

( 실험과학 )부 ( A )반 1기 차시별 지도 운영 계획

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

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	마찰력과 베어링	마찰력과 베어링에 대해 알고 우리 주변에서 사용되는 것을 찾아보고 매직 플라잉 볼을 만들어 본다	만들기키트
3/18	자석의 성질 이해	철이 자석에 붙는 이유와 자석이 가진 힘에 대해 알고 자이로 팽이를 만들어 본다.	만들기키트
3/25	정전기 발생 원인 알기	생활속에서 언제 정전기가 발생하는지 알고 정전기 발생통을 만들어 본다	만들기키트
4/1	확장현실이란	사람이 물체를 보는 과정을 알고 증강현실과 가상현실이 만나 이루어지는 확장현실 XR 카드보드를 만들어 본다.	만들기키트
4/8	혼합물의 분리	혼합물이 무엇인지 알고 분리하는 방법을 이해하여 원심분리기를 만들어 본다.	만들기키트
4/15	상태변화와 에너지	내부의 압력으로 인해 상태가 변하는 현상에 대해 알고 팍콘을 만들어 본다.	만들기키트
4/22	위치에너지와 운동에너지	에너지의 변환에 대해 알고 롤링볼 트랙을 만들어서 직접 확인한다.	만들기키트
4/29	자레의 원리 이해	물체를 쉽게 옮기는 자레의 원리를 이해하고 관절 로봇팔을 만들어 본다.	만들기키트
5/13	전기회로 이해	전류가 흐르는 전기회로의 구성에 대해 알고 이 원리를 이용한 모형 가전제품을 만들어 본다.	만들기키트
5/20	대기현상 이해	대기를 측정하는 방법을 알고 풍향, 풍속계를 만들어 풍향과 풍속을 읽는 방법을 알아본다.	만들기키트
5/27	원심력과 구심력	원심력과 구심력에 대해 알아보고 아트 스핀 롤리팝에 숨겨진 과학 원리를 이해한다.	만들기키트
6/3	인공지능 알기	인공지능이 삶에 미치는 영향을 알고 음성인식을 하는 조명을 만들어 본다.	만들기키트

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

( 실험과학 )부 ( B )반 1기 차시별 지도 운영 계획

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

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	마찰력과 베어링	마찰력과 베어링에 대해 알고 우리 주변에서 사용되는 것을 찾아보고 매직 플라잉 볼을 만들어 본다	만들기키트
3/18	자석의 성질 이해	철이 자석에 붙는 이유와 자석이 가진 힘에 대해 알고 자이로 팽이를 만들어 본다.	만들기키트
3/25	정전기 발생 원인 알기	생활속에서 언제 정전기가 발생하는지 알고 정전기 발생통을 만들어 본다	만들기키트
4/1	확장현실이란	사람이 물체를 보는 과정을 알고 증강현실과 가상현실이 만나 이루어지는 확장현실 XR 카드보드를 만들어 본다.	만들기키트
4/8	혼합물의 분리	혼합물이 무엇인지 알고 분리하는 방법을 이해하여 원심분리기를 만들어 본다.	만들기키트
4/15	상태변화와 에너지	내부의 압력으로 인해 상태가 변하는 현상에 대해 알고 팍콘을 만들어 본다.	만들기키트
4/22	위치에너지와 운동에너지	에너지의 변환에 대해 알고 롤링볼 트랙을 만들어서 직접 확인한다.	만들기키트
4/29	자레의 원리 이해	물체를 쉽게 옮기는 자레의 원리를 이해하고 관절 로봇팔을 만들어 본다.	만들기키트
5/13	전기회로 이해	전류가 흐르는 전기회로의 구성에 대해 알고 이 원리를 이용한 모형 가전제품을 만들어 본다.	만들기키트
5/20	대기현상 이해	대기를 측정하는 방법을 알고 풍향, 풍속계를 만들어 풍향과 풍속을 읽는 방법을 알아본다.	만들기키트
5/27	원심력과 구심력	원심력과 구심력에 대해 알아보고 아트 스핀 롤리팝에 숨겨진 과학 원리를 이해한다.	만들기키트
6/3	인공지능 알기	인공지능이 삶에 미치는 영향을 알고 음성인식을 하는 조명을 만들어 본다.	만들기키트

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(예쁜글씨@일러스트)부 (A)반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	현영경	대상학년	(1~2)학년
지도 목표		운영요일	( 화 )요일
	바른 자세로 쓰는 예쁜 글씨 서체 익히기와 간단한 일러스트 익히고 그리기	운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/4	사각매직 익히기	가로세로선긋기 사각 매직을 이용한 POP체 익히기	예쁜 글씨 교본
3/11	기본서체 익히기	사각 축 매직으로 자음과 모음을 쓰면서 글꼴 익히기	예쁜 글씨 교본
3/18	일러스트그리기-1	귀여운캐릭터를이용한 채색하는방법익히기	그림프린트물
3/25	일러스트그리기-2	귀여운캐릭터를이용한 채색하는방법익히기 -입체감표현하기	그림프린트물
4/1	기본서체익히기	사각 축 매직으로 기본서체 익히기-가나다라글꼴익히기 모음길리조절예유의	예쁜 글씨 교본
4/8	기본서체익히기	받침있는 낱말을 쓰면서 여러 종류의 낱말의 쓰임 익히기	예쁜 글씨 교본
4/15	일러스트그리기-3	문자를 이용한 일러스트 그리기	그림프린트물
4/22	일러스트그리기-4	좋아하는 동물캐릭터 그리기	그림프린트물
4/29	기본서체익히기	쌍자음을 쓰면서 여러 종류의 낱말의 쓰임 익히기	예쁜 글씨 교본
5/13	기본서체익히기	사각 축 매직으로 단어쓰기 -자간과 받침을 붙여서 받침을 쓸 때의 글씨체 익히기	예쁜 글씨 교본
5/20	일러스트그리기-5	좋아하는과일 응용 캐릭터그리기	그림프린트물
5/27	일러스트그리기-6	좋아하는 음식 응용 캐릭터그리기	그림프린트물

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음 \* 재등록 시 교본 진도 이어서 수업 진행합니다.

(예쁜글씨@일러스트)부 (B)반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	현영경	대상학년	(2~6)학년
지도 목표	바른 자세로 쓰는 예쁜 글씨 서체 익히기와 간단한 일러스트 익히고 그리기	운영요일	( 화 )요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/4	사각매직 익히기	가로세로선긋기 사각 매직을 이용한 POP체 익히기	예쁜 글씨 교본
3/11	기본서체 익히기	사각 축 매직으로 자음과 모음을 쓰면서 글꼴 익히기	예쁜 글씨 교본
3/18	일러스트그리기-1	귀여운캐릭터를이용한 채색하는방법익히기	그림프린트물
3/25	일러스트그리기-2	귀여운캐릭터를이용한 채색하는방법익히기 -입체감표현하기	그림프린트물
4/1	기본서체익히기	사각 축 매직으로 기본서체 익히기-가나다라글꼴익히기 모음길리조절예유	예쁜 글씨 교본
4/8	기본서체익히기	받침있는 낱말을 쓰면서 여러 종류의 낱말의 쓰임 익히기	예쁜 글씨 교본
4/15	일러스트그리기-3	문자를 이용한 일러스트 그리기	그림프린트물
4/22	일러스트그리기-4	좋아하는 동물캐릭터 그리기	그림프린트물
4/29	기본서체익히기	쌍자음을 쓰면서 여러 종류의 낱말의 쓰임 익히기	예쁜 글씨 교본
5/13	기본서체익히기	사각 축 매직으로 단어쓰기 -자간과 받침을 붙여서 받침을 쓸 때의 글씨체 익히기	예쁜 글씨 교본
5/20	일러스트그리기-5	좋아하는과일 응용 캐릭터그리기	그림프린트물
5/27	일러스트그리기-6	좋아하는 음식 응용 캐릭터그리기	그림프린트물

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음 \* 재등록 시 교본 진도 이어서 수업 진행합니다.

( 요리2 화요일 )부 ( A )반 1기 차시별 지도 운영 계획

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

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	크림 초코렛빵	제누아즈 알아보기	식재료.포장재료
3/18	마들렌	마들렌유래와 일단계법 알아보기	식재료.포장재료
3/25	생초코렛	초코렛 템퍼링 알아보기	식재료.포장재료
4/1	마늘빵	마늘영양소와 바게트 알아보기	식재료.포장재료
4/8	야채또띠아	야채 영양소 알아보고 만들기	식재료.포장재료
4/15	반찬만들기	제철 식재료로 반찬만들기	식재료.포장재료
4/22	생크림야채빵	야채와 생크림을 이용한 빵만들기	식재료.포장재료
4/29	꼬마밥	야채와 김을이용한 밥만들기	식재료.포장재료
5/13	오란다	옛날과자 만들기	식재료.포장재료
5/20	가나슈컵케이크	생크림과 초코렛을 이용한 컵케이크	식재료.포장재료
5/27	콕샐러드	야채영양소 알아보고 샐러드 만들기	식재료.포장재료
6/3	크림파스타	스파게티 유래알아보기	식재료.포장재료

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음  
\*\* 요리특성상 재료수급으로 인해 학습주제가 많이 달라질수도 있습니다

( 요리2 화요일 )부 ( B )반 1기 차시별 지도 운영 계획

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

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	크림 초코렛빵	제누아즈 알아보기	식재료.포장재료
3/18	마들렌	마들렌유래와 일단계법 알아보기	식재료.포장재료
3/25	생초코렛	초코렛 템퍼링 알아보기	식재료.포장재료
4/1	마늘빵	마늘영양소와 바게트 알아보기	식재료.포장재료
4/8	야채또띠아	야채 영양소 알아보고 만들기	식재료.포장재료
4/15	반찬만들기	제철 식재료로 반찬만들기	식재료.포장재료
4/22	생크림야채빵	야채와 생크림을 이용한 빵만들기	식재료.포장재료
4/29	꼬마밥	야채와 김을이용한 밥만들기	식재료.포장재료
5/13	오란다	옛날과자 만들기	식재료.포장재료
5/20	가나슈컵케이크	생크림과 초코렛을 이용한 컵케이크	식재료.포장재료
5/27	콧샐러드	야채영양소 알아보고 샐러드 만들기	식재료.포장재료
6/3	크림파스타	스파게티 유래알아보기	식재료.포장재료

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음  
\*\* 요리특성상 재료수급으로 인해 학습주제가 많이 달라질수도 있습니다

( 창의로봇 )부 ( A )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

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

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	오리엔테이션 및 로봇 개요	로봇 정의에 대해서 알아보고 셀과 축, 톱니 등 기구물 확인	로봇키트 공구 및 교재
3/18	전갈, 중심잡기 구조물제작	셀을 이용하여 전갈, 중심잡기를 제작 후 대칭의 원리 이해	"
3/25	사슴벌레 구조물 제작	사슴벌레 구조물을 제작 한 후 남은 셀을 이용하여 창작활동	"
4/1	도마뱀/사마귀 구조물 제작	도마뱀/사마귀 제작 후 동작원리를 이해하고 창작 활동하기	"
4/8	뱀/ 가제트만능팔 제작	뱀로봇/가제트만능팔을 제작하고 링크구조를 이해하기	"
4/15	가속/감속기어 실험기 제작	가속/감속기어 실험기를 제작 한 후 작동원리를 이해하기	"
4/22	베벨/크라운기어 실험 제작	베발/크라운기어/유니버설축실험기 제작 후 작동원리를 이해	"
4/29	물레방아 구조물 제작하기	물레방아 제작 후 작동원리를 이해하고 창작 활동하기	"
5/13	양팔저울 제작하기	양팔저울 제작 후 무게중심의 원리를 이해하기	"
520	선풍기 구조물 제작하기	선풍기 제작 후 DC모터의 작동원리를 이해한 후 창작활동	"
5/27	타워크레인 구조물 제작	타워크레인 제작 타워크레인 작동원리를 이해하기	"
6/3	창작활동하기 1	다양한 셀과 톱, 축, 모터를 이용하여 자신의 로봇창작	"

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

( 창의로봇 )부 ( B )반 1분기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	이 호 재	대상학년	( 2~6 )학년
지도 목표		운영요일	( 화 )요일
	창의적인 로봇을 제작 할 수 있다.	운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	활 구조물 제작하기	부품을 이용하여 활을 제작하고 탄성력의 원리를 이해하기	로봇키트 공구 및 교재
3/18	텀블링봇 제작하기	텀블링봇을 제작하고 울로 AI 제어기의 사용방법의 이해하기	"
3/25	목도리도마뱀 제작하기	목도리도마뱀을 제작하고 바퀴가 동그란 이유를 이해하기	"
4/1	불도저 제작하기	불도저를 제작하고 건설장비 불도저의 기능과 원리를 이해	"
4/8	로봇새 제작하기	로봇새를 제작하고 회전운동과 왕복운동의 원리를 이해하기	"
4/15	복서로봇 제작하기	복서로봇을 제작하고 회전하는 링크 장치를 이해하기	"
4/22	애벌레로봇 제작하기	애벌레로봇을 제작하고 각도의 개념을 이해하기	"
4/29	황소로봇 제작하기	황소로봇을 제작하고 자신의 생각대로 자유롭게 로봇을 변경	"
5/13	트레일러 제작하기	건전지의 종류에 대해 알아보고 트레일러 로봇을 제작하기	"
520	사슴벌레로봇 제작하기	사슴벌레로봇을 제작하고 6족 로봇의 다리의 움직임을 이해	"
5/27	팽이봇 제작하기	팽이를 자동으로 회전시키는 로봇을 제작하고 관성을 이해	"
6/3	트리케라톱스 제작하기	트리케라톱스를 조립하거나 자유롭게 공룡을 창작하기	"

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음



(코딩교육1)부 ( A )반 1기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	김향미	대상학년	( 1-2 )학년
지도 목표	다양한 상황과 조건에서 움직이도록 코딩하면서 사고력과 논리력을 키웁니다.	운영요일	( 화 )요일
		운영시간	13:50~15:00

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 순차 구조	좌석 지정, 컴퓨터로 하는 일? 코딩이 뭐예요? 마우스 연습, 유틸리티 프로그램이란? 프로그램 실행하기 - 순차 실행	사고력학습지 1, 색연필
3/18	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 조건? 참? 거짓?	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 조건이란? 캐릭터 꾸미기	사고력학습지 2, 색연필
3/25	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 관찰, 랜덤	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 장면 꾸미기	사고력학습지 3, 색연필
4/1	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 기억력, 순차	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 깃발? 동작블록 사용하기	사고력학습지 4, 색연필
4/8	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 패턴, 관찰	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 이벤트 블록 사용하기	사고력학습지 5, 색연필
4/15	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 패턴, 관찰	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 이벤트 블록과 모양 블록	사고력학습지 6, 색연필
4/22	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 도형 관찰, 반복	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 바둑판 보기-좌표란?, 장면전환	사고력학습지 7, 색연필
4/29	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 철교놀이, 순서도	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 회전블록-시계방향, 반시계방향	사고력학습지 8, 색연필
5/13	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 조건에 맞게 실행하기	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 친구집에 놀러가기! 스토리 꾸미기	사고력학습지 9, 색연필
5/20	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 패턴, 응용	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 친구와 부딪혔어요! 스토리 꾸미기	사고력학습지 10, 색연필
5/27	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 관찰, 반복	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 이어지는 장면 상상하여 코딩하기	사고력학습지 11, 색연필
6/3	손으로 배우는 코딩 스크래치 주니어 알아보기 스도쿠, 관찰	마우스 연습, 유틸리티 프로그램 사용하기 키보드 연습, 끝말잇기 코딩하기	사고력학습지 12, 색연필

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(코딩교육1)부 ( B )반 1기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	김향미	대상학년	( 3-6 )학년
지도 목표	다양한 상황과 조건에서 움직이도록 코딩하면서 사고력과 논리력을 키웁니다.	운영요일	( 화 )요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	엔트리로 직업 여행 준비하기	엔트리 사이트 접속하여 로그인하기 프로그램 화면구성 익히기, 오브젝트와 명령블록 알아보기 저장하기, 캡처하기, 패들렛 사용하기	엔트리 아이디/비번 공지 문제해결하기 1
3/18	뉴욕에서 모델 되기	오브젝트를 추가하고 삭제하기 좌표를 확인하고 지정한 시간과 위치로 이동하기	문제해결하기 2
3/25	동화 작가되기	장면을 추가해 여러 개의 장면추가하기 말하기 블록 사용하기	문제해결하기 3
4/1	춤추는 댄서 되기	오브젝트의 모양과 크기를 변경 블록을 반복하여 실행하기	문제해결하기 4
4/8	강아지를 구출하라! 구조대원 되기	키보드를 이용해 오브젝트를 이동하기 회전방식 변경하기	문제해결하기 5
4/15	운동선수가 되기 위해 훈련하기	키보드를 이용해 달리기 이동 방향에 따라 오브젝트를 움직이기	문제해결하기 6
4/22	아픈 동물 치료하는 수의사 되기	오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 만들기 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 동작하도록 만들기	문제해결하기 7
4/29	맛있는 케이크를 만드는 제빵사 되기	오브젝트가 아래로 떨어지는 모양을 만들기 특정 오브젝트에 닿으면 오브젝트를 숨기기	문제해결하기 8
5/13	방탈출게임 참여하여 탈출하기	방안의 물건을 이용하여 문제에 대한 힌트를 얻고 물고 답하기를 통해 정답이면 탈출하기	문제해결하기 9
5/20	레시피대로 요리하는 요리사 되기	요리를 만들 수 있는 재료를 순서대로 선택하는 게임제작 변수를 이용해 맞았는지 틀렸는지 확인하기	문제해결하기 10
5/27	날씨를 알려주는 기상 캐스터 되기	확장 블록 중 날씨 관련 블록을 사용하기 현재 날씨를 알려주는 기상 캐스터 프로그램 작성	문제해결하기 11
6/3	점프볼 게임제작하기	변수에 따라 높이를 지정하여 벽돌에 닿으면 튕겨지고 바닥에 떨어지면 게임오버 나타나기	문제해결하기 12

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

( 해리포터마술교실)부 ( A )반 1기 차시별 지도 운영 계획

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

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	마술가방 만들기 과학마술-회전링	나만의 마술가방 꾸미기 마술사는 링 두 개를 붙여서 회전시킬 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
3/18	고스트완드&루버밴드	완드가 저절로 움직입니다. 관객이 선택할 카드모양으로 고무줄 변하게 하기 *스토리텔링으로 나만의 연기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
3/25	무대마술-마술그림책	빈 그림책에 밑그림이 입혀지고 색이 칠해지고 다시 빈 그림책으로 변하기 *멋진 동작 연출만들어 보기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/1	예언마술-주사위 프리딕션	관객이 만든 주사위 모양을 마술사는 미리 예언할 수 있다. *예언마술에 대해 알아보기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/8	과학마술-삼색 미이라	관 속에 관객이 마술사 몰래 넣은 미이라 색을 마술사는 열어보지 않고 맞출 수 있다. *과학의 원리 알기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/15	길이가 다른 세줄로프	긴로프,중간로프,짧은 로프 세줄이 마술사의 손에서 순식간에 같아지게 할 수 있다. *나만의 마술 만들기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/22	과학마술- 터지지 않는 풍선	풍선을 불어 찌르지만 마술사는 풍선을 터트리지 않는다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/29	하트스폰지	관객의 손에서 하트가 계속 늘어나고 늘어난 하트가 마술사의 손에서 큰 하트로 변하게 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
5/13	무대마술-드림백	아무것도 없는 빈 상자에서 꽃상자가 나타나고 줄줄이꽃이 나타난다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
5/20	마술로배우는 카드마술	마술로 배우는 다양한 카드마술을 익힐 수 있다. *ace on the top* *애니게이터*	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
5/27	드림터널	빈 종이안에서 머니가 사라지고 편지가 나타나고 바뀌게 하는 다양한 마술을 익힐 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
6/3	미스테리케이스	빈 상자안에 물건이 나타나고 사라지게 할 수 있다 *다양한 연출만들어보고 상상력 더하기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음

(해리포터마술교실 )부 ( B )반 1기 차시별 지도 운영 계획

지도강사	윤 여 경	대상학년	( 2-6 )학년
지도 목표		운영요일	( 화 )요일
		운영시간	15:10~16:20

운영일	학습주제	학습내용	유의점 및 자료
3/11	마술가방 만들기 과학마술-회전링	나만의 마술가방 꾸미기 마술사는 링 두 개를 붙여서 회전시킬 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
3/18	고스트완드&루버밴드	완드가 저절로 움직입니다. 관객이 선택할 카드모양으로 고무줄 변하게 하기 *스토리텔링으로 나만의 연기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
3/25	무대마술-마술그림책	빈 그림책에 밑그림이 입혀지고 색이 칠해지고 다시 빈 그림책으로 변하기 *멋진 동작 연출만들어 보기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/1	예언마술-주사위 프리딕션	관객이 만든 주사위 모양을 마술사는 미리 예언할 수 있다. *예언마술에 대해 알아보기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/8	과학마술-삼색 미이라	관 속에 관객이 마술사 몰래 넣은 미이라 색을 마술사는 열어보지 않고 맞출 수 있다. *과학의 원리 알기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/15	길이가 다른 세줄로프	긴로프,중간로프,짧은 로프 세줄이 마술사의 손에서 순식간에 같아지게 할 수 있다. *나만의 마술 만들기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/22	과학마술- 터지지 않는 풍선	풍선을 불어 찌르지만 마술사는 풍선을 터트리지 않는다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
4/29	하트스폰지	관객의 손에서 하트가 계속 늘어나고 늘어난 하트가 마술사의 손에서 큰 하트로 변하게 할 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
5/13	무대마술-드림백	아무것도 없는 빈 상자에서 꽃상자가 나타나고 줄줄이꽃이 나타난다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
5/20	마술로배우는 카드마술	마술로 배우는 다양한 카드마술을 익힐 수 있다. *ace on the top* *애니게이터*	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
5/27	드림터널	빈 종이안에서 머니가 사라지고 편지가 나타나고 바뀌게 하는 다양한 마술을 익힐 수 있다.	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기
6/3	미스테리케이스	빈 상자안에 물건이 나타나고 사라지게 할 수 있다 *다양한 연출만들어보고 상상력 더하기	수업관련ppt 자료, 마술노트활용하기

※ 실제 수업 과정에서 흐름에 따라 학습내용은 변경될 수 있음