

[창의미술부] 연간 수업 계획서

지도 강사		노 00	지도 대상	1~ 6학년	지도 시간	13: 50 ~16:00
지도 목표		다양한 주제와 소재를 통한 창의적인 사고와 표현력, 완성해 가는 과정을 통한 문제해결력을 키울 수 있다.				
차시별 운영 계획						
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	반쪽그림그리기	반쪽의 이미지와 명암으로 나머지 반쪽의 형태와 이미지를 유추하여 그려봄으로써 관찰력과 표현력을 키울 수 있음.			
	2	메타버스 캐릭터 디자이너	메타버스 세상에서 나의특징과 성격, 좋아하는것들을 이야기 해보고 나의 아바타를 디자인하고 그려보기.			
	3	마음의 그림- 젠텡글	다양한 패턴을 이용한 연상그림 혹은 상상화로 자유주제를 그리고 발표하기			
	4	캐릭터 스퀴시 만들기	좋아하는 캐릭터를 그리고 말랑이 스퀴시로 만들어본다.			
	5	가정의달 -화병카네이션	가정의 달을 맞이하여 부모님께 아름다운 카네이션화병을 선물해보자			
	6	작가탐방 '쿠사마 야요이'	쿠사마야요이의 다양한 작품을 감상하고 간단한 사물을 쿠사마야요이화 풍으로 재해석하여 그려보기.			
	7	풍경화의 이해	1점투시법을 익히고 1점투시와 수채화의 원터치 기법을 이용한 벚꽃길 그리기			
	8	동양화따라잡기 - 민화그리기	민화의 숨은 의미와 표현방법을 이해하고 민화작가를 완성해본다.			
	9	메이커스- 홀로그램디자이너	홀로그램필름을 이용하여 나의 그림을 사진으로 찍고 입체영상으로 재현해 보기			
	10	나도 웹툰작가!	웹툰의 특징을 살펴보고 자신이 창작하거나 다양한 캐릭터와 스토리를 구상하여 4컷만화 그리기			
	11	동세표현	스포츠 종목별 다양한 동세를 감상하고 자신이 좋아하는 운동종목의 선수를 표현해보기			
	12	플러스펜 수채화 기초	플러스펜의 드로잉과 번짐효과를 이용한 과일 일러스트 그리기			
2	1	터널프레임 입체스토리	즐거웠던 일이나 재밌었던 책을 주제로 스토리텔링 입체 터널 액자 만들기			
	2	내가 갖고싶은 미래의 나의 친구	4차산업으로 하루가 다르게 발전해가는 요즘, 내가 타고 싶은 자율주행차나 나에게 꼭 있었으면 하는 ai로봇친구를 직접디자인하고 어떤 일을 하게 되는지 발표하기.			
	3	기법연구	오일파스텔의 그라데이션과 겹침과 혼색효과를 이용하여 실감나는 동물의 털의 질감과 무늬 표현하기			
	4	디자이너- 컵캐리어 디자인	자신이 직접 구상하고 디자인하여 커피컵과 캐리어를 디자인하고 만들어 보자.			
	5	재료탐구- 파르페디자인	알록달록 파르페를 감상하고 스펅글, 파츠, 클레이를 활용한 파르페 만들기			
	6	비치용품 디자이너되기	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	젠텡글아트	단순한 패턴으로 마음을 편안하게 하는 젠텡글 그림에 대해 알아보고 패턴을 이용해서 일러스트 그리기			
	9	작가탐방	현대조각가 자코메티를 감상하고 클레이와 길디왁스를 이용한 동상만들기			
	10	풍경표현-자작나무숲	마스킹테이프와 수채화의 그라데이션 기법을 활용한 사계절 자작나무 숲 그리기			
	11	공판화기법익히기	우드락을 이용하여 꽃을 그리고 판화로찍어 나만의 꽃화분을 만들어본다.			
	12	수채화 [푸른바다속 고래]	수채화의 블루 계열의 혼색을 이용해서 심해의 바닷속을 표현하고 물감 뿌리기 기법을 이용한 고래 표현하기			

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
3	1	인사이드아웃	내가 요즘 제일 좋아하는것이나 제일 생각많이하는 것들을 실루엣안에 재미있게 담아보기.	
	2	수채화기본기- 그라데이션배경	비슷한 계열의 농도조절방법을 익혀 다양한 그라데이션 배경표현해보기	
	3	관찰표현	카메라의 부분과 전체 관찰한 후 조합하여 꾸미기	
	4	산토리니 풍경표현	산토리니의 색감과 풍경을 감상하고 접시에 디자인해보기.	
	5	인물화	다양한 인물감정의 표정을 연필로 스케치 하기	
	6	융합미술	스티커와 그 스티커를 보고 연상되고 어울리는 배경을 상상혹은 관찰하고 융합하여 표현해보기	
	7	이모티콘 디자이너	카카오톡 이모티콘 디자이너가 된 자신을 상상하며 창의적으로 이모티콘을 만들어 발표하기	
	8	조소의 이해	우리나라 도자기를 감상하고 부조와 음각기법을 이용한 나만의 도자기 만들기	
	9	크리스마스 오너먼트 만들기	크리스마스 하면 생각나는 다양한 소품과 풍경을 아기자기하게 표현해보기.	
	10	착시의 세계 - 트릭아트	눈의 착시에 의한 다양한 효과를 가진 작품을 감상하고 착시효과를 이용한 입체 계단 그리기	
	11	질감표현 [빈센트 반고흐]	반고흐의 물결치는 질감표현법을 살펴보고 샌드페이퍼를 이용해서 마음에 드는 작품을 질감을 살려 표현해보기	
	12	붕어빵 가게	붕어빵스퀴시와 붕어빵 포장패키지 디자인하고 만들기	

[창의수학] 부 연간 지도계획

대상		(1) ~ (6) 학년			강사명	권00	
1분기-사고도입[사고의 기본과정은 생각하기! 흥미로운 교구를 통한 생각하는 재미 찾기 과정]							
분기	차시	지도 단위			지도 내용	비고	
		교구	교구	교재			
1 분 기	1			사고편 1~2회	프레존트 교구를 활용 암산력, 판단력 향상 지도		
	2				퍼니버니 교구를 활용 수학개념, 사고력 향상 지도		
	3			사고편 3~4회	철교 교구를 활용 구상력, 공간지각력 향상지도		
	4				룩룩 교구를 활용 집중력, 순발력, 암산력 향상지도		
	5			추론편 1~2회	숫자 교구를 활용 판단력, 기억력 향상 지도		
	6				쌓기나무 교구를 활용 구상력, 공간지각력 향상지도		
	7			추론편 3~4회	스키피티 교구를 활용 수학개념, 공간지각력 지도		
	8				치킨차차 교구를 활용 사고력, 기억력 향상 지도		
	9			구상편 1~2회	쿼리도 교구를 활용 집중력, 공간지각력 향상지도		
	10				만칼라 교구를 활용 전략적 사고력 향상지도		
	11			구상편 3~4회	셰임스업 교구를 활용 기획력, 공간지각력 향상지도		
	12				숲속음악대 교구를 활용 순발력, 집중력 향상지도	평가/시상	

2분기-사고활동[여러가지 방법으로 생각하고 경쟁하며 사고의 활동을 향상시키는 과정]

분기	차시	지도 단위			지도 내용	비고
		교구	교구	교재		
2 분 기	1			추리편 1~2회	캣어텟캣 교구를 활용 계산력, 기억력 향상 지도	
	2				마법의미로 교구를 활용 사고력, 공간지각력 지도	
	3			추리편 3~4회	펜토미노 교구를 활용 구상력, 공간지각력 향상지도	
	4				테트리스 교구를 활용 계산력, 공간지각력 향상지도	
	5			구상편 1~2회	디지오스 교구를 활용 암산력, 공간지각력 지도	
	6				두더지땅파기 교구를 활용 기획력, 구상력 향상지도	
	7			구상편 3~4회	피퍼 교구를 활용 판단, 수개념, 사고력 향상지도	
	8				동물장기 교구를 활용 사고력, 판단력 향상지도	
	9			판단편 1~2회	젬블로 교구를 활용 기획력, 공간지각력 향상지도	
	10				인지니어스 교구를 활용 사고력, 종합판단력 지도	
	11			판단편 3~4회	다빈치코드 교구를 활용 추리력, 사고력 향상지도	
	12				4목빙고 교구를 활용 집중력, 구상력 향상지도	평가/시상

3분기-논리적사고[집중력을 향상시키고 전략적인 기획과 논리적으로 생각하는 과정]

분기	차시	지도 단위			지도 내용	비고
		교구	교구	교재		
3 분 기	1			상상편 1~2회	우노 교구를 활용 전략력, 순발력 향상지도	
	2				업앤다운 교구를 활용 암산력, 기억력 향상지도	
	3			상상편 3~4회	셋 교구를 활용 집중력, 좌/우뇌개발 향상 지도	
	4				구슬퍼즐 교구를 활용 구상력, 공간지각력 향상지도	
	5			탐구편 1~2회	람세스 교구를 활용 기억력, 계산력 향상지도	
	6				우봉고 교구를 활용 집중력, 공간지각력 향상지도	
	7			탐구편 3~4회	달평이우주여행 교구를 활용 전략적사고력, 계산력 향상지도	
	8				블로커스 교구를 활용 공간지각력 향상지도	
	9			통찰편 1~2회	토끼와당근 교구를 활용 순발력, 암산력 향상지도	
	10				픽셀 교구를 활용 판단, 기획, 사고 향상 지도	
	11			통찰편 3~4회	로보77 교구를 활용 계산력, 집중력 향상지도	
	12				다이아몬드 교구를 활용 공간지각력, 사고력 지도	평가/시상

*제시된 내용 외에 부교재가 추가 첨부 될 예정이며, 보다 나은 수업을 위해 변경될 수 있습니다.

[축구] 연간 수업 계획서

지도 강사		권00	지도 대상	1~6	지도 시간	60분
지도 목표		지상과 공중에서 볼을 몸 안에서 자유자제로 다룰 수 있고 축구 시합에 적용하여 다양한 전술적인 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 시합			
	2	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 2	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	3	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 3	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	4	스킬 타임	1. 기본 사포 동작 배우기 2. 축구 시합			
	5	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 4	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	6	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 5	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	7	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 6	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	8	스킬 타임	1. 네이마르 사포 동작 배우기 2. 축구 시합			
	9	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 7	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	10	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 8	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	11	마커 드리블, 발가락 리프팅 파트 9	1. 마커 드리블 단계별 훈련 2. 발가락 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합			
	12	스킬 타임	1. 바운드 레인보우 동작 배우기 2. 축구 시합			

2	1	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 1	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	2	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 2	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	3	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 3	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	4	스킬 타임	1. 볼 띄우기Lv.1~6 단계별 훈련 2. 축구 시합
	5	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 4	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	6	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 5	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	7	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 6	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	8	스킬 타임	1. 볼 띄우기Lv.1~6 단계별 훈련 2. 축구 시합
	9	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 7	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	10	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 8	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	11	뱀 드리블, 발등 리프팅 단계별 훈련 9	1. 뱀 드리블 단계별 훈련 2. 발등 리프팅 단계별 훈련 3. 축구 시합
	12	스킬 타임	1. 볼 띄우기Lv.1~6 단계별 훈련 2. 축구 시합

3	1	브라질리언 스텝레더, 패스 파트 1	1. 브라질리언 스텝레더 단계별 훈련 2. 패스 단계별 훈련 3. 축구 시합
	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] 연간 수업 계획서

지도 강사		정00	지도 대상	1-2학년	지도 시간	14:30 - 3:10
지도 목표		윈도우10을 익히면서 타자연습과 재미있는 문서 만들기, 그래픽, 코딩 기초 다지기				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	컴퓨터 시작과 종료하기/ 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 만들어보 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	나만의 지갑 만들기/귀여운 핸드폰 케이스 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> - 그래픽(별별 캐릭터 보물섬)프로그램으로 나만의 지갑 만들어보기 - 귀여운 핸드폰 케이스 만들어보기 	
	2	(킹미션) 브로치 만들기/스타일리시한 목걸이 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 브로치 만들어보기 - 스타일리시한 목걸이 만들어보기 	
	3	나를 알리는 이름표 만들기/(킹미션) 명함 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 나를 알리는 이름표 만들어보기 - 다양한 명함 만들어보기 	
	4	굿즈 스티커 만들기/나의 분신 아바타 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 굿즈용 스티커 만들어보기 - 나의 분신 아바타 만들어보기 	
	5	(랜드미션) 굿즈 디자인하기/재미있는 같은 카드 찾기	<ul style="list-style-type: none"> - 디자인한 굿즈로 키링 만들어보기 - 캐릭터 카드 만들고 같은 카드 찾아보기 	
	6	즐거운 시장놀이 세트 만들기/(랜드미션) 숫자 카드 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 가상화폐와 물건을 만들어 시장놀이 해보기 - 다양한 그림을 넣어 숫자 카드 만들어보기 	
	7	우정 쿠폰 만들기/생일 초대장 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 우정 쿠폰 만들어보기 - 생일 초대장 만들어보기 	
	8	(해피미션) 메모지 만들기/캐릭터 편지지 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 여러 디자인으로 메모지 만들어보기 - 캐릭터 편지지 만들어보기 	
	9	나만의 동화책 만들기/(해피미션) 이야기 바탕화면 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 말풍선을 넣어 나만의 동화책 만들어보기 - 컴퓨터 바탕화면 만들어보기 	
	10	감정을 나타내는 문패 만들기/인터페이스의 정의 및 마우스의 사용법	<ul style="list-style-type: none"> - 감정을 나타내는 문패 만들어보기 - 코드닷오알지로 컴퓨터를 작동시키는 마우스 사용법 익히기 	
	11	내 손에 작은 미니 앨범 만들기/블록 코드 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 내 손 안에 작은 미니 앨범 만들어보기 - 코드닷오알지코딩놀이-블록 코드 알아보기 	
	12	(파티미션) 사진 액자 만들기/블록 연결 및 실행하기	<ul style="list-style-type: none"> - 액자 이미지를 이용하여 사진, 액자 만들어보기 - 앵그리버드를 구출하기(블록 연결 및 실행하기) 	

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
	1	‘닭’ 과 공룡의 부활/ ‘강아지’ 가 표현하는 꼬리 언어	<ul style="list-style-type: none"> - 한쇼의 화면 구성을 알아보고 슬라이드에 입력된 글자를 수정한 후 디자인 테마를 변경한 후 색을 변경한다. - 이동 및 조절점을 이용하여 이미지의 크기를 변경한다. 	
	2	썰매를 끄는 루돌프 ‘순록/사막의 상징 ‘낙타’	<ul style="list-style-type: none"> - 도형을 삽입한 후 크기와 위치를 변경한다. - 레이아웃을 변경한 후 제목을 입력한다. - 슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경한다. 	
	3	‘코끼리’ 의 코가 길어진 이유/ ‘조개’ 가 진주를 만드는 방법	<ul style="list-style-type: none"> - [슬라이드 2]에서 원하는 그림을 복사한다. - 원형 도형에 도형 효과-입체효과를 지정하고 애니메이션-바람개비를 지정한다. 	
	4	‘토끼’ 에 대한 오해와 진실/이만큼 배웠어요! (1~7차시 종합평가)	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드를 추가한 후 필요 없는 슬라이드는 삭제하고 똑 같은 슬라이드를 복제한다. - 주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다. 	
	5	성별이 바뀌는 ‘물고기’ , 흰동가리/ ‘고양이’ 가 싫어하는 냄새	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경한다. - 흰동가리 그림에 애니메이션-사용자 지정 경로를 지정한 후 해엄칠 경로를 그린다. - 라이드의 개체를 화면에 보이지 않게 숨긴다또는 화면에 보이도록 설정을 변경해본다. 	
	6	얼룩말’ 에게 그려진 얼룩무늬/ ‘장수말벌’ , ‘장수풍뎅이’ , ‘장수하늘소’	<ul style="list-style-type: none"> - 열기구 모양에서 원 도형에 그림, 패턴을 채우고, 필용한 부분만 잘라낸다. - 삽입된 그림에 그림 스타일을 지정한다. - 입력된 글자에 워드아트를 지정한다. 	
	7	괴짜 포유류 ‘오리너구리’ /물을 마시지 않는 ‘코알라’	<ul style="list-style-type: none"> - 텍스트를 블록으로 지정한 후 목록 수준을 변경하고 줄간격, 문단 번호를 지정한다. - 타원 도형 위에 달 모양의 도형을 겹친 후 도형 병합-빼기를 지정하여 새로운 도형을 만든다. 	
	8	‘거북’ 은 정말 느릴까?/이만큼 배웠어요! (9~15차시 종합평가)	<ul style="list-style-type: none"> - 열 개수와 행 개수를 입력하여 표를 삽입하여 표의 크기를 조절한 후 표 스타일을 변경한다. - 주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다. 	
	9	남극에는 ‘펭귄’ , 북극에는 ‘곰’ /귀여운 ‘햄스터’ 의 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 표를 그림(Windows 메타파일 형식)으로 저장한다. - 저장한 그림을 불러와 그룹지정을 해제한다. - 입력된 텍스트 상자를 스마트아트 형태로 변경한다. 	
	10	‘원숭이’ 엉덩이는 빨개/ ‘캥거루’ 아기주머니와 이름의 비밀	<ul style="list-style-type: none"> - 배경이 제거된 사진을 필요한 부분만 잘라내어 원숭이 배경에 잘라낸 얼굴을 합성한다. - 첫회부터 단추에 [슬라이드 2]로 이동하도록 하이퍼링크를 지정하고 슬라이드 쇼를 대화형 자동 진행으로 변경한다. 	
	11	점프의 왕 ‘돌고래/생김새가 다른 ‘여우	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드에 ‘바다풍경.mp4’ 동영상 삽입한다. - 슬라이드 마스터를 이용하여 배경 서식을 ‘입체북’ 으로 변경한다 	
	12	‘나무늘보’ 가 야생에서 사는 법이만큼 배웠어요! (17~23차시 종합평가)	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 단추(게임 방법, 게임시작, START 등)에 하이퍼링크를 적용한다. - 주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다. 	

[컴퓨터] 연간 수업 계획서

지도 강사	정00	지도 대상	3-5학년	지도 시간	15:15-15:55
지도 목표	OA 프로그램을 이용하여 문서작성의 기본을 익히고 실생활에 활용할 수 있는 다양한 문서 만들며 OIAT 자격증 준비하기와 동영상 제작, 3D디자인&코딩, 코스페이시스 이해하기				
차시별 운영 계획					
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고	
1	1	영단어 웹툰 만들기/ 나의 방	- 한글의 쪽 테두리 배경, 글상자, 키보드 기호를 활용하여 영단어 웹툰을 완성해 봅니다. - 쪽 테두리 배경, 그리기마당을 삽입해 봅니다.		
	2	사군자 병풍/ 책 표지	- 그림과 그리기마당을 삽입해 봅니다. - 글맵시와 그리기마당을 삽입해 봅니다.		
	3	싱싱 야채 가게/ 독서마당	- 배경 그림, 글맵시, 그리기마당을 삽입해 봅니다. - 배경 그림, 그리기마당, 글자 모양을 변경해 봅니다.		
	4	나만의 일기/ 단원 종합평가(태양계)	- 배경 그림, 그리기마당, 문자표를 활용해 봅니다. - 1-7차시에서 배운 내용을 평가합니다.		
	5	고사성어/낮의 길이	- 배경 그림, 그리기마당, <한자> 키를 활용해 봅니다. - 도형, 그리기마당, 글상자를 입력한 후 낮의 길이를 완성해 봅니다.		
	6	동물들의 기차 여행/ 333법칙	- 그림, 그리기마당, 도형을 편집하여 동물들의 기차 여행을 완성해 봅니다. - 표, 셀 테두리 배경, 셀 테두리 색을 활용하여 333법칙을 완성해 봅니다.		
	7	구구단표/ 기온에 따른 의식주	- 표, 채우기, 계산식을 활용하여 구구단표를 완성해 봅니다. - 문단 첫 글자 장식, 다단 나누기 기능을 활용하여 기온에 따른 의식주를 완성해 봅니다.		
	8	전통 농악/ 단원 종합 평가 (어린이 신문)	- 쪽 테두리, 각주 기능을 활용하여 전통 농악을 완성해 봅니다. - 9-15차시에서 배운 내용을 평가합니다.		
	9	속담/ 곰믹스프로로 크리스마스 영상만들기	- 캡션, 모양 복사 기능을 활용하여 속담을 완성해 봅니다. - 곰믹스 프로의 화면 구성과 프로젝트 샘플을 활용해 크리스마스 동영상상을 만들 수 있습니다.		
	10	인기체험 전시관/ 재미를 살려주는 자막 추가하기	- 그림 속성, 표, 차트를 활용하여 인기체험 전시관을 완성해 봅니다. - 동영상에 자막을 넣고 스타일 적용 방법을 알아봅니다.		
	11	한국사인물/ 화면전환효과, 필터, 배경음악 넣기	- 글맵시, 도형, 쪽 나누기, 책갈피, 하이퍼링크 기능을 활용하여 한국사인물을 완성해 봅니다. - 다양한 필터 효과와 영상전환 효과를 영상에 적용할 수 있습니다.		
	12	단원종합평가 (이야기로 배우는 고전)/채널의 특징을 알리는 인트로 만들기	- 17-23차시에서 배운 내용을 평가합니다. - 곰믹스 프로에서 이미지와 효과음을 추가해 인트로를 만들 수 있습니다.		

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
2	1	가상 모험 속 나의 모습 꾸미기/함께할 멤버들에게 초대장 보내기	- 미리캔버스의 기본설정 익히기 - 가상현실 속 '나'의 모습 완성하기 - 이미지를 추가하여 초대장 꾸미기	
	2	가상 모험을 위한 신분증 만들기/가상 모험 일정 달력에 기록하기	- 신분증에 배경,캐릭터,글자 추가하기 - 달력 '칸' 꾸미기, 일정 내용 기록하고 글자 꾸미기	
	3	우주선 생활 계획하기/모험을 기록할 다이어리 만들기	- 생활계획표에 선 , 내용 입력 및 꾸미기 - 다이어리 표지 디자인하여 속지 추가하기	
	4	취라기 월드 포스터 만들기/취라기 월드 관람시간표 만들기	- 포스터에 어울리는 배경 추가하여 취라기 월드 모습 표현하기 - 시간별로 관람할 수 있는 콘텐츠 입력하기	
	5	다른 행성 친구에게 취라기 월드 홍보하기/공룡 모습을 영상으로 기록하기	- 프레임에 캐릭터 사진 추가하기 - 유튜브 동영상 기록지에 추가하기 - 오늘 날짜와 동영상 내용을 기록지에 입력하기	
	6	취라기 월드 홍보 티켓 정리하기/몬스터 랜드마크 카드 만들기	- 기입장의 제목과 내용 입력 및 계산기로 금액을 계산하여 기입장에 기록하기 - 요소를 이용하여 '틀' 추가하여 랜드마크 카드 꾸미기	
	7	몬스터와 주사위 게임하기/몬스터 스티커 구매하기	- 게임 '틀' 배경으로 추가·'칸'마다 '미션'과 '무효권' 입력하기 - 게임의 이름 만들고, 요소 추가하여 주사위 만들기 - 스티커 '틀'을 만들어 프레임에 그림을 넣고 스티커 제목을 입력하고 저장하기	
	8	몬스터 엽서 만들기/스토리 월드 주인공 방 꾸미기	- 엽서에 붙일 '우표'와 우표에 찍을 '도장' 만들기 - 엽서에 몬스터 어드벤처의 모습 담기 - 액자와 빈 방을 가구로 채우고, TV에 동영상 삽입하기	
	9	스토리 월드 앨범 만들기/VR&AR코스페이스시스 확인하기	- 앨범에 붙일 사진 색칠하여 앨범에 사진 붙이기 - 가상현실과 증강현실의 차이점을 알아보기 - 코스페이스시스 장면의 화면 구성을 확인하기	
	10	재미있는 이야기로 웹툰 만들기/요리사가 되어 음식 세팅하기	- 이야기를 읽고, 대사 써 보고 말풍선 추가하여 웹툰 완성하기, 웹툰의 순서 표시하기 - [아이템에 붙이기]기능을 활용하여 주문한 요리를 테이블에 추가할 수 있습니다.	
	11	새로운 이야기로 동영상 만들기/카레이서가 되어 레이싱 경주하기	- 이야기 장면 완성하여 장면애 애니메이션 적용하기 - 동근 경로를 추가하여 블록코딩하여 레이싱 경로를 지정하여 레이싱을 즐길 수 있습니다.	
	12	동화 속 주인공으로 바탕화면 설정하기/그룹으로 달리기 경주하기	- 배경과 캐릭터, 사진 데두리 추가하기 - 날짜와 시간 기록하여 컴퓨터 바탕화면으로 적용하기 - 달리기 경주를 위한 트랙을 꾸며 블록코딩을 지정한 키를 눌러 달리기 경주를 진행할 수 있습니다.	

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고
	1	수입과 지출 현황 만들기/수입과 지출 현황 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> - 한셀에 내용을 정렬 및 서식을 지정하여 우리집 수입과 지출 현황 표를 만들어 봅니다. - 무늬 스타일 지정 및 색을 채우는 방법을 알아봅니다. 	
	2	재활용 처분하기/저축 상품 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 자동 채우기 기능을 이용하여 표를 만들어 봅니다. - 서식 복사 및 표 서식을 지정하여 표를 만들어 봅니다. 	
	3	식단표 만들기/성적관리 표 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 행과 열을 바꾸어 복사하는 기능 등을 활용하여 식단표를 만들어 봅니다. - 시트 이름과 색상을 변경한 후 워드아트를 이용하여 제목을 입력해 봅니다. 	
	4	아르바이트 표 만들고 계산하기/단원종합평가 (초등학교 시간표)	<ul style="list-style-type: none"> - 계산식을 이용하여 합계, 평균, 최대값, 최소값을 계산해 봅니다. - 1-7차시에서 배운 내용을 평가합니다. 	
	5	매출 분석표 만들기/생활물가지수 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 함수를 활용하여 매출 분석표를 만들어 봅니다. - 각종 기능을 이용하여 주요 생활물가지수 표를 만들어 봅니다. 	
	6	상반기 지출현황/기부문화 참여자 명단 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 부분합 기능을 이용하여 구분별 평균과 최대값을 구하는 표를 만들어 봅니다. - 고급 필터를 이용하여 원하는 데이터만 추출해 보도록 합니다. 	
	7	금융기관의 종류와 이자 표 만들기/수입대비 지출현황	<ul style="list-style-type: none"> - 피벗 테이블에 스타일을 적용하는 방법에 대해 알아봅니다. - 목표값 찾기와 시나리오에 대해 알아봅니다. 	
	8	저축액 차트 만들기/단원종합평가 (나만의 스타일)	<ul style="list-style-type: none"> - 차트를 작성하고 차트 도구를 이용하여 각종 서식을 지정해 봅니다. - 9-15차시에서 배운 내용을 평가합니다. 	
	9	악도 그리기/팅커캐드의 기본 기능 익히기	<ul style="list-style-type: none"> - 앞에서 배운 기능들을 활용하여 작품을 완성해 봅니다. - 워크플레인 기능 및 눈금자, 모양 변경, 복사 및 붙여넣기 방법에 대해 알아보겠습니다. - 복제 및 그룹과 그룹 해제 등의 방법에 대해 알아보겠습니다. 	
	10	목표값 찾기와 필터/팅커캐드의 실무 기능 익히기	<ul style="list-style-type: none"> - 앞에서 배운 기능들을 활용하여 작품을 완성해 봅니다. - 도형을 이용한 수정 및 자르기 작업한 3D 디자인을 가져오거나 내보내기 및 공유 방법을 알아보겠습니다. 	
	11	필터 및 피벗테이블/이름표 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 앞에서 배운 기능들을 활용하여 작품을 완성해 봅니다. - 도형을 이용하여 이름표를 만드는 방법에 대해 알아보겠습니다. 	
	12	단원종합평가 (그래프 만들기)/주사위 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 17-23차시에서 배운 내용을 평가합니다. - 도형을 이용하여 주사위를 만드는 방법에 대해 알아보겠습니다. 	

[컴퓨터] 연간 수업 계획서

지도 강사		정00	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	DIAT or ITQ 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, 열은 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	DIAT or ITQ 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)	

3	1	DIAT or ITQ [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 작성하 기, 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 이름표 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] 연간 수업 계획서

지도 강사		천 00	지도 대상	1-6	지도 시간	14:30~16:40
지도 목표		공예활동과 조형활동을 하기위한 기본기법, 주의점 알아보고, 다양한 작품 활동으로 창의력과 종합적 사고력이 향상되며, 완성도 높은 작품을 만듦으로 자신감을 향상 시킬 수 있다.				
		차시별 운영 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용			비고
1	1	원숭이휴지통	아이들이 클레이와 친해지는 시간으로 기본모양의 명칭과 만드는 요령을 익힌다. 다양한 색으로 만들어 색 배합의 변화를 알아본다.			
	2	손소독제 스프레이공병	스티커, 파츠 등 다양한 재료로 자신만의 작품을 자유롭게 구성하여 손소독제 스프레이 공병을 만들어 본다.			
	3	무당벌레, 도형 쿠키	쿠키반죽의 색상과 특성을 파악하고 표현하기. 무당벌레의 살려 평면 구성하기. 틀 속에서의 구성력과 조합능력 키우기.			
	4	에펠탑 마퀴라이트 1	펭귄이 프랑스 파리 여행중인 모습을 표현한다.			
	5	에펠탑 마퀴라이트 2	프랑스 파리의 상징인 에펠탑 마퀴라이트를 예쁘게 장식한다.			
	6	산리오 쿠키	산리오 캐릭터를 쿠키로 만들어 창의적으로 표현하기. 캐릭터의 표정을 생동감 있게 표현한다.			
	7	반투명필통	실생활에 사용할 수 있는 반투명 필통을 만들어 본다.			
	8	하트 카네이션	감사의 날을 맞이하여 가족의 의미와 소중함, 선생님의 은혜를 알고 감사의 마음을 전한다.			
	9	동물송편	국내산 쌀과 천연재료를 이용하여 만든 떡 클레이로 동물 송편을 만들어 본다.			
	10	과일 파르페	과일의 색과 특징을 살려 실제감 있게 표현하고 빙수 얼음의 표현법과 아이스크림 질감표현법을 익혀 과일 파르페 만들기			
	11	키티비누	비누클레이의 색상과 특성을 파악하고 캐릭터를 이용하여 예쁜 키티비누 만들기. 키티의 모습을 이야기해 보고 형상화 하여 표현.			
	12	자신만의 쿠키	요리사가 되어 자신만의 쿠키를 예쁘게 디자인한다.			

분기	주	학습 주제	학습 내용	
2	1	고양이 인형 배경판	소리가나는 부자재에 썸그라스를 낀 코믹한 고양이를 만든다. 익살스러운 표정의 동물 캐릭터를 만듦으로 흥미를 느낄수 있다.	
	2	pvc 손가방	아기 동물들이 열기구를 타고 밖을 내려다보는 모습의 손가방을 만들어 본다.	
	3	달콤한 초코 롤리팝 쿠키	천연 코코아과 우리밀 반죽을 섞어 초코반죽을 만들고 알록달록한 초콜릿을 재미있게 표현하여 롤리팝쿠키를 표현할 수 있다.	
	4	돼지 피서가는 날 1	아기돼지가 튜브와 캐리어 가방을 들고 피서가는 모습을 표현한다.	
	5	돼지 피서가는 날 2	하우스 배경판에 팬션과 가로등을 만들어 꾸민다.	
	6	곰돌이 가족 막대 쿠키	엄마, 아빠, 아기곰돌이를 쿠키로 만들고 아이싱으로 가족의 특징을 창의적으로 표현, 오븐에 굽기 전에 막대를 꽂아 막대쿠키를 완성~	
	7	슬러쉬 미니상점	미니상점 부자재에 과일 슬러쉬를 만들어 미니상점을 만들 수 있다.	
	8	양 보석함 만들기	보석함을 활용한 실생활에서의 사용, 양의 반입체 표현, 폼클레이로 양의 털 질감표현하기	
	9	린처쿠키	달콤한 잼이 샌드된 보석같이 반짝이는 린처쿠키 만들기	
	10	하트보석함	하트 보석함에 곰돌이 생일파티 하는 모습을 표현한다.	
	11	도어벨 리스 만들기	우동끈과 나무링을 활용하여 도어벨 리스를 만들 수 있다.	
	12	해양동물 쿠키	바닷속 생태계의 특징을 알아보고 해양 동물 쿠키를 만들어 본다.	

3	1	꿀벌 바람개비	줄무늬가 귀여운 꿀벌을 만들어 바람개비를 장식할 수 있다. 바람이 선선히 불어오는 계절에 어울리는 놀이도구 바람개비를 만들어 조형활동에 흥미를 ~
	2	한복인형 방향제	추석을 맞이하여 한복을 입고 있는 방향제를 만들어 본다.
	3	별나무 쿠키	세상에서 가장 예쁜 별나무 쿠키만 들기. 별의 크기를 다양하게 만들어 나무로 표현. 스프링클 장식으로 활용~
	4	동물 캠핑카	소원을 들어줄 것 같은 마법사를 예쁘게 만들어 연필꽃이를장식한다. 자신이 만든 작품을 실용적으로 활용함으로 보람을 느낄 수 있고 성취감과 자신감을 키운다.
	5	토끼형깡인형	패셔니스타 토끼인형 만들기로 마카펜을 이용해 토끼의 옷을 디자인한다.
	6	도넛 시계	시계가 있어 생활의 편리한 점을 이야기해 보고 자신이 좋아하는 도넛과 각 간식거리들의 색과 특징을 살려 실감나게 표현하기
	7	견과일 쿠키	얇게 만들고 이쑤시개를 활용하여 구멍을 8개 만들어 오븐에 굽는다. 철망에 식은 쿠키위에 견과일을 재미있게 올려 창의적인 나만의 쿠키를 장식한다
	8	주방장 방문걸이	요리를 하고 있는 모습의 주방장을 만들고 냅킨으로 배경을 표현한다. 상황에 맞는 동작 연출하기.
	9	크런치 스윗 빼빼로!	다양한 색의 쿠키반죽으로 줄모양을 만들고 초콜릿을 탬버링 한 후 초콜릿 입히는 과정을 반복하여 표현하기.
	10	포인세티아 촛대	기본모양으로 크리스마스의 대명사인 꽃 포인세티아를 만들고 촛대를 장식하여 겨울 인테리어 소품으로 활용한다. 포인세티아의 꽃말을 알아본다.
	11	공룡양초	공룡의 시대적 배경과 종류를 알아보고 형상화 하여 표현하기. 나무의 표현방법 배우기.
	12	체리 슈가크레프트	바탕을 부드러운 색으로 만들고 슈가크레프트반죽에 천연색소를 배합하여 체리를 만들어 글레이징 한 후 예쁘게 장식한다.

[코딩] 연간 지도 계획

방과후 프로그램명		[코딩]	강사명	조00
대상 학년		A반 1~2학년	지도 요일, 시수	요일 (50 분)
강좌목표		블록코딩을 이해하고 활용할 수 있다.		
분기	주	주 제	지도 내용	비고
1	1	코딩의 기초	코딩이란 , 엔트리 사용방법	
	2	엔트리와 친해지기	엔트리 명령 이해,오브젝트 추가 및 변경	
	3	그림 프로그래밍 하기	오브젝트의 모양 편집하기 ,언플러그드 코딩	
	4	블록코드 알아보기	블록 코드의 종류 알아보기,블록 연결 실행	
	5	오프라인 파일 저장	프로그램을 저장하고 불러오기	
	6	순차알고리즘 알아보기	명령 블록을 이용하여 순차 알고리즘 배우기	
	7	엔트리봇 자기소개하기	말하기 명령을 배우고 다양하게 표현하기	
	8	엔트리봇 대화하기	오브젝트를 여러개 추가하여 대화하기 만들기	
	9	오브젝트 모양바꾸기	모양 변경 명령을 학습한 후 표현하기	
	10	오류 찾기	블록 코딩의 오류를 찾는 방법을 학습하기	
	11	반복 알고리즘	반복의 필요성,반복 명령 학습하기	
	12	도사 전우치 만들기	반복의 활용, 도장찍기 명령 학습하기	
2	1	꽃잎으로 꽃 만들기	오브젝트 중심점 이동과 회전 방법	
	2	마우스 따라다니는 박쥐	계속 반복하기 ,마우스 포인터 방향 따라가기	
	3	축구공 놀이하기	오브젝트의 이동방향 , 튕기기 표현하기	
	4	오브젝트 복제하기	코딩의 복사 기능, 오브젝트 복제 기능	
	5	런닝맨 달리기	오브젝트의 회전방식,실행 속도 조절하기	
	6	하늘을 나는 열기구	좌표의 이해 , 오브젝트 이동방법 학습하기	
	7	로켓발사 하기	좌표의 활용 , 로켓 발사 동작을 만들기	
	8	점프하는 인형	좌표를 이용한 점프 동작 이해, 작품 만들기	
	9	납량특집 공포영화	오브젝트에 효과를 적용하는 방법	
	10	세계일주 여행하기	오브젝트 간의 이동,특정 오브젝트 바라보기	
	11	무작위 수	무작위 수를 알아보고 메뉴선택 작품 만들기	
	12	밤낮 바꾸기	조건문 이해, 마우스클릭으로 밤낮 바꾸기	

3	1	메뉴선택 게임	방향 , 회전 방식등을 수정하기	
	2	고궁의 야경만들기	스프라이트의 모양 추가하고 순서,이름 변경	
	3	스크래치 이해하기	스프라이트 모양을 편집하고 저장하기	
	4	스프라이트의 추가,삭제	스크래치의 명령 블록 알아보기	
	5	스프라이트 편집하기	명령 블록 연결 및 삭제, 실행 중지	
	6	스프라이트 변경하기	저장된 파일 불러오기, 프로그램 저장하기	
	7	스프라이트 모양꾸미기	순차의 정의, 블록을 이용하여 알고리즘 설계	
	8	블록코딩 이해	말풍선 작성 , 시간에 따른 대화 만들기	
	9	블록 연결과 실행	스프라이트의 모양을 변경하는 명령	
	10	오프라인 파일 부르기	오류를 찾는 방법과 수정하는 방법	
	11	순차 알고리즘	반복의 개념이해 , 명령블록으로 반복 만들기	
	12	고양이 소개하기	이벤트 명령블록을 알아보고 활용하기	

[코딩] 연간 지도 계획

방과후 프로그램명		코딩	강사명	조00
대상 학년		B/C반 3~6학년	지도 요일, 시수	요일 (50분)
강좌목표		코딩을 활용하여 다양한 센서와 모터를 제어 할 수 있다.		
분기	주	주 제	지도 내용	비고
1	1	코딩의 기초	OT, 코딩이란, 엔트리란?, 프로그램 소개	
	2	신호등 만들기	발광다이오드, 아두이노(나노) 보드 설명, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습	
	3	가로등	빛감지센서, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	4	빛감지새소리	별자리, 별자리의 이용, 별자리를 관측하기 위한 기구, 황도와 황도12궁, 실험만들기,코딩실습, 확장예제	
	5	전기박사	전기, 도체와 부도체, 실험만들기,코딩실습, 확장예제	
	6	저금통	빛의 성질, 빛의 분산, 코딩실습, 확장예제	
	7	도난경보기	적외선의 이용, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	8	손전등	에너지자원, 에너지 전환, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	9	광섬유 오독이	빛의 특징, 광섬유란, 광섬유의 활용, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	10	빛의 삼원색	빛의 삼원색, 빛의 합성, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	11	스마트 전등	빛감지센서의 활용, 실험만들기,코딩실습, 확장예제	
	12	식물키우기	씨앗이 싹트는데 필요한 조건, 실험만들기,코딩실습, 확장예제	
2	1	세탁기	원심력과 구심력, 원심력과 구심력의 활용, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	2	진공청소기	원운동, 진공청소기, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습,	
	3	휴대용선풍기	에너지 전환, 풍력, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습,	
	4	탁상용 선풍기	풍력발전, 친환경에너지 실험만들기,코딩실습, 확장예제	
	5	지진경보기	지진, 지진의 발생원인, 실험만들기 코딩실습, 확장예제	
	6	전자석 낚시게임	전자석, 전자석의 원리, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	7	원심분리기	원심분리기의 작동원리, 원심력을 이용한 기구, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	8	소방차 풍력자동차	에너지보존의 법칙, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	9	진동로봇	원심력과 구심력, 편심, 실험만들기,코딩실습, 확장예제	
	10	전자피아노	소리, 소리의 전달, 오르골, 실험만들기 코딩실습, 확장예제	
	11	인체모형	뼈, 관절, 근육, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	12	화산모형	화산, 화성암, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	

3	1	LED 거울메모장	빛의 파장에 따른 분류, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	2	자외선 칫솔살균기	자외선의 특징, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	3	회전그네 만들기	구심력과 원심력 실험만들기 코딩실습, 확장예제	
	4	자외선 감별기	자외선의 활용, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	5	LED 방향제 램프	방향제, 확산, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	6	별자리 투영기	지구의 공전, 별자리, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	7	전자기유도와 앰돌기 전류	전자기 유도, 앰돌기 전류, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	8	풍선자동차	작용·반작용의 법칙, 작용·반작용의 활용, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	9	자기부상열차	자기력, 자기부상열차, 실험만들기, 코딩실습, 확장예제	
	10	쌍쌍 꼬마모터	실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	11	태양열 전등 만들기	태양열, 실험만들기, 나노보드 연결, 코딩실습, 확장예제	
	12	마그네틱 퍼티 만들기	자기장과 자기력, 실험만들기 코딩실습, 확장예제	