
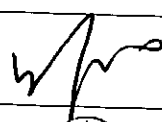

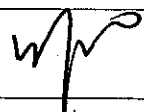
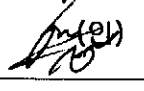


# 방과후학교 ( 공예부 ) 프로그램 10월 지도계획


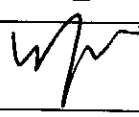
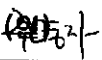
방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 
강의실	미술실	지도강사	김미향 	
지도기간	2018년 10월 1일 - 2018년 10월 31일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
10월	1주	캐릭터 열쇠고리 만들기(보석십자수) - 캐릭터 보석십자수를 색상에 맞춰 완성하고 아크릴판에 붙이고 열쇠고리를 연결하여 완성한다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	캐릭터 열쇠고리 만들기(보석십자수) - 캐릭터 보석십자수를 색상에 맞춰 완성하고 아크릴판에 붙이고 열쇠고리를 연결하여 완성한다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	캐릭터 열쇠고리 만들기(보석십자수) - 캐릭터 보석십자수를 색상에 맞춰 완성하고 아크릴판에 붙이고 열쇠고리를 연결하여 완성한다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.
	2주	가든 플라워통 꾸미기1(넵킨아트&클레이아트) - 나무판을 조립하여 목공품으로 접착 후 폼클레이로 바탕을 붙이고 두면을 넵킨으로 꾸미고 두면은 클레이로 동물을 만들어 붙인다. 마끈으로 통에 붙여 완성한다.	가든 플라워통 꾸미기1(넵킨아트&클레이아트) - 나무판을 조립하여 목공품으로 접착 후 폼클레이로 바탕을 붙이고 두면을 넵킨으로 꾸미고 두면은 클레이로 동물을 만들어 붙인다. 마끈으로 통에 붙여 완성한다.	가든 플라워통 꾸미기1(넵킨아트&클레이아트) - 나무판을 조립하여 목공품으로 접착 후 폼클레이로 바탕을 붙이고 두면을 넵킨으로 꾸미고 두면은 클레이로 동물을 만들어 붙인다. 마끈으로 통에 붙여 완성한다.
	3주	가든 플라워통 꾸미기2(넵킨아트&클레이아트) - 나무판을 조립하여 목공품으로 접착 후 폼클레이로 바탕을 붙이고 두면을 넵킨으로 꾸미고 두면은 클레이로 동물을 만들어 붙인다. 마끈으로 통에 붙여 완성한다.	가든 플라워통 꾸미기2(넵킨아트&클레이아트) - 나무판을 조립하여 목공품으로 접착 후 폼클레이로 바탕을 붙이고 두면을 넵킨으로 꾸미고 두면은 클레이로 동물을 만들어 붙인다. 마끈으로 통에 붙여 완성한다.	가든 플라워통 꾸미기2(넵킨아트&클레이아트) - 나무판을 조립하여 목공품으로 접착 후 폼클레이로 바탕을 붙이고 두면을 넵킨으로 꾸미고 두면은 클레이로 동물을 만들어 붙인다. 마끈으로 통에 붙여 완성한다.
	4주	요리특강(쿠키클레이) - 쿠키클레이로 동물모양을 만들어 보고 오븐에 구워 쿠키를 완성한다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	요리특강(쿠키클레이) - 쿠키클레이로 동물모양을 만들어 보고 오븐에 구워 쿠키를 완성한다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	요리특강(쿠키클레이) - 쿠키클레이로 동물모양을 만들어 보고 오븐에 구워 쿠키를 완성한다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.

# 방과후학교(스포츠)프로그램 (10)월 지도계획

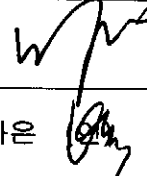
<b>방과후학교 프로그램 지도계획</b>		결 재	부 장	교 감
			(인)	
강 의 실	강 당	지도강사	박 동 철	
지도기간	2018년 10 월 1 일 - 2018년 10 월 31 일			

날 짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
10월	1주	<b>농구 기본드리블</b> 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 농구 볼 핸들링 3. 농구 기본 드리블 (이동) 4. 농구 드리블 게임	<b>농구 기본드리블</b> 1. 체조, 스트레칭, 줄넘기 2. 농구 기본 볼 핸들링 3. 농구 드리블 게임 4. 농구 게임	<b>농구 기본드리블</b> 1. 체조, 스트레칭, 줄넘기 2. 농구 기본 볼 핸들링 3. 농구 드리블 게임 4. 농구 게임
	2주	<b>레크리에이션 운동(발란스)</b> 1. 체조, 스트레칭, 런닝 2. 징검다리 평행 운동 3. 홀라후프 줄넘기 4. 배드민턴 라켓 위 야구공 떨어뜨리지 않고 목표지점 돌아오기	<b>레크리에이션 운동(발란스)</b> 1. 체조, 스트레칭, 런닝 2. 징검다리 평행 운동 3. 홀라후프 줄넘기 4. 배드민턴 라켓 위 야구공 떨어뜨리지 않고 목표지점 돌아오기	<b>레크리에이션 운동(발란스)</b> 1. 체조, 스트레칭, 런닝 2. 징검다리 평행 운동 3. 홀라후프 줄넘기 4. 배드민턴 라켓 위 야구공 떨어뜨리지 않고 목표지점 돌아오기
	3주	<b>야구 (티볼)</b> 1. 체조, 스트레칭, 런닝 2. 티볼 던지고 받기 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	<b>야구 (티볼)</b> 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 티볼 받기 그라운드 볼 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임	<b>야구 (티볼)</b> 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 티볼 받기 플라이 볼 3. 티볼 타격 4. 티볼 게임
	4주	<b>축구 기본드리블</b> 1. 체조, 스트레칭, 균형 잡기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 인사이드 드리블 게임	<b>축구 기본드리블</b> 1. 줄넘기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 아웃사이드 드리블 4. 인사이드 드리블 게임 5. 축구 게임	<b>축구 기본드리블</b> 1. 줄넘기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 아웃사이드 드리블 4. 인사이드 드리블 게임 5. 축구 게임

# 방과후학교 ( 컴퓨터부 ) 프로그램 10월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
				
강 의 실	2층 컴퓨터교실	지도강사	주 명 자 	
지도기간	2018년 10월 01일 - 2018년 10월 31일			
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)	
10 월	1주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 컴퓨터 교실 둘러보기</li> <li>▶ 파워포인트 디자인 지정하기 테마스타일 및 배경그림 지정하기,노랑색 조절점으로 도형 모양 변경하기</li> <li>▶한글 글맵시, 다단, 문단 첫글자 장식 글맵시, 다단, 문단 첫글자 장식 삽입 및 개념 및 활용방법 알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 06회 작성하기</li> <li>▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 06회 작성하기</li> <li>▶코딩 구구단 게임2 구구단 7단을 만들기, 구구단을 물어보면 답을 입력하기, 결과에 따라 크기 변경하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ITQ 파포 모의고사 작성 모의고사 10회 작성하기</li> <li>▶ ITQ 한글 모의고사 작성 모의고사 13회 작성하기</li> <li>▶ ITQ엑셀 모의고사 작성 모의고사 05회 작성하기</li> </ul>
	2주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 컴퓨터 구성 알아보기</li> <li>▶그림, 워드아트, 스마트 아트 삽입하기 그림, 워드아트, 스마트 아트 삽입방법 알고, 작품만들기</li> <li>▶ 글상자 및 도형 삽입 및 기능알기 글상자 와 도형 삽입으로 데이터 입력 및 차이점 알기, 도형에 그림 삽입 및 회전하기, 그라데이션 지정방법 알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 07회 작성하기</li> <li>▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 07회 작성하기</li> <li>▶ 한문제 따라하기 수검자 유의 사항 및 답안 작성 준비하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 11회 작성하기</li> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 14회 작성하기</li> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 06회 작성하기</li> </ul>
	3주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 키보드 익히기 메모장, 키보드 기능 알기</li> <li>▶ 표만들기 표 삽입, 병합 및 나누기, 표스타일 지정으로 작품만들기</li> <li>▶ 그림 및 그리기마당, 쪽 테두리 및 배경 꾸미기 그림과 그리기 마당, 쪽테두리 및 배경 꾸미기 방법 및 차이점 알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 08회 작성하기</li> <li>▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 08회 작성하기</li> <li>▶ 한문제 따라하기 문제1 스크립트 작성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 12회 작성하기</li> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 15회 작성하기</li> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 07회 작성하기</li> </ul>
	4주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 바탕 화면 알아보기 바탕화면 구성 요소 알아보기 아이콘 정렬과 아이콘 감추기/보이기</li> <li>▶ 차트만들기 차트의 개념을 알고 모양변경 및 데이터 입력, 효과 지정방법 알기</li> <li>▶ 표만들기 표 삽입 및 병합, 선과 색지정, 크기변경 방법 알기, 작품만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ DIAT 파포 모의고사 작성 모의고사 09회 작성하기</li> <li>▶ DIAT 한글 모의고사 작성 모의고사 09회 작성하기</li> <li>▶ 한문제 따라하기 종합문제 풀어보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 13회 작성하기</li> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 16회 작성하기</li> <li>▶ 모의고사 작성 모의고사 08회 작성하기</li> </ul>
		1:1 개인 지도와 아이의 요구의 따라 진도가 다를 수 있습니다.		


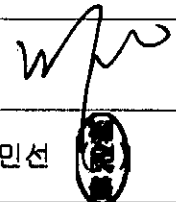

# 방과후학교 (바이올린부) 프로그램 (10)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 	교감 
강의실	방과후교실2	지도강사	백하은 	
지도기간	2018년 10월 1일 - 2018년 10월 31일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
10월	1주	<p>&lt;라장조 음계 연습&gt; -으뜸음이 레(음이름 라)를 기준으로 만든 음계 -2분음표로 길게 소리내면서 음정 확인하면서 연습하기 -몸에 긴장풀고 천천히 연습하기</p>	<p>&lt;라장조 음계 연습&gt; -으뜸음이 레(음이름 라)를 기준으로 만든 음계 -2분음표로 길게 소리내면서 음정 확인하면서 연습하기 -몸에 긴장풀고 천천히 연습하기</p>	<p>&lt;라장조 음계 연습&gt; -으뜸음이 레(음이름 라)를 기준으로 만든 음계 -2분음표로 길게 소리내면서 음정 확인하면서 연습하기 -몸에 긴장풀고 천천히 연습하기</p>
	2주	<p>&lt;무궁동, 즐거운추수&gt; -D현 음과 A현 음 구분하기 -가운데 활에서 활을 조금만 써서 연주하기 -D현 음계 익숙해지기</p>	<p>&lt;무궁동, 즐거운추수&gt; -D현 음과 A현 음 구분하기 -가운데 활에서 활을 조금만 써서 연주하기 -D현 음계 익숙해지기</p>	<p>&lt;무궁동, 즐거운추수&gt; -D현 음과 A현 음 구분하기 -가운데 활에서 활을 조금만 써서 연주하기 -D현 음계 익숙해지기</p>
	3주	<p>&lt;E현 연습&gt; -솔♯ 음 연습 -솔♯ 솔♯ 구분해서 손가락 누르기 연습 -3번손가락 하나만 누르고 그 다음은 2,1,0번 순으로 연습하기</p>	<p>&lt;E현 연습&gt; -솔♯ 음 연습 -솔♯ 솔♯ 구분해서 손가락 누르기 연습 -3번손가락 하나만 누르고 그 다음은 2,1,0번 순으로 연습하기</p>	<p>&lt;E현 연습&gt; -솔♯ 음 연습 -솔♯ 솔♯ 구분해서 손가락 누르기 연습 -3번손가락 하나만 누르고 그 다음은 2,1,0번 순으로 연습하기</p>
	4주	<p>&lt;라장조 음계 혼합 연습&gt; -활을 부드럽게 이어서 연주하기 -E현 손가락 간격 주의하기 -D현, A현에서 2,3번 손가락 붙이기 -E현에서 1,2번 손가락 붙이기</p>	<p>&lt;라장조 음계 혼합 연습&gt; -활을 부드럽게 이어서 연주하기 -E현 손가락 간격 주의하기 -D현, A현에서 2,3번 손가락 붙이기 -E현에서 1,2번 손가락 붙이기</p>	<p>&lt;라장조 음계 혼합 연습&gt; -활을 부드럽게 이어서 연주하기 -E현 손가락 간격 주의하기 -D현, A현에서 2,3번 손가락 붙이기 -E현에서 1,2번 손가락 붙이기</p>

# 방과후학교 ( 수학 부) 프로그램 10 월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장	교감				
			(인)	(인)				
강의실	방과후 1 교실	지도강사	장혜원 (인)					
지도기간	2018년 10 월 1 일 - 2018년 10 월 31 일							
차시별 지도 계획								
날짜 (차시)	1,2학년		3,4학년		5,6학년			
10월	1주	1학년	★모양의 특징알아보기 □ 뾰족한부분이 4개 반듯한선이 4개 △ 뾰족한부분이3개 반듯한선이 3개		3학년	★ $19 \div 5$ 계산하기 ★ $48 \div 3$ 계산하기	5학년	★합동인 삼각형그리기
		2학년	★8단, 9단 곱셈구구 ★1단의 곱셈구구 ★0과 어떤수의곱		4학년	★수직을 알고 수선 긋기	6학년	★비례배분을 알고 비례배분을 이용하여 문제해결하기
	2주	1학년	★덧셈 + 몇 $30 + 1 = 31$ ★덧셈뺄 + 몇 $25 + 3 = 28$		3학년	★나눗셈식을 검산식으로 나타내기 $60 \div 8 = 7 \dots 4$ $8 \times 7 + 4 = 60$	5학년	★선대칭도형과 그성질 알기 ★점대칭도형과 그성질 알기
		2학년	★곱셈구구의 활용 ★곱셈구구의 규칙찾기		4학년	★평행선알고 평행선 그리기	6학년	★원기둥을 알고 원기둥의 전개도 그리기
	3주	1학년	★뺄셈 - 뺄셈 $40 - 10 = 30$ ★뺄셈 뺄 - 뺄 $36 - 4 = 32$		3학년	★원의 중심과 반지름 지름 알기	5학년	★삼각형의 넓이 구하기 ★선대칭도형과 점대칭도형 찾기
		2학년	★cm보다 더큰 단위알기 ★1m가 어느정도인지 알기		4학년	★평행선 사이의 거리 구하기 평행선으로 무늬 만들기	6학년	★원기둥의 겉넓이 구하기 ★원기둥의 부피구하기
	4주	1학년	★더하고 더하기 $1+2+3=6$ ★'빼고 빼기 $7-3-2=2$		3학년	★ 원을 이용하여 여러 가지 모양 그리기	5학년	★진분수 $\div$ 자연수 가분수 $\div$ 자연수 대분수 $\div$ 자연수
		2학년	★길이의 합 알기 ★길이의 차 알기		4학년	★사다리꼴, 평행사변형, 마름모 알기	6학년	★원뿔을 알기 ★구를 알기

# 방과후학교 (로봇과학부) 프로그램 (10)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
				
강 의 실	방과후교실 1	지도강사	유민선	
지도기간	2018년 10 월 1 일 - 2018년 10 월 31 일			

## 차시별 지도 계획

날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
10월	1주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ ‘격투기 로봇 롤링파이터’ 만들기</li> <li>▲ 조립도를 보고 롤링파이터를 만들어본다.</li> <li>▲ 강력한 펀치를 날릴 수 있도록 긴 팔을 무기로 장착시켜서 만들어본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ ‘격투기 로봇 롤링파이터’ 만들기</li> <li>▲ 조립도를 보고 롤링파이터를 만들어본다.</li> <li>▲ 강력한 펀치를 날릴 수 있도록 긴 팔을 무기로 장착시켜서 만들어본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ ‘격투기 로봇 롤링파이터’ 만들기</li> <li>▲ 조립도를 보고 롤링파이터를 만들어본다.</li> <li>▲ 강력한 펀치를 날릴 수 있도록 긴 팔을 무기로 장착시켜서 만들어본다.</li> </ul>
	2주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 조종기를 이용해 좌회전,우회전을 시켜보고 앞으로 전진도 시키며 조종기 사용법을 배운다</li> <li>▲ 기본 동작을 연습하고나서 구르기, 일어나기 기술도 익혀 보고 로봇 격투기 시합을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 조종기를 이용해 좌회전,우회전을 시켜보고 앞으로 전진도 시키며 조종기 사용법을 배운다</li> <li>▲ 기본 동작을 연습하고나서 구르기, 일어나기 기술도 익혀 보고 로봇 격투기 시합을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 조종기를 이용해 좌회전,우회전을 시켜보고 앞으로 전진도 시키며 조종기 사용법을 배운다</li> <li>▲ 기본 동작을 연습하고나서 구르기, 일어나기 기술도 익혀 보고 로봇 격투기 시합을 한다.</li> </ul>
	3주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ “사마귀 로봇 맨티스” 만들기</li> <li>▲ 조립도를 보고 맨티스 로봇을 만들어 본다.</li> <li>▲ 맨티스 로봇이 앞·뒤로 움직일 때마다 마치 당랑권 무술을 하는 것처럼 움직이도록 프로그래밍 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ “사마귀 로봇 맨티스” 만들기</li> <li>▲ 조립도를 보고 맨티스 로봇을 만들어 본다.</li> <li>▲ 맨티스 로봇이 앞·뒤로 움직일 때마다 마치 당랑권 무술을 하는 것처럼 움직이도록 프로그래밍 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ “사마귀 로봇 맨티스” 만들기</li> <li>▲ 조립도를 보고 맨티스 로봇을 만들어 본다.</li> <li>▲ 맨티스 로봇이 앞·뒤로 움직일 때마다 마치 당랑권 무술을 하는 것처럼 움직이도록 프로그래밍 한다.</li> </ul>
	4주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 사마귀의 동작을 로봇으로 표현해보고 링크 구조를 가진 로봇의 움직임에 대해서 자세히 알아본다.</li> <li>▲ 링크 구조를 이용한 창작로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ 본인이 만든 로봇 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 사마귀의 동작을 로봇으로 표현해보고 링크 구조를 가진 로봇의 움직임에 대해서 자세히 알아본다.</li> <li>▲ 링크 구조를 이용한 창작로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ 본인이 만든 로봇 발표하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 사마귀의 동작을 로봇으로 표현해보고 링크 구조를 가진 로봇의 움직임에 대해서 자세히 알아본다.</li> <li>▲ 링크 구조를 이용한 창작로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ 본인이 만든 로봇 발표하기</li> </ul>

# 방과후학교 ( 미술부 ) 프로그램 (10)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장	교감
			(인)	(인)
강의실	3층 미술실	지도감사	신금화	(인)
지도기간	2018년 10월 1일 - 2018년 10월 31 일			

## 10월 지도 계획

날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
10월	1주	스테인드 글라스에 대해 배워보고 나의 이름을 스테인드 글라스해본다.	스테인드 글라스에 대해 배워보고 나의 이름을 스테인드 글라스해본다.	스테인드 글라스에 대해 배워보고 나의 이름을 스테인드 글라스해본다.
	2주	앙리마티스에 대해 배워보고 붉은방 작품을 보고 나만의 작품으로 재해석한다	앙리마티스에 대해 배워보고 붉은방 작품을 보고 나만의 작품으로 재해석한다	앙리마티스에 대해 배워보고 붉은방 작품을 보고 나만의 작품으로 재해석한다
	3주	소실점 그림 -소실점에 대해 익혀보는 시간을 갖는다	소실점 그림 -소실점에 대해 익혀보는 시간을 갖는다	소실점 그림 -소실점에 대해 익혀보는 시간을 갖는다
	4주	상상화 -공룡이 살아있다면? 이라는 주제로 상상해 본다.	상상화 -공룡이 살아있다면? 이라는 주제로 상상해 본다.	상상화 -공룡이 살아있다면? 이라는 주제로 상상해 본다.