

늘봄학교 [과학실험1]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	과학실험 1 (선택형)
시 간	월, 수, 목요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:54~15:20) 3교시(15:30~16:10), 4교시(16:20~17:00)
장 소	과학실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	이 영 춘

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	밸런싱 관성장치 - 쏟아지지 않는 컵	
	2	알록달록 회전하는 - 편광 액자, 사라졌던 색을 되살려요 - 산화 환원반응	
	3	눈 건강을 위해! 눈의 구조, 화산재로부터 농작물을! 순발력 화산폭발	
	4	화산재로부터 농작물을! - 순발력 화산폭발, 그리운 푸바오! - 개운죽 키우기	
4	1	작용 반작용의 힘으로 땅을 - 스크류 탱크,	
	2	태양이 지나가는 길 - 남종고도 새우에 진심 - 체리새우 키우기	

	3	물도 나눌 수 있어! - 물의 전기분해	
	4	하늘을 나는~ - 충전 비행기 똑똑한 식물 키우기 - 스마트 팜	
5	1	부모님 감사드립니다. - 하바리움 볼펜세트	
	2	부모님 감사드립니다. - 하바리움 볼펜세트	
	3	다르게 연주해요! - 드러머 로봇 구름의 생성원리 - 구름 발생 장치	
	4	우리의 몸을 순환하는 - 혈액 순환 모형 보이는 대로 믿으면 안 돼! - 아가모 그래프	
6	1	내 소리에 반응해! - 소리센터 선풍기	
	2	미래의 교통수단! - 이글 위그선	
	3	스스로 피어나는 꽃! - 요소 꽃나무 질병의 원인이 나? - 박쥐 모형 해부	
	4	공기의 힘으로 달려라 - 공기압 자동차 식물의 능력! - 아레카 야자	

			
7	1	태양에너지 시대! - 태양광 주택	
	2	전기회로! - 전기회로 지도 혈액의 구성 요소! - 혈액 모형	 
	3	바다 밑에서 분출하는! - 해저 화산 폭발 내가 곤충이라고? - 거미 관찰하기	 
	4	깨끗한 물을 위해! - 간이 정수기	
8	1	뉴턴의 요람 - 탄성충돌구 오래 보존하고 싶어! - 나비 디오라마	 
	2	이상기후의 신호! - 꿀벌 목걸이	
	3	지구 속 들여다 보기! - 지구 내부 구조 치즈과학을 파헤치다 - 리코타 치즈 만들기	
	4	편리한 생활 - 전동 에스컬레이터	

			
9	1	들어는 봤어? - 뽀뿌 물 펌프	
	2	크기에 따라 분리하라 - 혼합물 분리 로봇 미니 바오밥 - 아데니움 키우기	 
	3	반짝이는 캡슐 - 형광 캡슐 양서류 탐구 - 샬러맨더 만나기	 
	4	해저탐사로봇! - 스콜피온 로봇	
10	1	꼬리의 무늬가 귀여워 - 미키마우스플래티	
	2	3초 그 짧은 시간! - 삼색 신호등	
	3	이번엔 돌 수도 있어! - 체조하는 코끼리	
	4	작은 몸으로 세상을! - 이끼테라리움 달을 품은 지구 - 지구를 맴도는 달	

			
11	1	<p>신경세포 - 뉴런 모형</p> <p>마음대로 날아가는 - 원반 던지기</p>	 
	2	<p>자석의 힘! - 밀려나는 거북선</p>	
	3	<p>산과 염기의 반응 - 해저 화산 폭발</p> <p>빛의 삼원색 - 빛 합성 실험</p>	 
	4	<p>유대 류! - 슈가글라이더</p>	
12	1	<p>공룡의 멸종 - 공룡 화석</p> <p>어떻게 음이 바뀌는 거야? - 오토마톤</p>	 
	2	<p>손이 시려워 쏴! 핫팩 만들기</p>	
	3	<p>알록달록 예쁜 색 - 모래시계</p> <p>사계절의 변화~ - 별자리 프로젝트</p>	 




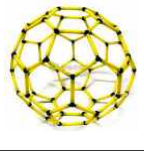

	4	향기나는 광섬유 - 광섬유꽃	
1	1	바람이 불어오는 곳 풍차 오르골 원심력을 이용해! 원심분리기	
	2	정전기를 막아라! 정전기 방지 스프레이	
	3	꽃의 보관하는 방법 누름꽃 액자	
	4	소리의 높낮이의 결정 팬플루트	
2	1	실로 만드는 예술! 스트링 아트	
	2	천재 다빈치 다빈치 헬리콥 지구를 지켜! 탄소 순환 키트	
	3	매끄러운 피부를 위해 그린 솔트 스크럽	
	4	큐브의 변신은 무죄 요시모토 큐브 만들기	


늘봄학교 [과학실험2]프로그램 연간 운영 계획서










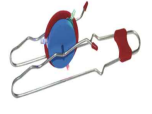
□ 기본 사항





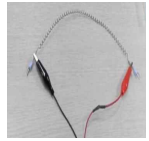





프로그램	과학실험2
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	1~6학년
대 상	과학실
강 사	조학경






□ 연간 운영 계획






월	주	활동 내용		비고
3	1	감각 나의 순발력은? 리듬 마스터	▶ 나의 몸 감각에는 어떤 것들이 있는지에 대해 알아보고 리듬 마스터 게임을 통해 순발력을 테스트해 봅니다. (리듬 마스터 푸쉬 키트)	
	2	매직 플라잉 피젯 볼	▶ 마찰력이란 무엇이고 마찰력의 크기에 대해 알아보고 마찰력을 줄여주는 베어링이 들어간 플라이피젯 볼을 직접 만들어 봅니다.(플라잉피젯 만들기 키트)	
	3	꽃무지 애벌레	▶ 곤충과 벌레의 차이에 대해 알아보고 꽃무지 애벌레를 직접 키워 봅니다. (생물, 사육통, 경주 레일)	
	4	플러렌 축구공	▶ 축구공 모양의 플러렌 분자 모형에 대해 알아보고 플러렌 축구공을 만들어 봅니다. (플러렌 키트)	
4	1	XR 카드보드	▶ ar과 vr이 혼합된 카드보드에 대해 알아보고 xr 카드보드를 만들어 봅니다. (xr 카드보드 키트)	

	2	팝콘 가마 만들기	▶ 열 전도에 대해 알아보고 열 전도를 이용한 팝콘 튀기기를 해 봅니다. (나무조립 판, 팝콘용 옥수수, 식용유, 은박컵, 타라이트)	
	3	방울 토마토 키우기	▶ 비타민이 풍부한 채소인 방울토마토에 대해 알아보고 직접 방울 토마토를 키워 봅니다.(방울 토마토 모종, 화분, 흙, 받침, 톱말)	
	4	폐활량 측정기 만들기	▶ 우리 몸의 호흡기관인 폐에 대해 알아보고 폐활량 측정기를 만들어 폐활량을 측정해 봅니다.(폐활량 측정기 만들기 키트)	
	5	월말평가하기	▶ 탐구 보고서작성 및 문제풀이 해봅니다.	유인물 및 ppt
5	1	모래두지 피터슨 밴디드	▶ 모래 속에 사는 피터슨 밴디드에 대해 알아보고 관찰해 봅니다. (피터슨 밴디드, 사육통)	
	2	풍향 풍속계 만들기	▶ 바람이 무엇이고 바람이 어떻게 발생하는지 탐구하고, 풍향 풍속계를 만들어 봅니다.(바닥판, 기둥, 풍향계 화살, 나침반, 풍속계 틀, 반구의 풍배)	
	3	새싹이 자라는 집	▶ 새싹 식물에 대해 알아본 후 새싹식물을 직접 키워 봅니다. (새싹 식물 씨앗, 식물 집 만들기 키트, 흙)	
	4	ai 음성인식	▶ 음성을 인식하여 작동하는 인공지능에 대해 탐구하고, 내 목소리에 반응하는 조명을 제작해 봅니다. (음성인식기판, led, 나무판)	
		월말평가하기	▶ 탐구 보고서작성 및 문제풀이 해봅니다.	유인물 및 ppt
6	1	지문찾기	▶ 지문의 모양은 왜 사람마다 다른것일까? 지문에 대해 알아보고 지문찾기를 직접 해 봅니다.(알루미늄 가루, 님히드린 용액, 투명 비닐, 거름종이, 붓 핀셋)	
	2	전동 글라이더	▶ 비행기의 구조와 하늘을 나는 원리에 대해 학습하고 전동 글라이더를 만들어 날려봅니다.(전동 글라이더 키트)	
	3	네온 테트라	▶ 무리를 지어 움직이는 어류에 대해 알아보고 네온 테트라를 직접 키워 봅니다. (사육통, 네온 테트라, 수초)	

	4	자격루 만들기	▶ 물시계 자격루의 원리에 대해 알아보고 자격루를 직접 만들어 봅니다. (자격루 만들기 키트)	
7	1	피쉬본 선인장	▶ 생선 뼈를 닮은 피쉬본 선인장에 대해 알아보고 피쉬본 선인장을 직접 키워 봅니다.(선인장, 화분, 흙, 받침)	
	2	베르누이 공기부양기	▶ 베르누이의 원리에 대해 알아보고 베르누이 공기 부양기를 직접 만들어 봅니다. (베르누이 공기 부양기 만들기 키트)	
	3	자가발전 뱀장어	▶ 스스로 전기를 만드는 자가발전 생물을 알아본 후 자가발전 뱀장어를 만들어 봅니다.(자가발전 뱀장어 만들기)	
	4	전기 모기채	▶ 전기를 이용해 해충을 잡는 원리에 대해 알아보고 전기 모기채를 직접 만들어 봅니다. (전기 모기채 만들기 키트)	
	5	월말평가하기	▶ 탐구 보고서작성 및 문제풀이 해봅니다.	유인물 및 ppt
8	1	나무의 무한한 변신 종이램프	▶ 종이는 어떻게 만들어 졌을까? 나무가 우리 생활에 주는 영향과 나무에 대해 알아보고 종이램프를 만들어 봅니다.(램프 도안 종이, LED 램프, 꾸미기 도구)	
	2	야광 젤 목걸이	▶ 빛을 내는 물체에 대해 탐구한 후 야광 젤 목걸이를 만들어 봅니다.(유리병과 콜크마개, 알긴산 나트륨, 염화칼슘, 축광가루, 스포이드, 목걸이줄)	
	3	철갑상어	▶ 경골어류인 철갑상어에 대해 알아보고, 철갑상어 관찰해 봅니다.(관찰용 철갑상어, 만들기 키트)	
	4	증기보트 만들기	▶ 증기 기관을 통해 증기선의 원리를 이해하고 증기보트를 직접 만들어 봅니다 (.eva 키트, 티라이트, 동파이프, 바닥판)	
9	1	자이로 팽이 만들기	▶ 철이 자석에 붙는 이유와 자석이 가진 힘에 대해 알아보고 자석을 이용해 레일 위에서 떨어지지 않는 팽이를 만들어 봅니다. (자이로 팽이 손잡이, eva, led)	

	2	비어디 드래곤	▶ 비어디 드래곤의 생김새와 특징에 대해 알아보고 비어디 드래곤을 관찰해 봅니다. (비어디 드래곤, 관찰통, 먹이)	
	3	마리모	▶ 담수 녹조류인 마리모에 대해 알아보고, 마리모를 직접 키워 봅니다. (마리모, 용기, 뚜껑, 마리모 밥)	
	4	다빈치 코드 자물쇠 원리	▶ 자물쇠의 원리에 대해 알아보고 자물쇠를 직접 만들어 봅니다. (자물쇠 풀기 키트)	
	5	월말평가하기	▶ 탐구 보고서작성 및 문제풀이 해봅니다.	유인물 및 ppt
10	1	페인팅 플로팅	▶ 펜으로 쓴 그림이 물에 떠오른다? 페인팅 플로팅의 원리에 대해 알아보고, 펜으로 그린 그림을 물 위에 직접 띄워 봅니다 (페인팅 플로팅 펜, 큰 용기, 물)	
	2	메모리 철사 형상기억합금	▶ 형상기억합금의 특성에 대해 알아보고 형상기억합금 와이어를 이용한 메모리 철사를 만들어 봅니다.(형상기억합금 와이어, 뜨거운 물, 종이컵, 나무판)	
	3	할로윈엔 스파이더 스틱킹	▶ 할로윈 데이의 유래에 대해 알아보고 거미와 거미줄을 이용한 스파이더 스틱킹 게임을 해봅니다. (스파이더 스틱킹 보드게임 키트)	
	4	낙싯대 미니 연 날리기	▶ 바람의 속도를 이용한 연날리기의 원리에 대해 알아보고 낙싯대가 연결된 미니 연을 만들어 연을 날려본다. (연 날리기 만들기 키트)	
11	1	자석다트 만들기	▶ 자석의 성질에 대해 알아보고 자석을 이용해 다트를 만들어 봅니다. (고무철, 과녁지, 네오디움 자석, 양면테이프)	
	2	미니 국화 키우기	▶ 여러해살이 풀이며 겨울에 강한 미니 국화에 대해 알아보고 직접 키워 봅니다. (미니 국화 모종, 화분, 흙, 받침, 톱말)	
	3	겨울잠 쥐	▶ 월동준비를 하는 동물에 대해 알아보고 겨울잠 쥐를 관찰해 봅니다. (겨울잠 쥐, 사육통,만들기 키트)	

	4	소금물 연료 전지시계 만들기	▶ 전지 내 두 전극을 연결하는 전도체 역할을 하는 전해질 물질에 대해 알아보고 소금물 연료 전지 시계 만들기를 해봅니다. (용기, EVA, 거치대, 시계, 구리판, 아연판, 전선, 염화 나트륨)	
12	1	포인 세티아	▶ 식물이 가지고 있는 색소에 대해 알아보고 포인세티아를 직접 키워 봅니다. (포인세티아 식물, 화분, 받침, 흙)	
	2	압전 발전기 만들기	▶ 지속 가능한 에너지 자원에 대해 알아보고 압전 발전 소자를 이용해 led 불을 켜 봅니다.(압전발전소자 키트)	
	3	피부 촉촉 수분크림	▶ 생물의 신체에서 가장 바깥 부위에 위치해 중요한 역할을 하고 있는 피부에 대해 알아보고 수분크림을 만들어 봅니다. (수분크림 베이스, 은행잎 추출물, 아로마 오일, 헥산디올, 용기, 막대)	
	4	갯차! 나만의 뽑기 만들기	▶ 뽑기 기계의 돌아가는 원리에 대해 알아보고 직접 만들어 봅니다. (종이 원단, 뽑기통)	
	5	월말평가하기	▶ 탐구 보고서작성 및 문제풀이 해봅니다.	유인물 및 ppt
1	1	우리음식 인절미	▶ 한국의 식문화에 대해 알아보고 콩고물, 인절미 만들기 키트우리 음식 인절미를 직접 만들어 봅니다.	
	2	영양소 검출 실험	▶ 우리가 일상생활에서 섭취하는 음식에는 어떤 영양소들이 들어있는지 확인하고 음식물 속 영양소를 검출해 보는 실험을 한다. (요오드, 황산구리, 수산화나트륨,m 단백질, 식용유, 녹말)	
	3	디포리 해부	▶ 청어목 청어과의 바닷물고기 디포리를 해부하고, 만능육수 다시백을 만들어 봅니다. (디포리, 건새우, 다시백, 지퍼백, 스티커)	

	4	란돌트 시계반응	▶ 화학물질의 농도에 따라 순차적으로 색이 변하는 란돌트 시계반응에 대해 알아 본 후 직접 실험을 진행해 봅니다. (아이오딘산칼륨, 아황산수소나트륨, 녹말, 비커, 플라스틱 컵, 스포이드, 네임펜.)	
		월말평가하기	▶ 탐구 보고서작성 및 문제풀이 해봅니다.	유인물 및 ppt
2	1	난방비 폭탄 막기 단열의 원리	▶ 단열이란 무엇인지 알아보고 단열에 필요한 여러 가지 소재를 이용해 비교하여 단열이 잘 되는 집을 만들어 봅니다. (폼보드, 폼 클레이, 손난로, 온도계)	
	2	자기부상 무드등	▶ 자기부상의 원리에 대해 탐구하고, 자기부상 무드등을 만들어 봅니다. (원형 구, 전구 키트)	
	3	매직 버터 플라이	▶ 나비의 아름다운 무늬에 숨겨진 비밀에 대해 탐구하고 매직버터플라이를 만들어 봅니다. (매직 버터 플라이 만들기 키트)	
	4	코가 간질간진 비염 연고 만들기	▶ 알레르기가 생기면 우리몸에서는 어떤 반응이 일어날까? 비염에 대해 알아보고 비염 연고를 만들어 봅니다.(카렌둘라오일, 비타민 e, 에센셜 오일, 유칼립투스오일, 용기, 왁스)	

늘봄학교 [독서논술]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	독서논술
시 간	월, 수, 목요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:54~15:20) 3교시(15:30~16:10), 4교시(16:20~17:00)
장 소	독서논술실
대 상	맞춤형(1~2학년) 전학년(1~6학년)
강 사	하미경

□ 연간 운영 계획 (1~2학년 맞춤형)

월	주	학습주제	학습내용	비고
3	1	나	자기 소개하는 방법 알아보기 다양한 방법을 이용하여 자기소개 하기	활동지
	2	시작	책을 읽고 입학했을 때의 설레임과 두려움에 대해 이야기 나누어 보기	책 활동지
	3	봄	봄에 관련된 낱말들을 나열해보기	활동지
	4	강아지 똥	강아지 똥을 읽고 자신의 생각 표현하기	책,활동지
4	1	소개하기	소개하는 글을 알고 가족, 친구, 동네 등을 소개하기	활동지
	2	걸리버 여행기	내가 만약 소인국에 가게 된다면 어떤 일이 벌어질지 상상하기	책 활동지
	3	북아트	동시 읽고 동시집 꾸미기	책,활동지
	4	상상하기	‘만약에 라는 주제로 상상력 높이기	활동지
5	1	어버이날	부모님께 편지 및 그림 그려 전달하기	활동지
	2	생활문	우리 주변을 살펴보고 생활글 쓰기	활동지
	3	탈무드	탈무드 이야기를 통해 지혜로운 행동에 대해 생각해보기	책 활동지
	4	문장부호	문장부호를 읽혀 글 속에 문장부호 써보기	활동지

6	1	전쟁	안네의 일기를 읽고 전쟁에 대한 이야기 나누기	책, 활동지
	2	호랑이를 이긴 토끼	역할 나누어 동화 구연하기	활동지
	3	토론	‘누가 더 행복할까?’ 주제로 토론 수업하기	활동지
	4	독후감	우리나라 신화 읽고 독후감 쓰기	책, 활동지
7	1	어휘력 팡팡	문장에 어울리는 단어 쓰기	활동지
	2	팔죽할멈과 호랑이	협동에 대한 자신의 생각 쓰기	책, 활동지
	3	대기오염	대기오염을 줄일 수 있는 방법에 대해 이야기 나누기	활동지
	4	바보 온달과 평강공주	바보 온달과 평강공주를 읽고 긍정적인 생각과 노력으로 사람을 변화시키는 힘에 대해 이야기 나누기	책 활동지
8	1	동시	여러 가지 동시를 읽고 나만의 생각으로 동시 쓰기	책, 활동지
	2	행복한 왕자	행복한 왕자를 읽고 나만의 행복은 무엇인지 생각해보기	책 활동지
	3	문법이 탄탄	흥내 내는 말에 대해 알아보고 써보기	활동지
	4	두더지 신랑감	두더지 신랑감을 읽고 가까이 있는 것의 소중함을 생각해보고 느낀 점을 써보기	책 활동지
9	1	문화의 차이	세계 여러 나라의 문화를 살펴보고, 다른 나라의 문화를 어떻게 받아들일지 자신의 생각을 이야기 하기	활동지
	2	헬렌 켈러	헬렌 켈러를 읽고, 장애를 극복한 헬렌 켈러의 의지와 그것을 가능하게 한 설리번 선생님 살펴보기	책 활동지
	3	불가능은 없다	불가능에 도전하는 사람들을 통해, 인류의 꿈과 도전 정신에 대한 자신의 생각을 이야기 하기	활동지
	4	바리공주	바리공주를 통해 진정한 효란 무엇인지 생각해 보고, 부모님께 효도를 해야 하는 이유와 방법을 글로 써보기	책 활동지
10	1	장영실	장영실의 업적을 알고 장영실이 벼슬에서 내려오게 된 이유 살피기	책 활동지
	2	책 놀이	무지개 물고기를 읽고 친구와 나눔 해보기	책 활동지
	3	내 일은 스스로	내가 할 일을 스스로 하는 태도에 대해 생각해보고 앞으로의 다짐 쓰기	활동지
	4	노벨	알프레드 노벨을 읽고 줄거리를 써 본 뒤 과학자들이 가져야 할 마음가짐을 이야기 나누기	책 활동지

11	1	게임중독	게임중독에 걸리지 않으려면 어떻게 해야하는 지 이야기 나눈 뒤 다짐 쓰기	활동지
	2	따돌림은 안 돼	따돌림 당하는 친구의 입장을 생각해 보고 해결점을 글로 써보기	활동지
	3	하얀 거짓말 나쁜 거짓말	하얀 거짓말은 무엇이며 언제 어느 때 필요한지 토론해보기	활동지
	4	홍길동전	홍길동전을 읽고 줄거리를 이야기 한 뒤 그림감상화로 표현하기	책 활동지
12	1	책 놀이	책 속 인물을 그리고 오려서 나무젓가락에 붙인 뒤 인형극 놀이하기	책 활동지
	2	레 미제라블	레 미제라블을 읽고, 죄에 대한 용서가 좋을지 처벌이 좋을지 자신의 생각 쓰기	책 활동지
	3	설명문	설명문이란 무엇인지 알아보고 내가 가지고 있는 물건 설명하기	활동지
	4	백범 김구	김구의 업적을 살펴보고 ‘나라를 사랑하자’란 주제로 글쓰기	책 활동지
1	1	명절	신나는 열두 달 명절 이야기 살피기	책, 활동지
	2	그림책	재미있는 이야기를 쓰고 그림을 그려서 그림책 만들기	활동지
	3	전래동화	전래동화를 읽고 뒷이야기 상상하기	책, 활동지
	4	주장하는 글	주장하는 내용에 대한 근거 찾기	활동지
2	1	안데르센	안데르센을 읽고 주인공에게 편지쓰기	책, 활동지
	2	격언	격언이란 무엇인지 살펴보고 책갈피 만들기	활동지
	3	툼 소녀의 모험	툼 소녀의 모험을 읽고 내가 하고 싶은 모험을 발표하기	책, 활동지
	4	입 큰 개구리	연극대본 보고 역할극 하기	활동지

□ 연간 운영 계획(1~6학년 선택형)

월	주	학습주제	학습내용	비고
3	1	용돈이 부족해요	▶돈의 소중함을 알고, 용돈관리의 중요성에 대해 토론한 후 자신의 생각을 써본다.	활동지
	2	닐스의 신기한 여행	▶닐스와 흰 거위 몰텐의 여행을 통해, 남을 배려하는 마음에 대한 자신의 생각을 써본다.	책 활동지
	3	나에게 맞는 직업은 뭘까?	▶직업 선택의 기준과 원하는 직업을 갖기 위해 노력해야 할 점에 대한 자신의 생각을 써본다.	활동지
	4	토끼전	▶토끼와 자라를 통해, 위기에 처했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 지혜에 대한 자신의 생각을 써본다.	책 활동지
4	1	외모만 중요해	▶외모를 지나치게 중시하는 외모 지상주의에 대해 생각해 보고, 외모에 대한 글을 써본다.	활동지
	2	양초 도깨비	▶잘 알지 못하면서 아는 척하는 행동과 다른 사람의 말만 듣고 무조건 따라 하는 행동에 대해 생각해 보고 글을 써본다.	책 활동지
	3	생활글	▶생활 주변에서 일어난 일로 겪은 일을 써 본다.	활동지
	4	크리스마스 캐럴	▶찰스 디킨스의 작품 크리스마스 캐럴을 통해, 살아가는 데 필요한 여러 가치에 대해 생각해 보고, 나는 어떻게 살아갈 것인지 써본다.	책 활동지
5	1	편지글	▶선생님께 감사하는 마음을 그림이나 글로 써본다.	활동지
	2	안중근	▶위인전 안중근을 읽고, 안중근에게 본받을 점이 무엇인지에 대해 자신의 생각을 써본다.	책 활동지
	3	칭찬합시다	▶칭찬의 좋은 점을 알고, 잘 했을 때 칭찬하는 방법과 못 했을 때 격려하는 것에 대해 자신의 생각을 써본다.	활동지
	4	미다스 왕	▶미다스 왕을 읽고 헛된 욕심을 부리면 어떻게 되는지 생각해 보고, 헛된 욕심에 대한 자신의 생각을 써본다.	책 활동지

6	1	진정한 우정	▶친구 사이의 다양한 모습을 살펴보고, 진정한 친구란 무엇이며 나는 어떤 친구가 되고 싶은지에 대해 써본다.	활동지
	2	닥터 노먼 베쑼	▶의사로서의 참된 모습을 보여 준 노먼 베쑼의 숭고한 희생정신을 되새겨 보고, 우리가 배워야 할 점을 써본다.	책 활동지
	3	감상문	▶감상문의 뜻을 알고 독서, 음악, 미술 감상문을 써본다.	활동지
	4	안네의 일기	▶안네 프랑크의 안네 일기를 읽고, 전쟁의 아픔과 평화의 중요성에 대한 글을 써본다.	책 활동지
7	1	장애인, 어떻게 도와야 할까?	▶장애인들의 어려움을 알고 장애인들과 더불어 살아가기 위해서 우리가 해야 할 일은 무엇이 있을지 자신의 생각을 써본다.	활동지
	2	크리스마스 선물	▶오 헨리의 작품 크리스마스 선물을 읽고 소중한 마음이 담긴 크리스마스 선물의 의미와 진정한 사랑에 대한 자신의 생각을 써본다.	책 활동지
	3	숨쉬기가 힘들어요	▶대기 오염이 우리 생활과 지구 환경에 미치는 영향과 대기 오염을 줄일 수 있는 방법에 대해 자신의 생각을 써본다.	활동지
	4	바보 온달과 평강공주	▶바보 온달과 평강공주를 읽고 긍정적인 생각과 노력으로 사람을 변화시키는 힘에 대해 자신의 생각을 써본다.	책 활동지
8	1	동시	▶여러 가지 동시를 읽고 나만의 생각으로 동시를 써본다.	활동지
	2	마지막 잎새	▶오 헨리의 작품 마지막 잎새를 통해 삶의 시련을 극복하려는 용기와 희망의 중요성에 대해 생각해 보고, 자신의 생각을 글로 써본다.	책 활동지
	3	화석으로 공룡에 대해 알 수 있다고?	▶화석을 통해 오래전에 지구에 살았던 공룡의 모습과 생활환경 등을 알아보고, 화석의 중요성을 글로 써본다.	활동지
	4	어미여우 빅센의 사랑	▶시턴 동물기 중 어미 여우 빅센의 사랑 이야기를 통해 인간과 동물이 함께 살아갈 수 있는 방법은 무엇인지 알아보고, 이에 대한 자신의 생각을 글로 써본다.	책 활동지

9	1	문화의 차이를 인정하자	▶세계 여러 나라의 서로 다른 문화를 살펴보고, 다른 나라의 문화를 어떻게 받아들일지 자신의 생각을 써본다.	활동지
	2	헬렌 켈러	▶위인전 헬렌 켈러를 읽고, 장애를 극복한 헬렌 켈러의 의지와 그것을 가능하게 한 설리번 선생님의 삶에 대해 자신의 생각을 써 본다.	책 활동지
	3	설명문	▶설명문이란 무엇인지 살펴보고 글의 형식에 맞게 써본다.	활동지
	4	바리공주	▶바리공주를 통해 진정한 효란 무엇인지 생각해 보고, 부모님께 효도를 해야 하는 이유와 방법을 글로 써본다.	책 활동지
10	1	소외된 이웃	▶현대 사회에서 소외된 이웃과 더불어 사는 세상을 만들 수 있는 방법을 생각해 보고, 글로 써본다.	활동지
	2	목걸이	▶모파상의 목걸이를 통해 허영심과 사치 때문에 불행해지는 인물을 살펴보고, 살아가면서 걸치레보다 더 중요한 것이 무엇인지 글로 써본다.	책 활동지
	3	생명을 나누어요	▶장기 이식의 필요성을 생각해 보고, 그것이 왜 생명 나눔의 운동이 될 수 있는지 써본다.	활동지
	4	노벨	▶알프레드 노벨의 삶을 통해 과학자들이 가져야 할 마음가짐을 생각해 보고, 이에 대한 자신의 생각을 글로 써 본다.	책 활동지
11	1	게임도 중독된다고?	▶게임 중독의 문제점은 무엇인지 알아보고, 중독되지 않기 위해서는 어떤 생활 습관을 가져야 할지 써본다.	활동지
	2	바보 이반	▶톨스토이의 작품 바보 이반을 통해 노동의 가치에 대한 자신의 생각을 써본다.	책 활동지
	3	하얀 거짓말도 나쁜 것일까?	▶하얀 거짓말이 무엇인지 알아보고 하얀 거짓말에 대한 자신의 의견을 글로 써본다.	활동지
	4	홍길동전	▶허균의 작품 홍길동전을 통해 당시 사회의 잘못된 제도를 비판해 보고 사람은 누구나 평등하다는 입장에서 자신의 생각을 글로 써본다.	책 활동지

12	1	북아트	▶책 속 인물을 그리고 오려서 나무젓가락에 붙인다. 내가 만든 인형을 전시한 뒤 인형극을 하며 논다.	활동지
	2	레 미제라블	▶빅토르 위고의 작품 레 미제라블을 읽고, 죄에 대한 용서와 처벌이라는 두 입장을 생각하며 자신의 생각을 써본다.	책 활동지
	3	외국인 노동자도 우리의 이웃이야	▶외국인 노동자들이 우리나라에서 겪는 설움과 고통을 알아보고, 그들과 하나 되기 위해서는 어떻게 해야 하는지 써본다.	활동지
	4	백범 김구	▶애국자 김구의 삶을 통해 나라와 민족을 사랑하는 마음에 대해 생각해 보고 우리에게 주는 교훈은 무엇인지 자신의 생각을 글로 써본다.	책 활동지
1	1	오즈의 마법사	▶오즈의 마법사를 읽고, 도로시와 친구들이 소원을 이루는 과정을 통해 느낀 점을 써본다.	책 활동지
	2	고마운 바다	▶‘강과 바다’ 단원과 관련하여 고마운 바다를 지킬 수 있는 방법에 대해 글을 써본다.	활동지
	3	주장글	▶주장하는 글의 특징을 살펴보고 알맞은 근거를 대며 글을 써 본다.	활동지
	4	시민의 힘	▶시민 단체에 대해 알아보고, 내가 만들고 싶은 단체에 대해 글을 써 본다.	활동지
2	1	김정호	▶대동여지도를 만든 김정호의 신념을 배우고, 의지와 노력의 중요성에 대해 글로 써 본다.	책 활동지
	2	숲의 파괴	▶숲의 파괴가 우리에게 미치는 영향에 대해 알아보고, 숲을 보존하는 방법을 글로 써본다.	활동지
	3	15소년 표류기	▶퀵 베른의 소설 15소년 표류기를 읽고, 어려움이 닥쳤을 때 힘과 지혜를 모아 슬기롭게 극복하는 방법을 글로 써본다.	책 활동지
	4	태풍 피해, 이제 그만!	▶태풍이 만들어지는 원리를 이해하고 태풍 피해를 줄일 수 있는 방법을 글로 써본다.	활동지

□ 기본 사항

프로그램	바둑
시 간	월, 수, 목요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:54~15:20) 3교시(15:30~16:10), 4교시(16:20~17:00)
장 소	4층 바둑실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	김예솔

☐ **연간 운영 계획**

월	주	주 제	학 습 내 용	비 고
3	1	바둑이란?	바둑의 개념이해, 유레와 특성, 예절과 규칙 등 이해하기, 바둑 두어보기	
	2	활로와 단수	활로의 기본개념 및 단수와 따내기 이해하기	
	3	단수	단수의 방향과 연속성 이해하기	
	4	연결과 끊음	같은 돌끼리 연결하기와 차단하기	
4	1	단수	1선으로 단수치기	
	2	단수	우리편 쪽으로 단수치기	
	3	단수	끊으면서 단수치기	
	4	서로단수	서로 단수되어 있는 모양에서 먼저 따내기	
5	1	양단수	돌 하나로 양쪽이 단수되는 모양 만드는 방법	
	2	집	기초적인 집의 형태 공부	
	3	기본포석	화점을 위주로 하는 기본포석	
	4	따내면서 연결	상대방의 돌을 따면서 나의 돌을 연결	
6	1	착수금지	둘수 없는 모양	
	2	촉촉수	돌을 연결하여도 바로 또 단수가 되어 결국 죽게 되는 모양	

	3	촉	가장 기초적인 촉 공부	
	4	장문	상대의 돌을 길목지키기 방법으로 포위하는 개념	
7	1	환격	자신의 돌을 잡혀주면서 상대의 활로를 줄여 돌을 더 많이 잡는 방법	
	2	수상전	서로 끊어진 모양에서 먼저 따내기 싸움	
	3	살리기	두집을 형성하여 살리기	
	4	잡기	두집이 형성되지 않도록 방해하기	
8	1	효과적으로 집 짓는 곳	바둑의 집개념과 효과적 큰집모양 형성의 위치를 익힘	
	2	몇선에 두어야 할까	효과적 집 짓기를 위해 돌 놓는 위치에 대해 공부	
	3	줄바둑과 띄어 놓아 두기	서로 똑같이 주어진 돌의 개수로 큰 집모양을 만드는 방법에 대해 학습	
	4	기본포석	화점바둑에서 벌림위치에 대해 학습	
9	1	기본포석	화점바둑에서 날일자 걸침시 굳힘과 방어에 대해 연습	
	2	단수치는 방향	자충을 조심하여 단수치기	
	3	연결	마늘모 연결, 호구 연결	
	4	뚫어서 끊음	상대의 약하게 연결된 곳을 뚫는 방법 익히기	
10	1	양단수 피하기	나뉜 돌들이 상대의 한번 공격으로 2곳이 단수되는 곳은 되도록 연결하도록 연습	
	2	1선의 촉촉수	1선에서 가장 기초적인 촉촉수 방법	
	3	촉-어느쪽으로 물까	촉을 물 때 주변 돌들의 배치를 확인하는 방법	
	4	장문	2개 이상의 상대의 돌을 장문으로 가두는 모양	
11	1	1선의 환격	1개의 돌을 잡혀주고 상대의 돌을 더 많이 따낼 수 있는 1선에서의 환격의 기법 익히기	
	2	수상전	바깥쪽부터 수 줄이기	
	3	수상전	단수쳐서 수 줄이기	
	4	살리기	3궁 집 나누기	
12	1	잡기	3궁 급소에 두기	
	2	기본포석	삼삼 지킴의 포석에 대해 설명	
	3	기본포석	변으로 2칸벌림과 3선에서 벌림 위치에 대해 설명하고 놓아보기	
	4	연결	1선, 2선에서의 연결	

1	1	끊음	1선, 2선에서의 끊음	
	2	촉촉수	단수치고 또 단수로 잡기	
	3	수상전	촉촉수로 수 줄이기	
	4	옥집	한 집 모양 옥집 만들기	
2	1	옥집	상대의 집 옥집 만들기	
	2	옥집	옥집만들어서 잡기	
	3	옥집	옥집 조심해서 살리기	
	4	바둑대회	반별 바둑 대회	

늘봄학교 [바이올린]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	바이올린
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	4층 학생자치실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	임 아 름

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	바이올린의 구조와 명칭, 사용법과 주의사항 익힌다.	
	2	악기 잡는 법 배우고 간단한 게임으로 재미있게 배우기	
	3	활 잡는 동작(활 연습①,②,③,④)으로 쉽게 익힌다.	
	4	브릿지와 지판의 중앙을 평행으로 잡기·각 현 소리내기	
4	1	내리면서 켜기(2박,1박, 팔꿈치와 손목의 느낌에 집중하기)	
	2	올리면서 켜기(2박,1박, 팔꿈치와 손목의 느낌에 집중하기)	
	3	E현 음계-E현에서 운지법을 배우고 익힌다. 왼손 모양을 바르게 같은 힘으로 누르기	
	4	A현 음계A현에서 운지법을 배우고 익힌다. 왼손 모양을 바르게 같은 힘으로 누르기	
5	1	E현·A현 왼손 모양을 바르게 같은 힘으로 누르기 E현·A현 각 현의 활 각도 익히기	
	2	다양한 리듬에 리듬말을 붙여 쉽고 재미있게 연습하기 E·A현 각 현의 활 각도 익히기	
	3	음계를 다양한 리듬으로 변주하며 리듬과 활 쓰기 익히기 E현과 A현 옮기기 자연스럽고 편하게 정확히 각 현을 옮길 수 있도록 함	
	4	E현 음계 곡· A현 음계 곡 연습하기	

6	1	그동안 배운 게이름을 퀴즈로 맞추며 흥미더하기	
	2	가장조 음계연습-기본 음계 배우고 연습하기	
	3	가장조 음계연습-다양한 리듬으로 응용하여 연습하기	
	4	작은 별 변주곡 계명창하며 곡과 리듬 익히기	
7	1	각 변주의 리듬을 정확히 하여 연습하기	
	2	다양한 리듬에서 재미를 느끼며 연습하기	
	3	그 동안 배운 작은 별 변주곡을 반주에 맞추어 연주발표	
	4	온화할 쓰기-소리가 고르게 날 수 있도록 활 쓰기	
8	1	반활 쓰기-활 위치 익히고 여러 위치에서 반활 쓰기 연습	
	2	점음표·부점 활쓰기-부점 리듬을 정확히 익히고 음계곡으로 응용	
	3	자유곡-원하는 곡을 연습하며 실력 다지며 흥미더하기	
	4	연습한 자유곡을 자신감 있게 연주 발표하기	
9	1	악보에 나오는 음악기호를 살펴보고, 궁금한 기호에 대하여 질의응답하며 알아보고, 연습해보기	
	2	스타카토종류에 대해 알아보고 기본적인 스타카토 배우고 연습하기 (매일 음계연습곡 응용연습)	
	3	스타카토 주법을 쉬운 동요 곡에 원하는 부분에 넣어 나만의 느낌으로 연주하기	
	4	원하는 동요 곡에 스타카토와 레가토 주법을 넣어 두 주법의 차이점을 살려 연주하고 발표해보기	
10	1	D현 소리내기, E·A·D현 활의 각도 이해하고 현 옮김 연습	
	2	라장조 음계 (다양한 리듬 응용연습)	
	3	트레몰로 주법 응용연습, 개인 진도의 곡과 연계연습	
	4	리듬에 따라 달라지는 빠른 온화·느린 온화 연습하기	
11	1	사장조 음계-왼손의 지속, 독립운지법을 이해하고 연습하기	
	2	지난시간에 배운 운지법을 반복 연습하여 익히기	
	3	슬러 배우고 이해하며 연습하기(음계 응용 연습)	
	4	그 동안 배웠던 곡들을 다 같이 합주하기 자신 있는 곡을 한 사람씩 연주하고 감상평 발표	

12	1	G현의 활 각도와 왼손 운지 위치 정확히 이해하기	
	2	G현부터 E현까지 왼손 운지 위치 및 순차적 음정 연습(E·A·D·G현 활의 각도 이해하고)	
	3	원하는 크리스마스 연주곡 골라 계명창하며 흥미더하기	
	4	각자 고른 크리스마스 곡의 느낌을 살려 즐겁게 연주하기	
1	1	셈여림에 대해 알아보고, 셈여림 기호 익히기 셈여림 주법 배우고 이해하고 활 쓰기로 표현하기	
	2	듀엣 곡 고른 후 각자 자기 파트 충분히 연습한 후 다른 파트와 맞추어 연습하기	
	3	상대방의 소리에 귀 기울이며 아름다운 화음으로 듀엣 곡 연주하기	
	4	그룹 별 퀴즈대전- 그 동안 배웠던 음악 이론 퀴즈 팀별로 퀴즈 맞추며 실력 쌓기	
2	1	피치카토에 대해 알아보고, 곡에 응용하여 연주하기	
	2	악보에 나와 있지 않더라도 피치카토.스타카토.셈여림 등 여러 주법을 사용하여 자신만의 느낌으로 연주	
	3	각자 좋아하는 곡을 골라 듀엣이나 트리오, 독주곡으로 연습하기(하고 싶은 곡을 연습하며 악기와 친밀형성)	
	4	피아노 반주에 맞추어 아름다운 소리로 자신 있게 연주 그 동안에 배운 곡들 합주하며 마무리하기	

□ 기본 사항

프로그램	방송댄스
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	2층 다목적실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	황아인

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	수업전 오리엔테이션, 자기소개 수업내용설명 스트레칭, 아이솔레이션,스텝연습 ,이달의 곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션,스텝연습이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션,스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기	
	4	스트레칭, 아이솔레이션,스텝연습,이달의곡 1-6파트 복습후 7-8파트 배우기,전체 연습	
4	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,3월 곡 복습하기,이달의곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기 부분 동선 배워보기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션,스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기,동선 연습	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-6파트 동선맞춰 복습후 7-8파트 배우기 전체 연습	
5	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습 ,4월 곡 복습하기 이달의 곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습.이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기,조별 연습	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-7파트 복습후 7-8파트 배우기	

		전체 연습 후 조별 평가	
6	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,5월 곡 복습하기,이달의곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기 부분 동선 배워보기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습.이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기 조별로 연습하기.	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-7파트 동선맞춰 복습후 8파트 배우기 조별로 전체연습,전체 연습 후 조별 발표 , 평가	
7	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습 ,6월곡 복습하기,이달의 곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-6파트 복습후 7-8파트 배우기,전체 연습	
8	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,7월 곡 복습하기,이달의곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기 부분 동선 배워보기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기,동선 연습	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-6파트 동선맞춰 복습후 7-8파트 배우기 전체 연습	
9	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습 ,8월곡 복습하기,이달의 곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기,조별 연습	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-6파트 복습후7-8파트 배우기 전체 연습 후 조별 발표	
10	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,9월 곡 복습하기,이달의곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습.이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-6파트 동선맞춰 복습후 7-8파트 배우기 전체 연습	
11	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,10월 곡 복습하기 이달의곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-7파트 배우기,동선	

		연습	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-6파트 복습후 7-8파트 배우기,전체 연습	
12	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습 ,11월곡 복습하기 이달의 곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기	
	4	스트레칭, 아이솔레이션,스텝연습,이달의곡 1-6파트 복습후 7-8파트 배우기, 전체 연습	
1	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습 ,12월 곡 복습하기,이달의 곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기	
	4	스트레칭, 아이솔레이션,스텝연습,이달의곡 1-6파트 복습후 7-8파트 배우기, 전체 연습	
2	1	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,1월 곡 복습하기,이달의곡 1-2파트 배우기	
	2	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-2파트 복습후 3-4파트 배우기 부분 동선 배워보기	
	3	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-4파트 복습후 5-6파트 배우기 조별 구성하여 연습하기.	
	4	스트레칭, 아이솔레이션, 스텝연습,이달의곡 1-6파트 동선맞춰 복습후 7-8파트 배우기 전체연습,전체 연습 후 조별 발표 , 평가	

늘봄학교 (배드민턴)프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	배드민턴
시 간	월, 수, 목요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:54~15:20) 3교시(15:30~16:10), 4교시(16:20~17:00)
장 소	강 당
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	구지숙

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	*배드민턴의 용구와 시설 (라켓, 셔틀콕, 코트) *기본스윙	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*그립(라켓 잡는법), *기본 하이클리어 스윙	"
	3	*롱하이서어브 익히기 *헌볼:하이클리어	"
	4	*롱하이서어브 익히기 *헌볼:하이클리어	"
4	1	*초급: 하이클리어 스윙 *상급: 헤어핀 익히기	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 헌볼~ 하이클리어 *상급: 헤어핀 반복 익히기	"
	3	*초급: 헌볼~ 하이클리어 *상급: 헤어핀 반복 익히기	"
	4	* 평가전	"
5	1	*초급: 헌볼~ 하이클리어 *상급: 헌볼~ 리시브	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 하이클리어 스윙 *상급: 헌볼~ 헤어핀, 리시브	"

	3	*초급: 1:1 하이클리어 스트록 *상급: 헌볼~ 헤어핀, 리시브	〃
	4	*초급: 1:1하이클리어 20회 *상급: 반코트 리그전 경기	〃
6	1	*초급: 공 쳐올리기 *상급: 드롭샷 익히기	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 하이클리어 스윙 *상급: 드롭샷 익히기	〃
	3	*초급: 1:1 클리어 연속 치기 *상급: 1:1 정위 헤어핀 연습	〃
	4	* 평가전	〃
7	1	*초급: 공 튕기기 *상급: 단식 경기	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 반코트 2분씩 로테이션 *상급: 헌볼~ 드라이브	〃
	3	*초급: 반코트 난타 *상급: 1:1 드라이브 스트록	〃
	4	* 평가전	〃
8	1	*초급: Foot work V형 익히기 *상급: Foot work ^형 헌볼~ 점프 스매쉬	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: Foot work V형 헌볼~ 헤어핀 *상급: 헌볼~ 점프 스매쉬	〃
	3	*초급: Foot work V형 헌볼~ 헤어핀 *상급: 헌볼~ 점프 스매쉬 헤어핀 연결	〃
	4	* 평가전	〃
9	1	*초급: 리시브 스윙 익히기 *상급: 1:1 직선 드롭샷 연습	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: Foot work V형 헌볼~ 리시브 *상급: 대각 드롭샷 연습	〃
	3	*초급: 복식경기의 방법 *상급: 반코트 경기	〃
	4	*초급: 복식 경기 *상급: 복식 리그전	〃
10	1	*초급: 헌볼~ 리시브 *상급: 헌볼~ 풋쉬	라켓 및 셔틀콕 운동화

	2	*초급: 헌볼~리시브 *상급: 헌볼~ 헤어핀 풋쉬 연결	〃
	3	*초급: 1:1 직선 클리어 연습 *상급: 헌볼~ 헤어핀 풋쉬 연결	〃
	4	* 수준별 복식 리그전	〃
11	1	*초급: 1:1 대각 클리어 연습 *상급: 레트 플레이 연습	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 대각(우) 반코트 *상급: 스매싱 좌우 연타 연습	〃
	3	*초급: 대각(좌) 반코트 *상급: 스매싱 좌우 연타 연습	〃
	4	* 수준별 복식 리그전	〃
12	1	*초급: 기본 Footwork 연습 *상급: 직선 드롭샷 헤어핀 연결	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 기본 스윙 및 후투윅 *상급: 대각 드롭샷 헤어핀 연결	〃
	3	*초급: 대각 서브 연습 *상급: 복식 서브	〃
	4	* 수준별 복식 리그전	〃
1	1	*초급: 단식, 복식 서브 연습 *상급: 직선 스매싱 헤어핀 연결	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 1:1 연속 하이클리어 30회 *상급: 대각 스매싱 헤어핀 연결	〃
	3	*초급: 헤어핀 리시브 연습 *상급: 클리어 리시브 연결	〃
	4	* 반코트 리그전	〃
2	1	*초급: 클리어 리시브 연결 *상급: 클리어 좌우 헤어핀 연결	라켓 및 셔틀콕 운동화
	2	*초급: 클리어 헤어핀 연결 *상급: 스매싱 좌우 헤어핀 연결	〃
	3	*단식 평가전	〃
	4	*복식 평가전	〃

늘봄학교 [보드게임]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	창의보드게임
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	4층 보드게임실
대 상	1~2학년
강 사	임 소 희

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	보드게임 규칙이해, 가장 긴 기차벌레에 만들어 완성하기	기차벌레신발장
	2	카드 규칙에 맞게 나의 카드 빨리 내려놓기	우노
	3	에코몬의 타일 위치를 기억하여 나의 캐릭터 모아오기	에코몬
	4	피라미드 모양으로 카드 내려놓기	펭귄파티
4	1	여러 색 평면도형조각으로 공간에 대한 감각	쉐입스업
	2	보드게임 규칙이해, 일곱색의 가장 긴 뱀 만들기	서펜티나
	3	창의보드게임 미니축제	체험
	4	여러 색 평면도형조각으로 공간에 대한 감각	쉐입스업
5	1	여러 색 평면도형조각으로 공간에 대한 감각	쉐입스업
	2	상어 떼의 포위망을 피해 달아나요!	꼬마열대어의 모험
	3	잠자는 여왕을 깨워라! 동화 같은 스토리에 빠져봐요!	슬리핑퀸즈
	4	도미노정의, 관찰, 구성 이해하기	도미노탐험
6	1	공룡뼈를 발굴하여 나만의 공룡복원하기	와골와골 발굴단
	2	상대방 전략으로 견제하며 나의 영역 넓히기	블로커스

	3	구슬 이동규칙을 통해 수학적 사고력	만칼라
	4	창의보드게임 미니축제	체험
7	1	보드게임 연습	미정
	2	보드게임 대회 예선, 보드게임 대회 결선	미정
	3	히포씨 수영장 레일에 나의 튜브 모두 올려놓자	히포
	4	문제에 맞게 각자의 파이프 칸 남지 않게 연결해보기	파이프워크
8	1	자신의 카드 숫자 암기하여 상대방 카드 예측하기	랫어택켓
	2	주사위 굴려서 단서 또는 용의자 찾기	여우와탐정
	3	나의 감정 솔직하게 말하기	고피쉬 감정
	4	창의보드게임 미니축제	체험
9	1	6가지 색 게임 알을 모두 뿔 홀에 넣어보자	스페이스x
	2	아프리카 카리바 호수에서 펼쳐진 먹이사슬 숫자 전략	카리바
	3	대상의 특징을 살려 빠르게 그림 그리기	데칼코
	4	두자리수 연산과정을 통해 타워크라운에 나의 말 올리기	립스앤레지스
10	1	3마리의 바다동물로 적진에 먼저 도착해보기	바다동물장기
	2	주사위3개에 울고 웃는 거북이들 경쟁 레이싱게임	마헤
	3	공사중 타일 피해 나의 도시 건설 완성하기	멀티시티
	4	창의보드게임 미니축제	체험
11	1	육각형 보석타일 구성 알아보기	젬블로
	2	6가지 타일 규칙이해, 퍼즐 완성하기	써니데이
	3	도형 모양과 구조 이해 분석 공간지각력 지도	헥서스
	4	액션 카드 사용 순서 기획하고 구상하여 점수 얻기	티키토폴
12	1	행복한바오밥 챌린지 게임 이해	미정
	2	행복한바오밥 챌린지	미정
	3	맛있는 주문서를 부드러운 손수건으로 접기	폴드잇
	4	창의보드게임 미니축제	체험
1	1	신비의 숲, 드래곤우드 탐험하라!	드래곤우드
	2	모로코 나라 문화에 대해 알고 세계와 친해지기	마라케시

	3	5가지 스프와 맛있는 재료로 3냄비 라면 완성하기	진라면
	4	같은 지형 타일 연결하여 드래곤 높은 점수 획득하기	드래고미노
2	1	동물 카드 내려놓으며 시퀀스 완성 하기	시퀀스패밀리
	2	겨울 스포츠 컬링 규칙이해 및 점수 계산하기	컬링
	3	6개의 주사위 색분별하여 결승전 골인하기	거북이경주
	4	창의보드게임 미니축제	체험

늘봄학교 [수학부]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	방과후학교(수학)
시 간	월, 수, 목요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:54~15:20) 3교시(15:30~16:10), 4교시(16:20~17:00)
장 소	4층 영어전담실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	이향자

□ 연간 운영 계획

월	주	차시	활동 내용	비고
3	1	1	전학년 문제풀이, 9까지의 수: 1,2,3,4,5,6,7,8,9 알아보기	교재
			전학년 문제풀이, 세 자리 수: 백, 몇 백을 알아보기	교재
		2	전학년 문제풀이, 덧셈과 뺄셈: 덧셈하기, 받아올림이 없는 (세자리 수)+(세자리수)	교재
			전학년 문제풀이, 큰 수 : 다섯 자리 수를 알아보기, 1000이 몇 십, 몇 백, 몇 천인 수를 알아보기	교재
	2	3	전학년 문제풀이, 자연수의 혼합 계산: 덧셈과 뺄셈이 섞여 있는 식의 계산 곱셈과 나눗셈이 섞여 있는 식의 계산	교재
		4	전학년 문제풀이, 분수의 나눗셈: (자연수)÷(자연수)의 몫을 분수로 나타내기	교재
		1	9까지의 수: 몇째 알아보기, 수의 순서 알아보기	교재
			세 자리 수: 세 자리 수의 자리 값을 알아보기	교재
		2	덧셈과 뺄셈: 받아 올림이 한번, 두 번, 세 번 있는 (세 자리 수)÷(세 자리 수)	교재
			큰 수: 억과 조를 알아보기	교재
		3	자연수의 혼합 계산: 덧셈, 뺄셈, 곱셈이 섞여 있는 식의 계산 덧셈, 뺄셈, 나눗셈이 섞여 있는 식의 계산	교재
		4	분수의 나눗셈: (분수)÷(자연수)를 분수의 곱셈으로 나타내기	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
3	3	1	9까지의 수: 1큰 수 알아보기, 1작은 수 알아보기	교재
			세 자리 수: 뛰어 세기, 백의 자리가 1씩 커지면 100씩 커진다.	교재
		2	덧셈과 뺄셈: 뺄셈하기, 받아 내림이 없는 (세 자리 수)-(세 자리 수)	교재
			큰 수 : 수의 크기 비교하기, 단원평가	교재
		3	자연수의 혼합 계산: 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈이 섞여 있는 식의 계산, 단원평가	교재
		4	분수의 나눗셈: (대분수)÷(자연수), 단원평가	교재
	4	1	9까지의 수: 수의 크기 비교하기, 단원평가	교재
			세 자리 수: 수의 크기를 비교해 보기, 단원평가	교재
		2	덧셈과 뺄셈: 받아 내림이 한 번, 두 번 있는 (세자리수)÷(세 자리수)	교재
			각도: 각의 크기 알아보기, 각 알아보기, 각 그리기	교재
		3	약수와 배수: 약수와 배수 알아보기, 약수와 배수의 관계	교재
		4	각기둥과 각뿔: 각기둥 알아보기, 각기둥의 전개도 알아보기	교재
4	1	1	여러 가지 모양: 여러 가지 모양 알아보기	교재
			여러 가지 도형:원, 삼각형, 사각형 알아보기, 오각형, 육각형 알아보기	교재
		2	평면도형: 선의 종류 알아보기, 선분, 반직선, 직선, 각 직각 알아보기	교재
			각도: 직각보다 작은(큰)각 알아보기, 각도 어림하기, 각도의 합과 차	교재
		3	약수와 배수: 공약수와 최대공약수 구하기, 최대공약수를 구하는 방법 알아보기	교재
		4	각기둥과 각뿔: 각기둥의 전개도 그리기, 각뿔 알아보기	교재
	2	1	여러 가지 모양: 여러 가지 모양을 만들어 보기, 단원평가	교재
			여러 가지 도형: 칠교판으로 도형 만들기, 도형으로 크고 작은 도형을 찾아 개수 구하기	교재
		2	평면도형: 직각 삼각형, 직사각형, 정사각형, 단원평가	교재
			각도: 삼(사)각형의 세(네)각의 크기의 합 알아보기, 단원평가	교재
		3	약수와 배수: 공약수와 최소공배수 구하기. 최소공배수를 구해보기	교재
		4	소수의 나눗셈: 단원평가, (소수)÷(자연수)-각 자리에서 나누어 떨어지는 경우, (소수)÷(자연수)-떨어지지 않는 경우	교재
	3	1	덧셈과 뺄셈: 두 수로 모으기, 두 수로 가르기	교재
			여러 가지 도형: 여러 가지 모양으로 쌓아보기, 단원평가	교재
		2	나눗셈: 똑같이 나누어 보기, 곱셈과 나눗셈의 관계 알아보기	교재
			곱셈과 나눗셈: (세 자리 수)×(몇 십)(1),(2),(3)	교재
		3	규칙과 대응: 두 양 사이의 관계를 알아보기, 대응 관계의 식으로 나타내는 방법을 알아보기	교재
		4	소수의 나눗셈: (소수)÷(자연수)-몫이 1보다 작은 소수의 경우, 소수점 아래 0을 내려 계산해야하는 경우	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
4	4	1	덧셈과 뺄셈: 그림을 보고 더하는 이야기를 만들기(1), 덧셈 식으로 쓰고 읽기 덧셈하기	교재
			덧셈과 뺄셈: 일의 자리에서 받아올림이 있는 (두자리수)+(한자리수) 일의 자리에서 받아올림이 있는 (두자리수)+(두자리수)	교재
		2	나눗셈: 곱셈식과 곱셈구구에서 나눗셈의 몫 구하기	교재
			곱셈과 나눗셈: 곱셈을 이용 실생활 문제 해결하기, 몇십으로 나누기	교재
		3	규칙과 대응: 생활 속에서 대응 관계를 찾아 식으로 나타내어 보기	교재
		4	소수의 나눗셈: (자연수)÷(자연수)의 몫을 소수로 나타내어보기, 몫의 소수점 위치를 확인해 보기	교재
5	1	1	덧셈과 뺄셈: 그림을 보고 더하는 이야기를 만들기(2), 뺄셈식으로 쓰고 읽기	교재
			덧셈과 뺄셈: 십의 자리에서 받아 올림이 있는 (두자리수)+(두자리수), 받아 내림이 있는 (두 자리 수)-(한 자리 수)	교재
		2	곱셈: 단원평가, (몇 십)×(몇) 구하기	교재
			곱셈과 나눗셈: 몇 십 몇으로 나누기(1),(2)	교재
		3	약분과 통분: 크기가 같은 분수를 알아보기(1), (2)	교재
		4	비와 비율: 단원평가, 두 수 비교하기	교재
	2	1	덧셈과 뺄셈: 뺄셈하기(1), (2)	교재
			덧셈과 뺄셈: 받아 내림이 있는 (몇 십)-(두 자리 수), 받아 내림이 있는 (두 자리 수)-(두 자리 수)	교재
		2	곱셈: (몇 십 몇)×(몇) 구하기, 올림이 없는 (몇 십 몇)×(몇) 구하기	교재
			곱셈과 나눗셈: 몇 십 몇으로 나누기(3), 단원평가	교재
		3	약분과 통분: 분수를 간단하게 나타내기, 분모가 같은 분수로 나타내기	교재
		4	비와 비율: 비와 비율 알아보기, 비율이 사용되는 경우 알아보기	교재
	3	1	덧셈과 뺄셈: 0을 더하거나 빼기	교재
			덧셈과 뺄셈: 여러 가지 방법으로 뺄셈하기, 덧셈과 뺄셈의 관계 알기	교재
		2	곱셈: 십의 자리에서 올림이 있는 (몇 십 몇)×(몇), 십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (몇 십 몇)×(몇)	교재
			평면도형의 이동: 평면도형 밀기, 평면도형 뒤집기	교재
		3	약분과 통분: 분수의 크기 비교, 분수와 소수의 크기 비교	교재
		4	비와 비율: 백분율 알아보기, 백분율이 사용되는 경우 알아보기	교재
	4	1	덧셈과 뺄셈: 덧셈과 뺄셈하기, 단원평가	교재
			덧셈과 뺄셈: □의 값 구하기, 단원평가	교재
		2	길이와 시간: 단원평가, 1cm보다 작은 단위 알아보기	교재
			평면도형의 이동: 평면도형 돌리기, 평면도형 뒤집기, 돌리기	교재
		3	분수의 덧셈과 뺄셈: 단원평가, 받아 올림이 없는 진분수의 덧셈	교재
		4	비와 비율: 백분율이 사용되는 경우 알아보기, 단원평가	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
6	1	1	비교하기: 길이 비교하기, 무게 비교하기	교재
			길이 재기: 여러 가지 단위로 길이 재기, 1cm 알아보기	교재
		2	길이와 시간: 1cm보다 큰 단위 알아보기, 길이와 거리를 어림하고 재어보기	교재
			평면도형의 이동: 무늬 꾸미기, 단원평가	교재
		3	분수의 덧셈과 뺄셈: 받아 올림이 있는 진분수의 덧셈, 대분수의 덧셈, 진분수의 뺄셈	교재
		4	여러 가지 그래프: 그림그래프 알아보기, 그림그래프로 알아보기	교재
	2	1	비교하기: 넓이 비교하기	교재
			길이 재기: 자로 길이 재기, 길이 어림하기	교재
		2	길이와 시간: 1분보다 작은 단위 알아보기. 시간 더하기	교재
			막대그래프: 막대그래프 알아보기, 막대그래프에서 알 수 있는 내용찾기	교재
		3	분수의 덧셈과 뺄셈: 받아 내림이 없는 대분수의 뺄셈, 받아 내림이 있는 대분수의 뺄셈	교재
		4	여러 가지 그래프: 띠그래프 알아보기, 띠그래프로 알아보기, 띠그래프 해석하기	교재
	3	1	비교하기: 답을 수 있는 양 비교하기, 단원평가	교재
			길이 재기: 단원평가. 분류하는 방법 알아보기	교재
		2	길이와 시간: 시간 빼기, 단원평가	교재
			막대그래프: 막대그래프 그리기, 막대자료 조사하여 막대그래프 그리기	교재
		3	분수의 덧셈과 뺄셈: 받아 내림이 있는 대분수의 뺄셈, 단원평가	교재
		4	여러 가지 그래프: 원그래프 알아보기, 원그래프 해석하기	교재
	4	1	50까지의 수: 10을 알아보기, 십 몇 알아보기	교재
			분류하기: 기준에 따라 분류하기, 분류한 결과를 세어보기	교재
		2	분수와 소수: 똑같이 나누기(1),(2)	교재
			막대그래프: 막대그래프로 이야기 만들기, 단원평가	교재
		3	다각형의 둘레와 넓이: 정다각형의 둘레를 구해보기, 사각형의 둘레 구해보기	교재
		4	여러 가지 그래프: 여러 가지 그래프를 비교하기, 단원평가	교재
7	1	1	50까지의 수: 모으기와 가르기를 해 보기	교재
			분류하기: 분류한 결과를 말해 보기, 단원평가	교재
		2	분수와 소수: 분수 알아보기, 분모가 같은 분수의 크기를 비교해 보기	교재
			규칙 찾기: 수의 배열에서 규칙 찾기, 수의 배열에서 어떤 규칙이 있는지 알기	교재
		3	다각형의 둘레와 넓이: 1cm를 알아보기, 직사각형의 넓이를 구해보기	교재
		4	직육면체의 부피와 겉넓이: 직육면체 부피 비교, 부피 구하는 방법(1)	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
7	2	1	50까지의 수: 50까지의 수를 세어 보기. 수의 순서를 알아보기	교재
			곱셈: 여러 가지 방법으로 세기, 묶어 세기, 2의 몇 배 알아보기	교재
		2	분수와 소수: 단위분수의 크기 비교하기, 소수 알아보기	교재
			규칙 찾기: 도형의 배열에서 규칙 찾기, 계산식에서 규칙 찾기- 덧셈, 뺄셈	교재
		3	다각형의 둘레와 넓이: 1cm^2 보다 더 큰 넓이의 단위를 알아보기, 평행사변형, 삼각형의 넓이를 구해보기	교재
		4	직육면체의 부피와 겉넓이: 직육면체의 부피 구하기(2), 부피의 단위 알아보기	교재
	3	1	50까지의 수: 수의 크기 알아보기, 단원평가	교재
			곱셈: 곱셈식 알아보기, 곱셈으로 나타내기, 단원평가	교재
		2	분수와 소수: 소수의 크기 알아보기, 단원평가	교재
			규칙 찾기: 계산식에서 규칙 찾기- 곱셈, 나눗셈, 규칙적인 계산식 찾기, 단원평가	교재
		3	다각형의 둘레와 넓이: 마름모의 넓이를 구해보기, 사다리꼴의 넓이를 구해보기, 단원평가	교재
		4	직육면체의 부피와 겉넓이: 직육면체의 겉넓이 구하기(1),(2), 단원평가	교재
	4	1	1학기 내용 복습: 9까지의 수	교재
			1학기 내용 복습: 세 자리의 수	교재
		2	1학기 내용 복습: 덧셈과 뺄셈	교재
			1학기 내용 복습: 큰 수	교재
		3	1학기 내용 복습: 자연수의 혼합 계산	교재
		4	1학기 내용 복습: 분수의 나눗셈	교재
8	1	1	1학기 내용 복습: 여러 가지 모양	교재
			1학기 내용 복습: 여러 가지 도형	교재
		2	1학기 내용 복습: 평면도형	교재
			1학기 내용 복습: 각도, 곱셈과 나눗셈	교재
		3	1학기 내용 복습: 약수와 배수	교재
		4	1학기 내용 복습: 각기둥과 각뿔, 소수의 나눗셈	교재
	2	1	1학기 내용 복습: 덧셈과 뺄셈	교재
			1학기 내용 복습: 덧셈과 뺄셈	교재
		2	1학기 내용 복습: 나눗셈	교재
			1학기 내용 복습: 곱셈과 나눗셈	교재
		3	1학기 내용 복습: 규칙과 대응, 약분과 통분	교재
		4	1학기 내용 복습: 비와 비율	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
8	3	1	1학기 내용 복습: 비교하기	교재
			1학기 내용 복습: 길이 재기, 분류하기	교재
		2	1학기 내용 복습: 곱셈	교재
			1학기 내용 복습: 평면의 이동	교재
		3	1학기 내용 복습: 분수의 덧셈과 뺄셈	교재
		4	1학기 내용 복습: 여러 가지 그래프	교재
	4	1	1학기 내용 복습: 50까지의 수	교재
			1학기 내용 복습: 곱셈	교재
		2	1학기 내용 복습: 길이와 시간, 분수와 소수	교재
			1학기 내용 복습: 막대그래프, 규칙 찾기	교재
		3	1학기 내용 복습: 다각형의 둘레와 넓이	교재
		4	1학기 내용 복습: 직육면체의 부피와 겉넓이	교재
9	1	1	100까지의 수: 몇 십을 알아보기, 99까지의 수 알아보기	교재
			네 자리 수: 100이 10개인 수 알아보기, 3000을 알아보기	교재
		2	곱셈: 수모형을 통해 세자리수 묶음 이해하기, (세자리수)×(한자리수)	교재
			분수의 덧셈과 뺄셈: (진분수)+(진분수), (진분수)-(진분수), 1-(진분수)	교재
		3	수의 범위와 어렵하기: 이하 알아보기, 초과와 미만 알아보기	교재
		4	분수의 나눗셈: 분모가 같은 (진분수)×(단위분수), (진분수)÷(진분수)(1), (진분수)×(진분수)(2)	교재
	2	1	100까지의 수: 수의 순서 알아보기, 수의 크기 비교	교재
			네 자리 수: 네 자리 수를 알아보기, 각 자리의 숫자는 얼마를 나타내는지 알아보기	교재
		2	곱셈: (몇십)×(몇십), (몇십몇)×(몇십), (몇)×(몇십몇)	교재
			분수의 덧셈과 뺄셈: (대분수)+(대분수), 진분수 부분끼리 뺄 수 있는 (대분수)-(대분수)	교재
		3	수의 범위와 어렵하기: 올림, 버림 알아보기, 반올림 알아보기	교재
		4	분수의 나눗셈: (자연수)÷(분수), (분수)÷(분수)의 계산, 단원평가	교재
	3	1	100까지의 수: 짝수와 홀수 알아보기, 단원평가	교재
			네 자리 수: 뛰어 세기, 수의 크기 비교하기, 단원평가	교재
		2	곱셈: 올림이 한번 있는 (몇십몇)×(몇십몇), 올림이 여러 번 있는 (몇십몇)×(몇십몇), 단원평가	교재
			분수의 덧셈과 뺄셈: (자연수)-(분수), 진분수 부분끼리 뺄 수 없는 (대분수)-(대분수), 단원평가	교재
		3	수의 범위와 어렵하기: 올림, 버림, 반올림을 활용하여 문제 해결	교재
		4	소수의 나눗셈: (소수)÷(소수)(1), (소수)÷(소수)(2), (소수 두 자리 수)÷(소수 두 자리 수)	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
9	4	1	덧셈과 뺄셈(1): (몇 십 몇)+(몇), 받아올림이 없는(몇 십)+(몇 십), 받아올림이 없는(몇 십 몇)+(몇 십 몇)	교재
			곱셈 구구: 2단 곱셈 구구 알아보기, 5단 곱셈 구구 알아보기	교재
		2	나눗셈: (몇 십)÷(몇), 내림이 없는 (몇십몇)÷(몇)	교재
			삼각형: 변의 길이로 삼각형 분류하기, 이등변삼각형의 성질, 정삼각형의 성질	교재
		3	분수의 곱셈: (진분수)×(자연수), (대분수)×(자연수), (자연수)×(진분수)을 알아보기	교재
		4	소수의 나눗셈: (소수)÷(소수)(3), (자연수)÷(소수)	교재
10	1	1	덧셈과 뺄셈(1): 그림을 보고 덧셈하기, 받아내림이 없는 (몇십몇)-(몇)	교재
			곱셈 구구: 3, 6단 곱셈구구 알아보기, 4단 곱셈구구 알아보기	교재
		2	나눗셈: 내림이 있는 (몇 십 몇)÷(몇), 나머지가 있는 (몇 십 몇)÷(몇), (세 자리 수)÷(한 자리 수)	교재
			삼각형: 각의 크기로 삼각형 분류하기, 삼각형을 변의 길이와 각의 크기로 분류하기	교재
		3	분수의 곱셈: (자연수)×(대분수), (단위분수)×(단원평가), (진분수)×(진분수)를 알아보기	교재
		4	소수의 나눗셈: 몫을 반올림하여 나타내기, 나누어 주고 남은 양을 알아보기, 단원평가	교재
	2	1	덧셈과 뺄셈(1): 받아 내림이 없는 (몇십)-(몇십), (몇십몇)-(몇십몇)	교재
			곱셈 구구: 8단 곱셈구구 알아보기, 7, 9단 곱셈구구 알아보기	교재
		2	나눗셈: 나머지가 있는 (세 자리 수)÷(한 자리 수), 계산이 맞는지 확인하기, 단원평가	교재
			소수의 덧셈과 뺄셈: 단원평가, 소수 두 자리 수 알아보기, 소수 세 자리 수 알아보기, 소수의 크기 비교	교재
		3	분수의 곱셈: (대분수)×(대분수), 여러 가지 분수의 곱셈 알아보기, 단원평가	교재
		4	공간과 입체: 어느 방향으로 보았을까?, 쌓은 모양과 쌓기 나무의 개수를 알아보기(1)	교재
	3	1	덧셈과 뺄셈(1): 그림을 보고 뺄셈하기, 단원평가	교재
			길이 재기: 단원평가, cm보다 더 큰 단위 알아보기, 자로 길이를 재어 보기	교재
		2	원: 원의 중심, 반지름, 지름을 알아보기, 원의 성질 알아보기	교재
			소수의 덧셈과 뺄셈: 소수 사이의 관계 알아보기, 소수 한 자리 수의 덧셈, 소수 한 자리 수의 뺄셈	교재
		3	합동과 대칭: 합동인 도형의 성질 알아보기, 선대칭과 그 성질 알아보기	교재
		4	공간과 입체: 쌓은 모양과 쌓기나무의 개수를 알아보기(1), 위, 앞, 옆에서 본 모양 그리기	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
10	4	1	여러 가지 모양: 여러 가지 모양을 찾아보기, 여러 가지 모양 알아보기	교재
			길이 재기: 길이의 합과 차를 구해 보기, 길이를 어렵해 보기, 단원평가	교재
		2	원: 원 그리기, 원을 이용하여 여러 가지 모양을 그려보기, 단원평가	교재
			소수의 덧셈과 뺄셈: 소수 두 자리 수의 덧셈, 소수 두 자리 수의 뺄셈 단원평가	교재
		3	합동과 대칭: 점대칭도형과 그 성질 알아보기(1), (2), 단원평가	교재
		4	공간과 입체: 위, 앞, 옆에서 본 모양 보고 전체 쌓기 나무의 개수 구하기, 쌓은 모양과 쌓기 나무의 개수 알아보기	교재
11	1	1	여러 가지 모양: 여러 가지 모양 꾸미기, 단원평가	교재
			시각과 시간: 몇 시 몇 분을 알아보기, 여러 가지 방법으로 시각을 읽 어 보기	교재
		2	분수: 분수로 나타내기, 분수만큼은 얼마인지 알아보기	교재
			사각형: 수직 알아보기, 평행 알아보기, 평행선 사이의 거리	교재
		3	소수의 곱셈: (1보다 작은 소수)×(자연수), (1보다 큰 소수)×(자연수)	교재
		4	공간과 입체: 층별로 나타낸 모양 그리기, 여러 가지 모양 만들기, 단원평가	교재
	2	1	덧셈과 뺄셈(2): 세 수의 덧셈하기, 세 수의 뺄셈하기, 두수를 더해보기	교재
			시각과 시간: 1시간 알아보기, 하루의 시간 알아보기	교재
		2	분수: 진분수, 가분수, 자연수, 대분수, 분모가 같은 분수의 크기 비교	교재
			사각형: 사다리꼴, 평행사변형, 마름모	교재
		3	소수의 곱셈: (자연수)×(1보다 작은 소수), (자연수)×(1보다 큰 소수)	교재
		4	비례식과 비례배분: 비의 성질 알아보기, 간단한 자연수의 비 나타내기 , 비례식 알아보기	교재
	3	1	덧셈과 뺄셈(2): 10이 되는 더하기, 10에서 빼기, 단원평가	교재
			시각과 시간: 달력으로 알아보기, 단원평가	교재
		2	틀리와 무게: 단원평가, 틀리 비교하기, 틀리의 단위, 틀리 어렵하기	교재
			사각형: 여러 가지 사각형 알아보기, 단원평가	교재
		3	소수의 곱셈: 1보다 작은 소수끼리의 곱셈, 1보다 큰 소수끼리의 곱셈, 곱의 소수의 위치, 단원평가	교재
		4	비례식과 비례배분: 비례식 성질 알아보기, 비례식 활용	교재
	4	1	시계 보기와 규칙 찾기: 몇 시인지 알아보기, 규칙을 찾아 말해 보기	교재
			표와 그래프: 자료를 보고 표로 나타내 보기, 그래프로 나타내 보기	교재
		2	틀리와 무게: 틀리의 덧셈과 뺄셈, 무게 비교하기, 무게의 단위	교재
			꺾은선 그래프: 꺾은선그래프 알아보기, 꺾은선 그래프로 나타내기	교재
		3	직육면체: 직육면체와 정육면체의 정의와 성질, 직육면체의 겨냥도 알아보기	교재
		4	비례식과 비례배분: 비례배분을 해 보기, 단원평가	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
12	1	1	시계 보기와 규칙 찾기: 수 배열에서 규칙 찾아보기, 수 배열 표에서 규칙 찾아보기, 단원평가	교재
			표와 그래프: 그래프로 나타내어 보기, 표와 그래프의 내용을 알아보고 나타내기, 단원평가	교재
		2	들이와 무게: 무게 어렵하기, 무게의 덧셈과 뺄셈, 단원평가	교재
			꺾은선 그래프: 꺾은선 해석하기, 꺾은선 그래프 그리기	교재
		3	직육면체: 정육면체와 직육면체의 전개도 알아보기, 단원평가	교재
		4	원의 넓이: 원주, 지름, 원주율 알아보기	교재
	2	1	덧셈과 뺄셈(3): 10을 이용하여 모으기와 가르기, 덧셈하기(1)	교재
			규칙 찾기: 덧셈표에서 규칙을 찾아보기, 곱셈표에서 규칙을 찾아보기	교재
		2	자료와 그림그래프: 표에서 무엇을 알 수 있는지 알아보기, 자료를 수집하여 표로 나타내어 보기	교재
			꺾은선 그래프: 알맞은 그래프로 나타내기, 단원평가	교재
		3	평균과 가능성: 평균 알아보기, 평균 구하기	교재
		4	원의 넓이: 원의 넓이 어렵해 보기, 원의 넓이 구하기	교재
	3	1	덧셈과 뺄셈(3): 덧셈하기(2), 덧셈하기(3), 뺄셈하기(1)	교재
			규칙 찾기: 무늬에서 규칙을 찾아보기, 쌓기 모양에서 규칙을 찾아보기	교재
		2	자료와 그림그래프: 그림그래프 알아보고 나타내어 보기	교재
			다각형: 다각형, 정다각형, 다각선 알아보기	교재
		3	평균과 가능성: 평균을 어떻게 이용할까, 일이 일어날 가능성 알아보기	교재
		4	원의 넓이: 여러 가지 원의 넓이 구하기, 단원평가, 원기둥 전개도 알아보기	교재
	4	1	덧셈과 뺄셈(3): 뺄셈하기(2), 뺄셈하기(3), 단원평가	교재
			규칙 찾기: 생활에서 규칙 찾기, 단원평가	교재
		2	자료와 그림그래프: 자료정리, 단원평가	교재
			다각형: 모양 만들기, 모양 채우기, 단원평가	교재
		3	평균과 가능성: 일이 일어날 가능성 수로 표현, 단원평가	교재
		4	원의 넓이: 원뿔, 구 알아보기, 원기둥 전개도 알아보기, 단원평가	교재
1	2	1	2학기 내용 복습: 100까지 수	교재
			2학기 내용 복습: 네 자리 수	교재
		2	2학기 내용 복습: 곱셈	교재
			2학기 내용 복습: 분수의 덧셈과 뺄셈	교재
		3	2학기 내용 복습: 수의 범위와 어렵하기	교재
		4	2학기 내용 복습: 분수의 나눗셈	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
1	2	1	2학기 내용 복습: 100까지 수, 여러 가지 모양	교재
			2학기 내용 복습: 곱셈 구구	교재
		2	2학기 내용 복습: 곱셈, 나눗셈	교재
			2학기 내용 복습: 분수의 덧셈과 뺄셈	교재
		3	2학기 내용 복습: 분수의 곱셈	교재
		4	2학기 내용 복습: 소수의 나눗셈	교재
	3	1	2학기 내용 복습: 덧셈과 뺄셈(1)	교재
			2학기 내용 복습: 곱셈 구구	교재
		2	2학기 내용 복습: 나눗셈	교재
			2학기 내용 복습: 삼각형	교재
		3	2학기 내용 복습: 분수의 곱셈	교재
		4	2학기 내용 복습: 소수의 나눗셈	교재
	4	1	2학기 내용 복습: 덧셈과 뺄셈(1), 시계보기와 규칙 찾기	교재
			2학기 내용 복습: 길이 재기	교재
		2	2학기 내용 복습: 원	교재
			2학기 내용 복습: 소수의 덧셈과 뺄셈	교재
		3	2학기 내용 복습: 합동과 대칭	교재
		4	2학기 내용 복습: 공간과 입체	교재
2	1	1	2학기 내용 복습: 시계보기와 규칙 찾기	교재
			2학기 내용 복습: 시각과 시간	교재
		2	2학기 내용 복습: 분수	교재
			2학기 내용 복습: 사각형	교재
		3	2학기 내용 복습: 소수의 곱셈	교재
		4	2학기 내용 복습: 비례식과 비례배분	교재
	2	1	2학기 내용 복습: 시계보기와 규칙 찾기, 덧셈과 뺄셈(2)	교재
			2학기 내용 복습: 시각과 시간	교재
		2	2학기 내용 복습: 분수	교재
			2학기 내용 복습: 사각형	교재
		3	2학기 내용 복습: 소수의 곱셈	교재
		4	2학기 내용 복습: 비례식과 비례배분, 원의 넓이	교재

월	주	차시	활동 내용	비고
2	3	1	2학기 내용 복습: 덧셈과 뺄셈(2), 덧셈과 뺄셈(3)	교재
			2학기 내용 복습: 표와 그래프	교재
		2	2학기 내용 복습: 길이와 무게	교재
			2학기 내용 복습: 꺾은선 그래프	교재
		3	2학기 내용 복습: 직육면체	교재
		4	2학기 내용 복습: 원의 넓이	교재
	4	1	2학기 내용 복습: 덧셈과 뺄셈(3)	교재
			2학기 내용 복습: 규칙 찾기	교재
		2	2학기 내용 복습: 자료와 그림그래프	교재
			2학기 내용 복습: 다각형	교재
		3	2학기 내용 복습: 평균과 가능성	교재
		4	2학기 내용 복습: 원기둥, 원뿔, 구	교재

늘봄학교 [영어] 프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	영어
시 간	화, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	2층 전담1실
대 상	1~2학년
강 사	신지숙

□ 연간 운영 계획

월	주		학습 내용	비고
3	1	오리엔테이션 규칙설명	자기소개 및 인사, 수업 내용에 대한 설명 규칙 소개 및 설명	
	2	Unit1 Aa, Bb, Cc	Introduce alphabet Aa, Bb, Cc& Sounds ant,apple,alligator/ball,bear,bag/cup,cow,car	
	3	Unit2 Dd, Ee, Ff	Introduce alphabet Dd, Ee, Ff& Sounds duk,doll,door/egg,elephant,elbow/fish,fork,frog	
	4	Unit3 Gg, Hh, Ii	Introduce alphabet Gg, Hh, Ii& Sounds girl,glove,green/hand,hat,hippo/ink,igloo,Indian	
4	1	Review 1	Review unit 1~3 alphabet Aa~Ii Read and make a mini book	
	2	Unit4 Jj, Kk, Ll	Introduce alphabet Jj, Kk, Ll & Sounds jet,jar,jacket/key,king,kangaroo/lion,lamp,lemon	
	3	Unit5 Mm, Nn, Oo	Introduce alphabet Mm, Nn, Oo & Sounds mom,milk,melon/nut,nail,neck/onion,os,orange	
	4	Unit6 Pp, Qq, Rr	Introduce alphabet Pp, Qq, Rr & Sounds pig,pen,pear/queen,quilt,quiet/ring,red,rabbit	
	5	Review 2	Review unit 4~6 alphabet Jj ~ Rr Read and make a mini book	

5	1	Unit7 Ss, Tt	Introduce alphabet Ss, Tt & Sounds sun,and,sock,sea/tent,toe,tiger,turtle	
	2	Unit8 Uu, Vv, Ww	Introduce alphabet Uu, Vv, Ww & Sounds uncle,under,umbrella/van,vest,violin/watch,wand	
	3	Unit9 Xx, Yy, Zz	Introduce alphabet Xx, Yy, Zz & Sounds ax,fox,X-ray/yak,yellow,yo-yo/zebra,zero,zipper	
	4	Review 3	Review unit 7~9 alphabet Ss ~ Zz Read and make a mini book	
		Unit1 My classroom	학교에서 사용하는 물건 알아보고 표현 이해하기 What is it? It's a pen.	
6	1	Unit1 My classroom	인사하기, 자기소개 방법 Hello, Jacob. Hi Ella.	
	2	Unit1 My classroom	Introduce alphabet Aa, Bb, Cc& Sounds Aa, ant, apple, Bb, bear, boy	
	3	Unit2 colors	색깔을 알아보고 읽고 표현하기 What color is it? It's orange.	
	4	Unit2 colors	인사 표현, 색깔 묻고 답하기 How are you? I'm fine.	
7	1	Unit2 colors	Introduce alphabet Cc, Dd & Sounds Cc, cat, car, Dd, dog, desk	
	2	Unit3 Numbers	숫자를 알아보고 읽고 표현하기 How many? Seven.	
	3	Unit3 Numbers	숫자세기, 나이 묻고 답하기 How old are you? I'm five.	
	4	Unit3 Numbers	Introduce alphabet Ee, Ff & Sounds Ee, elephant, egg, Ff, fish, fan	
	5	Unit4 Shapes	모양을 알아보고 읽고 표현하기 What shape is it? It's a diamond.	
8	1	Unit4 Shapes	사과 표현, 모양 묻고 답하기 I'm sorry. That's OK.	
	2	Unit4 Shapes	Introduce alphabet Aa ~ Ff & Sounds apple, boy, car, dog, elephant, fish	
	3	Unit5 My family	고마움의 표현하기 Thank you. You're welcome.	
	4	Unit5 My family	가족 구성원을 알아보고 가족소개 표현하기	

			This is my mom.	
	5	Unit5 My family	Introduce alphabet Gg ~ Hh & Sounds gorilla, girl, hippo, hat	
9	1	Unit6 Toys	제안하는 표현 Let's play. Great.	
	2	Unit6 Toys	장난감 표현을 알아보고 이해하기 This is a robbot.	
	3	Unit6 Toys	Introduce alphabet Ii ~ Jj & Sounds iguana, insect, jellyfish, jet	
	4	Unit7 Animals	애완동물과 곤충을 알아보고 표현 익히기 I want a cat.	
10	1	Unit7 Animals	애완동물과 곤충을 알아보고 표현 익히기 Introduce alphabet Kk ~ Ll & Sounds	
	2	Unit8 A birthday party	축하하는 표현과 고마움 표현 Happy birthday! Thank you very much.	
	3	Unit8 A birthday party	음식과 건강에 대해 알아보고 표현 익히기 Introduce alphabet 복습 Ii ~ Ll & Sounds	
	4	Unit1 Weather	날씨 표현 It's hot.	
	5	Unit1 Weather	날씨와 과학을 알아보고 표현 익히기 Introduce alphabet Mm ~ Nn & Sounds	
11	1	Unit2 My body	배려하는 표현 익히기 Please, be quiet. I'm sorry.	
	2	Unit2 My body	몸 명칭과 수세는 방법 표현 익히기 I have one nose.	
	3	Unit3 At the park	Introduce alphabet Oo ~ Pp & Sounds octopus, ox, panda, pot	
	4	Unit3 At the park	양보 표현 It's your turn. Thank you.	
	5	Unit4 My things	운동장에서 볼 수 있는 명칭을 알아보고 표현 익히기 I see a slide.	
12	1	Unit4 My things	형용사에 대해 알아보고 표현 익히기 It's long.	
	2	Unit4 My things	Introduce alphabet 복습 Mm ~ Rr & Sounds	

	3	Unit5 At school	행동을 알아보고 표현 익히기 I can draw.	
	4	Unit5 At school	행동을 알아보고 표현 익히기 I can run.	
	5	Unit5 At school	Introduce alphabet 복습 Ss ~ Tt & Sounds snake, sun, tiger, tent	
1	1	Unit6 My clothes	도와달라는 표현 Please, help me. Sure.	
	2	Unit6 My clothes	옷 명칭을 알아보고 입고 있는 옷 표현 익히기 I have a T-shirt.	
	3	Unit6 My clothes	Introduce alphabet Uu ~ Ww & Sounds umbrella, up, violin, van, wolf, watch	
	4	Unit7 At the farm	농장에서 볼 수 있는 동물들 알아보고 표현 익히기 Be careful! Oh, thank you.	
	5	Unit7 At the farm	명사의 단수, 복수 a rabbit/rabbits, a hen/hens, a goat/goats	
2	1	Unit7 At the farm	Introduce alphabet Xx ~ Zz & Sounds fox, box, yo-yo, yogurt, zebra, zoo	
	2	Unit8 Fruits	다음시간에 만나요 표현 See you later. See you.	
	3	Unit8 Fruits	과일의 단수, 복수 an apple/apples, a banana/bananas	
	4	Unit8 Fruits 종합점검	introduce alphabet 복습 Ss ~ Zz & Sounds 종합점검	

□ 기본 사항

프로그램	영어
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	2층 전담1실
대 상	1~4학년
강 사	신지숙

□ 연간 운영 계획

월	주	주제	학습내용	비고
3	1	오리엔테이션 규칙설명	자기소개 및 인사, 수업 내용에 대한 설명 규칙 소개 및 설명	
	2	Unit1 단모음 a	Introduce alphabet an, at & Sounds can, fan, man, pan / bat, cat, fat, mat	
	3	Unit2 단모음 a	Introduce alphabet am, ap& Sounds dam, ham, jam, ram / cap, lap, map, nap	
	4	Unit3 단모음 e	Introduce alphabet en, et & Sounds hen, men, pen, ten / jet, net, vet, wet	
4	1	Review 1	Review unit 1 ~ 3 alphabet Read and make a mini book	
	2	Unit4 단모음 e	Introduce alphabet ed, et & Sounds bed, red, wed / leg, egg, beg	
	3	Unit5 단모음 i	Introduce alphabet id, ig, in & Sounds kid, lid / big, pig, wig / fin, pin, win	
	4	Unit6 단모음 i	Introduce alphabet ip, it, ix & Sounds hip, lip, rip / hit, kit, sit / mix, fix, six	
	5	Review 2	Review unit 4~6 alphabet Read and make a mini book	

5	1	Unit7 단모음 o	Introduce alphabet og, op & Sounds dog, jog, log / cop, hop, mop, top	
	2	Unit8 단모음 o	Introduce alphabet ot, ox & Sounds dot, hot, pot / fox, ox, box	
	3	Unit9 단모음 u	Introduce alphabet ub, ug, up & Sounds tub, rub, cub / bug, hug, rug / cup, pup, up	
	4	Unit9 단모음 u	Introduce alphabet un, ut & Sounds bun, run, sun / cut, hut, nut	
		Review 3	Review unit 7~9 alphabet Read and make a mini book	
6	1	Unit1 School	인사하기, 자기소개 방법 Hi! What's your name? My name is Ron.	
	2	Unit1 School	대명사를 이용한 물건 표현 What is it? It's a backpack.	
	3	Unit2 Toy	안부 인사 표현 Hello. How are you? I'm fine. Thank you.	
	4	Unit2 Toy	명사의 단수, 복수 표현 It's a ball. They're balls.	
7	1	Phonics 1	Introduce alphabet Aa, Bb, Cc & Sounds Introduce alphabet Cc, Dd, Ff & Sounds	
	2	Unit3 Pet	명사의 단수 표현에 따른 문답 표현 Is it a bird? Yes, it is. No, it isn't.	
	3	Unit3 Pet	숫자세기, 나이 묻고 답하기 How old are you? Seven.	
	4	Unit4 Farm Animal	친구와 놀자고 권유하는 표현 Hey! Let's play together.	
	5	Unit4 Farm Animal	농장 동물을 알아보고 읽고 표현하기 Are they ducks? Yes, they are. No, they aren't.	
8	1	Phonics 2	Introduce alphabet Gg, Hh, Ii & Sounds Introduce alphabet Jj, Kk, Ll & Sounds	
	2	Progress Test 1	Listening, Reading, Writing, Speaking Test Super star time	
	3	Unit5 Family	친구 초대하고 친구 소개하기	

			Mom! This is my friend, Monty.	
	4	Unit5 Family	가족 구성원을 알아보고 가족 소개 표현하기 Who' he/she? He's/She's my uncle/aunt.	
		Unit6 Feeling	미안함의 표현 Oops, I'm sorry.	
9	1	Unit6 Feeling	감정 표현을 알아보고 이해하기 I'm happy.	
	2	Phonics 3	Introduce alphabet Mm, Nn, Oo & Sounds Introduce alphabet Pp, Qq, Rr, Ss & Sounds	
	3	Unit7 Food	물건 전달 표현 알아보고 표현 익히기 Here you are. Oh! Thank you.	
	4	Unit7 Food	과일 알아보고 표현 익히기 There is a banana.	
	5	Unit8 Nature	There is/There are 표현 There is a tree. There are trees.	
10	1	Unit8 Nature	자연물에 대해 알아보고 표현 익히기 Is there a bee? Yes, there is/No, there isn't.	
	2	Phonics 4	Introduce alphabet Tt, Uu, Vv & Sounds Introduce alphabet Ww, Xx, Yy, Zz & Sounds	
	3	Progress Test 2	Listening, Reading, Writing, Speaking Test Super star time	
	4	Unit1 Classroom	새로운 친구 소개하기 Monty, this is my friend, Judy.	
		Unit1 Weather	날씨와 과학을 알아보고 표현 익히기 Introduce alphabet Mm ~ Nn & Sounds	
11	1	Unit1 Classroom	지시대명사 This/That This is a desk. That's a desk.	
	2	Unit2 Zoo	지각한 표현 Oh, no! We're late.	
	3	Unit2 Zoo	동물을 이용한 단수 복수 표현 a lion/lions, an elephant/elephants	
	4	Phonics 1	Introduce alphabet -ad, -ag & Sounds Introduce alphabet -am, -an, -at & Sounds	
		Unit3 My room	정중한 표현 Hello. May I come in?	

12	1	Unit3 My room	방안의 물건 알아보고 지시대명사 이용하기 This is a camera. That's an umbrella.	
	2	Unit4 Stationery Store	도와달라는 정중한 표현 Can you help me?	
	3	Unit4 Stationery Store	These/Those are 표현 익히기, 단모음 e These/Those are big	
	4	Unit5 Clothing Store	옷 종류에 대해 알아보고 표현하기 skirt, sweater, coat, pants	
	5	Unit5 Clothing Store	Want동사를 이용하여 긍정문 부정문 알아보기 I want a t-shirt. I don't want a coat.	
1	1	Unit6 At the Birthday Party	생일 축하해 표현 Happy birthday!	
	2	Unit6 At the Birthday Party	like 동사를 이용한 긍정문 부정문 표현 He likes cake. He doesn't like pizza.	
	3	Phonics 3	Introduce alphabet -ig, -in & Sounds Introduce alphabet -ip, -id, -it & Sounds	
	4	Unit7 Playground	전치사를 이용한 표현 It's on the swing.	
		Unit7 Playground	의문사 Where 표현 익히기 Where's the ball?	
2	1	Unit8 House	경고 표현 알아보기 Watch out!	
	2	Unit8 House	전치사를 이용한 집안의 명칭 알아보기 I'm in the bedroom	
	3	Phonics 4 Progress Test 2	Listening, Reading, Writing, Speaking Test Super star time	
	4	종합점검	Market Day	

□ 기본 사항

프로그램	영어
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	2층 전담1실
대 상	1~6학년
강 사	신지숙

□ 연간 계획

월	주		학습 내용	비고
3	1	오리엔테이션 규칙설명	자기소개 및 인사, 수업 내용에 대한 설명 규칙 소개 및 설명	
	2	Unit1 단어와 문장	8품사-대명사, 명사, 동사, 형용사, 접속사, 전치사, 감탄사, 부사의 개념과 위치	
	3	Unit1 단어와 문장	문장의 구성-단어, 구, 문장의 정의 문장의 특성-평서문, 의문문, 감탄문의 특징	
	4	Unit2 셀 수 있는 명사	명사의 정의 셀 수 있는 명사의 단수형	
4	1	Unit2 셀 수 있는 명사	셀 수 있는 명사의 규칙 복수형 셀 수 있는 명사의 불규칙 복수형	
	2	Unit3 셀 수 없는 명사	고유명사의 정의와 규칙 물질명사와 추상명사의 개념	
	3	Unit3 셀 수 없는 명사	물질명사의 세는 단위- a 그릇/모양 of 셀 수 없는 명사 물질명사의 세기-복수형 단위의 주의점	
	4	Unit4 관사	부정관사 a/an 개념 정관사 the 개념	
	5	Unit4 관사	a/an과 정관사 the 주의점	
5	1	Unit5 대명사	인칭대명사1-가리키는 사람이 누구냐에 따라서 주격, 목적격 I, you, he, she, it/me, you, him, her	

	2	Unit5 대명사	인칭대명사2 소유격, 소유대명사 지시대명사- this, that, these, those	
	3	Unit6 Be동사	Be동사의 형태- am, are, is Be동사의 사용-지시대명사+be동사, 명사+be동사	
	4	Unit6 Be동사	Be동사의 부정문-부정문과 줄임말 Be동사의 의문문-의문문과 대답	
	5	실전테스트	실전테스트 및 종합점검	
6	1	Unit1 School clubs	좋아하는 동아리 알아보기 Which club do you like best?	
	2	Unit1 School clubs	동아리의 활동 알아보기 Do you like to do yoga?	
	3	Unit2 Dream jobs	직업 알아보기 What do you want to be?	
	4	Unit2 Dream jobs	각 직업의 활동 알아보기 I want to go to space.	
7	1	Review 1	My school club	
	2	Unit3 In town	Be동사의 과거형 I was at the park.	
	3	Unit3 In town	과거동사를 알아보기 I went shopping.	
	4	Unit4 At the festival	Be동사의 과거형 Were you at the hotdog cart?	
	5	Unit4 At the festival	불규칙 과거동사를 알아보기 He saw a clown.	
8	1	Review 2	Lisa's Happy birthday!	
	2	Unit5 Vacation plans	방학 계획표 1 What are you going to do on vacation?	
	3	Unit5 Vacation plans	방학 계획표 2 Is she going to take a tent with her?	
	4	Unit6 On vacation	비교급 알아보기 1 He's tall. She's taller.	
	5	Unit6 On vacation	비교급 알아보기 2 The red swim tube is bigger than the blue	

			one.	
9	1	Review 3	Our New York trip plans	
	2	Unit7 Health	아픔 알아보기 What's the matter?	
	3	Unit7 Health	Should 조동사를 이용하여 처방해보기 You should take some medicine.	
	4	Unit8 Habits	건강한 습관 Drinking lots of water is good.	
	5	Unit8 Habits	건강한 습관 How often do you brush your teeth?	
10	1	Review 4	Ms. Brown.	
	2	Unit1 Fun outdoors	여러 가지 캠핑 활동들 알아보기 He likes climbing.	
	3	Unit1 Fun outdoors	야외 스포츠 활동들 알아보기 He's good at skiing.	
	4	Unit2 Land and sea	비교급 표현 The gorilla is bigger than the panda.	
		Unit1 Weather	날씨와 과학을 알아보고 표현 익히기 Introduce alphabet Mm ~ Nn & Sounds	
11	1	Unit2 Land and sea	동물과 곤충의 분류 The eel is as long as the seal.	
	2	Review 1	A camping trip.	
	3	Unit3 Appearance	여러 가지의 헤어 스타일 He has short, black hair and a beard.	
	4	Unit3 Appearance	여러 가지의 장신구들 What does the watch look like?	
		Unit4 Last week	야외에서 할 수 있는 구기종목 표현 He played baseball yesterday.	
12	1	Unit4 Last week	과거표현의 이용한 대화 What did you do last weekend?	
	2	Review 2	Our baseball team.	
	3	Unit5 A day out	과거표현으로 음식과 마실 것 표현하기 He ate noodles.	

	4	Unit5 A day out	불규칙 과거형 알아보기 He got a haircut.	
	5	Unit6 Being creative	미술시간에 만들 수 있는 것들 She likes to paint pictures.	
1	1	Unit6 Being creative	불규칙 과거형 알아보기 She baked cookies.	
	2	Review 2	Sam	
	3	Unit7 Things to be	여러 가지 직업들, 미래의 직업 발표 What do you want to be when you grow up?	
	4	Unit7 Things to be	우주여행 I want to go to space.	
	5	Unit7 Things to be	우주 박물관에 가요 have to/ don't have to	
2	1	Unit8 On vacation	방학에 할 수 있는 여러 활동들 He's going to take a boat ride.	
	2	Unit8 On vacation	여행에 꼭 챙겨야 할 물건들 He's going to take a swimsuit.	
	3	Unit8 On vacation	여러 가지 교통수단을 이용한 여행 She's going to take a taxi.	
	4	종합점검	Market Day	

□ 기본 사항

프로그램	전래놀이
시 간	월, 수요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:40~15:30)
장 소	2층 다목적실
대 상	1~2학년
강 사	김혜정

☐ **연간 운영 계획 (1~2학년 맞춤형)**

월	주	학습주제	학습내용	비고
3	1	손님모셔오기	빈자리에 초대하여 친해지기 놀이	실내
	2	어미새끼 놀이	뭉치면 빛나는 놀이 -어미는 가위바위보, 새끼는 이긴 발짝 만큼 갔다가 먼저 돌아온 팀이 승리	실외
	3	고누 I	추리력과 판단력 놀이 - 우물고누, 호박고누	실내
	4	아자카드	친밀감과 배려심놀이 -코 코 코	실내
4	1	산가지 놀이	-계산력과 관찰력놀이 산가지를 흠어 건드리지 않고 가져오기	실외
	2	달팽이 놀이	-사회성과 협동심 놀이 돌아돌아 만나서 가위바위보~	실내
	3	비석치기	팀원간의 협동심을 기르는 놀이 - 나무비석을 이용해 단계별 비석치기	실외
	4	술래잡기	긴장감으로 스트레스 해소 놀이 - 짹술래	실내
5	1	고누 II	추리력과 판단력 놀이 - 혼자고누	실내
	2	망쭈기	몸의 균형감각 놀이 - 망을 그려놓고 1~8까지 올라간다	실내
	3	술래잡기 I	긴장감으로 스트레스 해소 놀이 - 얼음땡~술래는 가장 나중에...	실내

	4	세모 딱지 치기 II	공간지각력 놀이 - 딱지를 접어 정해진 공간에 넣기	실내
6	1	공기놀이	소근육발달놀이 - 한알, 두알, 세알, 네알잡기	실내
	2	고누놀이 III	추리력과 판단력 놀이 - 참고누	실내
	3	고무줄놀이 I	리듬감을 익히는 놀이 - 두줄 고무줄 (월계화계수수목단금단초단일단)	실내
	4	딱지치기 I	팔근육과 유연성놀이 - 딱지접어 딱지치기	실외
7	1	제기차기	눈과 발의 협응력 놀이 - 제기만들고 제기차기(협동제기)	실외
	2	실뜨기 I	배려심과 말초신경의 감각 놀이 - 돌이 하는 실뜨기	실내
	3	쌩쌩이 만들기	운동신경 발달놀이 - 실을 당겼다 풀었다 하며 쌩쌩 돌리기	실내
	4	칠교놀이	지혜와 창의력 놀이 - 7개의 조각으로 모양만들기	실내
8	1	고무줄 놀이 II	리듬감을 익히는 놀이 - 한줄 고무줄 (딱따구리구리)	실내
	2	공기놀이 II	소근육 발달놀이 - 많은 공기 놀이	실외
	3	s자놀이	순발력 놀이 - s자모양의 놀이판 위에서 쫓고 쫓기는 놀이	실외
	4	여우와 닭잡기	협동심과 공동체놀이 - 울타리안의 닭을 지켜라	실외
9	1	강강술래	다함께 소원빌자 - 청어엮기, 개고리 개골청....	실내
	2	실뜨기 II	소근육과 성취감 놀이 - 혼자하는 실뜨기(왕관, 고양이 수영)	실내
	3	고누 IV	추리력과 판단력 놀이 - 자동차 고누	실내
	4	진놀이	숨바꼭질의 응용놀이 - 포로를 구출하고 진을 점령하라	실외
10	1	비석치기 II	팀원간의 협동심을 기르는 놀이 - 나무비석을 이용해 단계별 비석치기	실외
	2	고무줄놀이 III	리듬감을 익히는 놀이 - 세고무줄(장난감 기차)	실내

	3	쌍륙	양반놀이 -여기쌍륙	실내
	4	이랑타기	협동심과 책임감 놀이 - 수비를 피해 이랑타고 넘어 돌아오기	실외
11	1	한발두발	판단력과 민첩성 놀이 - 출발선에서 정한 수만큼 뛰어 지시어 듣고 돌아오기	실외
	2	망차기	몸의 균형감각 놀이 - 망을 차고 8칸 갔다가 망을 머리위로 던져 내땅 만들기	실외
	3	죽방울 만들기	눈의 협응력과 거리 조정력 놀이 - 죽방울을 종이컵에 누가 많이 넣나	실내
	4	십자놀이	협동심과 준법정신이 돋보이는 놀이 - 십자모양의 칸을 3바퀴 돌아라	실내
12	1	대문놀이	전래동요 익히기 - 다함께 노래 부르며 대문 아래 지나 가다 문지기에게 잡히면 문이 된다.	실외
	2	쌍륙 II	양반놀이 -용호쌍륙	실내
	3	윷놀이	배려와 존중의 공동체 놀이 - 윷가락을 던져 말들이 다 들어오면 승리	실외
	4	아자카드	친밀감과 배려심 놀이 -주세요 놀이	실내
1	1	명절	신나는 열두 달 명절 이야기 살피기	책,활동지
	2	그림책	재미있는 이야기를 쓰고 그림을 그려서 그림책 만들기	활동지
	3	전래동화	전래동화를 읽고 뒷이야기 상상하기	책,활동지
	4	주장하는 글	주장하는 내용에 대한 근거 찾기	활동지
2	1	팽이치기	협동심과 배려심놀이 -팽이의 몸통을 때려 돌리며 노는 놀이	
	2	나란이	공간 구성력 놀이 -칸안에서 이동하면서 나란히 놓이면 이긴다	실내
	3	투호놀이	손의 응집력과 조정력을 기르는 놀이 - 일정한 거리에 서서 투호통에 넣기	실내
	4	종이딱총 만들기	순발력과 민첩성을 길러주는 놀이 -신문지나 A4용지로 접어서 “뽕”소리 나 도록 힘껏 내리친다.	실내

늘봄학교 [주산]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	주산
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	4층 전담3실
대 상	맞춤형(1~2학년)
강 사	황명숙

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	주산교육필요성과효과, 주판명칭노래익히기 주판의 구조와 자릿수, 주판을 놓는 바른 자세, 수의 기초와 주판에 놓인 수 읽어보기	교재 주판
	2	주산의 기초와 수의 순서 알아보기 4까지의 수 덧셈과 뺄셈	
	3	받아 올림이 없는 5까지의 수 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
4	1	받아 올림이 없는 6과 7의 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	교재 주판
	2	받아 올림이 없는 8과 9의 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	호산과 호산 하는 방법 호산암산과 호산 암산하는 방법 9까지의 수 익히기	
	4	6,7,8,9 가르기와 모으기 받아 올림이 없는 9까지의 수 덧셈 받아 올림이 없는 9까지의 수 뺄셈	
	5	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
5	1	1,2,3,4 암산 받아 올림이 없는 9까지의 수 덧셈	

		받아 올림이 없는 9까지의 수 뺄셈	
	2	기초 덧셈 뺄셈 익히기 기초 덧셈 뺄셈 익히기	
	3	10의 보수 노래로 익히기, 10의 보수 설명 10의 보수를 이용한 덧셈 방법 받아 올림이 있는 9의 덧셈과 암산	
	4	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
6	1	받아 올림이 있는 9의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 8의 덧셈과 암산	
	2	받아 올림이 있는 8의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 7의 덧셈과 암산	
	3	받아 올림이 있는 7의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 6의 덧셈과 암산	
	4	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
7	1	받아 올림이 있는 6의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 5의 덧셈과 암산	
	2	받아 올림이 있는 5의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 4의 덧셈과 암산	
	3	받아 올림이 있는 4의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 3의 덧셈과 암산	
	4	받아 올림이 있는 3의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 2의 덧셈과 암산	
	5	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
8	1	받아 올림이 있는 2의 덧셈과 암산 받아 올림이 있는 1의 덧셈과 암산	
	2	받아 올림이 있는 1~5의 덧셈복습과 암산 받아 올림이 있는 6~9의 덧셈복습과 암산	
	3	받아 올림이 있는 10의 보수 덧셈 종합 받아 올림이 있는 10의 보수 덧셈 종합	
	4	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
9	1	받아 올림이 있는 10의 보수 덧셈 종합 5의 보수(짝수)노래로 익히기, 5의 보수 설명	
	2	짝수를 이용한 1의 덧셈과 암산	

		짝수를 이용한 1의 덧셈과 암산	
	3	짝수를 이용한 2의 덧셈과 암산 짝수를 이용한 2의 덧셈과 암산	
	4	짝수를 이용한 1~2의 덧셈과 암산 짝수를 이용한 1~2의 덧셈과 암산	
	5	기초 덧셈셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
10	1	짝수를 이용한 3의 덧셈과 암산 짝수를 이용한 3의 덧셈과 암산	
	2	짝수를 이용한 4의 덧셈과 암산 짝수를 이용한 4의 덧셈과 암산	
	3	짝수를 이용한 1~ 4의 덧셈과 암산 5의 보수 덧셈 평가	
	4	기초 덧셈셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
11	1	이중보수 노래로 익히기, 이중보수 설명 이중보수를 이용한 6의 덧셈과 암산	
	2	이중보수를 이용한 6의 덧셈과 암산 이중보수를 이용한 7의 덧셈과 암산	
	3	이중보수를 이용한 7의 덧셈과 암산 이중보수를 이용한 8의 덧셈과 암산	
	4	기초 덧셈셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
12	1	이중보수를 이용한 8의 덧셈과 암산 이중보수를 이용한 9의 덧셈과 암산	
	2	이중보수를 이용한 6~9 덧셈과 암산 이중보수의 덧셈 종합	
	3	몇과 몇 십의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산	
	4	기초 덧셈셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
	5		
1	1	몇과 몇 십의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산	
	2	몇과 몇 십의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산	

	3	50이 만들어지는 수의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산	
	4	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	
2	1	50이 만들어지는 수의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산	
	2	100이 만들어지는 수의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산	
	3	100이 만들어지는 수의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산	
	4	기초 덧뺄셈 평가 보드게임을 활용한 연산수업	

늘봄학교 [주산]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	주산
시 간	화요일, 금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(15:00~14:30), 3교시(14:70~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	4층 전담3실
대 상	선택형(1~6학년)
강 사	황명숙

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	주산교육필요성과 효과, 주판명칭 노래익히기 주판의 구조와 자릿수 주판을 놓는 바른 자세 수의 기초와 주판에 놓인 수 읽어보기	
	2	주판 잡는 법, 연필 잡는 법, 손가락 사용법 1~9까지 한자리수의 덧셈과 뺄셈하기	
	3	주판 잡는 법, 연필 잡는 법, 손가락 사용법 1~9까지 한자리수의 덧셈과 뺄셈하기	
	4	단원평가 보드게임을 활용한 연산 수업	
4	1	받아 올림이 있는 9와 8의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	
	2	받아 올림이 있는 7과 6의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	받아 올림이 있는 5와 4의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	받아 올림이 있는 3과 2의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	
	5	단원평가 보드게임을 활용한 연산 수업	
5	1	받아 올림이 있는 1의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 덧셈과 뺄셈 암산	

	2	<p>짝을 이용한 1과 2의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산</p>	
	3	<p>짝을 이용한 3과 4의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산</p>	
	4	<p>짝을 이용한 3과 4의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산 보드게임을 활용한 연산 수업</p>	
6	1	<p>꼬리 모양을 활용한 6과 7의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산</p>	
	2	<p>꼬리 모양을 활용한 8과 9의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산</p>	
	3	<p>몇과 몇 십의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산</p>	
	4	<p>50이 만들어지는 수의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산 보드게임을 활용한 연산 수업</p>	
7	1	<p>50이 만들어지는 수의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산</p>	
	2	<p>100이 만들어지는 수의 덧셈 그림과 수를 활용한 3행 암산</p>	
	3	<p>받아 내림이 있는 9와 8의 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산</p>	
	4	<p>받아 내림이 있는 9와 8의 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산</p>	
	5	<p>50과 100이 되는 수의 덧셈 평가 보드게임을 활용한 연산 수업</p>	
8	1	<p>받아 내림이 있는 7과 6의 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산</p>	
	2	<p>받아 내림이 있는 5와 4의 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산</p>	
	3	<p>받아 내림이 있는 3과 2의 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산</p>	
	4	<p>일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산 보드게임을 활용한 연산 수업</p>	
9	1	<p>받아 내림이 있는 1의 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산</p>	

	2	일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	일, 십의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	일, 십의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	5	단원평가 보드게임을 활용한 연산 수업	
10	1	두 자리 수와 한 자리 수의 곱셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	2	일, 십의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	두 자리 수와 한 자리 수의 곱셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	십의 자리 수의 덧셈과 뺄셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산 보드게임을 활용한 연산 수업	
11	1	두 자리 수와 한 자리 수의 곱셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	2	일, 십의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 그림과 수를 활용한 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	세 자리 수와 한 자리 수의 곱셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	세 자리 수와 한 자리 수의 나눗셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산 보드게임을 활용한 연산 수업	
12	1	십, 백의 자리 수의 덧셈과 뺄셈 일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 암산	
	2	세 자리 수와 한 자리 수의 곱셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	세 자리 수와 한 자리 수의 나눗셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	세 자리 수와 한 자리 수의 곱셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산 보드게임을 활용한 연산 수업	
1	1	십, 백의 자리 수의 덧셈과 뺄셈 일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 암산	






	2	세 자리 수와 한 자리 수의 곱셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	세 자리 수와 한 자리 수의 나눗셈 일의 자리 수 4행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	십, 백의 자리 수의 덧셈과 뺄셈 일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 암산 보드게임을 활용한 연산 수업	
2	1	십, 백의 자리 수의 덧셈과 뺄셈 일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 암산	
	2	두 자리 수와 두 자리 수의 곱셈 일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 암산	
	3	네 자리 수와 한 자리 수의 나눗셈 일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 암산	
	4	십, 백의 자리 수의 덧셈과 뺄셈 일의 자리 수 5행 덧셈과 뺄셈 암산 보드게임을 활용한 연산 수업	

늘봄학교 [창의로봇]프로그램 연간 운영 계획서






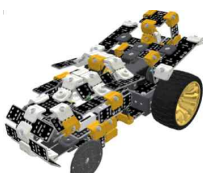


□ 기본 사항

프로그램	창의로봇
시 간	화,금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(13:50~14:30) 3교시(14:40~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	창의로봇실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	김진권


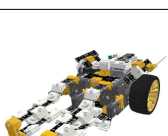

□ 연간 운영 계획









월	주	활동 내용	비고
3	1	<ul style="list-style-type: none"> 로봇 부품의 명칭과 기능을 알 수 있다. 풍차 발전기의 동작 원리를 알 수 있다. 윈디 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 풍차 발전기 로봇이 회전하는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 윈디
	2	<ul style="list-style-type: none"> 엑스휴먼 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 휴머노이드 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 휴머노이드 로봇이 DC Motor 방향 값에 따라 춤을 추는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 엑스휴먼
	3	<ul style="list-style-type: none"> 엑스큐터 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 자전거의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 앞, 뒤로 DC Motor를 장착하여 움직이는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 엑스큐터
	4	<ul style="list-style-type: none"> 건틀렛 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 웨어러블 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 웨어러블 로봇으로 회전하는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 건틀렛
4	1	<ul style="list-style-type: none"> 종이 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 우리 집 강아지 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 우리 집 강아지 로봇이 움직이는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 종이



	2	<ul style="list-style-type: none"> • 물방개 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 물방개 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • DC Motor를 각각 하나씩 제어하는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>물방개</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> • 이티 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 이티 외계인 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 	 <p>이티</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> • 에프오 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • UFO 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • UFO 로봇의 DC Motor 속도를 제어하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>에프오</p>
5	1	<ul style="list-style-type: none"> • 크래미 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 꽃게 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • LED가 깜빡이면서 DC Motor가 오른쪽, 왼쪽 이동하는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>크래미</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> • 알씨 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 레이스 자동차의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 레이스 자동차 로봇이 경기장에서 움직이는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>알씨</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> • 닌자 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 닌자 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 모터를 마주보고 장착하여 움직이는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>닌자</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> • 배터리 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 배터리 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 경기장에서 상대방 로봇을 밀어내는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>배터리</p>
6	1	<ul style="list-style-type: none"> • 푸시 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 푸시 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 무선리모컨으로 상대방 로봇을 밀어내는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>푸시</p>

	2	<ul style="list-style-type: none"> 왕눈이 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 왕눈이 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 무선리모컨으로 DC Motor 속도를 제어하고 서보모터를 움직이는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>왕눈이</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> 드로니 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 드로니 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 무선리모컨으로 서보모터 그래프를 벌리고 닫는 동작으로 물건을 옮기는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>드로니</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> 도토 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 도토 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 서보모터가 좌우로 회전하면서 도리도리 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>도토</p>
7	1	<ul style="list-style-type: none"> 스노우 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 스노우 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 무선리모컨으로 DC Motor와 서보모터를 동작하면서 물건을 치울 수 있는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>스노우</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 스완 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 새처럼 동작하는 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 서보모터를 사용하여 먹이를 먹는 새의 동작처럼 움직이는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>스완</p>
	3	<ul style="list-style-type: none"> 미니부스터 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 서보모터와 플렉시블의 기능을 학습하고 동작원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 서보모터를 사용하여 정확하게 제어되는 코너링 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>미니부스터</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> 배틀-X2 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 배틀-X2 로봇의 동작원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 무선리모컨으로 DC Motor 방향을 제어하고 서보모터를 올리고 내리는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>배틀-X2</p>
8	1	<ul style="list-style-type: none"> 엑스리자드 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 엑스리자드 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 무선리모컨으로 꼬리를 흔들며 빠르게 움직이는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 <p>엑스리자드</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> 히포 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 히포 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 	<p>히포</p>

		<ul style="list-style-type: none"> 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 접촉 센서를 이용하여 복불복 랜덤 게임을 할 수 있는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램 작성하여 미션을 수행한다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 엑스사이클 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 엑스사이클 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 무선리모컨으로 자연스러운 코너링을 할 수 있는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 엑스사이클
	4	<ul style="list-style-type: none"> 미션창작 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 미션창작 로봇의 동작원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 자신만의 미션창작 로봇을 제어하는 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 미션창작
9	1	<ul style="list-style-type: none"> 라이플 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 라이플 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 서보모터의 장전과 발사 동작으로 과녁을 맞추는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 라이플
	2	<ul style="list-style-type: none"> 엑스버기 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 자동차 조향장치인 포물러 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 창의 조립으로 나만의 엑스버기 로봇을 제작할 수 있다. 엑스버기 로봇이 자동차 경주하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	 엑스버기
	3	<ul style="list-style-type: none"> 땅강아지 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 땅강아지의 동작 원리를 알 수 있다. 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 무선리모컨으로 DC Motor 방향을 제어하고 LED를 켜고 끄는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 땅강아지
	4	<ul style="list-style-type: none"> 피닉스 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 새 날개의 특징과 움직임을 관찰하여 피닉스 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 창의 조립으로 나만의 피닉스 로봇을 제작할 수 있다. 피닉스 로봇이 날갯짓하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	 피닉스
10	1	<ul style="list-style-type: none"> 바이카 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 후륜 조향장치인 바이카 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 창의 조립으로 나만의 바이카 로봇을 제작할 수 있다. 바이카 로봇이 주행도로를 경주하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	 바이카
	2	<ul style="list-style-type: none"> 불도저 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. 불도저가 물건을 들어 올리는 불도저 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. 창의 조립으로 나만의 불도저 로봇을 제작할 수 있다. 	

		<ul style="list-style-type: none"> • 불도저 로봇이 바닥에 있는 물건을 들어 올려 옮기는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	불도저 
	3	<ul style="list-style-type: none"> • 트레일러 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 물건을 싣고 주행하는 트레일러 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 트레일러 로봇을 제작할 수 있다. • 트레일러 로봇이 불도저 로봇이 옮겨준 물건을 싣고 주행하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	트레일러 
	4	<ul style="list-style-type: none"> • 킹콩 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 킹콩의 특징과 움직임을 관찰하여 킹콩 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 킹콩 로봇을 제작할 수 있다. • 킹콩 앞 팔로 걸어가는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	킹콩 
11	1	<ul style="list-style-type: none"> • 폭격기 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 전투 비행기인 폭격기 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 폭격기 로봇을 제작할 수 있다. • 폭격기 로봇이 프로펠러를 회전하여 비행하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	폭격기 
	2	<ul style="list-style-type: none"> • 배틀X3 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 파워 배틀X3 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 배틀X3 로봇을 제작할 수 있다. • 배틀X3 로봇이 경기장에서 상대방 로봇을 뒤집거나 밀어내는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	배틀X3 
	3	<ul style="list-style-type: none"> • 듀얼드릴 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 터널을 뚫는 기계인 듀얼드릴 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 듀얼드릴 로봇을 제작할 수 있다. • 듀얼드릴 로봇이 드릴을 회전하면서 움직이는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	듀얼드릴 
	4	<ul style="list-style-type: none"> • 창작 로봇을 설계하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 창작 로봇의 특징과 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 창작 로봇을 제작할 수 있다. • 무선리모컨으로 조종하고 서보모터가 움직이는 코딩 프로그램을 작성하여 완성할 수 있다. 	창작로봇 
12	1	<ul style="list-style-type: none"> • 싸이클론 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 싸이클론 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 모터를 회전시켜 회오리를 일으키는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	싸이클론 
	2	<ul style="list-style-type: none"> • 바바리안 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 바바리안 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 무선리모컨으로 창과 방패를 회전시키는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	

			바바리안
	3	<ul style="list-style-type: none"> • 엑스그랩 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 물건을 잡고 주행하는 엑스 그랩 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 엑스그랩 로봇을 제작할 수 있다. • 엑스그랩 로봇이 물건을 양손으로 잡고 주행하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	 엑스그랩
	4	<ul style="list-style-type: none"> • 타란툴라 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 타란툴라의 특징과 움직임을 관찰하여 타란툴라 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 타란툴라 로봇을 제작할 수 있다. • 타란툴라 로봇이 다리로 보행하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	 타란툴라
1	1	<ul style="list-style-type: none"> • 싸이클론 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 싸이클론 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 모터를 회전시켜 회오리를 일으키는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 싸이클론
	2	<ul style="list-style-type: none"> • 바바리안 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 바바리안 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 로봇을 제작하면서 자신만의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. • 무선리모컨으로 창과 방패를 회전시키는 동작 모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 수행한다. 	 바바리안
	3	<ul style="list-style-type: none"> • 엑스그랩 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 물건을 잡고 주행하는 엑스 그랩 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 엑스그랩 로봇을 제작할 수 있다. • 엑스그랩 로봇이 물건을 양손으로 잡고 주행하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	 엑스그랩
	4	<ul style="list-style-type: none"> • 타란툴라 로봇을 제작하여 구조적 특징과 기능을 알아본다. • 타란툴라의 특징과 움직임을 관찰하여 타란툴라 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 창의 조립으로 나만의 타란툴라 로봇을 제작할 수 있다. • 타란툴라 로봇이 다리로 보행하는 동작모드 설정 및 코딩 프로그램을 작성하여 미션을 완성할 수 있다. 	 타란툴라
2	1	<ul style="list-style-type: none"> • 윌리 로봇의 특징과 기능을 학습할 수 있다. • 기본 조립으로 로봇을 제작하여 차량 요기의 일종으로 뒤집혀도 다시 일어나는 동작 원리를 이해할 수 있다. • 동작모드 선택 또는 코딩 프로그램을 작성하여 뒤집혀도 다시 일어나는 미션을 수행한다. 	 윌리
	2	<ul style="list-style-type: none"> • 엑스벤틀리 로봇의 특징과 기능을 학습할 수 있다. • 기존 조립으로 로봇을 제작하여 4개 바퀴가 모두 상황에 따라 움직이는 4륜 조향장치 주행 동작을 이해 할 수 있다. • 동작모드 선택 또는 코딩 프로그램을 작성하여 4륜 조향장치가 장착된 자동차가 원주를 크게 돌면서 안전하게 회전하는 미션을 수행한다. 	 엑스벤틀리

3	<ul style="list-style-type: none"> • 트윈롤링 로봇의 특징과 기능을 학습할 수 있다. • 기본 조립으로 로봇을 제작하여 2개의 앞쪽 구동부를 회전하는 동작 원리를 이해할 수 있다. • 동작모드 선택 또는 코딩 프로그램을 작성하여 앞쪽 구동부를 회전하여 주행하는 미션을 수행한다. 	 트윈롤링
4	<ul style="list-style-type: none"> • 사이보그 바이크 로봇의 동작 원리를 알 수 있다. • 기본 조립으로 로봇을 제작하면서 고속의 경주용 오토바이의 기능을 이해할 수 있다. • 동작모드 선택 또는 코딩 프로그램을 작성하여 트랙 경기장에서 경주용 오토바이를 주행하는 다양한 미션을 수행한다. 	 사이보그 바이크

□ 기본 사항

프로그램	창의미술
시 간	화,금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(13:50~14:30) 3교시(14:40~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	4층 미술실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	하윤숙

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	나의 새학기-다른종이와 펜을 사용하여 오려 콜라주한다.	머메이드,포스카펜
	2	꽃 오브제만들기-봄 꽃을 관찰하고 입체적으로 표현한다.	우드락,지점토 외
	3	글자 디자인-봄을 나타내는 글자를 디자인해 구성한다.	포스터물감,평붓 외
	4	수툴모빌-봄의 향기-원형수틀에 봄의 느낌으로 표현한다.	펠트지,수틀 외
4	1	붓펜으로 그리기-봄의 매화를 한국화 느낌으로 그려본다.	초배지,붓펜 외
	2	책 상자 꾸미기-나만의 책을 디자인하여 완성한다.	책상자,채색도구 외
	3	내가 사는 동네-학교주변이나 동네의 풍경을 그려본다.	채색도구 외
	4	키친타올카네이션-번지기기법으로 카네이션카드를 만든다.	키친타올,카드종이
	5	자유그리기-원하는 주제를 자유롭게 그려 완성한다.	채색도구 외
5	1	토퍼만들기-토퍼를 만들어 감사의 마음을 표현한다.	토퍼막대,포스터물감
	2	꽃다발만들기-보드지에 한지 꽃포장지로 꽃다발을 만든다.	한지,보드지 외
	3	기억속의 순간-나만의 특별한 기억을 떠올려 그려본다.	채색도구와 오브제
	4	자유그리기-개인이 그림을 선택해 그려본다.	그리기교재 외
6	1	지구를 지킬게-싸인펜 번지기로 지구환경에 대해 그린다.	타올,싸인펜 번지기
	2	자랑스런 우리나라-대표적인 우리나라의 특징을 살려 그린다.	시트지, 매직 외
	3	자코메티 조각-자코메티 작품을 감상한 후 표현한다.	와이어, 클레이 외
	4	감정 하늘-자신의 감정을 하늘에 비유하여 그려본다.	파스텔, 물감 외
7	1	심야의 잠수함-검은 종이와 흰도화지를 사용하여 표현한다.	포스카펜, 도화지류

	2	랜드마크 그리기-랜드마크의 특징을 살려 입체적표현을 한다.	사진출력, 채색도구
	3	별이 빛나는 밤-아크릴물감으로 고흐의 작품을 그려본다.	캔버스액자, 아크릴
	4	바다동굴-동굴속에서 보는 바다를 그려본다.	크레파스,물감 외
	5	캐릭터 세상-좋아하는 캐릭터로 그들의 세상을 그려본다.	샘플, 매직 외
8	1	핸디코트바다-핸디코트를 사용하여 파도를 표현한다.	핸디코트,오브제 외
	2	아이스크림만들기-클레이와 오브제로 컵 아이스크림을 만든다.	컵,클레이,오브제 외
	3	아이스크림과 나-아이스크림을 먹는 내모습을 그려본다.	채색도구 외
	4	바다의화가-바다의 화가 전혁림의 작품을 표현한다.	포스터 물감 외
9	1	테라코타 액자-테라코타를 알고 흙으로 소품을 만든다.	테라코타흙,도구 외
	2	나는야 초능력자-내가 갖고 싶은 초능력을 표현해본다.	채색도구 외
	3	휴지물감 만들기-작은 캔버스에 휴지물감을 만들어 그린다.	휴지,물감,본드 외
	4	나의 꿈-원단에 미래의 모습을 그려 액자로 만든다.	천,채색도구 외
	5	진주귀걸이 소녀-베르메르의 작품을 감상하고 그려 채색한다.	자료,파스텔 외
10	1	행성과 외계인-행성과 외계인의 모습을 다양하게 표현한다.	우드락,볼,클레이 외
	2	점토 색동이불-전통이불과 나비장을 입체적으로 표현한다.	점토,캔버스액자 외
	3	축구경기-축구하는 사람을 역동적으로 표현한다.	채색도구 외
	4	땅콩과 다람쥐-사실적인 사진을 보고 색을 표현해본다.	사진,채색도구 외
11	1	겨울도시의 보름달-도시풍경과 달을 다양한 기법으로 표현한다.	스탬프,포스카펜 외
	2	캐릭터 열쇠고리-캐릭터로 열쇠고리를 만든다.	캐릭터,구슬,고리 외
	3	이층집 우리가족-스크래치 기법으로 우리집을 표현한다.	보드판,기타재료 외
	4	어린 왕자와 달-원형캔버스에 어린왕자와 달을 표현한다.	캔버스보드,휴지물감
12	1	테디베어뮤지엄-테디베어뮤지엄을 보고 그려본다.	크레파스,물감 외
	2	크리스마스액자-모델링페이스트로 그린 트리를 오브제한다.	모델링페이스트 외
	3	동물춧대 만들기-동물의 형태의 춧대를 도예토로 만든다.	도예토, 아크릴물감
	4	이야기 책커버-책의 형태를 알고 펼친 책을 그려본다.	채색도구 외
	5	겨울음식 그리기-겨울에 떠오르는 음식과 간식을 그린다.	매직,파스텔 외
1	1	복이 와요-‘복’자를 민화풍으로 재미있게 표현한다.	복 글씨,채색도구 외
	2	클레이와 음식-클레이를 사용하여 입체그림을 그리날.	클레이,채색도구 외

	3	찰각!찰각!-사진찍는 모습을 이중그림으로 그려본다.	사진, 채색도구 외
	4	투명조명만들기-제본필름지에 그림을 그려 조명을 만든다.	재본필름,매직,조명
2	1	동물 북마크만들기-동물모양의 북마크를 다양하게 만든다.	얇은보드,채색도구
	2	꽃과 매화-화병모양을 스텐실하고 매화꽃을 그려본다.	원형보드,화병틀 외
	3	팝아트-코카콜라를 팝아트기법으로 그린다.	나무판,채색도구 외
	4	에릭칼처럼-질감종이를 만들고 에릭칼처럼 표현한다.	질감종이,아크릴물감

□ 기본 사항

프로그램	축구
시 간	화,금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(13:50~14:30) 3교시(14:40~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	운동장
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	김진욱

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	기본기(패스)2인1조 짝을 이뤄서 인사이드 패스연습	
	2	기본기(패스)2인1조 짝을 이뤄서 인사이드 패스연습	
	3	기본기(패스)2인1조 짝을 이뤄서 인사이드 패스연습	
	4	기본기(패스)2인1조 짝을 이뤄서 인사이드 패스연습	
4	1	기본기(드리블)콘을 지그재그로 설치해서 드리블해서 통과	
	2	기본기(드리블)콘을 지그재그로 설치해서 드리블해서 통과	
	3	기본기(드리블)콘을 지그재그로 설치해서 드리블해서 통과	
	4	기본기(드리블)콘을 지그재그로 설치해서 드리블해서 통과	
5	1	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드 아웃사이드 컨트롤 후 패스	
	2	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드 아웃사이드 컨트롤 후 패스	
	3	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드 아웃사이드 컨트롤 후 패스	
	4	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드 아웃사이드 컨트롤 후 패스	
6	1	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드 아웃사이드 컨트롤 후 패스	
	2	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드	

		아웃사이드 컨트롤 후 패스	
	3	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드 아웃사이드 컨트롤 후 패스	
	4	기본기(에어볼)2인1조로 짝을 이뤄서 볼을 던져서 인사이드 아웃사이드 컨트롤 후 패스	
7	1	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
	2	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
	3	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
	4	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
8	1	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
	2	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
	3	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
	4	기본기(드리블,패스)콘을 지그재그로 콘을 세워놓고 인사이드 아웃사이드를 사용해 동료에게 패스	
9	1	자체게임 게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다	
	2	자체게임 게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다	
	3	자체게임 게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다	
	4	자체게임 게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던	

		기술들을 사용하면서 게임을 진행한다	
10	1	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	2	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	3	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	4	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
11	1	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	2	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	3	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	4	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
12	1	기본기(패스,슈팅) 2인1조 짝을 이뤄서 움직이면서 패스를 하고 신호를 주면 마지막 패스를 받은 사람이 골대 안으로 슈팅을 한다.	
	2	기본기(패스,슈팅) 2인1조 짝을 이뤄서 움직이면서 패스를 하고 신호를 주면 마지막 패스를 받은 사람이 골대 안으로 슈팅을 한다.	
	3	기본기(패스,슈팅) 2인1조 짝을 이뤄서 움직이면서 패스를 하고 신호를 주면 마지막 패스를 받은 사람이 골대 안으로 슈팅을 한다.	
	4	기본기(패스,슈팅) 2인1조 짝을 이뤄서 움직이면서 패스를 하고 신호를 주면 마지막 패스를 받은 사람이 골대 안으로 슈팅을 한다.	

1	1	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	2	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	3	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
	4	<p>자체게임</p> <p>게임을 통하여 같이 훈련하는 동료들과 협동심을 길러 배웠던 기술들을 사용하면서 게임을 진행한다</p>	
2	1	<p>기본기(슈팅게임) 골대 안에 콘을 세워놓고 발등 슈팅으로 콘 맞추기</p>	
	2	<p>기본기(슈팅게임) 골대 안에 콘을 세워놓고 발등 슈팅으로 콘 맞추기</p>	
	3	<p>기본기(슈팅게임) 골대 안에 콘을 세워놓고 발등 슈팅으로 콘 맞추기</p>	
	4	<p>기본기(슈팅게임) 골대 안에 콘을 세워놓고 발등 슈팅으로 콘 맞추기</p>	

늘봄학교 [컴퓨터&코딩1]프로그램 연간 운영 계획서

☐ 기본 사항

프로그램	컴퓨터&코딩1
시 간	월 • 수 • 목, 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:40~15:20), 3교시(15:30~16:10), 4교시(16:20~17:00)
장 소	2층 컴퓨터실
대 상	1~6학년
강 사	정은아

□ 연간 운영 계획

컴퓨터 Windows 10 및 기초교재와 DIAT 자격증, ITQ 자격증

월	주/차시		활동 내용		비고
3	1	1	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 컴퓨터의 구성장치 	
		2	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 파워포인트 2021 기본화면 구성 ● 제목슬라이드 작성 ● 통합 문서 저장하고 종료하기 	
		3	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 슬라이드의 크기 및 순서 설정 ● 점 편집 기능을 이용한 표지 디자인 	
	2	4	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 마우스 사용법 	
		5	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 새 슬라이드 추가하기 ● 슬라이드 레이아웃 변경하기 	
		6	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 워드아트 삽입 후 글꼴과 서식 설정 ● 그림 삽입과 그림 배경색 설정 	
	3	7	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 키보드의 기능알아보기 	
		8	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 슬라이드 이동하기 ● 슬라이드 복사 및 삭제하기 	
		9	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 슬라이드1 실습 Ⅰ (표지 디자인) 	
	4	10	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 바탕화면 알아보기 	
		11	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트 상자에 글꼴 서식 지정하기 	
		12	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 슬라이드 마스터 작성 및 설명(마스터 작성의 필요성) 	
	5	13	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 바탕화면의 바로가기 메뉴 	
		14	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 도형 작성하기 	
		15	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 제목, 하단 로고, 슬라이드 번호 마스터 설정 	
4	1	16	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 테마 설정하기 	
		17	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 도형 꾸미기 Ⅰ 	
		18	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 도형 삽입하여 그림자 설정 	
	2	19	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 화면 보호기 기능 	
		20	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 도형 꾸미기 Ⅱ 	
		21	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트에 하이퍼링크 적용, 그림 자르기 기능 	
	3	22	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 작업표시줄 설정 기능 	
		23	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 선 및 연결선 작성하기 	
		24	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 슬라이드2 실습 Ⅰ (목차 슬라이드) 	
	4	25	컴퓨터와 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 작업표시줄 설정 기능 Ⅱ 	
		26	DIAT프리젠테이션 2021	<ul style="list-style-type: none"> ● 그림 파일 삽입 하기 	
		27	ITQ 파워포인트	<ul style="list-style-type: none"> ● 글머리 기호 사용, 문단 편집 ● 동영상 삽입후 자동실행, 반복재생 설정 	

월	주/차시	활동 내용	비고
5	1	28 컴퓨터와 인사하기 ● 인터넷 화면 구성	
		29 DIAT프리젠테이션 2021 ● 마스터 지정하기	
		30 ITQ 파워포인트 ● 슬라이드3 실습 I ● (텍스트/동영상 슬라이드)	
	2	31 컴퓨터와 인사하기 ● 인터넷으로 바탕화면 변경하기	
		32 DIAT프리젠테이션 2021 ● 애니메이션 지정하기	
		33 ITQ 파워포인트 ● 표 작성 및 세부 조건에 대한 설정	
	3	34 컴퓨터와 인사하기 ● 윈도우 창 알아보기	
		35 DIAT프리젠테이션 2021 ● SmartArt 삽입하기	
		36 ITQ 파워포인트 ● 표작성 후상단· 좌측도형 삽입후 그라데이션 효과	
	4	37 컴퓨터와 인사하기 ● 메모장 알아보기	
		38 DIAT프리젠테이션 2021 ● 실행 단추 만들기	
		39 ITQ 파워포인트 ● 슬라이드4 실습 I (표 슬라이드)	
6	1	40 컴퓨터와 인사하기 ● 계산기 알아보기	
		41 DIAT프리젠테이션 2021 ● 표 만들기	
		42 ITQ 파워포인트 ● 차트 작성 위한 시트 입력, 차트 유형 설정	
	2	43 컴퓨터와 인사하기 ● 그림판 알아보기	
		44 DIAT프리젠테이션 2021 ● 차트 만들기	
		45 ITQ 파워포인트 ● 차트의 세부 조건 설정	
	3	46 컴퓨터와 인사하기 ● 그림판 3D로 괴물 캐릭터 만들기	
		47 DIAT프리젠테이션 2021 ● 배경 지정하기	
		48 ITQ 파워포인트 ● 슬라이드5 실습 I (차트 슬라이드)	
	4	49 컴선생 여우님 파워포인트 2021 ● 파워포인트 내맘대로 다루기 ● 글자 모양 내 맘대로 꾸미기 ● 클립아트와 한자 삽입하기	
		50 DIAT프리젠테이션 2021 ● WordArt 삽입하기	
		51 ITQ 파워포인트 ● 도형 삽입과 스마트 아트 작성	
7	1	52 컴선생 여우님 파워포인트 2021 ● 여러 도형으로 그림 그리기 ● 여러 모양의 도형 그리기	
		53 DIAT프리젠테이션 2021 ● 실전 모의고사 1	
		54 ITQ 파워포인트 ● 애니메이션 효과 및 순서 설정	
	2	55 컴선생 여우님 파워포인트 2021 ● 효과를 이용해 도형 꾸미기 ● 그림 삽입으로 액자 만들기	
		56 DIAT프리젠테이션 2021 ● 실전 모의고사 2	
		57 ITQ 파워포인트 ● 슬라이드6 실습 I (도형슬라이드)	
	3	58 컴선생 여우님 파워포인트 2021 ● WordArt와 SmartArt 삽입하기	
		59 DIAT프리젠테이션 2021 ● 실전 모의고사 3	
		60 ITQ 파워포인트 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 I	
	4	61 컴선생 여우님 파워포인트 2021 ● 표를 이용해 시간표 만들기	
		62 DIAT프리젠테이션 2021 ● 실전 모의고사 4	
		63 ITQ 파워포인트 ● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 II	

월	주/차시		활동 내용		비고
7	4	64	컴선생 여우님 파워포인트 2021	● 사용자 지정 애니메이션 지정하기	
		65	DIAT프리젠테이션 2021	● 실전 모의고사 5	
		66	ITQ 파워포인트	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 III	
8	1	67	컴선생 여우님 한글 2022	● 여러 글자 입력하기	
		68	DIAT프리젠테이션 2021	● 실전 모의고사 6	
		69	ITQ 파워포인트	● 자격증 시험을 위한 2014 하반기 ● 기출문제 연습 I	
	2	70	컴선생 여우님 한글 2022	● 글자 모양 예쁘게 꾸미기	
		71	DIAT프리젠테이션 2021	● 실전 모의고사 7	
		72	ITQ 파워포인트	● 자격증 시험을 위한 2014 하반기 ● 기출문제 연습 II	
	3	73	컴선생 여우님 한글 2022	● 글자 모양 예쁘게 꾸미기 II	
		74	DIAT프리젠테이션 2021	● 실전 모의고사 8	
		75	ITQ 파워포인트	● 자격증 시험을 위한 2014 하반기 ● 기출문제 연습 III	
	4	76	컴선생 여우님 한글 2022	● 문단 지정하기	
		77	DIAT프리젠테이션 2021	● 실전 모의고사 9	
		78	ITQ 파워포인트	● 자격증 시험을 위한 2014하반기 ● 기출문제 연습 IV	
9	1	79	컴선생 여우님 한글 2022	● 문단 정렬을 이용한 문서꾸미기	
		80	DIAT 워드프로세서 2021	● 글자모양 지정하기	
		81	ITQ 한글 ITQ 엑셀	● 편집 용지의 크기 조정과 스타일 설정 ● 행높이설정, 셀테두리, 채우기색 지정, 셀 맞춤	
	2	82	컴선생 여우님 한글 2022	● 문단 정렬을 이용한 문서꾸미기	
		83	DIAT 워드프로세서 2021	● 글자모양 지정하기	
			DIAT 스프레드시트2021	● 행 높이 변경하고 도형을 이요하여 제목작성하기	
		84	ITQ 한글	● 편집 용지의 크기 조정과 스타일 설정	
	ITQ 엑셀		● 행높이설정, 셀테두리, 채우기색 지정, 셀 맞춤		
	3	85	컴선생 여우님 한글 2022	● 문단 정렬을 이용한 문서꾸미기 II	
		86	DIAT 워드프로세서 2021	● 문단 모양 지정하기	
			DIAT 스프레드시트2021	● 수식알아보기	
		87	ITQ 한글	● 스타일에 맞게 문단 모양, 글자모양 설정	
	ITQ 엑셀		● 셀의 표시형식 지정		
	4	88	컴선생 여우님 한글 2022	● 문자표 입력하기	
		89	DIAT 워드프로세서 2021	● 문자표를 이용한 문서작성하기	
			DIAT 스프레드시트2021	● 통계함수	
		90	ITQ 한글	● 스타일 설정에 맞게 실습	
			ITQ 엑셀	● 수식을 이용한 조건부 서식	

월	주/차시	활동 내용		비고
9	5	91	컴선생 여우님한글 2022 ● 문자표를 이용한 문서꾸미기 II	
		92	DIAT 워드프로세서 2021 ● 글맵시를 이용한 문서 작성하기	
			DIAT 스프레드시트2021 ● 통계함수	
		93	ITQ 한글 ● 일목요연하게 정리 하는 표 만들기	
			ITQ 엑셀 ● WordArt로 제목 작성	
10	1	94	컴선생 여우님한글 2022 ● 그림 삽입하기	
		95	DIAT 워드프로세서 2021 ● 머리말 지정하여 삽입하기	
			DIAT 스프레드시트2021 ● 수학/삼각함수	
		96	ITQ 한글 ● 표의 다양한 실습 I	
			ITQ 엑셀 ● 도형으로 제목 작성	
	2	97	컴선생 여우님한글 2022 ● 삽입한 그림에 배경지정하기	
		98	DIAT 워드프로세서 2021 ● 쪽 번호의 모양 변경 후 삽입하기	
			DIAT 스프레드시트2021 ● 수학/삼각함수	
		99	ITQ 한글 ● 표를 참고한 차트 만들기	
			ITQ 엑셀 ● 수식 작성의 기본, 셀의 참조형식, 비교 연산자	
	3	100	컴선생 여우님한글 2022 ● 그리기 마당을 이용한 그림 꾸미기	
		101	DIAT 워드프로세서 2021 ● 쪽 테두리 지정하기	
			DIAT 스프레드시트2021 ● 날짜 및 시간 함수	
		102	ITQ 한글 ● 차트 마법사를 이용하여 조건 설정	
			ITQ 엑셀 ● 정렬과 부분합 구하기	
11	1	106	컴선생 여우님한글 2022 ● 글맵시 삽입, 꾸미기	
		107	DIAT 워드프로세서 2021 ● 글상자로 주제 정하기, ● 다단을 설정한 후 문서 작성하기	
			DIAT 스프레드시트2021 ● 데이터베이스 함수, 논리 함수	
		108	ITQ 한글 ● 수식 편집기를 이용한 수학적 입력	
			ITQ 엑셀 ● 피벗 테이블 작성하기	
	2	109	컴선생 여우님한글 2022 ● 글맵시를 이용한 문서 작성하기	
		110	DIAT 워드프로세서 2021 ● 다단 설정한 곳에 그림 넣기	
			DIAT 스프레드시트2021 ● 텍스트 함수	
		111	ITQ 한글 ● 수식 편집기를 이용한 수학적 입력 실습	
			ITQ 엑셀 ● 피벗테이블 기본 레이아웃과 기타설정	
	3	112	컴선생 여우님한글 2022 ● 다단 설정하기	
		113	DIAT 워드프로세서 2021 ● 각주 삽입하기	
			DIAT 스프레드시트2021 ● 찾기/참조 함수	
		114	ITQ 한글 ● 그리기 도구를 이용한 다양한 도형 삽입과 채우기	
			ITQ 엑셀 ● 차트 작성 및 편집하기	

월	주/차시		활동 내용		비고	
11	4	115	컴선생 여우님 한글 2022	● 다단 설정하여 문서 작성하기		
		116	DIAT 워드프로세서 2021	● 문서 수정 기호 외우기		
			DIAT 스프레드시트2021	● 셀 서식과 조건부 서식 지정하기		
		117	ITQ 한글	● 삽입된 도형에 글맵시 설정		
			ITQ 엑셀	● 함수 마법사 및 함수 추가 주요함수를 이요한 함수 작성하기		
12	1	118	컴선생 여우님 한글 2022	● 다단 설정하여 문단 첫글자 장식하기		
		119	DIAT 워드프로세서 2021	● 표 삽입하기		
			DIAT 스프레드시트2021	● 데이터 정렬하고 부분합 구하기		
		120	ITQ 한글	● 삽입된 도형에 그림, 하이퍼링크 설정		
	ITQ 엑셀		● 통계함수를 이용한 함수 익히기			
	2	121	컴선생 여우님 한글 2022	● 글상자 삽입하기		
		122	DIAT 워드프로세서 2021	● 표 테두리 지정하기		
			DIAT 스프레드시트2021	● 고급 필터를 사용하여 원하는 데이터만 표시하기		
		123	ITQ 한글	● 자유로운 도형의 삽입과 글맵시, 그림 삽입 I		
			ITQ 엑셀	● 수식함수를 이용한 함수 익히기		
	3	124	컴선생 여우님 한글 2022	● 글상자 삽입하기 II		
		125	DIAT 워드프로세서 2021	● 표 배경 지정하기		
			DIAT 스프레드시트2021	● 시나리오 작성하기		
		126	ITQ 한글	● 종합 문서 평가를 위한 문서 입력		
			ITQ 엑셀	● 논리 함수 익히기		
		4	127	컴선생 여우님 한글 2022	● 쪽 테두리 지정하기	
			128	DIAT 워드프로세서 2021	● 차트 작성하기	
				DIAT 스프레드시트2021	● 매크로 작성하기	
	129		ITQ 한글	● 문단 첫 글자 장식과 그림편집과 책갈피 설정		
	ITQ 엑셀	● 데이터베이스 함수 익히기				
	5	130	컴선생 여우님 한글 2022	● 쪽 배경 꾸미기		
		131	DIAT 워드프로세서 2021	● 차트 꾸미기		
DIAT 스프레드시트2021			● 피벗 테이블 작성하기			
132		ITQ 한글	● 한자변환/ 글꼴/ 머리말, 꼬리말 설정과 감추기			
	ITQ 엑셀	● 날짜/ 시간 함수 익히기				
	1	133	컴선생 여우님 한글 2022	● 도형에 그림 넣기와 회전하기		
		134	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사 I		
			DIAT 스프레드시트2021	● 차트 작성하기		
135		ITQ 한글	● 문자표, 줄간격, 강조점, 장평, 자간 설정			
	ITQ 엑셀	● 찾기/참조 영역함수 익히기				
1	2	136	컴선생 여우님 한글 2022	● 도형에 그라데이션 지정하기		
		137	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사 II		
	DIAT 스프레드시트2021		● 실전 모의고사 I			
	138	ITQ 한글	● 쪽번호 매기기, 새번호로 시작, 쪽번호 감추기			
		ITQ 엑셀	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 I			

월	주/차시		활동 내용		비고
1	3	139	컴선생 여우님 한글 2022	● 도형을 이용한 리플렛 만들기	
		140	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사 III	
			DIAT 스프레드시트2021	● 실전 모의고사 II	
		141	ITQ 한글	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 I	
			ITQ 엑셀	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 II	
	4	142	컴선생 여우님 한글 2022	● 표 만들기	
		143	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사 IV	
			DIAT 스프레드시트2021	● 실전 모의고사 III	
		144	ITQ 한글	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 II	
			ITQ 엑셀	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 III	
2	1	145	컴선생 여우님 한글 2022	● 표를 이용한 차트 만들기	
		146	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사	
			DIAT 스프레드시트2021	● 실전 모의고사 IV	
		147	ITQ 한글	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 III	
			ITQ 엑셀	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 IV	
	2	148	컴선생 여우님 한글 2022	● 문서마당을 이용한 꾸미기	
		149	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사 V	
			DIAT 스프레드시트2021	● 실전 모의고사 IV	
		150	ITQ 한글	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 IV	
			ITQ 엑셀	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 V	
	3	151	컴선생 여우님 한글 2022	● 그림 일기장 만들기	
		152	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사 VI	
			DIAT 스프레드시트2021	● 실전 모의고사 V	
		153	ITQ 한글	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 V	
			ITQ 엑셀	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 VI	
	4	154	컴선생 여우님 한글 2022	● 실험보고서 만들기	
		155	DIAT 워드프로세서 2021	● 실전 모의 고사 VII	
			DIAT 스프레드시트2021	● 실전 모의고사 VI	
		156	ITQ 한글	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 VI	
			ITQ 엑셀	● 자격증 시험을 위한 모의고사 연습 VII	

손으로 배우는 코딩 연간 계획서

주	학습주제	학습목표	학습내용
1	어린이 코딩 1일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스크래치 주니어란? ■ 스크래치 주니어 실행 및 화면 구성
2	어린이 코딩 2일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 나만의 캐릭터 꾸미기 ■ 페인트 화면 화면 구성
3	어린이 코딩 3일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터를 추가한 후 색상 변경하기 ■ 장면을 추가한 후 배경넣기 ■ 장면 및 캐릭터 삭제하기
4	어린이 코딩 4일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이벤트 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 이벤트 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
5	어린이 코딩 5일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이벤트 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
6	어린이 코딩 6일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이벤트 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 이벤트 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
7	어린이 코딩 7일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동작 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
8	어린이 코딩 8일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동작 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
9	어린이 코딩 9일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동작 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기

주차	학습주제	학습목표	학습내용
10	어린이 코딩 10일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동작 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 동작 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 이벤트 블록()과 동작 블록()을 이용하여 점프 게임을 코딩해 보세요.
11	어린이 코딩 11일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모양 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 모양 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
12	어린이 코딩 12일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모양 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 모양 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
13	어린이 코딩 13일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소리 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 제어 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 제어 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
14	어린이 코딩 14일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제어 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 제어 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
15	어린이 코딩 15일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제어 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기 ■ 제어 블록()의  명령블록을 이용하여 코딩하기
16	어린이 코딩 16일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 봄 배경을 추가하여 예쁘게 꾸미기 ■ 새로운 장면 및 배경(여름, 가을, 겨울)을 추가한 후 장면이 전환되도록 코딩하기
17	어린이 코딩 17일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 장면 및 배경을 추가한 후 배경 꾸미기 ■ 캐릭터를 추가한 후 얼굴 꾸미기 ■ 빨간색 차(Driver) 코딩하기 ■ 파란색 차(Driver) 코딩하기

주 차	학습주제	학습목표	학습내용
18	어린이 코딩 18일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 장면, 배경 및 캐릭터 추가하기 ■ 장면1 코딩하기 ■ 장면2 코딩하기
19	어린이 코딩 19일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 배경 및 캐릭터 추가하기 ■ 'Tic' 및 'Basketball' 캐릭터 코딩하기
20	어린이 코딩 20일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 장면, 배경 및 캐릭터 추가하기 ■ 장면1 코딩하기 ■ 장면2 코딩하기
21	어린이 코딩 21일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 장면, 배경 및 캐릭터 추가하기 ■ 장면1 코딩하기 ■ 장면2 코딩하기
22	어린이 코딩 22일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 장면, 배경 및 캐릭터 추가하기 ■ 장면1 코딩하기 ■ 장면2 코딩하기 ■ 장면3 코딩하기
23	어린이 코딩 23일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 장면, 배경 및 캐릭터 추가하기 ■ 파리 코딩하기 ■ 명령블록을 복사한 후 박쥐 코딩하기 ■ 뱀과 나비 코딩하기
24	어린이 코딩 24일차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 손으로 배우는 어린이 코딩 ■ 스크래치 주니어로 블록 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 장면, 배경 및 캐릭터 추가하기 ■ 장면1 코딩하기 ■ 장면2 코딩하기

CREATE CODING PLAY 3.0 I (스크래치)

과목	주/차시	활동내용	비고
특 강 교재교 육과정 (창의 코딩 놀이 I - 스크 래치)	1	1 단어에 이용한 이야기 만들기 ● 컴퓨터를 작동시키는 마우스	
		2 그림을 이용한 이야기 만들기 ● 프로그래밍 언어와 코딩 이해하기	
		3 극장에서 영화보기 ● 스크래치 프로그램 알아보기	
	2	4 맛있는 김밥 만들기 ● 스프라이트의 추가 및 삭제하기	
		5 문자를 신호로 만들기 ● 스크래치 스프라이트 편집하기	
		6 그룹 만들기 ● 스프라이트의 모양 추가하고 순서 및 이름 변경하기	
	3	7 그림을 프로그래밍하기 ● 스프라이트의 모양 편집하기	
		8 종합 활동 ● 스크래치에 스프라이트 추가 및 수정하기	
		9 프로그램을 보고 그림 만들기 ● 블록 코드 알아보기	
	4	10 프로그램 간단하게 만들기 ● 블록 연결 및 실행하기	
		11 작업 순서에 맞는 물건 찾기 ● 오프라인 파일 불러오기 및 컴퓨터에 저장하기	
		12 물건을 쉽게 찾을 수 있도록 가방 정리하기 ● 순차 알고리즘 알아보기	
	5	13 마트 가는길 만들기 ● 고양이 자기 소개하기	
		14 샌드위치 만들기 ● 스프라이트 대화 만들기	
		15 떡 만두 라면 만들기 ● 블록을 이용한 모양 바꾸기	
	6	16 종합 활동 ● 스프라이트 움직이는 동작 만들기	
		17 수돗물 호수로 연결하기 ● 디버깅 알아보기	
		18 우리학교 배치 벤다이어그램으로 그리기 ● 반복 알고리즘 알아보기	
	7	19 공통점과 차이점 구분하기 ● 도사 전우치 만들기	
		20 규칙 찾아내기 ● 꽃잎으로 꽃 만들기	
		21 순서도 알아보기 ● 마우스를 따라다니는 박쥐 만들기	
	8	22 순차 알고리즘 알아보기 ● 이벤트 알아보기	
		23 반복 알고리즘 알아보기 ● 키보드를 이용한 동박 만들기	
		24 종합 활동 ● 프로그래밍 완성 조건에 맞게 코딩하기	

CREATE CODING PLAY 3.0 II (스크래치)

과목	주/차시	활동내용		비고	
특강 교재 교육 과정 (창의 코딩 놀이 Ⅱ - 스크 래치)	1	1	가장 좋아하는 음식 찾기	● 축구공 놀이하기	
		2	데칼코마니 기법 활용하기	● 블록 코딩 및 스프라이트 복사하기	
		3	올해의 유행패션 알아보기	● 런닝맨 달리기	
	2	4	스케줄 조정하여 영화보기	● 하늘을 나는 열기구 만들기	
		5	모눈종이 이미지 숫자로 만들기	● 로켓 발사하기	
		6	숫자를 모눈종이 이미지로 만들기	● 좌표를 이용한 점프 만들기	
	3	7	좋아하는 스포츠 통계조사하기	● 이동 발사대에서 로켓 발사하기	
		8	종합 활동	● 블록의 이동속도 임의로 지정하기	
		9	카드놀이 게임	● 화가 난 공룡 만들기	
	4	10	하음이의 옷차림 알아맞히기	● 공포영화 만들기	
		11	끼리끼리 놀아요	● 세계일주 여행하기	
		12	부모님을 위해 설거지 도와드리기	● 메뉴 선택 게임 만들기	
	5	13	피자 만들기	● 축구 골키퍼 만들기	
		14	신호등 만들기	● 자유롭게 움직이는 무당벌레 만들기	
		15	용돈 사용 금액 그림으로 표시하기	● 크리스마스 캐롤 소리 연결하기	
	6	16	종합 활동	● 반투명 효과 만들기, 소리 재생하기	
		17	맛있는 꼬치 요리 만들기	● 조건선택 알아보기	
		18	원통 안에 담겨진 물건 찾기	● 고궁의 야경 만들기	
	7	19	규칙 찾아내기	● 조건에 따른 딱정벌레 멈추기	
		20	숫자 패턴 만들기	● 메시지를 이용한 자동차 멈춤 만들기	
		21	침입자를 막아라	● 메시지를 이용한 신호등 만들기	
	8	22	개미굴 확장을 위한 수레 만들기	● 묻고 기다리기로 대화 나누기	
		23	여왕개미와 알을 안전하게 대피시키기	● 비밀번호를 이용한 보물 상자 열기	
		24	종합 활동	● 식물의 성장 과정 만들기	

CREATE CODING PLAY 3.0Ⅲ (스크래치 3.0)

과목	주/차시		활동내용		비고
특강 교재 교육 과정 (영재 스쿨- 코딩 놀이Ⅲ- 스크래치3.0)	1	1	쥬라기 공원	<ul style="list-style-type: none"> ● 스프라이트의 삽입 및 삭제 방법 ● 무대 배경의 지정 방법 ● 스크래치 파일의 저장 방법 	
		2	인사하는 스노우 파파	<ul style="list-style-type: none"> ● 저장된 파일 불러오기 ● 스크립트 블록의 연결 방법 ● 스크립트 블록의 삭제 방법 	
		3	공룡 구출 대작전	<ul style="list-style-type: none"> ● 스크립트 블록의 복사 방법 ● 복사한 스크립트 블록 묶음의 수정 방법 	
	2	4	재미있게 배우는 댄스	<ul style="list-style-type: none"> ● 스프라이트의 모양 순서 변경 및 이름 수정 방법 ● 스크립트 블록을 연결하는 방법 ● 스크립트 창에서 블록을 복사하는 방법 	
		5	대한민국의 아름다운 사계절	<ul style="list-style-type: none"> ● 무대 배경의 순서 변경 및 이름 수정하기 ● 스프라이트를 이용하여 무대 배경 변경하기 	
		6	자동차 주차 달인 되기	<ul style="list-style-type: none"> ● 방향키로 자동차의 전/후진하기 ● 방향키로 자동차의 좌/우 회전하기 	
	3	7	방향키로 헬리콥터 조종하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 스프라이트의 좌우 회전방식 변경하기 ● 좌표 변경 블록을 이용한 스프라이트 이동하기 	
		8	종합 활동 I	<ul style="list-style-type: none"> ● 그리기 도구 활용하기 ● [종합 활동 문제]해결하기 	
		9	종합 활동 II	<ul style="list-style-type: none"> ● 임의의 속도와 방향으로 움직이는 물고기 만들기 ● 좌우로만 회전하도록 설정하기 	
	4	10	자유롭게 움직이는 수족관의 물고기	<ul style="list-style-type: none"> ● 해엄치는 물고기 만들기 	
		11	바닷 속 해엄치는 물고기	<ul style="list-style-type: none"> ● 특정 색에 닿을 경우 방향 바꾸기 ● 스프라이트의 복사 방법 	
		12	모래위의 개미지옥 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ● 모래위에서 자유롭게 움직이는 개미 만들기 ● 함정에 닿을 경우 1초 동안 숨었다가 보이기 ● 함정에 빠진 개미 처음위치로 이동 	

CREATE CODING PLAY 3.0Ⅲ (스크래치 3.0)

과목	주/차시	활동내용		비고	
특강 교재 교육 과정 (영재스쿨-코딩놀이Ⅲ-스크래치3.0)	5	13	좌우로 움직이는 고양이	<ul style="list-style-type: none"> ● 좌우 이동하면서 고양이 방향 바꾸기 ● 좌우로 굴러다니는 공 만들기 	
		14	고양이의 점프 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ● 고양이가 점프하며 높이 올라갔다 내려오는 동작 만들기 	
		15	공 뛰어넘기 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ● 게임 시작 전 고양이의 시작위치 지정하기 	
	6	16	장애물 넘기 및 아이템 먹기	<ul style="list-style-type: none"> ● 좌우로 움직이는 공의 속도 변경하기 ● 고양이가 공에 닿을 경우 게임 종료 	
		17	종합활동 I	<ul style="list-style-type: none"> ● 지정 횟수동안 반복하여 소리와 색 변경하기 ● 횟수에 상관없이 반복하여 음악연주와 색 변경효과 적용하기 	
		18	즐거운 음악~ 뮤직 스타트	<ul style="list-style-type: none"> ● 소리 파일의 등록 및 연주 방법 알아보기 	
	7	19	키보드로 피아노 연주하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 키보드로 피아노 건반의 음계 소리 내기 ● 다양한 악기를 이용하여 연주하는 방법 알아보기 	
		20	마우스로 드럼 연주하기	<ul style="list-style-type: none"> ● 마우스를 이용하여 드럼소리 연주하기 ● 드럼 연주할 때 이미지 크기 변경하기 	
		21	재미있는 낙서장 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ● 스프라이트의 중심점 변경하기 ● 펜을 내리고 올리는 방법으로 그림 그리기 ● 펜 색 및 펜 굵기 변경하기 	
	8	22	마우스를 따라다니는 자동차	<ul style="list-style-type: none"> ● 마우스를 따라 다니는 자동차를 만들기 ● 자동차가 트랙을 벗어날 경우 처음 위치로 이동하기 	
		23	칭찬 스티커 모듬판 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ● 스프라이트 그림을 실행 창에 도장찍듯 찍어보기 ● 스프라이트 그림 모양 변경하기 ● 스프라이트 그림의 크기 변경하기 	
		24	타이머를 이용한 기록재기	<ul style="list-style-type: none"> ● 자동차의 움직임 속도를 임의 속도로 이동하기 ● 타이머를 이용하여 도착지점에 닿을 때 까지 기록재기 	

스크래치 3.0 - I (스타터)

과목	주/차시	활동내용		비고	
특 강 교재교 육과정 (창 의 코 딩 놀이 I - 스크 래치)	1	1	스크래치 알아보기	● 전체적 구성과 화면의 세부적 기능	
		2	스크래치 알아보기	● 코드의 블록이동, 삭제하는 방법	
		3	반가워 고양이	● 스크래치 프로그램 알아보기	
	2	4	배경으로 무대 꾸미기	● 스프라이트의 추가 및 삭제하기	
		5	배경으로 무대 꾸미기	● 스크래치 스프라이트 편집하기	
		6	움직이는 고양이	● 스프라이트의 모양 추가하고 순서 및 이 름 변경하기	
	3	7	움직이는 고양이	● 스프라이트의 모양 편집하기	
		8	마법의 주문	● 스크래치에 스프라이트 추가 및 수정하기	
		9	마법사의 순간이동	● 블록 코드 알아보기	
	4	10	마법사의 순간이동	● 블록 연결 및 실행하기	
		11	유령 잡기	● 무작위 위치로 이동과 1초동안 무작위 위치로 이동의 차이	
		12	우주로 간 멍멍이	● 시계방향과 시계반대 방향	
	5	13	공연장 만들기	● 무한반복하여 무대에서 춤추기	
		14	공룡의 생일파티	● 스프라이트 대화 만들기	
		15	술래 정하기	● 블록을 이용한 모양 바꾸기	
	6	16	동물 농장	● 스프라이트 움직이는 동작 만들기	
		17	음악 콘서트	● 소리 재생 및 난수를 이용한 악기소리	
		18	물고기 악기	● 반복 알고리즘 알아보기	
	7	19	반짝이는 은하수	● ‘만약 ~이라면’ 조건문 이용	
		20	그림도장카드 만들기	● 꽃잎으로 꽃 만들기	
		21	스크래치 종이에 그림그리기	● 펜을 이용하여 그림그리기	
	8	22	축구하는 강아지	● 키보드의 상하좌우 방향키	
		23	거미줄 타기	● 타이머를 이용하여 시간 재는 법	
		24	생일 맞이하기	● 프로그래밍 완성 조건에 맞게 코딩하기	

스크래치 3.0 - I (메이커)

과목	주/차시		활동내용		비고
특강 교재 교육과정(스크래치 3.0 메이커)	1	1	순차 코딩 I	● 반전동화	
		2		● 내 이름은 열대어	
		3		● 배가 아닌데	
	2	4	순차 코딩 II	● 디지털 동화책	
		5		● 디지털 동화책2	
		6		● 발레하는 소녀,영화감독 도전하기	
	3	7	반복 I	● 별이 빛나는 밤에	
		8		● 다이어트 절규	
		9		● 고흐의 방	
	4	10	반복 II	● 주사위 던지기	
		11		● 가위 바위 보	
		12		● 숫자게임, 이카루스의 무지개	
	5	13	조건 I	● 병아리	
		14		● 보석 찾기	
		15		● 축구 운동	
	6	16	조건 II	● 방탈출 게임	
		17		● 여행을 떠나요	
		18		● 텔레파시 게임, 런닝맨	
	7	19	반복 + 조건	● 점프점프, 검쟁이 기사,무서운 바나나	
		20		● 컨버스 1,2,3	
		21		● 낙서	
	8	22	반복 + 조건	● 접근 감지기, 고스트 탐지기	
		23		● 음식 지키기, 니모를 찾아라	
		24		● 할로윈, 별과 행성의 싸움	

컴퓨터로 준비하는 수행평가 완벽대비

과목	주	활동내용		비고
특강 교재 교 육 과 정 (스크래치 3.0 메이 커)	1	한글 2022 - 발명품 기획서 만들기	● 이미지 다운로드	
	2		● 글머리표 문자표삽입	
	3		● 표 삽입, 테두리와 배경색 지정	
	4	미리캔버스- 전래동화 인물 인터뷰하기	● 페이지 템플릿 적용	
	5		● 텍스트 상자의 내용 수정, 복사	
	6		● 완성된 작품 프레젠테이션으로 저장	
	7	한글 2022 - 수학문제 만들기	● 머리말 삽입	
	8		● 쪽 번호, 쪽 테두리 서식지정	
	9		● 수식 입력	
	10	파워포인트 2021- 서울 관광지도 만들기	● 슬라이드 테마, 웹페이지 캡처	
	11		● 워드아트 이용, 도형에 그림삽입	
	12		● 하이퍼링크 연결	
	13	미리캔버스- 가을과 관련된 시 쓰기	● 페이지 방향 설정, 배경 삽입	
	14		● 텍스트 서식 변경	
	15		● 완성된 작품 이미지 파일로 저장	
	16	한글 2022 - 문화유적 답사 계획 만들기	● 그리기 마당 이용하여 개체 삽입	
	17		● 도형 서식 변경	
	18		● 글맵시 삽입	
	19	곰믹스 프로- 랜드마크 소개 영상 만들기	● 무료 영상 다운로드	
	20		● 영상 분할,삭제,화면 크롭,배경을 소거	
	21		● 페이드 인/페이드 아웃효과,배경/효과음	
	22	곰믹스 프로 - 환경 이슈 관련 영상 만들기	● 영상에 템플릿 적용	
	23		● 영상에 이미지 추가	
	24		● 영상에 필터 효과 적용	

코딩능력 마스터 2급 (스크래치)

과목	주	활동 내용		비고
특강 교재 교육 과정 (코 딩능 력 마스 터 2급- 스크 래치)	1	화면 설계	<ul style="list-style-type: none"> ● 객체의 이해와 활용 ● 지표의 이해와 화면구성 ● 미디어 파일의 제어와 활용 	
	2	코딩의 이해	<ul style="list-style-type: none"> ● 코딩 블록의 기능 이해 ● 블록 조합을 통한 기초 코딩 구성 ● 반복문, 조건문의 이해와 응용 	
	3	조건해결을 위한 코딩구성	<ul style="list-style-type: none"> ● 제한된 블록을 이용한 코딩구성 ● 변수의 이해와 응용 	
	4	조건해결을 위한 코딩구성	<ul style="list-style-type: none"> ● 데이터 연동을 위한 코딩과 활용 ● 하드웨어로 제거 가능한 코딩구성 ● 방송하기를 활용한 연계코딩 	
	5	문제 해결을 위한 코딩 활용	<ul style="list-style-type: none"> ● 구성된 코드의 이해와 분석 ● 문제 해결을 위한 블록의 선택과 조합 	
	6	문제 해결을 위한 코딩 활용	<ul style="list-style-type: none"> ● 기존 코드와의 연동 활용 ● 전체 코드의 상호 연동 검토 	
	7	코드 분석과 디버깅	<ul style="list-style-type: none"> ● 조건 해결을 위한 코드 분석 ● 코드 개선을 위한 해결 방법 도출 	
	8	코드 분석과 디버깅	<ul style="list-style-type: none"> ● 적합한 코드를 구성한 문제해결 	
	9	실전 연습 문제	<ul style="list-style-type: none"> ● 모의고사1~5 	
	10	평가 문제	<ul style="list-style-type: none"> ● 모의고사6~10 	
	11	기출문제	<ul style="list-style-type: none"> ● 기출 유형문제 1~5 	

CDT(코딩창의개발능력) 3급(스크래치)

과목	주	활동 내용		비고
특강 교재 교육 과정 (코딩창 의개발 능력 3급)	1	배경/개체구현	<ul style="list-style-type: none"> ● 개체이름 변경,크기 및 위치 지정하기 	
	2	형태의 변화	<ul style="list-style-type: none"> ● 입력한 내용 말하기/생각하기 ● 무대에 보이는 순서 변경하기 	
	3	위치의 이동	<ul style="list-style-type: none"> ● 입력한 값만큼 위치 이동, 변경하기 	
	4	방향의 설정	<ul style="list-style-type: none"> ● 방향 지정하기/ 회전하기 ● 회전 방식 지정하기 	
	5	반복 제어	<ul style="list-style-type: none"> ● 무한 반복하기 ● 참이 될 때까지 반복하기 	
	6	조건과 판단	<ul style="list-style-type: none"> ● 참과 거짓을 판단하여 블록 실행하기 	
	7	이벤트 프로시저	<ul style="list-style-type: none"> ● 특정 스프라이트가 동작하도록 신호보내기 ● 다른 스프라이트의 좌표로 이동하기 	
	8	종료 제어	<ul style="list-style-type: none"> ● 개체에 있는 다른 스크립트를 종료하기 ● 해당 스크립트 종료하기 	
	9	복제본 만들기	<ul style="list-style-type: none"> ● 해당 스프라이트 복제하기 ● 특정 스프라이트 복제하기 	
	10	연산 사용	<ul style="list-style-type: none"> ● 인수 비교하기 	
	11	연산 사용	<ul style="list-style-type: none"> ● 난수 추출하기 ● 첫 번째 값과 두 번째 값을 결합하기 	
	12	실전 모의 고사	<ul style="list-style-type: none"> ● 화면 구현 능력 ● 문제 기본 능력 ● 문제 심화능력 	
	13	실전 모의 고사	<ul style="list-style-type: none"> ● 화면 구현 능력 ● 문제 기본 능력 ● 문제 심화능력 	
	14	실전 모의 고사	<ul style="list-style-type: none"> ● 화면 구현 능력 ● 문제 기본 능력 ● 문제 심화능력 	
	15	실전 모의 고사	<ul style="list-style-type: none"> ● 화면 구현 능력 ● 문제 기본 능력 ● 문제 심화능력 	

[와글와글] 엔트리로나의 꿈을 JOB아라(엔트리 기초)

차시	활동내용		비고
1차시	엔트리로 직업 여행 준비하기	<ul style="list-style-type: none"> · 엔트리의 화면구성과 기능에 대해 알아본다. · 엔트리 장면을 확인하고 저장하는 방법에 대해 알아본다. · 오브젝트가 이동하는 것을 확인해 본다. 	
2차시	뉴욕에서 모델 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트에 대해 알아본다. · 오브젝트를 추가하고 삭제하는 방법을 알아본다. · 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동하는 방법을 알아본다. 	
3차시	학교 선생님 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 말풍선을 이용해 말하는 방법을 알아본다. · 여러 개의 블록을 연결하는 방법을 알아본다. · 스토리를 구성하는 방법을 알아본다. 	
4차시	춤추는 댄서 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트의 모양과 크기를 변경할 수 있습니다. · 블록을 반복하여 실행할 수 있습니다. · 오브젝트가 움직이는 모양을 만들 수 있습니다. 	
5차시	숨어 있는 도둑을 잡아라~ 나는야 경찰관!	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트가 숨었다가 보이는 방법을 알아본다. · 오브젝트가 임의의 곳에서 나타나도록 만들 수 있습니다. · 계속 반복해서 실행하도록 만들 수 있습니다. 	
6차시	강아지를 구출하라! 구조대원 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 키보드를 이용해 오브젝트를 이동할 수 있습니다. · 강아지 소리를 낼 수 있습니다. · 오브젝트의 회전방식을 변경할 수 있습니다. 	
7차시	운동선수가 되기 위해 훈련하기	<ul style="list-style-type: none"> · 키보드를 이용해 달리기를 할 수 있습니다. · 이동 방향에 따라 오브젝트를 움직일 수 있습니다. · 벽에 닿으면 반대 방향을 보도록 할 수 있습니다. 	
8차시	불이 난 곳을 찾아라! 소방관 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 키보드로 오브젝트를 원하는 방향으로 이동시킬 수 있습니다. · 오브젝트에 닿으면 처음 장면이 되도록 만들 수 있습니다. · 조건 블록을 사용해 조건에 만족했을 때 장면을 만들 수 있습니다. 	
9차시	나는야 드라마 작가!	<ul style="list-style-type: none"> · 장면을 추가해 여러 개의 장면을 만들 수 있습니다. · 오브젝트를 클릭해 다른 장면으로 이동할 수 있습니다. · 장면을 통해 스토리를 구성할 수 있습니다. 	
10차시	유명 의상 디자이너 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 중심점의 방향을 이동할 수 있습니다. · 도장찍기를 이용해 패턴을 만들 수 있습니다. · 색깔 효과를 이용해 오브젝트의 색을 변경할 수 있습니다. 	

11차시	아픈 동물 치료하는 수의사 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 만들 수 있습니다. · 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 동작하도록 만들 수 있습니다. · 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 소리를 내도록 만들 수 있습니다. 	
12차시	인기 웹툰 작가 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 붓으로 그림을 그릴 수 있습니다. · 그린 그림을 지울 수 있습니다. · 붓의 색깔과 굵기, 투명도를 변경할 수 있습니다. 	
13차시	맛있는 케이크를 만드는 제빵사 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 키보드를 이용해 오브젝트를 이동시킬 수 있습니다. · 오브젝트가 아래로 떨어지는 모양을 만들 수 있습니다. · 특정 오브젝트에 닿으면 오브젝트를 숨길 수 있습니다. 	
14차시	응급환자를 구하는 의사되기	<ul style="list-style-type: none"> · 조건이 만족했을 때 신호를 보낼 수 있습니다. · 신호를 받으면 오브젝트를 보이게 할 수 있습니다. · 서서히 사라지는 모습을 효과로 만들 수 있습니다. 	
15차시	천재 피아니스트 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 피아노 건반을 클릭하면 소리를 재생할 수 있습니다. · 손 모양 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 만들 수 있습니다. · 피아노 건반에 마우스 포인터가 위치하면 소리가 나도록 만들 수 있습니다. 	
16차시	프리미어 리그에서 뛰는 축구선수 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 키보드를 이용해 축구공을 움직일 수 있습니다. · 골키퍼가 임의의 위치로 계속해서 이동할 수 있습니다. · 골인과 노골을 확인해 말할 수 있습니다. 	
17차시	아인슈타인보다 똑똑한 천재 물리학자 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 변수를 만들어 값을 넣을 수 있습니다. · 질문을 묻고 대답한 값을 활용할 수 있습니다. · 값을 비교해 다른 말을 하도록 만들 수 있습니다. 	
18차시	레시피대로 요리하는 요리사 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 요리를 만들 수 있는 재료를 순서대로 선택하는 게임을 만들 수 있습니다. · 변수를 이용해 맛았는지 틀렸는지 확인할 수 있습니다. 	
19차시	어려운 사람을 도와주는 변호사 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 리스트를 만들 수 있습니다. · 묻고 답하기로 리스트의 정답과 비교할 수 있습니다. · 정답이 맞는지 판단해 말을 할 수 있습니다. 	
20차시	100미터 달리기 올림픽 선수되기	<ul style="list-style-type: none"> · 배경 오브젝트를 움직이는 것처럼 보일 수 있습니다. · 초시계를 활용하는 방법을 알아봅니다. · 벽에 닿으면 초시계를 멈추는 방법을 알아봅니다. 	
21차시	날씨를 알려주는 기상 캐스터 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 확장 블록 중 날씨 관련 블록을 사용할 수 있습니다. · 현재 날씨를 알려주는 기상 캐스터를 체험할 수 있습니다. · 미세먼지의 농도를 확인할 수 있습니다. 	
22차시	게임 개발자 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트의 복제본을 만들 수 있습니다. · 오브젝트가 다른 오브젝트를 따라다니도록 만들 수 있습니다. · 복제본이 벽에 닿으면 숨길 수 있습니다. 	
23차시	스타 배구 선수 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 배구공이 날아오는 장면을 만들 수 있습니다. · 오브젝트가 자연스럽게 점프하는 동작을 만들 수 있습니다. · 두 개의 조건이 모두 만족할 때 블록을 실행시킬 수 있습니다. 	
24차시	프로 게이머 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 변수를 만들어 게임 점수를 누적할 수 있습니다. · 게임이 끝나면 다른 장면으로 이동하게 만들 수 있습니다. · 게임을 다시 시작하기 위해 초기화 할 수 있습니다. 	

[와글와글] 엔트리로 떠나는 시간 여행

차시	활동 내용		비고
1차시	타임머신 타고 떠나는 시간여행	<ul style="list-style-type: none"> · 신호를 만들고 신호를 보내어 실행할 수 있습니다. · 모양을 변경해 애니메이션을 만들 수 있습니다. · 장면을 이동할 수 있습니다 	
2차시	망원경으로 개기월식 관찰하기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트를 마우스 포인터가 있는 위치로 이동할 수 있습니다. · 키보드를 이용해 오브젝트의 크기를 변경할 수 있습니다. · 코드를 다른 오브젝트에 복사하여 빠르게 코딩할 수 있습니다. 	
3차시	스티븐 스피버그와 영화 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 글상자 오브젝트를 만들 수 있습니다. · 글상자 오브젝트에 다양한 효과를 지정할 수 있습니다. · 신호를 이용해 여러 개의 글상자 오브젝트를 순서대로 움직일 수 있습니다 	
4차시	라이트 형제와 비행하기	<ul style="list-style-type: none"> · 기다리기 블록을 이용해 여러 개의 오브젝트가 순서대로 움직이도록 할 수 있습니다. · 비행기가 날아오르는 장면을 만들 수 있습니다. · 프로펠러가 점점 빨리 돌아가는 모습을 만들 수 있습니다. 	
5차시	한석봉처럼 글자 예쁘게 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> · 신호를 받아 모양을 변경할 수 있습니다. · 붓의 색과 굵기를 지정할 수 있습니다. · 오브젝트를 마우스 포인터 위치로 이동할 수 있습니다. 	
6차시	타임머신 주차 연습하기	<ul style="list-style-type: none"> · 화살표 키를 이용해 오브젝트를 이동하거나 회전할 수 있습니다. · 조건 블록을 이용해 게임을 처음부터 다시 시작할 수 있습니다. · 소리를 추가하여 조건에 맞으면 소리를 재생할 수 있습니다. 	
7차시	슈바이처와 바이러스 퇴치하기	<ul style="list-style-type: none"> · 두 조건을 모두 만족할 때 연결된 블록을 실행할 수 있습니다. · 지정한 두 수 사이의 임의의 수 좌표로 이동할 수 있습니다. · 임의의 초를 기다렸다가 실행할 수 있습니다. 	
8차시	산타 할아버지를 도와주세요	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트의 모양을 바꿔 걸어가는 애니메이션을 만들 수 있습니다. · 화살표 키를 이용해 오브젝트의 방향을 바꿀 수 있습니다. · 에스컬레이터를 타고 이동하는 애니메이션을 만들 수 있습니다. 	
9차시	디즈니에서 캐릭터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 버튼을 클릭해 신호를 보내 모양을 변경할 수 있습니다. · 모양을 빠르게 반복해서 변경할 수 있습니다. · 오브젝트를 임의의 모양으로 변경할 수 있습니다. 	
10차시	아폴로 11호 타고 달 착륙하기	<ul style="list-style-type: none"> · 초시계를 이용해 카운트다운을 할 수 있습니다. · 신호를 받아 우주선이 폭발하는 모양을 만들 수 있습니다. · 두 개의 조건을 모두 만족할 때 신호를 보낼 수 있습니다. 	

11차시	뉴턴에게 배우는 진자 운동	<ul style="list-style-type: none"> · 질문을 입력하고 대답을 받을 수 있습니다. · 대답을 활용해 오브젝트를 이동할 수 있습니다. · 신호를 보내 애니메이션을 연결시킬 수 있습니다. 	
12차시	세종대왕이 내는 한글 퀴즈 맞추기	<ul style="list-style-type: none"> · 질문을 묻고 대답을 기다릴 수 있습니다. · 대답과 정답을 비교해 글상자 오브젝트에 결과를 표시할 수 있습니다. · 신호를 보내 다음 문제가 보이도록 만들 수 있습니다. 	
13차시	에디슨에게 전기의 원리 배우기	<ul style="list-style-type: none"> · 변수를 만들어 값을 비교할 수 있습니다. · 변수에 임의의 값을 저장할 수 있습니다. · 투명도 효과를 이용해 오브젝트를 투명하게 만들 수 있습니다. 	
14차시	피카소에게 그림 배우기	<ul style="list-style-type: none"> · 붓의 색과 굵기를 지정해 사각형 도형을 그릴 수 있습니다. · 붓으로 그린 선들을 모두 지울 수 있습니다. · 이동 방향을 지정해 삼각형 모양을 그릴 수 있습니다. 	
15차시	스티브 잡스와 신제품 개발하기	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 시와 분을 오브젝트의 모양을 변경해 표현할 수 있습니다. · 현재 월과 일을 오브젝트의 모양을 변경해 표현할 수 있습니다. · 1초마다 오브젝트가 깜박이는 모양을 만들 수 있습니다. 	
16차시	미래의 지구를 지켜라	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트를 임의의 방향과 속도로 이동하도록 만들 수 있습니다. · 오브젝트에 투명도 효과를 적용할 수 있습니다. · 오브젝트와의 거리를 이용해 오브젝트를 따라다닐 수 있습니다. 	
17차시	중세시대 기사 되기	<ul style="list-style-type: none"> · 변수를 이용해 게임을 만들 수 있습니다. · 모양을 바꿔 전투하는 장면을 만들 수 있습니다. · 변수 값에 따라 게임을 종료할 수 있습니다. 	
18차시	맥아더 장군과 인천상륙작전 지휘하기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트를 복제해 지정한 다른 오브젝트의 위치로 이동시킬 수 있습니다. · 조건에 맞을 때 복제본을 삭제할 수 있습니다. · 변수를 만들어 게임을 종료할 수 있습니다. 	
19차시	자동차 타고 드라이브하기	<ul style="list-style-type: none"> · 변수를 슬라이드 모양으로 표시해 값을 변경할 수 있습니다. · 오브젝트가 회전하는 속도를 변수 값에 따라 조절할 수 있습니다. · 배경이 이동하면서 앞으로 달리는 효과를 만들 수 있습니다. 	
20차시	괴도 루팡을 속여라	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 개의 변수에 저장된 값을 합칠 수 있습니다. · 오브젝트를 클릭한 순서대로 변수에 저장할 수 있습니다. · 조건에 맞으면 변수에 값을 더할 수 있습니다. 	
21차시	장영실과 측우기 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 초시계를 시작하고 장면에서 숨길 수 있습니다. · 초시계의 값에 따라 변수의 값을 변경할 수 있습니다. · 변수의 값을 비교해 오브젝트의 모양을 바꿀 수 있습니다. 	
22차시	중생대 시대로 공룡을 만나러 가요	<ul style="list-style-type: none"> · 변수를 이용해 카드를 클릭한 순서를 기억할 수 있습니다. · 변수를 이용해 두 장의 카드 그림이 같은지 비교할 수 있습니다. · 신호를 이용해 카드 맞추기 게임을 만들 수 있습니다. 	
23차시	메이저리그에서 야구하기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트들의 좌푯값을 계산할 수 있습니다. · 오브젝트의 방향을 바꿔 이동할 수 있습니다. · 변수를 이용해 오브젝트의 이동 속도를 조절할 수 있습니다. 	
24차시	베토벤과 피아노로 작곡하기	<ul style="list-style-type: none"> · 리스트를 만들어 원하는 항목에 값을 저장할 수 있습니다. · 리스트의 값을 비교해 오브젝트를 원하는 위치에 표시할 수 있습니다. · 오브젝트를 클릭해 피아노 소리를 낼 수 있습니다. 	

[와글와글] 내 맘대로 그리고 움직이는 코딩캠프

(파워포인트+그림판3D+엔트리)

차시	활동 내용		비고
1차시	참 잘했어요~ 칭찬 도장판 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 2D 셰이프를 이용하여 도형을 그릴 수 있습니다. · 우표를 이용하여 도형을 복사할 수 있습니다. · 스티커를 이용하여 그림을 추가할 수 있습니다. 	
2차시	칭찬 도장 찍기	<ul style="list-style-type: none"> · 도장이 마우스를 따라다니도록 설정할 수 있습니다. · 마우스를 클릭하면 도장이 찍히도록 설정할 수 있습니다. · 스페이스 바를 누르면 모든 도장이 지워지도록 설정할 수 있습니다. 	
3차시	내 친구 펭수 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · Ctrl을 이용하여 도형을 빠르게 복사할 수 있습니다. · 도형 채우기 색과 도형 윤곽선 색을 변경할 수 있습니다. · 서식 복사 기능을 사용할 수 있습니다. 	
4차시	펭수와 신비의 줄다리기	<ul style="list-style-type: none"> · 키를 눌렀을 때 오브젝트를 실행할 수 있습니다. · 이동 방향에 따라 오브젝트를 이동시킬 수 있습니다. · 원하는 시간동안 말풍선이 나타나도록 할 수 있습니다. 	
5차시	하늘에 등실~ 열기구 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 투명한 캔버스를 설정할 수 있습니다. · 브러시 도구를 이용할 수 있습니다. · 스티커를 이용하여 그림을 꾸밀 수 있습니다. 	
6차시	열기구 타고 여행하기	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 장면을 추가할 수 있습니다. · 조건에 따라 장면이 시작되도록 만들 수 있습니다. · y 좌표에 따라 움직이도록 할 수 있습니다. 	
7차시	나를 닮은 캐릭터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 도형을 이용하여 나를 닮은 캐릭터를 그릴 수 있습니다. · 도형을 회전시키고 대칭하여 모양을 변경할 수 있습니다. · 도형의 면 색과 선 종류를 조절하여 입체적으로 만들 수 있습니다. 	
8차시	건강에 좋은 음식만 골라 먹기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트의 모양을 숨길 수 있습니다. · 임의의 숫자를 선정할 수 있습니다. · 하나의 오브젝트를 복제하여 복제본을 표시할 수 있습니다. 	
9차시	인공 지능 로봇 청소기 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 도형을 삽입할 수 있습니다. · 도형을 복사할 수 있습니다. · 실행 버튼을 삽입할 수 있습니다. 	
10차시	오늘은 대청소하는 날!!	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트를 클릭했을 때 실행되도록 할 수 있습니다. · 조건문에 따라 오브젝트가 움직일 수 있습니다. · 벽에 닿으면 회전할 수 있습니다. 	

11차시	옴팡지게 귀여운 캐릭터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 슬라이드 배경을 단색으로 지정할 수 있습니다. · 도형을 복사할 수 있습니다. · 슬라이드를 복제할 수 있습니다. 	
12차시	옴팡이와 징검다리 무사히 건너기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트의 시작 위치를 설정할 수 있습니다. · 키보드의 특정키를 눌러 프로그램을 실행할 수 있습니다. · 오브젝트의 좌우 모양을 뒤집을 수 있습니다. 	
13차시	인어가 사는 바다 배경 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 브러시 도구로 그라데이션을 표현할 수 있습니다. · 도형의 깊이를 조절할 수 있습니다. · 도형의 질감을 표현할 수 있습니다. · 스티커로 삽입한 이미지를 3D로 만들 수 있습니다. 	
14차시	바닷속 물고기 키우기	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트가 마우스를 따라다니도록 설정할 수 있습니다. · 오브젝트의 효과를 변경할 수 있습니다. · 일정 점수가 되면 게임이 끝나도록 코딩할 수 있습니다. 	
15차시	게임 시작 입체 텍스트 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 캔버스를 투명하게 지정할 수 있습니다. · 텍스트를 삽입할 수 있습니다. · 이미지의 좌우를 변경할 수 있습니다. 	
16차시	무서운 용으로부터 성을 지켜라!!	<ul style="list-style-type: none"> · 장면을 추가할 수 있습니다. · 자신의 다른 코드를 멈출 수 있습니다. · 다음 장면이 시작하도록 할 수 있습니다. 	
17차시	짱구 캐릭터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 도형 모양을 삽입하고 변형할 수 있습니다. · 도형 서식을 설정할 수 있습니다. · 도형을 복제하고 회전할 수 있습니다. 	
18차시	짱구 캐릭터 색칠하기	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램이 시작되었을 때 붓의 초기값을 설정할 수 있습니다. · 오브젝트를 클릭했을 때 붓이 마우스를 따라다니도록 할 수 있습니다. · 마우스를 이용해 그림을 그릴 수 있습니다. 	
19차시	부릉부릉 자동차 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 만들어져 있는 도형을 조합해 그림을 완성할 수 있습니다. · 도형을 정렬할 수 있습니다. · 도형의 순서를 바꿀 수 있습니다. 	
20차시	자동차로 미로 통과하기	<ul style="list-style-type: none"> · 자동차의 모양을 회전할 수 있습니다. · 움직이면서 모양을 바꿀 수 있습니다. · 장애물을 만나면 처음부터 다시 실행할 수 있습니다. 	
21차시	숫자 뽑기 기계 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 새로운 슬라이드를 추가할 수 있습니다. · [Shift]를 이용하여 도형을 그릴 수 있습니다. · 3차원 서식을 설정할 수 있습니다. 	
22차시	재미있는 구구단 게임	<ul style="list-style-type: none"> · 오브젝트가 상황에 따라 말할 수 있습니다. · 오브젝트를 클릭했을 때 모양이 바뀌도록 할 수 있습니다. · 오브젝트의 모양이 계속 바뀌도록 할 수 있습니다. 	
23차시	식물 성장 과정 만들기	<ul style="list-style-type: none"> · 도형을 결합하여 다양한 식물의 성장 과정을 만들 수 있습니다. · 도형을 복제하고 채우기 색을 설정할 수 있습니다. · 패턴 채우기 기능을 사용할 수 있습니다. 	
24차시	무럭무럭 식물 키우기	<ul style="list-style-type: none"> · 키보드 방향키를 이용하여 오브젝트를 이동할 수 있습니다. · 오브젝트를 계속 따라다닐 수 있습니다. · 무작위 수를 사용하여 낮과 밤을 바꿀 수 있습니다. 	

늘봄학교 [컴퓨터&코딩2]프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	컴퓨터2
시 간	화,금요일 1교시(13:00~13:40), 2교시(13:50~14:30) 3교시(14:40~15:20), 4교시(15:30~16:10)
장 소	2층 컴퓨터실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	최막래

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	자리정리/교재설명/컴퓨터 화면 구성 알아보기	오리엔테이션
	2	컴퓨터의 구성장치 알아보기/마우스 사용의 기본 배워보기	Windows11
	3	키보드 기능 알아보기/타자 연습해보기 Windows11 시작 메뉴 살펴보기	
	4	바탕화면 구성알아보기/ 바탕화면 변경해보기/ 마음대로 테마 꾸며보기	
4	1	화면 보호기 기능 배우고 실행해보기/작업 표시줄 설정해보기 잠금 설정해보기/시계 설정해보기/알림 영역 설정해보기	
	2	사이트 접속해보기/테마 변경해보기 화면 구성 알아보기/홈페이지 구경해보기	
	3	이미지 검색하고 저장해보기/창 제어하는 방법 알아보기	
	4	내용 꾸미기/특수문자 입력해보기 계산기 화면 구성 및 계산기 활용해보기	
5	1	그림 효과를 이용하여 그림 완성해보기 도형 토픽/자유형으로 피자 조각내보기	
	2	이미지 색칠해보기/말풍선 삽입해보기 이미지 파일 불러오기/내용 입력해보기	
	3	3D 그림판 화면 구성 알아보기 괴물 캐릭터 꾸미기/바닷속 꾸며보기	
	4	케이크 문서 만들어보기/동화책 표지 만들어보기	

6	1	도형 채우기와 도형 회전해보기/ 윤곽선 변경해보기	ppt 탐험
	2	도형 효과 적용해보기/도형 그룹화해보기	
	3	도형 대시 스타일 지정해보기/도형에 3차원 회전해보기	
	4	그라데이션 적용해보기	
7	1	도형의 투명도 변경해보기/ 다른 채우기 색 지정해보기	
	2	부드러운 가장자리 효과 지정해보기/ 그림자 효과 지정해보기	
	3	그림 파일 삽입해보기/ 점 편집 이용하여 도형 모양 변경해보기	
	4	도형 병합해보기/ 자유형 도형 적용해보기	
8	1	아이콘 보기 및 파일 속성 지정해보기 숨겨진 파일 찾기, 탐색기 창의 폴더 옵션 사용해보기 파일 압축 및 압축 풀어보기	ppt 작품
	2	슬라이드 작성하는 방법 알아보기 슬라이드의 복사, 이동, 삭제하는 방법 알아보기	
	3	글꼴 서식 변경, 텍스트 맞춤과 줄 간격 기능 익히기 서식 복사 기능, 적용된 슬라이드 구성 변경해보기	
	4	디자인 서식 파일 적용해보기 텍스트 상자를 예쁘게 꾸미는 방법 알아보기	
9	1	클립아트 삽입하는 방법 알아보기 클립아트 이미지 조절하고 정렬해보기, 기호 문자 입력해보기	
	2	워드아트 삽입 방법, 워드아트 꾸미기 슬라이드에 그림 삽입해보기	
	3	애니메이션 사용자 정의를 지정하는 방법 알아보기 그룹지정해보기	
	4	도형 삽입하고 글자 입력하는 방법 알아보기 채우기 효과를 이용해 도형 꾸미기	
10	1	시스템 정보 알아보기, 한글 창 익히기 최근 사용한 프로그램 확인, 문단 이해해보기, 쪽 만들기	한글 작품
	2	작업 표시줄 속성, 글자 모양 바꾸기, 여러 가지 블록설정해보기	
	3	창 다루기, 문단 모양 이해해보기, 빈문서 저장해보기	
	4	폴더 만들기, 특수 기호 입력해보기, 글자.문단모양 활용해보기	
11	1	파일 및 폴더의 이동, 글맵시, 그리기 마당 학습해보기	
	2	바탕화면 만들기, 한자 입력해보기, 한글을 한자로 변환해보기	

	3	아이콘 정렬, 아이콘 만들기, 수학 기호 입력, 장평 조절해보기	
	4	글상자로 글자 입력해보기, Shift키를 이용한 도형 그리기	
12	1	그림에 효과 주는 방법 익히기	
	2	다단의 개념, 복사 붙이기 방법 알아보기	
	3	표 만들기 셀 블록 지정, 크기, 추가, 삭제 편집 방법 알아보기	
	4	사진과 기사를 활용하여 가족 신문 만들기	
1	1	엑셀 화면구성요소 알기 도형에 셀 맞추어 삽입하고 글자 입력해보기	엑셀 작품
	2	Sheet의 이름과 탐색 바꾸기(글자 입력) Sheet 셀 채우기색 바꾸기(열너비, 셀병합) 셀서식 바꾸기(셀병합, 셀테두리, 날짜서식)	
	3	행과 열 삽입해보기, 셀 스타일 이용하여 꾸미기 셀 서식의 표시형식 바꾸기(회계, 사용자지정)	
	4	테마를 바꾸고 워드아트와 그림 삽입해보기 자동채우기 기능을 이용하여 달력만들기 페이지설정하고 틀고정해보기 배경과 인쇄제목 지정/페이지 조절해보기	
2	1	텍스트 나누기와 중복된 항목 제거해보기 테이터 가지고 오기/정렬해보기	
	2	워드아트 삽입하고 스타일 변경해보기 표 스타일 지정하고 조건부서식과 서식복사	
	3	한 셀에 두줄 입력/여러셀에 같은 값 입력 수식 입력하여 간단한 계산해보기	
	4	자동합계 도구로 함수 입력/메모 삽입해보기 절대참조 이용하여 계산해보기	

□ 코딩 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	화면구성, 실행, 저장/ 배경 삽입, 스프라이트 모양 변경	스크래치3.0
	2	X-Y 좌표 배경 및 스프라이트 삽입/ 스프라이트 움직이기	
	3	무대 배경 및 무한 반복 명령 블록 삽입 및 연결	
	4	소스 파일을 불러와 '수비수' 스프라이트 코팅/ 장애물 넘기	
4	1	소스 파일을 불러와 '사람' 스프라이트를 키보드 키로 움직이기	
	2	파일을 불러와 '나뭇잎'과 '검정건반' 스프라이트 코딩해보기	
	3	소스 파일을 불러와 '심벌즈'와 '드럼1' 코딩해보기	
	4	방향키로 '상어' 조정/ 난수를 이용해 '물고기' 이동하기	
	5		
5	1	시계추처럼 움직이는 '눈사람' / 영어 단어 질문과 대답	
	2	과녁을 향해 날아가는 화살 / 도착 지점까지 달리기	
	3	계란 복제 신호 보내기 / 달걀 복제해 땅으로 떨어뜨리기	
	4	무대에 변수 만들어보기 / 구구단을 물어보면 답변보기	
6	1	순차 구조에 대한 개념 이해해보기 스토리보드 작성하여 스크립트 작성해보기	
	2	[속성] 신호에 대한 개념 이해하고 활용해보기 장면 애니메이션 코딩해보기/더 만들어보기	
	3	조건을 이용해 코딩 완성해보기 무작위 수 만들어보기 기능 활용하여 코딩해보기	
	4	특정한 조건이 '참이 될 때까지/참인동안' 블록 반복해서 실행하는 방법 /초시계 활용 방법 알아보기	
7	1	조건 구조에 대한 개념 이해해보기 '만일 참 이라면' 기능실행 방법 알아보기 질문하고 대답하는 방법알고 코딩해보기	엔트리
	2	조건 이용해 코딩 완성해보기 객체가 앞으로 가는 것처럼 보이는 효과 알아보기	
	3	반복+조건 활용해서 자신을 복제해서 화면에 내려오는 효과 만들어보기 초시계를 활용해서 게임 끝나는 시간 측정해보기	
	4	변수를 사용하는 개념 이해해보기 산술연산과 비교연산 활용해서 코딩해보기	

		메뉴에 번호 입력하여 투표하는 코딩해보기	
8	1	[붓]의 그리기 블록을 활용하여 그림판 만들어보기 [소리] 기능 활용하여 악기 만들어보기	
	2	반주 기능이 되는 비트박스 만들어보기 리스트를 사용하는 개념 이해하고 코딩해보기	
	3	두 개의 리스트와 비교 연산 활용하여 코딩해보기 더 만들어보기	
	4	함수를 사용하는 개념 이해하고 코딩해보기 함수의 조립 방법에 대해 알아보고 코딩해보기 항목별 리스트를 만들고 함수 기능 활용하여 코딩해보기 글상자 활용하여 문장 표현해보기	
9	1	알고리즘 익히기(순차) 버튼 센서에서 값 읽어 오기 2초 동안 버저 울리기	편보드
	2	알고리즘 익히기(순차/반복) 마우스를 따라다니는 자석 만들어보기	
	3	전자석일 때 따라다니는 물체 만들어보기 전자석의 방향을 바라보는 나침반/창의 미션해보기해보기	
	4	알고리즘 익히기(반복/연산/조건) 오브젝트 복제를 이용해 여러 개의 입자 만들어보기	
10	1	터치 센서 값에 맞는 배경 신호 보내고 받은 신호에 따라 배경 바꾸어 보기/창의 미션해보기해보기 해보기	
	2	슬라이더 센서 값에 따라 종이배 조정해보기 시간에 따라 배경 바꾸어보기/창의 미션해보기해보기	
	3	알고리즘 익히기(순차/반복/연산/조건) 버튼을 누를 때마다 음악 연주해보기/창의 미션해보기해보기	
	4	프로그램을 실행하면 이상이 없음을 표현해보기 봉화 모양에 알맞은 LED 켜기/창의 미션해보기해보기	
11	1	배경/개체 구현-1/지표의 이해와 화면 작성해보기	CDT/CAT자격
	2	생김새의 변화/블록 조합을 통한 코딩 작성해보기	
	3	반복제어, 조건과 판단해결을 위한 코딩 작성해보기	
	4	이벤트 프로시저/종료 제어 작성 조건에 따라 코딩 작성해보기	
12	1	복제본 만들어보기/계산과 판단 문제해결을 위한 코딩 작성해보기	
	2	실전모의고사1회 작성해보기(1~5)	
	3	실전모의고사2회 작성해보기(1~5)	

	4	실전모의고사3회 작성해보기(1~5)	
1	1	실전모의고사4회 작성해보기(1~5)	
	2	실전모의고사5회 작성해보기(1~5)	
	3	실전모의고사6회 작성해보기(1~5)	
	4	최신기출문제1회 작성해보기(1~5)	
2	1	최신기출문제2회 작성해보기(1~5)	
	2	최신기출문제3회 작성해보기(1~5)	
	3	최신기출문제4회 작성해보기(1~5)	
	4	최신기출문제5회 작성해보기(1~5)	

□ 연간 운영 계획

월	주	MS오피스 프로그램과 인터넷 정보검색을 활용하여 자격증을 취득할 수 있다.	
월	주	활동 내용	비고
3	1	파워 시험 안내/ 답안 전송 프로그램 사용법	DIAT 프리젠테이션
	2	슬라이드 크기 설정해보기/ 도형 작성해보기	
	3	도형 채우기/ 도형 효과 적용해보기	
	4	슬라이드 마스터 지정해보기/ 그림 삽입해보기	
4	1	SmartArt 만들어보기/ 실행 단추 만들어보기	
	2	표 만들어보기/ 차트 만들어보기	
	3	WordArt 만들어보기/ 애니메이션 지정해보기	
	4	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-1	
5	1	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-2	
	2	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이-1	
	3	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이-2	
	4	DIAT 홈페이지 최근 기출 유형문제 완성 및 정답풀이	
6	1	한글 시험 안내/ 답안 전송 프로그램 사용법	DIAT 워드한글
	2	기본 문서 작성과 저장해보기/ 특수 문자 입력해보기	
	3	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이-1	
	4	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이-2	
7	1	쪽 번호 매기기/ 글상자 만들어보기	
	2	다단 만들어보기/ 표 만들어보기	
	3	차트 만들어보기/ 그림 삽입해보기	
	4	쪽 테두리 설정과 각주 삽입해보기	
8	1	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-1	
	2	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-2	
	3	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이	

	4	DIAT 홈페이지 최근 기출 유형문제 완성 및 정답풀이	
9	1	기초 다지기(인터넷 기초/ 인터넷 익스플로러)	인터넷 정보검색
	2	답안 작성 준비(답안 파일 준비/ 검색 엔진 준비해보기	
	3	정보검색&답안작성(검색 전 알아두기/ 인터넷 정보검색	
	4	실전 연습문제(인터넷 정보검색-2,3,4)	
10	1	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-1	
	2	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-2	
	3	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-3	
	4	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-4	
11	1	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이-1	
	2	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이-2	
	3	DIAT 홈페이지 최근 기출 유형문제 완성 및 정답풀이1	
	4	DIAT 홈페이지 최근 기출 유형문제 완성 및 정답풀이2	
12	1	엑셀 시험 안내/ 답안 전송 프로그램 사용법알기	DIAT 스프레드시트
	2	도형으로 제목 작성해보기/ WordArt로 제목 작성해보기	
	3	[셀 서식] 지정과 조건부 서식/ 정렬과 부분합 작성해보기	
	4	고급필터 작성해보기/ 매크로 작성해보기	
1	1	시나리오 작성해보기/ 피벗테이블 작성해보기	
	2	차트 만들어보기/ 함수식 작성해보기1	
	3	함수식 작성해보기2/ 함수식 연습문제 풀어보기	
	4	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-1	
2	1	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-2	
	2	유형정복 모의고사 완성 및 정답풀이-3	
	3	최신 기출 유형문제 완성 및 정답풀이	
	4	DIAT 홈페이지 최근 기출 유형문제 완성 및 정답풀이	

□ 연간 운영 계획

학습목표		MS오피스 프로그램과 PhotoShop 활용하여 자격증을 취득할 수 있	
월	주	활동 내용	비고
3	1	A4 용지/ 새 슬라이드 저장/ 도형 작성 및 편집	ITQ PowerPoint
	2	도형 점 편집 배우기	
	3	워드아트 작성 그림 편집 배우기	
	4	슬라이드 마스터 작성/ 하이퍼링크 설정/해제해보기	
4	1	표 삽입해보기/ 표 서식 적용해보기/ 표 스타일 적용해보기	
	2	기본차트 작성 /차트 서식 지정 및 편집해보기	
	3	부분 레이블, 테이블 값 설정해보기, 도형삽입해보기	
	4	다양한 도형 작성해보기	
5	1	모의고사 1~5회 완성 및 정답풀이	
	2	모의고사 6~10회 완성 및 정답풀이	
	3	기출문제 1~5회 완성 및 정답풀이	
	4	기출문제 6~10회 완성 및 정답풀이	
6	1	한글 기본화면 구성이해해보기/ 문서 작성의 기본 배우기	
	2	편집 용지/페이지 구분/파일 저장/스타일 작성해보기	
	3	표 만들어보기/ 표(캡션/블록 계산)	
	4	차트 만들어보기/ 차트 편집해보기	
7	1	수식 작성해보기/ 다양한 도형 작성해보기	
	2	그림 삽입해보기/ 글맵시 만들어보기	
	3	덧말 넣기, 책갈피/하이퍼링크, 머리말/꼬리말 넣기	
	4	문단 첫 글자 장식, 쪽 번호 지정해보기, 각주 넣기	
8	1	모의고사 1~5회 완성 및 정답풀이	
	2	모의고사 6~10회 완성 및 정답풀이	
	3	기출문제 1~5회 완성 및 정답풀이	

	4	기출문제 6~10회 완성 및 정답풀이	
9	1	워크시트 설정/파일 저장/데이터 입력/셀 서식 지정해보기	ITQ Excel
	2	데이터 유효성 검사/조건부 서식 지정해보기	
	3	중복된 항목 제거와 자동필터 설정해보기/ 목표값 찾기	
	4	고급필터 설정해보기/ 피벗 테이블 설정해보기	
10	1	차트 만들어보기/ 차트 세부항목 설정해보기	
	2	기본 함수 및 통계함수/논리함수 익히기	
	3	텍스트 함수, 수학/삼각 함수 익히기	
	4	날짜/시간 함수 , 데이터베이스 함수 익히기	
11	1	모의고사 1~5회 완성 및 정답풀이	
	2	모의고사 6~10회 완성 및 정답풀이	
	3	기출문제 1~5회 완성 및 정답풀이	
	4	기출문제 6~10회 완성 및 정답풀이	
12	1	포토샵 기본화면 구성/ 이미지 불러오기 & 파일 저장해보기	
	2	도구툴 활용해보기 / 이미지 복제 및 변형해보기	
	3	레이어 스타일지정, 도형크기 지정/변형, 레이어 스타일 적용해보기	
	4	사진편집 및 필터 적용해보기	
1	1	페더 값과 이미지 합성해보기. 브러쉬 활용해보기	
	2	자동 도구툴 활용해보기/ 이미지 지우기, 복제해보기	
	3	닷지도구, 번/스펀지도구, 흐림 효과 적용해보기	
	4	이벤트 페이지 제작해보기	
2	1	모의고사 1~5회 완성해보기	
	2	모의고사 6~10회 완성해보기	
	3	기출문제 1~5회 완성해보기	
	4	기출문제 6~10회 완성해보기	

□ 기본 사항

프로그램	한 자
시 간	월, 수, 목요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:40~15:20) 3교시(15:30~16:10), 4교시(16:20~17:00)
장 소	2층 전담실
대 상	전학년(1~6학년)
강 사	윤인주

□ 연간 운영 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	■한자의 기초 - 한자의 3요소: 모양(形), 소리(音), 뜻(義) ■한자의 획(劃) - 획의 의미와 구성요소	급수교재 한자공책 필기도구
	2	■부수(部首)란 무엇인가? ■급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다.	
	3	■교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다.	
	4	■단원 마무리 - 선정한자, 교과서 한자어, 사자성어, 연습문제 풀이	
4	1	■부수(部首) 익힘 - 매시간 (3~5 자 익힘) - 1획, 2획 부수; 부수 명칭과 부수 쓰임 글자	
	2	■주제학습 : 학교(學校) - 관련 한자와 한자어 익힘 ■급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다.	
	3	■교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■고사성어, 한자성어 익힘	

		- 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다.	
	4	■ 단원 마무리 - 선정한자, 교과서 한자어, 사자성어, 연습문제 풀이	
5	1	■ 부수(部首) 익힘 - 3획 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■ 급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다.	
	2	■ 교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■ 고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다.	
	3	■ 단원 마무리, 급수 마무리, 기출문제 풀이 - 자격시험 대비, 문제풀이와 오답정리	
	4	■ 주제학습 : 가족(家族) - 가족 구성원과 호칭, 친족과 외척, 촌수 등	
6	1	■ 부수(部首) 익힘 - 3, 4획 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■ 주제학습 : 국가(國家), 세계(世界)	
	2	■ 급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다.	
	3	■ 교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■ 고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다.	
	4	■ 단원 마무리 - 선정한자, 교과서 한자어, 고사성어 및 한자성어 복습 - 단원 연습문제 풀이	
7	1	■ 부수(部首) 익힘 - 4획 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■ 주제학습 : 계절과 24절기	
	2	■ 급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다.	
	3	■ 교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■ 고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다.	

	4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 단원 마무리 - 선정한자, 교과서 한자어, 고사성어 및 한자성어 복습 - 단원 연습문제 풀이 	
8	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 부수(部首) 익힘 - 4, 5획 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■ 급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다. 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■ 고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 단원 마무리, 급수 마무리, 기출문제 풀이 - 자격시험 대비, 문제풀이와 오답정리 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주제학습 : 자연과 날씨 - 천(天), 지(地), 인(人), 비, 구름, 바람, 더위와 추위 등 	
9	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 부수(部首) 익힘 - 5획 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■ 주제학습 : 다양한 직업(職業), 신분과 계급 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■ 고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 단원 마무리 - 선정한자, 교과서 한자어, 고사성어 및 한자성어 복습 - 단원 연습문제 풀이 	
10	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 부수(部首) 익힘 - 6, 7획 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■ 주제학습 : 생명, 식물과 동물 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■ 고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 단원 마무리 	

		<ul style="list-style-type: none"> - 선정한자, 교과서 한자어, 고사성어 및 한자성어 복습 - 단원 연습문제 풀이 	
11	1	<ul style="list-style-type: none"> ■부수(部首) 익힘 - 8획 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■주제학습 - 학습(學習)과 교과목(敎科目) 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ■급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ■단원 마무리, 급수 마무리, 기출문제 풀이 - 자격시험 대비, 문제풀이와 오답정리 	
12	1	<ul style="list-style-type: none"> ■부수(部首) 익힘 - 부수의 명칭과 응용한자 익힘 ■주제학습 : 신체(身體)와 건강(健康) 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ■급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ■단원 마무리 - 선정한자, 교과서 한자어, 고사성어 및 한자성어 복습 - 단원 연습문제 풀이 	
1	1	<ul style="list-style-type: none"> ■부수(部首) 익힘 - 전체 부수 명칭과 의미. ■주제학습 : 천간과지지 -10간과 12지지 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ■급수 교재의 선정한자 익힘 - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■교과서 한자어 익힘 - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■고사성어, 한자성어 익힘 - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다. 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ■단원 마무리 - 선정한자, 교과서 한자어, 고사성어 및 한자성어 복습 	

		- 단원 연습문제 풀이	
2	1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 부수(部首) 익힘 ■ 급수 교재의 선정한자 익힘 <ul style="list-style-type: none"> - 한자의 훈과 음을 알고 획순에 맞게 쓰기 - 한자의 용례를 익히고 다양한 의미를 이해한다. - 한자의 유의어와 반의어를 생각하며 연상한자를 익힌다. 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교과서 한자어 익힘 <ul style="list-style-type: none"> - 한자어에 쓰인 낱자의 훈음을 익힌다. - 응용 문장을 읽어보며 단어의 의미를 이해한다. ■ 고사성어, 한자성어 익힘 <ul style="list-style-type: none"> - 각 글자의 훈과 음을 읽고 사자성어를 반복하여 읽는다. - 성어의 뜻을 이해하고 어떻게 쓰이는지 응용문장을 만들어 본다. 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 단원 마무리, 급수 마무리, 기출문제 풀이 - 자격시험 대비, 문제풀이와 오답정리 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주제학습 : 한자 골든벨 - 고사성어와 속담, 일반상식 등 	

늘봄학교 (함께 성장하는 디지털 친구)프로그램 연간 운영 계획서

□ 기본 사항

프로그램	함께 성장하는 디지털 친구
시 간	목요일 1교시(13:50~14:30), 2교시(14:54~15:20)
장 소	4층 늘봄교실
대 상	1~2학년
강 사	최미숙외 4명

□ 연간 운영 계획

세부내용				
회/차시		활동주제	차시별 수업내용	주요 교재(교구), 재료
1회	1차시	통통 성장판 학습하기	XR튼튼 친구에 대하여 이야기 하고 성장판이 무엇인지 배우고, 성장판 자극 활동 따라하기	그림책, HMD,PC, XR성장판콘텐츠, 워크시트
	2차시	통통 점프왕 되기	성장판 자극 활동으로 나는야 통통 점프왕 되기	HMD,PC, 인바디, XR성장판 콘텐츠,
2회	3차시	어깨 스트레칭	구부러진 어깨 펴기 운동, 어깨 펴는 스트레칭 하기	그림책, HMD,PC, 인바디, 테블릿,테이핑,
	4차시	어깨 짹짹 슈퍼맨되기	어깨 짹짹 슈퍼맨 되기, 누구 어깨가 더 반듯한가	즉석 카메라, 휴대용프린터기,
3회	5차시	거북목 쭉쭉 스트레칭	싫어 싫어 거북목은 싫어, 거북목이 되지 않으려면 어떻게 하지	그림책, PC, XR거북목콘텐츠, 워크시트
	6차시	허리 쭉쭉 튼튼 몸만들기	예쁜 허리 스트레칭 하기, 허리 쭉쭉 튼튼한 몸만들기, 허리 쭉 펴고 모델처럼 걷기	PC, 바른자세 동영상, 워크시트, 진단기
4회	7차시	AI 그림책 감정 생성기	AI 책놀이 친구에 대하여 이야기 하고 그림책 캐릭터 찾고 느끼는 감정 나누기,	그림책, PC, 테블릿, 워크시트
	8차시	AI이야기 생성기	그림책 시뮬레이션, 그림책 이야기 생성하기	PC, 테블릿, 워크시트
5회	9차시	그림책 독서하기	그림책 독서 (내가 잘 하는건 뭘까,뛰어라 매뚜기)	그림책, PC, 테블릿, 그림책,워크시트
	10차시	AI그림책 만들기	그림책 독서 (호랑이가 깨지 않게, 고 녀석 맛있겠다)	PC, 테블릿, 그림책,워크시트
6회	11차시	AI퀴즈 놀이	AI 이미지 인식 퀴즈, AI 음성인식 놀이, AI 역할 놀이, AI 퀴즈쇼 발표회 놀이	그림책, PC, GPT,워크시트
	12차시	AI속담 놀이	AI 속담 카드 게임, AI 속담 골든벨, AI 속담 퍼즐 놀이, AI 속담 이야기 만들기	PC, GPT,워크시트

세부내용				
회/차시		활동주제	차시별 수업내용	주요 교재(교구), 재료
7회	13차시	감사잘함 레시피	감사해요! 사랑해요!잘했어요!함께해요 친구에 대하여 이야기 하고 감사잘함 트리, 카드, 박물관 만들기,감사잘함 마법 치유 체험하기	그림책,감사트리, 카드,박물관 상자, 워크시트
	14차시	감정 표현 놀이	감정 마스크, 감정뱅크 만들기, 친구 감정 맞추기, 감정 버킷 리스트 놀이	감정 이미지 자료,워크시트,마스크,유성매직
8회	15차시	마음 근육 키우기	건강 호흡배우기, 바른자세로 앉기	그림책,스탑워치,전신거울,스마트폰
	16차시	마음 면역 키우기	1분 선명상배우고 체험하기, 집중력 테스트	스탑워치,안바디진단기, 전신거울,스마트폰
9회	17차시	마음 멈추기	마음날씨 붙임딱지, 마음날씨 바라보기	그림책, 마음날씨 스티커, 워크시트, 테블릿,스마트폰
	18차시	마음 사용 리더되기	마음멈추어 생각키우기,마음사용 리더되기	워크시트
10회	19차시	환경보호 히어로 찾기	환경안전 친구에 대하여 이야기 하고 재활용 탐험가, 쓰레기퇴치 대작전 배우고 실천하기	그림책, PC, 테블릿, 워크시트
	20차시	환경보호 히어로되기	재생 에너지 발전소 만들기	PC,테블릿,골판지, 접착용품, 가위
11회	21차시	안전생활 탐색 놀이	안전 장난감 탐색 식품안전 탐구,	그림책,PC, 테블릿, 워크시트
	22차시	위급상황 대응하기	위급상황 대응하기(디지털 안전체험)	PC, 안전동영상콘텐츠, 워크시트
12회	23차시	지구를 지키는 작은 경찰	식물친구 키우기, 환경을 보호하는 작은 경찰 놀이	그림책,워크시트,스�티커
	24차시	지구 살림 도전하기	지구 구하기 대작전, 지구영웅 챌린지, 친환경 스케치	워크시트,색연필
13회	25차시	홀로그램 플레이	홀로그램 친구에 대하여 이야기 하고 홀로그램 콘텐츠를 활용한 플레이 놀이하기	그림책,PC,홀로그램 렌즈 플레이 콘텐츠
	26차시	내가 만든 홀로그램 키트	내만의 홀로그램 키트 만들기	홀로그램 키트
14회	27차시	디지털 탐험대	내가 촬영한 사진으로 영상 만들기	그림책, 사진, 스케치북
	28차시	디지털 가족 세상	나의 꿈! 우리가족 꿈 영상 만들기	워크시트,스마트폰
15회	29차시	디지털 창의과학 놀이	AR 동물구출 작전	그림책, 테블릿,

세부내용				
회/차시		활동주제	차시별 수업내용	주요 교재(교구), 재료
				콘텐츠
	30차시	슬기로운 디지털 놀이	GPT 감정놀이, 퀴즈 타임, GPT친구와 수학놀이	테블릿, 워크시트
16회	31차시	디지털 친구 수기공모전	함께 성장하는 디지털 친구 다섯 친구 프로그램 참여 수기공모전	카메라, PC. 테블릿, 공모전용지, 색연필
	32차시	디지털 친구 성과발표 공유대회	집중력 대회 및 함께성장하는 디지털 친구 성과발표 공유대회	카메라, PC. 테블릿, 공모전용지, 색연필