

# [놀이영어]

## 2-3. 연간 수업 계획서

2-3. 연간 수업 계획서					
지도 강사		이혜선	지도 대상	지도 시간	
지도 목표		듣기와 말하기를 미디어 매체를 통해 좀 더 재미있게 배웁니다.			
차시별 운영 계획					
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
1	1	Nice to meet you.	첫날 만나서 인사하기		
	2	What day is it today?	요일을 배우고 대화하기		
	3	How's the weather today?	날씨를 배우고 질문하기		
	4	Where are you from?	나라의 이름을 배우고 출신 묻기		
	5	How many marbles do you have?	물건이나 사람의 수를 세어 질문하기		
	6	Does he have a flashlight?	소유의 유무를 묻고 답한다.		
	7	It has a big mouth.	몸의 각 명칭을 배우고 소유격도 함께 배운다.		
	8	Can I have some water?	부탁을 하고 답한다.		
	9	Are they wearing boots?	의복의 이름을 배우고 멋있는지 질문한다.		
	10	Where is he going?	가는 장소를 묻고 답한다.		
	11	Don't worry. I'll show you.	할 수 있는 취미를 묻고 답한다.		
	12	What's for lunch today?	원하는 음식이 무엇인지 묻기		
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
2	1	Can I play too?	함께 할 수 있는지 대화한다.		
	2	It's eleven fifty- seven.	하루 일과를 시간과 연결한다.		
	3	Look over there!	직업과 하는 일을 연결한다.		
	4	쉬운 팝송을 배우고 따라한다.	도레미송 You raise me up 등의 노래를 함께한다.		
	5	Can you play after school?	방과 후 놀이에 대해 대화한다.		
	6	I'm bored.	심심할 때 하는 놀이를 배운다.		
	7	I'd like a ticket, please.	상점에서 점원과 손님의 대화		
	8	Look under the bed.	물건을 찾기 위해 위치 배우기		
	9	Let's hurry!	공연 관람장에서 대화하기		
	10	He's singer.	직업 알아보기		
	11	What's the date today?	날짜를 묻고 답한다.		
	12	There is a tree.	있다 없다 의 표현 배우기		

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	What are you doing?	무엇을 하는지 묻고 답하기	
	2	How's the weather?/ 5~8과 복습	날씨 조사	
	3	This month is January.	월별 단어 배우기	
	4	My birthday is in July.	친구의 생일 묻기	
	5	It's spring now.	계절을 묻고 답하기	
	6	What are you wearing?/	무엇을 입고 있는지 묻기	
	7	They are lions.	동물의 이름과 숫자를 연결한다.	
	8	Do you have any cards?	소유를 묻고 답한다.	
	9	Do you have a cousin?	사촌이 있는지 묻기	
	10	영어로 크리스마스카드 만들고 교환하기		
	11	How long does it take ?	원하는 장소까지 가는데 걸리는 시간 묻고 답하기	
	12	Are you good at cooking?	잘하는 것이 무엇지 묻는다.	

# 농구

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		김윤상	지도 대상	1~6학년	지도 시간	1:50~4:40
지도 목표		농구를 통해 신체적 인지적 정의적인 영역을 발달 시킬 수 있다				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	지도자 소개 농구의 이론	선생님과 지켜야 할 사항 농구에 대한 설명( 규격 규칙 반칙 용어)			
	2	기본자세	첫 수업시에 농구에 대한 기본적인 드리블 패스 슛에 대한 기술을 전반적으로 설명			
	3	볼 잡는 방법 기본자세 드리블 패스	볼 잡는 자세가 중요하다는 것을 인식 기본 드리블 자세부터 교육 기본 패스 자세교육			
	4	드리블 패스 슛	전 시간에 배운 것에 대한 질문 드리블과 슛을 정해진 횟수 및 지정한 곳으로 패스			
	5	패스 기초	패스 발표 및 소개 패스 자세 지도 및 주의사항 지도 2인 1조 패스연습			
	6	드리블 기초	드리블에 대한 흥미 유발 볼을 튀기는 방법 지도			
	7	슛 기초	슈팅을 하기 전 아이들에게 쉽게 설명 돌고래가 링을 통과할 때 모습 연상 시킨다			
	8	드리블과 패스	드리블과 패스를 이용한 게임을 해 본다			
	9	스피드 드리블 컨트롤 드리블	코트를 활용해 오른손 왼손 양손 두 손으로 실시 볼을 2개 이용하여 실시			
	10	삼각 패스 실시 다양한 형태 지도	컨트롤 드리블 복습 다양한 형태의 이동패스 지도			
	11	제자리 및 점프슛	기본자세 스텝지도 볼을 잡고 가장 가까운 거리에서 실시			
	12	농구 시험 및 게임	배운 기술을 이용 게임 실시 팀워크를 유도하는 패스 요령 설명 경기의 매너 등 피드백 필요			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고

2	1	드리블 패스 응용	장애물을 이용한 드리블 투스텝을 이용한 이동 패스	
	2	투스텝 슛	투스텝을 이용한 슈팅	
	3	드리블 패스 슛	드리블 패스 슛을 다시 복습해보자	
	4	게임을 통한 여러 가지 복습 실시	개인의 능력을 위해 게임 진행 아이들에 팀워크를 강조 한다	
	5	기초 레이업	고깔을 이용한 기초 레이업 스텝 슛 자세를 가르친다	
	6	드리블 및 레이업	반복학습을 통한 레이업 실력향상	
	7	올 코트 복습	올 코트를 사용하여 드리블 패스 슈팅을 복습	
	8	수비 배우기	수비의 기본자세 수비자의 역할 이론교육	
	9	맨투맨 지역수비 개인 드리블	2인 1조 짝을 지어 실시 드리블을 병행하여 지도 한다	
	10	3인 1조 교육	3인1조로 짝을 지어 실시하며 2명은 공격 1명은 수비 실시	
	11	4인 1조 교육	2대 2로 올 코트 플레이를 진행 한다	
	12	게임을 통한 여러 가지 복습 실시	기본적인 3:3 게임 실시 좁은 공간 올 코트 5대5 게임 실시	
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	스텝 피벗	기본적인 투스텝을 가르치자 투스텝에서 패스 드리블 슛	
	2	피벗을 이용한 기술	피벗을 이용한 드리블 패스 슛을 가르치자	
	3	피벗과 패스 게임	양 팀으로 나누어 피벗과 패스를 이용한 게임을 하자	
	4	레이업	양방향 레이업 슛 드리블과 스텝에 이은 레이업 슛 지도	
	5	레이업 슈팅 게임	지난주 레이업슛에 대한 복습 방향에 상관없이 레이업 지도	
	6	모든 기술을 이용한 게임	그동안 배웠던 내용을 바탕으로 게임 진행	
	7	2인 1조 연습	2인 1조가 되어 패스 드리블 레이업 지도	
	8	고급 드리블 지도	비하인드 턴 드리블 고급 드리블 지도 팀웍을 향상시킬 수 있도록 지도	
	9	1:1 상황 연습	1:1 상황에서 개인 기술 습득 목표 공격과 수비 조를 나누어 실전 1:1 실시	
	10	실전게임	실전게임 중에서 점차적으로 난이도를 바꿔가면서 진행	
	11	리그전	게임 룰에 대한 이해 게임 중에 일어날 수 있는 상황 대처 방법 지도	
	12	토너먼트전	전주에 배운 내용을 바탕으로 임의로 상황설정 대처방법 관찰 및 수정	

# 독서토론

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		이 세 정		지도 대상		1-2학년		지도 시간		60분	
지도 목표		1. 독서를 통해 문제를 분석하는 과정에서 분석력을 기르게 한다. 2. 대안을 제시하기 위해 스스로 논거를 찾고 지식을 융합시키는 과정에서 창의적인 문제 해결 능력과 통합적인 사고 능력, 자기주도적인 학습 능력을 기르게 할 수 있다.									
차시별 운영 계획											
분기	주	학습 주제		학습 내용						비고	
1	1	새학기-자기소개		생각그물(mind map)로 자기소개 하기, 나를 이해하고 사랑하기							
	2	새학기-상상일기		나를 나타내는 말 표현해 보기, 주인공이 되어 그림일기 쓰기							
	3	새학기-동시		동시의 특징과 흉내내는 말 표현하기, 나의 경험을 동시로 쓰기							
	4	토의-이웃		이웃과 층간소음 없이 친하게 지낼 수 있는 방법 토의하기							
	5	봄-다짐		봄의 느낌을 다양한 방법으로 표현하기, 봄맞이 각오를 다짐하기							
	6	봄-민들레		민들레의 종류와 특징 알기, 민들레 성장 일기 쓰기							
	7	봄-음식		봄 나물의 종류에 대해 알아보기, 책속 단어로 문장 만들기							
	8	토의-예절		이웃이나 친구네 집에 방문했을 때 지켜야할 예절 토의하기							
	9	가족-가족책		가족으로 생각그물하기, 우리 가족책 만들기							
	10	가족-형제/자매		형제의 장점 표현하고 형제에 키우기, 내 형제를 소개하는 소개하기							
	11	가족-소개글		우리 가족의 특성 표현하기, 우리가족 소개글 쓰기							
	12	포트폴리오		1분기 활동지로 포트폴리오 작성하기							
분기	주	학습 주제		학습 내용						비고	
2	1	환경-멸종동물		멸종위기 동물 알아보기, 나만의 멸종위기 동물 책 만들기							
	2	환경-자연보호		자연보호를 해야 하는 이유, 코끼리에게 편지쓰기							
	3	전쟁-해결방법찾기		전쟁의 원인 알아보기, 전쟁과 싸움의 해결방법 알아보기							
	4	전쟁-평화		전쟁을 하는 사람들에게 평화 글쓰기, 행복한 지구마을 꾸미기							
	5	여행-소통		외로움을 극복하는 방법 알아보기, 주인공에게 병 편지 보내기							
	6	여행-여권만들기		그림을 보고 상황 유추해 보기, 각 나라의 문화알기							
	7	여행-상상일기		주인공이 여행한 나라 알아보기, 상상의 여행 일기쓰기							
	8	토의-화 다스리기		다른 사람에게 피해주지 않고 화 다스리는 법 토의하기							
	9	전통-옷		옷이 완성되기까지 알아보기, 색종이로 한복 접어 꾸미기							
	10	전통-장승		장승의 유래, 종류 알기, 나만의 장승 만들기							
	11	전통-한옥		옛날과 오늘날의 집 비교해 보기, 한옥 책 만들기							
	12	포트폴리오		2분기 활동지로 포트폴리오 작성하기							

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	명절-추석	추석의 또 다른 이름 알아보고, 차례상 차리기	
	2	명절-책 만들기	우리 전통 문화 알아보기, 우리집 보물 찾기	
	3	명절-전통	명절에 하는 놀이 문화 바로 알기, 우리 명절에 하는 놀이 책 만들기	
	4	토의-방법 찾기	여우가 포도들 따 먹을 수 있는 방법 토의하기	
	5	진로-직업	직업의 변천알기, 옛날로 돌아가 일기쓰기	
	6	진로-꿈	내가 하고 싶은 것 알아보기, 버킷리스트 작성하기	
	7	진로-장점	내가 잘하는 것 알기, 나이 적성 찾기. 직업 책 만들기	
	8	상상-만화	동화 줄거리 요약하기, 동화내용 각색하여 4컷 만화그리기	
	9	책-미니책	그림보고 미니북 만들기, 내 책과 이야기책 비교하기	
	10	책-인터뷰	그림책 버스 뚜뚜 사건 정리하기. 인터뷰에 대해 알아보고 인터뷰 기사문 쓰기	
	11	책-토의	그림을 보고 이야기 구성하기, 도서관에서 사자가 지켜야 할 규칙 만들기	
	12	포트폴리오	3분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		이 세 정	지도 대상	3-6학년	지도 시간	60분
지도 목표		1. 독서를 통해 문제를 분석하는 과정에서 분석력을 기르게 한다. 2. 대안을 제시하기 위해 스스로 논거를 찾고 지식을 융합시키는 과정에서 창의적인 문제 해결 능력과 통합적인 사고 능력, 자기주도적인 학습 능력을 기르게 할 수 있다.				
차시별 운영 계획						
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	새학기-자기소개	생각그물(mind map)로 자기소개 하기,나를 이해하고 사랑하기			
	2	새학기-상상일기	나를 나타내는 말 표현해 보기, 주인공이 되어 상상일기 쓰기			
	3	디베이트-주장.근거	주장과 근거 찾기 훈련, 입론, 반론, 최종발언 연습하기			
	4	디베이트-가치토론	원기소를 먹은 기영이의 행동은 옳다			
	5	봄-관찰일기	봄의 느낌을 다양한 방법으로 표현하기,봄 관찰일기쓰기			
	6	건강-원고지	과학독후감 개요짜기 원고지 옮기기,나만의 눈책 만들기			
	7	디베이트-입론	주장과 근거 찾기 훈련, 입론, 반론, 최종발언 연습하기			
	8	디베이트-가치토론	단기방학이 장기 방학보다 좋다			
	9	환경-주장글	문단의 짜임, 주장글의 짜임 알기,근거를 내세워 주장하는 글 쓰기			
	10	소비-합리적소비	소비와 관련된 속담 알아보기, 합리적인 소비 목록표 작성하기			
	11	디베이트-독서토론	별주부전의 최대 피해자는 ○ ○ ○ 이다.			
	12	포트폴리오	1분기 활동지로 포트폴리오 작성하기			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
2	1	자기소개	자기소개글 작성하는 법 알아보기			
	2	전쟁-평화	전쟁의 원인과 해결책 찾기, 세계평화를 위한 청원서 작성하기			
	3	이야기 구성알기	등장인물의 성격을 바탕으로 주장에 대한 근거 찾기			
	4	디베이트-독서토론	돼지에게 잔소리를 하는 토끼의 행동은 옳다			
	5	학교폭력-주장하기	학교폭력의 대처방법 알고 주장글 쓰기			
	6	과학-나무	식물의 구조와 기능에 대해 알아보고 나무 책 만들기			
	7	과학-광고	포스터의 구조 알기, 환경 포스터 만들기			
	8	디베이트-가치토론	외모에 어울리는 이름이 아니라면 개명해야 한다			
	9	만화-4컷만화	기사문을 만화로 표현하기, 4컷 만화를 일기로 표현하기			
	10	이야기구조	사건 중심으로 줄거리 요약하고 4컷 만화로 표현하기			
	11	디베이트-생활토론	키 큰 사람은 뒷자리에 앉아야 한다			
	12	포트폴리오	2분기 활동지로 포트폴리오 작성하기			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	경제-개념	경제의 정의와 개념 정리하기, 용돈 기입장 만들기	
	2	경제-속담.역사	속담으로 경제 알아보기, 시대별 경제역사 정리	
	3	경제-시장경제	시장경제와 가정의 소비생활 엮보기, 가정의 의미 알아보기	
	4	디베이트	학교에서 휴대전화 사용을 해도 된다	
	5	인체-장기	음식물 소화 과정 알기, 인체(장기)가 하는 일을 알아보고 장기책 만들기	
	6	인체-건강	감기의 원인 알기, 건강한 몸을 위한 나의 생활 글쓰기	
	7	인체-뼈	뼈의 종류와 하는 일 알기, 나만의 뼈 책 만들기	
	8	디베이트-독서토론	포도를 포기한 여우는 현명하다	
	9	예술-아름다움	예술이 우리 삶에 주는 의미 알아보기, 우리 주변의 아름다움, 행복 찾기	
	10	예술-고흐	고흐의 일대기 알기 고흐의 작품집으로 나만의 책 만들기	
	11	디베이트-가치토론	개그맨의 음반 발매는 예술이다	
	12	포트폴리오	3분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	



# 로봇파워

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		김민영	지도 대상	1-6학년	지도 시간	60분
지도 목표		로봇에 적용된 원리를 이해하고 직접 제작해봄으로써 과학적 사고를 습득합니다.				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	로봇을 시작해요	로봇의 정의와 어원, 기본 부품 사용방법학습			
	2	손으로 볼을 쾅	발전기 원리 이해, 풍차 발전기 제작하기			
	3	도는 것과 미는 것	운동 방향과 변환, 고래 로봇 제작하기			
	4	빠르기를 바꿀 수 있어요	기어의 연결에 따른 속도 바꿈, 잠자리 제작			
	5	무게 중심이 뭐죠	무게 중심과 이동관계 알기, 브라키오 제작			
	6	점프 점프	탄성력에 대해 알아보기, 토끼 로봇 제작			
	7	네 발로 걸어가기	4족 보행 로봇의 원리 학습, 소 로봇 제작하기			
	8	6개 다리로 걸으면 좋은 점은	6족 보행 로봇의 원리 학습하기, 무당벌레 모양			
	9	뒤뚱뒤뚱 걸어요	기본모양에 꾸미기로 병아리 로봇의 특징 표현하기			
	10	움직이는 방법들	전기의 흐름과 스위치의 이해, 헬리콥터 제작			
	11	벌어진 정도를 말해보세요	각도에 대해 알아보기, 애벌레 로봇 제작하기			
	12	두 발로 걸어요	무게중심과 2족 보행 알아보기, 티라노 제작			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
2	1	로봇이란	로봇의 구성장치 이해, 코끼리 로봇 제작			
	2	로봇을 움직이는 에너지	생활속에 에너지 종류, 전기 기호의 필요 알기			
	3	빛의 반사로 물건을 봐요	적외선 센서의 원리 이해, 어보이더 제작			
	4	소리는 사방으로 퍼져요	소리센서의 작동이해, 박수치는 물개 로봇 제작			
	5	쌩쌩 달려요	속력과 거리와의 관계 이해, 라인트레이서 제작			
	6	힘을 저장 한다구요	모터의 클러치 장치, 고무줄의 탄성력 알아보기			
	7	굴러가는 로봇, 걸어가는 로봇	보행로봇의 특징 알아보기, 전갈 로봇 제작			
	8	갑자기 멈추면	관성의 이해 강아지 두발로서는 동작 이해			
	9	속도가 변할 때	가속에 대해 알고 다람쥐 로봇의 동작 관찰			
	10	힘과 힘이 만날 때	힘의 크기와 방향 합산과 분산, 들소 로봇 대결			
	11	조건이 되면 움직여요	조건에 따라 무는 악어 만들고 실습하기			
	12	상상하세요	나만의 창작 로봇 제작하기, 발표하기			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	적외선으로 침입을 감지해요	적외선의 활용 이해, 보안 로봇 제작하기	
	2	로봇으로 소리를 감지해요	소리 감지 원리 이해, 소리 감지기 제작	
	3	두바퀴로 네바퀴로 달리는 자동차	사륜 구동의 장점 이해, 사륜 자동차 제작	
	4	로봇의 방향을 좌표로 나타내요	좌표에 대한 이해, 저금통 제작하기	
	5	이동 방향과 빠르기가 변해요	속도와 가속도 알기, 오투기 제작하기	
	6	암호를 풀어 금고를 열어요	암호에 대해 알아보기, 다이얼 금고 제작	
	7	마찰이 없다면 나아갈 수 없어요	마찰력에 대한 이해, 오토바이 제작하기	
	8	미는 힘과 밀리는 힘	작용 반작용에 대한 이해, 대포 로봇 제작	
	9	비행기가 떠올라요	비행기가 뜨는 원리 이해, 비행기 제작하기	
	10	로봇 팔로 물체를 옮겨요	매니퓰레이터에 대한 이해, 로봇 팔 제작	
	11	엔진의 힘으로 자동차가 나아가요	엔진 구동에 대한 이해, 스포츠카 제작하기	
	12	상상해봅시다	재미있는 아이디어 내기, 창작 로봇 제작	

# [바둑]

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사	강나연	지도 대상	1~6학년	지도 시간	60분
지도 목표	바둑을 통해 문제해결력을 기르고, 집중력을 높인다.				
차시별 운영 계획					
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
1	1	바둑의 기본예절	·바둑 인사 예절 배우기		
	2	바둑의 기본 규칙	· 바둑의 규칙 배우기		
	3	단수와 살리기	· 활로의 개념 배우기 · 많이 잡아먹기 대회		
	4	바둑용어	· 다양한 바둑용어 익히기		
	5	착수금지	· 착수금지를 찾아라! · 우리만의 바둑규칙 만들기		
	6	패	· 패와 팻감 배우기 · 배려 놀이기		
	7	연결과 끊음	· 강한 돌과 약한 돌 찾기 · 연결과 끊음 놀이		
	8	선의 종류	· 각 선의 이름배우기 · 선의 노래 부르기		
	9	단수의 종류	· 1선으로 단수치기 · 우리편으로 단수치기		
	10	단수의 종류2	· 서로 단수와 양단수 배우기 · 기보외우기		
	11	촉	· 하트촉 놀아보기 · 바둑알로 그림그리기		
	12	촉촉수	· 촉촉수로 상대방돌 잡기 · 점바둑 두기		
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
2	1	장문	·장문의 원리 이해하기 ·바둑 스피드퀴즈		
	2	환격	·환격으로 상대방돌 잡기 ·패어 바둑 두어 보기		
	3	수상전	·상대방의 수와 나의 수 세어보기 ·팀 대항 바둑 퀴즈		
	4	빅	·빅 만들기		
	5	약점 찾기	· 집 속의 숨은 약점 찾기		
	6	옥집	·진짜집과 가짜집 구분하기 ·가짜집 만들기		
	7	살과 죽음	·두 집 만들기, 두 집 없애기 ·급소를 찾아라		
	8	살과 죽음2	· 사는 법과 잡는 법 배우기		
	9	공도 익히기	·나쁜 공도 구분하기 ·나쁜 공도 잡는방법 배우기		
	10	돌의 가치	· 폐석과 요석 구분하기		
	11	끝내기	· 집의 개념 배우기		
	12	계가	· 숨은 공배 찾기		
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
3	1	계가2	·집계산으로 결과알기 ·미니바둑 두기		
	2	바둑문화	· 다양한 바둑의 역사 감상하기		
	3	포석	·기보 놀아보기 ·바둑리그전		
	4	포석2	·큰 곳과 급한 곳 ·기보외우기		
	5	포석3	· 착감과 침입의 방법		
	6	포석4	·벌림의 방법과 방향 이해하기		
	7	행마법	·여러 가지 바둑의 행마 배우기		
	8	행마법2	· 행마달리기		
	9	살리와 세력	·바둑의 '고지장단' 이해하기 ·편재바둑 두어보기		
	10	착감의 방법	· 착감의 여러 가지 방법 익히기		
	11	심화 기술 - 촉	· 화돌이와 빈촉 배우기		
	12	심화 기술 - 먹여치기	· 희생타를 통해 이득을 얻는 법		

# 바이올린

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		오미진	지도 대상	1~2학년	지도 시간	50분~60분
지도 목표		바이올린의 기초연습(악보리딩 & 기본자세)과 슬로 및 앙상블곡을 연주할 수 있다				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	오리엔테이션 개방현연습/줄바꾸기연습	바이올린에 대하여 활쓰기연습 / 온활과 반활연습			매시 악기,교재  레슨일기  반주 (피아노 MR)  달란트 시장
	2	E,A현 운지법	원손가락의 바른모양			
	3	작은별	스타카토로 짧게 연습			
	4	작은별 변주곡	중간활 사용하여 바른자세로 연주			
	5	라장조 음계연습	반음과 온음의 정확한 운지법익히기			
	6	노래는 즐겁다	활 이동하는 연습			
	7	주먹쥐고 손뼉치고	2,4,8분음표의 활 배분 스타카토와 레가토에 대하여 익히기			
	8	사장조 음계연습	정확한 운지자세로 연습			
	9	피치카토 배우기	공명되고 예쁜소리로 피치카토 연습			
	10	알레그로	오른손손목 기본자세			
	11	알레그로변주곡	템포 좀더 빠르게 연습			
	12	무궁동	오른손손목 기본자세/ 템포 좀더 빠르게 연습			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고

2	1	미뉴에트 시리즈	미뉴에트 1번	매시 악기,교재  레슨일기  반주 (피아노 MR)  달란트 시장
	2		/다양한 활쓰기 연습	
	3		미뉴에트 2번	
	4		각 줄에서 왼팔의 각도 주의	
	5		미뉴에트 3번	
	6		다양한 활쓰기 연	
	7	한국음악	한국의 현악기 소개 및 바이올린과 비교	
	8		아리랑 등 민요 연주곡	
	9			
	10	췌즈,탱고 새로운 음악장르	재미있고 다양한 소리 기법으로 연주	
	11			
	12			
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	영화음악 & OST 2,3,4중주 앙상블	비 로제티	매시 악기,교재  레슨일기  반주 (피아노 MR)  달란트 시장
	2		넌 할수 있어 라고 말해주세요	
	3		어벤져스	
	4		Let it go	
	5	전자음악/ 비디오감상	전자바이올린 감사시연 / 악기연주해보기	
	6	크리스마스 노래	징글벨 루돌프사슴코	
	7		징글벨 재즈버전	
	8		We Wish You a Merry Christmas	
	9		Let it go	
	10		Feliz navidad	
	11		그동안 배운곡들 연습	
	12	나도 연주가!종강파티	작은음악회! 종파티~!	

# 방송댄스

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		전성주	지도 대상	1~6학년	지도 시간	A반 14:30~15:30 B반 15:40~16:40
지도 목표		춤의 교육을 통해 올바른 신체 성장과 스스로 창의적 표현과 움직임을 연출할 수 있는 기회로 다가서게 합니다.				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	방송댄스, 키성장 스트레칭	작품 구성의 이해: 1절 안무의 이해 - 안무곡의 특징 동작과 리듬을 이해하기 - 안무곡의 변형 동작과 리듬변화			
	2	방송댄스, 집중력 발란스 운동	1절 안무와 후렴 포인트 안무 - 안무의 박자와 리듬을 이해하기 - 춤의 강, 약을 알아보고 동작으로 표현하기			
	3	방송댄스, 근력 점프	2절 안무 순서와 동작 (동작의 강약) - 1절, 2절 안무/ 랩 부분, 슬로우,			
	4	방송댄스, 키성장 회전운동	하이라이트 부분 안무동작 - 하이라이트 부분 춤의 이해와 완성 - 신체의 에너지 변화를 알기			
	5	거울모드안무, 근력강화 킥	짝공과 추는 거울모드 춤 (방향이해) - 거울안무의 움직임 방향과 진행의 이해 - 짝공과 마주보고 추는 거울안무의 이해			
	6	대형안무, 집중력 발란스 운동	원형, 삼각형, 사각형, 사선 대형... 의 다양한 구도 - 대형의 종류와 구도를 알아보기 - 일자형, 대칭형, 삼각형, 사각형, 원형, 브이형의 대형			
	7	방송댄스 (힙합), 키성장 요가	힙합 댄스 학습순서와 동작의 이해 - 춤과 음악의 조화로운 속도 조절방법과 안무 - 신체의 느린 움직임과 빠른 움직임의 구성변화			
	8	방송댄스 (힙합), 키성장 요가	힙합 댄스 기초 스텝과 움직임 - 기초 스텝과 동작을 배우기 - 워킹의 전진, 후진 스텝 활용법			
	9	방송댄스 (힙합), 키성장 발레	힙합 춤의 강약과 힘 조절방법 - 강한동작과 약한동작의 움직임을 표현하기			
	10	창작안무 (힙합), 키성장 발레	힙합 춤의 공간 대형 안무 - 공간을 이동하며 대형구도를 연출하고 표현하기			
	11	방송댄스 (째즈), 근력 점프	째즈 춤의 기초 스텝과 상, 하체 동작 - 째즈 기본 동작의 이해와 리듬을 알기 - 워킹의 전진, 후진 스텝 활용법			
	12	방송댄스 (째즈), 스트레칭	째즈 춤의 상, 하체 움직임과 회전 - 상체동작, 하체동작 창작하기 - 음악의 리듬변화에 다양한 동작을 표현한다.			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
2	1	보이그룹 안무, 스트레칭	안무곡 구성과 1절 안무의 이해 - 춤의 기초 동작 - 신체 에너지의 이해	
	2	보이그룹 안무, 근력강화 킥	2절 동작과 순서: 후렴안무와 포인트 - 춤의 1절/2절 동작과 움직임을 이해하기 - 다양한 상,하체 동작 연출방법과 표현	
	3	보이그룹 안무, 스트레칭 게임	1인무와 2인무를 구성하기 - 1인무~6인무의 안무구성과 대형공부 - 공간이동과 움직임을 이해하기	
	4	보이그룹 안무, 스트레칭 게임	모듬별로 완성하는 군무작품 - 보이 그룹의 힙합 춤 - 모듬 발표/ 영상 찍기	
	5	방송댄스 즉흥춤, 근력강화점프	즉흥으로 표현하는 신체동작과 춤 - 음악에 맞춰 즉흥으로 신체를 움직이기 - 동작을구성하고 짝공과 즉흥 춤 추기	
	6	방송댄스, 키성장 스트레칭	작품 구성의 이해: 1절 안무의 이해 - 안무곡의 특징 동작과 리듬을 이해하기 - 안무곡의 변형 동작과 리듬변화	
	7	방송댄스, 집중력 발란스 운동	1절 안무와 후렴 포인트 안무 - 안무의 박자와 리듬을 이해하기 - 춤의 강, 약을 알아보고 동작으로 표현하기	
	8	방송댄스, 근력 점프	2절 안무 순서와 동작 (동작의 강약) - 1절, 2절 안무/ 랩 부분, 슬로우, - 춤의 리듬을 이해하기	
	9	방송댄스, 키성장 회전운동	2절 안무 하이라이트 부분 동작 - 하이라이트 부분 춤의 이해와 완성 - 신체의 에너지 변화를 알기	
	10	거울모드안무, 근력강화 킥	짝공과 추는 거울모드 춤 (방향이해) - 짝공과 마주보는 춤을 이해하기 - 신체의 진행 방향을 배우고 춤을 추기	
	11	대형안무, 집중력 발란스 운동	원형, 삼각형, 사각형, 사선 대형... 다양한 연출구도 - 대형의 종류와 구도를 알아보기 - 일자형, 대칭형, 삼각형, 사각형, 원형, 브이형의 대형	
	12	창작안무, 키성장 스트레칭	1절~2절 안무의 창작과 발표, 감상 - 1인무~ 짝공춤의 창작 동작과 발표 - 모듬별 감상, 발표	

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	방송댄스, 키성장 스트레칭	작품 구성의 이해: 1절 안무의 이해 - 안무곡의 특징 동작과 리듬을 이해하기 - 안무곡의 변형 동작과 리듬변화	
	2	방송댄스, 집중력 발란스 운동	1절 안무와 후렴 포인트 안무 - 안무의 박자와 리듬을 이해하기 - 춤의 강, 약을 알아보고 동작으로 표현하기	
	3	방송댄스, 근력 점프	2절 안무 순서와 동작 (동작의 강약) - 1절, 2절 안무/ 랩 부분, 슬로우,	
	4	방송댄스, 키성장 회전운동	하이라이트 부분 안무동작 - 하이라이트 부분 춤의 이해와 완성 - 신체의 에너지 변화를 알기	
	5	거울모드안무, 근력강화 킥	짝공과 추는 거울모드 춤 (방향이해) - 거울안무의 움직임 방향과 진행의 이해 - 짝공과 마주보고 추는 거울안무의 이해	
	6	대형안무, 집중력 발란스 운동	원형, 삼각형, 사각형, 사선 대형... 의 다양한 구도 - 대형의 종류와 구도를 알아보기 - 일자형, 대칭형, 삼각형, 사각형, 원형, 브이형의 대형	
	7	방송댄스 (힙합), 키성장 요가	힙합 댄스 학습순서와 동작의 이해 - 춤과 음악의 조화로운 속도 조절방법과 안무 - 신체의 느린 움직임과 빠른 움직임의 구성변화	
	8	방송댄스 (힙합), 키성장 요가	힙합 댄스 기초 스텝과 움직임 - 기초 스텝과 동작을 배우기 - 워킹의 전진, 후진 스텝 활용법	
	9	방송댄스 (힙합), 키성장 발레	힙합 춤의 강약과 힘 조절방법 - 강한동작과 약한동작의 움직임을 표현하기	
	10	창작안무 (힙합), 키성장 발레	힙합 춤의 공간 대형 안무 - 공간을 이동하며 대형구도를 연출하고 표현하기	
	11	방송댄스 (재즈), 근력 점프	재즈 춤의 기초 스텝과 상, 하체 동작 - 재즈 기본 동작의 이해와 리듬을 알기 - 워킹의 전진, 후진 스텝 활용법	
	12	방송댄스 (재즈), 스트레칭	재즈 춤의 상, 하체 움직임과 회전 - 상체동작, 하체동작 창작하기 - 음악의 리듬변화에 다양한 동작을 표현한다.	



# 배드민턴

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		조 윤 수	지도 대상	1-6학년	지도 시간	2022.03 -
지도 목표		가.배드민턴의 규칙 및 경기방법을 익히고 스스로 경기를 진행 할 수 있다.				
		나.배드민턴의 다양한 기술을 알아보고 연습을 통해 기초능력을 향상시킬 수 있다.				
		다.배드민턴을 통하여 신체적 건강뿐만아니라 정신적 건강을 향상시킬 수 있다.				
		라.수업 내 규칙을 이해하고 동료들과 협동하며 배드민턴을 즐길 수 있다.				
차시별 운영 계획						
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	배드민턴의 기초(1)	1. 배드민턴 규칙 및 코트 규격 2. 배드민턴 그립법 및 기본자세 3. 수업 내 규칙 및 안전사항			
	2	배드민턴의 기초(2)	1. 배드민턴 기본자세 및 백핸드서브 2. 수준별 백핸드서브연습 3. 배드민턴 경기진행			
	3					
	4	배드민턴의 기초(3)	1. 배드민턴 기본스트로크 연습 2. 수준별 1:1 스윙연습 3. 배드민턴 경기진행			
	5	배드민턴의 기초(4)	1. 백핸드서브 개별테스트 2. 수준별 1:1 스윙연습 3.배드민턴 경기진행			
	6	배드민턴의 기술(1)	1. 하이클리어 자세연습 2. 수준별 하이클리어 연습진행 3.배드민턴 경기진행			
	7	배드민턴 기술(1-1)	1. 수준별 하이클리어 구분동작 연습 2.배드민턴 경기진행			
	8	배드민턴 기술(1-2)	1. 하이클리어 개별 지도 및 평가 2. 배드민턴 경기진행			
	9	배드민턴 기술(1-3)	1. 스텝을 이용한 하이클리어 연습 2. 수준별 1:1 하이클리어 연습 3. 배드민턴 경기진행			
	10					
	11	배드민턴 평가	1. 배드민턴 기본(규칙 및 그립법) 2. 평가 및 개인별지도			
	12		2. 배드민턴 기술(백서브,하이클리어)평가 및 개인 지도 3. 배드민턴 경기진행			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
2	1	배드민턴의 기초(1)	1. 배드민턴 규칙 및 코트 규격 2. 배드민턴 그립법 및 기본자세 3. 수업 내 규칙 및 안전사항			
	2	배드민턴의 기초(2)	1. 포핸드서브 연습 2. 수준별 1:1 서브 지도 3. 배드민턴 경기진행			
	3	배드민턴의 기초(3)	1. 포핸드, 백핸드 콕 치기 연습 2. 백 스윙 자세 및 스윙연습 (수준별 1:1 지도) 3. 배드민턴 경기진행			

	4	배드민턴의 기술(1)	1. 헤어핀 연습 2. 수준별 1:1 개인지도 3. 배드민턴 경기진행	
	5	배드민턴의 기술(1-2)	1. 스텝을 이용한 헤어핀 연습 2. 배드민턴 경기진행	
	6			
	7	배드민턴의 기술(2)	1. 푸쉬 동작 연습(손목) 2. 배드민경 경기	
	8	배드민턴의 기술(2-1)	1. 수준별 푸쉬동작 연습 2. 배드민턴 경기	
	9	배드민턴의 심화(1)	1. 헤어핀, 푸쉬 연결동작 연습 2. 수준별 구분동작 연습 3.경기진행	
	10			
	11	배드민턴 평가	1. 배드민턴 기본(규칙) 평가 및 개인별지도 2. 배드민턴 기술(헤어핀,푸쉬) 평가 및 개인 지도 3. 배드민턴 경기진행	
	12			
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	배드민턴의 기초(1)	1. 배드민턴 규칙 및 코트 규격 2. 배드민턴 그립법 및 기본자세 3. 수업 내 규칙 및 안전사항	
	2	배드민턴의 기초(2)	2. 배드민턴 기본자세 및 백핸드서브 2. 수준별 백핸드서브연습 3. 배드민턴 경기진행	
	3	배드민턴의 기술(1)	1.드롭자세 및 동작 연습 2. 수준별 1:1 지도 3.배드민턴 경기진행	
	4			
	5	배드민턴 심화(1)	1.하이클리어와 드롭 연결동작 2.수준별 그룹지도 3.배드민턴 경기진행	
	6			
	7	배드민턴 기초(2)	1. 포핸드 클리어 연습 2.수준별 1:1 지도 3. 배드민턴 경기진행	
	8	배드민턴 기초(3)	2.백핸드 클리어 연습 2. 수준별 1:1 지도 3.배드민턴 경기진행	
	9	배드민턴 심화(2)	1.하이클리어,드롭, 클리어 연속동작 2.수준별 그룹지도 3.배드민턴 경기진행	
	10			
	11	배드민턴 평가	1.배드민턴 기술(드롭) 및 연속동작(하이클리어, 드롭, 클리어) 평가 및 개인피드백 2.배드민턴 경기진행	
	12			

# 생명과학

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		윤인정	지도 대상	1~6학년	지도 시간	70분
지도 목표		머리로 생각하는 과학이 아닌 손으로 생각하는 과학 수업으로 진행 합니다.				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	시계 만들기	다양한 형태의 시계에 대해 알아보고, 종이를 이용한 시계를 만들 수 있다. 준비물: 크래프트지, 시계바늘, 무브먼트 외			
	2	지면관수(캐넌)	고양이가 좋아하는 풀, 캔넌에 대해 알아보고 모세관현상을 이용한 화분에서 캐넌을 키울 수 있다. 준비물: 지면관수화분키트, 캐넌씨앗, 흙 외			
	3	습베리 세정제	무환자나무의 열매인 습베리(소프넛)에 대해 알아보고, 습베리를 이용해서 친환경 세제를 만들 수 있다. 준비물: 습베리열매, 펄프용기 외			
	4	애플스네일 VS 우렁이	연체동물 애플스네일과 우렁이를 비교 관찰해보고, 우렁이를 직접 키울 수 있다. 준비물: 우렁이 생물, 애플스네일 생물, 사육통 외			
	5	검은콩 지시약 실험	산과 염기, 그리고 지시약에 대해 알아보고, 검은콩을 이용한 천연 지시약 실험을 할 수 있다. 준비물: 검은콩, 식초, 염기성 비눗물 외			
	6	딱정벌레 표본	딱정벌레에 대해 알아보고, 딱정벌레 표본을 만들 수 있다. 준비물: 딱정벌레, 우드락 액자 외			
	7	수마트라 키우기	어류에 대해 알아보고, 잉어과의 열대어 수마트라를 직접 키울 수 있다. 준비물: 수마트라 생물, 사육통 외			
	8	코뉴어 영무새 관찰하기	조류에 대해 알아보고, 코뉴어 영무새를 관찰할 수 있다. 준비물: 코뉴어 영무새, 먹이 외			
	9	커피나무 키우기	꼭두서니과의 쌍떡잎식물 커피나무에 대해 알아보고, 직접 커피나무를 키울 수 있다. 준비물: 커피나무 모종, 화분, 흙 외			
	10	자일리톨 랍슬 치약	자일리톨을 이용해서 썩는 치약인 자일리톨 랍슬을 만들 수 있다. 준비물: 자일리톨가루, 아로마먼트 외			
	11	3D 뇌모형	뇌의 구조와 역할에 대해 알아보고, 3D 뇌 모형을 만들 수 있다. 준비물: 종이 도안, 투명테이프 외			
	12	하우스게코키우기	파충류에 대해 알아보고, 하우스게코를 직접 키울 수 있다. 준비물: 하우스게코, 사육통 외			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
2	1	데오도란트 스프레이	인체 구조 중 피부의 역할과 땀샘에 대해 알아보고, 데오도란트 스프레이를 만들 수 있다. 준비물: 스프레이 용기, 식물성 글리세린, 위치헤이즐워터, 에센셜 오일 외			
	2	사마귀 키우기	사마귀과의 곤충에 대해 알아보고, 직접 사마귀를 키울 수 있다. 준비물: 사마귀 약충, 사육통, 스티커 외			
	3	수경식물 피토니아 키우기	취꼬리망초과의 상록성 한해살이풀인 피토니아에 대해 알아보고, 직접 피토니아를 키울 수 있다. 준비물: 피토니아, 수경용기 외			
	4	임액표본 만들기	식물의 구조에 대해 알아보고, 나뭇잎의 임액표본을 만들어 관찰할 수 있다. 준비물: 나뭇잎, 염색약, 수산화나트륨 외			
	5	태양광 매뚜기	대체에너지에 대해 알아보고, 태양광 전지로 움직이는 매뚜기를 만들 수 있다. 준비물: 매뚜기 모형, 태양광전지, 나사 외			
	6	이끼 테라리움	선태식물에 대해 알아보고, 이끼를 이용한 테라리움을 만들 수 있다. 준비물: 구형용기, 이끼식물, 펄프어 외			
	7	에임스쿨	각시에 대해 알아보고, 같은 크기의 물체가 위치에 따라 다르게 보이는 방 모형을 만들 수 있다. 준비물: 방 도안, 물체 도안 외			
	8	빨개구리 관찰하기	당치에 비해 입이 큰 빨개구리에 대해 알아보고, 빨개구리를 관찰할 수 있다. 준비물: 빨개구리, 사육통, 먹이 외			
	9	냉풍기 만들기	여름의 계절 특징에 대해 알아보고, 액체가 수증기로 변하는 기화냉각을 이용한 냉풍기를 만들 수 있다. 준비물: 냉풍기 키트, 얼음 외			
	10	기니피그 관찰하기	포유류에 대해 알아보고, 쥐목의 포유류인 기니피그를 관찰할 수 있다. 준비물: 기니피그, 사육통, 먹이 외			
	11	혈액의 구성요소 팔찌 만들기	인체 구조 중 혈액에 대해 알아보고, 비즈를 이용하여 혈액의 구성 요소를 팔찌 형태의 모형으로 만들 수 있다. 준비물: 빨간색 비즈, 노란색 비즈, 투명 비즈, 우레탄 끈 외			
	12	염색하기	자연 염색물에 대해 알아보고, 치자를 이용해서 천연 염색 에코백을 만들 수 있다. 준비물: 치자, 에코백 외			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고

3	1	미모사 키우기	잠플, 신경초라고도 불리는 미모사에 대해서 알아보고, 직접 미모사를 키울 수 있다. 준비물: 미모사 모종, 화분, 흙 외
	2	근육통 연고 만들기	근육통이 생기는 원인에 대해 알아보고, 근육통을 완화시킬 수 있는 연고를 만들 수 있다. 준비물: 연고 용기, 글리세린, 에센셜 오일 외
	3	3D 인체 모형 만들기	인체 구조에 대해 알아보고, 3D 인체 모형을 만들 수 있다. 준비물: 우드락 액자, 투명그림본 외
	4	물자라 키우기	수서곤충에 대해 알아보고, 물자라를 직접 키울 수 있다. 준비물: 물자라, 사육통 외
	5	끈끈이주걱 키우기	식충식물에 대해 알아보고, 끈끈이 주걱을 직접 키울 수 있다. 준비물: 끈끈이 주걱, 화분, 흙 외
	6	DNA 추출 실험	DNA에 대해 알아본 후, 구강 상피세포의 핵 속 DNA를 추출, 옹고시켜 관찰해 볼 수 있다. 준비물: 용기, 염화나트륨, 에탄올 외
	7	독도의 대표생물, 강지	독도의 생태계와 대표생물 강지에 대해 알아보고, 독도 모형을 만들 수 있다. 준비물: 클레이, 모형판 외
	8	카멜레온 관찰하기	뱀목 카멜레온과에 속하는 도마뱀 카멜레온에 대해 알아보고, 직접 관찰할 수 있다. 준비물: 카멜레온, 사육통, 먹이 외
	9	초석잠	꿀풀과에 속하는 다년생 초본식물 석잠풀의 뿌리 열매인 초석잠에 대해 알아보고, 초석잠을 이용해서 장아찌를 만들 수 있다. 준비물: 초석잠, 쪽파, 간장, 설탕, 식초 외
	10	구름이끼 왓소니아	부처손과의 다년초인 왓소니아에 대해 알아보고, 직접 왓소니아를 키울 수 있다. 준비물: 왓소니아 모종, 화분 흙 외
	11	시어버터 핸드크림	시어 나무의 씨에서 추출한 식물성 지방, 시어버터에 대해 알아보고, 시어버터를 이용해 핸드크림을 만들 수 있다. 준비물: 씨어버터, 에센셜 오일, 용기 외
	12	라이언헤드 토끼 관찰하기	토끼과의 포유류에 대해 알아보고, 라이언헤드 토끼를 직접 관찰할 수 있다. 준비물: 라이언헤드 토끼, 사육통, 먹이 외

# 주산암산

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		김 국 희	지도 대상	1~6학년	지도 시간	60분
지도 목표		주판을 활용하여 수의 개념을 쉽게 이해시키고 암산 능력을 향상 시킨다.				
차시별 운영 계획						
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	주판의 구성과 명칭	주판의 각 부분별 이름과 자릿수 배우기			
	2	1~10까지의 숫자	1~10까지의 숫자 배우기			
	3	아래알 사용법	아래알 더하기와 빼기 배우기			
	4	윗알 사용법 윗알과 아래알 사용법	윗알과 아래알의 동시 사용법 배우기			
	5	13급 TEST	13급 TEST 실시			
	6	10의 보수 덧셈노래 배우기	10의 보수가 무엇인지 알아보고 덧셈노래 배우고 외우기			
	7	10의 보수 덧셈	10의 보수 덧셈노래를 활용하여 받아 올림이 있는 덧셈 익히기			
	8	10의 보수 덧셈	10의 보수 덧셈노래를 활용하여 받아 올림이 있는 덧셈 익히기			
	9	10의 보수 뺄셈노래 배우기	10의 보수 뺄셈노래 배우고 외우기			
	10	10의 보수 뺄셈	10의 보수 뺄셈노래를 활용하여 받아 내림이 있는 뺄셈 익히기			
	11	10의 보수 뺄셈	10의 보수 노래를 활용하여 받아 내림이 있는 뺄셈 익히기			
	12	12급 TEST	12급 TEST 실시			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
2	1	5의 짝이란? 5의 짝 사용법 배우기	5의 짝이 무엇인지 알아보고 사용법 배우기			
	2	5의 짝 덧셈 사용법	5의 짝 덧셈 사용법 익히기			
	3	5의 짝 덧셈 종합 TEST	5의 짝 덧셈 종합문제 TEST 실시			
	4	5의 짝 뺄셈 사용법	5의 짝 뺄셈 배우기			
	5	5의 짝 뺄셈	5의 짝 뺄셈 익히기			
	6	5의 짝 뺄셈 종합 TEST	5의 짝 뺄셈 종합문제 TEST 실시			
	7	11급 TEST	11급 TEST 실시			
	8	이중보수 덧셈	10의 보수와 5의 짝을 활용한 이중보수 덧셈 배우기			
	9	이중보수 덧셈	10의 보수와 5의 짝을 활용한 이중보수 덧셈 익히기			
	10	이중보수 뺄셈	10의 보수와 5의 짝을 활용한 이중보수 뺄셈 배우기			
	11	이중보수 뺄셈	10의 보수와 5의 짝을 활용한 이중보수 뺄셈 익히기			
	12	이중보수 종합 TEST	이중보수 종합문제 TEST 실시			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	50만들기 덧셈	이중보수를 활용하여 50만들기 덧셈 배우기	
	2	50만들기 뺄셈	이중보수를 활용하여 50만들기 뺄셈 배우기	
	3	50만들기 종합문제 TEST	50만들기 종합문제 TEST 실시	
	4	100만들기 덧셈	이중보수를 활용하여 100만들기 덧셈 배우기	
	5	100만들기 뺄셈	이중보수를 활용하여 100만들기 뺄셈 배우기	
	6	기초급 TEST	기초급 TEST 실시	
	7	10급 Yap! 덧셈뺄셈	두자리수 덧셈뺄셈 배우기, 1위3행 암산 배우기	
	8	10급 Yap! 덧셈뺄셈	두자리수 덧셈뺄셈 익히기, 1위3행 암산 익히기	
	9	10급 Yap! 덧셈뺄셈	두자리수 덧셈뺄셈 익히기, 1위3행 암산 익히기	
	10	10급 TEST	자격증 대비 TEST 실시	
	11	10급 Yap! 덧셈뺄셈	두자리수 덧셈뺄셈 익히기, 1위3행 암산 익히기	
	12	자격증 시험	자격증 시험 실시	

# 음악줄넘기

## 2-3. 연간 수업 계획서

2-3. 연간 수업 계획서						
지도 강사		최미정	지도 대상	1~ 2학년	지도 시간	60분
지도 목표		줄넘기의 기초 동작을 익히고 음악에 맞춰 즐겁고 신나게 뛰며, 인 및 단체줄넘기를 통하여 자기중심적 사고를 탈피하고 협동심과 이해심을 키우면서 사회성을 갖도록 한다.				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	줄넘기의 기본	줄넘기의 기본자세, 줄 길이 조정,1회선 1도약·2도약 뛰기 줄 돌리기			
	2	긴 줄넘기	1도약·2도약 뛰기, 8자 돌리기 및 변형, 긴 줄넘기-줄 놀이			
	3	줄넘기 따라하기	줄넘기 따라 하기, 보 바위 뛰기, 20회씩 미션줄넘기 민첩성 테스트			
	4	8자와 스텝연결하기	앞 뒤 벌려 모아 뛰기, 8자 돌리기 및 변형, 8자와 스텝연결하기			
	5	음악 줄넘기	한발 뛰기, 음악줄넘기-숫자 송, 오징어 줄넘기			
	6	긴 줄넘기	좌우 이동 뛰기, 앞뒤 이동 뛰기, 음악줄넘기-롤린 긴 줄넘기- 가는 줄(대각선 통과하기)			
	7	기본스텝다지기	가위바위보 뛰기, 기본스텝 다지기, 음악줄넘기-롤린 어몽어스줄넘기			
	8	음악 줄넘기	변갈아 뛰기, 음악줄넘기-한국인을 빛낸 100명의 위인들 100회 뛰기			
	9	2인 줄넘기	음악줄넘기-한국인을 빛낸 100명의 위인들 2인 줄넘기-8회씩 넘기			
	10	뒤로 넘기	뒤로 넘기, 음악줄넘기-Doctor Jones, 무궁화 꽃 줄넘기			
	11	긴 줄넘기	뒤 들어 모아 뛰기, 음악줄넘기-Doctor Jones 긴 줄넘기-(가는 줄) 넘고 나가기			
	12	엇걸어 풀어 뛰기	2인 줄넘기-옆 나란히 뛰기(두 줄), 엇걸어 풀어 뛰기 음악줄넘기-한국인을 빛낸 100명의 위인들, Doctor Jones			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
2	1	초보탈출 미션줄넘기	초보탈출 미션줄넘기, 스포츠리듬 트레이닝, 변갈아 두 박자 뛰기			
	2	긴 줄넘기	긴 줄넘기-(오는 줄) 넘고 나가기, 음악줄넘기 레벨1 20회씩 미션줄넘기			
	3	줄 돌리기	십자 뛰기, 음악줄넘기- Hand Clap, 줄 돌리기-파 돌리기 송			
	4	음악 줄넘기	음악줄넘기-Hand Clap, 줄 돌리기-파 돌리기 송, 가위바위보 10세트			
	5	이중 뛰기	긴 줄넘기-8자마라톤, 음악줄넘기-Hand Clap, 이중 뛰기 10~30초 뛰기			
	6	음악 줄넘기	무릎 들어 뛰기, 독도는 우리 땅-옆 펼쳐뛰기(SO, SSOO) 음악줄넘기-Witch doctor			
	7	미션 줄넘기	정프스타일 레벨1, 미션줄넘기, 음악줄넘기-Witch doctor			
	8	팔에 줄 감기	팔에 줄 감기-2,4박자, 음악줄넘기-Witch doctor 왕중왕전(오래뛰기)			
	9	방향전환	1인 방향전환-넘지 않음(4박자) 음악줄넘기-보글보글, 긴 줄 손 가위바위보			
	10	2인 줄넘기	음악줄넘기-보글보글, 2인 줄넘기-옆 나란히 뛰기(한 줄)			
	11	음악 줄넘기	자리 이동 뛰기, 음악줄넘기-보글보글, 엇걸어 풀어 뛰기 응용			
	12	2인 줄넘기	음악줄넘기-할까말까 공부 송, 2인 줄넘기(음악줄넘기)			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	긴 줄넘기	긴 줄넘기-8자마라톤, 음악줄넘기-할까말까 공부 송	
	2	앞 되돌리기	앞 되돌리기, 음악줄넘기-할까말까 공부 송	
	3	긴 줄 음악줄넘기	긴 줄 음악줄넘기-작은 동물원, 솜사탕 음악줄넘기 복습, 줄을 이용한 시계 돌리기 게임	
	4	2인 번갈아 뛰기	음악줄넘기-바나나 알려지, 2인 번갈아 뛰기, 줄넘기 달리기	
	5	음악 줄넘기	앞 들어 뛰기, 지그재그 뛰기, 음악줄넘기-바나나 알려지	
	6	줄 넘고 달리기	옆 펼쳐 엇걸어 풀어뛰기(SC), 음악줄넘기-바나나 알려지 줄 넘고 달리기	
	7	긴 줄넘기	독도는 우리 땅-SO, SSOO, SC, 음악줄넘기-목찌빠 긴 줄넘기-장.단 복합줄넘기	
	8	미션 줄넘기	옆 흔들어 뛰기, 복합스텝-뒤 들어 무릎 뛰기 음악줄넘기-목찌빠, 미션줄넘기(6월)	
	9	타바타 줄넘기	복합스텝-보 바위 뒤 들어 뛰기, 보 바위 앞 흔들어 뛰기 음악줄넘기-목찌빠, 타바타 줄넘기	
	10	긴 줄넘기	음악줄넘기-목찌빠, 긴 줄 음악줄넘기-별빛달빛 어몽어스 줄넘기	
	11	번외경기 빨리뛰기	음악줄넘기-You cant sit with us 번외경기-30초 빨리 뛰기, 2인 번갈아 빨리 뛰기	
	12	더블 더치 출입법	음악줄넘기-You cant sit with us, 더블 더치-출입법	



## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		최미정	지도 대상	3 - 6학년	지도 시간	60분
지도 목표		줄넘기의 기초 동작을 익히고 음악에 맞춰 즐겁고 신나게 뛰며, 인 및 단체줄넘기를 통하여 자기중심적 사고를 탈피하고 협동심과 이해심을 키우면서 사회성을 갖도록 한다.				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	줄넘기의 기본	줄넘기의 기본자세, 1회선 1도약·2도약 뛰기, 8자 돌리기			
	2	긴 줄넘기	1도약·2도약 뛰기, 8자 돌리기 및 변형 긴 줄넘기- 가는 줄(대각선 통과하기)			
	3	기본 스텝	줄넘기 따라 하기, 보 바위 뛰기, 8자 돌리기 응용			
	4	음악 줄넘기	변갈아 뛰기, 8자 돌리기 및 변형 음악줄넘기-바나나 차차			
	5	기본 스텝	앞 뒤 벌려 모아 뛰기, 한발 뛰기 음악줄넘기-바나나 차차			
	6	긴 줄넘기	줄 돌리기- 파 돌리기 송, 음악줄넘기-바나나 차차 긴 줄넘기-가는 줄(넘고 나가기), 8자마라톤			
	7	음악 줄넘기	돌리고 준비운동, 십자 뛰기 음악줄넘기-한국인을 빛낸 100명의 위인들			
	8	기본 스텝	변갈아 2박자 뛰기, 가위바위보 뛰기 음악줄넘기-한국인을 빛낸 100명의 위인들			
	9	2인 줄넘기	뒤로 넘기, 음악줄넘기-한국인을 빛낸 100명의 위인들 2인 줄넘기-2인 맞서서 뛰기			
	10	앞 되돌리기	100번 뛰기-오래 뛰기, 앞 되돌리기 음악줄넘기-Hand Clap			
	11	긴 줄넘기	뒤 들어 모아 뛰기, 음악줄넘기-Hand Clap 긴 줄넘기-오는 줄(넘고 나가기)			
	12	팔에 줄 감기	2인 줄넘기-옆 나란히 뛰기(두 줄) / 1분기 마무리 팔에 감기-2박자, 4박자, 음악줄넘기-Hand Clap			
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
2	1	엇갈어 풀어 뛰기	초보탈출 미션줄넘기, 스포츠리듬 트레이닝 엇갈어 풀어 뛰기			
	2	미션 줄넘기	긴 줄넘기-가는 줄 들어와서 넘고 나가기 줄넘기 달리기, 미션 줄넘기, 시계 돌리기			
	3	음악 줄넘기	앞 흔들어 뛰기, 이중 뛰기, 음악줄넘기-Witch doctor			
	4	옆 펼쳐 뛰기	음악줄넘기-Witch doctor 독도는 우리 땅-옆 펼쳐 뛰기(SO, SSOO)			
	5	긴 줄넘기	긴 줄넘기-8자마라톤, 음악줄넘기-Witch doctor 무궁화 꽃 줄넘기			
	6	엇갈어 풀어 뛰기	2인-2도약, 1도약 맞서 뛰기 엇갈어 풀어 뛰기의 여러 가지			
	7	3인 줄넘기	점프스타일 레벨1, 미션줄넘기, 3인 줄넘기			
	8	2인 줄넘기	음악줄넘기-레인보우, 2인 줄넘기-반짝반짝 작은 별			
	9	방향전환	1인 방향전환-넘지 않음(4박자) 음악줄넘기-레인보우, 긴 줄 손 가위바위보			
	10	2인 줄넘기	음악줄넘기-레인보우 2인 줄넘기-옆 나란히 뛰기(한 줄)			
	11	체력전	체력전-각 스텝으로 오래 뛰기, 음악줄넘기-레인보우			
	12	급수 줄넘기	급수 줄넘기, 긴 줄넘기-꼬마야 꼬마야 음악줄넘기 복습 / 2분기 마무리			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	음악 줄넘기	음악줄넘기-Witch doctor, 2인 번갈아 뛰기	
	2	기본 스텝	옆 흔들어 뛰기, 지그재그 뛰기 음악줄넘기-Witch doctor	
	3	음악 줄넘기	옆 펼쳐 엇걸어 풀어 뛰기(SC) 음악줄넘기-Witch doctor	
	4	긴 줄 음악 줄넘기	독도는 우리 땅-SO, SSOO, SC 음악줄넘기-Witch doctor 긴 줄 음악줄넘기- 작은 동물원, 송사탕	
	5	복합스텝	복합스텝-무릎 들어 뛰기, 뒤 들어 무릎 뛰기 음악줄넘기-할까 말까 공부 송	
	6	음악 줄넘기	복합스텝-보 바위 뒤 들어 뛰기 보 바위 앞 흔들어 뛰기 음악줄넘기-할까 말까 공부 송	
	7	긴 줄 음악 줄넘기	음악줄넘기-할까 말까 공부 송 긴 줄 음악줄넘기-별빛달빛	
	8	2인 줄넘기	음악줄넘기-할까 말까 공부 송 번외경기-30초 빨리 뛰기, 2인 번갈아 빨리 뛰기	
	9	더블 더치	음악줄넘기-목찌빠, 더블 더치-출입법	
	10	음악 줄넘기	음악에 맞춰 엇걸어 풀어 뛰기 연습하기 음악줄넘기-목찌빠	
	11	긴 줄넘기	긴 줄넘기-8자마라톤, 긴 줄넘기-2도약 뛰기 음악줄넘기-목찌빠	
	12	급수 줄넘기	음악줄넘기-목찌빠, 급수 줄넘기 / 3분기 마무리	

# 창의미술

## 2-3. 연간 수업 계획서

2-3. 연간 수업 계획서						
지도 강사		노영화	지도 대상	1~6학년	지도 시간	70분
지도 목표		생각하는 힘과 창의적 감성, 표현을 키워주는 통합 미술				
차시별 운영 계획						
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고		
1	1	오리엔테이션, 반쪽그림그리기	반쪽의 이미지와 명암으로 나머지 반쪽의 형태와 이미지를 유추하여 그려 볼으로써 관찰력과 표현력을 키울 수 있음.			
	2	메타버스 (아바타 디자인)	앞으로 함께 공존해갈 메타버스 세상에서 나의특징과 성격, 좋아하는것 들을 이야기 해보고 나의 아바타를 디자인하고 그려보기.			
	3	창의표현- 패턴지로 자유표현	다양한 패턴을 이용한 연상그림 혹은 상상화로 자유주제를 그리고 발표 하기			
	4	기법표현 - 포일아트	스테인드글라스를 감상하고 온박지와 마카를 이용한 스테인드 글라스 표 현			
	5	소묘	소묘의 정의와 명암단계를 응용하여 케익 그리기			
	6	작가탐방 [웨인티보]	웨인티보의 다양한 작품을 감상하고 좋아하는 디지털을 웨인티보화풍으 로 재해석하여 그려보기.			
	7	풍경화의 이해	1점투시법을 익히고 1점투시와 수채화의 원터치 기법을 이용한 벚꽃길 그리기			
	8	수채화	수채화의 농도표현과 색섞기 채도표현과 이를 활용한 아이스크림 그리기			
	9	연상그림	색종이의 사각형과 투시도를 활용한 도시의 풍경 그리기			
	10	가정의달 - 가족에게	다양한 꽃을 관찰하고 수채 일러스트로 꽃다발 꾸미기			
	11	에바알머슨처럼	소소한일상의 행복, 가족을 소재로 힐링을 전하는 에바알머슨의 작품을 감상하고 마음에 드는 작품을 그려보기.			
	12	플러스펜 수채화 기초	플러스펜의 드로잉과 번짐효과를 이용한 과일일러스트 그리기			
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고		
2	1	세계여행	플레이콘을 이용하여 세계각국의 랜드마크를 알아보고 가고싶은 곳의 열 기구 세계여행 상상표현			
	2	내가 갖고싶은 미래의 나의 친구	4차산업으로 하루가 다르게 발전해가는 요즘, 내가 타고 싶은 자율주행차나 나에게 꼭 있었으면 하는 ai로봇친구를 직접디자인하 고 어떤 일을 하게 되는지 발표하기.			
	3	기법연구	오일파스텔의 그라데이션과 겹침과 혼색효과를 이용하여 실감나는 동물의 털의 질감과 무늬 표현하기			
	4	동세표현	스포츠 종목별 다양한 동세를 감상하고 자신이 좋아하는 운동종목의 선수를 표현해보기			
	5	재료탐구	알록달록 파르페를 감상하고 스펅글, 파츠, 클레이를 활용한 파르페 만 들기			
	6	비치백 디자인	자기가 좋아하는 캐릭터나 계절감이 느껴지는 일러스트 등을 이용하여 비치볼과 비치백 만들기			
	7	아름다운 지구 (기후변화 포스터)	지구온난화와 기후변화로 아파하는 지구에 대해 이야기 해보고 내가 할 수 있는 탄소배출을 줄일 수 있는 일들과 지켜야 할 것을 포스터로 표현하기.			
	8	젠텅글아트	단순한 패턴으로 마음을 편안하게 하는 젠텅글 그림에 대해 알아보고 패 턴을 이용해서 일러스트 그리기			
	9	작가탐방	현대조각가 자코메티를 감상하고 클레이와 길디왁스를 이용한 동상만들기			
	10	풍경표현	마스킹테이프와 수채화의 그라데이션 기법을 활용한 사계절 자작나무 숲 그리기			
	11	우드락판화	우드락을 이용하여 꽃을 그리고 판화로찍어 나만의 꽃화분을 만들어본다.			
	12	수채화 [밤하늘]	수채화의 어두운 계열의 혼색을 이용해서 밤하늘을 표현하고 물감 뿌리기 기법을 이용한 별 표현하기			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	인사이드아웃	내가 요즘 제일 좋아하는것이나 제일 생각많이하는 것들을 실루엣안에 재미있게 담아보기.	
	2	터널스토리 액자만들기	즐거웠던 일이나 재밌었던 책을 주제로 스토리텔링 입체 터널 액자 만들기	
	3	관찰표현	카메라의 부분과 전체 관찰한 후 조합하여 꾸미기	
	4	동양화의 이해	담묵, 중묵, 농묵의 먹의양에 따른 느낌을 익히고 농도를 이용한 자유표현	
	5	인물화	다양한 인물감정의 표정을 연필로 스케치 하기	
	6	융합미술	스티커와 그 스티커를 보고 연상되고 어울리는 배경을 상상혹은 관찰하고 융합하여 표현해보기	
	7	스토리텔링화 [푸른사자 와니나]	푸른사자 와니니를 읽고 가장 기억에 남는 장면을 이야기 하고 그려본다.	
	8	조소의 이해	우리나라 도자기를 감상하고 부조와 음각기법을 이용한 나만의 도자기 만들기	
	9	크리스마스 일러스트	크리스마스 하면 생각나는 다양한 소품과 풍경을 아기자기하게 표현해보기.	
	10	트릭아트	눈의 착시에 의한 다양한 효과를 가진 작품을 감상하고 착시효과를 이용한 입체 계단 그리기	
	11	재료연구	목탄, 콩테의 특성을 이해하고 비비거나 문질러서 동물의 무늬와 형태를 표현해 본다.	
	12	상상표현	10년 뒤 내가 살아갈 세상을 상상해보고 내가 어떤일을 할지 미래의 나를 표현해본다.	

## <자기 소개서>

프로그램명	창의미술	이름	노영화
<p><b>1. 폭넓은 실기경험으로 미래의 창의적 인재를 키울 수 있는 강사로 성장해 왔습니다.</b></p> <p>안녕하십니까. 저는 시흥가온초등학교 창의미술부를 지원한 노영화입니다. 저는 고등학교 시절 미술만 전문적으로 전공하는 미술고등학교에 진학하며 소묘, 수채화, 조소, 디자인 등 미술의 모든 분야에 대한 기본기를 탄탄히 다졌고, 대학교 기간에는 주 전공인 서양화 연구와 더불어 사진, 동양화, 미학, 디자인 등 미술의 보다 심도 깊은 연구와 작품 활동으로 미술의 융통성과 표현의 다양성, 전문적 실기지도력을 폭넓게 겸비하였습니다.</p> <p>또, 교직이수를 통하여 교수학습방법, 교육심리 등 아이들을 지도하는 데 있어서 필요한 교육적 토대로 졸업 후에는 고등학교 정교사와 여러 초, 중 고등학교 방과후 미술을 지도하며 각 연령에 따른 다양한 교육을 진행하여 왔고, 현재는 은빛초등학교에서 그림을 통한 보다 아름답고 소중한 창의적 인재 양성을 꿈꾸며 강사의 길을 걷고 있습니다.</p> <p><b>2. 초등 방과후 학교에 최적화된 실기와 교수법을 겸비하고 있습니다.</b></p> <p>저는 중, 고등학교의 예고, 대입반 방과후학교와 수년간의 초등학교 방과후학교 등 다양한 연령과 여러 성향의 아이들을 만나고 지도하면서 각 연령과 수준에 따른 교수방법을 체득할 수 있었고 이러한 경험을 통해 초등방과후 학생을 위한 특화된 수업방법과 최적화된 실기지도의 노하우를 가지고 있습니다.</p> <p>또한 본인은 방과후 강사로서 가장 중요한 덕목이 연구하고 개발하고 나누는 자세라 생각합니다. 이를 위해 전국의 미술실기 강사 커뮤니티에서 작품의 연구와 공유, 피드백을 통해 새로운 주제와 소재를 개발하여 같은 주제 군에서도 학습자의 개인별 수준과 실기력을 고려하여 가장 효율적이고 흥미롭고 알찬 수업이 되도록 연구하고, 최근 코로나로 인해 수업이 결손이 생겼을 때는 유튜브에 그림채널 운영과 아이디어스 온라인클래스 강의를 통해 쉬지 않고 매체를 넘나들며 그림에 대한 자기 계발을 통해 대면, 비대면의 상황에서도 아이들에게 수업을 효과적으로 전달 할 수 있도록 끊임없이 노력하고 있습니다. 이러한 저의 다양한 노력과 도전은 아이들에게도 긍정의 시너지로 작용하여 생동감있는 즐겁고 유익한 수업으로 자연스럽게 녹여나와 함께 성장할 수 있는 준비된 강사라고 생각합니다</p> <p><b>3. 아이들과 함께 그려가는, 꿈과 비전을 제시하는 강사가 될 것입니다.</b></p> <p>저는 아이들에게 지식, 기술만을 전달하는 전달자가 아닌 개개인의 성향과 마음을 먼저 알아주고 눈높이에서 함께 이야기 하고 느끼는 과정 속에서 자연스럽게 자신만의 창의적인 작품을 그려갈 수 있도록, 지원자이자 조력자로서 수업을 이끌어갈 계획입니다.</p> <p>작품을 만드는 일련의 과정들이 모여 멋진 작품을 이루어내는, 함께 즐길 수 있는 수업을 통해 자연스레 미술의 표현방법이나 창의성, 형태력이 하나, 둘 쌓이게 되어 어느 순간 자신의 그림이 훌쩍 성장해 있음을 느낄 수 있는 수업이 될 것입니다.</p> <p>하지만 이러한 과정에서도 미술에서 꼭 다루어야하는 소묘, 수채화의 기본기를 소홀히 하지 않고 기본기가 지루해지지 않도록 같은 분야에서도 표현방법과 재료의 다양한 접근을 통해 흥미, 즐거움이 충족될 수 있도록 프로그램을 설계하였습니다.</p> <p>저의 수업 시간에서는 미술에 자신감이 없는 아이들도 누구나 자신의 생각을 창의적이고 자유롭게 그려갈 수 있는 자신감과 표현력을, 재능이 있는 아이들에게는 미래의 화가를 꿈꿀 수 있는 꿈과 비전을 제시할 수 있는 강사가 될 것입니다.</p>			

# 창의수학

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사	권금희	지도 대상	1~6학년	지도 시간	60분
지도 목표	교구활용 수업을 통해 거부감 없이 학습을 발달시키고, 사고력향상 및자 신감과 집중력, 사회성을 기르게 한다.				
차시별 운영 계획					
분기	주	학습 주제	학습 내용		비고
1	1	하트퍼즐	<b>하트퍼즐</b> 교구를 활용 수학개념, 기억력향상지도 응용편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 교재		
	2	다빈치코드	<b>다빈치코드</b> 교구를 활용 구상력, 공간지각 향상 지도 응용편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 교재		
	3	로보77	<b>로보77</b> 교구를 활용 기획력, 기억력 향상지도 응용편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 교재		
	4	만칼라	<b>만칼라</b> 교구를 활용 전략력, 암산력 향상지도 응용편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 교재		
	5	셋	<b>셋</b> 교구를 활용 집중력, 좌/우뇌개발 향상 지도 상상편-카드에 공통점을찾아 많이 획득해보기		
	6	픽셀	<b>픽셀</b> 교구를 활용 판단, 기획, 사고 향상 지도 상상편-표를 그려 문제를 풀수있다.		
	7	루트	<b>루트</b> 교구를 활용 기획, 종합판단력 향상 지도 상상편-카드에 규칙을 찾아 획득하기		
	8	꼬꼬미노	<b>꼬꼬미노</b> 교구를 활용 판단력, 사고력 향상 지도 상상편-주사위를 이용하여 꼬꼬미노타일을 획득한다.!		
	9	잭스님트	<b>잭스님트</b> 교구를 활용 기획력, 사고력 향상지도 사고편-동시에 카드를 내고 규칙에맞게 별점을 낸다.		
	10	하노이탑	<b>하노이탑</b> 교구를 활용 추리력, 인지력 향상 지도 사고편-하나씩 교구를 규칙에 맞게 이동해보기		
	11	큐비츠	<b>큐비츠</b> 교구를 활용 판단, 기획, 사고력 향상지도 사고편-정해진시간안에 평면도형 맞추기		
	12	트레버스	<b>트레버스</b> 교구를 활용수학개념, 기억력향상지도 사고편-도형에 특성을 알고 이동해보기		
분기	주	학습 주제	학습 내용		비고

2	1	구슬퍼즐	<b>구슬퍼즐</b> 교구를 활용 수학개념, 기억력향상지도 응용편-뒤집어진 카드를 교환하며 작은수만들기	
	2	다빈치코드	<b>다빈치코드</b> 교구를 활용 구상력, 공간지각 향상 지도 응용편-교구를 이용하여 정육면체를 만들어보기	
	3	로보77	<b>로보77</b> 교구를 활용 기획력, 기억력 향상지도 응용편-카드를 이용해 덧셈셈을 해보며 암산하기	
	4	만칼라	<b>만칼라</b> 교구를 활용 전략력, 암산력 향상지도 응용편-구슬을 이동해보며 만칼라통에 구슬모으기	
	5	셋	<b>셋</b> 교구를 활용 집중력, 좌/우뇌개발 향상 지도 상상편-카드에 공통점을찾아 많이 획득해보기	
	6	픽셀	<b>픽셀</b> 교구를 활용 판단, 기획, 사고 향상 지도 상상편-표를 그려 문제를 풀수있다.	
	7	루트	<b>루트</b> 교구를 활용 기획, 종합판단력 향상 지도 상상편-카드에 규칙을 찾아 획득하기	
	8	꼬꼬미노	<b>꼬꼬미노</b> 교구를 활용 판단력, 사고력 향상 지도 상상편-주사위를 이용하여 꼬꼬미노타일을 획득한다.1	
	9	잭스님트	<b>잭스님트</b> 교구를 활용 기획력, 사고력 향상지도 사고편-동시에 카드를 내고 규칙에맞게 벌점을 낸다.	
	10	하노이탑	<b>하노이탑</b> 교구를 활용 추리력, 인지력 향상 지도 사고편-하나씩 교구를 규칙에 맞게 이동해보기	
	11	큐비츠	<b>큐비츠</b> 교구를 활용 판단, 기획, 사고력 향상지도 사고편-정해진시간안에 평면도형 맞추기	
	12	트레버스	<b>트레버스</b> 교구를 활용수학개념, 기억력향상지도 사고편-도형에 특성을 알고 이동해보기	
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	다이아몬드	<b>다이아몬드</b> 교구를 활용 수학개념, 기억력향상지도 추리편-건너뛰기를 통해 재빨리 상대방에 진영에 도착한다.	
	2	다빈치코드	<b>다빈치코드</b> 교구를 활용 구상력, 공간지각 향상 지도 추리편-추리를 통해 상대방에 패를 분석하고 맞춰본다.	
	3	로보77	<b>로보77</b> 교구를 활용 기획력, 기억력 향상지도 추리편-카드를 이용해 덧셈셈을 해보며 암산하기	
	4	인지니어스	인지니어스 교구를 활용 전략력, 암산력 향상지도 추리편-구슬을 이동해보며 결승점에 도착한다.	
	5	피퍼	<b>피퍼</b> 교구를 활용 집중력, 좌/우뇌개발 향상 지도 상상편-카드에 공통점을찾아 많이 획득해보기	
	6	게스후	<b>게스후</b> 교구를 활용 판단, 기획, 사고 향상 지도 상상편-질문을 통해 상대방에 인물 맞춰보기	
	7	루트	<b>루트</b> 교구를 활용 기획, 종합판단력 향상 지도 상상편-카드에 규칙을 찾아 획득하기	
	8	꼬꼬미노	<b>꼬꼬미노</b> 교구를 활용 판단력, 사고력 향상 지도 상상편-주사위를 이용하여 꼬꼬미노타일을 획득한다.1	
	9	잭스님트	<b>잭스님트</b> 교구를 활용 기획력, 사고력 향상지도 사고편-동시에 카드를 내고 규칙에맞게 벌점을 낸다.	
	10	라비린스	라비린스 교구를 활용 추리력, 인지력 향상 지도 사고편-도형조각을 밀어내고 움직여보며 길을 만든다.	
	11	큐비츠	<b>큐비츠</b> 교구를 활용 판단, 기획, 사고력 향상지도 사고편-정해진시간안에 평면도형 맞추기	
	12	헥서스	<b>헥서스</b> 교구를 활용수학개념, 기억력향상지도 사고편-도형에 특성을 알고 이동해보기	

# [축 구]

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		권한율	지도 대상	1~6학년	지도 시간
지도 목표		지상과 공중에서 볼을 몸 안에서 자유자재로 다룰 수 있고 축구 시험에 적용하여 다양한 기술적인 움직임과 기술을 구사할 수 있다			
		차시별 운영 계획			
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
1	1	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 1	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	파트별 모든 훈련 단계를 통과 한 학생들은 다른 파트 훈련으로 전환	
	2	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 2	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	3	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 3	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	4	스킬 타임	1. 기본 사포 동작 배우기 2. 축구 시험		
	5	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 4	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	6	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 5	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	7	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 6	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	8	스킬 타임	1. 네이마르 사포 동작 배우기 2. 축구 시험		
	9	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 7	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	10	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 8	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	11	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 9	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험		
	12	스킬 타임	1. 바운드 레인보우 동작 배우기 2. 축구 시험		
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	



2	1	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 1	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	파트별 모든 훈련 단계를 통과한 학생들은 다른 파트 훈련으로 전환
	2	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 2	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	3	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 3	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	4	스킬 타임	1. 볼 띄우기Lv.1~6 단계별 훈련 2. 축구 시험	
	5	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 4	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	6	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 5	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	7	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 6	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	8	스킬 타임	1. 볼 띄우기Lv.1~6 단계별 훈련 2. 축구 시험	
	9	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 7	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	10	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 8	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	11	뱅크드리블, 발등리프팅 단계별 훈련 9	1. 뱅크드리블 단계별 훈련 2. 발등리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시험	
	12	스킬 타임	1. 볼 띄우기Lv.1~6 단계별 훈련 2. 축구 시험	
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고

3	1	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 1	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	파트별 모든 훈련 단계를 통과 한 학생들은 다른 파트 훈련으로 전환
	2	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 2	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	3	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 3	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	4	육상 기본 자세 1	1. 기본 팔 치기 동작 교정 훈련 2. 축구 시합	
	5	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 4	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	6	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 5	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	7	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 6	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	8	육상 기본 자세 2	1. 기본 피칭 자세 교정 훈련 2. 축구 시합	
	9	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 7	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	10	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 8	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	11	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 9	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합	
	12	육상 기본 자세 3	1. 드라이브 동작 훈련 2. 축구 시합	

# [컴퓨터]

## 2-3. 연간 수업 계획서

2-3. 연간 수업 계획서					
지도 강사	정은경	지도 대상	1-2학년	지도 시간	14:30 - 3:10
지도 목표	컴퓨터의 기초를 익히면서 타자연습과 재미있는 문서 만들기, 코딩 기초 다지기				
차시별 운영 계획					
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
1	1	컴퓨터와 친구되기/ 마우스와 친구되기	- 컴퓨터 주변장치와 컴퓨터를 켜고 끄는 방법에 대해 알아 봅니다. - 클릭, 더블 클릭, 드래그에 대해 알아봅니다.		
	2	키보드와 친구되기/ 멋진 어린이 화가되기	- 키보드의 여러 가지 키들은 각각 어떤 기능을 하는지 알 아봅니다. - 재미있는 유틸리티 프로그램을 이용하여 멋진 작품을 만 들어봅니다.		
	3	파일과 폴더의 개념 알아보기/파일과 폴더 정복하기	- 파일과 폴더의 개념을 알고 폴더를 만들어본 후 폴더 안 에 파일을 정리해봅니다. - 파일과 폴더를 복사/잘라내기/삭제 해봅니다.		
	4	앱 실행 및 창 다루기/ 단원 종합 평가	- 앱을 실행해보고 자주 사용하는 앱을 시작 화면에 고정시 켜봅니다. - 1-7차시에서 배운 내용을 평가합니다.		
	5	캐릭터 그리기/ 3D 세상 살펴보기	- 그림판 3D 앱을 이용하여 그림을 불러옵니다. - 3D 뷰어 앱을 열어 다양한 이미지들을 살펴봅니다.		
	6	더 빠르게 계산하기/ 메모장으로 이모티콘 만들기	- 계산기 앱을 이용하여 복잡한 연산을 빠르고 정확하게 계 산해봅니다. - 메모장 앱을 실행한 후 글꼴 서식을 변경합니다.		
	7	인터넷 세상으로 들어가기/3D 캐릭터 완성하기	- 인터넷(엣지)을 실행하여 주니어네이버에 접속합니다. - 그림판 3D 앱을 이용하여 여러 가지 기능을 활용하여 3D 캐릭터를 만들어봅니다.		
	8	컴퓨터 예쁘게 꾸미기/ 단원 종합 평가	- 여러 가지 동물 이미지로 배경 사진을 변경해봅니다. - 9-15차시에서 배운 내용을 평가합니다.		
	9	우리동네 소개하기/ 포토모자이크 작품	- 네이버 지도를 이용하여 우리 동네로 이동합니다. - 인터넷에서 원하는 사진을 다운로드 합니다.		
	10	코딩이란 무엇일까?/ 3D 큐브로 캐릭터 만들기	- 코딩이란 무엇인지 알아봅니다. - 3D 큐브를 이용하여 마인크래프트 캐릭터를 만들어보미 다.		
	11	재미있는 사진 합성/ 애니메이션으로 장래희망 소개하기	- 포토퍼니아에서 사진을 합성해봅니다. - 무대 배경을 변경하고 캐릭터를 생성하여 애니메이션을 만들어봅니다.		
	12	애니메이션으로 동화 만들기/ 단원 종합 평가	- 여러 가지 액션을 적용하는 방법을 알아봅니다. - 17-23차시에서 배운 내용을 평가합니다.		

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
2	1	멋쟁이 토마토-1/ 멋쟁이 토마토-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글맵시를 만들어 모양을 변경해 봅니다.</li> <li>- 글자 서식을 변경하고 클립아트를 입력해 봅니다.</li> </ul>	
	2	아바타 만들기-1/ 아바타 만들기-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림을 입력하고 그리기마당을 활용해 봅니다.</li> <li>- 도형의 크기를 자유롭게 조절하고 대칭해 봅니다.</li> </ul>	
	3	주간 날씨 예보/ 원형 표어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 표를 입력해 봅니다.</li> <li>- 글맵시를 이용하여 원형 표어를 만들어 봅니다.</li> </ul>	
	4	표지 만들기/ 단원 종합 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글상자를 입력하고 복사합니다.</li> <li>- 1-7차시에서 배운 내용을 평가합니다.</li> </ul>	
	5	세계지도 블루마블-1/ 세계지도 블루마블-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 셀을 나누고 합친 후 셀에 배경을 넣어 봅니다.</li> <li>- 표의 셀 속성을 변경합니다.</li> </ul>	
	6	캐릭터 메모지/ 오늘 간식으로 뭐 먹지?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글맵시 속성을 변경해 봅니다.</li> <li>- 표에 있는 내용을 차트로 만들어 봅니다.</li> </ul>	
	7	부모님께 드리는 감사장-1/ 부모님께 드리는 감사장-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글자 서식을 변경하여 감사장을 만들어 봅니다.</li> <li>- 배경에 그림을 넣고, 글상자를 이용하여 감사장을 완성해 봅니다.</li> </ul>	
	8	맛있는 우표 만들기/ 단원 종합 평가 문제	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도형과 그림을 넣어 우표를 완성합니다.</li> <li>- 9-15차시에서 배운 내용을 평가합니다.</li> </ul>	
	9	임금님 귀는 당나귀 귀/ 문자(이모티콘) 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문단 전글자 장식, 개체 풀기를 하여 완성합니다.</li> <li>- 문자표와 키보드의 기호를 이용하여 다양한 문자를 입력합니다.</li> </ul>	
	10	가로 세로 퍼즐/ 인기 캐릭터 순위	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 표를 입력하여 가로 세로 낱말 퀴즈를 완성해 봅니다.</li> <li>- 차트 만들고 그림을 넣어 차트를 완성해 봅니다.</li> </ul>	
	11	우정 쿠폰/ 한국 초등학교 해바라기 반	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글자 서식을 변경하여 우정 쿠폰을 완성합니다.</li> <li>- 제목의 서식을 변경하고 표의 속성을 변경해 봅니다.</li> </ul>	
	12	색상으로 알아보는 나의 성격/단원 종합 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도형을 복사한 후 다양하게 서식을 지정해 봅니다.</li> <li>- 17-23차시에서 배운 내용을 평가합니다.</li> </ul>	

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	인터페이스의 정의 및 마우스의 사용법/프로그래밍 언어와 코딩 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마우스의 기능 및 사용법을 알아봅니다.</li> <li>- 코딩이란 무엇인지 알아봅니다.</li> </ul>	
	2	엔트리 프로그램 알아보기/오브젝트의 추가 및 삭제하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 계정을 이용한 작품 저장 및 불러오는 방법을 알아봅니다.</li> <li>- 오브젝트의 추가, 이동 및 삭제 방법을 알아봅니다.</li> </ul>	
	3	엔트리 오브젝트 편집하기/ 오브젝트의 모양추가하고 순서 및 이름 변경하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 오브젝트의 크기 변경 및 회전 방법을 알아봅니다.</li> <li>- 오브젝트 모양 추가, 순서 및 이름 변경 방법을 알아봅니다.</li> </ul>	
	4	오브젝트의 모양 편집하기/ 단원 종합 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 오브젝트의 모양을 편집하는 방법에 대해 알아봅니다.</li> <li>- 1-7차시에서 배운 내용을 평가합니다.</li> </ul>	
	5	블록 코드 알아보기/ 블록 연결 및 실행하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 블록 코드의 형태에 따른 종류를 알아봅니다.</li> <li>- 엔트리 프로그램의 블록 연결 및 삭제 방법을 알아봅니다.</li> </ul>	
	6	오프라인 파일 불러오기 및 컴퓨터에 저장하기/ 순차 알고리즘 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 저장된 엔트리 파일을 불러오는 방법에 대해 알아봅니다.</li> <li>- 블록을 이용하여 순차 알고리즘을 배워봅니다.</li> </ul>	
	7	엔트리봇 자기 소개하기/ 엔트리봇 대화 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 블록을 이용한 말풍선 작성 방법을 알아봅니다.</li> <li>- [ ]초 기다리기 블록의 사용 방법에 대해 알아봅니다.</li> </ul>	
	8	블록을 이용한 모양 바꾸기/단원 종합 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 오브젝트의 모양 변경에 사용되는 블록을 알아봅니다.</li> <li>- 9-15차시에서 배운 내용을 평가합니다.</li> </ul>	
	9	디버깅 알아보기/ 반복 알고리즘 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 블록 코딩의 오류를 찾아 수정하는 방법을 알아봅니다.</li> <li>- 반복 알고리즘을 이용한 블록의 사용 방법을 알아봅니다.</li> </ul>	
	10	도사 전우치 만들기/ 꽃잎으로 꽃 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도장찍기 블록의 사용 방법을 알아봅니다.</li> <li>- 블록을 이용한 오브젝트의 회전 방법을 알아봅니다.</li> </ul>	
	11	마우스를 따라다니는 박쥐 만들기/ 이벤트 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 계속 반복하기 블록의 사용 방법을 알아봅니다.</li> <li>- 이벤트 기능의 블록 사용 방법을 알아봅니다.</li> </ul>	
	12	키보드를 이용한 동작만들기/ 단원 종합 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 키보드의 키를 이용한 블록 사용 방법을 알아봅니다.</li> <li>- 17-23차시에서 배운 내용을 평가합니다.</li> </ul>	

## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		정은경	지도 대상	3-4학년	지도 시간	15:15-15:55
지도 목표		OA 프로그램을 이용하여 문서작성의 기본을 익히고 실생활에 활용할 수 있는 다양한 문서 만들기과 코딩 이해하기				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	동요 가사집/ 나의 버킷 리스트	- 한글2016의 화면 구성을 알아봅니다. - 글자 모양과 새 탭에서 문서를 작성합니다.			
	2	복불복 돌림판/ 달달 양기장	- 문단 모양 지정하고 모양 복사하기를 해봅니다. - 특수문자와 한자를 입력해 봅니다.			
	3	도깨비 가면/ 골고루 먹기 포스터	- 글자 복사와 이동하기를 하여 주소록을 만들어봅니다. - 문서마당을 불러와 수정해 봅니다.			
	4	나만의 히어로 피규어/ 단원 종합평가	- 문단 번호를 지정하고 글머리표를 넣어 봅니다. - 1-7차시에서 배운 내용을 평가합니다			
	5	새로운 모양의 선물 상자/감사장	- 글상자, 그리기마당을 이용하여 사진 찍는 요령 작성해봅니다. - 그리기 도구, 개체 그룹을 지정합니다.			
	6	올북블록 점자책/ 칭찬 스티커	- 문서에 그림을 삽입하여 한국 민속촌 방문기를 작성합니다. - 원고지를 이용하여 체험 후기를 작성해 봅니다.			
	7	현미경 사용법/ 흥다운 한국의 5대 궁궐	- 표를 만들어 어린이 기자단 소개하기를 완성해 봅니다. - 셀 합차기, 나누기, 배경색, 테두리 적용해 봅니다.			
	8	음표와 쉼표/ 단원 종합 평가	- 표에 캡션 달고 블록 계산식을 적용해 봅니다. - 9-15차시에서 배운 내용을 평가합니다.			
	9	캐릭터 편지 봉투/ 알뜰살뜰 용돈기입장	- 스타일 기능을 이용하여 문서를 작성해 봅니다. - 수식 입력 및 편집하기를 이용하여 수학 경시대 문제를 작성해 봅니다.			
	10	우리나라 시도별 인구 차트/종이 액자	- 책갈피, 하이퍼링크를 지정해 봅니다. - 메일 머지를 이용하여 초대장을 작성해 봅니다.			
	11	구구단을 외자!/ 태극기가 펼쳐입니다!	- 쪽 테두리/배경 지정해 봅니다. - 머리말/꼬리말 지정, 쪽 번호를 넣어 기사 틀을 만들어 봅니다.			
	12	폴리곤 아트/ 단원 종합 평가	- 다단, 문단 첫 글자를 장식하여 신문 만들기를 완성해 봅니다. - 17-23차시에서 배운 내용을 평가합니다.			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
2	1	순차 : 애니메이션 만들기 / 순차 : 장면이 바뀌는 애니메이션	- 주인공들의 대사와 행동이 서로 어긋나지 않게 시간을 계산하여 '2초 기다리기' 기능을 활용하는 방법을 알아봅니다. - '장면이 시작되었을 때' 기능을 활용해서 순차적으로 원하는 애니메이션을 연출합니다.	
	2	즐거운 코딩 ❶ 웹북 만들기/반복 : 반짝이는 우주의 별	- 1~2차시를 종합하여 코딩하기 - 키보드의 숫자나 문자를 눌렀을 때 원하는 작업을 실행되는 방법을 알아봅니다.	
	3	반복 : 드론으로 외계 행성 찾기/즐거운 코딩 ❷ 신비한 우주	- 특정한 조건이 '참'이 될 때까지/'참'인 동안' 감싸고 있는 블록들을 반복해서 실행하는 방법을 알아봅니다. - 4~5차시를 종합하여 코딩하기	
	4	조건 : 빠~! 위험을 알려 주는 미로 /조건 : 텔레파시 게임	- 만일 참 이라면' 기능의 실행하는 방법을 알아봅니다. - '만일 참 이라면', '만일 참 이라면 / 아니면' 기능의 실행하는 방법을 알아봅니다.	
	5	즐거운 코딩 ❸ 곰 인형 뽑기 /반복 + 조건 : 움직이는반복	- 7~8차시를 종합하여 코딩하기 - 움직이는 두 개의 배경을 이용해서 계속 이어지는 배경효과를 만드는 방법에 대해 알아봅니다	
	6	조건 : 출발! 정글 탐험 배경 /즐거운 코딩 ❹ 남극 탐험	- 오브젝트가 반복해서 무작위 시간이 지난 후 자신을 복제해서 화면 아래로 움직이는 효과를 만들 수 있습니다 - 10~11차시를 종합하여 코딩하기	
	7	변수 : 자동판매기/ 변수 : 숫자 맞추기	- 메뉴 오브젝트를 클릭하면, 변수인 주문 금액이 더해지면서 총 주문금액을 구합니다. - 비교 연산을 통해 변수 값과 입력 값을 비교하여 조건별로 다른 결과를 출력합니다.	
	8	즐거운 코딩 ❺ 생일 파티 메뉴 정하기/봇 : 교호의 캔버스	- 13~14차시를 종합하여 코딩하기 - 마우스를 이용해서 그리기 기능을 활용하는 방법을 알아봅니다.	
	9	소리 : 학예 발표회/ 즐거운 코딩 ❻ 교호의 미디어아트	- 키보드의 키를 눌러 연주되는 피아노를 만드는 방법을 알아봅니다 - 16~17차시를 종합하여 코딩하기	
	10	리스트 : 술래 정하기/ 리스트 : 영어 단어장	- 글상자를 활용하여 원하는 글자를 추가하는 방법을 알아봅니다. - 첫 번째 리스트와 두 번째 리스트를 각각 입력하고 비교연산을 활용하여 원하는 결과를 얻는 방법을 알아봅니다..	
	11	즐거운 코딩 ❼ 영단어 암기 테스트/함수 : 핸드폰 대기 화면	- 19~20차시를 종합하여 코딩하기 - 한 번 만들어 두면 필요할 때마다 계속해서 불러다 사용 할 수 있는 함수의 조립 방법에 대해 알아봅니다.	
	12	함수 : 생일에 하고 싶은 일/ 즐거운 코딩 ❽ 척척 계산 로봇	- 항목별로 다양한 리스트를 만들어서 많은 자료를 입력하는 방법을 알아봅니다. - 22~23차시를 종합하여 코딩하기	

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	환경 표어 만들기 / 캔디 아이스크림	- 워드숍의 채우기 효과를 이용하여 이미지에 글자 채우기를 합니다. - 그리기마당과 도형 서식을 이용하여 캔디 아이스크림 만들기를 완성합니다.	
	2	어플 디자인하기 / 공책 표지 만들기	- 도형을 넣은 후 도형 스타일로 어플을 디자인 합니다. - 슬라이드의 방향 변경한 후 도형과 그림으로 표지 만들기 합니다.	
	3	내가 좋아하는 것 / 동화 만들기	- 그리기마당의 그림을 넣은 후 슬라이드 화면 전환 효과 적용해서 완성합니다. - 도형, 그리기마당, 말풍선 등으로 토끼와 거북이 동화 만들기를 합니다.	
	4	캐릭터 메모지 만들기 / 단원종합평가문제	- 도형으로 캐릭터를 그린 후 메모지 만들기를 합니다. - 1-7차시에서 배운 내용을 평가합니다	
	5	좌충우돌 여름캠프 / 초콜릿의 분류	- 그림과 소리 기능을 이용하여 여름캠프 앨범 만들기를 합니다. - 슬라이드에 표를 작성한 후 셀 모양 변경 및 글자 서식 변경합니다.	
	6	연관 추리 퀴즈 / 무엇일까 게임 만들기	- 슬라이드 마스터와 하이퍼링크로 추리 퀴즈 만들기를 합니다. - 도형에 애니메이션을 지정하여 게임 만들기를 합니다.	
	7	파닉스 카드 / 동물 모양 책갈피 만들기	- 도형, 그리기마당, 애니메이션을 이용하여 파닉스 카드 만들기를 합니다. - 도형의 다양한 기능으로 동물 캐릭터 책갈피 만들기를 합니다.	
	8	나는 나는 월테야! / 단원종합평가문제	- 차트를 만들고 예쁘게 편집하기를 합니다. - 9-15차시에서 배운 내용을 평가합니다.	
	9	나만의 공책 표지 만들기 / 한쇼로 만드는 시화전	- 그림을 이용하여 예쁜 표지를 만들기를 합니다. - 그리기마당과 워드숍을 이용하여 시화전을 꾸미기를 합니다.	
	10	바닷속에는 누가누가 살까? / 크리스마스 트리 만들기	- 그리기마당과 도형을 이용하여 바닷속을 꾸미기를 합니다. - 도형, 그리기마당, 애니메이션으로 별이 반짝이는 트리 만들기를 합니다.	
	11	동물 먹이 찾기 / 캐릭터 만들기	- 그리기마당, 애니메이션을 이용하여 동물들의 먹이 찾기를 합니다. - 슬라이드 복제 기능을 이용하여 캐릭터 만들기를 합니다.	
	12	혈액형 심리테스트 /	- 하이퍼링크 기능을 이용하여 혈액형 별 성격 알아보기를 합니다. - 17-23차시에서 배운 내용을 평가합니다.	



## 2-3. 연간 수업 계획서

지도 강사		정은경	지도 대상	4-6학년	지도 시간	16:00-16:40
지도 목표		문서작성 기본 기능을 익히고 자격증 취득하기				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	새 프리젠테이션 만들기/도형 작성하기	- 테마 지정하기, 쪽 설정하기, 글상자 만들기, 도형 작성한 후 도형 서식 변경하기			
	2	도형 채우기/도형에 효과 적용하기	- 도형에 채우기 효과(질감, 그라데이션) 적용하기, 도형 효과(그림자, 반사, 네온, 옅은 테두리) 적용하기, 스타일 적용하기			
	3	슬라이드 마스터 설정하기/그림 삽입하기	- 슬라이드 마스터에 도형을 그린 후 효과 적용하기, 그림 삽입하기, 배경에 그림 삽입하기, 도형에 그림 채우기			
	4	다이어그램 삽입하기/실행 단추 삽입하기	- 다이어그램을 삽입한 후 스타일 적용하기, 실행 단추 삽입 및 도형 스타일 지정하기			
	5	표 만들기/차트 만들기	- 표를 만들고 스타일 지정하기, 차트를 만들고 차트 스타일 지정하기, 차트 구성요소에 서식 지정하기			
	6	워드숍 만들기/애니메이션 지정하기	- 워드숍을 만들고 스타일 지정하기, 개체에 애니메이션 지정하기			
	7	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)			
	8	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)			
	9	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)			
	10	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)			
	11	최신 기출 유형문제	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습(채점 후 개별지도)			
	12	최신 기출 유형문제	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습(채점 후 개별지도)			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
2	1	기본 문서 작성과 저장 /글맵시 입력	- 편집 용지 및 기본 글자 서식 지정, 구역 나누기, 파일 저장하기, 글맵시 입력한 후 지시사항에 맞춰 편집하기	
	2	특수 문자 입력과 글자/문단 모양 설정	- 특수 문자 입력하기, 글자 모양 및 문단 모양 설정하기	
	3	머리말 삽입/쪽 번호 매기기/다단 설정/글상자 입력	- 머리말 삽입하기, 쪽 번호 매기기, 다단 설정 나누기, 글상자 입력하기, 다단 설정하기	
	4	다단 내용 입력과 한자/각주 입력	- 다단 내용 입력하기, 한자 입력하기, 각주 입력하기	
	5	그림 입력과 쪽 테두리 설정	- 그림 입력하기, 쪽 테두리를 머리말을 포함하여 설정하기	
	6	표 입력/차트 입력	- 표를 만든 후 편집하기, 차트를 만든 후 차트 마법사를 이용하여 편집하기	
	7	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	8	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	9	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	10	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	11	최신 기출 유형문제	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습(채점 후 개별지도)	
	12	최신 기출 유형문제	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습(채점 후 개별지도)	

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	[문제1] 첫 번째 시트 작성하기 (셀 서식, 조건부서식, 함수식)	- 행 높이 설정하기, 도형 및 워드숍으로 제목 작성하기, 셀 서식 변경하기, 조건부 서식 지정하기, 함수 기본 다지기	
	2	[문제2] 데이터 정렬과 부분합	- 데이터 정렬하기, 부분합 작성 후 그룹 설정하기	
	3	[문제3] 고급 필터	- 조건식 작성과 필드명 복사하기, 고급 필터 지정하기	
	4	[문제4] 시나리오 / 매크로	- 시나리오를 작성한 후 '시나리오 요약' 시트 작성하기, 매크로 알아보기	
	5	[문제5] 피벗테이블	- 피벗 테이블 작성하기, 피벗 테이블 보고서 레이아웃 및 서식 지정하기	
	6	[문제6] 차트 작성	- 차트를 만든 후 이동하기, 차트 서식 지정하기, 자료점 이음표 추가하기	
	7	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	8	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	9	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	10	유형정복 모의고사	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습(채점 후 개별지도)	
	11	최신 기출 유형문제	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습(채점 후 개별지도)	
	12	최신 기출 유형문제	- 실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습(채점 후 개별지도)	

# 클레이

## 2-3.연간 수업 계획서

2-3.연간 수업 계획서					
지도강사	김금심	지도대상	1,2학년	지도시간	70분
지도목표	창의적인만들기수업				
차시별운영계획					
분기	주	학습주제	학습내용	비고	
1	1	클레이점토 습득하기	빠빠로필통함만들기		
	2	쿠키재료알아보기	딸기와 쿠키의만남		
	3	클레이의 부자재활용알아보기	비밀일기장만들기		
	4	스트링아트만들기	도안을보고 액자만들기		
	5	다양한쿠키캐릭터	팽수쿠키만들기		
	6	클레이의생활용품만들기	2단서랍장 기초과정완성		
	7	클레이의 생활용품만들기	2단서랍장넵킨 캐릭터완성		
	8	쿠키클레이	김밥모양쿠키		
	9	재료다양한비누수업	꽃을 사용한천연비누만들기		
	10	클레이의 생활용품	자동차번호판(목욕하는 곰돌이)		
	11	다양한공예알아보기	보석십자수		
	12	재료다양한베이킹수업	소세지페스추리		
2	주	학습주제	학습내용	비고	
	1	생활용품만들기	해바리가키걸이만들기		
	2	재료다양한쿠키수업	레인보우쿠키만들기		
	3	다양한재료로생활용품만들기	커피&티 함만들기 -바탕넵킨만들기		
	4	다양한재료로생활용품만들기	커피&티 함만들기- 윗부분 장식만들기		
	5	다양한재료로생활용품만들기	커피&티 마무리 완성하기		
	6	재료다양한쿠키수업	사탕쿠키만들기		
	7	점토의 다양성	미니어처햄버거만들기		
	8	생활용품만들기	시계만들기 미니어처주방기초		
	9	생활용품만들기	시계만들기-미니어처 음식만들기		
	10	생활용품만들기	시계만들기-미니어처음식만들어 시계완성		
	11	재료다양한쿠키수업	계란빵만들기		
	12	다양한공예체험	세라믹공예화분만들기		

분기	주	학습주제	학습 내용	비고
3	1	클레이점토 습득하기	도너츠액자만들기	
	2	재료다양한쿠키수업	수박쿠키만들기	
	3	점토의다양성	미니어처빙수만들기(상의4개만들기)	
	4	점토의다양성	미니어처빙수만들기(하의4개만들기)	
	5	재료다양한베이킹	사과 딸기 파이만들기	
	6	생활용품만들기	미니어처점토 사용한 시계만들기	
	7	클레이의 생활용품만들기	가족사진액자만들기	
	8	재료다양한쿠키수업	김밥쿠키만들기	
	9	클레이의 생활용품만들기	솜 비빌일기장만들기	
	10	다양한공예체험	색색무지개 천연비누만들기	
	11	다양한공예체험	레진아트장식고리만들기	
	12	재료다양한쿠키수업	자유창작쿠키	

2-3. 연간수업계획서

지도강사	김금심	지도대상	3~6학년	지도시간	70분
차시별운영계획					
분기	주	학습주제	학습내용	비고	
	1	클레이점토 습득하기	뽀빠로다용도함만들기(캐릭터저학년과다름)		
	2	쿠키재료알아보기	딸기와 쿠키의만남		
	3	클레이의 부자재활용알아보기	비밀일기장만들기		
	4	미니어처 점토알아보기	미니어처 라면셋트만들기		
	5	다양한쿠키캐릭터	팽수쿠키만들기		
	6	클레이의생활용품만들기	2단서랍장 기초과정완성		
	7	클레이의 생활용품만들기	2단서랍장넙킨부분과 옆면		
1	8	클레이의 생활용품만들기	2단서랍장캐릭터완성		
	9	재료다양한쿠키수업	머핀쿠키만들기		
	10	클레이의 생활용품	자동차번호판(목욕하는 곰돌이)		
	11	특강:다양한공예알아보기	보석십자수		
	12	재료다양한쿠키만들기	자유창작쿠키		
	주	학습주제	학습내용	비고	
	1	생활용품만들기	캐릭터다양한키걸이만들기		
	2	재료다양한쿠키수업	레인보우쿠키만들기		
	3	다양한재료로생활용품만들기	커피&티 함만들기 -바탕넙킨만들기		
2	4	다양한재료로생활용품만들기	커피&티 함만들기- 윗부분 장식만들기		
	5	다양한재료로생활용품만들기	커피&티 마무리 완성하기		
	6	재료다양한쿠키수업	사탕쿠키만들기		
	7	점토의 다양성	미니어처햄버거만들기		
	8	생활용품만들기	시계만들기 미니어처주방기초		
	9	생활용품만들기	시계만들기-미니어처 음식만들기		
	10	생활용품만들기	시계만들기-미니어처음식만들기 시계완성		
	11	재료다양한쿠키수업	계란빵만들기		
	12	다양한공예체험	세라믹공예화분만들기		

분기	주	학습주제	학습내용	비고
3	1	클레이점토 습득하기	도너츠액자만들기	
	2	재료다양한쿠키수업	수박쿠키만들기	
	3	점토의다양성	미니어처빙수만들기(상의4개만들기)	
	4	점토의다양성	미니어처빙수만들기(하의4개만들기)	
	5	재료다양한베이킹만들기	소세지페스추리	
	6	생활용품만들기	플라스틱점토사용한 시계만들기	
	7	클레이의 생활용품만들기	가족사진액자만들기	
	8	재료다양한쿠키수업	김밥쿠키만들기	
	9	클레이의 생활용품만들기	솟 비빌일기장만들기	
	10	다양한공예체험	색색무지개 천연비누만들기	
	11	다양한공예체험	천연핸드크림만들기	
	12	재료다양한쿠키수업	자유창작쿠키	