

2017 마을과 학교가 함께 하는

마을교육과정



목录

전래 독서 논술 (시흥에서 전해 내려오는 전설) / 인물 역사 독서 논술 / NIE (신문 활용) 논술 책이랑 소풍가요	4
아름다움을 빛다. 도자기 표해련	5
진로탐색 프로그램 「꿈을 그리다」 / 인성교육 프로그램 「마음에 물주기」 / 사회성향상 프로그램 「아름다운 세상」 대아종합사회복지관	6
별에서 온 A.K.A (나를 찾아가는 여행) 감성공작소	7
얼썩 좋다 우리장단~ 우리 놀이~ 신경선	8
교과서 속 전래놀이 (놀이야~ 교과서 밖으로 나와라, 너리기편치기, 강강술래) 아놀자	9
체험 수학 종이접기 이옥분	10
3D모형 지역브랜드 창작과정 에스엠아트텍	11
캘리그래피 송은경	12
생각 쓱쓱, 우리가 만드는 보드게임 더맘협동조합	13
맘튼튼 푸드아트 심리 이귀화	14
다문화 수용성증진 프로그램 '우리는 친구래요!' 작은자리종합사회복지관	15
좋은 시민을 위한 리더십 교실 '우리 모두 리더' 사·우·디	16
영어스토리 보드게임 / 영어스토리 보드 / 나도 영어동화 SSAM! (영어스토리텔러 만들기 프로젝트) 영어동화랑 보드게임이랑	17
진로야 놀자! 헬프진로	18
세계시민교육, 다문화 인권 교육 이음교육	19
스마트폰으로 날아든 스마트한 미래 사진과 인문학	20
찾아가는 초등 식생활교육, 찾아가는 청소년 식생활교육 시흥시 학교급식지원센터	21
게임을 활용한 갈등전환 프로그램 (사)한국인성개발연구원 시흥지부	22
힐링요가 박미선	23
자세교정요가 이종미	24
터무늬여행 - 우리 마을의 터를 알고 공정여행기획자 되기 협동조합 공정여행 동네	25
전래놀이 꽃이 피었습니다 놀이의 신	26
코딩 사이언스 (주)에프엔제이	27
명화로 배우는 세계사 / 명화로 배우는 한국사 / U!사이클 새로나기 베케이션	28
새로운 직업을 찾아라!! "창직" / 꿈꾸는 10대를 위한 드림 스쿨(지피지기(知彼知己) 백전(百戰)불태(不殆)) RIASEC, 나에게 어울리는 직업 체험은? 시흥시 진로직업큐레이터협회 협동조합 행진인	30
드림하이! / 해피바이러스 / 생태놀이터 드림하이!	32
역사동화 속 인물 되기 / 책으로 떠나는 마음여행 / 행복한 관계 맺기 책과 노니는 공간	34
놀이여행타임캡슐 (전래놀이) / 나도 지니어스 (보드게임) / 마을속으로 (사회적경제 이해, 우리고장 시흥) 한발두발놀이터 협동조합	36

마을교육과정이란

사람은 마을에서 나고 자랍니다. 배움은 학교나 교육기관 뿐만 아니라 자연스런 일상의 삶에서 일어나므로 마을은 모든 사람들의 중요한 배움터입니다. 그러기에 마을의 교육력, 무엇보다도 좋은 어른들이 있어야 사람들은 제대로 보고 듣고 배웁니다.

‘마을과 학교가 함께 하는 마을교육과정’은 학생, 교사, 마을 사람들 모두의 성장을 꿈꿉니다. 마을 선생님과 학교 선생님의 협력 수업으로 학생들은 더 질 높은 배움을 즐기고, 가르치는 사람들은 서로의 전문성을 나누는 과정을 통해 연대하고 협력하는 진정한 전문가의 길을 함께 갈 수 있을 것입니다.

마을에 관한, 마을을 통한, 마을을 위한 교육, 마을교육공동체의 큰 그림을 우리 아이들, 학교와 마을의 선생님들과 어른들이 함께 그려 가면 좋겠습니다.

학교 선생님들께 알려드립니다

- 1) 마을교육과정은 정규 교육과정 시간에 운영되므로 정교사와 마을 선생님이 함께 교육과정을 만들고 반드시 협력 수업을 해야 합니다.
 - 2) 마을교육과정의 성장을 위하여 시흥교육지원청과 행복교육지원센터의 초중등 전문가가 모든 프로그램에 1회 이상의 수업 모니터링을 합니다. 모니터링 날짜는 미리 알려드립니다.
 - 3) 준비물은 교육경비로 지원되므로 학교에서 별도의 통장을 만들어 신청하셔야 하고 교육과정이 끝난 후 정산서를 제출하셔야 합니다. 학교의 기본준비물을 최대한 활용하시고 꼭 필요한 경비를 신청하시기 바랍니다.
 - 4) 중학교 1학년은 강사비를 지원하지 않습니다(자유학기제 관련 예산 활용, 매칭 지원)
- ※ 마을교육과정을 신청하시는 학교에서는 위 사항을 꼭 확인하시기 바랍니다.

마을교육과정 진행 일정

날짜	일정	비고
5. 23	시흥행복교육박람회 - 시흥교육 들여다보기 - 각 프로그램 현장 상담 및 체험	
5. 24 ~ 5. 31	마을교육프로그램 신청 - 공지사향에서 서식 받기 - 마을교육과정 상단메뉴에서 참여 신청	시흥행복교육지원센터 홈페이지
6. 7	학교와 마을교육프로그램 매칭	
6. 15 ~ 6. 23	프로그램별 학교와 마을 강사 공동 워크숍 - 교육과정 작성을 위한 구체적인 협의 (운영 시수, 내용, 일정 등)	장소와 시간 별도안내
6. 26 ~ 6. 30	공동교육과정 제출	(학교)업무관리시스템
8월 ~ 12월	마을교육과정 운영	

전래 독서 논술 (시흥에서 전해 내려오는 전설)
인물 역사 독서 논술
NIE (신문 활용) 논술

책이랑 소풍가요

책을 매개로 자기역량을 강화하고, 지역사회에 환원하는 능곡도서관 소속 학습 동아리입니다.

프로그램 제목 + 전래 독서 논술 (시흥에서 전해 내려오는 전설)
+ 인물 역사 독서 논술
+ NIE (신문 활용) 논술

프로그램 소개 전래 독서 논술 : 우리 마을(시흥)에서 전해 내려오는 이야기를 알아보고 전설(전래)을 통해 올바른 인성을 키우는 프로그램이다.

인물 역사 독서 논술 : 시흥 인물과 당시 중요 인물을 통해 그 시대를 이해하고, 배워 보는 프로그램이다.

NIE(신문 활용) 논술 : 신문이 가진 특성을 활용하여 학습자의 사고력을 개발하는 프로그램이다.

대상 전래 독서 논술 : 초등 3~4학년
인물 역사 독서 논술 : 초등 5~6학년
NIE(신문 활용) 논술 : 초등 3~4학년

1회 가능 학급수 3학급

수업맛보기 1회기는 2차시로 수업을 진행한다. 80분 동안 주제에 맞는 책과 자료를 읽고 자신의 생각을 발표하고 친구들과 생각을 나눌 수 있도록 토의, 토론 방식으로 진행한다. 그리고 주제와 연관된 활동을 통해 내 것으로 만들 수 있는 시간을 갖는다.



프로그램 제목 아름다움을 빛다. 도자기

프로그램 소개 창의력 개발 및 긴장과 스트레스를 풀어주는 긍정적 감성교육으로 입체적인 표현을 통해 폭넓은 시야를 키워주는 친환경 교육 프로그램이다.
 도예교육을 통해 아름다움과 실용성을 겸비한 전통 공예문화를 전승 발전시키고자 한다.

대상 초등 1~6학년

준비물 점토놀이판

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 조물조물 흙놀이



대야종합사회복지관 ‘꿈꾸는 슈퍼스타’는 지역사회 아동·청소년의 긍정적인 성장 도모라는 가치를 가지고 오랜기간동안 진로탐색 프로그램, 사회성향상 프로그램을 통해 아동·청소년의 자기 이해 도모하였으며, 나아가 자기관리 능력을 강화하고 자신이 삶의 주체가 되어 긍정적 사고와 적극적 자세를 갖출 수 있도록 도모하고 있다.

프로그램 제목 + 진로탐색 프로그램 「꿈을 그리다」
 + 인성교육 프로그램 「마음에 물주기」
 + 사회성향상 프로그램 「아름다운 세상」

프로그램 소개 진로탐색프로그램 「꿈을 그리다」
 자기 이해 및 직업의 다양성 탐색을 통한 자신 미래설정 진로탐색 프로그램
 인성교육프로그램 「마음에 물주기」
 13가지 가치 단어 활용 교육을 통한 아동·청소년 인성교육 프로그램
 사회성향상프로그램 「아름다운 세상」
 집단생활적응력 및 대인관계 능력 향상을 위한 집단 사회성향상 프로그램

대상 초등 3~6학년, 중학교

준비물 기관 자체 준비

1회 가능 학급 수 4학급

수업맛보기 진로탐색 프로그램 「꿈을 그리다」
 · 진로란? · 나의 가치관 찾기 · 내 주변의 직업인들? · 미래의 나 만나보기
 인성교육 프로그램 「마음에 물주기」
 · 인성 및 존중의 이해 · 13가지 가치 (이해심, 공평, 예의, 친절 등)
 사회성향상 프로그램 「아름다운 세상」
 · 사회성 이란? · 우리가 만드는 세상 · 의사소통의 중요성 · 긍정카드 게임



감성공작소는 아이들이 최우선입니다.
선생님은 도와줄 뿐. 아이들이 직접 알아보고, 느껴보면서 원하는 것을 스스로 찾을 수 있도록 합니다.

프로그램 제목 별에서 온 A.K.A (나를 찾아가는 여행)

프로그램 소개 청소년 시기에 가장 중요한 자아정체성에 대해 고민해 보고, 나의 개성을 찾아보고, 나에게 한발 더 다가서는 프로그램

대상 중학교 2~3학년

준비물 물감, A4용지, 8절지, 잡지(감성공작소제공), 전지, 붓, 팔레트, 가위, 풀, 테이프, 휴지, 신문지

1회 가능 학급 수 2학급

- 수업맛보기**
- 오리엔테이션 & 낙서그림
별에서 온 A.K.A 소개 (나를 소개하는 시간)
핑거페인팅으로 이완시키기 (난화, 낙서그림)
나의 작품에 대해 자유롭게 이야기 나누는 시간
 - 나를 소개 합니다
주변 친구들이나 연예인 중에서 그들만의 A.K.A 찾아보기
나의 관한 이미지나 텍스트를 표현해 보는 시간
잡지콜라주로 TEXT자화상 작업을 하고 나누는 시간



프로그램 제목 얼썬 좋다 우리 장단~ 우리 놀이~

프로그램 소개 휘모리 장단을 호박떼기라는 놀이를 통해 온몸으로 장단의 느낌을 알고 난 후 장구를 익히며 장구울동을 통해 장단을 다양한 방법으로 쉽고 재미있게 배우고, 공동체 놀이를 통해 함께 하는 즐거움을 배운다.

대상 초등 1~2학년

준비물 장구, 장구채, CD플레이어

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 장구는 내친구, 호박떼기놀이, 휘모리 장단치기, 문굿, 농악 장구울동



프로그램 제목 교과서 속 전래놀이 (놀이야~ 교과서 밖으로 나와라, 너리기편치기, 강강술래)

프로그램 소개 교과서 속의 많은 전래놀이를 풍부하게 놀며, 아이들의 성장에 꼭 필요한 삶의 가치를 놀이를 통해 자연스럽게 배운다

대상 초등저학년, 중학교

준비물 놀잇감 (비석 등)
강당이나 운동장 등 놀이가 가능한 넓은 공간

1회 가능 학급 수 6학급

수업맛보기 진치기

술래를 정한다(술래는 3명당 1명이 적당함)

축구골대나, 나무 등 눈에 띄는 기둥을 진으로 정한다.

술래에게 잡히면 진에 붙어 있어야 합니다. 잡힌 사람은 손을 연결하여 길게 늘일 수 있습니다. 진을 치면 잡힌 모든 사람은 살아나고, 중간에 연결된 사람을 끊으면 끊은 다음 사람부터 살아납니다. - 모두 잡히면 술래 빼고 가위바위보를 해서 새롭게 술래를 정합니다.



프로그램 제목 체험 수학 종이접기

프로그램 소개 시흥시 어린이를 대상으로 수학과 과학 연계교육으로 종이접기를 접목하여, 창의력 향상과 집중력 강화에 도움을 주며, 만든 작품으로 시흥시에 새로운 디자인 구성을 해보게 한다.

대상 중학생 2~3학년

준비물 풀, 가위, 기본 색종이

1회 가능 학습 수 1학년

수업맞보기 감 만들기

- 양면 색종이로 방식접기 응용하여 감을 만든다.
- 감꼭지를 접어서 붙여준다.
- 시간을 정해주고 9개 이상 만들기 한다.

수

- 나는 몇 개의 감을 만들었는지 알아본다.
- 내 짝꿍하고 비교해보고 얼마나 많은지 알아본다.
- 감은 어떻게 해야 꺾임이 되는지 이야기한다.



꽃감 만들기

- 긴 지끈을 풀어 준다
- 양쪽 같게 접어보고 한쪽에 1/4쯤 옮겨서 잡는다
- 그리고 매듭을 하여 리본을 만들어준다.
- 길게 늘어진 지끈위에 감을 붙여준다.
- 양쪽으로 나누어서 매달아 준다.
- 어느 쪽이 더 많을 까요
- 벽면에 장식을 해 놓는다.



지역브랜드 상품개발과 친환경 교재, 교구, 체험상품 제작 판매

프로그램 제목 3D모형 지역브랜드 창작과정

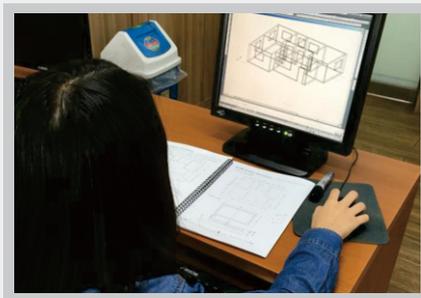
프로그램 소개 창의력을 키우고 면과 도형을 이용한 3D모형 제작을 통해 랜드마크를 찾아보고 만들어 보며 소개해 보는 과정

대상 초등 5~6학년, 중학교, 고등학교 (학년별 맞춤 학습 진행)

준비물 모둠별 도안지와 삼각자, 각도기, 노트북(강사준비)

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 자료수집과 제도방법으로 이름그리기
지역브랜드 자료수집, 구상, 디자인, 스케치
컴퓨터로 2차원 그리기
컴퓨터로 3차원 만들기
3D프린팅으로 출력된 모형으로 전시작업과 홍보활동



프로그램 제목 캘리그라피

프로그램 소개 자신이 가지고 있는 글씨체를 일상에 필요한 소품으로 자신만의 개성을 표현하는 수업

대상 초등 4~6학년, 중학교

준비물 붓펜, 카드재료, 색펜 등

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 크리스마스카드 만들기

4명의 모둠으로 진행하고, 각 모둠별 필요한 재료를 나누기

카드를 보내고 싶은 사람을 정하고 어떤 내용을 쓸 것인지 생각하여 글씨를 연습하기

가지고 있는 재료를 사용하여 카드앞부분, 카드봉투를 꾸미고 내용을 꾸며 크리스마스 카드를 완성하기



시흥시 시민에게 적절한 상담 및 교육을 제공함으로 마음과 생각이 건강해짐으로 마을의 공동체 기능을 회복하는데 기여하고자 하는 협동조합

프로그램 제목 생각 쓱쓱, 우리가 만드는 보드게임

프로그램 소개 + 학교수업 교과와 연계되는 연산, 논리, 단어 조합 등의 단원을 즐거운 보드게임으로 즐기면서, 자연스럽게 아이들이 보드게임의 다양한 알고리즘(룰)을 배움으로 이를 아이들이 스스로 자신들의 보드게임을 만들 수 있도록 한다.

+ 아이들이 즐겨하는 스마트폰의 게임앱의 대부분이 보드게임의 알고리즘을 토대로 하므로 보드게임을 익힘으로써 장차 스마트폰 모바일앱의 개발도 꿈꿀 수 있는 창의적 인재가 되도록 돕는다.

대상 초등 4~6학년

준비물 창의카드, 색연필, 싸인펜(9~10차시 해당)

1회 가능 학급 수 1학급

수업맞보기 보드수업의 이해, 보드게임의 역사, 스마트폰의 앱과 보드게임의 연관성 알기
모둠 나누기, 규칙정하기. 보드게임 도블과 우노의 룰을 배우고 플레이 하기



프로그램 제목 맘튼튼 푸드아트 심리

프로그램 소개 가정에서의 가족 구성원의 서열,본인이 생각하는 가족의 위치, 가족관계, 구성원들의 성격을 파악 할 수 있다.

대상 초등 4·5·6학년, 중학교, 고등학교

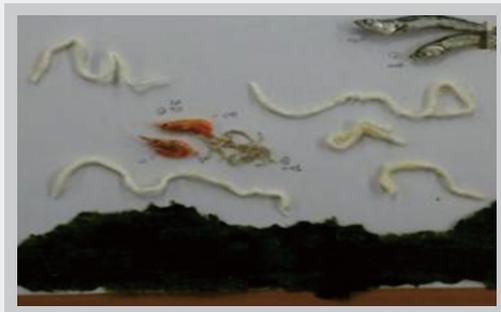
준비물 김, 국물멸치, 실멸치, 건새우, 오징어채

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 물고기 가족

우리 가족이 물고기로 변한다면 어떤 모습일까? 그리고 물고기로 변한다면 어떤것을 하고 있을까? 그것을 생각 하면서 활동한다.

1. 김을 어항이라 생각하고 색지위에 올려 놓거나,어항의 모양대로 김을 잘라서 올려 놓는다.
2. 가족 구성원을 국물 멸치 실멸치,건새우,오징어채를 이용하여 만든 후 김 위에 올려 놓는다.
3. 나머지 재료를 가지고 어항을 꾸민다.(꾸미지 않아도 된다)
4. 가족구성원 중 빠진 물고기가 있으면 누구인지 여백에 적는다.
5. 가족 구성원이 아니지만, 더해진 물고기가 있으면 여백에 적는다.



지역주민과 소통하며 함께 성장하는 이웃 공동체 실현하여 가족구성원들의 삶의 질을 높이고자 합니다.

프로그램 제목 다문화 수용성증진 프로그램 '우리는 친구래요!'

프로그램 소개 여러 나라의 문화에 대해 알아보고, 다양한 활동을 통하여 우리 친구들이 색다른 문화와 친해질 수 있게 하고자 한다.

대상 초등학교 저학년

준비물 프로그램 별 협의요망

1회 가능 학급 수 4학급

수업맛보기 베트남과 친해지기

- ① 베트남 선생님과 인사 나누기
- ② 베트남 인사말 알아보기
- ③ 베트남 문화 소개하기
 - 베트남 국기는요?
 - 베트남은 어떤말을 사용하나요?
 - 베트남은 어디에 있어요?
 - 베트남에 살고 있는 친구는 어떤 학교생활을 하나요?
 - 베트남의 전통의상은 어때요?
- ④ '베트남'에 대해 알기 전, 알고 난 후 기분 표현해보기, 마무리 인사 나누기



행복한 교육 환경을 목표로 결성된 학부모 학습 동아리로서 청소년들에게 다양한 형태의 진로 인성 교육기회를 제공하기 위해 활동합니다.

프로그램 제목 좋은 시민을 위한 리더십 교실 '우리 모두 리더'

프로그램 소개 리더십을 발휘한다는 것은 무엇일까?를 알아보고, 내가 행복한 삶을 살 수 있는 방법을 고민해보고, 또 그것을 주변과 함께 나누며 살아갈 수 있는 진정한 민주시민의 길에 대해 생각해보는 시간입니다.

대상 초등 5~6학년, 중학교

준비물 모둠별- 매직, 전지, 색지, 스키타이프, 스파게티 면, 물티슈
개인별- 레몬, 투명컵, 빨대, 각설탕, 물, 얼음
교재(활동지)인쇄

1회 가능 학습수 5학년

- 수업맛보기**
- 리더십에 대한 새로운 이해- 우리가 생각하는 리더에 대해 이야기를 나누고 훌륭한 인물들을 탐구하며 진정한 리더의 길이 무엇일까 스스로 생각해본다.
진정한 리더란? 우리가 먼저 해야 할 일은?
 - 리더의 첫 번째 조건- 나 자신과의 소통 : 나는 누구인가? 나는 무엇이고 싶은가?
나를 이해하는 시간을 가져본다.
(활동) 시고 맛있는 레몬을 세상에 단 하나뿐인 나만의 레몬에이드로 만들기 → 이렇게 맛갈나게 변할 수 있는 것 또한 바로 나!!



세계 유명 작가들의 동화를 원어로 함께 즐기고, 동화에 관련된 활동교구, 교재 등의 자료를 함께 연구하는 동아리

프로그램 제목 + 영어스토리 보드게임
+ 영어스토리 보드
+ 나도 영어동화 SSAM! (영어스토리텔러 만들기 프로젝트)

프로그램 소개 영어스토리 보드게임
다양한 활동 교구와 보드게임을 통해 영어동화 즐기기
영어스토리 보드
세계의 친구들에게 우리고장 시흥을 영어로 쉽게 알려주는 빅북과 보드게임 만들기 프로젝트
나도 영어동화 SSAM! (영어스토리텔러 만들기 프로젝트)
영어동화 구연과 다양한 활동들을 배워서 아마추어 영어동화 선생님이 되어 봉사 활동으로 교육기관에서 동생들에게 배움의 기회를 제공하는 프로그램

대상 영어스토리 보드게임 : 초등 3학년
영어스토리 보드 : 초등 고학년 (4~6학년)
영어스토리 보드게임 : 중학교, 고등학교 동아리 학생들

준비물 모둠별 자리배치, 영상 기기 사용

1회 가능 학급수 1학급

수업맛보기 · 다양한 교구 자료 및 매체를 통한 동화 관련 단어익히기
· 동화 스토리텔링
· 여러 가지 Activity 및 Worksheet 활동
· 보드게임 플레이



자신이 무엇을 좋아하는지, 잘하는지, 무엇을 하고 싶은지 잘 모르는 아이들에게 아이들의 욕구와 장단점을 알게 해주고 그것을 통해 진로와 직업을 이해하고 연결해주는 아이들에게 다리 역할을 하는 동아리입니다.

프로그램 제목 진로야 놀자!

프로그램 소개 나의 욕구(가고, 먹고, 만나고, 배우고, 가지고, 나누고)는 어떤 것인지 나에 대해서 알아보는 프로그램이다.

대상 초등 5~6학년, 중학교 1학년

준비물 크레파스, 싸인펜, 색연필, 4절지(모둠활동)

1회 가능 학급 수 4학급

수업맛보기 욕구라는 것이 어떤 것인지 이해하고 연예인 이승기와 축구선수 박지성을 예로 자꾸만 변하고 있는 진로와 처음부터 정해놓은 나의 진로가 직업까지 연결되는 것에 대해 이야기하고 나는 어떤 욕구를 가지고 있는지 「가고, 먹고, 만나고, 배우고, 가지고, 나누고」란 각각의 모둠을 나눠서 4절지에 모뎀아이들끼리 그림이나 글로 표현해본다.



글로벌 문화 인식 개선에 기여하는 사회적 기업

프로그램 제목 세계시민교육, 다문화 인권 교육**프로그램 소개** 이웃 나라 문화에 대한 이해와 존중을 통한 다문화 인식개선, 글로벌 인재육성**대상** 초등학교, 중학교, 고등학교**준비물** 학교별 상의후 결정**1회 가능 학급 수** 1학급**수업맛보기** 신나는 지구촌 여행 첫 걸음 시작할까요?

- 다문화 인권, 세계시민교육 : 이웃나라 인사, 풍습, 금지사항 등 비교 수업을 통해서 사람이 대한 배려, 이해, 존중하는 마음을 가지기

지구촌 시장 놀러갈까요?

- 여러 나라 화폐 알아보고, 화폐를 이용해서 여러 나라 시장에 가보고 장보기

지구촌 친구들과 함께 운동할까요?

- 여러 나라의 전통놀이 알아보고 비교해보고 체험하기

지구촌 친구들 어떤 음악을 좋아할까요?

- 여러 나라의 전통음악 알아보기, 비교해보기, 팀 별로 연주해보기, 따라서 전통춤 추기

종이로 지구촌 여행떠나 볼까요?

- 다문화 강의 종이로 여러 나라 만들기 비교해보기



사진작품 및 사진교육분야에서 활동하고 있는 사진작가들이 사진에 관한 스킬을 전수하고, 사진과 인문학을 융합 시켜 예술적 자아를 완성할 수 있게 하며, 사진작품의 완성도를 높이기 위한 필수 보정과정인 포토샵 교육들을 전문으로 하는 예술기관

프로그램 제목 스마트폰으로 날아든 스마트한 미래

프로그램 소개 스마트폰카메라의 특성을 이해하고, 스마트폰카메라를 이용해서 담고 싶은 사회인의 모습을 찍어 본다. 미래의 내 모습을 하고 있는 어른들을 인터뷰하면서 어른들이 들려 주시는 이야기를 들으며 자신의 미래에 대한 윤곽을 잡을 수 있게 한다.

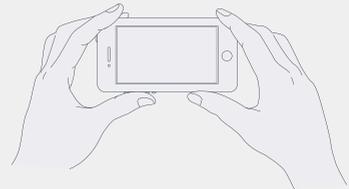
대상 중학교

준비물 개별 스마트폰

1회 가능 학급수 4학급

수업맛보기 스마트폰 사진시대

- 스마트폰 카메라는 혁명이다
- 왜?
- 사진, 우리시대의 언어가 되다
- 호모포토쿠스
- 새로운 종류의 인간은 사진으로 말한다
- 사진의 미래, 아무도 모른다
- 사진이란 어떤것이라는 고정관념에서 벗어나 사진의 자유를 얻은 축복받은 존재



아이들에게 건강을! 농민에게 희망을! 시민에게 생명도시를!
친환경 무상급식 정책을 성과적으로 구현하기 위한 식재료 개선사업, 식생활 교육과 체험학습, 정책제안 등의 사업을
2011년 7월부터 시흥시에서 위탁받아 수행함

프로그램 제목 + 찾아가는 초등 식생활교육
+ 찾아가는 청소년 식생활교육 (중고등)

프로그램 소개 + 성장기 청소년들에게 건강한 식생활에 대한 바른 생각을 심어주어, 패스트푸드와 가공 식품, 청량음료 등을 줄임과 동시에 건강한 먹거리(제철채소와 과일, 로컬푸드)를 스스로 선택해서 먹을 수 있도록 유도한다.

+ 시흥의 친환경 로컬푸드 특히 학교급식에 공급되는 농산물과 생산자를 소개하여 학교급식을 먹는 학생들과 생산자의 가교 역할을 하며, 도농복합도시 시흥만의 특징을 식생활교육에 적절히 녹아들게 함으로써 시흥시민으로써의 자부심을 갖게 한다.

대상 초등 전학년, 중학교, 고등학교

준비물 개인 앞치마

1회 가능 학급수 6학급

수업맛보기 1강. 색소 <자연의 색과 인공의 색 알아보기>

- 활동1. 자연의 색 알아보기
 - 자연색을 이용한 음식 사진을 준비하여 보여주며 음식 이름을 말해보게 한다.
- 활동2. 음료수 속 인공의 색 알아보기
 - 먹고 난 후 내 혀의 모습이 어떠했는지 들어본다.
- 활동3. 색 비교 실험
 - 알려준 이름의 인공색소를 보여주고 물에 희석하여 음료 속 색을 만들어 보여 주며 비교해 준다.
- 활동4. 음료 속 색소로 색칠하기
 - 음료수를 쏟아냈던 경험이 있는 친구들을 찾아 음료수가 묻었던 곳이 어떻게 되었는지 들어본다.(염색됨- 물감 묻었을 때와 같음)
- 정리
 - 먹을 수 없는 재료로 만든 음료수 나 사탕 속 색소는 내몸을 물들임을 상기 시키고, 물든 내 몸을 청소 해줄 수 있는 것들은 자연의 채소와 물임을 알려준다.



본 단체는 비영리 법인으로서 흥익인간 이념으로 우리 마음의 바탕 인지, 정의를 조화롭게 발달시키기 위해 자신의 정체성을 확립하고 사회적으로 인간다운 삶을 살아가도록 하는데 목적을 두고 활동을 하고 있음

프로그램 제목 게임을 활용한 갈등전환 프로그램

프로그램 소개 게임을 활용하여 다양하게 일어나고 있는 갈등에 대해 알아보고, 서로의 시각에 어떤 차이가 있는지, 그로 인해 어떤 문제들이 발생하고 있는지 등에 대해 다양한 퍼실리테이션 기법을 적용하여 학생들의 창의성, 문제해결능력, 소통과 경청 능력을 향상 시키는데 그 목적이 있음

대상 초등 6학년, 중학교, 고등학교1~2학년

준비물 모둠별 전지, 색연필, 필기구 등 문구류

1회 가능 학급 수 1학급

- 수업맛보기**
1. 오리엔테이션 및 갈등모습 : 갈등은 일상이다!
 2. 갈등 대처 유형 파악: 나는 갈등에 이렇게 대처한다.
 3. 갈등 전환의 원칙: 카드탑 쌓기를 통해 어떻게 (PE)를 키울까?
 4. 갈등전환 단계
 - 감정카드로 나의 기분 표현하기
 - 정보 공유의 중요성
 - 양파모델 설명
 - 자유연상 아이디어 개발 방법
 - 게임 : 1달러 경매 게임 → 합리적 의사결정의 필요성
 5. 토론 진행 스킬
 - 토론 스킬 : 모의 주제로 토론 진행 → 릴레이 토론, 영국식 토론, 어항 토론 등



프로그램 제목 힐링요가

프로그램 소개 요가는 어렵지 않아요. 요가는 유연해야 할 수 있는 운동이 아니에요. 요가는 명상과 가벼운 동작을 통해서 몸의 긴장을 풀고 스트레스를 풀어줘요. 요가는 나의 몸과 마음을 알아가며 인정하게 되고 자신감과 행복함을 알게 해줘요.

대상 초등 1~6학년, 중학교1~3학년

준비물 요가 매트

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 요가의 정의설명, 기본 몸풀기, 키크는 요가, 마음을 진정시키는 요가, 활기를 찾는 요가
기운을 회복하는 요가, 다리의 힘을 기르는 요가, 태양경배자세 친구와 함께하는 요가



프로그램 제목 자세교정요가

프로그램 소개 요가는 내면에 집중하여 진정한 신성을 향한 길입니다. 자라나는 아동들에게 필요한 신체적 활동에 도움이 되고 더불어 이완과 명상으로 마음의 안정과 자아를 찾아가게 합니다.

대상 초등 1~6학년

준비물 요가 매트

1회 가능 학급수 1학급

수업맛보기 요가란, 뱀완묵따와 시리즈, 명상, 쓱쓱키가커요, 건강하게 날씬하게 탄탄하게 짹짹이랑 친구랑 같이, 마음을 진정시켜요, 바르게앉아요



마을활동가들이 공정여행을 통해 지역(公)과 마을(共)과 학교(學)를 연결하여 시흥을 외부에 알리려는 활동을 하는 비영리단체

프로그램 제목 터무늬여행

프로그램 소개 우리마을의 터를 알고 자원을 찾아 스스로 공정여행기획자 되기

대상 초등 5~6학년, 중학교 1학년, 고등학교

준비물 전지, 포스트잇, 싸인펜, 색연필, 테이프, 딱풀, 폴라로이드 필름지 60장

1회 가능 학급 수 1학급

- 수업맛보기**
- 공정여행이 뭔가요?
 - 공정여행의 개념이해 및 가치인식
 - 공정여행 사례(국내, 국외)
 - 여행과 관련된 단어 찾기
 - 왜 여행을 할까요?
 - 마을여행이란?
 - 마을경험 담아보기
 - 우리마을엔 어떤 무늬가 새겨져 있을까?



2012년 경기도와 시흥시가 함께하는 '마을만들기 사업'의 일환으로 양성된 전래놀이 지도사들의 모임이다. 전문성을 갖추고 기본능력과 자질을 기르기자 꾸준한 동아리 모임과 봉사활동 및 5개 마을 학교, 돌봄교실, 지역축제에 5년째 활동 하고 있다.

프로그램 제목 전래놀이 꽃이 피었습니다.

프로그램 소개 몸과 마음을 키우고 지혜를 배우는 전래놀이로 초등학교, 중학교에 적합한 놀이를 선정하여 활동한다.

대상 초등학교, 중학교

1회 가능 학급 수 4학급

수업맛보기 딱지치기 놀이

- 딱지 치기 놀이에 대하여 다함께 알아본다.
Q : 딱지치기 놀이 해본 사람 ?
요즘에는 어떤 딱지를 가지고 노나요?
- 우유팩을 이용하여 양면딱지를 접어본다.
- 놀이 방법에 대하여 이야기 나눈다.
Q : 예전에는 딱지치기를 어떻게 했을까?
- 모둠별로 활동하여 본다.
- 활동 후 이야기 나눈다.



코딩 교육을 통해 사회서비스를 제공하는 에듀테크 기업 에프엔제이입니다. 저희가 현재 진행하고 있는 사업은 4차 산업혁명에 대비한 코딩교육 분야로써 머신러닝 기술 기반의 어댑티브러닝(적응형교육)을 통한 개인 맞춤형 코딩교육, 코딩 교육 캠프 등을 진행하고 있습니다.

프로그램 제목 코딩 사이언스

프로그램 소개

- Coding + Science + Technology + Engineering + 로봇

자기주도적 학습방식으로 프로그래밍 기반의 STEAM교육을 구현함으로써 문제를 수립하고 해결책을 만들어 컴퓨팅 시스템을 통해 효과적으로 수행되도록 표현하게 하고 문제를 보다 효율적으로 해결할 수 있게 하는 사고 능력 (Computational Thinking) 향상

- 소프트웨어를 통한 하드웨어 제어

- 소프트웨어 코딩을 통한 알고리즘 능력을 통해 하드웨어를 제어함으로써 다양한 아이디어 및 실생활에서 사용할 수 있도록 사물인터넷 실습 진행
- 하드웨어(로봇, 드론)는 몰입도를 유지하는 수단으로 도구로서만 활용하고 목적이 되어서는 안됨

- 컴퓨팅 사고력의 구성 요소

- 문제를 컴퓨터로 해결할 수 있는 형태로 구조화하기
- 자료를 분석하고 논리적으로 조직하기
- 모델링이나 시뮬레이션 등의 추상화를 통해 자료를 표현하기
- 알고리즘적 사고를 통하여 해결 방법을 자동화하기
- 효율적인 해결 방법을 수행하고 검증하기
- 문제 해결 과정을 다른 문제에 적용하고 일반화하기



- 코딩 사이언스 교육 목적

문제해결 과정에서 논리적 사고력과 컴퓨팅 사고력 키우기

- 코딩 사이언스 교육 목표

좋은 코드를 많이 읽게 하고 많은 코드를 작성해 볼 수 있는 기회 제공

대상 초등 5~6학년, 중학교 1~2학년

준비물

- 컴퓨터 또는 테블릿 PC (학교에서 준비하지 못하면 에프엔제이에서 준비)
- 피지컬 센서 (에프엔제이에서 준비)
- 종이컵, 색종이, 은박지, 풀, 가위, 두꺼운 도화지 등 (개인별 준비)

1회 가능 학습 수 2학년

수업맛보기

스크래치 기반의 비트브릭2.0 프로그램을 활용하며, 필요 명령어 블록의 이해를 할 수 있다. 센서를 연결하여 필요 블록을 활용한 코딩을 완성하고, 프로그래밍에 필요한 기초적인 내용을 학생들의 눈높이에 맞춰 반복 학습하여 프로그래밍에 대한 기초 능력을 쌓는다.

즐거운 체험교육을 통한 아동·청소년들의 코칭 기업

프로그램 제목 명화로 배우는 세계사

프로그램 소개 시대 순으로 감상하는 미술사를 통해 세계사를 쉽게 이해하고 시기별 기법과 특징을 이용한 흥미로운 작품 활동

대상 초등 4~6학년, 중학생 1학년

준비물 미술실 또는 교실 내 멀티미디어 사용

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 선사시대와 고대시대라는 주제로 활동지를 이용한 두 시대의 차이를 토론을 통해 유추·아이스 브레이킹 시간을 갖는다. 이후 선생님의 지도하에 멀티미디어 자료를 통해 시대별 유물과 작품을 30분간 감상한다. 스텐실 기법으로 오이도 패총의 조개모양 가죽 필통을 만들고 마무리로 퀴즈를 통한 수업내용 복습 및 마무리를 한다.



프로그램 제목 영화로 배우는 한국사

프로그램 소개 한국의 대표 문화·예술을 통해 한국사를 폭 넓게 이해하며 관련된 작품 활동으로 우리 유산의 위상과 예술적 가치를 체험

대상 초등 4~6학년

준비물 미술실 또는 교실 내 멀티미디어 사용

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 활동지를 이용, 학생 스스로 도구를 통한 시대별 특징을 탐구해보고 멀티미디어를 활용해 고구려의 무용총vs신라의 금관총의 유물을 비교하며 시대별 특징과 개념을 정리한다. 그 중 신라 금관의 형상을 이용한 책갈피를 만들어보고 마지막 정리를 하며 배운 내용에 대한 퀴즈와 함께 마무리한다.



프로그램 제목 UP! 사이클 새로나기

프로그램 소개 폐자원이 사회적 경제에 미치는 긍정적인 영향에 대해 알아보고 응용한 업사이클 활동을 통해 생각의 전환을 시도해보는 시간

대상 중학교, 고등학교(1학년)

준비물 미술실 또는 교실 내 멀티미디어 사용, 운동화 끈, 청바지, 우유곽, 박스

1회 가능 학급 수 1학급

수업맛보기 재생산의 의미와 종류에 대해 알아보고 매듭 기법을 익힌 후, 버려지는 운동화 끈과 기법을 이용해 매듭 팔찌 제작



새로운 직업을 찾아라!! "창직"

꿈꾸는 10대를 위한 드림 스쿨 (지피지기(知彼知己) 백전(百戰)불태(不殆))

RIASEC, 나에게 어울리는 직업 체험은?

시흥시진로직업크리에이터협회

협동조합 행정인

교육, 진로직업, 공감의 가치 실현을 목표로 하는 변화와 성장이 있는 교육 공동체, 품격과 즐거움이 있는 진로교육 공동체, 사림과 나눔이 있는 지역사회 공감 공동체입니다.

프로그램 제목 새로운 직업을 찾아라!! "창직"

프로그램 소개 미래 사회의 새로운 직업 상상해보고 만들어 보는 프로그램

대상 중학교, 고등학교

준비물 지류(A4용지, 4절 도화지, 포스트잇 등), 꾸미기 재료(색연필, 사인펜 등)

1회 가능 학급 수 10학급

- 수업맛보기**
- 도입 : 김과 관련된 직업, 밥과 관련된 직업 그리고 김과 밥에 관련된 직업을 찾아보면서 직업에 대한 유연한 사고를 유도해 본다.
 - 전개 : 여러 가지 그림 속에서 다양한 직업을 찾아보는 활동을 통해 미래의 직업을 상상해 보는 경험을 해 본다.
 - 마무리 : 새로운 직업을 만드는 활동을 위해서는 유연한 사고가 필요함을 언급함으로 수업을 마무리한다.

프로그램 제목 꿈꾸는 10대를 위한 드림 스쿨(지피지기(知彼知己) 백전(百戰)불태(不殆))

프로그램 소개 흥미, 적성, 가치관에 따른 다양한 직업세계 및 진로탐색

대상 초등 4~6학년, 중학교

준비물 지류(활동지 인쇄, A4용지(색지), 4절 색지, 전지, 포스트잇 등)
꾸미기 재료(색연필, 사인펜 등), 색깔 스티커

1회 가능 학급 수 12학급

- 수업맛보기**
- 도입 : 자기이해를 위한 다양한 활동으로 나에 대한 즐거운 상상을 해 보는 시간이 될 것임을 소개한다.
 - 전개 : 나에 대한 즐거운 상상 첫 번째 활동으로 친구 이미지와 어울리는 색깔스티커를 붙여주며 상호작용을 한다.
 - 마무리 : 활동을 통해 발견한 나의 새로운 모습을 서로 나누어 본다.

프로그램 제목 RIASEC, 나에게 어울리는 직업 체험은?

프로그램 소개 자신의 흥미에 맞는 직업체험의 기회를 제공하고 다양한 직업 세계를 체험해 볼 수 있는 프로그램

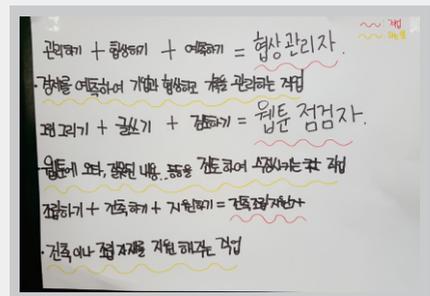
대상 초등 5~6학년, 중학교

준비물 지류(활동지 인쇄, A4용지(색지), 4절 색지, 전지, 포스트잇 등)
꾸미기 재료(색연필, 사인펜 등), 직업별 물품

1회 가능 학급 수 12학급

수업맛보기 <법조인 직업체험 예시 (2차시 기준)>

- 도입 : 사건을 따라가며 법 관련 직업을 탐색한다.
- 모의재판 I : 배심원 체험
학생들이 배심원이 되어 특정 사건을 모두 함께 판단해 본다.
- 모의재판 II : 청소년 모의재판
제시된 사건에 대해 각자 역할을 나누어 모의재판을 진행해 본다.
- 마무리 : 한 사람의 인생을 좌우하는 위치에 있는 법조인의 직업관에 대해 이야기 나눠본다.



자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타인과 공동체, 자연과 더불어 행복한 미래를 살아가기 위해 창의 인성, 진로, 비전설계, 생태진래놀이의 프로그램을 개발-실행-평가 단계의 과정을 꾸준히 연구하며 전문 강사 역량을 위해 질적 향상에 힘쓰고 청소년들의 즐겁고 행복한 학교생활에 대하여 늘 고민하고 실천하는 단체입니다.

프로그램 제목 드림하이!

프로그램 소개 학생들에게 직접체험, 간접체험 등 다양한 활동을 제공함으로써 자신이 무엇을 좋아하고, 힘들고, 잘할 수 있는 지를 경험을 해보게 하고 있으며 자기이해(진단), 진로 정보(탐색), 진로 계획(설계), 진로체험(실행)에 학습목표를 두고 있다.

대상 초등 5~6학년, 중학교, 고등학교

준비물 PPT자료, 활동지, 문구류 등

1회 가능 학급 수 5학급

- 수업맛보기**
- 요즘 내가 가장 관심을 갖는 것을 무엇일까?
 - 자신을 표현할 수 있는 것을 활동지에 작성할 수 있도록 안내하고 보조하는 역할을 한다.
 - 효과적인 발표를 위한 방법을 안내한다.
 - 자신의 관심사를 발표한다.
 - 친구들의 관심사 듣기
 - 발표가 모두 끝나고 '항상 갈망하라' 동영상 시청하기
 - 숨어있는 성격을 게임을 통해 찾으며 학습 동기를 유발하고 성격의 다양함을 알 수 있다.
 - 성격 심리검사는 왜 필요한지 이해하기
 - MBTI 검사로 나의 성격유형 알아보기
 - 나의 성격 이해
 - 같은 유형으로 모둠 구성하여 활동하기
 - MBTI 인간관계 형성을 위한 선호 대응 요령에 대해 알려주기



프로그램 제목 해피바이러스

1안 창의인성 초등저학년, 2안 창의인성 초등고학년, 중학생

프로그램 소개 가정 내 혹은 가정과 학교와 가정의 연계의 교육의 빈자리를 채우기 위해 효과성이 입증된 인성교육을 다양한 체험 활동으로 구성하여 통합적인 인성교육을 구현하고자 한다.

대상 초등 저학년/ 초등고학년, 중학교

준비물 PPT자료, 활동지, 문구류 등

1회 가능 학급수 5학급

- 수업맛보기**
- 화면에 나타난 사진의 표정을 보고 어떤 감정인지 알아맞히기
 - 기쁨, 슬픔, 화남, 두려움 표정 그리기
 - 각 감정 그림 발표하기
 - 상황에 맞는 표정 맞히기
 - 모든 감정은 좋고 나쁨이 없는 자연스러운 것이다.
 - '1분의 배려' 동영상 시청
 - '1분의 배려' 공익광고의 메시지
 - '교실을 아름답게 하는 시간, 1분이면 충분합니다.'
 - 모둠별 작품 전시 및 감상하기
 - 하루는 몇 분입니까? 이야기 전달하기
 - 8차시 사랑의 카드 안내하기



프로그램 제목 생태놀이터

프로그램 소개 자연물을 이용한 생태놀이와 전래놀이를 합한 융합교육 프로그램을 개발하여 학생들이 자연과 상호작용 할 수 있게 함으로써 자연과 놀이를 찾아주어 환경에 대한 감수성과 생태계에 대한 개념 향상에 도움을 주고자 한다.

대상 초등 저학년

준비물 PPT자료, 활동지, 문구류 등

1회 가능 학급수 5학급

- 수업맛보기**
- 식물이 씨앗을 퍼뜨리는 방법에 대해 이야기하기
 - 모든 씨앗 분류하기
 - 열매나 씨앗을 이용하여 꾸미기
 - 내가 꾸민 작품 자랑하기



책을 통해 공감하고 자신을 알아가는 독서심리연구회

프로그램 제목 역사동화 속 인물 되기

프로그램 소개 동화 속 인물의 상황을 나, 우리 주변으로 이끌어 내어 구체화 시키는 수업으로 주관적인 '나'를 객관화 시켜 봄으로써 경험지수를 높이고 따라서 인성이 자라는 걸 기대할 수 있는 프로그램이다.

대상 초등 5~6학년, 중학교

준비물 활동자료, 가위, 풀, 색연필, 싸인펜, 도화지

1회 가능 학급 수 2학급

수업맞보기 <주몽의 알을 찾아라>

- 도입 : 책 소개와 수업의 규칙을 알려준다.
- 전개 : 알에 담긴 수수께끼 풀기.
 - 각 조는 주어진 단서에 대한 정보를 찾는다.
 - 찾은 정보로 이야기를 구성해 본다.
 - 이야기 속에 숨어 있는 이야깃거리 찾아내기.
 - 각 조는 찾아낸 이야깃거리를 왜 같이 생각해 보아야 하는지 설득력 있는 주장을 편다.
- 마무리 : 주몽의 알에 각 조의 이야깃거리를 담아 완성한다.



프로그램 제목 책으로 떠나는 마음여행

프로그램 소개 또래 관계, 외모, 학교에서의 수행, 가정문제 등을 인지하면서 스스로 표현하고 해결하려고 합니다. 이 과정에서 느껴지는 감정적 부분을 인지하고 스스로 올바르게 해결할 수 있도록 도와주는 프로그램이다.

대상 초등 3~4학년

준비물 PPT 띄울 영상매체, 필기도구, 색칠도구, A4용지, 감정단어표

1회 가능 학급 수 2학급

- 수업맛보기**
- 도입 : 시흥시에 입으로 전해지는 신기한 이야기가 있다는 걸 알고 있나요? 그중에 ‘하연과 해나무’ 이야기가 있습니다. 그 이야기를 통해 주인공이 느끼는 감정이 어떠한지 알아보고 나라면 어떻게 대처할지 생각해 보고 이야기를 나눠 보려 합니다.
 - 전개 : ‘하연과 해나무’ 설화 이야기
 - ① 상황별 주인공의 감정은 어떠했을까요?
 - ② 내가 주인공이라면 어떤 감정을 느꼈을까요?
 - ③ 주인공에 닥쳐진 상황에서 나라면 어떻게 해결했을까요?
 - ④ 위의 ②,③을 토대로 나만의 4컷 그림을 그리고 이야기를 꾸며봅시다.
 - 마무리 : 모둠별로 이야기를 나누고 그중 한명을 뽑아 모둠별 발표를 합니다.

프로그램 제목 행복한 관계 맺기

프로그램 소개 다른 사람들과 공동체 생활을 할 때 생기는 문제들을 원활히 해결하도록 자신에게 맞는 관계형성을 찾도록 도와주는 프로그램이다.

대상 초등 1~2학년

준비물 PPT 띄울 영상매체, 필기도구, 클레이, 그림도안

1회 가능 학급 수 2학급

- 수업맛보기**
- 도입 : 친구들과 어떨 때 소홀해 지나요? 그 후 나는 어떻게 행동 하였나요?
 - 전개 : ‘화수분 바가지’ 설화 이야기
도서 ‘무지개 물고기’ 책 읽기 – 모둠 별 발표지 만들기
 - ① 파란물고기의 부탁을 거절한 이유는 무엇이였을까요?
 - ② 파란물고기의 행동을 보고 무지개 물고기는 어떤 생각(기분)이었을까요?
 - ③ 문어할머니가 비닐을 나눠주라고 한 이유는 무엇이였을까요?
 - ④ 무지개 물고기가 비닐을 나눠주고 친구들과 잘 지냈어요. 무지개 물고기는 어떤 생각이 들었을까요?
 - 마무리 : 물고기 도안에 클레이를 이용하여 표현하기
정리 정돈



놀이여행타임캡슐 (전래놀이)
나도 지니어스 (보드게임)
마을속으로 (사회적경제 이해, 우리고장 시흥)

한발두발놀이터
협동조합

2013년 10월 15일에 설립한 한발두발놀이터협동조합은 '행복한 놀이는 교육의 씨앗이다' 라는 생각으로 현재 12명의 강사들이 공동체 놀이와 창의인성을 함양 하는 놀이교육을 위해 주기적으로 놀이를 연구하고 나누면서, 지역사회의 삶의 질을 높이는 건전한 놀이문화 보급을 위해 노력하고 있습니다.

프로그램 제목 놀이여행타임캡슐 (전래놀이)

프로그램 소개 스마트폰이나 인터넷게임에 노출되어 있는 아이들에게 몸을 많이 움직이는 놀이를 통해 신체를 단련시키고 결과보다 과정을 즐기는 놀이방식으로 학교와 마을에서 또래와 놀이로 소통하는 기회가 될것입니다. 뿐만 아니라 잊혀져가는 조상들의 놀이 문화 속에서 오늘날 우리들이 계승해야 하는 배려와 협동의 자세를 배우고, 공동체 의식을 함양하여 인성 바른 미래인재로 성장할 수 있도록 돕고자 합니다.

대상 초등 전학년

준비물 없음 (우유팩, 실 같은 소모성 재료만 학교에서 준비)

1회 가능 학급 수 6학급

- 수업맞보기** 창의력과 집중력 향상 놀이- 산가지놀이
- 산가지 창의력 문제 풀기로 흥미유발 및 협력놀이 진행
 - 산가지 유래 알아보기, 산가지 규칙(점수) 만들기
 - 모둠별 산가지 떼어내기 놀이 후 셈해보기
 - 모둠별 산가지로 바닥 그림 그려 전시회 놀이하기
 - 놀이 후 느낌을 산가지로 표현해보기



프로그램 제목 나도 지니어스 (보드게임)

프로그램 소개 보드게임을 활용하여 상황을 이해하는 서로 다른 표현을 통해 다양한 생각을 공감하고 존중하는 능력을 증진시키고자 합니다.

대상 초등 전학년, 중학교 자유학년제

1회 가능 학급 수 4학급

- 수업맞보기** 의사소통 향상 보드게임- 내마음을 맞춰봐 덕신편
- 감정, 느낌, 기분을 다양한 방법으로 표현해 본다.
 - 구성물을 살피고 게임 규칙을 정리해본다.
 - 전체 게임으로 진행 후 모듈별 게임을 진행한다.
 - 경험과 공감의 필요성에 대해 느낀 바를 이야기 해본다.
 - 놀이 후 자신의 감정, 기분과 비슷한 카드를 1장 골라 이유를 말해본다.

프로그램 제목 마을속으로 (사회적경제 이해, 우리고장 시흥)

프로그램 소개 내가 살고 있는 시흥의 자랑거리는 무엇인지 조사해 보고 친구들과 함께 보드게임을 제작해 보는 활동을 통해 능동적인 사회학습의 기회를 주고, 결과적으로 내가 살고 있는 지역에 관심을 가지고 자부심을 가지고자 합니다.

대상 초등 고학년, 중학교 자유학년제

준비물 없음 (단, 보드게임 제작 프로그램 선택시 학교측 종이류 준비)

1회 가능 학급 수 4학급

- 수업맞보기** 시흥시 보드게임 제작 활동
- 시흥시 지도 워크지를 살펴봄여 우리가 살고 있는 지역 또는 내가 가본 명소를 찾아 표시해 본다. (좌표표시 익히기)
 - 모듈별로 빈 카드 용지에 시흥의 명소를 직접 그려 게임 구성물을 제작한다.
 - 게임 규칙을 정하고 보드게임을 플레이 해 본다.
 - 다른 모듈과 카드를 바꿔서 진행해본다.
 - 새롭게 알게 된 점이나 자랑하고 싶은 장소가 있다면 소개해준다.





시흥행복교육지원센터

☎ 031-310-3535~3540

<http://happyedu.siheung.go.kr>
