

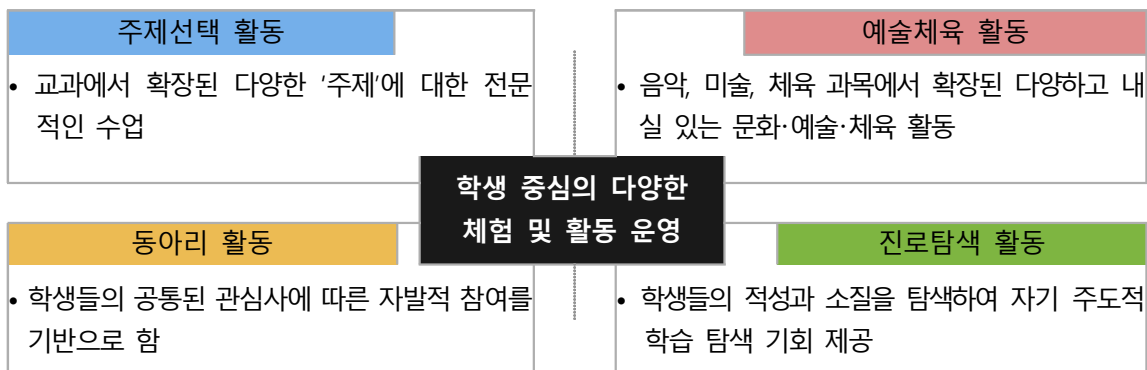
2021학년도 2학기 자유학기제 학부모 연수

담당교사 : 이O인 (1학년 부장)

현 황	자유학기제 대상학년	대상학급 수	대상학생 수	담당 교사	전화 번호
	1학년	2	58	이O인	

1 주요 프로그램

○ 학생의 희망·관심사 및 학교의 여건 등을 고려하여 4개의 영역 편성(진로탐색 활동, 주제선택 활동, 예술체육 활동, 동아리 활동)



가. 자유학기 영역별 프로그램

영역	2학기	
주제선택 활동	<ul style="list-style-type: none"> 인생관 정립을 위한 독서활동 수학 산책 교과서 밖 지리여행 실생활 속 과학 상식 	
예술체육 활동	<ul style="list-style-type: none"> 내가 꿈꾸는 스포츠 (A, B) - 체육활동 다양한 구기 종목의 세계 (A, B) - 체육활동 국악 한마당 (A, B) - 예술활동 만화 그리기반 (A, B) - 예술활동 	택 2 (예술 1, 체육 1)
동아리활동	<ul style="list-style-type: none"> 영화감상부 1 독서부 창의적 글쓰기부 퍼즐부 축구부 디베이트부 태권도부 크래프트(기술)부 드로잉부 탁구부 농구부 보드게임부 중국영화 감상부 	택 1
진로탐색활동	<ul style="list-style-type: none"> 꿈을찾아서 	

나. 자유학기 영역별 프로그램 차시별 운영계획 (운영계획은 변경될 수 있습니다.)

1) 주제선택활동

주제선택 프로그램 명		인생관 정립을 위한 독서 활동
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1	오리엔테이션 및 활동 내용 안내	자기평가 및 동료평가 관찰평가
2	모둠 편성	
3	책 선정 후 읽기	
4	책 선정 후 읽기	
5	모둠 토론	
6	토론 내용 글로 작성하기	
7	감상 말하기	
8	책 선정 후 읽기	
9	책 선정 후 읽기	
10	책 선정 후 읽기	
11	모둠 토론	
12	토론 내용 글로 작성하기	
13	감상 말하기	
14	자신의 장점 쓰기 및 중요한 사건 정리	
15	자신의 삶을 그림 또는 중요한 사건 정리	
16	자서전 쓰기	
17	자서전 쓰기	

주제선택 프로그램 명		수학 산책
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1	별자리로 알아보는 점, 선 면	자기성찰평가 동료평가 관찰평가
2	테셀레이션1	
3	테셀레이션2	
4	작도로 배우는 디자인1	
5	작도로 배우는 디자인2	
6	고누놀이1	
7	고누놀이2	
8	종이로 끼워 만드는 델타 다면체	
9	미스터리 스도쿠1	
10	미스터리 스도쿠2	
11	눈으로 확인하는 입체도형의 부피1 (Giant Geosolids)	
12	눈으로 확인하는 입체도형의 부피2 (Giant Geosolids)	
13	다이아몬드 게임 1	
14	다이아몬드 게임 2	
15	착시도형만들기	
16	수학통계 신문 만들기1	
17	수학통계 신문 만들기2	

주제선택 프로그램 명		교과서 밖 지리 여행
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1	오리엔테이션	관찰평가 자기평가 및 동료평가
2	내가 사는 위치	
3	우리 지역 위치(전라북도 전주시 평화동)	
4	우리나라 행정구역	
5	지리정보 기술 활용(인터넷 지도)	
6	우리나라의 자연 환경 1	
7	우리나라의 자연 환경 2	
8	세계의 자연 환경 1	
9	세계의 자연 환경 2	
10	울릉도와 독도	
11	우리 나라의 역사 문화재	
12	세계의 역사 문화재	
13	북한 여행	
14	가고 싶은 우리 지역 여행 계획	
15	가고 싶은 나라 여행 계획	
16	다양한 문화 지역	
17	세계화와 문화의 공존	

주제선택 프로그램 명		실생활 속 과학 상식
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1	초콜릿을 만드는 과정으로 암석의 순환 이해하기	자기평가, 동료평가 관찰평가
2	우리 주변에서 사용되고 있는 암석의 종류 확인하고 발표하기	
3	지진 기사 속에서 지진의 세기 비교하기	
4	지진에 견딜 수 있는 건물 만들기	
5	출국할 때 캐리어 무게 측정하는 원리 알고 측정해보기	
6	중력감지기를 소재로 한 소설 쓰기	
7	부력이 가장 큰 배 만들기	
8	새로 발견된 생물 분류하기	
9	실생활 속 보일 법칙을 이용하여 사용되고 있는 물품 사례 찾아보고 발표하기	
10	종이 냄비로 라면 끓이는 원리 조사하고 해보기	
11	물질의 상태 변화 과정에서 출입하는 열에너지 이용 사례 조사하고 발표하기	
12	생물 다양성과 코로나 바이러스의 관련성 조사하고 발표하기	
13	바이러스로 인한 피해 예방 홍보 포스터 만들기	
14	우리 주변에서 빛의 합성이 이용되고 있는 사례 조사하고 발표하기	
15	친구들이 사용하고 있는 안경의 원리 찾고 발표하기	
16	소리의 원리를 이용하여 악기 만들고 연주해보기	
17	우리 주변에서 과학과 관련된 직업 조사하고 발표하기	

2) 예술체육활동

예술.체육 프로그램 명		내가 꿈꾸는 스포츠 (A, B)
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1-2	육상 경기 종목 소개	실습 및 관찰
3-4	육상 경기 종목을 이해	
5-6	육상 경기 종목을 기초기능	
7-8	육상 경기 종목을 기초기능	
9-10	육상 경기 종목을 기초기능	
11-12	육상 경기 종목을 기초기능	
13-14	육상 경기 종목을 심화기능	
15-16	육상 경기 종목을 심화기능	
17-18	육상 경기 간이게임	
19-20	육상 경기 간이게임	
21-22	육상 경기 변형게임	
23-24	육상 경기 변형게임	
25-26	육상 경기 정식게임	
27-28	육상 경기 정식게임	
29-30	육상 경기 정식게임	
31-32	육상 종목 조별경기	
33-34	종합 평가 및 마무리	

예술.체육 프로그램 명		다양한 구기종목의 세계 (A, B)
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1-2	오리엔테이션, 패스(원핸드 패스)	실습 및 관찰
3-4	패스(원핸드 패스, 투핸드 패스)	
5-6	패스(오버핸드 및 바운드 패스)	
7-8	패스 게임(3인 1조)	
9-10	패스(2인 1조 런닝 패스)	
11-12	패스(3인 1조 런닝 패스)	
13-14	패스(3인 1조 크로스 패스)	
15-16	드리블(한손 및 양손 제자리 드리블 연습)	
17-18	드리블(한손 및 양손 런닝 드리블 연습)	
19-20	드리블 게임(조별 한손 및 양손 드리블 이어달리기)	
21-22	슛(원핸드 슛 자세 설명 및 연습)	
23-24	슛(투핸드 슛 자세 설명 및 연습)	
25-26	슛(레이업 슛 연습)	
27-28	슛 게임	
29-30	하프코트 5:5 게임	
31-32	올코트 5:5 게임	
33-34	종합 평가 및 마무리	

예술.체육 프로그램 명		국악 한마당 (A, B)
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1-2	굿거리장단을 활용한 자기소개 및 국악의 정의 알기	실습 및 관찰
3-4	경기민요 특징 알기, 경토리를 이해하고 특징 살려 노래부르기	
5-6	정간보의 유래 알기, 정간보 읽는 방법 알기	
7-8	소 (아리랑1/2)	
9-10	단소 (아리랑2/2)	
11-12	긴자진형식을 이해하고 꽤지나 칭칭나네 노래 부르기	
13-14	중모리장단을 이해하고, 강강술래 유래알기	
15-16	장단에 유의하며 한배가 다른 자진강강술래 노래 부르기	
17-18	동부민요의 특징 알고, 메나리토리 이해하기	
19-20	메나리토리 특징을 살려 도움소 노래부르기	
21-22	판소리 춘향가 중 어사출두 대목 감상하기	
23-24	춘향가 중 썩대머리 대목을 감상하고 노래 부르기	
25-26	장구 연주법 이해하고 굿거리장단 연주하기	
27-28	장구 연주법 이해하고 자진모리장단 연주하기	
29-30	사물놀이 악기의 연주법 익힌 후 별달거리 연주하기	
31-32	서도민요의 특징 알고, 수심가토리 이해하기	
33-34	수심가토리의 특징을 살려 풍구타령 노래 부르기	

예술.체육 프로그램 명		만화 그리기반 (A, B)
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백
1-2	만화 개념 학습 및 오리엔테이션	실습 및 관찰
3-4	다양한 표현재료 익히기	
5-6	다양한 표현재료 익히기	
7-8	다양한 표현재료 익히기	
9-10	동물 그리기	
11-12	동물 그리기	
13-14	식물 그리기	
15-16	식물 그리기	
17-18	건물 및 배경 그리기	
19-20	건물 및 배경 그리기	
21-22	인물 그리기	
23-24	인물 그리기	
25-26	인물 그리기	
27-28	만화 직접 그리기	
29-30	만화 직접 그리기	
31-32	만화 직접 그리기	
33-34	평가 및 마무리	

3) 진로탐색활동

진로탐색 프로그램명		꿈을 찾아서	
차시	주제 및 활동 내용	평가 및 피드백	
1	나를 소개합니다. 자랑스러운 나	포트폴리오 실습 및 관찰	
2	아름다운 나. 나의 특기와 장점		
3	다른 사람이 보는 나의 모습. 내가 본 나의 모습		
4	우리 주변의 좋은 사람들. 내가 좋아하는 인물		
5	내 마음속의 영웅. 셀프 마케팅!		
6	나의 성격과 직업. 나의 흥미와 직업		
7	나의 적성과 직업. 나의 가치관과 직업		
8	나의 신체조건과 직업. 나의 가정환경과 직업		
9	나의 인간관계와 직업. 직업의 참 의미		
10	직업의 분류와 종류. 직업의 가치		
11	교과와 직업. 직업정보 탐색		
12	직업 인터뷰. 미래의 직업세계		
13	진학 희망 고교 정보검색. 직업 체험		
14	진학 희망 고교 체험. 의사 결정 스타일		
15	합리적 의사 결정. 진로계획 및 설계		
16	미래의 내 모습		
17	나의 미래 비전		

다. 고사 기간 체험 활동

구 분		일 자		활동 내용	비고
2 학 기	1차 고사	10월	5일(화)	창의 제철 공작소(창의력 향상 프로그램)	
		10월	6일(수)	비대면 뮤지컬 관람 - 레미제라블	
		10월	7일(목)	공정무역 생산자 체험	
	2차 고사	12월	1일(수)	과정 중심 평가(국어, 영어, 수학)	
		12월	2일(목)	진로직업체험	
		12월	3일(금)	진로직업체험	

라. 진로 직업 체험

순	운영일	장소	내용	비고
1	진로탐색 '꿈을 찾아서' 활동중	전교생 해당 교실	▶ 자기 이해 활동 ▶ 직업 카드를 활용한 직업 세계 이해 활동	외부 강사 각 반 5시간씩 총 10시간 계획

2 평가

가. 일제식 지필평가 미 실시, 학생 참여형 수업과 연계한 과정 중심 평가 실시

나. 교과 성취도 미산출, 이수 여부만 성취도란에 'P'로 입력(고입 내신에 반영하지 않음)

다. 교과 및 자유학년 활동 평가 결과 기록

교과	<p>○모든 학생을 대상으로 모든 과목에 대해 각 과목별 성취기준에 따른 성취수준의 특성, 학습활동 참여도 및 태도, 활동 내역(체육·예술 과목은 실기능력, 교과적성 포함) 등을 학교생활기록부에 문장으로 기록</p> <p>○단원별 형성평가, 협력기반 수행평가, 포트폴리오 평가 등 학생의 성장과 발달에 중점을 둔 학생 참여형 수업과 연계한 과정 중심의 평가</p>
자유학년 활동	<p><진로 탐색, 주제 선택, 예술체육, 동아리 활동 4개 영역></p> <p>○모든 학생을 대상으로 활동 내용, 참여도, 흥미도 등을 종합평가하여 학생의 활동 과정 및 참여 태도, 활동 후 성장 정도 등 학생의 개별적 특성이 구체적으로 드러나도록 문장으로 기록</p>

3 기대 효과

- 교과 속에서 참된 삶의 가치관 교육 실현
- 학생의 자기 이해 및 자기 주도적 학습능력을 바탕으로 학습 동기를 찾아 참학력 신장의 계기 마련
- 학생의 학습 선택권이 보장된 교육과정 운영을 통하여 꿈과 적성을 찾고, 적성에 맞는 자기 계발과 미래 핵심 역량 함양으로 행복 교육 실현

2021.9.17.

전주양지중학교