



ST. JOHNSBURY ACADEMY JEJU

# 2학년 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

2학년 커리큘럼 안내서  
2025 - 2026

2학년 커리큘럼 안내서	3
영어 (LANGUAGE ARTS)	3
수학 (MATHEMATICS)	4
과학 (SCIENCE)	5
사회 (SOCIAL STUDIES)	5
미술 (ART)	5
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
경험 학습 (EXPERIENTIAL EDUCATION)	7
기술 및 메이커스페이스 (TECHNOLOGY & MAKERSPACE)	8
도서관 (LIBRARY)	8
사회 정서 학습 (SOCIAL EMOTIONAL LEARNING)	8



## 세인트 존스베리 아카데미 제주 2학년 교육과정 개요

### 영어 (LANGUAGE ARTS)

영어 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 영어 문법 및 어법을 사용하는 법을 배울 것입니다. 교실에서 듣기 및 말하기 활동에 참여하면서 어휘를 계속 늘려나갈 것입니다. 또한 구어 능력을 사용하여 정보를 얻고 설명할 것입니다.

주요 기술 및 개념:

완전한 문장으로 말하기

누가, 무엇을, 언제, 어디서, 왜, 어떻게(who, what, when, where, why, how)를 사용하여 질문하기

질문하거나 다른 사람의 생각이나 아이디어에 덧붙이는 것으로 적극적인 경청을 보여주기

교육과정 전반에서 배운 단원 어휘를 활용하기

#### 파닉스 (PHONICS)

파닉스 범위 및 순서는 명시적이고 순차적인 지도를 통해 기초 읽고 쓰는 능력을 체계적으로 구축합니다. 일반적인 문자-소리 대응(모음 소리 포함) 복습으로 시작하여, 더 복잡한 이중 자음(digraphs)과 장모음 패턴을 소개합니다. 학년이 진행됨에 따라 학생들은 접사에 대한 인식을 포함하는 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:

일반적인 패턴을 따르지 않는 단어(heart words)를 알고 사용하기

읽기, 쓰기 및 소리 내기:

VC, CVC 및 VGe 패턴의 장모음 및 단모음 소리

결합된 소리 (Welded sounds): oll, all, ull

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

종결 철자 패턴

r이 통제하는 모음 (R-controlled vowels)

장모음 팀 (Long vowel teams)

이중 모음 (Diphthongs)

묵음 (Silent letters)

다음에 포함하는 다음절 단어를 읽고, 쓰고, 소리 내기:

접미사: -es, -ed, -ing, -s, -es, -ly, -less, -ful

접두사: un, pre, re, dis

단한 음절 및 열린 음절

복합어

접미사 철자 변화

추가적인 접사

#### 문법 (GRAMMAR)

2학년 학생들은 문장 구조와 문법에 대한 이해를 심화합니다. 그들은 문장을 결합하기 시작하고, 더 묘사적인 언어를 사용하며, 글의 명확성과 세부 사항을 개선하기 위해 단어 선택을 실험합니다.

주요 기술 및 개념:

복수, 보통 명사, 고유 명사, 추상 명사

동사 시제: 과거, 현재, 미래

단문 및 복문

대명사 및 소유 대명사

비교급 및 최상급 형용사

축약형 및 소유격에서의 아포스트로피

전치사 및 구

대화 구두점 찍기와 제목 대문자 사용

#### 독서 (READING)

독서 워크숍 동안 학생들은 전체 그룹, 소그룹 및 개별 지도를 통해 독서 및 정보성 텍스트의 텍스트 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 높입니다. 다양한 텍스트를 정기적으로 읽는 것은 모든 과목에서 그들의 기술과 이해력을 향상시키는 데 도움이 됩니다.

주요 기술 및 개념:

소설 텍스트의 중요한 부분을 식별하고 다시 말하기

정보를 찾고 요약하기 위해 논픽션 텍스트 특징을 식별하고 활용하기

이해 전략(다시 말하기, 예측하기, 질문하기, 연결하기, 추론하기) 연습

멈추어 이해 점검하기

파닉스를 통해 얻은 지식과 기술을 사용하여 단어를 소리 내어 미지의 단어를 해독하기

단어 주변을 읽어 얻은 단서, 단어 내부를 살펴봄, 사전과 같은 다른 자료를 사용하여 미지의 단어의 의미를 해독하기

이야기의 분위기, 등장인물에 목소리를 맞추고, 단어 그룹을 부드럽고 적절한 속도로 읽어 정확성과 유창성을 가지고 읽기

학년 수준의 다양한 텍스트를 읽고 탐구하기

과목 전반에 걸쳐 다양한 텍스트를 읽기



### 작문 (WRITING)

작문 워크숍 동안 학생들은 다양한 목적과 청중을 위해 서사문, 정보 전달문, 의견 제시문을 작성하면서 작문 과정(브레인스토밍, 초안 작성, 수정, 편집, 출판)에 참여합니다. 학생들은 글에서 단순 문장과 복합 문장을 포함하여 문장 구조를 다양화하기 시작합니다. 학생들은 글쓰기에서 분량과 지구력을 개발하기 시작합니다. 글쓰기를 만들고 출판하기 위해 기술이 활용됩니다.

주요 기술 및 개념:

자신의 삶의 세부적인 순간을 통해 개인적인 이야기 쓰기
독자의 이해를 높이기 위해 여러 하위 주제 텍스트 특징을 포함하는, 자신이 잘 아는 주제에 대한 정보 전달 책 쓰기
주요 아이디어에 대한 자신의 의견과 지지 이유를 공유하는 의견 제시 글 쓰기
아이디어를 브레인스토밍하고 계획하고 구성하기 위해 정리 도구 사용
아이디어를 향상시키기 위해 다양하고 강력한 형용사, 동사 및 명사 통합
작문 과정 전반에 걸쳐 편집, 수정, 제작 및 공유를 위해 디지털 도구 사용
디지털, 서면, 녹음 등 다양한 방식으로 텍스트 출판

### 연구 (RESEARCH)

학생들은 다양한 질문과 주제에 대한 탐구를 알리기 위해 다양한 출처에서 정보를 수집, 평가, 구성, 기록 및 제시할 것입니다.

주요 기술 및 개념:

중요한 정보와 새로운 지식을 효과적으로 기록하기 위해 정리 도구 사용
주장을 지지하고 반증하기 위한 증거로 데이터 수집
정리된 표와 그래프로 데이터를 명확하게 제시
정보 요약에 사용할 키워드 식별
다양한 출처에서 중요한 정보를 얻기 위해 텍스트 특징을 효율적으로 사용
정보를 얻기 위해 디지털 도구(예: 비디오, 교육용 앱 및 적절한 웹사이트) 사용
프레젠테이션 및 출판된 작품에 제목과 저자를 포함하여 출처를 인용

### 수학 (MATHEMATICS)

2학년 학생들은 1,000까지의 수를 다루며 덧셈과 뺄셈에 대한 이해를 심화합니다. 그들은 건너뛰어 세기, 짝수와 홀수에 대해 배우고, 실세계 문제를 해결하기 위해 자리 값을 사용합니다. 측정, 시간 말하기, 화폐 계산 등이 주요 영역이며, 모양과 데이터에 대한 이해를 확장합니다.

주요 기술 및 개념:

기수법 (Number & Operations in Base Ten)
1,000까지의 자릿값(백의 자리, 십의 자리, 일의 자리)을 이해합니다.
5, 10, 100씩 건너뛰어 셉니다.
세 자리 숫자를 비교합니다.
구체적인 모델과 자릿값에 기반한 전략을 사용하여 1,000 내에서 더하고 뺍니다.
연산 및 대수적 사고 (Operations & Algebraic Thinking)
100 내에서 덧셈과 뺄셈을 사용하여 한 단계 및 두 단계 활용 문제를 표현하고 해결합니다.
20 내에서 유창하게 더하고 뺍니다.
곱셈의 기초를 얻기 위해 동일한 그룹의 물체를 다룹니다.
측정 및 데이터 (Measurement & Data)
표준 단위(인치, 피트, 센티미터, 미터)로 길이를 측정하고 추정합니다.
덧셈과 뺄셈을 길이와 관련시킵니다.
**시간(가장 가까운 5분)**과 **돈(동전과 지폐 세기)**을 다룹니다.
막대 그래프, 그림 그래프 및 선 도표를 사용하여 데이터를 표현하고 해석합니다.
기하 (Geometry)
특정 속성(예: 변의 수, 각도)을 가진 도형을 인식하고 그립니다.
도형을 **균등한 부분(반, 3분의 1, 4분의 1)**으로 나눕니다.
동일한 전체의 균등한 부분이 같은 모양일 필요는 없음을 이해합니다.



## 과학 (SCIENCE)

2학년 학생들은 세상이 어떻게 작동하는지에 대한 더 깊은 질문을 탐구하면서 과학적 탐구에서 더 적극적인 역할을 수행합니다. 그들은 조사를 계획하고 수행하며, 데이터를 수집하고 비교하고, 자연의 패턴과 관계를 식별하기 시작합니다. 학생들은 증거를 사용하여 자신의 생각을 설명하고, 관찰을 다듬고, 자신의 아이디어를 더 정확하게 전달하는 법을 배웁니다. 우리 프로그램은 학생들이 비판적이고 창의적으로 생각하는 자신감 있는 젊은 과학자로 성장하도록 도우면서 협력과 호기심을 계속 육성합니다.

주요 기술 및 개념:

과학적 질문에 답하기 위해 간단한 조사를 계획하고 수행합니다.

더 정확한 데이터를 수집하기 위해 측정 도구를 사용합니다.

차트, 그래프 및 다이어그램을 사용하여 정보를 기록하고 구성합니다.

관찰하는 내용과 그것이 중요한 이유를 설명하기 위해 증거를 사용합니다.

다른 사람의 아이디어를 경청하고, 그것을 발전시키며, 자신의 생각을 수정합니다.

**단원 1: 재료의 속성 (Properties of Materials):** 이 단원에서 학생들은 다른 물체가 어떻게 보이고, 느껴지고, 행동하는지를 관찰, 테스트 및 비교하여 재료의 속성을 탐구합니다. 그들은 특정 목적에 가장 적합한 재료가 무엇인지 조사하고, 물체가 분해되어 새로운 방식으로 재사용될 수 있는 방법을 탐구하며, 녹거나 어는 것과 같이 재료에 대한 어떤 변화는 되돌릴 수 있는지 그리고 어떤 변화는 되돌릴 수 없는지를 발견합니다.

**단원 2: 변화하는 지형 (Changing Landforms):** 이 단원에서 학생들은 침식과 같이 느리게, 또는 화산이나 산사태와 같이 빠르게 지구가 시간이 지남에 따라 어떻게 변하는지 탐구합니다. 그들은 지형과 수역에 대해 배우고, 지구 표면을 모델링하며, 바람과 물로부터 땅을 보호하는 방법을 조사합니다. 또한 학생들은 지구상에서 물이 어디에서 발견되는지에 대한 정보를 수집하고 그것이 고체 또는 액체로 존재할 수 있음을 발견합니다.

**단원 3: 수분 (Pollination):** 이 단원에서 학생들은 식물이 자라기 위해 필요한 것을 조사하고 동물이 씨앗을 퍼뜨리고 꽃을 수분함으로써 식물을 어떻게 돕는지 탐구합니다. 그들은 수분이 어떻게 작동하는지를 보여주는 간단한 모델을 만들고 다른 서식지에서 관찰하는 식물과 동물을 비교합니다. 실습 활동과 야외 탐구를 통해 학생들은 살아있는 것과 그 환경 사이의 연결 고리를 발견합니다.

## 사회 (SOCIAL STUDIES)

SJA 제주에서는 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:

**공동체 및 책임:**

공동체가 어떻게 기능하고 사람들이 자신의 필요를 어떻게 충족시키는지 배웁니다.

공동체에서의 상호 의존성을 이해합니다.

**역사 및 문화:**

세계 문화를 탐구하고 비교합니다.

자신의 문화와의 유사점과 차이점을 성찰합니다.

**지리:**

육지, 물, 대륙을 식별합니다.

나침반 방향 및 지도 유형을 포함한 기본 지도 기술을 사용합니다.

물리적 지형 및 지리적 특징을 이해하고 설명합니다.

## 미술 (ART)

2학년 동안 학생들은 “예술가는 무엇을 하는가?”라는 질문에 대한 다양한 답을 계속 탐구합니다. 각 단원은 학생들이 예술가처럼 생각하고 작업 중인 예술가의 스튜디오 습관을 연습하도록 설계되었습니다. 학생들은 예술가들이 자신의 작품을 성찰하고, 가해진 한계를 넘어 확장하며, 실수로부터 배우고, 자신의 예술을 통해 세상과 연결한다는 것을 배웁니다. 그들은 실험과 자기 주도적 창작을 통해 이러한 스튜디오 습관을 각각 연습하여 독립성을 구축하고 자신의 아이디어를 추구할 수 있도록 합니다. 2학년 동안 학생들은 오일 파스텔, 3D 빌딩, 수묵화와 같은 새로운 과정을 소개받습니다.

주요 기술 및 개념:

미술 또는 디자인 문제에 대한 다양한 접근 방식을 브레인스토밍합니다.

개인적인 관심사, 질문 또는 호기심을 탐구하는 예술 작품을 만듭니다.

예술 작품을 만드는 동안 내린 선택에 대해 동료들과 논의하고 성찰합니다.

분위기, 주제 및 관련 세부 사항을 식별하여 예술을 해석합니다.

예술이 사람 또는 사람들의 그룹을 어떻게 대표할 수 있는지 논의합니다.



## 음악 (MUSIC)

2학년 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 연주하는 아이들이 행동을 통해 가장 잘 배운다는 철학에 기반한 실습 접근 방식을 허용합니다. 학생들은 음악을 만드는 데 적극적인 역할을 하며 창의적인 표현 과정에 참여합니다.

2학년 음악 교실의 모든 학생들은 **\*\*큰보표(Grand Staff)\*\***의 악보를 읽는 법을 배우는 음악가입니다. 그들은 앙상블로 함께 협력하여 음악을 배우고, 창작하고, 연주합니다. 모든 아이는 여러 부분을 배우며, 수업이 진행되는 동안 각 아이는 앙상블의 필수적인 부분으로 취급됩니다. 다양한 문화권의 다양한 장르가 작업 자료로 사용됩니다. 수업은 각 학생의 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:

- 고급 리듬: 8분음표, 점 4분음표, 2분음표 및 해당 쉼표를 이해하고 연주합니다.
- 표현적인 연주: 썸머립, 빠르기, 아티큘레이션을 사용하여 음악성을 표현합니다.
- 기본 화성: 오스티나토(ostinato) 및 드론(drone) 반주를 탐구합니다.
- 글로벌 음악: 음정이 있는 악기와 음정이 없는 악기를 사용하여 다양한 문화적 음악, 악기 및 스타일에 노출됩니다.
- 작곡 계속: 음정이 있는 악기로 학생들의 독창적인 리듬 및 멜로디 작곡을 채보하고 연주합니다.

## 체육 (PHYSICAL EDUCATION)

2학년 학생들은 신체 기술을 다듬고 역동적인 상황에 적용합니다. 그들은 자신의 움직임 선택에 대해 더 많은 소유권을 갖고, 더 경쟁적인 게임에 참여하며, 롱보딩 및 넷/벽 게임과 같은 활동을 탐구하고, 개인적인 체력 목표를 설정하기 시작합니다.

주요 학습 단원: 휴식 시간 활동 · 수영 1 & 2 · 롱보딩 · 장애물 코스 · 창의적 움직임/댄스 · 던지기 및 잡기 · 체력 서킷 · 넷/벽 게임 · 마이너 게임 · 운동회

주요 기술:

- 수정된 게임에서 다듬어진 조작 기술(예: 오버핸드 던지기, 정확한 잡기)을 적용합니다.
- 수영 활동에서 자신감과 안전을 보여줍니다.
- 롱보딩을 타는 동안 균형 잡기 기술을 향상시킵니다.
- 주요 체력 구성 요소를 식별하고 체력 서킷에 참여합니다.
- 팀 게임에서 리더십과 책임감 있는 행동을 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. 주재국의 언어는 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):

- 짧은 한국어 텍스트를 유창하게 읽습니다.
- 적절한 간격 및 문법을 사용하여 구성된 문장을 씁니다.
- 어휘를 확장합니다.
- 미디어를 사용하여 일상적인 생각과 경험을 표현합니다.

사회 (주요 기술 및 개념):

- 지역 문화와 전통을 이해합니다.
- 사회에서의 직업과 역할에 대해 배웁니다.
- 질문을 통해 정보를 수집합니다.
- 간단한 프레젠테이션을 통해 결과를 공유합니다.



## 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 포함됩니다. 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):

- 말하기와 쓰기에서 어휘와 문장 복잡성을 확장합니다.
- 한자 인식 전략을 사용하여 짧은 텍스트를 유창하게 읽습니다.
- 간단한 구두점을 사용하여 짧은 개인 단락을 씁니다.
- 민속 이야기를 다시 말하고 가족 전통을 설명합니다.
- 개인 생활과 문화 관행 간의 연결을 탐구합니다.

주요 개념 및 기술 (제2 언어 학습자):

- 친숙한 문장 패턴과 대화를 통해 구어 유창성을 구축합니다.
- 기본 한자 세트를 인식하고 씁니다.
- 시각적 단서와 교사 모델링을 통해 짧은 이야기를 읽고 듣습니다.
- 배운 어휘를 사용하여 간단한 구와 캡션을 씁니다.
- 이야기, 노래 및 실습 활동을 통해 문화적 요소를 배웁니다.

## 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.

2학년의 KFL 프로그램은 한국어 알파벳인 한글의 소리와 구조를 학습하여 기초 읽기 기술을 개발하는 데 중점을 둡니다. 학생들은 말하는 한국어를 쓰여진 언어와 연결하면서 간단한 단어와 구를 읽기 시작합니다. 수업은 일상적인 의사소통을 지원하고 학생들이 실제 상황에서 기본적인 읽기 및 말하기 기술을 적용하도록 돕도록 설계되었습니다.

주요 기술 및 개념:

- 기본 한국어 자음 및 모음 소리(단일 모음 및 자음 포함)를 인식하고 소리 냅니다.
- 받침이 있는 음절을 읽고 쓰는 법을 배웁니다.
- 간단한 단어에서 이중 모음을 이해하고 사용하기 시작합니다.

## 경험 학습 (EXPERIENTIAL EDUCATION)

2학년 경험 학습 프로그램은 학생들의 실습 및 야외 활동 참여를 심화하여 비판적 탐구를 강화하고 공동체 관계를 돈독히 합니다. 교육과정과 연계된 현장 학습은 중요한 실습 학습 경험을 계속 제공합니다. 학생들은 야외 준비에 대한 더 큰 개인적인 책임감을 개발하고, 야외 경험을 더 넓은 공동체 필요와 연결하는 초기 봉사 학습 프로젝트에 참여합니다.

주요 기술 및 개념:

- 그룹 역학: 활동 중에 그룹 내에서 지속적으로 협력합니다. 야외 계획에 대한 그룹 토론에 적극적으로 참여합니다. 의사소통의 중요성을 이해합니다.
- 안전 및 웰빙: 다양한 야외 환경에 대한 안전 규칙을 이해하고 적용합니다. 부상당하거나 불편할 때 자신과 다른 사람을 위해 의견을 제시합니다. 일반적인 야외 위험을 인식하고 피합니다.
- 환경 인식: 인간의 행동이 환경에 미치는 영향에 대해 성찰하기 시작합니다. 야외 활동의 어려움과 관련된 감정을 표현하고 관리합니다.
- 생태 문해력: 더 넓은 범위의 지역 식물과 동물을 식별합니다. 간단한 현장 안내서를 사용합니다. 자연에서의 감각적 경험을 기본적인 과학 개념과 연결합니다.



## 기술 및 메이커스페이스 (TECHNOLOGY & MAKERSPACE)

### 디지털 시민 의식 (DIGITAL CITIZENSHIP)

젊은이들은 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: 학생들이 디지털 세계에서 책임감 있고, 존중하며, 안전한 참여자가 되도록 역량을 강화하여, 긍정적인 온라인 습관과 비판적 사고 능력을 함양합니다.

주요 기술 및 개념:

- 온라인 세계의 일부가 되는 데 따르는 권리와 책임에 대해 배웁니다.
- 자신의 학교나 이웃에서와 마찬가지로 긍정적인 온라인 환경을 조성하는 데 역할을 해야 함을 이해합니다.
- 웰빙, 창의성 및 관계를 위한 기기 사용 금지 시간의 이점에 대해 배웁니다.
- 개인 정보가 무엇이며 성인의 허락 없이 온라인에서 공유되어서는 안 된다는 것을 배웁니다.
- 자신의 이름, 주소, 암호 및 기타 개인 정보를 안전하게 유지하는 것의 중요성을 이해하기 시작합니다.
- 온라인에서 말하고 행동하는 것이 다른 사람에게 보일 수 있고 지속적인 결과를 초래할 수 있다는 것을 이해하기 시작합니다.
- 온라인에서 상호 작용할 수 있는 다양한 사람들과 자신의 온라인 커뮤니티에 누가 있는지 아는 것의 중요성에 대해 배웁니다.
- 온라인 비열함 또는 사이버 괴롭힘을 식별하는 법을 배웁니다.
- 온라인 비열함 또는 사이버 괴롭힘이 용납되지 않는 행동임을 이해합니다.
- 온라인 비열함을 목격하거나 경험할 경우 대처하는 전략(신뢰할 수 있는 성인에게 도움 요청 포함)을 배웁니다.
- 지적 재산의 개념과 온라인에서 찾고 사용하는 것(예: 이미지, 음악 또는 텍스트)의 제작자에게 출처를 밝히는 것의 중요성을 이해하기 시작합니다.

### 로봇 공학 (ROBOTICS)

학생들은 VEX GO 빌딩 시스템을 소개받을 것입니다. 이 단원은 실습 구축과 다양한 기계 부품(기어, 바퀴, 차축 등)이 개별적으로 그리고 함께 어떻게 작동하는지 이해하는 데 중점을 둡니다. 학생들은 지침에 따라 다양한 간단한 기계와 로봇 메커니즘을 만들 것입니다.

주요 기술 및 개념:

- 다양한 VEX GO 구성 요소의 기능과 역할을 식별하고 이해합니다.
- 건축을 통해 소근육 운동 기술 및 공간 추론을 개발합니다.
- 바퀴, 차축, 기어 및 레버와 관련된 기본 기계적 원리를 배웁니다.
- 다른 구성 요소가 연결되어 움직임을 만들 수 있는 방법을 이해합니다.
- 단계별 건축 지침을 따릅니다.

간단한 메커니즘을 구축하고 문제 해결할 때 문제 해결 능력을 개발합니다.

협력적인 구축 활동을 통해 팀워크 및 의사소통 기술을 향상시킵니다.

## 도서관 (LIBRARY)

2학년 도서관 수업에서 학생들은 독서에 대한 사랑을 키우면서 도서관을 사용하고 이해하는 기초 기술을 기반으로 구축합니다. 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 살펴봅니다.
- 소설 및 논픽션 책의 명확한 특징을 설명합니다.
- 논픽션 텍스트에서 논픽션 텍스트 특징을 찾습니다.
- 도서관 온라인 목록 검색의 특징을 탐구합니다.

## 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)

- 무언가를 잘하기 위해 했던 일들을 식별합니다.
- 막히거나 실수할 때 계속 나아가기 위해 할 수 있는 일의 최소 한 가지 예를 제시합니다.
- 캐릭터의 도움이 되거나 도움이 되지 않는 생각의 가능한 결과를 식별합니다.
- 도움이 되지 않는 생각을 도움이 되는 생각으로 대체합니다.
- 배운 것을 적용하여 새로운 기술을 습득하는 데 어려움을 겪는 사람에게 조언을 제공합니다.

### 감정 관리 (Emotion Management)

- 자랑스러움을 느끼는 이유를 식별합니다.
- 실망을 느끼는 이유를 식별합니다.
- 강한 감정을 조절하는 전략으로 도움이 되는 생각을 생성합니다.
- 사람들이 자신의 경험 때문에 같은 상황에 대해 다른 감정을 가질 수 있음을 인식합니다.



### 공감 및 친절 (Empathy & Kindness)

- 공감이 어떻게 친절한 행동으로 이어지는지 설명합니다.
- 공감이 어떻게 다른 사람에게 친절을 베풀도록 이끌었는지 설명합니다.
- 다른 사람을 위해 할 수 있는 친절한 행동을 식별합니다.
- 공감을 사용하여 학교 공동체의 사람을 위해 할 수 있는 친절한 행동을 식별합니다.
- 공감을 사용하여 자신이 선택한 사람을 위해 할 수 있는 친절한 행동을 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 보고 기술을 적용합니다.

### 문제 해결 (Problem-Solving)

- 비난하지 않고 문제를 진술합니다.
- 문제에 대한 여러 해결책을 생성합니다.
- 주어진 문제를 해결하는 데 왜 한 해결책이 다른 해결책보다 나은지 설명합니다.
- 문제를 해결하기 위해 보상할 수 있는 방법을 생성합니다.
- 가능한 해결책을 생성하고 합리적인 해결책을 선택합니다.

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

### 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, NeverNever 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 반응으로 \*\*항상 먼저 물어보기 규칙 (Always Ask First Rule)\*\*을 따르는 것을 보여줍니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 먼저 물어봐야 할 성인을 식별합니다.
- 시나리오에 대한 반응으로 먼저 물어봐야 할 사람을 단호하게 말하는 것을 보여줍니다.
- 안전하고 안전하지 않은 접촉을 식별합니다.

