

방과후학교 (컴퓨터부) 프로그램 09월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
			(인)	
강 의 실	2층 컴퓨터교실	지도강사	주 명 자 (인)	
지도기간	2018년 09월 01일 - 2018년 09월 30일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1~6학년(기초및실무활용) (영재스쿨, 파워포인트2010, 한글2010)	2~4학년(중급) (DIAT-파포, 한글 자격증과정, 코딩)	4~6학년(고급) (ITQ-파포, 한글, 엑셀자격증)	
9 월	1주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 05회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 05회 작성하기 ▶ 코딩 생쥐잡기2 ▶ 일정 점수가 넘으면 속도를 더 빠르게 코딩하기 ▶ 생쥐가 고양이에 닿으면 점수가 올라가기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ITQ 파포 모의고사 작성 모의고사 06회 작성하기 ▶ ITQ 한글 모의고사 작성 모의고사 09회 작성하기 ▶ ITQ엑셀 모의고사 작성 모의고사 01회 작성하기 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 06회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 06회 작성하기 ▶ 눈송이를 모으는 고양이 스파이1 ▶ 눈송이와 번개 복제하기 ▶ 고양이가 지정된 위치로 이동, 방향키 조정 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모의고사 작성 모의고사 07회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 10회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 02회 작성하기 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 07회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 07회 작성하기 ▶ 눈송이를 모으는 고양이 스파이2 ▶ 복제된 번개가 땅으로 떨어질 때 고양이 또는 바닥에 닿는 것을 구분하여 코딩 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모의고사 작성 모의고사 08회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 11회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 03회 작성하기 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> ▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 08회 작성하기 ▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 08회 작성하기 ▶ 구구단 게임1 ▶ 자동차가 지정된 x-y 좌표 위치에서 모양을 바꾸면서 계속 움직이기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 모의고사 작성 모의고사 09회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 12회 작성하기 ▶ 모의고사 작성 모의고사 04회 작성하기 	
		1:1 개인 지도와 아이의 요구의 따라 진도가 다를 수 있습니다.		

방과후학교 (바이올린부) 프로그램 (9)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장 (인)	교 감 (인)	
강 의 실	방과후교실2	지도강사	백하은 (인)		
지도기간	2018년 9 월 1일 - 2018년 9 월 30 일				
차시별 지도 계획					
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년		
9월	1주	<p><봄바람></p> <p>-점4분음표 연습하기</p> <p>-2분음표,4분음표,8분음표 박자 구분해서 연주하기</p> <p>-2분음표는 활을 길게써서 끊어지지 않게 연주하기</p>	<p><봄바람></p> <p>-점4분음표 연습하기</p> <p>-2분음표,4분음표,8분음표 박자 구분해서 연주하기</p> <p>-2분음표는 활을 길게써서 끊어지지 않게 연주하기</p>	<p><봄바람></p> <p>-점4분음표 연습하기</p> <p>-2분음표,4분음표,8분음표 박자 구분해서 연주하기</p> <p>-2분음표는 활을 길게써서 끊어지지 않게 연주하기</p>	
	2주	<p><스타카토 연습></p> <p>-스타카토는 음표의 머리에 점을 찍어서 나타내며 원래 음의 2분의 1 정도로 소리낸다</p> <p>-스타카토를 연주할 때는 손목과 손가락의 힘을 이용하여 음을 선명하게 끊어서 연주</p>	<p><스타카토 연습></p> <p>-스타카토는 음표의 머리에 점을 찍어서 나타내며 원래 음의 2분의 1 정도로 소리낸다</p> <p>-스타카토를 연주할 때는 손목과 손가락의 힘을 이용하여 음을 선명하게 끊어서 연주</p>	<p><스타카토 연습></p> <p>-스타카토는 음표의 머리에 점을 찍어서 나타내며 원래 음의 2분의 1 정도로 소리낸다</p> <p>-스타카토를 연주할 때는 손목과 손가락의 힘을 이용하여 음을 선명하게 끊어서 연주</p>	
	3주	<p><아기 걸음마,알레그로></p> <p>-8분음표는 활가운데서 부드럽게 이어서 연주하고 4분음표는 짧게 끊어서 연주하기</p> <p>-오른손에 힘빼고 내리는활에서 활을 둥그렇게 돌려서 활 방향을 바꾸어서 연주하기</p>	<p><아기 걸음마,알레그로></p> <p>-8분음표는 활가운데서 부드럽게 이어서 연주하고 4분음표는 짧게 끊어서 연주하기</p> <p>-오른손에 힘빼고 내리는활에서 활을 둥그렇게 돌려서 활 방향을 바꾸어서 연주하기</p>	<p><아기 걸음마,알레그로></p> <p>-8분음표는 활가운데서 부드럽게 이어서 연주하고 4분음표는 짧게 끊어서 연주하기</p> <p>-오른손에 힘빼고 내리는활에서 활을 둥그렇게 돌려서 활 방향을 바꾸어서 연주하기</p>	
	4주	<p><알레그로></p> <p>-스타카토 연습</p> <p>-활바꾸기 연습</p> <p>-4분음표는 활을 많이 써서 길게 소리내서 연주하기</p>	<p><알레그로></p> <p>-스타카토 연습</p> <p>-활바꾸기 연습</p> <p>-4분음표는 활을 많이 써서 길게 소리내서 연주하기</p>	<p><알레그로></p> <p>-스타카토 연습</p> <p>-활바꾸기 연습</p> <p>-4분음표는 활을 많이 써서 길게 소리내서 연주하기</p>	


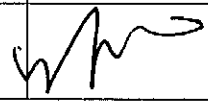

방과후학교 (미술부) 프로그램 (9)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
			(인)	(인)
강 의 실	3층 미술실	지도강사	신금화	(인)
지도기간	2018년 9월 1일 - 2018년 9월 30 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
9월	1주	스케치북이 아닌 다른 종이에 그림을 그려봄으로서 다양한 재료가 있음을 배워본다	스케치북이 아닌 다른 종이에 그림을 그려봄으로서 다양한 재료가 있음을 배워본다	
	2주	전통풍등 만들기	전통풍등 만들기	
	3주	이탈리아 나라를 배워보고 유명 명소중 제일 가고싶은 곳을 그려본다	이탈리아 나라를 배워보고 유명 명소중 제일 가고싶은 곳을 그려본다	
	4주	소묘 연필로만 그려보는 시간을 갖는다	소묘 연필로만 그려보는 시간을 갖는다	

방과후학교(스포츠)프로그램 (9)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
			(인)	
강 의 실	강 당	지도강사	박 동 철	
지도기간	2018년 9 월 1 일 - 2018년 9 월 30 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
9월	1주 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	
	2주 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	
	3주 축구 기본드리블 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 인사이드 드리블 게임	축구 기본드리블 1. 줄넘기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 인사이드 드리블 게임 4. 축구 게임	축구 기본드리블 1. 줄넘기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 아웃사이드 드리블 4. 인사이드 드리블 게임 5. 축구 게임	
	4주 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	

방과후학교 (공예부) 프로그램 9월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
				
강 의 실	미술실	지도강사	김미향 	
지도기간	2018년 9월 1일 - 2018년 9월 30일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
9 월	1주	냄비받침만들기(아크릴페인팅아트)-재단된 나무에 원하는 색을 만들어 바딩칠을 2~3번하고 사포로 모서리 등을 밀어 빈티지한 느낌을 준다. 스탬프로 멋스럽게 꾸민 후 마감제를 바르고 타일을 붙여서 완성 한다.	냄비받침만들기(아크릴페인팅아트)-재단된 나무에 원하는 색을 만들어 바딩칠을 2~3번하고 사포로 모서리 등을 밀어 빈티지한 느낌을 준다. 스탬프로 멋스럽게 꾸민 후 마감제를 바르고 타일을 붙여서 완성 한다.	냄비받침만들기(아크릴페인팅아트)-재단된 나무에 원하는 색을 만들어 바딩칠을 2~3번하고 사포로 모서리 등을 밀어 빈티지한 느낌을 준다. 스탬프로 멋스럽게 꾸민 후 마감제를 바르고 타일을 붙여서 완성 한다.
	2주	LED등 만들기(종이접기) - 타공 색지를 도안에 맞게 접어 큰 하트와 작은 하트를 만든다. 큰 하트에 작은 하트를 활핀을 이용해 붙이고 지끈을 이용해 LED등에 갇으로 씌워 완성한다.	LED등 만들기(종이접기) - 타공 색지를 도안에 맞게 접어 큰 하트와 작은 하트를 만든다. 큰 하트에 작은 하트를 활핀을 이용해 붙이고 지끈을 이용해 LED등에 갇으로 씌워 완성한다.	LED등 만들기(종이접기) - 타공 색지를 도안에 맞게 접어 큰 하트와 작은 하트를 만든다. 큰 하트에 작은 하트를 활핀을 이용해 붙이고 지끈을 이용해 LED등에 갇으로 씌워 완성한다.
	3주	선인장 화분만들기(클레이아트&도우아트) - 도우분과 물을 비율에 맞춰 반죽하여 틀에 붓고 중앙을 컵등으로 눌러 굴린다. 화분에 콤팩클레이를 넣어 모래를 표현하고 클레이로 선인장을 만들어 얹어 준다.	선인장 화분만들기(클레이아트&도우아트) - 도우분과 물을 비율에 맞춰 반죽하여 틀에 붓고 중앙을 컵등으로 눌러 굴린다. 화분에 콤팩클레이를 넣어 모래를 표현하고 클레이로 선인장을 만들어 얹어 준다.	선인장 화분만들기(클레이아트&도우아트) - 도우분과 물을 비율에 맞춰 반죽하여 틀에 붓고 중앙을 컵등으로 눌러 굴린다. 화분에 콤팩클레이를 넣어 모래를 표현하고 클레이로 선인장을 만들어 얹어 준다.
	4주	메시지 액자 만들기(프리저브드아트) - 캔버스 액자에 파스텔로 바탕을 꾸미고 메시지 스텐실도안을 이용하여 원하는 메시지를 찍도록 한다. 프리저브드 꽃다발을 만들어 한쪽에 붙여 완성한다.	메시지 액자 만들기(프리저브드아트) - 캔버스 액자에 파스텔로 바탕을 꾸미고 메시지 스텐실도안을 이용하여 원하는 메시지를 찍도록 한다. 프리저브드 꽃다발을 만들어 한쪽에 붙여 완성한다.	메시지 액자 만들기(프리저브드아트) - 캔버스 액자에 파스텔로 바탕을 꾸미고 메시지 스텐실도안을 이용하여 원하는 메시지를 찍도록 한다. 프리저브드 꽃다발을 만들어 한쪽에 붙여 완성한다.

방과후학교 (수학 부) 프로그램 9 월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획				결재		부장 (인)		교감 (인)	
강의실		방과후 1 교실		지도강사			장혜원 (인)		
지도기간		2018년 9월 1 일 - 2018년 9월 30 일							
차시별 지도 계획									
날짜 (차시)		1,2학년		3,4학년			5,6학년		
9월	1주	1학년	★100까지의수 예순, 일흔, 여든, 아흔 알기	3학년	★세자리수 × 한자리수 $123 \times 3 = 369$		5학년	★분수를 소수로 나타내기 $\frac{4}{5} = \frac{4 \times 2}{5 \times 2} = \frac{8}{10} = 0.8$	
		2학년	★100이 10 이면 -1000이라고 쓰고 천이라고 읽습니다. -1000이 3이면 3000입니다	4학년	★소수 두자리 소수 세자리를 알 수 있다.		6학년	★쌓기 나무의 수 세기 ★위, 앞, 옆에서 본 모양을 그릴 수 있다.	
	2주	1학년	★수의 순서 알기 88보다 크고 92보다 작은수 알아보기	3학년	★두자리수 × 두자리수 $30 \times 40 = 1200$ $52 \times 13 = 676$		5학년	★소수 × 자연수 $1.6 \times 4 = 6.4$	
		2학년	★뛰어서 셀수있어요 3210 - 4210 - 5210	4학년	★ 소수의 크기를 비교할 수 있다 ★ 소수의 덧셈을 할 수 있다.		6학년	★위, 앞, 옆에서 본 모양을 보고 전체 모양을 그릴 수 있다.	
	3주	1학년	★두수의 크기 비교 $76 > 69$	3학년	★곱셈을 활용할 수 있어요 일년이 365일 이라면 7년은 며칠일까요? $365 \times 7 = 2555$		5학년	★소수 × 소수 $0.23 \times 0.7 = 0.161$	
		2학년	★2의단 곱셈구구를 알수있어요	4학년	★소수의 뺄셈을 할 수 있다. $0.34 - 0.16 = 0.18$		6학년	★비례식을 알 수 있다. 전향과 후향 알아보기 내향과 외향 알아보기	
	4주	1학년	★같은 모양끼리 모으기 -크기가 달라도 모양이 같으면 같은 모양 -색깔이 달라도 모양이 같으면 같은 모양	3학년	★ 나눗셈 도입 $70 \div 5 = 14$ 을 할 수 있다		5학년	★도형의 합동을 알 수 있다 ★합동인 도형의 성질을 알 수 있다.	
		2학년	★3단, 4단, 5단, 6단, 7단 곱셈구구를 알수있어요	4학년	★소수의 계산을 활용할 수 있다.		6학년	★간단한 자연수의 비로 나타낼 수 있다 ★비례식을 이용하여 문제를 해결할 수 있다.	

방과후학교 (로봇과학부) 프로그램 (9)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 	
강의실	방과후교실 1	지도강사	유민선 		
지도기간	2018년 9월 1일 - 2018년 9월 30일				
차시별 지도 계획					
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년		
9월	1주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ ‘RF리모컨 사용하기’ ▲ RF 수신모듈 장착 방법에 대해 알아보고 CPU에 모듈을 결합시켜본다. ▲ RF리모컨 페어링을 통해 수신보드와 CPU를 등록시켜본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ ‘RF리모컨 사용하기’ ▲ RF 수신모듈 장착 방법에 대해 알아보고 CPU에 모듈을 결합시켜본다. ▲ RF리모컨 페어링을 통해 수신보드와 CPU를 등록시켜본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ ‘RF리모컨 사용하기’ ▲ RF 수신모듈 장착 방법에 대해 알아보고 CPU에 모듈을 결합시켜본다. ▲ RF리모컨 페어링을 통해 수신보드와 CPU를 등록시켜본다. 	
	2주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 일꾼로봇 “모노” 만들기 ▲ 조립도를 보고 모노로봇을 만들어본다. ▲ 모노를 창작으로 꾸미고 로봇미션을 수행해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 일꾼로봇 “모노” 만들기 ▲ 조립도를 보고 모노로봇을 만들어본다. ▲ 모노를 창작으로 꾸미고 로봇미션을 수행해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 일꾼로봇 “모노” 만들기 ▲ 조립도를 보고 모노로봇을 만들어본다. ▲ 모노를 창작으로 꾸미고 로봇미션을 수행해본다. 	
	3주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 기차로봇 “라인트레인”만들기 ▲ 조립도를 보고 라인트레인을 만들어본다. ▲ 철도를 달리는 기차처럼 적외선센서로 바닥에 라인을 감지하고 이탈하지 않도록 프로그래밍한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 기차로봇 “라인트레인”만들기 ▲ 조립도를 보고 라인트레인을 만들어본다. ▲ 철도를 달리는 기차처럼 적외선센서로 바닥에 라인을 감지하고 이탈하지 않도록 프로그래밍한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 기차로봇 “라인트레인”만들기 ▲ 조립도를 보고 라인트레인을 만들어본다. ▲ 철도를 달리는 기차처럼 적외선센서로 바닥에 라인을 감지하고 이탈하지 않도록 프로그래밍한다. 	
	4주	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 발광부에서 적외선이 발산이 되고, 수광부에서는 감지된 적외선 양에 따라 저항 값이 달라지는 적외선센서에 대해 학습해본다. ▲ 라인트레인을 창작으로 꾸며보고 로봇미션을 수행해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 발광부에서 적외선이 발산이 되고, 수광부에서는 감지된 적외선 양에 따라 저항 값이 달라지는 적외선센서에 대해 학습해본다. ▲ 라인트레인을 창작으로 꾸며보고 로봇미션을 수행해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 발광부에서 적외선이 발산이 되고, 수광부에서는 감지된 적외선 양에 따라 저항 값이 달라지는 적외선센서에 대해 학습해본다. ▲ 라인트레인을 창작으로 꾸며보고 로봇미션을 수행해본다. 	