

보도 일시	(인터넷) 2022. 12. 22.(목) 보편시 (지 면) 2022. 12. 22.(목) 보편시	배포 일시	2022. 12. 21.(수) 15:30
담당 부서	학교교육지원관 2022교육과정개정지원팀	책임자	팀 장 유상범 (044-203-6433)
		담당자	교육연구관 최영선 (044-203-7029)
	교육연구사 박민선 (044-203-7014)		
	국립교육특수원 교육과정정책팀	책임자	팀 장 강병호 (041-537-1550)
담당자		교육연구관 오영석 (041-537-1541)	

2022 개정 초·중등학교 및 특수학교 교육과정 확정·발표

- 배움의 즐거움을 일깨우는 미래교육으로의 전환 -

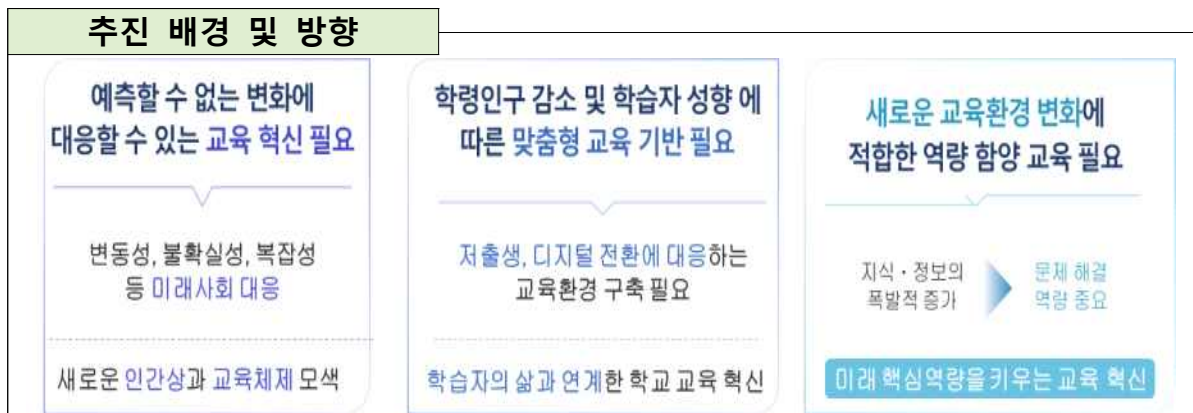
주요 내용

- 미래 변화를 능동적으로 준비할 수 있도록 역량 및 기초소양 함양 교육 강화
 - 모든 교과 학습과 평생학습의 기반이 되는 언어·수리·디지털 기초소양 강화
 - 지속 가능한 미래를 위한 공동체 역량 강화 및 환경·생태교육 확대, 디지털 기초소양 강화 및 정보교육 확대
- 학생의 자기주도성, 창의력과 인성을 키워주는 개별 맞춤형 교육 강화
 - 학교급 전환 시기에 필요한 학습과 학교생활 적응을 위한 진로 연계교육 도입
 - 학생 맞춤형 과목 선택권 확대, 학습에 대한 성찰과 책임 강화 등
- 학교 현장의 자율적인 혁신 지원 및 유연한 교육과정으로 개선
 - 학교자율시간으로 지역 연계 교육 및 학교와 학생의 필요에 따른 다양한 선택과목 개설 활성화
 - 학점 기반의 유연한 교육과정, 진로 선택 및 융합 선택과목 재구조화를 통한 학생 과목 선택권 확대
- 학생의 삶과 연계한 깊이 있는 학습을 위한 교과 교육과정 개발
 - 단순 암기 위주의 교육방식에서 탐구와 개념 기반의 깊이 있는 학습으로 전환
 - 디지털·인공지능을 기반으로 학생 참여형·주도형 수업 및 학습의 과정을 중시하는 평가로 개선

- 교육부(부총리 겸 교육부 장관 이주호)는 12월 22일(목), 우리 아이들이 미래사회가 요구하는 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’으로 성장할 수 있도록 「2022 개정 교육과정」을 확정·발표하였다.

<< 추진 배경 >>

- 이번 개정은 미래 사회 변화에 대응할 수 있는 힘을 기를 수 있도록 △학습자 주도성, 창의력 등 역량을 체계화하고, △지역·학교의 유연한 교육과정 운영, △학생 맞춤형 교육, △디지털·인공지능 기반의 교실 수업 개선 등을 주요 방향으로 한다.



<< 그간의 경과 >>

- 지난해 11월, 「2022 개정 교육과정 총론 주요 사항」을 발표한 이후, 교육과정 개발 정책연구(45개 과제, 860여 명)를 추진하고, 연구진의 50% 이상을 현장 교원으로 구성하여 교육과정의 현장 수용성을 제고하였다.
 - ※ (2019~2020) 미래형 교육과정 개발을 위한 기초 연구 ⇒ (2021) 2022 개정 교육과정 총론 주요사항 설정 연구 및 6개 교과 교육과정 재구조화 연구 ⇒ (2022.상) 교과 교육과정 및 총론 시안 개발 연구 ⇒ (2022.하) 교과별 교수·학습 및 평가 방법 개발
- 그리고 정책연구별 토론회(4.11.~4.22.), 핵심교원 연수(7.18.~8.11.), 학생·학부모 중심 현장소통 토론회(포럼)(8.5.~8.27.), 공청회(9.28.~10.8.) 등을 통해 의견을 폭넓게 수렴하고 국민의 공감과 참여에 기초한 현장 수용성 높은 교육과정을 마련하고자 노력하였다.

- 아울러, 교육계는 물론 인공지능·환경 등 다양한 분야의 전문가로 구성된 **국가교육과정 개정추진위원회**(2021.4.~, 21명/총 17회)와 **각론조정위원회**(2021.4.~, 36명/총 6회) 등을 통해 총론 및 교과별로 주요한 개선 사항과 쟁점을 조정하였으며, 일반 국민도 **국민참여소통채널***(1차: 8.30.~9.13./2차: 9.29.~10.13.)을 통한 온라인 참여를 통해 다양한 의견을 제시하였다.

* 2022 개정 교육과정에 처음으로 추진된 **국민참여형 의견수렴 온라인 플랫폼**

- 특히 역사, 보건, 도덕, 사회, 음악 등 교과의 쟁점들은 **각론조정위**(9.21.)와 **개정추진위**(9.26./10.20.), **교육과정심의회***의 논의와 **의견수렴**을 거쳐 조정되었다.

* 쟁점 교과별 심의회(10.14/10.18./10.19.) → 운영위원회(11.17.)

- **행정예고** 기간(11.9.~11.29.)에 접수된 국민의견과 **교육과정심의회*** 논의를 통해 마련한 심의본에 대한 **국가교육위원회의 심의·의결**(12.14.)을 거쳐 2022 개정 교육과정 최종본을 마련하였다.

* 교과별 심의회(11.30.~12.2.), 학교별 위원회(11.30.~12.1.) → 운영위원회(12.5.)

- 행정예고(안) 기간 중 접수된 국민 의견은 주로 **성(性) 관련 표현, 자유민주주의·민주주의 용어 서술, 학교자율시간 운영 개선** 등과 관련된 의견이었으며, 국가교육위원회 심의본의 **주요 수정·보완 내용**은 다음과 같다.

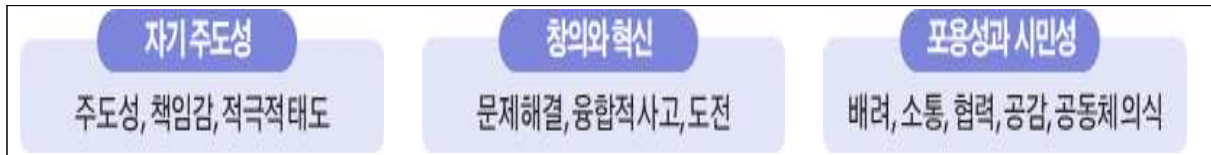
- (총론) 학교자율시간의 최대 확보 시간 68시간 삭제, 수업시간 확보 근거만 제시
- (역사) 한국사의 전근대사 비중 확대 요구를 반영하여 전근대사 성취기준을 추가 개발(고대, 고려, 조선 총 3개)하여 조정
- (성 관련) 보건의 경우, '성·생식 건강과 권리' 를 '성 건강 및 권리' 로 수정하고 기술·가정의 경우, 의미가 불명확한 '전성(全性)적 존재' 용어 삭제

- 이후, **국가교육위원회의 수정·의결사항**(12.14.)에 대해서는 위원회의 의견을 존중하여 다음과 같이 최종 수정·보완하였다.

- (성 관련) 섹슈얼리티 삭제, 성적자기결정권의 의미를 명확히 하여 성취기준 해설 내용 보완
- (도덕함, 노작 등) 도덕함, 윤리함, 철학함은 '도덕적 지식과 실천의 연계 과정' 등으로 문맥에 맞게 표현 수정, 교수·학습 방향에 '노작활동'의 교육적 의미를 명확화하고, 수업방법의 예는 삭제

《 총론 주요 개정내용 》

- 2022 개정 교육과정은 미래 사회가 요구하는 핵심역량을 갖춘 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람으로 성장 지원’을 비전으로 제시하였다.



- 이를 구체적으로 구현하고자 추구하는 인간상에서는 학생의 주도성, 책임감, 적극적 태도 등을 강조하기 위해 현행 교육과정의 ‘자주적인 사람’을 ‘자기주도적인 사람’으로 개선하고,
- 우리 교육이 지향해야 할 가치와 교과교육 방향 및 성격을 기초로 미래 사회변화에 대응할 수 있는 역량으로 ‘협력적 소통 역량’을 강조하여 제시하였다.
- 총론의 주요 개정 방향은 다음과 같다.
 - 첫째, 미래 사회에 대응할 수 있는 능력과 기초 소양 및 자신의 학습과 삶에 대한 주도성을 강화한다.
 - 이를 위해 여러 교과를 학습하는 데 기반이 되는 언어, 수리, 디지털 소양 등을 기초소양으로 하여 교육 전반에서 강조하고,
 - 디지털 문해력(리터러시) 및 논리력, 절차적 문제해결력 등 함양을 위해 다양한 교과 특성에 맞게 디지털 기초소양 반영 및 선택 과목을 신설했다.
 - 둘째, 학생들의 개개인의 인격적 성장을 지원하고 구성원 모두의 행복을 위해 공동체 의식을 강화한다.
 - 기후·생태환경 변화 등에 대한 대응 능력 및 지속가능성 등 공동체적 가치를 함양하는 교육을 강조하고,
 - 다양한 특성을 가진 학생이 차별받지 않도록 지원하고, 지역·학교 간 교육 격차를 완화할 수 있는 지원 체제를 마련하였다.

- 셋째, 학생들이 자신의 진로와 학습을 주도적으로 설계하고, 적절한 시기에 학습할 수 있도록 학습자 맞춤형 교육과정을 마련한다.
 - 지역 연계 및 학생의 필요를 고려한 선택 과목을 개발·운영할 수 있도록 학교자유시간을 도입하고,
 - 학교급 간 교과 교육과정 연계, 진로 설계 및 탐색 기회 제공, 학교 생활 적응을 지원하는 진로연계교육의 운영 근거를 마련하였다.
- 넷째, 학생이 주도성을 기초로 역량을 기를 수 있도록 교과 교육과정을 마련한다.
 - 교과별로 꼭 배워야 할 핵심 아이디어 중심으로 학습량을 적정화하고, 학생들이 경험해야 할 사고, 탐구, 문제해결 등의 과정을 학습 내용으로 명료화하여 교수·학습 및 평가 방법을 개선하였다.

□ 학교급별 주요 개정 사항은 다음과 같다.

- 초등학교의 경우, 1~2학년(군)에 입학 초기 적응활동을 개선하고, 한글 해득 교육과 실외 놀이 및 신체활동 내용을 강화하였다.
 - 초등학교 1학년 입학 초기 적응활동을 통합교과(바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활)와 창의적 체험활동 시간으로 내용을 체계화하고, 기초 문해력 강화 및 한글 해득 교육을 위한 국어 34시간을 증배하였다.
 - 초등학교 1~2학년의 안전교육은 64시간을 유지하되, 통합교과와 연계하여 재구조화하고, 교과와 창의적 체험활동을 통해 학생 발달 수준에 맞는 체험·실습형 안전교육이 이루어지도록 개선하였다.
- ※ 초3 이후에는 안전 관련 교과에 다중 밀집 환경의 안전 수칙 내용 포함 및 위기 상황 대처 능력 함양 사항을 포함하여 체험 위주의 안전교육이 활성화되도록 개선
- 또한, 초등학생들의 발달 특성에 적합한 실질적 움직임 기회 제공을 위해 ‘즐거운 생활’ 교과에 실내외 놀이 및 신체활동을 강화하였다.
- * 표현, 놀이 및 활동 중심으로 즐거운 생활 교과를 재구조화하되, 충분한 신체활동을 제공할 수 있도록 성취기준 및 성취기준 해설에 반영

- 중학교는 자유학기(1학년) 편성 영역 및 운영 시간을 적정화*하고, 학교 스포츠클럽 활동의 의무 편성 시간을 적정화**하여 학교 교육과정 편성·운영의 어려움을 해소하였다.

* 기존: 4개 영역(주제 선택, 진로 탐색, 예술·체육, 동아리 활동) 170시간 → 개선: 2개 영역으로 통합(주제 선택, 진로 탐색) 102시간

** 기존: 3년간 총 136시간, 연간 34~68시간 → 개선: 3년간 총 102시간, 연간 34시간

- 고등학교로 진학하기 전 중학교 3학년 2학기를 중심으로, 고등학교에서 교과별로 배울 학습 내용과 진로 및 이수 경로 등을 학습할 수 있도록 진로연계교육을 도입하고 자유학기와 연계하여 운영한다.

- 고등학교는 학점 기반 선택 교육과정으로 명시하고, 한 학기에 과목 이수와 학점 취득을 완결할 수 있도록 재구조화하였다.

- 학기 단위 과목 운영에 따라 과목의 기본 학점을 4학점(체육, 예술, 교양은 3학점)으로 조정하고, 증감 범위도 ±1로 개선하여 학생이 진로에 적합한 과목을 이수할 수 있도록 개선하였다.

※ 자율적 과목 선택·이수, 자기주도적 공강 활용 등 학습자 주도성과 학습의 책임 강조

- 학습자의 진로와 적성을 중심으로 비판적 질문, 실생활 문제해결, 주요 문제 탐구 등을 위한 글쓰기, 주제 융합 수업 등 실제적 역량을 기를 수 있도록 다양한 진로선택과 융합선택과목을 신설하고 재구조화하였다.

[고등학교 교과 구조 개선안]

공통과목	일반 선택과목	진로 선택 과목	융합 선택 과목
기초소양 및 기본학력 함양, 학문의 기본이해 내용 과목	교과별 학문 영역 내의 주요 학습 내용 이해 및 탐구를 위한 과목	교과별 심화 학습 및 진로 관련 과목	교과 내·교과간 주제 융합 과목, 실생활 체험 및 응용을 위한 과목

- 특수목적고에서 개설되었던 전문교과 I 은 일반고 학생들도 진로와 적성에 따라 선택할 수 있도록 보통교과로 통합하였다.

※ 향후 고교체제개편에 따라 특수 목적 고등학교 선택과목은 변경될 수 있음

- 특성화고 교육과정은 미래 직업세계 변화에 요구되는 기초소양 및 핵심역량을 갖출 수 있도록 전문 공통과목*을 확대하고 전공 일반, 전공 실무 과목으로 재구조화하였다.

* (현행) 성공적인 직업 생활→(개선) 성공적인 직업 생활, 노동인권과 산업안전보건, 디지털과 직업 생활

《 교과 교육과정 주요 개정내용 》

- 깊이 있는 학습, 교과 간 연계와 통합, 삶과 연계한 학습, 학습 과정에 대한 성찰을 중심으로 역량 함양 교과 교육과정을 개발하였다.
 - 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용을 적정화하고 교과 내 영역 간 내용 연계성을 강화하며, 학생의 삶과 연계한 실생활 맥락 속에서 깊이 있는 학습을 지원한다.
- 또한, 다양한 문제해결 상황에 대해 스스로 문제를 인식하고 해결 방법을 탐구하여 자신만의 방식으로 과정을 실천하는 학습자 주도성을 강조하였다.
 - 비판적 질문, 토의·토론수업, 협업 수업 등 자기 능력과 속도에 맞춘 학습 역량을 기를 수 있도록 다양한 학생 주도형 수업으로 개선하고,
 - 학습 내용뿐 아니라 준비와 태도, 학생 간의 상호작용, 사고 및 행동의 변화 등을 지속해서 평가하는 등 학습 과정을 중시하는 평가와 개별 맞춤형 피드백 등을 강화한다.

□ 주요 교과별 개정 사항은 다음과 같다.

- 국어의 경우, 초등 저학년(1~2학년)의 국어 34시간 증배를 통해 한글 해득 및 기초 문해력 교육을 강화하고,
 - 누적적 학습 경험이 요구되는 국어과 특성을 고려하여 기본적인 지식과 기능을 심화, 확장하는 방식으로 내용 체계를 구성하였다.
- 초·중학교에서 ‘매체’ 영역을, 고등학교 선택 교육과정에서 ‘문학과 영상’, ‘매체 의사소통’ 등의 선택 과목을 신설하여, 매체 관련 교육내용을 초등학교 단계부터 체계적으로 구성하였다.
 - 또한 고등학교에서는 비판적 사고 역량과 서술·논술 능력을 갖출 수 있도록 ‘주제 탐구 독서’, ‘독서 토론과 글쓰기’ 등 독서·작문 연계 활동을 강화하는 과목을 신설하였다.

- 수학 교과는 디지털 대전환 시대에 대응한 수학적 역량 함양을 위해 학교급(학년별) 학습량 적정성을 고려하여 관련한 필수 내용 요소와 과목체계를 재구조화하였다.
 - 초·중학교에서는 교과 영역을 통합*하여 학교급 간 연계를 강화하고, 고등학교는 학생의 적성과 진로 등에 따른 ‘실용 통계’, ‘수학과 문화’, ‘직무 수학’ 등 다양한 선택 과목을 신설하였다.
 - * ‘수와 연산’, ‘변화와 관계’, ‘도형과 측정’, ‘자료와 가능성’ 4개 영역으로 통합·제시
 - 아울러, 수학에 대한 흥미와 자신감을 높일 수 있도록 수학적 모델링, 놀이 및 게임학습 등에 대한 교수·학습과 평가 모형을 구체화하고, 디지털 기반 학습을 통한 공학도구의 활용을 강조하였다.
- 영어의 경우, 현행의 ‘듣기’, ‘말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’ 언어 기능별 영역 분류 방식을 탈피하고, 영어 지식정보의 ‘이해’, ‘표현’ 2개 영역으로 개선하였다.
 - 또한 학생 발달 수준과 학교급 간 연계 등을 고려하여 성취기준을 설계하고, 학생의 삶과 연계된 실생활 중심의 영어 의사소통 역량 교육을 강화하였다.
 - 고등학교의 경우 ‘공통 영어’를 통해 영어의 기초적인 소양을 함양한 후, 학생의 진로를 고려한 ‘직무 영어’, ‘영어 발표와 토론’ 등 진로 선택 과목과 실생활에서 영어를 응용할 수 있는 ‘실생활 영어 회화’, ‘미디어 영어’, ‘세계문화와 영어’의 융합 선택 과목을 신설하였다.
- 사회의 경우, 역량 함양 탐구형 수업이 가능하도록 초·중·고의 계열성을 고려하여 핵심아이디어 중심으로 학습량을 적정화하였고,
 - 현행 ‘이해한다, 탐구한다’ 등으로 편중된 성취기준 술어를 다양한 탐구 기능·실천 중심의 수행 동사로 개선하여 하나의 정답을 찾기보다는 ‘다양한 답을 찾아가는 수업’을 할 수 있도록 구성하였다.
 - 특히, 고등학교에서는 학생의 진로와 적성에 따른 교육이 가능하도록 ‘정치와 법’을 ‘정치’, ‘법과 사회’로 분리하고, ‘세계시민과 지리’, ‘도시의 미래

탐구', '금융과 경제생활', '기후변화와 지속가능한 세계' 등의 선택 과목을 다양하게 배울 수 있도록 신설하였다.

○ 과학 교과는 미래 융복합적 문제에 유연하게 대응할 수 있는 과학적 소양과 창의성 함양을 위해 일상의 자연현상과 삶의 경험을 토대로 탐구 및 추론, 통합적 사고, 문제해결력 등 과학적 역량을 강조하였다.

- 초·중학교에서는 물리학/화학/생명과학/지구과학 분야별 분절적 학습을 지양하며, 학생의 발달 단계에 따라 핵심 아이디어를 중심으로 학교 급별 내용 요소*를 기후변화, 감염병, 진로 등과 연계하여 재구성하고, 학년군별 통합단원을 확대(1→2개)하였다.

* 【예시】 (3·4학년군) 감염병과 건강한 생활, 기후변화와 우리 생활
(5·6학년군) 자원과 에너지, 과학과 나의 진로

- 특히, 고등학교에서는 '통합과학'에서 과학적 기초역량과 통합적 이해를 강조하고, 과학 분야 및 진로·융합영역에서의 다양한 과목 개설을 통해 과학적 역량 함양을 강화하였다.

※ 일반선택(4종), 진로 선택(8종), 융합 선택(3종), 과학 계열 선택 과목(9종)

○ 정보교육은 현행의 소프트웨어 교육을 바탕으로 인공지능·빅데이터 등 첨단 디지털 혁신 기술을 이해하고 활용할 수 있도록 초중학교 정보 수업 시수를 확대하는 등 정보 교과 교육과정을 재구조화하였다.

* (초등학교) 실과: 17시간 → 34시간 이상 / (중학교) 정보: 34시간 → 68시간 이상

- 놀이·체험 활동(초) 및 실생활 문제해결 과정(중)을 간단한 컴퓨터 프로그램으로 구현하면서, 학습 부담 없이 쉽고 재미있게 정보 기초소양을 학습할 수 있도록 학습 내용을 재구성하였다.

※ (초등학교) 카드놀이 등 언플러그드 활동으로 문제해결 절차를 이해하고 블록 코딩 등으로 구현
(중학교) 일련의 컴퓨팅 사고 과정 이해와 실생활 중심의 인공지능 윤리 등 가치·태도 인식

- 아울러 학생의 진로·적성에 따른 맞춤형 정보 역량을 함양할 수 있도록 다양한 선택 과목 개설*을 통해 진로 연계를 강화하였다.

* 일반선택: 정보 / 진로선택: '인공지능 기초', '데이터과학' / 융합선택: '소프트웨어와 생활'

- 특성화 고등학교 전문교과는 미래 산업의 변화 및 기술의 융·복합화에 따른 기준학과를 신설*하고, 현장성을 고려하여 교과(군) 재구조화하였다.

* 소프트웨어, 화학(바이오), 에너지, 소방, 지능형도시(스마트시티), 지능형 공장(스마트 공장) 등 기준학과 신설

《 특수교육 교육과정 》

- 2022 개정 특수교육 교육과정에서는 ①기본 교육과정의 성격 확립, ②장애 정도가 심한 학생을 위한 ‘일상생활 활동’ 신설, ③통합교육을 위한 교육과정 지원 확대 등을 제시하여, 학생의 장애 특성 및 교육적 요구 등을 고려한 맞춤형 교육과정을 마련하였다.

- 총론의 주요 개정내용은 다음과 같다.

- 첫째, 학생의 장애 특성 및 교육적 요구 등을 고려하여 기본 교육과정의 성격을 대안형 교육과정에서 학생 맞춤형 교육과정으로 확립하고,
 - 현행 교과(군)별 30% 범위 시수 증감 가능 범위를 교과(군)별, 창의적 체험활동, 일상생활 활동 간 50% 범위에서 시수 증감이 가능하게 하였다.
 - 또한 실생활 중심의 내용*으로 구성된 일상생활 활동을 신설하여, 장애가 심한 학생을 위한 교육을 강화하였다.

* 의사소통, 자립생활, 신체활동, 여가 활동, 생활적응 등

- 둘째, 배치환경에 따른 교육적 지원을 강화하여,
 - (일반학교) 초·중등학교 교육과정 재구성, 특수교육 교과용 도서를 활용할 수 있는 지침 마련 등으로 특수교육 대상 학생의 공통 교육과정 접근을 확대하였다.
 - (특수학교) 공통 및 선택 중심 교육과정과 기본 교육과정 병행할 수 있도록 하여 감각장애 또는 장애가 심한 학생의 교육적 요구를 반영했다.
 - (순회교육) 시·도교육청 차원의 교육과정 편성·운영 지침 마련 시 순회 교육 대상 학생의 교육적 요구를 고려할 수 있도록 하였다.

- 셋째, 학생의 장애 특성 및 교육적 요구, 고등학교 졸업 후 가정생활 및 지역사회 적응 준비 등을 위한 과목을 신설하거나 전환하였다.

※ ‘사회적응’ 과목 신설, 고등학교 ‘시각장애인 자립생활’ 및 ‘농인의 생활과 문화’ 과목을 창의적 체험활동에서 직업·생활 교과(군) 선택 과목으로 전환

□ **각론**의 주요 개정내용은 다음과 같다.

○ 총론의 개정 취지와 각론(교과) 간 **연계성을 강화**하여,

- 국가 교육과정으로서의 문서 체제 및 내용체계의 **일관성은 유지**하면서 학생의 **장애 특성 및 교육적 요구** 등을 반영하였다.

※ 장애 정도가 심한 학생을 위한 영역 성취기준 적용 시 고려 사항 제시, 교수·학습 및 평가 시 장애 유형 및 교육적 요구 고려 등

- 현행 교육과정 대비 성취기준 수를 약 **20% 감축**하고, **실생활 중심** 교육내용 구성으로 **학습량과 수준을 적정화**하여 장애 정도가 심한 학생의 **학습 부담을 경감**하였다.

《 **향후 계획** 》

□ 이번에 발표하는 ‘2022 개정 교육과정’은 **2024년부터 초등학교 1~2학년, 2025년부터 중·고등학교**에 연차 적용한다.

○ 교육과정 발표와 동시에 새 교육과정 취지에 맞는 교과용 도서 개발을 시작하고, 고교학점제 도입 및 교과목 구조 개편에 따라 현장 교원연수를 강화할 예정이다.

□ 아울러 새 교육과정 적용에 따른 고교 현장의 변화 등을 고려한 **대입제도 마련**을 위해, 고교 현장과 대학, 전문가 의견을 폭넓게 수렴하여 2024년 2월까지 ‘**2028학년도 대입제도 개편안**’을 **확정·발표**할 예정이다.

□ 이주호 부총리 겸 교육부 장관은 “모든 학생이 누구나 자신의 역량과 잠재성을 스스로 다양한 방식으로 실현할 수 있도록 지원하는 2022 개정 교육과정을 통해 미래 교육을 열어가겠다.”라면서,

○ “학생 개개인의 특성과 학습의 수준과 속도에 맞는 디지털 기반의 개별 맞춤형 교육을 통해 기초학력을 보장하고, 학생들의 창의력과 인성 함양 중심을 둔 수업과 평가 혁신을 통해 잠자는 교실이 깨어나도록 지원해 나가겠다.”라고 밝혔다.

- 【붙임】**
1. 현행 교육과정 대비 신규 대조표
 2. 초·중·고등학교 시간(학점) 배당 기준
 3. 고등학교 교과목 구성
 4. 교과별 주요 변화 내용
 5. 2022 개정 교육과정 Q&A(별첨)

담당 부서 <총괄> <협조>	교육부 2022교육과정개정지원팀 교육부 직업교육정책과	책임자	팀 장	유상범 (044-203-6433)
		담당자	교육연구관	최영선 (044-203-7129)
<관계기관>	국립특수교육원 교육과정정책팀	책임자	과 장	김새봄 (044-203-6398)
		담당자	교육연구관	유병구 (044-203-6992)
<관계기관>	국립특수교육원 교육과정정책팀	책임자	팀 장	강병호 (041-537-1550)
		담당자	교육연구관	오영석 (041-537-1541)



붙임 1

현행 교육과정 대비 신규 대조표

구분		주요 내용	
		2015 개정	2022 개정
교육과정 개정 방향		<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의융합형 인재 양성 ○ 모든 학생이 인문·사회·과학기술에 대한 기초 소양 함양 ○ 학습량 적정화, 교수·학습 및 평가 방법 개선을 통한 핵심역량 함양 교육 ○ 교육과정과 수능·대입제도 연계, 교원 연수 등 교육 전반 개선 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람 ○ 모든 학생이 <u>언어·수리·디지털소양</u>에 대한 기초 소양 함양 ○ 학습량 적정화, 교수·학습 및 평가 방법 개선을 통한 역량 함양 교육 ○ 교육과정과 수능·대입제도 연계, 교원 연수 등 교육 전반 개선
총 론 사 항	핵심역량 반영	<ul style="list-style-type: none"> ○ 총론 '추구하는 인간상' 부문에 6개 핵심역량 제시 ○ 교과별 교과 역량을 제시하고 역량 함양을 위한 성취기준 개발 ※ 일반화된 지식, 핵심개념, 내용요소, 기능 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 총론 6개 핵심역량 개선 : 의사소통역량 → 협력적 소통 역량 ○ 교과 역량을 목표로 구체화하고 역량 함양을 위한 내용체계 개선, 핵심 아이디어 중심으로 적정화 ※ (개선) 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도
	역량함양 강화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 연극교육 활성화 - (초·중) 국어 연극 단원 신설 - (고) '연극' 과목 일반선택으로 개설 ○ 독서교육 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털 기초소양, 자기주도성, 지속가능성, 포용성과 시민성, 창의와 혁신 등 미래사회 요구 역량 지향
	소프트웨어 교육 강화	<ul style="list-style-type: none"> ○ (초) 교과(실과) 내용을 SW 기초 소양 교육으로 개편 ○ (중) 과학/기술가정/정보 교과 신설 ○ (고) '정보' 과목을 심화선택에서 일반선택 전환, SW 중심 개편 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모든 교과교육을 통한 디지털 기초소양 함양 ○ (초) 실과 + 학교 자율시간 등을 활용하여 34시간 이상 편성 ○ (중) 정보과 + 학교 자율시간 등을 활용하여 68시간 이상 편성 ○ (고) 교과 신설, 다양한 진로 및 융합선택과목 신설(데이터과학, 소프트웨어와 생활 등)
	안전교육 강화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 안전 교과 또는 단원 신설 - (초 1~2) 「안전한 생활」 신설(64시간) - (초 3~고3) 관련 교과에 단원 신설 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 체험·실습형 안전교육으로 개선 - (초 1~2) 통합교과 주제와 연계(64시간) - (초 3~고3) 다중밀집도 안전을 포함하여 체험·실습형 교육 요소 강화
	범교과 학습주제 개선	<ul style="list-style-type: none"> ○ 10개 범교과 학습 주제로 재구조화 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 10개 범교과 학습 주제로 유지 ※ (초·중등교육법 개정) 교육과정 영향 사전협의하도록 관련 법 개정
	창의적 체험활동	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의적 체험활동 내실화 - 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동(4개) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의적 체험활동 영역 개선(3개) - 자율·자치활동, 동아리활동, 진로활동 ※ 봉사활동은 동아리 활동 영역에 편성되어 있으며, 모든 활동과 연계 가능
총 고 등	공통과목 신설 및 이수단위	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공통과목 및 선택과목으로 구성 ○ (선택과목) 일반선택과 진로선택 - 진로선택 및 전문교과를 통한 맞춤형 교육, 수월성 교육 실시 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공통과목 및 선택과목으로 구성 ○ 선택과목은 일반선택과 진로선택, 융합선택으로 구분 - 다양한 진로선택 및 융합선택과목 재구조화를 통한 맞춤형 교육

구분		주요 내용		
		2015 개정	2022 개정	
론	학 교	특목고 과목	<ul style="list-style-type: none"> 보통교과에서 분리하여 전문교과로 제시 	<ul style="list-style-type: none"> 전문교과 보통교과로 통합(학생 선택권 확대), 진로선택과 융합 선택으로 구분, 수월성 교육 실시
		편성운영 기준	<ul style="list-style-type: none"> 필수이수단위 94단위, 자율편성단위 86학점, 총 204단위 선택과목의 기본단위 5단위(일반선택 2단위증감, 진로선택 3단위 증감가능) 	<ul style="list-style-type: none"> 필수이수학점 84학점, 자율이수 학점 90학점, 총 192학점 선택과목의 기본학점 4학점(1학점 내 증감가능)
		특성화고 교육과정	<ul style="list-style-type: none"> 총론(보통교과)과 NCS 교과의 연계 	<ul style="list-style-type: none"> 국가직무능력표준 기반 교육과정 분류체계 유지 신산업 및 융합기술 분야 인력 양성 수요 반영
	중학교	<ul style="list-style-type: none"> 중학교 '교육과정 편성·운영의 중점'에 자유학기제 교육과정 운영 지침 제시 	<ul style="list-style-type: none"> 자유학기제 영역, 시수 적정화 <ul style="list-style-type: none"> ※ (시수) 170시간→ 102시간 ※ (영역) 4개→ 2개(주제선택, 진로탐색) 학교스포츠클럽활동 시수적정화 <ul style="list-style-type: none"> ※ (시수)136시간→ 102시간 	
	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> 주당 1시간 증배 '안전한 생활' 신설 - 창의적 체험활동에서 체험중심 교육으로 실시 초등학교 교육과정과 누리과정의 연계 강화(한글교육 강화) 	<ul style="list-style-type: none"> 입학초기적응활동 개선 - 창의적 체험활동 중심으로 실시 기초문해력강화, 한글해득 강화를 위한 국어 34시간 증배 누리과정의 연계 강화(즐거운생활 내 신체활동 강화) 	
교과교육과정 개정 방향		<ul style="list-style-type: none"> 총론과 교과교육과정의 유기적 연계 강화 교과교육과정 개정 기본방향 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 핵심개념 중심의 학습량 적정화 - 핵심역량을 반영 - 학생참여중심 교수·학습방법 개선 - 과정중심 평가 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 총론과 교과교육과정의 유기적 연계 강화 교과교육과정 개정 기본방향 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 핵심아이디어 중심의 학습량 적정화 - 교과역량 교과 목표로 구체화 - 학생참여중심, 학생주도형 교수·학습 방법 개선(비판적 질문, 글쓰기 등) - 학습의 과정을 중시하는 평가, 개별 맞춤형 피드백 강화 	
지 원 체 제	교과서	<ul style="list-style-type: none"> 흥미롭고 재미있는 질 높은 교과서 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 실생활 맥락에서 학습자의 자기 주도성과 소통협력을 이끄는 교과서 개발 	
	대입 제도 및 교원	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정에 부합하는 수능 및 대입 제도 도입 검토 <ul style="list-style-type: none"> - 수능 3년 예고제에 따라 '17년까지 '21학년도 수능 제도 확정 교원양성기관 질 제고, 연수 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 교육과정에 부합하는 대입 제도 도입 검토 <ul style="list-style-type: none"> - '24년까지 '28학년도 대입제도 개편안 확정·발표 교원양성기관 질 제고, 연수 확대 	

붙임 2

초·중·고등학교 시간(학점) 배당 기준

□ 초등학교

구 분		1~2학년	3~4학년	5~6학년
교 과 (군)	국어		408	408
	사회/도덕	국어 482	272	272
	수학	수학 256	272	272
	과학/실과	바른 생활 144	204	340
	체육	슬기로운 생활 224	204	204
	예술(음악/미술)	즐거운 생활 400	272	272
	영어		136	204
	소계	1,506	1,768	1,972
창의적 체험활동		238	204	204
학년군별 총 수업 시간 수		1,744	1,972	2,176

□ 중학교

구 분		1~3학년
교 과 (군)	국어	442
	사회(역사 포함)/도덕	510
	수학	374
	과학/기술·가정/정보	680
	체육	272
	예술(음악/미술)	272
	영어	340
	선택	170
	소계	3,060
창의적 체험활동		306
총 수업 시간 수		3,366

□ 고등학교

교과(군)	공통 과목	필수 이수 학점	자유 이수 학점
국어	공통국어1, 공통국어2	8	학생의 적성과 진로를 고려하여 편성
수학	공통수학1, 공통수학2	8	
영어	공통영어1, 공통영어2	8	
사회 (역사/도덕 포함)	한국사1, 한국사2	6	
	통합사회1, 통합사회2	8	
과학	통합과학1, 통합과학2 과학탐구실험1, 과학탐구실험2	10	
체육		10	
예술		10	
기술·가정/정보/ 제2외국어/ 한문/교양		16	
소계		84	90
창의적 체험활동		18(288시간)	
총 이수 학점		192	

- ① 1학점은 50분을 기준으로 하여 16회를 이수하는 수업량이다.
- ② 1시간의 수업은 50분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격, 학교 실정 등을 고려하여 탄력적으로 편성·운영할 수 있다.
- ③ 공통 과목의 기본 학점은 4학점이며, 1학점 범위 내에서 감하여 편성·운영할 수 있다. 단, 한국사1, 2의 기본 학점은 3학점이며 감하여 편성·운영할 수 없다.
- ④ 과학탐구실험1, 2의 기본 학점은 1학점이며 증감 없이 편성·운영하는 것을 원칙으로 한다. 단, 과학, 체육, 예술 계열 고등학교의 경우 학교 실정에 따라 탄력적으로 운영할 수 있다.
- ⑤ 필수 이수 학점 수는 해당 교과(군)의 최소 이수 학점이다. 특수 목적 고등학교의 경우 예술 교과(군)는 5학점 이상, 기술·가정/정보/제2외국어/한문/교양 교과(군)는 12학점 이상 이수하도록 한다.
- ⑥ 국어, 수학, 영어 교과(군)의 이수 학점 총합은 81학점을 초과하지 않도록 하며, 교과 이수 학점이 174학점을 초과하는 경우에는 초과 이수 학점의 50%를 넘지 않도록 한다.
- ⑦ 창의적 체험활동의 학점 수는 최소 이수 학점이며 ()안의 숫자는 이수 학점을 시간 수로 환산한 것이다.
- ⑧ 총 이수 학점 수는 고등학교 졸업을 위해 3년간 이수해야 할 최소 이수 학점을 의미한다.

붙임 3

고등학교 교과목 구성

□ 보통 교과

교과(군)	공통 과목	선택 과목		
		일반 선택	진로 선택	융합 선택
국어	공통국어1 공통국어2	화법과 언어, 독서와 작문, 문학	주제 탐구 독서, 문학과 영상, 직무 의사소통	독서 토론과 글쓰기, 매체 의사소통, 언어생활 탐구
수학	공통수학1 공통수학2 기본수학1 기본수학2	대수, 미적분 I, 확률과 통계	기하, 미적분II, 경제 수학, 인공지능 수학, 직무 수학	수학과 문화, 실용 통계, 수학과제 탐구
영어	공통영어1 공통영어2 기본영어1 기본영어2	영어 I, 영어II, 영어 독해와 작문	영미 문학 읽기, 영어 발표와 토론, 심화 영어, 심화 영어 독해와 작문, 직무 영어	실생활 영어 회화, 미디어 영어, 세계 문화와 영어
사회 (역사/ 도덕 포함)	한국사1 한국사2 통합사회1 통합사회2	세계시민과 지리, 세계사, 사회와 문화, 현대사회와 윤리	한국지리 탐구, 도시의 미래 탐구, 동아시아 역사 기행, 정치, 법과 사회, 경제, 윤리와 사상, 인문학과 윤리, 국제 관계의 이해	여행지리, 역사로 탐구하는 현대 세계, 사회문제 탐구, 금융과 경제생활, 윤리문제 탐구, 기후변화와 지속가능한 세계
과학	통합과학1 통합과학2 과학탐구실험1 과학탐구실험2	물리학, 화학, 생명과학, 지구과학	역학과 에너지, 전자기와 양자, 물질과 에너지, 화학 반응의 세계, 세포와 물질대사, 생물의 유전, 지구시스템과학, 행성우주과학	과학의 역사와 문화, 기후변화와 환경생태, 융합과학 탐구
체육		체육1, 체육2	운동과 건강, 스포츠 문화*, 스포츠 과학*	스포츠 생활1, 스포츠 생활2
예술		음악, 미술, 연극	음악 연주와 창작, 음악 감상과 비평, 미술 창작, 미술 감상과 비평	음악과 미디어, 미술과 매체
기술·가정/ 정보		기술·가정 정보	로봇과 공학세계, 생활과학 탐구 인공지능 기초, 데이터 과학	창의 공학 설계, 지식 재산 일반, 생애 설계와 자립*, 아동발달과 부모 소프트웨어와 생활
제2외국어/ 한문		독일어, 프랑스어, 스페인어, 중국어, 일본어, 러시아어, 아랍어, 베트남어 한문	독일어 회화, 프랑스어 회화, 스페인어 회화, 중국어 회화, 일본어 회화, 러시아어 회화, 아랍어 회화, 베트남어 회화, 심화 독일어, 심화 프랑스어, 심화 스페인어, 심화 중국어, 심화 일본어, 심화 러시아어, 심화 아랍어, 심화 베트남어 한문 고전 읽기	독일어권 문화, 프랑스어권 문화, 스페인어권 문화, 중국 문화, 일본 문화, 러시아 문화, 아랍 문화, 베트남 문화 언어생활과 한자
교양		진로와 직업, 생태와 환경	인간과 철학, 논리와 사고, 인간과 심리, 교육의 이해, 삶과 종교, 보건	인간과 경제활동, 논술

① 선택 과목의 기본 학점은 4학점이다. 단, 체육, 예술, 교양 교과(군)의 기본 학점은 3학점이다.

② 선택 과목은 1학점 범위 내에서 증감하여 편성·운영할 수 있다.

③ * 표시한 과목의 기본 학점은 2학점이며, 1학점 범위 내에서 감하여 편성·운영할 수 있다.

④ 체육 교과는 매 학기 이수하도록 한다. 단, 특성화고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교의 경우, 해당 과목이 있는 학과는 탄력적으로 운영할 수 있다.

계열	교과(군)	선택 과목				융합 선택
		진로 선택				
과학 계열	수학	전문 수학 고급 미적분	이산 수학	고급 기하	고급 대수	
	과학	고급 물리학 과학과제 연구	고급 화학	고급 생명과학	고급 지구과학	물리학 실험 화학 실험 생명과학 실험 지구과학 실험
	정보	정보과학				
체육 계열	체육	스포츠 개론 기초 체육 전공 실기 스포츠 경기 기술	육상 심화 체육 전공 실기 스포츠 경기 분석	체조 고급 체육 전공 실기	수상 스포츠 스포츠 경기 체력	스포츠 교육 스포츠 생리학 스포츠 행정 및 경영
예술 계열	예술	음악 이론 합창·합주	음악사 음악 공연 실습	시창·청음	음악 전공 실기	음악과 문화
		미술 이론 조형 탐구	드로잉	미술사	미술 전공 실기	미술 매체 탐구 미술과 사회
		무용의 이해 안무	무용과 몸 무용 제작 실습	무용 기초 실기	무용 전공 실기	무용과 매체
		문예 창작의 이해 소설 창작	문장론 극 창작	문학 감상과 비평	시 창작	문학과 매체
		연극과 몸 연극 제작 실습	연극과 말 연극 감상과 비평	연기	무대 미술과 기술	연극과 삶
		연극 제작 실습	연극 감상과 비평	영화의 이해	촬영·조명	영화와 삶
		편집·사운드 사진의 이해	영화 제작 실습 사진 촬영	영화 감상과 비평	영상 제작의 이해	사진과 삶
		사진의 이해 사진 감상과 비평	사진 촬영	사진 표현 기법		

- ① 특수 목적 고등학교 선택 과목은 과학, 체육, 예술 계열에 관한 과목으로 한다.
 ② 특수 목적 고등학교 선택 과목의 기본 학점 및 증감 범위는 시·도 교육감이 정한다.

□ 전문 교과

교과(군)	선택 과목			기준 학과	
	전문 공통	전공 일반	전공 실무		
경영·금융	성공적인 직업 생활 노동 인권과 산업 안전 보건 디지털과 직업 생활	상업 경제 기업과 경영 사무 관리 회계 원리 회계 정보 처리 시스템 기업 자원 통합 관리 세무 일반 유통 일반 무역 일반 무역 영어 금융 일반 보험 일반 마케팅과 광고 창업 일반 비즈니스 커뮤니케이션 전자 상거래 일반	총무 노무 관리 사무 행정 회계 실무 유통 관리 자재 관리 공급망 관리 물류 관리 원산지 관리 무역 금융 업무 전자 상거래 실무	인사 비서 예산·자금 세무 실무 구매 조달 공정 관리 품질 관리 수출입 관리 창구 사무 고객 관리 매장 판매	경영사무과 세무회계과 유통과 금융정보과 마케팅과
보건·복지		인간 발달 보육 원리와 보육 교사 보육 과정 아동 생활 지도 아동 복지 보육 실습 영유아 교수 방법 생활 서비스 산업의 이해 복지 서비스의 기초 사회 복지 시설의 이해 공중 보건 인체 구조와 기능 간호의 기초 기초 간호 임상 실무 보건 간호 보건 의료 법규 치과 간호 임상 실무	영유아 건강·안전·영양 지도 사회 복지 시설 실무 요양 지원	영유아 놀이 지도 대인 복지 서비스	보육과 복지과 간호과
문화·예술· 디자인·방송		문화 콘텐츠 산업 일반 미디어 콘텐츠 일반 영상 제작 기초 애니메이션 기초 음악 콘텐츠 제작 기초 디자인 제도 디자인 일반 조형 색채 일반 컴퓨터 그래픽 공예 일반 공예 재료와 도구 방송 일반	영화 콘텐츠 제작 광고 콘텐츠 제작 게임 디자인 애니메이션 콘텐츠 제작 캐릭터 제작 VR·AR 콘텐츠 제작 제품 디자인 실내 디자인 편집 디자인 목공예 방송 콘텐츠 제작	음악 콘텐츠 제작 게임 기획 게임 프로그래밍 만화 콘텐츠 제작 스마트 문화 앱 콘텐츠 제작 시각 디자인 디지털 디자인 색채 디자인 도자기 공예 금속 공예 방송 제작 시스템 운용	문화콘텐츠과 디자인과 공예과 방송과
미용		미용의 기초 미용 안전·보건	헤어 미용 메이크업	피부 미용 네일 미용	미용과
관광·레저		관광 일반 관광 서비스 관광 영어 관광 일본어 관광 중국어 관광 문화와 자원 관광 콘텐츠 개발 전시·컨벤션·이벤트 일반 레저 서비스 일반	호텔 식음료 서비스 실무 국내 여행 서비스 실무 전시·컨벤션·이벤트 실무	호텔 객실 서비스 실무 국외 여행 서비스 실무 카지노 서비스 실무	관광과 레저산업과
식품·조리		식품과 영양 기초 조리	한식 조리 중식 조리	양식 조리 일식 조리	조리과 식음료과

교과(군)	선택 과목			기준 학과	
	전문 공통	전공 일반	전공 실무		
건축·토목		디지털 조리 식음료 기초 식품 과학 식품 위생 식품 가공 기술 식품 분석 공업 일반 기초 제도 건축 일반 건축 기초 실습 건축 도면 해석과 제도 토목 일반 토목 도면 해석과 제도 건설 재료 역학 기초 토질·수리 측량 기초 드론 기초 스마트 시티 기초 건물 정보 관리 기초	바리스타 식공간 연출 축산 식품 가공 건강 기능 식품 가공 음료·주류 가공 떡 제조 제빵 철근 콘크리트 시공 건축 마감 시공 건축 설계 토목 시공 측량 공간 정보 융합 서비스 국토 도시 계획 주거 서비스	바텐더 수산 식품 가공 유제품 가공 김치·반찬 가공 식품 품질 관리 제과 건축 목공 시공 건축 도장 시공 토목 설계 지적 공간 정보 구축 소형 무인기 운용·조종 교통 계획·설계	식품가공과 제과제빵과 건축과 건축인테리어과 토목과 공간정보과 스마트시티과
기계		기계 제도 기계 기초 공작 전자 기계 이론 기계 일반 자동차 일반 기계 기초 역학 냉동 공조 일반 유체 기계 산업 설비 자동차 기관 자동차 배기 자동차 전기·전자 제어 선박 이론 선박 구조 선박 건조 선체 도면 독도와 제도 항공기 일반 항공기 실무 기초	기계요소 설계 선반 가공 연삭 가공 측정 특수 가공 기계 소프트웨어 개발 건설 광산 기계 설치·정비 승강기 설치·정비 자전거 정비 사출 금형 제작 사출 금형 조립 프레스 금형 제작 프레스 금형 조립 냉동 공조 설계 보일러 설치·정비 피복 아크 용접 가스 텀스텐 아크 용접 보일러 장치 설치 자동차 전기·전자 장치 정비 자동차 배기 정비 자동차 도장 자동차 튜닝 전장 생산 항공기 기체 제작 항공기 기체 정비 항공기 왕복 엔진 정비 항공기 전기·전자 장비 정비 항공기 정비 관리	기계 제어 설계 밀링 가공 컴퓨터 활용 생산 성형 가공 기계 수동 조립 운반 하역 기계 설치·정비 공작 기계 설치·정비 오토바이 정비 사출 금형 설계 사출 금형 품질 관리 프레스 금형 설계 프레스 금형 품질 관리 배관 시공 냉동 공조 유지 보수 관리 판금·제관 이산화탄소·가스 메탈 아크 용접 로봇 용접 냉동 공조 장치 설치 자동차 엔진 정비 자동차 차체 정비 자동차 정비 검사 선체 조립 선체 생산 설계 항공기 전기·전자 장비 제작 항공기 가스 터빈 엔진 정비 항공기 계통 정비 소형 무인기 정비	기계과 공조산업 설비과 자동차과 조선과 항공과
재료		재료 일반 재료 시험 세라믹 재료 세라믹 원리·공정	제선 압연 금속 재료 가공 도금 도자기 용융 세라믹 제조	제강 주조 금속 열처리 금속 재료 신뢰성 시험 탄소 재료	금속재료과 세라믹과
화학 공업		공업 화학 제조 화학 스마트 공정 제어 화공 플랜트 기계 화공 플랜트 전기 바이오 기초 화학 에너지 공업 기초 에너지 화공 소재 생산	화학 분석 화학 공정 유지 운영 고분자 제품 제조 바이오 화학 제품 제조 에너지 설비 유틸리티	화학 물질 관리 기능성 정밀 화학 제품 제조 바이오 의약품 제조 화장품 제조 신재생 에너지 실무	화학공업과 바이오화학 공업과 에너지화학 공업과

교과(군)	선택 과목			기준 학과	
	전문 공통	전공 일반	전공 실무		
섬유·의류		섬유 재료 섬유 공정 염색·가공 기초 패션 소재 패션 디자인의 기초 의복 구성의 기초 편물 패션 마케팅	텍스타일 디자인 제포 패션 디자인의 실제 서양 의복 구성과 생산 한국 의복 구성과 생산 패션 상품 유통 관리	방직·방사 염색·가공 패턴 메이킹 니트 의류 생산 패션 소품 디자인과 생산 비주얼 머천다이징	섬유과 의류과
전기·전자		전기 회로 전기 기기 전기 설비 자동화 설비 전기·전자 일반 전자 회로 전기·전자 측정 디지털 논리 회로 전자 제어	발전 설비 운영 전기 기기 설계 전기 기기 유지 보수 내선 공사 자동 제어 기기 제작 자동 제어 시스템 운영 전기 철도 시설물 유지 보수 전자 제품 생산 전자 제품 설치 정비 가전 기기 하드웨어 개발 산업용 전자 기기 하드웨어 개발 산업용 전자 기기 소프트웨어 개발 정보 통신 기기 소프트웨어 개발 전자 응용 기기 기구 개발 전자 부품 기구 개발 반도체 제조 반도체 재료 로봇 하드웨어 설계 로봇 소프트웨어 개발 로봇 유지 보수 의료 기기 인허가 LED 기술 개발 3D 프린팅용 제품 제작	송·변전 배전 설비 운영 전기 기기 제작 전기 설비 운영 외선 공사 자동 제어 시스템 유지 정비 전기 철도 시공 철도 신호 제어 시공 전자 부품 생산 가전 기기 시스템 소프트웨어 개발 가전 기기·기구 개발 산업용 전자 기기·기구 개발 정보 통신 기기 하드웨어 개발 전자 응용 기기 하드웨어 개발 전자 응용 기기 소프트웨어 개발 반도체 개발 반도체 장비 디스플레이 생산 로봇 기구 개발 로봇 지능 개발 의료 기기 연구 개발 의료 기기 생산 3D 프린터 개발	전기와 전자과
정보·통신		통신 일반 통신 시스템 정보 통신 정보 처리와 관리 컴퓨터 구조 프로그래밍 자료 구조 알고리즘 설계 컴퓨터 시스템 일반 컴퓨터 네트워크 인공지능 일반 사물 인터넷과 센서 제어	네트워크 구축 무선 통신 구축·운영 응용 프로그래밍 개발 시스템 프로그래밍 네트워크 프로그래밍 빅 데이터 분석 정보 보호 관리 사물 인터넷 서비스 기획	유선 통신 구축·운영 초고속망 서비스 관리 운영 응용 프로그래밍 화면 구현 데이터베이스 프로그래밍 시스템 관리 및 지원 인공지능 모델링 컴퓨터 보안	통신과 정보컴퓨터과 소프트웨어과
환경·안전·소방		인간과 환경 환경 화학 기초 환경 기술 환경과 생태 산업 안전 보건 기초 소방 기초 소방 법규 소방 건축 소방 기계 소방 전기	대기 관리 폐기물 관리 토양·지하수 관리 환경 생태 복원 관리 전기 안전 관리 화공 안전 관리 소방 시설 설계 소방 안전 관리	수질 관리 소음 진동 관리 환경 유해 관리 기계 안전 관리 건설 안전 관리 가스 안전 관리 소방 시설 공사	환경과 산업안전과 소방과
농림·축산		농업 이해 농업 기초 기술 농업 경영 재배 농산물 유통 농산물 거래 관광 농업 친환경 농업 생명 공학 기술 농업 정보 관리	수도작 재배 육종 농촌 체험 상품 개발 스마트 팜 운영 과수 재배 화훼 장식 임업 중요 산림 보호 목재 가공 조경 설계	전특작 재배 종자 생산 농촌 체험 시설 운영 채소 재배 화훼 재배 버섯 재배 산림 조성 임산물 생산 필프·종이 제조 조경 시공	농업과 원예과 산림자원과 조경과 동물자원과 농업기계과 농업토목과

교과(군)	선택 과목			기준 학과	
	전문 공통	전공 일반	전공 실무		
수산·해운		농업 창업 일반 원예 생산 자재 조경 식물 관리 화훼 장식 기초 산림 휴양 산림 자원 임산 가공 조림 조경 동물 자원 반려동물 관리 곤충 산업 일반 농업 기계 농업 기계 공작 농업 기계 운전 작업 농업용 전기·전자 농업 토목 제도·설계 농업 토목 시공·측량 농업 생산 환경 일반	조경 관리 수의 보조 젓소 사육 가금 사육 말 사육 농업용 기계 설치·정비	종축 애완동물 미용 돼지 사육 한우 사육 곤충 사육 농업 생산 환경 조성	
		해양의 이해 수산·해운 산업 기초 해양 생산 일반 해양 오염·방제 전자 통신 운용 어선 전문 수산 일반 수산 생물 수산 양식 일반 수산 경영 수산물 유통 양식 생물 질병 관상 생물 기초 수산 해양 창업 활어 취급 일반 해양 레저 관광 요트 조종 잠수 기술 항해 기초 해사 일반 해사 법규 선박 운용 선화 운송 항만 물류 일반 해사 영어 항해사 직무 열기관 선박 보조 기계 선박 전기·전자 기관 실무 기초 기관 직무 일반	근해 어업 해면 양식 내수면 양식 수상 레저 기구 조종 산업 잠수 어촌 체험 시설 운영 선박 갑판 관리 선박 안전 관리 기관사 직무 선박 보조 기계 정비	원양 어업 수산 종묘 생산 수산 질병 관리 일반 잠수 어촌 체험 상품 개발 선박 통신 선박 운항 관리 선박 기기 운용 선박 기관 정비	해양생산과 수산양식과 해양레저과 항해과 기관과
융복합·지식 재산		스마트 공장 일반 스마트 공장 운용 스마트 공장 설계와 구축 발명·특허 기초 발명과 기업가 정신 발명과 디자인 발명과 메이커	스마트 설비 실무 특허 출원의 실제	특허 정보 조사·분석 지식 재산 관리	스마트공장과 발명특허과

• 전문 교과와 과목 기본 학점 및 증감 범위는 시·도 교육감이 정한다.

1 국어과 교육과정

초등 국어 34시간 증배를 통한 한글 해득 및 기초 문해력 강화, 공통 교육과정 '매체' 영역 및 핵심역량을 반영한 선택과목 신설

학교급	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정	비고
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ 한글 교육 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1학년 1학기에 최소 45차시 이상 ■ 연극 교육 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대단원으로 구성 ▶ 체험 중심의 연극 활동 ■ 핵심 내용 선별 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 성취기준 82개 ▶ (중학교 이동) 면담, 다양한 관점 등 ▶ (삭제) 절의 연결, 문학언어와 일상언어의 차이, 갈래 변환 등 ▶ (신설) 글자, 낱말, 문장 관찰 등 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 한글 교육 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 초등 저학년 34시간 증배 ▶ '읽기의 기초', '쓰기의 기초', '한글의 기초와 국어 규범' 하위범주 설정 ■ 심화, 확장 방식의 내용 설계 및 선별 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 성취기준 87개 ▶ (이동) [읽기 읽기 경험 공유][문법 단어 확장법] ▶ (삭제) [듣말] 상황에 어울리는 인사말/[문학 느낌과 분위기 살려 작품 등] ▶ (추가) [듣말] 면담의 절차에 따라 면담하기/[읽기] 글이나 자료의 출처 신뢰성 평가/[쓰기] 인용의 출처를 밝혀 쓰기[매체 영역 신설 및 11개 성취기준 제시] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공통 사항 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 디지털 다매체 시대로 변화한 언어 환경을 고려, 기존 '자료정보 활용 역량'을 '디지털·미디어 역량'으로 개선 ▶ 공통 교육과정에 '매체' 영역 신설, 초등부터 체계적, 종합적인 매체 관련 교육 내용 구성
중학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ 독서교육 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 1학기 1권 수업 시간에 읽기 통합적인 독서활동에 관한 성취기준, 학습요소, 교수·학습 방법 및 유의사항 제시 ■ 핵심 내용 선별 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 성취기준 51개 ▶ (고등학교 이동) 음운의 변동, 문법요소, 협상 등 ▶ (삭제) 로마자/외래어 표기법, 전통적인 말하기 문화 비교, 독자의 정체성, 작가의 태도 등 ▶ (신설) 말하기 불안 대처, 고전 재해석 등 ■ 연극 교육 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 소단원 구성, 체험 중심 연극 활동 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 심화, 확장 방식의 내용 설계 및 선별 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 성취기준 51개 ▶ (이동) [듣말] 청중 분석하기[고등으로 이동]/[문법 단어의 정확한 발음과 표기[초등으로 이동], 동일 시대의 국어에 대한 관심[고등으로 이동] 등] ▶ (삭제) 문제해결 과정으로서의 읽기/[문학 과거의 삶이 반영된 작품을 오늘날에 비추어 감상하기 등] ▶ (추가) 복합 양식적 글이나 자료 비판적 읽기/[쓰기] 필자로서 성찰/[문법] 피동과 인용표현, 다양한 국어 실천의 비판/[문학 공동체 문제에 참여하는 태도/[매체 영역 신설 및 6개 성취기준 제시] 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 누적 학습 경험이 요구되는 국어과 특성을 살피 주요한 기본적인 지식과 기능을 심화, 확장하는 방식으로 내용 체계 구성 ▶ 국어과 학습에 대한 자기 주도성 및 공동체적 문제 해결 및 소통 윤리 강화
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ 독서교육 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모든 선택 과목에 1학기 1권 통합적인 독서활동 제시 ■ 핵심 내용 선별 <ul style="list-style-type: none"> ▶ (국어) 성취기준 26개 ▶ (선택 과목 이동) 사동, 작가의 개성 등[삭제] 반모음첨가, 고대-중세-근대의 음운변화 등 ▶ (신설) 문제해결을 위한 독서/작문 등 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 진로와 성장을 증시하는 선택과목 신설 <ul style="list-style-type: none"> ▶ (일반) 화법과 언어, 독서와 작문, 문학/(진로) 주제 탐구 독서, 문학과 영상, 직무 의사소통/융합) 독서 토론과 글쓰기, 매체 의사소통, 언어생활 탐구 ■ 심화, 확장 방식의 내용 설계 및 선별 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공통국어1, 2 성취기준 29개 ▶ (이동) 한글 맞춤법의 원리(중으로 이동) 등 ▶ (삭제) [쓰기] 사회적 상호작용으로서의 쓰기 등 ▶ (추가) [읽기] 진로나 관심 분야에 대한 주제 통합적 읽기/[쓰기] 공동 보고서 쓰기/[문법] 한글 맞춤법의 적용과 문제해결/[매체 영역 신설 및 '공통국어1, 2'에 2개 성취기준 제시 등] 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어과 학습 결과를 실제 삶의 맥락에 적용하는 역량 평가 및 최소 성취수준 미도달 예방을 위한 평가 ▶ '한 학기 한 권 읽기' 취지를 살려 적어도 '한 권 이상의 도서를 읽는 통합적 독서 활동' 강조

2 영어과 교육과정

영어 교과역량 및 내용 영역을 새로 설정하여 학생의 삶과 연계된 실생활 중심의 영어의사
소통 능력을 함양하고, 다양한 선택과목을 제시하여 개별 성장 맞춤형 교육과정 구성

학교급	2015 개정	2022 개정 교육과정	비고
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> 영역 설정 <ul style="list-style-type: none"> 언어 네 기능별(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)로 영역 구성 언어 기능별 성취기준 제시 <ul style="list-style-type: none"> 초 3-4학년군: 듣기 7개, 말하기 7개, 읽기 5개, 쓰기 3개 총 22개 초 5-6학년군: 듣기 7개, 말하기 7개, 읽기 4개, 쓰기 5개 총 23개 중1-3학년군: 듣기 9개, 말하기 10개, 읽기 9개, 쓰기 6개 총 34개 	<ul style="list-style-type: none"> 영역 변경 <ul style="list-style-type: none"> 언어사용의 사회적 목적 관점으로 영역 구성 이해(reception), 표현(production) 성취기준 조정 <ul style="list-style-type: none"> 언어 4기능의 균형적 학습 및 학교급 연계 강화 <ul style="list-style-type: none"> 초 3-4학년군: 이해 10개, 표현 10개 총 20개 초 5-6학년군: 이해 10개, 표현 10개 총 20개 중 1-3학년군: 이해 10개, 표현 11개 총 21개 (초등) 영어 기초 문해력 강화를 위해 소리와 철자 관계 이해 관련 성취기준 보강 및 추가 내용요소 및 성취기준 추가 <ul style="list-style-type: none"> (신설) 내용체계표에 언어 지식인 담화와 글의 유형 제시 (신설) 가치·태도 관련 내용 및 성취기준 추가 (신설) 전략 및 매체 활용 관련 내용 및 성취기준 추가 	<ul style="list-style-type: none"> 새 영역 설정으로 교육 내용 및 성취기준 통합 및 조정 학생 발달단계 및 수업 시수를 고려한 성취기준 양적·질적 적정화 언어 기능별 일부 성취기준이 통합 제시되어 성취기준 수 감축 가치·태도 관련 성취기준 신설로 언어 사용의 정의적 요소에 대한 교수·학습 및 평가 도모 전략 및 매체 활용 관련 성취기준 신설로 지식정보처리 역량 함양 및 디지털·AI 교육환경을 고려한 교수·학습 및 평가 구현
중학교	<ul style="list-style-type: none"> 과목 편성 <ul style="list-style-type: none"> 공통 1개, 일반선택 4개, 진로 선택 5개, 전문교과 8개 '기본영어'는 진로선택에 편성 공통 과목 : 영어 선택 과목 <ul style="list-style-type: none"> 일반 선택 : 영어 회화, 영어I, 영어 독해와 작문, 영어II 진로 선택 : 기본영어, 실용 영어, 영어권 문화, 진로 영어, 영미 문학 읽기 전문 교과 : 심화 영어I, 심화 영어II, 심화 영어 회화I, 심화 영어 회화II, 심화 영어 독해I, 심화 영어 독해II, 심화 영어 작문I, 심화 영어 작문II 영역 설정 및 성취기준 <ul style="list-style-type: none"> 언어 기능별(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)로 영역 구성 공통영어 성취기준 수는 21개 	<ul style="list-style-type: none"> 과목 통합 및 신설 <ul style="list-style-type: none"> (조정) 전문교과를 보통 교과로 통합, 융합 선택 과목 신설 (이동) '기본영어'를 공통과목으로 편성 공통 4개, 일반 선택 3개, 진로 선택 5개, 융합 선택 3개 공통 과목 : 공통영어 1,2, 기본영어 1,2 선택 과목 <ul style="list-style-type: none"> 일반 선택 : 영어I, 영어II, 영어 독해와 작문 진로 선택 : 영미 문학 읽기, 영어 발표와 토론, 직무 영어, 심화 영어, 심화 영어 독해와 작문 융합 선택 : 실생활 영어 회화, 미디어 영어, 세계 문화와 영어 영역 변경 <ul style="list-style-type: none"> (개선) 과목 특성을 고려하여 과목별 2개 영역 또는 새로운 영역으로 구성 성취기준 수는 공통영어1 16개, 공통영어2 17개 내용요소 및 성취기준 추가 <ul style="list-style-type: none"> (신설) 내용체계표에 언어 지식인 담화와 글의 유형 제시 (신설) 가치·태도 관련 내용 및 성취기준 추가 (신설) 전략 및 매체 활용 관련 내용 및 성취기준 추가 	<ul style="list-style-type: none"> 학생의 진로·적성을 고려하여 과목선택권 확대 학기별 과목 운영을 위해 공통과목을 1, 2로 분리 학생 수준에 따른 대체 이수과목으로 '기본영어'를 공통과목으로 편성 가치·태도 관련 성취기준 신설로 언어 사용의 정의적 요소에 대한 교수·학습 및 평가 도모 전략 및 매체 활용 관련 성취기준 신설로 지식정보처리 역량 함양 및 디지털·AI 교육환경을 고려한 교수·학습 및 평가 구현
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> 과목 편성 <ul style="list-style-type: none"> 공통 1개, 일반선택 4개, 진로 선택 5개, 전문교과 8개 '기본영어'는 진로선택에 편성 공통 과목 : 영어 선택 과목 <ul style="list-style-type: none"> 일반 선택 : 영어 회화, 영어I, 영어 독해와 작문, 영어II 진로 선택 : 기본영어, 실용 영어, 영어권 문화, 진로 영어, 영미 문학 읽기 전문 교과 : 심화 영어I, 심화 영어II, 심화 영어 회화I, 심화 영어 회화II, 심화 영어 독해I, 심화 영어 독해II, 심화 영어 작문I, 심화 영어 작문II 영역 설정 및 성취기준 <ul style="list-style-type: none"> 언어 기능별(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)로 영역 구성 공통영어 성취기준 수는 21개 	<ul style="list-style-type: none"> 과목 통합 및 신설 <ul style="list-style-type: none"> (조정) 전문교과를 보통 교과로 통합, 융합 선택 과목 신설 (이동) '기본영어'를 공통과목으로 편성 공통 4개, 일반 선택 3개, 진로 선택 5개, 융합 선택 3개 공통 과목 : 공통영어 1,2, 기본영어 1,2 선택 과목 <ul style="list-style-type: none"> 일반 선택 : 영어I, 영어II, 영어 독해와 작문 진로 선택 : 영미 문학 읽기, 영어 발표와 토론, 직무 영어, 심화 영어, 심화 영어 독해와 작문 융합 선택 : 실생활 영어 회화, 미디어 영어, 세계 문화와 영어 영역 변경 <ul style="list-style-type: none"> (개선) 과목 특성을 고려하여 과목별 2개 영역 또는 새로운 영역으로 구성 성취기준 수는 공통영어1 16개, 공통영어2 17개 내용요소 및 성취기준 추가 <ul style="list-style-type: none"> (신설) 내용체계표에 언어 지식인 담화와 글의 유형 제시 (신설) 가치·태도 관련 내용 및 성취기준 추가 (신설) 전략 및 매체 활용 관련 내용 및 성취기준 추가 	<ul style="list-style-type: none"> 학생의 진로·적성을 고려하여 과목선택권 확대 학기별 과목 운영을 위해 공통과목을 1, 2로 분리 학생 수준에 따른 대체 이수과목으로 '기본영어'를 공통과목으로 편성 가치·태도 관련 성취기준 신설로 언어 사용의 정의적 요소에 대한 교수·학습 및 평가 도모 전략 및 매체 활용 관련 성취기준 신설로 지식정보처리 역량 함양 및 디지털·AI 교육환경을 고려한 교수·학습 및 평가 구현

3 사회과 교육과정

삶과 연계한 탐구, 토의, 실천 중심의 역량 함양 수업이 가능하도록 학습량 적정화, 내용 체계 및 성취기준 개선, 다양한 과목 선택이 가능하도록 고등학교 선택과목 재구조화

학교급	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정	비고
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ (지리 영역) 환경확대법에 따른 3학년 기초지자체, 4학년 광역지자체로 구분하여 학습 ■ (일반사회 영역) 가족의 모습과 역할의 변화, 지역의 공공 기관과 주민 참여 등 내용 ■ (역사 영역) 3학년 고장 이야기, 4학년 지역의 역사로 학습, 통사 위주의 정치(인물)·문화사 중심의 내용 구성, 초·중 내용 체계에서 중학교 내용은 미 제시 ■ [3~4학년군] 성취기준 (24개), [5~6학년군] 성취기준 (48개), 총 72개 	<ul style="list-style-type: none"> ■ (지리 영역) 학생의 생활 경험 범위로 탄력적인 환경 확대법 적용, 지리적 기능 수행 강조 ■ (일반사회 영역) 통합교과와 중복적인 가족 내용 삭제, 학교 생활 속 민주주의 강조, 미디어 리터러시 등 시민성 교육 내용 강화 ■ (역사 영역) 3~4학년 역사적 시간 개념, 역사증거 등의 기초 개념 추가, 탐구 중심의 역사 수업을 위해 내용 구성 방식을 생활사 중심으로 변경, 초·중 내용체계에서 중학교 내용 요소 제시로 계열성 확인 가능 ■ [3~4학년군] 성취기준 (22개), [5~6학년군] 성취기준 (27개), 총 49개 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학생의 발달단계 고려 ■ 역량 함양 교육을 위한 탐구 학습 강조 ■ 민주시민교육, 생태전환 교육 내용 요소 강화 ■ 내용 중복 요소 삭제 성취 기준 통합 제시 등을 통한 학습량 적정화
중학교	<p>《중-지리 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ (내용 구성 방식) 주제 중심인 계통지리 방식으로 구성 ■ 지리 영역 지식 중심의 내용 요소 <p>《중-일반사회 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 사회현상의 이해 및 탐구 중심의 내용 구성 ■ 학문 기반으로 지식 중심의 성취기준 서술이 많음 	<p>《중-지리 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ (내용 구성 방식) 지역성을 바탕으로 한 지리학습 체계화를 위해 지역지리 방식으로 내용 구성 방식이 변경 ■ 학생의 흥미와 관심을 고려한 여러 지역에 대한 탐구 강조, 가치·태도 관련 성취 기준 비중 증대 <p>《중-일반사회 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 사회문제 및 공공쟁점에 대한 토의 강조, 사회적 탐구를 통한 역량 함양 지향 ■ 성취기준 서술시 '일상생활', '실제사례'와 연계한 지식·이해 학습으로 삶과 연계한 맥락적 학습 강조 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 중학교 내용과 고등학교 과목의 내용 간의 계열성, 중학생 발달단계를 고려하여 지역지리 방식으로 변경 ■ 사회적 탐구 학습, 공공 쟁점에 대한 토의를 강조하여 역량 함양 교육 견인
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공통과목- 통합사회, 일반선택- 9개, 진로선택-3개, 국제계열 (전문교과 I)- 11개 ■ (과목 신설) 통합사회, 여행지리, 사회문제 탐구 ■ [정치와 법] 단일과목으로 구성 ■ [세계지리, 한국지리] 계통지리와 지역지리 내용이 함께 구성 ■ [사회·문화] 지위, 역할, 현재 사회의 변동 양상 등 내용 요소 존재 ■ 사회과 선택과목(기본학점 5학점)은 5~8개 단원으로 성취기준 수는 18~28개로 개발 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공통과목- 통합사회1, 2, 일반선택- 4개, 진로선택- 9개, 융합선택- 6개 ■ (과목 신설) 도시의 미래 탐구, 기후변화와 지속가능한 세계, 금융과 경제생활, 국제 관계의 이해 ■ (과목 성격 변경) 세계지리 → 세계시민과 지리, 한국지리 → 한국지리 탐구 ■ (과목 분리) 정치와 법에서 정치, 법과 사회로 과목으로 분리 ■ [세계시민과 지리, 한국지리 탐구] 지역 지리 관련 내용은 사례로 활용, 체계적인 지역지리 내용은 중학교로 이동 ■ [사회와 문화] 과목명 변경, 지위, 역할, 현재 사회의 변동 양상 등은 중학교 사회와 중복으로 삭제, 대중문화, 미디어, 다문화 이론 등 최근 사회 변화 반영 ■ 기본학점 5 → 4학점으로 조정됨에 따라 4개 단원, 성취기준 수는 12~16개로 조정 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다양한 진로선택, 융합 선택 과목 신설 ■ 세계시민성, 생태전환, 지속가능발전 등을 반영한 과목명 변경 및 신설 ■ 실생활 금융교육을 강조하여 과목 신설 정치와 법은 과목 분리 ■ 고교학점제 학기 단위 과목 이수로 통합사회 과목 분리 및 기본학점 하향으로 학습량 적정화

4 역사과 교육과정

역량 함양의 탐구 중심 역사교육 구현을 위해 교육목표 및 교육과정 문서체계 등을 개선하고, 학습량 적정화 등을 위해 사실 나열에서 주제 중심 내용구성으로 개편

학교급	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정	비고
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ 〈사회 역사 영역〉 3학년 고장 이야기, 4학년 지역의 역사로 학습, 통사 위주의 정치(인물)문화사 중심의 내용 구성, 초·중 내용 체계에서 중학교 내용은 미 제시 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 〈사회, 역사 영역〉 3~4학년 역사적 시간 개념, 역사증거 등의 기초 개념 추가, 탐구 중심의 역사 수업을 위해 내용 구성 방식을 생활사 중심으로 변경, 초·중 내용체계에서 중학교 내용 요소 제시로 계열성 확인 가능 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 역사 의미·기초 개념 및 인물·문화재 중심 생활사
중학교	<p>《중-세계사 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ [역사] 한국사-세계사 통합 단원 구성에서 세계사 영역을 구분하여 선행 배치 <p>《중-한국사 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ [역사] 고등학교 「한국사」와 연계하여 전근대사 중심 단원 구성 	<p>《중-세계사 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ [역사] 세계사 교육 강화를 위해 세계사를 선행 배치하고, 주제 중심의 체계적인 세계사 이해 제고 <p>《중-한국사 영역》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ [역사] 전근대사(고대~조선) 중심으로 구성(전근대 영역(5) : 근현대 영역(1)) 하되, 진로연계하기로 근현대사 영역을 설정하여 고등학교 교육과정 대비 탐구 중심 역사교육 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시계열성 기반 서사 구성 ■ 세계사 영역 선행배치로 세계사 집중 교육 ■ 한국사 영역 2015 개정 교육과정 18년 개정 22년 전면 적용 계열성 유지
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공통과목-한국사, 일반선택-세계사, 동아시아사 ■ [세계사] 지역사 체계를 근간으로 구성하되, 근대 제국주의와 세계대전 이후 동서양 통합 구성 ■ [동아시아사] 한중일을 중심으로 동북아시아 중심의 정치 위주 교류사 편성 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공통과목-한국사, 일반선택-세계사, 진로선택-동아시아 역사 기행, 융합선택-역사로 탐구하는 현대 세계 ■ 〈과목 신설〉 역사로 탐구하는 현대 세계 ■ 〈과목 성격 변경〉 동아시아사 → 동아시아 역사기행 ■ [한국사] 전근대 시대별 주요 내용을 정치사 중심 핵심 내용 이해와 분류사 체계의 주제 탐구로 구성하고, 근현대 한국사를 세계사 흐름 속에서 파악 ■ [세계사] 인권, 평화, 생태 등 인류 핵심 가치를 세계사의 역사 흐름을 통해 탐구할 수 있도록 주제 중심 내용체계 구성 ■ [동아시아 역사기행] 동아시아(동북아시아, 동남아시아)지역을 배경으로 한 교류의 역사와 상관성을 학생 흥미를 고려하여 진로선택과목 특성에 적합하도록 재구조화 ■ [역사로 탐구하는 현대 세계] 20세기 전쟁과 평화, 생태·환경, 경제, 다문화 등 핵심 주제를 중심으로 현대 세계 형성과 변화 과정 인과 관계 등을 탐구하는 내용체계 구성 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 근현대사 위주 역사탐구 주제 구성 ■ 주제 중심 구성을 통해 선택과목 이수체계 마련 ■ 고교학점제 학기 단위 이수로 한국사 과목 분리 및 기본 학점 하향으로 학습량 적정화

5 수학과 교육과정

학습자의 다양한 삶 및 교과 내(간) 연계, 디지털 소양 함양 등이 가능하도록 필수적인 학습요소를 중심으로 내용 재구조화 및 공학 도구 활용 강조 등 교수·학습·평가 개선

학교급	2015 개정	2022 개정 교육과정	비고
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> • (영역) 수와 연산 도형 측정 규칙성 자료와 가능성 • 초등학교 1~2학년군 • 초등학교 3~4학년군 • 초등학교 5~6학년군 	<ul style="list-style-type: none"> ■ (초·중 연계 강화) 초·중학교의 핵심 아이디어, 내용 영역, 내용 체계 등 통합 제시 • 수와 연산, 변화와 관계, 도형과 측정, 자료와 가능성 ■ (학습내용 재구조화) 수학 개념을 지나치게 활용하는 복잡한 활동 제한, 성취기준 내용 삭제 등을 통한 적정화 및 디지털 소양 강화 • 오각형, 육각형 구별 내용 삭제 및 저학년 학생들의 한글 학습 정도를 고려하여 '여덟', '첫째' 등 한글로 쓰게 하는 활동 지양 등 • 주어진 각도와 같은 크기의 각을 그리는 내용 삭제, 평면도형의 복잡한 지양, 등호와 동치관계 및 점의 이동 편성 등 • 분수의 성질 이용 및 그림그래프 나타내기 내용 삭제, 가능성 예상 편성 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 학교급 간 연계 강화 • 학습자 발달 수준 고려 및 학습 부담 완화 • 학습 부담 완화 및 타교과 연계 강화 • 학습 부담 완화 및 디지털 소양 강화
중학교	<ul style="list-style-type: none"> • (영역) 수와 연산 문자와 식, 함수, 기하, 확률과 통계 • 중학교 1학년 • 중학교 2학년 • 중학교 3학년 	<ul style="list-style-type: none"> ■ (초·중 연계 강화) 초·중학교의 핵심 아이디어, 내용 영역, 내용 체계 등 통합 제시 • 수와 연산, 변화와 관계, 도형과 측정, 자료와 가능성 ■ (학습내용 재구조화) 학교급 간 연계 강화를 위한 내용요소 이동 및 학습량 적정화 - 실생활 중심의 통계 내용 재구조화 및 디지털 소양 강화를 위한 핵심 개념 반영 • 최대공약수, 최소공배수의 성질 이해 및 활용 삭제, 대푯값(중앙값, 최빈값) 편성 등 • '연역적 논증'을 '증명'으로 표현 수정 • 초·중, 중·고 학습내용 간 연계 강화를 위한 내용 요소 이동 및 공학 도구를 이용한 상자그림 편성 	<ul style="list-style-type: none"> • 학교급 간 연계 강화 • 학습 부담 완화 및 학교급 간 연계 강화 • 추가 학습 제한 명시 • 학교급 간 연계 강화 및 디지털 소양 강화
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■ (공통과목) • 수학 ■ (선택과목) 일반선택 4과목, 진로선택 6과목, 전문교과I 4과목으로 구성 • 과목 신설 • 수학, 확률과 통계 	<ul style="list-style-type: none"> ■ (공통과목) 학기 단위 운영을 위한 과목 분리 및 기초학력보장을 위해 기본수학1,2를 공통과목에 편성 • 공통수학1,2, 기본수학1,2 ■ (선택과목) 학습자의 다양한 진로와 적성을 고려하여 이수할 수 있도록 선택과목 다양화 (일반 3과목, 진로 10과목, 융합 3과목) • 직무 수학, 수학과 문화, 실용 통계, 전문 수학, 이산 수학, 고급 기하, 고급 대수, 고급 미적분 ■ (학습내용 재구조화) 디지털 역량 함양 등을 위해 필수 학습요소를 중심으로 학습량 적정성 등을 고려하여 내용 재구조화 • (공통수학) 외분, 직선의 방정식 삭제, 행렬과 연산 (덧셈, 뺄셈, 곱셈) 편성 등, (확률과 통계) 원순열 삭제, 공학 도구를 이용한 모비를 추정 편성 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 기초학력보장 고려 • 학습자 진로와 적성에 따른 과목 선택 기회 제고 • 학습 부담 완화 및 디지털 소양 강화

6 과학과 교육과정

미래 첨단과학과 과학기술 혁신에 유연하게 대응할 수 있는 기초 과학적 소양 함양을 위한 내용요소 재구조화 및 고교 학점제를 위한 선택과목의 개편 및 신설

학교급	2015 개정 교육과정	2022 개정 교육과정	비고
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■(영역) <ul style="list-style-type: none"> • 운동과 에너지, 물질, 생명, 지구 	<ul style="list-style-type: none"> ■(영역신설) '과학과 사회' 신설, 5개 영역 <ul style="list-style-type: none"> • 운동과 에너지, 물질, 생명, 지구, 과학과 사회 ■(강화) 디지털 소양 및 생태전환 교육 	<ul style="list-style-type: none"> • 영역 신설 • 과학의 유용성 강조
	<ul style="list-style-type: none"> ■(통합단원) 학년군별 구성 <ul style="list-style-type: none"> • 물의 여행, 에너지와 생활 	<ul style="list-style-type: none"> ■(통합단원 확대) 학년당 1개로 확대 <ul style="list-style-type: none"> • 건강과 우리 생활, 기후변화와 우리 생활, 자원과 에너지, 과학과 나의 진로 	<ul style="list-style-type: none"> • 융·통합 고려
	<ul style="list-style-type: none"> ■(단원구성) 물리·화학·생명·지구 영역간 단원 균등 배분 	<ul style="list-style-type: none"> ■(단원구성 조정) 3~4학년군 생명, 5~6학년군 물리·화학 등 학년군 영역별 비중 조정 	<ul style="list-style-type: none"> • 발달단계 고려
	<ul style="list-style-type: none"> ■(내용구성) <ul style="list-style-type: none"> • 그림자와 거울, 빛과 렌즈 • 동물의 한살이, 식물의 한살이 • 지표의 변화, 화산과 지진 • 물질의 상태 변화 • 전구의 연결방법에 따른 밝기 	<ul style="list-style-type: none"> ■(내용 재구조화) 학습량 경감 및 발달단계 고려 •(통합) 빛의 성질로 통합 •(통합) 생물의 한살이로 통합 •(통합) 땅의 변화로 통합 •(삭제) 내용 축소 후 타 단원들로 분산 •(이동) 중학교로 이동 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습량 경감 • 발달단계 고려
중학교	<ul style="list-style-type: none"> ■(영역) <ul style="list-style-type: none"> • 운동과 에너지, 물질, 생명, 지구 	<ul style="list-style-type: none"> ■(영역신설) '과학과 사회' 신설, 5개 영역 <ul style="list-style-type: none"> • 운동과 에너지, 물질, 생명, 지구, 과학과 사회 ■(강화) 디지털 소양 및 생태전환 교육 	<ul style="list-style-type: none"> • 영역 신설 • 과학의 유용성 강조
	<ul style="list-style-type: none"> ■(단원구성) <ul style="list-style-type: none"> • 과학과 인류 문명 • 과학과 나의 미래 • 에너지 전환과 보존 	<ul style="list-style-type: none"> ■(단원구성) 학습량 경감, 단원간 연계성 등 고려 •(변경) 과학과 인류의 지속 가능한 삶으로 개편 •(이동·강화) 3학년으로 이동, 진로연계 강조 •(통합) 유사 단원과 통합 	<ul style="list-style-type: none"> • 초중고 및 단원 간 연계성 강화 • 학습량 경감
	<ul style="list-style-type: none"> ■(내용구성) <ul style="list-style-type: none"> • 지구의 크기 측정, 전자기 유도, 크로마토그래피를 이용한 혼합물 분리, 조석 현상 	<ul style="list-style-type: none"> ■(내용구성) 학습량 경감, 개념위계 등 고려 •(이동/삭제) 학습 부담 경감을 위해 일부 내용 고등학교 이동 또는 삭제 ■(보완) 세포, 주기율표 등 내용 요소 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습량 경감 • 개념 위계 고려
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> ■(공통과목) <ul style="list-style-type: none"> • '통합과학' • '과학탐구실험' 	<ul style="list-style-type: none"> ■(공통과목) 학기별 편성 고려 및 과학소양 강조 <ul style="list-style-type: none"> • '통합과학1, 2' 구성, 과학의 기초 및 과학과 미래 사회 단원 신설 • '과학탐구실험1, 2' 구성, 첨단과학기술 활용 강조 	<ul style="list-style-type: none"> • 공통 과학소양
	<ul style="list-style-type: none"> ■(선택과목) <ul style="list-style-type: none"> • 일반선택 4개/진로선택 7개 • 물/화/생/지 각 영역별 일반 및 진로선택 1개 과목씩과 융복합 과목 3개로 편성 	<ul style="list-style-type: none"> ■(선택과목) 진로연계 과목 재구조화 및 신설 <ul style="list-style-type: none"> • 일반선택 4개/진로선택 8개/융합선택 3개 • 물/화/생/지 각 영역별 일반선택 1개 과목을 토대로 진로선택 각 2개 과목으로 재구조화 • 실생활 연계 등의 융복합 3개 과목으로 편성 	<ul style="list-style-type: none"> • 영역별 주요학습 이해 • 진로 맞춤형 교육 강화 • 융합 과학소양
	<ul style="list-style-type: none"> ■(전문교과 I) <ul style="list-style-type: none"> • (과학계열) 10개 	<ul style="list-style-type: none"> ■특수목적고 진로 및 융합 선택과목(과학계열) <ul style="list-style-type: none"> • 과학계열 선택과목(진로 5개, 융합 4개) 	<ul style="list-style-type: none"> • 보통 교과와의 연계성 및 전공심화 강화

7 NCS 기반 직업계 고등학교 교과 교육과정(전문교과)

- 미래 산업의 변화, 기술의 융·복합화에 따른 기준학과 신설* 및 교육과정 운영의 현장성을 고려하여 교과(군) 재구조화**

* (기준학과 신설) 소프트웨어, 바이오, 에너지, 소방, 스마트시티, 스마트 공장 등

** (교과(군) 재구조화) : 현행 유지(8), 재구성(9→8), 신설(1)

- 미래 직업세계 변화에 요구되는 기초소양 및 핵심역량을 갖출 수 있도록 공통과목* 및 다양한 전공과목 개설

* (전문공통과목) 노동인권 및 산업안전보건, 디지털과 직업생활 신설

