
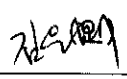


# 방과후학교 ( 공예부 ) 프로그램 ( 10 )월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결 재	담 당 교 사
				
강 의 실	미술실	지 도 강 사	김은미 	
지도기간	2019년 10월 1일 - 2019년 10월 31일			
지정된 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
10월	1주 스프링 인형(클레이아트) 자동차에 놓아도 좋고 전화기 옆에 놓아도 좋을 스프링인형 자신이 좋아하는 캐릭터를 만들어 꾸미기	스프링 인형(클레이아트) 자동차에 놓아도 좋고 전화기 옆에 놓아도 좋을 스프링인형 자신이 좋아하는 캐릭터를 만들어 꾸미기	스프링 인형(클레이아트) 자동차에 놓아도 좋고 전화기 옆에 놓아도 좋을 스프링인형 자신이 좋아하는 캐릭터를 만들어 꾸미기	
	2주 감사봉투(종이접기) 종이접기의 기본에 속하는 방석접기와 문접기를 기본으로 접고 만들어 부모님께 감사의 쿠폰을 넣어 드리기	감사봉투(종이접기) 종이접기의 기본에 속하는 방석접기와 문접기를 기본으로 접고 만들어 부모님께 감사의 쿠폰을 넣어 드리기	감사봉투(종이접기) 종이접기의 기본에 속하는 방석접기와 문접기를 기본으로 접고 만들어 부모님께 감사의 쿠폰을 넣어 드리기	
	3주 캐러밴 캠핑(미니어처아트) 나무로 만든 작은 침대, 의자, 캐러반 등을 조립하고 붙인 후, 색칠하며 위치를 정하고 클레이로 꾸며 완성하기	캐러밴 캠핑(미니어처아트) 나무로 만든 작은 침대, 의자, 캐러반 등을 조립하고 붙인 후, 색칠하며 위치를 정하고 클레이로 꾸며 완성하기	캐러밴 캠핑(미니어처아트) 나무로 만든 작은 침대, 의자, 캐러반 등을 조립하고 붙인 후, 색칠하며 위치를 정하고 클레이로 꾸며 완성하기	
	4주 쿠기클레이(요리) 색색이 다른 반죽을 가지고 색이 다른 반죽을 섞어보며 모양을 만들고 꾸민 후, 오븐에 구워 식힌 후에 봉투에 담아 가져가기	쿠기클레이(요리) 색색이 다른 반죽을 가지고 색이 다른 반죽을 섞어보며 모양을 만들고 꾸민 후, 오븐에 구워 식힌 후에 봉투에 담아 가져가기	쿠기클레이(요리) 색색이 다른 반죽을 가지고 색이 다른 반죽을 섞어보며 모양을 만들고 꾸민 후, 오븐에 구워 식힌 후에 봉투에 담아 가져가기	

※사정에 따라 변경될 수 있음.



# 방과후학교 ( 배드민턴부 ) 프로그램 (10)월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결 재	담 당 교 사 
강 의 실	강당	지 도 강 사	양 명 원 (인)	
지도기간	2019년 10월 1일 - 2019년 10월 31일			
날 짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
10월	1주	푸시 백핸드 푸시 마스터 하도록 지도하기	푸시 백핸드 푸시 마스터 하도록 지도하기	푸시 백핸드 푸시 마스터 하도록 지도하기
	2주	헤어핀 스핀 헤어핀 마스터 하도록 지도하기	헤어핀 스핀 헤어핀 마스터 하도록 지도하기	헤어핀 스핀 헤어핀 마스터 하도록 지도하기
	3주	드라이브 포핸드 드라이브 마스터 하도록 지도하기	드라이브 포핸드 드라이브 마스터 하도록 지도하기	드라이브 포핸드 드라이브 마스터 하도록 지도하기
	4주	언더 핸드 클리어 포핸드 언더 핸드 클리어 마스터 하도록 지도하기	언더 핸드 클리어 포핸드 언더 핸드 클리어 마스터 하도록 지도하기	언더 핸드 클리어 포핸드 언더 핸드 클리어 마스터 하도록 지도하기
	5주	언더 핸드 클리어 포, 백핸드 언더 핸드 클리어 마스터 하도록 지도하기	언더 핸드 클리어 포, 백핸드 언더 핸드 클리어 마스터 하도록 지도하기	언더 핸드 클리어 포, 백핸드 언더 핸드 클리어 마스터 하도록 지도하기

# 방과후학교 ( 수학 부) 프로그램 10월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결재	담당교사 			
강의실	1층 방과후수학교실	지도강사	이 지 선 				
지도기간	2019년 10월 1일 - 2019년 10월 31일						
차시별 지도 계획							
날짜(차시)	1,2학년		3,4학년		5,6학년		
10월	1주	1학년	- 몇십 알아보기 - 10개씩 묶음 6개와 10개씩 묶음 7개는 각각 어떻게 쓸까	3학년	올림이 없는 (세자리수)×(한자리수) 알의자리에서 올림이 있는(세자리수)×(한자리수)	5학년	-이상과이하알아보기 -초과와 미만알아보기
		2학년	100 이 10개인수와 100 이 3개인수는 어떤수이고 어떻게읽을까	4학년	- 함이 1보다 작은 진분수의 덧셈 - 함이 1보다 큰 진분수의 덧셈	6학년	(분수)÷(분수) -분모가 다른(분수)÷(분수)
	2주	1학년	-99까지의 수 알아보기 -10개씩 묶음과나갈개는 어떻게 쓰고 읽을까?	3학년	십의자리에서 올림이 있는 (세자리수)×(한자리수) 십의 자리,백의 자리에서 올림이 있는 (세자리수)×(한자리수)	5학년	-수의범위를 활용하여 문제해결하기 -수의범위를 수직선에 나타내기
		2학년	네자리수는 어떻게 쓰고 읽을까 각자리의 숫자가 나타내는 값을 어떻게 알수 있을까	4학년	- 진분수의 덧셈 1-진분수 - 받아올림이 없는 (대분수)+(대분수)	6학년	(자연수)÷(분수), (분수)÷(분수)를 (분수)×(분수)로 나타내기
	3주	1학년	수의 순서 -60보다 1큰수와 1작은수는 얼마일까	3학년	(몇십)×(몇십) (몇십몇)×(몇십) 계산하기	5학년	-올림,버림알아보기
		2학년	1000씩 100씩 10씩, 1씩 위에세면 수가 어떻게 변할까	4학년	-받아올림이 있는 (대분수)+(대분수) -받아올림이 있는 (대분수)+(대분수)	6학년	(자연수)÷(분수) (가분수)÷(분수) (대분수)÷(분수) 계산하기
	4주	1학년	-수의 크기 비교하기,짝수와 홀수 -두수의 크기 비교는 어떻게 할까?	3학년	(몇)×(몇십몇)계산하는 방법 알아보기 올림이 한번있는 (몇십몇)×(몇십몇)	5학년	반올림알아보기 올림,버림,반올림을 활용하여 문제 해결하기
		2학년	수모형으로 두수의 크기는 어떻게 비교할까 각 자리의 숫자가 나타내는값으로 두수의 크기는 어떻게 비교할까	4학년	-받아내림이 없는 (대분수)-(대분수) -(자연수)-(대분수) -받아내림이 있는 (대분수)-(대분수)	6학년	직육면체의 겉넓이 구하는 방법 알아보기

# 방과후학교 ( 미술 부) 프로그램 ( 10 )월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결 재	담 당 교 사 
강 의 실	미술실	지 도 강 사	최 은 정 	
지도기간	2019년 10 월 1 일 - 2019년 10 월 31 일			
2019년 10월 미술 지도계획				
날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
10월	1주	움직이는 인물 표현	움직이는 인물표현	움직이는 인물표현
	2주	가을풍경표현	가을풍경표현	가을풍경표현
	3주	판화	판화	판화
	4주	수묵그림	수묵그림	수묵그림

# 방과후학교 (바이올린부) 프로그램 ( 10 )월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결 재	담 당 교 사
				③원석
강 의 실		지 도 강 사	박 주 미 (박주미)	
지도기간	2019년 10월 1일 - 2019년 10월 31일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)		1,2학년	3,4학년	5,6학년
10월	1주	d현음정 활 각도 연습	d현 음정 활 각도 연습	d현 음정 활 각도 연습
	2주	d현 포지션 음악이론	d현 포지션 음악이론	d현 포지션 음악이론
	3주	16분 음표 16분 쉼표 개인레슨 및 음악이론	16분 음표 16분 쉼표 개인레슨 및 음악이론	16분 음표 16분 쉼표 개인레슨 및 음악이론
	4주	할로윈 연주 및 파티	할로윈 연주 및 파티	할로윈 연주 및 파티

# 방과후학교 ( 로봇과학부) 프로그램 ( 10 )월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결 재	담 당 교 사
				(인)
강 의 실	방과후교실 2	지 도 강 사	이미라 <i>이미라</i>	
지도기간	2019년 10월 1일 - 2019년 10월 31일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년	3,4학년	5,6학년	
10월	1주	<ul style="list-style-type: none"><li>- 경운기란 무엇인지, 경운기의 특징에 대해 알아보기</li><li>- C링과 링크볼트를 이용하여 경운기 로봇 덤덤이 조립하기</li><li>- 덤덤이를 전, 후, 좌, 우로 동작시켜 보면서 장애물을 피해 목적지까지 도착하기</li><li>-알고리즘에 대해 알아보고, 알고리즘 만드는 방법 이해하기</li></ul>		
	2주	<ul style="list-style-type: none"><li>- 특수자동차 덤프트럭에 대해 알아보기</li><li>- C링과 링크볼트, 경첩을 이용하여 적재함(짐칸)을 올렸다 내렸다 하는 덤프 조립하기</li><li>- 덤프의 적재함에 물건을 싣고 목적지까지 옮겨보기</li><li>- DC모터와 서보모터의 함수에 대해 알아보고, while 반복문과 if 조건문 알아보기</li></ul>		
	3주	<ul style="list-style-type: none"><li>- 특수자동차 로더에 대해 알아보기</li><li>- 조립 시 주의사항을 알고, 조립도를 보면서 로더 조립하기</li><li>- 로더의 바스켓으로 물건을 들어 올려 목적지까지 옮겨보기</li><li>- 마찰력에 대해 알아보고, 우리 생활 속에서 마찰력을 이용한 경우 찾아보기</li></ul>		
	4주	<ul style="list-style-type: none"><li>- 배틀로봇의 종류와 특징, 공격 방법 등에 대해 알아보기</li><li>- 필요한 부품을 확인 후, 포세이돈 조립하기</li><li>- RF 리모컨으로 포세이돈을 조종하면서 상대로봇을 밀어내는 배틀대회 열어보기</li><li>- 관성에 대해 알아보고, 우리 생활 속에서 관성이 작용한 경우 찾아보기</li></ul>		

# 방과후학교 ( 컴퓨터부 ) 프로그램 ( 10 )월 지도계획

방과후학교 프로그램 지도계획			결 재	담 당 교 사  (원)
강 의 실	2층컴퓨터실	지 도 강 사	소라	김민
지도기간	2019년 10월 1 일 - 2019년 10월 31일			
차시별 지도 계획				
날짜 (차시)	1,2학년 (레고월드)	3,4학년 (엑셀)	5,6학년 (DIAT-파워)	
10월	1주	★내 컴퓨터 속으로 레고를 다시 편집하거나 저장 ★블럭 팔레트 속 블럭 색상 팔레트로 블럭찾기	★함수활용하기1 SUM, AVERAGE, RANK 함수에 대해 알아보기 ★함수활용하기2 MAX, MIN 함수와 IF 함수에 대해 알아보기	★그림 입력과 쪽 테두리 설정 그림 입력하기, 쪽 테두리를 머 리말을 포함하여 설정하기 ★표 입력 / 차트 입력 표를 만든 후 편집하기, 차트를 만든 후 차트 마법사를 이용하여 편집하기
	2주	★동물원을 만들어요1 방향키를 이용하는 방법을 알아보기 ★동물원을 만들어요2 블럭을 삭제하는 방법 - 숫자놀이	★함수활용하기4 LEFT, MID, RIGHT 함수에 대해 알아보기 ★함수활용하기5 LARGE, SMALL, COUNTIF 함수에 대해 알아보기	★유형정복 모의고사 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습 ★유형정복 모의고사 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습
	3주	★춤추는 피규어 피규어의 몸을 회전하여 춤추는 모습을 표현 ★피규어 변신 [블럭 팔레트]를 이용하여 머리 스타일을 완성	★함수 마법사 사용하기1 ROUND 함수와 SUMIF 함수에 대해 알아보기 ★함수 마법사 사용하기2 YEAR, MONTH, DAY 함수에 대해 알아보기	★유형정복 모의고사 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습 ★유형정복 모의고사 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습
	4주	★색을 바꾸는 방법 색상 페인트 도구를 클릭하여 팔레트를 이용하는 방법 ★연결방법 서로 다른 방향의 블럭을 연결 하려면 키보드의 방향키를 이용 하여 연결	★차트 만들기 차트 작성과 각 구성 요소에 대해 이해 ★차트 편집 변경하기 차트 모양 변경과 데이터 레이블 지정 방법	★유형정복 모의고사 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습 ★유형정복 모의고사 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습