



만화그리기반



만화그리기 반에서는 무엇을 배우나요?

1,2학년 - 재미있는 캐릭터를 색칠하고 그리면서 기초미술조형 이론을 익히고 미술도구 사용법을 배웁니다.

3,4학년 - 좋아하는 캐릭터를 그려보고 이야기를 꾸미고, 만화도구와 만화기초이론을 배웁니다.

5,6학년 - 웹툰,만화,애니메이션의 기본구조와 이론을 배우고, 만화 제작 기법을 배웁니다.

Point 1. 학년별 시트지(교재)를 제공하여 수준에 맞는 수업을 진행합니다.

Point 2. 만화그리기 실기와 스토리 제작 이론을 함께 배웁니다.



개인준비물 안내

※ 공통: 수채화물감,파레트,수채화용붓(8호,12호),물통,물티슈,싸인펜,색연필,교재

※ 3~6학년: 만화용라이너펜(공동구매)

A반(1~2학년),주2회 **B반(2~4학년),주4회** **C반(4~6학년),주4회**

※ 반별 학년구분은 권장사항이며, 전학년이 신청가능합니다.

※ 방과후수업문의 : 010-5347-1927(유효정)

방과후

미술클레이

행복한 아이들의 창작 놀이터

창의적으로 생각하고 표현해요

- * 그리고 만들고 표현하는 시간
- * 다양한 장르의 그리기를 통한 상상력 자극
- * 재료와 기법을 통한 표현력의 증대

교육내용 기초 드로잉, 크레파스화, 수채화
클레이, 만들기, 표현 기법 등

수업 시간표 1부 13:20 ~ 14:00 월 금
2부 14:10 ~ 14:50 월화수금
3부 15:00 ~ 15:40 월화수금

문의 김은영 010-3624-8470

방과 후 학교



바이올린



바이올린을 배우면?

- 음악교육은 함양과 **두뇌발달**에 효과적
- 친구들과 합주를 통해 **사회성, 협동심, 집중력** 향상
- 음악적 표현 방법을 습득함으로써 **표현력, 창의력** 향상

수업시간엔 무얼할까?

- 친구들과 즐거운 **합주, 앙상블**
- 개인 진도에 맞춘 **1:1레슨** 및 **단체 레슨**
- 바이올린 연주에 필요한 **기초 이론, 바른자세**



수업 요일: 월, 화, 수, 금

1부 : 2시10분~2시50분

2부 : 3시00분~3시40분

3부 : 3시50분~4시30분

수업문의 010-2929-7353

방과후 영어 교실 수강모집



자동음성기능이 탑재된 온라인 학습

교재학습과 연계된 재미있는
게임학습 및 자동음성기능이 탑재되어
Speaking 훈련이 가능합니다.



수준별 맞춤학습과 철저한 학생관리시스템

레벨테스트 결과로 수준별 맞춤수업이 진행되며
LMS(관리시스템)로 숙제관리,
성적관리를 체계적으로 관리합니다.



멀티미디어 수업

다양한 멀티미디어를 활용한 수업은 학생들의 이해와
즐거움을 함께 전달합니다.



영어발표 및 포트폴리오 관리

학습결과물을 포트폴리오로 관리하여
영어발표와 말하기 수업의 학습효과를 극대화합니다.



전자도서관 다독습관 관리

양질의 미국도서를 읽고 다독습관을 들일 수
있도록 지도합니다.



영어로 **차신있게** 발표하자!

주제중심의 통합 언어 교육 프로그램

class

你好!

(니하오: 안녕하세요)



중국어 ·한자 안내문

방과후 중국어 문의 및 신청 : 010-2977-2010

◆글로벌 시대에 중국어의 가치가 높아지고 있습니다. 막 배우기 시작한 학생들을 대상으로 기초적인 내용과 중국어 단계별 수업으로 발음, 중국어회화, 노래, HSK,한자 자격증 취득까지 학생의 연령에 알맞게 지도합니다.

◆아이들 행복한 미래를 위해 중국어를 즐겁고 흥미있게 중국어와 한자를 쉽게 체득 할 수 있는 부서입니다.

A부 (1~2학년)

-14:10~14:50

B부 (3~4학년)

-15:00~15:40

C부 (1~6학년)

-15:50~16:30



교육비 및 교재비별도



2020년 컴퓨터 안내문

안녕하십니까? 풍문초등학교 컴퓨터교실 입니다.

급변하는 정보화 시대에 가장 가치 있게 평가되는 항목이 바로 정보력인 만큼 저희 풍문 초등학교 컴퓨터교실에서는 우수한 정보력을 가진 IT인재를 육성하기 위해 노력하고 있습니다.

컴퓨터는 모든 교육과정에 있어 중요한 교육 수단으로 폭 넓게 활용되고 있으며 무엇보다도 기초적인 지식을 바탕으로 꾸준한 연습이 필요한 과목입니다.

학부모님의 지속적인 관심과 성원을 부탁드립니다, 자녀들의 수업이 효과적으로 진행될 수 있도록 이번에 개설되는 컴퓨터 교육과정을 참고하시어 정해진 기간에 수강신청을 해주시면 감사하겠습니다.

등록 안내

- ✿ 교육대상 컴퓨터를 좋아하는 1학년 ~ 6학년
- ✿ 교육기간 2020년 3월 9일(월) ~ 2021년 1월 29일(금)
- ✿ 수 강 료 주4회 32,000원
- ✿ 문의사항 컴퓨터실 010-7150-2225 김경화 선생님



컴교실 소식

초·중등 SW교육

01 SW교육 필수화 기반 마련

- SW교원 역량제고 및 교원 확보
- SW교과서 개발 및 콘텐츠 보급
- SW인프라 단계적 확충

02 SW교육 우수모델 창출·확산

- SW교육 선도교육청 지정 운영
- SW교육 우수학교 모델 창출
- 자유학기제 연계 SW교육 확대

03 SW우수인재 발굴·지원

- SW마이스터고 확대
- 정보통신분야 특성화고-전문대 연계교육 실시
- SW영재 발굴 지원

04 민간 참여 및 글로벌 교류 활성화

- 민간기업 및 대학의 교육기부 활성화
- 글로벌 협력을 통한 SW교류 활성화

SW교육의 활성화...교육과정 전면 개편

- ◆ ('15년~'18년) 중학교는 '17년까지, 초등학교는 '18년까지 SW교육 필수화를 위한 기반 마련
- ◆ ('18년 이후) 정규 교과과목 및 그 외 **방과후학교**, 창의적 체험 활동 및 동아리 활동 등을 통해 **SW교육 저변 확대**

<초·중·고 2015교육과정 개편 내용>

구분	현행	개편안	주요 개편 방향
초등학교 ('19년 ~)	실과 內 ICT 단원(12시간)	실과 內 SW 기초교육 실시 (17시간 이상)	· 문제해결과정, 알고리즘, 프로그래밍 체험 · 정보윤리의식 함양
중학교 ('18년 ~)	'정보' 과목 (선택교과)	'정보'과목 34시간 이상 (필수교과)	· 컴퓨팅사고 기반 문제해결 실시 · 간단한 알고리즘, 프로그래밍 개발
고등학교 ('18년 ~)	'정보'과목 (심화선택과목)	'정보'과목 (일반선택 과목)	· 다양한 분야와 융합하여 알고리즘, 프로그램 설계

교육과정 안내

수강반	교재	정규반 교육내용
창의·코딩놀이 (entry)		<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 사고력을 통해 컴퓨터 과학의 기본 개념과 원리 및 컴퓨팅시스템을 활용하여 실생활 및 다양한 분야에서 활용, 적용할 수 있는 능력을 기움 블록 코딩 방식을 통해 문제 해결 방법 및 절차를 배우는 과정으로 알고리즘의 기본을 배우는 과정입니다.
코딩스쿨 (entry)		<ul style="list-style-type: none"> 누구나 쉽고 재미있게 소프트웨어를 배우고 가르칠 수 있는 비영리 소프트웨어 학습 플랫폼 입니다. 일상생활에서 실제로 사용 가능한 다양한 기능을 예제로 제시함으로써 만들어지는 과정과 원리를 단계별로 상세히 설명되어 있습니다.
<국가공인> ITQ 파워포인트 한글		<ul style="list-style-type: none"> 한국생산성본부에서 주최하는 국가공인기술자격증 실기시험만으로 자격증 취득/ ITQ한글, 파워포인트, 엑셀, 인터넷 프로그램의 고급기능을 익혀 자격증대비 및 학교숙제와 보고서 작성에 활용할 수 있습니다. ITQ 3과목 A등급 = OA MASTER 자격취득 500점 만점: 400점↑"A"/ 300점↑"B"/ 200점↑"C"
<국가공인> DIAT 엑셀 파워포인트		<ul style="list-style-type: none"> 한국정보통신본부에서 주최하는 국가공인기술자격증 실기시험만으로 취득이 가능한 IT분야 국가공인 자격증 ⇒ 대비반(3)+실전반(3)=6개월 과정 (개인차 있음) DIAT 스프레드시트, 프레젠테이션의 기능을 익히고 정보 활용 능력을 갖추실 수 있는 교육훈련 참여 유도 고급: 해당과제의 80%~100%해결 능력 중급:해당과제의 60%~79%해결 능력 초급:해당과제의 40%~59%해결 능력

시간표 안내

요일 시간	월	화	수	금
1부 14:10 - 14:50	창의·코딩 놀이(entry) (1~2학년)	창의·코딩 놀이(entry) (1~2학년)	창의·코딩 놀이(entry) (1~2학년)	창의·코딩 놀이(entry) (1~2학년)
2부 15:00 - 15:40	ITQ 파워포인트 (1~4학년)	ITQ 파워포인트 (1~4학년)	ITQ 파워포인트 (1~4학년)	창의·코딩 놀이(entry) (1~4학년)
3부 15:50 - 16:30	ITQ 한글 (3~6학년)	ITQ 한글 (3~6학년)	ITQ 한글 (3~6학년)	코딩스쿨 (entry) (3~6학년)

컴퓨터 신청은 이렇게

◇ 처음배우는 1~2학년
▶ 창의·코딩 놀이
(엔트리) 1,2

◇ 처음배우는 3~4학년
▶ 창의·코딩 놀이
(엔트리) 3,4
▶ ITQ 파워포인트
▶ DIAT 파워포인트

◇ 처음배우는 5~6학년
▶ 코딩스쿨
▶ 창의·코딩 놀이
(스크레치) 4
▶ ITQ 한글
▶ DIAT 엑셀

<학년에 따라 교재는 바뀔수
있습니다.
컴퓨터를 처음 시작하거나
반(과정)선택이 어려우시면
컴퓨터실로 전화문자주세요.>

방과후 창의수학은

어떤 사물을 다양하게 적용하는

융용력

➢ 사고를 자극하는 수학실험으로 수학개념 정립

사물을 구체적으로 살펴보는

집중력

➢ 체험을 통한 활동 융합수학

➢ 교구를 통해 수학적 사고와 원리 이해

사물을 바탕으로 다양한

창의력
상상력

➢ 평면적 단면적 사고가 아닌 입체적 사고 활동

정확성, 합리성을 통한

수리력
사고력



평면과입체를 이미지화 하여 표현하는

공간
지각능력

수업진행

Thinking
Map

브레인스토밍 과정으로 발표력 향상

생각열기

도입 과정으로 집중력, 자신감 향상

생각공들

새로운 정보를 알게 되는 과정으로
작업 성취도 향상

생각올라

도식화 하여 교구를 통한 설계, 제작, 체험하는
과정으로 공간지각능력, 자신감, 성취감 향상

창의력
익숙

사고 창의력 문제를 해결하여
사고력, 문제해결능력 향상

강사 최 현 정 (010-4234-0524)

주산암산을 알면 수학이 보인다

두뇌발달!
집중력향상!

암수에 대한
집중력이
높아집니다

두뇌개발
촉진효과가
있습니다

계산력이 빠르고
정확해집니다

수업진행

수학

새 교과서 개정에 따른 수와 연산 영역의
교과서 익힘책을 분석하여 핵심 개념을 학습할 수 있다.

연산

창의적 사고력을 활용, 다양한 연산학습을 할 수 있다.

암산

암산급수 평가를 통해 연산과 계산 능력의 평가와
시상으로 자신감 동기부여를 할 수 있다.

주산

주산의 기본 개념을 이해한 후, 주판을 사용하여 다양한
문제를 풀어봄으로써 주산에 대한 기초를 다질 수 있다.