

2020학년도

건강한 차람과 보람이 넘치는

The BEST 우덕교육+



우덕초등학교



우리 학교를 소개합니다.

1 학교 연혁

년 월 일	연혁
1953. 4. 1.	우덕국민학교 개교
1981. 3. 6.	우덕국민학교 병설유치원 개원
1996. 3. 1.	우덕초등학교로 명칭 변경
1999. 12. 15.	감교초등학교 통폐합
2018. 3. 1.	제24대 김광열 교장 부임
2020. 2. 7.	제67회 졸업(총 3,916명)

2 학생 현황

학년	1	2	3	4	5	6	계
남	1	1	2	3	3	3	13
여	1	1	3	2	2	3	12
계	2	2	5	5	5	6	25

3 교직원 현황

구분	교장	교감	보직 교사	교사	유치원 교사	유치원 기간제	행정 실장	지방교육 행정서기	지방안전 서기	교무 실무사	시설 관리원	차량안전 지도사	청소원	돌봄교실 전담인력	계
남	1	1	·	2	·	·	1	·	1	·	1	·	·	·	7
여	·	·	2	3	1	1	·	1	·	1	·	1	1	1	12
계	1	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19

4 주요 시설 현황

구분	총면적	건평	운동장	교장실	연구실	교실	과학실	도서실	U·러닝실	보건실	행정실	다목적실	급식실	돌봄교실	계
실	15,268m ²	1,854m ²	10,065m ²	0.5	1	6	1	2	1	0.5	0.5	1	1	1	15.5



The BEST 우덕교육 이렇게 만들어가요.

1 우덕교육의 기본 방향





특색사업

책과 함께 꿈을 키우는 『행복 독서 프로젝트』

함께 읽어요,
천천히

함께 나눠요,
책 이야기

함께 해요,
책놀이

SW교육을 통한 『컴퓨팅사고력 기르기』

교과 및 창의적체험활동
시간 활용 SW교육

동아리활동 시간 활용
SW교육

SW 발표 기회 제공



노력중점

『꿈과 끼 JOB고 마인드 UP!』

학생 자기이해검사 및
진로검사

다양한 직업군
진로체험활동

학생들의
꿈과 끼 키우기

특색사업 1

책과 함께 꿈을 키우는 행복 독서 프로젝트

목적

- 깊게 읽고 자유롭게 표현하며 독창적으로 표현하는 즐거운 독서 활동의 확산
- 창의력, 발표력, 종합적 사고능력 신장을 통한 참학력 신장
- 독서교육을 통해 학생들의 바른 독서 습관과 독서 문화를 정착
- 논리적 사고력과 창의적 문제해결력 신장으로 평생학습의 기반 마련

방침

- 읽기-말하기-글쓰기의 연계와 일상화를 통해 참학력이 요구하는 '자아 역량' 제고
- 읽기(프로젝트1. 함께 읽어요, 천천히)·말하기·글쓰기(프로젝트2. 함께 나눠요, 책이야기)·인문(프로젝트3. 함께 해요, 책놀이) 교육을 통한 참학력 신장
- 교육과정 운영과 연계한 다양한 독서활동 전개
- 독서 의욕을 고취시키고 독서 생활 습관 형성을 위한 다양한 독서 행사 실시

운영 내용

	프로젝트 ① 함께 읽어요, 천천히	프로젝트 ② 함께 나눠요, 책이야기	프로젝트 ③ 함께 해요, 책놀이
목표	즐거 읽다	정확히 말하다	제대로 쓰다
전략	읽기교육	말하기교육	글쓰기교육
실행 과제	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교과 연계 독서 활동 및 독서 관련 수업 활동 강화 ■ '한 학기 한 권 읽기' 활동 ■ 저학년 대상 지속적인 그림책, 동화책 읽기 ■ '손 안에 책 한 권' 독서운동 ■ 편안하고 친근한 독서환경 조성 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 질문하고 스스로 써보는 학생 중심 수업 강화 ■ 프로젝트 발표형 수업의 확대 ■ 비경쟁 독서 토론 및 책수다 활성화 ■ 교육과정을 통한 다양한 글쓰기 교육 강화 ■ 다양한 쓰기 전 활동 및 생활글 쓰기 활성화 ■ 교육과정 운영과 연계한 다양한 독서 활동 및 독서 글쓰기 프로그램 운영 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 함께 하는 독서 활동을 통한 나눔과 소통 문화 만들기 ■ 읽고 표현하고 즐기는 다양한 독서 행사 추진 ■ 학교도서관을 활용한 독서인문 체험활동 운영
참학력 핵심 역량	<div>자기주도적 학습 능력/ 자기관리 능력</div>	<div>창의적 문제해결능력/ 소통·참여능력</div>	<div>생태, 문화 감수성/ 소통·참여 능력</div>

세부 추진 계획

가. 프로젝트 ① - 함께 읽어요, 천천히

1) 교과 연계 독서활동 및 독서 관련 수업활동 강화

- 책을 통한 공부, 공부를 통한 책 읽기를 통해 교과 지식의 확장, 심화
- 교과와 관련한 책 읽기 : 독후 활동 실시 및 평가 연계
- 학년별 도서목록을 선정하여 교과 시간, 창의적 체험활동 시간에 활용

2) '한 학기 한 권 읽기' 활동 실시

- 2015 개정 국어과 교육과정의 중점 사항인 '한 학기 한 권 읽기' 활동 도입
- 대상 : 3~6학년
- 수업 시간에 교과서의 짧은 글 대신 책 한 권을 온전히 읽기
- 읽은 내용에 대한 생각 나누기 - 표현하기의 통합 수업 실시

3) 저학년 대상 지속적인 그림책, 동화책 읽기

- 지속적인 그림책, 동화책 읽기 및 읽어주기 활동을 통한 자연스러운 한글 습득 추진
- 대상 : 1~3학년
- 아침, 또는 점심시간, 방과후 시간을 확보하여 책 읽기 및 책 읽어주기

4) '손 안에 책 한 권' 독서운동

- 책 읽는 생활의 일상화 및 '책 읽는 사람'으로서의 자아관 형성
- 아침 등교 후, 점심·저녁 시간, 방과후 시간 활용 자율 독서운동 전개
- 독서 활동 특설시간 운영 - 점심시간 등의 독서시간 확보

5) 편안하고 친근한 독서환경 조성

- 학교도서관 환경개선을 통해 읽고 머물고 즐길 수 있는 독서환경 조성 및 도서관 이용 활성화
- 오래되고 훼손된 도서, 분실 도서 폐기를 통한 도서관 장서의 질 개선
- 도서관업무지원 시스템 (DLS-Ⅱ) 정비
- 학생 발달 수준에 맞는 도서 확충 : 도서 구입비 4,300,000원
- 독서행사운영비 : 600,000원 • 독서행사 간식비 270,000원
- DLS전환비용 : 200,000원 • 도서관 운영 용품 : 500,000원

나. 프로젝트 ② - 함께 나눠요, 책이야기

1) 질문하고 스스로 써보는 학생 중심 수업 강화

- 자신의 생각을 자신 있게 말하고 질문하고 글로 쓸 수 있는 기초 능력 제고
- 말하기 / 쓰기, 학생 중심 수업 열기
- 토의 / 토론 중심 수업 권장

2) 프로젝트 발표형 수업의 확대

- 교과와 관련한 말하기 경험 극대화 및 수업 개선
- 다양한 학생 참여 중심 수업 모형 구안·적용
- 범교과 프로젝트 수업 및 토론·토의 교육 활성화

3) 비경쟁 독서 토론 및 책수다 활성화

- 통합적 사고를 촉진하고 서로 협력하여 문제를 해결하는 능력 신장
- 창체 시간 활용 비경쟁 독서 토론 및 책수다 활성화
- 스스로 계획하고 실행하는 학생 중심 독서 토론 분위기 확산

4) 교육과정을 통한 다양한 글쓰기 교육 강화

- 교과 활동 중 지식의 표현과 사용을 통해 완성되는 ‘앎’의 내면화
- 교과 : 교과 특색에 맞는 글쓰기 교육 실시
- 창체 : 자율·동아리·봉사·진로 활동과 관련한 기록 및 다양한 글쓰기 활동의 일상적 추진

5) 다양한 쓰기 전 활동 및 생활글 쓰기 활성화

- 학생들의 쓰기 친화적 습관 정착 및 생활글 쓰기 역량 향상
- 융합적 글쓰기를 통한 융합적 사고 능력 함양
- 교사의 글쓰기 피드백을 통한 쓰기 자신감 향상
- 쓰기를 돕기 위한 다양한 활동 실천 및 생활글 쓰기를 통한 일상 쓰기 습관 정착

6) 교육과정 운영과 연계한 다양한 독서 활동 및 독서 글쓰기 프로그램 운영

- 다양한 활동 경험을 글쓰기로 정리하여 자기 성장 기록화
- 독서·글쓰기 프로그램의 실시로 통합적 인문 교육 실시
- 교사와 학생이 함께하는 독서 활동 프로그램의 실시를 통해 함께 성장하는 독서 문화 형성
- 학년·학급 및 학생 실정에 맞는 다양한 독서활동 프로그램의 자율적 실시

다. 프로젝트 ③ - 함께 해요, 책놀이

1) 함께 하는 독서 활동을 통한 나눔과 소통 문화 만들기

- 교육과정 즉 교과 및 창의적 체험활동을 연계하여 함께 하는 독서 활동 프로그램 실시
- 정규 수업 시간 속에서 교과서 이외의 다양한 책들을 활용한 다양한 수업 모색
- 학급 여건에 알맞은 독서·글쓰기 창의적 체험활동 수업 실시
- 학생과 교사, 교사와 교사가 함께 모여서 책을 읽고 글을 쓰고, 서로 이야기를 나눔으로써 꿈·쉽·배움·나눔을 실천

2) 읽고 표현하고 즐기는 다양한 독서 행사 추진

- 책과 함께 쉬고 책을 통해 꿈꿀 수 있는 학생을 키우기 위한 다양한 형태의 독서 행사 추진 : 폭 넓은 독서를 기반으로 한 다양한 문화적 소양을 기를 수 있는 책이나 독서와 관련된 다양한 문화 프로그램으로 구성

행 사 명	시기	대 상
• 책 꾸러미 지원 사업	3월	1학년
• 꿈·끼탐색주간 독서 행사	7월	1~6학년, 교직원
• 가을체험주간 독서 행사	10월	1~6학년, 교직원

3) 학교도서관을 활용한 체험 중심 독서인문 체험활동 운영

- 학교도서관의 학습 정보 센터화 추진 - 학년별 권장도서 및 좋은 책 소개 코너 마련
- 다양한 독서 활동 자료 배부
- 학교도서관을 활용하여 교육과정 운영 중 다양한 체험 중심 독서·글쓰기 프로그램 운영
- 학년·학급별 실정에 맞게 일정 시간을 지속적으로 할애하여 책임기나 독서 관련 이야기, 토론 등을 나누며 학생들이 평생 독자로 성장할 수 있도록 지원

기대 효과

- 가. 읽기-말하기-글쓰기-인문 소양 연계 추진을 통한 참학력 신장
- 나. 독서와 연계한 표현 교육을 통해 경험을 확장하고 수동적 독자가 아닌 능동적인 삶의 주체로서의 자아관 정립
- 다. 당당한 자기표현과 협력적 태도를 겸비한 민주 시민 양성
- 라. 함께하는 독서교육 환경 조성을 통한 평생 독자 양성 기반 마련
- 마. 학생의 독서 습관을 기르고 스스로 책을 읽는 독서 문화 풍토를 조성
- 바. 교사와 학생의 상호 피드백 활동을 통한 내실 있는 독서 교육 실시
- 사. 학생 수준을 고려한 단계별 독서 활동과 행사로 학생들의 독서 의지 신장

특색사업2

SW교육을 통한 컴퓨팅사고력 기르기

목 적

- ☼ SW통합 교육과정의 운영
- ☼ 정보화 기기 조작 및 기초프로그래밍 능력 신장
- ☼ SW개발에 대한 흥미 신장 및 창의적 사고력 신장

방 침

- ☼ 일반교과 시간 SW를 활용한 창의적 통합교육실시
- ☼ 동아리 활동시간을 활용한 피지컬컴퓨팅 및 메카트로닉스 교육 실시
- ☼ 학생의 작품을 발표하기 위한 기회 제공

세 부 추 진 계 획

실천 과제	세부 운영 내용	시기
[1] 정규교과 및 창의적체험활동 SW교육	☼ 창의적체험활동 중 시간을 배당하여 SW교육 실시	연중
	☼ 5~6학년은 실과 시간 중 시간을 배당하여 1학기 중 SW교육 실시	1학기
	☼ 1~4학년은 일반교과 또는 창의적체험활동 시간에 융합교육 실시	연중
[2] 동아리 활동시간을 활용한 SW교육	☼ 피지컬교구를 활용하여 메카트로닉스 활용 교육	연중
	☼ 신청자에 한하여 실시	연중
	☼ 운영시간은 동아리활동 시간 중 결정	연중
	☼ 메카트로닉스 관련 SW교육 경력이 있는 강사 또는 교사를 선정하여 운영	연중
[3] SW 발표회 기회 제공	☼ 1학기 여름체험주간 SW체험교육 실시	6월
	☼ 2학기 가을체험주간 SW발표회 운영	10월
	☼ 엔트리 학급을 이용한 활발한 작품 공유	연중

세부 운영 계획

가. 정규교과 및 창의적체험활동 시간 SW교육

1) SW교육 기본 운영 내용 및 지침

학년	운영 내용	운영 지침
1학년	· 기본적 컴퓨터 조작방법 · 언플러그드 SW 놀이 위주 교육	· 저학년 학생들은 컴퓨터의 조작이 익숙하지 않으므로 SW 교육을 직접적으로 하기보다는 컴퓨터의 조작교육 및 컴퓨터 및 SW란 무엇인지 인지할 수 있도록 체험 위주의 놀이 교육으로 진행
2학년		
3학년	· 기본적 컴퓨터 조작방법 · 언플러그드 SW 교육 · 기본적 EPL교육	· 중학년 학생들은 기본적인 컴퓨터의 기능을 익히는데 중점을 둔 교육을 실시하며 언플러그드 SW게임을 통하여 CT적 사고의 기본을 갖추도록 한다. 또한 EPL에서 오브젝트의 기본적인 배치 더 나아가서는 간단한 애니메이션 코딩을 통하여 SW의 기본을 익히도록 진행
4학년		
5학년	· EPL활용 SW교육 · 필요한 경우 담임교사의 재량으로 · 피지컬 교구 활용 교육	· 고학년 학생들은 EPL(엔트리 또는 스크래치)를 활용하여 직접적인 코딩을 하는 SW수업을 진행하며 학생들의 수준과 여건을 고려하여 피지컬 교구를 활용한 컴퓨팅 교육도 진행
6학년		

2) 창의적 체험활동시간을 활용한 SW교육

가) 범교과 정보통신교육을 활용한 SW교육

- 범교과 교육 중 정보통신교육을 활용하여 SW교육 실시
- 정보통신교육 중 SW교육은 교사의 재량으로 실시

나) 정규교과시간을 활용한 SW교육

(1) 5~6학년 실과시간을 활용한 SW교육

- 실과 교과 중 SW관련 단원 대체 SW교육 실시
- 단원의 차시 내에서 재구성하여 SW교육 실시
- 관련 단원 및 차시

학년	관련 단원	차시
5학년	컴퓨터 및 태블릿 활용 기초과정 과 SW교육의 체험	17차시
6학년	실과 교육과정 내 SW교육(다양한 피지컬교구 활용)	17차시

(2) 교과통합융합교육 실시

- 창의적체험학습에서 학습한 내용을 기초로 교과통합융합 교육 실시
- 교과내용을 중심으로 SW를 활용하여 교과내용의 이해를 돕는 방식으로 실시
- 교과통합융합교육 예시안(1~4학년)

○ 1학년

구분	총시수	학습목표	학습내용
1주차 (창체)	2	언플러그드 명령을 내려 터틀을 움직일 수 있다.	· 명령카드를 활용하여 터틀을 움직이기.
2주차 (국어)	2	터틀을 이용하여 한글 자음을 그릴 수 있다.	· 명령카드를 활용한 터틀의 움직임으로 공부한 한글 자음을 그리기
계	4		

○ 2학년

구분	총시수	학습목표	학습내용
1주차 (창체)	1	엔트리의 오브젝트를 추가하고 배치할 수 있다.	· 엔트리의 오브젝트를 추가하고 원하는대로 배치하며 크기를 조정하기
2주차 (통합)	2	엔트리를 활용하여 나의 집을 꾸밀 수 있다.	· 엔트리의 오브젝트를 활용하여 나의 집 꾸미기
계	3		

○ 3학년

구분	총시수	학습목표	학습내용
1주차 (창체)	3	엔트리를 활용하여 간단한 애니메이션을 제작할 수 있다.	· 말하기 블록을 순차적으로 활용하여 애니메이션 제작하기 · 장면을 추가하고 장면전환 블록을 활용하여 장면이 바뀌는 애니메이션 만들기
2주차 (사회)	3	우리 고장을 소개하는 애니메이션을 만들 수 있다.	· 우리 고장을 소개하는 애니메이션 만들기
계	6		

○ 4학년

구분	총시수	학습목표	학습내용
1주차 (창체)	3	엔트리의 이동기능과 선그리기를 이용하여 도형을 그릴 수 있다.	· 오브젝트 이동시키기 · 선그리기를 활용하여 도형그리기
2주차 (수학)	3	각도의 개념을 이해하고 삼각형과 사각형의 내각의 크기를 이해할 수 있다.	· 오브젝트 이동과 선그리기를 활용하여 각도의 개념을 이해하고 삼각형과 사각형을 그려보며 내각의 크기 알아보기
계	6		

나. 동아리 활동시간을 활용한 SW교육

1) 피지컬 교구 현황

교구명	수량	활용추천	활용내용
터틀	7	저·중학년	언플러그드 체험, 기초로봇 코딩
햄스터	11	중·고학년	로봇코딩
로보티스트	8	고학년	로봇조립 및 코딩
EV3	3	고학년	메카트로닉스(기계 조립 및 코딩)
과학상자코딩보드	1	고학년	메카트로닉스(기계 조립 및 코딩)
비트브릭	9	고학년	메카트로닉스(기계 조립 및 코딩)
센서보드	11	중·고학년	입력신호 활용 코딩
비트뮤직	2	전학년	입력신호 활용 놀이, 입력신호 활용 코딩

2) 5~6학년 SW동아리 활동

- 가) 5~6학년 학생 대상 학년군 동아리 활동으로 피지컬 교구활용 SW교육 실시
- 나) 메카트로닉스를 위주로 실시하며 조립시간 확보를 위하여 시간이 남는대로 조립을 자주하며 기계적 원리를 파악하도록 지도

다. SW교육 발표 기회 제공

1) 1학기 여름체험주간 SW체험교육

- 가) 시기 : 2020.6.3.(수)
- 나) 방법 : 1학기 동안 만든 프로그램 또는 체험을 온라인 또는 오프라인으로 발표
- 다) 세부 : 발표주간 전 협의를 통하여 각 학년별 SW 성과물의 내용과 양을 결정

2) 2학기 가을체험주간 SW발표회

- 가) 시기 : 2020.10.13.(화)
- 나) 방법 : 2학기 동안 만든 프로그램 또는 체험을 온라인 또는 오프라인으로 발표
- 다) 세부 : 피지컬컴퓨팅을 통하여 만든 작품을 중점적으로 전시하나 노트북 코너 등을 마련하여 자유롭게 일반 SW도 체험할 수 있는 기회 제공

3) 엔트리 학급을 이용한 활발한 공유

- 가) 엔트리 학급 기능을 활용하여 자유로운 작품의 공유를 촉진
- 나) 엔트리 학급 기능의 이해를 위한 교내 연수 실시(3월중)

기대 효과

- 가. 학교 구성원들의 SW인식의 제고
- 나. 논리적 사고, 절차적 사고, 패턴화화 같은 CT(컴퓨터적 사고)의 증진
- 다. 정보화기기에 대한 친숙성 제고 및 기초적 코딩능력 신장

목적

- ☉ 학생의 흥미, 적성, 소질 등에 대한 탐색 기회 제공
- ☉ 꿈을 탐색하고 풍부한 체험을 통해 잠재능력 및 진로에 대한 기초지식 함양
- ☉ 교과와 연계한 전교과 통합적 진로교육 실천



방침

- ☉ 학생 자기이해검사 및 진로 검사 실시
- ☉ 다양한 직업군 진로체험활동 실시
- ☉ 방과후학교, 학생 동아리 활동을 통한 꿈과 끼 키우기

세부 운영 계획

가. 학생 자기이해검사 및 진로검사 실시

- 1) 전문기관의 진로 검사지를 통한 검사 실시로 자기 이해에 대한 신뢰도 높은 진로교육의 기반 마련
- 2) 시기 : 등교개학 이후
- 3) 대상 학년 : 전교생

나. 다양한 직업군 진로체험활동 실시

- 1) 꿈을 탐색하고 풍부한 직업 체험을 할 수 있도록 진로탐색 현장체험학습장을 이용하여 다양한 직업의 세계를 만나고 체험할 수 있는 기회 제공
- 2) 대상 학년 : 전교생

시기	내용	시기	내용
6월	SW체험교육활동 과학체험활동	10월	독서행사 가을체험학습직업체험 SW 교육의 날 봉사체험학습
7월	문화예술체험활동 독서행사 진로체험학습		환경교육 다문화체험 스키체험
8월	생태체험학습	12월	졸업 문화 축제
9월	수상안전교육		

다. 학생들의 꿈과 키 키우기

1) 방과후학교 운영

가) 학생 중심의 다양하고 창의적인 교육경험의 제공을 통해 창의융합형 인재 육성

나) 학생과 학부모의 의견을 수렴하여 양질의 다양한 프로그램을 개설 운영

다) 대상 학년 : 전교생

라) 운영프로그램 : TaLK영어(원어민영어수업), 중국어, 태권도, 창의미술, 피아노, 바이올린, 전래놀이

2) 내안의 꿈찾기

가) 직업에 대한 가치관 정립 및 직업 진로 선택 능력을 신장

나) 대상학년 : 5-6학년

다) 프로그램 : 요리체험학습, 미디어 체험 등

3) 우덕 스포츠클럽

가) 학생의 특기와 적성을 찾는 체육 활동으로 자기 계발 및 협력과 소통을 통한 행복한 삶을 만들고 자기 주도적 배움을 통한 올바른 민주시민 육성에 기여

나) 대상학년 : 전교생

다) 프로그램 : 탁구부 운영, 계절스포츠 활동, 뉴스포츠 활동 등

4) 창의적체험활동 동아리

가) 학생들의 소질과 적성을 계발하고 일상의 삶을 풍요롭게 가꾸어 나갈 수 있는 심미적 감성 신장

나) 대상학년 : 전교생

다) 프로그램 : 1~2학년 각학년별 동아리 2부서 운영, 3~6학년 무학년제 동아리 4부서 운영(총 6개 부서)

라. 예산 집행 계획

1) 사업기간 : 2020년 3월 ~ 2021년 2월

2) 총예산 : 9,700,000원

3) 세부 집행 계획 예정 내역

(단위 : 원)

순	항목		예산	비고
1	진로검사		150,000	
2	진로체험간식비		2,650,000	
3	학생 동아리	내 안의 꿈 찾기	1,500,000	
4		우덕 스포츠클럽	3,000,000	
5		창의적체험활동 동아리	2,400,000	
계			9,700,000	

기대 효과

가. 자신의 흥미, 적성, 소질 등에 대한 탐색을 통한 자기이해 기회 제공

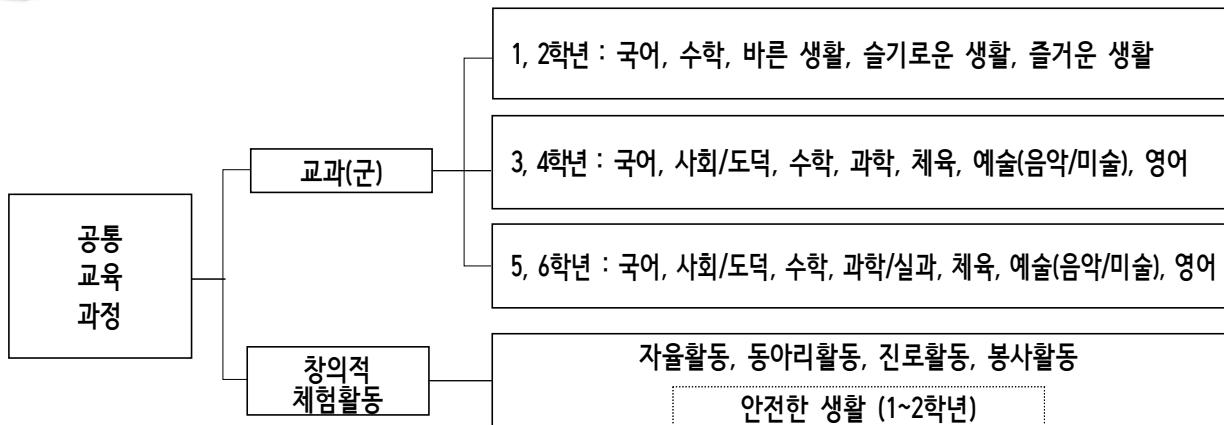
나. 꿈을 탐색하고 풍부한 체험을 통해 잠재능력 및 진로에 대한 기초지식 함양

다. 자기주도적 학습능력 및 창의력, 고등정신 육성



우덕교육의 짜임새는 튼튼해요.

1 교육과정 편제



2 국가 수준 시간 배당 기준

구 분		1~2학년	3~4학년	5~6학년
교과(군)	국어	국어 448	408	408
	사회/도덕		272	272
	수학	수학 256	272	272
	과학/실과	바른 생활 128	204	340
	체육	슬기로운 생활 192	204	204
	예술(음악/미술)	즐거운 생활 384	272	272
	영어		136	204
	소계	1,408	1,768	1,972
창의적 체험활동		336 안전한 생활 64	204	204
학년군별 총 수업 시간 수		1,744	1,972	2,176

- 학년군 및 교과(군)별 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 한 2년간의 기준 수업 시수를 나타낸 것으로 학년군별 총 수업 시간 수는 최소 수업 시수이다.
- 교과별 20% 범위 내에서 수업시수를 증감할 수 있으며, 학년별로 '총 수업 시간 수' 이상을 확보하여야 한다.
- 체육, 예술(음악/미술)교과의 수업시수는 기준 시수 이상을 확보하여야 한다.
- 교과(군)시수를 감축하여 '창의적 체험활동'시간을 증배할 수 없다.
- 1~2학년군 창의적 체험활동 수업시수 336시간에는 1학년의 입학 초기 적응 활동을 수립할 수 있으며, 안전한 생활 교육과정은 별도로 편성·운영한다.
- 1~2학년군 안전한 생활 교육과정은 다음 사항에 유의하여 운영해야 한다.
 - 국가 교육과정의 64시간은 1학년 30시간, 2학년 34시간을 기준으로 편성하되, 학교는 융통성 있게 운영 가능함.
 - 이수 시간은 창의적 체험활동 하위 영역(자, 동, 봉, 진)과 분리하여 별도로 관리하여 64시간 이상 이수하여야 함.
 - 1,2학년은 담임책임지도 등을 통해 모든 학생들이 한글을 해독할 수 있도록 지도해야함. (한글책임교육 68시간)



가. 수업일수(학사일정) 감축 운영

대상 학년	1~3학년(171일 기준)															
학기별	1학기(2020.3.1.~2020.9.13.)								2학기(2020.9.14.~2021.2.28.)							
월별	3	4	5	6	7	8	9	소계	9	10	11	12	1	2	소계	합계
일수	31	30	31	30	31	31	13	197	17	31	30	31	31	28	168	365
휴업일	31	22	13	8	10	20	4	108	5	12	9	9	28	23	86	194
수업일	0	8	18	22	21	11	9	89	12	19	21	22	3	5	82	171

대상 학년	4~6학년(173일 기준)															
학기별	1학기(2020.3.1.~2020.9.13.)								2학기(2020.9.14.~2021.2.28.)							
월별	3	4	5	6	7	8	9	소계	9	10	11	12	1	2	소계	합계
일수	31	30	31	30	31	31	13	197	17	31	30	31	31	28	168	365
휴업일	31	20	13	8	10	20	4	106	5	12	9	9	28	23	86	192
수업일	0	10	18	22	21	11	9	91	12	19	21	22	3	5	82	173

나. 수업시수 감축 운영

- 1) 수업시수 감축 조정 기준 : 감축한 수업일수에 비례하여 감축 권고한 17일~19일의 편성 시수를 기준으로 해당 교과별, 창의적 체험활동 시간에서 균형 있게 시수 감축

학년(군)	1학년	2학년	3학년	4학년	5학년	6학년
감축 조정 기준 시수	86시간 내외	88시간 내외	98시간 내외	88시간 내외	97시간 내외	97시간 내외
본교 감축 시수	87시간	88시간	98시간	87시간	97시간	97시간

2) 수업시수 감축 시 고려 사항

- 가) 2020학년도 학교교육과정 편제표를 기준으로 하며 2020학년도 1,3,5학년 감축운영 시수를 2021학년도 2,4,6학년에서 확보하지 않아도 됨.
- 나) 교과별 성취기준 중심으로 교과 내용을 재구성하여 핵심 내용이 누락되지 않도록 함.
- 다) 교과-창의적체험활동간, 교과간 균형 있는 학습 고려
- 라) 균형 있는 학습을 고려하여 체육, 예술(음악/미술)교과, 창의적체험활동 시수 감축 가능
- 마) 저학년 한글교육이 저해되지 않도록 한글 책임교육시간(1학년 1학기 51시간, 1~2학년 68시간)은 감축 제외
- 바) 기초·기본학력의 결손과 다음 학년도 학습결손 최소화 노력
- 3) 수업시수 감축에 따른 구체적인 교육과정 재구성 내용은 학년별로 작성 후 학년(급)교육과정에 수록하여 운영

다. 수업시수 감축에 따른 우덕 교육과정 시간 배당

1학년 [2020학년도]		1학기			2학기			계		
		기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	최종 편성	최종 증감
교과 (군)	국어	108	-15	93	102	-2	100	210	193	-17
	수학	60	-10	50	60	-2	58	120	108	-12
	바른생활	30	-6	24	30	-2	28	60	52	-8
	슬기로운생활	45	-9	36	45	-3	42	90	78	-12
	즐거운생활	90	-17	73	90	-5	85	180	158	-22
	소계	333	-57	276	327	-14	313	660	589	-71
창의적 체험활동		140	-12	128	60	-4	56	200	184	-16
학년군별 총 수업 시간수		473	-69	404	387	-18	369	860	773	-87

2학년 [2020학년도]		1학기			2학기			계		
		기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	최종 편성	최종 증감
교과 (군)	국어	125	-13	112	113	-10	103	238	215	-23
	수학	72	-6	66	64	-7	57	136	123	-13
	바른생활	36	-3	33	32	-3	29	68	62	-6
	슬기로운생활	52	-5	47	50	-5	45	102	92	-10
	즐거운생활	106	-10	96	98	-10	88	204	184	-20
	소계	391	-37	354	357	-35	322	748	676	-72
창의적 체험활동		68	-7	61	68	-9	59	136	120	-16
학년군별 총 수업 시간수		459	-46	415	425	-42	381	884	796	-88

3학년 [2020학년도]			1학기			2학기			계		
			기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	최종 편성	최종 증감
교과 (군)	국어		108	-11	97	96	-8	88	204	185	-19
	사회/도덕	도덕	18	-4	14	16	-2	14	34	28	-6
		사회	54	-5	49	48	-4	44	102	93	-9
	수학		72	-9	63	64	-7	57	136	120	-16
	과학		54	-6	48	48	-4	44	102	92	-10
	체육		54	-5	49	48	-3	45	102	94	-8
	예술	음악	36	-5	31	32	-3	29	68	60	-8
		미술	36	-4	32	32	-4	28	68	60	-8
	영어		36	-5	31	32	-3	29	68	60	-8
	소계		468	-54	414	416	-38	378	884	792	-92
창의적 체험활동			54	-4	50	48	-2	46	102	96	-6
학년군별 총 수업 시간수			522	-58	464	464	-40	424	986	888	-98

4학년 [2020학년도]			1학기			2학기			계		
			기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	최종 편성	최종 증감
교과 (군)	국어		108	-10	98	96	-7	89	204	187	-17
	사회/도덕	도덕	18	-2	16	16	-1	15	34	31	-3
		사회	54	-6	48	48	-4	44	102	92	-10
	수학		72	-8	64	64	-5	59	136	123	-13
	과학		54	-6	48	48	-4	44	102	92	-10
	체육		54	-6	48	48	-4	44	102	92	-10
	예술	음악	36	-4	32	32	-2	30	68	62	-6
		미술	36	-4	32	32	-2	30	68	62	-6
	영어		36	-4	32	32	-2	30	68	62	-6
	소계		468	-50	418	416	-31	385	884	803	-81
창의적 체험활동			54	-4	50	48	-2	46	102	96	-6
학년군별 총 수업 시간수			522	-54	468	464	-33	431	986	899	-87

5학년 [2020학년도]			1학기			2학기			계		
			기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	최종 편성	최종 증감
교과 (군)	국어		108	-11	97	96	-7	89	204	186	-18
	사회/도덕	도덕	18	-2	16	16	-2	14	34	30	-4
		사회	54	-6	48	48	-4	44	102	92	-10
	수학		72	-8	64	64	-5	59	136	123	-13
	과학	과학	54	-5	49	48	-4	44	102	93	-9
		실과	36	-4	32	32	-2	30	68	62	-6
	체육		54	-5	49	48	-4	44	102	93	-9
	예술	음악	36	-5	31	32	-2	30	68	61	-7
		미술	36	-5	31	32	-2	30	68	61	-7
	영어		54	-5	49	48	-3	45	102	94	-8
소계		522	-56	466	464	-35	429	986	895	-91	
창의적 체험활동			54	-4	50	48	-2	46	102	96	-6
학년군별 총 수업 시간수			576	-60	516	512	-37	475	1,088	991	-97

6학년 [2020학년도]			1학기			2학기			계		
			기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	코로나 감축	편성 시수	기준 시수	최종 편성	최종 증감
교과 (군)	국어		108	-10	98	96	-8	88	204	186	-18
	사회/도덕	도덕	18	-2	16	16	-3	13	34	29	-5
		사회	54	-7	47	48	-4	44	102	91	-11
	수학		72	-6	66	64	-3	61	136	127	-9
	과학	과학	54	-5	49	48	-5	43	102	92	-10
		실과	36	-5	31	32	-1	31	68	62	-6
	체육		54	-5	49	48	-4	44	102	93	-9
	예술	음악	36	-5	31	32	-1	31	68	62	-6
		미술	36	-5	31	32	-1	31	68	62	-6
	영어		54	-5	49	48	-3	45	102	94	-8
소계		522	-55	467	464	-33	431	986	898	-88	
창의적 체험활동			54	-5	49	48	-4	44	102	93	-9
학년군별 총 수업 시간수			576	-60	516	512	-37	475	1,088	991	-97



The BEST 우덕교육 알차게 구성해요.

1 2020학년도 주요 학사일정

행사	기간	비고
코로나19 휴업일	2020.3.2.(월)~2020.4.14.(화)	4~6학년/32일
	2020.3.2.(월)~2020.4.17.(금)	1~3학년/34일
온라인 개학식 (입학식 및 시업식)	2020.4.16.(목)	4~6학년
	2020.4.20.(월)	1~3학년
재량휴업일	2020.5.1.(금), 2020.5.4.(월)	2일
여름방학식	2020.7.29.(수)	
여름방학	2020.7.30.(목) ~ 2020.8.16.(일)	18일
여름개학식	2020.8.17.(월)	
1학기 종료일	2020.9.13.(일)	
2학기 시작일	2020.9.14.(월)	
겨울방학식	2020.12.31.(목)	
겨울방학	2021.1.1.(금) ~ 2021.1.26.(화)	26일
겨울개학식	2021.1.27.(수)	
졸업식 및 종업식	2021.2.5.(금)	
학년말방학	2021.2.6.(토) ~ 2021.2.28.(일)	23일

수업 일수	1학기	4월	5월	6월	7월	8월	9월	계	총 수업일수
		8	18	22	21	11	9	89(1~3학년)	
		10	18	22	21	11	9	91(4~6학년)	1~3학년 171일
	2학기	9월	10월	11월	12월	1월	2월	계	4~6학년 173일
		12	19	21	22	3	5	82	



<1학기>

3월		4월		5월		6월		7월		8월	
1 일	삼일절	1 수	코로나-19 휴업일	1 금	재량휴업일	1 월		1 수		1 토	여름방학
2 월	코로나-19 휴업일	2 목	코로나-19 휴업일	2 토		2 화		2 목	동아리활동	2 일	여름방학
3 화	코로나-19 휴업일	3 금	코로나-19 휴업일	3 일		3 수		3 금		3 월	여름방학
4 수	코로나-19 휴업일	4 토		4 월	재량휴업일	4 목	다모임	4 토		4 화	여름방학
5 목	코로나-19 휴업일	5 일		5 화	어린이날	5 금		5 일		5 수	여름방학
6 금	코로나-19 휴업일	6 월	코로나-19 휴업일	6 수	학부모교과목 다모임	6 토	현충일	6 월		6 목	여름방학
7 토		7 화	코로나-19 휴업일	7 목	다모임	7 일		7 화		7 금	여름방학
8 일		8 수	코로나-19 휴업일	8 금		8 월		8 수		8 토	여름방학
9 월	코로나-19 휴업일	9 목	코로나-19 휴업일	9 토		9 화		9 목	다모임	9 일	여름방학
10 화	코로나-19 휴업일	10 금	코로나-19 휴업일	10 일		10 수		10 금		10 월	여름방학
11 수	코로나-19 휴업일	11 토		11 월		11 목	동아리활동	11 토		11 화	여름방학
12 목	코로나-19 휴업일	12 일		12 화		12 금		12 일		12 수	여름방학
13 금	코로나-19 휴업일	13 월	코로나-19 휴업일	13 수		13 토		13 월		13 목	여름방학
14 토		14 화	코로나-19 휴업일	14 목	동아리활동	14 일		14 화	문화예술체험 (영화관람+스케이트)	14 금	여름방학
15 일		15 수	국회의원선거일	15 금		15 월		15 수	진로체험학습	15 토	광복절
16 월	코로나-19 휴업일	16 목	온라인개학(4~6학년) 코로나-19 휴업일 (1~3학년)	16 토		16 화		16 목	독서행사 동아리활동	16 일	여름방학
17 화	코로나-19 휴업일	17 금	코로나-19 휴업일 (1~3학년)	17 일		17 수		17 금	독서행사	17 월	여름개학식
18 수	코로나-19 휴업일	18 토		18 월		18 목	다모임	18 토		18 화	
19 목	코로나-19 휴업일	19 일		19 화		19 금		19 일		19 수	
20 금	코로나-19 휴업일	20 월	온라인개학(1~3학년)	20 수		20 토		20 월		20 목	동아리활동
21 토		21 화		21 목	다모임	21 일		21 화	응급처치교육	21 금	
22 일		22 수		22 금		22 월	여름 체 험 주 간	22 수		22 토	
23 월	코로나-19 휴업일	23 목		23 토		23 화	학교폭력예방 강제인식개선 교육 흡연음주 예방교육 소방훈련 SW체험교육 +여름놀이 과학체험활동	23 목	다모임	23 일	
24 화	코로나-19 휴업일	24 금		24 일		24 수		24 금		24 월	
25 수	코로나-19 휴업일	25 토		25 월		25 목		25 토		25 화	
26 목	코로나-19 휴업일	26 일		26 화		26 금		26 일		26 수	
27 금	코로나-19 휴업일	27 월		27 수		27 토		27 월		27 목	다모임
28 토		28 화		28 목	동아리활동	28 일		28 화		28 금	생태체험활동 (마실길 걷기)
29 일		29 수		29 금		29 월		29 수	여름방학식	29 토	
30 월	코로나-19 휴업일	30 목	석가탄신일	30 토		30 화		30 목	여름방학	30 일	
31 화	코로나-19 휴업일			31 일				31 금	여름방학	31 월	
수업일	0		10(4~6)/8(1~3)		18		22		21		11

<2학기>

9월			10월			11월			12월			1월			2월				
1	화		1	목	추석	1	일		1	화		1	금	신정	1	월			
2	수		2	금	추석연휴	2	월		2	수		2	토	겨울방학	2	화			
3	목	동아리활동	3	토	개천절	3	화		3	목	다모임	3	일	겨울방학	3	수			
4	금		4	일		4	수		4	금		4	월	겨울방학	4	목			
5	토		5	월	가 을 체 험	독서행사	5	목	다모임	5	토		5	화	겨울방학	5	금	졸업문화축제 (종업식+졸업식)	
6	일		6	화		독서행사 소방훈련	6	금		6	일		6	수	겨울방학	6	토	학년말방학	
7	월		7	수		테마식가을 현장체험학습	7	토		7	월	겨 울 체 험 주 간	학교폭력 예방교육	7	목	겨울방학	7	일	학년말방학
8	화		8	목			8	일		8	화		환경교육	8	금	겨울방학	8	월	학년말방학
9	수		9	금	한글날	9	월		9	수	다문화체험		9	토	겨울방학	9	화	학년말방학	
10	목	다모임	10	토		10	화		10	목	스키캠프		10	일	겨울방학	10	수	학년말방학	
11	금	*1학기 종료일	11	일		11	수		11	금		11	월	겨울방학	11	목	설연휴		
12	토		12	월	주 간		12	목	동아리활동	12	토		12	화	겨울방학	12	금	설날	
13	일		13	화		SW 발표회	13	금		13	일		13	수	겨울방학	13	토	설연휴	
14	월	*2학기 시작일	14	수		봉사체험학습 (장애인식개선교육)	14	토		14	월		14	목	겨울방학	14	일	학년말방학	
15	화		15	목	동아리활동	15	일		15	화		15	금	겨울방학	15	월	학년말방학		
16	수	학 부 모 임 주 간	16	금		16	월		16	수		16	토	겨울방학	16	화	학년말방학		
17	목		동아리활동	17	토		17	화		17	목	동아리활동	17	일	겨울방학	17	수	학년말방학	
18	금			18	일		18	수		18	금		18	월	겨울방학	18	목	학년말방학	
19	토		19	월		19	목	다모임	19	토		19	화	겨울방학	19	금	학년말방학		
20	일		20	화		20	금		20	일		20	수	겨울방학	20	토	학년말방학		
21	월	안 전 체 험 주 간	21	수		21	토		21	월		21	목	겨울방학	21	일	학년말방학		
22	화		수상안전 이론교육 (3~6학년)	22	목	다모임	22	일		22	화		22	금	겨울방학	22	월	학년말방학	
23	수		수상안전 실기교육 (1~6학년)	23	금		23	월		23	수		23	토	겨울방학	23	화	학년말방학	
24	목	다모임	24	토		24	화		24	목	동아리활동	24	일	겨울방학	24	수	학년말방학		
25	금		25	일		25	수		25	금	성탄절	25	월	겨울방학	25	목	학년말방학		
26	토		26	월		26	목	동아리활동	26	토		26	화	겨울방학	26	금	학년말방학		
27	일		27	화		27	금		27	일		27	수	겨울개학식	27	토	학년말방학		
28	월		28	수		28	토		28	월		28	목	다모임	28	일	학년말방학		
29	화		29	목	동아리활동	29	일		29	화		29	금						
30	수	추석연휴	30	금		30	월		30	수		30	토						
			31	토					31	목	겨울방학식	31	일						
수업일	9/12			19			21			22			3			5			
1~3학년			※ 수업일수 : 1학기 89일, 2학기 82일 / 계 171일																
4~6학년			※ 수업일수 : 1학기 91일, 2학기 82일 / 계 173일																



하루하루 의미 있게 보내요.

1 학년별 시간 운영 계획

		1학년	2학년	3학년	4학년	5학년	6학년
말	1	국어	통합	체육	수학	수학	도덕
	2	국어	국어	사회	체육	사회	수학
	3	수학	수학	국어	사회	체육	체육
	4	통합	통합	영어	국어	체육	체육
	5	통합	통합	음악	음악	국어	영어
	6	돌봄		도덕	도덕	음악	국어
	7	태권도				돌봄	TaLK영어
	8	TaLK영어			돌봄	태권도	
화	1	국어	국어	과학	국어	국어	국어
	2	국어	국어	사회	과학	수학	수학
	3	통합	수학	국어	수학	과학	사회
	4	통합	통합	수학	영어	도덕	과학
	5	돌봄		음악	사회	영어	미술
	6	중국어			TaLK영어	사회	미술
	7	중국어			피아노/바이올린		
	8						
수	1	수학	국어	국어	국어	체육	국어
	2	창체(안)	수학	수학	수학	국어	체육
	3	통합	통합	체육	체육	수학	사회
	4	통합	통합	체육	체육	실과	영어
	5	피아노/바이올린			TaLK영어	실과	실과
	6	피아노/바이올린			돌봄	TaLK영어	돌봄
	7				창의미술		
	8						
목	1	국어	국어	미술	수학	과학	국어
	2	수학	통합	미술	사회	과학	수학
	3	창체	창체	국어	미술	영어	과학
	4	창체	창체	수학	미술	국어	과학
	5	통합	창체	창체	창체	창체	창체
	6	돌봄		창체	창체	창체	창체
	7	태권도				돌봄	TaLK영어
	8	TaLK영어			돌봄	태권도	
금	1	국어	국어	과학	국어	국어	음악/실과
	2	국어	수학	과학	음악	수학	음악/실과
	3	수학	통합	국어	과학	미술	수학
	4	통합	통합	사회	과학	미술	사회
	5	통합	창체(안)	영어	영어	사회	국어
	6	돌봄		TaLK영어	돌봄	영어	영어
	7	전래놀이				TaLK영어	돌봄
	8	돌봄				전래놀이	

2

학년별·요일별 평균 시간 배당 기준



학년 \ 요일	월	화	수	목	금	계
1학년	5	4	4	5	5	23
2학년	5	4	4	5	5	23
3학년	6	5	4	6	5	26
4학년	6	5	4	6	5	26
5학년	6	6	5	6	6	29
6학년	6	6	5	6	6	29

3

하루 및 주간 일정



시간 \ 요일	월	화	수	목	금
이른등교 학생활동	지도 내용 : 독서활동 / 지도교사 : 담임교사 / 장소 : 해당 학년 교실				
08:50-09:00	아침독서활동				
일일 시정표					
구 분	시 간			비고	
1교시	09:00 - 09:40				
2교시	09:50 - 10:30				
3교시	10:40 - 11:20				
4교시	11:30 - 12:10				
점심, 청소, 휴식	12:10 - 13:20			휴식 및 자유놀이	
5교시	13:20 - 14:00				
6교시	14:10 - 14:50				
7교시	15:00 - 15:40				
8교시	15:50 - 16:30				



교과는 핵심을 놓치지 않아요.

1 교육 중점

교과	교육 중점
바른 생활	1) 가정, 학교, 지역 사회의 생활에 필요한 기본 생활 습관과 기본 학습 습관을 형성한다. 2) 실천 활동을 하는 과정에서 기초적인 실천 기능을 익힌다. 3) 기본 생활 습관과 기본 학습 습관을 익히고 실천하는 과정을 통해 바르게 생활하는 사람으로 성장한다.
슬기로운 생활	1) 자신을 둘러싼 주변을 대상으로 기초적인 탐구 활동을 수행한다. 2) 자신의 주변에서 일어나는 변화를 이해하고, 다양한 관계의 의미를 파악한다. 3) 탐구활동을 하는 과정에서 기초적인 탐구기능을 익힌다.
즐거워 생활	1) 여러 가지 놀이와 표현 활동을 통해서 감각을 느끼고, 아름다움을 알며, 즐거움을 누릴 줄 안다. 2) 자신과 주변의 모습을 다양하게 표현한다. 3) 표현 활동에 참여하는 과정에서 기초적인 표현 기능을 습득한다.
국어	1) 국어사용 능력의 실체가 되는 글의 생산·수용에 필요한 지식과 기능을 익혀, 다양한 유형의 글을 비판적·창의적으로 수용하고 생산한다. 2) 모든 학습 활동은 인성교육과 국어 사용 능력 신장에 주안점을 두고, 국어과 인성 핵심 역량 강화와 언어 환경의 변화에 능동적으로 대응하고 일상생활 및 사회생활에서 요구되는 언어 능력 신장을 위하여 매체 언어 교육을 강화한다. 3) 자기주도적 학습 능력 신장을 위한 의미 있는 국어 학습 경험을 강화한다.
사회	1) 우리 도의 여러 현상과 특성을 지리·역사·정치·경제·사회적 제도 등과 관련지어 이해하고, 관련 문제의 해결 및 발전 방안을 탐색한다. 2) 사회 현상과 문제를 파악하는데 필요한 지식과 정보를 획득, 분석, 조직, 활용하는 능력, 사회생활에 나타나는 여러 문제를 합리적으로 해결하기 위한 탐구 능력, 의사 결정 능력 및 사회 참여 능력을 기른다. 3) 변화하는 미래 사회를 예측하고 그 대처 방안을 생각한다.
도덕	1) 기본 생활 예절을 지키는 구체적인 방법제시와 함께 실제로 몸에 익히도록 하는 지도를 통해 일상생활에서 필요한 기본 생활 예절과 덕목을 습득한다. 2) 인간 삶의 전 영역에 걸쳐 발생하는 다양한 도덕 문제를 직접적이고 체계적으로 지도하여 공동체 속에서 다른 사람과 공감·소통하며 조화롭게 살아갈 수 있는 도덕적 행동 능력과 습관을 기른다. 3) 청소년 폭력 예방을 위해 프로젝트형 인성교육의 다양한 접근법을 활용하여 인성 핵심 역량을 함양한다.

수학	1) 생활 주변이나 사회 및 자연에서 일어나는 현상을 수학적으로 관찰, 분석, 조직, 표현하는 경험을 통하여 수학의 기본적인 기능과 개념, 원리, 법칙을 이해한다. 2) 학습자 중심의 활동으로 수학적으로 사고하고 의사소통하는 능력을 길러, 생활 주변에서 일어나는 문제를 합리적이고 창의적으로 해결하는 능력을 기른다. 3) 수학에 대한 관심과 흥미를 가지고, 수학적 가치를 이해하며, 수학 학습자로서 바람직한 인성과 태도를 기른다.
과학	1) 기술, 공학, 예술, 수학 등 다른 교과와 관련지어 통합적이고 창의적으로 사고할 수 있는 능력을 기른다. 2) 학생 수준에 따라 관찰, 실험, 조사, 토론 등 다양한 탐구 활동 중심으로 학습한다. 3) 개별 활동뿐만 아니라 모둠 활동을 통해 비판성, 개방성, 정직성, 객관성, 협동성 등 과학적 태도와 의사소통 능력을 기른다.
실과	1) 실험·실습, 조사, 토의, 노작 활동을 강화하여 일과 직업에 대한 바람직한 가치관을 형성한다. 2) 일상생활에 필요한 기초 능력을 습득하여 가정생활에 직면하는 문제를 해결해 나간다. 3) 미래의 직업과 일의 세계에 대한 건전한 가치관을 형성하고 진로를 탐색하여 미래 사회에 적응하는 역량과 태도를 기른다.
체육	1) 신체 활동과 건강의 관계를 이해하고, 건강 증진에 필요한 지식과 운동 방법을 습득하며 실천하는 태도를 갖는다. 2) 도전의 의미와 특성을 알고, 도전 활동에 필요한 기본 기능과 관련 덕목을 익힌다. 3) 경쟁의 의미와 특성을 이해하고, 운동 규칙, 기능 규범 등을 알고 실천할 수 있는 태도를 기른다.
음악	1) 발달 단계에 맞는 학습 내용 및 활동을 선택하고 음악적 정서와 표현력을 계발한다. 2) 음악의 기초 기능을 익혀 창의적으로 표현하고, 악곡의 특징을 이해하며 감상한다. 3) 우리 도의 전래 동요, 민요, 판소리, 풍물놀이 등을 익히고 즐길 수 있도록 지도한다.
미술	1) 자신과 주변 세계에 대한 미적 감수성을 기른다. 2) 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다. 3) 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.
영어	1) 영어에 대한 흥미와 기초적인 영어 사용에 자신감을 가진다. 2) 일상생활에서 영어로 기초적인 의사소통을 할 수 있는 능력을 기른다. 3) 영어 학습을 통하여 외국의 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고, 올바른 가치관을 기른다.

VII

창의적 체험활동으로 깊어져요.

1

교육 중점



- 가. 특색 있는 활동에 자율적으로 참여하여 일상의 문제를 합리적이고 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 기른다.
- 나. 동아리에 자발적으로 참여하여 소질과 적성을 계발하고 일상의 삶을 풍요롭게 가꾸어 나갈 수 있는 심미적 감성을 기른다.
- 다. 나눔과 배려를 실천하고 환경을 보존하는 생활 습관을 형성하여 더불어 사는 삶의 가치를 체득한다.
- 라. 흥미와 소질, 적성을 파악하여 자기 정체성을 탐구하고, 다양한 직업 세계의 이해와 탐색 및 체험을 통해 일과 직업에 대한 편견 없는 마음과 태도를 기른다.

영역	주요 활동	교육 중점
자율활동	<ul style="list-style-type: none"> 자치·적응활동 창의주제활동 등 	1) 초등학교 1학년의 입학 초기에 학교생활에 잘 적응할 수 있도록 한다. 2) 학급, 학년, 학교의 특성 및 지역과 학습자의 요구에 맞는 다양한 특색 활동에 참여할 수 있도록 함으로써 학생의 개성과 소질을 기른다.
동아리활동	<ul style="list-style-type: none"> 예술·체육활동 학술문화활동 실습노작활동 청소년단체활동 등 	1) 학생의 취미, 흥미, 적성, 요구, 학교 실정 및 지역 특성 등에 알맞은 활동 부서를 조직하고, 모든 학생에게 자세히 안내한다. 2) 동아리활동의 각종 프로그램을 활성화하기 위해 교내·외의 인적·물적 자원을 적극 활용한다.
봉사활동	<ul style="list-style-type: none"> 이웃돕기활동 환경보호활동 캠페인활동 등 	1) 봉사활동의 참된 의미와 가치를 인식하고 자신의 특성을 고려한 봉사활동에 참여 함으로써 미래 생활과도 연계되도록 지도한다. 2) 지역사회 유관기관 및 봉사 단체와 협조 체제를 유지하여 효율적인 봉사활동이 이루어지도록 한다.
진로활동	<ul style="list-style-type: none"> 자기이해활동 진로탐색활동 진로설계활동 등 	1) 학생이 자신에 대한 충분한 이해를 바탕으로 자신의 진로를 개척하려는 태도를 갖게 한다. 2) 진로 적성 검사 및 다양한 진로지도 프로그램을 활용하여 자신의 특성을 알아 보고 관련 진로에 대하여 관심을 갖도록 한다. 3) 학교 및 지역사회 인사, 지역사회 시설 등을 활용하여 장래에 학생들이 선택 하게 될 학업과 직업에 대해 탐구하고, 직접 체험할 수 있는 기회를 제공한다.
안전한생활	<ul style="list-style-type: none"> 생활안전 교통안전 신변안전 재난안전 	1) 일상생활에서 자신의 안전을 위협하는 여러 가지 위험 요소를 알고 위험 상황에 대처하는 행동 수칙을 지켜 안전한 생활을 하도록 지도한다. 2) 가족과 친구, 주변 사람들의 안전에 관심을 가지고 안전사고를 예방하기 위해 다른 사람을 배려하며 협력하도록 지도한다. 3) 일상생활에 필요한 안전 규칙과 행동 수칙을 익혀 위험 상황에 대처하며 안전 생활을 실천한다.



더불어 안전한 삶을 살아가요.



2020학년도 학교교육과정 행사 안전교육 연간 계획



학교행사 내 안전교육 소계									
구분	생활안전	교통안전	폭력 및 신변안전	약물 및 사이버중독	재난안전	직업안전	응급처치	학년 계	학년군 계
1학년	16	8	11	3	6	5	2	51	102
2학년	16	8	11	3	6	5	2	51	
3학년	17	9	12	3	7	5	3	56	112
4학년	17	9	12	3	7	5	3	56	
5학년	17	9	12	3	7	5	3	56	113
6학년	17	9	12	3	7	5	4	57	



7대 안전교육 영역 학년별 운영 계획



영역	학년군별 안전 수업차시								
	1-2학년군			3-4학년군			5-6학년군		
학년별 차시	1학년	2학년	합계	3학년	4학년	합계	5학년	6학년	합계
생활안전	30	32	62	17	22	39	17	17	34
교통안전	22	25	47	9	12	21	9	9	18
폭력 및 신변안전	25	23	48	12	18	30	12	12	24
약물 및 사이버 중독	13	20	33	3	8	11	3	3	6
재난안전	18	17	35	7	12	19	7	7	14
직업안전	10	10	20	5	8	13	5	5	10
응급처치	7	10	17	3	7	10	3	3	6
계	125	137	262	56	87	143	56	56	112

IX

배움과 나눔으로 함께 성장해요.

1

목표

- 가. 기초학력 보장 시스템 운영을 통한 학력격차 해소
- 나. 배움중심수업을 통한 학습목표 달성
- 다. 교육과정 중심의 상시평가 전환을 통한 창의적인 사고력 신장
- 라. 배움과 삶이 하나 되는 참학력 신장

2

기본 방향

- 가. 학생중심교육 및 배움중심수업 내실화를 통한 기초학력과 미래 역량 신장
- 나. 학생 이해 및 상담을 통한 학습 저해요인 제거, 바른 학습 습관 형성, 단위 수업 목표 달성을 위한 기초학력 부진학생 최소화 노력
- 다. 학생 개개인에 대한 기초학력 보장으로 학력 격차 해소
- 라. 배움중심수업 혁신을 통한 학년(학급)·학교 책임교육 강화
- 마. 수업에 대한 평가 관리로 교사 책무성 강화
- 바. 교육과정-수업-평가가 일체화된 과정중심의 평가를 수행

3

참학력과 세부능력

스스로 배우고, 새롭게 생각하며, 더불어 살아가는 힘

참학력	세부 능력	세부 내용
스스로 배우고	자기주도적 학습능력	스스로 배움에 도전하고 몰입하는 자기주도적 학습능력
새롭게 생각하며	창의적 문제해결능력	교과핵심개념을 이해하고 응용하여 창의적으로 문제를 해결하는 능력
(나) 더불어 살아가는	자기관리능력	자신을 이해하고 사랑하며 삶을 스스로 계획하고 관리하는 능력
(우리)	소통·참여능력	타인과 공감 소통하며 민주시민으로서 참여하고 실천하는 능력
(세상)	생태, 문화 감수성	자연을 소중히 여기고 다양한 문화와 예술을 향유하는 능력



구분	호기심과 즐거움으로 행복 날개 펼치기
자기 주도적 학습능력	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 중심 수업(참여, 협력적 배움), 수업과 연계된 평가 • 기초·기본 학습 능력 다지기 • 학습더듬학생의 기초학력 신장을 위한 맞춤형학습지원학교 운영 • 배움(學)과 익힘(習)의 조화로운 공부 습관 기르기(복습) • 책 읽는 즐거움을 아는 독서활동
창의적 문제해결 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 토론·협력학습, 프로젝트학습 • 다양한 학생 성장·발달을 돕는 성취기준과 과정중심의 평가 • 생각을 넓고 깊게 키우는 교육과정 재구성 • 놀이와 체험 활동을 통한 프로젝트 교육활동 • 학생이 배움의 중심이 되는 수업 • 학생의 참여도를 높이는 자기주도적 협력형 배움
자기관리 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 소중함을 알고, 존중하는 태도 기르기 • 건강한 생활 습관 기르기(건강·시간·주변 관리, 타인과의 관계 등) • 다양한 배움(체험)을 통해 꿈을 찾는 진로 탐색 활동 • 신체 활동을 통한 건강한 몸과 마음 기르기
소통·참여 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 인권우호적인 학교문화 만들기(상호 존중, 나눔, 배려, 따뜻함) • 생활 속 민주주의를 배우는 자치활동 강화(다모임) • 학생 자율 동아리활동 확대 • 배움과 성장의 날 운영 • 다양한 방식의 수업열기, 수업나눔 활성화
생태·문화 감수성	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 중심의 다양한 교육활동 • 지속가능하고 자연친화적인 환경 생태 교육 • 문화·예술 감수성을 키우는 창의적 체험활동 및 놀이활동 • 학생이 중심이 되는 학교 스포츠클럽 활동



평가는 성장과 발달을 도와줘요.

1

우덕 성장평가의 목적



- 가. 평가의 결과뿐만 아니라 과정을 중시하고 소통하는 배움과 성장, 과정 중심의 성장평가로 교실수업 및 평가 방법을 개선하여
- 나. 학생의 개성, 소질, 장점을 발견하고 격려하며 자존감을 향상시키면서
- 다. 학생의 배움과 삶이 유기적으로 연결되는 참학력 신장과 행복 추구를 통해 전인교육의 기틀을 다지고 자주적, 도덕적 인간 교육에 기여함을 목적으로 한다.

2

우덕 성장평가의 기본 방향



- 가. 성장평가제를 도입하고 참학력(지식-가치, 태도-실천의 조화)을 신장시키기 위한 평가를 실시한다.
- 나. 학력과 인성이 조화를 이루는 전인적 인격체로의 성장을 돕는 평가 방법을 모색한다.
- 다. 학습의 과정을 중시하는 평가 체제로 전환한다.

3

우덕 성장평가의 방침



- 가. 평가는 모든 학생들이 교육 목표를 성공적으로 달성하기 위한 교육의 과정으로 학교교육과정의 범위와 수준 내에서 실시한다.
- 나. 학년·학급별로 평가 유형, 시기, 방법 등을 자율적으로 운영하는 성장 중심의 상시평가를 실시한다.
- 다. 교육활동 속에서 수업과 평가가 함께 이루어지며 피드백을 통해 성장을 도울 수 있는 평가를 실시한다.
- 라. 고등사고력(분석력, 비판력, 판단력, 종합력, 문제해결력 등), 인지+비인지 영역(협력, 배려, 동기, 실천, 책임 등), 과정·수행 중심(성장을 기록하고 피드백)의 평가를 실시한다.
- 마. 각 교과(군)의 학년별 성취 목표를 설정하고 다양한 평가 도구와 방법으로 성취도를 평가하여 학생의 목표 도달도 확인과 함께 목표에 도달하기까지의 사고 과정을 평가한다.
- 바. 학생의 활동 상황과 특징, 진보의 정도 등을 파악하여 그 결과를 기록하는 것을 원칙으로 하며, 다양한 평가 기법들을 활용하여 창의성이나 문제 해결력 등 파악한다.
- 사. 사전에 평가 일정 및 평가 문항 등 상세한 평가계획을 수립하고 평가에 대한 사전 안내 및 예고를 통해 학생들이 평가에 대해 충분히 준비할 수 있도록 한다.
- 아. 평가 방법 개선과 다양한 평가 도구의 개발 및 적용에 관한 지속적인 연구를 수행한다.

4

우덕 성장평가의 세부 내용

가. 평가 종류

종류		시기	대상	비 고
진단활동		등교개학 이후	전학년	□ 인지적, 신체적, 정의적 영역
진단평가		등교개학 이후	2-6학년	□ 국어, 수학
성 장 평 가	교과평가(상시평가)	연중	전학년	□ 전 교과
	수행평가	연중	전학년	□ 전 교과
	정의적 능력 평가	연중	전학년	□ 전 학년 전 영역에 골고루 실시
	창의적 체험활동 평가	연중	전학년	
	행동특성 및 종합의견 평가	연중	전학년	

나. 평가 방법

구분	방법 및 내용	
진단활동	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 1학기 초반 일정 기간 동안 인지적·신체적·정서적 측면에서 학생 관찰 ◦ 교과별 특성에 따라 담임에 의한 다양한 진단도구 활용 ◦ 학습 더딤학생 판별 및 담임 책임의 보충학습 지도 ◦ 학습 지도 방향 설정 및 교수·학습의 기초 자료로 활용 	
기초학습 진단평가	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 기초학습 더딤학생 판별검사 대상 : 2~6학년 ◦ 출발점 행동 진단 및 성취동기 제공 ◦ 학습 결손 요소 보충 지도 ◦ 학생 개인의 능력 판별 및 기초 자료로 이용 	
성장평가	교과평가 (상시평가)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학년 평가계획에 의해 학급 담임 교사가 실시 ◦ 학급 담임 주관 하에 교수·학습 활동 중 수시로 실시 ◦ 자기주도적 학습 능력, 창의적 문제해결 능력, 자기관리 능력, 소통·참여 능력, 생태·문화 감수성을 평가 ◦ 학생들의 전인적 성장과 발달을 위한 다양한 능력을 종합적으로 평가 ◦ 지식, 가치와 태도, 실천이 조화를 이루고 공동체와 더불어 행복하게 살아가는 힘을 기르는 과정을 평가 ◦ 학습목표도달을 확인하고 교수·학습 지도 자료에 반영하여 수업 방법을 개선하고 학생 개개인의 피드백 자료로 활용 ◦ 평가 방법 : 지필평가, 서술형·논술형 평가, 관찰평가, 토론평가, 자기평가, 상호평가, 협력 활동평가 등 ◦ 과정 중심의 평가 체제로 운영
	수행평가	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 담임교사 및 전담교사가 교과 학습 시 학습 형성 단계에서 실시 ◦ 학생들의 학습과제 수행 과정 및 결과를 논술, 구술, 토의·토론, 포트폴리오, 보고서, 관찰, 사회적 실천 등 다양한 평가 방법을 적용하여 학생 수준에 적합한 수행평가를 실시 ◦ 수행평가는 학습과정 중심의 평가 방법으로 구성형, 산출물형, 활동 요구형, 과정 요구형 등의 평가를 다양하게 실시

	정의적 능력 평가	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 인지적 학습능력과 정의적 학습능력의 균형 있는 성장을 위해 학습자의 장단점을 파악할 수 있는 과정 중심의 평가를 하는데 중점을 두고 실시 ◦ 평가 결과는 학생에 대한 개별화 지도, 교수·학습방법 개선, 학생 상담, 인성교육 및 진로 자료로 활용 ◦ 정의적 능력 평가 결과 학생의 성장을 조정하는 측면에서 의미 있는 사항은 학교생활기록부 교과학습발달상황 항목의 '세부능력 및 특기사항'란에 기록
	창의적 체험활동 평가	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 창의적 체험활동의 내용과 특성 감안하여 각 영역별로 참여도, 협력도, 열성도, 활동 실적 등이 골고루 반영될 수 있도록 평가 ◦ 모든 활동의 평가는 학생의 활동 상황, 성장의 정도, 특징 등을 지속적으로 누가 기록 ◦ 참여도, 협력도, 열성도 및 그 이외의 활동 실적 등이 고루 반영되도록 평가 결과를 기록 ◦ 학생이 창의적 체험활동에 참여한 정도와 성과를 지속적으로 기록하고, 학교가 제공한 창의적 체험활동 프로그램의 특성을 기록하여 학생 이해 자료로 활용 ◦ 평가 방법은 학생의 자기 평가, 상호 평가, 활동 및 관찰 기록, 질문지, 작품 분석, 포트폴리오 등 다양한 방법으로 평가 ◦ 평가 결과는 평소 활동 상황을 누가 기록한 자료를 토대로 학생의 활동 실적, 진보의 정도, 행동의 변화, 특기 사항 등을 담임교사가 수시로 기록 ◦ 학생 개개인의 성장, 발달, 변화를 평가하여 평가 결과는 학생의 계속적 진보와 계발을 돕는 자료로 활용, 학급 또는 학교 차원에서 전체 집단의 성장, 발달, 변화 등을 평가하여 지도 방법 개선 자료로 활용 ◦ 프로그램 평가에는 운영 계획, 운영 과정, 운영 결과 등이 포함되도록 하며, 평가 결과는 차후 창의적 체험활동 계획 수립과 운영의 개선 자료로 활용
	행동특성 및 종합의견 평가	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 행동 특성은 준법성, 근면성, 책임성, 자주성, 협동성, 예절성, 창의성 등을 선정하여 평가 ◦ 평가 장면은 행동 관찰, 일화 기록, 질문지, 상호 평가, 자기 평가, 사례분석, 체크리스트법 등 다양한 평가 방법을 활용하며 누가 기록 ◦ 정의적 능력 평가 결과에 따른 내용을 기록할 수 있음

5 평가 결과 안내 및 활용

- 가. 학생의 성장과정과 학업성취정도를 알 수 있는 평가 결과를 수시 또는 정기적으로 통지한다.
 나. 학부모 상담 및 공개수업 주간에 학생의 정확한 성장 정도를 알 수 있는 통지 방법을 적용하여 학생에 대한 정보를 제공한다.

방법	시기	내용
상담형 통지	학부모상담 및 공개수업 주간	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학교나 교사에 대한 요구를 자연스럽게 표현할 수 있는 장 마련 ◦ 학생의 학교 적응 상황, 생활 태도, 발달 정도, 학습 상황을 상담을 통해 학부모에게 안내
기록형 통지 (성장보고서, 생활통지표)	매 학기말	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 관찰한 사실이나 특성을 그대로 기술 ◦ 결과보다는 학생의 변화 과정에 대해 기술 ◦ 학습 수행 능력 및 사회성, 협력성 등을 골고루 관찰하여 기술 ◦ 학부모의 도움이 필요한 것이나 요구사항 등을 구체적으로 기술
수시 통지	수시	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학년별·교사별 자율적으로 수시 통지

- 다. 다양한 평가 도구와 방법으로 평가된 결과를 통하여 학생의 목표 도달도를 확인하고 교수·학습 활동의 질을 개선하기 위한 자료로 활용한다.
 라. 평가에 따른 정보 제공과 소통에 의한 환류로 추수지도를 강화한다.
 마. 학생의 진보 정도를 파악하여 개별화 교육을 위한 학생 이해의 자료로 활용한다.