


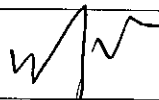

방과후학교 (컴퓨터부) 프로그램 07월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장 	교 감 	
강 의 실	2층 컴퓨터교실	지도강사	주 명 자 		
지도기간	2018년 07월 01일 - 2018년 07월 31일				
차시별 지도 계획					
날짜 (차시)	1~6학년(기초및실무활용) (영재스쿨, 컴퓨터와 인사하기, 파워포인트2010)	2~4학년(중급) (DIAT-파포, 한글 자격증과정, 코딩)	4~6학년(고급) (ITQ-파포, 한글, 엑셀자격증)		
7월	1주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 마우스 교실(의자만들기), 종합활동(송은그림찾기) ▶ 인터넷 활용 주니어네이버 다루기 및 다양한 기능 접하기 ▶ 화면 전환과 실행단추 만들기 화면 전환과 실행단추 삽입 및 활용방법 알기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 01회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 01회 작성하기 ▶ 코딩 달리기 시합 달리는 속도가 일정하지 않게 지정한 후 도착 지점까지 달릴 수 있도록 코딩 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ITQ 파포 모의고사 작성 모의고사 02회 작성하기 ▶ ITQ 한글 모의고사 작성 모의고사 05회 작성하기 ▶ ITQ엑셀 차트 만들기 차트 삽입 및 옵션 변경방법 알기 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 마우스 교실(초대장만들기), 종합활동(색 맞추기) ▶ 인터넷 활용 주니어네이버 다루기 및 다양한 기능 접하기 ▶ 애니메이션 및 음악, 동영상 파일 삽입하기 애니메이션 지정 방법 및 음악 및 동영상 파일 삽입방법 알기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 02회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 02회 작성하기 ▶ 코딩 달걀받기 달걀을 복제하도록 신호를 보내는 코딩하기 달걀이 땅에 떨어지면 양 또는 바닥에 닿는 것을 구분 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모의고사 작성 모의고사 03회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 06회 작성하기 ▶ 차트 만들기 완전정복01 ~ 05번까지 작성 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 마우스 교실(기차만들기), 종합활동(미로만들기) ▶ 인터넷 활용 인터넷 검색하기 ▶ 나만의 작품만들기 파워포인트를 이용하여 나만의 작품 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 03회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 04회 작성하기 ▶ 코딩 칠판 글씨 흔색 분필을 선택하면 색상과 굵기를 지정하여 칠판에 글씨를 쓸 수 있도록 코딩 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모의고사 작성 모의고사 04회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 07회 작성하기 ▶ 값 계산 및 함수식 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 마우스 교실(이름표완성하기), 종합활동(틀린그림찾기) ▶ 인터넷 활용 다양한 주제로 인터넷 검색하기 ▶ 나만의 작품만들기 파워포인트를 이용하여 나만의 작품 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 05회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 05회 작성하기 ▶ 코딩 생쥐잡기1 무대에 점수 변수를 만들어서 일정 점수 이상이면 멈추도록 코딩, 생쥐와 고양이 닿으면 1초 동안 말하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모의고사 작성 모의고사 05회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 08회 작성하기 ▶ 값 계산 및 함수식 	
		1:1 개인 지도와 아이의 요구의 따라 진도가 다를 수 있습니다.			

방과후학교 (수학 부) 프로그램 7 월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결 재		부 장		교 감							
강 의 실			방과후 1 교실		지도강사		장 혜 원							
지도기간			2018년 7 월 1 일 - 2018년 7 월 31 일											
차시별 지도 계획														
날짜 (차시)		1,2학년		3,4학년		5,6학년								
7 월	1주	1학년	★50까지의 수 세어보기	3학년	★분보다 작은 단위알아보기 1분= 60초 2분= 120초		5학년	★직사각형의 둘레 =가로+세로+가로+세로 =(가로+세로)×2						
		2학년	★자를 사용하여 길이재기 1cm라고 쓰고 1센티미터라고 읽습니다.	4학년	★덧셈과뺄셈이 있는식 곱셈과 나눗셈이 있는식 30-16+9=23 48÷8×3=18		6학년	★ 원주 = 지름× 원주율 ★원주율 = 원주 ÷ 지름						
	2주	1학년	★수의 크기비교하기 10개씩 묶음의 수를 먼저 비교 합니다 10개씩 묶음의 수가 같은때는 날개의 수를 비교합니다.	3학년	★시간의 합과 차알아보기 5분 20초 + 3분 30초 8분 50초		5학년	★직사각형의 넓이 =가로×세로						
		2학년	★길이 어렵하기 물건의 길이를 어렵하고 자로 재어 확인하기	4학년	★덧셈,뺄셈,곱셈이 있는식 덧셈,뺄셈,나눗셈이 있는식 42-9×4+17=23 53-91÷7+23=63		6학년	★지름이 12cm 일 때 원주를 구하시오 원주 = 지름 × 원주율 = 12 × 3.14 = 37.68						
	3주	1학년	★한자리수의 덧셈 3+ 6 = 9	3학년	★1cm보다 작은단위 1cm = 10 mm ★1m보다 큰 단위 1km = 1000m		5학년	★평행사변형의 넓이 = 밑변×높이 ★삼각형의 넓이 =밑변×높이÷ 2						
		2학년	★기준에 따라 분류하기 같은 색깔 같은 모양으로 분류하기	4학년	★괄호가 있는식 80÷(10-2)=10		6학년	★원의 넓이 = 반지름 × 반지름×원주율						
	4주	1학년	★한자리수의 뺄셈 7 - 4 = 3	3학년	★길이의 합과차 2cm 4mm + 5cm 2mm 7cm 6mm		5학년	★사다리꼴의 넓이 =(윗변+아랫변)×높이÷2 ★마름모의 넓이 =한대각선×다른대각선÷ 2						
		2학년	★분류하여 세어보기 종류별로 v,o,x 등과 가양한 기호를 사용하여 자료를 빠뜨리지않고 모두세어표시하기	4학년	★계산에서 규칙찾기 <table border="1"> <tr> <td>텐트의수</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>못의 수</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>8</td> </tr> </table>		텐트의수	1	2	3	못의 수	4	6	8
텐트의수	1	2	3											
못의 수	4	6	8											


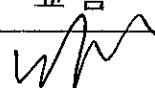
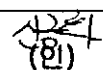
방과후학교 (바이올린부) 프로그램 (7)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 
강의실	방과후교실2	지도강사	백하은 (인) 	
지도기간	2018년 7월 1일 - 2018년 7월 31일			
지시일 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
7월	1주	<p><주먹쥐고></p> <ul style="list-style-type: none"> -8분음표와 4분음표 박자 구분지어서 연주하기 -2분음표 길게 소리내서 연주 -활을 조금만 써서 가볍게 8분음표 4개를 이어서 소리내기 	<p><주먹쥐고></p> <ul style="list-style-type: none"> -8분음표와 4분음표 박자 구분지어서 연주하기 -2분음표 길게 소리내서 연주 -활을 조금만 써서 가볍게 8분음표 4개를 이어서 소리내기 	<p><주먹쥐고></p> <ul style="list-style-type: none"> -8분음표와 4분음표 박자 구분지어서 연주하기 -2분음표 길게 소리내서 연주 -활을 조금만 써서 가볍게 8분음표 4개를 이어서 소리내기
	2주	<p><곰 세 마리></p> <ul style="list-style-type: none"> -중간 짧은 활을 사용하여 가볍고 경쾌하게 연주하기 -박자 구분해서 연주하기 -활 돌리기 연습 	<p><곰 세 마리></p> <ul style="list-style-type: none"> -중간 짧은 활을 사용하여 가볍고 경쾌하게 연주하기 -박자 구분해서 연주하기 -활 돌리기 연습 	<p><곰 세 마리></p> <ul style="list-style-type: none"> -중간 짧은 활을 사용하여 가볍고 경쾌하게 연주하기 -박자 구분해서 연주하기 -활 돌리기 연습
	3주	<p><그 옛날에></p> <ul style="list-style-type: none"> -새로운 음(미) 연습 -셈표에 주의하여 연주하기 -활 돌리기 연습 -2분음표 4분음표 8분음표 박자 구분해서 연주하기 	<p><그 옛날에></p> <ul style="list-style-type: none"> -새로운 음(미) 연습 -셈표에 주의하여 연주하기 -활 돌리기 연습 -2분음표 4분음표 8분음표 박자 구분해서 연주하기 	<p><그 옛날에></p> <ul style="list-style-type: none"> -새로운 음(미) 연습 -셈표에 주의하여 연주하기 -활 돌리기 연습 -2분음표 4분음표 8분음표 박자 구분해서 연주하기
	4주	<p><점 4분음표 연습></p> <ul style="list-style-type: none"> -활과 현이 밀착되었는지 확인하여 좋은 소리를 내도록 연주하기 -사전연습:2분음표로 길게 소리내서 연습하기 	<p><점 4분음표 연습></p> <ul style="list-style-type: none"> -활과 현이 밀착되었는지 확인하여 좋은 소리를 내도록 연주하기 -사전연습:2분음표로 길게 소리내서 연습하기 	<p><점 4분음표 연습></p> <ul style="list-style-type: none"> -활과 현이 밀착되었는지 확인하여 좋은 소리를 내도록 연주하기 -사전연습:2분음표로 길게 소리내서 연습하기


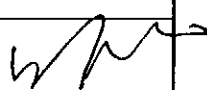

방과후학교 (로봇과학부) 프로그램 (7)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 (인)	교감 (인)
강의실	방과후교실 1	지도강사	유민선 (인)	
지도기간	2018년 7월 1일 - 2018년 7월 31일			
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
7월	1주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 애완로봇 “아지” 만들기 ▲ 조립도를 보고 아지 로봇을 조립한다. ▲ 애완로봇을 움직이는데 필요한 건전지와 전압의 역할에 대해 알아본다. ▲ 나만의 귀여운 애완로봇을 만들어보고 이름을 지어준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 애완로봇 “아지” 만들기 ▲ 조립도를 보고 아지 로봇을 조립한다. ▲ 애완로봇을 움직이는데 필요한 건전지와 전압의 역할에 대해 알아본다. ▲ 나만의 귀여운 애완로봇을 만들어보고 이름을 지어준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 애완로봇 “아지” 만들기 ▲ 조립도를 보고 아지 로봇을 조립한다. ▲ 애완로봇을 움직이는데 필요한 건전지와 전압의 역할에 대해 알아본다. ▲ 나만의 귀여운 애완로봇을 만들어보고 이름을 지어준다.
	2주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 아지 로봇에 사용되는 적외선 센서의 사용에 대해 알아본다. ▲ 아지로봇 양쪽 귀에 손을 대었을 때 좌우로 손 방향에 따라 동작하도록 프로그래밍한다. ▲ 애완로봇이 개발되는 이유에 대해서 이야기 나누어보고 발표한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 아지 로봇에 사용되는 적외선 센서의 사용에 대해 알아본다. ▲ 아지로봇 양쪽 귀에 손을 대었을 때 좌우로 손 방향에 따라 동작하도록 프로그래밍한다. ▲ 애완로봇이 개발되는 이유에 대해서 이야기 나누어보고 발표한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 아지 로봇에 사용되는 적외선 센서의 사용에 대해 알아본다. ▲ 아지로봇 양쪽 귀에 손을 대었을 때 좌우로 손 방향에 따라 동작하도록 프로그래밍한다. ▲ 애완로봇이 개발되는 이유에 대해서 이야기 나누어보고 발표한다.
	3주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ LEVEL2단계 부품에 대해 알아본다. ▲ RF리모컨에 대해 알아보고 RF 리모컨 사용방법과 수신 모듈을 장착해본다. ▲ RF리모컨 페어링에 대해 알아보고 각자의 리모컨에 등록시킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ LEVEL2단계 부품에 대해 알아본다. ▲ RF리모컨에 대해 알아보고 RF 리모컨 사용방법과 수신 모듈을 장착해본다. ▲ RF리모컨 페어링에 대해 알아보고 각자의 리모컨에 등록시킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ LEVEL2단계 부품에 대해 알아본다. ▲ RF리모컨에 대해 알아보고 RF 리모컨 사용방법과 수신 모듈을 장착해본다. ▲ RF리모컨 페어링에 대해 알아보고 각자의 리모컨에 등록시킨다.
	4주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 일꾼로봇 “모노” 만들기 ▲ 조립도를 보고 모노로봇을 만들어 본다. ▲ 리모컨으로 여러 가지 물건을 가져오도록 모노로봇을 이용해 심부름을 시켜보고 조종방법을 익혀본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 일꾼로봇 “모노” 만들기 ▲ 조립도를 보고 모노로봇을 만들어 본다. ▲ 리모컨으로 여러 가지 물건을 가져오도록 모노로봇을 이용해 심부름을 시켜보고 조종방법을 익혀본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 일꾼로봇 “모노” 만들기 ▲ 조립도를 보고 모노로봇을 만들어 본다. ▲ 리모컨으로 여러 가지 물건을 가져오도록 모노로봇을 이용해 심부름을 시켜보고 조종방법을 익혀본다.

방과후학교 (미술부) 프로그램 (7)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 
강의실	3층 미술실	지도강사	신금화	 (인)
지도기간	2018년 7월 1일 - 2018년 7월 31 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
7월	1주	다양한 직업에 대해 알아보고 내가 하고싶은 직업그려보기	다양한 직업에 대해 알아보고 내가 하고싶은 직업그려보기	다양한 직업에 대해 알아보고 내가 하고싶은 직업그려보기
	2주	바다 풍경화 그려보기	바다 풍경화 그려보기	바다 풍경화 그려보기
	3주	물놀이 공 만들기	물놀이 공 만들기	물놀이 공 만들기
	4주	픽토그램- 우리가 지켜야 할 약속을 간단히 그려보기	픽토그램- 우리가 지켜야 할 약속을 간단히 그려보기	픽토그램- 우리가 지켜야 할 약속을 간단히 그려보기

방과후학교 (공예부) 프로그램 7월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
				
강 의 실	미술실	지도강사	김미향	
지도기간	2018년 7월 1일 - 2018년 7월 31일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
7 월	1주	가죽강아지 열쇠고리만들기(가죽공예)-재단된 같은 모양의 가죽을 겹쳐 창구멍을 남기고 바느질을 한 다음 방울솜을 넣고 창구멍을 바느질하여 막는다. 열쇠고리를 달아 완성한다.	가죽강아지 열쇠고리만들기(가죽공예)-재단된 같은 모양의 가죽을 겹쳐 창구멍을 남기고 바느질을 한 다음 방울솜을 넣고 창구멍을 바느질하여 막는다. 열쇠고리를 달아 완성한다.	가죽강아지 열쇠고리만들기(가죽공예)-재단된 같은 모양의 가죽을 겹쳐 창구멍을 남기고 바느질을 한 다음 방울솜을 넣고 창구멍을 바느질하여 막는다. 열쇠고리를 달아 완성한다.
	2주	카카오프렌즈어피치부채만들기(종이접기)- 재단된 색지를 도안에 맞게 접어 더운 여름에 사용 할 수 있는 나만의 부채를 만들어 보자.	카카오프렌즈어피치부채만들기(종이접기)- 재단된 색지를 도안에 맞게 접어 더운 여름에 사용 할 수 있는 나만의 부채를 만들어 보자.	카카오프렌즈어피치부채만들기(종이접기)- 재단된 색지를 도안에 맞게 접어 더운 여름에 사용 할 수 있는 나만의 부채를 만들어 보자.
	3주	오버액션토끼 팝시클만들기(요리특강)-초코머핀을 으깨어 반죽하고 둥근모양을 만든다음 과자를 꽃아 토끼귀를 표현하고 초콜릿을 입힌 후 눈과 코를 그려 캐릭터를 표현한다. 종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	오버액션토끼 팝시클만들기(요리특강)-초코머핀을 으깨어 반죽하고 둥근모양을 만든다음 과자를 꽃아 토끼귀를 표현하고 초콜릿을 입힌 후 눈과 코를 그려 캐릭터를 표현한다. 종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	오버액션토끼 팝시클만들기(요리특강)-초코머핀을 으깨어 반죽하고 둥근모양을 만든다음 과자를 꽃아 토끼귀를 표현하고 초콜릿을 입힌 후 눈과 코를 그려 캐릭터를 표현한다. 종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.
	4주	사랑스러운 컵케익 컵받침 만들기(보석십자수)-컵케익 모양의 보석십자수를 완성하여 아크릴 컵받침판에 붙여 완성한다.	사랑스러운 컵케익 컵받침 만들기(보석십자수)-컵케익 모양의 보석십자수를 완성하여 아크릴 컵받침판에 붙여 완성한다.	사랑스러운 컵케익 컵받침 만들기(보석십자수)-컵케익 모양의 보석십자수를 완성하여 아크릴 컵받침판에 붙여 완성한다.

방과후학교(스포츠)프로그램 (7)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장 (인)	교 감 
강 의 실	강 당	지도강사	박 동 철	박 동 철 (인) 7월 2
지도기간	2018년 7 월 1 일 - 2018년 7 월 31 일			
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
7월	야구 (티볼) 1. 체조, 스트레칭, 런닝 2. 티볼 던지고 받기 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	야구 (티볼) 1. 체조, 스트레칭, 줄넘기 2. 티볼 플라이 볼 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	야구 (티볼) 1. 체조, 스트레칭, 줄넘기 2. 티볼 그라운드 볼 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	
	농구 기본드리블 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 농구 볼 핸들링 3. 농구 기본 드리블 (이동) 4. 농구 드리블 게임	농구 기본드리블 1. 체조, 스트레칭, 줄넘기 2. 농구 기본 볼 핸들링 3. 농구 드리블 게임 4. 농구 게임	농구 기본드리블 1. 체조, 스트레칭, 줄넘기 2. 농구 기본 볼 핸들링 3. 농구 드리블 게임 4. 농구 게임	
	야구 (티볼) 1. 체조, 스트레칭, 런닝 2. 티볼 던지고 받기 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	야구 (티볼) 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 티볼 받기 그라운드 볼 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	야구 (티볼) 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 티볼 받기 플라이 볼 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	
	기초체력 테스트 1. 줄넘기: 기본 1분 2. 좌전굴: 유연성 3. 왕복달리기: 5m 왕복 5 4. 좌.우 점프: 1분간 점프	기초체력 테스트 1. 줄넘기: 기본 1분 2. 좌전굴: 유연성 3. 왕복달리기: 5m 왕복 5 4. 좌.우 점프: 1분간 점프	기초체력 테스트 1. 줄넘기: 기본 1분 2. 좌전굴: 유연성 3. 왕복달리기: 5m 왕복 5 4. 좌.우 점프: 1분간 점프	