



2026학년도

초등 학교교육과정 설계 안내 자료



2026학년도

초등 학교교육과정 설계 안내 자료



경기도교육청

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

[초 등 교 육 과]



CONTENTS

1부 : 학교 교육과정 설계와 운영

I . 학교 교육과정 준비하기

- 1. 교육과정 설계 법적 근거 7
- 2. 학교 교육과정 설계·운영 절차 8
- 3. 학교 교육과정 위원회 조직 운영 9
- 4. 상위 수준 교육과정 반영 10

II . 학교 교육과정 설계·운영하기

- 1. 학교 교육과정 기본 방향 설정 17
- 2. 편제와 시간 배당 19
- 3. 교과(군) 교육과정 편성 운영 27
- 4. 창의적 체험활동 편성 운영 28
- 5. 학교자율시간 설계 운영 31
- 6. 진로연계교육 및 성장이음과정 설계 운영 32
- 7. 범교과 학습 주제 편성 운영 34
- 8. 학교 교육과정에 편성해야 할 기준 시수 안내 36

III . 학교 교육과정 평가하기

- 1. 학교 교육과정 평가 및 환류 45

2부 : 2022 개정 교육과정

I . 2022 개정 교육과정의 이해

- 1. 개정 변화의 주요 내용 51
- 2. 교과 교육과정의 주요 변화 52

II . 2022 개정 교육과정 교과별 각론

- 1. 국어 57
- 2. 도덕 60
- 3. 사회 63
- 4. 수학 67
- 5. 과학 70
- 6. 실과 73
- 7. 체육 76
- 8. 음악 79
- 9. 미술 82
- 10. 영어 84
- 11. 통합교과 87

- ◆ 부록 : 교육과정 편성 운영 도움 자료 안내 91



제1부

학교 교육과정 설계와 운영

I

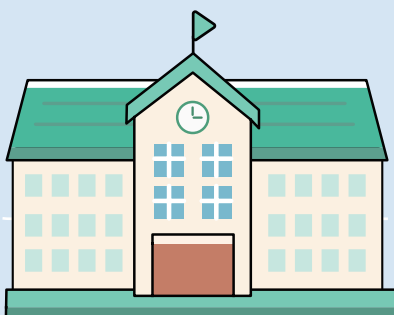
학교 교육과정 준비하기

II

학교 교육과정 설계·운영하기

III

학교 교육과정 평가하기



2026학년도 초등 학교교육과정 설계 안내 자료

I

학교 교육과정 준비하기

1. 교육과정 설계 법적 근거
2. 학교 교육과정 설계·운영 절차
3. 학교 교육과정 위원회 조직 운영
4. 상위 수준 교육과정 반영





I

학교 교육과정 준비하기

1. 교육과정 설계 법적 근거

구분	법적 근거
국민의 교육받을 권리	헌법 제31조
교육 이념	교육기본법 제2조
국가수준 교육과정 기준 설정	헌법 제31조 제1항, 제4항 초·중등교육법 제23조 제2항
국가 교육과정 기준 지역 수준의 교육과정 학교 교육과정 편성·운영의 지침 법적 기준	교육기본법 제3조, 제4조, 제5조, 제6조 초·중등교육법 제23조 제2항
초등학교의 교육 목적 규정	초·중등교육법 제38조
학교 교육과정 편성·운영	초·중등교육법 제23조 제1항
교과	초·중등교육법 제23조 제4항 초·중등교육법시행령 제43조
학사일정 운영	초·중등교육법 제24조 초·중등교육법시행령 제44조, 제45조
학급편성	초·중등교육법시행령 제46조
학교의 휴업일	초·중등교육법시행령 제47조
수업 운영 방법	초·중등교육법시행령 제48조
수업 시각	초·중등교육법시행령 제49조
체험학습의 수업일수 인정	초·중등교육법시행령 제48조 제5항 초·중등교육법시행령 제49조
진급과 졸업	초·중등교육법 제26조 초·중등교육법시행령 제50조
초등학교 수업연한 규정	초·중등교육법 제39조
조기진급 및 조기졸업	초·중등교육법 제27조 초·중등교육법시행령 제53조
학습지원대상학생 등에 대한 교육	초·중등교육법 제28조 초·중등교육법시행령 제54조 기초학력보장법 제8조
교과용 도서	초·중등교육법 제29조 초·중등교육법시행령 제55조
학교운영위원회 구성·운영	초·중등교육법 제31조, 제32조
장학 지도	초·중등교육법 제7조 초·중등교육법시행령 제8조
학생 자치활동	초·중등교육법 제17조
학교 규칙 제정	초·중등교육법 제8조 초·중등교육법시행령 제9조
평가 및 평가 결과 기록	초·중등교육법 제9조, 제25조 초·중등교육법시행령 제12조

2. 학교 교육과정 설계·운영 절차

학교 교육과정 설계는 국가교육과정의 방향을 바탕으로 교사가 전문성을 발휘하여 학교·지역·학생 특성에 맞게 재해석하고 구조화하는 과정이다. 학교는 무엇을 중심에 두고 한 해의 배움을 설계할 것인가에 대한 학교 수준 교육과정의 방향성을 논의하여 설계 및 운영한다.

준비하기

- **학교 교육과정 위원회 운영**
 - 학교 구성원이 함께 논의하여 교육과정 운영의 방향성 합의
- **국가·지역 수준 교육과정 내용 분석**
 - 국가·지역 수준 교육과정의 방향성 파악
 - 역량 중심 교육과정 취지에 따른 학교 교육과정 재구성 및 반영
- **기초 조사 및 교육과정 설문 분석**
 - 교육과정 설문조사 (학생, 학부모, 교직원)
 - 조사 결과 분석 및 전년도 학교평가 반영 사항 모색
 - 교육공동체 요구 등을 반영하여 차별화된 교육과정 계획·수립
- **학교 교육과정 기반 조성**
 - 교육과정 설계·운영 기본 원칙 공유
 - 학교(학급·부서) 한 해 돌아보기(워크숍)



설계하기

- **학교 교육과정 설계 및 편성하기**
 - 학교 교육과정 기본 방향 설정(비전, 목표, 학교자율과제)
 - 편제 및 시간 배당
 - 교과(군) 교육과정·창의적 체험활동 편성 운영 계획 수립
 - 학교자율시간, 진로연계교육 및 성장이음과정 설계
 - 범교과 학습 주제 편성(법정 기준 시수 준수)
- **학교 교육과정(시안) 심의 및 확정**
- **학교 교육과정(시안) 공유하기**
 - 새학년 준비 기간을 통한 학교 구성원 간의 학교 교육과정 공유
 - 학교 교육과정 반영된 학년(군)별 교육과정 계획 수립



운영하기

- **교육과정 중심 학교문화 만들어가기**
 - 학교 교육과정 위원회(교과별, 학년별 협의회 등)를 통한 교육과정 중심의 만들어가는 교육과정 운영
 - 전문적학습공동체 운영 및 자체 연수 등을 통한 역량 강화



평가하기

- **학교 교육과정 평가 및 성찰**
 - 학기별 학교 교육과정 위원회(대토론회 등)를 통한 평가 및 성찰
 - 평가 결과를 다음 학기·학년도 교육과정에 반영



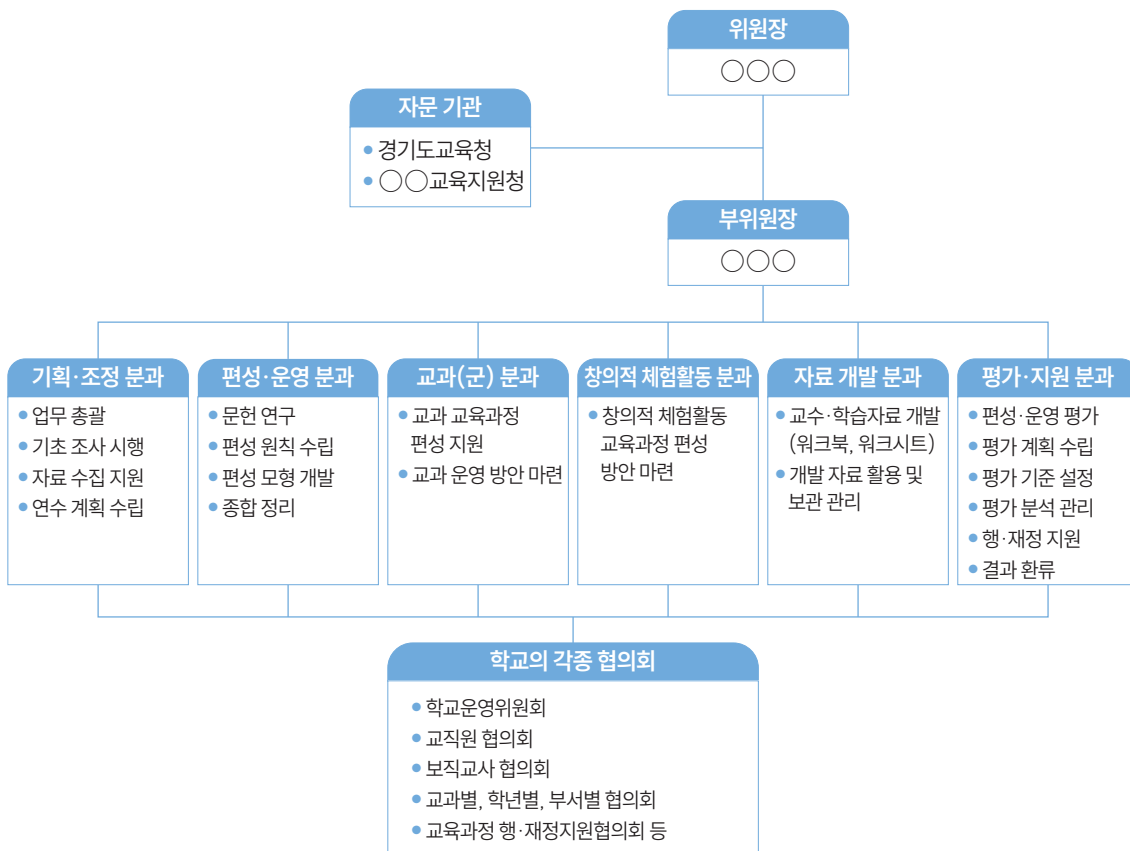
3. 학교 교육과정 위원회 조직 운영

가. 학교 교육과정 위원회의 역할

- 1) 학교 교육과정 위원회는 교육과정의 합리적 설계와 효율적 운영을 위해 교원, 교육 전문가, 학부모 등이 참여하는 학교 교육과정 위원회를 구성·운영하며, 이 위원회는 학교장의 교육과정 운영 및 의사 결정에 관한 자문 역할을 한다.
- 2) 위원회를 별도로 구성하거나 기존의 학교 조직(학교평가위원회, 학업성적관리위원회)과 통합 및 각종 협의회(교직원 협의회, 학년(군)·교과 협의회 등)와 연계하여 운영할 수 있다.

나. 학교 교육과정 위원회의 구성 예시(안)

구분	구성(예시)
일반	기획·조정, 편성·운영, 교과(군), 창의적 체험활동, 자료 개발 평가 등
업무중심	교무부, 연구부, 생활인성부 등과 같이 학교 교육활동의 주요 업무 영역 중심
교육과정 중심	기획·조정, 학년(군) 및 교과(군), 창의적 체험활동, 학교자율시간, 평가·지원 등
학년(군) 중심	기획·조정, 1~2학년(군) 편성·운영, 3~4학년(군) 편성·운영, 5~6학년(군) 편성·운영, 행정·지원 등



4. 상위 수준 교육과정 반영

가. 국가수준 교육과정

1) 추구하는 인간상

2022 개정 교육과정 인간상

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

2) 핵심역량

2022 개정 교육과정 핵심역량

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

3) 초등학교 교육목표

2022 개정 교육과정 초등학교 교육목표

- 자신의 소중함을 알고 건강한 생활 습관을 기르며, 풍부한 학습 경험을 통해 자신의 꿈을 키운다.
- 학습과 생활에서 문제를 발견하고 해결하는 기초 능력을 기르고, 이를 새롭게 경험할 수 있는 상상력을 키운다.
- 다양한 문화 활동을 즐기며 자연과 생활 속에서 아름다움과 행복을 느낄 수 있는 심성을 기른다.
- 일상생활과 학습에 필요한 규칙과 질서를 지키고 서로 돕고 배려하는 태도를 기른다.



나. 경기도 교육과정 (2026 경기교육 기본계획 포함)

1) 인간상

기본 인성과 기초 역량을 갖춘 자기주도적인 사람

■ 기본 인성

개인의 인간다운 성품과 도덕성, 공동체 의식이 균형을 이루면서 인간으로서 가져야 할 최소한의 됴됨이로 인간다움을 잃지 않는 주체적인 삶의 원동력임

■ 기초 역량

지식·이해, 과정·기능, 가치·태도가 통합적으로 작동되어 ‘총체성’을 특징으로 하며, 궁극적으로 전인적 발달을 추구함

2) 경기도 교육과정의 방향

- 첫째,** 모든 학생이 잠재력을 최대한 발휘할 수 있도록 하며 미래사회에 요구되는 능력을 길러 주는 것을 목적으로 한다.
- 둘째,** 기본 인성을 갖춘 수 있는 균형 잡힌 교육과정을 제공하여 인성 교육과 사회·정서 학습을 강화한다.
- 셋째,** 교육공동체가 자율성을 바탕으로 주도성을 발휘할 수 있는 교육과정과 교육 환경을 마련한다.
- 넷째,** 상호존중과 협력을 바탕으로 교육공동체가 함께 성장하는 학교·학습 문화를 만들어갈 수 있도록 지원한다.

3) 경기도 교육과정 중점 역량

- 자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 **자기관리 역량**
- 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 **지식정보처리 역량**
- 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 **창의적 사고 역량**
- 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 성찰하고 향유하는 **심미적 감성 역량**
- 다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호 협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 **협력적 소통 역량**
- 지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 **공동체 역량**
- 학습이나 삶에서 발견한 문제를 협력하여 합리적으로 해결할 수 있는 **문제해결 역량**

4) 경기도 교육과정 체계도



경기도 교육과정 체계도는 학교를 중심으로 경기도 교육과정에서 추구하는 인간상과 역량, 특징이 구현됨을 의미합니다. 이를 위해 경기도교육청은 자율·균형·미래를 기조로 인성 교육으로 공동체성을 함양하는 교육과정, 기초 소양의 토대 위에 역량을 함양하는 교육과정, 전문성과 자율성에 기반한 유연한 교육과정, 지역과 협력하여 교육생태계를 확장하는 교육과정, 지속가능한 미래로의 전환을 추구하는 교육과정을 통해 역량을 함양하여 기본 인성과 기초 역량을 갖춘 자기주도적인 사람으로 성장할 수 있도록 지원합니다.



다. 2026 경기교육 기본계획

❖ **경기교육 비전** 미래 교육의 중심, 새로운 경기 교육

❖ **경기교육 목표** 기본 인성과 기초 역량을 갖춘 미래인재 양성

❖ **경기교육 기조**

자율

다양성과 창의성을 보장하는 경기교육의 원동력입니다.

경기교육은 신뢰를 바탕으로 소통과 협력을 통해 교육공동체가 스스로 결정하고 책임감 있게 실천할 수 있도록 힘쓰겠습니다.

균형

교육의 본질에 집중하겠다는 경기교육의 다짐입니다.

경기교육은 서로의 다름을 인정하고 존중하며 교육공동체의 조화로운 성장을 지원하겠습니다.

미래

교육의 본질에 집중하겠다는 경기교육의 다짐입니다.

경기교육은 서로의 다름을 인정하고 존중하며 교육공동체의 조화로운 성장을 지원하겠습니다.

❖ **경기교육 4대 정책**

정책1.

학교 자율과 책임으로
역량을 키우는 교육

자율과 책임으로 공동의 학교문화를 조성하고 역량 기반 교육을 강화하여 학생이 미래인재로 성장할 수 있도록 지원하겠습니다.

정책2.

지역협력으로
꿈을 펼치는 교육

지역협력으로 다양한 교육 기회를 제공하고 교육의 공적 책임을 확대하여 자신의 꿈을 실현하고 삶을 가꿀 수 있도록 지원하겠습니다.

정책3.

시공간을 넘어
배움을 확장하는 교육

시공간을 확장하는 디지털 기반 교수·학습으로 맞춤형 교육을 실현하고 미래교육 역량을 강화하여 언제, 어디서나, 누구에게나 공정한 교육 기회를 제공하겠습니다.

정책4.

학교 중심의
공교육 확대를 지원하는 행정

공교육 확대로 학생이 인성과 역량을 갖춘 미래인재로 성장할 수 있도록 안전한 교육환경을 조성하고 미래지향적 행정체계를 구축하겠습니다.

제1부

학교 교육과정 설계와 운영

I

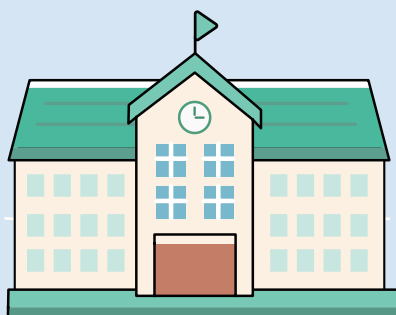
학교 교육과정 준비하기

II

학교 교육과정 설계·운영하기

III

학교 교육과정 평가하기



2026학년도 초등 학교교육과정 설계 안내 자료

II

학교 교육과정 설계·운영하기

1. 학교 교육과정 기본 방향 설정
2. 편제와 시간 배당
3. 교과(군) 교육과정 편성 운영
4. 창의적 체험활동 편성 운영
5. 학교자율시간 설계 운영
6. 진로연계교육 및 성장이음과정 설계 운영
7. 범교과 학습 주제 편성 운영
8. 학교 교육과정에 편성해야 할 기준 시수 안내





II

학교 교육과정 설계·운영하기

1. 학교 교육과정 기본 방향 설정

학교 교육과정 설계는 국가교육과정의 방향을 바탕으로, 교사가 전문성을 발휘하여 학교·지역·학생의 특성을 반영해 재해석하고 구조화하는 과정이다. 이 단계에서 학교는 한 해의 배움이 어떤 가치를 중심으로 운영될지에 대한 ‘학교 수준 교육과정의 큰 그림’을 마련한다.

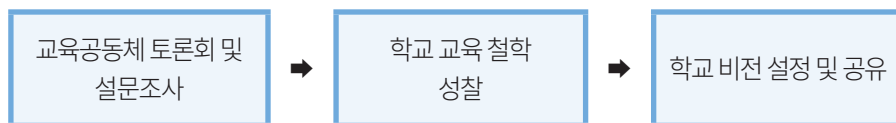
〈학교 교육과정의 큰 방향 정하기〉

- 국가·경기도 교육과정의 취지를 학교 실정과 교육 철학에 맞게 재해석하여 학교만의 고유한 교육방향을 설정한다.
- 국가·경기도 교육과정이 제시하는 방향성과 역량 중심 교육과정의 취지를 읽고 학교 맥락에 맞게 재구성하여 반영한다.
- 학교 교육목표와 구성원의 교육 철학, 학교의 환경·자원·여건을 바탕으로 올해의 학교 교육 중점을 설정한다.
- 지역사회 특성, 학생의 배움 요구, 학교의 강점·약점을 고려하여 차별화된 교육 방향을 마련한다.
- 학교 구성원이 함께 논의하여 학교 수준 교육과정 운영의 기준(방향성)을 합의한다.

학교 비전

세우기

- 교육공동체의 교육 철학을 바탕으로 학교 비전, 핵심 가치(역량) 설정
- 학교의 비전은 교육공동체가 지향하는 학교 교육의 상이자 모든 학교 교육 계획의 출발점이 되며 교육과정을 통해 실현



학교

교육목표

정하기

- 학교 교육목표: 학교교육이 지향하는 기본 방향으로 학교교육을 통해 학생이 성장해 나갈 방향을 제시하고 교육적 의도를 담은 지표
- 학교의 교육철학에 따라 학교 비전·어린이상·핵심 가치(역량)를 일관성 있게 설정
- 학교 구성원이 쉽게 이해하고 참여할 수 있도록 간략하고 명료한 문장으로 제시
- 2022 개정교육과정 및 경기도 교육과정의 목표, 주요 교육정책, 학교·지역의 교육 실태와 특성을 폭넓게 반영하여 학교 수준 교육과정 방향 마련
- 학교의 교육목표와 교육 중점을 구체화하여 교육 방향 설정

학교 자율과제 설정

- 학교자율과제
 - 학교자율과제란, 경기미래교육 실현을 위해 학교자율역량을 바탕으로 학교의 현안을 진단하고 공동의 숙의과정을 거쳐 도출한 과제
- 학교자율과제 운영

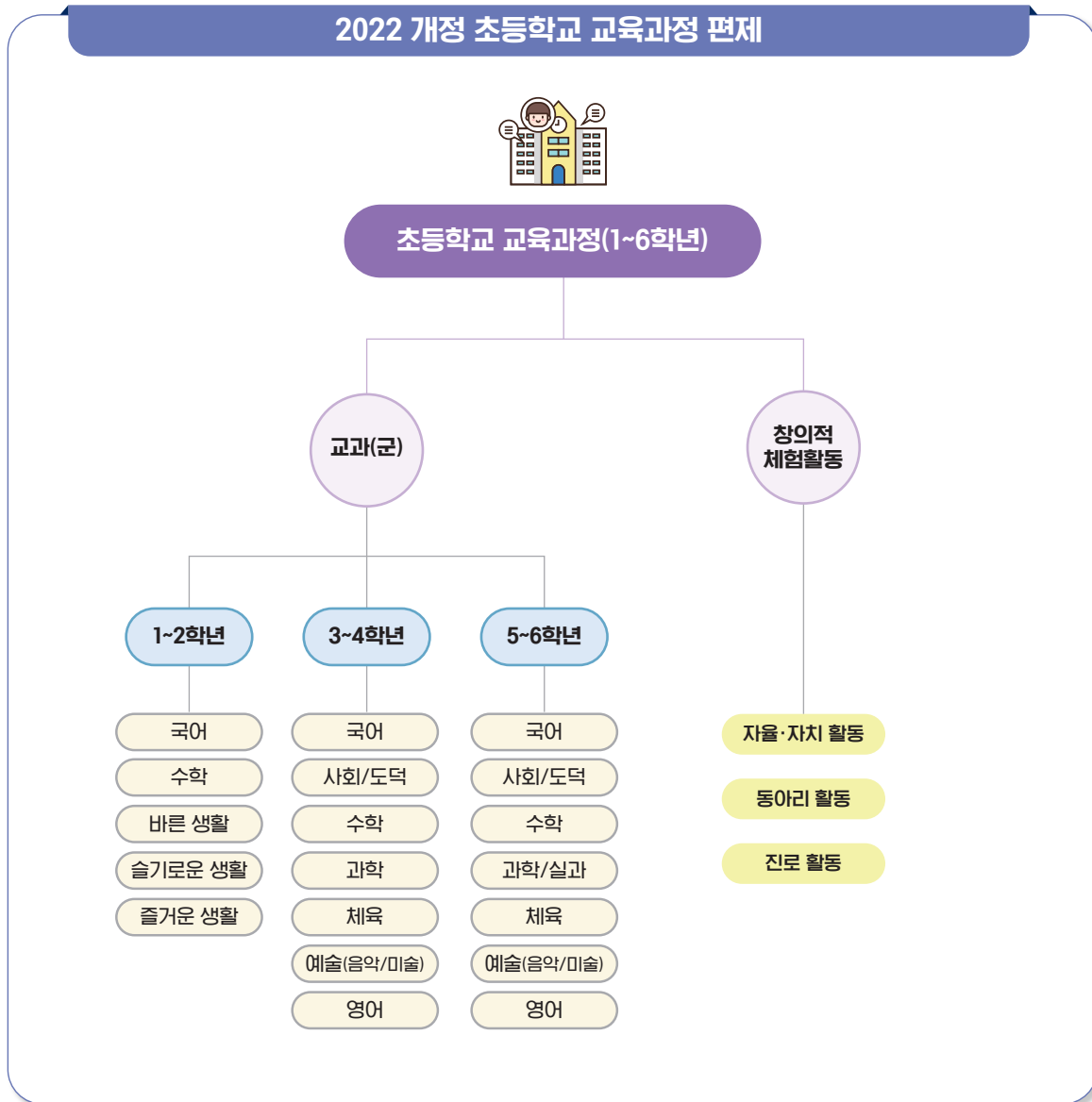
진단 (우리 학교는 지금 어떤 모습일까?)	학교 실태 진단 및 분석	• 학교 환경 분석 • 학교 구성원의 요구 및 의견 수렴 • 학교평가와 연계 진단
	시대적 요구 확인 및 적용 모색	• 경기미래교육 분석 및 적용 • 핵심 현안 도출
	학교자율역량 진단	• 경기미래교육 분석 및 적용 • 선순환 시스템 점검
⇩		
계획 (무엇을, 왜, 어떻게 할까?)	학교자율과제명 선정 및 운영 계획 수립	• 학교자율과제명(수단-목적 또는 목적-수단) 정하기 • 학교자율과제운영 계획 수립 • 예산 편성·계획 수립 (학교 기본운영비 중 규모별 표준교육비 총액의 5% 이상 편성)
	학교자율과제 공유 및 확산	• 협력적 운영 방향 공유 • 협력적 문화 조성
⇩		
실행 (계획대로 잘 해나가고 있을까?)	학교 교육과정 연계 운영	• 학교 교육과정 연계 운영 • 학교 구성원 참여 및 협력 • 교원 역량 강화 연수 및 워크숍 운영
	학교자율과제 중간 점검 및 평가 준비	• 협의회를 통한 주기적 평가 • 모니터링 실시
⇩		
평가 (얼마나 성장했고, 다음엔 어떻게 할까?)	계획 수립의 적절성 평가	• 학교 구성원의 숙의 과정 점검 • 구체적인 운영 계획 수립 점검 • 예산 계획 수립 점검
	운영 내용의 실천성 평가	• 교육과정 연계 점검 • 주기적인 점검과 보완 확인
	성과 분석 및 환류의 적절성 평가	• 성과 분석 점검 • 예산 집행의 적절성 확인 • 차년도 반영 점검



2. 편제와 시간 배당

가. 편제

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



나. 시간 배당 기준

구분		1~2학년	3~4학년	5~6학년
교 과 (군)	국어		408	408
	사회/도덕	국어 482	272	272
	수학	수학 256	272	272
	과학/실과	바른 생활 144	204	340
	체육	슬기로운 생활 224	204	204
	예술(음악/미술)	즐거운 생활 400	272	272
	영어		136	204
	소계	1,506	1,768	1,972
창의적 체험활동		238	204	204
학년(군)별 총 수업 시간 수		1,744	1,972	2,176

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

다. 시간 배당 기준에 따른 시수 증감(±20%) 범위

구분		1~2학년		3~4학년		5~6학년		비고
		기준	증감범위 (±20%)	기준	증감범위 (±20%)	기준	증감범위 (±20%)	
교 과 (군)	국어			408	327~489	408	327~489	기준 시수
	사회/도덕	국어 482	386~578	272	218~326	272	218~326	
	수학	수학 256	205~307	272	218~326	272	218~326	
	과학/실과	바생 144	116~172	204	164~244	340	272~408	
	체육	슬생 224	180~268	204	204~244	204	204~244	
	예술(음악/미술)	즐생 400	320~480	272	272~326	272	272~326	
	영어			136	109~163	204	164~244	
	소계	1,506		1,768		1,972		
창의적 체험활동		238	191~285	204	164~244	204	204	
총 수업시간 수		1,744		1,972		2,176		최소시수



라. 학년별 연간 시간 배당 예시

본 예시 자료는 학교 교육과정 설계의 편의를 돕기 위해 작성된 것으로, 학교에서는 이를 참고하여 학교의 여건, 실태, 지역적 특성 등에 따라 시수를 탄력적으로 배당하시기 바랍니다.

1학년 - 시수 조정을 하지 않은 경우

구분	학년	1-2학년(군) 기준시수 (증감 범위)	1학년			
			1학년 (2026)		2학년 (2027)	1~2학년(군) 총시수
			증감	편성시수(예)	편성시수(예)	
교과	국어	482(386~578)	0	244	238	482
	수학	256(205~307)	0	120	136	256
	바른생활	144(116~172)	0	68	76	144
	슬기로운생활	224(180~268)	0	106	118	224
	즐거운생활	400(320~480)	0	188	212	400
창의적 체험활동		238(191~285)	0	134	104	238
연간총수업시수		1,744	0	860	884	1,744

1학년 - 기초소양교육 강화를 위한 성장이음과정 시수 편성

구분	학년	1-2학년(군) 기준시수 (증감 범위)	1학년			
			1학년 (2026)		2학년 (2027)	1~2학년(군) 총시수
			최초 편성시수(예)	성장이음과정을 위한 시수 증감	최종 편성시수(예)	
교과	국어	482(386~578)	244	+20	264	502
	수학	256(205~307)	120	0	120	256
	바른생활	144(116~172)	68	-10	58	134
	슬기로운생활	224(180~268)	106	-10	96	214
	즐거운생활	400(320~480)	188	-20	168	380
창의적 체험활동		238(191~285)	134	+20	154	258
연간총수업시수		1,744	860	0	860	1,744

성장이음과정
(기초소양교육 강화)

- 배움 지원 대상 학생 비율이 높은 학교
- 기초소양교육 강화를 위해 증배한 시수를 한글 해득을 위해 운영·활용하거나, 기초소양 및 놀이교육으로 운영 가능

2학년 - 시수 조정을 하지 않은 경우

구분	학년	1·2학년(군) 기준시수 (증감 범위)	2학년			
			1학년 (2025)	2학년 (2026)		1~2학년(군) 총시수
			편성시수(예)	증감	편성시수(예)	
교과	국어	482(386~578)	244	0	238	482
	수학	256(205~307)	120	0	136	256
	바른생활	144(116~172)	68	0	76	144
	슬기로운생활	224(180~268)	106	0	118	224
	즐거운생활	400(320~480)	188	0	212	400
창의적 체험활동		238(191~285)	134	0	104	238
연간총수업시수		1,744	860	0	884	1,744

2학년 - 생태전환교육 강화를 위한 성장이음과정 시수 편성

구분 \ 학년		1-2학년(군) 기준시수 (증감 범위)	2학년				1~2학년(군) 총시수
			1학년 (2025)	2학년 (2026)			
			편성시수(예)	최초 편성시수(예)	성장이음과정을 위한 시수 증감	최종 편성시수(예)	
교과	국어	482(386~578)	244	238	-20	218	462
	수학	256(205~307)	120	136	-10	126	246
	바른생활	144(116~172)	68	76	+10	86	154
	슬기로운생활	224(180~268)	106	118	+10	128	234
	즐거운생활	400(320~480)	188	212	+10	222	410
창의적 체험활동		238(191~285)	134	104	0	104	238
연간총수업시수		1,744	860	884	0	884	1,744

성장이음과정
(생태전환교육 강화)

- 학교자율과제 또는 학교중점과제로 생태전환교육을 운영하는 학교
- 1~2학년(군)에서 생태전환교육의 기초 내용을 운영하고자 하는 학교
- 통합교과의 내용체계표 내 생태전환교육 관련 내용요소를 고려하여 통합교과의 시수 증배
- 학교별 2025학년도 1학년 편성시수를 고려하여 탄력적으로 2학년 교과 및 시수 설계



3학년 - 시수 조정을 하지 않은 경우

구분 \ 학년		3-4학년(군) 기준시수 (증감 범위)	3학년			
			3학년 (2026)		4학년 (2027)	3~4학년(군) 총시수
			증감	편성시수(예)	편성시수(예)	
교과	국어	408(327~489)	0	204	204	408
	사회	272(218~326)	0	102	102	204
	도덕		0	34	34	68
	수학	272(218~326)	0	136	136	272
	과학	204(164~244)	0	102	102	204
	체육	204(204~244)	0	102	102	204
	음악	272(272~326)	0	68	68	136
	미술		0	68	68	136
	영어	136(109~163)	0	68	68	136
창의적 체험활동		204(164~244)	0	102	102	204
연간총수업시수		1,972	0	986	986	1,972

3학년 - 인성교육을 주제로 한 '변화하는 나' 학교자율시간 시수 편성

구분 \ 학년			2022개정 3-4학년(군) 기준수업시수	3학년				
				3학년 (2026)			4학년 (2027)	3~4학년(군) 총시수
				최초 편성시수(예)	증감	최종편성	편성시수(예)	
교과	국어	국어	408(327~489)	204	-15	218	204	422
		변화하는 나		0	+29			
	사회		272(218~326)	102	-8	94	102	196
	도덕			34	-6	28	34	62
	수학		272(218~326)	136	0	136	136	272
	과학		204(164~244)	102	0	102	102	204
	체육		204(204~244)	102	0	102	102	204
	음악		272(272~326)	68	0	68	68	136
	미술			68	0	68	68	136
	영어		136(109~163)	68	0	68	68	136
창의적 체험활동			204(164~244)	102	0	102	102	204
연간총수업시수			1,972	986	0	986	986	1,972

학교자율시간
운영

- 학교생활 및 인성교육을 주제로 교우관계 형성 및 개선, 학교와 가정에서의 바람직한 나의 역할 등에 대해 탐구하여 총 29시간의 학교자율시간을 운영하고자 하는 학교

4학년 - 시수 조정을 하지 않은 경우

구분 \ 학년		3-4학년(군) 기준시수 (증감 범위)	4학년			
			3학년 (2025)	4학년 (2026)		3~4학년(군) 총시수
				편성시수(예)	증감	
교과	국어	408(327~489)	204	0	204	408
	사회	272(218~326)	102	0	102	204
	도덕		34	0	34	68
	수학	272(218~326)	136	0	136	272
	과학	204(164~244)	102	0	102	204
	체육	204(204~244)	102	0	102	204
	음악	272(272~326)	68	0	68	136
	미술		68	0	68	136
	영어	136(109~163)	68	0	68	136
창의적 체험활동		204(164~244)	102	0	102	204
연간총수업시수		1,972	986	0	986	1,972

4학년 - 디지털 시민교육을 주제로 한 ‘아람(ARAM)다운 디지털 세상 만들기’ 학교자율시간 시수 편성

구분 \ 학년			3-4학년(군) 기준시수 (증감 범위)	4학년				3~4학년(군) 총시수
				3학년 (2025)	4학년 (2026)			
					편성시수(예)	최초 편성시수(예)	증감	
교과	국어		408(327~489)	204	204	-10	194	398
	사회		272(218~326)	102	102	0	102	204
	도덕	도덕		34	34	0	63	97
		ARAM다운 디지털 세상			0	+29		
	수학		272(218~326)	136	136	0	136	272
	과학		204(164~244)	102	102	-6	96	198
	체육		204(204~244)	102	102	0	102	204
	음악		272(272~326)	68	68	0	68	136
	미술			68	68	0	68	136
	영어			136(109~163)	68	68	0	68
	창의적 체험활동			204(164~244)	102	102	-13	89
연간총수업시수			1,972	986	986	0	986	1,972

학교자율시간
운영

- 올바른 디지털 활용, 디지털 공간 속 윤리 등 디지털 시민교육을 주제로 총 29시간의 학교자율시간을 운영하고자 하는 학교
- 학교별 2025학년도 3학년 편성시수를 고려하여 탄력적으로 4학년 교과 및 시수 설계



5학년 - 시수 조정을 하지 않은 경우

구분 \ 학년		5-6학년(군) 기준시수	5학년			
			5학년 (2026)		6학년 (2027)	5~6학년(군) 총시수
			증감	편성시수(예)	편성시수(예)	
교과	국어	408(327~489)	0	204	204	408
	사회	272(218~326)	0	102	102	204
	도덕		0	34	34	68
	수학	272(218~326)	0	136	136	272
	과학	340(272~408)	0	102	102	204
	실과		0	68	68	136
	체육	204(204~244)	0	102	102	204
	음악	272(272~326)	0	68	68	136
	미술		0	68	68	136
	영어	204(164~244)	0	102	102	204
창의적 체험활동		204(164~244)	0	102	102	204
연간총수업시수		2,176	0	1,088	1,088	2,176

5학년 - 인권교육을 주제로 한 '우리학교 인권여행' 학교자율시간 시수 편성

구분 \ 학년		5-6학년(군) 기준시수	5학년				5~6학년(군) 총시수
			5학년 (2026)			6학년 (2027)	
			최초 편성시수(예)	증감	최종편성	편성시수(예)	
교과	국어	408(327~489)	204	-10	194	204	398
	사회	272(218~326)	102	-12	122	102	224
			0	+32			
	도덕	272(218~326)	34	-4	30	34	64
	수학		136	0	136	136	272
	과학	340(272~408)	102	0	102	102	204
	실과		68	0	68	68	136
	체육	204(204~244)	102	0	102	102	204
	음악	272(272~326)	68	0	68	68	136
	미술		68	0	68	68	136
	영어	204(164~244)	102	0	102	102	204
창의적 체험활동		204(164~244)	102	-6	96	102	198
연간총수업시수		2,176	1,088	0	1,088	1,088	2,176

**학교자율시간
운영**

- 학교의 생활인권규정을 바탕으로 우리 학교의 인권 보장 사례를 탐색하여 바람직한 인권의 의미를 탐구하는 총 32시간의 학교자율시간을 운영하고자 하는 학교

6학년 - 시수 조정을 하지 않은 경우

구분	학년	5·6학년(군) 기준시수	6학년			
			5학년 (2025)		6학년 (2026)	5~6학년(군) 총시수
			증감	편성시수(예)	편성시수(예)	
교과	국어	408(327~489)	0	204	204	408
	사회	272(218~326)	0	102	102	204
	도덕		0	34	34	68
	수학	272(218~326)	0	136	136	272
	과학	340(272~408)	0	102	102	204
	실과		0	68	68	136
	체육	340(272~408)	0	102	102	204
	음악	272(272~326)	0	68	68	136
	미술		0	68	68	136
	영어	204(164~244)	0	102	102	204
	창의적 체험활동	204(164~244)	0	102	102	204
연간총수업시수		2,176	0	1,088	1,088	2,176

6학년 - 인공지능 활용교육을 주제로 한 ‘노벨 인공지능’ 학교자율시간 시수 편성

구분 \ 학년			5-6학년(군) 기준시수	6학년				5~6학년(군) 총시수
				5학년 (2025)	6학년 (2026)			
					편성시수(예)	최초 편성시수(예)	증감	
교과	국어		408(327~489)	204	204	-4	200	404
	사회		272(218~326)	102	102	-4	98	200
	도덕			34	34	0	34	68
	수학		272(218~326)	136	136	0	136	272
	과학		340(272~408)	102	102	0	102	204
	실과	노벨 인공지능		68	68	-8	92	160
				0	+32			
	체육		204(204~244)	102	102	0	102	204
	음악		272(272~326)	68	68	0	68	136
	미술			68	68	0	68	136
	영어		204(164~244)	102	102	0	102	204
창의적 체험활동			204(164~244)	102	102	-16	86	188
연간총수업시수			2,176	1,088	1,088	0	1,088	2,176

학교자율시간
운영

- 인공지능 윤리, 인공지능 활용방법을 탐색하여 실생활의 문제를 탐구하는 총 32시간의 학교자율시간을 운영하고자 하는 학교
- 학교별 2025학년도 5학년 편성시수를 고려하여 탄력적으로 6학년 교과 및 시수 설계



3. 교과(군) 교육과정 편성 운영



설계 원칙

1. 국가 교육과정을 바탕으로 학교 교육과정을 자율적으로 설계 운영하며, 학생의 특성과 학교 여건에 적합한 학습 경험을 제공
2. 모든 교원이 전문성을 발휘하여 참여하는 민주적인 절차와 과정을 거쳐 설계 운영하며, 지속적인 개선을 위해 노력
3. 학생들이 깊이 있는 학습을 통해 핵심역량을 함양할 수 있는 교수·학습 설계
4. 학생들이 수업에 능동적으로 참여하고 즐거움을 경험할 수 있는 교수·학습 구성
5. 정보통신기술 매체를 활용하여 교수·학습 방법을 다양화하고, 학생 맞춤형 학습을 위해 지능 정보기술 활용

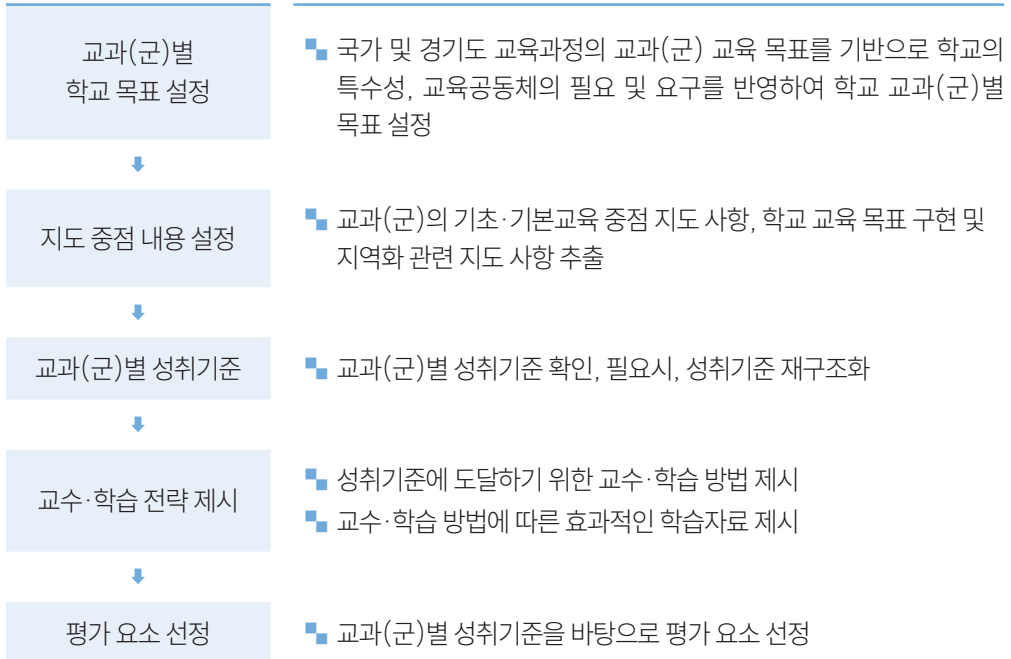


운영 내용

1. 교과(군) 성격: 학년(군) 특성을 고려하여 진술
2. 교과(군)별 목표: 학년(군)의 주요 지도내용과 성취 수준을 고려하여 설정
3. 교육 내용 및 지도 중점: 교과 역량을 함양할 수 있도록 학년(군)별 내용 체계와 성취기준, 지역화 내용 등을 고려하여 재구성
4. 교수·학습 방법: 교과목별 성취기준 및 특성에 따라 다양하게 운영
5. 평가: 성취기준을 중심으로 수업과 평가가 일관성 있게 전개될 수 있도록 운영



편성 절차



고려 사항

- 학생들이 문해력을 향상시키고 각 교과의 기초·기본 요소들이 체계적으로 학습되도록 교육과정 편성·운영
- 교과 지도 내용의 순서와 비중, 방법 등을 조정하여 운영 가능
- 선행교육 및 선행학습을 유발하는 교육과정을 편성하지 않도록 주의(기준: 학기)
- 1-2학년: 성장이음과정, 3학년: 기초학력 책임학년제, 5-6학년: 정보교육 34차시 이상 편성
- 한글교육 확대(1~2학년), 기초소양교육(1~6학년), 진로연계교육(1~6학년) 교육과정 편성
- 3~6학년 학교자율시간 운영을 고려한 교육과정 편성

4. 창의적 체험활동 편성 운영

가. 편성 운영

창의적 체험활동은 학년(군)별, 학기별로 영역과 활동을 선택하여 집중으로 편성·운영하는 등 영역 및 활동의 편성에 있어 다양한 운영 방식으로 설계 가능



설계 원칙

- 영역 및 활동 실제: 자율·자치활동, 동아리 활동, 진로 활동의 영역과 영역별 활동의 특성에 따라 각각 운영하거나 각 영역 및 활동을 연계·통합하여 설계
- 시수 편성 기준: 학교급별, 학년(군)별 시수를 특정 학년이나 학기에 편중하여 편성하지 않음
- 설계·운영 관련 자율성 확보: 학교급 간 전환 시기의 연계와 생활 적응을 지원하기 위해 진로 연계 교육 운영 및 계기 교육을 할 경우, 강의식이나 지식 전달 위주의 수업 방식이 아닌 학생 중심으로 운영
- 모든 학생을 위한 교육 기회의 제공: 학생들의 흥미와 소질, 학교와 지역의 설정을 고려하고 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생, 귀국 학생, 다문화 가정 학생 등 개별적 특성 고려
- 교내외 체험활동에 따른 안전교육: 교내외 체험활동에 앞서 반드시 체계적이고 실효성 있는 안전교육을 실시하고, 관련 법령 및 상급기관의 안전 관련 지침 고려



편성 기준

- 총론의 학교급별 교육과정 편성·운영 기준에 제시된 시간 배당 기준에 따라 학교에서 학년별로 배정
- 초등학교 1학년의 경우 입학 초기 적응 활동으로 입학 후 3월 중 34시간을 배정, 4월 이후에는 탄력적 운영 가능
- 교과에만 적용되던 수업시수의 20% 증감 편성·운영을 창의적 체험활동에도 적용
- 학년(군)별로 배정된 시간의 20%에 해당하는 시간을 교과와 창의적 체험활동에서 서로 늘이거나 줄임으로써 융통성 있게 운영

구분	시간 배당 기준 (20% 증감시수)	비고
1~2학년	238 (± 47)	학년(군)의 창의적 체험활동 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 2년간의 기준 수업 시수를 나타냄
3~4학년	204 (± 40)	
5~6학년	204 (± 40)	



영역별 활동

영역	활동
자율·자치 활동	• 자율활동 - 주제 탐구 활동, 적응 및 개척 활동, 프로젝트형 봉사 활동 등 • 자치활동 - 기본생활습관 형성 활동, 관계형성 및 소통 활동, 공동체 자치활동 등
동아리활동	- 학술·문화 활동, 스포츠 활동, 놀이 동아리 활동 등 - 교내 봉사활동, 지역사회 봉사활동, 청소년 단체 활동 등
진로활동	- 자아 탐색 활동, 진로 이해 활동, 직업 이해 활동, 정보탐색 활동 등 - 진로 준비 및 계획 활동, 실천 및 체험 활동 등



운영 중점

영역	중점
자율·자치 활동	• 생활 속 여러 문제를 해결하는 능력 함양 • 정서적·심리적 안정과 입학 초기 및 사춘기 적응 • 즐거운 학교생활 및 다양한 주제 활동 경험 • 학생 자치 회의, 학급회의 등 공동체를 통한 의사소통 경험 • 민주적 의사 결정의 기본 원리 이해와 실천
동아리활동	• 창의·융합적 사고를 통한 현재와 미래의 문제 해결 • 다양한 경험과 문화, 예술, 체육 프로그램 체험 • 삶을 풍요롭게 하는 신체 활동 및 놀이 • 인간과 환경의 공존을 위한 지속가능한 환경보호
진로활동	• 긍정적인 자아 개념 형성 • 일의 중요성을 이해하기 위한 진로 체험 • 진로 기초 소양 함양



고려 사항

- 시간 운영, 교사 조직, 장소 활용, 주제 선정, 집단 편성, 교재 선정의 융통성과 교과(군)의 연계성 고려하며 교육공동체의 다양한 요구 반영
- 시대 변화에 능동적으로 대응하는 역량을 기르는데 유용하고 학생들의 직접적 체험을 중시하는 내용인지 검토하며 각 학년의 발달단계에 적합한지 고려
- 외부 인사 활용이 가능하나 전문적인 역량이 요구되는 활동에 운영하고, 시수가 과도하게 편성되지 않도록 유의

나. 평가 운영

상세한 내용은 2026. 2월 중 안내 예정인 「2026학년도 경기도 초등학교 학업성적관리 시행지침」에 따라 운영



계획 수립

- 평가 계획은 학년 초나 학기 초에 교과 교육과정에 대한 평가와 함께 수립
- 학교급별로 제시되어 있는 목표 및 창의적 체험활동의 각 영역과 활동에 제시되어 있는 예시 활동과 구체적인 내용이 지닌 의미를 고려하여 평가 계획 수립



평가 관점

- 평가 관점과 기준의 작성 및 활용
 - 구체화된 평가 목표를 토대로 학교는 그 목표의 달성을 위해 적합한 평가 기준 마련

기준	평가 요소(예시)
참여도	활동에 대한 참석 정도, 실천의 지속성 등
상호협력	집단 활동에의 기여 정도, 실천 활동에 대한 협동성, 협력의 지속성 등
자기 주도성	활동과 역할에 대한 책임감, 타인과 공동체에 대한 기여, 활동에 대한 성찰 등



평가 방법

- 학생 평가 방법
 - 학생들의 자발적인 참여와 실천을 강조하는 창의적 체험활동의 평가는 지필평가를 지양하고, 활동 상황의 관찰, 질문지를 이용한 조사, 학생 작품과 기록을 활용한 평가, 교사 간 의견 교환 등 다양한 평가 방법을 지향

구분	평가 방법	평가 요령
활동 상황의 관찰	일화기록법	창의적 체험활동에 참여한 학생의 활동 일화를 자유로운 방식에 따라 수시로 기록하는 방법
	체크 리스트법	교사가 사전에 준비한 항목에 따라 창의적 체험활동에 참여한 학생의 실천 내용, 적극성 및 주도성, 태도 등을 종합적으로 체크하는 방법
질문지를 활용한 평가	자기 평가	자신이 참여한 창의적 체험활동의 내용과 그 과정에서 자신이 수행한 역할과 내용에 대해 스스로 되돌아보고 평가하는 방법
	상호 평가	창의적 체험활동에 함께 참여한 동료(친구)들이 활동 내용 및 참여도 등에 대해 서로 평가하는 방법
학생의 결과물과 소감문 평가	결과물 평가	개인 또는 소집단에서 산출한 결과(작품, 포트폴리오, 보고서 등)를 대상으로 하는 평가 방법
	계획서 및 소감문 분석	창의적 체험활동 수행을 위한 계획과 성찰의 과정에서 도출된 학생의 결과물(활동 계획서, 소감문 등)을 평가하는 방법
교사 간 의견 교환	교사 협의	창의적 체험활동을 공동으로 지도한 교사들 간에 활동 영역별 지도에 관한 정보의 교환 등을 통해 평가하는 방법



평가 기록

- 창의적 체험활동 평가의 결과는 학년말 학교생활기록부에 기록
- 학교에서 운영한 창의적 체험활동의 내용, 이를 통해 학생에게서 나타난 긍정적인 변화와 성장의 근거, 창의적 체험활동과 관련된 학생 개개인의 특성 등을 기록



5. 학교자율시간 설계 운영

 의미	■ 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 교과 및 창의적 체험활동의 일부 시수를 확보하여 국가 교육과정에 제시되어 있는 교과 외 새로운 과목이나 활동을 개발하여 개설·운영하는 시간
 준비 단계	■ 교육공동체 대상 학교 자율시간 설문 또는 의견 수렴 - 학교 여건 및 학생의 필요, 지역사회 여건 분석 - 민주적 합의 과정을 통한 의견 수렴 ■ 학교자율시간 활동(과목) 운영 사례 수집 및 연구 ■ 학교자율시간 운영 방향 설정 - 교육공동체 설문(의견 수렴)결과 및 학교·지역 사회의 여건 반영 - 3~6학년 운영의 연계성 및 이후 운영을 고려하여 당해년도 방향 설정
 설계·편성 단계	■ 학교자율시간 설계·편성 - 활동(과목)개설 및 운영 계획 수립 ※ 교육감 승인 과목 개설 및 인정도서 승인 절차 등 확인 - 운영 형태 결정 - 운영 시수 편성 - 운영 학년·학기, 운영 형태, 편성 방식, 운영 내용, 평가 등 설계 - 예산 확보 방안(필요시) - 인정도서 및 교재(교수·학습 자료) 개발·활용 방안 설계 등 ※ 학교운영위원회 심의 등 확인 ■ 학교자율시간 운영 안내 - 교육공동체 대상 학교자율시간 운영 안내
 운영 단계	■ 학교자율시간 활동(과목) 운영 ■ 학교자율시간 학생 평가 - 과정중심 평가 및 피드백 ■ 학교자율시간 운영 중간 평가 및 모니터링
 평가 단계	■ 학교자율시간 운영 평가 - 교육공동체 교육과정 운영 결과 설문, 교육과정 평가회 실시 등 ■ 환류 - 학교자율시간 평가 결과 공유 및 개선점 모색 - 차학년도 학교 교육과정 반영

6. 진로연계교육 및 성장이음과정 설계 운영

가. 진로연계교육



의미

학생의 역량 함양 및 자기주도적 학습 능력 향상에 중점을 두고, 교과별 학습 내용 및 학습 방법의 학교급 간 연계, 교과와 연계한 활동 등을 통해 학생의 학습과 성장을 지원하는 교육



편성근거

초·중·고등학교교육과정 총론 [교육부 고시 제2022-33호]

Ⅲ. 학교급별 교육과정 편성·운영의 기준

1. 기본사항

아. 학교는 학교급 간 전환기의 학생들이 상급 학교의 생활 및 학습을 준비하는 데 필요한 교육을 지원하기 위해 진로연계교육을 운영할 수 있다.

2. 초등학교

나. 교육과정 편성·운영 기준

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



편성 및 운영

■ (편성) 입학 초기 및 상급 학교(학년)로 진학하기 전 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 운영

구분	편성방법
단일교과 편성	교과교육과정을 기반으로 교과에 편성
교과 통합연계	여러 교과 교육과정 활용, 교과 간 연계가 이루어지도록 편성
창의적 체험활동 연계	창의적 체험활동 시수를 활용하여 편성
별도 시수 편성	학교자유시간을 활용하여 편성

■ (내용) 학생들이 학교급 및 학년 전환기에 경험하게 되는 어려움을 완화할 수 있는 다양한 교육 내용 구성

구분	운영 시기	운영 내용(예시)
입학초기 적응	1학년 1학기	긍정적 자아 형성 및 학교생활 적응, 기초 학습 토대 마련 한글 문해 교육
교과학습 연계	전학년	교과 내 영역 간, 교과 간 연계를 통한 학생의 자기주도적 학습 역량 신장
진로탐색	전학년	학생의 성장과 발달을 고려한 진로교육
상급 학년 및 상급 학교 준비	전학년	상급 학년에 필요한 최소한의 학습 수준 확보
	2학년	3~4학년(군)의 시간표 및 교과 체계 이해
	6학년	중학교에 대한 이해(교과 교육과정, 평가 방식, 자유학기 등)



고려 사항

■ 깊이 있는 진로연계교육을 위하여 학생주도성을 바탕으로 탐구 경험을 제공할 수 있도록 설계

■ 여러 교과를 통합하여 학생들의 통합적 사고력과 문제해결력을 기를 수 있는 진로연계교육이 되도록 설계



나. 성장이음과정



의미

초등학교 1~2학년 통합교과를 중심으로 교과 및 창의적 체험활동을 활용하여 기초학력과 기본생활습관을 형성할 수 있도록 유·초, 학년 간 연계를 고려한 교육과정 설계 모형



편성 근거

경기도 초·중등학교 교육과정 총론 [경기도교육청 고시 제2024-541호]

Ⅲ. 학교 교육과정 편성·운영

2. 초등학교

나. 교육과정 편성·운영 기준

- 3) 학교는 2022 개정 교육과정 적용 시기에 맞춰 3~6학년별로 지역과 연계하거나 다양하고 특색 있는 교육과정 운영을 위해 학교자율시간을 운영한다.
- 라) 학교자율과정은 2022 개정 교육과정 학년별 적용 시기에 맞춰 학교자율시간으로 운영 한다. 학교자율시간을 적용받지 않는 1, 2학년의 경우 다양하고 특색있는 교육과정 편성·운영을 위해 교과(군)와 창의적 체험활동 시수의 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 성장이음과정을 운영할 수 있다.



편성 및 운영

- (방법) 초등학교 1~2학년을 대상으로 기초학력과 기본생활습관 형성, 유·초 연계 및 학년(군) 간 연계, 다양하고 특색있는 교육을 위해 학교에서 자율적으로 교육과정을 설계·운영
- (운영) 통합교과를 중심으로 학교에 적합한 주제를 선정하고 교과와 창의적 체험활동 간 20%내 시수 증감을 활용하여 학교 맞춤형 편제 설정
- (내용) 1~2학년 학생들의 발달 단계에 맞는 기초기본교육 강화 및 3~6학년부터 적용될 학교자율시간과 초등 1~2학년 교육과정 간의 연계

내용	적용방안
기초기본교육	국어, 수학 시수 증배를 통한 언어, 수리 소양 교육 강화
유초 및 학년(군) 연계교육	1학년 시기 입학초기교육 및 학교생활 적응 교육을 강화하고, 학년 시기 3~4학년(군)간의연계를위한1~2학년수준기초교육제고
학교자율시간 연계	통합교과의 주제 모듈 방식을 활용하여 3~6학년 학교자율시간 주제와 연계된 자율형 교육과정 운영
학교특색 교육	학교 1~2학년 학생들의 실태를 반영한 특색있는 교육과정 운영



고려 사항

- 초등학교 1~2학년 학생의 기초학력과 기본생활습관 형성 및 유·초, 학년(군) 간 연계를 고려한 성장이음과정의 주제 설정
- 교과, 창의적 체험활동 및 학생의 삶과 연계하고 학교나 학급의 실태 분석, 학생의 특성과 흥미 등을 고려하여 운영

7. 범교과 학습 주제 편성 운영

범교과 학습개요

- (운영근거) 「초·중등학교 교육과정 총론」 III. 학교급별 교육과정 편성·운영의 기준
※ 「2015 개정 교육과정」과 「2022 개정 교육과정」의 '범교과 학습 주제(10개)' 동일
- (운영방법) 범교과 학습 주제 간 통합 운영, 관련 교과 교육과정을 재구성한 연계 운영 등 교육 활동 전반(교과, 창의적 체험활동 등)에 걸쳐 탄력적으로 운영
- (관련자료) 범교과 학습 주제 적용 관련 자료 「에듀넷」에 탑재
※ (경로) [2015 개정] 교육정책 → 교육과정 → 교수·학습 → 범교과학습주제 → 인성교육 116번 게시물
[2022 개정] 교육정책 → 교육과정 → 교육과정 운영지원 → 2022 개정 교육과정 → 19~21번 게시물

범교과 학습주제	세부 주제	기준 시수 (법령·고시·지침)	편성·운영 방법
①안전·건강	생활안전, 교통안전, 폭력예방 및 신변보호, 약물 및 사이버 중독 예방, 재난안전, 직업안전, 응급처치	51	• 교과 및 창의적체험활동 등과 연계한 안전교육 운영 내실화 및 학교급별 안전교육 자료 적극 활용 ※ 학교안전지원시스템(schoolsafe24.or.kr) 참고 • 최근 학생안전사고가 증가하는 자전거, 전동형킥보드 등 개인형이동장치(PM)에 대한 교육 필수 편성 • (교육과정 내) 학교급별 교육과정 수업시간의 1/3 이상을 교육한 경우 1차시로 인정 ※ 초등학교 10분, 중·고등학교 15분 이상 • (교육과정 외) 수업 전·후, 방과후, 행사 등에서 1회 5분 이상, 총 5회 이상 정기적으로 실시하는 교육은 1차시로 인정 ※ 단, 교육시간(단위: 차시)은 반드시 공문 및 계획 등 임력 근거에 의해서 실시된 것만 인정 가능
	소방 안전교육	연 1회	• 안전교육 통합 운영 및 교과교육 연계(소방훈련 별도)
	성교육	15 (20시간 권장)	• 교과, 창의적 체험활동, 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 연계하여 실시
	양성평등교육		• 법정의무교육(성폭력·가정폭력·성매매 예방)을 위한 시수 필수 편성 • 디지털 성폭력(딥페이크, AI 등) 예방을 위한 교육 별도 편성
	보건교육	17	• 학교급별 1개학년 이상을 대상으로 관련 교과(보건, 생물, 체육 등) 및 창의적체험활동과 연계하여 연간 17차시 이상 운영 • 범교과 학습 주제 중 관련있는 주제 간 통합 운영 가능 • 교육부 지침(연도별 학생건강증진분야 주요업무 추진방향)에 따라 시도교육청은 보건교육계획을 수립하고, 학교는 교육청의 지침에 따라 보건교육을 계획·실시
	영양·식생활 교육	연 2회 이상	• 교과 및 창의적 체험활동 연계·운영 • 안전·건강 교육과 통합 운영 가능
	생명존중 및 자살예방교육 (사회정서교육)	6	• 교과·창의적 체험활동과 연계 운영하거나 안전교육, 인성교육, 학교폭력 예방교육 등 관련 주제에서 사회정서교육을 운영할 경우 시수 인정
	학교폭력 예방교육	11	• 학급당 11차시 이상(사이버폭력 예방 3차시 이상 포함) 편성 • ‘어울림(사이버어울림) 프로그램’ 등을 활용한 교육 실시 • 안전교육, 인성교육, 사회정서교육, 도박예방교육 등 관련 주제와 통합 운영 가능



범교과 학습주제	세부 주제	기준 시수 (법령·고시·지침)	편성·운영 방법
②인성	인성교육	의무	• 도덕, 실과, 기술·가정, 정보 등 관련 교과를 통해 세부 주제 통합 운영 권장
	교육활동 침해행위 예방교육	연 1회 이상	• 교과 및 창의적 체험활동과 연계 운영하거나 인성교육, 민주시민, 인권 등 관련 주제와 통합 운영 시 시수 인정
	디지털 역량교육 (디지털 안전과 윤리, 디지털 시민성, 디지털 리터러시)	의무	• 교과 및 창의적 체험활동 연계·운영 ※ 관련 자료를 함께학교(www.togetherschool.go.kr) AI 디지털교육자료-디지털 역량 교육자료에 탑재 예정
③진로	진로교육	의무	• 교과(중고는 ‘진로와 직업’ 포함), 창의적 체험활동(진로활동), 중학교 자유학기(진로탐색활동), 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 체계적으로 연계된 진로교육 실시
④민주시민	민주시민교육	권장	• 통합교과(바·슬·즐), 국어, 사회, 도덕, 통합사회 등 관련 교과를 통해 세부 주제 통합·운영 ※ (선거교육) 중앙선거관리위원회 선거연수원 교육자료 활용, (헌법교육) 법무부·헌법재판연구원 등 유관기관 교육자료 활용
⑤인권	장애인식 개선교육	2	• 인권교육, 교과교육과 연계하거나 장애인의 날 장애이해수업과 연계할 경우 시수 인정
	인권교육	권장	• 교과, 창의적 체험활동, 학교자율시간 등 학교 교육과정과 체계적으로 연계하여 실시
⑥다문화	다문화 이해 교육	2	• 교과, 창의적 체험활동, 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 연계하여 운영
⑦통일	통일교육	의무	• 통일교육주간(5월 4주)과 연계 운영 • 도덕, 사회 등 관련 교과와 통합·운영 • 통일부 찾아가는 학교통일교육 등 적극 활용 ※ 5시간 이상 운영 권장
⑧독도	독도교육	권장 (10시간 이상)	• 교과, 창의적 체험활동 등 학교급별 교육과정과 통합 • 독도교육주간과 연계하여 운영
⑨경제·금융	경제·금융교육	권장	• 사회, 실과, 기술·가정, 경제, 통합사회, 실용경제 등 관련 교과 및 창의적 체험활동, 학교자율시간과 연계·통합 운영
⑩환경·지속가능 발전	환경·지속가능발전교육	의무	• 환경, 사회, 과학, 실과 등 관련 교과와 통합·운영 • 창의적 체험활동, 학교자율시간과 연계 운영

※ 2026학년도에 변경(추가)된 사항은 청서 표기

8. 학교 교육과정에 편성해야 할 기준 시수 안내

아래 시수는 법교과 학습 주제 및 경기도교육청의 다양한 자치 법규 및 정책에 근거한 학교교육과정의 편성해야 할 기준 시수입니다. 법교과 학습 주제별로 제시되어 있으니, 학교교육과정 시수 편성 시 참고하시기 바랍니다.

※ 청서로 표시된 부분은 변경된 부분임

연번	법교과 학습 주제	세부 주제	요구 근거		근거 내용	요구 시수 또는 횟수	단위 학교 편성·운영 방법	비고 (참고사항)	적용 학교 급 (학년)	담당부서 (담당자)
			법령, 고시, 지침	교육부 정책, 법규						
1	안전·건강	생활안전, 교통안전, 폭력예방 및 신변보호, 악물 및 사이버 (인터넷), 중독예방, 재난안전, 직업안전, 응급처치	○	○	• 「학교안전사고 예방 및 보상에 관한 법률」(학교안전법) 제(8조)/동법 시행규칙 제(2조)/ 「학교안전교육 실시 기준 등에 관한 고시」 [별표 1], [별표 2] • 「화재의 예방 및 안전관리에 관한 법률」(화재예방법) 제(37조, 「공공기관의 소방안전관리에 관한 규정」 제(14조) • 「자연기아용 활성화에 관한 법률」 제(21조)	학생안전교육 7대영역 연간 51시간	• 교과 및 창의적체험활동 등과 연계한 안전교육 운영 내실화 및 학교급별 안전교육 자료 적극 활용 • 최근 학생안전사고가 증가하는 자전거, 전동킥보드 등 개인형이동장치 (PMI)에 대한 교육 필수 편성	경기도교육청 누리집 - 학교안전-안전교육자료 참고 www.goe.go.kr ▶ 학교안전정보센터 참고 www.schoolsafe.kr	유초중고특 (전학년)	학교안전과
2	안전·건강	이동안전교육	○	○	• 「아동복지법」 제(31조 / 동법 시행령 제(28조	의무		▶ 이동학대예방교육 - 중앙아동보호전문기관자료실 /교육 홍보자료참조 http://www.korea1391.go.kr/new/bbs/board.php?bo_table=report ▶ 성폭력·가정폭력·성매매 예방교육을 양성평등 관점에서 통합하여 실시가능	유초중고특 (전학년)	생활교육과 체육건강 교육과 학교안전과
3	안전·건강	보건교육	○	○	• 「학교보건법」 제(9조, 제(9조의2	17		• 학교급별 1개 학년 이상을 대상으로 관련 교과(보건, 생물, 체육 등) 및 창의적 체험활동과 연계하여 연간 17차시 이상 운영(교과형제 적용시 16차시 기준) • 법교과 학습 주제 중 관련있는 주제 간 통합 운영 가능 • 교육부지침(연도별 학생건강증진분야 주요업무 추진방향)에 따라 시도교육청은 보건교육계획을 수립하고, 학교는 교육청의 지침에 따라 보건교육을 계획·실시	초중고특 (학교급별 1개 학년 이상)	체육건강 교육과

연번	법·교과 학습 주제	세부 주제	요구 근거			근거 내용	요구 시수 또는 횟수	단위 학교 편성 운영 방법	비고 (참고사항)	적용 학교급 (학년)	담당부서 (담당자)
			법령, 고시, 지침	교육부 정책	경기도 자치 법규						
4	안전·건강	성교육	○	○	○	「학교보건법」 제9조 「경기도교육청 성교육진흥조례」 제3조	연간 20시간 이상 확보 노력 ※ (교육부) 연간 15시간 실시 의무	• 교과와 창의적 체험활동 시간 등을 활용 • 반드시 '학교 성교육계획'을 수립하여 국가 수준의 성교육표준안을 참고하여 6대 영역이 고루 포함되도록 체계적인 성교육 과정을 학년별 연간 20시간 이상 계획 수립 추진	▶ 성폭력예방교육 - 예방교육통합관리/폭력예방교육 소개/자료실 /교육자료실 참조 https://sttp.mogef.go.kr/sttp/front/user/search/selectEduContentsSub.do?menuNo=81063000 ▶ 가정폭력예방교육 - 성평등기초부/교육장보/교육자료실 참조 http://www.mogef.go.kr/oe/olb/oe_olb_s002.do?mid=etc605&div2=406 ▶ 한국여성평등교육진흥원 https://genderon.kigepe.or.kr/	초·중·고등학교 (학년)	체육건강 교육과
5	안전·건강	양성평등교육	○	○	○	• 「교육기본법」 제17조의2 • 양성평등기본법」 제30조, 제36조 • 성폭력방지 및 피해자보호 등에 관한 법률」(성폭력방지법) 제5조 / 동법 시행령 제2조 • 「성매매방지 및 피해자보호 등에 관한 법률」(성매매방지법) 제5조 / 동법 시행령 제2조 • 가정폭력방지 및 피해자보호 등에 관한 법률」(가정폭력방지법) 제4조의3 / 동법 시행령 제1조의2 • 「학교보건법」 제9조 • 「경기도교육청 성교육진흥조례」 제3조 • 국정과제 102-3. 모두가 안전한 학교 조성	연간 20시간 이상 확보 노력 ※ (교육부) 연간 15시간 실시 의무	• 교과, 창의적 체험활동, 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 연계하여 실시 • 법정의무 교육(성폭력·가정폭력·성매매 예방)을 위한 시수 필수 편성 • 디지털성폭력(텔레그램, 시 등) 예방을 위한 교육 별도 편성		초·중·고등학교 (전학년)	생물교육과
6	안전·건강	학생건강 체력평가	○			• 「학교체육진흥법」 제8조(학생건강 체력 평가 실시계획의 수립 및 실시) • 「학교건강검사규칙」 제7조 (신체능력검사의 대상 및 방법 등)	의무	• 초등 4~6학년, 중·고등학교 대상 실시 • 초 3학년 시범 적용	학년 초 실시 권장	초 4~6·중고 학생대상 (초 3년 적용)	체육건강 교육과
7	안전·건강	학생성존 수용교육			○	• 「경기도교육청 학생성존수용교육 지원 조례」 제3조	권장	• 초등 3학년(실기교육 10차시 이상) • 초등 4학년(실기교육 6차시 이상)	▶ 경기도교육청 누리집 - 통합자료실-성존기능증진 수용교육매뉴얼활용	초 3~4	체육건강 교육과
8	안전·건강	건강한 식생활 및 영양교육	○	○	○	• 「학교급식법」 제13조 • 「식생활교육지원법」(식생활교육법) 제26조 • 「어린이 식생활안전관리 특별법」(어린이식생활법) 제13조 • 「경기도교육청 학생영양·식생활교육 지원 조례」 부처합동, 제2차 학생건강증진 기본계획(2024~2028) • 「경기도교육청 학생영양·식생활 교육 지원 조례」 • 교육부 연도별 학생건강증진 분야 주요업무 추진방향	연 2회	• 매년 2회 이상	• 교과 및 창의적 체험활동 연계 운영 • 안전·건강교육과 통합 운영 가능 ※ 교육목표 지정·보너스 http://ebook.goe.go.kr/20220414_181339 및 e-book 참고 https://more.goe.go.kr/schoollunch	초·중고 (전학년)	학교급식 보건과
9	안전·건강	생명존중 및 자살예방 교육 (사회정서교육)	○	○	○	• 「자살예방 및 생명존중문화 조성을 위한 법률」(자살예방법) 제17조 / 동법 시행령 제10조와2 • 학생 자살예방 미음건강 통합지원법안('24.8.9.) • 「경기도교육청 자살예방 및 생명존중문화 조성을 위한 조례」 • 「경기도교육청 동물학대 예방 및 교육 지원 조례」	※ (교육부) 연간 6시간 실시 의무	• 교과·창의적 체험활동과 연계 운영하거나 안전교육, 인성교육, 학교폭력 예방교육 등 관련 주제에서 사회정서교육을 운영할 경우 시수 인정	▶ 학생자살예방교육 - 초등용 이로올클래스 - 중등용 캔들	초·중고 (전학년)	생물교육과

연번	범교과 학습 주제	세부 주제	요구 근거			근거 내용	요구 시수 또는 횟수	단위 학교 편성 운영 방법	비고 (참고사항)	적용 학교 급 (학년)	담당부서 (담당자)
			반영, 고시, 지침	교육부 정책	경기도 자치 법규						
10	안전·건강	학교폭력 예방교육	○	○	○	「학교폭력예방법」 제15조 및 동법 시행령 제17조 - 교육부, 연도별 '학교폭력예방 및 대책 시행계획' 「경기도교육청 학교폭력예방 및 대책에 관한 조례」	11	매년 11시간(사이버폭력 예방교육 3차시 이상 포함)	- 학교폭력예방교육 -학교폭력예방교육지원센터/이음림 프로그램 활용 http://stopbullying.re.kr -학교폭력예방 '도란도란' 정보 마당/ 학교폭력예방교육 https://doran.edunet.net	유초중고특 (전학년)	생활교육과
11	안전·건강	학교언어 순화교육			○	「경기도교육청 학교 언어순화운동 권장 조례」	관장	매년 1회 이상		유초중고특	생활교육과
12	안전·건강	인터넷·스마트폰 과의존 예방교육	○		○	「지능정보화기본법」 제54조 「경기도교육청 지능정보서비스 과의존 예방교육에 관한 조례」	의무	- 유·매년 1회 이상 - 초·중·고 학기별 1회 이상		유초중고특 (전학년)	디지털교육 정책과
13	안전·건강	과학실 안전교육			○	「경기도교육청 안전한 과학실 설치 및 관리 조례」 제7조(안전교육)	의무	학교 교육여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		초중고특	융합교육과
14	인성	인성교육	○	○	○	「인성교육진흥법」 제6조 및 제10조 / 동법 시행령 제11조 - 교육부, 「인성교육 종합계획」 및 연도별 '인성교육 시행계획' 「경기도교육청 인성교육 지원 조례」	의무	도덕, 실과, 기술·가정, 정보 등 관련 교과를 통해 세부 주제 통합 운영 권장	- 인성교육 -경기도교육청 누리집통합자료실/생활인성교육과/참고	초중고특 (전학년)	초등교육과
15	인성	교육활동 참여행위 예방교육	○			「교원의 지위 향상 및 교육활동 보호를 위한 특별법(교원지위법)」 제24조 및 / 동법 시행령 제21조	연 1회	교과 및 창의적 체험활동과 연계, 교육공동체 토론회 등 학생 활동 중심의 예방교육 활동 권장, 학생자치회 중심의 교육활동 보호 문화 조성을 위한 캠페인, 홍보 활동 등을 활용하여 실시	- 교육활동 보호 교육자료 -경기도교육청 경기교원보호지원센터 https://more.goe.go.kr/eaop/index.do	유초중고특 (전학년)	생활교육과

연번	법·교과 학습 주제	세부 주제	요구 근거		근거 내용	요구 시수 또는 횟수	단위 학교 편성·운영 방법	비고 (참고사항)	적용 학교급 (학년)	담당부서 (담당자)
			법령, 고시, 지침	교육부 정책	경기도 자치 법규					
16	인성	디지털 시민교육 (디지털 역량교육)	○	○	○	의무	- 교과, 창의적 체험활동, 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 체계적으로 연계하여 실시 (5시간 이상 권장) - 학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영	▶[하이라이프] -학습콘텐츠- 디지털 시민교육 https://hi.goe.go.kr/ ▶[미래네] (학교 미디어 교육 지원 플랫폼) -교육콘텐츠 https://www.mline.or.kr ▶[함께학교] - 함께 특- -A 디지털 교육자료- 디지털 역량 교육자료 https://www.togetherschool.go.kr/	유초·중·고·특 (전학년)	디지털교육 정책과
17	진로	진로교육	○	○	○	의무	- 교과 (중고는 진로와 직업 포함), 창의적 체험활동 (진로활동), 중학교 자유학기 (진로탐색활동), 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 체계적으로 연계된 진로교육 의무 실시 - 학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영 - 모든 교과·학기별 2시간 (선택) 진로연계교육 권장	• 2025 진로연계교육 장학 자료집 https://goejimo25.wirvine • 2026 경기진로교육정책추진 실행 계획 • '꿈iti(이)다' 시스템 https://jimo.goedu.kr	초·중·고·특	진로직업 교육과
18	민주 시민	민주·시민 교육	○	○	○	권장	- 통합교과(바·술·즐), 국어, 사회, 도덕, 통합사회 등 관련 교과를 통해 세부 주제 통합 운영 ※ (선거교육) 중앙선거관리위원회 선거연수원 교육자료 활용, (헌법교육) 법무부 헌법재판연구원 등 유관기관 교육자료 활용	• 통합교과(바·술·즐), 국어, 사회, 도덕, 통합사회 등 관련 교과를 통해 세부 주제 통합 운영 ※ (선거교육) 중앙선거관리위원회 선거연수원 교육자료 활용, (헌법교육) 법무부 헌법재판연구원 등 유관기관 교육자료 활용	유초·중·고·특 (전학년)	초등교육과
19	인권	인권교육	○	○	○	의무	- 학기당 2시간 이상 - 교과, 창의적 체험활동, 학교자율시간 등 학교 교육과정과 체계적으로 연계하여 실시	국가인권위원회 인권교육센터, 온마을나- 학생생활교육-자료실(상호존중학교동체 워크북)	초·중·고·특	생활교육과
20	인권	장애인·식 개선교육 (장애이해 교육)	○	○	○	※ (교육부) 연간 2시간 실시 의무	- 인권교육, 교과교육과 연계하거나 장애인가의 날 및 장애이해수업과 연계할 경우 시수 인정 - 매년 1회 이상, 1시간 이상	▶ 장애이해교육 https://www.nise.go.kr/onmap/nise/board/list?boardId=374&searchCategory=&page=1&searchType=&searchWord=&level=2&menuNo=4	유초·중·고·특	특수교육과

연번	범교과 학습 주제	세부 주제	요구 근거		근거 내용	요구 시수 또는 횟수	단위 학교 편성 운영 방법	비고 (참고사항)	적용 학교급 (학년)	담당부서 (담당자)
			법령, 고시, 지침	교육부 정책						
21	인권	청소년 노동인권		○	「경기도교육청 노동인권교육 진흥 조례」 제11조	의무	· 각급 학교 연간 2시간 이상 실시 · 직업교육훈련 및 현장실습실기교· 학기당 2시간 이상 실시	▶ '아שר와 노동법은 처음이지?' 자료 탑재 경기도교육청 취업지원센터· 일반자료실 212번	초·중·고특 기중학교	진로직업 교육과
22	다문화	다문화 이해 교육	○	○	· 「다문화가족지원법」(다문화가족법) 제5조 · 2015 개정 교육과정 「초·중등학교 교육과정 총론」 · 2022 개정 교육과정 「초·중등학교 교육과정 총론」 · 「경기도교육청 다문화교육 진흥 조례」	※ (교육부) 연간 2시간 실시 의무	· 교과, 창의적체험활동, 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 연계하여 운영		유초·중·고특 (전학년)	융합교육과
23	통일	통일교육	○	○	· 「통일교육지원법」 제4조 및 제8조 / 동법 시행령 제6조의2 · 통일부, 연도별 '학교 통일교육 지원 사업 추진계획' · 「경기도교육청 통일교육 활성화 조례」	※ (교육부) 연간 5시간 이상 권장	· 통일교육주간(5월 4주)과 연계 운영 · 도덕, 사회 등 관련 교과와 통합·운영 · 통일부 찾아가는 학교통일교육 등 적극 활용 · 학교 교육여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		초·중·고특 (전학년)	초등교육과
24	독도	독도교육	○	○	· 「독도의 지속가능한 이용에 관한 법률」(독도이용법) 제5조 · 교육부 연도별 '독도교육 활성화 계획' · 「경기도교육청 독도교육 강화 조례」 제3조	※ (교육부) 연간 10시간 이상 권장	· 교과, 창의적체험활동 등 학교급별 교육과정과 통합 · 독도교육주간과 연계하여 운영 · 학교 교육여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		초·중·고 (전학년)	
25	경제·금융	경제·금융 교육	○	○	· 「경제교육지원법」 제4조 및 제5조 / 동법 시행령 제3조 · 「경기도교육청 사회적경제교육 활성화 조례」 제5조	권장	· 사회, 실과, 기술·가정, 경제, 통합사회, 실용경제 등 관련 교과 및 창의적 체험활동, 학교자율시간과 연계·통합 운영 · 학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		초·중·고 (학교급별 1개 학년)	진로직업 교육과
26	환경·지속가능발전	환경·지속가능한 발전교육	○	○	· 「교육기본법」 제22조의2 · 「저출산·고령사회기본법」 제7조의2 · 「기후위기 대응을 위한 탄소중립·녹색성장 기본법」(탄소중립기본법) 제4조, 제6조 · 「환경교육의 활성화 및 지원에 관한 법률」(환경교육법) 제4조, 제10조의2 · 「지속가능발전 기본법」 제4조, 제28조 · 「경기도교육청 기후변화대응 탄소중립 환경교육 진흥 조례」 제12조 · 「경기도교육청 1회용품 없는 학교만들기 조례」	의무	· 초·중·고 학생 1인당 연간 14시간 이상 권장 · 경기도교육청 지정 환경기초능력 및 환경교육주간(6월 5일 기준 일주일) 연계 운영 · 환경교과 포함 다양한 교과와 융합 교육과정 운영 및 창의적 체험활동, 학교 자율시간 활용 ※ 교과교육과정 재구성을 통한 생태친화적 환경교육 권장 - 초등·생태감수성 증진 위한 놀이체험 중심 - 중등: 교과프로젝트 연계 이해 및 실천 중심	▶ 환경교육포털 keep.go.kr * 경기도교육청 환경교육 자료 https://wzine.kr/goe_greenedu/	초·중·고 (전학년)	융합교육과

연번	법·교과 학습 주제	세부 주제	요구 근거			근거 내용	요구 시수 또는 횟수	단위 학교 편성 운영 방법	비고 (참고사항)	적용 학교 급 (학년)	담당부서 (담당자)
			법령, 고시, 지침	교육부 정책	경기도 자치 법규						
27	-	발명교육	○		○	- 발명교육 활성화 및 지원에 관한 법률 제7조(학생발명활동의 촉진) - 경기도교육청 지식재산교육 지원 조례 제8조(학생의 지식재산 창출활동 지원)	권장	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		초·중고 (전학년)	융합교육과
28	-	메이커교육			○	경기도교육청 메이커교육 활성화 조례 제6조(연계 프로그램 운영)	권장	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		초·중고 (전학년)	융합교육과
29	-	문화예술 교육	○		○	「문화예술교육 지원법」 제14조 「경기도교육청 학교문화예술교육지원조례」	권장	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		유·초·중·고	융합교육과
30	-	독서인문 교육 및 정보활용 교육	○		○	「독서문화진흥법」 제10조 「학교도서관진흥법」 제15조 「경기도교육청 학교도서관 운영 및 독서교육 진흥 조례」 「경기도교육청 인문학교육 진흥 조례」	의무	- 학교도서관 연계 독서기반 통합 융합 프로젝트 활동 편성 운영 - 학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		초·중·고	융합교육과
31	-	놀이 활동 활성화			○	「경기도교육청 어린이 놀이 권리 보장을 위한 조례」	의무	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		유·초·중	초·중·고교육과
32	-	올바른 국어 사용 교육			○	「경기도교육청 올바른 국어 사용 조례」 제10조	권장	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		유·초·중·고	초·중·고교육과
33	-	인구 교육			○	「경기도교육청 인구교육 진흥 조례」 제2조	의무	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		유·초·중·고	초·중·고교육과
34	-	다양한 가족형태에 대한 사회적 인식 개선 교육			○	「경기도교육청 다양한 가족형태에 대한 사회적 인식개선 교육 조례」 제7조	권장	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영		유·초·중·고	초·중·고교육과
35	-	정보교육	○			2022개정 교육과정「초·중등학교 교육과정 총론」	의무 (교육부) ※ (교육부) 34시간	- 실과의 정보영역 시수와 학교자율시간 등을 활용 - 학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영 5~6학년 실과 17차시 포함 34시간 운영		초 (전학년)	초·중·고교육과
36	-	STEAM교육	○			「과학·수학·정보·교육 진흥법」 제4조	권장	학교 교육 여건에 적합한 범위에서 교육과정에 반영 (초·중·고 전학년)		초·중·고	융합교육과

제1부

학교 교육과정 설계와 운영

I

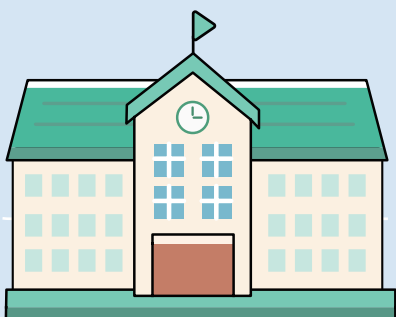
학교 교육과정 준비하기

II

학교 교육과정 설계·운영하기

III

학교 교육과정 평가하기



Ⅲ

학교 교육과정 평가하기

1. 학교 교육과정 평가 및 환류





Ⅲ

학교 교육과정 평가하기

1. 학교 교육과정 평가 및 환류

가. 목적

- 1) 학교 교육과정 설계·운영의 나눔과 성찰을 통해 학교 교육과정의 적절성과 효과성 판단
- 2) 학교 교육과정의 문제점과 개선점을 추출하고, 다음 학년도 교육과정 설계·운영에 반영
- 3) 학교 교육과정 편성·운영의 자율성과 책무성 제고

나. 방향

- 1) 학교 교육과정의 비전·철학 공유와 모두가 참여하는 민주적인 의사결정을 위한 학교 교육과정 평가 실시
- 2) 학생의 삶을 반영하고 학습선택권을 강화하는 역량기반 학교 교육과정 평가를 통해 학교 교육 과정의 장·단점을 파악하여 개선 방향을 강구
- 3) 학생의 자발적 배움과 전인적 발달 및 학습경험 다양화를 돕는 학습으로의 평가 실천
- 4) 특정 시기만이 아닌 만들어가는 전 교육과정에서 평가 및 수정·보완이 이루어지는 평가 추구
- 5) 시스템 구축, 계획 및 실행, 평가 및 질 관리를 통한 학교 교육과정 평가의 일관성 유지
- 6) 학교 교육과정 편성·운영, 평가의 종합적 추진으로 학교 교육과정 평가와 학교평가의 일원화 지향
- 7) 질적 접근(면담, 관찰, 사례연구 등), 양적 접근(설문조사), 자체평가 등 다양한 방법 활용

다. 학교 교육과정 평가의 활용

- 1) 학교 스스로 학교 교육과정의 계획·운영·성과를 되돌아보며 긍정적인 측면은 확대하고, 개선과 지원이 요구되는 측면을 파악하여 교육과정을 개선하는 데 활용
- 2) 학교 교육과정 편성·운영의 적합성, 타당성, 효과성 등을 평가하여 그 결과를 다음 학기 또는 학년도의 교육과정 편성·운영에 반영
- 3) 교육과정 평가 결과를 교육목표의 실천 가능성과 교육 활동의 적합성 제고, 수업의 질 개선을 위한 정보로 활용

라. 학교 교육과정 평가 절차

단계	내용	비고
시스템 구축	• 학교 교육과정 편성·운영을 위한 제반 여건 조성 • 교육과정 중심의 학교문화 구축 • 학교 간, 학교-지역 간 교육과정 협의체, 네트워크 구축 • 학교 교육과정 위원회 구성원 다양화 및 역할 확대 • 학교 교육과정 자율화를 위한 역량 강화 체계 구축	• 학년 초
계획 및 실행	• 전년도 교육과정 평가 분석 내용 반영 • 학교 교육과정 평가 기본 계획 수립 • 법령, 자치법규 등에 따른 교육과정 규정 분석·반영 • 학교 교육과정 평가자료 분석과 종합 • 평가 주체별로 적합한 평가 방법 적용 • 평가 시간 확보 및 평가 실시 • 결과보고서 작성, 검토, 공개 및 의견 수렴	• 학년 초 • 연중
평가 및 질 관리	• 교육공동체가 참여하는 학교평가 결과보고회 개최 • 학교 교육과정 워크숍 또는 대토론회 실시 • 차년도 학교 교육과정 운영 계획 수립에 반영 • 학교 교육과정 평가 계획 수립 및 질 관리의 적정성 평가 • 학교평가 과정에 대한 학교 자체점검 및 환류	• 학년 말



마. 학교 교육과정 평가 지표

- 학교 교육과정의 적합성, 타당성, 효과성 평가를 위한 평가 기준(예시)¹

평가영역	평가요소	자체 평가 지표 예시
학교 교육과정 계획	계획수립 과정	• 전년도 학교 교육과정 계획·운영 실태·성과를 충실하게 분석하였는가? • 지역사회·학교의 특성 및 학생·학부모·교사의 요구 사항을 충실하게 조사하고 의견 수렴이 이루어졌는가? • 학교 교육과정 계획 수립 과정에서 학교 구성원 간의 공식적인 협의체를 구성하여 논의하였는가? • 교원·학생·학부모는 학교 교육과정 계획 수립 과정에 만족하는가?
	계획내용	• 국가 교육과정 기준 및 교육청의 편성·운영 지침을 학교 교육과정 계획에 반영하였는가? • 학교의 교육 중점 및 중장기 발전계획, 운영 지원 계획 등을 학교 교육과정 계획에 반영하였는가? • 학교 특성과 학생의 요구 등을 고려하여 교과, 창의적 체험활동 영역을 계획하였는가? • 학생의 특성과 수준을 고려하여 영역별 평가 활동을 계획하였는가? • 교원·학생·학부모는 학교 교육과정 계획 내용에 만족하는가?
학교 교육과정 운영	교과교육	• 교과 교육 계획과 실제의 교수·학습 및 평가는 일치하였는가? • 학교 여건 및 학생의 특성을 고려한 교과별 교수·학습이 이루어졌는가? • 교과별 역량, 목표, 내용에 일관성 있는 평가를 실시하였는가? • 교원·학생·학부모는 교과 교육 활동 운영에 만족하는가?
	창의적 체험활동	• 창의적 체험활동 계획과 실제 운영은 일치하였는가? • 학교 여건 및 학생의 특성을 고려하여 창의적 체험활동을 실시하였는가? • 창의적 체험활동 목표 및 내용에 일관성 있는 평가를 실시하였는가? • 교원·학생·학부모는 창의적 체험활동 운영에 만족하는가?
	지원체제	• 교원의 전문성 신장을 위해 교원 연수 및 장학을 실시하였는가? • 학교 교육과정 운영을 위해 학부모, 지역 인사 등과 긴밀한 협조 체제를 유지하였는가? • 학교 교육과정 운영에 필요한 예산 및 교육시설, 설비 등을 효과적으로 지원하였는가? • 교원·학생·학부모는 학교 교육과정 운영을 위한 학교의 지원 내용과 방식에 만족하는가?
학교 교육과정 성과	교육성과	• 학생은 교과 및 창의적 체험활동의 성취기준에 도달하였는가? • 학생은 창의적 체험활동의 교육목표에 도달하였는가? • 학생은 긍정적인 학습 태도를 형성하였는가? • 학교 교육과정 운영의 결과, 학생의 바람직한 인성 형성에 도움이 되었는가? • 학생과 학부모는 학교에서 이루어진 교육계획별 교육 성과에 만족하는가? • 교원은 교육과정 운영 지원 체제와 각 교육계획에 따른 학교 변화에 만족하는가?
	교육성과 활용	• 학교·교원·학생은 교육과정 목표 달성과 성과를 지속적으로 점검하고 평가하였는가? • 학교·교원은 평가 결과 문제점 및 개선 사항, 교육과정 성과 등을 다음 학년도 교육과정 계획·운영에 활용하였는가?

¹ 2022 개정 교육과정 총론 해설서- 학교 교육과정 자체 평가 준거 예시 자료

제2부

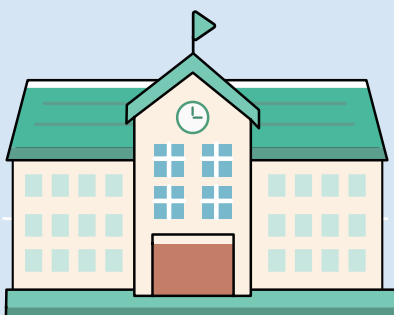
2022 개정 교육과정

I

2022 개정 교육과정의 이해

II

2022 개정 교육과정 교과별 각론



2026학년도 초등 학교교육과정 설계 안내 자료

I

2022 개정 교육과정의 이해

1. 개정 변화의 주요 내용
2. 교과 교육과정의 주요 변화





I

2022 개정 교육과정의 이해

1. 개정 변화의 주요 내용

구분		2022 개정 주요 내용
교육과정 개정 방향		- 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람 - 모든 학생이 언어·수리·디지털 소양에 대한 기초 소양 함양 - 학습량 적정화, 교수·학습 및 평가 방법 개선을 통한 역량 함양 교육
총 론	공 통 사 항	핵심역량 반영 - 총론 6개 핵심역량 개선 : 의사소통역량 → 협력적 소통 역량 - 교과 역량을 목표로 구체화하고 역량 함양을 위한 내용체계 개선, 핵심아이디어 중심으로 적정화 ※ (개선) 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도
		역량함양 강화 디지털 기초 소양, 자기주도성, 지속가능성, 포용성과 시민성, 창의와 혁신 등 미래사회 요구 역량 지향
		정보교육 강화 - 모든 교과교육을 통한 디지털 기초 소양 함양 (초) 실과 + 학교자율시간 등을 활용하여 34시간 이상 편성
		안전교육 강화 - 체험·실습형 안전교육으로 개선 (초 1~2) 통합교과 주제와 연계(64시간) (초 3~고3) 다중밀집도 안전을 포함하여 체험·실습형 교육 요소 강화
		범교과 학습주제 개선 10개 범교과 학습 주제로 유지 ※ (초·중등교육법 개정) 교육과정 영향 사전협의하도록 관련 법 개정
		창의적 체험활동 - 창의적 체험활동 영역 개선(3개) - 자율·자치 활동, 동아리 활동, 진로 활동 ※ 봉사 활동은 동아리 활동 영역에 편성되어 있으며, 모든 활동과 연계 가능
	초등학교	- 입학초기적응활동 개선 - 창의적 체험활동 중심으로 실시 - 기초 문해력 강화, 한글 해득 강화를 위한 국어 34시간 증배 - 누리과정과의 연계 강화(즐거운생활 내 신체활동 강화)
교과교육과정 개정 방향		- 총론과 교과교육과정의 유기적 연계 강화 - 교과교육과정 개정 기본방향 제시 - 핵심아이디어 중심의 학습량 적정화 - 교과역량, 교과 목표로 구체화 - 학생참여중심, 학생주도형 교수·학습방법 개선(비판적 질문, 글쓰기 등) - 학습의 과정을 중시하는 평가, 개별 맞춤형 피드백 강화
지원 체제	교과서	실생활 맥락에서 학습자의 자기주도성과 소통협력을 이끄는 교과서 개발

2. 교과 교육과정의 주요 변화

교과	주요내용
국어	- 공통 교육과정에 ‘매체’ 영역 신설, 초등부터 체계적, 종합적인 매체 관련 교육 내용 구성 - 국어과 학습에 대한 자기주도성, 공동체적 문제 해결 및 소통 윤리 강화 ‘한 학기 한 권 읽기’의 취지를 살려 적어도 ‘한 권 이상’의 도서를 읽는 통합적 독서 활동 강조
도덕	- 인간과 인공지능 로봇 간의 다양한 관계 파악 및 도덕에 기반을 둔 관계 형성 강조 - 사이버 공간에서 발생하는 문제를 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제들로 확장하여 탐구 - 온오프라인 교육 환경을 구축하여 개별화된 학습 경험 제공
사회	- 교사의 자율성 강화를 통한 다양한 사회과 수업 실현 - 중복 내용 배제 및 학습량 적정화 - 사회과 탐구 기능 강화: 자료 수집 및 해석을 통한 탐구 기능 요소 강화
수학	- 적합한 교구나 공학 도구 선택으로 효율적 학습 및 디지털 소양 함양 - 수학에서 범교과 학습 주제를 현상이나 소재로 선택하여 활용 - 학습 환경, 학생 요구, 수업 내용이나 방식에 따라 온라인 교수·학습 운영 가능
과학	- 미래 사회에 필요한 과학적 기초 소양 증진을 위한 구성 - 자연 현상과 일상의 경험을 토대로 과학 내 영역 통합 및 재구성 - 성취기준에 탐구활동과 과학·기술·사회 상호작용 반영
실과	- 지속가능한 미래대응을 위한 의식주 생활, 친환경 수송수단, 로봇 개발 활용 윤리 강화 ‘디지털 사회와 인공지능’ 영역은 실과 내 정보교육을 위한 17차시에 해당하는 내용으로 중학교 1~3학년 정보교과와 연계되어 있어 디지털 기초소양 함양 강화 - 인공지능·빅데이터 등 디지털 혁신 기술을 이해하고 활용하도록 정보화 교육과정 개편
체육	- 국가 사회적 요구와 체육과 교육과정의 연계 강화 - 신체활동의 움직임을 바탕으로 한 체육과 성격과 역량의 재설정 - 신체활동 형식 중심의 내용 체계로의 전환 - 움직임 교육의 강화와 학습 내용의 계열성 제고
음악	- 교과 역량에 기반하여 연주·감상·창작 영역 구성 - 영역별로 원리·맥락·활용을 고려한 핵심 아이디어 기반 내용 체계 구성 - 총론의 ‘지식정보처리 역량’은 음악 교과의 영역 및 내용 체계 전반에 연계
미술	- 영역별 내용 체계는 미적 체험, 표현, 감상 영역별 제시 - 성취기준 구성 원리 개선 및 내용 적정화 - 미적 체험 영역에 ‘성찰’ 추가: 자신, 사물, 환경에 대한 성찰 강조
영어	- 파닉스(음철법)교육을 강화하여 소리와 철자의 관계를 이해하여 낱말을 넘어선 어구, 문장까지 소리내어 읽기 및 간단한 단어 쓰기 관련 새로운 성취 기준을 신설 - 문장 읽기, 문장 보고 쓰기의 수준을 제시하여 읽기와 쓰기의 문자언어를 모두 문장 수준으로 학습할 수 있도록 함 - 학년(군)별 연계성을 제고하여 5~6학년(군)에서 글 수준 읽기와 쓰기로 급격한 비약이 일어나지 않도록 성취기준 개선
통합 교과	- 함께 만들어가는 교육과정 구성을 통한 유연한 교육과정의 실현 ‘지금-여기-우리 삶’을 위한 배움을 지향, 지금-여기의 삶을 충실하게 살아가는 가운데 불확실한 변화에 대처할 수 있는 미래역량 함양 - 초등학교 입학 초기 적응 활동, 안전한 생활 습관, 충분한 신체 활동, 누리과정 및 3학년 이후 교과교육과 연계



(2015 vs) 2022 개정 교육과정 교과별 영역 비교

국어	2015	듣기·말하기		읽기		쓰기		문법		문학			
	2022	듣기·말하기		읽기		쓰기		문법		문학		매체	
도덕	2015	자신과의 관계			타인과의 관계			사회·공동체와의 관계			자연·초월과의 관계		
	2022	자신과의 관계			타인과의 관계			사회·공동체와의 관계			자연과의 관계		
사회	2015	지리 인식	자연 환경과 인간 생활	인문 환경과 인간 생활	지속 가능한 세계	정치	법	경제	사회· 문화	역사 일반	장소와 지역	정치· 문화사	사회· 경제사
	2022	지리 인식	자연 환경과 인간 생활	인문 환경과 인간 생활	지속 가능한 세계	정치	법	경제	사회· 문화	역사 일반	지역사		한국사
수학	2015	수와 연산		규칙성		도형		측정		자료와 가능성			
	2022	수와 연산		변화와 관계			도형과 측정			자료와 가능성			
과학	2015	운동과 에너지			물질			생명			지구와 우주		
	2022	운동과 에너지		물질		생명			지구와 우주		과학과 사회		
실과	2015	인간 발달과 가족		가정 생활과 안전		자원 관리와 자립		기술 시스템		기술 활용			
	2022	인간 발달과 주도적 삶		생활환경과 지속가능한 선택		기술적 문제해결과 혁신		지속가능한 기술과 융합		디지털 사회와 인공지능			
체육	2015	건강		도전		경쟁		표현		안전			
	2022	운동				스포츠			표현				
음악	2015	표현				감상				생활화			
	2022	연주				감상				창작			
미술	2015	체험				표현				감상			
	2022	미적 체험				표현				감상			
영어	2015	듣기		읽기			말하기			쓰기			
	2022	이해						표현					
통합 교과	2015	학교	봄	가족	여름	마을	가을	나라	겨울				
	2022	우리는 누구로 살아갈까			우리는 어디서 살아갈까		우리는 지금 어떻게 살아갈까			우리는 무엇을 하며 살아갈까			

제2부

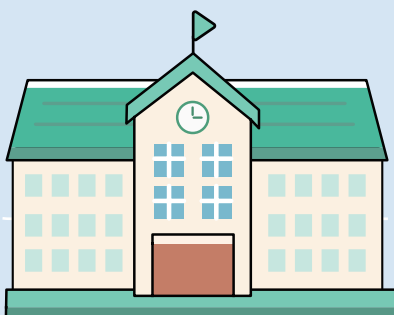
2022 개정 교육과정

I

2022 개정 교육과정의 이해

II

2022 개정 교육과정 교과별 각론



2026학년도 초등 학교교육과정 설계 안내 자료

II

2022 개정 교육과정 교과별 각론

- | | |
|-------|----------|
| 1. 국어 | 7. 체육 |
| 2. 도덕 | 8. 음악 |
| 3. 사회 | 9. 미술 |
| 4. 수학 | 10. 영어 |
| 5. 과학 | 11. 통합교과 |
| 6. 실과 | |





II

2022 개정 교육과정 교과별 각론

1. 국 어



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 초등 저학년 국어 34시간 증배를 통한 한글 및 기초 문해력 교육 강화
- ⇒ 디지털·미디어 환경 변화에 대응하는 디지털 기초 소양 및 매체 교육 강화
- ⇒ 실생활 활용과 학습자 주도성을 길러주는 교과 내용 마련
- ⇒ 독서·작문 연계 활동 강화로 비판적·창의적 사고 역량과 서술, 논술 능력 향상

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 비판적·창의적 사고 역량 - 의사소통 역량 - 문화 향유 역량 - 자료·정보 활용 역량 - 공동체·대인 관계 역량 - 자기 성찰·계발 역량	- 비판적·창의적 사고 역량 - 의사소통 역량 - 문화 향유 역량 - 디지털·미디어 역량 - 공동체·대인 관계 역량 - 자기 성찰·계발 역량
영역	- 듣기·말하기 - 읽기 - 쓰기 - 문법 - 문학	⇒ - 듣기·말하기 - 읽기 - 쓰기 - 문법 - 문학 - 매체(New)
성취 기준	- 1~2학년(군) : 25개 - 3~4학년(군) : 26개 - 5~6학년(군) : 31개	- 1~2학년(군) : 23개 - 3~4학년(군) : 30개 - 5~6학년(군) : 34개
영역별 내용 선별 변화	- 하위 범주별 핵심개념과 일반화된 지식을 바탕으로 선정 - 영역별 학습요소와 국어자료의 예 첨부	- 심화와 확장 방식의 내용 설계 및 선별 - 영역별 학습요소 및 국어자료의 예 삭제

다. 국어과 교육과정

교과 목표

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

핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
듣기·말하기	- Q 듣기·말하기는 언어, 준언어, 비언어, 매체 등을 활용하여 서로의 생각과 감정을 주고받는 행위이다. - Q 화자와 청자는 상황 맥락 및 사회·문화적 맥락 속에서 의사소통 목적을 달성하기 위하여 다양한 유형의 담화를 듣고 말한다. - Q 화자와 청자는 의사소통 과정에 협력적으로 참여하고 듣기·말하기 과정에서의 문제를 해결하기 위해 적절한 전략을 사용하여 듣고 말한다. - Q 화자와 청자는 듣기·말하기에 흥미를 가지고 적극적으로 참여하면서 담화 공동체 구성원으로 성장하고, 상호 존중하고 공감하는 소통 문화를 만들어간다.
읽기	- Q 읽기는 독자가 자신의 배경지식이나 경험을 활용하여 언어를 비롯한 다양한 기호나 매체로 표현된 글의 의미를 능동적으로 구성하는 행위이다. - Q 독자는 다양한 상황 맥락과 사회·문화적 맥락 속에서 자신의 읽기 목적을 달성 하기 위하여 다양한 유형의 글을 읽는다. - Q 독자는 읽기 과정을 점검·조정하며 읽기 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위해 적절한 읽기 전략을 사용하여 글을 읽는다. - Q 독자는 읽기 경험을 통해 읽기에 대한 긍정적 정서를 형성하고 삶과 공동체의 문제 해결을 위해 공동체 구성원과 함께 독서를 통해 소통함으로써 사회적 독서 문화를 만들어간다.
쓰기	- Q 쓰기는 언어를 비롯한 다양한 기호나 매체를 활용하여 인간의 생각과 감정을 글로 표현함으로써 의미를 구성하는 행위이다. - Q 필자는 상황 맥락 및 사회·문화적 맥락 속에서 자신의 의사소통 목적을 달성하기 위하여 다양한 유형의 글을 쓴다. - Q 필자는 쓰기 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위하여 적절한 쓰기 전략을 사용하여 글을 쓴다. - Q 필자는 쓰기 경험을 통해 언어 공동체의 구성원으로 성장하고, 쓰기 윤리를 갖추어 독자와 소통함으로써 바람직한 의사소통 문화를 만들어간다.
문법	- Q 문법은 국어의 형식과 내용을 이루는 틀로서 규칙과 원리로 구성·운영되며, 문법 탐구는 문법에 대해 사고하는 활동으로 국어에 대한 총체적 앎을 이끈다. - Q 국어는 체계와 구조를 갖춘 의미 생성 자원이자, 사회적으로 구성된 관습적 규약이며, 공동체의 사고와 가치를 표상하는 문화적 산물이다. - Q 국어 자료는 다양한 맥락에서 만들어지는 의사소통의 결과물로서, 국어 현상을 파악하고 국어 문제를 발견할 수 있는 문법 탐구의 대상이다. - Q 국어 사용자는 일상생활에서 국어 현상과 국어 문제를 탐구하고 성찰하면서 언어 주체로서의 정체성과 국어 의식을 형성한다.



영역	영역별 핵심 아이디어
문학	Q 문학은 인간의 삶을 언어로 형상화한 작품을 통해 즐거움과 깨달음을 얻고 타자와 소통하는 행위이다. Q 문학 작품을 통한 소통은 작품의 갈래, 작가와 독자, 사회와 문화, 문학사의 영향 등을 고려하며 이루어진다. Q 문학 수용·생산 능력은 문학의 해석, 감상, 비평, 창작 활동을 통해 향상된다. Q 인간은 문학을 향유하면서 자아를 성찰하고 타자를 이해하며 공동체의 일원으로 성장한다.
매체	Q 매체는 소통을 매개하는 도구, 기술, 환경으로 당대 사회의 소통 방식과 소통 문화에 영향을 미친다. Q 매체 이용자는 매체 자료의 주체적인 수용과 생산을 통해 정체성을 형성하고 사회적 의미 구성 과정에 관여한다. Q 매체 이용자는 매체 및 매체 소통의 영향력에 대한 이해와 자신과 타인의 권리를 지키기 위한 적극적인 노력을 통해 건강한 소통 공동체를 형성한다.



교육 중점

- 다양한 유형의 텍스트를 비판적으로 이해하고, 창의적으로 자신의 생각 표현하기
- 다양성에 대한 이해를 바탕으로 타인의 의견과 감정, 가치관을 존중하면서 협력적 의사소통하기
- 민주시민으로서 의사소통에 적극적으로 참여하여 개인과 공동체의 문제를 해결하기
- 공동체의 언어문화를 탐구하고 자신의 언어생활을 성찰하고 개선하기
- 다양한 사상과 정서가 반영되어 있는 국어문화 감상 및 향유하기



교수 학습 방법

- 학습자의 자기주도적인 학습이 가능하도록 학습자가 적극적으로 자신의 학습 계획을 수립하고, 학습자 스스로 자신의 학습 상황을 점검 및 조정하는 개별화 수업을 활용할 수 있다.
- 학습자가 실생활과 연계된 국어 학습 경험을 하게 하고, 학습한 내용을 자신의 언어생활에 적용하는 역량을 갖추게 하며, 학습자가 주도적으로 국어과 교수·학습에 참여하게 하기 위해서는 프로젝트 기반의 수업을 활용할 수 있다.
- 다양한 정보를 분석·평가·종합하여 대안을 제시하는 문제 해결 능력을 신장하고 학습자의 적극적인 참여와 상호 작용을 독려하기 위해서는 토의·토론 및 협동 수업을 활용할 수 있다.
- 수업 환경 및 학습자의 실제적인 언어 사용 환경을 고려하여 온오프라인 연계 수업 및 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있다.
- 학습자가 최소 수준 이상의 학습 능력을 갖추 수 있도록 기초학력을 보장하고, 타 교과 학습의 기본이 되는 국어 능력을 신장시킬 수 있도록 지도한다.
- 영역별 성취기준의 특성을 고려하여 효과적인 교수·학습 방법을 적용한다.



평가 방향

- 실제적인 국어 활동 상황에서 지식과 기능을 통합하여 적용하는 능력을 평가한다.
- 자기주도적으로 자신의 학습 상태를 점검하고 개선할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- 실제 언어생활 맥락에서 학습한 내용을 적용할 수 있는 역량을 평가할 수 있도록 한다.
- 또한 인지적 영역 외에도 정의적 영역의 평가가 균형을 이루도록 하여 '국어'의 학습에 대한 흥미, 동기, 효능감 등의 정의적 영역을 체계적으로 점검하고 지원할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.
- 결과 중심의 평가 외에도 수행평가와 형성평가 등 과정 중심의 평가를 적극적으로 활용하여 학습자가 성취기준에 도달해 가는 과정을 평가하고, 학습자가 성장할 수 있는 기회를 제공할 수 있도록 한다.
- 온라인 수업 상황에서도 다양한 평가 방법을 활용하여 학습자의 '국어' 학습 상태를 효과적으로 진단하고 피드백할 수 있도록 한다. 학습자의 발달 단계에 적합한 학습 플랫폼과 디지털 도구를 활용하여 학습자의 '국어' 성취기준 도달 과정을 상시로 확인하고 학습을 개선하기 위한 적절한 피드백을 제공할 수 있도록 평가를 계획하고 운용한다.

2. 도 덕



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 도덕적 현상에 대한 탐구, 성찰, 실천을 통한 도덕성의 함양을 중시
- ⇒ ‘도덕적인 인간’을 토대로 그가 살아가야 할 ‘정의로운 사회’를 연속적인 지향점으로 설정
- ⇒ ‘가치관계 확장법’을 통해 가치를 중심으로 주체가 맺는 관계 영역 확장
- ⇒ 핵심 아이디어를 중심으로 도덕적 지식과 실천의 연계 과정 중시

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 자기 존중 및 관리 능력 - 도덕적 사고 능력 - 도덕적 대인 관계 능력 - 도덕적 정서 능력 - 도덕적 공동체 의식 - 윤리적 성찰 및 실천 성향	2022 개정 도덕과는 교과 역량을 따로 언급하지 않음. ‘총론’에서 목표하는 역량 함양 추구 (‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’의 역량) - 시민 역량 - 생태 전환 역량 - 디지털 역량 - 당면할 미래 사회의 불확실성에 대해 능동적으로 대처 - 자신의 삶에 대해 스스로 책임
영역	- 자신과의 관계 - 타인과의 관계 - 사회·공동체와의 관계 - 자연·초월과의 관계	⇒ - 자신과의 관계 - 사회·공동체와의 관계 - 타인과의 관계 - 자연과의 관계(‘초월’ 부분은 1영역으로 이동)
성취 기준	- 3~4학년(군) : 12개 - 5~6학년(군) : 12개	- 3~4학년(군) : 12개 - 5~6학년(군) : 12개
교수·학습	- ‘도덕함’을 추구하는 교수·학습 - 학생들의 동기와 흥미를 고려한 자기주도적 프로젝트 학습, 체험학습, 성찰적 글쓰기 등 다양한 방법 고려 - 개념분석 수업 모형, 가치갈등 수업 모형 등으로 개념 이해를 넘어 적용 강조	- 도덕적 가치와 덕목이 도덕적 습관을 정착할 수 있는 실천지향적 교수·학습 - 학생의 발달 수준에 맞는 도덕적 행위의 실천을 위한 가치나 태도 강화 - 3~4학년(군): 적절한 강화 기제, 모방 및 수용 - 5~6학년(군): 도덕적 가치·규범의 자율적, 합리적 이해에 역점



다. 도덕과 교육과정

교과 목표

도덕 교과목의 목표는 도덕성 함양을 통한 도덕적인 인간의 지향이다. 이 목표는 동시에 도덕적인 인간이 함께 살아가야 하는 사회를 보다 정의로운 사회로 만들고자 하는 지향을 포함한다.

핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
자신과의 관계	- Q 성실은 도덕적 가치와 덕목을 일관되게 추구하도록 하여 도덕적 삶으로 이끈다. - Q 자아에 대한 탐구와 성찰은 자신을 존중하는 마음을 기르는 도덕 공부의 기초이다.
타인과의 관계	- Q 배려는 타인에 대한 관심과 공감을 기반으로 타인의 삶을 개선한다. - Q 차이의 존중은 갈등을 평화적으로 해결하고 타인과 더불어 사는 삶으로 이끈다.
사회·공동체와의 관계	- Q 사회 정의는 시민의 인간다운 삶을 보장하는 도덕공동체의 토대가 된다. - Q 세계시민은 인류의 문제를 이해하고 공감하여 인류 번영과 세계 평화에 기여한다.
자연과의 관계	- Q 자연에 대한 윤리적 책임은 자연의 본래 가치에 관한 이해를 높여 생태전환을 이끈다. - Q 자연을 아끼고 생명을 소중히 여기는 마음은 환경 위기의 극복을 돕는다.

교육 중점

- 자신과의 관계에서는 스스로에 대한 정당한 인식과 도덕적 초월 가능성에 관한 성찰을 바탕으로, 자율적인 도덕 판단 능력과 균형 잡힌 도덕적 정서, 일상의 실천 역량을 함양하기
- 타인과의 관계에서는 사회 규범으로 존재하는 도덕을 탐구하고, 그 도덕과 내면의 도덕성 사이의 관계를 성찰하여 일상의 실천으로 연결시키는 역량을 함양하기
- 사회 및 공동체와의 관계에서는 민주시민으로서 필요한 비판적 사고와 배려를 토대로, 민주적 가치·덕목과 규범을 내면화하여 실천할 수 있는 역량을 함양하기
- 자연과의 관계에서는 기후위기로 상징되는 현재의 관계 맺기 방식에 관한 비판적 성찰을 토대로, 바람직한 자연관 모색 등을 통해 인간과 자연 간의 새로운 관계를 설정하여 생태학적으로 지속가능한 삶을 실천할 수 있는 역량을 기르기

교수 학습 방법

- 내용 체계에 제시되어있는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 고려하고, 학생의 발달 수준과 학습 환경에 적합하게 교육과정을 재구성하여 성취기준의 도달을 지향한다.
- 핵심 아이디어에 대한 이해를 바탕으로 일상에서 직면하는 도덕 현상을 탐구하고, 도덕적 가치와 덕목 등에 비추어 자신의 삶을 윤리적으로 성찰하며, 이러한 도덕적 탐구와 윤리적 성찰을 일상의 도덕적 실천과 유기적으로 통합하는 과정을 구현하는 교수·학습의 과정을 구성한다.
- 전인적인 도덕적 인격의 형성을 위해 도덕성의 인지적, 정의적, 행동적 요소를 골고루 갖춘 통합적 접근을 지향하고, 도덕적 인격 함양에 필요한 가치·덕목의 기본적 이해와 습득, 발달 단계에 적합한 도덕적 사고 및 탐구 능력 함양에 초점을 둔다.
- 학습자 주도성을 살려 능동적인 학습 참여를 장려하고, 일상에서 경험하는 도덕 문제를 학습 소재로 활용하여 삶과 도덕 수업의 연계성을 높임으로써 학생의 자율적 역량을 기르는 교수·학습의 과정을 구성한다.

- 최신의 디지털 학습 환경 기술을 학생 수준에 맞게 활용하여 교사-학생, 학생-학생 간 쌍방향 교수·학습의 기회를 확대하고, 온오프라인 교육 환경을 구축하여 개별화된 학습 경험을 제공한다.
- 자기 장학, 동료 장학과 더불어 수업에 대한 학생의 반응과 평가를 폭넓게 수집하고 분석하여 교수·학습의 내용과 방법을 개선한다.



평가 방향

- 성취기준을 평가의 준거로 설정하고, 교수·학습의 결과로 나타나는 학생의 도덕성 변화를 평가한다. 도덕과의 목표, 핵심 아이디어, 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도에서 지향하는 바를 종합적이고 체계적으로 평가한다.
- 단편적인 지식 중심의 평가를 지양하고 도덕적 지식과 실천의 요소들을 통합적으로 평가한다. 이 과정에서 도덕적 지식과 이해, 도덕적 사고 및 정서 기능, 도덕적 가치와 태도의 내면화 정도를 다양한 평가 방법을 활용하여 평가한다.
- 일상에서 직면하는 도덕 문제를 해결할 수 있는 도덕적 문제 해결 능력을 평가한다. 이를 위해 도덕 판단의 기준과 이유를 찾는 비판적 사고, 다양한 도덕적 대안들을 찾는 창의적 사고, 타인의 감정과 필요에 주의를 기울이는 배려적 사고, 공동체를 존중하며 타인과 협력할 수 있는 공동체적 사고, 도덕적 가치와 덕목을 준거로 삶을 윤리적으로 반성하는 성찰적 사고 등을 평가한다.
- 학습의 결과뿐만 아니라 학습의 과정을 평가할 수 있는 수행평가 방법을 활용한다. 수행평가의 기준은 성취기준 도달 여부를 측정할 수 있는 것이어야 하고, 교사와 교사, 교사와 학생 사이의 소통을 통해 평가기준의 상호주관성을 확보하기 위해 노력한다.
- 교육공동체는 교사의 평가 전문성을 신뢰하고 존중하는 학교 문화를 구축하고, 이를 위한 제도적 차원의 노력을 기울여야 한다. 이를 토대로 교사는 평가 전문성을 바탕으로 학생의 발달 수준과 학교 현장의 다양성, 특수성을 고려하여 질적 평가를 수행함으로써 학생들의 도덕적 성장을 촉진한다.
- 평가의 과정 및 결과를 분석하여 교수·학습 과정, 평가 방법을 개선하고, 학생의 도덕적 성장을 위한 맞춤형 피드백을 제공한다.
- 담임교사가 중심이 되어 범교과 활동이나 바른생활과 등 인접 교과와 연계하여 통합적으로 평가함으로써, 학생의 도덕성 형성 수준을 보다 균형 있고 종합적인 관점에서 확인하고, 도덕적 성장을 자극하고 돕는 방향으로 이루어지도록 한다.



3. 사회



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 학습자 경험을 고려한 탄력적 환경확대법 적용: '고장', '지역'으로 구분하지 않고, '지역'으로 통합
- ⇒ 시민교육 강조: 초등 사회과의 궁극적 목적인 시민성 함양을 위한 요소 강화 (민주시민, 생태시민, 세계시민)
- ⇒ 삶과 연계한 탐구, 토의, 실천 중심의 역량 함양 수업이 가능하도록 내용 중복 요소 삭제, 성취기준 통합 제시 등을 통한 학습량 적정화

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 창의적 사고력 - 비판적 사고력 - 문제 해결력 및 의사 결정력 - 의사소통 및 협업 능력 - 정보 활용 능력	- 창의적 사고력 - 비판적 사고력 - 문제 해결력 및 의사 결정력 - 의사소통 및 협업 능력 - 정보 활용 능력
영역	- 일반사회 - 지리 - 역사(총3개 영역과 12개의 하위영역)	⇒ - 일반사회 - 지리 - 역사(총3개 영역과 11개의 하위영역)
성취 기준	- 3~4학년(군): 24개 - 5~6학년(군): 48개	- 3~4학년(군): 22개 - 5~6학년(군): 27개
영역별 내용 선별 변화	- 핵심개념과 일반화된 지식을 바탕으로 사회 교과의 내용 범주 선정 - 전체 영역의 '내용 체계'를 한 표에 제시	- 심화와 확장 방식의 내용 설계 및 선별 - 핵심 아이디어 신설, 내용 요소의 세 범주화 - 역량 함양을 위한 내용 체계 개선, 핵심 아이디어 중심으로 적정화

다. 사회과 교육과정

📅 교과 목표

사회과는 학생들이 시민으로서의 자질을 함양할 수 있도록 사회현상에 관한 기초적 지식을 습득함은 물론, 지리, 역사, 제 사회과학의 기본 개념과 원리를 발견하고 탐구하는 능력을 익혀 우리 사회의 특징과 세계의 여러 모습을 종합적으로 이해하게 한다. 또한 사회과는 다양한 정보를 활용하여 현대 사회의 문제를 창의적, 합리적으로 해결하는 데 적극적으로 참여하는 능력과 태도를 기르는 것을 목표로 한다.

핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
지리 인식	- Q 지표상에 분포하는 모든 사건과 현상은 절대적, 상대적 위치와 다양한 규모의 영역을 차지한다. - Q 장소는 다른 장소와 차별되는 자연적·인문적 성격을 지니며, 특정 장소에 따른 장소감은 개인이나 집단에 따라 다양하다. - Q 지표 세계는 장소적 성격의 동질성, 기능적 상호 관련성, 지역민의 인지 등의 측면에서 다양하게 구분되며, 이렇게 구분된 지역은 고유한 지역성이 나타난다. - Q 지도를 비롯한 다양한 공간자료와 도구를 통한 지리 정보 수집은 장소와 지역의 여러 현상과 사건을 분석하고 해석하며 추론하는 데 필수적이다.
자연 환경과 인간 생활	- Q 지표상에는 다양한 기후 특성이 나타나며, 기후 환경은 특정 지역의 생활양식에 중요하게 작용한다. - Q 우리나라와 세계 각지에 다양한 지형 경관이 나타나고, 해당 지역의 인문환경과 인간생활에 중요한 영향을 미친다. - Q 인간은 자연환경에 의존하고 적응하며, 자연환경을 변형시키기도 한다.
인문 환경과 인간 생활	- Q 자연적, 인문적 특성은 특정 지역의 인구 분포, 인구 구성, 인구 이동에 영향을 미친다. - Q 장소나 지역에 따라 다양한 문화가 형성되고, 문화는 여러 요인에 의해 변동된다. - Q 도시와 촌락은 입지, 기능, 공간 구조와 경관 등의 측면에서 다양한 유형이 존재하며, 여러 요인에 의해 변화한다. - Q 인간의 경제활동은 자원이나 산업구조 등 지역의 특성에 따라 다양한 모습으로 나타나며, 교통과 통신은 시·공간적 제약을 감소시키고 지역을 변화시킨다.
지속 가능한 세계	- Q 인간이 거주하기에 유리한 조건은 공간적으로 불균등하게 분포하고, 이에 따라 지역 간 갈등이나 분쟁이 발생한다. - Q 조화를 이루며 살아가려는 인간의 신념 및 활동은 지구환경의 지속가능성을 가능하게 한다. - Q 인류는 공동의 번영과 공존을 위해 지역적 수준에서 지구적 수준까지 다양한 공간적 스케일에서 상호협력 및 연대가 필요하다.
정치	- Q 민주주의의 이념과 원리를 실현하기 위해서는 제도와 의식의 개선이 필요하다. - Q 다양한 정치 주체가 정치과정에 참여하며, 민주주의는 여러 제도와 시민 참여를 통해 실현된다. - Q 국제 사회에는 여러 행위 주체가 활동하며, 우리나라를 비롯한 국제 사회의 행위 주체는 다양한 국제 문제 해결을 위해 노력한다.
법	- Q 우리 사회에는 일상을 규율하는 다양한 법들이 있으며, 사람들은 재판을 통해 권리를 실현할 수 있다. - Q 인권 보장을 위해 헌법에 기본권을 규정하고, 국가와 시민은 기본권 보장을 위해 노력한다. - Q 헌법에 따라 우리나라의 국가기관은 국회, 대통령과 행정부, 법원과 헌법재판소 등으로 구성된다.
경제	- Q 가계와 기업은 합리적 선택을 통해 소비와 금융, 생산 등의 경제활동에 참여하면서 각자의 역할을 수행한다. - Q 시장에서 가격은 수요와 공급을 통해 결정되고 다양한 요인으로 인해 변동한다. - Q 우리나라 경제에서는 경제 성장, 물가 변동, 실업 등의 현상이 나타나며, 세계화 과정에서 다른 나라와의 교역이 활발해지고 있다.
사회·문화	- Q 인간은 사회 속에서 성장하면서 사회적 지위를 가지고 역할을 수행하며, 다양한 갈등과 차별을 인식한다. - Q 우리는 일상생활에서 여러 문화를 접하고 있으며, 이로 인해 다양한 문화를 이해하고 존중하는 태도가 필요하다. - Q 우리 사회는 급격한 사회 변동과 다양한 사회문제를 경험하고 있으며, 이에 대응하기 위해서는 시민의 역할이 중요하다.



영역	영역별 핵심 아이디어
역사 일반	Q 시대에 따라 지역, 교통·통신, 풍습 등 생활 모습이 달라진다. Q 과거의 모습을 보여주는 자료는 역사의 증거로 활용된다. Q 일상생활 속 과거에 관심을 가짐으로써 자신을 역사적 존재로 인식한다.
지역사	Q 문화유산은 과거와 현재를 이어주는 자료이다. Q 지역의 박물관, 기념관, 유적지는 지역의 정체성을 보여준다. Q 지역의 역사적 문제는 역사 자료를 분석·해석·평가하여 해결한다.
한국사	Q 각 시대의 모습에는 당시 사람들의 생활상과 사고방식이 반영된다. Q 역사 정보나 자료의 분석·해석·판단을 통해 역사 지식을 형성한다. Q 역사 문제를 해결하면서 역사적 주체로서 실천하는 태도를 갖는다.



교육 중점

- 사회의 여러 현상과 특성을 사회문화적 배경과 관련지어 이해하기
- 지표 공간의 환경 이해와 인간 생활을 파악하고 지리 문제에 관심 가지기
- 역사 이해를 바탕으로 과거 사회 구조와 생활 모습 파악하기
- 사회 현상에 대한 기본 원리 이해 및 현대 사회 문제 파악하기
- 사회 현상 분석과 여러 문제를 합리적으로 해결하기 위한 탐구능력, 의사 결정 능력 및 사회 참여 능력 기르기
- 민주적 사회생활 운영 및 지속가능한 삶을 위한 적극적인 태도 가지기



교수 학습 방법

- 사회현상에 대한 종합적인 인식을 위하여 통합적인 교수·학습 방법을 강조한다.
- 학습자의 유형, 성취수준, 학습 속도, 흥미, 경험, 요구 등을 고려하고 교육 현장에 적합한 주제와 문제를 중심으로 단원을 구성하여 효과적인 수업이 이루어질 수 있도록 한다.
- 학습자의 사고력을 자극할 수 있도록 적절한 탐구 상황을 설정하고 다양한 발문 기법을 활용한다.
- 쟁점이나 문제 상황, 가치 갈등 상황, 인권 침해 사례 등 다양한 상황이나 사례를 제시하고, 학습자가 합리적인 해결 방안을 모색하고 실천할 수 있도록 사례 및 체험 중심의 교수·학습 방법과 자료를 활용한다.
- 협동 학습을 통해 민주시민의 중요한 자질이라 할 수 있는 공동체 구성원으로서의 책무성, 참여 의식, 타인에 대한 존중과 배려, 의사소통 능력, 협업 능력을 함양한다.
- 학습 내용에 따라 질문, 조사, 토의·토론, 논술, 관찰 및 면담, 현장 견학과 체험, 초청 강연, 실험, 역할 놀이와 시뮬레이션 게임, 모의재판과 모의국회, 사회 참여 활동, 사료 학습, 제작 학습, 체험 학습, 야외답사 등의 다양한 학습 방법을 적절하게 활용한다.
- 각종 디지털 기술과 정보 매체를 활용할 수 있도록 교실 환경을 조성하고, 지리정보시스템(GIS), 미디어 활용 교육, 디지털 기반 학습을 활용한다.
- 학습자가 스스로 사회문제나 쟁점을 탐구하거나 가치를 분석하는 기회를 갖도록 각종 사회문제에 대한 시사 자료와 지역사회 자료를 활용한다.
- 현대 사회의 다양한 현상을 경험적 자료에 근거하여 분석하고, 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 다양한 문제 및 갈등을 이해와 공감을 바탕으로 합리적으로 해결할 수 있도록 지도한다.
- 교수·학습의 효율성을 높이기 위하여 지도, 도표, 영화, 통계, 사료, 신문, 방송, 사진, 기록물, 디지털 자료, 여행기 등의 다양한 교수·학습 자료를 활용한다.



평가 방향

- 사회과 평가는 교육과정에 제시된 목표와 내용, 교수·학습 방법과의 일관성을 유지하도록 한다.
- 사회과 평가는 교육과정에 제시된 목표와 내용을 준거로 하여 추출된 평가 요소에 따라 이루어지도록 한다.
- 평가는 개개인의 학습 과정과 성취 수준을 이해하고 성장을 돕는 차원에서 실시한다.
- 학습 과정 및 학습 수행에 관한 평가가 이루어지도록 한다.
- 평가 요소는 지식·이해에만 치우쳐서는 안 되며, 과정·기능과 가치·태도를 균형 있게 선정한다.
- 지식·이해의 평가에서는 사실적 지식의 습득 여부와 함께 사회현상의 설명과 문제해결에 필수적인 기본 개념 및 원리, 일반화에 대한 이해 정도 등을 평가하는 데 중점을 둔다.
- 과정·기능의 평가에서는 지식 습득과 민주적 사회생활을 하는 데 필수적인 정보 수집 및 활용 기능, 탐구 기능, 의사 결정 기능, 비판적 사고 기능, 의사소통 기능, 참여 기능 등을 평가하는 데 초점을 둔다.
- 가치·태도의 평가에서는 국가·사회적 요구와 개인적 요구에 비추어 가치의 내면화와 명료화 정도, 가치 분석 및 평가 능력, 공감 능력, 친사회적 행동 실천 능력 등을 평가하는 데 중점을 둔다.
- 다양한 학습자의 유형과 특성을 고려한 맞춤형 평가 방안을 모색한다.
- 디지털 교육 환경에서의 다양한 평가 방법을 탐색하고 디지털 도구를 활용한 평가 방안을 마련한다. 구체적인 정보를 바탕으로 학생의 특성과 학습 결손을 파악하고 개별적 지원 방안을 마련한다.

4. 수 학



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 초·중학교의 핵심 아이디어, 내용 영역, 내용 체계 등 통합 제시로 학교급 간 연계 강화
- ⇒ 수학의 유용성과 심미성 인식을 통한 수학에 대한 자신감과 흥미 고취
- ⇒ 지능 정보화에 필요한 수학 개념과 원리를 바탕으로 디지털 역량 함양
- ⇒ 수학을 깊이 있게 학습하고 적용할 기회 제공 및 공학 도구 활용 등 교수·학습 및 평가 개선

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 문제해결 역량 - 추론 역량 - 창의·융합 역량 - 의사소통 역량 - 정보처리 역량 - 태도 및 실천 역량	- 문제 해결 역량 - 추론 역량 - 의사소통 역량 - 연결 역량 - 정보처리 역량
영역	- 수와 연산 - 도형 - 측정 - 규칙성 - 자료와 가능성	⇒ - 수와 연산 - 변화와 관계 - 도형과 측정 - 자료와 가능성
성취 기준	- 1~2학년(군) : 30개 - 3~4학년(군) : 48개 - 5~6학년(군) : 50개	- 1~2학년(군) : 29개 - 3~4학년(군) : 47개 - 5~6학년(군) : 45개
교수·학습	- 학생의 능력과 수준을 고려하여 설명식 교수, 탐구학습, 프로젝트 학습, 토의·토론 학습, 협력 학습, 매체 및 도구 활용 학습을 적절히 선택하여 적용	- 수학과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 평가와 일관성을 가지도록 운영 - 핵심 아이디어를 중심으로 수학 교과 역량, 수리, 언어 소양 함양을 도모하며 학생이 주도적으로 수학을 학습하고 성찰할 기회 제공

다. 수학과 교육과정

📅 교과 목표

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

📅 핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
수와 연산	- Q 사물의 양은 자연수, 분수, 소수 등으로 표현되며, 수는 자연수에서 정수, 유리수, 실수로 확장된다. - Q 사칙계산은 자연수에 대해 정의되며 정수, 유리수, 실수의 사칙계산으로 확장되고 이때 연산의 성질이 일관되게 성립한다. - Q 수와 사칙계산은 수학 학습의 기본이 되며, 실생활 문제를 포함한 다양한 문제를 해결하는 데 유용하게 활용된다.
변화와 관계	- Q 변화하는 현상에 반복적인 요소로 들어있는 규칙은 수나 식으로 표현될 수 있으며, 규칙을 탐구하는 것은 수학적으로 추측하고 일반화하는 데 기반이 된다. - Q 동치 관계, 대응 관계, 비례 관계 등은 여러 현상에 들어있는 대상들 사이의 다양한 관계를 기술하고 복잡한 문제를 해결하는 데 유용하게 활용된다. - Q 수와 그 계산은 문자와 식을 사용하여 일반화되며, 특정한 관계를 만족시키는 미지의 값은 방정식과 부등식을 해결하는 적절한 절차를 거쳐 구해진다. - Q 한 양이 변함에 따라 다른 양이 하나씩 정해지는 두 양 사이의 대응 관계를 나타내는 함수와 그 그래프는 변화하는 현상 속의 다양한 관계를 수학적으로 표현한다.
도형과 측정	- Q 평면도형과 입체도형은 여러 가지 모양을 범주화한 것이며, 각각의 평면도형과 입체도형은 고유한 성질을 갖는다. - Q 도형의 성질과 관계를 탐구하고 정당화하는 것은 논리적이고 비판적으로 사고하는 데 기반이 된다. - Q 측정은 여러 가지 속성의 양을 비교하고 속성에 따른 단위를 이용하여 양을 수치화함으로써 여러 가지 현상을 해석하거나 실생활 문제를 해결하는 데 활용된다.
자료와 가능성	- Q 자료를 수집, 정리, 해석하는 통계는 자료의 특징을 파악하고 두 집단을 비교하며 자료의 관계를 탐구하는 데 활용된다. - Q 사건이 일어날 가능성을 여러 가지 방법으로 표현하는 것은 불확실성을 이해하는 데 도움이 되며, 가능성을 확률로 수치화하면 불확실성을 수학적으로 다룰 수 있게 된다. - Q 자료를 이용하여 통계적 문제해결 과정을 실천하고 생활 속의 가능성을 탐구하는 것은 미래를 예측하고 합리적인 의사 결정을 하는 데 기반이 된다.



교육 중점

- 수학적 지식을 이해하고 활용하여 여러 가지 문제 해결하기
- 수학적 사실에 대해 흥미와 관심을 가지고 추론하기
- 수학적 사고와 전략에 대해 의사소통하고 수학적 표현의 편리함 인식하기
- 수학의 개념, 원리, 법칙 간 관련성을 탐구하고 실생활 적용을 통해 유용성 인식하기
- 교구 및 공학 도구를 활용하여 자료를 수집·처리하여 합리적으로 의사결정하기



교수 학습 방법

- 수학 교과 역량 함양을 통해 수학을 깊이 있게 학습하고 적용할 기회를 제공한다.
- 학생들이 수학 학습에 주도적으로 참여하는 교수·학습 환경과 분위기를 조성한다.
- 수학과와 수업은 학습 내용, 학생의 학습 능력과 수준 등을 고려하여 다음의 교수·학습 방안을 적절히 선택하여 적용한다.
- 수학 교수·학습 과정에서 학생의 다양성을 고려하고 학생의 성장을 지원하기 위한 맞춤형 지도를 실시한다.
- 범교과 학습 또는 타 교과와의 연계를 고려하여 수학 교수·학습 과정을 설계할 수 있다.
- 온라인 수학 교수·학습 상황에서는 적절한 온라인 학습 플랫폼 선택, 적합한 매체와 도구 활용, 학생 참여형 수업 유도, 온라인 교수·학습 자료의 저작권 등에 유의한다.



평가 방향

- 학생의 수학 학습에 대한 정보를 수집·활용하여 학생의 주도적 학습과 성장을 지원하고 교사의 수업 개선을 돕도록 지속적으로 평가를 실시한다.
- 수학과 교육과정에 제시된 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습과 일관성을 가지도록 평가를 실시한다.
- 학생의 수학 학습을 돕기 위해 수업과 평가를 통합하여 과정을 중시하는 평가를 실시한다.
- 수학 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 학습 결과뿐 아니라 학습 과정에서 균형 있게 평가한다.
- 학생이 평가 과정에 적극적으로 참여하고 스스로 설정한 수학 학습 목표에 대한 달성 여부를 점검할 수 있게 한다.
- 학생의 사회·문화적 배경, 신체 특성 등이 불리하게 작용하지 않도록 평가를 실시하고, 학생의 사전 지식, 수학에 대한 흥미, 학습 유형, 학습 수준을 고려 하여 평가 목적, 교수·학습 내용 및 방법에 따라 다양한 평가 방법을 적용한다.
- 진단평가, 형성평가, 총괄평가 등을 적절히 활용하여 수학 학습 과정과 결과에 대한 구체적인 정보를 바탕으로 학생의 특성과 학습 결손을 파악하고 개별적 지원 방안을 마련한다.
- 온라인 수학 수업에서 평가를 할 때 학습 환경 등의 외적 요소가 수학 학습 과정과 평가 결과에 영향을 미치지 않도록 한다.
- 평가 절차를 개방적이고 공정하게 시행하고 학생의 수학 학습에 대한 의미 있는 정보를 학생, 학부모에게 제공한다.

5. 과 학



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 과학과 학습량을 적정화하여 모든 학생을 위한 과학 교육 구현
- ⇒ 과학적 기초 소양 함양을 위한 공통과정, 학습자 진로·적성과 능력에 따른 맞춤형 과학 교육이 가능한 일반 선택, 융합 선택, 진로 선택 및 과학계열 융합 선택과 진로 선택 과목 개설
- ⇒ 자연 현상에 대한 융·복합적 사고력 함양과 학습 흥미도 제고를 위한 디지털·인공지능 교육 환경에 맞는 탐구 활동 중심의 교수·학습 및 평가방법 제시

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 관계 형성 역량 - 생활 자립 역량 - 실천적 문제해결 역량 - 기술 시스템 설계 역량 - 기술적 문제해결 역량 - 기술적 활용 역량	- 관계 형성 역량 - 생활 자립 역량 - 실천적 문제해결 역량 - 기술학적 지식의 이해 역량 - 기술적 문제해결 역량 - 기술적 실천 역량
영역	- 인간 발달과 가족 - 가정생활과 안전 - 자원 관리와 자립 - 기술 시스템 - 기술 활용	- 인간 발달과 주도적 삶 - 생활환경과 지속가능한 선택 - 기술적 문제해결과 혁신 - 지속가능한 기술과 융합
성취기준	- 5~6학년(군) : 40개	⇒ - 5~6학년(군) : 39개
목표 진술 방식	- 가정생활에 대한 지식, 능력, 가치 판단 및 기술적 지식, 기능, 태도 중점 진술	- 교과지식, 수행역량, 가치·태도를 함양하고 가정생활과 기술 및 정보 소양을 바탕으로 주도적인 삶을 영위할 수 있도록 진술
교수·학습	- 가정생활과 기술의 세계 분야 내용을 고르게 지도하며 학생 중심 활동 전개	- 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 통합적 적용 - 일상생활 속 경험과 연계 노작활동 중심 - 가정과 관련된 교수·학습은 삶의 문제를 주도적으로 해결하는 역량을 기르도록 전개 - 기술과 관련된 교수·학습은 문제 상황을 협력하여 해결하고 핵심 아이디어를 개념적으로 이해, 탐구하여 직접 실천하도록 전개



다. 과학과 교육과정

교과 목표

자연 현상과 일상생활에 대하여 흥미와 호기심을 가지고 과학적 탐구를 통해 주변의 현상을 이해하고, 개인과 사회의 문제를 과학적이고 창의적으로 해결하는 데 민주 시민으로서 참여하고 실천하는 과학적 소양을 기른다.

핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
운동과 에너지	- Q 자연과 일상생활 속의 여러 가지 힘은 물체의 속력과 운동 방향을 변화시키고, 물체의 운동은 힘과 에너지를 통해 예측할 수 있으며, 이는 안전한 일상생활의 토대가 된다. - Q 전하와 전류는 다양한 전기와 자기 현상을 일으키고, 전기와 자기에 대한 성질은 전구, 전동기 등 여러 가지 전기 기구의 작동 원리로 유용하게 활용된다. - Q 열은 온도가 높은 곳에서 낮은 곳으로 이동하며, 일상생활에서는 단열 등 다양한 분야에 물질의 열적 성질이나 열의 이동 방식이 이용된다. - Q 빛과 소리는 반사, 굴절, 진동 등 파동의 특성을 가지며, 그 특성은 거울, 렌즈, 악기, 색의 구현 등 편리하고 흥미로운 삶에 도움이 된다.
물질	- Q 물질은 여러 가지 상태로 존재하며, 구성 입자의 운동에 따라 물질의 상태와 물리적 성질이 변한다. - Q 물질의 상태 변화 및 화학 반응에는 에너지 출입이 수반되며, 이는 일상생활에 유용하게 활용된다. - Q 물질은 서로 구분할 수 있는 고유한 특성을 가지며, 물질의 특성은 일상생활의 다양한 혼합물 분리에 이용된다. - Q 화학 반응을 통해 물질은 다른 물질로 변하며, 화학 반응의 규칙성은 새로운 물질의 생성 원리가 된다.
생명	- Q 생물은 세포로 이루어져 있고, 여러 구성 단계가 유기적으로 연관되어 있으며, 조화로운 작용을 통해 건강한 몸을 유지한다. - Q 식물은 광합성으로 양분을 만들며, 생물은 호흡을 통해 생명 활동에 필요한 에너지를 얻는다. - Q 동물은 다양한 감각 기관을 통해 자극을 받아들이고, 신경계와 호르몬의 작용을 통해 반응한다. - Q 생물은 생식을 통해 자손을 생산하고, 생물의 형질은 유전자에 의해 자손에게 전달되며, 생물의 유전 현상은 사람의 가계에서도 관찰된다. - Q 우리 주변의 다양한 생물은 환경과 영향을 주고받으며 밀접한 관계를 맺고 있으며, 생물다양성은 생태계와 인간의 삶과도 밀접하게 관련되어 있다.
지구와 우주	- Q 지구계는 지권, 수권, 기권, 생물권 등으로 구성되며, 이러한 지구계 구성 요소들이 상호작용을 통해 에너지와 물질을 교환하는 과정에서 다양한 자연 현상들이 발생한다. - Q 암석과 화석, 지구 내부를 탐구함으로써 지질시대 동안 지구 환경과 생물의 변천 과정을 밝혀낼 수 있다. - Q 물은 땅과 바다, 대기 등으로 끊임없이 순환하면서 지표의 특징을 변화시키고 지하구조를 만든다. - Q 지구의 기후시스템은 태양 복사와 지구 복사, 인간 활동 등의 영향을 받으며, 이러한 요인들이 복합적으로 상호작용하여 나타난 기상 현상과 기후변화는 우리 생활과 지속가능성에 영향을 미친다. - Q 태양계는 행성 및 소천체 등으로 구성되며, 생성 과정에 따라 태양계 천체의 표면은 다양하게 나타난다. - Q 별의 표면 온도, 크기, 질량, 거리 등을 결정하는 데 관측 자료와 증거 기반 해석 등이 활용된다.

영역	영역별 핵심 아이디어
과학과 사회	Q 과학 탐구를 통해 얻은 과학기술은 질병의 발생 원인 규명과 예방법 마련 등 인류 복지에 기여하고, 인류가 처한 여러 가지 재난 상황 극복에 활용된다. Q 과학기술은 자원과 에너지 등의 효율적 이용 방안을 제공하여 지속가능한 사회에 기여한다. Q 과학기술의 발달은 미래 사회의 모습과 직업에 영향을 미치며, 개인은 이러한 미래 사회의 모습과 새로운 진로를 탐색하며 자신의 삶을 준비한다.



교육 중점

- 자연 현상과 일상생활에 대한 흥미와 호기심을 바탕으로, 개인과 사회의 문제를 인식하고 과학적으로 해결하려는 태도 기르기
- 과학의 탐구 방법을 이해하고 자연 현상과 일상생활의 문제를 과학적으로 탐구하는 능력 기르기
- 자연 현상과 일상생활을 과학적으로 탐구하여 과학의 핵심 개념 이해하기
- 과학과 기술 및 사회의 상호 관계를 이해하고, 개인과 사회의 문제해결에 민주 시민으로서 참여하고 실천하는 능력 기르기



교수 학습 방법

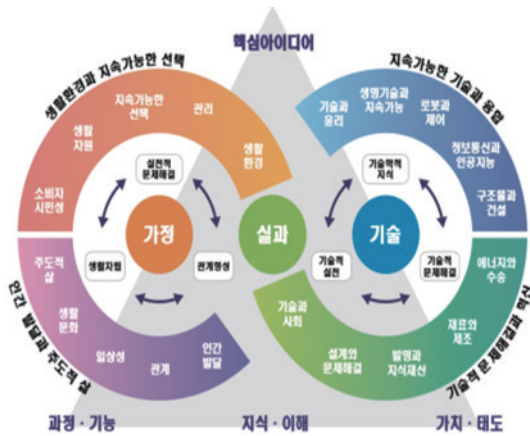
- 지식·이해뿐만 아니라 과정·기능, 가치·태도를 균형 있게 발달시킬 수 있도록 지도한다.
- 역량함양을 위한 깊이있는 학습을 위해 강의, 실험, 토의·토론, 발표, 조사, 역할 놀이, 프로젝트, 과제 연구, 과학관 견학과 같은 학교 밖 과학 활동을 제공하여 문제를 해결하는 경험을 할 수 있도록 한다.
- 학생의 능력 및 수준에 적합한 교수·학습 계획을 수립하고, 능동적인 학습자로서 수업에 참여할 수 있도록 한다.
- 디지털 교육 환경 변화에 따른 온·오프라인 연계 수업을 실시하고, 교수·학습을 지원하는 디지털 플랫폼과 기술 및 도구를 적극적으로 활용한다.
- 학생의 과학에 대한 흥미, 즐거움, 자신감 등 정의적 영역에 관한 성취를 높이고 과학 관련 진로를 탐색할 수 있는 교수·학습 방안을 강구한다.
- 학생이 탐구 및 실험·실습 활동을 안전하게 진행할 수 있는 환경을 조성한다.
- 범교과 학습, 생태전환교육, 디지털·인공지능 기초 소양 함양과 관련한 주제와 연계하여 지도할 수 있는 내용을 선정하여 함께 학습할 수 있도록 지도한다.
- 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생 등 모두를 위한 교육을 위해 학습자가 지닌 교육적 요구에 적합한 교수·학습 계획을 수립하여 지도한다.



평가 방향

- 교육과정 성취기준에 근거하여 실시하되, 평가 결과에 대한 환류를 통해 학생의 학습과 성장을 도울 수 있도록 계획하여 실시한다.
- 내용 체계와의 관련성을 고려하여 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 균형 있게 평가하되, 지식·이해 중심의 평가를 지양하고 교수·학습 목표 도달 여부를 종합적으로 파악한다.
- 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생 등의 경우 적절한 평가 방법을 제공하여 교육적 요구에 맞는 평가가 이루어질 수 있도록 한다.
- 학습 내용을 평가할 때, 온라인 학습 지원 도구 등 디지털 교육 환경을 활용한 평가 방안이나 평가 도구를 활용한다.
- 평가는 평가 계획 수립, 평가 문항과 도구 개발, 평가의 시행, 평가 결과의 처리, 평가 결과의 활용 등의 절차를 거쳐 실시한다.
- 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 지필 평가(선택형, 서술형, 논술형 등), 관찰, 실험·실습, 보고서, 면담, 구술, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등의 다양한 방법을 활용한다.

6. 실 과



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 노작·체험활동을 중심으로 자기 관리, 기술의 변화, 컴퓨팅 사고력 학습
- ⇒ 인간발달과 가족생활의 이해, 공학적 사고력 함양을 통한 지속가능한 삶 실천
- ⇒ 교과 기초지식 습득 후 진로 연계 심화 과정으로 진로와 청년 자립 준비

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 관계 형성 역량 - 생활 자립 역량 - 실천적 문제해결 역량 - 기술 시스템 설계 역량 - 기술적 문제해결 역량 - 기술적 활용 역량	- 관계 형성 역량 - 생활 자립 역량 - 실천적 문제해결 역량 - 기술학적 지식의 이해 역량 - 기술적 문제해결 역량 - 기술적 실천 역량
영역	- 인간 발달과 가족 - 가정생활과 안전 - 자원 관리와 자립 - 기술 시스템 - 기술 활용	- 인간 발달과 주도적 삶 - 생활환경과 지속가능한 선택 - 기술적 문제해결과 혁신 - 지속가능한 기술과 융합 - 디지털 사회와 인공지능
성취기준	- 5~6학년(군) : 40개	- 5~6학년(군) : 39개
목표 진술 방식	- 가정생활에 대한 지식, 능력, 가치 판단 및 기술적 지식, 기능, 태도 중점 진술	- 교과 지식, 수행역량, 가치 및 태도를 함양하고 가정생활과 기술 및 정보 소양을 바탕으로 주도적인 삶을 영위할 수 있도록 진술
교수·학습	- 가정생활과 기술의 세계 분야 내용을 고르게 지도하며 학생 중심 활동 전개	- 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 통합적 적용 - 일상생활 속 경험과 연계 노작활동 중심 - 가정과 관련된 교수·학습은 삶의 문제를 주도적으로 해결하는 역량을 기르도록 전개 - 기술과 관련된 교수·학습은 문제 상황을 협력하여 해결하고 핵심 아이디어를 개념적으로 이해, 탐구하여 직접 실천하도록 전개

다. 실과과 교육과정

교과 목표

교과 지식, 수행 역량, 가치 및 태도를 함양하여 생활 속 문제를 탐구하고 문제 해결의 결과가 개인과 사회에 미치는 영향을 인식하여, 가정생활, 기술 및 정보 소양을 바탕으로 주도적인 삶을 영위할 수 있도록 한다.

핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
인간 발달과 주도적 삶	- Q 인간 발달에 대한 이해는 자립적인 삶을 이끌고 타인과의 건강한 관계를 형성하는 기초가 된다. - Q 일상에서 직면하는 문제에 대처할 수 있는 역량은 개인 및 가족의 긍정적 발달과 행복한 일상의 삶을 주도적으로 이끌 수 있게 한다. - Q 일상에서 직면하는 상호 존중과 협력적 소통에 기반한 관계맺음의 경험은 건강한 대인 관계를 확장하는 밑거름이 된다. - Q 가정일과 생활 습관은 변화하는 일상에서 개인 및 가족의 요구와 문제를 해결해 나갈 수 있게 하면서 생활방식과 진로를 스스로 개척하고 성장하기 위한 바탕이 된다.
생활환경과 지속가능한 선택	- Q 삶의 욕구와 문제를 해결하는 과정에서 인간이 경험하는 생활자원의 제한성은 개인과 가족의 관리능력을 요구한다. - Q 생활의 기본 조건으로서 의식주 생활의 수행 능력을 갖추는 일은 창의적이고 가치 있는 삶을 설계하고 영위할 수 있는 기초가 된다. - Q 변화하는 생활환경을 안전하고 건강하게 유지하고자 하는 개인과 가족의 책임 있는 행동을 통해 소비자 시민성을 함양할 수 있다. - Q 일상생활에서 지속가능한 선택을 지향하는 것은 현재 생활공동체와의 공존과 함께 미래 세대의 건강한 삶을 위한 책임 있는 행동이다.
기술적 문제해결과 혁신	- Q 기술은 인간의 필요와 욕구를 충족하기 위한 혁신적인 문제 해결 활동으로 인류 문명을 주도하고 사회·문화·경제 등에 바람직한 영향을 끼치도록 활용되어야 한다. - Q 인간은 기술적 문제 해결 과정을 통해 발명 문제를 창의적으로 해결하며, 지식재산에 대한 보호 및 발명과 혁신은 기술의 가치를 높인다. - Q 창의적인 제품의 개발은 기술적 문제 해결 과정을 통해 이루어지며, 제품을 생산하기 위해서는 설계 활동 및 다양한 재료와 도구의 활용이 필요하다. - Q 친환경 에너지를 활용한 수송 수단은 자원의 고갈과 환경 문제를 극복하는 대안이며, 혁신적 수송 수단과 물류 체제 구축은 제품의 효율적인 수송을 가능하게 한다.
지속가능한 기술과 융합	- Q 건설기술은 쾌적하고 편리하며 안전한 생활을 위한 다양한 설계와 시공 및 유지관리 방법을 적용하고 있으며, 다른 산업의 수행을 위한 기반 요소로서 가치를 가진다. - Q 로봇은 기계요소, 전기전자 등의 하드웨어와 이를 제어하는 소프트웨어로 구성되며, 여러 가지 기술과 지식이 적용된 첨단 융합기술의 산물로서 사회 각 분야에 활용된다. - Q 정보통신 기술의 발달은 시공간 극복을 통해 정보와 문화의 교류 및 세계화에 기여해 왔으며, 다양한 기술과 융합하여 인간을 새로운 영역으로 이끈다. - Q 생명기술은 다양한 기술과 융합하여 발달하고 있으며, 식량자원의 활용과 농업의 순환체험은 지속가능한 미래생활을 위한 기초가 된다.
디지털 사회와 인공지능	- Q 프로그래밍은 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 해결하는 데 도움을 준다. - Q 컴퓨터로 처리할 수 있는 데이터는 디지털 데이터이며, 문제 해결을 위한 명령은 명확한 절차가 필요하다. - Q 인공지능은 인간의 지능을 모방하여 만든 프로그램 시스템으로 생활 속의 다양한 분야에 영향을 미친다.



교육 중점

- 자기 및 타인 이해의 건강한 발달과 상호 존중 및 돌봄의 태도를 바탕으로 긍정적인 자아 정체성과 대인 관계를 형성하며, 개인의 발달과 삶의 요구를 충족시킬 수 있는 건강한 의식주 생활을 주도적으로 영위하기 위해 필요한 자립적 생활역량을 함양하기
- 변화하는 생활환경에서 개인과 가족의 삶에 적용할 수 있는 지식, 수행 능력, 태도를 기르고, 생활 자원을 삶의 요구와 필요에 맞게 합리적으로 활용하며, 공동체와 생활환경을 고려한 책임 있는 행동을 통해 나와 가족, 공동체 삶의 질을 향상시키는 생활 역량을 기르기
- 기술의 개념과 특성, 기술적 문제 해결, 발명에 대한 이해를 통하여 기술에 대한 올바른 가치를 인식하고 협력적 태도를 바탕으로 창의적이고 혁신적인 기술적 실천을 통해 기술 소양을 기르기
- 재료와 제조, 구조물과 건설, 에너지와 수송, 로봇과 제어, 인공지능과 정보통신, 생명과 의료, 식량자원 분야와 관련된 기술적 문제 해결 능력을 기르며, 융합적 사고와 체험을 바탕으로 기술의 세계와 활동을 바르게 이해하고 진로를 탐색하기



교수 학습 방법

- 학생들이 모든 영역의 내용을 고르게 학습할 수 있도록 영역별로 균형 있게 계획하여 지도한다. 단, 학습자의 요구 및 학교와 지역사회의 여건 등을 고려하여 학습 내용 및 활동 순서와 과제 종류 등을 달리하여 지도할 수 있다.
- 교육과정에 설정된 교과 배당 시간을 반드시 확보하여 지도하며, 교과 내용의 특성상 실험·실습, 현장 조사 및 견학 등의 체험 활동을 위하여 창의적 체험활동 등과 연계하여 지도할 수 있다. 또한 다양한 체험 활동을 중심으로 수업을 계획할 경우, 교수·학습의 효율성을 위해 수업 시간을 연속적으로 편성·지도 운영할 수 있다.
- 발달 단계, 학습 수준, 관심, 흥미 등의 학습자 요구를 고려하여 다양한 교수·학습을 계획하고, ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’를 통합적으로 적용하여 교과 역량을 기를 수 있도록 지도한다. 또한 대면 수업 뿐만 아니라 원격수업에서도 학습 효과를 극대화할 수 있도록 수업을 계획한다.
- 탐구 및 체험활동이나 실험·실습을 위하여 학교 내 실과실(가정실·기술실) 및 실습 설비와 교구 등을 확보하고, 학습자의 삶과 연계하고 교과 학습의 효과를 높이는 데 필요한 경우, 지역사회 교육 자원을 연계하여 수업한다.
- 생태전환교육, 민주시민교육 등 범교과의 지식, 사례, 주제를 융합적으로 학습하고 문제를 해결하도록 하며, 이에 필요한 기초적인 언어 소양, 수리 소양, 디지털 정보 및 도구를 활용하는 소양을 함께 기를 수 있도록 한다.
- 초등 실과는 일상생활 속의 경험과 연계된 노작(勞作)활동을 중심으로 한다. 이는 자신의 힘과 노력으로 창조 및 창작 과정을 경험하는 것으로, 정서적인 성장, 사회적 덕성의 함양, 만드는 과정의 몰입 및 결과물에 따른 성취의 경험 등을 통합적으로 제공할 수 있도록 수업을 계획한다.



평가 방향

- 평가는 연간 혹은 학기 기준으로 사전에 계획하여, ‘교육과정-교수·학습-평가-기록’의 모든 절차가 정합성을 갖도록 실시되어야 한다.
- 평가의 목적이나 내용을 고려하고 학습자의 지식, 기능, 태도의 다양한 측면을 종합적으로 파악하는 것이 중요하므로 평가 방법을 다양화하여 실시한다.
- 학습자 성취에 대한 판단의 근거 자료 수집은 물론이고 학습의 수행 과정 및 결과를 평가하는 과정을 중시하는 평가를 지향한다. 또한 평가 결과는 학생의 변화와 성장을 위한 자료로 활용하는 동시에 교사의 수업 개선에 도움이 되도록 한다.
- 단편적인 지식이나 사실보다는 개념, 사고 과정 및 기능, 가치 및 태도 등에 대한 평가 자료를 다양하게 수집하여 학습자의 교과 역량을 평가한다.
- 교과의 역량을 평가하기 위해, 단편적인 지식이나 사실보다는 개념, 사고 과정 및 기능, 가치 및 태도 등에 대한 평가 자료를 다양하게 수집하고 기록, 판단하여 학습자의 교과 역량을 종합적으로 평가하고 학습자의 지식, 기능, 태도가 통합적으로 발달하고 있는지 파악한다.

7. 체 육



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 다양한 신체활동을 ‘운동’, ‘스포츠’, ‘표현’으로 강화
- ⇒ 초·중·고 학생의 발달 단계에 적합한 신체활동 제시
- ⇒ 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 균형 있는 학습으로 전인교육 추구
- ⇒ 건강하고 창의적이며, 사회 속에서 더불어 살아가기 위한 역량 추진

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 건강 관리 역량 - 신체 수련 역량 - 경기 수행 역량 - 신체 표현 역량	- 움직임 수행 역량 - 건강 관리 역량 - 신체활동 문화 향유 역량
영역	- 건강 - 도전 - 경쟁 - 표현 - 안전	- 운동 - 스포츠 - 표현
성취기준	- 3~4학년(군) : 36개 - 5~6학년(군) : 36개	- 3~4학년(군) : 23개 - 5~6학년(군) : 26개
교수·학습	- 역량 함양을 지향하는 교수·학습 - 학습자 특성을 고려한 수준별 수업 - 자기 주도적 교수·학습 환경 조성 - 정과 외 체육활동과 연계한 교수·학습 - 맞춤형 교수·학습 방법의 선정과 활용 - 전인적 발달을 위한 통합적 교수·학습	- 신체활동 역량 함양을 위한 교수·학습 - 움직임의 체계적 발달을 위한 교수·학습 - 자기 주도적 학습을 위한 맞춤형 교수·학습 - 신체활동의 시간적·공간적 확장을 위한 교수·학습 - 디지털 기술을 활용한 효율적 교수·학습 - 창의성과 인성 함양을 위한 통합적 교수·학습

다. 체육과 교육과정

교과 목표

체육과는 신체활동 역량을 길러주는 것을 목적으로 하며, 활동적이고 창의적인 삶, 건강하고 주도적인 삶, 신체활동 문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 사는 삶을 살아갈 수 있는 역량을 길러주는 교과이다.



핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
운동	Q 운동은 체력과 건강을 관리하는 주요 방법으로, 생애 전반에 걸쳐 건강한 삶의 토대가 된다. Q 체력은 건강의 기초가 되며, 건강은 신체적 특성에 맞는 운동과 생활 습관을 계획하고 관리함으로써 증진된다. Q 인간은 생활 속에서 운동을 즐기고, 심신의 건강을 유지하며, 행복한 삶을 영위한다.
스포츠	Q 스포츠는 인간이 제도화된 규범과 움직임 기술을 바탕으로 타인 및 주변 세계와 소통하며 바람직한 구성원으로 성장하는 데 이바지한다. Q 스포츠는 인간이 환경과 상호작용하고 다양한 기술과 창의적인 전략을 발휘하며 한계를 극복하는 과정에서 발달한다. Q 인간은 스포츠를 다양한 방식으로 체험함으로써 움직임의 즐거움을 느끼고 활동적인 삶의 태도를 배운다.
표현	Q 표현 활동은 인간이 신체 움직임에 생각과 감정을 담아 심미적으로 표현하는 과정에서 창의적인 삶의 태도를 형성하고, 예술적 신체활동 문화를 향유할 수 있도록 한다. Q 표현 활동은 기본 움직임에 표현 원리가 적용되어 다양한 유형으로 구현되며, 구성 및 창작의 과정을 통해 발달한다. Q 인간은 다양한 표현 활동을 체험함으로써 움직임의 심미적 가치를 내면화하며 자유롭게 주체적으로 사는 방법을 터득한다.



교육 중점

- 움직임 관련 지식을 이해하고, 움직임의 목적과 환경에 적합하게 움직임 기술을 수행하며, 움직임 수행에 필요한 가치와 태도 실천하기
- 건강 관련 지식을 이해하고, 생애 전반에 걸쳐 건강을 증진 및 관리하며, 건강의 증진과 관리에 필요한 가치와 태도 실천하기
- 신체활동의 고유한 문화 특성을 이해하고, 신체활동 문화를 일상생활에서 누리며, 다양한 문화 양식에 내재한 가치와 태도 실천하기



교수 학습 방법

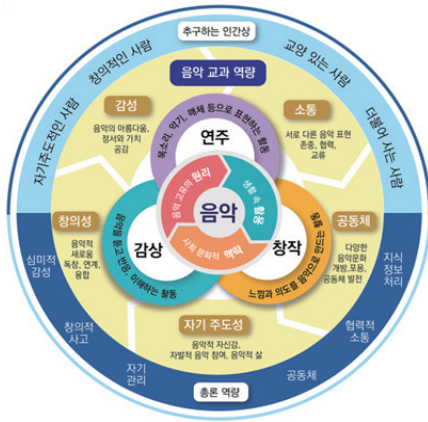
- 단위 학교에서는 해당 학년(군)의 교육과정에서 제시한 모든 영역을 성취기준에 맞게 반드시 지도하며 학년별로 영역의 중복 학습이 이루어지지 않도록 한다.
- 단위 학교의 연간 학사 일정을 바탕으로 실제 수업 시수를 파악하여 수업 활동을 계획한다.
- 단위 학교에서는 교육환경의 변화에 적극적으로 대응하고 학교 안팎의 신체활동 학습 지원을 위해 온·오프라인을 연계한 교육과정 운영을 적극적으로 고려한다.
- 영역별 신체활동은 학년(군)별 내용 요소와 성취기준에 적합하게 선정하되, 학교 여건 및 학습자 수준에 따라 다른 학년(군)의 신체활동을 선택할 수 있다.
- 학습자의 사전 학습 경험과 특성 등을 고려하여 학습자 수준에 맞는 교수·학습 활동을 계획하고 운영한다.
- 수업에 필요한 시설과 용·기구의 수요를 파악하여 교수·학습 운영에 적합한 환경을 구축해야 한다.
- 단원의 차시별 수업 내용은 영역별 내용 요소와 성취기준에 근거하여 선정하고, 해당 학년(군) 수준에 적합하게 조직한다.
- 영역의 특성과 성취기준을 준수하되, 단위 학교별 학습자의 특성 및 학습 환경을 고려하여 학습 활동을 재구성할 수 있다.
- 모든 학습자에게 자기 수준에 맞는 평등한 학습 기회를 제공할 수 있도록 한다.
- 안전사고를 예방하기 위한 안전 수칙과 절차를 마련하여 활동한다.



평가 방향

- 신체활동 역량 함양을 위해 학습의 과정과 결과를 종합적으로 평가한다. 평가 내용 측면에서는 신체 활동 역량 함양을 위한 내용 영역(운동, 스포츠, 표현)과 범주(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)에 따라 분류된 내용 요소를 균형있게 평가한다. 평가 방법 측면에서는 학습의 과정과 결과를 평가할 수 있도록 실제 맥락에서의 수행능력을 평가한다. 평가 도구 측면에서는 신체활동 역량의 성취 정도를 직·간접적으로 파악하고, 특히 인지적, 정의적 영역의 경우 서술형, 논술형, 보고서 등의 평가 도구를 다양하게 활용한다.
- 학습 경험을 수업 전, 중, 후로 평가하여 학습자의 학습 과정을 지원한다. 학습자의 성취수준은 교사 뿐만 아니라 동료 학습자, 학습자 자신 등 다양한 주체가 평가하도록 한다. 학습 맥락에서 나타나는 학습자 경험을 다양한 평가 방법 및 도구를 활용하여 평가하도록 한다.
- 학습자의 신체활동에 대한 흥미와 동기, 체력, 기능 등의 수준을 고려하여 교사는 단위이나 수업의 출발점 단계에서 학습자 수준을 파악하고 이를 학습의 과정과 결과에 반영함으로써 학습자 수준을 고려한 맞춤형 평가를 시행한다.

8. 음악



가. 주요 개정 방향

- ▶ 삶과 실생활 연계를 특정 영역으로 구성하지 않고 음악교과 전체 내용 항목 (성격-목표-내용 체계-성취기준)에서 강조
- ▶ 기존 '생활화' 관련 내용을 적정화하여 내용 체계 및 성취기준에 재배치
- ▶ 표현 영역을 연주(가창+기악)영역과 창작 영역으로 나누어 제시
- ▶ 음악 관련 진로나 직업을 탐색·체험할 수 있도록 함

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 음악적 감성 역량 - 음악적 창의·융합사고 역량 - 음악적 소통 역량 - 문화적 공동체 역량 - 음악정보처리 역량 - 자기관리 역량	- 감성 역량 - 창의성 역량 - 소통 역량 - 공동체 역량 - 자기주도성 역량
영역	- 표현 - 감상 - 생활화	⇒ - 연주 - 감상 - 창작
성취기준	- 3~4학년(군) : 11개 - 5~6학년(군) : 11개	- 3~4학년(군) : 13개 - 5~6학년(군) : 13개
영역별 내용 선별 변화	- 핵심개념과 일반화된 지식을 바탕으로 음악 교과의 내용 범주 선정 - 전체 영역의 '내용 체계'를 한 표에 제시 - 기능이 모든 영역 및 학교급에서 동일하게 제시	- 역량 기반 영역별 핵심 아이디어 제시 - 핵심 아이디어 기반 영역별 내용 체계 및 성취기준 설정 - 깊이 있는 학습을 위한 내용 체계 범주화 - 생활화 영역은 연주, 감상, 창작 세 영역에 내용 분산 배치

다. 음악과 교육과정

교과 목표

음악의 핵심적 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 포괄하는 다양한 음악 활동을 통하여 감성, 창의성, 자기주도성을 기르고, 일상생활 속 다양한 공동체 안에서 소통할 수 있는 인간 육성을 목표로 한다

📅 핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
연주	Q 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 느낌, 생각, 경험을 다양한 소리의 어울림으로 표현한 것이다. Q 개인적 혹은 협력적 음악 연주는 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 행위 과정으로 나타난다. Q 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체와 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다.
감상	Q 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. Q 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다. Q 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다.
창작	Q 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 다양한 속성을 청각적 형태로 구현한 것이다. Q 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양하게 나타난다. Q 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다.



교육 중점

- 음악의 아름다움이나 가치를 인식하고 정서적 안정을 느낄 수 있는 감성 기르기
- 음악의 의미를 탐색하고 새롭게 표현하며 만들어 갈 수 있는 창의성 기르기
- 생활 속 다양한 음악 경험에 스스로 참여할 수 있는 자기주도성 기르기
- 협력적 음악 활동을 통해 서로 다른 음악 표현을 존중하며 생활 속에서 소통하기
- 다양한 음악 문화와 음악의 역할을 인식하며 자신이 속한 공동체에 기여하기



교수 학습 방법

- 음악 과목의 교육과정 성격과 목표 및 역량 함양에 가장 적합한 최신 교수·학습 유형과 방법을 선정하며, 원칙과 중점에 따라 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 종합적으로 아우를 수 있도록 한다. 또한 학습자 상황과 교수·학습 환경 등의 맥락에 맞추어 성취기준을 재구성할 수 있다.
- 등교·원격 수업을 연계할 때 교수·학습 과정에서 음악적 소통과 협력 활동의 원활한 진행을 통해 음악 교사의 실재감을 충분히 느낄 수 있도록 하며, 디지털 플랫폼 활용 수업 전략 방안을 마련하고 온라인 환경에서의 음악 활동과 의견 공유로 학습의 폭이 확장될 수 있도록 한다.
- 초등학교에서는 기초적인 음악 지식을 이해하여 노래나 악기 연주, 감상, 창작 등의 다양한 음악 활동에 즐겁게 참여하며 학생들이 다양한 음악에 대한 긍정적 경험을 가질 수 있도록 한다. 이를 위하여 학생의 수준과 교수·학습 환경을 고려한 다양한 접근법과 교수·학습 자료 및 악기를 적절히 활용하도록 한다.
- 연주 영역에서는 악곡의 특징을 파악하고 악기의 주법 및 노래의 기법 등을 익혀 연주하는 과정에 적극적으로 참여하고, 자신의 음악적 표현을 성찰하며 서로의 연주를 존중하는 태도를 기르도록 한다. 국악곡은 되도록 국악기로 반주하여 시김새, 장단 등의 음악 요소를 살려 노래하거나 연주할 수 있도록 한다.
- 감상 영역에서는 다양한 학습 자료를 활용하여 감상과 적극적인 반응을 촉진하고, 비평 및 분석을 통해 음악의 원리와 배경, 미적 특징 등을 발견하며 다양한 감상 활동에 참여하고 적용할 수 있는 능력을 키우도록 한다. 국악곡은 감상을 통해 음악의 쓰임, 가치, 역사·문화적 배경 등을 충분히 이해할 수 있도록 한다.



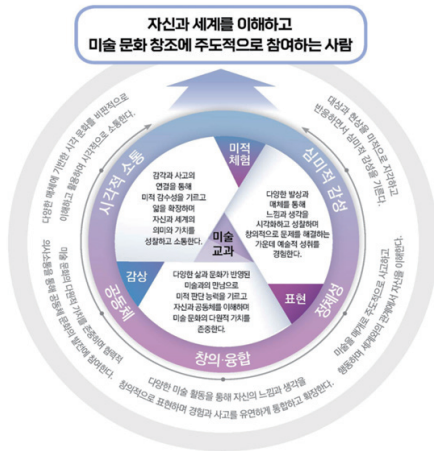
- 창작 영역에서는 자유롭고 수용적인 분위기 속에서 음악적 상상력을 창의적으로 발휘하여 다양한 매체를 활용한 여러 형태의 창작물을 만들고 표현함으로써 음악적 자신감과 주도성을 높일 수 있도록 한다. 국악 창작 활동은 시김새, 장단 등의 음악 요소를 드러낼 수 있는 기보법(가락선 악보, 정간보, 구음보 등)을 활용하고, 그 결과를 국악의 창법을 살려 노래하거나 국악기로 표현할 수 있도록 한다.
- 다양한 음악 행사 참여와 관련된 교수·학습에서는 공연의 목적, 장소, 규모, 환경 등을 고려하여 질서 유지 및 안전 수칙을 사전에 지도할 수 있도록 한다.



평가 방향

- 음악 과목 교육과정에서 제시하는 성격과 특성에 기반하여 깊이 있는 학습을 통한 역량 함양 평가 방안을 마련하며, 목표·내용 체계·성취기준을 근거로 역량과 내용을 균형 있게 반영하여 학습자의 성취도와 학습의 수행 과정을 평가할 수 있도록 한다.
- 음악 과목의 평가는 학습의 과정에 통합하여 실시하고 성취기준을 평가 준거로 하여 지속적인 평가가 이루어질 수 있도록 하며, 평가의 공정성, 타당성, 신뢰성을 확보할 수 있도록 수행 주체와 과정을 직접 관찰하고 확인한다.
- 음악 과목 교육과정에서 제시하는 성취기준에 기반한 내용 체계와의 관련성을 고려하여 학생의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하며 이를 통해 학생의 음악적 성장과 발달을 촉진하고 음악 역량의 향상을 추구하도록 한다.
- 학생을 평가 과정에 포함하여 평가의 주체로서 자신의 음악 학습을 성찰할 수 있는 기회를 제공하며, 학습 과정이나 상황을 면밀히 파악하고 적절한 피드백을 제공하여 학습한 내용의 의미를 재확인할 수 있도록 한다.
- 학생의 다양한 특성과 발달을 고려하여 음악적 수준을 진단하고 파악한 후 평가 문항 혹은 평가 과제를 개발한다. 특히 배움이 느린 학습자, 다문화 학생, 특수 학생 등을 배려하고 개별 맞춤형 피드백을 강화하며, 일정 기간 학습을 마친 후 이루어지는 평가에서는 음악 학습 내용을 새로운 상황과 맥락에 적용할 수 있는 수행 능력에 관한 평가를 실시하도록 한다.
- 온·오프라인을 연계한 교수·학습 과정에서는 디지털 교육 환경에서의 내용과 특성에 적합한 평가 계획을 세우고, 디지털 도구 활용, 온라인 평가 결과물 보관 등 다양한 평가 상황에 따른 방안을 마련하도록 한다.
- 평가 결과는 교수·학습에 환류하여 수업 계획과 방법, 자료 등 음악 수업을 개선하는 데 활용하며, 학생의 음악적 역량 함양을 도모하는 데 반영될 수 있도록 한다.

9. 미술



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 미래 사회 대비 역량 함양을 위한 내용 체계 재구조화
- ⇒ 미술과의 깊이 있는 학습을 통한 역량 강화
- ⇒ 진로와 적성을 고려한 미술 학습의 기회 확대
- ⇒ 초·중·고의 계열성을 고려한 교육과정 내용 요소 체계화
- ⇒ 디지털 전환, 생태전환적 가치, 민주 시민 등을 고려하여 물성 및 디지털 매체 경험 확대
- ⇒ 미술과 타 교과와의 주제, 내용, 방법 연결

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- 미적 감수성 - 창의·융합 능력 - 시각적 소통 능력 - 자기주도적 미술 학습 능력 - 미술 문화 이해 능력	- 심미적 감성 역량 - 창의·융합 역량 - 시각적 소통 역량 - 정체성 역량 - 공동체 역량
영역	- 체험 - 표현 - 감상	⇒ - 미적체험 - 표현 - 감상
성취기준	- 3~4학년(군) : 14개 - 5~6학년(군) : 15개	- 3~4학년(군) : 13개 - 5~6학년(군) : 13개
영역별 내용 선별 변화	- ‘체험’ 영역: 감각을 통한 생활 속 미술 활용 강조 - 미술의 기초적인 내용 이해, 기초 능력을 함양하는 데 중점	- ‘미적 체험’ 영역으로 수정: 미적 체험의 의미 명료화 및 미술 교과의 특수성 부각 - 영역별 초·중학교 내용 체계 통합 - 핵심 아이디어 신설, 내용 요소의 세 범주화

다. 미술과 교육과정

교과 목표

미술의 의미와 가치에 기초하여 심미적 감성을 함양하고 창의·융합적으로 사고하는 힘과 시각적으로 소통하는 능력을 길러주며 정체성과 공동체성을 확립하여 학생들의 전인적 성장을 이끄는 데 이바지하는 교과이다.



핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
미적 체험	- 미적 체험은 감각을 깨워 미적 감수성을 풍부하게 하며 미적 가치를 발견하도록 한다. - 대상과 현상을 관찰하고 지각하는 경험은 앎을 확장하고 자신을 성찰하게 한다. - 이미지에 대한 비판적 이해는 시각적 소통과 문화적 참여의 토대가 된다.
표현	- 표현은 자신의 느낌과 생각을 시각화하는 창의적 사고와 성찰의 순환 과정으로 이루어진다. - 다양한 발상은 아이디어와 주제를 발전시키고 표현의 토대가 된다. - 작품 제작은 표현 재료와 방법, 조형 요소와 원리 등을 선택하고 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 과정을 통해 예술적 성취를 경험하게 한다.
감상	- 감상은 다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 자신과 공동체의 문화를 이해하게 한다. - 작품의 내용과 형식에 관한 맥락적 이해와 비평은 미적 판단 능력을 높인다. - 감상은 서로 다른 관점을 이해하여 삶에서 미술 문화의 다원적 가치를 존중하도록 한다.

교육 중점

- 대상과 현상을 감각적으로 지각하고 반응하면서 심미적 감성 기르기
- 미술 활동을 통해 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하며 경험과 사고를 유연하게 융합하고 확장하기
- 다양한 매체에 기반한 시각 문화를 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통하기
- 미술을 매개로 주도적으로 사고하고 행동하며 세계와의 관계에서 자신을 이해하기
- 미술 문화의 다원적 가치를 존중하며 협력적 의사소통을 통해 공동체의 문화 발전에 참여하기

교수 학습 방법

- 미술 수업을 통해 학습자의 삶과 긴밀하게 연관된 깊이 있는 학습 경험을 제공하기 위하여 다양한 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.
- 미술 수업에서 학습자의 주도성이 적극적으로 발현될 수 있도록 학습자의 특성을 고려한 개별화, 맞춤형 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.
- 미술 학습 환경의 변화를 고려하여 온오프라인 연계가 가능한 디지털 기반 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.
- 학습자의 진로와 연계한 수업을 실행할 때는 진로와 관련한 문제 해결과 이해에 중점을 두어 교수·학습 방법을 선택할 수 있다.

평가 방향

- 미술과 교육과정의 목표와 성취기준을 근거로 성취기준 도달 정도를 정확하게 파악할 수 있도록 평가의 목표와 내용을 설정하되, 학습자의 성취수준을 고려하여 평가 계획을 수립한다.
- 학습자가 성취기준에 도달하는 과정과 학습 결과를 고려하여 학습자의 성장과 발달을 지원할 수 있도록 과정을 중시하는 평가를 계획하여 실행한다.
- 원격수업 상황을 고려하여 디지털 도구를 활용한 평가 방법을 계획하고 실행한다.
- 학습자의 성장과 발달을 위해 평가 결과는 학습자의 학습과 성장 지원, 다음 수업의 교수·학습 계획 조정, 학습자의 학습동기 촉진 및 진로 지도 등에 활용한다.

10. 영 어



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 국가·사회적 요구 사항을 영어과 교육의 성격과 목표에 반영 및 교과 역량과 교육 내용과의 연계 강화
- ⇒ 학교급 전환 시기를 고려하여 영어과 교육 내용의 연계 및 위계 점검하고, 학년(군)별 영어과 교육 내용의 양과 수준 개선
- ⇒ 학교급 전환 시기의 진로연계학기 운영과 학교급 전환 시 기초학력 보장을 위해 학생 맞춤형 교육 지원에 대한 내용 보장
- ⇒ 교과 역량 구현 및 디지털·AI 교육환경을 고려한 교수·학습 및 평가 방법 제시

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정
교과 역량	- 영어 의사소통 역량 - 자기관리 역량 - 공동체 역량 - 지식정보처리 역량
영역	- 듣기 - 말하기 - 읽기 - 쓰기
성취기준	- 3~4학년(군) : 22개 - 5~6학년(군) : 23개
교수·학습	- 교수·학습 방향, 평가의 방향 제시

2022 개정 교육과정

영어 의사소통 역량

↑

- 자기관리 역량
- 협력적소통 역량
- 공동체 역량
- 지식정보처리 역량
- 심미적감성 역량
- 창의적사고 역량

- 이해(듣기, 읽기, 보기)
- 표현(말하기, 쓰기, 제시하기)

- 3~4학년(군) : 20개
- 5~6학년(군) : 20개

- 교수·학습 방향, 평가의 방향, 교수·학습 방법, 평가 방법 제시
- 깊이 있는 학습을 통한 영어 의사소통 능력 함양
- 인공지능 및 에듀테크 활용 수업
- 다양한 온오프라인 연계 수업
- 개별화 수업



다. 영어과 교육과정

교과 목표

학습자들의 영어 의사소통능력을 길러 주는 것을 총괄 목표로 삼으며 동시에 남을 배려하고 돕는 모범적인 시민 의식과, 지적 역량과 밀접한 관련이 있는 창의적 사고력을 배양하는 것을 목표로 삼고 있다. 또한 외국 문화의 올바른 이해를 바탕으로 한국 문화의 가치를 알고 상호적인 가치 인식을 통해서 국제적 안목과 세계 시민으로서의 기본 예절, 협동심 및 소양을 기르는 것 역시 영어 교과목의 목표다.

핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
이해 (reception)	- Q 의사소통 목적과 상황에 맞게 배경지식을 활용하고 관점, 목적과 맥락을 파악함으로써 담화나 글을 이해하는 능력을 함양한다. - Q 적절한 사고 과정 및 전략을 활용하여 담화나 글의 의미를 파악하고 분석한다. - Q 담화나 글을 이해하는 활동은 협력적이고 포용적으로 화자나 필자의 의도를 이해하는 태도를 길러 준다.
표현 (production)	- Q 의사소통 목적과 상황에 맞게 적절한 매체를 활용하여 자신의 감정이나 의견을 담화나 글로 표현하는 능력을 함양한다. - Q 적절한 사고 과정 및 전략을 활용하여 의미를 표현하거나 교환한다. - Q 담화나 글로 표현하는 활동은 다양한 문화와 관점에 대한 이해를 바탕으로 협력적이고 포용적으로 상호 소통하며 의미를 표현하거나 교환하는 태도를 길러준다.

교육 중점

- 일상생활 및 다양한 주제에 대하여 협력적 태도로 자신의 참여 목적과 상황에 맞게 영어로 의사소통하기
- 영어에 대한 흥미와 관심을 바탕으로 스스로 영어 사용의 필요성을 파악하여 학습 목표를 세우고, 다양한 학습 전략을 사용하여 자기주도적으로 영어 학습 지속하기
- 지역·국가·세계 공동체의 구성원으로서 문화 정체성과 언어 및 문화적 다양성에 대한 이해를 바탕으로 공감, 배려와 관영 및 포용 능력을 갖추고 영어를 통해 공동체의 문제 해결에 적극적으로 참여하기
- 영어로 전달되는 다양한 분야의 지식, 기술, 경험 등을 융합적으로 활용하고 비판적으로 사고하여 자신의 생각을 창의적으로 표현하기
- 영어로 표현된 다양한 자료와 작품 등을 통해 인간에 대한 공감적 이해와 심미적 감수성을 기르고 이를 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하기
- 영어로 표현된 다양한 매체의 디지털 지식 정보를 자신의 목적에 맞게 검색, 수집, 이해, 분석, 평가 및 활용하기



교수 학습 방법

- 학습자의 관심사를 고려하여 다양한 온오프라인 자료, 에듀테크 등을 활용한다.
- 창의적이고 융합적인 사고 능력을 함양할 수 있도록 문제 해결 프로젝트 등의 활동과 다양한 매체를 활용한 교수·학습 방법을 구안한다.
- 디지털 기반 영어 학습 자료와 프로그램을 사용하여 다양한 언어 입력을 제공함으로써 학습자가 실제적인 영어에 친숙해지고 생동감 있는 언어 사용을 체험할 수 있도록 지원한다.
- 목적과 언어 수준에 맞는 디지털 영어 자료를 학습자 스스로 선택하고 핵심 사항을 파악하여 영어 표현을 다양하게 구사하고 원하는 지식을 쌓을 수 있도록 검색 능력, 비판적 평가 능력, 필요한 기술 및 전략을 길러 준다.
- 온오프라인상의 다양한 영어 의사소통의 기회를 제공하고 안내하여 언어·문화적 상호 작용 능력을 향상시킨다.
- 인공지능 기술 및 디지털 도구를 적극적으로 수업에 도입하여 디지털 및 인공지능 리터러시를 함양하고 개인의 영어 학습 성장에 도움이 되는 활용법을 지도한다.
- 자기주도학습이 이루어지도록 다양한 학습자 중심 과업을 구안하여 학습자의 흥미와 동기 유발을 도모한다.
- 영어 이해 및 표현 과정에서 활용할 수 있는 다양한 언어적·비언어적 전략의 종류를 제시하고, 학습자가 다양한 상황에서 이를 적절하게 활용하도록 지도한다.
- 듣기와 읽기는 흥미를 유발하기 위하여 다양한 장르의 입력 자료를 제시하고 다양한 매체를 활용하여 지도한다.
- 듣기와 읽기는 말이나 대화가 일어나는 상황, 글의 문맥, 배경지식 등을 활용하여 의미를 파악하도록 지도하고, 듣기나 읽기 전·중·후 활동으로 나누어 단계별로 지도한다.
- 말하기는 상황이나 목적에 맞는 적절한 표현과 말하기 전략을 사용한 의사소통 중심의 다양한 활동을 충분히 제공하여 영어에 대한 흥미와 자신감을 높이도록 지도한다.
- 쓰기는 학습 목표와 학습자의 수준을 고려한 단계적인 지도가 필요하다. 과정과 결과를 모두 고려한 피드백을 제공하여 효과적인 쓰기 학습이 이루어지도록 한다.
- 협력 학습, 문제 해결 학습, 소그룹 및 과업 중심 활동 등을 적절히 활용한다.
- 개별 학습 및 모둠 학습을 적절히 활용하여 자기주도적 학습 태도뿐만 아니라 나눔과 배려의 공동체 의식도 기를 수 있도록 지도한다.
- 언어와 문화의 다양성을 이해하고 포용적 태도를 기를 수 있도록 하고, 적극적이고 협력적으로 영어로 교섭하며 소통할 수 있는 교수·학습 활동을 구안한다.



평가 방향

- 깊이 있는 영어 학습과 역량 중심 평가가 이루어지도록 한다.
- 학생이 평가를 학습 과정의 일부로 인식하고 자신의 영어 학습 과정과 성과를 성찰 하도록 구안한다.
- 학습 성과에 대한 평가는 학습한 내용을 새로운 상황과 맥락에 적용할 수 있는지에 초점을 둔다.
- 학습자가 평가 준비, 시행, 결과 해석 과정에 적극적으로 참여할 수 있도록 한다.
- 학습자의 다양한 특성 및 영어 수준을 고려한 맞춤형 평가를 시행한다.
- 다양한 디지털 평가 도구를 적극적으로 활용한다.
- 평가 결과를 바탕으로 개별 맞춤형 피드백을 제공한다.

11. 통합교과(바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활)



가. 주요 개정 방향

- ⇒ 통합교과와 창의적 체험활동의 입학 초기 적응 활동 중복 개선
- ⇒ 안전교육을 통합교과와 연계하여 실천·체험 중심으로 개선
- ⇒ 즐거운 생활 실내외 놀이 및 신체 활동 강화
- ⇒ 진로연계교육으로 유치원 누리과정 및 3학년 이후 교과교육과 연계 강화

나. 2022 개정 교육과정 개정 중점

구분	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정
교과 역량	- (바른 생활) 공동체역량, 자기관리 역량, 의사소통역량 - (슬기로운 생활) 창의적사고역량, 지식정보처리역량, 의사소통역량 - (즐거운 생활) 심미적 감성 역량, 창의적사고역량, 의사소통역량	- 교과 고유의 역량 없음 - 총론 6개 역량 종합하여 '지금-여기-우리 삶'을 살아가는 역량 설명 - 자기관리역량, 지식정보처리역량, 창의적사고역량, 심미적감성역량, 협력적소통역량, 공동체 역량
영역	- 학교와 나 - 가족 - 마을 - 나라 - 봄 - 여름 - 가을 - 겨울	⇒ - 우리는 누구로 살아갈까 (정체성) - 우리는 어디서 살아갈까 (공간성) - 우리는 지금 어떻게 살아갈까 (시간성) - 우리는 무엇을 하며 살아갈까 (주체성)
성취기준	- 바른 생활: 17개 - 슬기로운 생활: 32개 - 즐거운 생활: 32개	- 바른 생활: 16개 - 슬기로운 생활: 16개 - 즐거운 생활: 16개
교수·학습	- 활동 주제가 정해져 있으며, 생활 경험을 재조직하여 교과별 기능 지도	- 학생이 계획과 실천에 이르는 교수·학습 전 과정에 주체적으로 참여할 수 있도록 운영 - 주제 개발, 차시 개발, 차시 조직 방법을 제시

다. 통합교과 교육과정

교과 목표

- ▶ 바른 생활: 공동체 구성원으로서 '지금-여기-우리 삶'의 문제를 성찰하고 실천한다.
- ▶ 슬기로운 생활: '지금-여기-우리 삶'에 지속적으로 관심을 갖고 탐구한다.
- ▶ 즐거운 생활: 놀이를 하면서 '지금-여기-우리 삶'을 즐긴다

핵심 아이디어

영역	영역별 핵심 아이디어
우리는 누구로 살아갈까	Q 우리는 내가 누구인지 생각하며 생활한다. Q 우리는 서로 관계를 맺으며 생활한다.
우리는 어디서 살아갈까	Q 우리는 여러 공동체 속에서 생활한다. Q 우리는 삶의 공간을 넓히며 생활한다.
우리는 지금 어떻게 살아갈까	Q 우리는 여러 유형의 주기로 생활한다. Q 우리는 과거, 현재, 미래를 생각하며 생활한다.
우리는 무엇을 하며 살아갈까	Q 우리는 경험하고 상상하고 만들며 생활한다. Q 우리는 느끼고 생각하고 표현하며 생활한다.



교육 중점

■ 바른생활

- (지금) 지금 만나는 삶의 문제를 인식하고 스스로 해결하려 노력하기
- (여기) 자신이 속한 공동체에서 살아가는 데 필요한 생활 습관과 학습 습관 형성하기
- (우리) 주변 사람들과 소통하고 배려하며 생활하기

■ 슬기로운 생활

- (지금) 자신과 주변에 관심을 가지고 질문을 제기하며 지속적으로 탐구하기
- (여기) 탐구 과정에서 필요한 지식이나 기능을 다루면서 주변을 탐구하는 태도 기르기
- (우리) 탐구 과정에서 형성한 이해를 공동체와 공유하며 확장하기

■ 즐거운 생활

- (지금) 문화 예술 활동과 신체 활동을 통해 지금을 즐기기
- (여기) 자신이 속한 장소에서 놀이를 즐기며 감정과 정서를 표현하기
- (우리) 공동체와 더불어 생각이나 느낌을 나누며 창작하고 표현하는 활동에 참여하기



교수 학습 방법

- 영역 및 핵심 아이디어를 중심으로 바른 생활과와 슬기로운 생활과를 통합하거나 학생의 관심사를 반영한 주제를 중심으로 다른 교과, 창의적 체험활동을 통합할 수 있다.
- 즐거운 생활과의 놀이는 일상생활 속의 구체적인 놀이뿐만 아니라 학생이 관심과 흥미를 갖고 스스로 몰입하여 즐길 수 있는 모든 경험을 포괄하므로 학생이 놀이 자체를 즐기고 놀이 과정에서 다양한 정서와 감정을 발산할 수 있도록 한다.
- 학생이 움직임, 소리, 이미지와 관련한 놀이에 몰입하여 즐기는 가운데 내용 체계에서 제시하는 준비하기, 질문하기, 계획하기, 조사하기, 관련짓기, 의논하기, 나타내기, 평가하기 등을 과정·기능으로 다룰 수 있다.
- 학생이 이미 접한 놀이나 새롭게 고안한 놀이와 함께 학생의 희망에 따라 교사가 적절한 놀이를 제안하거나 안내할 수도 있으며 이 과정에서 마음껏 움직일 수 있는 공간에서 신체 활동을 충분히 경험할 수 있도록 한다.
- 놀이를 중심으로 예술 활동을 통합하여 다루며 놀이에 몰입하는 경험은 협력적 소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량과 밀접한 관련이 있다.
- 생활 속에서 꾸준히 신체 활동을 즐기며 감정을 적절히 표출하여 건강한 삶을 지속할 수 있도록 안내한다.
- 누리과정의 신체운동·건강, 예술경험 등 내용 영역과 초등학교 3학년 이후 체육과, 음악과, 미술과 교육과정 등과의 연계를 고려한다.



- (주제 개발) 즐거운 생활과의 교수·학습은 바른 생활과 및 슬기로운 생활과와 함께 주제를 중심으로 구현할 수 있다. 주제는 통합단원의 이름이 될 만한 것으로 주변의 문제, 교과 개념, 성취기준, 동화, 행사, 인물, 일화 등을 고려하여 개발할 수 있다.
- (차시 개발) 다양한 소리와 관련된 청각 놀이, 이미지와 관련된 시각 놀이, 움직임과 관련된 신체 놀이 활동으로 구성할 수 있으며 교사는 학생이 이를 조화롭고 균형 있게 경험할 수 있도록 돕는다.
- (차시 조직) 차시는 대집단 활동, 소집단 활동, 짝 활동, 개인 활동으로 구분하여 조직하고 이를 순환하거나 선택하여 수행할 수 있다.
- (교수·학습 방법) 교실에서 정한 통합 주제에 맞는 신체 놀이, 감각 놀이, 리듬 놀이, 표현 놀이와 관련해서 학생들이 활발하게 활동할 수 있는 기본 움직임에 중점을 두고 다양한 표현 활동이 통합적으로 이루어지도록 한다.



평가 방향

- 즐거운 생활과는 놀이 과정에서 문화 예술 활동과 신체 활동을 수행하고 즐기는 정도를 종합적으로 고려하여 평가한다.
- 하나의 활동으로 여러 성취기준에 대한 학생 성취 여부나 정도를 평가할 수 있다.
- 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 통합적으로 평가하며 감정과 정서를 얼마나 창의적으로 표현하고 풍부하게 누리는지 평가할 수 있다.
- 학생의 발달, 역량, 경험, 체력, 배경 등을 고려하여 개별화된 평가를 진행할 수 있으며 작품 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가, 관찰 평가, 학습 성찰 보고서, 실연법, 작품 분석 등 다양한 방법을 활용할 수 있다.
- ‘우리는 누구로 살아갈까’ 영역은 친구와 함께하는 다양한 놀이와 표현 활동을 통해 친구와 잘 어울리는지, 친구와 잘 협력하는지, 자신의 신체를 이용하여 적극적으로 놀이에 참여하는지, 몸을 이용하여 창의적으로 표현하는지 등을 평가할 수 있다.
- ‘우리는 어디서 살아갈까’ 영역은 학생이 놀이와 다양한 표현을 통해 적극적으로 참여하는지, 활동 자체를 즐기는지 등을 평가할 수 있다.
- ‘우리는 지금 어떻게 살아갈까’ 영역은 지금을 건강하고 안전하게 살아가는 모습과 계절에 따른 놀이 또는 전래 놀이를 즐기며 참여하는 모습 등을 평가할 수 있다.
- ‘우리는 무엇을 하며 살아갈까’ 영역을 평가할 때는 일상적인 것을 다르게 보고 새롭게 만드는 모습이나 스스로 놀이를 만들고 변형하여 즐기는 모습 등을 평가할 수 있다.

부록

교육과정 편성 운영 도움 자료

교육과정 편성 운영 도움 자료 목록 - 탑재처



2022개정 교육과정 총론 및 각론

NCIC 국가 교육과정 정보센터(<https://ncic.re.kr/>)-교육과정 자료실-교육과정 원문 및 해설서



경기도 초·중등학교 교육과정 총론

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → (구)교육과정정책과



경기교육 기본계획

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 교육청 소개 → 경기교육정책 → 교육정책



학교 자율시간 안내자료 3종 탑재처

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → 자료실



2022개정 교육과정 학교자율시간과목 및 활동 개설 예시자료 탑재처

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → 자료실 → (구)교육과정정책과



초등 1~2학년 성장이음 과정안내

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → 자료실 → (구)교육과정정책과



2025 경기진로연계교육 장학자료집

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실

‘꿈it(잇)다’(<https://jinro.goedu.kr/>) → 알림마당 → 진로연계교육자료 이북(e-book)

(<https://goejinro25.iwinv.net/>) → 초·중·고 자료집



2025 초등 학습으로의 평가 이해하기

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → (구)교육과정정책과



2024학년도 1학기 1-6학년 수업-평가

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → (구)교육과정정책과



2024학년도 2학기 1-6학년 수업-평가

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → (구)교육과정정책과



2025학년도 1학기 3-4학년 수업-평가

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → 초등교육과



2025학년도 2학기 3-4학년 수업-평가

경기도교육청 누리집 (<https://www.goe.go.kr/>) → 뉴스/소식 → 통합자료실 → 초등교육과



지도·자문	이문구	경기도교육청 초등교육과 과장
	이명희	경기도교육청 초등교육과 초등교육과정기획담당 장학관
기획	도영호	경기도교육청 초등교육과 초등교육과정기획담당 장학사
집필	박영은	고덕함박초등학교 수석교사
	강소영	탄천초등학교 교사
	김미순	삼봉초등학교 교사
	김성훈	송삼초등학교 교사
	김영경	유현초등학교 교사
	김현	안산창촌초등학교 교사
	류연숙	한내초등학교 교사
	서선경	덕정초등학교 교사
	송유호	안릉초등학교 교사
	윤경진	연푸른초등학교 교사
	이승윤	파양초등학교 교사
	주미영	푸른솔초등학교 교사
검수	선종삼	송추초등학교 교감
	유영식	초당초등학교 교감

발행일	2025년 12월
발행 및 편찬	경기도교육청 초등교육과
저작권자	경기도교육청(www.goe.go.kr)

2026학년도
초등 학교교육과정
설계 안내 자료



미래교육의 중심,

자율 균형 미래

새로운 경기교육

