

# 창의융합 교육 프로그램 소개서

중학생용

## 교육 프로그램

제안서 외의 다른 프로그램이 필요한 경우, 기재된 연락처로 요청 부탁드립니다.

프로그램명	메타버스로 만드는 우리지역 홍보관	4차산업혁명 교과+진로 융합캠프
추천 대상	초,중학생 전학년	초,중학생 전학년
난이도	쉬움	쉬움
운영방식	1박 2일 오프라인 캠프 (총 16시간)	1박 2일 오프라인 캠프 (총 16시간)
최소그룹 수 (학생 수)	5그룹(50명)	5그룹(50명)
특징	1) 지역을 분석하고 지역발전을 위한 전략을 세워보는 활동. 2) 각 지역 내 명소 등을 방문하고 직접 메타버스 공간 내에서 해당 명소의 홍보관을 구현함. 3) 완성된 제작물을 지역 홍보관으로 사용할 수 있도록 제안하여 지역사회 발전에 기여.	1) 자체 개발한 여러 교과융합 콘텐츠를 통해 내 주변 환경을 이해하고 꿈을 찾을 수 있게 동기부여 제공. 2) 단순히 장래희망을 찾는 것이 아닌 어떤 삶을 살고 싶은지 어떤 사람이 될 것인지에 대한 철학이 담긴 뚜렷한 진로와 방향성을 찾게 함.

프로그램명	내가 제안하는 깨끗한 기업 - 탄소중립 창업	공간혁신 STEAM 프로젝트 - 내가 바꾸는 우리학교 우리마을
추천 대상	초등학교 고학년 ~ 중학생 전체	초등학교 고학년 ~ 중학생 전체
난이도	보통	보통 또는 어려움
운영방식	1박 2일 오프라인 캠프 (총 16시간)	1박2일 오프라인 캠프(총 16시간)
최소그룹 수 (학생 수)	5그룹(50명)	5그룹(50명)
특징	1) 탄소중립에 대한 이해와 이를 해결하기 위한 모의 기업 설립. 2) 아이디어 구상부터 실제 개발 전까지의 과정을 직접 체험하여 문제해결능력을 제고하고 기업가정신을 함양.	1) 공간혁신에 대한 원리 및 적용 기술에 대한 이해와 해당 원리를 적용한 건축물을 직접 제작(설계도). 2) 전통적인 학교 공간 또는 지역의 랜드마크에 대한 문제점을 인식하고 창의적인 아이디어를 적용시켜 직접 새로운 건축물로 탄생시키는 활동.

# 창의융합 교육프로그램소개서

고등학생용

# 1-1 교육 프로그램 <온라인>

제안서 외의 다른 프로그램이 필요한 경우, 기재된 연락처로 요청 부탁드립니다.

프로그램명	지역연계 전공탐구 프로젝트	빅데이터 정책제안 프로젝트
키워드	#연구지도 #전공적합성	#빅데이터(통계) #사회중점
추천 대상	전학년	2학년 / 3학년
난이도	보통	심화
그룹 인원 수	최대 10명	최대 8명
운영횟수	2시간 * 8회	2시간 * 8회
특징	<p>1) 전공별 또는 계열별로 지역과 연계된 탐구활동을 진행.</p> <p>2) 지역 현안을 파악, 분석하고 정책제안 등의 후속활동까지 연계가 가능.</p>	<p>1) 인문, 사회, 상경, 어문계열 학생들을 위한 데이터 리터러시 교육 및 실현 가능한 정책으로의 발전.</p> <p>2) 최우수 멘토와 학생들의 주도적인 연구를 통한 문제해결능력 및 전공적합성 향상.</p>

  

프로그램명	소프트웨어 - 코딩 기본다지기	진로기반 메타버스 프로젝트
키워드	#4차산업혁명 #SW중점 #AI중점	#4차산업혁명 #메타버스
추천 대상	전학년	전학년
난이도	보통	보통
그룹 인원 수	최대 10명	최대 10명
운영횟수	2시간 * 8회	2시간 * 8회
특징	<p>1) 인공지능에 사용되는 프로그래밍 언어 (C, C++, java, python) 및 소프트웨어를 개발하기 위한 수학적 알고리즘 학습.</p> <p>2) 실제로 사용할 수 있는 간단한 소프트웨어 개발 및 코딩 진행.</p>	<p>1) 메타버스 플랫폼을 활용한 환경 조성 및 나의 전공과 관련하여 공간 최적화를 위한 디자인.</p> <p>2) 건축학적 공간 구성 및 플랫폼 내 기능 활용을 통한 실제 환경 구현 연습.</p>

# 1-1 교육 프로그램 <온라인>

<b>프로그램명</b>	<b>수능 맞춤 특강</b>	<b>미리 배워보는 '고교학점제'</b>
키워드	#입시 #수능대비 #공부법 #동기부여	#입시 #고교학점제 대비
추천 대상	전학년	전학년
난이도	수준 맞춤형	보통 또는 심화
그룹 인원 수	최대 10명	최대 10명
운영횟수	2시간 * 8회	2시간 * 10회
특징	1) 확대되는 정시를 대비하기 위한 프로그램. 2) 학생들의 수준별/상황별 맞춤형 콘텐츠 제공. 3) 인강식 일방형 강의가 아닌 개별 취약 부분 해결 위주로의 수업 진행.	1) 고교학점제 도입 및 생활기록부의 중요성 대두로 인한 심화학습의 기회 제공. 2) 고교학점제에 대한 이해도 향상. 3) 폭넓은 선택교과와 전문교과 범위 제공.

  

<b>프로그램명</b>	<b>지식 재산권과 특허</b>	<b>과학 시사토론</b>
키워드	#Case study #지식재산중점	#Case study #과학중점
추천 대상	전학년	전학년
난이도	보통	보통
그룹 인원 수	최대 10명	최대 10명
운영횟수	2시간 * 6회	2시간 * 6회
특징	1) 인문계열 대상으로 지식재산권과 특허 관련 심화 학습 기회 제공. 2) 과학 기술 기반 경영+법률 융합 사례연구 중심의 수업.	1) 이공계열 대상으로 과학 기술의 발전으로 인한 법적/사회적/윤리적 규제와의 접점을 공부. 2) 해당 주제에 대한 본인의 의견을 발표, 토론하는 방식.

## 1-2 교육 프로그램 <오프라인>

프로그램명	과학영재 자기주도 연구프로젝트	창업 아이디어 해커톤 캠프
키워드	#실험 #과학중점	#환경(탄소중립) #지식재산권(특허)
추천 대상	2학년 / 3학년	전학년
난이도	심화	보통
최대 인원수	그룹 인원 수 : 최대 8명 (최소운영 그룹 수 : 2그룹)	50명
운영횟수	온라인 2시간 * 6회 & 오프라인 6시간 * 1회	8시간 * 2회(1박 2일)
특징	1) 전공 관련 최신 기술을 다룬 학술 논문 재현을 비롯하여, 전국과학전람회 등 각종 대회 수상작 수준의 실험 설계 및 진행. 2) 최우수 멘토와 학생들의 주도적인 연구를 통한 문제해결능력 및 전공적합성 향상.	1) 프로젝트형 과제(시제품 제작, 모의 유엔, 모의 주식 투자 등)를 부여, 합리적인 문제해결을 위한 팀별 논의 및 탐구 진행. 2) 탄소중립 창업, 지식재산권 창업 등 다양한 프로그램 운영을 통해 사회과학 이슈 및 탐구를 주도적으로 진행.

  

프로그램명	기업 분석 / 모의 회사경영 캠프	공간혁신 STEAM 프로젝트 - 내가 바꾸는 우리학교 우리마을
키워드	#기업가정신 #기업실무 #사회중점	#공간혁신 #그린스마트미래학교
추천 대상	전학년	전학년
난이도	보통	보통
최대 인원수	50명	50명
운영횟수	8시간 * 2회(1박 2일)	8시간 * 2회(1박 2일)
특징	1) 자체 시뮬레이션 프로그램을 이용한 모의 회사 경영 프로그램. 게임형 콘텐츠를 통한 만족도 높은 오프라인 수업. 2) 사업계획서 작성, 채용, 마케팅 등 기업 운영에 필요한 상황대처능력을 기름.	1) 공간혁신에 대한 원리 및 적용 기술에 대한 이해와 해당 원리를 적용한 건축물을 직접 제작(설계도). 2) 전통적인 학교 공간 또는 지역의 랜드마크에 대한 문제점을 인식하고 창의적인 아이디어를 적용시켜 직접 새로운 건축물로 탄생시키는 활동.

## 1-2 교육 프로그램 <오프라인>

프로그램명	진로진학멘토링 - 동기부여 up! 캠프	수시 대입면접 대비 프로그램
키워드	#진로진학 #학습법 #개별멘토링	#면접 시뮬레이션 #피드백
추천 대상	1학년 / 2학년	2학년 / 3학년
난이도	쉬움	보통
최대 인원수	50명	그룹 인원 수 : 최대 6명 (최소운영 그룹 수 : 3그룹)
운영횟수	6시간 * 1회	8시간 * 1회
특징	1) 대학생 멘토단의 학과설명회를 포함하여 대입 관련 학업/진로/입시에 관한 노하우전수. 2) 학생들의 동기부여 제공 및 개인별 진로 설계 및 학과 설계 멘토링 진행.	1) 수시 전형의 효과적인 면접 대비를 위한 모의 면접 프로그램. 2) 기출 문제를 기반으로 자체 제작한 면접 문항 및 대면/비대면 면접에 대한 노하우 전수.