

2024

토닥토닥마을학교

마을교육 콘텐츠 운영





토닥토닥마을학교

운영목적

- 효율적이고 체계적인 토닥토닥 마을학교 운영을 통하여 방과후 교육지원센터 활성화 도모
- 마을과 학교가 협력하여 관내 아동·청소년에게 다채로운 마을 방과후 학습 지원
- 관내 우수 마을교육자원을 발굴하고 육성·체계화하여 방과후 활동 활성화 지원
- 관내 우수 마을교육자원을 발굴하고 육성·체계화하여 방과후 활동 활성화 지원

추진방향

- 마을의 인적·물적 교육자원 발굴 및 네트워킹을 통한 마을교육생태계 조성
- 학교와 마을이 함께 참여하여 지속가능한 교육활동 체제 구성 및 운영

세부 운영내용

- 마을교육콘텐츠 발굴 및 방과후 수업 등 연계(학교, 마을배움터)
- 토닥토닥마을학교 운영협의회 구성·운영
- 마을강사 네트워크 구축 및 역량강화교육
- 청소년 창의진로 프로그램 운영
- 운영 및 홍보

▶ 토닥토닥 마을학교 부설기관

- 늘품마을학교
- 도담마을학교
- 읍슬마을학교
- 잼마을학교
- 배움마을학교

▶ 토닥토닥 마을학교 연도별 참여 현황

2024년

- 55개 콘텐츠 선정
- 31개 학교 프로그램 지원
(초등학교 19개, 중학교 10개, 특수학교 2개)

2023년

- 79개 콘텐츠 선정
- 45개 학교 프로그램 지원
(초등학교 22개, 중학교 16개, 고등학교 5개, 특수학교 2개)

2022년

- 70개 콘텐츠 선정
- 41개 학교 프로그램 지원
(초등학교 19개, 중학교 15개, 고등학교 6개, 특수학교 1개)

2021년

- 60개 콘텐츠 선정
- 36개 학교 프로그램 지원
(초등학교 19개, 중학교 14개, 고등학교 2개, 특수학교 1개)

2020년

- 50개 콘텐츠 선정
- 26개 학교 프로그램 지원
(초등학교 14개, 중학교 12개)

2019년

- 45개 콘텐츠 선정
- 23개 학교 프로그램 지원
(초등학교 15개, 중학교 9개)

▶ 토닥토닥 마을학교 위탁 운영사

공익법인 나눔과배움 사회적협동조합

▶ 설립목적

자주적·자립적·자치적인 조합활동을 통하여 교육복지 서비스를 실천하고 마을연계형 교육복지를 실현하기 위하여 나눔을 통해 교육을 이루어가고 그 교육을 통해 다시 나눔을 실천해가는 사회를 지향하는 공익사업을 목적으로 함.





늘품마을학교

문예체



내가 만드는 책 속 클레이 세상

동그라미 세모 네모를 기본도형을 이용하여 동화책 속 주인공을 클레이로 만드는 프로그램



그림책과 보드게임

다양한 관계 속의 소통법을 그림책과 보드게임으로 배우고 경험하며, 학교 교과 수업과 연계되는 프로그램



미래 자서전 쓰기 (글쓰기로 나만의 콘텐츠 만들기)

미래를 그려보는 자서전 쓰기 활동을 통해 자신의 정체성을 찾고, 미래를 구체적으로 상상하고 디자인하는 글쓰기 프로그램



한땀 한땀 손 끝에 (전통매듭공예)

다양한 종류의 매듭공예에 대해 알아보고 비교적 쉬운 매듭공예 작품을 직접 따라 해보며 자신만의 팔찌, 열쇠고리, 가방걸이 등 다양한 소품을 만드는 프로그램

관악의 역사·문화



그림책과 함께하는 마을과 이웃

3학년 사회와 연계하여 환경, 시대에 따른 삶의 모습과 가족의 모습과 역할의 변화를 그림책을 통해 이야기 나누고 활동하는 프로그램

기후 생태 환경



주변 환경은 생태 교과서

학교 주변의 생태적인 활동을 통해 환경 감수성, 환경 공동체 의식, 성찰 통찰 의식, 기후변화와 생물의 다양성에 대한 이해 능력을 기르는 프로그램



학교숲과 함께 생태감수성 UP!! 프로젝트

숲 놀이를 통해서 성장의 밑거름인 생태계와 인간의 상호의존성을 이해하고 지속가능한 생태계를 위한 실천력을 기르는 프로그램

심리정서



심과 놀이가 있는 그림책 교실

그림책을 통해 마음을 열고 다양한 관계 속의 소통법을 배우며 공감하고, 더불어 사는 사회의 일원으로 성장해 가는 나를 설계할 수 있게 도와주는 프로그램



관계의 힘을 키우는 그림책연극놀이

감정 소통력과 표현력, 상호 존중감, 공감력 등 건강한 관계력을 키우는 공동체 정서교육 프로그램



도담마을학교

문예체



두근두근쉼터 난타

북 난타의 다양한 타법과 동작을 배우고 두드림을 통해 스트레스 해소에 도움을 주며 합주를 통해 협동심을 기르고 성취감을 느낄 수 있는 프로그램



마음담은 힐링플라워 & 자연원예

자연에서 오는 형태의 향, 컬러를 익히며 정서적 편안함과 안정을 주는 과정과 경험을 의도한 프로그램



예절인성 놀이존중

예절의식 함양으로 바른 자세와 인성에 도움을 주고 놀이와 학습의 조화로 창의적인 두뇌 형성 및 사회적 약속에 대한 이해를 높일 수 있는 프로그램



레인보우-그림자 연극놀이

그림책을 읽고 모둠으로 대본을 완성해서 각자가 배역을 맡아 하나의 그림자 연극 작품을 공연해 봄으로써 자신감과 소통, 협력을 기를 수 있는 프로그램



나만의 예쁜 손글씨 캘리그래피와 POP

나만의 감성을 담은 캘리그래피 글씨체와 귀여운 느낌의 예쁜 손글씨 POP를 문장에 맞춰 다양한 표현 기법으로 자유 창작 및 실생활에 활용하는 프로그램



인성속속 전래놀이

어린들의 정서와 인성을 함양하고 즐거움, 성취감을 느낄 수 있는 다채로운 놀이로 구성된 프로그램



요리보고 세계보고

각 나라의 대표 음식을 조리하며, 서로 다른 문화를 이해하고 좋은 것만 받아들여 새로이 발전시키는 유연한 자세를 익히는 프로그램

관악의 역사·문화



우리동네 보물찾기

관악의 다양한 지역적 특성을 주제로 우리동네의 보물을 찾고, 예술활동을 통해 흥미와 재미를 유도, <우리동네 보물찾기 보드게임>을 만들어보는 프로그램

기후 생태 환경



기후위기 친환경 공예로 탄소 중립하다

환경오염에 따른 기후위기와 대응방안 알아보며 화학성분 대체 친환경 공예 활동을 통하여 수업의 이해도를 높이고 기후위기로부터 탄소 중립을 실천하는 프로그램

심리정서



은샘과 함께하는 힐링뮤직놀이터 (타악기:컵타&핸드벨)

일상에서 흔히 구할 수 있는 플라스틱 컵 또는 튼튼한 종이컵을 활용한 컵 타 활동이며 색깔 및 숫자 악보를 활용한 핸드벨 연주 활동 프로그램



마음을 공유하는 감성컬러푸드

아이들의 마음을 열고 컬러푸드 활동으로 마음을 표현하며 정서적 안정감을 도와 주고 함께 배우고 서로 배려하며 자존감을 높여주는 활동 프로그램





윤슬마을학교

문예체



손맛! 디지털맛! (디지털 캘리그래피)

내가 손으로 쓴 캘리그래피를 디지털 드로잉으로 다시 만들어 나가는 과정으로 손맛과 디지털맛을 모두 느껴보는 프로그램



신기방기 세계놀이

세계 여러나라 전통놀이를 즐거운 체험활동을 통해 다양한 문화를 이해하고 존중하는 프로그램



다양한 한국 다양한 세계

각 나라 문화 소개, 전통의상, 악기, 놀이, 요리, 만들기 등 체험활동과 다양해지는 우리 대한민국, 다양한 한국 만들기, 다문화 이해, 세계시민 교육 프로그램



AI 이미지를 활용한 '우리 함께 책 만들어볼까'

자신의 시(詩) 또는 에세이를 쓰고, 글에 맞는 삽화를 AI 이미지로 그려서 정식 ISBN을 발급받아 온라인 서점에 소개되는 책을 친구들과 공동작품으로 출판하는 프로그램

기후 생태 환경



친환경을 꿈꾸는 4차산업

환경문제에 대한 해결방안을 고민하며 실천할 수 있도록 자가발전, 태양광 패널 등을 이용한 카트를 제작하여 환경문제를 해결할 수 있는 구체적인 실천 방안을 모색해 보는 프로그램



진로탐구



신기술분야 진로 메이커 (기술로 미래를 바꾸자!)

환경·기후 문제 등에 대비한 4차산업 신기술 분야를 메이커 활동으로 이해, 다양한 체험활동, 탐구 학습을 통해 학생들은 미래 직업에 대한 폭넓은 가치관을 형성할 수 있는 프로그램



창의 퍼즐 여행

수리, 공간지각, 문제해결과 관련된 다양한 창의 퍼즐의 과정을 통해 복합적인 사고력과 창의성을 개발하는 프로그램



메타버스(Metaverse), 우리가 살아갈 또 다른 삶

미래의 가치산업과 진로의 역할로서의 메타버스에 대한 이해를 도와 코딩을 통해 메타버스를 구현해 보는 프로그램

창의과학



로봇, 인간과의 공존

4차산업 중 핵심산업인 로봇에 대해 이해하고 관련 교구를 통해 로봇공학의 원리 파악하며 본 수업 기반으로 구체적인 진로 활동 수행하는 프로그램



마이크로비트 코딩으로 놀자

마이크로비트로 할 수 있는 행사 코딩을 통해서 다양하고 액티브한 활동을 진행, 마퀸을 활용한 센서 코딩으로 자율주행과 시의 기본개념을 익히는 프로그램



즐거운 스마트폰 코딩 교실

생활 속에서 접하는 과학의 원리를 코드위즈를 활용하여 디지털적인 방법으로 알아보고, 과거로 돌아갔을 때를 상상하여 필요한 과학적인 부분과 실생활을 융합하여 학습하는 프로그램



잼마마을학교

문예체



상상너머 퍼즐여행

다양한 퍼즐을 체험하여 창의적 사고 역량, 새로운 과제에 탐색과 몰입 경험, 자신감 향상에 큰 효과를 줄 수 있는 프로그램



자아 발견을 위한 스토리 공예

자신의 의미를 공예에 담아냄으로써 세상에 하나 뿐인 공예 작품을 만들고 자아 발견의 의미를 활동으로 연결함으로써 자존감을 높이고 자신을 더욱 사랑하는 시간을 갖는 프로그램



클레이로 배우는 현대미술

현대미술 대표 작가와 작품에 대해 배우고, 클레이 점토 등 다양한 재료를 활용하여 나만의 방식으로 현대미술작품을 창작하는 프로그램

기후 생태 환경



우리가 지키는 지구환경

세계의 기후문제와 이를 극복하기 위해 노력하는 각 나라의 모습에 대해 알아보고, 세계시민으로서 우리가 할 수 있는 환경보호 실천 방법에는 어떤 것이 있는지 생각해 보는 프로그램



환경을 위한 우리의 선택, 나부터 시작하는 작은 실천

다양한 쓰레기를 통해 환경을 이해하고 재활용, 재사용을 위한 메이킹 교육, 자연소재나 재활용 소재를 활용하여 창의적이고 친환경적인 작품 활동 프로그램

진로탐구



기본부터 탄탄하게 익히는 AI(인공지능)코딩

인공지능의 개념과 원리를 이해하고 최신 인공지능 트렌드를 체험하는 프로그램



나도 앱 개발자

앱을 기획하고 제작을 통해 컴퓨터(프로그램)의 동작원리를 이해하며 그러한 원리를 응용하여 문제해결 또는 새로운 프로그램을 만드는 프로그램



블록코딩으로 인공지능 메이커 되기

블록코딩(엔트리, 스크래치, 엠블록 등)을 이용하여 단순히 코딩만 배우기보다 컴퓨터적 사고력을 키울 수 있는 코딩 수업과 함께 창의력을 키울 수 있는 메이커 융합 프로그램

심리정서



다 함께 친구들

정서적 활동에 촉진제가 되고 친구를 알아가며 문제해결을 위한 전략, 집중력, 타인에 대한 적절한 배려와 긍정적 태도를 배울 수 있는 프로그램

창의과학



AI 자율주행코딩

자율주행의 필수요소인 인공지능 기술을 탐구하고 체험하는 프로그램



배움마을학교

문예체

실로 그리는 새활용
양말목과 폐원단 실을 이용한 업사이클링 프로그램

니하오 원어민 중국어
일상생활과 밀접한 주제 위주로 재미있는 회화 등 중국어 공부 친해지기과 중국문화 이야기, 다양하고 재미있는 만들기 활동을 통한 중국어 프로그램

그림책으로 펼치는 나의 생각꾸러미 (하브루타식그림책읽기)
그림책을 읽고 하브루타식 토론을 나누며 생각하는 힘을 기르게 함. 또한 그리기, 만들기, 게임 등 다양한 독후활동으로 생각한 것을 표현하는 기쁨을 갖게 하는 프로그램

나.그.네 (나도 그림 작가네!)이야기
양말목과 폐원단 실을 이용한 업사이클링 프로그램

기후 생태 환경

같이 가드닝(꽃숲 정원으로 놀러와)
공원으로 나가지 않아도 마음속에 정원이 있다고 생각하며 옥상 정원을 활용해 함께 하는 원예, 가드닝 프로그램

오~숲!
산림교육(숲해설 및 숲길등산지도) 밤곤충 관찰 및 생태이야기 생태놀이 및 숲 밧줄 놀이 프로그램

헌책예술-나무의 아름다운 변신
버려지는 책의 원재료인 나무 훼손을 줄이고 폐기되는 다양한 책을 새 활용하여 창작 예술성 있는 작품을 만들어 자기만족, 성취감 향상과 함께 소품을 만들어 활용하는 프로그램

진로탐구

애니메이션 스피치 성우교실
애니메이션 대본으로 읽기, 말하기, 듣기, 감정표현 훈련이 되며 복식호흡, 발성, 발음을 배우며 애니메이션 더빙(성우 체험)을 하여 좋은 작품을 만들기 위한 협력, 배려심이 향상되는 프로그램

재미있는 기초 애니메이션
애니메이션에 관한 전반적인 기초상식을 배우고 만들고 찍어서 애니메이션을 완성해 볼 수 있는 프로그램

심리정서

맛있는 그림책
식품을 매개체로 하여 창의적인 요리 활동을 통해 내면의 세계를 표현함으로써 몸과 마음 행감을 하는 과정과 그림책이라는 다양한 주제를 심상을 끌어내 주는 것으로 활용하는 프로그램

그림책+미술심리로 떠나는 여행
홀랜드/가치관/흥미/적성 검사를 통해 자신을 알고, 진로에 대한 탐색 및 체험을 통해 깊이 있게 진로를 알아 가는 시간을 체험하는 프로그램

옛이야기스토리텔링 옛날 옛적에
공감과 경청, 수용의 시간은 아이들이 분노와 불안울 어느 정도 해소하고 소소한 자기 이야기가 존중되는 경험을 하게 되는 프로그램

내 마음을 울리는 두드림, 함께 하는 두드림
미술 심리 활동을 통하여 긍정적인 자아개념을 체험하고 타인과도 긍정적인 상호작용을 하여 건강한 학교생활과 교우 관계를 맺으며 활동할 수 있도록 지원하는 프로그램

창의과학

게임처럼 재미있는 STEAM과 시융합 '아미코딩'
절차적 컴퓨팅 사고력(순차, 선택, 반복 프로그래밍) 및 인공지능의 학습 원리 이해 인간과 AI 로봇의 관계를 탐구하는 프로그램