

학부모님께

항상 학교 발전을 위해 협조와 지원을 아끼지 않으시는 학부모님께 깊은 감사를 드립니다.

학교 교육계획에 따라 1학년 학생들을 대상으로 테마식 현장체험학습을 진행합니다. 우리 아이들이 바쁜 일상과 학업에서 잠시 벗어나 여유를 누리고, 명소 관광과 의미 있는 체험활동을 통해 유익한 시간을 보낼 수 있을 것이라 생각합니다. 단체 활동을 통해 공동체 의식을 배양하고 친구들과 소중한 추억을 쌓을 수 있는 시간이 되도록 학교에서도 최선을 다해 지도하겠습니다.

일정은 아래와 같이 진행되며, 현장체험학습에 필요한 경비가 스쿨뱅킹을 통하여 정해진 일자에 납부될 수 있도록 협조해 주시기 바랍니다.

1. 일정

장소	제주도 일원
실시기간	5월 29일(수) ~ 5월 31일(금), 2박 3일
여행 코스	학교 출발(07:00): 광주공항 출발 / 06:30까지 학교 도착 1일차: 제주공항 - 중식(팔도강산)식사 - 함덕해수욕장 - 난타공연 - 석식 후 자유시간 2일차: 플레이박스VR - 새별오름- 중식(애슐리퀀즈)식사 - 제트보트 - 981파크 - 석식 - 레크레이션(숙소) 3일차: 아쿠아플라넷- 점심(메이즈랜드)식사 - 메이즈랜드 - 제주공항 - 학교 도착(20:30)
1인당 경비	458,800원 (교육청 지원금: 350,000원, <u>자부담비용: 108,800원</u>)

* 일정 및 여행코스는 현지 여건 및 기상 상황 등에 따라 달라질 수 있음.

2. 테마식 현장체험 코스에 따른 주제탐구 (진로와 관심도에 따라 택1) - 리로스쿨을 통해 작성

함덕해수욕장	1. 해양생태계와 생물다양성(해양 생태계의 다양성과 생물종의 분포를 조사하고 연구하는 주제입니다. 이를 통해 해양 보전 정책 및 환경 변화에 대한 이해를 높일 수 있습니다.) 2. 해양오염과 환경보호(해양 오염 현상 및 그 영향을 연구하는 주제입니다. 해양 쓰레기, 석유 오염, 화학 물질 오염 등에 대한 연구를 통해 해양 환경 보호에 대한 인식을 높일 수 있습니다.) 3. 해양 지질학과 지형학(지형과 지질학적 특성을 조사하는 주제입니다. 해안 침식, 해안 절벽 형성, 해수욕장의 지형 변화 등을 연구하여 지질학적 과정을 이해할 수 있습니다.) 4. 해양 생태계의 영향 요소(해수욕장에서 발생하는 인간 활동 및 자연 요인이 해양 생태계에 미치는 영향을 연구하는 주제입니다. 인공 구조물의 영향, 해양 기후 변화, 낚시 활동 등의 요소를 조사하여 생태계의 안정성을 평가할 수 있습니다.) 5. 지속가능한 해양관리와 관광(해수욕장을 지속 가능하게 관리하고 해양 생태계를 보전하는 방법에 대한 연구입니다. 지속 가능한 관광 모델 도입, 해양 보전 정책 제언, 지역 주민과의 협력을 통한 지속 가능한 관리 방안 등을 연구할 수 있습니다.) 6. 문화적 관점에서의 해양 활용(해수욕장을 문화적 관점에서 탐구하는 주제입니다. 해양과 관련된 전통 문화, 낚시 문화, 해안 생활 등을 조사하여 지역 사회와의 연관성을 분석할 수 있습니다.)
난타공연	1. 한국 전통 공연 예술(난타 공연을 통해 한국 전통 공연 예술의 특징과 역사를 탐구할 수 있습니다. 공연의 기원, 발전 과정, 다양한 공연 요소 등에 대해 연구할 수 있습니다.) 2. 문화적 맥락과 의미(난타 공연을 한국 문화와 역사적 맥락에서 이해하는 것에 대한 주제입니다. 한국의 전통 의식과 종교, 예술적 가치 등과의 관련성을 분석하고 연구할 수 있습니다.) 3. 공연 예술의 역할과 기능(난타 공연이 지역 사회와 문화에 미치는 영향과 역할을 조사하는 주제입니다. 공연이 문화 유산 보존, 관광 산업 발전, 지역 경제 활성화 등에 어떻게 기여하는지를 연구할 수 있습니다.) 4. 공연 기술과 연출(난타 공연에서 사용되는 기술적 요소와 연출 방법에 대한 연구입니다. 불꽃쇼, 물줄기 연출, 액션 신기술 등의 기술적 측면과 공연의 효과적인 연출에 대해 탐구할 수 있습니다.) 5. 공연과 관객 경험(난타 공연이 관객에게 미치는 영향과 관객 경험에 대한 연구입니다. 관객들의 감정적 반응, 문화적 수용성, 관람 후 만족도 등을 조사하고 분석할 수 있습니다.) 6. 국제 문화 교류와 난타 공연(난타 공연을 통해 한국의 문화를 국제적으로 소개하고 국제 문화 교류에 기여하는 주제입니다. 난타 공연이 해외에서의 인지도와 한국 문화의 확산에 어떤 역할을 하는지를 연구할 수 있습니다.)
제트보트	1. 뉴턴의 3법칙(제트보트가 움직이는 데에는 뉴턴의 제 3법칙인 행동과 반작용의 법칙이 적용됩니다. 보트 엔진이 물을 밀어내면, 물은 반대 방향으로 보트를 밀어냅니다. 이는 보트가 움직이는 원리입니다.) 2. 제트 추진(제트보트는 일반적으로 제트 추진 시스템을 사용합니다. 이 시스템은 엔진에서 생성된 가스를 사용하여 물을 높은 속도로 밀어내어 보트를 움직입니다. 이는 힘을 가진 유체(여기서는 물)이 반작용하여 보트를 밀어내는 원리를 기반으로 합니다.) 3. 유체 역학(제트보트의 디자인과 성능은 유체 역학에 근거합니다. 보트의 형태, 엔진의 출력, 물의 흐름

	<p>방향 등이 유체 역학적 원리에 따라 설계됩니다. 이를 통해 최적의 효율성과 속도를 달성할 수 있습니다.)</p> <p>4. 유체 동역학(제트보트가 움직일 때 물과 보트 간의 상호 작용은 유체 동역학적 원리에 따라 변화합니다. 이를 고려하여 보트의 조종과 안전성을 유지하는 것이 중요합니다.)</p>
9 · 8 1 파크	<p>1. 중력과 운동(중력은 물체를 땅으로 끌어당기는 힘이며, 9.81m/s^2의 가속도로 작용합니다. 이러한 중력의 원리를 통해 물체의 운동, 물리적 특성, 에너지 변환 등을 체험하고 이해할 수 있습니다.)</p> <p>2. 열역학과 열전달(열역학은 열과 에너지의 전달과 변환에 관한 과학입니다. 9.81 파크에서는 열전달과 열역학에 대한 다양한 실험과 체험을 통해 열에너지의 원리와 특성을 이해할 수 있습니다.)</p> <p>3. 전기와 자기(전기와 자기는 물질의 기본적인 특성으로, 전기장과 자기장의 원리를 이해함으로써 전기와 자기에 관한 다양한 실험과 체험을 할 수 있습니다.)</p> <p>4. 광학과 빛의 현상(빛은 물체의 색상, 굴절, 반사 등 다양한 현상을 보여줍니다. 광학과 빛의 현상에 대한 이해를 바탕으로 광학 실험과 체험을 할 수 있습니다.)</p> <p>5. 음향학과 소리의 원리(소리는 진동으로 인해 발생하며, 소리의 주파수, 진폭, 파동 등 소리의 특성을 체험하고 음향학의 원리를 이해할 수 있습니다.)</p> <p>6. 화학 반응과 물질 변화(화학적 반응과 물질의 변화는 화학의 기본 원리입니다. 이를 통해 화학적 실험과 체험을 통해 화학적 원리와 반응을 이해할 수 있습니다.)</p>
플 레 이 박 스 V R	<p>1. 광학 및 빛의 원리(VR 시스템은 눈에 투사되는 가상 현실 이미지를 생성하고 제어하기 위해 광학적 기술을 사용합니다. 눈에 보이는 이미지는 빛의 반사, 굴절 및 색상 등의 광학적 원리를 기반으로 생성됩니다.)</p> <p>2. 프로젝션 및 디스플레이 기술(VR 시스템은 디스플레이 기술을 사용하여 가상 환경을 투영하거나 표시합니다. 이러한 시스템은 빠르게 변화하는 이미지를 만들어내는 프로젝션 기술과 디스플레이 기술을 기반으로 합니다.)</p> <p>3. 소리 및 음향학(VR은 가상 환경 내에서 소리를 재현하고 공간적 효과를 시뮬레이션하기 위해 음향 기술을 사용합니다. 음향학 원리를 기반으로 가상 환경 내에서 소리의 방향, 거리 및 반향을 조절하여 현실감을 높입니다.)</p> <p>4. 모션 및 운동학(VR 시스템은 사용자의 동작과 움직임을 감지하고 추적하여 가상 환경에 반영합니다. 이러한 기술은 운동학 및 바이오토크닉스 원리를 활용하여 사용자의 동작을 현실적으로 시뮬레이션합니다.)</p> <p>5. 인터랙션 및 인터페이스(VR 환경에서 사용자와 상호작용하는 인터페이스 기술은 사용자 경험을 개선하고 가상 환경 내에서의 상호작용을 가능하게 합니다. 이러한 기술은 인간-컴퓨터 상호작용, 터치 인터페이스, 제스처 인식 등의 과학적 원리를 기반으로 합니다.)</p>
아 쿠 아 플 라 넷	<p>1. 해양 생물 다양성과 생태학(아쿠아플라넷에서는 다양한 종류의 해양 생물을 관찰하고 그들의 서식지, 행동 패턴, 식성 등을 연구할 수 있습니다. 이를 통해 해양 생태계의 다양성과 상호작용을 이해할 수 있습니다.)</p> <p>2. 해양 보전 및 환경 문제(아쿠아플라넷은 해양 보전 활동을 촉진하고 해양 환경 문제에 대한 인식을 높이는 데 기여할 수 있습니다. 해양 오염, 기후 변화, 과잉 어로 등의 문제에 대한 연구와 교육이 가능합니다.)</p> <p>3. 해양 생물의 생리학과 행동학(아쿠아플라넷에서는 해양 생물의 생리학적 기능과 행동 원리를 연구할 수 있습니다. 이를 통해 수중 생물의 생존 전략, 번식 행동, 먹이 사슬 등에 대한 이해를 높일 수 있습니다.)</p> <p>4. 해양 기술과 공학(아쿠아플라넷은 해양 기술 및 공학에 대한 연구와 교육을 지원할 수 있습니다. 수조 설계, 수질 관리, 자동화 시스템, 해양 에너지 등의 주제에 대해 탐구할 수 있습니다.)</p> <p>5. 교육 및 과학 소통(아쿠아플라넷은 과학 교육 및 과학 소통의 장으로 활용될 수 있습니다. 과학 교육 프로그램, 과학 전시물, 과학 체험 활동 등을 통해 과학적 지식을 전파하고 공유할 수 있습니다.)</p> <p>6. 생태 관광과 지역 발전(아쿠아플라넷은 생태 관광 산업을 촉진하고 지역 발전에 기여할 수 있습니다. 지역 생물 다양성 보전, 관광 인프라 개선, 지역 경제 활성화 등에 대한 연구와 프로젝트가 가능합니다.)</p>
제 주 도 전 체	<p>1. 여행 관광 분야(제주도의 관광 산업 현황과 발전 전망, 지속 가능한 관광 발전을 위한 정책과 전략, 제주도의 문화유산과 관광 활성화, 관광 환경 및 서비스 품질 향상 방안)</p> <p>2. 농업 및 농촌 분야(제주 특산물의 생산과 가공 기술 연구, 유기농업과 친환경 농업의 실현 가능성 조사, 농촌 지역의 지속 가능한 발전 방안과 농어촌 정책 연구, 농업 생산성 향상을 위한 스마트팜 기술과 자동화 시스템 개발)</p> <p>3. 해양 및 수산 분야(제주도 해양 생태계의 보전과 관리 정책 연구, 수산 자원의 지속 가능한 관리와 어촌 발전 전략, 해양 식물 및 수산물의 활용 연구와 산업화 방안, 해양 에너지 개발 및 해양 환경 보전 기술 연구)</p> <p>4. 문화 및 예술 분야(제주도의 전통 문화와 예술 유산 연구, 지역 문화 예술 산업의 발전 전망과 문화 콘텐츠 산업화 방안, 예술 교육과 예술치유의 효과 연구, 제주도를 배경으로 한 문학, 영화, 미술 작품의 분석과 비교 연구)</p> <p>5. 과학 및 기술 분야(제주도의 자연환경과 지구과학 연구, 신재생 에너지 기술과 활용 방안 연구, 제주도를 활용한 생명공학 및 바이오산업 연구, 정보통신 기술과 스마트 시티 구현을 위한 기술 개발과 적용 연구)</p>

3. 스쿨뱅킹 개인 납부비용 : 1인당 108,800원

4. 스쿨뱅킹 자동이체 예정일 : 5월 17일(금), 20일(월)

호남고등학교장

