

[농구]부 [A,B]반 연간 운영 계획

지도강사	김 윤 상	대상학년	1~5 / 2-6학년
		운영요일	화요일
		운영시간	2:35~3:35 / 3:40~4:40
지도목표	농구를 통해 신체적 인지적 정의적인 영역을 발달시킬 수 있다		

분기	차시	학습주제	학습내용	준비사항 및 자료
1분기	1	지도자 소개	선생님과 지켜야 할 사항	
	2	기본자세	기본적인 드리블 패스 슛을 전반적으로 설명	
	3	캐치 기본기	기본 캐치 드리블 패스 자세교육	
	4	드리블 패스 슛	드리블과 슛을 정해진 횟수 및 패스	
	5	패스 기초	패스 자세 지도 및 주의사항 지도	
	6	드리블 기초	볼을 튀기는 방법 지도	
	7	슛 기초	슈팅을 하기 전 아이들에게 쉽게 설명	
	8	드리블과 패스	드리블과 패스를 이용한 게임을 해 본다	
	9	다양한 드리블	코트를 활용해 오른손 왼손 양손 두 손 실시	
	10	삼각 패스 실시	다양한 형태의 이동패스 지도	
	11	제자리 점프슛	볼을 잡고 가장 가까운 거리에서 실시	
	12	농구 시험	배운 기술을 이용 게임 실시	
2분기	1	드리블 패스 심화	장애물을 이용한 드리블	
	2	투스텝 슛	투스텝을 이용한 슈팅	
	3	드리블 패스 슛	드리블 패스 슛을 다시 복습해보자	
	4	게임에 적용	아이들에 팀워크를 강조 한다	
	5	기초 레이업	고개를 이용한 기초 레이업 스텝 자세 지도	
	6	드리블과 레이업	반복학습을 통한 레이업 실력향상	
	7	올 코트 복습	올 코트를 사용하여 드리블 패스 슈팅을 복습	
	8	5대5 게임실시	수준에 맞게 팀 편성 실시	
	9	맨투맨 지역수비	2인 1조 짝을 지어 실시 드리블을 병행 지도	
	10	3인 1조 교육	3인1조로 짝을 지어 실시 2명 공격 1명 수비	
	11	4인 1조 교육	2대 2로 올 코트 플레이를 진행 한다	
	12	시험 및 복습	기본적인 3:3 게임실시	
3분기	1	스텝 피벗	기본적인 투스텝에서 패스 드리블 슛 응용	
	2	피벗 응용하기	피벗을 이용한 드리블 패스 슛을 지도하기	
	3	피벗과 패스 게임	양 팀으로 나누어 피벗과 패스를 이용한 게임 실시	
	4	레이업 슛	양방향 레이업 슛 드리블 스텝에 이은 레이업 지도하기	
	5	리그전 실시	팀을 3팀으로 리그전 실시	
	6	기본기 시험 적용	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	
	9	1:1 상황 연습	공격과 수비 조를 나누어 실전 1:1 실시	
	10	실전게임	실전게임 중에서 난이도를 바꾸며 진행	
	11	리그전	게임 중에 일어날 수 있는 상황 대처 방법 지도	
	12	토너먼트	실제 시험에 필요한 대처 방법 숙지	
4분기	1	모든 기본기 복습	지금까지 배웠던 기술을 다시 지도	
	2	기본기 심화-1	다양한 각도의 다양한 거리에서 슛을 시도해보자	
	3	기본기 심화-2	삼각패스와 스텝을 이용한 슈팅	
	4	레이업 슛	원 핸드 슛의 결정판인 손목스냅을 숙달	
	5	미들 슛	원스텝 투스텝 드리블 추가 미들 슛 실시	
	6	스크린플레이	스크린을 걸고 움직이는 플레이 숙달	
	7	픽&롤 플레이	2대2 상황에서 나올 수 있는 스크린플레이	
	8	픽&팝 플레이	픽앤롤과 동일하나 공을 밖으로 패스	

[바둑 [A B반 공통] 부 연간 운영 계획

지도강사	강나연	대상학년	1-2 / 1-6학년
		운영요일	목요일
		운영시간	A반 : 13:50~14:50, B반 : 15:00~16:00
지도목표	바둑 한 판을 스스로 둘 수 있다.		

분기	차시	학습주제	학습내용	준비사항 및 자료
1분기	1	오리엔테이션	- 수업소개	
	2	바둑의 기본예절	- 바둑 인사 예절 배우기	
	3	바둑의 기본 규칙	- 바둑의 규칙 배우기	
	4	단수와 살리기	- 활로의 개념 배우기	
	5	바둑용어	- 다양한 바둑용어 익히기	
	6	착수금지	- 착수금지를 찾아라!	
	7	패	- 패와 팻감 배우기	
	8	연결과 끊음	- 강한 돌과 약한 돌 찾기	
	9	궁도 익히기	- 나쁜 궁도 구분하기	
	10	돌의 가치	- 폐석과 요석 구분하기	
	11	끝내기	- 집의 개념 배우기	
	12	계가	- 공배 찾기	
2분기	1	계가2	- 집계산으로 결과알기	
	2	바둑문화	- 다양한 바둑의 역사 감상하기	
	3	포석	- 기보 놀아보기	
	4	포석2	- 큰 곳과 급한 곳	
	5	포석3	- 삭감과 침입의 방법	
	6	포석4	- 벌림의 방법과 방향 이해하기	
	7	행마법	- 여러 가지 바둑의 행마 배우기	
	8	단수의 종류	- 1선으로 단수치기 - 우리편으로 단수치기	
	9	단수의 종류2	- 서로 단수와 양단수 배우기	
	10	촉	- 촉 배우기	
	11	촉촉수	- 촉촉수로 상대방돌 잡기	
	12	장문	- 장문의 원리 이해하기	
3분기	1	환격	- 환격으로 상대방돌 잡기	
	2	수상전	- 상대방의 수와 나의 수 세어보기	
	3	빅	- 빅 이해하기 - 빅 만들어 보기	
	4	약점 찾기	- 집 속의 숨은 약점 찾기	
	5	옥집	- 진짜집과 가짜집 구분하기 - 가짜집 만들기	
	6	삶과 죽음	- 두 집 만들기, 두 집 없애기	
	7	삶과 죽음2	- 사는 법과 잡는 법 배우기	
	8	수읽기	- 사활 문제 풀이 통한 문제해결력 향상	
	9	수읽기2	- 팀 대항 사활풀이	
	10	공격의 방법	- 공격의 목적 이해하기	
	11	사석작전	- 작은 것은 버리고 큰 것을 취하는 방법	
	12	사석작전2	- 프로 기사들의 기보를 통해 여러 종류의 사석작전 감상하기	
4분기	1	사활풀이	- 급소를 찾아라	
	2	기보 감상	- 기보놀이 시험	
	3	바둑격언	- 이야기로 듣는 바둑격언	
	4	복기	- 바둑 일기쓰기1	
	5	복기	- 바둑 일기쓰기2	
	6	복기2	- 나의 잘못된 수 찾기	
	7	복기3	- 국후 감상문 발표하기	
	8	복기4	- 국후 감상문 발표하기	

[생명과학]부 [A,B]반 연간 운영 계획

지도강사	윤인정	대상학년	1~2 / 1-6학년
		운영요일	화요일
		운영시간	2:35~3:35 / 3:40~4:40
지도목표	보고 생각하고 실천하는 체계화 프로그램으로 학습지도를 진행한다.		

분기	차시	학습주제	학습내용	비고
1분기	1	브레이크 스피너	관성과 관성을 제어하는 브레이크의 원리에 대해 알아보고, 브레이크 모형 스피너를 만들 수 있다.	
	2	눈의 구조	우리 눈의 구조와 명칭, 각 부분의 특징과 역할에 대해 알아보고, 눈의 구조 모형을 만들 수 있다.	
	3	꽃무지 애벌레	꽃무지 애벌레를 키우고 관찰하며, 곤충의 한살이에 대해 알 수 있다.	
	4	개운죽 키우기	공기정화 식물인 개운죽에 대해 알아보고, 개운죽을 수경재배하며, 천연 가습과 공기 정화를 할 수 있다.	
	5	뼈의 구조	우리의 몸을 지탱하는 뼈의 구조와 뼈의 역할에 대해 알아보고, 뼈의 구조 모형을 만들 수 있다.	
	6	체리새우 키우기	갑각류에 대해 알아보고, 알록달록 예쁜 체리새우를 직접 키우며 관찰할 수 있다.	
	7	연잎의 비밀	비가 와도 젖지 않는 연잎의 원리에 대해 알아보고, 직접 연잎을 관찰하며 실험할 수 있다.	
	8	스마트 팜	농작물 재배 시설의 환경을 제어하는 스마트 팜 기술에 대해 알아볼 수 있다.	
	9	혈액 순환 모형	심장과 혈관을 통해 온몸을 끊임없이 순환하는 혈액 순환에 대해 알아보고, 모형을 통해 확인할 수 있다.	
	10	뱀딸기 키우기	여러해살이풀인 뱀딸기에 대해 알아보고, 직접 뱀딸기 모종을 키우며 관찰할 수 있다.	
	11	토끼 만나기	식분증과 식분증을 하는 동물 토끼에 대해 알아보고, 토끼를 직접 관찰할 수 있다.	
	12	손톱영양제	손톱, 발톱의 큐티클에 대해 알아보고, 건강한 손톱을 위한 큐티클 영양제를 만들 수 있다. 준비물: 올리브오일, 세라마이드, 휴대용 용기 외	
2분기	1	박쥐 모형 해부	포유류 박쥐목의 동물인 박쥐에 대해 알아보고, 박쥐 모형을 해부할 수 있다.	
	2	레이서 스네일	연체동물 달팽이에 대해 알아보고, 직접 레이서 스네일을 키우며 관찰할 수 있다.	
	3	스캐니메이션	착시와 잔상이 생기는 이유에 대해 알아보고, 스캐니메이션 카드를 만들어 원리를 학습할 수 있다.	
	4	아레카 야자	식물의 환경정화 방법을 알아보고, 공기정화식물이 아레카 야자를 키우며 관찰할 수 있다.	
	5	식물 미로	식물이 외부 자극에 반응하는 굴성의 종류와 특징을 알아보고, 식물 미로 실험을 할 수 있다.	
	6	핼핑 치약	치아의 구조와 충치가 생기는 과정에 대해 알아보고, 충치를 예방할 수 있는 핼핑 치약을 만들 수 있다.	
	7	혈액 모형	혈액의 역할과 구성 성분에 대해 알아보고, 모형을 만들 수 있다.	
	8	거미 관찰하기	절지동물과 거미에 대해 알아보고, 애완용 거미를 관찰할 수 있다.	
	9	나비 디오라마	꽃을 오래 보존하는 방법에 대해 알아보고, 건조꽃을 이용한 하바 플라리움 정원을 만들 수 있다.	
	10	자개 그림톡	연체동물 조개에 대해 알아보고, 조개껍데기 자개를 이용해 핸드폰 그림톡을 만들 수 있다.	
	11	CSI 과학수사대	범죄 수사에서 지문 채취를 할 때 사용하는 분말법과 액체법을 직접 실험해 볼 수 있다.	
	12	리코타 치즈	치즈의 생성원리와 단백질의 변형에 대해 알아보고, 직접 리코타 치즈를 만들 수 있다.	
3분기	1	프레파라트	현미경의 역사와 프레파라트에 대해 알아보고, 직접 양파 등을 이용해 프레파라트를 만들 수 있다.	
	2	근육통겔파스	쥐가 나는 이유와 근육의 종류에 대해 알아보고, 근육통 겔파스를 만들어 체험할 수 있다.	
	3	아데니움 키우기	사막의 장미, 미니 바오밥이라고 불리는 아데니움에 대해 알아보고, 직접 키우며 관찰할 수 있다.	
	4	샬러맨더 만나기	양서류에 대해 알아보고, 볼도롱뇽이라고 불리는 샬러맨더를 관찰할 수 있다.	
	5	미키마우스	어류의 특징과 몸 구조에 대해 알아보고 미키마우스플래티를 키우며 관찰할 수 있다.	
	6	소화과정	소화의 의미와 소화과정에 대해 알아보고, 소화 과정 모형을 직접 실험해보며, 소화과정을 알 수 있다.	
	7	악어와 악어새	생태계에서의 공생 관계에 대해 알아보고, 악어와 악어새 모형을 만들 수 있다.	
	8	이끼테라리움	비바리움의 의미와 종류를 이해하고 비바리움의 재료가 되는 이끼에 대해 알 수 있다.	
	9	뉴런 모형	자극과 흥분을 전달하는 신경계의 단위인 뉴런에 대해 알아보고, 뉴런 모형을 만들 수 있다.	
	10	마유 수분 크림	가축의 젖을 이용하는 방법에 대해 알아보고, 마유를 이용한 수분 크림을 만들 수 있다.	
	11	피쉬본	생선뼈 선인장이라고 불리는 피쉬본에 대해 알아보고, 직접 피쉬본을 키우며 관찰할 수 있다.	
	12	슈가글라이더	유대류의 종류와 특징을 알아보고, 슈가글라이더를 관찰하며 이해할 수 있다.	
4분기	1	공룡 화석	초식공룡과 육식공룡이 종류와 차이점을 알아보고, 공룡 모형 화석 실험을 할 수 있다.	
	2	친환경 주방세제	합성세제가 환경에 미치는 영향에 대해 알아보고, 천연성분으로 친환경 주방세제를 만들 수 있다.	
	3	틸란드시아	착생식물의 의미와 특징을 이해하고 착생식물의 한 종류인 틸란드시아를 키우며 관찰할 수 있다.	
	4	광섬유꽃	광섬유에 대해 알아본, 광섬유와 LED를 이용한 조명등을 만들 수 있다.	
	5	풍차 오르골	풍차와 자명금이라고 불리는 오르골의 원리를 알아보고, 풍차 모형의 오르골을 만들 수 있다.	
	6	해마	바다의 말이라고 불리는 실고기과의 어류 해마에 대해 알아보고, 해마 표본을 관찰할 수 있다.	
	7	누름꽃 액자	꽃의 구조와 하는 일을 알아보고, 누름꽃을 이용한 투명 액자를 만들 수 있다.	
	8	호르몬	몸에서 호르몬이 분비되는 기관과 호르몬의 역할에 대해 알아보고, 호르몬 모형 키트를 만들 수 있다.	

[창의수학]부 [A B]반 연간 운영 계획

지도강사	권 금희	대상학년	1-2 / 1-6학년
		운영요일	화요일
		운영시간	A-1:50~2:50 / B-3:00~4:00
지도목표	다양하고 흥미로운 게임식 수업을 통해 거부감 없이 학습을 발달시키고, 자신감과 집중력, 사회성 및 전략적 사고력을 기르게 한다.교구활동을 통해 수학에 자신감과 사고력을 향상 시킨다.		

분기	차시	학습주제	학습내용	준비사항 및 자료
1분기	1	퍼니버니	퍼니버니 교구를 활용 전략적사고력 향상 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이 *안전교육지도	
	2	알록달록봉어	알록달록봉어 교구 활용 기억력, 집중력 향상 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	3	칠교&탱그램	칠교&탱그램 교구를 활용 공간지각력 향상 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	4	룩룩	룩룩 교구를 활용 집중력, 암산력, 순발력 향상 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	5	숫자의강	숫자의강 교구를 활용 계산력, 판단력, 수리력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	6	원카드	원카드 교구를 활용 집중력, 순발력, 판단력 향상 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	7	꼬꼬미노	꼬꼬미노 교구를 활용 계산력, 전략적사고력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	8	선물입니다	선물입니다 교구를 활용 사고력, 판단력 향상 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	9	치킨차차	치킨차차 교구를 활용 사고력, 기억력 향상 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	10	정글스피드	정글스피드 교구를 활용 공간지각력, 순발력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	11	마법의미로	마법의미로 교구를 활용 공간지각력, 기억력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	12	숲속의음악대	숲속음악대 교구를 활용 기억력, 전략적사고력 지도 여러 가지 교구 활용 총정리	
2분기	1	달팽이우주여행	달팽이우주여행 교구 활용 사고력, 암산력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	2	테트리스링크	테트리스링크 교구 활용 공간지각력, 사고력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	3	티키토플	티키토플 교구를 활용 전략적사고력, 계산력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	4	다빈치코드	다빈치코드 교구를 활용 추리력, 사고력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	5	동물장기	동물장기 교구를 활용 전략적사고력, 집중력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	6	부르마블	부르마블 교구를 활용 전략적사고력, 계산력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	7	텔레스트레이션	텔레스트레이션 교구를 활용 표현력, 추리력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	8	상어아일랜드	상어아일랜드 교구를 활용 순발력, 암산력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	9	피퍼	피퍼 교구를 활용 사고력, 판단력 향상 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	10	디지오스	디지오스 교구를 활용 공간지각력, 계산력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	11	쿼리도	쿼리도 교구를 활용 전략적사고력, 집중력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	12	도블	도블 교구 활용 & 여러가지 교구 활용 총정리	

3분기	1	프레즌트	프레즌트 교구를 활용 판단력, 집중력, 암산력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이 *안전교육지도	
	2	람세스	람세스 교구를 활용 전략적사고력, 기억력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	3	라비린스	라비린스 교구를 활용 공간지각력, 사고력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	4	우노	우노 교구를 활용 전략적사고력, 판단력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	5	딕싯	딕싯 교구를 활용 표현력, 판단력, 어휘력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	6	게스후	게스후 교구를 활용 추리력, 표현력, 판단력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	7	마라케시	마라케시 교구를 활용 공간지각력, 계산력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	8	토끼와당근	토끼와당근 교구를 활용 암산력, 순발력, 표현력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	9	달팽이우주여행	달팽이우주여행 교구를 활용 계산력, 사고력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	10	인지니어스	인지니어스 교구를 활용 계산력, 공간지각력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	11	트레버스	트레버스 교구를 활용 전략적사고력, 구상력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	12	서펜티나	3분기 교구 총정리 및 수학교구 보드게임 대전 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
4분기	1	로보77	로보77 교구를 활용 암산력, 계산력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이 *안전교육지도	
	2	다이아몬드	다이아몬드 교구 활용 건너뛰기 규칙, 사고력 향상 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	3	퀵소	퀵소 교구를 활용 도형의 이동, 공간지각력 향상 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	4	젬블로	젬블로 교구를 활용 공간지각력, 여러도형이동 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	5	있지니어스	있지니어스 교구 활용 공간지각력, 사고력 향상 지도 규칙편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	6	픽셀	픽셀 교구를 활용 전략적사고력, 집중력 지도 규칙편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	7	셋	SET 교구를 활용 순발력, 판단력, 도형 규칙 향상 규칙편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
	8	스티키tm틱스	스티키스틱스 & 여러가지 교구 활용 총정리 규칙편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이 *안전교육지도	