



초등학교
2022 개정 교육과정

학교자율시간 과목 및 활동 개설 예시자료



목 차

I

학교자율시간의 이해

1. 학교자율시간이란?	006
2. 학교자율시간 과목 및 활동 개설 과정 안내	018
3. 학교자율시간 Q&A	027

II

학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

1. 사회 교과 편성 과목명: 초3 마을 한 바퀴	034
2. 과학 교과 편성 과목명: 초4 인공지능	041
3. 과학 교과 편성 과목명: 초3 환경	051
4. 과학 교과 편성 과목명: 초4 환경	061

III

학교자유시간 활동 개설 예시

1. 3~4학년 국어과 편성 활동 개설 예시	074
2. 3~4학년 사회과 편성 활동 개설 예시	158
3. 3~4학년 과학과 편성 활동 개설 예시	210
4. 3~4학년 도덕과 외 편성 활동 개설 예시	256
5. 5~6학년 활동 개설 예시	286

IV

부록

1. 과목개설 심의 신청서 양식	318
2. 활동 개설 컨설팅 신청서 양식	322
3. 학교 자체 검토 체크리스트	324
4. 에듀넷 티클리어 안내	327



1. 학교자율시간이란?
 2. 학교자율시간 과목 및 활동 개설 과정 안내
 3. 학교자율시간 Q&A
-

학교자율시간의 이해



1. 학교자유시간이란?

가. 학교자유시간이란?

지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 교과 및 창의적 체험활동의 일부 시수를 확보하여 국가 교육과정에 제시되어 있는 교과 외 새로운 과목이나 활동을 개설·운영하는 시간

지금까지 단위 학교에서 다양하고 특색 있는 교육 활동을 편성·운영하기 위해서 교과(군)별 20% 증감 운영과 창의적 체험활동 시간을 활용하여 교육과정을 재구성하였습니다.

2022 개정 교육과정에서는 학교자유시간을 도입하여 교육공동체가 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요를 반영한 맞춤형 프로그램이나 지역 연계 활동 등 다양하고 특색 있는 교육과정을 편성·운영할 수 있도록 하였습니다.

나. 학교자유시간 운영 근거

2022 개정 교육과정 총론 - III. 학교급별 교육과정 편성·운영의 기준

2. 초등학교 - 나. 교육과정 편성·운영 기준

- 3) 학교는 3~6학년별로 지역과 연계하거나 다양하고 특색 있는 교육과정 운영을 위해 학교자유시간을 편성·운영한다.
- 가) 학교자유시간을 활용하여 이 교육과정에 제시되어 있는 교과 외에 새로운 과목이나 활동을 개설할 수 있으며, 이 경우 시·도 교육감이 정하는 지침에 따라 사전에 필요한 절차를 거쳐야 한다.
- 나) 학교자유시간에 운영하는 과목과 활동의 내용은 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 학교가 결정하되, 다양한 과목과 활동으로 개설하여 운영한다.
- 다) 학교자유시간은 학교 여건에 따라 연간 34주를 기준으로 한 교과별 및 창의적 체험활동 수업 시간의 학기별 1주의 수업 시간을 확보하여 운영한다.

경기도 초·중등학교 교육과정 총론 - 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 학교자유시간을 운영한다.
- 가) 학교자유시간을 활용하여 이 교육과정에 제시되어 있는 교과 외에 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 새로운 활동이나 과목을 개설할 수 있다.
- 나) 학교자유시간 편성을 위해 학교가 새로운 과목을 개발하여 개설할 경우 ‘초등 학교자유시간과목 승인 신청서(부록의 서식)’를 개설 전 학년도 8월 31일까지 교육감에게 제출하여 사전 승인을 받아야 한다. 단, 2022 개정 교육과정에 의거하여 타 시·도 교육감이 개설 승인한 교과목은 별도의 승인 절차 없이 편성할 수 있다.
- 다) 학교자유시간은 학생이 주도적으로 학습하고, 통합적으로 사고하여 창의적으로 문제를 해결할 수 있도록 편성·운영한다. 이를 위해 교과 융복합, 지역 연계, 학생 주도 프로젝트 등의 활동 또는 과목을 운영한다.

학교는 학교자유시간을 반드시 편성·운영해야 하며, 운영 학년·학기에 관한 사항은 학교장이 시·도 교육청 지침에 따라 결정합니다. 학교에서는 국가 수준 교육과정에 제시되어 있는 교과 외에 새로운 과목이나 활동을 개설합니다. 새로운 과목이나 활동을 개설할 때 세부 절차와 방법은 시·도 교육감이 정하는 지침에 따릅니다.

다. 학교자율시간 설계 및 편성·운영 절차

단계	구분	과목	활동
사전 준비	시기	2024년 3월 ~ 7월	
	대상	교육공동체, 학년협의회, 학교교육과정위원회, 학교운영위원회	
	준비	- 교육과정의 이해: 국가, 지역, 학교 교육과정 2024학년도 교육과정 편성·운영 설문 분석: 교육공동체의 요구와 필요 확인 - 학교 교육과정의 편성·운영 설문, 학년(교과)군 협의회 등 교육공동체의 민주적 협의 과정을 거쳐 내용 및 절차의 타당성과 완성도를 확보하기 위해 노력 - 교육과정과 연계한 학교자율시간 적용 유형 선정: 과목, 활동 중 택 1 - 학교자율시간 편성·운영을 위한 교육과정위원회 조직 및 운영	
개발 및 승인	시기	2024년 5월 ~ 8월	2024년 10월 ~ 2025년 2월
	대상	교육공동체, 학년(군) 및 교과협의회, 학교운영위원회	
	관련 공문	[안내] 2022 개정 교육과정 학교자율시간에 따른 과목 개설 승인 지원 계획(안) (교육과정정책과-4614(2024.3.7.)) [제출] 2025학년도 (초등학교) 고시 외 과목 개설 및 인정도서 개발 지원 계획 안내 및 사전 조사 (교육과정정책과-7055(2024.4.16.))	2022 개정 교육과정에 따른 초등 학교자율시간 활동 개설 안내 (교육과정정책과-5469(2024.3.27.)) → 해당공문을 바탕으로 교육지원청 별 안내
	승인 주체	교육감	학교장
	내용	과목 개설 승인 ※ 국가교육과정에 제시되지 않은 새로운 과목을 개발하여 '고시 외 과목'으로 승인받은 후 학교에서 편성·운영 - 학교자율시간 과목 운영 초안 수립 - 전문적학습공동체 활용 - 학교자율시간 과목 개발 - 개설 승인 신청 - 승인 신청서, 개발 과목 교육과정, 체크리스트 등 교육지원청 제출(8월)	기승인 과목 사용 ※ 타 시·도나 타 학교에서 이미 승인 받은 '고시 외 과목'을 학교에서 편성·운영 2022 개정 교육과정에 따라 승인된 고시 외 과목은 2022 개정 교육과정 적용 기간 동안 효력 유지 '에듀넷 티클리어-교육정책-교육과정-시도교육청자료-교육감승인과목'에 탑재된 개설인정과목 내용 확인 후 사용
		사용 교재 ※ 교과용 도서: 3개 중 선택 기입 - 기존 개발 도서(시중 유통 도서) - 자체 개발 도서(학교 자체 개발 도서) - 교수학습자료 활용(자체 개발 자료) ※ 기존 개발 도서(시중 유통 도서): 출판사에 출판 가능 여부를 반드시 확인 후 기재, 2022 개정 이전 교육과정 고시의 과목 인정도서 해당(2027년까지 한시적 사용 승인) ※ ①, ② 체크한 경우, 인정도서 승인 신청 필수(사용 학기 3개월 전까지 신청) 단, 기승인 인정도서인 경우라면 별도의 신청 없이 사용가능	활동 개설 ※ 국가교육과정에 제시되지 않은 새로운 활동을 학교의 여건 및 학생의 필요에 맞게 목적성과 지속성을 고려하여 개발한 후, 학교운영위원회의 심의를 거쳐 편성·운영 - 학교자율시간 활동 운영 초안 수립 - 전문적학습공동체 활용 - 학교자율시간 활동 개발 - 활동 및 교육자료 자체 점검 〈부록〉 학교 자체 점검 체크리스트 활용 - 교육지원청 컨설팅 실시 〈부록〉 컨설팅 신청서 양식 활용 - 학교운영위원회 심의 안건 상정 - 학교장 결재 - 활동 계획, 체크리스트
편성 및 운영	시기	교육청 승인 후	학교장 결재 후
	대상	교육공동체, 학년(군) 및 교과협의회, 전문적학습공동체, 학교교육과정위원회	
	내용	- 학교교육과정에 학교자율시간 운영 계획 반영 및 학년교육과정에 학교자율시간 편성 - 승인 과목과 활동 계획에 따른 운영 - 학교 및 교사 교육과정과 유기적 연계 운영 - 교육과정-수업-평가-기록 일체화 - 학교자율시간 운영 평가 및 환류	

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

라. 학교자율시간 운영

1) 학교자율시간의 운영 시기

운영 학년·학기에 관한 세부적인 사항은 학교장이 결정함

- 3~6학년 내 한 학기 이상 편성·운영(매 학년, 매 학기 편성 가능)
- 학교의 여건에 따라 3~6학년 중 필요로 하는 학년이나 학기를 중심으로 편성 가능

학교자율시간 편성·운영 방식(예시)

유형	편성 방식	비고
지속형	매주 학교자율시간의 시수 활용	- 매주 시수 활용 시 과목(활동) 운영의 지속성과 안정성 확보 가능 - 교과 간 융합 과목(활동)의 개설·운영에 용이
집중형	학기 초, 학기 중, 학기 말에 집중적으로 시수 활용	- 학교의 필요에 따라 유휴 시간에 활용 가능 - 과목(활동)의 특성에 따라 집중적인 학습 가능
혼합형	지속형과 집중형의 혼합	- 일정 기간 '지속형'으로 학교자율시간 운영 후 학기 말에 그 결과를 공유하는 방식 등으로 적용 가능

지속형 1 (예: 매주 목요일 5-6교시 운영)

	월	화	수	목	금
1교시	수학	음악	사회	체육	과학
2교시	수학	음악	사회	체육	과학
3교시	사회	국어	영어	미술	도덕
4교시	사회	국어	영어	미술	도덕
5교시	음악	수학	수학	자율	음악
6교시				자율	

집중형 (예: 1~2주 지정 운영)

[illegible]

지속형 2 (예: 매일 5교시 운영)

	월	화	수	목	금
1교시	수학	음악	사회	체육	과학
2교시	수학	음악	사회	체육	과학
3교시	사회	국어	영어	미술	도덕
4교시	사회	국어	영어	미술	도덕
5교시	자율	자율	자율	자율	자율
6교시				창체	

혼합형 (예: 매주 운영하다
학교행사와 연계하여 일일형 운영 또는
매주 운영하다 1~2주 집중하여 운영)

	월	화	수	목	금
1교시	수학	음악	자율	체육	과학
2교시	수학	음악	자율	체육	과학
3교시	사회	국어	자율	미술	도덕
4교시	사회	국어	자율	미술	도덕
5교시	음악	수학	자율	창체	음악
6교시				창체	

2) 학교자율시간 운영 형태

교육과정에 제시된 교과 외에 새로운 과목이나 활동으로 개설함

- 학교자율시간에 개설되는 과목이나 활동의 내용은 학생의 필요와 지역 및 학교의 여건에 따라 학교가 결정하며, 학교는 여러 활동이나 과목을 개설하여 운영할 수 있음
- 과목이나 활동 개설 시 학교 교육과정의 편성·운영 설문, 학년(교과)군 협의회 등 교육공동체의 민주적 협의 과정을 거쳐 내용 및 절차의 타당성과 완성도를 확보하기 위해 노력해야 함
- 단위 학교에서 학교자율시간을 활용하여 '생활 속 문학' 과목(활동)을 개설하는 경우, 성격이나 내용 등을 고려하여 관련 교과(군)에 편성해야 함

교과와 과목, 활동의 구분

교과	과목	활동
초·중등교육법 시행령에 10개 교과(국어, 도덕, 사회, 수학, 과학, 실과, 체육, 음악, 미술, 영어)로 명시	교과의 하위개념으로 교과안에 여러 과목으로 편성 (예: (국어)우리 고장 문학, (체육)교실놀이)	교과와 상호 보완적인 관계 속에서 운영되는 경험과 실천 중심의 교육과정 영역

1. 교과: 교과는 「초·중등교육법 시행령」 제43조에 명시되어 있음

제43조(교과) ①법 제23조제4항에 따른 학교의 교과는 다음 각 호와 같다.

1. 초등학교 및 공민학교 : 국어, 도덕, 사회, 수학, 과학, 실과, 체육, 음악, 미술 및 외국어(영어)와 국가교육위원회가 필요하다고 인정하는 교과

2. 과목: 교과의 하위 개념으로 교과 안에 여러 '과목'을 편성할 수 있으며, 학교자율시간의 '과목(활동)'은 교과 내 '과목'으로 편성함

초등학교 학교자율시간 과목(활동) 편성(예시)

교과(군)	교과	과목(활동)
국어	국어	국어
		생활 속 문학
사회/도덕	사회	사회
		우리 고장의 문학
수학	도덕	도덕
		수학
과학/실과	수학	과학
		실과
체육	체육	체육
		교실 놀이
예술(음악/미술)	음악	음악
		미술
영어	영어	영어

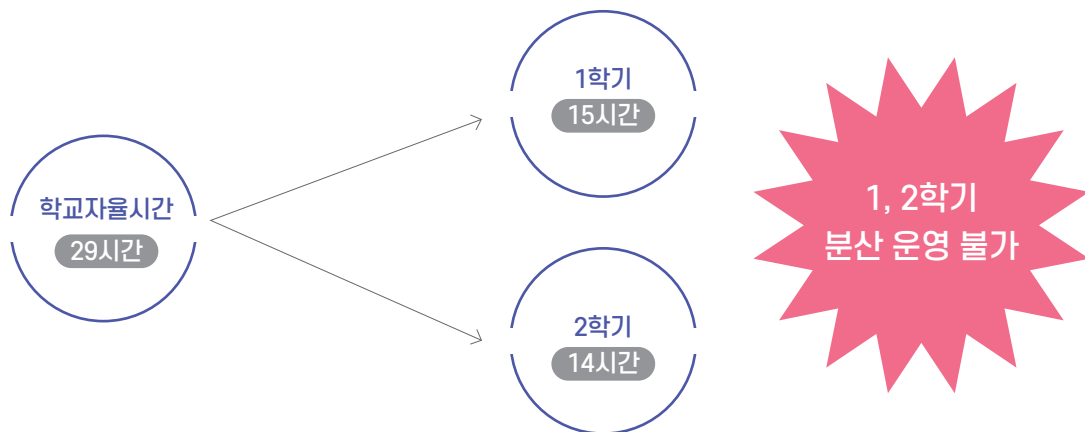
3) 시수 확보

연간 34주를 기준으로 교과 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 편성한다. 예를 들어, 초등학교 3~4학년의 학교자율시간 운영 시수는 다음과 같이 확보할 수 있다.

구분	기본 예시		순증 예시	
학년(군)	3학년	4학년	3학년	4학년
3~4학년군 총 수업 시간 수	1,972		2,038	
학년별 총 수업시간 수	986	986	999	1,039
학교자율시간 운영시수(학기별)	29(986÷34)	29(986÷34)	29.38(999÷34)	30.56(1,039÷34)
실제 운영 시수(학기별)	29시간	29시간	29시간 또는 30시간	30시간 또는 31시간

- 학교자율시간은 학기 단위 운영을 원칙으로 하므로 학기 내 1주의 수업 시간을 확보하여 운영해야 함
(운영 시수인 29시간은 1개 학기에 편성하여 운영해야 함)



- 학교의 여건과 교과 특성을 고려하여 시수 감축 운영이 가능한 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 학교자율시간의 시수를 확보해야 함
- 교과(군)에서 일부 시수를 감축하여 학교자율시간으로 편성할 때, 감축된 수업 시수로 해당 교과의 교육과정 성취기준을 모두 이수하는 것이 가능한지 점검해야 함
- 국가 교육과정에 제시된 교과 및 창의적 체험활동의 균형있는 학습을 위하여 시수 확보 과정에서 특정 교과나 창의적 체험활동 영역의 시수가 지나치게 감축되지 않도록 유의해야 함
- 학교자율시간의 과목이나 활동은 관련 교과(군)에 편성되기에 교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성·운영하는 것이 가장 기본적인 전제임

3~6학년 학교자율시간 관련 교과(군) 편성 시 시수 증감 범위

구 분		3~4학년 (기준 수업 시수)	증감 범위	5~6학년 (기준 수업 시수)	증감 범위
교 과 (군)	국어	408	±81 → 327~489	408	±81 → 327~489
	사회/도덕	272	±54 → 218~326	272	±54 → 218~326
	수학	272	±54 → 218~326	272	±54 → 218~326
	과학/실과	204	±40 → 164~244	340	±68 → 272~408
	체육	204	+40 → 204~244	204	+40 → 204~244
	예술(음악/ 미술)	272	+54 → 272~326	272	+54 → 272~326
	영어	136	±27 → 109~163	204	±40 → 164~244
창의적체험활동		204	±40 → 164~244	204	±40 → 164~244

- 체육, 예술(음악/미술) 교과(군)은 기준 수업 시수보다 감축하여 편성·운영할 수 없음
- 학교자율시간을 통해 체육 및 예술(음악/미술) 교과와 관련된 새로운 과목이나 활동을 개설하여 운영할 때도 체육, 예술(음악/미술) 교과(군)의 기준 수업 시수는 반드시 준수해야 함
 - 체육 교과 시수를 활용하여 학교자율시간의 체육 관련 과목(활동)을 편성할 수 있으나, 모든 학생이 성취기준에 도달 가능한 범위 내에서 체육 교과 시수를 학교자율시간에 편성·운영해야 함

초등 3~4학년 체육 기준수업 시수 : 204시간

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

4) 학교자율시간 평가와 기록

결과를 학교생활기록부 세부능력 및 특기사항에 입력

- 학교자율시간의 기록(나이스 입력 방안 예시): **추후 교육부 최종 결정으로 변동 가능함**

(적용학년) 3~6학년 ※ 1~2학년은 학교자율시간이 없으나, 기능은 구현 후 감추기 설정

(운영방식) '과목'이나 '활동'을 선택 입력, 과목(활동)을 관련 교과(군)에 편성, 운영방식 다양화(반별·동학년 등), 한 학기에 여러 과목(활동) 개설 가능

(평가 실시) 과목은 편성된 교과(군)에 준하여 실시, 활동은 교과평가 여부 선택 가능

※ 과목과 활동 모두 '학생평가_학기말종합의견' 및 '학생부_세부능력 및 특기사항' 기재

(입력권한) 나이스 '교육과정' 접근 권한을 가진 교사만 과목(활동) 입력 가능

(학교교육과정편제) 편제 및 기초(반별)시간표에 입력한 '과목(활동)명'으로 표기

(학교자율시간관리) '과목'과 '활동' 중 선택 → 편성학년 → 편제명(관련 교과), 과목명 또는 활동명, 시수 입력 → 활동 선택 시 교과평가 여부 입력

※ 동학년 운영의 경우 창체 '동아리 활동'과 같이 여러 과목(활동) 개설 및 학생 배정

(학생평가) '학생평가' 탭에 학기말 종합의견을 입력하고, '교과학습발달상황'을 통해 학생부 관련 교과의 '과목별 세부능력 및 특기사항'에 연계

메뉴_
(화면명)

초등학교 학교자율시간 나이스 주요 기능(안)

[교육과정]
학교교육과정 편제
및 시간배당 관리

• 학교교육과정편제 및 시간배당 등록

- '학교교육과정편제 및 시간배당 관리'에서 '등록' 버튼 클릭 → '학교교육과정편제 및 시간배당 등록'에 '학교자율시간 등록' 버튼 신설

※ '학교자율시간 등록'은 접근 권한을 가진 교사만 등록 가능하며, 권한 부여 최소화

- '학교자율시간 등록' 버튼 클릭 시 아래 팝업창 표기

편성 ^①	☒ 공통 ☐ 선택
학생선택 과목(활동) 수	2
과목(활동) 구분	☒ 과목 ☐ 활동
관련 교과(군) ^②	영어
관련 교과 ^③	영어
과목(활동)명 ^③	생활중국어
운영 학기	☒ 1학기 ☐ 2학기
시수	1학기 [32] 2학기 []

① 공통(반별 운영), 선택(무학년, 학년군, 학년 내 여러 과목을 개설하고, 학생이 선택한 과목 수강-창체 '동아리 활동' 형태)

'선택'에 체크 시에만 '학생선택 과목(활동) 수' 입력란 활성화, 입력한 숫자만큼 '선택과목(활동)군 묶음 등록-관련 교과(군), 관련 교과, 과목(활동)명만 입력한 숫자만큼 새로 입력, 그 외에 정보는 한 번만 입력' 활성화

② '관련 교과(군)' 및 '관련 교과'는 드롭다운 방식으로 관련 과목 선택

③ '과목(활동) 구분'에서 '과목' 선택 시 '고시 외 과목' 조회 기능 활성화(중·고 참고), '활동' 선택 시 과목(활동)명 옆에 (활동) 자동 표기, [예] 생활중국어(활동)

※ 중학교 '선택과목관리'와 유사하게 구현

- 입력 완료 시 '공통교육과정'의 관련 교과 아래 입력값 자동 정렬

※ '편성'에서 '선택' 체크 시, '공통교육과정' 맨 아래 '학교자율시간(선택)' 칸에 자동 입력

[교육과정]
학교교육과정 편제
및 시간배당 관리

- 입력값 '학교교육과정편제 및 시간배당 관리'에 자동 표기

※ 관련 교과 아래 입력값 자동 정렬, '편성'에서 '선택' 체크 시, 맨 아래 자동 입력

※ '편성'에서 '선택' 체크 시 편제 및 과목에 '학교자율시간(선택)' 및 입력 시수 자동 표기, '학교자율시간(선택)'에 마우스 커서를 올리면 과목(활동)명 목록 확인 가능, '공통'의 경우 입력한 값이 편제/과목/시수에 자동 표기

※ '편제명' → '편제', '교과명' → '과목'으로 일괄 수정

* 선택 옆에 개설된 선택과목 수 표기 [예] 학교자율시간(선택2)

[교육과정]
학교자유시간
탭 신설

- 학교자유시간 탭 구성 ※ '학급담임편성및교과개설' 아래 위치
 - (하위탭) 과목(활동) 만들기 → 학생배정 → 학교자유시간관리
 - ※ 과목(활동)의 등록 개수 제한 없음, 성적처리는 [성적] 탭 활용

- (과목(활동) 만들기) 편성(공통, 선택*) 입력 → '과목'과 '활동' 중 선택 → 편성학년, 편제명(관련 교과(군), 관련 교과명), 운영 학기, 과목(활동)명 및 시수 입력 → 담당교사 추가 → ['활동' 선택 시] 교과평가 여부 입력

* 편성에서 '선택' 선택 시 학생선택 과목(활동) 수 입력, 선택과목군으로 묶음 등록

※ '학교교육과정 편제 및 시간배당 관리' 탭과 연동하여 동일 정보(밀줄 친 부분)는 자동 표기, 그 외 정보는 직접 입력할 수 있도록 구현

※ 편성학년은 3~6학년 중복 선택 가능, 담당교사는 다수 추가 가능

※ '과목' 선택 시 '고시 외 과목' 기능 활성화(중·고 참고), '과목'은 교과평가 실시가 기본값

- (학생배정) 학반, 과목(활동), 학생 배정, 배정학생 명단(배정학생 수 클릭 시)

※ 과목과 활동 모두 반별 또는 동학년별·무학년제 운영 가능

- (학교자유시간관리) 출석관리, 누가기록, 과목(활동)내역, 과목(활동)관리(반별 조회, 담임용)

※ '출석관리'는 반별 운영(공통) 시에는 입력 제외, 세부 구성은 개발 과정에서 논의

- (누가기록) 날짜, 요일, 교시, 단원(주제), 학습내용, 해당차시, 전체차시

※ 교과진도표(학습내용상세)와 유사 항목으로 구성, 반별 운영(공통) 시에는 입력 제외

- (과목(활동)내역) '편성(공통, 선택), 편성학년, 편제(관련 교과(군), 관련 교과명), 구분(과목/활동), 과목(활동)명, 운영학기, 시수*, 담당교사, 배정된 학생 수' 조회 및 출력 가능

* ①학교자유시간 과목(활동) 시수, ②관련교과 총 시수(관련 교과 시수+입력된 학교자유시간 과목(활동) 시수), ③관련 교과(군) 총 시수(관련 교과(군) 시수+입력된 학교자유시간 과목(활동) 시수), '학교교육과정 편제 및 시간배당 관리' 탭과 연동

※ 학교자유시간 과목(활동)별 내역을 확인할 수 있는 메뉴

- (반별조회) 반별/학생별 누가기록 조회

- (담임용) 편성(공통, 선택), 편성학년, 편제(관련 교과(군), 관련 교과명), 구분(과목/활동), 과목(활동)명, 운영학기, 시수' 자동 입력 및 조회, 관리 가능

※ 전입학생의 이전학교 학교자유시간 과목(활동) 기록을 포함하여 반 학생의 학교자유시간 과목(활동) 활동내용 관리

※ '창의적체험활동-동아리활동관리' 탭 및 중학교 선택과목관리 참고, [성적] 및 [학생부] 탭 등과 연동

[교육과정]
시간표관리
학급시간표 관리

- 학급시간표관리

- (시수표/기초시간표) 편제의 '학교자유시간 등록'에서 '편성'의 '공통' 선택 시 관련 교과 옆에 학교자유시간 과목(활동)명 자동 정렬, 편성의 '선택' 체크 시 교과 끝 및 창체 앞에 '학교자유시간(선택*)' 표기

* 선택 옆에 개설된 선택과목 수 표기 [예] 학교자유시간(선택2) / 시간표에서 '학교자유시간(선택2)' 위에 마우스 커서를 올리면 과목(활동)명 목록 확인 가능

※ '학교교육과정 편제 및 시간배당 관리' 탭과 연동, 활동의 경우 과목(활동)명 옆에 (활동) 자동 표기,

[예] 생활 속 도형(활동)

구분	내용	교과		창의적체험활동					합계
		국어	수학	생활 속 도형	자율활동	동아리활동	봉사활동	진로활동	
1학기	기준시수	120	58	(예) 29	71	10	3	3	16
1학기	편차	0	0	0	0	0	0	0	0

[교육과정]
진도표관리

• 학급시간표관리

- (교과진도표관리) 편제의 '학교자율시간 등록'에서 '편성'의 '공통' 선택 시 관련 교과 아래 학교자율시간 과목(활동)명 자동 표기, 편성의 '선택' 체크 시 '학교자율시간(선택*)' 표기

* 선택 옆에 개설된 선택과목 수 표기 [예] 학교자율시간(선택3)

※ 세부 활동 내용은 '학교자율시간' 탭에서도 관리, '학교자율시간(선택)'의 세부 활동 내용은 '학교자율시간' 탭에서 확인 가능(동아리 활동처럼 관리)

※ '학교교육과정 편제 및 시간배당 관리' 탭과 연동, 활동의 경우 과목(활동)명 옆에 (활동) 자동 표기, [예] 생활 속 도형(활동)

[성적]
평가계획

• 평가계획(안) 관리, 평가계획(안)관리(반별), 평가계획(안)마감

- '평가준거 성취기준관리', '평가기준관리' 등 '교과'에 과목(활동)명* 선택 가능, 평가계획(안)마감의 '과목명'에 과목(활동)명 자동 입력

* 활동명 옆에 (활동) 자동 표기, [예] 생태와 환경(활동)

※ 관련 교과 아래 학교자율시간 과목(활동)명 자동 표기

※ 교과-학교자율시간 과목(활동) 선택 시 '성취기준' 탭 활성화, 성취기준 입력은 선택 사항

※ '교육과정_학교자율시간(신설)_과목(활동) 만들기' 탭(과목(활동)명, 교과평가 여부) 연동, 활동은 '교과평가 실시' 선택 시에만 '교과'에 학교자율시간 활동명 표기

[성적]
학생평가_교과평가

• '교과평가' 탭에 학교자율시간 평가 포함

- 담당교사가 '교과'의 학교자율시간 과목(활동)명* 선택 시 해당 학생 명단 자동 조회, 평가결과 입력 가능

* 활동명 옆에 (활동) 자동 표기, [예] 생태와 환경(활동)

※ 관련 교과 아래 학교자율시간 과목(활동)명 자동 표기

※ 해당교사가 담당하고 있는 학교자율시간 과목(활동)만 '교과' 목록에 포함

※ '교육과정_학교자율시간(신설)_과목(활동) 만들기' 탭(과목(활동)명, 교과평가 여부 등) 연동, 활동은 '평가 실시' 선택 시에만 '교과'에 학교자율시간 활동명 자동 표시

• '교과평가' 학교자율시간(담임용) 추가(학급 전체 학생 조회용)

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

[학생부]
학교생활
기록부 양식

• 학교생활기록부 양식 변경

- 과목(활동) 모두 '학생평가_교과학습발달상황' 탭을 통해 학생부 자료 연동, 편성된 교과(군) 아래 '세부능력 및 특기사항' 자동 표시

※ '세부능력 및 특기사항' 입력 가능 최대 글자 수(500자) 중 고정값은 현행 교과와 동일 적용

학년	교과	과목	세부능력 및 특기사항	비고
6	국어	생활 속 문학	'00000' 문학 소설을 읽고~ 00시간(2025.00.00.~2025.00.00.) 이수함.	학교자유시간(활동*)

* '활동'의 경우 활동명 옆에 (활동) 자동 표기

[학교자유시간]-[과목(활동) 만들기]-'과목과 활동 선택'과 연동

【학교생활기록부 검증】

- 학교생활기록부 반영 및 검증 시 학교자유시간관련 내용도 타 교과와 동일하게 검증되도록 반영

※ '학생부' 소관 부서에서 성적처리 방식, 학생부 양식 등을 변경 결정 시 해당 기록 내용이 바뀐 양식에 표출될 수 있도록 기능 개선

마. 학교자율시간과 학교자율과정 비교

구분	학교자율시간(2025~)		학교자율과정(2021~2025)		
근거	2022 개정 교육과정 총론 (교육부 고시 제2022-33호)		경기도 초·중등학교 교육과정 총론 (경기도교육청 고시 제2024-541호)		
의미	지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 교과 및 창의적 체험활동의 일부 시수를 확보하여 국가 교육과정에 제시되어 있는 교과 외 새로운 과목이나 활동을 개설·운영하는 시간		학생이 주체적으로 삶의 역량을 기를 수 있도록 학생의 학습 선택권을 확대하고 학습 경험의 질과 폭을 심화하기 위해 교육공동체가 함께 개발하여 운영하는 교육과정		
적용 시기	학년군	2024	2025	2026	비고
	1~2학년	성장이음과정 ㉸	성장이음과정 ㉸	성장이음과정 ㉸	• 학생의 학교 적응 및 기초 • 학습을 다지는 데 주력
	3~4학년	준비단계 (학교자율과정)	(학교자율시간) ㉸	(학교자율시간) ㉸	• 2024학년도에 경우, 학교자율시간의 현장안착을 위한 디딤돌로서의 학교자율과정 운영
	5~6학년	준비단계 (학교자율과정)	준비단계 (학교자율과정)	(학교자율시간) ㉸	• 2024, 2025학년도에 경우, 학교자율과정 운영
시수 확보방법	연간 34주를 기준으로 한 교과 및 창의적 체험활동 수업 시간의 학기별 1주의 수업 시간을 확보하여 필수 운영		교과(군) 기준시수(음미체 제외)의 20% 범위 내 감축 + 창의적 체험활동의 연계 시수 활용하여 선택 운영		
운영 방법	학교 자율 과목(활동) 개설·운영		학교 자율 개발·운영		
성취기준	재구조화 또는 개발		활용, 재구조화, 개발 모두 가능		
나이스 적용	교육과정 편제 시 '학교자율시간' 과목(활동) 탭 입력, 성적(평가) '학교자율시간' 탭 별도 기록		시수 증감한 부분을 각 교과로 반영, 평가는 교과와 연계하여 운영하므로 별도의 탭이 존재하지 않음		

- '학교자율시간', '학교자율과정', '학교자율과제' 세 용어의 혼재로 학교의 혼란이 있어 '학교자율과정' 용어는 '학교자율시간'의 단계적 적용 시기에 맞춰 더 이상 사용하지 않음
- '학교자율과정'이라는 용어를 사용하지 않는다고 하여 20% 시수 증감에 따른 학교의 자율적 교육과정 편성·운영권이 사라지는 것을 의미하지는 않음. 오히려 2022 개정교육과정 도입에 따라 교과(군) 외 창의적 체험활동 시수까지 20%범위 내 시수 증감을 활용할 수 있게 됨
- 학교자율시간 과목(활동) 내용에 맞게 교과(군) 및 창의적 체험활동 시수 20% 증감을 통한 교육과정 연계 운영 등 가능

성장이음과정

- 초등학교 1~2학년 통합교과를 중심으로 교과 및 창의적 체험활동을 활용하여 기초학력과 기본생활습관을 형성할 수 있도록 유·초, 학년 간 연계를 고려한 교육과정 설계 모형
- 통합교과를 중심으로 학교에 적합한 주제를 새롭게 설정할 수 있으며, 교과와 창의적 체험활동 간 시수 20% 증감을 적극 활용하여 학교 맞춤형 편제를 새롭게 설정할 수 있음

학교자율과제

- 경기미래교육 실현을 위해 학교자율역량을 바탕으로 학교의 현안을 진단하고 숙의를 거쳐 도출한 과제
- 운영부서: 정책기획관

2. 학교자유시간 과목 및 활동 개설 과정 안내

가. 학교자유시간 과목 내용 체계 설계 절차(예시)

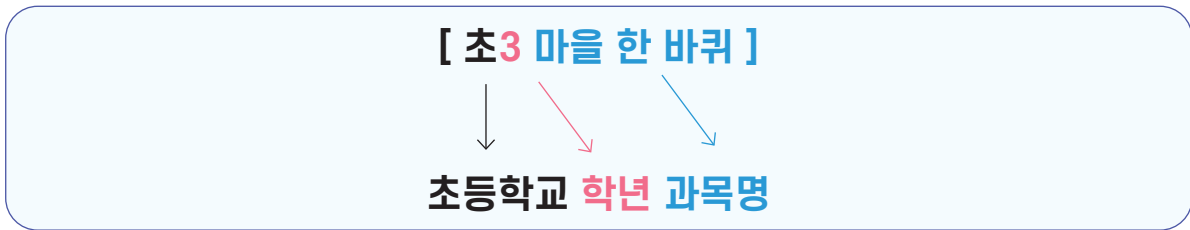
- 학교 상황에 따라 부분적으로 절차를 다르게 진행할 수 있습니다.
- 선형적이기보다는 필요에 따라 순환적 절차입니다.

(예시 자료: 초3 마을 한 바퀴)

① 과목명 결정 성격 및 목표 정하기	• ‘이 과목을 정한 이유는 무엇인가?’, ‘이 과목을 통해 학생들이 어디에 도달하였으면 좋겠는가?’ 생각하며 성격 및 목표 정하기
② 성격 및 목표에 따라 영역을 구분하기	• 교과 성격과 목표를 바탕으로 학습자가 이 과목을 통해 배울 수 있는 내용을 유사한 것끼리 묶어 몇 개의 영역으로 나눠보기 ※ 영역을 구분할 필요가 없으면 구분하지 않아도 됨. - 영역 : 교과 내용을 이루는 가장 큰 분류체계이자 최소 구성요소로서 교과의 열개 또는 구조를 드러낼 수 있는 것
③ 각 영역의 ‘내용요소’ 브레인스토밍 하기	• ‘이 영역을 성취하려면 학생들이 무엇을 이해해야 할까?’ ‘이 내용을 이해하려면 어떤 과정을 거쳐야 할까?’ ‘이 영역을 통해 어떤 가치와 태도를 길러야 할까?’ 생각하며 브레인스토밍하기 (예) 과목: 초3 마을 한 바퀴 (2) 마을 체험하기 전통시장을 체험하려면 무엇부터 알아야 할까? 전통시장의 위치, 시장의 기능과 역할을 조사해봐야겠네? 시장 지도의 종류와 쓰임새도 알아야겠지? 시장에 가서 인터뷰하려면 질문도 만들어야겠지? 전통시장을 체험하고 난 뒤 시장지도 그려서 사람들이 쉽게 위치를 찾을 수 있도록 하면 어떨까? 마을 사람들에게 감사하는 마음을 어떻게 전할까?
④ 핵심 아이디어 도출하기	• 브레인스토밍한 방법으로 학습자가 사고와 탐구를 통해서 습득, 구성하고 일반화하여 전이시킬 수 있는 내용을 문장으로 진술하기 - 핵심 아이디어: 영역별로 분류된 내용 전체를 아우르면서 해당 영역의 학습을 통해서 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것
⑤ 학습내용을 범주별로 제시하기	• 도출된 핵심 아이디어를 중심으로 영역별 학습 내용을 내용 체계의 세 가지 범주, [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도]로 구분하여 제시하기 • 지식·이해: 해당 교과 영역에서 알고 이해해야 할 내용 요소, 개념, 원리 등 • 과정·기능: 지식을 습득하는 데 활용되는 사고 및 탐구 과정이면서 동시에 그 자체로서 학습되어야 할 교과 고유의 절차적 지식 등 • 가치·태도: 교과 활동을 통해서 기를 수 있는 고유한 가치 및 태도

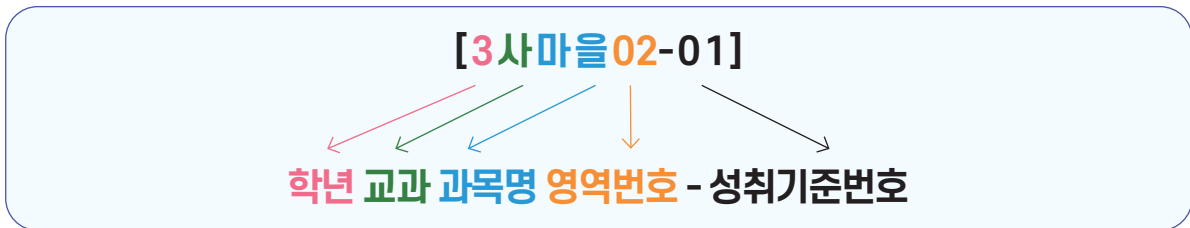
⑥ 내용요소를 토대로 성취기준 작성하기	- 영역별 내용 요소를 학습한 결과, 학생들이 궁극적으로 할 수 있기를 기대하는 도달점을 성취기준으로 제시하기 - 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 범주 중 내용요소 2개 이상을 활용하여 작성하기 [학년교과과목명영역번호-성취기준번호] (예) [3사마을01-01] <table border="1"> <tr> <td>주의</td><td> - 구성된 내용요소가 해당 학년에게 알맞은지 검토 - 국가 교육과정 고시 과목의 성취기준과 겹치지 않는지 검토 - 성취기준의 해설이 필요한지 여부 검토 </td></tr> </table>	주의	- 구성된 내용요소가 해당 학년에게 알맞은지 검토 - 국가 교육과정 고시 과목의 성취기준과 겹치지 않는지 검토 - 성취기준의 해설이 필요한지 여부 검토
주의	- 구성된 내용요소가 해당 학년에게 알맞은지 검토 - 국가 교육과정 고시 과목의 성취기준과 겹치지 않는지 검토 - 성취기준의 해설이 필요한지 여부 검토		
⑦ 교수·학습 방법 및 평가 작성하기	‘교수·학습’ 지침은 교수·학습의 방향 및 방법, 교수·학습 개요, 교수·학습 내용으로 구성하기 ‘교수·학습의 방향 및 방법’에서는 과목 목표 달성을 위한 교수·학습의 강조점(학생 맞춤형 수업, 다양한 학습자에 대한 고려 등)을 고려하여 중점 사항과 방법 제시하기 ‘교수·학습 개요’에서는 과목 수업의 흐름을 한 눈에 살필 수 있도록 학습 목표 제시하기 ‘교수·학습 내용’에서는 깊이 있는 수업이 이루어지도록 학습 내용 제시하기 ‘평가’ 지침은 평가 방향 및 방법, 평가 내용으로 구성하기		
⑧ 과목의 성격 및 목표 구체화하기	- 과목의 내용체계를 모두 작성 후, 다시 과목의 전체 구성을 살피면서 진술하기 - 성격: 교과가 가지는 고유의 특성에 대해 개괄적으로 소개하기 - 목표: 교과 교육과정이 지향해야 할 방향과 학생이 달성해야 할 학습의 도달점으로 진술하기 (총괄 목표와 세부 목표로 작성)		
⑨ 작성 내용 확인 및 검토하기	- 체크리스트를 참고하여, 적절하게 작성되었는지 확인하기 - 전 교사와 함께 검토하기		

나. 학교자유시간 과목명 설정



- 1) 중등과 구분하기 위해 “초”를 먼저 표기하고 그 뒤에 과목을 개설하는 학년을 한 눈에 알아볼 수 있도록 숫자로 표기합니다.
→ 예) 초등학교 3학년=초3, 초등학교 4학년=초4(띄어쓰기 없음)
- 2) 그 다음 과목 전체 문장을 과목명으로 표기합니다.
- 3) 과목명만 표기하거나 과목명 뒤에 학년을 쓰지 않도록 유의합니다.
→ 마을 한 바퀴(×), 마을 한 바퀴 3학년(×)
- 4) 과목명에는 괄호를 사용하지 않습니다.
→ 마을 한 바퀴(3학년)(×)

다. 학교자유시간 과목 성취기준 작성



- 1) **3**: **학년**을 의미 (예: 3=3학년, 4=4학년, 5=5학년, 6=6학년)
→ 교과 성취기준이 학년군으로 표기된 것과 달리, 과목 성취기준은 개설하는 학년을 표기합니다.
- 2) **사**: 개설하는 과목 **교과명**의 맨 앞 글자(예: 국=국어, 수=수학, 과=과학, 사=사회 등)
→ 과목은 초·중등교육법 시행령에 명시된 10개 교과(국어, 도덕, 사회, 수학, 과학, 실과, 체육, 음악, 미술, 영어)의 하위개념으로, 교과안에 여러 과목을 편성할 수 있습니다. 과목은 학교에서 결정한 교과로 편성하는 것이므로 해당 교과명의 맨 앞 글자를 표기합니다.
- 3) **마을**: 학교자유시간 **과목명**을 의미(예: 마을 한바퀴=마을, 인공지능=인공 등)
→ 과목 개설을 위해 개발한 성취기준에는 과목명을 알아볼 수 있도록 핵심 단어를 간략하게 표기합니다.
- 4) **02**: 과목 내용 체계의 **영역 번호**를 의미(예: 마을 한바퀴 영역2 마을 체험하기=02)
→ 과목 내 내용 체계에 작성한 영역 번호를 표기합니다.
- 5) **01**: 과목 영역 내 순서대로 매겨진 **성취기준 번호**를 의미
→ 영역 내 개발한 순서에 따라 성취기준 번호를 부여합니다.

[활용 예 모식도]

예시 자료는 '초3 마을 한 바퀴'를 활용함.

개설 과목명 : 초3 마을 한 바퀴

1. 성격 및 목표

가. 성격(예시 생략)

나. 목표

- 총괄 목표
'마을 한 바퀴'는 학생이 살고 있는 마을 환경을 이해하고 ~ 공동체가 함께 살아가는 모습을 통해 협력적 소통 역량과 창의적 문제 해결력을 기르고자 한다.
- 세부 목표(도달점으로 기술)
(1) 자신이 살고 있는 마을에 대해 학생 스스로 배우고 싶은 내용을 구상함으로써 깊이 있는 배움의 경험을 통해 주도적으로 탐색한다. → (1) 마을 이해하기
(2) 전통시장을 탐구하고 다양한 놀이와 체험으로 공동체성과 협력적 소통 역량을 기른다. → (2) 마을 체험하기
(3) 마을 탐구 내용을 정리하고 다른 사람들에게 알기는 활동을 통해 마을 구성원으로서 자긍심을 갖고 창의적 문제 해결력을 기른다. → (3) 마을 홍보하기

2. 내용 체계 및 성취 기준

가. 내용 체계

→ (2) 마을 체험하기

핵심 아이디어	이 영역에서 일반화할 수 있는 핵심 내용 • 전통시장은 우리 삶에 중요한 역할을 하고 있다. • 전통시장과 관련된 놀이 및 체험활동은 우리 삶과 연관된 것이다. • 마을 체험활동은 서로를 배려하는 마음과 공동체를 위한 마음이 필요하다.
범주	내용 요소
지식·이해	핵심 아이디어를 성취하기 위해 영역에서 알고 이해해야 할 내용 • 전통시장의 경험과 문화 • ① 전통시장의 위치(이 과목에서 기본적으로 알아야 하는 지식) • ② 시장의 기능과 역할 • ③ 시장 지도의 종류와 쓰임 • 음식의 변화 • 자원 절약의 중요성
과정·기능	핵심 아이디어를 학습하기 위한 사고 및 탐구 과정 또는 기능 • 전통시장 조사하기 • ④ 다양한 방식으로 체험하기(인터뷰질문, 영상브이로그 등) • ⑤ 전통시장 체험하고 지도 그리기 • 요리하기 • 시장 놀이하기
가치·태도	이 과목을 통해 기를 수 있는 가치와 태도 • 배려와 질서 • ⑥ 마을 사람들에게 감사하는 마음 • 협력과 공동체성

나. 성취 기준

※성취기준 해설은 각 성취기준에 대한 해설이 필요할 경우에 작성

[3사마을02-01] **마을 전통시장의 특징과 역할 등의 탐색과 체험을 통해 우리가 사는 곳을 폭넓게 이해하며**
① ② ③ 지식 ④ ⑤ 과정

마을 사람들에게 감사하는 태도를 기른다.
⑥ 가치

[3사마을02-02] 다양한 놀이와 체험으로 공동체가 함께 살아가기 위한 노력을 이해한다.

※ 교수학습과 평가에 대한 내용은 '초3 마을 한 바퀴'의 교육과정 참고

라. 학교자율시간 활동 개설 절차

학교자율시간 활동 교육과정 개발 (‘24.하반기)	개발된 교육과정 컨설팅 (‘24.하반기)	학교운영위원회 심의 (‘25.2월)	학교자율시간 운영 및 평가 실시 (‘25.3.~‘26.2.)
• 학교 : 학교 구성원 의견 수렴 (지역과 학교의 여건 및 학생의 필요 등을 반영) ※ 교과 및 학년협의회, 학교교육과정위원회 등 활용	• 학교 → 지원청 : 컨설팅 신청서 및 자체 점검 체크리스트 제출 (교육과정 시간 배당 포함) ※ 공교육 정상화 촉진 및 선행교육 규제에 관한 특별법 준수	• 학교 : 교육과정 운영 계획 심의 시 통합하여 심의 가능. 단, 학교자율시간 운영 시 활용할 학습자료 역시 심의 필요	• 학교 : 운영 시기, 운영 방법 등 학교 특성에 맞게 결정하여 운영 ※ 나이스 편제 입력 및 학기말 종합의견 입력

마. 학교 내 학교자율시간 활동 개설 운영(예시)

구분			내용
준비 단계	기초조사	사전 협의	• 학교 교육과정의 편성·운영 설문 분석 • 학년(교과)군 협의회
	기본 계획	영역	• 지역연계 • 역점과제, 중점교육 활동, 특색교육 활동 등
		적용 대상	• 학교단위(3~6학년 공통적용) • 학년별 • 학년군별 등
		운영 유형	• 지속형, 집중형, 혼합형
	편성	시수	• 학교 여건에 따라 연간 34주를 기준으로 교과 및 창의적 체험활동 수업 시간의 학기별 1주의 수업시간 확보
설계 단계	세부 계획	활동 개요	• 활동명, 대상 학년, 성격, 목표, 성취기준, 운영계획 (기간, 시수, 학습 내용, 교수·학습 및 평가) 등
	성취기준 구성	구성 방법	• 기존 성취기준 재구조화, 개발 등
	승인 절차	활동 개설	• 학교 교육과정 위원회 - 학교운영위원회 심의
운영 단계	실행	내용 및 방법	• 학교(학년) 교육과정 반영, 수업, 평가 실시
평가 단계	성찰과 확장	성찰	• 학년 협의회, 학교 교육과정 위원회, 학생자치회, 학부모회, 학교운영위원회 의견 수렴 등 • 학교 교육과정 평가 설문, 토론회, 교육계획 수립 워크숍 등
		확장	• 지역과 학교의 여건 및 학생의 요구 분석 • 당해 연도 운영 결과 분석, 차년도 수정·보완 반영 등

* 활동의 성격, 목표, 내용, 교수·학습 및 평가의 방향을 체계적으로 설정

** 개설 활동에 알맞은 교육자료를 확보 및 개발하여 운영

바. 학교자유시간 활동 성취기준 재구조화 및 개발

- 성취기준: 교육과정 성취기준은 국가 교육과정에 진술된 성취기준으로 학생이 교과를 통해 배워야 할 내용과 이를 통해 수업 후 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 능력을 결합하여 나타난 활동의 기준을 의미한다.
 - 성취기준은 교수·학습 및 평가의 실질적인 근거로 교사가 무엇을 가르치고 평가해야 하는지, 학생이 무엇을 학습하고 성취해야 하는지에 대한 실질적인 지침
 - 성취기준은 내용요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)와 도달점(궁극적으로 학생들이 할 수 있어야 할, 또는 할 수 있기를 기대하는 능력)을 포함

※ 성취기준 코드 살펴보기

[4국04-02]

학년군 교과 영역 순서

〈국어과 예시〉

학년군	1~2학년군		3~4학년군		5~6학년군	
코드번호	2		4		6	
영역	듣기말하기	읽기	쓰기	문법	문학	매체
코드번호	01	02	03	04	05	06

핵심 아이디어		• 듣기말하기는 언어, 존언어, 비언어, 매체 등을 활용하여 서로의 생각과 감정을 주고받는 행위이다. • 화자와 청자는 상황 맥락 및 사회문화적 맥락 속에서 의사소통 목적을 달성하기 위하여 다양한 유형의 담화를 듣고 말한다. • 화자와 청자는 의사소통 과정에 협력적으로 참여하고 듣기말하기 과정에서의 문제를 해결하기 위해 적절한 전략을 사용하여 듣고 말한다. • 화자와 청자는 듣기말하기에 흥미를 가지고 적극적으로 참여하면서 담화 공동체 구성원으로 성장하고, 상호 존중하고 공감하는 소통 문화를 만들어 간다.		
범주		내용 요소		
		1~2학년	3~4학년	5~6학년
지식·이해	듣기·말하기 맥락	• 상황 맥락		• 상황 맥락 • 사회·문화적 맥락
	담화 유형	• 대화 • 발표	• 대화 • 발표 • 토의	• 발표 • 토의 • 토론
과정·기능	내용확인·추론·평가	• 집중하기 • 중요한 내용 확인하기 • 일이 일어난 순서 파악하기	• 중요한 내용과 주제 파악하기 • 내용 요약하기 • 원인과 결과 파악하기 • 내용 예측하기	• 생략된 내용 추론하기 • 주장, 이유, 근거가 타당한지 평가하기
	내용생성·조직·표현과 전달	• 경험과 배경지식 활용하기 • 일이 일어난 순서에 따라 조직하기 • 바르고 고운 말로 표현하기 • 바른 자세로 말하기	• 목적과 주제 고려하기 • 자료 정리하기 • 원인과 결과 구조에 따라 조직하기 • 주제에 적절한 의견과 이유 제시하기 • 존언어비언어적 표현 활용하기	• 청자와 매체 고려하기 • 자료 선별하기 • 핵심 정보 중심으로 내용 구성하기 • 주장, 이유, 근거로 내용 구성하기 • 매체 활용하여 전달하기
	상호 작용	• 말차례 지키기 • 감정 나누기	• 상황과 상대의 입장 이해하기 • 예의를 지키며 듣고 말하기 • 의견 교환하기	• 궁금한 내용 질문하기 • 절차와 규칙 준수하기 • 협력적으로 참여하기 • 의견 비교하기 및 조정하기
	점검과 조정		• 듣기말하기 과정과 전략에 대해 점검조정하기	
가치·태도		• 듣기말하기에 대한 흥미	• 듣기말하기 효능감	• 듣기말하기에 적극적 참여
구분	구성 방법			
유형 I	1개의 내용 범주에서 1개의 내용 요소를 추출하여 1개의 성취기준으로 제시하는 방식 → 2022 개정 교육과정에서는 내용 요소 간의 유기적 통합 및 성취기준의 순증으로 인한 학습량 증가를 방지하여 학습량의 유연성을 도모하기 위하여 최소한 두 범주 이상의 내용 요소를 결합하여 성취기준을 개발하도록 하고 있으므로 해당 사례가 많지 않음			
유형 II	1개의 내용 범주에서 2개 이상의 내용 요소를 추출한 후 이를 결합하여 1개의 성취기준으로 제시하는 방식 → [4국01-01] 중요한 내용과 주제를 파악하며 듣고 그 내용을 요약한다. (과정·기능 요소 2개 추출)			
유형 III	2개의 내용 범주에서 각기 1개 이상의 내용 요소를 추출한 후 이를 결합하여 1개의 성취기준으로 제시하는 방식 → [4국01-04] 상황과 상대의 입장을 이해하고 예의를 지키며 대화한다. (지식·이해, 과정·기능 요소별 1개 이상 추출)			
유형 IV	3개의 내용 범주에서 각기 1개 이상의 내용 요소를 추출한 후 이를 결합하여 1개의 성취기준으로 제시하는 방식 → [4국01-05] 목적과 주제에 알맞게 자료를 정리하여 자신감 있게 발표한다. (지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 요소별 각 1개 추출)			

- 성취기준 재구조화: 학교의 여건, 학생의 특성 등에 따라 교육과정 및 교과서 내용을 분석하여 학년(군)협의회 등을 통해 재구조화한다.
 - ‘성취기준의 재구조화’는 교육과정 성취기준을 실제 수업 상황에 사용하기에 적합하도록 보다 구체적이고 명료하게 하는 것
 - 성취기준에 일부 내용요소를 추가해야 하는 경우에는 학생의 학습 및 평가 부담이 가중되지 않도록 학년(군), 학교급 및 교과(군) 간의 연계성을 충분히 고려해야 함
 - 성취기준 재구조화 방법으로는 ① 학습요소 추가하기 ② 성취기준 수정·변형하기 ③ 서로 다른 성취기준 연결하기 ④ 성취기준 일부분을 덜어내기 ⑤ 성취기준 분할하기 등의 방법이 있으나, 학교자유시간 활동(과목)의 경우는 교과 외 새로운 내용을 개발해야 하므로 ①, ② 유형만을 허용하고 있음

※ 성취기준 재구조화 예시 : 국어과 읽기 영역 내용체계표와 3~4학년군 읽기 성취기준

핵심 아이디어		• 읽기는 독자가 자신의 배경지식이나 경험을 활용하여 언어를 비롯한 다양한 기호나 매체로 표현된 글의 의미를 능동적으로 구성하는 행위이다. • 독자는 다양한 상황 맥락과 사회·문화적 맥락 속에서 자신의 읽기 목적을 달성하기 위하여 다양한 유형의 글을 읽는다. • 독자는 읽기 과정을 점검·조정하며 읽기 과정에서 부딪히는 문제를 해결하기 위해 적절한 읽기 전략을 사용하여 글을 읽는다. • 독자는 읽기 경험을 통해 읽기에 대한 긍정적 정서를 형성하고 삶과 공동체의 문제 해결을 위해 공동체 구성원과 함께 독서를 통해 소통함으로써 사회적 독서 문화를 만들어 간다.		
범주		내용 요소		
		초등학교		
		1~2학년	3~4학년	5~6학년
지식·이해	읽기 맥락		• 상황 맥락 • 사회·문화적 맥락	
	글의 유형	• 친숙한 화제의 글 • 설명 대상과 주제가 명시적인 글 • 생각이나 감정이 명시적으로 제시된 글	• 친숙한 화제의 글 • 설명 대상과 주제가 명시적인 글 • 주장, 이유, 근거가 명시적인 글 • 생각이나 감정이 명시적으로 제시된 글	• 일상적 화제나 사회·문화적 화제의 글 • 다양한 설명 방법을 활용하여 주제를 제시한 글 • 주장이 명시적이고 다양한 이유와 근거가 제시된 글 • 생각이나 감정이 함축적으로 제시된 글
과정·기능	읽기의 기초	• 글자, 단어 읽기 • 문장, 짧은 글 소리 내어 읽기 • 알맞게 띄어 읽기	• 유창하게 읽기	
	내용 확인과 추론	• 글의 중심 내용 확인하기 • 인물의 마음이나 생각 짐작하기	• 중심 생각 파악하기 • 내용 요약하기 • 단어의 의미나 내용 예측하기	• 글의 구조를 파악하기 • 글의 주장이나 주제 파악하기 • 글의 구조 고려하며 내용 요약하기 • 생략된 내용과 함축된 의미 추론하기
	평가와 창의	• 인물과 자신의 마음이나 생각 비교하기	• 사실과 의견 구별하기 • 글이나 자료의 출처 신뢰성 평가하기 • 필자와 자신의 의견 비교하기	• 글이나 자료의 내용과 표현 평가하기 • 다양한 글이나 자료 읽기를 통해 문제 해결하기
	점검과 조정		• 읽기 과정과 전략에 대해 점검·조정하기	
가치·태도		• 읽기에 대한 흥미	• 읽기 효능감	• 긍정적 읽기 동기 • 읽기에 적극적 참여

3~4학년군 읽기 성취기준

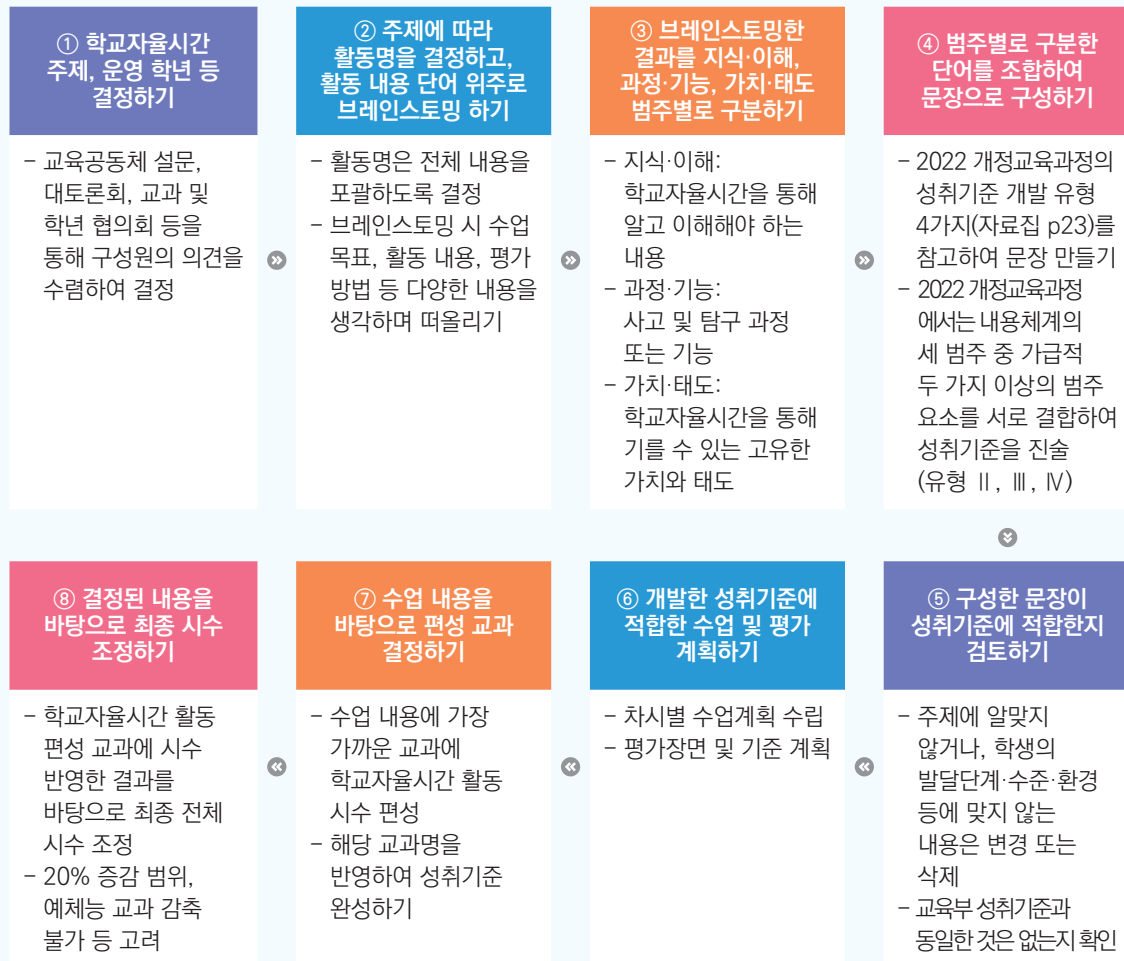
- [4국02-01] 글의 의미를 파악하며 유창하게 글을 읽는다. → [유형 II]로 재구조화
 [4국02-02] 문단과 글에서 중심 생각을 파악하고 내용을 간추린다.
 [4국02-03] 질문을 활용하여 글을 예측하며 읽고 자신의 읽기 과정을 점검한다. → [유형 I]로 재구조화
 [4국02-04] 글에 나타난 사실과 의견을 구분하고 필자와 자신의 의견을 비교한다.
 [4국02-05] 글이나 자료의 출처가 믿을 만한지 판단한다.
 [4국02-06] 바람직한 읽기 습관을 형성하고 읽기에 대한 자신감을 기른다.

구분	성취기준 재구조화 방법
유형 I	성취기준에 일부 내용(학습요소)을 추가하기 예) [4국02-03] 질문을 활용하여 글을 예측하며 읽고 자신의 읽기 과정을 점검 한다. → [4국깊이읽기-01] 글의 중심 내용을 파악 하고, 질문을 활용하여 글을 예측하며 읽으며 자신의 읽기 과정을 점검한다.
유형 II	성취기준을 적극적으로 수정·변형하여 최적화된 성취기준 구성하기 예) [4국02-01] 글의 의미를 파악하며 유창하게 글을 읽는다 . → [4국깊이읽기-02] 설명하는 글에서 설명하는 대상과 주제가 무엇인지 의미를 파악하며 유창하게 글을 읽는다 .

• 성취기준 개발

- '학교자율시간을 통해 학생들이 할 수 있어야 할, 또는 할 수 있기를 기대하는 결과 혹은 도달점을 생각하여 결정
- '성취기준'을 개발할 때에는 학생의 성장과 발달에 따른 수준이 드러나도록 함으로써, 성취기준이 '내용 기준' 및 '수행 기준'으로서 작용할 수 있도록 해야 함

※ 학교자율시간 운영을 위한 성취기준 개발 및 적용 절차



※ 학교자율시간 성취기준 개발 예시

[3사생태-01] 내가 살고있는 지역의 자연환경을 살펴보고 자연환경과의 바람직한 관계를 이해하고 생활속에서 실천한다.

- 3** : 학년을 의미 (예: 3=3학년, 4=4학년, 5=5학년, 6=6학년)
→ 교육부 성취기준과 달리 3~6학년 중 학교자율시간 활동을 편성하는 학년을 표기합니다.
- 사** : 학교자율시간 편성 교과명의 맨 앞글자 (예: 국=국어, 수=수학, 과=과학, 사=사회 등)
→ 학교자율시간의 시수는 학교에서 결정한 교과로 편성되므로 해당 교과명을 표기합니다.
- 생태** : 학교자율시간 활동명을 의미 (예: 생태환경교육=생태, 깊이읽기를 통한 배움=깊이읽기 등)
→ 학교자율시간 활동명을 약 1~4글자 정도로 간략하게 요약하여 표기합니다.
- 01** : 성취기준 번호로 활동별로 성취기준마다 매겨진 번호를 의미
→ 개발한 순서에 따라 번호를 부여합니다.

※ 학교자율시간 활동 운영 절차 예시

①

학교자율시간 주제, 운영
학년 등 결정하기

• 대토론회를 통해 제안된 학교자율시간 주제: 생태환경교육

• 운영 학년: 4학년 1학기

②

주제에 따라 활동명을
결정하고, 활동 내용 단위
위주로 브레인스토밍 하기

• 활동명: 기후변화에 대처하는 녹색 꿈나무

• ‘이 활동을 마치고 학생이 무엇을 알고 이해해야 하는가?’ ‘무엇을 할 수 있어야 하는가?’ ‘어떤
가치와 태도를 갖게 되기를 바라는가?’ 생각하며 브레인스토밍 하기

• 브레인스토밍 결과

생명

환경

식물

동물

기후변화

오염

관찰

문제점

해결

지속가능발전

참여

실천

캠페인

플로깅

독후활동

윤리

설득하는 글쓰기

온실가스

탄소중립

신재생 에너지

사례 수집 및 정리

과학적 사실을 기반으로 의사소통하기

문제 해결을 위한 탐구 설계하기

자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하여 다양한 방식으로 표현하고 공유하기

③

브레인스토밍한 결과를
지식·이해, 과정·기능,
가치·태도 범주별로
구분하기

• 지식·이해: 생명, 식물, 동물, 기후변화, 오염, 환경, 지속가능발전, 온실가스, 탄소중립,
신재생에너지 등

• 과정·기능: 사례 수집 및 정리, 과학적 사실을 기반으로 의사소통하기, 문제해결을 위한 탐구
설계하기, 자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하여 다양한 방식으로 표현하고
공유하기 등

• 가치·태도: 문제점 해결, 참여를 통한 기여, 윤리성, 생활 속 실천하기

• 기타: 설득하는 글쓰기, 캠페인, 플로깅, 독후활동

④

범주별로 구분한 단어를
조합하여 문장으로
구성하기

• 우리나라의 기후 변화 추이를 조사하고, 기후가 변화한 이유를 과학적으로 추리하여 발표한다.

• 식물이 자라는 과정을 관찰하며 생명의 소중함을 알고, 생명의 소중함을 알리는 주장을 과학적
언어를 사용하여 다양한 방식으로 표현하고 공유한다.

⑤

구성한 문장이
성취기준에 적합한지
검토하기

• 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 범주 중
2개 이상을 활용하여 작성하였는지, 학생이
성취기준을 통해 할 수 있어야 할 도달점을
제시하고 있는지, 해당 성취기준이 내용기준과
수행기준으로 작용하는지 등을 확인하기

• 교육부 고시 제 2022-33호[별책 9] 과학과
교육과정 내용체계표 확인

- 브레인스토밍 한 내용요소가 4학년
학생들에게 알맞은지 검토
(우측 내용체계표 참조)
- 국가 교육과정의 성취기준과 겹치지 않는지
검토

(예: 과학과 교육과정 내용체계표 일부)

(3) 생명

구분

학년·교과별 내용 요소

주요학년도

범주

구분

학년·교과별 내용 요소

주요학년도

지식·이해

생물의 구조와
특징

• 동물의 생김새

• 식물의 생김새

• 곤충, 해양생물, 새군의
특징

• 동물의 번식법

• 식물의 번식법

• 식물이 자라는 조건

• 다양한 환경에서 사는
동물과 식물

• 특성에 따른 식물 분포

• 생물 고소의 다양한 요소

• 환경오염이 생물에
미치는 영향

• 지구나이를 인간·기후로

생명과 환경
생태계

• 생활 속에서 동물과
식물의 모습

• 2면, 2면생물, 새끼의 모습

• 생명·환경과 우리 생활

• 자연의 질서정연에서
생장 한상 관련
인식하기

• 문제를 해결하기 위한
탐구 설계하기

• 생물 관찰 및 문해하기

• 자료 조사 및 해설하기

• 관찰결과 설명하기

• 자신의 생각과 주장을
과학적 언어를 사용하여
표현한 소문하기

과정·기능

• 과학적 탐구하기

• 과학의 과정에 대한
관찰하기

• 과학 탐구과정

• 과학 탐구의 윤리성

• 과학 문제 해결에 대한
가정설

• 인간·사회·자연 생태계 7면

• 과학, 문화, 생활

가치·태도

• 과학 탐구의 즐거움

• 과학 탐구의 과정에
대한 개방성

• 과학 탐구의 즐거움

• 인간·사회·자연 생태계
7면

• 과학 탐구의 즐거움

• 과학 탐구의 즐거움

(5) 과학과 사회

구분

학년·교과별 내용 요소

주요학년도

범주

구분

학년·교과별 내용 요소

주요학년도

지식·이해

과학과 인간

• 과학의 발달

• 과학의 가치

• 과학의 역할

• 과학의 미래

• 과학의 윤리성

• 과학의 문화성

과정·기능

• 과학의 탐구하기

• 과학의 탐구과정

• 과학의 탐구의 윤리성

• 과학의 탐구의 즐거움

• 과학 탐구의 즐거움

가치·태도

• 과학 탐구의 즐거움

• 과학 탐구의 과정에
대한 개방성

• 과학 탐구의 즐거움

• 인간·사회·자연 생태계
7면

• 과학 탐구의 즐거움

• 과학 탐구의 즐거움

3. 학교자율시간 Q&A

1. 학교자율시간은 무엇이며, 반드시 운영해야 하는 것인가요?
2. 학교자율시간과 학교자율과정은 무엇이 다른가요?
3. 학교자율시간 과목개설과 활동개설은 어떤 차이가 있나요?
4. 학교자율시간 운영 시수는 어떻게 확보할 수 있나요?
5. 학교자율시간으로 편성된 활동이나 과목도 평가를 실시하나요?
6. 학교자율시간은 나이스에서 어떻게 기록하나요?

Q1. 학교자율시간은 무엇이며 반드시 운영하는 것인가요?

지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 교과 및 창의적 체험활동의 일부 시수를 확보하여 국가 교육과정에 제시되어있는 교과 외 새로운 과목이나 활동을 개설·운영하는 시간

- A. 2022 개정 교육과정에서는 학교자율시간을 도입하여 교육공동체가 지역과 학교의 여건 및 학생의 필요를 반영한 맞춤형 프로그램이나 지역 연계 활동 등 다양하고 특색 있는 교육과정을 편성·운영할 수 있도록 하였습니다. 학교자율시간의 도입은 '주어진 교육과정'에서 '만들어 가는 교육과정'으로의 실질적인 전환을 의미합니다. 이는 학교 교육과정을 교사, 학생, 학부모가 상호작용하여 함께 만들어 가는 과정임을 인식하고 교사가 주어진 교육과정을 단순 실행하는 것에서 벗어나 교육과정 개발자 혹은 설계자로서의 역할을 수행해야 함을 시사합니다.
- A. 학교는 학교자율시간을 반드시 편성·운영해야 합니다. 다만 운영 학년·학기에 관한 세부적인 사항은 학교장이 결정합니다.
- 3~6학년 내 한 학기 이상 편성·운영(매 학년, 매 학기 편성 가능)
 - 학교의 여건에 따라 3~6학년 중 필요로 하는 학년이나 학기를 중심으로 편성 가능

Q2. 학교자율시간과 학교자율과정은 무엇이 다른가요?

	학교자율시간	학교자율과정
정의	지역과 학교의 여건 및 학생의 필요에 따라 교과 및 창의적 체험활동의 일부 시수를 확보하여 국가 교육과정에 제시되어있는 교과 외 새로운 과목이나 활동을 개설·운영하는 시간	학생이 주체적으로 삶의 역량을 기를 수 있도록 학생의 학습 선택권을 확대하고 학습 경험의 질과 폭을 심화하기 위해 교육공동체가 함께 개발하여 운영하는 교육과정
근거	2022 개정 교육과정 총론 (교육부 고시 제2022-33호)	경기도 초·중등학교 교육과정 총론 (경기도교육청 고시 제2024-541호)
적용 시기	2025년 3~4학년부터 시작	2021년 도입, 2024년부터 순차적 변경 (학교자율시간 적용 로드맵 참조)
시수확보방법	연간 34주를 기준으로 한 교과별 및 창의적 체험활동 수업 시간의 학기별 1주의 수업 시간을 확보하여 필수 운영	교과(군) 기준시수(음미체 제외)의 20% 범위 내 감축 + 창의적 체험활동의 연계 시수 활용하여 선택 운영
운영 방법	학교 자율 과목(활동) 개발·운영	학교 자율과정 개발·운영
성취기준	과목개설 : 개발 활동개설 : 개발, 재구조화	활용, 재구조화, 개발

학년군	2024	2025	2026	비고
1~2학년	성장이음과정 >>	성장이음과정 >>	성장이음과정 >>	• 학생의 학교 적응 및 기초학습을 다지는 데 주력하여 학교 상황에 따라 자율적으로 운영할 수 있음
3~4학년	준비단계 (학교자율과정)	(학교자율시간) >>	(학교자율시간) >>	• 2024학년도 경우, 학교자율과정을 학교 상황에 따라 자율적으로 운영할 수 있음
5~6학년	준비단계 (학교자율과정)	준비단계 (학교자율과정)	(학교자율시간) >>	• 2024~2025학년도 경우, 학교자율과정을 학교 상황에 따라 자율적으로 운영할 수 있음

• 성장이음과정

- 초등학교 1~2학년 통합교과를 중심으로 교과 및 창의적 체험활동을 활용하여 기초학력과 기본생활 습관을 형성할 수 있도록 유·초, 학년 간 연계를 고려한 교육과정 설계 모형
- 통합교과를 중심으로 학교에 적합한 주제를 새롭게 설정할 수 있으며, 교과와 창의적 체험활동 간 시수 20% 증감을 적극 활용하여 학교 맞춤형 편제를 새롭게 설정할 수 있음

• 학교자율과제

- 경기미래교육 실현을 위해 학교자율역량을 바탕으로 학교의 현안을 진단하고 숙의를 거쳐 도출한 과제

Q3. 학교자율시간의 활동개설과 과목개설은 어떤 차이가 있나요?

- A. 학교자율시간 과목은 교육감의 승인을 얻어 개설·운영하며, 활동은 학교교육과정위원회(또는 교과 및 학년협의회 등) 협의 및 학교운영위원회의 심의를 거쳐 개설·운영되므로 절차와 내용에 차이가 있습니다.

학교 자율시간 활동 개설	학교자율시간 과목 개설
① (개설 기간) 2024. 하반기 ~ 2025.2.28.	① (승인 기간) - 학교: 2024.8.16.(금)까지 교육지원청 제출(업무관리시스템) - 교육지원청: 2024.8.30.(금)까지 도교육청 제출(업무관리시스템)
② (대상 학년) 2025학년도 초등 3~4학년 2026학년도 초등 3~6학년	② (대상 학년) 2025학년도 초등 3~4학년 2026학년도 초등 3~6학년
③ (개설 기관) 단위학교 자체 개설 ※ 학교장 위임 사항으로 내부결재 절차 따름 ※ 유연하게 구성 가능하나 목표, 활동내용 및 평가 방향 등에 대한 계획은 사전 수립	③ (승인 기관) 경기도교육청 ※ 고시 외 과목 신설 승인 및 타시도 승인 과목 사용 승인으로 지침의 요건 충족 필요

학교 자율시간 활동 개설	학교자율시간 과목 개설
④ (준비 서류) 컨설팅 신청서, 체크리스트, 학습 자료	④ (준비 서류) 신청서, 교과교육과정 내용 체계, 신청요약서, 교육과정편제표
⑤ (개설 절차) - '24. 하반기: 학교 구성원 의견 수렴 (지역과 학교의 여건 및 학생의 필요 등을 반영)(학교) ※ 교과 및 학년협의회, 학교교육과정위원회 등 활용 - '24. 하반기: 컨설팅 신청서 및 자체점검 체크리스트 제출 (교육과정 시간 배당 포함)(학교→지원청) ※ 공교육 정상화 촉진 및 선행교육 규제에 관한 특별법 준수 - '25. 2월: 교육과정 운영 계획 심의 시 통합하여 심의 가능. 단, 학교자율시간 운영 시 활용할 학습자료 역시 심의 필요(학교) - '25. 3월~'26. 2월: 운영 시기, 운영 방법 등 학교 특성에 맞게 결정하여 운영(학교) ※ 나이스 편제 입력 및 학기말 종합의견 입력	⑤ (개설 절차) - '24.4.8.(월)~4.26.(금): 과목 개설 사전조사(학교→지원청) 과목 개설 및 인정도서 연수 신청(학교→지원청) - '24.5.3.(금): 과목 개설 사전 조사 및 과목 개설 및 인정도서 연수 신청 취합 제출(지원청→도교육청) - '24.5.7.(화)~5.23.(목): 과목 개설 사전 조사 조율(도교육청) - '24.6.5(수): 과목 개설교 선정 안내 (도교육청→학교, 지원청) - '24.6월~7월: 과목 개설 및 인정도서 연수, 희망교 대상 과목 개설 및 인정도서 컨설팅(도교육청) - '24.8.16.(금)까지: 과목 개설 신청(학교→지원청) - '24.8.30.(금)까지: 과목 개설 취합 제출(지원청→도교육청) - '24.8.30.(금)~10.25.(금): 과목 개설 컨설팅 및 심사(도교육청) - '24.10.31.(금): 과목 개설 심사 결과 안내 나이스 등록(도교육청) - '24.11.29.(금): 인정도서 심의 신청(학교→도교육청) - '25.2월 초: 인정도서 심의 결과 안내(도교육청→학교, 지원청)
⑥ (평가 및 기록) 평가 결과를 학교생활기록부 세부능력 및 특기사항 (학기말종합의견, 교과학습발달상황)에 입력 ※ '교육과정_학교자율시간(신설)_과목(활동) 만들기' 탭(활동명, 교과평가 여부) 연동, 활동은 '교과평가 실시' 선택 시에만 '교과'에 학교자율시간 활동명 표기	⑥ (평가 및 기록) - '교과평가' 탭에 학교자율시간 평가 포함 - '학기말종합의견' 탭에 학교자율시간 과목(활동) 입력 포함 - '학생평가_교과학습발달상황' 탭을 통해 학생부 자료 연동, 편성된 교과(군) 아래 '세부능력 및 특기사항' 자동 입력
⑦ (관련 공문) '2022 개정 교육과정에 따른 초등 학교자율시간 활동 개설 안내: 교육과정정책과-5469(2024.3.22.)' 근거로 각 교육지원청별로 공문 발송	⑦ (관련 공문) - '[안내] 2022 개정 교육과정 학교자율시간에 따른 과목 개설 승인 지원 계획(안)': 교육과정정책과-4614(2024.3.7.) - '[제출] 2025학년도 (초등학교) 고시 외 과목 개설 및 인정도서 개발 지원 계획 안내 및 사전 조사': 교육과정정책과-7055(2024.4.12.)

Q4. 학교자율시간 운영 시수는 어떻게 확보할 수 있나요?

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

학년(군)	기본 예시		순증 예시	
	3학년	4학년	3학년	4학년
3~4학년군 총 수업 시간 수	1,972		2,038	
학년별 총 수업 시간 수	986	986	999	1,039
학교자율시간 운영 시수 (학기별)	29(986÷34)	29(986÷34)	29.38(999÷34)	30.56(1,039÷34)
실제 운영 시수(학기별)	29시간	29시간	29시간 또는 30시간	30시간 또는 31시간

- 학교자율시간은 학기 단위 운영을 원칙으로 하므로 1, 2학기 분산 운영 불가
 - 학교자율시간은 학기 내 1주의 수업 시간을 확보하여 운영해야 함
 - 학교자율시간의 운영 학년과 학기는 학교장이 결정하며, 학교자율시간은 학기 단위로 편성·운영해야 함
- 학교의 여건과 교과 특성을 고려하여 시수 감축 운영이 가능한 교과(군) 및 창의적 체험활동에서 학교자율시간의 시수를 확보해야 함
 - 교과(군)에서 일부 시수를 감축하여 학교자율시간으로 편성할 때, 감축된 수업 시수로 해당 교과의 교육과정 성취기준을 모두 이수하는 것이 가능한지 점검해야 함
 - 국가 교육과정에 제시된 교과 및 창의적 체험활동의 균형있는 학습을 위하여 시수 확보 과정에서 특정 교과나 창의적 체험활동 영역의 시수가 지나치게 감축되지 않도록 유의해야 함
- 학교자율시간의 새로운 과목이나 활동을 관련 교과(군)에 편성할 때, 해당 교과(군)는 20% 범위 내에서 시수를 증감하여 편성·운영함

<3~6학년 학교자율시간 관련 교과(군) 편성 시 시수 증감 범위>

구 분		3~4학년 (기준 수업 시수)	증감 범위	5~6학년 (기준 수업 시수)	증감 범위
교 과 (군)	국어	408	±81 → 327~489	408	±81 → 327~489
	사회/도덕	272	±54 → 218~326	272	±54 → 218~326
	수학	272	±54 → 218~326	272	±54 → 218~326
	과학/실과	204	±40 → 164~244	340	±68 → 272~408
	체육	204	+40 → 204~244	204	+40 → 204~244
	예술(음악/미술)	272	+54 → 272~326	272	+54 → 272~326
	영어	136	±27 → 109~163	204	±40 → 164~244
창의적체험활동		204	±40 → 164~244	204	±40 → 164~244

- 체육, 예술(음악/미술) 교과는 기준 수업 시수보다 감축하여 편성·운영할 수 없음

Q5. 학교자유시간으로 편성된 활동이나 과목도 평가를 실시하나요?

- A. 학교자유시간을 ‘과목’으로 개설할 경우 평가는 편성된 교과(군)에 준하여 시도 교육청의 학업성적관리시행지침에 따라 실시하며, ‘활동’으로 편성하는 경우, 평가의 실시 여부, 평가 방식 등은 시도교육청 지침에 따릅니다.
- 학교자유시간으로 편성·운영하는 ‘과목’과 ‘활동’ 모두 결과를 학교생활기록부 세부능력 및 특기사항에 입력해야 함

Q6. 학교자유시간은 나이스에서 어떻게 기록하나요?

- A. (적용학년) 3~6학년 ※ 1~2학년은 학교자유시간이 없으나, 기능은 구현 후 감추기 설정
- (운영방식) ‘과목’이나 ‘활동’을 선택 입력, 과목(활동)을 관련 교과(군)에 편성, 운영방식 다양화(반별·동학년 등), 한 학기에 여러 과목(활동) 개설 가능
- (평가실시) 과목은 편성된 교과(군)에 준하여 실시, 활동은 교과평가 여부 선택 가능
- ※ 과목과 활동 모두 ‘학생평가_학기말종합의견’ 및 ‘학생부_세부능력 및 특기사항’ 기재
- (입력권한) 나이스 ‘교육과정’ 접근 권한을 가진 교사만 과목(활동) 입력 가능
- (학교교육과정편제) 편제 및 기초(반별)시간표에 입력한 ‘과목(활동)명’으로 표기
- (학교자유시간관리) ‘과목’과 ‘활동’ 중 선택 → 편성학년 → 편제명(관련 교과), 과목명 또는 활동명, 시수 입력 → 활동 선택 시 교과평가 여부 입력
- ※ 동학년 운영의 경우 창체 ‘동아리 활동’과 같이 여러 과목(활동) 개설 및 학생 배정
- (학생평가) ‘학생평가’ 탭에 학기말 종합의견을 입력하고, ‘교과학습발달상황’을 통해 학생부 관련 교과의 ‘과목별 세부능력 및 특기사항’에 연계

II

1. 사회 교과 편성 과목명: 초3 마을 한바퀴
 2. 과학 교과 편성 과목명: 초4 인공지능
 3. 과학 교과 편성 과목명: 초3 환경
 4. 과학 교과 편성 과목명: 초4 환경
-

학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시



1. 사회 교과 편성 과목명: 초3 마을 한 바퀴

1. 성격 및 목표

가. 성격

3학년 사회과는 <우리가 살아가는 곳>이라는 주제로 고장의 모습, 고장 이야기, 교통과 통신수단의 변화 등을 학습한다. 고장의 실제 모습과 고장과 관련된 옛이야기나 문화유산을 파악하고 아울러 일상생활에서 이용하는 교통 및 통신수단의 발달과정과 생활 모습 변화를 살펴보는 것이다.

이와 연결하여 『마을 한 바퀴』는 학생들이 살고 있는 마을에 대해 더 깊이 알아보고 싶은 것을 파악하여 학생이 주도적으로 수업을 구상하는 데 중점을 둔다. 특히 생활과 밀접한 관련이 있는 전통시장을 탐방하고 마을을 홍보하는 활동을 통해 배움과 삶을 연결하고 학생 주도성, 협력적 소통역량, 창의적 문제 해결력을 함양하고자 한다.

‘마을 이해하기’에서는 평소 학생들의 마을에 대한 인식을 알아보고 마을 전문가를 초청하여 마을의 역사와 문화를 더 깊이 있게 이해하게 하며 본 과목에서 탐구하고 싶은 내용을 선정하고 구상하는 데 초점을 맞춘다.

‘마을 체험하기’에서는 마을 이해하기에서 학생들이 선정한 내용을 탐구하는 데 중점을 둔다. 특히 전통시장을 직접 방문하여 상인과 손님들을 직접 만나는 시간을 갖게 하여 자기 삶과 직접 연결하는 활동을 전개하고자 한다. 고장 음식에 관한 관심을 높여 함께 음식을 나누며 즐거움을 느끼는 기회를 제공하고, 실제 시장 놀이를 하며 경제 감각과 나눔의 의미를 내면화하는 기회로 삼고자 한다.

‘마을 홍보하기’에서는 자료 제작을 위한 에듀테크를 학습하고 보고서와 홍보자료를 제작하게 함으로써 자료를 정리하고 매체를 활용하는 능력을 신장시키고자 한다. 또한 제작한 자료를 전시하고 홍보하는 활동을 통해 상호작용을 원활하게 하도록 하고 합리적으로 문제를 해결하는 과정을 경험하게 하려고 한다.

나. 목표

‘마을 한 바퀴’는 학생이 살고 있는 마을 환경을 이해하고 탐구를 위한 학습 계획을 설계하면서 학습 주도성을 신장하고 공동체가 함께 살아가는 모습을 통해 협력적 소통역량과 창의적 문제 해결력을 기르고자 한다.

- 1) 자신이 살고 있는 마을에 대해 학생 스스로 배우고 싶은 내용을 구상함으로써 깊이 있는 배움의 경험을 통해 주도적으로 탐색한다.
- 2) 전통시장을 탐구하고 다양한 놀이와 체험으로 공동체성과 협력적 소통 역량을 기른다.
- 3) 마을 탐구 내용을 정리하고 다른 사람들에게 알리는 활동을 통해 마을 구성원으로서의 자긍심을 갖고 창의적 문제 해결력을 기른다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

1) 마을 이해하기

핵심 아이디어	• 마을은 많은 사람이 상호 관계를 맺으며 살아가는 곳이며, 관심을 가질수록 마을을 소중히 여기는 마음이 생긴다. • 마을에 대해 알고 싶은 점을 탐구하려면 계획과 절차가 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 마을의 위치와 환경 • 마을 경험과 주요 장소 • 탐구 주제 선정 • 마을 전통시장 방문 계획	• 경험 나누기 • 질문 만들고 주고받기 • 마을 정보 확인하기 • 개요 짜기, 계획 세우기 등에 필요한 자료 정리하기	• 경험 공감 및 장소에 대한 감수성 • 마을 변화에 대한 호기심 • 마을을 소중히 여기는 마음 • 마을에 대한 자긍심

2) 마을 체험하기

핵심 아이디어	• 전통시장은 우리 삶에 중요한 역할을 하고 있다 • 전통 시장과 관련된 놀이 및 체험활동은 우리 삶과 관련된 것이다. • 마을 체험활동은 서로를 배려하는 마음과 공동체를 위한 마음이 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 전통시장의 경험과 문화 • 전통시장 위치 • 시장의 기능과 역할 • 시장 지도의 종류와 쓰임 • 음식의 변화 • 자원 절약의 중요성	• 전통시장 조사하기 • 인터뷰 질문 생성하기 • 전통시장 체험하기 • 전통시장 지도 그리기 • 요리하기 • 시장 놀이하기	• 배려와 질서 • 마을 사람들에게 감사하는 마음 • 협력과 공동체성

3) 마을 홍보하기

핵심 아이디어	• 마을에 대해 알게 된 점을 정리하고 홍보하면서 마을에 대한 자긍심을 느끼게 된다. • 자신이 살고 있는 마을은 모두의 노력과 참여, 실천이 있기에 발전하는 것이다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 에듀테크 종류와 쓰임 • 보고서 작성 내용 • 홍보자료 요소	• 자료 정리하기 • 소개하기 • 발표하기 • 전시하기 • 매체 활용하기 • 홍보 활동하기	• 협력과 자긍심 • 역할 수행 • 함께 참여하고 실천하려는 마음

나. 성취기준

1) 마을 이해하기

[3사마을01-01] 마을의 개념, 자연환경과 인문환경을 이해하고 다양한 방법으로 탐색한다.

[3사마을01-02] 마을과 관련된 탐구 주제를 선정하고 학습 계획을 설계하면서 마을에 관심을 가진다.

2) 마을 체험하기

[3사마을02-01] 마을 전통시장의 특징과 역할 등의 탐색과 체험을 통해 우리가 사는 곳을 폭넓게 이해하며 마을 사람들에게 감사하는 태도를 기른다.

[3사마을02-02] 다양한 놀이와 체험으로 공동체가 함께 살아가기 위한 노력을 이해한다.

3) 마을 홍보하기

[3사마을03-01] 에듀테크를 활용하여 탐구한 내용을 발표하고 평가하며, 마을 구성원으로서의 자긍심을 가진다.

[3사마을03-02] 책이나 대중매체에 나타난 홍보 사례를 탐색하고, 다양한 방법으로 마을을 홍보하며 자신이 할 일을 실천하려는 태도를 가진다.

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

1) 교수·학습 방향 및 방법

- 학습자가 사는 곳의 마을의 자연환경 및 인문환경에 대한 흥미와 관심을 가지며, 마을을 폭넓게 이해하는 방향으로 학습을 전개한다.
- 문제 해결력, 의사 결정력 등과 같이 학습자 주도성이 길러질 수 있도록 스스로 관심 있는 주제를 탐구하고 실행하는 방향으로 교수·학습을 선정한다.
- 마을의 이해, 체험, 홍보 영역의 순으로 교수·학습을 진행하나 학교, 학급 사정에 따라 유연하게 전개되도록 한다.
- 디지털 교육 환경에 따라 3학년에 적절한 도구(투닝, 캔바 등)를 선정 및 활용하여 학습에 몰입력을 높이도록 한다.
- 학습자의 사고력을 확장할 수 있도록 적절한 탐구 상황을 설정하고 다양한 발문 기법을 활용한다.
- 마을의 여러 장소 중 마을의 환경과 특징이 잘 드러나는 전통시장 선정하여 체험학습계획을 세운다. 마을 전통시장 부재 시에는 마을의 환경과 특성이 잘 드러나는 장소를 선정하여 다른 활동으로 대체할 수 있다.
- 학습의 효율성을 높이기 위해 공익광고, 방송, 사진, 그림지도, 디지털 자료 등의 다양한 교수·학습 자료를 활용한다.

2) 교수·학습 개요

영역	차시	학습 목표
마을 이해하기	1	우리 마을에 대한 이해 정도와 관심 내용을 알아본다.
	2~3	마을의 자연환경과 인문환경을 이해한다.
	4	마을에 관해 탐구하고 싶은 내용 개요를 작성한다.
	5~6	탐구 주제를 선정하여 학습 내용 및 평가 계획을 설계한다.
마을 체험하기	7~8	우리 마을 전통시장 방문 계획을 세운다.
	9~12	전통시장을 체험하고 공동체성의 중요성을 인식한다.
	13~14	전통시장 그림지도를 제작하여 발표한다.
	15~16	지역 먹거리 체험으로 먹거리의 중요성을 이해한다.
	17~18	아나바다 시장 놀이를 통해 자원의 중요성을 인식한다.
마을 홍보하기	19~20	자료 제작을 위한 다양한 에듀테크 활용 방법을 익힌다.
	21~22	전통시장 체험 보고서를 작성하고 마을의 소중함을 인식한다.
	23~24	탐구 보고서를 작성하고 발표한다.
	25~26	에듀테크를 활용하여 우리 마을 홍보자료를 제작한다.
	27~28	우리 마을을 홍보하며 자긍심을 가진다.
	29	마을을 위해 내가 실천할 내용을 정하고 꾸준히 실천하는 태도를 기른다.

3) 교수·학습 내용

영역	차시	학습 내용	자료
마을 이해하기	1	- 우리 마을에 대한 인식 조사하기: 우리 마을에 대한 이해 정도와 관심 내용을 알아봅시다. - 우리 마을에서 경험한 것 이야기 나누기 - 우리 마을을 둘러싼 환경 알아보기 - 알고 싶은 것, 배우고 싶은 내용 나누기	
	2~3	- 마을 전문가 초청 마을 이해하기: 마을의 자연환경과 인문환경을 알아봅시다. - 마을 전문가로부터 마을 이야기 듣기 - 궁금한 내용 질문하기	마을 전문가 초청, 마을 역사 및 문화 자료
	4	- 수업 개요 짜기: 마을에 관해 탐구하고 싶은 내용의 개요를 작성해 봅시다. - 마을을 조사하거나 탐구하고 싶은 내용 이야기 나누기 - 영역 나누어 마인드맵으로 표현하기	붙임쪽지, 테블릿
	5~6	- 탐구 주제 선정하기: 탐구 주제를 선정하여 학습 내용 및 평가 계획을 세워봅시다. - 영역별로 탐구 질문 만들기 - 학습 내용, 평가 계획하기	테블릿

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

영역	차시	학습 내용	자료
마을 체험하기	7~8	- 우리 마을 전통시장 방문 계획 세우기: 우리 마을 전통시장 방문 계획을 세워봅시다. - 전통시장 위치, 유래, 규모 등 알아보기 - 전통시장에서 알아볼 내용, 질문 만들기	계획서 양식
	9~12	- 전통시장 체험하기: 전통시장을 체험하고 공동체성의 중요성을 알아봅시다. - 방문 계획에 의거 모둠별 체험하기 - 상인 및 손님 대상 인터뷰하기 - 착한 소비 체험하기	질문지, 학습지
	13~14	- 전통시장 지도 만들기: 전통시장 그림지도를 제작하여 발표해 봅시다. - 표현하고자 하는 내용의 기준 정하기 - 기준에 따라 시장 지도 만들기	테블릿, 도화지
	15~16	- 지역 먹거리 나누기: 지역 먹거리를 체험하고 먹거리의 중요성을 알아봅시다. - 고장 음식 선택하여 요리하기 - 요리 나누며 즐거움 느끼기	요리 재료
	17~18	- 아나바다 시장 놀이기: 아나바다 시장 놀이를 통해 자원의 중요성을 알아봅시다. - 아나바다 의미 알아보기 - 시장 놀이하며 물건의 소중함, 자원의 중요성 느끼기	각종 물건 (시장 놀이 재료)
마을 홍보하기	19~20	- 자료 제작을 위한 에듀테크 배우기: 자료 제작을 위한 다양한 에듀테크 활용 방법을 익혀봅시다. - 자료 제작에 필요한 에듀테크 알아보기 - 캔바, 투닝 프로그램 사용 방법 익히기	테블릿
	21~22	- 전통시장 체험 보고서 작성하기: 전통시장 체험 보고서를 작성하며 마을의 소중함을 느껴봅시다. - 에듀테크 활용하여 보고서 작성하기 - 전통시장에서 본 것, 느낀 것, 알게 된 것, 소개하고 싶은 것 등 표현하기	테블릿
	23~24	- 탐구 보고서 발표 및 전시하기: 탐구 보고서를 작성하고 발표해 봅시다. - 모둠별로 보고서 발표하고 전시하기 - 보고서 감상하며 상호평가하기	테블릿
	25~26	- 우리 마을 홍보자료 제작하기: 에듀테크를 활용하여 우리 마을 홍보 자료를 제작해 봅시다. - 우리 마을 홍보할 내용 선정하기 - 에듀테크 활용 홍보자료 제작하기	테블릿, 홍보 실물 자료
	27~28	- 우리 마을 홍보하기: 우리 마을 홍보자료를 발표하고 감사해 봅시다. - 모듬 홍보자료 발표하고 감상하기 - 홍보자료 공유하기	테블릿, 홍보 실물 자료
	29	- 수업 성찰하기: 마을을 위해 자신이 실천할 내용을 정리하고 꾸준히 실천하는 태도를 길러 봅시다. - 수업 내용 돌아보며 성찰하는 글쓰기 - 실천할 내용 이야기 나누기	테블릿

나. 평가

1) 평가 방향 및 방법

- 평가는 내용 및 교수·학습 방법과 일관성을 유지하기 위해 마을 이해하기, 마을 체험하기, 마을 홍보하기 영역으로 평가하도록 한다.
- 평가 요소는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도가 균형을 이룰 수 있도록 영역마다 골고루 평가하도록 한다.
- 개개인의 성장을 돕는 차원에서 학습 과정 중 구체적이고 적절한 피드백을 활용하여 성취기준에 도달할 수 있도록 한다.
- 평가 방법은 보고서법, 구술, 동료평가, 자기평가 등으로 성취기준에 적절한 방법으로 수행평가를 실시한다.
- 3학년 학생의 유형과 특성을 고려하여 다양한 평가 도구를 개발하여 활용한다.
- 3학년 수준에 적절한 디지털 도구를 활용한 평가 방법을 모색하여 평가한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취수준을 판단하고 후속 차시의 교수·학습 내용과 방법을 개선하는 데 활용한다.

2) 평가 내용

영역	성취 기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준	평가 시기
마을 이해하기	[3사마을01-02] 마을과 관련된 탐구 주제를 선정하고 학습 계획을 설계하면서 마을에 관심을 가진다.	학습 계획 세우기	보고서법	매우 잘함 마을에 대해 관심 있는 탐구 주제를 구체적으로 선정하여 학습 계획을 단계적으로 세울 수 있다. 자신의 역할 수행을 충실히 수행하여 적극적으로 협력한다.	9월
				잘함 마을에 대해 관심 있는 탐구 주제를 구체적으로 선정하여 학습 계획을 대략 세울 수 있다. 자신의 역할 수행을 충실히 수행하여 협력한다.	
				보통 마을에 대해 관심 있는 주제를 선정하여 학습 계획을 세울 수 있다. 자신의 역할 수행을 대략 수행하여 협력한다.	
				노력 요함 마을에 대해 관심 있는 주제 선정과 학습 계획 세우는 것을 어려워한다. 자신의 역할 수행에 어려움을 느낀다.	
마을 체험하기	[3사마을02-01] 마을 전통시장을 체험하고 우리가 사는 곳을 폭넓게 이해하며 마을 사람들에게 감사하는 태도를 기른다.	전통 시장 체험 하기	구술	매우 잘함 방문 계획에 따라 상인과 손님을 대상으로 인터뷰를 실시하고 체계적으로 정리하며, 착한 소비 체험을 통해 소감을 구체적으로 나눌 수 있다. 마을 사람들에게 감사하는 마음을 적극적으로 표현하며 지속적으로 실천하려는 태도를 가진다.	10월
				잘함 방문 계획에 따라 상인과 손님을 대상으로 인터뷰를 실시하고 대략 정리하며, 착한 소비 체험을 통해 소감을 구체적으로 나눌 수 있다. 마을 사람들에게 감사하는 마음을 적극적으로 표현하며 실천하려는 태도를 가진다.	
				보통 상인과 손님을 대상으로 인터뷰를 실시하고 정리하며, 착한 소비 체험을 통해 소감을 나눌 수 있다. 마을 사람들에게 감사하는 마음을 표현하며 실천하려는 태도를 가진다.	
				노력 요함 인터뷰와 소감 나누기를 어려워하며 마을 사람들에게 감사하는 마음을 표현하기 어렵다.	

영역	성취 기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준		평가 시기
마을 홍보하기	[3사마을03-02] 책이나 대중매체에 나타난 홍보 사례를 탐색하고, 다양한 방법으로 마을을 홍보하며 자신이 할 일을 실천하려는 태도를 가진다.	홍보 하고 실천 하기	동료 · 자기 · 프로젝트	매우 잘함	여러 가지 홍보 사례를 탐색하고 창의적인 방법으로 마을을 홍보하며, 자신이 실천할 내용을 구체적으로 선정하여 실천하려는 태도를 가진다.	11월
				잘함	몇 가지 홍보 사례를 탐색하고 적절한 방법으로 마을을 홍보하며, 자신이 실천할 내용을 선정하여 실천하려는 태도를 가진다.	
				보통	한 가지 홍보 사례를 탐색하고 마을을 홍보하며, 자신이 실천할 내용을 선정할 수 있다.	
				노력 요함	홍보 제작을 어려워하며 실천 내용도 구체적이지 못하다.	

2. 과학 교과 편성 과목명: 초4 인공지능

1. 성격 및 목표

가. 성격

인공지능 기술 발달로 인한 사회 전반의 패러다임 변화에 대응하여 미래를 살아갈 모든 학생들의 기초 소양으로서 인공지능 교육의 중요성이 강조되고 있다.

인공지능 교육은 2015 개정 교육과정에서 도입된 소프트웨어 교육의 연장선에 있는 것으로, 「초·중등 인공지능 교육 내용 기준」은 소프트웨어 교육을 기반으로 학교 급별 학생 수준에 맞는 인공지능 교육 방안을 제시하고 있다. 또한 2022 개정 교육과정에서는 미래 대응을 위한 기초 소양 및 역량 함양으로 디지털·인공지능(AI) 함양 교육 강화를 제시하고 있다.

지식 전달 중심의 교수·학습 방법을 지양하고, 체험과 실습 중심으로 인공지능의 기본 원리를 이해하도록 하고 있으며, 이를 통해 학생들이 미래 사회의 변화에 두려움 없이 대처하고 인공지능을 활용하여 문제를 창의적으로 해결할 수 있도록 하고자 한다.

‘인공지능’ 과목에서는 「초·중등 인공지능 교육 내용 기준」에서 제시한 내용을 기반으로 영역을 설정하였다. ‘인공지능 이해’ 영역에서는 급변하는 인공지능 기술로 인해 변화하는 사회를 인식하고 지능 에이전트의 관점에서 인공지능의 본질을 이해하는 데 중점을 둔다. ‘인공지능 원리와 활용’ 영역에서는 실제 인공지능이 동작하는데 필요한 요소와 원리를 이해하는 데 중점을 둔다. ‘인공지능의 사회적 영향’ 영역에서는 인공지능 사회 속의 발생할 수 있는 윤리적인 문제를 통해 인공지능의 긍정적, 부정적인 영향을 탐색하고 인공지능을 올바르게 사용할 수 있도록 한다.

나. 목표

인공지능에 대한 이해와 올바른 태도를 갖고, 데이터와 인공지능을 활용하여 다양한 문제를 창의적이고 융합적으로, 그리고 올바르게 공정하게 해결할 수 있는 기초적인 능력을 함양하도록 하는 데 중점을 둔다.

- 1) 일상생활에서 인공지능의 개념과 원리를 이해하고, 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다.
- 2) 인공지능과 관련된 진로와 직업에 관한 관심과 이해를 높인다.
- 3) 문제 해결 과정에서 인공지능 기술의 활용 방법을 탐색하고, 실생활에 적용할 수 있는 능력을 기른다.
- 4) 인공지능 기술이 개인과 사회에 미치는 영향을 이해하고, 윤리적 사용을 실천할 수 있는 태도를 기른다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

1) 인공지능 이해하기

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
내용 요소	- 인공지능의 개념 - 인공지능의 특성 - 인공지능 활용사례 - 인공지능 음성인식 기능 - 인공지능 이미지 인식 기능 - 인공지능 언어 이해 기능	- 생활 속 인공지능 활용을 마인드맵으로 나타내기 - 인공지능 음성인식 기술 사용하기 - 인공지능 이미지 인식 기술 사용하기 - 인공지능 언어 이해 기능 사용하기 - 생성형 인공지능 챗봇 사용하기	- 인공지능의 필요성과 가치를 판단하는 자세 - 인공지능을 생활 속에서 안전하고 편리하게 활용하려는 태도

2) 인공지능의 원리와 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
내용 요소	- 데이터의 의미와 종류 - 인공지능의 학습 방법 - 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술 - 인공지능 모델 학습 - 생활 속 문제 찾기	- 데이터를 활용하여 이야기 만들기 - 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술 사용하기 - 엔트리의 인공지능 모델 학습 사용하기 - 인공지능을 이용해 생활 속 문제 해결 방법 찾기	- 데이터에 기반하여 현상을 바라보는 관점 - 인공지능을 이용해 문제 해결 방법을 찾으려는 자세

3) 인공지능의 사회적 영향

핵심 아이디어	- 인공지능의 발달은 미래 사회의 모습과 직업에 영향을 미치며, 개인은 새로운 진로를 탐색하며 자신의 삶을 준비한다. - 인공지능은 앞으로 더 많은 분야에 활용될 것이므로 올바르게 사용하려는 태도가 요구된다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	- 인공지능 관련 직업 - 인공지능의 발전과 사회변화 - 인공지능의 긍정적인 영향과 부정적인 영향 - 개인정보 보호와 인공지능	- 인공지능 관련된 직업 조사하기 - 인공지능이 주는 도움 알아보기 - 의료, 교육, 환경, 예술 분야의 미래 인공지능 살펴보기 - 인공지능의 개인정보 수집에 대해 토론하기	- 직업과 진로 탐색에 관한 관심 - 인공지능의 긍정적인 영향과 부정적인 영향 인식 - 인공지능을 올바르게 사용하려는 태도

나. 성취기준

1) 인공지능 이해하기

- [4과인공01-01] 인공지능의 개념과 특성을 이해하고 필요성을 인식한다.
- [4과인공01-02] 인공지능의 이미지, 음성, 텍스트 인식 기술을 탐색하고, 안전하고 편리하게 활용하려는 태도를 지닌다.

2) 인공지능 원리와 활용

- [4과인공02-01] 데이터의 의미와 필요성을 알고, 다양한 유형의 데이터를 활용한다.
- [4과인공02-02] 인공지능이 학습하는 과정을 이해하고 인공지능 모델 학습을 경험한다.
- [4과인공02-03] 인공지능을 이용해 생활 속 문제를 해결하려는 태도를 지닌다.

3) 인공지능의 사회적 영향

- [4과인공03-01] 인공지능과 관련된 직업을 탐색하고 자신의 진로에 관심을 가진다.
- [4과인공03-02] 인공지능의 영향을 알고 올바르게 사용하는 태도를 지닌다.

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

1) 교수·학습 방향 및 방법

- 문제해결력, 의사 결정력 등과 같이 학습자 주도성이 길러질 수 있도록 스스로 관심 있는 주제를 탐구하고 실행하는 방향으로 교수·학습을 선정한다.
- 학습자의 사고력을 확장할 수 있도록 적절한 탐구 상황을 설정하고 다양한 발문 기법을 활용한다.
- 생활 주변에서 다양한 인공지능 활용사례를 찾는다.
- 우리 주변 실생활 속 인공지능을 활용한 서비스, 기기 등을 탐색하거나 경험한다.
- 우리 주변 실생활 등에서 다양한 방법으로 필요한 자료를 수집한다.
- 놀이활동과 함께 수집한 여러 자료를 특성에 맞게 간단한 자료로 표현한다.
- 필요한 작업에 적절한 APP 등 간단한 소프트웨어를 찾아 디지털 기기에 설치하고 활용한다.
- 학습의 효율성을 높이기 위해 공익광고, 방송, 사진, 그림지도, 디지털 자료 등의 다양한 교수·학습 자료를 활용한다.

2) 교수·학습 개요

영역	차시	학습 목표
인공지능 이해	1	인공지능의 의미를 알고, 생활 속에서 활용사례를 찾는다.
	2	인공지능의 음성인식 기능을 이해하고, 다양한 사례를 찾아본다.
	3	인공지능의 이미지 인식 기능을 이해하고, 다양한 사례를 찾아본다.
	4~5	인공지능의 언어 이해 기능을 이해하고, 인공지능 챗봇을 활용한다.
인공지능 원리와 활용	6~7	데이터에 대해 알아보고 데이터를 활용하여 이야기를 만든다.
	8~9	인공지능이 학습하는 과정을 알아보고, 적절한 기준을 세워 분류한다.
	10~11	인공지능의 분류 기술이 적용된 사례와 기술의 편리함을 알아본다.
	12~13	여러 가지 인공지능 분류 모델을 체험한다.
	14~15	우리 주변에서 해결해야 할 문제를 찾아본다.
	16~17	인공지능으로 이용해 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾아본다.
	18~19	인공지능의 음성인식과 음성합성 기술을 이용해 문제를 해결한다.
	20~21	인공지능의 이미지 인식 기술을 이용해 문제를 해결한다.
인공지능의 사회적 영향	22~23	인공지능과 관련된 직업을 알아본다.
	24~25	사회에 도움을 주는 인공지능 사례를 알아본다.
	26~27	인공지능과 함께하는 미래의 생활 모습을 알아본다.
	28~29	개인정보를 보호하며 인공지능을 바르게 사용하는 방법을 알아본다.

3) 교수·학습 내용

영역	차시	학습 내용	자료
인공지능 이해	1	- 나는 인공지능이에요: 인공지능의 의미를 알고, 생활 속에서 활용사례를 찾아봅시다. [활동 1] 인공지능 알아보기 - 인공지능의 의미 알기 - 인공지능과 사람의 지능 비교하기 [활동 2] 인공지능 활용 사례 찾기 - 인공지능이 활용되는 곳 알기 - 생활 속에서 활용하고 있는 인공지능을 마인드맵으로 나타내기	학습지 스마트기기 디지털마인드맵
	2	- 음성을 인식해요: 인공지능의 음성인식 기능을 이해하고, 다양한 사례를 찾아봅시다. [활동 1] 생활 속의 음성인식 기술 알아보기 - 인공지능 음성인식 기술 사용 경험 나누기 - 음성인식 기술을 활용한 제품 알아보기 [활동 2] 인공지능 음성인식 놀이하기 - 인공지능 스피커에게 하고 싶은 질문 적기 - 인공지능 스피커가 되어 짝의 질문에 답하기 ‘셀바스 AI’ 음성인식 기술 체험하기	학습지 스마트기기 셀바스 AI

영역	차시	학습 내용	자료
인공지능 이해	3	- 이미지를 인식해요: 인공지능의 이미지 인식 기능을 이해하고, 다양한 사례를 찾아봅시다. [활동 1] 생활 속의 이미지 인식 기술 알아보기 - 인공지능 이미지 인식 기술 사용 경험 나누기 - 이미지 인식 기술을 활용한 제품 알아보기 [활동 2] 이미지 인식 기술 사용하기 'emoji scavenger hunt' 이미지인식 기술 체험하기 - 인공지능 이미지 인식 놀이하기	학습지 스마트기기 emoji scavenger hunt 이미지 카드
	4~5	- 언어를 이해해요: 인공지능의 언어 이해 기능을 이해하고, 다양한 사례를 찾아봅시다. [활동 1] 인공지능의 언어 이해 기술 알아보기 - 인공지능 언어 이해 기술 사용 경험 나누기 - 언어 이해 기술을 활용한 제품 알아보기 [활동 2] 인공지능의 언어 이해 기술 사용하기 - 번역프로그램으로 교통 표지판 만들기 - 우리 말 편지를 다른 나라 말로 번역해보기 [활동 3] 인공지능 챗봇 체험하기 - Wrtn AI' 챗봇 체험하기	학습지 스마트기기 wrtn AI
인공지능 원리와 활용	6~7	- 인공지능과 데이터: 데이터에 대해 알아보고 데이터를 활용하여 이야기를 만들어 봅시다. [활동 1] 데이터의 의미와 필요성 알아보기 - 데이터의 의미 알기 / 아날로그 데이터와 디지털 데이터 - 데이터의 필요성 알기 / 인공지능과 데이터 [활동 2] 여러 가지 데이터 알아보기 - 이미지, 소리, 문자, 숫자 데이터 - 그림카드를 보고 데이터 분류하기 - 스마트폰이나 태블릿을 활용하여 데이터 저장하기 [활동 3] 데이터를 활용해 우리 가족 소개하기 - 데이터를 활용한 소개 내용 찾기 - 데이터를 활용해 가족 소개 이야기 만들기	학습지 데이터 그림카드 스마트기기
	8~9	- 인공지능을 학습시켜요: 인공지능이 학습하는 과정을 알아보고, 적절한 기준을 세워 분류해 봅시다. [활동 1] 인공지능이 학습하는 과정 알아보기 - 인공지능에게 정답 알려주기 - 인공지능이 규칙을 찾아 같은 점 찾기 [활동 2] 인공지능이 되어 도형 분류하기 - 인공지능 역할 놀이 하기 - 인공지능이 도형을 분류하는 과정 경험하기 [활동 3] 적절한 기준을 세워 분류하기 - 여러 가지 도형을 분류 기준에 따라 나누기 - 데이터 분류하기 - 동물 카드를 보고 기준을 세워 분류하기	학습지 도형카드 동물 이미지 카드

I. 학교지을시간의 이해

II. 학교지을시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교지을시간 활동 개설 예시

IV. 부록

영역	차시	학습 내용	자료
인공지능 원리와 활용	10~11	- 인공지능으로 생활을 편리하게 만들어요: 인공지능의 분류 기술이 적용된 사례와 기술의 편리함을 알아봅시다. [활동 1] 편리한 인공지능 기술 찾기 - 이미지 인식 및 분류 기술 - 소리 인식 및 분류 기술 - 텍스트 인식 및 분류 기술 [활동 2] 인공지능 이미지 분류 기술 체험하기 '바다를 위한 AI(AI for Oceans) 체험하기 [활동 3] 인공지능의 분류 기술 활용 방법 생각하기 - 인공지능 이미지, 소리, 텍스트 분류 기술 활용 방법 생각하기	학습지 스마트기기 AI for Oceans
	12~13	- 인공지능 모델을 체험해요: 여러 가지 인공지능 분류 모델을 체험해 봅시다. [활동 1] 인공지능 모델과 엔트리 사이트 알아보기 - 인공지능 모델이란? - 엔트리의 인공지능 모델 학습하기 [활동 2] 엔트리를 이용해 이미지 분류 모델 만들기 - 이미지 분류 모델(색) 데이터와 클래스 만들기 - 색 이미지 데이터 수집하기 - 엔트리의 '이미지 분류 색칠 놀이'하기 [활동 3] 텍스트 분류 모델 체험하기 - 텍스트 분류 모델(감정) 데이터와 클래스 만들기 - 텍스트 데이터 수집하기 - 엔트리의 '텍스트 데이터 분류 감정 놀이'하기	학습지 스마트기기 엔트리-이미지 분류 색칠 놀이 엔트리-텍스트 데이터 분류 감정 놀이
	14~15	- 문제를 찾아요: 우리 주변에서 해결해야 할 문제를 찾아봅시다. [활동 1] 문제의 의미와 이해 '문제의 의미', '문제 이해', '문제 이해 방법' 알아보기 [활동 2] 여러 가지 문제 찾기 - 그림 속에서 해결해야 할 문제 찾기 - 문제와 관련된 요소 찾기 - 찾은 요소로 질문 만들기 [활동 3] 문제 해결 방법 찾기 - 문제의 현재 상태를 보고 목표 상태 정하기 - 현재 상태를 목표 상태로 만들기 위한 방법 쓰기 - 나의 생각 발표하기	학습지 그림카드 디지털마인드맵
	16~17	- 문제 해결 방법을 생각해요: 인공지능을 이용해 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾아봅시다. [활동 1] 인공지능으로 문제 해결 방법 찾기1 - 그림 속에서 해결해야 할 문제 찾기(사진 정리) - 현재 상태와 목표 상태로 정리하기 - 사진을 정리하기 위한 기준 생각하기 - 기준에 따라 직접 정리할 때와 인공지능을 활용해 정리할 때의 장단점 써 보기 - 인공지능으로 문제를 해결하기 위한 방법을 순서대로 정리하기 [활동 2] 인공지능으로 문제 해결 방법 찾기2 - 그림 속에서 해결해야 할 문제 찾기(인터넷 댓글) - 현재 상태와 목표 상태로 정리하기 - 인터넷 댓글을 정리하기 위한 기준 생각하기 - 인공지능으로 문제를 해결하기 위한 방법을 순서대로 정리하기	학습지 상황그림카드

영역	차시	학습 내용	자료
인공지능 원리와 활용	18~19	- 음성인식, 음성합성 기술로 문제를 해결해요: 인공지능의 음성인식과 음성합성 기술을 이용해 문제를 해결해 봅시다. [활동 1] 엔트리 인공지능 블록 알아보기 - 음성인식 블록, 음성합성 블록 살펴보기 - 음성인식 블록, 음성합성 블록 활용 방법 생각하기 [활동 2] 음성인식 기술로 문제 해결하기 - 그림 속에서 해결해야 할 문제 찾기(리모컨 찾기) - 현재 상태와 목표 상태로 정리하기 - 문제를 해결하기 위한 아이디어 정리하기 - 인공지능으로 문제를 해결하기 위한 방법을 순서대로 정리하기 - 엔트리의 음성인식 블록을 활용해 코딩하기 [활동 3] 음성합성 기술로 문제 해결하기 - 그림 속에서 해결해야 할 문제 찾기(목소리 듣기) - 현재 상태와 목표 상태로 정리하기 - 문제를 해결하기 위한 아이디어 정리하기 - 인공지능으로 문제를 해결하기 위한 방법을 순서대로 정리하기 - 엔트리의 음성합성 블록을 활용해 코딩하기	학습지 스마트기기 엔트리
	20~21	- 이미지 인식 기술로 문제를 해결해요: 인공지능의 이미지 인식 기술을 이용해 문제를 해결해 봅시다. [활동 1] 엔트리 이미지 인식 블록 알아보기 - 사람인식, 얼굴인식, 손 인식, 서물 인식 - 이미지 인식 블록이 필요한 상황 찾기 [활동 2] 이미지 인식 기술로 문제 해결하기 - 그림 속에서 해결해야 할 문제 찾기(혼잡한 지하철) - 현재 상태와 목표 상태로 정리하기 - 문제를 해결하기 위한 아이디어 정리하기 - 인공지능으로 문제를 해결하기 위한 방법을 순서대로 정리하기 - 엔트리의 사람 인식 블록을 활용해 코딩하기 [활동 3] 사물 인식 기술로 문제 해결하기 - 그림 속에서 해결해야 할 문제 찾기(반려동물 먹이) - 현재 상태와 목표 상태로 정리하기 - 문제를 해결하기 위한 아이디어 정리하기 - 인공지능으로 문제를 해결하기 위한 방법을 순서대로 정리하기 - 엔트리의 사물 인식 블록을 활용해 코딩하기	학습지 스마트기기 엔트리
인공지능의 사회적 영향	22~23	- 새로운 직업이 생겼어요: 인공지능과 관련된 직업을 알아봅시다. [활동 1] 인공지능의 발달과 직업의 변화 - 직업의 변화과정 찾아보기 - 인공지능의 발달로 변화할 직업 생각해보기 [활동 2] 변화하는 직업의 특징 찾기 - 사라지게 될 직업의 공통점 찾기 - 생겨날 직업의 공통점 찾기 [활동 3] 인공지능과 관련된 직업 알아보기 - 인공지능과 관련된 직업 조사해보기 - 인공지능 직업 조사보고서 만들기	학습지 스마트기기 주니어커리어넷

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

영역	차시	학습 내용	자료
인공지능의 사회적 영향	24~25	• 사회에 도움을 줘요: 사회에 도움을 주는 인공지능 사례를 알아봅시다. [활동 1] 사회에 도움을 주는 인공지능 알아보기 - 사회 각 분야에 인공지능이 주는 도움 찾기 - 도움을 주는 인공지능에게 하고 싶은 말 쓰기 [활동 2] 인공지능이 주는 도움 역할 놀이하기 - 역할 놀이를 하고 싶은 장소 선택 - 모둠별 역할 나누기 - 인공지능이 어떻게 도움을 줄 수 있을지 생각하며 대본 쓰기 - 모둠별 발표하기	학습지 역할놀이 대본
	26~27	• 미래의 인공지능: 인공지능과 함께하는 미래의 생활 모습을 알아봅시다. [활동 1] 미래의 인공지능 알아보기 - 미래의 의료, 교육, 환경, 예술 분야의 인공지능 살펴보기 - 현재의 인공지능과 미래의 인공지능 비교하기 [활동 2] 미래의 마을 살펴보기 - 미래 마을 지도에서 인공지능 활용 장소 찾기 - 장소에 따른 미래의 인공지능 기술 써 보기 [활동 3] 100년 후 미래의 일기 쓰기 - 생활 속에서 인공지능을 어떻게 활용할 수 있을지 생각하며 100년 후 미래의 일기 쓰기	학습지 일기장
	28~29	• 개인정보를 보호해요: 개인정보를 보호하며 인공지능을 바르게 사용하는 방법을 알아봅시다. [활동 1] 개인정보를 활용한 인공지능 알아보기 - 개인정보의 의미 알기 - 인공지능의 개인정보 활용사례 알아보기 [활동 2] 개인정보를 보호하는 방법 알아보기 - 게시물 속 개인정보 찾기 - 개인정보가 노출되지 않도록 게시물 수정하기 - 인공지능의 개인정보 침해 사례 살펴보기 [활동 3] 인공지능의 개인정보 수집에 대한 토론하기 - 주제 : 인공지능 음성비서 앱의 개인정보 수집을 통한 개인 맞춤 서비스 제공 - 나의 의견 생각하기 - 찬성과 반대로 나눠 학급 토론하기	학습지

나. 평가

1) 평가 방향 및 방법

- 인공지능 교육은 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 아우르는 종합적인 수행 능력을 평가하게 되므로 기존의 객관식, 단답식 지필 평가와는 다른 방법으로 평가한다.
- 평가 항목은 인공지능 소양의 하위 요소를 기반으로 구체화해야 하며 구체적인 평가 루브릭을 제공하고 학습자가 자신의 학습 수준을 파악하고 스스로 학습에 대해 성찰할 기회를 제공해야 한다.
- 개개인의 성장을 돕는 차원에서 학습 과정 중 구체적이고 적절한 피드백을 활용하여 성취기준에 도달할 수 있도록 한다.
- 평가 방법은 보고서법, 실기, 구술, 동료평가, 자기평가 등으로 성취기준에 적절한 방법으로 수행평가를 실시한다.
- 4학년 학생의 유형과 특성을 고려하여 다양한 평가 도구를 개발하여 활용한다.
- 4학년 수준에 적절한 디지털 도구를 활용한 평가 방법을 모색하여 평가한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 후속 차시의 교수·학습 내용과 방법을 개선하는 데 활용한다.

2) 평가내용

영역	성취 기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준	평가 시기
인공지능 이해하기	[4과인공 01-01] 인공지능의 개념과 특성을 이해하고 필요성을 인식한다.	인공 지능 적용 사례 알기	구술· 발표	매우 잘함 인공지능이 할 수 있는 일에 따라 특정 장소에 필요한 인공지능 기술을 논리적으로 이야기할 수 있다.	9월
				잘함 인공지능이 할 수 있는 일에 따라 특정 장소에 필요한 인공지능 기술을 대략 이야기할 수 있다.	
				보통 인공지능이 할 수 있는 일을 이해할 수 있으나 특정 장소에 필요한 인공지능 기술을 이야기하기 어렵다.	
				노력 요함 인공지능이 할 수 있는 일과 인공지능 기술을 이해하기 어렵다.	
인공지능 원리와 활용	[4과인공02-01] 데이터의 의미와 필요성을 알고, 다양한 유형의 데이터(이미지, 문자, 영상 등)를 활용한다.	인공지능 분류 기술 활용 하기	실기	매우 잘함 인공지능의 데이터 표현 방법을 알고 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술을 능숙하게 활용한다.	9월
				잘함 인공지능의 데이터 표현 방법을 알고 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술을 활용한다.	
				보통 인공지능의 데이터 표현 방법을 알지만, 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술을 활용하기 어렵다.	
				노력 요함 인공지능의 데이터 표현 방법을 이해하지 못하고 인공지능의 이미지, 소리, 텍스트 인식 및 분류 기술을 활용하기 어렵다.	

영역	성취 기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준	평가 시기
인공지능의 사회적 영향	[4과인공03-02] 인공지능의 영향을 알고 올바르게 사용하는 태도를 지닌다.	인공지능 사회의 바람직한 태도 실천하기		매우 잘함	11월
				잘함	
				보통	
				노력 요함	
				인공지능의 필요성과 중요성을 정확히 알고 인공지능이 우리 생활에 미치는 영향을 고려하여 바람직한 생활 모습을 실천하려는 태도를 가진다.	
				인공지능의 필요성과 중요성을 대략 알고 인공지능이 우리 생활에 미치는 영향을 고려하여 바람직한 생활 모습을 실천하려는 태도를 가진다.	
				교사나 동료의 도움을 받아 인공지능의 필요성과 중요성을 알고, 인공지능이 우리 생활에 미치는 영향에 따른 바람직한 생활 모습을 안다.	
				인공지능의 필요성과 중요성을 알지 못하고, 우리 생활에 미치는 영향을 알지 못한다.	

3. 과학 교과 편성 과목명: 초3 환경

1. 성격 및 목표

가. 성격

초등학교 환경 과목은 학생들이 자연과 환경에 대한 이해와 관심을 높이고, 환경 보호와 지속 가능한 생활 방식을 실천하는 데 필요한 지식과 태도를 기르기 위한 과목이다. 이 과목은 자연과학, 사회과학, 도덕·윤리, 기술 공학, AI 미래 교육 등 다양한 학문 분야를 통합하여 환경 문제를 다룬다. 환경 과학적 고차원적인 지식보다 인간의 의지와 행동이 반영된 사회문화 현상과 함께 자연 현상적인 실체를 통하여 학생들은 자연과 인간 사회가 어떻게 상호작용하는지 배우고, 이를 통해 환경 문제를 통합적으로 이해하게 된다.

초등학교의 환경 교육은 이론에 그치지 않고, 학생들이 실제로 환경 보호를 실천함과 동시에 변화하는 환경에 적응할 수 있도록 돕는 데 중점을 둔다. 이를 통해 학생들은 일상생활 속에서 환경 보호를 실천하는 방법을 배우고, 작은 실천이 모여 큰 변화를 일으킬 수 있음을 깨닫게 된다. 개인의 노력뿐만 아니라 공동체의 협력을 강조하며 학생들이 환경 문제를 위해 다른 사람들과 협력하고 참여하는 과정을 통해 문제를 해결하는 방법을 배우도록 한다. 이 과정에서 환경 문제에 대한 윤리적 고민을 하며, 환경 보호를 위한 책임감을 느끼고 실천하고, 변화에 적응할 수 있는 능력을 기르게 된다.

또한 환경 과목은 학생들이 현재뿐만 아니라 미래의 환경 문제를 고려하고 지속 가능한 삶을 추구하도록 한다. 학생들은 미래 세대를 위해 환경을 보호하고, 지속 가능한 발전을 이루기 위한 방법을 고민하게 되고, 다양한 진로와 직업을 탐색하여 삶과 진로를 설계할 수 있도록 한다.

2022 개정 교육과정에서 제시된 환경 과목의 영역은 ‘환경과 인간’, ‘환경 시스템’, ‘환경 문제와 쟁점’, ‘기후위기와 기후행동’, ‘지속가능성과 시민참여’이며, 이를 바탕으로 초등학교 환경 교과에서는 학생들의 인지발달과 학년별 타 교과와의 내용 체계와 연관되어 영역별 통합적으로 제시하고 있으며, 학생들에게 환경에 대한 이해와 책임감을 심어주기 위해 자연과의 공존, 환경 보호, 지속 가능한 삶의 중요성을 다루는 주제로 구성되었다.

초등학교 환경 과목은 학생들이 환경에 대한 이해를 바탕으로 환경 보호와 지속 가능한 생활 방식을 실천할 수 있는 다양한 역량을 기르는 데 초점을 두고 있다. 구체적으로는 자연과 생태계, 환경을 보는 관점에 대한 이해로 시스템적 사고와 환경 감수성, 환경 변화를 이해하는 능력과 문제를 비판적으로 사고하고 창의적으로 해결하는 능력, 책임감을 가지고 지속가능한 생활을 실천하는 태도, 환경 문제 해결을 위해 다른 공동체와 함께 협력하며 소통하는 능력, 다양한 정보를 탐색 분석하여 적용할 수 있는 정보활용능력과 글로벌 시민으로서 책임감을 가지고 환경 보호 활동에 참여하는 지속 가능 발전 능력이다.

나. 목표

초등학교 환경 과목의 목표는 학생들이 환경에 대한 이해와 관심을 높이고 올바른 가치관과 태도를 형성함으로써 지속 가능한 사회를 설계하고 참여하게 하는 데 있다.

- 1) 자연환경과 생태계의 구조와 기능을 이해함으로써 환경 변화가 생태계와 인간 생활에 미치는 영향을 이해할 수 있도록 한다.
- 2) 환경에 대한 다양한 경험을 통해 환경 문제를 이해하고 환경 감수성과 친화적인 태도를 기른다.
- 3) 환경 문제를 비판적으로 사고하고 창의적인 해결을 위해 다른 사람들과 협력적으로 소통하고, 공동체 의식을 함양한다.
- 4) 미래 세대를 위한 환경 보호의 중요성을 깨닫고, 지속 가능한 미래를 설계하고 실천하는 의지와 능력을 기른다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

1) 환경과 인간

핵심 아이디어	• 인간은 환경과 연결되어 있으며 인간의 삶과 환경은 서로 영향을 주고받는다. • 감각을 통해 환경을 관찰하고 지각하는 경험은 환경의 변화를 민감하게 느끼도록 하며, 환경에 의미를 부여한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 우리 주변의 환경 • 인간과 환경의 관계	• 오감을 활용한 주변 환경 관찰하기 • 환경에 대한 자신의 느낌과 경험 다양하게 표현하기	• 환경에 대한 생태 감수성 • 환경에 대한 소중함

2) 환경 시스템

핵심 아이디어	• 동물은 물, 공기, 토양, 다른 생물 등과 서로 영향을 주고받으며 조화롭게 살아간다. • 사람-환경-생명이 하나라는 개념을 알고 생명·생태 중심의 가치관을 갖는다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 환경에 따른 동물의 모습 변화 • 동물 간의 상호작용 • 사람과 환경, 동물의 상호작용	• 환경을 가꾸는 동물 소개하기 • 사라지는 동물 소개하기 • 동물과 조화롭게 살기 위한 노력 살펴보기	• 생태계에서 동물의 역할과 가치 인식 • 생태계를 보전하려는 태도 • 동물과 조화롭게 살기 위한 마음가짐

3) 환경 문제와 쟁점

핵심 아이디어	• 환경 문제는 삶 속에서 다양하게 발생하고, 우리는 그 원인을 찾고 책임감 있게 함께 해결하려는 실천 의지가 필요하다. • 학교나 지역사회에서 환경 보호 활동에 참여하고, 환경 문제에 대한 인식을 높일 필요가 있다. • 분리배출, 자원 재활용의 필요성을 공감하며 삶 속에서 지속적인 실천이 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 생활 속 환경 문제의 사례와 원인 • 환경 보호의 필요성 • 흙을 지키는 방법 • 자원의 가치와 절약의 필요성	• 환경 문제의 해결방안 탐색하기 • 환경 보호를 위한 실천 방안 조사하기 • 친환경 농산물 조사하기 • 생활 속에서 자원을 재활용할 수 있는 방법 탐색하기	• 환경 문제를 예방하고 해결하려는 책임감 • 생활 속 환경 보호를 위한 실천 의지 • 흙의 필요성과 가치 인식 • 자원절약의 중요성과 가치 인식

4) 기후위기와 기후행동

핵심 아이디어	- 기후변화는 전 지구적으로 발생하고 있으며, 인간에게 중대한 영향을 끼친다. - 기후변화의 이유 중 인간 활동으로 인한 이유가 가장 크며, 기후변화에 대한 인간의 책임감이 필요하다. - 기후변화를 막기 위해서 인간의 노력과 실천이 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	- 기후변화의 의미 - 기후변화와 생활 모습 - 기후변화와 이산화탄소 - 기후변화의 영향과 피해 - 기후변화 대응과 적응	- 생활 속 이산화탄소 배출량을 조사하고 분석하기 - 기후변화를 막는 방법 찾아보기 - 기후변화를 막는 방법을 계획하고 실천하기	- 기후변화 피해에 대한 공감 - 기후변화에 대한 인간의 책임감 - 기후변화를 막기 위한 노력과 실천 의지

5) 지속가능성과 시민참여

핵심 아이디어	- 자원의 부족함을 알고 개인적, 사회적 분야에서 자원순환의 필요성에 대한 인식과 실천이 필요하다. - 물건이 만들어져 폐기될 때까지의 과정을 살펴보면 우리의 소비생활이 환경에 많은 영향을 끼친다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	- 자원순환의 의미와 필요성 - 소비생활과 환경의 관계 - 재활용과 재활용의 의미	- 생활 속에서 자원순환 실천에 참여하기 - 녹색소비 실천 방법 탐색하기 - 재활용 제품 만들기	- 자원을 소중히 여기는 마음 - 녹색소비 참여와 실천의지 - 환경 실천 참여에 따른 사회적 기여

나. 성취기준

1) 환경과 인간

- [3과환경01-01] 오감을 활용하여 주변 환경을 관찰하고 다양한 매체로 표현하며 생태감수성을 기른다.
- [3과환경01-02] 인간과 환경이 서로 연결되어 상호 영향을 주고받는 관계를 이해하고 환경의 소중함을 느낀다.

2) 환경 시스템

- [3과환경02-01] 환경에 따라 동물의 특징이 다른 이유를 알고 환경 속에서 동물 역할과 가치를 인식한다.
- [3과환경02-02] 사람과 환경, 동물이 상호작용하는 사례를 알고 생활 속에서 조화롭게 살아가기 위한 노력을 다짐한다.

3) 환경문제와 쟁점

- [3과환경03-01] 주변 환경에서 찾을 수 있는 수질오염 사례를 알고 그에 따른 예방법을 탐색하고 실천한다.
- [3과환경03-02] 흙의 소중함을 알고, 생활 속에서 흙을 지키는 방법을 실천한다.
- [3과환경03-03] 생활 속에서 분리배출의 필요성을 알고 올바른 방법으로 실천한다.
- [3과환경03-04] 자원의 의미를 이해하고 자원 절약 방법을 찾아 실천한다.
- [3과환경03-05] 생활 속에서 발생하는 환경 문제를 원인과 영향을 찾고 해결 방안을 협의하여 제시한다.

4) 기후위기와 기후행동

- [3과환경04-01] 기후변화 현상의 예를 알고, 기후변화가 인간의 활동과 관련되어 있음을 설명한다.
- [3과환경04-02] 기후변화의 심각성에 관심을 가지고, 기후변화가 우리 생활과 환경에 미치는 영향을 설명한다.
- [3과환경04-03] 기후변화 대응 방법을 조사하고, 생활 속에서 기후변화 대응 방법을 실천한다.

5) 지속가능성과 시민참여

- [3과환경05-01] 자원순환의 의미와 필요성을 알고, 생활 속에서 자원순환을 실천하며 자원을 소중히 여기는 마음을 가진다.
- [3과환경05-02] 소비생활이 환경에 미치는 영향을 이해하고, 녹색소비 실천 의지를 다진다.

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

1) 교수·학습 방향 및 방법

- 인간 활동으로 발생한 환경 영향의 긍정적인 사례와 부정적인 사례를 균형적으로 탐구하여 인간과 환경에 대한 다양한 측면을 이해하도록 한다.
- 다양한 사례를 통하여 환경오염의 현상을 이해하도록 지도하고 지속가능한 발전으로 이어질 수 있도록 내면화에 노력한다.
- 학교나 지역의 다양한 체험활동 장소와 주제에 따른 계절을 고려하여 학습계획을 세워 학습을 진행한다.
- 탐구 및 활동 시에는 사전 준비와 안전교육 등을 통하여 탐구과정에서 발생할 수 있는 안전 사고를 예방하도록 한다.

2) 교수·학습 개요

영역	차시	학습 목표
환경과 인간	1	여러 감각을 이용하여 주변 환경을 관찰할 수 있다.
	2	감각을 통해 알아본 주변 환경을 분류하고 소개할 수 있다.
	3-4	사용한 종이로 환경 이야기책을 만들어 전시할 수 있다.
	5	환경과 관련된 직업을 알아볼 수 있다.
환경 시스템	6	환경에 따른 동물의 모습 변화를 비교하고 특징을 설명할 수 있다.
	7	동물의 환경 속 상호작용을 알고 생태계를 보전하려는 마음을 가질 수 있다.
	8	동물이 환경에 미치는 영향을 알고 환경을 가꾸는 동물을 소개할 수 있다.
	9	동물이 사라지는 이유를 알고 사라지는 동물을 보호하려는 마음을 가질 수 있다.
	10	사람과 동물이 함께 어울려 살아가기 위한 노력을 알고 동물과 조화로운 삶을 다짐할 수 있다.
환경문제와 쟁점	11	물이 더러워지는 이유를 알 수 있다.
	12	물의 오염 예방법을 찾고 실천 구호를 만들 수 있다.
	13	흙놀이를 통해 흙의 소중함을 이해할 수 있다.
	14	흙을 지키는 방법을 알고 실천할 수 있다.
	15	생활 속에서 분리배출의 필요성을 알 수 있다.
	16	분리배출의 올바른 방법을 알고 실천할 수 있다.
	17	자원이 부족한 이유를 환경과 관련지어 설명할 수 있다.
	18	생활속에서 자원을 절약하는 방법을 찾아 실천할 수 있다.
기후위기와 기후행동	19	기후변화의 의미를 알고, 우리 생활과의 관계를 설명할 수 있다.
	20	지구의 온도가 올라가는 이유를 알 수 있다.
	21	기후변화로 동물들에게 생기는 어려움을 찾을 수 있다.
	22	기후변화에 적응하는 방법을 알 수 있다.
	23	생활속에서 이산화탄소 발생을 줄이기 위한 방법을 알 수 있다.
	24	기후변화를 막기 위한 방법을 찾아 실천할 수 있다.
지속가능성과 시민참여	25	자원순환의 의미와 필요성을 알고, 생활 속에서 실천할 수 있다.
	26	나의 소비 습관을 돌아보고, 녹색소비의 중요성을 이해할 수 있다.
	27-28	재료를 재활용하여 새로운 물건을 만들고 자원의 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다.
	29	자원순환 실천의 중요성을 이해하고, 캠페인을 계획하여 실천할 수 있다.

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

3) 교수·학습 내용

영역	차시	학습 내용	자료
환경과 인간	1	- 여러 감각을 이용하여 주변 환경을 관찰하기: 여러 감각을 이용하여 주변 환경을 관찰 해 봅시다. - 환경의 의미 알기 - 시각, 청각 등 감각을 이용하여 주변 환경 관찰하기 - 주변 환경을 관찰하는 다른 방법 찾아보기	학습지
	2	- 주변 환경을 분류하고 소개하기: 주변 환경을 분류하고 소개해 봅시다. - 우리를 둘러싸고 있는 것 떠올리기 - 우리 주변 환경 분류하기 - 주변 환경 소개글 쓰기	학습지 환경요소 스티커
	3-4	‘환경 이야기책’ 만들어 전시하기: 사용한 종이로 ‘환경 이야기책’을 만들어 전시해 봅시다. - 이면지로 ‘환경 이야기책’만들기 ‘환경 이야기책’에 주변 환경 소개글 쓰기 - 내가 만든 ‘환경 이야기책’ 전시하기	학습지
	5	- 환경과 관련된 직업 알아보기: 환경과 관련된 직업을 알아보시다. - 성격에 맞는 직업 유형 찾기 - 직업 유형별 환경과 관련된 직업 알아보기 - 친구들의 환경과 관련된 직업 이야기 나누기	학습지
환경 시스템	6	- 환경에 따른 동물의 모습 변화 이해하기: 사는 곳에 따라 동물의 모습이 어떻게 변화하는지 살펴봅시다. - 환경에 따른 동물의 생김새 비교하기 - 환경에 따른 동물의 특징 찾기 - 동물의 생김새가 다른 이유 설명하기	학습지 동물 스티커
	7	- 환경 속 동물의 상호작용 알기: 동물이 환경 속에서 서로 영향을 주고받는 모습을 살펴봅시다. - 벌이 환경에 미치는 영향 찾기 - 동물이 환경 속에서 주고받는 영향 찾기 - 동물이 환경 속에서 영향을 주고받는 모습 이야기하기 - 생태계를 보전하려는 마음 갖기	학습지
	8	- 동물이 환경에 미치는 영향 알기: 동물이 환경을 가꾸는 모습을 살펴봅시다. - 환경을 가꾸는 동물의 모습 살펴보기 - 동물이 환경에 미치는 영향 찾기 - 환경을 가꾸는 동물 소개하기	학습지
	9	- 사라지는 동물과 환경 보호의 필요성 알기: 동물이 사라지는 이유를 알아보시다. - 사라지는 동물 찾기 - 동물이 사라지는 이유 알아보기 - 사라지는 동물 소개하고 동물 보호 다짐하기	학습지 동물 미니북
	10	- 동물과 함께 어울려 살아가는 방법 알기: 동물과 함께 어울려 살기 위한 노력을 알아보시다. - 사람과 동물이 함께 살아가는 모습 찾기 - 사람과 동물이 조화롭게 살아가기 위한 노력 찾기 - 동물과 조화롭게 사는 방법 다짐하기	학습지

영역	차시	학습 내용	자료
환경문제와 쟁점	11	• 물이 더러워지는 이유 알아보기: 물이 더러워지는 이유를 알아봅시다. - 오염된 물과 관련된 이야기 알아보기 - 우리 주변의 물이 어떻게 오염되고 있는지 알아보기 - 수질 오염의 의미 알아보기	학습지
	12	• 물의 오염을 예방하고 실천하기: 물의 오염 예방법을 찾고 실천 구호 만들기 - 물의 오염 예방 방법 찾아보기 - 하천 수호대가 되어 물의 오염 예방 방법 적용하기 - 물의 오염 예방 실천 구호 만들어 생활 속에서 실천하기	학습지 물의 오염 예방법 스티커
	13	• 흙을 느껴보기: 흙 놀이를 통해 흙의 소중함을 알아봅시다. - 흙을 가지고 놀았던 경험 나누기 - 흙이 있는 장소를 관찰하기 - 친구들과 다양한 흙놀이 하기	학습지 흙놀이 도구(깃발, 막대, 물뿌리개 등)
	14	• 흙을 지키기: 흙을 지키는 방법을 알아봅시다. - 흙에게 이로운 행동, 해로운 행동 알기 - 흙에 도움을 주는 동물 알아보기 - 친환경 농산물 알고 찾아보기 - 놀이를 통해 흙을 지키는 방법 이해하기	학습지 친환경 표시가 있는 농산물 몇 가지
	15	• 분리배출의 필요성 알아보기 : 생활 속에서 분리배출의 필요성을 알아봅시다. - '제로마켓'에 대해 알아보기 - 리필제품 알아보기 - 플라스틱 용기에 대해 알아보기	학습지 제로마켓 포스터
	17	• 올바른 분리배출 방법 알아보기 : 분리배출의 올바른 방법을 알고 실천해 봅시다. - 분리배출 하는 방법 알아보기 - 교실에서 분리배출 해 보기	학습지 캔, 유리병, 플라스틱, 종이 등
	17	• 자원이 부족한 이유 알아보기: 자원이 부족한 이유를 환경과 관련지어 알아봅시다. - 나무자원의 가치 알아보기 - 나무자원이 사라지는 원인 탐구하기 - 나무자원을 보호하기 위한 실천방법 제안하기	학습지 스마트기기
	18	• 자원절약 방법을 찾아 실천하기: 생활속에서 자원을 절약하는 방법을 찾아 실천해 봅시다. - 버려지는 자원을 다시 활용하는 방법 살펴보기 - 낭비되는 자원 절약 아이디어 찾기 - 재활용품 사용 아이디어 챌린지 참여하기 - 재활용품 사용 아이디어 제안하기	학습지 환경 바구니 재활용품사용 아이디어 챌린지 카드
기후위기와 기후행동	19	• 기후변화의 의미 알기 : 기후변화의 의미를 알고, 우리 생활과의 관계를 살펴봅시다. - '미래 산타할아버지 모습' 포스터를 살펴보기 - 우리나라의 계절별 일수 변화 알아보기 - 30년 후의 우리나라 계절 모습 그리기	학습지 스마트기기

I. 학교지음시간의 이해

II. 학교지음시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교지음시간 활동 개설 예시

IV. 부록

영역	차시	학습 내용	자료
기후위기와 기후행동	20	- 지구의 온도가 올라가는 이유 알기 : 지구의 온도가 올라가는 이유를 알아봅시다. - 사람들의 활동별 이산화탄소 발생량 표 살펴보기 - 이산화탄소 발생을 줄이는 방법 생각하기 - 내가 줄일 수 있는 이산화탄소량 계산하기	학습지
	21	- 동물에게 생기는 어려움 알아보기 : 기후변화로 동물들에게 생기는 어려움을 알아봅시다. - 기후변화로 어려움에 처한 동물들의 이야기 읽기 ‘특명! 북극곰을 지켜라!’ 놀이하기 - 동물에게 편지 쓰기	학습지 신문지
	22	- 기후변화 적응 알아보기 : 기후변화에 적응하는 방법을 찾아봅시다. - 기후변화로 생기는 생활모습 알아보기 - 폭염에 적응하기 위한 발명품 살펴보기 - 기후변화에 적응에 도움이 되는 발명 아이디어 생각하기	학습지 발명품 사진
	23	- 기후변화를 막기 위한 노력 알아보기 : 생활 속에서 이산화탄소 발생을 줄이려는 방법을 알아봅시다. - 이산화탄소 배출량을 줄이기 위한 가정에서의 노력 알아보기 - 이산화탄소 배출량을 줄이기 위한 학교에서의 노력 알아보기 - 기후변화를 막기 위해 노력하는 직업 찾아보기	학습지 스마트 기기 주니어커리어넷 실천온도계
	24	- 기후변화를 막기 위해 실천하기 : 기후변화를 막는 방법을 찾아 실천해 봅시다. ‘이산화탄소 멈춰!’ 말판 놀이하기 - 이산화탄소 줄이기 온도계 실천 소감 발표하기 - 기억에 남은 실천 장면 그림일기 쓰기	학습지 말판 놀이
지속가능성과 시민참여	25	- 자원순환 인식하기: 자원순환의 의미와 필요성을 알고, 생활 속에서 실천해 봅시다. - 자원순환의 의미와 필요성 인식하기 - 생활 속 자원순환 알아보기 - 자원순환으로 만들고 싶은 물건 상상하기	학습지 재활용, 재활용 물건 몇 가지
	26	- 녹색소비 실천하기: 나의 소비습관을 돌아보고, 녹색소비를 실천하는 방법을 알아봅시다. - 물건을 구매해 본 경험 이야기하기 - 소비생활과 환경의 관계 이해하기 - 물건이 만들어져서 사용되는 과정을 알고, 녹색소비 실천하기	학습지 무라벨 음료수, 대나무 칫솔, 텀블러 등 녹색소비 관련 물건 몇 가지
	27-28	- 자원순환 실천하기: 재료를 재활용하여 새로운 물건을 만들어 봅시다. - 물건을 다시 활용하는 방법 생각해보기 - 재활용으로 탄생한 물건과 재료 알아보기 - 재활용 물건 만들어보기	학습지 커피박 점토, 밀대, 쿠키틀, 캔꼭지, 물감, 붓 등
	29	- 자원순환 함께 실천하기: 자원순환 캠페인을 계획하여 실천해 봅시다 - 자원순환 실천을 알리는 방법 알아보기 - 자원순환 캠페인 계획하기 - 피켓 만들어 캠페인 활동하기 - 자원순환 실천 의지 다지기	학습지 폐박스, 가위, 유성매직, 테이프

나. 평가

1) 평가 방향 및 방법

- 환경을 바라보는 다양한 관점을 이해하고 환경오염의 사례를 구체적으로 알고 있는지를 평가한다.
- 환경과 관련된 다양한 사례를 조사하여 인간과 환경의 관계를 이해하고 있는지 평가한다.
- 환경 탐구의 태도평가는 관찰평가, 자기평가, 동료평가 등 과정평가를 활용하고 결과평가는 보고서, 사진, 그림, 제작물 등 다양한 결과물을 활용한다.

2) 평가내용

영역	성취기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준	평가 시기
환경과 인간	[3과환경01-01] 오감을 활용하여 주변 환경을 관찰하고 다양한 매체로 표현하며 생태감수성을 기른다.	주변 환경 소개 글쓰기	논술형	매우 잘함	3월
				잘함	
				보통	
				노력 요함	
환경 시스템	[3과환경02-01] 사람과 환경, 동물이 상호작용하는 사례를 알고 생활 속에서 조화롭게 살아가기 위한 노력을 다짐한다.	동물과 조화롭게 살기 위한 노력 다짐하기	보고서법	매우 잘함	4월
				잘함	
				보통	
				노력 요함	

영역	성취기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준		평가 시기
환경문제와 쟁점	[3과환경03-04] 자원의 의미를 이해하고 자원절약 방법을 찾아 실천한다.	재활용품 사용 아이디어 제안하기	실기	매우 잘함	환경 문제를 함께 고민하며 재활용품 사용 아이디어를 창의적으로 구상하여 챌린지 활동에 적극적으로 참여한다.	5월
				잘함	환경 문제를 함께 고민하며 재활용품 사용 아이디어를 구상하여 챌린지 활동에 적극적으로 참여한다.	
				보통	환경 문제를 함께 고민하며 재활용품 사용 아이디어를 구상한 것이 미흡하며 챌린지 활동에 보통으로 참여한다.	
				노력 요함	재활용품 사용 아이디어를 구상한 것이 미흡하며 챌린지 활동에 제대로 참여하지 못한다.	
기후위기와 기후행동	[3과환경04-03] 기후변화 대응 방법을 조사하고, 생활 속에서 기후변화 대응 방법을 실천한다.	가정과 학교에서 이산화탄소 배출 줄이는 방법 실천하기	체크 리스트	매우 잘함	기후변화의 원인이 이산화탄소와 관계가 있음을 잘 알고 있으며, 가정과 학교에서 이산화탄소 배출량을 줄이는 방법을 스스로 계획하고 잘 실천한다.	6월
				잘함	기후변화의 원인이 이산화탄소와 관계가 있음을 알고 있으며, 가정과 학교에서 이산화탄소 배출량을 줄이는 방법을 스스로 계획하고 실천한다.	
				보통	기후변화의 원인이 이산화탄소와 관계가 있음을 알고 있으나, 가정과 학교에서 이산화탄소 배출량을 줄이는 방법을 잘 실천하지 못한다.	
				노력 요함	기후변화의 원인이 이산화탄소와 관계가 있음을 모르고, 가정과 학교에서 이산화탄소 배출량을 줄이는 방법을 스스로 실천하지 못한다.	
지속가능성과 시민참여	[3과환경05-01] 자원순환의 의미와 필요성을 알고, 생활 속에서 자원순환을 실천하며 자원을 소중히 여기는 마음을 가진다.	자원순환 실천 캠페인 활동하기	실기	매우 잘함	많은 사람에게 자원순환 실천을 알리는 캠페인 활동에 적극적으로 참여하고, 생활 속에서 실천 가능한 자원순환 방법을 다양하게 제시할 수 있다.	7월
				잘함	많은 사람에게 자원순환 실천을 알리는 캠페인 활동에 적극적으로 참여하고, 생활 속 자원순환 방법을 제시할 수 있다.	
				보통	많은 사람에게 자원순환 실천을 알리는 캠페인 활동에 참여하나, 생활 속 자원순환 방법을 제시하지 못한다.	
				노력 요함	많은 사람에게 자원순환 실천을 알리는 캠페인 활동에 참여하지 못하고, 생활 속 자원순환 방법을 제시하지 못한다.	

4. 과학 교과 편성 과목명: 초4 환경

1. 성격 및 목표

가. 성격

초등학교 환경 과목은 학생들이 자연과 환경에 대한 이해와 관심을 높이고, 환경 보호와 지속 가능한 생활 방식을 실천하는 데 필요한 지식과 태도를 기르기 위한 과목이다. 이 과목은 자연과학, 사회과학, 도덕·윤리, 기술공학, AI미래교육 등 다양한 학문 분야를 통합하여 환경 문제를 다룬다. 환경과학적 고차원적인 지식보다 인간의 의지와 행동이 반영된 사회문화 현상과 함께 자연 현상적인 실체를 통하여 학생들은 자연과 인간 사회가 어떻게 상호작용하는지 배우고, 이를 통해 환경 문제를 통합적으로 이해하게 된다.

초등학교의 환경 교육은 이론에 그치지 않고, 학생들이 실제로 환경 보호를 실천함과 동시에 변화하는 환경에 적응할 수 있도록 돕는 데 중점을 둔다. 이를 통해 학생들은 일상생활 속에서 환경 보호를 실천하는 방법을 배우고, 작은 실천이 모여 큰 변화를 일으킬 수 있음을 깨닫게 된다. 개인의 노력뿐만 아니라 공동체의 협력을 강조하며 학생들이 환경 문제를 위해 다른 사람들과 협력하고 참여하는 과정을 통해 문제를 해결하는 방법을 배우도록 한다. 이 과정에서 환경 문제에 대한 윤리적 고민을 하며, 환경 보호를 위한 책임감을 느끼고 실천하고, 변화에 적응할 수 있는 능력을 기르게 된다.

또한 환경 과목은 학생들이 현재뿐만 아니라 미래의 환경 문제를 고려하고 지속 가능한 삶을 추구하도록 한다. 학생들은 미래 세대를 위해 환경을 보호하고, 지속 가능한 발전을 이루기 위한 방법을 고민하게 되고, 다양한 진로와 직업을 탐색하여 삶과 진로를 설계할 수 있도록 한다.

2022 개정 교육과정에서 제시된 환경 과목의 영역은 ‘환경과 인간’, ‘환경 시스템’, ‘환경문제와 쟁점’, ‘기후위기와 기후행동’, ‘지속가능성과 시민참여’이며, 이를 바탕으로 초등학교 환경 교과에서는 학생들의 인지발달과 학년별 타 교과와 내용 체계와 연관되어 영역별 통합적으로 제시하고 있으며, 학생들에게 환경에 대한 이해와 책임감을 심어주기 위해 자연과의 공존, 환경 보호, 지속 가능한 삶의 중요성을 다루는 주제로 구성되었다.

초등학교 환경 과목은 학생들이 환경에 대한 이해를 바탕으로 환경 보호와 지속 가능한 생활 방식을 실천할 수 있는 다양한 역량을 기르는 데 초점을 두고 있다. 구체적으로는 자연과 생태계, 환경을 보는 관점에 대한 이해로 시스템적 사고와 환경 감수성, 환경 변화를 이해하는 능력과 문제를 비판적으로 사고하고 창의적으로 해결하는 능력, 책임감을 가지고 지속가능한 생활을 실천하는 태도, 환경 문제 해결을 위해 다른 공동체와 함께 협력하며 소통하는 능력, 다양한 정보를 탐색 분석하여 적용할 수 있는 정보활용능력과 글로벌 시민으로서 책임감을 가지고 환경 보호 활동에 참여하는 지속 가능 발전 능력이다.

나. 목표

초등학교 환경 과목의 목표는 학생들이 환경에 대한 이해와 관심을 높이고 올바른 가치관과 태도를 형성함으로써 지속 가능한 사회를 설계하고 참여하게 하는 데 있다.

- 1) 자연환경과 생태계의 구조와 기능을 이해함으로써 환경 변화가 생태계와 인간 생활에 미치는 영향을 이해할 수 있도록 한다.
- 2) 환경에 대한 다양한 경험을 통해 환경 문제를 이해하고 환경 감수성과 친화적인 태도를 기른다.
- 3) 환경 문제를 비판적으로 사고하고 창의적인 해결을 위해 다른 사람들과 협력적으로 소통하고, 공동체 의식을 함양한다.
- 4) 미래 세대를 위한 환경 보호의 중요성을 깨닫고, 지속 가능한 미래를 설계하고 실천하는 의지와 능력을 기른다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

1) 환경과 인간

핵심 아이디어	- 자연은 단순히 이용하는 자원이 아니라 존중하고 보호해야 할 가치가 있다. - 환경을 바라보는 관점은 다양하며, 친환경적인 공간 조성을 위해 주체적으로 행동하고 참여해야 한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	- 환경의 의미와 구성 요소 - 환경을 바라보는 다양한 관점	- 다양한 관점에서의 환경 문제 토의 참여하기 - 친환경 공간을 구성하기 위한 요소를 설계하고 제안하기	- 환경 보호에 대한 책임감 - 자신이 사는 지역과 장소에 대한 관심과 참여의지

2) 환경 시스템

핵심 아이디어	- 식물은 물, 공기, 토양, 다른 생물 등과 서로 영향을 주고받으며 조화롭게 살아간다. - 우리 주변의 다양한 식물은 환경과 밀접한 관계를 맺고 있으며 우리 생활과도 관련되어 있다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	- 환경과 식물의 관계 - 환경과 식물의 상호 작용 - 환경과 식물의 다양성	- 환경에 따른 식물의 생김새 분석하기 - 식물의 번식과 환경과의 관계 조사하기 - 식물이 주는 이로운 조사하기 - 식물 다양성이 감소하는 이유 찾아보기	- 생태계에서 식물의 역할과 가치 인식 - 식물과 함께 어울려 살기 위한 태도 - 부분에서 나아가 전체를 바라보는 인식과 태도

3) 환경 문제와 쟁점

핵심 아이디어	- 환경 문제와 쟁점은 지구 생태계 및 사회 체계와 유기적으로 연결되어 있다. - 환경 문제와 쟁점을 분석하고 해결 방안을 제시할 때는 지속가능성과 형평성에 대한 고려가 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	- 환경 문제와 지구 생태계 및 사회 체계의 연결성 - 지역 환경 문제와 지구 환경 문제 - 지속가능성과 형평성을 고려한 환경 문제 해결 방안	- 환경 문제와 환경 체계 내 상호작용 연결하기 - 환경 문제의 원인과 영향 조사하고 추론하기 - 환경 문제에 관한 탐구 계획 및 수행하기	- 환경 문제의 복잡성과 통합성 인식 - 환경 문제에 대한 인간의 책임 인식 - 환경 문제 해결을 위한 주체적인 행동 의지

4) 기후위기와 기후행동

핵심 아이디어	• 인간은 여러 활동을 통해 기후변화를 초래하였고, 기후변화는 우리의 삶에 다방면으로 영향을 미친다. • 우리는 직면한 기후변화 문제에 완화하거나 적응함으로써 대처하며 생활 속에서 자신이 실천할 수 있는 방법을 탐색하고 행동해야 한다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 기후변화와 우리 삶의 관계 • 기후변화와 식생활 • 기후변화 적응 • 기후변화 대응	• 의사소통 및 갈등해결 • 창의적 문제해결 • 일상생활에서 환경과 인간의 상호작용과 관련된 문제 인식하기 • 문제를 해결하기 위한 탐구 설계하기 • 자료를 수집하고 정리하기 • 문제 상황을 인식하여 새로운 아이디어 제안하기 • 자신의 탐구 결과를 다양한 방식으로 표현하고 공유하기	• 환경 공동체 의식 • 환경 실천 • 환경 성찰

5) 지속가능성과 시민참여

핵심 아이디어	• 지속가능한 지구를 위해서 환경을 소중히 여기는 생활 태도 및 개인과 사회의 인식 변화가 필요하다. • 지속가능한 미래를 위해서 주변의 다양한 환경요소에 대한 배려와 책임감, 자신이 살아가는 세계에 대한 주체적 행동이 필요하다.		
범주	지식·이해	과정·기능	가치·태도
내용 요소	• 지속가능발전의 의미와 필요성 • 생태시민의 의미와 역할	• 일상생활 속에서 탄소중립을 실천하는 방법 탐색하기 • 지속가능한 우리 마을 만들기 축제를 계획하고 참여한 후, 활동 내용 평가하기	• 지속가능한 사회를 위한 책임감과 실천 의지 • 지속가능한 사회를 위한 창의성·개방성

나. 성취기준

1) 환경과 인간

- [4과환경01-01] 오감을 활용하여 주변 환경을 관찰하고 다양한 매체로 표현하며 생태감수성을 기른다.
- [4과환경01-02] 인간과 환경이 서로 연결되어 상호 영향을 주고받는 관계를 이해하고 환경의 소중함을 느낀다.

2) 환경 시스템

- [4과환경02-01] 환경에 따라 동물의 특징이 다른 이유를 알고 환경 속에서 동물 역할과 가치를 인식한다.
- [4과환경02-02] 사람과 환경, 동물이 상호작용하는 사례를 알고 생활 속에서 조화롭게 살아가기 위한 노력을 다짐한다.

3) 환경문제와 쟁점

- [4과환경03-01] 주변 환경에서 찾을 수 있는 수질오염 사례를 알고 그에 따른 예방법을 탐색하고 실천한다.
- [4과환경03-02] 흙의 소중함을 알고, 생활 속에서 흙을 지키는 방법을 실천한다.
- [4과환경03-03] 생활 속에서 분리배출의 필요성을 알고 올바른 방법으로 실천한다.
- [4과환경03-04] 자원의 의미를 이해하고 자원 절약 방법을 찾아 실천한다.
- [4과환경03-05] 생활 속에서 발생하는 환경 문제를 원인과 영향을 찾고 해결 방안을 협의하여 제시한다.

4) 기후위기와 기후행동

- [4과환경04-01] 기후변화 현상의 예를 알고, 기후변화가 인간의 활동과 관련되어 있음을 설명한다.
- [4과환경04-02] 기후변화의 심각성에 관심을 가지고, 기후변화가 우리 생활과 환경에 미치는 영향을 설명한다.
- [4과환경04-03] 기후변화 대응 방법을 조사하고, 생활 속에서 기후변화 대응 방법을 실천한다.

5) 지속가능성과 시민참여

- [4과환경05-01] 자원순환의 의미와 필요성을 알고, 생활 속에서 자원순환을 실천하며 자원을 소중히 여기는 마음을 가진다.
- [4과환경05-02] 소비생활이 환경에 미치는 영향을 이해하고, 녹색소비 실천 의지를 다진다.

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

1) 교수·학습 방향 및 방법

- 인간 활동으로 발생한 환경 영향의 긍정적인 사례와 부정적인 사례를 균형적으로 탐구하여 인간과 환경에 대한 다양한 측면을 이해하도록 한다.
- 다양한 사례를 통하여 환경오염의 현상을 이해하도록 지도하고 지속가능한 발전으로 이어질 수 있도록 내면화에 노력한다.
- 학교나 지역의 다양한 체험활동 장소와 주제에 따른 계절을 고려하여 학습계획을 세워 학습을 진행한다.
- 탐구 및 활동 시에는 사전 준비와 안전교육 등을 통하여 탐구과정에서 발생할 수 있는 안전사고를 예방하도록 한다.

2) 교수·학습 개요

영역	차시	학습 목표
환경과 인간	1	환경의 의미와 환경을 바라보는 다양한 생각을 알아볼 수 있다.
	2	공원 개발을 바라보는 다양한 생각을 나눌 수 있다.
	3-4	친환경 공원 만들기를 계획하고 발표할 수 있다.
	5	우리 지역 친환경 공원 계획서를 제안할 수 있다.
환경 시스템	6	사는 곳에 따라 식물의 모습이 어떻게 변화하는 알 수 있다.
	7	환경에 따라 식물의 다양한 번식 방법을 알 수 있다.
	8	식물이 환경에 주는 이로움을 찾을 수 있다.
	9	식물이 사라지는 이유를 설명할 수 있다.
	10	식물과 함께 어울려 살기 위한 노력을 알 수 있다.
환경문제와 쟁점	11	물 발자국의 의미와 물이 부족한 이유에 대해서 말할 수 있다.
	12	수질 오염을 줄이기 위한 방법을 탐색하고 실천 의지를 다질 수 있다.
	13	토양 오염의 뜻과 원인을 알고 토양 오염이 우리에게 미치는 영향을 말할 수 있다.
	14	토양 오염을 줄이기 위한 방법을 탐색하고 실천 의지를 다질 수 있다.
	15	미세먼지의 의미와 우리 생활에 미치는 영향을 알 수 있다.
	16	미세먼지 대처 방법을 찾아 실천할 수 있다.
	17	자원이 부족한 이유를 환경과 관련지어 설명할 수 있다.
	18	생활속에서 자원을 절약하는 방법을 찾아 실천할 수 있다.
기후위기와 기후행동	19	인간의 활동과 기후변화의 관계를 살펴보고, 기후변화가 우리의 삶에 미친 영향을 이해할 수 있다.
	20	기후변화가 식생활에 미치는 영향을 이해하며 지구를 지키기 위한 식습관을 알 수 있다.
	21	기후변화에 적응하기 위한 발명 아이디어를 제안하고 의사소통할 수 있다.
	22-23	기후변화를 막기 위한 우리 지역의 노력을 조사하여 소개하는 자료를 만들고 발표할 수 있다.
	24	기후변화를 막기 위해 어떤 노력을 하고 있는지 살펴보고 해결 방안을 찾아 실천할 수 있다.
지속가능성과 시민참여	25	지속가능발전이란 무엇인지 알아보고, 나만의 실천 목표를 정할 수 있다.
	26	일상 생활 속에서 실천할 수 있는 탄소중립에 대해 알아보고 실천의지를 다진다.
	27-28	지속가능한 우리 마을을 만들기 위한 축제를 계획하고 참여할 수 있다.
	29	지구의 소중함을 알고 지구를 소중히 여기는 마음을 가질 수 있다.

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

3) 교수·학습 내용

영역	차시	학습 내용	자료
환경과 인간	1	• 환경을 바라보는 다양한 생각 알기: 환경의 의미와 환경을 바라보는 다양한 생각을 알아봅시다. - 환경의 의미와 환경을 구성하는 요소를 자연환경과 인문환경으로 구분하여 찾아보기 - 자연환경이 인문환경으로 바뀐 사례 살펴보기 - 케이불카 설치에 관한 이야기를 통해 환경을 바라보는 서로 다른 생각 알아보기 - 환경에 관한 내 생각 정리하기	학습지
	2	• 공원 개발에 관한 다양한 생각 알기: 공원 개발을 바라보는 다양한 생각을 살펴봅시다. - 공원 개발에 대한 환경 운동가, 담당 공무원, 지역 주민, 생태학자의 의견 알아보기 - 역할을 맡아 의견을 나누기 - 내 생각을 정리하여 작성하기	학습지
	3~4	• 친환경 공원 만들기: 친환경 공원 만들기를 계획하고 발표해 봅시다. - 친환경 공원에서 볼 수 있는 것 살펴보기 - 친환경 공원 계획하기 - 공원 계획 발표 및 평가하기	학습지 공원 개발 지도
	5	• 친환경 공원 제안하기: 우리 지역 친환경 공원 계획서를 제안하는 글을 써 봅시다. - 우리 지역의 공원 살펴보기 - 친환경 공원이 되는 데 필요한 것 찾기 - 친환경 공원 설계를 제안하는 글쓰기	학습지 편지지
환경 시스템	6	• 사는 곳에 따라 식물의 모습 알아보기: 사는 곳에 따라 식물의 모습이 어떻게 변화하는지 살펴봅시다. - 사는 곳의 환경에 따른 식물 잎의 특징 살펴보기 - 사는 곳의 환경에 따른 식물 줄기의 특징 살펴보기 - '넌 어디에 사니?' 동시 읽기	학습지 식물 잎, 줄기 그림카드
	7	• 식물의 번식 방법 알아보기: 환경에 따라 식물의 다양한 번식 방법을 알아봅시다. - 식물이 꽃가루를 퍼트리는 방법 알아보기 - 식물이 씨앗을 퍼트리는 방법 알아보기 - '식물의 왕' 놀이하기	학습지 식물 사진 식물 씨앗 스티커
	8	• 식물이 환경에 주는 이로운 알아보기: 식물이 환경에 주는 이로운을 살펴봅시다. - 공기를 정화해주는 식물 살펴보기 - 물을 정화해주는 식물 살펴보기 - 식물이 만든 환경이 동물에게 주는 이로운 살펴보기	학습지
	9	• 식물이 사라지는 이유 알아보기: 식물이 사라지는 이유를 알아봅시다. - 사라지는 식물 살펴보기 - 사라지는 숲의 모습 살펴보기 - 세계 식물 건강의 날 알아보기	학습지 나무 사진 포스터
	10	• 식물과 어울려 살기 위한 노력 알아보기: 식물과 함께 어울려 살기 위한 노력을 알아봅시다. - 식물과 조화롭게 살아가기 위한 노력 살펴보기 - 아쿠아포닉스 알아보기 - 식물 관련법, 나만의 씨앗 보관함 만들기	학습지 스마트기기

영역	차시	학습 내용	자료
환경문제와 쟁점	11	• 수질 오염에 대해 알아보기: 물 발자국의 의미와 물이 부족한 원인에 대해 알아봅시다. - 다양한 곳에서 쓰이는 생활용수 살펴보기 - 물발자국의 의미와 사례 찾아보기 - 수질 오염 사례를 통해 원인과 해결방안 떠올리기	학습지 장소 카드
	12	• 물을 아껴 쓰기: 물을 아껴 쓸 수 있는 방법을 찾아 실천해 봅시다. - 가정에서 물을 절약하는 방법 살펴보기 - 학교에서 물을 절약하는 방법 살펴보기 - 물 절약 방법 스티커 제작하기	학습지 스티커
	13	• 토양 오염에 대해 알아보기: 토양 오염의 원인을 알고 우리에게 미치는 영향을 알아봅시다. - 토양의 중요성과 토양 오염의 원인을 살펴보기 - 토양 오염의 사례 살펴보기 - 토양 속 미세플라스틱이 우리 몸으로 전달되는 과정 알기 - 토양 오염이 환경에 미치는 영향 살펴보기	학습지 스마트기기
	14	• 건강한 토양 만들기: 건강한 토양을 만들기 위한 방법을 알아봅시다. - 친환경농법을 통한 토양 보호 알아보기 - 토양을 보호하는 방법 탐색하기 - 건강한 토양 만들기 이야기 짓기 - 토양 오염을 줄이기 위한 세계 여러 나라의 노력 알아보기 - 토양 오염 예방 실천 카드를 완성하기	학습지 스마트기기 실천 카드
	15	• 미세먼지의 영향 알아보기: 미세먼지의 의미를 알고 생활에 미치는 영향을 알아봅시다. - 미세먼지 때문에 불편했던 점 살펴보기 - 워드클라우드로 미세먼지 나타내기 - 미세먼지 예보 등급 찾기 - 미세먼지가 생기는 이유 알기	학습지 스마트기기
	16	• 미세먼지 대처 방법 알기: 미세먼지를 줄이고 대처 방법을 실천해 봅시다. - 미세먼지 대응 요령 알기 - 미세먼지를 줄이기 위한 노력 살펴보기 - 미세먼지 행동 수칙 알기	학습지 스마트기기
	17	• 자원이 부족한 이유 알아보기: 자원이 부족한 이유를 환경과 관련지어 알아봅시다. - 나무자원의 가치 알아보기 - 나무자원이 사라지는 원인 탐구하기 - 나무자원을 보호하기 위한 실천 방법 제안하기	학습지 스마트기기
	18	• 자원절약 방법을 찾아 실천하기: 생활 속에서 자원을 절약하는 방법을 찾아 실천해 봅시다. - 버려지는 자원을 다시 활용하는 방법 살펴보기 - 낭비되는 자원절약 아이디어 찾기 - 재활용품 사용 아이디어 챌린지 참여하기 - 재활용품 사용 아이디어 제안하기	학습지 챌린지 카드

I. 학교지을시간의 이해

II. 학교지을시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교지을시간 활동 개설 예시

IV. 부록

영역	차시	학습 내용	자료
기후위기와 기후행동	19	- 기후변화와 인간 생활의 관계 알기 : 기후변화가 우리의 삶에 미치는 영향을 알아봅시다. - 과거와 현재의 생활 모습이 지구에 미친 영향 이해하기 - 기후변화와 우리 생활과의 관계 알아보기 - 기후변화에 영향을 받은 미래 사람들의 생활 모습 상상하여 글쓰기	학습지
	20	- 기후변화와 식생활의 관계 이해하기: 기후변화가 식생활에 미치는 영향을 알아봅시다. - 기후변화로 생산에 영향을 받은 농작물 살펴보기 - 식생활과 기후변화의 관계 알아보기 - 지구를 위한 식습관 알아보고 놀이를 통해 익히기	학습지 음식카드
	21	- 기후변화 적응 방안 제안하기: 기후변화에 적응하기 위한 아이디어를 제안해 봅시다. - 기후변화로 바뀌고 있는 동물들의 모습 조사하기 - 기후변화에 적응하기 위한 발명품 살펴보기 - 나의 발명 아이디어를 생각그물로 표현하기 - 기후변화 적응을 위해 노력하는 직업 살펴보기	학습지 스마트기기
	22-23	- 기후변화를 막기 위한 우리 지역의 노력 살펴보기: 기후변화를 막기 위한 노력을 알아봅시다. - 기후변화를 막기 위해 우리 지역이 하는 일을 조사하기 - 기후변화를 막기 위한 우리 지역의 노력을 소개하는 신문 만들고 발표하기	학습지 8절지, 색칠도구
	24	- 기후변화 해결방안 실천하기: 기후변화를 막기 위한 방법을 찾아 실천해 봅시다. - 개인, 사회, 지방자치단체의 노력 살펴보기 - 기후변화로 발생한 우리 지역의 문제를 해결하는 과정 알아보기 - 문제 해결 방안 결정하고 실천하기	학습지 실천 일지
지속가능성과 시민참여	25	- 지속가능발전의 의미와 필요성 알기: 지속가능발전의 의미를 알고 나만의 실천 목표 정하여 봅시다. - 지속가능발전의 의미와 필요성 알기 - 지속가능발전목표 알아보기 - 나만의 지속가능발전목표 만들기	학습지
	26	- 탄소중립으로 지속가능발전 실천하기: 탄소중립의 의미를 알고 실천해 봅시다. - 탄소중립에 대해 알아보기 - 탄소중립 실천 모습 살펴보기 - 내 주변에서 탄소중립 관련 모습 찾아보고, 잘 실천할 수 있는 방법 모색하기 - 탄소중립 실천 약속 만들고 다짐하기	학습지 실천 약속 카드
	27-28	- 지속가능한 우리 마을 만들기: 지속가능한 마을 축제를 계획하고 참여해 봅시다. - 친환경 축제에서 볼 수 있는 활동 조사하기 - 토의를 통해 마을 축제 계획서를 작성하기 - 지속가능한 마을 축제에 참여하기 - 축제를 통해 알게 된 점과 느낀 점 써 보기	학습지 계획서 양식 스마트기기 축제 체험 활동 준비물(간판, 우리 모듬 체험 준비물 등)
	29	- 지구를 소중히 여기는 마음 가지기: 지구를 소중히 여겨야 하는 마음을 가져 봅시다. - 기후변화주간을 통해 탄소중립 필요성 알기 - 지구를 소중히 여기는 방법인 탄소중립 실천 수칙 알고 실천 의지 다지기 - 지속가능한 지구를 위해 내가 실천할 수 있는 일들을 상상일기로 쓰기	학습지 일기장

나. 평가

1) 평가 방향 및 방법

- 환경을 바라보는 다양한 관점을 이해하고 환경오염의 사례를 구체적으로 알고 있는지를 평가한다.
- 환경과 관련된 다양한 사례를 조사하여 인간과 환경의 관계를 이해하고 있는지 평가한다.
- 환경 탐구의 태도평가는 관찰평가, 자기평가, 동료평가 등 과정평가를 활용하고 결과평가는 보고서, 사진, 그림, 제작물 등 다양한 결과물을 활용한다.

2) 평가내용

영역	성취 기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준	평가 시기
환경과 인간	[4과환경01-02] 내가 살고 있는 지역에 친환경적인 공간을 계획하고 자연친화적인 태도를 가진다.	친환경 공원 계획 및 제안하기	논술형	매우 잘함 친환경 공간에 대한 깊은 조사를 바탕으로 자연친화적인 요소가 잘 반영된 제안을 명확하고 체계적으로 작성할 수 있다.	3월
				잘함 친환경 공간에 대한 조사에 성실하게 참여하였으며, 자연친화적인 요소가 일부 반영된 제안을 작성할 수 있다.	
				보통 친환경 공간에 대한 조사가 미흡하며, 제안하는 글 속에 자연친화적인 요소가 미흡하다.	
				노력 요함 친환경 공간에 대한 조사가 잘 이뤄지지 않았고, 제안하는 글 속에 자연친화적인 요소가 거의 없다.	
환경 시스템	[4과환경02-02] 환경 변화와 식물 다양성 감소의 관계를 이해하고, 이를 보호하려는 마음을 가진다.	생활 속에서 식물과 조화롭게 살기 위한 약속하기	체크 리스트	매우 잘함 식물과 인간이 조화롭게 살기 위한 방법을 자세하게 알고 있으며, 이를 실천하기 위한 약속을 스스로 정할 수 있다.	4월
				잘함 식물과 인간이 조화롭게 살기 위한 방법을 알고 있으며, 이를 실천하기 위한 약속을 스스로 정할 수 있다.	
				보통 식물과 인간이 조화롭게 살기 위한 방법을 알고 있으며, 이를 실천하기 위한 약속을 도움을 받아 정할 수 있다.	
				노력 요함 식물과 인간이 조화롭게 살기 위한 방법에 대해 알지 못한다.	

영역	성취 기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준		평가 시기
환경문제와 쟁점	[4과환경03-02] 사례를 통해 토양 오염의 뜻과 원인, 영향을 파악하고, 토양 오염을 줄이기 위한 실천의지를 다진다.	토양 오염의 뜻과 원인, 영향 알기	논술형	매우 잘함	토양 오염의 뜻과 원인, 인간과 환경에 미치는 영향 등을 문장으로 표현한 생각그물을 잘 만들 수 있다.	5월
				잘함	토양 오염의 뜻과 원인, 인간과 환경에 미치는 영향 등을 간단한 문장으로 표현한 생각그물을 만들 수 있다.	
				보통	토양 오염을 주제로 한 문장형 생각그물을 만들었으나, 미흡한 부분이 있다.	
				노력 요함	토양 오염을 주제로 한 문장형 생각그물 만들기가 미흡하다.	
기후위기와 기후행동	[4과환경04-02] 기후변화 적응을 위한 사례를 살펴보고, 기후변화를 막기 위한 우리 지역의 노력을 조사하여 생활 속에서 실천한다.	기후변화를 막기 위한 우리 지역의 노력 조사하여 소개하기	구술	매우 잘함	기후변화를 막기 위해 우리 지역에서 하고 있는 노력을 자세히 조사하고, 모둠별 토의를 통해 소개 자료를 만들어 자신감 있게 발표할 수 있다.	6월
				잘함	기후변화를 막기 위해 우리 지역에서 하고 있는 노력을 조사하고, 모둠별 토의를 통해 소개 자료를 만들어 발표할 수 있다.	
				보통	기후변화를 막기 위해 우리 지역에서 하고 있는 노력을 조사하였으나, 모둠별 토의를 통해 소개 자료를 만들고 발표하는데 어려움이 있다.	
				노력 요함	기후변화를 막기 위해 우리 지역에서 하고 있는 노력을 조사한 것이 미흡하며, 모둠별 토의를 통해 소개 자료를 만들지 못한다.	
지속가능성과 시민참여	[4과환경05-02] 지속가능한 지구 환경을 위해 실천하는 사례를 살펴보고, 생활 속에서 실천한다.	지속가능한 마을 축제 계획하기	보고서법	매우 잘함	지속가능한 마을 축제를 만들기 위해 할 수 있는 체험 활동을 조사하고 모둠토의에 적극적으로 참여하여 마을 축제 계획서를 작성할 수 있다.	7월
				잘함	지속가능한 마을 축제를 만들기 위한 조사 활동, 모둠토의 활동에 참여하는 태도가 우수하며, 대략적인 마을 축제 계획서를 작성할 수 있다.	
				보통	지속가능한 마을 축제를 만들기 위한 조사 활동, 모둠토의 활동에는 참여하나 마을 축제 계획서 작성이 미흡하다.	
				노력 요함	지속가능한 마을 축제를 만들기 위한 조사 활동과 모둠토의에 참여하는 태도가 미흡하고, 마을 축제 계획서 작성을 하지 못한다.	

자율 균형 미래 미래교육의 중심
새로운 경기교육

III

1. 3~4학년 국어과 편성 활동 개설 예시
 2. 3~4학년 사회과 편성 활동 개설 예시
 3. 3~4학년 과학과 편성 활동 개설 예시
 4. 3~4학년 도덕과 외 편성 활동 개설 예시
 5. 5~6학년 편성 활동 개설 예시
-

학교자율시간 활동 개설 예시



1. 3~4학년 국어과 편성 활동 개설 예시

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	우리는 모두 소중해!								
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐		
	도덕 ☐	수학 ☐		적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☐	실과 ☐	적용시간		29							
	체육 ☐	음악 ☐										
	미술 ☐	영어 ☐										
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용											
활동 개설의 필요성	본교는 3학년 학생을 기본 인성과 기초 역량을 갖춘 자기 주도적인 사람으로 성장하게 하고자 학교자율시간 활동을 개설한다. 학교자율시간 활동을 통해 다른 사람에게 관심을 두고 도와주기, 사고하고 행동하기, 용기 있게 도전하기, 나의 감정 다스리기, 내 마음을 건강하게 드러내기 등을 경험하고 미래 사회에서 요구되는 핵심역량을 기를 수 있다.											
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.											

2 활동의 설계

1. 활동명: 우리는 모두 소중해!

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘우리는 모두 소중해!’란 3학년 학생을 민주시민으로 기르는 것을 목표로 하여 3학년으로서 우리가 더 잘할 수 있는 것을 찾아 실천하며 함께 성장해나가게 하는 프로젝트이다. 다모임에서 우리 모두를 위한 의견 제시하고 약속 정하기, 약속을 담아 학년 티 디자인·제작하여 공모전 참여하기, 교육연극으로 좋은 친구가 되는 방법 알기, 우리의 성장을 응원하는 메시지를 담아 작품 만들기 등에 참여한다. 교사의 적절한 발문으로 학생들은 깊이 있게 사유하며 다른 사람에게 관심을 두고 도와주기, 사고하고 행동하기, 용기 있게 도전하기, 나의 감정 다스리기, 내 마음을 건강하게 드러내기 등을 경험한다. 이를 통해 학생들은 자기 주도적으로 학습을 구성하며 미래 사회에서 요구되는 핵심역량(자기관리 역량, 자식 정보처리역량, 창의적 사고역량, 심미적 감성역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량, 문제 해결역량 등)을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상

구분	우리는 모두 소중한!
우리는 무엇을 공부하게 될까?	• ‘우리는 모두 소중한!’ 프로젝트 주제 이해하기 • 프로젝트 마인드맵 만들고 게시하기
우리는 어엿한 3학년!	• ‘어엿한 3학년으로서의 나’ 소개하기 • 학교 시설을 함께 사용하려면? • 3학년 0반 다모임 • 3학년 다모임 • 3학년 약속을 담은 3학년 티 디자인 공모전
우리가 좋은 친구가 되려면?	• 연극놀이 (몸으로 표현하기) • 내가 소피라면 어떻게 할까? (공감: 내 감정을 다스려요) • 내가 벌은 가시가 있을까? (언어 습관: 내가 하고 싶은 말) • 내가 생각하는 용기란? (용기: 나도 해결사) • 기린이 동물마을에서 더 행복하게 살려면? (배려: 같은 공간, 다른 불편) • ‘우리’가 함께 산다는 것은? (우리: 함께 사는 세상)
우리에게 보내는 응원!	• 우리에게 보내는 응원 메시지 • 우리에게 보내는 응원 메시지를 메이커 활동으로 작품 만들기
우리가 공부한 것은?	• ‘우리는 모두 소중한!’ 프로젝트 주제 정리하기 • 프로젝트 마인드맵 완성하고 게시하기

나. 개발한 성취기준

- [3국소중한우리-01] 함께 성장하는 방법을 의견으로 내고 이를 모아 약속으로 정할 수 있다.
- [3국소중한우리-02] 자신의 생각이나 느낌을 적절한 표정, 몸짓, 말투를 활용하여 연극으로 표현할 수 있다.
- [3국소중한우리-03] 자신 또는 타인의 성장을 기대하며 응원의 마음을 담은 글을 쓸 수 있다.

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: ‘우리는 모두 소중한!’을 통한 배움

단계	차시	수업 주제	세부 활동 내용	비고
우리는 무엇을 공부하게 될까?	1~2	‘우리는 모두 소중한!’ 프로젝트 주제 이해하기	3학년 프로젝트 주제 만나기 - 프로젝트 마인드맵 만들기 - 게시판에 프로젝트 과정 게시하기	• 마인드맵은 프로젝트를 진행하면서 지속 추가
우리는 어엿한 3학년!	3	‘어엿한 3학년으로서의 나’ 소개하기	3학년이 되어 더 잘하고 싶은 것 찾기 3학년이 되어 성장하고 싶은 것을 담아 나를 소개하는 이름표 만들기	
	4~6	학교 시설을 함께 사용하려면?	- 학교 시설(운동장, 체육관, 복도, 계단, 도서관, 화장실, 급식실 등)을 모두가 평화롭게 이용할 수 있는 방법 찾기 - 학교 시설 안내도 만들기 - 학교 시설을 올바르게 평화롭게 이용하기	
	7~8	3학년 0반 다모임	3학년 0반이 어떤 반이 되기를 바라는지 생각 나누기 - 행복한 3학년 0반을 위해 내가 할 수 있는 일 떠올리기 - 행복한 3학년 0반을 위해 우리 반 모두가 할 수 있는 일을 약속으로 정하기	
	9~10	3학년 다모임	3학년 모두가 한자리에 모이기 3학년이 어떤 학년이 되기를 바라는지 생각 나누기 - 행복한 3학년을 위해 내가 할 수 있는 일 떠올리기 - 행복한 3학년을 위해 모두가 할 수 있는 일을 3학년 약속으로 정하기	• 3학년 약속은 게시판에 게시 및 일 년 동안 상시 활용
	11~12	3학년 약속을 담은 3학년 티 디자인 공모전	3학년 약속을 담아 학년티 디자인하기 3학년 학년티 디자인 공모전 참여하기(디자인 및 학년 약속 로고 디자인에 대한 설명 첨부하여 공모전 참여) 3학년 티 디자인 선정하여 3학년 티 제작하기	• 3학년티는 일상생활 및 학교생활에서 상시 착용하여 공동체 의식 함양 도모
우리가 좋은 친구가 되려면?	13~14	연극 놀이 (몸으로 표현하기)	- 협력할 수 있는 연극놀이(서로 고리로 연결하기, 눈 마주치고 이동하기 등)하기 - 교육연극이란 무엇일까? 생각 나누기 - 교육연극 수업에서 지켜야 할 약속 정하기	• 교육연극
	15~16	내가 소피라면 어떻게 할까? (공감: 내 감정을 다스려요)	- 화가 잔뜩 난 소피의 모습 살펴보기 - 소피가 왜 화가 났는지 이야기 만들기 - 소피는 화가 나면 어떤 행동을 할까? 생각 나누기 - 나는 언제 화가 날까?(마인드맵 판서) - 화나는 상황을 즉흥극으로 만들기 - 상대방이 어떻게 말해주면 좋을까? 나는 어떻게 말하고 행동할까? 생각 나누기	- 교육연극 - 도서 ‘소피가 화나면, 정말 정말 화나면’ 활용

단계	차시	수업 주제	세부 활동 내용	비고
우리가 좋은 친구가 되려면?	17~18	내가 뺏은 가시가 있을까? (언어 습관: 내가 하고 싶은 말)	• 엄마의 가시 돋친 말을 들은 아이의 마음에 대한 상황극 살펴보기 • 아이의 마음 헤아리기 • 내가 들어본 가시 돋친 말과 그 상황을 즉흥극으로 표현하기 • Oh, no~! 극장: 즉흥극을 보고 가시를 대신할 말을 찾기 • 가시 다듬기: 가시 돋친 말을 부드러운 표현으로 만들어보기	• 교육연극 • 도서 '가시소년' 활용
	19~20	내가 생각하는 용기란? (용기: 나도 해결사)	• 비닐장갑이 들려주는 '용기를 낼 수 없는 마음' 상황극 살펴보기 • '나에게 용기는 ____다.'로 한 줄 요약하기(마인드맵 판서) • 우리만의 용기극장: 용기의 말을 활용하여 즉흥극 만들기 • 내가 생각하는 용기란? 생각 나누기	• 교육연극 • 도서 '용기를 내, 비닐장갑!' 활용
	21~22	기린이 동물마을에서 더 행복하게 살려면? (배려: 같은 공간, 다른 불편)	• 동물마을 이장님께 보낸 기린의 편지 낭독 상황극 살펴보기(불편함을 말하려는 순간까지만) • 기린이 겪는 불편함은 무엇일까?(마인드맵 판서) • 기린이 겪는 불편함을 즉흥극으로 표현하기 • 동물마을 해결사, STOP 극장: 즉흥극을 보고 기린의 불편함 해결하기 • 배려란? 생각 나누기 • '배려'를 몸으로 표현하기(영화포스터로 표현하기)	• 교육연극 • 도서 '목기린씨, 타세요!' 활용
	23~24	'우리'가 함께 산다는 것은? (우리: 함께 사는 세상)	• 일상에서 겪은 불편한 경험을 상황극으로 살펴보기: '키오스크와 할머니' • 내 주변에 불편함을 겪는 사람들은 없을까?(마인드맵 판서) 생각 나누기 • 함께 사는 세상, Stop 극장: 즉흥극 후 "도와주세요"로 관객 참여 활동하기 • '우리'와 관련된 느낌과 단어 떠올리기(마인드맵 판서) • 우리란? 생각 나누기 • '우리'를 천으로 표현하기(영화포스터로 표현하기)	• 교육연극 • 여러 색깔 천
우리에게 보내는 응원!	25~26	우리에게 보내는 응원 메시지	• 3학년 일 년 동안 함께 성장할 '우리' 떠올리기 • 3학년 일 년 동안 성장할 우리에게 응원의 마음을 담은 글쓰기 • 구상하고 디자인하기	
	27~28	우리에게 보내는 응원 메시지를 작품으로 만들기	• '우리에게 보내는 응원 메시지'를 메이커활동을 통해 작품 만들기: 우드버닝기와 목재 등을 활용해 티코스터 및 책받침대 만들기/ 레이저커팅기와 아크릴 등을 활용해 아크릴 무드등 만들기/ 3D펜과 열쇠고리 등을 활용해 응원메시지 굿즈 만들기 등 상황에 따라 다양하게 가능 • 소중한 나, 소중한 너, 소중한 우리를 격려하며 모두의 성장을 응원하기	• 메이커활동 진행

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

단계	차시	수업 주제	세부 활동 내용	비고
우리가 공부한 것은?	29	‘우리는 모두 소중한!’ 프로젝트 주제 정리하기	• 3학년 프로젝트 주제 떠올리기 • 프로젝트 마인드맵 완성하기 • 게시판에 프로젝트 과정 게시하기	

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3국소중한우리-02] 자신의 생각이나 느낌을 적절한 표정, 몸짓, 말투를 활용하여 연극으로 표현한다.	• 누군가가 불편함을 겪는 것을 발견하고 내가 할 수 있는 일을 찾아 적절한 표정, 몸짓, 말투를 활용하여 표현하기	• [반응 중심 수업] • 함께 사는 세상을 위해 적절한 표정, 몸짓, 말투를 활용하여 불편함을 겪는 누군가를 위해 내가 할 수 있는 일을 연극으로 표현한다.[실기]	• 불편함을 겪는 사람을 위해 적절한 말과 행동이 나타도록 연극으로 표현한다.	6월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	191	204	424 (+16)
		학교자유시간 (우리는 모두 소중한!)			29	-	
		도덕/사회	도덕	68	28	34	62 (-6)
			사회	204	100	102	202 (-2)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	102	204
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	0
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	94	102	196 (-8)
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	깊이 읽기를 통한 배움							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간	29						
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 한 권의 책을 깊이 읽기를 통해 사고력을 넓혀 글을 이해하고 표현하는 창의적 사고 능력을 기르며 삶의 의미와 생명의 가치를 발견하는 심미적 감성역량을 기르고자 함. - (학생의 필요) 꿈과 성장이라는 학생의 삶과 연계하여 깊이 읽기를 통해 진로를 탐색함.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 깊이 읽기를 통한 배움

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘깊이 읽기를 통한 배움’이란 언어 역량 강화를 목적으로 한 권의 책을 깊이 있게 읽고 사고력을 넓혀주어 학습 전이가 일어나는 독서 활동을 의미한다. 본 활동은 3학년 과학 교과서 생명 단원 동물의 한살이(배추흰나비) 주제를 애벌레의 관점에서 새롭게 그려낸 책을 활용하여 학생의 삶과 연계한 배움을 추구하였다. 깊이 읽기를 통해 사고력을 기르고 학생의 꿈, 성장과 연계하여 진로를 탐색하는 학습 전이를 목표로 하였다. 이를 위해 책의 내용을 깊이 이해하고 보다 창의적인 감상이 될 수 있도록 다양한 경험을 구성하였다. 국어과 독서 단원을 활용하여 학급 또는 개인의 읽기 활동으로 진행하는 과정에서 학생들은 글을 이해하고 표현하는 창의적 사고 능력뿐 아니라, 삶의 의미와 생명의 아름다움과 가치를 발견하고 향유하는 심미적 감성역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
내용이해	• 사건(시간)의 순서에 따른 동물의 한살이 이해하기 • 사건의 흐름에 맞춰 글 요약하기 • 인과 관계에 따라 사건 정리하기
의미탐구	• 주요 내용에 대해 비판적 감상하기 • 내용 관련 생명존중 토의하기 • 인물 인터뷰하기
감상표현	• 이야기 속 장면을 연극으로 표현하기 • 감상을 매체로 표현하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3국깊이읽기-01] 깊이 읽기를 통해 사고력을 기르고 서로의 생각을 나누며 상대를 배려하고 존중하는 태도로 의사소통한다.

[3국깊이읽기-02] 깊이 읽기를 통해 나의 삶을 이야기와 관련지어 생각해보고 기억에 남는 장면을 역할극으로 표현한다.

[3국깊이읽기-03] 깊이 읽기를 통해 배운 작품에 대한 감상을 매체를 활용하여 다양하게 표현한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

깊이 읽기 단계	차시	관련 페이지 (활동영역)	읽기 방법	세부 활동 내용
준비하기	1~2	표지, 목차, 부록 이해 탐구	함께 읽기 수업 중	• 주제 만나기(나의 꿈 프로젝트) • 질문으로 표지 깊이 들여다보기 • 식물이나 동물을 키워 본 경험 나누기 • 이야기 목차 살피기(내용 예상 및 애벌레의 변화 예측) • 책표지 애벌레 다섯 마리에게 이름 지어주기
깊이 읽기	3~4	애벌레의 꿈 이해 탐구 표현	함께 읽기 수업 중	• 함께 읽기(처음~27쪽) • 애벌레의 꿈, 나의 꿈 생각 나누기 • 나만의 애벌레를 그림으로 그려보고 특징 적기
깊이 읽기	5~6	마음을 나타내는 말 이해 탐구	읽어 주기 수업 중	• - 읽어 주기(28~41쪽) • - 이야기 내용 사실 질문으로 파악하기 • - 애벌레에게 일어난 일을 읽고 각각의 상황에서 '마음을 나타내는 말'로 표현하기

깊이 읽기 단계	차시	관련 페이지 (활동영역)	읽기 방법	세부 활동 내용
깊이 읽기	7~8	방충망 사건 이해 탐구	함께 읽기 수업 중	- 함께 읽기(42~57쪽) - 중요 내용 간추리기 - 인물 인터뷰(애벌레): 인간의 호기심으로 동물이나 식물이 상처받은 경험 중심으로 애벌레되어 인터뷰하기(역지사지) - 생각나누기: '동물원'에 사는 동물에 대한 태도 또는 동물원의 환경에 관해 친구들과 토의하기
깊이 읽기	9~10	애벌레를 구조하라! 이해 탐구 표현	읽어 주기 수업 중	- 읽어 주기(58~70쪽) - 이야기 내용 사실 질문으로 파악하기(농약 묻은 배추잎) 〈애벌레를 구조하라!〉애벌레를 주인공으로 생태 만화로 나타내기
깊이 읽기	11~12	번데기되기 이해 탐구 표현	함께 읽기 수업 중	- 함께 읽기(71~88쪽) - 내용 파악하기 - 생각나누기(생태환경): 자연과 상생하기 위한 노력 - 잠든 애벌레(번데기)의 모습을 색종이로 무늬 오려 붙이기
깊이 읽기	13~14	나는 나비 이해 탐구 표현	읽어 주기 수업 중	- 읽어 주기(89~끝) - 이야기의 중요 내용 간추리기 - 애벌레를 생각하며 디지털 드로잉을 활용하여 나만의 귀여운 캐릭터 만들기(알, 애벌레, 번데기, 나비)
깊이 읽기	15~16	생물의 한살이 이해 탐구 표현	읽어 오기 수업 중	- 생명 존중 교육 연계 - 시간의 순서대로 생물의 한 살이 말로 표현하기(생애 사건 중심) - 생명 존중 연계 생물의 한살이 4컷 만화로 나타내고 패들렛에 올리기 - 서로의 작품 감상하기
깊이 읽기	17~20	다시 나의 꿈 : 나의 인생 그래프(진로) 이해 탐구 표현	읽어 오기 수업 중	- 진로 교육 연계: 미래의 나의 모습, 나의 꿈 '나의 꿈을 이루기 위해 ~을 노력하는 사람이 되겠습니다' 글 쓰기(중심문장, 뒷받침문장) - 나의 꿈을 담은 인생 그래프: 〈나의 성장 과정+나의 꿈〉 소개하는 자료 만들기(투닝 또는 오토드로우) - 나의 성장 과정 친구들에게 소개하기
깊이 읽기	21~24	연극으로 표현하기 탐구 표현	읽어 오기	- 기억에 남는 장면 연극으로 표현할 준비하기 - 연극 대본 만들기, 역할 분담 - 기억에 남는 장면 연극으로 표현하기
배움 얻기	25~29	우리는 3학년2반7번 애벌레 이해 탐구 표현	읽어 오기	- 개인 또는 모둠별로 감상 표현하기(감상회) (선택) 투닝 또는 오토드로우를 활용하여 만화로 표현하기/캔바 또는 디지털 드로잉을 활용하여 책표지 홍보자료 만들기/(나는 나비(성장 앨범) 영상만들기) - 나는 3학년2반7번 애벌레를 읽으며 느낀 점 나누기
			참고자료	1. (도서명)나는 3학년2반7번 애벌레 2. 인디스쿨 미니북

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3국깊이읽기-03] 깊이 읽기를 통해 배운 작품에 대한 감상을 매체를 활용하여 다양하게 표현한다.	• 나는 3학년2반7번 애벌레를 읽은 후 나의 감상을 내가 원하는 방식을 선택하여(개인 또는 모둠) 친구들에게 발표하기	• [반응 중심 수업] • '나는 3학년2반7번 애벌레'를 읽은 후 나의 감상을 만화, 그림, 홍보자료, 영상 등 다양한 매체를 활용한 방식을 결정한 후 매체의 성격에 맞게 친구들 앞에서 발표한다.[프로젝트]	• 작품을 깊이 읽고 매체를 활용하여 감상한 내용을 다양하게 표현한다.	6월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공동 교과	국어		408	189	204	422 (+14)
		학교자유시간 (깊이 읽기를 통한 배움)			29	-	
		도덕/사회	도덕	68	32	34	66 (-2)
			사회	204	100	102	202 (-2)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	96	102	198 (-6)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	98	102	200 (-4)
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(3)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	함께 살아가는 기쁨							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☐	실과 ☐									
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간	29							
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	나의 감정을 잘 이해하고 이를 바르게 조절하는 것은 나의 행복만이 아니라 내 주변의 사람들의 행복을 위해서도 꼭 필요하다. [함께 살아가는 기쁨] 활동을 통해 학생들이 자신만 생각하는 이기적인 사고에서 벗어나 함께 행복하게 지낼 수 있는 방법을 찾을 수 있을 것이다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 함께 살아가는 기쁨

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

- 다른 사람의 마음을 생각하여 고운 말로 대화할 수 있는 '협력적 의사소통 역량'을 기른다.
- 자신의 다양한 감정을 정확하게 파악하고, 이를 올바르게 표현하고 조절할 수 있는 방법을 실천함으로써 함께 살아가는 역량을 기르고 건강한 공동체 생활을 하는 것을 목표로 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상

구분	함께 살아가는 기쁨
내 마음 알아보기	• 감정을 나타내는 여러 가지 표현 알기 • 감정카드 놀이 • 표정으로 말해요 • 마음 의자에 앉아요
친구의 마음 알기	• ‘아홉 살 마음 사전’ 온책 읽기 • 인물의 마음을 정지 장면으로 표현하기 • 감정 카드 놀이
내 마음 다스리기	• 화가 잔뜩 났어요 • 꼭 참았네’ 노래 부르기 • 문제해결 1단계 익히기 • 문제해결 2단계 익히기
고운 말로 마음 나누기	• 고운 말 익히기, 공동체 놀이하기 • 고운 말로 대화하기 • 역할 놀이하기 • 우리 반 라디오

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3국감정-01] 이야기를 듣고 이야기를 쓴 사람의 마음을 알고 이해한다.

[3국감정-02] 글을 읽거나 이야기를 들을 때, 공감한 바를 예의를 지켜 글로 표현한다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용

소주제	차시	내용 요소	핵심질문	세부 활동 내용
내 마음 알아보기	1~2	• 감정을 나타내는 여러 가지 표현 • 나의 경험과 감정 연결 짓기 • 나의 감정 소중히 하기	감정은 무엇일까	• 감정을 나타내는 여러 가지 표현 알기 - ‘오늘 내 기분은’ 읽기 - 나의 경험과 감정 말하기 - ‘오늘 내 기분은’ 회복 만들기 - 친구와 자기의 기분 공유하기
	3~4	• 감정을 나타내는 다양한 표현 • 감정을 말과 몸으로 표현하기 • 나의 감정을 솔직 하고 정확하게 표현하는 태도	나의 감정을 어떻게 표현할까?	• 감정카드 놀이 - 나의 감정 고르기 - 감정 몸으로 말해요 (정확하게 표현하는 데 중점 두기)
	5~6	• 감정을 표현하는 방법 • 나의 감정을 찾아 표정으로 그리기 • 나의 감정을 바르게 표현하는 태도	감정을 어떻게 표정으로 표현할까?	• 표정으로 말해요 - 감정가면 만들기 - 종이 가면에 표정 그리기 (그림이 그려져 있지 않은 가면) (감정에 따라 달라지는 눈 모양, 입 모양 찾기) - 내 감정가면 발표하기 (가면을 쓰고 행동으로 표현하기 - 말하지 않기)
	7	• 감정을 나타내는 표현 • 나의 경험, 감정과 비교하기 • 나의 감정을 바르게 인식, 수용하는 태도	어떤 감정을 느꼈을까?	• 마음 의자에 앉아요 - 내 마음에 해당하는 감정 의자에 앉기 - 나의 경험과 감정 이야기하기(다른 친구는 진지하게 들어주기)
친구의 마음 알기	8~9	• 감정을 나타내는 다양한 표현 • 인물의 마음 이해 하기 • 인물의 감정 공감 하기	인물은 어떤 감정을 느낄까?	• ‘아홉 살 마음 사전’ 온책읽기 - 의미가 드러나게 읽기 • 인물의 마음을 나타내는 낱말 찾기 - ‘아홉 살 마음 사전’에서 감정과 관련한 표현 찾기 - 감정표현 관용구 퀴즈
	10~11	• 인물의 마음을 나타내는 말 • 인물의 마음 정지 장면으로 표현하기 • 인물의 감정 공감 하기	인물이 느끼는 감정을 어떻게 표현할까?	• 인물의 마음 정지 장면으로 표현하기 - ‘강아지 돌보기’ 읽기 - 인물의 마음을 정지 장면으로 표현하기
	12~13	• 감정을 나타내는 다양한 표현 • 감정을 표현하는 낱말 말하기 • 나의 감정 소중히 하기	친구의 감정을 이해할 수 있는 방법은 무엇일까?	• 감정카드 놀이 - 내 감정을 찾아봐 - 감정 스피드 퀴즈

I. 학교지율시간의 이해

II. 학교지율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교지율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

소주제	차시	내용 요소	핵심질문	세부 활동 내용
내 마음 다스리기	14~15	- 부정적인 감정을 조절하는 방법 - 경험 공유하기 - 감정 조절의 중요성 느끼기	부정적인 감정을 어떻게 조절할까?	- 화가 잔뜩 났어요 - 그림책 읽기 · ‘화가 나서 그랬어’, ‘소피가 화가 나면, 정말 정말 화나면’, ‘화내지 말고 예쁘게 말해요’ - 화가 났던 경험 말하기 - 내가 화 푸는 방법 공유하기(그림이나 글로 표현 후 전시)
	16	- 부정적인 감정을 조절해야 하는 이유 알기 - 나의 경험과 연관 짓기, 노래 부르기 - 감정 조절을 생활화 하는 태도	왜 부정적인 감정을 조절해야 할까?	‘꼭 참았네’ 노래하기 - 내가 화를 참았던 경험 생각그물 그리기 · ‘꼭 참았네’ 노래하기(내 경험을 생각하며 감정을 넣어 불러보기)
	17~18	- 감정 조절 방법 - 따라하기 - 감정 조절을 생활화 하는 태도	부정적인 감정을 조절하는 방법은 무엇일까?	- 문제해결 1단계 익히기 - 다양한 방법으로 감정 조절하기(들숨날숨 천천히 쉬기, 좋아하는 노래 부르기, 누워있기 등)
	19~20	- 올바른 의사소통 방법 - 행감바, 인사약 만들기, 약속하기 - 다른 사람을 존중 하는 의사소통 태도	배려하는 의사소통이란 무엇일까?	- 문제해결 2단계 · ‘행감바, 인사약’ 익히기 · ‘행감바, 인사약’ 만들기 · 올바른 대화 약속하기(약속 선언문에 서명하기)
고운 말로 마음 나누기	21~23	- 서로를 존중하는 고운말 - 노래부르기 - 고운말의 중요성을 알고 실천하려는 태도	고운말은 우리에게 어떤 영향을 줄까?	- 고운 말 익히기 - 고운 말 동요 부르기 · ‘참 좋은 말’, ‘다섯 글자 예쁜 말’, ‘넌 할 수 있어 라고 말해주세요’, ‘말의 온도’, ‘예쁜 말 메아리’, ‘말의 향기’ 등 - 고운 말놀이(고운 말 맞추기 놀이, 고양이와 쥐 놀이, 동서남북 놀이)
	24	- 상대를 존중하며 나의 생각을 말하는 방법 - 고운 말로 대화하기 - 고운 말을 생활 속에서 사용하는 태도	고운 말은 우리에게 어떤 영향을 줄까?	- 고운 말로 대화하기 · ‘메기야 고마워’ 읽고 고운 말로 생각과 느낌 나누기
	25~26	- 고운 말하기 - 역할 놀이하기 - 올바른 언어사용을 실천하려는 마음가짐	상황에 맞는 고운 말은 무엇일까?	- 역할 놀이 하기 - 여러 가지 상황에서 고운 말로 역할 놀이 하기(학교, 집, 아는 사람, 모르는 사람, 친구와 이야기 나눌 때, 친구와 싸울 때 등의 상황 제시)
	27~29	- 서로를 존중하는 고운말 - 사연 편지 쓰기, 공감 댓글 달기 - 다른 사람의 감정에 공감하는 태도	다른 사람의 생각과 감정에 공감한다는 것은 어떤 의미가 있을까?	- 우리 반 라디오 - 내 마음을 전달하는 사연 편지 쓰기 - 진행자가 사연 방송하기(학생 중 지원자) - 우리 반 라디오 들으며 포스트잇으로 공감 댓글 쓰기 - 사연자의 책상에 직접 댓글을 붙여 주기 - 각자의 책상에 붙여 있는 댓글 중에 가장 마음에 드는 댓글 골라서 다른 친구들에게 읽어주기, 왜 마음에 드는지 이유 설명해보기

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
• [3국감정-01] 이야기를 듣고 이야기를 쓴 사람의 마음을 알고 이해한다. • [3국감정-02] 글을 읽거나 이야기를 들을 때, 공감한 바를 예의를 지켜 글로 표현한다.	• [우리 반 라디오] 놀이에 참여하여 다른 친구들의 사연 편지를 듣고 공감 댓글 달기	• [반응 중심 수업] • [우리 반 라디오] 라디오 진행자가 읽어주는 친구들의 사연을 듣고 사연자의 마음을 이해하고 공감한 이유를 밝히고, 예의를 지켜 댓글적기 [논술형]	• 상대방의 입장을 이해하고, 예의를 지켜 논리와 근거를 제시하며 공감댓글을 작성한다.	4월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
				2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어	408	184	204	417 (+9)
		학교자율시간 (함께 살아가는 기쁨)		29	-	
		도덕/사회	68	30	34	64 (-4)
			204	97	102	199 (-5)
		수학	272	136	136	272
		과학	204	102	102	204
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	136	68	68	136
			136	68	68	136
		영어	136	68	68	136
		창체(자·동·진)	204	102	102	204
		소계	1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자유시간 활동 개설(4)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	이야기가 넘치는 교실							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간	29						
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 다문화 가정 및 가정 형편이 어려운 가정이 많아 기초학력이 부족한 학생이 많은 편이며 그에 따라 문해력이 부족한 학생들이 많습니다. 한 권의 책을 깊이 읽고 책과 관련된 다양한 주제에 대해 이야기를 나누면서 문해력을 기르고 협력적 의사소통력을 기르고자 합니다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 이야기가 넘치는 교실

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

- 하나의 작품을 꼼꼼하고 깊이 있게 접근하는 ‘온 작품 읽기’를 통해 생각하는 힘을 기른다.
- 다양한 읽기 활동을 통해 작품을 제대로 느끼며 작품을 읽는 즐거움을 발견하도록 한다.
- 독서의 생활화로 풍부한 정서를 함양하여 창의적인 사고력과 넓은 시각을 갖추고 올바른 인성이 갖춰질 수 있도록 한다.
- 다양한 방식의 토의·토론 활동을 통해 협력적 의사소통 능력을 기르고 삶으로의 학습 전이가 일어날 수 있게 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
내용이해	- 책을 다양한 방법으로 소리 내어 읽기 - 일이 일어난 순서에 따라 내용 요약하기
의미탐구	- 가치 수직선 토의하기 - 책 내용과 관련된 질문에 대해 생각 나누기 - 책과 나의 삶을 연결하기
감상표현	- 나뭇잎 무늬 만들기 - 환경 보호 활동 실천하기 - 나의 미래 모습 표현하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3국이야기-01] 책 읽기 전 다양한 활동을 하며 작품에 관심을 갖는다.

[3국이야기-02] 주제와 관련된 적절한 질문을 만들고 만든 질문에 대해 서로 생각을 교환한다.

[3국이야기-03] 경험을 바탕으로 작품을 읽고 그 감상을 자신의 삶과 관련지어 생각하고 표현한다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: 이야기가 넘치는 교실

단계	차시	관련 페이지 (활동영역)	배움 주제	활동 내용	준비물
책읽기 전	1~2	표지, 목차, 부록	책 표지 살펴보고 내용 예상하기	- 표지, 목차, 부록, 출판사, 지은이, 그림이 등 살펴보기 - 내용 예상하기 - 표지로 질문 만들기 - 질문에 대해 친구들과 생각나누기 '나는 3학년 0반 0번 000' 표지 따라 그린 후, 기억에 남는 질문 3가지 정리하기	색연필, 사인펜, 포트폴리오북, 종이
책읽기 중	3	1~3장	1~3장 읽기	- 다양한 방법으로 책 소리 내어 읽기 - 학급 전체로 ○개의 문장씩 돌아가며 읽기 - 짹과 번갈아가며 읽기 '다' 자로 끝나는 말마다 끊어서 돌아가며 읽기 등... 1~3장에서 일이 일어난 순서에 따라 내용 정리하기 - 정리한 내용 발표하기	도서
	4~5	1~3장	읽은 내용에 대해 생각 나누기	- 핵심 질문 - 애벌레를 왜 교실에서 키울까? - 왜 애벌레를 선택했을까? - 우리 반에 애벌레를 키우게 된다면 준비해야 할 것에 대해 생각 나누기 - 애벌레를 키우게 된다면 지켜야 할 규칙 정하기	모둠 칠판

단계	차시	관련 페이지 (활동영역)	배움 주제	활동 내용	준비물
책읽기 중	6~7	1~3장	나와 연결하여 생각하기	- 핵심 질문 - 생명체가 잘 성장하려면 어떤 것이 필요할까?(물, 보금자리, 먹이, 사랑 등) - 나의 잘 성장하는 데에 필요한 것은 어떤 것이 있을까?(집, 가족, 사랑, 음식, 옷, 교육, 돈, 취미 등) - 내가 노력할 것은 어떤 것이 있을까? - 목표 및 실천 계획 세우기	모둠칠판, 실천 계획표
	8	4~5장	4장~5장 읽기	- 다양한 방법으로 책 소리 내어 읽기 4~5장에서 일이 일어난 순서에 따라 내용 정리하기 - 정리한 내용 발표하기	도서
	9	4~5장	애벌레 이름 짓기	- 애벌레의 특징을 바탕으로 우리 반 애벌레 친구의 이름 생각하기 - 애벌레 이름과 그렇게 이름을 붙인 이유를 Padlet에 적기 - 애벌레의 특징에 어울리는 이름을 붙이고 그 이유를 잘 적은 친구에게 '좋아요' 표시하기 - 애벌레 이름 정해주기	태블릿PC
	10	4~5장	읽은 내용에 대해 생각 나누기	- 질문에 대해 신호등 토론하기 - 질문: 애벌레는 무늬 만드는 것을 그만둬야 한다. - 반대:빨강, 중립:노랑, 찬성:초록 - 질문에 대한 나의 생각을 애벌레에게 편지글로 전하기	신호등 카드
	11	4~5장	다름을 인정하는 우리	- 무늬 애벌레처럼 나만의 특징 떠올려보기 - 나만의 특징 정리하기 - 친구들의 특징에 대해 조사하기 - 친구와 나의 같은 점 또는 다른 점에 대해 이야기 나누기 - 활동 소감 나누기	학습지
	12	4~5장	나뭇잎 무늬 만들기	- 만약 내가 애벌레라면 어떤 무늬를 만들고 싶은지 생각 나누기 - 나만의 무늬 나뭇잎 만들어보기 - 서로의 작품 감상하기	색연필, 사인펜, 자, 종이
	13	6장~9장	6장~9장 읽기	- 다양한 방법으로 책 소리 내어 읽기 6~9장에서 일이 일어난 순서에 따라 내용 정리하기 - 정리한 내용 발표하기	도서
	14 ~15	6장~9장	읽은 내용에 대해 생각 나누기	- 책 56~57, 60~62쪽 다시 읽어보기 - 애벌레들이 겪은 어려움에 대해 이야기 나누기 - 사람이 자연에 미치는 영향과 관련된 영상 보기 - 우리가 생활 속에서 자연을 보호하기 위해 할 수 있는 일에 대해 토의하기 - 실천 다짐하기	모둠칠판
	16	6장~9장	플로깅 활동하기	- 우리가 자연을 위해 할 수 있는 일(플로깅) 실천하기 - 활동 소감 나누기	집게, 쓰레기 봉투

단계	차시	관련 페이지 (활동영역)	배움 주제	활동 내용	준비물
책읽기 중	17 ~18	6장~9장	나도 환경 지킴이!	• 정크 아트 미술가에 대해 알아보기 • 정크 아트 작품 계획하기 • 작품 만들기 • 서로의 작품 감상하기	재활용품, 풀, 가위, 목공풀 등
	19	10장~11장	10장~11장 읽기	• 다양한 방법으로 책 소리 내어 읽기 • 10~11장에서 일이 일어난 순서에 따라 내용 정리하기 • 정리한 내용 발표하기	도서
	20 ~21	10장~11장	읽은 내용에 대해 생각 나누기	• 애벌레가 어려움을 해결한 방법을 떠올리기 • 우리가 어려움에 처할 수 있는 상황 찾아보기 - 학교에서, 가정에서, 길에서 등 • 어려움에 처한 상황별로 해결할 수 있는 방법 찾기 • 찾은 방법 발표하기 • 알게 된 내용 정리하기	모둠 칠판, 포스트잇 등
	22	12장	12장 읽기	• 다양한 방법으로 책 소리 내어 읽기 • 이어질 이야기 예상하기 • 친구들과 서로 예상한 이야기 내용 들려주기 • 가장 추천을 많이 받은 이야기 친구들 앞에서 발표하기 • 활동 소감 나누기	
	23	13장~14장	13장~14장 읽기	• 다양한 방법으로 책 소리 내어 읽기 • 13~14장에서 일이 일어난 순서에 따라 내용 정리하기 • 정리한 내용 발표하기	도서
책읽기 후	24 ~25	-	우리들의 날개 상상하기	• 우리 반 나비 성체의 모습 예상하기 • 만약 내가 나비라면 어떤 날개를 갖고 싶은지 상상하기 • 나만의 날개 만들기	채색 도구, 만들기 재료
	26 ~27	-	우리들의 날개돋이	• ‘나는 나비’ 노래 익히기 • 나의 미래 모습 상상하기 • 나의 미래 모습을 그려 넣어 우리 반 뮤비 만들기 • 활동 소감 나누기	색연필, 사인펜 등
	28	-	미래 나에게 쓰는 편지	• 지난 시간 만든 뮤비 감상하기 • 10~11차시에 세운 나의 목표와 계획을 잘 실천하고 있는지 되돌아보기 • 미래의 나를 상상하며 나의 마음을 담은 편지 쓰기	
	29	-	프로젝트 마무리하기	• 포트폴리오 살펴보기 • 포트폴리오를 보며 좋았던 활동, 아쉬웠던 활동, 다시 해보고 싶은 활동을 패들렛으로 공유하기	태블릿PC

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준		평가 시기
[3국이야기-03] 경험을 바탕으로 작품을 읽고 그 감상을 자신의 삶과 관련지어 생각하고 표현한다.	• 미래의 나에게 현재 나의 마음을 담아 편지글쓰기	• 나의 성장을 위해 내가 스스로 목표와 그에 따른 계획을 세우고 그것을 잘 실천했는지 되돌아보며 미래의 나에게 편지글을 작성한다. [논술형]	매우 잘함	장래 희망과 현재 노력하고 있는 점 등에 대한 나의 경험이 자세하게 드러나도록 미래의 나에게 편지글을 쓸 수 있음.	5월
			잘함	장래 희망과 현재 노력하고 있는 점 등에 대한 나의 경험이 드러나도록 미래의 나에게 편지글을 쓸 수 있음.	
			보통	미래의 내 모습을 상상하면서 미래의 나에게 편지글을 쓸 수 있음.	
			노력 요함	미래의 내 모습을 상상하면서 미래의 나에게 편지글을 써보려 노력함.	

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	186	204	419 (+11)
		학교자유시간 (이야기가 넘치는 교실)			29	-	
		도덕/사회	도덕	68	32	34	66 (-2)
			사회	204	102	102	204
		수학		272	136	136	272
		과학		204	100	102	202 (-2)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
	창체(자 · 동 · 진)				204	95	102
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(5)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	감성읽기를 통한 마음나눔							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간	29							
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	- 지역과 학교의 특성상 학교 주변에서 활용할 수 있는 인적·물적 자원이 다양하게 분포되어 있지는 않음. 이에 따라 학교 안에서 대부분의 시간을 보내는 본교 학생들의 생활 모습을 미루어 볼 때, 교실과 운동장에서 일어날 수 있는 다양한 상황을 바탕으로 한 도서를 중심으로 학습자의 삶과 연계한 인문학 교육과 인성교육이 필요함 - 학교를 배경으로 하여 교실 안에서 일어날 수 있는 일들을 중심 사건으로 한 책 읽기를 통해 교실 속 여러 가지 갈등 상황을 슬기롭게 해결하고 서로를 존중하는 마음가짐을 길러 자신의 학교생활을 성찰하는 계기를 마련할 수 있음										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 감성읽기를 통한 마음나눔

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

감성읽기는 눈으로 책을 읽는 독서활동을 넘어 그리기, 연주, 표현, 디지털 매체 등과 연계하여 마음으로 읽는 융합형 독서활동을 의미한다. 책을 읽고 이야기를 나누며 협력적 소통 역량을 키우고 더불어 살아가는 삶의 중요성과 필요성을 알아봄으로써 공동체 역량을 키우고자 하며, 독서활동을 통해 언어 소양을 기르고 디지털 매체를 활용한 독서교육활동을 통해 디지털 소양을 길러 학생의 기초소양을 기르고자 한다. 또한 자신의 삶과 연계한 독서교육활동을 통해 단순히 책을 읽는 것에서 나아가 자신을 성찰하고 내면화하는 깊이있는 교육활동을 하고자 하는 데 목표가 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 대화, 발표
과정·기능	• 바른 자세로 책 읽기 • 인물의 성격과 사건 파악하기 • 이야기를 나의 삶과 연결지어 생각하기 • 책에 대한 감상과 느낌 표현하기 • 디지털 매체로 표현하기
가치·태도	• 읽기에 대한 흥미와 효능감

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3국감성읽기-01] 바른 자세로 책을 읽고, 생각과 느낌을 이야기한다.

[3국감성읽기-02] 나의 삶을 이야기와 관련지어 생각해보고 역할극으로 표현한다.

[3국감성읽기-03] 책에 대한 감상과 느낌을 다양한 방법으로 표현한다.

[3국감성읽기-04] 디지털 매체를 활용하여 자신의 생각을 나타낸다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
이해하기	1	책의 내용을 예상해보며 배움 내용 탐색하기	• 책 표지와 목차 탐색하기 • 책 표지의 그림, 목차를 보고 책의 내용 예상하기 • 예상한 내용 이야기하기	도서 (폴투기)
	2-3	바른 자세로 책을 읽기	• 책을 읽기 위한 바른 자세 익히기 • ‘폴투기’ 책 읽기	도서 (폴투기)
	4	책을 읽고 생각과 느낌을 떠올리기	• 책을 읽고 생각과 느낌 떠올려보기 • 자신의 생각과 느낌을 이야기하기	도서 (폴투기)
	5	책을 읽고 인상깊은 인물과 사건 알아보기	• 책을 다시 읽고, 인상깊은 인물과 사건을 생각하기 • 인상깊은 인물과 사건을 선택한 이유 이야기하기 • 자신이 선택한 인물에게 전하는 편지쓰기	도서 (폴투기)
	6	등장인물의 성격을 파악하기	• 등장인물의 성격을 알 수 있는 말과 행동을 탐색하기 • 자신이 생각하는 등장인물의 성격을 말과 행동을 바탕으로 정리하기 • 등장인물의 성격을 마인드맵에 표현하기	
	7-8	깊이있게 들여다보기	• ‘도전! 독서 골든벨’ 참여하기 • 참여 소감 나누기	화이트보드, 보드마카

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
이해하기	9	책의 내용을 요약하기	• 중심 사건과 인물의 성격을 바탕으로 책의 내용을 요약하기	도서 (폴두기)
	10-11	책을 바탕으로 감상문 작성하기	• 독서감상문 작성하기 • 독서감상문 발표회 참여하기	독서록 노트
성찰하기	12-13	인물에게 필요한 올바른 태도 알아보기	• 갈등을 겪는 상황 속 인물들에게 필요한 미덕 탐색하기 • 자신이 선택한 미덕이 필요한 이유 이야기하기 미덕나무 만들기	포스트잇
	14-15	여러 가지 갈등을 해결하는 방법 알아보기	• 내가 갈등 상황 속 인물이라면 어떻게 말하거나 행동했는지 상상하기 • 내가 상상한 말이나 행동을 바탕으로 역할극 대본 작성하기 • 친구와 짝을 지어 역할극 발표하기	대본 작성용 연습장
	16	나의 삶 속 갈등을 들여다보기	• 나의 학교생활에서 겪은 비슷한 경험 생각하여 이야기 나누기 • 갈등 상황을 해결할 수 있는 긍정의 힘을 주는 말과 행동 이야기하기	
	17	나의 학교 생활을 돌아보기	• 체크리스트 활동을 통해 나의 학교생활을 돌아보기 • 긍정적인 학교생활을 위해 노력할 점을 담은 다짐문 작성하기	학교생활 성찰 체크리스트
표현하기	18-19	여러 가지 기분과 느낌을 그림으로 표현하기	• 내가 정한 상황 속 등장인물의 기분이 드러나는 이미지 그리기 • 친구가 그린 이미지를 보고 어떤 상황, 어떤 기분인지 맞추어보기	도화지, 색연필
	20-21	이야기를 음악으로 들여다보기	• 인물이 처한 상황에서 느낄 수 있는 기분이나 마음을 상상하여 어울리는 음악을 탐색하고 소개하기 • 친구가 소개한 음악을 듣고 마음 공감하기	크롬북 또는 태블릿
활용하기	22-23	디지털 매체 활용 방법 알아보기	• 디지털 매체(북크리에이터) 사용 방법 익히기	크롬북 또는 태블릿
	24	나의 의견과 근거를 생각하여 나타내기	• 멘티미터를 활용하여 인상깊은 인물, 사건, 배경을 자유롭게 나타내기 • 갈등상황 해결을 위한 자신의 의견과 근거를 생각하기	크롬북 또는 태블릿
	25-26	나의 생각을 바탕으로 토론하기	• 자신의 의견과 근거를 북크리에이터로 작성하기 • 의견과 근거를 바탕으로 가치수직선 토론하기	크롬북 또는 태블릿
	27-28	이야기의 뒷이야기를 상상해보기	• 이야기의 결말 부분을 상상해보기 • 자신이 상상한 이야기의 결말 부분을 바탕으로 뒷이야기 만들기 • 사진, 그림, 영상 등을 삽입한 나만의 뒷이야기 전자책 만들기	크롬북 또는 태블릿
	29	내가 만든 전자책 전시회에 참여하기	• 전자책 출판 전시회 참여하기	크롬북 또는 태블릿

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3국감성읽기-01] 바른 자세로 책을 읽고, 생각과 느낌을 이야기한다.	• 바른 자세로 책을 읽고 자신의 생각과 느낌을 떠올려 발표하기	• 바른 자세로 책을 읽고 난 후의 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 떠올려보고, 그러한 생각 또는 느낌이 든 이유를 포함하여 친구들에게 구체적으로 발표한다.	• 바른 자세로 책을 읽을 수 있고, 책에 대한 자신의 생각과 느낌을 이유를 포함하여 구체적으로 발표할 수 있다.	4월
[3국감성읽기-02] 나의 삶을 이야기와 관련지어 생각해보고 역할극으로 표현한다.	• 내가 갈등상황 속 인물이라면 어떻게 말하거나 행동했는지 상상하여 역할극 발표하기	• 만약 내가 갈등상황 속 등장인물이라면 어떻게 말하거나 행동하였는지 상상해보고, 이를 역할극 대본으로 작성하여 친구와 함께 역할극을 발표한다.	• 내가 생각한 갈등상황 속 말과 행동을 역할극 대본으로 작성하여 친구와 함께 역할극을 할 수 있다.	5월
[3국감성읽기-03] 책에 대한 감상과 느낌을 다양한 방법으로 표현한다.	• 내가 정한 상황 속 인물의 기분이 드러나는 이미지를 그리기	• 내가 정한 사건이나 상황 속의 인물의 기분이 어떠하였는지 상상해보고, 인물의 기분이 드러나는 이미지를 그려본다.	• 내가 정한 사건이나 상황 속 인물의 기분을 상상하여 인물의 기분이 잘 드러나는 이미지를 그릴 수 있다.	5월
[3국감성읽기-04] 디지털 매체를 활용하여 자신의 생각을 나타낸다.	• 책 속 갈등상황을 해결하기 위한 자신의 의견과 근거를 바탕으로 가치수직선 토론하기	• 책 속 갈등상황을 해결하기 위한 자신의 의견과 근거를 정리한다. • 자신의 의견과 근거를 복크리에이터에 작성하여 가치수직선토론활동을 한다.	• 갈등상황 해결을 위한 자신의 의견과 근거를 디지털 매체를 활용하여 나타낼 수 있고, 이를 바탕으로 가치수직선 토론활동에 참여하여 자신의 의견과 근거를 나타낼 수 있다.	6월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수				
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)		
교과 (군)	공통 교과	국어		408	193	204	426 (+18)		
		학교자유시간 (감성읽기를 통한 마음나눔)			29	-			
		도덕/사회	도덕	68	28	34	62 (-6)		
			사회	204	102	102	204		
		수학		272	136	136	272		
		과학		204	102	102	204		
		체육		204	102	102	204		
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136		
			미술	136	68	68	136		
		영어		136	68	68	136		
		창체(자·동·진)				204	90	102	192 (-12)
		소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(6)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	스마트 C.H.A.T. 질문 배움							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간	29							
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 질문하는 방법을 학생들에게 지도하여 생성형 AI시대, 질문하는 역량을 키워주기 위해 노력하고 있다. 어떤 질문을 입력하느냐에 따라 다양한 산출물을 낼 수 있는 AI시대에 질문하는 방법은 더욱 중요해지고 있다. 핵심에 맞는 질문을 하고, 생각을 열 수 있는 질문을 할 수 있게 하는 것에 목표를 두고 있다. 특히 3학년은 본격적인 교과공부가 들어가는 시기이므로 핵심질문을 파악하여 질문을 하는 능력은 추후 공부를 하는데 가장 기본적인 학습이 될 것이다. 다양한 방식으로 질문을 할 수 있도록 활동을 개설하였다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 스마트 C.H.A.T. 질문 배움

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

생성형 인공지능시대, 챗GPT의 등장으로 질문하는 방법이 더 중요해졌다. 본 프로그램은 초등학교 수준의 질문생성 방법과 핵심에 대해 질문하는 법을 익혀 질문하는 문화를 조성하는데 목표가 있다. 학습자 주도의 질문수업을 구성하고, 질문기반 교과수업을 통해 학생들이 질문으로 배워 미래 리더 역량을 기를 수 있도록 한다.

특히 초등학교 3-6학년까지 단계별 질문의 깊이를 더하고 디지털 연계 질문수업을 전개하여 학생들이 보다 체계적으로 질문을 할 수 있는 수업을 진행할 수 있도록 구상하였다. 다양한 놀이를 통해 학생들이 질문에 친숙함을 가지고, 질문을 통해 성장할 수 있도록 하였다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

단계	Curious	Help	Ask	Think
단계	1. 질문 태도	2. 질문 방법	3. 질문 탐구	4. 핵심 질문 능력
단계설명	호기심을 가지고 질문하는 태도를 갖는 단계	질문하는 방법을 익힐 수 있도록 도움을 주는 단계	질문으로 탐구하며 배울 수 있도록 질문하는 단계	핵심을 생각하여 질문하는 단계
주요활동내용	1. 질문의 가치와 중요성 알기 2. 질문 중요도 파악하기 3. 질문 약속 만들기	1. 질문 디딤돌 부트캠프 2. 질문 만드는 방법 알기 3. 단계별 질문 만들기	1. 질문하는 방법에 맞게 2. 질문하기 3. 주제에 맞는 질문하기	1. 질문으로 생각의 다양성 이해하기 2. 질문의 중요도를 판단하여 핵심 질문하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [3국질문-01] 상황과 상대의 입장을 이해하고 예의를 지키며 질문한다.
- [3국질문-02] 중요한 내용과 주제를 파악하여 듣고 질문한다.
- [3국질문-03] 절차와 결과가 드러나게 정확한 표현으로 질문한다.
- [3국질문-04] 목적과 주제를 고려하여 질문한다.
- [3국질문-05] 매체 소통 윤리를 고려하여 질문을 공유한다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: 깊이 읽기를 통한 배움

단계	차시	활동 주제	세부 활동 내용
준비하기	1	세상의 변화와 질문수업의 이유 찾기	• 세상의 변화 살펴보기 • 질문수업의 이유 찾기 • 질문이 왜 필요한지에 대해 자유롭게 이야기하기
질문 태도	2~3	질문의 가치와 중요성 알기(1)	• 질문놀이로 알아보는 질문의 중요성 • 질문이 편안한 분위기를 만들기 위한 환경조성
질문 태도	4~5	질문의 가치와 중요성 알기(2)	• 질문 마인드맵 만들기 • 질문 상자와 생각이 자라는 질문 공간 만들기
질문태도	6~7	질문 중요도 파악하기	• 질문 피라미드로 질문 중요도 파악하기 • 꼬리에 꼬리를 무는 질문들 중 중요한 질문 찾아내기

단계	차시	활동 주제	세부 활동 내용
질문태도	8~9	질문 약속 만들기	• 질문을 할 때 지켜야 할 약속 만들기 • 수업 중 질문, 일상 속 질문 속에서 갖추어야 할 예절 알기
질문 방법	10~13	질문 디딤돌 부트캠프	• 질문의 날 정해 질문 방법 집중 운영 기간 운영 • 질문하는 방법, 코너별 질문 생산, AR활용 질문 프로그램 운영 등 집중 질문 디딤돌 부트캠프 운영
질문방법	14~15	질문 만드는 방법 알기	• 단순 지식 질문하는 방법 알기 • 생각을 확장시키는 질문 방법 배우기
질문방법	16~17	단계별 질문 만들기	• 사고가 심화될 수 있는 단계별 질문 만들기 • 단계에 따라 질문을 체계적으로 만들기
질문탐구	18~19	질문하는 방법에 맞게 질문하기	• 질문하는 방법에 따라 체계적으로 질문하기 • 질문의 요소를 더해 체계적으로 질문하기
질문탐구	20~21	주제에 맞는 질문하기(1)	• 자신이 탐구할 주제 정하기 • 주제에 맞는 질문 10개 생성하기 • 질문에 맞는 답을 찾으며 질문 수정하기
질문탐구	22~23	주제에 맞는 질문하기(2)	• 탐구한 주제에 대해 친구에게 발표하기 • 친구가 묻는 질문 10개 적기 • 친구가 묻는 질문에 대한 답 조사하여 발표하기
핵심질문능력	24~25	질문으로 생각의 다양성 이해하기	• 같은 주제에 대해 친구와 질문을 나누며 질문으로 생각의 다양성 알기 • 생각의 다양성을 키울 수 있는 질문하는 방법 알기
핵심질문능력	26~27	질문의 중요도를 판단하여 핵심질문하기	• 중요한 주제에 대해 핵심질문하기 • 핵심질문이 맞는지 점검하기 • 다른 사람과 핵심질문 주고받기
마무리하기	28~29	질문 페스티벌	• 그동안 배운 내용을 포트폴리오화 하여 온라인 전시하기 • 부모님, 다른 학급 친구들과 질문 나누기

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3국질문-03] 절차와 결과가 드러나게 정확한 표현으로 질문한다.	• 질문을 만드는 절차에 맞추어 질문하기	• [문제해결수업] • 챗봇에게 질문을 할 때 질문을 효율적으로 할 수 있는 절차를 알고, 질문을 할 수 있다.[서술, 체크리스트]	• 질문을 만드는 절차에 맞추어 질문을 할 수 있다.	6월
[3국질문-04] 목적과 주제를 고려하여 질문한다.	• 목적과 주제에 맞는 질문을 만들어 질문하기	• [프로젝트수업] • 자신이 선택한 목적과 주제에 대해 질문을 만들어 발표할 수 있다.[구술]	• 목적과 주제에 맞는 질문을 만들어 핵심을 반영하여 질문할 수 있다.	6월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	191	204	424 (+16)
		학교자유시간 (스마트 C.H.A.T. 질문배움)			29	-	
		도덕/사회	도덕	68	30	34	64 (-4)
			사회	204	100	102	202 (-2)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	102	204
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	64	68	132 (-4)
창체(자·동·진)				204	96	102	198 (-6)
소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자유시간의 이해

Ⅱ. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자유시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 3학년 2학기 학교자율시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	그림책으로 나누는 생태환경교육							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간		29					
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	본교는 그림책으로 나누는 생태환경교육을 중점 교육으로 삼아 학교 생태계에 대한 이해를 높이고, 환경에 대한 바람직한 가치관을 형성하고자 합니다. 또한 독서의 즐거움을 스스로 알아가는 자주적이고 적극적인 독서 습관을 정착하며 다양한 독서 활동을 통하여 배경지식을 습득하고 창의적 사고 능력을 신장하고자 합니다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명 : 그림책으로 나누는 생태환경교육

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘그림책으로 나누는 생태환경교육’이란 교실에서는 생태환경과 관련된 다양한 그림책을 읽고 생각을 나누며, 밖에서는 학생들이 학교의 생태환경에 대한 이해를 기반으로 우리 마을의 환경보호를 실천하는 체험 중심의 독서 활동을 의미한다. 본 활동은 국어과 독서 단원을 활용하며 학급 또는 개인의 읽기 활동으로 진행되는 과정에서 학생들은 글을 이해하고 표현하는 창의적 사고 능력을 기를 수 있다. 또한 자연을 아끼고 생명을 소중히 여기는 마음을 통해 환경 위기의 극복을 도우며, 이를 통해 생명에 대한 존중과 생태 감수성을 함양할 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 책 표지 살피기 - 내용 이해하기 - 고통받고 있는 동물 살펴보기
과정·기능	- 플라스틱에 관해 조사하기 - 플라스틱 사용 줄이는 방법에 대해 하브루타 토의하기
가치·태도	- 플라스틱 사용 줄이기 캠페인 열기 - 용기내 프로젝트 참여하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [3국그림책-01] 자신의 경험을 떠올리며 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다.
 [3국그림책-02] 토의에 자신감을 갖고 자신의 생각을 적극적으로 나누는 태도를 지닌다.
 [3국그림책-03] 자연의 소중함을 느끼며 작품을 감상하고, 자신의 생각이나 감정을 자유롭게 표현한다.
 [3국그림책-04] 인상 깊은 내용을 정리하며 책을 읽는다.
 [3국그림책-05] 책을 읽고 알게 된 점이나 느낀 점을 생활 속에서 실천한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
준비하기	1	표지, 목차, 부록	- 주제 만나기 - 질문으로 표지 깊이 들여다보기 - 바다거북에 대해 알고 있는 것 이야기하기	
그림책 읽기	2	내용	- 그림책 꼼꼼하게 읽기 - 플라스틱 사용과 관련된 경험 나누기 - 책을 읽고 난 느낌과 질문 나누기	
자료 준비하기	3~4	자료 조사	- 플라스틱에 관해 조사하기(인터넷, 책 등) - 미세플라스틱, 플라스틱 섬에 대한 영상 시청하기	
토의 방법 알기	5~6	토의 방법 알기	- 브레인스토밍 해보기 - 질문 중심 하브루타 토의에 대해 알아보기	

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
토의 하기	7~8	토의 하기	• 플라스틱으로 인해 고통받는 동물이나 지구를 지키기 위해 우리가 할 수 있는 일에 대해 토의하기 • 짝, 모둠 순으로 하브루타 토의 진행하기	
토의 결과 정리	9~10	토의 결과 정리하기	• 토의 결과를 모둠별로 정리하기(줍깅, 용기내 프로젝트 등)	
뒷받침 자료 만들기	11~14	캠페인 포스터 만들기	• 정리한 내용을 바탕으로 플라스틱 줄이기 캠페인 모둠별 포스터 만들기 (캔바, 패들렛 활용 추천) • 포스터를 보고 우리 반이 실천할 수 있는 활동 정하기	
홍보하기	15~16	홍보하기	• 포스터 활용해서 캠페인 활동 홍보하기(온라인, 오프라인 동시 홍보)	
실천하기	17~19	실천하기	• 학교 주변 공원에서 줍깅 해보기	
편지쓰기	20~21	글쓰기	• 용기내 프로젝트에 대해 소개하는 편지 쓰기	
실천하기	22~23	실천하기	• 도서관에서 자연, 생태와 관련된 그림책 찾아보기(30번 곰, 할머니의 몽궁 여행 등)	
추천사쓰기	24~27	글쓰기	• 그림책을 읽고 1~2학년 후배들을 위한 추천사 쓰기 • 추천사를 책과 함께 도서관에 전시하기	
그림책으로 나누기	28~29	생활속에서 실천한 느낌 나누기	• 플라스틱 사용 줄이기 캠페인(줍깅, 용기내 프로젝트)을 실천한 후 느낀 점 나누기 • 지구를 지키는 우리의 약속 정하기	

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3국그림책-03] 자연의 소중함을 느끼며 작품을 감상하고, 자신의 생각이나 감정을 자유롭게 표현한다.	• ‘플라스틱이 온다’를 읽은 후 나의 감상을 나누고, 플라스틱 줄이기 캠페인 포스터를 만들어 친구들에게 발표하기	• [반응 중심 수업] • ‘플라스틱이 온다’를 읽은 후 플라스틱 줄이기 캠페인 포스터를 만들어 친구들 앞에서 발표한다. [포트폴리오 평가]	• 작품 ‘플라스틱이 온다’에 대한 감상을 적절한 매체를 골라 성격을 살려 친구들 앞에서 발표한다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수				
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)		
교과 (군)	공통 교과	국어		408	191	204	424 (+16)		
		학교자유시간 (그림책으로 나누는 생태환경교육)			29	-			
		도덕/사회	도덕	68	30	34	64 (-4)		
			사회	204	100	102	202		
		수학		272	136	136	272		
		과학		204	100	102	202 (-2)		
		체육		204	102	102	204		
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136		
			미술	136	68	68	136		
		영어		136	64	68	132 (-4)		
		창체(자·동·진)				204	96	102	198 (-6)
		소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자유시간의 이해

Ⅱ. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자유시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자유시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	디지털 매체 활용							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간			29				
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 디지털 매체를 기반으로 새로운 의사소통 환경이 중요하게 부각 되고 있는 시점에서 매체를 활용하는 수업 활동이 여러 교과와 유기적으로 연계하여 학습할 필요성이 제시된다. 또한 현재 1인 1태블릿 보급과 전자 칠판 교실로 전환이 이루어지고 있으므로 디지털 매체를 활용하여 의사소통하고 학습에 활용하는 방법을 익히는 활동이 요구된다. - (학생의 필요) 생활속 다양한 디지털 매체를 활용하여 소통하는 학생들에게 올바른 디지털 의사소통 능력을 함양하고, 디지털 과의존을 예방하며 디지털 윤리와 정보 보호의 개념을 바르게 확립할 수 있도록 하는 활동 시간이 충분히 제공되어야 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명 : 디지털 매체 활용

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘디지털 매체 활용’이란 디지털 매체를 활용하여 사람들의 생각이나 의미를 전달하는 것이다. 텍스트와 그림 외에 영상이나 이모티콘 등 다양한 매체들이 생겨나고 있고, 이를 올바르게 사용하는 방법을 학습할 필요성이 대두된다. 특히 디지털 매체를 주로 사용하여 소통하게 될 학생들에게 다양한 디지털 매체의 활용 방법을 가르치고, 이를 이용한 올바른 소통 방식과 문화를 형성할 수 있도록 지도 해야 한다. 본 활동은 다양한 디지털 매체를 사용하는 방법을 익히고, 그 속에서 지켜야 할 질서와 올바른 문화에 대해 학습함으로써 학생들이 다양한 미디어를 비판적이고 창의적으로 활용할 수 있도록 하는 미디어 리터러시를 향상시키는데 목적이 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 디지털 매체 • 인터넷의 학습자료 • 디지털 사회에서 발생하는 문제들
과정·기능	• 매체 자료의 의미 파악하기 • 인터넷 자료 탐색과 선택하기 • 발표 자료 만들기 • 매체 자료 공유하기 • 디지털 사회에서 발생하는 문제 해결 방안 찾기
가치·태도	• 올바른 매체 소통 윤리 • 인터넷 정보통신 윤리 의식 함양

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4국매체활용-01] 디지털 매체를 활용하여 자신의 생각과 의견을 표현할 수 있다.
 [4국매체활용-02] 인터넷에서 다른 사람이 만든 자료를 이용하는 방법을 알 수 있다.
 [4국매체활용-03] 디지털 매체로 올바르게 소통하며, 협력적으로 결과물을 만들 수 있다.
 [4국매체활용-04] 디지털 매체로 소통할 때 발생하는 문제를 인식하고 올바른 해결 방안을 제시할 수 있다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
디지털 매체로 자기 소개하기 (개인)	1	디지털 매체 제작 방법 알기	• 디지털 매체 제작 도구인 캔바의 주된 기능과 활용 방법 익히기	태블릿
	2-3	디지털 매체로 자기 소개 자료 만들기	• 텍스트와 이미지를 넣어 디지털 콘텐츠 만드는 방법 익히기 • 디지털 매체를 활용하여 자기소개 자료 만들기 • 디지털 매체로 제작한 자기소개 자료를 웹보드(패들렛, 핑커벨보드)에 탑재하기	태블릿
	4-5	자기 소개 발표하기	• 디지털 매체로 제작한 자료를 활용하여 자기 소개하기 • 웹보드(패들렛, 핑커벨보드)에 탑재한 친구들의 소개 자료를 보고 궁금한 점 댓글 달기 • 친구들의 제시한 궁금한 점을 읽고 추가로 자기 소개하기(질의 응답하기)	태블릿
	6	디지털 매체로 소통할 때 규칙 알기	• 자신의 의견을 여러 사람이 볼 수 있는 온라인 커뮤니티에 게시할 때 주의할 점 알아보기. • 학급 웹보드를 사용할 때 규칙 정하기	

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
디지털 매체로 이야기책 만들기 (개인)	7	인공지능을 활용한 글쓰기 방법 익히기	• 인공지능 앱 쿼트를 활용하여 글을 쓰는 방법 알기	태블릿
	8-9	인공지능 기능을 활용하여 이야기쓰기	• 인공지능을 이용하여 이야기 작성하기 • 인물의 성격, 사건의 흐름이 드러나게 글을 작성하기	태블릿
	10	이야기에 어울리는 삽화 그리기	• 오토드로우 앱을 이용하여 원하는 그림을 만드는 방법 알기 • 오토드로우 앱으로 자신의 이야기책에 어울리는 그림 그리기	태블릿
	11-12	이야기책을 출판하기	• 캔바를 활용하여 자신이 지은 글을 그림과 잘 배치하여 이야기책 출판하기 • 웹보드에 자신의 이야기를 공유하고 친구들과 의견 나누기	태블릿
	13	디지털 매체로 소통할 때 예절 알기	• 친구들의 이야기를 읽고, 공감을 누르거나 궁금한 점이나 추가 의견 제시하기 • 디지털 기기로 의견을 공유할 때 지켜야 할 예절 생각하기	태블릿
	14	이야기책 수정하여 발표하기	• 친구의 의견을 듣고 이야기책 수정하여 발표하기	태블릿
디지털 매체로 우리 지역 홍보 자료 만들기 (모둠)	15-16	인터넷에서 필요한 자료 찾기	• 인터넷에서 자료 찾기 경험 나누기 • 인터넷에서 우리 지역 소개에 필요한 자료 찾기	태블릿
	17	믿을만한 자료인지 판단하며 자료 찾기	• 자료가 믿을 만한지 판단하며 조사하기 • 찾은 자료 진위 판단하기 • 찾은 자료의 출처를 밝히고 사용하기	
	18	디지털 매체 제작 방법 알기	• 디지털 매체 제작 도구인 캔바를 활용하여 공동으로 발표 자료 제작하는 방법 익히기	태블릿
	19-20	디지털 매체로 지역 홍보 자료 만들기	• 수집한 자료를 바탕으로 우리 지역 홍보 자료 만들기 • 모둠내 역할을 나누고, 캔바를 활용하여 홍보 자료 만들기	태블릿
	21-22	우리 지역 홍보 자료 발표하기	• 갤러리 워크(돌가고 돌남기)로 설명 듣고 의견 남기기 • 친구의 의견을 듣고 홍보 자료 수정·보완하기	태블릿, 공유모니터 포스트잇
디지털 매체로 우리 지역 문제 해결하기 (모둠)	23-24	우리 지역의 문제 탐색하기	• 우리 지역 문제를 다룬 뉴스나 신문 기사 찾기 • 인터넷에서 우리 지역 문제 탐색하기 • 찾은 지역 문제를 학급 웹보드에서 유목화하기	태블릿
	25-26	우리 지역 문제 해결 방안 생각하기	• 인터넷을 이용하여 비슷한 문제 사례를 해결한 다른 지역 사례 찾기 • 모둠별 토의를 통하여 지역 문제를 해결할 수 있는 방안 찾아 웹보드에 의견 달기	태블릿
	27-28	제안하는 글쓰기	• 우리 지역 문제를 해결할 수 있는 관련기관이나 관련 시민에게 제안하는 글쓰기 • 작성한 글을 웹보드에 공유하고 모둠별로 글 수정하기	태블릿
	29	지역 문제 해결 방안 발표하기	• 지역 문제를 해결하기 위하여 작성한 제안하는 글 발표하기	태블릿

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4국매체활용-01] 디지털 매체를 활용하여 자신의 생각과 의견을 표현한다.	• 디지털 매체를 활용하여 이야기책 만들기	[창의성 계발 학습 모형] • 인공지능 글쓰기 도구를 활용하여 인물의 성격과 사건의 흐름이 드러나게 이야기를 만들고, 이야기에 어울리는 그림을 디지털 도구로 표현하여, 이야기 책을 만든다. [포트폴리오]	• 인물의 성격과 사건의 흐름이 드러나게 이야기가 구성되고, 이야기에 어울리는 그림을 넣어 디지털 매체로 이야기책을 만든다.	4월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
				2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어	408	204	191	424 (+16)
		학교자유시간 (디지털 매체 활용)		-	29	
		도덕/사회	68	34	30	64 (-4)
			204	102	98	200 (-4)
		수학	272	136	136	272
		과학	204	102	102	204
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	136	68	68	136
			136	68	68	136
		영어	136	68	68	136
		창체(자·동·진)	204	102	94	196 (-8)
		소계	1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자유시간의 이해

Ⅱ. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자유시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자유시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	디지털 시민으로 바로서기							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간			29				
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 학생들의 학업 수준이 높고 기본적인 학력을 대체로 잘 갖추고 있으나, 최근 증가하고 있는 다양한 디지털 매체의 이용에 있어서 바람직한 시각을 가지고 정보를 읽어 내는 능력은 다소 부족함. 비판적이고 객관적인 시각을 가지고 디지털 매체를 바르게 판단하는 능력과 디지털 공간 속에서 안전하고 윤리적으로 책임감있게 사용할 수 있는 방법에 대한 학습이 필요할 것으로 판단됨.										
첨부	디지털 역량 수행 성취기준 (경기도교육청)										

2 활동의 설계

1. 활동명: 디지털 시민으로 바로서기

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘디지털 시민으로 바로서기’는 디지털 사회에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로 안전하고 책임감있게 디지털을 이용하고 정보를 분별력 있게 수집, 분석, 이해 및 평가하는 역량을 기르는 일련의 활동을 의미한다. 또한 더 나아가 디지털 기술에 대한 이해를 바탕으로 새로운 정보와 지식을 생산, 활용, 공유하여 사회경제적 가치를 창출하는 힘을 키우는 활동으로 확장될 수 있을 것이다. 본 활동은 학생들의 삶 속에서 경험할 수 있는 다양한 측면의 디지털 문제를 제시하고 온라인 상황 속에서 자아정체성을 잃지 않고 매체를 비판적으로 이해하고 분별력있게 행동하는 방법에 대해 이해하고 연습할 수 있도록 구성하였다. 디지털 기기를 본격적으로 사용하고 익숙해지는 4학년 시기 학습자들에게 디지털 매체의 특성을 이해하고 비판적이고 분석적으로 디지털 정보를 받아들이고 능동적으로 활용할 수 있는 소양을 키워주고자 하였다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 디지털 사회의 특징 및 사회변화 이해 • 디지털 기술이 신체적, 정신적 건강에 끼치는 영향 이해 • 개인정보보호, 온라인 위험에 대한 이해 • 디지털 기반 문화 활동에 대한 이해
과정·기능	• 목적에 맞게 적합한 디지털 기술 선택, 활용하기 • 정보의 진위 파악하기 • 디지털 자료 탐색하기
가치·태도	• 디지털 사회와 나의 관계 이해하기 • 과의존 예방법 실천하기 • 온라인 속 위험으로부터 나 보호하기 • 디지털 매체 소통 시 예절 지키기 • 디지털 기반 문화활동 향유하기

나. 성취기준

※ 디지털 역량 수행 성취기준(경기도교육청)에 의거하여 개발·진술함.

영역	하위요소	성취기준
1. 디지털 사회의이해와 자아정체성 확립	1.1. 디지털 사회에 대한 이해	[4국디지털-01] 디지털 사회의 특징 및 변화에 대해 알고 디지털 기술이 나와 사회에 미치는 영향을 이해한다.
2. 디지털 기술의 이해와 활용	2.2. 디지털 기술의 주체적 활용	[4국디지털-02] 디지털 기술이 신체적, 정신적 건강에 끼치는 영향을 이해하고 과의존의 심각성을 인식하고 스스로 예방법을 실천한다.
3. 정보·콘텐츠의 관리와 활용	3.1. 정보·콘텐츠에 대한 권리와 책임	[4국디지털-03] 개인 정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인의 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다.
4. 디지털 의사소통과 협력	4.1. 디지털 정보공유	[4국디지털-04] 정보와 의견의 목적에 맞게 적합한 디지털 기술을 선택하고 활용한다.
	4.3. 디지털 관계형성	[4국디지털-05] 디지털 매체를 통해 타인과의 의사소통 시 지켜야할 예절이 무엇인지 알고 준수한다.
5. 디지털 창작 및 향유	5.1. 디지털 문화 향유	[4국디지털-06] 자신이 원하는 디지털 기반 문화활동을 탐색하고 참여한다.

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

다. 내용체계표

영역			3~4학년군	5~6학년군
기본 소양	1. 디지털 사회의 이해와 자아정체성 확립	1.1. 디지털 사회에 대한 이해	• 디지털 사회 특징 • 디지털 기술이 미치는 영향	
		1.2. 디지털 사회에서의 자아정체성 확립		• 온라인에서의 긍정적 자아
	2. 디지털 기술의 이해와 활용	2.1. 디지털 기술의 이해		
		2.2. 디지털 기술의 주체적 활용	• 디지털 기술 선택과 활용 • 과의존 예방	
	3. 정보·콘텐츠의 관리와 활용	3.1. 정보·콘텐츠에 대한 권리와 책임	• 개인정보보호	
		3.2. 정보·콘텐츠 탐색, 분석 및 평가		• 정보의 적절성 검토 • 정보판별
		3.3. 정보·콘텐츠 생산		• 정보·콘텐츠 표현 및 제작
	4. 디지털 의사소통과 협력	4.1. 디지털 정보공유	• 올바른 정보 찾기 방법	
		4.2. 디지털 협업		• 디지털 기술 공동작업 • 정보 공유 및 활용
		4.3. 디지털 관계형성	• 디지털 매체 속 의사소통	• 디지털 범죄 예방
실천 역량	5. 디지털 창작 및 향유	5.1. 디지털 문화 향유	• 디지털 문화 활동	
		5.2. 디지털 표현과 창작		• 디지털 매체 활용 • 디지털 매체 창작 및 참여
		5.3. 디지털 문화 성찰		• 디지털 문화 분별 • 디지털 문화 향유
	6. 디지털 시민참여	6.1. 디지털 환경의 사회문제 성찰		• 디지털 사회문제 파악 • 디지털 사회문제 분석
		6.2. 디지털 사회 참여		• 디지털 시민 참여 활동

4. 활동(수업) 내용

활동 목표	인성과 창의성을 갖춘 책임감 있는 디지털 시민		
활동주제	디지털 시민으로 바로서기		
주요활동	자율적인 디지털 시민의식 갖추기	균형있는 디지털 리터러시	미래를 향한 디지털 사회참여
학년별 위계	[4학년] - 디지털 사회특징 알기 - 디지털 발자국 - 개인정보보호 - 디지털 과의존 [5학년] - 디지털 자아정체성 찾기 - 디지털과 현실세계 조화로운 생활	[4학년] - 올바른 정보 검색하기 - 원하는 정보 찾기 - 정보 출처 밝히기 - 디지털 매체 활용 [5학년] - 정보판별법 - 디지털 범죄 - 디지털 정보 검색 공유 - 디지털 매체 향유하기	[4학년] - 디지털 의사소통 - 디지털 매체 창작하기 [5학년] - 디지털 매체 창작하기 - 디지털 매체 공유하기 - 디지털 사회 참여

가. 활동 전개 계획

	소주제	차시	활동
4학년 (29차시)	안녕 디지털?	6차시	- 디지털 공간에서 사용하는 도구 알기 - 디지털 안과 밖의 생활 비교하기
	건강한 디지털 생활	6차시	- 나의 디지털 발자국 찾기 - 개인정보보호 알아보기 (온라인에서의 타인의 권리) - 디지털 과의존 예방
	정보의 바다에서 살아남기	6차시	올바른 정보 검색하기
	디지털세상에서 친구사귀기	3차시	디지털 세상 의사소통 특징과 방법알기
	디지털로 누리는 세상	8차시	- 디지털로 만나는 세상 (디지털 콘텐츠 살펴보기) - 디지털로 만드는 세상 (디지털 동화책 만들기)

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 교수·학습 내용 : 디지털 시민으로 바로서기

학년	4학년	중심과목	국어	주제	디지털시민	차시	29차시												
운영목표	디지털 세상 속 바람직한 시민역량을 탐구해보고 미래사회의 건전하고 안전한 시민의식 갖추기																		
핵심 아이디어 2022 개정교육과정	- 매체는 소통을 매개하는 도구, 기술, 환경으로 당대 사회의 소통 방식과 소통 문화에 영향을 미친다. - 매체 이용자는 매체 자료의 주체적인 수용과 생산을 통해 정체성을 형성하고 사회적 의미 구성과정에 관여한다. - 매체 이용자는 매체 및 매체 소통의 영향력에 대해 이해와 자신과 타인의 권리를 지키기 위한 적극적인 노력을 통해 건강한 소통 공동체를 형성한다.																		
디지털역량 성취기준	<table><tr><th>중점교육활동 (소주제)</th><th>관련성취기준 (디지털 역량 수행 성취기준)</th></tr><tr><td>안녕 디지털?</td><td>[4국디지털시민-01] 디지털 사회의 특징 및 변화에 대해 알고 디지털 기술이 나와 사회에 미치는 영향을 이해한다.</td></tr><tr><td>건강한 디지털 생활</td><td>[4국디지털시민-02] 디지털 기술이 신체적, 정신적 건강에 끼치는 영향을 이해하고 과의존의 심각성을 인식하고 스스로 예방법을 실천한다.</td></tr><tr><td>정보의 바다에서 살아남기</td><td>[4국디지털시민-03] 개인 정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인의 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다. [4국디지털시민-04] 정보와 의견의 목적에 맞게 적합한 디지털 기술을 선택하고 활용한다.</td></tr><tr><td>디지털세상에서 친구사귀기</td><td>[4국디지털시민-05] 디지털 매체를 통해 타인과의 의사소통 시 지켜야할 예절이 무엇인지 알고 준수한다.</td></tr><tr><td>디지털로 누리는 세상</td><td>[4국디지털시민-06] 자신이 원하는 디지털 기반 문화활동을 탐색하고 참여한다.</td></tr></table>							중점교육활동 (소주제)	관련성취기준 (디지털 역량 수행 성취기준)	안녕 디지털?	[4국디지털시민-01] 디지털 사회의 특징 및 변화에 대해 알고 디지털 기술이 나와 사회에 미치는 영향을 이해한다.	건강한 디지털 생활	[4국디지털시민-02] 디지털 기술이 신체적, 정신적 건강에 끼치는 영향을 이해하고 과의존의 심각성을 인식하고 스스로 예방법을 실천한다.	정보의 바다에서 살아남기	[4국디지털시민-03] 개인 정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인의 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다. [4국디지털시민-04] 정보와 의견의 목적에 맞게 적합한 디지털 기술을 선택하고 활용한다.	디지털세상에서 친구사귀기	[4국디지털시민-05] 디지털 매체를 통해 타인과의 의사소통 시 지켜야할 예절이 무엇인지 알고 준수한다.	디지털로 누리는 세상	[4국디지털시민-06] 자신이 원하는 디지털 기반 문화활동을 탐색하고 참여한다.
중점교육활동 (소주제)	관련성취기준 (디지털 역량 수행 성취기준)																		
안녕 디지털?	[4국디지털시민-01] 디지털 사회의 특징 및 변화에 대해 알고 디지털 기술이 나와 사회에 미치는 영향을 이해한다.																		
건강한 디지털 생활	[4국디지털시민-02] 디지털 기술이 신체적, 정신적 건강에 끼치는 영향을 이해하고 과의존의 심각성을 인식하고 스스로 예방법을 실천한다.																		
정보의 바다에서 살아남기	[4국디지털시민-03] 개인 정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인의 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다. [4국디지털시민-04] 정보와 의견의 목적에 맞게 적합한 디지털 기술을 선택하고 활용한다.																		
디지털세상에서 친구사귀기	[4국디지털시민-05] 디지털 매체를 통해 타인과의 의사소통 시 지켜야할 예절이 무엇인지 알고 준수한다.																		
디지털로 누리는 세상	[4국디지털시민-06] 자신이 원하는 디지털 기반 문화활동을 탐색하고 참여한다.																		
질문 설계하기	[핵심질문] 우리가 디지털 시민으로서 바람직한 디지털 사용환경을 위해 어떤 노력을 해야 할까? [사실질문] 디지털 사회의 특징은 무엇일까? [개념질문] 디지털 기술의 발전이 우리 삶에 어떤 변화를 주었나? [토론질문] 행복하고 안전한 디지털 공간을 위해 우리가 노력해야 할 점은 무엇일까?																		

중점 교육활동	학습 내용 (평가★)	준비물 에듀테크	차시	탐구 과정
안녕 디지털?	• 디지털 공간의 특징 살펴보기 (1~2차시) - 디지털로 인해 변화된 생활 모습 살펴보기 - 디지털 공간의 긍정적인 면과 부정적인 면 알아보기 - 디지털 공간의 특징 다양하게 표현해보기 (그림, 마인드맵, 글, 뉴스, 광고 등...) • [사실질문] 디지털 사회의 변화된 모습은 어떤 것이 있을까? • [개념질문] 디지털 사회의 변화의 공통된 특징은 무엇인가요? • [토론질문] 디지털 사회는 예전보다 나아지고 있을까?	• 모형스마트폰 만들기 재료 • 패들렛으로 익명댓글 달기	1~6 차시	탐구
	• 디지털 공간에서 사용하는 도구(하드웨어, 소프트웨어)알기(3~4차시) - 내가 주로 사용하는 휴대폰 앱 소개하기 - 내가 자주 보는 스마트폰 앱 소개하기 - 내 휴대폰 모형 만들어 친구들과 공유하기 - 내 휴대폰 배경화면 소개하기 • [사실질문] 내 휴대폰에서 즐겨 사용하는 어플은 무엇인가요? • [개념질문] 휴대폰 어플이 사람마다 다른 이유는 무엇인가요?			
	• 디지털 안과 밖의 생활 비교하기(5~6차시) - 디지털세상에서 나의 모습은 지금의 모습과 같을까요? - 디지털 안과 밖의 모습이 다른 사례 제시하기 - 익명 댓글 달기 체험 : 느낌 나누기 - 디지털 사회의 특징 중 '익명성'에 대해 생각해보기 - 오프라인에서의 나의 모습과 온라인에서의 나의 모습은 어떻게 다를까요? - 온라인에서의 '부캐'(아바타) 만들기 • [사실질문] 사람들이 자신을 드러내지 않을 때는 어떻게 변할까요? • [사실질문] 디지털 사회의 특징 중 '익명성'은 어떤 의미일까요? • [개념질문] 실제 나의 모습과 다른 모습으로 온라인에서 행동하고 싶은 경우가 있나요? 있다면 이유는? • [토론질문] 실제모습과 온라인에서의 모습이 다르면 어떤일이 일어날까요?			

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

중점 교육활동	학습 내용 (평가★)	준비물 에듀테크	차시	탐구 과정
건강한 디지털 생활	- 디지털 발자국에 대해서 살펴보기(7~8차시) - 나의 디지털 발자국 찾기 ※ 디지털 발자국이란? 소비자가 온라인 활동을 하면서 남긴 속성, 구매 패턴, 지불 방법, 구매 이력, 소셜네트워크서비스(SNS), 이메일, 홈페이지 방문 기록, 웹서핑 기록 등의 다양한 디지털 기록을 말한다. - 내 디지털 발자국 지우는 방법 - 디지털 알고리즘의 뜻과 위험성 알기 - 디지털 알고리즘이 위험한 이유 [사실질문] 디지털 발자국이란? / 디지털 알고리즘이란? [개념질문] 디지털 발자국은 어떤 역할을 할까? [개념질문] 디지털 발자국은 어떻게 처리해야 할까? [토론질문] 디지털 알고리즘은 우리에게 도움이 될까? 안될까?			
	- 개인정보보호 알아보기 (9~10차시) - 온라인에서의 타인의 권리 - 개인정보를 지켜야 하는 까닭 알아보기 - 개인정보가 유출이 된다면 어떤 일이 벌어질지 예상하기 - 개인정보 누출로 인한 피해 살펴보기 - 온라인에서 개인정보를 지키기 위한 방안 살펴보기 [사실질문] 개인정보는 어떤 것이 있을까? [개념질문] 개인정보가 유출이 되면 어떤 일이 일어날까? [개념질문] 개인정보를 지켜야 하는 이유는? [토론질문] 개인정보 유출 피해를 예방하려면 어떻게 해야 할까?	- 태블릿을 통한 실습 - 디지털 과의존 측정앱  스마트웰 과의존 척도  디지털 시민성 진단  디지털 스트레스 진단	7~12 차시	탐구
	- 디지털 과의존 (11~12차시) - 디지털 기기 사용 시간표 작성하기 - 나의 하루 평균 디지털 기기 사용 시간 분석하기 - 일주일 동안의 디지털 사용 습관 분석하고 성찰하기 - 디지털 과의존 체크리스트 활동하기 - 나의 점수 확인 후 디지털 기기 사용 습관 계획 세우기 [평가★] 나만의 디지털 사용 규칙 정하기 [사실질문] 나는 하루에 디지털 기기를 얼마나 사용할까? [개념질문] 디지털 기기를 많이 사용하다 보면 생기는 문제점은? [토론질문] 안전하고 책임있게 디지털 기기를 사용하는 방법은?			

중점 교육활동	학습 내용 (평가★)	준비물 에듀테크	차시	탐구 과정
정보의 바다에서 살아남기	• 올바른 정보 파악하고 수집하기 (13~14차시) - 정보를 습득하고 판별하고 바람직하게 공유하는 방법 알기 - 저작권 이해하기 / 출처 밝히기 연습하기 • [사실질문] 나의 창작물(글, 그림, 영상 등...)은 다른 사람이 마음대로 사용해도 괜찮을까? • [사실질문] 저작권이란? • [개념질문] 정보를 검색하여 활용할 경우 반드시 출처를 밝혀야 하는 이유 • [개념질문] 저작권이 없다면 어떤 일이 벌어질까? • [토론질문] 출처를 밝히고 사용한다면 다른 사람의 창작물을 마음대로 사용해도 될까?	• 각종검색도구 • 캔바, 미리캔버스 통한 실습	13~18 차시	실행
	• 올바른 정보 검색하기 (15~16차시) - 적절한 정보 검색하는 방법 익히기 / 연습하기 - 온라인에서 원하는 정보를 잘 찾을 수 있는 나만의 방법 이야기 나누기 - 내가 파악한 정보 출처 밝혀 정리하기 - 거짓정보 판별방법 알아보기 • [사실질문] 온라인에서 정보를 검색하는 방법은 어떤 것이 있을까? • [사실질문] 온라인에 있는 모든 정보는 다 사실일까? • [개념질문] 온라인 상에서 잘못된 정보가 있다면 왜 그럴까? • [개념질문] 온라인에서 바람직한 정보를 찾는 방법은 어떤 것이 있을까? • [토론질문] 온라인에 있는 가짜정보는 어떻게 해야 할까?			
	• 주제를 정하여 자료를 조사하여 발표하기 (17~18차시) - 사회, 과학 관련된 주제를 정하여 온라인 조사 하기 - 모둠별로 조사한 내용을 정리하여 다양한 형태(카드뉴스, 포스터, 발표자료, 광고 등...)로 표현하기 • [평가★] 온라인을 통해 조사한 내용을 정리하여 발표하기 • [사실질문] 원하는 정보를 얻을 수 있는 방법은? • [개념질문] 정보를 검색할 때 주의해야 할 점은? • [개념질문] 온라인에서 검색한 정보는 모두 사실일까? • [토론질문] 온라인에서 찾은 정보가 진짜인지 확인하는 방법은? • [토론질문] 정보를 효과적으로 정리하여 나타내는 방법은 어떤 것이 있을까?			

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

중점 교육활동	학습 내용 (평가★)	준비물 에듀테크	차시	탐구 과정
디지털 세상에서 친구 사귀기	• 디지털 세상 속 의사소통 특징 (19~20차시) - 디지털을 통한 의사소통 특징 및 문제점 파악하기 - 디지털 사회의 의사소통 어려움과 역할극으로 나타내기 - 디지털 사회의 의사소통 문제 해결방안 제시하기 • [사실질문] 디지털 의사소통 시 어려웠던 점은? • [개념질문] 디지털 의사소통의 특성은? • [토론질문] 디지털 사회의 의사소통 문제를 해결하기 위한 방안은?		19~21 차시	실행
	• 디지털 세상 속 의사소통 방법 (21차시) - 인터넷 공간에서의 예절 지키는 방법 알기 - 인터넷 공간에서 오해없이 소통하는 방법 찾기 - 온라인 공간에서 친구들과 오해없이 소통하기 - 바람직한 디지털 생활을 위해서 어떤 인성을 갖추어야 하는지 생각해보기 • [토론질문] 디지털 공간에서 바람직한 소통을 위해 지켜야 하는 것은 무엇일까?			
디지털로 누리는 세상	• 디지털로 만나는 세상 (22~23차시) - 디지털 매체를 통해 다양한 문화 향유하기 - 디지털로 구성된 문화 살펴보기 - 박물관 홈페이지 탐방, 음악듣기, 영화보기, 전자책 등 다양한 형태의 디지털로 이루어진 콘텐츠가 있음을 알고 이용해보기 • [사실질문] 디지털로 된 매체는 어떤 것이 있을까? • [개념질문] 디지털 매체의 특징은? • [개념질문] 디지털 매체가 다양한 이유는? • [토론질문] 디지털로 표현하는 매체에 대한 나의 생각은?	• 북 크리에이터 등의 책 편집앱 활용	22~29 차시	실행 성찰
	• 디지털로 만드는 세상 (24~25차시) - 디지털을 이용한 창작물 계획하기 - 디지털을 이용해 만드는 동화책 기획하기 - 디지털 기술을 이용하여 다양한 문화 콘텐츠 제작하기 • [평가★] 디지털 기술을 이용하여 나만의 책 만들기 (26~28차시) • [평가★] 책 전시하기 (29차시)			

다. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4국디지털시민-02] 디지털 기술(인터넷, 게임, 스마트폰 등)과 의존의 심각성을 인식하고 스스로 예방법을 실천한다.	[평가★] 나만의 디지털 사용 규칙 정하기	• [문제 해결 수업] • 나의 디지털 습관을 점검한 후 실천할 수 있는 디지털 습관과 관련된 나만의 사용 규칙을 정하여 발표하기[조사발표] [정의적능력평가]	• 자신의 디지털 습관을 객관적으로 점검하고 문제점을 분석하여 실천가능한 방법으로 사용규칙을 정하여 실천할 수 있다.	4월
[4국디지털시민-04] 정보와 의견의 목적에 맞게 적합한 디지털 기술을 선택하고 활용한다.	[평가★] 온라인을 통해 조사한 내용을 정리하여 발표하기	• [문제 해결 수업] • 주제를 정하여 온라인 매체를 이용하여 조사한 후 내용의 적절성을 판단하여 내용을 정리하여 발표하기[조사발표]	• 주제에 알맞은 내용을 온라인상에서 찾고 정보의 적절성을 검토하여 필요한 정보를 보기 좋게 정리하여 발표할 수 있다.	5월
[4국디지털시민-06] 자신이 원하는 디지털 기반 문화활동을 탐색하고 참여한다.	[평가★] 디지털 기술을 이용하여 나만의 책 만들기	• [창의성 개발 수업] • 디지털로 이루어진 다양한 문화 콘텐츠를 살펴보고 자신의 이야기를 담은 창작물을 디지털 매체로 만들어 공유하기[포트폴리오]	• 다양한 디지털 매체의 특징을 이해하고 자신의 이야기를 담은 디지털 매체를 창작하여 친구들과 공유할 수 있다.	6월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
				2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어	408	204	191 (-13)	424 (+16)
		학교자유시간 (디지털 시민으로 바로 서기)		-	29	
		도덕/사회	68	34	28	62 (-6)
			204	102	97	199 (-5)
		수학	272	136	136	272
		과학	204	102	102	204
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	136	68	68	136
			136	68	68	136
		영어	136	68	68	136
		창체(자·동·진)	204	102	97	199 (-5)
		소계	1,972	986	986	1,972

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

[붙임 1] : 디지털 역량 수행 성취기준 (경기도교육청)

영역 간 관계	영역	하위요소	성취기준
기본소양	1. 디지털 사회의 이해와 자아정체성 확립	1.1. 디지털 사회에 대한 이해	1.1.1. 디지털 사회의 특징 및 변화에 대해 이해한다. 1.1.2. 디지털 기술이 나와 사회에 미치는 영향을 이해한다.
		1.2. 디지털 사회에서의 자아정체성 확립	1.2.1. 온·오프라인상에서 확실하고 일관된 자아를 지닌다(자아개념). 1.2.2. 온·오프라인상에서 자신에 대해 긍정적인 인식을 지닌다(자아존중감). 1.2.3. 온오프라인상에서 자신에 대한 표현을 진실되고 자유롭게 할 수 있다 (자기표현) 1.2.4. 디지털 사회에 적응하며 성장해가는 주체적인 자아를 형성한다.
	2. 디지털 기술의 이해와 활용	2.1. 디지털 기술의 이해	2.1.1. 디지털 기술(하드웨어, 소프트웨어, 인터넷, 인공지능 기술)의 역할을 이해하고 특성을 설명한다. 2.1.2. 하드웨어(컴퓨터, 스마트폰, 패드 등), 소프트웨어(PPT, 엑셀, 워드, 한글, 유튜브, 구글 행아웃, 구글 docs 등), 인터넷(와이파이, 클라우드 등)에 대해 이해하고 작동시킨다.
		2.2. 디지털 기술의 주체적 활용	2.2.1. 목적과 필요에 맞는 디지털 기술을 선택하고 활용한다. 2.2.2. 디지털 기술(인터넷, 게임, 스마트폰 등)과의존의 심각성을 인식하고 스스로 예방법을 실천한다. 2.2.3. 디지털 기술이 신체적, 정신적 건강에 끼치는 영향을 이해하고 사용한다.
	3. 정보·콘텐츠의 관리와 활용	3.1 정보·콘텐츠에 대한 권리와 책임	3.1.1. 저작권 표시 및 저작권 개념을 이해하고 타인의 저작물을 보호하는 방법을 실천한다. 3.1.2. 개인 정보 보호의 중요성을 인식하여 자신과 타인의 온라인상의 위험으로부터 보호하는 방법을 실천한다(예: 암호 설정, 접근 권한 관리, 보안 인증 등) 3.1.3. 디지털 범죄(신분 도용, 무단 정보 침해 및 사칭, 신원 은폐, 피싱, 악성 소프트웨어 배포 등)를 인식하고 대처하는 방법을 실천한다.
		3.2. 정보·콘텐츠 탐색, 분석 및 평가	3.2.1. 적절한 방법으로 정보·콘텐츠를 검색하고 검색한 정보·콘텐츠의 중요도 및 적절성을 판단한다. 3.2.2. 정보·콘텐츠의 진실성 및 오류, 편향성, 상업성 등을 비판적으로 파악한다.
		3.3. 정보·콘텐츠 생산	3.3.1. 자신이 만들고자 하는 새로운 정보·콘텐츠의 제작 의도를 다양한 방식으로 표현한다. 3.3.2. 다양한 출처의 정보·콘텐츠를 활용하여 자신의 의도에 맞게 새로운 정보·콘텐츠를 제작한다.

영역 간 관계	영역	하위요소	성취기준
실천역량	4. 디지털 의사소통과 협력	4.1. 디지털 정보공유	4.1.1. 정보와 의견의 목적에 맞게 적합한 디지털 기술을 선택한다. 4.1.2. 적절한 디지털 기술을 활용하여 정보와 의견을 교환한다.
		4.2. 디지털 협업	4.2.1. 온라인상에서 공동으로 해결해야 하는 과제의 성격을 이해하고 역할을 분담한다. 4.2.2. 적절한 디지털 기술을 활용하여 지식과 정보를 공동으로 구축한다. 4.2.3. 공유된 지식과 정보를 바탕으로 문제해결 방안을 제시한다.
		4.3. 디지털 관계형성	4.3.1. 디지털 매체를 통해 타인과의 의사소통 시 지켜야 할 예절이 무엇인지 알고 준수한다. 4.3.2. 디지털 상호과정에서 타인의 감정과 의견을 존중한다. 4.3.3. 디지털 상호과정에서 자신의 감정과 의견을 적절하게 표현한다. 4.3.4. 디지털 범죄(디지털 성범죄, 디지털 폭력 등)에 대해 인식하고 이에 대한 경각심 을 지닌다.
	5. 디지털 창작 및 향유	5.1. 디지털 문화 향유	5.1.1. 자신이 원하는 디지털 기반 문화활동을 탐색하고 참여한다(자발성). 5.1.2. 디지털 기반 문화활동 관련 정보 및 참여 후기(감상)에 대해 주변 사람들과 공유한다(상호작용성).
		5.2. 디지털 표현과 창작	5.2.1. 디지털 매체를 통해 자신의 표현하고자 하는 것에 대한 기획을 한다. 5.2.2. 디지털 매체를 통해 자신이 표현하고자 하는 것을 제작한다. 5.2.3. 디지털 매체를 통해 생성된 제작물을 사람들에게 공유하고 느낌과 아이디어를 공유한다.
		5.3. 디지털 문화 성찰	5.3.1. 디지털 문화의 긍정적인 면과 부정적인 면을 이해한다. 5.3.2. 디지털 문화를 책임있게 즐길 수 있는 방안을 제시한다.
	6. 디지털 시민참여	6.1. 디지털 환경의 사회문제 성찰	6.1.1. 디지털 환경에서 발생하는 사회문제에 대해 인식한다. 6.1.2. 디지털 환경의 사회문제에 대한 해결방안을 제시한다. 6.1.3. 디지털 환경의 사회문제 해결에 대한 평가를 한다.
		6.2. 디지털 사회 참여	6.2.1. 디지털 사회문제를 해결을 위한 나의 역할을 무엇인지 이해한다. 6.2.2. 디지털 사회문제를 해결하기 위한 실천 방법을 제시한다.

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자유시간 활동 개설(3)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	나를 알고 다양하게 표현하기								
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐		
	도덕 ☐	수학 ☐										
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	
	체육 ☐	음악 ☐										
	미술 ☐	영어 ☐		적용시간			29					
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용											
활동 개설의 필요성	본교는 학생들이 자기의 생각을 말하고 표현하는데 어려움을 겪고 있음. 자신이 누구이며 어떤 특성을 가지고 있는지를 파악하게 하고, 자신만의 표현 방법을 다양하게 익혀 자신의 개성을 표현하는데 도움을 주고자 함.											
첨부	- 개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부. - 활동 관련 활동지 모음 1부.											

2 활동의 설계

1. 활동명: 나를 알고 다양하게 표현하기

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘나를 알고 다양하게 표현하기’란 자신에 대한 이해를 바탕으로 나에게 맞는 다양한 개성 있는 표현들로 내 생각과 감정을 표현하는 것이다. 본 활동은 학생의 개인적인 특징을 이해하고 우리 교실 안에 살고 있는 다른 학생들의 성격, 삶 또한 다양하게 이루어져 있음을 깨달을 수 있도록 구성하였다. 사회적 관계를 확장시켜 우리 지역, 더 나아가 우리나라에 있는 개성 있는 작가나 작품을 다양한 방법으로 소개한다. 그런 작품들을 통해 자신과 유사한 개성과 특성을 가진 작가나 작품을 통해 일치감을 느끼고 다양한 세상의 다양한 표현 방법 중 하나이며, 옳고 그름이 없이 다양성을 인식하고 존중하게 된다. 다양한 표현 방법을 통해 자신에게 맞는 표현 방법을 찾고 실제로 발표해 보면서 나에게 맞는지를 점검하고 확인하는 과정을 거쳐서 자신만의 표현 방법을 의식적으로 찾게 하고자 하였다. 마지막에는 학생들이 살고있는 학급이라는 사회적 조직에서도 다양성이 존재하고 있으며 그 다양성을 인정하고 존중해주는 연습을 통해 개성과 다양성이 함께 공존하는 작은 사회를 체험하고 지속적인 실천을 통해 평화로운 공동체 형성에 도움이 되도록 수업을 설계하였다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상

주요활동	지식·이해	과정·기능	가치·태도
관련교과	국어, 도덕, 미술	국어, 도덕, 미술	국어, 도덕, 미술
내용	• 나에 대해 알아보기 • 다양한 개성의 작품 알아보기 • 다양하게 표현하는 방법 알아보기	• 나의 캐릭터 만들기 • 다양한 방법으로 직접 표현해보기	• 나에 대해 발표하기 • 다양한 표현 방법에 대해 의견 전달(평가)하기 • 다양성의 아름다움
핵심역량	• 지식정보처리 역량 • 자기관리역량	• 심미적 감성 역량 • 창의적 사고 역량	• 협력적 소통 역량 • 공동체 역량

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4국다양한표현-01] 작품을 읽고 이어질 내용을 나의 개성이 드러나는 방식으로 다양하게 표현한다.

[4국다양한표현-02] 다양성의 의미를 이해하고 존중하는 태도를 기르며 평소 생활 속에서 실천한다.

[4국다양한표현-03] 자신의 생활과 관련된 주제에서 자신의 느낌과 생각을 다양하게 표현한다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: 나를 알고 다양하게 표현하기

단계	시수	활동내용	관련자료	평가
준비하기 시작하기	6	• 나에 대해 곰곰이 생각하기 • 나의 내면과 외면에 대한 생각 정리하여 발표하기 • 나의 특징이 드러나게 캐릭터 제작하기 • 캐릭터를 이용하여 나를 다양하게 소개하기 • 친구의 캐릭터에 대하여 자신의 느낌과 생각 전해주기	[활동지 1]	
찾아내기 발견하기	6	• 다양한 개성을 지닌 사람들의 작품 알아보기 1) 자신이 겪은 일을 실감나게 표현하기 2) 대상을 탐색하여 떠오르는 느낌과 생각을 다양하게 나타내기 3) 시나 이야기를 읽고 생각이나 느낌을 다양하게 나타내기 4) 음악을 들으며 떠오르는 느낌을 말하거나 그림으로 그리기	[활동지 2]	

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

단계	시수	활동내용	관련자료	평가
범주화하기 설명하기	8	- 주어진 이야기를 읽고 다양하게 표현하는 방법 알아보기 - 말로 표현 - 몸으로 표현 - 글이나 그림으로 표현 - 음악으로 표현 - 다양하게 표현하는 방법의 장단점을 알아보고 나에게 맞는 방법 찾기	[활동지 3]	주어진 이야기를 자신의 개성에 맞는 다양한 표현 방법을 활용하여 친구들 앞에서 발표할 수 있다.
더 나아가기 더 탐구하기	6	- 자신의 생활과 관련된 주제에서 비슷한 표현방법을 가진 친구들끼리 모여 다양하게 표현하기 - 말로 표현 - 몸으로 표현 - 글이나 그림으로 표현 - 음악으로 표현 - 친구들의 표현 방법에 대해 평가하기 - STW로 평가해보기	[활동지 4]	
성찰하기 행동하기	3	- 아름답게 살아가는 사람들의 모습 - 다양성이 존재하는 모습 - 다양한 취향에 대한 이해 - 다문화에 대한 이해 - 우리가 가져야 할 아름다움에 대해 고민하고 나만의 결론 내기	[활동지 5]	다양한 개성과 취향을 존중하는 태도를 기르고 생활 속에서 실천하기
총시수	29			

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4국다양한표현-01] 다양한 작품을 읽고 이어질 내용을 나의 개성이 드러나는 방식으로 다양하게 표현한다.	주어진 이야기의 흐름에 맞게 이어질 내용을 자신이 선택한 표현 방법으로 친구들에게 발표하기	[창의성 계발 수업] - 주어진 이야기를 읽고 이어질 내용을 말, 글, 춤, 노래, 그림 등 나의 개성이 드러나는 방법으로 친구들 앞에서 발표함. [구술]	주어진 이야기를 자신의 개성에 맞는 다양한 표현 방법을 활용하여 친구들 앞에서 발표한다.	6월
[4국다양한표현-02] 다양성의 의미를 이해하고 존중하는 태도를 기르며 평소 생활 속에서 실천한다.	다양한 개성과 취향을 존중하는 태도를 기르기	[가치명료화 수업] - 학급에서 친구들의 다양한 개성이나 취향을 존중하는 태도를 기르고 내가 할 수 있는 일을 세부적으로 계획하고 실천할 수 있는지 평가함. [자기평가, 동료평가]	다양한 개성과 취향을 존중하는 태도를 기르고 실천한다.	7월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
				2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공동교과	국어	408	204	183	416 (+8)
		학교자율시간 (나를 알고 다양하게 표현하기)		-	29	
		도덕/사회	도덕	34	30	64 (-4)
			사회	204	102	204
		수학	272	136	136	272
		과학	204	102	102	204
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	68	68	136
			미술	68	68	136
		영어	136	68	68	136
		창체(자·동·진)	204	102	98	200 (-4)
		소계	1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

6. 관련자료: 활동지 꾸러미

〈첨부 자료-활동지 1〉

나는 누구인가?

()

(책)이게 정말 나일까?

🔑 [이게 정말 나일까? \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=9333333333)

1) 나의 기본 정보

이름		성별	
생일		주소	
학교		키	
몸무게		혈액형	

2) 겉모습 자세히 소개하기

3) 여러분이 좋아하는 것/싫어하는 것은 무엇인가요?

내가 좋아하는 것	싫어하는 것

4) 여러분이 할 수 있는 것/할 수 없는 것은 무엇인가요?

내가 할 수 있는 일	내가 할 수 없는 일

5) 여러분이 자라면서 남긴 흔적들은 어떤 것들이 있나요?

(기억에 남는 큰 사건, 일) (몇 살에 어떤 일이 있었나요?) - 아래 타임라인에 표시

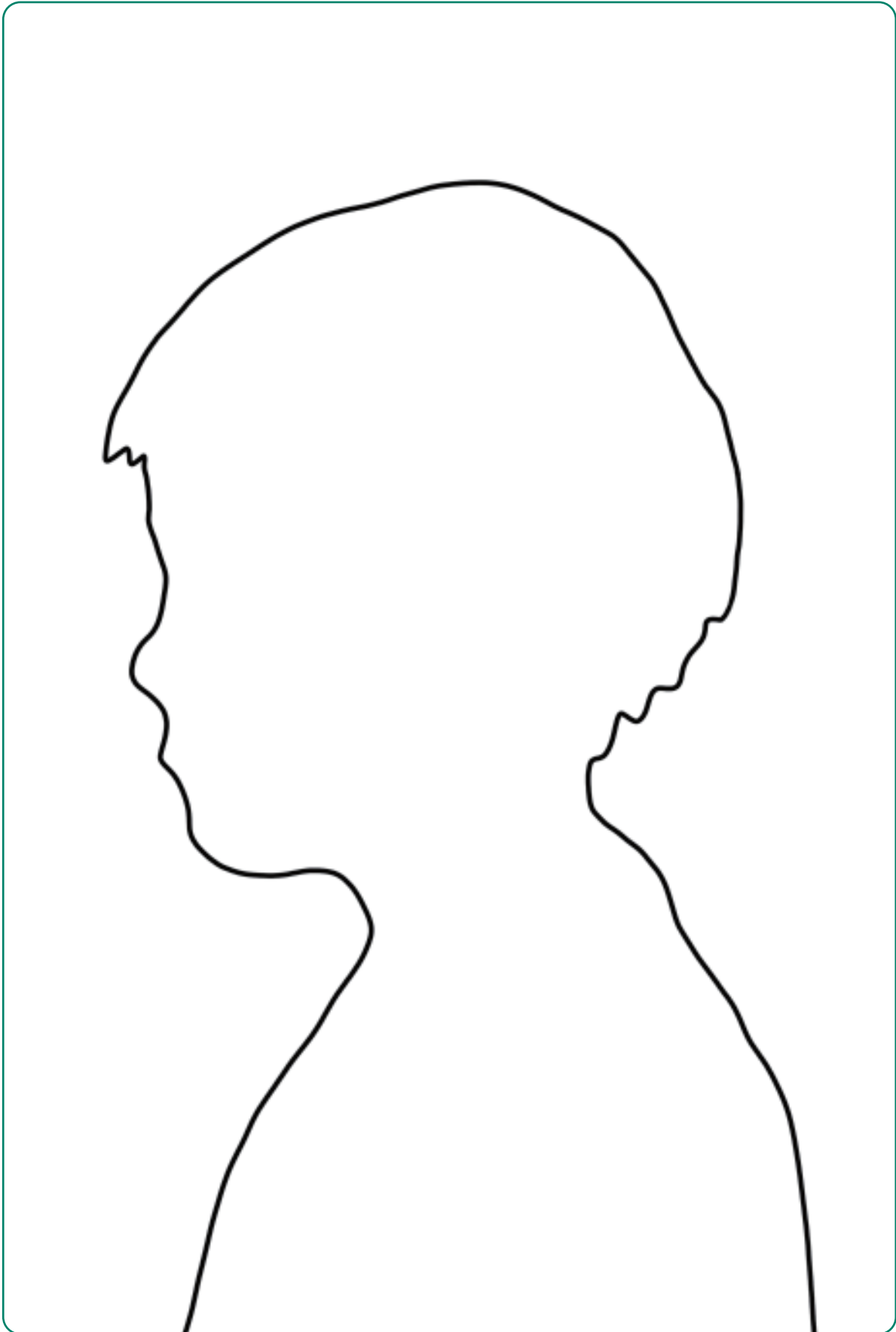
Ⅰ. 학교자율시간의 이해

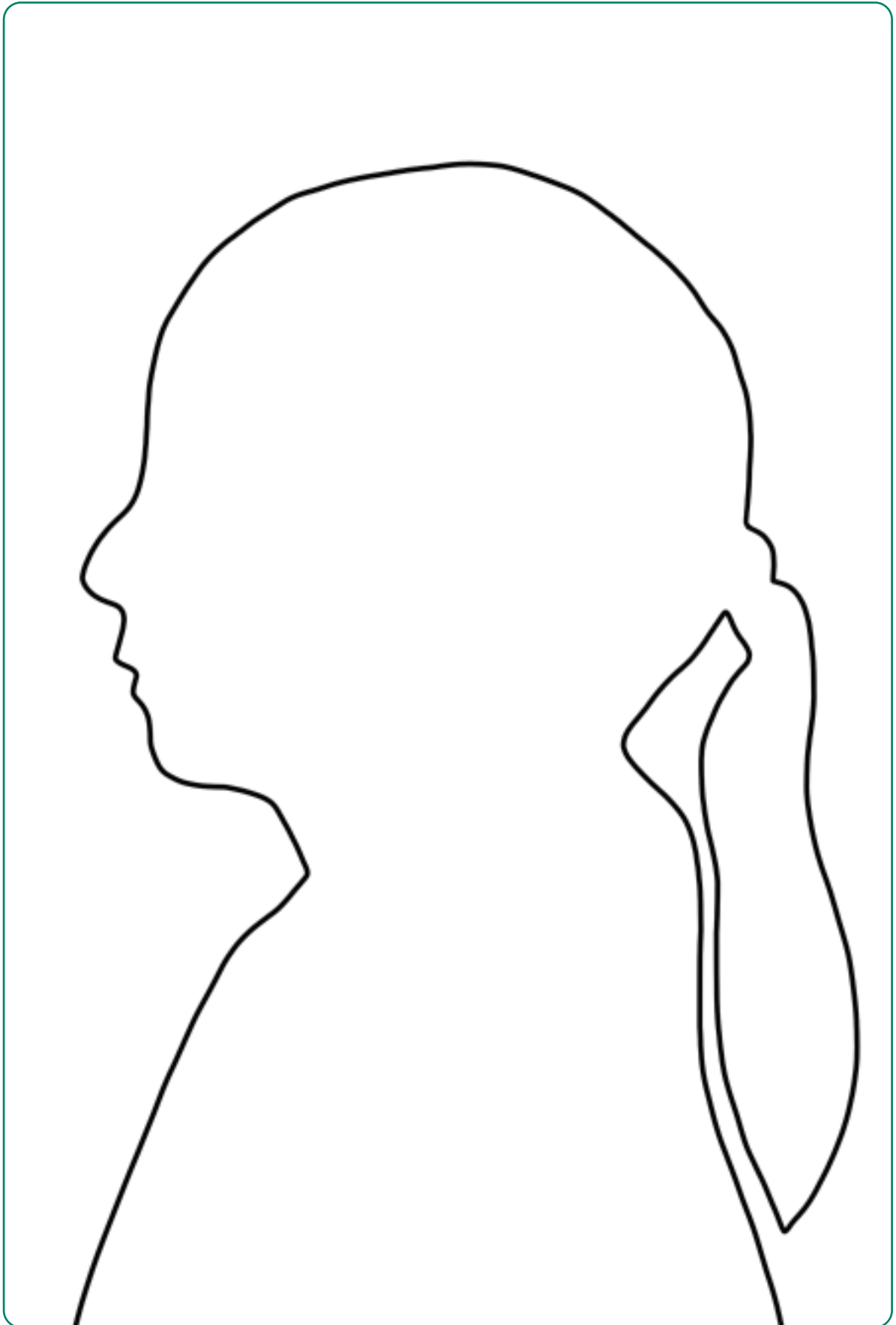
Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

6) 내가 요즘 관심 있어 하는 것들은 무엇이 있나요?





I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

7) 나에 대해 몇 가지 검사하여 봅시다.

• 자아 정체성 테스트하기

자아정체성 테스트(자아정체감 검사)

Ochse와 Plug가 1986년에 에릭슨이 제시한 8가지 발달 단계를 토대로 만든 성인용 자아정체감 검사(Ego Identity Test)입니다.

아래 QR코드 혹은 자아정체성 테스트 링크를 통해서 자신이 어떤 상태에 있는지 체크를 해 보세요.



나의 정체성 결과를 적어 봅시다.

상태	
내 상태 간단한 설명	
구체적인 설명	
대책	

• 다른 검사도 해 봅시다

자기개념 척도

다음은 당신이 자신을 어떤 사람이라고 평가하는지를 알아보려고 하는 질문입니다.
있는 그대로 자신에 대하여 평가한 후 해당되는 숫자에 표시해 주십시오.

	전혀 그렇지않다	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다	전적으로 그렇다
1. 나의 외모에 대하여 만족하고 있다	0	1	2	3	4
2. 나의 몸은 연약한 편이다	0	1	2	3	4
3. 나의 용모는 매력 있는 편이다	0	1	2	3	4
4. 나의 몸의 불편을 별로 느끼지 않는다	0	1	2	3	4
5. 나에게는 성적 매력이 없는 것 같다	0	1	2	3	4
6. 나는 대개 바른 일을 한다고 생각한다.	0	1	2	3	4
7. 나의 도덕적인 행동에 대해 만족하고 있다	0	1	2	3	4
8. 강한 도덕적 생각과 태도를 가지고 있다	0	1	2	3	4
9. 나는 나쁜 사람이다	0	1	2	3	4
10. 나는 정직한 사람이다	0	1	2	3	4
11. 내 성격에 문제가 있다고 생각한다.	0	1	2	3	4
12. 나는 모난 성격이다	0	1	2	3	4
13. 나는 남의 미움을 받을만한 성격의 소유자다	0	1	2	3	4
14. 어떤 상황에서도 나를 잘 가눌 수 있는 성격이다	0	1	2	3	4
15. 나는 명랑하고 쾌활한 사람이다	0	1	2	3	4
16. 나는 행복한 가정에서 살고 있다	0	1	2	3	4
17. 나는 우리 집에서 사랑을 받지 못하고 있다	0	1	2	3	4
18. 나는 집안 식구들과 잘 지내고 있다	0	1	2	3	4
19. 지금껏 가족들과 마음을 터놓지 못하고 불신 속에서 살아왔다.	0	1	2	3	4
20. 우리 식구들은 나를 별로 신통치 않게 여기고 있다	0	1	2	3	4
21. 나는 다른 사람들과 잘 어울린다.	0	1	2	3	4
22. 나는 누구하고든 쉽게 친해질 수 있다	0	1	2	3	4
23. 사교적인 면에서 볼 때 나에게는 좋은 점이 없다.	0	1	2	3	4
24. 이만하면 나도 비사교적인 편은 아니다.	0	1	2	3	4
25. 나는 다른 사람에게 친근한 느낌을 준다.	0	1	2	3	4
26. 나는 어떤 일이든 잘 해낼 수 있다	0	1	2	3	4
27. 나는 다른 사람들만큼 능력 있는 사람이다	0	1	2	3	4
28. 나는 제대로 할 줄 아는 게 없는 것 같다	0	1	2	3	4
29. 나는 다방면에 능력이 있다.	0	1	2	3	4
30. 때로 내가 무능하다는 생각이 든다.	0	1	2	3	4
총점					

출처: 고려대학교 부설 행동과학연구소(2007). 심리적도 핸드북 I. 서울: 학지사. p. 173

2, 5, 9, 11, 12, 13, 17, 19, 20, 23, 28, 30번 문항은 1→5, 2→4, 3→3, 4→2, 5→1로 처리한 후
합산하십시오. 점수가 높을수록 긍정적인 자기개념을 가지고 있습니다.

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

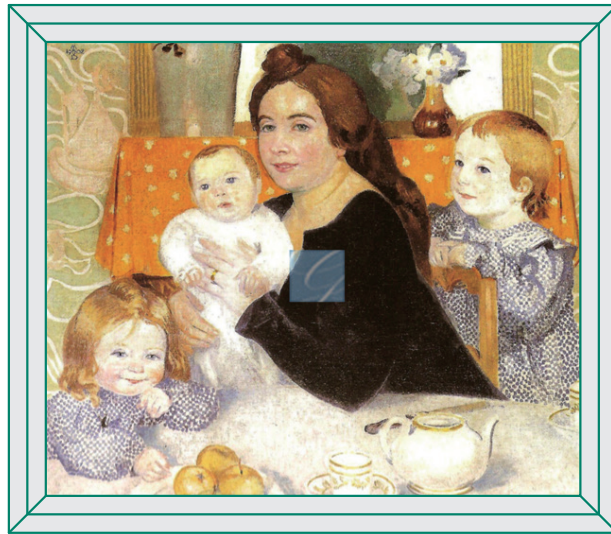
IV. 부록

8-1) 나의 개성과 특징이 살아있는 캐릭터 그리기

8-2) 내 친구의 캐릭터에 대해 평가해보기(STW 피드백)

세부 활동	친구의 캐릭터
<u>See</u> 친구의 작품을 자세히 보세요. 알아낸 것이 무엇인가요.	
<u>Think</u> 친구의 작품을 보고 어떤 생각을 했나요? 친구의 평소 성격이나 개성을 드러나나요?	
<u>Wonder</u> 친구의 작품에서 궁금한 점은 무엇인가요?	

2) 다음의 작품을 보면서 물음에 답하고, 떠오르는 느낌이나 생각을 쓰세요.



1. 그림에는 누가 있나요?

2. 무엇을 하고 있나요?

3. 왜 모여있나요?

4. 엄마는 무슨 생각을 하고 있을까요?

5. 내가 아기라면 어떤 생각을 할까요?

6. 내가 엄마가 된다면 어떤 엄마가 되고 싶나요?

3) 다음의 시를 읽고 생각이나 느낌을 다양하게 표현하여 보세요.

엄마가 아플 때 정두리 조용하다 빈집 같다 강아지 밥도 챙겨 먹이고 바람이 떨군 빨래도 개켜 놓아두고 내가 할 일이 뭐가 또 있나! 엄마가 아플 때 나는 철든 아이가 된다. 철든 만큼 기운 없는 아이가 된다.	우리 아빠 김용택 아침밥 먹고 우리 아빠는 눈에 갑니다. 저녁에 집에 오면 흙 묻은 얼굴 흙 묻는 손과 발을 씻지요 나는 밥 먹을 때 우리 아빠를 생각합니다.
--	--

1. 이행시 짓기

걱정	격 :
	정 :
사랑	사 :
	랑 :

2. 몸으로 표현하기

3. 음악으로 표현하기 (구름으로 짧은 음악 만들어 보기)

걱정	
사랑	

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

4. 그림으로 표현하기(한쪽은 걱정, 한쪽은 사랑)

--	--

5. 인물의 대화로 표현하기

걱정	등장인물	
사랑	등장인물	

4) 다음의 음악을 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 글로 표현하거나 그림, 몸으로 표현해 보세요. (비발디 사계)

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

〈첨부 자료-활동지 3〉

1) 주어진 이야기를 읽고 물음에 답하세요.(국어 가-초록고양이 156~159)

질문	사실적 질문	해석적 질문	적용적 질문
질문 별명	생생질문	곰곰질문	라면질문
뜻	정보가 책이나 매체에 명확하게 드러남.	정보에 제시된 정보에 내 생각을 깊이 물어보는 질문.	정답이 책의 정보에서 벗어남.
내가 만드는 질문			

2) 주어진 이야기의 이어질 이야기를 다양한 방법으로 표현할 내용을 생각해 보고 내가 좋아하는 방법으로 선택하여 보세요.

표현방법	표현할 내용 순서와 중요 내용 정하기
말로 표현하기 (뉴스앵커처럼)	
몸으로 표현하기(대사) (연극 배우처럼)	
글로 표현하기 (소설가처럼)	
그림으로 표현하기 (화가처럼)	
음악으로 표현하기 (음악가처럼)	

Ⅰ. 학교자유시간의 이해

Ⅱ. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자유시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

3) 다양한 표현방법의 장단점을 적어보세요.

표현방법	장점	단점
말로 표현하기 (뉴스앵커처럼)		
몸으로 표현하기(대사) (연극 배우처럼)		
글로 표현하기 (소설가처럼)		
그림으로 표현하기 (화가처럼)		
음악으로 표현하기 (음악가처럼)		

〈첨부 자료-활동지 4〉

1) 나와 같은 표현 방법을 선택한 친구들을 찾고, 더 자세하게 표현 계획을 세워보세요.

	나와 같이 할 친구	
처음		
중간		
끝		

Ⅰ. 학교자유시간의 이해

Ⅱ. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자유시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2) 다른 친구의 표현 방법을 보고 긍정적으로 평가해보세요.

STW	모둠 1 표현방법:	모둠 2 표현방법:	모둠 3 표현방법:
See 뭐가 보이나요?			
Think 어떤 생각이 드나요?			
Wonder 궁금한 것은 무엇인가요?			

〈첨부 자료-활동지 5〉

1) 우리 주변에서 다양성을 존중하는 모습의 예시를 참고하여 그림이나 기호로 표현해보세요.
(인터넷 검색 가능)

2) 다양성은 무엇인지 떠오르는 단어를 마인드 맵에 표시해보세요.

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

3) 내 친구들이 좋아하는 음식과 색깔, 과목에 대해 조사해보세요.

	이름과 좋아하는 것	이름과 좋아하는 것	이름과 좋아하는 것
좋아하는 음식			
좋아하는 색깔			
좋아하는 과목			

4) 위 조사한 내용 중 하나를 골라 막대 그래프로 나타내보세요.

5) 나라별 특징을 조사해 봅시다.

나라이름	나라별 상징 동물	나라별 대표 음식	나라별 축제

6) 나라별 특징을 조사하면서 이전과 지금의 생각을 비교하여 써 주세요.

PN	나의 의견, 생각	
Past 예전에는 이렇게 생각했는데		
Now 지금은 이렇게 생각이 바뀌었다.		

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

7) 다음의 가치, 덕목을 참고하여 내가 중요하게 생각하는 것을 5개 골라주세요.

존중, 공감, 유머, 경청, 배려, 기여, 용서, 신중, 성실, 책임, 협력, 유연함, 겸손, 성찰, 여유, 자각, 지혜, 우정, 자신감, 창의성, 감동, 휴식, 교감, 건강, 정의, 끈기
 실천, 결단, 평온, 몰입, 열정, 노력, 사랑, 즐거움, 평화, 자유, 나눔, 정직, 수용
 긍정, 신뢰, 감사, 활력, 희망, 한결같음, 도전, 배움

나는 어떤 가치를 중요하게 생각하나요? 5가지를 선택하세요				

8) 내가 선택한 가치중에 다양성과 관련이 있는 것을 O 표시 해주세요.

9) 내가 중요하게 생각하는 가치와 다양성을 연결시켜서 나만의 좌우명을 써보세요.

나는 어떤 가치를 중요하게 생각하나요? 5가지를 선택하세요

10) 친구의 가치관을 함께 알아보고 내 마음에 드는 것을 3개 골라 써 주세요.

1.	
2.	
3.	

11) 다양성을 인정하고 존중하는 사회를 위한 다짐문의 빈칸을 추리해 보세요. 〈세계 다양성 선언문 주요 방침 발췌, 수정〉

1. 문화적인 **다양성** 을 지키기 위해 국제법적 수단을 마련할 수 있는 기회를 만든다.
2. 다양한 문화적 배경을 가진 사람과 조직이 다양한 사회 속에서 **포용** 되고 참여할 수 있도록 권장한다.
3. 인류의 다양한 **언어** 를 이용하여 다양한 생각이 표현되고 나눌 수 있도록 지원한다.
4. 혁신적 창조성을 개발하고 창작 활동에 대해 공정하게 보상하기 위해 **저작권** 을 보호한다.
5. 문화 다양성을 보호하고 증진하기 위한 공공 정책을 수립하는 과정에 **서민** 사회를 적극적으로 참여시킨다.

우리 반 선언문(예시)

본인은 20〇〇 우리 모두 독특한 개성을 가지고 있으며,
다양함을 인정하겠습니다.

국적, 인종, 종교, 언어, 나이, 성별에 대한
고정관념을 갖지 않고
함께 어우러져 살아갈 수 있도록
다른 점을 인정하고 존중하겠습니다.

다양한 사람들 속에서 모두의 권리를 위한
공정한 생각과 태도를 가지고 실천하도록 하겠습니다.

20 년 월 일
〇〇초 4학년

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자유시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	나만의 이야기가 담긴 스마트폰 영화 제작							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간							
	미술 ☐	영어 ☐					29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 매년 10월 3~6학년 학생들이 함께 만드는 스마트폰 영화제를 개최하고 있다. 영화는 다양한 교과와 연계하여 운영이 가능한 훌륭한 교육적 도구이기도 하다. 하지만 영화 제작이라는 과제를 완성하기 위해서는 많은 시간을 필요로 한다. 학교자유시간에 국어 교과를 연계하여 내실 있는 운영을 통해 교육적 효과를 극대화 하고자 한다. - (학생의 필요) 요즘 학생들은 수많은 미디어에 노출되어 있다. 수많은 미디어의 세상 속에서 학생들이 스스로 자신의 이야기를 영화로 만드는 과정을 통해 미디어를 이해하고, 비판적으로 수용할 수 있도록 하는데 의의가 있다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 나만의 이야기가 담긴 스마트폰 영화 제작

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘영화’는 인간의 모든 문화가 녹아들어 있는 종합 예술이라고 할 수 있다. 영화 제작과정을 통해 학생들이 자신의 삶을 언어, 음악, 미술을 통해 표현해보고, 다른 사람의 영화를 감상하며 타인의 삶을 간접적으로 경험, 이해해볼 수 있도록 구성하였다. 국어과의 듣기·말하기, 쓰기 영역을 활용하여 시나리오를 직접 쓰고 고쳐보는 과정에서 학생들은 글을 표현하는 창의적 사고 능력을 발휘할 수 있고, 연기를 통해 협력적 의사소통 능력을 기를 수 있다. 뿐만 아니라, 영화 음악과 미술을 탐색하고 활용해 나가는 과정을 통해 아름다움과 가치를 발견하고 향유하는 심미적 감성역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	영화 이해하기, 영화 촬영 기법, 영화 제작 과정, 시나리오 구성 방법
과정·기능	시나리오 작성하기, 영화 촬영하기, 영화 음악 탐색하기, 영화 소품 제작하기
가치·태도	올바른 스마트폰 활용법, 영화제 참여, 영화 감상

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4국영화-01] 적절한 준언어·비언어적 표현을 활용하여 영화 연기를 한다.

[4국영화-02] 독자들의 반응을 고려하여, 시나리오를 쓴다.

[4국영화-03] 재미나 감동을 느끼며, 영화를 감상한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	활동 주제	활동 내용	준비물
프리 프로덕션 (사전 제작단계)	1~2	영화 이해	- 영화와 관련된 경험 나누기 - 영화를 구성하는 요소 알기	스마트폰 태블릿
	3~4		영화 촬영 기법 이해하기	
	5~6		시나리오 작성법 이해하기	
	7~8		영화 음악(소리)과 소품 활용법 알기	
	9~10		영화제작단계 이해하기	
프로덕션 (제작)	11~12	영화 창작	나만의 이야기로 시나리오 작성하기	스마트폰 태블릿
	13~14		작성된 시나리오 돌려 읽고 고쳐쓰기	
	15~16		시나리오, 역할, 촬영 장소 선정하기	
	17~18		영화 소품 제작 및 촬영 스크립트 작성하기	
	19~22		영화 촬영하기	
포스트 프로덕션 (편집 및 상영)	23~24	영화 감상	촬영 영상 및 음악 편집하기	스마트폰 태블릿
	25~27		스마트폰 영화제 참여하여 감상하기	
	28~29		스마트폰 영화 감상문 쓰고 공유하기	

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4국영화-02] 독자들의 반응을 고려하여, 시나리오를 쓴다.	• 시나리오를 작성한 후 친구들에게 발표하기	• [반응 중심 수업] • 자신이 쓴 시나리오를 친구들에게 발표하고, 친구들의 감상을 듣고 시나리오를 수정한다. [논술형]	• 시나리오를 작성하고 발표한 후, 친구들의 감상을 반영하여 수정하여 완성한다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	204	437 (+29)
		학교자유시간 (나만의 이야기가 담긴 스마트폰 영화 제작)			-	29	
		도덕/사회	도덕	68	34	30	64 (-4)
			사회	204	102	94	196 (-8)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	96	198 (-6)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	64	132 (-4)
		창체(자·동·진)				204	102
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	지속가능한 지구의 미래							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간					29			
사용 교재 (교수·학습자료)	☒ 기존 개발 도서: (도서명) 환경부 개발 [환경일기장] 교재 - 학년군별, 단원별 내용이 체계적으로 구성되어 있고, 활동자료, 평가자료, 교사 참고자료 등도 다양하게 제시되어 있어 활용이 용이함. - 국가환경교육 통합플랫폼에서 3~4학년군, 5~6학년군 교재 및 지도서 신청, 학생용 교재, 교사용 지도서 PDF 파일 및 수업진행 PPT 제공 ☒ 교재 연계 교수학습자료 활용										 [환경일기장 관련자료]
	활동 개설의 필요성										
- 2022 개정교육과정에서 인간과 자연의 공존을 추구하는 생태 전환 교육을 강조하고 있음. - 기후위기를 포함한 환경문제가 심각한 상황 속 변동성, 불확실성, 복잡성, 모호성이 더욱 증가하는 미래사회에 능동적으로 대응하기 위해서는 지속가능한 삶을 추구하는 역량을 길러야 함. - 지구의 생명과 자신의 연결 관계를 이해하고 삶을 생태환경적 관점으로 전환하기 위한 체험·참여·실천 중심의 체계적인 교육프로그램 설계 및 운영이 요구됨. - 학교자율시간을 활용한 수업 내용과 교과 간 및 교과 내 수업 내용의 유기적인 연계와 통합을 통하여 지구의 다양한 생명체에 대한 공감, 환경 문제에 대한 이해와 탐구, 삶과 연계한 실천과 내면화 과정으로 환경실천 역량을 함양하는 깊이 있는 수업 운영을 꾀할 수 있음. 이를 위한 안정적 시수 확보 및 활동 개설이 필요함.											

2 활동의 설계

1. 활동명: 지속가능한 지구의 미래

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

생태환경적 관점에서 자신의 삶의 방식을 성찰하고 자연과 더불어 살아가는 데 필요한 역량을 길러 지속가능한 지구의 미래를 추구하고자 한다.

- 지구 공동체의 일원으로 인간중심적 사고에서 벗어나 올바른 환경 문제 인식과 대응의 필요성을 이해한다.
- 지구적 환경 문제에 관심을 갖고 우리의 삶이 지구의 다양한 생명체들에 미치는 영향을 탐구한다.
- 공동체 의식을 바탕으로 지속가능한 삶을 살아가는 데 필요한 생명과 같이 살아가는 태도를 기른다.
- 자신의 생각과 행동을 성찰하고 자연과 인간이 공존하는 삶을 위한 실천 계획을 세워 생활 속에서 실천한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구성

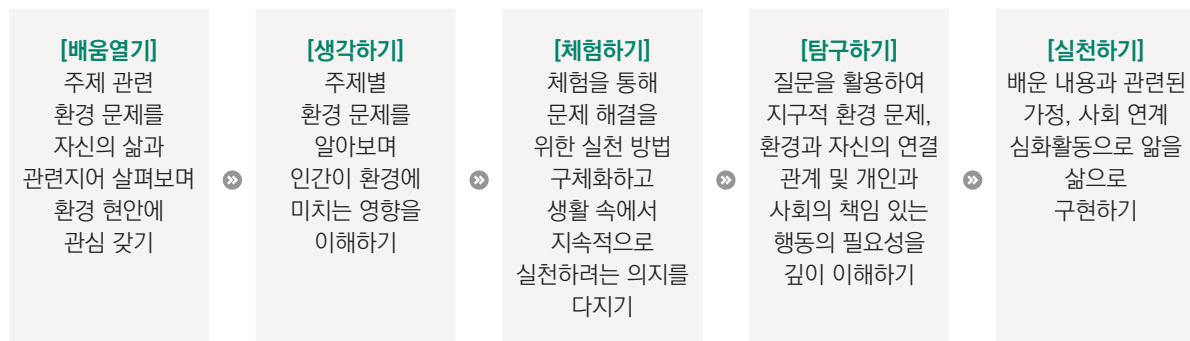
- 주제에 적합한 작품을 찾고 교과 간 및 교과 내 연계로 통합적 사고와 경험 기회 제공
- 독서기반 생태환경교육 강화로 책을 읽고 느낌과 생각을 다양하게 표현하는 활동을 통하여 생태적 삶을 이해하고 실천
- '인간과 자연의 공존'에 대하여 학생 주도적으로 질문 생성, 탐구, 계획, 실행 및 내면화 과정을 거치고, 자신의 학습 과정을 스스로 성찰할 수 있도록 지원
- 구체적 맥락 속에서 지식과 기능을 구성하여 탐구하고, 삶 속에서 적용하고 실천하는 수업 전개
- 학년 발달 단계를 고려한 유의미한 활동과 자료를 통하여 맥락적 사고 및 탐구 촉진

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4국생태환경-01] 지구적 생태환경 문제를 바르게 인식하고 인간의 생활 방식이 생태환경에 미치는 영향을 탐구한다.
- [4국생태환경-02] 인간과 자연이 더불어 살아야 하는 이유를 이해하고 지속가능한 지구의 미래를 위한 해결 방안을 모색하며 생태감응력을 기른다.
- [4국생태환경-03] 인간과 자연의 공존을 위한 개인과 사회의 책임 있는 행동의 필요성을 이해하고 구체적인 실천 계획을 세워 이를 생활 속에서 실천한다.

4. 활동 내용

가. 활동 흐름



※ 기존 개발 도서(환경일기장)를 부분적으로 활용하되 학교 및 학생 여건 및 상황에 따라 교육내용, 순서, 방법, 자료 등을 재구성하여 설계·운영할 수 있음

나. 교수·학습 내용 및 평가계획

• 식문화와 축산업

수업방향 및 실천과제

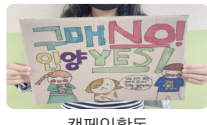
- 식문화 속 환경 문제를 살펴보고 일상적 소비생활을 친환경적으로 바꾸고 채식에 도전해요!
- 공장식 축산의 문제점을 알아보고 동물복지의 필요성을 공감하고 우리가 할 수 있는 일을 실천해요!

차시	구분	주요 학습 내용	자료 및 유의점
1	배움열기 환경일기장 (닭과 식문화) 활용	• 닭이나 계란을 재료로 하는 다양한 음식을 조사하기 • 우리 학교 식단표에 있는 닭과 계란이 들어간 음식으로 빙고 게임 하기 • 닭, 계란의 소비량을 살펴보고 알게 된 점 정리하기 • 닭과 계란이 사라진 세상을 상상하여 표현하기	 우리학교 식단표  닭, 계란이 없는 세상 • 우리 학교 식단표 • 요리 인류 닭고기 로드 • 태블릿(조사) • 우리 생활 속에서 닭과 계란이 들어간 음식이 많음을 자연스럽게 인식한다.
2~3	생각하기 환경일기장 (축산과 기후변화) 활용	• 좋아하는 음식, 고기와 채소 중 선호 음식, 급식을 먹을 때 남기는 음식을 주제로 밸런스 게임하기 • 동물성 식품을 소비하는 시스템에서 발생할 수 있는 다양한 문제 알아보기 • 육식을 줄이면 생길 수 있는 일의 장단점을 찾아보기 • 고기를 덜 먹게 되면 일어날 일을 상상하여 표현하기 • [타교과 연계] 채식의 의미와 필요성을 담은 나만의 이모티콘 디자인하기	 채식 이모티콘  육식을 줄였을 때 변화 표현 • 밸런스게임 PPT • 모두를 위한 동물복지 • 고기 속에 숨겨진 비밀 • 세상을 바꾸는 식생활, 채식

실천하기 (영상) 중학생들이 직접 만든 만족도 만렙 급식의 정체) 우리 학교 식단표에서 채식의 날을 찾아보고, 희망식단에 채식 식단을 건의하기

4~5	체험하기 환경일기장 (공장식 축산) 활용	• 그림책 '암탉은 파업중'을 읽고 암탉의 마음 공감하기 • 닭의 습성, 좋아하는 것 등을 알아보고 닭이 사는 공간 체험하기 • 난각번호와 닭의 사육환경과의 관계를 살펴보고 우리 집 난각번호 조사하기 • 닭, 돼지 등 가축이 살아가는 환경에 대한 나의 생각 발표하기	 우리 집 난각번호  가축이 살아가는 환경에 대한 생각	• 닭의 독백 • 암탉은 파업중 • 생각보다 더 열악한 계란 낳는 닭의 현실 • 나 행복해도 돼지? 동물들에게 꼭 필요한 복지
-----	---------------------------	---	---	---

실천하기 동물복지 제품을 구입하고 학급소통 플랫폼에 사진 올리기

6~7	탐구하기 '동물권·동물복지' 깊이 이해하기	• 학급 플랫폼에서 동물복지 웹툰을 읽고 자신의 생각과 느낌을 댓글로 달기 • 그림책 '63일', '울지마, 동물들아', 영화 '언더독' 등 동물권·동물복지 주제 관련 책 또는 영화를 함께 감상하고 다양한 방법으로 생각과 느낌 나누기 • 스마트기기(캔바, 북크리에이터, 투닝 등)를 활용하여 '동물권·동물복지' 주제 관련 작품 제작하고 발표하기	 그림책 탐구  캠페인활동	• 동물복지 웹툰 링크 • 학급소통 플랫폼 • 63일, 돼지이야기, 울지마, 동물들아 • 언더독 • 캠페인 피켓만들기 도구(페박스 활용)
-----	----------------------------	--	---	--

실천하기 동물복지를 주제로 한 피켓을 제작하고 교내 캠페인 활동하기

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

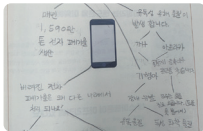
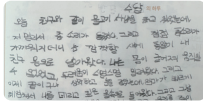
III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

• 폐기물

수업방향 및
실천과제

- 기술의 발전은 인간에게 편리함을 가져다 주었지만 무분별한 소비로 인하여 고통 받고 있는 대상의 입장에 공감하며 나의 소비 습관을 점검, 성찰하고 생활 속에서 물건을 아껴 쓰는 태도를 길러요!

차시	구분	주요 학습 내용	자료 및 유의점	
8 ~10	배움열기 환경일기장 (핸드폰과 금속 생산) 활용	• 핸드폰으로 하는 일 떠올려보기 • 핸드폰의 특징과 재료 살펴보기 • 핸드폰에 필요한 금속의 원산지, 얻는 과정에서 발생하는 문제와 원인 알아보기 • ‘핸드폰’으로 생각그물 작성하기 • 환경 다큐 ‘환경스페셜-아이를 위한 지구는 없다, 옷을 위한 지구는 없다’를 전체적으로 보며 무분별한 소비 이면의 모습을 깊이 이해하기 • 핸드폰에 필요한 금속을 채굴하는 어린이의 입장이 되어 일기 쓰기	 핸드폰 생각그물  핸드폰 금속 채굴 어린이의 일기	• 땅굴서 하루 12시간... • 목숨 걸고 광산으로... • 환경스페셜-아이를 위한 지구는 없다, 옷을 위한 지구는 없다
11 ~12	생각하기 환경일기장 (야생동물 서식지) 활용	• 내가 살던 집이 갑자기 사라진다면 어떻게 생각해보기 • 그림책 ‘GREEN 숲이야기’ 함께 읽고 인간으로 인하여 파괴되는 생태계에 대한 생각과 느낌 나누기 • 핸드폰에 필요한 물질을 얻는 과정에서 고릴라의 서식지 변화 살펴보기 • 다양한 멸종위기생물을 조사해 보고 그 입장이 되어 일기 및 편지 쓰기	 멸종위기생물로부터 온 편지  멸종위기 동물이 쓴 편지	• 야생동물의 천국 밀착탐사 • GREEN 숲이야기 • 멸종위기의 마운틴 고릴라 • 멸종위기종이 사라지면 인간도 큰일난다고? • 엽서, 우체통, 멸종위기동물 스티커
13 ~14	체험하기 환경일기장 (전자폐기물) 활용	• 영상을 보고 전자제품을 생산하고 폐기하는 과정과 고통받는 생명들 살펴보기 • 전자폐기물을 우리나라에서 처리하지 않는 까닭과 처리하는 과정의 문제 알아보기 • 핸드폰의 생산 및 처리와 관련하여 우리가 할 수 있는 일 생각하기 • 폐기물을 줄일 수 있는 방법(Refuse, Reduce, Reuse, Recycle, ROT)을 알아보고 재활용, 새활용 등 체험하기	 나눔장터  플라스틱 새활용	• 전자 쓰레기의 종착지 • 하루 12시간 노동, 임금은 단돈 1달러 • 나눔장터 운영 물품

실천하기 아나바나 나눔장터, 플라스틱 두검 모으기 등 생활 속에서 재활용, 새활용 실천하기

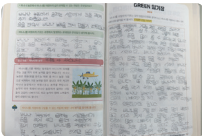
15	탐구하기 '생물다양성' 깊이 이해하기	• 생물다양성 보드게임을 하며 멸종위기종(포유류, 곤충, 식물 등)에 관심 가지기 • (타교과 연계) 멸종위기생물 페이퍼 크래프트, 멸종위기생물 세밀화 그리기 • (타교과 연계) 지역 멸종위기동물 서식지(맹꽁이습지) 탐방하기 • (타교과 연계) 멸종위기 동물도감을 북크리에이터로 만들고 발표하기 • 멸종위기식물 '파초일엽'에 대한 내용을 살펴보기(트리OOO 개발 자료 활용)	 타교과 연계활동  멸종위기식물 심기	• 보드게임 'SOS 생물카드' • '북크리에이터' 책만들기 프로그램 • 멸종위기식물 '파초일엽' 모종, 분갈이 도구(흙, 화분 등)
----	-------------------------------	---	---	--

실천하기 지역 유관기관(트리OOO)으로부터 멸종위기식물(파초일엽 1인 1화분)을 제공받아 멸종위기생물 지킴이 활동하기

• 작물 생산과 생물다양성

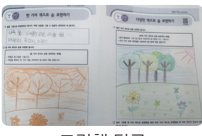
수업방향 및
실천과제

- 농업 생산성과 경제성을 높이기 위한 품종 개량, 플랜테이션 농업, 단일종 재배 농업의 역사를 이해하고 관련된 환경적, 사회적 문제점을 파악함으로써 지속가능한 작물 생산 방식을 생각해요!

차시	구분	주요 학습 내용	자료 및 유의점
16	배움열기 환경일기장 (먹거리개량) 활용	• 개량된 먹거리의 다양한 사례를 살펴보고 먹거리 개량에 흥미와 호기심 가지기 • 바나나를 기르게 된 과정을 보고 느낀 점 발표하기 • 야생바나나와 개량바나나를 비교하기 • 먹거리를 개량하는 까닭 정리하기 • 먹거리가 개량되지 않은 세상을 상상하여 표현하기	 개량된 먹거리 조사  먹거리가 개량되지 않은 세상 표현 • 바나나는 씨가 없는데 어떻게 재배할까 • 개량된 먹거리 사진 • 건강한 열매를 만드는 유전자는?
17 ~18	생각하기 환경일기장 (플랜테이션 농업) 활용	• 바나나를 귀하게 여기고 쉽게 구할 수 없었던 이유 생각하기 • A, B 농장을 비교하여 어느 농장이 더 저렴한 바나나를 생산할지 예측하기 • 바나나를 저렴하게 기르는 과정(플랜테이션 농업)에서 발생하는 문제점 생각하기 • 바나나를 저렴하게 구입할 수 있는 까닭 정리하기 • 바나나를 저렴하게 기르는 것에 대한 내 생각 쓰기 • (타교과 연계) 토종 씨앗과 모종을 관찰하고 상자텃밭에 심어 한 살이 관찰하기	 씨앗도서관 활동-토종씨앗 지킴이  바나나 재배에 대한 내 생각 • 검정고무신 바나나는 맛있어 • 싼 가격의 진실 • 바나나의 눈물 • 아시아 최대 열대우림 파괴 현장 • 도움이 아닌 정당한 대가 • 토종 씨앗, 모종, 상자텃밭, 팻말, 흙 등

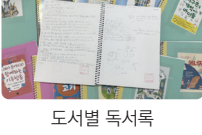
실천하기

지역 씨앗도서관에서 토종씨앗을 대여하여 학교텃밭에서 기르고 다시 나온 씨앗을 반납하며 토종씨앗 지킴이 활동 도전하기 (과학 식물의 한 살이 영역 연계 권장)

19 ~20	체험하기 환경일기장 (단일종 재배) 활용	• 다양한 바나나의 종류를 살펴보고 한 종류의 바나나만 먹는 까닭 생각하기 • 그림책 '열매하나' 책을 읽고 생물다양성(종다양성, 유전자다양성, 생태계다양성, 개체다양성)에 대한 생각과 느낌 나누기 • '바나나' 생각그물 정리하기 • 한 종류의 바나나만 기를 때의 문제와 한 종류만 기르는 까닭 알아보기 • 한 종류의 생물을 기를 때 발생하는 문제 정리하기	 그림책 탐구  바나나 생각그물 • 다양한 바나나 종류 • 열매하나 • '열매하나' 활동지 • 검정고무신 기영이가 먹던 바나나의 정체 • 바나나의 멸종 • 작물다양성의 위기
-----------	---------------------------------	---	---

실천하기

환경부 '생물다양성' 노래를 익히고 '생명을 지키는 우리 반 약속' 동영상을 만들고 학급 도전 과제를 생활 속에서 실천하기

21 ~22	탐구하기 책으로 깊이 이해하기	• 생태환경 주제의 학급 문고 비치하기 • 에너지, 폐기물, 먹거리, 기후변화 등 생태환경 주제 도서의 책 표지를 살펴보고 관심 있는 책 고르기 • 일주일 동안 한 권의 책을 읽고 학급 (공동) 독서록에 생각과 느낌 작성하기 • [타교과 연계] 학급 릴레이 독서 목록에 있지 않은 책 중에서 생태환경을 주제로 한 책 소개하기(북큐레이션 활동)	 학급 독서릴레이  도서별 독서록 • 도서별 공동 독서록, 릴레이 도서 • 개인별 추천 책, 북큐레이션 활동지 • 개인별 독서록 대신 • 도서별 독서록을 작성하여 같은 책을 읽은 친구들의 독서 후 생각과 느낌을 파악한다.
-----------	---------------------------	--	--

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

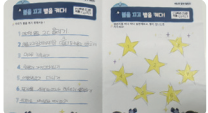
III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

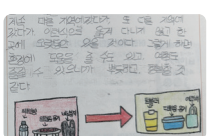
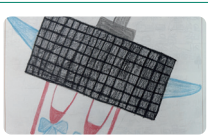
• 에너지 사용 및 기후변화

수업방향 및
실천과제

- 다양한 에너지원을 살펴보고 화석연료 사용의 문제점, 신재생에너지 사용의 필요성을 이해해요!
- 비행기의 발전과 사회 시스템의 변화, 기후위기의 관계를 살펴보고 지속가능한 삶을 실천해요!

차시	구분	주요 학습 내용	자료 및 유의점
23	배움열기 환경일기장 (비행기의 이용) 활용	• 비행기를 이용했던 경험 나누기, 비행기의 사용량 예상하기 • 우리나라에서 비행기의 이용 정도, 이용되는 까닭 생각하기 • 비행기가 이용되는 까닭에 대한 생각 나누기 • 비행기를 더 많이 이용하는 세상을 글과 그림으로 표현하기	 불을 끄고 별을 켜자! 실천 약속  비행기를 많이 이용하는 세상 • 세계에서 가장 바쁜 항공 노선은? • 해외여행 증가 • 비행기의 역사 • 비행기의 비행원리와 다양한 항공기 • 슬기로운 친환경생활 에너지 절약

실천하기 기후변화와 에너지 사용의 관계를 알고 '불을 끄고 별을 켜자!' 에너지 절약 약속을 정하고 꾸준히 실천하기

24 ~25	생각하기 환경일기장 (화석연료와 기후변화) 활용	• 비행기 운항(화석 연료와 이산화탄소 발생)과 기후 변화의 관계 알아보기 • 화석연료 사용이 기후변화, 인류 생존에 미치는 영향을 알아보기 • 지구 환경의 소중함을 깨닫고 기후위기에 대응하는 방안 모색하기 • 지구를 보호하기 위한 지속가능발전목표(SDGs) 알아보기 • 지속 가능한 탄소중립 여행 계획 세우기	 지속가능 발전목표 이해  지속 가능한 여행 상상 표현 • 비행기가 뜨면 지구는 열받아 • 기후변화와 화석연료 • 지구 온도가 상승할 때마다 가까워지는 멸종 • 친환경 여행 어떻게?
26 ~27	체험하기 환경일기장 (에너지원의 변화) 활용	• 교통 수단이 움직이는 힘을 얻는 물질 예상하기 • 다양한 비행기 연료 살펴보기 • 비행기의 원료가 되는 화석 연료의 특성, 신재생에너지의 의미와 필요성 이해하기 • 비행기의 원료가 되는 물질 정리하기 • 간이 태양광 조리개 만들기 활동(태양 빛을 모아 초콜릿 녹이기), 마이크로 솔라오븐 사용 활동으로 고갈과 환경오염이 없는 재생에너지를 체험하기 • 미래 비행기구를 상상하여 표현하기	 태양광 에너지 체험  내가 만들고 싶은 비행기구 • 비행기를 띄우는 힘, 항공유의 모든 것 • 전기차 넘어 전기비행기 시대 • 우리가 만든 태양광 무인기 • 프로펠러 없는 미래형 비행기 • 미래에는 식용유로 나는 비행기 탈 수 있다고?
28 ~29	탐구하기 '환경기념일' 깊이 이해하기	• 지구 환경을 위한 기념일을 살펴보고 달력에 월별로 체크해 보기 • 환경기념일을 조사하며 의미와 필요성을 이해하기 • 환경기념일과 연계하여 우리가 할 수 있는 실천 방안 모색하기 • 개인 또는 학급별 환경기념일 실천 카드 내용을 확인하고 생활 속에서 실천한 후 체크하기 • 환경기념일 실천 결과를 패들렛에 공유하기	 환경기념일 조사  실천결과 공유 • 빨간 날은 아니지만 기억해야 할 기념일 • 환경기념일 실천카드 • 패들렛

실천하기 아침시간, 틈새시간을 활용하여 '환경기념일 의미와 연계 실천 방안'과 관련된 영상을 한 편씩 보며 생활 속 지구환경 지킴이 방법을 알고 지속적으로 실천한 후 기록하기

다. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가 기준	평가 시기
[4국생태환경-01] 지구적 생태환경 문제를 바르게 인식하고 인간의 생활 방식이 생태환경에 미치는 영향을 탐구한다.	• 지구적 환경문제를 바르게 이해하고, 인간의 생활 방식이 생태환경에 미치는 영향에 대한 자신의 생각과 느낌을 글과 그림으로 표현하기	• [탐구 학습] • 지구적 환경문제, 인간이 자연에 미치는 영향에 대한 자신의 생각과 느낌을 글과 그림으로 표현한다.(논술형)	• 지구적 환경문제를 다양한 사례를 통해 이해하고 인간의 삶이 지구에서 살아가는 다양한 생명체들에 미치는 영향에 대한 자신의 생각과 느낌을 글과 그림으로 구체적으로 표현한다.	10월
[4국생태환경-03] 인간과 자연의 공존을 위한 개인 사회의 책임 있는 행동의 필요성을 이해하고, 구체적인 실천 계획을 세워 생활 속에서 실천한다.	• 인간과 자연의 공존을 위한 개인 실천 계획, 학급 도전 계획을 세우고 꾸준히 실천하기	• [문제 해결 학습] • 인간과 자연의 공존을 위한 개인과 학급이 실천할 수 있는 일을 탐색하여 계획을 세우고 생활 속에서 꾸준히 실천한 후 활동 결과를 공유한다.(프로젝트)	• 인간과 자연의 공존을 위한 개인 및 학급 실천 활동 계획을 세우고 생활 속에서 지속적으로 실천한다.	11월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수				
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)		
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	190	423 (+15)		
		학교자유시간 (지속가능한 지구의 미래)			-	29			
		도덕/사회	도덕	68	34	30	64 (-4)		
			사회	204	102	100	202 (-2)		
		수학		272	136	136	272		
		과학		204	102	98	200 (-4)		
		체육		204	102	102	204		
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136		
			미술	136	68	68	136		
		영어		136	68	68	136		
		창체(자·동·진)				204	102	97	199 (-5)
		소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2. 3~4학년 사회과 편성 활동 개설 예시

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	디지털 소양의 기초							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☐	실과 ☐									
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간	29							
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	- 2025년부터 영어와 수학교과에 3~6학년을 대상으로 AI DT(디지털 교과서)가 도입된다. 그러나 현재 본교 2학년 학생들은 태블릿 pc를 사용해 본 경험 및 디지털 소양 전반에 대한 교육이 잘 이루어져 있지 않다. 그러므로 디지털 교과서의 활용에 필요한 디지털 기초 소양 교육을 3학년 초에 집중적으로 실시하여 학생 맞춤형교육이라는 디지털 교과서의 도입 취지가 실현될 수 있도록 하고자 한다. - 또한 2022개정교육과정에 따르면 초등학교에서는 실과를 포함하여 정보교육 34차시를 이수해야한다. 정보교육 이수가 34차시의 편제를 넘어 의미있게 학생의 성장에 도움이 되기 위해서는 디지털 교과서를 활용 도입 시기인 3학년 1학기가 결정적 시기라고 생각되며, 학년간 시수 분산이나 교학년 집중 편성보다는 학교 교육과정 운영 측면에서도 학생의 이수 관리가 용이하다.										
첨부	개설 활동 적용 3-4학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 디지털 소양의 기초

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘디지털 소양의 기초’ 활동은 2025년부터 도입되는 디지털 교과서 활용을 극대화하여 학생 맞춤형교육을 실현하기 위해 필요한 기초적인 디지털 리터러시를 기르기 위한 목적으로 구안되었다.

본 활동은 학생이 디지털 교과서에 접근하여 활용할 수 있는 지식을 이해하고 직접 활용할 수 있는 과정·기능을 실제로 경험하며 디지털 윤리의식을 지닐 수 있도록 구성하였다. 학교자율시간 활동을 통해 학생들은 디지털 교과서를 활용할 수 있는 학생 개인의 격차를 줄이고, 다양한 에듀테크를 적용하여 학습을 수행할 수 있는 디지털 리터러시를 지니게 될 뿐만 아니라, 디지털을 기반으로 하는 여러 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 탐구하며 활용할 수 있는 지식정보처리 역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

지식·이해	과정·기능	가치·태도
- 하드웨어와 소프트웨어의 이해 - 네트워크의 이해 - 디지털 준법의 이해 - 디지털 자료의 수집 이해	- 하드웨어와 소프트웨어의 활용 - 네트워크의 활용 - 디지털 자료의 선별, 저장, 관리	- 디지털 자기관리 - 디지털 인간 관계 관리 - 디지털 준법의 실천 - 개인정보와 저작물 보호

디지털 소양의 기초		
세부요소	학습요소	세부학습요소
1-1. 디지털 기기의 활용	• 하드웨어의 이해와 활용	• 하드웨어의 구조와 기능 • 정보 입출력 및 저장
	• 네트워크의 이해와 활용	• 네트워크 연결 및 인터넷 사용
1-2. 소프트웨어의 활용	• 소프트웨어의 이해	• 소프트웨어의 기능 • 소프트웨어 종류에 따른 기능
	• 소프트웨어의 선택과 활용	• 소프트웨어의 탐색과 선택 • 소프트웨어의 관리 및 활용 • 소프트웨어의 융합적 활동
2-1. 자료의 수집과 저장	• 디지털 자료의 수집 이해와 선별	• 디지털 자료 수집 방법의 이해 • 디지털 자료의 수집 • 수집한 디지털 자료의 신뢰성 파악 • 목적에 필요한 디지털 자료와 정보 선별
	• 디지털 자료의 저장과 관리	• 디지털 자료의 저장과 분류 • 디지털 자료의 관리
3-1. 디지털 윤리	• 디지털 자기관리	• 디지털 기기 이용시 건강 관리 • 디지털 기기 이용시 자기절제
	• 디지털 인간 관계 관리	• 디지털 예절의 실천
3-2. 디지털 정보 보호	• 디지털 준법의 이해와 실천	• 디지털 준법의 이해 • 사이버 범죄 예방(개인정보 포함)과 대처

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [3사디지털소양-01] 디지털 기기를 조작하는 데 필요한 기본 원리와 기능을 이해하고 활용한다.
- [3사디지털소양-02] 소프트웨어의 기본 원리와 기능을 이해하고 다양한 작업에서 소프트웨어를 활용한다.
- [3사디지털소양-03] 사용 목적을 고려하여 자료를 수집하고, 비판적 시각으로 정확성을 평가하여 효율적으로 자료를 저장하고 관리한다.
- [3사디지털소양-04] 디지털 사회의 성숙한 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천한다.
- [3사디지털소양-05] 자신과 타인의 정보를 보호하기 위한 방법을 알고 실천한다.

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: 디지털 소양의 기초

대영역	세부요소 [성취기준]	세부학습요소	차시	세부 활동 내용
I. 디지털 기기와 소프트웨어의 활용	1-1. 디지털 기기의 활용 [3사디지털소양 -01]	• 하드웨어의 구조와 기능 • 정보 입출력 및 저장	1~2	- 생활 속 디지털 기기 체험 이야기해보기 - 스마트패드와 PC의 공통점과 차이점 찾기 - 키보드와 마우스를 이용하여 정보 입력하고, 스크린을 출력하기 - 스마트 패드와 PC에서 동일한 역할을 하는 입력, 출력 장치 연계해서 알아보기
		• 네트워크 연결 및 인터넷 사용	3	- 유선 네트워크와 무선 네트워크의 차이점 탐색하기 - 무선 네트워크를 연결하여 인터넷을 사용해보기
	1-2. 소프트웨어의 활용 [3사디지털소양 -02]	• 소프트웨어의 기능 • 소프트웨어 종류에 따른 기능	4~5	- 하드웨어와 소프트웨어의 기능과 차이점 알기 - 자주 사용하는 소프트웨어와 사용 목적 알아보기 (윈도즈, 오피스 프로그램, 바이러스 백신프로그램 등)
		• 소프트웨어의 탐색과 선택 • 소프트웨어의 관리 및 활용	6~7	- 크롬 브라우저 설치 방법을 알고 설치하기 - 포털사이트에서 검색하는 방법 알아보기(로그인 관리 포함) - 포털사이트를 활용하여 주제에 알맞은 내용 검색해보기(예: 나의 장래희망 조사하기 등)
			8~9	- 패들릿에 정보(글, 사진, 그림 등) 입력하는 방법 알아보기 - 패들릿에 주제와 관련한 정보(내용) 입력하기(*패들릿 뿐만 아니라 학급에서 주로 활용할 예정인 에듀테크 도구 활용 연습하기)
			10	- 파일을 첨부하여 이메일 발송하는 방법 알아보기 - 주제에 따라 한글 문서에 간단한 메모 쓰기 - 교사에게 파일을 첨부한 메일 발송하기
			11~12	- 구글 슬라이드의 특징 및 활용 방법 알아보기 - 구글 슬라이드로 협업 및 공유 경험해보기(예: 자신의 번호 슬라이드에 주제에 알맞은 내용 입력해보기 등)
			13~15	(AI-DT)디지털 교과서를 활용하기 위한 아이디 입력 및 준비 과정 점검하기 - 디지털 교과서 탐색하고 다양한 기능 익히고 체험하기 - 디지털 교과서를 사용하고 좋은 점과 어려운 점 이야기 나누기 - 어려웠던 점 함께 해결해보기

대영역	세부요소 [성취기준]	세부학습요소	차시	세부 활동 내용
Ⅱ. 디지털 정보의 활용	2-1. 자료의 수집과 저장 [3사디지털소양 -03]	• 디지털 자료 수집 방법의 이해 • 디지털 자료의 수집	16~17	• 목적에 따른 디지털 자료 수집의 필요성 알기 • 다양한 종류의 앱을 활용하여 음악, 이미지, 음성, 위치 등을 검색해보기
		• 수집한 디지털 자료의 신뢰성 파악	18~19	• 출처의 의미알고 출처 확인이 필요한 이유 알아보기 • 다양한 방법으로 자료를 수집하고 수집한 자료 출처 확인해보기
		• 목적에 필요한 디지털 자료와 정보 선별	20~21	• 수집한 정보의 자료와 내용을 파악하여 주제에 어울리는 자료 선별하기 등 비판적으로 평가하기
		• 디지털 자료의 저장과 분류	22~23	• 디지털 자료의 종류별 특성(데이터, 문서, 이미지, 오디오, 영상 등) 알아보기 • 특성에 따라 디지털 자료를 분류하여 저장(복사, 링크 저장, 다운로드 캡처 등)하는 방법을 알아보고 해보기
		• 디지털 자료의 관리	24~25	• 저장한 디지털 자료를 쉽게 열람할 수 있도록 체계적으로 관리해야하는 필요성 및 방법(자료명/ 폴더명 설정, 검색방법, 백업 등) 알아보기 • 디지털 자료 관리를 직접 해보기 • 디지털 자료를 안전하게 폐기하는 방법 알아보기 및 해보기
Ⅲ. 디지털 윤리와 정보 보호	3-1. 디지털 윤리 [3사디지털소양 -04]	• 디지털 기기 이용시 건강 관리 • 디지털 기기 이용시 자기절제	26	• 디지털 기기 사용 시 바른 자세 알아보고 연습하기 • 디지털 기기를 학습 외 목적으로 사용할 때 사용 시간 관리 조절하는 방법 알아보고 계획하기
		• 디지털 예절의 실천	27	• 온라인 상(문자, 이메일, 커뮤니티, 화상, VR 등)에서 지켜야 할 디지털 예절을 알아보기 및 이야기 나누기
	3-2. 디지털 정보 보호 [3사디지털소양 -05]	• 디지털 준법의 이해 • 사이버 범죄 예방(개인정보 포함)과 대처	28	• 디지털 환경에서 법을 준수해야 하는 까닭 알아보기 • 해킹, 바이러스 등의 의미를 알고 이로부터 개인정보를 보호하는 방법 알아보기 • 다양한 사이버 폭력의 종류와 예방 및 대처법 알아보기
		• 학교자율시간 되돌아보기 (성찰)	29	• ‘디지털 소양의 기초’에서 배운 내용 되돌아보기 • 배운 점, 느낀 점, 실천할 점을 이야기 나누기 • 디지털 소양을 지니기 위한 다짐 및 실천문 패들렛에 쓰고 공유하기

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3사디지털소양-03] 사용 목적을 고려하여 자료를 수집하고, 비판적 시각으로 정확성을 평가하여 효율적으로 자료를 저장하고 관리한다.	• 주제에 어울리는 자료를 조사하여 저장하고 관리하기	• 내가 좋아하는 동물을 소개하기 위한 자료(사진, 영상이나 소리, 먹이소개 글, 링크 등)를 특성에 따라 저장하여 관리한다. [포트폴리오]	• 주제에 어울리는 자료를 수집하여, 특성에 맞게 저장하고 관리한다.	3월
[3사디지털소양-04] 디지털 사회의 성숙한 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천한다.	• 디지털 예절 실천하기	• 디지털 세상에서 지켜야 할 말과 행동을 살펴본다. • 디지털 세상에서 지킬 아름다운 말과 행동을 바른말 가랜드로 만들어 게시하고 홍보한다.[실기]	• 디지털 세상(문자, 이메일, 커뮤니티, 화상, VR 등)에서 지켜야 할 디지털 예절을 알아보고 실천한다.	3월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	197	204	401 (-7)
		도덕/사회	도덕	68	33	34	67 (-1)
			사회	204	97	102	228 (+24)
			학교자유시간 (디지털 소양의 기초)		29	-	
		수학		272	132	136	268 (-4)
		과학		204	98	102	200 (-4)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	65	68	133 (-3)
		창체(자·동·진)		204	97	102	199 (-5)
		소계		1,972	986	986	1,972

*참고 문헌

김진숙 외(2023), 교육과정 연계 디지털 리터러시 교육 가이드라인 개발연구, 한국교육학술정보원.

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	교실 속 세계 여행							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간	29							
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 학기중 학교장허가 교외체험학습으로 해외여행을 즐겨하는 학생들이 많아 다양한 나라에 관심이 많음 - (학생의 필요) 책에 관심이 많고 해외여행에 흥미가 많아 다양한 나라에 대한 수업을 좋아함										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부										

2 활동의 설계

1. 활동명: 교실 속 세계 여행

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

세계 여러 나라의 다양한 문화를 직접 조사하여 알아보고, 공동 탐구활동을 통해 관심있는 국가가 직면한 문제점을 진단, 해결해보는 과정을 포함하였다.

이를 통해 우리 학생들이 다양한 문화의 가치를 이해하고 세계 시민으로써 성장할 수 있는 교육기회를 제공하고자 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	다양한 나라의 문화를 이해할 수 있다.
과정·기능	내가 가고 싶은 나라에 대해 조사한 자료로 책을 만들 수 있다.
가치·태도	지구를 위한 나의 실천을 다짐하는 글 쓰기 활동으로 지구의 문제에 대해 고민하는 태도를 가질 수 있다.

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3사세계-01] 내가 가고 싶은 나라에 대해 조사한 자료로 책을 만든다.

[3사세계-02] 세계는 하나 마라톤 대회 참여를 통하여 배운 다양한 나라의 국기를 이해한다.

[3사세계-03] 지구를 위한 나의 실천을 다짐하는 글 쓰기 활동으로 지구의 문제에 대해 고민하는 태도를 가진다.

[3사세계-04] 친구들 앞에서 내가 만든 책을 소개한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동내용	준비물
여행 전	1	우리 마을 알아보기	- 우리 마을의 자랑거리 알아보기 - 태블릿을 활용한 검색 활동	태블릿pc
	2	우리나라 문화 알아보기	- 우리 나라의 문화 알아보기 - 태블릿을 활용한 검색 활동	태블릿pc
	3~4	학교로 찾아가는 지구촌 문화여행	- 학교로 찾아가는 지구촌 문화여행 연계 수업(동기부여) - 결혼 이주 여성이 출신국의 정보, 노래, 의상체험, 놀이체험 등을 보여주는 수업	
	5	지구본으로 나라 찾기 게임	- 모둠별 게임활동 - 지구본에서 나라 찾기 게임을 통해 세계 여러 나라의 위치와 이름 알기 활동	지구본

단계	차시	배움 주제	활동내용	준비물
세계 여러 나라 여행 중	6~7	세계 여러 나라의 집 알아보고 만들어보기	- 세계 여러 나라의 다양한 형태의 집 알아보기(테블릿을 활용한 모둠별 검색, 하이라닝 클래스 보드 공유) - 모형집 만들기 활동, 전시	테블릿pc
	8~9	세계 여러 나라의 음식 알아보고 월남쌈만들기	- 세계 여러 나라의 다양한 음식 알아보기 - 월남쌈 만들기	테블릿pc 월남쌈재료
	10~11	세계 여러 나라의 노래 알아보고 부르기	- 세계 여러 나라의 노래 알아보기 - 세계 여러 나라의 노래 불러보기	
	12~13	세계 여러 나라의 춤 알아보고 배우기	- 세계 여러 나라의 춤 알아보기 - 다른 나라의 민속춤 배워보기	
	14	세계 여러 나라의 나라의 옷 알아보고 입어보기	- 세계 여러 나라의 옷 알아보기 - 세계 여러 나라의 옷 입어보고 패션쇼 하기	여러 나라의 의상
	15	세계 여러 나라의 나라의 놀이 알아보고 놀이하기	- 세계 여러 나라의 놀이 알아보기 - 다른 나라의 놀이 해보기(모둠별 놀이 활동 순환하기)	놀이도구
내가 가고 싶은 나라 여행 중	16	내가 가고 싶은 나라와 가고 싶은 이유 발표하기	내가 가고 싶은 나라와 가고 싶은 이유 발표하기	
	17	가고 싶은 나라 책 읽기	- 내가 가고 싶은 나라 책 읽기 - 도서관 활용 수업	
	18	내가 가고 싶은 나라 자료 조사하기	내가 가고 싶은 나라 자료 조사하기	테블릿pc
	19	책 표지 만들기	- 내가 가고 싶은 나라 소개책의 표지 디자인하기 - 에듀테크 활용(오토드로우)	테블릿pc
	20	가고 싶은 나라 어려움 알아보기	- 내가 가고 싶은 나라의 어려운 점 알아보기 - 에듀테크 활용(테블릿pc로 검색)	테블릿pc
	21	어려움 해결책 토론하기	- 내가 가고 싶은 나라의 어려움을 해결하기 위해 실천할 수 있는 일 토론하기 - 에듀테크 활용(테블릿pc로 검색)	테블릿pc
	22	지구를 위한 나의 실천 알아보기	- 지구를 위해 내가 실천할 수 있는 일 알아보기 - 에듀테크 활용(하이라닝 클래스 보드 공유)	테블릿pc
	23~24	세계는 하나 마라톤 대회 열기	- 마라톤 대회열기 - 우리 반 친구들이 조사한 나라를 거리 순으로 나열하기	세계의 국기
여행 후	25~26	자료 모아 책 만들기	그동안 모은 자료로 책 만들기	책만들기 재료
	27~28	책 소개하기	친구들 앞에서 내가 가고 싶은 나라 책 소개하기	
	29	책 전시하기	내가 가고 싶은 나라 책 전시회 열기	

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준		평가 시기
[3사세계-01] 내가 가고 싶은 나라에 대해 조사한 자료로 책을 만든다.	• 내가 가고 싶은 나라를 정하고 자료를 조사하여 책 만들기	• 내가 가고 싶은 나라에 대해 태플릿 PC를 활용하여 자료를 조사한 후, 자료를 활용하여 책으로 만들어 소개하고 전시한다. [포트폴리오]	매우 잘함	내가 가고 싶은 나라의 다양한 자료를 찾아 책을 만든다.	7월
			잘함	내가 가고 싶은 나라의 자료를 찾아 책을 만든다.	
			보통	내가 가고 싶은 나라는 찾으나 자료로 책을 완성도있게 만들기 못한다.	
			노력 요함	내가 가고 싶은 나라를 잘 선택하지 못하고 책을 만들지 못한다.	

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	200	204	404 (-4)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	64
			사회	204	92	102	223 (+19)
			학교자유시간 (교실 속 세계여행)		29	-	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	100	102	202 (-2)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	66	68	134 (-2)
		창체(자·동·진)		204	91	102	193 (-11)
		소계		1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 3학년 2학기 학교자율시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	옛날 살이 탐험							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☐	실과 ☐									
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간		29						
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 본교는 [삶 중심 학생 주도 교육과정을 통한 학생 맞춤형 역량 강화]를 학교자율과제로 설정하고, 지역과 연계된 다채롭고 창의적인 교육과정 재구성 활동 등을 운영하고 있다. 지역, 마을과 연계된 다양한 인적 자원과 물적 자원 등을 활용하여 학생들에게 배움의 공간을 학교를 넘어 마을과 고장(00시)까지 확대 발전시켜 가고 있다. 또 학년별 학생의 발달 수준 등을 고려하여 실천적 배움을 기초에 둔 학생 주도에 의한 학습 경험의 장을 제공하고 있다. - (학생의 필요) 본 활동은 학생들에게 의식주와 문화, 관련된 공간적 배경, 그리고 함께 만들어 가는 사람들과의 관계 등이 곧 사회라는 점을 인식하게 하고, 과거의 발자취 따라 현재와 과거의 연결성을 찾는 다양한 방식의 직·간접적인 경험들을 제공하고자 한다. 또 학생들에게 탐구 조사 활동을 기초로 하여 지식정보처리 역량, 모둠과 함께 소통하는 과정을 통해 협력적 소통 역량, 과거의 모습을 구현하는 과정을 통해 심미적 감성 역량과 창의적 사고 역량을 길러 주고자 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 옛날 살이 탐험

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘옛날 살이 탐험’은 현재 우리가 살아가며 얻고 있는 풍족한 먹거리, 화려한 옷차림, 따뜻한 잠자리, 편리한 도구들은 어디서부터 왔을까? 하는 물음에서 출발한다. 우리가 일상생활 속에서 당연하게 느꼈던 것들은 오랜 세월에 걸쳐 무에서 유를 향하여 새로운 것을 찾거나 발견하며 겹겹이 쌓아 올린 경험과 발전의 성과물이다. 물질적 풍요의 시대와 그 성과물들 속에서 살아가는 우리 아이들에게 아무것도 없는 상황에서 새롭게 만들어가야 한다는 원초적인 문제 상황들에서 직면하게 함으로써 과거와 현재를 새롭게 바라보고 탐구하는 태도 그리고 생각의 전환과 성장을 가져오기를 기대한다.

또 ‘옛날 살이 탐험’은 선사시대 사람들의 삶의 양식들을 의식주와 관련지어 살펴보고, 그들이 사용했던 다양한 도구들을 찾아 구현해 봄으로써 사람들이 살아가는데 필요한 것들과 그것을 얻기 위한 과정을 직·간접적인 경험함으로써 사회의 단원에 대한 배움이 지식 전달을 넘어 협력적인 사회화의 과정임을 체득할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 또한 이러한 경험을 통해 협력적 의사소통, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성을 키워 3학년 공동체의 성장과 학생 맞춤형 역량의 강화를 도모하고자 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 선사시대의 의식주와 생활모습, 관련된 생활 도구 - 선사시대의 생활상이 담긴 이야기와 예술작품 - 전시물 관람 예절 및 절차 ▶ 전시물의 구성 및 배치 방법
과정·기능	- 선사시대의 의식주와 생활 모습, 관련된 생활 도구 조사하기 - 선사시대의 생활상이 담긴 이야기와 예술작품 조사하기 - 선사시대의 의식주와 관련된 생활 도구의 모형 제작하기 - 선사시대의 생활상이 담긴 이야기와 예술작품을 재구성하여 표현하기 - 협력적 의사소통 과정을 통해 선사시대 전시관 디자인하기 - 제작한 선사시대 관련 전시물들을 다양한 매체 등을 활용하여 발표하기
가치·태도	- 과거의 일상생활에 대한 흥미와 관심 갖기 - 선사시대 삶의 모습에 이해하고, 존중하는 마음 갖기 - 우리 주변의 편리한 삶과 도구 등에 대한 감사하는 태도 기르기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3사옛날살이-01] 선사시대 사람들의 의식주와 관련된 생활 모습과 그와 관련된 도구들을 조사하여 당시의 생활상을 파악한다.

[3사옛날살이-02] 선사시대 사람들의 의식주와 관련된 생활 모습과 그와 관련된 도구들을 다양한 재료와 용구로 구현한다.

[3사옛날살이-03] 선사시대 사람들이 살았던 시대 상황을 알고, 그 당시 사람들의 생활상을 통해 자신의 생활 모습을 성찰한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	교수·학습 과정	활동 내용	준비물
도입	1~2	우리가 타임머신을 타고 선사시대로 돌아가서 살아간다면?	〈주제 제시〉 - 학습 주제 이해 - 문제 상황 이해	- 내가 타임머신을 타고 선사시대로 돌아가서 살게 된다면 무엇이 필요할까? - 옛날 사람들에게 필요한 준비물 목록 작성하고, 나누기 (옛날에 가서 쓸 수 없는 물건이나 도구 소거하기) - 선사시대와 관련된 책 찾아 읽기	활동 워크북, 관련 도서 등
	3~6	옛날 살이 탐험 지도 꾸미기	〈학습 계획〉 - 주제 선택 협의 - 브레인스토밍 - 학습 계획서 작성 - 계획서 나눔	- 내가 선사시대를 살기 위해 선사시대에 알아야 할 것들은 무엇이 있을까? 혼자 힘으로 살아갈 수 있을까? - 시대별 탐험 모둠 구성하기 [구석기 / 신석기 / 청동기] - 모둠과 함께 선사시대의 흔적들과 의식주 조사 활동 준비하기 - 모둠과 함께 [옛날 살이] 탐험 지도 꾸미기 - 우리 모둠의 [옛날 살이] 탐험 계획 발표하고, 보완하기	활동 워크북, 관련 도서, 소포지, 메모지, 색연필, 매직펜, 크레파스 등
전개	7~8	VR 선사박물관 체험 활동	〈박물관 교육〉 - 사전 지도 - 사전 학습 - VR박물관 방문 - 사후 학습	- 박물관이란 어떤 곳인가? 박물관에서 어떻게 수행할까? - 박물관의 건축(체험) 태도 등 알기 - VR 활동을 위한 유의사항 알기 - 박물관에서 우리는 무엇을 할 것인가? - 선사 박물관에서 찾아라 (찾을 도구 확인하기) - VR 선사 박물관 체험 활동	활동 워크북, VR 안경 카드보드 등
	9~10	VR 선사박물관 체험 활동		- VR 선사 박물관 체험 활동 - VR 선사 박물관 체험 활동 수행 결과 확인 - VR 선사 박물관 체험 활동의 소감 나누기	활동 워크북, VR 안경 카드보드 등
	10~11	옛날 사람들의 일하기	〈문제해결 방안 탐색〉 - 배움 활동 - 정보 수집 공유 - 문제해결 방안 모색 - 조사·발표 방법 협의	- 옛날 사람들은 어떤 일을 하며 살았을까? - 옛날 사람들이 일할 때 사용한 도구 조사하기 - 옛날 사람들이 일할 때 사용한 도구 정리하기	활동 워크북, 관련 도서 등
	12~13	옛날 사람들의 먹거리 만들기		- 옛날 사람들은 어떻게 먹거리를 만들었을까? - 옛날 사람들이 먹거리를 만들 때 사용한 도구 조사하기 - 옛날 사람들이 먹거리를 만들 때 사용한 도구 정리하기	활동 워크북, 관련 도서 등
	14~15	옛날 사람들의 입울거리 만들기		- 옛날 사람들은 어떻게 입울거리를 만들었을까? - 옛날 사람들이 입울거리를 만들 때 사용한 도구 조사하기 - 옛날 사람들이 입울거리를 만들 때 사용한 도구 정리하기	활동 워크북, 관련 도서 등
	16~17	옛날 사람들의 집자리 만들기		- 옛날 사람들은 어떤 집에서 살았을까? - 옛날 사람들이 살던 집의 형태 알아보기 - 옛날 사람들이 살던 집의 형태 스케치하기	활동 워크북, 관련 도서 등
	18~19	옛날 사람들의 더 이야기		- 옛날 사람들에 대해 더 알고 싶은 것이 있는가? - 옛날 사람들이 살아가는 모습이 담긴 이야기를 알고 있는가? - 옛날 사람들에 대해 더 알고 싶은 것을 찾아 정리하기 - 우리 모둠의 탐험 결과물을 다양한 매체를 활용하여 정리하기	활동 워크북, 관련 도서 등

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

단계	차시	배움 주제	교수-학습 과정	활동 내용	준비물
	20~21	옛날 살이 도구 구현하기	〈문제 해결〉 - 조사-발표 방법 선정 - 결과물 정리	- 우리 모듬이 함께 조사한 옛날 살이 도구 정리하기 - 모듬과 함께 옛날 살이 도구의 모형을 다양하게 나타내기	활동 워크북 웅기토, 재활용품, 색도화지, 채색도구 등
	22~24	옛날 집자리 구현하기		- 옛날 사람들이 살았던 집의 형태 고르기 (동굴, 움집, 막집 등) - 옛날 사람들이 살았던 집들을 모형으로 재구성하기	활동 워크북 색도화지, 채색 도구, 집 모형, 박스, 텐트 등
정리	25~26	옛날 살이 탐험 전시관 활동	〈결과물 발표 및 평가〉 - 발표 준비 - 발표하기 - 활동 평가 - 학생의 성찰 - 교사의 정리	- 우리 모듬이 생각한 [옛날 살이 전시관]은 어떤 곳인가? - 우리 모듬의 [옛날 살이] 조사 결과물 배치하기 - 우리 모듬의 [옛날 살이 전시관] 꾸미기	활동 워크북, 채색 도구 등
	27~28	옛날 살이 탐험 전시관 활동		- 우리 모듬의 옛날 살이 전시관 열기 - 다양한 매체를 활용하여 우리 모듬의 탐험 결과물 발표하기 - 우리 모듬의 [옛날 살이] 탐험 결과물 평가 및 정리하기	활동 워크북, 채색 도구 등
	29	옛날 살이 탐험 돌아보기		[옛날 살이] 탐험 활동 돌아보기 및 자기 평가하기 [옛날 살이] 탐험 활동과 관련된 교사의 배움 정리 및 지도 조언하기	활동 워크북, 관련 도서 등

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3사옛날살이-01] 선사시대 사람들의 의식주와 관련된 생활 모습과 그와 관련된 도구들을 조사하여 당시의 생활상을 파악한다. [3사옛날살이-03] 선사시대 사람들이 살았던 시대 상황을 알고, 그 당시 사람들의 생활상을 통해 자신의 생활 모습을 성찰한다.	옛날 사람들의 생활 모습과 관련된 도구들을 조사하여 발표하기	[프로젝트 수업] 옛날 사람들의 의식주와 관련된 생활 모습을 파악하고, 모듬과 함께 선사시대의 시기별, 생활 분야별 삶의 모습, 도구와 관련된 자료를 조사함. 모듬별 조사 결과를 토대로 시기별 조사 자료를 정리하여 발표함. [보고서, 구술]	옛날 사람들의 생활 모습과 관련된 도구들을 시기별, 분야별로 분류하고, 체계적으로 정리하여 발표한다.	9월
[3사옛날살이-02] 선사시대 사람들의 의식주와 관련된 생활 모습과 그와 관련된 도구들을 다양한 재료와 용구로 구현한다. [3사옛날살이-03] 선사시대 사람들이 살았던 시대 상황을 알고, 그 당시 사람들의 생활상을 통해 자신의 생활 모습을 성찰한다.	옛날 사람들의 생활 모습과 관련된 도구들을 다양하게 표현하고 소감 나누기	[활동 중심 수업] 옛날 사람들의 생활 모습과 관련된 도구들을 주변 자연물 또는 미술 용구 등을 활용하여 다양한 방법으로 재현함. 옛날 사람들의 집자리를 모듬 친구들과 모듈형 집 모형을 활용하여 함께 구성함. 옛날살이 탐험지도와 조사 자료 등을 모아 꾸며서 시기별 [옛날살이 전시관]을 완성하고, 구현 활동 소감 등을 나눔. [실기, 구술, 정의적 능력 평가]	옛날 사람들의 생활 모습과 관련된 도구들과 집자리를 주변 자연물, 미술 용구, 집 모형 등을 활용하여 다양한 방법으로 표현하고, 구현 활동에 대한 다양한 생각들을 경청하며 나눈다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	198	204	402 (-6)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	102
			사회	204	85	102	216 (+12)
			학교자율시간 (옛날 살이 탐험)		29	-	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	102	306
		체육		204	102	102	306
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	204
			미술	136	68	68	204
		영어		136	68	68	136
		창체(자·동·진)		204	96	102	198 (-6)
		소계		1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	지역 사회 문제 해결 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간			29				
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	본교는 핵심역량 함양을 위해 교과의 개념 지식을 학생 삶의 맥락에 부합한 탐구학습으로 재구성하고자 노력하고 있습니다. 이에 지역에 대한 애착이 강하고, 관심이 많은 학생들의 흥미를 고려하여, 학교자율시간을 '지역 사회 문제 해결 프로젝트'로 설계하고자 합니다. 사회 문제를 분석하여 해결하는 과정에서 지식정보를 다루며 미래 사회에 요청되는 역량이 신장될 것이라 기대합니다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 지역 사회 문제 해결 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

학생들은 점점 커지는 사회의 불확실성으로 인해 발생하는 다양한 실제 문제와 마주하고 있다. 사회 불확실성으로 인한 사회문제 증가에 대응하기 위해 학생들에게는 사회 문제를 면밀하게 파악하고, 이를 해결하기 위한 정보지식을 습득하여 창의적인 해결책으로 대처할 수 있는 역량이 필요하다. 이에 따라 사회 문제를 분석하고 해결하는 과정에서 지식정보를 다루며 미래 사회에 요청되는 지식정보처리역량을 신장시키고자 한다.

특히 경기도초등학교 4학년 학생은 대부분 부모님 세대부터 지역에 거주해온 정주민들이다. 이들은 지역에 각별한 애정을 가지고 있으며, 지역의 다양한 문제에 관심을 갖고, 해결을 위해 적극적인 자세로 참여하고자 한다. 지역에 대한 이러한 애정과 관심을 기반으로 본 프로젝트를 운영해 지역의 문제를 탐구하고 해결 방안을 도출하여 미래 사회에 필요한 역량을 증진시키고자 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 지역 문제의 의미 - 지역 문제의 종류 - 주민 참여의 중요성 - 주민 참여 방법
과정·기능	- 지역 문제 원인 파악하기 - 지역 문제 해결 방안 탐색하기 - 논쟁 논의로 의견 정돈하기
가치·태도	- 적극적으로 참여하는 태도 - 지역 공동체성

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4사문제해결-01] 지역 문제의 의미를 이해하고, 문제 발생의 원인을 파악한다.
- [4사문제해결-02] 지역 문제 해결을 위해 탐구한 대안을 글로 작성해 제안한다.
- [4사문제해결-03] 지역 문제 해결 방안을 탐색하고, 논쟁 논의로 의견을 정돈한다.
- [4사문제해결-04] 주민 참여의 중요성을 이해하고, 문제해결을 위해 적극적으로 참여하는 태도를 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동 목표 설정

성취기준	전이		
[4사문제 해결-01] [4사문제 해결-02] [4사문제 해결-03] [4사문제 해결-04]	지역 주민으로서 지역 문제에 관심을 갖고, 문제 해결 방법을 이해하여 문제 해결 과정에 참여할 수 있다.		
	의미		
	핵심 아이디어	핵심 질문	
	• 지역의 특징과 관련된 문제를 파악하고 해결 방안을 탐구한다.	• 우리 지역에 발생하는 문제와 그 까닭은 무엇인가? • 지역 문제 해결을 위해 탐구할 자료에는 무엇이 있는가? • 논의를 통해 우리 지역의 문제를 해결하기 위한 대안을 세울 수 있는가? • 논의를 통해 드러난 대안을 글로 정리할 수 있는가?	
	• 개념적 렌즈 – 참여, 해결, 공동체		
	습득		
	지식·이해	과정·기능	가치·태도
	• 지역 문제의 의미 • 지역 문제의 종류 • 주민 참여의 중요성 • 주민 참여 방법	• 지역 문제 원인 파악하기 • 지역 문제 해결 방안 탐색하기 • 논쟁 논의로 의견 정돈하기	• 적극적으로 참여하는 태도 • 지역 공동체성

나. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	세부 활동 내용
문제탐색		[핵심질문] 우리 지역에 발생하는 문제와 그 까닭은 무엇인가?
	1	• 프로젝트 주제 만나기 - 자신의 삶의 경험에 비추어 주제의 목적과 과제 이해하기
	2	• 디지털 기기 활용 방법 익히기 - Microsoft Teams 기본 기능 익히기
	3~4	• 글을 읽고 사실과 의견 구분하는 방법 알기 - 사실과 의견의 차이점을 알기 - 지역 문제에 관한 사실에 대한 의견 말해보기
	5	• 생명과 환경의 소중함 알기 - 관련 사례를 통해 바람직한 주민 참여 태도 기르기
	6~7	• 지역 문제에 관한 글을 읽고 사실과 의견을 구분하며 지역 문제 탐색하기 - 지역 문제의 의미와 종류를 이해하기 - 우리 지역에서 해결해야 할 문제에 관한 사실과 의견 구분하기
정보정리		[핵심질문] 지역 문제 해결을 위해 탐구할 자료에는 무엇이 있는가?
	8	• 자료 검색, 정리 방법 익히기 - 자료 검색 도구와 Teams 내용 정리 방법 익히기
	9~10	• 글의 유형을 고려하여 대강의 내용 간추리는 방법 알기 - 글의 내용 간추리는 방법 알기
	11	• 생명과 환경을 보호하기 위한 방안 탐색하기
	12~15	• 지역 문제에 관한 정보를 수합해 내용 간추리기 - 지역 문제가 발생하는 원인에 관한 정보 찾아 정리하기 - 지역 문제의 해결 방안에 관한 정보 찾아 정리하기
논쟁논의		[핵심질문] 논의를 통해 우리 지역의 문제를 해결하기 위한 대안을 세울 수 있는가?
	16	• 디지털 윤리, 저작권 이해하기
	17~18	• 논쟁 논의에서 의견을 적극적으로 교환하는 방법 알기 - 논쟁 논의의 절차와 규칙 알기
	19~20	• 정리한 정보를 바탕으로 내 생각 정돈하기 - 지역 문제 해결 방안에 대한 말할 내용 준비하기
	21~22	• 지역 문제를 해결하기 위한 방법 논쟁 논의하기 - 절차와 규칙을 지키며 논쟁 논의 참여하기
	23	• 생명과 환경을 보호하기 위한 방안 실천하기
생각 쓰기		[핵심질문] 논의를 통해 드러난 대안을 글로 정리할 수 있는가?
	24~26	• 논쟁 논의를 통해 정돈된 자신의 생각을 글로 쓰기 - 문제 상황과 문제의 원인, 해결 방안과 실천 노력을 출판물 형식에 맞추어 작성
	27~28	• 문제 해결을 위해 정리한 글 출판회 열기 - 핵심 내용 정리를 정리해 자신의 글 발표하기
	29	• 프로젝트 정리하기 - 핵심 질문에 근거하여 지역 주민으로서 지역 문제에 관심을 갖고, 문제 해결 과정에의 참여 일반화하기 - 상호평가, 상호 피드백과 의견 나누기

다. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4사문제해결-03] 지역 문제 해결 방안을 탐색하고, 논쟁 논의로 의견을 정돈한다.	• 문제 해결을 위한 자료 정리 및 토의 토론	• [프로젝트 수업] • 지역 문제의 원인을 파악하기 위한 자료를 수합하고, 이를 바탕으로 해결 방안을 탐색하여 논쟁 논의로 의견을 정돈한다.[토론]	• 지역의 문제가 발생하는 원인과 해결 방안을 탐색하고, 자신의 의견을 정돈하여 논쟁 논의로 참여할 수 있다.	5월
[4사문제해결-02] 지역 문제를 해결하기 위해 탐구한 대안을 글로 작성해 제안한다.	• 논의 결과를 글로 정리	• [프로젝트 수업] • 지역의 문제를 해결하기 위한 방안을 정리하여 글로 발표한다.[논술형 평가]	• 논쟁 논의를 통해 정돈된 자신의 의견을 글로 정리해 발표할 수 있다.	6월
[4사문제해결-04] 주민 참여의 중요성을 이해하고, 문제해결을 위해 적극적으로 참여하는 태도를 기른다.	• 문제 해결 참여	• [프로젝트 수업] • 지역 주민으로서 지역 문제 해결을 위한 참여 방법을 찾고, 자신의 의견을 바탕으로 적극적으로 참여한다.[실기]	• 지역 문제 해결을 위해 적극적으로 참여할 수 있다.	6월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수			
				2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)	
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	189	393 (-15)
		도덕/사회	도덕	68	34	31	65 (-3)
			사회	204	102	94	225 (+21)
			학교자율시간 (지역사회 문제해결 프로젝트)		-	29	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	102	204
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)			204	102	99	201 (-3)	
소계			1,972	986	986	1,972	

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	날아라, 우리 문화유산 탐사호							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간			29					
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 꿈을 키우고 힘을 길러 서로 돕는 행복한 학교 비전으로 이를 구현하기 위한 가치로 인성을 추출하였으며 1~2학년 예술적 인성, 3~4학년 공동체적 인성, 5~6학년 디지털 인성을 목표로 교육과정 재구성함.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부										

2 활동의 설계

1. 활동명: 날아라, 우리 문화유산 탐사호(探索好 : 탐구하기-생각하기-사랑하기)

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

전 세계적으로 K-POP, K-영화, 드라마의 열풍에 힘입어 우리 문화에 대한 관심이 폭발적으로 증가하고 있다. 하지만 정작 우리나라에 살고 있는 학생들은 한국의 문화에 대해 얼마나 많이 알고 있고, 관심을 가지고 있을까? 지역사, 한국사를 막론하고 과거의 나열된 사건, 사실을 평면적인 접근하는 역사 수업은 따분하고 지루한 학습이 될 수 밖에 없다. 이에 2022 개정 교육과정을 기반으로 학생 주도 탐구하기-생각하기-사랑하기를 통해 우리 문화의 자부심과 함께 지역인으로, 한국인으로 공동체성을 기르고자 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 지역 문화유산 종류 - 지역 문화유산 가치
과정·기능	- 문화유산 역사적 가치 평가하기 - 신뢰성 있는 역사 정보 선택 분석하기
가치·태도	- 우리 지역 문화 자긍심 갖기 - 지역인, 한국인으로서 공동체성 형성하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

【핵심아이디어】 문화유산은 과거와 현재를 이어주는 자료이다.

[4사문화탐사호-01] 개별 온·오프라인 조사를 통해 지역 문화유산을 안다.

[4사문화탐사호-02] 우리 지역 문화유산의 가치를 객관적 사실을 통해 평가한다.

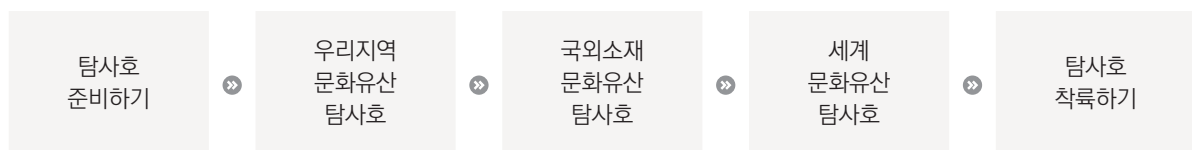
[4사문화탐사호-03] AI 디지털을 활용하여 신뢰성 있는 역사 정보를 선택, 분석한다.

[4사문화탐사호-04] 문화에 대한 자긍심을 가지고, 지역인·한국인으로 공동체성을 형성한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

날아라, 우리 문화유산 탐사호(探·탐구事·생각好·사랑)



차시	단계	학생 주도 탐구-실행-성찰	평가/유의점
1	탐사호 준비하기	‘문화유산’ 관련 다양한 경험 나누기 - 문화유산 관련 자신의 경험 되돌아보기 - 마인드 맵으로 문화 유산 경험 정리하기 ‘문화유산’ 활동 계획하기 - 문화유산 관련 학생들이 하고 싶은 활동 조사하기 - 학생 활동 계획하기	3학년 우리 고장 문화유산 경험 상기
2~4	우리지역 문화유산 탐구하기①	- 우리지역 유형 문화유산 이야기 알아보기 - 유형 문화 유산 및 관련 이야기 조사하기 예) 양평 용문사 은행나무, 양주 별산대 놀이 - 문화재 이야기 4컷 만화 그리기 - 우리 지역 문화 유산 이야기 4컷 만화 그리기 - 문화 유산의 우수한 점 정리하기	에듀테크 투닝 우리 지역 문화유산 이야기 만들기

차시	단계	학생 주도 탐구-실행-성찰	평가/유의점
5~7	우리지역 문화유산 생각하기②	• 우리지역 무형 문화유산 알아보기 - 경기민요 종류 조사 및 차이점 이해하기 - 경기 민요 배워보기(경기아리랑/ 군밤타령 / 방아타령/ 태평가 등) • 양주 별산대 놀이 알아보기 - 특징 이해 및 탈춤 배워보기	지역 국악 전문가 협업 수업 실시
8~10	우리지역 문화유산 사랑하기③	• 문화유산 훼손사례 조사하기 - 빅카인즈 앱 활용 문화 유산 훼손 사례 뉴스 찾기 - 뉴스 및 연관어, 키워드 분석하기 • 문화유산 훼손 사례에 관련 보고서 작성하기 - 자신이 찾은 문화재 훼손 사례 정리하기 - 학급 공유 및 문화재 보호 마음 갖기 • 문화유산 보호를 위한 방법 토의하기 - 우리 문화유산 정확히 알기, 훼손하지 않기, 홍보하기 등	에듀테크 빅카인즈 뉴스 분석 및 검색
11~13	국외소재 문화유산 탐구하기①	• ‘국외소재 문화유산’ 온책 읽기 - ‘읽어버린 우리 문화재’ 읽으며 내용 파악하기(‘수월관음도’ ‘몽유도원도’ ‘직지’ ‘외규장각’ 등) - 책 내용 중심 퀴즈 문제 만들기 및 문제 풀기 • 국외 소재 문화유산 토론하기 - 책 이야기 중심으로 국외 소재 원인 토론하기 - 토론 후 느낀 점 이야기 나누기	온책 읽기 퀴즈 블루킷 
14~16	국외환수 문화유산 생각하기②	• ‘국외환수 문화유산’ 조사하기 - ‘까지호랑이(호작도) 「일본 구리시키민예관소장」 대동여지도 등 국외 환수 문화 유산 조사하기 - 국외 환수 문화 유산의 어려운 점 생각하기 • 문화재 국외환수 과정 알아보기 - 국외환수 과정, 애쓴 인물 등 조사하기	일본환수 대동여지도 https://bit.ly/3UIMfga
17~19	국외소재 문화유산 사랑하기③	• ‘국외 소재 문화유산’ 현황 알아보기 - ‘국외 소재 문화유산’ 누리집 통해 국외 소재 문화유산 현황, 회수 등 알아보기 • 국외 소재 문화재 홍보물 만들기 - 국외 소재 문화유산 또는 회수 문화유산 중 1가지 홍보물(홍보지, 홍보팸지, 홍보영상 등) 만들기	국외소재 문화재단 https://www.overseaschf.or.kr/okchf/index.do 캔바
20~23	세계 문화유산 탐구하기①	• 우리지역 세계문화유산(남한산성) 조사하기 - 세계문화유산의 의미와 조건 알아보기 - 남한산성의 역사적 배경 이해하기 • 남한산성이 세계문화유산 가치 알아보기	현장 체험학습 연계 가능
24~25	세계 문화유산 생각하기②	• 우리 지역 세계문화유산(수원화성) 알아보기 - 수원화성의 역사적 가치 이해하기 - 거중기의 과학적 원리 찾아 보기 • 수원 화성 문양의 아름다움 느끼기 - 다양한 문양 살펴 보고 색칠하기	수원화성 https://www.swcf.or.kr/
26~28	세계 문화유산 사랑하기③	• 정조의 수원 화성 나들이 역할극 하기 - 수원 화성 축조 과정 알아 보기 - 수원 화성의 역사적 배경 이해하기 • 모둠별 역할극 연습 및 발표하기 • 수원 화성 알게 된 점 이야기 나누기	역할극 대본 
29	탐사호 착륙하기	• 프로젝트 결과물 전시하기 - 우리지역 문화유산 / 국외소재 문화유산 / 세계문화유산 결과물 전시 및 프로젝트 느낀점 이야기 나누기	

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4문화유산탐사호-03] AI, 디지털을 활용하여 신뢰성 있는 역사 정보를 선택, 분석한다.	• AI, 디지털을 활용하여 국외 소재 문화 유산을 조사 후 다양한 매체를 활용하여 홍보물 만들기	• [탐구·조사학습] • AI, 디지털을 활용하여 국외 소재 문화유산 현황, 회수 문화재 등을 조사 후 홍보지, 홍보팸지, 홍보 동영상 등 자신이 원하는 방식을 골라 홍보물을 만들고 함께 공유한다. • [홍보 결과물]	• 국외 소재 문화유산에 관해 알고자 하는 내용이 잘 드러나게 홍보물을 만든다.	5월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수			
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)	
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	194	398 (-10)	
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68	
			사회	204	102	93	224 (+20)	
			학교자율시간 (날아라, 우리 문화유산 탐사호)		-	29		
		수학		272	136	131	267 (-5)	
		과학		204	102	102	204	
		체육		204	102	102	204	
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136	
			미술	136	68	68	136	
		영어		136	68	68	136	
	창체(자·동·진)				204	102	97	199 (-5)
	소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(3)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	우리 지역 탐구							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간			29					
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	본교는 디지털 교육혁신 선도학교로서 교육과정 내 관련 내용들을 다양한 에듀테크를 활용하여 탐구하는 교육과정으로 재구성하여 운영하고 있습니다. 초등학교 4학년 사회과에서는 우리 고장의 위치 및 지리적 환경에 대해 알아보는 내용이 있는데 실제로 학교 밖을 나가서 활동하기가 쉽지 않고 아이들의 삶과 연계한 수업을 운영하기가 쉽지 않습니다. 네이버 지도, 구글 지도 등 다양한 디지털 지도를 활용하여 거리뷰, 위성 사진 등 다양한 각도 및 실제적인 지도를 활용하여 아이들에게 친숙한 우리 지역의 공간을 교실 안에서 구현할 수 있고 또한 아이들에게 친숙한 디지털기기를 활용한 수업을 통해 학생들의 흥미와 재미를 끌어낼 수도 있습니다. 초등학교 3, 4학년군의 사회과 (5) 지도로 만나는 우리 지역을 중심으로 학교 자율 시간 시수를 활용하여 우리 지역을 탐구하는 프로젝트 수업을 진행하고 다양한 에듀테크 도구를 활용한 사회과 수업을 운영하고자 합니다. 또한 우리 지역을 소개하는 글쓰기를 통해 새롭게 알게 된 우리 지역의 지리적 환경 내용에 대해 일반화 및 내면화하는 기회를 제공하여 우리 지역의 리더로서 성장할 수 있는 역량을 강화하고자 합니다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 우리 지역 탐구

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘우리 지역 탐구’란 우리가 살고 있는 우리 지역을 지리적 관점에서 다시 한번 탐구하여 우리 지역에 대한 이해를 높이고 에듀테크 및 디지털 도구를 활용하여 학생들의 디지털 기초 소양 및 협력적 소통 역량을 강화할 수 있다.

배운 내용을 기반으로 우리 고장을 소개하는 글쓰기 활동을 통해 학생들이 배운 지식을 내면화하고 일반화하는 기회를 제공하여 우리 지역의 리더로서 역량을 강화할 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 우리 지역의 지리적 위치 및 특성 파악 - 디지털 지도와 일반 지도의 사용법 이해 - 소개하는 글 쓰기 방법 이해
과정·기능	- 디지털 지도와 일반 지도를 활용하여 우리 지역의 지리적 특징 알아보기 - 디지털 공간에서 친구들과 협력하여 글 쓰기 - 우리 지역의 특징이 드러나게 소개하는 글 쓰기
가치·태도	- 우리 지역을 아끼고 사랑하는 태도 키우기 - 다른 사람을 존중하며 글 쓰는 태도 키우기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4사우리지역-01] 주변 여러 장소에서의 경험과 느낌을 글쓰기와 디지털 도구를 활용하여 표현한다.
- [4사우리지역-02] 우리 지역을 표현한 다양한 종류의 지도를 찾아보고, 지도의 구성 요소를 탐구하고 이해한다.
- [4사우리지역-03] 지도에서 우리 지역의 위치를 파악하고, 우리 지역의 위치 정보를 찾아보고 디지털 도구를 활용하여 정리한다.
- [4사우리지역-04] 중심지의 의미를 파악하고 지도에서 우리 지역의 중심지 정보를 탐색한다.
- [4사우리지역-05] 디지털 도구를 활용하여 우리 지역의 위치를 파악하고, 우리 지역의 지리 정보를 탐색한다.
- [4사우리지역-06] 우리 지역의 지리적 환경을 고려하여 우리 마을을 소개하는 글을 쓴다.

4. 활동 내용

구분	우리 지역 탐구
지식·이해	- 우리 지역의 지리적 위치 및 특성 파악하기 - 중심지의 의미 이해하기 - 디지털 지도와 일반 지도의 사용법을 알아보고 지도 익히보기 - 지도의 구성 요소 알아보기
과정·기능	- 지도를 활용한 지역의 지리적 특징 알아보기 - 지도를 활용한 지역의 중심지 특징 알아보기 - 디지털 공간에서 다른 사람들과 토의·토론을 통한 우리 지역 소개하는 글쓰기 - 내가 만든 작품을 가상 공간에 전시하고 친구의 작품 관람하기
가치·태도	- 우리 지역을 아끼고 사랑하는 태도 키우기 - 다른 사람들 존중하며 토의·토론하고 글 쓰는 태도 키우기

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

수업 단계	차시	관련 페이지	내용 체계	세부 활동 내용
준비하기	1~2	2~3	지식 이해 가치 태도	- 프로젝트 안내하기 - 학생별 모둠 구성하기 - 워크북 체계 이해하기 - 사용하는 수업도구 안내하기
탐구하기	3~5	4~19	지식 이해	- 지리적 위치 이해하기 - 지리적 위치에 따른 특성 파악하기 - 우리 지역 홍보 영상 시청하기
탐구하기	6~8	20~31	지식 이해	- 지도가 무엇인지 알아보기 - 방위표 알아보기 - 지도의 기호와 범계 알아보기
탐구하기	9~11	32~42	지식 이해	- 지도에서 등고선 알아보기 - 지도를 통해 지리적 특성 알아보기 - 지도를 보고 지역의 특성 파악하기
탐구하기	12~14	43~47	과정 기능	- 중심지의 의미 알아보기 - 다른 지역의 다양한 중심지 살펴보기 - 우리 지역의 중심지 지도로 살펴보기
탐구하기	15~17	48~55	과정 기능 가치 태도	- 구글 지도 사용법 익히기 - 네이버 지도 사용법 익히기 - 거리뷰와 위성지도를 활용한 우리 지역 및 중심지 살펴보기
탐구하기	18~20	56~64	과정 기능 가치 태도	- 디지털 협업 도구를 활용하여 모둠별로 우리 지역의 지리적 특성 및 중심지의 특징 정리하기 - 우리 지역의 소개할 만한 지역적 특성 및 중심지의 특징 간추리기 - 우리 지역을 소개하기 위한 글감 모으기
배움 얻기	21~23	65~70	과정 기능 가치 태도	- 디지털 협업 도구를 활용한 우리 고장 소개하는 글쓰기 - 디지털 도구를 활용하여 우리 고장 소개하는 글 꾸미기 - 우리 모둠이 작성한 우리 고장 소개하는 글 전시하기
배움 얻기	24~26	71~74	과정 기능 가치 태도	- Spatial을 활용한 우리 고장 소개하는 글을 이미지로 변환하여 전시하기 - 우리 고장 소개 글 전시장에 입장하여 친구들이 작성한 글 확인하고 친구들과 가상 공간 내에서 이야기 나누기 - 다른 소개하는 글을 읽고 우리 고장에 대해 새롭게 알게 된 내용 정리해 보기
배움 얻기	27~29	75~78	지식 이해 가치 태도	- 디지털 전자책 제작 도구를 활용한 우리 고장 소개하기 책 만들기 - 배운 내용 확인하기

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
• [4사우리지역-05] 디지털 도구를 활용하여 우리 지역의 위치를 파악하고, 우리 지역의 지리 정보를 탐색한다. • [4사우리지역-06] 우리 지역의 지리적 환경을 고려하여 우리 마을을 소개하는 글을 쓴다.	• 디지털 지도를 이용하여 우리 지역의 특성을 파악하고 이를 소개하는 글로 표현하기	• [프로젝트형 탐구 수업] • 디지털 도구를 활용하여 우리 지역의 위치와 중심지를 소개하는 글쓰기 [논술형평가]	• 디지털 지도를 통해 우리 지역의 지리적 특성 및 중심지의 특성을 올바르게 파악하고 이를 효과적인 글쓰기로 소개한다.	6월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	200	404 (-4)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	95	216 (+12)
			학교자율시간 (우리 지역 탐구)		-	29	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	100	202 (-2)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	66	134 (-2)
창체(자·동·진)				204	102	98	200 (-4)
소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(4)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	우리 동네에서 더불어 함께하는 삶							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간			29					
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 오연호 작가는 ‘우리도 행복할 수 있을까’라는 책을 통해 늘 행복지수 상위권을 차지하는 덴마크를 직접 취재한 결과로 서로에 대한 믿음에 대해 이야기를 한다. 사람들이 모두 행복한 첫 단계는 어떤 직업을 가진 사람이든지 본인의 직업과 삶에 만족하는 것에서 시작한다고 소개하고 있다. 자신의 일에 자부심을 느끼고 남과 비교하거나 부러워하지 않으며 이웃끼리 연대하는 문화를 널리, 깊게 공유하는 것. 그것을 학교에서부터 시작할 수는 없는 것일까? 여기에 본 프로젝트 활동을 착안하게 된 계기가 되었다. 교실과 학교를 살리고, 마을을 일구고, 아이들의 건강한 성장을 도우려는 교사, 학부모, 지역 전문가들이 함께하는 활동이 필요하다고 생각되어 본 활동을 개설하게 되었다. 그리고 본교의 지역 여건도 본 프로젝트 활동 개설이 필요한 이유이다. 경기도 00시 00읍에 위치하고 있는 도농복합도시로 00, 00 고속도로와 00국도가 지역을 관통하고 있어 유입인구가 점차 증가하고 있는 지역이다. 외적의 침입으로부터 나라를 지켰던 충절의 고장으로 애국심이 강하고 0000으로 자긍심이 강하고 애향심이 강한 지역이기도 하다. 하지만 우리 학교가 있는 지역은 도시 접근성이 떨어져 아이들이 우리 지역을 대해 알 수 있는 기회와 다양한 교육을 받는 것에 많은 제약이 있다. - (학생의 필요) 본 프로젝트 활동을 통해 4학년 아이들에게 우리 지역에 대한 이해와 더불어 살아가는 삶의 중요성을 스스로 깨달을 수 있는 기회가 되었으면 한다. 그리고 지역사회 안에서 아이들이 새로운 꿈을 꾸고, 자신의 진로를 결정할 수 있는 역량을 기르는 데 도움이 되는 프로젝트 활동이 되었으면 한다. 또한, 본 프로젝트 활동을 지역교육공동체가 함께 숙의, 실행, 성찰을 함으로써, 아이들이 자신의 삶을 긍정적으로 바라볼 수 있는 글로벌 미래 인재로 기를 수 있는 기회가 될 수 있을 것이다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

② 활동의 설계

1. 활동명: 우리 동네에서 더불어 함께하는 삶

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

- (필요성) ‘우리 동네에서 더불어 함께하는 삶’이란 지역교육공동체와 함께 협력하여 아이들이 자신의 삶을 탐색하고 경험하는 과정을 통하여 자아존중감과 자기 이해를 높이고, 공동체 역량을 기를 수 있는 활동을 의미한다. 본 활동은 아이들의 삶과 연계된 지역의 다양한 문제를 스스로 발견하고 해결방안을 찾는 과정에서 문제해결 역량을 기르고 삶과 삶을 연계할 수 있기에 본 활동이 필요하다.
- (목표) 자신이 살고 있는 지역문제를 살펴보고, 해결하기 위한 제안하는 글쓰기 경험을 통해 지역에서의 역할과 글을 이해하고 표현하는 창의적 사고 능력을 기를 수 있다. 함께 하는 삶의 의미와 가치를 발견하고 소통할 수 있는 협력적 소통역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소	
지식·이해	제안서의 맥락	자신의 삶과 연관된 상황 맥락
	제안서의 유형	지역유관기관 별 제안서 형식
	지역의 특성	지역의 특징과 지역 문제
과정·기능	제안서의 기초	제안서의 목적 및 주제 고려하여 작성하기
	내용 확인과 추론	목적에 따라 제안하는 내용과 까닭 파악 및 요약하기
	내용 생성·조직	목적, 주제에 따라 내용 생성·조직하기
	성찰과 점검·공유	문장·문단·내용 요소 파악하여 점검 공유하기
	문제 탐구와 방안	자신의 삶과 관련지어 지역문제를 파악하고 해결방안 탐구하기
가치·태도	• 제안서 작성 활동에 적극적으로 참여하기 • 지역문제 해결을 위한 협력적 소통 활동 시 윤리 준수하기 • 지역문제 해결을 위한 실천 노력에 대한 관심 갖기	

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4사우리동네-01] 우리 동네 여러 장소를 살펴보고, 우리 지역을 살기 좋은 곳으로 만드는 방안을 탐색한다.
- [4사우리동네-02] 내 삶과 연계된 우리 지역의 문제를 파악하고, 그 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 역량을 기른다.
- [4사우리동네-03] 지역문제에 대한 자신의 생각과 의견, 문제해결방안을 제시한 이유가 드러나게 제안서를 작성한다.
- [4사우리동네-04] 지역유관기관에 제안하는 절차와 제안하는 이유가 드러나게 정확한 표현으로 제안서를 작성한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획

프로젝트 주제	내 삶과 연관된 OO지역 문제해결방안 탐색
지식·이해	- 우리 지역의 특징 이해하기 - 우리 지역의 문제 알기 - 제안서의 의미 알기
과정·기능	- 지역 문제 발생 원인 찾기 - 지역 문제 해결 방법 토의·토론하기 - 제안서를 작성하는 방법 알기 - 제안서 점검·조정하기 - 지역 문제 해결방안(제안서)을 지역 유관기관에 제출하기
가치·태도	- 지역 문제 해결을 위한 바람직한 태도 알기 - 지역 문제 해결 프로젝트 학습에 적극적으로 참여하기 - 프로젝트 학습 내용을 내 삶에서 적용할 방법 생각하기

나. 교수·학습 내용: 우리 동네에서 더불어 함께하는 삶

단계	차시	관련영역	세부 활동 내용	에듀테크 활용 프로젝트 학습방법
문제 인식	1~5	지식·이해	- 사전 영상을 통해 프로젝트 활동 주제 확인하기 - 내가 살고 있는 지역 문제 확인하기 - 지역 문제에 대한 자료 조사하기 - 내가 관심 있는 지역 문제 선정하기	- 자료와 정보수집(유튜브, 데이터검색, 구글 스프레드시트)
문제 탐색	6~10	지식·이해	- 내가 선택한 지역 문제 발생 원인 탐색하기 - 내가 선택한 지역 문제 발생 원인 개념 정리하기 - 지역 문제에 대한 의견 나누기	- 자료와 정보수집(데이터 검색, 패들릿) - 팀원협업학습(구글 스프레드시트)
문제 해결 방법 탐색	11~16	과정·기능	- 내가 선택한 지역 문제를 반영한 모둠 구성하기 (학습 선택권 고려) - 모둠별 지역 문제에 따라 토론·토의방법 정하기 (브레인스토밍 방법 활용) - 지역 문제 해결 방법 토론·토의하기(토론·토의 방법, 발표방법 등 학생들이 결정할 수 있도록 피드백) - 지역 문제 해결을 위한 바람직한 태도 알아보기 - 지역 문제 해결을 위한 태도에 대한 토론·토의하기 - 지역 주민에게 도움이 되는 해결방안 정하기	- 팀원협업학습(구글 스프레드시트)

단계	차시	관련영역	세부 활동 내용	에듀테크 활용 프로젝트 학습방법
문제 해결	17~25	과정·기능	- 지역문제 해결방안 제안 방법 의견 나누기 - 지역문제 해결방안 방법 정하기 (제안서, 민주적 의사결정방법 익히기 등) - 지역문제 해결방법에 따라 의견 토의·토론하기 - 지역문제 해결방안 수정·보완하기 - 지역문제 해결방안 완성하기	- 다양한 창작도구 활용 (미리캔버스, 캔바 등) - 팀원협업학습(패들릿 등)
일반화	26~29	가치·태도	- 모둠별 지역 문제 해결 방법 발표 및 공유하기 - 지역 문제 해결 실천을 위한 관련 지역 유관기관에 해결방안을 다양한 방법으로 제시하기 - 프로젝트 활동 학습 소감 나누기	- 다양한 창작도구 활용 (구글 스프레드시트) - 학습과정성찰(패들릿 등)

다. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가시기
[4우리동네-04] 지역유관기관에 제안하는 절차와 제안하는 이유가 드러나게 정확한 표현으로 제안서를 작성한다.	제안서 형식을 고려하여 문제상황, 제안하는 내용, 제안하는 까닭에 맞게 제안서 작성하기	[문제해결학습] ‘지역문제 해결방안’을 제안하는 글을 쓰는 방법과 지역유관기관 제안서 형식에 따라 제안서를 작성한다. [논술형 평가]	‘지역문제 해결방안’을 제안서 작성 방법과 제안서 형식에 따라 제안서를 작성한다.	7월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	194	398 (-10)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	83	214 (+10)
			학교자율시간 (우리 동네에서 더불어 함께하는 삶)		-	29	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	102	204
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
	창체(자·동·진)				204	102	102
소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(5)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	환경 수호대 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☐	실과 ☐									
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간			29					
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 공원이 많고 지역연계 프로그램도 생태가 많음. 지역 탐방시 공원과 상가와 회사 등이 밀집되어 있는 곳도 있어서 환경을 지키기 위한 노력을 조사할 수 있는 여건이 조성되어 있음. 학교는 학교자율과제와 미래교육협력지구 사업등으로 생태교육을 위한 교육활동 기반이 조성되어 있음. - (학생의 필요) 학교자율과제가 '독서기반 학생이 주도하는 미래역량 향상'으로 온책읽기 및 학생 주도하는 교육활동의 경험이 많음.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부										

2 활동의 설계

1. 활동명: 환경 수호대 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

학생이 깊이 있는 학습을 하기 위해선 자신의 세계와 의미를 구성하는 과정에서 학습이 일어날 것이다. 자신의 세계란 학생의 삶의 맥락에서 유의미한 경험을 바탕으로 스스로 탐구하고 통합적으로 사고하며 창의적으로 문제를 해결해야 되는 것을 의미한다.

따라서 본 활동을 통하여 기존에 사회과에서 지도에 대하여 학습한 내용 지식을 활용하여 학교 중심으로 디지털 지도를 살펴보고, 그 곳에서 지속가능한 환경을 탐색해보도록 깊이있는 수업을 기획하고자 한다.

수업은 디지털을 활용하여 지도에 대한 내용을 학습하고, 그 지식을 활용하여 지도의 요소와 공간자료를 분석하고 활용하며, 우리가 사는 곳의 환경을 살기 좋은 환경으로 만들고 지속 가능한 환경이 되도록 '환경 수호대' 활동을 실천한다. 우리 지역의 지속 가능한 환경을 위협하는 요소는 무엇인지 찾아보고 해결하려면 우리는 어떤 것을 실천할지 생각해보고 발표 및 토의 후 성찰한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 우리와 공존하는 생물이 사는 곳의 환경 • 학교 주변의 주요 장소 • 살기 좋은 우리 환경
과정·기능	• 지구촌을 위협하는 문제 해결을 위한 노력 탐색하기 • 내가 자주 다니는 곳 지도에 표시하기 • 생활 주변의 환경의 위협 요소 찾기
가치·태도	• 삶의 질과 관련되는 환경에 대한 관심 • 우리가 사는 곳의 환경 감수성 • 환경 수호대의 실천 노력

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4사환경수호대-01] 우리 지역의 지도에서 내가 잘 다니는 곳을 살펴보고, 학교 주변의 환경을 위협하는 요소를 찾는다.
[4사환경수호대-02] 우리 지역의 환경에 관심을 갖고, 좋은 환경을 위하여 환경 수호대 활동을 계획한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

1) 교수학습 설계

학교비전	꿈을 향해 더불어 성장하는 행복한 배움터		
학년비전	인성이 미래다!		
활동명	환경 수호대		
방법	4월 집중, 주기형(4 ~6교시)	핵심 역량	• 자기 주도 역량 • 협력적 소통 역량 • 지식정보처리 역량
관련성취기준 (2022개정 교육과정)	[4사05-01] 우리 지역을 표현한 다양한 종류의 지도를 찾아보고, 지도의 요소를 이해한다. [4사05-02] 지도에서 우리 지역의 위치를 파악하고, 우리 지역의 지리 정보를 탐색한다. [4과14-03] 인간 활동이 생태계에 미치는 영향을 조사하고, 생태계 보전을 위해 우리가 할 수 있는 일을 토의하여 실천할 수 있다.	성취 기준 개발	[4사환경수호대-01] 우리지역에서 내가 잘 다니는 곳을 살펴보고, 학교 주변의 환경을 위협하는 요소를 찾는다. [4사환경수호대-02] 우리 지역의 환경에 관심을 갖고, 좋은 환경을 위하여 환경 수호대 활동을 계획한다.
학습체계	• 국어-독서단원 활용 '길고양이 연구' 온책읽기 (4월)	»	• '환경수호대' 프로젝트 - 우리 지역 내가 다녀본 곳 연구 프로젝트 - 환경과 안전 관련 소개하기
	• 지구환경의 날 (4.22)실천 캠페인	»	• 놀이 규칙 만들고 자연에서 놀이하기 • 활동 공유 및 성찰하기

2) 교수학습 운영 계획

단계	차시	관련영역	탐구 방법	세부 활동 내용
들어가기	1	내용 이해	내용 이해	• '길고양이 연구' 책표지 보면서 상상하기 • 함께 읽으면서 시간대별 고양이의 행동 규칙 탐색하기
탐구하기	2-3	시간대별 요약	내용 이해	• 지도의 기호를 이용하여 시간대별 고양이의 이동 경로가 나타나게 지도 나타내기
탐구하기	4	질문하고 답하기	내용 이해	• 길고양이 연구 내용을 바탕으로 짝과 질문하고 답하기 → 모둠에서 질문하고 답하기 → 전체 친구에게 질문하고 답하기 • (에듀테크 - 클래스룸 활용)
탐구하기	5	우리 지역에 함께 공존하는 생물	내용 이해 과정 기쁨	• 공존의 필요성 생각하기 • 길고양이 인터뷰 내용을 종합하여 토론 주제 정하기
실행하기	6-7	우리지역 살펴보기	과정 기쁨	• 디지털 지도에서 우리 지역의 주요 요소 찾기 • 내가 자주 다니는 길 축척을 이용한 거리 재기 • 보이는 건물이나 공원등 표시하기
	8-9	디지털 지도 탐색	과정 기쁨	• 내가 자주 다니는 곳 찾아 그리고 설명하기 • 지도의 요소를 이해하고 디지털 지도에서 내가 자주 다니는 곳을 찾아 길을 그려보고 설명하여 패들렛에 활동한 것 공유하기(수행평가)
	10-11	안전요소와 환경요소 찾아보기	과정 기쁨	• 내가 자주 다니는 곳 안전과 환경 탐색 문제해결 방법 탐구하기 • 자주 다니는 곳이 비슷한 친구끼리 짝이 되어 탐구 문제 해결 방법 모색하여 토론 발표하기
	12-15	우리 지역 수호대 지도 만들기	과정 기쁨	• 학교 주변으로 나가서 생각한 곳의 환경에 대한 탐색 사진 찍어오기(안전을 위하여 학교 주변으로 범위를 제한하여 지도로 표시한 곳까지만 직접 관찰하기) • 교실로 돌아와 우리 지역 수호대 지도를 만들어 안전요소와 환경요소의 문제 해결 방법 나타내기
	16-19	지구의 날	가치 태도	• 우리 지역을 지키기 위한 환경수호대 실천 캠페인 설계 및 준비하기 • 캠페인 실시하기
놀이하기	20-22	자연과 함께 놀기	가치 태도	• 돌멩이 주워서 공기놀이하기 • 공존을 위한 놀이 실천 방안 팻말 만들기 • 살기 좋은 우리 환경을 위한 우리들의 놀이 규칙 만들기
놀이하기	23-26	자연과 함께 놀기	가치 태도	• 자연물과 나의 미술작품 함께 표현하기(학교 주변 체험학습) • 내가 만든 봄날 미술작품을 가지고 나가서 자연의 꽃, 잎, 나무, 구름 등을 담은 사진찍어 패들렛에 공유하기 • 지속가능한 환경을 위한 환경수호대 사진전시하기
성찰하기	27-29	환경 수호대	가치 태도	• 환경수호대 공유 및 발표 • 학습 과정 성찰하는 글쓰기 • 환경수호대 모둠별 프로젝트 발표물 만들기 • 발표자료 공유 및 발표하기 • 학습과정 성찰하는 글쓰기

다. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4사환경수호대-01] 우리지역에서 내가 잘 다니는 곳을 살펴보고, 학교 주변의 환경을 위협하는 요소를 찾는다.	• 학교주변 내가 잘 다니는 곳 지도에 표시하기 • 학교주변 환경 위협하는 곳 찾아 표시하기	[탐구수업모형] • 지도의 요소를 적용하여 지도를 살펴보고 지역의 특성을 찾아 발표하기 • 학교 주변의 환경을 조사하여 환경 보호가 필요한 곳을 찾아 지키는 방법 탐구하고 실천 계획 작성하기	• 지도의 요소를 적용하여 지역의 특성을 찾아 조사하여 발표한다. • 학교 주변에서 환경을 위협하는 요소를 찾고 지키기 위한 실천 계획을 협력적으로 작성한다.	4월
[4사환경수호대-02]우리 지역의 환경에 관심을 갖고, 좋은 환경을 위하여 환경 수호대 활동을 계획한다.	• 우리 지역의 좋은 환경을 위하여 할 수 있는 일 찾기	[탐구학습 모형] • 지구의 날(4.22)과 관련 의미를 조사하여 발표하기 • 지속가능한 지구를 위하여 환경 수호대 활동을 지속할 수 있는 일 찾기 [보고서]	• 지속가능한 지구를 위한 환경 수호대의 프로젝트 활동을 계획하여 발표한다.	4월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	194	398 (-10)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	67
			사회	204	102	102	233 (+29)
			학교자율시간 (환경 수호대 프로젝트)		-	29	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	98	200 (-4)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
	창체(자·동·진)				204	102	87
소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(6)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	서로 다름을 함께 배워요, 어울림 한마당							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간			29				
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) 학교와 마을이 함께하는 문화 행사를 통해 학교를 홍보하고 지역사회에 기여한다. - (학생의 필요) 다양한 문화를 편견 없이 수용할 수 있는 민주시민 역량을 기르고, 다문화 가정 학생에 대한 정서적 지원을 통하여 행복한 학교생활을 영위한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 서로 다름을 배워요. 어울림 한마당

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘서로 다름을 배워요. 어울림 한마당’은 우리가 생활하는 공간에 다양한 문화를 가진 사람들과 함께 생활하는 다문화 시대에 직면함에 따라 문화가 서로 다른 사람들과 함께 어울려 살아가고, 서로를 이해하고 배려하는 민주시민 역량을 기르기 위하여 설정되었다.

다양한 문화를 이해하고, 다른 문화를 가진 사람들이 함께 살아가면서 발생할 수 있는 문제점을 찾아보고 해결하는 활동 등을 통해 공동체의 문제들을 해결할 수 있는 기초적인 능력과 태도를 함양하도록 하는 데 중점을 둔다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 다양한 문화의 효과와 발생하는 문제점 • 문화 다양성 이해
과정·기능	• 다양한 문화의 사례 조사하기 • 사회의 변화 모습 탐색하기 • 문화 다양성으로 인해 발생하는 문제 찾고 해결 방법 탐색하기 • 민주적 절차에 따라 의사소통하기
가치·태도	• 공감의 태도 기르기 • 문화 다양성을 존중하는 태도 • 사회 변동과 다양한 사회문제를 주도적으로 해결하려는 태도

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4사어울림-01] 공감의 태도가 필요한 이유를 이해하고 상호 존중하는 생활을 실천한다.
- [4사어울림-02] 우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 나타나는 긍정적인 효과와 문제를 분석하고, 나와 다른 사람이나 집단의 문화를 존중하는 태도를 기른다.
- [4사어울림-03] 우리 주변에서 일어나는 문화적 차이에 따른 불공정의 사례를 탐구하고, 일상생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동을 통해 실천 의지를 함양한다.
- [4사어울림-04] 다양한 문화로 인해 발생하는 문제점을 파악하고, 문제의 해결방안을 탐색한다.
- [4사어울림-05] 민주적 절차에 따라 문제를 해결하는 과정을 통하여 의사소통역량과 공동체 역량을 기른다.
- [4사어울림-06] 우리 지역의 여러 가지 문제를 파악하고, 민주적 의사결정 과정을 통하여 문제를 해결할 수 있는 역량을 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	활동 내용
학습열기 (공감과 상호존중)	1~2	• 공감의 의미와 공감의 중요성 이해하기 • 갈등을 평화롭게 해결하기 위한 공감 능력 기르기
	3~4	• 다양한 문화에 대한 나의 태도와 친구의 태도 점검(출발점 확인) • 다양한 문화를 수용해야 하는 이유와 필요한 태도 확인
수업 실행 하기	5~8	• (지역사회연계) OO시 다문화지원센터 찾아가는 문화 다양성이해 교육 • 세계 전통의상, 전통음식 알아보기 • 세계 여러 나라의 축제 알아보기
	9~13	• (체험학습) 세계의 다양한 문화 알아보기 체험학습 • 예) 안산시세계문화체험관, 서울시다문화박물관 등 다문화 관련 체험장소
	14~16	• 다양한 문화가 확산되는 사례를 통해 문화 확산의 긍정적 사례와 부정적 사례 탐색 • 다양한 문화를 존중하는 태도 기르기

단계	차시	활동 내용
수업 실행하기	17~19	• 다양한 문화로 발생하는 문제점 파악하기 • 문화의 차이로 인한 우리 주변의 불공정 사례를 찾기 • 일상 생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동하기
	20~22	• 민주적 절차에 따라 문제 해결하는 방법 알아보기 • 다양한 문화로 인한 갈등 사례를 해결하기 위한 방법 탐색하기
	23~24	• 문화의 차이로 인해 발생하는 문제점을 해결하기 위한 계획 수립하기
	25~27	• 문화의 차이로 인한 우리 지역의 문제를 파악하고, 민주적 의사결정 과정을 통해 • 문제를 해결하기 위한 방법 찾아 실천하기(캠페인 활동, 홍보자료 제작 활동 등)
정리 및 평가	28~29	• 활동 정리 및 마무리 • 활동 후 소감 나누기 • 활동 결과물 전시 및 홍보하기

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4사어울림-01] 공감의 태도가 필요한 이유를 이해하고 상호 존중하는 생활을 실천한다.	• 공감의 태도가 필요한 이유를 이해하고, 상호 존중하는 생활 실천 다짐하기	• [토의토론학습] • 공감의 태도가 필요한 이유를 이해하였는지 확인하고 상호 존중하는 생활을 실천한다. [자기평가]	• 공감의 태도가 필요한 이유와 상호 존중하는 태도를 실천할 수 있다.	6월
[4사어울림-02] 우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 나타나는 긍정적인 효과와 문제를 분석하고, 나와 다른 사람이나 집단의 문화를 존중하는 태도를 기른다.	• 다양한 문화의 확산에 따른 긍정적 효과와 문제점 파악하기, 다양한 문화를 존중하는 태도 기르기	• [토의, 탐구, 조사 수업] • 다양한 문화의 확산에 따른 긍정적 효과와 문제점을 파악하고 있는지 평가한다. 다양한 문화를 존중하는 마음가짐을 가지는지 평가한다. [서술형 평가, 자기 평가]	• 다양한 문화의 확산에 따른 긍정적인 효과와 문제점을 파악할 수 있다. • 다양한 문화를 존중하는 태도를 기를 수 있다.	6월
[4사어울림-03] 우리 주변에서 일어나는 불공정의 사례를 탐구하고, 일상생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동을 통해 실천 의지를 함양한다.	• 주변에서 일어나는 불공정의 사례 탐색하기, 일상생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동하기	• [프로젝트, 문제해결수업] • 주변에서 일어나는 불공정의 사례를 탐색하여 일상생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동에 적극적으로 참여하였는지 평가한다. [자기평가, 동료평가]	• 주변에서 일어나는 불공정의 사례를 탐색할 수 있다. • 일상생활에서 공정의 가치를 추구하는 활동을 계획하여 실천할 수 있다.	6월
[4사어울림-04] 다양한 문화로 인해 발생하는 문제점을 파악하고, 문제의 해결방안을 탐색한다.	• 다양한 문화로 인해 발생하는 문제점 파악하기, 문제의 해결 방안 탐색하기	• [문제해결수업] • 다양한 문화로 인해 발생하는 문제점을 파악하였는지 평가한다. 문제의 해결 방안을 작성한다. [보고서 평가, 서술형 평가]	• 다양한 문화로 인해 발생하는 문제점을 파악할 수 있다. • 발생하는 문제의 해결 방안을 탐색할 수 있다.	6월

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4사어울림-05] 민주적 절차에 따라 문제를 해결하는 과정을 통하여 의사소통역량과 공동체 역량을 기른다.	• 민주적 절차에 따라 문제를 해결하는 과정 이해하기	• [지식이해중심 수업] • 민주적 절차에 따라 문제를 해결하는 과정을 이해하고 있는지 평가한다.[서술형 평가]	• 민주적 절차에 따라 문제를 해결하는 과정을 이해할 수 있다.	6월
[4사어울림-06] 우리 지역의 여러 가지 문제를 파악하고, 민주적 의사결정 과정을 통하여 문제를 해결할 수 있는 역량을 기른다.	• 우리 지역의 문제 파악하기, 민주적 의사결정 절차에 따라 문제를 해결하는 과정 알아보기	• [문제해결, 조사, 탐구, 프로젝트 수업] • 우리 지역의 문제를 파악하고 있는지 평가한다. 민주적 의사결정 과정에 따라 문제를 해결하는 과정을 평가한다.[동료평가, 자기평가]	• 우리 지역의 문제를 파악할 수 있다. • 민주적 의사결정 과정에 따라 문제를 해결하는 과정을 탐색할 수 있다.	6월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	197	401 (-7)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	102	233 (+29)
			학교자율시간 (서로 다름을 함께 배워요, 어울림 한마당)		-	29	
		수학		272	136	133	269 (-3)
		과학		204	102	96	198 (-6)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	62	130 (-6)
창체(자·동·진)				204	102	95	197 (-7)
소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	우리는 세계시민							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간				29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 인종, 성별, 국적, 종교, 계급 등의 차이에 상관없이 지구촌 사회의 구성원이라는 정체성과 책임감을 가지고 실천 및 행동하는 세계시민이 되기 위해 여러 가지 활동으로 구성되어 있다. 학생들은 국내, 국외 다양한 사회 문제와 이슈에 관심을 가지며 기초적 지식을 습득하고 비판적, 창의적인 관점에서 다양한 관점에서 문제를 파악하며 보편적인 핵심가치를 이해하고 존중하는 태도를 함양하여 세계시민으로 한단계 성장할 것이다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 우리는 세계시민

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘우리는 세계시민’ 활동은 인종, 성별, 국적, 종교, 계급 등의 차이에 상관없이 지구촌 사회의 구성원이라는 정체성과 책임감을 가지고 실천 및 행동하는 세계시민이 되기 위한 여러 가지 활동으로 구성되어 있다. 구체적으로 문화 다양성, 아동 노동, 빈곤, 세계식량, 국제인권, 공정무역 등 여러 가지 주제를 중심으로 다양한 경험이 유기적으로 연결되어 있어 학생들은 본 활동을 통해 지구촌 내 사회문제를 깊이있게 이해하고 탐구하며 관련된 지식과 이해, 과정과 기능, 가치와 태도를 종합적으로 함양할 수 있다. 사회과와 연계한 ‘우리는 세계시민’ 활동을 통해 학생들은 국내, 국외 다양한 사회 문제와 이슈에 관심을 가지며 기초적 지식을 습득하고 비판적, 창의적인 관점에서 다양한 관점에서 문제를 파악하며 보편적인 핵심가치를 이해하고 존중하는 태도를 함양하여 세계시민으로 한 단계 성장할 것이다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 다양한 사회 문제 이해하기 • 여러 관점으로 문제에 대해 생각하기 • 세계시민으로서의 역할 살펴보기
과정·기능	• 자료를 바탕으로 다양한 사회 문제 조사하기 • 자료 수집 방법 파악하기 • 다양한 관점에 따라 비판적으로 사고하기 • 사회 문제 개선을 위한 방법 마련하기
가치·태도	• 문화 다양성을 존중하고 이해하는 태도 • 사회 현상에 대한 자신과 타인의 관점 파악과 존중 • 타인과 소통하고 협력하려는 자세 • 보편적인 핵심가치를 이해하고 존중하는 태도

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4사세계시민-01] 글을 읽고 지구촌의 여러 문제를 이해하고 생각한다.
 [4사세계시민-02] 보편적인 핵심 가치를 생각하며 문제를 이해한다.
 [4사세계시민-03] 지구촌의 여러 문제를 다양한 관점에서 사고한다.
 [4사세계시민-04] 친구들과 상호작용하며 사회문제에 대한 나의 생각을 이야기한다.
 [4사세계시민-05] 사회문제에 대한 자신과 타인의 관점을 파악하고 존중한다.
 [4사세계시민-06] 타인과 소통하고 협력하며 세계시민의 자질을 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

차시	배움 주제	활동 내용	준비물
1~2	세계시민	• 세계시민의 정의에 대해 살펴보기 • 세계시민이란 어떤 시민을 의미하는지 나의 생각 발표하기 • 세계시민 4행시 짓기	
3~4	문화 다양성1	• 영상 '다이하프로젝트 이야기' 시청하기 • 영화에서 내가 찾은 문화 다양성에 대해 이야기하기 • 문화다양성에 대해 한 줄 발표하기	
5~6	문화 다양성2	• 주어진 자료를 통해 문화 다양성에 대해 생각하기 • 문화다양성에 대한 나의 생각 발표하기 • 모둠별 문화다양성 이해 캠페인 준비하기	

차시	배움 주제	활동 내용	준비물
7~8	아동노동	• 아동노동 관련 동영상을 시청하고 실태 파악하기 • 아동노동의 문제점 인식하기 • 아동노동에 대한 토의·토론하기	
9~10	빈곤	• 전 세계적인 문제 '기아와 빈곤'에 대해 생각하기 • 빈곤을 주제로 한 줄 글쓰기 • 갤러리워크를 통해 상호간의 글 감상하기	
11~12	세계식량	• 세계 식량의 날에 대해 살펴보기 • 세계식량문제에 관심을 가져야 하는 이유 브레인스토밍하기 • 세계식량주권을 회복한 실제 사례 조사하기	모둠칠판, 보드마카
13~14	국제인권	• 국제인권보호단체가 하는 일 살펴보기 • 국제인권 보호에 대한 슬로건 만들기 • 국제인권 보호 캠페인 준비하기	
15~16	국제협력	• 뉴스를 통해 국제 협력이 이루어진 사례 살펴보기 • 국제협력이 필요한 이유에 대해 생각토론하기 • 국제 협력 모둠 인터뷰 하기	모형마이크
17~18	공정무역1	• 도서 '세계를 바꾸는 착한 초콜릿' 이야기 읽기 • '공정무역'을 주제로 역할극 하기 • 역할극을 하며 느낀 점 발표하기	도서
19~20	공정무역2	• 우리 주변에서 공정무역 물건, 음식 등 조사하기(가정연계) • 내가 조사한 내용 발표하기 • 디지털 도구를 활용하여 공정무역 광고 만들기	도화지, 색칠도구
21~22	지속가능 발전	• 기업이 환경을 생각해야 하는 이유를 주제로 신호등 토론하기 • 신문기사를 통해 지속가능발전의 의미 살펴보기 • 자료를 통해 지속가능발전을 실천하고 있는 사례 탐색하기	신문기사
23~24	환경	• 지구촌에서 발생하고 있는 환경문제 살펴보기 • 환경문제의 심각성에 대해 가치수직선 토의하기 • 일상생활에서 환경을 위해 내가 실천하고 있는 습관 발표하기	
25~26	평화	• 세계 평화를 위한 나의 바람이 담긴 손 만들기 • 세계 평화 지구촌 협동화 작품 완성하기	색칠도구
27~28	조사 학습1	• 함께 다루었던 지구촌 이슈 중 더 깊이 관심있는 주제 탐색하기 • 관심있는 주제에 대한 모둠별 발표 계획 세우기 • 모둠별로 다양한 방법을 활용하여 조사하기	
29	조사 학습2	• 조사한 내용 모둠별 발표하기 • 발표한 내용 상호 피드백 하기	

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4사세계시민-01] 글을 읽고 지구촌의 여러 문제를 이해하고 생각한다.	• 글을 읽고 글에 제시된 지구촌의 문제를 파악하고, 관련된 사례를 조사하여 나의 생각을 발표하기	[사례 조사 수업] • 지구촌의 문제가 담겨있는 글을 읽고 관련된 문제가 무엇인지 파악하여 구체적인 사례를 조사하여 나의 생각을 발표한다.[조사발표]	• 글에 제시된 지구촌의 문제를 파악하여 나의 생각을 논리적으로 발표할 수 있다.	9월
[4사세계시민-03] 지구촌의 여러 문제를 다양한 관점에서 사고한다.	• 지구촌의 여러 문제에 관한 자료를 바탕으로 여러 관점에서 문제를 해석하여 자신의 생각을 설명하기	[매체 활용 학습] • 매체를 활용하여 여러 자료를 이해하고 다양한 관점에서 해석하여 자신의 생각을 글로 쓴다.[논술형]	• 여러 자료를 바탕으로 다양한 관점에서 문제를 해석하며 글로 설명할 수 있다.	10월
[4사세계시민-06] 타인과 소통하고 협력하며 세계시민의 자질을 기른다.	• 세계시민으로써 필요한 자질에 대해 생각해보고 친구들과 함께 자신의 생각을 말하고 타인의 의견에 경청하기	[토의·토론 수업] • 세계시민으로써 우리가 가져야 하는 자질에 대해 생각해보고 나의 생각을 다른 사람들과 공유한다.[동료평가][협력적 문제해결력 평가][발표]	• 타인과 소통하며 세계시민으로써 필요한 자질에 대해 의견을 교류할 수 있다.	11월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수				
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)		
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	188	392 (-16)		
		도덕/사회	도덕	68	34	28	62 (-6)		
			사회	204	102	102	233 (+29)		
			학교자율시간 (우리는 세계시민)		-	29			
		수학		272	136	136	272		
		과학		204	102	95	197 (-7)		
		체육		204	102	102	204		
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136		
			미술	136	68	68	136		
		영어		136	68	68	136		
		창체(자·동·진)				204	102	102	204
		소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	우리는 체인지메이커							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간				29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	3~4학년군은 자신이 사는 공간에 대한 학습을 진행한다. 학생들은 수업을 통해 공간에 대해 알아가지만, 실제로 공간은 직접 경험하고 활동하는 과정에서 익혀야할 필요가 있으며, 자신이 속한 공간을 개선하기 위해 시민으로서 노력할 필요가 있다. 최근 공간 재구조화가 활발하게 일어나는 상황에서 이를 직접적으로 다루고 있는 활동은 교과에서 찾아보기 어렵다. 공간의 문제를 찾고, 서로 연결되며 학생들은 실제적 삶의 맥락에서 학습할 수 있으며, 지역자원을 활용하며 문제를 해결하는 방법을 배울 수 있다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명 : 우리는 체인지메이커

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

국가교육과정과 다르게 경기도교육과정에서 나타나는 특징적인 역량은 문제해결역량이다. 이러한 문제해결역량을 함양하기 위해 학교자율시간의 활동으로 '체인지메이커'를 선정하였다. 체인지메이커란 변화를 만드는 사람이라는 말로 주변의 문제를 해결하거나 더 좋은 세상을 만들기 위해 행동하는 사람을 이야기한다. 이러한 과정에서 학생들은 다양한 문제 상황을 마주하며 창의적인 해결책을 고민하고, 새로운 아이디어를 발전시키는 능력을 키울 수 있다. 따라서 학생들은 자신이 속한 공간이라는 실생활 맥락 속에서 주어진 문제를 명확하게 정의하고 분석한다. 이때 학생들은 다양한 관점을 탐색하여 모두를 고려하기 위해 함께 협력하며 다양한 분야의 지식을 활용한다. 이는 학습이 끝났을 때 문제를 해결하는 과정을 익히고 추후에도 활용할 수 있다는 것을 의미하며 지속적 개선을 추구하는 태도를 기를 수 있을 것이다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	자신이 속한 공간의 문제, 사람들의 의견, 공익
과정·기능	문제 탐색하기, 문제의 원인 파악하기, 회의하기, 방안 제안하기
가치·태도	모두를 고려한 합리적인 태도, 개선을 위한 책임감

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4사체인지-01] 자신이 속한 공간의 문제를 여러 측면(경제, 환경, 교육 등)에서 탐색한다.

[4사체인지-02] 공간에 속한 사람들의 의견을 조사하거나 관찰하며 모두를 고려한 문제의 원인을 파악한다.

[4사체인지-03] 주변 사람들과의 회의를 통해 모두를 고려하여 합리적으로 해결한다.

[4사체인지-04] 자신이 속한 공간을 개선하는 방안을 책임감 있게 실천한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동 내용	에듀테크 활용
준비하기	1~2		- 주제 만나기(우리 주변에서 만날 수 있는 다양한 공간에 관하여 이야기 나누기<예, 교실/학교 분리수거장, 동네 놀이터 등>) - 우리가 만나는 공간에서 내 경험을 떠올리며 일기 쓰기(Q. 그, 공간에서 무엇을 할까?) - 관련 공간의 특징 등을 분류하며 다양한 공간 확인하기(환경을 위한 공간, 공부, 통행을 위한 공간 등)	Padlet Figjam Board
문제 발견	3~5	문제인식	- 관심 있는 공간 선택하기(교실, 복도, 운동장, 동네 놀이터 등) - 공간별/공통 관심사별 학생들과 모둠 만들기 - 아이스브레이킹 활동(우리가 꿈꾸는 공간<00>의 모습)으로 아이디어 구체화하기 - 모둠과 함께 공간에 관한 질문 만들기 - 우리가 선택한 공간과 관련된 자료 수집 방법(책, 인터넷, 동영상 등) 정하기 - 수집 방법을 이용하여 자료 수집하기	Google 문서, 슬라이드

단계	차시	배움 주제	활동 내용	에듀테크 활용
문제 발견	6~8	공간 관찰	- 공간 관찰 계획 세우기 - 관찰할 공간의 관찰할 내용 정하기 - 평상시에 사람들은 어떻게 이 공간을 이용할까? - 공간 주변에는 무엇이 있을까? - 사람들은 이 공간에 어떻게 오고갈까? - 공간의 불편한 점은 무엇일까? - 인터뷰 질문지 만들기 등	Google 문서, 슬라이드, 통그라미
	9~11	공간 관찰 의견 조사	- 관찰 내용에 맞게 공간을 관찰하고 메모하기 - 공간과 공간에 속한 사람들에게 관련한 설문 응답받기 - 공간을 관찰하고 공간을 사용하는 인물 인터뷰하기	테블릿 (사진App)
	12~13	문제인식 공간 관찰 의견 조사	- 우리가 속한 공간 관찰 결과 분석하기 - 공간에서 느낀 아이디어 - 관찰 결과의 장단점 - 설문 응답 결과 정리 - 관찰 결과 시각화 등(적절한 그래프 선정하기, 그래프로 나타내기) - 공간에 포함된 좋은 점, 불편한 점, 새롭게 해보고 싶은 점을 정리하기 - 관찰 보고서 작성하기 - 관찰 보고서 발표하기	통그라미, Google Docs
해결방안 탐색	14~19	회의하기 선택하기	- 문제와 관련하여 해결방안 생성/선정 방법 배우기 - 공간을 개선하는 데 필요한 다양한 해결방안 만들기(브레인스토밍하기) - 해결방안에 대해 회의하여 모두를 고려한 해결방안 선정하기(우선순위 세우기)	Figma Board
실천	20~22	계획하기	- 해결 방안에 대한 실천 계획 세우기 - 육하원칙에 의한 계획서 작성하기 - 실천 계획 상호 검토하여 수정하기	Google Docs
	23~27	실천하기	- 공간 개선 실천하기 - 계획서에 따라 공간 개선하기(공간 문제 개선을 위해 제안이 필요한 경우 학교 선생님 또는 지역사회단체 등에 제안하는 시간 갖기) - 공간 개선 실천/제안 후 생각해 볼 점 등 기록하기	
	28~29	공유하기	- 실천 점검하고 결과발표회 열기 - 계획 단계부터 실천 과정 반성하기 - 실천 내용에서 문제점-해결방안 찾는 과정 정리하고 또 다른 상황에 적용하기 - 만든 질문에 스스로 답해보기 - 실행 단계에서 생각해낸 질문 만들기 - 일상에서 확장해볼 사항 이야기하고 준비하기	Google Docs

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4사체인지-03] 주변 사람들과의 회의를 통해 모두를 고려한 해결 방법을 제안한다.	모두를 고려한 내가 속한 공간 개선 방법을 탐색하여 친구들에게 발표하기	[프로젝트 수업] - 살펴본 우리가 속한 공간에 대해 조사한 내용을 바탕으로 이를 해결할 수 있는 다양한 해결방안을 찾아 가장 적절한 해결방안을 선택하여 이를 친구들과 공유한다.	모두를 고려한 내가 속한 공간 개선 방법을 탐색하여 친구들에게 발표할 수 있다.	11월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	199	403 (-5)
		도덕/사회	도덕	68	34	30	64 (-4)
			사회	204	102	91	222 (+18)
			학교자율시간 (우리는 체인지 메이커)		-	29	
		수학		272	136	135	271 (-1)
		과학		204	102	99	201 (-3)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
		창체(자·동·진)		204	102	97	199 (-5)
		소계		1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(3)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	나와 지구를 위한 슬기로운 소비생활 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☐	실과 ☐	적용시간				29				
체육 ☐	음악 ☐										
미술 ☐	영어 ☐										
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	1. 학교자율과제와 연계되는 활동 : 학교자율과제가 ‘독서 기반 학생이 주도하는 미래 역량 향상’으로 온책 읽기 기반의 활동은 학교자율시간 운영에 대한 부담을 줄일 수 있다. 2. 사회과 4학년 2학기에서 배우는 경제 개념들을 바탕으로 한 활동 : 자원의 희소성, 합리적 선택, 생산과 소비와 같은 개념을 사회 교과에서 먼저 형성하고 학습자 삶의 맥락에서 끌고 온 질문들을 바탕으로 진행되는 활동이다. 3. 개정교육과정에서 강조하는 역량을 기를 수 있는 활동 : 자기 관리 역량(돈과 시간 등의 자원관리), 공동체 역량 (지속 가능한 소비에 대한 토의 토론), 협력적 소통 역량(에듀테크를 활용한 학습자 주도적 학습)을 기르는 활동이다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 나와 지구를 위한 슬기로운 소비생활 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

사람은 태어나 여러 가지 역할을 부여받는다. 처음에는 가족 구성원으로서의 역할만 이행하다 점차 활동 범위가 넓어지며 사회 구성원으로서의 역할을 배워나간다. 특히 자본주의 사회 안에서 가장 먼저 합리적 소비자가 되기 위한 방법들을 체득해 나가는데, 이를 기능하도록 사회과 4학년 2학기에서는 자원의 희소성, 합리적 선택, 생산과 소비 활동 등의 지식 이해를 바탕으로 합리적 소비를 실천하는 가치 태도를 기르기 위한 교육과정이 설계되어 있다.

하지만 자원의 희소성, 합리적 선택, 생산과 소비 활동 등의 경제 개념은 학습자들에게 다소 어렵게 다가가며 그들 삶의 맥락에서 얻어지는 경험과는 별개로 사회의 한 현상으로서만 전달되는 경향이 있다. 이에 합리적 소비를 실천하는 가치 태도를 기르기 위한 기회를 제공하는 학교자율시간 활동을 고민해 보았다.

‘최고의 차’ 그림책을 통해 호기심을 불러일으키는 도입 활동을 시작으로 평소 갖고 싶은 물건이 있었지만 ‘즉시’ 얻지 못했던 경험과 운이 좋게도 갖고 싶은 물건을 ‘쉽게’ 얻을 수 있었던 경험, 갖고 싶은 물건이 자꾸 늘어나지만 얻지 못해서 느끼게 된 감정들과 같이 실제 초등학교 4학년 학생들이 삶에서 경험하는 경제 상황을 끌고 와 깊이 있는 학습이 가능하도록 하는 활동들로 고안해 보았다.

인간이 소비 활동을 하는 이유는 욕구를 충족시킴으로서 만족을 얻기 위해서이다. 하지만 점차 소비 지향 사회로 바뀌어 가면서 인간은 불필요한 소비를 자주 하게 되는데, 이런 소비 행태는 결국 지나친 생산으로 이어져 결국 자원의 고갈과 환경 문제를 야기시킨다. 기후 문제가 곧 경제 문제인 까닭도 이러한 연결고리 때문이다.

따라서 인간의 행복을 위한 소비 활동이 지구에게도 기쁜 일인지를 함께 생각해보며 불필요한 소비를 줄이는 것이 나와 지구 모두를 위해 꼭 필요한 일임을 알고, 이를 삶 속에서 실천하는 태도를 길러 경제 시민으로서의 역량을 기르는 것을 본 활동의 목표로 잡았다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식 이해	자원의 희소성, 경제활동, 합리적 선택, 생산과 소비, 소비 활동 경험 기후변화, 토의, 주장, 이유, 근거가 명시적인 글, 매체
과정 기능	합리적으로 선택하기, 소비 활동 경험 나누기, 지구에 이로운 소비하기 중요한 내용 확인하기, 매체 활용하기
가치 태도	합리적 소비의 실천, 지구를 위한 소비 실천, 듣기·말하기·쓰기에 대한 흥미

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4사슬기로운소비-01] 자원의 희소성으로 인해 원하는 물건을 즉시 갖지 못했던 경험을 나눈다.

[4사슬기로운소비-02] 생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 알고, 지구에 이로운 소비 활동을 탐색한다.

[4사슬기로운소비-03] 소비 활동 경험을 바탕으로 서로의 생각을 교환하며 토의한다.

[4사슬기로운소비-04] 매체를 활용하여 ‘아무것도 사지 않는 날’ 관련 포스터를 만들고, 캠페인 활동에 참여한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

영역	나와 지구를 위한 슬기로운 소비생활 프로젝트
 내용이해	• 읽기 전 : 예상하기 • 갖고 싶은 물건을 얻기 위한 주인공의 노력 알아보고 내용 요약하기 • 월드카페에서 나눈 이야기를 바탕으로 내용 정리하기
 의미탐구	• 질문하며 답하기 • 핫시팅 활동으로 주인공 '자꼬 아저씨'에게 질문 던지고 답하기 • 삶의 맥락에서 탐색하기 : 우리 동네 소비 장소 탐색 후 경험 나누기 • 우리가 자주 소비하는 장소 4곳을 정하고, 각 장소별 불필요한 소비 점검하기(월드카페 활동 참여 태도-수행평가) • 나와 지구를 위한 슬기로운 소비생활을 위한 약속 정하기 • 소비 활동이 우리 삶에 미치는 영향 알아보고, '아무것도 사지 않는 것'에 대해 생각해보기
 정리 및 표현	• 월드카페 결과를 정리하여 슬기로운 소비 신문 만들기 • 아무것도 사지 않는 날 캠페인 활동을 위한 포스터 만들기 • 성찰하는 글쓰기(스스로의 소비를 점검하는 성찰 글쓰기-수행평가)

나. 교수학습 운영 계획

단계	차시	영역	탐구 방법	세부 활동 내용
들어가기	1~2	내용 이해	  예상하기 추측하기	• '최고의 차' 책표지 보면서 내용 추측하기 • 함께 읽으면서 나 또는 친구가 갖고 싶은 '물건' 탐색하기 • [에듀테크 활용: 멘티미터] 갖고 싶은 물건을 얻기 위해 필요한 것 생각하기 (특히 태도에 관하여)
탐구하기	3~4	내용 요약	 내용 요약하기	• 갖고 싶은 물건을 얻기 위한 주인공의 노력 알아보기 • 갖고 싶은 물건을 '즉시' 얻지 못한 이유에 대해 이야기 나누기 (자원-돈의 희소성) • 내용 요약하기
탐구하기	5~7	질문하고 답하기 (핫시팅)	 탐구내용 질문하고 답하기	• 핫시팅 활동으로 주인공 '자꼬 아저씨'에게 질문 던지고 답하기 • 예) 왜 새 자동차가 갖고 싶어졌나요? 새 자동차를 갖기 위한 노력이 힘들진 않았나요? 중고차를 사도 되는데, 왜 비싼 새 차를 사고 싶었나요? 물건을 새로 사면 환경에 안 좋은 영향을 끼칠 수도 있다는 것을 몰랐나요?

단계	차시	영역		탐구 방법	세부 활동 내용
탐구하기	8-10	우리 동네 소비 장소 탐색하기	탐구	삶의 맥락에서 탐색하기	- 디지털 지도(네이버 지도, 구글 지도 등) 활용하여 우리 동네의 소비 장소 탐색하기 - 소비 경험 나누기
탐구하기	11-13	디지털 소비 탐색하기 (디지털 시민교육)	탐구	탐구내용 질문하고 답하기	- 점차 달라지는 소비 행태 - 디지털 소비 (관련 앱 - 당근, 번개장터, 쿠팡, 테무 등)로의 변화 - 디지털 소비에서 주의해야 할 점에 대해 토의하기
탐구하기	14-17	소비활동 점검하기 (월드카페)	탐구	삶의 맥락에서 이해하기	- 자주 소비하는 장소 4곳을 고르기 (편의점, 무인매장, 다이소, 온라인 등) - 각 장소에서 불필요한 소비를 한 경험 이야기 나누기 - 나의 소비 돌아보기 (불필요한 소비였는지 점검하기, 지구에도 이로운 소비였는지 따져보기) [수행평가] 월드카페 활동에 적극적으로 참여하며 협력적 문제 해결하기
성찰하기	18-21	슬기로운 소비 신문 만들기	이해 표현	삶의 맥락에서 이해하기	- 월드카페에서 나온 이야기를 바탕으로 내용 정리 [에듀테크 활용: 캔바] 슬기로운 소비 신문 만들기 (소비 경험을 통한 성찰 포함)
실행하기	22-23	슬기로운 소비 약속 정하기	탐구	삶의 맥락에서 약속 정하기	‘나’를 위한 슬기로운 소비의 약속, ‘지구’를 위한 슬기로운 소비 약속 정하기
실행하기	24-27	아무것도 사지 않는 날 (10월) 캠페인 활동	탐구 표현	지구를 위한 슬기로운 소비	- 소비 활동이 우리 삶에 미치는 영향 알아보기 [에듀테크 활용: 캔바] 아무것도 사지 않는 날 캠페인 활동을 위한 포스터 만들기 - 불필요한 소비를 줄이기 위한 실천 다짐하기
성찰하기	28-29	활동을 되돌아보며	표현	성찰하는 글쓰기	[수행평가] 성찰하는 글쓰기

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

다. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준		시기
[4사슬기로운소비-02] 생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 알고, 지구에 이로운 소비 활동을 탐색한다.	생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 알고, 지구에 이로운 소비 활동 탐색하기	[탐구수업모형] • 생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 알고, 지구에 이로운 소비 활동 탐색하여 성찰하는 글쓰기 [보고서]	매우 잘함	생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 정확하게 알고, 지구에 이로운 소비 활동 탐색하여 본인의 소비를 되돌아보는 성찰하는 글쓰기를 함	10월
			잘함	생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 알고, 지구에 이로운 소비 활동을 탐색하여 성찰하는 글쓰기를 함	
			보통	생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 알고 있고, 지구에 이로운 소비 활동을 탐색하나 성찰하는 글쓰기에 어려움을 느낌	
			노력 요함	생산과 소비 활동이 기후변화에 미치는 영향을 알지 못하며, 지구에 이로운 소비 활동을 탐색 후 성찰하는 글쓰기에 어려움을 느낌	
[4사슬기로운소비-03] 소비 활동 경험을 바탕으로 서로의 생각을 교환하며 토의한다.	소비 활동 경험을 바탕으로 서로의 생각을 교환하며 토의하기	[탐구학습 모형] • 월드카페 활동에서 소비 활동 경험을 나누며, 서로의 생각을 교환하고 토의하는 활동에 협력적으로 참여하기[구술- 협력적 문제해결]	매우 잘함	월드카페 활동에서 적극적으로 본인의 소비 활동 경험을 나누며, 서로의 생각을 교환하고 토의하는 활동에 협력적으로 참여함	10월
			잘함	월드카페 활동에서 본인의 소비 활동 경험을 나누며, 서로의 생각을 교환하고 토의하는 활동에 협력적으로 참여함	
			보통	월드카페 활동에서 본인의 소비 활동 경험을 나누며, 서로의 생각을 교환하고 토의하는 활동에 참여함	
			노력 요함	월드카페 활동에서 본인의 소비 활동 경험을 나누며, 서로의 생각을 교환하고 토의하는 활동에 참여하지 못함	

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	194	398 (-10)
		도덕/ 사회	도덕	68	34	32	66 (-2)
			사회	204	102	93	224 (+20)
			학교자율시간 (나와 지구를 위한 슬기로운 소비생활 프로젝트)		-	29	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	98	200 (-4)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
		창체(자·동·진)		204	102	98	200 (-4)
		소계		1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

3. 3~4학년 과학과 편성 활동 개설 예시

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	쓰레기 줄이기 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☒	실과 ☐									
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간	29							
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	수도권 매립지의 문제로 쓰레기를 어떻게 처리해야 될 것인가가 우리 지역의 문제가 되었다. 바른 분리배출에 대해 잘 알지 못하는 학생들이 많아 이 주제를 선택하였다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명 : 쓰레기 줄이기 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

기후 위기 시대에 우리의 태도 변화는 필수적이다. 그래서 기후 행동과 관련된 교육은 당연하다고 생각된다. 특히, 수도권에서는 매립지 문제가 시끄러워진다. 그래서 초등학생 수준의 쓰레기에 대한 교육 중 분리배출, 재활용, 쓰레기를 줄이는 방법과 실천에 관한 활동을 개설하고자 한다.

이 활동을 통하여 기후 위기를 일으키는 주체가 자신이라는 것을 자각하고 자신의 행동 변화의 필요성을 느끼길 바란다. 쓰레기 분리배출 및 줄이기는 교실에서 실천할 수 있는 기후 행동이다. 분리배출의 바른 방법을 알고 실천하는 기회를 부여하고자 한다. 또한, 교실의 쓰레기를 줄이는 방법을 토의하여 정하고 실천함으로써 자원을 소중하게 여기는 태도를 기를 수 있기를 바란다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	분리배출의 방법
과정·기능	쓰레기 분류하기, 표현 의도를 가지고 작품 제작하기, 협력적 소통하기
가치·태도	자원을 소중하게 여기는 태도

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3과쓰레기-01] 분리배출의 방법을 이해하고 쓰레기를 분류하여 분리배출한다.

[3과쓰레기-02] 교실의 쓰레기를 줄이는 방법을 토의하여 정하고 실천한다.

[3과쓰레기-03] 자원을 소중하게 여기는 태도를 가지고 다양한 방식으로 분리배출을 홍보한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동 내용	비고
배움열기	1-2	주제 만나기	- 주제 안내하기 - 고양시의 쓰레기장 설치 문제 만나기 - 우리 반의 쓰레기통 속의 쓰레기 살피기	
배움이해	3-4	쓰레기 문제	‘재활용 쓰레기를 다시 쓰는 법’ 읽기 전 활동하기 - 지구촌 쓰레기 문제 만나기 - 우리 반 쓰레기 측정 계획 세우기 - 우리 반 쓰레기 줄이는 방법 정하기	
	5-6	재활용 마크	‘재활용 쓰레기를 다시 쓰는 법’ 읽기 - 재활용 마크의 종류 알기 - 학교에서 재활용 마크 찾아서 발표하기	
	7-8	종이 분리배출	‘재활용 쓰레기를 다시 쓰는 법’ 읽기 - 바른 종이 분리배출 방법 알기 - 학교 종이 배출함 살펴보기	
	9-10		- 재생종이 만들기 - 토의를 통해 종이 아껴 쓰는 방법 정하기	
	11-12		- 일반팩과 멸균팩 분리배출 방법 체험하기 - 행정복지센터에 일반팩과 멸균팩 내고 휴지 받아오기	
	13-14	캔 분리배출	‘재활용 쓰레기를 다시 쓰는 법’ 읽기 - 바른 캔과 고철 분리배출 방법 알기 - 캔이 다시 사용되는 과정 이해하기 - 캔 크러시 체험하기	
	15-16	유리 분리배출	‘재활용 쓰레기를 다시 쓰는 법’ 읽기 - 바른 유리 분리배출 방법 알기 - 유리에 관한 안전교육	
	17-18	플라스틱 분리배출	‘재활용 쓰레기를 다시 쓰는 법’ 읽기 - 바른 플라스틱과 페트병 분리배출 방법 알기 - 플라스틱으로 인한 지구 환경 문제 알기	
	19-20		- 플라스틱 업사이클링 작품 만나기 - 요구르트병으로 마라카스 만들기	

단계	차시	배움 주제	활동 내용	비고
배움표현	21-22	분리배출 캠페인	분리배출 홍보하는 그림 그리기	
	23-24		분리배출 홍보하는 노래 만들기	
	25-26	쓰레기 줄이기	• 우리 반의 쓰레기 변화량 살펴보기 • 우리 반 쓰레기 줄이는 방법 실천 점검하기	
	27-28		• 우리 집 쓰레기 줄이는 방법 발표하기 • 가족에게 분리배출 홍보하는 안내자료 만들기	
배움닫기	29	마무리하기	주제 마무리하기	

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3과쓰레기-02] 교실의 쓰레기를 줄이는 방법을 토의하여 정하고 실천한다.	교실 쓰레기를 줄이는 방법 실천하기	[토의 수업] 교실 쓰레기의 무게를 재고 변화를 확인한다. 교실 쓰레기의 양을 어떻게 줄일 수 있는 것인가를 토의하여 방법을 정한다. [보고서, 자기평가]	교실 쓰레기를 줄이는 방법을 꾸준히 실천할 수 있다.	7월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	196	204	400 (-8)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	100	102	202 (-2)
		수학		272	134	136	270 (-2)
		과학		204	90	102	221 (+17)
		학교자율시간 (쓰레기 줄이기 프로젝트)			29	-	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	97	102	199 (-5)
소계				1,972	986	986	1972

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1. 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	생명은 소중한							
활동 편성 교과	국어 □	사회 □	적용 학년	3학년 ☒		4학년 □		5학년 □		6학년 □	
	도덕 □	수학 □	적용학기	1학기 ☒	2학기 □	1학기 □	2학기 □	1학기 □	2학기 □	1학기 □	2학기 □
	과학 ☒	실과 □									
	체육 □	음악 □	적용시간	29							
	미술 □	영어 □									
사용 교재 (교수·학습자료)	□ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	• (지역과 학교의 여건) 학교 인근에 생태체험을 할 수 있는 공원이 있고 학교특색사업으로 생태 환경교육을 실시하고 있으며, 인재육성재단과 연계하여 그린스페이스 활동을 하고 있음. • (학생의 필요) 교육과정 설문조사를 통해 학생들이 환경과 기후에 관심이 많음을 확인함. 생태 환경교육을 통해 생태적 감수성을 기르고 생명존중의식을 심어줌으로써 세계시민으로 성장하는데 기여함.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2. 활동의 설계

1. 활동명: 생명은 소중해

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘생명은 소중해’ 생태 교육을 통해 곤충의 한 살이 과정을 관찰하고 학교 인근 공원을 탐방하며 환경과 관련한 독서활동, 표현활동을 한다. 활동을 통해 학생들은 생명의 소중함을 인식하고, 타인을 배려하며 더 나아가 생명을 존중하는 마음을 갖는다. 아울러 기후변화와 다양한 환경문제를 인식하고 해결할 수 있는 소양과 역량을 갖춘 세계시민으로 성장하는 계기를 마련한다. 기후위기 시대에 자연환경 보존의 필요성을 느끼고, 생명에 대한 올바른 가치관을 확립하여 자신이 할 수 있는 작은 일부터 생활 속에서 실천할 수 있는 태도를 함양할 수 있다.

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 곤충의 한살이와 생김새 - 식물이 자라는 조건
과정·기능	- 생물을 관찰하기 - 자신의 생각을 과학적 언어를 사용하여 협력적으로 소통하기
가치·태도	- 자연과 과학에 대한 감수성 - 안전·지속가능 사회에 기여

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3과생명-01] 곤충의 한살이 관련 책을 읽고 생각을 나눈다.

[3과생명-02] 곤충의 한살이 관찰 계획을 세우고 관찰하며, 창의적으로 표현한다.

[3과생명-03] 식물이 자라는 조건을 알고 식물을 관찰하며, 창의적으로 표현한다.

[3과생명-04] 생명존중과 환경보호에 대한 중요성을 알고, 실천한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

1) 개요

스물스쿨 생태환경교육	생명은 소중해 생명을 키우며 생각을 키우는 생생 프로젝트	과학	- 배추흰나비의 한 살이 관찰 - 반려식물 키우고 관찰하기
		미술	관찰과정을 다양하고 창의적으로 표현하기
		창체	중앙공원 생태탐방
		국어	나는 3학년2반7번 애벌레(애벌레-배추흰나비 성장과정 독서 및 독후활동)

구분	생명은 소중해
내용이해	- 배추흰나비 한 살이 이해하기 - 반려식물 생태 이해하기 - 중앙공원 생태 이해하기 - 나는 3학년2반 7번 애벌레 독서하기
의미탐구	- 배추흰나비 한 살이 탐구하기 - 반려식물 생태 탐구하기 - 중앙공원 생태 탐구하기 - 나는 3학년2반 7번 애벌레 탐구하기
감상표현	- 배추흰나비 한 살이 글과 그림으로 표현하기 - 반려식물 생태 글과 그림으로 표현하기 - 중앙공원 생태 글과 그림으로 표현하기 - 나는 3학년2반 7번 애벌레 독후활동

2) 세부 계획

단계	차시	학습주제	활동 방법	세부 활동 내용
준비하기	1	읽기 전 활동 이해	발표하기	'나는 3학년2반 7번 애벌레' 책 표지와 그림 보고 내용 예상하기
	2-4	읽기 중 활동 탐구	발표하기 의견 나누기	'나는 3학년2반 7번 애벌레' 독서하기
	5-6	읽은 후 활동 표현	의견 나누기	'나는 3학년2반 7번 애벌레' 생각 나누기
	7-8	프로젝트 주제망짜기 이해	의견 나누기	배추흰나비 한 살이 탐구에 대한 주제망 짜고, 탐구계획 세우기
배움 얻기	9-10	배추흰나비 사육상자 꾸미고 관찰하기 탐구	실습하기	배추흰나비 사육상자 꾸미고, 알과 애벌레의 모습 관찰하기 (관찰은 수시로 하기)
	11-12	반려식물 생태 알아보기, 반려식물 심고 관찰하기 이해	실습하기	반려식물 생태 알아보기(키우기 적합한 환경 등) 반려식물을 심고 관찰하기 (관찰은 수시로 하기)
	13-14	배추흰나비의 번데기와 나비 모습 관찰, 탐구하기 탐구	실습하기	배추흰나비의 번데기와 나비 모습 관찰, 탐구하여 관찰일지 기록하기
	15	중앙공원 생태탐방 계획하기 이해	발표하기 의견 나누기	중앙공원 생태 알아보기 안전교육
	16-19	중앙공원 생태탐방 탐구	실습하기	중앙공원 생태 탐방하기(나비를 비롯한 곤충 관찰하기, 식물 관찰하기) 중앙공원 생태 지도 만들기
배움 확장하기	20	생명존중 이해	의견 나누기	생명존중 교육하기
	21	지구의 날 이해	의견 나누기	지구의 날 공부하기
	22-23	관찰과정 표현하기 표현	실습하기	배추흰나비, 반려식물 관찰한 내용을 창의적으로 표현하기
	24-25	책 만들기 표현	실습하기	여러 종류의 곤충, 식물을 조사하여 우리 반 곤충책과 식물도감 만들기
	26-27	캠페인 자료 만들기 표현	실습하기	생명존중, 환경보호 캠페인 자료 만들기
	28	캠페인 표현	실습하기	생명존중, 환경보호 캠페인 활동 하기
	29	프로젝트 정리하기 이해 탐구 표현	의견 나누기	프로젝트를 통해 배운 점 나누기 기후위기 시대 환경의식 가지기

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	시기
[3과생명-01] 곤충의 한살이 관련 책을 읽고 생각을 나눌 수 있다.	• 곤충의 한살이 관련 책을 읽고 생각 나누기	• [협력수업] 곤충의 한 살이 관련 책을 읽고 생각을 나누어 봄 • (자기평가, 동료평가) 곤충의 한 살이 관련 책을 읽고 생각을 나눔	• 곤충의 한 살이 관련 책을 읽고 친구들에게 자신의 생각을 나눌 수 있다.	4월
[3과생명-02] 곤충의 한살이 관찰 계획을 세우고 관찰하며, 창의적으로 표현할 수 있다.	• 곤충의 한살이 관찰 계획을 세우고, 관찰하며, 창의적으로 표현하기	• [발견학습 수업, 관찰 수업]배추흰나비 한살이 관찰 계획을 세우고 배추흰나비 사육상자를 꾸밈. 배추흰나비의 한 살이를 관찰해 그림을 그리거나 사진을 찍어서 내용을 기록함 • (관찰 보고서) 배추흰나비의 한살이 관찰 계획을 세워서 자라는 과정을 지속적으로 관찰함	• 배추흰나비에 많은 관심을 가지고 배추흰나비의 한살이 과정을 꾸준히 관찰하며 각 시기별로 특징을 살려 글과 그림으로 구체적으로 정리하여 곤충책을 완성할 수 있다.	5월
[3과생명-03] 식물이 자라는 조건을 알고 식물을 관찰하며, 창의적으로 표현할 수 있다.	• 식물이 자라는 조건을 알고 식물을 관찰하며, 관찰한 내용을 창의적으로 표현하기	• [발견학습 수업, 관찰 수업]반려식물 관찰 계획을 세우고, 화분에 심고 싶은 식물의 씨를 심거나 모종을 심고 화분을 꾸밈. 잎과 줄기가 자라는 모습(잎의 개수, 크기와 길이, 줄기의 길이와 굵기 변화 등), 꽃이 피고 열매가 생기는 모습을 매일 관찰해 그림을 그리거나 사진을 찍어서 내용을 기록함 • (관찰 보고서) 반려식물 관찰 계획을 세워서 자라는 과정을 지속적으로 관찰함	• 식물에 많은 관심을 가지고 식물의 한살이 과정을 꾸준히 관찰하며 각 시기별로 특징을 살려 글과 그림으로 구체적으로 정리하여 식물도감을 완성할 수 있다.	6월
[3과생명-04] 생명존중과 환경보호에 대한 중요성을 알고, 실천할 수 있다.	• 생명존중과 환경보호에 대한 중요성을 알고, 실천하기	• [STS 수업] 생명존중문제, 환경문제의 심각성을 알고 친구들과 캠페인 활동을 계획, 준비하고 실천함 • (프로젝트) 생명존중과 환경보호에 대한 캠페인을 계획-준비-실행하면서 생명존중과 환경보호에 대한 중요성을 알고 실천함	• 생명존중과 환경보호에 대한 캠페인을 참여하면서 생명존중과 환경보호에 대한 중요성을 알고 실천할 수 있다.	7월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	197	204	401 (-7)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	102	204
		수학		272	136	136	272
		과학		204	86	102	217 (+13)
		학교자유시간 (생명은 소중한)			29	-	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	96	102	198 (-6)
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 3학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(3)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	생태 환경 교육							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	과학 ☒	실과 ☐									
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간	29							
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 생태학습장, 학급별 텃밭 및 화단을 적극적으로 활용할 수 있는 환경이 조성되어 생태 환경 교육과 연계한 활동들을 운영하고 있음. 이러한 학교 환경을 바탕으로 학년별 생태 환경 교육 프로그램을 계획하여, 지속성과 연계성을 토대로 확장된 생태환경 교육을 하고자 함. 본 활동을 통해 삶과 연계된 생태 환경 교육을 실천하여 학생들이 환경 문제를 일상생활 속에서 인식하고, 지속 가능한 미래를 위해 노력하는 생태 시민으로 성장할 수 있는 기본 소양을 마련하고자 함.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 생태 환경 교육

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

인류가 직면한 ‘기후 위기와 환경 재난’을 해결하기 위해서는 기후·생태 환경 변화에 유연하고 적극적으로 대응할 수 있는 능력이 필요하다. 이는 학생들의 삶의 공간인 학교에서부터 시작되어야 하며, 환경보전에 대한 중요성을 이해하고 민감성과 책임감을 느끼고 생태 환경의 문제 해결에 적극적으로 참여·실천하는 친환경 생활 태도의 함양이 필요하다. 본 프로그램은 학교의 사계절을 깊이 있게 경험하며 통합적 시각에서 자연의 소중함을 알고, 환경 문제를 인식할 수 있도록 한다. 더불어 지속 가능한 미래, 자연과 인간이 공존하기 위해 실천하는 생태 시민을 육성하기 위한 기초를 마련하고자 한다. 이를 통해 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여하는 공동체 역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 식물이 자라는데 필요한 조건 알기 - 학교 숲에서 볼 수 있는 동·식물의 이름 알기
과정·기능	- 학교의 봄과 여름에 볼 수 있는 동·식물 조사하기 - 식물이 자라는 과정 관찰하고 표현하기 - 에너지 절약을 위한 방법 조사하기 - 에너지 절약 캠페인 계획, 준비 및 실행 과정에서 협력적 소통하기
가치·태도	자연의 소중함을 알고, 환경 문제 해결을 위해 노력하는 태도 기르기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3과생태-01] 식물이 자라는 과정을 관찰하고, 관찰한 내용을 글과 그림으로 표현한다.

[3과생태-02] 학교 숲에서 관찰한 동·식물을 학교 숲지도에 표현한다.

[3과생태-03] 에너지 절약의 필요성을 알고, 일상생활에서 에너지 절약을 위해 할 수 있는 일을 찾아 실천한다.

[3과생태-04] 자연의 소중함을 이해하고, 환경 문제에 관심을 두고 문제를 해결하는 방법을 탐색한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

차시	주제	내용 및 활동	비고
1	배울 내용 살펴보기	- 주제 안내하기 - 자연, 환경에 대한 마인드맵 만들기	
2~3	학교에서 만나는 사계절 <봄①>	- 학교 숲에서 <봄>의 모습 찾아보기 - 봄 풍경 교실 사진전 - 봄에 볼 수 있는 식물과 동물 관찰하여 학교 숲지도 만들기	
4	팜클래스에서 키우는 식물 사랑①	- 학교 농장에 심을 식물 정하기 - 식물의 씨앗 및 모종 관찰하기	
5~6	팜클래스에서 키우는 식물 사랑②	- 식물이 성장 하기 위해 필요한 것 알아보기 - 식물 심기 - 식물이 자라는 과정을 관찰하고, 가꾸는 과정 경험하기	
7~8	학교에서 만나는 사계절 <봄②>	<학교 숲 해설> 프로그램 참여하기 - 자연물과 함께 생태 놀이하기	
9~10	1인 1 식물 키우기	- 탄소 배출의 문제점에 대해 알아보기 - 탄소 배출을 줄이기 위해 실천할 수 있는 방법 찾기 1인 1 식물 키우며 관찰 일지 작성하기	

차시	주제	내용 및 활동	비고
11~12	찾아오는 원에 체험	- 학부모 및 지역사회와 함께하는 환경교육 참여하기 〈꽃들아, 우리와 함께 놀자〉 원에 체험 참여하기	
13~14	학교에서 만나는 사계절 <여름①>	- 학교 숲의 여름 찾기 - 여름에 볼 수 있는 자연물로 바닥 그림 그리기 - 여름에 볼 수 있는 식물과 동물 관찰하여 학교 숲지도 만들기	
15	에너지, 함께 아껴요	- 에너지 절약, 환경 보호 관련 그림책 읽기 - 친환경 생활 습관을 찾아보고, 제로웨이스트 챌린지 도전하기	
16~17	에너지 절약 방법 알아보기	- 에너지를 절약하는 방법 찾아 공유하기 - 에너지 절약 픽토그램 제작 및 홍보하기	
18~19	에너지 절약 캠페인 준비	- 에너지 절약 캠페인을 위한 계획 세우기 - 에너지 절약 포스터 만들기 - 에너지 절약 캠페인에 사용할 부채 제작하기	
20~21	에너지 절약 캠페인 실천	- 에너지 절약 캠페인 실천하기 - 제작 부채 나눠주기 - 에너지 절약 방법 설문 조사 실시하기	
22	학교에서 만나는 사계절 <여름②>	우리 학교 식물도감 만들기	
23~24	환경 보호 공연 관람	〈환경 보호 공연〉 관람하기 - 환경을 생각하는 〈줍깅 데이〉 실천하기	
25~26	작물 수확하기	- 학교 농장에 심은 작물 수확하기 - 수확한 작물로 요리 만들기(생태계를 살리는 먹거리)	
27~28	우리가 만드는 바자회	- 집에서 사용하지 않는 물건을 바자회에서 판매하고 필요한 물건을 구입하며 건전한 소비문화를 체험하여 녹색 소비자가 되기 - 판매 수익금 기부로 봉사와 나눔 실천하기	
29	배움 마무리	우리 학교의 사계절(봄, 여름) 숲지도 전시하기	

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3과생태-03] 에너지 절약의 필요성을 알고, 일상생활에서 에너지 절약을 위해 내가 할 수 있는 일을 찾아 실천한다.	에너지 절약 캠페인 준비에 참여하면서 에너지 절약 수칙을 알고, 실천하기	[순환 학습 수업] ‘에너지 절약 캠페인’을 위해 계획-준비-실행하는 경험을 통해 에너지 절약의 중요성과 절약 수칙을 알고, 캠페인에 적극적으로 참여하며 일상생활에서 에너지 절약을 실천한다. [프로젝트]	에너지 절약의 중요성 알고, 에너지 절약 캠페인에 참여하며 일상생활에서 에너지 절약을 실천할 수 있다.	6월

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
				2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어	408	199	204	403 (-5)
		도덕/사회	도덕	68	30	34 (-4)
			사회	204	100	102 (-2)
		수학	272	136	136	272
		과학	204	92	102	223 (+19)
		학교자유시간 (생태 환경 교육)		29	-	
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68 136
			미술	136	68	68 136
		영어	136	68	68	136
		창체(자·동·진)	204	94	102	196 (-8)
		소계	1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 3학년 2학기 학교자율시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	지구 사용 설명서							
과목(활동) 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐		적용학기	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐
	과학 ☒	실과 ☐	적용시간			29					
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	기상이변과 기후환경 등의 인간이 겪고 있는 지구 환경 위기 속에서 교육의 방향은 지속가능한 미래 사회를 위해 생태전환교육의 중요성이 커지고 있다. 인간은 지구 환경의 생태 자원의 일부이며 이런 환경 속에서 서로 또 다른 지구 생태 자원인 동물과 공생을 통해 살아가야 함을 본교 3학년 학생을 대상으로 깊이 있는 수업이 활동을 진행하고자 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 지구 사용 설명서

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘지구 사용 설명서’는 지속가능한 미래를 위해 인간이 지구 환경 속에서 공생하는 생태환경교육 활동을 뜻한다. 본 활동은 3학년 학생들이 지구의 생태 구성의 일부로서 또 다른 지구의 구성인 동물과의 조화로운 삶을 중심으로 구성하였다. 공생의 필요성을 알고 이를 실천하기 위해 지구인으로서의 방향을 잡아가는 과정 속에서 인류가 직면한 환경 문제를 대하는 자세와 지속가능한 사회를 만드는 것에 대한 기여 등의 깊이 있는 학습이 이뤄진다. 과학과 동물의 생활 단원을 활용하여 생태환경의 변화로 인한 미래 사회의 불확실성에 능동적으로 대응하고 해결할 수 있는 창의적 사고와 지구적 포용적 가치를 갖게 되는 공동체 역량을 기를 수 있다. 또한 에듀테크를 활용하여 디지털 생각 도구를 학생들에게 제공함으로써 학생들이 정보를 요약하고 정리하는 기능을 기르고 디지털 기초 소양을 갖춰 지식정보처리 역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 다양한 환경에 사는 동물의 생김새 • 특징에 따른 동물의 분류 • 자연환경의 이용과 개발에 따른 인간 생활 • 동물이 겪고 있는 문제 • 인간과 동물의 상호작용
과정·기능	• 자료 조사 및 해석하기 • 내용 요약하고 자료 정리하기 • 문제 해결을 위한 탐구하기 • 지구 환경에서 공생을 위한 자신이 할 일 탐색하기
가치·태도	• 생태 감수성 함양

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[3과지구사용-01] 여러 가지 동물을 관찰하여 분류 기준을 정하고 특징에 따라 동물을 분류한다.

[3과지구사용-02] 다양한 환경에 서식하는 동물을 조사하여 동물의 생김새와 생활 방식이 환경과 관련되어 있음을 알고, 인간의 생활 방식과 비교하여 해석한다.

[3과지구사용-03] 목적과 주제에 알맞게 자료를 디지털 생각 도구로 정리하여 자신감 있게 발표한다.

[3과지구사용-04] 인간과 동물이 자연 속에서 함께 살아야 하는 이유를 이해하고 문제 해결을 위한 구체적인 탐구 실천 계획을 세워 생태 감수성을 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	주제	활동영역/방법 (디지털 생각도구)	세부 활동 내용
준비하기	1~2	주제 만나기		• ‘당신의 친구(동물)은 누구입니까’ 놀이하기 • 동물과 관련된 경험 나누기(좋거나 싫어하는 동물) • 겹친 동물 그림을 통해 ‘보기-생각하기-궁금해하기(See-Think-Wonder) 활동하기 • 동물하면 떠오르는 생각을 질문 형식으로 표현하고 유목화하기(사전지식 확인)
발견하기	3~4	동물의 분류		• 주어진 동물의 특징 확인하기 • 주어진 동물 사진 자료를 모둠별로 분류 기준 만들고 1차 분류하기 • 분류 기준이 적합한지 전체활동을 통해 오류 수정 후 2차 분류 후 발표하기

단계	차시	주제	활동영역/방법 (디지털 생각도구)	세부 활동 내용
발견하기	5~8	동물의 생활		- 환경(땅, 물, 하늘, 사막, 북극)에 따라 동물의 생김새와 생활 방식 조사하기(조사하기 전 조사해야 하는 항목도 학생들과 정하기) - 보석맵을 활용하여 동물들의 특징 정리하기 - 동물들의 생활 모습에서의 알 수 있는 점 발표하기
	9~11	인간의 생활		- 환경에 따른 인간의 생활 모습 조사하기(산, 들, 바다) - 보석맵을 활용하여 인간의 생활 모습 정리하기 - 인간의 생활 모습에서의 알 수 있는 점 발표하기
범주화하기	12~13	동물과 인간		- 동물과 인간이 환경에 영향을 받은 공통점과 차이점을 조사한 자료를 바탕으로 벤다이어그램으로 내용 정리하기 - 동물과 인간이 서로 주고받는 과정(상호작용)에서 발생하는 미래 예측하기 - 예전 생각, 지금 생각 발표하기 (예전에는 ~라고 생각했다. 지금은 ~라고 생각한다.)
더 탐구하기	14~15	동물의 삶		- 인간의 행동이 동물에게 미치는 영향 생각해보기(동물원의 동물들, 애완동물 등) - 동물의 생태환경 상황 살펴보기 (미디어 자료: 북극의 눈물 편집본, 독도 강치 이야기)
	16~17	위기의 동물		'멸종되는 동물들'에 관한 텍스트를 읽고 생각 느낌을 질문 형식으로 표현하기 4C 맵(연관성, 도전, 개념, 변화)을 활용한 생각 정리하기 - 유한한 자원에 관한 이야기 나누고 인간의 선택이 미치는 결과 알아보기 - 우리의 방향성 생각하고 공유하기
	18~20	국제사회 노력		- 동물들이 겪고 있는 문제의 원인 분석하기 - 국제 사회의 노력 알아보기(그린피스, 국제 동물복지기금 등)
	21~23	동물 구출 작전		- 지구 방위대 미션 "동물 OO이를 구하라!" 수행하기 - OO 동물의 상황 파악하기(개체수, 멸종 위기 원인 등) - OO 구하기 위한 방법 찾기 - 자료 제작하고 발표하기
성찰 및 행동하기	24~25	공생을 위한 노력		- 지구환경에서 지구 구성원들의 공생을 위한 내가 실천할 수 있는 실천 다짐하기 - 실천 다짐 기념품 만들기(책갈피, 가방걸이, 양말목 컵받침 등)
	26~29	공생을 위한 노력		- 연극 준비하기 【평가】 지구환경을 위한 공생 방안을 연극으로 표현하기 - 배! 느! 실! 발표를 통한 서로의 생각 공유와 공감별 표시하기

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3과지구사용-04] 인간과 동물이 자연 속에서 함께 살아야 하는 이유를 이해하고 문제 해결을 위한 탐구 실천 계획을 세워 생태 감수성을 기른다.	• 지구 환경 속에서 인간과 동물이 공생할 수 있는 실천 방법을 역할 놀이로 표현하기	• [역할 수행 수업] • 서식지를 잃어가는 동물들 환경의 원인과 해결 방법을 관객을 대상으로 우리가 앞으로 어떻게 해야 하는지 역할극으로 표현한다. [실기, 자기평가, 동료평가]	• 지구 환경 속에서 동물이 겪고 있는 문제를 정확하게 파악하고, 인간과 동물이 공생할 수 있는 실천 방법을 구체적으로 표현한다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	198	204	402 (-6)
		도덕/사회	도덕	68	30	34	64 (-4)
			사회	204	98	102	200 (-4)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	92	102	223 (+19)
		학교자유시간 (지구 사용 설명서)			29	-	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	97	102	199 (-5)
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	생태계 감수성 함양 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간			29					
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	생물 종의 다양성과 인간 삶을 연관 지어 깊이 있게 이해함으로써 생태계 보전에 대한 의지와 실천 능력을 키우도록 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명 : 생태계 감수성 함양 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

다양한 환경에 적응하고 있는 식물에 관해 탐구하며 ‘생물 종의 다양성과 인간의 삶’의 상관관계를 터득할 수 있도록 구성한다. 학생들은 식물 생태계에 대한 기본적인 이해를 넘어, 환경과 인간의 관계에 대해 고찰하고 지속 가능한 발전을 위한 실천 방안을 도출하게 된다. 이러한 경험은 학생들에게 과학적 탐구 능력을 키우고 동시에 환경 보호를 위한 의지를 북돋는 데 도움이 될 것이다. 학습 과정을 통해 ‘우리 주변의 다양한 식물은 환경과 영향을 주고받으며 적응해나가고 있으며, 생물다양성은 생태계 및 인간의 삶과 밀접하게 관련되어 있다.’라는 아이디어를 깊이 있게 이해하도록 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	생태계의 구성 요소, 생태계 순환, 식물의 한 살이, 식물이 자라는 조건, 다양한 환경에 사는 식물, 특징에 따른 식물 분류, 지속 가능한 개발
과정·기능	자연과 일상생활에서 생명 현상 관련 문제 인식하기, 식물 관찰 및 분류하기, 자료 조사 및 해석하기, 자신의 생각과 주장을 과학적 언어를 사용하기, 탐구 과정에서 협력적 소통하기, 환경 보호를 위한 계획과 실천하기
가치·태도	과학 유용성, 생태계를 보호하려는 태도, 자연 감수성, 과학 활동의 윤리성, 지속 가능한 사회에 기여, 과학 문제 해결에 대한 개방성

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4과생태계-01] 생태계의 구성 요소와 순환적 상호작용, 생태계가 인간 삶에 미치는 영향을 이해한다.

[4과생태계-02] 생태계의 보호와 개발의 균형 사이에서 올바른 관점을 형성하기 위해 관련 자료를 탐색하고 토의·토론에 참여하며, 자신의 관점을 다양한 방식으로 표현한다.

[4과생태계-03] 지역사회 생태계를 보호하기 위한 계획을 수립하고 다양한 형태로 실천한다.

[4과생태계-04] 생태계 감수성을 길러 평소 환경에 관심을 두고 생활 속에서 환경을 보호하는 습관을 확립한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

차시	단원 갈래	탐구 단계	세부 활동 내용
1~2	식물의 적응	관계 맺기	- 교실 밖으로 나가서 학교 주변에 어떤 식물들이 있는지 둘러보기 - 오감으로 관찰한 내용을 그림을 그리거나 사진으로 저장하기 (식물의 이름 및 특징 검색은 관련 앱 활용) - 교실 밖에서 관찰했던 식물을 정리 및 발표하기
3			- 만약 '○○ 식물이 사라진다면?' 상상해보기 - 생태계에서 식물이 하는 역할 탐색하기 - 식물 없이 생태계 균형이 유지될 수 있을지 파악하기
4			- 산과 들, 강, 호수에 사는 식물들을 관찰하고 이들을 여러 가지 방법으로 분류하기 - 식물의 특징을 주변 환경과 관련지어 보기
5			'산, 들, 강, 호수에 사는 식물'을 주제로 표현하기
6		집중하기	- 산, 들, 강, 호수에 사는 식물을 관찰하고 이들의 특징 분류하기 - 식물의 생김새와 생활 방식을 식물이 환경에 적응하는 것과 연결하여 생물다양성에 대해 유추하기

차시	단원 갈래	탐구 단계	세부 활동 내용
7~8	식물 종의 다양성과 생태계	집중하기	• 인간의 활동이 식물에 미치는 영향 알아보기 • 긍정적인 사례, 부정적인 사례 알아보기 • 어떤 활동이 식물 종의 다양성을 파괴하는지 심각성에 따라 순위를 매겨보기
9			• ‘개발 vs 환경 보호’에 관한 주제로 찬반 토론하기
10~11	생물다양성과 인간의 삶	조사하기	• 식물이 인간에게 주는 효용성 조사하기 • 다양성이 존재하는 식물 생태계의 중요성 조사하기 • 조사한 내용 발표 및 전시하기
12			• 우리가 일상에서 사용하는 물건 중 식물을 활용하거나 식물의 특징을 모방한 발명품에는 무엇이 있는지 조사하기
13~14			• 나도 발명가! 식물에서 영감을 얻어 발명품 고안하기
15~16			• 인간의 개발 등으로 인한 환경 파괴가 식물에 어떤 영향을 주고 있는지에 대한 실태와 향후 전망 등 조사하기 • 조사한 내용 발표 및 전시하기
17~18		조직 및 정리하기	• 환경 파괴에 대응하는 여러 가지 노력 조사하기 • 조사한 내용 발표 및 전시하기
19			• 식물 다양성과 생태계의 안정성 간의 관련성 조직하기
20~21			• 인간과 식물은 서로에게 어떻게 영향을 미치는지 상호관계 파악하기 • 인간과 식물의 긍정적-부정적 관계를 찾고 개념 확장하기
22	인간 활동과 환경의 변화	일반화하기	• 식물의 다양성의 개념과 중요성을 문장으로 나타내기 • 인간의 문명 발전을 위해 환경을 변화시키는 것이 정당화될 수 있는지 연설문 만들기
23			• 인간의 발전과 식물의 다양성 중 더 중요한 것은 무엇인지 토의하기
24		전이하기	• 가상의 생태환경 변화 시나리오(기후변화, 외래종 도입 등)가 생태계에 미칠 영향을 예측 및 분석하기 • 대응책 마련하기
25	전체	평가	• 평가 과제 확인 및 이해하기 (환경오염으로 생존을 위협받고 있는 식물을 알리고 보호하기 위해 ‘식물 구조대’ 책자를 발간 및 홍보하려고 합니다. ① 우리 주변(학교, 집 근처, 지역사회 등)의 식물 중 환경오염으로 인해 위협받고 있는 식물을 조사해봅시다. ② 해당 식물을 보호하기 위해 우리가 실천할 수 있는 환경 보호 활동을 탐색해봅시다. ③ 탐색한 활동을 ‘식물 구조대’에 넣을 수 있도록 3장 내외로 소개 자료를 만들어 봅시다. ④ 이를 다양한 방법으로 홍보해 봅시다.)
26			• 활동 계획 수립하기 (‘식물 구조대’의 발간 및 홍보 방향 정하기, 모둠별 역할 정하기)
27~28			• 활동 수행하기 (활동 계획에 따라 ‘식물 구조대’의 제작, 홍보활동)
29			• 활동 정리하기 (활동을 통한 성과와 이해하게 된 것을 공유하기)

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4과생태계-03] 지역사회 생태계를 보호하기 위한 계획을 수립하고 다양한 형태로 실천한다.	지역사회 생태계를 보호하기 위한 계획 수립과 실천하기	[탐구 수업] 지역사회 생태계의 위협 요소를 확인한다. 생태계 위협요소를 제거하고 환경을 보호하는 방법을 정하여 실천한다. [보고서, 자기평가]	지역사회 생태계를 보호하기 위한 계획을 협력적으로 세워 꾸준히 실천할 수 있다.	7월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	196	400 (-8)
		도덕/사회	도덕	68	34	32	66 (-2)
			사회	204	102	100	202 (-2)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	90	221 (+17)
		학교자율시간 (생태계 감수성 함양 프로젝트)			-	29	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
	창체(자·동·진)				204	102	97
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 4학년 1학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1. 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	생태와 함께 만들어 가는 녹색 꿈나무							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간			29					
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	우리 주변의 환경 문제에 관심을 가지고 생태 감수성 교육을 통하여 자연과 공존의 중요성을 이해하고 환경 보호를 위한 실천적 활동에 참여하도록 이 활동을 개설하였다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2. 활동의 설계

1. 활동명 : 생태와 함께 만들어 가는 녹색 꿈나무

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

기후변화에 대응하고 환경 문제에 관심을 두고 생태와 함께하는 것은 중요하다.

이것에 가치를 두고 친구들과 식물 정원 만들기, 생활 쓰레기 문제 해결하기, 재활용품 활용 및 순환하는 활동을 체험하고 실천함으로써 환경 문제 해결을 위한 생태환경 행동 습관을 기르고자 활동을 개설하였다.

이 활동을 통하여 생태의 소중함과 가치를 아는 생태 감수성을 기르고, 우리 주변의 환경 문제에 관심을 두고 실천하는 녹색 꿈나무로 성장하고자 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	식물이 자라는데 필요한 조건, 제안하는 글을 쓰는 방법
과정·기능	식물 모형 정원 만들기, 지구환경 그림책 만들기, 알뜰장터 열기, 재활용품 활용한 장난감 만들기, 협력적 소통하기
가치·태도	우리 주변의 환경을 소중하게 여기는 태도, 환경 문제 해결 실천 의지 기르기 생태 시민 역량 내면화하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4과목색꿈나무-01] 식물이 자라는데 필요한 조건을 이해하고 모형 정원을 만든다.

[4과목색꿈나무-02] 우리 주변의 환경 문제의 심각성을 깨닫고 다양한 해결책을 탐구한다.

[4과목색꿈나무-03] 환경을 소중하게 여기는 태도를 가지고 환경 문제 해결 실천 의지를 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동 내용	비고
도입	1-2	씨앗을 심어요	• 씨가 싹 트는데 필요한 조건 • 식물이 자라는 데 필요한 조건 찾기	
문제 확인하기	3-4	식물이 자라요	• 식물의 한살이 관찰 계획 세우기 • 씨가 싹트는 과정 관찰하기 • 씨가 싹 트는 데 필요한 조건 찾기 • 잎과 줄기, 꽃과 열매의 변화 관찰하기	
	5-7	모형 정원 만들기	• 여러 가지 식물의 한살이 비교하기 • 식물의 한 살이 작품 만들기 • 식물의 한 살이 모형 정원 만들기	
문제 해결 방법 탐색하기	8-9	플로깅을 실천해요	• 우리 학교·동네 플로깅하며 식물 관찰하기 • 우리 학교·동네의 지속 가능 점수 매겨보기	
	10-11	지구환경 그림책 읽기	• 지구 환경 그림책을 읽고 엔들리스북 만들기	
문제 해결하기	12-15	환경 문제 해결하기	• 우리 지역의 쓰레기 문제 알아보기 • 지역 쓰레기 문제 해결 및 참여 방법 알기 • 지역 쓰레기 문제 해결에 참여하는 태도 알고 다짐하기	
	16-18	제안하는 글쓰기	• 제안하는 글을 쓰는 방법 알기 • 지역의 쓰레기 문제를 해결하는 방법에 대해 제안하는 글을 쓰고 발표하기	

단계	차시	배움 주제	활동 내용	비고
문제 해결하기	19-22	장터를 열어요	• 제로웨이스트의 의미를 알고 자원의 재사용을 실천하기, 아나바다 알뜰장터	
	23-25	장난감을 만들어요	• 재활용품을 사용하여 장난감을 만들기	
	26-28	미래 모습 상상하기	• 우리 지역의 환경 문제 해결 방법과 참여가 이루어진 지속 가능하고 안전한 우리 지역'은 어떤 모습일지 상상하기 • 상상 표현 공유 및 감상하기 • SW·AI를 활용해 표현하기	
일반화하기	29	작품을 서로 감상하기	• 친구에게 나의 작품을 소개하고 감상하기	

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4과녹색꿈나무-02] 우리 주변의 환경 문제의 심각성을 깨닫고 다양한 해결책을 탐구한다.	우리 주변의 심각한 환경 문제를 찾고 해결방안을 계획을 세워 실천하기	[조사학습· 토의학습] 우리 주변의 심각한 환경 문제를 조사한다. 친구들과 환경 문제 해결을 위해 실천하는 방법을 토의하여 정하여 실천한다. [조사보고서]	환경 문제 해결을 위한 방법을 꾸준히 실천할 수 있다.	7월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	196	400 (-8)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	100	202 (-2)
		수학		272	136	134	270 (-2)
		과학		204	102	91	222 (+18)
		학교자율시간 (생태와 함께 만들어가는 녹색 꿈나무)			-	29	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	102	96	198 (-6)
소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	기후변화 대응 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간				29			
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	생태전환교육은 지속가능한 삶을 위해 중요한 교육입니다. 환경 보호 및 지구 온난화와 같은 환경 문제에 대한 학생들의 이해를 높이고 지구 환경을 보호하고 복원하기 위한 방법을 학습하는 것은 매우 중요한 교육의 목표입니다. 이를 통해 환경 보호와 복원에 대한 전 세계적인 유대를 형성하고 서로 협력하여 체계적이고 효과적인 환경 보호 활동이 이루어질 수 있을 것입니다. 또한 생태전환교육을 통해 환경 친화적인 가치관과 지속가능한 생활 방식을 심어주어 환경을 존중하고 보호하는 세계시민으로 성장할 수 있을 것입니다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 기후변화 대응 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘기후변화 대응 프로젝트’는 학생들에게 지속가능한 생활 방식에 대한 이해를 심어주고 이를 실천할 수 있는 능력을 갖추도록 하는 것에 있습니다.

가. 환경 보호 및 지속가능한 발전의 중요성에 대한 이해

나. 자원 절약, 재활용, 에너지 절약 등의 실천적 기술 및 태도 함양

다. 지역사회, 국가, 세계적인 환경 문제에 대한 이해와 연대감 증진

라. 친환경적인 생활 습관 함양

학교자율시간 활동을 통해 환경 보호와 복원에 대한 전세계적인 유대를 형성하고 서로 협력하여 체계적이고 효과적인 환경 보호 활동을 통해 기후변화에 대응할 수 있을 것입니다. 또한 생태전환교육을 통해 환경 친화적인 가치관과 지속가능한 생활 방식을 심어주어 환경을 존중하고 보호하는 세계시민으로 성장할 수 있을 것입니다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	기후변화 현상과 원인, 기후변화의 영향, 기후위기 대응
과정·기능	• 일상 생활 속에서 기후변화 현상 인식하기 • 기후변화의 원인을 통해 기후변화 문제를 해결하기 위한 탐구 설계하기 • 기후위기 대응을 위한 실천 방법을 다양한 방법으로 안내하기
가치·태도	자연과 과학에 대한 감수성, 과학 활동의 윤리성, 안전·지속가능 사회의 기여

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4과기후-01] 기후변화 현상의 원인을 알고, 기후변화로 인해 생기는 문제점을 설명한다.

[4과기후-02] 기후변화가 우리 생활에 미치는 영향을 알고, 이를 해결하기 위한 실천 방안을 조사하여 발표한다.

[4과기후-03] 토의토론을 통해 생활 속에서 기후변화에 대응하기 위한 방안을 제안한다.

[4과기후-04] 다양한 매체를 이용하여 기후변화 대응 방법을 알리는 자료를 만든다.

[4과기후-05] 기후변화 대응을 위한 실천 방안을 생활 속에서 실천한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

성취기준	차시	수업 내용	역량	비고
	1~4	• 우리 주변의 환경과 변화를 알아봐요! - '플라스틱 섬'을 읽고 쓰레기로 인한 피해를 알아보고, 환경문제 파악하기 - 동영상 '붉은 지구' 시청하고, 기후위기의 심각성 알아보기		〈도서〉 〈영상〉

성취기준	차시	수업 내용	역량	비고
[4과기후-01] 기후변화 현상의 원인을 알고, 기후변화로 인해 생기는 문제점을 설명할 수 있다. [4과기후-02] 기후변화가 우리 생활에 미치는 영향을 알고, 이를 해결하기 위한 실천 방안을 조사하여 발표할 수 있다. [4과기후-03] 토의토론을 통해 생활 속에서 기후변화에 대응하기 위한 방안을 제안할 수 있다. [4과기후-04] 다양한 매체를 이용하여 기후변화 대응 방법을 알리는 자료를 만들 수 있다. [4과기후-05] 기후변화 대응을 위한 실천 방안을 생활 속에서 실천할 수 있다.	5-6	• 인간과 자연이 함께 살아야 하는 이유를 알아봐요! - 지역 연계 기후위기 수업 - 기후변화 현상과 인간의 관련성	지식정보처리 역량 협력적 소통 역량 공동체 역량 문제해결 역량	지역 연계 <미래 지구>
	7	• ○○○공원을 깨끗하게 만들어요! - 학교주변 ○○○공원 정화 활동		동아리
	8-11	• 우리 생활과 환경에 기후변화가 미치는 영향을 알아봐요! - 기후변화 현상 조사하여 발표하기 - 기후변화가 우리 생활과 환경에 미치는 영향 이야기하기		*평가
	12-13	• 우리의 생활 속에서 기후변화 대응 방법을 알아봐요! - 기후변화 대응 방법 조사하여 발표하기 - 우리들의 생활 속에서 실천 가능한 기후변화 대응방법 토의하기		
	14-15	• 주변 환경을 둘러봐요! - 하동천 생태탐방을 통한 생태계의 소중함 느끼기 - 환경생태탐방보고서 작성하기		지역 연계
	16-19	• 음식물 쓰레기를 줄여요! - 음식물 쓰레기 배출량 알아보기 - 음식물 쓰레기를 줄이기 위한 새로운 시도 알아보기 - 급식 잔반 줄이기 캠페인		
	20-21	• 나눔장터를 준비해요! - 물건을 아껴쓰는 것과 환경과의 관계 알아보기 - 나눔 장터의 의미와 목적 생각해보기 - 나눔 장터 준비를 위한 학급 회의하기		자치
	22-23	• 나눔장터로 물건을 아껴써요! - 나눔장터 준비하기 - 나눔장터 참여하기		자율
	24-25	• 기후위기 극복을 위해 모두가 함께해요! • 생활 속에서 실천할 수 있는 일 선정하기 • 카드뉴스, 포스터 등 안내 자료 만들기		*평가
	26-28	• 기후위기 극복 캠페인 활동해요! - 캠페인 문구, 피켓 만들기 - 기후위기 극복 캠페인 활동하기		자치
	29	• 학교자율시간 프로젝트 돌아보기 - 프로젝트 영역별 활동 내용 전시하기 - 프로젝트 후 변화된 모습 이야기하기 - 기후위기 극복을 위한 실천 다짐하기		자기 평가

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4과기후-02] 기후변화가 우리 생활에 미치는 영향을 알고, 이를 해결하기 위한 실천 방안을 조사하여 발표한다.	• 기후변화 현상과 그로 인해 나타나는 문제점 설명하기	[STS 학습모형] • 기후변화 현상과 기후변화가 우리 생활과 환경에 미치는 영향 조사하여 발표하기[관찰 평가, 보고서 평가]	• 기후변화 현상과 기후변화로 인해 발생하는 문제점을 정리하여 발표할 수 있다.	10월
[4과기후-04] 다양한 매체를 이용하여 기후변화 대응 방법을 알리는 자료를 만든다.	• 스마트기기를 이용하여 기후위기 극복을 위한 실천 안내 자료 만들기	[STS 학습모형] • 기후위기 극복을 위해 생활 속에서 실천할 수 있는 일을 안내하는 자료를 만든다.[산출물 평가]	• 기후위기를 극복하기 위해 생활 속에서 실천할 수 있는 일을 알리는 자료를 만들 수 있다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	200	404 (-4)
		도덕/사회	도덕	68	34	31	65 (-3)
			사회	204	102	99	201 (-3)
		수학		272	136	136	271
		과학		204	102	90	221 (+17)
		학교자율시간 (기후 변화 대응 프로젝트)			-	29	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	102	95	197 (-7)
소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	과학과 우리의 삶							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간				29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 학생들이 과학기술과 관련하여 끊임없이 제기되고 있는 사회적 쟁점들에 대해 과학적 소양을 바탕으로 책임감 있는 의사결정을 내리고 행동으로 옮길 수 있는 인성과 실천적 역량을 갖추고자 함										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 과학과 우리의 삶

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

과학과 더불어 살아가는 우리의 삶이란 일상 생활과 관련이 깊은 과학기술관련 사회적 쟁점에 대해 민주 시민으로서 참여하고 실천하는 활동을 의미한다. 본 활동은 과학과 관련한 다양한 삶의 모습을 깊이 있게 탐구함으로써 학교에서 배우는 과학과 일상 생활 속 과학의 경계를 허물고, 과학적 문제 해결력을 갖추 수 있도록 구성하였다.

본 활동은 과학과의 생명, 지구와 우주, 과학과 사회 영역에 걸쳐 우리 일상 곳곳에 반영된 과학기술에 대해 이해, 조사, 토론, 실천 등으로 이루어져 있다. 이러한 활동을 통해 학생들은 개인과 사회의 문제를 과학적이고 창의적으로 해결하는 과학적 소양을 함양할 수 있다. 또한 개인과 사회의 문제 해결에 참여하는 활동을 통해 새로운 가치를 만들고 책임감을 가지는 변혁적 역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표



구분	과학과 우리의 삶
쟁점 이해	- 과학기술관련 사회적 쟁점에 대해 이해하기 - 과학기술관련 사회적 쟁점에 대해 조사하기 - 과학기술관련 사회적 쟁점 관련 입장 토의하기
가치 선정	- 과학기술관련 사회적 쟁점과 관련한 과학지식 추가 탐색하기 - 과학기술관련 사회적 쟁점 해결과 관련한 가치 토론하기 - 과학기술관련 사회적 쟁점 해결을 위한 주요 가치 선정하기
행동 실천	- 과학기술관련 사회적 쟁점 해결을 위한 실천 방법 토의하기 - 과학기술관련 사회적 쟁점 해결을 위한 실천 방법 정하기 - 과학기술관련 사회적 쟁점 해결을 위한 행동 실천하기

나. 성취기준

- [4과과학과삶-01] 과학기술관련 사회적 쟁점에 대해 이해한다.
 [4과과학과삶-02] 과학기술관련 사회적 쟁점과 관련한 갈등을 파악한다.
 [4과과학과삶-03] 과학기술관련 사회적 쟁점의 해결을 위한 과학지식을 탐색한다.
 [4과과학과삶-04] 과학기술관련 사회적 쟁점의 해결과 관련한 주요 가치를 정하여 토론한다.
 [4과과학과삶-05] 과학기술관련 사회적 쟁점의 해결을 위한 실천 방법을 탐색한다.
 [4과과학과삶-06] 과학기술관련 사회적 쟁점의 해결을 위한 행동을 실천한다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: 과학과 우리의 삶

과학과 삶 단계	차시	관련 페이지 (활동영역)	활동 방법	세부 활동 내용
쟁점 이해	1~2	표지 과학기술관련 사회적 쟁점 이해	만나기	- 과학기술관련 사회적 쟁점 만나기 (감염병, GMO, 기후변화, 환경오염, 우주개발 등) - 과학기술관련 사회적 쟁점의 종류 알기

과학과 삶 단계	차시	관련 페이지 (활동영역)	활동 방법	세부 활동 내용
쟁점 이해	3~4	우리 삶 속 과학  	만나기	- 과학기술관련 사회적 쟁점 중 우리 삶과 가장 관련이 깊은 쟁점 고르기 - 쟁점과 관련된 경험 나누기
쟁점 이해	5~6	무엇이 문제일까 	분류하기	- 현재 우리 삶과 관련하여 가장 시급한 쟁점 순으로 분류하기 - 쟁점에 대한 추가 정보 탐색하기 - 쟁점에 대해 마인드 맵을 그려 맥락 파악하기
쟁점 이해	7~8	누가 관련되어 있나  	파악하기	- 쟁점과 관련한 다양한 이해관계자의 입장 파악하기 - 이해관계자의 입장을 대변한 패널 토의하기
쟁점 이해	9~10	무엇을 알아야 할까  	탐색하기	- 쟁점과 관련해 이미 알고 있는 과학지식 정리하기 - 쟁점과 관련한 과학지식 추가 탐색하기
가치 선정	11~12	다시 생각해보기  	조사하기	- 쟁점과 관련한 주요 문제 재정의하기 - 쟁점과 비슷한 문제 상황 조사하기 - 문제 상황의 원인, 과정, 결과 비교하기
가치 선정	13~14	어떤 가치가 있을까  	비교하기	- 쟁점과 관련한 가치 찾기(과학의 발달, 경제 발전, 수익 증대, 수명 연장 등) - 가치별 만족도 비교하기
가치 선정	15~16	어떤 가치가 중요할까  	토론하기	- 쟁점 해결을 위하여 가장 우선시할 가치에 대해 토론하기 - 주요 가치 선정하기
가치 선정	17~18	다시 살펴보기  	정교화하기	- TRIZ 기법을 사용하여 쟁점의 문제 재정의 하기 - TRIZ 기법에 사용하여 쟁점 속 문제의 모순을 찾고 분리하기
가치 선정	19~20	해결책 찾기 	선택하기	- TRIZ 기법에 사용하여 다양한 해결책 제시하기 - 주요 가치에 부합하는 해결책 선정하기(2~3개)
행동 실천	21~22	PMI 토론하기 	정교화하기	- 해결방법별 긍정적, 부정적, 흥미로운 측면 탐색하기 - PMI 토론하기
행동 실천	23~24	시나리오 플래닝  	선택하기	- 현재의 추세 파악하기 - 해결방법별 시나리오 작성하기 - 가장 가능성이 높은 시나리오 선택하기
행동 실천	25~26	실천 방법 찾기  	토의하기	- 시나리오에 따른 개인적 실천 방법 모색하기 - 시나리오에 따른 사회적 실천 방법 모색하기 - 실천 방법의 효과성 토의하기
행동 실천	27~29	실천하기  	실천하기	- 실천하기 - 실천 중 문제점 수정하기 - 실천 결과 공유하기

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4과과학과삶-06] 과학기술관련 사회적 쟁점의 해결을 위한 행동을 실천한다.	• 과학기술관련 사회적 쟁점의 해결을 위한 해결책을 제시하고 그에 따른 행동을 실천하기	• [STS학습 수업] • 과학기술관련 사회적 쟁점에 대해 깊이 있게 이해하고, 해결을 위한 해결책과 실천 방법을 제시하며, 이를 적극적으로 실천한다. [발표, 상호평가]	• 과학기술관련 사회적 쟁점과 관련한 적절한 해결책과 실천 방법을 제시하고 이를 실천할 수 있다.	12월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	200	404 (-4)
		도덕/사회	도덕	68	34	32	66 (-2)
			사회	204	102	94	196 (-8)
		수학		272	136	134	270 (-2)
		과학		204	102	97	228 (+24)
		학교자율시간 (과학과 우리의 삶)			-	29	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	66	134 (-2)
창체(자·동·진)				204	102	96	198 (-6)
소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(3)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	생태감수성 키움 여행							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간				29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 학생들에게 자연속에서 체험하고 느끼고 생각할 수 있는 기회를 제공하여 미래 시대를 환경과 공존할 수 있는 환경감수성을 주교자 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 생태감수성 키움 여행

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

가. 필요성 : 생태 활동을 좋아하는 학생 요구 및 시대적 필요

생태교육은 환경에 대한 지식을 축적하는 인지적 영역(지식·이해), 자연에 관한 태도와 가치를 형성시키는 과정·기능, 가치 및 태도 형성이 행동으로 표출되는 심동적 영역으로 구분 지을 수 있다. 생태교육의 궁극적인 목적은 환경에 대한 태도와 가치관의 변화를 통하여 환경적으로 사고하고 행동하는 인간을 양성하는 것이다. 따라서 환경에 대한 우리의 가치관의 변화가 생태교육, 환경문제의 해결의 핵심인 것이다. 때문에 오늘날의 생태교육의 접근방식은 그동안 인지적 영역 중심의 교육보다는 정의적 영역을 강조하는 교육으로 변하고 있다.

하지만 우리 교육은 '생태전환교육', '기후교육' 등을 선포하면서 환경교육의 많은 내용적 '내포'를 흡수한 것처럼 보인다는 것이다. 그 본질적이며 장기적인 '가치 및 태도'까지 흡수한 것은 아니다. 그래서 생태교육에서 우리의 아이들이 체험하고 느끼고 생각할 수 있는 기회를 제공하여 미래 시대를 환경과 공존할 수 있는 생태감수성 교육이 필요하다.

나. 목표

- 1) 우리가 살고 있는 주변의 식물을 관찰하고 그 특징을 다양하게 설명할 수 있다.
- 2) 환경 문제에 대한 느낌을 친구들과 공유 경험을 통해 의사소통능력을 기르고 생태감수성을 함양하는 기회를 갖는다.
- 3) 환경 문제의 심각성을 이해하고 문제점을 해결할 수 있는 방법을 찾는다.
- 4) 생태교육의 중요성을 이해하고 생물을 소중히 하는 태도와 습관을 갖는다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 지구 생태(환경) 문제 알아보기 • 식물과 인간과의 관계 이해하기 • 주변에서 살고 있는 식물들의 특징(적응) 모습 알아보기
과정·기능	• 주변의 다양한 환경에서 살고 있는 식물 관찰하기 • 탐구보고서를 다양한 방법으로 작성하고 발표하기 • 학교 숲에서 나와 식물 관계 짓기 • 학교 숲 생태 감성 지도 만들기
가치·태도	• PIE를 이용하여 환경 감정을 나타내기(자연과 과학에 대한 감수성) • 환경을 지키기 위한 실천 다짐문 쓰기 • 환경 보호 실천을 제안하는 글 쓰고 발표하기

나. 개발성취기준

- [4과생태감수성-01] 주변의 다양한 식물을 관찰하고 알게 된 특징을 매체를 활용하여 발표 자료를 만든다.
- [4과생태감수성-02] 대상에 대한 자신의 의견과 그렇게 생각한 이유를 제안하는 글로 나타낸다.
- [4과생태감수성-03] 주변 생태를 탐색하여 생물을 소중히 하는 태도와 습관을 갖는다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: 생태감수성 키움 여행

단계	차시	활동영역	배움 방법 (역량)	세부 활동 내용
배움 준비 하기	1~2	이해 탐구	탐색하기 (과학 지식·이해)	• 지구 생태(환경) 문제의 심각성을 찾아봅시다.
	3~4			• 식물과 인간과의 관계를 찾아봅시다.(에듀테크 교육 활용) - 매체를 이용하여 관계를 찾아봅시다.
	5~6			• 조사 내용을 다양한 방법으로 작성하고 발표하여 봅시다.(에듀테크 교육 활용)
배움 연기	7~8	이해 탐구	기초 탐구하기 (과학 과정·기능)	• 우리 주변의 다양한 환경에서 살고 있는 식물 관찰하기 - 들과 산에 사는 여러 가지 식물을 관찰하여 봅시다.
	9~10			• 우리 주변의 다양한 환경에서 살고 있는 식물 관찰하기 - 연못이나 강가에 사는 식물의 특징을 알아봅시다.
	11~12			• 다양한 환경에서 살고 있는 식물 관찰하기 - 특이한 환경에 사는 식물의 특징을 알아봅시다.
	13~15	탐구 표현	통합 탐구하기 (과학적 문제해결 능력)	• 학교 숲 또는 학교 주변에서 살고 있는 식물들의 특징(적응) 모습을 관찰하여 봅시다. - 학교 숲에 살고 있는 식물을 알아봅시다.(집중관찰) - 학교 숲에서 자라는 여러 가지 식물의 이름과 특징을 알아봅시다.
	16~17			• 탐방(탐구) 보고서를 다양한 방법으로 작성하고 발표하여 봅시다.
	18~20			• 학교 숲에서 나와 식물 관계 지어 봅시다.(나만의 식물 관계 짓기) - 정해진 지역에서 사진 찍기 - 다양한 방법을 통하여 사진찍기 - 음악과 함께하는 사진찍기
	21~22	이해 표현		• PIE를 이용하여 환경 감정을 나타내어 봅시다.
	23~25	이해 탐구 표현		• 학교 숲 생태 감성 지도 만들어 봅시다.
배움 실천하기	26~27	이해 표현	정리하기 (과학적 의사결정 능력)	• 환경 보호 실천을 제안하는 글 쓰고 발표하여 봅시다. - 사실과 의견을 구분하기 - 문장의 짜임을 이해하고 글짓기 - 환경 보호 실천을 제안하는 글쓰기 - 발표하기
	28~29		정리하기 (과학 가치·태도)	• 환경을 지키기 위한 실천 다짐문을 써 봅시다.(배우고 느낀 점 나누기)

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4과생태감수성-02] 대상에 대한 자신의 의견과 그렇게 생각한 이유를 제안하는 글로 나타낸다.	• 환경 보호 실천을 제안하는 글을 쓰고 친구들에게 발표하기	• [가치 탐구 수업] • ‘생태감수성 키움 여행’ 수업 후 다양한 산출물을 활용하여 환경 보호 실천을 제안하는 글을 쓰고 친구들에게 발표한다. • [산출물평가, 상호평가]	• 문제 상황을 해결하기 위한 적절한 제안과 타당한 까닭이 다양하게 드러나도록 제안하는 글을 쓰고 친구들에게 발표할 수 있다.	10월
[4과생태감수성-03] 주변 생태를 탐색하여 생물을 소중히 하는 태도와 습관을 갖는다.	• 학교 숲 생태 감성 지도 만들기	• [탐구 활동 중심 수업] • 학교 숲에서 나와 식물 관계 짓기, PIE를 이용하여 환경 감정 나타내기 수업 후 학교 숲 생태 감성 지도를 만들고 친구들에게 발표하기 • [산출물평가, 자기평가]	• 자신이 느꼈던 생태감수성을 바탕으로 학교 숲 생태 감성 지도를 만들고 친구들과 자신의 감정을 나눌 수 있다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	196	400 (-8)
		도덕/사회	도덕	68	34	33	67 (-1)
			사회	204	102	98	200 (-4)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	92	223 (+19)
		학교자율시간 (생태감수성 키움 여행)			-	29	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	102	96	198 (-6)
소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(4)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	함께 실천하는 ECO - ACT Project							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간							
	미술 ☐	영어 ☐					29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	함께 실천하는 ECO - ACT Project를 통해 학생들은 우리 주변의 환경문제가 우리 삶에 미치는 영향에 대한 이해를 바탕으로 환경 문제 해결 방법을 조사 및 탐구하고 마지막으로 실천하는 일련의 과정에 참여한다. 함께 실천하는 ECO - ACT Project는 학생들이 미래 사회 구성원으로서 지속 가능한 미래를 만들어 가는 과정으로서 개설 필요성을 가진다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명 : 함께 실천하는 ECO - ACT Project

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

함께 실천하는 ECO - ACT Project는 4학년 과학 교과의 생물과 환경 및 기후변화와 우리 생활과 연관된 활동이다. 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도가 유기적으로 연계된 2022 개정 교육과정의 교수·학습 설계 과정과 같이, ECO - ACT Project를 통해 환경 문제를 A(Acquire Knowledge) 이해하고, 환경 문제 해결 방법을 C(Consider process) 생각하고, 함께 실천하는 T(Try together) 교수·학습 과정으로 진행된다.

함께 실천하는 ECO - ACT Project에서 학생들은 생태계 및 기후변화와 관련된 환경 문제를 주제로 설정하고, 매체(인터넷 등)를 활용하여 환경 문제가 우리 생활에 미치는 영향을 이해하고, 환경 문제 해결 방법을 같이 조사 및 탐구하고 생각하며, 마지막으로 함께 실천하는 일련의 과정으로 운영된다.

함께 실천하는 ECO - ACT Project 활동을 바탕으로 2022 개정 교육과정의 핵심 역량인 지식 정보 처리 역량, 창의적 사고 역량, 공동체 역량을 함양할 수 있도록 활동을 설계 및 구성하였다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

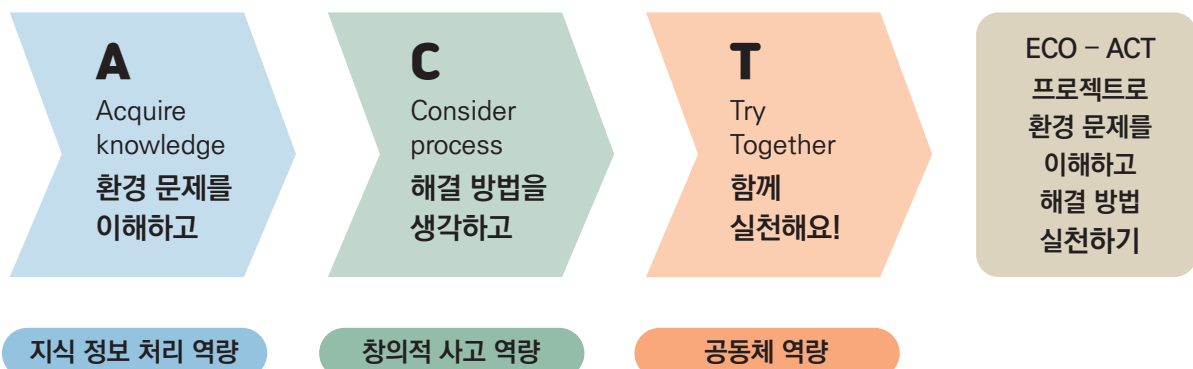
범주	구상한 내용 요소
지식·이해	우리 주변의 환경 문제, 환경 문제 해결 방법, 생태계 파괴 및 기후변화가 우리 생활에 끼치는 영향
과정·기능	우리 주변의 환경 문제 인식하기, 환경 문제 해결 방법 탐구하기, 다양한 자료 탐색 및 조사하기, 협력적 소통하기
가치·태도	환경 문제 해결 참여 및 실천하기, 환경을 소중히 여기는 태도 보이기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4과ECO-ACT-01] 생태계에 대한 이해를 바탕으로, 생태계와 관련된 환경 문제가 우리 생활에 끼치는 영향에 대해서 이해하고 해결 방법을 조사 및 탐구한다.
- [4과ECO-ACT-02] 기후변화가 우리 생활에 미치는 영향에 대한 이해를 바탕으로, 기후변화와 관련된 환경 문제 해결 방법을 조사 및 탐구한다.
- [4과ECO-ACT-03] 매체를 활용하여 환경 문제에 대한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 활용하고 공유한다.
- [4과ECO-ACT-04] 중심 문장과 뒷받침 문장을 갖추어 환경 문제에 대한 자신의 의견이 드러나는 글을 쓴다.
- [4과ECO-ACT-05] 환경 문제 해결을 위한 홍보 자료를 선택한 주제에 맞게 다양한 방법으로 나타낼 수 있다.
- [4과ECO-ACT-06] 프로젝트를 통해 알게 된 환경 문제 해결 방법 중 우리가 할 수 있는 일을 적극적으로 실천한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)



단계	차시	관련 성취기준	활동 내용	비고
A (이해 하고)	1~3 차시	[4과ECO-ACT-01] [4과ECO-ACT-02] [4과ECO-ACT-03]	• 우리 주변의 환경 문제 이해하기 - 우리 지역 및 사회가 가지고 있는 환경 문제 생각하고 공유하기 (소통·협력 플랫폼 등을 통해 친구들과 공유하기) (일회용품 과다 사용, 쓰레기 분리배출 등의 문제, 미세 먼지 등)	
	4~6 차시		• 생태계와 관련된 문제 이해하기 - 다양한 환경 문제 중 우리 주변 생태계와 관련된 문제 조사하기 (환경 문제가 우리 생태계에 끼치는 영향에 대해 매체 등을 활용하여 조사하기) (바다 쓰레기로 인한 해양 생물 피해 사례, 꿀벌 실종 문제, 열대 우림 파괴로 인해 발생하는 생태계 파괴 문제 등)	
	7~9 차시		• 기후변화와 관련된 환경 문제 이해하기 - 다양한 환경 문제 중 기후변화와 관련된 문제 조사하기 (기후변화로 발생하는 다양한 문제점 등에 대해서 매체 등을 활용하여 조사하기) (기후변화로 인한 생태계 파괴, 지구온난화로 인한 해수면 상승, 물 부족 및 가뭄 문제 등)	
C (생각 하고)	10~ 14차시	[4과ECO-ACT-01] [4과ECO-ACT-02]	• 생태계 파괴로 발생하는 환경 문제 해결 방법 생각하기 - 생태계 파괴 문제 해결 방안에 대해서 생각하기 - 생태계 파괴 문제를 막기 위해 우리 스스로 할 수 있는 일 생각하기 (모둠별 생태계 파괴 문제 관련 주제를 정하고 해결방안 등에 대해서 탐구하고 공유하기) - 예시 1) 무분별한 산림파괴를 막기 위해 종이를 아껴서 사용해요 - 예시 2) 인공지능을 활용해서 해양 오염 쓰레기 문제를 해결해요 등	모둠 활동
	15~19 차시		• 기후변화로 발생하는 환경 문제 해결 방법 생각하기 - 기후변화로 발생하는 문제 해결 방안에 대해서 생각하기 - 기후변화로 발생하는 문제를 해결하기 위해 우리가 할 수 있는 일 생각하기 (모둠별 기후변화와 관련된 주제를 정하고 해결방안 등에 대해서 탐구하고 공유하기) - 예시 1) 온실가스를 줄이는 방법을 조사하고 실천해요 - 예시 2) 전기 절약 방법을 조사하고 생활 속에서 실천해요 등	
T (실천 해요!)	20~23 차시	[4과ECO-ACT-03] [4과ECO-ACT-04] [4과ECO-ACT-05] [4과ECO-ACT-06]	• 환경 문제 해결을 위한 홍보 자료 제작하기 - 모둠별로 조사한 생태계 파괴 및 기후변화로 발생하는 환경 문제에 해결을 주제로 한 홍보 자료(카드 뉴스, 프레젠테이션 등) 제작하기 (홍보 자료 제작을 위한 에듀테크 플랫폼 사용 방법 등에 대해서 이해하고 활용하기)	
	24~27 차시		• 우리 주변의 환경 문제 해결을 위한 캠페인 설계하기 - 가정·학급·학교에서 실천할 수 있는 환경 문제 해결을 위한 캠페인 설계하고 홍보하기 - 예시) 가정(지구의 날 소등 행사 참여하기), 학교(우리 학교 플로깅(쓰레기 줍기) 캠페인 등)	
	28~29 차시		• 우리 주변의 환경 문제 해결을 위한 캠페인 참여하기 - 가정·학급·학교에서 실천할 수 있는 환경 문제 해결을 위한 캠페인 참여하기 • ECO - ACT Projcet 참여를 통해 새롭게 알게 된 점 및 느낀 점 등을 공유하기	

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4과ECO-ACT-06] 프로젝트를 통해 알게 된 환경 문제 해결 방법 중 우리가 할 수 있는 일을 실천한다.	환경 문제 해결 방법을 실천하기	[토의 학습] 우리가 할 수 있는 환경 문제 해결 방법을 토의하여 정한다. 학급에서 정한 환경 문제 해결 방법을 실천한다. [체크리스트 평가]	환경 문제 해결 방법 중 우리가 할 수 있는 일을 꾸준히 실천할 수 있다.	11월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공동 교과	국어		408	204	196	400 (-8)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	100	202 (-2)
		수학		272	136	134	270 (-2)
		과학		204	102	90	221 (+17)
		학교자율시간 (함께 실천하는 ECO-ACT Project)			-	29	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	102	97	199 (-5)
소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자유시간 활동 개설(5)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	신나는 인공지능 놀이터							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간				29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	인공지능의 빠른 발전과 디지털 시대의 도래로, 아이들이 미래 사회의 주역으로서 인공지능을 자유롭게 활용하고 창의적인 결과를 도출할 수 있는 능력을 키우는 교육이 필요함.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 신나는 인공지능 놀이터

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

“신나는 인공지능 놀이터”라는 학교자유시간을 통한 교육 목표는 다음과 같다.

- 가. 인공지능 이해: 학생들이 인공지능의 기본 개념과 원리를 이해하고, 이를 일상생활에 어떻게 적용할 수 있는지를 배우는 것이다.
- 나. 데이터 활용 능력: 데이터의 중요성을 인식하고, 인공지능을 이용하여 데이터를 분석하고 활용하는 능력을 키우는 것이다.
- 다. 문제해결 능력: 인공지능을 활용하여 현실 세계의 문제를 해결하는 경험을 통해 문제해결 능력을 키우는 것이다.

라. 창의적 사고: 인공지능을 활용한 창의적인 산출물을 만들어내는 능력을 키우는 것이다.

마. 디지털 시민성: 학생들이 인공지능과 디지털 기술을 책임감 있게 활용하며, 디지털 윤리와 규범을 이해하고 존중하는 디지털 시민이 되는 것이다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동내용 구상

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	컴퓨터의 기본 구조와 원리, 데이터의 개념, 프로그래밍의 기본 개념, 데이터와 인공지능의 상호작용,
과정·기능	실용적인 과제해결 방법 탐색, 프로그래밍을 통한 문제해결
가치·태도	디지털기기를 활용한 문제 해결 참여 및 실천하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[4과인공지능-01] 컴퓨터의 기본 구조와 원리를 이해하며, 이메일 보내기와 태블릿 PC, 크롬북을 활용한 실용적인 과제 해결 방법을 탐색한다.

[4과인공지능-02] 데이터의 개념과 중요성을 이해하며, 인터넷을 통해 데이터를 수집하고 문서 편집 프로그램으로 표현한다.

[4과인공지능-03] 순차, 반복, 선택이라는 프로그래밍의 기본 개념을 바탕으로 문제 해결 방법을 배우며, 실제 문제를 해결한다.

[4과인공지능-04] 데이터와 인공지능의 상호 작용을 이해하며, 텍스트를 인식하고 분류하는 텍스트 분류 인공지능 프로그램을 직접 만든다.

[4과인공지능-05] 소리 데이터의 개념을 이해하며, 스무고개 놀이와 데이터 카드 분류를 통해 소리 데이터 분류 인공지능을 직접 만든다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용

단원	분량	세부 활동 내용
데이터 속으로	1~5 차시	• 데이터란 무엇일까요? • 카드 게임 데이터를 수집·분류해 볼까요? • 생활 속 데이터를 수집해 볼까요? • 생활 속 데이터를 수집·분류해 볼까요? • 생활 속 데이터를 어떻게 활용할까요?

단원	분량	세부 활동 내용
문제해결방법	6~11 차시	• 문제 해결 과정을 알아볼까요? • 샌드위치 요리 로봇을 만들어 볼까요? • 가장 빠른 길을 선택해 볼까요? • 반복되는 것을 간단히 표현해 볼까요? • 프로그램을 만드는 방법을 알아볼까요? • 프로그램으로 문제를 해결해 볼까요?
텍스트 분류 인공지능	12~17 차시	• 컴퓨터는 텍스트 데이터를 어떻게 인식할까요? • 텍스트 데이터를 의미에 따라 분류해 볼까요? • 텍스트를 분류하도록 인공지능을 학습시켜 볼까요? • 텍스트를 분류하는 인공지능 프로그램을 만들어 볼까요? • 우리 주변의 인공지능 기술을 찾아볼까요?
소리분류 인공지능	18~23 차시	• 스무고개 놀이를 해 볼까요? • 데이터 카드를 알맞은 클래스에 분류해 볼까요? • 소리를 분류하도록 인공지능을 학습시켜 볼까요? • 소리 분류 인공지능을 체험해 볼까요? • 우리 주변의 다양한 소리 분류 인공지능 사례를 찾아볼까요?
기초소양 다지기 (처음 또는 마지막)	24~29 차시	• 폴더와 파일은 어떻게 관리할까요? • 이메일은 어떻게 보낼까요? • 태블릿 PC를 활용하여 과제를 해결해 볼까요? • 크롬북을 활용하여 과제를 해결해 볼까요? • 나도 웹툰 작가!

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4과인공지능-01] 컴퓨터의 기본 구조와 원리를 이해하며, 이메일 보내기와 태블릿 PC, 크롬북을 활용한 실용적인 과제 해결 방법을 탐색한다.	• 태블릿 PC와 크롬북을 활용한 과제 해결하기	• [조사발표 수업] • 태블릿 PC나 크롬북을 사용하여 주어진 과제를 해결하는 프로젝트를 수행하고, 그 결과를 제출하도록 한다. [조사발표]	• 학생들이 태블릿 PC나 크롬북을 효과적으로 사용하여 과제를 해결할 수 있다.	9월
[4과인공지능-02] 데이터의 개념과 중요성을 이해하며, 인터넷을 통해 데이터를 수집하고 문서 편집 프로그램으로 표현한다.	• 문서 편집 프로그램을 활용한 데이터 표현하기	• [산출물 발표 수업] • 문서 편집 프로그램을 사용하여 수집한 데이터를 표현하는 프로젝트를 수행하고, 그 결과를 제출하도록 한다. [산출물]	• 학생들이 문서 편집 프로그램을 효과적으로 사용하여 수집한 데이터를 표현할 수 있다.	10월
[4과인공지능-03] 순차, 반복, 선택이라는 프로그래밍의 기본 개념을 바탕으로 문제 해결 방법을 배우며, 실제 문제를 해결한다.	• 프로그래밍의 기본 개념(순차, 반복, 선택) 이해하기	• [산출물 발표 수업] • 프로그래밍의 기본 개념에 대한 이해를 평가하기 위한 산출물 만들기를 실시한다. [산출물]	• 학생들이 순차, 반복, 선택이라는 프로그래밍의 기본 개념을 정확하게 설명할 수 있다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수				
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)		
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	196	400 (-8)		
		도덕/사회	도덕	68	34	32	66 (-2)		
			사회	204	102	100	202 (-2)		
		수학		272	136	133	269 (-3)		
		과학		204	102	102	233 (+29)		
		학교자율시간 (신나는 인공지능 놀이터)			-	29			
		체육		204	102	102	204		
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136		
			미술	136	68	68	136		
		영어		136	68	66	134 (-2)		
		창체(자·동·진)				204	102	90	192 (-12)
		소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2025학년도 초등 4학년 2학기 학교자율시간 활동 개설(6)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	나·우리를 위한 지속가능 발전교육							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☒	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간				29				
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	학생 중심 교육과정 운영을 통한 교육공동체의 창의적 사고·협력적 소통 역량 강화를 수행하기 위해 공동체 숙의를 통해 결정된 중점 교육활동 중 하나인 '지속가능 생태교육'을 통해 삶의 맥락을 반영한 깊이 있는 수업을 운영하고자 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

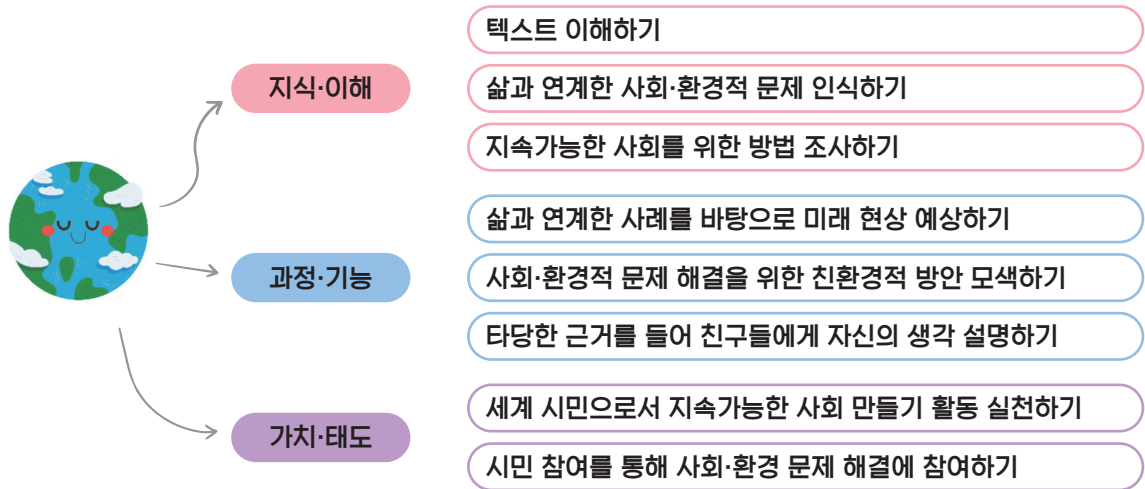
1. 활동명 : 나·우리를 위한 지속가능 발전교육

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘나·우리를 위한 지속가능 발전교육’이란 지속가능한 사회를 만들고자 하는 목표를 가지고 사회를 변화시키기 위한 활동을 의미한다. 본 활동은 사회-환경-경제를 중심으로 한 삶의 맥락을 반영한 깊이 있는 수업을 통해 다양한 경험을 할 수 있도록 구성하였다. 사회와 사회·경제단원, 과학과 환경 단원을 활용하여 세계시민교육·생태전환교육·지속가능 발전교육을 진행하는 과정에서 창의적 사고역량·협력적 소통역량·공동체 역량·문제해결역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표



범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 텍스트 이해하기 • 삶과 연계한 사회·환경적 문제 인식하기 • 지속가능한 사회를 위한 방법 조사하기
과정·기능	• 삶과 연계한 사례를 바탕으로 미래 현상 예상하기 • 사회·환경적 문제 해결을 위한 친환경적 방안 모색하기 • 타당한 근거를 들어 친구들에게 자신의 생각 설명하기
가치·태도	• 세계시민으로서 지속가능한 사회 만들기 활동 실천하기 • 시민 참여를 통해 사회·환경 문제 해결에 참여하기
교사용 참고 자료	• 환경과 생태 쫄 아는 10대 / 최원형 글, 풀빛출판사

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4과지속가능-01] 세계화 시대에 인류를 위한 지속가능한 발전의 필요성을 안다.
- [4과지속가능-02] 환경의 중요성을 알고, 다양한 환경 문제를 해결하기 위해 창의적 방법을 활용한 사례를 조사한다.
- [4과지속가능-03] 지속가능한 사회를 만들기 위한 친환경적 발전 방향을 알고, 세계시민으로서 적극 참여하는 방안을 모색한다.
- [4과지속가능-04] 시민 참여를 통해 사회·환경 문제를 해결하는 방안을 살펴보고, 사회·환경 문제의 해결에 참여하는 태도를 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	활동 주제	세부 활동 내용	비고
열기	1	○○○이 사라진다면	- 주제 만나기(컵라면 맛있지?) - 숲이 사라진다면 - 바나나가 사라진다면	지식·이해 가치·태도
생각하기	2	불편함을 즐기자	- 나의 생활습관 돌아보기 - 사라지는 것들을 지키는 방법 찾기	지식·이해 과정·기능
탐구하기	3~5	환경을 지키는 꼬마 농부	- 아보카도의 여행과 탄소발자국 - 내가 사는 지역에서 나는 음식 먹기 - 여러 국가, 지역 도시농업의 사례 찾기 - 도시농업전문가가 하는 일 추측하기 - 우리가 만드는 녹색공간	지식·이해 과정·기능 가치·태도
실천하기	6~9	고래 배 속의 플라스틱	- 플라스틱 쓰레기로 북적거리는 지구 - 분리배출 제대로 알기 - 자원순환센터 견학하기	지식·이해 가치·태도
생각하기	10~11	세상에서 가장 쓸쓸한 전자 쓰레기 무덤	- 우리의 휴대전화는 어디로 - 편리는 선진국에, 피해는 가난한 이들 쪽으로	지식·이해 가치·태도
실천하기	12~15	패스트패션과 눈물	- 난 새로운 옷이 좋아 - 환경오염은 악한 사람들 쪽으로 - 업사이클링 - 학년 나눔장터	과정·기능 가치·태도
생각하기	16~17	미래를 위한 친환경제품	- 수십 년 전의 잘못이 되돌아오다 - 일상에서 나쁜 화학물질	지식·이해 가치·태도
탐구하기	18~20	물의 여행	- 물의 순환 - 물의 중요성 - 물 부족 현상 해결 - 물 박물관 견학하기	지식·이해 과정·기능 가치·태도
탐구하기	21~23	함께 사는 지구	- 희생당하는 동물 - 동물권 - 동물권에 대한 토론	지식·이해 과정·기능 가치·태도

단계	차시	활동 주제	세부 활동 내용	비고
실천하기	24-26	우리는 녹색시민!	- 시민 참여의 의미와 방법 - 시민 참여가 중요한 까닭 - 시민 참여 실천	지식·이해 과정·기능 가치·태도
실천하기	27-29	그린 페스티벌	- 텃밭 수확물 나누기 - 녹색 퀴즈 대회 - 포트폴리오 전시회	지식·이해 과정·기능 가치·태도

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가시기
[4과지속가능-03] 지속가능한 사회를 만들기 위한 친환경적 발전 방향을 알고, 세계시민으로서 적극 참여하는 방안을 모색한다.	지속가능한 사회를 만들기 위한 친환경적 발전 방향을 알고, 세계시민으로서 적극 참여하기	[과학·기술·사회(STS) 학습모형] - 지속가능한 사회를 만들기 위한 친환경 발전 방향을 알고, 세계시민으로서 사회 문제를 해결할 수 있는 방안을 모색하여 참여한다. [포트폴리오]	지속가능한 사회를 만들기 위한 친환경 발전 방향을 알고, 세계시민으로서 다양한 사회 문제를 해결할 수 있는 방안을 모색하여 참여할 수 있다.	8월~11월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	204	408
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	89	191 (-13)
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	94	225 (+21)
		학교자율시간 (나·우리를 위한 지속가능 발전교육)			-	29	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	68	136
창체(자·동·진)				204	102	94	196 (-8)
소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

4. 3~4학년 도덕과 외 편성 활동 개설 예시

2025학년도 초등 3학년 1학기 도덕과 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	책과 함께 평화로운 학급 세우기							
과목(활동) 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☒	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간	29							
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 학교 교육활동 평가회를 통해 교육공동체의 요구 조사 결과 인성교육 강화에 관한 의견이 가장 많았으므로 3학년 성장 단계에 맞는 인성교육으로 책과 함께하는 평화로운 학급 세우기 활동을 선정하게 되었음.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 책과 함께 평화로운 학급 세우기

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

독서교육은 학생들이 책과 친해지면서도 올바른 독서 습관을 갖게 할 수 있어서 교육적 가치가 높다. 이러한 관점에서 학기 초 책과 함께하는 인성교육은 바른 독서 습관을 갖게 하면서도 학급 세우기 프로젝트로 책과 연계하여 평화로운 학급 운영에 매우 유익한 활동이 될 수 있다. 학기 초는 어느 학년에서든 중요한 시기지만 이제 막 저학년을 벗어나 학교생활에 대해 알아가기 시작한 3학년에게 다른 사람에게 보이는 나의 모습과 친구들과의 관계 확장에 있어서 더 중요한 시기이기도 하다. 따라서 본 활동은 학년 연계 교육으로서 책을 통해 나의 모습에서 친구들과의 관계 형성으로 자연스럽게 관계 확장이 이루어져 평화로운 학급을 만들 수 있도록 하는 것에 목표를 두고 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

핵심아이디어	• 작은 사회로서의 학급에서 자신을 성찰하고 타인을 존중하는 마음을 통해 공동체적 자세를 형성한다. • 생활 속에서 습관화된 존중의 마음과 태도는 다른 사람과의 조화로운 삶을 이끈다.
지식·이해	• 첫인상, 첫 만남의 의미는 무엇일까? • 바른 습관과 태도를 형성하기 위해 가장 중요한 것은 무엇일까? • 친구가 소중한 까닭은 무엇일까? • 생명이란 무엇일까? • 서로의 다름을 인정해야 하는 까닭은 무엇일까?
과정·기능	• 학기 초 새로운 친구들과 좋은 관계를 만들 수 있는 방법 알아보기 • 바른 습관과 태도를 위해 필요한 것 알아보기 • 사이좋은 친구가 되기 위한 방법 알아보기 • 생명을 존중하기 위한 올바른 의사 결정하기 • 편견을 깨고 잠재력을 존중하는 방법 제안하기
가치·태도	• 평화로운 학급을 만드려는 자세 • 바른 습관과 태도를 가지려는 태도 • 우정을 소중히 하는 태도 • 생명을 존중하는 마음 • 다양한 사람을 존중하는 태도

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [3도책과인성-01] 학기 초 학급 세우기 활동에 적극적으로 참여한다.
- [3도책과인성-02] 자신을 되돌아보고 바른 습관과 태도를 형성하기 위해 노력한다.
- [3도책과인성-03] 친구와 사이좋게 지내며 소중한 우정을 가꾸어 가는 마음을 기른다.
- [3도책과인성-04] 서로의 다름을 존중하고 다른 사람과 더불어 살아가기 위해 지켜야 할 규칙을 알고 생활 속에서 실천한다.

4. 활동 내용

활동 단계	책과 함께 평화로운 학급 세우기
책을 통한 가치덕목 파악	• 책 내용 이해하기 • 중요한 가치 덕목 파악하기 • 가치 덕목이 학급 세우기에 필요한 까닭 알기
실천 방법 탐색하기	• 책의 가치 덕목과 관련하여 평화로운 학급을 만들기 위한 방법 탐색하기 • 학급에서 실천할 수 있는 규칙 세우기
내면화하기	• 실천을 통해 서로의 모습 되돌아보며 성찰과 개선 방향 피드백 해주기

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

책 제목	차시	가치 덕목	세부 활동 내용	
만복이네 떡집	1~6	존중, 배려	책을 읽고 가치덕목 파악하기	• 나만의 프로젝트 북 만들기 • (프로젝트 북) 만복이의 고민 공감하기
			실천 방법 탐색하기	• (프로젝트 북) 떡을 먹고 만복이에게 일어날 변화 상상하기 • (프로젝트 북) 달라진 만복이의 모습을 보며 드는 생각 나누기 • 나만의 떡집 꾸미기
			내면화하기	• 찰떡 포장(떡의 이름, 효능) 후 먹으며 변화된 나의 모습 다짐하기
슈퍼 거북 슈퍼 토끼	7~10	인내, 성실	책을 읽고 가치덕목 파악하기	• ‘슈퍼 거북’과 ‘슈퍼 토끼’ 그림책 표지 살피고 내용 예상하기 • 그림책 읽고 인내를 가지고 최선을 다하고 싶은 일 떠올려보기
			실천 방법 탐색하기	• 1년 동안 인내를 가지고 성실히 노력하고 싶은 목표 정하고 계획 세우기
			내면화하기	• 일주일간 실천하고 성찰, 상호 피드백하기
친구를 모두 잃어버리는 방법, 친구의 전설	11~15	우정, 배려, 협동	책을 읽고 가치덕목 파악하기	• ‘친구를 모두 잃어버리는 방법’을 읽고, ‘친구를 잃어버리는 방법’에 나온 방법으로 역할극하기 • 그림책 읽고, ‘내가 생각하는 좋은 친구의 조건 3가지’를 주제로 글쓰기
			실천 방법 탐색하기	• (피라미드 토의) • 모둠 토의를 통해 우리 모둠 친구들이 중요하게 여기는 조건 정하기 • 우리 반 친구들이 중요하게 여기는 조건 정하기
			내면화하기	• ‘친구의 전설’ 읽고, 마음을 표현하고 싶은 친구에게 편지쓰기
마음안경점	16~20	존중, 사랑	책을 읽고 가치덕목 파악하기	• 책을 읽고, 내면의 아름다움에 대한 생각 나누기
			실천 방법 탐색하기	• ‘배경 흐림 안경’의 의미 파악하며 나의 단점, 장점 드러내기 • ‘배경 흐림 안경’ 만들기 • ‘배경 흐림 안경’ 쓰고 나의 단점 드러내고, 서로 응원해주는 말해주기
			내면화하기	• 교실 놀이를 통해 서로의 잠재력을 인정하고 응원해주기
목기린씨, 타세요!	21~25	존중, 배려	책을 읽고 가치덕목 파악하기	• 책을 읽고, 다른 사람과 더불어 생활하기 위해 규칙을 지키는 일의 중요함을 알기 • 공공의 이익도 중요하지만 소수를 위한 배려도 필요함을 알기
			실천 방법 탐색하기	• 규칙을 지키면서도 목기린씨를 도와줄 수 있는 방법 토의하기 • 목기린씨를 위한 버스 설계도를 그리고 버스 디자인하기
			내면화하기	• 공동체 생활을 위해 불편하지만 배려할 수 있는 나만의 규칙 정하여 실천하기
팝콘 교실	26~29	평화	책을 읽고 가치덕목 파악하기	• 팝콘 교실 읽고, 가장 마음에 드는 시 읽어주며 까닭 이야기 하기
			실천 방법 탐색하기	• 팝콘 교실의 시 한 편을 골라서 우리 반에 어울리는 내용으로 바꿔 써보기 • 일 년 동안 바라는 교실을 다섯 글자로 표현하기
			내면화하기	• 서로의 다섯 글자를 감상하며, 평화로운 교실 만들기 다짐하기

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[3도책과인성-03] 친구와 사이좋게 지내며 소중한 우정을 가꾸어 가는 마음을 기른다.	• 우리 반 친구들이 중요하게 여기는 좋은 친구의 조건을 정하여 함께 실천하기	• [토의토론 수업] • '친구를 모두 잃어버리는 방법'을 읽고, '내가 생각하는 좋은 친구의 조건'에 대한 글을 써본 후, 피라미드 토의를 통해 '우리 반 친구들이 중요하게 여기는 좋은 친구의 조건을 정한다.[토의토론, 협력적 문제해결력 평가]	• 규칙을 잘 지키며 좋은 친구의 조건이 무엇인지 토의토론활동에 적극적으로 참여하며, 좋은 친구가 되기 위해 생활 속에서 실천한다.	3월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	194	204	398 (-10)
		도덕/사회	도덕	68	24	34	87 (+19)
			학교자율시간 (책과 함께 평화로운 학급 세우기)		29	-	
			사회		204	102	
		수학		272	136	136	272
		과학		204	102	102	204
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	64	68	132 (-4)
	창체(자·동·진)				204	97	102
소계				1,972	986	986	1,972

Ⅰ. 학교자율시간의 이해

Ⅱ. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자율시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 3학년 1학기 도덕과 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	나·너·우리 학급 세우기							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☒	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간	29						
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	본교의 학교자율과제는 ‘학생 중심 교육과정 운영을 통한 교육공동체의 창의적 사고·협력적 소통 역량 강화’이다. 학교자율과제를 수행하기 위해 공동체 숙의를 통해 결정된 중점교육활동 중 하나인 ‘맞춤형 진로교육’을 통해 학년군간 진로 전환·적응교육을 반영한 깊이있는 수업을 운영하고자 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

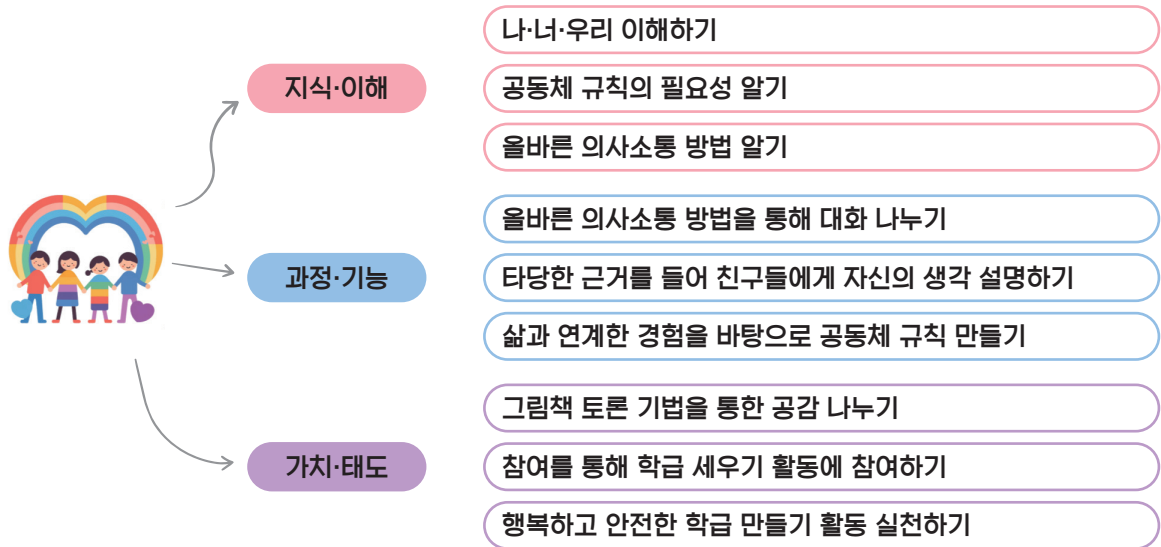
1. 활동명 : 나·너·우리 학급 세우기

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘나·너·우리 학급세우기’란 자신을 사고와 행위의 주체로 인식하는 바탕 위에서 공감적인 의사소통을 통해 정의로운 공동체 규칙을 만들고 지키는 활동을 의미한다. 본 활동은 나·너·우리를 중심으로 한 삶의 맥락을 반영한 깊이 있는 수업을 통해 다양한 경험을 할 수 있도록 구성하였다. 국어과 의사소통 관련 단원, 도덕과 사회·공동체와의 관계 단원을 활용하여 민주시민교육·진로전환·적응교육을 진행하는 과정에서 창의적 사고역량·협력적 소통역량·공동체 역량·문제해결역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표



범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 나·너·우리 이해하기 • 공동체 규칙의 필요성 알기 • 올바른 의사소통 방법 알기
과정·기능	• 올바른 의사소통 방법을 통해 대화 나누기 • 타당한 근거를 들어 친구들에게 자신의 생각 설명하기 • 삶과 연계한 경험을 바탕으로 공동체 규칙 만들기
가치·태도	• 그림책 토론 기법을 통한 공감 나누기 • 참여를 통해 학급 세우기 활동에 참여하기 • 행복하고 안전한 학급 만들기 활동 실천하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [3도나너우리-01] 친구 사이의 배려에 대한 올바른 이해를 바탕으로 일상생활에서 배려에 기반한 도덕적 관계를 맺을 수 있는 방안을 탐색한다.
- [3도나너우리-02] 올바른 의사소통 방법을 알고, 이를 통해 협력적 의사소통의 기회를 나눌 수 있도록 한다.
- [3도나너우리-03] 공동체 규칙의 중요성을 살펴보고 직접 공정한 규칙을 고안하며 기초적인 시민의식을 기른다.
- [3도나너우리-04] 자신과 타인의 감정을 소중히 여기며 존중하는 태도를 바탕으로 주체적인 삶의 태도를 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	활동 주제	세부 활동 내용	비고
열기	1~4	만남	• 나 소개하기, 너 경청하기 • 책상 삼각 이름표 만들기 • 내가 원하는 교실 모습 나누기 *선생님은 몬스터/피터 브라운 글 *나는 ()사람이에요/피터레이놀즈 그림, 수잔베이커 글	지식·이해 과정·기능
생각하기	5~9	우리	• 우리가 만드는 교실-우리 반 가치 찾기 • 우리가 만드는 교실-우리 반 이름 정하기 • 모두를 위한 1인 1역할 정하기 *작은 우리/다니엘라 쿤젤 저 *모두를 위한 케이트/다비드 칼리 글	지식·이해 과정·기능
실천하기	10~15	약속	• 우리를 행복하게 하는 방법 찾기 • 우리 반 규칙 만들기 • 학교폭력 예방교육 *엄마를 화나게 하는 10가지 방법/실비 드 마튀이시웁스 글	지식·이해 과정·기능 가치·태도
놀이하기	16~20	경청	• 올바른 의사소통 방법 알기 • 경청놀이하기 • 올바른 의사소통 방법으로 대화 나누기 *내 말 좀 들어주세요 제발/하인츠 야니쉬 글	과정·기능 가치·태도
공감하기	21~25	공감	• 핫시팅 토론을 통한 공감 나누기 • 나와 너, 우리에게 대해 생각해보기 • 인성교육 *아주 무서운 날/탕무니우 글	지식·이해 과정·기능 가치·태도
닫기	26~29	배움	• 우리 반 아침활동 정하기 • 3학년 교과서, 학습활동 알아보기 • 키워드 기억력 게임(나·너·우리 기간동안 활동한 키워드를 보여주며 내용 떠올리기)	지식·이해 과정·기능

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	시기
[3도나너우리-03] 공동체 규칙의 중요성을 살펴보고 직접 공정한 규칙을 고안하며 기초적인 시민의식을 기른다.	• 공동체 규칙의 중요성을 살펴보고 행복하고 안전한 우리 학급의 공정한 규칙을 직접 고안하며 기초적인 시민의식을 기르기	• [탐구 공동체 학습 모형] • 공동체 규칙의 중요성을 살펴보고 우리 학급의 공정한 규칙을 직접 고안하며 기초적인 시민의식을 기르는 다양한 활동에 참여한다. [포트폴리오]	• 공동체 규칙의 중요성을 살펴보고 우리 학급의 공정한 규칙을 직접 고안하며 기초적인 시민의식을 기를 수 있다.	3월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수			
				2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)	
교과 (군)	공통 교과	국어		408	195	204	399 (-9)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	97 (+29)
			학교자유시간 (나·너·우리 학급 세우기)		29	-	
			사회	204	96	102	198 (-6)
		수학		272	132	136	268 (-4)
		과학		204	102	102	204
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		136	64	68	132 (-4)
	창체(자·동·진)			204	96	102	198 (-6)
소계			1,972	986	986	1,972	

Ⅰ. 학교자유시간의 이해

Ⅱ. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자유시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2025학년도 초등 4학년 1학기 도덕과 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	아람(ARAM)다운 디지털 세상 만들기 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☒	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간			29				
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	경기도초의 교육목표는 존중과 배려를 실천하며 자율적으로 생각하고 행동하는 어린이, 더불어 함께하는 기쁨을 알고 배움을 즐기는 어린이이다. 디지털 세상 속에서도 존중과 배려, 자율과 협력, 더불어 함께하는 기쁨을 실천하고 삶으로 연결되는 민주시민으로서의 디지털 시민성 확립과 실천 의지를 함양시키기 위함이다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 아람(ARAM)다운 디지털 세상 만들기 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

태어나면서부터 스마트폰을 쥐고 태어난다는 요즘 아이들, 언제, 어디에서나 인터넷에 접속할 수 있고, 소셜 미디어로 소통하며, 가상 공간에서 SNS로 서로 연결되어 있다. 우리의 아이들은 이제 디지털 세상에서 탐색하고 소통하며 학습하는 디지털 네이티브로 성장하고 있다. 얼마 전에는 챗GPT가 출시되어 온 교육계를 긴장시키더니 이제는 생성형 AI와 인공지능 윤리 교육을 학교 현장에 어떻게 활용할 것인가에 대한 새로운 비판과 논의가 이어지고 있다.

디지털 시대의 학생들은 단순히 디지털 기술을 이용하는 것을 뛰어넘어 현명하고 올바른 디지털 시민으로 성장해야 한다. 디지털 공간에서의 자아정체성을 찾고 협력적으로 소통하며 거짓 정보로부터 상처받지 않아야 한다. 또한 가상공간에서도 타인에 대한 존중과 배려를 놓치지 않아야 하고 나의 개인정보, 사생활 뿐만아니라

타인의 개인정보도 소중하게 여기는 마음을 키워가기를 희망한다. 이번 수업을 통해 자기 삶의 현명한 주인으로 능동적이고 선한 공동체성을 가꾸어 아람(ARAM)다운 디지털 세상을 더불어 함께 만들어 가려고 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	디지털 세상에서 나는 누구인가? 디지털 세상에서 선한 영향력이 왜 필요한가? 디지털 세상에서 왜 친구와 협력적으로 소통해야 하는가? 모두가 행복한 디지털 세상을 만들기 위해 내가 할 일은 무엇인가?
과정·기능	자신을 탐구하여 디지털 세상에서의 나를 설명하기 온라인과 오프라인에서 선한 영향력을 끼치는 방안 탐색하기 디지털 세상에서 친구와 협력적으로 소통하는 방법 생각하기 올바른 정보 판별과 개인정보를 지키는 방법 탐색하기
가치·태도	개인정보를 소중하게 지키려는 태도 기르기 모두가 행복한 디지털 세상을 위해 실천하는 태도 기르기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [4도디지털시민-01] 디지털 사회에서 나를 이해하고 내가 누구인가를 탐구한다.
- [4도디지털시민-02] 디지털 세상에서 선한 영향력이 필요한 이유를 알고 선한 영향력을 끼치는 방법을 탐색한다.
- [4도디지털시민-03] 디지털 세상에서 친구들과 협력적으로 소통해야 하는 이유를 알고 협력적으로 소통하는 방법을 모색한다.
- [4도디지털시민-04] 디지털 세상에서 정보를 올바르게 구별하고 개인정보를 소중히 지키려는 태도를 기른다.
- [4도디지털시민-05] 모두가 행복한 디지털 세상을 만들기 위해 해야 할 일을 찾고 실천하려는 태도를 기른다.

4. 활동 내용

가. 활동전개 계획

단계	차시	배움주제	교수·학습 방법의 흐름	깊이있는 핵심질문 주요 배움 내용
주제만나기	1~4	디지털 세상에서 '나'를 찾아 떠나는 여행 (디지털 정체성)	[주제만나기] [주제탐구1] - 주제제시 - 학습주제이해 - 문제상황제시 에듀테크 하이러닝, 멘티미터, 미리캔버스	 깊이있는 핵심질문 - 디지털 세상에서 '나'는 어떻게 살아야 할까? - 디지털 세상에서 '나'를 표현하는 방법은 무엇인가? - 프로젝트 공감 및 만남 - 나의 장점 표현하기 - 나의 부정적 감정을 긍정적 감정 이모티콘으로 표현하기 - 디지털 세상에서 나에게 중요한 가치 선정하기 - 나를 나타내는 온라인 프로필 만들기

주제 탐구하기	5~8	슬기로운 스마트폰 이용 (디지털 회복탄력성)	[주제탐구2] • 브레인스토밍 • 점검표작성 에듀테크 패들렛, 구글 설문, 하이러닝	💡 깊이있는 핵심질문 • 스마트폰을 균형있게 사용하는 방법은 무엇이 있을까? • 디지털 세상에서 선한 영향력이 왜 중요하며 선한 영향력을 끼치는 방법에는 무엇이 있을까? • 나에게 스마트폰이 왜 필요한지 알아보기 • 나만의 스마트폰 어플을 담은다면 무엇을 담을지 꾸며보기 • 선물의 사례 찾아보고 친구에게 선물 달기 • 온라인과 오프라인에서 친구에게 선한 영향력을 끼치는 방법 찾아보기
	9~12	디지털 세상에서 친구와 협력하는 멋진 방법 (의사소통과 협력)	[주제탐구3] • 협력적 문제해결 방안찾기 에듀테크 밴드, 하이러닝, 아트스텝스	💡 깊이있는 핵심질문 • 디지털 세상에서 소통이 왜 중요할까? • 디지털 세상에서 친구와 협력하는 방법은 무엇이 있을까? • 디지털 발자국이란 무엇인지 알아보기 • 우리반 밴드 개설하기 • 모둠별 가상갤러리 꾸미기 • 학급 문제 온라인 토론하기
	13~16	찐찐찐이야~ 디지털 가짜뉴스를 찾아라~ (정보판별)	[주제탐구4] • 정보수집 • 정보공유 • 문제해결방안 찾기 에듀테크 북크리에이터	💡 깊이있는 핵심질문 • 가짜정보와 진짜 정보를 어떻게 구별할 수 있을까? • 수많은 정보 속에서 올바른 정보를 찾아내는 방법은 무엇이 있을까? • 내가 자주보는 유튜브 조사하기 • 좋은 유튜브와 나쁜 유튜브를 구별하는 기준 정하기 • ‘가짜뉴스’책 읽고 가짜뉴스 판별법 매뉴얼 만들기
	17~20	꼭꼭 숨겨라~ 나와 너의 개인정보 (책임과 존중)	[주제탐구5] • 문제상황인식 • 문제해결 방안찾기 에듀테크 하이러닝	💡 깊이있는 핵심질문 • 디지털 공간에서 소중한 개인정보를 안전하게 지킬 수 있는 방법은 무엇일까? • 개인정보를 침해 당하지 않기 위해 어떤 노력을 해야 할까? • 나의 아이디와 비밀번호 만들기 • 개인정보의 의미 알기 • 개인정보가 유출되었을 때의 문제점 알기 • 저작권과 초상권의 의미 알기 • 공유해도 되는 정보와 공유하면 안되는 정보 구별하기
	21~24	모두 함께 만드는 디지털시민 실천약속 (사회참여)	[주제탐구6] • 발표준비 • 발표하기 에듀테크 미리캔버스, 망고툰	💡 깊이있는 핵심질문 • 모두가 행복한 디지털 세상을 만들기 위해 우리는 어떤 노력을 해야할까? • 어린이의 디지털 권리 알아보기 • 나의 디지털 권리 체크하기 • 캠페인 자료 만들기(3개 중 개인 선택) - 어린이의 디지털 권리를 알리는 웹포스터 만들기 - 가짜뉴스 예방 공익광고 만들기 - 개인정보 보호 포스터 만들기 • 디지털 시민 실천약속 공표하기
삶으로 실천하기	25~29	아람공동체와 함께하는 디지털약속 캠페인	[삶으로 실천하기] • 결과물정리 • 활동내용평가 • 학생성찰 • 수업성찰 에듀테크 Spatial	💡 깊이있는 핵심질문 • 모두가 행복한 디지털 세상을 만들기 위해 우리는 어떤 노력을 해야할까? • 캠페인 자료 웹갤러리에 올리기 • 웹갤러리 둘러보기 • 디지털 시민 배지 수여 • 수업되돌아보기 및 자기성찰

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4도디지털시민-01] 디지털 사회에서 나를 이해하고 내가 누구인가를 탐구한다.	디지털 사회에서 나의 정체성을 찾고 나를 탐구하기	[프로젝트수업] - 나의 장점과 감정읽기를 이모티콘으로 표현하고 나만의 온라인 프로필을 제작하여 발표한다. 또한 디지털 세상에서 내가 가장 중요하게 생각하는 가치를 가치사전 만들기를 통해 찾아본다.[포트폴리오] [자기평가] [구술평가]	나만의 온라인 프로필과 온라인에서의 중요한 가치사전을 만들어 발표할 수 있다.	3월
[4도디지털시민-02] 디지털 세상에서 선한 영향력이 필요한 이유를 알고 선한 영향력을 끼치는 방법을 탐색한다.	디지털 세상에서 선한 영향력의 의미를 알고 선한 영향력을 끼치는 방법 제안하기	[프로젝트수업] - 나에게 스마트폰은 어떤 의미인지 생각해보고 내가 사용하는 어플들을 점검해본다. 또한 온라인 상에서 타인에게 나쁜 영향력을 끼친 부분은 없는지 반성해보고 선한 영향력을 끼치기 위한 방법들을 탐색하게 한다. 선플달기 운동을 통해 직접 선한 영향력을 실천해보도록 한다.[조사발표] [자기평가] [구술평가]	디지털 세상에서 선물의 사례를 찾아보고 선한 영향력을 끼치는 방법을 탐색하여 제안할 수 있다.	3월
[4도디지털시민-03] 디지털 세상에서 친구들과 협력적으로 소통해야하는 이유를 알고 협력적으로 소통하는 방법을 모색한다.	디지털 세상에서 친구와 협력하는 이유를 알고 다양한 소통방법을 찾아 소통하기	[프로젝트수업] - 관심분야가 같은 모둠별로 가상 갤러리를 꾸미고 서로 갤러리를 방문하여 좋아요 공감이모티콘을 달게 한다. 또한 온라인 토론을 통하여 서로 다른 의견을 조율하고 소통해보도록 한다.[실기평가] [동료평가] [구술평가]	모둠별로 협력하여 가상갤러리를 꾸미고 온라인 토론방을 운영하여 서로 소통할 수 있다.	
[4도디지털시민-04] 디지털 세상에서 정보를 올바르게 구별하고 개인정보를 소중히 지키는 방법을 탐구한다.	정보를 구별하는 방법과 개인정보를 지키는 방법 매뉴얼 만들기	[프로젝트수업] - 가짜정보와 진짜정보를 구별하는 방법의 매뉴얼을 만들어 발표한다. 개인정보를 소중히 여기는 방법을 탐구하고 문제상황을 해결하는 매뉴얼을 만들어 친구들과 공유한다.[조사보고서] [구술평가] [동료평가]	가짜정보와 진짜정보를 구별하는 방법을 설명할 수 있다. 상황에 따른 개인정보를 지키는 방법을 조사하여 매뉴얼을 만들 수 있다.	3월
[4도디지털시민-05] 모두가 행복한 디지털 세상을 만들기 위해 해야할 일을 찾고 실천하려는 태도를 기른다.	모두가 행복한 디지털 세상을 위해 해야할 일을 찾고 실천 캠페인에 참여하기	[프로젝트수업] - 어린이의 디지털 권리를 알리는 웹포스터, 가짜뉴스 예방 공익광고, 개인정보 보호 포스터 중의 한 가지를 선택하여 만들고 아침 등굣길 캠페인에 참여한다.[조사발표] [구술평가] [포트폴리오]	모두가 행복한 디지털 세상을 만들기 위한 캠페인 자료를 제작하고 아침 등굣길 캠페인에 참여할 수 있다.	3월

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수			
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)	
교과 (군)	공통교과	국어		408	204	194	398 (-10)	
		도덕/사회	도덕	68	34	34	97 (+29)	
			학교자유시간 (아람(ARAM)다운 디지털 세상 만들기 프로젝트)		-	29		
			사회	204	102	102	204	
		수학		272	136	136	272	
		과학		204	102	96	198 (-6)	
		체육		204	102	102	204	
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136	
			미술	136	68	68	136	
		영어		136	68	68	136	
	창체(자·동·진)				204	102	89	191 (-13)
	소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 4학년 1학기 도덕과 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	민주시민교육(놀면서(play) 친(親)해질래?)- 풀친활동							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☒	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간			29				
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 도심에 위치한 43학급 규모의 큰 학교로 많은 학생들이 함께 생활하고 있으며 이로 인해 타인과의 관계맺기 및 소통 과정에서 많은 문제와 갈등이 일어나고 있다. 이에 타인과의 건강한 관계맺음과 갈등의 긍정적 해결 경험 제공을 통해 학생들의 회복탄력성을 높여주고 평화로운 학급을 만들어 갈 수 있는 활동 개설이 필요하다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: “놀면서 친해질래?”- 풀(play)친(親)활동

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘풀(play)친(親)활동’이란 놀면서 친해지자는 뜻으로 학생들의 건강한 관계맺음과 평화로운 학년(급) 만들기 활동을 의미한다. 본 활동은 3월 첫 만남과 동시에 시작하며 학생들의 삶과 연계된 다양한 사회적 관계맺음의 상황에서 다양한 놀이를 통해 나와 다른 사람들의 공통점 및 차이점을 이해하고 타인에 대한 존중 및 배려의 가치 습득하여 평화로운 학년(급)을 만들 수 있도록 구성하였다. 도덕과 예절 단원을 활용하여 학급 또는 학년에서 지켜야 할 예절을 찾아가는 과정에서 학생들은 자신과 타인을 이해하고 존중과 배려의 필요성을 인식해가며 협력적 의사소통 능력 및 공동체 역량을 기를 수 있다. 또한 타인과의 건강하고 성공적인 관계맺음을 통해 회복탄력성을 높이고 함께여서 누릴 수 있는 행복한 삶의 가치를 발견하고 향유할 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 내용체계

범주	친해지기	알아가기	함께하기
지식·이해	나와 친구의 공통점 및 차이점 알기	다양한 갈등상황 알기	규칙의 필요성 이해하기 회의 방법 알기
과정·기능	친구들과 함께 규칙을 지켜 즐겁게 놀이하기	다양한 갈등 상황을 역할극으로 표현하기 타당한 근거를 들어 자신의 의견을 글로 쓰기	학급 회의를 통해 학년 규칙 만들기
가치·태도	즐거움 마음으로 놀이 활동에 참여하기	타인을 존중하고 배려하는 마음 가지기	학년 규칙에 대한 실천의지 다지기

나. 성취기준

[4도민주시민-01] 나와 타인에 대한 이해를 바탕으로 규칙을 지키며 다양한 놀이 활동에 참여한다.

[4도민주시민-02] 친구들과의 다양한 갈등 상황을 탐구하고 표현하며 갈등을 원만하게 해결할 수 있는 방법을 찾아 실천한다.

[4도민주시민-03] 자신의 의견이 드러나는 글쓰기를 통해 상대방을 존중하고 배려하는 태도를 기른다.

[4도민주시민-04] 규칙의 필요성을 이해하고 회의를 통해 평화로운 학년(급)을 만드는 방법을 찾고 실천 의지를 함양한다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습

영역	차시	활동 내용	세부 활동 내용
친해 지기	1-2	활동 만나기	• 첫 만남 & 인사하기 • 플(play)친(親) 활동 의미 알기, 활동 들여다보기 • 플(play)친(親)활동 협동화 만들기
	3	명패 만들기 (나를 소개하기)	• 명패 만들기 - 나의 이름, 나의 꿈, 나의 1년 다짐 발표하기
	4	단어 만들기 놀이 (친구이름 익히기)	• 친구들의 이름을 이용하여 단어 만들기 놀이하기 - 예) 이가연, 위주아 = 가위, 연주, 아가
	5	교과서 놀이 (협동놀이)	• 놀이의 교수 배우기(놀이의 하수 ~ 놀이의 교수) • 교과서 놀이하기 - 교과서를 접어 길 만들고 탁구공 옮기기
	6	나와 닮은 친구를 찾아라! (친구 이해 & 공통점 찾기 놀이)	• 나와 닮은 친구를 찾기 - 친구를 만나 학습지 속 다양한 질문을 하고 나와 답이 같은 친구를 찾아 미션해결하기
	7	다다다 다른별 학교 (독서연계활동)	• '다다다 다른별 학교' 책 읽고 내용 파악하기 • 나는 어느 별에서 왔지? - 질문을 던지고 답을 찾아 친구들에게 소개하기 - 학급 책(예-다다다 다른별 4학년 5반) 만들기

영역	차시	활동 내용	세부 활동 내용
친해지기	8	샐러드 놀이 (차이점 찾기 놀이)	• 나와 친구들의 다른 점 찾기 놀이 - 의자로 동글게 원을 만들어 자리를 바꾸는 놀이 예) 안경 쓴 사람 자리 바꿔! 모두 자리바꿔! 등
	9	블라인드 컨투어링 (친구 관찰하기)	• 추상화에 대하여 배우기 • 친구의 얼굴에서 눈을 떼지 않고 그려 추상화 완성하기
알아가기	10-11	진정한 열한살 (독서연계활동)	• ‘진정한 일곱 살’책 읽기 • 진정한 열 한 살의 행동에 대하여 이야기나누기 • ‘진정한 열 한 살’책 만들기
	12-14	불편한 학교 (갈등상황 탐색)	• 학교 안에서 겪었던 다양한 불편한 상황 공유하기 - 예) 뛰어가는 친구 때문에 급식판을 엮었던 경험, 친구와 장난치다 싸웠던 경험 등) • 불편했던 경험을 상황극으로 표현하기 - 대본 만들기, 역할 정하기 - 표현하기(복도에서 뛰어온 학생과 부딪혀 다친 경험, 화장실에서 물을 내리지 않아 불쾌했던 경험, 친구들과 놀다가 싸웠던 경험 등)
	15-16	어떻게 하면 좋을까요? (갈등해결방법 탐색)	• 질문던지기 - “다양한 갈등을 잘 해결하려면 어떻게 해야 할까?” • 회의방법 알아보기 • 다양한 갈등 해결 방법 찾기
	17	경청놀이	• 잘 들어주는 것의 의미알기 • 가라사대 놀이 • 시장에 가면 • 말과 행동이 다른 가위바위보 등
	18	우리 반 욕 킬러 (언어예절-독서연계활동)	• ‘우리 반 욕 킬러’책 읽고 내용파악하기 • 언어예절의 중요성에 대하여 알기
	19-20	인사약, 감사약 (갈등해결 대화방법)	• 인(인정)사(사과)약(약속), 감(감정)사(사과)약(약속) 알기 • 다양한 갈등상황에서의 인사약, 감사약 방법알기 • 손가락 인형을 만들어 인사약, 감사약 대화해보기(짝활동, 모둠활동)
	21-22	영웅을 찾습니다 (존중과 배려알기) *학급임원선거 연계	• ‘영웅을 찾습니다’책 읽고 내용파악하기 • 글쓰기 - 우리 반의 영웅은 어떤 사람이 되어야 할까? • 타인에 대한 존중과 배려의 필요성 및 마음다지기
함께하기	23	행복한 학교 (규칙의 필요성알기)	• 학년(급) 규칙의 필요성 알기 - ‘불편한 학교’활동 떠올리기 - 모두가 행복한 학교생활을 하려면 무엇이 필요할까? • 내가 생각하는 행복한 학교의 모습에 대하여 공유하기
	24	행복한 학교가 되려면 (학년규칙 정하기)	• 학교 안 장소별로 지켜야 할 규칙 토의하기 - 장소별로 가장 중요하다고 생각하는 규칙 1개 정하기 *장소예시-화장실, 복도, 급식실, 계단 등 학년에서 협의
	25	학년규칙 포스터 만들기	• 학년 규칙을 홍보할 수 있는 포스터 만들기(에듀테크활동) - 미리캔버스, 캔바 등을 활용하여 포스터 제작하기
	26	규칙 투표하기	• 학년 규칙 홍보 포스터를 통해 다른 반의 규칙들을 살펴보고 학년 규칙 투표하기 - 각반 포스터 게시(패들렛 활용) 및 의견 달기 - 장소별 규칙 학년 투표하기
	27-28	규칙 홍보하기	• 장소별 학년 규칙 떠올리기 • 다양한 홍보방법 찾기 • 캠페인 활동, 뮤직비디오 제작, 규칙 지킴이 활동 등
	29	플친활동 마무리	• 활동 소감 나누기 - 재미있었던 활동, 느낀점, 활동 후 달라진 점 등 • 학년 규칙 실천 의지 다지기

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준		시기
[4도민주시민-01] 나와 타인에 대한 이해를 바탕으로 규칙을 지키며 다양한 놀이 활동에 참여한다.	• 규칙을 지켜 놀이에 즐겁게 참여하기	• [이해중심 게임 수업] • 놀이의 규칙을 이해하고 규칙을 지키며 즐겁게 놀이한다.[실기]	잘함	놀이의 규칙을 정확히 이해하고 규칙을 잘 지키며 즐거운 마음으로 놀이에 참여한다.	3월
			보통	놀이의 규칙을 이해하고 규칙을 잘 지키며 놀이에 참여한다.	
			노력 요함	놀이의 규칙을 잘 이해하지 못하여 놀이 참여에 어려움을 느낀다.	
[4도민주시민-02] 친구들과의 다양한 갈등 상황을 탐구하고 표현하며 갈등을 원만하게 해결할 수 있는 방법을 찾아 실천한다.	• 인사약, 감사약 활동하기	• [역할놀이 수업] • '인사약, 감사약'의 의미를 알아보고 주어진 다양한 갈등상황을 원만하게 해결할 수 있는 인사약, 감사약 대본을 써서 손가락 인형놀이를 한다.[발표]	잘함	갈등 상황에 대한 이해를 바탕으로 상대방을 배려하며 원만하게 갈등을 해결할 수 있는 대화를 주고받는다.	3월
			보통	갈등 상황에 대한 이해를 바탕으로 원만하게 갈등을 해결할 수 있는 대화를 주고받는다.	
			노력 요함	갈등 상황에 대한 이해가 부족하고 원만하게 대화하는 것에 어려움을 느낀다.	
[4도민주시민-03] 자신의 의견이 드러나는 글쓰기를 통해 상대방을 존중하고 배려하는 태도를 기른다.	• 우리 반 영웅은 어떤 사람이 되어야 할까? 에 대한 글쓰기	• [반응중심 수업] • '영웅을 찾습니다'를 읽고 영웅의 조건에 대하여 이야기 나누고 학급자치임원선거를 위해 우리 반 영웅의 자질에 대한 자신의 의견이 담긴 글을 쓴다.[논술]	잘함	내가 생각하는 우리 반 영웅의 자질에 대한 자신의 의견과 까닭이 잘 드러나게 글을 쓴다.	3월
			보통	내가 생각하는 우리 반 영웅의 자질에 대한 자신의 의견이 드러나게 글을 쓴다.	
			노력 요함	내가 생각하는 우리 반 영웅의 자질에 대한 자신의 의견을 드러내고 글을 쓰는 데 어려움을 느낀다.	
[4도민주시민-04] 규칙의 필요성을 이해하고 회의를 통해 평화로운 학년(급)을 만드는 방법을 찾고 실천 의지를 함양한다.	• 학년규칙 토의하기	• [토의·토론수업] • 4학년 모두가 안전하고 즐거운 학교생활을 하기 위해 규칙이 필요하다는 것을 이해하고 회의규칙을 지켜 장소별 학년 규칙에 대하여 토의한다.[구술]	잘함	학년 규칙의 필요성을 이해하고 회의규칙을 지켜 적극적으로 자신의 의견을 이야기하며 토의한다.	3월
			보통	학년 규칙의 필요성을 이해하고 회의규칙을 지켜 자신의 의견을 이야기하며 토의한다.	
			노력 요함	학년 규칙의 필요성에 대하여 공감하지 못하고 자신의 의견을 드러내는 데 어려움을 느낀다.	

5. 경기도초등학교 학교자율시간 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수				
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계(증감)		
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	194	398(-10)		
		도덕/사회	도덕	68	34	25	88(+20)		
			학교자율시간 (민주시민교육-플친활동-)		-	29			
			사회	204	102	97	199(-5)		
		수학		272	136	136	272		
		과학		204	102	102	204		
		체육		204	102	102	204		
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136		
			미술	136	68	68	136		
		영어		136	68	68	136		
		창체(자·동·진)				204	102	97	199(-5)
		소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 4학년 2학기 도덕과 학교자유시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	공감 독서로 함께 만드는 행복교실							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☒	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간				29			
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	본교는 맞벌이 가정뿐만 아니라, 사회적 도움이 필요한 가정의 비율이 타교에 비해 많은 편으로, 학생들의 인지적 측면의 교육 뿐만 아니라, 정서적·사회적인 학습이 절실히 요구되는 상황이다. 놀이 중에 일어나는 갈등으로 학교폭력이 발생하기도 하며, 빈번한 싸움으로 마음에 상처를 입기도 하므로, 즐겁게 놀이하며 갈등 상황을 해결할 수 있는 역량 함양이 무엇보다 필요하다. 따라서, 학생들이 놀이에서 발생하는 문제를 스스로 해결할 수 있는 힘을 기르기 위한 ‘공감독서로 함께 만드는 교실’이라는 활동을 설계하여 운영하고자 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 공감 독서로 함께 만드는 행복교실

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

아이들은 놀이를 통해 소통하지만 놀이에서 많은 갈등이 일어나기도 하므로, 이러한 갈등과 문제를 스스로 해결할 수 있는 힘을 기르는 것은 무엇보다 필요하다. 따라서, 또래 놀이를 통해 소통하며 놀이 속에서 발생하는 관계의 어려움을 스스로 찾고, 책을 읽고 놀이에서 발생한 문제의 해결방법을 함께 찾아 실행함으로써 학생들에게 실천하는 독서를 안내하고자 하였다. 또한, 함께 가치로운 생활을 하는 방법을 찾고 나의 재능을 우리반을 위해 사용할 수 있도록 안내함으로써 자존감을 높일 수 있도록 의도하였다. OECD 나침반에서 강조하는 변혁적 역량을 함양하기 위한, 기대-행동-성찰(탐구-실행-성찰)의 선순환이 이루어질 수 있도록 구성하였으며, 미래사회에 필요한 문제해결 역량과 공동체 역량을 함양할 수 있도록 구성하였다.

3. 교수·학습의 방향

가. 내용구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	삶의 가치, 작품에 담긴 가치로운 삶 이해하기
과정·기능	가치 있는 삶 상상하기, 삶의 가치 탐색하기 가치 탐색 질문 만들기, 가치의 개념 탐구하기
가치·태도	생활 모습 성찰하기, 생활 속에서 가치 실천하기

나. 성취기준

[4도공감독서-01] 작품 속에 담긴 필요한 삶의 가치를 탐색하고 서로 공감한다.

[4도공감독서-02] 공동체 속에서 가치 있는 삶의 방식을 놀이를 통해 탐색한다.

[4도공감독서-03] 가치를 탐색하는 질문을 만들고, 가치의 개념을 탐구한다.

[4도공감독서-04] 생활 모습을 되돌아 보고, 성찰을 통해 가치 있는 삶을 상상한다.

[4도공감독서-05] 작품에 담긴 삶에 필요한 가치로운 것이 무엇인지 알고 이를 생활 속에서 실천한다.

4. 활동 내용

구분	공감 독서로 함께 만드는 행복교실
도서명	엄마가 화났다, 말하면 힘이 세지는 말, 난 내가 좋아, 틀려도 괜찮아, 검피아저씨의 뱃놀이, 도서관에 간 사자, 어린이가 알아야 할 가짜뉴스와 미디어 리터러시, 틈만나면, 행운을 찾아서, 감낭
가치로움 탐구하기	- 인성 놀이하기 - 주제 인성(가치로움)에 초점을 맞추어 놀이하기 - 놀이를 통해 필요한 '가치' 탐색하기 - 책을 읽고 필요한 '가치로움' 찾기 - 함께 찾은 가치로움의 개념찾기
가치로움 실행하기	- 함께 찾은 가치로움 실행계획 세우기 - 계획대로 실행하기
가치로움 성찰하기	- 함께 찾은 가치로움 실행 후 결과 발표하기 - 나의 모습 성찰하기 - 가치로움을 잘 실천하는 상황 상상하여 그려보기

가. 교수·학습 내용: 공감 독서로 함께 만드는 행복교실

차시	소주제	세부 학습 활동	평가계획
1	가치로움이란? 발견하기	가치로움 탐구하기 인성놀이하기(경청) : 눈맞춤으로 경청자세 익히기, 도미노박수로 친구관찰 배우기, 친구 관찰이 잘 되었는지 살펴보기, 잘 안 되었다면 그 이유는? 어떻게하면 잘 할 수 있을까 생각해 보기	진단활동 1 (가치로움에 대해 써보기)
2		가치로움 탐구하기 가치로움 탐구하기 * 우리 주변의 다양한 가치로움에 대해 알아보기, 공감실천 책 읽기(경청) - '엄마가 화났다' 읽기, 엄마와 산이가 서로 눈맞춤하고, 경청하는 모습 상상해 보기, 나와 엄마의 눈맞춤을 상상해 보기, 경청을 어떻게 실천할지 이야기 나누기	꼭 경청이 아니어도 가치로움에 대한 다른 의견도 함께 나누며 수용하기
3		가치로움 성찰하기 공감 독서 피드백(경청) - 내가 실천한 경청 나누기, 내가 경청을 실천하는 상황을 상상하여 그려보기 나의 상상 그림 발표하며 나누기	진단활동 2 (행복한 우리반에 대해 써보기)
4	내가 만드는 행복 알아보기 실행하기	가치로움 탐구하기 인성놀이하기(긍정적인 태도) - 눈맞춤 연습하기, 모퉁이 숨바꼭질 놀이하기, 놀이 중에 속상한 마음이 들었다면 그 이유는? 어떻게 하면 좋은 마음일 수 있을지 생각해 보기	
5		가치로움 탐구하기 가치로움 탐구하기 공감실천 책 읽기(긍정적인 태도) - '말하면 힘이 세지는 말'을 읽고 자신의 생각 나누기, 책을 읽고 실행할 점 생각하여 나누기	
6		가치로움 성찰하기 공감 독서 피드백(긍정적인 태도) - 내가 계획한 실행이 실제로 이루어졌는지 이야기 나누기, 원하는 대로 실행했을 때 나와 친구들의 모습을 상상하여 그림으로 나타내보기	
7~9		가치로움 탐구/실행/성찰하기 인성놀이하기(기쁨), 공감실천 책읽기(난 내가 좋아), 공감 독서 피드백하기	진단활동 3 (내가 좋아하고 잘하는 것에 대해 써보기)
10~12		가치로움 탐구/실행/성찰하기 인성놀이하기(배려), 공감실천 책읽기(틀려도 관철)읽고 마음놓고 틀리는 교실 vs 마음대로 하는 교실 생각해 보기, 공감 독서 피드백하기	
13~15	내가 만든 행복 소개하기 실행하기	가치로움 탐구/실행/성찰하기 인성놀이하기(협력), 공감실천 책읽기(검피아저씨의 뱃놀이), 공감 독서 피드백하기	
16~18		가치로움 탐구/실행/성찰하기 인성놀이하기(책임), 공감실천 책읽기(도서관에 간 사자), 공감 독서 피드백하기	
19~21		가치로움 탐구/실행/성찰하기 인성놀이하기(정직), 공감실천 책읽기(어린이가 알아야 할 가짜뉴스와 미디어 리터러시), 공감 독서 피드백하기	
22~24		가치로움 탐구/실행/성찰하기 인성놀이하기(지혜), 공감실천 책읽기(틈만 나면 행운을 찾아서), 공감 독서 피드백하기	
25~29	가치로운 삶이란? 성찰하기	가치로움 탐구/실행/성찰하기 * 공감 독서 온책읽기 활동으로 '감냥'을 함께 읽고, 감냥이 다른 사람들을 위해 실천한 내용 찾아보기, 내가 우리반을 위해서 나의 재능을 사용한다면 무엇을 하면 좋을지 찾아 실천하기 * 내가 키우고 싶은 재능과 관련된 책을 읽고, 함께 나누고 실천하고 피드백하기	프로젝트, 관찰평가 (행복한 우리반을 위해 내가 할 수 있는 작은 일을 찾아 실천 계획 세우기)

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[4도공감독서-02] 작품에 담긴 삶에 필요한 가치로운 것들이 무엇인지 알고 이를 생활 속에서 실천한다.	• 행복한 우리 반을 위해 내가 실천할 수 있는 가치로운 것을 알아보고 생활 속에서 실천하기	• [가치명료화수업] • 놀이를 통해 문제상황을 경험하고, 경험한 문제와 관련된 작품을 읽고 작품에서 가치로움을 발견하고 탐구한다. 이렇게 탐구한 가치를 실천하고 성찰한다.	• 행복한 우리반을 위해 내가 할 수 있는 작은 일이 내가 찾은 가치로운 일임을 알고, 행복한 우리반을 위해 내가 할 수 있는 작은 일을 찾아 실천 계획 세울 수 있다.	11월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
				2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통교과	국어	408	204	191	395 (-13)
		도덕/사회	도덕	34	30	93 (+25)
				-	29	
			학교자유시간 (공감 독서로 함께 만드는 행복 교실)			
		사회	204	102	96	198 (-6)
		수학	272	136	136	272
		과학	204	102	102	204
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	68	68	136
			미술	68	68	136
		영어	136	68	68	136
	창체(자·동·진)		204	102	96	198 (-6)
	소계		1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 3학년 2학기 미술과 학교자유시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	발명으로 배우는 예술							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☒		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☒	영어 ☐	적용시간		29						
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	• (지역과 학교의 여건) 교육과정 평가 결과 2022 개정교육과정의 협력적 소통 역량 및 경기도교육과정의 문제해결 역량을 기르기를 희망하는 학부모 요구, 교사들의 인식 공유 • (학생의 필요) 노작 및 체험을 선호하는 학생들의 성향을 반영. 학생들에게 친숙한 주제를 활용하여 일상생활에서의 문제를 발견하고 친구들과 함께 해결할 수 있는 발명교육 활동을 구안함										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 발명으로 배우는 예술

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘발명으로 배우는 예술’이란 협력적 소통 역량 및 문제해결 역량을 기르는 것을 목적으로 체육·예술교과의 주제를 활용하여 불편한 점을 찾아 해결하는 발명 교육활동을 의미한다. 본 활동은 단순한 공작활동에서 벗어나, 창의성 요소, 발명기법, 특허/디자인권 등 지식재산권의 창의/발명 학습요소를 다양하게 학습할 수 있도록 구성하였다. 운동 기구와 게임을 만들어 놀이를 해보고, 재활용품을 활용하여 악기를 제작하며, 상품 및 광고 디자인 활동을 통하여 생활 속의 문제를 해결하는 즐거움을 발견하고 느끼는 경험을 할 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	발명기법, 지식재산권, 창의적 설계
과정·기능	제작 활동, 아이디어 발상, 제품 디자인, 광고 디자인
가치·태도	스포츠 규칙 준수, 문제 탐색에 대한 흥미, 활동에 대한 참여

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [3미발명-01] 체육 · 예술교과와 관련된 지식재산권에 대하여 이해한다.
- [3미발명-02] 스포츠 기구를 발명기법에 의하여 설계하고 제작한다.
- [3미발명-03] 게임 규칙을 창의적으로 설계하고, 게임에 즐겁게 참여한다.
- [3미발명-04] 자원을 재활용하여 나만의 악기를 창작한다.
- [3미발명-05] 생활 속에서 소리와 악기에 관심을 갖고, 이와 관련한 창의적인 아이디어를 발전시키려는 태도를 갖는다.
- [3미발명-06] 다양한 목적에 맞는 디자인의 특징을 이해한다.
- [3미발명-07] 디자인 발명의 중요성을 알고, 창작 활동에 즐겁게 참여한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

구분	발명으로 배우는 예술
발명으로 배우는 체육	• 플라잉디스크 창의적으로 설계하여 만들기 • 새로운 주사위 만들어 게임규칙 만들어 게임하기 • 전통놀이 기구 창의적으로 설계하여 만들기 • 스포츠 용품과 지식재산권의 관계 알아보고, 나만의 상표 제작하기
발명으로 배우는 음악	• 관악기, 타악기 등 악기 고안해 만들기 • 리사이클링의 중요성 알고, 재활용 악기 발명품 만들기 • 업사이클링에 대하여 알아보고, 악기를 이용한 연주회 하기 • 지식재산권 보호 CM송 작곡하기
발명으로 배우는 미술	• 꽃잎 및 사물 연상 그림을 이용한 창의적인 연상을 통한 디자인하기 • 픽토그램 및 종이가방의 외형적 특성을 이용한 다양한 디자인 활동하기 • 주변 사물을 이용한 앰비언트 광고 디자인 만들기 • 신발, T-셔츠 제품을 이용한 나만의 제품 디자인 창안하기

배움주제	차시	내용요소	활동 내용
나만의 플라잉 디스크 만들어 게임하기	1~3	(지식·이해) 발명 기법 (과정·기능) 제작 활동 (가치·태도) 규칙 준수	• 플라잉 디스크와 관련된 지식재산권 사례 • 용도나 재료바꾸기 발명기법 활용하기 • 플라잉디스크 설계 및 만들기 • 게임 규칙 만들고, 규칙에 따라 게임 하기
창의적인 주사위 만들어 게임하기	4~6	(지식·이해) 지식재산권 (과정·기능) 제작 활동 (가치·태도) 규칙 준수	• 주사위와 관련된 지식재산권 사례 • 주사위 설계 및 만들기 • 주사위 게임 규칙 만들고, 규칙에 따라 게임 하기
전통놀이 게임 만들기	7~8	(지식·이해) 창의적 설계 (과정·기능) 제작 활동 (가치·태도) 규칙 준수	• 전통놀이 도구 창의적으로 설계하기 • 만든 도구를 활용한 창의적 게임 만들고 게임 하기
체육으로 알아보는 지식재산권	9~10	(지식·이해) 지식재산권 (과정·기능) 아이디어 발상 (가치·태도) 활동 참여	• 스포츠 용품과 관련된 지식재산권 사례 소개하기 • 나만의 상표 제작하기(에듀테크)
나만의 악기 제작하기	11~13	(지식·이해) 지식재산권 (과정·기능) 제작 활동 (가치·태도) 문제 탐색	• 악기와 관련된 지식재산권 사례 • 아이디어 발상법을 이용한 빨대, 타악기를 이용한 악기 구상·설계·제작하기
재활용 악기 제작하기	14~16	(지식·이해) 발명 기법 (과정·기능) 제작 활동 (가치·태도) 문제 탐색	• 재활용품을 이용한 발명품 조사하기(에듀테크) • 아이디어 발상법을 활용한 재활용품을 이용한 악기 구상·설계·제작하기
발명품 악기로 연주하는 간이 음악회	17~18	(지식·이해) 창의적 설계 (과정·기능) 제작 활동 (가치·태도) 활동 참여	• 업사이클링 및 리자인을 이용한 발명품 사례 소개하기 • 업사이클링을 통한 높은 가치를 창출하는 기업 조사하기(에듀테크) • 만든 악기로 함께 연주하기
음악으로 알아보는 지식재산권	19~20	(지식·이해) 지식재산권 (과정·기능) 아이디어 발상 (가치·태도) 활동 참여	• 음악, 음악가와 관련한 지식재산권 사례 소개하기 • 그룹 이름과 상표권과의 관계 조사 발표하기(에듀테크)
자유 연상과 디자인	21~23	(지식·이해) 창의적 설계 (과정·기능) 아이디어 발상 (가치·태도) 문제 탐색	• 연상과 디자인 발명 사례 소개하기 • 꽃잎, 사물 연상 그림 그리기 • 예술의 디자인 적용, 디자인권 등록 사례 소개하기
의미 전달과 디자인	24~25	(지식·이해) 창의적 설계 (과정·기능) 제품 디자인 (가치·태도) 문제 탐색	• 의미를 전달하는 디자인 발명 사례 소개하기 • 픽토그램을 활용한 종이 가방 디자인 창작하기 • 간단하고 흔한 상표등록 사례
엠비언트 광고 디자인	26~27	(지식·이해) 지식재산권 (과정·기능) 광고 디자인 (가치·태도) 활동 참여	• 엠비언트 광고 사례 조사하기(에듀테크) • 다양한 사물을 이용한 엠비언트 광고 제작하기 • 광고와 지식재산권 사례
나만의 제품 디자인	28~29	(지식·이해) 지식재산권 (과정·기능) 제품 디자인 (가치·태도) 활동 참여	• 개성과 신념을 표현한 패션 디자인 사례 소개하기 • 나만의 신발, T-셔츠 제품 디자인 하기 • 세계 속의 한국 디자인과 지식재산권 사례

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준		평가 시기
[4미발명-03] 게임 규칙을 창의적으로 설계하고, 게임에 즐겁게 참여한다.	• 플라이 디스크를 이용한 새로운 게임 규칙을 만들고, 규칙을 준수하며 즐겁게 참여하는가?	• [활동 중심 수업] • [관찰], [상호 평가] • 창작한 플라이 디스크의 특성을 활용한 게임을 구상하고, 게임 규칙을 준수하며 게임에 즐겁게 참여한 후, 체크리스트를 통하여 상호 평가한다.	매우 잘함	플라이 디스크의 특성을 활용한 게임을 창의적으로 만들고, 규칙을 준수하며 친구들과 즐겁게 게임에 참여한다.	10월
			잘함	플라이 디스크의 특성을 활용한 게임을 만들고, 규칙을 준수하여 게임에 참여한다.	
			보통	플라이 디스크를 활용한 게임을 친구들과 함께 만들고, 게임에 참여한다.	
			노력 요함	플라이 디스크를 활용한 게임을 만들지 못하고, 게임에 참여하지 않는다.	

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 3학년 편성 시수		
					2025학년도 3학년	2026학년도 4학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	198	204	402 (-6)
		도덕/사회	도덕	68	30	34	64 (-4)
			사회	204	100	102	202 (-2)
		수학		272	134	136	270 (-2)
		과학		204	96	102	198 (-6)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	165 (+29)
			학교자유시간 (발명으로 배우는 예술)		29	-	
		영어		136	64	68	132 (-4)
		창체(자·동·진)				204	97
소계				1,972	986	986	1,972

2025학년도 초등 4학년 1학기 음악과 학교자유시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	감성을 일깨우는 문화예술교육							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☒		5학년 ☐		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☒									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간			29					
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	본교는 문화예술을 쉽게 접할 수 없는 농·산촌의 지리적 특성과 한부모가정, 조손가정, 맞벌이 가정, 다문화 가정 등의 상황에서 오는 교육적 결손을 보완하기 하여 문화예술 교육을 학교자유과제로 편성함. 이를 통해 학생들에게 상상력과 창의성, 자기주도성을 기르고, 소리와 음악이 주는 즐거움이나 기쁨 등을 통해 정서적 안정감과 행복감을 함양함. 또한, 협력적 음악 경험을 통해 자존감·책임감·균형감 등의 인성을 함양하고, 지역·세대·계층 간의 음악적 소통을 통해 공동체의 가치관을 이해함.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 감성을 일깨우는 문화예술교육

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘감성을 일깨우는 문화예술교육’이란 문화예술 교육을 통해 예술의 아름다움을 느끼고 일상생활에서 향유할 수 있는 역량을 기르는 활동을 의미한다. 본 활동은 전학년 1인 1악기 및 1인 1예술 활동, 문화예술 발표회 등으로 구성하였다. 음악교과 등 여러 교과와 연계하여 학생들이 문화예술 활동을 하는 과정에서 심미적 감수성을 내면화하여 예술과 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는, 심미적 감성역량을 기를 수 있다.

3. 교수·학습의 방향

가. 내용체계 재구조화

범주 \ 구분	연주	감상	창작
지식·이해	자세와 주법 다양한 형태의 연주	생활 속의 음악 고장 국악	느낌, 상상
과정·기능	노래 부르거나 악기 연주 생활 속에서 발표	-	즉흥적으로 표현
가치·태도	-	호기심을 갖고 즐기기 가치와 중요성 느끼기	음악에 대한 흥미

나. 성취기준 재구조화

영역	성취기준
연주	[4음문화예술-01] 바른 자세와 바른 주법으로 노래 부르거나 악기를 연주한다. [4음문화예술-02] 다양한 형태의 연주를 생활 속에서 발표한다.
감상	[4음문화예술-03] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 호기심을 갖고 즐긴다. [4음문화예술-04] 우리 고장의 국악을 찾아 듣고, 가치와 중요성을 느낀다.
창작	[4음문화예술-05] 느낌과 상상을 즉흥적으로 표현하며 음악에 대한 흥미를 갖는다.

4. 활동내용

구분	감성을 일깨우는 문화예술교육
연주	1인 1악기 연주 활동: 실로폰, 오카리나, 리코더, 칼림바, 우쿨렐레, 락밴드, 통기타 1인 1예술 표현 활동: 민요&동요, 합창, 교육연극, 방송댄스, 사물놀이 - 문화예술발표회 참가: 동아리발표회, 지역축제, 학예회, 작은 음악회
감상	- 생활 속에서 관련 악기 연주 활동 찾아보기 - 우리 고장의 국악 및 문화예술 공연 관람하기
창작	모둠별 창의적인 연주 및 예술 활동을 만들고 즉흥적으로 표현하기

5. 학교자율시간 활동 개설 시간(예시) : “시간표 고정형”

구분	월	화	수	목	금
1교시	과학	국어	사회	체육	수학
2교시	과학	국어	사회	체육	수학
3교시	수학	영어	과학	영어	4학년(자율)
4교시	수학	도덕	국어	음악	4학년(자율)
5교시	국어	미술	음악	국어	사회
6교시		미술			

6. 프로그램 편성

가. 편성방안: 학생 개인별 희망 프로그램 선택

나. 수업차시: 1교시(1인 1악기), 2교시(1인 1예술)

다. 수업방법: 프로그램별 전문강사와 담당교사 협력 수업

라. 프로그램 편성

구분	시간	프로그램						
1인 1악기	1교시	①반 실로폰	②반 오카리나	③반 리코더	④반 칼림바	⑤반 락밴드	⑥반 우쿨렐레	⑦반 통기타
1인 1예술	2교시	㉠반 민요&동요	㉡반 합창	㉢반 교육연극	㉣반 방송댄스	㉤반 사물놀이		

7. 교수·학습 내용

단계	차시	활동영역	주제		세부활동내용
준비	1	준비	오리엔테이션		• 목표와 내용 알아보기 • 학생별 프로그램 선택하기 • 관심 있는 문화예술 조사 주제 정하기
실행	2~25	연주	1인 1악기	① 실로폰	• 악기 소개하기 • 바른 자세와 바른 주법, 호흡법 익히기 • 악기 기초 기능 연습하기 • 음이름(음계), 화음, 코드 익히기 • 기본곡 및 응용곡 연습하기
				② 오카리나	
				③ 리코더	
				④ 칼림바	
				⑤ 락밴드	
				⑥ 우쿨렐레	
				⑦ 통기타	

단계	차시	활동영역	주제		세부활동내용
실행	2~25	연주	1인 1예술	㉠ 민요&동요	• 친숙한 전래놀이 배우기: 대문놀이, 수박타령 등 • 친숙한 민요 배우기: 아리랑, 남생야 놀아라 등 • 친숙한 국악동요 배우기: 산도깨비, 소금장수 등
				㉡ 합창	• 기초워밍업, 호흡법, 발성법 익히기 • 기본멜로디 박자 익히기 • 파트를 정하고, 파트별 연습하기 • 친숙한 곡부터 연습하기
				㉢ 교육연극	• 연극놀이로 마음 열기 - 몸 풀기 놀이, 마음 열기 놀이 등 • 시를 즉흥극으로 만들기 - 마음에 드는 시 고르기-느낌 말하기-몸짓으로 표현하기 • 동화를 즉흥극으로 만들기 - 동화 읽기-재구성하기-즉흥극으로 표현하기 • 갈등이 드로난 즉흥극과 토론극 만들기 - 갈등상황 이야기 하기-하나 상황 고르기-즉흥극하기 • 우리들의 학교 생활을 즉흥극으로 만들기 - 학교생활 이야기 나누기-하나의 테마 만들기-이야기 만들기-각 장면을 표현하기-장면과 장면을 엮어내기- 즉흥극 만들기 • 작은 공연하기(준비-실행-평가) • 소감 나누기
				㉣ 방송댄스	• 댄스 주제 정하기(기초댄스-응용댄스) • 안무의 디테일 배우기 • 춤추며 게임하기(배웠던 안부 복습용 게임) • 대형 만들어 연습 및 발표하기
				㉤ 사물놀이	• 악기 소개하기 • 바른 자세, 호흡법, 파지법, 타법 익히기 • 기본 장단, 변형 장단 익히기 : 길군악, 다드래기, 별달거리, 휘모리 등
정리	26~29	창작	창작 활동(발표회 연계) ↓ 문화예술 발표회		• 모둠별 창의적인 연주 및 예술 활동 만들기
		연주			• ‘작은 음악회’ 계획 수립 및 실행하기 • 문화예술 발표회 참가하기
		감상	관련 공연 관람하기 조사 결과 발표하기		• 찾아가는 문화예술 관람하기 • 관심 있는 문화예술 조사 결과 발표하기

8. 평가계획

영역	성취기준	평가 요소	평가 방법	평가기준				평가 시기
				매우잘함	잘함	보통	노력요함	
연주	[4음문화예술-01] 바른 자세와 바른 주법으로 노래 부르거나 악기를 연주한다.	바른 자세와 바른 주법으로 악기 연주하기	실기 평가	바른 자세와 바른 주법으로 악기 연주를 능숙하게 잘한다.	바른 자세와 바른 주법으로 악기 연주를 한다.	일부분만 바른 자세와 바른 주법으로 악기 연주한다.	바른 자세와 바른 주법으로 악기 연주하기를 힘들어한다.	4월
	[4음문화예술-02] 다양한 형태의 연주를 생활 속에서 발표한다.	작은 음악회에서 연주 활동에 참여하기	실기 평가	작은 음악회에서 연주 활동에 적극적으로 참여한다.	작은 음악회에서 연주 활동에 참여한다.	작은 음악회에서 연주 활동에 부분적으로 참여한다.	작은 음악회에서 연주 활동에 참여하기를 힘들어한다.	7월
감상	[4음문화예술-03] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 호기심을 갖고 즐긴다.	흥미 있는 생활 속 음악을 조사하여 결과 발표하기	구술 평가	생활 속 음악 조사 결과를 구체적으로 잘 발표한다.	생활 속 음악 조사 결과를 잘 발표한다.	생활 속 음악 조사 결과를 부분적으로 발표한다.	생활 속 음악 조사 결과를 발표하기를 힘들어한다.	6월
	[4음문화예술-04] 우리 고장의 국악을 찾아 듣고, 가치와 중요성을 느낀다.							
창작	[4음문화예술-05] 느낌과 상상을 즉흥적으로 표현하며 음악에 대한 흥미를 갖는다.	모듬별 창의적인 연주 및 예술 활동 만들고 즉흥적으로 표현하기	실기 평가	모듬별 협동하여 창의적인 연주 및 예술활동을 만들고, 즉흥적으로 표현한다.	모듬별 협동하여 연주 및 예술활동을 만들고, 표현한다.	모듬별 부분적으로만 창의적인 연주 및 예술활동을 만들고, 표현한다.	모듬별 협동하여 창의적인 연주 및 예술활동을 만들고, 표현하기를 힘들다.	7월

9. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2025학년도 4학년 편성 시수		
					2024학년도 3학년	2025학년도 4학년	계(증감)
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	194	398 (-10)
		도덕/ 사회	도덕	68	34	33	67 (-1)
			사회	204	102	98	200 (-4)
		수학		272	136	132	268 (-4)
		과학		204	102	98	200 (-4)
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/ 미술)	음악	136	68	68	165 (+29)
			학교자율시간 (감성을 일깨우는 문화예술교육)		-	29	
			미술	136	68	68	136
		영어		136	68	66	134 (-2)
창체(자·동·진)				204	102	98	200 (-4)
소계				1,972	986	986	1,972

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

5. 5~6학년 활동 개설 예시

2026학년도 초등 5학년 1학기 국어과 학교자율시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	디지털 세상 읽기							
활동 편성 교과	국어 ☒	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☒		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐						1학기 ☐	2학기 ☐		
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간					32		
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	어린이·청소년에게 디지털 공간은 일상이자 또래와의 소통과 사회화를 경험하는 중요한 공간이다. 또한 디지털 공간에서 물리적, 시간적 한계를 넘나드는 경험을 통해 세계시민이자 디지털 시민으로 자라나고 있다. 이에 디지털 공간에서 소통하고 자신을 표현하며 사회에 참여함에 있어 미디어 리터러시 역량(다양한 미디어에 접근하고, 이에 대해 분석·평가하며, 나의 의견과 생각을 미디어로 표현하고 소통하는 동시에 사회에 참여할 수 있는 복합적 역량)을 키우고 또한 디지털 공간에서 마주하게 되는 이슈에 대하여 세계시민적 가치·태도를 기를 수 있도록 지원하는 교육활동이 필요하다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

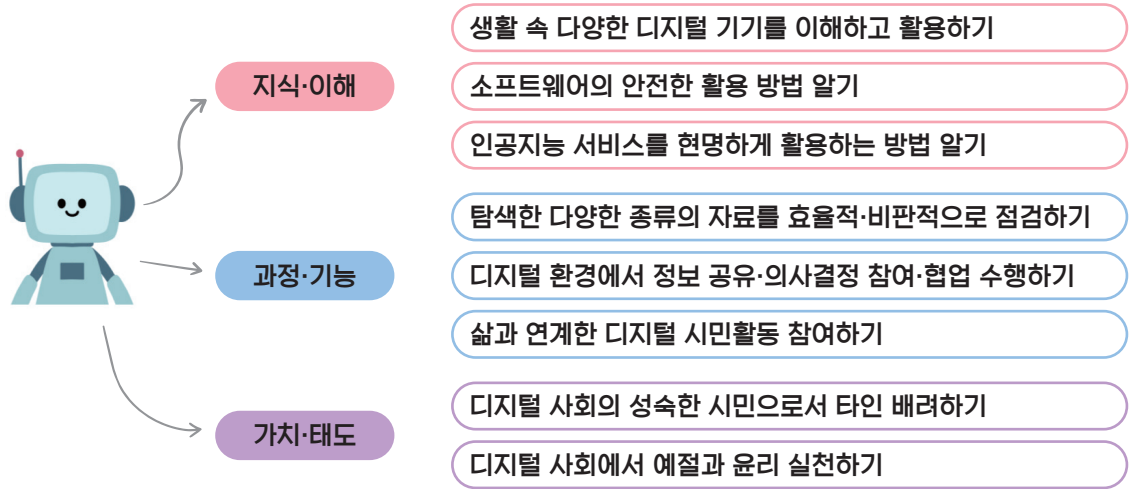
1. 활동명 : 디지털 세상 읽기

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘디지털 세상 읽기’이란 디지털 공간에서 다양한 미디어에 접근하고, 분석·평가하며, 나의 의견과 생각을 미디어로 표현하고 소통하는 동시에 사회에 참여할 수 있는 복합적 역량을 키우고 또한 디지털 공간에서 요구되는 세계시민적 가치·태도를 기르는 교육활동이다. 본 활동을 통해 어린이·디지털 접근권, 디지털 참여권, 디지털 환경에서 보호받을 권리를 인지시키고자 한다. 또한 학생들이 자신들이 경험하는 디지털 세상에 대하여 생각해 보고 비판적으로 성찰하며 새로운 대안적 상상을 할 수 있도록 교육 경험을 제공한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표



범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 생활 속 다양한 디지털 기기를 이해하고 활용하기 - 소프트웨어의 안전한 활용 방법 알기 - 인공지능 서비스를 현명하게 활용하는 방법 알기
과정·기능	- 탐색한 다양한 종류의 자료를 효율적·비판적으로 점검하기 - 디지털 환경에서 정보 공유·의사결정 참여·협업 수행하기 - 삶과 연계한 디지털 시민활동 참여하기
가치·태도	- 디지털 사회의 성숙한 시민으로서 타인 배려하기 - 디지털 사회에서 예절과 윤리 실천하기
교사용 참고 자료	https://www.commonsense.org/ 「비판적으로 사고하고, 현명하게 클릭하기!」, 한국언론진흥재단 「세계시민을 위한 미디어리터러시 교안 개발 연구」, 유네스코한국위원회

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

- [5국디지털읽기-01] 생활 속 다양한 디지털 기기, 소프트웨어, 인공지능 서비스를 활용하여 필요한 정보를 탐색한다.
- [5국디지털읽기-02] 디지털 기기 등을 활용하여 다양한 종류의 자료를 효율적·비판적으로 점검하여 수집·생성한다.
- [5국디지털읽기-03] 디지털 환경에서 정보를 비판적으로 분석하고, 정보 공유·의사결정 참여, 협업을 수행한다.
- [5국디지털읽기-04] 디지털 사회의 성숙한 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	활동 주제	세부 활동 내용	비고
생각하기	1~6	미디어 책임과 균형	• 나와 디지털 감정 • 우리는 디지털 시민 • 디지털 시민의 책임 • 내 미디어 선택 : 건전한 미디어 선택의 조건 • 내 미디어 균형 찾기 • 삶에서의 디지털 미디어 균형 맞추기	지식·이해 과정·기능 가치·태도
탐구하기	7~12	개인 정보 보호와 보안	• 안전하게 온라인을 즐겨요 • 디지털 시민과 비공개 • 암호와 개인정보 • 인터넷에 올려도 될까 : 개인정보의 공유 • 클릭베이트와 호기심 • 피싱으로부터 나 보호하기	지식·이해 과정·기능 가치·태도
실천하기	13~17	디지털 발자국	• 디지털 트레일 : 포함해도 되는 정보들 • 저예요 : 내가 게시하는 나의 정보 • 온라인 트랙 : 디지털 발자국 • 성별 고정관념과 온라인 경험 • 온라인에서 나를 소개하기	지식·이해 과정·기능 가치·태도
생각하기	18~22	디지털 관계	• 온라인 커뮤니티의 사람들 • 디지털 시민의식 서약 : 강력한 온라인 커뮤니티 • 온라인 게임을 재미있고 친근하게 • 디지털 우정 • 안전한 온라인 속 소통	지식·이해 과정·기능 가치·태도
탐구하기	23~26	사이버 괴롭힘	• 온라인의 비열함 • 인터넷에서의 말과 힘 • 슈퍼 디지털 시민되기 : 사이버 괴롭힘 • 사이버 괴롭힘을 막아라	지식·이해 과정·기능 가치·태도
실천하기	27~32	뉴스와 미디어 리터러시	• 출처를 밝혀요 • 보이는 것과 믿는 것 • 크리에이터의 권리와 책임 • 온라인 뉴스 읽기 • 신뢰할 수 있는 뉴스 찾기	지식·이해 과정·기능 가치·태도

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[5국디지털읽기-04] 디지털 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천한다.	• 디지털 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천하며 디지털 소양을 기른다.	• [가치탐구 학습모형] • 디지털 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천하는 교육활동에 참여한다. [포트폴리오]	• 디지털 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천하는 교육활동에 참여하며 디지털 소양을 기를 수 있다.	3월~8월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2026학년도 5학년 편성 시수		
				2026학년도 5학년	2027학년도 6학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어	408	196	204	432 (+24)
		학교자유시간 (디지털 세상 읽기)		32	-	
		도덕/사회	도덕	68	34	68
			사회	204	102	198 (-6)
		수학		272	136	272
		과학/실과	과학	204	102	196 (-8)
			실과	136	68	134 (-2)
		체육		204	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	136
			미술	136	68	136
		영어		204	102	204
		창체(자·동·진)		204	102	196 (-8)
		소계		2,176	1,088	2,176

Ⅰ. 학교자유시간의 이해

Ⅱ. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

Ⅲ. 학교자유시간 활동 개설 예시

Ⅳ. 부록

2026학년도 초등 5학년 1학기 사회과 학교자율시간 활동 개설(1)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	우리 학교로 인권 여행을 떠나요!														
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☒		6학년 ☐								
	도덕 ☐	수학 ☐						1학기 ☐	2학기 ☐			1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐							
	체육 ☐	음악 ☐										적용시간				32		
	미술 ☐	영어 ☐																
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용																	
활동 개설의 필요성	• (지역과 학교의 여건) 본교는 미래 사회를 살아가는데 있어 가장 중요한 것은 자신과 다른 사람의 인권을 존중하고 이를 실천하는 데 있다고 보고 인권을 주제로 학교 자율 과제를 설정하여 운영하고자 한다. • (학생의 필요) 여러 교과에 나뉘어져 있는 인권 소재를 하나의 큰 주제로 묶어 활동을 유목화하고 학생들이 단순히 인권을 교과서 지식으로만 배우는 데 그치는 것이 아니라, 나와 가까운 학교에서부터 인권에 대해 조사하고 발표하고 이를 실천함으로써 학생들에게 인권을 내면화하고자 한다.																	
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.																	

2 활동의 설계

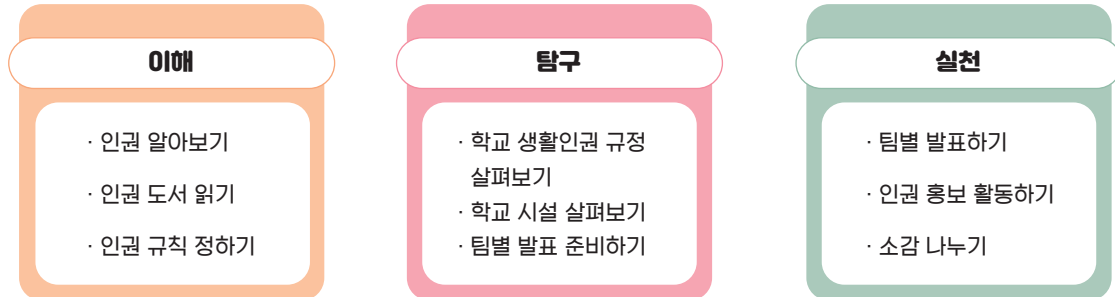
1. 활동명: 우리 학교로 인권 여행을 떠나요!

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

‘우리 학교로 인권 여행을 떠나요’ 활동은 학생들이 인권에 대해 집중적으로 배우면서 인권의 실천은 나와 가까운 곳에서부터 시작한다는 개념을 인식하고 이를 실천하는 데 목표를 둔다. 먼저 인권에 대해 배운 다음, 학교에서 인권보장이 잘 된 사례와 개선이 필요한 점을 팀을 꾸려 찾아 발표한다. 학교의 내적인 부분에 해당하는 ‘학교 생활인권규정’을 찾아보고 인권보장이 잘 된 사례와 개선점을 찾아보고, 외적인 부분에 해당하는 학교의 시설 측면에서 인권보장이 잘 된 사례와 개선점을 찾아 발표하는 활동을 통해 인권이 교과서에서 활자로만 존재하는 것이 아닌, 나와 가까운 곳에서 인권보장 사례를 찾아보고 개선점을 건의하고 나부터 실천하고자 한다. 국어, 도덕, 사회 교과와 연계할 수 있으며 최종 결과물인 ‘학급(또는 학년) 인권 축제’를 통해 우리 주변에서 인권 보장하는 실태를 학생들의 눈높이로 조사하여 발표하는 시간을 갖고 인권을 내면화하고자 한다.

3. 교수·학습 방향

가. 활동 내용 구상표



범주	구상한 내용 요소	
지식·이해	[이해] 인권 탐구하기	· 인권이란 무엇인지 알아보기 · 나의 경험담 나누기 - 인권 존중받은 사례, 침해받은 사례 이야기 나누기 · 인권 관련 도서 읽고 이야기 나누기 · 인권 관련 그림 또는 포스터 그리기
과정·기능	[탐구] 학교 인권 여행 떠나기	· 학교 <생활인권규정> 속 인권 보장 사례와 개선할 사례 찾기 · 학교 시설에서 인권 보장 사례와 개선할 사례 찾기
가치·태도	[표현] 인권 축제 열기	· 학생들이 만든 산출물(영상, PPT) 발표하기 · 프로젝트 소감 발표하기 · 성찰 일지 쓰기

나. 개발한 성취기준

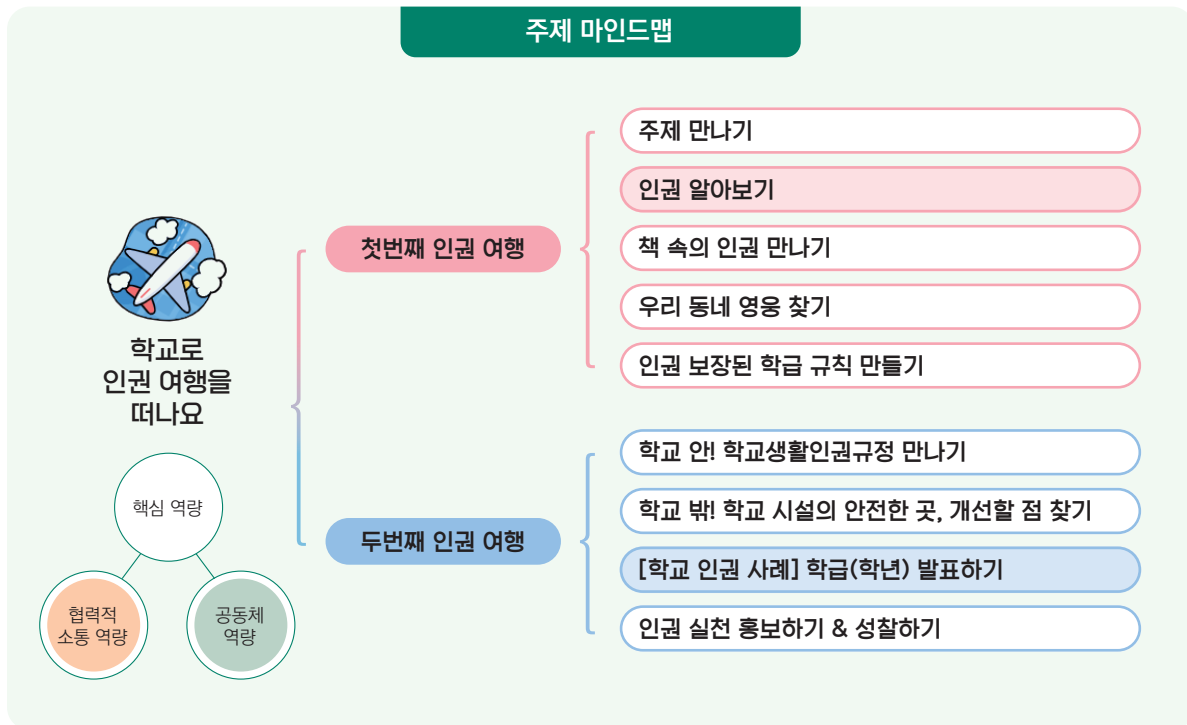
[5사인권여행-01] 인권의 의미를 알고 다양한 인권 사례를 통해 인권을 존중하는 삶의 중요성을 이해한다.

[5사인권여행-02] 문제 해결을 위해 절차와 규칙을 지키며 토의에 협력적으로 참여한다.

[5사인권여행-03] 학교에서 인권 사례를 찾고 인권 보장이 잘된 점과 개선할 점을 탐색한다.

[5사인권여행-04] 일상생활 속에서 인권 존중의 방법을 익히고 인권 보호를 실천하는 태도를 기른다.

4. 활동 내용



가. 활동 전개 계획

1) 학생 안내용

주제 : 인권	우리 학교로 인권 여행을 떠나요!
---------	--------------------

이번 프로젝트는 ‘학교로 인권 여행을 떠나요’ 입니다. 우리가 수업 시간에 배운 인권을 학교 생활인권규정을 통해 검토해보고, 우리 학교 시설에서 인권 보장이 잘 된 사례와 개선해야 할 점을 찾아 학급(학년)별 인권 발표회를 갖습니다! 우리들이 인권에 대해 배운 만큼, 일상생활 속에서 인권 보장 사례들을 찾아 잘된 점과 개선점을 알릴 수 있도록 여러분의 목소리를 마음껏 들려주세요! 자, 인권 프로젝트 여행을 떠나볼까요?

필수 포함	• 각 교실 안, 교실 밖에서의 구체적 인권 사례 찾기 • 실현가능한 개선안 제안하기 • 팀별 협동하여 인권 사례를 담은 산출물 만들기
-------	---

주요 수행 평가	핵심 역량 기르기
• 인권 산출물 만들기 - 학교 인권 사례 찾고 개선점 알아보기	자기관리 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량

2) 교수 · 학습 내용

활동 단계	차시	교수 학습 흐름	세부 활동 내용
이해	1~2	〈프로젝트 이해하기〉	- 내가 알고 있는 인권에 대해 포스트잇 쓰기 - 나의 경험담(인권 존중 사례, 침해 사례) 나누기 - 인권 프로젝트에 대해 하고 싶은 일 적기
	3~4	〈인권 알아보기〉	- 인권의 의미 알아보기 - 인권보장 역사와 위인, 사례 알아보기
	5~7	〈인권 관련 도서 읽기〉	- 인권에 관한 위인전 또는 책 읽고 이야기 나누기 - 인권 관련 그림 또는 포스터 그리기
	8~10	〈우리 주변에서 찾기〉	- 뉴스, 신문에서 인권 보장, 침해 사례 찾기 - 패들렛 등에 올려서 공유하고 발표하기
	11~12	〈우리 주변 인권 영웅 찾기〉	- 우리 동네, 학교에서 인권을 실천하는 주인공 찾기 - 인터뷰 등 조사 발표하기
	13~15	〈모듬별 노래 개사하기〉	〈친구되는 멋진 방법〉, 〈넌 할 수 있어라고 말해주세요〉 등 인권 관련 노래 선정하기 - 모듬별로 개사해서 부르기
	16~18	〈인권 보장된 학급 규칙 만들기〉	- 우리반 인권보장 될 수 있도록 규정 만들거나 수정하기 - 고운말 사용 등 1일 1실천 항목 정하기 - 학급 존중어 사용 등 규칙 정하기 - 일주일 친구 사랑 주간 만들기, 학폭 없는 우리반 만들기 - 인권 선언서 만들기
탐구	19~22	〈우리 학교에서 찾기〉 -학교 규정- 학교생활인권규정 찾기	- 학교생활인권규정에서 인권보장이 잘 된 사례 찾기 - 인권보장이 필요한 사항 찾기 - 팀별 발표하기 - 학교에 생활인권규정 개선안 건의하기 ※ 학생 수준에 따라 〈학교생활인권규정〉은 학생들이 이해하기 쉬운 내용으로 발췌하여 제시한다.
	23~26	〈우리 학교에서 찾기〉 -학교 시설- 인권 보장 시설 찾기	- 각 층마다 팀을 나눠 인권 보장 시설 찾기 - 인권 보장 잘 된 시설 찾기 - 인권 보장이 필요한 시설 찾기 - PPT, 영상 등으로 만들어 발표하고 학교에 건의하기
표현	27~29	〈인권보장 위한 영상, 포스터 만들기〉	- 팀별 홍보 방법 토의하기 : 영상, 포스터, 피켓 활동 등 생각하기 - 팀별 홍보물 제작하기
	30~31	〈인권 실천 홍보하기〉	- 팀별 홍보 장소, 시간 정하기 - 팀별 홍보하기
	32	〈마무리〉	- 프로젝트 활동 성찰하기 - 실천 소감 나누기(좋았던 점, 아쉬운 점, 바라는 점) - 일상생활 속에서 꾸준히 실천하기

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가 기준		평가 시기
[5사인권여행-02] 문제 해결을 위해 절차와 규칙을 지키며 토의에 협력적으로 참여한다.	문제 해결을 위해 절차와 규칙을 지키며 토의에 참여하기	[프로젝트 수업] 학교 인권 보장 개선을 위한 해결책을 제시하기 위해 절차와 규칙을 지키며 토의에 참여한다.[토의·토론]	상	학교 인권보장 개선을 위한 해결책을 제시하기 위해 모둠원과 절차와 규칙을 잘 지키며 협력하여 토의에 적극적으로 참여할 수 있다.	4월
			중	학교 인권보장 개선을 위한 해결책을 제시하기 위해 모둠원과 절차와 규칙을 잘 지키며 토의에 참여할 수 있다.	
			하	학교 인권보장 개선을 위한 해결책을 제시하기 위해 토의에 참여할 수 있다.	
[5사인권여행-03] 학교에서 인권 사례를 찾고 인권 보장이 잘된 점과 개선할 점을 탐색한다.	학교에서 인권 보장이 잘된 점과 개선할 점 찾아 발표하기	[프로젝트 수업] 학교의 생활인권규정과 학교 시설에서 인권 보장 사례와 개선할 사례를 모둠별로 조사하여 보고서를 작성해 발표한다.[보고서]	상	학교의 생활인권규정과 학교 시설에서 인권 보장 사례와 개선할 사례를 팀별로 협동하여 다양하게 조사하여 보고서로 작성해 발표할 수 있다.	4월
			중	학교의 생활인권규정과 학교 시설에서 인권 보장 사례와 개선할 사례를 팀별로 조사·발표할 수 있다.	
			하	학교의 생활인권규정과 학교 시설에서 인권 보장 사례와 개선할 사례를 중 1개를 조사할 수 있다.	

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2026학년도 5학년 편성 시수			
				2026학년도 5학년	2027학년도 6학년	계 (증감)	
교과 (군)	공동 교과	국어		408	194	204	398 (-10)
		도덕/사회	도덕	68	30	34	64 (-4)
			사회	204	90	102	224 (+20)
			학교자유시간 (우리 학교로 인권 여행을 떠나요)		32	-	
		수학		272	136	136	272
		과학/실과	과학	204	102	102	204
			실과	136	68	68	136
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		204	102	102	204
창체(자·동·진)			204	96	102	198 (-6)	
소계			2,176	1,088	1,088	2,176	

2026학년도 초등 5학년 1학기 사회과 학교자율시간 활동 개설(2)

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	사람이 먼저다								
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☒		6학년 ☐		
	도덕 ☐	수학 ☐										
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	
	체육 ☐	음악 ☐										
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간					32				
사용 교재 (교수·학습자료)			☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)									
활동 개설의 필요성			본교는 인성과 역량을 갖춘 미래 인재를 육성하기 위하여 인성 친화적 학교 문화를 만들기 위해 노력하고 있습니다. 학생, 보호자, 교사 교육 공동체가 상호 존중을 위한 따뜻한 관계를 만들기 위해 노력하고 있으며 우리 학교와 지역의 특징을 살린 인성 브랜드 만들기 프로그램도 운영하고 있습니다. 5학년에 '인권'을 주제로 하여 다양한 사회적 소수자를 알아보고 더불어 함께 살아가기 위한 방법과 생각을 키워나가기 위한 시간을 마련하고자 합니다.									
첨부			개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.									

2 활동의 설계

1. 활동명: 사람이 먼저다

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

사람의 기본적인 권리인 인권은 누구나 태어날 때부터 가지고 있는 권리이지만 여전히 인권을 보장받지 못하는 사람들이 곳곳에 있으며, 계속 개선되고 보장되어야 한다. 하지만 “인권을 개선하자”라는 말은 학생들에게 다소 추상적으로 다가온다. 이번 프로젝트는 학생인권 조례, 세계인권선언문, 히든피겨스 등의 구체적이고, 학생들과 밀접한 사례 등을 통해 인권을 구체적으로 접하며 인권 렌즈를 키워나가하고자 한다. 또 다양한 사회적 소수자를 알아보고, 사회적 소수자들이 겪고 있는 편견과 차별이 무엇인지 알아보고, 종교, 사회적, 경제적 배경, 성별 등 태어날 때부터 가지고 있는 선천적인 요소로 차이를 두는 것이 차별이며, 평등한 사회를 만들어가기 위해 내가 혹은 우리가 할 수 있는 방법을 찾아보려 한다. 프로젝트를 마치며 모두가 인간답게 살아가기 위해 한발 내딛는 민주시민이 되길 바란다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	인권을 존중하는 삶의 중요성, 인권의 의미
과정·기능	인권 보장이 필요한 사례를 찾고 중요성 알리기, 소수자와 연대하기 인권 주제를 토론을 통해 소수자의 입장 이해하기, 성별의 따른 차이와 차별 알기, 이미지를 활용하여 자신의 생각 전달하기
가치·태도	인권 감수성 기르기, 공동체성 강화, 다름에 대한 존중하는 태도

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[5사사람-01] 인권의 의미를 알고, 인권을 존중하는 삶의 중요성을 이해한다.

[5사사람-02] 절차와 규칙을 지키며, 근거를 제시하며 인권 토론에 참여한다.

[5사사람-03] 생활 속 인권 보장이 필요한 사례를 탐구하여 인권의 중요성을 인식하고, 인권보호를 실천하는 태도를 기른다.

[5사사람-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달한다.

다. 내용체계



4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
도입	1~3	내 삶에 필요한 것	- 내가 살면서 필요한 것은 무엇이 있을까?(중요한 것 5개 생각하기) - 무인도에 꼭 가져갈 1가지 뽑기 - 도서〈거짓말같은 이야기〉읽기 - 이야기 속 친구들에게 필요한 것 생각해보기	
	3~6	인권이란 무엇일까?	- 학생인권조례가 뜨겁다. 학생인권조례가 도입되기 전과 후 그리고 지금은? - 우리반 인권 선언문 만들기(에듀테크 활용)	태블릿pc
전개	7~8	‘히든 피겨스’	- 영화 속 주인공들의 차별 알아보기 - 차이와 차별의 다름을 찾아보기	
	9~10	‘차별을 이겨낸 교실’	- 온책도서 ‘차별을 이겨낸 교실’ 읽기 “내가 만약 책 속 교실의 한 명이라면?” 주제로 글쓰고 발표하기(에듀테크 활용)	태블릿pc
	10~11	우리 주변의 인권 침해사례 찾아보기	생활 속에서 인권 보장이 필요한 사례 찾아보기	
	12~13	인권침해 사례 모둠 신문 만들기	- 모둠별 온라인 인권신문 만들기(에듀테크 활용) - 모둠별 신문 살펴보고 의견 남기기	태블릿pc
	14~15	너와 나의 생각 (인권 토론)	- 사회적 소수자들의 인권 보장을 위한 다양한 사례 찾아보기 - 노키즈존, 여성주차장, 장애인 출근길 시위를 주제로 모둠 토론 하기	
	16~17	성별이 다르다?틀리다? (양성평등교육1)	- 성별에 따른 성적발달 변화 알고, 자기관리 방법 실천하기 - 성별 고정관념, 편견 사례 알아보기	
	18~19	디지털 성범죄 (양성평등교육2)	- 디지털 성범죄가 일어나는 이유와 유형 알아보기 - 디지털 성범죄 가해 방지 약속하기	
	20~21	보드게임으로 만나는 인권	‘달무티’ 보드게임을 통해 인권 침해 간접 체험하기 - 평등의 필요성과 중요성 인식하기	보드게임
	22~23	모두를 위한 디자인이 필요하다고?	- 누구나 손쉽게 쓸 수 있는 보편적인 디자인 알기 - 다양한 설계 사례 찾고, 개선이 필요한 학교 공간(시설) 찾아보기	
	24~25	유니버설 디자인하기	생활 속 배려가 필요한 도구, 시설, 설비 찾고 누구나 손쉽게 쓸 수 있도록 학교 공간(시설) 디자인하기	색연필, 사인펜
	26~27	전쟁과 여성인권박물관 (체험학습 연계)	- 전쟁과 여성인권 박물관, 수요집회 참가 - 수요집회 참가를 위한 피켓 제작하기 - 위안부상의 의미 알기	하드보드지, 유성매직, 카메라
	28~29			
	30~31			
정리	32	‘사람이 먼저다’를 마치며	- 프로젝트 돌아보기 및 자기 평가하기 - 프로젝트와 관련된 학생 및 교사의 배움 정리	

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가 기준	평가 시기
[5사사람-01]인권의 의미를 알고, 인권을 존중하는 삶의 중요성을 이해한다. [5사사람-02]절차와 규칙을 지키며, 근거를 제시하며 인권 토론에 참여한다.	• 인권을 주제로 토론하기	[프로젝트 수업] • 인권의 의미와 필요성을 인식한 후 다양한 사회적 소수자들의 어려움을 알아본다. 사회적 소수자들이 겪는 어려움과 관련된 운동, 차별 등을 주제로 모둠별 토론을 한다. [토론]	• 노키즈존, 여성주차장, 장애인 출근길 시위 등 인권과 관련된 주제를 가지고 다양한 생각들을 경청하며 나눌 수 있다.	4월
[5사사람-03]생활 속 인권 보장이 필요한 사례를 탐구하여 인권의 중요성을 인식하고, 인권보호를 실천하는 태도를 기른다.	• 생활 속 인권 침해 사례를 찾고 인권 신문 만들기	[프로젝트 수업] • 뉴스, 신문기사, 영상 속에서 인권 침해를 받는 사례를 찾고, 범주화하여 모둠별로 인권 신문을 제작한다. 인권의 중요성, 차별 사례, 인권 신장, 보호를 위한 다양한 내용들로 신문을 구성하여 모둠별로 발표한다. [보고서]	• 우리 생활 속 다양한 인권 침해사례를 찾아내고 인권의 중요성과 인권 보호를 강조하는 신문을 만들 수 있다.	5월
[5사사람-04]이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각 생각을 전달한다.	• 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각 전달하기	[프로젝트 수업] • 모두를 위한 착한 디자인의 설명을 듣고 다양한 디자인 사례를 살펴봄. 우리 학교를 돌아다니며 모두를 위한 디자인이 필요한 시설, 공간, 물건을 찾고, 새롭게 디자인을 한다. [실기]	• 유니버설 디자인이 필요한 학교 공간을 찾고 모두를 위한 디자인을 할 수 있다.	5월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2026학년도 5학년 편성 시수		
				2026학년도 5학년	2027학년도 6학년	계(증감)
교과 (군)	공통 교과	국어	408	196	204	400 (-8)
		도덕/사회	도덕	30	34	64 (-4)
			사회	90	102	224 (+20)
			학교자율시간 (사람이 먼저다)	32	-	
		수학	272	136	136	272
		과학/실과	과학	102	102	204
			실과	64	68	132 (-4)
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	68	68	136
			미술	72	68	140 (+4)
		영어	204	102	102	204
		창체(자·동·진)	204	94	102	196 (-8)
		소계	2,176	1,088	1,088	2,176

2026학년도 초등 5학년 2학기 사회와 학교자율시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	에코(Eco) 감수성을 기르는 환경실천가							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☒		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☒	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐									
	미술 ☐	영어 ☐	적용시간						32		
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	지구 온난화, 해양 오염, 생물 다양성 감소 등 다양한 환경 문제가 발생하고 있습니다. 본교는 환경 교육을 통해 학생들의 환경 인식을 높이고, 지속 가능한 생활 방식을 채택하여, 글로벌 시민 의식을 갖도록 교육하기 위한 교육 활동을 개설함.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 에코(Eco) 감수성을 기르는 환경 실천가

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

환경 교육은 우리 사회에서 필수적인 요소로 자리 잡고 있다. 환경 교육을 통해 환경 교육의 중요성을 인식하고 적극적으로 환경 보호 활동에 참여하도록 활동 내용을 구성하였다. 본 활동에는 국어, 사회, 실과, 미술, 창의적 체험 활동과 연계하여 교내에서 환경 문제를 해결하기 위한 실천적 방법을 모색하도록 하였다. 환경 문제 해결을 통해 국경을 넘어서 전 세계시민으로서 책임감을 가지도록 한다. 이를 통해, 환경 문제에 대한 이해를 바탕으로 환경 보호를 위한 책임있는 의식을 가지고, 지속 가능한 생활 습관을 형성하여 세계 시민 의식을 지니도록 하였다.

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	• 환경 관련 이론 교육 • 환경 보호의 중요성 인식
기능·실천	• 이론 교육에서 배운 내용을 바탕으로 실천 • 환경 보호 실천 기술 습득
가치·캠페인	• 환경 보호를 위한 캠페인 활동 • 미디어 리터러시를 활용한 환경 보호 캠페인

나. 성취기준

[5사환경실천-01] 학생들이 환경 문제의 중요성을 이해하고 설명한다.

[5사환경실천-02] 재활용 가능한 자원과 올바른 분리수거 방법을 이해한다.

[5사환경실천-03] 에너지 절약의 중요성을 인식하고, 일상 생활에서 에너지를 절약하는 다양한 방법을 실천한다.

[5사환경실천-04] 지속 가능한 소비의 개념을 이해하고, 일상 소비 활동에서 환경을 고려한 선택 방법을 이해한다.

[5사환경실천-05] 자연 환경과 생태계를 보호하는 것이 왜 중요한지 이해하고 생활 속에서 실천한다.

[5사환경실천-06] 직면한 환경 문제들에 대해 알고, 이에 대한 해결책을 모색하고 환경 보호 활동에 참여한다.

4. 활동 내용

가. 교수·학습 내용: 에코(Eco) 감수성을 기르는 환경실천가

차시	주요 활동	주제	세부 활동 내용	사용 에듀 테크
1	이해	환경의 중요성 이해하기	• 환경 보호의 필요성 설명 • 올바른 분리수거 및 재활용 방법 알아보기 • 환경 보호 아이디어 공유	• 슬라이도 (sli.do)
2	이해	재활용의 기본	• 재활용의 과정 설명 • 재활용품으로 공예품 만들기	
3	실천	분리수거 실습	• 실습 분류 활동 • 올바른 분리 배출 실천 방법 토의	• 패들렛
4	실천	에너지 절약하기	• 에너지 절약의 중요성 탐구 • 가정에서 실천할 수 있는 에너지 절약 실천 방법 소개 • 에너지 절약 프로젝트 발표	• 구글 프레젠테이션
5	이해	지구 온난화와 기후 변화	• 지구 온난화와 기후 변화 소개 • 기후 변화 관련 자료 탐색 활동 • 실천 계획 수립	
6	이해	물의 순환과 보존	• 물의 순환 과정 이해하기 • 물 보존 방법 토론 • 물 보존 실천 계획 세우기	
7	실천	물 절약 실천하기	• 물 절약의 중요성 소개 • 일상 생활 속 물 낭비 활동 조사하기 • 가정과 연계하여 물 절약 계획 세우고 실천하기	
8	실천	지속 가능한 소비	• 지속 가능한 소비의 뜻 알아보기 • 환경과 사회에 주는 영향 살펴보기 • 일상 속 지속 가능한 소비 사례 탐구	
9-10	캠페인	자연 보호 활동	• 자연 보호의 중요성 이해하기 • 자연 보호 활동 참여 계획하기	

차시	주요 활동	주제	세부 활동 내용	사용 에듀 테크
11 - 12	캠페인	플로깅 활동	• 플로깅 소개 • 플로깅 활동 실천 계획 세우기 • 플로깅 활동 실시 • 활동 후 토론 및 반성	
13 - 14	실천	식물 심기와 관리	• 식물이 환경에 미치는 긍정적인 영향 알아보기 • 식물을 기를 때 고려할 요소 살펴보기 • 식물 심는 방법 배우기(적절한 심기 깊이, 흙 선택, 물 주기 등) • 식물 심기 • 식물 관리하기 • 식물 관찰 일지 작성하기	• 패들렛
16 - 17	이해	온책읽기	• 선정 도서 소개 • 독후 활동 계획 • 독서 활동 • 토론 및 발표 • 독후 활동(포스터 그리기, 환경보호 캠페인 기획)	• 카훿
18	캠페인	환경 보호 캠페인 기획	• 캠페인 주제 설정하기 • 캠페인 주제 선정 • 캠페인 활동 계획하기 • 역할 분담 • 홍보 자료 준비하기 • 캠페인 실시	• 오토드로우 • 캔바
19	실천	쓰레기 줄이기 실천	• 쓰레기를 줄이기 위한 실천 방안 조사하기 • 다회용 제품 사용하기, 재활용 실천하기, 포장재 줄이기, 음식물 쓰레기 줄이기 등 • 제로 웨이스트 챌린지 참여하기	
20	이해	친환경 교통수단	• 대기오염과 기후 변화 시청하기 • 친환경 교통수단의 필요성 소개 • 친환경 교통수단 조사 및 발표	• 캔바
21 - 22	이해	환경 문제 조사하기	• 세계의 환경 문제 살펴보기 • 대기 오염, 삼림 파괴, 기후 변화 등 환경문제 조사 • 프레젠테이션 제작 • 발표 하기	• 캔바
23	이해	환경 캐릭터 만들기	• 환경 보호의 중요성과 다양한 환경 문제 소개 • 환경 주제 캐릭터 만들기 • 캐릭터를 그림, 모형으로 표현	• 오토드로우
24 - 25	실천	친환경 생활용품 만들기	• 친환경 생활용품 소개하기 • 친환경 생활용품 제작 • 친환경 생활용품 발표	
26 - 27	이해	환경 영화 및 도서 탐색	• 환경 문제를 다룬 영화 시청 • 환경 문제와 해결책 토론하기 • 실천 계획 세우기	
28 - 29	실천	환경 이용 게임 만들기	• 환경 주제 보드 게임 살펴보기 • 환경 보호를 주제로 한 게임 기획하기 • 게임 제작하기 • 게임 소개하기 • 게임 플레이 및 피드백	• 엔트리
30 - 31	실천	환경 보호 프로젝트 계획 및 실행 하기	• 환경 보호의 중요성과 환경 문제 소개하기 • 지역 사회에서 실천할 수 있는 환경 프로젝트 기획하기 • 프로젝트 계획 발표하기 • 프로젝트 실행하기	
32	실천	환경 보호 프로젝트 평가	• 프로젝트 실행 내용 발표하기 • 프로젝트를 통해 얻은 교훈과 환경 보호 관점 변화 논의 하기	

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[5사환경실천-01] 학생들이 환경 문제의 중요성을 이해하고 설명한다.	환경 문제의 원인과 영향에 대해 이해하고, 환경 문제의 중요성을 이해하고 효과적으로 설명하기	• [구술 발표] • 학생들이 개별 혹은 조별로 환경 문제에 대한 프레젠테이션을 준비하고 발표한다.	학생들이 환경 문제의 중요성과 원인, 결과를 바르게 이해하고 설명할 수 있다.	9월
[5사환경실천-03] 에너지 절약의 중요성을 인식하고, 일상 생활에서 에너지를 절약하는 다양한 방법을 실천한다.	일상 생활에서 에너지 절약의 필요성과 중요성에 대해 이해하고, 에너지를 절약하는 구체적인 방법을 제시하기	• [토의 수업] • 일상 생활에서 실천할 수 있는 다양한 에너지 절약 방법을 토의하고 발표한다.	에너지 절약의 중요성과 필요성을 이해하고, 일상 생활에서 에너지를 절약할 수 있는 다양한 방법을 제시할 수 있다.	10월

5. 교육과정 편제

구분				국가 기준	2026학년도 5학년 편성 시수			
					2026학년도 5학년	2027학년도 6학년	계 (증감)	
교과 (군)	공통 교과	국어		408	196	204	400 (-8)	
		도덕/사회	도덕	68	30	34	64 (-4)	
			사회	204	90	102	224 (+20)	
			학교자유시간 (에코 감수성을 기르는 환경실천가)		32	-		
		수학		272	136	136	272	
		과학/실과	과학	204	102	102	204	
			실과	136	64	68	132 (-4)	
		체육		204	102	102	204	
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136	
			미술	136	72	68	140 (+4)	
		영어		204	102	102	204	
		창체(자·동·진)				204	94	102
	소계				2,176	1,088	1,088	2,176

2026학년도 초등 5학년 1학기 실과과 학교자유시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	도시농부 프로젝트							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☒		6학년 ☐	
	도덕 ☐	수학 ☐						1학기 ☒	2학기 ☐		
	과학 ☐	실과 ☒	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간					32		
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	도시농부 프로젝트를 통해 단순한 텃밭 가꾸기 활동을 넘어, 학생들에게 다양한 학습 기회를 제공하고, 건강한 성장을 위한 중요한 경험을 선사하고자 합니다. 흙을 파고, 씨앗을 심고, 물을 주며 작물을 키우는 과정을 통해 학생들은 생명의 경이로움을 경험하고 책임감, 협동심, 문제 해결 능력 등을 자연스럽게 키울 수 있습니다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명 : 도시농부 프로젝트

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

도시농부 프로젝트는 단순히 식물을 키우는 것을 넘어, 다양한 교육적 목표를 달성할 수 있는 의미 있는 경험입니다. 참여자들은 식물, 농업, 환경, 사회에 대한 이해를 높이고, 건강한 식습관을 형성하며, 문제 해결 능력과 창의력을 향상시킬 수 있습니다. 또한, 지역 사회와의 교류를 통해 공동체 의식을 함양하고 사회 참여 능력을 키울 수 있습니다.

- 가. 식물 및 지속 가능한 농업에 대한 이해 증진
- 나. 건강한 식습관 및 식량 자급의 중요성 인식
- 다. 환경 보호 및 지속 가능한 발전에 대한 관심
- 라. 사회 참여 및 공동체 의식 함양
- 마. 문제 해결 능력 및 창의력 향상(자립심 및 책임감)

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 생활 속 식물의 종류 - 식물의 한 살이 - 친환경 농업 방법
과정·기능	- 친환경 농업 방법을 조사하고 자료 제작하기 - 식물 가꾸기 계획하기 - 텃밭 가꾸고 성장 과정 기록하기 - 텃밭 수확하고 건강한 요리하기 - 역할 분담 및 텃밭 관리하기
가치·태도	- 문제 해결 과정에 적극적으로 참여하고 해결 방법 실천하기 - 친환경 농업 방법 체험을 통해 자연 보호의 중요성 인식하기

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

[5실도시농부-01] 식물 재배 계획을 세우고 책임감 있게 학교 텃밭을 가꾸며 식물의 성장 과정을 꾸준히 기록한다.

[5실도시농부-02] 학교 텃밭을 가꾸는 과정에서 발생하는 문제를 해결하기 위해 토의하고 자신이 할 수 있는 일을 찾아 실천한다.

[5실도시농부-03] 자료를 조사하고 제작하는 활동을 통해 친환경 농업 방법을 체험하고 자연 보호의 중요성을 인식한다.

[5실도시농부-04] 학교 텃밭을 수확하고 안전 수칙을 준수하며 우리 몸에 건강한 요리를 완성한다.

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용)

단계	차시	배움 주제	교수·학습 방법의 흐름	주요 배움 내용
프로젝트 계획	1~2	생활 속 식물 분류하기	[주제탐구1] - 주제 제시 - 학습 주제 이해 - 식물 분류표 작성 에듀테크 하이러닝, 와우아이디어스	- 활용 목적에 따른 분류법 알기 - 식물 분류표 작성하기 - 모둠별 식물 분류표 발표하기

단계	차시	배움 주제	교수-학습 방법의 흐름	주요 배움 내용
프로젝트 계획	3~5	식물 가꾸기 계획하기	[주제탐구2] • 환경 조건 이해 • 식물 가꾸기 계획 에듀테크 하이러닝, 와우아이디어스, 캔바	• 식물이 잘 자라는 환경 조건 알기 • 식물 선택 및 준비물 준비하기 • 가꾸기 과정 계획하기 • 식물 가꾸기 안내서 작성하기
프로젝트 운영	6~9	미래 식량 구하기	[주제탐구3] • 미래 식량 조사 활동 • 관련 직업 검색 에듀테크 와우아이디어스, 캔바	• 미래 식량으로 관심받는 식물 조사하기 • 스마트팜 조사하기 • 모둠별 스마트팜 디자인하기
	10~19	학교 텃밭 가꾸기	[주제탐구4] • 협력적 문제해결 방안 찾기 에듀테크 캔바, 북크리에이터	• 도시농부 체험하기(심기 및 관리하기) • 텃밭 일기 작성하기
	20~22	학교 텃밭 수확하기	[주제탐구5] • 시기에 맞춰 텃밭 식물 수확하기 • 반성하기 에듀테크 캔바, 북크리에이터	• 텃밭 일기 완성하기 • 친구들에게 내 식물 소개하기 • 가꾸기 과정 반성하기
	23~28	건강 요리하기 및 영상 레시피 제작하기	[주제탐구5] • 요리법 조사하기 • 협동하여 요리하기 에듀테크 캔바, 북크리에이터, 영상편집어플	• 수확한 식물로 요리 계획하기 • 요리 과정 기록하기 • 모둠별 레시피 영상 제작하기
평가및환류	29~32	프로젝트 결과 공유 및 나눔회	[결과물 및 평가] • 결과물정리 • 활동내용평가 • 학생성찰 • 수업성찰 에듀테크 북크리에이터	• 도시농부 프로젝트 결과 정리하기 • 발표 자료 제작하기 • 도시농부 프로젝트 결과 나눔회 (수업 되돌아보기 및 자기성찰)

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[5실도시농부-01] 식물 재배 계획을 세우고 책임감 있게 학교 텃밭을 가꾸며 식물의 성장 과정을 꾸준히 기록한다.	식물의 성장 일기 작성하기	포트폴리오	자신의 식물을 정기적으로 관찰 및 촬영하여 정성 및 정량적으로 성장 일기를 작성할 수 있다.	7월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2026학년도 5학년 편성 시수		
				2026학년도 5학년	2027학년도 6학년	계 (증감)
교과 (군)	공통 교과	국어	408	200	204	404 (-4)
		도덕/사회	도덕	68	34	68
			사회	204	102	200 (-4)
		수학	272	136	136	272
		과학/실과	과학	204	102	204
			실과	60	68	160 (+24)
			학교자유시간 (도시농부 프로젝트)	32	-	
		체육	204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	136
			미술	136	68	136
		영어	204	102	102	204
		창체(자·동·진)	204	86	102	188 (-16)
		소계	2,176	1,088	1,088	2,176

2026학년도 초등 6학년 1학기 사회과 학교자유시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	공동체를 건강하게 만드는 ‘법’							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☒	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☒	
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐
	과학 ☐	실과 ☐									
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간							32	
	미술 ☐	영어 ☐									
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)										
활동 개설의 필요성	본교는 사회 교과에서 민주주의와 사회 질서의 기초를 규정하는 법의 의미와 역할을 배우는 것에서 나아가 민주적인 절차에 따른 문제 해결과 법을 바탕으로 판단하고 사고하는 경험을 배우는 것이 중요하다고 판단하였다. 특히 중학생을 앞둔 6학년 학생들이 만나게 될 사회변화와 갈등에 대하여 대응 능력을 키울 수 있고 능동적으로 문제를 해결하는 과정의 경험은 학생들이 미래를 주도적으로 설계하는데 큰 도움이 될 것이다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 공동체를 건강하게 만드는 ‘법’

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

공동체를 건강하게 만드는 ‘법’ 활동은 두 가지 의미를 내포하고 있다. 먼저 다양한 문제상황이 발생하는 공동체에서 공동체를 발전적이고 건강하게 만들기 위한 ‘방법’이다. 민주주의 의사결정 방법의 경험을 위해 문제를 찾고 민주적인 절차에 따라 해결 과정을 학습한다. 두 번째는 공동체를 건강하게 하기 위해 민주적 의사결정 방법과 더불어 ‘법’이 필요함을 이해하고 이에 대한 경험과 문제 해결 과정을 학습한다. 문제상황을 해석하고 토의·토론 하는 과정 속에 민주적 의사결정을 배우고 복잡한 이해관계를 해결하기 위한 수단으로 법의 필요성을 이해하고 법을 통한 문제해결 과정을 경험하여 삶에서의 실천으로 연결하는 것을 목표로 한다. 사회과 인권존중과 정의로운 사회 단원과 연계하여 민주적 절차와 법에 대한 지식을 배우고, 법에 대한 올바른 가치와 태도를 기르며, 문제를 합리적으로 해결하는데 참여하는 적극성을 기르고자 한다.

3. 교수·학습의 방향

가. 내용체계

주제	공동체를 건강하게 만드는 ‘법’		
핵심아이디어	민주적 의사결정 과정과 법을 통해 일상 문제를 해결한다.		
내용요소	지식·이해	과정·기능	가치·태도
	- 일상의 문제 인식 - 민주적 의사결정 방법 - 헌법과 법의 의미	- 일상 문제 조사와 탐색하기 - 민주적 의사결정의 원리의 절차와 규칙 지키며 토의·토론하기 - 헌법적 사고 습관화 하기	- 건강한 공동체를 위한 노력 - 민주적 의사결정 과정 존중 - 헌법과 법을 소중히 하는 마음

나. 개발한 성취기준

- [6사공동체와법-01] 학교에서 마주하는 다양한 문제를 찾아 조사하고 문제점을 찾아 해결 방안을 탐색한다.
- [6사공동체와법-02] 학교에서 마주하는 문제 해결 방안 탐색을 위한 토의에 협력적으로 참여하며 서로의 의견을 비교하고 조정한다.
- [6사공동체와법-03] 절차와 규칙을 지키고 필요한 자료를 구성하여 타당한 이유와 근거를 제시하며 학교에서 마주하는 문제와 관련된 토론에 참여한다.
- [6사공동체와법-04] 학교에서 마주하는 문제상황에서 헌법을 기준으로 사고하고 판단한다.
- [6사공동체와법-05] 민주적인 의사결정 과정을 존중하고 생활화하는 노력을 기울인다.
- [6사공동체와법-06] 법의 의미와 역할을 알고 법을 소중히 하는 태도를 기른다.

4. 활동 내용

구분	공동체를 건강하게 만드는 ‘법’
민주적 의사결정 참여하기	- 학교생활문제(일상문제) 탐구하기 - 민주적 의사결정 과정 연습하기 - 민주적 의사결정 과정에 따른 문제 해결 방안 찾기
법 이해하기	- 헌법과 법에 대한 이해 - 사회 교과와 연계한 헌법과 법의 역할 이해하기 - 헌법에 규정된 인권의 구현 사례 제시하기
법을 통한 의사결정 참여하기	- 학교생활문제(일상문제)를 헌법적 사고를 바탕으로 의사결정하기 - 나의 미래 헌법 제정하기 - 헌법과 법의 소중함 알리기

가. 교수·학습 내용: 공동체를 건강하게 만드는 ‘법’

단계	차시	성취기준	주제 및 세부 활동내용	비고
민주적 의사결정 참여하기	1	[6사공동체와법-01]	[주제] 탐구 목표 설정 • 탐구 질문 및 목표 설정 • 학교 생활에 대한 느낌 공유하기	

단계	차시	성취기준	주제 및 세부 활동내용	비고
민주적 의사결정 참여하기	2~3	[6사공동체와법-01]	[주제] 학교 생활 탐색 및 범주화하기 • 학교 생활에서 만난 문제점 탐색하고 범주화하기 • 범주화 한 내용 발표하고 공유하기	
	4	[6사공동체와법-01]	[주제] 학교생활 문제점 공유하기(1) • 전교생 모두가 쉽게 이해할 수 있도록 문제를 도식화(그림) 하여 표현하기	
	5~6	[6사공동체와법-01]	[주제] 학교생활 문제점 공유하기(2) • 범주화 되어있는 문제점을 세부적으로 범주화하기 • 민주적 의사결정 과정 통해 토의, 토론 활동 하고 싶은 주제 선정하기	
	7~10	[6사공동체와법-02] [6사공동체와법-03]	[주제] 민주적 의사결정 과정 연습하기 • 토의 절차와 단계 이해하기 • 주어진 자료를 바탕으로 팀별 토의활동 모의 연습 • 토론 절차와 단계 이해하기 • 주어진 자료를 바탕으로 팀별 토론활동 모의 연습	
	11~13	[6사공동체와법-02]	[주제] 민주적 의사결정 과정을 통한 학교 문제 해결방안 찾기(1) • 토의 주제 찾기 • 주제에 맞는 자료 조사하기 • 학급 토의 활동을 통한 민주적 의사결정 과정 경험하기 • 토의를 통해 결정된 내용 게시물 제작하기	
	14~16	[6사공동체와법-03]	[주제] 민주적 의사결정 과정을 통한 학교 문제 해결방안 찾기(2) • 토론 주제 찾기 • 주제에 맞는 자료 조사하기 • 학급 토론 활동을 통한 민주적 의사결정 과정 경험하기 • 토론을 통해 대립되는 의견 중 학급의견 선택하고 결정된 내용 게시물 제작하기	
법 이해하기	17~18	[6사공동체와법-01] [6사공동체와법-04]	[주제] 헌법과 법의 이해 • 헌법과 법의 체계 알기 • 헌법과 법의 역할과 사례	
	19~20	[6사공동체와법-01] [6사공동체와법-04]	[주제] 헌법과 인권 • 헌법에 규정된 인권의 구현 사례 알아보기 • 헌법을 기준으로 사례에 대한 가치 판단연습 • 모의 법정 활동	
법을 통한 의사결정 참여하기	21~23	[6사공동체와법-02] [6사공동체와법-04]	[주제] 헌법을 기준으로 판단하기(1) • 토의 주제 찾기 • 주제에 맞는 자료 조사하기 • 학급 토의 활동에서 헌법적 사고를 통해 갈등 문제 해결과정 연습하기 • 선택한 내용이 헌법적 기준에 근거하여 타당한지 판단하기	평가
	24~26	[6사공동체와법-03] [6사공동체와법-04]	[주제] 헌법을 기준으로 판단하기(2) • 토론 주제 찾기 • 주제에 맞는 자료 조사하기 • 학급 토의 활동에서 헌법적 사고를 통해 갈등 문제 해결과정 연습하기 • 선택한 내용이 헌법적 기준에 근거하여 타당한지 판단하기	평가
	27	[6사공동체와법-04] [6사공동체와법-05]	[주제] 일상으로 헌법과 법 가지고 오기 • 나의 하루 일과를 법으로 이해하기 • 나에게 적용되는 법 범주화 하기 • 법이 일상생활에 주는 영향 판단하기	
	28	[6사공동체와법-04] [6사공동체와법-05]	[주제] 나의 미래 헌법 제정하기 • 대한민국 헌법의 테두리 안에서 나의 미래 헌법 제정하기 • 미래헌법을 헌법 제작 틀에 맞춰 제작하고 공표하기	
	29~30	[6사공동체와법-05] [6사공동체와법-06]	[주제] 헌법과 법의 소중함 알리기 • 캠페인 및 홍보활동을 통한 구성원의 인식 개선 노력하기	
활동정리	31	[6사공동체와법-05] [6사공동체와법-06]	[주제] 활동 정리하기 • 활동 과정과 결과물 평가활동 • 활동 계획 재구성 하기(다음 년도 후배들의 활동 길라잡이 제작)	
	32	[6사공동체와법-06]	[주제] 나눔 활동 • 느낀점과 소감 나눔 활동	

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기
[6사공동체와법-03] 절차와 규칙을 지키고 필요한 자료를 구성하여 타당한 이유와 근거를 제시하며 토론에 참여한다.	• 학교 문제에 대해 절차와 규칙을 지키며 타당한 근거를 바탕으로 토론에 참여하기	• 논쟁문제학습수업 • 학생들이 찾은 문제상황의 해결방법을 찾기위해 자료 조사하기 • 조사한 자료를 바탕으로 규칙에 맞춰 토의·토론 규칙활동 참여하기 • 대안 선택 활동 참여하기[토의·토론]	• 절차와 규칙을 지키며 타당한 근거를 바탕으로 토론활동에 참여하고 대안을 선택할 수 있다.	7월
[6사공동체와법-04] 학교에서 마주하는 문제상황에서 헌법을 기준으로 사고하고 판단한다.	• 학급 토의·토론 활동에서 헌법적 사고를 바탕으로 갈등 문제 해결하기	• 문제해결수업, 논쟁문제학습수업 • 학생들이 찾은 문제상황의 해결방법을 찾기위해 자료 조사하기 • 조사한 자료를 바탕으로 규칙에 맞춰 토의·토론 규칙활동 참여하기 • 문제해결 방법이 헌법과 상충하는 부분이 없는지 판단하기[토의·토론]	• 조사한 자료를 헌법적 사고를 토대로 토의·토론 활동에 참여할 수 있다.	7월
[6사공동체와법-06] 법의 의미와 역할을 알고 법을 소중히 하는 태도를 기른다.	• 학교생활에서 마주하는 헌법 관련 이야기를 바탕으로 자료를 만들어 홍보활동하기	• 활동중심수업 • 토론 수업 과정에서 생각해 본 학교생활관련 헌법 이야기를 홍보자료로 만들기 • 만든 홍보자료를 게시하고 학교 구성원에게 알리는 홍보 활동에 참여하기[정의적능력 평가][자기평가][협력적 문제해결력 평가]	• 학교생활과 관련된 헌법적 사고 이야기를 알릴 수 있는 홍보 자료를 만들어 홍보 활동에 참여할 수 있다.	7월

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2026학년도 6학년 편성 시수			
				2025학년도 5학년	2026학년도 6학년	계(증감)	
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	194	398 (-10)
		도덕/사회	도덕	68	34	28	62 (-6)
			사회	204	102	90	224 (+20)
			학교자유시간 (공동체를 건강하게 만드는 '법')		-	32	
		수학		272	136	132	268 (-4)
		과학/실과	과학	204	102	102	204
			실과	136	68	68	136
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		204	102	102	204
창체(자·동·진)			204	102	102	204	
소계			2,176	1,088	1,088	2,176	

2026학년도 초등 6학년 1학기 실과과 학교자유시간 활동 개설

1 활동의 개관

학교명	경기도초등학교		활동명	노벨엔지니어링 기반 피지컬 컴퓨팅							
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☒	
	도덕 ☐	수학 ☐									
	과학 ☐	실과 ☒	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☒	2학기 ☐
	체육 ☐	음악 ☐		적용시간							
	미술 ☐	영어 ☐									32
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☒ 교과서 없이 교수학습자료 활용										
활동 개설의 필요성	현재 이슈가 되고 있는 사회현상들에서 문제를 찾아 인공지능을 활용하여 문제해결방법을 찾는 과정을 경험해보고 이를 통해 창의적 문제해결력을 기를 수 있다. 책 속의 주인공이 되어 피지컬 컴퓨팅, 생성형인공지능, 데이터를 활용한 문제 해결 방법을 찾아 이야기의 결말을 바꿔쓰며 주인공의 문제를 자신의 문제로 내면화 시키는 과정을 통해 추론력, 의사소통 능력, 문제해결능력을 신장시키고자 한다.										
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.										

2 활동의 설계

1. 활동명: 노벨엔지니어링 기반 피지컬 컴퓨팅

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

스토리텔링으로 문제를 도입하고 이를 해결하는 과정에서 컴퓨팅 사고력인 추론 능력 및 문제해결능력 강화를 목적으로 구성하였다. 본 활동은 사회적 이슈로 대두된 환경 문제를 알고리즘에 따라 해결하고 생성형 인공지능의 도움을 받아 발전된 해결 방안을 탐구하는 수업이다. 이 과정에서 학생들은 올바른 질문을 하는 방법을 익히며 문제 해결에 대한 내재적 동기를 가질 수 있다.

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

3. 교수·학습의 방향

가. 내용구성표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	- 지도, 비지도 개념 이해하기 - 생성형 인공지능을 알맞게 이용하기 위한 프롬프트 엔지니어링 - 블록 코딩 - 피지컬 컴퓨팅의 종류
과정·기능	- 알고리즘 이해하고 코딩 프로그램 작성하기 - 생성형 인공지능을 활용하여 문제해결방안 탐색하기 - 프롬프트 기법을 익혀 문제를 해결하기 위한 전략 탐구하기 - 적절한 데이터 베이스 조사하기 - 문제 상황에 적절한 데이터로 전처리하기
가치·태도	- 문제 해결 과정에서 인공지능윤리 실천하기 - 피지컬 컴퓨팅 체험을 통해 인공지능의 중요성 인식하기

나. 개발한 성취기준

[6실노벨-01] 문학 작품 속 주인공이 처한 문제 상황을 파악하고 이를 해결하기 위한 문제 해결 방법을 조사한다.

[6실노벨-02] 간단한 코딩과 프로그램을 적용하여 피지컬 컴퓨팅을 구현한다.

[6실노벨-03] 컴퓨터에게 명령하는 방법을 체험하고, 문제를 해결하기 위해 생성형 인공지능을 활용한다.

[6실노벨-04] 실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 협력하여 작성하고, 산출물을 타인과 공유한다.

4. 활동 내용

가. 교수학습 내용

차시	소주제명	수업 방법	세부 활동 내용
1~2	1. 일상을 함께하는 새로운 친구(AI)	문제해결 모둠탐구토의 발표	- 책 속의 문제 상황 탐색하기 - 읽으면서 포스트잇에 메모하기 '해결이 필요한 문제 추출하기' - 문제 상황을 겪고 있는 주인공이 되어 그림 일기 쓰기
3~4	2. 반가워, 미래야!	시범실습 탐구	- AI for Oceans 플랫폼을 활용한 지도학습 체험 - 지도학습, 비지도학습 개념 익히기 - 개념의 예시 탐색하기
5~6		시범실습 탐구	- 문제 해결 방법 탐색하기 - 생성형 인공지능 - 데이터 분석 - 피지컬 컴퓨팅

차시	소주제명	수업 방법	세부 활동 내용
7~8	3. 체험하며 배우는 AI 융합교육 I	시범실습 탐구	• 생성형 인공지능으로 문제 해결 방법 탐색하기 • 프롬프트 엔지니어 기법 익히기 • 문제 해결에 필요한 질문 만들기
9~10		문제해결 모둠탐구토의 발표	• 문제 해결에 필요한 질문 기법에 맞추어 다듬기 • 프롬프트 엔지니어링으로 질문에 대한 적절한 답 찾기 • 문제 해결 제안서 작성하기
11~12	4. 체험하며 배우는 AI 융합교육 II	시범실습 탐구	• 데이터 분석으로 문제 해결 방법 탐색하기 • 데이터 탐색 방법 익히기 • 필요한 데이터 조사하기
13~14		문제해결 모둠탐구토의 발표	• 조사한 데이터 전처리 • 생성형 인공지능을 활용한 데이터 분석 • 데이터를 기반으로 한 문제 해결 방안 찾기 • 데이터를 포함하여 문제 해결 제안서 보완하기
15~16	5. 체험하며 배우는 AI 융합교육 III	사례 탐구	• 피지컬 컴퓨팅 의미 • 피지컬 컴퓨팅의 사례 • 실생활 활용 방안 탐구
17~18		시범실습 탐구	• 피지컬 컴퓨팅으로 문제 해결 방법 탐색하기 • 네오스코 익히기 • 제안서를 기반으로 문제 해결 로봇 만들기
19~20		문제해결 모둠탐구토의 발표	• 블록 코딩 체험하기 • 블록 코딩 적용하기 • 문제 해결 로봇 블록 코딩으로 응용하기
21~22	5. 문제해결 프로젝트 I	개별 연구활동 (자기주도학습)	• 이야기 속 주인공이 되어 문제 해결 방법 구상하기 • 3가지 문제 해결 방법을 활용하기 문제 해결 방법 계획하기 • 제안서를 기반으로 프로토타입 만들기
23~24	6. 문제해결 프로젝트 II	개별 연구활동 (자기주도학습)	• 이야기 속 주인공이 되어 문제 해결 하기 • 프로토타입을 기반으로 자신만의 문제 해결 방안 구현하기
25~27	7. 문제해결 프로젝트 III	개별 연구활동 (자기주도학습)	• 문제 해결 방법 실현하기 • 작품 완성하기
28~29	8. 문제해결 프로젝트 IV	토론 발표	• 문제 해결 방법 발표하기 • 갤러리 워크로 자신의 작품 소개 및 시연하기 • 수정 보완 및 상호 평가
30~32	9. 문제해결 프로젝트 V	문제해결 탐구	• 감성적 체험 실행 과정을 반영한 이야기 바꿔쓰기

I. 학교자유시간의 이해

II. 학교자유시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자유시간 활동 개설 예시

IV. 부록

나. 평가

성취기준	평가 요소	수업 · 평가 방법	평가 기준		평가 시기
[6실노벨-01] 문학 작품 속 주인공이 처한 문제 상황을 파악하고 이를 해결하기 위한 문제 해결 방법을 조사한다.	작품 속 문제상황 파악하고, 문제 해결 방법 3가지 이상 조사하기	과정평가 관찰평가 과제평가 발표	상	문학 작품 속 주인공이 처한 문제 상황을 파악하고 이를 해결하기 위한 문제 해결 방법을 3가지 조사할 수 있다.	5월
			중	문학 작품 속 주인공이 처한 문제 상황을 파악하고 이를 해결하기 위한 문제 해결 방법을 2가지 조사할 수 있다.	
			하	문학 작품 속 주인공이 처한 문제 상황을 파악하고 이를 해결하기 위한 문제 해결 방법을 조사할 수 있다.	
[6실노벨-02] 간단한 코딩과 프로그램을 적용하여 피지컬 컴퓨팅을 구현한다.	코딩을 이해하고 피지컬 컴퓨팅 구현하기	과정평가 관찰평가 과제평가 발표	상	간단한 코딩과 프로그램을 적용하여 피지컬 컴퓨팅을 구현할 수 있다.	5월
			중	간단한 코딩을 이해하고 피지컬 컴퓨팅을 구현할 수 있다.	
			하	간단한 코딩을 이해할 수 있다.	
[6실노벨-03] 컴퓨터에게 명령하는 방법을 체험하고, 문제를 해결하기 위해 생성형 인공지능을 활용한다.	컴퓨터에 명령하는 방법을 알고, 문제 해결을 위해 생성형 인공지능 활용하기	과정평가 관찰평가 과제평가 발표	상	컴퓨터에게 명령하는 방법을 체험하고, 문제를 해결하기 위해 생성형 인공지능을 활용할 수 있다.	5월
			중	컴퓨터에게 명령하는 방법을 체험하고, 문제를 해결하기 위해 인공지능을 활용할 수 있다.	
			하	컴퓨터에게 명령하는 방법을 체험할 수 있다.	
[6실노벨-04] 실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 협력하여 작성하고, 산출물을 타인과 공유한다.	실생활 문제를 해결하는 프로그램을 협력하여 작성하고, 산출물을 타인과 공유하기	과정평가 관찰평가 과제평가 발표	상	실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 협력하여 작성하고, 산출물을 타인과 공유할 수 있다.	5월
			중	실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 작성하고, 산출물을 타인과 공유할 수 있다.	
			하	실생활의 문제를 해결하는 프로그램을 작성할 수 있다.	

5. 교육과정 편제

구분			국가 기준	2026학년도 6학년 편성 시수			
				2025학년도 5학년	2026학년도 6학년	계(증감)	
교과 (군)	공통 교과	국어		408	204	200	404 (-4)
		도덕/사회	도덕	68	34	34	68
			사회	204	102	98	200 (-4)
		수학		272	136	136	272
		과학/실과	과학	204	102	102	204
			실과	136	68	60	160 (+24)
			학교자유시간 (노벨엔지니어링 기반 피지컬 컴퓨팅)		-	32	
		체육		204	102	102	204
		예술 (음악/미술)	음악	136	68	68	136
			미술	136	68	68	136
		영어		204	102	102	204
		창체(자·동·진)			204	102	86
소계			2,176	1,088	1,088	2,176	

자율 균형 미래 미래교육의 중심
새로운 경기교육

IV

1. 과목개설 심의 신청서 양식
 2. 활동 개설 컨설팅 신청서 양식
 3. 학교 자체 검토 체크리스트
 4. 에듀넷 티클리어 안내
-

부록



1. 과목개설 심의 신청서 양식

서식 1 2022 개정 학교자율시간 고시외 과목(학교장 개설 과목)

승인 신청서(학교용)

학교명	OO초등학교		교과목명(한글)									
설립 구분	☐ 공립 ☐ 사립		교과목명(영문)									
과목 편성 교과	☐ 국어	☐ 사회	적용 학년	☐ 3학년		☐ 4학년		☐ 5학년		☐ 6학년		
	☐ 도덕	☐ 수학		적용 학기	☐ 1학기	☐ 2학기	☐ 1학기	☐ 2학기	☐ 1학기	☐ 2학기	☐ 1학기	☐ 2학기
	☐ 과학	☐ 실과	적용 시간									
	☐ 체육	☐ 음악										
	☐ 미술	☐ 영어										
교과용 도서 활용 계획 (3개 중 선택)	☐ 1. 기존 개발 도서(시중 유통 도서)				☐ 출판사로부터 구입 가능 여부 확인함							
	※ 2022 개정 이전 교육과정 고시외 과목 인정도서도 해당											
	☐ 2. 승인 신청교 자체 개발 도서 ※ 도서명=교과목명											
	☐ 3. 교수·학습 자료 활용											
	☐ 1~2. 인정도서 심의 대상임(기 승인 받은 도서 제외) ☐ 3. 학교 자체 개발 교수·학습 자료는 학교운영위원회 심의를 통해 제작 후 자체 보관하여 활용											
신청 사유												
첨부	1. (교과목명) 교과 교육과정 내용 체계(한글) 1부. 2. 학교장 개설 교과목 신설 승인 신청 내역 요약서(엑셀) 1부. 3. 개설 과목 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.											

위와 같이 학교장 개설 과목 신설 및 도서 등의 사용을 신청하오니 승인하여 주시기 바랍니다.

20 년 월 일

()학교 학교장 ○○○ 직인

경기도교육감 귀하

서식 2 2022 개정 학교자율시간 고시외 과목(학교장 개설 과목)

(교과목명) 교과 교육과정 내용 체계

1. 성격 및 목표

가. 성격

나. 목표

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

1)

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

나. 성취기준

1)

[3과환경05-01] 자원순환의 의미와 필요성을 알고, 생활 속에서 자원순환을 실천하며 자원을 소중히 여기는 마음을 가진다.

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

1) 교수·학습 방향 및 방법

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2) 교수·학습 개요

영역	차시	학습 목표

3) 교수·학습 내용

영역	차시	학습 내용	자료

나. 평가

1) 평가 방향 및 방법

2) 평가내용

영역	성취 기준	평가 요소	평가 방법	평가 기준		평가 시기

서식 3

2022 개정 학교자율시간 고시외 과목(학교장 개설 과목)

별도 한셀 파일로 제출

승인 신청 요약서(학교용)

연번	1. 학교 정보					2. 과목 정보								3. 교과용 도서 정보		4. 신청사유	
						기존 개설여부	한 글 명	영 문 명	적 용 교 육 과 정	교 과 (단 위)	성 격 및 목 표	내 용 체 계	적 용 학 년 (입 학 연 도)	적 용 학 기	주 당 수 업 시 수		유 형
									2022 개정								

작성 요령

1. 학교 정보

- 신청교명: 줄여쓰지 않고 정식 학교명으로 작성 예) ○○초등학교
- 학교급: 초
- 설립 구분: 공립 / 사립
- 자치구: 학교 소재 시구 혹은 시 기입 예) 수원시 장안구, 평택시
- 관할 지원청: 지원청 생략 기입 예) 수원, 평택

2. 과목 정보

- 기존 개설 여부: 경기도교육청(타시도 포함)에서 기 신설 승인 여부를 (O, X)로 선택
- 과목명: 한글, 영문명 기재, 해당 과목을 개괄적으로 설명할 수 있는 표시명으로 띄어쓰기를 고려하여 작성
- 적용 교육 과정: 2022 개정
- 교과(군): '과목 입력(①국어, ②사회, ③도덕, ④수학, ⑤과학, ⑥실과, ⑦체육, ⑧음악, ⑨미술, ⑩영어
- 교과 교육과정 요약: (성격, 목표 요약) 각각 5줄 내외 / (내용 체계 요약) 10줄 이내
- 적용 학년(입학연도): 3학년(2023), 4학년(2022)
- 적용 학기: 1학기, 2학기
- 주당 수업 시수: 17주 기준 주당 시수

3. 교과용 도서 정보: 3개 중 선택 기입

- 예) ①기존 개발 도서(시중 유통 도서)
- ②고시 외 교과목 인정도서(승인 신청교 자체 개발 도서)
- ③교과서 없이 교수학습자료 활용(자체 개발 자료)
- ※ 기존 개발 도서(시중 유통 도서): 출판사에 출판 가능 여부를 반드시 확인 후 기재, 2022 개정 이전 교육과정 고시외 과목 인정도서 해당(2022 개정 이전 교육과정 인정도서 2027년까지 한시적 사용 승인)
- ※ 승인 신청기관 자체 개발 도서: 향후 개발 도서인 경우 미정이면 '추후 기입'으로 기입
- ※ ①, ② 체크한 경우, 인정도서 승인 신청 필수(사용 학기 3개월 전까지 신청)
- ※ 학교 자체 개발 교수학습자료는 학교운영위원회 심의를 통해 제작한 후 학교 자체 보관하여 활용

4. 신청 사유: 교과목 개설이 필요한 사유를 구체적으로 작성

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

2. 활동 개설 컨설팅 신청서 양식

2025학년도 초등 학교자율시간 활동 개설 컨설팅 신청서

1 활동의 개관

학교명	()초등학교		활동명									
활동 편성 교과	국어 ☐	사회 ☐	적용 학년	3학년 ☐		4학년 ☐		5학년 ☐		6학년 ☐		
	도덕 ☐	수학 ☐	적용학기	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	1학기 ☐	2학기 ☐	
	과학 ☐	실과 ☐										
	체육 ☐	음악 ☐	적용시간									
	미술 ☐	영어 ☐										
사용 교재 (교수·학습자료)	☐ 기존 개발 도서(시중 유통 도서) : (도서명) ☐ 교과서 없이 교수학습자료 활용(차시별 학습지 개발 활용)											
활동 개설의 필요성	- (지역과 학교의 여건) - (학생의 필요)											
첨부	개설 활동 적용 학년(군) 연간 교육과정 시간배당 1부.											

2 활동의 설계

1. 활동명

2. 활동 개설의 필요성 및 목표

3. 교수·학습의 방향

가. 활동 내용 구상표

범주	구상한 내용 요소
지식·이해	
과정·기능	
가치·태도	

나. 개발(또는 재구조화)한 성취기준

4. 활동 내용

가. 활동 전개 계획(교수·학습 내용) ※아래 표는 예시자료이므로 변경 가능

단계	차시	배움 주제	활동 내용	준비물
...	...	...	...	...

나. 평가 계획

성취기준	평가 요소	수업·평가 방법	평가기준	평가 시기

5. ○○초등학교 교육과정 편제 *별첨 엑셀파일[학교자율시간 시수 편성 점검표] 참조

구분			202○학년도 ○학년 시수			국가 기준	
			202□학년도 3학년	202△학년도 4학년	계 (증감)		
교과 (군)	공통 교과	국어					408
		도덕/사회	도덕				68
			사회				204
		수학					272
		과학					204
		체육					204
		예술 (음악/미술)	음악				136
			미술				136
		영어					136
	창체(자·동·진)						204
소계						1,972	

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

3. 학교 자체 검토 체크리스트

고시외 과목 승인 신청 전 검토 체크리스트 (학교자체용)

확인자: ○○초등학교 교감 성명: △△△

작성자: ○○초등학교 교사 성명: △△△

연번	구분	평가 지표	확인 (O, X)
1	방향 및 목표	모든 학생이 기본인성과 기초역량을 갖춘 주도적인 인재로 성장할 수 있도록 설계하였는가?	
2	실태 분석	지역·학교의 여건과 특색 및 학생의 필요와 요구를 반영하여 교육 공동체의 민주적인 의사결정으로 구성하였는가?	
3	개설 절차	과목 개설 시, 편성·운영 기준에 따른 적합한 절차(교과협의회, 교육과정위원회 및 학교운영위원회 심의)를 거쳤는가?	
4	과목 설계	과목 개설의 필요성이 적절한가?	
5		기승인 과목과 중복되지 않는 신설 과목인가?	
6		관련 교과(군)이 적절한가?	
7		평가 부분이 교과(군)에 적절한가?	
8	편성	3~6학년 교육과정 중 최소 한 학기 이상 편성하였는가?	
9		교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내 시수 증감 기준(체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 시수 감축 불가 포함)을 준수하며, 특정 교과나 창의적 체험활동 영역을 지나치게 감축하지 않도록 편성하였는가?	
10	교과용도서 활용 계획	교과용 도서 활용 계획이 적절한가?	
11		인정도서 승인 신청 대상인지 확인했는가? * 인정도서 승인 신청 대상: ①기존 개발도서(시중 유통도서) ②자체 개발도서 * 이전 교육과정에서 승인받은 인정도서는 별도의 신청 절차 없이 한시적 사용 기간 동안 활용 가능함	
12	내용 체계	2022 개정 교육과정의 내용을 준수하였는가?	
13		핵심 아이디어는 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술하였는가?	
14		내용 요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)는 과목에서 배워야 할 필수 학습 내용을 담았는가?	
15		내용 요소는 세 가지 범주, 즉 이해해야 할 내용, 사고 및 탐구과정 또는 기능, 가치와 태도로 정확하게 진술하였는가?	
16		성취기준은 교수·학습 및 평가의 실질적인 근거가 되도록 내용 요소를 포함하고 있는가?	
17	교수 학습 평가	성취기준을 달성할 수 있는 학습 내용을 선정하여 깊이 있는 수업이 이루어지도록 계획하였는가?	
18		과목 성격에 맞는 교수·학습 방안 및 평가 방안을 계획하였는가?	
19		과목 승인 후 제출하는 교수·학습 운영 계획 및 평가 세부 계획서 제출 일정을 확인하였는가?	
20	교육의 중립성	사회적으로 민감한 이슈(성별, 나이, 국적, 종교, 사회적 신분, 정치 성향, 기타 논란이 되는 다양한 사회문제 등)에 편향되지 않고 객관성을 유지하는 교육과정인가?	

학교자율시간 활동 개설 검토 체크리스트

확인자: ○○초등학교 교감 성명: △△△

작성자: ○○초등학교 교사 성명: △△△

활동 설계 영역

연번	구분	평가 지표	확인 (O, X)
1	방향 및 목표	모든 학생이 기본인성과 기초역량을 갖춘 주도적인 인재로 성장할 수 있도록 학교자율시간 활동을 설계하였는가?	
2	실태 분석	교육공동체가 민주적으로 의사결정하여 합의된 철학과 가치를 바탕으로 활동을 선정하였는가?	
3		지역·학교의 여건과 특색 및 학생의 필요와 요구를 반영하여 구성하였는가?	
4	개설 절차	새로운 활동 개설 시, 편성·운영 기준에 따른 적합한 승인절차(교육과정위원회 등의 협의 및 학교운영위원회 심의)를 거쳤는가?	
5	편성 및 운영 시기	3~6학년 교육과정 중 최소 한 학기 이상 편성하였는가?	
6		편성 및 운영을 한 학기로 편성하였는가? (1,2학기 분산운영 불가)	
7	시수 편성	연간 34주를 기준으로 교과별 및 창의적 체험활동의 학기별 1주의 수업 시간을 편성하였는가?	
8		교과(군)별 및 창의적 체험활동의 20% 범위 내 시수 증감 기준 (체육 및 예술(음악/미술) 교과(군) 시수 감축 불가 포함)을 준수하며, 특정 교과나 창의적 체험활동 영역을 지나치게 감축하지 않도록 편성하였는가?	
9	활동의 설계	관련 교과(군)이 적절한가?	
10		활동 개설의 필요성이 적절한가?	
11		성취기준 개발 시 앞선 학년의 내용을 선행하여 지도하지 않도록 검토하였는가?	
12		활동 전개 및 평가 계획을 구체적으로 작성하였는가?	
13		학생이 주도적으로 학습하고, 통합적으로 사고하여 창의적으로 문제를 해결할 수 있도록 학습내용을 선정 및 조직하였는가?	
14		학생의 발달단계 및 수준에 적절한 활동 내용 및 평가를 계획하였는가?	
15		교육의 중립성	
	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)	

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

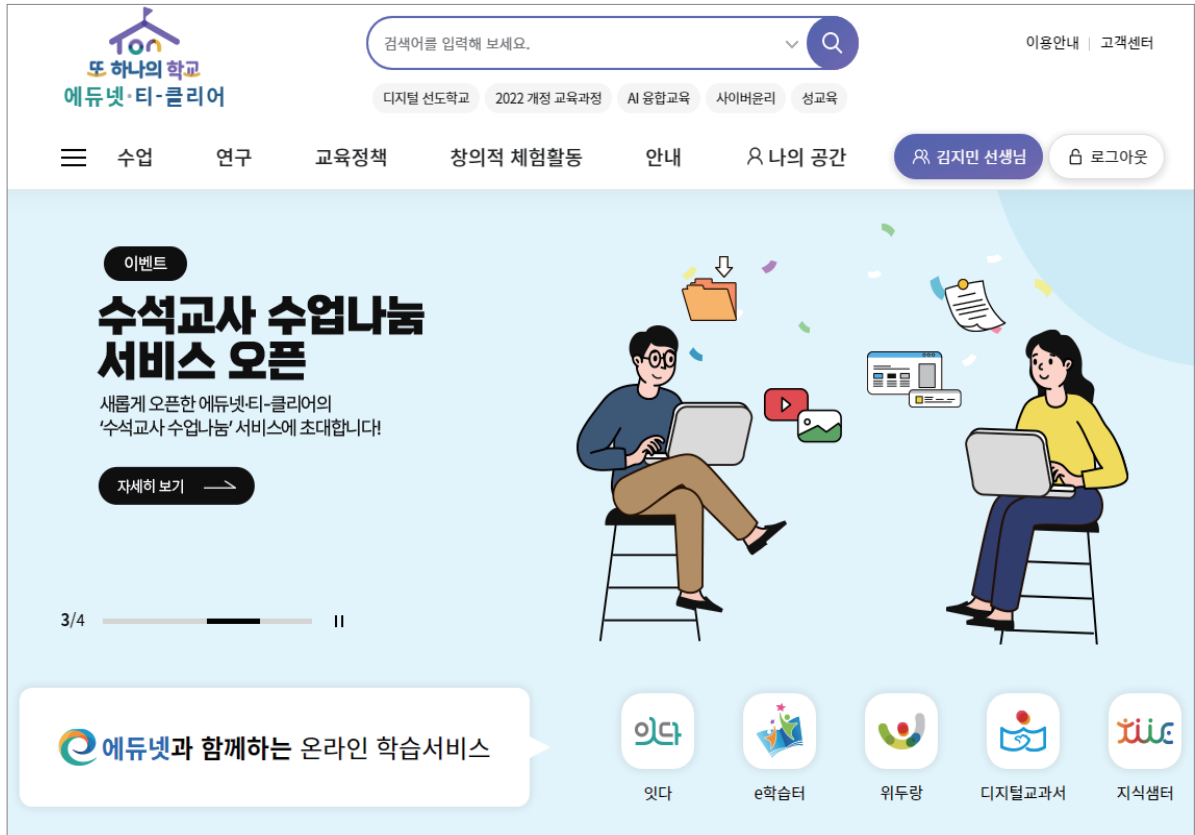
IV. 부록

활동에 사용할 교육자료(기존 개발도서)¹⁾ 영역

연번	구분	평가 지표	확인 (O, X)
1	교육과정의 준수	활동의 설계에 제시한 목표, 내용, 성취기준, 활동전개계획, 평가를 충실히 반영한 자료인가?	
2		학습자의 발달 수준을 고려하였을 때 내용의 수준과 범위 및 학습량이 적절한 자료인가?	
3		학습의 위계성, 내용의 연계성이 있는 자료인가?	
4		학생들이 배운 내용을 실생활에 적용할 수 있도록 내용이 구성된 자료인가?	
5		일상생활과 연계되어 학생의 흥미와 관심을 유발할 수 있도록 다양한 주제, 제재, 소재 등을 담고있는 자료인가?	
6		학생의 자기주도적 학습을 지원하는 자료인가?	
7	내용의 정확성 및 공정성	자료에 제시된 사실(개념, 용어, 이론 등)이 객관적이고 정확한가?	
8		문법 오류, 부적절한 어휘 등 표현상의 오류가 없고 정확한가?	
9		글, 사진, 삽화, 통계, 도표 등의 각종 자료는 해당 내용에 대한 설명으로 적합하고 공신력 있는 최신의 것이며, 출처가 분명한가?	
10		정치적·파당적·개인적 편견을 전파하기 위한 방편으로 이용된 내용을 포함하지 않았는가?	
11		성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 조장하는 내용이 없는가?	
12		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?	
13	지적 재산권	타인의 저작물을 현저하게 표절 또는 모작한 내용이 없는가?	
14	디자인	편집 디자인 및 지면 활용은 학습효과를 높일 수 있도록 효과적으로 구성하였는가?	

1) 사설 출판사의 교재를 구입하여 학교자유시간 전체를 운영할 경우에만 학교운영위원회 심의 필요
(교사가 개발한 학습지, 독서활동을 위한 도서 등은 해당없음)

4. 에듀넷 티클리어 안내

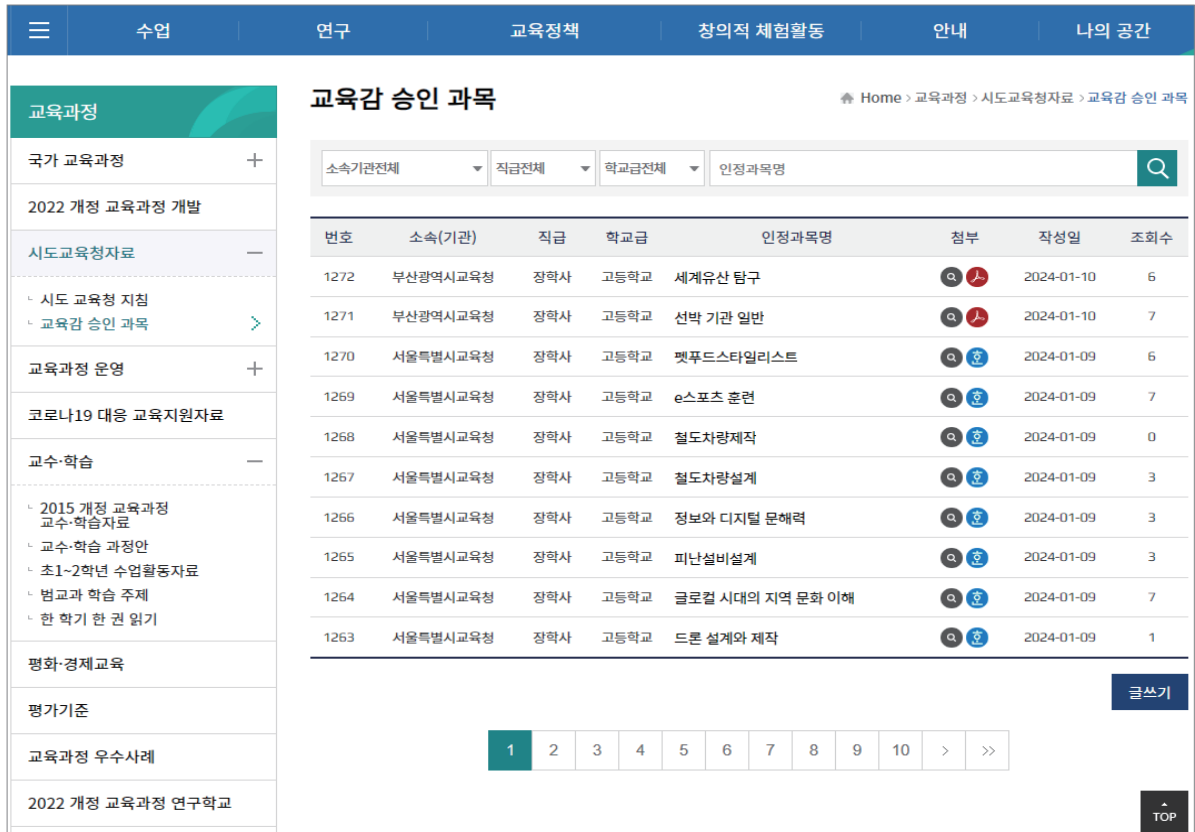


에듀넷 티클리어 홈페이지 메인 화면입니다. 상단에는 검색어 입력창과 '이용안내 | 고객센터' 링크가 있습니다. 메뉴에는 '수업', '연구', '교육정책', '창의적 체험활동', '안내', '나의 공간'이 있으며, 로그인된 사용자 '김지민 선생님'의 이름과 로그아웃 버튼이 표시되어 있습니다.

주요 콘텐츠는 '이벤트' 섹션으로, '수석교사 수업나눔 서비스 오픈'을 알리고 있습니다. '자세히 보기' 버튼이 있습니다.

아래에는 '에듀넷과 함께하는 온라인 학습서비스'를 소개하고, '잇다', 'e학습터', '위두랑', '디지털교과서', '지식센터' 등의 서비스 아이콘이 나열되어 있습니다.

① 에듀넷 티클리어 접속 (https://www.edunet.net)



에듀넷 티클리어의 '교육감 승인 과목' 조회 화면입니다. 좌측에는 '교육과정' 메뉴가 열려 있으며, '2022 개정 교육과정 개발' 하위 메뉴인 '시도교육청자료'가 선택되어 있습니다.

우측 상단에는 'Home > 교육과정 > 시도교육청자료 > 교육감 승인 과목'의 경로가 표시되어 있습니다.

조회 필터에는 '소속기관전체', '직급전체', '학교급전체', '인정과목명'이 설정되어 있습니다.

번호	소속(기관)	직급	학교급	인정과목명	첨부	작성일	조회수
1272	부산광역시교육청	장학사	고등학교	세계유산 탐구	📎	2024-01-10	6
1271	부산광역시교육청	장학사	고등학교	선박 기관 일반	📎	2024-01-10	7
1270	서울특별시교육청	장학사	고등학교	팻푸드스타일리스트	📎	2024-01-09	6
1269	서울특별시교육청	장학사	고등학교	e스포츠 훈련	📎	2024-01-09	7
1268	서울특별시교육청	장학사	고등학교	철도차량제작	📎	2024-01-09	0
1267	서울특별시교육청	장학사	고등학교	철도차량설계	📎	2024-01-09	3
1266	서울특별시교육청	장학사	고등학교	정보와 디지털 문해력	📎	2024-01-09	3
1265	서울특별시교육청	장학사	고등학교	피난설비설계	📎	2024-01-09	3
1264	서울특별시교육청	장학사	고등학교	글로벌 시대의 지역 문화 이해	📎	2024-01-09	7
1263	서울특별시교육청	장학사	고등학교	드론 설계와 제작	📎	2024-01-09	1

페이지 하단에는 '1'부터 '10'까지의 페이지 번호와 '>' '>>' 버튼이 있으며, '클쓰기'와 'TOP' 버튼도 있습니다.

② [교육정책]-[교육과정]-[시도교육청자료]-[교육감 승인 과목]

I. 학교자율시간의 이해

II. 학교자율시간 과목 개설 교육과정 내용체계 예시

III. 학교자율시간 활동 개설 예시

IV. 부록

학교자율시간 과목 및 활동 개설 예시자료

지도위원	경기도교육청교육과정정책과	과장	김윤기			
기획위원	경기도교육청 초등교육과정기획담당	장학관	이병희			
		장학사	김지민			
	경기도교육청 교육과정지원담당	사무관	강병욱			
		장학사	전윤미			
검토위원	송추초등학교	교감	선종삼	화양초등학교	교사	남상희
	시화나래초등학교	수석교사	권수경	경의초등학교	교사	박경자
	안산해솔초등학교	교사	권성희	능내초등학교	교사	박재옥
	보산초등학교	교사	권재용	안산해솔초등학교	교사	유영식
	도암초등학교	교사	김용건	서정초등학교	교사	임은영
제작위원	향산초등학교	교감	안서현	회정초등학교	교사	김영완
	광명서초등학교	수석교사	김선영	관인초등학교	교사	임성우
	은계초등학교	수석교사	은예순	평촌초등학교	교사	안주송
	고진초등학교	수석교사	김정미	선동초등학교	교사	오승민
	탄천초등학교	교사	강소영	세정초등학교	교사	윤경진
	삼봉초등학교	교사	김미순	철산초등학교	교사	윤수빈
	고양용현초등학교	교사	김민정	소사벌초등학교	교사	윤은실
	도궁초등학교	교사	김상원	군자초등학교	교사	윤창희
	은여울초등학교	교사	김성덕	파양초등학교	교사	이승윤
	유현초등학교	교사	김영경	지행초등학교	교사	이은영
	성남매송초등학교	교사	김지영	중흥초등학교	교사	이진명
	사창초등학교	교사	김진원	아람초등학교	교사	이현정
	안산창촌초등학교	교사	김현	안산호원초등학교	교사	임송이
	용문초등학교	교사	김현영	초월초등학교	교사	전상일
	늘봄초등학교	교사	노동암	서정초등학교	교사	정석진
	심원초등학교	교사	문지원	상탄초등학교	교사	정윤식
	석천초등학교	교사	박문철	곡란초등학교	교사	조병화
	산내초등학교	교사	박수련	안릉초등학교	교사	조윤록
	풍양초등학교	교사	박수원	포일초등학교	교사	조희정
	양진초등학교	교사	박승덕	광교호수초등학교	교사	최서영
	송호초등학교	교사	박신희	일동초등학교	교사	최성관
	종덕초등학교	교사	박영은	포일초등학교	교사	최승희
	의정부부용초등학교	교사	박훈	송우초등학교	교사	한종욱
	매원초등학교	교사	서민지	시흥장현초등학교	교사	한진호
	가능초등학교	교사	서선경	표교초등학교	교사	홍유진
	안릉초등학교	교사	송유호	양평초등학교	교사	황윤정
	오남초등학교	교사	심훈철			

