



ST. JOHNSBURY ACADEMY JEJU

# 1학년 커리큘럼 안내서

2025 - 2026

[www.sjajeju.kr](http://www.sjajeju.kr)

In the event of any discrepancies between the English and Korean versions, the English version shall take precedence.  
영문 버전과 한국어 버전 사이에 내용 차이가 있을 경우, 영문 버전을 기준으로 적용됩니다.

# TABLE OF CONTENTS

## ST. JOHNSBURY ACADEMY JEJU

1학년 커리큘럼 안내서  
2025 - 2026

1학년 커리큘럼 안내서	3
영어(LANGUAGE ARTS)	3
수학 (MATHEMATICS)	4
과학 (SCIENCE)	5
사회 (SOCIAL STUDIES)	5
미술 (ART)	6
음악 (MUSIC)	6
체육 (PHYSICAL EDUCATION)	6
한국사, 한국어 및 문화 (KOREAN HISTORY, LANGUAGE & CULTURE)	6
중국어, 역사 및 문화 (CHINESE LANGUAGE, HISTORY & CULTURE, G1-5)	7
외국어로서의 한국어 (KOREAN AS A FOREIGN LANGUAGE, KFL)	7
체험교육(EXPERIENTIAL EDUCATION)	7
기술 및 메이커스페이스 (TECHNOLOGY & MAKERSPACE)	8
도서관 (LIBRARY)	8
사회 정서 학습 (SOCIAL EMOTIONAL LEARNING)	8



## 세인트 존스베리 아카데미 제주 1학년 교육과정 개요

### 영어(LANGUAGE ARTS)

Language Art 교육과정의 목표는 주변 세상을 더 잘 이해할 수 있도록 자신감 있고 독립적인 독자, 작가, 화자, 청자를 양성하는 것입니다.

#### 구어 (말하기 & 듣기)

학생들은 다양한 구어 활동에 참여하여 언어에 대한 이해를 높이고, 개인 및 그룹으로 효과적으로 의사소통하는 능력을 향상시킵니다. 말하거나 발표할 때 표준 문법 및 어법을 사용하는 법을 배웁니다. 교실에서 듣기 및 말하기 활동에 참여하면서 어휘를 계속 늘려나갈 것입니다. 또한 구어 능력을 사용하여 정보를 설명하고 공유할 것입니다.

#### 주요 기술 및 개념:

이해 및 협력: 화자를 보고, 주의 깊게 경청하며, 한 번에 한 명씩 말하고, 친절하고 존중하는 단어를 사용하여 그룹 대화에 참여합니다.

질문하고 대답하기: 화자의 말에 대해 질문하고 대답하여 이해를 명확히 하고 더 많은 정보를 얻습니다.

지식 및 아이디어 발표: 아이디어를 공유하거나, 이야기를 하거나, 사건을 설명할 때 명확하고 완전한 간단한 문장으로 말하기 시작합니다.

시각 자료 및 도구 사용: 아이디어를 설명하고 의사소통을 향상시키기 위해 그림, 시각 자료 또는 기타 미디어를 사용합니다.

#### 파닉스 (PHONICS)

파닉스 범위 및 순서는 명시적이고 순차적인 지도를 통해 기초 읽고 쓰는 능력을 체계적으로 구축합니다. 문자-소리 대응 및 단모음 복습으로 시작하여, 이중 자음(digraphs), 자음군(blends), 그리고 묵음 'e'를 포함한 장모음 패턴을 소개합니다. 학년이 진행됨에 따라 학생들은 모음 조합(vowel teams), 'r'이 통제하는 모음(r-controlled vowels), 그리고 더 복잡한 다음절 해독 전략을 배웁니다. 이 순서는 유창한 읽기 및 철자에 필수적인 파닉스 요소의 누적 학습 및 숙달을 지원하며, 빈출 단어 학습 및 연결된 텍스트와 활동에서의 적용 기회를 통합합니다.

#### 주요 기술 및 개념:

자음 문자-소리 대응 및 단모음을 복습하고 숙달합니다.

다음 단원들을 배웁니다:

FLSZ 규칙: ff, ll, ss, zz, all, oll, ull

이중 자음 (Digraphs): ck, sh, th, wh, ph, ng, nk, tch, dge

결합된 소리 (Welded sounds): old, ild, ind, olt, ost

굴절어미 (Inflectional endings): -s, -es, -ed, -ing

장모음 패턴: a\_e, u\_e, o\_e, i\_e, e\_e, ai, ay, ee, ea, ey, oa, ow, oe, ie, igh, oo, ew, ui, ue

'R'이 통제하는 모음 (R-controlled vowels): are, er, or, ur, ir

음절 유형에 대해 배웁니다:

열린 음절 및 닫힌 음절 (Open and closed syllables)

다음절 단어 (Multisyllabic words)

빈출 단어 (heart word) 학습을 통합하고 연결된 텍스트와 활동에서 적용을 연습합니다.

#### 문법 (GRAMMAR)

1학년 학생들은 문맥 속에서 문장 구조와 문법을 공부하며 언어가 어떻게 작동하는지 탐구합니다. 자신의 글에서 명사, 동사, 형용사를 식별하고 사용하는 법을 배웁니다. 이 프로그램은 학생들이 구두법에 자신감을 갖고 문장이 아이디어를 전달하는 방식을 이해하도록 돕습니다.

#### 주요 기술 및 개념:

종결 구두점과 문장 시작 대문자 사용

보통 명사, 고유 명사, 단수 명사, 복수 명사

현재, 과거, 미래 시제의 동사

기본 문장 및 완전한 문장

형용사 및 관사 사용

대명사 및 소유 대명사 소개

이름, 월, 인사말의 대문자 사용

간단한 문장 구조 및 어순

#### 독서 (READING)

독서 워크숍 동안 학생들은 전체 그룹, 소그룹 및 개별 지도를 통해 소설 및 비문학 텍스트의 특징을 이해하고 활용하는 데 중점을 둡니다. 학생들은 읽은 내용을 이해하고, 질문하며, 연결할 수 있는 이해 전략을 배울 것입니다. 또한 단어 분석 및 의미 구성을 포함한 전략적 읽기 기술을 계속 개발하여 읽기 유창성을 돕습니다. 다양한 텍스트를 정기적으로 읽는 것은 모든 과목에서 그들의 기술과 이해력을 향상시키는 데 도움이 됩니다.

#### 주요 기술 및 개념:

읽기 이해: 이야기와 정보성 텍스트의 주요 아이디어, 등장인물, 배경 및 사건에 대해 텍스트의 세부 사항을 사용하여 이해하고 이야기합니다.

파닉스 및 단어 인식: 파닉스 규칙과 단어 패턴을 사용하여 일반적인 시각 단어를 포함한 학년 수준의 단어를 해독하고 인식합니다.

유창성: 이해를 돕기 위해 정확성, 적절한 속도 및 표현으로 텍스트를 소리 내어 읽습니다.

어휘 및 언어: 단어 의미에 대해 질문하고 대답하며, 문맥 단서와 이중 언어 활용을 사용하여 낯선 단어를 파악하고, 단어가 범주와 의미의 미묘한 차이에서 어떻게 관련되는지 이해합니다.



### 작문 (WRITING)

작문 워크숍 동안 학생들은 다양한 목적과 청중을 위해 서사문, 정보 전달문, 의견 제시문을 작성하면서 작문 과정(계획, 초안 작성, 수정, 편집, 출판)에 참여합니다. 학생들의 문자-소리 대응 지식과 시각 단어 어휘가 증가합니다. 그들은 이러한 기술을 사용하여 종이에 자신의 아이디어와 생각을 표현하도록 장려됩니다. 학생들은 완전한 간단한 문장을 쓰고 기본적인 규칙을 사용하는 데 집중합니다. 어린 작가로서 학생들은 아이디어를 개발하고 멘토 작가의 기법을 사용하여 독자와 소통하도록 장려됩니다.

#### 주요 기술 및 개념:

<b>작문 유형:</b>
서사적 작문: 순서대로 사건, 세부 사항, 종결감을 포함하여 개인적인 이야기 또는 상상 속 등장인물로 이야기를 전달합니다.
정보 전달적 작문: 주제를 명명하고, 사실이나 정보를 제공하며, 결론 문장을 제공하여 주제에 대해 작성합니다.
의견 제시적 작문: 주제에 대한 의견을 진술하고, 그 의견을 뒷받침하는 이유를 제공하며, 마침 문구를 포함합니다.
세부 사항 사용: 아이디어를 명확하게 뒷받침하고 독자가 글을 이해하도록 돕기 위해 사실, 이유 또는 설명을 포함합니다.
작문 과정: 그래픽 정리 도구로 작문을 계획하고, 적절한 구조 유형을 따라 작성하며, 작문 체크리스트, 성인 또는 또래의 지침을 사용하여 작문을 수정하고 개선하는 방법을 배워 작문에서 자신감과 독립성을 키웁니다.
연구 및 협력: 공동 연구 또는 작문 프로젝트에 참여하고, 제공된 출처에서 정보를 수집하며, 작문을 통해 질문에 답합니다.

### 수학 (MATHEMATICS)

1학년 학생들은 120까지의 수를 다루면서 필수적인 수 감각을 구축합니다. 20 내에서 덧셈과 뺄셈을 배우고, 자릿값을 탐구하며, 표준 및 비표준 도구를 사용하여 측정합니다. 또한 데이터와 모양의 패턴을 인식하기 시작하여 수학적 사고와 문제 해결의 기반을 마련합니다.

#### 주요 기술 및 개념:

<b>기수법 (Number &amp; Operations in Base Ten)</b>
임의의 수에서 시작하여 120까지 셉니다.
자릿값(십의 자리와 일의 자리)을 이해합니다.
부호 $>$ , $<$ , $=$ 를 사용하여 두 자리 숫자를 비교합니다.
100 내에서 10의 배수를 더하고 뺍니다.
<b>연산 및 대수적 사고 (Operations &amp; Algebraic Thinking)</b>
20 내에서 덧셈 및 뺄셈 활용 문제를 표현하고 해결합니다.
이어 세기, 10 만들기, 수 가르기/모으기와 같은 전략을 사용하여 20 내에서 더하고 뺍니다.
등호의 의미를 이해합니다.
덧셈과 뺄셈이 포함된 방정식이 참인지 거짓인지 판단합니다.
<b>측정 및 데이터 (Measurement &amp; Data)</b>
세 물체를 길이 순으로 배열합니다.
비표준 및 표준 단위를 사용하여 길이를 측정합니다.
아날로그 및 디지털 시계를 사용하여 시간(정각 및 30분)을 말하고 씁니다.
최대 세 가지 범주의 데이터(자료)를 정리, 표현 및 해석합니다.
<b>기하 (Geometry)</b>
2D 및 3D 도형의 정의 속성과 비정의 속성을 구별합니다.
도형을 만들고 그려서 합성 도형을 만듭니다.
원과 직사각형을 2등분 및 4등분으로 나눕니다.



## 과학 (SCIENCE)

SJA 제주 1학년 학생들은 NGSS(차세대 과학 표준)의 과정을 따라 질문하고, 실습 과학 조사를 통해 세상을 탐구하며 타고난 호기심을 개발합니다. 학생들은 재료, 살아있는 것, 자연 현상을 관찰하고, 분류하며, 설명합니다. 간단한 도구를 사용하여 데이터를 수집하고, 그림과 단어로 관찰 내용을 기록하며, 발견한 내용에 대해 이야기하기 시작합니다. 우리 과학 교실은 탐구와 팀워크를 장려하여 아이디어를 표현하고 서로에게 배우는 자신감을 키웁니다.

주요 기술 및 개념:

- 주변 세상에 대해 사려 깊은 질문을 합니다.
- 돋보기나 저울과 같은 도구를 사용하여 재료를 탐구합니다.
- 레이블이 지정된 그림, 간단한 차트 또는 모델을 통해 관찰 내용을 기록합니다.
- 자신이 보는 것과 이미 알고 있는 것 사이의 연결 고리를 만듭니다.
- 말하기와 쓰기를 사용하여 자신의 발견을 명확하게 공유합니다.

단원 1: 살아있는 것 (Living Things): 식물과 동물이 어떻게 생존하고 성장하는지, 그리고 부모가 새끼를 어떻게 돌보는지 탐구합니다. 어린 식물과 동물이 부모를 닮았지만 동일하지는 않다는 것을 관찰합니다. 살아있는 것의 특징과 이러한 특징이 그들의 필요를 충족시키는 데 어떻게 도움이 되는지 조사하고 식별합니다. 또한 인간이 자신의 발명품(생체 모방)에서 동물 특성으로부터 어떻게 영감을 받았는지 발견합니다.

단원 2: 하늘의 패턴 (Patterns in the Sky): 태양, 달, 별을 관찰하여 달의 위상 및 천체가 움직이는 것처럼 보이는 방식을 포함하여 하늘의 패턴을 발견합니다. 계절에 따라 낮의 길이가 어떻게 변하는지에 대한 데이터를 수집 및 분석하고, 가을과 겨울의 차이에 대한 결론을 도출하며, 이러한 패턴을 태양 주위를 도는 지구의 궤도와 연결합니다.

단원 3: 소리와 빛 (Sound and Light): 빛과 소리가 보고, 듣고, 의사소통하는 데 어떻게 도움이 되는지 탐구합니다. 실습 조사 및 공학 과제를 통해 진동이 소리를 어떻게 생성하는지, 빛이 우리가 보는 데 어떻게 도움이 되는지, 다른 재료가 빛에 어떻게 영향을 미치는지, 그리고 빛이나 소리를 사용하여 먼 거리로 메시지를 보내는 방법을 발견합니다.

## 사회 (SOCIAL STUDIES)

SJA 제주는 세상이 급변하고 있음을 인식합니다. 사회 교육과정의 목표는 비판적으로 사고하고 지속적인 변화를 예측하고 대처할 수 있는 호기심 많은 탐구자를 개발하는 것입니다. 사회 교육의 모범 사례는 학생들이 효과적으로 협력하고 의사 결정 전략을 사용하여 방대한 정보 출처에 접근하고 분석할 수 있는 기회를 제공합니다. 인간의 중요한 문제에 대한 탐구와 문제 해결을 포함하고 존중하고 관용적인 글로벌 시민 의식으로 이어지는 활동에 중점을 둡니다.

주요 기술 및 개념:

단원 1: 공동체 (Community)

- 자신이 그룹의 일부임을 인식하고 그룹이 더 큰 시스템에 어떻게 포함되는지 이해합니다.
- SJA 공동체 내에서의 역할과 책임에 대해 배웁니다.
- 학교에서 개인의 역할이 사회에 어떻게 기여하는지 이해합니다.
- 지역 사회가 어떻게 기능하며 좋은 시민이 된다는 것이 무엇을 의미하는지 탐구합니다.

단원 2: 과거, 현재, 미래 (Past, Present, and Future)

- 학교, 기술, 교통, 장난감과 같은 분야에서 일상생활이 시간이 지남에 따라 어떻게 변했는지 조사합니다.
- 변화의 패턴을 이해하기 위해 과거와 현재를 비교합니다.
- 변화가 우리 삶에 미치는 영향에 대한 결론을 도출합니다.
- 과거와 현재의 추세를 기반으로 미래 발전에 대해 예측합니다.

단원 3: 지리 (Geography)

- 사람들이 물리적 환경에 어떻게 의존하고 상호 작용하는지 살펴봅니다.
- 지도 기술을 개발하고 지형과 지리적 특징을 찾습니다.
- 지리가 인구와 문화에 어떻게 영향을 미치는지 식별하고 설명합니다.
- 제주를 지역적 맥락으로 사용하여 지리적 개념과 어휘를 탐구합니다.



### 미술 (ART)

1학년 동안 학생들은 “예술가는 무엇을 하는가?”라는 질문에 대한 다양한 답을 탐구합니다. 각 단원은 학생들이 예술가처럼 생각하고 작업 중인 예술가의 스튜디오 습관을 연습하도록 설계되었습니다. 학생들은 예술가들이 기술을 개발하고, 아이디어를 구상하고, 주제를 관찰하고, 새로운 재료를 탐구하고, 예술을 통해 아이디어를 표현한다는 것을 배웁니다. 그들은 실험과 자기 주도적 창의적 제작을 통해 이러한 스튜디오 습관을 각각 연습하여 독립성을 구축하고 자신의 아이디어를 추구할 수 있도록 합니다.

주요 기술 및 개념:

예술 작품 제작을 위한 준비로 관찰 및 조사를 사용합니다.
예술 작품을 만드는 동안 선택 사항을 설명하기 위해 미술 어휘를 사용합니다.
예술이 어디서, 왜, 어떻게 전시되거나 제시될 수 있는지 논의합니다.
주제와 관련 세부 사항을 사용하여 예술 작품이 표현하는 바를 해석합니다.
사람들이 예술을 만들기로 선택하는 다양한 이유에 대해 논의합니다.

### 음악 (MUSIC)

학생들은 음악을 연주하고, 창작하고, 표현하는 데 참여합니다. 멜로디, 리듬, 형식, 짜임새, 화성 등 음악의 요소에 반응하고, 연결하고, 연주하고, 성찰할 것입니다. 노래 부르기, 구호 외치기, 게임하기, 춤추기, 움직이기, 극화하기, 악기 연주는 아이들이 행동을 통해 가장 잘 배운다는 생각에 기반한 실습 접근 방식을 허용합니다. 학생들은 음악을 만드는 데 적극적인 역할을 하며 창의적인 표현 과정에 참여합니다.

1학년 음악 교실의 모든 학생들은 높은음자리표의 악보를 읽는 법을 배우는 음악가입니다. 그들은 앙상블로 함께 협력하여 음악을 배우고, 창작하고, 연주합니다. 모든 아이는 모든 부분을 배우며, 수업이 진행되는 동안 각 아이는 항상 앙상블의 필수적인 부분입니다. 다양한 문화권의 다양한 음악과 춤이 작업 자료로 사용됩니다. 수업은 각 학급의 다양한 필요와 기술 수준에 맞게 조정되어 모든 사람의 성공을 보장합니다. 모든 학생들은 PAC(공연 예술 센터)에서 열리는 학기별 콘서트에서 배운 것을 연주할 많은 기회를 갖습니다.

주요 기술 및 개념:

리듬 읽기: 2분음표, 4분음표, 8분음표 및 그 쉼표를 읽고 씁니다.
솔페지오 확장: 더 넓은 멜로디 패턴을 노래하기 위해 "도"와 "레"를 추가합니다.
음악 형식: 간단한 A/B 및 부름과 응답 (call-and-response) 구조를 인식합니다.
피아노 소개: 피아노 기술을 구축하기 위한 고립된 왼손 및 오른손 활동.
초기 작곡: 음정이 있는 악기로 짧은 리듬 및 멜로디 아이디어를 작곡합니다.

### 체육 (PHYSICAL EDUCATION)

1학년 학생들은 움직임 기술을 목적과 결합하기 시작합니다. 그들은 더 구조화된 게임에 참여하고, 롬보딩과 같은 새로운 활동을 시도하며, 팀워크, 전략 및 체력이 체육 활동의 재미와 성공에 어떻게 기여하는지에 대한 인식을 키웁니다.

주요 학습 단원: 휴식 시간 활동 · 수영 · 롬보딩 · 장애물 코스 · 창의적 움직임/댄스 · 던지기 및 잡기 · 체력 서킷 · 네트/벽 게임 · 마이너 게임 · 운동회

주요 기술:

게임 상황에서 이동 기술과 조작 기술을 결합합니다.
기본 수영 기술 및 수상 안전 의식을 개발합니다.
균형과 조정력으로 롬보드를 탑니다 (지원 및 안전 장비 사용).
게임에서 간단한 전략을 적용합니다 (예: 패스, 간격 유지).
또래와 협력하고 스포츠맨십을 보여줍니다.

### 한국사, 한국어 및 문화 (KOREAN HISTORY, LANGUAGE & CULTURE)

한국어, 역사 및 문화의 목표는 한국 학생들에게 모국어로 학습할 기회를 제공하는 것입니다. 우리 학생들이 자신의 언어로 비판적 사고 능력, 구두 능력, 읽기 및 쓰기 능력, 듣기 능력을 개발하는 것이 중요합니다. 모국어는 SJA 제주에서 가치 있게 여겨집니다. 우리는 학생들이 영어와 같은 다른 언어로 자신의 기술을 더욱 발전시키기 위해 모국어의 강력한 기초를 개발하는 것의 중요성을 이해합니다. 우리는 또한 한국의 역사와 문화를 소중히 여기며, 한국의 다양한 자원을 활용하고 학생들의 교육 경험을 향상시키는 것을 돕습니다. 우리 문화에 대한 경험과 감사가 다른 문화에 대한 높아진 인식과 존중을 촉진한다는 것이 우리의 확고한 믿음입니다. 한국 역사 및 문화 프로그램은 이러한 목표를 달성하는 데 가장 중요한 효과적인 도구입니다.

한국어 (주요 기술 및 개념):

이야기하기를 통해 구어 능력을 향상시킵니다.
간단한 한국어 문장을 읽고 씁니다.
듣기 이해력을 개발합니다.

사회 (주요 기술 및 개념):

가족 및 이웃 생활을 이해합니다.
학교 및 지역 사회에서의 역할을 보여줍니다.
관찰을 통해 주변 환경을 탐구합니다.
간단한 조사를 수행합니다.



## 중국어, 역사 및 문화 (CHINESE LANGUAGE, HISTORY & CULTURE, G1-5)

이 프로그램은 국적 또는 가족 배경을 기반으로 자격이 되는 중국계 학생을 위해 특별히 설계되었습니다. 여기에는 중국 국적자 또는 부모 중 한 명이 중국 국적이며 한국 시민권을 보유하지 않은 학생이 대상이 됩니다. 이 과정은 이 학생들에게 중국 역사와 문화의 풍부함을 탐구하면서 모국어인 중국어를 강화할 기회를 제공합니다.

우리는 모국어에 대한 강력한 기초를 유지하는 것이 정체성 개발을 지원하고, 가족 관계를 강화하며, 미래의 학업 성장을 향상시킨다고 믿습니다. 이 프로그램은 또한 문화 유산에 대한 자부심을 키우고 세대를 걸친 소속감과 연속성을 장려합니다.

학생들은 연령에 적합하고 의미 있는 활동(읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 포함)을 통해 언어를 접합니다. 문화 학습은 교육과정 전반에 걸쳐 통합되어 학생들이 중국 문화 유산에 대한 이해를 심화하기 위해 전통 축제, 관습, 이야기 및 예술을 탐구합니다.

자격: 중국 국적자 또는 부모 중 한 명이 중국 국적이며 한국 시민이 아닌 학생  
 초점: 중국계 학습자를 위한 중국어 개발 및 문화 정체성 접근 방식: 학생들의 언어 수준에 맞춘 문화적으로 풍부하고 차별화된 교육

주요 개념 및 기술 (중국계 학습자):

- 이야기하기, 노래 및 일상 대화를 통해 구어 유창성을 강화합니다.
- 올바른 필순으로 빈출 한자를 인식하고 씁니다.
- 병음 및 시각적 지원과 함께 간단한 텍스트를 읽습니다.
- 가족 및 일상 생활에 대한 기본적인 문장을 씁니다.
- 주요 축제의 의미와 전통을 배웁니다.

주요 개념 및 기술 (제2 언어 학습자):

- 구호 및 반복을 통해 기본 어휘 및 듣기 능력을 개발합니다.
- 간단한 한자를 인식하고 따라 씁니다.
- 문장 틀을 사용하여 좋아하거나 싫어하는 것 및 인사말을 표현합니다.
- 교사의 많은 지원과 함께 그림이 있는 이야기를 읽습니다.
- 노래, 게임 및 공예를 통해 문화에 참여합니다.

## 외국어로서의 한국어 (KOREAN AS A FOREIGN LANGUAGE, KFL)

SJA 제주의 KFL 프로그램은 비한국 학생이 일상 생활에 필요하고 한국 사회에 성공적으로 적응하기 위한 언어 능력을 개발하도록 지원하기 위해 설계되었습니다. 흥미롭고 실용적인 활동을 통해 학생들은 어휘를 늘리고, 한국어 말하기, 듣기, 읽기 및 쓰기 기술을 강화합니다. 프로그램은 실생활 의사소통과 문화적 이해를 강조하여 학생들이 주변 환경을 자신감과 존중으로 탐색하도록 돕습니다.

문화 통합에서 언어의 중요성을 인식하는 KFL 프로그램은 학생들이 한국에서 직면할 수 있는 일상적인 상황을 반영하는 의미 있고 관련성 높은 학습 경험을 제공하는 것을 목표로 합니다. 우리의 목표는 학생들이 한국 생활에서 더 독립적이 되고 한국 문화에 대한 이해를 얻도록 역량을 강화하는 것입니다. KFL

교육과정은 단순한 언어 학습 도구가 아니라 더 깊은 문화적 인식과 글로벌 시민 의식으로 가는 다리입니다.

1학년의 KFL 프로그램은 학생들이 흥미진진하고 실습적인 경험을 통해 한국어와 한국 문화를 접하는 입문 과정입니다. 학생들은 한국어를 듣기 시작하고 간단한 인사말을 교환하는 법을 배웁니다. 재미있고 활동 기반의 수업을 통해 듣기 및 말하기 능력을 개발하는 데 중점을 둡니다. 이 기초 연도는 호기심을 장려하고 실생활 상황에서 기본적인 한국어를 사용하는 자신감을 키웁니다.

주요 기술 및 개념:

- 교실에서 듣기 및 말하기 활동을 통해 어휘를 구축합니다.
- 말하거나 발표할 때 표준 영어 문법 및 어법을 사용합니다.
- 개인 및 그룹 환경에서 의사소통 능력을 향상시키기 위해 다양한 구어 활동에 참여합니다.

## 체험교육(EXPERIENTIAL EDUCATION)

1학년에 체험교육(EXPERIENTIAL EDUCATION) 프로그램은 학생들의 실습 및 야외 체험 활동 참여를 확대하여 비판적 탐구 및 공동체 구축을 위한 더 강력한 기초를 마련합니다. 교육과정과 연계된 현장 학습은 교실 학습과 실제 환경을 연결하는 귀중한 기회를 제공합니다. 학생들은 구조화된 당일 걷기 활동에 참여하기 시작하고 야외 활동을 위해 스스로 준비하는 초기 책임을 배우며 독립심을 키웁니다.

주요 기술 및 개념:

- 탐험: 지역 공원이나 학교 운동장에서 구조화된 당일 걷기 활동에 참여합니다. 간단한 환경 보존 활동에 참여하기 시작합니다.
- 야외 생활: 당일 여행을 위해 자신의 점心和 물을 준비하는 책임을 집니다. 지침에 따라 간단한 당일 배낭을 싸입니다.
- 야외 활동 지식: 당일 걷기 활동에 필수적인 장비(예: 적절한 신발, 물병, 모자)를 식별합니다.
- 생태 문해력: 흔한 지역 식물과 동물을 식별합니다. 그림을 통한 간단한 자연 기록 활동에 참여합니다.



## 기술 및 메이커스페이스 (TECHNOLOGY & MAKERSPACE)

### 디지털 시민 의식 (DIGITAL CITIZENSHIP)

학생들은 진화하는 디지털 세계에서 성장하고 있으며 온라인 안전, 사이버 괴롭힘, 프라이버시, 잘못된 정보 및 디지털 방해와 같은 많은 딜레마에 직면합니다. St. Johnsbury Academy Jeju에서는 기술을 의미 있는 방식으로 사용하고 학생들이 디지털 세계를 안전하게 탐색하는 기술을 가르칩니다.

개요: 학생들에게 다음을 위한 기초 기술을 갖추도록 합니다.

- 더 주의 깊게 행동하기
- 감정적으로 인식하기
- 온라인 세계를 탐험하기 시작할 때 안전하게 행동하기

주요 기술 및 개념:

- 무언가를 공유하거나, 링크를 클릭하거나, 온라인에서 상호 작용하기 전에 잠시 멈추고 생각하는 것의 중요성을 이해합니다.
- 기술을 사용할 때 경험할 수 있는 다양한 감정을 식별하고 논의합니다.
- 긍정적인 감정과 부정적인 감정을 모두 인식하고 기술이 자신의 기분에 영향을 미칠 수 있음을 이해합니다.
- 안전하고 적절한 온라인 활동 및 콘텐츠를 식별합니다.
- 주의가 필요하거나 성인에게 도움을 요청해야 하는 상황을 인식합니다.
- 온라인의 무언가가 안전하지 않거나, 부적절하거나, 불편하게 느껴질 때 즉시 신뢰할 수 있는 성인에게 알려야 함을 이해합니다.

### 로봇 공학 (ROBOTICS)

학생들은 VEX 123 로봇과 iPad의 VEX Code 앱을 배웁니다. 그들은 로봇이 간단한 작업을 수행하도록 프로그래밍하는 방법을 배우고 대화형 방식으로 기본 코딩 개념을 탐구할 것입니다.

주요 기술 및 개념:

- VEX 123 로봇의 기본 구성 요소와 기능을 식별합니다.
- VEXCode 앱 인터페이스를 탐색합니다.
- 순서 및 반복과 같은 기본 프로그래밍 개념을 배웁니다.
- 로봇이 특정 거리를 이동하고 다른 각도로 회전하도록 프로그래밍합니다.
- 프로그래밍을 통해 로봇의 소리와 조명을 제어합니다.
- 과제를 충족하는 프로그램을 설계하여 문제 해결 능력을 개발합니다.
- 로봇 및 앱과의 상호 작용을 통해 소근육 운동 기술 및 눈과 손의 협응력을 향상시킵니다.
- 간단한 프로그래밍 작업에서 또래와 협력합니다.

## 도서관 (LIBRARY)

1학년 도서관 수업에서 학생들은 도서관을 사용하고 이해하는 기초 기술을 구축하는 동시에 독서에 대한 사랑을 키웁니다. 학년이 진행됨에 따라 그들은 자신의 관심사에 따라 책을 선택하고, 도서관 조직 시스템을 사용하며, 책임감 있는 도서관 행동을 보여주는 법을 배웁니다. 도서관 수업은 문해력 기반이며 종종 교실에서 가르치는 주제를 지원합니다.

주요 기술 및 개념:

- 책을 읽거나 들을 때 연결 고리를 만듭니다 (텍스트-텍스트, 텍스트-자신, 텍스트-세상).
- 도서관의 다양한 구역을 탐구합니다.
- 이야기 요소를 살펴봅니다.
- 캐릭터 특성을 인식합니다.
- 작가 연구를 조사합니다.

## 사회 정서 학습 (SOCIAL EMOTIONAL LEARNING)

초등학교에서는 상담사가 학생들의 사회 및 정서 발달을 촉진하기 위해 그룹 및 개별 지원을 모두 제공합니다. 우리의 서비스는 직접적인 학생 지원과 간접적인 학생 지원을 통해 제공됩니다. Second Step 교육과정을 사용하여 학생들은 구조화된 SEL 수업에 참여합니다.

성장 마인드셋 및 목표 설정 (Growth Mindset & Goal-Setting)

- 주의를 기울이는 방법을 보여줍니다.
- 산만할 때 주의를 기울이는 데 도움이 될 행동을 명명합니다.
- 배운 한 가지 기술이 어떻게 향상되었는지 설명합니다.
- 계속 시도하도록 스스로 격려하는 데 도움이 되는 생각을 제안합니다.
- 실수와 방해에도 불구하고 무언가를 배우기 위해 연습하고 주의를 기울이는 것을 보여줍니다.

감정 관리 (Emotion Management)

- 누군가가 어떻게 느끼는지 판단할 수 있는 한 가지 방법을 명명합니다.
- 누군가가 왜 걱정하는지 생각하는 이유를 명명합니다.
- 누군가가 왜 차분함을 느끼는지 생각하는 이유를 명명합니다.
- 누군가가 왜 좌절감을 느끼는지 생각하는 이유를 명명합니다.

공감 및 친절 (Empathy & Kindness)

- 친절한 행동이 사람들을 기분 좋게 하는 데 어떻게 도움이 될 수 있는지 설명합니다.
- 두 가지 친절한 행동을 보여줍니다: "괜찮아요?"라고 묻고 자신의 동행을 제안합니다.
- 두 가지 친절한 행동을 보여줍니다: 돕겠다고 제안하고 참여하도록 초대합니다.
- 성인의 지원과 함께 다른 사람들을 위해 할 수 있는 최소 한 가지 친절한 행동을 보여줍니다.
- 다른 사람들을 위해 할 수 있는 최소 한 가지 친절한 행동을 보여줍니다.



### 문제 해결 (Problem-Solving)

- 문제를 정중하게 진술합니다.
- 사고로 인한 문제를 식별하고 적절한 대응을 보여줍니다.
- 문제를 해결하기 위해 원하는 것과 필요한 것을 설명합니다.
- 문제를 해결하기 위해 보상할 수 있는 한 가지 방법을 제안합니다.
- 문제를 해결할 수 있는 한 가지 방법을 제안합니다.

### 괴롭힘 예방 단위 (Bullying Prevention Unit)

- 학급 규칙을 따르는 데 도움이 되는 안전하고 정중한 행동과 말을 식별합니다.
- 괴롭힘을 식별합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 괴롭힘을 인식합니다.
- 괴롭힘이나 못된 행동에 대해 이야기할 수 있는 돌보는 성인을 식별합니다.
- 고자질과 보고를 구별합니다.
- 괴롭힘을 보고하는 방법을 보여줍니다.
- 괴롭힘을 인식합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 괴롭힘을 거부하기 위해 단호함 기술을 적용합니다.
- "방관자"를 정의합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 방관자가 괴롭힘을 막는 데 도움이 될 수 있는 방법을 보여줍니다.

### 아동 보호 단위 (Child Protection Unit)

- 총기, 불, 바퀴 달린 것 타기, 길 건너기, 차 타기, 물, 날카로운 도구 및 개에 대한 일반적인 안전 규칙 (절대-금지 규칙, Never Never Rules)을 식별합니다.
- 안전하고 안전하지 않은 상황을 인식합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 안전 수칙을 적용하는 것을 보여줍니다.
- 절대-금지 규칙을 위반하기를 거부해야 하는 시나리오에 대한 반응으로 단호함 기술을 적용합니다.
- 시나리오에 대한 대응으로 항상 먼저 물어보기 규칙 (Always Ask First Rule)을 따르는 것을 보여줍니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 먼저 물어봐야 할 사람을 식별합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 먼저 물어봐야 할 사람을 단호하게 말하는 것을 보여줍니다.
- 안전하고 안전하지 않은 접촉을 식별합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 안전하지 않은 접촉을 단호하게 거부합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 원치 않는 접촉을 단호하게 거부합니다.
- 사적인 신체 부위를 식별합니다.
- 접촉 규칙 (Touching Rule)을 식별합니다.
- 누군가가 접촉 규칙을 위반한 시나리오에 대한 반응으로 안전 수칙을 적용합니다.

SJA 제주 학교 상담 프로그램에 대해 더 자세히 알아보려면 이 [링크](#) 를 방문하십시오.

