

( 바 독 )부 ( A , B )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	강 경 애	대상학년	( 1~6 )학년
지도 목표		운영요일	( 월 )요일
		운영시간	2:00~3:10 3:20~4:30

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/18	바둑과 예의범절, 돌의 활로	예의범절을 알고, 돌의 활로 개념, 돌의 활로 개수 파악	바둑용구, 바둑교재
3/25	바둑의 규칙, 돌을 따내기	단수·호구·빵때림의 용어적 의미를 이해하고, 상대의 돌 따먹기 게임을 한다.	
4/1	바둑의 규칙, 돌을 살리기	바둑의 규칙을 알고, 돌의 활로를 넓히는 요령 익히기	
4/8	돌의 빵때림, 서로 단수	돌의 빵때림과 서로 단수의 의미와 이해	
4/15	돌의 연결과 끊음 2	연결해야 하는 돌, 끊을 수 있는 돌 구분하기	
4/22	단수치기 1	1선 방향으로 단수치기	
4/29	단수치기 2	우리 편 방향으로 단수치기	
5/13	양 단수와 양 호구	한 개의 돌을 이용하여 동시에 두 곳을 공격과 방어를 하게 한다.	
5/20	착수금지	착수금지와 바둑규칙	
5/27	촉촉수 (이어도 단수)	연속적으로 단수 가능한 모양을 이해한다.	
6/3	촉	촉의 원리 이해, 촉을 만드는 방법	
6/10	장문	장문의 원리 이해, 장문의 기본 형태	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음



( 영어놀이 1 )부 ( A )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	장 길 순	대상학년	( 1~2 )학년
지도 목표	알파벳의 글자와 음가. 각 소리에 해당하는 목표 단어들을 학습하고, 관련된 짧은 글을 읽어본다.	운영요일	( 월 )요일
		운영시간	14:00~15:10

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/18	각 알파벳의 글자/음가 Aa, Bb, Cc	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: alligator, ant, apple, ball, bear, bee, car, cat, cup	안전지도, 알파벳컵
3/25	각 알파벳의 글자/음가 Dd, Ee, Ff	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: desk, dog, duck, egg, elbow, elephant, fish, five, fork	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story
4/1	각 알파벳의 글자/음가 Gg, Hh, Ii	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: gate, gift, girl, hat, hill, horse, igloo, iguana, insect	e-book, 유인물 (읽기연습)
4/8	각 알파벳의 글자/음가 Jj, Kk, Ll	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: jar, jewel, jump, kangaroo, key, king, lamp, lemon, lion	e-book, 유인물 (읽기연습)
4/15	각 알파벳의 글자/음가 Mm, Nn, Oo	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: map, milk, monkey, neck, nest, nose, octopus, ostrich, ox	e-book, 유인물 (읽기연습)
4/22	Review 1: Aa-Oo	Units 1-5의 알파벳, 음가, 단어들 복습, 짧은 글의 스토리를 읽어보기, 배운 내용 이해도 확인	e-book, 유인물 (읽기연습), 알파벳 컵
4/29	각 알파벳의 글자/음가 Pp, Qq, Rr	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: panda, piano, pig, queen, quiet, quilt, rabbit, ring, robot	e-book, 교실 올림픽 소품
5/13	각 알파벳의 글자/음가 Ss, Tt	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: sand, sea, soap, sock, tent, tiger, toe, tooth	e-book, 유인물 (읽기연습)
5/20	각 알파벳의 글자/음가 Uu, Vv, Ww	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: umbrella, umpire, under, van, vest, violin, wand, watch, window	e-book, 유인물 (읽기연습)
5/27	각 알파벳의 글자/음가 Xx, Yy, Zz	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: ax, exit, six, yacht, yarn, yogurt, zebra, zip, zoo	e-book, 유인물 (빙고)
6/3	Two Sounds of c & g	각 알파벳의 글자와 음가 알아보기 학습단어: cat, comb, cup, bicycle, center, city, gate, goat, gum, angel, giraffe, gym	e-book, 유인물 (알파벳 보물찾기)
6/10	Review 2: Pp-Zz, hard c, g / soft c, g	Units 6-10의 알파벳, 음가, 단어들 복습, 짧은 글의 스토리를 읽어보기, 배운 내용 이해도 확인	1분기 종료 및 2분기 시작 안내하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

( 영어놀이 1 )부 ( B )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	장 길 순	대상학년	( 3~6 )학년
지도 목표	수업 내용을 이해하고, 수업 시간에 이루어지는 활동과 숙제를 수행할 수 있다.	운영요일	( 월 )요일
		운영시간	15:20~16:30

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/4	At Recess	What's she doing? / She's jumping. What are they doing? / They're jumping.	안전지도
3/25	In the Classroom	Is he writing? Yes, he is. / No, he isn't. Are they writing? Yes, they are. / No, they aren't.	수업순서: Vocabulary->Key structures->Conversational Language
4/1	Sea Animals	He likes whales. / He doesn't like whales. They like whales. / They don't like whales.	e-book, 유인물 (단어목록, 빙고)
4/8	Sports	Does she like skiing? Yes, she does. No, she doesn't. Do they like skiing? Yes, they do. / No, they don't.	e-book, 유인물 (단어목록)
4/15	Sports	Does she like baseball? Yes, she does. /No, she doesn't. Do they like baseball? Yes, they do. / No, they don't.	e-book, 유인물 (단어목록)
4/22	People and Places	Where is she? / She's at the bank. Where are they? / They're at the bank.	e-book, 유인물 (단어목록)
4/29	Show Your Progress 1	Review U1~U6 (1~6단원 복습) Assessment U1~U6 (이해도 확인)	e-book, 유인물 (단어목록), 교실 올림픽 소품
5/13	Clothes	What's he wearing? / He's wearing a T-shirt. Where are they wearing? / They're wearing T-shirts.	e-book, 유인물 (단어목록)
5/20	At Lunch	What does she want for lunch? /She wants noodles. What do they want for lunch? /They want noodles.	e-book, 유인물 (단어목록, 빙고)
5/27	At the School Picnic	Does he want milk? Yes, he does. / No, he doesn't. Do they want milk? Yes, they do. / No, they don't.	e-book, 유인물 (단어목록)
6/3	In the Neighborhood	What's in the neighborhood? There's a post office.	e-book, 유인물 (단어목록, 알파벳 보물찾기)
6/10	Show Your Progress 2	Review U7~12 (7~12단원 복습) Assessment U7~U12 (이해도 확인)	1분기 종료 및 2분기 시작 안내하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

( 요리 )부 ( A.B )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	김 혜정	대상학년	( 1-6 )학년
지도 목표	매주 다양한 메뉴의유래.메뉴의종류.위생교육을배워 직접요리를 만들어가는 체험교육	운영요일	( 월 )요일
		운영시간	A반(1-2학년) 14:00-15:10 B반(2-6학년) 15:20-16:30

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/18	생초콜릿	*초코렛 템퍼링하기 *생크림에 녹인 초코렛을넣어 섞어 굳혀서 자르기	식재료.포장재료
3/25	크라상딸기 생크림빵	*크라상 유래 알아보기 *생크림 만들기 *크로와상을 잘라 생크림을 올리고 딸기토팅하기	식재료.포장재료
4/1	순대볶음	야채 영양소 알아보기 *개인재료 준비 *야채와 순대를 잘라 팬에 넣고 소스를 만들어 볶기	식재료.포장재료
4/8	마가렛쿠키	*버터믹싱 *설탕과 소금넣어 섞기 *계란과 밀가루 아몬드 가루를 넣어 섞어 반죽하여 오븐에 굽기	식재료.포장재료
4/15	토띠아 햄치즈구이	*토띠아 알아보기 *야채 영양소 알아보기	식재료.포장재료
4/22	무스비	*무스비 유래 알아보기 *야채 영양소 알아보기 *김을 이용하여 무스비 만들기	식재료.포장재료
4/29	마늘빵	*바게트 유래 알아보기 *마늘영양소 알아보고 소스 만들기 *바게트빵에 소스를 바르고 오븐에 굽기	식재료.포장재료
5/13	마늘 아몬드조림	*반찬 만드는 과정알아보기 *아몬드와 마늘영양소 알아보기 *간장과 울리고당을 이용하여 조림만들기	식재료.포장재료
5/20	샐러드빵	*각야채 영양소 알아보기 *샐러드에 들어가는 재료 손질해보기 *샐러드를 만들어 빵안에 속재료를 넣어 만들기	식재료.포장재료
5/27	블루베리 케이크	*생크림 만드는 과정 알아보고 케이크 만들기	식재료.포장재료
6/3	로제 파스타	*파스타 뜻과 스파게티 유래 알아보기 *재료 영양성분 알아보기 *팬에 야채를 볶고 소스를 만들어 파스타 면과 섞어주기	식재료.포장재료
6/10	오이김치	*오이 영양소 알아보고 김치 유래 알아보기 *개인 도구 준비 *오이를 잘라 소금에 절이고 양념을 만들어 김치 만들기	식재료.포장재료

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음



( 창의수학 )부 ( A )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	권 금희	대상학년	( 1-2 )학년
지도 목표	다양하고 흥미로운 게임식 수업을 통해 거부감 없이 학습을 발달시키고, 자신감과 집중력,사회성 및 전략적- 사고력을 기르게 한다.	운영요일	( 월 )요일
		운영시간	14:00~15:10

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/18	렛어뱃캣	-미로의 길을 따라 연결해 가며 선을 그을수 있다. -규칙과 주의 사항 지도 -렛어뱃캣 교구를 활용 수학기념, 기억력 향상 지도	교재 사고편1
3/25	퍼니버니	-톱니바퀴가 돌아가는 방향을 이해할수 있다. -건너뛰기,수의 개념을 이해하여 규칙을 이해한다. -퍼니버니 교구를 활용 수학기념, 기억력 향상 지도	교재 사고편2
4/1	칠교&앵그럼	-채인이 얹혀있는 모습을 보고 결과를 추측할수 있다. -칠교 조각을 이리저리 돌려가며 여러모양을 만들어본다. -칠교 교구를 활용 구성력,공간지각 향상 지도	교재 사고편3
4/8	룩룩	-문장을 읽고 양을 비교할 수 있다. -뫼뽀 섀시 카드를 보며 연산에 답을 찾아 LOOK 만들어 보기 -룩룩 교구를 활용 집중력, 순발력 향상지도	교재 사고편4
4/15	원카드	-창의적으로 점을 움직여서 작은 네모를 만들수 있다. -정해진 카드를 조건에 맞게 내려놓으며 모두 없애기 -원카드 교구를 활용 전략력, 순발력 향상지도	교재 구상편1
4/22	스킵피티	-여러가지 경우의 수를 생각할 수 있다. -여러가지 색깔칩을 건너 띄기해가며 조건에 맞는 칩 획득하기 -스킵피티 교구를 활용 수학기념, 공간지각력 지도	교재 구상편2
4/29	치킨차차	-그림이 그려진 규칙을 알고 그에 맞는 그림을 찾을수 있다. -그림카드를 한장씩 오픈해가며 앞으로 전진해보기 -치킨차차 교구를 활용 기억력,판단력 향상 지도	교재 구상편3
5/13	토끼와 당근	-그림을 합쳤을 때의 모습을 추측할 수 있다. -토끼의 합과 당근의 수가 일치할때 종치며 카드 획득 하기 -토끼와 당근 교구를 활용 판단력, 양산력 향상지도	교재 구상편4
5/20	테트리스링크	-규칙에 따라 그림을 배열할 수 있다. -변과 꼭짓점을 알게하여 같은 색 조각끼리 변 연결시키기 -테트리스링크 교구를 활용 공간지각력 향상지도	교재 추론편1
5/27	다빈치코드	-화살표의 방향을 이해하고 길을 찾아갈 수 있다. -수의 오류차순을 알게하고 상대방에 수를 추리할수 있다. -다빈치코드 교구를 활용 추리력,인지력 향상 지도	교재 추론편2
6/3	만칼라	-그림이 그려진 규칙을 이해할 수 있다. -구슬을 한칸씩 옆으로 이동시켜가며 만칼라 통에 구슬을 모아본다. -만칼라 교구를 활용 판단력, 기획력 향상지도	교재 추론편3
6/10	할리갈리	-할리갈리 교구를 활용 기획력,수리력,판단력 지도 -1분기 여러가지 교구 총정리	총정리

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

( 창의수학 )부 ( B )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	권 금희	대상학년	( 2-6 )학년
		운영요일	( 월 )요일
지도 목표	다양하고 흥미로운 게임식 수업을 통해 거부감 없이 학습을 발달시키고, 자신감과 집중력, 사회성 및 전략적- 사고력을 기르게 한다.		운영시간
운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/18	렛어렛켓	-미로의 길을 따라 연결해 가며 선을 그을수 있다. -규칙과 주의 사항 지도 -렛어렛켓 교구를 활용 수학개념, 기억력 향상 지도	교재 사고편1
3/25	퍼니버니	-톱니바퀴가 돌아가는 방향을 이해할수 있다. -건너뛰기,수의 개념을 이해하여 규칙을 이해한다. -퍼니버니 교구를 활용 수학개념, 기억력 향상 지도	교재 사고편2
4/1	철교&탱그램	-채인이 얹혀있는 모습을 보고 결과를 추측할수 있다. -철교 조각을 이리저리 돌려가며 여러모양을 만들어본다. -철교 교구를 활용 구상력, 공간지각 향상 지도	교재 사고편3
4/8	룩룩	-문장을 읽고 양을 비교할 수 있다. -뎛 뽀셀 카드를 보며 연산에 답을 찾아 LOOK 만들어 보기 -룩룩 교구를 활용 집중력, 순발력 향상지도	교재 사고편4
4/15	원카드	-창의적으로 점을 움직여서 작은 네모를 만들수 있다. -정해진 카드를 조건에 맞게 내려놓으며 모두 없애기 -원카드 교구를 활용 전략력, 순발력 향상지도	교재 구상편1
4/22	스킵피티	-여러가지 경우의 수를 생각할 수 있다. -여러가지 색깔칩을 건너 띄기해가며 조건에 맞는 칩 획득하기 -스킵피티 교구를 활용 수학개념, 공간지각력 지도	교재 구상편2
4/29	치킨차차	-그림이 그려진 규칙을 알고 그에 맞는 그림을 찾을수 있다. -그림카드를 한장씩 오픈해가며 앞으로 전진해보기 -치킨차차 교구를 활용 기억력, 판단력 향상 지도	교재 구상편3
5/13	토끼와 당근	-그림을 합쳤을 때의 모습을 추측할 수 있다. -토끼의 합과 당근의 수가 일치할때 중지며 카드 획득 하기 -토끼와 당근 교구를 활용 판단력, 암산력 향상지도	교재 구상편4
5/20	테트리스링크	-규칙에 따라 그림을 배열할 수 있다. -변과 꼭짓점을 알게하여 같은 색 조각끼리 변 연결시키기 -테트리스링크 교구를 활용 공간지각력 향상지도	교재 추론편1
5/27	다빈치코드	-화살표의 방향을 이해하고 길을 찾아갈 수 있다. -수의 으뜸자순을 알게하고 상대방에 수를 추리할수 있다. -다빈치코드 교구를 활용 추리력,인지력 향상 지도	교재 추론편2
6/3	만칼라	-그림이 그려진 규칙을 이해할 수 있다. -구슬을 한칸씩 옆으로 이동시켜가며 만칼라 통에 구슬을 모아본다. -만칼라 교구를 활용 판단력, 기획력 향상지도	교재 추론편3
6/10	할리갈리	-할리갈리 교구를 활용 기획력,수리력,판단력 지도 -1분기 여러가지 교구 총정리	총정리



( 컴퓨터 )부 ( 1A )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	허연숙	대상학년	( 3 )학년
지도 목표	여러 가지 프로그램을 활용하고 응용력을 키워보자	운영요일	( 월 )요일
		운영시간	14:00~15:10

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/18	미리캔버스 입장 할로윈 바탕화면 만들기	디자인 작업 공간인 워크스페이스의 화면 구성 확인 삽입된 배경 이미지의 크기와 위치를 조절 배경색, 불투명도, 필터 효과 등 배경 속성 지정	
3/25	표정 이모티콘 만들기 텍스트 디자인하기	외부 이미지를 업로드 디자인 요소 사용/개체그룹화 텍스트 디자인 배경색 제거 및 지정	
4/1	메시지 카드 만들기 메시지 카드 봉투 만들기	인터넷에서 메시지 검색 텍스트 상자 추가 메시지 입력 개체 속성을 이용하여 도형을 패턴채울기	
4/8	제목/목차 템플릿 만들기	다양한 요소를 이용하여 템플릿 배경을 만들기 텍스트 상자를 추가하여 제목 입력 칸 만들기 여러 개의 요소를 하나의 개체로 그룹/잠금 설정	
4/15	내용 템플릿 만들기 개성 넘치는 요소 만들기	불투명도 조절/텍스트의 위치를 정렬 페이지를 복제하여 새로운 스타일의 템플릿을 디자인 도형 추가하고 외곽선 속성 지정	
4/22	나만의 로고 디자인하기 테마 PPT 만들기	나의 특징과 나를 표현하는 문구와 이미지를 작성 도형과 요소를 이용하여 이미지 작성 텍스트 상자를 추가하고 텍스트에 곡선 효과 적용	
4/29	고양이 동영상 편집 자막으로 동영상 꾸미기	동영상의 재생 구간 나누기 동영상의 불필요한 배경 소리를 제거 동영상의 불투명도를 조절 동영상 업로드/자막을 추가	
5/13	나를 소개하는 쇼츠 동영상 이글이글! 살아있는 글자!	쇼츠 페이지 만들기 미리캔버스에서 제공하는 동영상 배경으로 사용하기 동영상을 분할하여 여러 개의 장면을 만들기 구간마다 다른 요소와 텍스트를 추가하여 장면	
5/20	홍보 동영상 만들기 좋아하는 동영상 모으기	동영상 추가 배경 설정/동영상 배경음 추가 유튜브 동영상의 주소를 복사/파워포인트에 유튜브 동영상 을 추가	
5/27	야기돼지 삼형제 포스터 동화 이야기	다양한 디자인 요소를 추가하여 주제에 맞는 디자인 하기 시가 그릴 수 있도록 그리고 싶은 장면을 텍스트로 입력 및 스토리 완성	
6/3	애니메이션 만들기 동화 장면 만들기	[요소]에서 캐릭터를 페이지에 추가하고 애니메이션 효과 적용 페이지를 복제하고 필요한 부분변경 텍스트를 추가하고 다양한 애니메이션 효과 적용 페이지 재생 시간을 조절	
6/10	맛집 탐방 4컷 만화 그리기 움직이는 불조심 포스터	4컷 만화의 제목을 디자인 디자인 요소와 텍스트를 이용하여 만화 완성 파워포인트의 애니메이션 기능을 사용 PowerPoint 쇼 파일로 저장	

# ( 컴퓨터 )부 ( 1B )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	허연숙	대상학년	( 4~6 )학년
지도 목표	한컴오피스도 배우고 자격증도 취득해 보자	운영요일	( 월 )요일
		운영시간	15:20~16:30

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/18	무지개가 떴어요. 키보드의 키가 빠졌어요.	한쇼를 실행하고 레이아웃 변경 슬라이드를 추가/배경 속성을 지정요. 슬라이드 쇼 실행 키보드의 주요 키의 위치와 기능에 대해 알아보기	
3/25	내 캐릭터를 만들기 자기를 소개하기	캐릭터를 그룹화 캐릭터를 그림 파일로 저장/테마를 지정 자기 소개글을 입력하고 글자 모양을 지정	
4/1	내 캐릭터 이름표를 만들기 도형의 겹치는 순서 바꾸기	캐릭터 이름표를 만들어 그룹화하고 복사하여 배치하기 도형의 겹치는 순서 정하기 /회전	
4/8	꽃/토끼/양 만들기	도형을 변형하여 모양만들기 여러도형을 그룹화하고 복사하여 배치하기	
4/15	딸기와 오렌지/무당벌레와 달팽이 만들기	도형 조각으로 모양만들기 여러도형을 그룹화하고 복사하여 배치하기	
4/22	아이스크림과 김밥 만들기	색조를 지정/밝기와 대비를 지정 나무 도마와 김밥 모양 만들기	
4/29	개구리와 푸딩 액자만들기	기본 도형으로 모양을 변경하여 개체 묶기 푸딩과 액자 모양 만들기 식탁을 만들고 배경 속성을 지정	
5/13	축하 카드 감사 카드 만들기	워드숍을 삽입 글자 효과 지정 슬라이드 복제 화면 전환 효과를 지정	
5/20	물고기가 사이좋게 다녀요. 기차가 칙칙푹푹 달려요.	투명한 색을 지정 물고기에 애니메이션 지정 기차를 만들고 애니메이션 지정	
5/27	피에로가 공을 돌려요. 배운 것을 정리하기	피에로와 공에 애니메이션 지정 프레젠테이션 동영상 만들기 문제를 풀며 지금까지 배운 내용을 총정리	
6/3	효도쿠폰을 만들기 상품을 진열대에 진열하기	종합정리 1 효도쿠폰을 만들기 종합정리 2 상품을 진열대에 진열하기	
6/10	애니메이션을 지정 프레젠테이션 동영상 만들기	종합정리 3 애니메이션 지정 종합정리 4 애니메이션 효과 주기	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음