



2023학년도
특성화고
미래역량강화사업
운영사례집

CONTENTS

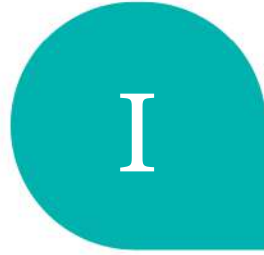


I 2024년 특성화고 미래역량강화사업 안내 · 1

II 학교별 우수사례

1. 경기국제통상고등학교 11
2. 근명고등학교 19
3. 발안바이오과학고등학교 25
4. 분당아람고등학교 35
5. 삼일고등학교 43
6. 일산고등학교 51
7. 청담고등학교 55
8. 평촌경영고등학교 63
9. 한봄고등학교 73

III 2023년 성과평가 계획(참고용) · 83



2024년 특성화고 미래역량강화사업 안내



2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집



2024년 특성화고 미래역량강화사업 안내

I 추진 배경



1. 특성화고 경쟁력 강화를 위한 노력 지속

- 매력적인 직업계고 육성사업(2017~2019), 특성화고 혁신지원사업(2020~2022년), 특성화고 미래역량강화사업(2023년~)을 통한 특성화고 경쟁력 강화 지원 지속
- 학교별 특색 있는 프로그램 운영, 특성화고 변화 기반 마련 등 계속 지원 필요

2. 교육환경 변화에 따른 디지털 역량 강화 필요성 증가

- 4차 산업혁명 및 디지털 전환에 따라 SW·AI 등 신산업, 첨단산업 분야 성장, 기존 산업의 디지털 전환 가속화
 - AI, 데이터, 클라우드 등 발달로 쏠 산업에서 빅데이터 축적, 활용 확산
- 산업 구조 변화에 대응, 모든 학생을 미래 기술인재로 육성할 수 있도록 특성화고 디지털 역량 강화 필요

3. 지역별 맞춤형 특성화고 역량 강화 방안 모색

- 학령인구 감소, 지역산업 분포에 따른 고졸 인력 수요, 대내외 인식 등 특성화고 간 지역별 교육 여건 편차가 큼
- 특성화고는 지역산업 맞춤형 인재를 양성하고, 현장실습 및 취업을 지원하는 중등직업 교육 기관으로 지역 특성을 반영한 교육이 절실

II 성과와 추진 방향



1. 2023 특성화고 미래역량강화사업 주요 성과

- (정량적 성과)
 - 사업 운영교의 현장실습 참여율 향상, 신입생 충원율은 소폭 하락
 - ※ 현장실습 참여율(22년 28.38% → 23년 32.88%), ↑4.5%
 - ※ 신입생 충원율(23년 86.58% → 24년 86.07%), ↓0.51%

- 학교별 특색 프로그램 운영을 통한 교사·학생 높은 사업 만족도 달성
 - ※ 교사(1,552명) : 4.8점/5점,
 - 학생(4,112명) : 4.4점/5점(2023년 특성화고 미래역량강화사업 만족도 조사)
- (정성적 성과)
 - 학교별 여건을 고려한 특색 프로그램 운영을 통해 학생·교사의 높은 사업 만족도를 달성하였으며, 특히 지속적인 사업이 운영되기를 희망하고 있음

학생	교사
“다양하고 유익한 수업이 많아 도움이 됨” “모의면접을 통한 취업에 도움이 되어 만족” “학교가 예쁘게 변화되는 모습이 만족”	“에듀테크에 대한 지속적 지원 만족” “일상적 디지털 경험을 통한 교육력 제고됨” “학생들의 디지털 역량 강화에 도움이 됨”

2. 2024년 특성화고 미래역량강화사업 추진 방향

- (디지털 역량 강화) 4차 산업혁명, 디지털 전환에 대응, 모든 학생이 디지털 기술을 습득·활용할 수 있도록 **정규교과 내 운영을 확대**하고, 방과 후 수업, 특강, 연수 등 디지털 이해 교육 병행 시행
 - 학생의 디지털 역량 제고 프로그램을 정규교과 내 확대 운영
 - 교원의 디지털 역량 프로그램 운영 확대 편성(교원 연수(15시간), 특강 등)
- (학교별·지역별 특성 반영) 학생, 교사의 성장과 학교가 미래를 준비할 수 있도록 지역의 비전을 담은 직업교육 역량 제고
 - 스스로 진로를 개척하는 학생, 미래의 조력자로서의 교사 성장 지원
 - 지역 인프라를 활용한 학교별 특색 운영
- (성과관리 강화) 타 사업과 연계를 통한 시너지 효과 창출, 학교별 성과관리를 강화하여 사업 효과성 제고

3. 향후 과제

- 4차 산업혁명, 디지털 대전환 등 쏠 산업에 걸친 변화 대응 필요
- 학교별 변화를 넘어 지역별 여건을 반영한 특성화고 발전 지원 필요
- 학령인구 감소, 특성화고에 대한 사회적 인식, 지역별 특성 등 종합적으로 고려한 성과평가 운영

Ⅲ 추진계획



1. 비전 및 추진전략



2. 사업개요

■ 기간 및 예산

- (사업기간) 2024. 3월 ~ 2025. 2월(1년 단위)
- (운영규모) 40개교(마이스터고 제외, 일반고 직업계학과 포함)
- (예산규모) 총 13.2억원, **학교당 33,000천원 내외**(특교 5.28억 균등 지원 + 자체 예산 7.92억 차등 지원* 예정)

* 산출 지표(학생 수)를 통한 학교별 지원금 산출

■ 사업 내용

- 4차 산업혁명 및 디지털 전환에 대응하여 모든 학교가 필수과제 추진, 자율과제는 학교별 현안을 고려하여 과제 선정 및 운영

※ 학교 구성원 및 지역산업 현황 등 학교별 특색을 반영하여 브랜드와 비전을 제시하고, 학교에 가장 필요로 하는 프로그램을 개발하여 사업계획 수립

- 사업 내용

과제	주요 내용	
필수 ①	① 디지털 융합·활용 수업 운영, ② 디지털 이해 교육 지원	
필수 ②	③ 학생(택1 이상)	④ 교사(택1 이상)
	(1) 진로 탐색·설계 (2) 실력 성장 (3) 인성·사회 적응력 제고	(4) 직무능력 향상 (5) 취업·진로 지도 역량 강화
자율	⑤ 학교	
	(6) 기업·대학 연계 교육 (7) 이웃 학교 공동교육 (8) 지역사회 교육거점	

※ 선택 예시

[예시1] 필수①(①, ②) + 필수②(③학생(1) / ④교사(4))

[예시2] 필수①(①, ②) + 필수②(③학생(1),(2) / ④교사(5)) + 자율(⑤학교(6))

[예시3] 필수①(①, ②) + 필수②(③학생(1),(2),(3) / ④교사(4),(5)) + 자율(⑤학교(6),(9))

3. 사업 세부 내용

■ [필수과제 ①]

디지털 융합·활용역량을 가진 미래 기술인재 양성

- (목표)
 - 4차 산업혁명 및 디지털 전환에 대응, 디지털 융합 역량*을 가진 미래 기술 인재**를 양성할 수 있도록 디지털 교육력 제고
 - * 디지털 융합 역량: 전공 분야 지식과 역량을 토대로 AI·SW·IT 등 디지털 기술을 익히고, 실제 산업 현장에서 전공지식과 디지털을 융합하여 활용할 수 있는 역량
 - ** 미래 기술 인재: 디지털 역량 및 친화력을 가지고, 디지털 역량과 산업 전문성을 융합하여 직무에 활용할 수 있는 디지털 융합 인재
- (지원 내용)
 - ① (디지털 융합·활용 수업 운영) 전문교과, 보통교과 내용과 디지털 기술을 융합한 수업(디지털 융합 수업)*, 혹은 디지털 기술을 수업 방식에 활용한 수업(디지털 활용 수업)** 추진
 - * (예) AI 기술과 융합한 전자·전기 교과 심화수업 운영, 드론을 활용한 농약 살포 방법 스마트 교육 등 정규교과에 지속적으로 적용·활용되는 수업 권장
 - ** (예) AI 활용한 프로젝트 수업, 빅데이터 활용 수업, 어플/게임 활용 수업 등
 - ② (디지털 이해 교육 지원) 학생들의 디지털 역량 및 친화력을 함양할 수 있도록 SW·IT, AI 등 학생 디지털 기술 교육 지원
 - ※ (예) 방과 후 수업, 디지털 교육 특강 및 연수, 컴퓨터 자격증 취득 지원 등

■ [필수과제 ②]

스스로 진로를 개척하는 학생, 미래의 조력자로서의 교사

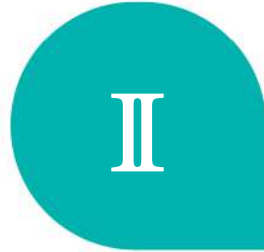
- (목표)
 - 흥미·적성에 따라 진로 탐색 및 설정하고, 예비 사회인으로서 실력은 물론 자존감, 인성 등 사회 적응력을 갖춘 학생
 - 미래 산업 변화에 대응하여 교육 변화에 적응하고, 수업 역량 강화를 위해 스스로 연구하는 교사
- (지원 내용)
 - ③-(1) (진로 탐색·설계) 스스로 꿈을 찾고, 꿈을 키워나갈 수 있도록 중학생·재학생 대상 다양한 진로·직무 체험 및 전공 탐색 활동
 - ※ (예) 중학생 대상 학과 설명회, 재학생 대상 취업 마인드 제고 교육 등
 - ③-(2) (실력 성장) 학습 동기 향상·자기 계발 기회 확대 등 다양한 수준과 요구에 맞는 맞춤형 프로그램 운영

- ※ (예) 지역사회 명장특강, 산업체 멘토링, 예비 창업자 교육, 글로벌 역량강화, 협약기업 국내외 현장 직무교육, 직업기초능력 함양 교육, 자격증 교육 등
- ③-(3) **(인성·사회 적응력 제고)** 학생 간, 학생-교사 간, 지역사회 연계 등 사회적 상호작용을 촉진하고, 예비 사회인으로서 사회 적응력 향상
 - ※ (예) 인성 제고를 위한 상담, 인성교육 및 사회성 함양 교내외 특강, 생활금융주거안정(임대차계약 등) 교육, 자율 동아리 활성화 등
- ④-(4) **(디지털 직무능력 향상)** 일상 속 또는 교과와 연계한 디지털 역량 강화를 통해 교육과정 운영의 내실화 기여
 - ※ (예) 디지털 관련 직무연수(15시간 이상), 디지털 관련 교사멘토링제 등
- ④-(5) **(취업·진로 지도 역량 강화)** 모든 교원 대상 진로·취업 지도 역량을 제고하기 위한 다양한 프로그램 운영
 - ※ (예) 중학교 교사 대상 인식제고 진로설명회, 학과체험, 신기술 체험활동 및 신산업분야 현장 방문, 지역맞춤형 인재양성을 위한 산업체협의체 구성·운영 등

■ [자율과제]

지역의 거점 역할을 담당하는 학교

- **(목표)**
 - 지역에서의 학교 위상을 제고하고, 지역사회의 다양한 기관 및 사람과 네트워크를 만들어 가는 지역 혁신 허브로서의 학교
- **(지원 내용)**
 - ⑤-(6) **(기업·대학 등 연계 교육)** 지역기업, 대학, 연구기관 등 학교 밖 자원을 활용하여 학생들에게 다양한 학습 경험 제공
 - ※ (예) 기업 연계 현장직무교육, 대학 연계 전공 심화교육, 학교 밖 전문가 활용 교육 등
 - ⑤-(7) **(이웃 학교 공동교육)** 이웃 학교와 공동교육과정 운영, 학교 운영 노하우 공유 등 지역 내 학교의 선도모델
 - ※ (예) 학점제 연계 소인수 강좌 실시, 신산업 분야 교육 등 공동교육과정 운영 등
 - ⑤-(8) **(지역사회 교육거점)** 지역 주민이 학교실습실 등 활용하여 생활문제 해결 및 직업역량을 키우고, 문화·예술을 향유할 수 있도록 지원
 - ※ (예) 지역사회 개방 학생 예술작품 전시, 지역농민 대상 농업기계 정비 능력 향상 교육 지원 등 학교 인식개선



2023년
특성화고 미래역량강화사업
학교별 우수사례



2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

01

경기국제통상고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

경기국제통상고등학교 운영 우수사례 1



구분	필수	영역	디지털 이해교육 지원
세부프로그램 (학교프로그램명)	학생 연수(디지털 새싹 캠프)		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 가. 학교 교육 과정 안에서 배울 수 없는 프로그래밍 언어와 다양한 툴을 사용해 봄으로써 디지털 시대에 걸맞은 인재를 양성한다.
- 나. 프로그래밍 기초에 대해 이해하는 시간을 갖고 자바스크립트 언어를 기반으로 스토리 앱을 개발하여 앱 개발자로서의 기초 역량을 기른다. 메타버스에 대한 기초지식을 배우며 메타버스 개발과정에 대해 이해하고 플랫폼에 공유할 나만의 앱콘텐츠를 창작한다.
- 다. 이미지 분류모델을 만드는 과정을 통해 인공지능의 원리를 이해하고 딥페이크 기술을 올바르게 사용할 수 있다. 블록 코딩을 통해 자료를 수집, 시각화 및 분석하고 데이터 편향성의 의미에 대해 이해할 수 있다.
- 라. 학생들에게 데이터의 개념과 중요성을 이해시키고 데이터 문해력 및 분석 능력을 향상한다. 데이터 보호와 안전한 활용을 이해하고 데이터 자산화 및 수익화 사례로 경제학 원리를 이해한다.

2. 운영 내용 및 방법

가. 개요

- 1) 일정 : 프로그램별 8시간(1일 4시간씩 2일 진행 / 6월 1일~2일, 8월 21일~22일, 8월 24일~25일)
- 2) 장소 : 본교 시실, 잡드림실(와이파이 사용이 가능한 교실 환경)
- 3) 대상 : 전교생 중 희망자(총 52명), 프로그램당 1학급 구성 운영(효율성을 위해 소수 인원)

나. 프로그램별 세부 내용

- 1) 메타버스 월드 게임 만들기 프로젝트

차시	주요 활동(수업) 내용
1-2 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ '지하의 세계로 이동을 도와줄 푸른 불꽃을 찾아라' 앱 개발하기 ▪ 이야기를 분석하고 필요한 액션 생각해 보기 ▪ 순차 구조 및 다양한 이벤트 액션 코딩해 보기 ▪ 나만의 앱으로 캐릭터 변경해 보기

차시	주요 활동(수업) 내용
3-4 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ '심연의 동굴 입구를 찾아라' 앱 개발하기 ▪ 캐릭터의 중력, 속도를 설정하고 제어하는 명령어 활용하기 ▪ 특정 조건에서 전환되는 장면을 만들기 ▪ 나만의 앱으로 캐릭터 움직임 변경해 보기
5-6 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ '괴물을 깨우려는 유령 퇴치하라' 앱 개발하기 ▪ 배경을 움직여 캐릭터가 이동하는 모양 만들어 보기 ▪ 무작위 위치로 캐릭터 옮기기 등 게임 요소 구현하기
7-8 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ '지상 세계로 돌아갈 포탈을 만들어라' 앱 개발하기 ▪ 변수와 조건구조를 활용하여 게임 내 미션 달성 액션 만들어보기 ▪ 다양한 조건 변경으로 난이도 조절해 보기 ▪ 게임 난이도 조절에 필요한 여러 가지 조건을 생각하고 추가해 보기

2) 인공지능 Start 가보자고!

차시	주요 활동(수업) 내용
1-2 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 이미지 분류모델이 실생활에 쓰이는 사례 알아보기 ▪ 기계학습의 의미와 원리 알아보기 ▪ Azure Custom Vision으로 이미지 분류모델 만들기
3-4 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 생성형 시로 이미지 만들어보기 ▪ 생성형 시로 아바타 만들어보기 ▪ 딥페이크 기술에 대해서 알아보기 ▪ 딥페이크 기술을 올바르게 사용하는 방법 알아보기
5-6 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 메이크 코드로 블록 코딩을 통해 마이크로비트에 내장된 온도센서, 빛 센서, 기울기 센서를 활용하여 데이터 수집하기
7-8 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시간별로 수집한 데이터 변화량을 엑셀로 시각화하기 ▪ 데이터 분석 및 활용 방안에 대해 발표하기 ▪ 데이터 편향성에 대해서 알아보기 ▪ 데이터 편향성을 해결하는 방안에 대해서 알아보기

3) 알기 쉬운 데이터 경제

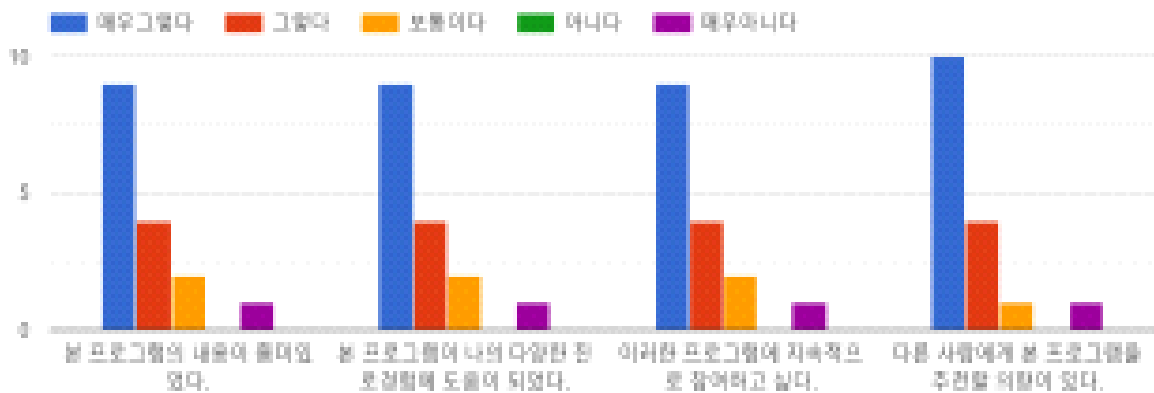
차시	주요 활동(수업) 내용
1-2 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 데이터의 의미와 역할에 대한 이해 ▪ 데이터의 가치와 잠재적인 수익에 대해 알아보기 ▪ 데이터를 수집하는 방법과 도구에 대해 알아보기
3-4 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 데이터를 분류하고 정리하는 방법 습득하기 ▪ 그래프와 차트를 활용하여 데이터를 시각화하는 방법 익히기 ▪ 간단한 데이터 분석 기법을 배우고 실습하기
5-6 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 데이터를 비교하고 분석하여 정보를 도출하는 방법 이해하기 ▪ 개인정보(마이데이터) 보호와 활용의 중요성 이해하기
7-8 차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 데이터를 자산으로써 활용하는 방안과 가능성 탐색하기 ▪ 데이터를 수익화하는 모델과 사례 분석하기

다. 활동사진

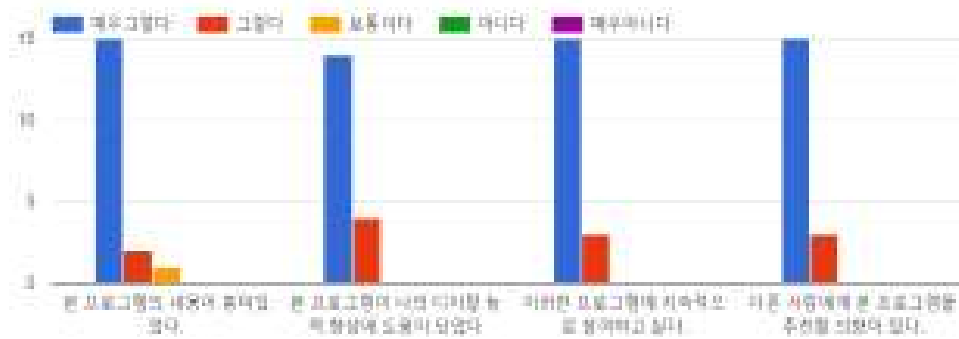


3. 운영 성과

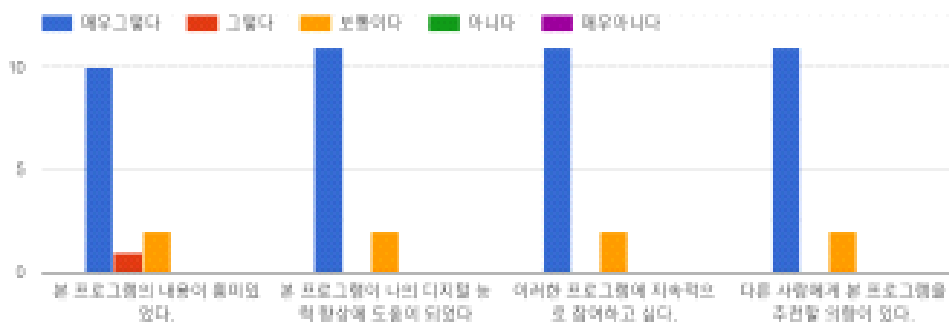
- 활동 평가(만족도 조사)
- 메타버스 월드 게임 만들기 프로젝트



- 인공지능 Start 가보자고!



- 알기 쉬운 데이터 경제



- 블록 코딩에 대해 다양하게 접근해봄으로써 프로그래밍의 기초 과정을 학습하고 관련 분야로의 진로 개척의 발판을 마련함.
- 문제 해결 과정 및 프로젝트 수행 과정 등을 통해 창의성과 자기 주도적 사고방식, 문제 해결 능력을 향상함.
- 다양한 디지털 및 데이터 활용 관련 기술을 이해하고 체험하는 과정을 통해 관련 실무 역량을 키움.

4. 활용 예산 : 총 107,100원, 기타 예산은 디지털 새싹 캠프 지원으로 무료 운영

구분	세부 내역	금액(천원)
연수비	학생 식비 6,300원×17명	107
소계		107

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

경기국제통상고등학교 운영 우수사례 2



구분	자율 / 학생	영역	미래역량강화 프로그램
세부프로그램 (학교프로그램명)	[인성·사회 적응력 제고] 바른 인성 만들기 인사 프로젝트		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 가. 바른 인사 예절 교육을 통해 소통하고 인사하는 학교 문화 활성화
- 나. 인사를 통한 인성 제고와 배려하고 존중하는 문화 형성
- 다. 사회생활의 가장 기본 역량인 사회성 및 예절, 인성 향상을 통한 사회 적응력 강화

2. 운영 내용 및 방법

가. 일정 : 홍보 기간 후 단기간 운영

홍보 기간	2023.04.17.(월) ~ 04.21.(금) / 2023.10.16.(월) ~ 10.27.(금)	
1차 운영	프로젝트 운영 기간	2023.04.24.(월) ~ 06.30.(금)
	집계 및 시상	2023.07.05.(수)
2차 운영	프로젝트 운영 기간	2023.11.01.(수) ~ 11.30.(목)
	집계 및 시상	2023.12.04.(월)

나. 세부 내용

“사랑합니다” “감사합니다”

바른 인성 인사로 함께 높여봐요!

- 방법 1. 학생들은 일과 중, 수업 시간에 선생님께 바른 인사를 한다.
- 방법 2. 교사는 바른 인사를 한 학급 및 개인 학생에게 사전 공유된 구글폼(또는 칭찬스티커판)을 통해 칭찬한다.
- 방법 3. 지속적인 인사교육과 강조를 통해 바른 인사 문화를 정착한다.

인사 모범 학급 바로 우리반!

- ▶ 결과 공유: 담당자는 분기별로 현황을 전 교사에게 공유함
- ▶ 공유된 결과는 담임선생님의 학생 독려용으로 활용
- ▶ 학급별로 너무 과열된 경쟁이 되지 않도록 주의

무슨 혜택이 있을까?

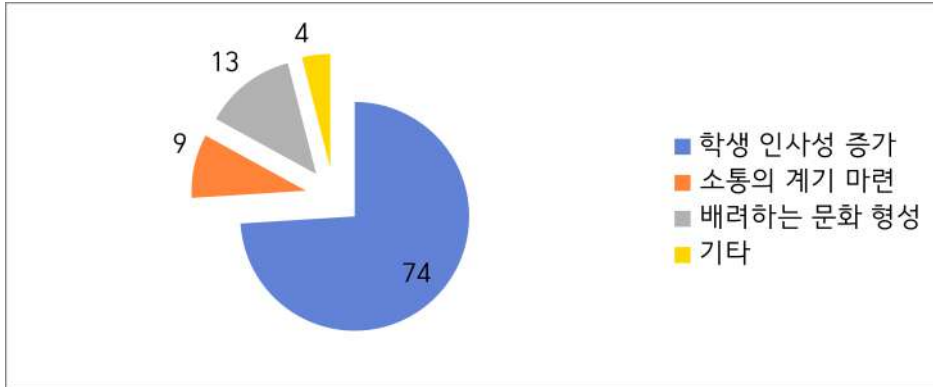
- ▶ 각 학기 운영 후 최우수 27개 학급 중 3학급을 선정하여 학급비 50,000원 시상
- ▶ 교내 행사 프로그램으로 열심히 참여한 학생은 학교생활기록부 자율활동에 기재 가능

다. 홍보물 및 운영 사진



3. 운영 성과

- 교사 대상 인사 프로젝트 효과 설문 결과(%)



- 바른 인사 예절 정착으로 교사와 학생 서로 존중하고 배려하는 문화를 형성함
- 올바른 인사 예절과 바른 인성을 갖춘 미래 인재를 양성하는 데 이바지함
- 즐거운 인사 문화 만들기를 통해 행복하게 소통하는 학교 만들기에 이바지함

4. 활용 예산 : 총 665,210원

구분	세부 내역	금액(천원)
프로그램운영비	학급 시상비 1학기 99,210 2학기 150,000	249
사업관리비	프로젝트 홍보 포스터 240,000원 프로젝트 운영 필요 물품 132,000원 프로젝트 홍보 어깨띠 44,000원	416
소계		665

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

02

근명고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

근명고등학교 운영 우수사례 1



구분	필수	영역	디지털 융합·활용 수업 운영
세부프로그램 (학교프로그램명)	디지털 융합 프로젝트 수업팀 운영		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 융합 교육과정 운영을 통해 확장적 사고와 전문성 신장
- 디지털 활용 능력 신장 및 창의적 산출물 구현

2. 운영 내용 및 방법

연번	융합교과명	융합주제	디지털활용기법	참여대상
1	컴퓨터그래픽 패션스타일 리스트실무 패턴메이킹	Project mapcci (패션미의식을반영한 패션화보집디자인프로젝트)	포토샵, 일러스트, 인디자인 등의 그래픽 소프트웨어와 사진촬영, 보정을 통한 디지털웹진제작	패션산업디자인과 2학년
2	제빵 국어	9월은 독서의 달! 책을 표현해보자 (책을표현하는시작성및 빵류제작프로젝트)	제품 소개 메뉴판 및 책자(시) 제작 후 프로젝트 발표(ppt)	베이커리카페과 2학년
3	영상제작기초 영어	한국음식을 외국인에게 설명해주는 홍보캠페인영상제작프로젝트	동영상 제작 및 편집 기술 활용	앱서비스과 베이커리카페과 패션산업디자인과 3학년
4	제과 창업일반	나의 창업일지 (제과 메뉴 개발을 통한 창업계획서작성 프로젝트)	제품 소개 및 투자 유치를 위한 홍보 팸플릿 제작 패들렛 활용 평가	마케팅경영과 카페경영코스 2학년
5	미용의기초 통합사회	통합적 관점으로 살펴본 미용의변천과정	컴퓨터를 활용한 디지털 편집, 구글 드라이브 및 구글문서활용	패션산업디자인과 2학년
6	의류재료관리 영어	나의 염색 작품 제작 및 영어 유튜브 제작프로젝트	프리미어, 곰믹스 등 영상편집 프로그램을 사용하여 유튜브 제작	패션산업디자인과 1학년

◦ 운영 사진



3. 운영 성과

- (정량) 참여교과 13개 교과, 참여인원 219명 (참여율 36.5%)
- (정성) 교과간 공동 협업을 통해 융합 교육 실현 및 전문성 신장
 - 프로젝트 목표 구현을 위한 디지털 기기 활용 능력 신장 및 창의적 사고력 증진
 - 디지털의 확장성이 가미되어 더욱 창의적이고 발전적인 산출물 구현

4. 활용 예산 : 총 11,682,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
재료비	재료비 200,000원×15팀 = 화보집 인쇄(600부) 3,000,000원×1회 = 재료비 400,000원×4팀 = 제본비 300,000원×1회 = 시상품 380,000원×1회 = 시상품 300,000원×1회 = 상품개발비 100,000원×5팀×2회 = 팸플릿 제작비 3,000원×5팀×20개 = 배너 구입비 24,000원 = 재료비 25,000×26명 = 시상품 25,000×6팀 = 40수 광목(1마 3,300원×60) = 폴리에스테르 (1마 3,890×60) = 직접 염료(1set 63,800×3 + 배송료 3300) = 면 고착제(1개 6,600×3) = 분산 염료(1set 33,000×3) = 분산 염료 축염제(1개 7,700×3) = 파일(5000×48) = 시상품 170,000원×1회 =	9,756
학생간식비	3,000원×121명×2회 =	726
협약비	20,000원×5명×6팀×2회 =	1,200
소계		11,682

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

근명고등학교 운영 우수사례 2



구분	필수	영역	디지털 이해 교육 지원
세부프로그램 (학교프로그램명)	디지털 이해 특강 (숏폼 콘텐츠 제작 특강)		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 숏폼 콘텐츠가 소비되는 최신 경향에 맞춰 숏폼 영상 제작 기법 교육 필요
- 패션산업디자인과 내 패션방송콘텐츠 코스 교육과정의 디지털 교육 필요
- 디지털 활용능력 및 창의력 있는 크리에이터 발굴 및 육성

2. 운영 내용 및 방법

- 행사일시 : 2023.7.10.(월) 09:10~13:40 (1교시~4교시)
- 행사주제 : 숏폼 콘텐츠 크리에이터 교육
- 참가대상 : 1학년 패션산업디자인과 전교생 (40명)
- 운영내용 : 숏폼, 릴스 제작 관련 영상 분석 및 이론 강의
시놉시스 작성 / 촬영 및 편집 / 숏폼 영화제 실시
- 행사사진



숏폼 콘텐츠 이론강의



시놉시스작성



촬영



숏폼 영화제

3. 운영 성과

- (정량) 교내 그린리더 숏폼 공모전, 교외 디지털시민 숏폼 공모전 입상자 다수
- (정성) 크리에이터 관련 진로 탐색 기회 제공 및 유망주 발굴 및 육성
 - 1인 미디어 콘텐츠 제작 및 채널 운영에 필요한 디지털 역량 강화
 - 다양한 미디어 콘텐츠 기획 능력 향상

4. 활용 예산 : 총 500,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
강사비	(기본) 200,000원*1시간 =	200
	(초과) 100,000*3시간 =	300
소계		500

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

03

발안바이오과학고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

발안바이오과학고등학교 운영 우수사례 1



구분	필수	영역	디지털 융합·활용 수업 운영
세부프로그램 (학교프로그램명)	디자인(GTQ 그래픽기술자격) 자격증 취득		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 가. 컴퓨터그래픽 프로그램인 포토샵과 일러스트레이터를 익히고 그것을 활용한 IT산업에 필요한 디자인 능력을 함양하여 자격증(GTQ 그래픽기술자격 1,2급-국가공인자격)을 취득
- 나. 2학년의 디자인일반 교과를 수강하는 재학생들의 디자인에 대한 지적, 심리적 욕구를 만족시켜 교과 흥미를 유발
- 다. 컴퓨터 그래픽 프로그램을 활용하여 식품 및 레저 산업에 필요한 디자인 능력을 함양

2. 운영 내용 및 방법

가. GTQ그래픽기술자격 1,2급 취득

- 포토샵 능력 함양을 위해 40시간 이상 자격취득을 위해 연습함.
- 2학년 96명 학생 중 94명의 학생이 자격증에 도전하였으며 100% 합격함.
- 국가공인자격인 GTQ 그래픽기술자격 2급을 연습하고, 실력이 향상된 학생은 1급에 도전함.

프로그램명	운영시기	대상	내용	자격 취득
GTQ	23.3.~12.	96명	- 2학년 전체가 참여 - 40시간 이상 이수 실시	전교생 응시하여 94명

◦ 활동사진



[GTQ포토샵 자격증 취득 연습, 자격취득내역서]

[정성]

- 학생 소감 요약
 - 펜으로 그리는 것만 그림이라고 생각했지만 컴퓨터그래픽을 활용해 포스터와 캐릭터를 제작하며 IT기술을 습득하고, 자격증취득으로 이어져서 부뒸했다는 학생들이 많음.
 - 컴퓨터 자격증을 처음 취득하는 친구들이 많았으나 함께 취득하자는 각오로 서로 의지하며 연습했으며, 점심시간과 쉬는 시간에도 친구와 함께 연습하며 자격증을 취득을 위해 노력함. 실제 자격증을 취득하며 컴퓨터 그래픽에 자신감이 생겼다는 학생들이 많음.
 - 포토샵기능을 활용하여 식음료 관련 포스터를 제작하며 식품산업에도 홍보의 중요성에 대해 알게 됨.
- 학생 소감문

취득 자격증 명	GTQ그래픽기술자격 2급
활동일시	2023. 3. 2. - 2023. 5. 31. 수업 및 관심 시간과 쉬는 시간에 연습
자격증 취득을 위해 연습하며 배운 것 및 소감	GTQ를 어렵게 생각해서 많이 배웠고 스코프 공부하는 것 힘들었는데 연습하면서 많이 배웠습니다. 또 자격증 취득이 기쁘다.
자격증 취득한 후 소감 및 향후 계획	포스터를 만들거나 큰 틀을 만들어 판매했을 때 수익이 날 것 같다. 취미 활동을 계속하는 동안 더 도움이 될 것 같다. 유행하는 것들을 꼭꼭 그려서 올리.

취득 자격증 명	GTQ그래픽기술자격 2급
활동일시	2023. 3. 2. - 2023. 5. 31. 수업 및 관심 시간과 쉬는 시간에 연습
자격증 취득을 위해 연습하며 배운 것 및 소감	일주일 가까이 연습을 하는 건 처음이었다. 또 처음이 계속 이런 일을 배웠을 때 정말 신기했다. 재미있어 보였는데 점점 어려워 갔고 나중에 어려워 보였는데 사실은 참 쉽다. 또한 연습하는 걸 많이 해야겠다.
자격증 취득한 후 소감 및 향후 계획	취급 분야가 다양하니까 너무 여러가지 자격증을 만드는 건이 정말 재미있어 보였지만 사실은 참 어렵다. 너무 힘들었고, 이번이 마지막이 아닐까 싶은 생각이 너무 많았음. 벌써 선생님께 감사하다.

취득 자격증 명	GTQ그래픽기술자격 2급
활동일시	2023. 3. 2. - 2023. 5. 31. 수업 및 관심 시간과 쉬는 시간에 연습
자격증 취득을 위해 연습하며 배운 것 및 소감	GTQ를 처음 배울 때 GTQ의 개념과 그 GTQ의 자격증을 하기 위한 것들이 정말 많았다. 배웠던 것들을 더 계속 배우고 싶었다. 연습하는 건 GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠고, GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠고, GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠다.
자격증 취득한 후 소감 및 향후 계획	GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠고, GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠다. GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠다.

취득 자격증 명	GTQ그래픽기술자격 2급
활동일시	2023. 3. 2. - 2023. 5. 31. 수업 및 관심 시간과 쉬는 시간에 연습
자격증 취득을 위해 연습하며 배운 것 및 소감	GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠고, GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠다. GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠다.
자격증 취득한 후 소감 및 향후 계획	GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠고, GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠다. GTQ를 배워서 할 수 있는 것들을 많이 배웠다.

[환류 계획]

- 학생들의 자격증 취득으로 끝나는 것이 아닌 프로그램을 활용하여 식품 및 레저 산업에 디자인을 활용하여 정보전달이 잘 되는 그래픽 작품을 제작하도록 수업 진행
- 그래픽기술자격증 취득으로 성취감을 얻었으며 학생들이 취득하기 적합한 IT자격증에 도전할 수 있도록 계획 수립

4. 활용 예산 : 총 4,000,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
SW구입비 (Adobe photoshop)	44,000원*50대	2,200
컴퓨터 그래픽 디자인 작품을 활용한 제품 제작	18,000원*100명	1,800
소계		4,000

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

발안바이오과학고등학교 운영 우수사례 2



구분	자율/학생	영역	미래역량강화 프로그램
세부프로그램 (학교프로그램명)	[인성·사회 적응력 제고] 학생동아리 활성화(자율 동아리 운영)		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 자율적, 창의적 동아리 활동을 통하여 민주시민으로서의 자질과 역량 파악
- 학생들이 중심이 되어 조직·운영하여 리더십과 협력적 문제 해결 능력, 의사소통 능력 증진
- 학생이 행복한 학교가 교육목표를 달성하는데 가장 중요한 요인으로 작용

2. 운영 내용 및 방법

- 2023학년도 자율동아리 활동
 - 인문 및 전문분야의 학생이 원하는 다양한 동아리 개설 및 활동
 - 인문분야: 인성 및 사회 적응력 제고에 중점을 둔 동아리 활동 실시
 - 전문분야: 취업 등의 전문 기초인력 양성을 위한 실습 중심의 NCS 교육과정 실시
 - 월~목까지 17시~21시까지 자유롭게 동아리 활동 실시하며 2개의 동아리 활동 허가
 - * 인문과 전문분야를 각 1개씩 이수하여 전인적 성장 강조
 - * 자율동아리 활동을 기대하며 하루를 보내는 학생들이 대부분

연번	동아리명	기간	인원	활동과정	활동내용	시간
1	다독다독	4~12월	10	도서관 프로그램 운영	독후활동, 도서관리 등	150
2	드림메카닉	4~12월	5	농기계·건설기계 운전·작업·정비	로더, 트랙터, 포크레인 운전	150
3	또래상담	4~12월	9	또래상담자 양성	학생 주도의 갈등해결 역량 함양	150
4	배드민턴반	4~12월	12	생활체육 활성화	배드민턴 기초기술 습득	150
5	바이오플로리스트	4~12월	8	회원 창업과 경영 능력 함양	화훼장식 실무능력 함양	150
6	방송부	4~12월	11	학교 방송 송출	장비와 프로그램 조작법 함양	150
7	버즈	4~12월	12	다양한 장르의 음악과 공연 기획	밴드연주(드럼, 기타, 베이스 등)	150
8	블라썸	4~12월	11	교내 축제, 행사 등 활동	댄스	150
9	비바리펫	4~12월	30	반려동물 사육관리	파충류, 관상어·조 사육관리	150
10	쇼콜라드	4~12월	24	푸드테크네이션 실습	초콜릿 활용한 제과 실습	150

연번	동아리명	기간	인원	활동과정	활동내용	시간
11	수세미	4~12월	10	환경친화적 물품 개발	수세미 파종 및 관리	150
12	수액반	4~12월	5	교내 보건활동	기초 드레싱 및 응급처치	150
13	슬농반	4~12월	21	교내 영농에 관한 비전 제시	영농학생회 주관 농업활동	150
14	식품가공연구	4~12월	16	가공식품을 연구하고 제조	유가공, 육가공 실습 실시	150
15	아이리쉬	4~12월	23	식음료 제조	바리스타, 바텐더 등	150
16	에쿠스	4~12월	9	레저스포츠 산업의 비전 제시	승마지도, 자격증 취득	150
17	영세프	4~12월	23	양식 및 코스요리 실습	서양요리, 동양요리 실습	150
18	젤라토레	4~12월	24	퓨전 요리 실습	다양한 요리의 융합실습	150
19	초록베이커리	4~12월	20	제과제빵 실습	제과와 제빵의 다양한 실습	150
20	컴패니언애니멀	4~12월	13	동아리 판매, 지역사회 연계	식음료 관련 메뉴개발	150
21	콩떡팔떡	4~12월	18	떡, 전통병과 실습	전통 떡, 병과의 실습능력 함양	150
22	팔레트	4~12월	5	창작, 그림 그리기 실습	그림 기초기술 습득 및 창작	150
23	플레이팅노하우	4~12월	8	플레이팅 기초 실습	식품과 관련한 플레이팅 실습	150
24	학생자치회	4~12월	16	학생자치회 활성화	학생회를 통한 교내 활동 추진	150
25	홍보부	4~12월	14	학교 홍보 및 행사활동 실시	학생에 의한 중3 홍보활동	150
총인원			357			

◦ 활동사진(대표동아리로 선정된 동아리 활동사진)



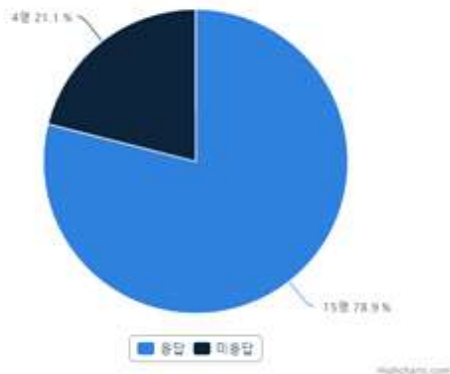


3. 운영 성과

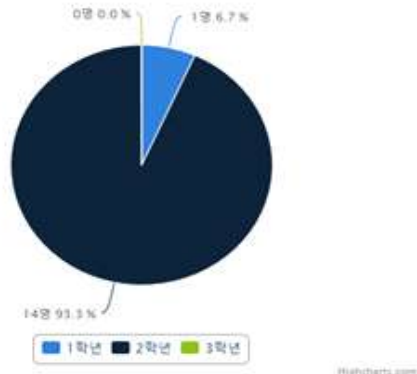
[정량]

- 회장단 학생들 만족도 조사결과 5점 만점 중 대부분 4~5점으로 만족(정기적 협의회 실시)
- 학교의 만족도 조사에서 대부분이 학교를 사랑하고 행복한 곳이라는 의견을 가지고 있으며 그 원인으로 자율 동아리 활동을 사유로 답변

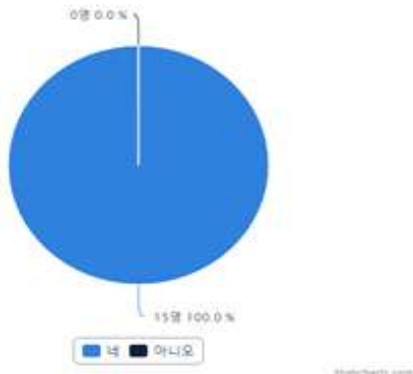
[미래역량]2023학년도 자율동아리 만족도 설문조사(학생용)



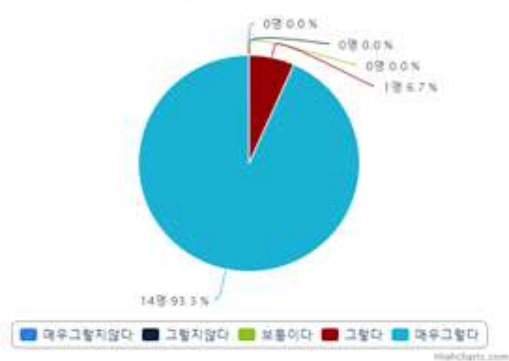
01. 해당 학년에 선택해주세요.



02. 자율동아리 프로그램에 참여했나요?



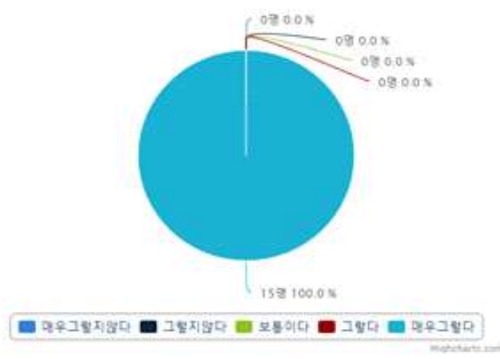
03. [미래역량강화사업] 자율동아리 프로그램 운영에 만족하나요?



04. 자율동아리 체험활동이 진로탐색에 도움이 되었나요?



05. 앞으로 자율 동아리의 체험활동에 계속 참여할 계획인가?



[정성]

- 자율동아리 활동에 대한 모든 것을 만족하고 있는 학생들 입장에서 학교에서 받는 스트레스와 불평 불만을 동급생 및 선,후배와 레포를 형성하며 심적으로 완화시키고 좋아하는 실습활동을 진행하며 하루의 마음을 정리하고 위안이 되는 동아리 활동임.
- 각 분야별 실습활동을 통해 전공별 특성을 이해하는데 좋은 경험이 되었다고 학생 전체가 평가함.
- 인문, 전문 분야 등의 기초실습능력 함양에 좋은 기회가 되었음을 모두가 평가함.

06. 마지막으로 자신의 자율동아리 활동에 대한 소감을 자유롭게 작성해 주세요 ^^

동아리 재밌게 활동했습니다
 동아리에서 자율실습을 하면서 내가 원하는걸 만들 수 있어서 좋았다 그리고 판매 활동도 하고 축제에 참여도 하며 동아리원들끼리 소통을 하며 품목을 만드는데 더욱 재밌었다

저는 비바리펫이라는 동아리를 이끌어갔습니다 저희 동아리는 학년상관없이 다같이 동물 관리를 하였고 그로인해 사고성이 더욱 좋아지며 선배후배 덕을없이 지냈던 것 같습니다 일반적이고 대중적이지 않은 특수동물을 취미로 삼아 사육하고 환경을 정리하면서 많은 종류의 동물들을 관리하고 환경을 꾸미는 것 그리고 그 동물들의 각 개별 성격을 관찰하는 것이 정말 재밌고 흥미로웠습니다 그리고 자연 생태계 교육도 자연스레 배우게 되었습니다 사실 처음에 이 동아리에 입사하고 한달 정도는 그냥 재밌다고 느꼈지만 그게 한달이 되고 일년이 되어가니 느낀점이 정말 많아졌습니다 제 진로에게 좋은 영향과 배움점을 주는 동아리였고 동물이 살아가는 환경속 그 동물을 도와주는 것과 감정을 느끼고 어떨면 행복하고 어떨면 슬프며 참 행복하고 재미있는 2년을 보낸 것 같습니다 제 학교생활의 3분에서 1은 비바리펫이 차지하게 된 의미있는 시간이었습니다 영농학생회를 하며 많은 활동은 못했지만 중요한 행사들을 하며, 자신감과 다양한 경험을 얻어 올해 잊지 못한 추억을 남겼던 것 같다. 자율동아리 활동을 하면서 여태까지 그냥 지나쳤던 사소한 기억들과 생각들이 점점 의미 있게 변하면서 성장하게 됐던 것 같다.

저희 식품가공연구동아리 활동은 이번년도에는 아이스크림 팔기랑 축제 때 호떡, 아이스크림을 팔았는데 처음으로 선배들 도움 없이 해서 걱정했는데 다 맛있고 잘했다고 해줘서 다행이라고 생각했다! 이번년도에는 바쁘게 잘 지냈던 것 같다!

동아리에서 여러가지 실습을 하면서 요리 실력이 많이 늘어서 도움이 되었다. 다양한 경험도 할 수 있고 궁금한 지식은 선배들한테 질문을 하여 답을 얻을 수 있다는 점이 좋았다.

일단 배드민턴을 아침 저녁으로 해서 체력을 늘리는데 도움이 크게 되었고 운동동아리만큼 자유를 추구하고 선배들의 선을 최대한 곳지 않고 모두가 소통하면서 즐겁게 경기할수있는 상황을 만드려 노력하다보니 그 과정에서 힘든점도 있었지만 그만큼 1학년,2학년,3학년이 더욱 서로 존중하고 웃으면서 경기에 임하기에 이 동아리를 만든것을 후회하지않고 지금은 전보다 훨씬 즐거운거 같습니다

자율동아리를 함으로써 수업 실습시간 외 시간을 사용하며 자신의 역량을 키울수 있다는 점이 좋았던 것 같다. 또한 선배와 후배가 같이 활동하면서 선배들 간에 친밀도를 높일수 있었고 많은 조언과 지식을 얻을 수 있었다. 단체생활도 해보며 사람들을 어떻게 대해야하는지에 관해 자신이 직접 보고 느끼고 배워가며 알아갈수있다

동아리에서 자율 실습이나 코스요리 실습등 학교에서 하는 실습과는 다르게 내가 필요한 실습을 할 수 있어서 좋았다

밴드부 활동을 하면서 물론 힘든 점도 있었지만 다같이 모여 악기 연습도 하고 창체 동아리 시간에 틈날때마다 수다 떨면서 연습도 하고 재밌었습니다.

[환류 계획]

- 자율동아리 안에서 선배후배간의 질서유지의 명목으로 암암리에 일어날 수 있는 학교폭력이 발생하지 않도록 많은 관심과 지도가 필요
- 자유롭게 실습 활동을 진행하는 것도 좋지만 대회 출전 등 전문적이고 자세한 진로탐색 기회 제공 필요
- 실습 동아리에 보다 많은 예산을 분배하여 특성화고 취지에 맞는 실습능력 함양을 통한 미래 영농인 육성에 초점을 둬.

4. 활용 예산 : 총 38,150원

구분	세부 내역	금액(천원)
자율 동아리	동아리 학생 협의회비	7,750
자율 동아리	동아리 활동비	30,400
소계		38,150

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

04

분당아람고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

분당아람고등학교 운영 우수사례 1



구분	필수	영역	디지털 융합·활용 수업 운영
세부프로그램 (학교프로그램명)	일본어 I +응용프로그래밍개발 교과 (디지털교과서를 활용한 개인별 맞춤형 일본어학습 및 학습 애플리케이션 설계)		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 디지털 기반 미래교육환경 변화에 발맞춘 에듀테크 도구 적용 수업 모델 구축
- 학생의 흥미와 요구를 고려한 학습자 주도의 맞춤형 수업 구현
- 교과 내 재구성 및 교과 간 융합을 통한 교사의 미래형 교육과정 설계 역량 강화

2. 실행 과정 및 내용

(1학기)

- 담당 교사 : 손주희
- 적용 교과 : 일본어 I
- 적용 학과 및 학년 : 스마트소프트웨어과 2학년 5, 6반
- 실행 방법 :
 - 가. 학생과 함께 만들어가는 수업: 디지털교과서 아카이빙을 통한 학습자자료 누적 관리
 - 나. 단원별 성취수준 달성에 부합한 에듀테크 도구 선정 및 활용: 학생의 의사소통역량, 디지털활용역량, 디지털시민역량 함양
 - 다. [탐구-실행-성찰]을 통한 꺼내는 수업의 구현: 문제를 발견하고 해결해 나가는 PBL 수업 운영
- 실행 내용 :
 - 가. 일본어디지털교과서 활용 일본어 가나학습
 - 나. 음성과 문자 학습 확장을 통한 로마자 가나 입력 학습 및 실습
 - 다. 패들렛, 카훗, 퀴즐렛, 구글 워크스페이스를 활용한 일본어 활용 자료 검색
 - 라. BING, Chat GPT, Dall-E, Image Creator 등 생성형 인공지능 도구 활용을 위한 프롬프트엔지니어링 학습
 - 마. 자기주도학습 및 학습누적관리가 가능한 퀴즐렛 학습 시스템 분석
 - 바. 패들렛, 구글 워크스페이스를 도구를 통한 히라가나 단어 데이터 및 이미지 취합 실습

(1,2학기)

- 담당 교사 : 박정희
- 적용 교과 : 응용프로그래밍 개발
- 적용 학과 및 학년 : 스마트소프트웨어과 2학년 5, 6반
- 실행 내용
 - 가. 구글, chatGPT를 활용하여 프로그래밍 학습 및 알고리즘 검색을 통한 학습 데이터 생성
 - 나. 구글, chatGPT를 활용하여 프로그래밍 실습
 - 다. 일본어 시간 패들렛, 구글 워크스페이스를 도구를 통한 히라가나 단어 데이터 및 이미지를 취합한 것을 바탕으로 앱 제작용 이미지 생성 후 패들렛을 활용하여 취합
 - 라. 앱 제작을 위한 실습 및 패들렛을 활용한 자료 취합
 - 마. 일본어 단어 학습 앱 제작 실습 및 패들렛을 활용한 자료 취합

일본어 I + 응용프로그래밍개발 디지털 융합 단계별 수업 진행 과정

- 적용 교과 : 일본어 I
- 학습목표
 - 일본어 가나 문자와 음성 특징을 알고 읽고 쓸 수 있다.
 - 일본어 가나로 이뤄진 단어를 로마자로 입력하고 일본어로 다양한 일본 자료를 검색할 수 있다.
 - 다양한 인공지능도구 및 앱을 통해 일본어 번역 및 통역 서비스를 자율적으로 활용할 수 있다.
- 1단계 활동 : 일본어 가나의 문자와 음성의 특징 알기
 - (패들렛, 구글사이트) 디지털교과서 학습자료를 활용한 학습
 - (카훗) 가나 및 단어 게임과 퀴즈
 - (퀴즐렛) 가나카드, 단어카드, 문장카드 등 어학학습에 최적화된 개인별 학습 진행 (퀴즐렛플러스) 경쟁게임을 통한 가나 학습 촉진
 - (구글렌즈, 파파고, 구글번역, 패들렛, 퀴즐렛) 일본어 기초 단어 데이터(텍스트, 이미지) 취합, 학급패들렛에 업로드하여 공유
- 2단계 활동 : 문제기반학습
 - (Bing, chat GPT) 인공지능 생성기를 활용한 일본의 자연과 정서 학습
 - (패들렛, 구글사이트) 디지털교과서를 활용한 일본의 자연과 주택의 특징 학습
 - (구글마이맵) 일본에서 살기 프로젝트, 지도활용, 장소 및 관련정보 검색
기습 정보와 검색 정보 논리적 연결하기 / 일본에 적절한 거주 환경 조성하기
학급패들렛에 업로드하여 공유
- 일본어 활동 사진 및 자료 링크 :
 - 디지털교과서(전학과) <https://padlet.com/sndt170001/padlet-2m7qgf92equjf0vq>
 - 단어데이터모음(2-6) <https://padlet.com/sndt170001/2-6-lt4jdfno8vfe05qx>
 - 생성형인공지능활용(2-7) <https://padlet.com/sndt170001/2-7-hictg8g06qo16095>
 - AI 코스웨어(2-7) <https://quizlet.com/join/jfEXZUppH>
 - 교육용 인공지능 도구(학생실습용) <https://padlet.com/sndt170001/padlet-cmtip0xcskxmhisy>

온라인퀴즈 및 활동사진



생성형 인공지능 실습 자료



일본어 I + 응용프로그래밍개발 디지털 융합 단계별 수업 진행 과정

- 적용 교과 : 응용프로그래밍 개발
- 학습목표
 - 응용 소프트웨어 개발에 필요한 프로그래밍 언어의 데이터 타입을 적용하여 변수를 사용할 수 있다.
 - 프로그래밍 언어의 연산자와 명령문을 사용하여 애플리케이션에 필요한 기능을 정의하고 사용할 수 있다.
 - 파악된 프로그래밍 언어의 특성을 적용하여 애플리케이션을 구현할 수 있다.
- 1단계 활동 : 객체지향프로그래밍 및 자바를 활용한 프로그래밍
 - 자바의 자료형, 변수명 작성 규칙, 프로그램 작성 규칙에 따른 프로그래밍 실습
 - 입력문, 출력문, 선택문, 반복문, 메소드를 활용한 프로그램 작성 실습
 - 자료구조, 알고리즘, 프로그래밍 언어별 특징, 객체지향 프로그래밍 개념파악
 - 명령문 작성 원리에 따른 명령문 작성 및 프로그램 작성하기
- 2단계 활동 : 일본어 단어 학습 앱 제작
 - 일본어 교과와 연계한 히라가나 단어 데이터 및 이미지 작업
 - 프레임, 패널, 버튼 등을 활용한 앱제작 실습
 - 일본어 단어 학습 앱 제작



3. 운영 성과

- 가. 외국어를 실생활에 적용하기 위해 필요한 입력, 검색, 번역 등 디지털기와 접목한 기능에 대한 이해 및 활용능력이 향상
- 나. 학습의 주제와 목표에 맞는 적절한 콘텐츠를 접하고 이를 자신의 관심사 및 실생활에 연결함으로써 학습자주도의 수업을 실현
- 다. 미래사회에 필요한 인공지능 도구의 활용법과 그에서 파생되는 윤리기준을 자연스럽게 체득하여 디지털 문해력과 디지털 윤리의식이 배양
- 라. 어학 학습에 적절한 앱 설계를 협업을 통해 진행하며 논리적 사고 및 문제해결력이 향상되는 한편 협력적 의사소통역량이 함양됨

4. 활용 예산 : 총 216,600원

구분	세부 내역	금액(천원)
플랫폼 구입비	플랫폼 구입비	216,600
소계		216,600

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

분당아람고등학교 운영 우수사례 2



구분	필수	영역	디지털 이해 교육 지원
세부프로그램 (학교프로그램명)	디지털 이해 교육 (진로 융합 SW AI 활용 교육)		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 시활용의 기반이 되는 디지털소양, 컴퓨팅사고력, 인공지능 소양 배양
- 신산업구조에서 날로 강조되는 대규모 데이터의 탐색, 관리, 분석 역량 제고
- 미래사회직업변화를 고려하여 전공과 인공지능을 연결해 학습하는 융합적 사고력 증진
- 윤리적으로 데이터를 활용하는 디지털윤리의식 및 의사소통과 협업 기반 디지털문화 소양 강화

2. 운영 내용 및 방법

	온라인 메타버스 활동	오프라인 활동
구성	◦ 메타버스활동 : 1차시	◦ 대면 팀활동 : 3차시
형식	◦ 팀빌딩, 모둠 구성 ◦ 주제융합 팀활동 수업 (상업, 관광, 디자인)	◦ 팀빌딩, 모둠 구성 ◦ 주제융합 SW·AI 활용 팀활동 수업 (관광, 디자인)
일시	◦ 2023.12.14.(목) 3교시	◦ 2023.12.15.(금) 5,6,7교시
장소	◦ 각 학급 내 온라인 접속	◦ 3층 회의실
대상	◦ 2학년 전교생	◦ 7, 8, 9반 총 54명
주제	◦ 스마트 투어봇 PBL - 경영사무, 디자인, 관광, 디지털 융합 지속가능한 도시 및 거주지 조성을 위해 다양한 사람들이 사용할 수 있는 스마트 투어봇 제작하기	
목표	◦ 관광객 페르소나를 설정하고, 경험할 수 있는 어려움이나 문제를 구체적으로 진술할 수 있다. ◦ 여행소비자가 경험하는 문제상황을 개선할 수 있도록 인공지능을 활용할 수 있다.	
내용	◦ 관광객 페르소나 설정, 경험 설정 프로젝트	◦ 아이디어 도출, 구현 스마트 투어봇 박람회
교구재	◦ 로보토리메타버스(ZEP) https://zep.us/play/2bgNGZ	◦ 팀빌딩 바벨탑 키트 ◦ 스마트투어봇 키트, 로버스 앱
방법	◦ 문제상황 개선을 위한 인공지능 활용 메이커 활동 ◦ 공공데이터 살펴보기	◦ 공유데이터 활용한 페르소나 맞춤형 관광 코스 기획 및 소개서 제작 ◦ 피지컬 컴퓨팅으로 투어봇 설계 및 제작 ◦ 생성형 AI 활용한 광고 제작 ◦ 스마트 투어봇 박람회

	온라인 메타버스 활동	오프라인 활동
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 피지컬 컴퓨팅 코딩을 통한 컴퓨팅 사고력 및 협력적 문제해결력 배양 ○ 데이터와 인공지능의 이해 및 활용 역량, 협력적의사소통역량, 융합적사고력 함양 ○ 인공지능소양 및 디지털문화소양 강화 ○ 전공에 대한 이해 및 자신감 심화, 전공 관련 창업에 대한 경험적 지식 획득 	

3. 운영 성과

- 서로 다른 전공과 간 협업을 통한 프로젝트 수행으로 협력적 의사소통역량 배양
- 블록코딩 포함한 피지컬컴퓨팅 코딩을 통한 컴퓨팅 사고력 및 협력적 문제해결력 증진
- 지역자원 및 관광 관련 공공데이터 탐색, 해석, 활용을 통하여 인공지능의 이해 및 활용 역량, 데이터 활용 역량, 융합적 사고력 함양
- 윤리 및 공동체 간 배려에 기반한 인공지능소양 및 디지털문화소양 강화
- 전공에 대한 이해 및 자신감 심화, 전공 관련 창업에 대한 경험적 지식 획득



<https://padlet.com/lobotori/padlet-od23ey8wyxdrfy17> (분당아람고 스마트투어봇 전시회 플랫폼)

4. 활용 예산 : 총 1,600,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
재료비	스마트투어봇 키트	1,100,000
	바벨탑 키트	120,000
강사비	[비대면] 메타버스 기본 1시간*130,000원	130,000
	[대면] 디지털융합활동 기본 1시간*130,000원=130,000 초과 2시간* 60,000원=120,000	250,000
소계		1,600,000

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

05
삼일고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

삼일고등학교 운영 우수사례 1



구분	필수	영역	디지털 융합·활용 수업 운영
세부프로그램 (학교프로그램명)	디지털 역량 강화 3UP 프로그램(디지털 융합·활용 수업 운영)		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 가. 디지털 대전환 시대를 맞아 미래 기술 융합 인재를 양성할 수 있도록 에듀테크를 활용한 미래형 교수학습을 수행할 수 있는 교사 양성
- 나. 디지털 역량 및 친화력을 가지고 실제 산업 현장에서 전공 지식과 디지털 기술을 융합하여 직무에 활용할 수 있는 디지털 융합 인재 양성
- 다. 디지털 융합 역량을 가진 미래 인재를 양성할 수 있는 디지털 교육력 제고

2. 운영 내용 및 방법

가. 세부내용

구분	추진 내용	교사	운영시기	비고
정규 교과	1) 패들렛 활용 창업계획서 및 사업 계획서 작성 수업 - 디지털 창업 및 사업 계획서 작성에 패들렛 활용	교사 최O은	2023.03. ~ 2023.12.	
	2) 퀴즈앤을 이용한 스프레드시트 함수 용어 기능 수업 - 스프레드시트 함수 수업에서 퀴즈앤을 통한 용어 학습	교사 이O규		
	3) 클래스카드/키노트를 활용한 영어 학습 - 어휘/숙어/문단 학습 등에 클래스카드와 키노트 앱 활용	교사 윤O나		
	4) ALLO를 활용한 금융상품 탐색 및 기업 분석 - ALLO - 금융상품탐색, 넘버스 앱을 활용한 기업 분석	교사 조O나		
	외 총 40과목에서 디지털 활용 수업 운영			
정규 교과	1) '차세대 금융! 빅데이터 활용 핀테크 디지털 마케팅 전략' - 상업(마케팅과 광고) + 정보(빅데이터 분석) 융합 - 아이패드 및 관련 앱 + 파이썬을 통한 데이터 분석	송O주(정보) 조O나(상업)	2023.03. ~ 2023.12.	
	2) 'Numbers와 Dialogflow를 활용한 지역 소개 Book Creating 및 AI 챗봇 만들기' - 화법과 작문 + 정보(프로그래밍개발) 융합 - 아이패드 및 관련 앱(Numbers) + Dialogflow를 통한 AI 챗봇 제작	강O호(정보) 김O선(국어)	2023.03. ~ 2023.12.	

구분	추진 내용	교사	운영시기	비고	
정규 교과	디지털 융합 수업	3) '주체적인 문학 감상과 AI 활용 문학 (재)창작' - 국어 + 음악 + 정보 융합 - 아이패드 및 관련 앱(Numbers) + Google doodle 바흐 (AI 음악 플랫폼) 융합	이O태(음악) 강O호(정보) 김O선(국어)	2023.03. ~ 2023.12.	
		4) '사회적 가치를 담은 금융상품 제안' - 금융일반 + 통합사회 - 아이패드, Numbers, 협업툴을 사용한 대립토론	허O만(사회) 최O현(상업)	2023.03. ~ 2023.12.	
		5) 'Chat GPT를 활용한 문학의 감상과 창작' - 인공지능 + 국어 융합 수업 - Chat GPT, Halo AR, 클로바노트, Pokeit 등 활용	김O선(국어)	2023.04. ~ 2023.08.	
방과후수업	1) 디지털 활용 디자인 수업 - 디지털 기기를 활용한 드로잉, 굿즈 만들기, 인스타툰 제작 하기 등 - 브랜딩디자인(자율동아리) 학생(21명) 대상/20차시 운영	교사 김O미	2023.07.31. ~ 2023.08.11		
	2) 무인기 영상 촬영 - 드론에 대한 이해 및 조정 실습, 영상 편집 등 - 3학년 희망학생(14명) 대상/20차시 운영	교사 윤O현	2023.09.4. ~ 2023.9.15.		

나. 운영사진





드론이론(방과후수업)

드론촬영영상

3. 운영 성과

구분	내 용	비고
정량	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 활용 교육(40과목) 운영 • 디지털 융합 교육(5과목) 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 제3회 시용합수업지도안공모전 교육부장관상 수상 - 제17회 경기도교육정보화연구대회 교육감상 수상 • 디지털 활용 방과후 수업(디자인, 드론) 40차시 운영 • 총 400시간 이상, 2000명 이상의 학생 대상 운영 	학기말 교사 대상 디지털 활용수업 설문조사 결과 바탕
정성	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 대전환 시대를 맞아 미래 기술 융합 인재를 양성할 수 있도록 에듀테크를 활용한 미래형 교수학습을 수행할 수 있는 교사 양성 • 수업 나눔의 날을 통하여 우수 디지털 활용 융합 수업 사례 공유를 통한 디지털 활용, 융합 수업 마인드 제고 • 급변하는 디지털 시대에서 디지털 기기를 활용하여 자신의 캐릭터를 브랜딩하여 SNS에 공유하고 10장 이내의 이미지로 메시지를 유용하게 전달하는 역량 습득 • 드론을 활용한 영상 제작 기술 능력을 습득하여 다양한 표현 방식으로 영상을 제작할 수 있는 능력을 학습 	

4. 활용 예산 : 총 11,800,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
환경구축비	디지털 활용, 융합 수업을 위한 지원(관련 기기, SW 구입) 드론 2대, 아이패드(1대), 노트북(1대), LG스탠바이미(1대) 등 =	10,000
프로그램 운영비	디지털 융합, 활용 수업팀 협의회 운영 협의회 활동비 1차: 1회 * 300,000, 2차: 1회 * 200,000, 3차: 1회 * 500,000 =	1,000
	방과후 수업 운영 디자인 20차시 * 40,000 = 드론영상촬영 20차시 * 40,000 =	800
소계		11,800

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

삼일고등학교 운영 우수사례 2



구분	자율 / 교사	영역	미래역량강화 프로그램
세부프로그램 (학교프로그램명)	직무능력 향상] 디지털 역량 3UP 프로그램(교원역량 Step Up)		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 가. 디지털 활용, 융합 수업을 위한 디지털 융합, 활용 연수를 단계별로 진행하여 교사의 디지털 융합 역량 강화
- 나. 디지털 역량에 대한 이해부터 활용, 적용 등 미래 인재를 양성할 수 있는 디지털 교육력 제고

2. 운영 내용 및 방법

가. 운영 개요

- 1) 일시: 2023.04.~2023.12.
- 2) 대상: 전교직원 또는 디지털, 인공지능 융합 활용 관심 교사
- 3) 내용: 디지털 활용, 융합 수업을 위한 각종 프로그램, 플랫폼 활용 교육
- 4) 추진 전략
 - 디지털 융합·활용 프로젝트 수업을 위한 교사 연수(대면, 원격), 교사학습공동체 운영, 미래역량강화 전교직원 워크숍 운영(2024.1월 예정) 프로그램 통합 운영
 - 기존 역량을 바탕으로 디지털 활용 수업 활성화 및 공유
 - 교원 간의 디지털 역량 차이가 크기 때문에 각 교과별 선도 교원을 선정하고 선도 교원을 중심으로 적절한 수준을 선정하여 전달 교육 시행
 - 디지털 수업 공유의 날을 운영하여 성과 나눔
 - 융합 수업을 하는 교사들의 연수를 적극 지원하여 디지털 수업 연구에 대한 학교의 긍정적인 분위기 형성

나. 각 교과 디지털 선도 교원

연번	과목	이름	연번	과목	이름
1	국어	김대선	6	전산·디자인	강병호, 유지현
2	영어	윤안나	7	예체능	이재준
3	수학	김순일	8	생활교양	정은수
4	사회·과학	허진만	9	관광·조리	안석용
5	상업	이윤구, 최정현	10		

다. 세부 운영 내용

1) 교내 대면 연수 운영

일정	내용	대상	강사	비고
2023.03.15.	각 교과군 별 디지털, 인공지능 선도 교사 선정 전학공 활용 1차 교원 미래역량 강화 교육(아이패드 기초 활용법)	선도교원	김대선	
2023.04.26.	전학공 활용 1차 교원 미래역량 강화 교육(아이패드 기초 활용법)	전교직원	김대선	
2023.05.24.	각 교과 대표 교사 전학공 활용 2차 교원 미래역량 강화 교육 (아이패드 교실앱 활용법)	선도교원	김대선	
2023.05.31.	2차 교원 미래역량 강화 교육(아이패드 교실앱 활용법)	전교직원	김대선	워크숍
2023.07.15.	디지털 활용, 융합 수업 팀 역량 강화 소규모 연수 (수업에 스며드는 디지털, 인공지능 활용법 1)	희망교원	김대선	협의회
2023.12.12.	디지털 활용, 융합 수업 팀 역량 강화 소규모 연수 (수업에 스며드는 디지털, 인공지능 활용법 2)	희망교원	김대선	협의회
2023.12.14.	디지털 활용, 융합 수업 사례 공유(발표회)	전교직원	융합 수업교사	협의회 워크숍

2) 교외 대면 연수 지원

일정	내용	대상	장소	비고
2023.8.7.~8.10.	직업계고 교원 빅데이터·AI 교육역량 강화 연수	송은주	한국교원대	
2024.1.22.~1.25.		김순일		
2023.8.2.~8.4.	디지털 역량 기반 교수, 학습, 평가 역량 연수 2명	김혜정, 윤안나	한국교원대	
2023.8.2.~8.4.	직업계고 교원 디지털 역량 강화 직무연수	차혜란, 허진만	푸르미르호텔	

3) 원격 연수 지원

일정	내용	대상	장소	비고
2023.12.~	All in one 인공지능으로 디자인하는 미래 혁신교육	신청교사 1명	원격	
2023.12.~	생활의 달인이 알려주는 누나IT	신청교사 11명	원격	

라. 운영 사진



3. 운영 성과

구분	내 용	비고
정량	<ul style="list-style-type: none"> 교·내외 전교원(83명)을 대상으로 100% 참여 연수 진행 및 지원 40명/83명(48.19%)이 자신의 교과에서 디지털 또는 인공지능 활용 수업 운영 디지털·인공지능 융합 수업(5팀) 운영 전체 교사(83명) 디지털, 인공지능 관련 15차시 이상 원격 연수 100% 수료 	
정성	<ul style="list-style-type: none"> 에듀테크를 활용한 미래형 교수학습 방법 습득으로 배움의 시·공간을 확장하고 연구하는 교원 양성 디지털 융합 역량을 가진 미래 인재를 양성할 수 있도록 교사의 디지털 교육력 제고 디지털 활용·융합 수업을 통하여 디지털 융합 역량을 가진 미래 인재를 양성 	

4. 활용 예산 : 총 5,800,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
연수비	직업계고 교원 빅데이터·AI 교육 역량 강화 기초 연수 900,000 * 2명 =	1,800
	직업계고 디지털 역량기반 교수·학습 및 평가 역량 강화 연수 600,000 * 2명 =	1,200
	직업계고 교원 디지털 역량 강화 직무연수 400,000 * 2명 =	800
	디지털 융합, 활용 프로젝트 수업을 위한 교사 연수 지원(대면, 원격) All in one 인공지능으로 디자인 하는 미래 혁신교육 1명 * 75,000 = 생활의 달인이 알려주는 누나IT(11명) 1회 * 925,000 =	1,000
프로그램 운영비	디지털 융합, 활용 프로젝트 수업을 위한 교사 학습 공동체 지원 =	1,000
소계		5,800

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

06
일산고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

일산고등학교 운영 우수사례 1



구분	자율 / 학생	영역	미래역량강화 프로그램
세부프로그램 (학교프로그램명)	나만의 상표권과 미래 명함 찾기		

프로그램 운영 내용 및 결과

사업목적 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 꿈에 대한 구체화로 선택 직업에 대한 직무와 경로 개발의 중요성 인식 명함 예절을 통한 사회 구성원으로서의 예절 함양 협업 상황에서의 의사소통 능력, 공동체 역량 함양 			
사업대상	1학년	참여인원	10개학급(200명 중 100명)	
사업내용	구분	세부내용		비고
	추진방향	<ul style="list-style-type: none"> 상표권의 개념과 상표권의 중요성을 이해하고, 상표권을 효과적으로 활용하기 위한 전략에 대해 학습 10년 후 성공적인 자신의 상상하고 그려내어 자신의 미래 탐색 여러 명함을 통한 직무 탐색 및 요소 확인 명함 예절과 실제적 상황에서의 경험 부여 		
	추진내용	<ul style="list-style-type: none"> 상표 디자인 원칙을 학습하여, 효과적이고 인상적인 디자인을 구상 브랜드 마케팅 전략을 학습하여, 상표권 디자인이 브랜드 전략과 일치하도록 계획 10년 뒤 자신의 미래를 상상하여 독창적인 명함을 디자인 명함의 구성 요소를 확인 및 활용 명함 보관법 및 주고 받는 방법과 주의점 인식 실제 상황에서 명함 제시 		
	추진시기	▶ 1학기(4~6월)		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> 상표권의 중요성과 디자인의 기본 원칙에 대한 이해 창의적인 상표 디자인을 구상하고 구현할 수 있는 능력 배양 자신의 명함을 만듦으로써 진로 구체화 경력개발과 직무에 대한 이해도 제고 명함을 주고받는 과정을 통한 사회적 소속감과 책임감 고취 직업과 명함의 중요성 인식 			
평가 및 성과관리 방법	구분	세부내용		비고
	대상	참여 학생		
	평가주기	프로그램 종료 후 즉시		
	평가방법	설문지 및 만족도		

소요예산 및 산출기초

항목	내용	산출근거(원)	소요예산(천원)	비고
프로그램 운영비	강사비	300,000 * 10개 학급	3,000	
프로그램 운영비	교재 및 재료비	200,000원 * 20명	4,000	
프로그램 운영비	상표등록 운영비	100,000 * 20명	2,000	
계			9,000	

일산고등학교 운영 우수사례 2



구분	자율 / 학생	영역	교사-인식·마인드 제고
세부프로그램 (학교프로그램명)	인스타 활용을 통한 수업 능력 향상 방안		

프로그램 운영 내용 및 결과

사업목적 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 인스타그램은 시각적인 콘텐츠를 제공하기 때문에, 그래픽 디자인, 미술, 사진, 영상 등 시각적인 예술 분야에서의 수업에서 유용하게 활용 인스타그램은 소셜 미디어이기 때문에, 학생들이 서로 교류하고 소통하는 좋은 공간 인스타그램은 시대에 뒤떨어진 학습 방법에 비해 현대적이며, 학생들이 즐기는 활동이기 때문에, 수업 참여도 증가 인스타그램은 인터넷과 모바일 장치에서 접근성이 좋아 학생들이 집에서 수업에 계속해서 참여하며 학습 가능 			
사업대상	교사	참여인원	희망교사 20명	
사업내용	구분	세부내용		비고
	추진방향	<ul style="list-style-type: none"> 인스타그램을 활용한 학습 자료 공유 인스타그램을 활용한 창의적인 수업 아이디어 제공 인스타그램을 활용한 학생들의 참여 유도 인스타그램을 활용한 소통과 피드백 		
	추진내용	<ul style="list-style-type: none"> 교사는 인스타그램을 활용하여 학습 자료, 참고 자료, 문제풀이 방법 등을 학생들과 공유 교사는 인스타그램을 통해 창의적인 수업 아이디어나 교육 방법을 공유하며 학생들에게 영감을 주고 독창적인 생각을 촉진 교사는 학생들이 제출한 작품을 인스타그램을 통해 공유하며 학생들의 창의성과 능력을 인정하고 격려 교사는 인스타그램을 통해 학생들과 소통하며 질문에 답변하거나 피드백을 제공 		
	기대효과	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 연중 학생들은 쉽게 인스타그램을 이용하여 자신이 만든 작품을 공유하고, 다른 작품들을 살펴봄으로써 학습 가능 학생들은 서로의 작품에 대해 의견을 나누고, 서로의 생각을 공유하며 발표하고 토론 가능 수업을 더욱 즐거워하며 참여하면서, 학생들은 더욱 효과적으로 학습 인스타그램을 활용하여 수업을 진행하면, 학생들은 시각적, 소통적, 참여적인 측면에서 더욱 효과적으로 학습 		
평가 및 성과관리 방법	구분	세부내용		비고
	대상	교사		
	평가주기	학기별 1회 이상		
	평가방법	설문지 및 만족도		

소요예산 및 산출기초				
항목	내용	산출근거(원)	소요예산(천원)	비고
강사비	강사비	300,000원 * 10회	3,000	
프로그램 운영비	운영비	운영재료비 20명 * 100,000원	2,000	
연수비	교사연수비	연수비 20명 * 100,000원	2,000	
계			7,000	

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

07
청담고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

청담고등학교 운영 우수사례 1



구분	자율 / 학생	영역	미래역량강화 프로그램		
세부프로그램 (학교프로그램명)	[인성·사회 적응력 제고] 디지털 취업설명회				
참여 학년	1,2,3학년	참여인원/ 전체인원	529/529	참여율(%)	100%

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 본교 학생들의 디지털 역량 강화를 위해 학교 생활 속에서 쉽고 재미있게 접할 수 있는 프로젝트 구상
- 학생들에게 11월 11일의 의미를 일(취업)하는 날로 홍보하여 취업에 대해 학생들의 흥미와 자발성을 이끌어낼 수 있도록 디지털 프로젝트를 구상함

2. 운영 내용 및 방법

구분	내용
장 소	청담고등학교 본관 2층 청담놀이터
대 상	청담고 재학생
일 시	11월 11일 배배로데이 전후로 운영 추후 연중 행사로 확대 운영할 계획

<p>운영 사진 및 동영상</p>	<p>디지털취업설명회</p>	<p>활동 사진</p>
----------------------------	-----------------	--------------

구분	내용
주요 운영 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 제목 : 11월 11일 일(취업) 데이 디지털 취업설명회 ◦ 준비물 : 개인 핸드폰 ◦ 방법 : 모니터에 써있는 취업 혜택 설명을 읽고 핸드폰 QR코드로 문제를 풀어서 6문제 정답을 모두 맞히면 배배로 증정 ◦ 디지털 취업 설명회는 다른 컨셉으로 지속적인 개발 및 변형 가능

운영 동영상



디지털 취업설명회 활동



디지털 취업설명회 전경

3. 운영 성과

- 정량 : 전교생 100%가 상시 이용할 수 있는 프로젝트
- 정성 : 학생들의 4차 산업 디지털 역량이 강화됨
 생활 속에서 4차 산업을 자연스럽게 접하게 됨
 재밌고 맛있는 프로젝트로 특성화고 학생들의 취업 의식이 고취됨

4. 활용 예산 : 총 860,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
운영재료비	배배로 1,200원×550개 =	660
	과자상자 20,000원×10개 =	200
소계		860

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

청담고등학교 운영 우수사례 2



구분	자율 / 교사	영역	미래역량강화 프로그램		
세부프로그램 (학교프로그램명)	[직무능력향상] 배워서 바로 쓰는 에듀테크 연수				
참여 학년	전교사	참여인원/ 전체인원	62/62	참여율(%)	100%

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 전교사가 4차 산업 시대 직업의 변화를 먼저 이해하여 학생들에게 잠재적 교육과정을 통해 미래 사회에 대한 밑그림을 그려줘야 함
- 교원의 디지털 역량강화가 선행되어야 디지털 인재를 육성할 수 있음

2. 운영 내용 및 방법

구분	내용	비고										
장 소	본교 강의실											
대 상	전교사											
일 시	2023년 연중 상시											
주 제	<p>교사 에듀테크 연수</p> <table border="1"> <tr> <td>9/8 (금)</td> <td>구글 활용 연수</td> </tr> <tr> <td>9/18 (월)</td> <td>니어팟 연수</td> </tr> <tr> <td>9/22 (금)</td> <td>ChatGPT 활용 생기부 연수</td> </tr> <tr> <td>10/6 (금)</td> <td>퀴즈앤 활용 연수</td> </tr> <tr> <td>10/16 (월)</td> <td>AI 활용 연수</td> </tr> </table> <p>장소: 놀이터 준비물: 개인노트북 시간: 13:50~15:50</p>	9/8 (금)	구글 활용 연수	9/18 (월)	니어팟 연수	9/22 (금)	ChatGPT 활용 생기부 연수	10/6 (금)	퀴즈앤 활용 연수	10/16 (월)	AI 활용 연수	<p>학사일정과 조율하며 상시 운영</p>
9/8 (금)	구글 활용 연수											
9/18 (월)	니어팟 연수											
9/22 (금)	ChatGPT 활용 생기부 연수											
10/6 (금)	퀴즈앤 활용 연수											
10/16 (월)	AI 활용 연수											

구 분	내 용	비 고
주요 운영 프로그램	1. 전교사 대상 에듀테크 연수 - 2023년 4월 20일 - 챗 GPT 교사 연수 - 2023년 9월 8일 - 구글 활용 연수 - 2023년 9월 18일 - 니어팟 연수 - 2023년 9월 22일 - Chat GPT 활용 생기부 연수 - 2023년 10월 6일 - 퀴즈앤 활용 연수 - 2023년 10월 16일 - AI 활용 연수 2. 교사 자율 동아리 (동아리명 : 챗 GPT 교사동아리) 2023.03.01. ~ 2023.12.31. (기간 내 격주 모임) 나만의 에듀테크 적용 방법을 공유함 3. 에듀테크 활용 공개수업 활성화	학사일정과 조율하며 상시 운영

운영 사진



챗 GPT 교사연수



니어팟 교사연수



에듀테크 활용 공개수업



국어과 에듀테크 활용 동영상

3. 운영 성과

- 정량 : 교사 100%가 에듀테크 활용 수업을 진행하고 있음
- 정성 : 에듀테크라는 도구를 통해 교사와 학생이 하나가 되어 같이 만들어가는 수업이 가능해짐

4. 활용 예산 : 총 2,940,000원

구분	에듀테크 연수 세부 내역	금액(천원)
강사비	기본 130,000원×6회 =	780
	초과 60,000×6회=	360
원고료	90,000원×6회 =	540
다과	3,000원×70명×6회 =	1,260
소계		2,940

구분	교사 자율동아리 세부 내역	금액(천원)
재료비	10,000원×65회=	6500
다과	3,000원×70명×6회 =	1,260
소계		7,760

구분	에듀테크 활용 공개수업 세부 내역	금액(천원)
재료비	50,000원×65회 =	3,250
소계		3,250

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

08

평촌경영고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

평촌경영고등학교 운영 우수사례 1



구분	필수	영역	디지털 창의 캠프
세부프로그램 (학교프로그램명)	모여라! 디지털 상상 마당 캠프 [학생 어울림 문화의 디지털화]		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 디지털 라이프 환경 변화에 따른 어울림 소통 문화 이해
- 디지털 환경의 유용한 일상 경험을 통한 디지털 활용 능력 배양
- 친숙한 디지털 매체 활용을 통한 의사결정 능력 신장
- 새로운 소통 흐름 변화에 따른 공감 능력 향상

2. 운영 내용 및 방법

캠프 주제	실시	참여대상
건강 빛내기 디지털 헬스케어	3월	전교생, 교직원
시험 기간 응원 AI 음악살롱	4월	전교생
AR 그림전시와 보물찾기 융합놀이	4월	전교생, 교직원
AR 주라기 공원 숲 영상 제작	5월	학급별
아바타 희망AR_ZONE에 나의 버킷리스트를 담다	8월	전교생, 교직원

3. 세부 활용 내용

□ 건강 빛내기 디지털 헬스케어

일 정	내 용
행사 기간	2023. 3. 23.(목) ~ 3. 29.(수)
도전 거리	40km
디지털 활용 도구	걷기 앱, 건강 관리 체크 관련 앱 모두 사용 가능
활동 내용	- 개인별/팀별 구성 가능 패들렛으로 신청 - 걷기 누적 km 인증 증빙자료 패들렛으로 업로드

활동 사진



미션 도전에 활용한 다양한 건강 관리 앱 증빙자료

□ 시험 기간 응원 AI 음악살롱

일 정	내 용
행사 일시	2023. 4. 21.(금) 13:00 (점심시간)
행사 장소	본관 2층 북카페
참여 대상	전교생
디지털 활용 도구	
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> - 인공지능 DJ: 교장, 교감, 학생회장, 희망신청자 - 시험 기간의 예민함, 불안감, 긴장감, 완화를 위한 심신 안정 명상음악 및 희망과 꿈을 향해 도전하는 인공지능 음악으로 카페를 채움 - 친구들에게 시험응원 메시지 전달 - 기분전환 달달 뽑기 이벤트

활동 사진



□ AR 그림전시와 보물찾기 융합놀이

일 정	내 용
그림 전시	크리에이티브디자인과 1학년 드로잉 작품
행사 일정	2023. 4. 5.(수) 13:00
행사 장소	학교 정원/ 본관 1, 2층
디지털 활용 도구	 Halo AR
활동 내용	- 행사장에 설치된 AR 그림을 스마트폰이나 태블릿을 통해 확인하며 숨겨진 그림을 찾는 활동

활동 사진



현실 공간에 숨겨진 가상 그림을 핸드폰으로 찾고 있는 모습

□ AR 주라기 공원 숲 영상 제작

일 정	내 용
행사 기간	2023. 5. 12.(금) ~ 5. 17.(수)
행사 사전 연수	2023. 5. 11.(목)
디지털 활용 도구	구글 3D
활동 내용	- 구글에서 제공하는 3D 공룡 요소를 이용한 숲 영상 제작 - 학급별 미션 프로젝트 캠프

활동 사진



홍보 포스터

특수학급 영상

2학년 6반 학급 영상

□ 아바타 AR_희망ZONE에 나의 버킷리스트를 담다

일 정	내 용
행사 기간	2023. 8. 1.(화) ~ 8. 10.(목)
행사 사전 연수	2023. 5. 11.(목)
디지털 활용 도구	삼성 갤럭시 AR존 앱 / 제페토 / 영상 제작 도구 * 아바타 제작 가능 도구 모두 사용 가능
활동 내용	- 자신의 아바타를 디자인하고 버킷리스트 내용을 담아 숲 영상으로 제작

활동 사진



가상의 나로 탄생한 아바타가 가상현실과 증강현실 세계를 탐험하며 꿈꾸었던 버킷리스트 영상작품

4. 운영 성과

- 디지털 세상의 새로운 학생 어울림 소통 문화 형성
- 인터랙티브한 흥미로운 경험에서 학교 행사에 관심 및 적극성 향상
- 디지털 미션 프로그램을 통한 목표 달성에 따른 자신감 회복
- 학생 간의 상호작용과 소통을 촉진하고 창의적 문제해결 경험을 통한 디지털 활용 능력증진
- 미션 도전을 통해 친구들과 함께 노력하는 팀워크 및 과정에서 돈독한 유대감 형성

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

평촌경영고등학교 운영 우수사례 2



구분	필수	영역	디지털 이해 교육 지원		
세부프로그램 (학교프로그램명)	작물 재배의 디지털화 체험 연수 (먹거리의 미래, 스마트팜이 열다 탐구활동)				
참여 학년	전교사	참여인원/ 전체인원	600/ 693	참여율(%)	86.58%

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 자연 친화적 디지털 감성 교육을 통해 환경보호와 지속 가능한 삶에 대한 중요성 인지
- 자연과 디지털 감성을 결합하는 교육을 통해 창의성 촉진 및 탐구 정신 유발
- 자연과 조화를 이루는 디지털 기술을 즐길 때 자기 자신에 대한 긍정적 경험을 통한 심리적 안정감 및 자아 인식 함양
- 스마트팜 기술 발전에 따른 새로운 직업군 탐색

2. 운영 방법

- 주제 : [먹거리의 미래, 스마트팜이 열다]
- 탐구활동 기간 : 2023. 7. 27.(목) ~ 11.13.(월)
- 대상 : 전교생 및 교사
- 식물재배기 설치 : A 새싹인삼 재배/ B 쌈채소 재배

3. 운영 내용

- 작물 재배의 디지털화 이해 연수실시
 - 스마트팜 이해하기 현장 연수_학생(2023. 7. 31.)
 - 스마트팜 쌈채소 작물 수확 체험 연수(2023. 8. 11.)
 - 스마트팜 쌈채소 작물 수확 체험 연수(2023. 8. 21.)
 - 스마트팜 이해 및 작물 수확 체험 연수(2023. 9. 7.)
 - 스마트팜 이해 및 작물 수확 체험 연수(2023. 10. 6.)
 - 스마트팜 새싹 인삼 웰빙 타임 체험 연수(2023. 10. 24.)



2023. 7. 31.

2023. 8. 11.

2023. 10. 6.

2023. 10. 24.

- 스마트팜에서 수확한 채소 활용 디지털 건강 식탁 주간 운영
 - 학교에서 즐기는 한부리 Well-being Time(2023. 10. 24.)
 - 학교에서 즐기는 행복담아 Brunch Time(2023. 10. 25.)
 - 학교에서 즐기는 미소담아 Dessert Time (2023. 11. 13.)



[한부리 Well-being Time 나눔 행사]
디지털 기술과 농업의 융합을 통해 건강과 행복을 선사하는 디지털 농업의 미래 가능성 경험



[행복담아 Brunch Time 행사]
디지털 혁신으로 재배한 쌈채소로 디지털 트렌드를 반영하고 현대의 테크놀로지와 농업의 조화를 통한 디지털 시대의 새로운 식문화 경험



[미소담아 Dessert Time 나눔 행사]
기말고사 및 수능 시험 응원을 위해 스마트팜으로 재배한 신선한 채소와 과일을 이용하여 현대적이고 지속가능한 디지털 시대의 농업혁신과 디저트 문화 접목 경험

4. 운영 성과

- 자연과 친밀하게 소통하며 환경에 대한 이해 및 창의적 사고, 문제 해결 능력, 지속 가능한 삶에 대한 인식 및 책임감 있는 자세 성장
- 자연과 라이프스타일 문화를 탐구활동으로 연결하면 학생들의 호기심을 자극하고 관찰력을 향상시켜 학생 주도적 교육 행사가 활성화되었고 자아개발에 긍정적 영향을 미침.
- 협업 활동으로 상호작용과 소통 능력을 향상시키고 새로운 도전에 대처하는 능력 향상
- 스마트팜 기술의 혁신적 발전으로 새로운 일자리를 탐색 및 미래의 새로운 전문가 양성 발굴 기회를 마련함.

5. 활용 예산 : 총 22,340,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
기자재 구입	스마트팜 9,900,000원*2대	19,800
스마트팜운영비	모종 /묘삼 제공 150,000원*10회	1,500
나눔 행사 운영비	샌드위치 재료 5,200원*200명	1,040
	과일 디저트 재료 920원*250명	230
소계		22,340

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

09
한봄고등학교

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

한봄고등학교 운영 우수사례 1



구분	필수	영역	디지털 융합·활용 수업 운영
세부프로그램 (학교프로그램명)	메타스페이스(컴퓨터그래픽+애니메이션콘텐츠제작) 방과후학교		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 메타버스 플랫폼에서 활용 가능한 캐릭터와 가상공간을 제작하는 과정을 통해 디지털 역량함양
- 디지털 기술과 교육의 융합을 통해 메타버스 공간을 창조하고 활용할 수 있는 능력을 갖춘 인재 배출
- 디지털 콘텐츠 제작 기술을 습득하고, 이를 산업현장에서 활용할 수 있는 전문인력 양성

2. 운영 내용 및 방법

가. 실시내용

참여대상	주요 내용	비고
2학년 캐릭터창작과 (23명)	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 기본교육 • 멀티미디어 콘텐츠 제작 • 그래픽 디자인 • 메타버스 플랫폼 Zep Space 구축 	컴퓨터 그래픽 (정규수업) + 애니메이션콘텐츠 제작(정규수업)
	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 콘셉트 설정 및 캐릭터 제작 • AR Meta Spark Studio를 활용한 애니메이션 비즈니스 명함 제작 	방과후학교 (11.7.~11.17.)20시간
	<ul style="list-style-type: none"> • 4차 사업을 이해할 수 있는 사례 및 동향 분석 • 그래픽 디자인 제작 S/W 학습 	체험학습 10.23.(월)
	<ul style="list-style-type: none"> • VR과 AR 기술을 활용한 인터렉션 실감형 콘텐츠 체험을 위한 현장학습 운영 • 메타버스 공간 구축 	

나. 세부 내용

1) 방과후학교 프로그램 일정

	실시일	주요내용	장소	시간
2학년	11월 7일(화)	그래픽 디자인 제작 S/W 학습	502호	4
	11월 9일(목)	그래픽 디자인 제작 S/W 학습	502호	4
	11월 10일(금)	그래픽 디자인 제작 S/W 학습	502호	4
	11월 13일(월)	그래픽 디자인 제작 S/W 학습	502호	4
	11월 17일(금)	그래픽 디자인 제작 S/W 학습	502호	4

2) 정규수업내용

단계	내용(과목별 구체적 수업 내용중심으로 기재)	2023학년도									
		4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1. 계획수립(도입)	계획수립 및 신청										
1-1. 교사협의회 모듈 선정 및 재구성	교사별 역할분담	상시협의(매월 말)									
	학습 모듈 재구성										
2. 학습활동	사전 교육	교육과정 선행학습									
		프로젝트 정보검색									
		검토 및 발표(토론·토의)									
	융합 교육	AR 명함 제작									
		Zep 스페이스 구축									
		결과물 발표(중간, 최종)									
3. 수업공개	2023.12.8.(금) 3교시(수원지역 공개수업)										
4. 정리 및 평가	운영비 정산 및 결과보고서 제출										



니어팻 수업입장



한뫼고등학교-메타스페이스



뷰티아트과-메타스페이스



캐릭터창작과-메타스페이스



시각디자인과-메타스페이스



빅데이터정보과-메타스페이스



스마트제어과-메타스페이스



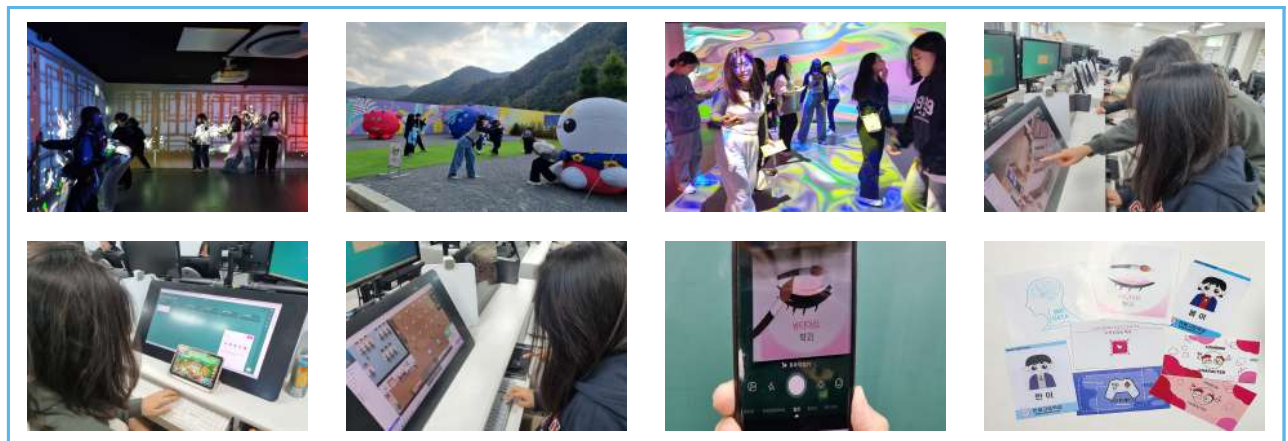
메타스페이스 피드백 장소

3) 체험학습

- 주제: 뉴미디어극장 팝스월드 다자구할미네 체험 프로그램
- 일시: 2023.10.23.(월) 08:30~18:00
- 대상: 캐릭터창작과 2학년 23명
- 세부운영계획

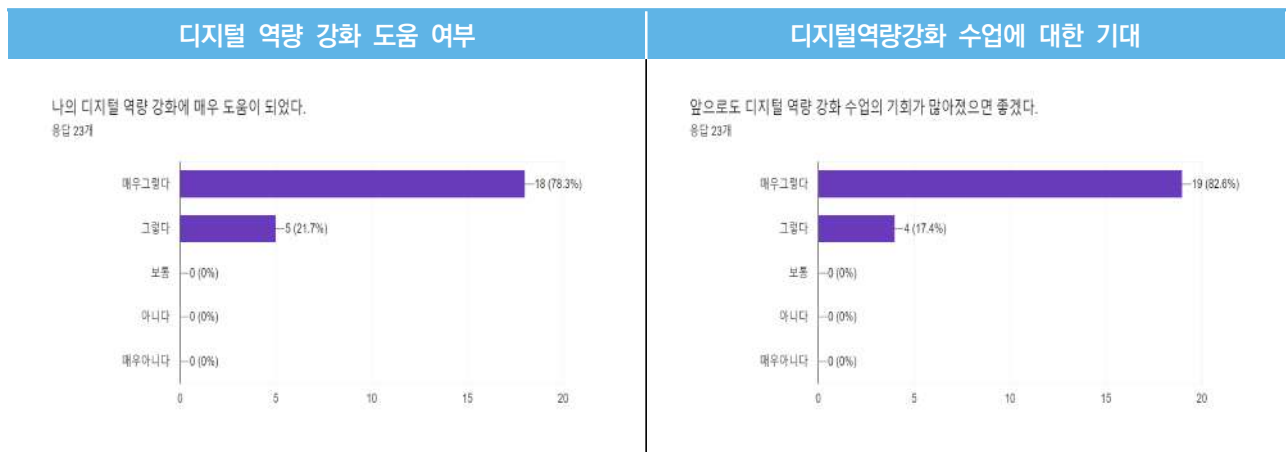
일정	내용	비고
08:30~11:00	단양 다자구할미네로 이동	※ 안전교육(담임교사) : 23.10.20.(금) 08:40 시설 이용 시 안전 및 사고 예방 등 버스 탑승 및 휴게소 이용 시 교통사고 예방 등
11:00~11:30	뉴미디어 체험 오리엔테이션	
11:30~12:30	점심 식사	
12:30~15:30	학년별 체험 프로그램 운영	
15:30~18:00	학교로 이동	

다. 운영사진



3. 운영 성과

가. 정량 성과



나. 정성 성과

- 디지털 융합 교육을 통해 멀티미디어 콘텐츠 제작 역량 강화
- 학생들이 디지털 전환 시대의 핵심 기술을 익히고, 미래 사회에 필요한 역량 갖추.
- 메타버스, 실감형 콘텐츠 체험학습이 학생들의 호응을 얻으며, 인터랙티브, 증강현실, 가상현실 등 가상현실 기술 분야의 교육 기회 확대
- 디지털 기술과 예술을 융합한 창의적인 콘텐츠 제작 역량을 갖춘 인재 양성
- 미래산업의 트렌드 경험을 통하여, 콘텐츠 제작의 새로운 방향 이해

4. 활용 예산 : 총 5,109,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
OSMU 제작 및 운영용품구입	100,000원×23명 =	2,400
	100,000원×1회 =	
간식비	2,500원×20명×10회 =	500
내부강사비	40,000원×20시간 =	800
체험학습비	버스비 825,800원×1대 =	857
	보험비 1,300원×24명 =	
	입장비 7,000원×24명 =	168
	식비 8,000원×23명 =	184
	체험활동 강사비 200,000원×1명 =	200
소계		5,109

2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집

한봄고등학교 운영 우수사례 2



구분	필수	영역	디지털 이해 교육 지원
세부프로그램 (학교프로그램명)	미래 JOB GO 학생역량 강화 - 학생 연수 -		

프로그램 운영 내용 및 결과

1. 필요성 및 목적

- 다양성을 추구하는 멀티미디어 분야에서 시각 커뮤니케이션 기술을 핵심으로 하여, 4차 산업혁명 시대의 흐름에 부응하고, 미래를 선도하는 디지털 융합 인재 양성
- 시각디자인 분야의 이론과 실무를 겸비한 인재를 양성하기 위해, 전공지식과 디지털 기술을 융합한 교육 프로그램을 제공
- 4차 디지털 기술에 대한 접근성을 높이고, 창의적인 사고를 촉진하기 위해, 다양한 교육 환경과 기회 제공
- 4차 산업혁명 시대의 혁신과 변화를 주도할 수 있는 융합적 사고와 문제 해결 능력을 갖춘 인재를 양성하기 위해, 4차 산업혁명의 이해와 디지털 기술, 창의적 사고 및 문제 해결 능력 습득

2. 운영 내용 및 방법

가. 실시내용

- UI/UX 프로토타입 연수
 - 1차 : 9.10.(일), 9.16.(토)~9.24.(일) 총 21시간, 시각디자인과 1학년 24명
 - 2차 : 10.22.(일), 10.28.(토)~10.29.(일) 총 21시간, 시각디자인과 2학년 23명
 - 연수내용 : 디자인과의 소통, 인터랙션 디자인이 가능한 프로토타이핑 디자인, 프로토타입 (ProtoPie) 실습으로 인터랙션 디자인 접근 방법 실습

나. 세부내용

참여 학년	일자(시간)	프로그램	비고
1학년	09.10.(1~7교시)	<ul style="list-style-type: none"> • 프로토타입 기본기능 익히기 • 학생별 다른 디바이스 사이즈 세팅 • 장면, 레이어, 컨테이너, 스크롤/페이징, 시스템 상태 표시줄, 녹음, 바로가기 등 	강의 및 실습 피드백
	09.16.(1~7교시)	<ul style="list-style-type: none"> • 트리거 실습하기 • 탭, 더블탭, 터치다운, 터치업, 컨디셔너 등 	강의 및 실습 피드백
	09.24.(1~7교시)	<ul style="list-style-type: none"> • 리스폰스 실습하기 • 무브, 스케일, 컬러, 회전 기능 등 	UI/UX 제작 발표 및 공감

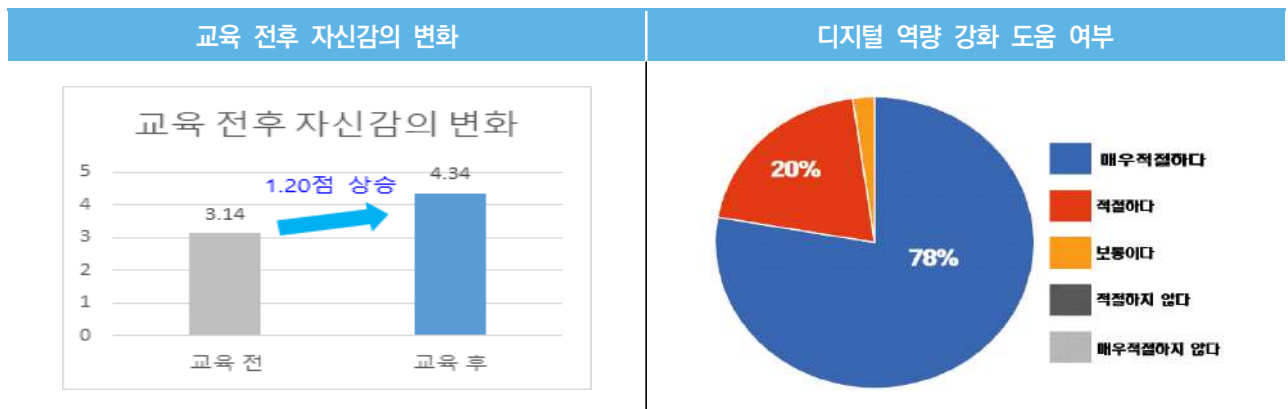
참여 학년	일자(시간)	프로그램	비고
2학년	10.22.(1~7교시)	<ul style="list-style-type: none"> 프로토타입 기본기능 익히기 학생별 다른 디바이스 사이즈 세팅 장면, 레이어, 컨테이너, 스크롤/페이징, 시스템 상태 표시줄, 녹음, 바로가기 등 	강의 및 실습 피드백
	10.28.(1~7교시)	<ul style="list-style-type: none"> 트리거 실습하기 탭, 더블탭, 터치다운, 터치업, 컨디셔너 등 	강의 및 실습 피드백
	10.29.(1~7교시)	<ul style="list-style-type: none"> 리스폰스 실습하기 무브, 스케일, 컬러, 회전 기능 등 	UI/UX 제작 발표 및 공감

다. 운영사진



3. 운영 성과

가. 정량 성과



나. 정성 성과

- 코딩 없이도 앱 디자인한 것을 프로토타입으로 실습해봄으로써 UI/UX 디자인의 개념을 정확히 이해함.
- 학생들의 만족도가 높아 차년도에는 아두이노 키트를 활용하는 실습을 할 예정임. 또한, 실습 결과물을 공모전에도 출품해볼 계획임.
- 매년 초급, 중급, 심화 과정으로 개설할 예정임.
- 디지털 환경에서 사용자의 경험을 최적화할 수 있는 인터페이스 구축을 위한 신기술을 습득

4. 활용 예산 : 총 2,723,000원

구분	세부 내역	금액(천원)
학생 연수 강사비	50,000원×42시간 =	2,100
학생 간식비	3,000원×47명×3회 =	423
협의회비(3회)	25,000원×4명+25,000원×4명 =	200
소계		2,723



2023년 성과평가 계획(참고용)

※ 2024년 성과평가 계획은 일부 변경 예정



2023학년도 특성화고 미래역량강화사업 운영사례집



2023년 성과평가 계획(참고용)

1 성과(최종)평가 개요



■ 목적

- 학생, 교사, 학교의 미래역량강화 및 특성화고 경쟁력 강화
- 2023 특성화고 미래역량강화사업 운영교 역량 강화를 통한 사업의 효율성 및 사업성과 제고
- 사업 운영에 대한 시사점 도출 및 우수사례 발굴과 전파

■ 평가방침

- 사업평가, 운영지원, 성과관리 영역에 대한 결과보고서 평가
- 학생 및 교직원 만족도 결과 반영
- 사업 담당자 발표를 통한 학교별 운영 내실화 평가(정량+정성)

■ 평가대상 및 기간

- 대상교 : 2023 특성화고 미래역량강화사업 운영교(총 26교)
- 평가 기간 : 2024.1.3.(수) ~ 2024.1.5.(금)

■ 평가 개요

구분	중간(자체)평가	현장평가	최종평가	계
정성평가	24	6	20	50
정량평가	6	4	40	50
계	30	10	60	100

■ 평가지표

평가영역	평가지표	평가내용	방법	배점	비고
중간평가 (30)	사업계획	사업 방향의 적절성	정성	5	
		프로그램 구체성	정성	4	
		프로그램 차별성	정성	6	
	운영지원	조직 구성	정성	4	
		예산 운영	정성	5	
		구성원 참여	정량	6	

평가영역	평가지표	평가내용	방법	배점	비고
현장평가 (10)	적절성	프로그램 운영현황	정량	4	[붙임2] 참고
		현장 모니터링	정성	3	
	운영현황	담당자 인터뷰	정성	3	
최종평가 (60)	사업평가 (15)	디지털 역량 강화 운영현황	정량	5	[붙임2] 참고
		디지털 역량 프로그램 학생 만족도	정량	5	교육청 실시
		디지털 역량 프로그램 교원 만족도	정량	2	
		디지털 프로그램 차별성	정성	3	보고서, 발표
	운영지원 (10)	디지털 역량 프로그램 교원 참여율	정량	3	[붙임2] 참고
		예산 및 사업 운영의 적절성	정성	4	보고서, 발표
		조직 구성 및 운영 관리	정성	3	보고서, 발표
	성과관리 (35)	'24 신입생 충원율	정량	7	
		전년도 대비 신입생 충원율 증가율	정량	3	
		'23 현장실습 참여율	정량	6	
		전년도 대비 현장실습 참여율 증가율	정량	4	
		'23 취업률	정량	5	
		성과 확산 노력	정성	5	보고서, 발표
		협력 체제 구축	정성	5	보고서, 발표
	계				100

2

성과(최종)평가 추진 일정



일정	내용	비고
2023. 12. 18.(월) ~ 12. 21.(목)	■ 만족도 조사(학생, 교원)	12.12(화) 안내 예정
2023. 12. 29.(금) 16시	■ 최종결과보고서, 최종정산서 제출	
2024. 1. 3.(수) 17시	■ 발표 자료 제출	메신저
2024. 1. 3.(수) ~ 1. 4.(목)	■ 결과보고서 평가	
2024. 1. 5.(금)	■ 운영 결과 발표	
2024. 1. 12.(금)	■ 평가 결과 알림	
2024. 2월	■ 우수사례 학교 보급	

※ 세부 추진 일정은 변경될 수 있음

3 성과(최종)평가 세부 사항



- (성과평가단 구성 및 운영)
 - (목적) 2023 특성화고 미래역량강화사업 성과평가 및 분석을 통한 차년도 사업 운영에 대한 시사점 도출, 우수사례 발굴 및 전파
 - (역할) 2023 특성화고 미래역량강화사업 최종성과평가 및 차년도 사업 선정 평가 (정성·정량 지표 평가, 관련 자료 검토, 담당자 발표 심사 등)
 - (기간) 2024.1.3.(수) ~ 1.5.(금)
 - (구성) 위원장 1명, 평가위원 5명, 간사 1명
- (평가내용 및 배점)

평가지표	평가내용		방법	배점	평가 점수
사업평가 (15)	구체성	디지털 역량 강화 운영현황	정량	0~5	
	적절성	프로그램 학생 만족도	정량	0~5	
		프로그램 교원 만족도		0~2	
	차별성	프로그램의 차별성	정성	1~3	
운영지원 (10)	예산, 사업 운영, 조직구성	예산 운영의 적절성	정성	1~4	
		조직 구성 및 운영 관리		1~3	
	교원 참여율	디지털 역량 프로그램 교원 참여율	정량	0~3	
성과관리 (35)	목표달성	'24 신입생 총원율	정량	0~7	
		전년도 대비 총원율 증감	정량	0~3	
		'23 현장실습 참여율	정량	0~6	
		전년도 대비 현장실습 참여율	정량	0~4	
		'23 취업률	정량	0~5	
	성과확산	성과 확산을 위한 노력 여부	정성	1~5	
	협력체제	협력 체제 구축을 위한 노력	정성	1~5	
(최종평가) 결과 합계				60	

- (정량 지표) 세부 배점

평가내용	배점				평가 점수
	90% 이상	80% 이상	70% 이상		
디지털 역량 강화 운영현황 (계획 이행도)	90% 이상	80% 이상	70% 이상		
	5	3	1		
학생 만족도	4.5 이상	4.0 이상	3.5 이상		
	5	3	1		
교원 만족도	4.5 이상		4.0 이상		
	2		1		
교원 참여율	90% 이상	80% 이상	70% 이상		
	3	2	1		
'24 신입생 충원율	100%	90% 이상	80% 이상	70% 이상	
	7	5	3	1	
전년도 대비 신입생 충원율 증가	+10% 이상 증가 또는 100% 유지	+5% 이상 증가 또는 95% 이상 유지	0~5% 미만 증가 또는 90% 이상 유지		
	3	2	1		
'23 현장실습 참여율* (23.12.31.기준)	40% 이상	30% 이상	20% 이상	10% 이상	
	6	4	2	1	
전년도 대비 현장실습 참여율	+10% 이상 증가 또는 100% 유지	+5% 이상 증가 또는 90% 이상 유지	0~5% 미만 증가 또는 80% 이상 유지		
	4	2	1		
'23 취업률* (23.12.31.기준)	20% 이상	15% 이상	10% 이상	5% 이상	
	5	3	2	1	

4 평가 결과의 활용



■ 결과 활용

- 등급에 따른 차년도 사업 응모 기회 부여 결정
- 우수교로 선정된 학교는 운영 결과 사례 공유 및 확산 (단, 차년도 사업에서의 가점은 부여하지 않음)

구분	S(우수교)	A	B
평가 점수	90점 이상	80~90점 미만	80점 미만
사례 공유	결과보고서 공유	해당 없음	

MEMO



2023학년도
특성화고
미래역량강화사업
운영사례집

발행일 : 2024년 2월

발행인 : 경기도교육청

발행처 : 경기도교육청 진로직업교육과
