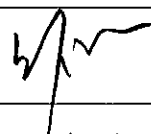
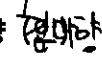


# 방과후학교 ( 공예부 ) 프로그램 3월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
			김우진	
강 의 실	미술실	지도강사	김미향 	
지도기간	2018년 3월 1일 - 2018년 3월 31일			

## 차시별 지도 계획

날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
3월	1주	종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.  팬시우드아트 - 코끼리, 사자모양의 손거울을 마카펜으로 색칠한다.	종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.  팬시우드아트 - 코끼리, 사자모양의 손거울을 마카펜으로 색칠한다.	종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.  팬시우드아트 - 코끼리, 사자모양의 손거울을 마카펜으로 색칠한다.
	2주	요리특강(트러플셸초콜릿) - 트러플셸 초콜릿에 가나슈 초콜릿을 붓고 막대를 꽂은 뒤 코팅용 초콜릿을 씌우고 토핑을 뿌려 꾸민다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	요리특강(트러플셸초콜릿) - 트러플셸 초콜릿에 가나슈 초콜릿을 붓고 막대를 꽂은 뒤 코팅용 초콜릿을 씌우고 토핑을 뿌려 꾸민다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.	요리특강(트러플셸초콜릿) - 트러플셸 초콜릿에 가나슈 초콜릿을 붓고 막대를 꽂은 뒤 코팅용 초콜릿을 씌우고 토핑을 뿌려 꾸민다.  종이접기 급수교재 - 종이접기 기본형을 체계적으로 익힌다.
	3주	LED 전등 불펜 꽃이 만들기(클레이아트) - 평창올림픽 수호랑, 반다비 캐릭터를 만들고 펜을 꽃아 마무리한다.	LED 전등 불펜 꽃이 만들기(클레이아트) - 평창올림픽 수호랑, 반다비 캐릭터를 만들고 펜을 꽃아 마무리한다.	LED 전등 불펜 꽃이 만들기(클레이아트) - 평창올림픽 수호랑, 반다비 캐릭터를 만들고 펜을 꽃아 마무리한다.
	4주	가죽끈 팔찌 만들기(레진아트) - 펜던트 판에 흰색바탕물감을 칠하고 냅킨을 붙여 말린 후 레진을 얹고 여러 가지 꾸미기 재료로 꾸미고 UV 램프 안에 넣어 구워준다.	가죽끈 팔찌 만들기(레진아트) - 펜던트 판에 흰색바탕물감을 칠하고 냅킨을 붙여 말린 후 레진을 얹고 여러 가지 꾸미기 재료로 꾸미고 UV 램프 안에 넣어 구워준다.	가죽끈 팔찌 만들기(레진아트) - 펜던트 판에 흰색바탕물감을 칠하고 냅킨을 붙여 말린 후 레진을 얹고 여러 가지 꾸미기 재료로 꾸미고 UV 램프 안에 넣어 구워준다.

# 방과후학교 ( 컴퓨터부 ) 프로그램 03월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
			김원석	이경자
강 의 실	2층 컴퓨터교실	지도강사	주 명 자	
지도기간	2018년 03월 01일 - 2018년 03월 31일			
지시법 지도 계획				
날짜 (차시)	1~6학년(기초및실무활용) (영재스쿨, 컴퓨터와 인사하기, 파워포인트2010)	2~4학년(중급) (DIAT-파포, 한글 자격증과정)	4~6학년(고급) (ITQ-파포, 한글자격증, 코딩)	
12 월	1주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 마우스 교실(집 색칠하기), 종합활동(세탁기 만들기)</li> <li>▶ 컴퓨터 교실 둘러보기 및 구성 알아보기</li> <li>▶ 컴퓨터 교실에 대해 알고, 바른 행동 알기, 컴퓨터 구성 알아보기</li> <li>▶ 파워포인트 내 맘대로 다루기</li> <li>▶ 파워포인트 화면 다루기 및 데이터 입력하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 슬라이드 크기 설정하기</li> <li>▶ 슬라이드 레이아웃 지정, 페이지 설정, 텍스트 상자 삽입 및 입력</li> <li>▶ 글꼴 효과 변경하기</li> <li>▶ 환경설정하기</li> <li>▶ 편집 용지 및 환경설정 과 데이터 입력, 저장방법 알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ ITQ 파포 환경 설정하기</li> <li>▶ 슬라이드 레이아웃 6개 삽입, 페이지설정, 슬라이드마스터 지정하기</li> <li>▶ ITQ한글 환경 설정하기</li> <li>▶ 용지설정 및 번호지정, 조판부호, 글자판변경하기, 스타일지정하기 (글자와 문단모양설정)</li> <li>▶ 코딩 스크래치 시작하기</li> <li>- 프로그램 설치 및 화면구성 알아보기</li> </ul>
	2주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 마우스 교실(클릭, 더블클릭, 드래그, 오른쪽 클릭 사용방법알기), 종합활동(대칭 그림 그리기)</li> <li>▶ 마우스 사용방법 알기</li> <li>▶ 클릭, 더블클릭, 드래그 방법 알기</li> <li>▶ 글자모양을 내 맘대로 꾸미기</li> <li>▶ 글꼴 스타일 변경 및 글머리 기호 삽입하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 도형 작성하기</li> <li>▶ 도형 삽입 및 도형 채우기, 선 색, 선스타일 지정하기</li> <li>▶ 특수 문자 입력하기</li> <li>▶ 특수문자 입력, 자동번호 매기기</li> <li>▶ 기능 해제하기, 하이퍼링크 제거하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 슬라이드마스터 작성</li> <li>▶ 완전정복01 ~ 06번까지 작성</li> <li>▶ 스타일 기능</li> <li>▶ 완전정복01 ~ 10번까지 작성</li> <li>▶ 배경 삽입 및 스프라이트 모양 변경</li> <li>- 무대에 배경을 삽입한 후 원하는 모양 그려 넣기</li> <li>- 2개의 스프라이트가 간단한 대화하기</li> </ul>
	3주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 마우스 교실(비행기 색칠하기)</li> <li>▶ 타자연습하기</li> <li>▶ 올바른 타자운지법으로 타자연습하기</li> <li>▶ 한자, 그림, 클립아트 삽입</li> <li>▶ 한자, 그림, 클립아트 삽입 및 활용방법 알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 도형 채우기</li> <li>▶ 도형 그라데이션 및 질감 효과 적용하기</li> <li>▶ 한자입력하기</li> <li>▶ 한자 입력 및 교정부호 이해하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 표지디자인 작성</li> <li>▶ 도형삽입, 정편집, 복사 및 붙여넣기, 그림, 워드아트삽입 및 효과 지정하기</li> <li>▶ 표 작성하기</li> <li>▶ 표삽입, 글꼴 속성 변경, 색채우기, 선그리기, 블록계산식, 캡션 지정하기</li> <li>▶ 키보드로 유형 움직이기</li> <li>▶ 유형 스프라이트를 이용하여 x-y 좌표 값 확인 및 이동하기</li> </ul>
	4주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 마우스 교실(공룡 색칠하기), 키보드 교실(가가나나 내용입력)</li> <li>▶ 종합활동(같은 그룹 만들기)</li> <li>▶ 도형삽입 및 효과지정하기</li> <li>▶ 도형삽입, 도형과 선 효과지정, 회전기능알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 도형 효과 적용하기</li> <li>▶ 다양한 도형 효과 및 스타일 적용하기</li> <li>▶ 글자모양 과 문단모양</li> <li>▶ 글자모양과 문단모양 개념 및 활용방법알기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 표지디자인 작성</li> <li>▶ 완전정복01 ~ 06번까지 작성</li> <li>▶ 표 작성하기</li> <li>▶ 완전정복01 ~ 10번까지 작성</li> <li>▶ 모두가 사라지는 마술 카메라</li> <li>▶ 사진관의 이미지로 스프라이트를 꾸며놓고, 사진을 찍으면 모두 사라지도록 코딩하기</li> </ul>
	1:1 개인 지도와 아이의 요구의 따라 진도가 다를 수 있습니다.			

# 방과후학교 ( 수학 부) 프로그램 3 월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획				결재		부장 김우진		교감 박기원	
강의실		방과후 1 교실		지도강사		장혜원 장혜원			
지도기간		2017년 3 월 1 일 - 2017년 3 월 31 일							
차시별 지도 계획									
날짜 (차시)		1,2학년		3,4학년		5,6학년			
3월	1주	1학년	1에서 9까지 순서대로 읽고 쓰기	3학년	덧셈하기 315+193=?	5학년	약수 배수 알아보기 6의약수쓰기		
		2학년	백,몇백 알아보기 90 보다 10 큰수는 얼마일까요?	4학년	다섯자리수 알아보기 53271읽어보기	6학년	각기둥 알아보기 삼각기둥 사각기둥		
	2주	1학년	1에서 9까지 순서대로 읽고 쓰기	3학년	여러 가지방법으로 덧셈하기	5학년	약수와 배수의 관계 알아보기		
		2학년	세자리수 알아보기 100이 2, 10이 3, 1이 5 이면 얼마일까요?	4학년	억,조 알아보기 235409432154 78을 읽어보세요	6학년	각기둥의 전개도 그리기		
	3주	1학년	몇째일까 읽고 쓰기	3학년	뺄셈하기 541 - 321=?	5학년	공약수와 최대공약수 알아보기		
		2학년	띄어세기 두수의 크기비교 592 < 628	4학년	큰수의 띄어세기	6학년	각뿔 알아보기		
	4주	1학년	두수의 크기비교	3학년	여러 가지방법으로 뺄셈하기	5학년	공배수와 최소공배수 알아보기		
		2학년	수의 규칙찾기 341→441→541→ 641→ <input type="text"/>	4학년	큰수의 크기비교	6학년	각뿔의 전개도 그리기		

# 방과후학교(스포츠)프로그램 (3)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 강우성	교감 김민
강의실	강당	지도강사	박동철	김민
지도기간	2018년 3월 2일 - 2018년 3월 30일			
지시범 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
3월	<b>기초체력 테스트</b> 1. 줄넘기: 기본 1분 2. 좌전굴: 유연성 3. 왕복달리기: 5m 왕복 5 4. 좌.우 점프: 1분간 점프 5. 구기: 축구공 정확히 보내기	<b>기초체력 테스트</b> 1. 줄넘기: 기본 1분 2. 좌전굴: 유연성 3. 왕복달리기: 5m 왕복 5 4. 좌.우 점프: 1분간 점프 5. 구기: 축구공 정확히 보내기	<b>기초체력 테스트</b> 1. 줄넘기: 기본 1분 2. 좌전굴: 유연성 3. 왕복달리기: 5m 왕복 5 4. 좌.우 점프: 1분간 점프 5. 구기: 축구공 정확히 보내기	
	<b>공굴리기, 던지기</b> 1. 장애물 점핑 2. 달리기 3. 공굴리기 / 공 던지기	<b>공굴리기, 던지기</b> 1. 장애물 점핑 2. 달리기 3. 공굴리기 / 공 던지기	<b>공굴리기, 던지기</b> 1. 장애물 앞뒤, 좌우 점핑 2. 달리기 3. 공굴리기 / 공 던지기	
	<b>줄넘기, 구기(축구)</b> 1. 줄넘기 기본 2. 축구 인사이드 패스 3. 패스 게임	<b>줄넘기, 구기(축구)</b> 1. 줄넘기 기본 2. 축구 인사이드 패스 3. 패스 게임	<b>줄넘기, 구기(축구)</b> 1. 줄넘기 기본 2. 축구 인사이드 패스 3. 패스 게임 4. 미니게임	
	<b>줄넘기, 구기(축구)</b> 1. 줄넘기: 한발뛰기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 지그재그 드리블 4. 게임	<b>줄넘기, 구기(축구)</b> 1. 줄넘기: 한발뛰기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 지그재그 드리블 4. 게임	<b>줄넘기, 구기(축구)</b> 1. 줄넘기: 한발뛰기 2. 축구 인사이드 드리블 3. 지그재그 드리블 4. 미니게임	

# 방과후학교 (바이올린부) 프로그램 (3)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 김원석	교감 박하은
강의실	방과후교실2	지도강사	백하은	
지도기간	2018년 3 월 6 일 - 2018년 3 월 29 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
3월	1주	악기소개:바이올린과 활의 명칭에 대해 설명하기 각 줄에 대한 특징 설명하기 악기 현과 음이름 :각 줄 G,D,A,E의 개방현 음이름 알기	악기소개:바이올린과 활의 명칭에 대해 설명하기 각 줄에 대한 특징 설명하기 악기 현과 음이름 :각 줄 G,D,A,E의 개방현 음이름 알기	악기소개:바이올린과 활의 명칭에 대해 설명하기 각 줄에 대한 특징 설명하기 악기 현과 음이름 :각 줄 G,D,A,E의 개방현 음이름 알기
	2주	활 잡기 : 손가락 모양 유지하기, 손가락 힘빼서 구부리기, 활모양 유지하면서 손목 돌려보기 (멍멍이,엄마안아주고,아가 업어주고,선생님 땅, 지렁이,터널 등 )	활 잡기 : 손가락 모양 유지하기, 손가락 힘빼서 구부리기, 활모양 유지하면서 손목 돌려보기 (멍멍이,엄마안아주고,아가 업어주고,선생님 땅, 지렁이,터널 등 )	활 잡기 : 손가락 모양 유지하기, 손가락 힘빼서 구부리기, 활모양 유지하면서 손목 돌려보기 (멍멍이,엄마안아주고,아가 업어주고,선생님 땅, 지렁이,터널 등 )
	3주	악기잡기: 왼손을 오른쪽 어깨 위에 올려놓고 악기를 고정시키기, 장시간 자세 유지하기	악기잡기: 왼손을 오른쪽 어깨 위에 올려놓고 악기를 고정시키기, 장시간 자세 유지하기	악기잡기: 왼손을 오른쪽 어깨 위에 올려놓고 악기를 고정시키기, 장시간 자세 유지하기
	4주	악기잡기,활잡기 : 악기와 활을 동시에 잡고 개방현 굿기, 활 중간에서 굿기	악기잡기,활잡기 : 악기와 활을 동시에 잡고 개방현 굿기, 활 중간에서 굿기	악기잡기,활잡기 : 악기와 활을 동시에 잡고 개방현 굿기, 활 중간에서 굿기

# 방과후학교 ( 미술 부) 프로그램 ( 3 )월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결 재	부 장	교 감
			김영남	신금화
강 의 실	3층 미술실	지도강사	신 금 화	신금화
지도기간	2018년 3 월 5 일 - 2018년 3 월 28 일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
3월	1주	마인드맵을 이용한 자기소개 그림그려보기	마인드맵을 이용한 자기소개 그림그려보기	마인드맵을 이용한 자기소개 그림그려보기
	2주	씩이 나는 모습을 관찰하여 다양한 재료로 그려보기	씩이 나는 모습을 관찰하여 다양한 재료로 그려보기	씩이 나는 모습을 관찰하여 다양한 재료로 그려보기
	3주	스칸디아모스 이끼를 이용한 나무액자 만들어보기	스칸디아모스 이끼를 이용한 나무액자 만들어보기	스칸디아모스 이끼를 이용한 나무액자 만들어보기
	4주	일본에 대해 배워보고 인상 깊었던 부분 그림으로 그려보기	일본에 대해 배워보고 인상 깊었던 부분 그림으로 그려보기	일본에 대해 배워보고 인상 깊었던 부분 그림으로 그려보기

# 방과후학교 (로봇과학부) 프로그램 (3)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획		결재	부장 김원석	교감 
강의실	방과후교실 1	지도강사	유민선 	
지도기간	2018년 3월 5일 - 2018년 3월 31일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
3월	1주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 지능형 로봇이란 무엇인지 알아본다.</li> <li>▲ 로봇의 종류에 대해 알아본다.</li> <li>▲ 로봇 조립하기 전 주의사항과 올바른 공구사용법에 대해 배워본다.</li> <li>▲ 다양한 부품들의 이름과 생김새에 대해 알아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 지능형 로봇이란 무엇인지 알아본다.</li> <li>▲ 로봇의 종류에 대해 알아본다.</li> <li>▲ 로봇 조립하기 전 주의사항과 올바른 공구사용법에 대해 배워본다.</li> <li>▲ 다양한 부품들의 이름과 생김새에 대해 알아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 지능형 로봇이란 무엇인지 알아본다.</li> <li>▲ 로봇의 종류에 대해 알아본다.</li> <li>▲ 로봇 조립하기 전 주의사항과 올바른 공구사용법에 대해 배워본다.</li> <li>▲ 다양한 부품들의 이름과 생김새에 대해 알아본다.</li> </ul>
	2주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 벌레로봇 "티티" 만들기</li> <li>▲ 워크북 조립도를 보고 티티 로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ 지능형 로봇에 대한 정의 및 어원을 알아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 벌레로봇 "티티" 만들기</li> <li>▲ 워크북 조립도를 보고 티티 로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ 지능형 로봇에 대한 정의 및 어원을 알아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 벌레로봇 "티티" 만들기</li> <li>▲ 워크북 조립도를 보고 티티 로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ 지능형 로봇에 대한 정의 및 어원을 알아본다.</li> </ul>
	3주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ LED보드와 멜로디보드를 이용하여 빛과 소리가 나오게 작동해본다.</li> <li>▲ 티티 로봇에 사용된 LED보드 활용에 대해 알아본다.</li> <li>▲ 내가 만든 티티로봇을 작동시켜보고 워크북 동작설명을 작성한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ LED보드와 멜로디보드를 이용하여 빛과 소리가 나오게 작동해본다.</li> <li>▲ 티티 로봇에 사용된 LED보드 활용에 대해 알아본다.</li> <li>▲ 내가 만든 티티로봇을 작동시켜보고 워크북 동작설명을 작성한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ LED보드와 멜로디보드를 이용하여 빛과 소리가 나오게 작동해본다.</li> <li>▲ 티티 로봇에 사용된 LED보드 활용에 대해 알아본다.</li> <li>▲ 내가 만든 티티로봇을 작동시켜보고 워크북 동작설명을 작성한다.</li> </ul>
	4주	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 비행기로봇 "에어크래프트" 만들기</li> <li>▲ 워크북 조립도를 보고 에어크래프트 로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ DC모터에 대해 알아보고 에어크래프트에 DC모터를 장착해보고 방향을 설정한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 비행기로봇 "에어크래프트" 만들기</li> <li>▲ 워크북 조립도를 보고 에어크래프트 로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ DC모터에 대해 알아보고 에어크래프트에 DC모터를 장착해보고 방향을 설정한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲ 비행기로봇 "에어크래프트" 만들기</li> <li>▲ 워크북 조립도를 보고 에어크래프트 로봇을 제작해본다.</li> <li>▲ DC모터에 대해 알아보고 에어크래프트에 DC모터를 장착해보고 방향을 설정한다.</li> </ul>