 적합하지 토의를 통해 범위를 좁혀나갈 수 있습니다.
- 비록 과목(활동) 수준에서 학생의 요구를 모두 수용하지 못하더라도, 실제 수업의 과정에서 학생의 요구를 반영하여 운영할 수 있습니다. 또한 학교자율시간에 하나의 과목(활동)으로만 개설해야 하는 것은 아닙니다. 학교의 여건을 고려하여 여러 개의 새로운 과목(활동)을 운영할 수도 있습니다.(단, 학년별로 학기당 과목(활동)은 2개 이내를 권장함)
- 교육과정 운영의 전 과정에서 교육과정 의사결정 권한을 학생 주도로 점차 변화하도록 교육과정의 편성과 운영에 학생 주도성의 요소를 다양하게 반영하도록 합니다.

Q6 | 차이점 새로운 과목(활동)과 자율·자치활동, 프로젝트 학습이 유사해 보입니다. 어떤 차이점이 있을까요?

- 학교자율시간과 자율·자치활동, 프로젝트 학습은 설계와 운영 면에서 비교해 볼 수 있습니다.
 - 설계 측면에서 학교에서 새로운 교육과정을 개발할 수 있는 권한이 확대됨
 - 운영 측면에서 새로운 과목(활동) 편성을 위한 시수를 더욱 쉽게 확보함

구분	학교자율시간	창의적 체험활동(자율·자치활동)	프로젝트 학습
주제 선정	- 교과와 연계 가능 - 학생들의 삶의 맥락 고려 - 교사·학생 주도성 발휘	- 생활 속 여러 문제해결 - 즐거움 학교생활 - 다양한 주제 활동	- 교과와 반드시 연계 - 교과 성취기준 연결
시수 확보	교과별 여유 시수 확보 (학년 총 수업 시수÷34주)	자율·자치활동, 동아리활동, 진로활동과 함께 시수 분배	학습 내용 관련 교과 시수 확보
성취 기준	- 과목: 개발 - 활동: 개발 및 재구조화	없음	- 학년(군) 교과 성취기준 - 성취기준 재구조화 가능
실제 운영 형태	- 교과의 성격 - 과목(활동) 일정 시수 확보 - 학교, 학급 자율성 확보 - 실제적인 여유 공간 활용	- 교과 연관성 약함 - 일회성 학습이 다수 - 학교행사, 범교과 관련 - 계기교육에 시간 배정 - 제한적 자율성	- 자율성, 학생 주도성 한계 - 교과 성취기준과 진도, 시수에 제약

Q7 | 승인과목

국가 또는 교육청에서 새로운 과목을 개설한 후 학교는 교육공동체의 의견을 수렴하여 선택하는 방법은 어떤가요?

- 학교자율시간의 기본 추진 정책은 학교에서 교육내용의 결정권을 가지고 새로운 과목과 활동을 설계·운영하는 것입니다. 국가 또는 교육청에서 새로운 과목을 개설하여 제공하는 것은 학교자율시간의 근본적인 취지와는 맞지 않습니다.
- 교육(지원)청은 교사와 학생이 주도적 역량을 발휘해서 새로운 과목을 설계·운영하도록 기준 및 승인 절차 안내, 연수, 컨설팅, 도움자료 보급 등의 다양한 방법으로 지원해야 합니다. 학교는 3~6학년 담당 교사에게 새로운 과목 설계·운영의 절차와 방법을 안내하고, 학교자율시간에 관한 전문적 역량을 발휘하도록 지원하는 역할을 해야 합니다.

Q8 | 평가와 기록

학교자율시간 운영에 대한 학생 평가 실시 여부와 나이스에서 학생별 과목(활동) 기록은 어떻게 하나요?

- 과목의 교육과정 또는 활동의 계획에 포함한 평가 계획에 따라, 다양한 방법으로 과정중심평가를 실시합니다.
- 과목: 교과(군)의 평가 방식에 준하며 시도교육청의 지침 확인 / 활동: 시도교육청의 지침 확인
 - 성취기준 도달 여부를 확인하고 개개인의 성장을 지원하는 평가로 운영함
 - 학생들이 자신의 배움에 대해 성찰하는 기회를 제공함
 - 과정과 결과를 학교생활기록부 세부능력 및 특기사항에 입력함
 - 구체적인 평가 및 기록 방법은 경상남도교육청 초등학교 학업성적관리 시행지침 및 단위학교 학업성적관리 규정에 따라 실시함

Q9 | 복식학급

학년군으로 이루어진 복식학급일 경우 학교자율시간을 어떻게 운영해야 하나요?

3·4학년군, 5·6학년군으로 이루어진 복식학급의 경우 한 학년만 따로 학교자율시간을 운영하는데 어려움이 있습니다. 이런 경우 복식학급의 학년군 내에서 주제는 동일하지만 학년별 학습 내용의 수준에 차등을 주어 운영할 수 있습니다.

Q10 | 지침

학교자율시간 관련 시도교육청별 지침이 다른 이유는 무엇인가요?

학교자율시간은 교사, 학생, 학부모가 상호작용하며 함께 만들어 가는 학교 교육과정으로 학교 사정에 맞는 지역 연계 및 특색 교육 활동을 포함합니다. 주어진 교육과정이 아니고 고시 외 과목이므로 해당 시도교육청별 지침을 따르도록 합니다.

Q11 | 개발과목검색

현재 시도 교육감 승인 과목(고시 외 과목) 사례는 어디에서 찾아볼 수 있나요?

『에듀넷 티-클리어(www.edunet.net)』 로그인 후 “교육정책 → 교육과정 → 교육감 승인 과목” 메뉴를 찾아 현재 개발 과목에 대한 검색이 가능합니다. 과목 개발에 있어 유사성과 중복성을 확인하기 위함입니다.

Q12 | 과목 개설

교육감 승인 과목(고시 외 과목)과 기 개발 인정도서 활용 과목의 차이점은 무엇인가요?

- 과목 개설 승인 절차와 인정도서 인정 절차는 각각 별도로 진행되며, 일반적으로 인정도서를 인정 신청하기 전에 과목 개설 승인이 선행되어야 합니다. 단, 과목 신설 승인 절차와 인정도서 인정 절차가 동시에 이루어지는 경우 과목 신설 승인을 조건부로 하여 인정 신청을 할 수 있습니다.
- ‘교육감 승인 과목(고시 외 과목)’은 국가 교육과정에 고시되지 않은 새로운 과목을 학교가 개설하고자 할 때, 시도 교육감의 승인을 받아 운영하는 과목을 말합니다. 교육감 승인 과목(고시 외 과목)은 ‘에듀넷 티-클리어(www.edunet.net) 로그인 → 교육정책 → 교육과정 → 교육감 승인과목’에서 확인 가능합니다. 원하는 항목을 검색하여 해당 과목의 교과(군), 사용 가능 학교 유형, 인정 교과서 유무, 과목의 교육과정 및 내용 체계가 첨부되어 있습니다.
- ‘기 개발 인정도서 활용’ 과목은 이미 인정 절차를 거친 인정도서를 활용하여 개설하는 과목으로, 우리 도에서는 교육장의 과목 개설 승인을 받아 운영하도록 하고 있습니다. 경남 및 타 시도에서 이미 인정받은 도서는 별도의 인정 신청 없이 학교에서 인정도서로 사용할 수 있습니다. 기 개발 인정도서는 ‘NEIS 교과용도서(권한 필요) → 교과용도서관리 → 인정도서 조회’에서 확인 가능합니다. 2015 교육과정 인정도서의 경우, 한시적 사용 기간 등 인정도서 사용 전에 교육(지원)청에 문의하시기 바랍니다.

Q13 | 과목도서관련

기 개발 인정도서를 사용할 수 있나요? 과목명과 다른 경우 사용해도 되나요?

네, 사용 가능하며 학교 자체 개발 인정도서의 경우, 개설 과목명과 도서명이 동일해야 하지만, 이미 승인받은 도서를 사용할 경우는 달라도 됩니다.

Q14 | 과목도서관련

시도 교육감 승인 과목(고시 외 과목)을 개설했지만, 개발된 도서가 없는 경우, 이전 교육과정 인정도서를 사용할 수 있나요? 사용할 수 있다면 심의 수수료를 내야 하나요?

네, 사용이 가능합니다. 2022 개정 교육과정 고시 외 과목 인정도서가 개발되지 않았다면 교육감 승인 이전 교육과정(2015 개정 교육과정) 인정도서를 한시적으로 사용이 가능합니다. 한시적 사용 종료 전에 이전 교육과정 인정도서 최초 개발팀은 2022 개정 교육과정에 맞춰 도서를 개발할 것을 권고합니다. 이전 교육과정 인정도서는 이미 교과용 도서의 지위를 획득했으므로 심의 수수료는 내지 않습니다.

참고자료

참고자료 1 학교자율시간 참고자료 바로가기(QR코드)

경상남도 및 공통자료

경상남도교육청 웨일클래스 자료방

(경남) 유영초등학교 누리집

에듀넷 티클리어

2022 개정 교육과정 적용방안 연구학교(연구학교 게시판)

(서울) 성자초등학교

(부산) 송수초등학교

(대구) 대구대봉초등학교

(대구) 대구동변초등학교

(인천) 인천벨빛초등학교

(광주) 송정서초등학교

(대전) 대전화정초등학교

(울산) 방어진초등학교

(울산) 옥서초등학교

(강원) 동송초등학교

(강원) 기린초등학교

(전남) 광양중동초등학교

(전남) 강진중앙초등학교

(경북) 문덕초등학교

(경북) 명호초등학교

(제주) 토평초등학교

Tip 연구학교 자료 검색: 에듀넷 티-클리어(www.edunet.net) → 로그인 → 교육정책 → 교육과정 → 2022개정 교육과정 연구학교

참고자료 2 한눈에 보는 2026학년도 학교자율시간 과목, 활동 의 단계별 편성·운영 절차

단계	구분	과목	활동			
준비	시기	2025년 3월 ~ 7월	2025년 11월 ~ 2026년 2월			
	대상	교육공동체, 학년(군) 교과협의회, 학교운영위원회				
	내용	• 교육과정의 이해 - 국가·지역·학교 교육과정 • 학교자율시간의 이해 • 2025학년도 교육과정 편성·운영 설문 분석 - 교육공동체의 요구와 필요 확인	• 교육과정과 연계한 학교자율시간 운영 초안 수립 - 새학년 맞이 주간 및 전문적학습공동체 활용 - 학년(군)별 학교자율시간 적용 유형(과목 또는 활동) 선정 ※ <서식 1·2> 양식 참고 • 학교운영위원회 심의 안전 상정			
설계	시기	2025년 3월 ~ 8월	학기 중(2026학년도)			
	대상	교육공동체, 학년(군) 교과협의회, 학교교육과정위원회				
	내용	• 학교자율시간 과목 개발 - 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습, 평가 - 교육 자료(또는 인정 도서) 개발 • 과목 및 교육자료 자체 점검 - <서식 7> 체크리스트 활용 • 개설 승인 신청 - 승인 신청서, 과목 교육과정, 체크리스트 등 교육(지원)청 제출(8월) • 수정·보완 및 최종 심의(12월)	• 학교자율시간 활동 개발 - 목표, 내용 체계(권장), 성취기준, 주요 활동, 평가 - 학생이 주도적으로 설계 참여 - 교사 교육과정과 연계 설계 • 활동 및 교육자료 자체 점검 - <서식 7> 체크리스트 활용 • 학교장 결재 - 활동 계획, 체크리스트 내부 결재(적용 전)			
실행	시기	교육(지원)청 승인 후(2026년 3월~)	학교장 결재 후(2026학년도)			
	대상	교육공동체, 학년(군) 교과협의회, 전문적 학습공동체				
	내용	• 승인 과목과 활동 계획에 따른 운영 - 학교 및 교사 교육과정과 유기적 연계 운영 - 교육과정-수업-평가-기록 일체화 • 학교자율시간 운영 형태<table><tr><th>내용 구성</th><th>시간 운영</th></tr><tr><td>실생활연계, 교과 통합, 기초소양 강화, 지역 연계, 학교 특색교육 연계</td><td>고정형, 집중형, 혼합형</td></tr></table>		내용 구성	시간 운영	실생활연계, 교과 통합, 기초소양 강화, 지역 연계, 학교 특색교육 연계
내용 구성	시간 운영					
실생활연계, 교과 통합, 기초소양 강화, 지역 연계, 학교 특색교육 연계	고정형, 집중형, 혼합형					
성찰	시기	수시, 학년 말(2026학년도)				
	대상	교육공동체, 학년(군) 교과협의회, 학교교육과정위원회				
	내용	• 학교자율시간 교육과정 성찰 • 학교자율시간 교육자료 성찰 • 학기, 학년 말 교육과정 반성회와 연계한 피드백 • 이듬해 발전 방향 모색 및 반영				

[서식 1] 활동 개설 승인 신청서(학교운영위원회 제출용)

() 활동 계획

1. 필요성

2. 목표

3. 주제 : (예) 학교 및 지역 문제 해결
○ 주요내용 - 간략하게 개조식으로 기술
○ 주요내용 - 간략하게 개조식으로 기술

4. 대상: ○학년

5. 시기: ○학년 ○학기(30시간)

6. 확보 시수(시간): (예) 국어[15], 사회[10], 창의적체험활동[5]

7. 편성 교과(시간): (예) 국어[30]

8. 교재: 자체 개발 교재 또는 인정도서

* 양식은 변경 가능, 1쪽으로 기재, 학교운영위원회 교육과정 편성 계획에 첨부

() 활동 계획

1. 목표

2. 대상: ○학년

3. 시기: ○학년 ○학기(30시간)

4. 내용 체계 및 성취기준
가. 내용 체계

핵심 아이디어				
영역	범주	내용 요소		
		지식·이해	과정·기능	가치·태도

나. 성취기준

영역	성취기준

5. 주요 활동

가. 차시별 지도계획: 학습 내용, 주요 활동, 시수 등

차시	학습 내용	주요 활동	평가방법
1~3	숲과 나	숲의 혜택 생각해보기	
		우리 지역의 숲 탐색하기	
		숲길을 걸으며 자연의 혜택 경험하기	
4~6	교실로 들어온 숲	기억에 남는 숲 생명 상상하기	
		숲길 생태 환경 지도 만들기	실기
		모둠별 환경 지도 발표하기(나눔)	
7~9	우리의 길이 빛나는 이유	우리 주변 자연 보호 방법 생각하기	
		줍깅 계획 세우기(준비물, 장소 등)	
		학교 주변 줍깅 실천하기	체크리스트
10~15	친환경 도시락 만들기 ⋮	텃밭 작물로 친환경 도시락 만들기 ⋮	

나. 시간 배당: (예) 미술[3], 도덕[3], 실과[6], 창의적체험활동[3]...

다. 편성 교과(시간): (예) 실과[29]

6. 평가 계획

* 서식은 변경 가능하며, 3쪽 내외로 기재

과목(과개설/과사용) 승인 신청서

과목명		학년/학기	0학년 0학기			
편성 교과		편성 시수	총 00시간			
필요성	과목의 필요성 기재					
목표	과목의 목표 제시					
영역	☐ 실생활 연계 ☐ 교과 통합 ☐ 기초소양 ☐ 지역 연계 ☐ 학교특색교육 * 해당 영역에 체크, 중복 체크 가능					
도서(교육자료) 활용 계획	도서명(교육자료명)	[인정도서명, 인정연도, 인정기관, 개발기관] 또는 [교육자료명, 개발연도, 개발기관] 기록				
	도서 종류 구분 * 해당 영역에 O표	시도교육감 승인 과목 활용	학교개발 교육자료	기 개발 인정도서 활용	인정도서 신규 개발	
기타 특기사항						

위와 같이 학교자율시간 과목을 개설·운영하고자 합니다.

- 붙임 1. 승인 요청하는 과목의 교육과정 1부 (서식 4).
2. 승인 요청하는 과목의 교육자료(또는 인정도서) 1부.
3. 개설 과목 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간 배당 계획 1부.

년 월 일

OO초등학교장 (직인)

() 과목 교육과정

- 1. 성격
- 2. 목표
- 3. 내용 체계 및 성취 기준
- 4. 교수·학습 및 평가
 - 가. 교수·학습 방향 및 방법
 - 나. 평가 방향 및 방법
- 5. 시간 배당
- 6. 지도의 실제
 - 가. 단원의 개요
 - 나. 단원 및 차시 학습 목표
 - 다. 단원 지도 계획
 - 라. 평가 계획 등

* 국가 및 지역 교육과정의 체제를 참고하여 기재함. 서식은 변경 가능하며, 5쪽 내외로 기재

과목 개설 승인 신청서

학교명	OO초등학교	과목명			
학년/학기	○학년 ○학기	편성 시수	총 ○○시간		
필요성	과목의 필요성 기재				
목표	과목의 목표 제시				
영역	☐ 실생활 연계 ☐ 교과 통합 ☐ 기초소양 ☐ 지역 연계 ☐ 학교특색교육 ※ 해당 영역에 체크, 중복 체크 가능				
도서(교육자료) 활용 계획	도서명(교육자료명)	[인정도서명, 인정연도, 인정기관, 개발기관] 또는 [교육자료명, 개발연도, 개발기관] 기록			
	도서 종류 구분 ※ 해당 영역에 ○표	학교개발 교육자료	기 개발 인정도서 활용	인정도서 신규 개발	
기타 특기사항					

※ NEIS에서 고시 교과목 및 타 시도 교육감 승인 교과목 해당 여부 확인함 ☐

「경상남도 초등학교 교육과정」에 따라 위와 같이 신청하오니 승인하여 주시기 바랍니다.

- 붙임 1. 승인 요청하는 과목의 교육과정 1부 (서식 4).
2. 승인 요청하는 과목의 교육자료(또는 인정도서) 1부.
3. 개설 과목 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간 배당 계획 1부.

년 월 일

OO초등학교장 (직인)

경상남도교육감 귀하

과목 사용 승인 결과보고서

학교명	OO초등학교	과목명			
학년/학기	○학년 ○학기	편성 시수	총 ○○시간		
필요성	과목의 필요성 기재				
목표	과목의 목표 제시				
영역	☐ 실생활 연계 ☐ 교과 통합 ☐ 기초소양 ☐ 지역 연계 ☐ 학교특색교육 ※ 해당 영역에 체크, 중복 체크 가능				
도서(교육자료) 활용 계획	도서명(교육자료명)	[인정도서명, 인정연도, 인정기관, 개발기관] 또는 [교육자료명, 개발연도, 개발기관] 기록			
	※ 학교 교육과정 운영 계획에 맞게 상세 내용 작성				
기타 특기사항					

※ NEIS에서 고시 교과목 및 타 시도 교육감 승인 교과목 해당 여부 확인함 ☐

「경상남도 초등학교 교육과정」에 따라 위와 같이 신청하오니 승인하여 주시기 바랍니다.

- 붙임 1. 승인 요청하는 과목의 교육과정 1부 (서식 4).
2. 승인 요청하는 과목의 교육자료(또는 인정도서) 1부.
3. 개설 과목 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간 배당 계획 1부.

년 월 일

OO초등학교장 (직인)

경상남도교육감 귀하

[서식 기 과목 (활동) 교육과정 검토 체크리스트(학교 자체 점검용)

• 과목(활동)의 교육과정(계획) 영역

연번	구분	평가 지표	확인 (O, X)
1	방향 및 목표	새로운 과목(활동)의 교육과정이 자립과 공존의 가치를 바탕으로 학생의 삶에 기반하여 설계되었는가?	
2	과목 선정	교육공동체가 민주적으로 의사결정하여 합의된 철학과 가치를 바탕으로 과목(활동)을 선정하였는가?	
3	실태 분석	지역·학교의 여건과 특색 및 학생의 필요와 요구를 반영하여 구성하였는가?	
4	운영 시기	한 학기내에 운영하도록 계획을 수립하였는가?	
5	시수 편성	연간 34주를 기준으로 교과별 및 창의적 체험활동의 학기별 1주의 수업시간을 편성하였는가?	
6		교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내 시수 증감 기준을 준수하여 편성하였는가?	
7		체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 기준 수업 시수를 감축하지 않았는가?	
8		시수 확보 과정에서 특정 교과나 창의적 체험활동 영역을 지나치게 감축하지 않았는가?	
9		한 학기 내 과목(활동) 개설시, 깊이 있는 배움을 위한 적정 시수를 확보하였는가? (과목의 경우 17차시 이상 권장)	
10-1	교육과정 설계	새로운 과목의 교육과정은 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습, 평가에 관한 내용을 포함해서 구성하였는가?	
10-2		새로운 활동의 계획은 목표, 내용 체계(권장), 성취기준, 주요활동, 평가에 관한 내용을 포함하여 구성하였는가?	
11		학생이 새로운 과목(활동)의 교육과정 구성에 관한 의사결정에 참여하였는가?	
12	교내 심의	새로운 과목(활동) 개설 시, 편성·운영 기준에 따른 적합한 승인절차를 거쳤는가?	
13	내용 구성	학생 주도적 배움이 촉진될 수 있도록 학습 내용을 선정 및 조직하였는가?	
14		학습 활동 및 평가 계획이 학생의 발달단계 및 수준에 적절한가?	
15		학생의 역량 및 기초소양 함양이 가능하도록 다양한 학습 활동 및 평가를 계획하였는가?	
16	교육의 중립성	사회적으로 민감한 이슈에 편향되지 않고 객관성을 유지하는 교육과정인가? (성별, 나이, 국적, 종교, 사회적 신분, 정치 성향, 기타 논란이 되는 다양한 사회 문제 등)	

※ 활동의 경우, 학교장 내부결재

• 과목(활동)의 교육자료 영역

연번	구분	평가 지표	확인 (O, X)
1	교육과정과 일관성	새로운 과목(활동)의 교육과정에 제시된 성격과 목표를 반영하였는가?	
2		새로운 과목(활동)의 교육과정에 제시된 내용 체계와 성취기준을 충실히 반영하였는가?	
3		새로운 과목의 교육과정에 제시된 교수·학습의 방향을 충실히 반영하였는가?	
4		새로운 과목의 교육과정에 제시된 평가의 방향을 충실히 반영하였는가?	
5	교육내용 선정 및 조직	내용의 수준과 범위 및 학습량이 적절한가?	
6		내용 요소 간 위계가 있고, 연계성을 가지고 있는가?	
7		일상생활과 연계되어 흥미와 관심을 유발할 수 있도록 다양한 주제, 제재, 소재 등을 선정하였는가?	
8		학생들이 배운 내용을 다양한 방식으로 일상생활에 적용함으로써 역량 및 기초소양 함양이 가능하도록 학습 내용을 조직하였는가?	
9		학생 주도적 배움이 촉진될 수 있도록 학습 내용을 선정 및 조직하였는가?	
10		과목(활동)의 전개 및 구성 체제가 학습에 효과적인가?	
11	교수·학습 방법 및 평가	학습 활동 및 평가 과제는 과목의 내용과 유기적으로 연계되어 있는가?	
12		학습의 과정을 중시하고 학생의 참여와 성장을 지원하는 학습 활동 및 평가 과제를 계획하였는가?	
13	교육의 중립성	정치적·파당적·개인적 편견을 전파하기 위한 방편으로 이용된 내용을 포함하지 않았는가?	
14		성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 조장하는 내용이 없는가?	
15		특정 국가, 인종, 민족, 정당, 종교, 인물, 상품, 기관 등에 대해 부당하게 선전·우대하거나 왜곡·비방하는 내용이 없으며, 남녀의 역할, 장애, 직업 등에 대한 편견을 조장하는 내용이 없는가?	
16	지적 재산권	타인의 공표되지 아니한 저작물을 표절 또는 모작하거나, 타인의 공표된 저작물을 현저하게 표절 또는 모작한 내용이 없는가?	

※ 활동의 경우, 학교장 내부결재

[서식 8] 과목 (활동)성찰 체크리스트(학교 자체 점검용)

학교자유시간 운영 종료 시점 또는 이듬해 학교자유시간 편성·운영 설문조사를 통해 만족도와 개선사항을 분석하여 반영합니다.

학교자유시간 운영에 대한 만족도 및 의견 조사(학생용)					
설문 문항	답변				
1. 학교자유시간이 무엇인지 알고 있고, 학교자유시간이 필요하다고 생각하십니까?	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
2. 학교자유시간 운영에 학생들의 의견이 충분히 반영되었다고 생각하십니까?	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
3. 학교자유시간에 주도적으로 활동하고 있습니까?	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
4. 학교자유시간에 참여하면서 어떤 점이 가장 좋다고 생각하십니까?	① 내가 좋아하는 주제로 수업을 할 수 있다. ② 교과서에 없는 새로운 활동을 할 수 있다. ③ 한 가지 주제에 대해 깊이 있게 배울 수 있다. ④ 다양한 체험활동을 할 수 있다. ⑤ 기타()				
5. 20〇〇학년도 학교자유시간은 어떻게 운영하면 좋겠습니까?	① 올해와 똑같이 운영하면 좋겠다. ② 1가지 주제로 모든 학년의 내용이 더 깊이있게 운영되면 좋겠다. ③ 학년 군별(1·2학년, 3·4학년, 5·6학년)로 같은 주제로 운영하면 좋겠다. ④ 학년별로 다른 주제로 운영하면 좋겠다. ⑤ 기타()				
6. 학생자유시간 수업에서 가장 보람 있었거나 즐거웠던 때는 언제입니까?	(서술형)				
7. 학교자유시간에 더 즐겁게 참여하기 위해서 필요한 시설이나 환경은 무엇인지 써 주세요.	(서술형)				

학교자유시간 운영에 대한 만족도 및 의견 조사(교사용)					
설문 문항	답변				
1. 교육공동체가 학교자유시간을 이해하고 그 필요성을 공유하고 있다.	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
2. 교육공동체의 참여와 소통, 협력을 바탕으로 학교자유시간의 주제 및 주요 활동을 운영하고 있다. (다모임, 토론회, 연수, 연수회, 협의회 등)	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
3. 시수를 감축한 교과에서 학생들의 성취기준 도달에 문제없다.	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
4. 학교자유시간 교육내용은 학생들에게 적절하며 운영에 어려움이 없다.	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
5. 학교자유시간에서 학생들이 주도적으로 참여하는 다양한 활동이 이루어지고 있다.	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
6. 학교자유시간에서 학생의 배움과 성장을 위한 다양한 평가와 피드백이 이루어지고 있다.	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
7. 학교자유시간을 운영하는데 필요한 행·재정적인 지원을 받고 있다.	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
8. 학교자유시간을 효율적으로 운영하기 위해 가장 우선시 해야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?	① 교육공동체의 소통 활성화 ② 전문적 학습공동체 구성 및 활동 ③ 예시 및 도움자료 제공 ⑤ 충분한 예산 지원 ⑥ 기타()				
9. 20〇〇학년도 학교자유시간은 어떻게 운영되면 좋겠습니까?	① 올해와 똑같이 운영하면 좋겠다. ② 1가지 주제로 모든 학년의 내용이 더 깊이있게 운영되면 좋겠다. ③ 학년 군별(1·2학년, 3·4학년, 5·6학년)로 같은 주제로 운영하면 좋겠다. ④ 학년별로 다른 주제로 운영하면 좋겠다. ⑤ 기타()				
10. 학교자유시간 운영에서 가장 중점을 두고 지도해야 할 내용은 무엇이라고 생각하십니까?	① 학생들의 흥미 ② 교사 개인의 특성과 전문분야 ③ 학교특색교육 ④ 학부모의 요구 ⑤ 학년 교육과정 운영 목표 ⑥ 기타()				
11. 본교의 학교자유시간 운영을 위해 가장 우선적으로 확충되거나 개선할 점은 무엇이라고 생각하십니까?	(서술형)				
12. 20△△학년도 학교자유시간을 운영하면서 불편하셨거나 20〇〇학년도에는 꼭 바뀌었으면 좋겠다고 생각하시는 것이 있으면 써 주세요.	(서술형)				

학교자율시간 운영에 대한 만족도 및 의견 조사(학부모용)					
설문 문항	답변				
1. 학교자율시간이 무엇인지 알고 있고, 학교자율시간이 자녀에게 필요하다고 생각하십니까?	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
2. 학교자율시간에 학생들이 주도적으로 활동하고 있습니까?	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
3. 학교자율시간 운영에 학부모의 의견이 충분히 반영되었다고 생각하십니까?	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
4. 학생자율시간 운영이 자녀의 흥미, 진로, 적성 등에 따라 맞춤형 수업과 능동적으로 참여하는 수업에 도움이 된다고 생각하십니까?	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 보통이다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
5. 학교자율시간 도입이 자녀에게 어떤 점이 가장 좋다고 생각하십니까?	① 내가 좋아하는 주제로 수업을 할 수 있다. ② 교과서에 없는 새로운 활동을 할 수 있다. ③ 한 가지 주제에 대해 깊이 있게 배울 수 있다. ④ 다양한 체험활동을 할 수 있다. ⑤ 기타()				
6. 20○○학년도 학교자율시간은 어떻게 운영하면 좋겠습니까?	① 올해와 똑같이 운영하면 좋겠다. ② 1가지 주제로 모든 학년의 내용이 더 깊이있게 운영되면 좋겠다. ③ 학년 군별(1·2학년, 3·4학년, 5·6학년)로 같은 주제로 운영하면 좋겠다. ④ 학년별로 다른 주제로 운영하면 좋겠다. ⑤ 기타()				
7. 학교자율시간에 더 즐겁게 참여하기 위해서 필요한 시설이나 환경은 무엇인지 써 주세요.	(서술형)				

참고자료 4 경남 학생 주도 학교자율시간 수업 절차(예)

학생 : 학생 주도 참여 활동

선택 기회 제공하기		주제 생성하기
절차	내용	내용
준비	- 수업 및 평가 계획 수립 - 주요 활동 구성 - 학생 선택을 위한 여건 확인 - 장소, 예산, 지도교사 등	- 수업 및 평가 계획 수립 - 주요 활동 구성 - 학생 선택을 위한 여건 확인 - 장소, 예산, 지도교사 등
설계	- 학생 선택을 위한 수업 설계 - 학생 흥미, 진로 등을 고려한 다양한 주제 추출 - 선택 주제 완성 및 참여그룹 편성 - 학생 선택 존중한 그룹 편성	- 학생 생성을 위한 대주제 선정 - 학생 학습 희망 하위 주제 생성 - 유사한 주제 유목화 및 선택 가능
실행	- 학생 선택에 따른 주도적 수업 참여 - 학생 조사, 탐구, 토론, 실험·실습 등 선택한 주제에 따른 능동적인 학습 진행	- 학생 생성된 하위 주제에 따라 학습계획 수립 - 학생 생성된 주제에 따른 능동적인 학습 진행
성찰	- 학생 선택 주제별 학습 결과 공유 - 학생 질의 응답 및 피드백	- 학생 생성 주제별 학습 결과 공유 - 학생 질의 응답 및 피드백

깊이있게 학습하기		주도적으로 탐구하기
절차	내용	내용
준비	- 수업 및 평가 계획 수립 - 주요 활동 구성 - 학생 능동적 수업 참여 및 깊이 있게 학습하고 싶은 내용 탐색	- 자율형 학교자율시간 운영 안내 - 기간, 운영방법 및 절차, 주의사항 등 - 교육 환경 및 여건 확인 - 장소, 예산, 지도교사 등
설계	- 학생 학습한 교과와 연계한 깊이있는 학습 주제 선정 - 학생 학습 목표, 내용, 방법, 평가, 성취기준 등 주도적 설계	- 학생 주제 및 목표 선정 - 학생 성취기준 개발 - 학생 학습 내용 및 방법, 평가, 발표 계획 수립 - 모둠 또는 개인별 주도적 탐구
실행	- 학생 교과와 연계한 깊이 있는 학습 실행 - 학생 스스로 수립한 계획에 따른 주도적 학습 참여	- 학생 수립한 계획에 따른 자율적이고 주도적인 참여 - 학생 결과 발표를 위한 정리
성찰	- 학생 학습 결과 공유 및 피드백 - 학생 실천 과정과 결과 자기평가	- 학생 학습 결과 발표 및 질의응답 - 학생 실천 과정과 결과 자기평가

2025

초등학교 학교자율시간 도움자료



기획 신현인 경상남도교육청 초등교육과장
구현숙 경상남도교육청 초등교육과 장학관
허승배 경상남도교육청 초등교육과 장학사

연구·개발위원 정철민 북면초등학교 교장
최영점 미리벌초등학교 교사
김미경 예림초등학교 교사
양채원 김해동광초등학교 교사
윤현삼 서남초등학교 교사

검토위원 윤상훈 창원교육지원청 장학사
김미정 창원상남초등학교 수석교사
전민기 의창초등학교 수석교사
김진호 오부초등학교 교사
김현우 제석초등학교 교사

발행처 경상남도교육청
인쇄 2025년 8월
발행 2025년 8월