
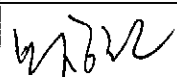




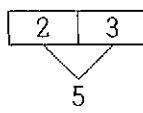
방과후학교 (공예부) 프로그램 4월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 
강의실	미술실	지도강사	김미향 	
지도기간	2018년 4월 1일 - 2018년 4월 30일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
4월	1주	종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다. 하바리움 led소품 만들기 - led 전구 모양의 병에 드라이플라워를 고정하고 하바리움용액을 채운다.	종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다. 하바리움 led소품 만들기 - led 전구 모양의 병에 드라이플라워를 고정하고 하바리움용액을 채운다.	종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다. 하바리움 led소품 만들기 - led 전구 모양의 병에 드라이플라워를 고정하고 하바리움용액을 채운다.
	2주	미니언즈 비행기만들기①-(종이접기)- 과학의 달을 맞이하여 비행기의 원리를 이해하고 재미있는 캐릭터 모양의 비행기를 만들어 본다. 준비된 색상지를 응용 입체접기를 하고 비행기 부속품을 붙인다.	미니언즈 비행기만들기①-(종이접기)- 과학의 달을 맞이하여 비행기의 원리를 이해하고 재미있는 캐릭터 모양의 비행기를 만들어 본다. 준비된 색상지를 응용 입체접기를 하고 비행기 부속품을 붙인다.	미니언즈 비행기만들기①-(종이접기)- 과학의 달을 맞이하여 비행기의 원리를 이해하고 재미있는 캐릭터 모양의 비행기를 만들어 본다. 준비된 색상지를 응용 입체접기를 하고 비행기 부속품을 붙인다.
	3주	미니언즈 비행기만들기②-(종이접기)- 과학의 달을 맞이하여 비행기의 원리를 이해하고 재미있는 캐릭터 모양의 비행기를 만들어 본다. 준비된 색상지를 응용 입체접기를 하고 비행기 부속품을 붙인다.	미니언즈 비행기만들기②-(종이접기)- 과학의 달을 맞이하여 비행기의 원리를 이해하고 재미있는 캐릭터 모양의 비행기를 만들어 본다. 준비된 색상지를 응용 입체접기를 하고 비행기 부속품을 붙인다.	미니언즈 비행기만들기②-(종이접기)- 과학의 달을 맞이하여 비행기의 원리를 이해하고 재미있는 캐릭터 모양의 비행기를 만들어 본다. 준비된 색상지를 응용 입체접기를 하고 비행기 부속품을 붙인다.
	4주	요리특강(피자빵 만들기) - 식빵위에 피자소스를 바르고 양파, 피망, 옥수수, 햄등의 토핑을 얹고 피자 치즈를 뿌려 오븐에 구운 후 맛있게 먹는다. 종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	요리특강(피자빵 만들기) - 식빵위에 피자소스를 바르고 양파, 피망, 옥수수, 햄등의 토핑을 얹고 피자 치즈를 뿌려 오븐에 구운 후 맛있게 먹는다. 종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	요리특강(피자빵 만들기) - 식빵위에 피자소스를 바르고 양파, 피망, 옥수수, 햄등의 토핑을 얹고 피자 치즈를 뿌려 오븐에 구운 후 맛있게 먹는다. 종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.


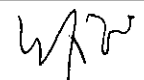
방과후학교 (로봇과학부) 프로그램 (4)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 	
강의실	방과후교실 1	지도강사	유민선 		
지도기간	2018년 4월 1일 - 2018년 4월 30일				
차시별 지도 계획					
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년		
3월	1주	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 장애물 감지 로봇 “범퍼카” 만들기 스위치의 기능과 원리에 대해 알아본다. 장애벽을 이용하여 범퍼카의 스위치 누름에 의한 움직임을 관찰한다. 스위치 보드가 사용되는 주변 사물들에 대해 알아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 장애물 감지 로봇 “범퍼카” 만들기 스위치의 기능과 원리에 대해 알아본다. 장애벽을 이용하여 범퍼카의 스위치 누름에 의한 움직임을 관찰한다. 스위치 보드가 사용되는 주변 사물들에 대해 알아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 장애물 감지 로봇 “범퍼카” 만들기 스위치의 기능과 원리에 대해 알아본다. 장애벽을 이용하여 범퍼카의 스위치 누름에 의한 움직임을 관찰한다. 스위치 보드가 사용되는 주변 사물들에 대해 알아본다. 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 개구리 로봇 “쿠리” 만들기 CPU의 기능과 역할에 대하여 알아본다. CPU에 인식될 수 있는 수의 원리에 대해 알아본다. 스위치보드를 이용하여 쿠리로봇을 조종해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 개구리 로봇 “쿠리” 만들기 CPU의 기능과 역할에 대하여 알아본다. CPU에 인식될 수 있는 수의 원리에 대해 알아본다. 스위치보드를 이용하여 쿠리로봇을 조종해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 개구리 로봇 “쿠리” 만들기 CPU의 기능과 역할에 대하여 알아본다. CPU에 인식될 수 있는 수의 원리에 대해 알아본다. 스위치보드를 이용하여 쿠리로봇을 조종해본다. 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 공룡 로봇 “티노” 만들기 로봇이 움직이기 위해 필요한 마찰력에 대해 알아본다. 우리 주변에서 마찰력이 높은 제품과 낮은 제품에 대해 알아본다. 스위치보드를 활용하여 티노로봇을 조종해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 공룡 로봇 “티노” 만들기 로봇이 움직이기 위해 필요한 마찰력에 대해 알아본다. 우리 주변에서 마찰력이 높은 제품과 낮은 제품에 대해 알아본다. 스위치보드를 활용하여 티노로봇을 조종해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 공룡 로봇 “티노” 만들기 로봇이 움직이기 위해 필요한 마찰력에 대해 알아본다. 우리 주변에서 마찰력이 높은 제품과 낮은 제품에 대해 알아본다. 스위치보드를 활용하여 티노로봇을 조종해본다. 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 순찰 로봇 “파트롤카” 만들기 유선 리모컨의 원리를 이용해 파트롤카를 만들어본다. 다양한 모터의 종류에 대하여 알아본다. 파트롤카를 이용하여 그룹으로 짝을 지어 장애물게임을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 순찰 로봇 “파트롤카” 만들기 유선 리모컨의 원리를 이용해 파트롤카를 만들어본다. 다양한 모터의 종류에 대하여 알아본다. 파트롤카를 이용하여 그룹으로 짝을 지어 장애물게임을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 조립도를 보고 순찰 로봇 “파트롤카” 만들기 유선 리모컨의 원리를 이용해 파트롤카를 만들어본다. 다양한 모터의 종류에 대하여 알아본다. 파트롤카를 이용하여 그룹으로 짝을 지어 장애물게임을 한다. 	

방과후학교 (수학 부) 프로그램 4 월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획				결재		부장 (인)		교감 (인)	
강의실		방과후 1 교실		지도강사		장혜원 (인)			
지도기간		2018년 4 월 1 일 - 2018년 4 월 30 일							
차시별 지도 계획									
날짜 (차시)		1,2학년		3,4학년		5,6학년			
4월	1주	1학년	상자모양, 둥근기둥모양, 공모양 찾아보기	3학년	★선분:  ★반직선:  ★직선: 	5학년	★직육면체 면 : 6개 모서리: 12개 꼭짓점: 8개		
		2학년	★원: 동그란 모양이고 곧은선이 없다 ★상자모양, 둥근기둥모양, 공모양을 이용하여 여러가지모양 만들기	4학년	세자리수÷두자리수 $287 \div 41$ $41 \times 5 = 205$ $41 \times 6 = 246$ $41 \times 7 = 287$	6학년	자연수 ÷ 단위분수 $1 \div 4 = 1/4$ $2 \div 5 = 2/5$		
	2주	1학년	★ 여러 가지 모양을 보고 상자모양 둥근기둥모양 공모양의 개수 알아보기	3학년	★직각삼각형:한각이 직각인 삼각형. ★직사각형:네각이 모두직각인 사각형. ★정사각형:네각이 모두 직각이고 네변의 길이가 모두같은 사각형.	5학년	크기가 같은 분수 만들기 $\frac{4}{5} = \frac{4 \times 2}{5 \times 2} = \frac{4 \times 3}{5 \times 3}$		
		2학년	★사각형: 변과꼭짓점이 각각4개씩있다. ★오각형: 변과 꼭짓점이 각각 5개씩있다.	4학년	$436 \div 34$ $34 \times 1 = 34$ $34 \times 10 = 340$ $34 \times 20 = 680$ 436은 340과 680 사이의 수이므로 몫을 몇 십으로 예상할수 있다.	6학년	같은 진분수끼리의 나눗셈 $5/6 \div 1/6 = 5$ $4/5 \div 2/5 = 2$		
	3주	1학년	★상자모양, 둥근기둥모양, 공모양을 이용하여 여러가지모양 만들기	3학년	똑같이 나누기 육수수 8개를 바구니4개에 나누에 담아 봅시다.	5학년	약분하기 $\frac{24}{40} = \frac{24 \div 2}{40 \div 2} = \frac{12}{20}$		
		2학년	쌀기나무를 이용하여 같은 모양으로 쌀기와 사용된 쌀기나무의 수 알아보기	4학년	세자리수÷두자리수 $556 \div 22 = 25 \dots 6$ $22 \times 25 + 6 = 556$	6학년	분모가 다른 진분수끼리의 나눗셈 $5/6 \div 4/7$		
	4주	1학년	 한자리 수 모으기	3학년	곱셈과 나눗셈의 관계알아보기 $7 \times 8 = 56$ $56 \div 7 = 8$ $56 \div 8 = 7$	5학년	통분하기 $\left(\frac{3}{4}, \frac{4}{7}\right) \left(\frac{21}{28}, \frac{16}{28}\right)$		
		2학년	두자리수 더하기 한자리수 $17 + 6 = \square$	4학년	각의 크기알기- 예각 직각 둔각 각의 크기 재기- 각도기 사용법알기	6학년	소수의 나눗셈 $41.5 \div 8.3$		

방과후학교(스포츠)프로그램 (4)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
				
강 의 실	강 당	지도강사	박 동 철	박동철
지도기간	2018년 4 월 1 일 - 2018년 4 월 30 일			

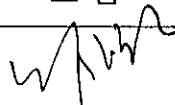
차시별 지도 계획


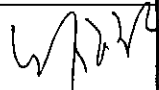

날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
4월	1주	<p style="text-align: center;">공굴리기, 던지기</p> <p>1. 장애물 점핑 2. 달리기 3. 공굴리기 / 볼링</p>	<p style="text-align: center;">공굴리기, 던지기</p> <p>1. 장애물 점핑 2. 달리기 3. 공굴리기 / 볼링</p>	<p style="text-align: center;">공굴리기, 던지기</p> <p>1. 장애물 앞뒤, 좌우 점핑 2. 달리기 3. 공굴리기 / 볼링</p>
	2주	<p style="text-align: center;">매트운동</p> <p>1. 줄넘기 2. 앞구르기 - 손 짚기 위치 - 머리와 목의 위치</p>	<p style="text-align: center;">매트운동</p> <p>1. 줄넘기 2. 앞구르기 - 손 짚기 위치 - 머리와 목의 위치</p>	<p style="text-align: center;">매트운동</p> <p>1. 줄넘기 2. 앞구르기 - 손 짚기 위치 - 머리와 목의 위치 - 마무리(다리,손)</p>
	3주	<p style="text-align: center;">공굴리기, 던지기</p> <p>1. 장애물 점핑 2. 달리기 3. 공 던지기 / 과녁 맞추기(점수)</p>	<p style="text-align: center;">공굴리기, 던지기</p> <p>1. 장애물 점핑 2. 달리기 3. 공 던지기 / 과녁 맞추기(점수)</p>	<p style="text-align: center;">공굴리기, 던지기</p> <p>1. 장애물 앞뒤, 좌우 점핑 2. 달리기 3. 공 던지기 / 과녁 맞추기 및 멀리 던지기</p>
	4주	<p style="text-align: center;">매트운동</p> <p>1. 줄넘기 2. 앞구르기 - 손 짚기 위치 - 머리와 목의 위치</p>	<p style="text-align: center;">매트운동</p> <p>1. 줄넘기 2. 뒤구르기 - 손 짚기 위치 - 머리와 목의 위치</p>	<p style="text-align: center;">매트운동</p> <p>1. 줄넘기 2. 뒤구르기 - 손 짚기 위치 - 머리와 목의 위치 - 마무리(다리,손)</p>

방과후학교 (바이올린부) 프로그램 (4)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장	교감	
			(인)	W	
강의실	방과후교실2	지도강사	백하은		
지도기간	2018년 4월 1일 - 2018년 4월 30 일				
4월					
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년		
4월	1주	<p><E현소리내기,A현소리내기> -중간 짧은 활을 사용하여 활을 누르지 말고 가볍게 멈추어서 연주한다. -4가지 변형리듬으로 연주한다. -4분음표,8분음표 리듬을 구분하여 연주한다.</p>	<p><E현소리내기,A현소리내기> -중간 짧은 활을 사용하여 활을 누르지 말고 가볍게 멈추어서 연주한다. -4가지 변형리듬으로 연주한다. -4분음표,8분음표 리듬을 구분하여 연주한다.</p>	<p><E현소리내기,A현소리내기> -중간 짧은 활을 사용하여 활을 누르지 말고 가볍게 멈추어서 연주한다. -4가지 변형리듬으로 연주한다. -4분음표,8분음표 리듬을 구분하여 연주한다.</p>	
	2주	<p><현바꾸기 연습> -E현,A현 0번손가락 구분해서 연주한다. -2분음표,온음표,8분음표 박자를 정확히 연주한다. -중간짧은활에서 4분음표 리듬 연습하기</p>	<p><현바꾸기 연습> -E현,A현 0번손가락 구분해서 연주한다. -2분음표,온음표,8분음표 박자를 정확히 연주한다. -중간짧은활에서 4분음표 리듬 연습하기</p>	<p><현바꾸기 연습> -E현,A현 0번손가락 구분해서 연주한다. -2분음표,온음표,8분음표 박자를 정확히 연주한다. -중간짧은활에서 4분음표 리듬 연습하기</p>	
	3주	<p><E현 음정연습> -1,2,3번 손가락 찾아서 짚어보기 (2번,3번손가락은 붙여준다) -#음정 주의하기 -8분음표,4분음표 짧은 활 쓰기 -비행기 연주:2분음표는 길게 4분음표 짧게 소리내기</p>	<p><E현 음정연습> -1,2,3번 손가락 찾아서 짚어보기 (2번,3번손가락은 붙여준다) -#음정 주의하기 -8분음표,4분음표 짧은 활 쓰기 -비행기 연주:2분음표는 길게 4분음표 짧게 소리내기</p>	<p><E현 음정연습> -1,2,3번 손가락 찾아서 짚어보기 (2번,3번손가락은 붙여준다) -#음정 주의하기 -8분음표,4분음표 짧은 활 쓰기 -비행기 연주:2분음표는 길게 4분음표 짧게 소리내기</p>	
	4주	<p><A현 음정연습> -D현과 E현이 닿지않게 1,2,3번손가락 누르기 -활을 반듯하게 써서 연습하기</p>	<p><A현 음정연습> -D현과 E현이 닿지않게 1,2,3번손가락 누르기 -활을 반듯하게 써서 연습하기</p>	<p><A현 음정연습> -D현과 E현이 닿지않게 1,2,3번손가락 누르기 -활을 반듯하게 써서 연습하기</p>	

방과후학교 (컴퓨터부) 프로그램 04월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 
강의실	2층 컴퓨터교실	지도강사	주명자 (인)	
지도기간	2018년 04월 01일 - 2018년 04월 30일			
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)	
4월	1주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 슬라이드 마스터 지정하기 ▶ 슬라이드 마스터의 이해 및 도형 및 효과지정하기 ▶ DIAT 한글 글맵시 삽입하기 ▶ 글맵시 삽입 및 편집하기 ▶ 코딩 왕복달리기 ▶ 반복문을 이용하여 왕복달리기 코딩하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ITQ 파포 목차 슬라이드 작성 ▶ 도형삽입 및 색변경, 데이터입력, 하이퍼링크지정, 그림삽입 및 자르기 방법알기 ▶ ITQ한글 차트 만들기 ▶ 차트 삽입, 옵션 및 글꼴 속성 변경하기 ▶ ITQ엑셀 환경 설정하기 ▶ 시트이름변경, 그룹화지정, 열 번호, 전체 글꼴 및 정렬등 환경설정하기 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 그림삽입하기 ▶ 그림 삽입 및 배경 서식지정하기 ▶ 머리말 삽입하기/쪽번호 매기기 ▶ 머리말 삽입 및 쪽번호 매기기 ▶ 코딩 책과 콩나무 ▶ 동화책처럼 배경을 바꾸면기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 목차 슬라이드 작성 ▶ 완전정복01 ~ 06번까지 작성 ▶ 차트 만들기 ▶ 완전정복01 ~ 10번까지 작성 ▶ 표 서식 작성 ▶ 데이터 입력 및 수정, 도형 및 결재란만들기, 이름정의, 유효성검사, 셀서식지정하기 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 스마트아트 만들기 ▶ 스마트아트에 삽입 및 스타일 지정하기 ▶ 글상자만들기 ▶ 글상자 만들기, 개체속성, 설정하기 ▶ 코딩 책과 콩나무 ▶ 해당 배경에 맞추어 특정 내용이 나오도록 코딩 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 텍스트/동영상 슬라이드 ▶ 한글/영어 텍스트 입력, 글머리기호삽입 및 속성변경, 동영상삽입 및 효과지정하기 ▶ 수식 입력하기 ▶ 수식 편집기를 이용하여 수식 작성하기 ▶ 표 서식 작성 ▶ 완전정복01 ~ 05번까지 작성 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 실행단추만들기 ▶ 실행단추 삽입 및 도형 서식 지정하기 ▶ 다단 만들기 ▶ 구역나누기 및 다단설정하기 ▶ 코딩 아이스하키 선수 ▶ 경기하기 펍과 수비수 스프라이트에 달았을 경우 모두 멈추기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 텍스트/동영상 슬라이드 ▶ 완전정복01 ~ 06번까지 작성 ▶ 수식 입력하기 ▶ 완전정복01 ~ 10번까지 작성 ▶ 필터 및 서식 ▶ 고급 필터 및 표서식 개념 및 지정 방법 알기 	
1:1 개인 지도와 아이의 요구의 따라 진도가 다를 수 있습니다.				

4월 방과후학교 프로그램 지도계획 미술		결재	부장	교감
				
강의실	3층 방과후 1실	지도감사	신금화	
지도기간	2018년 4월 2일 - 2018년 4월 30 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
4월	1주	인물화- 내 짝궁, 우리가족 그려보아요	인물화- 내 짝궁, 우리가족 그려보아요	인물화- 내 짝궁, 우리가족 그려보아요
	2주	명화- 피카소에 대해 배워보고 피카소작품을 모작해본다.	명화- 피카소에 대해 배워보고 피카소작품을 모작해본다.	명화- 피카소에 대해 배워보고 피카소작품을 모작해본다.
	3주	벚꽃나무 볼 만들기	벚꽃나무 볼 만들기	벚꽃나무 볼 만들기
	4주	색상수업을 통해 무거운색,가벼운색,어떤색이 어떻게 쓰이는지 배워본다.	색상수업을 통해 무거운색,가벼운색,어떤색이 어떻게 쓰이는지 배워본다.	색상수업을 통해 무거운색,가벼운색,어떤색이 어떻게 쓰이는지 배워본다.
	5주	상상화 - 과학의달을 맞아 미래도시 상상해서 그려본다.	상상화 - 과학의달을 맞아 미래도시 상상해서 그려본다.	상상화 - 과학의달을 맞아 미래도시 상상해서 그려본다.