

아이스브레이크 수업 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. 등글게 등글게 3. 의자 선점 게임 4. 몸으로 말해요 6. 민속놀이 7. 찌릿찌릿 번개 전달 8. 음악 맞추기		
세부 일정	8/8	1교시 09:00-09:50	자기소개 - 선생님, 학생 모두 자기소개 - 준비해둔 프로그램에 대한 전체적인 개요를 설명
		2교시 10:00-10:50	놀이 - 사전에 준비한 8가지의 놀이를 시간에 맞춰 유동적으로 진행 *별첨: 아이스브레이크 놀이 설명