

아이스브레이크 기획안

프로그램명		친해지길 바라	
기획 의도		여러 게임들을 통해 선생님과 학생들 간에 친밀도를 높인다.	
기대효과 및 경쟁력		학생들이 많은 내용을 효과적으로 받아들이기 위해서는 교육을 하는 선생님과 유대감이 중요하다. 여러 가지 다양한 오프라인 게임을 통해 학생들과 선생님 사이의 거리를 좁히고 향후 교육에 있어서도 도움이 될 수 있도록 한다.	
주요 내용	1. if 자기소개 2. 둥글게 둥글게 3. 의자 선점 게임 4. 몸으로 말해요 6. 민속놀이 7. 찌릿찌릿 번개 전달 8. 음악 맞추기		
세부 일정	2월 10일 (월)	1교시 10:00-10:40	자기소개 - 선생님, 학생 모두 자기소개 - 준비해둔 프로그램에 대한 전체적인 개요를 설명
		2교시 10:40-11:30	놀이 - 사전에 준비한 8가지의 놀이를 시간에 맞춰 유동적으로 진행 *별첨: 아이스브레이크 놀이 설명