

**초등학교 방과후 프로그램
강사 연수 사업 가이드라인
[연수운영편]**

2026. 5.



한국과학창의재단
Korea Foundation for Science and Creativity

목 차

I. 배경	1
II. 목적 및 성격	1
III. 주요 용어 개념	2
IV. 초등 방과후 프로그램 강사 역량 체계	4
V. 과정 설계 및 편성	6
1. 과정 설계	6
2. 연수과정 편성	7
3. 강좌 편성 기준	9
4. 교수 학습	20
5. 연수 시기, 기간, 시간, 장소	20
6. 연수 평가	21
VI. 연수 운영 및 관리	22
1. 연수 강사 운용	22
2. 교재 및 교구	23
3. 연수생 관리	23
4. 연수생 모집.홍보	25
5. 연수 관리	25
[양식] 1. 강의 계획안	27
2. 프로그램 기획·설계 양식	28
3. 프로그램 차시 약식 지도안	31
4. 연수생 자기 점검표	33
5. 공통역량 과정 연수 만족도 조사 설문 문항	35
6. 전문역량 과정 연수 만족도 조사 설문 문항	40
[참고] 1. 늘봄허브 프로그램 분류체계	45
2. 강사연수 안내 QnA	46

I. 배경

1. 초등 방과후학교 관련 정책이 돌봄·교육 중심으로 진행됨에 따라 프로그램의 품질 및 강사 역량의 중요성이 지속적으로 대두되고 있으며
2. 강사 연수기관별로 연수 과정 및 운영 방법 등에 차이가 있어서 연수의 효과와 체계성을 높이기 위한 공통 가이드라인을 마련

II. 목적 및 성격

1. 본 가이드라인은 교육부 사업으로 초등 방과후 프로그램 강사 연수를 운영하는 기관이 연수 과정을 개발하고 운영하는 데 공통적으로 고려해야 할 사항을 정하여 연수의 품질을 높이는 것을 목적으로 함
2. 본 가이드라인은 초등 방과후 프로그램 강사 연수 과정의 설계, 편성, 운영 등과 관련하여 연수 운영기관이 고려해야 할 공통적이고 일반적인 사항을 참고 성격으로 제시
3. 본 가이드라인은 초등 방과후 프로그램 강사들을 대상으로 실시하는 연수 과정에 적용하여 활용할 수 있음

III. 주요 용어 개념

1. 초등돌봄·교육(늘봄학교): 정규수업 외 시간에 초등학생의 성장과 발달을 위해 학교와 지역사회의 다양한 돌봄과 교육 자원을 연계하여 종합적으로 운영하는 학교 교육활동
2. 초등돌봄·교육 프로그램: 정규수업 외 학생의 방과 후 및 방학 중 (아침, 저녁, 주말 포함) 활동을 위하여 편성·운영하는 돌봄 및 교육 프로그램으로 **맞춤형 프로그램**과 **선택형 프로그램**으로 구성
 - 가. **맞춤형 프로그램**: 초등학교 1~2학년 학생의 발달 단계와 특성을 고려하여 학교 적응, 놀이·체험, 학습 활동 등을 매일 2시간(차시) 이상으로 편성·운영하는 **무상 프로그램**
 - 나. **선택형 프로그램**: 초등학교 1~6학년 학생·학부모의 수요와 참여 희망 선택을 기반으로 정규수업 외 시간에 학교 자체 계획에 따라 편성·운영하는 돌봄 또는 교육 중심의 프로그램으로 **선택형 돌봄 프로그램**과 **선택형 교육 프로그램**으로 구성
 - 1) **선택형 돌봄 프로그램**: 방과후교실 등에서 돌봄 서비스가 필요한 학생을 대상으로 전담인력(늘봄전담사) 등이 운영하는 프로그램
 - 2) **선택형 교육 프로그램**: 학생·학부모의 수요 등을 기반으로 정규수업 외 시간에 편성·운영하는 **특기·적성 및 교과 관련 프로그램**

< 초등돌봄·교육 프로그램 유형 >

유형	내용
맞춤형 프로그램 (초 1~2학년)	학생의 발달 단계와 특성에 맞게 학습과 놀이, 학교 적응 활동 등을 결합하여 매일 2시간(차시) 무료로 제공하는 프로그램
선택형 돌봄 프로그램 (초 1~6학년)	추가 돌봄이 필요한 학생을 위해 돌봄 전담 인력과 공간을 활용하여 일정 시간 이상 안정적인 돌봄을 제공하는 프로그램(무료)
선택형 교육 프로그램 (초 1~6학년)	학생, 학부모의 수요 등을 기반으로 정규수업 외 시간에 편성·운영하는 특기·적성 및 교과 관련 프로그램 (유료 또는 무료)

3. 초등 방과후 프로그램: 학생의 발달 단계와 특성, 수요와 참여 희망 등을 기반으로 편성·운영하는 프로그램으로, 일반적으로 초등 돌봄·교육 프로그램 유형 중 맞춤형 프로그램과 선택형 교육 프로그램이 해당

IV. 초등 방과후 프로그램 강사 역량 체계

초등 방과후 프로그램 강사에게 필요한 역량을 주요 영역별로 구분하여 '초등 방과후 프로그램 강사 역량 체계'를 마련

1. 강사 역량 체계: 초등학생을 대상으로 프로그램을 운영하는 방과후 프로그램 강사에게 필요한 역량을 영역별·내용별로 체계화
2. 체계 구성: 현장 실무 중심의 내용으로 3개 대영역(직무이해역량, 학습자 중심소통역량, 프로그램설계·운영역량)과 대영역에 해당하는 11개 세부역량으로 구분
3. 활용: 강사 연수기관 및 프로그램 운영기관 등에서는 본 역량 체계를 바탕으로 강사 연수과정을 운영하여 참여 강사가 해당 역량과 전문성을 갖출 수 있도록 활용

< 초등 방과후 프로그램 강사 역량 체계 >

대영역	세부역량	내용
① 직무 이해 역량	정책 이해	- 교육 및 관련 정책의 목적과 방향 이해 - 정책 동향 및 학교 운영 방식, 방과후학교의 공공성 이해 - 관련 정책·제도 이해
	강사 역할 및 행정실무	- 방과후 강사의 업무 범위와 책임, 교육의 중립성 - 교육자의 인성과 품위, 학교 구성원의 역할 이해, 구성원과의 소통과 협력 - 주요 행정 실무, 학교 행정시스템 이해, 강사 등록 및 신청 방법(늘봄허브 활용한 모의 신청), 방과후 시설 사용 및 관리
	안전 관리	- 관련 법령 이해, 안전사고 유형 및 주요사례, 안전사고 예방 원칙 - 사고 발생 시 대응 방식·절차, 응급처치 방법, 프로그램 특성별 안전사고 예방 고려 - 방과후수업 관련 학생 이동, 귀가 관리(출결 관리 체계 운영, 학부모 긴급 연락 체계 구축)
	교육과정 이해	- 초등 교육과정 이해(총론 주요사항, 학년군별 주요 내용, 성취 기준 등) - 정규 수업과 방과후 프로그램의 연계(연계 사례) 이해

② 학습자 중심 소통 역량	학생 발달 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 학년군별 발달 특성 비교, 인지·정서·사회성 발달에 따른 학생 반응 유형 이해 - 발달 수준에 따른 난이도 조정, 취약 학생 유형 이해 및 대응 방식 - 혼합 학년 구성 대응 전략, 사회정서학습(SEL) 기초 이해
	학습자 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> - 학생-강사 관계 형성 원리, 관계 형성에 따른 강의 운영 사례, 상담 원리 - 빠른 래포(rapport) 형성 전략, 강의 초반 관계 형성 방법 - 긍정적 소통 기법, 소외·갈등 관계 회복 방법 - 수업 규칙 공동 수립, 수업 중 문제행동 즉각 대응 방법 - 학생 참여를 높이는 보상과 강화 방법
	생활지도 및 소통	<ul style="list-style-type: none"> - 문제 행동 유형과 원인 이해, 예방 중심 지도 전략 - 반복 행동 패턴 분석 및 대응, 감정적 대응 방지 - 귀가 지도 및 출결 관리, 학생 소재 파악 대응 프로토콜 - 담임교사 협력 지도 체계, 학부모 면담·소통 요령 - 가정·학교 연계 생활지도
③ 프로 그램 설계 · 운영 역량	프로그램 설계	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 교과 교육과정 이해(분야 관련된 교과 교육과정 주요 내용 등) - 프로그램 설계 기본 구조, 학습 목표 설정 방법, 차시 구성 원리 - 구체적 활동 설계, 학생 수준별 차별화, 운영 결과에 따른 프로그램 재구성
	교육콘텐츠 활용	<ul style="list-style-type: none"> - 교육 콘텐츠 유형 이해, 디지털 기기 활용, 학생 수준에 맞는 콘텐츠 선택 - 콘텐츠 변형·재구성 방법, 체계적 수업 자료 만들기, 저작권 준수(출처 표기 원칙 등)
	프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> - 교수법, 프로그램 운영 중 학생 참여를 높이는 기법, 강의 분위기 조성 전략 - 돌발 상황 대처 방법, 강의 중 발생한 문제 원인 분석 및 운영 전략 수정
	학습 관찰 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> - 관찰 기반 학습 기록 방법, 형성평가적 관찰의 원리 - 포트폴리오 활용 성장 확인, 학생 동기를 높이는 피드백 방식 - 학습 관찰 결과의 강의 반영 방식, 피드백 환류(교사·학부모 공유)

V. 과정 설계 및 편성

1. 과정 설계

초등 방과후 강사 대상의 연수 과정에 ‘초등 방과후 프로그램 강사 역량 체계’를 반영 → ‘강사 역량 중심 연수 과정’으로 설계

- 가. 연수기관은 연수생이 초등 방과후 프로그램 강사 역량 체계를 기반으로, 강사로서 필요한 역량을 함양하여 수준 높은 프로그램을 실제로 운영할 수 있도록 연수과정을 설계하여 운영
- 나. 연수기관은 정책 방향, 초등 방과후 프로그램 종별 특성, 지역의 특성, 학부모와 학생의 요구, 학교의 여건, 프로그램 강사 특성 및 요구 등을 고려하여 연수 과정을 설계하여 운영
- 다. 연수기관은 초등돌봄·교육 정책, 사업 협약, 관련 규정 등을 준수하여 연수 과정을 설계하고 운영
- 라. 연수기관은 연수효과 제고, 연수생 관리, 소외지역 강사연수 운영 등을 위해 교육청 등과 협력하여 연수 과정을 설계하여 운영 가능

<과정 설계 고려사항(예시)>

- ① 초등돌봄·교육 정책: 대학·전문기관 프로그램 공급 확대, 프로그램 품질 제고 등
- ② 강사 역량 체계: 역량 체계의 대영역 및 세부 역량의 내용을 반영
- ③ 프로그램 종별 특성 : 맞춤형/선택형 교육 프로그램 등 특성 고려
- ④ 수요자(학생) 특성: 학년별 인지/신체/정서/행동 발달 등 고려하여 연수 과정 설계
- ⑤ 초등 교육과정: 교과별/학년별 교육과정 내용체계, 성취기준 등 연계성 고려
- ⑥ 프로그램 수요: 학년별/지역별 등 학생·학부모 프로그램 수요 반영 설계
- ⑦ 학교 여건: 지역내 학교들의 맞춤형·선택형 프로그램 편성·운영 실태, 학교 여건 등을 고려하여 연수 과정 설계
- ⑧ 프로그램 강사 특성·요구: 강사의 희망 연수 주제, 필요로 하는 역량, 선호하는 연수 방법 등 반영

2. 연수과정 편성

연수 과정은 강사 역량 체계를 기반으로, **공통역량 과정과 분야별 전문역량 과정**으로 구분

<역량 체계 기반 강사 연수과정 구분>

구분	공통역량 과정	분야별 전문역량 과정
역량	직무이해 역량, 학습자소통 역량	프로그램 설계·운영 역량
목적	초등 방과후 프로그램 강사로서 지녀야 할 기본적인 역량 함양	방과후 프로그램 분야(분류)별 프로그램을 설계·운영할 수 있는 전문적인 역량 함양
강좌내용	정책 이해, 강사 윤리 및 책무, 안전관리, 학생이해 등	교과 교육과정 연계, 교수·학습, 교육이론·트렌드, 교육 콘텐츠 등
강좌수	8강좌 내외	5강좌 내외
최소시수	18차시	12차시
온라인강좌	편성 시수의 40% 이내 가능	편성 시수의 20% 이내 가능

- 가. 연수기관은 **분야별 전문역량 과정의 운영 규모**를 공통역량 과정보다 **크게 편성하여 운영**
- 나. 연수기관은 기관의 **여건, 연수생의 수요** 등에 따라 공통역량 과정과 분야별 전문역량 과정을 **동일 회차에 편성하거나 서로 다른 회차에 집중 편성 가능**
- 다. 연수기관은 지역의 수요와 연수기관의 **여건, 강의 방법** 등을 고려하여 연수과정별 **적정 참여 인원**을 편성
- 라. 분야별 전문역량 과정은 사업기간 전 회차를 거쳐 **다양한 영역을 고르게 편성**하되, 연수생이 본인의 **수준과 경력, 전공 및 선호 분야, 연수 이력** 등에 따라 **선택하여 수강**할 수 있도록 설계

마. 프로그램 수요, 연수기관 여건 등을 고려하여 회차별로 특정 영역을 집중하여 편성·운영하거나, 동일 영역 과정을 운영하되 수준·내용별 위계를 두어 개설할 수 있음

< 분야별 전문역량 과정 영역 편성(예시) >

회차	A대학			
1회차	체육 < 줄넘기 >	기후/환경 < 곤충체험 >	예술 < 교육마술 >	인문/사회 < 한국사 >
2회차	창의/과학 < 우주항공 >	창의/과학 < 프로그래밍(코딩) >	창의/과학 < 로봇과학 >	창의/과학 < 언플러그드 >
3회차	학교적응/사회정서 < 교실놀이 >	기후환경 < 날씨와 생활 >	체육 < 구기활동 >	인문/사회 < 경제 >
4회차	교과교육 < 창의수학 >	기후/환경 < 목공놀이 >	인문/사회 < 독서I: 독후지도 >	창의/과학 < 우주항공 >
5회차	교과교육 < 영어I: 영어회화 >	학교적응/사회정서 < 바둑 >	예술 < 연극놀이 >	기후/환경 < 환경보호 >
6회차	교과교육 < 영어II: 영어뮤지컬 >	예술 < 그리기 >	인문/사회 < 독서II: 토론논술 >	체육 < 뉴스포츠 >
7회차	교과교육 < 사고력수학 >	창의/과학 < 로봇과학 >	인문/사회 < NIE논술 >	체육 < 음악줄넘기 >
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

3. 강좌 편성 기준

가. 공통역량 과정

- 1) 연수기관은 공통역량 과정 강좌 구성 시 초등 방과후 프로그램 강사가 갖추어야 하는 공통역량을 고려하여 편성하며, 아래의 내용을 포함하여 강좌 내용을 구성할 수 있음

< 공통역량 과정 강좌 구성(안) >

대영역 (최소사수)	세부역량	내용		
		이해	적용	확장
직무 이해 역량 (8)	정책 이해	▶ 교육 및 관련 정책의 목적과 방향, 내용 이해	▶ 현행 제도에 맞는 방과후학교 강사 활동	▶ 안정적 강사 활동 및 역량 강화 전략 수립
	강사 역할 및 행정실무	▶ 직업 윤리와 역할 이해 ▶ 교육의 중립성	▶ 학교 구성원과의 협력 기반 직무 수행	▶ 행정실무 역량 강화 및 프로그램 운영 관리
	안전 관리	▶ 관련 법령, 학교내 안전사고 사례 확인	▶ 안전사고 예방법 확인, 상황별 대응 및 보고	▶ 프로그램 운영에 관한 안전 수칙 설계(등하교 출결, 귀가 관리 등)
	교육과정 이해	▶ 초등학교 교육과정 이해	▶ 교육과정과 연계한 방과후 프로그램 운영	▶ 프로그램별 연계 방법 및 수준의 다양화
학습자 중심 소통 역량 (10)	학생 발달 지원	▶ 학년군별 발달 단계 이해 ▶ 사회정서학습(SEL) 기초 이해	▶ 수준별 눈높이 지도 구사 방법 ▶ 혼합 학년 대응 전략	▶ 학생의 행동 특성별 포용 방안 ▶ 취약 학생 유형 이해 및 지원
	학습자 상호작용 (수업중)	▶ 관계형성, 상담 원리 이해 ▶ 빠른 래포(rapport) 형성 전략	▶ 긍정적 소통에 기반한 프로그램 운영 ▶ 수업 규칙 공동 수립, 보상과 강화 방법	▶ 학생 간 갈등 중재 및 상호 존중 분위기 조성 ▶ 수업중 문제행동 즉각 대응 방법
	생활지도 및 소통 (수업외)	▶ 문제행동 유형·원인 분석, 생활지도 원칙 이해	▶ 예방중심지도, 학부모 면담 및 소통 요령	▶ 가정 학교연계 생활지도 ▶ 담임교사 협력 지도체계 구축

- 2) 공통역량 과정의 강좌명과 강좌 내용은 역량 체계의 해당 세부 역량의 내용 요소와 직접 관련이 있는 내용으로 편성
- 3) 강좌별 시수는 내용, 중요도, 여건 등을 고려하여 자율적으로 정할 수 있으나, 대영역 내 강좌의 시수 합은 반드시 최소시수 이상으로 편성
- 4) 연수기관 여건 등에 따라 공통역량 과정의 강좌 수를 늘이거나 줄일 수 있으나, 반드시 세부역량 내용이 누락되지 않도록 편성
- 5) 개별 강좌의 내용은 가급적 이해, 적용, 확장의 측면이 모두 반영 되도록 구성 권장
- 6) 공통역량 과정 내 강좌는 세부역량 단위로 모듈화하여, 과정 편성·운영 및 이수 관리 시 다양하게 활용 가능

※ (예시) 학습자중심소통역량 관련 강좌 : 3개 모듈, 12시수 강좌 편성 예시

대영역 (최소시수)	세부역량	내용			모듈 구성 및 강좌 편성(예시)			
		이해	적용	확장				
학습자 중심 소통 역량 (10)	학생 발달 지원	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학년군별 발달 단계 이해 ▶ 사회정서학습 (SEL) 기초 이해 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 수준별 눈높이 지도 ▶ 구사 방법 ▶ 혼합 학년 대응 전략 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생의 행동 특성별 포용 방안 ▶ 취약 학생 유형 이해 및 지원 	→	[모듈1] 3시수	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">초등 발달 이해 및 지원 (2)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">사회정서학습 기초 이해 (1)</div>	
	학습자 상호작용 (수업중)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 관계형성, 상담 원리 이해 ▶ 빠른 래포 (rapport) 형성 전략 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 긍정적 소통에 기반한 프로그램 운영 ▶ 수업 규칙, 공동 수립, 보상과 강화 방법 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생 간 갈등 중재 및 상호 존중 분위기 조성 ▶ 수업중 문제행동 즉각 대응 방법 		→	[모듈2] 5시수	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">관계형성 및 상담 요령 (2)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">소통 프로그램 운영 (2)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">긍정적 분위기 조성 (1)</div>
	생활지도 및 소통 (수업외)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 문제행동 유형·원인 분석, 생활지도 원칙 이해 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 예방중심지도, 학부모 면담 및 소통 요령 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 가정 학교 연계 생활지도 ▶ 담임교사 협력 지도체계 구축 			→	[모듈3] 4시수

- 7) 연수기관은 과정 편성 시수의 40%* 이내에서 온라인 콘텐츠 등을 활용하여 원격, 블렌디드 연수 등 다양한 형태의 강좌 운영 가능

* 환산 시간의 소수점 첫째 자리 이하 버림하여 적용

나. (분야별) 전문역량 과정

- 1) 연수기관은 분야별 전문역량 과정 편성 시 연수생이 프로그램 실제 운영 역량을 키울 수 있도록 학생·학부모의 프로그램 수요와 최신 프로그램 흐름을 반영하여 영역별(주제별)로 편성하며, 아래의 내용을 포함하여 강좌 내용을 구성할 수 있음

< (분야별)전문역량 과정 강좌 구성(안) >

대영역 (최소시수)	세부역량	내용		
		이해	적용	확장
프로그램 설계·운영역량 (12)	프로그램 설계	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 초등 교과 교육과정 이해 (해당 분야 관련된 교과 교육과정 주요 내용 등) ▶ 해당 분야 프로그램의 설계 기본 구조 이해 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 해당 분야의 학습목표 설정 및 차시 구성 ▶ 프로그램 차시별 체계적인 지도안 작성 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 맞춤형·모듈형 프로그램 개발 및 적용 시 고려사항
	교육콘텐츠 활용	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 해당 분야 교재·교구, 콘텐츠 개발 및 활용 원리 이해 ▶ 수업자료 제작 관련 저작권 준수 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생의 수준에 맞는 콘텐츠 선택 ▶ 다양한 교구 및 콘텐츠를 활용한 수업운영 방법 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 해당 분야 및 학생 특성에 맞는 콘텐츠 재구성, 보조 자료 제작
	프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 해당 분야의 트렌드를 반영한 교수학습법 ▶ 교육의 중립성 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 발달 단계를 고려한 학생 참여 유도 ▶ 적합한 매체와 기법을 활용한 몰입도 제고 방법 ▶ 돌발 상황 대처 방법 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다양한 환경에서의 프로그램 운영 방법 ▶ 수준별·학생별, 학생·놀이 중심 프로그램 운영 사례 소개 및 실습
	학습 관찰 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 해당 분야 관련 관찰 기반 학습 기록 및 피드백 방안 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생 참여와 성장을 반영한 관찰·피드백 방법 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 관찰 결과 활용 및 피드백 환류

- 2) 분야별 전문역량 과정의 강좌명과 강좌 내용은 역량 체계의 해당 세부역량의 내용 요소와 직접 관련이 있는 내용으로 편성
- 3) 강좌별 시수는 내용, 중요도, 여건 등을 고려하여 자율적으로 정할 수 있으나, 대영역 내 강좌의 시수 합은 반드시 최소시수 이상으로 편성
- 4) 연수기관 여건 등에 따라 분야별 전문역량 과정의 강좌 수를 늘리거나 줄일 수 있으나, 반드시 세부역량 내용이 누락되지 않도록 편성
- 5) 개별 강좌의 내용은 가급적 이해, 적용, 확장의 측면이 모두 반영 되도록 구성 권장
- 6) 전문역량 과정 내 강좌는 세부역량 단위로 모듈화하여, 과정 편성·운영 및 이수 관리 시 다양하게 활용 가능
- 7) 연수기관은 과정 편성 시수의 20%* 이내에서 온라인 콘텐츠 등을 활용하여 원격, 블렌디드 연수 등 다양한 형태의 강좌 운영 가능
* 환산 시간의 소수점 첫째 자리 이하 버림하여 적용
- 8) 분야별 전문역량 과정은 각 분야별(프로그램 분류 체계에 따른)로 과정을 개설하며, 각 과정은 대분류별 활동 및 강좌내용(예시)을 참고하여 내용 구성 가능

< 분야별 전문역량 과정 대분류(①~⑦)별 활동 및 강좌내용(예시) >

① 체육(운동, 표현, 스포츠 등)

중분류	운동(체력 및 건강)	표현	스포츠
활동예시	키즈요가, 키즈런, 줄바토런, 기초체력 운동, 태권도, 택견, 종합체육 등	음악줄넘기, 라인댄스, 치어리딩, K-pop 댄스 등	축구, 배드민턴, 농구, 축구, 뉴스포츠, 탁구, 티볼 등
강좌내용	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 체육 교육과정 이해 - 분야별(체력 운동, 줄넘기, 요가 등) 실기 소양 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 운동 지도 역량 - 응급처치와 안전관리 역량 - 운동 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 체육 교육과정 이해 - 분야별 (K-pop, 방송댄스, 치어리딩 등) 실기 소양 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 표현 지도 역량 - 무용 등 표현 교수 역량 및 안무창작(동작 설계) 역량 - 응급처치와 안전관리 역량 - 표현 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 체육 교육과정 이해 - 스포츠 유형별(기술형/전략형/생태형) 실기 소양 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 스포츠 지도 역량 - 응급처치와 안전관리 역량 - 스포츠 프로그램 설계·운영 등
운영사례	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 체력증진 프로그램 운영 사례, - 스마트기기를 활용한 운동 습관 프로그램 운영 - 교실 체육 운영 사례 - 놀이 중심 활동 운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 음악줄넘기 운영 사례 - 프로젝트 기반 K-POP 댄스 프로그램 운영 - 댄스 프로그램 유형별 운영 사례 - 창의적인 무용(표현) 교수법 운영 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 뉴스포츠 프로그램 운영 사례 - 에듀테크 활용 수업사례 - 스포츠 교육 모형을 적용한 프로그램 운영 사례 등
교재·교구	<ul style="list-style-type: none"> - 줄넘기, 스마트 줄넘기 - 체력운동 키트 배턴 - 요가매트 - 콘, 심박밴드 - 수준별 대상별 체력운동 사례 소개 웹사이트 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 안무카드, 댄스생성 툴 - 줄넘기 - 응원수술 - 라인마커, 원마커 - 후프, 리듬막대 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 소프트디스크, 스틱 등 뉴스포츠 교구 - '모션탭' 등 디지털 툴 등

② 예술(시각예술, 음악예술, 공연예술 등)

중분류	시각예술	음악 예술	공연 예술
활동예시	디자인미술, 공예(토탈, 도자기, 염직, 유리, 한지), 캘리그라피, 미니어쳐, 데생, 드로잉, 웹툰일러스트, 수채화, 한국화 등	플루트 연주, 피아노 연주, 바이올린 연주, 우쿨렐레 연주, 기타 연주, 오케스트라, 앙상블, 보컬트레이닝, 합창, 사물놀이 등	교육마술, 연극놀이, 뮤지컬, 인형극 등
강좌내용	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 미술 교육과정 이해 - 시각예술 분야별 전문 소양 - 분야별 표현 기법 및 재료·디지털 도구 등 활용 역량 - 아동 미술 발달 이해 및 수준별 지도 역량 - 시각예술 관련 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 음악 교육과정 이해 - 음악 분야별 전문 소양 - 악기 연주, 합주(앙상블), 보컬, 합창 등 지도 기법 - 디지털 도구 등 다양한 매체 활용 역량 - 학생 수준별 개별 및 그룹 중심 지도 기법 - 음악 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 공연예술 분야별 전문 소양 - 스토리텔링 등 다양한 학생 지도 기법 활용 - 무대 연출 지식·역량 - 무대 장치, 디지털 도구 등 다양한 매체 활용 역량 - 학생 참여 중심 공연예술 프로그램 운영 전략 - 공연예술 프로그램 설계·등
운영사례	<ul style="list-style-type: none"> - 수준별 악기 수업 운영 - 프로젝트 기반 운영 사례(발표회 등) - 디지털 작곡 어플 등을 활용한 수업 사례 - 소그룹 악기 연주·합창 지도 활동 사례 - 창의적 문제해결 방법 활용 사물놀이 운영 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 드로잉 표현 지도 사례 - 에듀테크를 활용한 시각 예술 활동 사례 - 그림책 연계 창작미술 수업 운영 사례 - 웹툰 창작 프로젝트 (캐릭터 만들기 등) - 미니어쳐 재료를 활용한 나만의 공간 구성 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 소품을 활용한 마임극, 교육마술 수업 사례 - 감정표현 중심 연극놀이 (감정 카드로 감정 표현 연기하기) 사례 - 인공지능을 활용한 극본 창작 활동 사례 - 학생 공연 시연 사례 등
교재·교구	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 음악 생성, 음악 지도 지원 툴(앱) - 음악 표현 활동 템플릿 - 음정, 리듬 기호 학습 자료 - 오르프 악기 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 드로잉 툴(앱) - 디자인 도안 템플릿 - 드로잉 워크시트 - 종이, 펠트, 나무재료, 캘리도구 등 공예키트 - 학년별, 수준별 드로잉 도구 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 교육용 마술 키트 - 교육 연극 활용 도구 - 스토리텔링 카드 - 무대용품(소품, 의상, 분장도구, 인형, 막대, 배경음악, 효과음 자료) 등

③ 인문/사회(문학·독서, 역사, 사회 등)

중분류	문학·독서	역사	사회
활동예시	책놀이, 독서토론논술, 창의 글쓰기, 북아트 등	이야기 한국사, 역사탐구, 역사논술 등	경제 교육, NIE 논술, 우리 고장 알기, 경제·금융 교육 등
강좌내용	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 국어 교육과정 이해 - 문해력, 비판적 사고, 정보활용 등 관련 소양 지도 역량 - 독서·독후 활동, 글쓰기 등 관련 다양한 지도 기법 활용 역량 - 다양한 장르의 독서 자료 활용 - 학생 언어 발달 이해 및 수준별 지도 역량 - 문학·독서 프로그램 설계·운영 역량 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 사회 교육과정 이해 - 정체성, 공동체 의식, 비판적 사고, 역사 정보 활용 등 관련 소양 지도 - 연표, 그림, 일화 등 역사 자료 활용 지도 역량 - 프로젝트 수업, 토의토론, 스토리텔링 등 활용 역량 - 학생 발달 이해 및 수준별 지도 역량 - 역사 프로그램 설계·운영 역량 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 사회 교육과정 이해 - 탐구력, 의사 결정 능력, 시민성 등 관련 소양 지도 역량 - 경제, 금융, 사회, 지리 등 관련 분야 전문 소양 - 프로젝트 수업, 토의토론, 역할놀이, 탐구 등 관련 기법 활용 역량 - 학생 발달 이해 및 수준별 지도 역량 - 사회 프로그램 설계·운영 역량 등
운영사례	<ul style="list-style-type: none"> - 시사 토론 및 논술 연계 프로젝트 활동 사례 - 릴레이 동화 쓰기, 역할극 연계 창작 프로젝트 활동 - 학년별 문해력 향상 활동 구성 운영 사례 - 이야기 생성 중심 문학 활동 운영 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 우리 동네 유적지 조사 및 발표 활동 사례 - 이야기 역사 수업: 인물 중심의 스토리텔링 수업 - 학년별·수준별 역사적 표현 사례(인물 탐구, 탐방 등) 등 - 프로젝트 기반 운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - NIE 활용 수준별 논술 지도 사례 - 논리적 사고력 향상을 위한 토론 활동 운영 사례 - 학급 화폐 놀이, 모의 의회·선거 체험 등 가상활동 운영 사례 등 - 지역 문제 해결하기 프로젝트 활동 운영 사례 등
교재·교구	<ul style="list-style-type: none"> - 토론 말하기 큐브, 의견 쓰기, 글쓰기 템플릿 등 - 독서/창작 관련 디지털 콘텐츠(전자책, 작문 플랫폼, Chat GPT, 스토리큐브 앱 등) - 북큐레이션 활동지, 북 리포트 템플릿 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 역사 관련 어플·시 등 디지털 활용 자료 - 유물 모형·포스터 등 만들기 키트 - 사료 읽기 활동지, 전통 의복 색칠 도안 등 템플릿 - 문화재 빙고 게임, 역사 보드게임 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 사회 관련 어플·시 등 디지털 활용 자료 - NIE 학습 워크북 - 경제교육 보드게임(머니 아일랜드, 모의시장 활동지) - 모의 투표용지, 캠페인 포스터 제작 키트 - 신문 만들기 템플릿, 사회 문제 해결 프로젝트 활동지 등

④ 창의/과학(과학탐구, 디지털소양, 창의기술체험 등)

종분류	과학 탐구	디지털 소양	창의 기술 체험
활동예시	과학실험, 생명과학, 우주·항공 탐구 등	프로그래밍, 블록코딩, 로봇코딩, 코딩과 AI, 컴퓨터 활용 등	프라모델, 창의큐브, 창의건축, 로봇과학, 스마트블럭 등
강좌내용	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 과학 교육과정 이해 - 과학 분야별 기초 원리, 교구 사용 등 전문 소양 - 실험·탐구·실습 등 교수·학습 설계 및 지도 역량 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 지도 역량 - 실험·실습 안전 지도 및 응급처치 - 과학탐구 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 실과 교육과정 이해 - 컴퓨팅, 프로그래밍, AI 등 디지털 전문 소양 - 디지털 교구·기기·플랫폼 활용 교수·학습 기법 - 실습 중심 프로그램 운영 역량 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 지도 역량 - 디지털 소양 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 실과 교육과정 이해 - 공학, 기술 관련 전문 소양 - 프로젝트 기반 활동 등 교수·학습 기법 활용 - 실습 중심 프로그램 운영 역량 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 지도 역량 - 창의 기술 체험 프로그램 설계·운영 등
운영사례	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별 과학실험 활동 운영 사례 - 문제해결 기반 생활과학 탐구 활동 사례 - 생활 속 과학 원리 탐구 운영 사례 - 과학 탐구 일기 쓰기, 학생 활동 지도 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 프로그래밍 활동 운영 사례 - 놀이형 언플러그드 활동 사례 - 로봇코딩, 블록코딩 등 다양한 코딩 지도 사례 - 실생활 문제 해결 중심 프로젝트 운영 사례 - AI 활용 지도 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 활동 사례 (스마트 홈 시스템 등) - 창의큐브, 창의건축 등 상상구현 프로젝트 활동 사례 등
교재·교구	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별 과학 실험키트 - 로봇키트, 드론키트, 비행 시뮬레이터 - 증강현실 과학 실험 앱 (예: 서커스AR), - 실험 관찰 기록지, 탐구 활동지 등 템플릿 - 과학 개념 그림 자료, 탐색 질문 카드 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 블록코딩 툴(스크래치, 엔트리 등) - 로봇코딩 키트(비버봇, 오조봇, 큐브로이드 등) - AI 프로그램 및 교구 - 파이썬 등 프로그래밍 언어 - 스마트패드 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 3D 모델링 도구, 설계도 - 메이커 활동 워크시트, 설계도 그리기 워크시트, 창의설계 일지, STEAM 연계 학습 자료 등 - 창의큐브, 브릭블록(레고 에듀케이션 시리즈 등) 등

⑤ 기후/환경(자연환경, 생태체험 등)

종분류	자연 환경	생태 체험
활동예시	곤충체험, 숲체험 등	생태과학, 텃밭체험, 원예식물재배, 목공놀이 등
강좌내용	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 과학 교육과정 이해 - 환경, 생태계, 동물, 곤충 등 전문 소양 - 탐구·실습 활동 등 운영 역량 - 관찰일지 등 학습자료·교구 활용 역량 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 지도 역량 - 자연 환경 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 과학, 실과 교육과정 이해 - 생태 지식, 식물·작물, 재배 등 전문 소양 - 체험 학습 운영 및 관찰일지, 성장기록 등 학습자료·교구 활용 능력 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 지도 역량 - 생태 체험 프로그램 설계·운영 등
운영사례	<ul style="list-style-type: none"> - 생물 다양성 그림책 읽기 후 멸종위기 동물 보호 캠페인 기획하기 - 곤충·식물 관찰 활동: 돋보기와 도감 활용한 탐색 미션 수행 - 생태도시, 생태 마을 상상 창작 활동 - 숲 체험 후 자연 관찰지 작성 및 나만의 생태지도 만들기 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 식용 작물 재배와 간식 만들기 수업 운영 - 순환농법/퇴비화 체험활동 수업 사례 - 텃밭 가꾸기 및 관찰 일지 쓰기 (씨앗 심기부터 수확까지 기록) 등
교재·교구	<ul style="list-style-type: none"> - 생태 카드게임, 보드게임(생물 연결, 먹이사슬 등) 등 - 생태 일기장, 관찰 활동지, 도식화 프레임지 등 템플릿 - 곤충 관찰 키트(확대경, 투명 관찰통, 생태 도감 등) 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 식물 관찰 기록지, 성장 캘린더, 재배 일지 등 템플릿 - 업사이클 화분 만들기 자료 - 화분 키우기 키트, 로제트 식물 만들기 - 낙엽아트, 돋보기, 어린이 텃밭 도구 등

⑥ 학교적응/사회정서(사회성발달, 정서함양, 생활습관 및 학교적응 등)

종분류	사회성 발달	정서 함양	생활 습관 및 학교 적응
활동예시	바둑, 체스, 보드게임, 교실놀이 등	요리교실, 제과제빵, 쿠키클레이, 키즈플라워 등	학교 적응 활동, 식생활 교육 등
강좌내용	<ul style="list-style-type: none"> - 아동의 사회성 발달 이해 - 놀이형 활동, 관계중심 활동 등 운영 역량 - 게임 룰, 전략 지도 역량 - 관련 교구 활용 역량 - 학생 소통, 참여 촉진 등 수업 운영 역량 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 지도 역량 - 사회성발달 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 아동의 정서 발달 이해 - 감정코칭, 자기표현 등 관련 활동 지도 역량 - 학생과의 대화, 상호작용 등 역량 - 학생 이해, 공감 및 정서 반영 - 학생 발달 특성 이해 및 수준별 지도 역량 - 정서 표현 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 실과 교육과정 이해 - 초등학생의 발달 특성 및 행동 발달 이해 - 학생 소통, 참여 촉진 등 수업 운영 역량 - 학생과의 대화, 상호작용 역량 - 학교 적응 프로그램 설계·운영 등
운영사례	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 보드게임 활동 사례 - 사회적 기술 향상 활동을 통한 대인 관계 역량 향상 사례 - 보드게임 등을 활용한 자기 조절 능력 향상 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이 중심 쿠키클레이 운영 사례 『감정 쿠키 만들기 놀이』 - 요리교실을 통한 오감 체험 정서 안정 프로그램 운영 사례 - 감정 표현 지도 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 학교생활 루틴 카드 만들기 사례 - 습관 챌린지, 우선순위 피라미드 쌓기 활동 등 생활 습관 기르기 사례 - 영양지도, 음식물쓰레기 줄이기 등 식생활 지도 사례 등
교재·교구	<ul style="list-style-type: none"> - 감정카드, 역할카드, 공감 대화 훈련지 - 비언어 표현 활동 자료 - 전략보드게임, 퍼즐게임 세트 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 오감요리 놀이 워크북 - 어린이용 조리도구 세트 - 감정카드, 마음신호등, 감정 표현 색칠 도구 - 역할카드, 대치카드 - 토킹피스, 토킹스틱 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 학교 미로 지도, 교실 탐험 활동지 - 생활 루틴 차트, 시간 다이어리 - 무드미터, 감정온도계 - 시간관리 매트릭스, 칭찬카드 등

⑦ 교과교육(놀이영어, 수학놀이 등)

종분류	언어	수리 사고
활동예시	노래로 배우는 파닉스, 영어 그림책 놀이, 영어뮤지컬, 영어회화, 한자교실, 영어교실 등	놀이수학, 창의수학, 사고력수학, 통계놀이, 주산암산 등
강좌내용	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 영어 교육과정 이해 - 교과 학습 보충 지도 역량 - 언어 교수법 및 자료·교구 활용 역량 - 학생 수준별 지도 역량 - 언어(영어 등) 프로그램 설계·운영 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 초등 수학 교육과정 이해 - 교과 학습 보충 지도 역량 - 수학 교수법 및 자료·교구 활용 역량 - 학생 수준별 지도 역량 - 수리(수학 등) 프로그램 설계·운영 등
운영사례	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 영어 표현 지도 사례 - 그림책 기반 영어 이야기 만들기 사례 - 역할놀이 기반 영어 말하기 지도 사례 - 놀이 중심 문자 익히기(날말 퍼즐 등) 활동 사례 - 영어 보드게임 및 카드게임 운영 사례 - 영어팝송, 챗, Action song 따라 하기 - 디지털 교구 활용 지도 사례 - 한자카드를 통한 기초 한자 학습 사례 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 학년별·수준별 지도 사례 - 수학 기초학력 강화 지도 사례 - 실생활 수학문제 적용 운영 사례 - 주산활용 수 연산 놀이 지도 사례 - 수 감각을 기르는 교구 기반 활동 사례 - 놀이중심 운영 사례 - 디지털 교구 활용 운영 사례 등
교재·교구	<ul style="list-style-type: none"> - 영어 교수·학습 디지털 툴(디지털 낭독 녹음기, 영어 동화 등) - 노래 영상, 영어 노래, 챗 등 음원 - 자기소개 영어북 만들기 등 템플릿 - 날말 퍼즐 블록/게임, 단어 플래시카드, 단어 빙고 보드 등 놀이 학습 교구 - 한자플래시카드, 고사성어 카드 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 수막대, 수 카드, 숫자 큐브, 수세기 보드, 매직큐브, 비즈 등 - AI 활용 학습자료 등 디지털 학습 교구 - 온라인 수학 사고력 플랫폼 - 연산 놀이 보드게임, 주산암산 학습 키트 - 수준별 학습지, 교재 제작 활용 등

4. 교수 학습

- 가. 강사는 공통역량 과정과 분야별 전문역량 과정의 강좌 편성 기준에 따라 강의안을 마련하고 운영기관의 연수 운영 지침에 따라 강의
- 나. 강의는 연수 후에 강사가 현장에서 직접 활용이 가능한 실제적 내용으로 구성하고, 가급적 토의 토론, 체험, 실습 등의 방법으로 진행하여 연수생이 능동적으로 참여할 수 있도록 운영
- 다. 모든 강의는 이론 설명(이해) → 실습 적용(적용) → 반성적 실천(확장)의 형태로 이론 수업과 실습 수업 등의 균형을 고려하여 구성
- 라. 연수기관은 수업 계획서 템플릿, 관찰 기록지, 평가 체크리스트 등 현장에서 적용(활용) 가능한 자료를 함께 제공

5. 연수 시기, 기간, 시간, 장소

- 가. 연수기관은 프로그램 강사가 쉽게 참여할 수 있도록 연수 시기, 시간, 기간, 장소 등을 정하여 운영
- 나. 연수는 방학 중 집중하여 운영할 수 있으며, 평일에 운영할 시 연수생의 참여 가능한 시간을 고려하여 오후에 운영
- 다. 연수를 학기 중에 운영할 경우에는 연수생이 평일에는 참여하기 어려운 점을 고려하여 주말 또는 휴일에 운영
- 라. 연수기관은 예산, 수요, 기관 여건 등을 고려하여 사업 기간 내 운영할 수 있는 연수 횟수(회차), 규모를 정하여 운영
- 마. 연수 회차별 운영 시간은 1일 7시간 내외(온라인 강좌 제외)로 편성하여 운영 권장
- 바. 연수 강좌는 1시간은 50분을 기준으로 운영하되, 단방향 온라인 연수 콘텐츠는 약 30분을 1시간으로 간주

사. 연수기관은 가급적 연수생들이 쉽게 참여할 수 있도록 교통편, 주차시설 등 접근성을 고려하여 연수 장소를 섭외하고, 필요할 경우 권역 내 분산 운영, 소외지역(읍·면 단위) 찾아가는 연수를 운영할 수 있음

6. 연수 평가

가. 연수기관은 연수생의 학습 목표 도달 정도를 측정하고, 연수의 품질을 개선하기 위해 평가를 운영

나. 연수기관은 강사와 협의하여 강의 내용 및 강의 방법 등을 고려하여 적절한 방법으로 평가를 운영

< 공통역량 과정 평가 방법(예시) >

강좌	정책 이해	교육과정 이해	학생 발달 지원	학습자 상호작용	생활지도 및 소통	강사역할 및 행정업무	안전관리
평가 방법	퀴즈	퀴즈	퀴즈	퀴즈	관찰평가	관찰평가	실기평가
배점 (100점)	10점	10점	20점	15점	15점	20점	10점

다. 강사는 평가를 통해 연수생의 학습 목표 도달 여부를 확인하고 부족한 부분을 보완하여 발전할 수 있도록 함과 동시에, 본인 강좌를 개선할 수 있도록 운영

라. 연수기관 및 강사는 일관성 있고 공정한 평가를 운영

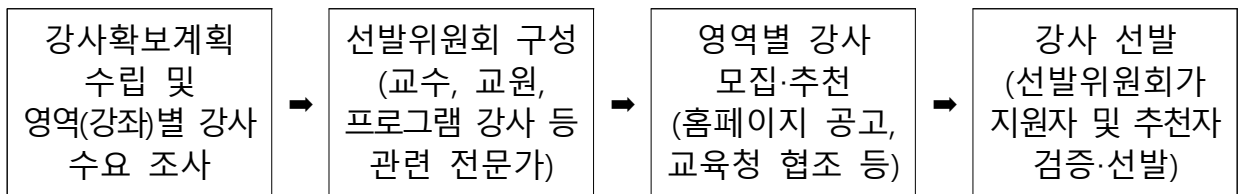
VI. 연수 운영 및 관리

1. 연수 강사 운용

가. 연수기관은 해당 영역의 전문 역량, 교육 경험 등 우수한 역량을 갖추고, 사회적 물의를 야기하지 않은 연수 강사를 확보하여 활용

나. 연수기관은 강사 확보 시 강사의 역량과 자질을 확인할 수 있는 적절한 절차를 운영

< 강사 확보 절차 (예시) >



다. 연수기관은 연수 강사를 컨소시엄 등 타 연수기관과 공유하여 활용할 수 있으며, 범부처, 지자체(RISE) 등 프로그램 운영기관과도 연수 강사를 공유하여 활용할 수 있음

라. 연수기관은 효과적인 연수 운영을 위해 연수 강사를 대상으로 사전 교육을 실시

< 사전 교육 내용 (안) >

- | | | |
|--------------------|---------------|----------------|
| ① 관련 정책 | ② 강사 연수 사업 개요 | ③ 운영기관 강사연수 계획 |
| ④ 강의 운영 중점 및 유의 사항 | ⑤ 교육의 중립성 준수 | ⑥ 평가관련 내용 |
| ⑦ 안전 관리 | ⑧ 행정 사항 등 | |

마. 연수기관은 다양한 방법으로 연수 운영 및 각 강좌를 모니터링하고, 필요할 경우 컨설팅을 실시하여 제공되는 연수 과정의 품질을 관리

바. 연수기관은 강사들의 원활한 소통 및 연수 강의 준비를 위해 SNS 등을 활용하여 강사의 문의 및 요구 사항 등에 적극 대처

사. 연수기관은 강사들의 데이터베이스를 구축하여 강사 인력풀로 활용 가능

2. 교재 및 교구

가. 강사는 연수생의 강의 이해를 돕기 위해 **강의 자료를 작성·제작** 하여 연수생에게 보급하고, 연수생의 프로그램 운영 역량 향상을 위해 **교구** 등을 연수생에게 **적극 안내하고 강의에 활용**

※ **우수 지도안, 활동 자료** 등 실질적인 도움을 줄 수 있는 예시 자료 적극 제공

나. 연수기관은 강사의 강의 자료를 바탕으로 **연수 교재**를 제작하여 연수생에게 **보급**하고, 강의에 필요한 **교구**를 **확보**하여 연수생에게 적극적으로 **제공**

다. 연수 교재는 연수생에게 **인쇄물**로 제작하여 배포

라. 연수 교재를 **컨소시엄** 또는 **기관 간 협력**하여 제작·배포할 시, 컨소시엄 및 기관 강사 간 **공동으로** 집필한 원고를 수록

마. 연수기관 및 강사는 교재, 교구 등 활용 시 **저작권**에 위배되지 않도록 유의

3. 연수생 관리

가. 참여자격

1) 연수에 참여할 수 있는 자는 「**초등돌봄교육 운영 길라잡이**」에 제시된 **강사 자격**을 충족하는 자로, 초등학교에서 방과후 프로그램을 운영하고 있거나 운영 예정인 자

< **프로그램 강사 자격(2026 초등돌봄교육 운영 길라잡이)** >

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">① 해당 분야의 대학 졸업(예정)자② 해당 분야의 전공자 또는 기술·기능 보유자③ 지역 내에 있는 주민 중 전문능력을 가진 인적 자원 (군인, 귀농인, 기업인 등)④ 기타 초등 방과후 프로그램을 운영할 자질과 능력이 있다고 인정된 자⑤ 당해 학교 및 타교에 재직 중인 교원 (기간제 교사 등 포함) |
|--|

※ 위 항목 중 한 개 이상 해당

2) 연수기관은 수강 신청 인원이 **수용 인원**을 초과할 경우 **강좌 추가 개설** 등을 통해 초과 인원 수용을 위해 노력

- 3) 다만, 연수기관은 여건상 추가 수용이 어렵거나 연수 과정의 내용, 수준 등에 따라 선발 우선순위를 둘 필요가 있는 경우, 과정별로 별도 기준을 마련하여 연수생을 선발 가능

< '○○과정' 영역 특성에 따른 참여 기준 (예시) >

- | |
|----------------------------------|
| ① 현재 초등 방과후 프로그램 강사로 활동하고 있는지 여부 |
| ② 초등 방과후 프로그램 강사로 활동한 경력이 많은 자 |
| ③ 분야별 전문성 보유 여부 (학위, 연수 이수 이력 등) |

나. 수강 신청

- 1) 연수생은 본인 주거 지역 외의 타 권역, 타 대학의 연수 과정에도 수강 가능
- 2) 연수기관은 연수생에게 자기 점검표 등을 제공하여 본인에게 적합한 연수 과정을 선택하여 수강할 수 있도록 운영
- 3) 연수기관은 연수 홍보, 수강 신청, 연수 인원 확정·조정 등에 필요한 기간을 충분히 확보하여 안정적으로 운영

다. 이수 관리

- 1) 연수 이수 기준은 연수생이 수강하는 연수 과정 편성 시간의 90% 이상 참여하고 과정별 평가 점수가 70점 이상이어야 함
 - ※ 환산 시간이 소수점 이하로 나올 경우 소수점 첫째 자리에서 올림하여 적용
 - ※ 연수 과정의 일부 모듈(또는 강좌)만 참여한 연수생이 타 회차 동일 과정에서 미참여 모듈(또는 강좌)를 수강하여 합산 시수가 이수 기준을 충족하면 해당 과정 이수 인정 가능
- 2) 연수를 이수한 자에게는 연수기관장(총장) 명의로 이수증을 수여 하고, 이수증은 연수기관별 동일 기재 양식을 활용

< 연수 이수증 기재 정보 >

- | |
|---|
| ① 인적 사항(성명, 생년월일) |
| ② 연수 기본 정보(연수 기간, 연수 시간, 연수 과정명) |
| ※ 교육부·한국과학창의재단 지원 2026년 초등 방과후 프로그램 강사연수(과정명) |
| ③ 이수 강좌 내역(과정명, 강좌명, 수강시간) |

3) 연수기관은 늘봄허브, 교육청, 지역 대학 등과 연계하여 연수 이수생이 프로그램 강사로 활동할 수 있도록 적극 협력

< 협력 방안 (예시) >

- ① 늘봄허브에 개인 강사로서 프로그램을 등록할 수 있도록 지원
- ② 교육청 초등 방과후 프로그램 강사풀 등록 지원
- ③ 지역 초등학교 교장협의회 등에 강사 이수자 정보 제공, 프로그램 개설 지원
- ④ 자체 방과후 프로그램 운영 강사로 연수 이수자 선발·활용 등

4) 연수 이수자 DB를 구축하여 관리하고, 향후 강사 활용·연계 및 연수 정보 제공 등에 활용

4. 연수생 모집·홍보

가. 연수기관은 연수에 관심 있는 자들이 연수 정보를 쉽게 확인할 수 있도록 웹사이트, SNS 등 다양한 경로를 통해 연수를 알리고 연수생을 모집

나. 연수기관은 한국과학창의재단(늘봄허브), 교육청 등 유관기관과 협력하여 적극적으로 연수 홍보 및 모집

< 협력 방안 (예시) >

- ① 교육청에서 학교로 연수 안내 공문 송부, 늘봄실무사 등이 프로그램 강사에 안내
- ② 교육청 늘봄지원센터 홈페이지 강사 게시판에 연수 안내
- ③ 교육청 프로그램 강사풀 대상 연수 안내 등

다. 연수기관은 연수 프로그램의 내용과 연수 이수증 활용에 대한 질문이나 궁금한 점을 문의할 수 있는 경로를 마련하여 운영

5. 연수 관리

가. 연수기관은 연수 운영, 이수자 관리 등을 위해 교육청(지원청), 프로그램 공급기관 등과 유기적인 협력관계를 구축

- 나. 연수기관은 연수 정보 제공, 수강 신청 등을 위한 시스템을 구축하여 운영
- 다. 연수기관은 강좌 내용, 연수 방법 등에 따라 적절한 연수 공간을 마련하고, 연수에 필요한 기기, 실습 교구 등을 확보
- 라. 연수기관은 연수생의 편의와 안전 확보를 위한 연수 환경 조성
- 마. 연수기관은 연수 현장 지원을 위한 인력을 편성하여 운영
- 바. 연수기관은 연수 참가자를 대상으로 만족도 조사를 실시하고 분석하여 향후 개선·보완 방안을 마련

* [양식 5, 6] 만족도 조사 설문 문항 참고

양식1

강의 계획안

강좌명	(차시별 해당 강좌명 기술)		차시	00차시
구분	공통역량 / 전문역량	영역	체육, 문화/예술, 창의/과학	
교수학습 목표				
운영방식	원격 / 집합	강사 구분	교수 / 교사 / 프로그램 강사	
교수학습 준비물	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 강의실환경 ▸ 활용 교재/교구 			
교수학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 강의(%): ▸ 실습(%): ▸ 협력학습(%): ▸ 토의·토론(%): 			
교수학습 환경	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 강의 환경: ▸ 강의 적정 인원: ▸ 연수생 선행 지식: 			
교수학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 이론 학습 ▸ 실습 활동 ▸ 반성 사고 			
평가 계획	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 평가 기준 ▸ 피드백 방법 ▸ 평가 내용 			
특징 및 차별성	<ul style="list-style-type: none"> ▸ 			

1. 프로그램 운영 계획서 ※ 1페이지 내 작성

▶ 프로그램 개요 (프로그램명 :)

운영 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 학생 성취 역량, 목표 등 · 교육과정 관련 핵심역량, 성취기준 등
운영 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램 운영 장소와 선정 이유, 학생 참여 방법 및 안전 지도계획 포함 · 평가 방법, 학생·학부모 환류 방안 포함
주요 교육내용	<ul style="list-style-type: none"> · 학생의 수준에 따른 교육 내용 기술 (학년 구분 필요한 경우 학년을 구분하여 기재 가능)
주요 강의방법	<ul style="list-style-type: none"> · 학생 수준에 따른 강의방법, 다른 강사(또는 유사한 강의)와 차별화된 점 기술

▶ 교재 및 콘텐츠 ※ 학생이 부담하게 되는 교재·콘텐츠 가격 중 최고액을 기재)

도서	도서명	출판사(저자)	예정가격*	비고
		(예시)		35,000원
교구	품명	규격	차시 당 가격*	비고
		(예시)		
재료	재료명	구입처	예정가격*(월)	비고
교재 선정 이유	※ 교재(자체 학습자료) 및 콘텐츠를 활용하지 않을 경우는 '해당없음'으로 기재			
교재 내용	※ 교재(자체 학습자료) 및 콘텐츠를 활용하지 않을 경우는 '해당없음'으로 기재			
교재 활용 방법	※ 교재(자체 학습자료) 및 콘텐츠를 활용하지 않을 경우는 '해당없음'으로 기재			

2. (프로그램명) 연간 활동 지도 계획안 ※ 2페이지 내 작성

※ 주요 지도 내용 및 연간(지도)계획을 구체적으로 작성

월	주	단원	차시	주제	내용	평가 방법
3월	1주	1단원명	1차시/ 90차시	주제명	• • •	지필 평가
	1주	1단원명	2차시/ 90차시	주제명	• • •	지필 평가
	2주	1단원명	3차시/ 90차시	주제명	• • •	지필 평가
	2주					

3. 자기소개서 ※ 1페이지 내 작성

※ 교육 분야 전반 또는 운영 프로그램 관련 수상 경력 및 자격 취득사항,
자기 계발을 위한 노력(연수) 등을 자유롭게 기술


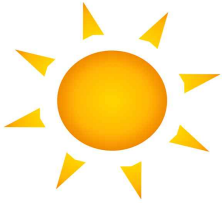
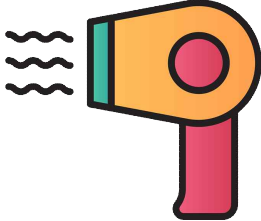
※ 초등 방과후 학교 운영 전반과 (초등)학교·학생에 대한 이해 수준(노력) 관련 내용 포함

양식3

프로그램 차시 약식 지도안

단원	3. 꼬마 과학자의 실험실		
학습 주제	소금물 그림 그리기	차시	3~4/10
학습 목표	물을 빨리 마르게 하는 방법을 알고 소금물로 그림을 그릴 수 있다.		

단계	교수·학습 활동	비고
도입	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 동기 유발하기 <ul style="list-style-type: none"> - 머리를 감고 나온 상황 제시하기 - 머리를 어떻게 말리는지 각자의 경험 나누기 - 어떤 방법으로 할 때 머리가 빨리 말랐는지 생각해 보기 • 학습 문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 물을 빨리 마르게 하는 방법을 알고 소금물로 그림을 그려 봅시다. </div> • 활동 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> [활동 1] 검정도화지에 소금물 그림 그리기 [활동 2] 물을 빨리 마르게 하는 방법 토의하기 [활동 3] 소금물 그림 나타나게 하기 	※ PPT ※ 증발이라는 용어는 사용하지 않고 빨라 마르는 현상과 같은 일상적인 경험을 통해 학습 동기를 유발한다
전개	<p>[활동1] 검정도화지에 소금물 그림 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소금물로 그림 그릴 계획 세우기 <ul style="list-style-type: none"> - 필요한 도구 생각하고 고르기 - 그리고 싶은 그림 주제 떠올리기 - 주제를 어떤 그림으로 표현할지 구상하기 • 검정색 도화지에 소금물 그림 그리기 <ul style="list-style-type: none"> - 도화지 위에 소금물로 계획에 따라 그림 그리기 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>[활동 방법]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 검정도화지, 붓, 물통을 준비한다. 2. 물에 소금을 섞어 소금물을 준비한다. 3. 붓에 소금물을 묻혀 검정도화지에 그림을 그린다. 4. 소금물을 충분히 묻혀 그리도록 한다. </div>	※ 8절 검정도화지 물통 붓 소금 ※ 소금의 양이 너무 적으면 그림의 형태가 잘 드러나지 않으므로 소금을 물에 충분히 녹여도록 한다

	<p>[활동2] 물을 빨리 마르게 하는 방법 토의하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 물을 빨리 마르게 하는 방법 토의하기 <ul style="list-style-type: none"> - 물을 빨리 마르게 하는 방법에 대해 모둠별로 토의하기 <div data-bbox="316 465 1232 846" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>[물을 빨리 마르게 하는 방법 예시]</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>부채질하기</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>햇빛 쬐기</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>뜨거운 바람 이용하기</p>  </div> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 젖은 책을 말리는 방법에 관한 영상보고 이야기 나누기 https://www.youtube.com/watch?v=tStmRSbclbw&ab_channel=YTN%EC%82%AC%EC%9D%B4%EC%96%B8%EC%8A%A4 <p>[활동3] 소금물 그림 나타나게 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소금물 그림 나타나게 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 방법으로 작품의 물을 마르게 하기 - 모둠원끼리 서로 협력하여 활동하기 - 물이 마르면서 나타나는 소금물 그림 확인하기 • 소금물 그림 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 물이 마른 뒤 도화지에 나타나는 현상 관찰하기 - 소금물 그림 작품 확인하기 - 추가할 부분이 있다면 소금물을 이용하여 덧그리기 - 완성된 작품 친구들과 공유하기 - 친구의 작품에 감상평 나누기 • 소금물 그림의 물은 어디로 갔을지 생각해 보기 <ul style="list-style-type: none"> - 소금물 그림의 물은 어디로 갔을지 이야기 나누기 - 바닷물로 물을 만드는 영상 보고 이야기 나누기 https://www.youtube.com/watch?v=2BHgl_ZDRv8&ab_channel=SBSSTORY 	<p>※학생들이 다양한 방법을 이야기할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다</p> <p>※ 물 말리는 다양한 도구부채 머리핀개 등</p> <p>※ 소금으로 나타난 그림이 연할 경우 소금물을 이용하여 덧그릴 수 있도록 한다</p> <p>※ 물의 순환이라는 과학적 개념보다는 물이 마르는 현상 양에서 나오는 물을 만드는 모습을 통해 현상 중심으로 느낄 수 있도록 한다</p>
<p>정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 활동하며 느낀 점 이야기 나누기 - 활동을 마치며 소감 나누기 	

양식4

연수생 자기 점검표

안녕하세요?

방과후 프로그램 강사 연수에 관심을 가져주셔서 감사합니다. 본인이 어떤 과정과 강좌를 선택하여 수강하면 좋을지 간단하게 자기 점검을 해보신 후, 희망하는 연수 기관의 웹사이트에 방문하시어 연수를 신청하여 주시기 바랍니다.

1. 공통역량 과정과 전문역량 과정 중 선택

문항	선택	추천 과정
나는 교수법, 학생 발달 등 기본적인 교육 역량을 신장시키고 싶다	<input type="checkbox"/>	→ 공통역량
나는 내가 관심있는 영역의 프로그램 지도 역량을 키우고 싶다	<input type="checkbox"/>	→ 전문역량

2. 공통역량 과정 강좌 선택

<공통역량 과정 강좌 구성(안)>

- | | | |
|------------------|----------------|-----------------|
| ① 정책 이해 | ② 강사 역할 및 행정실무 | ③ 안전 관리 |
| ④ 교육과정 이해 | ⑤ 학생 발달 지원 | ⑥ 학습자 상호작용(수업중) |
| ⑦ 생활지도 및 소통(수업외) | | |

1) <강사 역할 및 행정실무> 역량 점검(예시)

문항	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 방과후 강사로서의 역할과 책임을 명확히 이해하고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 학교 구성원과 협력할 때 필요한 기본 태도를 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 행정 처리나 운영 관리에서 어려움을 느끼는 부분을 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 수업 외 행정실무도 강사의 중요한 역량이라고 생각한다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 이번 강좌 내용을 실제 업무 절차 개선에 활용할 수 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2) <안전 관리> 역량 점검(예시)

문항	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 방과후 프로그램 운영 시 기본적인 안전수칙을 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 안전사고 발생 시 대응 및 보고 절차를 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 실제 현장에서 일어날 수 있는 안전사고 사례를 떠올릴 수 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 내 프로그램에 맞는 안전관리 계획을 세워본 경험이 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 등하교, 출결, 귀가 관리와 관련된 유의사항을 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. 전문역량 과정 강좌 선택

☞ 전문역량 과정은 프로그램 영역의 세부 주제별로 개설되어 운영되며, 연수생은 한 가지 주제를 선택하여 수강 (개설 예시: 체육 영역 - 음악 줄넘기 주제)

1) 본인의 관심과 전공을 고려하여 전문역량 과정의 영역(세부 주제)을 선택

영역	체육	예술	인문/사회	창의/과학	기후/환경	학교적응/사회정서	교과교육 (영어 수학 등)
관심 주제(서술)	()						
본인 전공(서술)	()						



희망 영역(체크)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

2) 희망 영역과 관련된 세부역량 점검

문항	전혀 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 학습목표를 설정할 때 고려해야 할 요소를 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 수업 목표에 맞는 콘텐츠를 선택하는 기준을 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 학생 수준에 맞게 콘텐츠의 난이도를 조절할 수 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 학생 참여를 높이는 운영 방법을 알고 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
나는 학생에게 구체적이고 도움이 되는 피드백을 제공할 수 있다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. 참여를 희망하는 연수 기관의 웹사이트에 방문하여 연수 수강 신청 (링크)

○○○대	○○○대	○○○대	○○○대	○○○대
○○○대	○○○대	○○○대	○○○대	○○○대

1

수강 정보

Q1. (연령대) 연령대를 선택해 주세요

- ① 20대
- ② 30대
- ③ 40대
- ④ 50대
- ⑤ 60대 이상

Q2. 주로 어느 지역에서 방과후 프로그램 강사로 활동(예정)하시나요?

[Q2-1. 광역 단위]

- ①서울 ②부산 ③대구 ④인천 ⑤광주 ⑥대전 ⑦울산 ⑧세종 ⑨경기도 ⑩강원도 ⑪충청북도
- ⑫충청남도 ⑬전라북도 ⑭전라남도 ⑮경상북도 ⑯경상남도 ⑰제주도

[Q2-2. 읍면 지역 여부]

- ① o
- ② x

Q3. (경력) 방과후 프로그램 강사로 얼마나 활동하셨나요?

- ① 활동 경력 없음
- ② 1년 미만
- ③ 1년~3년
- ④ 3년~5년
- ⑤ 5년~10년
- ⑥ 10년 이상

Q4. (활동 형태) 주로 어떤 형태로 방과후 프로그램 강사로 활동하고 계신가요?

- | |
|--|
| ① 소속 없이 개인 강사로 활동 중 |
| ② 방과후학교 프로그램 공급 기관 소속으로 활동 중 |
| ③ 민간 방과후업체 소속으로 활동 중 |
| ④ 개인과 기관(프로그램 공급기관 또는 민간 방과후업체) 소속으로 병행 활동 중 |

Q5. (활동 분야) 주로 어떤 분야의 프로그램 강사로 활동하고 계신가요?

- | |
|---------------|
| ① 국어 |
| ② 영어 |
| ③ 수학 |
| ④ 사회 |
| ⑤ 과학 |
| ⑥ 제2외국어, 한문 등 |
| ⑥ 음악 |
| ⑦ 미술 |
| ⑧ 체육 |
| ⑨ 디지털 |
| ⑩ 인문·사회 |
| ⑪ 기타 () |

2

연수 홍보

Q6. (수강목적) 본 연수를 수강하신 목적이 무엇인가요?

- | |
|----------------------------------|
| ① 방과후 프로그램 강사로서의 역량을 키우기 위하여 |
| ② 방과후 프로그램 강사로 취업하는데 도움이 될 것 같아서 |
| ③ 프로그램을 운영하고 있는 학교, 소속 기관 등의 권유로 |
| ④ 연수 과정이 재미있을 것 같아서 |

Q7. (홍보 경로) 어느 경로를 통해 본 연수 과정을 알게되었나요?

- ① 늘봄허브, 한국과학창의재단 안내를 통해
- ② 초등학교 및 교육청의 안내로
- ③ 소속 업체(기관)의 안내를 통해
- ④ 동료 강사 및 방과후학교 커뮤니티를 통해
- ⑤ 스스로 검색을 통해

3

연수 운영

Q8. (학습 지원) 본 연수는 연수 참여 안내, 교재·교구 준비, 강의 진행, 문제 해결 지원 등 연수생의 학습 지원을 적절히 실시하였나요?

- | | | | | |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 전혀 그렇지 않다 | ② 대체로 그렇지 않다 | ③ 보통 | ④ 대체로 그렇다 | ⑤ 매우 그렇다 |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|

Q9. (시스템) 정보 안내, 연수 신청, 온라인 수강 등을 지원하는 본 연수의 운영 시스템은 안정적으로 운영이 되었나요?

- | | | | | |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 전혀 그렇지 않다 | ② 대체로 그렇지 않다 | ③ 보통 | ④ 대체로 그렇다 | ⑤ 매우 그렇다 |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|

Q10. (접근성) 본 연수의 연수 장소는 자차, 대중교통 등을 통해 연수생들이 접근하기에 편리하였나요?

- | | | | | |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 전혀 그렇지 않다 | ② 대체로 그렇지 않다 | ③ 보통 | ④ 대체로 그렇다 | ⑤ 매우 그렇다 |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|

4

연수 내용

※ Q11~Q15 문항은 강좌별로 문항을 작성하여 조사 (공통역량과정 6~8개 강좌)

Q11. (연수 과정) 본 연수 과정은 방과후 프로그램 강사의 공통역량 함양에 도움을 줄 수 있는 내용들로 구성이 되었나요?

- | | | | | |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 전혀 그렇지 않다 | ② 대체로 그렇지 않다 | ③ 보통 | ④ 대체로 그렇다 | ⑤ 매우 그렇다 |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|

Q12. (강좌 내용) 00강의의 내용은 학습 목표에 따라 내실 있게 구성되었나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q13. (강좌 교재) 00강의의 교재와 교구는 강의를 이해하기 쉽도록 제공되었나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q14. (강사 역량) 000주제를 강의한 000강사는 전문성을 바탕으로 효과적으로 강의를 하였나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q15. (강사 소통) 000주제를 강의한 000강사는 질의응답, 토론, 실습 등을 통해 연수생의 참여를 독려하며 효과적으로 소통하였나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

5

연수 결과

Q16. (역량 제고) 본 연수는 방과후 프로그램 강사로서 필요한 기본역량을 높이는 데 도움이 되었나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q17. (콘텐츠 제공) 본 연수는 방과후 프로그램 강사로 활동하는 데 유용한 교육 콘텐츠를 제공하였나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q18. (만족도) 본 연수에 전반적으로 만족하시나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
----------------	-----------------	------	--------------	----------

6

자유 의견

Q19. 본 연수에 대한 의견을 자유롭게 남겨주세요.

1

수강 정보

Q1. (연령대) 연령대를 선택해 주세요

- ① 20대
- ② 30대
- ③ 40대
- ④ 50대
- ⑤ 60대 이상

Q2. 주로 어느 지역에서 방과후 프로그램 강사로 활동(예정)하시나요?

[Q2-1. 광역 단위]

- ①서울 ②부산 ③대구 ④인천 ⑤광주 ⑥대전 ⑦울산 ⑧세종 ⑨경기도 ⑩강원도 ⑪충청북도
- ⑫충청남도 ⑬전라북도 ⑭전라남도 ⑮경상북도 ⑯경상남도 ⑰제주도

[Q2-2. 읍면 지역 여부]

- ① o
- ② x

Q3. (경력) 방과후 프로그램 강사로 얼마나 활동하셨나요?

- ① 활동 경력 없음
- ② 1년 미만
- ③ 1년~3년
- ④ 3년~5년
- ⑤ 5년~10년
- ⑥ 10년 이상

Q4. (활동 형태) 주로 어떤 형태로 방과후 프로그램 강사로 활동하고 계신가요?

- | |
|--|
| ① 소속 없이 개인 강사로 활동 중 |
| ② 방과후학교 프로그램 공급 기관 소속으로 활동 중 |
| ③ 민간 방과후업체 소속으로 활동 중 |
| ④ 개인과 기관(프로그램 공급기관 또는 민간 방과후업체) 소속으로 병행 활동 중 |

Q5. (활동 분야) 주로 어떤 분야의 프로그램 강사로 활동하고 계신가요?

- | |
|---------------|
| ① 국어 |
| ② 영어 |
| ③ 수학 |
| ④ 사회 |
| ⑤ 과학 |
| ⑥ 제2외국어, 한문 등 |
| ⑥ 음악 |
| ⑦ 미술 |
| ⑧ 체육 |
| ⑨ 디지털 |
| ⑩ 인문·사회 |
| ⑪ 기타 () |

2

연수 홍보

Q6. (수강목적) 본 연수를 수강하신 목적이 무엇인가요?

- | |
|----------------------------------|
| ① 방과후 프로그램 강사로서의 역량을 키우기 위하여 |
| ② 방과후 프로그램 강사로 취업하는데 도움이 될 것 같아서 |
| ③ 프로그램을 운영하고 있는 학교, 소속 기관 등의 권유로 |
| ④ 연수 과정이 재미있을 것 같아서 |

Q7. (홍보 경로) 어느 경로를 통해 본 연수 과정을 알게되었나요?

- | |
|--------------------------|
| ① 늘봄허브, 한국과학창의재단 안내를 통해 |
| ② 초등학교 및 교육청의 안내로 |
| ③ 소속 업체(기관)의 안내를 통해 |
| ④ 동료 강사 및 방과후학교 커뮤니티를 통해 |
| ⑤ 스스로 검색을 통해 |

3

연수 운영

Q8. (학습 지원) 본 연수는 연수 참여 안내, 교재·교구 준비, 강의 진행, 문제 해결 지원 등 연수생의 학습 지원을 적절히 실시하였나요?

- | | | | | |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 전혀 그렇지 않다 | ② 대체로 그렇지 않다 | ③ 보통 | ④ 대체로 그렇다 | ⑤ 매우 그렇다 |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|

Q9. (시스템) 정보 안내, 연수 신청, 온라인 수강 등을 지원하는 본 연수의 운영 시스템은 안정적으로 운영이 되었나요?

- | | | | | |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 전혀 그렇지 않다 | ② 대체로 그렇지 않다 | ③ 보통 | ④ 대체로 그렇다 | ⑤ 매우 그렇다 |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|

Q10. (접근성) 본 연수의 연수 장소는 자차, 대중교통 등을 통해 연수생들이 접근하기에 편리하였나요?

- | | | | | |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 전혀 그렇지 않다 | ② 대체로 그렇지 않다 | ③ 보통 | ④ 대체로 그렇다 | ⑤ 매우 그렇다 |
|-------------|--------------|------|-----------|----------|

4

연수 내용

※ Q11 문항은 전문역량과정 영역별, Q12~Q15 문항은 강좌별로 작성하여 조사

Q11. (연수 과정) 본 연수 과정은 00영역의 역량 함양에 도움을 줄 수 있는 강좌들로 구성이 되어있나요?

- | | | | | | |
|-------|-------------|--------------|------|-----------|----------|
| ① 미수강 | ② 전혀 그렇지 않다 | ③ 대체로 그렇지 않다 | ④ 보통 | ⑤ 대체로 그렇다 | ⑥ 매우 그렇다 |
|-------|-------------|--------------|------|-----------|----------|

Q12. (강좌 내용) **00강의의** 내용은 학습 목표에 따라 내실 있게 구성되었나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q13. (강좌 교재) **00강의의** 교재와 교구는 강의를 이해하기 쉽도록 제공되었나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q14. (강사 역량) **000주제를 강의한 000강사는** 전문성을 바탕으로 효과적으로 강의를 하였나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q15. (강사 소통) **000주제를 강의한 000강사는** 질의응답, 토론, 실습 등을 통해 연수생의 참여를 독려하며 효과적으로 소통하였나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

5

연수 결과

Q16. (역량 제고) 본 연수는 방과후 프로그램 강사로서 필요한 기본역량을 높이는 데 도움이 되었나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q17. (콘텐츠 제공) 본 연수는 방과후 프로그램 강사로 활동하는 데 유용한 교육 콘텐츠를 제공하였나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q18. (만족도) 본 연수에 전반적으로 만족하시나요?

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q19. (효과성) 본 연수를 참여한 후 나는 수강 대상과 수준에 맞게 프로그램 목표를 설정할 수 있게 되었다.

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q20. (효과성) 본 연수를 참여한 후 나는 다양한 교구 및 콘텐츠를 활용하여 수업을 운영할 수 있게 되었다.

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q21. (효과성) 본 연수를 참여한 후 나는 학생의 발달 단계에 맞게 수업 참여를 유도할 수 있게 되었다.

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

Q22. (효과성) 본 연수를 참여한 후 나는 학생에게 구체적이고 도움이 되는 피드백을 제공할 수 있게 되었다.

① 전혀 그렇지 않다	② 대체로 그렇지 않다	③ 보통	④ 대체로 그렇다	⑤ 매우 그렇다
-------------	--------------	------	-----------	----------

6

개선사항

Q23. 본 연수에 대한 의견을 자유롭게 남겨주세요.

참고1

늘봄허브 프로그램 분류 체계

대분류	중분류	프로그램 내용
1. 체육	신체 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 기초 체육(달리기, 스트레칭), 줄넘기 • 키즈 댄스, 키즈 요가, 리듬체조 기초, 어린이 치어리딩 등
	구기 종목	<ul style="list-style-type: none"> • 축구 놀이, 농구 기본기, 탁구 놀이, 배드민턴 기초 등
2. 문화/예술	미술	<ul style="list-style-type: none"> • 그림 그리기, 예술 작품 따라하기, 미술가 이야기 듣기 • 비즈 공예, 종이접기와 공작, 클레이로 작품 만들기
	음악	<ul style="list-style-type: none"> • 동요 배우기, 어린이 작곡 따라하기, 어린이 합창단 • 기초 악기 연주 배우기, 전통 악기 체험, 오케스트라
	공연	<ul style="list-style-type: none"> • 동화 역할극 놀이, 어린이 연극, 인형극 놀이 • 어린이 뮤지컬, 무용 공연
	문화	<ul style="list-style-type: none"> • 전통 문화 체험, 예절 교육, 민속놀이 체험(제기차기, 윷놀이 등) • 세계 여러 나라의 의상과 음식 알아보기, 세계 도시 알아보기
3. 인문/사회	문학·독서	<ul style="list-style-type: none"> • 동화책 다시 읽기, 전래 동화 이야기, 동화 명작 독후감 쓰기 • 짧은 동시 쓰기, 나만의 이야기 만들기
	역사	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 역사 이야기, 위인들 알아보기 • 주요 테마별 역사 알아보기
	사회	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 지역 알아보기, 사회 규칙 이해하기(교통 안전, 학교 등) • 어린이 경제·금융 교육, 다양한 분야의 진로 체험·교육 등
4. 창의/과학	과학 탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 과학 기초 교육, 간단한 실험 놀이, 생활 속 과학 이야기 • 별자리 배우기, 우리 몸 배우기
	디지털 기초	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 리터러시 교육, 디지털 미디어 교육 • 어린이 코딩 놀이, 디지털 에듀테크 체험
	기술 체험	<ul style="list-style-type: none"> • 블럭 조립 놀이, 발명 교육 • 어린이 공학 교육, 공학 KIT 제작 하기
5. 기후/환경	자연 환경	<ul style="list-style-type: none"> • 자연 환경과 생태계 이해하기, 우리 주위의 동물과 곤충 이야기 • 에너지 교육(에너지 활용, 절약), 환경 보호 교육(재활용)
	생태 체험	<ul style="list-style-type: none"> • 계절별 우리 주변의 모습 관찰하기, 우리동네 숲 체험하기 • 도시 텃밭 가꾸기, 농촌 체험, 자기 식물 키우기
6. 학교적응/정서	사회성 발달	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 협동 활동하기, 보드게임, 함께 퍼즐 맞추기
	정서 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 그림으로 마음 표현하기, 어린이 스피치 교육
	생활 습관	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 적응과 공부 습관 배우기 • 식사 예절과 우리 몸에 필요한 영양소 배우기
7. 교과 교육		<ul style="list-style-type: none"> • 영어 노래 배우기, 상황에 맞는 생활 외국어 알아보기 • 수학 놀이, 수학 퍼즐
8. 기타		

<참여 대상 및 기본 안내>

① 강사연수는 어떤 분들이 참여할 수 있나요?

- 강사연수는 방과후 돌봄·교육 프로그램 강사로 활동 중이시거나, 앞으로 강사로 활동을 희망하시는 분들을 대상으로 운영됩니다.
- 이미 학교 현장에서 프로그램을 운영하고 계신 강사뿐만 아니라, 관련 분야 경험은 있으나 학교 강사 활동을 준비 중인 분들도 참여하실 수 있습니다.
- 다만 과정별로 대상과 수준이 다를 수 있으므로, 신청 전 각 과정의 안내사항을 확인하시는 것이 중요합니다.

<연수 내용 및 구성>

② 연수에서는 어떤 내용을 배우게 되나요?

- 연수는 강사님들이 학교 현장에서 안정적으로 프로그램을 운영하는 데 도움이 되도록 실무 중심 내용으로 구성됩니다.
- 단순 이론 전달이 아니라, 실제 수업에 바로 적용할 수 있는 내용 중심으로 운영됩니다.

③ 연수는 어떤 방식으로 진행되나요?

- 연수는 과정 특성에 따라 집합연수(오프라인)와 온라인 연수를 병행하여 운영됩니다.
- 강사님들의 참여 여건을 고려하여 방학 집중 과정, 주말 과정 등 다양한 방식으로 운영될 수 있습니다.

④ 연수 신청은 어떻게 하나요?

- 연수 신청은 늘봄허브 또는 연수기관에서 안내하는 신청 경로를 통해 진행됩니다.

<이수 및 운영 기준>

⑤ 연수 시간과 이수 기준은 어떻게 되나요?

- 연수 시간 및 이수 기준은 과정별로 다르게 운영되며, 일반적으로 출석률과 참여도를 기준으로 이수 여부가 결정됩니다.

※ 자세한 기준은 연수기관별 안내를 통해 확인하실 수 있습니다.

<운영 및 참여 유의사항>

⑥ 기존 강사도 연수를 들어야 하나요?

- 기존 강사분들도 역량 강화를 위해 연수 참여를 권장드립니다.
- 특히 새로운 프로그램 운영, 정책 변화, 수업 방식 개선이 필요한 경우 연수를 통해 많은 도움을 받으실 수 있습니다.

⑦ 연수 장소는 어디에서 진행되나요?

- 연수는 권역별로 운영되고 있으며, 접근성을 고려하여 연수를 신청하시면 됩니다. 일부 과정은 온라인으로 참여하실 수 있습니다.