



2023 (난타)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	3,4,5,6학년	지도 강사	정성실
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 화요일		
지도 목표	난타의 기초를 탄탄하게 익혀 연주에 흥미를 느낄 수 있도록 유도한다		
준비물	난타북,북채		

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	난타랑 친해지기	난타의 유래,종류를 알아보고 북의 명칭알기	
	2	난타의 바른 연주법 알기	바른 자세로 치는법을 익혀 연주하기	
	3	가락보 보는법 알기	악보에 표기되는 기호 및 구음법 알아보기	
	4	기차장단1단계(양손치기)	큰소리, 작은소리를 이해하여 연습하기	
	5			
4	1	작품1음악듣고 타법 알기	음악의 분위기를 파악하고 가락1번 익히기	
	2	작품1 가락 연습하기	교본에 의한 가락 1,2번을 익히고 연결하기	
	3	기차장단1단계,별달거리	싱글스트로크, 더블스트로크 연습하기	
	4	작품 1 가락 연습하기	교본에 의한 가락 3번 익히기	
	5			
5	1	작품 1퍼포먼스 익히기	퍼포먼스 동작을 익혀 가락과 연결하기	
	2	작품 1 가락 연습하기	교본에 의한 가락 3,4번 연결하기	
	3	기차장단1단계, 별달거리	소리의 셈여림에 유의하며 연습하기	
	4	작품 1완성하기	작품을 완성하여 연주하기	
	5	기차장단2단계, 별달거리	‘윳’을 이해하고 바르게 연주하기	
6	1	현충일	휴강	
	2	작품 2 음악듣고 타법알기	음악의 분위기를 파악하고 가락 1번 익히기	
	3	기차장단 2단계,별달거리	빠르기를 달리하여 기차장단 연결하기	
	4	작품 2 가락 연습하기	교본에 의한 가락 1,2번 연결하기	
	5			
7	1	작품2 가락 연습하기	교본에 의한 가락 3,4번 연결하기	
	2	작품 2 퍼포먼스 익히기	본인 파트에 맞는 퍼포먼스 연습하기	
	3	작품2 가락 연습하기	교본에 의한 가락 5,6번 연결하기	
	4	기차장단 2단계,별달거리	소리의 셈여림에 유의하기	
	5			

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	1	작품 2완성하기	완성된 작품을 연주하고 보완점 연습하기	
	2	작품 1,2 연주하기	작품연주를 개인혹은 단체 연주하며 감상하기	
	3	광복절	휴강	
	4	기차장단, 별달거리	소리의 셈여림에 유의하며 연주하기	
	5	작품 3 음악듣고 타법알기	음악의 분위기 파악하고 가락1번 익히기	
9	1	작품 3 가락 연습하기	교본에 의한 가락 1,2번 연습하기	
	2	작품 3 가락 연습하기	교본에 의한 가락 3번 익히기	
	3	기차장단 3단계, 별달거리	단음과 연음을 이해하고 연습하기	
	4	작품 3 가락 연습하기	교본에 의한 가락 3,4번 연결하기	
	5			
10	1	개천절	휴강	
	2	작품 3 퍼포먼스 연습하기	동작의 방향을 정확히 익혀 표현하기	
	3	작품 3 가락 연습하기	교본에 의한 가락 5번 연습하기	
	4	기차장단 3단계, 별달거리	타점의 변화를 정확히 알고 연주하기	
	5	작품 3 완성하기	교본에 의한 가락 6번 연습하여 완성하기	
11	1	작품 1,2,3 연주하기	작품 연주하며 감상하기	
	2	기차장단 3단계, 별달거리	가락에 리듬을 입혀 연주하기	
	3	작품 4 음악듣고 타법알기	음악을 충분히 듣고 분위기 알기	
	4	작품 4 가락 연습하기	교본에 의한 가락과 전주부분 연습하기	
	5			
12	1	작품 4 가락 연습하기	교본에 의한 가락 1,2번 연결하기	
	2	기차장단 4단계, 별달거리	1,4,7테치는 방법 익히기	
	3	작품 4 가락 연습하기	교본에 의한 가락 3,4번 연결하기	
	4	작품 4 가락 연습하기	교본에 의한 가락 1~4번 연결하기	
	5			



2023 (창의미술)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	초등 1~6학년	지도 강사	이선희
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 목요일		
지도 목표	활동을 통해 자신의 감정이나 시각적 표현을 자유롭게 나타내며 자기 표현능력과 의사소통 능력을 키워 창의성 발달에 도움을 주며 미술 작품에 대한 이해력을 높이는 데 도움을 줄 수 있다.		
준비물			

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	나를 소개합니다.	내 이름 디자인하기(이름 안에 여러 패턴으로 디자인하기)	
	2	열쇠고리 만들기	슈링클스 종이에 도안 대고 따라 그린 후 색칠하기	
	3		도안대로 자르고 오븐에 구워 열쇠고리 완성하기	
	4	마음껏 표현하기	물감과 크레파스를 이용하여 자유롭게 표현하기	
	5	영화 그리기	영화 도안을 나만의 느낌으로 색칠하여 표현하기	
4	1	풍경화 그리기	봄의 느낌을 살려 봄 풍경화 그리기	
	2	내가 살고 싶은 집	플레이 콘을 이용하여 나만의 집 만들어 보기	
	3	상상 표현하기	기본도형을 이용하여 표현하기	
	4	팔찌 만들기	색실과 비즈를 이용하여 매듭 팔찌 만들기	
5	1	스트링 아트	점,선,면을 이용하여 표현하기	
	2	화분 액자	반제에 스킨프처 점토를 잘 바르고 작은 타일로 꾸미기	
	3		조화를 잘라 예쁘게 꽃아 화분 완성하기	
	4	선 그림 그리기	다양한 선을 이용하여 재미있게 그리기	
6	1	우주여행	색종이로 우주선 접기	
	2		사포에 행성과 별 그리고 우주선 붙여 표현하기	
	3	나의 소중한 손	지점토를 이용하여 나의 손 표현하고 색칠하기	
	4	칫솔로 그리는 그림	도화지에 물감과 칫솔을 이용하여 나비 그림 그리기	
	5	매듭 목걸이	색실과 비즈를 이용하여 매듭 목걸이 만들기	
7	1	걱정 인형 만들기	걱정 인형 만드는 방법 알아보고 구상하기	
	2		실패를 이용하여 걱정 인형 만들기	
	3	색종이로 만드는 바닷속	색종이로 여러 모양의 물고기접기	
	4		도화지에 바탕색을 칠하고 물고기 붙여 바닷속 표현하기	

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	1	골판지로 꾸미는 나무	캔버스 색칠하기	
	2		여러 색의 골판지 감기	
	3		감아놓은 골판지를 이용하여 나무 꾸미기	
	4	나의 띠는?	손으로 한지를 잘게 잘라 나의 띠 표현하기	
	5	스펀지 그림	캔버스에 털실을 자유롭게 붙이고 스펀지로 물감 찍어 표현하기	
9	1	만다라 액자	캔버스에 밑그림 그리기	
	2		밑그림에 맞춰 다양한 크기의 점으로 표현하기	
	3	모스 테라리움	색 모래와 모스를 이용하여 테라리움 만들기	
10	1	선인장 화분	여러 모양의 크기 돌에 초록색 물감칠하기	
	2		흰색 물감으로 선인장 줄기 표현하고 화분에 장식하기	
	3	할로윈 사탕 바구니	할로윈에 대해 알아보고 색 지를 이용하여 바구니 점기	
	4		색지 바구니에 할로윈 그림 그려 바구니 완성하기	
11	1	풍경화 그리기	계절과 시간의 변화에 따라 각기 다른 모습으로 표현하기	
	2	노래 듣고 그리기	음악을 듣고 가사 내용을 형상화하여 추상적 느낌 표현하기	
	3	드림캐처	펠러 비즈를 이용하여 원형 모양 만들기	
	4		펠러 비즈를 이용하여 다른 크기의 깃털 만들기	
	5		완성된 모양을 체인으로 연결하여 드림캐처 완성하기	
12	1	과학 상상화	자유롭게 미래의 세상 탐험하고 이미지 연상하여 상상력 표현하기	
	2	트리 만들기	골판지를 동그랗게 감아놓기	
	3		트리 모양으로 골판지 붙이고 장식하기	
	4	일 년 동안	우리의 지난 활동 이야기 나누기	



2023 (놀이체육)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	돌봄 1-2학년, 방과후 3-6학년	지도 강사	배 지 현
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 금요일		
지도 목표	놀이를 통하여 소통과 화합과 배려하는 마음건강과 신체건강 증진		
준비물			

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	신나는 놀이체육	우리가 제일 좋아 하는 얼음땡과 피구를 해보자.	
	2	가위바위보달리기	친구간의 유대강화 하며 협동심을 키워보자.	
	3	달팽이놀이	달팽이 놀이를 통해서 배려를 익혀보자.	
	4	풍선놀이	풍선을 이용하여 기차놀이 및 오래띄우기 등 놀이를 해보자.	
	5	볼링	집중하여 공을 굴려 볼링핀을 모두 쓰러뜨려 보자.	
4	1	꼬리잡기	상대방의 꼬리를 날렵하게 먼저 빼앗는 팀이 승리한다.	
	2	신발투호	홀라후프 안에 실내화를 집중해서 바로 던져 넣어 보자.	
	3	축구	친구와 소통하고 역동적으로 신체육구를 해소해 보자.	
	4	한걸음술래잡기	놀이를 하면서 술래와 나의 움직임을 같게 만들어보자.	
5	1	사방치기	전통놀이 중 교과과정에 들어있는 사방치기 놀이시간.	
	2	바나나술래잡기	규칙은 얼음땡과 비슷하나 땡을 두 명이 해 주어야 한다.	
	3	펀스틱놀이	펀스틱을 이용하여 기차놀이와 술래잡기를 해보자.	
6	1	공주머니놀이1	공주머니를 이용한 공주머니 투호와 공주머니 받기.	
	2	탐쌍기놀이	나무조각을 이용하여 공동 탐쌍기와 도미노 놀이를 해보자.	
	3	눈가리고술래잡기	손수건을 이용하여 눈을 가리고 캄캄한 세상을 경험 해보자.	
	4	피구	피구공을 이용하여 개인피구와 왕피구를 해보자.	
	5	바람을 타고	비행기에 하고 싶은 말을 적어 날려보자.	
7	1	그물술래잡기	술래에게 잡히면 술래가 되어 같이 손잡고 움직인다.	
	2	스태킹놀이	컵을 빨리, 빨리, 높이, 높이 쌓아보자.	
	3	경찰과 도둑	과연 누가 도둑일까요?	
	4	공뺏기놀이	상대방의 공을 빼앗아 자신의 팀원들에게 모두 패스 하면 승리한다.	
8	1	말미잘술래잡기	술래에게 잡히면 말미잘이 되어 그 자리에서 도망자를 잡아보자.	
	2	공주머니놀이2	공주머니를 이용한 빙고 놀이를 해보자.	
	3	숨바꼭질	실외에서 지형지물을 이용하여 숨고 술래잡기를 해보자.	

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	4	나이먹기	자신의 진을 지키며 서로를 터치하며 나이를 먹는 놀이.	
	5	홀라후프놀이	홀라후프를 이용하여 기차놀이와 전달하기.	
9	1	무궁화꽃이 피었습니다.	술래 몰래 살금 살금 조심히 움직이며 놀아 보자.	
	2	빙고게임	팀조끼를 이용한 빙고놀이를 해보자.	
	3	윷놀이	가정에서 흔히 즐기는 윷놀이를 친구들과 함께 놀아보자.	
10	1	동대문술래잡기	둘이 손을 잡고 짝을 이루어 술래잡기를 해보자.	
	2	이어달리기	장애물을 통과 하며 이어달리기를 해보자.	
	3	탱탱볼	탱탱볼을 이용하여 빨리 전달하거나 나르는 놀이.	
	4	답성놀이	돌을 머리에 이고 이어달리기를 해보자.	
11	1	줄다리기	서로 협동하여 영차영차!	
	2	실전화놀이	컵과 실로 실전화를 만들고 친구의 장점을 이야기해보자.	
	3	돼지씨름	돼지자세로 앉아서 하는 씨름.	
	4	키질놀이	할머니들이 하시던 키질을 계란판을 통해 경험해 보자.	
	5	스캐터볼	스캐터볼 밴드를 많이 모으면 승리한다.	
12	1	10발술래잡기	누가 누가 멀리 멀리 뛰어 도망가나!	
	2	신문지 놀이	신문지를 이용해 다양한 놀이를 해보자.	
	3	병뚜껑놀이	병뚜껑을 이용하여 알까기와 선 가까이 가기 등	
	4	블랙홀 피구	상대방 진영 한 중앙에 홀라후프를 놓아 우리 팀원을 배치	



2023 (로봇과학)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	2~6학년	지도 강사	김 귀미
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 화요일		
지도 목표	조립도를 보고 올바르게 조립함으로써 집중력을 향상시킴		
준비물	로봇 키트		

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	부엉이로봇 “새요”만들기	로봇에 대해 자세히 알아본다.	
	2	부엉이로봇 “새요”만들기	조립도를 보고 새요 로봇을 제작하기	
	3	“에어크레프트”로봇 만들기	조립도를 보고 에어크레프트 로봇을 제작하기	
	4	“에어크레프트”로봇 만들기	LED에 대해 알아본다.	
	5			
4	1	장애물감지로봇“범퍼카”	조립도를 보고 범퍼카 로봇을 제작하기	
	2	장애물감지로봇“범퍼카”	스위치에 대해 알아본다.	
	3	개구리로봇“구리”만들기	조립도를 보고 구리 로봇을 제작하기	
	4	개구리로봇“구리”만들기	CPU에 대해 알아본다.	
	5			
5	1	순찰로봇“패트롤카”만들기	조립도를 보고 패트롤카 로봇을 제작하기	
	2	순찰로봇“패트롤카”만들기	모터에 대해 알아본다.	
	3	바퀴벌레로봇“로치”만들기	조립도를 보고 로치 로봇을 제작하기	
	4	바퀴벌레로봇“로치”만들기	적외선 센서에 대해 알아본다.	
	5	악어로봇“엘리”만들기	조립도를 보고 엘리로봇을 제작하기	
6	1	악어로봇“엘리”만들기	멜로디버저에 대해 알아본다.	
	2	배틀로봇“썬더볼트”만들기	조립도를 보고 썬더볼트 로봇을 제작하기	
	3	배틀로봇“썬더볼트”만들기	배틀로봇에 대해 알아본다.	
	4	“두더지게임” 로봇만들기	조립도를 보고 두더지게임 로봇을 제작하기	
	5			
7	1	“두더지게임” 로봇만들기	랜덤에 대해 알아본다.	
	2	애완로봇 “아지” 만들기	조립도를 보고 아지 로봇을 제작하기	
	3	애완로봇 “아지” 만들기	전압과 전류에 대해 알아본다.	
	4			
	5			

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	1			
	2			
	3			
	4	창작로봇 만들기	만들고 싶은 창작로봇을 구상하고 설계도 그리기	
	5			
9	1	창작로봇 만들기	창작로봇을 제작하기	
	2	일꾼로봇“모노”만들기	조립도를 보고 모노 로봇을 제작하기	
	3	일꾼로봇“모노”만들기	RF리모컨 사용방법에 대해 알아본다.	
	4	기차로봇 “라인트레인”만들기	조립도를 보고 라인트레인 로봇을 제작하기	
	5			
10	1	기차로봇 “라인트레인”만들기	라인트레이서에 대해 알아본다.	
	2	격투로봇“롤링파이터”만들기	조립도를 보고 롤링파이터 로봇을 제작하기	
	3	격투로봇“롤링파이터”만들기	RF통신에 대해 알아본다	
	4	사마귀로봇“맨티스”만들기	조립도를 보고 맨티스 로봇을 제작하기	
	5			
11	1	사마귀로봇“맨티스”만들기	링크구조에 대해 알아본다	
	2	전투로봇“샷건”만들기	조립도를 보고 샷건 로봇을 제작하기	
	3	전투로봇“샷건”만들기	고무줄의 탄성에 대해 알아본다	
	4	오토바이로봇“쿠퍼”만들기	조립도를 보고 쿠퍼로봇을 제작하기	
	5	오토바이로봇“쿠퍼”만들기	교통안전 지시등에 대해 알아본다.	
12	1	트럭로봇 “덤프”만들기	조립도를 보고 덤프 로봇을 제작하기	
	2	트럭로봇 “덤프”만들기	서보모터에 대해 알아본다	
	3	운반로봇“로더” 만들기	조립도를 보고로더 로봇을 제작하기	
	4			
	5			



2023 (음악줄넘기) 프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	3~6학년	지도 강사	오찬비
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 수요일		
지도 목표	음악과 함께하는 줄넘기의 다양한 동작 익히기		
준비물	개인 줄넘기, 음원		

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1			
	2	줄넘기의 효과 및 중요성	줄넘기의 효과와 기본 안전수칙	
	3	기본 스텝	도약과 착지	
	4	양발 모아 뛰기	양발 모아 뛰기	
	5		1회선 1도약	
4	1			
	2		1회선 2도약	
	3		박자에 맞추어 기본동작	
	4	구보 뛰기	양발 번갈아 뛰기	
	5		음악에 맞추어 기본동작	
5	1		두 박자 양발 번갈아 뛰기	
	2		박자에 맞추어 기본동작	
	3	교차 뛰기	가위뛰기	
	4		옆 교차 뛰기	
	5		십자 뛰기	
6	1			
	2		가위바위보 뛰기	
	3		박자에 맞추어 기본동작	
	4	안무연습	음악에 맞추어 1절 안무 익히기	
	5	줄 떨치기	옆 떨치기	
7	1			
	2		두 박자 옆 떨치기	
	3		옆 떨치며 구보 뛰기	
	4		옆 떨치며 앞 흔들어 뛰기	
	5			

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	1			
	2			
	3			
	4			
	5		옆 떨치며 구보 뛰기	
9	1			
	2		옆 떨치며 앞 흔들어 뛰기	
	3	내어 뛰기	앞, 뒤로 내어 뛰기	
	4	엇걸어 뛰기	기본 엇걸어 뛰기 방법	
	5		엇걸었다 풀어 뛰기	
10	1		옆 떨치며 엇걸어 뛰기	
	2		엇걸며 구보 뛰기	
	3	안무연습	음악에 맞추어 1절 안무 익히기	
	4	학습발표회준비	자리 이동 익히기	
	5			
11	1	학습발표회준비	음악에 맞추어 2절 안무 익히기	
	2	학습발표회준비	입, 퇴장 및 인사	
	3	학습발표회준비	1, 2절 안무 익히기	
	4	학습발표회	최종연습	
	5	되돌리기	좌우 되돌리기	
12	1			
	2		옆 떨치며 되돌리기	
	3		짹 줄넘기	
	4		긴 줄넘기(배웅 뛰기)	
	5			



2023 (책놀이) 프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	3~6학년	지도 강사	박지혜
지도 기간	2023년 3월 3일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 금요일		
지도 목표	·그림책을 즐거움과 기쁨을 안다. ·그림책을 통해 읽기 능력을 키울 수 있다. ·올바른 독서 습관을 기를 수 있다.		
준비물			

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	학교생활	<인사를 나누어 드립니다.> 우리만의 인사 인사메아리 따라잡기	
	2	규칙	<쿠키 한 입의 인생 수업> 우리만의 규칙세우기	
	3	감정과 표현	<가시소년> 가시 돋는 말	
	4	감정조절	<제라드의 우주섬터> 그로그 카드	
	5	자존감	<세상에서 가장 아름다운 달걀> 씨앗 달걀 나누기	
4	1	봄	<숲 속 재봉사의 꽃잎 드레스> 디자이너 놀이	
	2	소통	<우리 개를 찾아 주세요> 몸으로 말해요 <말들이 사는 나라> 말 보물 찾기	
	3	공감	<감정은 다 다르고 특별해> 감정 탐정 놀이 <재미있는 내 얼굴> 표정으로 말하기	
	4	감사	<감사해요> 감사 점수를 올려라!	
	5	사랑	<꽃잎 아파트> 너에게 꽃을 선물할게	
5	1	가족	<특별한 손님> 다양한 가족의 형태 <돼지책> 가족의 역할 짓기	
	2	믿음	<막대기랑 돌맹이랑> 짝과 함께 모험을!	
	3	칭찬	<오늘은 칭찬받고 싶은 날> 한 걸음 칭찬 릴레이	
	4	위로	<궁디팡팡> 위로의 종이 비행기 날리기	
	5	사과	<대신 사과하는 로봇 처음 사과하는 아이> 내 사과 사려	
6	1	용서	<내 입장에서 생각해 봐!> 더하고 빼는 감정 즉흥극	
	2	다름	<하나라도 백 개인 사과> 둘이지만 하나인 그림	
	3	거리	<곰씨의 의자> 돼~지, 안 돼~지, 꿀!	
	4	갈등	<양들은 지금 파업 중> 우리가 이야기를 만들어요	
	5	협동	<같이> 내 얼굴 함께 그리기	
7	1	자연	<나무> 생태도감	
	2	동물	<네가 태어나던 날에> 나만의 작은 책	
	3	환경	<나무는 좋다> 우리들이 만든 나무	
	4	여름	<팔방수의 전설> 팔방수 포스터	
	5	안전	<여름이 좋아 물이 좋아> 안전 빙고	

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
9	1	갈등	<피바디 선생님의 사과> 자은 말로 시작되는 큰 갈등	
	2	폭력과 방관	<내 탓이 아니야> 모르는 척!	
	3	올바른 언어사용	<날말 공장 나라> 워드 클라우드/긍정맨을 찾아라	
	4	협력	<모두를 위한 케이크> 재능 물고기	
	5	우리문화	<쪽빛을 찾아서> 쪽빛 들이기	
10	1	기후변화	<마지막 섬>tv속으로	
	2	기후위기	<그게 나랑 무슨 상관이야> 지구을 위한 밥상	
	3	기후난민	<긴 여행>보드게임	
	4	가을	<가을 운동회>미니 운동회	
	5	자연의 색	<아빠, 나한테 물어봐> 나만의 가을	
11	1	용기	<야쿠바와 사자> 너에게 보내는 응원	
	2	낭독극	<고구마유/답답이와 도깨비> 사투리 대잔치	
	3	이해	<근데, 그 얘기 들었어?> 뭐라구?	
	4	배려	<나는 너는> 배려의 말	
	5	책임	<나르와 눈사람> 선택과 책임	
12	1	존중	<존중씨는 따듯해> 존중의 나무	
	2	정직	<거짓말하고 싶을 때> 비포 에프터	
	3	예절	<어떻게 해야 할까요?> 예절 가이드라인	
	4	효	<손이 들려준 이야기들> 감사의 손	
	5	꿈	<꾸고>나의 버킷리스트	

※상기 일정은 현장 상황에 따라 변경 될 수 있음을 양해 부탁드립니다.



2023 (컴퓨터)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	1-2학년	지도 강사	시경인
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 수요일		
지도 목표	한컴타자를 익히고 윈도우 10 기초와 인터넷을 활용할 수 있습니다.		
준비물	초등방과후 특기적성 교재		

지 도 계 획			
월	주	주제	지도 내용
3	1	안녕, 컴퓨터	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 교실에서 지켜야 할 예절을 알아봅니다. 컴퓨터를 켜고, 마우스로 끄는 방법을 알아봅니다.
	2	[타자왕 01]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '자리 연습 1단계-기본 자리'를 연습합니다. 컴퓨터 장치를 확인합니다.
	3	반가워, 컴퓨터	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터의 기본 구성 장치에 대해 알아봅니다. 컴퓨터의 여러 주변 장치에 대해 알아봅니다.
	4	[타자왕 02]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '자리 연습 2단계-왼손 위 자리'를 연습합니다.
4	1	키보드 소개하기 [타자왕 03]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '자리 연습 3단계-검지 자리'를 연습합니다. 키보드의 주요 키의 이름과 기능을 알아봅니다. 키보드 기본 자리를 확인하고, 글자를 입력합니다.
	2	마우스 소개하기 [타자왕 04]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '자리 연습 4단계-오른손 위 자리'를 연습합니다. 마우스의 구성을 알아봅니다.
	3	마우스와 친해지기	<ul style="list-style-type: none"> 마우스 잡는 방법과 동작을 배웁니다. 마우스의 기능을 이해합니다.
	4	산타 셀카 [타자왕 05]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '자리 연습 5~6단계-아래 자리'를 연습합니다. 게임 방법을 알아보고 이해합니다.
5	1	마우스 연습	<ul style="list-style-type: none"> 게임을 통해 마우스를 클릭하고, 드래그하는 연습을 합니다.
	2	풍선껌 기울이기 [타자왕 06]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '자리 연습 7단계-쌍자음 자리'를 연습합니다. 게임 방법을 알아보고 이해합니다. 게임을 통해 키보드 방향키 누르는 연습을 합니다.
	3	산타의 캔버스 [타자왕 07]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '자리 연습 8단계-쌍모음 자리'를 연습합니다. 게임 스토리를 이해하고, 게임 방법을 알아봅니다. 게임을 통해 마우스를 클릭, 드래그 하는 연습을 합니다.
	4	공룡 타자 연습	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷 타자연습 프로그램을 활용할 수 있습니다. 숫자 글쇠 누르는 방법을 익히고, 숫자 패드에 대해 알아봅니다. 키보드 낱말 연습에 앞서, 낱말을 입력하는 순서를 살펴봅니다.

지도 계획			
월	주	주제	지도 내용
6	1	윈도우 10 시작하기 [타자왕 08]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '날말 연습 1단계-기본 날말'을 연습합니다. '윈도우 10'의 화면 구성에 대해 알아봅니다. '윈도우 10'에 설치된 앱을 실행해 봅니다.
	2	바탕 화면 꾸미기 [타자왕 09]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '날말 연습 2단계-원손 위 날말'을 연습합니다. 바탕 화면의 아이콘을 정리해 봅니다. 바탕 화면의 배경을 원하는 사진으로 꾸며 봅니다.
	3	작업 표시줄 다루기 [타자왕 10]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '날말 연습 3단계-검지 날말'을 연습합니다. 작업 표시줄의 크기와 위치를 바꾸어 봅니다. 작업 표시줄에 아이콘을 고정시켜 봅니다.
	4	창 다루기 [타자왕 11]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '날말 연습 4단계-오른손 위 날말'을 연습합니다. 창의 크기를 조절해 봅니다. 창을 이동시켜 봅니다.
7	1	메모장 앱 실행하기 [타자왕 12]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '날말 연습 5~6단계-아래 날말'을 연습합니다. 메모장에서 기호, 문자, 이모티콘을 검색하여 입력해 봅니다. 메모장에서 글꼴을 바꾸어 봅니다.
	2	계산기 앱 실행하기 [타자왕 13]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '날말 연습 7단계-쌍자음 날말'을 연습합니다. 계산기 앱을 실행하여 숫자를 계산해 봅니다. 계산기 앱을 실행하여 날짜를 계산해 봅니다.
	3	폴더 관리하기 [타자왕 14]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '날말 연습 8단계-쌍모음 날말'을 연습합니다. 바탕 화면에 새 폴더를 만들어 봅니다. 폴더 안에 있는 파일의 위치를 옮긴 후, 이름을 바꾸어 봅니다.
	4	타자게임 케이크던지기	<ul style="list-style-type: none"> 게임의 구성 요소를 확인해 봅니다. 게임 규칙에 대한 설명을 이해합니다. 게임을 실행해 봅니다.
9	1	그림판 알아보기 [타자왕 15]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '짧은 글 연습-속담/명언'을 연습합니다. 그림판을 살펴본 후, 그림판 앱을 실행해 봅니다. 도형을 '그리기, 지우기, 복사하기, 붙여넣기' 해 봅니다.
	2	그림판으로 색칠하기 [타자왕 16]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '긴 글 연습-동요 산토끼'를 연습합니다. 그림판에서 특정 색을 선택하여 색칠해 봅니다. 그림판으로 글자를 입력해 봅니다.
	3	그림판으로 동화 만들기 [타자왕 17]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '긴 글 연습-동요 학교중'을 연습합니다. 이야기를 읽고 그림판에서 색칠해 봅니다. 이야기를 만들어 그림판에서 동화 장면으로 나타내 봅니다.
	4	날씨 알아보기 [타자왕 18]	<ul style="list-style-type: none"> 타자연습 '긴 글 연습-이모티콘 만들기'를 연습합니다. 날씨 앱을 찾아 실행해 봅니다. 날씨 앱에서 날씨 정보와 오염물질 정보를 확인해 봅니다.

10	1	지도로 여행하기 [타자왕 19]	<ul style="list-style-type: none"> • 타자연습 '긴 글 연습-퀴즈 초성'을 연습합니다. • 지도 앱으로 장소를 검색해 봅니다. • 출발지와 목적지를 입력하여 길 찾기를 해 봅니다.
	2	인터넷 세상 [타자왕 20]	<ul style="list-style-type: none"> • 타자연습 '긴 글 연습-퀴즈 년센스'를 연습합니다. • 유니버에 접속하여 콘텐츠를 살펴봅니다. • 인터넷 검색 엔진에 대해 알아봅니다.
	3	코드와 함께 춤을 [타자왕 21]	<ul style="list-style-type: none"> • 타자연습 '긴 글 연습-퀴즈 캐릭터'를 연습합니다. • 게임 스토리를 이해하고, 게임 방법을 알아봅니다. • 게임을 통해 코딩을 배웁니다.
	4	타자게임 해상구조 SOS	<ul style="list-style-type: none"> • 게임의 구성 요소를 확인해 봅니다. • 게임 규칙에 대한 설명을 이해합니다. • 게임을 실행해 봅니다.
11	1	스티커로 야옹이에게 간식을 줘요	<ul style="list-style-type: none"> • 야옹이가 이동해야 하는 방향을 이해합니다. • 야옹이가 한 방향으로 움직이게 할 수 있게합니다. • 야옹이가 여러 방향으로 움직이게 할 수 있게합니다.
	2	엔트리로 준비물을 챙겨요	<ul style="list-style-type: none"> • 엔트리 프로그램을 실행하여 작품을 불러올 수 있게합니다. • 엔트리봇이 오른쪽 아래로 움직이도록 블록을 조립할 수 있게합니다. • 엔트리봇이 왼쪽 위로 움직이도록 블록을 조립합니다.
	3	스티커로 웃을 입어요	<ul style="list-style-type: none"> • 반복 명령이 무엇을 의미하는지 이해합니다. • 한 방향으로 반복 명령을 사용하여 움직입니다. • 여러 방향으로 반복 명령을 사용하여 움직입니다.
	4	엔트리로 책가방을 메요	<ul style="list-style-type: none"> • 반복 블록을 사용하여 명령을 반복 실행하여 봅니다. • 반복 블록을 여러 개 사용하여 봅니다. • 반복 블록 안에 여러 개의 명령을 끼워 넣어 사용하여 봅니다.
12	1	스티커로 학교에 가요	<ul style="list-style-type: none"> • 직진 명령으로 자동차가 바라보는 방향으로 움직여 봅니다. • 좌회전과 우회전 명령으로 자동차가 바라보는 방향을 바꿉니다. • 반복 명령을 사용하여 명령을 간단하게 만듭니다.
	2	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	<ul style="list-style-type: none"> • 직진 블록을 사용하여 경찰차를 이동 방향으로 이동시킵니다. • 우 회전과 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전시킵니다. • 말하기 블록을 사용하여 경찰차가 말풍선으로 말하게 합니다.
	3	스티커로 학교에 도착해요	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명하게 합니다. • 문구점에서 준비물을 합니다. • 횡단보도를 안전하게 건널 수 있는지 실행합니다.
	4	엔트리로 교문에 들어가요	<ul style="list-style-type: none"> • 실행화면에 배경 오브젝트를 추가합니다. • 오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 오른쪽/왼쪽으로 이동시킵니다. • 위쪽/아래쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트가 위쪽/아래쪽으로 이동하고 크기가 작아지거나 커지게 합니다.



2023 (컴퓨터)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	3-4학년	지도 강사	시경인
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 수요일		
지도 목표	쉽고 재미있게 파워포인트의 기능을 학습하여 작품 활동을 할 수 있습니다.		
준비물	초등방과후 특기적성 교재		

지 도 계 획			
월	주	주제	지도 내용
3	1	‘닭’과 공룡의 부활	<ul style="list-style-type: none"> 파워포인트 2016의 화면 구성을 알아봅니다. 슬라이드에 입력된 글자를 수정합니다. 디자인 테마를 변경한 후 색을 변경합니다.
	2	‘강아지’가 표현하는 꼬리 언어	<ul style="list-style-type: none"> 슬라이드의 이미지 개체를 원하는 위치로 이동합니다. 조절점을 이용하여 이미지의 크기를 변경합니다. 겹쳐진 이미지를 맨 앞 또는 맨 뒤로 이동시킵니다.
	3	썰매를 끄는 루돌프 ‘순록’	<ul style="list-style-type: none"> 도형을 삽입한 후 크기와 위치를 변경합니다. 노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시킵니다. 곡선을 삽입한 후 윤곽선(두께, 대시)을 변경합니다.
	4	사막의 상징 ‘낙타’	<ul style="list-style-type: none"> 레이아웃을 변경한 후 제목을 입력합니다.. 제목은 오른쪽 맞춤으로 정렬합니다. 슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경합니다.
4	1	‘코끼리’의 코가 길어진 이유	<ul style="list-style-type: none"> [슬라이드 2]에서 원하는 그림을 복사합니다. 복사한 그림을 [슬라이드 1]에 붙여넣습니다. 특정 그림을 좌우대칭으로 회전시킵니다.
	2	‘조개’가 진주를 만드는 방법	<ul style="list-style-type: none"> 원형 도형에 도형 효과-입체효과를 지정합니다. 원형 도형에 애니메이션-바람개비를 지정합니다.. 애니메이션의 시작 옵션을 ‘이전 효과 다음’으로 변경합니다.
	3	‘토끼’에 대한 오해와 진실	<ul style="list-style-type: none"> 슬라이드를 추가한 후 필요없는 슬라이드는 삭제합니다. 똑같은 슬라이드를 복제합니다. 토끼의 입 모양 도형을 굵셈 기호를 변경합니다.
	4	이만큼 배웠어요!	<ul style="list-style-type: none"> 주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성합니다. 완성된 작품을 저장하여 제출합니다.
5	1	성별이 바뀌는 ‘물고기’, 흰동가리	<ul style="list-style-type: none"> 슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경합니다. 흰동가리 그림에 애니메이션-사용자 지정 경로를 지정한 후 헤엄칠 경로를 그립니다.
	2	‘고양이’가 싫어하는 냄새	<ul style="list-style-type: none"> 슬라이드의 개체를 화면에 보이지 않게 숨깁니다. 숨겨진 개체가 화면에 보이도록 설정을 변경합니다. 고양이 그림을 삽입하여 투명한 색으로 설정합니다.
	3	‘얼룩말’에게 그려진 얼룩무늬	<ul style="list-style-type: none"> 열기구 모양에서 원 도형에 그림을 채웁니다. 열기구 모양에서 손잡이 부분의 도형에 패턴을 채웁니다. 그림을 삽입한 후 필요한 부분만 잘라냅니다.
	4	점 잇기로 예쁘게 그림 그려요	<ul style="list-style-type: none"> 숫자가 적힌 점을 순서대로 연결합니다. 그림을 적절한 색으로 예쁘게 색칠합니다.

지도 계획			
월	주	주제	지도 내용
6	1	퍼즐 맞추기 놀이해요	<ul style="list-style-type: none"> · 작품명을 보고 그 작품에 대해 더 깊은 이해를 높입니다. · 퍼즐 조각을 회전시키고 재배치하여 그림을 완성합니다.
	2	칠교놀이해요	<ul style="list-style-type: none"> · 칠교놀이 조각을 드래그하여 위치를 옮깁니다. · 칠교놀이 조각을 좌우 대칭시켜서 원하는 모양을 만듭니다.
	3	픽셀 아트를 만들어요	<ul style="list-style-type: none"> · 마우스를 클릭할 때마다 픽셀을 도장처럼 찍어 봅니다. · 스페이스 키를 누를 때마다 색이 다른 다음 모양을 바꿔 봅니다.
	4	나만의 캐릭터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 이미지를 복사하고 이동해봅니다. · 도형을 삽입하고 색상을 변경합니다.
7	1	방 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> · 도형 안에 그림을 채워봅니다. · 다양한 복사 기능을 이용하여 방을 꾸며봅니다.
	2	지붕 집 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 도형을 질감으로 채워봅니다. · 곡선을 그리고 서식을 변경하여 집을 완성합니다.
	3	옷 디자인하기	<ul style="list-style-type: none"> · 도형을 삽입하고 도형의 윤곽선을 변경해봅니다. · 윤곽선 서식을 지정하여 다양한 무늬를 만듭니다.
	4	즐거운 우리집 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 슬라이드 배경에 이미지를 채워봅니다. · 온라인 그림을 활용하여 작품을 꾸며봅니다. · 도형을 삽입하고 도형의 윤곽선을 없애봅니다.
9	1	부엉이 배경 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 슬라이드 배경에 질감을 채워봅니다. · 도형에 텍스트를 입력하고 서식을 변경해봅니다. · 온라인 그림을 활용하여 작품을 완성합니다.
	2	컴퓨터의 구성 장치 알기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림을 삽입하는 방법을 알아봅니다. · 도형을 삽입하고 글자를 입력해봅니다. · 화살표를 삽입하고 서식을 변경해봅니다.
	3	윙크하는 캐릭터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 도형에 깜박이기 애니메이션을 적용해봅니다. · 도형을 그룹화하고 복사해봅니다.
	4	다람쥐 동시 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> · 슬라이드 배경에 이미지를 채운 후 투명도를 적용해봅니다. · 텍스트에 여러 가지 서식을 적용해봅니다.
10	1	일러스트 앨범 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 그림에 여러 가지 스타일을 적용하여 꾸며봅니다. · 텍스트의 정렬을 변경해봅니다.
	2	우쿨렐레 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 도형 병합을 이용해서 새로운 도형을 만들어봅니다. · 도형 그룹화를 이용해서 도형을 복사해봅니다. · 도형을 패턴으로 채워봅니다.
	3	꿀벌이 집 찾아주기	<ul style="list-style-type: none"> · 사용자 지정 경로 애니메이션을 적용해봅니다. · 애니메이션 타이밍을 적용해봅니다.
	4	퍼즐 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 슬라이드에 표를 삽입한 후 그림을 채워봅니다. · 그림으로 저장(Windows 메타파일) 기능을 이용하여 퍼즐을 만들어봅니다.

11	1	레고 얼굴 그리기	<ul style="list-style-type: none"> • 슬라이드 복제 기능을 이용하여 캐릭터의 표정을 다양하게 변경합니다. • 각각의 슬라이드에 화면 전환 효과를 적용합니다.
	2	홍보 포스터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 그림을 삽입하고 그림 효과를 적용해봅니다. • 워드아트로 디자인된 문구를 완성합니다.
	3	동화책 결말 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 도형 스타일을 이용하여 도형 서식을 변경해봅니다. • 여러 가지 도형을 삽입하여 성을 만들어봅니다.
	4	자기 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> • 하이퍼링크와 실행 단추를 이용하여 슬라이드를 이동해 봅니다. • 도형 스타일을 이용하여 도형 서식을 변경해 봅니다.
12	1	당근 키우기	<ul style="list-style-type: none"> • 도형을 삽입하고 도형 효과를 적용해봅니다. • 애니메이션 타이밍을 조절하여 두 가지 애니메이션을 함께 실행해 봅니다.
	2	동물들의 평균수명 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> • 차트를 삽입하고 차트 스타일을 지정합니다. • 그림의 불필요한 부분을 잘라내고 배경을 투명한 색으로 지정합니다.
	3	성탄절 봉투 & 카드 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 슬라이드 크기를 변경 해 봅니다. • 삽입된 도형에 패턴을 적용한 후 이미지를 삽입해 봅니다.
	4	미니언즈 캐릭터 그리기	<ul style="list-style-type: none"> • 도형의 서식을 변경한 후 기본 도형으로 설정해 봅니다. • 다양한 도형을 이용하여 캐릭터를 만들어 봅니다.



2023 (컴퓨터)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	5-6학년	지도 강사	시경인
지도 기간	2023년 3월 2일 ~ 2023년 12월 31일, 매주 수요일		
지도 목표	한글 2020을 학습하여, ITQ 자격을 취득할 수 있도록 준비 해 봅니다.		
준비물	프린트물, PPT자료		

지 도 계 획			
월	주	주제	지도 내용
3	1	중국의 굴욕적인 역사 '탕수육'	<ul style="list-style-type: none"> 한글 프로그램에 대해 알아봅니다. 수업에 필요한 소스 파일을 불러오기 합니다. <Enter>와 <SpaceBar>를 이용하여 문서 편집합니다.
	2	신이 내린 열매 '커피'	<ul style="list-style-type: none"> 입력된 텍스트의 글꼴 서식(글꼴, 크기 등)을 변경합니다. 입력된 텍스트를 정렬(왼쪽, 가운데, 오른쪽)합니다. 중요한 내용을 형광펜으로 표시합니다.
	3	약으로 이용되던 '탕후루'	<ul style="list-style-type: none"> 문서에 입력된 그림을 복사합니다. 그림 개체의 크기를 조절하고 회전합니다. 그림에 여러 가지 효과(그림자, 네온 등) 적용합니다.
	4	떡을 깨물어 왕을 뱉는다?	<ul style="list-style-type: none"> 표 안의 전체 셀을 선택합니다. 표 안의 채우기와 테두리를 변경합니다. 표 안에 입력된 텍스트 정렬합니다.
4	1	월급 대신 '소금'	<ul style="list-style-type: none"> 글맵시 삽입합니다. 글맵시의 속성 변경합니다. 문단에 글머리표 표시합니다.
	2	김씨가 만들어 탄생한 '김'	<ul style="list-style-type: none"> 개체 선택 기능을 이용하여 글상자 선택합니다. 빼돌빼돌한 글상자 맞추는 법. 글상자 서식 변경합니다.
	3	'라면'의 역사 속으로	<ul style="list-style-type: none"> 찾아 바꾸기를 이용하여 라면을 라면으로 바꿔봅니다. 특정 단어를 한자로 바꾸기 합니다. 특정 단어에 강조점 추가합니다.
	4	어린 꼬마가 개발한 '아이스바'	<ul style="list-style-type: none"> 직사각형 도형을 삽입합니다. 도형의 속성(선, 면 색, 무늬 색, 무늬 모양 등)을 변경합니다. 개체(도형, 그림 등)의 순서를 변경합니다.
5	1	ITQ 한글	<ul style="list-style-type: none"> 수험자 유의사항 및 답안 파일 저장합니다.
	2	기본 문서의 서식 지정	<ul style="list-style-type: none"> 편집 용지 및 기본 글자 서식을 지정합니다. 문제 번호 입력 및 페이지를 구분합니다.
	3	한글 2020	<ul style="list-style-type: none"> 한글 환경설정 및 리본메뉴 설정합니다.
	4	스타일 입력	<ul style="list-style-type: none"> 기본 스타일(바탕글) 입력하고 확인합니다.
6	1	스타일 수정	<ul style="list-style-type: none"> 스타일 내용 입력한 후 스타일 지정합니다.
	2	표 작성	<ul style="list-style-type: none"> 표를 만든 후 내용을 입력합니다.

지도 계획			
월	주	주제	지도 내용
6	3	표 수정	<ul style="list-style-type: none"> • 블록 계산 및 캡션을 입력합니다. • 셀 배경색 및 테두리를 지정합니다.
	4	차트 작성	<ul style="list-style-type: none"> • 차트 마법사를 이용하여 차트를 작성합니다.
7	1	차트 수정	<ul style="list-style-type: none"> • 축 제목 및 축 이름표 및 서식을 지정합니다. • 차트 제목 및 범례 서식을 지정합니다.
	2	기능평가 I	<ul style="list-style-type: none"> • 기능평가 I (스타일, 표, 차트) 배운내용을 실습합니다.
	3	수식 입력	<ul style="list-style-type: none"> • 수식 편집기를 이용하여 수식 입력하고 수정합니다.
	4	도형 그리기	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 도형 및 글상자를 그리기고 실습합니다.
9	1	그림 및 글맵시	<ul style="list-style-type: none"> • 그림 및 글맵시를 입력합니다. • 책갈피 삽입 및 하이퍼링크 지정합니다.
	2	기능평가 II	<ul style="list-style-type: none"> • 기능평가 II (수식, 도형) 배운내용을 실습합니다.
	3	원문 입력하기	<ul style="list-style-type: none"> • 문서작성능력 평가 원문내용을 오ता없이 입력합니다.
	4	덧말, 앞글자 장식	<ul style="list-style-type: none"> • 제목에 덧말넣고, 문단 앞글자 장식기능을 학습하고 실습합니다.
10	1	문단 번호	<ul style="list-style-type: none"> • 문자표 입력 및 문단 번호 모양을 지정합니다.
	2	기타기능	<ul style="list-style-type: none"> • 각주, 머리말, 쪽 번호를 삽입하고, 수정하는 방법을 학습합니다.
	3	그림	<ul style="list-style-type: none"> • 그림 삽입, 그림 자르기, 그림 크기조정을 실습합니다.
	4	문서작성 능력평가	<ul style="list-style-type: none"> • 문서작성 능력평가 페이지를 전체 페이지를 실습합니다.
11	1	제 01회 출제예상 모의고사	<ul style="list-style-type: none"> • 세 개의 페이지 문서 작성. 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성합니다.
	2	제 02회 출제예상 모의고사	<ul style="list-style-type: none"> • 세 개의 페이지 문서 작성. 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성합니다.
	3	제 03회 출제예상 모의고사	<ul style="list-style-type: none"> • 세 개의 페이지 문서 작성. 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성합니다.
	4	제 04회 출제예상 모의고사	<ul style="list-style-type: none"> • 세 개의 페이지 문서 작성. 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성합니다.
12	1	제 01회 최신유형 기출문제	<ul style="list-style-type: none"> • 출력형태와 조건을 고려하여 세 개의 페이지 문서 작성합니다.
	2	제 02회 최신유형 기출문제	<ul style="list-style-type: none"> • 출력형태와 조건을 고려하여 세 개의 페이지 문서 작성합니다.
	3	제 03회 최신유형 기출문제	<ul style="list-style-type: none"> • 출력형태와 조건을 고려하여 세 개의 페이지 문서 작성합니다.
	4	제 04회 최신유형 기출문제	<ul style="list-style-type: none"> • 출력형태와 조건을 고려하여 세 개의 페이지 문서 작성합니다.



2023(피아노)프로그램 연간계획안

고수초등학교

지도 대상	1~6학년	지도 강사	김혜연
지도 기간	2023년3월2일~12월31일 매주 월,금요일		
지도 목표	음악이론과 실기를 배우며 피아노연주를 목표로 지도한다.		
준비물	이론교재, 피아노실기 교재, 피아노		

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	음표배우기	이론 및 실기	
	2	음표배우기	이론 및 실기	
	3	쉼표배우기	이론 및 실기	
	4	쉼표배우기	이론 및 실기	
	5	복습	음악감상	
4	1	건반이름 배우기	이론 및 실기	
	2	건반이름 배우기	이론 및 실기	
	3	건반이름 배우기	이론 및 실기	
	4	건반이름 배우기	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	
5	1	음이름 배우기	이론 및 실기	
	2	음이름 배우기	이론 및 실기	
	3	음이름 배우기	이론 및 실기	
	4	음이름 배우기	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	
6	1	박자배우기1	이론 및 실기	
	2	박자배우기1	이론 및 실기	
	3	박자배우기1	이론 및 실기	
	4	박자배우기1	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	
7	1	박자배우기2	이론 및 실기	
	2	박자배우기2	이론 및 실기	
	3	박자배우기2	이론 및 실기	
	4	박자배우기2	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	1	음자리표배우기	이론 및 실기	
	2	음자리표배우기	이론 및 실기	
	3	음자리표배우기	이론 및 실기	
	4	음자리표배우기	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	
9	1	큰보표배우기	이론 및 실기	
	2	큰보표배우기	이론 및 실기	
	3	큰보표배우기	이론 및 실기	
	4	큰보표배우기	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	
10	1	음정배우기	이론 및 실기	
	2	음정배우기	이론 및 실기	
	3	음정배우기	이론 및 실기	
	4	음정배우기	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	
11	1	올림표배우기	이론 및 실기	
	2	올림표배우기	이론 및 실기	
	3	내림표배우기	이론 및 실기	
	4	내림표배우기	이론 및 실기	
	5	복습	작은 연주회	
12	1	연주회준비	연습	
	2	연주회준비	연습	
	3	연주회준비	연습	
	4	연주회준비	연습	
	5	연주회	2023 우리들의 연주회	