

2020학년도 정보영재교육원 교육과정 안내

□ 안내 사항

1. 학생이 안전하게 영재교육원에 등원 및 하원 할 수 있도록 학부모님의 적극적인 협조가 필요합니다.

2. 교육과정 편제

구 분	행정/인성/리더십	전공교과	기타
시 간	4시간 / 5%	68시간 / 85%	8시간 / 10%
내 용	창의적 산출물 발표회	프로그래밍 교육	현장체험학습

3. 수업 시작시간 10분 전에 정해진 수업장소에 입실하고, 수업에 충실히 임해야 합니다.

초등		중등	
교시	시간	교시	시간
1~2교시	<u>09:10</u> ~10:30 (80 ')	1~2교시	<u>09:10</u> ~10:40 (90 ')
휴식	10:30~10:40 (10 ')	휴식	10:40~10:50 (10 ')
3~4교시	10:40~ <u>12:00</u> (80 ')	3~4교시	10:50~ <u>12:20</u> (90 ')

4. 결석을 할 때는 담임 선생님 또는 담당 연구사에게 반드시 사전에 연락하여 사유를 알려야 합니다. (공결의 경우에는 공결의 사유와 확인 자료를 제출한 학생에 한함) * 공결확인서 양식은 영재교육원 홈페이지-공지사항

- 출석 인정 범위 근거: 2020 학교생활기록부 기재요령(별지 제8호)에 준하며, 공결 사항이 발생하면 학교장의 공결확인서를 영재교육원에 제출합니다.

5. 영재교육원에서 이수해야 할 총 수업시간의 80% 이상을 이수한 학생에게 수료증을 수여합니다. (총80시간 / 수료조건: 64시간 이상 이수)

6. 정당한 사유 없이 3회 이상 결석한 학생은 제적 처분이 됩니다.

7. 창의적 산출물을 반드시 작성, 제출하여야 하며 수행평가와 함께 평가에 반영합니다. (수행평가(60%): 과정별로 수시로 진행, 창의적 산출물 평가(40%))
8. 영재원에서 실시하는 창의적산출물 발표회는 의무적으로 참가해야하나, 전라북도 창의적산출물 발표대회는 희망학생만 참가.(익산 전북과학교육원에서 실시)
9. 교육연구정보원 컴퓨터에 허가 없이 USB를 이용한 불법자료나 게임의 복사 행위 등은 할 수 없습니다.
10. 정보영재교육원 홈페이지 활용 : <http://gift.jbedu.kr>
11. 학부모대기실 : 우리원 연구동 1층 컴퓨터
12. 간식은 반입할 수 없습니다.

□ 학급 구성

과정명	대상	정원	과목	담임	장소
드림 SW 메이커스 (초등 초급)	초3~6	16명	SW(정보)	송민규	3교육실 (3층)
로봇 SW (초등 중급)		16명	SW(정보)	유인호	4교육실 (3층)
SW 프로그래밍 (초등 고급)		16명	SW(정보)	권민석	5교육실 (3층)
SW 정보융합 (중등 중급)	중1~3	16명	SW(정보)	박준	1교육실 (1층)
문제해결 프로그래밍 (중등 고급)		16명	SW(정보)	정진욱	2교육실 (2층)

.

□ 2020학년도 정보영재교육원 연간 운영 계획(학사 일정)

월 \ 요일	월	화	수	목	금	토
3	2	3	4	5	6	7
	9	10	11	12	13	14
	16	17	18	19	20	21
	23	24	25	26	27	28
	30	31				
4			1	2	3	4
	6	학교 개학일	7	8	9	10
	13	14	15	국회의원선거	16	17
	20	21	22	23	24	25
	27	28	29	30	부처님오신날	
5					1	2
	4	5	어린이날	6	7	8
	11	12	13	14	15	16
	18	19	20	21	22	23
	25	26	27	28	29	30
6	1	2	3	4	5	6
	8	9	10	11	12	13
	15	16	17	18	19	20
	22	23	24	25	26	27
	29	30				
7			1	2	3	4
	6	7	8	9	10	11
	13	14	15	16	17	18
	20	21	22	23	24	25
	27	28	29	30	31	

월 \ 요일	월	화	수	목	금	토
8						1 영재수업(8)
	3	4	5	6	7	8 영재수업(9)
	10	11	12	13	14	15
	17	18	19	20	21	22 영재수업(10)
	24	25	26	27	28	29 영재수업(11)
	31					
9		1	2	3	4	5 영재수업(12) 수업공기
	7	8	9	10	11	12 영재수업(13)
	14	15	16	17	18 전북과학축전	19 전북과학축전
	21	22	23	24	25	26 영재수업(14)
	28	29	30 추석연휴			
10				1 추석/국군의날	2 추석연휴	3 개천절
	5	6	7	8	9 한글날	10
	12	13	14	15	16	17 영재수업(15)
	19	20	21	22	23	24 창의적산출물 발표회
	26	27	28	29	30	31 현장체험학습
11	2	3	4	5	6	7 영재수업(16)
	9	10	11	12	13	14 영재수업(17) 반별수로식
	16	17	18	19	20	21
	23	24	25	26	27	28
	30					
12		1	2	3	4	5 영재성검사
	7	8	9	10	11	12 영재심층면접
	14	15	16	17	18	19
	21	22	23	24	25 성탄절	26
	28	29	30	31		

2020학년도 정보영재교육원 과정별 교육과정

o 드림 SW 메이커스 과정 (초등 초급)

수업일		수업주제			교사명	시간
월	일	차수	대주제	비고		
6	13	1주	스크래치/엔트리 기초	반별개강식,수업	전주영	4
	20	2주	스크래치/엔트리 응용1		전주영	4
	27	3주	스크래치/엔트리 응용2		전주영	4
7	4	4주	스크래치/엔트리 작품만들기		전주영	4
	11	5주	스파이크프라임_공공데이터 시각화		송민규	4
	18	6주	스파이크프라임_전자각도기, 컴퍼스 만들기		송민규	4
	25	7주	스파이크프라임_기어 만들기		송민규	4
8	1	8주	스파이크프라임_충돌측정기 만들기		송민규	4
	8	9주	스파이크프라임_충돌방지 자동차		이미영	4
	22	10주	스파이크프라임_차선이탈 방지 시스템		이미영	4
	29	11주	스파이크프라임_자동 주차 시스템		이미영	4
9	5	12주	스파이크프라임_전자식 조향장치	공개수업,상담	이미영	4
	12	13주	스파이크프라임_캐릭터 만들기		양승진	4
	26	14주	스파이크프라임_무대장치 만들기		양승진	4
10	17	15주	창의적 산출물 준비하기		전체	4
	24	16주	창의적 산출물 발표회		전체	4
	31	17주	현장체험학습		송민규	8
11	7	18주	스파이크프라임_비트&뮤직메이커		양승진	4
	14	19주	스파이크프라임_우리반 연극제	수업,반별수료식	양승진	4
시수 합계					80	

o 로봇 SW 과정 (초등 중급)

수업일 월	일	수업주제			교사명	시간
		차수	대주제	비고		
6	13	1주	개강식(1) 레고로 알아보는 기계의 운동원리(1/2)	반별개강식 ,수업	박성욱	4
	20	2주	레고로 알아보는 기계의 운동원리(1/2)		박성욱	4
	27	3주	처음 만나는 EV3	FLL소개, 드라이빙 베이스	박성욱	4
7	4	4주	EV3기초 프로그래밍	EV3 프로그램, 모터	온영범	4
	11	5주	센서를 활용한 로봇 제어하기	선택, 반복구조	온영범	4
	18	6주	2019 FLL 미션 알아보기	경기 규칙과 미션	온영범	4
	25	7주	2019 FLL 미션 도전하기(1/4)	멀티태스킹 구조 팀구성	심재국	4
8	1	8주	2019 FLL 미션 도전하기(2/4)	변수의 활용	심재국	4
	8	9주	2019 FLL 미션 도전하기(3/4)	자이로 센서 활용	심재국	4
	22	10주	2020 FLL 미션 알아보기	미션 모듈	유인호	4
	29	11주	2020 FLL 미션 도전하기(1/3)	팀구성	유인호	4
9	5	12주	2020 FLL 미션 도전하기(2/3)	공개수업,상담	유인호	4
	12	13주	2020 FLL 미션 도전하기(3/3)		유인호	4
	26	14주	FLL 핵심가치와 로봇의 구조		정순환	4
10	17	15주	프로젝트 발표 준비하기		정순환	4
	24	16주	창의적 산출물 발표회		전체	4
	31	17주	현장체험학습		유인호	8
11	7	18주	프로젝트 보완 및 수정		정순환	4
	14	19주	모의 FLL 대회	수업, 반별수료식	정순환	4
시수 합계					80	

o SW 프로그래밍 과정 (초등 고급)

수업일		수업주제			교사명	시간
월	일	차수	대주제	비고		
6	13	1주	파이썬 이해 및 입출력 학습	반별개강식 수업	유진호	4
	20	2주	자료형의 학습		유진호	4
	27	3주	순차, 반복, 선택 등 프로그램 구조 학습		유진호	4
7	4	4주	함수 및 클래스 학습		유진호	4
	11	5주	마이크로비트 기본 기능 익히기		권민석	4
	18	6주	마이크로비트 센서 활용하기		권민석	4
	25	7주	마이크로비트를 활용한 문제 해결하기		권민석	4
8	1	8주	파이썬으로 마이크로비트 제어하기		이한중	4
	8	9주	파이썬으로 마이크로비트 확장보드 제어		이한중	4
	22	10주	파이썬으로 마이크로비트 데이터 저장하기		이한중	4
	29	11주	마이크로비트를 활용한 프로젝트 학습(1/3)		김석중	4
9	5	12주	마이크로비트를 활용한 프로젝트 학습(2/3)	공개수업 상담	김석중	4
	12	13주	마이크로비트를 활용한 프로젝트 학습(3/3)		김석중	4
	26	14주	마이크로비트를 활용한 프로젝트 학습(1/2)		박이서로	4
10	17	15주	마이크로비트를 활용한 프로젝트 학습(2/2)		박이서로	4
	24	16주	창의적 산출물 발표회		전체	4
	31	17주	현장체험학습		권민석	8
11	7	18주	Machine Learning for Kids와 마이크로비트를 활용한 인공지능 학습(1/2)		박이서로	4
	14	19주	Machine Learning for Kids와 마이크로비트를 활용한 인공지능 학습(2/2)	수업 반별수료식	박이서로	4
시수 합계					80	

o SW 정보융합 과정 (중등 중급)

수업일		수업주제			교사명	시간
월	일	차수	대주제	비고		
6	13	1주	playbot 활용 프로그래밍 기초	반별개강식,수업	이정철	4
	20	2주	playbot 활용 프로그래밍 심화		이정철	4
	27	3주	microbit 프로그래밍 기초		이정철	4
7	4	4주	microbit 프로그래밍 심화		이정철	4
	11	5주	microbit 프로그래밍 응용		이정철	4
	18	6주	스마트폰 앱개발 앱인벤터 기초		유미	4
	25	7주	스마트폰 앱개발 앱인벤터 활용		유미	4
8	1	8주	스마트폰 앱개발 앱인벤터 센서 활용		유미	4
	8	9주	스마트폰 앱개발 앱인벤터 IoT 연결		유미	4
	22	10주	아두이노 기초/심화 학습(수준별)		오윤정	4
	29	11주	아두이노 기초/심화 학습(수준별)		오윤정	4
9	5	12주	피지컬 컴퓨팅 해킹시스템	공개수업,상담	박준	4
	12	13주	피지컬 컴퓨팅 프로젝트		박준	4
	26	14주	피지컬 컴퓨팅 프로젝트		박준	4
10	17	15주	프로젝트 발표 준비하기		박준	4
	24	16주	창의적 산출물 발표회		전체	4
	31	17주	현장체험학습		박준	8
11	7	18주	python 데이터 처리 기초		박준	4
	14	19주	python 데이터 처리 활용	수업,반별수료식	박준	4
시수 합계					80	

o 문제해결 프로그래밍 과정 (중등 고급)

수업일 월	일	수업주제			교사명	시간
		차수	대주제	비고		
6	13	1주	문제해결 기초	반별개강식,수업	정진욱	4
	20	2주	C언어 프로그래밍과 알고리즘 기초		허민택	4
	27	3주	C언어 프로그래밍과 알고리즘 기초		허민택	4
7	4	4주	C언어 프로그래밍과 알고리즘 기초		허민택	4
	11	5주	C언어 프로그래밍과 알고리즘 기초		허민택	4
	18	6주	알고리즘 응용		김서영	4
	25	7주	알고리즘 응용		김서영	4
8	1	8주	알고리즘 응용		김서영	4
	8	9주	알고리즘 응용		김서영	4
	22	10주	알고리즘 응용		김서영	4
	29	11주	파이썬		정진욱	4
9	5	12주	파이썬	공개수업,상담	정진욱	4
	12	13주	파이썬		정진욱	4
	26	14주	파이썬		정진욱	4
10	17	15주	파이썬		정진욱	4
	24	16주	창의적 산출물 발표회		전체	4
	31	17주	현장체험학습		정진욱	8
11	7	18주	프로세싱		고기식	4
	14	19주	프로세싱	수업,반별수료식	고기식	4
시수 합계					80	