



Holland 성격유형 <활동지 1>

나의 성격유형 알아보기

()학교 ()학년 ()반 ()번 이름 ()

활동 방법

- ★ 모둠 친구들과 함께 성격유형존(Zone) 6곳을 순서대로 이동하며 수행하는 활동입니다.
- ① 각 존에 있는 알아보기 카드 세 장을 한 장씩 뒤집으며 읽고, 나에게 해당되는 정도를 활동지에 점수로 표시합니다. (1~5점)
- ② 카드의 뒷면이 보이게 뒤집어 놓고, 교사의 지시에 따라 다음 존으로 이동합니다.
- ③ 모든 성격유형존(Zone)을 다니며 같은 방법으로 활동하고 제자리로 돌아와 점수를 합산한 후 가장 점수가 높은 순서대로 성격유형 2가지를 씁니다.

점수 표시 예시

R유형 (뚝딱이)	R유형 - ①	R유형 - ②	R유형 - ③	합계 점수
	그렇지 않다 보통이다 그렇다 1점 2점 3점 4점 5점 (Arrow pointing to 1)	그렇지 않다 보통이다 그렇다 1점 2점 3점 4점 5점 (Arrow pointing to 3)	그렇지 않다 보통이다 그렇다 1점 2점 3점 4점 5점 (Arrow pointing to 5)	9점

R유형 (뚝딱이)	R유형 - ①	R유형 - ②	R유형 - ③	합계 점수
I유형 (궁금이)	I유형 - ①	I유형 - ②	I유형 - ③	합계 점수
A유형 (멋쟁이)	A유형 - ①	A유형 - ②	A유형 - ③	합계 점수
S유형 (수호천사)	S유형 - ①	S유형 - ②	S유형 - ③	합계 점수
E유형 (씩씩이)	E유형 - ①	E유형 - ②	E유형 - ③	합계 점수
C유형 (꼼꼼이)	C유형 - ①	C유형 - ②	C유형 - ③	합계 점수

점수가 높은 순서대로 성격유형 2가지를 쓰시오.

()유형, ()유형



Holland 성격유형 <활동지 2>

나의 성격유형 표현하기



()학교 ()학년 ()반 ()번 이름 ()

활동 방법

- ① 교사의 설명을 듣고, 나의 성격유형을 한 가지 선택하여 같은 유형별로 모여 앉습니다.
(선택 기준 : 1. 최고점수, 2. 동점일 경우 학생이 선호하는 유형)
- ② 나의 성격유형을 글로 설명합니다. (단, 확인하기 카드의 내용 참고 가능)
- ③ 자신이 작성한 글을 친구들과 공유합니다.
- ④ 더 나아가기 카드 활동을 하며 자신의 성격유형을 깊이 있게 이해합니다.
- ⑤ 나의 성격유형을 생각하면 떠오르는 것을 다양한 방법으로 표현하고 친구들과 서로 이야기합니다.

1. 나와 더 가깝다고 생각되는 성격유형 한 가지를 선택하여 쓰고, 그 유형을 글로 설명하시오.

※ 성격유형 확인하기 카드 참고

나의 성격유형은? ()유형

2. 더 나아가기 카드에 빈 칸을 채워 문장을 완성하며, 발표합니다.

※ 같은 방법으로 유형별 모든 학생이 발표합니다.

3. 나의 성격유형을 생각하면 떠오르는 것을 다양한 방법으로 표현하시오.

※ 떠오르는 낱말, 그림, 문장 등



Holland 성격유형 <활동지 3>

우리 마을꾸미기

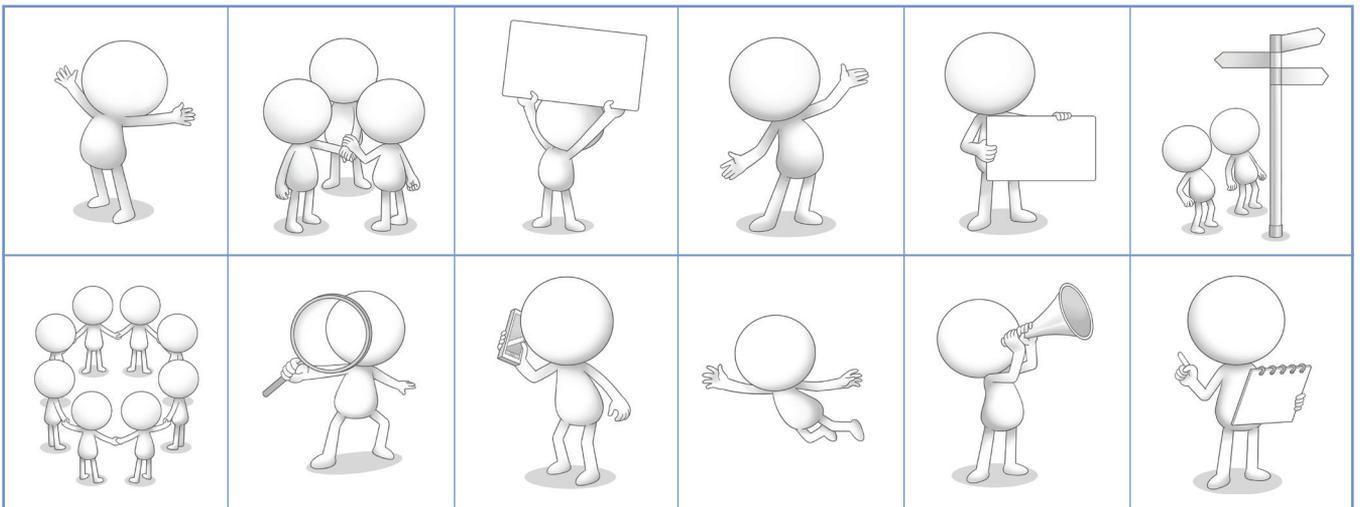
이 활동지는 마을을 꾸미기 위한 안내서입니다.

활동 방법

★ 성격유형이 같은 모둠 친구들과 함께 마을을 꾸며보는 활동입니다.

- ① 성격유형이 같은 우리가 한 마을에 모여 산다면 어떤 모습일지 생각합니다.
- ② 다양한 캐릭터 이미지 중에서 자신의 성격유형을 잘 드러낼 수 있는 것을 1가지 이상 선택하여 자유롭게 말, 그림 등을 넣어 꾸밉니다.
- ③ 위에서 꾸민 여러 캐릭터 이미지를 마을(4절 도화지)에 적절하게 배치하고 마을의 특징이 잘 드러나도록 말, 그림, 설명 등을 넣어 자유롭게 마을을 꾸밉니다.

[캐릭터 이미지 종류]



[우리 마을꾸미기 예]



<수호천사 마을>

<씩씩이 마을>



Gardner 적성유형 <활동지 1>

나의 적성유형 알아보기

() 학교 () 학년 () 반 () 번 이름 ()

활동 방법

- ★ 모둠 친구들과 함께 적성유형존(Zone) 8곳을 순서대로 이동하며 수행하는 활동입니다.
- ① 각 존에 있는 알아보기 카드 세 장을 한 장씩 뒤집으며 읽고, 나에게 해당되는 정도를 활동지에 점수로 표시합니다. (1~5점)
- ② 카드의 뒷면이 보이게 뒤집어 놓고, 교사의 지시에 따라 다음 존으로 이동합니다.
- ③ 모든 적성유형존(Zone)을 다니며 같은 방법으로 활동하고 제자리로 돌아와 점수를 합산한 후 가장 점수가 높은 순서대로 적성유형 2가지를 씁니다.

점수 표시 예시

언어 지능	언어지능 - ①			언어지능 - ②			언어지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	9점

언어 지능	언어지능 - ①			언어지능 - ②			언어지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	
논리 지능	논리지능 - ①			논리지능 - ②			논리지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	
공간 지능	공간지능 - ①			공간지능 - ②			공간지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	
신체 지능	신체지능 - ①			신체지능 - ②			신체지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	
음악 지능	음악지능 - ①			음악지능 - ②			음악지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	
인간 친화 지능	인간친화지능 - ①			인간친화지능 - ②			인간친화지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	
자기 성찰 지능	자기성찰지능 - ①			자기성찰지능 - ②			자기성찰지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	
자연 친화 지능	자연친화지능 - ①			자연친화지능 - ②			자연친화지능 - ③			합계 점수	
	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	그렇지 않다	보통이다	그렇다		
	1점	2점	3점	4점	5점	1점	2점	3점	4점	5점	

점수가 높은 순서대로 적성유형 2가지를 쓰시오.

() 유형, () 유형



Gardner 적성유형 <활동지 2>

나의 적성유형 표현하기

()학교 ()학년 ()반 ()번 이름 ()

활동 방법

- ① 교사의 설명을 듣고, 나의 적성유형을 한 가지 선택하여 같은 유형별로 모여 앉습니다.
(선택 기준 : 1. 최고점수, 2. 동점일 경우 학생이 선호하는 유형)
- ② 나의 적성유형을 글로 설명합니다. (단, 확인하기 카드의 내용 참고 가능)
- ③ 자신이 작성한 글을 친구들과 공유합니다.
- ④ 더 나아가기 카드 활동을 하며 자신의 적성유형을 깊이 있게 이해합니다.
- ⑤ 나의 적성유형을 생각하면 떠오르는 것을 다양한 방법으로 표현하고 친구들과 서로 이야기합니다.

1. 적성유형 중에서 나를 대표하는 것 한 가지를 선택하여 쓰고, 그 유형을 글로 설명하시오.

※ 적성유형 확인하기 카드 참고

나의 적성유형은? ()유형

2. 더 나아가기 카드에 빈 칸을 채워 문장을 완성하며, 발표합니다.

※ 같은 방법으로 유형별 모든 학생이 발표합니다.

3. 나의 적성유형을 생각하면 떠오르는 것을 다양한 방법으로 표현하시오.

※ 떠오르는 낱말, 그림, 문장 등



Gardner 적성유형 <활동지 3>

나만의 히어로 만들기

() 학교 () 학년 () 반 () 번 이름 ()

활동 방법

- ① Gardner 적성유형 <활동지 2>의 1번을 보고 자신의 적성 유형과 특성을 확인합니다.
- ② 자신의 적성유형과 특성을 바탕으로 히어로 카드를 만듭니다.

<p>1 히어로의 이름</p> <p>- 자신의 적성유형의 특성이 드러나도록 이름을 짓습니다. (예 : 다친해 맨, 꽃잎소녀 등)</p>
<p>2 히어로의 모습</p> <p>- 히어로의 능력이 잘 드러나도록 그림으로 나타냅니다.</p>
<p>3 히어로의 능력</p> <p>- 히어로의 능력을 자세하게 씁니다.</p>

- ③ 자기가 만든 히어로가 사회를 위해 할 수 있는 일을 생각해 보고 글로 표현합니다.
- ④ 자기가 만든 히어로를 친구들에게 소개합니다.

■ 나만의 히어로 카드를 만들어 봅시다.

<div style="border: 2px solid #f4a460; border-radius: 20px; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 80%; margin: 0 auto; height: 20px; margin-bottom: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 90%; margin: 0 auto; height: 150px;"></div> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 80%; margin: 0 auto; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> </div> </div>	<p>◎ 자기가 만든 히어로가 사회를 위해 할 수 있는 일을 생각해 보고 글로 표현해 봅시다.</p> <hr/>
--	--



진로가치유형 <활동지 1>

나의 진로가치유형 알아보기

() 학교 () 학년 () 반 () 번 이름 ()

활동 방법

★ 모둠 친구들과 함께 진로가치유형존(Zone) 9곳을 순서대로 이동하며 수행하는 활동입니다.

- ① 각 존에 있는 알아보기 카드 세 장을 한 장씩 뒤집으며 읽고, 나에게 해당되는 정도를 활동지에 점수로 표시합니다. (1~5점)
- ② 카드의 뒷면이 보이게 뒤집어 놓고, 교사의 지시에 따라 다음 존으로 이동합니다.
- ③ 모든 진로가치유형존(Zone)을 다니며 같은 방법으로 활동하고 제자리로 돌아와 점수를 합산한 후 가장 점수가 높은 진로가치유형을 씁니다.

점수 표시 예시

변화	변화 - ①		변화 - ②		변화 - ③		합계 점수
	그렇지 않다 1점	보통이다 3점	그렇다 5점	그렇지 않다 1점	보통이다 3점	그렇다 5점	

변화	변화 - ①	변화 - ②	변화 - ③	합계 점수
보수	보수 - ①	보수 - ②	보수 - ③	합계 점수
봉사	봉사 - ①	봉사 - ②	봉사 - ③	합계 점수
성취	성취 - ①	성취 - ②	성취 - ③	합계 점수
안정	안정 - ①	안정 - ②	안정 - ③	합계 점수
여유	여유 - ①	여유 - ②	여유 - ③	합계 점수
인정	인정 - ①	인정 - ②	인정 - ③	합계 점수
자율	자율 - ①	자율 - ②	자율 - ③	합계 점수
창의성	창의성 - ①	창의성 - ②	창의성 - ③	합계 점수

점수가 가장 높은 진로가치유형을 쓰시오.

()



진로가치유형 <활동지 2>

나의 진로가치유형 표현하기

() 학교 () 학년 () 반 () 번 이름 ()

활동 방법

- ① 교사의 설명을 듣고, 나의 진로가치유형을 한 가지 선택하여 같은 유형별로 모여 앉습니다.
(선택 기준 : 1. 최고점수, 2. 동점일 경우 학생이 선호하는 유형)
- ② 나의 진로가치유형을 글로 설명합니다. (단, 확인하기 카드의 내용 참고 가능)
- ③ 자신이 작성한 글을 친구들과 공유합니다.
- ④ 더 나아가기 카드 활동을 하며 자신의 진로가치유형을 깊이 있게 이해합니다.
- ⑤ 나의 진로가치유형을 생각하면 떠오르는 것을 다양한 방법으로 표현하고 친구들과 서로 이야기합니다.

1. 자신의 진로가치유형을 쓰고, 그 유형을 글로 설명하시오.

※ 진로가치유형 확인하기 카드 참고

나의 진로가치유형은? ()

2. 더 나아가기 카드에 빈 칸을 채워 문장을 완성하며, 발표합니다.

※ 같은 방법으로 유형별 모든 학생이 발표합니다.

3. 나의 진로가치유형을 생각하면 떠오르는 것을 다양한 방법으로 표현하시오.

※ 떠오르는 낱말, 그림, 문장 등



진로가치유형 <활동지 3>

“○○”중심 기업만들기

() 학교 () 학년 () 반 () 번 이름 ()

활동 방법

- ① 모둠 친구들과 함께 우리가 만들 기업의 가치를 다시 한 번 생각해 봅시다.
- ② 아래의 조건에 유의하며 모듬의 가치를 실현하기 위한 기업 홍보 계획서를 만듭니다.
- ③ 홍보 계획이 잘 드러나도록 기업 홍보물을 8절 도화지에 자유롭게 만들어 봅시다.
(※ 기업 홍보물이란?
기업이 중요하게 생각하는 것과 앞으로 나아갈 방향을 설명하고, 추구하는 가치 및 근무 환경을 알려 주어 함께 일할 사람을 구하거나 기업 자체를 광고하기 위한 것입니다.)

조 건

- 기업 홍보물에는 모듬이 추구하는 가치가 잘 나타나 있어야 합니다.
- 기업 홍보물에는 급여, 일하는 환경, 직원에 대한 혜택 등의 다양한 내용을 자유롭게 정할 수 있습니다.

■ 기업 홍보 계획서 만들기

<p>1. 우리 기업의 이름 :</p> <p>2. 우리 기업이 추구하는 가치 :</p> <p>3. 우리 기업이 주로 하는 일 :</p>	<p>4. 가치를 실현하기 위한 우리 기업만의 특별한 점 :</p>
---	---

- 홍보 계획이 잘 드러나도록 기업 홍보물을 8절 도화지에 자유롭게 만들어 봅시다.
(위 네 가지 사항 이외에도 다양한 내용을 추가하여 만들 수 있습니다.)

새싹봉사자원

저희는 몸담지 않고 일을 하는 새싹 봉사 자원입니다.

저희는 행복, 친절, 존중을 추구하고 있습니다.

13~50살까지 자원 가능

여유 기업

박센 작업이 아닌 조금이라도 여유있는 작업!

VN 기업

저희 기업을 소개합니다.

1. 우리 기업이 추구하는 가치!
 - 1) <사람들의 웃음>으로 언제나 생활이 즐겁기 때문
 - 2) <노력>을 한 만큼 보람이 넘쳐나기 시작합니다
 - 3) <보통의> 모두가 있어서 VN 기업이 행복해져서 때문!
2. 우리 기업이 주로 하는 일!
 - (의류, 패션, 디자인 관련 작업)
3. 우리 기업만의 특별한 점!
 - <모든 아이디어를 귀 기울여 최대한 평가해 소외되는 사람이 없도록 최대한 노력하는 VN 기업입니다.>

이것만으로도 도와드립니다

이 능력은 지원하지 않겠는 지원 아자 다음부터 바꿔주세요!