

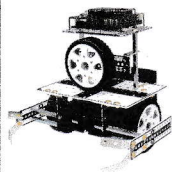

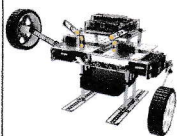
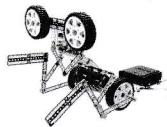
# 방과후학교 ( 수학 부) 프로그램 7월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획				결 재	부 장	교 감	
					김성준	노정관	
강 의 실	1층 방과후수학교실			지도강사	이 지 선		
지도기간	2021년 7월 1일 - 2021년 7월 31일						
차시별 지도 계획							
날짜 (차시)		1,2학년		3,4학년		5,6학년	
7월	1주	1학년	-여러가지물건중어느 것이 가장길까 -두사람중누구의키가 더 클까	3학년	(몇십)×(몇)의 계산은 십의 자리에(몇)×(몇)의 수를 쓰고 일의 자리에 0을 씁니다.	5학년	-받아올림이 없는 진분수의 덧셈 - 받아올림이 있는 진분수의 덧셈
		2학년	-우리몸을이용하여길이 재기 -여러가지단위로 길이재기	4학년	-평면도형밀기 -평면도형뒤집기	6학년	두수를비교하기 비알아보기
	2주	1학년	-두물건중어느것이더 무거울까 -여러가지물건중 어느 것이 가장 무거울까	3학년	올림이 없는(몇십몇)×(몇)일의 자리부터 세로로 계산하기	5학년	-받아올림이 있는 대분수의 덧셈 -대분수의 덧셈을 2가지방법으로 계산하기
		2학년	- 길이를 재는 단위가 다를 때 불편한점 - 1cm약속하기	4학년	-평면도형을 시계방향으로 돌리기 -평면도형을 시계반대방향으로 돌리기	6학년	비율알아보기 비율이 사용되는 경우 알아보기
	3주	1학년	두물건의 넓이 비교하기 세물건의 넓이 비교하기	3학년	올림이 있는(몇십몇)×(몇)계산하기	5학년	-진분수의뺄셈 -받아내림이 없는 대분수의 뺄셈
		2학년	-물건의 한끝을 눈금 0에서 시작하여 길이재기	4학년	-도형을 뒤집고 돌린도형과 돌리고 뒤집은 도형 -처음 도형 알아보기	6학년	백분율알아보기 백분율을 분수나 소수인 비율로 나타내는 방법
	4주	1학년	-담을 수 있는 양 비교하기 -담긴물의 양 비교하기	3학년	올림이 있는(몇십몇)×(몇)계산하기	5학년	-받아내림이 있는 대분수의 뺄셈 -대분수의 뺄셈을 2가지방법으로 계산하기
		2학년	-약 몇cm인지알아보기 -물건의길이를 어렵하고자로재어확인하기	4학년	-무늬에서 규칙찾기 -모양으로 규칙적인 무늬 만들기	6학년	백분율이 사용되는 경우 알아보기 할인율,득표율,소금 물의 진하기

## 공예 프로그램 지도계획

공예 7월 지도계획			결 재	담 당 교 사
				김은미
강 의 실	미 술 실	지 도 강 사	김 은 미	
지도기간	2021 년 7 월 1 일 - 2021 년 7 월 31 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
7월	1주	유니콘 연필꽃이(클레이) 나무로 된 연필꽃이에 폼클레이를 붙이고 다양한 색상의 클레이로 유니콘 모양을 만들어 꾸미기		
	2주	투명볼 전등 꾸미기(토탈아트) 냅킨과 클레이를 이용하여 장식하고 주름지를 이용하여 꽃을 만들며 모스와 led등을 이용하여 투명볼에 넣어 마감하기		
	3주	그립톡(레진공예) 레진몰드를 이용하여 파츠를 만들고 그립톡에 파츠와 다양한 장식을 이용하여 램프에서 굳히기		
	4주	종이접기 급수교재 종이접기 급수책을 통해 개별 진도 종이접기 기본형을 바탕으로 진도에 따라 다양하게 접어보기		

※교육 커리큘럼은 교육 현장의 실제 상황에 따라 일정 부분 변동될 수 있음.

로봇과학 7월 지도계획			결 재	담 당 교 사 7/23
강 의 실	방과후 2교실		지 도 강 사	김미현 7/23
지도기간	2021 년 7 월 1 일 - 2021 년 7 월 31 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)		1,2학년, 3,4학년, 5,6학년		
7월	1주	서비스로봇 모노		<ul style="list-style-type: none"><li>서비스 로봇이 무엇인지, 쓰임에 대해 알아보기</li><li>RF 리모컨으로 모노를 조종하면서 다양한 미션 도전하기</li><li>공구 및 앵글탭, 경첩, 링크의 쓰임과 사용방법 알아보기</li></ul>
	2주	기차로봇 라인트레인		<ul style="list-style-type: none"><li>라인트레이서란 무엇인지, 원리에 대해 알아보기</li><li>적외선 센서 2개를 이용하여 라인트레인 조립하기</li><li>센서 튜닝이란 무엇인지 알아보고, 라인트레인이 여러 가지 모양의 라인을 따라갈 수 있도록 동작시켜보기</li></ul>
	3주	격투기로봇 롤링파이터		<ul style="list-style-type: none"><li>격투로봇이란 무엇이며, 기능에 대해 알아보기</li><li>바퀴와 휠을 이용하여 격투기 로봇 롤링파이터 조립하기</li><li>롤링파이터의 긴팔을 이용하여 점프, 회전, 구르기 등의 동작구현하기</li></ul>
	4주	사마귀로봇 맨티스		<ul style="list-style-type: none"><li>곤충 로봇의 특징과 기능에 대해 알아보기</li><li>필요한 부품을 확인 후, 맨티스 조립하기</li><li>맨티스를 이용하여 상대로봇을 경기장 밖으로 밀어내는 시합해보기</li></ul>



# 배드민턴 프로그램 지도계획

배드민턴 7월 지도계획			결 재	담 당 교 사  김근호
강 의 실	강당	지 도 강 사	노 유 미 <del>김근호</del>	
지도기간	2021 년 7 월 1 일 - 2021 년 7 월 31 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
7월	1주	<ul style="list-style-type: none"><li>서비스 성공률 높이기 연습</li><li>서비스 리시브 연습</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>서비스 규칙 익히기</li><li>두조로 나누어 밀어내기 게임</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>서비스 규칙 익히기</li><li>두조로 나누어 밀어내기 게임</li></ul>
	2주	<ul style="list-style-type: none"><li>2:2 반코트 게임</li><li>포핸드 백핸드 그림전환 연습</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>포핸드 백핸드 그림전환 연습</li><li>네트에 꽂아져있는 셔틀콕 치기를 통한 전위스텝 과 그림전환 연습</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>포핸드 백핸드 그림전환 연습</li><li>네트에 꽂아져있는 셔틀콕 치기를 통한 전위스텝 과 그림전환 연습</li></ul>
	3주	<ul style="list-style-type: none"><li>네트에 꽂아져있는 셔틀콕 치기를 통한 전위스텝 과 그림전환 연습</li><li>포핸드 백핸드 헤어핀 연습</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>셔틀콕 옮기기를 통한 스텝연습</li><li>푸쉬기술 설명 및 스텝연습</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>셔틀콕 옮기기를 통한 스텝연습</li><li>푸시기술 설명 및 스텝연습</li></ul>
	4주	<ul style="list-style-type: none"><li>부족한기술 보충시간</li><li>두조로 나누어 밀어내기 게임</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>포핸드 백핸드 푸쉬 연습</li><li>헤어핀 푸쉬 연속 스트로크</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>포핸드 백핸드 푸쉬 연습</li><li>헤어핀 푸쉬 연속 스트로크</li></ul>

# 컴퓨터 프로그램 지도계획

컴퓨터 7월 지도계획			결 재	담 당 교 사  김준호
강 의 실	컴퓨터실	지 도 강 사	이윤수 0105	
지도기간	2021 년 7 월 1 일 - 2021 년 7 월 31 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	기초과정	정규과정	자격증과정	
4월	1주 애니메이션 효과 설정하기 도형 정렬하기	표를 삽입하고 표 높이를 조절해 보기 색 골라내기 기능을 활용하여 셀 배경색 지정하기	문제지를 참고하여 문서 입력하기 문자표 입력하고 하이퍼링크 해제 하기	
	2주 애니메이션 추가기능 알아보기 도형에 여러 가지 효과 주기	표의 데이터를 이용하여 차트를 만들기 그림의 배치를 바꾸고 위치 변경 하기	글자 모양과 문단 모양 기능 이해 하고 적용하기 서식 도구 상자의 기능 활용하기	
	3주 그라데이션 효과주기 선과 곡선 기능을 사용하기	그림을 삽입하고 다양한 효과 적 용하기 그리기마당에서 그리기 조각을 삽입하기	문서의 제목에 글맵시를 삽입하기 지시사항에 맞게 글맵시 속성 설 정하기	
	4주 그림, 모양, 스피커 쌓기 기타, 재즈, 하모니카 연주하기	문서를 완성하고 인쇄하여 작은 책 만들기 빙고 게임 방법을 이해하고 게임 을 해보기	머리말을 지정하고 글자 모양과 정렬 설정하기 쪽 번호 삽입하고 쪽 번호의 모양 변경하기	