

(바 독)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	강 ~ .. 바른자세와 바른 정서를 기르며 기본적인 능력을 개발시킨다.	대상학년	(1~2)학년
지도 목표		운영요일	(월)요일
		운영시간	1:50~3:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	환격	내 돌을 호구속에 잡혀주고, 상대의 돌을 다시 따내는 방법	바둑용구,바둑교재
6/24	죽	죽의 원리 이해, 죽을 만드는 방법	바둑용구,바둑교재
7/1	수상전	상대방의 돌을 잡기위하여 돌 주위의 수를 매워 가는 것	바둑용구,바둑교재
7/8	먹여치기	자기 돌을 따먹게 하여 수상전에서 수를 줄이는 방법	바둑용구,바둑교재
7/15	집과 옥집	나중에는 매워야 하는 “가짜 집”	바둑용구,바둑교재
7/22	두 집 만들기	완전한 두 개 이상의 집이 있으면 삶	바둑용구,바둑교재
8/5	두 집 없애기	완전한 두 집이 안 되게 옥집으로 만들어 잡아본다	바둑용구,바둑교재
8/12	살아있는 모양	삶과 죽음을 구별할 줄 안다	바둑용구,바둑교재
8/19	우형	돌이 뭉쳐 있어 돌의 능력이 나쁜모양	바둑용구,바둑교재
8/26	집계산	공배를 다 매운 후 계가	바둑용구,바둑교재
9/2	끝내기	어떤 끝내기가 유리한가를 판단	바둑용구,바둑교재
9/9	단점	단점을 찾아내어 해결할줄 안다	바둑용구,바둑교재

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(바 독)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	강	대상학년	(2~6)학년
지도 목표	바른자세와 바른 정서를 기르며 기본적인 능력을 개발시킨다.	운영요일	(월)요일
		운영시간	3:10~4:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	환격	내 돌을 호구속에 잡혀주고, 상대의 돌을 다시 따내는 방법	바둑용구,바둑교재
6/24	죽	죽의 원리 이해, 죽을 만드는 방법	바둑용구,바둑교재
7/1	수상전	상대방의 돌을 잡기위하여 돌 주위의 수를 매워 가는 것	바둑용구,바둑교재
7/8	먹어치기	자기 돌을 따먹게 하여 수상전에서 수를 줄이는 방법	바둑용구,바둑교재
7/15	집과 옥집	나중에는 매워야 하는 “가짜 집”	바둑용구,바둑교재
7/22	두 집 만들기	완전한 두 개 이상의 집이 있으면 삶	바둑용구,바둑교재
8/5	두 집 없애기	완전한 두 집이 안 되게 옥집으로 만들어 잡아본다	바둑용구,바둑교재
8/12	살아있는 모양	삶과 죽음을 구별할 줄 안다	바둑용구,바둑교재
8/19	우형	돌이 뭉쳐 있어 돌의 능력이 나쁜모양	바둑용구,바둑교재
8/26	집계산	공배를 다 매운 후 계가	바둑용구,바둑교재
9/2	끝내기	어떤 끝내기가 유리한가를 판단	바둑용구,바둑교재
9/9	단점	단점을 찾아내어 해결할줄 안다	바둑용구,바둑교재

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(영어놀이1)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	장 ~	대상학년	(1~2)학년
지도 목표	단모음 5개를 각각 자음 끝소리와 조합하여 익히는 활동에 참여할 수 있다.	운영요일	(월)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	-ad -ag -am	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: dad pad sad bag tag wag ham jam ram	안전지도, 교재배부, 알파벳 킷
6/24	-an -ap -at	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: can fan man cap lap tap fat mat rat	e-book, 교재, 단어카드
7/1	-ed -eg	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: bed fed red wed beg keg leg peg	e-book, 교재, 공
7/8	-en -el	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: den hen pen ten jet pel vet wet	e-book, 교재, 타이머
7/15	-ib -id -ig -in	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: bib rib kid lid big wig fin pin	e-book, 교재, 바구니, 연극대본
7/22	Review: -ad ~ -in	Unit 1~5 복습, Drama Day(아기돼지 3형제)	e-book, 교재, 연극소품
8/5	-ip -it -ix	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: dip lip ship hit knit sit fix mix six	e-book, 교재, 동전
8/12	-og -op	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: fog frog jog log pop mop hop top	e-book, 교재, 인형
8/19	-ot -ox	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: cot dot hot pot box ox cox fox	e-book, 교재, 빙고용지
8/26	-ub -ud -ug -um	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: cub tub bud mud bug mug gum drum	e-book, 교재, 보드마카
9/2	-un -up -ut	수업순서: Sounds->Letters->Words-> Story 목표단어: bun run sun pup cup up cut hut nut	e-book, 교재, 이면지
9/9	Review: -ip ~ -ut	Unit 6~10 복습, Scavenger Hunt(알파벳 보물찾기)	2분기 종료 및 3분기 시작 안내하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(영어놀이1)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	장	대상학년	(3~6)학년
지도 목표	수업 내용을 이해하고, 수업 시간에 이루어지는 활동에 참여하며, 숙제를 수행할 수 있다.	운영요일	(월)요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	Where are you from?	목표문장: I want to learn Chinese. Can you teach me? 목표어휘: Canada, Mexico, France, China, English, Spanish	안전지도, 교재배부
6/24	Do you have a cousin?	목표문장: They are my dad's older brothers. 목표어휘: aunt, uncle, cousin, older, younger, baby	e-book, 발아쓰기 책
7/1	I have two arms.	목표문장: How many arms do you have? 목표어휘: finger, arm, hand, leg, foot, toe (단수형/복수형)	e-book, 발아쓰기 책
7/8	She's drawing a picture.	목표문장: Is she talking on the phone? Yes, she is. / No, she is drawing a picture. 목표어휘: talk on the phone, draw a picture, wash the dishes, take a nap, sing a song, take a shower	e-book, 발아쓰기 책
7/15	Whose ruler is this?	목표문장: Is this your ruler? Yes, that's mine. 목표어휘: ruler, key, scissors, glue stick, phone, glasses	e-book, 발아쓰기 책
7/22	What's your favorite subject?	목표문장: What's your favorite subject? My favorite subject is science. 목표어휘: science, math, English, music, art, PE	e-book, 발아쓰기 책
8/5	How tall are you?	목표문장: I'm one year older than you. He's two years younger than me. 목표어휘: old, older, oldest, young, younger, youngest, tall, taller, tallest, short, shorter, shortest (비교급/최상급)	e-book, 발아쓰기 책
8/12	Repeat after me	목표문장: Please pass out the test papers. Raise your hand and ask me, please. 목표어휘: raise your hands, answer the question, repeat, hand in, forget, pass out	e-book, 발아쓰기 책
8/19	Are you good at cooking?	목표문장: What kind of music do you like? I like pop music. 목표어휘: terrible, perfect, proud, hardworking, lazy, excellent	e-book, 발아쓰기 책
8/26	What kind do you like?	목표문장: What are you interested in? I'm interested in aliens. 목표어휘: pop music, classical music, fantasy book, comic book, drama, game show, Japanese food, Italian food	e-book, 발아쓰기 책
9/2	What are you interested in?	목표문장: I get up and make my bed. Then I get dressed and eat breakfast. 목표어휘: alien, dinosaur, computer game, pop star, space, whale	e-book, 발아쓰기 책
9/9	What do your parents do?	목표문장: You must wear your seat belt. You mustn't take a photo. 목표어휘: vet, computer programmer, designer, engineer, nurse, actor	2분기 종료 및 3분기 시작 안내하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(요리)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	김	대상학년	(1-2)학년
지도 목표	매주 다양한 메뉴의유래,메뉴의종류,위생교육을배워 직접요리를 만들어가는 체험교육	운영요일	(월)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	삼각샌드위치	*샌드위치 유래 알아보기 *야채영양소 유의현점 알아보고 결과물 만들기	식재료,포장재료
6/24	피자빵	*피자의 유래와 우리나라 피자와의 차이점 알아보기 *야채영양소 알아보고 나만의 피자 만들어 보기	식재료,포장재료
7/1	궁중떡볶이	*궁중 떡볶이 유래 와 여러 종류의 떡볶이 종류를 알아보기	식재료,포장재료
7/8	크레미 유부초밥	*야채영양소 알아보기 *크레미와 오이를 잘라서 마요네즈에 비무리기 *유부를 벌려 밥을 넣고 크레미 소스 돌리기	식재료,포장재료
7/15	쌈장김치	*김치의 유래와 김치 종류 알아보기 *쌈장의 영양소와 고추의 유래 알아보기	식재료,포장재료
7/22	막대쿠키	*구키 반죽만들어 구워보기 *비터 믹싱 *설탕,소금,계란,박력분등을 넣어 반죽만드는 과정알아보기	식재료,포장재료
8/5	컵티라미수	*티라미수 유래 알아보고 만드는 과정 배우기	식재료,포장재료
8/12	스콘	*비터와 밀가루를 섞어 반죽을 만든다 *반죽을 이용하여 결과물 만들어보기	식재료,포장재료
8/19	오징어 야채튀김	* 야채와 오징어 영양소 알아보고 반죽만들어 결과물 만들기	식재료,포장재료
8/26	참치 스테이크	* 참치와 야채 영양소 알아보고 만드는 과정 배우기	식재료,포장재료
9/2	야채헐 말이	* 토마이에 대해 알아보기 * 야채와 헐을 이용하여 만드는 과정 알아보기	식재료,포장재료
9/9	체리,블루베리필링 케이크	*생크림 만드는 과정알아보기 *케이크 시트에 크림과 필링을 이용하여 케이크 만들기	식재료,포장재료

※ 실제 수업 과정에서 재료 수급에 따라 학습내용은 변경될 수 있습니다

(요리)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	김	대상학년	(2-6)학년
지도 목표	매주 다양한 메뉴의유래.메뉴의종류.위생교육을배워 직접요리를 만들어가는 체험교육	운영요일	(월)요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	삼각샌드위치	*샌드위치 유래 알아보기 *야채영양소 유익한점 알아보고 결과를 만들기	식재료.포장재료
6/24	피자빵	*피자의 유래와 우리나라 피자와의 차이점 알아보기 *야채영양소 알아보고 나만의 피자 만들어 보기	식재료.포장재료
7/1	궁중떡볶이	*궁중 떡볶이 유래 와 여러 종류의 떡볶이 종류를 알아보기	식재료.포장재료
7/8	크래미 유부초밥	*야채영양소 알아보기 *크래미와 오이를 잘라서 마요네즈에 버무리기 *유부를 벌러 밥을 넣고 크래미 소스 올리기	식재료.포장재료
7/15	깻잎김치	*김치의 유래와 김치 종류 알아보기 *깻잎의 영양소와 고추의 유래 알아보기	식재료.포장재료
7/22	막대쿠키	*쿠키 반죽만들어 구워보기 *버터 막싱 *설탕.소금.계란.박력분등을 넣어 반죽만드는 과정알아보기	식재료.포장재료
8/5	컵티라미수	*티라미수 유래 알아보고 만드는 과정 배우기	식재료.포장재료
8/12	스콘	*버터와 밀가루를 섞어 반죽을 만든다 *반죽을 이용하여 결과물 만들어보기	식재료.포장재료
8/19	오징어 야채튀김	* 야채와 오징어 영양소 알아보고 반죽만들어 결과물 만들기	식재료.포장재료
8/26	참치 스테이크	* 참치와 야채 영양소 알아보고 만드는 과정 배우기	식재료.포장재료
9/2	야채햄 롤이	* 토띠아에 대해 알아보기 * 야채와 햄을 이용하여 만드는 과정 알아보기	식재료.포장재료
9/9	제리.블루베리필링 케이크	*생크림 만드는 과정알아보기 *케이크 시드에 크림과 필링을 이용하여 케이크 만들기	식재료.포장재료

※ 실제 수업 과정에서 재료수급에 따라 학습내용은 변경될 수 있습니다

(창의수학)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	권	대상학년	(1~2)학년
지도 목표	교구 활동을 통해 재미있게 수학을 배워나가며 수학에 자신감과 사고력을 향상 시켜준다.	운영요일	(월)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	알록달록 색깔 붓어	붕어낚시 교구를 활용 공간지각력, 집중력, 기억력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
6/24	쿼리도	쿼리도 교구 활용 전략적사고력, 집중력, 판단력 향상 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/1	테트리스링크	테트리스링크 교구를 활용 공간지각력, 도형의 이동 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/8	디지오스	디지오스 교구를 활용 공간지각력, 계산력, 암산력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/15	다빈치코드	다빈치코드 교구를 활용 추리력, 사고력, 수리사고력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/22	동물장기	동물장기 교구를 활용 판단력, 전략적 사고력 향상 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/5	부루마블	부루마블 교구를 활용 계산력, 전략적 사고력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/12	텔레스트레이션	텔레스트레이션 교구를 활용 표현력, 추리력 지도 구상편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/19	상어아일랜드	상어아일랜드 교구를 활용 순발력, 집중력, 사고력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/26	피퍼	피퍼 교구를 활용 사고력, 판단력, 추리력 향상 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
9/2	티키토플	티키토플 교구를 활용 전략적 사고력, 계산력 향상 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
9/9	도블&총정리	도블 교구를 활용 및 총정리 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(창의수학)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	권 . .	대상학년	(2~6)학년
지도 목표		운영요일	(월)요일
	교구 활동을 통해 재미있게 수학을 배워나가며 수학적 자신감과 사고력을 향상 시켜준다.	운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	일목달록 색깔 붙어	붕어낚시 교구를 활용 공간지각력, 집중력, 기억력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
6/24	쿼리도	쿼리도 교구 활용 전략적사고력, 집중력, 판단력 향상 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/1	테트리스링크	테트리스링크 교구를 활용 공간지각력, 도형의 이동 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/8	디지오스	디지오스 교구를 활용 공간지각력, 계산력, 암산력 지도 사고편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/15	다빈치코드	다빈치코드 교구를 활용 추리력, 사고력, 수리사고력 지도 구성편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
7/22	동물상기	동물상기 교구를 활용 판단력, 전략적 사고력 향상 지도 구성편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/5	부루마블	부루마블 교구를 활용 계산력, 전략적 사고력 지도 구성편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/12	텔레스트레이션	텔레스트레이션 교구를 활용 표현력, 추리력 지도 구성편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/19	상어아일랜드	상어아일랜드 교구를 활용 순발력, 집중력, 사고력 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
8/26	피퍼	피퍼 교구를 활용 사고력, 판단력, 추리력 향상 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
9/2	티키토플	티키토플 교구를 활용 전략적 사고력, 계산력 향상 지도 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	
9/9	도블&총정리	도블 교구를 활용 및 총정리 추론편- 학년/수준별 창의/사고력 문제 풀이	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(컴퓨터)부 (1A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	허	대상학년	(3)학년
지도 목표	프리젠테이션(PPT)를 활용하여 발표자료를 만들 수 있다.	운영요일	(월)요일
		운영시간	13:50~14:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	무지개가 떴어요. 키보드의 키가 빠졌어요.	한쇼를 실행하고 레이아웃 변경 슬라이드를 추가/배경 속성을 지정요. 슬라이드 쇼 실행 키보드의 주요 키의 위치와 기능에 대해 알아보기	
6/24	내 캐릭터를 만들기 자기를 소개하기	캐릭터를 그룹화 캐릭터를 그림 파일로 저장/테마를 지정 자기 소개글을 입력하고 글자 모양을 지정	
7/1	내 캐릭터 이름표를 만들기 도형의 겹치는 순서 바꾸기	캐릭터 이름표를 만들어 그룹화하고 복사하여 배치하기 도형의 겹치는 순서 정하기 /회전	
7/8	꽃/토끼/양 만들기	도형을 변형하여 모양만들기 여러도형을 그룹화하고 복사하여 배치하기	
7/15	딸기와 오렌지/무당벌레와 달팽이 만들기	도형 조각으로 모양만들기 여러도형을 그룹화하고 복사하여 배치하기	
7/22	아이스크림과 김밥 만들기	색조를 지정/밝기와 대비를 지정 나무 도미와 김밥 모양 만들기	
8/5	개구리와 푸딩 액자만들기	기본 도형으로 모양을 변경하여 개체 묶기 푸딩과 액자 모양 만들기 식탁을 만들고 배경 속성을 지정	
8/12	축하 카드와 감사 카드 만들 기	워드숍을 삽입 글자 효과 지정 슬라이드 복제 화면 전환 효과를 지정	
8/19	물고기가 사이좋게 다녀요. 기차가 척척푹푹 달려요.	투명한 색을 지정 물고기에 애니메이션 지정 기차를 만들고 애니메이션 지정	
8/26	피에로가 공을 돌려요. 배운 것을 정리하기	피에로와 공에 애니메이션 지정 프레젠테이션 동영상 만들기 문제를 풀며 지금까지 배운 내용을 총정리	
9/2	효도쿠폰을 만들기 상품을 진열대에 진열하기	종합정리 1 효도쿠폰을 만들기 종합정리 2 상품을 진열대에 진열하기	
9/9	애니메이션을 지정 프레젠테이션 동영상 만들기	종합정리 3 애니메이션 지정 종합정리 4 애니메이션 효과 주기	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(컴퓨터)부 (1B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	히 . . .	대상학년	(4~6)학년
지도 목표	DIAT 국가공인 자격증 취득할 수 있다.	운영요일	(월)요일
		운영시간	14:10~15:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/17	DIAT 한쇼 시험	DIAT 한쇼 시험 안내 한쇼 파일관리	
6/24	슬라이드 마스터	슬라이드 레이아웃 슬라이드 마스터	
7/1	[슬라이드1] 제목 도형	도형 작성 및 편집	
7/8	[슬라이드1] 본문 도형	도형 효과 및 스타일	
7/15	[슬라이드1] 그림 및 글상자	그림 삽입 글상자 삽입	
7/22	[슬라이드1] 애니메이션	애니메이션 출제유형 연습	
8/5	[슬라이드2] 소제목 도형 본문 도형	도형 복사 실행단추 삽입	
8/12	[슬라이드2] 표	표 작성 및 서식지정 애니메이션 지정	
8/19	[슬라이드2] 출제유형 연습	출제유형 연습	
8/26	[슬라이드3] 표	표 작성 및 스타일 표 내용 서식 변경	
9/2	[슬라이드3] 차트	차트 삽입 차트 구성요소 서식	
9/9	[슬라이드3] 글상자 및 배경	글상자 삽입 배경 그림 삽입	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(실험과학)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	김	대상학년	(1~2)학년
지도 목표	과학적 사고력을 기르고 문제에 직면했을 때 해결능력을 기를 수 있다.	운영요일	(화)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	시온지우개 만들기	온도 변화에 따른 물질의 성질 변화를 알고 시온 지우개를 만들어 본다.	과학 키트
6/25	산화와 환원	소금물로 금속판에 산화와 환원 작용이 일어나 전기가 발생하는지 알아본다.	과학 키트
7/2	전자레인지 만들기	전자레인지의 구조와 원리를 알고 간편 전자레인지를 만들어 본다.	과학 키트
7/9	태양광 주택	태양광 기술 발전의 목적에 대해 알고 장단점을 알아본다	과학 키트
7/16	공기 압력 이해	공기 압력에 대해 알고 물이 들어 있는 공간에 공기 압력 을 가하면 어떻게 되는지 알아본다.	과학 키트
7/23	유리에 대해 알기	유리의 기원과 특수 유리에 대해 알고 글라스데코를 만들 어 본다.	과학 키트
8/6	감광지 만들기	물질이 햇빛을 받아 화학적 반응에 대해 알고 감광의 성질 에 대해 알아본다.	과학 키트
8/13	전기미로 만들기	전기가 통하는 길에 대해 알고 전기회로에 대해 탐구한다.	과학 키트
8/20	자외선 팔찌 만들기	자외선은 어떤 빛인지 알고, 자외선의 빛의 파장과 특징에 대해 알아본다.	과학 키트
8/27	호모플라 전동기 만들기	전자석이란 무엇인지 탐구하고 플레밍의 왼손 법칙에 대해 탐구합니다.	과학 키트
9/3	물고기 잠수함 만들기	부력이란 무엇인지 탐구하고 부력으로 움직이는 물체를 탐 구합니다.	과학 키트
9/10	타악기 만들기	나무 막대로 쳐서 소리가 나는 원리에 대해 학습한다.	과학 키트

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(실험과학)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	김	대상학년	(2~6)학년
지도 목표		운영요일	(화)요일
		운영시간	15:10~16:20
과학적 사고력을 기르고 문제에 직면했을 때 해결능력을 기를 수 있다.			

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	시온지우개 만들기	온도 변화에 따른 물질의 성질 변화를 알고 시온 지우개를 만들어 본다.	과학 키트
6/25	산화와 환원	소금물로 금속판에 산화와 환원 작용이 일어나 전기가 발생하는지 알아본다.	과학 키트
7/2	전자레인지 만들기	전자레인지의 구조와 원리를 알고 간편 전자레인지를 만들어 본다.	과학 키트
7/9	태양광 주먹	태양광 기술 발전의 목적에 대해 알고 장단점을 알아본다	과학 키트
7/16	공기 압력 이해	공기 압력에 대해 알고 물이 들어 있는 공간에 공기 압력을 가하면 어떻게 되는지 알아본다.	과학 키트
7/23	유리에 대해 알기	유리의 기원과 특수 유리에 대해 알고 글라스데코를 만들어 본다.	과학 키트
8/6	감광지 만들기	물질이 햇빛을 받아 화학적 반응에 대해 알고 감광의 성질에 대해 알아본다.	과학 키트
8/13	전기미로 만들기	전기가 통하는 길에 대해 알고 전기회로에 대해 탐구한다.	과학 키트
8/20	자외선 팔찌 만들기	자외선은 어떤 빛인지 알고, 자외선의 빛의 파장과 특징에 대해 알아본다.	과학 키트
8/27	호모폴라 전동기 만들기	전자석이란 무엇인지 탐구하고 플레밍의 왼손 법칙에 대해 탐구합니다.	과학 키트
9/3	물고기 잠수함 만들기	부력이란 무엇인지 탐구하고 부력으로 움직이는 물체를 탐구합니다.	과학 키트
9/10	타악기 만들기	나무 막대로 쳐서 소리가 나는 원리에 대해 학습한다.	과학 키트

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(창의미술)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	노	대상학년	(1~2)학년
지도 목표	다양한 재료와 주제표현으로 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.	운영요일	(화)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	크로키와 동세의 이해(운동선수 그리기)	제한된 시간에 인체의 특징과 동세를 파악해서 표현하는 크로키에 대해 이야기 하고 10분내외로 친구들의 포즈를 그림으로 표현해본다. 스포츠 종목별 다양한 동세를 감상하고 자신이 좋아하는 운동 종목의 선수를 표현해보기	싸인펜, 수채화도구
6/25	작가탐방 '쿠사마 아요미'	쿠사마아요미의 다양한 작품을 감상하고 간단한 사물을 스티커를 이용해서 쿠사마아요미화풍으로 재해석하여 그려보기.	수채화도구, 스티커
7/2	관찰세밀화-디저트디자인	크라프트지에 수채화물감과 화이트물감을 이용하여 맛있는 디저트를 세밀하게 표현해본다.	크라프트지, 수채화도구
7/9	상상표현-보물지도그리기	지도와 관련된 동화를 듣고 지도의 기능을 이해하고 자신만의 상상력을 발휘하여 자신의 가장 소중한 것을 안전하게 숨기는 보물지도를 그려본다.	싸인펜, 소포지, 연필, 지우개
7/16	비치용품디자인1	자기가 좋아하는 캐릭터나 계절감이 느껴지는 일러스트 등을 이용하여 비치백, 비치용품을 고르고 스케치 하기	비치백, 네임펜
7/23	비치용품 만들기2	스케치를 토대로 자신의 컨셉과 스케치에 맞도록 마커, 매직 등을 이용해 채색하고 서로의 작품 감상하기	매직, 마커
8/6	캐릭터스퀴시 만들기	좋아하는 캐릭터나 만들고 싶은 캐릭터를 상상해서 스케치 하고 솜과 테이프를 활용하여 촉각 캐릭터 스퀴시 만들어보기	구름솜, 테이프, 싸인펜, 연필
8/13	네임디자인	투시기법을 이해하고 자신의 이름을 투시도를 활용하여 멋지게 디자인하고 패턴표현하기	싸인펜, 자, 연필
8/20	수성펜 수채화	플러스펜의 드로잉과 번짐효과를 이용한 과일, 사물 일러스트표현 하기	수성펜, 수채화지
8/27	풍경표현-4계절 나무숲	4계절 숲의 변화와 색감에 대해 이야기하고 마스킹테이프와 수채화의 그라데이션 기법을 활용한 사계절 나무숲 표현하기	마스킹테이프, 수채화도구
9/3	작가탐방- 쇠라작품 재해석 점묘법의 이해1	쇠라의 작품을 감상하고 기법표현방법과 혼합방법에 대해 이야기 해보고 자신이 표현하고자하는 캐릭터나 풍경을 스케치해본다	참고도판, 연필,
9/10	작가탐방- 쇠라작품 재해석 점묘법의 이해1	스케치를 토대로 점으로 찍어 멀리서 봤을 때 색이 혼합되는 병합 기법을 직접 면봉으로 색을 표현하며 채색을 완성해본다.	면봉, 수채화도구

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(창의미술)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	노	대상학년	(2~6)학년
지도 목표	다양한 재료와 주제표현으로 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.	운영요일	(화)요일
		운영시간	13:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	크로키와 동세의 이해(운동선수 그리기)	제한된 시간에 인체의 특징과 동세를 파악해서 표현하는 크로키에 대해 이야기 하고 10분내외로 친구들의 포즈를 그림으로 표현해본다. 스포츠 종목별 다양한 동세를 감상하고 자신이 좋아하는 운동 종목의 선수를 표현해보기	싸인펜, 수채화도구
6/25	작가탐방 '쿠사마 아요이'	쿠사마아요이의 다양한 작품을 감상하고 간단한 사물을 스티커를 이용해서 쿠사마아요이화풍으로 재해석하여 그려보기.	수채화도구, 스티커
7/2	관찰세밀화-디저트디자인	크라프트지에 수채화물감과 화이트물감을 이용하여 맛있는 디저트를 세밀하게 표현해본다.	크라프트지, 수채화도구
7/9	향기가 느껴지는 커피정물화	커피와 관련된 다양한 용품과 디자인에 대해 이야기 해보고 화면에다양하게 배치하여 스케치를 해본다. 커피가루의 농도를 조절하여 커피로 원톤 수채화를 표현한다.	커피가루, 참고도판, 붓, 물통
7/16	비치용품디자인1	자기가 좋아하는 캐릭터나 계절감이 느껴지는 일러스트 등을 이용하여 비치백, 비치용품을 고르고 스케치 하기	비치백, 네임펜
7/23	비치용품 만들기2	스케치를 토대로 자신의 컨셉과 스케치에 맞도록 마커, 매직 등을 이용해 채색하고 서로의 작품 감상하기	매직, 마커
8/6	캐릭터스퀴시 만들기	좋아하는 캐릭터나 만들고 싶은 캐릭터를 상상해서 스케치 하고 솜과 테이프를 활용하여 촉각 캐릭터 스퀴시 만들어보기	구름솜, 테이프, 싸인펜, 연필
8/13	네임디자인	투시기법을 이해하고 자신의 이름을 투시도를 활용하여 멋지게 디자인하고 패턴표현하기	싸인펜, 자, 연필
8/20	산토리니 풍경표현	그리스 산토리니의 풍경을 감상하고 건축물과 풍경을 연필로 스케치하고 플러스펜을 번져 산뜻한 그리스 풍경을 표현해본다.	수성펜, 수채화지
8/27	기법연구/오일파스텔	오일파스텔의 그라데이션과 겹침과 혼색효과를 이용하여 시원한 블루레몬에이드 표현하기	오일파스텔, 연필
9/3	작가탐방- 쇠라작품 재해석 점묘법의 이해1	쇠라의 작품을 감상하고 기법표현방법과 혼합방법에 대해 이야기 해보고 자신이 표현하고자하는 캐릭터나 풍경을 스케치해본다	참고도판, 연필,
9/10	작가탐방- 쇠라작품 재해석 점묘법의 이해1	스케치를 토대로 점으로 찍어 밀리서 봤을 때 색이 혼합되는 병합 기법을 직접 면봉으로 색을 표현하며 채색을 완성해본다.	면봉, 수채화도구

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(창의로봇)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	이	대상학년	(1~2)학년
지도 목표	창의적인 로봇을 제작 할 수 있다.	운영요일	(화)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	석궁 구조물 제작	석궁을 제작하고 석궁의 동작원리를 이해하기	로봇키트1.2 공구 및 교재
6/25	축구로봇 구조물 제작	축구로봇을 제작하고 메인보드 모드 이해하기	"
7/2	집게로봇 구조물 제작	집게로봇을 제작하고 리모컨의 원리 학습하기	"
7/9	서비스봇 구조물 제작	서비스봇을 제작하고 서비스봇의 활용 학습하기	"
7/16	스파이더 구조물 제작	스파이더봇을 제작하고 모터의 종류 학습하기	"
7/23	포물러카 구조물 제작	포물러카를 제작하고 로봇 활용법 구상하기	"
8/6	F-16 전투기 구조물 제작	F-16 전투기 제작하고 F-16 비행기의 동작원리 이해하기	"
8/13	카트라이더 구조물 제작	카트라이더를 제작하고 센서의 개념 학습하기	"
8/20	호버크래프트 구조물 제작	호버크래프트를 제작하고 호버크래프트 개요 학습하기	"
8/27	라인트레이서 구조물 제작	라인트레이서를 제작하고 라인트레이서의 원리를 이해하기	"
9/3	오토바이 구조물 제작	오토바이를 제작하고 오토바이의 개요, 구성요소 학습하기	"
9/10	커밍봇 구조물 제작	커밍봇을 제작하고 적외선센서의 개념 이해하기	"

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(창의로봇)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	이 ~ ..	대상학년	(2~6)학년
지도 목표		운영요일	(화)요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	지게차 구조물 제작	지게차를 제작하고 모형의 종류 알아보기	로봇키트1.2 공구 및 교재
6/25	집게차 구조물 제작	집게차를 제작하고 로봇의 구성요소 학습하기	"
7/2	물개로봇 구조물 제작	물개로봇을 제작하고 소리센서의 개념 학습하기	"
7/9	대포 구조물 제작	대포를 제작하고 조종기의 기능 학습하기	"
7/16	하키로봇 구조물 제작	하키로봇을 제작하고 서보모터의 기능 학습하기	"
7/23	숨마로봇 구조물 제작	숨마로봇을 제작하고 로봇의 프로그래밍 알아보기	"
8/6	폭탄제거로봇 구조물 제작	폭탄제거로봇을 제작하고 링크구조의 원리 알아보기	"
8/13	먹보도깨비 구조물 제작	먹보도깨비를 제작하고 적외선센서 학습하기	"
8/20	드래곤 구조물 제작	드래곤을 제작하고 프로그램 알아보기	"
8/27	청소로봇 구조물 제작	청소로봇을 제작하고 리모컨의 원리 알아보기	"
9/3	로데오로봇 구조물 제작	로데오로봇을 제작하고 중력에 대해서 학습하기	"
9/10	도미노로봇 구조물 제작	도미노로봇을 제작하고 질차적구조 학습하기	"

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(코딩교육)부 (1A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	윤... ..	대상학년	(2)학년
지도 목표	문제해결 역량 강화	운영요일	(화)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	어서와! 코딩은 처음이지?	★ 코딩은 무엇일까요? ★ 스크래치 화면 구성요소 살펴보기	
6/25	꽃게야 도망쳐!	★ 스프라이트들끼리 대화를 하도록 코딩해보기 ★ 스프라이트가 이동방향으로 이동하도록 코딩해보기	
7/2	X,Y좌표 이동	★ X, Y 좌표에 대해 알아보기 ★ 좌표를 적용하여 키보드로 스프라이트 이동해보기	
7/9	멈추지 않아!	★ 형태의 변화를 주도록 코딩해보기 ★ 무한반복을 적용하여 움직임 구현해보기	
7/16	스톱모션	★ 이미지를 그려가며 여러장의 배경 만들기 ★ 배경전환 코딩하여 스톱모션 구현해보기	
7/23	공격수를 막아라	★ 스프라이트가 스프라이트를 쫓아다니도록 구현해보기 ★ 마우스를 쫓아다니는 스프라이트 구현해보기	
8/6	미로탈출	★ 좌표를 적용하여 키보드로 스프라이트 이동해보기 ★ 이동경로를 펜으로 그려가며 구현해보기	
8/13	배고픈 쥐	★ 배경의 크기를 좌표로 이해하기 ★ 머핀과 쥐가 닿으면 머핀 무작위 이동 구현해보기	
8/20	양궁	★ 난수에 대해 이해하기 ★ 난수를 적용하여 과녁이 좌우로 움직이게 구현해보기	
8/27	메리크리스마스	★ 복제에 대해 이해하기 ★ 선물상자를 복제하여 랜덤위치로 이동 구현해보기	
9/3	구구단	★ 묻고 답하기 기능 이해하기 ★ 묻고 답하기 기능을 적용하여 구구단 구현해보기	
9/10	개인 작품 만들기	★ 배운 기능들을 적용하여 개인의 생각을 표현한 작품만들기	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(코딩교육)부 (1B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	윤	대상학년	(3~6)학년
지도 목표	문제해결 역량 강화	운영요일	(화)요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/20	함께해요! 스크래치	★ 코딩은 무엇일까요? ★ 스크래치 화면 구성요소 살펴보기	
6/27	내가 만든 캐릭터	★ 스프라이트를 새로 만들고 편집해보기 ★ 배경과 스프라이트를 추가하여 편집해보기	
7/4	2인용 줄다리기	★ 화살표 키를 눌러 스프라이트를 이동해보기 ★ 스프라이트가 벽에 닿으면 실행을 멈추게 구현해보기	
7/11	로봇 청소기	★ 스프라이트가 이동하는 경로를 그려보기 ★ 스프라이트가 그리는 선의 색과 굵기를 변경하여 그려보기	
7/18	승부차기	★ 랜덤에 대해 알고 범위의 랜덤적용하여 구현해보기 ★ 스프라이트의 순서를 변경하여 구현해보기	
7/25	똥피하기	★ 신호에 대해 알고 신호 상호작용 구현해보기 ★ 스프라이트끼리 서로 닿으면 모두 종료 구현해보기	
8/8	디지털 아티스트	★ 그래픽 효과를 적용하여 반짝이는 조명 구현해보기 ★ 움직이는 거리를 조절하여 다양한 작품 구현해보기	
8/22	스타워즈	★ 복제 기능 이해하고 복제를 통하여 미사일 만들기 ★ 복제된 미사일의 움직임을 다양하게 구현해보기	
8/29	재미있는 과학실험	★ 변수의 기능을 이해하고 변수를 만들어보기 ★ 두 개이상의 조건식을 만족했을 때 결과 구현해보기	
9/5	화이트햇	★ 변수의 기능을 이해하고 변수를 만들어보기 ★ 변수와 입력데이터를 비교하는 프로젝트 구현해보기	
9/12	스타일리스트 로봇	★ 리스트의 기능을 이해하고 리스트를 만들기 ★ 리스트를 이용하여 스타일링 서비스 로봇 구현해보기	
9/19	달고나 모양뽑기	★ 함수의 기능을 이해하고 내 블록에서 함수 만들기 ★ 함수의 이름을 호출할 때 매개변수를 추가하여 만들기	

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(해리포터마술교실)부 (A)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	윤 ○ ○	대상학년	(1-2)학년
지도 목표	다양한 마술교육을 습득하는 과정에서 리더쉽,창의력,언어구사력,집중력,발표력등을 향상시킬수 있다.	운영요일	(화)요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	마술가방만들기 회전링 (과학마술)	마술가방만들기 링 두 개를 붙이고 마술사는 링 두개를 회전시킬 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
6/25	플라워완드&3장카드 (스토리텔링마술)	빈 회분에 완드로 신호를 주면 꽃이 피어나고 관객이 선택한 카드만 바뀌게 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/2	ESP 주사위카드마술 (과학마술)	관객이 선택한 카드의 숫자를 6개의 주사위로 모두 바뀌게 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/9	드림더널 (착시마술)	편지나 종이,지폐가 사라지고,나타나고 변하게 할 수있어요	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/16	6색 레인보우칩 (예언마술)	관객이 선택한 색의 칩을 마술사는 미리 알고 예언 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/23	이피어링케인 (무대마술)	리본을 흔들면 지팡이로 변하게 하는 무대마술 배우기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/6	서프라이즈컵 (워터마술)	실수로 종이에 물을 부은 마술사는 마술의 신호로 컵 속에 물을 담을 수 있어요	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/13	마술로 배우는 카드마술 (한자카드마술)	카드한택을 이용하여 다양한 카드마술을 익힐 수 있다. (ace on the top/기짓말 탐지기)	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/20	알파벳 맞추기 (영어마술)	관객이 선택한 알파벳을 마술사는 맞출 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/27	매직전구마술 (과학마술)	마술사만 전구를 켤 수 있어요.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
9/3	길이가 다른 3줄로프&로프컷 (스토리텔링마술)	길이가 다른 3줄의 로프를 마술사는 길이를 같게 만들 수 있다-자른 로프 붙이기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
9/10	코인순간이동 (동전마술)	코인이 순간이동해요.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(해리포터마술교실)부 (B)반 2기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	윤	대상학년	(2-6)학년
지도 목표	다양한 미술교육을 습득하는 과정에서 리더십,창의력,인어구사력,집중력,발표력등을 향상시킬수 있다.	운영요일	(화)요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
6/18	마술가방만들기 회전링 (과학마술)	마술가방만들기 링 두 개를 붙이고 마술사는 링 두개를 회전시킬 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
6/25	플라워완드&3장카드 (스토리텔링마술)	빈 화분에 윈드로 신호를 주면 꽃이 피어나고 관객이 선택한 카드만 바뀌게 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/2	ESP 주사위카드마술 (과학마술)	관객이 선택한 카드의 숫자를 6개의 주사위로 모두 바뀌게 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/9	드림터널 (착시마술)	편지나 종이,지폐가 사라지고,나타나고 변하게 할 수있어요	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/16	6색 레인보우칩 (예언마술)	관객이 선택한 색의 칩을 마술사는 미리 알고 예언 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
7/23	어피어링케인 (무대마술)	리본을 흔들면 지팡이로 변하게 하는 무대마술 배우기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/6	서프라이즈컵 (워터마술)	실수로 종이에 물을 부은 마술사는 마술의 신호로 컵 속에 물을 담을 수 있어요	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/13	마술로 배우는 카드마술 (한자카드마술)	카드한택을 이용하여 다양한 카드마술을 익힐 수 있다. (ace on the top/거짓말 탐지기)	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/20	알파벳 맞추기 (영어마술)	관객이 선택한 알파벳을 마술사는 맞출 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
8/27	매직전구마술 (과학마술)	마술사만 전구를 켤 수 있어요.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
9/3	길이가 다른 3줄로프&로프컷 (스토리텔링마술)	길이가 다른 3줄의 로프를 마술사는 길이를 같게 만들 수 있다-자른 로프 붙이기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
9/10	코인순간이동 (동전마술)	코인이 순간이동해요.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음