



13805 과천시 희망길 36

과천외고 제2026-95호

가정통신문

대표 전화: 070-4881-3400

교육과정부: 070-4881-3474

행정실: 02-6677-5726

2026학년도 1학기 학교 자율교육과정 운영 안내 (1~3학년)

안녕하십니까?

학교 자율교육과정은 고등학교에서 1단위(50분 수업을 17회 이수하는 수업량)의 수업 중 1회를 교과 또는 타교과 융합형의 프로젝트 수업, 보충 수업, 동아리 활동 연계 수업, 과제 탐구 수업 등으로 학교에서 자율적으로 운영할 수 있습니다.

본교는 학생의 성장과 진로를 고려한 개별 맞춤 교육으로 미래 사회에 필요한 새로운 역량 함양을 지원하고 학생의 진로와 적성, 학습 수준 등을 고려한 다양한 교육 활동을 제공하기 위해 불임과 같이 자율교육과정을 운영하고자 합니다.

2026. 7. 6.

과 천 외 국 어 고 등 학 교 장

1. 1학기 학교 자율교육과정

1) 대상 : 전교생

2) 운영 기간 : 2026년 7월 9일(목) 1교시~2026년 7월 15일(수) 7교시까지 총 51시간

2. 1학기 학교 자율교육과정 세부 일정

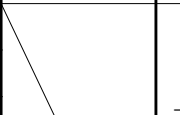
1) 1학년 1학기 학교 자율과정 일정 (유형 : 프로젝트형 + 학생주도형)

	7월 9일(목)	7월 10일(금)	7월 13일(월)	7월 14일(화)	7월 15일(수)	7월 16일(목)
1교시		고교학점제 및 선택 과목 탐색		융합 프로젝트 강좌 (택1)	융합 프로젝트 강좌 (택1)	2026 글로벌 문화 체험의 날
2교시						
3교시						
4교시	고교학점제 및 선택 과목 안내		융합 프로젝트 강좌 (택1)	AI· 디지털리터러시 (진로 캠프)	보고서 작성	
5교시						
6교시						
7교시	보고서 작성		보고서 작성			

2) 2학년 1학기 학교 자율과정 일정 (유형 : 프로젝트형 + 학생주도형)

	7월 9일(목)	7월 10일(금)	7월 13일(월)	7월 14일(화)	7월 15일(수)	7월 16일(목)
1교시		고교학점제 및 선택 과목 탐색		융합 프로젝트 강좌 (택1)	융합 프로젝트 강좌 (택1)	2026 글로벌 문화 체험의 날
2교시						
3교시						
4교시	고교학점제 및 선택 과목 안내		기업가 정신 (진로 캠프)	융합 프로젝트 강좌 (택1)	보고서 작성	
5교시						
6교시				보고서 작성	보고서 작성	
7교시						

3) 3학년 1학기 학교 자율교육과정 일정 (유형 : 프로젝트형 + 학생주도형)

	7월 9일(목)	7월 10일(금)	7월 13일(월)	7월 14일(화)	7월 15일(수)	7월 16일(목)
1교시		고교학점제 및 학과 탐색 프로그램	융합 프로젝트 강좌 (택1)	융합 프로젝트 강좌 (택1)	융합 프로젝트 강좌 (택1)	2026 글로벌 문화 체험의 날
2교시						
3교시						
4교시						
5교시						
6교시						
7교시		보고서 작성	보고서 작성	보고서 작성		

3. 융합 프로젝트 강좌명

연번	강좌명	운영 시수	강좌 내용
1	국제분쟁과 세계시민의식	14	◦국제분쟁의 발생 원인과 국제분쟁 지역에 대해 탐색해 본다. ◦국제분쟁 해결을 위한 방안을 탐색해 본다. ◦우크라이나 국민을 위한 편지쓰기 활동을 시행한다.
2	난민의 인권 어떻게 생각하나요?	14	◦난민 발생 원인 및 국가별 난민 현황에 대해 살펴본다. ◦난민 수용에 대한 찬반 토론을 진행한다. ◦난민에 대한 본인의 생각을 정리해 본다.
3	행복한 노동 환경 구축하기	14	◦청년 노동권의 피해 사례와 산업재해 피해 현황 및 노동권 침해 사례를 살펴 본다. ◦관련 법률을 찾아본다. ◦안전하고 행복한 노동환경을 위한 정책을 제안해본다.
4	지속가능한 발전을 위한 소셜벤처 프로젝트	14	◦지속가능한 발전을 위협하는 우리 주변의 문제에 대해 월드카페 활동 한다. ◦지속가능한 발전과 관련된 사회문제 해결을 위한 소셜벤처를 기획 한다. ◦소셜벤처 구상 후, 창업 계획을 작성해 본다. ◦작성한 계획서를 발표하고, 상호 평가 활동을 한다.
5	양성평등 교육	14	◦미디어 속의 차별 사례를 찾아 발표해 본다. ◦일상 생활 속에서의 차별 사례를 살펴본다. ◦양성평등과 관련된 다양한 통계자료를 해석해 본다. ◦불평등 문제를 개선하기 위한 의식적, 제도적 방안을 제안한다.
6	외모지상주의 비판	14	◦외모지상주의의 부작용과 그 폐해에 대해 생각해 본다. ◦시대별로 요구되는 아름다움에 대해 고찰해 본다. ◦외모를 칭찬하는 말의 문제점을 찾아본다. ◦다양한 관점에서 친구의 긍정적 모습 찾기 활동을 한다.
7	감정 노동의 시대	14	◦사회 변화와 감정 노동의 현실을 인식한다. ◦감정노동이 사회에 미치는 영향을 토론한다. ◦감정노동 문제 해결을 위한 공익광고를 제작한다. ◦광고 발표를 통해 감정노동에 대한 태도를 개선한다.
8	사진기법을 통해 불평등 이해하기	14	◦우리가 가장 직접적으로 느끼는 불평등에는 어떤 것들이 있는지 고민해 본다. ◦신문기사, 잡지, 인터넷 기사, 뉴스영상 등을 활용하여 다양한 불평 등 영역을 찾아본다. ◦다양한 불평등 영역 중 한 영역을 정지극(사진기법)으로 표현한다. ◦사진기법을 활용하여 불평등 현상을 발표해 본다.
9	기본소득의 득과 실	14	◦기본소득을 시행하고 있는 국가에 대해 조사해 본다. ◦수저와 사다리 영상을 시청하고 기본소득에 대해 토론활동을 진행한 다. ◦기본소득에 대한 본인의 생각을 정리하고 보고서를 작성한다.

10	모의 주식 투자	14	◦금융 보드게임을 진행한다. ◦모의 주식 투자를 하고하는 기업의 정보를 탐색한다. ◦주식 투자 설명회를 진행한다. ◦모의 주식 투자를 통해 경제를 이해한다.
11	화폐와 역사	14	◦모둠별로 세계의 다양한 화폐를 살펴본다. ◦화폐 속에 숨겨진 역사적 의미를 조사하여 발표한다. ◦우리나라 화폐의 변화를 통해 통화정책을 이해한다. ◦경제와 역사의 상관관계를 보고서로 작성한다.
12	소비자의 책임과 권리	14	◦소비자의 권리와 책임 이해하기 ◦합리적 소비와 윤리적 소비의 의미 이해하기 ◦소비자 문제 인식하고 해결 방안 탐색 ◦지속 가능한 소비생활 실천하기
13	금융교육 보드게임 만들기	14	◦금융교육을 위한 정보를 파악해 본다. ◦보드게임 제작을 위한 아이디어 도출 및 토의활동을 한다. ◦게임의 개발 콘셉트, 규칙과 난이도 등을 구상한다. ◦보드게임 제작 및 시연에 대한 소감 나누기 활동을 한다.
14	꼬리에 꼬리를 무는 법률	14	◦학생 인권 조례에 대한 관련 법률과 헌법을 살펴본다. ◦학생들이 경험할 수 있는 다양한 상황을 발표 및 정리한다. ◦알아두면 쓸 데 있는 법률 사전 만들기 활동을 한다.
15	학생인권 조례 수정하기	14	◦우리학교 학교규칙에 대해 살펴본다. ◦헌법, 학생 인권 조례, 교육기본법 등과 비교하여 학교규칙을 분석해 본다. ◦모두가 행복한 학교생활을 위해 학생인권 조례를 개정해 본다. ◦개정된 인권조례에 대해 발표 및 보고서 작성을 한다.
16	지식재산권 침해, 어떻게 구제받을까?	14	◦관련 영상을 보고 지식재산권의 중요성에 대해 의견을 나눈다. ◦지식재산권의 의미와 종류를 살펴보고, 지식재산권 침해 사례에 대해 토론한다. ◦법원의 판결을 통해 공정성에 대해 의사결정을 해본다.
17	금쪽이는 어떤 마음일까?	14	◦금쪽같은 내 새끼의 영상을 살펴본다. ◦우리 주변의 금쪽이 찾아보기 활동을 진행한다. ◦금쪽이의 마음을 이해할 수 있는 심리학을 찾아본다. ◦심리학의 이해를 바탕으로 관련 보고서를 작성한다.
18	인간의 본성 탐구하기	14	◦하인츠 딜레마를 읽고 판단에 대해 고민해 본다. ◦인간의 본성에 대한 실험탐구 영상을 분석해 본다. ◦인간 본성에 대한 입장에서 학교폭력 관련자의 입장을 변호한다. ◦개선점을 모색하는 변론서를 작성해 본다.
19	박물관은 살아있다 - 평화를 보는 학생의 눈	14	◦일본군 '위안부' 피해자들의 삶을 담은 사진전을 개최한다. ◦사례를 통해 파악하는 여성에 대한 인권 침해를 고찰해 본다. ◦국제평화박물관에 나타난 아시아 전쟁기억과 유럽의 홀로코스트 기억을 비교한다. ◦평화 프로그램을 제안해 본다.

20	게르니카 프로젝트	14	◦ ‘나는 평화를 꿈꿔요’의 책을 읽고 그림과 내용을 살펴본다. ◦ 피카소의 ‘게르니카’, ‘전쟁과 평화’, ‘한국에서의 전쟁’ 등의 작품을 통해 평화의 의미를 함께 생각해 본다. ◦ 미술을 통한 평화 관련 주제를 찾아본다. ◦ 평화관련 작품을 직접 제작하여 전시회를 개최한다.
21	국내 여행 가이드북 만들기	14	◦ 우리나라의 주요한 지형 및 특산품, 관광지를 조사해 본다. ◦ 우리나라의 지역별 대표 먹거리를 조사해 본다. ◦ 국내 여행 가이드북과 온라인 여행 상품을 기획해 본다.
22	랜선으로 떠나는 세계여행	14	◦ 세계의 주요 지역에 대한 지형, 특산품, 관광지를 조사해 본다. ◦ 국가별 대표적인 먹거리를 조사해 본다. ◦ 국가별로 여행 상품을 개발해 본다. ◦ 개발된 여행 상품을 온라인으로 여행할 수 있도록 플랫폼을 제작한다.
23	도전! 나는 동화작가	14	◦ 신데렐라와 콩쥐팥쥐처럼 국가별로 비슷한 내용의 동화를 찾아본다. ◦ 전세계의 어린이들이 함께 볼 수 있는 동화책을 제작한다. ◦ 제작한 동화책을 전공어별로 출판한다. ◦ 출판 기념회를 개최한다.
24	도전! 나는 건축가	14	◦ 우리 학교의 숨은 공간을 찾아본다. ◦ 창의적인 개선방법을 모색하여 숨은 공간의 활용방안을 제안한다. ◦ 학교 공간 재구성을 위한 설계도를 작성해 본다. ◦ 학교 공간 재구성 프로젝트 발표회를 개최한다.
25	스쿨 패션워크	14	◦ 학교 교복과 생활복을 디자인한다. ◦ 디자인을 강조한 것과 편리성을 강조한 것을 구분한다. ◦ 화보 촬영 및 패션쇼를 진행한다. ◦ 갤러리워크를 통해 최고의 디자이너를 선정한다.
26	모의 국제회의	14	◦ UN국제 회의 방식에 대해 소개한다. ◦ ‘우크라이나 사태에 대한 해결방안’을 주제로 국제회의를 진행한다. ◦ 국가별 입장을 정리하고 발표한다. ◦ 최종 의견안을 채택하고, 보고서를 작성한다.

4. 학교 자율교육과정 자기보고서 양식

학교 자율교육과정 융합프로젝트 자기보고서	강좌명	
	학년	반 번 이름 :

(본 프로그램은 다양한 활동을 통하여 학습 및 진로 역량을 강화시키기 위한 프로그램입니다. 적극적으로 참여해 주시고 해당 활동지를 성실히 작성하여 주시기 바랍니다.)

본인의 진로희망 또는 분야	
프로그램을 선택한 이유	
가장 인상 깊은 활동 (해당 활동에 본인은 어떤 모습으로 참여하였는지 서술하세요.)	
프로그램을 마치며 정리 (프로그램에 참여한 본인의 마음가짐에 대한 내용을 서술하세요.)	

프로그램에 대한 제안사항이 있다면 작성해 주세요.	
--------------------------------	--

※ 작성한 보고서는 담임선생님께 제출하시면 됩니다.