

# 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

정읍초등학교

## □ 운영 개요

프로그램	방과후학교(창의력보드게임)
시 간	화요일, 목요일 1교시(13:25~14:05), 2교시(14:10~14:50), 3교시(15:00~15:40)
장 소	3층 방과후교실
대 상	1 ~ 6학년
강 사	이세진

## □ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	렛어택켓	렛어택켓 교구 활용/지도 수학 개념, 기억력 * 4장의 카드로 연산 및 수학 개념을 이해하고 기억력 훈련 * 특수카드의 역할을 알고 상화에 대한 대처 연습	
	2	셈셈 피자가게	셈셈 피자가게 교구 활용/지도 전략, 수학 개념 * 3장의 카드 중 2장의 카드로 연산하여 계산하기 * 토핑을 얻기 위해 카드 이해하기	
	3	다빈치 코드	다빈치코드 교구 활용/ 추리력, 인지력 * 숫자를 이해하고 상대방 숫자 추리하여 맞추기 * 흑백의 동일한 숫자를 알고 히든숫자 이해하기	
	4	컴팩트컬링	컬링 교구 활용/ 구상, 종합판단 * HOUSE 안에 스톤 넣기	
4	1	루팡루이	루팡루이 교구 활용 지도 집중력 * 날아오는 비행선 피하기	
	2	트래버스	트래버스 교구 활용/ 통찰력, 전략력 * 도형 별 점프하기 연습 및 기본 룰 확인 * 목적지 도착시 생기는 문제점 해결하기	
	3	루트	루트 교구 활용/ 기획, 종합판단력 * 각 카드의 구성을 익히고, 공수 역할을 이해 * 차이점을 이해, 동시다발적 사건의 전략 세우기	
	4	억만장자	억만장자 교구 활용/지도 특성 이해/ 판단력/ 사고력 * 직업에 대해 알아보며 게임하기	

5	1	픽셀	픽셀 교구를 활용 판단, 기획, 사고 향상 지도 * 좌표를 이해하고 승리 조건 찾아내서 연결하기	
	2	카르카손	카르카손 교구 활용/지도 공간지각/사고/판단 * 자신의 양탄자를 많이 보이게 하고/ 디храм 모으기	
	3	티키토플	티키토플 교구 활용/지도 기획, 사고 구상력 * 액션카드 사용 순서를 기획/구상해서 점수 얻기 * 비밀 티키키카드의 획득 포인트를 이해하기	
	4	게임대전	게임 대결을 통한 실력 향상	
6	1	셋	셋 교구 활용/구상, 종합판단 * 흩어진 카드 더미 속 특징 찾기 * 셋의 조건	
	2	젝스님트	젝스님트 교구를 활용/ 기획력, 사고력 * 오름차순으로 배열하고, 추리하여 카드 내리기	
	3	피퍼	피퍼 교구를 활용 판단, 기획, 사고력 * 각 자리수로 만들 수 있는 각 가지 상황을 이해 * 규칙을 이해하고, 모든 수를 내기 위한 기획/판단	
	4	도블	도블 교구 활용/지도 변별력, 순발력발달 * 같은 그림 빠르게 찾기 * 조합능력이 향상	
7	1	젬블로	젬블로 교구 활용/지도 공간지각/사고/판단 * 꼭짓점이 닿을 수 있도록 도형 연결시키기 * 도형의 움직임 알기	
	2	우봉고	우봉고 교구 활용 지도 집중력/ 지각 능력 * 주어진 미션에 맞는 모양 찾기 * 퍼즐 완성하기	
	3	블리츠	블리츠 교구 활용/지도 변별력, 순발력 * 같은 색의 주제의 단어 찾아내기 * 연관단어 빨리 외치기	
	4	우노	우노 교구 활용/지도 순발력, 변별력 * 같은, 색, 모양의 조건 카드내기 * 특수카드 이해하기	
8	1	펜타고	펜타고 교구 활용/지도 공간지각 사고, 판단 * 같은 색의 구슬을 연결시키기 * 판을 돌리며 구슬이 위치 연상하기	
	2	코드마스터	코드 마스터 교구 활용/지도 전략, 사고 * 스크래치를 기반으로 한 코딩 게임	
	3	할리갈리 링	할리갈리 링 교구 활용/지도 직관력, 순발력 * 손가락에 링을 끼우기 위한 빠른 그림 판단	
	4	게임대전	게임 대결을 통한 실력향상	

9	1	매스다이스	매스 다이스 교구 활용/ 지도 수 개념 이해, 해결력 * 12면체 주사위의 수가 나오도록 하기 * 5개의 주사위로 연산하기	
	2	라벤스브루거	라벤스 브루거 교구 활용/ 지도 전략적, 수연산 * 3개의 주사위의 합이 15이상 나오기 * 3개의 말이 산 정상에 오르도록 주사위의 수 연산하기	
	3	치킨차차	치킨차차 교구 활용/ 지도 암기력, 사고력 * 닭의 앞의 그림 찾기 * 전진하며 상대방 플레이어의 닭꼬리 차지하기	
	4	픽서너리	픽서너리 교구 활용/ 지도 언어 구사력 * 제시된 단어 설명하기 * 힌트 주기, 그림으로 설명하기	
10	1	마라케시	마라케시 교구 활용/ 지도 특성 이해/ 판단력/ 추리력 * 상대방의 캐릭터를 추리하여 양탄자 깔기 * 다르함을 획득하기 위해 추리하기	
	2	테트리스	테트리스 교구 활용/ 지도 입체적 도형 이해 * 주사위의 도형찾기 * 도형을 움직이며 맞추기	
	3	키키리키	키키리키 교구 활용/ 지도 전략적 게임 구상 * 주사위의 수만큼 이동하기 * 닭의 위치를 파악하여 닭알 굴리기	
	4	덕싯	덕싯 교구 활용/ 지도 언어력, 심리치료 * 이야기 낱의 제시어 잘 이해하기 * 키워드에 맞는 카드내기	
11	1	인지니어스	인지니어스 교구 활용/ 지도 전략적, 사고력 구상 * 6개의 말판을 이용하여 점수내기 * 말판의 색이 많이 연결되도록 하기	
	2	젬스톤	젬스톤 교구 활용/ 지도 전략적 수 연산 * 보석을 획득 할 수 있도록 하기 * 보석의 색으로 점수계산하기	
	3	헥서스	헥서스 교구를 활용 구상력, 공간지각 * 교환 및 이벤트 획득 기회에서의 사고/구상력 키우기 * 3×3 큐브를 완성하고, 완성 층에 의한 승자 알기	
	4	게임대전	게임 대결을 통한 실력향상	
12	1	러시아워	러시아워 교구 활용/ 지도 공간지각력 * 빨간 자동차가 나올 수 있도록 자동차 이동시키기 * 단계별로 자동차의 위치 파악하여 이동시키기	
	2	스머프사다리	스머프 사다리 교구 활용/ 지도 수 개념 이해 * 주사위의 수만큼 말 이동시키기 * 미션 카드의 지시 따르기	
	3	다이아몬드	다이아몬드 교구 활용/ 지도 전략적 사고 * 말이 이동할 수 있는 경로 파악하기 * 말이 잡히지 않도록 이동하기	
	4	콘셉트	콘셉트 교구 활용/ 지도 언어 구사력, 전략적 * 제시 단어에 해당하는 단어 찾아내기 * 단어를 찾기위해 추리해 연상하기	

1	1	로보77	로보77 교구 활용/ 기획력, 기억력, 판단력 * 숫자 77을 피해 숫자를 계산하고 카드를 내리기 * 특수카드 이해하기	
	2	엔트리봇	엔트리봇 교구 활용/지도 전략, 사고, 코딩프로그램 * 엔트리 봇을 움직여 목표카드가 제시한 부품 찾기 * 프로그램 칩의 지시대로 이동하기	
	3	아바론	아바론 교구 활용/지도 전략적 사고 * 6개의 구슬로 상대방의 구슬 밀어내기 * 전략적으로 구슬 밀어내기	
	4	만갈라	만갈라 교구 활용/지도 전략, 암산력 * 보관통에 각각 4개씩 구슬 배치 * 상대의 구슬 뺏어오는 방법 알기	
2	1	차오차오	차오차오 교구 활용/지도 전략적 게임 * 말이 떨어지지 않도록 이동시키기 * 빨리 이동시켜 승리하기	
	2	우봉고	우봉고 교구 활용 지도 집중력/ 지각 능력 * 주어진 미션에 맞는 모양 찾기 * 퍼즐 완성하기	
	3	아이오타	페르마 교구 활용/지도 수의 연산, 기획력 * 주사위의 수를 연산하여 구슬 놓기 * 구슬을 연결되게 연결시키기	
	4	게임대전	게임대결을 통한 실력향상	