

# 강 의 계 획 서

과목명	두뇌개발 보드게임	지도교사	정은경	강의시간	2시간 (8회)
과목개요	보드게임을 활용하여 공부방법을 배우고 두뇌도 활성화 시킨다				
교수방법	보드게임 실전연습				
수강생준비물	없음				
수강생부담금	없음				

차시	수업내용	비고
1	보드게임 <젬 트레이더>를 활용하여 돈의 소중함과 경제 상식을 배울 수 있다.	
2	보드게임 <달무리>를 활용하여 중세시대 사회계급을 경험해 본다. 또한 사회체험활동을 할 수 있다.	
3	보드게임 <로보77>를 활용하여 논리수학지능과 배수에 대해 탐색한다.	
4	보드게임 <피라미스>를 활용하여 논리력을 키운다.	
5	보드게임 <해트릭스>을 활용하여 집중력과 공간지각력을 기른다.	
6	보드게임 <솔라엔 루나>를 활용하여 감수성 훈련을 한다.	
7	보드게임 <젬블로>를 활용하여 공간지각력을 키운다.	
8	보드게임 <다빈치코드>를 활용하여 논리사고력을 훈련한다.	

# 강 의 계 획 서

과목명	3D펜 체험교실	지도교사	김 은 하	강의시간	2시간 (8회)
과목개요	3펜체험을 통해 창의력, 집중력과 공간지각력을 기를 수 있다.				
교수방법	자체교재, 3D펜				
수강생준비물	필기구				
수강생부담금	없음				

차시	수업내용	비고
1	3D펜과 필라멘트 알아보기, 작동방법 익히기, 선 굵기와 도형 만들어 보기	
2	3D펜의 작동법 복습과 주의사항에 대해 이야기하기, 과일모양과 간단한 동물캐릭터 만들어 보기	
3	3D펜을 이용하여 좋아하는 캐릭터를 골라 그려보고 고리를 만들어 가방걸이나 열쇠고리로 만들기	
4	나무나 안경을 만들어 입체로 연결해보기	
5	나비나 꽃을 입체로 만들어보기	
6	도형의 모양을 연결해 사면체, 육면체를 만들어 led터치등을 넣어보기	
7	사랑해라는 자신만의 토끼 만들어 보기	
8	에펠탑에 대해 이야기하고 에펠탑만들기에 도전	

# 강 의 제 획 서

과목명	바른 한글 바른 우리말	지도교사	이순천	강의시간	2시간 (8회)
과목개요	다양한 우리말 표현을 익혀 올바른 언어생활에 도움을 준다.				
교수방법	명작동화, 전래동화책등을 활용해 우리말과 글을 익힘				
수강생준비물	필기구 (연필, 지우개)				
수강생부담금	없음				

차시	수업내용	비고
1	<p style="text-align: center;">꼭 알아야할 예쁜 우리말 소개</p> <p>예) 계면쩍다 (쑥스럽거나 미안하여 어색하다.) 하늬바람, 허투루, 회나리, 미쁘다, 시나브로</p>	어휘력 다지기
2	<p style="text-align: center;">장작이 타다. / 속이 타다. / 고기가 타다.</p> <p>얼굴이 까맣게 탔다/ 입술이 바짝 바짝 탄다</p> <p>예) 쓰다 (글, 모자, 누명, 일꾼, 약이, 언어를)</p>	다의어, 동음이의어
3	<p style="text-align: center;">주제별 속담 소개</p> <p>예)말(言) 조심과 관련된 속담</p> <p>가는 말이 고와야 오는 말이 곱다. / 말이 씨가 된다. 말 한마디에 천 냥 빚도 갚는다. / 발 없는 말이 천리 간다.</p>	재미있는 우리속담
4	<p style="text-align: center;">맞는 맞춤법, 바른 단어 찾기 퀴즈</p> <p>예) 베다/배다, 벌리다/벌이다, 부치다/붙이다</p>	틀리기 쉬운 맞춤법
5	<p style="text-align: center;">잠, 바람, 비 물가와 관련된 우리말 뜻 찾기 놀이</p>	우리말 숨바꼭질
6	<p style="text-align: center;">쓰지 말아야 할 비속어, 일본어 찾기</p> <p>우리말의 신체와 관련된 관용표현 (발, 눈, 어깨, 손)</p>	재미있는 우리말 관용어 표현
7	<p style="text-align: center;">효와 관련된 우리 동화를 읽고 감상 이야기하기</p> <p style="text-align: center;">(여러 사람 앞에서 말해 보기)</p>	부모님께 편지 써 보기
8	<p style="text-align: center;">배운 어휘나 속담, 사자성어 등을 이용해 문장 만들어</p> <p style="text-align: center;">보기(맞춤법, 띄어쓰기, 문장부호 익히기)</p>	짧은 글 짓기

# 강 의 계 획 서

과목명	미술놀이	지도교사	문현옥	강의시간	2시간 (8회)
과목개요	1.감각을 통한 정보 수용으로 정서 발달은 물론 창의력 등의 통합적 사고력을 촉진 시킨다. 2.놀이를 통해 다양한 감성을 자유롭게 표현하며 타인과의 소통하는 방법을 배우고 자신감과 자존감을 향상시킨다.				
교수방법	집단 및 개인지도				
수강생준비물	연필, 지우개, A4용지, 싸인펜, 색연필 등				
수강생부담금	없음				

차시	수업내용	비고
1	1. 아이스 브레이킹(손유희 등), 네임카드 만들기 및 자기소개 2. 난화 그리기(나는 요렇게~)- 표현력 및 자신감 향상	개인 및 집단
2	1. 2. 플라쥬 ( 나는 나는 뿔터이다. 000이 뿔터이다.)- 감정표현하기	개인 및 집단
3	1. 비밀그림 그리기-속마음 나타내기 2.1. 죽방울 만들기 및 놀이-누가누가 잘하나!	개인 및 집단
4	1. 점토놀이(내가 갖고 싶은 것 만들어보기) 2.수빙고 (숫자로 놀아요)-계산력,인지력,사고력 등 향상	개인 및 집단
5	1.(손으로 할 수 있는 일?)-나의 소중함과 역할 알기 2. 다섯 손가락 동화 듣고 독후화 그리기 및 발표-집중력	개인 및 집단
6	1. 자연은 우리의 친구(자연물 테라피)- 자연의 소중함 알기 2. 계란판 놀이(계란 만들기)- 수인지 및 협동체험	개인 및 집단
7	1. 가면 만들기(지금의 나, 되고 싶은 나)- 자신의 꿈 알기	개인 및 집단
8	1.왕관 만들기(명상을 통한 여행)-내가 최고-자신감과 자존감 향상	개인 및 집단

# 강 의 제 획 서

과목명	영어기초회화	지도교사	황명숙	강의시간	2시간 (8회)
과목개요	실생활에서 활용할 수 있는 기초영어 회화 문장을 학습한다.				
교수방법	교재 및 유인물을 활용				
수강생준비물	교재, 필기구				
수강생부담금	교재비 12,800원 (교재: 엄마표 패턴영어/ 김현좌 저, 2016)				

차시	수업내용	비고
1	*주어+서술어 ex) I run. *보어와목적어 ex) The stars are bright. *품사 : 명사, 대명사, 형용사, 동사, 부사의 쓰임을 알고 말하기	
2	인칭대명사와 be 동사를 사용하여 말하기 Be동사의 의미와 형태 *주어가 단수일때; I, You, He, She, It *주어가 복수일때; We, You, They Be 동사의 부정문과 의문문	
3	일반동사의 현재형을 활용하여 말하기 *긍정문, 부정문, 의문문을 사용하여 의사소통하기	
4	명사의 종류, 대명사, 관사에 대한 이해와 활용 문장 익히기	
5	동사의 시제에 따른 문장 형태의 변화 이해 및 활용 *과거 현재, 미래시제, 현재진행, 과거진행시제, 미래시제 (did, do, will do, be+ ~ing, will be doing)	
6	조동사 *조동사의 역할과 종류 (will, can, may, must, have to, should) *문장활용: 주어+ 조동사+ 동사	
7	to 부정사와 동명사 * to 부정사의 형태와 역할. *동명사의 역할	
8	비교문장의 이해 *형용사/부사의 변화 *원급, 비교급, 최상급 문장	

# 강 의 계 획 서

과목명	재미있는 코딩	지도교사	서수경	강의시간	2시간 (8회)
과목개요	재미있는 관찰, 계획, 로봇 만들기를 통하여 창의적인 사고력을 키워줍니다.				
교수방법	동물들의 움직임을 관찰하고 교구를 조립하고 코딩 (프로그래밍)하고 언플러그드 활동을 통해 코딩을 쉽게 이해하도록 한다				
수강생준비물	없음				
수강생부담금	교재비,교구렌탈비 10,000원 (교재:로보타미KIDS 5단계 )				

차시	수업내용	비고
1	-오리엔테이션 및 교구 부품 알아보기 -언플러그드 코딩 활동하기	
2	-개구리의 생태와 움직임을 관찰한다 -개구리 로봇을 만들고 나만의 로봇 꾸미기를 한다	
3	-개구리 로봇을 움직일 수 있도록 코딩 방법을 구상한다 -코딩한대로 로봇을 조종하고 게임을 진행한다	
4	-소라게의 생태와 모양을 관찰한다 -나만의 소라게 로봇을 조립해본다	
5	-소라게 로봇의 움직임을 코딩으로 표현해본다 -코딩한대로 로봇을 조종하고 게임을 진행한다	
6	-전갈의 생태를 관찰하고 활동지를 꾸며본다 -전갈 로봇을 만들어 본다	
7	-전갈로봇의 움직임을 코딩으로 구상한다 -전갈 로봇을 움직여 게임을 진행한다	
8	-두명씩 짝을 지어 각자의 로봇을 만들어 본다 -서로 협동하여 이야기를 구성하고 로봇으로 표현한다	