

2019년

창의교육 데이터북



교육부
Ministry of Education



한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity

2019년 창의교육 데이터북

contents



01	창의교육 역량강화 지원 사업 개관	01
02	창의교육 거점센터	08
03	창의교육 선도 교원양성대학	25
04	창의교육 정책연구	38
05	창의교육 원격연수	47
06	창의교육정책 현장 전문가 포럼	51
07	창의교육 수업 콘서트	56
08	창의인성교육넷	61
09	창의교육 실천 교사 연구회	79

01 창의교육 역량강화 지원 사업 개관

1. 사업목적 및 추진경과

■ 사업목적

- ♦ 국가 미래를 결정할 창의융합 인재 양성을 위해 지능정보기술 등을 활용한 창의교육의 확산 및 질적 수준 제고

■ 추진근거

- ♦ 과학기술기본법 제30조(과학기술문화의 창달 및 창의적 인재육성)

과학기술기본법 관련 규정

- ▶ 제30조(과학기술문화의 창달 및 창의적 인재육성) ① 교육부장관과 과학기술정보통신부장관은 과학기술에 대한 국민의 이해와 지식수준을 높이고 과학기술이 국민생활 및 사회전반에 널리 이용되며 국민이 창의성을 발휘할 수 있도록 과학기술문화를 창달하고 창의적 인재를 육성하기 위한 시책을 세우고 추진하여야 한다. ~ 중 략 ~
- ▶ 제30조의2(한국과학창의재단의 설립) ① 과학기술정보통신부장관은 과학기술문화의 창달과 창의적 인재육성 체제의 구축을 지원하기 위하여 한국과학창의재단(이하 “재단”이라 한다)을 설립한다. ~ 중 략 ~ ④ 재단은 다음 각 호의 사업을 수행한다.
1. 과학기술문화 창달 및 창의적 인재육성 지원을 위한 조사·연구 및 정책 개발
 3. 과학교육과정 및 창의적 인재육성 프로그램 개발
 4. 창의적 인재 교육 전문가 육성·연수 지원
 5. 과학기술 창달 및 창의적 인재육성과 관련된 과학문화·예술 융합프로그램 개발 지원
 6. 그 밖에 교육부장관과 과학기술정보통신부장관이 지정하거나 위탁하는 사업

■ 추진경과

- ◆ 2009개정 교육과정 발표 ('09.12.)
- ◆ 창의·인성교육 기본방안 수립 ('09.12.)
- ◆ 창의성과 인성함양을 위한 교육내용·방법·평가 혁신방안 ('09.12.)
- ◆ 2015 개정 교육과정 총론 및 각론 발표 ('15.09.)
- ◆ “국정과제 50. 교실혁명을 통한 공교육 혁신” 발표 ('17.7. 문재인 정부 100대 국정과제)

창의교육 역량강화 지원 사업의 주요 추진 경과 (2011~2019)

추진 일자	주요 내용
「과학기술기본법」 제30조(과학기술문화의 창달 및 창의적 인재육성)	
2009.12, 장관결재	창의·인성교육 기본방안
2010.5, VIP 보고	창의·인성 함양을 위한 교육내용·방법·평가 혁신방안
2009.12	2009 개정교육과정 총론
2011.6, 국무총리 보고	교육기부 활성화 방안
2011.12, VIP 보고	2012년도 교육과학기술부 연두 업무보고
2012.1	2012년 창의적 인재육성 사업 시행계획
2012. 4, 9차 교육개혁협의회	교육기부 활성화 추진 체계 구축 및 실천방안
2013 대통령 연두업무보고	교육부 2013년 대통령 연두업무보고 '행복교육 창의인재육성'을 교육정책 비전으로 제시
2014 대통령 연두업무보고	교육부 2014년 대통령 연두업무보고 꿈과 끼를 키우는 행복한 학교 구현
2015 대통령 연두업무보고	교육부 2015년 대통령 연두업무보고 '꿈과 끼를 키우는 학교, 창의적 인재가 대우받는 사회'를 기본방향으로 제시
2015.9	2015 개정교육과정 총론
2016.2	지능정보사회에 대응한 중장기 교육정책의 방향과 전략 시안 발표
2017.1	교육부 업무보고 “모두가 성장하는 행복교육, 미래를 이끌어가는 창의 인재”를 비전으로 제시
2017.7	정부 “국정과제 50. 교실혁명을 통한 공교육 혁신” 발표

■ 사업현황

소관부처	회계	분야	부문	프로그램	단위사업	세부사업명
교육부	일반 회계	교육	유아 및 초·중등 교육	학교교육 활성화	창의적 인재육성	창의교육 역량강화지원

■ 사업이력

연도	소관 부처	단위사업명	세부사업명
2011	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2012	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2013	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2014	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2015	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2016	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2017	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2018	교육부	창의적 인재육성	창의적인재육성
2019	교육부	창의적 인재육성	창의교육 역량강화 지원

2. 사업내용

연도별 창의교육 역량강화 지원 사업의 주요 내용(2011~2019)

연도	세부 사업	주요 내용
2011	현장교원의 창의·인성교육 역량 강화 및 우수사례 확산	- 창의·인성교육 거점센터(4개) 운영, 창의·인성 교육포럼(10회) 개최, 교과연구회(1,000개) 운영 등을 통한 현장교원의 역량 강화 - 창의·인성교육 우수학교(100교) 선정, 창의·인성교육 우수사례 발굴, 창의·인성교원 심화연수 등을 통한 창의·인성교육 홍보 강화
	창의적 체험활동의 체계적 지원 및 교육기부의 안정적 확산·내실화	- '창의체험통합정보넷' 활성화 및 창의적 체험활동 지역협의회 운영 - 교육기부 홍보 강화, 지원시스템 구축 등 교육기부 확산체제 마련
	수학·과학교육 내실화 및 대학 단계의 창의적 교육 확대	- 2011 교과별 교육과정 개정을 위한 사업단의 효율적 관리 - 과학중점학교(100교)의 운영 및 내실화 지원 - 학부생 연구 프로그램(URP) 확대 및 Honors Program 운영
	정책기획연구 수행	- 학부모의 창의·인성교육 역량강화, 다양한 매체를 활용한 창의·인성 프로그램 개발 등에 대한 연구 및 사업화 추진
2012	범사회적인 교육기부 활성화 및 현장 정착을 위한 지원	- 교육기부 참여 기관·단체 확대, 대표적인 교육기부 사업 모델 발굴, 교사·학생 연계 및 '2012 대한민국 교육기부 박람회' 등 교육기부 확산 캠페인 전개 - 교육기부센터 운영 등을 통한 교육기부 프로그램 개발·컨설팅 지원 및 지역 단위 교육기부 활성화 체계적 지원
	창의적 체험활동의 체계적 지원 및 확대	- '창의·인성교육넷' 활성화 및 과학, 예술, 독서, 인성교육 등 주요 분야의 우수사례 발굴·확산 * 창의체험자원지도(CRM) 확충 및 개선
	현장교원의 창의·인성교육 역량 강화 및 우수사례 확산	- 창의·인성교육 거점센터 운영, 창의·인성 컨설턴트 양성 연수, 교·사대 교육과정 개선 등을 통한 예비 및 현장 교원들의 역량 강화, 창의·인성교육 네트워크 강화 등 추진
2013	범사회적인 교육기부 활성화 및 현장 정착을 위한 지원	- 교육기부 참여기관 발굴 및 프로그램 개발 지원 - 교육기부 성과평가 분석 및 제도개선 우수사례 발굴·확산 - 대한민국 행복교육기부박람회 개최
	창의인성교육넷 활성화	- '창의인성교육넷' 활성화 및 과학, 예술, 독서, 인성교육 등 주요 분야의 우수사례 발굴·확산 * 창의체험자원지도(CRM) 확충 및 개선
	현장교원의 창의·인성교육 역량 강화 및 우수사례 확산	- 창의·인성교육 거점센터 운영, 창의·인성 컨설턴트 양성 연수, 교·사대 교육과정 개선 등을 통한 예비 및 현장 교원들의 역량 강화, 창의·인성교육 네트워크 강화 등 추진

1. 창의교육 역량강화 지원 사업 개관

연도	세부 사업	주요 내용
2014	현장교원의 창의·인성교육 역량 강화 및 우수사례 확산	- 창의·인성교육 거점센터 운영, 창의·인성교육 컨설턴트 양성 연수, 교·사대 교육과정 개선 등을 통한 예비 및 현장 교원들의 역량 강화, 창의·인성교육 네트워크 강화 등 추진
	창의인성교육넷 활성화	- ‘창의인성교육넷’ 활성화 및 과학, 예술, 독서, 인성교육 등 주요 분야의 우수사례 발굴·확산 * 창의체험자원지도(CRM) 확충 및 개선
2015	현장교원의 창의·인성교육 역량 강화 및 우수사례 확산	- 창의·인성교육 거점센터 운영, 창의·인성교육 컨설턴트 양성 연수, 창의·인성교육 네트워크 강화 등 추진 - 교·사대 교육과정 개선 등을 통한 예비 및 현장 교원들의 역량 강화
	창의인성교육넷 활성화	- ‘창의인성교육넷’ 활성화 및 과학, 예술, 독서, 인성교육 등 주요 분야의 우수사례 발굴·확산 * 창의체험자원지도(CRM) 확충 및 개선
	지속가능발전교육	- 체험·실전형 지속가능발전교육 프로그램 개발보급 및 ESD 확산
2016	창의교육 실현을 위한 현장 및 예비교원의 창의교육 역량 강화 지속 추진	- 창의교육 거점센터 운영, 창의교육 원격연수, 창의·인성교육 현장 포럼 개최, 창의교육 네트워크 강화 등 - 교·사대 교육과정 개선 등을 통한 예비 및 현장 교원들의 역량 강화
	창의인성교육넷 활성화	- 창의인성교육넷을 통해 창의체험자원지도(CRM) 콘텐츠 발굴 및 창의교육 전문자료 지속 확대, 양질의 콘텐츠 제공을 위한 전문가·수요자 중심 모니터링
	지속가능발전교육	- 체험·실전형 지속가능발전교육 프로그램 개발·확산 및 선도교원 양성
2017	창의교육 실현을 위한 현장 및 예비교원의 창의교육 역량 강화 지속 추진	- (창의교육 거점센터 운영) 학생의 흥미와 적성을 살리는 창의교육 관련 선도 콘텐츠 및 학교현장의 우수수업 사례 축적·확산, 교원 역량강화 지원 프로그램 운영 등 학교 현장의 자생적 창의교육 실행역량 강화 지원 - (창의교육 원격연수) 꿈과 끼를 키우는 창의교육 및 핵심역량을 강화하는 융합수업 원격연수 과정 개설·운영 및 신규 프로그램 개발 - (선도 교원양성대학) 예비교원의 창의교육 실무역량 강화를 통해 교·사대 교육과정 개선방안 마련 및 시범 운영 - (창의·인성교육 현장포럼) 학교현장의 변화를 선도하여 모두가 성장하는 행복교육을 실현하는 시의성 있는 주제중심 참여형 포럼 운영

연도	세부 사업	주요 내용
2018	창의인성교육넷 활성화	- (창의·인성교육넷 운영) 현장의 활용 가치가 높은 창의인성교육 자료 및 창의적체험활동 정보 제공 및 현장 적용 활성화 - (창의교육 우수 콘텐츠 발굴·개발·확산) 학생의 흥미와 적성을 살리는 창의적 체험활동 내실화 및 창의교육 지원을 위한 현장 맞춤형 창의체험 콘텐츠 개발·보급
	지속가능발전교육	- (수업모델 개발 및 적용) 지속가능발전교육 교사연구회 운영 등을 통해 실천형 ESD 프로그램 개발 및 기 개발 수업모델 지속 확산 - (선도교원 양성) 초·중등 지속가능발전교육 교원 연수 등을 통한 현장 전문가 양성
	창의교육 확산	- (창의교육 거점센터 운영) 창의적 질문과 독창적인 답이 가능한 창의교육 교수·학습방법 연구·개발, 학교현장 교사역량 강화를 위한 소규모 체험형 연수 확대, 컨설팅 및 권역별 네트워크 지원 등 - (선도교원 양성대학 지원) 예비교원의 창의교육 실천역량 강화를 위해 교·사대 교육과정 및 교수·학습방법 개선 및 확산 - (창의교육 원격연수) 지능정보화시대 필요한 핵심역량 및 문제 해결력을 기를 수 있는 창의교육실천 원격연수 과정 운영, 국내 외 최신 트렌드를 반영한 창의교육 원격연수 신규 프로그램 개발 - (창의·인성교육 현장포럼) 학교현장에서 창의교육 혁신을 선도하는 교원역량 강화를 위한 시의성 있는 주제중심의 참여형 포럼 운영
	창의·인성교육넷 활성화	- (창의·인성교육넷 운영) 변화하는 교육트렌드와 이용자 요구를 반영한 창의교육 자료 및 창의적 체험활동 정보 제공으로 현장 적용 활성화 - (창의교육 우수 콘텐츠 발굴·개발·확산) 창의교육의 학교 현장 안착 및 내실화를 위해 실천 교사연구회를 활용하여 현장 맞춤형 창의교육 콘텐츠 개발·보급
	지속가능발전교육	- (수업모델 개발 및 적용) 지속가능발전교육 교사연구회 운영 및 지원연구단 운영을 통해 실천형 ESD 프로그램 개발 및 기 수업 모델 지속 확산 - (선도교원 양성) 초·중등 지속가능발전교육 교원 연수 등을 통한 현장 전문가 양성
	창의교육 확산	- (창의교육 거점센터 운영) 현장교사의 창의교육 교수 역량 강화를 위해 창의교육 선도 프로그램 개발·확산, 창의교육 역량 강화를 위한 연수 확대 및 학교 현장 컨설팅 지원 - (선도교원 양성대학 지원) 예비교원의 창의교육 실천역량 강화를 위해 교·사대 교육과정 및 교수·학습방법 개선 및 확산 - (창의교육 기반 구축 및 확산) 창의교육 성과를 측정할 수 있는 지표 개발 및 성과 측정, 창의교육 원격연수 운영 및 현장 포럼 개최
2019	창의교육 확산	- (창의교육 거점센터 운영) 현장교사의 창의교육 교수 역량 강화를 위해 창의교육 선도 프로그램 개발·확산, 창의교육 역량 강화를 위한 연수 확대 및 학교 현장 컨설팅 지원 - (선도교원 양성대학 지원) 예비교원의 창의교육 실천역량 강화를 위해 교·사대 교육과정 및 교수·학습방법 개선 및 확산 - (창의교육 기반 구축 및 확산) 창의교육 성과를 측정할 수 있는 지표 개발 및 성과 측정, 창의교육 원격연수 운영 및 현장 포럼 개최

1. 창의교육 역량강화 지원 사업 개관

연도	세부 사업	주요 내용
	창의·인성교육넷 활성화	- (창의·인성교육넷 운영) 변화하는 교육 트렌드와 이용자 요구를 반영한 창의교육 자료 및 창의적 체험활동 정보 제공으로 현장 적용 활성화 - (창의교육 우수 콘텐츠 발굴·개발·확산) 창의교육의 학교 현장 안착 및 내실화를 위해 실천 교사연구회를 활용하여 현장 맞춤형 창의교육 콘텐츠 개발·보급
	지속가능발전교육	- (선도 프로그램 개발) SDGs 연계 현장 기반 실천형 ESD 프로그램 개발 및 확산 - (실천 기반 조성 및 교원 역량 강화) 초·중등 지속가능발전교육의 자발적 연구·실천 교원 공동체 운영 및 교원 연수 등을 통한 자생적 ESD 실천 기반 문화 조성

02 창의교육 거점센터

(시작년도 : 2011년)

1. 개요

■ 배경 및 필요성

- ◆ (배경) 전국 단위의 창의교육을 활성화하고 내실 있는 현장착근을 위해 권역별 거점센터를 지정 및 운영함으로써 현장의 창의교육에 대한 세부 실행을 지원하고 선도 콘텐츠 축적·확산 및 교원역량의 강화를 지원하고자 함
 - 창의교육 거점센터 운영사업(이하 거점센터사업)은 창의교육 혁신모형 연구·개발 및 현장교원의 역량 강화 연수 운영을 통해 교실 수업을 개선하고 효과적인 창의교육 학교 현장 확산을 지원하고자 2011년도부터 교원 연수 등을 지원하고 있으며, 2019년까지 34개교가 사업에 참여하였음
- ◆ (필요성) 창의교육 연구·개발 및 교사연수 강화로 지능정보사회를 이끌어갈 창의융합형 인재양성을 위한 학교 현장의 창의교육 실천도 제고 필요

■ 사업내용

- ◆ (추진전략) 창의교육 혁신 모형 연구·개발 및 교원의 역량 강화를 지원할 창의교육 거점센터 운영으로 창의교육의 효과적인 학교현장 확산 지원 체계 구축
- ◆ (주요내용) 창의교육 선도 프로그램 개발·확산 및 교원역량 강화 지원으로 내실 있는 현장착근과 실천도 제고
- ◆ (운영기관) 3개 분야 총 6개 거점센터 지정·운영

구분	주관기관	사업책임자	사업연차
분야1	이화여자대학교	정제영(교육학과)	2018년 선정 (2차년도)
	제주대학교	박남제(초등컴퓨터교육전공)	
	한국교원대학교	차희영(생물교육과)	
	충북대학교	김형범(과학교육과)	2019년 선정 (1차년도)
분야2	강원대학교	하민수(과학교육학부)	2018년 선정 (2차년도)
분야3	경남대학교	최호성(교육학과)	2019년 선정 (1차년도)

■ 예산 및 추진체계

◆ (사업예산)

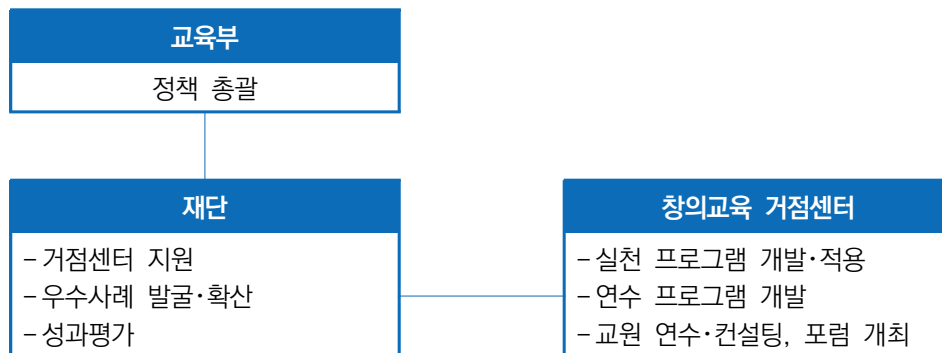
연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
1,200	1,200	600	900	1,350	1,350

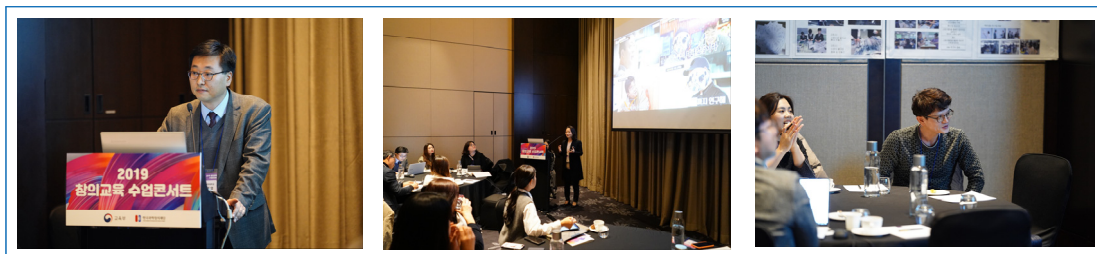
◆ (예산비목) 정책사업 ▶ 창의교육역량강화지원 세부사업 ▶ 창의교육확산(일반회계)

◆ (추진체계)



■ 추진실적 (2019년)

- ◆ 2018년 선정 4개 기관 2차년도 사업 협약(3.1.)
- ◆ 착수 회의 개최(4.30., 서울 용산역 ITX5 회의실)
 - 5개 창의교육 거점센터장 및 연구진, 교육부 및 재단 담당자 참석
- ◆ 2019년 신규 거점센터 사업 공모(2.26.~3.27.) 및 1개 기관 선정·협약(5.1.)
 - 연구책임: 김형범(충북대학교 과학교육과)
- ◆ 2019년 창의교육 거점센터 1차 협의회 개최(5.29., 서울 엘타워 루비A홀)
 - 5개 창의교육 거점센터장 및 연구진, 교육부 및 재단 담당자 참석
- ◆ 2019년 신규 거점센터 사업 추가 공모(5.29.~6.27.) 및 1개 기관 선정·협약(7.19.)
 - 연구책임: 최호성(경남대학교 교육학과)
- ◆ 착수 회의 개최(8.23., 재단 7층 6연수실)
 - 경남대학교 거점센터장 및 재단 담당자 참석
- ◆ 창의교육 온라인 영상 콘텐츠 개발 착수 회의 개최(9.24., 재단 6층 중연수실2)
 - 3개 창의교육 거점센터 연구진, 콘텐츠 개발 담당자 및 재단 담당자 참석
- ◆ 창의교육 온라인 영상 콘텐츠 개발 중간 점검 회의 개최(10.30., 재단 12층 대회의실)
 - 2개 창의교육 거점센터 연구진, 콘텐츠 개발 담당자 및 재단 담당자 참석
- ◆ 2019 창의교육 수업콘서트(11.30., 서울 콘래드 6층 스튜디오1~10)
 - 2019 창의교육 프로그램 개발 및 주요 성과를 중심으로 각 센터의 연구 주제별 포럼(7개 세션) 운영
 - 창의교육 및 디자인 싱킹 관련 개발 프로그램 소개, 사례 발표, 강연을 통한 성과 확산



거점센터 포럼

시간	내용/강의 제목	발표자
15:00~16:00	FPBL 모형 적용 사례 나눔 및 컨설팅	차희영 (한국교원대학교)
16:15~17:15	2020년 학교 현장에 적용될 인공지능 서술형 자동평가 시스템	하민수 (강원대학교 과학교육학부 교수)
16:15~16:30	유아 창의교육 프로그램	손혜진(새싹유치원 원감)
16:30~16:45	초등과학 창의교육 프로그램	박지선 (이화여자대학교 초등교육과 교수)
16:45~17:00	중등영어 창의교육 프로그램	박혜상(양재고등학교 교사)
17:00~17:15	종합토론(질의·응답)	정제영 (이화여자대학교 교육학과 교수)
16:15~16:45	제주대학교 창의교육거점센터 성과발표 및 향후 계획 토론	박남제 (제주대학교 초등컴퓨터교육전공 교수)
16:45~17:15	핵심선도교원 연수 활동 성과 발표	박성은 (반포고등학교 교사)
16:15~16:35	FPBL 프로그램 안내	차희영 (한국교원대학교 생물교육과 교수)
16:35~16:45	FPBL 모형 수업 적용 사례 1: 초등 과학	이나원 (세종 으뜸초등학교 교사)
16:45~16:55	FPBL 모형 수업 적용 사례 2: 중학 과학	신경일 (화성 삼괴중학교 교사)
16:55~17:05	FPBL 모형 수업 적용 사례 3: 고등 통합·역사·간호	박지란·유병임 (대전산업정보고등학교 교사)
17:05~17:15	FPBL 모형 수업 적용 사례 4: 무학년제 체육	이설 (충남삼성고등학교 교사)
16:15~16:45	HTE 창의교육 선도모형 소개	김형범 (충북대학교 과학교육과 교수)
16:45~16:55	수학과 HTE 창의교육 - 변화가 변화를 만든다	김정수 (전북 한별고등학교 교사)
16:55~17:05	제4차 산업혁명 마스터플랜 계획하기	남진희 (충북대 사범대학 부설중학교 교사)
17:05~17:15	드바시(드론으로 바꾸는 새로운 시각)	홍서연 (경기 청덕중학교 교사)
17:25~17:45	디자인 싱킹 기반 창의적 문제해결 교육, H.O.P.E 모형 - 창의적 사고로 희망을 디자인하다.	최호성 (경남대학교 교육학과 교수)
17:45~18:20	디자인 싱킹 기반 창의교육의 현장 실천 이야기 (초·중등)	박수정 (수남중학교 교사)
		홍성주 (김해동광초등학교 교사)
18:20~18:25	질의응답	

■ 주요성과

- ◆ 창의교육 선도 모형연구 및 프로그램 개발을 통한 교원 역량 강화(분야1, 분야3)
 - 총 66종 프로그램 개발(유아 1종, 초등 24종, 중등 41종)

센터명	연번	학교급	프로그램명	교과	학년
이화여대	1	유아	프로젝트 접근법에 창의성 더하기: 놀이란 무엇일까 프로젝트 접근법에 창의성 더하기: 텃밭 프로젝트	통합	만 5세
	2	초등	디지털 탐구를 통한 '바른 학교생활 사전' 만들기	국어	초6
	3	초등	디지털 기반 협력적 프로젝트학습을 통한 창의력 신장	영어	초5 /초6
	4	초등	교육 연극을 활용한 과학 수업하기	과학	초6
	5	중등	〈운수 좋은 날〉 새롭게 읽기	국어	중2
	6	중등	AI와 VR활용 의사소통활동 중심 영어 학습	영어	중2 고2
	7	중등	사회 정의를 위한 수학교육	수학	중1-3 고2
	8	중등	예술을 통해 만나는 일과 진로	사회	무학년 (중,고)
	9	중등	지역사회 속 과학 관련 이슈 해결: 미세 플라스틱	과학	중2
	10	중등	창의적 문제 해결학습(CPS)을 활용한 우리만의 학교 종소리 만들기	음악	중2
	11	중등	미술, 가상현실을 통해 사회를 말한다.	미술	고1
제주대	1	초등	혼자서도 쉽게하는 게이미피케이션 수업 (블록체인 원리학습 편)	실과 사회	5-6학년
	2	중등	혼자서도 쉽게하는 게이미피케이션 수업 (블록체인 원리학습 편)	기술 가정 정보	1-3학년
	3	초등	혼자서도 쉽게하는 디지로그 수업 (빅데이터/인공지능 인문학 학습 편)	도덕 미술	5-6학년
	4	초등	혼자서도 쉽게하는 창의스토리텔링 수업 (정보보안 원리 학습 편)	국어 사회	5-6학년
	5	중등	혼자서도 쉽게하는 창의스토리텔링 수업 (정보보안 원리 학습 편)	기술 가정 과학	1-3학년

센터명	연번	학교급	프로그램명	교과	학년
제주대	6	초등	혼자서도 쉽게하는 액션러닝 수업 (전파재난 및 안전학습 편)	국어 과학 실과	5-6학년
	7	중등	혼자서도 쉽게하는 액션러닝 수업 (전파재난 및 안전학습 편)	과학	1-3학년
한국 교원대	1	초등	'참새소탕작전'으로 인한 대기근을 해결하라*	과학	초5
	2	초등	공생! 물가의 친구를 도와요	통합	초2
	3	초등	환경보호와 함께하는 성장	사회	초6
	4	초등	평화와 함께하는 남북통일	사회	초6
	5	초등	2050년 플라스틱 세상에서 인류를 구하라!	과학	초5
	6	초등	음악과 함께하는 실내 또는 실외 신체놀이	음악	초4
	7	초등	물 부족 현상을 알아보고 해결하기	과학	4
	8	중등	알리지를 쓸어버릴 신통방통 우리만의 학교급식 식단 짜기*	과학	중2
	9	중등	물 부족 국가에서 살아남기 (2018 개발물 보완)	영어	중1
	10	중등	우리를 위협하는 슈퍼박테리아 이겨내기	과학	중3
	11	고등	Save the world and my body.	영어	고1
	12	중등	에너지자립마을 설계	수학	고1, 2
	13	중등	신 재생에너지 활용 방안	과학	고1, 2
	14	중등	학교 축제 기획 및 공연 준비	음악	고1, 2
	15	중등	너의 의미, 나의 의미!*	국어	고1
	16	중등	돌아온 태권브이*	생명 과학 I	고2
	17	중등	구제역은 어떻게 방역해야 할까?*	화학 I	고3
	18	중등	우리 연필을 구해줘!*	경제	고2
	19	중등	함께 꿈꾸는 성장	농업 생명과학	고1, 2
	20	중등 과목 통합	100세 침짱! 할아버지를 구하라!*	역사 간호	고2, 3
	21	중등 과목 통합	AI와 친구가 될 수 있을까?*	국어 정보	고1
	22	무학년제	Every thing you need is already inside*	체육	고2

센터명	연번	학교급	프로그램명	교과	학년
충북대	1	중	HTE story through Gorilla & Piggy book	영어	3
	2	고	Change makes the Change. (변화가 변화를 만든다)	수학	2
	3	중	HTE 창의적 문제해결 학습을 통한 지역사회 문제 해결	통합 사회	1
	4	고	생태계와 환경이야기	생명 과학	1
	5	고	HTE 융합 3D 프로그램 및 3D프린터를 활용한 지질 구조 설계 및 제작	지구 과학	2
	6	중·고	HTE를 활용한 통합과학	통합 과학	중3 고1
	7	중	3D 프린터와 증강현실(AR) 경험하기	융합	1
경남대	1	초등	[H-안전한 등굣길] 우리가 어떻게 하면 안전한 등굣길을 만들 수 있을까?	과학 기가 체육	4~6
	2	초등	[H-쓰레기 분리] 우리가 어떻게 하면 쓰레기 분리배출을 더 잘할 수 있을까?	국어 도덕 미술 선택	4~6
	3	초등	[O-다양한 문화] 우리가 어떻게 하면 다양한 문화를 가진 친구들과 즐거운 학교생활을 할 수 있을까?	국어 사회 도덕 미술 창체	4~6
	4	초등	[O-고양이와의 공생] 우리가 어떻게 하면 학교에 사는 고양이와 행복하게 지낼 수 있을까?	도덕 실과 미술	4~6
	5	초등	[P-충간 소음] 우리가 어떻게 하면 충간소음 문제를 해결할 수 있을까?	국어 사회 도덕 미술 선택	4~6
	6	초등	[P-즐거운 기부] 우리가 어떻게 하면 기부에 즐겁게 참여할 수 있을까?	국어 사회 도덕 실과 음악 체육 미술	4~6
	7	초등	[E-안전한 교실] 우리가 어떻게 하면 안전한 교실을 만들 수 있을까?	국어 수학 실과 미술	4~6

센터명	연번	학교급	프로그램명	교과	학년
경남대	8	초등	[E-안전한 우산] 우리가 어떻게 하면 우산을 좀 더 안전하게 사용할 수 있을까?	국어 과학 미술	4~6
	9	초등	[E-신체가 불편한 친구] 우리가 어떻게 하면 다리가 불편한 친구들도 편하게 학교를 다닐 수 있을까?	국어 도덕 실과 미술 창체	4~6
	10	초등	[E-지역 특산물] 우리가 어떻게 하면 지역을 알릴 특산품을 만들 수 있을까?	국어 사회 과학 미술 창체	4~6
	11	중등	[H-학교 식수대] 우리가 어떻게 하면 식수대 문제를 개선할 수 있을까?	도덕 과학 미술	1~3
	12	중등	[H-치매 노인] 우리가 어떻게 하면 치매 노인을 도울 수 있을까?	사회 과학 정보 미술	1~3
	13	중등	[O-학교 폭력] 우리가 어떻게 하면 학교폭력 예방을 위한 우정 쌓기 보드게임을 만들 수 있을까?	사회 수학 도덕 미술	1~3
	14	중등	[O-교실 정리] 우리가 어떻게 하면 교과교실을 잘 정리 정돈할 수 있을까?	도덕 과학 가 미술	1~3
	15	중등	[P-화재 대피] 우리가 어떻게 하면 화재 시 안전하게 대피할 수 있을까?	도덕 과학 정보	1~3
	16	중등	[P-개인 온도차] 우리가 어떻게 하면 냉난방기에 의한 개인 온도차를 해결할 수 있을까?	과학 가 미술	1~3
	17	중등	[E-웃는 교실] 우리가 어떻게 하면 땀 냄새가 나도 웃는 교실을 만들 수 있을까?	과학 가 선택	1~3
	18	중등	[E-학교 공간] 우리가 어떻게 하면 새로운 학교 공간을 만들 수 있을까?	가 미술	1~3
	19	중등	[E-자유주제] 우리가 어떻게 하면 컵라면을 얹지르지 않게 할 수 있을까? 등	가 미술	1~3

◆ 창의성 계발을 위한 서술형 평가지원 AI 프로그램 개발(분야2)

- AI자동채점 모델 개발, AI자동채점 모델의 성능 고도화 연구
- 학생 응답의 국어적 문장 수준을 확인하는 모델 개발
- 비지도학습을 통한 학생 응답의 자동군집화 모델 개발
- AI자동채점 웹 설계 구성안 개발
- 학생 응답 없이 인공지능을 활용한 자동채점모델 개발 연구
- 웹포털을 위한 API 개발 연구



AI 서술형 학습지원 프로그램 메인화면



문제풀이 안내 화면

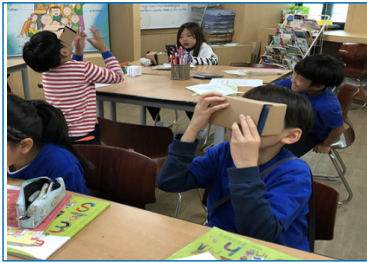


문제풀이 화면



답안 작성 화면

- ♦ 프로그램 시범 적용 및 효과성 분석을 통한 프로그램 질 제고(분야1, 분야3)
 - 개발한 프로그램을 학교에 시범 적용 및 효과성을 분석하고, 결과를 환류하여 연구·개발 결과물의 질적 제고
 - ※ 총 77개 학교, 229개 학급, 5,407명 대상 시범 적용



초등 영어

(VR을 통해 주인공 되기 수업)



초등 과학

(메이키메이키 상황극 발표수업)



중등 음악

(블랭크 차트 액션러닝 수업)

- ♦ 창의교육 초·중등 교원 직무연수를 통한 학교현장 교원 전문성 강화
 - 총 40개 과정 운영, 1,274명 이수

센터명	연번	세부과정명	일시/장소	이수자수
이화여대	1	창의적 인재 육성을 위한 미래 교육의 방향	19.8.16.(금) 이화여대 교육관 B동 B151호	20
	2	창의교육 현장적용 : 디자인사고와 플립드 러닝		20
	3	인공지능을 활용한 서술형 평가		20
	4	[유아교육 단계 창의교육 사례 I] 어린이가 즐거운 놀이	19.8.16.(금) 이화여대 교육관 B동 151호	8
	5	[유아교육 단계 창의교육 사례 II] 유아 창의교육 프로그램의 실제 : 텃밭 프로젝트를 중심으로		8
	6	[초등 국어교과에서의 창의교육 사례] 국어교과에서의 창의교육 사례		8
	7	[중등 국어교과에서의 창의교육 사례] 국어과 창의교육 실천 프로그램의 수업 모델	19.8.16.(금) 이화여대 교육관 B동 154호	14
	8	[중등 수학교과에서의 창의교육 사례] Design Thinking 전략을 적용한 창의 수학교육		14
	9	창의교육 방법 및 테크놀로지	19.8.17.(토) 이화여대 교육관 B동 B151호	22

센터명	연번	세부과정명	일시/장소	이수자수
이화여대	10	[초등 영어 교과에서의 창의교육 사례 I] '모바일 기술'과 '창의적 사고'를 결합한 창의 영어 교육의 이해	19.8.17.(토) 이화여대 교육관 B동 151호	8
	11	[초등 영어 교과에서의 창의교육 사례 II] '모바일 기술'과 '창의적 사고'를 결합한 영어 수업의 실제		8
	12	[초등 과학교과에서의 창의교육 사례] 메이키메이키를 활용한 과학 수업의 실제 : 과정 중심 평가를 적용하여		8
	13	[음악교과에서의 창의교육 사례] 창의적 수업모형을 적용한 뮤지컬 한 장면 경험하기		8
	14	[미술교과에서의 창의교육 사례] 가상현실 프로그램의 이해와 수업에 적용		8
	15	[중등 과학교과에서의 창의교육 사례] 지역사회 이슈를 중심으로 한 수업	19.8.17.(토) 이화여대 교육관 B동 154호	15
	16	[중등 과학교과에서의 창의교육 사례] 앱을 이용한 수업		15
	17	[음악교과에서의 창의교육 사례] 창의적 수업모형을 적용한 뮤지컬 한 장면 경험하기		15
	18	[미술교과에서의 창의교육 사례] 가상현실 프로그램의 이해와 수업에 적용		15
	19	[중등 사회교과에서의 창의교육 사례] 예술 속 노동의 재발견		15
제주대	1	미래 창의교육 플러그드 선도모형 이해와 실천 ①	19.5.4.(토) 13:00~18:00 /부산	32
	2	미래 창의교육 플러그드 선도모형 이해와 실천 ②	19.5.18.(토) 13:00~18:00 /대구	44
	3	미래 창의교육 플러그드 선도모형 이해와 실천 ③	19.5.25.(토) 13:00~18:00 /제주	26
한국 교원대	1	거꾸로 하는 문제중심학습 현장 직무연수	19.5.9.(목)~5.11.(토)	48
	2	거꾸로 하는 문제중심학습 프로그램 개발 및 현장 적용	19.5.13.(월)~11.29.(금)	46
	3	거꾸로 하는 문제중심학습 현장 컨설팅	19.5.13.(월)~11.29.(금)	40
	4	거꾸로 하는 문제중심학습 프로그램 공유 및 확산	19.11.30.(토)	40

센터명	연번	세부과정명	일시/장소	이수자수
충북대	1	HTE 소개 및 교수·학습 모형 소개와 Team Building	19.8.5 충북대학교 인문사회관	56
	2	HTE 창의교육 활용을 위한 창의교육의 현장 적용 방안 연구	19.8.6 충북대학교 인문사회관	57
	3	HTE 실천 프로그램 교과목의 이해와 실제	19.8.6 충북대학교 인문사회관	57
	4	HTE 창의교육 활용을 위한 미디어 시대, 유튜브 활용 수업용 수업	19.8.6 충북대학교 인문사회관	57
	5	HTE 창의교육 활용: 액션러닝으로 수업하기	19.8.6 충북대학교 인문사회관	57
	6	1차 HTE 창의교육 교수학습 설계안 작성	19.8.6 충북대학교 인문사회관	57
	7	2차 HTE 창의교육 교수학습 설계안 작성	19.8.7 충북대학교 인문사회관	57
	8	HTE 창의교육 활용: 스마트 폰으로 영화제작하기	19.8.7 충북대학교 인문사회관	57
	9	설계안 수정 및 교사 컨설팅 I	19.8.7 충북대학교 인문사회관	57
	10	3차 HTE 창의교육 교수학습 설계안 작성	19.8.7 충북대학교 인문사회관	49
	11	설계안 수정 및 교사 컨설팅 II	19.8.8 충북대학교 인문사회관	57
경남대	1	미래 창의융합형 인재 양성을 위한 창의교육 교원 연수	20.1.13(월)~14.(화) 경남대학교	25
	2	디자인 싱킹 기반 창의교육의 현장 실천 이야기	20.1.15.(수) 대구대학교	15
	3	경남 동계 기초 및 심화과정 영재교육 직무연수 - 디자인 싱킹 창의교육 12시간 포함	20.1.3(금)~10.(금) 경남대학교	91
계				1,274



창의교육 교원 직무연수

- ◆ 창의교육 초중등 관리자 직무연수를 통한 학교현장 교원 전문성 강화
 - 총 4개 과정 운영, 361명 이수

센터명	연수과정명	일시	이수자수
이화여자대학교	AI시대, 미래 창의교육의 방향과 사례	19.12.14. (토) 이화여대 ECC극장	82
제주대학교	미래 창의교육 플러그드 선도모형의 이해와 창의리더십 강화(초등/중등)	19.6.13.(목)~15.(토) /호텔난타제주 외	99
한국교원대학교	FPBL 초중등 관리자 연수	19.4.18.(목)~4.19.(금) 충남삼성고, 판교테크노밸리	89
충북대	HTE 창의교육 관리자 연수(중등)	19.07.11~12 부산 코모도 호텔	91
계			361



창의교육 교원 직무연수

- ◆ 창의교육 포럼을 통한 현장 네트워크 형성 및 우수 실천 사례 확산
 - 총 18회 개최, 354명 참석

센터명	포럼명	일시/장소	참석자수
제주대	제주대학교 창의교육거점센터 창의네트워크 포럼 「미래 인재가 되는 진로지능 높이기」	19.8.24.(토) 10:30~12:00 /제주대학교 교육대학	68
	진주교대-제주대 창의교육거점센터 창의네트워크 포럼	19.11.29.(금) 15:00~18:00 /진주교육대학교	50
충북대	가자! 창의교육 페스티벌(포럼)	19.10.26.(토) 충북대학교 개신문화관 2층	111
	충북대학교 창의교육거점 센터 워크숍	19.5.30.(목) 13:30~ 5.31.(금) 13:00 충북대학교 사범대학 세미나실 및 1층 전채	40
경남대	창의교육 프로그램 개발을 위한 핵심 교원 1~7차 워크숍	19.8.20.(화) 19.9.17.(화) 19.9.23.(월) 19.10.2.(수) 19.10.7.(수) 19.10.23.(수) 19.11.7.(수) / 경남대학교 교육관 1층 창의교육상상실	22
	창의융합형 인재 양성을 위한 핵심 교원 워크숍	20.2.20.(목) 10:00~17:00 /양산 미래디자인융합센터	22
	디자인 싱킹 프로그램 적용과 확산을 위한 소규모 교원 워크숍-새 학기 학부모와의 소통을 어떻게 하면 잘 할 수 있을까?	20.1.14.(화)/월영초등학교	5
	디자인 싱킹 프로그램 적용과 확산을 위한 소규모 교원 워크숍-재난 대피	20.2.18.(화)/지정초등학교	9
	디자인 싱킹 프로그램 적용과 확산을 위한 소규모 교원 워크숍-디자인 싱킹으로 새학년 맞이하자!	20.2.24.(월)/외암초등학교 및 자택	6
	디자인 싱킹 프로그램 적용과 확산을 위한 소규모 교원 워크숍-다양한 문화를 가진 우리 모두는 '글로벳'	20.2.10.(월)/김해동광초등학교	5
	디자인 싱킹 프로그램 적용과 확산을 위한 소규모 교원 워크숍(월영초)	20.1.14.(화)/월영초등학교	7
	디자인 싱킹 프로그램 적용과 확산을 위한 소규모 교원 워크숍(지정초)	'0.2.18.(화)/지정초등학교	9
	계		354



창의교육 포럼

■ 산출물

- ◆ 창의교육 거점센터 최종보고서 6종
- ◆ 창의교육 실천 프로그램 66종
- ◆ 창의교육 실천 매뉴얼 1종
- ◆ 창의교육 온라인 영상 콘텐츠 9종
- ◆ 창의교육 연수 자료집, 포럼 자료집, 워크숍 자료집 등

2. 통계 및 기초자료

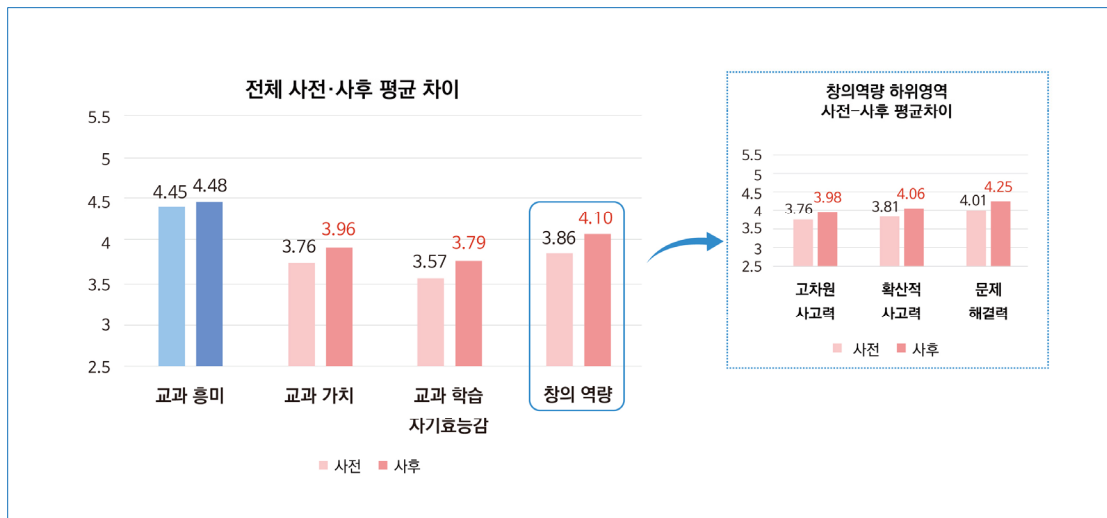
■ 성과지표

성과지표	측정산식	'18년	'19년	비고
교원전문성향상지원	원격연수 교원수 * 이수시간 / 초·중·고 교원수	3,510시간	4,020시간	경영평가

■ 통계자료

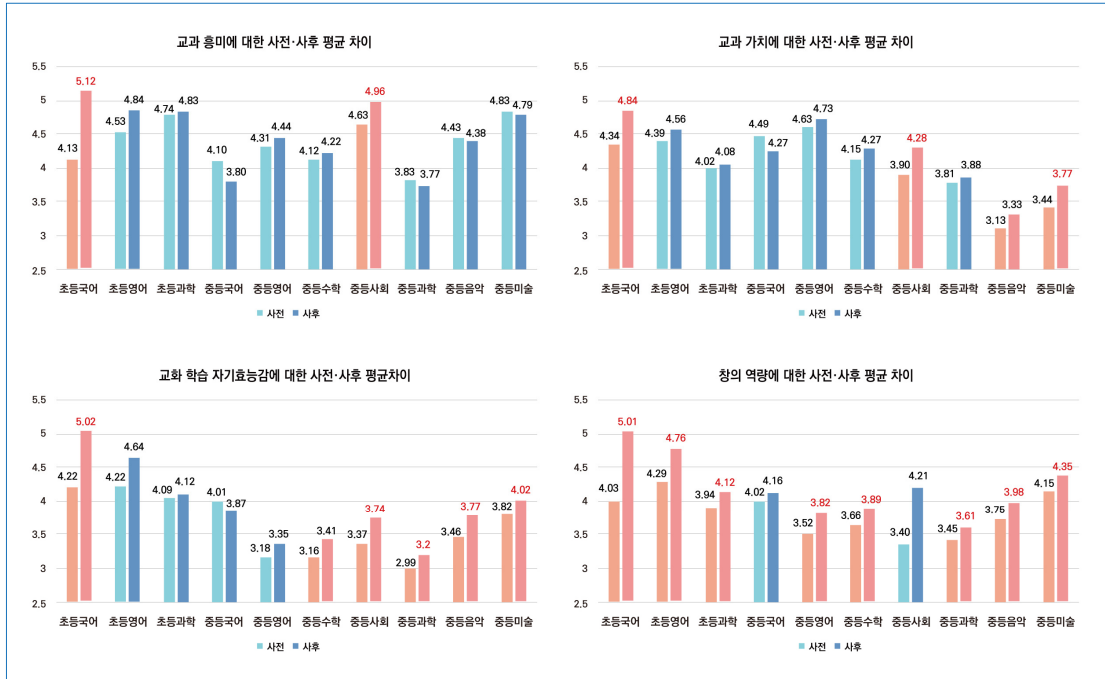
- ◆ 창의교육 실천 프로그램 현장 적용 결과

전체 프로그램 사전·사후 평균 차이



* 출처 : 2019 창의교육 거점센터 결과보고서(이화여자대학교)

교과별 프로그램 사전·사후 평균 차이



* 출처 : 2019 창의교육 거점센터 결과보고서(이화여자대학교)

03 창의교육 선도 교원양성대학

(시작년도 : 2012년)

1. 개요

■ 배경 및 필요성

- ♦ (배경) 2015 개정 교육과정 및 지능정보사회 도래에 따라 예비교원의 창의교육 역량 함양을 위해 교·사대 교육과정 개선 및 적용하고 시·도교육청 및 초·중등학교 등 교육 현장과의 연계와 협력을 강화하고자 함
 - 창의교육 선도 교원양성대학 사업은, 교·사대 교육과정 및 교수학습방법을 혁신하고 학교 현장과의 연계 강화를 통해 창의교육에 대한 전문성과 자질을 함양한 준비된 예비 교원을 양성하는 데 목적이 있음. 2012년부터 현재까지 약 21개교가 사업에 참여하였음
- ♦ (필요성) 창의인재 양성을 담당할 역량 있는 교원 양성을 위해 교·사대 교육과정 및 교수·학습방법 개선, 예비교원 교과과정 선도모델 개발·확산 필요

■ 사업내용

- ♦ (추진전략) 미래사회에 필요한 인재를 키워갈 창의적 교원 양성을 위해 교·사대의 교육 과정 개선 및 교수·학습법 연구·확산
- ♦ (주요내용) 예비교원의 창의교육 실천역량 강화를 위한 교육과정 개선·운영
- ♦ (운영기관) 총 4개 선도 교원양성대학 지정·운영

주관기관	사업책임자	사업연차
고려대학교	박인우(교육학과)	2018년 선정(2차년도)
공주교육대학교	정용재(과학교육과)	2018년 선정(2차년도)
서원대학교	박혜숙(수학교육과)	2018년 선정(2차년도)
가톨릭관동대학교	최정임(교육공학과)	2019년 선정(1차년도)

■ 예산 및 추진체계

◆ (사업예산)

연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
300	300	300	300	600	600

- ◆ (예산비목) 정책사업)창의교육역량강화지원 세부사업)창의교육확산(일반회계)
- ◆ (추진체계)



■ 추진실적 (2019년)

- ◆ 2018년 선정 3개 기관 2차년도 사업 협약(3.1.)
- ◆ 착수 회의 개최(4.30., 서울 용산역 ITX5 회의실)
 - 4개 창의교육 선도 교원양성대학 연구책임자 및 실무 연구진, 교육부 및 재단 담당자 참석
- ◆ 2019년 신규 교원 양성대학 사업 공모(2.26.~3.27.) 및 1개 기관 선정·협약(5.1.)
 - 연구책임 : 최정임(가톨릭관동대학교 교육공학과)

■ 주요성과

- ♦ 교·사대 교육과정 개선을 통한 예비교원 창의교육 실천역량 강화
 - 총 63과목 개선, 수혜학생 1,867명
- ♦ 개선 교과목의 효과성 분석을 통한 개선방향 수립
 - 개선 교육과정 총 141학점(과목당 12시간 이상) 운영

기관명	연번	개설영역	과목명	학년	학점	수혜학생 (수)	강의 기간
고려대	1	교직	교육과정	2	2	8	2학기
	2	교직	교육방법 및 교육공학	2	2	10	
	3	교직	교육사회	2	2	30	
	4	교직	교육평가	2	2	26	
	5	교직	특수교육학개론	2	2	30	
	6	교과교육학	가정교과 교재연구 및 지도법	3	3	34	
	7	교과교육학	교육학 교과교재연구 및 지도법	3	3	29	
	8	교과교육학	국어교과 교재연구 및 지도법	3	3	29	
	9	교과교육학	역사교과 교재연구 및 지도법(한국사)	3	3	16	
	10	교과교육학	체육교과 교과교육론	3	3	50	
	11	교과내용학	교육학 교과 논리 및 논술	3	3	56	
	12	교과내용학	여가레크리에이션 교육론	3	3	62	
	13	교과내용학	한국사개론	3	3	35	1학기
공주 교대	1	교직	교육평가	3	2	30	1학기
	2	교과교육학	초등도덕과교육론	3	2	28	
	3		과학현장학습	4	2	13	
	4		초등영어과교재연구 및 지도법	3	3	21	
	5	교과내용학	문법론	2	2	30	2학기
	6	교양	국어 이해	1	2	56	
	7		지역교육의 이해 - 충남	1	2	25	
	8	교직	교육과정	2	2	32	
	9		교육방법 및 교육공학	3	2	26	

기관명	연번	개설영역	과목명	학년	학점	수혜학생 (수)	강의 기간
공주 교대	10	교과교육학	초등영어과교재연구 및 지도법	3	3	26	2학기
	11	교과내용학/ 심화과정	기하학	2	3	32	
	12		융합과학교육연구	2	2	16	
	13	교양	철학의 이해	2	3	32	
	14		국어 표현	1	2	27	
	15		진로설계 및 기업가정신	1	2	6	
	16		지역교육의 이해 - 대전	1	2	26	
서원대	1	전공필수	국어과부진아교육	2	3	22	1학기
	2	교직	교육과정	전체	2	27	2학기
	3	교직	교육방법및교육공학	전체	2	26	
	4	교직	교육평가	전체	2	9	
	5	교직	생활지도및상담	전체	2	27	
	6	전공선택	영어교재및연구법	3	3	22	
	7	전공선택	수학수업의계획과실행	3	2	28	
	8	전공필수	국어과교수학습방법론	3	3	16	
	9	전공필수	생물교재및연구법	2	3	25	
	10	전공필수	음악교수법	2	3	25	
	11	연계필수	통합사회교수법	3,4	3	11	
	12	전공선택	창의융합시민교육	3,4	2	9	
	13	전공필수	미분기하학	3	3	26	
	14	전공선택	음악융합교육II	3	2	9	
	15	전공선택	스포츠과학을위한통계학	2	2	22	
	16	전공선택	영어학습부진아이해와지도	3	2	12	
	17	전공선택	식물다양성탐구	2,3	3	16	
	18	전공선택	뉴스포츠지도법II	3	2	22	
	19	전공선택	융합인재교육론	3	2	12	
가톨릭 관동대	1	교직	교육방법 및 공학	전체	2	53	2학기
	2	교직	교육과정 및 평가	전체	2	60	

기관명	연번	개설영역	과목명	학년	학점	수혜학생 (수)	강의 기간
가톨릭 관동대	3	교직	교직 실무	전체	2	40	2학기
	4	전공필수	영어교과교재연구 및 지도법	3	3	21	
	5	전공필수	역사교과교재 연구 및 지도법	3	3	21	
	6	전공필수	교과교재 연구 및 지도법(수학교육과)	3	3	40	
	7	전공심화	교과교재 연구 및 지도법(체육교육과)	3	2	54	
	8	전공기초	국어생활과 규범	1	3	41	
	9	전공심화	자연지리 조사 및 실습	2	3	11	
	10	전공심화	지역융합캡스톤설계	4	2	10	
	11	비교과	수업코칭능력 향상 프로그램	3		185	
	12	비교과	AR/VR을 이용한 예비교사 수업역량 강화 프로그램	전체		84	
	13	비교과	SmatWaker 기반 앱 콘텐츠 개발과정	전체		14	
	14	비교과	3D 프린팅 자격증 과정	전체		13	
	15	비교과	디자인씽킹으로 시작하는 SW 문제해결 워크숍	전체		13	

- 양적·질적 연구를 통해 개선 교과목 운영 성과를 분석하고 이를 통해 지속적인 개선방향 점검 및 반영

* 총 4개 대학 교과목 수강학생 1,374명 대상 양적연구 진행



고려대학교
(체육교과 교과교육론)



서원대학교
(교육과정)



가톨릭관동대학교
(디자인씽킹으로 시작하는
SW 문제해결 워크숍)

- ♦ 사업성과 확산 및 공유를 위한 창의교육 교수법 포럼 개최
 - 총 35회 개최, 1,363명 참석(평균 만족도 4.75점/5점)

기관명	연번	주제	일시/장소	참석 (명)
고려대	1	- 주제 : 창의교육 역량을 갖춘 예비교원 양성을 위한 교과목 개선 운영 방안 - 주요내용 : 창의교육 역량을 갖춘 예비교원 양성을 위한 교과목 개선 운영방안에 관한 탐색 및 논의	19.5.31.(금) 고려대 운초우선교육관 309호	22
	2	- 주제 : 중등교육에서의 창의교육 수업 현황 및 수업계획서 탐색 - 주요내용 : 중등교육에서의 창의교육 수업 현황 및 사범대학 교과목의 수업계획서 탐색을 통해 창의교육 역량을 갖춘 예비교원 양성을 위한 수업에 대해 논의	19.7.12.(금) 고려대 운초우선교육관 307호	25
	3	- 주제 : 테크놀로지 활용 창의 융합 수업의 실제 - 주요내용 : 초중등교육 현장에서의 디지털교과서와 AR, VR 콘텐츠를 활용한 수업 사례 공유	19.9.27.(금) 고려대 운초우선교육관 202호	53
	4	- 주제 : 중등교육에서의 비판적 사고력 및 창의성 증진을 위한 표현 활동 - 주요내용 : 중등교육현장에서의 창의성 함양을 위한 학습자 참여 중심 수업 사례	19.10.28(월) 고려대 운초우선교육관 403호	38
	5	- 주제 : 중등 학습자의 창의성 신장을 위한 표현·이해 융합 수업 - 주요내용 : 중등교육현장에서 문학작품을 활용한 표현·이해 융합 수업 사례	19.11.29(금) 고려대 운초우선교육관 (202호)	32
	6	- 주제 : 창의성 신장을 위한 Active Learning과 백워드 수업설계 - 주요내용 : 예비교사의 창의적 수업역량과 중등교육에서의 학습자 역량을 위한 백워드 수업설계 사례	19.12.20(금) 고려대 운초우선교육관 (202호)	28
	7	- 주제 : 창의교육 교수역량 강화를 위한 교과목 개선 사례 및 성과 발표 - 주요내용 : 예비교원의 창의교육 교수역량 강화를 위해 2019년도 고려대 사범대학 교과목 개선 사례 및 현장 적용성을 검토하고, 향후 개선 방안 논의	20.01.22(수) 고려대 운초우선교육원 (102호)	42

기관명	연번	주제	일시/장소	참석 (명)
공주 교대	1	- 주제 : 창의교육 선도 교원양성대학 1차년도 성과 및 2차년도 계획 - 주요내용 : 1차년도 창의교육 선도 교원양성대학 사업의 성과를 공유하고, 2차 연도 계획 발표 및 의견 반영	19.3.20(수) 공주교대입지관 시청각실	27
	2	- 주제 : 미래 사회와 창의융합 교육 - 주요내용 : 프스트휴먼 시대의 창의융합 교육, 초연결사회에서의 창의융합 교육 등 미래사회와 창의융합 교육에 대한 발표 및 논의	19.4.17(수) 공주교대입지관 시청각실	33
	3	- 주제 : 창의교육을 위한 강의 개선 방안(1): 교직-교과내용학-교과교육학 연계를 중심으로 - 주요내용 : 과학현장학습, 초등도덕과교육론, 문법론 등 교직-교과내용학-교과교육학 연계를 강화한 창의교육 방안 논의	19.5.22(수) 공주교대청목관 204호	35
	4	- 주제 : 창의교육을 위한 강의 개선 방안(2): 전공간 융합과 교원 양성대학-현장연계를 중심으로 - 주요내용 : 초등영어과교재연구 및 지도법, 지역교육의 이해(충남) 등 전공간 융합과 현장연계 강화 창의교육 방안 논의	19.6.5(수) 공주교대입지관 시청각실	24
	5	- 주제 : 교육 현장의 창의교육 사례와 증진 방안 - 주요내용 : 서울 미래학교의 공간과 교육활동의 특징, 공주교대 부설초에서 이뤄지고 있는 융합교육의 실제 등 교육현장의 창의교육 사례와 증진 방안 논의	19.6.26(수) 공주교대입지관 시청각실	25
	6	- 주제 : 초등예비교사의 창의교육 역량 함양을 위한 교육과정 개선 방안(1): 과목간 연계강화형을 중심으로 - 주요내용 : 융합과학교육 연구 등 교직-교과내용학-교과교육학 연계를 강화한 창의교육 강의 개선 계획 공유	19.7.24(수) 공주교대입지관 시청각실	15
	7	- 주제 : 초등예비교사의 창의교육 역량 함양을 위한 교육과정 개선 방안(2): 전공간융합형, 현장연계강화형을 중심으로 - 주요내용 : 지역교육의 이해(대전) 등 전공간융합형, 현장연계 강화형을 강화 창의교육 강의 개선 계획 공유	19.8.21(수) 공주교대입지관 시청각실	22
	8	- 주제 : 창의교육 학습공동체의 의미와 운영 사례 - 주요내용 : 창의교육을 주제로 하는 교수-예비교사-현장교사 등의 학습공동체 운영 사례 공유	19.10.2(수) 공주교대입지관 시청각실	23
	9	- 주제 : 창의교육을 위한 강의 개선 사례 발표 및 후속 개선방안 탐색: 철학의 이해, 국어표현, 진로설계 강좌를 중심으로 - 주요내용 : 철학의 이해, 국어표현, 진로설계 강좌와 관련하여 창의교육 강의 개선 사례와 방안 공유 및 논의	19.10.23(수) 공주교대입지관 시청각실	'18

기관명	연번	주제	일시/장소	참석 (명)
공주 교대	10	- 주제 : 창의교육을 위한 강의 개선 사례 발표 및 후속 개선방안 탐색:교육과정, 융합과학교육연구, 기하학 강좌를 중심으로 - 주요내용 : 교육과정, 융합과학교육연구, 기하학 강좌와 관련하여 창의교육 강의 개선 사례와 방안 공유 및 논의	19.11.13(수) 공주교대입지관 시청각실	16
	11	- 주제 : 창의교육을 위한 강의 개선 사례 발표 및 후속 개선방안 탐색:교육공학, 영어과, 현장연계 강화 강좌를 중심으로 - 주요내용 : 교육공학, 영어과, 현장연계 강화 강좌와 관련하여 창의교육 강의 개선 사례와 방안 공유 및 논의	19.12.18(수) 공주교대입지관 시청각실	19
	12	- 주제 : 초등예비교사를 위한 창의교육 개선 사례 및 성과 종합발표 - 주요내용 : 2차년도 창의교육 선도 교원양성대학 사업의 종합적인 성과를 공유하고, 추후 계획에 환류	20.1.15(수) 공주교대입지관 시청각실	14
서원대	1	- 주제 : SU-동행 네트워크 구축을 위한 성과 공유 및 확산 방안 - 주요내용 : 1차 년도 운영 성과 및 수업개선 사례를 통한 확산 방안을 논의하고, Active Learning을 활용한 혁신적 교수법 적용 모색 및 논의	19.4.10.(수) 서원대 사범관 413호	45
	2	- 주제 : 창의적 수업에 대한 3가지 시점: 사범대학 교수/ 예비교사 / 현장교사 - 주요내용 : 창의교육이 대학과 예비교사, 그리고 학교 현장에서 각기 어떻게 이해되며 실행되고 있는지를 교원 양성과정의 세 주체를 중심으로 살펴보고, 시너지 효과가 생길 수 있는 방안 논의	19.6.5.(수) 서원대 사범관 413호	156
	3	- 주제 : 창의교육 신장을 위한 융합수업 설계 및 운영 방안 - 주요내용 : 창의교육 신장을 위하여 본 사업에서 실시한 융합수업 사례 공유 및 중등학교 교육 현장에서의 융합수업 사례 발표	19.9.5.(목) 서원대 사범관 413호	134
	4	- 주제 : 예비교사를 위한 교과 융합형 수업 프로그램 - 주요내용 : 예비교사 양성을 위한 사범대학에서의 교과 융합형 수업의 설계 및 적용	19.9.26.(목) 서원대 사범관 413호	84
	5	- 주제 : 문제 중심 학습을 활용한 창의수업 설계 - 주요내용 : 문제 중심 학습을 적용한 교과별 창의수업 설계 발표	19.10.31.(목) 서원대 사범관 413호	80
	6	- 주제 : 중등 기초학력 지원을 위한 현장중심 수업의 설계와 실행 - 주요내용 : 영어, 수학 교과에서의 노력형학습자를 위한 기초학력 지원방안 및 학교현장 연계 수업 운영사례	19.11.14.(목) 서원대 사범관 413호	76
	7	- 주제 : 미래교실을 만들어가는 창의교육에 대한 탐색 및 고찰 - 주요내용 : 2019년 창의교육 선도 교원 양성대학 사업 평가 및 예비교사의 창의적 교육 역량 함양을 위한 수업 실천 사례	19.11.28.(목) 서원대 사범관 413호	61

기관명	연번	주제	일시/장소	참석 (명)
가톨릭 관동 대학교	1	- 주제 : 창의교원 양성 사업 설명회 - 주요내용 : 창의교원양성 선도대학 사업 - 개요 설명, 년차별 사업계획 설명, 새로운 교육방법 및 수업설계 방안 발표 및 토의	19.5.1(수) 관동대 진실관 203호	36
	2	- 주제 : AR과 VR을 활용한 창의적 교수법 세미나 - 주요내용 : 증강현실 및 가상현실 기술의 교육적 활용 사례, 증강 현실 및 가상현실 기술을 이용한 예비교사의 지능정보기술 활용 교육 역량 배양을 위한 교수법	19.5.8(수) 관동대 창조관 207호	19
	3	- 주제 : 창의교육을 위한 학과별 우수사례 공유 - 주요내용 : 학과별로 창의교육을 위한 프로그램사례 발표 및 토의	19.6.12(수) 관동대 진실관 203호	30
	4	- 주제 : 1차 수업컨설팅 - 주요내용 : 수업계획서 발표를 통한 수업계획 공유 및 동료 수업 컨설팅	19.6.18(화) 관동대 진실관 201호	13
	5	- 주제 : 창의교육 운영 사례 공유 워크숍 - 주요내용 : 창의교육 선도교원 양성대학 운영사업 소개/ 타 대학 및 중고등학교 현장의 창의교육 사례 공유와 토론	19.8.13(토) 관동대 유니버시티 컨벤션홀	18
	6	- 주제 : 중등교육에서의 창의교육 수업사례 발표 - 주요내용 : 중등교육에서의 창의교육 수업 현황 및 사례를 통해 창의교육 역량을 갖춘 예비교원 양성을 위한 시사점 공유	19.10.9(수) 관동대 진실관 301호	23
	7	- 주제 : 창의교육을 위한 대학의 과제 - 주요내용 : 창의교육 선도 교원양성대학의 성과를 공유하고, 지역 대학의 창의교육 방안 모색	19.10.24(목) 스카이베이 호텔	36
	8	- 주제 : 4C4R+SMART 기법을 적용한 창의적 수업사례 - 주요내용 : 지형모형을 활용한 창의적 교수학습 사례, 4C4R+SMART 기법을 적용한 수학교과교재연구 및 지도법 수업사례 공유	19.12.12(목) 하슬라 아트월드	30
	9	- 주제 : 창의교육 수업운영 결과 발표 및 공유 워크숍 - 주요내용 : 4C4R+SMART 기법을 적용한 교과와 성과 발표 및 개선점 공유	19.12.18(수) 관동대 진실관 201호	11



창의교육 교수법 포럼

- ◆ 연구자 및 현장교사, 예비교사 대상 창의교육 실천역량 강화 프로그램 운영

기관명	주요내용	일시	참석(명)
고려대	- 프로그램명 : 2019 창의교육 교과목 쇼케이스 - 주요내용 : 창의교육 교수역량 강화를 위한 백워드 설계 및 플립드러닝을 주제로 발표 및 토론	2019.12.14.(토)	45
서원대	- 프로그램명 : 2019학년도 예비교사 캠프 I - 주요내용 : 현직교사 특강, 수업지도안 경연대회, 우수 수업 콘테스트 등	2019.04.15.(월)~19.(금)	929
	- 프로그램명 : 2019학년도 예비교사 캠프 II - 주요내용 : 예비교사의 학습전략 우수사례 발표 등	2019.10.21.(월)~25.(금)	966
가톨릭관동대	- 프로그램명 : 창의교육 쇼케이스 - 주요내용 : 수업실연 경진대회, 동아리 경진대회 및 교육사례 발표, 현장적용 캠프 등	2019.11.14.(목)	39



고려대학교
(창의교육 교과목 쇼케이스)



서원대학교
(우수수업 콘테스트)



가톨릭관동대학교
(수업실연 경진대회)

기관명	모형명	주요내용
고려대	창의교육 교수역량 육성 추진모형	창의교육 예비교원 양성 통합 생태계 모형, 학습자 참여 중심 창의교육 수업모형, 교육과정 건전성 관리 모형 통합
공주교대	ACT-CARR	ACT: 맥락정착적 창의교육(Anchored Creative Teaching) CARR: 맥락정책적 창의교육 구현을 위한 네 가지 동력(Connection, Action, Reflection, Reconstruction)
서원대	SU-공감동행 창의교원 양성모델	대학의 인재상과 사범대학의 인재상을 기반으로 3대 핵심역량을 도출 하여 이를 함양하기 위한 3FUN-CMS 모형 및 전략을 개발
가톨릭 관동대	4CAR	창의융합 인재 양성을 위한 예비교원의 역량(4C4R)을 도출. 이를 육성하기 위한 방법으로 SMaRT(교육과정 내용, 방법, 도구, 현장연계 개선) 교육과정 개선 전략을 수립·적용



산출물

- 창의교육 선도 교원양성대학 최종보고서 4종
- 창의교육 선도 교원양성대학 개선 교육과정 63개
- 창의교육 교수법 포럼 자료집, 기관별 쇼케이스 자료집 등

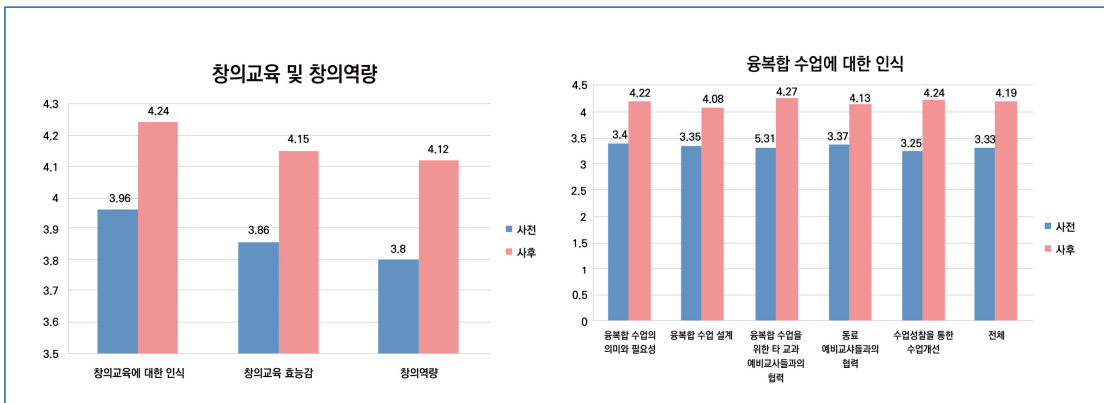
2. 통계 및 기초자료

성과지표

성과지표	측정산식	'18년	'19년	비고
선도 교원양성대학 교육과정 개선 건수	선도 교원양성대학 개선 교과목 수	54건	63건	비전혁신

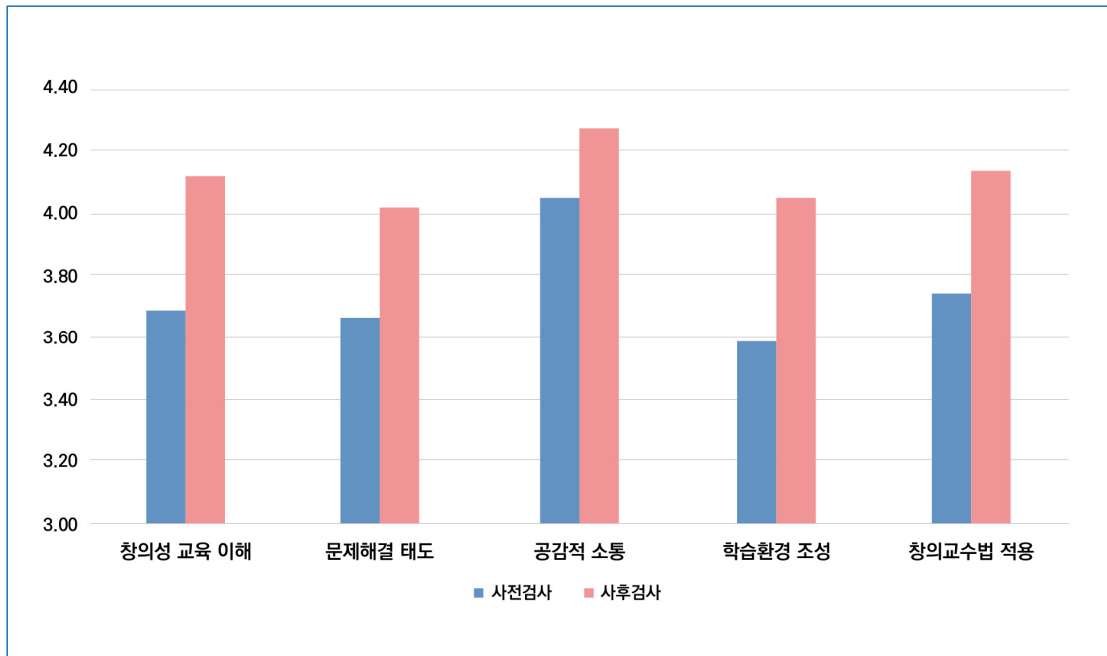
통계자료

- 개선 교과목 현장 적용 결과



과목 수강학생 사전-사후 인식비교

* 출처 : 2019 창의교육 선도 교원양성대학 최종보고서(서원대학교)



* 출처 : 2019 창의교육 선도 교원양성대학 최종보고서(가톨릭관동대학교)

04 창의교육 정책연구

(시작년도 : 2011년)

1. 개요

■ 연구개요

- ◆ (연구명) 창의교육 역량강화 지원 사업 성과 분석을 통한 발전 방향 연구
- ◆ (연구배경) “창의·인성교육 기본방안” 발표('10.1월)이래 현재까지('10~'18) 추진하고 있는 창의교육 역량강화 지원사업의 운영성과를 분석하고 중장기 발전방향 마련
 - 정량·정성지표인 기존 성과지표를 사업효과 측정을 위한 결과지표로 재설계하고, 체계적인 성과 관리에 적용할 공통 성과지표 개발
- ◆ (연구내용) 창의교육 역량강화 지원 사업(창의교육 거점센터, 창의교육 선도 교원양성대학 운영 사업)의 사업 운영 성과 분석을 통한 중장기 발전 계획 수립 및 성과지표 개발
 - 성과지표 및 평가도구 개발을 위한 국제기구 및 국내외 유관사업 벤치마킹 및 문헌 분석
 - 성과지표에 부합하는 성과관리 체계 구축
 - 예비조사(pilot study)를 통한 성과관리체계에 대한 의견수렴 후 보완
 - 사업의 성과 분석 시사점 도출 및 정책적 제언
- ◆ (연구기간) 2019.08.15. ~ 2019.12.15.
- ◆ (연구책임) 남수경(강원대학교 교육학과)

■ 예산

- ◆ (사업예산)

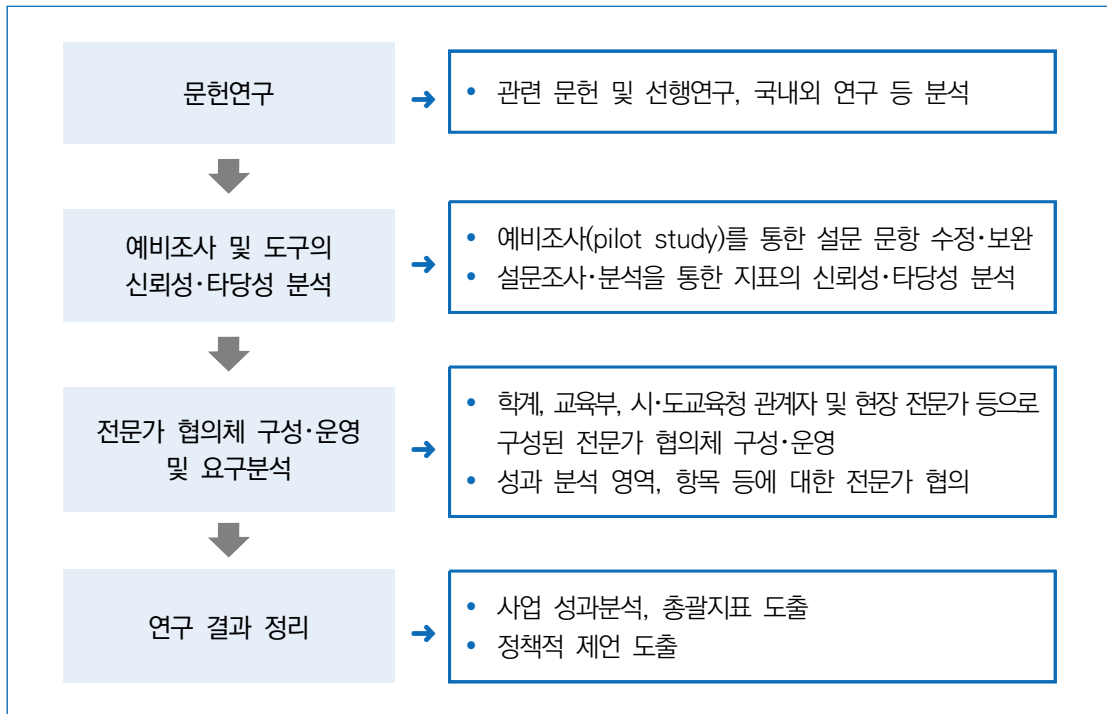
연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
-	-	39.2	39	39	30

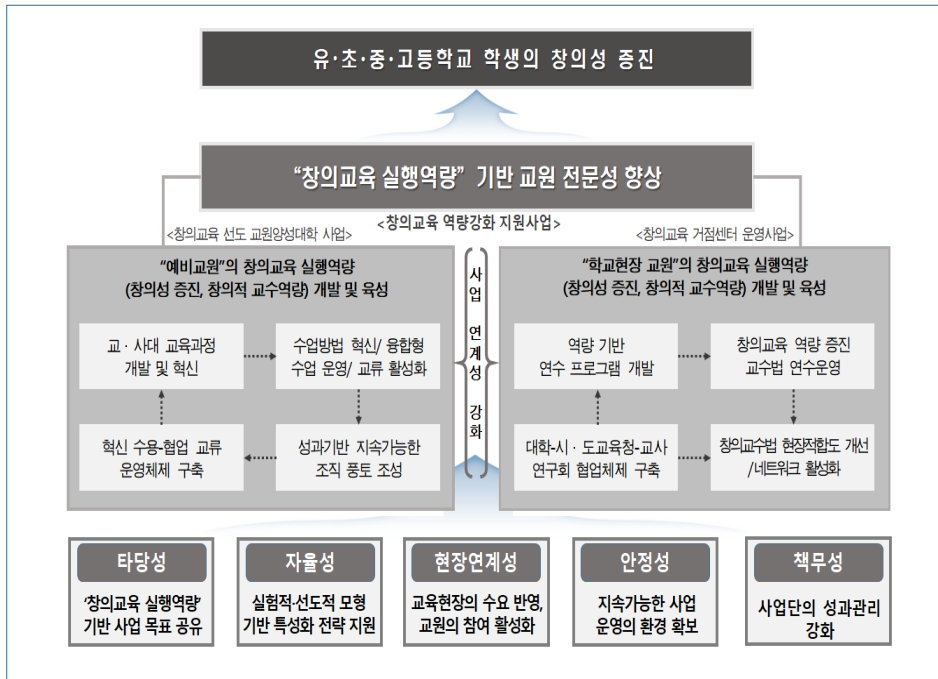
- ◆ (예산비목) 정책사업)창의교육역량강화지원 세부사업)창의교육확산(일반회계)

■ 연구 추진방법



■ 연구결과

- ♦ (사업 기본방향) 5개 요소에 기반한 창의교육 실행역량 강화 필요
 - 타당성, 자율성, 현장연계성, 안정성, 책무성



창의교육 역량강화 지원 사업의 목표와 개선방안

- ♦ (사업 재구조화) 창의교육 거점센터 및 선도 교원양성대학 사업의 연계성 강화 및 세부 사업별 재구조화 필요
 - 선도 교원양성대학 사업과 거점센터 사업의 연계성 강화
 - 거점센터에서 개발된 창의적 프로그램과 양성된 핵심 교원들과 선도 교원양성대학의 현장연계성 강화를 위한 브릿지 모델 고안·운영 필요
 - 창의교육 선도 교원양성대학 사업의 확장
 - 예비교원의 창의교육 실행 역량 강화를 위한 지원 필요
 - 창의교육 거점센터 사업의 실효성 제고
 - 대·내외적 환경변화에 적합한 연구 및 프로그램 개발 기능 강화, 창의교육 실행역량 현장 적용을 위한 교원연수모델 다양화 추진, 창의교육 확산을 위한 통합적 지원체제 구축

- ◆ (사업 성과지표 개선) 사업 총괄관리 성과지표 선정·활용 필요
 - (예비)교원용 '창의적 교수역량 개선도' 측정도구(신규), 연수 참여 교원의 수업 참여 '학생 만족도' 측정도구(기존)

(예비)교원의 창의적 교수역량 개선도 측정 도구(2019 NASEL)

영역	조사 문항	응답값
협력 학습 경험 (3)	1. 수업과제(조별발표, 프레젠테이션 등)를 위해 동일 수업 수강생들과 도움을 주고받음	4점 척도 (거의안함, 가끔, 자주, 매우자주)
	2. 수업과제(조별발표, 프레젠테이션 등)를 위해 동일 수업 수강생 이외의 학생과 도움을 주고받음	
	3. 수업에서 학습한 내용에 대해 동료 학생, 친구, 가족 등 다른 사람들과 이야기함	
학습 과정 중 사고력 증진 활동 (6)	1. 숙제 또는 토론 수업을 할 때 다른 수업에서 얻은 생각들과 개념들을 연결해봄	
	2. 아이디어, 경험, 정보 등을 종합적으로 연결하여 생각해 봄	
	3. 수업에서 배운 개념을 현장실습이나 일상생활에 적용해 보도록 함	
	4. 교재 또는 수업 관련 자료를 공부할 때, 자료에 담긴 정보의 질과 활용도, 논리적 적합성 등을 비판적으로 검토해 봄	
	5. 배운 내용을 실생활에서의 문제(이슈)나 사회문제와 연결하여 생각해보도록 함	
	6. 수업에서 제시된 개념이나 논리의 구성요소를 파악하기 위해 노력하도록 함	
현장 중심 교육 정도 (3)	1. 교수는 현장 적용성이 높은 실제적·구체적 내용을 중심으로 수업을 구성하고 진행함	
	2. 교수는 전공 및 관련 분야의 최신 동향을 잘 파악하고 있으며 이를 적극적이고 지속적으로 전달함	
	3. 교수는 전문가 특강, 견학 등 다양한 수업활동을 제공함	
도전적 학습 경험 (8)	1. 새로운 아이디어를 떠올려 제안하려 노력함	
	2. 해결 방안을 찾기 위해 새로운 방법을 창안해 봄	
	3. 학술 논문이나 자료를 찾아봄	
	4. 내가 한 일이나 과제 수행에 대해 피드백을 받으려고 노력함	
	5. 교수가 제시한 기준보다 더 많은 노력을 하여 과제를 수행함	
	6. 내 생각의 장단점을 검토함	
	7. 다른 사람의 생각을 이해하려고 노력함	
	8. 어떤 이슈나 개념에 대한 나의 생각을 발전시키려고 노력함	

영역	조사 문항	응답값
교수 학습 성과 (5)	1. 비판적 분석적 사고	4점 척도 (변화없음, 조금향상, 향상됨, 매우향상)
	2. 의사소통능력(다양한 상황에서 말 또는 글로 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며, 타인의 의견을 존중할 수 있는 능력)	
	3. 창의적, 융합적 사고	
	4. 문제해결능력	
	5. 협력·협업능력(사회 공동체의 구성원으로서 타인과 원만한 관계를 형성하고, 공동의 목표를 달성하기 위해 협력할 수 있는 능력)	
총 배점	25문항 × 4점 = 100점	

◆ (사업 지원체제의 개선)

- 사업의 성과 공유 및 확산을 위한 온-오프라인 플랫폼 개선, 시·도교육청 협업 체계 구축(교원임용 정책 개선 노력, 현직 교원 지원방안 마련)

■ 산출물

- ◆ 정책연구 보고서 1종

2. 통계 및 기초자료

통계자료

- 창의교육 거점센터 운영 현황(2011~2019)

연도 (운영교)	구분	주관 기관	운영 책임자
2011 (3)	수도권	서강대	이동일(국제문화교육원)
	동남권	대구교대	최석민(교육학과)
	서남권	광주교대	문병찬(과학교육과)
2012 (4)	수도권	고려대	서태열(지리교육과)
	중부권	공주대	최준렬(교육학과)
	동남권	대구교대	최석민(교육학과)
	서남권	광주교대	문병찬(과학교육과)
2013 (3)	수도권	동국대	장환영(교육학과)
	동남권	부경대	박종운(수해양산업교육과)
	서남권	광주교대	문병찬(과학교육과)
2014 (2)	수도·중부권	동국대	장환영(교육학과)
	남부권	대구교대	최석민(교육학과)
2015 (4)	수도·중부권	춘천교대	서순식(컴퓨터교육과)
		동국대	장환영(교육학과)
	남부권	호서대	성은현(유아교육과)
		한국교원대	김성식(교육연구원)
2016 (4)	수도·중부권	서울교대	신동훈(과학교육)
		동국대	장환영(교육학과)
	남부권	광주교대	문병찬(과학교육과)
		한국교원대	김경한(영어교육과)
2017 (4)	수도·중부권	아주대	유미현(교육대학원)
		충남대	김정겸(교육학과)
	남부권	제주대	박남제(초등컴퓨터교육)
		한국교원대	차희영(생물교육과)

연도 (운영교)	구분	주관 기관	운영 책임자
2018 (4)	분야1	이화여대	정제영(교육학과)
		제주대	박남제(초등컴퓨터교육)
		한국교원대	차희영(생물교육과)
	분야2	강원대	하민수(과학교육학부)
2019 (6)	분야1	이화여대(계속)	정제영(교육학과)
		제주대(계속)	박남제(초등컴퓨터교육)
		한국교원대(계속)	차희영(생물교육과)
		충북대(신규)	김형범(지구과학교육)
	분야2	강원대(계속)	하민수(과학교육학부)
	분야3	경남대(신규)	최호성(교육학과)

◆ 창의교육 거점센터 초·중등 교원 및 관리자 직무연수 실적(2016~2019)

연도	구분	학교급	운영 실적
2016	창의교육 초·중등 교원 직무연수	초등	14개 과정, 교원 650명 참가
		중등	6개 과정, 교원 583명 참가
	창의교육 초·중등 관리자 직무연수	초등	1개 과정, 교원(관리자) 48명 참가
		중등	1개 과정, 교원(관리자) 42명 참가
		공동	1개 과정, 교원(관리자) 92명 참가
2017	창의교육 초·중등 교원 직무연수	초등	10개 과정, 교원 579명 참가
		중등	15개 과정, 교원 641명 참가
	창의교육 초·중등 관리자 직무연수	초등	1개 과정, 교원(관리자) 41명 참가
		중등	1개 과정, 교원(관리자) 42명 참가
		공동	2개 과정, 교원(관리자) 82명 참가
2018	창의교육 초·중등 교원 직무연수	공동	24개 과정, 교원 1,122명 참가
	창의교육 초·중등 관리자 직무연수	공동	3개 과정, 교원(관리자) 342명 참가
2019	창의교육 초·중등 교원 직무연수	공동	40개 과정, 교원 1,274명 참가
	창의교육 초·중등 관리자 직무연수	공동	4개 과정, 교원(관리자) 361명 참가

♦ 창의교육 선도 교원양성대학 운영 현황(2012~2019)

연도(운영교)	주관 기관	운영 책임자
2012 (2)	성균관대학교	김현철(교육학과)
	고려대학교	박현숙(역사교육과)
2013 (2)	경북대학교	강현석(교육학과)
	광주교육대학교	김용익(실과교육과)
2014 (2)	한국교원대학교	강충열(초등교육과)
	고려대학교	박현숙(역사교육과)
2015 (2)	충남대학교	김정겸(교육학과)
	한양대학교	차윤경(교육학과)
2016 (2)	서울교육대학교	전영석(과학교육과)
	이화여자대학교	정제영(교육학과)
2017 (2)	강원대학교	남수경(교육학과)
	중앙대학교	전선희(체육교육과)
2018 (5)	강원대학교(계속)	남수경(교육학과)
	중앙대학교(계속)	전선희(체육교육과)
	고려대학교(신규)	박인우(교육학과)
	서원대학교(신규)	박혜숙(수학교육과)
	공주교육대학교(신규)	정용재(과학교육과)
2019 (4)	고려대학교(계속)	박인우(교육학과)
	서원대학교(계속)	박혜숙(수학교육과)
	공주교육대학교(계속)	정용재(과학교육과)
	카톨릭관동대(신규)	최정임(교육공학과)

♦ 창의교육 선도 교원양성대학 교과목 개선 현황(2012~2019)

연도	개선 내용	교육과정 개선 실적 (교과목수)	수강 학생 수 (명)
2012	교육과정 개선 교과목 시범 적용	24	531
2013	교육과정 개선 교과목 시범 적용	41	2,441
2014	교육과정 개선 교과목 시범 적용	16	332
2015	현장 역량 중심 교육과정 운영 (개편 대상 : 교직과목 3개, 교과교육학 1개)	11	760
2016	현장 역량 중심 교육과정 운영 (개편 대상 : 교직과목 3개, 교과교육학 2개)	26	673
2017	현장 역량 중심 교육과정 운영 (개편 대상 : 교직과목 3개, 교과교육학 2개)	21	515
2018	학교 현장 연계 협력 강화 (개편 대상 : 교직과목 3개, 교과교육학 2개, 교과내용학 1개 이상 추가 개선)	54	1,321
2019	예비교원의 창의교육 실천 역량 강화 (개편 대상 : 교직과목 3개, 교과교육학 2개, 교과내용학 1개 이상 추가 개선)	63	1,867

05 | 창의교육 원격연수

(시작년도 : 2013년)

1. 개요

■ 필요성

- ♦ (필요성) 4차 산업혁명시대를 대비하여 미래 사회에 필요한 창의적 인재 양성을 위한 현장 교원의 창의교육 실천 역량 강화

■ 사업내용

- ♦ (주요내용) 원격 연수 개발·운영을 통한 창의교육 교원역량 강화 지원
 - (연수명) (직무)미래 창의교육 선도모형 연수(4개 과정), 지능정보기술활용 연수(2개 과정), (자율)자유학기제 꿈과 끼 프로그램 연수(4개 과정), 핵심역량을 강화하는 융합수업(3개 과정)

연수과정별 연수내용(직무연수)

연수과정명	연수내용
지능정보사회 핵심기술을 활용한 창의교육	지능정보화사회의 창의교육에 대한 이해도를 제고하고, 실제 학교 현장에 창의교육을 확산 및 실현을 위한 수업지도 역량 강화
컴퓨팅사고력을 통한 창의적 문제해결하기	컴퓨팅의 기본적인 개념과 원리를 기반으로 문제를 창의적이고 효율적으로 해결할 수 있는 사고능력 함양
유·초등 미래형 창의교육의 이론과 실제	유·초등 미래형 창의교육 실현을 위한 다양한 수업 방법과 새로운 교수 이론을 수업 사례를 통해 배울 수 있는 과정
중등 미래형 창의교육 이론과 실제	중등 미래형 창의교육 실현을 위한 다양한 수업 방법과 새로운 교수 이론을 수업 사례를 통해 배울 수 있는 과정
미래 창의교육 플러그드 수업모형의 이해와 실제	미래 창의교육 플러그드 수업모형 네 가지 기법 (게이미피케이션, 디지로그, 창의 스토리텔링, 액션러닝)에 대한 기본 지식을 습득하고, 이에 따른 지능정보화 핵심원리(블록체인, 빅데이터/인공지능 인문학, 정보보안 및 우주전파재난)를 이해하는 연수

연수과정명	연수내용
거꾸로 하는 문제중심학습(FPBL) 창의교육 실천 역량 강화	거꾸로 하는 문제중심학습(FPBL)의 과정중심평가를 통해 학습자의 깊이 있는 사고의 과정을 이끌어 내고, 학습자간 상호평가를 통해 다양한 의견을 수렴하고 가능성을 탐색하는 연수

■ 예산 및 추진체계

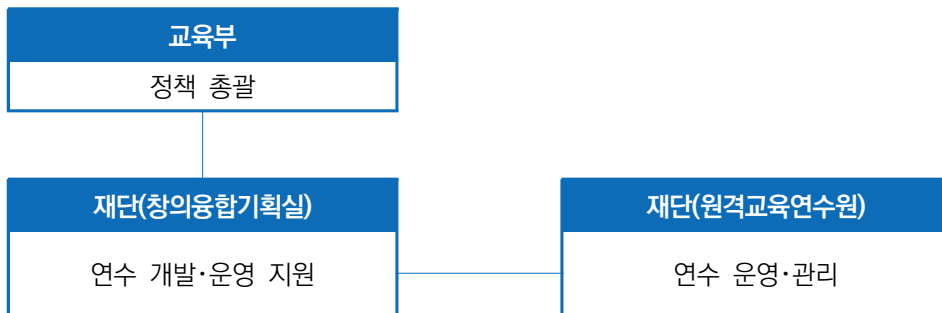
◆ (사업예산)

연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
118.8	226	30	80.8	150	40

- ◆ (예산비목) 정책사업)창의교육역량강화지원 세부사업)창의교육확산(일반회계)
- ◆ (추진체계)



■ 추진실적 (2019년)

- ◆ 전국 초·중등학교 교원 1,062명 이수(이수율 73.48%)

연번	과정명	가수	신청 인원(명)	이수 인원(명)	이수율(%)	만족도
1	미래 창의교육 플러그드 수업 모형의 이해와 실제	1	50	39	78	4.50
		2	16	13	81.3	4.20
		3	187	169	90.4	4.20
		4	58	44	75.9	4.43
		5	33	26	78.8	4.43
2	거꾸로 하는 문제 중심 학습(FPBL) 창의교육 실천역량 강화	1	52	41	78.8	4.60
		2	35	32	91.4	4.40
		3	95	85	89.5	4.30
		4	25	22	88	4.57
		5	29	20	69	4.59
3	유·초등 미래형 창의교육의 이론과 실제	1	21	11	52.4	4.60
		2	10	10	100	4.40
		3	24	16	66.7	4.70
		4	17	16	94.1	4.86
		5	10	9	90	4.70
4	중등 미래형 창의교육의 이론과 실제	1	38	30	78.9	4.40
		2	20	16	80	4.30
		3	58	51	87.9	4.20
		4	22	19	86.4	4.61
		5	21	17	81	4.50
5	지능정보사회 핵심기술을 활용한 창의교육	1	36	33	91.7	5.00
		2	15	12	80	4.80
		3	23	15	65.2	4.60
		4	13	9	69.2	4.60
		5	13	12	92.3	4.56

연번	과정명	기수	신청 인원(명)	이수 인원(명)	이수율(%)	만족도
6	컴퓨팅사고력을 통한 창의적 문제 해결하기	1	70	68	97.1	4.75
		2	34	30	88.2	4.40
		3	60	50	83.3	4.40
		4	24	17	70.8	4.50
		5	29	22	75.9	4.84
7	자유학기제 꿈과 끼 프로그램 - 스마트폰 앱 개발	수시	82	24	29.3	-
8	자유학기제 꿈과 끼 프로그램 - 작사·작곡	수시	26	5	19.2	-
9	자유학기제 꿈과 끼 프로그램 - 메이크업아트	수시	14	6	42.9	-
10	자유학기제 꿈과 끼 프로그램 - 웹툰 작가로 꿈 키우기	수시	24	10	41.7	-
11	초등학생의 성장을 이끌어내는 평가전문 과정	수시	22	11	50	-
12	핵심역량을 강화하는 융합수업(초등3~4학년군)	수시	60	27	45	-
13	핵심역량을 강화하는 융합수업(초등5~6학년군)	수시	65	25	38.5	-
계			1,431	1,062	73.48	4.53

06 창의교육정책 현장 전문가 포럼

(시작년도 : 2019년)

1. 개요

■ 배경 및 필요성

- ◆ (배경) 미래 융·복합 및 4차 산업혁명 시대를 이끌어 갈 창의적 인재 양성을 위해 창의 교육 정체성 재정립 및 정책 실천 방안 모색
- ◆ (필요성) 창의교육 역량강화 지원 사업 현황과 성과 분석, 개선 방안 공유를 통한 정책적 제언 도출의 필요성 제기

■ 사업내용

- ◆ (행사명) 2019 창의교육 정책 현장 전문가 포럼
- ◆ (주요내용) 창의교육의 정체성을 재정립하고 창의교육 역량강화 지원 사업의 성과와 개선점을 공유할 수 있는 소통의 장 마련
 - (기조강연) 지능정보사회 대비 창의융합인재 양성을 위한 교육의 방향 논의
 - (성과발표) 창의교육 역량강화 지원 사업 운영 사례를 중심으로 세션 운영
 - (종합토론) 창의교육 정책의 현재와 미래 점검을 통해 정책의 발전 방향 논의

■ 예산 및 추진체계

◆ (사업예산)

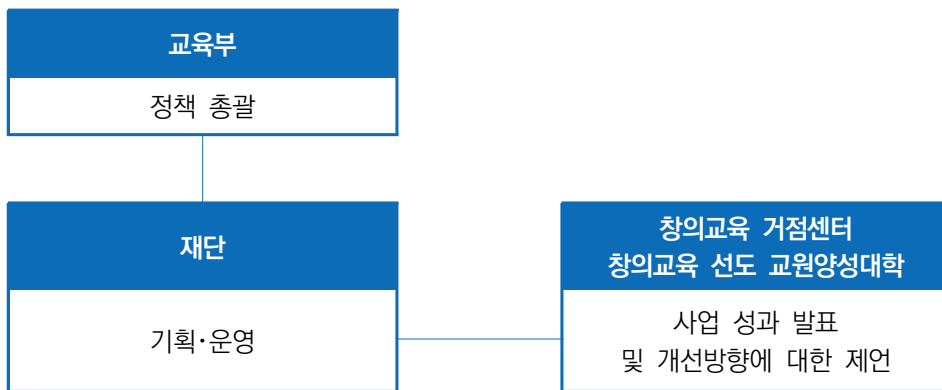
연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
-	-	-	-	-	15

◆ (예산비목) 정책사업)창의교육역량강화지원 세부사업)창의교육확산(일반회계)

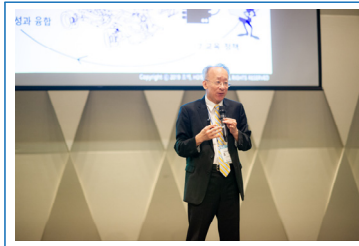
◆ (추진체계)



■ 추진실적

- ◆ 2019 창의교육정책 현장 전문가 포럼 실시(7.13., 서울 드래곤시티 그랜드볼룸 한라3)
 - 교육부, 재단, 창의교육 거점센터 및 선도 교원양성대학 연구진, 교육계 전문가, 학교 교사 등 114명 참석

시 간	내 용	비고
13:30~14:00(30')	등 록	
14:00~14:05(5')	개 회	사회 : 재단
14:05~14:15(10')	[인사말씀] 창의교육 역량강화 지원 사업 소개	조훈희 (교육부 교수학습평가과장)
14:15~14:25(10')	창의교육 역량강화 지원 사업 경과	현지영 (한국과학창의재단 창의융합기획실장)
14:25~14:40(15')	[기조강연]	조벽 (숙명여대 명예교수)
14:40~15:10(30')	[1부] 창의교육 사업 운영 성과와 제언	
	[발제1] (창의교육 거점센터)	차희영 (한국교원대 교수)
	[발제2] (창의교육 선도 교원양성대학)	박인우 (고려대 교수)
	[발제3] (창의교육 교사연구회 운영)	이현주 (이화여대 교수)
15:10~15:25(15')	휴 식	
15:25~15:50(25')	[2부] 종합 토론	
	[지정 토론] 창의교육 사업 운영 성과와 제언 논의	좌장 : 최석민(대구교대 교수) 패널 :
15:50~16:40(50')	[종합 토론] 창의교육 정책 현황과 발전 방향	①박남제(제주대 교수) ②김정겸(충남대 교수) ③곽은송(공주교대 학생) ④홍배식(송덕여고 전 교장) ⑤이상돈(둔산중 수석교사)
16:40~16:55(15')	[청중 전체 토론 및 질의 응답]	
16:55~17:00(5')	폐 회	



기조강연



세션1-거점센터



세션1-양성대학



세션1-거점센터



패널 토론



종합 토론

■ 주요성과

◆ 정성적 성과

- 사업 경험이 있는 연구진의 사례 발표를 통해 창의교육 정책의 성과와 확산 방안 및 제언 공유
 - * 2018~2019 창의교육 거점센터 및 선도 교원양성대학의 연구책임자
- 교육계 전문가, 창의교육 사업 연구진 및 참여 학생이 한 자리에 모여 창의교육에 대한 의견을 나누고 청중과 함께 소통할 수 있는 기회 마련

◆ 종합 토론 주요 내용

- 현장 교사들의 창의교육에 대한 인식은 이미 확산되어 있는 상황. 수업개선 의지와 아이디어 또한 가지고 있으나 입시로 인한 압박 존재. 이러한 상황에서 교사가 새로운 교수학습을 시도할 수 있도록 지원이 필요하며 창의교육에 대한 평가 방법을 해소시켜줄 수 있는 지원책 필요
- 지식교육과 창의교육은 다르지 않으며, 우리가 왜 지식을 가르치려고 하는가에 질문을 던져야 할 필요. 지식 자체가 아니라 지식을 배우는 과정과 활동을 통해서 얻어지는 것들이 창의교육을 가능하게 함
- OECD DeSeCo 보고서를 보면 '창의'는 역량이 아닌 성찰의 부분에 포함. 이는 자신이 배우고 있는 것, 학습의 결과로 산출되는 것들을 새로운 각도로 볼 수 있는가가 중요하다는 점을 나타냄. 이러한 점에서 창의성과 창의교육을 생각해볼 필요

- 창의성과 창의교육의 성과를 평가하는 데에는 어려움 존재. 교육 현장을 들여다보고 아이들이 수업에 집중하고 있는지, 활동을 통해 어떤 것들을 생각하고 느끼는지에 교사가 관심을 두어야 하며 이런 점들을 평가할 수 있도록 평가제도에 대한 고민이 수반될 필요

산출물

- ♦ 창의교육정책 현장 전문가 포럼 자료집 1종

2. 통계 및 기초자료

- ♦ 해당 없음

07 | 창의교육 수업 콘서트

(시작년도 : 2019년)

1. 개요

■ 배경 및 필요성

- ♦ (배경) 창의교육 거점센터, 선도 교원양성대학, 실천 교사연구회에 대한 교원, 교육관계자의 이해도 제고 및 성과 공유를 통한 현장 활용 확산
- ♦ (필요성) 창의교육 역량강화 지원 사업에 대한 현장 이해도 제고를 위한 성과 교류 및 확산

■ 사업내용

- ♦ (행사명) 2019 창의교육 수업 콘서트
- ♦ (주요내용) 창의교육 역량강화 지원 사업 우수 사례 공유 및 확산
 - (특별강연) 4차 산업혁명시대와 한국형 천재, 공감과 도전으로 시작하는 디자인씽킹 수업
 - (분과세션) 창의교육 거점센터 포럼, 창의교육 선도 교원양성대학 쇼케이스, 창의교육 실천 교사 연구회 콘텐츠 우수사례 공유 워크숍

■ 예산 및 추진체계

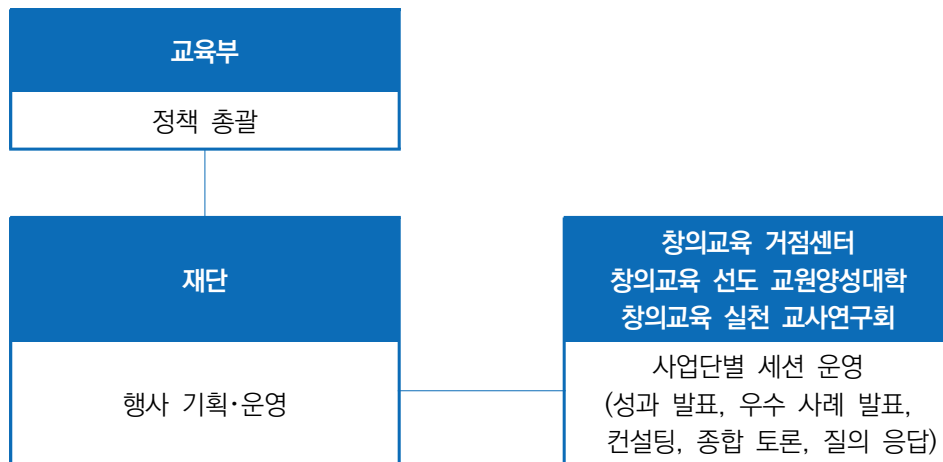
◆ (사업예산)

연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
-	-	-	-	-	115

- ◆ (예산비목) 정책사업)창의교육역량강화지원 세부사업)창의교육확산(일반회계)
- ◆ (추진체계)



■ 추진실적

- ◆ 2019 창의교육 수업콘서트 기획 회의(10.17., 재단 6층 중연수실2)
- ◆ 2019 창의교육 수업콘서트 실시(11.30., 서울 콘래드 스튜디오 1~10홀)
 - 창의교육 거점센터 및 선도 교원양성대학 연구진, 창의교육 실천 교사연구회 교원, 교육부 및 재단 관계자 등 229명 참석
 - 전체 운영 시간의 80% 이상 참여 교원 67명에 대해 4시간 직무 연수 인증

구분 시간	공통강연 (스튜디오 1~3)	분과세션					
		(스튜디오5)	(스튜디오6)	(스튜디오7)	(스튜디오8)	(스튜디오9)	(스튜디오10)
13:30~14:00	[등록]						
14:00~14:30	[개회]						
14:30~15:00	[특별강연1] 창의교육 주제 특강						
15:00~16:00	[특별강연2] 공감과 도전으로 시작하는 디자인씽킹 수업	[세션1]					
		[주제4]					
		FPBL 모형 적용 사례 나눔 및 컨설팅 -초등- (한국교원대)	FPBL 모형 적용 사례 나눔 및 컨설팅 -중등1- (한국교원대)	FPBL 모형 적용 사례 나눔 및 컨설팅 -중등2- (한국교원대)			
16:00~16:15		[휴식]					
16:15~17:15	-	[세션1]					[세션2]
		[주제5]	[주제6]	[주제1]	[주제2]	[주제3]	[고려대] 융합 수업 설계를 통한 예비교원의 창의적 교수역량 함양
		FPBL 모형 소개 및 사례 나눔 (한국교원대)	Here, There, Everywhere 창의교육으로 말하다 (충북대)	학교 현장을 고려한 인공지능 자동평가 시스템 (강원대)	미래형 창의교육을 통한 교실 혁신 (이화여대)	미래 창의교육 선도 모형, 사례 발표 및 토론 (제주대)	

구분 시간	공통강연 (스튜디오 1~3)	분과세션					
		(스튜디오5)	(스튜디오6)	(스튜디오7)	(스튜디오8)	(스튜디오9)	(스튜디오10)
16:15~17:15	-						[공주교대] 초등 예비교사의 창의교육 역량 함양을 위한 노력
17:15~17:25	[휴식]						
17:25~18:25	-			[주제7] 디자인 싱킹과 창의적 문제해결 역량 (경남대)	[세션3]		[서원대] 행복한 미래교실을 위한 공감동행 창의교원 양성
					[분과1]	[분과2]	
					창의교육 온라인미디어 콘텐츠 개발·적용 우수사례 공유 워크숍 -A분반-	창의교육 온라인미디어 콘텐츠 개발·적용 우수사례 공유 워크숍 -B분반-	[가톨릭관동대] 예비 교원의 창의적 수업 설계 사례
18:25~18:30	[정리 및 폐회]						



개회



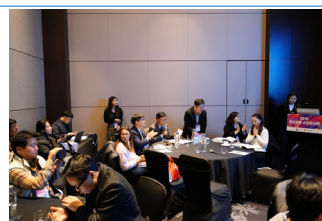
특강1, 2



세션-거점센터



세션-양성대학



세션-교사연구회



폐회

■ 주요성과

- ◆ 정성적 성과
 - (특별강연) 과학의 방법론적 교훈으로부터 4차 산업혁명시대가 요구하는 새로운 인재상 모색, 디자인 싱킹 교육의 의미와 현황을 확인하고 학교 현장에서의 활용 방안 및 사례 논의
 - (창의교육 거점센터 포럼) 창의교육 및 디자인 싱킹 관련 개발 프로그램 소개·사례 발표·강연을 통한 성과 확산
 - (창의교육 선도 교원양성대학 쇼케이스) 교·사대 교육과정 개선 사업 소개, 교육현장에 실제 적용 가능한 예비교원 우수 프로젝트 사례 공유
 - (창의교육 실천 교사연구회 워크숍) 교사연구회(20개) 운영 과정에서 발생한 주요 이슈와 성과 중심으로 카드 뉴스 형태의 우수 사례 워크숍
- ◆ 만족도 조사 결과
 - (종합의견) 참석자 중 38명의 응답을 분석한 결과, 97.4% 이상 만족하였다고 응답
 - (기타의견)
 - 전국의 다양한 연구 결과를 선택하여 참여할 수 있었음
 - 특강은 창의적 사고 태도에 대해 관점 전환의 기회가 되었음
 - 디자인 씽킹을 수업에 적용하는 과정이 인상 깊었고 그 과정을 통해 현장의 문제점을 해결하는 데에 적용해 보고 싶었음

■ 산출물

- ◆ 창의교육 수업콘서트 자료집 4종(공통 1종, 거점센터 1종, 양성대학 1종, 교사연구회 1종)

2. 통계 및 기초자료

- ◆ 해당 없음

08 | 창의인성교육넷

(시작년도 : 2011년)

1. 개요

■ 배경 및 필요성

- ◆ (배경) 4차 산업혁명을 선도할 미래인재 양성을 위해 학생들의 창의적인 아이디어 독려와 자기주도적 학습능력 제고를 위한 교육 환경의 혁신 필요
- ◆ (필요성)
 - 창의적 체험활동 자원 및 프로그램과 다양한 창의체험 콘텐츠를 발굴·확산하는 창의교육 온라인 플랫폼 운영으로 창의교육 활성화
 - 교내 교육활동 뿐 아니라, 학교 밖의 다양한 인적·물적 자원을 활용한 학생 참여 중심 교육 기회 및 창의적 체험활동 프로그램 등 관련 정보제공

■ 사업내용

- ◆ (추진전략)
 - 창의교육 콘텐츠 확산 및 커뮤니티 기능 강화로 오픈형 창의교육 플랫폼 운영
 - 플랫폼 활용도 제고를 위한 창의교육 및 창의체험 콘텐츠 차별성 강화
 - 사이트 이용자 요구사항 분석을 통한 시스템 고도화 및 편의성 제고
- ◆ (주요내용) 참여·공유·개방형 창의교육 온라인 플랫폼 구축·운영
 - 사용자 중심의 창의교육 플랫폼 기반 마련을 위한 상호참여형 커뮤니티 운영
 - 창의교육 선도 콘텐츠 및 학교 밖 창의적 체험활동 자원·프로그램 정보 제공
 - 사용자 대상 모니터링단 운영을 통한 피드백 수렴 및 사이트 개선

■ 예산 및 추진체계

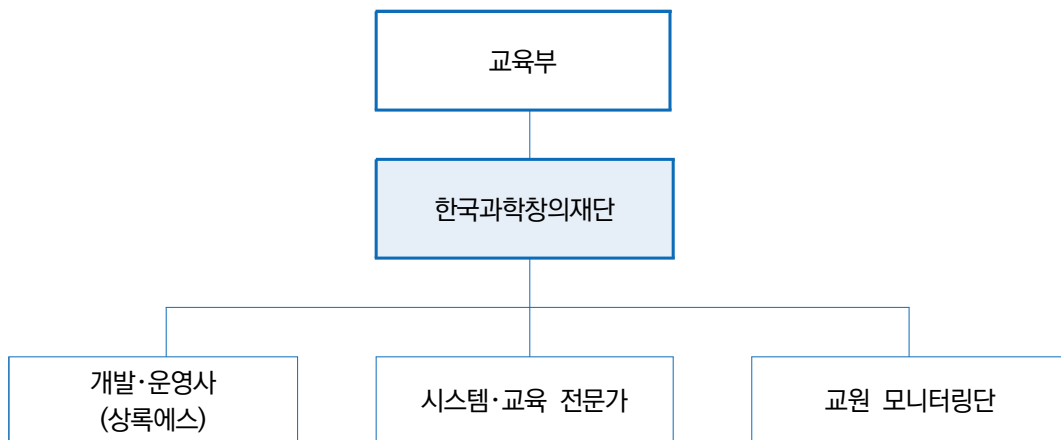
◆ (사업예산)

연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
400	400	400	400	432	343

- ◆ (예산비목) 정책사업)창의교육역량강화지원 세부사업)창의인성교육넷활성화(일반회계)
- ◆ (추진체계)



■ 추진실적 (2019년)

- ◆ 창의적 체험활동 및 창의교육 관련 콘텐츠 탑재·제공
 - 창의적 체험활동 자원·프로그램 정보 제공(총 81,690개)

(단위 : 개)

자원	체험시설	전시공연시설	문화재역사	자연	관공서	안전의료복지	연구시설	계
	24,972	1,255	2,942	4,711	3,479	8,678	831	46,868
프로그램	창의적 체험활동		진로직업체험			교과학습지원		계
	18,860		11,536			4,426		34,822

* '19년 현행화 및 신규발굴 5,383건

- 학교현장에서 활용 가능한 창의·인성교육 자료 제공(31,379개)

(단위 : 개)

순번	구분	주요내용	자료
1	창의적 체험활동 수업모델	권역별 창의체험 교수학습자료 제공	1,008
2	전국교육청 창의체험자원지도	전국 시도교육청 창의체험자원지도(CRM) 바로가기 링크 제공	54
3	이슈캘린더	월별 이슈와 관련 크레존 자료 소개	180
4	이달의 추천 큐레이션	테마별 관련 크레존 자원 소개	43
5	현장체험학습 모델	소규모·테마형 수학여행 모델 및 우수사례 소개	526
6	현장체험학습 자료실	수학여행 및 현장체험학습관련 자료 제공	51
7	안전인력 구인구직	대한적십자사 주관 안전요원 교육이수자에 대한 인력풀 제공	281
8	창의·인성교육 수업모델	진로영역별 융합형 수업모델 제공	763
9	창의·인성교육 평가모델	교과별 평가방법 개선 방안 및 평가모델 제공	290
10	창의·인성 수업 연구회 우수사례	창의·인성 수업 연구회 자료 제공	56
11	창의교육 수업모델	창의교육 수업모델 자료	27
12	연구회 공개자료방	수업연구회별 최종보고서 및 관련 자료 제공	1,378
13	창의·인성교육 현장포럼	현장포럼 자료 제공	36
14	창의교육 현장포럼 동영상	현장포럼 동영상 제공	239

순번	구분	주요내용	자료
15	창의·인성 모델학교 답변완료 컨설팅	거점센터 온라인 컨설팅 답변완료 목록	138
16	창의인성교육 거점센터 답변완료 컨설팅	분야별(경영/교과/창체/인성/독서)컨설팅 내용	851
17	창의·인성교육 거점센터 자료실	창의인성교육 거점센터 최종보고서	90
18	창의교육 선도 교원양성대학 자료실	창의교육 선도 교원양성대학 보고서	85
19	글로벌 창의포럼 자료실	글로벌 창의포럼 동영상 및 관련 자료집	8
20	인성교육 지도자료·프로그램	인성교육 지도자료·프로그램 자료 제공	78
21	AI 서술형 학습지원 프로그램	AI 서술형 학습지원 프로그램 소개 및 문제풀기	30
22	창의·인성 모델학교	지역별 초/중/고 모델학교 목록	196
23	창의·인성 모델학교 등록프로그램	지역별 모델학교 등록 프로그램	10,084
24	지속가능발전교육	지속가능발전교육 교사연구회 커뮤니티 활동	95
25	해외창의 이야기	해외 창의·인성교육 관련 정보 제공	506
26	행복학교 이야기	전국 창의교육 실천 우수학교사례 소개	174
27	창의교육 이야기	거점센터별 활동성과 학교현장 교수학습법 소개	291
28	정보문화 이야기	정보윤리교육 콘텐츠 보급 관련 정보 제공	30
29	테마여행 이야기	테마별 창의체험여행 소개	20
30	창의인성모델학교	창의인성 모델학교 성과집 및 관련 자료	76
31	창의인성교육컨설턴트 연수	컨설턴트 양성과정 연수 동영상, 컨설팅 자료	4
32	창의인성 수업모델	수업모델 개발연구 자료	860
33	창의인성 수업 연구회	창의체험활동 교사연구회보고서	1,940
34	창의인성자료실	프로그램 매뉴얼, 워크숍, 발표자료	166
35	자율형 창의경영학교	자율형 창의경영학교 컨설팅 매뉴얼, 워크숍 자료	16
36	창의경영학교 포럼	창의경영학교 포럼 자료집	9
37	지속가능발전교육프로그램	ESD 수업모델 및 관련 자료	209
38	창의인성 평가모델	창의인성 평가모델 자료	17
39	청소년과학탐구반	청소년과학탐구 자료	1
40	자유학기제	자유학기제 관련 자료	28
41	자유학기제 학생선택프로그램(꿈)	자유학기제 학생선택프로그램(꿈) 자료	4
42	자유학기제 학생선택프로그램(끼)	자유학기제 학생선택프로그램(끼) 자료	10
43	지속가능발전교육 교사연구회	창의체험활동 교사연구회보고서	130

순번	구분	주요내용	자료
44	창의체험 수업모델	창의체험 수업모델 자료	87
45	창의체험활동 교사연구회	창의체험활동 교사연구회보고서	43
46	2016 동계교원역량강화연수	2016 동계교원역량강화연수 자료	2
47	자유학기제 진로탐색 프로그램북	자유학기제 진로탐색 프로그램북 자료	14
48	창의교육 선도교원 양성대학	선도교원 양성대학 관련 자료	76
49	STEAM R&E	STEAM R&E 연구결과보고서	120
50	STEAM 아웃리치 프로그램	STEAM 아웃리치 프로그램 자료	19
51	STEAM 프로그램	STEAM 프로그램 자료	7
52	창의교육 거점센터	창의교육 거점센터 관련 자료	53
53	통합자료실	카테고리 분류되지 않은 기타 자료	3,356
54	독서교육 자료집	교과별 독서교육 매뉴얼 및 독서교육연구회 사례집	19
55	자유학기제 행복스토리	자유학기제 행복스토리 영상 자료	13
56	창의경영스토리	창의경영학교 포럼 영상 자료	9
57	사제동행 ebook	사제동행 E-book 자료(2012,2013)	33
58	뉴스레터	발행된 뉴스레터	126
59	카드뉴스	발행된 카드뉴스	84
60	이달의 창의통신문	학사일정에 따른 창의교육 정보를 수록한 가정통신문	36
61	학부모 창의체험+ 1탄	학부모가 함께 참여할 수 있는 창의체험 프로그램Ⅰ	30
62	학부모 창의체험+ 2탄	학부모가 함께 참여할 수 있는 창의체험 프로그램Ⅱ	30
63	창의적 진로체험 가이드	교사 진로체험 가이드 학습카드, 매뉴얼, 콘텐츠 제공	25

- 최신 이슈를 반영한 우수 콘텐츠, 학교사례, 행사정보 등 뉴스레터 24건 제작·배포

발행	제목
1월 1차	[크레존 소식 103호] 창의적인 능력 못지않게 창의적 상황도 필요하다
1월 2차	[크레존 소식 104호] 교직 전문성과 교사 창의성
2월 1차	[크레존 소식 105호] 창의성 연구와 교육의 새로운 길
2월 2차	[크레존 소식 106호] 주목할 만한 개별화 학습의 4가지 트렌드
3월 1차	[크레존 소식 107호] 질문 하는 문법 수업 : 문법 영역에서 창의 교육 실천하기
3월 2차	[크레존 소식 108호] 예술가와 교사가 함께하는 학교 수업
4월 1차	[크레존 소식 109호] 창의적인 사람의 12가지 특징
4월 2차	[크레존 소식 110호] 어떤 상황에서 우리는 창의적인 생각을 할 수 있을까?
5월 1차	[크레존 소식 111호] 창의력의 구성 요인 동기(Motivation)
5월 2차	[크레존 소식 112호] 열망(passion)을 키워라! : 혁신을 이루게 하는 ION 사고력 사용법
6월 1차	[크레존 소식 113호] 혁신으로 이르는 길 : 멘토를 얻어라!
6월 2차	[크레존 소식 114호] 사과에서는 어떤 소리가 날까? 덴마크의 감각교육
7월 1차	[크레존 소식 115호] '위대한 생각의 발견'에 실린 과학자들의 창의성 원천
7월 2차	[크레존 소식 116호] '직소 모델(Jigsaw Puzzle)'을 '협동 학습(cooperative learning)'에 적용하면?
8월 1차	[크레존 소식 117호] 자연 속 나무에서 빅데이터의 원리를 찾은 선조들의 지혜를 엿보다.
8월 2차	[크레존 소식 118호] 올바른 정보문화 정착을 위한 '디지털 리터러시(Digital Literacy)'란?
9월 1차	[크레존 소식 119호] 디지털 시대를 살아가는 우리가 갖춰야 할 '디지털 시민성의 5가지 영역'
9월 2차	[크레존 소식 120호] 지워지지 않는 시대의 '잊혀질 권리'
10월 1차	[크레존 소식 121호] 4차 산업혁명시대에 요구되는 역량
10월 2차	[크레존 소식 122호] 디지털 리터러시와 소셜미디어의 현명한 사용법
11월 1차	[크레존 소식 123호] 4차산업 시대를 대비한 미래 직업과 진로 체험
11월 2차	[크레존 소식 124호] SNS를 통한 사회적 참여의 긍정적 효과와 부정적 측면
12월 1차	[크레존 소식 125호] 우리의 삶과 실제 세상을 바꾸는 창의적 사고, 'Design Thinking'
12월 2차	[크레존 소식 126호] 디지털 세상에서 더불어 살아가는 방법

- 크레존 카드뉴스

발행	제목
1월 1차	[카드뉴스 62호] 호기심에서 창의성이 시작된다
1월 2차	[카드뉴스 63호] 얼썬! 설맞이 전통문화체험마당
2월 1차	[카드뉴스 64호] 신뢰에서 창의가 나온다
2월 2차	[카드뉴스 65호] 새 봄! 새 학기 체험 여행을 떠나요~
3월 1차	[카드뉴스 66호] 나도 기상 과학자 (기상 현상 실험 활동)
3월 2차	[카드뉴스 67호] 향긋한 꽃내음 봄.꽃.축.제 나들이
4월 1차	[카드뉴스 68호] 소금으로 밤하늘 은하수를 그려볼까? (과학으로 미술 조립하기)
4월 2차	[카드뉴스 69호] 전시회로 떠나는 감각 있는 예술 여행!
5월 1차	[카드뉴스 70호] 창의력을 키우는 대화
5월 2차	[카드뉴스 71호] 문학 작가의 향기를 찾다
5월 3차	[카드뉴스 72호] 신비한 땅속 공간 동굴 속으로
6월 1차	[카드뉴스 73호] 호국정신으로 평화를 만나다
6월 2차	[카드뉴스 74호] 창의성과 학습 환경 이야기
7월 1차	[카드뉴스 75호] 공부에 재미를 더하면? 게임이 된다!
8월 1차	[카드뉴스 76호] 잠 못 이루는 열대야, 별 헤는 밤으로 지새울까?
8월 2차	[카드뉴스 77호] ALL바른 정보문화 이야기
9월 1차	[카드뉴스 78호] 황금연휴를 풍성하게 채워줄 한가위 알쓸신잡
10월 1차	[카드뉴스 79호] 창의적 인재의 전성시대, 세종대왕의 업적과 훈민정음
10월 2차	[카드뉴스 80호] '키즈 크리에이터' 전성시대의 '미디어 리터러시'
11월 1차	[카드뉴스 81호] 언어의 유희 속에 감춰진 사이버 언어폭력
11월 2차	[카드뉴스 82호] 맘껏 누리고 실컷 즐기는 수험생 알쓸신잡 꿀팁!
12월 1차	[카드뉴스 83호] 창의력과 메타인지를 키워주는 거꾸로 학습, 「플립 러닝」
12월 2차	[카드뉴스 84호] 삶을 바꾸고 행복지수를 높여주는 「밥상머리교육」

크레존 카드뉴스



- 크레존 창의체험활동 큐레이션

발행	[테마] 제목
1월 1차	[신년·계획] 창의력을 키우는 좋은 습관으로 알찬 한 해 만들어가기
1월 2차	[신정·진로] 꿈과 비전을 찾는 체험활동으로 뜻깊은 방학 보내기
2월 1차	[설·민속놀이] 설 명절 가족과 함께 즐기는 전통문화체험
2월 2차	[봄·오감여행] 새봄 새 학기를 맞이하는 오감여행!
3월 1차	[수학·체험] 3.14 파이(π)데이에 수학으로 놀기
3월 2차	[안전·교육] 365일 안전한 사회 만들기
4월 1차	[과학·행사] 과학의 달! 과학체험 활동으로 무한상상의 나라 펼쳐보기
4월 2차	[녹색·환경보호] 소중한 지구, 작은 실천으로 지구를 지켜요!
5월 1차	[가정·소풍] 5월 가정의 달! 가족과 함께 즐기는 다양한 체험활동
5월 2차	[해양·체험] 바다와 관련된 다양한 체험활동으로 바다의 소중함 느끼기
6월 1차	[한국전쟁·견학] 호국보훈의 달, 마음과 행동으로 실천하기
6월 2차	[호국보훈·체험] 나라사랑의 의미를 되새기며, 대한민국 지키기
7월 1차	[헌법·교육] 헌법의 소중함을 알고, 법교육 체험하기
7월 2차	[방학·체험] 창의체험활동으로 신나는 여름방학 보내기
8월 1차	[방학·체험] 다양한 진로직업 체험으로 의미 있는 여름 추억 만들기
8월 2차	[호국보훈·체험] 순국선열의 희생을 잊지 않고 광복절 의미 되새기기
8월 2차	[교육·체험] 다채로운 체험활동으로 의미 있는 새 학기 시작하기
9월 1차	[독서·문화] 다양한 책을 읽고 상상력과 창의성 키우기
9월 2차	[직업·진로체험] 진로탐구 활동을 통해 미래 역량 알아보기
10월 1차	[개천절·한글날] 개천절과 한글날의 의미를 함께 되새겨보기
10월 2차	[가을·가족체험] 가을을 즐기며 감성과 창의성 충전하기
11월 1차	[가을·가족체험] 늦가을의 정취를 즐길 수 있는 다채로운 체험활동
11월 2차	[인권·안전] 아이들을 위한 인권 체험과 안전 교육 활동
12월 1차	[봉사·체험] 나눔과 봉사를 실천하며 따뜻한 겨울 만들기
12월 2차	[방학·진로] 신나는 겨울방학, 꿈을 키우는 다양한 체험활동 즐기기



크레존 창의체험활동 큐레이션

- 실감형 360° 콘텐츠

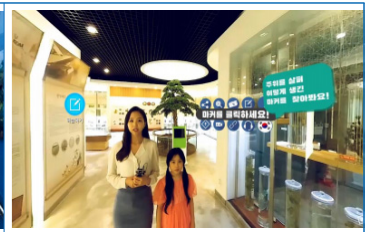
연번	지역	제목
1	서울	환경을 생각하는 새로운 라이프스타일 '서울새활용플라자'
2	충남	또 하나의 작은 지구! '국립생태원'
3	대전	조상들의 지혜와 인체의 신비를 찾아! '한국한의학연구원'
4	대구	친구와 가족과 함께 걷는 '근대문화골목'
5	포항	해양을 배워, 해양으로 향하리라! '국립청소년해양센터'



충남(국립생태원)



경북(국립청소년해양센터)



대전(한국한의학연구원)

- 창의교육 전문가가 전달하는 국내외 창의교육 사례 및 최신 트렌드 제공(123건)

연번	유형	제목
1	해외창의 이야기	창의적 성공의조건 (6) “웃겨라”
2	해외창의 이야기	일본의 창의성 교육: JMOOC을 중심으로
3	해외창의 이야기	코딩 교육 - 또 다른 언어의 학습
4	해외창의 이야기	해외 소프트웨어 교육 동향
5	해외창의 이야기	인공지능, 교육을 넘어서다
6	해외창의 이야기	창의성과 초인지
7	해외창의 이야기	주목할 만한 개별화 학습의 4가지 트렌드
8	해외창의 이야기	오프라인 교실은 존재하지 않는 혁신학교, 미네르바스쿨
9	해외창의 이야기	예술가와 교사가 함께하는 학교 수업, 영국의 크리에이티브 파트너
10	해외창의 이야기	창의적인 사람의 12가지 특징
11	해외창의 이야기	학교는 가상현실을 맞을 준비가 되었는가
12	해외창의 이야기	문제기반학습 vs 프로젝트기반학습
13	해외창의 이야기	창의력의 구성 요인 “동기” : 의욕 없는 학생 어떻게 도와주지?
14	해외창의 이야기	열망(passion)을 키워라! : 혁신을 이루게 하는 ION 사고력 사용법
15	해외창의 이야기	창의적 성공의 조건(7) : 멘토를 얻어라!
16	해외창의 이야기	전문가를 연구하는 세계적 전문가 ‘일 만 시간의 법칙’의 주인공 : 앤더스 에릭손 (Dr. K. AndersEricsson) 교수님을 만나다.
17	해외창의 이야기	사과에서는 어떤 소리가날까? 덴마크의 감각교육, 행복한 학교 이야기
18	해외창의 이야기	게임 중독? 창의성과 게임의 공통점
19	해외창의 이야기	직소(Jigsaw) 협동학습을 통한 효과적인 유기화학 수업 적용
20	해외창의 이야기	통합형 마인드맵 활동이 창의적 사고력에 미치는 영향
21	해외창의 이야기	게임 중독? 창의성과 게임의 공통점 II
22	해외창의 이야기	학교가 창의력을 죽인다
23	해외창의 이야기	지리에서의 창의성
24	해외창의 이야기	생각을 디자인하다:Design Thinking I
25	해외창의 이야기	싱가포르 창의교육 특징분석을 통한 시사점 탐색
26	해외창의 이야기	싱가포르의 소프트웨어 교육이야기
27	해외창의 이야기	Design Thinking에 기반한 창의성 교육 : The Pallet House Project

연번	유형	제목
28	해외창의 이야기	생각을 디자인하다: Design Thinking II
29	해외창의 이야기	해외 창의교육의 동향과 우리나라 창의교육의 현재
30	해외창의 이야기	Design Thinking에 기반한 창의성 교육 : 미국의 Design 39 Campus
31	해외창의 이야기	생각을 디자인하다: Design Thinking III
32	해외창의 이야기	Design Thinking에 기반한 창의성 교육 : 인도의 Riverside School
33	해외창의 이야기	숲에서의 교육 : Almar 숲 유치원 아이들
34	해외창의 이야기	창조적인 생각을 하는 사람들의 놀라운 습관
35	해외창의 이야기	싱가포르의 창의성 교육
36	해외창의 이야기	생각을 디자인하다 : Design Thinking IV
37	해외창의 이야기	DesignThinking에 기반한 창의성 교육 : 페루 Innova School
38	해외창의 이야기	학생들을 위한 창의적 사고 활동
39	해외창의 이야기	게임으로 미래역량을 키우자
40	행복학교 이야기	초등학생 봉사 활동3A 모델 “나누 美-받으 美”
41	행복학교 이야기	바름이봉사단 활동으로 커나가는 창의·인성동이
42	행복학교 이야기	우리가 함께 만들어 가는 나눔의 봉사활동
43	행복학교 이야기	배려와 나눔을 실천하는 달별솔 엔젤스타 프로젝트
44	행복학교 이야기	에코부르미즈 학급동아리활동을 통한 봉사의 힘 키우기
45	행복학교 이야기	학생·마을·학교가 더불어 성장하는 남강따봉
46	행복학교 이야기	끼나눔 꿈키움 행복채움 Up Go!
47	행복학교 이야기	내 꿈에 안성맞춤, 새빛봉사단
48	행복학교 이야기	봉사는 사랑이요 행복이다.
49	행복학교 이야기	우리는 사회적 재능기부(Social JEnius)를 꿈꾼다~!
50	행복학교 이야기	지역사회와 함께 하는 공동체 봉사활동
51	행복학교 이야기	지역사회와 함께 하는 의료사회 봉사활동
52	행복학교 이야기	“Stop hunger,Famine together” 배고픈 고통을 청운중과 함께! (열린기아체험 활동)
53	행복학교 이야기	모둠식 교수학습법을 활용한 ‘우분트’ 캠페인 봉사활동
54	행복학교 이야기	‘우리 함께 걷고 있다.’ Generation Together
55	행복학교 이야기	싱가포르 창의교육벤치마킹을 위한 제안

연번	유형	제목
56	행복학교 이야기	작지만 강한 교육 강국에서 만나는 창의교육
57	행복학교 이야기	창의교육을 노래하는 싱~~가포르 교육
58	행복학교 이야기	교사의 열정과 사랑으로 학생들의 꿈과 끼를 키우는 싱가포르 교육
59	행복학교 이야기	싱가포르 사회 교육 정책을 통해 바라본 대한민국 창의교육 발전 방향
60	행복학교 이야기	더 작은 가르침을 통한 더 큰 배움의 진실(Teach less, Learn more)
61	행복학교 이야기	나너울(나, 너, 우리)이 함께 꿈꾸는 행복한 세상을 구현하는 싱가포르 교육
62	행복학교 이야기	다름을 통해 새로움을 창조하여 세계 속으로 나아가길....
63	행복학교 이야기	학생중심 꿈끼 발현 교육
64	창의교육 이야기	포트폴리오제작을 통한 반성적 사고 평가
65	창의교육 이야기	창의성 연구와 교육의 새로운 길
66	창의교육 이야기	교직 전문성과 교사 창의성
67	창의교육 이야기	〈그림표지디자인〉 프로그램 소개
68	창의교육 이야기	“국어교육에서 창의성을” - 은유와 연관된 허구서사
69	창의교육 이야기	창의성을 부르는 실수OK
70	창의교육 이야기	핵심역량 계발을 위한 창의적 체험활동
71	창의교육 이야기	질문하는 문법 수업-문법영역에서 창의교육 실천하기
72	창의교육 이야기	창의성과 학습 환경 이야기
73	창의교육 이야기	수업설계카드를 활용한 창의교육 설계
74	창의교육 이야기	어떤 상황에서 우리는 창의적인 생각을 하게 될까?
75	창의교육 이야기	천재들은 어쩔 그렇게 천재 같은 생각을 했을까? '위대한 생각의 발견'에 실린 과학자들의 창의성 원천
76	창의교육 이야기	PBL(Project-Based Learning)의 이해
77	창의교육 이야기	과학자의 상상력에 창의의 날개를 달다 (1)
78	창의교육 이야기	Metaphor를 활용한 창의적 사고 기법
79	창의교육 이야기	자연 속 나무로부터의 창의
80	창의교육 이야기	기후변화 이해를 위한 창의적 교육
81	창의교육 이야기	창의적 문제 해결 - SIR MODEL의 창의적 문제 해결 과정 적용
82	창의교육 이야기	4차 산업혁명시대에 요구되는 역량
83	창의교육 이야기	학생 환경 동아리 운영 사례

연번	유형	제목
84	창의교육 이야기	창의성과 대학입시제도, 그리고 정치인 자녀 입학 관련 논쟁 (1)
85	창의교육 이야기	창의성과 대학입시제도, 그리고 정치인 자녀 입학 관련 논쟁 (2)
86	창의교육 이야기	창의적 사고 과정
87	창의교육 이야기	VR/AR을 활용한 창의적 수업
88	창의교육 이야기	창의적 문제해결의 이해
89	창의교육 이야기	딥 러닝(deeplearning)의 중요성
90	창의교육 이야기	과학자의 상상력에 창의의 날개를 달다 (2)
91	창의교육 이야기	대학 수업에 창의교육적용하기
92	창의교육 이야기	창의교육 방향에 대한 제언
93	창의교육 이야기	수학적 연결성과 창의융합교육
94	정보문화 이야기	왜 디지털리터러시인가? ① : 디지털 리터러시(Digital Literacy)의 개념
95	정보문화 이야기	디지털 시민성 교육 ① : 디지털 시민성 교육의 5개 영역
96	정보문화 이야기	디지털 중독 예방 : 올바른 스마트폰 활용 예방 표어
97	정보문화 이야기	디지털 시대 저작권 활용법 ① : 일상에서 저작권법 생활하기 (사적 복제)
98	정보문화 이야기	실천사례 및 수업사례 : 교육 연극과 토론으로 키우는 정보윤리소양
99	정보문화 이야기	학생 정보동아리 운영 일반사례 : 아름다운 인터넷 이야기
100	정보문화 이야기	왜 디지털 리터러시인가?② : 지워지지 않는 시대의 '잊혀질 권리'
101	정보문화 이야기	디지털 시민성 교육 ② : 디지털 시민의 의사소통
102	정보문화 이야기	저작권 활용 수업사례 : 나만의 저작권 만들기
103	정보문화 이야기	디지털 교과서 현황
104	정보문화 이야기	정보윤리 교육사례 : 폭력방지와 디지털 중독 예방
105	정보문화 이야기	실천사례 및 수업사례 : 인터넷 중독 예방을 위한 스마트폰 이별
106	정보문화 이야기	왜 디지털 리터러시인가? ③ : 소셜미디어 현명한 사용법
107	정보문화 이야기	디지털 시민성 교육 ③ : 디지털 시민의 자기관리
108	정보문화 이야기	미래사회의 직업의 변화
109	정보문화 이야기	소셜 임팩트를 활용한 소프트웨어 교육
110	정보문화 이야기	미래사회와 직업에 대한 진로 체험처 소개
111	정보문화 이야기	가짜뉴스 ① : 가짜뉴스가 뭐예요?
112	정보문화 이야기	왜 디지털 리터러시인가? ④ 유튜브 리터러시 왜 필요한가?

연번	유형	제목
113	정보문화 이야기	개인정보 노출은 이제 STOP! 관리와 보호 수칙 GO! GO!
114	정보문화 이야기	디지털 시대의 시민교육
115	정보문화 이야기	SNS를 활용한 사회 참여
116	정보문화 이야기	가짜뉴스 ② : 가짜뉴스 3분 완성
117	정보문화 이야기	디지털 시민성 교육 ④ : 시민의 정보선택과 판단
118	정보문화 이야기	디지털 시민성 교육 ⑤ : 디지털 시민의 사회참여
119	정보문화 이야기	왜 디지털 리터러시인가? ⑤ 가짜뉴스의 확산 이유
120	정보문화 이야기	왜 디지털 리터러시인가? ⑥ 가짜뉴스 감별법
121	정보문화 이야기	디지털 신조어
122	정보문화 이야기	가짜뉴스 특집 : ③ 가짜뉴스의 창과 방패
123	정보문화 이야기	가짜뉴스 특집 : ④ 가짜뉴스, 알고리즘, 인공지능

* 크레존 이야기 블로그 게시

♦ 참여와 소통 중심의 온·오프라인 플랫폼 제공

- 상호참여형 커뮤니티(함께 만드는 창의마당) 신설을 통한 소통·공유 강화
- 사이트 이용자 대상 의견수렴을 통한 운영 개선

구분	주요내용	추진성과
교원 모니터링단	교원 대상의 크레존 모니터링단 운영하여 애로사항 분석 및 의견수렴	교원 모니터링(2회) 및 종합회의(1회)
사용자 테스터단	학부모, 교사, IT 전문가 등 크레존 사용자로 구성된 사용자 테스터단 운영	F.G.I.(Focus Group Interview) 실행(1회), 기능사용성 테스트(2회)

- 웹사이트 접근성 제고를 위한 수요자 중심 이벤트 기획·운영

시행	제목
1월 1차	크레존 추천 콘텐츠댓글 달고 경품 받자! 이벤트
1월 2차	[카드뉴스 61호] 2019년 황금돼지해, 나의 소원은다섯글자 표현 이벤트
1월 3차	[뉴스레터] 친구추천하고 모바일 기프티콘 받자!
2월 1차	[카드뉴스 63호] 2019년 황금돼지해, 꿈꾸는 대로 돼자~ 돼지 이행사 댓글 이벤트
3월 1차	[카드뉴스 65호] 새 학기를 부탁해! 댓글 이벤트
4월 1차	[카드뉴스 68호] 소금으로 밤하늘 은하수를 그려볼까? 네모의 단어는 무엇일까요?
4월 2차	‘함께 만드는 창의마당’ 입소문 내고 선물 받자! 이벤트
4월 3차	크레존에게 직접 경험한 후기를 올려주세요! 이벤트
5월 1차	크레존 SNS채널 친구&구독 신청 이벤트 (페이스북/트위터/블로그/유튜브)
5월 2차	선생님께 감사한마음 전하고 우리 학급 반에 간식을 쏩니다.
5월 3차	[카드뉴스 70호] 비폭력대화를 00의 언어로 부릅니다. 상징하는 동물은?
5월 4차	[뉴스레터 112호] 크레존 뉴스레터 추천하고 아이스 아메리카노 한잔!
6월 1차	[카드뉴스 73호] 1950년 한국전쟁 당시 피난 중 헤어진 가족들의 상봉 장소는?
7월 1차	[카드뉴스 75호] 크레존 삼행시 백일장
8월 1차	크레존 정보문화 이야기 오픈 EVENT
9월 1차	크레존 메인 개편 리뉴얼 오픈 소문내기 이벤트
11월 1차	[카드뉴스 81호] 크레존 가로세로 낱말퀴즈
12월 1차	[뉴스레터 125호] 크레존 뉴스레터 추천 이벤트

크레존 커뮤니티 신규 오픈 이벤트 2탄

크레존에게 직접 경험한 후기를 올려주세요!

4/26~5/10

크레존 메인 개편 리뉴얼 오픈

소문내기 이벤트

9.25(수)~10.15(화)

크레존 5월 특별 EVENT!

선생님께 감사한마음 전하고 크레존이 간식을 쏩니다!

5/13~5/20

크레존 이벤트

■ 주요성과

- ◆ 창의교육 선도 콘텐츠 보급으로 콘텐츠 활용도 제고
 - 월평균 콘텐츠 다운로드 수 91,022건(전년 대비 33.9% 증가)

(단위 : 건)

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월
누적 다운로드 수	62,415	120,898	188,405	262,363	365,974	451,589
평균 다운로드 수	62,415	60,449	62,801	65,590	73,194	75,264
구분	7월	8월	9월	10월	11월	12월
누적 다운로드 수	561,498	657,870	769,233	885,826	984,280	1,092,259
평균 다운로드 수	80,214	82,233	85,470	88,582	89,480	91,022

- 수업모델 다운로드 수 2,002,672건(전년 대비 41.6% 증가)

(단위 : 건)

구분	2018년	2019년	증감
합계	1,414,209	2,002,672	588,463

- ◆ 사이트 이용자 대상 고객만족도 80.4점
 - 1년 이내 크레존 이용경험자 1,220명 대상 설문조사 시행

■ 산출물

- ◆ 창의적 체험활동 자원·프로그램 정보 81,690개
 - ※ '19년 현행화 및 신규발굴 5,383건
- ◆ 창의교육 뉴스레터(크레존 소식) 및 카드뉴스 49건
- ◆ 창의체험활동 큐레이션 25종
- ◆ 창의교육 블로그 게시물(크레존 이야기) 123건
- ◆ 실감형 360° 콘텐츠 5건

2. 통계 및 기초자료

■ 성과지표

성과지표	측정산식	'18년	'19년	비고
창의인성교육넷(크레존) 콘텐츠 활용도(건)	창의·인성교육넷(크레존) 등록 콘텐츠 연간 다운로드 수/12	67,990	91,022	기재부

■ 통계자료

- ◆ 창의인성교육넷(크레존) 활용도

등록 콘텐츠 다운로드 수

(단위 : 건)

성과지표	측정산식 (또는 측정방법)	목표대비 달성률	'16년	'17년	'18년	'19년
창의인성교육넷(크레존) 콘텐츠 활용도(건)	창의·인성교육넷(크레존) 등록 콘텐츠 월 평균 다운로드 수 = 창의·인성교육넷(크레존) 등록 콘텐츠 연간 다운로드 수/12	목표	28,288	31,500	38,600	68,000
		실적	30,814	36,762	67,990	91,022
		달성률(%)	108.9%	116.7%	176.1%	133.9%

* 등록 콘텐츠 : 수업모델, 이달의 창의통신문, 학부모 창의체험 플러스 등 총 12,188건

수업·평가모델 다운로드 수

(단위 : 건)

구분	'18년 다운로드	'19년 다운로드	증감
창의·인성교육 수업 모델	589,226	758,160	168,934
창의·인성교육평가 모델	346,317	468,233	121,916
창의체험 수업 모델	306,076	474,177	168,101
지속가능발전교육 수업모델	121,021	188,922	67,901
현장체험학습 모델	43,375	90,164	46,789
창의교육 수업모델	8,176	23,016	14,840

♦ 창의인성교육넷(크레존) 고객만족도

구분	교사	학부모	학생	일반	평균
2016년	82.5	74.0	72.2	72.7	78.2
2017년	83.6	81.6	80.3	77.0	80.4
2018년	84.3	77.3	76.5	75.7	80.2
2019년	86.4	79.0	77.1	77.0	80.4

09 | 창의교육 실천 교사 연구회

(시작년도 : 2015년)

1. 개요

■ 배경 및 필요성

- ◆ (배경) 미래 지능정보사회를 대비하여 현장 맞춤형 창의교육 콘텐츠 개발 지원 및 창의 교육 선도 모형과 실천 사례를 발굴을 통해 한국형 창의교육 콘텐츠 발굴·개발
 - 실제 학교 현장에서 활용할 수 있는 현장 맞춤형 콘텐츠 발굴·개발을 통해 창의교육 콘텐츠 확충 및 학교 현장의 활용도 제고
- ◆ (필요성) 현장 교사 중심의 창의교육 콘텐츠 개발 학습공동체 조직 및 연구 활동을 지원하여 교사의 연구와 실천의 전문성 강화

■ 사업내용

- ◆ (추진전략) 교사연구회에서 발굴·개발한 창의교육 미디어 콘텐츠를 크레존에 산출물로 탑재하여 온라인 플랫폼을 통한 콘텐츠 공유 및 지속적인 성과 확산
- ◆ (주요연혁)
 - 2015년 창의체험자원 발굴 교사연구회 지원(40개 과제, 각 5백만원)
 - 2016년 창의체험활동 실천 교사연구회 지원(40개 과제, 각 5백만원)
 - 2017년 창의체험활동 실천 교사연구회 지원(39개 과제, 각 4백만원)
 - 2018년 창의교육 실천 교사연구회 지원(40개 과제, 각 4백만원)
 - 2019년 창의교육 실천 교사연구회 지원(20개 과제, 각 4백만원)

■ 예산 및 추진체계

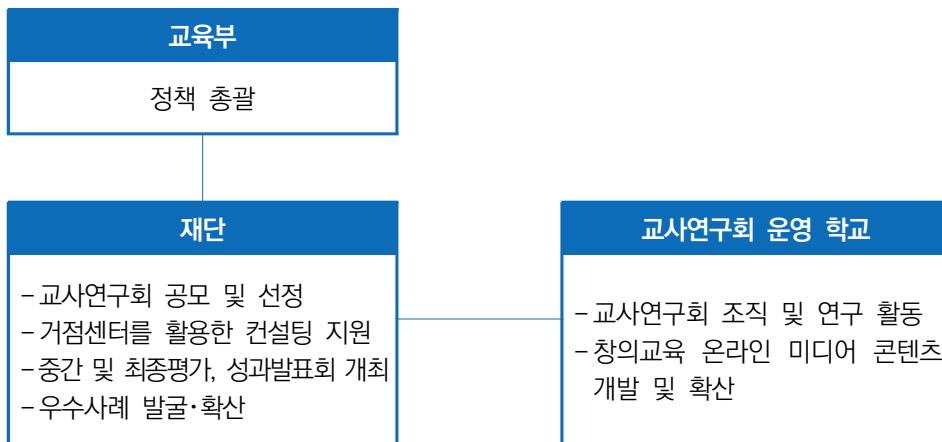
◆ (사업예산)

연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
200	200	156	160	80	80

- ◆ (예산비목) 정책사업)창의교육역량강화지원
세부사업) 창의인성교육넷활성화(예산구분: 일반회계)
- ◆ (추진체계) 교육부, 교사연구회 운영 학교와 협업하여 진행



추진실적

- ◆ 창의교육 실천 교사연구회 운영으로 창의교육 수업모델 확충 및 우수 사례 발굴·확산
 - 현장 교사 중심의 전문적 학습공동체 활성화 지원 및 다양한 창의교육 우수 실천 사례 발굴 및 확산
 - * '19년 미디어 콘텐츠 234건 개발
 - 현장 맞춤형 콘텐츠 발굴·개발을 통해 창의교육 콘텐츠 확산 및 학교 현장의 활용도 제고
 - * 창의교육 미디어 콘텐츠의 지도안, 학생용 활동지, 수업용 ppt 등의 온/오프라인 공유를 통해 학교 현장 기반의 창의교육 실천 확산 기반 조성
- ◆ 2019년 창의교육 실천 교사연구회 공모·선정 및 협약 체결
 - 공모(4.1~4.30) 결과 접수된 68개 과제 대상 선정심사 진행(5.14, 서면평가)
 - 전문가 5인*이 참여하여 20개 과제 선정
 - * 거점센터 별 창의교육 전문가 5인으로 구성
 - 사업계획서 수정·보완 후 협약 체결 및 사업비 지급(협약기간: '19. 5. 28. ~ '19. 12. 31.)
- ◆ 우수 활동 교원 대상 창의교육 선도사례 발굴 및 콘텐츠 개발을 위한 해외 연수 운영
 - 2018년도 우수 창의교육 실천 교사연구회 소속교원 싱가포르 학교 및 교육기관 방문
 - (총 8명 교원 대상, '19. 4. 8. ~ '19. 4. 12.)
- ◆ 창의교육 실천 교사연구회 착수 워크숍 개최(5.29[수] 14:00~17:00, 서울 엘타워 골드홀)
 - 창의교육 실천 교사연구회 소속 교원 및 창의교육 거점센터 연구진, 교육부 및 재단 담당자 등 총 44명 참여
 - 교사연구회 운영 안내 및 온라인 미디어 콘텐츠 개발 및 활용 특강, 우수사례 발표, 거점센터별 분과운영 진행



교사연구회 운영 안내



온라인 미디어 콘텐츠 개발 및 활용 특강



'18년 교사연구회 우수사례 발표



창의교육 거점센터 분과세션 운영

시간		내용					비고
13:30~14:00	30'	등록					골드홀 (B1)
14:00~14:10	10'	개회 및 국민의례(4')					재단
		인사말씀 - 교육부 교수학습평가과장(3') - 한국과학창의재단 창의융합기획단장(3')					
14:10~14:20	10'	창의교육 실천 교사연구회 과업 안내					
14:20~15:10	50'	〈특강〉 온라인 미디어 콘텐츠 개발 및 활용(과학쿠기 이효종 대표)					
15:10~15:25	15'	'18년 교사연구회 우수사례발표(중산초 김태훈 교사)					
15:25~15:40	15'	휴식 및 이동					
15:40~17:00	80'	거점센터별 분반 운영 - 거점센터 소개(15') - 교사연구회 연구계획 발표(연구회 당 3') - 교사연구회 컨설팅 및 질의응답					창의 교육 거점 센터
		제주대(5팀)	교원대(5팀)	이대(4팀)	충북대(4팀)	강원대(2팀)	
		루비A(B1)	루비B(B1)	체리홀(5F)	오렌지홀(5F)	애플홀(5F)	

- ◆ 창의교육 실천 교사연구회 중간워크숍 개최(9.28.[토] 14:00~17:00, 재단 5층)
 - 창의교육 실천 교사연구회(20개 팀), 컨설턴트 및 재단 담당자 등 총 34명 참여
 - 창의교육 온라인 미디어 콘텐츠 강연 및 현장 컨설팅
 - 향후 일정 공유, 온라인 미디어 콘텐츠 활용 및 저작권 관련 교육, 분과별 세션 운영을 통한 연구회별 성과 공유 및 상호 벤치마킹



교사연구회 향후 일정 안내



온라인 미디어 콘텐츠 활용 교육 특강



교사가 알아야 할 저작권 특강



분과별 연구 현황 발표 및 컨설팅

시간		내용			비고
13:30~14:00	30'	등록			5층 대연수실
14:00~14:10	10'	개회 및 국민의례 인사말			재단
14:10~14:20	10'	창의교육 실천 교사연구회 향후 일정 안내			
14:20~15:00	40'	〈특강〉 온라인 미디어 콘텐츠 활용 교육			오정초등학교 최 만 교사
15:00~15:30	30'	〈특강〉 찾아가는 저작권 교육			한국저작권 위원회
15:30~15:40	10'	휴식			
15:40~17:00	80'	개발 콘텐츠 분과별 연구 현황 발표 (연구회 당 5' 내외) 분과별 상호 벤치마킹 및 전문가 컨설팅			컨설팅트
		[분과A] AI, AR·VR, SW (초·중등 5팀)	[분과B] 카드뉴스, 동영상 (초등 8팀)	[분과C] 카드뉴스, 동영상 (중등 7팀)	
		7층 연수실4	5층 대연수실	6층 중연수실	

- ◆ 창의교육 실천 교사연구회 성과발표(11.30[금] 14:00 ~ 18:30, 서울 콘래드)
 - 2019 교사연구회(20개) 운영 과정에서 발생한 주요 이슈와 성과 중심으로 우수 사례 워크숍 운영
 - 거점센터와의 매칭 현황에 따라 2개 분과로 구성하여 연구회별 발표(3분)
 - * A: 이대·충북대·강원대(10개팀), B: 제주대·한국교원대(10개팀)
 - 거점센터 컨설팅 및 질의응답(30분)



교사연구회별 운영 성과발표



거점센터 컨설팅 및 질의응답

■ 주요성과

- ◆ 정량적 성과
 - 창의교육 실천 교사연구회 20개 지원, 각 4백만원 지원, 교사 93명 연구 참여
- ◆ 정성적 성과
 - 해외 선진 교육정책 파악과 한국의 교육과정 관련 정책 개선을 위해 우수 교원 대상 해외연수 운영
 - 착수 워크숍(5.29) 개최, 온라인 미디어 콘텐츠 개발 및 활용 특강
 - 중간 워크숍(9.28) 개최, 연구회별 상호 벤치마킹 및 전문가 컨설팅, 미디어 콘텐츠 활용 특강 및 저작권 교육 진행
 - 성과발표회(11.30) 개최, 2019년 창의교육 실천 교사연구회 성과 공유 및 거점센터 컨설팅 진행

2. 통계 및 기초자료

■ 연도별 창의교육 실천 교사연구회 지원현황

(단위: 천원, 개)

구분	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	합 계
교사연구회 수	40	40	39	40	20	179
연구회 당 지원금	5,000	5,000	4,000	4,000	4,000	22,000
총 지원금	200,000	200,000	156,000	160,000	80,000	796,000

■ 2019년 창의교육 실천 교사연구회 지원 현황(총 20개)

◆ 초등(12개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	대구	창의성 표현 도구로서의 EPL과 센서보드 활용 플립러닝 수업 자료	대구남도초등학교	정현재
2	대구	FPBL 수업적용을 위한 다.다.다 미래플랫폼 프로그램 개발	대구비산초등학교	김현아
3	대구	실감형 콘텐츠(VR·AR)로 만드는 체험 수학 교실	대구세천초등학교	허성환
4	경남	'동물은 내 친구' 온라인 미디어 콘텐츠 활용을 통한 자기관리 및 심미적 감성 역량 신장	도산초등학교	이명길
5	경기	창의융합메이커체험 동영상 콘텐츠 만들기	부발초등학교	송태용
6	경기	놀이중심 융합 교수·학습 콘텐츠 개발	사창초등학교	강신옥
7	경남	게이미피케이션 기반 자기주도적학습을 위한 창의교육 가이드북·워크북 개발 및 적용	수월초등학교	강현도
8	경기	인공지능을 활용한 서·논술형 평가 대비 교사 및 학생 지원프로그램 개발	월포초등학교	박세진
9	전북	생활 속에서 찾아 놀이하는 수학기반 융합체험활동 콘텐츠 개발	전라북도과학교육원	김반지
10	제주	SUPER(Safe Up Program Education Research)맨과 함께하는 과학안전교육 콘텐츠 개발	중문초등학교	이창언
11	경기	학생이 개발하는 게이미피케이션 콘텐츠	중산초등학교	김태훈
12	세종	메이커교육 기반 디지털교과서 개발 및 적용	한결초등학교	김현우

♦ 중등(2개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	서울	실감형 콘텐츠 및 학습동영상을 연계한 인공지능 서술형평가 프로그램	서문여자중학교	김경민
2	서울	디지로그를 이용한 과학수업 방법 개선	신연중학교	이수중

♦ 고등(6개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	대전	현장 맞춤형 창의교육 콘텐츠 개발	보문고등학교	이현종
2	충남	FPBL 프로그램 개발과 실천을 통한 창의융합교육 활성화	복자여자고등학교	양필승
3	세종	YouTube 기반 과학교과 교수·학습 프로그램 개발 및 적용	새롬고등학교	김용순
4	대구	미디어를 활용한 WISE 창의·융합 수업 과정평가 모델 개발	송현여자고등학교	김상중
5	전북	사회적 이슈를 담은 인포그래픽 제작	양현고등학교	이귀영
6	인천	창의교육과 온라인 콘텐츠 구성을 통한 수업개선 및 밴드형학교 동아리 운영 사례 연구	연수고등학교	한송희

2018년 창의교육 실천 교사연구회 지원 현황(총 40개)

◆ 초등(25개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	서울	회복탄력성 신장을 위한 음악중심 창의예술교육 프로그램 개발	서울신미림초등학교	최은아
2	부산	PBL 교수학습으로 핵심역량 기르기	부산청룡초등학교	이만호
3	대구	삶과 배움이 하나 되는 사계절 프로젝트 학습	남대구초등학교	양현옥
4	대구	사회적경제 문제해결을 통한 4S 창의 프로그램 개발	대구비산초등학교	김현아
5	대구	너와 나, 우리가 꿈꾸는 3S 대한민국	대구산격초등학교	임상형
6	인천	교실수업개선 가상현실 콘텐츠 제작 메뉴얼 UCC	인천삼산초등학교	박찬
7	인천	미래 창의교육 '맥(MAEK)' 프로그램으로 꿈길 찾기	인천용마초등학교	전경아
8	광주	참여 중심의 거꾸로 하는 문제중심학습 수업 연구	하남중앙초등학교	김태환
9	대전	체인지 메이커 교육을 통한 4Cs 역량 기르기	진잠초등학교	김신영
10	울산	'Q&E 프로젝트형 참여학습' 수업 모델 개발 및 교육과정 적용	척과초등학교	이명길
11	세종	TMSI 모형을 활용한 초등학교 메이커교육 프로그램 개발 및 적용	한결초등학교	김현우
12	경기	PBL과 GBL 기반으로 AR을 활용한 창의교육 프로그램 개발 및 적용	교동초등학교	김은형
13	경기	창의융합드론교육 영상 콘텐츠 제작	부발초등학교	송태용
14	경기	문제해결력을 키우는 융합형 창의교육 모델 개발	언남초등학교	신연옥
15	경기	우리 고장 헤리티지 VR 실감형 콘텐츠 개발	일죽초등학교	박경재
16	경기	문화유산 교육사례분석을 통한 역사과 창의교육 콘텐츠 개발	중산초등학교	김태훈
17	경기	초등학생의 1인 미디어 제작을 돕기 위한 영상 콘텐츠 개발	현덕초등학교광덕분교	김영환
18	충남	Visual Thinking을 활용한 학교 현장 적용 콘텐츠 개발 및 보급	합천초등학교	배준호
19	전북	학생 집단지성을 활용한 토의·토론 수업 설계	금구초등학교	진보람
20	전남	도농간 교육격차 해소를 위한 교육용 실감형 콘텐츠(VR) 개발	동명초등학교	이승조
21	전남	Design Thinking 기반 통합교육모델 적용 전남형 SW교육 프로그램 개발	사창초등학교	강신옥
22	경남	화재사고, 물놀이사고 예방 중심의 창의교육 실천 모델 개발에 대한 연구	고제초등학교	임현수
23	경남	학생 참여 기반 4T-생각망 창의 수업으로 미래시민 역량 기르기	관동초등학교	구은복
24	제주	인공지능(AI) 시대의 아젠다를 중심으로 한 창의 스토리텔링 기반의 인공지능·빅데이터 인문학 교육 프로그램 개발	대흘초등학교	이영찬
25	제주	SUPER(Safe Up Program Education Research)맨과 함께 하는 과학안전교육 콘텐츠 개발	제주북초등학교	고은혁

♦ 중학(7개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	서울	빅히스토리를 통한 과학수업에서 창의교육 교수-학습 자료 개발	신연중학교	이수종
2	대구	기술가정과 주제별 Flipped Learning 수업 자료 제작 및 보급	다사중학교	조은영
3	인천	말하기.토론식 수업을 통한 창의 융합형 인재 양성	인천서창중학교	한다원
4	세종	거꾸로 하는 문제 중심 학습 창의 교육 모형 개발	금호중학교	임지윤
5	경기	VR 콘텐츠로 만드는 태양계	운중중학교	한혜진
6	충남	문제중심학습 기반 학생참여형 과학수업을 통한 창의성 증진	송산중학교	한동규
7	경북	4C - 역량강화 창의교수학습 프로그램 개발 및 효과성 검증	한호여자중학교	허양숙

♦ 고교(8개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	서울	질문과 연극으로 나를 만나는 고전 읽기	청담고등학교	박수현
2	광주	NCS 기반 창의적 실무교육자료 개발	전남여자상업고등학교	이경철
3	대전	스토리텔링과 창의력에 관한 창작물 연구(상상이 동화가 되고 동화는 e-book과 webtoon이 되는 릴레이 상상마당)	대전신일여자고등학교	성기혁
4	대전	학교에서 다져가는 미래교육	보문고등학교	이현종
5	울산	STEAM으로 떠나는 슬로시티 여행	삼일여자고등학교	신승진
6	경기	고교 무학년제 도입을 대비한 창의적 융합 프로젝트 활동 연구	송림고등학교	김은선
7	충남	창의교육 교수학습자료 개발 및 교원 전문성 강화	천안업성고등학교	박상일
8	전남	창업과 기업가정신을 활용한 수업 모형 개발 및 실천(지역발 전연구)	목포덕인고등학교	정현수

2017년 창의체험활동 실천 교사연구회 지원 현황(총 39개)

◆ 초등(22개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
1	서울	서울성곽길에 대한 탐구 및 부근의 박물관, 유적지, 예술문화 탐방	서울가주초등학교	고은정	서울성곽에 대해 알아보자! (창의문~혜화문) 서울에 깃든 문화 예술 (혜화문~흥인지문) 서울의 건축과 생태 (흥인지문~송례문) 서울의 과거와 현재, 그리고 미래 (송례문~창의문)
2	서울	포디프레임 교구를 활용한 특수교육대상학생의 사회적 통합 프로그램 개발	서울아현초등학교	이지순	너하고 나는 친구 협동의 힘! 4D프레임부 친구야, 함께 하자! 짜꿍과 함께 참가해요!
3	서울	응이와 봉이와 함께 어울림 역사체험을 떠나요	서울응봉초등학교	이진희	광화문역 세종이야기, 충무공이야기 이촌역 국립중앙박물관 어린이박물관 서대문역 농업박물관 왕십리역 청계천박물관, 청계천 동대문역사문화공원역 동대문디자인플라자 효창공원역 김구기념관
4	인천	백령도 섬길 따라 찾아가는 지역 자원을 활용한 진로 탐색	백령초등학교	곽경채	항공대 기상대 중화동교회 끝섬전망대 심청각
5	인천	다문화 교육을 통한 융합적사고 활동으로 미래핵심역량 기르기	인천부평남초등학교	김경화	나와 통하다 친구와 통하다 역사와 통하다 세상과 통하다

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
6	인천	WITH 창의체험활동 프로그램으로 미래 꿈 키우기	인천신현 초등학교	유철민	차이나타운
					청라호수공원
					인천어린이과학관
					배다리마을
					문학경기장
					만화박물관
					녹청자도요지
7	대전	대덕연구개발특수 내 국책연구기관을 활용한 진로 탐색 및 4차 혁명시대의 과학·기술체험	대전동문 초등학교	박상희	한국전자통신연구원
					한국기계연구원
					한국항공우주연구원
					한국한의학연구원
8	대전	해양동아리 운영을 통한 해양생태계 이해 및 진로탐색	대전송림 초등학교	이승원	지역사회와 연계한 해양생물 탐구
					해양생물자원 우리가 지킨다! 국립해양생물자원관으로!
					갯벌의 가치와 아름다움을 느껴요!
					해양쓰레기의 역습
9	경기	S.T.A.R 프로젝트를 통한 내 꿈 디자인하기 (국어, 사회, 과학 영역)	남양주도곡 초등학교	정상훈	새로운 스포츠의 세계
					찾아오는 마술 콘서트
					진로 꿈트리
					두드림 직업체험
					Hello 소프트웨어
10	경기	지역 문화재 기반 주제통합 창의체험 콘텐츠 개발	중산초등학교	김태훈	우리 고장의 왕릉(서삼릉)
					우리 고장의 왕릉(서오릉)
					우리 고장의 산성(행주산성)
					우리 고장의 관서(고양향교)
11	충남	백제의 생태문화와 함께하는 창의체험 실천을 통한 인성교육 방안 연구	부여초등학교	차정환	백제의 훈이 깃든, 부소산 숲 체험
					궁남지, 생태연못 습지 체험
					백제문화 재현단지
					국립 부여박물관

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
12	부산	CRM 프로그램 활용 개선을 통한 미래 핵심 역량 기르기	신덕초등학교	전민준	학생예술문화회관
					부산기후변화체험관
					키자니아
					국립부산과학관 부산시청자미디어센터
13	대구	「대한민국」의 정신을 찾는 활동을 통해 핵심역량 기르기	대구매동 초등학교	김영학	독립의 정신을 찾아서
					호국의 정신을 찾아서(1)
					호국의 정신을 찾아서(2)
					민주주의의 정신을 찾아서
14	대구	3 Step 행복 프로젝트를 통한 3C Level up	산격초등학교	임상형	대구과학관 탐방을 통한 과학 및 정보 역량 높이기
					대구미술관 탐방을 통한 심미적 감성역량 높이기
					향촌문화관 탐방을 통한 세대간 의사소통 역량 높이기
					삼성창조경제단지 탐방을 통한 창의적 사고 역량 높이기
15	대구	PBL 기반 창의체험활동 개발 및 적용을 통한 3C 역량기르기	대구성곡 초등학교	김혜진	꿈꾸는대로
					Talk쏘다
					너를구하리
					인투더퓨처
16	광주	지속가능한 창의체험활동 프로그램 구안 및 적용	문흥중앙 초등학교	김세미	숲과 함께 쉼쉼 크는 우리
					미래를 여는 신재생에너지
					학교농업 시작하기
					아껴쓰고 또 쓰고, 또 쓰고
17	울산	‘五色찬란’, ‘태화강 5Star’ 테마 체험활동	척과초등학교	이명길	백로야, 해오라기야 함께 놀자!
					대나무의 고향, 십리대숲
					태화강 속에 이런 생물들이 살았구네!
					흐르는 역사의 물길, 태화강 산업 수도의 젖줄, 태화강!

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
18	전북	우리가 만들어가는 또 다른 전북	산서초등학교	정준형	뷰파인더 속의 발자취 (전주여명가메라박물관)
					천년의 숨결을 간직한 한지 (한국전통문화전당, 한지산업지원센터)
					우리의 소중한 무형문화유산 (국립무형유산원)
					자연과 더불어 사는 우리(대아수목원)
					자동차의 과거와 현재와 그리고 미래 (현대자동차전주공장)
19	전남	창의체험활동을 통한 내 꿈 찾기	보길초등학교	권민석	선사시대 체험활동을 통한 역사와 관련한 직업 탐구하기
					오늘의 답안지, 독도
					내꿈을 찾아 떠나는 진로여행 조각 작품에서 수학적 문제해결하기
20	경북	삼국통일 길따라 떠나는 새화랑 이야기(2탄)	흥무초등학교	김선애	경주를 알자
					삼국통일 인물
					삼국통일 길
					바다 삼국통일 길 새화랑의 꿈
21	경북	바다지역의 해양창의체험자원 활용의 적용효과 분석	흥해남산 초등학교	김현리	바다숲 - 국가해양환경교육센터
					바다마을 - 국립청소년해양센터
					바다꿈 - 죽도시장, 포항함, 포항운하
					바다빛 - 국립등대박물관
22	경남	힐링! 산청 9경과 함께하는 창의체험활동	산청초등학교	손영학	남명조식유적지
					남사에담촌
					구형왕릉
					동의보감촌

◆ 중학(7개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
1	대구	전통문화사랑 톡 한얼	대구가톨릭대 사범대학 부속 무학중학교	최영미	영천·군위·의성지역의 문화유적지를 찾아서
					국립중앙박물관·수원화성
					근대문화골목
					백두산·고구려유적지를 찾아서
					고찰과 역사의 향기
					광대들의 난장
2	전남	사회교과를 통한 창의적 체험활동	전남대학교 사범대학부설 중학교	김정은	소중한 만남, 대장경
					시장체험
					지역브랜드(나주) 만들어 홍보하기
					양림동 근대문화유적지
3	경기	교과 융합수업을 활용한 창의적 체험학습	상품중학교	한성일	아시아문화의전당
					지역사회 탐방 및 요리하기(여주5일장)
					지역사회 탐방 및 문화콘텐츠 개발하기(두물머리,세미원)
					생물의 다양성을 알고 멸종 위기 생물에 대해 탐구해보기(곤지암 화담숲)
					세계 건축물의 다양성을 이해하고 건축물 제작하기(부천 아인스월드)
					뮤지컬 문화 공연 체험하고 관련 직업 탐구하기(뮤지컬 비밥공연)
4	경기	지역 문화재 및 시설을 활용한 진로탐색	안용중학교	문선희	배울! 性, 알! 性, 갠! 性(과학)
					Dream up!(기가, 국어)
					제부도, 매향리(음악)
					학교 텃밭 및 용주사·용건릉(한문)
5	전북	한문화를 활용한 창의체험활동 자료개발	동계중학교	고유곤	한지
					한옥
					한식
					한소리

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
6	경남	SC+EP적용을 통한 꿈송이의 진로탐색 능력 향상	봉명중학교	노옥숙	요리, 제과제빵 진로체험
					미래역량 키우기
					요리실습을 통한 진로체험
					기업가정신을 통한 진로체험
7	경남	기업가체험 프로그램(YEEP)적용을 통한 한지 사랑회의 진로 창의력 향상	합천여자중학교	변경자	천연염색 체험활동
					나도 일일 조리사이다
					전주 한옥마을 문화체험교실
					가야산 청소년 사회성증진 프로그램 및 들꽃공방 한지 체험
					대구 엑스코 및 서문시장 야간투어 체험
					커리어스텝1.2.3 디자인 체험해보기

◆ 고교(10개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
1	인천	창의체험장소의 SW적 구현 및 3D 프린터 출력	송도고등학교	허증재	LNG인수기지체험개발프로그램
					영흥화력발전소체험개발프로그램
					시화호조력발전소체험개발프로그램
					수산정수장태양광발전소체험개발 프로그램
2	광주	학생의 소통능력과 사회성 함양을 위한 체험형 창의적 체험활동 프로그램 개발	광주고등학교	김재연	지역과 소통하기 - 공정여행 프로젝트
					수질오염 해결 프로젝트
					글을 통한 소통 프로젝트
					코딩을 통한 사회 문제 해결 방법 배우기
3	대전	책과 함께 떠나는 여행	보문고등학교	이현종	우리 동네 역사 여행
					같이 걸을까, 즐거운 동네 서점 탐방
					꿈을 찾는 책임기
4	대전	창의체험자원 연계 프로젝트 수업 모형 개발 및 실천	대전이문 고등학교	방경태	자세히 보아야 예쁘다
					피지컬컴퓨팅과 융합한 소프트웨어교육
					신문 아카데미 활동을 통해 세상과 소통하며 진로직업 체험하기
					어르신 자서전 쓰기 봉사활동을 통한 세대간 소통하기
5	경기	창업과 기업가 정신을 활용한 수업 모형 개발 및 실천	과천중앙 고등학교	고민숙	우리는 화학에 얼마나 노출되어 있을까 안전한 화학 알기
					기업가 정신 체험하기
					기업가정신(앙트십) 스쿨
					창업 및 기업가정신 프로그램
6	경기	오감(五感) 체험활동을 통해 지역사회와 하나 되기	문산수역 고등학교	원도석	판교스타트업 캠퍼스
					자운서원
					파주삼릉
					화력발전소
					문산동초

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
7	강원	강원도의 지역 내 문화유산을 활용한 창체 수업 및 진로 탐색활용	원주상지 여자고등학교	이정규	강원감영
					원주향교
					원주역사박물관
					원주전통시장
8	전남	역사·윤리·경제·지리아!! 우리발로 다 함께!! 우리 고장의 120년 후의 발전 비전을 만들어 보자!!	목포덕인 고등학교	정현수	오프라인 시장의 위기와 발전방안 (경제)
					일제강점기의 항구(한국사)
					고하도(한국지리)
					불교 윤리 사상(윤리)
					법치주의와 우리나라의 민주정치
9	경남	공간(세상)과 시간(미래)를 Design하자!	물금고등학교	이홍우	배움단계 : 디자인이란?
					체험단계 : 디자인과 혁신
					실습단계 : 나만의 디자인
					제작단계 : 세상에 하나뿐인!
10	경남	문제중심학습을 통한 감성체험 창의·융합프로그램 개발 및 적용	진해용원 고등학교	김미연	역사와 함께하는 우리동네 골목여행
					우리지역 웅천에서 STEAM을 체험하자
					교과서 밖으로 나온 수학, 이차곡선과 만나다
					“도서관에서 꿈을 펼치다!” 프로젝트
					1300년의 역사! 양산통도사 탐방

2016년 창의체험활동 실천 교사연구회 지원 현황(총 40개)

◆ 초등(20개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
1	서울	마을결합형학교 프로그램을 통한 초등학생의 시민의식 함양	서울후암 초등학교	이정애	1. 다양한문화를 만나요 2. 남산도서관 견학과 Dream Up! 3. 용산구 역사 탐방체험. 4. 순창 고추장 체험 5. 감자캐기
2	서울	경의중앙선따라 어울림 진로체험을 떠나요!	서울응봉 초등학교	이진희	1. 여기서는 나도 예술가! 2. 자랑스러운 우리문화! 3. Map(맵)Go(고)투어링 (오리엔티어링) 4. 남양주종합촬영소시네네듀투어 5. 방송국이궁금해요! 6. 코트디부아르 대사관을찾아서 7. 미리가보는 캠퍼스투어 연세대학교 8. 선조의 숨결을 찾아-전쟁기념관 9. 민족의 멘토를 찾아 -백범김구기념관
3	서울	성동구 알파Go! 오감진로체험활동을 통한 핵심역량 신장	서울경동 초등학교	황순희	1. 들어보고(Go)안전대장 나가신대! 2. 말아보고(Go)꼬마 숲 해설사! 3. 맛보고(Go) 4. 느껴보고(Go) 5. 만들어보고(Go)
4	인천	섬마을에서 들려주는 꿈들 꿈들 우리들의 꿈 이야기	백령초등학교	신필식	1. 해병대포병대대프로그램 2. 대기오염집중측정소프로그램 3. 까나리액젓공장프로그램 4. 쿵돌해안프로그램 5. 사곶해변프로그램

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
5	인천	진로역량 개발을 위한 학교주변 창의체험자원(CRM)발굴 및 수업모델개발	인천청일 초등학교	최현숙	1. 정서진!역사탐방과 수상체험을 통한 신나는 체험학습 2. SK 석유화학! 미래의 에너지기술 탐방 3. 둘이서 하나되는교감스포츠클럽, 말~ 달리자! 4. 글로벌 인문 영재로~도서관 탐방 5. 놀이와 스포츠로 나의건강찾기
6	인천	창의체험자원을 활용한 학생 맞춤형 진로탐색 프로그램 개발	대월초등학교	이훈석	1. 예술과시! 그들의 관계 2. 옛날옛적에 3. 법과질서 4. 중국인이에요 5. 농부의손길따라
7	인천	다문화 교육을 통한 다양한 문화와 삶 체험하기	인천부평남 초등학교	김경화	1. 소름과디자인 2. 차이나타운체험 3. 세계 다문화박물관 4. 한누리학교 5. 세계문화여행
8	경기	지역 사회 연계 진로 체험 프로그램	벽제초등학교	황현준	1. 꿈팍 2. 교하 아트 센터 미술체험 3. 농업체험활동 4. 대입 박람회 5. 플레이엑스포
9	경기	과거와 현재, 미래를 꿈꾸는 직업체험	흥덕초등학교	신연옥	1. 나를Job자! -한국 잡월드 체험 프로그램 2. 상상을 Job자! -부천만화박물관체험 3. 상상을 Job자! -용인 문화 유적 전시관 4. 꿈을 Job자! -핸즈온 캠퍼스 5. 꿈을 Job자! -삼성딜라이트 박물관

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
10	강원	지역사회 융복합 산업 자원 연계 체험학습을 통한건전한 진로의식 함양	성북초등학교	허관석	1. 꿀벌학교
					2. 채림효원
					3. 오음산캠프
					4. 범산목장
					5. 황성군 농업기술센터
11	부산	오색테마로 바른인성을 키우는 창의적 체험활동	부산달산 초등학교	이진희	1. 대천공원
					2. 환경탐방(에코센터)
					3. 부산시민회관
					4. 생명사랑(삼정더파크)
					5. 해운대해수욕장
12	대구	소프트웨어야 놀자!!	대구화남 초등학교	이정서	1. 프로젝트이해 및 문화해설사와 근대문화골목 탐방
					2. 3D프린팅의 원리이해 및 3D프린팅 으로 대구근대문화골목 만들기
					3. 근대문화골목 안내자료 수집 및 소개자료 만들기
					4. 소프트웨어 제작현장방문 및 소개 프로그램 만들기
					5. 소프트웨어 경진대회참가 및 체험 활동을 통한 인재 역량 키우기
13	대구	진로와 연계한 창의적 체험활동	대구성서 초등학교	최용석	1. 대구과학교육원
					2. 국립대구과학관
					3. 성서발명교육센터
					4. 화원발명교육센터
					5. 녹색에너지 체험관
14	대구	꿈끼 UP 창의체험활동 프로그램 개발 및 적용을 통한 학생들의 5가지 역량 키우기	대구대동 초등학교	임상형	1. 기상과학관프로그램
					2. 양떼목장 프로그램
					3. 이상화고택 프로그램
					4. 팔공올레길 프로그램
					5. 한의약박물관 프로그램

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
15	충남	창의체험활동 프로그램 활용 및 신규 프로그램 개발 활성화	금산초등학교	김동수	1. 3D프린트와아두이노로 나만의 박물관 만들기 2. 과학의 보물창고를찾아서 3. 화성에서 살아남기 4. 열대식물 이야기 5. 홀로그램을 만들자 6. 세계도시 만들기프로젝트
16	전북	우리가 만들어가는 또 다른 전북	산서초등학교	정준형	1. 전주한옥마을 2. 전주 완판본 문화관 3. 장수물공원 뜬봉샘 4. 삼례문화예술촌 5. 전주 향교
17	전북	김제지역 중심의 창의체험 프로그램 개발 및 적용 연구	만경초등학교	신현식	1. 인디언승마공원 2. 목공예체험 3. 능제저수지 탐험하기 4. 체험가득 전주한옥마을 5. 도자기체험
18	전남	시각적 예술 활동의 단계적 이미지화 과정을 통해 창의인성역량 신장	여수한려 초등학교	박지영	1. 미술관과_함께하는_그림책 2. 연극과 함께하는그림책 3. 음악과 함께하는 그림 4. 작가와 함께하는그림책 5. 뮤지컬과 함께하는그림책 6. 뷰 스키마활동지
19	경북	삼국통일 길따라 떠나는 새화랑 이야기	흥무초등학교	김선애	1. 새화랑이야기(삼국통일 인물) 2. 새화랑이야기(경주를알자) 3. 새화랑이야기(삼국통일 길) 4. 새화랑이야기(삼국통일 유적, 유물) 5. 새화랑이야기(새화랑의 꿈)
20	경남	WITH 창의체험활동을 통한 내 꿈 실현하기	용호초등학교	이병민	1. 환경 2. 문화예술과학 3. 생태 4. 신체 5. 여가

◆ 중학(8개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
1	서울	STEAM 체험학습 프로그램 개발 및 적용	신연 중학교	양미란	1. 체험학습연세대
					2. 안산도시자연공원
					3. 람사습지에서 지속가능한 발전 모색
					4. 전통과 현대가 공존하는 미래찾기
					5. 항공우주기술의 현재를 알아보고 미래산업 동력 찾기
2	인천	창의UP·진로UP·인성UP 지역사회연계STEAM 창의체험활동	인천계수 중학교	이성희	1. 생명이 살아 숨 쉬는 녹색의 땅으로의 리사이클링
					2. 실학을 통해 바라본 우리나라 과학 기술의 발전 모습
					3. 에너지자원 활용의 과거현재미래 체험
					4. 마션미션! 우주행성에서의 생명체 생존 조건 알아보기
					5. 역사 속의 과학체험
					6. 생물자원은 우리의 힘
					7. 과학체험부스에서의 봉사활동을 통한 나눔 실천 체험
3	인천	내 고장 진로 로드맵	영종 중학교	서은희	1. 내 고장 문화 탐방 & 사회직업 방문 체험활동
					2. 강화갯벌 저서생물관찰 및 소리체험 박물관 견학
					3. 해양보호구역대이작도 풀등
					4. 극지연구소
					5. 강화자연사박물관
					6. 미래도시 만들기
4	경기	현장에서 찾은 교과서로 학생이 살아 움직이는 창의적 체험활동	상품 중학교	한성일	1. 양평재래시장
					2. 두물머리
					3. 조력발전소
					4. 국립생물자원관
					5. 영화박물관

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
5	전북	전라북도 지역의 전통문화 창의체험활동 자원실천 및 적용	동계 중학교	고유곤	1. 알로에체험
					2. 익산왕궁리오층석탑
					3. 국립무형유산원
					4. 김제팔봉도자기
					5. 만복사저포기
6	경북	한얼 빛 따라 열어가는 희망미래	무학중학교	최영미	1. 경산향토사랑
					2. 전주의 전통 향기
					3. 경주 최부자집의노블레스 오블레주
					4. 영주 선비네 숲길
					5. 오늘의 답안지 독도
					6. 조령이 품은 문경
					7. 가야 왕도 김해
					8. 산청에 가면~
7	경남	SC+EP적용을 통한 꿈송이의 진로 창의력 향상	철성 중학교	서경연	1. 다연가
					2. 전주 한옥마을 체험
					3. 도자기 핸드페인팅체험
					4. 요리 체험
					5. 내손으로 빚어보는 도예체험 활동
8	경남	PBL을 통한 창의체험프로그램 개발 및 적용	양산중앙중학 교	김미연	1. 중학교역사
					2. 통계
					3. 중학교진로
					4. 육지의물
					5. 수권의 구성과순환
					6. 환경친화적 삶의 실천

◆ 고교(12개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
1	인천	오픈소스 기반 과학 창의체험용 소프트웨어 개발	송도 고등학교	허증재	1. 송도SW 클러스터 2. 피지컬컴퓨팅 체험학습 3. 조력발전 체험학습용SW제작 4. LNG인수기지 운영체험학습 5. 인천대 무한 상상실체험학습
2	인천	지역사회 연계를 통한 재능기부형 수학-미술 융합 체험활동	가좌 고등학교	이동화	1. 스트링아트 2. 눈송이 열쇠고리만들기 3. 시피로그래프 책갈피만들기 4. 풍선 아트
3	대전	생물다양성 관련 체험 활동	보문 고등학교	이현종	1. 산막이옛길 2. 천연기념물센터 3. 국립낙동강생물자원관 4. 국립생물자원관 5. 금산산림문화타운
4	대전	창의체험 동아리활동 프로젝트 수업 모형 개발 및 실천	대전이문 고등학교	방경태	1. 중도일보 -일일기자체험과신문제작하기 2. 대전문학관-향토문학의 이해와 시 패러디하여 표현하기 3. 대덕대학교-무인항공(드론)제작 창의공학 프로젝트 활동 4. 음성 약용식물원-천연 생활용품 생산에서 판매까지 5. 보니파시오요양병원-발마사지 봉사와 미술봉사를 통한 세대간 소통하기
5	강원	해양심층수를 활용한 창의체험활동 프로그램 개발	거진정보공업 고등학교	장 혁	1. 해양심층수로복원하는 명태 2. 피부 미용에 좋은해양 심층수 3. 등해 심층수로 만드는 건강소금 천일염 체험 4. 아이들도 마실 수 있는 깨끗하고 물에 좋은 심층수 5. 해양 심층수 독화시장천년고성시장 탐방

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
6	대구	우리 동네 안전 안전CRM(창의체험자원) 발굴 및 활동 프로그램 개발	달성 고등학교	정재증	1. 국토와우리 생활
					2. 국립대구기상과학관
					3. 도시발달과 도시문제
					4. 경일대응급구조학과
					5. 대구식품의약품안전청
7	광주	2016 직업체험 활동을 통한 진로설정	전남여자상업 고등학교	이경철	1. 진로체험
					2. 세무계열
					3. 창업계열
					4. 창업계열
					5. 발명가
					6. 창체활동
8	전북	슬로우 리딩 - 고전읽기를 통한 통섭수업모델 개발	이리여자 고등학교	박승자	1. 열하일기
					2. 전주 전동성당과경기전
					3. 선화학교(천연염색체험)
					4. 교육기관과 향교건물 구조 속에 나타난 유교사상
					5. 전주의 대표적인음식인 비빔밥 만들기
9	전남	역사·윤리·경제·지리야!! 우리발로 다 함께! 우리 고장의 120년 후의 발전 비전을 만들어 보자!!	목포덕인 고등학교	심정선	1. 지방자치의 의미와 도의회 역할과 지방 의원들 활동 이해
					2. 고창읍성 탐방하기
					3. 목포 동부시장의 위치특정과 변화과정
					4. 내산서원을 이해하고, 옛 선비들의 청렴한 정신을 계승
					5. 관매도 탐빛 및다양한 해안 침식 지형과 퇴적지형 관찰
					6. 백련사와 정약용의유배지 답사
10	경북	포항지역의 창의체험자원 개발 및 적용 효과 분석	포항 고등학교	양흥모	1. 포항의민물고기를 찾아서!
					2. 산업의 쌀, 철의제련
					3. 자율 주행 로봇만들기
					4. 포항 기상대 체험프로그램
					5. 포항 근교의 문화제수학
					6. 포항 가속기 연구소탐구

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자	세부수업모델
11	경북	창의체험발굴 원클릭!!	오천 고등학교	박정화	1. 포항아이스링크
					2. 포항야구장
					3. 달전주상절리
					4. 포항 봉산체험마을
					5. 포항운하
12	경남	지역자원을 이용한 체험활동의 개발	물금 고등학교	이홍우	1. 부산수산과학관체험 및 바다 생태계 이해
					2. 국립부산과학관 탐방및 첨단 과학 체험
					3. 템플스테이 체험
					4. 고산 늪지 생태환경과늪지 복원 과정 탐방
					5. 과학 체험

■ 2015년 창의체험자원 발굴 교사연구회 지원 현황(총 40개)

◆ 초등(17개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	서울	마을과 함께 하는 진로체험 프로젝트 (우리 동네 최고닷컴-중랑구!)	서울면동초등학교	이진희
2	부산	오색데마로 꿈과 끼를 키우는 창의적 체험활동	부산토성초등학교	김형준
3	대구	컬러풀 대동 Smart Job체험 프로그램을 활용한 Dream UP !	대구대동초등학교	임상형
4	인천	진로 up 행복 DO DREAM 창의체험자원개발	인천심곡초등학교	정영찬
5	인천	진로역량 개발을 위한 학교주변 창의체험자원(CRM)발굴 및수업모델개발 - 드림이(Dreami)의꿈과 끼를 키우기 위한 신나는 학교 밖 체험활동	인천청일초등학교	황유정
6	인천	2015년 창의체험자원 발굴 교사 연구회 연구계획서	백령초등학교	신필식
7	광주	창의와 실력이 자라는 금부골 꿈·끼마당!	금부초등학교	한수연
8	대전	“별들아, 내 이야기 들어볼래?”-지역 무한상상실과 연계한 천문창의체험자원 발굴 프로그램 개발·적용-	대전상대초등학교	김순화
9	대전	SMART 미래 여행을 통한 나의 꿈 찾기 프로젝트	대전신흥초등학교	김영철
10	대전	대덕연구개발특구(INNOPOLIS) 중심 MP3(MultiPlier 3) 창의체험 진로교육 프로그램의 개발 및 적용	대전대문초등학교	박상희
11	울산	창의체험자원 활용 창의적체험활동 수업안 개발	천곡초등학교	이경민
12	경기	다중지능 이론에 기초한 진로 탐색 창의체험 프로그램 개발 및 적용	용천초등학교	전성균
13	경기	미래를 준비하는 직업체험 프로그램 개발	흥덕초등학교	신연옥
14	강원	6차산업 진로연계 체험학습을 통한 융합적 문제해결력 신장	성북초등학교	허관석
15	충북	반기문처럼 KOREA를 알리는 바른 음성인 창의체험 프로그램 개발	수봉초등학교	박수진
16	충남	2015년 창의체험자원 발굴 교사연구회	귀산초등학교	강인원
17	경남	WITH 창의체험활동을 통한 내 꿈 그리기	용호초등학교	김태윤

◆ 중학(8개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	서울	탐방을 통해 꿈과 끼를 살리는 우리들의 합성 (함께하는 성장 프로그램)	상계중학교	박지선
2	인천	미래 도시 인천! 내 고장 진로 로드맵	영종중학교	서은희
3	대전	우리 동네 창의 체험 자원을 활용한 진로탐색 활성화 방안 연구	대전어은중학교	이경희
4	세종	SMART 창의체험 프로그램 개발 연구	성덕중학교	조재주
5	경기	우리 마을이 키우는 민주시민	안용중학교	문선희
6	충북	지역 약초시장과 연계한 청소년의 약초제품(생활용품) 제작 모듈 개발	제천여자중학교	차병학
7	전북	전통문화 창의체험 자원개발 및 적용	칠보중학교	고유곤
8	경남	SCEP적용을 통한 꿈송이의 진로 창의력 향상	구남중학교	박순이

◆ 고교(15개)

연번	지역	연구주제	연구책임자 소속	책임자
1	서울	예비 고졸디자인 실무 중심 교육현장 가다!	동일여자상업고등학교	변윤호
2	부산	예술문화 진로 창의체험 프로그램 개발 및 적용	반여고등학교	박해원
3	대구	대구지역 그린에너지 투자를 통한창의체험자원지도(CRM) 개발 연구	청구고등학교	정대호
4	대구	우리 동네 CRM(창의체험자원) 발굴 및 활동 프로그램 개발	달성고등학교	정재승
5	인천	해양도시 인천에서의 환경,생태 및 극지물리, 천문관측 체험자료 개발	서인천고등학교	김동호
6	광주	지역사회와 연계한 직업체험형 창의체험활동	광주전자공업고등학교	나유미
7	대전	내 학교 주변 창의체험자원 연계진로 동아리활동 프로젝트 수업 모형 개발	대전이문고등학교	방경태
8	대전	3D 프린터, 박물관을 출력하라!	보문고등학교	이현종
9	울산	산업, 역사, 생태가 공존하는 우리고장 창의체험원정대	삼일여자고등학교	신승진
10	경기	2015 창의체험자원발굴 - 수도권창의체험자원 발굴,마을에서 찾은 희망, 마을에서 찾은 나의 꿈!	영생고등학교	이두현
11	경기	지역사회의 다양한 문제 해결을 위한사회적 기업과 학교와의 연계 프로그램 개발	경기과학고등학교	김세희
12	강원	우리 고장의 전통문화에서 찾는 나의꿈, 나의 미래	상지여자고등학교	이정규
13	전남	해양안전 진로창의체험 프로그램	여양고등학교	김영종
14	경북	우리 문화재 속에 숨어있는수학만나기	영주여자고등학교	백상숙
15	경남	감성체험 창의체험프로그램 개발 및 적용	진해여자고등학교	김미연

2019년 창의교육 데이터북

발 행 일	2020년 6월 30일	
발 행 처	한국과학창의재단	
주 소	서울특별시 강남구 선릉로 602	
연 락 처	전화 02-555-0701 / 팩스 02-555-0702, 2355	
홈페이지	http://www.kofac.re.kr	
저 자	이 정 규	창의융합교육단 단장
	허 경 호	경영기획단 단장
	현 지 영	연수운영·기획팀 팀장
	문 일 영	창의융합기획실 책임연구원
	심 연 경	창의융합기획실 연구원
	김 정 연	창의융합기획실 연구원
	오 진 화	창의융합기획실 연구원
	박 보 경	창의융합기획실 연구원
	이 동 은	기획평가실 연구원

