

4

교과별 학습지도 계획



초등언어반

1) 목표

- 가) 실생활과 관련된 언어 자료를 분석, 활용해봄으로써 언어 구사 능력을 심화시킨다.
 나) 다양한 영어 학습 자료를 제공하여 영어를 자연스럽게 습득할 수 있도록 한다.
 다) 문제를 이해하고 해결하는 능력을 기른다.

2) 프로젝트별 지도 내용

수업일		수업주제		시수		지도강사	비고
월	일	대주제	소주제	공통	전공		
3	28-29		개강식 및 리더십 창의인성캠프	12		전체	
4	5	영어 Four Seasons	What are the seasons?		3	신승후	
	12		The 24 divisions of the year		4	신승후	
	19		Seasonal holidays		4	신승후	
	26		Clothes for proper season		4	신승후	
5	10	국어	독서토론으로 찾는 나의 꿈! (원탁 토론)		3	신은하	
	17		자율주행 자동차의 Trolley딜레마 (찬반 토론)		4	신은하	
	24		당신이 판사라면?! (모의법정 토론)		4	신은하	
	31		달에서 길을 잃다...! (만장일치 토론)		4	신은하	
6	14	영어 Making your own in English	Reduce, Reuse, Recycle		3	이세정	
	21		Friends with Veggies		4	이세정	
	28		Writing a Poem		4	이세정	
7	5		My Own Special Day		4	이세정	학부모 공개수업
9	6	국어	임실의 자연환경과 인문환경으로 기행문과 할리갈리		3	김주하	
	13		임실 설명하는 글과 부루마블 게임		4	김주하	
	20		임실 문화유산 이야기와 윷놀이		4	김주하	
	27		임실 안내장과 프로젝트 발표회		4	김주하	
10	18	팀티칭 2회중 1회		3		전체	
	25	팀티칭 2회중 2회		3		전체	
10	29	수료식 및 산출물발표회		2		전체	
총 계				20	60		



초등 과학수학반

1) 목표

- 가) 수학적인 과제에 대한 호기심과 도전감을 높인다.
- 나) 사물을 수학적으로 바라보려는 노력하고, 생활의 문제를 수학적으로 해결하는 힘을 기른다.
- 다) 과학적 사실개념 및 원리를 이해하고 적용한다.
- 라) 자연을 과학적으로 탐구하는 능력을 기르고 일상생활에서 이를 사용한다.

2) 프로젝트별 지도 내용

수업일		수업주제		시수		지도강사	비고
월	일	대주제	소주제	공통	전공		
3	28-29		개강식 및 리더십 창의인성캠프	12		전체	
4	5	과학	전기와 친해지기		3	장호남	
	12		블링블링 감성조명		4	장호남	
	19		MAKEY MAKEY		4	장호남	
	26		노래하는 그림 만들기		4	장호남	
5	10	수학	통계란 무엇인가		3	김상흠	
	17		여러 가지 그래프 활용과 자료의 표현		4	김상흠	
	24		자료를 활용한 통계포스터 만들기		4	김상흠	
	31		창의적 산출물 만들기		4	김상흠	
6	14	과학	기름 유출은 사고? 사태		3	박지웅	
	21		연소법, 흡착법		4	박지웅	
	28		오일펜스, 미생물		4	박지웅	
7	5		창의적 산출물 만들기		4	박지웅	학부모 공개수업
9	6	수학	마방진, 사각형 속 숫자에 숨겨진 비밀		3	이지윤	
	13		라틴방진, 그 아름다움에 대하여		4	이지윤	
	20		베다방진, 그 신비로움에 대하여		4	이지윤	
	27		방진, 나의 언어로 풀어내어보다.		4	이지윤	
10	18	팀티칭 2회중 1회		3		전체	
	25	팀티칭 2회중 2회		3		전체	
10	29	수료식 및 산출물발표회		2		전체	
총 계				20	60		



초등 발명반

1) 목표

- 1) 발명활동을 통하여 학생들의 과학적 상상력 및 사고력을 향상시킨다.
- 2) 다양한 사고활동과 공작활동을 통하여 아이디어 창출과 발명활동을 장려한다.
- 3) 발명 관련 교과목의 유용성 인식으로 학습의욕을 자극한다.
- 4) 발명의 저변확대와 지적재산권 이해 증진으로 발명꿈나무를 육성한다.

2) 프로젝트별 지도 내용

수업일		수업주제		시수		지도강사	비고
월	일	대주제	소주제	공통	전공		
3	28-29		개강식 및 리더십 창의인성캠프	12		전체	
4	5	레고블록코딩 발명	발명과 메이커 교육의 이해 및 스파이크 프라임 기본 기능 알아보기		3	김성복	
	12		스파이크 프라임 자율주행 자동차 만들기 1		4	김성복	
	19		스파이크 프라임 자율주행 자동차 만들기 2		4	김성복	
	26		지속가능발전과 관련된 레고 발명		4	김성복	
5	10	지속가능발전	술래잡기 게임 발명		3	김민준	
	17		공 굴리기 게임 발명		4	김민준	
	24	게임발명	다리 건너기 게임 발명		4	김민준	
	31		지속가능발전 연계 게임 발명		4	김민준	
6	14	보드게임 발명	보드게임 속 과학적 원리		3	김민지	
	21		보드게임 속 수학적 원리		4	김민지	
	28		보드게임 속 인과관계		4	김민지	
7	5			지속가능발전을 위한 보드게임 발명		4	김민지
9	6	마이크로비트	발명과 마이크로비트		3	이창민	
	13		마이크로비트 LED, 음악 활용		4	이창민	
	20		마이크로비트 센서, 지니어스 키트 활용		4	이창민	
	27		지속가능발전과 관련된 마이크로비트 발명		4	이창민	
10	18	팀티칭 2회중 1회		3		전체	
	25	팀티칭 2회중 2회		3		전체	
10	29	수료식 및 산출물발표회		2		전체	
총 계				20	60		



중등 과학수학반

1) 목표

- 가) 수학·과학적 개념 및 원리를 이해하고 적용한다.
- 나) 영재의 창의성을 자극하고 생활 속에서 창의성을 발현 할 수 있도록 한다.
- 다) 과학적 사실개념 및 원리를 이해하고 적용한다.

2) 프로젝트별 지도 내용

수업일		수업주제		시수		지도강사	비고
월	일	대주제	소주제	공통	전공		
3	28-29		개강식 및 리더십 창의인성캠프	12		전체	
4	5	환경을 생각하는 수학	엑셀을 활용하여 통계적 수치 알기		3	김동하	
	12		환경 통계포스터 만들기		4	김유현	
	19		코딩이란?		4	김동하	
	26		그린 스마트		4	김동하	
5	10	생활 속 수학	QR코드와 바코드의 원리		3	김유현	
	17		사물의 무게중심은 어디일까		4	김동하	
	24		스트링아트		4	김유현	
	31		네비게이션의 길찾기 원리		4	김유현	
6	14	토네이도와 자연재해	토네이도란?		3	이한솔	
	21		토네이도 발생 실험		4	이한솔	
	28		우리 주변의 자연재해		4	이한솔	
7	5		자연재해의 피해를 최소화하는 발명품 만들기		4	이한솔	학부모 공개수업
9	6	일상의 편리함을 내 손으로 똑딱!	코딩의 개념과 필요성 알기 및 실습		3	제환호	
	13		RC카 장애물 피하기(자율주행)		4	제환호	
	20		아두이노 활용 작품제작 연습		4	제환호	
	27		나만의 창의적 작품 구상 및 구현		4	제환호	
10	18	팀티칭 2회중 1회		3		전체	
	25	팀티칭 2회중 2회		3		전체	
10	29	수료식 및 산출물발표회		2		전체	
총 계				20	60		



중등 사사반

1) 목표

- 가) 수학·과학적 개념 및 원리를 이해하고 적용한다.
- 나) 개별학습과 모둠 활동을 통하여 심화활동을 강화한다.
- 다) 영재의 창의성을 자극하고 생활 속에서 창의성을 발현 할 수 있도록 한다.
- 라) 우리의 일상생활에서 보이는 모습과 현상을 수학·과학적 관찰을 토대로 볼 수 있는 능력을 키운다.

2) 프로젝트별 지도 내용

수업일		수업주제		시수		지도강사	비고
월	일	대주제	소주제	공통	전공		
3	28-29		개강식 및 리더십 창의인성캠프	12		전체	
4	5	기후의 변화와 수학	기후의 변화와 수학		4	김정훈	
	12		기온 변화 속 패턴 찾기		4	강일선	
	19		기온 변화 예측하기		4	강일선	
	26		기후 변화와 우리의 미래		4	강일선	
5	10	환경과 에너지	에너지와 환경의 관계		4	강일선	
	17		에너지 하베스팅		4	김정훈	
	24		제로 하우스		4	김정훈	
	31		미래의 지구 모습		4	김정훈	
10	25	팀티칭		4		전체	
10	29	수료식 및 산출물발표회		2		전체	
총 계				18	32		