

2024 자유학기제 운영 결과 보고서

I 학교 현황

학 교 명	전주해성중학교	사립
자유학기 대상(1학년)	7학급	195명

II 자유학기 활동 운영 현황

자유학기 활동	진로탐색활동		주제선택활동		예술·체육활동		동아리활동		계	
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
주당 운영 시수		1		4		3		2		10
운영 프로그램 수		2		14		3		17		36
4주 또는 10시간 이상 개인위탁운영자(명)				4				2		6

III 자유학기 활동 운영 내용

1. 진로탐색 활동 프로그램

순	프로그램명	활동 내용
1	독서를 통한 진로 탐색	독서 후 독서기록장(워크북) 작성 후 발표, 의견나누기, 독서 토론 진행하면서 자신과 진로에 대해 탐색하는 시간을 가짐.
2	진로 직업 체험 (직업인 특강 및 체험)	진로탐색을 위한 인성 코칭, 4차 산업분야 직무 체험, 고교 학점에 이해와 적용, 인성을 바탕으로 한 진로 코칭, 꿈 액자 만들기 등 활동을 통해 자신의 장점과 단점, 성향 등을 파악해 보고, 자신에 맞는 진학과 진로를 고민하고 자세하게 탐색하는 시간을 가짐.

2. 주제선택 활동 프로그램

순	프로그램명	활동 내용
1	신문, 나의 꿈을 펼치다	신문의 개념, 구성요소, 기능과 역할을 알고 기사, 광고를 직접 만들어보며, 신문 속 자신의 관심사와 꿈을 스크랩한 후 직접 신문을 제작함.
2	로봇공학	각종 도형 및 힘의 관계 등을 표현하면서 기하학, 공학, 역학에 대해 알고 창의력을 키우는 활동을 함.

순	프로그램명	활동 내용
3	인간극장(관계, 선택인가 본능인가)	학생들이 사회생활에 직면하는 다양한 문제를 여러 관점에서 생각해 보고 고등학교 통합사회와 연계될 수 있는 역량을 키우는 활동을 함.
4	슬기로운 사회생활	‘나’를 성찰하고 ‘타인’을 이해하며 ‘공동체’로서의 변화에 주인공이 되도록 계획을 세움. 또한 사회생활을 통해 자신이 원하는 것을 성취하는 데에 필요한 기술을 익힘.
5	창의수업 보드게임	다양한 보드게임을 통해 진로개척에 필요한 탐구력, 집중력과 함께 전략적 사고력, 문제해결력, 협동심, 자기조절능력을 퍼즐게임을 풀어나가는 과정에서 강화함. 또한 의사결정능력, 순발력 등을 배울 수 있는 보드게임은 면대면 커뮤니케이션 이기에 사람들 간의 소통이 가능해 사회성을 키움. 이러한 긍정적 요소를 가지고 각 보드게임의 규칙을 알고 자신만의 전략을 펼침.
6	편 편 잉글리쉬	영상, 음악, 등 일상생활에서 쉽게 접하는 매체를 통해 생활 영어 표현을 익히고 영미 문화를 익힘.
7	가상현실 체험하기	가상현실 정의를 이해하고 가상현실에서 미래 직업의 주요 업무를 미리 경험해 볼 수 있거나 현실에서 체험하기 힘든 직업에 대해 알아보면서 미래기술을 익힘.
8	어휘야 놀자	미래 핵심 역량! 학생의 문해력(글을 읽고 의미를 파악하고 이해하는 능력)을 키우는 방법을 학습함. 글자를 읽는 것과 내용을 이해하는 것은 다른 문제이므로 어휘력을 키워 문해력을 높일 필요가 있어 다양한 영상을 보고 그 속에 어려운 단어 공부하기, 교과 핵심 단어 공부하기, 어휘 복습하며 어휘 노트 쓰기, 단어를 활용한 문장 만들기를 활동을 함.
9	교실 밖 세상	서로 다른 환경에서 살아가는 사람들의 다양한 삶을 이해하고 인간과 자연과의 관계를 다각적으로 알아봄. 다양한 게임과 활동을 통해 지역에 대한 이해도를 높이고 사회 문제점에 대해 탐구하는 시간을 가짐.
10	수학 놀이터	다양한 수학적 체험활동을 통해 수학에 대한 호기심을 유발시키고 그 속에 녹아있는 수학적 내용을 찾아보는 활동을 통해 즐거움을 느끼며 수학과 조금 더 가까워지기 위한 기회를 가짐.
11	해피 매쓰	다양한 수학 체험활동을 통하여 자칫 어렵게 느낄 수 있는 수학의 세계에 재미있게 접근할 수 있는 기회를 제공하고 생활 속에 녹아있는 수학에 대해 탐구해 보는 시간을 가짐.

12	세포 여행	광학현미경의 사용법을 익히고 동식물 세포를 관찰하여 미시적인 세계를 탐구하면서 과학자나 연구원으로써의 재능을 찾고 탐구해 보는 시간을 가짐.
13	융합과학, 어떻게 할까	과학, 수학, 예술 등 교과 융합을 주제로 프로젝트 활동하며 모둠 협력과 토론 활동을 함. 갈릴레이의 생각, 아래와 위의 개념 탐구, 지레의 법칙 찾기, ‘그는 왜 왕관을 물속에 넣었을까?’라는 문제에 관한 실험탐구 및 사고력 증진 활동을 함.
14	영화와 사회적 가치	영화의 줄거리와 등장인물에 대해 탐구하고 작품에 반영된 시대적 배경, 갈등, 결말 등을 통해 사회적 가치를 알아보며 자신의 생각을 논술하고 토론하는 활동을 통해 사회 현상과 가치에 대한 자신의 의견을 정립해 봄.

3. 예술·체육 활동 프로그램

순	프로그램명	활동 내용
1	스포츠와 건강 1~9	걷기, 농구, 넷볼, 축구 등 스포츠 활동을 통해 건강을 증진하고 스포츠와 관련된 직업을 탐구하는 시간을 가짐.
2	창의 미술	픽셀아트, 사물을 이용한 연상 드로잉, 나를 음식으로 비유하며 표현하기, 걷는 사람들 그리기 등 활동을 통해 미술 분야에 대한 관심을 높이고 접근하는 기회를 가짐.
3	음표 쉼표 느낌표	기본적인 음악 이론을 익히고 시창, 청음 수업을 통해 음감을 키웠으며 음악과 친해지는 기회를 가짐. 단소 수업을 통해 우리나라 음악을 배워보는 시간을 가짐.

4. 동아리 활동 프로그램

순	프로그램명	활동 내용
1	4차혁명시대 직업탐구반	미래 직업 관련 분야 탐색과 체험
2	방송댄스반	댄스를 통한 건강 체력 및 표현 능력 증진
3	축구반	축구 이론 학습 및 축구 경기 활동
4	인형만들기반	바느질 익히기 및 인형만들기
5	컬러링북반	일러스트 색칠하기를 통한 집중력 및 상상력 함양
6	양모퀼트반	양모퀼트를 통해 표현력 기르기
7	보드게임반	보드게임을 통한 두뇌 운동 및 훈련
8	진로찾기반	자신의 진로 찾기 및 진로체험

9	줍깅 (플로깅)반	줍깅을 통한 건강 증진, 환경의 소중함 이해하기
10	칠보공예반	칠보공예를 통한 집중력 및 표현력 기르기
11	농구반	농구의 기술과 게임
12	넛볼반	넛볼 기술 익히기 및 경기
13	방송영상편집반	교내 방송 및 유튜브 운영
14	도서관리반	도서 정리 및 감상
15	신문편집반	기사문 작성과 편집
16	합창반	합창을 통한 노래 기술 익히기
17	또래상담반	상담기술 익히기 및 심리 학습 이해하기

IV 자유학기제 학교별 우수 사례

1. 학생 의견과 선호도를 반영해 동아리를 개설하여 만족도 향상



2. 자신의 진로에 대해 탐구하고 구체적인 계획을 세우기 위한 꿈 액자 만들기



V 아쉬운 점(또는 요청 사항)

1. 개인 위탁 운영자 초빙의 어려움

VI 예산 집행 결과

(단위 : 천원)

교부액	집행액	잔액	비 고
21,072	20,725	321	