

# (온라인수업) 6학년 학습계획

2020년 5월 25일~5월 29일

교시	구분	월	화	수	목	금
1	과목	국어	국어	국어	실과	국어
	학습주제 (단원)	4. 주장과 근거를 판단해요	5. 속담을 활용해요	5. 속담을 활용해요	3-3. 프로그래밍 요소와 구조⑤ (50-51쪽)	5. 속담을 활용해요
	주요 활동	4단원 내용 복습 퀴즈 풀기	속담을 사용하는 까닭을 생각할 수 있다.(교과서 146~149쪽)	다양한 상황에서 쓰이는 속담의 뜻을 안다.(1)(교과서 150~154쪽)	① 문제를 해결하는 프로그램을 만드는 과정에서 순차구조 이해하기	다양한 상황에서 쓰이는 속담의 뜻을 안다.(2)
	온라인 자료	구글 설문지	구글 사이트	구글 사이트	① 피겨선수를 만나는 프로그램 만들기(동영상 자료) ② 순차구조 학습동영상 ( <a href="http://www.playsw.or.kr/repo/ebs_software2/221">http://www.playsw.or.kr/repo/ebs_software2/221</a> )	구글 설문지
	과제 안내	교과서 143쪽 해결하기	교과서 146~149쪽 해결하기	교과서 150~154쪽 해결하기	① 생활 속 순차 구조에 대해서 1개 이상 조사해서 클래스팅 답글로 남기기	생활 속에서 사용되는 속담 찾아보기
2	과목	수학	수학	체육	실과	체육
	학습주제 (단원)	3. 소수의 나눗셈	3. 소수의 나눗셈	2. 도전(필드형경기)	3-3. 프로그래밍 요소와 구조⑥ (52-53쪽)	2. 도전(필드형경기)
	주요 활동	(소수)÷(자연수)에서 소수점 아래 0을 내려 계산하기 (수학교과서 58-59쪽, 수학익힘책 38-39쪽)	몫의 소수 첫째자리에 있는 0이 있는 (소수)÷(자연수) 계산하기 (수학교과서 60-61쪽, 수학익힘책 40-41쪽)	멀리뛰기의 방법과 경기규칙 알아보기	① 문제를 해결하는 프로그램을 만드는 과정에서 선택구조 이해하기	높이뛰기의 방법과 공중도약의 방법에 대해 알아보기
	온라인 자료	① e학습터 표준 콘텐츠 ② e학습터 핵심 동기유발 콘텐츠 ③ 학습정리 ④ 과제 안내	① e학습터 표준 콘텐츠 ② e학습터 핵심 동기유발 콘텐츠 ③ 학습정리 ④ 과제 안내	한국교육개발원 영상 자료	① 나라 수도 맞는 프로그램 만들기(동영상 자료) ② 선택구조 학습동영상 ( <a href="https://www.playsw.or.kr/repo/ebs_software2/230">https://www.playsw.or.kr/repo/ebs_software2/230</a> )	한국교육개발원 영상 자료
	과제 안내	① 수학익힘책 38-39쪽 해결하기	① 수학익힘책 40-41쪽 해결하기	학습정리(미출친 부분, 온라인학습기록장에 정리하기)	-	학습정리(미출친 부분, 온라인학습기록장에 정리하기)
3	과목	체육	사회	수학	수학	사회
	학습주제 (단원)	2. 도전(필드형경기)	1.(3).일상생활에서 민주정치의 원리가 적용된 사례	3. 소수의 나눗셈	3. 소수의 나눗셈	1.우리나라의 정치 발전 단원 마무리(2)
	주요 활동	필드경기의 역사와 종류 알아보기	①교과서 68~70읽기 ②수업 관련 동영상 시청하기 ③온라인 학습 기록장에 필기하기 ④71쪽 주제 마무리	(자연수)÷(자연수)의 계산 (수학교과서 62-63쪽, 수학익힘책 42-43쪽)	소수점의 위치찾기 (수학교과서 64-65쪽, 수학익힘책 44-45쪽)	① 75~76쪽 해결하기 ② e학습터 단원평가 풀기
	온라인 자료	한국교육개발원 영상 자료	동영상, 필기 자료	① e학습터 표준 콘텐츠 ② e학습터 핵심 동기유발 콘텐츠 ③ 학습정리 ④ 과제 안내	① e학습터 표준 콘텐츠 ② e학습터 핵심 동기유발 콘텐츠 ③ 학습정리 ④ 과제 안내	e학습터 문제풀기
	과제 안내	학습정리(미출친 부분, 온라인학습기록장에 정리하기)	-	① 수학익힘책 42-43쪽 해결하기	① 수학익힘책 44-45쪽 해결하기	e학습터 단원평가

교시	구분	월	화	수	목	금	
4	과목	과학	과학	과학	사회	영어	
	학습주제 (단원)	4.식물의 구조와 기능	4.식물의 구조와 기능	4.식물의 구조와 기능	1.우리나라의 정치 발전 단원 마무리	3. When is the Club Festival?	
	주요 활동	① 학습목표 확인하기 ② 실험영상 감상하기 ③ 실험결과 정리하기 ④ 공부한 내용 정리하기 ⑤ 잠깐 퀴즈 풀기	① 학습목표 확인하기 ② 가설설정, 실험설계하기 ③ 실험영상 감상하기 ④ 실험결과 정리하기 ⑤ 잠깐퀴즈 풀기	① 동기유발 영상 시청 ② 학습목표 확인하기 ③ 꽃의 생김새와 하는 일 알아보기 ④ 꽃가루받이가 무엇인지 알아보기 ⑤ 실험관찰 정리하기	① 72~74쪽 교과서에 풀고 73쪽 찍어서 클레스팅 올리기 ②수업 관련 영상 시청	① 날짜 표현 연습 영상 보기 ② 교과서 46쪽 Speak and Read, Speak and Write 영상 보며 풀기 ③ 교과서 47쪽 Make a story 영상보며 따라하기	
	온라인 자료	유튜브 영상	유튜브 영상, e학습터 게시판	유튜브 영상, e학습터 게시판	동영상	유튜브 동기유발 영상 -Months and Days	
	과제 안내	-	-	-	73쪽 클레스팅에 올리 기	날짜 말하기 연습	
5	과목	영어	영어	음악	도덕	미술	
	학습주제 (단원)	3. When is the Club Festival?	3. When is the Club Festival?	1.마음을 열며 -섬마을(1)	1.(4)내 생활의 주인이 될 거예요	일러스트 그리기	
	주요 활동	① 영상 보면서 1월~12월 어휘 학습하기 ② 교과서 40~41쪽 수업 영상 보며 학습내용 알아 보기 ③ 교과서 42~43쪽 수업 영상 보며 대화 듣고 이해 하기	① 영상 보면서 1월~12월 어휘 학습하기 2 ② 교과서 44쪽 실생활 동영상 보며 표현 익히기 ③ 영상 보면서 서수 복습, 날짜 말하기 연습	영상을 보며 섬마을 노래 부르고 6박자 지휘 익히기(교과서 20~21)	①영상 시청하며 18~21학습하기 ②자주적인 생활 점수 온라인 학습 기록장에 기록하기 ③교과서 22~23읽기	색연필과 펜을 사용하여 간단한 동물 일러스트를 그려본다. *준비물:온라인학습장, 12 색 색연필,볼펜	
	온라인 자료	유튜브 동기유발 영상 -Months of the Year Song	유튜브 동기유발 영상 -Months of the Year Song 2	동영상	https://www.youtube.com/embed/UyzcpkzH4r4	동영상 자료	
6	과제 안내	3단원 학습지 단어 3번 뜻 1번 영어노트에 쓰기	날짜 말하기 연습	-	-	색연필을 사용하여 동물 일러스트 그리기	
	과목	실과	미술	잠깐의 쉽, 오늘은 스마트폰과 PC는 여기까지~! 이후의 시간은 책과 친해져 보기~!		음악	실과
	학습주제 (단원)	3-3. 프로그래밍 요소와 구조④ (48-49쪽)	2. 어떻게 관찰하고 그릴까			1.마음을 열며 -섬마을(2)	3-3. 프로그래밍 요소와 구조⑦ (54-55쪽)
	주요 활동	① 자료를 입력하고 필요한 처리를 수행한 후 결과를 출력하는 단순한 프로그램설계하기	보는 방향이 다른 사물을 살펴보고, 학습용어를 정리 한다.			영상을 보며 섬마을 노래 부르고 가락의 흐름을 살펴 리코더 연주해 보기 (20~21) *준비물 : 리코더	① 문제를 해결하는 프로그램 만드는 과정에서 반복구조 이해하기
온라인 자료	① 두 수를 더하는 프로그램 만들기(동영상 자료) ③ 입력과 출력의 의미와 특징 이해하기 (https://www.playsw.or.kr/repo/ebs_software2/267) ③ 입력·처리 출력 과정 개념정리	동영상 자료	동영상 자료			① 꽃잎 도장 프로그램 만들기(동영상 자료)	
6	과제 안내	-	보는 방향에 따라 다르게 표현된 작품을 살펴본다. (교과서 16쪽)			-	-