

2019년 1학기 KAIST 사이버영재교육 과정 안내

2019. 3

2019년 1학기 KAIST 사이버영재교육 과정 안내

- 교육대상
 - 전국 초등학생(5~6학년), 중학생, 고등학생
- 지원자격
 - 수학, 과학, SW 분야에 높은 관심과 흥미를 가진 도전적이고 열정적인 학생
- 학습방법
 - e-Book 학습, 온라인 과제 제출, 학습활동 수행(별도 출석 수업 및 동영상 강좌 없음)
- 수강신청 방법
 - 1) 홈페이지(<http://talented.kaist.ac.kr>) 접속 후 회원가입
 - 2) 원하는 과목 선택하여 수강신청
 - 3) 교육등록비 납부 후 학습시작

○ 모집분야별 교육등록비

| 구분 | 과목명 | 수강 대상 학년 | 교육비 |
|---------|--|----------|----------|
| 초등 | 융합(STEAM) | 초5~6 | 200,000원 |
| | 융합(STEAM) | 중1~2 | 200,000원 |
| 중등 | 수학 | 중1~3 | 150,000원 |
| | 과학 | 중1~3 | 225,000원 |
| 고등 | 수학/물리/화학/생물 | 고1~2 | 150,000원 |
| SW 기초 | 알고리즘/스크래치/앱인벤터 | 초5~중1 | 200,000원 |
| SW 심화 | C언어/Python | 초5~고2 | 150,000원 |
| SW 프로젝트 | 사물인터넷(IoT): Turn your daily object into a smart thing! | 중1~고2 | 200,000원 |
| 로봇 | 세상에서 가장 빠른 로봇 | 중1~3 | 200,000원 |

※ 사회통합대상자의 경우 교육등록비 면제(11Page 참조)

- 수강신청 및 학습기간
 - 수강신청 및 교육등록비 납부기간: 2019.3.11.(월) ~ 3.24.(일)
 - 학습기간: 2019.3.25.(월) ~ 6.16.(일), (총 12주)
 - ※ 해당 학기 사이버교육 이수자 중 성적 우수자에 한해 방학 중 캠프 참여기회 부여
- 문의
 - 연락처: (전화)042-350-6207 / (팩스)042-350-6210
 - 이메일: cyberhelp@kaist.ac.kr
 - 홈페이지: <http://talented.kaist.ac.kr>
- 기타
 - 본 교육과정은 영재교육진흥법에 해당하는 영재교육과정이 아닙니다.
 - ※ 타 영재교육원 수업과 중복 수강 가능
 - ※ 생기부 기재 불가

II KAIST 사이버영재교육 특징

○ 프로그램 구성

| 초등 관심 분야 발견 | 중·고등 관심 분야 개발 | 중·고등 관심 분야 발전 | 대학 관심 분야 전공 |
|---|---|---|-------------------|
| 실생활 기반 다양한 수학, 과학, SW 주제 중심 프로그램 | 수학, 과학, SW 관심 분야의 지식을 심층적으로 학습 할 수 있는 과목/개념 단위 프로그램 | 자기주도적으로 연구하는 '예비과학자'로서의 경험을 할 수 있는 탐구 및 문제 해결 프로젝트 | KAIST 등 과학기술대학 진학 |
| 수학, 과학, SW 기초교육 • 관심 분야 및 흥미를 기반으로한 지식의 확장 • 학교 교육과정과 연계하여 수학, 과학, SW 지식 이해 및 적용 능력 개발 | | 수학, 과학, SW 융합교육 • 주제 중심 융합과정, 실생활 문제해결 및 탐구과정 • 논리 분석적사고, 비판적 사고, 탐구능력, 문제해결 능력, 창의적 사고 개발 | |

○ 교육운영 방식

| 학기 중 온라인 교육 | 방학 중 오프라인 교육 |
|---|---|
| 개념학습 • 학교 교육과정 기반 주요 개념의 이해 및 정교화 • 지식 이해 및 적용 능력 개발 | 문제해결 및 탐구학습 • 실생활 문제해결 및 탐구 • 논리·분석적 사고, 비판적 사고, 탐구능력, 문제해결력, 창의성 개발 |
| 온라인 튜터링 • 다양한 온라인 학습활동 제공 • KAIST 튜터의 맞춤형 온라인 학습지원 | 창의적 프로젝트 • 개념/탐구학습을 기반으로 한 창의적 프로젝트 • 심화된 탐구 및 문제해결 • 협력적 프로젝트 수행 |

III 교육 안내

○ 1학기 교육 일정

| No. | 기간 | 일정 | 주의사항 |
|-----|---------------------|----------------------|---|
| 1 | 3.11.(월) ~ 3.24.(일) | 회원가입, 수강신청, 교육등록비 납부 | - 사회통합대상자의 경우 별도 신청 방법 안내를 따라 신청 (11Page 참조) |
| 2 | 3.25.(월) ~ 6.16.(일) | 학습기간 | - 총 12주 |
| 3 | 6.16.(일) | 1학기 학습 종료 | |
| 4 | 6.17.(월) ~ 7.16.(화) | 복습기간 | - 복습기간 중 과제제출 불가 |
| 5 | 7.17.(수) | 온라인 이수증 발급 | |
| 6 | 2019년 7월 말 ~ 8월 중순 | 오프라인 캠프 | - 1학기 사이버영재교육 성적 우수자에 한함 - 2박 3일 - 캠프비 별도 |

※ 단, 상기 일정은 KAIST영재교육센터 사정에 의해 변경될 수 있음

○ 1학기 과목 개설 안내

| 과 정 | 과목명 | 레벨 구성 | 비 고 |
|---------|--|--------|--------------------|
| 초등 | 융합(STEAM) | 초등 5~6 | 해당 학년 강좌만 수강 가능 |
| 중등 | 융합(STEAM) | 중등 1~2 | 해당 학년 강좌만 수강 가능 |
| | 수학 | 중등 1~3 | |
| 고등 | 과학 | 중등 1~3 | 물리, 화학, 생물 내용으로 구성 |
| | 수학 | 고등 1~2 | |
| | 물리 | 고등 1~2 | |
| | 화학 | 고등 1~2 | |
| SW 기초 | 생물 | 고등 1~2 | |
| | 앱인벤터 | 레벨 1~2 | 초5 ~ 중1 수강 가능 |
| | 스크래치 | - | 초5 ~ 중1 수강 가능 |
| SW 심화 | 알고리즘 | - | 초5 ~ 중1 수강 가능 |
| | C언어 | 레벨 1~3 | 초5 ~ 고등학생 수강 가능 |
| SW 프로젝트 | Python | 레벨 1~2 | 초5 ~ 고등학생 수강 가능 |
| | 사물인터넷(IoT): Turn your daily object into a smart thing! | - | 중1~고등학생 수강 가능 |
| 로봇 | 세상에서 가장 빠른 로봇 | - | 중학생만 수강가능 |

※ 각 과목별 선착순 200명 제한

○ 과목별 커리큘럼 안내(교육원 사정에 의해 일부 변경될 수 있음)

1) 초등 융합(STEAM)과정

| 초5 융합(STEAM) 과정 | | | 초6 융합(STEAM) 과정 | | |
|-----------------|----|---------------------|-----------------|----|-----------------|
| 대상 | 차시 | 차시명 | 대상 | 차시 | 차시명 |
| 초5 | 1 | 위험한 로봇의 탄생 | 초6 | 1 | 알파고도 못 푸는 문제 |
| | 2 | 표면장력을 이용한 배 만들기 | | 2 | 벼룩시장 판매왕이 되어보자 |
| | 3 | 우주복 디자인하기 | | 3 | 뇌에 건강한 생활습관 |
| | 4 | 우리지역의 넓이 구하기 | | 4 | 용액의 진하기를 구해라! |
| | 5 | 공기의 성분이 바뀌면 어떻게 될까? | | 5 | 회전문아, 난방비를 아껴줘! |
| | 6 | 우리 몸의 뼈는 몇 개일까? | | 6 | 고속도로의 통과 시간 구하기 |

2) 중등 융합(STEAM)과정

| 중1 융합(STEAM) 과정 | | | 중2 융합(STEAM) 과정 | | |
|-----------------|----|----------------------------|-----------------|----|--------------------|
| 대상 | 차시 | 차시명 | 대상 | 차시 | 차시명 |
| 중1 | 1 | 연구는 어떻게 이루어질까? | 중2 | 1 | 연구하는데 꼭 필요한 이것 |
| | 2 | 유전자 편집의 시대 | | 2 | 인공지능을 가르쳐보자 |
| | 3 | 과학에 빠진 영화 | | 3 | 철새들은 왜 V자 모양으로 날까? |
| | 4 | 세포가 업그레이드 된다면? | | 4 | 물건을 원상태로 배달하라! |
| | 5 | 축구공은 왜 오각형과 육각형으로 이루어져 있지? | | 5 | 전자가 파업을 한다면 |
| | 6 | 산소통을 만들어라 | | 6 | 기하학적 확률 |

3) 중등 수학, 과학과정

가) 수학

| 대상 | 과목 | 학년 | 차시 | 주제명 |
|-----|----|----|-------|--------------------------------|
| 중학생 | 수학 | 중1 | 탐구과제1 | 카 셰어링은 어떻게 하는 것이 효율적인가? |
| | | | 탐구과제2 | 2020년과 2030년 대한민국의 총 인구는 얼마일까? |
| | | 중2 | 탐구과제1 | 밀실에서 탈출하기! |
| | | | 탐구과제2 | 함수, 어디에 써먹을까? |
| | | 중3 | 탐구과제1 | 산술기하평균을 이용해 인구 변화 예측해보기 |
| | | | 탐구과제2 | 이차함수를 이용해서 대한민국의 면적 구하기 |

나) 과학

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 분야 | 주제명 |
|-----|-----|----|-------|----|----------------------------|
| 중학생 | 과학A | 중1 | 탐구과제1 | 물리 | 이건 얼마나 빠를까? -다양한 상황에서의 빠르기 |
| | | | 탐구과제2 | 화학 | 노벨상 속의 화학 |
| | | | 탐구과제3 | 생물 | 세포의 구조가 지금과 다르다면? |
| | | 중2 | 탐구과제1 | 물리 | 우주를 보는 눈, 망원경 |
| | | | 탐구과제2 | 화학 | 세상을 놀라게 한 이론, 원자 |
| | | | 탐구과제3 | 생물 | 영양소의 여행기 |
| | | 중3 | 탐구과제1 | 물리 | 블링블링 빛나는 반도체, LED |
| | | | 탐구과제2 | 화학 | 도시광산~후대전화에서 황금을! |
| | | | 탐구과제3 | 생물 | 불멸의 암세포! |
| | 과학B | 중1 | 탐구과제1 | 물리 | 탄성력과 부력 그리고 저항력 |
| | | | 탐구과제2 | 화학 | 에어백, 안전을 부탁해 |
| | | | 탐구과제3 | 생물 | 루비스코야 더 잘해보자! |
| | | 중2 | 탐구과제1 | 물리 | 파동으로 알아보는 악기, 눈으로 보는 소리 |
| | | | 탐구과제2 | 화학 | 신기록! 스포츠 속 신소재 |
| | | | 탐구과제3 | 생물 | 착한 골격 |
| | | 중3 | 탐구과제1 | 물리 | 전기자동차, 어디까지 알고 있니? |
| | | | 탐구과제2 | 화학 | 향기(냄새)의 과학 |
| | | | 탐구과제3 | 생물 | 20만년 전의 DNA |

4) 고등 과정 - 수학, 물리, 화학, 생물

가) 수학

| 대상 | 과목 | 학년 | 차시 | 차시명 |
|------|----|----|----|---|
| 고등학생 | 수학 | 고1 | 1 | 인수분해 |
| | | | 2 | 복소수 |
| | | | 3 | 이차방정식 |
| | | | 4 | 여러 가지 방정식/부등식 |
| | | | 5 | 점과 직선 사이의 거리 |
| | | | 6 | 원의 방정식 |
| | | | 7 | 도형의 이동 |
| | | | 8 | 부등식의 영역 |
| | | 고2 | 1 | 미분계수에 대한 새로운 정의와 특별한 미분 |
| | | | 2 | 접선의 방정식에 대한 새로운 접근과 발상 |
| | | | 3 | 함수의 볼록성과 극값, 변곡점 |
| | | | 4 | 정적분의 정의 |
| | | | 5 | 치환적분, 부분적분에 대한 깊이 있는 이해와 대칭성 및 주기성을 이용한 적분 심화 |
| | | | 6 | 정적분의 활용 |
| | | | 7 | 무한급수와 정적분의 관계에 대한 깊이 있는 이해 및 면적분의 계산 |
| | | | 8 | 변화율 및 회전체의 부피에 대한 새로운 접근 |

나) 물리

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|------|----|----|----|----------------------|
| 고등학생 | 물리 | 고1 | 1 | SI 국제단위계, 시간, 길이의 표준 |
| | | | 2 | 뉴턴의 운동법칙 |
| | | | 3 | 운동량, 충격량 |
| | | | 4 | 케플러 행성운동에 관한 법칙 |
| | | | 5 | 만유인력의 법칙 |
| | | | 6 | 특수상대성 이론 |
| | | | 7 | 일반상대성 이론 |
| | | | 8 | 우주론과 암흑물질 |
| | | 고2 | 1 | 중력장 내의 운동 |
| | | | 2 | 운동량과 충돌 |
| | | | 3 | 열 현상 |
| | | | 4 | 열역학 법칙 |
| | | | 5 | 전하와 전기장 |
| | | | 6 | 전기용량 |
| | | | 7 | 전류와 자기장 |
| | | | 8 | 교류회로 |

다) 화학

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|------|----|----|----|-----------|
| 고등학생 | 화학 | 고1 | 1 | 물질의 분류 |
| | | | 2 | 화학의 언어 |
| | | | 3 | 주기율표 |
| | | | 4 | 원자의 구조 |
| | | | 5 | 주기적 성질 |
| | | | 6 | 결합의 성질 |
| | | | 7 | 분자의 구조 |
| | | | 8 | 분자간의 힘 |
| | | 고2 | 1 | 물질의 상태 1 |
| | | | 2 | 물질의 상태 2 |
| | | | 3 | 용액 1 |
| | | | 4 | 용액 2 |
| | | | 5 | 반응열 1 |
| | | | 6 | 반응열 2 |
| | | | 7 | 반응의 자발성 1 |
| | | | 8 | 반응의 자발성 2 |

라) 생물

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|------|----|----|----|------------------------|
| 고등학생 | 생물 | 고1 | 1 | 새로운 생명체의 발견! 이것은 생물일까? |
| | | | 2 | 생물체의 구성 체계 |
| | | | 3 | 유전 물질은 무엇일까? |
| | | | 4 | DNA와 염색체 |
| | | | 5 | 세포주기와 체세포 분열 |
| | | | 6 | 감수분열 |
| | | | 7 | 멘델의 유전법칙 |
| | | | 8 | 인간의 유전현상 및 유전병 |
| | | 고2 | 1 | 세포의 구조와 기능 |
| | | | 2 | 원핵세포와 진핵세포 |
| | | | 3 | 세포막을 통한 물질 이동 |
| | | | 4 | 화학 반응과 효소 |
| | | | 5 | 세포와 에너지 |
| | | | 6 | DNA 복제와 유전자의 발현 |
| | | | 7 | 유전자 발현의 조절 |
| | | | 8 | 세포분화 및 기관 형성과 유전자 발현 |

5) SW 기초과정 - 앱인벤터, 스크래치, 알고리즘

※ SW 과정은 한 학기 과정으로 2학기에도 동일 과목이 개설됨

가) 앱인벤터

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|---------------|------|-----------|-----|-------------------|
| 초5 ~ 중1 | 앱인벤터 | 1 (초급) | 1_1 | 앱 프로그래밍이란? |
| | | | 1_2 | 레이아웃과 다중페이지 |
| | | | 2_1 | 카메라와 캔버스 |
| | | | 2_2 | 센서 |
| | | | 3 | 소프트웨어 기획하기 |
| | | | 4 | 소프트웨어 설계하기 |
| | | | 5 | 소프트웨어 구현하기 |
| | | | 6 | 소프트웨어 관리 및 공유하기 |
| | | 2 (중급) | 1_1 | 변수와 리스트 활용하기 |
| | | | 1_2 | 논리 데이터 활용하기 |
| | | | 2_1 | 위치 데이터와 구글 맵 활용하기 |
| | | | 2_2 | 반복을 사용하여 문자 보내기 |
| | | | 3 | 함수 활용하기 |
| | | | 4 | 내부 데이터베이스 활용하기 |
| | | | 5 | 소프트웨어의 기획과 설계 |
| | | | 6 | 소프트웨어의 구현과 관리 |

나) 스크래치

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|---------------|------|----|-----|-----------------------|
| 초5 ~ 중1 | 스크래치 | - | 1_1 | 소프트웨어와 프로그래밍 |
| | | | 1_2 | 음악연주 - 순차구조와 이벤트 |
| | | | 2_1 | 로봇청소기 - 반복과 선택구조 |
| | | | 2_2 | 계산기 제작 - 변수와 연산 |
| | | | 3 | 시뮬레이션 제작하기 |
| | | | 4 | 이차계산 - 데이터를 연속하여 저장하기 |
| | | | 5 | 스트링 아트 - 함수 이해하기 |
| | | | 6 | 시어핀스키의 삼각형 - 함수 응용하기 |

다) 알고리즘

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|---------------|------|----|-----|--------------|
| 초5 ~ 중1 | 알고리즘 | - | 1_1 | 컴퓨터와 문제 |
| | | | 1_2 | 데이터 수집 |
| | | | 2_1 | 데이터 표현과 분석 |
| | | | 2_2 | 빅데이터 만나기 |
| | | | 3 | 문제를 추상화하기 |
| | | | 4 | 추상화 결과물 모델 |
| | | | 5 | 알고리즘의 의미와 표현 |
| | | | 6 | 알고리즘과 제어구조 |

6) SW 심화과정 - C언어, Python

※ SW 과정은 한 학기 과정으로 2학기에도 동일 과목이 개설됨

가) C언어

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|-----------------|-----|----|----|----------------------|
| 초5 ~ 고등학생 | C언어 | 1 | 1 | 프로그래밍을 이용한 문제해결 |
| | | | 2 | 프로그램의 구조와 변수 |
| | | | 3 | 조건에 따라 결과가 달라지는 프로그램 |
| | | | 4 | 여러 가지 자료와 연산 |
| | | | 5 | 반복된 구조의 작업 |
| | | | 6 | 이제 여러분도 프로그래머 |
| | | 2 | 1 | 함수와 배열 |
| | | | 2 | 구조체와 열거형 |
| | | | 3 | 재귀 알고리즘 |
| | | | 4 | 포인터 |
| | | | 5 | 포인터와 구조체 |
| | | | 6 | 포인터와 배열 |
| | | 3 | 1 | 정렬 알고리즘 |
| | | | 2 | 검색 알고리즘 |
| | | | 3 | 스택 알고리즘 |
| | | | 4 | 큐 알고리즘 |
| | | | 5 | 트리 알고리즘 |
| | | | 6 | 그래프 알고리즘 |

나) Python

| 대상 | 과목 | 레벨 | 차시 | 차시명 |
|-----------------|--------|----|----|---------------------|
| 초5 ~ 고등학생 | Python | 1 | 1 | 정보과학이란? |
| | | | 2 | 로봇 움직이기 |
| | | | 3 | 기억하는 로봇 만들기 |
| | | | 4 | 똑똑한 로봇 만들기 |
| | | | 5 | 로봇을 이용해 문제 해결하기 |
| | | | 6 | 다양한 정보를 처리하는 방법 |
| | | | 7 | 함수와 복잡한 작업 수행하기 |
| | | | 8 | 많은 수의 로봇 만들기 |
| | | 2 | 1 | 파이썬과 함수 |
| | | | 2 | 모듈 |
| | | | 3 | 파일과 예외처리 |
| | | | 4 | 그림 그리기 |
| | | | 5 | 규칙성을 이용해 복잡한 그림 그리기 |
| | | | 6 | 이미지 처리 및 편집하기 |
| | | | 7 | 이벤트 처리 프로그래밍 |
| | | | 8 | 애니메이션 |

7) SW 프로젝트 - 사물인터넷(IoT): Turn your daily object into a smart thing!

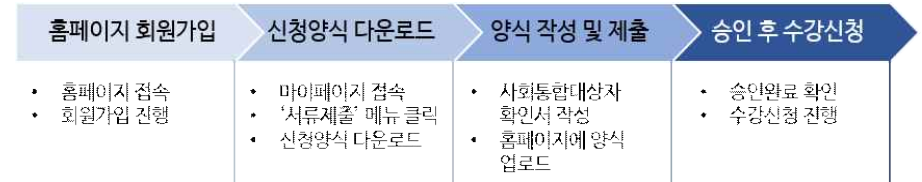
| 사물인터넷(IoT): Turn your daily object into a smart thing! | | |
|--|---------|-------------------------------|
| 대상 | 차시 | 차시명 |
| 중학교 1 ~ 고등학생 | 1 | 라즈베리파이 소개 및 기본 설정 |
| | 2 | 라즈베리파이에서 프로그램 개발해보기 |
| | 3 | IR 송신기를 사용하여 리모컨 제어하기 |
| | 4 | IR 송신기와 온도센서 활용하기 |
| | 5 | 스스로 작동하는 Agent 개발하기: 에어컨(1) |
| | 6 | 스스로 작동하는 Agent 개발하기: 에어컨(2) |
| | 장기프로젝트1 | PhidgetIR로 TV를 제어하는 Agent 만들기 |
| | 장기프로젝트2 | 스마트 홈 에이전트 만들기 |

7) 로봇과정 - 세상에서 가장 빠른 로봇


| 세상에서 가장 빠른 로봇 | | |
|---------------|----|------------------|
| 대상 | 차시 | 차시명 |
| 중학교 1~3학년 | 1 | 달리는 로봇, 그것이 궁금하다 |
| | 2 | 로봇의 구조에 대해 알아보자 |
| | 3 | 강력한 다리 힘 |
| | 4 | 달리기의 수학 |
| | 5 | 달리는 동물의 비밀 |
| | 6 | 재난 속 살아남기: 로봇 |

○ 참고 1. 사회통합대상자 수강 신청 안내(무료교육 대상자)

- 사회통합대상자 수강신청 절차 안내



1) 사회통합대상자 학교장 추천서 접수 기간 : 2019년 3월 11일(월) ~ 3월 20일(수)

※ 홈페이지 우측 상단  (마이페이지)버튼 클릭 후 좌측의 '서류제출' 메뉴를 통해 신청, 기한엄수

2) 사회통합대상자 수강신청기간 : 2019년 3월 20일(수) ~ 3월 24일(일)

3) 학습시작 : 2019년 3월 25일(월)

※ 사회통합대상자의 경우 사이버교육등록비 외에도 캠프대상자로 선정된 경우 캠프교육비도 면제됩니다.

[사회통합대상자 확인서 작성 요령 및 유의사항]

- 확인서 서식의 모든 항목은 필수 기재 항목입니다.
- 해당학생의 홈페이지 ID를 정확하게 기재해 주셔야합니다(희망 ID를 적는 것이 아님).
- 사회통합대상자 확인서는 학교 관계자(담임교사 혹은 영재교육담당교사)가 작성해야 하며, 학생이 임의로 작성하여 제출한 경우엔 무효처리 됩니다.
- 사회통합대상자 유형은 각 소속교육청별로 상이하니 학생의 학교가 소속되어 있는 소속교육청의 영재교육관련 사회통합대상자 기준을 확인한 후 지원하시길 바랍니다.
- KAIST 교육청위탁 사이버영재교육원에 지원하고자 하는 경우에는 해당 지역 학생선발요강 내에 수록된 사회통합대상자 기준을 참고하시기 바랍니다.
 - 2019년 교육청위탁 사이버영재교육 대상 교육청 목록
 - : 대구, 대전, 광주, 세종, 충북, 충남, 경북, 경남 (총 8개 교육청)
 - 위 8개 교육청 외 교육청의 경우에는 KAIST 사이버영재교육 과정에만 지원 가능합니다.
- KAIST 교육청위탁 사이버영재교육원의 학생선발요강 내에서 특별히 인정하는 경우를 제외한 사회통합대상자 유형은 각 교육청에서 정한 사회통합대상자 중 기회균등대상자(경제적배려대상)에 한하여 대상이 한정됩니다.
 - ※ 사회다양성대상자(비경제적배려대상)는 KAIST 사이버영재교육 수업료 감면 혜택이 적용되지 않습니다.
- 위 5)와 6) 항목에 따라 인정되지 않는 사회통합대상자 유형 신청자는 반려될 수 있습니다.
- 확인서에 학교장 직인 날인 후 스캔 또는 사진 촬영하여 학습하기-서류제출에서 신청합니다. (팩스/우편/이메일 접수 불가)
- 제출된 확인서에 학교장 직인이 없으면 무효처리 됩니다.
- 사회통합대상자 확인서류 제출 후 승인완료 여부를 확인하신 후에 수강신청을 하여야 사회통합대상자 혜택을 받을 수 있습니다.
- 사회통합대상자 접수 기간이 아닌경우에 제출된 문서에 대하여는 처리되지 않습니다. 접수 기간을 엄수하여 주시기 바랍니다.
- 사회통합대상자 혜택은 한 학기 동안 유지됩니다. 다음 학기에는 새로 사회통합대상자로 등록을 하여야 혜택을 받을 수 있습니다.

별첨 : <서식> 사회통합대상자 학교장추천서 양식