

놀이와 교육의 조화! 진로뮤지컬로 학생들의 진로교육 효과UP!

교육에 플레이를 더하다! 에듀플레이

새로운 교육의 패러다임 교육기업 EDUPLAY



에듀플레이만의 특별한 교육으로 학생들을 찾아갑니다.
진로캠프 / 직업체험 / 에듀플레이 뮤지컬 / 인성 / 리더십 / 자기주도학습

E+P 에듀플레이
<http://www.eduplay.or.kr/>



CONTENTS

에듀플레이 소개	p 2
직업체험 프로그램	p 4
에듀플레이 뮤지컬	p 14
진로 프로그램	p 16
인성 프로그램	p 22
리더십 프로그램	p 29
자기주도학습 프로그램	p 34
학업중단속려제	p 39
신청 방법 및 연락처	p 44





에듀플레이?

education(교육)과 play(놀다)의 합성어로 교육을 통한 놀이, 놀이를 통한 교육을 의미합니다.



EDUPLAY는 그동안 글로 배우는 교육, 듣고, 쓰고, 말하는 교육에 익숙해져 있는 학생들에게 재미있고 활동적인 교육방법으로 자신만의 꿈과 비전을 발견할 수 있도록 도움을 주고자 합니다.

개인의 특성과 성향에 맞는 맞춤형 교육으로 학생들이 개개인의 소중한 꿈을 향해 달려 갈 수 있도록 명확한 동기를 부여하고 활동적이고 다양한 프로그램들을 통해 자신만의 꿈을 올바르게 실현하는데 최선을 다하겠습니다.

공부하는 것은 힘들어 하고 노는 것은 좋아하는 우리 학생들에게 놀면서 배우는 의미있고 재미있는 교육을 전달하겠습니다.

에듀에 플레이를 더하다

교육과 놀이를 접목하여 최대의 교육효과를 이끌어 냅니다. 글로 쓰고 눈으로 보는 설명 위주의 프로그램에서 다양한 워크샵과 흥미로운 활동 프로그램으로 학생들의 능동적인 교육 참여를 돕습니다.

에듀에 전문성을 더하다

다양한 경험과 전문적인 교육을 받은 전문 강사들이 교육합니다. 많은 학생들을 만나면서 경험을 쌓은 전문 강사들이 각 학급별로 투입되어 학생들에게 체계적이고 전문적인 프로그램을 진행하고 개인별 단계별 맞춤 코칭을 돕습니다.

에듀에 거리를 더하다

전국 각지 어디든 가리지 않고 교육이 필요한 곳이라면 어디라도 찾아가합니다. 서울, 경기, 충청, 강원, 전라, 경상, 제주 지역에 제한을 두지 않고 교육이 필요한 곳이라면 어디든 찾아가서 교육을 진행합니다.

에듀에 맞춤을 더하다

교육을 진행하기 전에 학교의 일정과 책정된 예산을 참고하여 유동적으로 협의가 가능합니다.

에듀에 감동을 더하다

지식전달과 더불어 감동을 더해 추억으로 남을 수 있는 교육을 진행합니다. 몰랐던 새로운 지식을 발견하는 기쁨과 함께 학생들 개개인이 관심 받고 있고 사랑받고 있다고 느낄 수 있는 교육을 진행합니다. 학생들로 하여금 교육과 함께 소중한 추억을 선물로 받았다고 느낄 수 있는 교육을 진행합니다.





직업체험프로그램

눈으로 보는 것론 알 수 없는 직업의 세계. 미리 경험해 볼 수 있다면 얼마나 좋을까요?
 다양한 직업들을 실제로 경험해보며 직업에 대한 이해를 높이고 자시느이 강점과 잘 어울리는 직업을 찾아보는 시간입니다. 경험을 통해 알게 된 직업에 대한 지식을 바탕으로 자신의 꿈을 더욱 구체적으로 준비 할 수 있도록 도움을 주는 프로그램입니다.

에듀플레이에서 제안하는 직업체험활동

소중한 삶의 공간을 가치있게 만드는 건축설계사

설계의뢰자의 요구 사항을 반영하여 주거시설, 상업시설, 공공건물 및 공장 등의 건축물을 계획·설계하고 건축시공을 감독 및 감리한다.

[체험활동] 친구들과 함께 내가 살고 싶은 집을 구상하고 설계하여 설계한 것을 토대로 직접 만들어 본다.

[기대효과] 건축설계사가 하는 일에 대해서 알고 건축설계사가 되기 위해 길러야 할 소양에 대해서 알려 건축설계사에 대해 이해할 수 있다.

투명한 유리창에 세상을 그린다 윈도우페인터

윈도우 마카를 가지고 유리창의 안과 밖에 그림을 그려 예술작품을 만든다.

[체험활동] 밑그림을 그려보고 그려진 밑그림을 가지고 직접 창문이나 액자 등을 꾸며본다.

[기대효과] 생소한 직업인 윈도우 페인터에 대해 알고 다양한 윈도우 페인팅의 활용방법을 알 수 있다.

개인의 이미지를 연구하고 상담하는 이미지컨설턴트

개인이나 단체의 성격이나 특성을 분석하여 그에 적합한 이미지를 만들어주고 또 그러한 이미지를 꾸준히 관리할 수 있도록 도와준다.

[체험활동] 화장, 화술, 매너, 대화태도, 의복 등을 중심으로 개인의 현재 이미지를 분석하고 문제점을 파악하여 문제점을 개선할 수 있도록 상황에 맞는 대화법, 화장법 등을 지도한다.

[기대효과] 학생들 스스로 파악한 문제점을 개선하고 학생 자신의 최적 이미지를 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 한다.

신속하고 전문적인 응급의료서비스를 제공하는 응급구조사

응급구조사는 상담이나 구조업무를 수행하며, 법령에 정해진 범위 내에서 현장의 응급 처치, 환사의 이송, 의료기관 내의 응급 처치를 한다.

[체험활동] 응급처치에 사용되는 용품에 대해 알고 상황이 발생했을때의 대처 방법, CPR(심폐소생술) 등을 실습한다.

[기대효과] 간단한 응급처치법, 응급구조 물품 사용법에 대해 알고, 심폐소생술을 직접 사용할 수 있도록 한다.





초콜릿에 행복을 담다 쇼콜라띠에

초콜릿과 견과류, 견과일 등의 부재료 등을 사용하여 초콜릿 또는 초콜릿 공예품을 만든다.

[체험활동] 수제 초콜릿을 직접 만들고 시식해본다.

[기대효과] 초콜릿이 음식일 뿐만 아니라 공예의 재료가 될 수 있다는 것을 이해하고 직접 수제초콜릿을 만들어 봄으로써 쇼콜라띠에의 기본기를 익힌다.

세상에서 가장 달콤한 예술 슈가크래프트

설탕가루를 반죽하여 색을 넣고 모양을 만들어 각종 케이크, 베이커리류 등을 만들어 장식, 교육, 강의 등에 이용한다.

[체험활동] 컵케이크를 만들고, 슈가크래프트 반죽을 만들어 컵케이크를 데코한다.

[기대효과] 슈가크래프트 데코레이션으로 컨셉에 맞는 장식을 함으로써 상황과 장소의 분위기를 달리 할 수 있음을 알 수 있다.

새로운 실내공간을 창조하는 인테리어디자이너

인테리어 디자이너는 주택, 사무실, 상가 건물의 내부 환경을 목적과 기능, 기호, 예산등에 맞게 설계 장식한다.

[체험활동] 학생들이 조를 이루어 꾸미고 싶은 방의 컨셉을 정해 평면도를 그리고, 직접 방을 만들고 가구를 배치하며 꾸며본다.

[기대효과] 컬러와 소재, 가구, 조명배치 등을 이용해 같은 방이라도 분위기가 바뀔 수 있다는 것을 알 수 있다.



아름다움을 연구하다 화장품 연구원

제품개발, 제품리뉴얼, 품질관리, 식약처 관련 업무 등 화장품과 관련된 전반적인 일들을 담당한다.

[체험활동] 화장품연구원의 하는 일을 알고 화장품의 구성 성분에 대해 배우고 직접 화장품을 만들어 본다.

[기대효과] 화장품의 구성 성분에 대해 알고 본인의 피부 타입에 따라 성분표를 파악할 수 있다.

화장을 통해 아름다움을 연출하는 메이크업아티스트

분위기와 상황, 고객의 요구를 파악하고 외상, 얼굴 특성에 따라 화장을 한다. 또한 헤어, 의상과의 조화도 점검한다.

[체험활동] 본인에게 맞는 퍼스널컬러와 피부톤을 알아본 후 각자에게 맞는 컬러를 이용하여 강사의 메이크업 시연과 함께 실습한다.

[기대효과] 미용에 대한 전반적인 지식을 가지고 직접 메이크업에 참여함으로써 메이크업아티스트에 대한 관심을 높일 수 있다.



몸을 디자인하다 헤나아티스트

헤나와 아티스트를 결합시킨 신조어로서 잉크를 바늘에 묻혀 사람의 몸에 색을 입혀 주는 일을 한다.

[체험활동] 각자 그릴 헤나의 도안을 만들고 헤나의 위치를 선정한다. 헤나 전용 잉크를 사용하여 도안을 참고하여 선정한 위치에 헤나를 그린다.

[기대효과] 헤나, 타투에 대한 인식을 개선하고 헤나아티스트가 어떤 일을 하는지 알 수 있다.

사람의 마음을 읽어주는 심리상담사

항공기 승무원은 탑승객이 목적지까지 안전하고 쾌적하게 여행할 수 있도록 편의와 안전을 도모하기 위해 각종 서비스를 제공한다.

[체험활동] 인사예절, 미소 연습, 음료 서비스, 안전 교육, 돌발 상황 대처 등 승무원이 실제로 기내에서 해야 하는 업무들에 대해 체험한다.

[기대효과] 항공기 승무원이 해야하는 일에 대해 알고 위기상황에 대처할 수 있는 순발력을 기를 수 있다.

다양한 사람, 최상의 서비스 호텔리어

호텔리어는 객실 예약, 판매, 접객, 주방, 홍보 등 호텔에서 이루어지는 다양한 일들이 원활하게 운영될 수 있도록 각종 활동들을 계획하고 관리감독한다.

[체험활동] 호텔리어가 하는 일에 대해서 알고 호텔에서 벌어지는 일들에 대해 대처할 수 있는 능력을 기른다.

[기대효과] 호텔리어의 정확히 하는 일을 알고 호텔리어가 되려면 어떤 능력이 필요한지 파악한다.

음악을 치료의 매개체로 사용하는 음악치료사

음악치료사는 개인이 음악적 경험을 통해 신체적, 정신적, 정서적, 사회적 건강을 되찾을 수 있도록 돕는다.

[체험활동] 음악치료사가 하는 일을 알고 각자의 심리상태를 점검한 후 음악감상, 악기연주, 악보 만들기를 통해 심리상태의 긍정적 변화를 경험한다.

[기대효과] 음악의 모든 기능과 정서를 사용한 활동을 통해 학생들이 자기를 스스로 돌보고 삶에 대한 변화를 도모할 수 있도록 돕는다.





광고의 성패를 좌우하는 광고의 꽃 광고기획자

특정 상품이나 서비스에 대한 광고 제작 방향 및 전략 수립에서부터 실제 광고 제작까지의 전체적인 관리와 감독 업무를 담당한다.

[체험활동] 광고 제작 방법에 대한 설명을 듣고, 광고 영상들을 참고하여 직접 광고를 기획하고 친구들과 함께 광고 콜라주를 만들어본다.

[기대효과] 광고기획자의 주요 업무에 대해 알고, 콜라주를 만드는 활동을 통해 광고가 만들어지는 과정을 알 수 있다.

프로그램을 통해 더 나은 세상을 만드는 방송인

라디오 또는 TV의 프로그램을 기획 및 제작한다. 프로그램 기획, 제작진, 연기자 섭외, 촬영 일정, 장소 섭외 등을 지시하여 촬영을 총 지휘하는 역할을 담당한다.

[체험활동] 방송인들이 하는 일과 활동하는 범위에 대해 설명을 듣고, 직접 카메라를 들고 영상을 기획하고 촬영한다.

[기대효과] 보통 생각하는 방송인의 개념인 연예인에서 벗어나 방송국에서 프로그램을 만들기 위해 이루어지는 카메라 바깥의 일들에 대해 알 수 있다.

선물에 최대의 가치를 담아주는 선물포장코디네이터(리본공예가)

선물의 목적과 대상 등 선물 포장에 대한 고객의 요구를 파악하고, 리본, 포장지 등 소재와 색상을 선별하여 선물을 포장한다.

[체험활동] 선물 포장법에 대해 배우고 포장을 장식할 리본 공예 기법을 배워 직접 포장할 수 있도록 한다.

[기대효과] 선물포장에 관련된 일을 하는 직업이 있다는 것을 알고 직접 선물에 다양한 장식을 디자인하고 배치함으로써 선물의 가치를 높일 수 있음을 안다.

하늘길에서 백인백색 승객을 만나다 승무원

항공기 승무원은 탑승객이 목적지까지 안전하고 쾌적하게 여행할 수 있도록 편의와 안전을 도모하기 위해 각종 서비스를 제공한다.

[체험활동] 인사예절, 미소 연습, 음료 서비스, 안전 교육, 돌발 상황 대처 등 승무원이 실제로 기내에서 해야 하는 업무들에 대해 체험한다.

[기대효과] 항공기 승무원이 해야하는 일에 대해 알고 위기상황에 대처할 수 있는 순발력을 기를 수 있다.

옷으로 아름다움을 표현하다 패션디자이너

패션디자이너는 직물, 가죽, 비닐 등 여러 가지 소재로 옷을 디자인한다. 샘플을 제작한 후 디자인 보안을 거쳐 실제 제작까지 참여한다.

[체험활동] 도안을 그린 후 직접 티셔츠를 디자인하여 제작한다.

[기대효과] 직접 도안을 그리고 옷을 만드는 과정을 통해 나만의 티셔츠를 만들 수 있다.

가장 빛나는 순간과 함께하는 주얼리 디자이너

주얼리 디자이너는 보석을 비롯한 다양한 재료를 이용하여 아름다운 장신구나 악세사리를 디자인한다.

[체험활동] 다양한 재료를 이용하여 팔찌, 목걸이, 브로치 등의 커스텀주얼리를 직접 만들어 본다.

[기대효과] 정밀한 작업을 통해 주얼리를 만드는 체험이므로 고도의 집중력을 기르고 자신만의 디자인을 통해 창의성을 기를 수 있다.

한장의 사진에 세상을 담아내다 사진작가

촬영 대상을 선정하여 작품사진을 찍거나 사건현장에서 보도사진 등을 찍는다. 촬영의 대상과 목적에 따라 인상, 광고, 순수, 보도, 생태 사진가 등으로 나뉘어진다.

[체험활동] 카메라 사용방법과 사진 구도에 대해 배우고 배운 것을 토대로 직접 사진 촬영을 한다. 촬영한 사진은 인화하여 전시한다.

[기대효과] 카메라의 조작과 관련된 원리와 기술을 이해하고 응용할 수 있는 능력을 기를 수 있다.

안전과 보고에 대한 사명감과 책임감이 있는 경호원

경호 대상자의 신변을 외부의 위협으로부터 보호하는 일을 한다. 정부기관 및 민간기관에서 국가재산의 보호 및 국민의 안전을 보호한다.

[체험활동] 경호원이 사용하는 물품들을 직접 사용하여 보고 낙법, 호신술 등을 배운다.

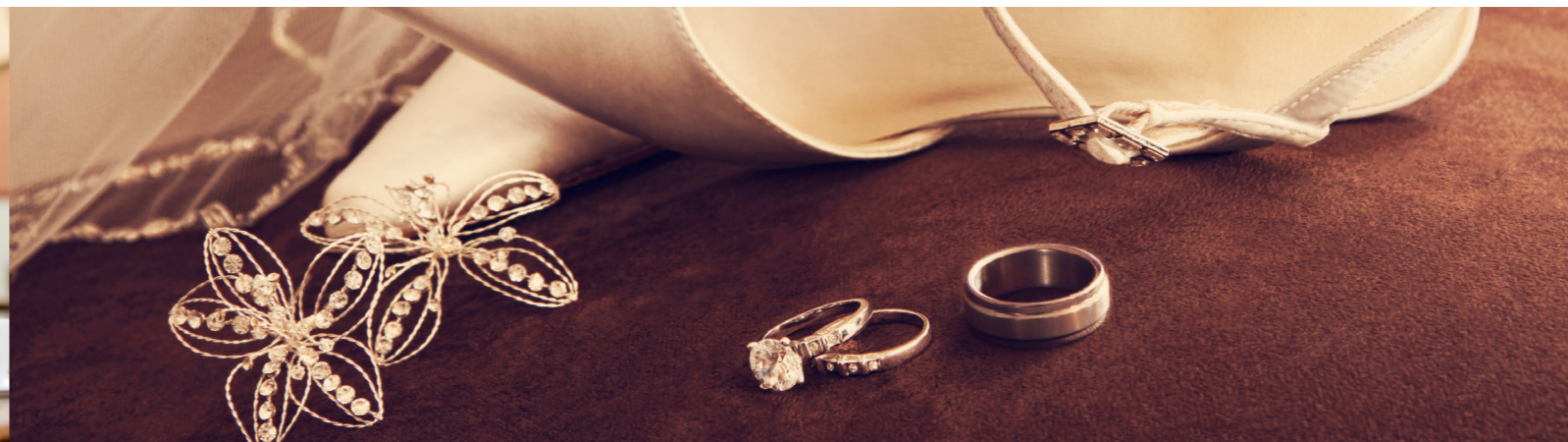
[기대효과] 경호원이 되기 위해 필요한 것들이 무엇인지 알고, 낙법, 호신술을 배움으로써 경호원이 하는 일을 경험한다.

손 끝에서 피어난 예술 네일아티스트

네일아티스트는 고객의 손, 손톱, 발, 발톱의 건강 등의 미용관리, 제모와 관련된 업무를 담당한다.

[체험활동] 네일 손질법을 배워 실습한 뒤 배운 네일아트 기술을 응용하여 자유롭게 네일아트를 한다.

[기대효과] 네일 손질, 시술 방법에 대해 알고 직접 네일아트를 해 봄으로써 자신만의 네일아트 작품을 만들 수 있다.





향기를 만드는 사람들 조향사

조향사는 여러 가지 향료를 배합하여 새로운 향을 만들거나 향의 이미지를 구체화하여 필요한 상품에 적용시키는 일을 담당한다.

[체험활동] 조향사의 활동범위를 알고, 다양한 향료를 배합하여 향이 포함된 제품들을 직접 만들어본다.

[기대효과] 조향사의 활동범위가 향수에 한정되어 있지 않다는 것을 알고 우리 주위에 조향사가 만든 제품들이 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.

꽃을 이용한 디자이너 플로리스트

꽃, 식물, 화초 등의 화훼류를 여러 가지 목적에 따라 꾸미고 장식하는 일을 한다. 시들지 않도록 적정 온도와 습도를 관리하며 장식하고 꽃을 포장하여 판매하는 일까지 담당한다.

[체험활동] 꽃다발, 꽃바구니를 만드는 방법에 대해 배우고 직접 디자인하여 꽃다발과 꽃바구니를 만들어본다.

[기대효과] 플로리스트의 하는 일을 알고 직접 디자인부터 장식까지 모든 과정을 직접 경험해본다.



새로운 캐릭터를 창조하다 캐릭터디자이너

각종 사업의 캐릭터, 애니메이션, 게임, 인기 연예인들의 캐리커처 등을 창조하여 이를 다양한 상품에 활용, 디자인 하는 일을 담당한다.

[체험활동] 도형을 이용한 캐릭터 만들기, 다양한 표정 표현하기 등 기초적인 스킬을 이용하여 캐릭터를 직접 디자인한다.

[기대효과] 직접 캐릭터를 디자인하며 자신의 캐릭터를 하나씩 가질 수 있도록 결과물을 만든다.



손으로 그리는 글씨 캘리그래퍼(레터링디자이너)

제품 및 광고에 쓰일 글씨의 콘셉트를 결정하고 다양한 형태의 글씨를 써본 후 글씨의 시안을 결정한다. 고객에게 결과물을 전달하고 전각업 무, 먹그림을 그리기도 한다.

[체험활동] 붓펜을 가지고 캘리그래피 견본을 참고하여 직접 글씨를 써 본다. 완성된 글씨를 가지고 결과물을 만든다.

[기대효과] 직접 캘리그래피를 해봄으로써 작품을 만들고 글씨체 교정까지 할 수 있다.

끝없이 날아오른다

음식을 디자인하는 푸드스타일리스트

푸드스타일리스트는 영화, 드라마, 광고 등에 내보낼 음식 관련 장면을 연출하며, 새로운 메뉴를 개발하거나 조리법을 작성한다.

[체험활동] 직접 요리를 하고 요리한 결과물로 플레이팅을 한 뒤 사진을 찍어 전시한다.

[기대효과] 요리에 관련된 직업이 요리사만 있다는 것이 아니라 다양한 직업이 있다는 것을 알 수 있다.

에스프레소처럼 진중하고 라떼처럼 부드러운 바리스타

바리스타는 커피를 만드는 전문가로서 좋은 원두를 선별하고 고객을 응대하며, 커피를 만들어 서비스 하는 일을 담당한다.

[체험활동] 각 원두의 특성을 알고 핸드로스팅을 한다. 직접 로스팅한 원두로 핸드드립 커피를 내려 마신다.

[기대효과] 각종 커피의 종류와 맛, 향에 대해 알고 수망로스팅과 핸드드립 방법에 대해 습득할 수 있다.

한국인의 간식을 만드는 한식디저트전문가

서양의 달고 화려한 디저트 문화에서 건강하고 몸에 좋은 전통 한식 디저트의 새로운 장을 펼치고자 생겨난 직업이다.

[체험활동] 떡, 전통음료 등 한식디저트의 종류를 알아보고 직접 만들어 본다.

[기대효과] 서양의 디저트 뿐 아니라 우리나라에도 전통 디저트가 있음을 알고 직접 만들어보며 전통 디저트를 경험한다.

달콤함을 디자인하다 파티쉐

제품의 종류에 따라 원료를 선별한 후, 케이크, 쿠키 등 제과류를 만들고 장식을 하고 포장을 한다.

[체험활동] 케이크를 구운 후 생크림과 다양한 토핑재료를 이용하여 직접 케이크를 장식한다.

[기대효과] 파티쉐(제과)와 블랑제(제빵)를 구분할 줄 알고 직접 케이크를 만들어본다.

맛과 향, 사람들에게 행복을 주는 요리사

준비한 재료에 여러 가지 조리 방법을 가해서 음식을 만드는 사람으로 재료 준비, 음식조리, 요리기구, 장소 등을 관리한다.

[체험활동] 요리사의 하는 일을 배우고 준비된 재료를 가지고 조를 이루어 직접 음식을 만들어 본다.

[기대효과] 요리사가 되기 위해 준비해야 하는 과정들에 대해 알고 직접 요리를 해 봄으로써 요리사가 하는 일에 대해 안다.





에듀플레이에서 제안하는 직업체험 종류

- | | |
|-------------------------------|----------------------------|
| 리더십과 체력, 지혜의 총 집합체 CEO(최고경영자) | 전통에 아름다움을 더하다 한복악세서리디자이너 |
| 현장에서 범인의 흔적을 찾아내는 과학수사관 | 보다 즐겁고 알찬 여행을 기획하는 여행상품기획가 |
| 미술활동을 매개로 심신을 치료하는 미술치료사 | 전통에 아름다움을 더하는 포크아티스트 |
| 수작업이 주는 독창적인 예술성 초코아티스트 | 스티로폼에 색을 입히는 폼아티스트 |
| 건강하고 편리한 세상을 만드는 로봇연구원 | 즐거움을 기획하다 파티플래너+풍선아티스트 |
| 도시를 재생하고 재창조하는 도시계획가 | 내면과 외면의 아름다움을 가꾸다 피부관리사 |
| 그림을 통해 즐거움을 선사하는 만화가 | 창조적인 스타일링 헤어디자이너 |
| 식물로 모형을 만들다 토피어리디자이너 | 향기로 심신을 치료하는 아로마테라피스트 |
| 책에 아름다움을 더하다 북아티스트 | 노래에 행복의 날개를 달다 보컬트레이너(가수) |
| 우아한 스타일로 세상과 소통하는 아나운서 | 신체와 감정을 안정화하고 진정시키는 요가지도사 |
| 숨이 함께하는 아름다운 정원 조경기술자 | 바를 부드럽게 만드는 사람 바텐더 |

직업체험프로그램 시간표

교내 1일 직업체험 프로그램	
1교시 [전체특강]	직업과 진로, 우리의 방향 <직업에 대한 이해>
2교시 [분반운영]	나의 직업유형 <직업분야 탐색 프로그램>
3교시 [분반운영]	체험활동 1 <분야별 직업체험>
4교시 [분반운영]	체험활동 2 <분야별 직업체험>
5교시 [분반운영]	체험활동 3 <분야별 직업체험>
6교시 [분반운영]	체험 소감문 작성 <체험활동 정리>

교외 1박2일 직업체험 활동프로그램

1 일차		2 일차	
9시	장소로 이동	아침식사	9시
10시		직업탐색 미니게임 [분반운영 - 직업탐색을 위한 방향설정]	10시
11시	직업탐색 견학 [전체운영 - 견학 및 체험 학습 활동]	체험활동 1 [분반운영 - 분야별 직업체험]	11시
12시		체험활동 2 [분반운영 - 분야별 직업체험]	12시
13시	점심식사	점심식사	13시
14시	장소로 이동	나의 실타래 풀기 [분반운영 - 나의 꿈 발표]	14시
15시	직업 탐색 견학 [분반운영 - 견학 및 체험 학습활동]	퇴소식 [전체운영]	15시
16시	리조트 이동	학교로	
17시	입소식		
18시	나를 바로알기 [분반운영 - 자기이해 프로그램]		
19시	저녁식사		
20시	Group Play [전체운영 - 팀별 레크레이션]		
21시			
22시	세면 및 취침		





에듀플레이 뮤지컬

에듀플레이는 다분하고 일방적인 형식의 강의에서 벗어나 화려한 무대와 신나는 음악과 공감을 이끌어 낼 수 있는 생동감 있는 연기가 어우러진 창작뮤지컬을 통해 재미있지만 강렬하고 깊이 있는 메시지를 전달합니다. 그들의 언어와 그들의 눈높이에 맞추어 이야기함으로써 공감과 이해를 이끌어내고 더 나아가서는 감동과 카타르시스를 전해주어 진로설정의 터닝포인트가 될 것 입니다. 에듀플레이만의 뮤지컬로 학생들에게 꿈을 심어주세요.

진로뮤지컬 우리의 진짜 삶의 무대를 찾아가는 진로극장

짜사랑중이지만 고백도 한 번 못해보고 찢찢매는 남자
 # 시도조차 해보지 않고 포기하고 싶었던 꿈
 엄마가 원하는 남자를 만나기 위해 마음에도 없는 선을 보러 다니는 여자
 # 얼마나 선생님이 원하는 직업을 선택해야 한다는 압박감
 남들이 보면 아무것도 아닌 사소한 모습에 반해 몇 년간 한 여자를 사랑하는 남자
 # 아주 작고 사소한 기회로도 내 꿈을 찾을 수 있다는 자신감

학생들이 가장 관심 있어 하는 남녀의 연애 이야기를 진로 설정 과정에 빚대어 진로를 주체적으로 설정해야 하는 이유와 그 과정에서 생기는 여러 가지 고민들을 생동감 있게 풀어간다.

인성뮤지컬 스스로 행복의 가치를 매긴다 인성극장

있어도 그만 없어도 그만인 존재감 제로인 주인공은 어느 날.... 아버지의 복권 당첨으로 인해 한 순간 부잣집 도련님이 된다.
 완전히 달라진 생활과 주변 친구들의 태도.
 심지어 드림고등학교의 일진짱, 얼짱, 공부짱이 먼저 말을 걸어오는데...
 항상 남들의 부러움을 한 몸에 받는 그들이 모였을 때 과연 어떤 일들이 펼쳐질까?

일진이 가진 권력, 뛰어난 외모로 끄는 인기, 좋은 성적 등이 중시되고 있는 시점에서 학생들로 하여금 어떤 것을 가장 동경하고 있는지 되돌아보게 하고 인생에서 우선순위에 두어야 할 가치는 어떤 것인지를 스스로 고민할 수 있도록 한다.

희망뮤지컬 내가 가진 일상의 소중함을 되돌아보는 희망극장

매사에 불평 투성이인 주인공. 항상 본인을 불행하다고 여기고 매사에 무기력하다.
 그 때 갑자기 주인공의 3가지 소원을 들어주겠다는 의문의 사내가 나타난다.
 신나고 들떠서 소원을 말하는 주인공은 과연 본인이 꿈꾸던 행복을 느낄 수 있을까?

정말 소중한 것은 인식하지 못한 채 지나치기 쉽다. 지금도 내 주변 곳곳에 있는 소소한 행복들을 찾아내고 가지지 못한 것을 생각하며 불평하는 것 보다 가진 것을 돌아보며 감사할 줄 아는 긍정적인 인식을 함양한다.





진로프로그램 세부소개

비전나침반

학생들이 비전의 중요성을 알고, 비전을 설계하는 일에 대한 열정과 기대를 가지고 구체적인 계획과 비전을 세울 수 있습니다.

직업을 올려라

다양한 직업이 명시된 카드를 활용하여 게임 형식으로 진행되는 직업탐색 활동입니다.

꿈이 팡팡

풍선을 통해 서로의 강점을 알아보며 자기, 타인이해 및 공동체성을 함양할 수 있는 프로그램입니다.

미션 학과탐색

학과카드를 활용해 다양한 미션을 수행하는 활동으로 능동적인 학과탐색이 가능합니다.

꿈무지개

다양한 색을 바탕으로 하는 활동지에 각자의 비전을 적어 무지개를 완성하는 자기효능감 향상 프로그램입니다.

찾아라 감정왕

조원의 특성을 활용하여 조별로 경쟁하는 게임형식의 활동으로 효과적인 자기이해를 돕는 프로그램입니다.

그곳에 가면

한 장소에서 연관되는 직업을 찾는 게임으로 다양한 직업현장과 연계 직업에 대해 이해할 수 있는 프로그램입니다.

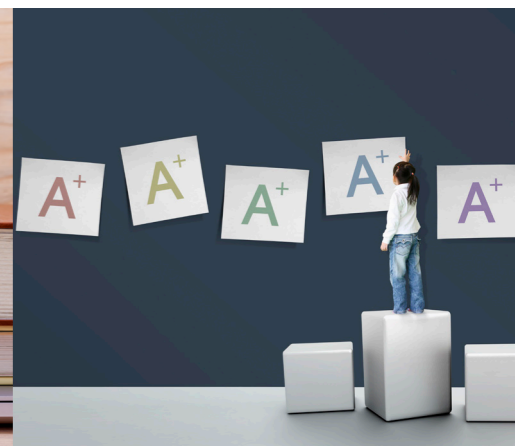
위대한 위대함

자신과 타인의 성향에 대해 이해하며 격려하는 프로그램으로 자기 효능감 향상을 이룰 수 있습니다.

진로프로그램

진로는 '사람이 일생을 통하여 살아가는 방향'을 뜻하는 단어입니다.

에듀플레이는 학교에서의 진로교육이 학생들에게 바른 방향을 제시해주는 즐거운 여행이 되기를 바라며 저희 프로그램이 여정 중 새로운 힘을 충전하는 포인트가 되기를 바라며 저희 프로그램이 진로를 찾아가는 인생의 여정 중 새로운 힘을 충전할 수 있는 정거장이 되기를 바랍니다.





진로메이킹

진로관련 문구를 조별로 제작해봄으로써 진로설계 의지를 다지는 프로그램입니다.

Vision tower

블록을 사용하여 비전이 이루어지는 모습을 시각적으로 목격함으로 비전 설정의 의지를 다질 수 있는 프로그램입니다.

유형별 성격분석

검사를 통해 자신의 유형을 알아보고 관련 이미지를 만들어 봄으로 자기이해를 돕는 프로그램입니다.

직업세계관

여러 가지 직업 가치관을 제시하고 자신에게 맞는 가치관을 탐색하는 경험을 통해 직업에 대한 이해를 돕는 프로그램입니다.

Make a wish

조별로 직업세계를 거시적 측면에서 부터 접근하여 필요 요소를 구성해나가는 게임으로 다양한 시각으로 직업세계를 살펴볼 수 있는 프로그램입니다.

Bravo my life

자신의 비전을 주제로 일정 목표점을 맞추어 보는 활동으로 목표실천에 대한 의지를 다지는 자기효능감 향상 프로그램입니다.

Voice of vision

자신의 비전을 선포하는 시간으로 목표설정에 대한 의지를 다질 수 있는 프로그램입니다.



진로프로그램 기본시간표

교내 1일 캠프

교내 1일차 프로그램	
1교시 [전체특강]	비전나침반 <동기부여프로그램>
2교시 [분반활동]	직업을 올려라 <직업탐색프로그램>
3교시 [분반활동]	미션! 학과탐색 <학과탐색프로그램>
4교시 [분반활동]	꿈이 팡팡 <공동체성 함양프로그램>zz
5교시 [분반활동]	
6교시 [분반활동]	꿈무지개 <자기효능감향상 프로그램>

교내 2일 캠프

	진로 1일차 프로그램	진로 2일차 프로그램
1교시 [전체특강]	비전나침반 <동기부여프로그램>	위대한 위대함 <자기효능감향상프로그램>
2교시 [분반활동]	찾아라 강점왕 <자기이해프로그램>	직업을 올려라 <직업탐색프로그램>
3교시 [분반활동]	그곳에 가면 <직업세계이해프로그램>	미션! 학과탐색 <학과탐색프로그램>
4교시 [분반활동]		
5교시 [분반활동]	꿈이 팡팡 <공동체성 함양프로그램>	진로메이킹 <진로설계프로그램>
6교시 [분반활동]	꿈무지개 <자기효능감향상 프로그램>	Voice of Vision <진로설계프로그램>



교내 3일 진로프로그램

1 일차

1교시 [전체특강] 비전나침반 <동기부여프로그램>	2교시 [분반활동] 찾아라 강점왕 <자기이해프로그램>	3,4교시 [분반활동] 미래 돋보기 <직업세계이해프로그램>
5교시 [전체특강] Vision Tower <진로이해 프로그램>	6교시 [분반활동] 꿈무지개 <자기효능감향상 프로그램>	

2 일차

1교시 [분반활동] 유형별 성격분석 <자기이해 프로그램>	2교시 [분반활동] 꿈이 팡팡 <직업탐색 프로그램>	3,4교시 [분반활동] 미션! 학과탐색 <학과탐색 프로그램>
5교시 [전체특강] 직업세계관 <직업세계관 이해 프로그램>	6교시 [분반활동] Vopce of vision <진로설계 프로그램>	

3 일차

1교시 [분반활동] 직업을 올려라 <공동체성 함양 프로그램>	2교시 [분반활동] Make a Wish <진로설계 프로그램>	3,4교시 [분반활동] 그곳에 가면 <직업세계이해 프로그램>
5교시 [전체특강] 진로 메이킹 <진로설계 프로그램>	6교시 [분반활동] 사랑의 우체통 <소통 프로그램>	

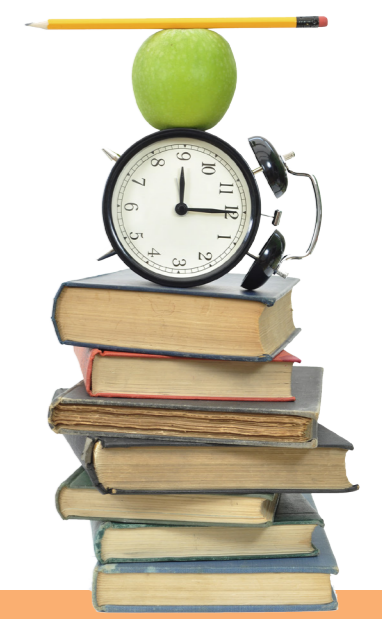
교외 1박2일 진로 활동프로그램

1 일차

9시	장소로 이동
10시	입소식 (OT, 안전교육)
11시	진로 나침반 [전체운영 - 동기부여특강]
12시	점심식사
13시	
14시	유형별 성격분석 [분반운영 - 자기이해프로그램]
15시	Vision Tower [분반운영 - 진로이해프로그램]
16시	
17시	미래 돋보기 [분반운영 - 학과탐색프로그램]
18시	
19시	저녁식사
20시	레크레이션 [전체운영 - 공동체함양프로그램]
21시	
22시	세면 및 취침

2 일차

아침식사	9시
직업 세계관 [분반운영 - 직업세계이해프로그램]	10시
꿈이 팡팡 [분반운영 - 공동체함양프로그램]	11시
직업을 올려라 [분반운영 - 직업탐색프로그램]	12시
점심식사	13시
Bravo my life [분반운영 - 직업탐색프로그램]	14시
퇴소식 [전체운영]	15시
학교로	





인성프로그램 배경

요즘들어 학교폭력, 자살, 가출 등 청소년들의 안타까운 소식들을 뉴스를 통해 자주 접하게 됩니다. 우리 학생들은 예전보다 지적교육 수준은 높아지고 있지만 그에 맞는 인성은 아직 갖추지 못해 생겨난 결과라는 목소리가 높아지고 있습니다. 이러한 시점에서 인성교육진흥법이 시행되었고 이제는 국가와 학교, 가정 모두가 청소년들의 건전하고 올바른 이성을 위해 더욱 노력해야 하는 시기가 되었습니다. 자신의 내면을 건전하게 바꾸고, 타인과 공동체가 더불어 소통하는 법을 배우며, 많이 아는 것보다 인간다운 성품과 인성을 기르는 교육이 필요합니다. 인성교육을 통해 대한민국 모든 청소년들이 올바른 인성을 갖추고 혼자가 아닌 함께하는 우리가 되길 희망합니다.

인성프로그램 세부내용

21세기 인성지도

현대사회에서 지식과 함께 함양해야 할 인성을 소개하고 소통의 중요성을 일깨워주는 강의

인성 ID카드

자신의 인성 ID카드를 만들어 캠프를 진행하는 동안 자신의 하루 인성을 체크해 볼 수 있는 체크리스트 프로그램

장점의 열매

자신이 가지고 있는 인성의 장점을 알아보고 게임을 통해 자신의 장점 극대화 방법을 알아가는 활동

나만의 언어게시판

내가 사용하는 언어에는 어떤 것들이 있는지를 도식화를 통해 알아보고 변화시켜야 할 언어습관을 찾아보는 프로그램

인성프로그램

지적 수준은 높은 성장을 거두었지만 함께 성장해야 할 의식이나 인성은 아직 부족한 상태입니다. 나 혼자 살아가는 사회가 아니라 더불어 함께 살며 나에게 맞추어진 인생의 초점을 우리로 전환시켜주는 프로그램입니다.





인성실천 깨알게임

소그룹 게임을 통해 일상생활에서 실천 할 수 있는 배려와 양보의 습관을 알아보고 실제로 연습해 보는 시간

Group play

평소 전하지 못했던 따뜻한 마음을 친구들과 공유하며 하나 된 마음으로 연합하는 시간

세계로 향해가기

비전선언문을 작성하고 자신감을 가지고 목표를 향해 다양한 도전을 시도하는 삶을 살기를 결단하는 시간

나의 언행 발자취

자신의 언어와 행동을 구체적으로 돌아보며, 발전시키고 보완해야 할 부분을 찾아 앞으로의 태도를 다짐하는 프로그램

나에게 말해줘

평소에 표현하기 쉽지 않은 사랑의 언어들 친구들과 가족에게 게임을 통해 전하는 시간

인성획득 미니게임

존경받는 인물들이 갖추고 있는 인성의 자질들에 대해 알아보고 그것을 게임을 통해 획득하는 활동

사랑의 우체통

친구, 선생님, 가족들에게 평소에 전하지 못한 이야기를 익명으로 전달하는 시간으로 서로의 마음을 알고 소통하는 프로그램



인성프로그램 시간표

교내 1일 캠프

교내 1일차 프로그램	
1교시 [분반활동]	인성 ID카드 <동기부여프로그램>
2교시 [분반활동]	최고의 가족 <가정에서의 효함양 프로그램>
3교시 [분반활동]	소중함에서 존중함으로 <타인존중 프로그램>
4교시 [분반활동]	비워버려 너의 마음 버려버려 나의고민 <마음청소 프로그램>
5교시 [분반활동]	나의 언행 발자취 <자기반성 프로그램>
6교시 [분반활동]	마음으로 전하는 편지 <인성에 대한 이해 프로그램>

교내 2일 캠프

	교내 1일차 프로그램	교내 2일차 프로그램
1교시 [분반활동]	인성 ID 카드 <동기부여프로그램>	우리들의 품격 <존엄성 인식 프로그램>
2교시 [분반활동]	장점의 열매 <자기이해프로그램>	자존감 레벨업 <긍정적 사고함양 프로그램>
3교시 [분반활동]	소중함에서 존중함으로 <타인존중 프로그램>	최고의 가족 <가정에서의 효 함양 프로그램>
4교시 [분반활동]	나에게 말해줘 <행동변화 프로그램>	미션퍼즐 <협동심 함양 프로그램>
5교시 [분반활동]	나의 언행 발자취 <자기반성 프로그램>	비워버려 너의 마음 버려버려 나의고민 <마음청소 프로그램>
6교시 [분반활동]	Group Play <팀별 레크레이션 프로그램>	마음으로 전하는 편지 <인성에 대한이해프로그램>

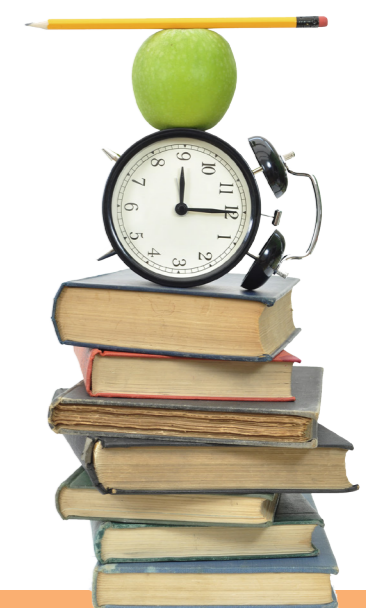


교내 3일 인성프로그램

1 일차		
1교시 [전체특강] 21세기 인성지도 <인성에 대한 이해>	2교시 [분반활동] 인성 ID카드 <동기부여 프로그램>	3교시 [분반활동] 장점의 열매 <타인의 배려 프로그램>
4교시 [전체특강] 나만의 언어 게시판 <바른 언어습관 1>	5교시 [전체특강] 인성 실천 깨알 게임 <바른 언어습관2>	6교시 [분반활동] 마음으로 전하는 편지 <인성에 대한 이해 프로그램>
2 일차		
1교시 [분반활동] 우리들의 품격 <존엄성 인식 프로그램>	2교시 [분반활동] 자존감 레벨업 <긍정적 사고 함양 프로그램>	3교시 [분반활동] 소중함에서 존중함으로 <타인존중 프로그램>
4교시 [전체특강] 최고의 가족 <가정에서의 효 함양 프로그램>	5교시 [전체특강] 비워버려 너의마음 버려버려 나의고민 <마음청소 프로그램>	6교시 [분반활동] Group Play <팀별 레크레이션>
3 일차		
1교시 [분반활동] 세계로 향해하기 <행동변화 프로그램1>	2교시 [분반활동] 나의 언행 발자취 <자기반성 프로그램>	3교시 [분반활동] 나에게 말해줘 <행동변화 프로그램2>
4교시 [전체특강] 인성획득 미니게임 <인성계발 프로그램>	5,6교시 [분반활동] 사랑의 우체통 <소통 프로그램>	

교외 1박2일 인성 활동프로그램

1 일차		2 일차	
9시	장소로 이동	아침식사	9시
10시	입소식 (OT, 안전교육)	나의 언행 발자취 [분반운영 - 자기반성 프로그램]	10시
11시	21세기 인성지도 [전체운영 - 인성에 대한 이해 특강]	배려의 구슬을 찾아서 [분반운영 - 배려와 소통 프로그램]	11시
12시	점심식사	나에게 말해줘 [분반운영 - 행동변화 프로그램]	12시
13시	인성 ID카드 [분반운영 - 동기부여프로그램]	점심식사	13시
14시	소중함에서 존중감 갖기 [분반운영 - 타인존중프로그램]	최고의 가족 [분반운영 - 가정에서의 효함양 프로그램]	14시
15시	자존감 레벨업 [분반운영 - 긍정적 사고함양 프로그램]	퇴소식 [전체운영]	15시
16시	비워버려 너의마음 버려버려 나의고민 [분반운영 - 마음청소 프로그램]	학교로	16시
17시	저녁식사		
18시	Group Play [전체운영 - 팀별 레크레이션]		
19시			
20시			
21시			
22시	세면 및 취침		





교외 2박3일 인성 활동프로그램

1 일차

9시	장소로 이동
10시	입소식 (OT, 안전교육)
11시	21세기 인성지도 [전체운영 - 인성에 대한 이해 특강]
12시	점심식사
13시	인성 ID카드 [분반운영 - 동기부여프로그램]
14시	장점의 열매 [분반운영 - 타인배려프로그램]
15시	우리들의 품격 [분반운영 - 존엄성 인식프로그램]
16시	소중함에서 존중함으로 [분반운영 - 마음청소 프로그램]
18시	저녁식사
19시	
20시	Group Play [전체운영 - 팀별 레크레이션]
21시	
22시	세면 및 취침

2 일차

아침식사
세계로 향해하기 [분반운영 - 행동변화프로그램]
미션 퍼즐 [분반운영 - 협동심 함양 프로그램]
점심식사
최고의 가족 [분반운영 - 효함양 프로그램]
인성획득 미니게임 [분반운영 - 인성개발 프로그램]
나만의 언어게시판 [분반운영 - 바른언어습관]
인성실천 깨알게임 [분반운영 - 바른언어습관]
비워버려 너의마음 버려버려 나의고민 [분반운영 - 마음청소 프로그램]
저녁식사
나에게 말해줘 [전체운영 - 행동변화프로그램]
사랑의 우체통 [전체운영 - 소통 프로그램]
세면 및 취침

3 일차

아침식사	9시
자존감 레벨업 [분반운영 - 긍정적 사고 프로그램]	10시
배려의 구슬을 찾아서 [분반운영 - 배려와 소통 프로그램]	11시
마음으로 전하는 편지 [분반운영 - 인성에 대한이해]	12시
점심식사	13시
퇴소식 [전체운영]	14시
	15시
학교로	16시



리더십프로그램

개개인이 가지고 있는 리더로서의 좋은 역량을 개발하고, 상황과 환경에 맞는 리더십의 중요성을 배우는 프로그램입니다. '창의적인 리더가 세상의 중심에 설 수 있다'라는 말이 있듯 창의적인 리더십을 함양하는 캠프입니다.



리더십프로그램 세부소개

리더의 조건

본격적인 활동에 앞서 동기를 부여하는 특강으로, 리더의 조건에 중요시되는 비전 관련 전체특강입니다.

유형별 리더십 이해와 적용

검사지를 통해 자신의 리더십을 파악하고, 발전시키는 프로그램입니다.

나는 BOSS다

세계관에 관련된 운영계획서를 직접 작성함으로써 글로벌 리더십을 함양하는 프로그램입니다.

리더의 가치

리더십의 여러가지 덕목을 알아보고, 자신의 리더십의 가치를 정립하는 프로그램입니다.

리더의 탑

자신이 리더로서 공유할 비전을 적어 탑을 만드는 활동으로, 자신의 비전을 선포하며 리더십을 발휘하는 프로그램입니다.

Mission Play

팀워크, 순발력, 적극성을 발휘해야만 성공할 수 있는 미션들을 수행함으로써 학생들의 리더십을 즐겁게 풀어낼 수 있는 프로그램입니다.

리더의 대화법

리더로서 무엇보다 가장 기본이 되는 인성을 갖추기 위해 제 1이 되는 올바른 대화법과 인사법을 배우고 실습하는 프로그램입니다.

리더의 움직임

학업에 있어서 갖추어야 할 리더십을 생각해보고 자신에게 필요한 리더십이 무엇인지 알수 있는 프로그램입니다.

리더의 자기관리

모두에게 한정적으로 주어진 시간과 물질 등을 리더라면 어떻게 활용해야 하는지 인식하고, 자신에게 맞게 적용할 수 있는 프로그램입니다.

움직이는 리더

자신을 존중할 줄 아는 사람에서 더 나아가 타인까지 존중할 수 있는 리더로서 앞으로 어떻게 활동할 것인지 다짐하는 프로그램입니다.

당당한 리더되기

자신의 인생을 소신있게 만들어주는 좌우명을 작성하고, 리더답게 좌우명을 큰 소리로 선포하는 프로그램으로 dB측정기를 사용하여 학생들이 즐겁게 참여하는 프로그램입니다.

리더의 리더십 레크레이션

단체로 진행되는 레크레이션 가운데 발휘된 학생들의 리더십을 체크해주고, 학생들 스스로 팀워크의 중요성을 깨닫는 게임으로 이루어진 프로그램입니다.

함께 움직이는 리더

마무리 프로그램으로 모든 학생들이 리더임을 격려하고, 리더로서 학습 친구들과 비전을 공유하는 프로그램입니다.





리더십프로그램 시간표

교내 1일 캠프

교내 1일차 프로그램	
1교시 [전체특강]	리더의 조건 <동기부여프로그램>
2교시 [분반활동]	유형별 리더십 이해와 적용 <자기/타인이해 프로그램>
3교시 [분반활동]	
4교시 [분반활동]	나는 BOSS다 <문제해결 능력 함양 프로그램>
5교시 [분반활동]	리더의 가치 <의사결정 능력 함양 프로그램>
6교시 [분반활동]	움직이는 리더 <효능감 향상 프로그램>

교내 2일 캠프

	1일차 프로그램	2일차 프로그램
1교시 [전체특강]	리더의 조건 <동기부여프로그램>	나는 BOSS다 <문제해결 능력 프로그램>
2교시 [분반활동]	유형별 리더십 이해와 적용 <자기/타인이해 프로그램>	당당한 리더되기 <스피치 능력 함양 프로그램>
3교시 [분반활동]		리더의 대화법 <대화법함양 및 올바른 언어습관 프로그램>
4교시 [분반활동]	리더의 탑 <의사결정 능력 함양 프로그램>	리더의 움직임 <목표설정 프로그램>
5교시 [분반활동]	Mission play <공동체성 함양 프로그램>	리더의 가치 <의사결정 함양 프로그램>
6교시 [분반활동]		움직이는 리더 <효능감 향상 프로그램>

리더십 활동프로그램 (교외)

1 일차

9시	장소로 이동
10시	입소식 (OT, 안전교육)
11시	리더의 조건 [전체특강 - 동기부여프로그램]
12시	점심식사
13시	
14시	유형별 리더십 이해와 적용 [분반운영 - 자기/타인이해 프로그램]
15시	리더의 탑 [분반운영 - 의사결정 능력함양프로그램]
16시	리더의 움직임 [분반운영 - 목표설정 프로그램]
17시	당당한 리더되기 [분반운영 - 스피치 능력함양 프로그램]
18시	저녁식사
19시	
20시	리더의 리더십 레크레이션 [전체운영 - 공동체성 함양프로그램]
21시	
22시	세면 및 취침

2 일차

9시	아침식사
9시	가치관경매 - 리더의 가치 [분반운영 - 의사결정 능력 함양 프로그램]
10시	나는 BOSS다 [분반운영 - 문제해결능력 프로그램]
11시	올바른 언어습관 & 아이메세지 리더의 대화법 [분반운영 - 행동변화 프로그램]
12시	점심식사
13시	움직이는 리더 [분반운영 - 효능감 향상 프로그램]
14시	퇴소식 [전체운영]
15시	
16시	학교로





자기주도학습 프로그램 세부소개

소망을 이루는 학습

학생들에게 학습동기를 부여하고, 멀게만 느껴지는 공부에서 나도 할 수 있다는 자신감과 공부를 향한 기대를 불러 일으키는 특강입니다.

유형별 학습코칭

개인의 학습유형을 알아본 뒤 유형별로 학습효과를 높이는 전략적 학습법 교육프로그램입니다.

실전 학습 프로그래밍

실제적인 학습법에 대해 전략적으로 생각해보는 시간입니다. 언어, 외국어, 수학, 과학의 과목별 공부의 기본을 깨우치는 자기주도적 학습방법을 전합니다.

찾아라 학습동기

공부의 목적을 알기 위해 학습동기에 대해 생각하는 프로그램입니다. 게임 형식으로 재미있게 학습동기를 찾아나갈 수 있습니다.

비전플래너

자신의 비전을 단계별 과정으로 설정하고 비전을 이루기 위해 학습의 중요성을 배울 수 있는 프로그램입니다.

자기주도학습 프로그램

주입식 교육의 한계점이 나타나면서 스스로 학습법과 같은 자기주도적인 학습이 새롭게 대두 되었습니다. 단순히 혼자서 공부하게 하면서 방지하는 학습법이 아닌 자신의 성향 및 강점에 집중한 자기주도적 학습 방법을 익히고 실제로 학습을 진행시 학습계획을 세우고 실천하여 학업능력 향상에 도움이 되길 바랍니다.





나만의 학습시간관리

플래너 활용을 통해 계획적인 학습의 효율성을 배우며 학습시간을 계획해 보고 평소 학습계획과 시험기간 학습계획을 세우는 프로그램입니다.

나만의 학교생활관리

최근 중요시 되고 있는 동아리활동, 봉사활동 등의 학교생활관리를 플래너를 통해 계획하고 관리하는 방법을 배울 수 있습니다.

나만의 성적관리

플래너를 활용하여 자신의 학습수준을 파악하여 학습목표를 설정하여 시간별 단계별 목표를 통해 꾸준한 성적관리를 도와주는 프로그램입니다.

핵심 필기법

자신의 학습유형과 공부방법에 맞는 필기법을 소개하고 학습에 적용하는 방법을 배울 수 있는 핵심 필기법 프로그램입니다.

꿈의 삼각주

꿈을 이루기 위해 필요한 노력들을 생각해보고 실천할 수 있는 용기를 북돋는 삼각주를 만들어봅니다.



자기주도학습프로그램 시간표

교내 1일 캠프

교내 1일차 프로그램	
1교시 [전체특강]	소망을 이루는 학습 <학습개념이해 프로그램>
2교시 [분반활동]	유형별 학습코칭 <학습유형검사 프로그램>
3교시 [분반활동]	
4교시 [분반활동]	미션! 학과탐색 <학과탐색 프로그램>
5교시 [분반활동]	실전 학습 프로그래밍 <실제학습법 프로그램>
6교시 [분반활동]	

교내 2일 캠프

	교내 1일차 프로그램	교내 2일차 프로그램
1교시 [전체특강]	소망을 이루는 학습 <학습개념이해 프로그램>	함께하는 학습법 <분반활동-바인더플래너 이용법>
2교시 [분반활동]	유형별 학습코칭 <학습유형검사 프로그램>	언어 학습법 <과목별 학습전략 프로그램1>
3교시 [분반활동]		외국어 학습법 <과목별 학습전략 프로그램2>
4교시 [분반활동]	찾아라 학습동기 <학습동기부여 프로그램>	수리 학습법 <과목별 학습전략 프로그램3>
5교시 [분반활동]	실전 학습프로그래밍 <실제학습법 프로그램>	Time Metrics <시간 관리법>
6교시 [분반활동]		꿈의 삼각주 <비전을 향한 노력>



교외 1박2일 자기주도 활동프로그램

1 일차

9시	장소로 이동
10시	입소식 (OT, 안전교육)
11시	소망을 이루는 학습 [전체특강 - 학습개념 이해 프로그램]
12시	점심식사
13시	
14시	유형별 성격분석 [분반운영 - 학습유형 검사 프로그램]
15시	찾아라 학습동기 [분반운영 - 학습 동기부여 프로그램]
16시	
17시	실전 학습 프로그래밍 [분반운영 - 실제 학습법]
18시	저녁식사
19시	
20시	Group Play [전체운영 - 팀별 레크레이션]
21시	
22시	세면 및 취침

2 일차

아침식사	9시
함께하는 학습법 [분반운영 - 바인더플래너 이용법]	10시
Time Metrics [분반운영 - 시간관리법]	11시
과목 학습법 [분반운영 - 과목별 학습전략]	12시
점심식사	13시
꿈의 삼각주 [분반운영 - 비전을 향한 노력]	14시
퇴소식 [전체운영]	15시
학교로	16시



학업중단 속려제

학교생활과 학업의 어려움을 겪고 있는 학생들의 고민을 들어보며 학생들 개개인의 문제점과 어려움을 함께 고민하며 이겨내는 프로그램입니다. 학교에서 누릴 수 있는 즐거움을 찾아주고 학교생활과 학업에 자신감을 불어넣어주어 학업중단을 예방하고 학교생활에 동기를 찾아주는 캠프입니다



학업중단숙려제 프로그램 세부소개

비전 나침반

학생들이 비전의 중요성을 알고, 비전을 설계하는 일에 대한 열정과 기대를 가지고 구체적인 계획과 비전을 세울 수 있습니다.

냉탕과 온탕사이

지나온 자신의 삶을 돌아보며 자신을 더 깊이 이해하고, 새롭게 펼쳐질 미래의 자신을 기대하고 앞으로의 삶을 준비하는 시간입니다.

We were students!

'학교'라는 교육현장에서만 누릴 수 있는 이면의 여러가지 유익을 새롭게 조명하고 새로운 가치를 발견하는 프로그램입니다.

꿈의 삼각주

자신의 꿈의 목표를 정하고 그것을 실현하기 위해 지금 충실히 할 수 있는 것들을 찾고 이를 실천목표를 세우는 활동입니다.

우리 들어볼까요?

친구들의 고민을 함께 들어보고 오픈하면서 해결의 실마리도 찾고 서로를 격려하며 해결방안을 찾아보는 시간입니다.

나의 실타래 풀기

실타래를 이어가며 릴레이로 친구들의 꿈을 듣고 서로 꿈의 조력자가 되어 격려하는 시간입니다.

우리는 우리의 생각보다 강하다

자신의 유형과 강점에 대해 파악하고 자신의 강점을 활용할 수 있는 직업 및 진로를 탐색하는 활동입니다.

Naver give up!

주어진 일들을 쉽게 포기했던 자신의 습관적인 모습을 돌아보고 포기하는 것을 초기하겠다는 결단을 하는 시간입니다.

생각정리

학교생활의 어려움이나 부정적인 경험들로 인해 좌절된 마음을 극복하여 새롭고 긍정적인 학교생활을 기대하는 시간입니다.

Broken egg

학교에 대한 긍정적인 인식개선과 즐겁고 유익한 학교생활을 위해 무엇을 준비해나갈 것인지 고민하고 실천하는 시간입니다.





학업중단 숙려제 프로그램 시간표

교내 1일 캠프

교내 1일차 프로그램	
1교시 [전체특강]	비전 나침반 <학습동기부여 프로그램>
2교시 [분반활동]	냉탕과 온탕사이 <자기이해 프로그램>
3교시 [분반활동]	We were Students! <인식전환 생각바꾸기 프로그램>
4교시 [분반활동]	꿈의 삼각주 <비전을 향한 노력>
5교시 [분반활동]	우리 들어볼까요? <고민상담 프로그램>
6교시 [분반활동]	나의 실타래 풀기 <나의 꿈 발표>

교내 2일 캠프

	교내 1일차 프로그램	교내 2일차 프로그램
1교시 [전체특강]	비전 나침반 <학습동기부여 프로그램>	우리 들어볼까요? <고민상담 프로그램>
2교시 [분반활동]	냉탕과 온탕사이 <자기이해 프로그램>	꿈의 삼각주 <비전을 향한 노력>
3교시 [분반활동]		Never give up! <인내심 고취>
4교시 [분반활동]	우리는 우리의 생각보다 강하다 <직업세계 이해 프로그램>	생각 정리 <학교이미지 회복>
5교시 [분반활동]		Broken egg <학업의지 확립>
6교시 [분반활동]	We were Students! <인식전환 생각바꾸기 프로그램>	

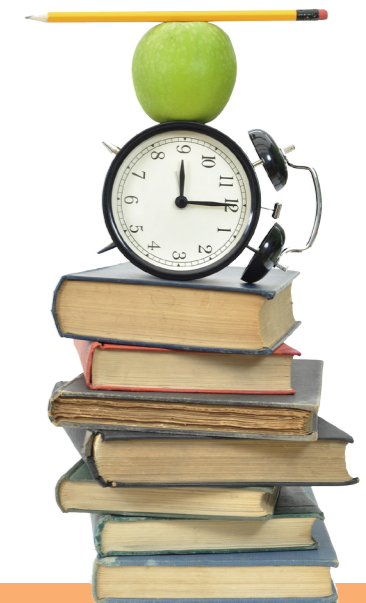
교외 1박2일 학업중단 숙려제 활동프로그램

1 일차

9시	장소로 이동
10시	입소식 (OT, 안전교육)
11시	꿈의 나침반 [전체특강 - 학습동기부여 프로그램]
12시	점심식사
13시	냉탕과 온탕사이 [분반운영 - 자기이해 프로그램]
14시	우리는 우리의 생각보다 강하다 [분반운영 - 자존감 회복 프로그램]
15시	We were Students! [분반운영 - 인식전환 생각바꾸기]
16시	저녁식사
17시	Group Play [전체운영 - 팀별 레크레이션]
18시	
19시	
20시	
21시	
22시	세면 및 취침

2 일차

9시	아침식사
10시	우리 들어볼까요? [분반운영 - 고민상담 프로그램]
11시	꿈의 삼각주 [분반운영 - 비전을 향한 노력]
12시	점심식사
13시	Nener give up! [분반운영 - 인내심 고취 프로그램]
14시	퇴소식 [전체운영]
15시	학교로
16시	



에듀에 맞춤을 더하다.

교육을 진행하기 전 학교의 일정과 책정된 예산을 참고하여 유동적으로 협의가 가능합니다.
모든 교육일정과 프로그램은 학교의 일정에 맞게 변경 가능합니다.



유선전화문의



프로그램 견적 및 운영계획 의뢰



프로그램 견적 및 운영계획 발송 E-mail



학교측 일정 및 프로그램 협의



일정확정



프로그램 진행



관련서류제출



결과보고서 발송

맞춤교육 전문회사 에듀플레이

대표 번호 : 070-5055-2339

홈 페이지 : <http://www.eduplay.or.kr>