

## 2019학년도 방과후학교 ( 바둑 ) 프로그램 연간 운영 제안서

※ 2019년 3월~2020년 2월까지의 연간 운영 계획 작성

수강료(월)	25,000 원	교재	교재명(출판사)	예정가격*	교재선정이유
요일	월, 수		현현각양지	10,000	
운영 시수	주당 차시				
재료비 예정액	원*				

\* 구입 계획 없으면 가격 생략 가능      \* 예정 가격은 학생이 부담하게 되는 교재의 최고액

강좌 목표	바둑을 통하여 바른자세, 예의범절, 올바른 승부관을 기른다
주요 교육 내용	수읽기를 생활화하여 집중력향상 및 창의적인 두뇌개발
주요 강의 방법	원리개념을 이해시키고 실전에 응용 할 수 있도록 한다
평가 방법	문제풀이, 실전대국

### 프로그램 운영 계획

월	주	차시	학습주제	지도내용	비고.준비물
3	1		바둑의 규칙	규칙과 대국예절	
			돌의 활로	돌이 살아가는 길	
	2		단수	돌의 활로와 단수와의 관계	
			바둑판의 명칭과 선	위치에 따른 명칭과 선	
	3		돌의 따내기	돌을 따내는 방법	
			돌을 살리기	돌을 살리는 방법	
	4		서로 단수	서로단수의 개념과 예외사항	
			양단수	양단수의 개념과 모양	

월	주	차시	학습주제	지도내용	비고,준비물
4	1		양단수 이후의 처리법	양단수 당했을 때 처리법	
			돌의 연결	튼튼해짐, 살기 쉬어짐	
	2		돌의 끊음	돌이 잡히거나 분리해짐	
			연결과 끊음의 활용	실전 활용법	
	3		강한 돌과 약한 돌	연결->강한돌->살기쉬움	
			바둑판의 선	1선 2선 3선 4선의 명칭	
	4		1선방향으로 단수치기	단수치는 방향	
			우리편 방향으로 단수치기	단수치는 방법	
5	1		끊으면서 단수치기	단수치는 요령	
			돌의 효율성	귀->변->중앙->순으로 발전성이 좋은 곳 부터	
	2		살릴 수 있는 돌과 없는 돌	돌의 처리법	
			바둑돌의 놓는 순서	귀->변->중앙	
	3		착수 금지	돌을 둘 수 없는 곳	
			패	패의 개념, 착수제한	
	4		팻감	팻감의 개념과 모양	
			집의 기초	집의 개념과 모양	
	5		집의 완성	기초적인 집의 완성 및 파호법	
			촉촉수	연단수, 몰아 떨어지기	
6	1		촉의 의미	활로가 2개인 돌을 연속된 단수로 몬다	
			촉머리	촉머리의 개념과 활용	
	2		촉머리를 만드는 법	효과적인 촉머리 활용법	
			장문	돌을 잡는 방법중의 하나	
	3		환격	환격의 개념과 모양	
			환격과 장문의 활용	실전 활용법	
	4		먹여치기	먹여치기의 개념과 모양	
			촉촉수와 먹여치기	먹여치기를 이용하여 촉촉수 만들기	



월	주	차시	주 제	내 용	비고,준비물
7	1		수상전	수상전의 개념과 모양	
			빅	빅의 의미와 모양	
	2		빅을 만드는 요령	흑, 백 양쪽다 살아있는 모양	
			바둑의 격언1	두점머리 두드려라	
	3		옥집의 이해	옥집의 개념과 모양	
			집과 옥집	집과 옥집의 차이점	
	4		두집 만들기	독립된 두집의 의미	
			두집 없애기	독립된 두집이 아닐경우	
8	2		공배의 개념	집이 되지 않는 경계선	
			바둑의 격언2	여러 가지 격언에 대해 공부	
	3		공배와 끝내기	끝내기의 개념과 공배	
			끝내기의 가치	끝내기의 순서와 가치비교	
	4		끝내기의 요령	여러 가지 끝내기의 요령	
			사활1	돌이 죽고 사는 개념	
	5		사활2	대마가 죽고사는 방법 학습	
			모범포석 놓아보기	삼연성, 이연성, 굳힘, 걸침	
9	1		포석	굳힘과 걸침	
			수의크기	수의 가치를 계산하는 법	
	2		기초사활	육사, 8생, 곡사, 직사	
			선수와 후수	선수와 후수의 차이	
	3		실전사활	실전에서 자주 나오는 사활공부	
			돌의 행마	돌이 나가야 할 올바른길	
	4		기본행마	마늘모, 날일자 한 칸	
			응용행마	발전자, 눈목자, 두칸	

월	주	차시	주 제	내 용	비고,준비물
10	1		급소	쌍립의 급소,좌우동형중앙급소	
			바둑격언4	아생연후 살타	
	2		바둑판의 선1	1선 사망선, 2선 패망선	
			바둑판의 선2	3선 실리선, 4선 세력선	
	3		수상전1	바깥수부터 메운다	
			수상전2	양 젓힘에 1수 는다	
	4		포석2	고저 장단의 맞추어라	
			패싸움의 요령	가능하면 손해 팻감을 피한다	
11	1		포석요령1	빈귀를 차지하라	
			포석요령2	갈라치기시 두칸벌릴 여유	
	2		요석과 폐석의 의미	요석과 패석을 구분한다	
			집계산	집계산하는 요령	
	3		행마의 의의	여러 가지 행마법	
			묘수와 악수	묘수와 악수의 의미	
	4		수습의 요령1	근거 확보하기	
			수습의 요령2	안형을 갖추기	
12	1		끝내기의 요령1	크기를 계산한다	
			끝내기의 요령2	양선수 끝내기는 놓치지 말라	
	2		귀살이 정석	삼삼에서 사는 방향	
			바둑의 격언	2선이나 3선에 있는 돌을 키워서 죽여라	
	3		급한 곳, 큰 곳, 대세점	급한곳 부터 둔다	
			끝내기의 개념	효과적인 집짓기	
	4		포석의 이해1	빈귀->걸침->굳힘	
			포석의 이해2	벌림->갈라침->뛰기	

월	주	차시	주 제	내 용	비고,준비물
01	2		집의 크기 알아보기	3,3=4집, 두칸=4집	
			침투, 삭감요령1	넓은 쪽으로 들어가기	
	3		침투, 삭감요령2	원군의 이용하기	
			중반싸움의 요령	어깨집기, 침투, 삭감	
	4		형세판단	계가하기, 약점지키기	
			포석요령	큰 곳보다 급한 곳	
	5		요석과 폐석	요석의 죽여서 안 되는 이유	
			패싸움의 요령	양패는 이기기 어려운 법	
02	1		전투 수상전 요령	요석의 살리고 폐석은 버린다	
			공격의 요령1	자기의 세력이 강한쪽으로	
	2		공격의 요령2	공격이 최상의 방어	
			행마법	口, 日, 田, 目 한칸뿔, 두칸뿔	
	3		가일수의 개념	완전한 집모양에 1수 두어야 사는지의 여부	
			집계산을 쉽게 하는 법	10단위로 네모나게	
	4		빅을 만드는 요령	수상전과의 차이점	
			우형의 종류	빈삼각, 바보4궁, 모자4궁, 별5궁, 자동차5궁, 매화6궁	