

# ( 독서논술토론 )부 ( B )반 연간 운영 계획

지도강사	이 세 정	대상학년	( 3~6 )학년
지도 목표	1. 독서를 통해 문제를 분석하는 과정에서 분석력을 기르게 한다. 2. 대안을 제시하기 위해 스스로 논거를 찾고 지식을 융합시키는 과정에서 창의적인 문제 해결능력과 통합적인 사고 능력, 자기주도적인 학습 능력을 기르게 할 수 있다.	운영요일	( 목 )요일
		운영시간	15:20~16:30

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
1 분기	1	새학기-자기소개	생각그물(mind map)로 자기소개 하기, 나 이해하기	교재, 필기도구 등
	2	새학기-상상일기	나를 나타내는 말 표현해 보기, 상상일기 쓰기	교재, 필기도구 등
	3	디베이트-주장.근거	주장과 근거 찾기 훈련, 입론, 반론, 최종발언	교재, 필기도구 등
	4	디베이트-논제	논제 만드는 법, 다양한 논제, 토론 연습하기	교재, 필기도구 등
	5	봄-관찰일기	봄의 느낌을 표현하기,봄 관찰일기쓰기	교재, 필기도구 등
	6	과학-원고지	과학독후감 개요짜기 원고지 옮기기	교재, 필기도구 등
	7	디베이트-입론	주장과 근거 찾기 훈련, 입론, 반론, 최종발언	교재, 필기도구 등
	8	디베이트-가치토론	중심내용 정리, 질문만들기, 가치 토론 하기	교재, 필기도구 등
	9	환경-주장글	문단의 짜임, 근거를 내세워 주장하는글 쓰기	교재, 필기도구 등
	10	디베이트-독서토론	다양한 논제를 찾은 후 독서 토론 하기	교재, 필기도구 등
	11	주장글-합리적소비	속담으로 알아보는 소비 성향, 소비목표표 작성하기	교재, 필기도구 등
	12	포트폴리오	1분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등
2 분기	1	자기소개	자기소개글 작성하는 법 알아보기	교재, 필기도구 등
	2	전쟁-평화	전쟁의 원인, 세계평화를 위한 청원서 작성하기	교재, 필기도구 등
	3	이야기 구성알기	등장인물의 성격을 바탕으로 주장에 대한 근거 찾기	교재, 필기도구 등
	4	디베이트-독서토론	중심내용, 사건, 다양한 논제 찾기, 독서 토론 하기	교재, 필기도구 등
	5	학교폭력-주장하기	학교폭력의 대처방법 알고 주장글 쓰기	교재, 필기도구 등
	6	과학-나무	식물의 구조와 기능에 대해 알아보고 나무 책 만들기	교재, 필기도구 등
	7	신호등토론	질문만들기, 나의 입장 정리하기, 신호등 토론하기	교재, 필기도구 등
	8	포스트잇 장터-질문	포스트잇 장터 놀이, 우리반 최고 질문 뽑기	교재, 필기도구 등
	9	만화-4컷만화	기사문을 만화로, 4컷 만화를 일기로 표현하기	교재, 필기도구 등
	10	이야기구조	사건 중심으로 줄거리 요약하고 육하원칙 알기	교재, 필기도구 등
	11	비교, 대조	비교와 대조 알기, 원작과 패러디 알아보기	교재, 필기도구 등
	12	포트폴리오	2분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3 분기	1	우리의 것- 한글	한글의 창제의 배경, 한글의 우수성알기	교재, 필기도구 등
	2	우리의 것- 한글	한글 자음으로 동시 짓기, 한글 디자인 대회	교재, 필기도구 등
	3	디베이트-생활토론	논제 : 줄임말 사용은 생활에 편리하다	교재, 필기도구 등
	4	나라사랑 - 독도	독도의 중요성, 독도가 우리 땅인 이유 알기	교재, 필기도구 등
	5	경제-개념	경제의 정의와 개념 정리하기, 용돈 기입장 만들기	교재, 필기도구 등
	6	경제-시장경제	시장경제와 가정의 소비생활 엮보기	교재, 필기도구 등
	7	광고-포스터	광고의 종류 알기, 광고의 구성, 짜임 알기	교재, 필기도구 등
	8	디베이트-생활토론	생활속 논제 찾기, 생활 토론 하기	교재, 필기도구 등
	9	예술-아름다움	예술이 우리 삶에 주는 의미 알아보기,	교재, 필기도구 등
	10	예술-모네	모네의 작품집으로 나만의 책 만들기	교재, 필기도구 등
	11	디베이트-가치토론	논제 : 창의적 예술활동은 존중되어야 한다	교재, 필기도구 등
	12	포트폴리오	3분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등
4 분기	1	행복	우리 주변의 소소한 행복찾기, 일상이 주는 즐거움	교재, 필기도구 등
	2	만화 평론	만화읽기 감상하기, 만화 평론하기	교재, 필기도구 등
	3	신호등토론	질문만들기, 입장 정리하기	교재, 필기도구 등
	4	가치단어	가치단어를 알고 단어장 만들기	교재, 필기도구 등
	5	학년 마무리	한해 돌아보기, 나의 10대 사건 정리하기	교재, 필기도구 등
	6	포트폴리오	4분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등
※ 수업내용은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.				

※ 1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 4~6주 수업 운영 예정(변동될 수 있음)

※ 학교 교육과정에 따라 시간 변경될 수 있으며 수업 과정에 따라 학습 내용이 변경될 수 있음.

( 독서논술토론 )부 ( A )반 연간 운영 계획

지도강사	이 세 정	대상학년	( 1~2 )학년
지도 목표	1. 독서를 통해 문제를 분석하는 과정에서 분석력을 기르게 한다. 2. 대안을 제시하기 위해 스스로 논거를 찾고 지식을 융합시키는 과정에서 창의적인 문제 해결능력과 통합적인 사고 능력, 자기주도적인 학습 능력을 기르게 할 수 있다.	운영요일	( 목 )요일
		운영시간	14:00~15:10

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
1 분기	1	새학기-자기소개	생각그물(mind map)로 자기소개 하기, 나 이해하기	교재, 필기도구 등
	2	새학기-나	나를 (성격, 생각, 꿈, 관심사 등) 알고, 나책 만들기	교재, 필기도구 등
	3	새학기-동시	동시 특징알기, 흥내내는 말 넣어 동시쓰기	교재, 필기도구 등
	4	토의-학교	학교 생활을 즐겁게 할 수 있는 방법 토의하기	교재, 필기도구 등
	5	봄-다짐	다양한 방법으로 봄 표현하기, 봄맞이 각오하기	교재, 필기도구 등
	6	봄-봄꽃	봄꽃의 종류 알기, 봄꽃 카드 만들기	교재, 필기도구 등
	7	봄-음식	봄 나물 종류 알기, 중심단어 넣어 문장 만들기	교재, 필기도구 등
	8	토의-예절	이웃이나 친구네 집에 방문했을 때 지켜야할 예절	교재, 필기도구 등
	9	가족-가족 책	가족으로 생각그물하기, 우리 가족 책 만들기	교재, 필기도구 등
	10	가족-형제/자매	형제애 키우기, 내 형제를 소개하기	교재, 필기도구 등
	11	가족-동시	우리가족의 특징 알기, 특징을 동시로 표현하기	교재, 필기도구 등
	12	포트폴리오	1분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등
2 분기	1	환경-멸종 동물	멸종위기 동물 알아보기, 멸종위기 동물 책 만들기	교재, 필기도구 등
	2	환경-토의	환경을 위해 내가 할 수 있는 일 토의하기	교재, 필기도구 등
	3	전쟁-해결방법 찾기	전쟁의 원인, 전쟁과 싸움의 해결방법 알아보기	교재, 필기도구 등
	4	전쟁-평화	평화 글쓰기, 행복한 지구마을 꾸미기	교재, 필기도구 등
	5	여행-소통	외로움을 극복하는 방법 알기, 여행 계획서 세우기	교재, 필기도구 등
	6	여행-여권 만들기	그림을 보고 상황 유추해 보기, 각 나라의 문화알기	교재, 필기도구 등
	7	여행-상상일기	잠수함 만들어 여행 떠나기	교재, 필기도구 등
	8	토의-토론	무인도에 갈 때 꼭 필요한 물건 알아보기	교재, 필기도구 등
	9	명절-책 만들기	우리 전통 문화 알아보기, 우리집 보물 찾기	교재, 필기도구 등
	10	명절-전통	명절에 하는 놀이 문화 바로 알기, 놀이책 만들기	교재, 필기도구 등
	11	희망, 다짐	나와 가족이 바라는 것 알아보기	교재, 필기도구 등
	12	포트폴리오	2분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3 분기	1	우리의 것- 한글	한글의 창제의 배경, 한글의 우수성알기	교재, 필기도구 등
	2	우리의 것- 한글	한글 자음으로 동시 짓기, 한글 디자인 대회	교재, 필기도구 등
	3	토의-한글	우리 말을 널리 알릴 수 있는 방법 토의 하기	교재, 필기도구 등
	4	전통-장승	장승의 유래, 종류 알기, 나만의 장승 만들기	교재, 필기도구 등
	5	전통-한옥	옛날과 오늘날의 집 비교하기, 한옥책 만들기	교재, 필기도구 등
	6	토의-방법 찾기	여우가 포도들 따 먹을 수 있는 방법 토의하기	교재, 필기도구 등
	7	진로-장점	내가 잘하는 것 알기, 나이 적성 찾기	교재, 필기도구 등
	8	상상-만화	동화내용 각색하여 4컷 만화그리기	교재, 필기도구 등
	9	책-미니책	미니북 만들기, 내 책과 이야기책 비교하기	교재, 필기도구 등
	10	책-인터뷰	사건 정리하기. 인터뷰 기사문 쓰기	교재, 필기도구 등
	11	책-토의	그림을 보고 이야기 구성하기	교재, 필기도구 등
	12	포트폴리오	3분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등
4 분기	1	다양한 직업	옛날과 오늘날 직업 비교하기, 직업책 만들기	교재, 필기도구 등
	2	나의 직업	나의 미래 모습 상상하기, 명함 만들기	교재, 필기도구 등
	3	나의 꿈	내가 이루고 싶은 꿈 목록 작성하기	교재, 필기도구 등
	4	나눔	감사한 사람에게 나의 마음 표현하기	교재, 필기도구 등
	5	희망, 다짐	한해 되돌아 보기, 새해 희망 갖기, 다짐하기	교재, 필기도구 등
	6	포트폴리오	4분기 활동지로 포트폴리오 작성하기	교재, 필기도구 등
※ 수업내용은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.				

※ 1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 4~6주 수업 운영 예정(변동될 수 있음)

※ 학교 교육과정에 따라 시간 변경될 수 있음.

( 바이올린 )부 ( A .B )반 연간 운영 계획

지도강사	김영인	대상학년	( 1-6 )학년
지도 목표	정확한 음정짚기와 깨끗한 소리내기	운영요일	( 목 )요일
		운영시간	02:00~04:30

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
1 분기	1	악기와 친해지기	바이올린잡는법 활 잡는법	바이올린,스즈키교본1
	2	바른자세로 활긋기	윗 반활과 밑반활 긋기	
	3	활긋기와 A현 음정	온활 긋기와 A현 음정 배우기	
	4	A현의 연주	비행기	
	5	E현의 음정	E현음정배우기, A,E현 음계연습	
	6	E현의 연주	똑같아요	
	7	작은별 주제곡	작은별 음정 배우기	
	8	작은별 변주곡 1	리듬 배우기	
	9	작은별 변주곡 2	작은별 변주곡 연주하기	
	10	나비노래	나비노래 음정연습	
	11	예쁜새 1	E현의 음정연습	
	12	예쁜새 2	내려긋는 활바꾸는 연습	
2 분기	1	주먹쥐고 1	A현과 E현의 음정연습	
	2	주먹쥐고 2	주먹쥐고 연주하기	
	3	크리스마스 노래 1	올라가는 활 연습	
	4	크리스마스 노래 2	올려긋는 활연습, 높은 라 음정배우기	
	5	크리스마스 노래 3	크리스마스 노래 연주하기	
	6	봄바람 1	한박자 만 리듬 익히기	
	7	봄바람 2	A현과 E현의 음정연습	
	8	그 옛날에 1	D현의 새 음정배우기	
	9	그옛날에 2	그 옛날에 연주하기	
	10	알레그로 1	활바꾸는 연습	
	11	알레그로 2	스타카토 활쓰기	
	12	무궁동 가장조 1	규칙적인 윗반활연습	

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3 분기	1	무궁동 가장조 2	규칙적인 윗팔활연습과 음정	
	2	무궁동 가장조 3	무궁동 가장조 연주	
	3	D현의 음정	D현의 음정배우기	
	4	알레그레토 1	D현의 음정연습1	
	5	알레그레토 2	D현의 음정연습 2	
	6	알레그레토 3	G현의 새로운 음정배우기	
	7	알레그레토 4	알레그레토 연주하기	
	8	알레그레토 2	D현의 음정연습 2	
	9	알레그레토 3	G현의 새로운 음정배우기	
	10	알레그레토 4	알레그레토 연주하기	
	11	안단티노 1	D현의 음정연습	
	12	안단티노 2	안단티노 연주하기	
4 분기	1	사장조 음계연습	사장조 음계배우기	
	2	에튀드1	새로운 활쓰기 연습	
	3	에튀드2	A,D,G,E현의 혼합 활쓰기 연습	
	4	에튀드3	A,D,G,E현의 음정 연습	
	5	에튀드 4	에튀드 연주하기	
	6	미뉴에트 1번 1	슬러 스타카토 배우기	
	7	미뉴에트 1번 2	임시표 음정 정확하게 짚기	
	8	미뉴에트 1번 3	4번 손가락 음정 올리기	

※ 1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 4~6주 수업 운영 예정(변동될 수 있음)

※ 학교 교육과정에 따라 시간 변경될 수 있음.

( 생명과학 )부 (A,B)반 연간 운영 계획

지도강사	윤 인 정	대상학년	(1~6)학년
지도 목표		운영요일	(수, 목)요일
		운영시간	1:50~2:10/2:20~4:30

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
1 분기	1	자동개수기 줄넘기	우리의 몸과 근육에 대해 알아보고, 자동개수기 줄넘기를 만들어 근육 운동을 할 수 있다.	
	2	개구리 해부	동물 해부와 개구리 구조에 대해 알아보고, 직접 개구리 모형을 해부해 볼 수 있다.	
	3	스칸디아모스 액자	선태식물 이끼에 대해 알아보고, 스칸디아모스 이끼를 이용해 볼 액자를 꾸밀 수 있다.	
	4	문조와 금화조	조류와 조류의 특징에 대해 알아보고, 문조와 금화조를 관찰하며 기록할 수 있다.	
	5	인체와 수분	수분이 인체 내에서 하는 역할과 중요성에 대해 알아보고, 공중에 떠 있는 수도꼭지 모형을 만들 수 있다.	
	6	기상 관측소	씨앗이 발아부터 꽃이 피기까지 식물이 자라기 위한 조건에 대해 알아보고, 기상 관측소 키트를 제작하고 직접 씨앗을 키울 수 있다.	
	7	꽃의 구조 모형	꽃의 구조와 기능에 대해 알아보고, 꽃 구조 모형을 조립하고 꾸밀 수 있다.	
	8	누에 키우기	동물의 한 살이에 대해 알아보고, 누에를 키우며 관찰할 수 있다.	
	9	탈모방지 샴푸 만들기	머리카락의 구조에 대해 알아보고, 탈모방지 샴푸를 직접 만들 수 있다.	
	10	식물 세포의 구조	세포 구조에 대해 알아보고, 세포 모형을 만들 수 있다.	
	11	식충식물	식충식물에 대해 알아보고, 직접 식충식물을 키우며 관찰할 수 있다.	
2 분기	12	소형뱀 관찰하기	파충류에 대해 알아보고, 뱀을 관찰하며 관찰일지를 작성할 수 있다.	
	1	바닐라 향수 만들기	후각과 확산에 대해 알아보고, 바닐라 에센스를 이용한 향수를 만들 수 있다.	
	2	포도주스 실험	우리가 먹는 음식물 속 산성과 염기성에 대해 알아보고, 포도주스 지시약을 통해 알아볼 수 있다.	
	3	닥터피쉬 키우기	어류에 대해 알아보고, 사람의 피부 각질을 먹는 것으로 알려진 닥터피쉬를 직접 키우며 관찰할 수 있다.	
	4	녹차 나무 키우기	음식의 영양소와 녹차가 함유한 영양성분에 대해 알아보고, 녹차 나무를 직접 키우며 관찰할 수 있다.	
	5	선쿠션 만들기	자외선이 피부에 미치는 영향에 대해 알아보고, 자외선을 막아주는 선쿠션을 만들 수 있다.	
	6	게아재비 관찰하기	수생곤충에 대해 알아보고, 게아재비를 관찰하며 기록할 수 있다.	
	7	미니 돼지	돼지와 동물의 품종 개량에 대해 알아보고, 미니 돼지를 관찰할 수 있다.	
	8	DNA 구조 모형	유전과 DNA에 대해 알아보고, DNA 모형을 만들 수 있다.	
	9	하바 플라리움 정원	건조꽃을 이용한 하바 플라리움 정원을 만들 수 있다.	
	10	크리스탈 나무	결정과 결정의 생성 조건에 대해 알아보고, 점점 커지는 크리스탈 나무를 만들 수 있다.	
	11	전통 모시 만들기	여름철 옷감으로 많이 사용되는 모시를 이용한 빗자루를 만들 수 있다.	
	12	수제 초콜릿 만들기	카카오 열매와 초콜릿에 대해 알아보고, 직접 초콜릿을 만들 수 있다.	

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3 분기	1	광합성 실험하기	식물의 광합성에 대해 알아보고, 검정말을 이용해 광합성 실험을 할 수 있다.	
	2	식물의 한 살이 모형	씨앗에서 발아해서 꽃이 피기까지 식물의 한 살이를 알아보고, 모형을 만들 수 있다.	
	3	뱀파이어 크랩 키우기	다리가 열 개인 절지동물에 대해 알아보고, 뱀파이어 크랩을 키울 수 있다.	
	4	땅콩호박 키우기	조롱박 모양의 땅콩호박에 대해 알아보고, 땅콩호박 모종을 키울 수 있다.	
	5	오징어 해부	연체동물에 대해 알아보고, 오징어 모형을 이용해 오징어 구조를 알 수 있다.	
	6	바질 모종	허브에 대해 알아보고, 바질 모종을 키우며, 바질로 만든 이탈리아 음식물에 대해 알 수 있다.	
	7	육지거북	충류에 대해 알아보고, 육지거북을 키우며 관찰할 수 있다.	
	8	버블 바스	날씨와 피부의 변화에 대해 알아보고, 욕조에서 터지는 버블 바스를 만들 수 있다.	
	9	시간을 담은 조명	햇빛이 인체에 미치는 영향에 대해 알아보고, 시간에 따라 변하는 태양빛 조명등을 만들 수 있다.	
	10	리튬스 키우기	다육식물에 대해 알아보고, 리튬스를 키우며 관찰할 수 있다.	
	11	매직큐브	우리 인체의 구조에 대해 알아보고, 매직큐브를 만들어 확인할 수 있다.	
4 분기	12	게르 만들기	겨울을 준비하는 지혜에 대해 알아보고, 추운 동고 지역의 전통 가옥이 게르를 만들 수 있다.	
	1	밀리패드	절지동물 노래기인 밀레패드에 대해 알아보고, 지네와 차이를 직접 관찰할 수 있다.	
	2	콩나물 키우기	최고의 식물성 단백질 콩에 대해 알아보고, 직접 콩나물을 키우며 관찰할 수 있다.	
	3	미니 메주 만들기	발효와 콩의 변화에 대해 알아보고, 발효과학으로 미니 메주를 만들 수 있다.	
	4	크리스마스 워터볼	온도와 습도에 대해 알아보고, 눈이 내리는 크리스마스 워터볼을 만들 수 있다.	
	5	숲속의 영롱한 빛	생물이 내는 야광물질에 대해 알아보고, 반딧불이 모형을 만들 수 있다.	
	6	타렌틀라 관찰하기	절지동물과 거미에 대해 알아보고, 애완용 타렌틀라를 관찰할 수 있다.	
	7	타조알 불렁	동물의 알에 대해 알아보고, 타조알을 이용한 다양한 활동을 할 수 있다.	
	8	벽난로 미니어처	추운 겨울 먹는 음식들에 대해 알아보고, 벽난로 미니어처와 고구마, 팬케이크 미니어처를 만들 수 있다.	

※ 1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 4~6주 수업 운영 예정(변동될 수 있음)

※ 학교 교육과정에 따라 시간 변경될 수 있음.



**2024년 은빛초 방과후학교**  
**(쿠키클레이&미니어처)부 연간지도계획서**

반		A반 , B반	대상 학년	1~2학년	
지도강사		김은주	활동 시간	수요일 A반: 13:00 ~ 14:10 목요일 A반: 14:00 ~ 15:10	
지도목표		다섯 가지 기본색을 섞어 다양한 색을 경험하고 기본 도형을 활용하여 입체와 반 입체물을 만들어 소 근육 발달 및 조형감과 창의력, EQ, IQ 능력을 향상시킬 수 있도록 지도한다.			
지 도 계 획					
분기	차시	학습 주제	수준	학습 내용	준비물 교재나교구등
1분기	1	캐릭터 온도계 만들기	기본	캐릭터 표현법 익히기	온도계
	2	소프트 아이스크림 만들기	기본	과자 표현법 익히기	아이스크림 컵
	3	미니어처-팔링수와마카롱 만들기	기본	마카롱 만드는 법 익히기	미니어처 그릇
	4	여러가지 모양 쿠키 만들기	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
	5	미니어처 : 전통 밥상 틀 만들기	기본	밥상 색칠하기	밥상
	6	미니어처 : 전통 밥상 완성하기	기본	여러 가지 음식 만들어 표현하기	미니어처 그릇
	7	캐릭터 휴지걸이	기본	캐릭터 표현법 익히기	휴지걸이
	8	여러 가지 모양 쿠키 만들기	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	모양 틀
	9	동물 탁상 달력 틀 만들기	기본	달력 틀에 폼 클레이 붙이기	탁상 달력판
	10	탁상 달력 완성하기	기본	동물 표현법 익히기	여러색의 클레이
	11	동물모양 장식걸이	기본	동물 표현법 익히기	장식 걸이
	12	● 쿠키 만들기 : 모양 쿠키	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
2분기	1	동물 사진 액자 만들기	기본	액자 틀 꾸미기	액자
	2	동물 사진 액자 완성하기	기본	기린 표현법 익히기	클레이
	3	버섯모양 게임판 만들기	기본	너구리 얼굴 표현법 익히기	게임판
	4	●쿠키 만들기 : 모양 쿠키	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키 재료
	5	미니어처:김밥 만들기	기본	김밥 표현법 익히기	미니어처 그릇
	6	미니어처 : 베이커리 진열장 틀 꾸미기	기본	베이커리 진열장 틀 꾸미기	진열장 틀
	7	미니어처 : 베이커리 진열장 완성	기본	도넛표현법 익히기	여러색 클레이
	8	여러 가지 모양 쿠키 만들기	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	모양 틀
	9	반구 수족관 만들기	기본	물고기 만드는 법 익히기	반구
	10	목욕하는 병아리	기본	병아리 표현법 익히기	클레이

# 지 도 계 획

분기	차시	학습주제	수준	학습내용	준비물 교재나교구등
	11	굴벌 장식 완성	기본	굴벌 표현법 익히기	나무와 타원판
	12	●쿠키 만들기 : 모양 쿠키	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
3분기	1	동물 수건걸이	기본	부엉이 표현법을 익히고 수건걸이 꾸미기	수건 걸이
	2	돼지 소풍 액자 꾸미기	기본	액자 꾸미고 돼지 표현법 익히기	폴크클레이
	3	돼지 소풍 액자	기본	돼지와 주변 환경 꾸미기	액자
	4	●쿠키 만들기 : 초코칩 쿠키	기본	초코칩 쿠키 반죽을 이용하여 모양 쿠키 만들기	초코칩 등
	5	미니어처 : 탕후루 틀 꾸미기	기본	탕후루 틀 꾸미기	탕후루 틀
	6	미니어처 : 탕후루 완성하기	기본	다양한 탕후루 표현하고 완성하기	클레이
	7	튤립 화분 만들기	기본	튤립 표현법 익히기	화분
	8	● 쿠키 만들기 : 모양 쿠키	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
	9	팔각 연필꽃이	기본	소프트 아이스 크림 표현법 익히기	연필꽃이
	10	핸드폰 거치대겸 저금통	기본	무당벌레 모양의 거치대 완성하기	거치대
	11	강아지 메모지판	기본	입체 강아지 만드는 법 익히기	메모지 판
	12	● 쿠키 만들기 : 모양 쿠키	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
4분기	1	산타와 선물	기본	입체 산타 할아버지 만들기	원형 판
	2	오르골 트리 만들기	기본	모양 틀 찍는 법 익히기	트리 나무
	3	리스 만들기	기본	눈사람 표현법 익히기	리스틀
	4	● 쿠키 만들기 : 크리스마스 트리 쿠키	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
	5	탁상 눈사람 틀 만들기 I	기본	탁상 눈사람 틀 꾸미기	장식틀
	6	탁상 눈사람 완성하기 II	기본	눈사람 표현법 익히고 완성하기	클레이
	7	리스 만들기	기본	달님 틀에 클레이로 달님의 모습표현하기	달님 틀
	8	● 여러 가지 모양 쿠키 만들기	기본	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키 반죽 등

❁재료 수급 여부에 따라 학습 주제가 달라질 수 있습니다.

❁1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 8주 수업 운영 예정(요일에따라 6주 수업 일수도 있음)

❁학교 교육 과정에 따라 시간 변경될 수 있음

**2024년 은빛초 방과후학교**  
**(쿠키클레이&미니어처)부 연간지도계획서**

반		A반 , B반 ( 기존 )		대상학년	2~6 학년
지도장사		김은주		활동시간	수요일 B반: 14:20 ~ 15:30 목요일 B반: 15:20 ~ 16:30
지도목표		다섯 가지 기본색을 섞어 다양한 색을 경험하고 기본 도형을 활용하여 입체와 반입체물을 만들어 소 근육 발달 및 조형감각과 창의력, EQ, IQ 능력을 향상 시킬 수 있도록 지도한다.			
지 도 계 획					
분기	차시	학습 주제	수준	학습 내용	준비물 교재나교구등
1분기	1	별 모양 3단 건반 만들기 1	심화	별장식 폼클레이로 꾸미기	별 장식 톨
	2	별 모양 3단 건반 만들기 2	심화	선반 위 장식 꾸미고 완성하기	장식 구슬
	3	미니어처-BR 아이스크림 만들기1	심화	아이스크림 만드는 법 익히기	미니어처 그릇
	4	여러가지 모양 쿠키 만들기	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
	5	미니어처 : BR 아이스크림 만들기2	심화	미니어처 BR 아이스크림 완성하기	미니어처 그릇
	6	미니어처 :꽃별 장식 완성하기	심화	꽃별 표현법 익히기	나무와타원판
	7	캐릭터 온도계 만들기	심화	캐릭터 표현법 익히기	온도계
	8	여러 가지 모양 쿠키 만들기	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	모양 톨
	9	동물 탁상 달력 톨 만들기	심화	달력 톨에 폼 클레이 붙이기	탁상 달력판
	10	탁상 달력 완성하기	심화	동물 표현법 익히기	여러색의 클레이
	11	동물모양 장식걸이	심화	동물 표현법 익히기	장식 걸이
	12	● 쿠키 만들기 : 모양 쿠키	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
2분기	1	동물 사진 액자 만들기	심화	액자 톨 꾸미기	액자
	2	동물 사진 액자 완성하기	심화	기린 표현법 익히기	클레이
	3	버섯모양 게임판 만들기	심화	너구리 얼굴 표현법 익히기	게임판
	4	●쿠키 만들기 : 모양 쿠키	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키 재료
	5	미니어처:도넛과 컵 케익 만들기	심화	도넛 표현법 익히기	미니어처 그릇
	6	미니어처 : 탕후루 톨 만들기	심화	탕후루 톨 꾸미기	탕후루 톨
	7	미니어처 : 탕후루 완성하기	심화	다양한 탕후루 표현하고 완성하기	클레이
	8	여러 가지 모양 쿠키 만들기	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	모양 톨
	9	반구 수족관 만들기	심화	물고기 만드는 법 익히기	반구
	10	목욕하는 병아리	심화	병아리 표현법 익히기	클레이

# 지 도 계 획

분기	차시	학습 주제	수준	학습 내용	준비물 교재나교구등
	11	꽃별 장식 완성	심화	꽃별 표현법 익히기	나무와 타원판
	12	●쿠키 만들기 : 모양 쿠키	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
3분기	1	동물 수전걸이	심화	부엉이 표현법을 익히고 수전걸이 꾸미기	수전 걸이
	2	버섯 집 틀 꾸미기	심화	버섯 집 틀 꾸미기	콜크클레이
	3	버섯 집 완성하기	심화	다람쥐와 도토리 표현법 익히기	버섯 집
	4	●쿠키 만들기 : 초코칩 쿠키	심화	초코칩 쿠키 반죽을 이용하여 모양 쿠키 만들기	초코칩 등
	5	미니어처 : 탕후루 틀 꾸미기	심화	탕후루 틀 꾸미기	탕후루 틀
	6	미니어처 : 탕후루 완성하기	심화	다양한 탕후루 표현하고 완성하기	클레이
	7	미니어처- 도넛과 컵케익 만들기	심화	도넛과 컵케익 표현법 익히기	컵케익 틀
	8	● 쿠키 만들기 : 모양 쿠키	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
	9	필직 연필꽃이	심화	소프트 아이스 크림 표현법 익히기	연필꽃이
	10	핸드폰 거치대점 저금통	심화	무당벌레 모양의 거치대 완성하기	거치대
	11	강아지 메모지판	심화	입체 강아지 만드는 법 익히기	메모지 판
	12	● 쿠키 만들기 : 모양 쿠키	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
4분기	1	산타와 선물	심화	입체 산타 할아버지 만들기	원형 판
	2	오트굴 트리 만들기	심화	모양 틀 찍는 법 익히기	트리 나무
	3	리스 만들기	심화	눈사람 표현법 익히기	리스틀
	4	● 쿠키 만들기 : 크리스마스 트리 쿠키	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키반죽
	5	탁상 눈사람 틀 만들기 I	심화	탁상 눈사람 틀 꾸미기	장식틀
	6	탁상 눈사람 완성하기 II	심화	눈사람 표현법 익히고 완성하기	클레이
	7	리스 만들기	심화	달님 틀에 클레이로 달님의 모습표현하기	달님 틀
	8	● 여러 가지 모양 쿠키 만들기	심화	클레이 기법을 활용한 쿠키 만들기	쿠키 반죽 등

❁재료 수급 여부에 따라 학습 주제가 달라질 수 있습니다.

❁1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 8주 수업 운영예정(요일에따라 6주 수업일수도 있음)

❁학교 교육 과정에 따라 시간 변경될 수 있음

( 코딩교육 )부 ( 1A/2A )반 연간 운영 계획

지도강사	윤희경	대상학년	( 2~3 )학년
지도 목표	문제해결 역량 강화	운영요일	( 화/목 )요일
		운영시간	14:00~15:10

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
1 분기	1	코스페이스스로 떠나는 가상현실 동물농장	★ 가상현실이란? 코스페이스스란? ★ 코스페이스스 마우스 조작법 및 기본 기능 익히기	
	2	다함께 출몰	★ 오브젝트의 애니메이션 적용해보기 ★ 아이템 복제 및 붙이기 기능 적용하기	
	3	패션쇼	★ 오브젝트의 재질 변경해보기 ★ 아이템 복제 및 붙이기 기능 적용하기	
	4	바다탐험	★ 바다속 다양한 오브젝트 추가 및 애니메이션 적용하기 ★ 카메라 기능 바뀔 적용해보기	
	5	큐레이터	★ 그림 전시관 구성해보기 ★ 외부 이미지 파일 업로드하여 전시관 만들기	
	6	카레이싱 경주	★ 레이싱 경로 만들기 ★ 코블록스 코딩으로 자동차 달리기 구현해보기	
	7	자연재해 체험장	★ 특수효과를 이용하여 화재, 홍수, 지진, 가뭄 구현해보기 ★ 코블록스 코딩으로 자연재해 현상 구현해보기	
	8	정글탐험	★ 새 오브젝트 추가 및 애니메이션 적용하기 ★ 경로를 추가하여 새가 날아다니게 구현해보기	
	9	롤러코스터 타기	★ 경로의 높이를 조정하여 롤러코스터 만들기 ★ 롤러코스터가 움직이도록 구현해보기	
	10	역사퀴즈	★ 역사문제를 준비해보기 ★ 정답과 오답을 만들고 오답일 때 다시시작 구현해보기	
	11	달리기 경주	★ 각자의 경주용 트랙 만들기 ★ 지정키를 눌러 달리기 경주 구현해보기	
	12	쥬라기 공원	★ 공룡이 카메라를 따라오도록 구현해보기 ★ 공룡에 잡히면 가상현실 종료 구현해보기	
2 분기	1	어서와! 코딩은 처음이지?	★ 코딩은 무엇일까요? ★ 스크래치 화면 구성요소 살펴보기	
	2	꽃게야 도망쳐!	★ 스프라이트들끼리 대화를 하도록 코딩해보기 ★ 스프라이트가 이동방향으로 이동하도록 코딩해보기	
	3	X,Y좌표 이동	★ X, Y 좌표에 대해 알아보기 ★ 좌표를 적용하여 키보드로 스프라이트 이동해보기	
	4	멈추지 않아!	★ 형태의 변화를 주도록 코딩해보기 ★ 무한반복을 적용하여 움직임 구현해보기	
	5	스톱모션	★ 이미지를 그려가며 여러장의 배경 만들기 ★ 배경전환 코딩하여 스톱모션 구현해보기	
	6	공격수를 막아라	★ 스프라이트가 스프라이트를 쫓아다니도록 구현해보기 ★ 마우스를 쫓아다니는 스프라이트 구현해보기	
	7	미로탈출	★ 좌표를 적용하여 키보드로 스프라이트 이동해보기 ★ 이동경로를 펜으로 그려가며 구현해보기	
	8	배고픈 쥐	★ 배경의 크기를 좌표로 이해하기 ★ 머핀과 쥐가 닿으면 머핀 무작위 이동 구현해보기	
	9	양궁	★ 난수에 대해 이해하기 ★ 난수를 적용하여 과녁이 좌우로 움직이게 구현해보기	
	10	메리크리스마스	★ 복제에 대해 이해하기 ★ 선물상자를 복제하여 랜덤위치로 이동 구현해보기	
	11	구구단	★ 묻고 답하기 기능 이해하기 ★ 묻고 답하기 기능을 적용하여 구구단 구현해보기	
	12	개인 작품 만들기	★ 배운 기능들을 적용하여 개인의 생각을 표현한 작품만들기	

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3 분기	1	피지컬 컴퓨팅	★ 피지컬컴퓨팅 의미와 스크래치의 구성 요소 알아보기 ★ 네모 연결 및 구성요소 알아보고 그래픽효과 만들기	
	2	나는야 애니메이터	★ 스프라이트 모양 이해하기 ★ 무한 반복하기로 애니메이션 구현하기	
	3	뮤직박스	★ 부저에 대해 알아보기 ★ 부저를 사용하여 뮤직박스 구현해보기	
	4	스마트 전등	★ 디지털신호 아날로그 신호 알아보기 ★ 버튼을 사용하여 원격으로 on/off 구현해보기	
	5	통아저씨 게임	★ 난수에 대해 이해하고 버튼별 난수값 설정해보기 ★ 버튼을 눌러 특정값이 지정되도록 구현해보기	
	6	만보기	★ 가속도센세에 대해 이해하고 및 만보기 알아보기 ★ 가속도센서를 적용하여 만보계 구현해보기	
	7	미로탈출	★ 나만의 미로 설계해보기 ★ 가속도센서를 적용하여 상하좌우 움직임 구현해보기	
	8	우주인 구출	★ 하늘에서 떨어지는 운석 구현해보기 ★ 가속도센서를 적용하여 우주인을 구하는 로켓 구현해보기	
	9	새똥 피하기	★ 하늘에서 떨어지는 새똥 구현해보기 ★ 새똥을 피해 요리조리 피하는 스프라이트 구현해보기	
	10	생일 축하 오르골	★ 조도센세에 대해 알아보기 ★ 센세값에 따라 스프라이트 움직임 제어해보기	
	11	DDR게임	★ 신호에 대해 알고 신호 각각의 신호 만들기 ★ 신호의 상호작용을 적용하여 화살의 움직임 구현해보기	
	12	홀짝게임	★ 난수와 변수에 대해 알고 난수변수 지정하기 ★ 배교연산을 통하여 홀짝 각각의 표현 구현해보기	
4 분기	1	선생님 물래 춤추기	★ 스페이스를 눌렀을 때 학생이 춤추도록 구현해보기 ★ 난수를 적용하여 선생님의 모양 변경되도록 구현해보기	
	2	풍선런	★ 압정에 닿으면 풍선이 터지도록 구현해보기 ★ 풍선이 뛰어오르는 모양이 되도록 구현해보기	
	3	달걀받기	★ 왼쪽과 오른쪽으로 움직이는 늑대 구현해보기 ★ 여러 개의 달걀이 나오도록 구현해보기	
	4	레이싱	★ 변수를 만들고 자동차의 시작위치 구현해보기 ★ 키보드를 누르면 앞/뒤로 움직이도록 구현해보기	
	5	눈싸움	★ 일정시간동안 보이는 눈사람 복제 구현해보기 ★ 날아가는 눈덩이의 속도 구현해보기	
	6	허들게임	★ 달리는 모양과 뛰어넘는 모양 구현해보기 ★ 허들이 이동하도록 구현해보기	
	7	러시아워	★ 스프라이트 클릭시 비어있는 곳으로 이동하도록 구현하기 ★ 상하좌우 이동하도록 좌표 구현해보기	
	8	우주여행	★ 유성의 크기와 속도를 지정하고 복제되도록 구현해보기 ★ 날아오는 유성을 피하는 우주선 구현해보기	

※ 1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 4~6주 수업 운영 예정(변동될 수 있음)

※ 학교 교육과정에 따라 시간 변경될 수 있음.

## ( 코딩교육 )부 ( 1B/2B )반 연간 운영 계획

지도강사	윤희경	대상학년	( 3-6 )학년
지도 목표	문제해결 역량 강화	운영요일	( 화/목 )요일
		운영시간	15:20~16:30

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
1 분기	1	코스페이스스로 떠나는 가상현실 동물농장	★ 가상현실이란? 코스페이스스란? ★ 코스페이스스 마우스 조작법 및 기본 기능 익히기	
	2	다함께 춤출	★ 오브젝트의 애니메이션 적용해보기 ★ 아이템 복제 및 붙이기 기능 적용하기	
	3	디저트 만들기	★ 오브젝트의 재질 변경해보기 ★ 아이템 복제 및 붙이기 기능 적용하기	
	4	바다탐험	★ 바다속 다양한 오브젝트 추가 및 애니메이션 적용하기 ★ 카메라 기능 바뀔 적용해보기	
	5	미술관 전시	★ 그림 전시관 구성해보기 ★ 외부 이미지 파일 업로드하여 전시관 만들기	
	6	카레이싱 경주	★ 레이싱 경로 만들기 ★ 코볼록스 코딩으로 자동차 달리기 구현해보기	
	7	자연재해 체험장	★ 특수효과를 이용하여 화재, 홍수, 지진, 가뭄 구현해보기	
	8	보물찾기	★ 환경을 꾸미고 보물아이템 숨기기 ★ 보물을 클릭하면 팝업창이 뜨고 다 찾으면 엔딩장면 구현	
	9	롤러코스터 타기	★ 경로의 높이를 조정하여 롤러코스터 만들기 ★ 롤러코스터가 움직이도록 구현해보기	
	10	파쿠르 점프	★ 다양한 생각의 점프맵 만들기 ★ 점프 실패시 게임오버/ 클리어하면 레벨 업 구현해보기	
	11	방탈출 퀴즈	★ 역사문제를 준비해보기 ★ 정답일 때 문 열기 오답일 때 다시시작 구현해보기	
	12	볼링게임	★ 재질을 적용하여 볼링장 만들기 ★ 지정기를 눌러 공굴리기 및 회전, 속도 구현해보기	
2 분기	1	어서와! 코딩은 처음이지?	★ 코딩은 무엇일까요? ★ 스크래치 화면 구성요소 살펴보기	
	2	내가 만든 캐릭터	★ 스프라이트를 새로 만들고 편집해보기 ★ 배경과 스프라이트를 추가하여 편집해보기	
	3	2인용 줄다리기	★ 화살표 키를 눌러 스프라이트를 이동해보기 ★ 스프라이트가 벽에 닿으면 실행을 멈추게 구현해보기	
	4	로봇 청소기	★ 스프라이트가 이동하는 경로를 따라 선을 그려보기 ★ 스프라이트가 그리는 선의 색과 굵기를 변경하여 그려보기	
	5	승부차기	★ 랜덤에 대해 알고 범위의 랜덤적용하여 구현해보기 ★ 스프라이트의 순서를 변경하여 구현해보기	
	6	동피하기	★ 신호에 대해 알고 신호의 상호작용 구현해보기 ★ 스프라이트끼리 서로 닿으면 모두 종료 구현해보기	
	7	디지털 아티스트	★ 그래픽 효과를 적용하여 반짝이는 조명 구현해보기 ★ 움직이는 거리를 조절하여 다양한 작품 구현해보기	
	8	스타워즈	★ 복제 기능 이해하고 복제를 통하여 미사일 만들기 ★ 복제된 미사일의 움직임을 다양하게 구현해보기	
	9	재미있는 과학실험	★ 변수의 기능을 이해하고 변수를 만들어보기 ★ 두 개 이상의 조건식을 만족했을 때 결과 구현해보기	
	10	화이트햇	★ 변수의 기능을 이해하고 변수를 만들어보기 ★ 변수와 입력데이터를 비교하는 프로젝트 구현해보기	
	11	스타일리스트 로봇	★ 리스트의 기능을 이해하고 리스트를 만들기 ★ 리스트를 이용하여 스타일링 서비스 로봇 구현해보기	
	12	달고나 모양뽑기	★ 함수의 기능을 이해하고 내 블록에서 함수 만들기 ★ 함수의 이름을 호출할 때 매개변수를 추가하여 만들기	

분기	차시	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3 분기	1	피지컬 컴퓨팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 피지컬컴퓨팅 의미와 스크래치의 구성 요소 알아보기</li> <li>★ 네모 연결 및 구성요소 알아보고 그래픽효과 만들기</li> </ul>	
	2	나는야 애니메이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 스프라이트 모양 이해하기</li> <li>★ 무한 반복하기로 애니메이션 구현하기</li> </ul>	
	3	뮤직박스	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 부저에 대해 알아보기</li> <li>★ 부저를 사용하여 뮤직박스 구현해보기</li> </ul>	
	4	스마트 전등	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 디지털신호 아날로그 신호 알아보기</li> <li>★ 버튼을 사용하여 원격으로 on/off 구현해보기</li> </ul>	
	5	만보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 가속도센서에 대해 이해하고 및 만보기 알아보기</li> <li>★ 가속도센서를 적용하여 만보계 구현해보기</li> </ul>	
	6	미로탈출	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 나만의 미로 설계해보기</li> <li>★ 가속도센서를 적용하여 상하좌우 움직임 구현해보기</li> </ul>	
	7	생일 축하 오르골	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 조도센서에 대해 알아보기</li> <li>★ 센세값에 따라 스프라이트 움직임 제어해보기</li> </ul>	
	8	점프점프	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 버튼 적용 점프스프라이트 구현해보기</li> <li>★ 좌우로 움직이는 점 스프라이트 구현해보기</li> </ul>	
	9	별자리 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 자성센서에 대해 알아보기</li> <li>★ 북두칠성 별자리를 찾도록 나침반 구현해보기</li> </ul>	
	10	화살쏘기	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 과녁이 상하로 이동하도록 구현해보기</li> <li>★ 움직이는 과녁을 향하여 화살이 이동하도록 구현해보기</li> </ul>	
	11	새똥 피하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 하늘에서 떨어지는 새똥 구현해보기</li> <li>★ 새똥을 피해 요리조리 피하는 스프라이트 구현해보기</li> </ul>	
	12	폭탄돌리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 폭탄던지기 변수를 각각 만들어 난수값 설정하기</li> <li>★ 폭탄던지기 비교연산을 통해 각각의 상황 구현해보기</li> </ul>	
4 분기	1	하트퍼즐 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 마우스 포인터를 따라 이동하도록 코딩합니다</li> <li>★ 마우스를 클릭하면 도장을 찍도록 코딩합니다</li> </ul>	
	2	뱀 따라잡기	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 먹이를 닿을때마다 꼬리가 길어지도록 구현해보기</li> <li>★ 적에 닿으면 게임종료 구현해보기</li> </ul>	
	3	동물 타자 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 점수 변수를 생성한 후 초기 값을 지정하도록 코딩합니다</li> <li>★ 동물은 무작위로 나타나 하방으로 이동하도록 코딩합니다</li> </ul>	
	4	물과제리	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 제리가 포인트를 따라 이동하도록 구현해보기</li> <li>★ 점수가 일정값 이상이면 구멍이 나타나도록 구현해보기</li> </ul>	
	5	비행전투	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 전투기의 움직임 구현과 히든키 적용 구현해보기</li> <li>★ 복제하여 적에게 이동되도록 구현해보기</li> </ul>	
	6	리듬게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 신호를 받아 리듬변수값 난수로 복제되도록 구현해보기</li> <li>★ 거리에 따라 결과값 다르게 출력되도록 구현해보기</li> </ul>	
	7	꽃송이를 모아라	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 비디오동작 관찰값에 따라 꽃송이 변수가 증가되도록 구현</li> <li>★ 꽃송이가 아닌 데이터 관찰값에는 프로그램 종료 구현</li> </ul>	
	8	무궁화꽃이 피었습니다	<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 묻고답하기를 통해 참가자수 지정 구현해보기</li> <li>★ 술래상태에서 참가자 관찰값에 따라 참가자수 변화 구현</li> </ul>	

※ 1~3분기는 각 12주씩, 4분기는 4~6주 수업 운영 예정(변동될 수 있음)

※ 학교 교육과정에 따라 시간 변경될 수 있으며 수업 과정에 따라 학습 내용이 변경될 수 있음.