2024학년도 방과후학교 운영계획

정일초등학교

1 목 적

가. 학생들의 특기 신장과 학부모의 사교육비를 절감한다.
나. 몸과 마음이 조화로운 건강한 어린이를 만든다.
다. 다양한 프로그램 개설로 흥미와 학생에게 맞는 프로그램을 찾도록 한다.
라. 학부모가 안심하는 방과후의 안전한 교육활동을 도모한다.

2 운영 방향

가. (프로그램 개설) 학생과 학부모, 교사가 희망하는 다양하고 질 높은 프로그램을 개설·운영한다.
나. (참여 원칙) 학생들의 자발적인 참여와 학교지원을 원칙으로 한다.
다. (학교운영위원회) 프로그램 편성 및 운영 계획(프로그램명, 수강료*, 수강정원, 개인 또는 업체위탁 등), 강사 선정계획(자격기준, 선정방법, 심사기준 등), 도서와 재료 선정 기준 등 방과후학교 운영에 관한 사항을 심의(자문)한다. 학기 중 방과후학교 프로그램이 신설되는 등의 사유 발생 시 학교운영위원회 심의를 추가로 받는다. (*수강료는 강사료, 도서구입비, 재료구입비, 수용비 등을 의미)
라. (수강료 및 강사료) 수강료 및 강사료는 프로그램 특성, 예상 수강 인원, (주당)운영횟수 또는 총 운영시간 등을 고려하여 결정한다.
마. (운영 시간) 학기 중과 방학 중으로 분리하되, 학생의 건강이나 정규교육과정의 정상적인 운영을 저해하지 않는 범위에서 정하여 운영한다. 방과후학교 프로그램은 40분 단위로 운영하되, 프로그램의 성격 등을 고려하여 실정에 알맞도록 정한다.
바. (운영 방법) 질 높은 다양한 프로그램 제공, 교원 업무경감을 위해 필요한 경우 외부기관 및 단체에 프로그램을 위탁하여 운영하며 학생관리, 홍보, 평가 등은 상호 협력하여 운영한다.

3 프로그램 세부 운영 계획

가. 프로그램 운영 기간

1학기		2학기	
1학기 학기 중	여름방학 2024.8.5.~16. (2주)	2학기 학기 중	겨울방학 2025.1.6.~17. (2주)

1) 학기 중 : 개학일부터 방학일까지 기준으로 하고 학사일정과 사안에 따라 기간을 조정할 수 있다. (휴업 등으로 인해 개학일이 변경될 경우 변경된 개학일에 시작)

2) 방학 중 : 수요조사에 의해 운영함

※ 운영기간은 학교 실정에 따라 변경될 수 있음.

4) 운영시간 : 교과시간이 끝나는 시간부터 운영한다.

나. 세부 실천 내용

내 용	횟 수	시 기	대 상	비 고
◦ 기초수요조사 및 분석	1회	11월	학생,학부모,교원	
◦ 연간운영계획 수립 및 심의	1회	1~2월	담당교사	운영위원회
◦ 세부운영계획 수립	1회	2월	담당교사	
◦ 강사 오리엔테이션 및 연수	2회	3, 9월	강사	개별
◦ 연간 프로그램 운영 계획 수립 및 제출	1회	3월	강사	
◦ 수강 신청 안내 및 프로그램별 교육활동 전개	연중	연중	강사	
◦ 근무상황부, 출석부 제출(위탁 운영업체)	매월	월말	강사	
◦ 정보 공시	1회	4월	담당교사	학교알리미
◦ 학부모 공개수업	1회	연 1회	강사	
◦ 만족도 조사	2회	학기별	학생,학부모교원	설문지
◦ 프로그램 활동 홍보	연중	수시	학생,학부모	

다. 기본 운영계획

1) 수강료 : 무료지원

2) 강사료 : 위탁운영으로 운영규정에 따름

3) 운영방법 : 교육청에서 위탁운영(전북대 큰사람아카데미)으로 강사 배정

4) 프로그램 : 방과후/돌봄프로그램

프로그램	강사명	운영시간	대상학년(주당 운영시간)	수업 장소	비고
코딩	장○○	수(6~7교시)	3~4학년(주 1시간), 5~6학년(주 1시간)	정보실	
뉴스포츠1	권○○	월(6~7교시) 수(7~8교시)	3,5학년(주 1시간), 1~2학년(주 2시간)	강당 새싹관	
뉴스포츠2	이○○	월(6~7교시)	4학년(주 1시간), 6학년(주 1시간)	새싹관	
독서논술	전○○	금(6~7교시)	3~4학년(주 1시간), 5~6학년(주 1시간)	조리실	
로봇과학1	박○○	화(6~7교시)	1~2학년(주 1시간), 3~4학년(주 1시간)	정보실	
로봇과학2	남○○	화(6~7교시)	1~2학년(주 1시간), 5~6학년(주 1시간)	조리실	
영어	장○○	수(6~7교시)	3~4학년(주 1시간), 5~6학년(주 1시간)	조리실	
오카리나	전○○	금(6~7교시)	1~2학년(주 1시간), 3~4학년(주 1시간)	도서실	
컴퓨터	정○○	금(6~7교시)	3~4학년(주 1시간), 5~6학년(주 1시간)	정보실	
미술	이○○	월(7교시)	3~4학년(주 1시간)	조리실	
방송댄스	이○○	목(6~7교시)	3~4학년(주 1시간), 5~6학년(주 1시간)	새싹관	
배드민턴	임○○	금(6~7교시)	3~4학년(주 1시간), 5~6학년(주 1시간)	강당	

5) 운영시간

요일 / 시간	월		화	수	목		금	
5교시 13:10-13:50	돌봄(1-2)			돌봄(1-2)				
6교시 14:00-14:40	● 미술(1-2) -조리실 뉴스포츠1(3) -강당	뉴스포츠2(4) -창의새싹관	로봇과학1(1-2) -정보실 로봇과학2(1-2) -조리실	돌봄(1-2) 영어(3-4) -조리실 코딩(5-6) -정보실	● 미술(1-2) -조리실 배드민턴(3.4) -강당	방송댄스(3,4) -창의새싹관	● 오카리나(1-2) -도서실 컴퓨터(3-4) -정보실	독서논술(3-4) -조리실
7교시 14:50-15:30	돌봄(1-2) 미술(3-4) -조리실 뉴스포츠1(5) -강당	뉴스포츠2(6) -창의새싹관	돌봄(1-2) 로봇과학1(3-4) -정보실 로봇과학2(5-6) -조리실	코딩(3-4) -정보실 영어(5-6) -조리실 ● 뉴스포츠(1-2)- 창의새싹관	돌봄(1-2) 미술(3-4) -조리실 배드민턴(5.6) -강당	방송댄스(5,6) -창의새싹관	돌봄(1-2) 오카리나(3-4) -도서실 컴퓨터(5-6) -정보실	독서논술(5-6) -조리실
8교시 15:40-16:20	돌봄(1-2)		돌봄(1-2)	● 뉴스포츠(1-2)- 창의새싹관	돌봄(1-2)		돌봄(1-2)	

6) 프로그램 강사 선정 및 채용

- 정읍교육지원청 방과후학교 순회강사제를 활용한다.

7) 강사 관리

- 강사는 연간 지도계획을 수립하여 학교장의 결재를 받고 교육활동을 실시한다.

- 연간 1회의 공개수업을 통해 수업의 질을 관리한다.
- 교사와 일대일 멘토링제를 구성하여 상호협의 및 프로그램의 운영의 효율성을 높인다.
- 순회강사가 방과후학교의 강사 역할을 담당함에 따라 프로그램 특성, 해당 부서 강좌에 대한 전문적인 소양 등에 관한 교내 외 연수에 적극적으로 참여하도록 한다.
- 방과후강사 일대일 멘토링제를 운영한다.
- 연 2회 강사 오리엔테이션 실시, 성폭력 예방 등 필수 연수 참여를 독려한다.

순	프로그램	강사명	멘토교사	멘토링활동내용
1	코딩	순회 강사	2학년 담임교사	- 학생 관리 협조 - 수업 참관 협의 - 수업 준비 협조 ※멘토교사는 학교실정에 따라 바뀔 수 있음
2	뉴스포츠1			
3	뉴스포츠2		3학년 담임교사	
4	독서논술			
5	로봇과학1		4학년 담임교사	
6	로봇과학2			
7	영어		5학년 담임교사	
8	오카리나			
9	컴퓨터		6학년 담임교사	
10	미술			
11	방송댄스		전담교사	
12	배드민턴		특수교사	

8) 수강 안내 및 수강생 모집

- 수강생 모집 안내서와 신청서를 학생들에게 배부하고 학부모에게 홍보한다.

9) 수업장소 배정 및 관리

- 교실은 부서별 특성에 따라 추후 변경될 수 있으며 장소 사용에 있어 담당교사와 협의하여 교실 관리상의 문제점을 해결하도록 한다.

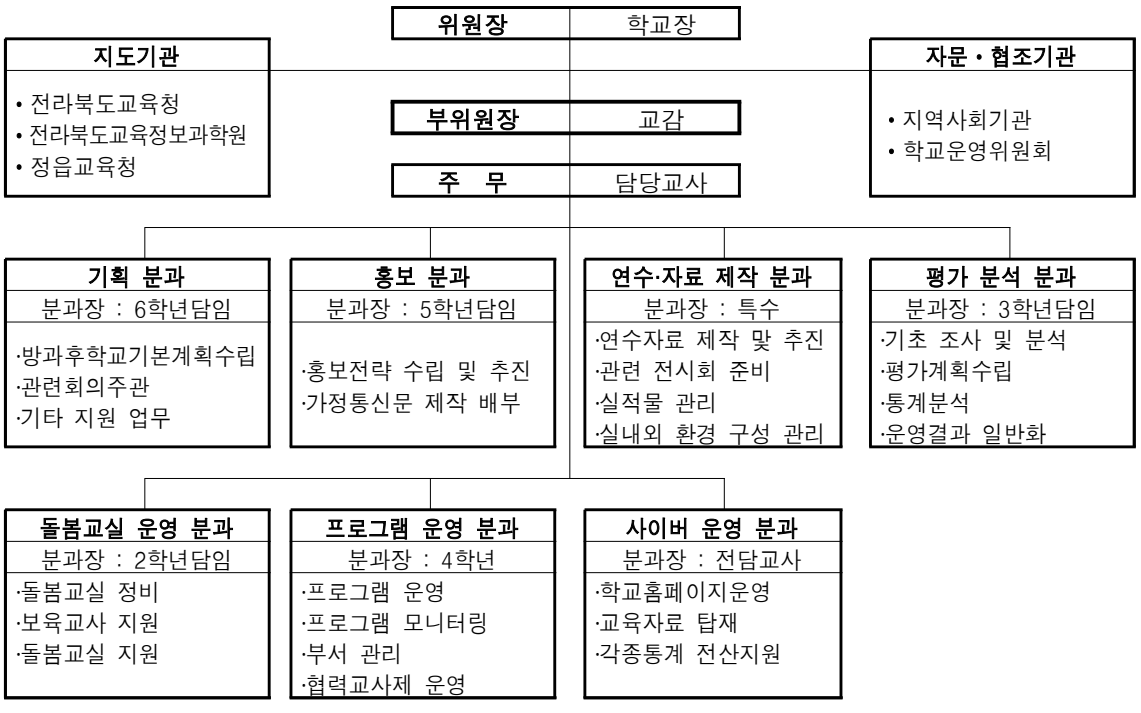
10) 교재와 재료 선정

- 구체적인 사항은 방과후학교 프로그램 강사와 협의하여 결정한다.

순	프로그램	준비물	교재
1	코딩		교재 필요시 강사와 협의하여 선정하고 사후 심의
2	뉴스포츠1		
3	뉴스포츠2		
4	독서논술		
5	로봇과학1	로봇과학 키트, 건전지	
6	로봇과학2		
7	영어	영어공책	
8	오카리나	오카리나	
9	컴퓨터	마우스 외	
10	미술	스케치북 외 그림 도구 등	
11	방송댄스		
12	배드민턴	배드민턴 라켓, 셔틀 콕	

4 방과후학교 소위원회 조직 및 운영

가. 방과후학교 소위원회 구성



5 회계 관리

가. 예산 편성 및 운영

1) 프로그램 운영에 요구되는 경비(재료비, 간식비 등)는 학교에서 부담하며 예산 편성은 운영위원회 심의를 통해 결정한다.

2) 강사비는 월 단위로 교육활동이 종료된 후에 정읍교육지원청(위탁업체)에서 지급하므로 별도로 책정하지 않는다.
3) 학교 회계 절차에 의해 수익자 부담으로 도서 또는 재료를 구입하는 경우는 세부 운영 계획 심의를 받는다.

나. 예산 운영 계획

내 용	예 산 편 성	금 액	비 고
합 계			

6 학생 관리

가. (출결관리) 학부모에게 지각, 결석 상황을 안내하고 출석을 독려한다.
나. (생활지도) 프로그램 참여태도, 생활태도, 위생 및 건강관리, 시설물 보호 등에 힘쓴다.
다. (안전지도) 안전지도를 실시한다.
1) 교내 안전 지도 및 안전 귀가 지도를 실시한다.
2) 방과후학교 운영 교실을 집중 배치하여 관리의 효율성을 높이고, CCTV나 방화차단막 등을 활용하여 안전사고를 대비한다.
라. 방과후학교 교육활동 중에 발생한 사고로서 학생·교직원 또는 교육활동참여자의 생명 또는 신체에 피해를 주는 모든 사고는 학교안전공제회로부터 보상을 받을 수 있도록 조치를 취한다.
▸ 다만, 공무원연금법, 사립학교교직원연금법, 산업재해보상보험법 등(법률에 의무보험가입규정이 있는 경우 포함)의 적용을 받는 교직원 및 교육활동참여자는 해당 법률에 따라 보상 또는 배상을 신청한다.
마. 학교의 관리·감독이 미치지 못하는 방과후학교 교육활동의 경우에는 학교안전사고에 해당하지 않으므로, 안전사고 등으로 인한 피해보상을 받을 수 있도록 보험가입여부를 반드시 확인한다.
※ 학교외부에서 교사 등의 임장 없이 외부위탁업체에 의해 이루어지는 활동을 의미

7 홍보

가. (홍보방법) 방과후학교 운영에 관한 사항을 아래의 방법으로 홍보한다.

1) 학교 홈페이지에 방과후학교 배너를 개설한다.

2) 가정통신문을 발송하고 SMS 문자메시지를 전송한다.

3) 방과후학교 프로그램 공개의 날을 운영한다.

나. (홍보내용) 프로그램 운영 내용 및 결과를 학교 홈페이지에 공개한다.

1) 부서별 연간 학습 계획에 대한 정보를 제공한다.

2) 운영사례 및 운영 프로그램을 홍보한다.

다. 업무 절차의 표준화 및 정보의 체계적인 관리로 효율적인 방과후학교 운영을 도모하고, 교직원 및 학생, 학부모에 대한 교육 및 홍보활동을 적극 실시한다.

8 평가

가. 방과후학교 프로그램 운영 공개 등을 실시하고 평가 결과는 프로그램 질 개선에 활용한다.

나. 방과후학교 운영 전반에 대한 점검·평가를 실시하여 프로그램 운영에 반영한다.

다. 만족도 설문조사를 활용하여 방과후학교 운영 전반에 대한 의견을 수렴·반영한다.

평가 분야	평가 내용	횟수	평가자
만족도 조사	○ 프로그램 및 강사 만족도 조사 - 프로그램 내용 및 구성에 대한 만족도 - 강사 만족도(프로그램 운영 방법, 내용의 충실성, 전문성 등)	연 1회	학생 학부모 교사
	○ 방과후학교 운영 전반 만족도 조사	연 1회	학생 학부모
자체 점검·평가	○ 계획수립, 운영개선, 예산확보 및 예산집행, 학습 계획 등	학년말 1회	교사

9 기대 효과

가. 예체능 등을 통한 소질·적성·진로 계발, 교과의 심화·보충 등 학생 중심의 다양한 교육경험을 제공할 수 있다.

나. 학습 취약계층에 대한 방과후학교 수강 지원을 확대하여 교육격차를 완화할 수 있다.

다. 돌봄이 필요한 학생에게 돌봄서비스를 제공할 수 있다.

라. 지자체, 대학 등 지역의 인적·물적 자원을 활용하고 지역사회와의 연계·협력을 강화할 수 있다.

2024학년도 프로그램 별 연간 교육계획서

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[코딩] 연간계획서

강 좌 명	코딩	지도강사	장**
대 상	정일초등학교 (3~6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 _1_회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	프로그램과 실감있는 콘텍츠 제작 교육		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	엔트리 따라하기	- 엔트리 기본 사용법에 대해 알아보기 - 만들기 화면 구성 이해하기	
	2	엔트리봇 움직이기	- 반복문과 조건 반복 익히기 - x축, y축 기준점 알아보기	
	3	스토리 만들기-1	- 이동방향, 크기, 방향점, 중심점등을 바꾸기	
	4	스토리 만들기-2	두 개 이상의 오브젝트 추가하기 -서로 대화할 수 있도록 배경과 오브젝트 추가해서 이용하기새로운 블록 익히기	
4	5	미션 수행하기	노래 부르기 미션 수행하기 -다양한 오브젝트를 활용해서 미션 완성하기	
	6	나만의 작품 만들기	-다양한 블록 사용해서 코드 실행하기 -블록의 숫자 바꿔서 코드 실행하기	
	7	알고리즘 구상하기	-오브젝트와 배경 추가하기 -오브젝트 위치 정하기.새로운 블록 배우기 -말풍선 이해하기	
	8	중심점 이해하기	-방향과 각도로 회전시켜서 중심점 설정하기 -중심점의 위치에 따라 오브젝트의 이동방향알기	

5	9	나무를 베자' 제작하기	빛 센서와 LED 대해 알아보기 -센서의 범위를 코딩으로 표현하기 -LED에 대해 알아보기	
	10	스토리 구상하기	스토리의 순서 정하고 알고리즘 구상하기	
	11	신호 사용하기	신호 사용하기 -서로 주고받는 신호를 사용하여 통신하기 -신호를 받으면 미션 실행하기	
	12	'날개옷' 제작하기	드라이버와 스패너를 이용하여 제작하기 -센서의 위치와 LED 위치에 유의하며 제작하기	
6	13	알고리즘 구상과 코드 완성하기	-난수에 대해 알아보기 -난수를 사용하여 효과 응용해보기	
	14	흥부뺨때리기' 제작하기	드라이버와 스패너를 이용하여 제작하기 -포토 인터럽트 센서의 위치와 LED 위치에 제작하기	
	15	알고리즘 구상하기	-스토리 구상후 새로운 배경과 오브젝트 추가하기 -블록 익히기	
	16	코드 완성하기	-오브젝트를 다양한 방법으로 응용하여 이동후 코딩하기 -돌멩이에 맞으면 반응하는 코드 만들기	
7	17	'구렁이를 쫓아라' 제작하기	-실리콘 부싱과 LED와 빛센서 위치에 알기	
	18	알고리즘 구상하기	-센서값의 범위를 바꿔주는 블록과 오브젝트의 투명도알기	
	19	나만의 작품 만들기	나만의 작품 만들기 -주어진 미션에 맞게 나만의 작품을 만들고 게임해보기	
	20	코드 드론이란?	드론이란? 무엇인지 알아보고 이해하기 -실생활에서 활용할 수 있는 곳에 대해 알아보기	
8	21	비행 이론에 대해 알아보기	-비행기의 뜨는 원리인 양력, 추력, 항력, 중력알기	
	22	드론비행	쓰로틀과 호버링, 드론 세팅하는 방법 알아보기 -드론의 안전수칙에 대해 알아보기 -조종을 해봄으로써 드론의 외력에 대해 알아보기	
	23	드론의 회전원리	-드론의 회전원리를 알아보기 -드론의 방향 전환 방법, 추력등 실습을 통해 이해하기	
	24	박을 타자' 제작하기	-와셔에 대해 알아보고 사용하는 이유에 알아보기 -포토 인터럽트 센서와 LED와 빛센서 위치 알아보기	

9	25	입력과 출력에 대해 알아보기	입력 포트와 출력 포트에 대해 알아보기	
	26	알고리즘 구상하기	주고받는 신호를 정하기 -신호를 받은후 오브젝트의 행동 추가하기	
	27	코드 완성하기	-글 상자 추가하기(이동과 확대, 축소등)	
	28	'양궁' 제작하기	드라이버와 스패너를 이용하여 제작하기 -스위치의 위치에 유의하며 제작하기	
10	29	활을 쏘자!	-고무줄의 탄성에 대해 알아보고, 표현하기 -스위치의 센서값 표현하기	
	30	'골프' 제작하기	드라이버와 스패너를 이용하여 제작하기 -포토 인터럽트 센서와 실리콘 부싱의 위치제작하기	
	31	공을 굴리자!	-난수를 사용하여 방향을 회전시키기 -변수 추가해서 코드 만들기	
	32	'복싱' 제작하기	드라이버와 스패너를 이용하여 제작하기 -포토 인터럽트 센서의 위치에 유의하며 제작하기	
11	33	펀치를 날리자!	-LED의 전류 세기에 대해 이해하기 -센서값의 변화에 따라 오브젝트의 표정과 모양 바꾸기 -변수 추가하기(더하기등)	
	34	'농구' 제작하기	드라이버와 스패너를 이용하여 제작하기 -스위치, 빛센서, LED등의 위치에 유의하며 제작하기	
	35	슈팅과 골 성공!	슈팅을 해서 골이 성공하면 점수가 추가되는 코드 만들기 -빛센서의 센서값 조정하기	
	36	'컬링' 제작하기	드라이버와 스패너를 이용하여 제작하기 -모듈에 추가하여 컬링 제작하기	
12	37	예쁜그림, 도장찍기	-발자국, 이모콘티, 칭찬도장	
	38	카운트다운	-전자음파일, 다운한 노래듣기	
	39	독도는 우리땅	-즐거운 음악~뮤직큐	
	40	방향키 알아보기	-버블버블, 너구리	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[뉴스포츠1] 연간계획서

강 좌 명	뉴스포츠1	지도강사	권**
대 상	정일초등학교 (1,2,5,6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후 / 돌봄
지도차시	주 __2__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	1. 다양한 스포츠 활동을 통하여 몸과 마음이 건전해진다. 2. 배려, 협동, 규칙, 질서 등을 통하여 건강한 사회성을 가질 수 있다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	마음을 열어요	규칙, 질서, 안전, 배려, 욕설금지등 인성체육	
	2	닷지비 피구	선 밖에서 닷지비를 던져 상대편을 맞힌다.	
	3	인사이드 드리블	발 안쪽으로 공을 차는 연습을 합니다.	
	4	인사이드 아웃사이드 패스	인사이드 아웃사이드 패스 연습을 합니다.	
4	5	소프트 발리볼	상대진영으로 볼을 넘기는 것을 시패하거나 반칙을 범하게 된다면 1점을 얻게 되고 서비스가 넘어간다.	
	6	전원수비 전원공격	두 편으로 나누어 모두다 수비와 공격을 합니다.	
	7	여자친구에게 슛을	여자친구가 골인하면 2점 남자친구는 1점	
	8	킨볼	4명이 한팀 경기장 안에서 공을 떨어뜨리지 않음.	
5	9	발야구	공격은 공을 차고 수비는 공을 받아요.	
	10	허들	달리기를 하는데 허들을 넘어서 뛰어요	
	11	원바운드 피구	공을 한번 튀겨서 상대편을 맞춰요.	
	12	미니민턴	배드민턴이나 미니민턴으로 상대방과 경기를 해요.	
6	13	오징어놀이	오징어 놀이판을 그려 놓고 공격 수비를 나누어 노는 놀이	
	14	배드민턴	라켓 잡기와 하이클리어 배워 보기	
	15	꼬리잡기	두 편을 나누어서 상대편 꼬리를 잡아요.	
	16	개인피구	공을 맞힌 사람이 죽어야 살아날 수 있어요	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	인성축구	3명이 같은 편으로 콘을 세 개 세워 넘어뜨리는 놀이로 골인시 모둠원이 얼싸안고 기뻐하기	
	18	마피아	각자 맡은 역할을 정하고 옆드려서 마피아를찾아요	
	19	당근뽑기	동그랗게 팔장을 끼고 엎드려 있으면 술래가 떨어 뜨리는 놀이	
	20	수건돌리기	술래는 동그랗게 앉은 친구 등뒤를 돌아요.	
8	21	배구 (언더 패스)	배구공으로 언더 패스 연습을 합니다.	
	22	배구(오버 패스)	배구공으로 오버 패스를 연습합니다.	
	23	플로어볼 기본	잡는 자세, 패스, 드리블, 슛등 연습을 합니다	
	24	플로어볼 경기	두 편을 나누어서 플로어볼 경기를 해 봅니다.	
9	25	해바라기	강을 건너서 정한 횟수만큼 되돌아온다.	
	26	시한폭탄술래	콩주머니를 5명이 가지고서 다른 친구를 잡아요. 정해진 시간에 얼음했을 때 콩주머니가진 친구가 신체과제를 수행해요	
	27	넷볼	드리블없이 서브와 리시브같은 패스만으로 진행.	
	28	이어달리기	바톤을 2개 가지고 편을 나누어서 달리기를 합니다.	
10	29	발야구	수비와 공격으로 나누어 발야구를 합니다.	
	30	경도	경찰과 도둑을 정하여 경찰이 일정 장소에 도둑을 모으면 다른 친구들이 살려 준다	
	31	디스크골프	디스크 캐쳐에 디스크 골인하기	
	32	티볼	투수가 없고 티에 공을 올려놓고 공을치는 방식.	
11	33	초능력피구	각기 다른 능력으로 카드를 가지고 있다가 닷지비에 맞으면 카드를 사용합니다.	
	34	족구	공으로 족구 기본 공차기를 해봅니다.	
	35	츄크볼	핸드보을 변형한 운동으로 운동량이 많다.	
	36	핸들러	탁구와 매드민튼처럼 라켓으로 셔틀콕을 맞춘다.	
12	37	왕피구	각자 두 편에 왕을 정하여 맞히면 전원이 탈락	
	38	뜀틀	뛰어서 도움닫기 후 뜀틀을 뛰어넘는다.	
	39	같은 모둠 3명에게 패스하면 1점	농구 패스 놀이로 3명에게 패스 성공 하면 1점	
	40	소프트 테니스	탁구와 테니스를 접목해서 어린이도 쉽게 즐길수 있다.	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[뉴스포츠2] 연간계획서

강 좌 명	뉴스포츠2	지도강사	이**
대 상	정일초등학교 (4,6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	1) 여러 가지 프로그램을 통해 협동심을 기른다. 2) 사회성과 신체 등 고른 발달을 시킨다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	균형감각 키우기	신문지 활용 활동 (중심 잡기, 격파, 신문지 공 골인하기)	
	2	신체 놀이	티슈 활용 활동 (10번 연속 치기 3종, 마주보고 주고받기, 티슈 낙하산 경기)	
	3	신체 놀이	포스트잇, 종이 게임 (포스트잇 떼기, 끝까지 버텨라!)	
	4	신체 활동	흔들어 공 빼기	
4	5	대근육 발달	긴 꼬리 공, 닷지비 활동	
	6	협동 놀이	파라슈트 놀이	
	7	폐활량 게임	후후 불어 날려라!	
	8	협동 놀이	파라슈트 놀이	
5	9	협력 놀이	원바운딩 놀이	
	10	소근육 발달	종이컵 탁구공 게임	
	11	팀 활동	종이컵 높이 쌓기 게임	
	12	협력 게임	지뢰 찾기	
6	13	순발력 게임	밟아라 잡아라	
	14	집중력 게임	풍선 핑거 펜싱	
	15	협동 게임	풍선 배구, 풍선 족구	
	16	신체 활동	풍선 배드민턴	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	협동 놀이	돌아라 잡아라 게임	
	18	순발력 게임	팀 조끼 빠르게 잡기	
	19	민첩성 게임	원마커 빈집 찾아 들어가기 게임	
	20	암산 게임	접시콘 낚시 게임	
8	21	팀 활동	리듬 게임, 원마커 달팽이 게임	
	22	단체 활동	원마커 피자 지키기	
	23	팀 활동	접시콘 색깔 빙고 게임	
	24	팀 활동	팀 조끼 빙고 게임	
9	25	신체 활동	꼬리잡기, 꼬리잡기 변형	
	26	신체 활동	대형 윷놀이	
	27	신체 활동	점보스택스 징검다리 건너기, 쌓기 릴레이	
	28	팀 활동	점보스택스 가위바위보 게임, 빙고 게임	
10	29	팀 활동	고깔콘 지키기, 고깔차지하기	
	30	협동 게임	고깔콘 모자씌우기 게임	
	31	신체 활동	가위바위보 점수 사냥꾼	
	32	신체 활동	탱탱볼 3종 경기	
11	33	팀 경기	얼티밋 프리즈비 게임	
	34	신체 활동	짐볼 릴레이 경기	
	35	팀 경기	짐볼 축구	
	36	협동 게임	발야구 연습 (경기 이해, 공 멀리 차고 받기)	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

12	37	신체 활동	발야구 경기 진행	
	38	팀 활동	주사위 릴레이 경기, 주사위 31 경기	
	39	신체 활동	점프 원마커 피구 놀이, 발목 피구	
	40	태그형 게임	가가멜과 스머프 술래잡기	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[독서논술] 연간계획서

강 좌 명	독서논술	지도강사	전**
대 상	정일초등학교 (3~6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	-책을 매개로 자신의 생각을 표현하는 기회를 통해서 의식의 영역을 확장하고 타인과 소통하는 능력을 키운다. -토론. 토의를 통헤 다양성을 공유하고 그 과정에서 생각 정리와 발표를 통해 능동적인 자아 정체성을 키운다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	나를 표현하기	발표와 자기 표현의 중요성 나를 표현하기 위한 방법들.	
	2	소중한 우리	새뚝이의 입장되어 생각하기 도전장 만들기	
	3	친구	싫어하는 친구. 좋아하는 친구 늑대의 행동에 대해 토론하여 보기	트리.장식품.스티커 <나는 무서운 늑대라구>
	4	나의 가족 -엄마	엄마의 역할과 소중함에 대해 생각 해 볼 수 있다.	<색펜.스티커색연필
4	5	소중한 사람-선생님	주인공의 모습과 나의 학교 모습 비교하기 선생님을 향한 주인공의 감정 살펴보기 우리 선생님께 감사의 편지 드리기	<난 선생님이 제일 좋아>
	6	사고력논술1-비슷한점 찾기 훈련.	비슷한 점을 찾아보세요. 공통점 찾기.	<신문 활용>
	7	사고력논술2-관찰의 중요성	관찰의 기법-오감으로 표현하기 분류의 기법 사용-사진으로 어휘력 표현	
	8	어휘력 테스트-동시	논술 수업은 왜 필요할까? 흉내 내는 말 익히기. 동시 짓기	손인형

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

5	9	날씨 이야기	날씨 이야기-장마에 대해 알아보기. 나만의 날씨 기호 만들기	색연필
	10	여름에 대한 나만의 계획 세우기	올 여름 꼭 해보고 싶은 일 그려보거나 적어보기 소개문 쓰기	
	11	일기 쓰고 싶은 날	체험활동 일기 쓰는 방법 배우기. 다양한 체험활동 결과물	
	12	어휘력-동시	논술 수업은 왜 필요할까? 어휘력 향상하기. 그림으로 동시 짓기	색연필 싸인펜
6	13	재미있는 옛 이야기1:훨훨간다 .	할아버지가 이야기를 사러 가게 된 이유는 무엇인가요? 의성어, 의태어 활용하기	싸인펜 퍼즐판
	14	재미있는 옛 이야기2: 팥죽 할머니와 호랑이	할머니를 도와주기 위한 나만의 방법 만들어 보기. 나를 도와주는 친구들 생각해 보기	빙고판,색연필
	15	마음을 나누어요	그림책에 나오는 감정카드를 몸으로 표현하면 다른 친구들이 맞춘다. 경험을 바탕으로 글을 써본다.	오늘 내 기분은
	16	상상의 날개를 펴요	인물의 모습, 마음, 행동을 상상하며 시나 노래에 흥미를 갖는다, -딸기 카드를 만들어 친구에게 선물하기	욕심쟁이 딸기 아저씨
7	17	고민 (겁쟁이 빌리)	• 내가 가진 걱정들로 나에 대해 설명해 볼 수 있다. 걱정 인형을 만들어 본다.	걱정인형,싸인펜
	18	가족의 의미 알아보기 -아빠	아빠 어디가? 왜 아빠랑 여행을 가는 걸까? 나와 아빠의 관계. 부탁하는 글 쓰기	고릴라
	19	평화, 안전	대포와 평화, 전쟁과 평화에 대해 나만의 정의 내리기	고릴라 왕과 대포
	20	자신있게 말해요	나의 꿈 글로 적은 후 발표하기	무서웠던날
8	21	궁금해요	모둠끼리 질문 만들어서 토론하기	이기 아파서 치과에 가요
	22	친구	나와 친구를 꽃으로 표현해보고, 공통점과 차이점 알아본다	달라도 친구
	23	이게 정말 나일까	나를 소개하는 글쓰기	
	24	상상하기	그림책을 선택하여 읽고 주인공과 무엇을 하고 싶은지 글로 써보기	
9	25	내 신체 소중함 알기	내 신체 일부를 그리고 감사 글 적어보기	
	26	토론	인당수에 몸을 던진 심청은 효녀일까요?	달라도 친구
	27	계절	내가 좋아하는 계절을 오감각으로 표현해보기	
	28	추석	솔이네의 추석 풍경과 요즘의 풍경 비교하기, 솔이의 추석 이야기. 추석에 하는 행사 알기	

10	29	가을	가을이 왔어요. 계절의 변화. 가을의 특징 연상하기.	
	30	마음을 나눠요	친구들에게 만들어 주고 싶은 음식이 있다면 이유와 함께 적어보기	고민식당
	31	물건의 소중함	나에게 꼭 필요한 세 가지 적어보기	아씨방 일곱동무
	32	폭풍우치는밤에	브레인라이팅으로 아이디오 공유	
11	33	상상하기	변기가 기도를 한다면 뭐라고 기도할까?	
	34	다양한 그림책	제목을 사용하여 동화를 써본다.	
	35	반려견	집에 오자마자 고양이와 강아지에게 무슨 말을 해주는지 글로 소개해보고 그려보기	
	36	내 주변 물건	물건을 비주얼 씽킹으로 표현 해보기	
12	37	나의 마음 들여다 보기	속마음을 알고 싶은 사탕 그려보고 , 글로 써보기	알사탕
	38	소원	빌고 싶은 소원 3가지를 이유와 적어보기	깜박깜박도깨비
	39	이상한 엄마	브레인 라이팅으로 표현해보기	
	40	인물 감정 살피기	인물의 입장을 생각해 보고 선물을 받았을 때의 기분을 적어본다.	붉은 여우

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[로봇과학1] 연간계획서

강 좌 명	로봇과학1	지도강사	박**
대 상	정일초등학교 (1~4) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	로봇 조립을 통한 집중력과 소근육 발달을 키워가고, 단계가 올라갈수록 어려워지는 조립도 이해와 해결을 통해 얻어지는 자신감과 성취감은 자아성장에 도움을 줄 수 있다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	컨트롤봇 제작하기-1	컨트롤봇 제작하기	
	2	컨트롤봇 제작하기-2	센서에 대해 알아보기	
	3	배틀경기하기	센서를 이용해서 유선 리모콘으로 활용하기	
	4	힛팅봇 제작하기-1	힛팅봇 제작하기	
4	5	힛팅봇 제작하기-2	접촉센서와 LED의 조합으로 두더지 잡기 게임처럼 활용하기	
	6	딜리버리봇 제작하기-1	딜리버리봇 제작하기	
	7	딜리버리봇 제작하기-2	if칩으로 접촉센서보드를 사용하기	
	8	센싱봇 제작하기-1	센싱봇 제작하기	
5	9	센싱봇 제작하기-2	생활 속에서 사용되고 있는 적외선센서에 대해 알아보기	
	10	스네일봇 제작하기-1	스네일 봇 제작하기	
	11	스네일봇 제작하기-2	뒷부분에 위치한 접촉센서 보드를 눌러 직접 조종할 수 있도록 하기	
	12	창작봇 제작하기	나만의 창작 로봇 제작하기	
6	13	카트봇 제작하기-1	카트봇 제작하기	
	14	카트봇 제작하기-2	무선 리모트컨트롤 칩에 대해 이해하고 사용법 익히기	
	15	캔봇 제작하기-1	캔봇 제작하기	
	16	캔봇 제작하기-2	캐터필러에 대해 알아보고 장애물들을 넘어갈 수 있도록 제어하기	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	터틀봇 제작하기-1	터틀봇 제작하기	
	18	터틀봇 제작하기-2	적외선 센서로 검정선을 따라가도록 제작하기	
	19	서보봇 제작하기-1	장애물을 치울 수 있는 서보봇 제작하기	
	20	서보봇 제작하기-2	서보모터에 대해 알아보고 DC모터와의 차이점 알아보기	
8	21	장애물 치우는 경기하기	여러개의 장애물들을 청소하며 도착 지점에 먼저 도착한 로봇이 승리하는 경기이다.	
	22	어보이드봇 제작하기-1	어보이드봇 제작하기	
	23	어보이드봇 제작하기-2	전방, 양옆에 부착된 적외선 센서를 사용하여 물체에 닿지 않고 피해가도록 구성하기	
	24	포트리스봇 제작하기-1	포트리스봇 제작하기	
9	25	포트리스봇 제작하기-2	서보모터를 사용하여 투석기처럼 각도 제어해서 물체 던지기	
	26	레이봇 제작하기-1	레이봇 제작하기	
	27	레이봇 제작하기-2	서보모터를 꼬리 지느러미처럼 흔들면서 움직이도록 제어하기	
	28	엑스봇 제작하기-1	엑스봇 제작하기	
10	29	엑스봇 제작하기-2	서보모터에 연결된 로봇팔을 움직여 제어하기	
	30	그랩봇 제작하기-1	그랩봇 제작하기	
	31	그랩봇 제작하기-2	사람의 손처럼 움켜잡을 수 있도록 서보모터의 각도 제어하기	
	32	로더봇 제작하기-1	로더봇 제작하기	
11	33	로더봇 제작하기-2	버킷을 사용하여 짐을 싣고 내릴 수 있는 동작이 가능하도록 설정하기	
	34	불도저봇 제작하기-1	불도저봇 제작하기	
	35	불도저봇 제작하기-2	배토판 역할을 하는 프레임을 자유자재로 움직여보고 제어하기	
	36	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
12	37	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
	38	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
	39	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
	40	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[로봇과학2] 연간계획서

강 좌 명	로봇과학2	지도강사	남**
대 상	정일초등학교 (1,2,5,6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	로봇 조립을 통한 집중력과 소근육 발달을 키워가고, 단계가 올라갈수록 어려워지는 조립도 이해와 해결을 통해 얻어지는 자신감과 성취감은 자아성장에 도움을 줄 수 있다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	컨트롤봇 제작하기-1	컨트롤봇 제작하기	
	2	컨트롤봇 제작하기-2	센서에 대해 알아보기	
	3	배틀경기하기	센서를 이용해서 유선 리모콘으로 활용하기	
	4	힛팅봇 제작하기-1	힛팅봇 제작하기	
4	5	힛팅봇 제작하기-2	접촉센서와 LED의 조합으로 두더지 잡기 게임처럼 활용하기	
	6	딜리버리봇 제작하기-1	딜리버리봇 제작하기	
	7	딜리버리봇 제작하기-2	if칩으로 접촉센서보드를 사용하기	
	8	센싱봇 제작하기-1	센싱봇 제작하기	
5	9	센싱봇 제작하기-2	생활 속에서 사용되고 있는 적외선센서에 대해 알아보기	
	10	스네일봇 제작하기-1	스네일 봇 제작하기	
	11	스네일봇 제작하기-2	뒷부분에 위치한 접촉센서 보드를 눌러 직접 조종할 수 있도록 하기	
	12	창작봇 제작하기	나만의 창작 로봇 제작하기	
6	13	카트봇 제작하기-1	카트봇 제작하기	
	14	카트봇 제작하기-2	무선 리모트컨트롤 칩에 대해 이해하고 사용법 익히기	
	15	캔봇 제작하기-1	캔봇 제작하기	
	16	캔봇 제작하기-2	캐터필러에 대해 알아보고 장애물들을 넘어갈 수 있도록 제어하기	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	터틀봇 제작하기-1	터틀봇 제작하기	
	18	터틀봇 제작하기-2	적외선 센서로 검정선을 따라가도록 제작하기	
	19	서보봇 제작하기-1	장애물을 치울 수 있는 서보봇 제작하기	
	20	서보봇 제작하기-2	서보모터에 대해 알아보고 DC모터와의 차이점 알아보기	
8	21	장애물 치우는 경기하기	여러개의 장애물들을 청소하며 도착 지점에 먼저 도착한 로봇이 승리하는 경기이다.	
	22	어보이드봇 제작하기-1	어보이드봇 제작하기	
	23	어보이드봇 제작하기-2	전방, 양옆에 부착된 적외선 센서를 사용하여 물체에 닿지 않고 피해가도록 구성하기	
	24	포트리스봇 제작하기-1	포트리스봇 제작하기	
9	25	포트리스봇 제작하기-2	서보모터를 사용하여 투석기처럼 각도 제어해서 물체 던지기	
	26	레이봇 제작하기-1	레이봇 제작하기	
	27	레이봇 제작하기-2	서보모터를 꼬리 지느러미처럼 흔들면서 움직이도록 제어하기	
	28	엑스봇 제작하기-1	엑스봇 제작하기	
10	29	엑스봇 제작하기-2	서보모터에 연결된 로봇팔을 움직여 제어하기	
	30	그랩봇 제작하기-1	그랩봇 제작하기	
	31	그랩봇 제작하기-2	사람의 손처럼 움켜잡을 수 있도록 서보모터의 각도 제어하기	
	32	로더봇 제작하기-1	로더봇 제작하기	
11	33	로더봇 제작하기-2	버킷을 사용하여 짐을 싣고 내릴 수 있는 동작이 가능하도록 설정하기	
	34	불도저봇 제작하기-1	불도저봇 제작하기	
	35	불도저봇 제작하기-2	배토판 역할을 하는 프레임을 자유자재로 움직여보고 제어하기	
	36	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
12	37	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
	38	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
	39	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	
	40	나만의 로봇 제작하기	창작으로 나만의 창작봇 제작하기	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[영어] 연간계획서

강 좌 명	영어	지도강사	장**
대 상	정일초등학교 (3~6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	▣ 기초적인 어휘와 회화표현을 학습하며 Speaking과 Listening의 기초를 다지게 한다. ▣ 말하기 중심의 영어 학습으로 표현능력을 향상시킨다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	Introduction	Level Test	
	2	Nice to meet you	자기 소개하기	
	3	Feeling	기분 묻고 답하는 표현 익히기	
	4	See you later	헤어질 때 인사표현법 익히기	
4	5	Family	가족 소개하기	
	6	Family	Who is this?로 묻고 대답하기	
	7	Relatives	How they call them in English	
	8	My house	집의 각 명칭을 익히기	
5	9	Day	요일 말하기	
	10	Month	12개월에 대해 익히기	
	11	Season	4계절의 명칭 익히기	
	12	Weather	날씨표현 익히기	
6	13	Number	숫자, 기수, 서수 익히기	
	14	Number	숫자계산하기..덧셈..뺄셈..	
	15	Time	시계 보기	
	16	Time	시계 보기 응용	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	Shapes	서로 다른 모양들의 이름기억하기	
	18	Age	How old are you??	
	19	Color	색깔이름 알고 질문, 대답하기	
	20	Color	색깔이름 응용하여 표현하기	
8	21	Food	음식이름 알기, 좋아하는 음식 표현해 보기	
	22	At the restaurant	음식 주문해보기	
	23	play time	활동의 명칭을 학습하기	
	24	At the shop	물건 이름 알기, 물건 사보기	
9	25	Hobby	취미이해하기	
	26	My Body	각 신체의 이름을 알 수 있다	
	27	Animals	각 동물들의 명칭 익히기	
	28	At the bank	은행에서 저금하기, 돈찾기	
10	29	Job	직업 소개하기	
	30	Toy	장난감 이름 익히기	
	31	My things	개인 소지품의 명칭 학습, 자기 가방속의 물건 소개하기	
	32	At the school	교실에서 사용되는 사물에 대한 명칭 익히기	
11	33	World	세계 여러 나라 이름 익히기	
	34	Doing things	자기가 지금하고 있는것 표현하기	
	35	Locations	장소이름 익히기	
	36	At the airport	공항에서 티켓 끊기	

12	37	Clothing shop	옷 종류 알기, 옷 사고 팔기	
	38	The sea	바다 생물명칭 익히기	
	39	The sea	Review& workbook	
	40	Christmas	크리스마스카드 만들기	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[오카리나] 연간계획서

강 좌 명	오카리나	지도강사	전**
대 상	정일초등학교 (1~2) 학년 ( ) 명	구 분	돌봄
지도차시	주 __1__회 (1회 40분)	교재비(월)	원
지도목표	한 곡이라도 자신있게 바른 자세로 연주할 수 있다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	오카리나의 이해	오카리나 명칭소개 및 자세익히기	
	2	오카리나의 기초	텅잉 익히기	
	3	오른손 운지법	손가락 번호 익히기 (가온 도 ~ 가온 솔)	
	4	연습곡	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
4	5	오른손 악기 지탱법	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
	6	연습곡	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
	7	8비트	8비트 텅잉 익히기	
	8	연습곡	연습곡으로 8비트 박자와 리듬 연습	
5	9	연습곡	연습곡으로 8비트 박자와 리듬 연습	
	10	왼손 운지법	손가락 번호 익히기 (가온 라 ~ 높은 도)	
	11	연습곡	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
	12	양손 운지 연습	연습곡으로 오른손과 왼손 자세 익히기	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

6	13	연습곡	연습곡으로 오른손과 왼손 자세 익히기	
	14	2중주 배우기	화음 설명 및 악보 이해하기	
	15	연습곡	2중주로 연주하기	
	16	연습곡	2중주로 연주하기	
7	17	고음 운지법	손가락 운지 익히기 (높은 도 ~ 높은 레)	
	18	연습곡	연습곡으로 운지 익히기	
	19	연습곡	기본 운지와 정확한 텅잉 익히기	
	20	연습곡	기본 운지와 정확한 박자 익히기	
8	21	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	22	2중주 연습	정확한 박자와 리듬으로 2중주 익히기	
	23	스타카토	스타카토 텅잉 익히기	
	24	연습곡	정확한 텅잉과 박자 익히기	
9	25	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	26	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	27	고음 운지법	손가락 운지 익히기 (높은 도 ~ 높은 미)	
	28	연습곡	연습곡으로 운지 익히기	
10	29	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 이히기	
	30	2중주 연습	정확한 박자와 리듬으로 2중주 익히기	
	31	바장조 음계	바장조 음계 익히기	
	32	연습곡	정확한 운지와 박자 익히기	
11	33	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	34	당김음	당김음 설명 및 리듬 익히기	
	35	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	36	연습곡	정확한 운지와 텅깅 익히기	

12	37	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	38	연습곡	정확한 운지와 박자 익히기	
	39	연습곡	정확한 운지와 박자 익히기	
	40	표현하기	배운곡을 마음껏 표현하기	

[오카리나] 연간계획서

강 좌 명	오카리나	지도강사	전**
대 상	정일초등학교 (3~4) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (1회 40분)	교재비(월)	원
지도목표	한 곡이라도 자신있게 바른 자세로 연주할 수 있다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	오카리나의 이해	오카리나 명칭소개 및 자세익히기	
	2	오카리나의 기초	텅잉 익히기	
	3	오른손 운지법	손가락 번호 익히기 (가온 도 ~ 가온 솔)	
	4	연습곡	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
4	5	오른손 악기 지탱법	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
	6	연습곡	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
	7	8비트	8비트 텅잉 익히기	
	8	연습곡	연습곡으로 8비트 박자와 리듬 연습	
5	9	연습곡	연습곡으로 8비트 박자와 리듬 연습	
	10	왼손 운지법	손가락 번호 익히기 (가온 라 ~ 높은 도)	
	11	연습곡	연습곡으로 기본 자세와 텅잉 익히기	
	12	양손 운지 연습	연습곡으로 오른손과 왼손 자세 익히기	
6	13	연습곡	연습곡으로 오른손과 왼손 자세 익히기	
	14	2중주 배우기	화음 설명 및 악보 이해하기	
	15	연습곡	2중주로 연주하기	
	16	연습곡	2중주로 연주하기	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	고음 운지법	손가락 운지 익히기 (높은 도 ~ 높은 레)	
	18	연습곡	연습곡으로 운지 익히기	
	19	연습곡	기본 운지와 정확한 텅잉 익히기	
	20	연습곡	기본 운지와 정확한 박자 익히기	
8	21	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	22	2중주 연습	정확한 박자와 리듬으로 2중주 익히기	
	23	스타카토	스타카토 텅잉 익히기	
	24	연습곡	정확한 텅잉과 박자 익히기	
9	25	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	26	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	27	고음 운지법	손가락 운지 익히기 (높은 도 ~ 높은 미)	
	28	연습곡	연습곡으로 운지 익히기	
10	29	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 이히기	
	30	2중주 연습	정확한 박자와 리듬으로 2중주 익히기	
	31	바장조 음계	바장조 음계 익히기	
	32	연습곡	정확한 운지와 박자 익히기	
11	33	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	34	당김음	당김음 설명 및 리듬 익히기	
	35	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	36	연습곡	정확한 운지와 텅깅 익히기	

12	37	연습곡	정확한 박자와 리듬으로 익히기	
	38	연습곡	정확한 운지와 박자 익히기	
	39	연습곡	정확한 운지와 박자 익히기	
	40	표현하기	배운곡을 마음껏 표현하기	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[컴퓨터] 연간계획서

강 좌 명	컴퓨터	지도강사	정**
대 상	정일초등학교 (3~6) 학년 (12) 명	구 분	방과후
지도차시	주 1 회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	실생활에 유용한 컴퓨터 활용 능력을 키우자.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	우리 친구해요. 한글과의 첫 만남!	1. 한글 2016 화면 구성 알아보기 2. 저장된 파일 열기 3. 한글과 영문 입력하기 4. 한자를 넣고 파일 저장하기	
	2	글자 변형을 마음대로, 글맵시 사용하기	1. 기본 글맵시 만들기 2. 글맵시 모양에 맞게 글자 변형하기 3. 글자에 그라데이션 지정하기	
	3	글자와 문장에 멋 내기	1. 글자에 모양내기 2. 문장에 줄 간격 지정하기 3. 문자표 사용하기 4. 문장 들여쓰기	
	4	이미지를 불러와 마음대로 갖고 놀기	1. 이미지에 글자 입력하기 2. 그림 효과 적용하기 3. 이미지 위에 이미지 위치하기	
4	5	손 그림 부럽지 않은 그리기마당 이용하기	1. 개체 목록에서 개체 선택하기 2. 개체 회전하기 3. 개체 항목에 캡션 넣기.	
	6	글상자 기능으로 잘라 쓰는 야구 카드 만들기	1. 글상자 만들기 2. 글상자에 점선과 면 색 지정하기 3. 글상자 크기 지정하고 복제하기 4. 글상자에 이미지 삽입하기	
	7	표 기능으로 신학기 시간표 만들기	1. 기본 표 작성하기 2. 셀에 면 색 지정하기 3. 표 외곽선과 안쪽 선 지정하기	
	8	그래프로 입체 차트 만들기	1. 차트에 데이터 입력하기 2. 입체 차트로 변경하기 3. 차트 제목 추가하기	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

5	9	쪽, 테두리 배경으로 패턴 편지지 만들기	1. 배경 이미지 채우기 2. 문서 테두리 만들기 3. 테두리 안에 이미지 삽입하기	
	10	도형 편집하여 크리스마스 쿠폰집 만들기	1. 타원 도형 만들기 2. 도형 복제하기 3. 도형에 글자 넣기 4. 도형 형태 편집하기	
	11	표 편집과 계산식으로 자동으로 금액 계산하기	1. 주문표 편집하기 2. 표 스타일 적용하기 3. 블록 곱으로 합계 계산하기 4. 블록 합계로 최종 주문 금액 계산하기	
	12	한글 포토샵, 한포토로 이미지 편집하기	1. 이미지 여백 테두리 만들기 2. 이미지 자르기 3. 이미지 보정하기	
6	13	파워포인트2016 알아보기	1. 파워포인트2016실행하기 2. 문서 저장하기 3. 글자 입력하고 배경 색상 적용하기 4. 새 슬라이드 추가하기 5. 이미지 삽입하여 확대하기	
	14	타원과 원호로 스마일 로고 만들기	1. 스마일 얼굴 그리기 2. 타원 복사하여 스마일 눈 그리기 3. 원호와 선으로 스마일 입 그리기	
	15	도형을 정렬하여 무당벌레 스티커 만들기	1. 타원과 삼각형으로 무당벌레 몸 그리기 2. 무당벌레 머리,더듬이 그려 정렬하기 3. 그룹으로 지정하고 전체 정렬하기	
	16	글머리 기호로 자기소개서 만들기	1. 글자 입력하기 2. 글머리 기호 적용하기	
7	17	선을 이용하여 생일 카드 만들기	1. 파선 그리기 2. 파선 간격과 길이 배치하기 3. 물결 도형 그리기	
	18	표와 개체를 이용하여 용돈 기입장 만들기	1. 표 그리고 스타일 지정하기 2. 글자 입력하고 표 크기 조절하기 3. 삽입하고 배치하기 4제목 만들기	
	19	원과 선으로 여름 방학 계획표 만들기	1. 원 복사하고 배치하기 2. 선 복사하고 회전하기 3. 원 그리고 글자 입력하기	
	20	원 번호 복사하여 칭찬 스티커 판 만들기	1. 사각형으로 칠판 그리기 2. 원 번호 만들기 3. 원 번호 복사하기 4. 글자 입력하고 그림자 적용하기	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

8	21	아이콘을 이용하여 게임 카드 만들기	1. 둥근 사각형 그리기 2. 아이콘 복사하여 배치하기 3. 둥근 사각형 색 지정하기	
	22	표 편집하여 시간표 만들기	1. 기본 표 만들기 2. 표 스타일 변경하기 3. 표에 내용 입력하기 4. 표의 셀 합치기	
	23	이미지 삽입하여 여행 사진 꾸미기	1. 이미지 삽입하기 2. 글자 입력하기 3. 압핀 그리기 4. 그림자 효과 적용하기	
	24	글자를 강조하여 회장 포스터 만들기	1. 슬라이드 크기 변경하기 2. 배경 단색으로 채우기 3. 글자 입력하고 효과 적용하기 4. 이미지 삽입하고 효과 적용하기 5. 글자 입력하고 도형과 배치하기	
9	25	점점 커지는 폭발 애니메이션 만들기	1. 말풍선과 폭발 형태의 도형 그리기 2. 글자 입력하기 3. 도형과 글자에 애니메이션 적용하기	
	26	우주선이 비행하는 애니메이션 만들기	1. 우주선 이미지에 애니메이션 적용하기 2. 구름 이미지에 애니메이션 적용하기 3. 애니메이션 타이밍 지정하기	
	27	치카치카 양치 애니메이션 만들기	1. 슬라이드 크기 변경하기 2. 이미지에 흐림 효과 적용하기 3. 이미지 배치하고 그룹으로 지정하기 4. 경로 만들어 애니메이션 적용하기 5. 글자 입력하기	
	28	비가 만들어지는 과정 애니메이션 만들기	1. 이미지 삽입하고 글자 입력하기 2. 슬라이드 복사하고 선 그리기 3. 도형에 그라데이션 적용하고 이미지 자르기 4. 애니메이션 적용하고 설정하기	

10	29	똑똑한 엑셀! 엑셀은 처음이지?	1. 엑셀의 화면과 명칭. 2. 엑셀 화면설정 3. 자주 사용하는 키로 데이터를 입력하고 저장	
	30	예쁜 그림을 넣어 영어 낱말카드 만들기	1. 행의 높이와 열의 너비를 정확하게 조절 2. 그림을 삽입하고 크기를 조절	
	31	나만의 특별한 프로필 만들기	1. 워드아트, 그림을 삽입 2. 특수기호를 입력	
	32	자동채우기 이용하여 문서작성하기	1. 자동 채우기 기능을 이용 빠르게 데이터 입력 방법 2. 다양한 형태의 데이터를 자동 채우기로 입력하는 방법 3. 컴퓨터 시스템의 오늘 날짜와 시간을 입력하는 단축키	
11	33	표 서식을 이용하여 절친 메모장 만들기	1. 데이터를 입력하고 셀 형식을 이용하여 데이터의 형식을 변환 2. 표 서식을 이용 표를 쉽고 간편하게 꾸미는 방법	
	34	사자성어 노트 만들기	1. 한자 변환하는 방법과 한자를 여러 형태로 입력하는 방법 2. 한자 사전을 사용하는 방법	
	35	도형을 활용 컴퓨터 규칙 만들기	1. 도형을 삽입하고 도형설정 방법 2. 도형 복사하고 정렬	
	36	도형과 한자를 이용 도장만들기	1. 도형을 이용하여 도장 만드는 방법 2. 글상자를 이용하여 도형에 원하는 위치에 글자넣는 방법	
12	37	그림 삽입 스타일 지정 서식 지우기	1. 그림을 삽입하고 그림 스타일을 지정 2. 지우기 명령과 선택하여 삭제 방법	
	38	픽셀아트 디자인하기	1. 인터넷에서 픽셀아트를 검색 엑셀로 이미지를 가져오는 방법 2. 가져온 디자인을 엑셀에서 디자인하고 저장	
	39	부루마불	1. 셀서식과 그림삽입, 그림 편집기능 2. 셀서식과 그림삽입, 그림 편집기능	
	40	워크시트	1. 워크시트를 복사, 이동, 이름 바꾸기 방법 2. 선택하여 붙여넣기 기능	

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[미술] 연간계획서

강 좌 명	미술	지도강사	이**
대 상	정일초등학교 (1~4) 학년 ( ) 명	구 분	방과후 / 돌봄
지도차시	주 __2__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	풍부한 상상력과 재미있는 미술놀이		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	내얼굴 그리기	색종이를 이용한 머리카락 표현하기	
	2	내모습 그리기	기본 도형을 이용한 내모습 그리기	
	3	손바닥 표현하기	색혼합을 이용한 손바닥 표현하기	
	4	풍선아트	260 풍선을 이용한 칼만들기	
4	5	주사위 만들기	도형만들기	
	6	우리들의 보드게임(1)	보드판을 각 각 도하지에 그린다	
	7	우리들의 보드게임 (2)	함정을 그려넣고 풍경을 그린다	
	8	우리들의 보드게임 (3)	합쳐서 보드게임을 한다	
5	9	캐릭터 만들기	디폼블럭을 이용한 캐릭터 만들기	
	10	안경에 비친 세상(1)	커다란 얼굴을 그려기	
	11	안경에 비친 세상(2)	커다란 안경을 만들고 렌즈에 풍경 그리기	
	12	기호로 꾸미기	다양한 기호를 활용한 그림 그리기	
6	13	기호롤 꾸미기	친구에개 기호를 그려주고 그림을 그려본다	
	14	얼굴 만들기	골판지를 이용해 캐릭터 얼굴 만들기	
	15	무슨 그림일까?	자유화를 그린다	
	16	무슨 그림일꼬?	오려서 도화지에 붙여 작품을 만든다.	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	비오는날	우산을 그리고 테이프로 빗물 표현하기	
	18	개구리 만들기	개구리를 만들고 게임을 한다.	
	19	나무 그리기	자유로이 나무를 그려본다	
	20	나무 꾸미기	커피가루를 이용하여 나머지 부분을 표현한다	
8	21	토끼 그리기	물감을 이용해 다양한 토끼 그리기	
	22	당근 만들기	당근을 만들어 붙이기	
	23	비오는 날 표현하기	우산을 쓰고있는 나를 그린다	
	24	비오는날 표현하기	빗물은 물감을 이용하여 흐르게 한다	
9	25	음식 표현하기	좋아하는 음식이야기하고 사진 찾기	
	26	음식 표현하기	실사진을 보고 따라 그리기	
	27	음식 표현하기	꼼꼼히 채색하기	
	28	자유화 그리기	자유로이 그림 그리기	
10	29	가을 과일 바구니	가을 과일 그리고 채색하기	
	30	가을 과일 바구니	가을 과일 그리고 채색하기	
	31	가을 과일 바구니	가을 과일 그리고 채색하기	
	32	바구니 만들기	바구니를 그리고 밑면에 과일 붙여주기	
11	33	컵라면 디자인	미니 컵라면을 디자인해 본다	
	34	컵 그리기	선긋기 연습	
	35	컵 그리기	사물보고 데생하기	
	36	작작나무 그리기	뽁뽁이를 이용하여 자자가나무 그리기	

12	37	자작나무 숲 그리기	마스킹 테이프를 이용한 자작나무숲 표현하기	
	38	트리 접기	트리를 접고 꾸미기 재료이용 꾸며주기	
	39	재활용 공예	종이접시에 눈사람 그리기	
	40	눈내리는 마을	투명반구이 반을 클레이로 채우고 집을 만든다	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

전북대학교 방과후학교 사회적기업 큰사람아카데미

[방송댄스] 연간계획서

강 좌 명	방송댄스	지도강사	이**
대 상	정일초등학교 (3~6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	방송댄스를 이용한 다양한 신체활동을 하고, 이를 통해 몸의 움직임과 춤의 기본기를 배우며, 춤과 관련된 직업에 대한 이해도를 높인다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	방송댄스와 안무	방송댄스를 이해하고 K-pop 댄스를 배운다.	
	2	춤의 용어와 안무	기본기에 사용되는 동작의 이름을 배우고 K-pop 댄스를 배운다.	
	3	기본기와 안무(1)	업 리듬과 K-pop 댄스를 배운다.	
	4	기본기와 안무(2)	다운 리듬과 K-pop 댄스를 배운다.	
4	5	기본기와 안무(3)	업다운 리듬을 응용해보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	6	기본기와 안무(4)	박자의 개념과 K-pop 댄스를 배운다.	
	7	기본기와 안무(5)	웨이브의 기본과 K-pop 댄스를 배운다.	
	8	기본기와 안무(6)	아이솔레이션(상체)와 K-pop 댄스를 배운다.	
5	9	기본기와 안무(7)	아이솔레이션(하체)와 K-pop 댄스를 배운다.	
	10	기본기와 안무(8)	다양한 웨이브의 방법과 K-pop 댄스를 배운다.	
	11	기본기와 안무(9)	웨이브와 아이솔레이션을 응용해보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	12	턴과 안무(1)	턴의 기본과 K-pop 댄스를 배운다.	
6	13	턴과 안무(2)	턴의 종류와 명칭을 알아보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	14	스트릿댄스와 안무(1)	춤의 장르에 대한 개념과 K-pop 댄스를 배운다.	
	15	스트릿댄스와 안무(2)	춤의 장르별 역사를 알아보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	16	스트릿댄스와 안무(3)	춤의 장르별 특징과 K-pop 댄스를 배운다.	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	스텝과 안무(1)	간단한 스텝과 K-pop 댄스를 배운다.	
	18	스텝과 안무(2)	간단한 스텝과 업다운 리듬을 응용해보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	19	스텝과 안무(3)	방송댄스에 자주 활용되는 스텝의 종류를 알아보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	20	스텝과 안무(4)	난이도(하)의 다양한 스텝과 K-pop 댄스를 배운다.	
8	21	스텝과 안무(5)	난이도(중)의 다양한 스텝과 K-pop 댄스를 배운다.	
	22	스텝과 안무(6)	난이도(상)의 다양한 스텝과 K-pop 댄스를 배운다.	
	23	스텝과 안무(7)	스텝의 종류와 명칭을 정리하고 K-pop 댄스를 배운다.	
	24	스텝과 안무(8)	배운 스텝을 응용하여 루틴을 만들어보고 K-pop 댄스를 배운다.	
9	25	기본기와 안무(10)	바운스와 K-pop 댄스를 배운다.	
	26	기본기와 안무(11)	바운스를 응용한 루틴과 K-pop 댄스를 배운다.	
	27	힙합의 기초와 안무(1)	힙합댄스의 기본동작과 K-pop 댄스를 배운다.	
	28	힙합의 기초와 안무(2)	힙합댄스의 기본동작과 K-pop 댄스를 배운다.	
10	29	힙합의 기초와 안무(3)	힙합댄스의 기본동작과 K-pop 댄스를 배운다.	
	30	힙합의 기초와 안무(4)	힙합댄스의 기본동작과 K-pop 댄스를 배운다.	
	31	포즈와 안무	다양한 포즈를 만들어보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	32	대형과 안무(1)	팀을 나누어 대형을 만드는 방법과 K-pop 댄스를 배운다.	
11	33	대형과 안무(2)	팀을 나누어 대형을 만드는 방법과 K-pop 댄스를 배운다.	
	34	무대구성과 안무(1)	팀을 나누어 배운 안무를 활용하여 대형과 포즈를 만들어 무대를 구성해본다	
	35	무대구성과 안무(2)	팀을 나누어 배운 안무를 활용하여 대형과 포즈를 만들어 무대를 구성해본다	
	36	직업의 이해와 안무(1)	춤과 관련된 직업에 대해 알아보고 K-pop 댄스를 배운다.	

12	37	직업의 이해와 안무(2)	춤과 관련된 직업에 대해 알아보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	38	직업의 이해와 안무(3)	댄서라는 직업에 대해 알아보고 K-pop 댄스를 배운다.	
	39	안무창작	배웠던 기본기들을 적용한 짧은 안무를 만들어보고 발표해보는 시간을 가진다.	
	40	발표회	배웠던 방송댄스 중 한 곡씩 선택하여 개인발표회를 진행해본다.	

[배드민턴] 연간계획서

강 좌 명	배드민턴	지도강사	임**
대 상	정일초등학교 (3~6) 학년 ( ) 명	구 분	방과후
지도차시	주 __1__회 (2회 80분)	교재비(월)	원
지도목표	근육 발달과 집중력 향상 전략적인 계획 향상		

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	라켓 잡기	기본 규칙 및 라켓 잡는법 배우기	
	2	셔틀콕과 친해지기	셔틀콕 코트 끝에 놓고 가지고오기	
	3	라켓연습	라켓들고 기본자세 연습하기	
	4	오버핸드 스트록	라켓해드 정면을 끝까지 보고 스윙 할 수 있도록 연습하기	
4	5	기본스텝	라켓들고 기본 스텝 배워보기	
	6	드리븐 클리어	셔틀콕을 낮게 빨리 보내보기	
	7	서브연습	선생님과 친구들이 번갈아가며 서브연습하기	
	8	셔틀콕 1인연습	셔틀곡 잡고 한명씩 위로 던져보기	
5	9	하이클리어 연습 1	코트 뒤쪽으로 높게 보내보기	
	10	드롭샵 연습	상대 코트 앞으로 가볍게 떨어 뜨려보기	
	11	팀배틀	친구들과 팀을 나누어 배틀해보기	
	12	스매시	점프 , 사이드스텝 배워보기	
6	13	드라이브	친구와 마주서서 수평으로 던져보기	
	14	팀대결	친구들과 팀을 나눠서 대결해보기	
	15	풍선민턴	셔틀콕 대신 풍선으로 띄워서 달리기해보기	
	16	푸쉬연습	네트위로 살짝올려서 빠르게 치는법 배우기	

우) 54932 전북 전주시 덕진구 떡전5길 22, 전북대학교 산학협력단 별관 104호 ☎ 063)270-5914

7	17	셔틀콕달리기	장애물 사이사이로 셔틀콕 띄우면서 달리기	
	18	배드민턴돌아가기	친구들이 둥글게 번갈아가면서 선생님에게 던지기	
	19	왕중왕전	팀으로 나눠서 왕중왕전 경기하기	
	20	언더클리어	머리아래로 오는 공을 퍼올려 보기	
8	21	다수대결	3대3,4대4,5대5 다같이 대결 경기해보기	
	22	반대민턴	왼손잡이는 오른손으로 오른손잡이는 왼손으로 던져보기	
	23	하이클리어 연습 2	코트 뒤쪽으로 높게 친구와 던져보기	
	24	풍선민턴 2	친구들과 함께 풍선으로 던져보기	
9	25	백핸드 숏 배우기	오른발을 가볍게 굽히고 라켓이 자세잡기	
	26	양손배드민턴	양손으로 라켓 잡고 친구들과 던져보기	
	27	스매시 2	점프 , 사이드스텝 배운거 친구들과 연습해보기	
	28	드리븐 클리어 2	친구와 함께 셔틀콕을 낮게 빨리 보내보기	
10	29	탁구공민턴	탁구공으로 친구들과 함께 던져보기	
	30	로테이션 배드민턴	1;1 단식으로 4번씩 릴레이	
	31	더블민턴	더블라켓 들고 셔틀콕 던지면서 달리기시합	
	32	드롭샵 연습 2	1:1 으로 드롭샵 연습 복습하기	
11	33	배틀민턴	다수팀으로 나눠 셔틀콕에 맞으면 아웃	
	34	매트나누기	매트를 4쪽으로 나눠 한쪽씩 사용하지 않고 던져보기	
	35	서브연습 2	친구들과 릴레이 식으로 서브연습해보기	
	36	수평던지기	선생님과 수평으로 던져서 대결해보기	
12	37	자유배드민턴	친구들과 함께 하고싶은 배드민턴 해보기	
	38	언더클리어	머리아래로 오는 공을 퍼올려 보기	
	39	기본스텝	라켓들고 기본 스텝 배워보기	
	40	네트릴레이	3팀이 번갈아가면서 릴레이 던져보기	