

지사초 탁구 연간지도 계획서

프로그램명		탁구	지도강사	김*중
대 상		해당 학년	지도기간	
지도목표		탁구를 통해 학생들의 육체적 건강을 증진시키며 기본기와 기술을 순차적으로 익힘으로서 성취욕을 경험하고 더불어 친구들과 협력하고 친교하며 학교생활의 즐거움을 갖도록 한다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	기본기 갖추기	스윙연습1	
	2주		스윙연습2	
	3주		포핸드 볼박스1	
	4주		포핸드 볼박스2	
4	1주	기본 시스템	포핸드 풋웍1	
	2주		포핸드 풋웍2	
	3주		포핸드 풋웍3	
	4주		백핸드1	
5	1주	연결	백핸드2	
	2주		포핸드 백핸드 연결	
	3주		규칙 및 불규칙1	
	4주		규칙 및 불규칙2	
6	1주	서브연습	전진서브1	
	2주		전진서브2	
	3주		포핸드 컷트 서브1	
	4주		백핸드 컷트 서브2	
7	1주	게임을 위한 기본연습	리시브 연습1	
	2주		리시브 연습2	
	3주		3구 연습1	
	4주		3구 연습2	

8	1주	게임을 위한 기본연습	포핸드 회전서브1	
	2주		백핸드 회전서브2	
	3주		3구 5구 연결연습1	
	4주		3구 5구 연결연습2	
9	1주	게임을 위한 기본연습	리시브 연습1	
	2주		리시브 연습2	
	3주		포핸드 컷트	
	4주		백핸드 컷트	
10	1주	게임을 위한 기본연습	3구 5구 공격연습1	
	2주		3구 5구 공격연습2	
	3주		연결	
	4주	월례대회	리그전 및 토너먼트	
11	1주	게임을 위한 기본연습	게임플레이1	
	2주		게임플레이2	
	3주		게임플레이3	
	4주	월례대회	리그전 및 토너먼트	
12	1주	실전 게임	게임플레이 보안1	
	2주		게임플레이 보안2	
	3주		게임플레이 보안3	
	4주	월례대회	리그전 및 토너먼트	
1	1주	단체전	3인 단체전1	
	2주		3인 단체전2	
	3주		단체전 게임 보안 및 연습	
	4주	월례대회	리그전 및 토너먼트	
2	1주	평가 및 정리	개인전	
	2주		복식	
	3주		단체전	
	4주	월례대회	리그전 및 토너먼트	

[컴퓨터] 연간지도계획서

프로그램명		컴퓨터	지도강사	김*규
대 상		1~4학년	지도기간	2025년 3월 ~ 2025년 12월
지도목표		· 타자연습을 통해 한글 키보드를 연습한다. · 파워포인트의 기본 기능을 익히고 슬라이드를 작성할 수 있다. · 코딩 프로그램 엔트리로 다양하고 창의적인 작품을 만들 수 있다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	· 컴퓨터 소개 및 타자	· 컴퓨터 소개 및 키보드와 마우스 사용하기	
	2주	· 타자연습	· 손가락을 지켜서 자리 연습하기	
	3주	· 타자연습	· 손가락을 지켜서 자리연습하기, 낱말연습하기 · 그림판 활용하여 마우스, 메뉴사용 익히기	
	4주	· 파워포인트 (처음 수업하는 학생) · 엔트리 (PPT를 수업한 학생)	· 파워포인트 화면 구성, 슬라이드에 글 작성 · 엔트리 화면 구성, 오브젝트 삽입하기	
4	1주	· 슬라이드 레이아웃 적용 · 간단한 기초 코딩	· 레이아웃 변경하고 문서 작성하기 · 엔트리봇을 활용하여 배경과 오브젝트의 기본 코딩	
	2주	· 글꼴 서식 지정하기 · 오브젝트 숨기기	· 입력한 글자를 글자모양을 변경하여 꾸며보기 · 오브젝트 숨었다가 보이는 코딩하기, 말하기 블록사용	
	3주	· 도형서식 지정하기 · 움직이는 코딩	· 도형 삽입하고 도형 서식 변경하기 · 오브젝트가 애니메이션처럼 움직이는 코딩하기	
	4주	· 도형에 그림 삽입하기 · 장면 추가하기	· 도형에 글 쓰기, 그림 삽입, 질감 채우기, 배경 넣기 · 여러 장면 추가하기, 글상자 만들기	
5	1주	· 슬라이드 편집하기 · 우주선 발사	· 슬라이드 복사, 이동, 삭제하기, 여러 슬라이드 보기 · 우주선이 날아가는 모양 코딩하기	
	2주	· 편집기능 사용하기 · 무작위수 사용하기	· 편집 기능 사용하여 슬라이드 작성하기 · 무작위수 사용하여 오브젝트 움직이기	
	3주	· 디자인 테마 · 주사위로 화면 정하기	· 디자인 테마 변경하기, 텍스트 상자 조절하기 · 주사위의 짝, 홀수로 화면 이동하기	
	4주	· 텍스트 상자 꾸미기 · 키보드로 움직이기	· 도형 채우기, 도형 효과 등을 이용해 텍스트 상자에 효과 지정하기 · 상하좌우 방향키로 오브젝트를 움직이게 하기	
6	1주	· 텍스트 상자 꾸미기 · 미로찾기	· 배경, 도형 꾸미기 등을 활용하여 동화 퀴즈 만들기 · 방향키로 오브젝트 이동하여 미로 찾기 코딩하기	
	2주	· 도형 삽입하기 · 미로찾기 응용하기	· 도형을 삽입하여 도형 서식을 통해 예문 완성하기 · 미로 찾기를 응용하여 음식 먹으면서 미로 찾기	

	3주	<ul style="list-style-type: none"> · 기호 삽입하기 · 곤충 미로 탈출하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 기호 삽입 기능으로 여러 특수문자를 입력하기 · 미로에서 움직이는 곤충을 만들고 벽에 닿으면 다시 시작하는 코딩하기 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> · 특수문자 표정 만들기 · 도장 찍기 블록 	<ul style="list-style-type: none"> · 도형과 기호를 이용하여 특수문자 표정 만들기 · 도장찍기 기능과 회전, 반복문 등을 이용하여 꽃잎 코딩 하기 	
7	1주	<ul style="list-style-type: none"> · 스크린 샷 기능 · 마우스포인터 따라가기 	<ul style="list-style-type: none"> · 스크린샷 기능으로 화면을 캡처하여 슬라이드로 가져 오기, 삽입한 그림 서식 지정하기 · 오브젝트가 마우스 포인터 따라가면서 움직이기 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> · 한자 입력하기 · 도장찍기 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · 한글/한자 변환으로 한자 입력하기 · 동물 모양을 바꾸어 가면서 도장찍기 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> · 검색어로 이미지 찾기 · 동그라미 그리기 	<ul style="list-style-type: none"> · 페스티벌 예문작성-검색어로 원하는 이미지 찾기 · 막대 오브젝트가 회전하며 동그라미 그리는 코딩하기 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> · 슬라이드에 그림 삽입 · 다양한 도형의 회전 	<ul style="list-style-type: none"> · 원하는 그림 삽입후 이미지 편집하기 · 오브젝트 회전을 이용하고 색깔을 바꾸어가면서 모양 완성하기 	
8	1주			
	2주			
	3주			
	4주			
9	1주	<ul style="list-style-type: none"> · 이미지 삽입 예문 · 도형 그리기 	<ul style="list-style-type: none"> · 배경과 다양한 이미지들을 삽입하여 슬라이드 작성 · 연필 오브젝트를 통해 여러 모양의 선 그리기 코딩 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> · 워드아트 삽입하기 · 꽃 골짜기 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 워드아트로 나만의 화려하고 예쁜 글자 만들기- 텍스트 효과 넣기 · 도형 그리기를 다양하게 활용하여 꽃 골짜기를 만들기 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> · 슬라이드 크기 변경하기 · 과일 받기 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 페이지 설정 기능으로 슬라이드 크기와 방향 조절하기 · 오브젝트가 무작위 위치에서 내려오는 방법 배우기 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> · 그림 자르기 · 장애물 피하기 코딩 	<ul style="list-style-type: none"> · 자르기 도구를 이용하여 이미지의 효율적 제거하기 · 공중에서 날아오는 장애물을 피하는 코딩하기- 무작위수와 방향키를 움직여서 만들어보기 	
10	1주	<ul style="list-style-type: none"> · 도형 변경하기 · 소리 삽입하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 점 편집 기능을 이용하여 기존 도형 변경하기 · 소리 오브젝트를 추가하고 필요한 부분에 삽입하기 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> · 도형으로 그림 그리기 · 피아노 건반 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 도형으로 그림 그리고, 잉크 기능을 이용하여 원하는 대로 그리기 · 피아노 건반 오브젝트를 누르면 피아노 소리가 나도록 코딩하기 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> · 도형에 그림 삽입하기 · 마림바 연주하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 도형채우기-그림을 이용하거나 도형서식 대화상자를 이용하여 그림 삽입하기, 도형대칭 또는 회전시키기 · 마림바 오브젝트를 누르면 각각의 음에 맞게 소리 내기 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> · 앨범 만들기 · 일정 거리 두고 따라다니기 	<ul style="list-style-type: none"> · 오각형과 이미지를 이용하여 앨범 만들기 · 계산 블록과 바라보기 블록을 사용하여 일정한 거리를 두고 오브젝트를 따라다니는 코딩해 보기 	
11	1주	<ul style="list-style-type: none"> · 도형의 맞춤 기능 	<ul style="list-style-type: none"> · 맞춤 기능으로 상하좌우나 간격을 일정하게 유지하기, 도형 묶기 	

		· 초시계 사용하기	· 초시계를 숨기는 방법과 활용하는 방법 배우기- 오브젝트가 뛰다가 멈추는 소요 시간 말하는 코딩하기	
	2주	· 애니메이션 지정하기 · 움직이는 장애물 탈출	· 애니메이션을 지정하고 효과 옵션 지정하기 · 움직이는 오브젝트를 피해서 도착지에 도달하기- 초시계를 사용하여 도착 시간 알려주기	
	3주	· 표 삽입하기 · 움직이는 물체에 조준 하기	· 내용을 보기좋게 정리해서 알아볼 수 있도록 표 기능을 이용하여 작성하기 · 움직이는 해적선 오브젝트를 조준하여 발사하기- 위치로 이동하기 블록 사용	
	4주	· 표모양 변경하기 · 폭탄 피하기 게임	· 표도구-디자인 탭을 이용하여 표의 스타일 등을 설정 하기 · 오브젝트를 계속 반복하여 복제하는 방법으로 코딩	
12	1주	· 표 편집하기 · 전투하는 코딩하기	· 다양한 표의 모양을 블록과 편집 기능으로 변형하기 · 양팀의 기사들이 결투를 하여 진 팀이 사라지도록 코딩	
	2주	· 차트 삽입하기 · 두더지 게임 코딩하기	· 차트를 삽입하고 변경하기 · 무작위로 튀어 나오는 두더지를 망치로 맞추는 코딩 해보기	
	3주	· 조직도 삽입하기 · 스토리가 있는 코딩하기	· 조직도를 삽입하여 추가나 삭제하고 디자인 변경하기 · 여러 장면을 추가하여 내용이 이어지게 스토리가 있는 코딩 작업하기	
	4주	· 하이퍼링크 지정하기 · 자유 코딩 하기	· 슬라이드를 다른 슬라이드나 파일이나 웹 페이지에 연결하기 · 원하는 오브젝트와 상황을 만들어서 자유롭게 게임 완성해 보기	

[지사초 피아노] 연간지도계획서

프로그램명		피아노	지도강사	김*련
대 상		1학년~6학년	지도기간	2025.3. ~ 2026.2
지도목표		피아노를 배우면서 음악을 통해 소통하며 연습을 통해 집중력,지구력,창의력을 기르며 곡을 완성하여 독주하며 자신감을 갖는다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	피아노설명/바른자세	피아노에 대해 설명하기 허리를 펴고 바른자세로 악보보기	
	2주	오선/높은음자리표/ 손가락번호	오선을 그리고 높은음자리표를 그린다. 양손 손가락 번호 알기	
	3주	검은건반/온음표	검은건반 위치 익히기 온음표의 박의 길이를 안다.	
	4주	흰건반/2분음표	흰건반 위치 익히기 2분음표의 길이를 안다.	
4	1주	세로줄/마디	세로줄,마디의 의미알기	
	2주	높은음자리 계이름	높은음자리 계이름 도~솔을 안다	
	3주	높은음자리 계이름	높은음자리 계아름을 건반에서 연주한다.	
	4주	4분음표	4분음표 길이 알고 연주한다.	
5	1주	점2분음표	점2분음표 길이를 알고 연주한다.	
	2주	차례가기	오른손 차례가기 연주한다.	
	3주	끝세로줄	끝세로줄 의미알고 연주한다.	
	4주	낮은음자리 계이름	낮은음자리 계이름 익히기	
6	1주	4분쉼표	4분쉼표 길이를 알고 쉰다.	
	2주	2분쉼표	2분쉼표 길이를 알고 연주한다.	
	3주	이음줄	이음줄 의미알고 표현한다.	
	4주	불임줄	불임줄 의미알고 표현한다.	
7	1주	도돌이표	도돌이표 의미알고 맞게 연주한다.	
	2주	스타카토	스타카토 의미 익히고 표현한다.	
	3주	셈여림	포르테와 피아노 의미 알고 표현한다.	
	4주	크레센도	크레센도 의미 알고 표현한다.	

8	1주	데크레센도	데크레센도 의미 알고 표현한다.	
	2주	1,2,3도 음정	음정을 이해하고 1,2,3도 음정 구분한다.	
	3주	가락음정	가락음정 이해하고 표현한다.	
	4주	연주회	각자 과제곡으로 독주한다.	
9	1주	화성음정	화성음정 이해하고 표현한다.	
	2주	악센트	악센트 기호 그리고 표현한다.	
	3주	4/4박자 셈여림	4/4박자 이해하고 셈여림 익히고 표현한다.	
	4주	3/4박자 셈여림	3/4박자 이해하고 셈여림 익히고 표현한다.	
10	1주	마디/동기	마디와 동기 이해하고 마디수를 안다.	
	2주	갓춘마디	갓춘마디 의미 알고 셈여림 표현한다.	
	3주	다장조 음계	다장조 음계 익히고 연주한다.	
	4주	다장조 주요화음	다장조 주요 3화음 익히고 자리 익힌다.	
11	1주	올림표	올림표 이해하고 자리 찾고 연주한다.	
	2주	내림표	내림표 이해하고 자리 찾고 연주한다.	
	3주	제자리표	제자리표 의미 알고 자리 찾고 연주한다.	
	4주	악상	기호에 맞게 악상 살려 연주한다.	
12	1주	온음/반음	온음과 반음의 의미 익히고 자리 찾기	
	2주	겹세로줄	겹세로줄의 쓰임을 안다.	
	3주	셋잇단음표	셋잇단음표의 각각 길이를 익히고 표현한다.	
	4주	위덧줄	위덧줄 계이름 익히기	
1	1주	아래덧줄	아래덧줄 계이름 익히기	
	2주	음이름	우리나라 음이름과 계이름을 익힌다.	
	3주	부점리듬	부점리듬 박을 알고 표현한다.	
	4주	사장조음계	사장조 음계 익히고 표현한다.	
2	1주	사장조 주요 3화음	사장조 주요 3화음 익히기	
	2주	당김음	당김음 의미 알고 표현한다.	
	3주	빠르기	모데라토 의미 알고 표현한다.	
	4주	연주회	각자 과제곡으로 독주한다.	

본 프로그램은 개인차에 따라 다소 변경될수 있습니다.

[축구] 연간지도계획서

프로그램명		축구	지도강사	백*호
대 상			지도기간	2025.03 ~ 2026.02
지도목표		축구의 기본적인 지식과 동작을 학습하여 모두가 즐길 수 있는 축구 수업		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	패스 자세와 목적 수업, 경기	(기본기) 패스의 올바른 자세와 패스의 목적을 인지시키는 수업 후 패스 플레이 바탕으로 경기	
	2주	드리블 종류와 목적, 경기	(기본기) 인사이드, 아웃사이드, 발등 드리블 운동 후 드리블을 바탕으로 경기	
	3주	패스게임, 경기	패스만 사용하는 패스게임 진행 후 패스위주의 경기	
	4주	1대1 드리블, 경기	수비와 공격을 나눠 1대1 수업 후 경기	
4	1주	레크레이션	축구공과 콘, 마크를 사용한 놀이 위주의 수업	
	2주	미니게임, 경기	작은 공간에서의 미니게임과 큰 공간의 경기를 통해 자유롭게 축구를 즐기는 수업	
	3주	슈팅게임, 경기	슈팅훈련 진행 후 팀을 나누어 슈팅게임 후 경기	
	4주	스텝훈련, 경기	축구에 필요한 간단한 스텝훈련 후 경기	
5	1주	터치훈련 및 경기	볼의 간단한 터치부터 공중볼 터치 훈련후 경기	
	2주	드리블 게임, 경기	두 팀으로 나누어 드리블 라인통과 게임 진행 후 경기	
	3주	볼돌리기, 경기	공격 5명과 수비 2명을 두고 제한된 공간에서 패스로 볼을 돌리는 게임 후 경기	
	4주	레크레이션, 3파전	세팀으로 나누어 여러 게임 진행 후 세팀으로 경기	
6	1주	경기	가벼운 워밍업 후 축구경기	
	2주	패스, 경기	패스 위주의 수업을 바탕으로 경기	
	3주	드리블, 경기	콘과 볼을 이용한 드리블 수업과 경기	
	4주	볼 터치, 슈팅 및 경기	간단한 볼 터치와 슈팅 수업과 경기	
7	1주	스텝, 자세 교정	기본적인 축구에 필요한 자세와 축구에 필요한 스텝 훈련	
	2주	레크레이션	축구공을 사용해 간단한 놀이 수업	
	3주	경기	축구 경기를 통해 자유로운 수업	
	4주	드리블 패스, 경기	드리블과 패스를 혼합해 사용하는 수업 및 경기	

8	1주	드리블 슈팅, 경기	드리블 동작과 슈팅 동작을 연결한 수업과 경기	
	2주	패스훈련과 패스게임	패스에 목적을 생각하게 하고 패스만을 사용한 경기 진행	
	3주	1대1 훈련, 경기	수비와 공격 1대1 상황을 만들어 수업한 후 경기 진행	
	4주	미니게임	작은 공간과 콘을 사용한 경기 진행	
9	1주	슈팅 게임, 경기	슈팅과 득점을 목표로 하는 수업과 경기	
	2주	경기	축구 경기를 통해 자유로운 수업	
	3주	코디네이션, 경기	콘과 마크를 이용해 스텝 및 점프 수업 후 경기	
	4주	심폐지구력, 경기	공을 이용해 런닝과 드리블 혼합 수업, 경기	
10	1주	볼 돌리기, 경기	5명의 공격과 1명의 수비를 배치해 제한된 공간에서 패스를 이용한 볼 돌리기, 경기	
	2주	드리블, 경기	콘을 사용하여 콘을 피해 드리블을 하여 공에 대한 감각을 끌어 올린 후 경기	
	3주	미니게임, 경기	작은 공간에서 콘을 골대로 배치하여 팀을 나누어 미니경기 진행 후 경기	
	4주	패스, 경기	2인1조 로 자유롭게 움직이며 패스를 하고, 제한된 자리에서 정확한 패스 운동, 경기	
11	1주	슈팅게임, 경기	충분한 워밍업 후 팀을 나누어 슈팅중심의 경기, 경기	
	2주	레크레이션, 경기	두 팀으로 나누어 콘과 마크, 공을 이용한 놀이 후 경기	
	3주	기본기 및 경기	땅볼부터 공중볼 까지 인사이드, 아웃사이드, 무릎, 가슴, 머리를 이용한 볼터치 운동, 경기	
	4주	부분전술, 경기	경기에서 사용할 수 있는 부분적인 움직임과 패스 운동, 경기	
12	1주	슈팅, 경기	골대에 정확한 목표지점 표시 후 점수제로 슈팅훈련, 경기	
	2주	삼파전 경기	세팀으로 나누어 간단한 놀이와 워밍업 진행 후 세팀으로 승점제 경기	
	3주	레크레이션, 경기	세 팀으로 나누어 콘과 마크, 공을 이용한 놀이 후 경기	
	4주	터치,감각훈련, 경기	볼터치 능력과 볼감각에 도움을 주는 기본기 운동 후 경기	
1	1주	민첩성, 순발력, 경기	정해진 공간 안에서 소리로 반응해 민첩성과 순발력에 도움을 주는 운동 후 경기	
	2주	슈팅게임, 경기	가벼운 워밍업 후 인사이드와 발등을 사용한 슈팅운동 후 경기	
	3주	패싱게임, 경기	20M의 정사각형 공간 안에서 패스로 카운트를 올리는 게임 후 경기	
	4주	스텝, 드리블, 경기	드리블에 필요한 스텝훈련후 드리블 운동에적용, 경기	
2	1주	공 뺏기, 볼소유, 경기	2인1조로 수비와 공격을 나누어 정해진 시간안에 볼을 소유하는 운동, 경기	

[사물놀이] 연간지도계획서

프로그램명		사물놀이	지도강사	오*화
대 상		1-6학년	지도기간	2025.3~2026.2
지도목표		사물놀이라는 국악 장르를 방과 후 프로그램을 통해 제공함으로써 사물놀이의 이해와 연주 능력을 도모하여 자아발전의 기회를 제공한다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	풍물의 이해	악기의 명칭, 악기의 형태	
	2주	연주법	연주자세, 채 잡는 법	
	3주	호흡법	호흡법 (2분박, 3분박)	
	4주	기본가락	휘모리 가락	
4	1주	기본가락	구음하면서 호흡하기	
	2주	삼채가락	구음하면서 가락 익히기	
	3주	삼채가락	가락 익히기	
	4주	호흡법	몸동작하면서 호흡하기	
5	1주	두마치가락	구음하면서 가락 익히기	
	2주	두마치가락	구음하면서 가락 익히기	
	3주	갠지깡가락	구음 및 호흡	
	4주	갠지깡가락	구음 및 호흡	
6	1주	맏이 가락	더덩 더덩 덩 따 (호흡)	
	2주	내는 곳	내는 곳 순서 외우기	
	3주	채 곳 (이채)	채 곳 악기별 구음으로 연습	
	4주	채 곳 (이채)	채 곳 악기별 구음으로 연습	
7	1주	채 곳 (삼채)	호흡 및 가락 익히기	
	2주	채 곳 (삼채)	호흡 및 가락 익히기	
	3주	채 곳 (사채)	호흡 및 가락 익히기	
	4주	채 곳 (사채)	호흡 및 가락 익히기	

8	1주	사채가락	악기별 구음 연습	
	2주	사채가락	사채가락 구음을 통해 호흡법 연습	
	3주	사채가락	악기별 가락 연습	
	4주	사채가락	악기별 가락 연습	
9	1주	내는 곳	내는 곳 순서 외우고 연결해서 연주하기	
	2주	느린 풍류	악기별 구음 연습	
	3주	느린 풍류	악기별 가락 연습	
	4주	느린 풍류	호흡하면서 가락 연주하기	
10	1주	반 풍류	구음 및 가락 연습	
	2주	반 풍류	구음 및 가락 연습	
	3주	반 풍류	구음 및 가락 연습	
	4주	반 풍류	구음 및 가락 연습	
11	1주	휘모리 가락	휘모리 -> 짝새 휘모리	
	2주	휘모리 가락	휘모리 -> 짝새 휘모리	
	3주	내는 곳	휘모리-> 삼채 -> 갠지갱	
	4주	내는 곳	휘모리-> 삼채 -> 갠지갱	
12	1주	별달거리	구음 및 가락 연습	
	2주	별달거리	장단을 통해 호흡 연습	
	3주	별달거리	별달거리 악기별 전체 합주	
	4주	별달거리	별달거리 악기별 전체 합주	
1	1주	곳 내는 가락	휘모리-> 삼채-> 맏이-> 휘모리	
	2주	삼채 곳	삼채가락 -> 느린 갠지갱 -> 맏이 -> 휘모리	
	3주	사채 곳	사채가락 -> 느린 갠지갱 -> 맏이 -> 휘모리	
	4주	풍류 곳	반풍류 -> 연결가락 -> 갠지갱 -> 휘모리	
2	1주	전체합주	악기별 전체합주	
	2주	전체합주	악기별 전체합주	
	3주	전체합주	악기별 전체합주	
	4주	전체합주	악기별 전체합주	

[방송댄스] 연간지도계획서

프로그램명		방송댄스	지도강사	오 * 복
대 상		초등학교 1 ~ 6학년	지도기간	25년 3월 ~ 26년 2월
지도목표		방송 댄스는 가수의 안무를 즐겁게 익히면서 유연성과 리듬감을 기르며 바른 자세와 걸음걸이 교정은 물론, 말초신경자극으로 두뇌회전을 향상시키고 근력운동을 통해 근육발달과 피부탄력 및 기타질병을 예방한다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	강사소개 및 방송 댄스 소개	수업일정 및 유의사항 방송 댄스의 기초 동작과 종류	실내화
	2주	바른 자세와 바른 걸음걸이	자세교정, 허리 곧게 펴기, 무릎 펴기, 발끝 포인하기 등 자세 교정을 해 준다	편안한 복장
	3주	스트레칭 방송 댄스1	유연성을 기르고 성장 발달에 도움을 준다. 유행 방송 댄스 안무동작 익히기	
	4주	몸 털기 방송 댄스2	바운스(Bounce) 동작 배우기 유행 방송 댄스 안무동작 익히기	
4	1주	근력운동 K-POP 댄스 1	자신의 근육의 수축과 움직임에 집중하고 근력기르기 K-POP 댄스 안무동작 익히기	
	2주	K-POP 댄스 1	K-POP 댄스 안무동작 익히기	
	3주	척추와 어깨에 유연성 기르기 K-POP 댄스 1	굴렁쇠자세, 쟁기자세, 낙타자세배우기 K-POP 댄스 안무동작 익히기	
	4주	K-POP 댄스 1	K-POP 댄스 안무동작 익히기 4 월 K-POP 댄스 총정리	
5	1주	아이솔레이션	몸의 한 부분을 따로 움직이는 것이다. 머리, 어깨, 늑골(갈비뼈), 둔부(hips) 순서로 이루어진다.	
	2주	웨이브(Wave)	머리 어깨 허리 골반 하나하나 움직이고 동작을 익힌 후 바리에이션(variations)된 웨이브 동작 익힌다.	
	3주	힙 업	볼륨 있는 힙(브릿지 & 킥백) 만들기	
	4주	우리 모두 다같이	3 ~ 5월 방송 & K-POP 댄스 총정리	
6	1주	어깨와 가슴 및 허리 근육을 기르기 & 방송 댄스1	반달자세, 삼각자세, 허리 비틀기 배우기 방송 댄스 안무동작 익히기	
	2주	방송 댄스2	방송 댄스 안무동작 익히기	
	3주	투스텝 & 점프 방송 댄스3	Two step과 점프Jump 통해 공간이동 동작 배우기 방송 댄스 안무동작 익히기	
	4주	방송 댄스4	방송 댄스 안무동작 익히기 6 월 방송 댄스 총정리	
7	1주	아이솔레이션	머리, 어깨, 늑골(갈비뼈), 둔부(hips) 순서로 몸의 한 부분을 따로 움직인다.	

	2주	롤 업, 롤 다운	머리끝, 목, 어깨, 가슴, 허리 순으로 천천히 상체를 숙인다. 롤 업도 같은 방법으로 일어난다.	
	3주	워킹	원스텝과 투스텝 워킹스텝과 시선을 익힌다. (전진과 후진방향, 전후와 좌우방향)	
	4주	킥 볼 체인지	오른발을 앞으로 가볍게 찬 후 반대 발이 찰 수 있도록 준비한다. 이때 발끝이 퍼지도록 주워 시킨다.	
8	1주	K-POP 댄스 1	K-POP 댄스 안무동작 익히기	
	2주	K-POP 댄스 2	골반 운동을 통한 허리 근력 기르기 K-POP 댄스 안무동작 익히기	
	3주	K-POP 댄스 3	K-POP 댄스 안무동작 익히기	
	4주	우리 모두 다같이	6 ~ 8월 K-POP & 방송 댄스 총정리 1학기 방송 댄스 & K-POP 댄스 총정리	
9	1주	뮤직 컬 댄스	뮤지컬에서의 댄스부분의 동작을 익히기 1	
	2주	뮤직 컬 댄스	뮤지컬에서의 댄스부분의 동작을 익히기 2	
	3주	뮤직 컬 댄스	뮤지컬에서의 댄스부분의 동작을 익히기 3	
	4주	뮤직 컬 댄스	뮤지컬에서의 댄스부분의 동작을 익히기 4 뮤직 컬 댄스 총정리	
10	1주	Combination1	댄스 기본 동작들을 응용 테크닉을 익히기	
	2주	Combination2	댄스 기본 동작들을 응용 테크닉을 익히기	
	3주	Combination3	댄스 기본 동작들을 응용 테크닉을 익히기	
	4주	Combination4	댄스 기본 동작들을 응용 테크닉을 익히기	
11	1주	K-POP 커버 댄스1	몸 근육의 이완과 수축을 통한 근력 기르기 K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기	
	2주	K-POP 커버 댄스2	K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기	
	3주	K-POP 커버 댄스3	소품을 이용해 신나는 음악과 스트레칭 댄스 익히기 K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기	
	4주	K-POP 커버댄스4	K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기 9 ~ 11월 배운 뮤직 컬 & K-POP 커버 댄스 총정리	
12	1주	유연성	상체와 하체 풀어주기	
	2주	우리 모두 다같이	3 ~ 11월간 배웠던 곡 조별발표 및 개별평가	
	3주	우리 모두 다같이	년 간 배운 방송 댄스 K-POP 커버 댄스 뮤직 컬 댄스 총정리	
	4주	우리 모두 다같이	공연 발표회	
1	1주	턴 방송 댄스1	시선에 주의한다. 방송 댄스 안무동작 익히기	
	2주	턴 & 방송 댄스2	방송 댄스 안무동작 익히기	

2	3주	턴 방송 댄스3	턴의 응용동작 방송 댄스 안무동작 익히기	
	4주	턴 방송 댄스4	방송 댄스 안무동작 익히기 1월 배운 방송 댄스 총정리	
	1주	K-POP 커버 댄스1	K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기	
	2주	spot K-POP 커버 댄스2	중심 이동과 점프 K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기	
	3주	K-POP 커버 댄스3	K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기	
	4주	합 K-POP 커버 댄스4	위로 뛸 수 있도록 한다. 1 ~ 2월 배운 방송 댄스 K-POP 커버 댄스 안무동작 익히기	

[락밴드] 연간지도계획서

프로그램명		락밴드	지도강사	유*진
대 상		지사초등학교	지도기간	2025. 3. ~ 2025. 12.
지도목표		음악에 대한 이해를 높이고 문화 예술활동을 통해 건강한 사고를 배양한다		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	밴드에 대하여	밴드부 편성과 밴드 악기의 이해	
	2주	8비트 리듬 패턴	8비트 리듬의 이해	
	3주	8비트 리듬 패턴	8비트 리듬을 활용한 앙상블	
	4주	코드 패턴	코드의 이해 및 코드 진행 연습	
4	1주	앙상블	8비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
	2주	앙상블	8비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
	3주	앙상블	8비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
	4주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 로제 ‘아파트’	
5	1주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 로제 ‘아파트’	
	2주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - YB ‘나는 나비’	
	3주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - YB ‘나는 나비’	
	4주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - YB ‘나는 나비’	
6	1주	12비트 리듬 패턴	12비트 리듬의 이해	
	2주	12비트 리듬 패턴	12비트 리듬을 활용한 앙상블	
	3주	코드 패턴	코드의 이해 및 코드 진행 연습	
	4주	앙상블	12비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
7	1주	앙상블	12비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
	2주	앙상블	12비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
	3주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 비비 ‘밤양갱’	
	4주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 비비 ‘밤양갱’	

8	1주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 비비 '밤양갱'	
	2주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 비비 '밤양갱'	
	3주	리듬 섹션	리듬 섹션의 이해	
	4주	리듬 섹션	리듬 섹션의 이해	
9	1주	앙상블 심화	리듬 섹션을 포함 하여 앙상블 진행	
	2주	앙상블 심화	리듬 섹션을 포함 하여 앙상블 진행	
	3주	16비트 리듬 패턴	16비트 리듬의 이해	
	4주	16비트 리듬 패턴	16비트 리듬을 활용한 앙상블	
10	1주	코드 패턴	코드의 이해 및 코드 진행 연습	
	2주	앙상블	16비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
	3주	앙상블	16비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
	4주	앙상블	16비트 리듬과 코드 진행을 활용한 앙상블 진행	
11	1주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 이문세 '붉은노을'	
	2주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 이문세 '붉은노을'	
	3주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 이문세 '붉은노을'	
	4주	앙상블	음악 선곡을 통한 앙상블 - 이문세 '붉은노을'	
12	1주	발표회 준비	공연을 위한 퍼포먼스 연습과 앙상블 진행	
	2주	발표회 준비	공연을 위한 퍼포먼스 연습과 앙상블 진행	
	3주	발표회 준비	공연을 위한 퍼포먼스 연습과 앙상블 진행	
	4주	발표회 진행	공연 발표 진행	

[미술] 연간지도계획서

프로그램명		아동미술	지도강사	윤 * 순
대 상		1~4	지도기간	2025.03~2025.12
지도목표		오감만족과 정서안정에 도움이 되는 여러 가지 기법과 다양한 재료를 이용해서 다양한 경험과 창의적 표현을 할 수 있게 한다		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	미술 심리	그림에 필압.세부묘사등 아이의 심리상태를 알아본다	
	2주	색의3 요소	색의 3요소에 대해 알아보고 색 상환 만들기	
	3주	명암 표현	색을 자연스럽게 연결해 명암을 표현해 본다	
	4주	우리가족	가족 구성원에 특성을 살려 표현해 본다	
4	1주	벚꽃나무	소금을 이용해서 벚꽃을 표현해 본다	
	2주	나 만에 장갑	손 모양을 본떠서 장갑을 꾸며 본다	
	3주	스케치 하기	사물을 관찰하고 비율을 확인하여 표현해 본다	
	4주	영화 그리기	영화에 빈 부분을 자유롭게 표현해 본다	
5	1주	밤 하늘	한지에 번짐을 이용해서 행성을 표현해 본다	
	2주	디자인	과자 봉지에 밑그림을 그려 디자인 해 본다	
	3주	스크레치 명화	스크레치 페이퍼를 이용해서 그림 그리기	
	4주	10색상환	색상환을 만들고 색에 맞는 연상 그림 그리기	
6	1주	어항 만들기	PT병을 활용하여 어항을 만들어 본다	
	2주	물감 붓기	물감을 붓어서 꽃을 표현하고 꽃병을 그려준다	
	3주	영화 그리기	작가에 대해 알아보고 영화를 응용해 표현해 본다	
	4주	종이 접기	옷에 기능을 알아보고여러 가지 옷을 접어 본다	
7	1주	배경 꾸미기	그림을 보고 상황에 맞는 배경을 꾸며준다	
	2주	입체 도시	원근감을 주어서 입체감을 살려 도시를 표현해 본다	
	3주	명함 만들기	자신을 알릴 수 있는 명함을 만들어 본다	
	4주	풍경화(수채화)	자연 풍경에 명암과 원근법을 표현해 본다	

8	1주	야상화	도구(면봉,빨대등)을 이용해서 표현해 본다	
	2주	미니어처	두꺼운 도화지를 이용해서 가구 만들기	
	3주	미니어처2	만든 가구를 채색후 용도에 맞게 배치 해 본다	
	4주	콜라주	색종이, 한지, 골판지 등 을 이용해 표현해 본다	
9	1주	탈 만들기	탈의 특색에 맞게 표현해 생동감 표현하기	
	2주	기초 소묘	4B연필을 사용해서 명암 7단계를 표현해 본다	
	3주	민화 그리기	신사인당에 초충도(민화)를 그려 본다	
	4주	컬러링 표현하기	채도를 이용해서 컬러링 해 보는 힐링 시간 보내기	
10	1주	숨은 그림 찾기	자유화를 그린 후 그림 속에 숨은 그림 그리기	
	2주	기초 소묘2	스케치를 통해서 동물에 특징을 살려 표현해 본다	
	3주	삼원색	무채색과 삼원색으로 몬드리안 명화 그리기	
	4주	풍등 만들기	풍등과 사람을 그려 3D입체감 표현 해 본다	
11	1주	눈 결정체 그리기	눈 결정체를 살펴본고 그려서 눈오는 밤 꾸미기	
	2주	종이 접기	귀여운 산타를 종이 접기을 이용해서 만들어 본다	
	3주	배갯모 꾸미기	한지 색종이를 이용해서 전통 문양 알아 보기	
	4주	친구 얼굴 그리기	클레이를 이용해서 친구에 특징을 표현해 본다	
12	1주	물감 붓기	여러 가지 색에 비눗물을 이용해서 거품으로 표현	
	2주	개성만점 우리 집	컬러링 종이 집을 이용해서 감성 표현해 본다	
	3주	우리나라 대한민국	우리나라 지도를 클레이를 이용해서 만들어 본다	
	4주	감정 표현카드	감정에 따라 색이 주는 안정감과 스트레스 해소	
1	1주	타림 캡슐 만들기	나무함을 꾸며 소중한 꿈을 담에 보관해 본다	
	2주	팽이 만들기	골판지를 이용해서 개성만점 팽이 만들기	
	3주	비석 치기	전래놀이에 대해 알아 보고 비석 만들기	
	4주	맛있는 음식 만들기	클레이를 이용해서 여러 가지 음식을 만들어 본다	
2	1주	고깔 인형	고깔 인형을 만들어 여러 가지 표정을 그려본다	
	2주	사람 그리기	간단한 몸 동작을 그리는 법을 배워본다	
	3주	캘리 그래피	좋아하는 문구를 손 글씨로 예쁘게 표현해 본다	
	4주	표정 그리기	희노애락 얼굴 표정 그리는 법을 배워본다	

[영어] 연간지도계획서

프로그램명		영어	지도강사	임*희
대 상		초등 1~2학년	지도기간	2025년 3월 ~ 2026년 2월
지도목표		· 노래와 챗트를 이용해서 영어 기본 문형을 익힌다. · 다양한 놀이를 영어로 하면서 영어를 즐겁게 할 수 있게 한다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	Greeting	What's your name? My name is ____.	
	2주	My things	What's this? It's a ____.	
	3주	My things	Song : One little finger, tap tap tap	
	4주	My things	Find and say	
4	1주	My Classroom	Things in the classroom	
	2주	My Classroom	Sound and Words (Aa Bb)	
	3주	My Classroom	Story Telling : Whose baby am I?	
	4주	My Classroom	Coloring : This is a ____.	
5	1주	Fun Colors	Song : How are you?	
	2주	Fun Colors	What color is it? It's ____.	
	3주	Fun Colors	Sound and Words (Cc Dd)	
	4주	Fun Colors	Story Telling : Color me happy.	
6	1주	Shapes	Finger Shapes	
	2주	Shapes	What shape is this? It's a ____.	
	3주	Shapes	Sound and Words (Ee Ff)	
	4주	Shapes	Story Telling : Color Zoo	
7	1주	Weather	Song : How's the weather?	
	2주	Weather	Weather Book	
	3주	Numbers	Song : Ten fat sausages	
	4주	Numbers	How old are you? I'm ____.	

8	1주	Numbers	Number Song (11~20)	
	2주	Numbers	How many triangles? Two triangles.	
	3주	Numbers	Number Road Game	
	4주	Numbers	Sound and Words (Gg Hh)	
9	1주	My Body	Song : Head and Shoulders	
	2주	My Body	Touch Game	
	3주	My Body	Story Telling : Go Away, Big green monster	
	4주	My Body	My Monster : I have _____.	
10	1주	My Body	Sound and Words (li Jj)	
	2주	My Toys	Happy birthday.	
	3주	My Toys	Do you like _____?	
	4주	My Toys	Sound and Words (Kk Ll)	
11	1주	My Pets	This is for you. Thank you.	
	2주	My Pets	I like _____.	
	3주	My Pets	Animal Bingo Game	
	4주	My Pets	Sound and Words (Mm Nn)	
12	1주	My Actions	What are you doing?	
	2주	My Actions	Story Telling : From head to toe	
	3주	My Actions	Sound and Words (Oo Pp Qq)	
	4주	More Actions	What can you do? I can _____.	
1	1주	More Actions	Sound and Words (Rr Ss Tt)	
	2주	Time	What time is it?	
	3주	Time	Story Telling : What time is it? Mr.Wolf.	
	4주	My Snacks	Do you want a _____?	
2	1주	My Snacks	I want _____.	
	2주	My Snacks	Sound and Words (Uu Vv Ww)	
	3주	My Feelings	How do you feel? I'm _____.	
	4주	My Feelings	Sound and Words (Xx Yy Zz)	

[영어] 연간지도계획서

프로그램명		영어	지도강사	임*희
대 상		초등 3~4학년	지도기간	2025년 3월 ~ 2026년 2월
지도목표		· 게임과 놀이활동을 하면서 영어 기본 문형과 단어를 연습한다. · 질문에 맞는 대답을 영어로 할 수 있다. · 초등기본단어를 읽고 쓸 수 있다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	Greeting	What's your name?	
	2주	Occupations	What does he/she do?	
	3주	Occupations	Is he a teacher? Yes, he is. / No, he isn't.	
	4주	Occupations	Words Practice : Occupations Bingo	
4	1주	Personality	What's he/ she like?	
	2주	Household Items	What do you need? I need a _____.	
	3주	Household Items	What does she/he need? She/he needs a _____.	
	4주	Household Items	Let's role paly.	
5	1주	Household Items	Trading Card Game	
	2주	Household Items	Where is the bucket? It's under the table.	
	3주	Computer Equipment	There is a monitor.(on the table)	
	4주	Computer Equipment	There is a _____./ There are ____s.	
6	1주	Computer Equipment	Words practice : Classroom Items	
	2주	Computer Equipment	Is there a ____? / Are there ____s?	
	3주	Computer Equipment	Listen and Draw	
	4주	Adjectives	Opposite Words	
7	1주	Adjectives	Opposite Games	
	2주	Adjectives	This(That) is _____. / These(Those) are _____.	
	3주	Numbers	What's 20 plus 10?	
	4주	Numbers	Number Road Game	

8	1주	Numbers	Up and Down number game	
	2주	Money	How much is it? / How much are they?	
	3주	Activities	What are you doing? I'm ____ing.	
	4주	Activities	What is she/he doing?	
9	1주	Activities	Are you watching TV? Yes, I am./ No, I'm not.	
	2주	Rooms	This is the bedroom.	
	3주	Sports Equipment	What do you have? I have a <u>baseball</u> .	
	4주	Sports Equipment	What does she/he have? She/he has a ____.	
10	1주	Toys	Do you have a puzzle?	
	2주	Toys	Does she/he have a marbles?	
	3주	Clothes	What are you wearing? I'm wearing a <u>dress</u> .	
	4주	Clothes	What's she/he wearing?	
11	1주	Possessive Pronouns	Whose pencil is this/that? It's <u>my</u> pencil.	
	2주	Possessive Pronouns	Whose markers are these/those?	
	3주	Parts of the body	My/His/Her <u>head</u> hurts.	
	4주	Parts of the body	Touch Game	
12	1주	Illnesses	What's wrong? I have <u>a cold</u> .	
	2주	Illnesses	At the hospital	
	3주	School Classes	Where are you going? I'm going to <u>English class</u> .	
	4주	School Classes	Imperatives : Don't push. Don't cut in line.	
1	1주	School Activities	Are you going to <u>dance class</u> ?	
	2주	School Activities	Various school activities	
	3주	Prepositions	Preposition : above, next to, in front of, between	
	4주	Prepositions	Where is my cell phone?	
2	1주	Household chores	Can you <u>sweep the floor</u> , please?	
	2주	Household chores	Sure, no problem. / Sorry, I'm busy.	
	3주	Weather Adjectives	How's the weather?	
	4주	Weather Adjectives	What's the weather like in Seoul?	

[영어] 연간지도계획서

프로그램명		영어	지도강사	임꺃희
대 상		초등 5~6학년	지도기간	2025년 3월 ~ 2026년 2월
지도목표		· 게임과 놀이활동을 하면서 영어 기본 문형과 단어를 연습한다. · 질문에 맞는 대답을 영어로 할 수 있다. · 짧은 주제가 있는 글을 읽고 내용을 이해할 수 있다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	Daily Routine	Conversation(In the morning)	
	2주	Daily Routine	What do you do in the morning?	
	3주	Daily Routine	Reading(A morning on a farm _ Spain)	
	4주	Daily Routine	English Sounds(a and a_e)	
4	1주	Daily Routine 2	Conversation(At Home)	
	2주	Daily Routine 2	Do they do homework before dinner?	
	3주	Daily Routine 2	Reading(Band Practice _ Canada)	
	4주	Daily Routine 2	English Sounds(i and i_e)	
5	1주	Time	Telling time, numbers 1-100	
	2주	Clothes	Conversation(Favorite Clothes)	
	3주	Clothes	what’s he/she wearing?	
	4주	Clothes	Reading(Colorful and Stylish _ Scotland)	
6	1주	Clothes	English Sounds(o and o_e)	
	2주	Activities	Conversation(Fun Activities)	
	3주	Activities	What does he/she like doing?	
	4주	Activities	Reading(Fun Family Activities _ Portugal)	
7	1주	Activities	English Sounds(u and u_e)	
	2주	Physical Education	Different exercises	
	3주	Places	Conversation(Going Places)	
	4주	Places	Where is he/she going?	

8	1주	Places	Reading(The Library on the Truck _ Netherlands)	
	2주	Places	English Sounds(j and y)	
	3주	Shopping	Conversation(Going Shopping)	
	4주	Shopping	Where in the bakery? It's next to the bookstore.	
9	1주	Shopping	Reading(Mr. Robot Ice Cream Shop _ Japan)	
	2주	Shopping	English Sounds(bl and br)	
	3주	Social Studies	Different places in the city	
	4주	Subjects	Conversation(School Subjects)	
10	1주	Subjects	What classes do they have on Monday?	
	2주	Subjects	Reading(Home Schooling _ USA)	
	3주	Subjects	English Sounds(pl and pr)	
	4주	Weekend	Conversation(On the weekend)	
11	1주	Weekend	What do they do on the weekend?	
	2주	Weekend	Reading(City Camping _ South Korea)	
	3주	Weekend	English Sounds(cl and cr)	
	4주	Math	Pictograph charts	
12	1주	House	Conversation(My House)	
	2주	House	What's in the bathroom?	
	3주	House	Reading(Old and New _ Germany)	
	4주	House	English Sounds(gl and gr)	
1	1주	Doing Things	Conversation(Doing Things)	
	2주	Doing Things	What's she doing? She's feeding the dog.	
	3주	Doing Things	Reading(Time to Clean _ Mexico)	
	4주	Doing Things	English Sounds(fl and fr)	
2	1주	At Different Places	Conversation(At Different Places)	
	2주	At Different Places	Where were they yesterday. They were at home.	
	3주	At Different Places	Reading(Safari World _ Thailand)	
	4주	At Different Places	English Sounds(sm and sn)	

[코딩] 연간지도계획서

프로그램명		코딩 - 스크래치	지도강사	홍*진	
대 상			지도기간	2025. 3 - 2026. 2	
지도목표		스크래치 프로그램을 기반으로 한 창의적으로 절차적인 문제 해결 능력을 객관적으로 주요 블록을 분석하여 유형별 예제를 학습하여 스크래치 자격증 취득하기 위한 교육			
연간 지도 계획					
월	주	주 제	학 습 내 용		비고
3	1주	스크래치 시작하기	스크래치의 화면구성을 알 수 있다.		
	2주	생김새의 변화	말하기, 보이기 숨기기 기능을 설정할 수 있다.		
	3주	위치의 이동	위, 아래 왼쪽 오른쪽 이동할 수 있다.		
	4주	방향의 설정	방향지정, 회전을 할 수 있다.		
4	1주	반복제어	무한반복을 이용하여 코딩 할수 있다.		
	2주	조건과 판단	키를 눌렀을 때 판단을 이용할 수 있다.		
	3주	이벤트 프로시저	동작하도록 신호를 보낼 수 있다.		
	4주	종료제어	개체에 있는 다른 코드 종료할 수 있다.		
5	1주	복제본 만들기	개체에 복제본 만들고 삭제할수 있다.		
	2주	연산 사용	수식과 연산 사용할 수 있다.		
	3주	실전모의고사1	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
	4주	실전모의고사1	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
6	1주	실전모의고사2	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
	2주	실전모의고사2	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
	3주	실전모의고사3	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
	4주	실전모의고사3	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
7	1주	최신기출유형1	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
	2주	최신기출유형2	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
	3주	최신기출유형3	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		
	4주	최신기출유형4	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.		

8	1주	최신기출유형5	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	2주	최신기출유형6	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	3주	최신기출유형7	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	4주	최신기출유형8	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
9	1주	엔트리 시작하기	엔트리의 화면구성과 기능에 대해 알 수 있다.	
	2주	생김새의 변화	말하기, 보이기 숨기기 기능을 설정할 수 있다.	
	3주	위치의 이동	위, 아래 왼쪽 오른쪽 이동할 수 있다.	
	4주	방향의 설정	방향지정, 회전을 할 수 있다.	
10	1주	반복제어	무한반복을 이용하여 코딩 할 수 있다.	
	2주	조건과 판단	키를 눌렀을 때 판단을 이용할 수 있다.	
	3주	이벤트 프로시저	동작하도록 신호를 보낼 수 있다.	
	4주	종료제어	개체에 있는 다른 코드 종료할 수 있다.	
11	1주	복제본 만들기	개체에 복제본 만들고 삭제할 수 있다.	
	2주	연산 사용	수식과 연산 사용할 수 있다.	
	3주	실전모의고사1	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	4주	실전모의고사1	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
12	1주	실전모의고사2	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	2주	실전모의고사2	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	3주	실전모의고사3	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	4주	실전모의고사3	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
1	1주	최신기출유형1	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	2주	최신기출유형2	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	3주	최신기출유형3	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	4주	최신기출유형4	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
2	1주	최신기출유형5	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	2주	최신기출유형6	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	3주	최신기출유형7	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	
	4주	최신기출유형8	조건에 맞게 화면을 구현하고 코딩할 수 있다.	