

2021 방과후학교 (바 둑) 운영 계획서

1. 기본 사항

프로그램	방과후학교 바둑 프로그램
목 표	○바둑을 통해 바른자세, 올바른 승부 마인드를 기른다
주요내용	○창의적인 두뇌개발, 집중력 향상
교육방법	○원리개념을 이해시키고, 신전대국을 통해 반성의 시간을 갖는다
평가방법	○문제풀이, 실전대국, 복기
강 사	김

2. 재료·교재

	교재명	출판사	가격	선정이유	학생 1인당 부담 최고 연간 금액
1학년	○씽크탱크 1~4	현현각양지	10,000원	바둑을 쉽고재미 있게 제시함	40,000원
2학년	○씽크탱크 2~5	현현각양지	10,000원	바둑을 쉽고재미 있게 제시함	40,000원
3학년	○씽크탱크 3~6	현현각양지	10,000원	바둑을 쉽고재미 있게 제시함	40,000원
4학년	○씽크탱크 4~7	현현각양지	10,000원	바둑을 쉽고재미 있게 제시함	40,000원
5학년	○씽크탱크 7~10	현현각양지	10,000원	바둑을 쉽고재미 있게 제시함	40,000원
6학년	○씽크탱크 8~11	현현각양지	10,000원	바둑을 쉽고재미 있게 제시함	40,000원

3. 연간 운영 계획

※ 2021.3.2.~2022.2.28. 총12개월 연간계획을 표로 구조화, 자율적 기술 (아래는 예시)

월	차시	주제	활동내용	비고
3월	2	돌의 활로	돌이 살아가는 길	
		단수	돌의 활로와 단수와의 관계	
	3	바둑판의 명칭과 선	위치에 따른 명칭과 선	
		돌의 따내기	돌을 따내는 방법	
	4	돌을 살리기	돌을 살리는 방법	
		서로 단수	서로단수의 개념과 예외사항	
	5	양단수	양단수의 개념과 모양	
		양단수 이후의 처리법	양단수 당했을 때 처리법	
4월	1	돌의 연결	튼튼해짐, 살기 쉬어짐	
		돌의 끊음	돌이 잡히거나 분리해짐	
	2	연결과 끊음의 활용	실전 활용법	
		강한 돌과 약한 돌	연결->강한돌->살기쉬움	
	3	바둑판의 선	1선 2선 3선 4선의 명칭	
		1선방향으로 단수치기	단수치는 방향	
	4	우리편 방향으로 단수치기	단수치는 방법	
		끊으면서 단수치기	단수치는 요령	
5월	1	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	
	4	패	패의 개념, 착수제한	
		팻감	팻감의 개념과 모양	
	5	집의 기초	집의 개념과 모양	

월	차시	주제	활동내용	비고
6월	1	집의 완성	기초적인 집의 완성 및 파호법	
	2	촉촉수	연단수, 몰아 떨구기	
		촉의 의미	활로가 2개인 돌을 연속된 단수로 몬다	
	3	촉머리	촉머리의 개념과 활용	
		촉머리를 만드는 법	효과적인 촉머리 활용법	
	4	장문	돌을 잡는 방법중의 하나	
		환격	환격의 개념과 모양	
	5	환격과 장문의 활용	실전 활용법	
		먹여치기	먹여치기의 개념과 모양	
7월	1	촉촉수와 먹여치기	먹여치기를 이용하여 촉촉수 만들기	
		수상전	수상전의 개념과 모양	
	2	빅	빅의 의미와 모양	
		빅을 만드는 요령	흑, 백 양쪽다 살아있는 모양	
	3	바둑의 격언1	두점머리 두드려라	
		옥집의 이해	옥집의 개념과 모양	
	4	집과 옥집	집과 옥집의 차이점	
		두집 만들기	독립된 두집의 의미	
8월	1	두집 없애기	독립된 두집이 아닐경우	
		공배의 개념	집이 되지 않는 경계선	
	2	바둑의 격언2	여러 가지 격언에 대해 공부	
		공배와 끝내기	끝내기의 개념과 공배	
	3	끝내기의 가치	끝내기의 순서와 가치비교	
		끝내기의 요령	여러 가지 끝내기의 요령	
	4	사활1	돌이 죽고 사는 개념	
		사활2	대마가 죽고사는 방법 학습	
	5	모범포석 놓아보기	삼연성, 이연성, 굳힘, 걸침	

월	차시	주제	활동내용	비고
9월	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 사활 공부	
		돌의 행마	돌이 나가야 할 올바른길	
	4	기본행마	마늘모, 날일자 한 칸	
10월	1	응용행마	발전자, 눈목자, 두칸	
		급소	쌍립의 급소, 좌우동형중앙급소	
	2	바둑격언4	아생연후 살타	
		바둑판의 선1	1선 사망선, 2선 패망선	
	3	바둑판의 선2	3선 실리선, 4선 세력선	
		수상전1	바깥수부터 메운다	
	4	수상전2	양 젓힘에 1수 는다	
		포석2	고저 장단의 맞추어라	
11월	1	패싸움의 요령	가능하면 손해 팻감을 피한다	
		포석요령1	빈귀를 차지하라	
	2	포석요령2	갈라치기시 두칸벌릴 여유	
		요석과 폐석의 의미	요석과 폐석을 구분한다	
	3	집계산	집계산하는 요령	
		행마의 의의	여러 가지 행마법	
	4	묘수와 악수	묘수와 악수의 의미	
		수습의 요령1	근거 확보하기	
	5	수습의 요령2	안형을 갖추기	

월	차시	주제	활동내용	비고
12월	1	응용행마2	발전자, 눈목자, 세칸	
	2	끝내기의 요령1	크기를 계산한다	
		끝내기의 요령2	양선수 끝내기는 놓치지 말라	
	3	귀살이 정석	삼삼에서 사는 방향	
		바둑의 격언	2선이나 3선에 있는 돌을 키워서 죽여라	
	4	급한 곳, 큰 곳, 대세점	급한곳 부터 둔다	
		끝내기의 개념	효과적인 집짓기	
	5	포석의 이해1	빈귀->걸침->굳힘	
		포석의 이해2	벌림->갈라침->뛰기	
01월	1	집의 크기 알아보기	3,3=4집, 두칸=4집	
		침투, 삭감요령1	넓은 쪽으로 들어가기	
	2	침투, 삭감요령2	원군의 이용하기	
		중반싸움의 요령	어깨집기, 침투, 삭감	
	3	형세판단	계가하기, 약점지키기	
		포석요령	큰 곳보다 급한 곳	
	4	요석과 폐석	요석의 죽여서 안 되는 이유	
		패싸움의 요령	양패는 이기기 어려운 법	
02월	1	전투 수상전 요령	요석의 살리고 폐석은 버린다	
		공격의 요령1	자기의 세력이 강한쪽으로	
	2	공격의 요령2	공격이 최상의 방어	
		행마법	口, 日, 田, 目 한칸땀, 두칸땀	
	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	