

붙임2

전라권 주요 연수 내용(강사 포함)

1. 연수 일정

구분	연수기간	신청기간	연수장소(인원, 명)	운영기관	비고
1차	'25.2.3.(월)~2.5.(수)	'24.12.23.(월)~ '25.1.17.(금)	광주교대(150)	광주교대	기초+심화
	'25.2.12.(수)~2.14.(금)		전주교대(200)	전주교대	
	'25.2.11.(화)~2.13.(목)		제주대학교 사라캠퍼스(150)	제주대	
2차	'25.2.6.(목)~2.8.(토)		광주교대(150)	광주교대	
	'25.2.19.(수)~2.21.(금)		전주교대(200)	전주교대	
	'25.2.18.(화)~2.20.(목)		제주대학교 사라캠퍼스(50)	제주대	
3차	'25.2.10.(월)~2.12.(수)	전남서부권(150) (무안 여성가족재단 또는 목포대학교)	광주교대		
4차	'25.2.13.(목)~2.15.(토)	전남동부권(150) (순천만 생태문화교육원 또는 순천대학교)	광주교대		

2. 연수 시간표

[광주교대]

구분	1일차	2일차	3일차
1교시 10:00~10:50	기초 (늘봄학교 정책의 이해와 운영)	※ 9개 심화과정 중 1개 영역을 선택하여 집중 수강(12차시) - 체육 - 문화·예술(음악, 미술) - 사회·정서(마음심리, 창의연극) - 창의·과학(SW·AI, 과학실습, 창의로봇) - 기후·환경	
2교시 11:00~11:50			
점심 시간 12:00~13:00			
3교시 13:00~13:50	기초 (교수·학습 전략 및 교수 매체 활용)		
4교시 14:00~14:50			
5교시 15:00~15:50	기초 (초등 저학년 탐구생활)		
6교시 16:00~16:50			
원격 19:00~21:00	기초 (늘봄학교 강좌 설계와 운영)	기초 (안전관리 및 학교폭력 예방의 실제)	-

※ 기초과정만 수강 또는 심화과정만 수강 또는 기초와 심화과정 모두 수강 가능

※ 원격 연수 일정: 1일차 2일차(19:00~21:00 2일간 총 4시간)

※ 3.4차 음악 수업의 경우 광주교육대학교에서 연수 진행

[전주교대]

구분	1일차	2일차	3일차
1교시 10:00~11:00	기초 (늘봄학교 정책의 이해와 운영)	1차 ('25.2.11.(수)~2.14.(금)) 9영역 중 1개 영역 선택 - 체육 - 문화·예술(음악, 미술) - 사회·정서(마음심리, 창의연극) - 창의·과학(SW·AI, 과학실습, 창의로봇) - 기후·환경 2차 (2.19.(수)~2.21.(금)) 9영역 중 1개 영역 선택 - 체육(K팝 댄스) - 문화·예술(국악, 전통놀이, 한복문화체험) - 사회·정서(놀이로 만나는 전래동화) - 창의·과학(발명과 메이커, 에듀테크소프트랩교실, 통계놀이터) - 기후·환경(땃방교육)	
2교시 11:00~12:00			
점심 시간 12:00~13:00			
3교시 13:00~14:00	기초 (교수·학습 전략 및 교수 매체 활용)		
4교시 14:00~15:00			
5교시 15:00~16:00	기초 (안전관리 및 학교폭력 예방의 실제)		
6교시 16:00~17:00			
원격 19:00~21:00	기초 (늘봄학교 강좌 설계와 운영)	기초 (초등 저학년 탐구생활)	-

※ 기초과정만 수강 또는 심화과정만 수강 또는 기초와 심화과정 모두 수강 가능

※ 원격 연수 일정: 1일차 2일차(19:00~21:00 2일간 총 4시간)

[제주대]

구분	사전교육	1일차	2일차	3일차
1교시 13:00~13:50	기초-온라인 (2차시) (늘봄학교 강좌 설계와 운영) 기초-온라인 (2차시) (초등 저학년 탐구생활)	기초 (늘봄학교 정책의 이해와 운영)	※ 6개 심화과정 중 1개 영역을 선택하여 집중 수강(12차시) - 체육(스나그골프 등) - 문화·예술(융합예술) - 사회·정서(연극치료, 제주문화탐방 등) - 창의·과학(코딩, 로봇 등) - 기후·환경 - 기타(영어, 독서, 논술 등)	
2교시 14:00~14:50				
3교시 15:00~15:50		기초 (교수·학습 전략 및 교수 매체 활용)		
4교시 16:00~16:50				
휴식시간 16:50~17:20		기초 (안전관리 및 학교폭력 예방의 실제)		
5교시 17:20~18:10				
6교시 18:20~19:10				

※ 기초과정만 수강 또는 심화과정만 수강 또는 기초와 심화과정 모두 수강 가능

※ 원격 연수는 정해진 기간 내 원하는 시간에 수강 (수강 기간 추후 통보)

3. 연수 과정 개요

[광주교대, 전주교대, 제주대 공통]

○ 기초 과정 : 5개 과목 공통 수강

구분	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
기초	늘봄학교 정책의 이해와 운영	교육부 늘봄학교 도입 배경과 목적, 운영방법에 대한 정책 이해, 늘봄학교 강사 역할 이해 및 학교와 협력하여 프로그램 운영 역량 배양	2	오프라인
기초	늘봄학교 강좌 설계와 운영	지역 특성을 반영한 맞춤형 프로그램 기획, 학생 흥미와 요구를 고려한 프로그램 작성 및 피드백, 우수 사례 공유 및 적용 방안 논의	2	온라인
기초	교수·학습 전략 및 교수 매체 활용	다양한 교수학습 전략 학습하여 수업에 효과적으로 적용, 교육용 매체 활용하여 수업질 향상, 학생들에게 적합한 교수법과 자료 제공 역량 함양	2	오프라인
기초	초등 저학년 탐구생활	초등저학년 학생 특징 및 대화와 상담노하우 습득, 학생 특징에 걸맞는 지도하는 태도 함양	2	오프라인
기초	안전관리 및 학교폭력 예방의 실제	안전사고 주요사례 이해를 통한 안전지도의 중요성 체감, 안전관리 및 대처 방법 이해	2	온라인

※ 전주교대·제주대는 '초등 저학년 탐구생활' 강좌를 온라인으로, '안전관리 및 학교폭력 예방의 실제'를 오프라인으로 운영

[광주교대, 전주교대(1차, '25.2.11.(수)~2.14.(금))]

○ 심화 과정 : 9개 영역 중 1개 영역을 선택하여 집중 수강

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
체육	운동 활동에서 육상과 건강체력	- 운동과 체력 - 육상을 활용한 기본 운동 - 운동과 체력과의 관계 - 초등학생에게 알맞은 운동방법	2	오프라인
	스포츠 활동에서 뉴스포츠	- 뉴스포츠의 이해 - 기술형, 전략형, 생태형 스포츠 활동	2	
	표현 활동에서 필라테스	- 표현 활동의 움직임 기술 파악 및 시도하기 - 유연성 운동	2	
	초등 체육과 교육과정의 이해	- 초등체육과 교육과정의 동향 - 2022 개정 초등체육과 교육과정	2	
	에듀테크를 활용한 체육	- 에듀테크의 이해 - 에듀테크기반 인공지능 융합 플랫폼	2	
	연령별, 수준별 프로그램 개발	- 연령별 프로그램 개발 및 운영 - 수준별 프로그램 개발 및 운영	1	
	학교 안전 및 응급처치	- 학교 안전의 이해 - 응급처치	1	
	소계		12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
문화·예술 (음악)	초등음악교육과정의 이해	- 2022개정 음악과 교육과정의 이해 - 음악교과 활동영역별 주요 내용	2	오프라인
	초등학교 교실악기 이해와 활용	- 리듬악기와 가락악기의 바른 자세와 주법 - 전통적인 음악교수방법	2	
	건반악기의 활용	- 건반악기로 반주를 할 수 있는 기초이론 - 반주! 이게 되네!!! (적용 및 실습) - 건반악기의 다양한 활용	2	
	놀이처럼 배우는 피아노 연주	- 놀이처럼 시작하는 피아노 교육 - 감성을 표현하는 피아노 연주	2	
	덩덕쿵 신나는 우리장단1	- 장구 연주법과 별달거리 연주하기	2	
	덩덕쿵 신나는 우리장단2	- 사물놀이 악기 특징과 연주법 익히기	2	
	소계		12	
문화·예술 (미술)	늘봄학교 교육대상 및 문화예술교육 이해	- 늘봄학교정책 및 교육 대상 이해, 교수학습전략 및 상호작용으로 창의융합예술교육의 이해 - 늘봄학교 창의융합예술교육의 필요성 - 대화/질의응답을 통한 늘봄 교육철학에 대한 성찰	3	오프라인
	자연생태미술교육	- 늘봄학교 미술융합형 생태전환교육 우수사례 소개 - 창의융합예술교육 교육철학 및 이론과 실제 - 자연생태+창의미술 기획·설계, 실습·발표	3	
	디자인예술교육	- 늘봄학교 미술융합형 디자인교육 우수사례 소개 - 디자인예술교육의 철학 및 이론과 실제 - 통합디자인교육 기획·설계, 실습·발표	3	
	지역연계형 미술교육	- 늘봄학교 지역연계형 미술교육 우수사례 소개 - 지역연계형 늘봄교육의 철학 및 이론과 실제 - 미술관 연계 기획·설계, 실습·발표	3	
	소계		12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
사회·정서 (마음 심리)	자존감에 대한 이해	- 자존감의 개념 - 자존감의 영향 - 자존감에 영향을 주는 요인	2	오픈 라인
	자존감의 형성 원리	- 자존감과 애착 - 자존감과 민감성 - 학생의 욕구에 적절하게 반응하기	3	
	자존감 향상을 위한 전략	- 경청, 수용, 공감, 강점 격려하기 - 자존감 향상을 방해하는 의사소통	3	
	자존감 향상 프로그램 운영 실제	- 자존감 향상 프로그램의 목적과 목표 - 자존감 향상 프로그램 운영 방법 - 자존감 향상 프로그램 활동 실습하기	4	
	소계		12	
사회·정서 (창의 연극)	창의인형극 기초	- 스토리 구성의 기본 - 캐릭터와 플롯 설정 방법 - 창의적인 스토리텔링 기법	1	
	창의적인 스토리 구성	- 스토리 구성의 기본 - 캐릭터와 플롯 설정 방법 - 창의적인 스토리텔링 기법	1	
	인형 제작 실습	- 재료 선택과 준비 - 기초적인 인형, 음향, 배경 제작 실습 - 제작된 인형을 활용한 움직임 연습	2	
	인형극 실전 연습	- 팀별 인형극 실습 - 인형극 공연의 연출 기법 - 실전에서의 문제 해결 방법	3	
	공연 준비와 발표	- 공연 준비 과정 실습 - 무대 구성 및 연출 - 최종 공연 및 피드백	4	
	창의인형극 교육현장 활용방안	- 창의인형극 전체과정 피드백 - 창의성 증진을 위한 기법 - 교육 현장에서의 적용 사례	1	
	소계		12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
창의·과학 (SW·AI 심화)	4차 산업혁명으로 인한 미래사회 변화와 핵심역량	- 4차 산업혁명의 주요 기술 알아보기 - 미래사회에 필요한 핵심역량 알아보기 - 디지털 과몰입, SW 수업에서의 문제상황 대처 방안	2	오픈 라인
	에듀테크의 이해와 수업 적용 방안	- 에듀테크의 개념 및 유형: 장단점과 특징, 유형 등 - 국내외 에듀테크 산업 동향: 에듀테크 활성화 정책 - 유형별 에듀테크 실습 및 적용	2	
	컴퓨터과학 인플러그드	- 컴퓨터과학 인플러그드 교수·학습·평가 방법 - 수업을 위한 교사 역량과 수업을 통한 학생 역량 - 컴퓨터과학 인플러그드 체험	2	
	소프트웨어(SW) 교육	- SW 교수·학습·평가 방법 - 수업을 위한 교사 역량과 수업을 통한 학생 역량 - SW 교육 체험: 코드닷오알지를 통한 프리리더 과정, 익스프레스 과정, 스프라이트 랩 실습	2	
	인공지능(AI) 교육	- AI 교수·학습·평가 방법 - 수업을 위한 교사 역량과 수업을 통한 학생 역량 - AI 교육 체험: 티처블 머신, AI 보드게임, 어린이 스크래치(스크래치 주니어 한글판) 실습	4	
소계		12		
창의·과학 (과학 실습)	재미팡팡 과학놀이 운영	- 초등학교 저학년 과학놀이 운영 사례 살펴보기 - 초등학교 저학년 과학놀이 구성하기	3	
	생태 놀이를 통한 착한 지구인 기르기	- 학교 숲을 활용한 생태 놀이 - 자연물을 활용한 생태 놀이	2	
	생체모방기술	- 식물과 동물의 기능과 성질을 활용하여 실제 활용하고 있는 과학기술 고찰	1	
	학교에서 자연 만나기	- 초등학교 교정에서 만나볼 수 있는 다양한 종류의 풀과 나무를 중심으로 한 생태전환교육 진행	2	
	에너지와 우리 생활	- 에너지의 개념 및 종류 알아보기 - 에너지 관련 과학 실험 실습하기 - 수업 흐름 구성 및 핵심 발문 작성하기	2	
	반려동물 이야기 나누요	- 성인에 따른 암색의 특징 알아보기 - 반려동물 관찰하고 소개하는 글 쓰기 - 반려동물 분류하고 반려동물에게 성격 부여하기 - 반려동물이 사는 환경에 어울리기 꾸미기	2	
	소계		12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
창의· 과학 (창의 로봇)	컴퓨터 없이 로봇 코딩의 매력 발견	- 저학년 언플러그드 로봇 코딩 명령어 작성 실습 - 보드게임과 놀이를 활용한 순차적 사고와 반복, 조건문 - 역할 놀이 활동에서 로봇, 프로그래머, 설계자 등 몰입도 높이기 지도 전략 등	2	오픈 라인
	뚜루뚜루 언플러그드코딩 탐험대 출동	- 저학년 언플러그드 코딩능력 향상 지도법과 실습 - 뚜루뚜루의 구조와 기능 설명 시 시청각 자료 활용 - 뚜루뚜루를 원하는대로 작동하고 조별 미션 해결 방법 등	2	
	뚜루뚜루 앱 코딩 탐험대 출동	- HTHT(High Touch High Tech) 수업 역량 강화 - 순차구조 및 반복구조의 실습과 지도 방법 및 발문법 - 미션 성공 후 성취감을 높이는 피드백 제공	2	
	증강 현실과 스토리텔링의 만남	- 카미봇 로봇의 기본 기능 및 프로그래밍 교수학습 방법 - 로봇과 AR을 결합한 스토리텔링으로 창의력 발달 - 미션 기반 수업 설계로 수업 몰입도 극대화	3	
	엠봇2와 함께하는 로봇 실내 놀이	- 엠봇2 로봇에 대해 이해하고, Makeblock 앱을 이용 - 초등학교 저학년 수준에 맞는 코딩 및 실내 놀이 개발 - 학습자의 성장을 추적할 수 있는 평가 도구 활용 등	2	
	터틀 로봇과 함께 기초 코딩 탐험 (1차시)	- 터틀 로봇의 기초 코딩 지도법 실습 - 순차적 사고와 명령 수행의 중요성을 놀이로 지도 - 간단한 명령어의 로봇 제어를 통한 순서 개념 지도	1	
	소계		12	
	기후· 환경	기후변화 역학과 인간	기후변화의 양상과 원인	
기후변화 정책과 국제적 대응		기후변화를 위한 국제사회의 정책	1	
기후위기와 생물다양성		- 기후변화와 생물다양성 관계 - 기후변화에 따른 생물 다양성 변화 - 대응 노력	2	
기후변화윤리		- 기후변화의 심각성과 기후변화윤리의 필요성 - 지구변화에 대한 지구공학 프로젝트의 등장 - 기후약자 보호를 위한 개인적, 사회적 대책 등	2	
기후변화 완화를 위한 온실가스 감축		- 기후변화와 온실가스 간 관계성 - 기후변화 완화를 위한 온실가스 감축 국제적 노력 - 기후변화 완화를 위한 우리 사회의 노력	2	
늘봄교실과 함께 만드는 지속가능한 세상 -수업 설계		- 수업 설계 - 수업 비평	2	
기후위기와 순환경제 사회		- 수업 설계 - 수업 비평	2	
소계		0		

[전주교대(2차, '25.2.19.(수)~2.21.(금))]

○ 심화 과정 : 9개 영역 중 1개 영역을 선택하여 집중 수강

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
체육 — 춤 여행 교실	춤으로 떠나는 세계여행 1	- 민속무용 기본 스텝 놀이 - 세계 여러나라의 춤 교수법과 실기 역량 강화 - 워킹, 투스텝, 스키핑스텝 등	2	오픈 라인
	춤으로 떠나는 세계여행 2	- 포지션, 대형 등 교수법 - 나라별 춤의 문화적 특징 이해 - 오픈 포지션, 클로즈드 포지션 등	2	
	전통 춤 놀이 1	- 장단 놀이, 전통 춤 교수법과 실기 역량 강화	2	
	전통 춤 놀이 2	- 소고춤의 기본 춤사위 - 학생 참여 중심 교수법과 역량 강화	2	
	춤아! 놀자 1	- 다양한 신체어휘로 놀이와 무용을 결합한 교 수법과 자료 제공	2	
	춤아! 놀자 2	- 자신만의 창의성과 문해력을 기를 수 있는 교 수법과 창의교육의 역량 함양	2	
	소계		12	
	문화 예술 — 국악 한마당	교육과정과 국악	- 2022개정 음악과 교육과정 중 국악 영역의 이해 - 초등국악교육 관련 국악 기초이론	
강강술래 부르며 놀이하기		- 강강술래 관련 노래 부르기 - 강강술래 놀이하기(고사리꿨기, 청어엮기 등)	2	
장구 치며 노래해요		- 장구 기본 장단 익히기(자진모리, 세마치 장단 등) - 장구 치며 전래동요 부르기	2	
신나게 사물놀이		- 사물놀이 악기 특징과 연주법 익히기 - 사물놀이 악기로 별달거리 연주하기	2	
나도 명창이		- 소리북 익히기 - 소리북 치며 판소리 부르기	2	
판소리 음악극		- 역할 나누어 판소리 해보기 - 판소리 음악극 만들어 보기	2	
소계		12		

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
문화예술 — 세대를 잇는 우리 놀이	우리놀이 이해 및 현대화	- 우리놀이란? - 우리놀이도구 현대화 사례 제시 및 실습 (승람도) ※ 승람도: 조선시대 팔도를 유람하는 놀이로 현시대에 맞도록 재구성	2	오프 라인
	우리놀이 화가투	- 우리놀이 화가투의 이해 - 교육 목적의 우리놀이 (화가투) (세시풍속 화가투, 방언 화가투) ※ 화가투 : 고시조를 적은 카드를 모아서 서로 짜을 맞추어 승부를 겨루는 시조놀이	2	
	우리놀이 고누	- 우리놀이 고누의 이해 - 지역에 흔적이 남아있는 우리놀이 1(고누) (참고누, 우물고누, 호박고누 등)	2	
	우리놀이 윷놀이	- 우리놀이 윷놀이의 이해 - 지역에 흔적이 남아있는 우리놀이 2 (윷놀이) (윷놀이, 종지윷놀이)	3	
	우리놀이 쌍륙	- 우리놀이 쌍륙의 이해 - 천년을 이어 온 우리놀이 (쌍륙) (참쌍륙, 여기쌍륙, 용호쌍륙)	3	
	소계		12	
	한복문화교육의 동향과 이해	- 한복의 이해(역사, 특징, 종류) - 한복문화교육의 동향, 사례, 시사점	1	
한복체험의 실제	- 한복/궁중한복 체험 - 남녀 한복 기본 구성의 이해 - 한복 착장 및 고름 매기 익히기	2		
한복문화체험교육 사례공유 및 체험	- 한복 예절교육 - 한복 놀이체험	2		
한복교육연계 소품만들기1,2	- 종이접기를 활용한 한복 체험 - 클레이활동을 활용한 한복체험	2		
한복교육연계 소품만들기1,2	- 보자기를 이용한 가방 만들기 - 오방주머니 만들기	2		
한복문화체험 수업 설계 및 시연	- 교학습과정안 작성의 실제 - 수업실연의 실제	2		
한복문화교육	- 초등 교육과정 연계 한복문화교육	1		
소계		12		

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
마음 심리 — 놀이로 만나는 전래 동화	우렁이를 살려라	- (동화) 전래동화 우렁각시 - 우렁이를 살려라 놀이	2	오프 라인
	오뎅 힘내기	- (동화) 전래동화 해님달님 - 오뎅 힘내기 놀이	2	
	원님놀이	- (동화) 童子蓼 이야기 - 원님놀이	2	
	들독들기	- (동화) 제주 많은 오형제 - 들독들기 놀이	2	
	고누대왕	- (동화) 꼬 많은 토끼 - 고누대왕 놀이	2	
	말대로	- (동화) 훨훨 날아간다 - 말대로 놀이	2	
	소계		12	
창의 과학 — 3D 펜을 활용한 창의 메이커 놀이 활동	3D펜과 친해지기	- 3D펜 사용 방법 및 안전 수칙 교육 - 3D펜 구조 및 작동 원리, 사용 방법 - 기본 연습(직선, 곡선, 간단한 도형 그리기) 등	1	
	나만의 이름표 만들기	- 디자인 구상 및 스케치 - 3D펜으로 이름표 제작(기본틀 제작, 색상 추가 및 꾸미기) - 끈을 연결하여 이름표 착용하기 등	2	
	나만의 안경 만들기	- 디자인 구상 및 스케치(기본 도안 제공) - 3D펜으로 안경 제작 - 안경 사진 콘테스트	2	
	동물 친구 만들기	- 간단한 동물 도안 제공(예: 강아지, 고양이, 토끼 등) - 3D펜으로 동물 만들기(기본 동물 형태 제공) - 동물 퀴즈 놀이	1	
	상상 속 로봇 만들기	- 상상 속 로봇 디자인(기본 형태 제공) - 3D펜으로 입체적인 로봇 제작 - 로봇과 대화 스토리 만들기	1	
	작품 발표회 (메이커 페어)	- 작품 발표 및 전시 - 서로의 작품 감상, 피드백 나누기 - 활동 소감 나누기	2	
	소계		12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
창의 과학 - SW, AI	이젠 나도 동화작가	- VRWARE Edu 스토리 빌더 사용법 알기 - 내 마음대로 그림을 그려요 - 동화 내용 생각하기 - 동화를 제작하고 친구들과 감상하기	4	오픈 라인
	무적의 로봇 탐험대	- 로봇큐브로 놀이공원 만들기 - 로봇큐브로 내 얼굴 이모티콘 만들기 - 로봇큐브를 이용한 순발력 테스트 게임 - 우리동네 로봇 탐험대 미션 만들기	4	
	운전자 없이 움직이는 자동차	- 알티노 로봇 움직이기 - 운전자 없이 움직이는 자동차 이해하기 - 사람 같이 보고 판단하는 자율주행 로봇	4	
	소계		12	
창의 과학 - 통계 놀이 터	통계놀이터 강좌의 이해	- 초등 1, 2학년 수학과 자료와 가능성 영역의 이해 - 통계놀이터 강좌의 특징과 구성	2	
	놀이로 배우는 통계(1)	- 도형분류 카드놀이 - 덩고놀이	2	
	놀이로 배우는 통계(2)	- 가위바위보 놀이 - 곰젤리(하리보) 놀이	2	
	놀이로 배우는 통계(3)	- 초콜릿(M&M) 놀이 - 물고기낚시 놀이	2	
	놀이로 배우는 통계(4)	- 블록놀이 - 큐브놀이	2	
	놀이로 배우는 통계(5)	- 분리배출 기억하기 놀이 - 색깔 보석 분류 놀이	2	
	소계		12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
기후 환경 - 지속 가능한 식생활 교육	지속가능한 식생활교육	- 지속가능한 식생활교육의 이해 - 어린이 지속가능 생활교육 사례	1	오픈 라인
	초등식생활교육	- 초등 식생활교육과정 탐색 - 바른식생활 길라잡이를 활용한 식생활교육	2	
	미각교육 이론과 실제	- 미각교육의 이해 - 다양한 식재를 이용한 미각교육실습	2	
	절기음식을 이용한 음식만들기	- 절기음식의 이해 - 계절 식재료를 이용한 절기음식 만들기	2	
	떡을 이용한 간식만들기	- 간식의 중요성 - 떡을 이용한 간식만들기	1	
	덧발연계 식생활교육	- 덧발교육의 이해 - 수경재배를 활용한 지속가능 원예체험	2	
	놀이 중심 식생활교육	- 놀이를 통한 인공지능 학습의 이해 - 놀이를 통한 인공지능 식생활교육	2	
소계			12	

[제주대]

○ 심화 과정 : 6개 심화과정 중 1개 영역을 선택하여 집중 수강

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법	
문화·예술	다중감각 융합예술	- 음악, 미술의 이해 - 시각, 촉각, 시각의 통합적 표현과 융합 예술 - 움직임과 촉각을 결합한 융합 활동	2	오픈 라인	
	미래기술 융합예술	- 인공지능(AI) 학습과 예술 창작 활동 - 정보보안 학습과 예술 창작 활동 - 언플러그드 코딩 활용 창의적 악기 제작	2		
	인문 융합예술	- 예술과 문화, 역사, 철학 등 인문학적 요소를 예술적 표현과 결합 - 예술가의 삶과 시대적 배경 이해 - 예술가의 기법 체험	2		
	심리 융합예술	- 심리학과 예술을 결합한 감정 치유와 심리 - 미술 치료, 음악 치료, 연극을 통한 감정 표현과 자아 탐색 - 색채 심리학을 활용한 개인 감정 일러스트 작업	2		
	의료 융합예술	- 인체와 건강 이해를 위한 예술 활동 - 치유 예술 (Art Therapy) 경험 - 건강한 생활습관의 예술적 접근	2		
	세계문화 융합예술	- 다양한 문화 이해하기 - 문화적 표현을 통한 예술 창작 융합적 예술 활동 - 세계 문화와 예술의 연결 협력적 작품 만들기	2		
	소계				12

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
체육	운동 활동에서 스네그골프	- 스네그골프를 활용한 기본 운동	3	오픈 라인
	운동 활동에서 음악 줄넘기	- 음악줄넘기를 활용한 기본 운동	2	
	스포츠 활동에서 넷볼	- 넷볼을 활용한 스포츠 활동	2	
	표현 활동에서 치어리딩	- 치어리딩을 활용한 표현 활동	2	
	뉴스포츠의 이해	- 뉴스포츠의 이해 - 기술형, 전략형, 생태형 스포츠 활동	3	
소계			12	
기후·환경	지구를 위한 끝없는 자연의 배움터	- 생태계의 경쟁과 공존의 비밀 - 지구를 위한 리사이클링 혁명	2	
	사라져가는 생명들을 지키는 지구의 마지막 외침	- 사라져가는 해양 생물의 마지막 외침 - 위기에 처한 바다와 육지의 생명들 - 멸종 위기 생명을 위한 희망의 발걸음	2	
	초등학생을 위한 기후변화와 환경 보호	- 기후변화의 원인과 결과 이해 - 친환경 생활 습관을 설계하며 실천 가능한 방법을 모색	2	
	기후 위기 속의 새로운 기술	- 기후 위기를 해결하기 위한 다양한 과학기술을 탐구 - 학생들의 아이디어를 발표하여 창의적 해결책을 제안	2	
	생태와 기후변화의 연결고리	- 생태계 파괴와 기후변화의 연관성을 탐구 - 협업을 통한 환경문제 해결 프로젝트를 기획	2	
	미래를 위한 녹색 에너지	- 친환경 에너지의 원리 학습 - 소규모 재생 가능 에너지 시스템을 제작하며 지속 가능한 발전의 가능성을 탐색	2	
소계			12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
창의·과학	코딩 없이 배우는 알고리즘	- 인플러그드 학습법을 활용해 게임, 카드, 퍼즐을 통해 컴퓨터의 알고리즘과 프로그래밍 원리를 체험하며 논리적 사고와 문제 해결 능력 배양	2	오픈 라인
	우주에서 만나는 미래 과학	- 우주탐사와 미래 기술을 가상으로 체험 - 우주의 물리적 특성과 과학적 가능성을 이해하고 창의적 사고력을 확장	2	
	실험으로 배우는 생활 과학, 인공지능	- 학생들이 실생활과 연결된 과학 실험을 직접 수행 - 관찰 및 결과 분석을 통해 과학적 사고력을 키우기	2	
	수학으로 푸는 세상의 비밀	- 실제 생활 속 문제를 수학적으로 해결하며, 창의적이고 논리적인 사고력 배양	2	
	로봇과 함께하는 미래 기술	- 로봇의 기본 구조와 작동 원리를 이해 - 간단한 로봇 조립 및 실습을 통해 기술적 사고 배양	2	
	기초 프로그래밍으로 여는 디지털 세계	- 블록 기반 학습법을 활용해 초보자도 쉽게 접근할 수 있는 시각적 코딩 환경에서 간단한 프로그램 실습으로 논리적 사고와 창의적 문제 해결 능력 함양	2	
소계			12	
사회·정서	마음을 여는 연극치료	- 역할극 기반 치료법을 통해 학생들이 자기 감정 표현 및 타인의 감정 이해 방식 확장	2	
	연극을 통한 자기 발견	- 스토리텔링 중심으로 학생들이 스스로 각본을 만들고 연기하며, 내면의 감정과 사고를 탐구하고 표현력을 강화하는 교수법	2	
	이야기로 배우는 역사	- 역사적 사건과 인물을 스토리 형식으로 풀어내고, 토론과 역할극을 통한 역사 교육	2	
	역사를 바꾼 결정적 순간들	- 역사적 갈등 상황을 분석하고 대안적 결정을 내려 보는 활동을 통해 비판적 사고력과 의사결정 능력 함양	2	
	제주도의 자연과 문화 탐방	- 제주도의 독특한 자연환경과 문화를 직접 경험하고, 사진 기록과 발표 활동 수행	2	
	제주도의 역사와 세계유산	- 제주도의 역사와 세계유산을 조사하고, 이를 바탕으로 창의적인 프레젠테이션 및 작품 제작 활동	2	
소계			12	

영역	강좌 명	주요내용	시수	연수 방법
기타	글로벌 커뮤니케이션을 위한 영어	- 시청각 자료, 역할극, 그룹 활동을 통해 영어 의사 소통 능력을 향상	3	오픈 라인
	표현력과 사고력을 키우는 국어	- 문학 및 비문학 텍스트의 핵심을 탐구하고, 협력 토론과 창의적 글쓰기 활동으로 비판적 사고와 표현 능력을 개발	3	
	독서로 만나는 생각의 세계	- 토론법을 도입하여 읽기 후 비판적 질문과 답변을 통해 사고를 확장하고, 독서 감상문 작성과 피드백 과정을 통해 자기표현 능력을 향상	2	
	사고를 글로 담는 논술	- 논리적 글쓰기 틀을 제공하고, 단계별 글쓰기 연습과 동료 평가를 통해 설득력 있는 논술문 작성 능력을 배양	2	
	재미있게 배우는 놀이 영어	- 놀이 기반 학습법으로 역할극, 노래, 게임을 통해 흥미를 유발하고, 반복적인 활동을 통해 어휘와 표현의 습득을 자연스럽게 도모	2	
	소계		12	

4. 주요 강사

연번	소속	직위	성명	담당 강좌
1	광주효동초등학교	교장	강택구	늘봄학교 정책의 이해와 운영
2	조선대학교	초빙교수	오아람	운동활동에서 육상 건강체력 등
3	광주교육대학교	교수	홍승연	창의성을 기르는 노래 부르기 활동
4	메이아이	대표	김정화	늘봄학교 교육대상 및 문화예술교육 이해
5	나무아래 심리상담센터	센터장	백란	즐거운 학교생활을 위한 관계외상 치유 등
6	신용초등학교	교감	하주일	창의인형극의 기초
7	광주교육대학교	조교수	최은선	인공지능(AI) 교육 등
8	광주교육대학교	교수	곽근재	물질의 상태 물의 성질 등
9	광주교육대학교	교수	박수진	컴퓨터 없이 로봇 코딩의 매력 발견 등
10	광주광역시 교육청발전위원회	전문위원	윤원태	기후변화 역학과 인간 등
11	전북교육청	장학사	정지현	늘봄학교 정책의 이해와 운영
12	전주교육대학교	교수	강효진	초등학교 교실악기 이해와 활용
13	전주교육대학교	교수	장동호	디자인예술교육
14	전주교육대학교	교수	신기철	초등 체육과 교육과정의 이해
15	전북환경운동연합	대표	이정현	기후위기와 생물다양성
16	남원도통초등학교	교사	백도인	에듀테크의 이해와 수업 적용 방안
17	전주서문초등학교	교감	박지용	생태 놀이를 통한 착한 지구인 기르기
18	청명초등학교	교사	정익현	증강 현실과 스토리텔링의 만남
19	정우초등학교	교사	정희철	즐거운 학교생활을 위한 관계외상 치유
20	김제중앙초등학교	교사	백준현	창의인형극 교육현장 활용방안
21	제주대학교	교수	박남제	로봇과 함께하는 미래 기술 등
22	제주대학교	부교수	홍예주	뉴스포츠의 이해
23	제주대학교	수석	임현정	다중감각 융합예술 등
24	아시아기후변화 교육센터	대표	김순옥	기후 위기 속의 새로운 기술 등
25	제주대학교	조교수	이근영	표현력과 사고력을 키우는 국어

※ 상황에 따라 연수 일정, 시간표, 과정 내용, 강사 등 변경 가능

5. 연수 기관 웹사이트

구분	광주교대	전주교대	제주대
링크주소	https://lrl.kr/hXoP	https://url.kr/wu3eap	https://sts.jejunu.ac.kr/bs/board.php?bo_table=notice
QR코드			

※ 연수 관련 상세 정보 확인 및 연수 신청 등은 위 웹사이트 참고