

## 2024 방과후학교 ( 한 문 ) 연간 운영 계획서

| 프로그램명     | 한 문   | 지도강사 | 최유정             |
|-----------|---|------|-----------------|
| 지도 목표     | 1. 인성교육에 바탕이 되도록 한다.<br>2. 한자어의 풀이와 쓰임을 익혀 어휘력을 향상시킨다<br>3. 한자 성어(고사성어, 사자성어)의 유래와 속뜻을 이해하여 선조들의 지혜를 학습하도록 한다.<br>4. 한자를 읽고 쓸 수 있다.   | 지도시간 | 타임당 40분 (주12시간) |
| 주요 내용     | 1. 교재 급수별 선정한자 익히기<br>2. 교과서 한자어 익히기<br>3. 한자성어(고사성어, 사자성어) 익히기<br>4. 부수글자 알아보기<br>5. 사자소학 또는 추구집 성독하기  |      |                 |
| 교육 방법     | 1. 선정한자의 자원을 알아보고 획순에 따라 책과 공책에 쓰면서 성독하여 익힐 수 있도록 돕는다.<br>2. 교과서 한자어는 책과 공책에 획순에 맞게 쓸 수 있도록 하며 풀이와 쓰임을 이해하도록 돕는다.<br>3. 한자성어(고사성어, 사자성어) 의 유래가 있는 것을 알아보고 겉뜻과 속뜻을 이해할 수 있도록 돕는다.<br>4. 부수 글자를 통하여 한자의 자원을 이해하도록 돕는다.<br>5. 사자소학 또는 추구집을 낭독하며 인성교육에 바탕이 되도록 돕는다. |      |                 |
| 평가 방법     | 1. 한자자격시험 정시시험에 응시( 년 4 회)<br>2. 한자자격시험 수시시험에 응시( 년 2~3 회)  |      |                 |
| 교재명 및 재료비 | - 교재명 : 한자교육진흥회 한자자격시험교재<br>- 출판사 : 형민사<br>- 교재비 : 8급(11.000원) ~1급( 22.000)<br>- 문제집 : 8급(4.000원)~1급( 12.000)<br>※ 학생이 부담하는 금액 : 정가에서 10% 할인된 금액  |      |                 |

| 프로그램 운영 계획 |   |   |   |                |
|------------|---|---|---|----------------|
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용   | 비고             |
| 3          | 1 | 한자의 생성원리 이해하기<br><br>수에 대한 한자 익히기<br><br>요일에 대한 한자 익히기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>한자의 유래와 소리글자인 한글, 영어와 다른 뜻글자인 한자의 구성 3요소(모양, 뜻, 소리) 이해하기</li> <li>숫자를 획순에 맞게 쓴 후 훈, 음 읽기와 쓰기 시험을 본다.<br/>一, 二, 三, 四, 五, 六, 七, 八, 九, 十</li> <li>요일의 자원을 이해하고 써서 익힌 후 훈, 음 읽기와 쓰기시험을 본다.<br/>月, 火, 水, 木, 金, 土, 日</li> </ul>                  | 초급<br><br>한자공책 |
|            | 2 | 한자의 생성원리 이해하기<br><br>한자의 자획<br>한자의 필순                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>육서를 통해서 한자가 만들어진 원리를 이해한다. 상형(日, 月, 山). 지사(一, 上, 下). 회의(明, 信, 好). 형성. 전주. 가차</li> <li>자획이란 한자를 이루고 있는 점이나 선: 점으로 된 획, 직선으로 된 획, 곡선으로 된 획.</li> <li>한자의 점, 획을 써 나가는 순서를 알아본다.<br/>百, 千, 正, 門, 火, 力, 名, 文, 男, 女, 弟, 子, 王, 子, 主, 人</li> </ul> |                |
|            | 3 | 가족과 관련된 한자익히기<br><br>자연과 관련된 한자익히기<br><br>방향에 대한 한자 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>가족, 자연과 관련된 한자의 자원을 이해하고 써서 익힌 후 훈, 음 읽기와 쓰기시험을 본다.<br/>父, 母, 兄, 弟, 同, 生, 三, 寸, 少, 年, 清, 白, 江, 山, 名, 目, 大, 小, 山, 川</li> <li>한자의 자원을 이해하고 써서 익힌 후 훈, 음 읽기와 쓰기시험을 본다.<br/>東, 西, 南, 北, 上, 下, 方, 向, 中, 心</li> </ul>                            |                |
|            | 4 | 기본한자 읽히기<br><br>한자로 자기이름 써보기<br><br>평가                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>한자의 자원을 이해하고 써서 익힌 후 훈, 음 읽기와 쓰기시험을 본다.<br/>手, 足, 自, 立, 石, 工, 出, 入, 天, 下, 出, 口, 七, 夕, 白, 日, 內, 外</li> <li>한자로 자기의 이름을 써 본다.</li> <li>이달에 배운 한자를 훈, 음 가리고 읽기와 받아쓰기를 통해 평가한다.</li> </ul>   |                |
|            | 5 | 한자의 부수<br>이해하기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>부수214자 중5급에 필요한 부수 익히기<br/>ノ, 丨, 丿, ㇏, 儿, 西, 匕, 干, 止, 弓, 欠, 宀, 穴, 女, 口, 言, 气, 辰, 竹, 辶</li> </ul>   |                |

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 1 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정 한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>空, 氣, 農, 物, 色</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>角, 固體, 觀察, 求愛行動</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>多岐亡羊, 山海珍味, 氣高萬丈</li> </ul>        | <p>중급</p> <p>한자자격시험<br/>교재(준5급)</p> <p>한문공책</p> |
|   | 2 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>植, 羊, 午, 牛, 耳</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>帶分數, 不導體, 分銅, 液體</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>土農工商, 山川草木, 牛耳讀經</li> </ul>        |   |
|   | 3 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>電, 前, 地, 草, 合, 海</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>電池, 地層, 堆積, 化石</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>耳目口鼻, 人山人海, 電光石火, 草綠同色</li> </ul> |   |
|   | 4 | <p>복 습 하 기</p> <p>단 원 평 가</p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이달에 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>   |   |
| 5 | 1 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>國, 記, 答, 代, 末</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>感想, 記事, 對照, 文段, 想像</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>傾國之色, 一字千金, 多事多難</li> </ul>      | <p>한자자격시험<br/>교재(준5급)</p> <p>한문공책</p>           |
|   | 2 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>問, 本, 不, 分, 事</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>素材, 俗談, 詩, 聯想</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>代代孫孫, 東問西答, 不問可知</li> </ul>           |   |

|   |   |                                  |  |                           |
|---|---|----------------------------------|--|---------------------------|
|   | 3 | 선정한자익히기<br>교과서한자어익히기             | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>語, 有, 字, 長, 全, 學</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>主題, 討論, 便紙, 話題</li> </ul>  |                           |
|   | 4 | 한자성어 익히기                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한자성어를 써보고 속 뜻을 알아본다.<br/>事事件件, 有口無言, 流言蜚語, 一長一短</li> </ul>  |                           |
|   | 5 | 복 습 하 기<br>학 습 평 가               | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이달에 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>  |                           |
| 6 | 1 | 선정한자익히기<br>교과서한자어익히기<br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>家, 間, 教, 校, 大</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>經濟, 公共, 農村, 都市</li> <li>● 한자성어를 써보고 속 뜻을 알아본다.<br/>捲土重來, 老馬之智, 家家戶戶</li> </ul>              | 한자자격시험<br>교재(준5급)<br>한문공책 |
|   | 2 | 선정한자익히기<br>교과서한자어익히기<br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>洞, 來, 老, 里, 世</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>博覽會, 選擇, 所得, 流通</li> <li>● 한자성어를 써보고 속 뜻을 알아본다.<br/>間於齊楚, 公明正大, 教學相長</li> </ul>             |                           |
|   | 3 | 선정한자익히기<br>교과서한자어익히기<br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>室, 安, 位, 育, 邑, 休</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>預金, 銀行, 支出, 投票, 販賣</li> <li>● 한자성어를 써보고 속 뜻을 알아본다.<br/>男女老少, 兵家常事, 小貪大失, 絕世佳人</li> </ul> |                           |
|   | 4 | 복 습 하 기<br>학 습 평 가               | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이달에 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>  |                           |

|   |   |   |  |                           |
|---|---|---|--|---------------------------|
| 7 | 1 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>車, 巾, 古, 軍, 民</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>國寶, 觀光客, 踏查, 等高線</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>門前成市, 天衣無縫, 國利民福</li> </ul>     | 한자자격시험<br>교재(준5급)<br>한문공책 |
|   | 2 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>先, 姓, 時, 市, 玉</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>文化財, 博物館, 歷史, 年表</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>今時初聞, 東西古今, 先公後私</li> </ul>     |                           |
|   | 3 | <p>선정한자익히기</p> <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>衣, 祖, 住, 平, 韓, 漢</li> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>地圖, 縮尺, 韓半島</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>時時刻刻, 平地風波, 漢江投石, 好衣好食</li> </ul> |                           |
|   | 4 | <p>복 습 하 기</p> <p>학 습 평 가</p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이달에 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>  |                           |
| 8 | 1 | <p>선정한자익히기</p> <p>사자소학익히기</p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>歌, 今, 己, 道, 登</li> <li>● 堂狗三年 吟風月</li> </ul>   | 한자자격시험<br>교재(준5급)<br>한문공책 |
|   | 2 | <p>교과서한자어익히기</p> <p>한자성어익히기</p> <p>사자소학익히기</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>家族, 反省, 實踐, 音樂</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>門前成市, 天衣無縫, 國利民福</li> <li>● 春若不耕 秋無所願</li> </ul>                                      | 방학특강<br>사자소학              |
|   | 3 | <p>선정한자익히기</p> <p>사자소학익히기</p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>林, 馬, 萬, 每, 面, 士</li> <li>● 一日之狗 不知畏虎</li> </ul>   |                           |

|    |   |  |   |                           |
|----|---|--|---|---------------------------|
|    | 4 | 교과서한자어익히기<br><br>한자성어익히기<br><br>사자소학익히기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>約束, 讓步, 禮節, 秩序</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>今時初聞, 東西古今, 先公後私</li> <li>● 三歲之習 至于八十</li> </ul>           |                           |
|    | 5 | 복 습 하 기<br>학 습 평 가                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이달에 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>   |                           |
| 9  | 1 | 선정한자익히기<br><br>사자소학익히기                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>歌, 今, 己, 道, 登</li> <li>● 堂狗三年 吟風月</li> </ul>  | 한자자격시험<br>교재(준5급)<br>한문공책 |
|    | 2 | 교과서한자어익히기<br><br>한자성어익히기<br><br>사자소학익히기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>家族, 反省, 實踐, 音樂</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>門前成市, 天衣無縫, 國利民福</li> <li>● 春若不耕 秋無所願</li> </ul>           | 방학특강<br>사자소학              |
|    | 3 | 선정한자익히기<br><br>사자소학익히기                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>林, 馬, 萬, 每, 面, 士</li> <li>● 一日之狗 不知畏虎</li> </ul>  |                           |
|    | 4 | 교과서한자어익히기<br><br>한자성어익히기<br><br>사자소학익히기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>約束, 讓步, 禮節, 秩序</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>今時初聞, 東西古今, 先公後私</li> <li>● 三歲之習 至于八十</li> </ul>           |                           |
| 10 | 1 | 선정한자익히기<br><br>사자소학익히기                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 써서 익힌다.<br/>所, 食, 右, 場, 左, 孝</li> <li>● 去語不美 來語何美</li> </ul>  |                           |
|    | 2 | 교과서한자어익히기<br><br>한자성어 익히기<br><br>사자소학익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 교과서 한자어를 써 본 후 내용과 그 쓰임에 대해 알아본다.<br/>體操, 偏見, 幸福, 和音</li> <li>● 한자성어를 써보고 속뜻을 알아본다.<br/>時時刻刻, 平地風波, 漢江投石, 好衣好食</li> <li>● 玉不琢不成器 人不學不知道</li> </ul> |                           |

|    |   |   |  |                          |
|----|---|---|--|--------------------------|
|    | 3 | 복 습 하 기   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이달에 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> <li>● 이달에 배운 한자의 훈, 음을 보고 한자 써 넣기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> </ul>  |                          |
|    | 4 | 학 습 평 가<br>사자소학익히기                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기<br/>水至清無魚 人至察無徒</li> </ul>  |                          |
| 11 | 1 | 선정한자의 훈, 음 익히기<br><br>교과서 실용한자어 익히기<br><br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>强, 計, 共, 科, 光, 近, 冬, 等, 番, 別</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>加熱, 角度, 降水量, 計算, 曲線<br/>區分, 求愛行動, 氣溫, 基準, 單位</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>水魚之交, 良藥苦口, 近墨者黑, 錦上添花</li> </ul>  | 한자자격시험<br>교재(5급)<br>한문공책 |
|    | 2 | 선정한자의 훈, 음 익히기<br><br>교과서 실용한자어 익히기<br><br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>線, 消, 速, 式, 藥, 弱, 陽, 洋, 魚, 運</li> <li>● 교과서 한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>對應, 導體, 半導體, 分類, 分數<br/>比例式, 比率, 生態系, 巖石, 汚染</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>錦繡江山, 氣盡脈盡, 一石二鳥, 作心三日</li> </ul> |                          |
|    | 3 | 선정한자의 훈, 음 익히기<br><br>교과서 실용한자어 익히기<br><br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>遠, 油, 銀, 秋, 春, 形, 花, 血, 夏, 風</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>宇宙, 衛星, 陸地, 以上, 自然<br/>種類, 地震, 地層, 超過, 太陽系</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>鳥足之血, 風前燈火, 確率, 環境</li> </ul>        |                          |

|    |   |   |   |                          |
|----|---|---|---|--------------------------|
|    | 4 | 한자 자격시험 대비                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 예상문제지를 푼 후 오답 정리하고 익힌다.</li> <li>● 최근 한자 자격시험 5급 기출문제를 풀어서 모르는 문제는 본문을 살펴서 완전히 익힌다.</li> <li>● OMR 답안지 작성 연습하기</li> </ul>  |                          |
|    | 5 | 한자 자격시험 대비                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 예상문제지를 푼 후 오답 정리하고 익힌다.</li> <li>● 최근 한자 자격시험 5급 기출문제를 풀어서 모르는 문제는 본문을 살펴서 완전히 익힌다.</li> <li>● OMR 답안지 작성 연습하기</li> </ul>  |                          |
| 12 | 1 | 선정한자의 훈, 음 익히기<br>교과서 실용한자어 익히기<br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>感, 見, 苦, 多, 對, 讀, 童, 樂, 明, 美</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>結果, 固有語, 慣用表現, 廣告, 根據<br/>肯定, 面談, 描寫, 文脈, 背景</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>白面書生, 風樹之嘆, 大驚失色, 燈下不明</li> </ul> | 한자자격시험<br>교재(5급)<br>한문공책 |
|    | 2 | 선정한자의 훈, 음 익히기<br>교과서 실용한자어 익히기<br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과공책에 써서 익힌다.<br/>朴, 書, 樹, 詩, 示, 失, 永, 意, 作, 章</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>想像, 說得, 俗談, 比較, 時調<br/>餘韻, 役割, 聯想, 原因, 印象</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>言中有骨, 牛耳讀經, 自初至終, 八方美人</li> </ul>     |                          |
|    | 3 | 선정한자의 훈, 음 익히기<br>교과서 실용한자어 익히기<br>한자성어 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>題, 第, 晝, 竹, 窓, 表, 號, 話</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>創意的, 情報, 討議, 便紙, 標準語</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>鶴首苦待, 好事多魔</li> </ul>   |                          |



|   |   |   |   |                          |
|---|---|---|---|--------------------------|
|   | 4 | 복 습 하 기<br>학 습 평 가  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2단원에서 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 익힌다)</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>   |                          |
| 1 | 1 | <p>선정한자의 훈, 음 익히기</p> <p>교과서실용한자어 익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>各, 去, 交, 短, 當, 度, 利, 無, 聞, 放</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>經濟, 公共, 工程, 權利, 規則<br/>極微細, 團體, 博覽會, 司法府</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>百年河清, 匹夫之勇, 萬壽無疆, 富貴榮華</li> </ul>   | 한자자격시험<br>교재(5급)<br>한문공책 |
|   | 2 | <p>선정한자의 훈, 음 익히기</p> <p>교과서실용한자어 익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>服, 成, 首, 始, 業, 用, 友, 元, 者, 在</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>社會, 選舉, 選擇, 税金, 收入<br/>輸出, 自由, 貯金, 政治, 參政權</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>六何原則, 利用厚生, 自手成家, 自業自得</li> </ul> |                          |
|   | 3 | <p>선정한자의 훈, 음 익히기</p> <p>교과서실용한자어 익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>重, 直, 通, 便, 品, 活, 會, 後</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>尖端, 妥協, 投資, 投票, 解決</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>前無後無, 錦衣夜行</li> </ul>   |                          |
|   | 4 | 한자성어 익히기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>前無後無, 錦衣夜行</li> </ul>  |                          |
|   | 5 | 복 습 하 기<br>학 습 평 가  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 3단원에서 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>   |                          |

|   |   |   |  |                          |
|---|---|---|--|--------------------------|
| 2 | 1 | <p>선정한자의 훈, 음 익히기</p> <p>교과서실용한자어 익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>開, 京, 高, 功, 郡, 根, 急, 堂, 圖, 禮</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>建國, 季節, 觀光客, 獨立, 文化財<br/>分布, 旅行, 歷史, 戰爭, 傳統</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>反哺之孝, 塞翁之馬, 開卷有益,<br/>見危授命</li> </ul> | 한자자격시험<br>교재(5급)<br>한문공책 |
|   | 2 | <p>선정한자의 훈, 음 익히기</p> <p>교과서실용한자어 익히기</p> <p>한자성어 익히기</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>路, 理, 命, 反, 半, 發, 部, 死, 勝, 神</li> <li>● 교과서한자어를 쓰고 그 풀이와 쓰임을 알아본다.<br/>地球村, 縮尺, 針葉樹, 統一, 闊葉樹</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>九死一生, 垂簾聽政, 始終如一, 前代未聞,</li> </ul>                          |                          |
|   | 3 | <p>선정한자의 훈, 음 익히기</p> <p>한자성어 익히기</p>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 선정한자의 자원을 이해하고 책과 공책에 써서 익힌다.<br/>才, 朝, 村, 太, 黃, 族, 清<br/>新, 野, 英, 勇, 原</li> <li>● 한자성어를 책과 공책에 쓰고 그 겉뜻과 속뜻을 알아본다.<br/>弘益人間, 花朝月夕</li> </ul>  |                          |
|   | 4 | <p>복 습 하 기</p> <p>학 습 평 가</p>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 4단원에서 배운 한자의 훈, 음 읽기와 받아쓰기<br/>(틀린 글자의 훈, 음은 다시 외워서 익힌다)</li> <li>● 단원 마무리 문제풀이를 통해 실력다지기</li> </ul>  |                          |

# 2024학년도 연간 계획서

지도교사 심효은

| 월 / 주 |   | 교구            | 교구이미지   | 주제             | 학습내용                           |
|-------|---|---------------|---|----------------|--------------------------------|
| 3월    | 1 | 리턴5<br>글라이더   |    | 항공기에<br>작용하는 힘 | 항공기에 작용하는 4가지 힘에 대해 알아보자       |
|       | 2 | 타크 스타         |    | 전투기의 발달<br>역사  | 전투기의 발달 역사에 대해 알아보자            |
|       | 3 | 랜딩스카이         |    | 랜딩기어           | 랜딩기어의 구조와 원리와 역할을 알아보자         |
|       | 4 | 매그너스 실험<br>장치 |    | 매그너스 효과        | 매그너스 효과가 항공에 어떻게 적용되는지<br>알아보자 |
| 4월    | 1 | 드론            |   | 드론탱크 조립1       | 드론 탱크를 조립해보자 1                 |
|       | 2 | 드론            |  | 드론탱크 조립2       | 드론 탱크를 조립해보자 2                 |
|       | 3 | 드론            |  | 드론탱크조종법        | 드론 탱크 조종법에 대해 알아보자.            |
|       | 4 | 퀵비            |  | 드론탱크<br>미션     | 드론 탱크로 주어진 미션을 수행해보자           |
| 5월    | 1 | 베르누이<br>농구    |  | 베르누이의 정리       | 베르누이의 정리와 비행기의 양력에 대해<br>알아보자  |
|       | 2 | A-380         |  | 항공기의 길         | 항공기가 다니는 항로에 대해 알아보자           |
|       | 3 | 보라매           |  | 항공기의 고도        | 항공기와 군용기의 항로 고도를 알아보자          |
|       | 4 | 스핏파이어         |  | 비행 혁신시대        | 비행혁신시대의 역사와 항공기들을 알아보자         |

| 월 / 주 |   | 교구     | 교구이미지   | 주제          | 학습내용                                 |
|-------|---|--------|---|-------------|--------------------------------------|
| 6월    | 1 | 전투기 드론 |    | 드론안전교육      | 안전한 드론을 날리기 위한 방법을 알아보자              |
|       | 2 | 전투기 드론 |    | 드론 상승 하강 조종 | 드론 상승과 하강 조종법을 익히고, 안전하게 이륙과 착륙을 해보자 |
|       | 3 | 전투기 드론 |    | 드론 전진 후진 조종 | 드론 전진 후진 연습을 해보자.                    |
|       | 4 | 퀵비     |    | 무인항공기의 역사   | 무인항공기의 발달 역사를 알아보자                   |
| 7월    | 1 | 드론     |    | 드론 회전 조종    | 드론의 좌회전 우회전 연습을 해보자.                 |
|       | 2 | 드론     |    | 드론 코스 비행    | 드론을 일정 지점으로 이동하는 조종 연습을 해보자.         |
|       | 3 | 드론     |   | 드론 레이싱      | 드론으로 레이싱을 해보자                        |
|       | 4 | 스핏파이어  |  | 비행 혁신시대     | 비행혁신시대의 역사와 항공기들을 알아보자               |
| 8월    | 1 | 항공모함   |  | 항공모함의 역할    | 항공모함의 역할과 임무에 대해 알아보자                |
|       | 2 | 항공모함   |  | 항공모함의 구조    | 항공모함의 구조에 대해 알아보자                    |
|       | 3 | 항공모함   |  | 항모선단        | 항공모함을 지원하는 그룹에 대해 알아보자               |
|       | 4 | 스카우트   |  | 항공기의 길      | 항공기가 다니는 항로에 대해 알아보자                 |

| 월 / 주 |   | 교구                 | 교구이미지   | 주제              | 학습내용                                  |
|-------|---|--------------------|---|-----------------|---------------------------------------|
| 9월    | 1 | 도심항공건축<br>1        |     | 도심항공            | 도심항공이란?                               |
|       | 2 | 도심항공건축<br>2        |    | 도심항공<br>건축물들    | 도심항공에 사용되는 건축물의 모습을<br>알아보고 상상도를 그려보자 |
|       | 3 | 도심항공건축<br>(하이퍼루프)3 |    | 하이퍼루프           | 도심항공 : 하이퍼루프에 대해 알아보자                 |
|       | 4 | 도심항공건축<br>(순환버스)4  |    | 자율주행버스          | 도심항공 : 자율주행 버스에 대해 알아보자               |
| 10월   | 1 | 조립드론               |    | 도심항공<br>수직이착륙기  | 도심항공의 교통수단 수직이착륙기 알아보기                |
|       | 2 | 조립드론               |    | 조립 드론 조립1       | 조립 드론을 만들어보자 1                        |
|       | 3 | 조립드론               |   | 조립 드론 조립2       | 조립 드론을 만들어보자 2                        |
|       | 4 | 조립드론               |  | 조립 드론<br>기본 조종법 | 조립 드론의 기본 조종법에 대해 알아보자                |
| 11월   | 1 | 캐릭터                |  | 활주로 이야기         | 활주로의 역할에 대해 알아보자                      |
|       | 2 | 스투카                |  | 군용기의 발달         | 군용기의 발달 역사를 알아보자                      |
|       | 3 | 천무                 |  | 신기전             | 신기전의 발명과 역사를 알아보자 1                   |
|       | 4 | 천무                 |  | 다연장 로켓          | 다연장 로켓에 대해 알아보자 2                     |

| 월 / 주 |   | 교구      | 교구이미지   | 주제             | 학습내용                         |
|-------|---|---------|---|----------------|------------------------------|
| 12월   | 1 | 토잉카(RC) |    | RC 토잉카 조립 1    | RC 토잉카를 만들어보자 1              |
|       | 2 | 토잉카(RC) |    | RC 토잉카 조립 2    | RC 토잉카를 만들어보자 2              |
|       | 3 | 토잉카(RC) |    | RC 토잉카 기본 조종법  | RC 토잉카의 기본 조종법에 대해 알아보자      |
|       | 4 | 토잉카(RC) |    | RC 토잉카 미션 수행하기 | RC 토잉카로 주어진 코스를 운전해보자        |
| 1월    | 1 | 지게차     |    | 지게차의 원리와 구조    | 지게차가 어떻게 움직이는지 알아보자          |
|       | 2 | 지게차     |    | 지게차의 종류        | 지게차의 종류에 대해 알아보자             |
|       | 3 | 수호이     |   | 항공기의 소닉붐       | 전투기의 비행 중 일어나는 소닉붐에 대해 알아보자  |
|       | 4 | 달리는 비행사 |  | 공항관련직업         | 공항관련 직업군에 대해 알아보자            |
| 2월    | 1 | 블랙번     |  | 엔진의 구동원리       | 항공기의 엔진 구동원리와 구동 후류에 대해 알아보자 |
|       | 2 | 디코이 드론  |  | 디코이 드론         | 항공기를 속이는 디코이 드론을 알아보자        |
|       | 3 | 글라이더    |  | 제빙방빙장치         | 항공기의 제빙, 방빙 장치들과 역할에 대해 알아보자 |
|       | 4 | 글라이더    |  | 케일리는 누구인가?     | 조지 케일리의 고정날개 이론에 대해 알아보자     |

모든 교육과정은 더 좋은 프로그램 제공을 위해 사전에 공지 없이 변경될 수 있습니다.

## 2024학년도 독서논술 프로그램 연간 운영 계획서

|              |   |    |                        | 결<br>재  | 지도강사 | 부 장 | 교 감  |
|--------------|---|----|------------------------|---|------|-----|------|
| 학년 : 1 ~ 6학년 |   |    |                        |   | 신인정  |     |      |
| 월            | 주 | 차시 | 학습주제                   | 지 도 내 용   |      |     | 비고   |
| 3            | 1 | 1  | 인사                     | ☼ 새 학년 친구들과 인사나누기<br>- 다양한 인사 방법으로 나를 소개합니다.                          |      |     |      |
|              |   | 2  |                        |   |      |     |      |
|              | 2 | 3  | 친구                     | 친구란 무엇인지 알아보기   |      |     |      |
|              |   | 4  |                        |   |      |     |      |
|              | 3 | 5  | 선생님                    | 선생님과 함께 할 수 있는 것 알아보기   |      |     |      |
|              |   | 6  |                        |   |      |     |      |
|              | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이   |      |     |      |
|              |   | 8  |                        |   |      |     |      |
| 4            | 1 | 1  | 그림책/동화                 | 4월 필독서 정독읽기<br>- 생각나누기<br>- 문장 만들기                                    |      |     | 교재사용 |
|              |   | 2  |                        |   |      |     |      |
|              | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기<br>-주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                          |      |     |      |
|              |   | 4  |                        |   |      |     |      |
|              | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기<br>-신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |     |      |
|              |   | 6  |                        |   |      |     |      |
|              | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이   |      |     |      |
|              |   | 8  |                        |   |      |     |      |
| 5            | 1 | 1  | 그림책/동화                 | 5월 필독서 정독읽기<br>- 생각나누기<br>- 문장 만들기                                    |      |     | 교재사용 |
|              |   | 2  |                        |   |      |     |      |
|              | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기<br>-주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                          |      |     |      |
|              |   | 4  |                        |   |      |     |      |
|              | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기<br>-신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |     |      |
|              |   | 6  |                        |   |      |     |      |
|              | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이   |      |     |      |
|              |   | 8  |                        |   |      |     |      |

| 월 | 주 | 차시 | 학습주제                   | 지 도 내 용                                       | 비고   |
|---|---|----|------------------------|---|------|
| 6 | 1 | 1  | 그림책/동화                 | 6월 필독서 정독읽기                                   | 교재사용 |
|   |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|   | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|   |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|   | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|   |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|   | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|   |   | 8  |                        |   |      |
| 7 | 1 | 1  | 그림책/동화                 | 7월 필독서 정독읽기                                   | 교재사용 |
|   |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|   | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|   |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|   | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|   |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|   | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|   |   | 8  |                        |   |      |
| 8 | 1 | 1  | 그림책/동화                 | 8월 필독서 정독읽기                                   | 교재사용 |
|   |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|   | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|   |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|   | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|   |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|   | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|   |   | 8  |                        |   |      |



| 월  | 주 | 차시 | 학습주제                   | 지 도 내 용                                       | 비고   |
|----|---|----|------------------------|---|------|
| 9  | 1 | 1  | 그림책/동화/고전              | 9월 필독서 정독읽기                                   | 교재사용 |
|    |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|    | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|    |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|    | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|    |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|    | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|    |   | 8  |                        |   |      |
| 10 | 1 | 1  | 그림책/동화/고전              | 10월 필독서 정독읽기                                  | 교재사용 |
|    |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|    | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|    |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|    | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|    |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|    | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|    |   | 8  |                        |   |      |
| 11 | 1 | 1  | 그림책/동화/고전              | 11월 필독서 정독읽기                                  | 교재사용 |
|    |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|    | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|    |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|    | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|    |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|    | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|    |   | 8  |                        |   |      |

| 월  | 주 | 차시 | 학습주제                   | 지 도 내 용                                       | 비고   |
|----|---|----|------------------------|---|------|
| 12 | 1 | 1  | 그림책/동화/고전              | 12월 필독서 정독읽기                                  | 교재사용 |
|    |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|    | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|    |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|    | 3 | 5  | 생각그물/NIE/역사<br>어휘력/사고력 | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|    |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|    | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|    |   | 8  |                        |   |      |
| 1  | 1 | 1  | 그림책/동화                 | 1월 필독서 정독읽기                                   | 교재사용 |
|    |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|    | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|    |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|    | 3 | 5  | 생각그물/NIE<br>어휘력/사고력    | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|    |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|    | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|    |   | 8  |                        |   |      |
| 2  | 1 | 1  | 그림책/동화                 | 2월 필독서 정독읽기                                   | 교재사용 |
|    |   | 2  |                        | - 생각나누기<br>- 문장 만들기                           |      |
|    | 2 | 3  | 주제독서                   | 주제에 어울리는 생각 나누기                               |      |
|    |   | 4  |                        | -주제이해하기<br>-주제문 읽고 생각정리하기                     |      |
|    | 3 | 5  | 생각그물/NIE<br>어휘력/사고력    | -날말을 연결하여 촘촘한 그물 만들기                          |      |
|    |   | 6  |                        | -신문사진으로 생각확장하기<br>-인물을 통해 역사흐름알기<br>-어휘력 확장하기 |      |
|    | 4 | 7  | 창의활동                   | 보드게임 / 전래놀이                                   |      |
|    |   | 8  |                        |   |      |

☆ 즐거운 수업을 위해 계획안과 별개로 진행 되는 경우가 있습니다.

# 2024학년도 방과후학교 로봇과학 연간지도계획서

| 강좌명        | 로봇과학   |      |                     |
|------------|--|------|---------------------|
| 교육대상       | 1~6학년  | 지도강사 | 노영희                 |
| 교육시간       | 월, 수, 금 13:00~16:10  | 지도기간 | 2024. 03 ~ 2025. 02 |
| 지도목표       | <ul style="list-style-type: none"> <li>•실생활 속에 사용되어지고 있는 로봇들이 작동하는 원리를 이해 할 수 있다.</li> <li>•로봇을 구동시키는 프로그램을 직접 만들어서 적용시켜 움직여 봄으로써 논리력 및 성취감을 향상시킨다.</li> </ul> |      |                     |
| 활동 교재 및 교구 | 로봇과 프로그램 (로보로보)  |      |                     |

| 주  | 학 습 주 제  | 주 요 학 습 내 용  |
|----|--|--|
| 3월 | 1<br> 로봇이란?           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 로봇에 대한 정의 및 어원을 알 수 있다.</li> <li>• 사진 및 동영상 시청을 통해 로봇의 종류를 알 수 있다.</li> <li>• 로봇 부품의 명칭과 그 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 로봇 제작에 필요한 공구의 용도 및 사용법을 알 수 있다.</li> <li>• 프레임에 표시된 조립위치를 알 수 있다.</li> </ul> |
|    | 2<br> EasyBot         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• EasyBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 로봇 제작 시 주의사항을 알 수 있다.</li> <li>• 전원선, 모터선 연결법을 알 수 있다.</li> </ul>  |
|    | 3<br> HouseBot       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• HouseBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• CPU보드의 구성요소와 역할을 알 수 있다.</li> <li>• On(켜기), Off(끄기), Delay(지연시간) 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• LED/Buzzer 켜고 끄는 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>             |
|    | 4<br> HelicopterBot | <ul style="list-style-type: none"> <li>• HelicopterBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• LED보드, Buzzer보드의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• DC모터 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• DC모터를 움직이는 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                                  |
| 4월 | 1<br> RaceBot       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• RaceBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• DC모터의 동작 원리를 알 수 있다.</li> <li>• DC모터 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 2개의 DC모터를 이용한 구동방법을 알 수 있다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>             |
|    | 2<br> RabbitBot     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• RabbitBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• DC모터 드라이브보드의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 반복/루프 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다</li> </ul>  |
|    | 3<br> ControlBot    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ControlBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 접촉센서보드의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 접촉센서 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>  |
|    | 4<br> PetBot        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• PetBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• USB케이블의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• If else 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 다양한 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>  |

| 주      |   | 학 습 주 제  | 주 요 학 습 내 용  |
|--------|---|--|--|
| 5<br>월 | 1 | DeliveryBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• DeliveryBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있습니다.</li> <li>• 물건을 배달하는 로봇에 대해서 배울 수 있습니다.</li> <li>• If else 칩에 대한 기능을 알 수 있습니다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행할 수 있습니다.</li> </ul>                                  |
|        | 2 | SensingBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SensingBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 적외선 센서보드의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 만약에 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>   |
|        | 3 | SnailBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SnailBot 을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 센서의 종류 및 기능들을 이해할 수 있다.</li> <li>• 다중 IF칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>   |
|        | 4 | BattleBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신만의 BattleBot을 제작하여로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 배틀로봇의 종류 및 작동원리를 이해할 수 있다.</li> <li>• 다중 IF 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 자신만의 로봇을 제어하는 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                                      |
| 6<br>월 | 1 | KartBot<br>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• KartBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 무선 리모컨과 리모컨 컨트롤 칩에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>• 적외선의 원리를 학습할 수 있다.</li> <li>• 무선 리모컨을 이용하여 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행할 수 있다.</li> </ul>                                  |
|        | 2 | CanBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐터필러의 어원과 함께 캐터필러가 쓰이는 용도에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>• 무선 리모컨의 중복키 사용법에 대해 알 수 있다.</li> <li>• 캐터필러를 장착한 CanBot으로 장애물을 넘어 이동할 수 있다.</li> <li>• 다양한 프로그래밍 과제를 수행할 수 있다.</li> </ul>                          |
|        | 3 | TurtleBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• TurtleBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 라인트레이서의 구동원리를 이해할 수 있다.</li> <li>• 검은색과 흰색을 구분하여 라인을 따라가는 동작을 구현할 수 있다.</li> <li>• 적외선 센서를 이용해 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                           |
|        | 4 | ServoBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ServoBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 서보모터와 무선리모컨을 사용하여 ServoBot을 제작할 수 있다.</li> <li>• 서보모터의 동작원리 및 영점 찾는 방법을 이해하며 서보모터에 대해 학습할 수 있다.</li> <li>• 서보모터로 전방의 장애물을 치우며 이동하는 동작을 구현할 수 있다.</li> </ul> |

| 주   |   | 학 습 주 제  | 주 요 학 습 내 용  |
|-----|---|--|--|
| 7 월 | 1 | AttackBot<br>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>AttackBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>배틀로봇의 종류 및 작동원리를 이해할 수 있다.</li> <li>서보모터 칩에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                        |
|     | 2 | AvoidBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>AvoidBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>건전지의 구조 및 작동 원리에 대해 알 수 있다.</li> <li>적외선센서보드 3개로 전방의 장애물을 감지하여 피하는 구동원리를 이해할 수 있다.</li> <li>다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul> |
|     | 3 | FortressBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>FortressBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>투석기의 역사에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>물건을 던지는 동작 구현 및 원리를 이해할 수 있다.</li> <li>다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                    |
|     | 4 | TractorBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>TractorBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>Tractor의 원리에 대해 알 수 있다.</li> <li>서보모터를 학습해 보며 Tractor의 견인 방법에 대해 알아 볼 수 있다.</li> <li>다양한 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>         |
| 8 월 | 1 | AxeBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>AxeBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>휴머노이드 로봇의 종류 및 특징에 대해 알 수 있다.</li> <li>서보모터를 움직여 풍선을 터뜨리는 동작구현 및 원리를 이해할 수 있다.</li> <li>다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>       |
|     | 2 | GrabBot<br>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>GrabBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>사람의 손과 같이 움직일 수 있는 로봇손에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>서보모터를 이용해 로봇손을 만들어 볼 수 있다.</li> <li>다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>            |
|     | 3 | LoaderBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>LoaderBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>산업용 로봇에 대해 학습할 수 있다.</li> <li>서보모터 칩을 이용하여 짐을 들어 올리고 운반할 수 있다.</li> <li>다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                    |
|     | 4 | 나만의 창작 작품<br>FutureotBot만들기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>FutureBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>몸에 장착하는 로봇의 종류 및 작동원리를 이해할 수 있다.</li> <li>자신만의 로봇을 제어하는 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>   |

| 주       |   | 학 습 주 제   | 주 요 학 습 내 용   |
|---------|---|---|---|
| 9<br>월  | 1 | InvertBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• InvertBot을 제작하여 12V CPU보드의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 12V CPU보드의 사용법에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>• 새롭게 추가된 부품들에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>• 무선 리모컨을 이용하여 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행할 수 있다.</li> </ul>  |
|         | 2 | CombatBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 서보모터를 이용하여 상대 로봇을 뒤집는 CombatBot 제작하기</li> <li>• 로봇을 개발하는 로봇 공학자에 대해 알아보기</li> <li>• 새로운 배틀무기에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>• 다양한 프로그래밍 과제를 수행할 수 있다.</li> </ul>                           |
|         | 3 | RollingBot<br>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 서보모터를 이용하여 물체를 발사시킬 수 있는 RollingBot 제작하기</li> <li>• 다양한 서보모터 이용 방법에 대해 알아보기</li> <li>• RollingBot의 서보모터 동작원리 학습하기</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                     |
|         | 4 | LancerBot<br>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• LancerBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 접촉센서를 사용하여 LancerBot을 제작할 수 있다.</li> <li>• 펜싱의 역사와 로봇을 이루는 재질에 대해 이해</li> <li>• 몸통의 접촉센서가 눌리면 경고음이 울리며 뒤로 물러나는 동작을 구현할 수 있다.</li> </ul> |
| 10<br>월 | 1 | JeepBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• JeepBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 오프로드 및 자동차의 역사에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>• 서보모터를 이용한 조향장치에 대한 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                       |
|         | 2 | CannonBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• CannonBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 타이어의 종류와 용도에 대해 알아보기</li> <li>• 서보모터를 이용하여 고무줄이 발사되는 원리 이해</li> <li>• 다양한 주행 및 고무줄을 발사하는 서보모터 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                |
|         | 3 | DinoBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• DinoBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 쥐라기 공룡의 역사에 대해 알아보기.</li> <li>• 공룡로봇 중 하나인 '플레오' 로봇에 대해 알아보기.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                                |
|         | 4 | TornadoBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• TornadoBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 모터드라이브 연결보드에 대해 알아보기</li> <li>• 3개의 DC모터를 제어하는 프로그램 방법 학습하기</li> <li>• 다양한 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                                  |



| 주       |   | 학 습 주 제   | 주 요 학 습 내 용   |
|---------|---|---|---|
| 11<br>월 | 1 | SuperbikeBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• SuperbikeBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 오토바이의 역사와 오토바이를 탈수 있는 로봇에 대해 학습한다.</li> <li>• 서보모터를 조향장치로 이용할 수 있는 방법에 대해 알아본다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                         |
|         | 2 | ClimbBot<br>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ClimbBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 로봇의 무게중심에 대해 알아볼 수 있다.</li> <li>• 바퀴의 마찰력에 대해 학습할 수 있다.</li> <li>• 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>   |
|         | 3 | LarvaBot<br>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• LarvaBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 모터드라이브 연결보드에 대해 알아보기</li> <li>• 4개의 DC모터를 제어하는 프로그램 방법 학습하기</li> <li>• 동물을 닮은 로봇들에 대해 알아보기</li> <li>• 다양한 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>                     |
|         | 4 | 나만의 창작 작품<br>FutureotBot만들기   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• FutureBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다.</li> <li>• 여러 지역에서 탐사활동을 하고 있는 탐사로봇에 대해 알 수 있다.</li> <li>• 자신만의 로봇을 제어하는 프로그래밍 과제를 수행한다.</li> </ul>  |
| 12<br>월 | 1 | SoccerBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 고속 모터를 사용하여 SoccerBot 제작</li> <li>• 로봇축구의 동작 및 원리 이해</li> <li>• 고속 DC모터의 사용법 이해</li> <li>• 공을 드리블 및 슈팅하는 동작 구현</li> <li>• 무선 리모컨을 이용하여 다양한 주행 프로그래밍 과제 수행</li> </ul>                               |
|         | 2 | DiceBot<br>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 고속 DC모터와 소리센서보드를 사용하여 DiceBot 제작</li> <li>• 소리센서보드의 원리 및 사용법, 사용 예 소개</li> <li>• 소리센서보드의 사용법 이해</li> <li>• 프로그래밍 과제를 수행하기</li> <li>• 주사위를 굴리는 기능을 사용하여 Dice Game 하기</li> </ul>                     |
|         | 3 | SpikeBot<br>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 톱니모양의 배틀무기를 이용한 SpikeBot 제작하기</li> <li>• 모터의 회전속도와 회전력 이해</li> <li>• DC모터를 3개 사용하는 방법 이해</li> <li>• 톱니 배틀무기를 이용하여 친구들과 배틀게임 하기</li> </ul>  |
|         | 4 | BugBot<br>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 걸음을 걷는 구조의 링크를 이용하여 BugBot 제작하기</li> <li>• 바퀴를 사용하지 않고 걸음을 걸어 이동하는 보행로봇 소개</li> <li>• 소리센서보드, 적외선센서보드를 사용하여 장애물을 피하는 동작 구현</li> <li>• 박수를 치면 동작을 시작하고, 적외선센서가 감지되면 장애물을 피하는 프로그래밍 과제 수행</li> </ul> |








| 주      |   | 학 습 주 제  | 주 요 학 습 내 용  |
|--------|---|--|--|
| 1<br>월 | 1 | FormulaBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>고속 DC모터를 사용하여 FormulaBot 제작</li> <li>포물러카 및 포물러 대회 소개</li> <li>Servo Motor에 연결된 링크구조의 조향장치로 움직이는 구동원리 이해</li> <li>무선 리모컨을 이용하여 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행</li> </ul> |
|        | 2 | TopBot<br>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>고속 DC모터와 서보모터를 사용하여 TopBot 제작</li> <li>팬이의 역사와 팬이의 원리 이해</li> <li>팬이의 원리를 이용한 치어리더 로봇에 대해 알아보기</li> <li>다양한 프로그래밍 과제를 수행</li> </ul>                           |
|        | 3 | TopBot으로<br>팬이치기 하기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>창작성을 발휘 하여 자신만의 팬이 제작</li> <li>팬이치기의 다양한 게임방법에 대해 알아보기</li> <li>팬이치기 외에도 다양한 민속놀이에 대해서 알아보기</li> </ul>  |
|        | 4 | BoxingBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Servo Motor 2개를 사용하여 BoxingBot 제작</li> <li>지렛대의 원리 및 활용 예 소개</li> <li>링크 구조를 사용하여 팔이 굽혔다 펴지는 원리 이해</li> <li>무선 리모컨을 이용하여 다양한 주행 프로그램 과제 수행</li> </ul>         |
| 2<br>월 | 1 | SpaceBot<br>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Servo Motor 2개를 사용하여 SpaceBot 제작</li> <li>우주탐사선의 기능 및 역할 소개</li> <li>그랩으로 물건을 잡고 들어 올리는 동작 구현</li> <li>무선 리모컨을 이용하여 화석자원 옮기기 게임하기</li> </ul>                  |
|        | 2 | DragonBot<br> | <ul style="list-style-type: none"> <li>PC판과 서보모터를 이용하여 DragonBot 제작</li> <li>탄성에 대한 설명과 사용 예 소개</li> <li>서보모터를 이용하여 PC판이 공을 튕겨내는 원리 이해</li> <li>무선 리모컨을 이용하여 다양한 주행 프로그램 과제 수행</li> </ul>            |
|        | 3 | DragonBot으로<br>미션 수행하기   | <ul style="list-style-type: none"> <li>창작성을 발휘 하여 자신만의 DragonBot 꾸미기</li> <li>PC판을 이용하여 공을 발사하는 게임하기</li> <li>실생활에서 탄성을 사용하는 예에 대해서 알아보기</li> </ul>  |
|        | 4 | 자신만의<br>BattleBot 제작하기   | <ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 부품을 사용하여 자신만의 BattleBot 제작</li> <li>자유롭게 창의력을 발휘하여 자신만의 로봇으로 그 동안 배운 내용을 활용하기</li> <li>무선 리모컨을 사용하여 자신만의 로봇을 제어하는 다양한 프로그래밍 과제 수행.</li> </ul>             |



## 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획




\* 본교에서 사용할 교재에 맞게 월별 지도 계획을 세우시기 바랍니다.

|          |  |  |  |          |
|----------|--|--|--|----------|
| 프로그램명    | 로봇과학(프로보)  |  | 지도강사   | 노 영희 (인) |
| 지도 목표    | 실 생활속에 사용되어지고 있는 로봇들이 작동하는 원리를 이해하고<br>로봇을 구동시키는 프로그램을 직접 만들어 적용시켜 움직여 봄으로써<br>논리력 및 성취감을 향상시킨다. |  |  |          |
| 월별 지도 계획 |  |  |  |          |
| 월        | 주  | 학습주제   | 학습 내용  | 비고       |
| 3        | 1  |  <b>벌레로봇<br/>"티티"<br/>만들기</b>       | <b>기초:</b> 조립도를 보고 티티 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> 지능형 로봇에 대한 정의 및 어원을 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. LED보드를 추가한다.    |          |
|          | 2  |  <b>비행기로봇<br/>"에어크레프트"<br/>만들기</b>  | <b>기초:</b> 조립도를 보고 에어크레프트 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> LED의 기능과 원리에 대해 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. 프로펠러를 반대로 돌려본다. |          |
|          | 3  |  <b>장애물감지로봇<br/>"범퍼카"<br/>만들기</b> | <b>기초:</b> 조립도를 보고 범퍼카 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> 스위치의 기능과 원리에 대해 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. 스위치보드를 추가한다.       |          |
|          | 4  |  <b>개구리로봇<br/>"쿠리"<br/>만들기</b>    | <b>기초:</b> 조립도를 보고 쿠리 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> CPU의 기능과 역할에 대해 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. 속도를 조절 해본다.         |          |
| 4        | 1  |  <b>공룡로봇<br/>"티노"<br/>만들기</b>     | <b>기초:</b> 조립도를 보고 티로 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> 마찰력의 정의와 특성에 대해 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. 무게중심을 옮겨본다.         |          |
|          | 2  |  <b>순찰로봇<br/>"패트롤카"<br/>만들기</b>   | <b>기초:</b> 조립도를 보고 패트롤카 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> 모터의 기능과 원리에 대해 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. 스위치보드를 추가한다.       |          |
|          | 3  |  <b>바퀴벌레로봇<br/>"로치"<br/>만들기</b>   | <b>기초:</b> 조립도를 보고 로치 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> 적외선센서의 원리에 대해 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. 멜로디보드를 추가한다.          |          |
|          | 4  |  <b>악어로봇<br/>"엘리"<br/>만들기</b>     | <b>기초:</b> 조립도를 보고 엘리 로봇을 제작한다.<br><b>응용:</b> 멜로디버저의 기능과 원리에 대해 알아본다.<br><b>심화:</b> 프로그램을 만들어본다. 게임을 해본다.          |          |

| 프로그램명    |   | 로봇과학(프로보)  |                                   | 지도강사  |  | 노 영희 (인) |  |
|----------|---|--|-----------------------------------|---|--|----------|--|
| 지도 목표    |   | 실 생활속에 사용되어지고 있는 로봇들이 작동하는 원리를 이해하고<br>로봇을 구동시키는 프로그램을 직접 만들어 적용시켜 움직여 봄으로써<br>논리력 및 성취감을 향상시킨다. |                                   |   |  |          |  |
| 월별 지도 계획 |   |  |                                   |   |  |          |  |
| 월        | 주 | 학습주제   |                                   | 학습 내용   |  | 비고       |  |
| 5        | 1 |                 | <b>배틀로봇<br/>"썬더볼트"<br/>만들기</b>    | 기초: 조립도를 보고 썬더볼트 로봇을 제작한다.<br>응용: 배틀로봇의 경기방식과 구조에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 배틀무기를 만든다. |  |          |  |
|          | 2 |                 | <b>순발력테스트<br/>"두더지게임"<br/>만들기</b> | 기초: 조립도를 보고 두더지게임 로봇을 제작한다.<br>응용: 랜덤 프로그램에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 게임을 해본다.         |  |          |  |
|          | 3 |                 | <b>애완견로봇<br/>"아지"<br/>만들기</b>     | 기초: 조립도를 보고 아지 로봇을 제작한다.<br>응용: 전압과 전류에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 스위치보드를 추가한다.         |  |          |  |
|          | 4 | <b>창작로봇 만들기</b>  |                                   | 기초: 만들고 싶은 로봇을 구상하고 로봇을 제작한다.<br>응용: 미션수행을 해 본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 배틀게임을 해본다.           |  |          |  |
| 6        | 1 |               | <b>사마귀로봇<br/>"맨티스"<br/>만들기</b>    | 기초: 조립도를 보고 맨티스 로봇을 제작한다.<br>응용: 무선리모컨 채널설정방법에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 움직임에 변화를 준다.  |  |          |  |
|          | 2 |               | <b>기차로봇<br/>"라인트레인"<br/>만들기</b>   | 기초: 조립도를 보고 라인트레인 로봇을 제작한다.<br>응용: 라인트레이서 동작원리를 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 멜로디버저를 추가 해본다.  |  |          |  |
|          | 3 |               | <b>격투기로봇<br/>"롤링파이터"<br/>만들기</b>  | 기초: 조립도를 보고 롤링파이터 로봇을 제작한다.<br>응용: 리모컨의 구조와 원리에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 게임을 해본다.     |  |          |  |
|          | 4 |               | <b>전투로봇<br/>"샷건"<br/>만들기</b>      | 기초: 조립도를 보고 샷건 로봇을 제작한다.<br>응용: 고무줄의 탄성에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 움직이면서 발사해 본다.       |  |          |  |

| 프로그램명    |   | 로봇과학(프로보)  |                        | 지도강사   | 노 영희 (인) |
|----------|---|--|------------------------|--|----------|
| 지도 목표    |   | 실 생활속에 사용되어지고 있는 로봇들이 작동하는 원리를 이해하고<br>로봇을 구동시키는 프로그램을 직접 만들어 적용시켜 움직여 봄으로써<br>논리력 및 성취감을 향상시킨다. |                        |  |          |
| 월별 지도 계획 |   |  |                        |  |          |
| 월        | 주 | 학습주제   |                        | 학습 내용  | 비고       |
| 7        | 1 |                 | 오토바이로봇<br>“쿠퍼”<br>만들기  | 기초: 조립도를 보고 쿠퍼 로봇을 제작한다.<br>응용: 교통안전 지시등에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 리모컨세팅을 해본다.           |          |
|          | 2 |                 | 강아지로봇<br>“몽이”<br>만들기   | 기초: 조립도를 보고 몽이 로봇을 제작한다.<br>응용: 링크구조에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 스위치보드를 이용해본다.             |          |
|          | 3 |                 | 트럭로봇<br>“덤프”<br>만들기    | 기초: 조립도를 보고 덤프 로봇을 제작한다.<br>응용: 서보모터의 기능과 구조에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 서보모터 세팅을 다시 한다.   |          |
|          | 4 |                | 운반로봇<br>“로더”<br>만들기    | 기초: 조립도를 보고 로더 로봇을 제작한다.<br>응용: 중장비 로더의 구조와 역할에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 센서를 종류별로 이용해본다. |          |
| 8        | 1 |               | 배틀로봇<br>“포세이돈”<br>만들기  | 기초: 조립도를 보고 포세이돈 로봇을 제작한다.<br>응용: 배틀로봇 구성과 종류에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 미션수행을 해 본다.      |          |
|          | 2 |               | 투석기로봇<br>“캐터펄트”<br>만들기 | 기초: 조립도를 보고 캐터펄트 로봇을 제작한다.<br>응용: 투석기의 종류와 구조에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 서보모터 세팅을 다시 한다.  |          |
|          | 3 |               | 괴물로봇<br>“몬스터해머”<br>만들기 | 기초: 조립도를 보고 몬스터해머 로봇을 제작한다.<br>응용: 생체모방 로봇의 종류와 특징에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 센서보드를 추가한다. |          |
|          | 4 | 창작로봇 만들기   |                        | 기초: 만들고 싶은 로봇을 구상하고 로봇을 제작한다.<br>응용: 미션수행을 해 본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 베틀게임을 해본다.              |          |

|          |  |   |  |          |
|----------|--|---|--|----------|
| 프로그램명    | 로봇과학(프로보)  |   | 지도강사   | 노 영희 (인) |
| 지도 목표    | 실 생활속에 사용되어지고 있는 로봇들이 작동하는 원리를 이해하고<br>로봇을 구동시키는 프로그램을 직접 만들어 적용시켜 움직여 봄으로써<br>논리력 및 성취감을 향상시킨다. |   |  |          |
| 월별 지도 계획 |  |   |  |          |
| 월        | 주  | 학습주제  | 학습 내용  | 비고       |
| 9        | 1  |  말하는 고양이<br>"툼"<br>만들기     | 기초: 조립도를 보고 톰 로봇을 제작한다.<br>응용: 녹음기에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 다른 노래를 녹음<br>해 본다.              |          |
|          | 2  |  4륜 자동차<br>"지프"<br>만들기     | 기초: 조립도를 보고 지프 로봇을 제작한다.<br>응용: 지프 자동차에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 주파수를 맞춰본다.                  |          |
|          | 3  |  기억력테스트<br>"아큐"<br>만들기     | 기초: 조립도를 보고 아큐 로봇을 제작한다.<br>응용: 조도센서의 기능과 특징을 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 단계별로 레벨 올린<br>다.         |          |
|          | 4  |  검투사로봇<br>"글라디"<br>만들기   | 기초: 조립도를 보고 글라디 로봇을 제작한다.<br>응용: 휴머노이드에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 스위치보드를 추가<br>한다.            |          |
| 10       | 1  |  앵무새로봇<br>"아리"<br>만들기    | 기초: 조립도를 보고 아리 로봇을 제작한다.<br>응용: 마이크로폰의 원리에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 녹음을 해본다.                 |          |
|          | 2  |  운반로봇<br>"리프트그랩"<br>만들기  | 기초: 조립도를 보고 리프트그랩 로봇을 제작한다.<br>응용: 볼륨저항의 기능과 원리에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 서보모터 세팅을<br>다시 한다. |          |
|          | 3  |  인공로봇팔<br>"사이버핸드"<br>만들기 | 기초: 조립도를 보고 사이버핸드 로봇을 제작한다.<br>응용: 사이보그와 인공로봇팔의 특징을 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다.가변저항을 이용한다.         |          |
|          | 4  |  6연발 장갑차<br>"아머드"<br>만들기 | 기초: 조립도를 보고 아머드 로봇을 제작한다.<br>응용: 기관총의 역사와 구조에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 움직이면서 발사해<br>본다.      |          |

|          |  |   |   |          |
|----------|--|---|---|----------|
| 프로그램명    | 로봇과학(프로보)  |   | 지도강사  | 노 영희 (인) |
| 지도 목표    | 실 생활속에 사용되어지고 있는 로봇들이 작동하는 원리를 이해하고<br>로봇을 구동시키는 프로그램을 직접 만들어 적용시켜 움직여 봄으로써<br>논리력 및 성취감을 향상시킨다. |   |   |          |
| 월별 지도 계획 |  |   |   |          |
| 월        | 주  | 학습주제  | 학습 내용   | 비고       |
| 11       | 1  |  곤충로봇<br>"장풍이"<br>만들기    | 기초: 조립도를 보고 장풍이 로봇을 제작한다.<br>응용: 생체모방 로봇의 종류와 특징에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 발을 동시에 움직여 본다. |          |
|          | 2  |  배틀로봇<br>"헤라클레스"<br>만들기  | 기초: 조립도를 보고 헤라클레스 로봇을 제작한다.<br>응용: 장갑차의 특징과 종류에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 서보모터 세팅을 해본다.    |          |
|          | 3  | 창작로봇 만들기  | 기초: 만들고 싶은 로봇을 구상하고 로봇을 제작한다.<br>응용: 미션수행을 해 본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 배틀게임을 해본다.               |          |
|          | 4  | 배틀창작<br>로봇대회  | ■ 배틀로봇과 대회규정에 대해 알아본다.<br>■ 자신만에 특징을 갖춘 배틀로봇을 구상한다.<br>■ 창작으로 제작한 배틀로봇으로 시합을 해본다.             |          |
| 12       | 1  |  축구로봇<br>"사커"<br>만들기   | 기초: 조립도를 보고 사커 로봇을 제작한다.<br>응용: RF무선 조종기에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 게임을 해 본다.              |          |
|          | 2  |  선풍기로봇<br>"윈디"<br>만들기  | 기초: 조립도를 보고 윈디 로봇을 제작한다.<br>응용: 선풍기 날개의 구조와 원리를 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 날개의 각도를 다시 조절해 본다.  |          |
|          | 3  |  자벌레로봇<br>"웜"<br>만들기   | 기초: 조립도를 보고 웜 로봇을 제작한다.<br>응용: 파워 CPU에 기능과 특징을 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 스위치보드를 이용한다.         |          |
|          | 4  |  배틀로봇<br>"블레이드"<br>만들기 | 기초: 조립도를 보고 블레이드 로봇을 제작한다.<br>응용: 배틀로봇의 공격무기에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 공격무기를 만들어 본다.      |          |

| 프로그램명    | 로봇과학(프로보)  |  | 지도강사  | 노 영희 (인) |
|----------|--|--|---|----------|
| 지도 목표    | 실 생활속에 사용되어지고 있는 로봇들이 작동하는 원리를 이해하고<br>로봇을 구동시키는 프로그램을 직접 만들어 적용시켜 움직여 봄으로써<br>논리력 및 성취감을 향상시킨다. |  |   |          |
| 월별 지도 계획 |  |  |   |          |
| 월        | 주  | 학습주제   | 학습 내용   | 비고       |
| 1        | 1  |  경주용자동차<br>"카트"<br>만들기    | 기초: 조립도를 보고 카트 로봇을 제작한다.<br>응용: 경주용 자동차의 종류와 적용된 과학기술에<br>대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 배틀경기를 해본다. |          |
|          | 2  |  목도리도마뱀<br>"또리"<br>만들기    | 기초: 조립도를 보고 또리 로봇을 제작한다.<br>응용: 파충류의 특징과 동작에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 적외선센서 이용해<br>본다.        |          |
|          | 3  |  배틀로봇<br>"아레스"<br>만들기     | 기초: 조립도를 보고 아레스 로봇을 제작한다.<br>응용: 배틀로봇의 수비기술에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 서보모터 세팅을<br>다시 한다.      |          |
|          | 4  |  복싱로봇<br>"타이슨"<br>만들기    | 기초: 조립도를 보고 타이슨 로봇을 제작한다.<br>응용: 링크구조의 구조와 원리에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 팔의 각도를 조절해<br>본다.     |          |
| 2        | 1  |  오토바이로봇<br>"바이크" 만들기    | 기초: 조립도를 보고 바이크 로봇을 제작한다.<br>응용: 오토바이의 주행원리와 원심력에 대해 알아<br>본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 게임을 해본다.       |          |
|          | 2  |  청소로봇<br>"클리링"<br>만들기   | 기초: 조립도를 보고 클리링 로봇을 제작한다.<br>응용: 청소차의 특징과 기능에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 서보각도 다시 세팅<br>해 본다.    |          |
|          | 3  |  오프로드로봇<br>"리버스"<br>만들기 | 기초: 조립도를 보고 리버스 로봇을 제작한다.<br>응용: 오프로드의 정의와 기능에 대해 알아본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 배틀경기를 해본다.            |          |
|          | 4  | 창작로봇 만들기   | 기초: 만들고 싶은 로봇을 구상하고 로봇을 제작한<br>다.<br>응용: 미션수행을 해 본다.<br>심화: 프로그램을 만들어본다. 배틀게임을 해본다.               |          |

## 2024 방과후학교 ( 마 술 ) 연간 운영 계획서

\* 본교에서 사용할 교재에 맞게 프로그램 운영 계획을 세우시기 바랍니다.

| 프로그램명        | 마술   |           | 지도강사                  | 김수미       |
|--------------|--|-----------|-----------------------|-----------|
| 지도 목표        | 모든 학생들이 마술을 배우고 익혀 자신감 넘치고 즐겁게 나만의 연출로 발표할 수 있도록 지도한다.   |           | 지도시간                  | 화,목 (40분) |
| 주요 내용        | 1) 마술을 추리하여 발표하기<br>(한자카드, 과학마술, 창의마술, 무대마술, 생활마술, 인성마술 등)<br>2) 원리와 해법을 정확하게 익히기<br>3) 나만의 연출로 발표하기 |           |                       |           |
| 교육 방법        | 매주 새로운 마술을 한 가지씩 배우고 익혀 발표한다.<br>(마술시연→해법추리→해법익히기→단계별연습→발표하기)  |           |                       |           |
| 평가 방법        | -마술 시연시 집중하여 관찰하는가?<br>-마술의 해법을 추리하여 발표할 수 있는가?<br>-마술의 해법을 정확하게 익혔는가?<br>-나만의 연출로 발표할 수 있는가?        |           |                       |           |
| 교재명 및<br>재료비 | .교구명: 매직닷컴, 제이엘매직, 최현우매직<br>.총액 : 15,000원 (학생이 부담하게 되는 최고액)  |           |                       |           |
| 프로그램 운영 계획   |  |           |                       |           |
| 월            | 주  | 학습주제      | 학습 내용                 | 비고        |
| 3            | 1  | 기분맞히기     | 관객의 기분을 맞춰요           |           |
|              | 2  | 매직하우스     | 무대마술을 음악에 맞춰 표현하기     |           |
|              | 3  | 한자카드      | 에이스온더탑 익히기            |           |
|              | 4  | ESP주사위    | 관객이 선택한 카드의 모양이 나타남   |           |
|              | 5  |           |                       |           |
| 4            | 1  | 마술가방/착시마술 | 사람의 숫자가 변하는 현상을 알아보자  |           |
|              | 2  | 불앤베이스     | 불이 나타나는 원리를 찾아보고 배워보자 |           |
|              | 3  | 좋아하는 동물카드 | 생각하는 동물 맞히기           |           |
|              | 4  | 터지지 않는 풍선 | 풍선마술의 비밀을 찾아보고 배워보자   |           |

|   |   |                 |   |                    |
|---|---|-----------------|---|--------------------|
| 5 | 1 | 체인줄             | 마술의 멘트와 동작이 자연스럽게 이어질 수 있도록 지도한다.                           | 카드, 받침, 창, 체인줄     |
|   | 2 | 도미노카드           | 늘어나고 줄어드는 도미노 카드를 익혀 표현해 보자.                                | 도미노카드              |
|   | 3 | 페이퍼롤            | 스스로 묶이는 리본 마술의 비밀을 찾아보고 배우고 익혀 발표해 보자.                      | 리본, 종이             |
|   | 4 | 실크체인지           | 팜을 이용한 실크 마술을 익혀 자연스럽게 연출해 보자.                              | 실크, 기믹             |
|   | 5 |                 |   |                    |
| 6 | 1 | 짜꿍찾기            | 규칙을 정확하게 익혀 각각카드의 짜꿍을 찾아보자.                                 | 짜꿍카드               |
|   | 2 | 사라지는별           | 밤하늘의 별을 상상하며 별이 사라지는 마술을 연출해 보자.                            | 스펀지별, 튜브           |
|   | 3 | 333카드           | 관객이 인지한 카드가 순간적으로 변신하는 마술의 원리를 찾아보고 익혀 발표해보고 나만의 연출도 만들어보자. | 333카드              |
|   | 4 | 이야기카드           | 관객이 선택한 카드를 찾아보고 각각의 이야기별로 카드를 모아보자.                        | 이야기카드              |
| 7 | 1 | 숫자카드마술          | 일본어로 1~10 말하기 / 기찻길 연결하기 / 123숫자를 한자로 바꾸기                   | 기찻길카드<br>123<br>카드 |
|   | 2 | 블렌드 실크          | 무대 마술을 익혀 자연스런 동작으로 표현해 보자                                  | 실크<br>스카프          |
|   | 3 | 리턴페이퍼           | 돌아오는 종이마술을 표현해 보자   | 리턴 페이퍼             |
|   | 4 |                 |   |                    |
| 8 | 1 | 몬테카드            | 이동하는 모양들의 원리를 찾아보고 익혀 음악에 맞춰 표현해 보자                         | 몬테카드               |
|   | 2 | 스뱅갈리카드          | 카드의 기능을 알아보고 익혀 자신감 있게 발표해 보자.                              | 스뱅갈리<br>카드         |
|   | 3 | 상하좌우마술판         | 선택한 카드의 숫자로 이동하기  | 마술판,<br>숫자카드       |
|   | 4 | 프리딕션 맨<br>(쿠키맨) | 재미있는 이야기를 만들어 발표해 보자.                                       | 봉투, 편<br>인형        |
|   | 5 |                 |   |                    |



|    |   |            |   |                |
|----|---|------------|---|----------------|
| 9  | 1 | 3색로프       | 세 가지 색의 로프를 이용해 마술을 배워보고 음악에 맞춰 표현해 보자.         | 3색 로프          |
|    | 2 | 아쿠아슬러쉬     | 물을 이용한 변화를 관찰하고 마술을 익혀 재미있게 표현해 보자.             | 컵, 물, 마술가루     |
|    | 3 | 마음을 보는 망원경 | 관객의 마음을 과학적 원리를 이용해 찾아보고 맞춰보자.                  | 표정카드, 봉투, 망원경  |
|    | 4 | 양초 카드      | 스토리텔링 마술을 익혀 나만의 연출로 발표해 보자.                    | 양초카드           |
| 10 | 1 | 보물상자, 종이지갑 | 마술사의 보물상자와 나타나고 사라지는 지갑의 원리를 알아보고 익혀보자.         | 박스, 지폐, 종이지갑   |
|    | 2 | 신문지 마술     | 무대 마술을 배워보자.<br>원리를 이해하고 도구를 만들어보고, 마술도 익혀보자.   | 신문지, 물, 기믹     |
|    | 3 | 빼에로카드      | 빼에로 카드의 해법을 찾아보고 익혀 발표해 보자<br>(관객이 선택한 카드만 달라요) | 빼에로카드          |
|    | 4 | 알록달록 빼에로   | 알록달록 빼에로를 만들어보고, 다양한 연출도 만들어보자                  | 네임펜, 빼에로, 그림액자 |
| 11 | 1 | 공 상자       | 색깔이 바뀌는 공 상자 마술의 원리를 찾아보고 배워 나만의 연출로 발표해 보자     | 공, 상자          |
|    | 2 | 4차원박스      | 색깔 공이 상자에서 나타나는 원리를 찾아보고 배워보자                   | 상자, 공          |
|    | 3 | 카드초이스      | 관객이 선택한 모양이나 숫자를 알아맞혀 보자                        | 필름카드           |
|    | 4 | 머니프린터      | 지폐가 백지로 백지가 지폐로 변하는 마술을 배워보고 발표해 보자             | 머니프린터, 지폐, 백지  |
|    | 5 |            |   |                |

|    |   |                |   |            |
|----|---|----------------|---|------------|
| 12 | 1 | 드롭링            | 자연스러운 말과 동작으로 마술을 표현할 수 있다.                   | 링, 목걸이     |
|    | 2 | 타벨콘            | 타벨콘의 비밀을 찾아보고 익혀 음악에 맞춰 표현해 보자.               | 타벨콘        |
|    | 3 | 마술상자           | 마술상자로 재미있는 연출을 만들어 표현해 보자.                    | 마술상자       |
|    | 4 | 하트스펀지          | 사라지고 이동하고 변신하는 하트마술을 배우고 익혀 발표해보자.<br>(팜 익히기) | 하트스펀지      |
| 1  | 1 | 미라상자           | 미라마다 숨은 비밀을 찾아보고 익혀 연출하여 발표해 보자.              | 미라, 상자     |
|    | 2 | 6색칩            | 관객이 선택한 칩의 색깔을 알아맞춰보자.                        | 칩, 봉투      |
|    | 3 | 무대마술<br>(반딧불이) | 음악에 맞춰 다양한 동작으로 불빛을 표현해 보자.                   | 반딧불이       |
|    | 4 | 블라인드CD         | CD마술의 숨겨진 비밀을 찾아보고 익혀 발표해 보자.                 | CD상자, CD   |
|    | 5 |                |   |            |
| 2  | 1 | 마술하는 병아리       | 관객이 선택한 카드를 병아리 마술사가 찾아 보자                    | 카드, 병아리    |
|    | 2 | 깃털막대           | 깃털막대를 가지고 무대마술을 연출해 보자.                       | 깃털막대<br>종이 |
|    | 3 | 카드마술           | 관객이 선택한 카드를 마술의 원리를 익혀 찾아보자.                  | 카드         |
|    | 4 | 와우카드           | 그림이 나타나는 원리를 찾아보고 익 익혀 자신감 있게 발표해 보자.         | 와우카드       |

## 2024 방과후학교 (미술) 연간 운영 계획서

|                    |   |                                      |   |     |
|--------------------|---|--------------------------------------|---|-----|
| 프로그램명              |   | 미술                                   | 지도강사  | 유수정 |
| 지도 목표              |   | 표현활동을 통해<br>창의성과 정서능력을 기른다.          | 지도시간  | 40분 |
| 주요 내용              |   | 그리기/만들기/꾸미기등 다양한 표현활동                |   |     |
| 교육 방법              |   | 체험 ,표현, 감상활동                         |   |     |
| 평가 방법              |   | 관찰평가,수시평가,포트폴리오평가                    |   |     |
| 교재명 및<br>재료비       |   | .총액 : 만들기및기타 8000원 (학생이 부담하게 되는 최고액) |   |     |
| 프로그램 운영 계획 (1-2학년) |   |                                      |   |     |
| 월                  | 주 | 학습주제                                 | 학습 내용   | 비고  |
| 3                  | 1 | 스케치 기법1                              | 아동의 진단과 처방 개인차 고려한 학습<br>자유롭게 그리기             |     |
|                    | 2 | 혼합의 기초                               | 색깔을 섞어 여러 가지 색을 만들기<br>색의 혼합을 통한 응용학습과 모양 만들기 |     |
|                    | 3 | 스케치 기법2                              | 재료의 사용법과 구도감 익히기                              |     |
|                    | 4 | 기법으로 표현하기                            | 여러 가지 재료를 통해 경험하는 창의적<br>놀이 미술로 응용하여 그리기      |     |
|                    | 5 | 일러스트                                 | 일러스트 기법을 이용하여 그리기/만들기                         |     |
| 4                  | 1 | 기초 소묘                                | 소묘의 기초/ 입체 표현하기                               |     |
|                    | 2 | 미니어처 만들기                             | 미니어처로 가게 만들기                                  |     |
|                    | 3 | 봄 이미지                                | 일러스트 기법을 이용한 봄의 패션<br>봄의 옷차림 -봄의색 알기          |     |
|                    | 4 | 스토리텔링-상상화                            | 책을 읽고 상상하여 그려보는 스토리텔링                         |     |

| 프로그램 운영 계획 (1-2학년) |   |                       |  |    |
|--------------------|---|-----------------------|--|----|
| 월                  | 주 | 학습주제                  | 학습 내용  | 비고 |
| 5                  | 1 | 명화를 감상하고<br>기법으로 표현하기 | 점묘법을 이용한 나무와 과일 그리기                          |    |
|                    | 2 | 종이로 꾸미기               | 꽃바구니 만들기-다양한 방법을 이용하여 만들기                    |    |
|                    | 3 | 슬라임 만들기               | 다양한 재료를 이용하여 슬라임 만들기                         |    |
|                    | 4 | 경험한것 그리기              | 자신의 경험활동을 스케치하고 채색하기                         |    |
|                    | 5 | 스텐실                   | 스텐실기법으로 꽃 그리기                                |    |
| 6                  | 1 | 입체기법/수채화기법            | 수채화의 기법과 응용 능력<br>건물과 구조물의 이해                |    |
|                    | 2 | 여러 가지 재료의 다양성         | 우드아트기법으로 나타내기                                |    |
|                    | 3 | 냅킨으로 만들기              | 냅킨공예 기법으로 만들기                                |    |
|                    | 4 | 관찰화/기초소묘              | 우유팩그리기-관찰화                                   |    |
| 7                  | 1 | 여름풍경 그리기              | 여름에 경험할 수 있는 소재로 그리기                         |    |
|                    | 2 | 칼라믹스                  | 칼라믹스를 이용하여 나만의 지우개 만들기                       |    |
|                    | 3 | 상상화                   | 과학상상화 그리기- 미래의 도시                            |    |
|                    | 4 | 수채화기법1                | 색의 단계-중첩의 효과                                 |    |
| 8                  | 1 | 수채화기법 2               | 수채화의 여러 가지 기법으로 나타내기<br>색의 단계와 수채화 기법        |    |
|                    | 2 | 폴라쥬 기법으로 꾸미기          | 여러 가지 형겅 실 색종이 등 다양한 소품을<br>이용하여 붙이기 오리기 꾸미기 |    |
|                    | 3 | 만들기                   | 색 점토로 인형 만들기                                 |    |
|                    | 4 | 정물화 그리기               | 여러 가지 정물을 자세히 관찰하여 그려보기                      |    |
|                    | 5 | 소묘                    | 기초 소묘 기법                                     |    |

| 프로그램 운영 계획 (1-2학년) |   |               |                              |    |
|--------------------|---|---------------|------------------------------|----|
| 월                  | 주 | 학습주제          | 학습 내용                        | 비고 |
| 9                  | 1 | 가을 풍경 그리기     | 가을풍경 그리기/가을의 색 혼합 중첩표현       |    |
|                    | 2 | 가을들녘 꾸미기      | 여러 가지 재료를 이용하여 가을 이미지로 꾸미기   |    |
|                    | 3 | 슬라임 만들기       | 여러 가지 슬라임 만들기                |    |
|                    | 4 | 일러스트 기법       | 가을의 열매- 일러스트 기법              |    |
| 10                 | 1 | 풍경화           | 시골에서 볼 수 있는 여러 가지 소재들을 그려보기  |    |
|                    | 2 | 가을 열매 만들기     | 가을의 열매 만들기-점토로 만들기           |    |
|                    | 3 | 가을의 이미지       | 가을의 색 알기<br>가을의 옷차림과 거리      |    |
|                    | 4 | 재활용품으로 만들기    | 여러가지 재활용품을 이용한 만들기           |    |
| 11                 | 1 | 관찰화           | 화분과 여러 가지 정물을 자세히 나타내기       |    |
|                    | 2 | 기법/요리미술       | 기법과 과자로 만들기/ 컵케이크            |    |
|                    | 3 | 스크레치 기법으로 그리기 | 스크레치 기법으로 표현하기<br>여가가지 옷 디자인 |    |
|                    | 4 | 점토로 만들기       | 점토로 여러 가지 동물 만들기             |    |
|                    | 5 | 가죽으로 인형 만들기   | 가죽공예 기법을 이용하여 열쇠고리 만들기       |    |

| 프로그램 운영 계획 (1-2학년) |   |            |                                     |    |
|--------------------|---|------------|-------------------------------------|----|
| 월                  | 주 | 학습주제       | 학습 내용                               | 비고 |
| 12                 | 1 | 소묘         | 석고 모형을 입체적으로 표현하기                   |    |
|                    | 2 | 꾸미기        | 카드만들기와 꾸미기<br>여러가지 재료로 표현하기         |    |
|                    | 3 | 장식품 만들기    | 리스 만들기, 꾸미기                         |    |
|                    | 4 | 정물화        | 여러 가지 정물을 입체로 표현하기                  |    |
| 1                  | 1 | 겨울 풍경      | 겨울의 거리 풍경을 수채화 기법으로 그리기             |    |
|                    | 2 | 요리미술       | 쿠키 만들기                              |    |
|                    | 3 | 크로키        | 사람의 여러 가지 동작을 모형인형을 움직여<br>가며 크로키하기 |    |
|                    | 4 | 꾸미기-겨울     | 눈사람과 겨울 이미지<br>꾸미기                  |    |
|                    | 5 | 캔버스에 그리기   | 아크릴 기법으로 캔버스에 나무 그리기                |    |
| 2                  | 1 | 풍경화        | 겨울풍경 그리기                            |    |
|                    | 2 | 파스텔화       | 파스텔의 기법을 알고<br>풍경그리기                |    |
|                    | 3 | 재활용품으로 만들기 | 쓸모있는것 만들기                           |    |
|                    | 4 | 소품만들기      | 여러 가지 재료를 이용하여 소품 만들기               |    |

| 프로그램 운영 계획 (3-6학년) |   |          |   |    |
|--------------------|---|----------|---|----|
| 월                  | 주 | 학습주제     | 학습 내용                                       | 비고 |
| 3                  | 1 | 수채화 기법1  | 기초 수채화 기법과 기초능력<br>용구의 사용법과 기법 기초능력기르기      |    |
|                    | 2 | 점토로 만들기  | 소조의 기법의 이해                                  |    |
|                    | 3 | 스케치 기법   | 나무와 풍경그리기<br>재료의 사용법과 구도감 익히기               |    |
|                    | 4 | 기초 수채화   | 수채화의 단계별 색을 알아보기/표현하기<br>색의 단계 내어보기         |    |
|                    | 5 | 일러스트     | 일러스트 기법을 이용하여 그리기/만들기<br>도자기 기법으로 그림그려 표현하기 |    |
| 4                  | 1 | 기초 소묘    | 선의 방향에 따른 입체감 공간감 이해<br>소묘의 기초/ 입체 표현하기     |    |
|                    | 2 | 미니어처 만들기 | 베이커리 가게 만들기                                 |    |
|                    | 3 | 일러스트 기법  | 일러스트 기법을 이용한 패션                             |    |
|                    | 4 | 과학상상화    | 과학의 세계를 상상하여 표현하기                           |    |

| 프로그램 운영 계획 (3-6학년) |   |                       |   |    |
|--------------------|---|-----------------------|---|----|
| 월                  | 주 | 학습주제                  | 학습 내용   | 비고 |
| 5                  | 1 | 명화를 감상하고<br>기법으로 표현하기 | 화가의 기법으로 그리기                                  |    |
|                    | 2 | 바구니 만들기               | 꽃바구니 만들기-다양한 방법을 이용하여 만들기                     |    |
|                    | 3 | 건물 그리기                | 건물있는 풍경 그리기/구도감 살려 표현하기                       |    |
|                    | 4 | 경험한것 그리기              | 자신의 경험 활동을 스케치하고 채색하기                         |    |
|                    | 5 | 아크릴화                  | 그라데이션기법과 아트릴 기법으로 풍경 그리기                      |    |
| 6                  | 1 | 입체기법/인물 수채화기법         | 수채화의 기법과 응용 능력<br>인물화 기법 이해                   |    |
|                    | 2 | 여러 가지 재료의 다양성         | 우드아트 기법으로 나타내기                                |    |
|                    | 3 | 냅킨으로 만들기              | 냅킨공예 기법으로 만들기                                 |    |
|                    | 4 | 관찰화/기초소묘              | 석고로 이루어진 물체 그리기 응용학습                          |    |
| 7                  | 1 | 여름풍경 그리기              | 여름에 경험할 수 있는 소재로 그리기                          |    |
|                    | 2 | 점토로 만들기               | 점토로 만들기-캐릭터 만들기                               |    |
|                    | 3 | 파스텔                   | 풍경그리기-그라데이션 기법으로 그리기                          |    |
|                    | 4 | 수채화기법                 | 색의 단계-중첩의 효과                                  |    |
| 8                  | 1 | 수채화기법                 | 수채화의 여러 가지 기법으로 나타내기<br>색의 단계와 수채화 기법         |    |
|                    | 2 | 폴라쥬 기법으로 꾸미기          | 여러 가지 형값 실 색종이 등 다양한 소품을 이<br>용하여 붙이기 오리기 꾸미기 |    |
|                    | 3 | 만들기                   | 색 점토로 소품 만들기                                  |    |
|                    | 4 | 정물화 그리기               | 여러 가지 정물을 자세히 관찰하여 그려보기                       |    |
|                    | 5 | 소묘                    | 인물 소묘   |    |



| 프로그램 운영 계획 (3-6학년) |   |            |                                     |    |
|--------------------|---|------------|-------------------------------------|----|
| 월                  | 주 | 학습주제       | 학습 내용                               | 비고 |
| 12                 | 1 | 소묘         | 석고 모형을 입체적으로 표현하기                   |    |
|                    | 2 | 꾸미기        | 카드만들기와 꾸미기<br>여러가지 재료로 표현하기         |    |
|                    | 3 | 장식품 만들기    | 리스 만들기. 꾸미기                         |    |
|                    | 4 | 정물화        | 여러 가지 정물을 입체로 표현하기                  |    |
| 1                  | 1 | 겨울 풍경      | 겨울의 거리 풍경을 수채화 기법으로 그리기             |    |
|                    | 2 | 요리미술       | 쿠키 만들기                              |    |
|                    | 3 | 크로키        | 사람의 여러 가지 동작을 모형인형을 움직여<br>가며 크로키하기 |    |
|                    | 4 | 꾸미기-겨울     | 눈사람과 겨울 이미지<br>꾸미기                  |    |
|                    | 5 | 캔버스에 그리기   | 아크릴 기법으로 캔버스에 나무 그리기                |    |
| 2                  | 1 | 풍경화-유화     | 겨울 풍경 그리기                           |    |
|                    | 2 | 파스텔화       | 파스텔의 기법을 알고<br>풍경그리기                |    |
|                    | 3 | 재활용품으로 만들기 | 쓸모있는것 만들기                           |    |
|                    | 4 | 장식품 만들기    | 여러 가지 재료를 이용하여 소품 만들기               |    |



# 2024년도 바둑 프로그램 연간 운영 계획서

|          |   |                           |   |      |            |    |
|----------|---|---------------------------|---|------|------------|----|
| 프로그램명    |   | 바둑                        | 결재  | 지도강사 | 부장         | 교감 |
| 대 상      |   | 1-6학년                     |   | 최서이  |            |    |
| 지 도 목 표  |   | 돌 잡는 즐거움을 통해 바둑과 친근하게 한다. |   |      |            |    |
| 월별 지도 계획 |   |                           |   |      |            |    |
| 월        | 주 | 주제                        | 학습내용  |      | 비고         |    |
| 3        | 1 | 따내는 법 1<br>살리는 법 1        | 활로와 단수의 의미를 익혀서 따내고 살릴 수 있다.                                    |      | 교재<br>실전대국 |    |
|          | 2 | 서로 단수/활로                  | 서로 단수가 되면 상대방 돌을 따낼 수 있다 .                                      |      | 교재<br>실전대국 |    |
|          | 3 | 연결과 끊음                    | 연결과 끊음의 중요성을 이해하여 상대의 돌을 잡거나, 나의 돌을 살릴 수 있다.                    |      | 교재<br>실전대국 |    |
|          | 4 | 단수치는 방법                   | 세 가지 단수치는 방법(죽음선, 끊으면서, 우리 편 쪽으로)을 이해하여<br>실전에서 상대방 돌을 따낼 수 있다. |      | 교재<br>실전대국 |    |
| 4        | 1 | 양 단수/ 착수금지                | 양 단수의 의미를 이해하여 실전에 활용할 수 있다.                                    |      | 교재<br>실전대국 |    |
|          | 2 | 같은 활로<br>줄이기              | 흑돌과 백돌의 활로수를 비교하여<br>수상전에서 상대의 돌을<br>따낼 수 있다.                   |      | 교재<br>실전대국 |    |
|          | 3 | 자충 단수 조심                  | 자충의 의미를 이해한다.   |      | 교재<br>실전대국 |    |
|          | 4 | 촉                         | 연속적인 단수치는 방법을 이용하여 상대방 돌을<br>따낼 수 있다.                           |      | 교재<br>실전대국 |    |

| 월 | 주 | 주제                     | 학습내용  | 비고         |
|---|---|------------------------|---|------------|
| 5 | 1 | 따내는 법 2<br>살리는 법 2     | 스스로 목표물을 찾아서 따내거나 살릴 수 있다.                  | 교재<br>실전대국 |
|   | 2 | 단수치는 수법                | 각기 다른 상황에서 올바른 방향으로 단수칠 수 있다.               | 교재<br>실전대국 |
|   | 3 | 달아날 수 있을까? 없을까?        | 달아날 수 없는 돌과 있는 돌을 구분할 수 있다.                 | 교재<br>실전대국 |
|   | 4 | 선과 귀의 착수 명칭            | 집 만드는 선을 이해하고 실전에 활용할 수 있다.                 | 교재<br>실전대국 |
| 6 | 1 | 수상전 종합                 | 다양한 상황에서 활로 싸움을 통하여 상대방 돌을 잡을 수 있다.         | 교재<br>실전대국 |
|   | 2 | 끊으면서 줄이기               | 목표물을 끊으면서 활로를 줄여 상대방 돌을 잡을 수 있다.            | 교재<br>실전대국 |
|   | 3 | 한집은 외로워 &<br>두 집은 안되죠. | 떨어진 두 집이 있어야 살 수 있음을 이해한다.                  | 교재<br>실전대국 |
|   | 4 | 붙은 두 집은 못 살아           | 붙은 두 집만 있으면 살 수 없음을 이해한다.                   | 교재<br>실전대국 |
| 7 | 1 | 촉-활로가 2개 생기도록          | 활로가 2개 생기도록 촉단수를 이용하여 상대방 돌을 잡는다.           | 교재<br>실전대국 |
|   | 2 | 장문-활로 2개               | 활로를 줄이지 않고 돌을 가워서 잡는다.                      | 교재<br>실전대국 |
|   | 3 | 연단수                    | 목표물을 찾아서 연달아 단수쳐서 상대방 돌을 따낼 수 있다.           | 교재<br>실전대국 |
|   | 4 | 약한 쪽 돕기                | 활로가 적은 약한 돌을 도와서 상대방 활로를 줄여 상대방 돌을 따낼 수 있다. | 교재<br>실전대국 |

| 월  | 주 | 주제               | 학습내용   | 비고         |
|----|---|------------------|--|------------|
| 8  | 1 | 강한 돌&<br>약한 돌    | 연결된 돌은 강하고 끊어진 돌은 약하다.                         | 교재<br>실전대국 |
|    | 2 | 사활 종합            | 사활의 기본 개념을 응용해서 돌을 살리거나 잡을 수 있다.               | 교재<br>실전대국 |
|    | 3 | 걸침&곤힘            | 귀의 집을 지키거나 지키지 못하게 할 수 있다.                     | 교재<br>실전대국 |
|    | 4 | 달아나는 방향          | 달아나는 방향을 알고 상대방으로부터 달아날 수 있다.                  | 교재<br>실전대국 |
| 9  | 1 | 옥집만들기            | 발전자 급소, 한칸 급소, 2선 급소로 단수쳐 옥집을 만든다.             | 교재<br>실전대국 |
|    | 2 | 환격               | 발전자 급소, 한 칸 급소, 2선 급소로 먹여친 뒤 되따낸다.             | 교재<br>실전대국 |
|    | 3 | 촉촉수              | 2선 급소, 발전자 급소, 한 칸 급소 옆을 먹여친 뒤 연달아 단수 친다.      | 교재<br>실전대국 |
|    | 4 | 좋은 단수&<br>바보 단수  | 버릴 돌은 단수치지 않고, 살리지 않는다.                        | 교재<br>실전대국 |
| 10 | 1 | 3궁 조심,<br>3궁 만들기 | 3궁을 만들면 치중을 당해서 잡힌다.<br>돌 3개를 잡고 살 수 없음을 이해한다. | 교재<br>실전대국 |
|    | 2 | 급소 치중            | 집 만드는 급소에 치중해서 상대방 돌을 잡는다.                     | 교재<br>실전대국 |
|    | 3 | 공배를 메울 때 조심해라    | 공배를 메울 때 자충을 조심하여 자신의 돌이 잡히지 않도록 확인한다.         | 교재<br>실전대국 |
|    | 4 | 집의 완성            | 끝내기해서 집의 경계를 마무리 짓는다.                          | 교재<br>실전대국 |

| 월  | 주 | 주제                 | 학습내용                                   | 비고         |
|----|---|--------------------|--|------------|
| 11 | 1 | 단수치는<br>수법 종합      | 어떤 상황에서도 올바르게 단수처서<br>상대방 돌을 잡는다.      | 교재<br>실전대국 |
|    | 2 | 돌을 몰아가는 방향         | 상대방 돌이 달아나지 못하게 몰아가서<br>잡는다.           | 교재<br>실전대국 |
|    | 3 | 하트 축               | 축의 총체적인 복습과 흥미를 유발한다.                  | 교재<br>실전대국 |
|    | 4 | 옥집&진짜집 만들기         | 각각 다른 유형 속에서 옥집을 만들 수<br>있는지 확인한다.     | 교재<br>실전대국 |
| 12 | 1 | 옥집 돌 안 따내&안 살려     | 옥집이 되는 돌은 살리거나 따낼 필요가<br>없다.           | 교재<br>실전대국 |
|    | 2 | 붙이면 젖히고 젖히면<br>뺏어라 | 돌이 부딪칠 때의 행마요령을 익힌다.                   | 교재<br>실전대국 |
|    | 3 | 급한 돌부터 줄이기         | 수상전에 관련된 상대방 돌의 활로부터<br>줄여야 한다.        | 교재<br>실전대국 |
|    | 4 | 빅 만들기              | 공통 활로를 줄이지 말고 흑과 백의<br>활로를 똑같이 만든다.    | 교재<br>실전대국 |
| 1  | 1 | 잇고, 따고 들어가기        | 상대방 돌의 활로를 줄이기 전에 잇고<br>들어가는 인내심을 기른다. | 교재<br>실전대국 |
|    | 2 | 따내나 벌리나?           | 의미 없는 따냄으로는 이길 수 없음을<br>확인한다.          | 교재<br>실전대국 |
|    | 3 | 살아있는 돌 치중하지마.      | 포위도 안 된 돌에 치중하지 않는다.                   | 교재<br>실전대국 |
|    | 4 | 환격 종합              | 총체적 복습으로 3가지 환격을 완벽히<br>터득한다.          | 교재<br>실전대국 |

| 월 | 주 | 주제          | 학습내용                                  | 비고         |
|---|---|-------------|---------------------------------------|------------|
| 2 | 1 | 촉촉수 종합      | 총체적 복습으로 3가지 촉촉 수를 완벽히 터득한다.          | 교재<br>실전대국 |
|   | 2 | 사활 종합       | 총체적 복습으로 6가지 주제의 사활을 완벽히 터득한다.        | 교재<br>실전대국 |
|   | 3 | 마구 단수는 나쁜 수 | 잡을 수 없는 돌은 단수치지 않는다.                  | 교재<br>실전대국 |
|   | 4 | 끝내기 크기      | 끝내기 크기를 계산해서 보다 큰 끝내기를 할 수 있도록 비교해본다. | 교재<br>실전대국 |

# 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주송북초등학교

| 프로그램명    |   | 방 송 단 스  |      |       |
|----------|---|--|------|-------|
| 대상 학년    |   | 1~6학년  | 지도강사 | 한 유 경 |
| 월별 지도 계획 |   |  |      |       |
| 월        | 주 | 활동 내용  |      | 비고    |
| 5        | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 롤다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>방송안무2 2절 도입부 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 2절 배우기   |      |       |
|          | 5 | <b>순서 최종 연습</b><br><b>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기</b>   |      |       |
| 6        | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 롤다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>순서 최종 연습</b><br><b>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기</b>   |      |       |



| 프로그램명    |   | 방 송 댄 스  |      |       |
|----------|---|--|------|-------|
| 대상 학년    |   | 1~6학년  | 지도강사 | 한 유 경 |
| 월별 지도 계획 |   |  |      |       |
| 월        | 주 | 활동 내용  |      | 비고    |
| 7        | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 툄다운-롤업) 턄리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>방송안무2 2절 도입부 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 2절 배우기   |      |       |
|          | 5 | <b>순서 최종 연습</b><br><b>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기</b>   |      |       |
| 8        | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 툄다운-롤업) 턄리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>방송안무2 2절 도입부 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 2절 배우기   |      |       |
|          | 5 | <b>순서 최종 연습</b><br><b>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기</b>   |      |       |

| 프로그램명    |   | 방 송 댄 스  |      |       |
|----------|---|--|------|-------|
| 대상 학년    |   | 1~6학년  | 지도강사 | 한 유 경 |
| 월별 지도 계획 |   |  |      |       |
| 월        | 주 | 활동 내용  |      | 비고    |
| 9        | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 톨다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | 순서 최종 연습<br>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기   |      |       |
| 10       | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 톨다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>방송안무2 2절 도입부 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 2절 배우기   |      |       |
|          | 5 | 순서 최종 연습<br>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기   |      |       |

| 프로그램명    |   | 방 송 댄 스  |      |       |
|----------|---|--|------|-------|
| 대상 학년    |   | 1~6학년  | 지도강사 | 한 유 경 |
| 월별 지도 계획 |   |  |      |       |
| 월        | 주 | 활동 내용  |      | 비고    |
| 11       | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 롤다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | 순서 최종 연습<br>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기   |      |       |
| 12       | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 롤다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>방송안무2 2절 도입부 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 2절 배우기   |      |       |
|          | 5 | 순서 최종 연습<br>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기   |      |       |

| 프로그램명    |   | 방 송 댄 스  |      |       |
|----------|---|--|------|-------|
| 대상 학년    |   | 1~6학년  | 지도강사 | 한 유 경 |
| 월별 지도 계획 |   |  |      |       |
| 월        | 주 | 활동 내용  |      | 비고    |
| 1        | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 롤다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>방송안무2 2절 도입부 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 2절 배우기   |      |       |
|          | 5 | <b>순서 최종 연습</b><br><b>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기</b>   |      |       |
| 2        | 1 | <b>방송댄스 안무 가수 그룹과 음원 이름 배우기</b><br>1)워밍업(목-팔-머리부터 아래로 롤다운-롤업) 플리에(용어익히기)<br>2) 아이솔레이션 순서 익히기<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기 |      |       |
|          | 2 | <b>방송안무1절 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 1절 전반 배우기  |      |       |
|          | 3 | <b>방송안무1 후렴 배우기</b><br>1)워밍업 2)아이솔레이션<br>3)방송안무 : 현재 유행하고 있는 방송안무 후렴 안무 배우기  |      |       |
|          | 4 | <b>순서 최종 연습</b><br><b>최종안무 연습 후 동영상 촬영하기</b>   |      |       |

## 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획

\* 본교에서 사용할 교재에 맞게 프로그램 운영 계획을 세우시기 바랍니다.

| 프로그램명 | 배드민턴   | 지도강사 | 이에이미 |
|-------|--|------|------|
| 지도 목표 | 1. 배드민턴의 기본 규칙과 스포츠 정신을 배울수 있다.<br>2. 배드민턴에 필요한 기초 트레이닝을 익혀 체력 향상을 시킬수있다.<br>3. 배드민턴의 기본 동작을 배워 복식 및 단식 게임을 할수 있다. |      |      |
| 주요 내용 | -배드민턴의 기본 체력을 키우고 배드민턴에 필요한 기본 스킬을 배워 복식 및 단식 게임을 할수 있다.   |      |      |
| 교육 방법 | -직접 시범 및 개인 레슨, 그룹레슨   |      |      |
| 평가 방법 | -개인별 성장 중심 과정 평가   |      |      |

### 프로그램 운영 계획

배드민턴 프로그램은 배드민턴에 필요한 기초 트레이닝을 익히고 배드민턴에 필요한 기본 기술들을 익혀 게임에 응용하여 활용할수 있는 프로그램으로 학생들의 능동적인 참여가 적극적으로 필요한 수업입니다. 따라서 아래와 같이 운영하고자합니다.

첫째, 학생들의 기초 체력 향상을 위하여 체력 훈련을 동반하여 진행합니다.

둘째, 학생 수준별 개인 맞춤 1:1 개인레슨 또는 그룹 레슨으로 수업이 이루어집니다.

셋째, 개별 레슨이 끝난 학생들은 수준별 그룹을 형성하여 레슨에서 배운 기술들을 응용하여 활용할수 있도록 복식 및 단식 자율 게임을 매칭해줍니다.

| 월   | 학습주제  | 학습내용   |
|-----|---|--|
| 상반기 | -배드민턴의 기초체력을 키운다.<br>-배드민턴의 기본 풋워크를 익힌다.<br>-배드민턴의 기본 동작 및 스킬을 배운다      | -기초체력트레이닝<br>-기본풋워크 동작 연습<br>-배드민턴 기본그립잡기 연습<br>-배드민턴 기본 스윙익히기<br>(하이클리어, 언더클리어, 헤어핀등) |
| 하반기 | -배드민턴의 기술들을 이용하여 다양한 스트로크를 구사 할수 있다.<br>-배드민턴의 기술을 이용하여 복식 게임에 응용할수 있다. | -풋워크를 통한 다양한 스트로크 연결동작하기<br>-드리븐 클리어, 스매싱, 드라이브. 푸쉬, 원점프 스매싱등                          |

## 2024 방과후학교 (영어) 연간 운영 계획서

|            |   |   |   |     |
|------------|---|---|---|-----|
| 프로그램명      |   | 영어  | 지도강사  | 유지선 |
| 지도 목표      |   | 기본 과정 익히기   | 지도시간  | 40분 |
| 주요 내용      |   | 파닉스 기초 음가 습득 및 적용   |   |     |
| 교육 방법      |   | 저학년 위주 편성   |   |     |
| 평가 방법      |   | 파닉스 음가를 확실히 읽는지 평가  |   |     |
| 교재명 및 재료비  |   | .교재명: smart phonics 시리즈, English bus 시리즈<br>.총액 : 16,000원 |   |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |   |     |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용   | 비고  |
| 3          | 1 | Aa Bb Cc  | Listen and Repeat.                                  |     |
|            | 2 | Dd Ee Ff  | Listen to the sound and circle the correct picture. |     |
|            | 3 | Gg Hh Ii  | Circle the correct letter.                          |     |
|            | 4 | Jj Kk Ll  | Let's read the story and sing along.                |     |
|            | 5 | Mm Nn Oo  | Color the picture with the partner letter.          |     |
| 4          | 1 | Pp Qq Rr  | Listen and Repeat.                                  |     |
|            | 2 | Ss Tt Uu Vv   | Match the picture with the letter.                  |     |
|            | 3 | Ww Xx Yy Zz   | Circle the correct letter.                          |     |
|            | 4 | short vowel a<br>-at,-an, -ag                             | Trace and write.                                    |     |

|   |   |                                      |   |  |
|---|---|--------------------------------------|---|--|
| 5 | 1 | short vowel a<br>-ad,-ap,-am         | Listen and Repeat.                                    |  |
|   | 2 | short vowel i<br>-ip,-ix,-id         | Listen to the sound and circle the correct picture.   |  |
|   | 3 | short vowel o<br>-op,-ox             | Circle the correct letter.                            |  |
|   | 4 | short vowel o<br>-og, -ot            | Let's read the story and sing along.                  |  |
|   | 5 | short vowel u<br>-ug, -un,-ub,-ut    | Color the picture with the partner letter.            |  |
| 6 | 1 | short vowel e<br>-et, -en, -ed, -eg  | Listen and Repeat.                                    |  |
|   | 2 | long vowel a<br>-ake,-ape,-ave       | Match the picture with the letter.                    |  |
|   | 3 | long vowel a<br>-ame,-ate,-ane,-ase  | Circle the correct letter.                            |  |
|   | 4 | long vowel i<br>-ike,-ime,-ive       | Trace and write.                                      |  |
| 7 | 1 | long vowel i<br>-ine,-ipe,-ite,-ire  | Color the piece with the partner letter.              |  |
|   | 2 | long vowel o<br>-ose,-one,-ole       | Listen to the word and write the correct letters.     |  |
|   | 3 | long vowel o<br>-ome,-ope,-ote       | Write the correct letters.                            |  |
|   | 4 | long vowel u<br>-ute, -ube,-ule,-une | Use the letter to complete the word for each picture. |  |
| 8 | 1 | long vowel a,i,o,u                   | Find and circle the words in the puzzle.              |  |
|   | 2 | Hello!I'm Ted.                       | 인사말 알기  |  |
|   | 3 | Let's shake hands.                   | let's 사용해보기   |  |
|   | 4 | I see a star.                        | 다양한 도형 알기   |  |
|   | 5 | Dive over here.                      | walk, tiptoe,swim 쓰임 알기                               |  |

|    |   |                               |                             |  |
|----|---|-------------------------------|-----------------------------|--|
| 9  | 1 | It's black.                   | 여러 가지 색 말하기                 |  |
|    | 2 | Paint with me                 | write,color,draw쓰임 알기       |  |
|    | 3 | It's a ruler.                 | classroom items 말하기         |  |
|    | 4 | Put down<br>your book slowly. | put down/pick up등 반대말 알기    |  |
| 10 | 1 | I'm one year old.             | 1-10숫자 세기                   |  |
|    | 2 | Lie down.                     | stand up/sit down등 반대말 알기   |  |
|    | 3 | I have two hands.             | 신체 부위 말하기                   |  |
|    | 4 | Please brush your hair.       | please쓰임 알기                 |  |
| 11 | 1 | I'm cold.                     | hot/cold등 반대 형용사 알기         |  |
|    | 2 | Let's eat together.           | drink,eat,cook, clean up 쓰임 |  |
|    | 3 | I like oranges.               | 여러 가지 과일 말하기                |  |
|    | 4 | Sing with me.                 | clap,shout,sing,dance 말하기   |  |
|    | 5 | I can climb a tree.           | can 사용하기                    |  |



|    |   |                          |   |  |
|----|---|--------------------------|---|--|
| 12 | 1 | Watch me catch the ball. | ball을 이용한 다양한 동사 알기                             |  |
|    | 2 | I love my rabbit.        | 여러 가지 동물 말하기                                    |  |
|    | 3 | It can fly.              | fly,jump,hop,run 행동 및 말하기                       |  |
|    | 4 | This is my grandmother.  | 가족 구성원 말하기                                      |  |
| 1  | 1 | Please don't laugh.      | don't 사용해 보기                                    |  |
|    | 2 | This is a chair.         | this/that 차이점 알기                                |  |
|    | 3 | Let's listen.            | play,read,listen,watch 말하기                      |  |
|    | 4 | What is it?              | What is it?<br>-It's a pen.                     |  |
|    | 5 | What is it?              | It's a notebook.<br>-It isn't a book.           |  |
| 2  | 1 | How are you?             | How are you?<br>-I'm great.                     |  |
|    | 2 | Is it a triangle?        | Is it a triangle?<br>-Yes, it is./No, it isn't. |  |
|    | 3 | What is this?            | What is this?<br>-This is paint.                |  |
|    | 4 | What color is it?        | What color is it?<br>-It's red.                 |  |

|            |   |   |  |     |
|------------|---|---|--|-----|
| 프로그램명      |   | 영어  | 지도강사   | 유지선 |
| 지도 목표      |   | 말할 수 있는 영어  | 지도시간   | 40분 |
| 주요 내용      |   | 듣기,말하기 중심의 기초 의사소통  |  |     |
| 교육 방법      |   | 듣기,읽기,말하기,쓰기 골고루 지도   |  |     |
| 평가 방법      |   | 배운 단어 및 문장 듣고 맞는 그림,단어 고르기  |  |     |
| 교재명 및 재료비  |   | .교재명: English bus 시리즈, Superkids 시리즈, English time 시리즈<br>.총액 : 17,000원 |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |  |     |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용  | 비고  |
| 3          | 1 | What's your name?   | What's your name?<br>- My name's Tom.        |     |
|            | 2 | How are you?  | How are you?<br>- I'm sick.                  |     |
|            | 3 | Is it a bird?   | Is it a bird?<br>- Yes, it is./No, it isn't. |     |
|            | 4 | story   | Listen and act out.                          |     |
|            | 5 | test/game   | Listen and check.<br>Play the game.          |     |
| 4          | 1 | Are you hot?  | Are you hot?<br>- Yes,I am./ No,I'm not.     |     |
|            | 2 | story   | Listen and say.                              |     |
|            | 3 | Is he happy?  | Is he happy?<br>- Yes,he is./No,he isn't.    |     |
|            | 4 | What's this?  | What's this?<br>- It's a pen.                |     |

|   |   |                             |  |  |
|---|---|-----------------------------|--|--|
| 5 | 1 | story                       | Listen and act out.                                      |  |
|   | 2 | test/game                   | Listen and check.<br>Play the game.                      |  |
|   | 3 | Review                      | Point and talk about a picture.                          |  |
|   | 4 | numbers                     | 1-20 숫자 알기   |  |
|   | 5 | How old are you?            | How old are you?<br>- I'm nine.                          |  |
| 6 | 1 | story                       | Listen and say.  |  |
|   | 2 | How many candles are there? | How many candles are there?<br>- There are nine candles. |  |
|   | 3 | What toys do you like?      | What toys do you like?<br>- I like robot.                |  |
|   | 4 | story                       | Listen and act out.                                      |  |
| 7 | 1 | test/game                   | Listen and check.<br>Play the game.                      |  |
|   | 2 | Can you swim?               | Can you swim?<br>- Yes, I can./No, I can't.              |  |
|   | 3 | story                       | Listen and say.  |  |
|   | 4 | What can you do?            | What can you do?<br>- I can whistle.                     |  |
| 8 | 1 | I'm tall.                   | 반대 형용사 알기  |  |
|   | 2 | story                       | Listen and act out.                                      |  |
|   | 3 | test/game                   | Listen and check.<br>Play the game.                      |  |
|   | 4 | Review                      | Point and talk about a picture.                          |  |
|   | 5 | What are those?             | What are those?<br>- They're bees.                       |  |

|    |   |                             |   |  |
|----|---|-----------------------------|---|--|
| 9  | 1 | story                       | Listen and say.                                     |  |
|    | 2 | Are they frogs?             | Are they frogs?<br>- Yes, they are./No,They aren't. |  |
|    | 3 | Where's the spiders?        | Where's the spiders?<br>- They're on the table.     |  |
|    | 4 | story                       | Listen and act out.                                 |  |
| 10 | 1 | test/game                   | Listen and check.<br>Play the game.                 |  |
|    | 2 | Who's he?                   | Who's he?<br>- He's my father.                      |  |
|    | 3 | story                       | Listen and say.                                     |  |
|    | 4 | Is he your uncle?           | Is he your uncle?<br>- Yes,he is./No,he isn't.      |  |
| 11 | 1 | Look at this bus.           | Look at this bus.<br>- It's small.                  |  |
|    | 2 | story                       | Listen and act out.                                 |  |
|    | 3 | test/game                   | Listen and check.<br>Play the game.                 |  |
|    | 4 | Review                      | Point and talk about a picture.                     |  |
|    | 5 | What's your favorite color? | What's your favorite color?<br>- I like blue.       |  |

|    |   |                       |  |  |
|----|---|-----------------------|--|--|
| 12 | 1 | story                 | Listen and say.                                  |  |
|    | 2 | Do you like oranges?  | Do you like oranges?<br>- Yes,I do./No,I don't.  |  |
|    | 3 | Let's go to the mall. | Let's go to the mall.<br>- Great.                |  |
|    | 4 | story                 | Listen and act out.                              |  |
| 1  | 1 | test/game             | Listen and check.<br>Play the game.              |  |
|    | 2 | What do you want?     | What do you want?<br>- I want fish.              |  |
|    | 3 | story                 | Listen and say.                                  |  |
|    | 4 | Do you want soda?     | Do you want soda?<br>- Yes,please./No,thank you. |  |
|    | 5 | How's the chicken?    | How's the chicken?<br>- It's spicy.              |  |
| 2  | 1 | story                 | Listen and act out.                              |  |
|    | 2 | test/game             | Listen and check.<br>Play the game.              |  |
|    | 3 | Review                | Point and talk about a picture.                  |  |
|    | 4 | Are you scared?       | Are you scared?<br>- Yes,I am./ No,I'm not.      |  |

|            |   |  |  |     |
|------------|---|--|--|-----|
| 프로그램명      |   | 영어   | 지도강사   | 유지선 |
| 지도 목표      |   | 생활 속 활용 영어   | 지도시간   | 40분 |
| 주요 내용      |   | 듣기,읽기,말하기 중심의 의사소통 향상                                |  |     |
| 교육 방법      |   | 생활 속 활용 문장 듣기,읽기,말하기,쓰기                              |  |     |
| 평가 방법      |   | 배운 내용 읽기, 말하기, 쓰기                                    |  |     |
| 교재명 및 재료비  |   | .교재명: English Time시리즈, Let's go 시리즈<br>.총액 : 17,000원 |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |  |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용  | 비고  |
| 3          | 1 | My name's Toni.                                      | How are you?<br>-Fine,thanks. And you?                   |     |
|            | 2 | What day is it today?                                | What day is it today?<br>- It's Monday.                  |     |
|            | 3 | Days   | Listen and say.  |     |
|            | 4 | We have swimming class on Sunday.                    | Game/Song  |     |
|            | 5 | I can juggle.Can you?                                | I can juggle.Can you?<br>-Yes, I can./No,I can't.        |     |
| 4          | 1 | Does Petter like tennis?                             | Does Petter like tennis?<br>-Yes,he does./No,he doesn't. |     |
|            | 2 | Favorite sports                                      | Listen and say.  |     |
|            | 3 | Do you like volleyball?                              | Game/Song  |     |
|            | 4 | It's time for art class.                             | What time is it? -It's 1:00.<br>It's time for art class. |     |

|   |   |                                 |   |  |
|---|---|---------------------------------|---|--|
| 5 | 1 | Does she have any pizza?        | Does she have any pizza?<br>Yes, she does./No, she doesn't. |  |
|   | 2 | Lunch                           | Listen and say.   |  |
|   | 3 | Do you want some pretzels?      | Game/Song   |  |
|   | 4 | story                           | Listen and say  |  |
|   | 5 | Review                          | Listen and check.   |  |
| 6 | 1 | Big numbers                     | 20-100까지 세어보기   |  |
|   | 2 | What's the weather like in May? | What's the weather like in May?<br>- It's warm and sunny.   |  |
|   | 3 | What's your birthday?           | What's your birthday?<br>- It's in November.                |  |
|   | 4 | Months                          | Listen and say.   |  |
| 7 | 1 | When's your birthday?           | Ask your friends.<br>Write their names.                     |  |
|   | 2 | That's my father.               | 가족 구성원 알기   |  |
|   | 3 | Is she a vet?                   | Is she a vet?<br>Yes, she is.                               |  |
|   | 4 | careers                         | Listen and say.   |  |
| 8 | 1 | I want to be a teacher.         | Ask your friends.<br>Write their names.                     |  |
|   | 2 | Look at Chip.                   | Look at Chip. He's happy.<br>- Yeah.                        |  |
|   | 3 | Whose lunchbox is it?           | It's his lunchbox.  |  |
|   | 4 | His and her                     | Listen and say.   |  |
|   | 5 | On your mark                    | Ask your friends.   |  |

|    |   |                                 |   |  |
|----|---|---------------------------------|---|--|
| 9  | 1 | Story.                          | Listen and say.   |  |
|    | 2 | Review                          | Listen and check.   |  |
|    | 3 | Dates                           | 날짜 읽기   |  |
|    | 4 | Are those your new sneakers?    | Are those your new sneakers?<br>- Yes, they are.                        |  |
| 10 | 1 | Did she wash the car yesterday? | Did she wash the car yesterday?<br>No, she didn't.                      |  |
|    | 2 | What I did                      | Listen and say.   |  |
|    | 3 | New shoes                       | Game/Chant  |  |
|    | 4 | Do you want to see my rabbit?   | Do you want to see my rabbit?<br>- Sure. Where is it?<br>- In the yard. |  |
| 11 | 1 | What did they do today?         | What did they do today?<br>- They saw a movie.                          |  |
|    | 2 | My day                          | Listen and say.   |  |
|    | 3 | They swam in the pool.          | play and sing   |  |
|    | 4 | Where are my balloons?          | Where are my balloons?<br>- They're over there.                         |  |
|    | 5 | Where's danny going?            | Where's danny going?<br>- He's going to the pet shop.                   |  |



|    |   |                                    |   |  |
|----|---|------------------------------------|---|--|
| 12 | 1 | Around town                        | Listen and say.   |  |
|    | 2 | Is the bakery next to the library? | chant and game  |  |
|    | 3 | Story                              | Listen and say.   |  |
|    | 4 | Game                               | play.ask.answer   |  |
| 1  | 1 | Vacations                          | What are you doing this summer?<br>- We're going camping. |  |
|    | 2 | Easter                             | Listen and sing   |  |
|    | 3 | Happy birthday                     | Listen and say  |  |
|    | 4 | Review                             | Listen and write  |  |
|    | 5 | What a big box!                    | 단어 뜻을 알고 소리내어 읽기  |  |
| 2  | 1 | What a big box!                    | Listen and say  |  |
|    | 2 | What a big box!                    | Write the answer to each question.                        |  |
|    | 3 | What a big box!                    | Listen and write the word.                                |  |
|    | 4 | In the garden                      | 단어 뜻을 알고 소리내어 읽기  |  |

|            |   |  |  |     |
|------------|---|--|--|-----|
| 프로그램명      |   | 영어   | 지도강사   | 유지선 |
| 지도 목표      |   | 모든 학생이 중심이 되는 영어                                     | 지도시간   | 40분 |
| 주요 내용      |   | 기초 문법 및 읽기,듣기,쓰기                                     |  |     |
| 교육 방법      |   | 듣기,말하기,쓰기,읽기 지도                                      |  |     |
| 평가 방법      |   | 친구와 대화하며 배운 내용 확인하기                                  |  |     |
| 교재명 및 재료비  |   | .교재명: 메가 스터디 초등 영문법 시리즈, 브릭스 리딩 시리즈<br>.총액 : 15,000원 |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |  |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용  | 비고  |
| 3          | 1 | When is your birthday?                               | When is your birthday?<br>- My birthday is on January 1st. |     |
|            | 2 | story  | Listen and act out.  |     |
|            | 3 | Flying home  | test and game  |     |
|            | 4 | Review   | Listen and number.   |     |
|            | 5 | Reading  | Listen,read,and say  |     |
| 4          | 1 | What's the date today?                               | What's the date today?<br>- It's January 1st.              |     |
|            | 2 | Study for a test                                     | Listen,point and say                                       |     |
|            | 3 | I want some gum.                                     | I want some gum.<br>/ I don't want any gum.                |     |
|            | 4 | What does he want?                                   | What does he want?<br>- He wants some gum.                 |     |

|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
| 5 | 1 | What's the date today?                    | Do you need any carrots?<br>- Yes,we do./ No,we don't.                  |  |
|   | 2 | What do they need?                        | What do they need?<br>- They need some carrots.                         |  |
|   | 3 | Story                                     | Listen and read.  |  |
|   | 4 | What's for dinner?                        | What's for dinner?<br>- Steak and french fries                          |  |
|   | 5 | I want to make an omelet.                 | I want to m ake an omelet.<br>- I need some eggs and some milk.         |  |
| 6 | 1 | Where's the park?                         | Where's the park?<br>- It's across from the movie theater.              |  |
|   | 2 | He's shopping.                            | shop-sopping, watch-watching<br>mail-mailing, buy-buying                |  |
|   | 3 | What's she doing at the department store? | What's she doing at the department store?<br>- He's shopping.           |  |
|   | 4 | Story                                     | Listen and read.  |  |
| 7 | 1 | Where's the office?                       | Where's the office?<br>- It's over there.                               |  |
|   | 2 | First,color the house.                    | first-next-then-finally   |  |
|   | 3 | Make a town with your classmate.          | Ask and answer  |  |
|   | 4 | Review                                    | Listen and number.  |  |
| 8 | 1 | Reading                                   | Listen and read   |  |
|   | 2 | Who works at the supermarket?             | Who works at the supermarket?<br>-The cashier works at the supermarket. |  |
|   | 3 | Reading                                   | Listen and read   |  |
|   | 4 | Where was he yesterday?                   | Where was he yesterday?<br>- He was at the beach.                       |  |
|   | 5 | Was he at the beach yesterday?            | Was he at the beach yesterday?<br>- Yes,he was./No,he wasn't.           |  |

|    |   |   |  |  |
|----|---|---|--|--|
| 9  | 1 | Where does the cashier work?                        | Where does the cashier work?<br>-The cashier works at the supermarket. |  |
|    | 2 | What does the cook do?                              | What does the cook do?<br>- The cook makes the food.                   |  |
|    | 3 | What does the cook do?<br>-The cook makes the food. | Does the cook make food?<br>- Yes,he does./No,he doesn't.              |  |
|    | 4 | Story   | Listen and read.   |  |
| 10 | 1 | How much is this sweater?                           | How much is this sweater?<br>- It's \$30.                              |  |
|    | 2 | What's the matter with him?                         | What's the matter with him?<br>- He has a cold.                        |  |
|    | 3 | Who has a cold?                                     | Who has a cold?<br>- Nick.   |  |
|    | 4 | They're Danny's parents.                            | They're Danny's parents.<br>- He's Danny's cousin.                     |  |
| 11 | 1 | Who are they?                                       | Who are they?<br>- They're his parents.                                |  |
|    | 2 | This fork is mine.                                  | my-mine, your-yours<br>his-his ,her-hers                               |  |
|    | 3 | story   | Listen and read.   |  |
|    | 4 | How do you use chopsticks?                          | How do you use chopsticks?<br>- Like this.                             |  |
|    | 5 | This is our flag.                                   | This is our flag.<br>- It's ours.                                      |  |

|    |   |   |  |  |
|----|---|---|--|--|
| 12 | 1 | Reading   | Listen and read  |  |
|    | 2 | Review  | Listen and check   |  |
|    | 3 | Reading   | Listen and read  |  |
|    | 4 | The boy is taller.                                | tall-taller,old-older<br>short-shorter,weak-weaker                             |  |
| 1  | 1 | Who's taller,Danny or Julie?                      | Who's taller,Danny or Julie?<br>- Danny is taller.                             |  |
|    | 2 | The red socks are thicker than the blue socks.    | thick-thicker,pretty-prettier<br>thin-thinner,dirty-dirtier                    |  |
|    | 3 | Is the red sweater thicker than the blue sweater? | Is the red sweater thicker than the blue sweater?<br>- Yes,it is./No,it isn't. |  |
|    | 4 | Story   | Listen and read  |  |
|    | 5 | Nice shirt!                                       | Nice shirt!<br>- Thank you.  |  |
| 2  | 1 | The marble is harder.                             | hard-harder,soft-softer<br>heavy-heavier,light-lighter                         |  |
|    | 2 | Which one is harder,the marble or the ball?       | Which one is harder,the marble or the ball?<br>- The marble is harder.         |  |
|    | 3 | I make my bed before school.                      | clean my room, do laundry<br>walk the dog, set the table                       |  |
|    | 4 | When does he make his bed?                        | When does he make his bed?<br>- He makes his bed before school.                |  |

2024 방과후학교 (예쁜글씨) 연간 운영 계획서

\* 본교에서 사용할 교재에 맞게 프로그램 운영 계획을 세우시기 바랍니다.

|              |   |   |                    |      |     |
|--------------|---|---|--------------------|------|-----|
| 프로그램명        |   | 예쁜글씨  |                    | 지도강사 | 이 진 |
| 지도 목표        |   | 예쁜글씨 능력 개발하기  |                    | 지도시간 | 40분 |
| 주요 내용        |   | 예쁜글씨의 특징을 이해하고 활용하여 자신을 표현하는 능력을 개발한다.              |                    |      |     |
| 교육 방법        |   | 목표를 정하고 창의적 교육을 통해 자유로운 창작활동을 하도록 한다.               |                    |      |     |
| 평가 방법        |   | 개인별 진행속도에 따라 평가한다.                                  |                    |      |     |
| 교재명 및<br>재료비 |   | .교재명(출판사, 예상 가격)<br>.총액 : 10,000원 (학생이 부담하게 되는 최고액) |                    |      |     |
| 프로그램 운영 계획   |   |   |                    |      |     |
| 월            | 주 | 학습주제  | 학습 내용              |      | 비고  |
| 3            | 1 | 캘리그래피란?   | 캘리그래피에 대해 이해하기     |      |     |
|              | 2 | 재료의 활용  | 붓펜, 종이 종류 이해하기     |      |     |
|              | 3 | 선 연습  | 점점 크게 작게, 점점 얇게 굵게 |      |     |
|              | 4 | 자음 연습 1-1   | 예쁜글씨로 크기 연습하기      |      |     |
|              | 5 | 자음 연습 1-2   | 예쁜글씨로 크기 연습하기      |      |     |
| 4            | 1 | 자음 연습 2   | 예쁜글씨로 굵기 연습하기      |      |     |
|              | 2 | 모음 연습 1   | 예쁜글씨로 크기 연습하기      |      |     |
|              | 3 | 모음 연습 2   | 예쁜글씨로 굵기 연습하기      |      |     |
|              | 4 | 단어 연습 1   | 예쁜글씨로 크기 연습하기      |      |     |

|   |   |           |                   |  |
|---|---|-----------|-------------------|--|
| 5 | 1 | 단어 연습 2   | 예쁜글씨로 굵기 연습하기     |  |
|   | 2 | 단어 연습 3   | 예쁜글씨로 구도 연습하기     |  |
|   | 3 | 단어 연습 4   | 예쁜글씨로 디자인 연습하기    |  |
|   | 4 | 단어 연습 5   | 예쁜글씨로 창작하기        |  |
|   | 5 | 문장 연습 1   | 예쁜글씨로 크기 연습하기     |  |
| 6 | 1 | 문장 연습 2   | 예쁜글씨로 굵기 연습하기     |  |
|   | 2 | 문장 연습 3   | 예쁜글씨로 구도 연습하기     |  |
|   | 3 | 문장 연습 4   | 예쁜글씨로 디자인 연습하기    |  |
|   | 4 | 기초 과정 1   | 나만의 단어 예쁜글씨로 표현하기 |  |
| 7 | 1 | 기초 과정 2   | 나만의 문장 예쁜글씨로 표현하기 |  |
|   | 2 | 기초 과정 3   | 나만의 예쁜글씨 찾기       |  |
|   | 3 | 기초 과정 4   | 나만의 예쁜글씨 찾기       |  |
|   | 4 | 그림과 예쁜 글씨 | 그림과 함께 작품 완성하기    |  |
| 8 | 1 | 중급 과정 1   | 예쁜글씨로 오늘의 기분 표현하기 |  |
|   | 2 | 중급 과정 2   | 예쁜글씨로 오늘의 생각 표현하기 |  |
|   | 3 | 중급 과정 3   | 예쁜글씨로 오늘의 단어 표현하기 |  |
|   | 4 | 중급 과정 4   | 예쁜글씨로 미래의 나 표현하기  |  |
|   | 5 | 그림과 예쁜 글씨 | 그림과 함께 작품 완성하기    |  |

|    |   |           |                  |  |
|----|---|-----------|------------------|--|
| 9  | 1 | 중급 과정 5   | 예쁜글씨로 우리 가족 표현하기 |  |
|    | 2 | 중급 과정 6   | 예쁜글씨로 날씨 표현하기    |  |
|    | 3 | 중급 과정 7   | 예쁜글씨로 계절 표현하기    |  |
|    | 4 | 그림과 예쁜 글씨 | 그림과 함께 작품 완성하기   |  |
| 10 | 1 | 고급 과정 1   | 예쁜글씨로 친구 표현하기    |  |
|    | 2 | 고급 과정 2   | 예쁜글씨로 동물 표현하기    |  |
|    | 3 | 고급 과정 3   | 예쁜글씨로 음식 표현하기    |  |
|    | 4 | 그림과 예쁜 글씨 | 그림과 함께 작품 완성하기   |  |
| 11 | 1 | 고급 과정 4   | 예쁜글씨로 식물 표현하기    |  |
|    | 2 | 고급 과정 5   | 예쁜글씨로 바다 표현하기    |  |
|    | 3 | 고급 과정 6   | 예쁜글씨로 숲 표현하기     |  |
|    | 4 | 고급 과정 7   | 예쁜글씨로 여행 표현하기    |  |
|    | 5 | 그림과 예쁜 글씨 | 그림과 함께 작품 완성하기   |  |



|    |   |            |                 |  |
|----|---|------------|-----------------|--|
| 12 | 1 | 심화 과정 1    | 예쁜글씨로 감정 표현하기   |  |
|    | 2 | 심화 과정 2    | 예쁜글씨로 동물 표현하기   |  |
|    | 3 | 심화 과정 3    | 예쁜글씨로 얼굴 표현하기   |  |
|    | 4 | 자유로운 예쁜 글씨 | 다양한 재료로 글씨 표현하기 |  |
| 1  | 1 | 심화 과정 4    | 예쁜글씨로 기분 표현하기   |  |
|    | 2 | 심화 과정 5    | 예쁜글씨로 재능 표현하기   |  |
|    | 3 | 심화 과정 6    | 예쁜글씨로 자연물 표현하기  |  |
|    | 4 | 심화 과정 7    | 예쁜글씨로 날씨 표현하기   |  |
|    | 5 | 자유로운 예쁜 글씨 | 다양한 재료로 글씨 표현하기 |  |
| 2  | 1 | 심화 과정 8    | 예쁜글씨로 자유주제 표현하기 |  |
|    | 2 | 심화 과정 9    | 예쁜글씨로 자유주제 표현하기 |  |
|    | 3 | 심화 과정 10   | 예쁜글씨로 자유주제 표현하기 |  |
|    | 4 | 자유로운 예쁜 글씨 | 다양한 재료로 글씨 표현하기 |  |

## 우쿨렐레 프로그램 연간 운영 계획서

| 월 | 주 | 차시 | 학습주제                           | 지 도 내 용  | 준비물                    | 비고 |
|---|---|----|--------------------------------|--|------------------------|----|
| 3 | 1 |    | ·오리엔테이션 및 친해지기<br>·구조와 명칭, 줄   | - 아이들과 함께 서로 알아보기<br>우쿨렐레 소개 및 기본자세 배우기<br>- 우쿨렐레의 구조와 명칭과 1~4번줄의 '라미도솔' 계이를 익히기 | 아이두<br>우쿨렐레,<br>악기(필수) |    |
|   | 2 |    | ·손가락번호,<br>지판과 코드표<br>·음표, C코드 | - 손가락 번호와 지판 코드표 배우기<br>- 4분음표, 2분음표, 점2분음표, 온음표 배우기                             | "                      |    |
|   | 3 |    | ·C코드                           | - C코드를 짚으며 연주하기  | "                      |    |
|   | 4 |    | ·F코드                           | - F코드를 짚으며 연주하기<br>- C,F진행 연주하기  | "                      |    |
| 4 | 1 |    | ·C, F코드<br>·G7코드               | - C,F코드 섞어 연주하기<br>- G7코드 잡는 법 알려주기  | "                      |    |
|   | 2 |    | ·음표 게임<br>·G7,C코드              | - 4분음표, 2분음표, 점2분음표, 온음표<br>게임으로 다시 한번 익히기<br>- G7과 C코드 섞어 연주하기                  | 음표카드                   |    |
|   | 3 |    | ·G7,C코드<br>·C,F,G7코드           | - G7과 C코드 섞어 연주하기<br>- C,F,G7 섞어 연주하기  | 책, 악기                  |    |
|   | 4 |    | ·타브악보                          | - 타브 악보 맛보기.<br>'라미도솔'을 타브 악보 보며 연주하기.   | "                      |    |
|   | 5 |    | ·C,F,G7코드                      | - C,F,G7 섞어 연주하기   | "                      |    |
| 5 | 1 |    | ·C,F,G7코드                      | - C,F,G7 섞어 연주하기   | "                      |    |
|   | 2 |    | ·빙고게임<br>·C,F,G7코드             | - 그 동안 배웠던 것들을 가지고<br>빙고게임하기<br>- C,F,G7 섞어 연주하기                                 | 빙고판                    |    |
|   | 3 |    | ·C,F,G7코드                      | - C,F,G7가 익숙해질 때까지 여러 곡들<br>연주하기   | 책, 악기                  |    |
|   | 4 |    | ·업,다운 스크로크                     | - 4비트, 8비트로 연주하기<br>- 그동안 배웠던 곡 하나를 정해서 듀엣하기                                     | "                      |    |
|   | 5 |    | ·업스트로크와<br>8비트                 | - 8비트의 업,다운 스트로크 배우기   | "                      |    |

## 우쿨렐레 프로그램 연간 운영 계획서

| 월 | 주 | 차시 | 학습주제                   | 지 도 내 용  | 준비물   | 비고 |
|---|---|----|------------------------|--|-------|----|
| 6 | 1 |    | ·8비트 리듬 스트로크           | - 8가지의 8비트 리듬 익히기  | "     |    |
|   | 2 |    | ·한 곡 완성하기              | - 곡의 흐름을 익혀 낱개로 악보들을 연결시켜 곡 완성하기.<br>- 여러 가지 리듬패턴을 넣어 함께 연주하기                  | 조각 악보 |    |
|   | 3 |    | ·우쿨렐레 튜닝<br>·C,F,G7코드  | - 튜닝기를 가지고 '라미도솔' 줄 맞추기<br>- C,F,G7 섞어 연주하기                                    | 튜닝기   |    |
|   | 4 |    | ·여러가지 리듬 스트로크          | - ①번 리듬을 가지고 연주하기  | 책, 악기 |    |
| 7 | 1 |    | ·여러가지 리듬 스트로크          | - ②번 리듬을 가지고 연주하기  | 책, 악기 |    |
|   | 2 |    | ·음악용어:악센트 (그 음을 특히 세게) | - 리듬 안에서 둘째 박, 셋째 박에 악센트 넣는 방법 알려주기<br>- 리듬에 악센트를 넣어 흥겹게 연주하기                  | "     |    |
|   | 3 |    | ·타브악보                  | - 타브악보로 1번 ~ 4번줄 익히기<br>- 타브악보로 게임 익히기<br>게임: 게임을 운지에 맞게 게임 스티커 먼저 붙이는 사람이 승리! | 스티커   |    |
|   | 4 |    | ·듀엣                    | - 그동안 배웠던 곡 하나를 정해 듀엣하기 (코드)   | 책, 악기 |    |
|   | 5 |    | ·여러가지 리듬 스트로크          | - ③번 리듬을 가지고 연주하기<br>노래 : 그대로 멈춰라  | "     |    |
| 8 | 1 |    | ·C7코드                  | - C7코드를 짚으며 코드 섞어 연주하기   | "     |    |
|   | 2 |    | ·Am코드                  | - Am코드를 짚으며 연주하기   | "     |    |
|   | 3 |    | ·Dm코드, A코드             | Dm, A코드를 섞어 연주하기   | "     |    |
|   | 4 |    | ·듀엣                    | - 그동안 배웠던 곡 하나를 정해 듀엣하기(코드)  | "     |    |
|   | 5 |    | ·악센트로 여러리듬 익히기         | - 디 피유 디피유(띠:악센트) 리듬을 가지고 연주하기   | "     |    |

## 우쿨렐레 프로그램 연간 운영 계획서

| 월  | 주 | 차시 | 학습주제                            | 지 도 내 용   | 준비물   | 비고 |
|----|---|----|---------------------------------|---|-------|----|
| 9  | 1 |    | · 악기 열쇠고리 만들기<br>· A7코드         | - 여러 악기들을 알아보며, 나무열쇠고리 만들기<br>- Dm, A7코드를 섞어 연주하기                             | 열쇠고리  |    |
|    | 2 |    | · 4분침표<br>· Dm코드, A코드<br>· 타브악보 | - 4분침표를 익히며 Dm코드, A코드를 섞어 변형리듬 연주하기<br>- 타브악보를 보며 멜로디 연주하기                    | 책, 악기 |    |
|    | 3 |    | · Dm코드, A코드, A7코드<br>· 타브악보     | - Dm, A, A7코드를 섞어 연주하기<br>- 타브악보를 보며 멜로디 연주하기                                 | "     |    |
|    | 4 |    | · 듀엣                            | - 그동안 배웠던 곡 하나를 정해 듀엣하기 (게이름)   | "     |    |
| 10 | 1 |    | · 침표                            | - 4분침표, 2분침표, 점2분침표, 온침표 게임으로 배우기   | 침표카드  |    |
|    | 2 |    | · Dm코드, A코드, A7코드<br>· 타브악보     | - Dm, A, A7코드가 나오는 곡들 다시한번 연주하기<br>- 타브악보를 보며 멜로디 연주하기                        | 책, 악기 |    |
|    | 3 |    | · Am, Dm, A7, A, E7코드           | - 새롭게 배웠던 Am, Dm, A7, A, E7코드를 가지고 게임하기 (스티커로 먼저 붙이는 사람이 승!)                  | 스티커   |    |
|    | 4 |    | · 듀엣                            | - 그동안 배웠던 곡 하나를 정해 듀엣하기(게이름)  | 책, 악기 |    |
|    | 5 |    | · 협동심 기르기                       | - 빙고게임 :“알아야 지을 수 있다”<br>팀을 나누어 팀별로 모두가 코드, 명칭에 대해 알아야 지을 수 있다. 빙고를 만든 팀이 승리! | 빙고판   |    |
| 11 | 1 |    | · E7코드<br>· 타브악보                | - E7코드를 가지고 연주하기<br>- 타브악보를 보며 멜로디 연주하기                                       | 책, 악기 |    |
|    | 2 |    | · 타브악보<br>· Am, Dm, E7코드        | - 1학기동안 배운거 확인하기 (교재 42,43쪽 이론 풀기)<br>- Am, Dm, E7코드를 섞어 연주하기                 | "     |    |
|    | 3 |    | · 한 곡 완성하기<br>· G, D코드          | - 한 곡에 나오는 여러 가지 코드들을 가지고 팀을 나눠 주어진 코드를 서로 들으며 연주하기<br>- G, D코드 배우기           | "     |    |
|    | 4 |    | · 듀엣                            | - 그동안 배웠던 곡 하나를 정해 듀엣하기 (게이름, 코드 섞어서)   | "     |    |

## 우쿨렐레 프로그램 연간 운영 계획서

| 월  | 주 | 차시 | 학습주제  | 지 도 내 용   | 준비물   | 비고 |
|----|---|----|---|---|-------|----|
| 12 | 1 |    | ·G,D코드<br>·타브악보   | - G,D코드 섞어 연주하기<br>- 타브악보를 보며 멜로디와 코드 섞어 연주하기                               | 책, 악기 |    |
|    | 2 |    | ·G,D코드<br>·창의력 키우기                                      | - ‘디디디 디유’리듬을 가지고 G,D코드 연주하기<br>- 가사에 맞춰 연수도 하고, 색종이도 접어보기. 가사도 바꿔서 연주해보기   | 색종이   |    |
|    | 3 |    | ·크리스마스 캐롤송<br>·크리스마스 파티                                 | - 크리스마스를 맞이하여 캐롤송 연주하기<br>- 배웠던 캐롤송들을 연주하며 과자파티하기                           | 캐롤송   |    |
|    | 4 |    | ·듀엣   | - 그동안 배웠던 곡 하나를 정해 듀엣하기 (게이름,코드 섞어서)  | 책, 악기 |    |
|    | 5 |    | ·G,C,D코드  | - G,C,D코드 섞어 연주하기   | "     |    |
| 1  | 1 |    | ·G,D코드  | - G,D코드 섞어 연주하기 (리듬- 디 디유 디 디)  | "     |    |
|    | 2 |    | ·협동심 기르기  | - Am,Dm,E7코드를 자유롭게 섞어 연주 할 수 있도록 팀을 나눠 주어진 코드를 가지고 한마음이 되어 연주하기             | "     |    |
|    | 3 |    | ·복습하기<br>·타브악보  | - 그동안 배웠던 것들 중에서 자기가 제일 되지 않았던 곡 연주하기<br>- 타브악보를 보며 멜로디와 코드 섞어 연주하기         | "     |    |
|    | 4 |    | ·G,D코드  | - G,D코드 섞어 연주하기   | "     |    |
| 2  | 1 |    | ·D,D7코드<br>·C,G,D,D7,A코드                                | - D,D7코드 섞어 연주하기 (리듬- 디 디유디유디유)<br>- C,G,D,D7,A코드 섞어 연주하기 (리듬- 디 디유 디 디유)   | 책, 악기 |    |
|    | 2 |    | ·여러가지 코드  | - 아이두 1권에 나왔던 코드들로 게임하기! 둘씩 짝을 지어 그동안 배운 코드들이 써있는 종이를 뽑아 여러 리듬으로 연주하기       | 뽑기    |    |
|    | 3 |    | ·타브악보<br>음악용어:늘임표 (그 음을 2-3배 늘려 연주)<br>·G,D,D7,Am,A7 코드 | - 타브악보를 보며 멜로디와 코드 섞어 연주하기.<br>- G,D,D7,Am,A7코드 섞어 연주하기.                    | 책, 악기 |    |
|    | 4 |    | ·합주<br>·듀엣  | - 멜로디언과 우쿨렐레가 하나되어 합주하기<br>- 친구이름 뽑아 짝이 되어, 그동안 배웠던 곡 하나를 정해서 듀엣하기.(게이름,코드) | 멜로디언  |    |

2024 방과후학교 (음악줄넘기) 연간 운영 계획서

| 프로그램명      | 음악줄넘기   | 지도강사 | 허희경    |
|------------|---|------|--------|
| 지도 목표      | 음악에 맞추어 다양한 줄넘기 기술을 즐겁게 표현하며 흥미를 유발시키고 자신감 고취 및 체력증진,성장발달,즐거운학교생활이 될 수 있도록 한다 | 지도시간 | 매주 화,목 |
| 주요 내용      | ○바른자세로 여러 가지 동작을 익힌다.<br>○ 짝 줄넘기와 긴 줄넘기를 통해 배려심과 협동심을 기른다.                    |      |        |
| 교육 방법      | ○시연을 통한 지도방법으로 개인의 능력에 맞게 난이도를 조정하여 지도한다.                                     |      |        |
| 평가 방법      | ○수업중 관찰방법 및 미션수행방식을 통하여 학생들을 평가한다.  |      |        |
| 교재명 및 재료비  | .개인줄넘기(개인적으로 구매)  |      |        |
| 프로그램 운영 계획 |   |      |        |

# 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주북초등학교

## □ 운영 개요

|       |       |        |       |
|-------|-------|--------|-------|
| 프로그램명 | 음악줄넘기 | 강 사 명  | 허희경   |
| 운영요일  | 화,목   | 학년(등급) | 1~6학년 |

## □ 연간 계획

| 월 | 차시 | 학습 주제              | 활동 내용   | 비고 |
|---|----|--------------------|---|----|
| 3 | 1  | 음악줄넘기소개 및 학습유의사항지도 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●음악줄넘기에 대해 알아보기</li> <li>●수업시 주의사항 지도하기</li> <li>●줄넘기 길이 조절하는 법 지도하기</li> </ul>  |    |
|   | 2  | 기본스텝               | <ul style="list-style-type: none"> <li>●양발모아뛰기(1회선1도약)/1회선2도약을</li> <li>●학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>               |    |
|   | 3  | 긴 줄넘기              | <ul style="list-style-type: none"> <li>●“꼬마야 꼬마야”긴줄넘기<br/>(꼬마야 대신 학생이름 호명하기)</li> </ul>                                 |    |
|   | 4  | 기초 줄돌리기            | <ul style="list-style-type: none"> <li>●8자스윙을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기(천천히/빠르게)</li> </ul>                                 |    |
|   | 5  | 긴 줄넘기              | <ul style="list-style-type: none"> <li>●“꼬마야 꼬마야”긴줄넘기<br/>(꼬마야 대신 학생이름호명하기)</li> </ul>                                  |    |
|   | 6  | 기초 줄돌리기            | <ul style="list-style-type: none"> <li>●더블스윙을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>  |    |
|   | 7  | 총정리 학습하기           | <ul style="list-style-type: none"> <li>●3월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>  |    |
|   | 8  | 급수테스트 및 레크레이션      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul> |    |

| 월 | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용  | 비고 |
|---|----|---------------|--|----|
| 4 | 1  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●좌우 되돌리기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>           |    |
|   | 2  | 짹 줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●2인 맞서뛰기를 학습하여 2도약과 1도약으로 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>                                     |    |
|   | 3  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●가위바위뛰기를 학습하여 1도약과 2도약으로 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul> |    |
|   | 4  | 짹 줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●2인 옆 나란히 뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>  |    |
|   | 5  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●구보뛰기를 학습하여 1도약과 2도약으로 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>   |    |
|   | 6  | 짹 줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●2인 엇걸어 뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>  |    |
|   | 7  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●이동스텝 배우기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>                                 |    |
|   | 8  | 총정리 학습하기      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●4월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>   |    |
|   | 9  | 급수테스트 및 레크레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul>          |    |



| 월 | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용  | 비고 |
|---|----|---------------|--|----|
| 5 | 1  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●좌우2박자뛰기를 학습하여 1도약과 2도약으로구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>             |    |
|   | 2  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●앞흔들어뛰기를 학습하여 1도약과 2도약으로구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>              |    |
|   | 3  | 긴 줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●가는줄(배웅줄)의 원리를 이해하고 줄 통과하기</li> </ul>   |    |
|   | 4  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●옆 흔들어 뛰기를 학습하여 1도약과 2도약으로구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>            |    |
|   | 5  | 긴 줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●가는줄(배웅줄) 출입법 익히기</li> </ul>  |    |
|   | 6  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●무릎들어 모아뛰기와 뒤들어 모아뛰기를 학습하여 1도약과 2도약으로구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul> |    |
|   | 7  | 긴 줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●가는줄(배웅줄) 출입법 익히기</li> </ul>  |    |
|   | 8  | 총정리 학습하기      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●5월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>   |    |
|   | 9  | 급수테스트 및 레크레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul>                      |    |

| 월 | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용   | 비고 |
|---|----|---------------|---|----|
| 6 | 1  | 긴 줄넘기         | ◎가는줄(배웅줄)안에서 구령과 음악에 맞추어 스텝뛰어보기   |    |
|   | 2  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | ◎교차뛰기를 학습하여 음악에 맞추어 표현하기<br>◎학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기   |    |
|   | 3  | 긴 줄넘기         | ◎오는줄(마중줄)원리를 이해하고 출입법 익히기   |    |
|   | 4  | 기본스텝 및 음악줄넘기  | ◎랫동작(팔에 줄감고풀기)을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기<br>◎좌우 이동스텝과 앞뒤이동스텝을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기<br>◎학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기 |    |
|   | 5  | 긴 줄넘기         | ◎오는줄(마중줄)안에서 구령과 음악에 맞추어 스텝뛰어보기   |    |
|   | 6  | 총정리 학습하기      | ◎6월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기  |    |
|   | 7  | 급수테스트 및 레크레이션 | ◎학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기<br>◎줄넘기를 이용한 레크레이션   |    |

| 월 | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용  | 비고 |
|---|----|---------------|--|----|
| 7 | 1  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●엇걸어 풀어뛰기를 학습하여 1도약과 2도약으로 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul> |    |
|   | 2  | 복합줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●긴 줄 안에서 개인줄넘기를 가지고 구령과 음악에 맞추어 여러가지 스텝뛰어보기</li> </ul>                                      |    |
|   | 3  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●헛돌리기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>                |    |
|   | 4  | 복합줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●긴 줄 안에서 개인줄넘기를 가지고 구령과 음악에 맞추어 여러가지 스텝뛰어보기</li> </ul>                                      |    |
|   | 5  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●헛돌리기를 학습하여 이동스텝과 방향전환하며 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>   |    |
|   | 6  | 복합줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●긴 줄 안에서 개인줄넘기를 가지고 구령과 음악에 맞추어 여러가지 스텝뛰어보기</li> </ul>                                      |    |
|   | 7  | 총정리 학습하기      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●7월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>   |    |
|   | 8  | 급수테스트 및 레크레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul>            |    |
|   | 9  | 마켓데이 및 레크레이션  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●칭찬도장을 선물로 교환하는 날</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul>                                       |    |

| 월 | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용   | 비고 |
|---|----|---------------|---|----|
| 8 | 1  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●바람개비턴을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>            |    |
|   | 2  | 복수줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●4인 or 5인 1조로 복수뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>                                     |    |
|   | 3  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●되돌려뛰기(앞들어와 옆흔들어)를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul> |    |
|   | 4  | 복수줄넘기         | <ul style="list-style-type: none"> <li>●4인 or 5인 1조로 복수뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>                                     |    |
|   | 5  | 응용스텝 음악줄넘기    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●여러가지 방향전환을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>        |    |
|   | 6  | 복수 줄넘기        | <ul style="list-style-type: none"> <li>●4인 or 5인 1조로 복수뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> </ul>                                     |    |
|   | 7  | 총정리 학습하기      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●8월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>  |    |
|   | 8  | 급수테스트 및 레크레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul>         |    |

| 월 | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용  | 비고 |
|---|----|---------------|--|----|
| 9 | 1  | 긴줄넘기          | ●8자줄넘기의 원리를 이해하고 출입법익히기  |    |
|   | 2  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | ●2중뛰기를 학습하여<br>구령과 음악에 맞추어 표현하기<br>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기           |    |
|   | 3  | 긴줄넘기          | ●8자줄넘기 릴레이 마라톤   |    |
|   | 4  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | ●1.5중뛰기(SO),(SC) 학습하여<br>구령과 음악에 맞추어 표현하기<br>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기 |    |
|   | 5  | 긴 줄넘기         | ●8자줄넘기 릴레이 마라톤   |    |
|   | 6  | 총정리 학습하기      | ●9월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기   |    |
|   | 7  | 급수테스트 및 레크레이션 | ●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기<br>●줄넘기를 이용한 레크레이션          |    |

| 월  | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용   | 비고 |
|----|----|---------------|---|----|
| 10 | 1  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●토드뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>     |    |
|    | 2  | 긴줄넘기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>●2팀으로 나누어 8자 마라톤 팀 대항전</li> </ul>  |    |
|    | 3  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●나비동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>     |    |
|    | 4  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●인벌스토티뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>  |    |
|    | 5  | 긴줄넘기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>●30초동안 양발모아뛰기 개수 측정하기</li> <li>●줄넘기 기본동작으로 구성된 레벨 테스트</li> </ul>                 |    |
|    | 6  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●인벌스토티뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>  |    |
|    | 7  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●엘리펀트토티뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul> |    |
|    | 8  | 총정리 학습하기      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●10월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>   |    |
|    | 9  | 급수테스트 및 레크레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul> |    |

| 월  | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용   | 비고 |
|----|----|---------------|---|----|
| 11 | 1  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●엘리펀트토드뛰기를 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>     |    |
|    | 2  | 더블딛취(쌍줄넘기)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●더블딛취 줄돌리는법 학습하기</li> </ul>  |    |
|    | 3  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●뒤 되돌리기 동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>    |    |
|    | 4  | 더블딛취(쌍줄넘기)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●더블딛취 출입법 학습하기</li> </ul>  |    |
|    | 5  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●E.B동작(2박자뛰기)을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul> |    |
|    | 6  | 더블딛취(쌍줄넘기)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●더블딛취 출입법 학습하기</li> </ul>  |    |
|    | 7  | 총정리 학습하기      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●11월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>   |    |
|    | 8  | 급수테스트 및 레크레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul>     |    |

| 월  | 차시 | 학습 주제         | 활동 내용   | 비고 |
|----|----|---------------|---|----|
| 12 | 1  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●E.B동작(4박자뛰기)을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul> |    |
|    | 2  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●크루거동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>        |    |
|    | 3  | 더블딛취(쌍줄넘기)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●더블딛취 줄 안에서 스텝 뛰어보기</li> </ul>   |    |
|    | 4  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●T.S동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>        |    |
|    | 5  | 더블딛취(쌍줄넘기)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●더블딛취 줄 안에서 스텝뛰고난후 줄 바꿔잡기 (터너-줄돌리는사람과 점퍼-줄뛰는사람 체인지하기)</li> </ul>                     |    |
|    | 6  | 응용스텝 및 음악줄넘기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●T.S동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>        |    |
|    | 7  | 더블딛취(쌍줄넘기)    | <ul style="list-style-type: none"> <li>●더블딛취 줄 안에서 스텝뛰고난후 줄 바꿔잡기 (터너-줄돌리는사람과 점퍼-줄뛰는사람 체인지하기)</li> </ul>                     |    |
|    | 8  | 총정리 학습하기      | <ul style="list-style-type: none"> <li>●12월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>   |    |
|    | 9  | 급수테스트 및 레크레이션 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul>     |    |



| 월 | 차시 | 학습 주제               | 활동 내용   | 비고 |
|---|----|---------------------|---|----|
| 1 | 1  | 응용스텝 및 음악줄넘기        | <ul style="list-style-type: none"> <li>●솔개동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>     |    |
|   | 2  | 차이니즈힐               | <ul style="list-style-type: none"> <li>●차이니즈힐의 리듬감각을 박수치면서 학습하기</li> </ul>  |    |
|   | 3  | 응용스텝 및 음악줄넘기        | <ul style="list-style-type: none"> <li>●송골매동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>    |    |
|   | 4  | 차이니즈힐               | <ul style="list-style-type: none"> <li>●양손으로 줄넘기를 잡고 차이니즈힐의 줄돌리는 법 학습하기</li> </ul>                                      |    |
|   | 5  | 응용스텝 및 음악줄넘기        | <ul style="list-style-type: none"> <li>●십자매동작을 학습하여 구령과 음악에 맞추어 표현하기</li> <li>●학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기</li> </ul>    |    |
|   | 6  | 총정리 학습하기            | <ul style="list-style-type: none"> <li>●1월에 배웠던 동작들을 음악에 맞추어 복습하기</li> </ul>  |    |
|   | 7  | 30초테스트 및 줄넘기 레벨 테스트 | <ul style="list-style-type: none"> <li>●학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기</li> <li>●줄넘기를 이용한 레크레이션</li> </ul> |    |

| 월 | 차시 | 학습 주제             | 활동 내용   | 비고 |
|---|----|-------------------|---|----|
| 2 | 1  | 차이니즈힐             | ◎2인 1조로 차이니즈힐 스텝뛰기  |    |
|   | 2  | 줄돌리기 총정리<br>음악줄넘기 | ◎습득한 줄돌리기 동작들을 음악에 맞추어서 표현하기<br>◎학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기     |    |
|   | 3  | 차이니즈힐             | ◎2인 1조로 차이니즈힐 스텝뛰기  |    |
|   | 4  | 스텝뛰기 총정리<br>음악줄넘기 | ◎습득한 스텝동작들을 음악에 맞추어서 표현하기<br>◎학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기        |    |
|   | 5  | 차이니즈힐             | ◎2인 1조로 차이니즈힐 스텝뛰기  |    |
|   | 6  | 스텝뛰기 총정리<br>음악줄넘기 | ◎습득한 스텝동작들을 음악에 맞추어서 표현하기<br>◎학년별 난이도에 맞추어 음악줄넘기 동작 학습하기        |    |
|   | 7  | 급수테스트 및<br>레크레이션  | ◎학년별 난이도에 맞게 급수표를 만들어 박자에 맞게 바르게 표현하는지 테스트하기<br>◎줄넘기를 이용한 레크레이션 |    |
|   | 8  | 마켓데이 및<br>레크레이션   | ◎칭찬도장을 선물로 교환하는 날<br>◎줄넘기를 이용한 레크레이션                            |    |

# 방과후학교 ( 종이 공예부 ) 연간 지도 계획

| 프로그램명            | 종이 공예                       | 지도강사           | 이 승 희                  |
|------------------|-----------------------------|----------------|------------------------|
| 대 상              | 1~6학년                       | 운영시간           | 40분 (주 2회)             |
| 교 재 명<br>(출 판 사) | 종이접기 어린이<br>(사단법인 한국종이접기협회) | 교재비/월<br>(재료비) | 8000원 / 월 12000원 (재료비) |
| 지도기간             | 2024. 3. 1. ~ 2025. 2. 28.  |                |                        |

## 지도목표 및 프로그램의 특징

### ◆ 지도목표

1. 종이접기의 기본 기호와 기본형을 익히고, 이를 응용하여 다양한 작품을 만들 수 있다.
2. 색채 감각, 조형 능력을 키우고, 자신감과 집중력, 창의력을 기를 수 있다.

### ◆ 프로그램의 특징

1. 사고력과 창의력을 높인다.

평면 및 입체 작품을 통해 구성하는 사고력과 상상력을 통한 창의력이 길러진다.

2. 집중력과 자신감을 높인다.

작품 활동을 통해 집중할 수 있는 습관을 길러주고, 작품 완성 후 성취감과 자신감을 높인다.

3. 색채 감각과 미적 감각을 높인다.

여러 색채의 종이를 사용함으로써 미적 정서와 디자인 능력이 향상된다.

4. 수학적, 기하학적 개념을 배운다.

종이를 접는 과정에서 비례, 분수, 도형 등의 수학적 원리를 배우게 된다.

### ◆ 주요 내용

1. 종이접기 급수교재 활동(어린이 3급, 2급, 1급, 사범, 지도사범)-자격증 취득 가능
2. 종이접기 작품 활동
3. 다양한 공예 작품 활동 (종이접기, 펄아트, 북아트, 클레이, 쿠키클레이, 목공예, 가죽 공예, 레진아트, 냅킨아트, 에바폴라주, 에바건축, 종이장식, 미니어처 등 )

### ◆ 평가 방법

1. 급수 교재 진도와 급수 시험을 통해 종이접기 능력 평가
2. 도안을 보고 응용하여 자율 창작 작품을 만들고 작품의 설명을 통해 자신이 표현하고자 하는 부분을 얼마나 잘 표현했는지 평가한다.

| 월 | 주 | 주 제         | 내 용   | 준비물                          |
|---|---|-------------|---|------------------------------|
| 3 | 1 | 급수교재        | 종이접기 기호를 알아보고, 기본형을 본다.<br>꼭지점을 정확히 맞추어 접도록 연습한다.                           | 종이접기급<br>수책,색종이              |
|   | 2 | 연필 병정       | 10색상환 색깔을 알아본다. 문접기를 응용하여 연필<br>병정 접기를 익혀서 색상환에 붙여준다.                       | 급수교재,<br>10색상환종<br>이         |
|   | 3 | 하트 액자       | 클레이의 종류와 특성을 알아본다.<br>클레이의 기본형을 익히고, 액자를 꾸며본다.                              | 하트액자,<br>레이, 도구              |
|   | 4 | 디폼 블록       | 디폼 블록 조립하는 방법을 익히고, 도안을 보고, 블록을<br>조립하여 자신만의 캐릭터를 만든다.                      | 디폼블록,<br>도안                  |
| 4 | 1 | 튤립 거울       | 봄에 피는 꽃을 알아보고, 튤립꽃을 접는다.<br>울타리와 거울 액자를 접고, 조립하여 완성한다.                      | 거울,<br>양면레자크<br>지            |
|   | 2 | 가방          | 냅킨공예를 하는 방법을 알아본다. 냅킨을 오려서<br>가방에 붙이고, 마감제로 코팅한다.                           | 가방, 냅킨,<br>접착제, 마<br>감제      |
|   | 3 | 북아트<br>-물   | 물이 변하는 특성을 알아본다.<br>폴드북의 특징을 알아보고, 부채접기를 이용하여 책을<br>만들어 본다.                 | 양면 색지,<br>설명지                |
|   | 4 | 쿠키 클레이      | 우리밀 쿠키 클레이를 이용하여 봄에 어울리는 모양을<br>다양하게 만들어 본다. 오븐에 구워준다.                      | 쿠키 클레이                       |
| 5 | 1 | 카네이션<br>바구니 | 부모님과 선생님께 감사하는 마음을 갖는다.<br>카네이션 접는 방법을 익히고 카네이션 접기를 한다.<br>바구니에 꽂아준다.       | 골지,<br>양면레자크<br>지,<br>리본장식   |
|   | 2 | 삼각필통        | 바느질 하는 방법을 배워본다. 앞면 가죽에 글씨 장식을<br>바느질하고, 뒷면에 주머니를 바느질 한다. 앞면과 뒷면<br>을 연결한다. | 가죽, 실,<br>바늘                 |
|   | 3 | 미키 수납함      | EVA를 도안에 맞추어 오려준다. 오려놓은 에바를 수납함<br>아래에서부터 붙여 미키, 미니를 만든다.                   | 원목<br>수납함, EVA               |
|   | 4 | 동전 지갑       | 보석 십자수 도안에 보석을 한 알 한 알 붙여서 하나의<br>그림을 완성한다. 지갑에 붙여준다.                       | 보석십자수,<br>동전지갑               |
| 6 | 1 | 목걸이         | 비즈를 투명줄에 끼워서 목걸이를 만든다. 고리를<br>달아서 완성한다.                                     | 비즈,<br>투명줄,고리                |
|   | 2 | 공룡 책        | 기본기호 익히고 문접기, 고기접기를 응용한다.<br>여러 종류의 공룡을 알아보고, 접어 책을 만들 수 있다.                | 색종이,머메<br>이드지,색상<br>지,눈스티커   |
|   | 3 | 가죽 공예       | 가죽에 모양 찍기를 한다. 원하는 색깔로 염색한 후 바느질 하<br>고, 부자재를 달아 완성한다.                      | 가죽, 수지판,<br>바늘, 실, 염<br>색제 등 |
|   | 4 | 스트링아트       | 원목 액자를 사포질 하고, 스테인 물감을 바른다. 못을 박고,<br>실로 연결하여 모양을 만들어 준다. 스탠실로 꾸며 완성한다.     | 액자, 못, 망<br>치, 실, 스탠<br>실 등  |

| 월  | 주 | 주 제      | 내 용   | 준비물                           |
|----|---|----------|---|-------------------------------|
| 7  | 1 | 부채       | 시원한 부채를 만들 수 있다.<br>기본 기호를 다시 한 번 익히고 사각주머니 접기를 익히고 응용하여 물고기 부채를 만들 수 있다.   | 양면 색상지<br>부채살, 악세사리<br>눈스티커 등 |
|    | 2 | 휴지 꽃이    | 휴지 꽃이의 앞판에 흰색 볼클레이를 붙인 후 나무그림 냅킨을 붙여 준다. 디폼 블록으로 기린을 만들어 나뭇잎을 먹는 것처럼 붙여준다.  | 휴지꽃이, 볼클레이, 냅킨, 디폼블럭          |
|    | 3 | 비누 만들기   | 손씻기의 중요성과 손씻는 방법을 알아본다.<br>쫄물락 비누 베이스로 바다와 물고기 모양을 만든다. 포장한다.               | 쫄물락 비누, opp비닐 등               |
|    | 4 | 물고기 모빌   | 살랑살랑 물고기 모빌을 만들 수 있다.<br>삼각접기 응용으로 모빌 갓을 만들기를 한다.<br>복합접기를 응용하여 물고기 접기를 한다. | 색종이, 스티커, 낚시줄, 동물 눈 등         |
| 8  | 1 | 독서대      | 목공예 순서와 주의사항을 알아본다.<br>나무를 사포질 하고, 원하는 색깔로 색칠한다.                            | 사포, 스테인 물감, 붓 등               |
|    | 2 | 독서대      | 못과 망치를 이용하여 조립한다.<br>스텐실과 스탬프를 찍어서 꾸민다. 마감제를 바른다.                           | 스텐실도안, 스탬프, 마감제               |
|    | 3 | 빙글빙글 선풍기 | 여름철의 필수인 선풍기의 특징을 살려 접을 수 있다. 선풍기를 접고 선풍기 동시를 자유롭게 지어볼 수 있다.                | 색종이, 풀, 가위, 색 A4지             |
|    | 4 | 내방 꾸미기   | 나무를 조립하여 방을 만들고, 침대와 책상도 조립한다. 벽과 바닥을 붙이고, 클레이를 이용하여 장식을 만들어 붙인다.           | 방꾸미기 재료, 클레이, 접착제             |
| 9  | 1 | 목걸이      | 팬던트 안쪽에 여러 가지 파츠로 꾸며주고, 레진을 채워 굽는다. 목걸이 줄을 달아준다.                            | 목걸이, 파츠, 레진용액 등               |
|    | 2 | 휴지케이스    | 방석접기와 문접기를 활용하여 휴지케이스를 접는다.   | 양면레자크지, 머메이드지 등               |
|    | 3 | 토토로 거울   | 도안에 맞추어 eva에 그림을 그리고 오려준다. 순서에 맞추어 조립한다.                                    | eva원단, 싸인펜, 목공풀 등             |
|    | 4 | 바구니 접기   | 문접기를 응용하여 바구니를 접을 수 있다.<br>자르는 선을 찾아 연결하여 입체화를 할 수 있다.                      | 다양한 구김지, 오공본드, 가위             |
| 10 | 1 | 가을 풍경    | 아이스크림 접기를 응용하여 벼 접기를 할 수 있다. 사각접기, 방석접기를 이용하여 허수아비를 접을 수 있다.                | 도안, 벼접기 종이, 레자크지 등            |
|    | 2 | 마술종이     | 마술종이의 특성을 알아본다. 마술종이에 원하는 그림을 그린 후 채색한다. 오븐에 굽고, 고리를 단다.                    | 마술종이, 싸인펜, 오븐 등               |
|    | 3 | 벽시계      | 콜크 클레이를 시계의 바탕에 붙여준다. 냅킨을 붙인다. 클레이를 이용하여 소년과 소녀를 만들어 붙여 준다.                 | 벽시계, 콜크 클레이, 컬러 클레이, 도구       |
|    | 4 | 열쇠고리     | 재단된 가죽을 테두리를 따라 바느질 해 준다. 홈질을 두 번 반복하여 박음질 형태가 되도록 한 수 매듭을 짓는다.             | 가죽, 바늘, 실 등                   |

| 월  | 주 | 주 제       | 내 용   | 준비물                            |
|----|---|-----------|---|--------------------------------|
| 11 | 1 | 색의 조화     | 삼각주머니 접기를 이용하여 입체 북아트를 만들어 본다. 색의 다양한 느낌을 알아보고, 책 내용을 적어본다.                               | 색지, 양면레자크지 등                   |
|    | 2 | 빼빼로 만들기   | 초콜릿을 중탕으로 녹인다. 막대 과자에 녹이 초콜릿을 바르고 토핑으로 꾸민다. 잘 말린 후 포장한다.                                  | 막대과자, 초콜릿, 각종 토핑               |
|    | 3 | 비누 만들기    | 손씻기의 중요성을 알아본다. 조물락 비누를 반죽하여 화분을 만든다. 초록색으로 선인장을 만들어 화분에 붙여준다.                            | 조물락비누, 면봉, opp비닐 등             |
|    | 4 | 정육면체 블럭놀이 | 같은 크기의 6개의 유닛을 맞춰 정육면체를 만들어 블록을 접을 수 있다. 정육면체 6면에 그림을 그려 그림맞추기 놀이도 하고 주사위 놀이도 할 수 있다.     | 단 면 / 양 면 색종이, 목공풀, 색연필 등      |
| 12 | 1 | 골판지 공예    | 원감기와 껌배기 감기를 할 수 있다. 물방울 감기를 하고 밀어 넣기를 할 수 있다.  | 다양한 골판지, 오공본드                  |
|    | 2 | 크리스마스 리스  | 삼각 접기와 안쪽 접기를 이용하여 크리스마스 리스의 틀을 만든다. 아이스크림 접기를 응용하여 포인세티아를 만들고, 리스에 붙여준다.                 | 양면 레자크지, 스타드림지 등               |
|    | 3 | 크리스마스 트리  | 초록색 클레이를 트리에 붙여주고, 컬러클레이로 산타와 루돌프, 눈사람등을 만든다. 컬러클레이를 반믹스하여 눈을 표현해서 꾸민다.                   | 트리, 종, 클레이, 별장식, 리본 등          |
|    | 4 | 오르골       | 오르골을 볼 클레이로 감싸준다. 컬러클레이로 눈 쌓인 나무와 눈사람 등을 만들어 붙인다. 눈을 만들어 꾸며준다.                            | 오르골, 볼클레이, 컬러클레이 도구 등          |
| 1  | 1 | 복주머니 연필꽂이 | 복주머니를 접을 수 있다. 문접기, 방석접기를 이용하여 상자를 두 개 만들 수 있다. 딱지접기를 하여 연필꽂이를 조립할 수 있다.                  | 마분지, 양면 레자크지, 장식띠지 등           |
|    | 2 | 양초 만들기    | 양초 컵을 꾸며 준다. 심지를 컵 안쪽에 붙여 준다. 양초 베이스를 잘 녹여서 컵에 부어 굳힌다.                                    | 양초 베이스, 양초컵, 심지 등              |
|    | 3 | 광화문       | 광화문의 역사적 배경에 대해 알아본다. 광화문을 오일파스텔로 채색하고 조립한다. 주변을 클레이와 에바로 꾸며준다.                           | 광화문 조립물, 에바, 목공풀, pvc케이스       |
|    | 4 | 우리밀 쿠키    | 우리밀의 장점을 알아본다. 우리밀 쿠키 반죽으로 쿠키를 만들어 준다. 오븐에 굽는다.   | 우리밀쿠키반죽, 유산지, 오븐 등             |
| 2  | 1 | 달력(1)     | 종이접기 기본형을 응용하여 달력에 풍경을 꾸민다.   | 달력, 골지, 레자크지 등                 |
|    | 2 | 달력(2)     | 종이접기 기본형을 응용하여 띠 동물을 접어 붙여준다.   | 달력, 골지, 레자크지 등                 |
|    | 3 | 탁상 시계     | 시계보는 법을 알고, 시간의 소중함을 안다, 지붕접기와 창문, 창문틀을 접을 수 있다. 앞 몸체에 시계구멍을 내고 시계판을 붙이고 시계 무브를 끼워 고정시킨다. | 양면 레자크지, 시계 추, 리본, 시계무브, 건전지 등 |
|    | 4 | 초콜릿       | 초콜릿을 중탕하여 틀에 부어준다. 토핑으로 꾸미고, 굳힌다. 틀에서 꺼내어 포장한다.   | 초콜릿, 중탕기, 토핑 등                 |

## 2024학년도 방과후학교 ( 주산암산 )부 연간 지도계획

|       |   |  |  |              |                           |
|-------|---|--|--|--------------|---------------------------|
| 프로그램명 |   | 주산암산부  | 지도강사   | 강 수 진        |                           |
| 수강인원  |   | 각 반 20명  | 강의실  | 동관 2층 주산암산교실 |                           |
| 지도시간  |   | 월·수요일 A반(13:00~13:40) B반(13:50~14:30)C반(14:40~15:20)D반(15:30~16:10)<br>금요일 A반(13:45~14:25) B반(14:35~15:15)C반(15:20~16:00)D반(16:30~16:45) |  |              |                           |
| 지도기간  |   | 2024년 3월 4일 - 2025년 2월 28일 (주3회)   |  |              |                           |
| 지도목표  |   | 주판을 활용하여 수의 개념을 쉽게 이해시키고, 집중력, 기억력 향상으로 암산 능력을 길러 수학교과의 학습능력 향상을 돕는다.  |  |              |                           |
| 지도 계획 |   |  |  |              |                           |
| 월     | 주 | 학 습 주 제  | 지도내용   |              | 비고<br>(준비물)               |
| 3     | 1 | 주산의 기초 개념의 이해<br>주산이란?   | 주산의 의의와 효과, 주판 명칭과 구조 익히기  |              | 주판<br>교재<br>워크시트<br>태블릿PC |
|       | 2 | 주판보고 읽기  | 자릿수 익히기와 주판에 놓인 수읽기<br>숫자 바르게 쓰기   |              |                           |
|       | 3 | 기초 운주운지법 익히기   | · 바른 운지법으로 주판에 아래알 놓기<br>(아래알은 엄지/ 윗알은 검지를 사용하기)<br>· 한 자리 수 기초 가감산(4까지의 수)      |              |                           |
|       | 4 |  | · 바른 운지법으로 주판에 위, 아래알 놓기<br>(아래알은 엄지/ 윗알은 검지를 사용하기)<br>· 한 자리 수 기초 가감산(5를 이용한 수) |              |                           |
| 4     | 1 | 기초 운주운지법 익히기   | · 바른 운지법으로 주판에 위, 아래알 동시에 놓기<br>(엄지, 검지를 동시에 사용하기)<br>· 한 자리 수 기초 가감산(6~9까지의 수)  |              |                           |
|       | 2 | 5주의 짝 이해하기   | · 5에 대한 짝(수) 익히기<br>· 5의 짝 운주운지법 익히기   |              |                           |
|       | 3 | 5주의 짝을 이용하는 덧셈   | · 5에 대한 1의 짝 ‘4’ 익히기<br>· 한 자리 셈하기(덧셈)   |              |                           |
|       | 4 |  | · 5에 대한 2의 짝 ‘3’ 익히기<br>· 한 자리 셈하기(덧셈)   |              |                           |
|       | 5 |  | · 5에 대한 3의 짝 ‘2’ 익히기<br>· 한 자리 셈하기(덧셈)   |              |                           |

| 월 | 주 | 학 습 주 제                          | 지도내용  | 비고<br>(준비물)               |
|---|---|----------------------------------|---|---------------------------|
| 5 | 1 | 5주의 짝을 이용하는 덧셈                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 5에 대한 4의 짝 ‘1’ 익히기</li> <li>· 한 자리 셈하기(덧셈)</li> </ul>                                      | 주판<br>교재<br>워크시트<br>태블릿PC |
|   | 2 | 5주의 짝을 이용하는 뺄셈                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 5에 대한 1의 짝 ‘4’ 익히기</li> <li>· 한 자리 셈하기(뺄셈)</li> </ul>                                      |                           |
|   | 3 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 5에 대한 2의 짝 ‘3’ 익히기</li> <li>· 한 자리 셈하기(뺄셈)</li> </ul>                                      |                           |
|   | 4 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 5에 대한 3의 짝 ‘2’ 익히기</li> <li>· 한 자리 셈하기(뺄셈)</li> </ul>                                      |                           |
|   | 5 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 5에 대한 4의 짝 ‘1’ 익히기</li> <li>· 한 자리 셈하기(뺄셈)</li> </ul>                                      |                           |
| 6 | 1 | 10의 보수 이해하기                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10에 대한 보수 익히기</li> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 올림 이해하기</li> </ul>                                |                           |
|   | 2 | 10주의 보수를 이용하는 덧셈<br>5주 덧셈 암산 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 올림이 있는 덧셈하기<br/>(1의 보수 ‘9’ / 9의 보수 ‘1’)</li> <li>· 5주 덧셈 암산 익히기</li> </ul> |                           |
|   | 3 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 올림이 있는 덧셈하기<br/>(2의 보수 ‘8’ / 8의 보수 ‘2’)</li> <li>· 5주 덧셈 암산 익히기</li> </ul> |                           |
|   | 4 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 올림이 있는 덧셈하기<br/>(3의 보수 ‘7’ / 7의 보수 ‘3’)</li> <li>· 5주 덧셈 암산 익히기</li> </ul> |                           |
| 7 | 1 | 10주의 보수를 이용하는 덧셈<br>5주 덧셈 암산 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 올림이 있는 덧셈하기<br/>(4의 보수 ‘6’ / 6의 보수 ‘4’)</li> <li>· 5주 덧셈 암산 익히기</li> </ul> |                           |
|   | 2 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 올림이 있는 덧셈하기<br/>(5의 보수 ‘5’)</li> <li>· 5주 덧셈 암산 익히기</li> </ul>             |                           |
|   | 3 | 10주의 보수를 이용하는 뺄셈<br>5주 뺄셈 암산 익히기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 내림이 있는 뺄셈하기<br/>(1의 보수 ‘9’ / 9의 보수 ‘1’)</li> <li>· 5주 뺄셈 암산 익히기</li> </ul> |                           |
|   | 4 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 내림이 있는 뺄셈하기<br/>(2의 보수 ‘8’ / 8의 보수 ‘2’)</li> <li>· 5주 뺄셈 암산 익히기</li> </ul> |                           |
|   | 5 |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 10의 보수를 이용하여 받아 내림이 있는 뺄셈하기<br/>(3의 보수 ‘7’ / 7의 보수 ‘3’)</li> <li>· 5주 뺄셈 암산 익히기</li> </ul> |                           |



| 월  | 주 | 학 습 주 제                          | 지도내용   | 비고<br>(준비물)               |
|----|---|----------------------------------|--|---------------------------|
| 8  | 1 | 10주의 보수를 이용하는 뺄셈<br>5주 뺄셈 암산 익히기 | · 10의 보수를 이용하여 받아 내림이 있는 뺄셈하기<br>(4의 보수 '6' / 6의 보수 '4')<br>· 5주 뺄셈 암산 익히기 | 주판<br>교재<br>워크시트<br>태블릿PC |
|    | 2 |                                  | · 10의 보수를 이용하여 받아 내림이 있는 뺄셈하기<br>(5의 보수 '5')<br>· 5주 뺄셈 암산 익히기             |                           |
|    | 3 | 이중보수 알아보기<br>5주 가감산 암산 익히기       | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 덧셈, 뺄셈<br>알아보기(이중보수)<br>· 5주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기 |                           |
|    | 4 | 이중보수를 이용하는 덧셈<br>5주 가감산 암산 익히기   | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 덧셈하기<br>(이중보수)<br>· 5주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
| 9  | 1 | 이중보수를 이용하는 덧셈<br>5주 가감산 암산 익히기   | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 덧셈하기<br>(이중보수)<br>· 5주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
|    | 2 |                                  | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 덧셈하기<br>(이중보수)<br>· 5주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
|    | 3 |                                  | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 덧셈하기<br>(이중보수)<br>· 5주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
|    | 4 |                                  | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 덧셈하기<br>(이중보수)<br>· 5주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
| 10 | 1 | 이중보수를 이용하는 뺄셈<br>10주 덧셈 암산 익히기   | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 뺄셈하기<br>(이중보수)<br>· 10주 덧셈 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
|    | 2 |                                  | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 뺄셈 익히기<br>(이중보수)<br>· 10주 덧셈 암산 익히기 / 호산 익히기     |                           |
|    | 3 |                                  | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 뺄셈하기<br>(이중보수)<br>· 10주 덧셈 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
|    | 4 |                                  | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 뺄셈하기<br>(이중보수)<br>· 10주 덧셈 암산 익히기 / 호산 익히기       |                           |
|    | 5 | 이중보수를 이용하는 가감산<br>10주 덧셈 암산 익히기  | · 5의 짝수와 10의 보수를 동시에 활용하는 가감산하기<br>(이중보수 종합)<br>· 10주 덧셈 암산 익히기 / 호산 익히기   |                           |

| 월  | 주 | 학 습 주 제                                 | 지도내용   | 비고<br>(준비물)               |
|----|---|---|--|---------------------------|
| 11 | 1 | 50 만들기<br>10주 뽀뽀 암산 익히기                 | · 여러 가지 방법으로 50 만들기 덧, 뽀뽀<br>· 10주 뽀뽀 암산 익히기 / 호산 익히기  | 주판<br>교재<br>워크시트<br>태블릿PC |
|    | 2 |   | · 여러 가지 방법으로 50 만들기 덧, 뽀뽀<br>· 10주 뽀뽀 암산 익히기 / 호산 익히기  |                           |
|    | 3 | 100 만들기<br>10주 뽀뽀 암산 익히기                | · 여러 가지 방법으로 100 만들기 덧, 뽀뽀<br>· 10주 뽀뽀 암산 익히기 / 호산 익히기 |                           |
|    | 4 |   | · 여러 가지 방법으로 100 만들기 덧, 뽀뽀<br>· 10주 뽀뽀 암산 익히기 / 호산 익히기 |                           |
| 12 | 1 | 받아 올림이 있는<br>일의자리 가감산<br>10주 가감산 암산 익히기 | · 1자리 5행 가감산 익히기<br>· 10주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기          |                           |
|    | 2 |   | · 1자리 5행 가감산 익히기<br>· 10주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기          |                           |
|    | 3 |   | · 1자리 5행 가감산 익히기<br>· 10주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기          |                           |
|    | 4 |   | · 1자리 5행 가감산 익히기<br>· 10주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기          |                           |
| 1  | 1 | 1~2자리 계산하기<br>10주 가감산 암산 익히기            | · 1~2자리 5행 가감산 익히기<br>· 10주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기        |                           |
|    | 2 |   | · 1~2자리 5행 가감산 익히기<br>· 10주 가감산 암산 익히기 / 호산 익히기        |                           |
|    | 3 | 1~2자리 계산하기<br>이중보수 암산 익히기               | · 1~2자리 5행 가감산 익히기<br>· 이중보수 암산 익히기/ 호산 익히기            |                           |
|    | 4 |   | · 1~2자리 5행 가감산 익히기<br>· 이중보수 암산 익히기/ 호산 익히기            |                           |
|    | 5 |   | · 1~2자리 5행 가감산 익히기<br>· 이중보수 암산 익히기/ 호산 익히기            |                           |

| 월 | 주 | 학 습 주 제       | 지도내용  | 비고<br>(준비물)               |
|---|---|---------------|---|---------------------------|
| 2 | 1 | 구구단 이해 및 암기하기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 2~3단 구구단 듣고 외우기 <math>\pm</math>연습</li> <li>· 곱셈등식 / 자릿점 익히기</li> <li>· 이중보수 암산 익히기/ 호산 익히기</li> </ul> | 주관<br>교재<br>워크시트<br>태블릿PC |
|   | 2 |               | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 4~5단 구구단 듣고 외우기 <math>\pm</math>연습</li> <li>· 곱셈등식 / 자릿점 익히기</li> <li>· 이중보수 암산 익히기/ 호산 익히기</li> </ul> |                           |
|   | 3 |               | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 6~7단 구구단 듣고 외우기 <math>\pm</math>연습</li> <li>· 곱셈등식 / 자릿점 익히기</li> <li>· 이중보수 암산 익히기/ 호산 익히기</li> </ul> |                           |
|   | 4 |               | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 8~9단 구구단 듣고 외우기 <math>\pm</math>연습</li> <li>· 곱셈등식 / 자릿점 익히기</li> <li>· 이중보수 암산 익히기/ 호산 익히기</li> </ul> |                           |

# 2024학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서(전주송북초등학교)

| 프로그램명 |   | 중국어                               | 지도강사   | 강민영                |
|-------|---|-----------------------------------|--|--------------------|
| 대상    |   | 1~6학년                             | 지도시수   | 4차시                |
| 지도기간  |   | 2024년 3월 4일 ~ 2025년 2월 28일        |  |                    |
| 지도목표  |   | 중국어에 대한 관심을 갖고 일상생활회화를 듣고 말할 수 있다 |  |                    |
| 월     | 주 | 주제                                | 학습내용   | 비고                 |
| 3     | 1 | 1과. a, o, e, i, u, ü              | a, o, e, i, u, ü 발음, 성조 연습, 리듬중국어                    | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 2 | 1과. a, o, e, i, u, ü              | 병음놀이,연습문제, 취크북, 병음쓰기                                 | 단어카드               |
|       | 3 | 2과. b, p, m, f                    | 중국지도 소개, b, p, m, f 발음과 단어, 리듬중국어                    | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 4 | 2과. b, p, m, f                    | 병음놀이,연습문제, 취크북, 병음쓰기                                 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 4     | 1 | 3과. d, t, n, l                    | 중국 국기 소개, d, t, n, l 발음과 단어,<br>리듬중국어                | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 2 | 3과. d, t, n, l                    | 병음놀이,연습문제, 취크북, 병음쓰기                                 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 3 | 4과. g, k, h                       | 중국 용 소개, g, k, h 발음과 단어,<br>리듬중국어                    | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 4 | 4과. g, k, h                       | 병음놀이,연습문제, 취크북, 병음쓰기                                 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 5     | 1 | 5과 j, q, x                        | 치하오 소개, j, q, x 발음과 단어,<br>리듬중국어                     | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 2 | 5과 j, q, x                        | 병음놀이,연습문제, 취크북, 병음쓰기                                 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 3 | 6과<br>zh , ch, sh, r, z, c, s     | 중국 소수민족 소개, zh , ch, sh, r, z, c, s<br>발음과 단어, 리듬중국어 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 4 | 6과<br>zh , ch, sh, r, z, c, s     | 병음놀이,연습문제, 취크북, 병음쓰기                                 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|       | 5 | 1. 你好!                            | 중국은 어디?<br>중국어는 어떻게 말해야 할까?                          | PPT,<br>교재,<br>노트, |

| 월 | 주 | 주 제        | 학 습 내 용   | 비고                 |
|---|---|------------|---|--------------------|
| 6 | 1 | 1. 你好!     | 14억명과 인사할 수 있는 말 니하오!<br>운모 a, ai, ao,an,ang과 성모 b,p,m,f<br>인사노래/ 숫자노래/ 배우기 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 2 | 2. 你是哪国人?  | 중국인도 못 알아듣는 중국어?<br>성조와 성모운모 노래 배우기   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 3 | 2. 你是哪国人?  | 운모 o,ou,ongrhk 성모b,p,m,f,d,t,n,l<br>국적 묻고 답하기, 다양한 나라이름을 중국어로               | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 4 | 1-2과 복습    | 1~2과 중요표현 문장 외워서 말하기<br>학습게임으로 유도   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 7 | 1 | 3. 你叫什么名字? | 운모 e,ei,en,eng와 성모 d,t,n,l,g,k,h<br>이름 묻고 답하기, 어른의 성함을 묻는 표현                | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 2 | 3. 你叫什么名字? | 중국 사람은 이름이 두 개라구요?<br>성모운모노래/숫자노래/인사노래/이름묻기노래                               | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 3 | 4.你家有几口人?  | 중국에는 아직도 황제가 있다?<br>운모 ia,ie,iao, iu(iou)과 성모 j,q,x                         | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 4 | 4.你家有几口人?  | 有를 활용한 가족구성원 설명/ 가족 수 묻고 답하기<br>다양한 가족 명칭                                   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 8 | 1 | 방학특강       | 방학기간에 시작하는 학생을 위한 시간<br>중국어를 2년 이상 배운 학생을 위한 시간                             | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 2 | 방학특강       | 중국지폐로 중국물건을 살 수 있는 체험   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 3 | 방학특강       | 1학기 동안 배운 중국어 뽐내기 (우리끼리 말하기)<br>골든벨 실시                                      | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 4 | 방학특강       | 중국과 관련된 영화나 드라마 소개<br>중국어가 쓰이는 곳 소개   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|   | 5 | 방학특강       | 중국학생의 학교생활 동영상,<br>중국의 유명한 대학교 소개   | PPT,<br>교재,<br>노트, |

| 월  | 주 | 주 제         | 학 습 내 용   | 비고                 |
|----|---|-------------|---|--------------------|
| 9  | 1 | 3-4과 복습     | 3~4과 중요표현 문장 외워서 말하기<br>학습게임으로 유도                               | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 2 | 5. 你哥哥多大?   | 팔자타령하는 중국인!!<br>나이 묻고 답하기 1/ 손가락으로 숫자표현하기                       | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 3 | 5. 你哥哥多大?   | 운모 in,ian,iang,ing,iong과 성모 j,q,x<br>나이 묻고 답하기2/真을 활용하여 감탄 표현하기 | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 4 | 6. 今天几月几号?  | 5월5일, 선물을 못 받는 중국 어린이!!<br>날짜와 요일 묻고 답하기                        | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 10 | 1 | 6. 今天几月几号?  | 운모 ua,uo,uai,ui(uei)와 성모 zh ch sh r<br>생일 묻고 답하기/ 한국과 중국의 기념일   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 2 | 5-6과 복습     | 5~6과 대화문장 외워서 말하기<br>학습게임으로 유도                                  | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 3 | 7.那是老师的书吗?  | 하나를 알면 열을 알 수 있는 중국어?<br>这, 那를 활용하여 사물 묻고 답하기                   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 4 | 7.那是老师的书吗?  | 운모 uan,un(uen),uang,ueng와 성모 zh ch s z c s<br>교실 안 다양한 사물의 명칭   | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 5 | 8.我相当画家。    | 중국의 별난 직업?<br>취미와 장래 희망 말하기                                     | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 11 | 1 | 8.我相当画家。    | 다양한 직업명칭<br>운모 üe,üan,ün과 성모 j q x                              | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 2 | 7-8과 복습     | 7~8과 중요표현 문장 외워서 말하기<br>학습게임으로 유도                               | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 3 | 1. 你喜欢什么颜色? | 만사형통 빨간색!<br>성모 p f h 연습  | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 4 | 1. 你喜欢什么颜色? | 좋아하는 색깔 묻고 답하기<br>다양한 색깔 배우기                                    | PPT,<br>교재,<br>노트, |

| 월  | 주 | 주 제        | 학 습 내 용   | 비고                 |
|----|---|------------|---|--------------------|
| 12 | 1 | 2. 一起做剪纸吧! | 종이 한 장의 예술, 지엔즈<br>성모 zh ch sh z c s연습                        | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 2 | 2. 一起做剪纸吧! | ‘谁有+사물’ 표현 익히기/ 권유하는 표현 배우기<br>다양한 동작 표현 익히고 친구에게 권하기         | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 3 | 3. 现在几点?   | 건강을 위한 10분 투자<br>운모 ai ia ao iao 연습                           | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 4 | 3. 现在几点?   | 시간 묻고 답하기<br>다양한 시간표현 배우기                                     | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 1  | 1 | 1,2,3과 복습  | 1-3과 중요표현 문장 외워서 말하기<br>학습게임으로 유도                             | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 2 | 방학특강       | 방학기간에 시작하는 학생을 위한 시간<br>중국어를 2년 이상 배운 학생을 위한 시간<br>중국어 기초(성조) | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 3 | 방학특강       | 중국어 숫자와 관련된 게임<br>중국어 기초(자기이름)                                | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 4 | 방학특강       | 방학기간에 시작하는 학생을 위한 시간<br>중국어를 2년 이상 배운 학생을 위한 시간<br>중국어 기초(성조) | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 5 | 방학특강       | 중국어 숫자와 관련된 게임<br>중국어 기초(자기이름)                                | PPT,<br>교재,<br>노트, |
| 2  | 1 | 방학특강       | 2학기 동안 배운 중국어 복내기 (우리끼리 말하기)<br>골든벨 실시<br>중국어 기초(과일이름)        | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 2 | 방학특강       | 중국과 관련된 영화나 드라마 소개<br>중국어 기초(숫자)                              | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 3 | 방학특강       | 중국어 기초(색깔)  | PPT,<br>교재,<br>노트, |
|    | 4 | 방학특강       | 중국어 기초(가족)  | PPT,<br>교재,<br>노트, |

## 방과후학교 프로그램 월별 지도 계획

|          |   |  |   |     |
|----------|---|--|---|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (초급과정)                                     | 지도강사  | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.                  |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제   | 학습 내용   | 비고  |
| 3        | 1 | <b>[파워포인트 과정]</b><br>파워포인트 시작하기<br>한자와 기호 입력하기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>파워포인트를 실행하고 프레젠테이션을 만드는 방법 알아보기</li> <li>프레젠테이션을 저장하고 파워포인트를 종료</li> <li>프레젠테이션 열고 한자 입력하기</li> </ul>            |     |
|          | 2 | 한자와 기호 입력하기<br>슬라이드 다루기                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>기호를 입력하고 다른 이름으로 프레젠테이션 저장하는 방법</li> <li>슬라이드를 삽입하고 삭제하는 방법</li> <li>슬라이드를 복제하고 이동하는 방법</li> </ul>               |     |
|          | 3 | 단락 다루기<br>글머리 기호 넣기                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>단락의 목록 수준을 조정하는 방법</li> <li>단락 간격을 지정하는 방법 알아보기</li> <li>글머리 기호를 넣는 방법 알아보기</li> </ul>                           |     |
|          | 4 | 번호매기기<br>글꼴과 맞춤 서식 지정하고<br>서식 복사하기             | <ul style="list-style-type: none"> <li>번호를 매기는 방법에 대해 알아보기</li> <li>글꼴과 맞춤 서식을 지정하는 방법</li> <li>서식을 복사하는 방법 알아보기</li> </ul>                             |     |
| 4        | 1 | 테마 지정하기<br>단원 종합 평가                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>테마를 지정하는 방법 알아보기</li> <li>테마 색과 테마 글꼴을 변경하는 방법</li> <li>'화페의 역사' 파일을 이용하여 단락의 목록 수준 조정 후 테마 지정하기</li> </ul>      |     |
|          | 2 | 단원 종합 평가<br>배경서식 지정 및 WordArt<br>활용하기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>'은행이 하는 일' 파일을 이용하여 글머리기호 및 글꼴, 맞춤 서식 지정하기</li> <li>배경서식을 지정하는 방법 알아보기</li> <li>WordArt를 활용하는 방법 알아보기</li> </ul> |     |
|          | 3 | 도형과 그림 활용하기<br>SmartArt 활용하기                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>도형을 활용하는 방법 알아보기</li> <li>그림을 활용하는 방법 알아보기</li> <li>SmartArt를 삽입하는 방법 알아보기</li> </ul>                            |     |
|          | 4 | SmartArt 활용하기<br>프레젠테이션 인쇄하기                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>SmartArt를 편집하는 방법 알아보기</li> <li>슬라이드의 크기와 머리글/바닥글을 지정하는 방법 알아보기</li> <li>프레젠테이션을 인쇄하는 방법</li> </ul>              |     |



|          |   |  |  |     |
|----------|---|--|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (초급과정)                                   | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.                |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제   | 학습 내용  | 비고  |
| 5        | 1 | 표 작성하기<br>차트 작성하기                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>표를 삽입하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>표를 편집하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>차트를 삽입하는 방법 알아보기</li> </ul>   |     |
|          | 2 | 차트 작성하기<br>동영상 활용하기                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>차트를 편집하는 방법 알아보기</li> <li>동영상을 삽입하는 방법 알아보기</li> <li>동영상을 편집하는 방법 알아보기</li> </ul>   |     |
|          | 3 | 단원 종합 평가<br>앨범 만들기                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>'한국철도의 최고' 파일을 연 후 그림을 활용하여 슬라이드 작성하기</li> <li>'자전거 안전사고 실태' 파일을 연 후 표를 활용하여 슬라이드 작성하기</li> <li>앨범을 만드는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>    |     |
|          | 4 | 앨범 만들기<br>슬라이드 마스터와 유인물 마스터 설정하기             | <ul style="list-style-type: none"> <li>앨범을 편집하는 방법 알아보기</li> <li>슬라이드 마스터를 설정하는 방법</li> <li>유인물 마스터를 설정하는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>   |     |
| 6        | 1 | 화면 전환 효과 지정하고<br>슬라이드 쇼 시작하기<br>애니메이션 지정하기   | <ul style="list-style-type: none"> <li>화면 전환 효과를 지정하는 방법</li> <li>슬라이드 쇼를 시작하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>애니메이션 지정하는 방법 알아보기</li> </ul>  |     |
|          | 2 | 애니메이션 지정하기<br>하이퍼링크와 실행 단추 삽입하기              | <ul style="list-style-type: none"> <li>애니메이션을 추가하는 방법 알아보기</li> <li>하이퍼링크를 삽입하는 방법 알아보기</li> <li>실행 단추를 삽입하는 방법 알아보기</li> </ul>  |     |
|          | 3 | 슬라이드 숨기고 슬라이드 쇼 재구성하기<br>슬라이드 쇼 진행하고 예행 연습하기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>슬라이드를 숨기는 방법 알아보기</li> <li>슬라이드 쇼를 재구성하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>슬라이드 쇼를 진행하는 방법 알아보기</li> </ul>                                     |     |
|          | 4 | 슬라이드 쇼 진행하고 예행 연습하기<br>단원 종합 평가              | <ul style="list-style-type: none"> <li>예행 연습을 하는 방법 알아보기</li> <li>'쥐라기와 백악기에 살던 공룡' 파일을 연 후 화면 전환 효과를 지정하기</li> <li>'달의 한글이름' 파일을 연 후 실행 단추를 삽입하여 슬라이드 쇼 시작하기</li> </ul> |     |

|          |   |                                    |   |     |
|----------|---|------------------------------------|---|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (초급과정)                         | 지도강사  | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.      |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                    |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                               | 학습 내용   | 비고  |
| 7        | 1 | <b>[한글 과정]</b><br>한글 NEO의 새 문서 만들기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>한글 NEO의 실행 및 종료 방법</li> <li>다양한 문자의 입력 방법 알아보기</li> <li>새 문서 작성 및 저장 방법 알아보기</li> </ul>                                    |     |
|          | 2 | 특수 기호 및 한자 바꾸기                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>특수 기호 및 글자 겹침 사용 방법</li> <li>한자의 입력 방법에 대해 알아보기</li> <li>다른 이름으로 저장 방법 알아보기</li> </ul>                                     |     |
|          | 3 | 글꼴 서식 바꾸기<br>용지 설정 및 쪽 모양<br>변경하기  | <ul style="list-style-type: none"> <li>글자 모양의 변경 방법 알아보기</li> <li>문단 모양의 변경 방법 알아보기</li> <li>편집 용지를 설정하는 방법 알아보기</li> </ul>                                       |     |
|          | 4 | 용지 설정 및 쪽 모양<br>변경하기<br>그리기마당 사용하기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>그림을 삽입하고 편집하는 방법</li> <li>쪽 테두리/배경을 지정하는 방법</li> <li>그리기마당의 그리기 조각 사용법에<br/>대해 알아보기</li> </ul>                             |     |
| 8        | 1 | 그리기마당 사용하기<br>그리기 도구 사용하기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>그리기 개체의 편집 방법에 대해 알아<br/>보기</li> <li>도형의 삽입 방법에 대해 알아보기</li> <li>연결선으로 도형을 연결하는 방법</li> </ul>                              |     |
|          | 2 | 글머리 기호 사용하기<br>단원 종합 평가            | <ul style="list-style-type: none"> <li>글머리 표의 사용 방법 알아보기</li> <li>문단 번호의 사용법에 대해 알아보기</li> <li>'장영실' 파일을 열고 문서 수정하기</li> </ul>                                    |     |
|          | 3 | 표 만들기<br>표 안의 셀 수정하기               | <ul style="list-style-type: none"> <li>표를 만드는 방법에 대해 알아보기</li> <li>셀 크기를 조절하는 방법 알아보기</li> <li>셀 합치기 및 나누기 방법 알아보기</li> <li>셀의 배경색 변경 방법에 대해 알아보<br/>기</li> </ul> |     |
|          | 4 | 표를 이용한 계산하기<br>표 스타일 변경하기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>쉬운 계산식 및 블록 계산식 사용하기</li> <li>표 스타일 변경 방법에 대해 알아보기</li> <li>셀 크기에 맞게 그림 삽입하는 방법</li> <li>표의 캡션 삽입 방법에 대해 알아보기</li> </ul>   |     |

| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (초급과정)                                 | 지도강사  | 강성미 |
|----------|---|--|---|-----|
| 지도 목표    |   | 각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.              |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                       | 학습 내용   | 비고  |
| 9        | 1 | 표를 이용하여 차트 만들기                             | <ul style="list-style-type: none"><li>표를 이용하여 차트를 만드는 방법</li><li>차트의 스타일 변경 방법 알아보기</li><li>차트의 속성 변경 방법 알아보기</li></ul>                                   |     |
|          | 2 | 차트 마법사 사용하기<br>수식 사용하기                     | <ul style="list-style-type: none"><li>데이터를 입력하여 차트 만드는 방법</li><li>차트 마법사를 이용하는 방법</li><li>수식을 입력하는 방법 알아보기</li></ul>                                      |     |
|          | 3 | 수식 사용하기<br>단원 종합 평가<br>스타일 사용하기            | <ul style="list-style-type: none"><li>복잡한 수식의 입력 방법 알아보기</li><li>새 문서에 표와 차트를 이용하여 표와 차트를 완성해보기</li><li>스타일을 만드는 방법 알아보기</li></ul>                        |     |
|          | 4 | 스타일 사용하기<br>라벨지 만들기                        | <ul style="list-style-type: none"><li>스타일을 적용하는 방법 알아보기</li><li>문서마당을 사용하는 방법에 대해 알아보기</li><li>포토스티커 용지를 사용하는 방법</li></ul>                                |     |
| 10       | 1 | 맞춤법 검사 및 주석<br>사용하기<br>책갈피 및 하이퍼링크<br>사용하기 | <ul style="list-style-type: none"><li>맞춤법 검사를 수행하는 방법 알아보기</li><li>각주와 미주의 사용 방법 알아보기</li><li>책갈피를 설정하는 방법 알아보기</li></ul>                                 |     |
|          | 2 | 책갈피 및 하이퍼링크<br>사용하기<br>가족 신문 만들기           | <ul style="list-style-type: none"><li>하이퍼링크를 사용하는 방법 알아보기</li><li>다단 설정 방법에 대해 알아보기</li><li>문단의 첫 글자 장식 방법에 대해 알아보기</li></ul>                             |     |
|          | 3 | 메일 머지 사용하기<br>프레젠테이션 문서 만들기                | <ul style="list-style-type: none"><li>메일 머지를 만드는 방법 알아보기</li><li>메일 머지를 실행하는 방법 알아보기</li><li>글맵시의 사용 방법에 대해 알아보기</li></ul>                                |     |
|          | 4 | 프레젠테이션 문서 만들기<br>단원 종합 평가                  | <ul style="list-style-type: none"><li>프레젠테이션 발표 방법에 대해 알아보기</li><li>'가정통신문' 파일을 이용하여 다단 설정 및 문단 첫 글자 장식 설정하기</li><li>'가정통신문' 파일을 이용하여 메일 머지 만들기</li></ul> |     |

|          |   |  |   |     |
|----------|---|--|---|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (초급과정)                               | 지도강사  | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.            |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                     | 학습 내용   | 비고  |
| 11       | 1 | <b>[엑셀 과정]</b><br>엑셀 시작하기<br>한자와 기호 입력하기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>엑셀을 실행하고 문서를 작성하는 방법 알아보기</li> <li>문서를 저장하고 엑셀을 종료하는 방법 알아보기</li> <li>문서를 열고 한자를 입력하는 방법</li> </ul>                    |     |
|          | 2 | 한자와 기호 입력하기<br>자동 채우기로 데이터 입력하기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>기호를 입력하고 다른 이름으로 문서를 저장하는 방법 알아보기</li> <li>채우기 기능을 사용하는 방법</li> <li>채우기 핸들을 사용하는 방법 알아보기</li> </ul>                    |     |
|          | 3 | 행/열 편집하기<br>시트 편집하기                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>행/열을 삽입하는 방법 알아보기</li> <li>행 높이와 열 너비를 변경하는 방법</li> <li>시트 이름을 바꾸고 시트를 복사하는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>                     |     |
|          | 4 | 시트 편집하기<br>글꼴과 맞춤 서식 지정하기                | <ul style="list-style-type: none"> <li>시트를 삭제하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>글꼴 서식을 지정하는 방법 알아보기</li> <li>맞춤 서식을 지정하는 방법 알아보기</li> </ul>                              |     |
| 12       | 1 | 테두리와 채우기 서식 지정하고 표시형식 지정하기<br>단원 종합 평가   | <ul style="list-style-type: none"> <li>테두리와 채우기 서식을 지정하는 방법 알아보기</li> <li>표시 형식을 지정하는 방법 알아보기</li> <li>'이 주의 추천 영어' 파일을 연 후 기호를 입력한 다음 채우기 핸들 사용하기</li> </ul> |     |
|          | 2 | 단원 종합 평가<br>셀 스타일과 표 서식 지정하기             | <ul style="list-style-type: none"> <li>'생활에서의 공기 이용' 파일을 연 후 셀 서식을 지정하기</li> <li>셀 스타일을 지정하는 방법 알아보기</li> <li>표 서식을 지정하는 방법 알아보기</li> </ul>                   |     |
|          | 3 | 테마 지정하고 문서 인쇄하기<br>WordArt 활용하기          | <ul style="list-style-type: none"> <li>테마를 지정하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>문서를 인쇄하는 방법 알아보기</li> <li>WordArt를 삽입하는 방법 알아보기</li> </ul>                               |     |
|          | 4 | WordArt 활용하기<br>도형과 그림 활용하기              | <ul style="list-style-type: none"> <li>WordArt를 편집하는 방법 알아보기</li> <li>도형을 활용하는 방법 알아보기</li> <li>그림을 활용하는 방법 알아보기</li> </ul>                                   |     |

|          |   |  |  |     |
|----------|---|--|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (초급과정)                             | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.          |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                   | 학습 내용  | 비고  |
| 1        | 1 | SmartArt 활용하기<br>수식 알아보기               | <ul style="list-style-type: none"> <li>SmartArt를 삽입하는 방법 알아보기</li> <li>SmartArt를 편집하는 방법 알아보기</li> <li>수식을 입력하는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>                         |     |
|          | 2 | 수식 알아보기<br>함수 알아보기                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>참조에 대해 알아보기</li> <li>자동 합계를 사용하는 방법 알아보기</li> <li>함수 마법사를 사용하는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>                                   |     |
|          | 3 | 단원 종합 평가<br>조건부 서식 지정하기                | <ul style="list-style-type: none"> <li>'이로운 것인가' 파일을 연 후 도형을 활용하여 문서 작성하기</li> <li>'등산길' 파일을 연 후 자동합계를 사용하여 등산한 거리 구하기</li> <li>데이터 막대와 아이콘 집합 사용하기</li> </ul> |     |
|          | 4 | 조건부 서식 지정하기<br>이름 정의하고 데이터 유효성 검사 설정하기 | <ul style="list-style-type: none"> <li>셀 강조 규칙과 상위/하위 규칙을 사용하는 방법 알아보기</li> <li>이름을 정의하는 방법 알아보기</li> <li>데이터 유효성 검사를 설정하는 방법</li> </ul>                       |     |
| 2        | 1 | 차트 작성하기<br>데이터 정렬하기                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>차트를 삽입하고 편집하는 방법 알아보기</li> <li>새 시트로 차트를 이동하는 방법 알아보기</li> <li>데이터를 정렬하는 방법 알아보기</li> </ul>                             |     |
|          | 2 | 데이터 정렬하기<br>자동 필터 사용하기                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>사용자 지정 목록 순으로 데이터를 정렬하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>자동 필터를 사용하는 방법 알아보기</li> <li>사용자 지정 자동 필터를 사용하는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>     |     |
|          | 3 | 고급 필터 사용하기<br>부분합 사용하기                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>현재 위치에 원하는 데이터만 표시하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>다른 위치에 원하는 데이터만 표시하는 방법 알아보기</li> <li>부분합을 사용하는 방법 알아보기</li> </ul>            |     |
|          | 4 | 부분합 사용하기<br>단원 종합 평가                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>윤곽 기호를 사용하는 방법 알아보기</li> <li>'우리 집의 온도 변화' 파일을 연 후 차트 만들기</li> <li>'공연 안내' 파일을 연 후 조건에 맞게 정렬 해보기</li> </ul>             |     |

|          |   |  |  |     |
|----------|---|--|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정①)                                    | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다.              |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제   | 학습 내용  | 비고  |
| 3        | 1 | <b>[ITQ파워포인트 과정]</b><br>슬라이드 구성<br>슬라이드 마스터(1) | <ul style="list-style-type: none"> <li>슬라이드 구성: 6개 슬라이드</li> <li>슬라이드 페이지설정 : A4 용지</li> <li>슬라이드 마스터 기능을 이용하여 2~6슬라이드에 제목도형, 슬라이드 번호, 로고 그림 삽입하는 방법 알아보기</li> </ul>                 |     |
|          | 2 | 슬라이드 구성<br>슬라이드 마스터(2)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>예제를 통한 슬라이드 마스터 적용: 제목도형 삽입 및 서식지정, 로고그림 삽입, 머리글/바닥글에서 슬라이드번호 지정하기</li> </ul>   |     |
|          | 3 | 제목 슬라이드(1)                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>도형을 이용한 디자인(점편집)</li> <li>워드아트를 이용한 부제목 작성하기</li> <li>그림 삽입(자르기 기능을 이용하여 필요한 부분을 제외하고 자르기)</li> </ul>   |     |
|          | 4 | 제목 슬라이드(2)                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>예제를 통해 제목 슬라이드 완성하기</li> </ul>  |     |
| 4        | 1 | 목차 슬라이드(1)                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>목차슬라이드에 삽입할 2개의 도형을 찾아서 삽입하는 방법 알아보기</li> <li>도형 안에 텍스트 입력 후 하이퍼링크 설정하는 방법 알아보기</li> </ul>  |     |
|          | 2 | 목차 슬라이드(2)                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>예제를 통해 목차 슬라이드 완성하기</li> </ul>  |     |
|          | 3 | 텍스트 슬라이드(1)                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>한글/ 영문 텍스트 상자안에 입력하는 방법 알아보기</li> <li>조건에 맞춰 글머리 기호 설정 및 줄간격 맞추기에 대해 알아보기</li> <li>글꼴 서식 지정하는 방법 알아보기</li> <li>동영상 삽입 후 재생 설정하는 방법</li> </ul> |     |
|          | 4 | 텍스트 슬라이드(2)                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>예제를 통해 텍스트 슬라이드 완성하기</li> </ul>   |     |

|          |   |                                   |   |     |
|----------|---|-----------------------------------|---|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정①)                       | 지도강사  | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다. |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                   |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                              | 학습 내용   | 비고  |
| 5        | 1 | 표 슬라이드(1)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 행과 열의 개념 알아보기</li> <li>▪ 표 안에 내용 입력하는 방법 알아보기</li> <li>▪ 채우기 효과 및 도형 삽입하는 방법 알아보기</li> </ul> |     |
|          | 2 | 표 슬라이드(2)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 예제를 통해 표 슬라이드 완성하기</li> </ul>  |     |
|          | 3 | 차트 슬라이드(1)                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 데이터 표를 보고 데이터 시트 입력하는 방법 알아보기</li> <li>▪ 차트 옵션(차트제목, 축제목, 범례 위치 지정) 지정하는 방법 알아보기</li> </ul>  |     |
|          | 4 | 차트 슬라이드(2)                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 차트 서식 설정하는 방법 알아보기</li> <li>▪ 채우기 효과, 글꼴 효과 지정, 테두리 및 그림자 효과 지정 하는 방법 알아보기</li> </ul>        |     |
| 6        | 1 | 도형 슬라이드(1)                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기본도형 및 순서도를 이용하여 문제에 맞게 도형 만들기</li> <li>▪ 블록 화살표 및 연결선을 이용하여 마무리 작업하기</li> </ul>             |     |
|          | 2 | 도형 슬라이드(2)                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스마트아트를 삽입하고 디자인 서식 지정하는 방법 알아보기</li> <li>▪ 그룹화 후에 애니메이션 적용하는 방법 알아보기</li> </ul>              |     |
|          | 3 | 실전 유형 문제(1)                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 실전 유형 문제를 통해서 각 슬라이드에 맞게 완성하기</li> <li>▪ 표지디자인, 목차슬라이드, 텍스트 슬라이드 완성해보기</li> </ul>            |     |
|          | 4 | 실전 유형 문제(2)                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 표 슬라이드, 차트 슬라이드, 도형 슬라이드 완성해보기</li> </ul>  |     |

|          |   |                                   |                  |      |     |
|----------|---|-----------------------------------|------------------|------|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정①)                       |                  | 지도강사 | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다. |                  |      |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                   |                  |      |     |
| 월        | 주 | 학습주제                              | 학습 내용            |      | 비고  |
| 7        | 1 | 모의고사(1)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 1~2 |      |     |
|          | 2 | 모의고사(2)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 3~4 |      |     |
|          | 3 | 모의고사(3)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 5~6 |      |     |
|          | 4 | 모의고사(4)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 7~8 |      |     |
| 8        | 1 | 기출문제(1)                           | ▪ 기출문제 풀이 1~2    |      |     |
|          | 2 | 기출문제(2)                           | ▪ 기출문제 풀이 3~4    |      |     |
|          | 3 | 기출문제(3)                           | ▪ 기출문제 풀이 5~6    |      |     |
|          | 4 | 기출문제(4)                           | ▪ 기출문제 풀이 7~8    |      |     |



| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정①)                           | 지도강사   | 강성미 |
|----------|---|---------------------------------------|--|-----|
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다.     |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                       |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                  | 학습 내용  | 비고  |
| 9        | 1 | <b>[ITQ한글 과정]</b><br>편집용지 설정 및 스타일(1) | <ul style="list-style-type: none"><li>편집용지 : A4용지(위:10, 아래:10, 왼쪽:11, 오른쪽:11, 머리말:10, 꼬리말:10, 제보:0)</li><li>스타일 지정하기(문단모양, 글자 모양 지정하는 방법 알아보기)</li></ul> |     |
|          | 2 | 편집용지 설정 및 스타일(2)                      | <ul style="list-style-type: none"><li>예제를 통해 스타일 적용해보기</li></ul>   |     |
|          | 3 | 표 만들기(1)                              | <ul style="list-style-type: none"><li>칸과 행 개수를 센 후 표 만들기</li><li>표 전체 글꼴과 정렬, 셀크기 변경과 셀 합치기, 셀 채우기/테두리 지정에 대해 알아보기</li></ul>                             |     |
|          | 4 | 표 만들기(2)                              | <ul style="list-style-type: none"><li>예제를 통해 표 완성하기</li></ul>  |     |
| 10       | 1 | 차트 만들기(1)                             | <ul style="list-style-type: none"><li>작성한 표 데이터를 통해 차트를 만드는 방법에 대해 알아보기</li><li>차트마법사를 통해서 차트종류 바꾸기, 일반모양 설정하는 방법 알아보기</li></ul>                         |     |
|          | 2 | 차트 만들기(2)                             | <ul style="list-style-type: none"><li>예제를 통해 차트 완성하기</li></ul>   |     |
|          | 3 | 수식 만들기(1)                             | <ul style="list-style-type: none"><li>수식마법사를 통해서 문제에 나와 있는 수식을 작성하는 방법에 대해 알아보기</li><li>수식창 안에 각각의 도구사용법 알기</li></ul>                                    |     |
|          | 4 | 수식 만들기(2)                             | <ul style="list-style-type: none"><li>예제를 통해 수식 완성하기</li></ul>   |     |

|          |   |                                   |  |     |
|----------|---|-----------------------------------|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정①)                       | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다. |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                   |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                              | 학습 내용  | 비고  |
| 11       | 1 | 도형 만들기(1)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>도구모음에 있는 각각의 도형을 만드는 방법에 대해 알아보기</li> <li>개체 속성 지정하는 방법 알아보기</li> </ul>                     |     |
|          | 2 | 도형 만들기(2)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>목차 글상자 작성한 후 복사 단축키를 이용하여 도형 복사하는 방법 알아보기</li> <li>책갈피와 하이퍼링크 지정하는 방법 알아보기</li> </ul>       |     |
|          | 3 | 문서 작성 능력 평가(1)                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>본문 작성 및 각주 삽입/이미지/표를 삽입하는 방법 알아보기</li> <li>문자표 입력, 문단번호 설정하기</li> </ul>                     |     |
|          | 4 | 문서 작성 능력 평가(2)                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>머리말/꼬리말, 쪽번호 매기기, 글꼴 서식 지정 및 문단정렬에 대해 알아보기</li> </ul>                                       |     |
| 12       | 1 | 문서 작성 능력 평가(3)                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>예제를 통해서 문서 작성 해보기(1)</li> </ul>   |     |
|          | 2 | 문서 작성 능력 평가(4)                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>예제를 통해서 문서 작성 해보기(2)</li> </ul>   |     |
|          | 3 | 실전 유형 문제(1)                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>실전 유형 문제를 통해서 각 페이지에 맞게 문서 작성하기</li> <li>(1) 스타일 적용, (2) 표 및 차트 만들기, (3) 수식 작성하기</li> </ul> |     |
|          | 4 | 실전 유형 문제(2)                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>(4) 도형만들기, (5) 문서 작성 능력 평가</li> <li>배운 기능을 이용하여 문제 조건에 맞게 적용하기</li> </ul>                   |     |

|          |   |                                   |                  |     |
|----------|---|-----------------------------------|------------------|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정①)                       | 지도강사             | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다. |                  |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                   |                  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                              | 학습 내용            | 비고  |
| 1        | 1 | 모의고사(1)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 1~2 |     |
|          | 2 | 모의고사(2)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 3~4 |     |
|          | 3 | 모의고사(3)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 5~6 |     |
|          | 4 | 모의고사(4)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 7~8 |     |
| 2        | 1 | 기출문제(1)                           | ▪ 기출문제 풀이 1~2    |     |
|          | 2 | 기출문제(2)                           | ▪ 기출문제 풀이 3~4    |     |
|          | 3 | 기출문제(3)                           | ▪ 기출문제 풀이 5~6    |     |
|          | 4 | 기출문제(4)                           | ▪ 기출문제 풀이 7~8    |     |

|          |   |  |  |     |
|----------|---|--|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정②)                            | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다.      |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                   | 학습 내용  | 비고  |
| 3        | 1 | <b>[ITQ엑셀 과정]</b><br>워크시트 설정 및 문서작성(1) | <ul style="list-style-type: none"><li>시트 3개를 모두 선택하여 기본 글꼴 및 크기 설정하는 방법 알아보기</li><li>워크시트 내용 작성과 제목 도형 삽입하는 방법에 대해 알아보기</li></ul>        |     |
|          | 2 | 워크시트 설정 및 문서작성(2)                      | <ul style="list-style-type: none"><li>워드아트 삽입 및 결재란 그림복사 기능 이용하는 방법 알아보기</li><li>전체테두리 및 바깥테두리 지정하는 방법 알아보기</li></ul>                    |     |
|          | 3 | 셀서식 설정(1)                              | <ul style="list-style-type: none"><li>가로/세로 맞춤 설정에 대해 알아보기</li><li>원하는 셀을 선택하여 색 채우기 방법</li><li>표시형식을 이용하여 문자 입력하는 방법에 대해 알아보기</li></ul> |     |
|          | 4 | 셀서식 설정(2)                              | <ul style="list-style-type: none"><li>표시형식에 '사용자정의'에 해당하는 기본적인 형식에 대해 알아보기</li><li>유효성 검사 기능을 이용하여 데이터 목록 설정하기</li></ul>                 |     |
| 4        | 1 | 함수 작성(1)                               | <ul style="list-style-type: none"><li>함수를 이용한 수식작성(1)</li><li>VLOOKUP, MAX, MIN, SUM, AVERAGE 함수에 대해 알아보기</li></ul>                      |     |
|          | 2 | 함수 작성(2)                               | <ul style="list-style-type: none"><li>배운 함수 다시 한번 적용해보기</li></ul>  |     |
|          | 3 | 함수 작성(3)                               | <ul style="list-style-type: none"><li>함수를 이용한 수식작성(2)</li><li>COUNTIF, SUMIF, ROUND, ROUNDUP, ROUNDDOWN 함수에 대해 알아보기</li></ul>            |     |
|          | 4 | 함수 작성(4)                               | <ul style="list-style-type: none"><li>배운 함수 다시 한번 적용해보기</li></ul>  |     |

|          |   |                                   |  |     |
|----------|---|-----------------------------------|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정②)                       | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다. |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                   |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                              | 학습 내용  | 비고  |
| 5        | 1 | 함수 작성(5)                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 함수를 이용한 수식작성(3)</li> <li>▪ DAVERAGE, DSUM, IF, CHOOSE, RANK 함수에 대해 알아보기</li> </ul>                            |     |
|          | 2 | 함수 작성(6)                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 배운 함수 다시 한번 적용해보기</li> </ul>  |     |
|          | 3 | 필터와 서식                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 조건에 따른 필터 두 종류인 자동필터, 고급필터에 대해 알아보기</li> <li>▪ 표서식을 통해서 서식 적용하는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>                        |     |
|          | 4 | 부분합                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 적용한 항목에 대한 정렬 후 원하는 부분을 조건으로 부분합 추출하는 방법에 대해 알아보기</li> </ul>  |     |
| 6        | 1 | 피벗테이블                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 데이터 자료 중에서 필요한 필드를 추출하여 보기 쉬운 결과물로 만드는 기능에 대해 알아보기</li> </ul>   |     |
|          | 2 | 실전 유형 문제                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 필터와 부분합, 피벗테이블을 각각 예제를 통해서 다시 한번 적용해보기</li> </ul>   |     |
|          | 3 | 차트 만들기(1)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 필요한 데이터를 1작업에서 작성한 데이터를 가지고 차트 만드는 방법 알아보기</li> <li>▪ 차트 종류 설정하기</li> <li>▪ 차트 옵션 변경(축, 눈금선, 범례 등)</li> </ul> |     |
|          | 4 | 차트 만들기(2)                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 차트 데이터서식 지정 하는 방법에 대해 알아보기</li> <li>▪ 조건에 맞는 도형 삽입후 정렬 및 서식 지정하는 방법 알아보기</li> </ul>                           |     |

|          |   |                                   |                  |     |
|----------|---|-----------------------------------|------------------|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정②)                       | 지도강사             | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다. |                  |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                   |                  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                              | 학습 내용            | 비고  |
| 7        | 1 | 모의고사(1)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 1~2 |     |
|          | 2 | 모의고사(2)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 3~4 |     |
|          | 3 | 모의고사(3)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 5~6 |     |
|          | 4 | 모의고사(4)                           | ▪ 모의고사 문제 풀이 7~8 |     |
| 8        | 1 | 기출문제(1)                           | ▪ 기출문제 풀이 1~2    |     |
|          | 2 | 기출문제(2)                           | ▪ 기출문제 풀이 3~4    |     |
|          | 3 | 기출문제(3)                           | ▪ 기출문제 풀이 5~6    |     |
|          | 4 | 기출문제(4)                           | ▪ 기출문제 풀이 7~8    |     |

|          |   |                                  |  |     |
|----------|---|----------------------------------|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정)                       | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 체계적으로 데이터를 관리할 수 있다. |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                  |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                             | 학습 내용  | 비고  |
| 9        | 1 | <b>[ITQ엑세스 과정]</b><br>수험자 유의사항   | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 액세스2010 메뉴 도구모음 살펴보기</li><li>▪ 화면 구성 살펴보기</li></ul>            |     |
|          | 2 | 엑셀 데이터 가져오기                      | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 외부데이터 가져오기 방법</li><li>▪ 디자인보기 - 기본키 지정, 필드속성</li></ul>         |     |
|          | 3 | 테이블 작성                           | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 유효성 검사 규칙</li><li>▪ 입력 마스크를 이용한 연락처입력</li></ul>                |     |
|          | 4 | 선택 쿼리                            | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 쿼리 디자인 이용하기</li><li>▪ 쿼리에 필드 지정하기</li></ul>                    |     |
| 10       | 1 | 조인 쿼리                            | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 테이블 추가하기, 관계설정하기</li><li>▪ 테이블 조인(Table Join), 매개 변수</li></ul> |     |
|          | 2 | 폼 작성                             | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 하위 폼의 디자인수정, 기본 폼 만들기</li><li>▪ 명령 단추 만들기, 메시지 폼 만들기</li></ul> |     |
|          | 3 | 보고서 작성                           | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 보고서 디자인 수정하기</li><li>▪ 조건부 서식 지정하기</li></ul>                   |     |
|          | 4 | 레이블 보고서 작성                       | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 레이블 보고서 만들기</li><li>▪ 함수 이용하기(예) Trim함수</li></ul>              |     |

|          |   |                                  |                  |     |
|----------|---|----------------------------------|------------------|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정)                       | 지도강사             | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 체계적으로 데이터를 관리할 수 있다. |                  |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                  |                  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                             | 학습 내용            | 비고  |
| 11       | 1 | 출제유형                             | ▪ 출제유형 문제 풀이 1~2 |     |
|          | 2 | 출제유형                             | ▪ 출제유형 문제 풀이 3~4 |     |
|          | 3 | 출제유형                             | ▪ 출제유형 문제 풀이 5~6 |     |
|          | 4 | 출제유형                             | ▪ 출제유형 문제 풀이 7~8 |     |
| 12       | 1 | 모의고사(1)                          | ▪ 모의고사 문제 풀이 1~2 |     |
|          | 2 | 모의고사(2)                          | ▪ 모의고사 문제 풀이 3~4 |     |
|          | 3 | 모의고사(3)                          | ▪ 모의고사 문제 풀이 5~6 |     |
|          | 4 | 모의고사(4)                          | ▪ 모의고사 문제 풀이 7~8 |     |



|          |   |                                  |               |     |
|----------|---|----------------------------------|---------------|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (고급과정)                       | 지도강사          | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 각 기능들을 이용하여 체계적으로 데이터를 관리할 수 있다. |               |     |
| 월별 지도 계획 |   |                                  |               |     |
| 월        | 주 | 학습주제                             | 학습 내용         | 비고  |
| 1        | 1 | 기출문제                             | ▪ 기출문제 풀이 1~2 |     |
|          | 2 | 기출문제                             | ▪ 기출문제 풀이 3~4 |     |
|          | 3 | 기출문제                             | ▪ 기출문제 풀이 5~6 |     |
|          | 4 | 기출문제                             | ▪ 기출문제 풀이 7~8 |     |
| 2        | 1 | 실전문제                             | ▪ 실전문제 풀이 1~2 |     |
|          | 2 | 실전문제                             | ▪ 실전문제 풀이 3~4 |     |
|          | 3 | 실전문제                             | ▪ 실전문제 풀이 5~6 |     |
|          | 4 | 실전문제                             | ▪ 실전문제 풀이 7~8 |     |

|          |  |  |   |     |
|----------|--|--|---|-----|
| 프로그램명    | 컴퓨터 (특별과정)                               |  | 지도강사  | 강성미 |
| 지도 목표    | 다양한 창의력 프로그램을 통하여 사고력 및 창의력을 향상 시킬 수 있다. |  |   |     |
| 월별 지도 계획 |  |  |   |     |
| 월        | 주  | 학습주제   | 학습 내용   | 비고  |
| 3        | 1  | <b>[픽슬러: 포토샵]</b><br>픽슬러를 만나요.<br>내 나이만큼 색을 채워요. | <ul style="list-style-type: none"><li>픽슬러의 도구와 팔레트 알아보기</li><li>채우기 도구로 색칠 및 이미지 확대/축소</li></ul>  |     |
|          | 2  | 내가 좋아하는 동물은<br>무엇일까?<br>우리 가족을 소개해요.             | <ul style="list-style-type: none"><li>사진을 회전시키고 크기 조절하는 방법</li><li>이미지효과를 이용하여 멋진사진 만들기</li></ul> |     |
|          | 3  | 나의 멋진 친구를 소개해요.<br>우리 학교를 소개해요.                  | <ul style="list-style-type: none"><li>적목현상 도구로 빨강게 나온 눈 보정</li><li>필터를 적용하는 방법 알아보기</li></ul>     |     |
|          | 4  | 내가 좋아하는 꽃을 알려줄게!<br>과일로 만든 재미있는 내 얼굴             | <ul style="list-style-type: none"><li>올가미도구, 색조 조절, 흐림효과 적용</li><li>레이어를 활용하는 방법 알아보기</li></ul>   |     |
| 4        | 1  | 도형으로 만든 내 이름!<br>나만의 멋진 추억사진                     | <ul style="list-style-type: none"><li>면색과 설정하는 방법 알아보기</li><li>선택영역에 필터를 적용하는 방법</li></ul>        |     |
|          | 2  | 내 얼굴이 들어간 스티커 사진<br>신나는 하루를 일기로                  | <ul style="list-style-type: none"><li>사진 크기 조절 및 하나로 합치기</li><li>레이어 스타일을 설정하는 방법</li></ul>       |     |
|          | 3  | 내가 여행한 풍경을 우표로<br>미래의 나의 직업                      | <ul style="list-style-type: none"><li>지우개 도구 및 필터와 텍스트 삽입</li><li>그라디언트로 배경 입력하기</li></ul>        |     |
|          | 4  | 나만의 멋진 도장<br>우리집 약도만들기                           | <ul style="list-style-type: none"><li>확산 필터를 적용하여 도장을 표현</li><li>그리기 도구로 약도 그리기</li></ul>         |     |

| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (특별과정)                               | 지도강사  | 강성미 |
|----------|---|--|---|-----|
| 지도 목표    |   | 다양한 창의력 프로그램을 통하여 사고력 및 창의력을 향상 시킬 수 있다. |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                     | 학습 내용   | 비고  |
| 5        | 1 | 내가 좋아하는 장소<br>내가 제일 좋아하는 색               | <ul style="list-style-type: none"><li>미니어처 느낌의 사진 만들기</li><li>나만의 그라디언트를 만들 수 있다.</li></ul>                             |     |
|          | 2 | 나의 혈액형이 궁금해?<br>컴퓨터로 만든 나만의 싸인           | <ul style="list-style-type: none"><li>자유변형과 왜곡으로 도형만들기</li><li>연필도구로 글씨 써보기</li></ul>                                   |     |
|          | 3 | 내 사진이 들어간 톡톡 명함<br>내가 좋아하는 계절은?          | <ul style="list-style-type: none"><li>다양한 브러쉬 사용, 이미지 배치방법</li><li>사진 테두리를 흐리게 자르기</li></ul>                            |     |
|          | 4 | 내 생일을 알려줄게!<br>QR코드로 나를 소개해요!            | <ul style="list-style-type: none"><li>레이어를 활용하여 숫자 입력하기</li><li>QR코드 페이지에 이미지를 업로드하기</li></ul>                          |     |
| 6        | 1 | <b>[PPT 만들기]</b><br>주제 선정<br>필요한 자료 찾기   | <ul style="list-style-type: none"><li>각자 만들고 싶은 프레젠테이션 주제 선정하기</li><li>필요한 자료를 찾기 위해 인터넷 이용하기(검색엔진, 검색 키워드..)</li></ul> |     |
|          | 2 | 찾은 자료들 정리하기<br>이미지 선택하기                  | <ul style="list-style-type: none"><li>주제에 맞는 자료를 한글 또는 메모장을 이용하여 저장하기</li><li>이미지 저장 또는 복사를 통해서 필요한 이미지 삽입하기</li></ul>  |     |
|          | 3 | 표지 디자인                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>주제에 맞게 배경 설정 또는 테마 설정하기</li><li>워드아트를 이용하여 제목 삽입하기</li><li>필요한 이미지 삽입하기</li></ul> |     |
|          | 4 | 목차 슬라이드                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>발표하고자 하는 내용들을 주제별로 정리하여 목차 만들기</li><li>도형 또는 스마트아트를 이용하기</li></ul>                |     |

|          |   |  |   |     |
|----------|---|--|---|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (특별과정)                               | 지도강사  | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 다양한 창의력 프로그램을 통하여 사고력 및 창의력을 향상 시킬 수 있다. |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                     | 학습 내용   | 비고  |
| 7        | 1 | 텍스트 슬라이드                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>주제별 필요한 내용을 입력하기</li> <li>필요한 이미지나 동영상 삽입하기</li> <li>동영상 하이퍼링크 설정하기</li> </ul> |     |
|          | 2 | 표 / 차트 슬라이드                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>데이터에 맞게 표를 삽입하거나 설문조사나 수치를 표시해야할 때 차트를 삽입하여 만들기</li> </ul>                     |     |
|          | 3 | 슬라이드 화면 전환 애니메이션 적용                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>각 슬라이드마다 화면 전환효과 지정하기</li> <li>강조해야 할 부분에 애니메이션 적용하기</li> </ul>                |     |
|          | 4 | 슬라이드 마무리                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>전체적으로 슬라이드 구성 마무리하기</li> </ul>   |     |
| 8        | 1 | 주제를 선정해서 직접 PPT 만들어보기                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>자신이 계획한 대로 PPT 만들기</li> </ul>  |     |
|          | 2 | 주제를 선정해서 직접 PPT 만들어보기                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>자신이 계획한 대로 PPT 만들기</li> </ul>  |     |
|          | 3 | 주제를 선정해서 직접 PPT 만들어보기                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>자신이 계획한 대로 PPT 만들기</li> </ul>  |     |
|          | 4 | 발표 또는 자료공유                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>각자 만든 PPT를 직접 친구들에게 보여 주며 설명해주기</li> </ul>                                     |     |

|          |   |  |  |     |
|----------|---|--|--|-----|
| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (코딩과정)                               | 지도강사   | 강성미 |
| 지도 목표    |   | 엔트리를 통해서 직접 프로그래밍을 할 수 있다.               |  |     |
| 월별 지도 계획 |   |  |  |     |
| 월        | 주 | 학습주제                                     | 학습 내용  | 비고  |
| 9        | 1 | <b>[엔트리 기초]</b><br>프로그래밍 언어와 엔트리<br>알아보기 | <ul style="list-style-type: none"><li>컴퓨터 구성에 대해 알아보기</li><li>소프트웨어와 프로그래밍 언어에 대해<br/>알아보기</li><li>엔트리 프로그램에 대해 알아보기</li></ul>     |     |
|          | 2 | 엔트리 기본환경                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>화면구성에 대해 알아보기</li><li>결과화면보기 및 저장 방법에 대해 알<br/>아보기</li></ul>                                 |     |
|          | 3 | 엔트리봇 블록쌓기                                | <ul style="list-style-type: none"><li>명령어 블록에 대해 이해하기</li><li>블록연결 및 삭제 방법에 대해 알아보<br/>기</li><li>블록의 복사 및 붙여넣기 알아보기</li></ul>      |     |
|          | 4 | 오브젝트 삽입하기                                | <ul style="list-style-type: none"><li>오브젝트의 추가 및 삭제 방법 알아보<br/>기</li><li>오브젝트 이름 변경, 크기, 회전, 이동<br/>방향 등 수정방법에 대해 알아보기</li></ul>   |     |
| 10       | 1 | 오브젝트 만들기                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>오브젝트를 새로 만드는 방법에 대해<br/>알아보기</li><li>오브젝트 편집 방법에 대해 알아보기</li></ul>                           |     |
|          | 2 | 오브젝트 모양 변경하기                             | <ul style="list-style-type: none"><li>오브젝트 모양 추가 및 변경에 대해<br/>알아보기</li></ul>   |     |
|          | 3 | 장면과 소리 사용하기                              | <ul style="list-style-type: none"><li>장면의 추가 및 삭제 방법에 대해 알<br/>아보기</li><li>소리 파일의 추가 방법에 대해 알아보<br/>기</li></ul>                    |     |
|          | 4 | 장면의 크기 및 방향                              | <ul style="list-style-type: none"><li>X, Y좌표에 대해 알아보기</li><li>좌표를 이용한 오브젝트의 이동에 대<br/>해 알아보기</li><li>방향 및 이동 방향에 대해 알아보기</li></ul> |     |

| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (코딩과정)                 | 지도강사  | 강성미 |
|----------|---|----------------------------|---|-----|
| 지도 목표    |   | 엔트리를 통해서 직접 프로그래밍을 할 수 있다. |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |                            |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                       | 학습 내용   | 비고  |
| 11       | 1 | 종합 활동                      | <ul style="list-style-type: none"><li>문제 풀이 및 실습 문제를 같이 풀어 보기</li></ul>   |     |
|          | 2 | 알고리즘 이해<br>순차처리            | <ul style="list-style-type: none"><li>알고리즘에 대해 알아보기</li><li>미션을 수행하며 순차 처리 방식의 알고리즘에 대해 알아보기</li></ul>  |     |
|          | 3 | 반복문                        | <ul style="list-style-type: none"><li>미션을 수행하며 반복 처리 방식의 알고리즘에 대해 알아보기</li></ul>  |     |
|          | 4 | 순차 처리 기능                   | <ul style="list-style-type: none"><li>순차 처리 방식이 무엇인지 알아보기</li><li>두 개의 오브젝트로 말풍선을 통해 대화하는 장면 만들어 보기</li><li>시간을 지연시키는 블록에 대해 알아보기</li></ul>       |     |
| 12       | 1 | 반복 처리 기능                   | <ul style="list-style-type: none"><li>반복 처리 방식에 대해 알아보기</li><li>오브젝트의 중심점을 이동하는 방법 알아보기</li><li>반복하여 특정 명령어 블록을 실행하는 방법 알아보기</li></ul>            |     |
|          | 2 | 선택적 조건 처리                  | <ul style="list-style-type: none"><li>선택적 조건 처리 방식에 대해 알아보기</li><li>선택적 조건의 블록 조립 방법에 대해 알아보기</li><li>조건 블록을 이용하여 좌우 방향키로 이동하는 오브젝트 만들기</li></ul> |     |
|          | 3 | 비교 및 논리 연산기능               | <ul style="list-style-type: none"><li>비교/논리 연산자의 정의 및 사용 방법에 대해 알아보기</li><li>비교 및 논리 연산자를 이용하여 드론 맞추기 게임</li></ul>                                |     |
|          | 4 | 신호 처리 기능                   | <ul style="list-style-type: none"><li>신호 처리 방식이 무엇인지 알아보기</li><li>신호의 추가 및 블록 연결 방법에 대해 알아보기</li><li>신호를 이용하여 단추를 눌러 로켓이 발사되도록 만들어보기</li></ul>    |     |

| 프로그램명    |   | 컴퓨터 (코딩과정)                 | 지도강사  | 강성미 |
|----------|---|----------------------------|---|-----|
| 지도 목표    |   | 엔트리를 통해서 직접 프로그래밍을 할 수 있다. |   |     |
| 월별 지도 계획 |   |                            |   |     |
| 월        | 주 | 학습주제                       | 학습 내용   | 비고  |
| 1        | 1 | 변수 설정                      | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 변수의 정의 및 생성 방법에 대해 알아보기</li><li>▪ 대입 변수의 사용 방법에 대해 알아보기</li><li>▪ 변수를 이용하여 구구단 맞추기 게임 만들기</li></ul> |     |
|          | 2 | 피아노 건반 연주하기                | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 피아노의 특정 키를 눌러 피아노 건반을 연주하는 방법 알아보기</li><li>▪ 마우스로 직접 터치하여 건반을 연주하는 방법 알아보기</li></ul>                |     |
|          | 3 | 그림판에 그림 그리기                | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ [붓] 꾸러미를 이용한 그리기의 시작 및 멈춤 방법에 대해 알아보기</li><li>▪ 붓의 굵기 및 색 변경 방법 알아보기</li></ul>                      |     |
|          | 4 | 벽돌 깨기 게임 만들기               | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 마우스의 움직임에서 가로 또는 세로 방향으로만 개체를 이동하는 방법 알아보기</li></ul>  |     |
| 2        | 1 | 우주여행 움직이는 배경 만들기           | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 배경을 복제하여 연속으로 움직이는 배경으로 만드는 방법 알아보기</li><li>▪ 키보드의 방향 조작으로 우주를 비행하는 오브젝트를 만드는 방법 알아보기</li></ul>     |     |
|          | 2 | 우주비행 전투 만들기                | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 화면 위쪽 임의의 위치에서 자유롭게 떨어지는 행성을 직접 만들기</li></ul>   |     |
|          | 3 | 함수를 이용하여 두더지 잡기            | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 함수의 사용 방법에 대해 알아보기</li><li>▪ 반복되는 동작을 함수를 사용하여 묶는 방법에 대해 알아보기</li></ul>                             |     |
|          | 4 | 종합 활동                      | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ 문제 풀이 및 실습 문제를 같이 풀어보기</li></ul>  |     |

## 송북초 방과후학교 (컴퓨터2부) 프로그램 연간 운영 계획

### ☞ 초급과정반(1,2학년)

|            |   |  |   |         |
|------------|---|--|---|---------|
| 프로그램명      |   | 컴퓨터 구성에 대해 알아보기  | 지도강사                                      | 전계순 (인) |
| 지도 목표      |   | 컴퓨터의 구성과 운영체제(O/S)에 대해 알 수 있다.                         |   |         |
| 주요 내용      |   | 바탕화면 아이콘의 사용법을 익힌다<br>보조프로그램 활용법에 대해 알아본다.             |   |         |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다. |   |         |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기         |   |         |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |   |         |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용                                     | 비고      |
| 3          | 1 | 컴퓨터 들여다보기  | 컴퓨터의 여러 가지 구성에 대해 알아본다.                   |         |
|            | 2 | 운영체제에 대해 알아보기  | Windows 운영체제의 보조프로그램기능을 알아본다.             |         |
|            | 3 | 그림판 활용   | 여러 색의 풍선들을 만들기(복사기능 이용)<br>안경 만들기로 그림의 회전 |         |
|            | 4 | 메모장  | 사오정과 도둑 외에도 여러 가지 예문을 이용한 실습              |         |
| 4          | 1 | windows 탐색기의 기초  | 파일 선택 및 복사 삭제                             |         |
|            | 2 | 보조프로그램 익히기   | 메모장, 계산기, 워드패드 실행, 문서 편집, 문서 만들기          |         |
|            | 3 | 문서에 그림 넣기  | 새 개체 만들기(OLE 기능 사용)<br>파일로부터 만들기          |         |
|            | 4 | 바로가기와 빠른실행,<br>바탕화면 바꾸기                                | 바로가기 아이콘 만들기1.2<br>바탕화면 변경하기              |         |



| 프로그램명      |   | 한글  | 지도강사   | 전계순 |
|------------|---|---|--|-----|
| 지도 목표      |   | 한글 기능을 활용해서 문서를 만들 수 있다.  |  |     |
| 주요 내용      |   | 한자기능을 활용한 문서를 만들어본다.<br>서식기능을 활용해 글자의 크기, 모양, 색깔을 변경해 본다.<br>그리기마당, 문서마당, 차트기능을 활용한 문서를 만들어 본다. |  |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.  |  |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기  |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |  |     |
| 5          | 1 | 요리 레시피 문서   | 맛있는 카레요리 문서 만들기<br>문자표를 이용해서 특수기호를 넣기<br>한자기능을 활용해 한글을 한자로 변경                      |     |
|            | 2 | 한글의 서식을 변경  | 글자의 모양, 크기, 색깔을 변경<br>형광펜 서식을 활용해서 문서 만들기<br>문단번호를 넣어 문서 만들기<br>문단의 서식을 이용한 문서 만들기 |     |
|            | 3 | 조미료 라벨  | 문서마당을 활용해 문서만들기<br>원고지 기능을 활용해 문서만들기<br>표기능을 활용한 문서만들기                             |     |
|            | 4 | 전통음식 문서   | 그리기마당을 활용한 문서 만들기<br>개체기능을 활용한 도형삽입 문서 만들기<br>그림파일을 활용한 문서 만들기                     |     |
| 6          | 1 | 자연보호, 전통악기에 관한 문서   | 문서마당의 클립아트를 활용한 문서 만들기<br>인터넷을 활용한 문서 만들기<br>그림서식변경기능 익힘                           |     |
|            | 2 | 간식순위, 좋아하는 문서   | 차트기능을 활용해 문서 만들기<br>도형기능을 익히고 문서 만들기   |     |
|            | 3 | 요리 준비물 문서   | 도형기능을 활용해 준비물 문서 만들기<br>요리과제 문서만들기<br>케익문서만들기                                      |     |
|            | 4 | 마법레시피 문서  | 다단기능, 글맵시 기능익힘<br>글머리표기능, 수식기능을 활용한 문서만들기  |     |

|            |   |   |   |     |
|------------|---|---|---|-----|
| 프로그램명      |   | 한글  | 지도강사  | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 한글 기능을 활용해서 문서를 만들 수 있다.  |   |     |
| 주요 내용      |   | 한자기능을 활용한 문서를 만들어본다.<br>서식기능을 활용해 글자의 크기, 모양, 색깔을 변경해 본다.<br>그리기마당, 문서마당, 차트기능을 활용한 문서를 만들어 본다. |   |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.  |   |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기  |   |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |   |     |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용   | 비고  |
| 7          | 1 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 세계음식, 요리대회, 시간표 문서 만들기                              |     |
|            | 2 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 천연재료, 먹이순서, 조편성 문서 만들기                              |     |
|            | 3 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 요리시간표, 실습계획표, 실습실 사용시간표<br>문서 만들기                   |     |
|            | 4 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 칼로리, 재료비, 신체검사 문서 만들기                               |     |
| 8          | 1 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 조개잡이, 키, 음식가격 문서 만들기                                |     |
|            | 2 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 케이크만들기, 생일, 멋진요리사 문서 만들기                            |     |
|            | 3 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 수영장, 내 단짝 친구, 세계여행 문서 만들기                           |     |
|            | 4 | 한글 작품만들기<br>(혼자서 해보기)   | 본인의 라벨만들기 문서 만들기<br>생일 초대장 문서 만들기<br>좋아하는 동물 문서 만들기 |     |

|            |   |  |   |     |
|------------|---|--|---|-----|
| 프로그램명      |   | 파워포인트  | 지도강사  | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.  |   |     |
| 주요 내용      |   | 서식변경과 레이아웃적용을 실습해 본다<br>디자인, 슬라이드쇼기능을 활용해 프리젠테이션을 작성해본다.<br>애니메이션이 들어간 프리젠테이션을 만들어 본다. |   |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.                                 |   |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기   |   |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |   |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용   | 비고  |
| 9          | 1 | 슬라이드 만들기하기   | 슬라이드에 인사말, 토마토에 관한 내용이 들어간 만들기<br>서식을 변경(글자체, 크기, 색)<br>레이아웃을 이용해 윤곽설정<br>글머리 기호 사용 |     |
|            | 2 | 한글의 서식기능 익히기   | 나비야, 잘잘잘노래 문서를 활용해 문자를 복사, 잘라내기, 색변경 기능이 들어간 문서 만들기                                 |     |
|            | 3 | 슬라이드배경, 개체삽입하기   | 봄꽃 문서를 활용해 디자인 기능을 익힘<br>나무와 자연보호문서 만들기<br>워드아트활용한 문서 만들기                           |     |
|            | 4 | 텍스트상자, 스마트아트기능   | 텍스트상자, 도형, 스마트 아트기능을 활용한 문서만들기<br>클립아트, 도형,그림을 활용한 문서만들기                            |     |
| 10         | 1 | 슬라이드 쇼기능   | 슬라이드 쇼기능익힘<br>화면전환기능 익힘<br>예행연습, 시간설정기능 익힘  |     |
|            | 2 | 애니메이션 기능   | 만들기된 슬라이드를 불러와서 다양한 애니메이션 기능 설정   |     |
|            | 3 | 애니메이션 기능   | 만들기된 슬라이드를 불러와서 다양한 애니메이션 기능 설정<br>애니메이션 기능이 들어간 프리젠테이션 만들기                         |     |
|            | 4 | 도형 기능  | 다양한 도형을 삽입하여 문서 만들기<br>도형의 모양을 변경<br>도형의 점편집기능익힘                                    |     |

|            |   |                      |   |     |
|------------|---|----------------------|---|-----|
| 프로그램명      | 파워포인트   |                      | 지도강사  | 전계순 |
| 지도 목표      | 파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.   |                      |   |     |
| 주요 내용      | 도형을 기능을 익히고 활용한 프리젠테이션을 만들어 본다.<br>스마트아트와 차트기능을 활용해 프리젠테이션을 만들어 본다. |                      |   |     |
| 교육 방법      | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.              |                      |   |     |
| 평가 방법      | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기                      |                      |   |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |                      |   |     |
| 월          | 주   | 학습주제                 | 학습 내용   | 비고  |
| 11         | 1   | 도형 기능                | 도형기능을 활용해 밤하늘, 기차 문서만들기,<br>도형기능을 활용해 얼굴, 방과후신청서, 학습발표회문서 만들기 |     |
|            | 2   | 스마트아트 기능             | 스마트아트 기능을 활용해 사계, 스케줄, 내친구 문서 만들기                             |     |
|            | 3   | PPT작품만들기             | 겨울풍경, 여름풍경, 우주,머리속 생각등의 문서 만들기                                |     |
|            | 4   | PPT작품만들기             | 쿠키, 세계인사, 우리가족소개 문서 만들기                                       |     |
| 12         | 1   | PPT작품만들기             | 발표순서, 시간표, 강아지, 인공위성 문서 만들기                                   |     |
|            | 2   | PPT작품만들기             | 앵무새, 악동, 물고기, 참새 문서 만들기                                       |     |
|            | 3   | 도형을 활용한 문서만들기        | 책상, 칠판지우기, 자비생활안전, 선물 문서 만들기                                  |     |
|            | 4   | 도형, 애니메이션을 활용한 문서만들기 | 도형을 활용해 쓰레기 분리수거, 날씨의 변화, 누구일까요? 문서 만들기                       |     |

|            |   |  |   |      |     |
|------------|---|--|---|------|-----|
| 프로그램명      |   | 피봇, 레고, 엔트리 코딩(창의력수업)  |   | 지도강사 | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 피봇과 레고, 엔트리를 활용해 동영상과 레고작품, 게임을 만들 수 있다.   |   |      |     |
| 주요 내용      |   | 피규어를 만들고 장면을 추가해서 동영상을 만들어본다.<br>레고의 모양을 변경해서 조립하여 작품을 만들어본다.<br>엔트리를 활용하여 간단한 게임프로그램을 만들어 본다. |   |      |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.   |   |      |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기   |   |      |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |   |      |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용   |      | 비고  |
| 1          | 1 | 피봇의 메뉴익히기  | 메뉴의 기능, 용어 익힘<br>복사,저장, 불러오기기능<br>색깔, 크기, 위치변경    |      |     |
|            | 2 | 동영상제작하기  | 백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 윗몸 일으키기 스틱맨 동영상 제작               |      |     |
|            | 3 | 레고에 대해 알아보기  | 레고의 메뉴설명<br>레고의 모양변경기능<br>레고의 색변경<br>회전, 복사, 조립기능 |      |     |
|            | 4 | 레고 작품만들기   | 우주탐사선만들기<br>레이싱탐사선만들기<br>마차만들기                    |      |     |
| 2          | 1 | 엔트리 프로그램 살펴보기  | 엔트리 프로그램 구성 익히기<br>엔트리 메뉴 기능 익히기                  |      |     |
|            | 2 | 코딩 하기  | 키보드로 움직이는 kodu 만들기<br>게임의 배경 만들기<br>간단한 게임 만들기    |      |     |
|            | 3 | 코딩 하기  | 어항 만들기 만들기<br>원숭이 그네타기 만들기<br>오토바이 대전 만들기         |      |     |
|            | 4 | 코딩 하기  | 사과 많이 먹기 만들기<br>잠수함 대전 만들기<br>미로 게임 만들기           |      |     |

☞ 중급 과정반(3,4학년)

| 프로그램명      |   | 한글  | 지도강사  | 전 계순 |
|------------|---|---|---|------|
| 지도 목표      |   | 한글 기능을 활용해서 문서를 만들 수 있다.  |   |      |
| 주요 내용      |   | 한글의 한자,특수문자를 활용한 문서를 만들어 본다.<br>그리기마당 기능을 활용한 문서를 만들어 본다.<br>다양한 표기능을 활용한 문서를 만들어 본다. |   |      |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.                                |   |      |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기  |   |      |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |   |      |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용   | 비고   |
| 3          | 1 | 한글2010 기능 살펴보기<br>글자 모양 예쁘게 꾸미기   | 한글2010시작, 화면 구성 익히기, 종료하기,<br>글 입력<br>글꼴/글자 크기 바꾸기 기능 익히기<br>색과 느낌을 입력, 글자 속성 바꾸기 |      |
|            | 2 | 한자, 특수문자 입력   | 찾아 바꾸기<br>암탉과 제비 입력 후 “암탉”을 “꿍”으로 치환<br>하기  |      |
|            | 3 | 그리기 마당  | 그리기 마당을 이용한 문서 만들기하기<br>그림 배치하기   |      |
|            | 4 | 약도 그리기  | 약도 그리기를 이용해 그림을 그린 후 그리기<br>글상자를 이용해 예쁜 약도 꾸미기                                    |      |
| 4          | 1 | 표창장 만들기   | 글맵시를 이용하여 표창장 꾸미기<br>글맵시를 투명하게 배치하기   |      |
|            | 2 | 표 만들기   | 표 만들기를 이용한 기본적인 표 만들기<br>표 크기조절, 재미난 퍼즐 만들기                                       |      |
|            | 3 | 시간표 만들기   | 표의 음영과 표 선모양을 이용한 시간표 만들<br>기<br>셀 삽입과 삭제 기능이용, 셀 합치기 기능 사<br>용                   |      |
|            | 4 | 우리집 광고하기  | 표에 그림넣기를 이용한 전망 좋은 방 만들기<br>하회탈에 관한 문서 만들기<br>OLE기능을 이용한 문서 만들기하기                 |      |

|            |   |   |   |     |
|------------|---|---|---|-----|
| 프로그램명      |   | 한글  | 지도강사  | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 한글 기능을 활용해서 문서만들기를 할 수 있다.  |   |     |
| 주요 내용      |   | 그림그리기 기능을 활용해 자연풍경, 과일, 바람개비등을 만들어 본다.<br>그림일기쓰기를 통해 그리기능과 서식기능을 익힌다.<br>가족신문을 만들어봄으로서 서식.쪽편집, 보기기능을 익힌다. |   |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.  |   |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기  |   |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |   |     |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용   | 비고  |
| 5          | 1 | 그림 그리기  | 자연 풍경, 과일, 바람개비를 한글에서 그려<br>봐요                      |     |
|            | 2 | 그림 일기 쓰기  | 패션 명함 만들기, 편지지 만들기<br>성탄 꾸러미와 도형이용 크리스마스 카드 마<br>들기 |     |
|            | 3 | 보고서 만들기   | 우리나라의 연중 기온에 대한 보고서를 차트<br>를 이용해 만들어 보기             |     |
|            | 4 | 보고서 만들기   | 책 출판 비용에 관한 차트와 표 만들기<br>책 출판 관한 차트를 변형해 보자         |     |
| 6          | 1 | 가족신문 만들기  | 단 나누기와 그라데이션을 이용하여 가족신문<br>만들기                      |     |
|            | 2 | 가족신문 만들기  | 내가 가장 좋아하는 만화만들기<br>좋아하는 만화의 여러 가지 정보 수집하기          |     |
|            | 3 | 한글 작품만들기  | 가계부 만들기<br>시장보기문서 만들기<br>내가 좋아하는 요리문서 만들기           |     |
|            | 4 | 한글 작품만들기  | 초대장 만들기<br>크리스마스카드 만들기<br>행사안내장 만들기                 |     |

| 프로그램명      |   | 파워포인트   | 지도강사  | 전계순 |
|------------|---|---|---|-----|
| 지도 목표      |   | 파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.   |   |     |
| 주요 내용      |   | 글자서식과 글머리기호가 들어간 프리젠테이션을 만들어 본다.<br>표, 차트기능이 들어간 프리젠테이션을 만들어 보면서 기능을 익힌다.<br>조직도, 도형기능을 활용해 프리젠테이션을 만들고 발표해 본다. |   |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.  |   |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기  |   |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |   |     |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용   | 비고  |
| 7          | 1 | 파워포인트 살펴보기  | 프리젠테이션이란?<br>파워포인트의 시작<br>화면 구성 및 도구 사용법에 대해 익힌다              |     |
|            | 2 | 문자열 편집  | 글자 서식 바꾸기<br>글머리 기호 및 번호 매기기                                  |     |
|            | 3 | 슬라이드에 색 입히기   | 한국의 전통놀이 슬라이드에 예쁜 배경색을 넣어보자<br>채우기 효과 사용하기                    |     |
|            | 4 | 슬라이드를 화려하게  | 색 구성표를 이용하거나 디자인서식 파일을 이용해 서식 만들기                             |     |
| 8          | 1 | 표를 넣어 깔끔하게  | 우리나라 음료 및 담배 수입과 수출비교 표의 모양 변경<br>나무 목록 1.2.3 슬라이드 만들고 서식지정하기 |     |
|            | 2 | 차트를 넣어볼까요?  | 차트 옵션 설정하기와 차트의 서식 바꾸기  |     |
|            | 3 | 조직도   | 조직도 삽입하기, 문자열 꾸미기   |     |
|            | 4 | 슬라이드를 도형으로  | 도형 그리기, 도형에 예쁜 색 넣기<br>도형에 글자 집어 넣기                           |     |



| 프로그램명      |   | 파워포인트  | 지도강사  | 전계순 |
|------------|---|--|---|-----|
| 지도 목표      |   | 파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.  |   |     |
| 주요 내용      |   | 만들어진 문서에 애니메이션기능을 삽입해 본다.<br>하이퍼링크기능을 활용해서 프리젠테이션을 만들어본다.<br>마스터 기능을 익히고 기능이 들어간 프리젠테이션을 만들어 본다. |   |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.   |   |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기   |   |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |   |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용   | 비고  |
| 9          | 1 | 애니메이션 효과   | 블랙홀에 대한 조사에 대한 애니메이션 효과를 준다<br>블랙홀에 대한 사용자 정의에 대한 효과 사용 |     |
|            | 2 | 애니메이션 지정하기   | 애니메이션을 활용한 문서 만들기                                       |     |
|            | 3 | 애니메이션 지정하기   | 애니메이션을 활용한 문서 만들기                                       |     |
|            | 4 | 마스터 슬라이드 사용  | 마스터란 무엇인가?<br>마스터 종류에 대해 알아보기<br>마스터기능이 들어간 프리젠테이션 만들기  |     |
| 10         | 1 | 하이퍼링크 지정하기   | 하이퍼링크란?<br>실행단추로 하이퍼링크 만들기<br>하이퍼링크와 실행단추가 들어간 문서 만들기   |     |
|            | 2 | 작품만들기  | 글머리, 하이퍼링크, 마스터, 애니메이션, 도형기능이 들어간 프리젠테이션 만들기            |     |
|            | 3 | 작품만들기  | 오 필승 코리아 문서 만들기<br>화면전환효과와 애니메이션 기능이 들어간 자유로운 문서 만들기    |     |
|            | 4 | 작품만들기  | 좋아하는 요리에 관련된 프리젠테이션 만들기<br>세계 유명산에 대한 프리젠테이션 만들기        |     |

|            |   |   |  |      |     |
|------------|---|---|--|------|-----|
| 프로그램명      |   | 피봇, 레고(창의력수업)   |  | 지도강사 | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 피봇과 레고를 활용해 동영상과 레고작품을 만들 수 있다.   |  |      |     |
| 주요 내용      |   | 에디터기능을 활용해 피규어를 창의적으로 만들어 본다.<br>만들어진 피규어를 활용해 장면을 추가하고 동영상을 제작해 본다.<br>레고를 활용해 모양변경과 고리를 이용한 레고작품을 만들어 본다. |  |      |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.  |  |      |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기  |  |      |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |  |      |     |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용  |      | 비고  |
| 11         | 1 | 피봇의 메뉴익히기   | 메뉴의 기능, 용어 익힘<br>복사,저장, 불러오기기능<br>색깔, 크기, 위치변경     |      |     |
|            | 2 | 피규어 편집하기  | 에디트기능을 활용해 새로운 피규어 만들기                             |      |     |
|            | 3 | 동영상제작하기   | 백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 웃몸<br>일으키기 스틱맨 동영상 제작             |      |     |
|            | 4 | 동영상제작하기   | 앞구르기, 피겨스케이팅, 가위바위보<br>동영상 제작                      |      |     |
| 12         | 1 | 레고에 대해 알아보기   | 레고의 메뉴설명<br>레고의 모양변경기능<br>레고의 색변경<br>회전, 복사, 조립기능  |      |     |
|            | 2 | 레고 작품만들기  | 우주탐사선만들기<br>레이싱탐사선만들기<br>마차만들기                     |      |     |
|            | 3 | 레고 작품만들기  | 알록달록 LOVE 만들기<br>무궁화 꽃이 피어습니다. 만들기<br>경찰관이 될래요 만들기 |      |     |
|            | 4 | 레고 작품만들기  | 나는 어린이 건축가 만들기<br>슈퍼스타를 꿈꾸며 만들기<br>해양보호 지킴이 만들기    |      |     |

| 프로그램명      |   | 스크래치(창의력수업)   | 지도강사   | 전 계순 |
|------------|---|---|--|------|
| 지도 목표      |   | 스크래치를 활용해 코딩을 할 수 있다.   |  |      |
| 주요 내용      |   | 배경라이브러리,스프라이트 변경해서 작품을 만들어본다.<br>동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩해 본다.<br>교재에 나와있는 다양한 작품을 만들어 본다. |  |      |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.  |  |      |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기  |  |      |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |  |      |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용  | 비고   |
| 1          | 1 | 스크래치의 화면구성<br>무대와 스프라이트   | 스크래치 전체화면구성, 세부영역에 대해 알아보기<br>배경라이브러리,스프라이트 변경하기             |      |
|            | 2 | 동작, 이벤트, 형태 팔레트<br>활용하기   | 프로젝트 불러오기<br>스프라이트 이동, 회전<br>진행방향과 회전 방식 바꾸기                 |      |
|            | 3 | 동작, 이벤트, 형태 팔레트<br>활용하기   | 동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩하기<br>목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기      |      |
|            | 4 | 소리, 제어, 관찰,<br>데이터팔레트 활용하기  | 소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 명령블록을 이용하여 코딩하기<br>목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기   |      |
| 2          | 1 | 실전 스크래치 코딩 익히기  | 박자에 맞춰 춤추는 댄서 만들기<br>순서대로 숫자 클릭하기 만들기<br>색상을 비교하고 처리하기 만들기   |      |
|            | 2 | 실전모의고사 작품만들기  | 풍력발전소 만들기<br>강아지 운동회 만들기<br>바람의 방향을 알아보자 만들기                 |      |
|            | 3 | 실전모의고사 작품만들기  | 게임으로 구구단을 정복하자 만들기<br>이산화탄소를 줄여라 만들기<br>유성을 피해 태양계를 여행하자 만들기 |      |
|            | 4 | 실전모의고사 작품만들기  | 원소기호 알아보기 만들기<br>섬유질을 먹어요 만들기<br>황사를 막아라 만들기                 |      |

☞ 고급 과정반1 (5,6 학년)

|            |   |  |  |      |
|------------|---|--|--|------|
| 프로그램명      |   | ITQ 한글   | 지도강사   | 전 계순 |
| 지도 목표      |   | ITQ한글 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..                        |  |      |
| 주요 내용      |   | 한글의 서식기능을 익히고 문서를 작성해 본다.<br>표기능을 익히고 문서를 작성해 본다.      |  |      |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다. |  |      |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기         |  |      |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |  |      |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용  | 비고   |
| 3          | 1 | 한글의 입력   | 한글/영문 변환기, 한자 변환기를 익힐 수 있다.<br>특수문자표를 이용해서 문서를 작성해 보자.     |      |
|            | 2 | 글자모양 설정하기  | 글자모양 기능을 완벽하게 익힌다.<br>여러 가지 실습예제를 이용해 글자모양을 실습한다.          |      |
|            | 3 | 스타일 지정하기   | 스타일 기능- 자기 이름을 스타일로 지정해 본다.<br>여러 가지 실습예제를 이용해 글자모양을 실습한다. |      |
|            | 4 | 표 만들기-1  | 표의 줄/칸, 셀의 개념을 이해한다.<br>셀에 음영색을 넣고, 선의 종류를 이용한 표 만들기       |      |
| 4          | 1 | 그리기 도구 사용  | 사각형 그리기 도구를 이용해 사각형을 만들어보자.<br>호를 이용해 부채꼴 호를 만들자.          |      |
|            | 2 | 그림 불러오기  | 한글 문서에 그림을 삽입한다.<br>Windows의 폴더의 그림을 삽입한다.                 |      |
|            | 3 | 그리기 글상자  | 그리기 글상자를 이용해 상자 안에 글자 넣기<br>실습예제를 통해 예쁜 글자를 만든다.           |      |
|            | 4 | 조판기능   | 머리말/꼬리말 만들기<br>각주, 쪽 번호 매기기                                |      |

|            |   |  |                       |     |
|------------|---|--|-----------------------|-----|
| 프로그램명      |   | ITQ 한글   | 지도강사                  | 전계순 |
| 지도 목표      |   | ITQ한글 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..                            |                       |     |
| 주요 내용      |   | 모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다.<br>틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다. |                       |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.     |                       |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.            |                       |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |                       |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용                 | 비고  |
| 5          | 1 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 2 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 3 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 4 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
| 6          | 1 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 2 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 3 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 4 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다. |     |

|            |   |  |                                     |     |
|------------|---|--|-------------------------------------|-----|
| 프로그램명      |   | ITQ 파워포인트  | 지도강사                                | 전계순 |
| 지도 목표      |   | ITQ파워포인트 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..                         |                                     |     |
| 주요 내용      |   | 모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다.<br>틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다. |                                     |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.     |                                     |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.            |                                     |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |                                     |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용                               | 비고  |
| 7          | 1 | 슬라이드 꾸미기   | 슬라이드의 종류 익히기<br>워드아트 삽입하고 실습문제 풀어보기 |     |
|            | 2 | 개체 작업  | 표 만들기 및 표 기능 익히기                    |     |
|            | 3 | 개체 작업  | 차트 서식 지정하기<br>차트 문제 풀기              |     |
|            | 4 | 슬라이드 쇼-1   | 슬라이드 쇼 보기 화면 사용하기<br>화면 전환 효과 익히기   |     |
| 8          | 1 | 슬라이드 쇼-2   | 애니메이션 사용자 정의하기<br>실습예제 풀어보기         |     |
|            | 2 | 문제 작성 방법   | 전체적으로 여러 가지 기능을 조합해 문서를 작성          |     |
|            | 3 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.            |     |
|            | 4 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.            |     |

|            |   |  |                          |     |
|------------|---|--|--------------------------|-----|
| 프로그램명      |   | ITQ 파워포인트  | 지도강사                     | 전계순 |
| 지도 목표      |   | ITQ파워포인트 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..                         |                          |     |
| 주요 내용      |   | 모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다.<br>틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다. |                          |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.     |                          |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.            |                          |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |                          |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용                    | 비고  |
| 9          | 1 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 2 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 3 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 4 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
| 10         | 1 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 2 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 3 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |
|            | 4 | 모의고사 문제풀이  | ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다. |     |

|            |   |  |  |      |     |
|------------|---|--|--|------|-----|
| 프로그램명      |   | 피봇, 레고(창의력수업)  |  | 지도강사 | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 피봇과 레고를 활용해 동영상과 레고작품을 만들 수 있다.  |  |      |     |
| 주요 내용      |   | 에디터기능을 활용한 다양한동작을 만들어 본다.<br>다양한 동작이들어간 장면을 추가해서 동영상을 제작해 본다.<br>레고의 다양한 기능을 활용한 작품을 만들어 본다. |  |      |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.                                       |  |      |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기.  |  |      |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |  |      |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용  |      | 비고  |
| 11         | 1 | 피봇의 메뉴익히기  | 메뉴의 기능, 용어 익힘<br>복사,저장, 불러오기기능<br>색깔, 크기, 위치변경     |      |     |
|            | 2 | 피규어 편집하기   | 에디트기능을 활용해 새로운 피규어 만들기                             |      |     |
|            | 3 | 동영상제작하기  | 백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 웃몸<br>일으키기 스틱맨 동영상 제작             |      |     |
|            | 4 | 동영상제작하기  | 앞구르기, 피겨스케이팅, 가위바위보<br>동영상 제작                      |      |     |
| 12         | 1 | 레고에 대해 알아보기  | 레고의 메뉴설명<br>레고의 모양변경기능<br>레고의 색변경<br>회전, 복사, 조립기능  |      |     |
|            | 2 | 레고 작품만들기   | 우주탐사선만들기<br>레이싱탐사선만들기<br>마차만들기                     |      |     |
|            | 3 | 레고 작품만들기   | 알록달록 LOVE 만들기<br>무궁화 꽃이 피어습니다. 만들기<br>경찰관이 될래요 만들기 |      |     |
|            | 4 | 레고 작품만들기   | 나는 어린이 건축가 만들기<br>슈퍼스타를 꿈꾸며 만들기<br>해양보호 지킴이 만들기    |      |     |



|            |   |   |  |     |
|------------|---|---|--|-----|
| 프로그램명      |   | 스크래치(창의력수업)   | 지도강사   | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 스크래치를 활용해 코딩을 할 수 있다.   |  |     |
| 주요 내용      |   | 동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩해 본다.<br>교재에 있는 다양한 작품들을 만들어 본다. |  |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.        |  |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기                |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |   |  |     |
| 월          | 주 | 학습주제  | 학습 내용  | 비고  |
| 1          | 1 | 스크래치의 화면구성<br>무대와 스프라이트                                       | 스크래치 전체화면구성, 세부영역에 대해 알아보기<br>배경라이브러리,스프라이트 변경하기             |     |
|            | 2 | 동작, 이벤트, 형태 팔레트<br>활용하기                                       | 프로젝트 불러오기<br>스프라이트 이동, 회전<br>진행방향과 회전 방식 바꾸기                 |     |
|            | 3 | 동작, 이벤트, 형태 팔레트<br>활용하기                                       | 동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩하기<br>목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기      |     |
|            | 4 | 소리, 제어, 관찰,<br>데이터팔레트 활용하기                                    | 소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 명령블록을 이용하여 코딩하기<br>목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기   |     |
| 2          | 1 | 실전 스크래치 코딩 익히기  | 박자에 맞춰 춤추는 댄서 만들기<br>순서대로 숫자 클릭하기 만들기<br>색상을 비교하고 처리하기 만들기   |     |
|            | 2 | 실전모의고사 작품만들기  | 풍력발전소 만들기<br>강아지 운동회 만들기<br>바람의 방향을 알아보자 만들기                 |     |
|            | 3 | 실전모의고사 작품만들기  | 게임으로 구구단을 정복하자 만들기<br>이산화탄소를 줄여라 만들기<br>유성을 피해 태양계를 여행하자 만들기 |     |
|            | 4 | 실전모의고사 작품만들기  | 원소기호 알아보기 만들기<br>섬유질을 먹어요 만들기<br>황사를 막아라 만들기                 |     |

📖 고급 과정반2 (5,6학년)

|            |   |  |   |      |
|------------|---|--|---|------|
| 프로그램명      |   | ITQ 엑셀   | 지도강사  | 전 계순 |
| 지도 목표      |   | ITQ엑셀 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다.                             |   |      |
| 주요 내용      |   | 모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다.<br>틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다. |   |      |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.     |   |      |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.            |   |      |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |   |      |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용   | 비고   |
| 3          | 1 | 셀 서식   | 셀 서식의 사용<br>여러 가지 유형의 셀 서식 문제                   |      |
|            | 2 | 조건부 서식   | 조건부 서식의 사용법<br>여러 가지 유형의 셀 서식 문제                |      |
|            | 3 | 날짜/시간함수  | 날짜와 시간을 함수를 이용해 사용하는 방법<br>여러 가지 예제를 통해 문제 풀기   |      |
|            | 4 | 수학/삼각함수  | SUM, SUMIF, ROUND, ROUNDUP, ROUNDDOWN 함수        |      |
| 4          | 1 | 통계함수   | AVERAGE, COUNT, COUNTA, COUNTIF, MAX, MIN, RANK |      |
|            | 2 | 문자열 함수   | LEFT, RIGHT, MID, LOWER, UPPER, TRIM, PRORER    |      |
|            | 3 | 논리함수<br>자동필터<br>고급필터                                       | IF(조건함수)<br>자동필터, 고급필터, 자동서식기능을 연습              |      |
|            | 4 | 정렬과 부분합  | 정렬과 부분합의 대한 내용 익히기<br>실습예제를 통한 마무리 정리학습         |      |

|            |  |           |  |     |
|------------|--|-----------|--|-----|
| 프로그램명      | ITQ 엑셀   |           | 지도강사   | 전계순 |
| 지도 목표      | ITQ엑셀 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다.                             |           |  |     |
| 주요 내용      | 모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다.<br>틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다. |           |  |     |
| 교육 방법      | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.     |           |  |     |
| 평가 방법      | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.            |           |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |  |           |  |     |
| 월          | 주  | 학습주제      | 학습 내용  | 비고  |
| 5          | 1  | 피벗 테이블    | 피벗 테이블을 구성할 모양, 서식을 정확히 파악<br>부분합을 구하고 정렬 사용 |     |
|            | 2  | 차트 만들기    | 시트의 데이터를 이용하여 차트 작성<br>차트의 종류와 서식, 각종구성요소 설정 |     |
|            | 3  | 모의고사 문제풀이 | ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.                        |     |
|            | 4  | 모의고사 문제풀이 | ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.                        |     |
| 6          | 1  | 모의고사 문제풀이 | ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.                        |     |
|            | 2  | 모의고사 문제풀이 | ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.                        |     |
|            | 3  | 모의고사 문제풀이 | ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.                        |     |
|            | 4  | 모의고사 문제풀이 | ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.                        |     |

|            |  |                         |                                    |      |
|------------|--|-------------------------|------------------------------------|------|
| 프로그램명      | ITQ 인터넷 정보검색   |                         | 지도강사                               | 전 계순 |
| 지도 목표      | ITQ 인터넷 정보검색 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다.                      |                         |                                    |      |
| 주요 내용      | 모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다.<br>틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다. |                         |                                    |      |
| 교육 방법      | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.     |                         |                                    |      |
| 평가 방법      | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.            |                         |                                    |      |
| 프로그램 운영 계획 |  |                         |                                    |      |
| 월          | 주  | 학습주제                    | 학습 내용                              | 비고   |
| 7          | 1  | IT용어이해하기<br>인터넷 윤리 알아보기 | IT용어에 대해 익히기<br>인터넷 윤리 알아보기        |      |
|            | 2  | 검색방법익히기                 | 검색엔진의 활용법 익히기<br>인터넷 익스플로러의 옵션 익히기 |      |
|            | 3  | 가로세로 인터넷 검색             | 이미지검색하기<br>인터넷 생활검색하기              |      |
|            | 4  | 정보 가공하기                 | 정보가공하는 방법 익히기<br>정보가공하는 방법 연습하기    |      |
| 8          | 1  | 모의고사 문제풀이               | ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.             |      |
|            | 2  | 모의고사 문제풀이               | ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.             |      |
|            | 3  | 모의고사 문제풀이               | ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.             |      |
|            | 4  | 모의고사 문제풀이               | ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.             |      |

|            |   |  |  |      |     |
|------------|---|--|--|------|-----|
| 프로그램명      |   | 피봇, 레고(창의력수업)  |  | 지도강사 | 전계순 |
| 지도 목표      |   | 피봇과 레고를 활용해 동영상과 레고작품을 만들 수 있다.  |  |      |     |
| 주요 내용      |   | 에디터기능을 활용한 다양한동작을 만들어 본다.<br>다양한 동작이들어간 장면을 추가해서 동영상을 제작해 본다.<br>레고의 다양한 기능을 활용한 작품을 만들어 본다. |  |      |     |
| 교육 방법      |   | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.                                       |  |      |     |
| 평가 방법      |   | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표해보기  |  |      |     |
| 프로그램 운영 계획 |   |  |  |      |     |
| 월          | 주 | 학습주제   | 학습 내용  |      | 비고  |
| 9          | 1 | 피봇의 메뉴익히기  | 메뉴의 기능, 용어 익힘<br>복사,저장, 불러오기기능<br>색깔, 크기, 위치변경     |      |     |
|            | 2 | 피규어 편집하기   | 에디트기능을 활용해 새로운 피규어 만들기                             |      |     |
|            | 3 | 동영상제작하기  | 백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 윗몸 일으키기<br>스티크맨 동영상 제작            |      |     |
|            | 4 | 동영상제작하기  | 앞구르기, 피겨스케이팅, 가위바위보 동영상<br>제작                      |      |     |
| 10         | 1 | 레고에 대해 알아보기  | 레고의 메뉴설명<br>레고의 모양변경기능<br>레고의 색변경<br>회전, 복사, 조립기능  |      |     |
|            | 2 | 레고 작품만들기   | 우주탐사선만들기<br>레이싱탐사선만들기<br>마차만들기                     |      |     |
|            | 3 | 레고 작품만들기   | 알록달록 LOVE 만들기<br>무궁화 꽃이 피어습니다. 만들기<br>경찰관이 될래요 만들기 |      |     |
|            | 4 | 레고 작품만들기   | 나는 어린이 건축가 만들기<br>슈퍼스타를 꿈꾸며 만들기<br>해양보호 지킴이 만들기    |      |     |

|            |  |                            |  |     |
|------------|--|----------------------------|--|-----|
| 프로그램명      | 스크래치 코딩(창의력수업)   |                            | 지도강사   | 전계순 |
| 지도 목표      | 스크래치를 활용해 코딩을 할 수 있다.  |                            |  |     |
| 주요 내용      | 스프라이트를 이동 회전하며 코딩을 해본다.<br>동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용해 코딩해 본다.<br>교재에 있는 다양한 작품을 만들어 본다. |                            |  |     |
| 교육 방법      | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.                                 |                            |  |     |
| 평가 방법      | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표해보기  |                            |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |  |                            |  |     |
| 월          | 주  | 학습주제                       | 학습 내용  | 비고  |
| 11         | 1  | 스크래치의 화면구성<br>무대와 스프라이트    | 스크래치 전체화면구성, 세부영역에 대해 알아보기<br>배경라이브러리,스프라이트 변경하기             |     |
|            | 2  | 동작, 이벤트, 형태 팔레트<br>활용하기    | 프로젝트 불러오기<br>스프라이트 이동, 회전<br>진행방향과 회전 방식 바꾸기                 |     |
|            | 3  | 동작, 이벤트, 형태 팔레트<br>활용하기    | 동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩하기<br>목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기      |     |
|            | 4  | 소리, 제어, 관찰,<br>데이터팔레트 활용하기 | 소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 명령블록을 이용하여 코딩하기<br>목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기   |     |
| 12         | 1  | 실전 스크래치 코딩 익히기             | 박자에 맞춰 춤추는 댄서 만들기<br>순서대로 숫자 클릭하기 만들기<br>색상을 비교하고 처리하기 만들기   |     |
|            | 2  | 실전모의고사 작품만들기               | 풍력발전소 만들기<br>강아지 운동회 만들기<br>바람의 방향을 알아보자 만들기                 |     |
|            | 3  | 실전모의고사 작품만들기               | 게임으로 구구단을 정복하자 만들기<br>이산화탄소를 줄여라 만들기<br>유성을 피해 태양계를 여행하자 만들기 |     |
|            | 4  | 실전모의고사 작품만들기               | 원소기호 알아보기 만들기<br>섬유질을 먹어요 만들기<br>황사를 막아라 만들기                 |     |

|            |  |               |  |     |
|------------|--|---------------|--|-----|
| 프로그램명      | 엔트리 코딩프로그래밍(창의력수업)   |               | 지도강사   | 전계순 |
| 지도 목표      | 엔트리프로그래밍을 활용한 게임을 코딩할 수 있다.                                      |               |  |     |
| 주요 내용      | 다양한 오브젝트를 삽입하여 움직이는 코딩을 해본다.<br>교재에 나와있는 다양한 형태의 게임과 작품을 코딩해 본다. |               |  |     |
| 교육 방법      | 완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.           |               |  |     |
| 평가 방법      | 각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표해보기                  |               |  |     |
| 프로그램 운영 계획 |  |               |  |     |
| 프로그램명      |  |               |  |     |
| 지도 목표      |  |               |  |     |
| 월별 지도 계획   |  |               |  |     |
| 월          | 주  | 학습주제          | 학습 내용  | 비고  |
| 1          | 1  | 엔트리 프로그램 살펴보기 | 엔트리 프로그램 구성 익히기<br>엔트리 메뉴 기능 익히기                 |     |
|            | 2  | 코딩 하기         | 키보드로 움직이는 kodu 만들기<br>게임의 배경 만들기<br>간단한 게임 만들기   |     |
|            | 3  | 코딩 하기         | 어항 만들기 만들기<br>원숭이 그네타기 만들기<br>오토바이 대전 만들기        |     |
|            | 4  | 코딩 하기         | 사과 많이 먹기 만들기<br>잠수함 대전 만들기<br>미로 게임 만들기          |     |
| 2          | 1  | 코딩 하기         | 지그재그 볼링 만들기<br>로봇 축구 게임 만들기<br>두더지 게임 만들기        |     |
|            | 2  | 코딩 하기         | 우리반 인기투표하기 프로그램 제작<br>칠판 만들어 그림그리기<br>피아노 연주하기   |     |
|            | 3  | 코딩 하기         | 야구게임 만들기<br>비행기 전투 만들기<br>카메라 레이싱 만들기            |     |
|            | 4  | 코딩 하기         | 사칙연산 계산 프로그램 만들기<br>로켓발사 게임 만들기<br>달리기 경주 게임 만들기 |     |