


방과후학교 [레고닥터] 연간 운영 계획서

위도초등학교

결	강사	담당
재		조 세 영

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(레고닥터)
시 간	목요일, 5교시(13:20~14:00), 6교시(14:10~14:50)
장 소	별관 독서실
대 상	1~4학년
강 사	조 창 호

□ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	아기돼지 도니	<ul style="list-style-type: none"> • 로봇 수업 시 주의사항에 대해 알아보기 • 블럭의 명칭과 핀틀 사용방법에 대해 알아보기 • 아기 돼지 도니 조립 시 필요한 부품 수량을 확인하고, 조립도를 보며 조립하기 	커넥트 LV 1
	2	아기새로봇 버디	<ul style="list-style-type: none"> • DC모터의 원리와 구조에 대해 알아보기 • 버디 조립 시 주의사항과 필요한 부품 수량 확인하기 • 조립도를 보며 버디 조립하기 • 버디를 동작시켜 보면서 동작원리 이해하기 	커넥트 LV 1
	3	물개로봇 토토	<ul style="list-style-type: none"> • 물개의 특징에 대해 이야기해보기 • 배터리블럭의 기능과 역할에 대해 알아보기 • 토토 조립 시 필요한 부품 수량 확인 및 조립하기 • 토토의 동작과 원리에 대해 알아보기 	커넥트 LV 1
	4	토끼로봇 로빗	<ul style="list-style-type: none"> • 토끼의 움직임과 생김새에 대해 알아보기 • 각종 핀들의 특징과 조립방법 익히기 • 조립도를 보고 로빗 조립하기 • 로빗의 동작과 원리에 대해 알아보기 	커넥트 LV 1

4	1	원숭이로봇 우키	<ul style="list-style-type: none"> • 전선의 기능과 역할에 대해 알아보기 • 케이블을 연결하는 방법 알아보기 • 우키 조립 시 필요한 부품 수량 확인 및 조립하기 • 우키를 동작시켜 보면서 동작원리 이해하기 	커넥트 LV 1
	2	개구리로봇 크록	<ul style="list-style-type: none"> • 개구리의 특징과 생태계에 대해 알아보기 • 크록 조립 시 주의사항과 필요한 부품 수량 확인하기 • 조립도를 보며 크록 조립하기 • 크록을 동작시켜 보면서 미션 수행하기 	커넥트 LV 1
	3	강아지로봇 몽이	<ul style="list-style-type: none"> • 개의 특징에 대해 알아보기 • 부품 중 힌지블럭A와 힌지블럭B의 차이점 알기 • 조립도를 보며 몽이 조립하기 • 몽이를 동작시켜 보면서 물건 옮기기 미션 수행하기 	커넥트 LV 1
	4	배틀로봇 어퍼	<ul style="list-style-type: none"> • 배틀로봇의 특징과 경기방법에 대해 알아보기 • 모터블럭 2개와 스위치블럭 1개를 이용하여 어퍼 조립하기 • 모터블럭 조립 시 기준을 맞춰야 하는 이유 알아보기 • 어퍼를 이용하여 배틀대회 열어보기 	커넥트 LV 1
5	1	보행로봇 워로우	<ul style="list-style-type: none"> • 건전지의 종류와 특징에 대해 알아보기 • 워로우 조립 시 주의사항과 필요한 부품 수량 확인하기 • 조립도를 보며 워로우 조립하기 • 워로우를 동작시켜 보면서 미션 수행하기 	커넥트 LV 1
	2	땅굴로봇 터보	<ul style="list-style-type: none"> • 터널을 뚫는 TBM 장비에 대해 알아보기 • 터보 조립 시 주의사항과 필요한 부품 수량 확인하기 • 터보 조립 순서에 주의하며, 조립하기 • 터보를 동작시켜 보면서 동작원리 이해하기 	커넥트 LV 1
	3	거미로봇 타란툴	<ul style="list-style-type: none"> • 거미의 종류와 특징에 대해 알아보기 • 거미의 독과 거미줄의 활용에 대해 알아보기 • 타란툴 조립방법에 주의하며, 조립하기 • 타란툴의 동작과 원리에 대해 알아보기 	커넥트 LV 1
	4	공룡로봇 티라	<ul style="list-style-type: none"> • 공룡의 종류와 특징에 대해 알아보기 • 티라 조립 시 주의사항과 필요한 부품 수량 확인하기 • 티라 조립 순서에 주의하며, 조립하기 • 티라의 동작원리를 이해하고, 티라를 이용하여 경주하기 	커넥트 LV 1

6	1	기억력게임 탭탭	<ul style="list-style-type: none"> • 로봇의 기억장치에 대해 알아보기 • 탭탭 조립 시 주의사항과 필요한 부품 수량 확인하기 • 탭탭 조립 순서에 주의하며, 조립하기 • 탭탭 동작방법을 알고, 친구와 기억력 게임하기 	커넥트 LV 2
	2	접시쌓기게임 웨이터리	<ul style="list-style-type: none"> • 로봇의 두뇌인 CPU블럭에 대해 알아보기 • CPU블럭의 구조와 각종 포트의 기능 알아보기 • 센서와 모터의 조립 방향에 주의하며 웨이터리 조립하기 • 웨이터를 이용하여 블럭 쌓기 게임하기 	커넥트 LV 2
	3	CPR실습로봇 피아르	<ul style="list-style-type: none"> • 사람이 쓰러졌을 때 대처 방법에 대해 알아보기 • 심폐소생술의 중요성과 방법 알아보기 • 피아르 조립방법에 주의하며 조립하기 • 피아르를 이용하여 심폐소생술 해보기 	커넥트 LV 2
	4	비행기게임 점핑에어	<ul style="list-style-type: none"> • 적외선 센서의 구조와 원리에 대해 알아보기 • 적외선 센서를 이용한 여러 가지 장치들 알아보기 • 각종 센서의 조립 방향에 주의하며 점핑에어 조립하기 • 점핑에어의 동작방법에 대해 알고, 미션 수행하기 	커넥트 LV 2
7	1	가위바위보 위너	<ul style="list-style-type: none"> • 랜덤 프로그램에 대해 알아보기 • 랜덤 기능이 적용된 예시 찾아보기 • 조립도를 보고 위너 조립하기 • 위너와 핸드 조종기를 사용하여 가위바위보 게임하기 	커넥트 LV 2
	2	팔씨름게임 쉐이크스틱	<ul style="list-style-type: none"> • 로봇을 제어하는 방법에 대해 알아보기 • 프로그램의 정의와 다운로드 방법 알아보기 • 쉐이크스틱 조립 시 필요한 부품 수량을 확인하고, 조립하기 • 쉐이크스틱을 이용하여 팔씨름 게임하기 	커넥트 LV 2
	3	외계인사격 레이저건	<ul style="list-style-type: none"> • 링크장치 구조와 동작원리에 대해 알아보기 • 링크장치가 사용된 예시 찾아보기 • 조립도를 보고 레이저건 조립하기 • 레이저건을 동작시켜 보면서 사격 게임하기 	커넥트 LV 2
	4	하마게임 하몽	<ul style="list-style-type: none"> • LED블럭의 구조와 특징에 대해 알아보기 • LED가 사용된 물건 찾아보기 • 조립방법에 주의하며 하몽 조립하기 • 하몽을 동작시켜 보면서 순발력 게임하기 	커넥트 LV 2

8	1	역도게임 라차차	<ul style="list-style-type: none"> 스위치의 종류와 기능에 대해 알아보기 우리 주변에서 스위치를 사용한 장치 찾아보기 라차차 조립 시 주의사항을 알고, 조립하기 라차차를 동작시켜 보면서 동작원리 이해하기 	커넥 트 LV 2
	2	스피드터치 해머샷	<ul style="list-style-type: none"> 순발력과 민첩성의 뜻과 차이점을 알아보기 순발력과 민첩성이 필요한 운동 생각해보기 조립도를 보고 해머샷 조립하기 해머샷의 동작원리를 이해하고, 해머 게임하기 	커넥 트 LV 2
	3	테이블농구 슈터	<ul style="list-style-type: none"> FND블럭의 기능에 대해 알아보기 FND가 사용된 예시 찾아보기 슈터 조립 시 필요한 부품 수량을 확인하고, 조립하기 슈터를 이용하여 테이블 농구 게임하기 	커넥 트 LV 2
	4	나만의 창작로봇	<ul style="list-style-type: none"> 만들고 싶은 로봇을 구상하고 설계도 그려보기 창작으로 로봇 제작하기 프로그램을 입력하여 로봇 동작하기 내가 만든 로봇을 친구들에게 소개하고 발표하기 	커넥 트 LV 2
9	1	개미로봇 앤보	<ul style="list-style-type: none"> RF리모컨과 RF수신보드에 대해 알아보기 개미의 특징에 대해 알아보기 앤보의 다리 조립에 주의하며, 개미 로봇 앤보 조립하기 앤보를 전, 후, 좌, 우로 이동시켜 보면서 경주하기 	커넥 트 LV 3
	2	청소로봇 워시	<ul style="list-style-type: none"> 서보모터에 대해 알아보기 우리 주변에서 서보모터가 사용되는 예시 찾아보기 DC모터와 서보모터의 조립 위치와 방향에 주의하며, 워시 조립하기 워시의 동작원리를 이해하고, 더러워진 바닥 청소해보기 	커넥 트 LV 3
	3	경찰바이크 싸이카	<ul style="list-style-type: none"> 경찰의 다양한 이동 수단에 대해 알아보기 싸이카 조립 시 주의사항과 필요한 부품 수량 확인하기 조립도를 보며 싸이카 조립하기 싸이카 조향장치의 원리를 이해하고, 빨리 완주하는 게임하기 	커넥 트 LV 3
	4	투석기로봇 던저	<ul style="list-style-type: none"> 투석기의 원리와 구조 알아보기 지레의 원리를 사용하는 도구 알아보기 조립도를 보고 투석기 로봇 던저 조립하기 던저의 동작원리에 대해 알고, 목표물 맞추기 미션 수행하기 	커넥 트 LV 3

10	1	배틀로봇 러쉬	<ul style="list-style-type: none"> • 마찰력에 대해 알아보기 • 물체의 무게, 접촉면에 따른 마찰력 알아보기 • 러쉬 조립 시 주의사항을 확인하고, 조립도를 보며 조립하기 • 러쉬를 이용하여 밀어내기 배틀 시합해보기 	커넥트 LV 3
	2	펜싱로봇 스피어	<ul style="list-style-type: none"> • 펜싱의 유래와 경기종목 알아보기 • 펜싱의 경기 룰과 득점 방식 알아보기 • 각 부품의 조립 방향에 주의하며 스피어 조립하기 • 스피어의 동작방법과 원리를 이해하고, 펜싱대회 열어보기 	커넥트 LV 3
	3	4륜구동 터프	<ul style="list-style-type: none"> • 사륜구동과 이륜구동에 대해 알아보기 • 사륜구동과 이륜구동의 차이점 이해하기 • 조립도를 보고 사륜구동 로봇 터프 조립하기 • 터프를 조종하여 장애물 넘기 미션 수행하기 	커넥트 LV 3
	4	복싱로봇 어택	<ul style="list-style-type: none"> • 무선으로 신호를 보내는 방법에 대해 알아보기 • 우리 주변의 무선통신에 대해 알아보기 • 각 부품이 조립되는 순서와 방향에 주의하며 어택 조립하기 • 어택의 동작방법과 원리를 이해하고, 복싱 시합해보기 	커넥트 LV 3
11	1	탐사머신 탐머	<ul style="list-style-type: none"> • 우주에서 우주복을 입는 이유 알아보기 • 우주 탐사선의 역할 알아보기 • 조립도를 보고 탐사머신 탐머 조립하기 • 탐머를 동작시켜 보면서 동작원리를 이해하고, 울통불퉁한 길과 장애물을 지나가는 미션 도전하기 	커넥트 LV 3
	2	익룡로봇 까오기	<ul style="list-style-type: none"> • 익룡의 생김새와 특징 알아보기 • 익룡의 흔적과 역사에 대해 알아보기 • 까오기 조립 시 필요한 부품 수량을 확인하고, 조립하기 • 까오기를 동작시켜 보면서 미션 수행하기 	커넥트 LV 3
	3	미사일발사 슈크	<ul style="list-style-type: none"> • 미사일이 목표물까지 도달할 수 있는 이유 알아보기 • 미사일의 구조와 비행원리에 대해 알아보기 • 조립도를 보고 미사일을 발사하는 슈크 조립하기 • 슈크의 미사일을 발사하여 목표물 맞추기 게임하기 	커넥트 LV 3
	4	나만의 창작로봇	<ul style="list-style-type: none"> • 만들고 싶은 로봇을 구상하고 설계도 그리기 • 창작으로 로봇 제작하기 • 프로그램을 입력하여 로봇 동작하기 • 내 로봇을 친구들에게 소개하고 발표하기 	커넥트 LV 3

12	1	F1자동차 스피온	<ul style="list-style-type: none"> • F1자동차의 과학 원리에 대해 알아보기 • 공기저항을 줄여서 빠르게 이동하는 수단 알아보기 • 조립도를 보고 스피온 조립하기 • 스피온을 조종하며 레이싱 경주하기 	커넥트 LV 4
	2	서스펜션카 랙크	<ul style="list-style-type: none"> • 서스펜션에 대해 알아보기 • 서스펜션의 구조와 충격을 흡수하는 원리 알아보기 • 랙크 조립 시 주의사항을 확인하고, 조립도를 보며 조립하기 • 주변에 책이나 물건을 쌓아서 장애물을 만들고, 장애물을 지나면서 목적지에 도착하는 미션 도전하기 	커넥트 LV 4
	3	버킷굴삭기 블라스터	<ul style="list-style-type: none"> • 세계에서 제일 큰 중장비에 대해 알아보기 • 배거293의 구조와 굴착 과정 알아보기 • 캐터블럭과 캐터타이어를 이용하여 블라스터 조립하기 • 블라스터를 조종하여 종이컵 탑 무너뜨리기 등 다양한 미션 수행하기 	커넥트 LV 4
	4	바이크로봇 스톰	<ul style="list-style-type: none"> • 고속모터블럭의 구조와 원리 알아보기 • 자전거의 기어 변속 원리 알아보기 • 각 부품이 조립되는 순서와 방향에 주의하며 스톰 조립하기 • 다양한 주행 코스를 준비하고, 스톰을 이용하여 레이싱 경주하기 	커넥트 LV 4
1	1	탱크로봇 CT-1	<ul style="list-style-type: none"> • 캐터필러의 유래와 특징 알아보기 • 캐터필러가 사용된 장비 알아보기 • 조립도를 보고 포를 발사하는 CT-1 조립하기 • CT-1의 동작방법과 원리를 이해하고, 포를 발사하여 목표물 맞추기 	커넥트 LV 4
	2	스마트 모빌리티 몰리	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트 모빌리티에 대해 알아보기 • 주변에 있는 스마트 모빌리티 찾아보기 • 조립도를 보고 몰리 조립하기 • 몰리를 조종하면서 장애물을 피해 목적지에 도착하는 미션 수행하기 	커넥트 LV 4
	3	공룡로봇 알로	<ul style="list-style-type: none"> • 이족보행 로봇의 기술에 대해 알아보기 • 알로의 이족보행 원리 알아보기 • 각 전자부품의 케이블 연결에 주의하며 알로 조립하기 • 알로를 동작시켜 보면서 동작원리를 이해하고, 다양한 미션 수행하기 	커넥트 LV 4
	4	운반로봇 딜리	<ul style="list-style-type: none"> • 무인 운반 로봇에 대해 알아보기 • 무인 운반 로봇의 이동 원리 알아보기 • 각 부품이 조립되는 위치와 방향에 주의하며 딜리 조립하기 • 딜리를 이용하여 물건을 옮기는 미션 & 게임 수행하기 	커넥트 LV 4

2	1	지게차로봇 포리	<ul style="list-style-type: none"> • 지게차의 역할과 원리에 대해 알아보기 • 지게차의 구조와 명칭 알아보기 • 조립도를 보고 지게차 로봇 포리 조립하기 • 포리를 이용하여 물건을 높은 곳으로 옮기거나 다른 곳으로 운반하기 	커넥트 LV 4
	2	굴삭기로봇 카베이터	<ul style="list-style-type: none"> • 굴삭기의 올바른 명칭에 대해 알아보기 • 굴삭기의 구조와 역할에 대해 알아보기 • 카베이터 조립 시 필요한 부품을 확인한 후, 조립하기 • 카베이터를 조종하여 흩어진 물건들을 한 곳으로 모으는 대결하기 	커넥트 LV 4
	3	폐기물 처리로봇 로이	<ul style="list-style-type: none"> • 쓰레기 재활용의 중요성 알아보기 • 캔이 재활용되는 과정 알아보기 • 로이 조립 시 주의사항을 알고, 조립도를 보며 조립하기 • 로이의 동작방법과 원리를 이해하고, 주변의 쓰레기를 모아서 휴지통으로 이동하는 미션 도전하기 	커넥트 LV 4
	4	나만의 창작로봇	<ul style="list-style-type: none"> • 만들고 싶은 로봇을 구상하고 설계도 그리기 • 창작으로 로봇 제작하기 • 프로그램을 입력하여 로봇 동작하기 • 내 로봇을 친구들에게 소개하고 발표하기 	커넥트 LV 4

방과후학교 [무용] 연간 운영 계획서

위도초등학교

결	강사	담당
재	전선욱	조희영

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(무용)
시 간	월요일, 5교시(13:10~13:50), 6교시(14:00~14:40), 7교시(14:50~15:30)
장 소	강당
대 상	전학년
강 사	전선욱

□ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	친구야, 안녕	친구들과 인사하기, 움직임 표현	
	2	내 친구를 소개합니다	친구의 특징을 움직임으로 표현	
	3	내 몸이 움직여요	기본 움직임 및 다양한 신체부위 탐색	
	4	움직이는 나무	나무가 자라는 과정과 형태 신체표현	
4	1	친구랑 똑같이	대칭 이해 및 친구들과 함께 동작 구성	
	2	움직이고 멈추고	다양한 방법으로 움직임을 스스로 이해	
	3	우리 삶이 춤이 된다면	일상의 움직임을 춤으로 만들기	
	4	왈츠로 춤춰보자	왈츠의 유래 및 왈츠 박자 익히기	
5	1	왈츠로 춤춰보자	기본 포지션 및 왈츠의 대형을 완성	
	2	민속무용	민속무용에 대해 알아보고 생각 나누기	
	3	외국민속무용	러시아 민속무용 '타타로치카'	
	4	외국민속무용	러시아 민속무용 '타타로치카'	
	5	몸 지도를 그려요1	몸지도를 그리고 나만의 움직임 만들기	
6	1	몸 지도를 그려요2	움직임 연결 후 발표 및 생각 나누기	

	2	교통표지판1	교통표지판 기호 인지 및 움직임 연결	
	3	교통표지판2	움직임 확장 후 발표 및 생각나누기	
	4	봄, 여름, 가을, 겨울	사계절 움직임으로 표현하기	
7	1	댄스드로잉	걸기를 통한 드로잉, 공간 개념 익히기	
	2	전깃줄을 타고	전기가 만들어지는 과정 움직임 표현	
	3	방학		
	4	방학		
	5	방학		
8	1	방학		
	2	뛰어보자, 폴짝	전래놀이 사방치기 해보기	
	3	신나는 놀이터	이동움직임을 활용하여 움직임 연결	
	4	덩기덕 쿵덕(소고춤)	소고를 이용하여 기본 장단을 익히기	
9	1	덩기덕 쿵덕(소고춤)	음악에 맞춰 동작 연습	
	2	덩기덕 쿵덕(소고춤)	음악에 맞춰 동작 연습	
	3	덩기덕 쿵덕(소고춤)	음악에 맞춰 동작 연습	
	4	치와와 댄스	치와와 음악에 맞춰 신나게 춤 춰보기	
10	1	치와와 댄스	치와와 음악에 맞춰 신나게 춤 춰보기	
	2	치와와 댄스	치와와 음악에 맞춰 신나게 춤 춰보기	
	3	외국민속무용	오펜카 배우기	
	4	외국민속무용	오펜카 배우기	
	5	얼씨구 좋다(탈춤)	한삼 사용 방법 및 기본장단 익히기	
11	1	얼씨구 좋다(탈춤)	음악에 맞춰 동작 연습	
	2	얼씨구 좋다(탈춤)	음악에 맞춰 동작 연습	
	3	얼씨구 좋다(탈춤)	음악에 맞춰 동작 연습	
	4	발레작품	인생의 회전목마 순서 익히기1	
12	1	발레작품	인생의 회전목마 음악에 맞춰 연습	
	2	발레작품	인생의 회전목마 순서 익히기2	
	3	발레작품	인생의 회전목마 음악에 맞춰 연습	
	4	발레작품	인생의 회전목마 전체연습	

방과후학교 [미술] 연간 운영 계획서

위도초등학교

결	강사	담당
재	김진우	조혜영

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(미술)
시 간	화요일, 7교시(14:50~15:30), 8교시(15:40~16:20)
장 소	도서관
대 상	1·2학년
강 사	김진우


□ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	풍경화 그리기	수채물감으로 풍경화 그리기	
	2	지점토 만들기	지점토로 '나' 만들기	
	3	지점토 만들기	색칠하기, 바니쉬 칠하기	
	4	인물크로키	친구 보고 그리기	
4	1	종이접기	비행기 날리기, 바람개비 돌리기	
	2	벚꽃 그리기	크레파스로 스크래치 기법 활용	
	3	내 손 만들기	석고붕대로 손 본뜨기	
	4	석고방향제 만들기	석고 손 색칠하기 / 석고타블릿, 냉장고 부착형 2종	
5	1	석고방향제 만들기	석고 방향제 색칠, 자석 부착 마감	
	2	마블링	물 위에 유성물감으로 그림을 그림	
	3	아크릴 푸어링	아크릴 물감으로 푸어링하기	
	4	손바닥 도장	손바닥에 물감을 칠해서 동물 그리기	
	5	신문지 탈 만들기	신문지 반죽으로 탈 만들기	

6	1	신문지 탈 만들기	색칠하기	
	2	지점토 만들기	트레이, 연필꽂이 만들기	
	3	지점토 색칠	지난 주 만든 지점토 색칠	
	4	데칼코마니	도화지 반을 접고 한 쪽에 그림을 그려 접음	
7	1	마블링	물 위에 마블링물감으로 그림을 그림	
	2	아크릴 푸어링	캔버스에 아크릴 물감으로 푸어링하기	
	3	나는 누구인가?	잡지에서 나를 나타내는 것을 오려붙여서 나를 표현하기	
	4	여름방학		
8	1	여름방학		
	2	여름방학		
	3	여름방학		
	4	여름개학		
	5			
9	1	석고로 내 손 만들기	석고붕대로 손 모양 만들고 색칠하기	
	2	데칼코마니	도화지 반을 접고 한 쪽에 그림을 그려 접음	
	3	풍경화 그리기	운동장에서 학교 그리기	
	4	클레이 만들기	만화캐릭터 만들기	
10	1	마블링	마블링으로 무작위 그림 그리기	
	2	캔들공예	무지개 양초 만들기	
	3	친구 얼굴 그리기	서로 짝지어 얼굴 그리기	
	4	액자 만들기	클레이로 액자 만들어 사진 걸기	
	5	아크릴 푸어링	캔버스에 아크릴 물감으로 푸어링하기	
11	1	연 만들기	한지와 대나무살로 연 만들어 날리기	
	2	종이접기	딱지, 팽이 만들어 놀기	
	3	석고방향제 만들기	석고 손 색칠하기 / 석고타블릿, 냉장고 부착형 2종	
	4	석고방향제 만들기	석고 방향제 색칠, 자석 부착 마감	
12	1	크리스마스 카드 만들기	카드 만들어서 보내기	
	2	동물 만들기	클레이로 내가 좋아하는 동물 만들기	
	3	꽃 만들기	색종이로 졸업 축하 꽃다발 만들기	
	4			

방과후학교 [미술] 연간 운영 계획서

위도초등학교

결 재	강사	담당
		조혜영

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(미술)
시 간	수요일, 6~7교시(14:10~15:40)
장 소	미술실
대 상	1~6학년
강 사	전정권

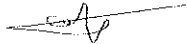
□ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	자유화	기초 표현 능력 테스트화	
	2	느낌 표현하기	봄의 느낌을 표현하기	
	3	배 그리기	여러 종류의 배의 특징을 표현해보기	
	4	기초 표현	단계별 나무 표현하기	
	5	어류 그리기	물고기를 관찰하여 소묘하기	
4	6	벚꽃 그리기	학교 정원 벚꽃나무 그리기	
	7	손가락캐릭터 그리기	다양한 나라 옷을 손가락캐릭터로 그리기	
	8	pop 표현하기	pop로 피켓 또는 명패 만들기	
	9	정물화-꽃병 그리기	화병 속에 다양한 꽃들 표현하기	
5	10	사포그림	사포의 거친 느낌을 살려 그리기	
	11	명암 표현하기	명암을 이해하고 표현하기	
	12	원근법 표현하기1	색채 원근을 이해하고 표현하기	
	13	원근법 표현하기2	공기 원근을 이해하고 표현하기	
6	14	우산 디자인하기	우산그림에 개성 있게 디자인하기	

	15	신발 디자인하기	신발그림에 개성 있게 디자인하기	
	16	수묵화	먹으로 그림 그리기	
	17	수묵담채화	먹으로 그린 그림위에 연하게 채색하기	
7	18	사군자	매난국죽 표현하기	
	19	풍경화1	풍경 스케치하기	
	20	풍경화2	연한 색으로 전체적으로 칠하기	
	21	풍경화3	점차 진하게 칠하기	
8	22	풍경화4	겹쳐 칠해 완성하기	
	23	관찰 그림 그리기1	관찰 그림 스케치하기	
	24	관찰 그림 그리기2	여러 가지 재료를 이용해 채색하기	
	25	캐릭터 그리기 1	캐릭터 여러 가지 스케치하기	
9	26	캐릭터 그리기 2	캐릭터 여러 가지 재료로 채색하기	
	27	예쁜 엽서 그리기1	예쁜 엽서 스케치하기	
	28	예쁜 엽서 그리기2	예쁜 엽서 여러 가지 재료로 채색하기	
	29	동화책 그리기	동화책 속의 중요부분 그리기	
10	30	모자이크	색종이를 이용하여 모자이크 표현하기	
	31	디자인1	조각 그림 그리기	
	32	디자인2	차가운 추상 표현해보기	
	33	가랜드 만들기	다양한 표현으로 할로윈 가랜드 만들기	
11	34	가을 그리기	단풍 여행 그리기	
	35	상상화1	상상하는 내용을 그림으로 표현하기	
	36	상상화2	여러 가지 재료로 개성 있게 표현하기	
	37	4칸 만화그리기1	4칸 만화 스토리 짜고 스케치하기	
12	38	4칸 만화그리기2	스케치를 마치고 채색하기	
	39	비밀그림	하얀 크레파스를 이용해 그림그리기	
	40	스크래치	양각과 음각을 이용해 스크래치 표현하기	
	41	모자이크	색종이를 이용하여 모자이크하기	

방과후학교 [색소폰] 연간 운영 계획서

위도초등학교

결	강사	담당
재		조 세 영

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(색소폰)
시 간	금요일, 5교시(13:20~14:00), 6교시(14:10~14:50)
장 소	컴퓨터실
대 상	3~6학년
강 사	이나라


□ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	오리엔테이션	색소폰의 역사와 소리	
	2	안녕 색소폰	색소폰의 종류, 음역, 구조 등 설명	
	3	반가워 색소폰	호흡방법, 주법과 올바른 자세	
	4	주법, 텅잉	올바른 주법과 텅잉 연습	
	5	기본 음정과 위밍업	악기 잡는 방법, 손가락 운지법	
4	1	기본 음정과 위밍업	튜닝 하는법 연주를 위한 위밍업	
	2	음 흔들리지않게 롱톤	C스케일 롱톤 연습	
	3	곡 연습	<응용곡> '비행기'	
	4	옥타브키 연습	옥타브키 누르고 운지하는법	
5	1	악보 잘 보는법	게이름 퀴즈 및 운지법	
	2	시 플랫과 파 샵	많이 쓰이는 샵, 플랫 운지법	
	3	못갓춘마디	못갓춘마디 연주곡 연습	
	4	저음역대	저음 미, 레, 도 음정 잘 내는법	
6	1	고음역	고음역 도 샵, 레 익히기	

	2	음정 공부	음정이 높고 낮을 때 대처법	
	3	중간 점검	호흡법과 암부쉬어	
	4	중간 점검	올바른 자세와 운지법, 튜닝	
	5	향상음악회	각자 개인곡 및 스케일 향상음악회	
7	1	텅이 스케일 연습	C 메이저 스케일 텅잉 연습	
	2	중간 템포 텅잉	간 템포로 4분음표, 8분음표 연습	
	3	빠른 템포 텅잉	빠른 템포로 4분음표, 8분음표 연습	
	4	오른손 포지션	오른손 포지션 '파,미 운지 응용곡	
8	1	중간 점검	호흡법과 암부쉬어	
	2	조표와 임시표	임시표(#,b) 샵,플랫 구분하는 법	
	3	저음역과 중음역	응용곡 - 선구자, 황제왈츠	
	4	곡 연습	<응용곡> '러브 미 텐더'	
9	1	또 다른 시b 핑거링	Bis 키 와 Ta키 구분하기	
	2	또 다른 시b 핑거링	<응용곡> 돌이킬수 없는 걸음	
	3	8분음표 연습	<응용곡> 신데렐라, 듀엣-열꼬마 인디언	
	4	점4분음표 연습	<응용곡> 우리학교, 클레멘타인	
	5	곡 연습	'언제나 몇 번이라도'	
10	1	고음역 라b	<응용곡> 로망스	
	2	2분의 2박자	<응용곡> 장식하세, 어진임금님	
	3	8분의 6박자	<응용곡> 기다리는 마음	
	4	고음역 'C#, D'	고음역 'C#, D' 익히기	
11	1	저음역 'C#, B, Bb	<응용곡> 봄 오는소리, 가을	
	2	연습곡 연주	나비야, 자전거	
	3	중간 점검	호흡법과 암부쉬어	
	4	스케일 연습	C 메이저 스케일	
12	1	스케일 연습	G 메이저 스케일	
	2	스케일 연습	F 메이저 스케일	
	3	스케일 텅잉 연습	C, G, F 스케일 텅잉 연습	
	4	스케일 텅잉 연습	C, G, F 스케일 텅잉 연습	
	5	마무리 점검	각자 부족한 부분 집중 레슨	

방과후학교 [코딩] 연간 운영 계획서

위도초등학교

결	강사	담당
재		조희영

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(코딩)
시 간	목요일, 5교시(13:20~14:00), 6교시(14:10~14:50), 7교시(15:00~15:40)
장 소	컴퓨터실
대 상	1~6학년
강 사	조 창 호

□ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	마녀 의상을 찾아라!	<ul style="list-style-type: none"> 코딩과 스크래치 알아보기 프로보 부품 및 CPU 블럭 알아보기 프로보 스크래치 설치 및 코딩방법 알아보기 이동 블럭과 반복 블럭을 이용한 코딩하기 	코딩 교재 LV 1
	2	보물 찾기 게임	<ul style="list-style-type: none"> 핀과 핀틀 사용방법 알아보기 조립도를 보면서 스쿨버스 조립하기 이중구조 반복 블럭의 사용방법 배워보기 반복 블럭과 무한 반복 블럭의 차이점 이해하기 	코딩 교재 LV 1
	3	타임머신 부품을 모으자!	<ul style="list-style-type: none"> [~에 닿았는가?]와 [~까지 반복하기] 블럭 알아보기 [만약 ~라면]과 [~에 닿았는가?] 블럭의 쓰임 알아보기 [~키를 눌렀을 때] 블럭을 이용한 코딩하기 전체 코딩 응용 및 완성된 게임 미션 수행하기 	코딩 교재 LV 1
	4	탐험 도구	<ul style="list-style-type: none"> [~키를 눌렀는가?] 블럭의 쓰임에 대해 알아보고, 유사한 기능의 블럭 찾아보기 [만약 ~라면]과 [만약 ~라면, 아니면] 블럭의 쓰임 비교 [출력핀 ~을 켜기/끄기] 블럭을 이용하여 LED 켜고, 끄기 [~을 ~음표로 연주하기] 블럭을 이용하여 소리내기 	코딩 교재 LV 1

4	1	시간 여행을 떠나자!	<ul style="list-style-type: none"> 조립 시 주의사항을 알고, 멀티스틱 조립하기 프로보 스크래치_팔레트의 구성과 기능 알아보기 무대배경과 스프라이트에 대해 알아보고, 말하기 & 움직이기 블록 등을 이용하여 애니메이션 만들기 	코딩 교재 LV 1
	2	높이, 하늘 높이	<ul style="list-style-type: none"> x좌표와 y좌표에 대해 알아보고, 좌표를 이용한 응용 & 코딩하기 재생하기와 끝까지 재생하기 블록의 차이점 알기 스프라이트를 복사하는 방법 알아보기 	코딩 교재 LV 1
	3	새떼를 피하자!	<ul style="list-style-type: none"> 스프라이트 크기 비교를 위한 퍼센트(%) 알아보기 [~부터 ~사이의 난수] 블록을 이용하여 스프라이트 랜덤 위치에서 등장시키기 디지털 입력과 아날로그 입력 블록이 차이점 알기 	코딩 교재 LV 1
	4	두더지를 잡아라!	<ul style="list-style-type: none"> [~도 방향보기] 블록을 이용하여 스프라이트의 방향 바꾸기 스프라이트의 회전 방식 3가지에 대해 알아보고, 각 회전 방식의 원리 이해하기 	코딩 교재 LV 1
5	1	자동차를 고쳐줘!	<ul style="list-style-type: none"> 아날로그 입력변환 블록을 이용하여 스프라이트의 원근감 표현하기 [~방송하기]와 [~을 받았을 때] 블록의 기능을 이해하고, 응용하기 전체 코딩 응용 및 완성된 게임 미션 수행하기 	코딩 교재 LV 1
	2	오아시스를 찾아서	<ul style="list-style-type: none"> 아날로그 입력변환 블록과 회전 센서의 사용범위 & 원리 이해하기 [~색에 닿았는가?] 블록을 이용하여 색깔이 다른 구간에 다른 명령 조건 지정하기 전체 코딩 응용 및 완성된 게임 미션 수행하기 	코딩 교재 LV 1
	3	모기를 '찰싹'	<ul style="list-style-type: none"> [벽에 닿으면 튕기기] 블록의 기능과 원리 이해하기 [~도 돌기]와 [~부터 ~사이의 난수] 블록을 이용하여 사방으로 날아드는 모기 표현하기 소리 저장소 이용방법을 알아보고, 내가 원하는 소리로 효과음 주기 	코딩 교재 LV 1
	4	박쥐를 조심해	<ul style="list-style-type: none"> 부등호를 이용하여 스프라이트가 이동할 수 있는 최대범위 지정 및 스프라이트의 움직임 제어하기 반투명 효과의 기능을 알고, [(반투명) 효과를 ~로 정하기] 블록을 이용하여 동굴 안의 밝기 조절하기 전체 코딩 응용 및 완성된 게임 미션 수행하기 	코딩 교재 LV 1

6	1	동굴 속으로	<ul style="list-style-type: none"> 하드웨어 손전등 조립하기 [디지털 입력()] A1과 FEA1의 차이점 알기 [()위치로 이동하기], [()부터 ()사이의 난수], [()방향으로 ()도 돌기] 블럭 알아보기 [출력핀()을/를 ()] 블럭으로 출력신호 반응 코딩하기 	코딩 교재 LV 2
	2	미로를 지나서	<ul style="list-style-type: none"> 좌표와 방향 [()만큼 움직이기] 블럭을 이용하여 미로 통과하기 [()방향으로 ()도 돌기]와 [()도 방향 보기] 차이점 알기 좌표와 방향 보는 방법 연습하기 다양한 펜 블럭을 이용하여 지나간 길에 흔적 남기기 	코딩 교재 LV 2
	3	비밀문 벽화	<ul style="list-style-type: none"> 좌표, 각도, 방향 블럭을 이용하여 패턴 벽화 완성하기 정사각형과 마름모의 차이점 알기 [()만큼 움직이기], [()방향으로 ()도 돌기], [()번 반복하기] 블럭을 이용하여 원 그리기 	코딩 교재 LV 2
	4	피유 발견!	<ul style="list-style-type: none"> [()에 닿았는가?] 블럭을 이용하여 반복 조건 주기 [크기를 ()만큼 바꾸기] 블럭으로 원근감 표현하기 [메시지 발송하기], [메시지를 받았을 때] 블럭 알아보기 [()효과를 ()만큼 바꾸기], [그래픽 효과 지우기] 블럭 알아보기 	코딩 교재 LV 2
7	1	아기공룡 구하기	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보면서 새총 조립하기 기울기 센서가 감지되는 여부에 따라 이노가 앉았다 일어나는 동작 코딩하기 소리 센서가 감지되는 여부에 따라 돌을 발사하기 [만약 ()라면], [()에 닿았는가?] 블럭을 이용하여 다중 조건 만들기 	코딩 교재 LV 2
	2	공룡 재우기	<ul style="list-style-type: none"> 하드웨어 오르골 조립하기 상수와 변수 알아보기 [()을/를 ()초 동안 연주하기] 블럭 알아보기 변수(순서, 노래, 계이름)를 이용하여 자장가 연주하기 [만약 ()라면], [() < ()] 블럭을 응용한 조건 만들기 소리를 녹음하고, 녹음한 소리를 재생하기 	코딩 교재 LV 2
	3	공룡 때를 피하자	<ul style="list-style-type: none"> 소리 센서와 진동 모터를 이용한 공룡감지기 조립하기 소리 센서에 감지되는 진동 크기를 y좌표로 나타내기 [()+()] 블럭으로 포인터가 그려지는 위치 변환 [나 자신 복제하기], [복제되었을 때], [이 복제본 삭제하기] 블럭 알아보기 	코딩 교재 LV 2
	4	물고기를 잡아줘	<ul style="list-style-type: none"> 조립 시 주의사항을 알고, 낚싯대 조립하기 기울기 센서의 감지 여부에 따라 낚싯대의 위치를 다르게 코딩하기 [랜덤 위치로 이동하기], [물결 쪽 보기] 블럭 응용하기 [이 스크립트 멈추기] 블럭 알아보기 변수 [힘을/를 ()만큼 바꾸기] 블럭 알아보기 	코딩 교재 LV 2

8	1	불 피우기	<ul style="list-style-type: none"> • 링 자석과 자석 센서의 사용방법 알아보기 • 마찰열에 대해 알아보기 • 변수 '열'과 [크기를 ()%로 정하기], [()-()] 블록을 응용하여 열, 연기, 불꽃 표현하기 	코딩 교재 LV 2
	2	나무 위 코딩블럭	<ul style="list-style-type: none"> • 회전 센서를 이용하여 휠 조종기 조립하기 • [AA1 값 ()~()을 ()~()으로 정하기] 블록으로 휠 조종 범위 지정하기 • [x:() y:()로 이동하기] 블록에서 x좌표와 y좌표 값에 [()부터 ()사이의 난수] 적용하기 • 글자 스프라이트 만드는 방법 알아보기 	코딩 교재 LV 2
	3	빛물 모으기	<ul style="list-style-type: none"> • 자연스럽게 빔방울이 복제될 수 있도록 [복제되었을 때], [보이기], [숨기기] 블록 응용하기 • [() 또는 ()] 블록을 이용하여 2개의 조건 적용하기 • 두 스프라이트의 [숨기기], [보이기], [()초 기다리기] 블록을 이용하여 감전 표현하기 	코딩 교재 LV 2
	4	거미가 나타났다!	<ul style="list-style-type: none"> • 조립 시 주의사항을 알고, 거미 조립하기 • [보이기], [숨기기] 블록과 [반투명 효과] 블록의 차이점 알아보기 • [스프라이트에 있는 다른 스크립트 멈추기] 블록 알아보기 	코딩 교재 LV 2
9	1	활 쓰기 대결	<ul style="list-style-type: none"> • [디지털 입력()] FEA1과 REA1의 차이점 알기 • [반복 멈추기] 블록의 쓰임을 알고, 응용하기 • [() 색에 닿았는가?] 블록과 [점수를 ()로 정하기] 블록으로 색깔마다 점수가 다른 과녁판 표현하기 	코딩 교재 LV 3
	2	번개를 맞혀라!	<ul style="list-style-type: none"> • [()만큼 움직이기] 블록과 [크기를 ()만큼 바꾸기] 블록을 이용하여 날아가는 화살 표현하기 • [()도 돌기] 블록과 [y좌표를 ()만큼 바꾸기] 블록을 이용하여 회전하며 날아가는 번개 표현하기 • 반투명 효과를 이용하여 '번쩍'하는 효과 주기 	코딩 교재 LV 3
	3	심폐소생술(CPR)	<ul style="list-style-type: none"> • 압력 센서와 DC모터를 이용한 심폐소생술 로봇 조립 • [()값 ()~()을 ()~()로 정하기] 블록으로 압력 센서를 누르는 힘의 범위 값 정하기 • [타이머]와 [타이머 초기화] 블록 알아보기 • DC모터의 속도 및 방향 제어하기 	코딩 교재 LV 3
	4	토끼를 찾아서	<ul style="list-style-type: none"> • x좌표가 ()보다 크다면, x좌표를 ()만큼 바꾸기와 x좌표가 ()보다 작다면, x좌표를 ()만큼 바꾸기로 위에서 내려오는 스프라이트가 점점 왼쪽, 또는 점점 오른쪽으로 이동하면서 내려오는 효과주기 • [스프라이트에 있는 다른 스크립트 멈추기]와 [모두 멈추기]의 차이점 알아보기 	코딩 교재 LV 3


10	1	네 앞 클로버를 찾아라!	<ul style="list-style-type: none"> • 모양, 크기, 방향, 이동 등을 [()부터 ()사이의 난수] 블록을 적용하여 숨은 네 앞 클로버 찾기 게임 만들기 • [나 자신 복제하기], 크기 및 방향보기 블록만으로 난이도 있는 게임 만들기 • 변수와 연산 블록을 이용하여 점수 합산 방법 알아보기 	코딩 교재 LV 3
	2	청기백기 대결	<ul style="list-style-type: none"> • [모양 #] 블록의 쓰임을 알고, 응용하기 • 코딩 내용(스크립)을 복사하고, 붙여넣는 방법 알아보기 • [그리고]와 [또는] 블록의 차이점 이해하기 	코딩 교재 LV 3
	3	콩나물을 오르자!	<ul style="list-style-type: none"> • [() 방송하기] 블록으로 동작 반복하기 • 스프라이트를 복사 & 붙여넣기 하는 방법 알아보고, 응용하기 • 부등호와 연산 블록을 이용하여 점프 조건 만들기 	코딩 교재 LV 3
	4	벌떼를 쫓아라!	<ul style="list-style-type: none"> • 회전 센서 2개로 x좌표와 y좌표를 각각 제어하기 • 변수와 [()을 ()로 정하기] 블록으로 과녁을 따라 발사되는 방울 표현하기 • DC모터와 고무줄로 발사되는 버블건의 진동 효과 주기 	코딩 교재 LV 3
11	1	무궁화 꽃이 피었습니다	<ul style="list-style-type: none"> • 조도 센서와 '연산' & '만약 ~라면' 조건 블록을 이용하여 빛의 밝기에 따른 조건 생성하기 • 기울기 센서가 감지되면 달리고, 압력 센서가 감지되면 살금살금 걷는 코딩 만들기 • [()번째로 물러나기] 블록으로 스트라이트가 보여지는 순서 바꾸기 	코딩 교재 LV 3
	2	동물 구출작전	<ul style="list-style-type: none"> • 뒤에서 코딩할 스프라이트 미리 복제하는 원리 알아보기 • [아날로그 입력 ()]과 연산 블록을 이용하여 점프 조건 만들기 • [y좌표를 ()만큼 바꾸기] 블록과 [높이를 ()만큼 바꾸기] 블록으로 점프 동작 표현하기 	코딩 교재 LV 3
	3	동물 음악대	<ul style="list-style-type: none"> • 적외선 센서를 이용한 전자기타 조립하기 • 적외선 센서의 감지 여부에 따라 낮은 도부터 높은 도까지 변수 '위치' 값 지정하기 • '소리 저장소'에서 소리 불러오기 & 변수 위치(각 계이름)마다 적절한 소리 적용하기 	코딩 교재 LV 3
	4	멜로디 음표	<ul style="list-style-type: none"> • 연산 블록을 이용하여 규칙 만들기 • [()번 음을 () 박자로 연주하기] 블록으로 낮은 도부터 높은 도까지 알맞은 음(소리) 지정하기 • [()의 길이], [()번째 글자 ()] 블록의 쓰임을 이해하고, 응용하기 	코딩 교재 LV 3

12	1	레이싱 깃발	<ul style="list-style-type: none"> • 변수 '속도'와 '방향'을 만들어보고, 레이싱 카의 속도와 방향을 제어하기 • 스프라이트의 회전 방식 3가지에 대해 알아보기 • 방향 블럭에 대해 알아보고, 응용하기 	코딩 교재 LV 4
	2	레이싱 경주	<ul style="list-style-type: none"> • 건 타입 조종기의 방아쇠를 당겼을 때 레이싱 카의 속도가 점점 빨라지게 표현하기 • [() 복제하기] 블럭으로 일정한 간격으로 등장하는 차선 표현하기 	코딩 교재 LV 4
	3	로봇을 멈춰라	<ul style="list-style-type: none"> • [() 방송하고 기다리기] 블럭의 기능에 대해 이해하고, 응용하기 • 두 스프라이트(전자파와 자동차)의 y좌표 값을 동일하게 설정하는 방법에 대해 알아보기 	코딩 교재 LV 4
	4	심박측정기	<ul style="list-style-type: none"> • 심박 센서가 감지되는 정도에 따라 그래프가 그려지는 원리 알아보기 • [글자 ()을(를) ()색으로 바꾸기] 블럭 알아보기 • [아날로그 입력 ()] 블럭으로 그래프가 그려지는 진폭 크기와 속도 제어하기 	코딩 교재 LV 4
1	1	에너지 저장소	<ul style="list-style-type: none"> • 초음파 센서에 감지된 거리 값을 코딩에 적용하기 • [() 그리고 ()] 블럭과 각종 연산, 부등호 블럭을 이용하여 오차 범위 지정하기 • 미션 성공, 실패에 따라 'GOOD', 'BAD' 메시지 나타내기 	코딩 교재 LV 4
	2	우주선 조립소	<ul style="list-style-type: none"> • [()가(이) 아니다] 블럭에 대해 알아보고, 응용하기 • [숨기기]와 [반투명 효과를 100으로 정하기] 블럭의 공통점과 차이점 알기 • 연산 블럭을 이용하여 스프라이트 모양 바꾸기 	코딩 교재 LV 4
	3	우주 해적1	<ul style="list-style-type: none"> • 스위치 센서를 눌렀을 때 레이저가 충전되고, 놓았을 때 충전된 만큼 레이저가 발사되는 코딩 원리 이해하기 • 변수 '점수'와 [() / ()] 블럭을 이용하여 점수가 높아질수록 스프라이트가 움직이는 속도 증가시키기 	코딩 교재 LV 4
	4	붉은 화성	<ul style="list-style-type: none"> • 초음파 센서에 감지된 거리에 따라 스프라이트가 위, 아래로 이동하게 코딩하기 • 가속도 센서를 이용하여 로봇을 좌우로 기울였을 때 스프라이트가 좌우로 이동하게 코딩하기 	코딩 교재 LV 4

2	1	우주 해적2	<ul style="list-style-type: none"> 스위치 블럭과 고무 스위치 센서 블럭의 공통점과 차이 점 알기 [()번 반복하기], [()부터 ()사이의 난수], [x:(), y:()로 이동하기] 블럭으로 흔들리는 레이저포 표현하기 	코딩 교재 LV 4
	2	우주 정거장	<ul style="list-style-type: none"> 가속도 센서와 회전 센서를 이용하여 상하좌우로 이동하는 스프라이트 코딩하기 변수 '방향'과 [()도 방향 보기] 블럭으로 두 스프라이트 (우주선과 레이저)의 방향을 같게 설정하기 [나 자신 복제하기] 블럭을 이용하여 특정 스프라이트가 항상 5개가 유지되게 설정하기 	코딩 교재 LV 4
	3	블랙홀 속으로	<ul style="list-style-type: none"> [아날로그 입력 ()], [()도 방향 보기] 블럭을 이용하여 좌우로 이동하는 스프라이트의 모양 기울이기 [만약 ()라면] 블럭을 이용하여 게임을 진행할 수 있는 에너지를 증가, 또는 감소시키기 	코딩 교재 LV 4
	4	창작 및 응용	<ul style="list-style-type: none"> 내가 만들고자 하는 게임 콘텐츠 창작하기(또는 응용) 내가 창작한 콘텐츠를 친구들에게 소개하기 	코딩 교재 LV 4

방과후학교 [피아노] 연간 운영 계획서

위도초등학교

결 재	강사	담당
		조 세 영

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(피아노)
시 간	화요일, 6교시(14:00~14:40), 7교시(14:50~15:30), 8교시(15:40~16:20)
장 소	음악실
대 상	1~2학년, 3~4학년, 5~6학년
강 사	이 현아

□ 연간 계획

월	주	주제	활동 내용	비고
3	1	피아노와 친해지기	피아노에 앉는 자세, 손가락 모양, 손가락 번호	
	2	오선과 음자리표	오선에음표그리기, 높은음자리표, 낮은음자리표	
	3	게이름	게이름의 이해와 오선에서의 자리	
	4	음표와 쉼표의 종류	16분음표부터 온음표, 16분쉼표부터 온쉼표	
4	1	어린이 바이엘	오른손 기본 연습	
	2	박자의 종류	2/4, 3/4, 4/4, 3/8, 6/8, 12/8박자	
	3	박자 리듬치기	박자에 맞는 리듬치기(2, 3, 4, 6박자)	
	4	게이름:한글이름알기	다, 라, 마, 바, 사, 가, 나, 다	
	5	게이름:알파벳이름알기	C, D, E, F, G, A, B, C	
5	1	어린이 바이엘	왼손 기본 연습	
	2	옥타브	옥타브란 무엇인가?	
	3	스타카토	스타카토의 종류	
	4	붙임줄과 이음줄	붙임줄과 이음줄의 이해와 차이점	
6	1	어린이 바이엘	양손연습	

	2	덧줄	덧줄과 덧칸에 대하여	
	3	도돌이표	도돌이표란 무엇인가?	
	4	동요 반주	동요의 기본 반주법	
7	1	장음계, 단음계	24개의 장음계와 단음계에 대하여	
	2	마디	세로줄, 겹세로줄, 끝세로줄	
	3	셈여림표	포르테부터 피아노까지	
	4	동요 반주	동요의 기본 반주법	
8	1	손가락 바꾸기	같은 음에서 손가락 바꾸기	
	2	다장조 음계	다장조 음계 연습	
	3	음정	겹음 연습	
	4	동요 반주	동요의 기본 반주법	
9	1	세잇단 음표	세잇단 음표 연습	
	2	늘임표	늘임표의 쓰임새와 연습	
	3	점음표	여러 가지 점음표와 점침표 알아보기	
	4	동요 반주	동요의 기본 반주법	
10	1	겹점음표	여러 가지 겹점음표와 겹점침표 연습	
	2	사장조 음계	사장조 음계 연습	
	3	샹과 플랫	샹과 플랫에 대해 알아보고 쓰임새 알기	
	4	동요 반주	동요의 기본 반주법	
11	1	조표	여러 가지 조에 대해 알아보기	
	2	동요 반주	동요의 기본 반주법	
	3	음악 기호	페르마타, 세뇨와 달세뇨, 다카포, 피네	
	4	동요 반주	동요의 기본 반주법	
12	1	연탄곡	연탄곡 연습	
	2	연탄곡	연탄곡 연습	
	3	캐롤	캐롤곡 반주 연습	
	4	캐롤	캐롤곡 반주 연습	