

방과후학교 프로그램 활동 계획 (클레이)

프로그램명	<p style="text-align: center;">월요일 클레이&핸드아트 A반</p>		지도 강사	000
활동 주제	<p style="text-align: center;">나만의 도시락 열쇠고리 만들기(요리 미니어처)</p>		활동 목표	<p style="text-align: center;">다양한 재료를 활용하여, 나만의 창작품 도시락 열쇠고리를 만들어보자</p>
활동 단계	도입	<ul style="list-style-type: none"> - 출석 상황 점검 - 학생들에게 오늘의 수업내용을 설명하고, 재료를 나눠준다. - 그날의 주의 사항 및 안전교육을 한다. 		
	전개	<p>1. 캐릭터 모양의 주먹밥&레진을 창작품 또는 자료화면(교육자료TV&인터넷 사용)을 통해 도시락의 모양이 어떤 것이 있는지 참고해보고, 선생님이 만든 열쇠고리 도시락 실물을 참고해 봅니다. 도시락의 세부 주제: ★캐릭터 주먹밥+국(레진)+계란말이+방울토마토+튀김+야채샐러드★(자유 주제로도 진행 가능)</p> <p>2. 앞에서 수업재료를 가지고가며, 책상 위에 다양한 도구를 가지고 원하는 작품을 만들어 본다.</p> <p>3. 레진에 물감을 섞어 국물을 만들어보고 토핑을 만들어 건더기를 만들어 넣습니다. 레진기계를 활용하여 국물을 표현한 레진이 딱딱하게 굳을 때까지 말려줍니다.(약 1분)</p> <p>4. 자신이 만든 작품을 가지고 나와서 자신의 작품을 보여주고 서로 평가하는 시간을 갖습니다.</p>		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> - 사용한 도구는 제자리에 갖다놓습니다. - 버려지는 잔여물은 쓰레기통에 정리합니다. - 손소독티슈로 책상을 닦고, 화장실에서 손을 씻고옵니다. - 만든 작품을 친구들과 서로 토의하며 작품 감상하기 - 작품이 균형있고, 조화롭게 잘 만들었는지 평가하기 - 다음 수업시간에 수업할 내용을 설명합니다. 		

■클레이 사용 시, 옷에 묻지 않게 주의하고, 공기에 장시간 노출되어 굳어갈 경우, 물을 너무 많이 묻히지 않습니다.

■레진 사용시, 옷과 손에 묻지 않게 주의하고, 손에 묻었을 경우, 깨끗하게 세정하여 잔여물을 남기지 않습니다.

■도구(이쑤시개/송곳 등)사용 시 다치지 않게 주의합니다.

프로그램명	<p>월요일</p> <p>클레이&핸드아트 B반</p>		지도 강사	000
활동 주제	<p>나만의 도시락 열쇠고리 만들기(요리 미니어처)</p>		활동 목표	<p>다양한 재료를 활용하여, 나만의 창작품 도시락 열쇠고리를 만들어보자</p>
활동 단계	도입	<ul style="list-style-type: none"> - 출석 상황 점검 - 학생들에게 오늘의 수업내용을 설명하고, 재료를 나눠준다. - 그날의 주의 사항 및 안전교육을 한다. 		
	전개	<p>1. 캐릭터 모양의 주먹밥&레진을 창작품 또는 자료화면(교육자료TV&인터넷 사용)을 통해 도시락의 모양이 어떤 것이 있는지 참고해보고, 선생님이 만든 열쇠고리 도시락 실물을 참고해 봅니다. 도시락의 세부 주제: ★캐릭터 주먹밥+국(레진)+계란말이+방울토마토+튀김+야채샐러드★(자유 주제로도 진행 가능)</p> <p>2. 앞에서 수업재료를 가지고가며, 책상 위에 다양한 도구를 가지고 원하는 작품을 만들어 본다.</p> <p>3. 레진에 물감을 섞어 국물을 만들어보고 토핑을 만들어 건더기를 만들어 넣습니다. 레진기계를 활용하여 국물을 표현한 레진이 딱딱하게 굳을 때까지 말려줍니다.(약 1분)</p> <p>4. 자신이 만든 작품을 가지고 나와서 자신의 작품을 보여주고 서로 평가하는 시간을 갖습니다.</p>		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> - 사용한 도구는 제자리에 갖다놓습니다. - 버려지는 잔여물은 쓰레기통에 정리합니다. - 손소독티슈로 책상을 닦고, 화장실에서 손을 씻고옵니다. - 만든 작품을 친구들과 서로 토의하며 작품 감상하기 - 작품이 균형있고, 조화롭게 잘 만들었는지 평가하기 - 다음 수업시간에 수업할 내용을 설명합니다. 		

방과후학교 프로그램 활동 계획 (방송댄스)


프로그램명	목요일 방송댄스 A반		지도 강사	000
활동 주제	신나고 자유롭게 움직여보자		활동 목표	리듬감, 표현력 높여보기
활동 단계	도입	<ul style="list-style-type: none"> - 스트레칭으로 굳어있는 몸의 근육을 풀어주기 - 지난시간에 배웠던 안무파트1 복습하기 		
	전개	<ul style="list-style-type: none"> - 안무파트2 진행하기 - 복습 및 반복 진행으로 안무 습득 유도하기 		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> - 조별로 나눠서 발표하기 - 지금까지 배웠던 안무들 복습 하며 마무리 		

프로그램명	목요일 방송댄스 B반		지도 강사	000
활동 주제	다양한 근육들의 움직임을 도전해보기		활동 목표	리듬감, 표현력 높여보기
활동 단계	도입	<ul style="list-style-type: none"> - 스트레칭으로 굳어있는 몸의 근육을 풀어주기 - 지난시간에 배웠던 안무파트1 복습하기 		
	전개	<ul style="list-style-type: none"> - 안무파트2 진행하기 - 복습 및 반복 진행으로 안무 습득 유도하기 		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> - 조별로 나눠서 발표하기 - 지금까지 배웠던 안무들 복습 하며 마무리 		


방과후학교 프로그램 활동 계획 (주산암산)

프로그램명	화요일 주산암산반		지도 강사	000
활동 주제	10을 이용한 덧셈과 뺄셈		활동 목표	10이 되는 수를 익히고 10을 이용한 덧셈과 뺄셈을 할 수 있다.
활동 단계	도입	<ul style="list-style-type: none"> - 인사 - 셈 노래(수업에의 준비) - 일일학습장 기록 - 오늘의 수업 목표 기록 - 청각 집중 훈련 - 청각 주의력 향상 - 부화 훈련(2교시 도입) - 기억력 향상 훈련 - 구구단 익히기(2교시) 		
	전개	<ul style="list-style-type: none"> - 앞 차시 내용 확인, 숙제 검사(숙제 검사와 함께 개별 연습량 내주기) - 10의 보수란? 10이 되는 데 필요한 수 익히기 9의 보수 1, 8의 보수 2, 7의 보수 3, 6의 보수 4, 5의 보수 5 4의 보수 6, 3의 보수 7, 2의 보수 8, 1의 보수 9 - 10을 이용한 덧셈과 뺄셈 내용 같이 익히기 (10의 보수 노래 같이 부르며 익혀 보기) 예시) $9+6$, $9+5$, $9+4$, $2+2+6$, $5+5$, $6+4$ - 개인별 연습량 스스로 풀어보게 하기 개인별 지도 - 개인별 운주 운지법 확인, 점검 - 오늘 익힌 내용 확인하며 숙제 내주기 - 호산, 호산 암산 		
	정리	<ul style="list-style-type: none"> - 오늘 익힌 내용 정리 - 일일학습장 기록(나의 수업에 대한 평가) - 셈노래로 인사, 교실 정리 		

방과후학교 프로그램 활동 계획 (컴박사반)

일시	2023.7.5	지도강사	000	장소	컴퓨터실
학습 주제	햄버거 만들기				
학습 목표	한쇼에서 그림개체를 삽입하고 그룹하여 복사 할 수 있다.				
학습 자료	컴퓨터, 교재				
단계	중심활동	교수-학습 활동	시간	준비물	
도입	타자	◆수업 도입 시 학생들의 수업 동기유발을 위한 활동 타자연습 - 자리연습, 낱말연습 -> 오늘의 학습 : 햄버거 만들고 가게 꾸미기	8	☆ 학습자료 - 만들기 재료 그림 파일 전송	
전개		▶ 활동1. 그림 개체 개념 알고, 오늘의 학습목표 인식 - 선생님 : 오늘은 그림을 넣는 방법을 알아 볼꺼예요. - 학생 : 네. - 선생님 : 오늘은 여러분 컴퓨터에 있는 자료를 이용해 맛있는 햄버거를 만들어 볼꺼요. - 학생 : 네. ▶ 활동2. 그림 개체 삽입 ① [삽입]-[그림]-[그림파일] 또는  그림삽입 아이콘을 이용해 그림삽입 대화창 열기 ② [바탕화면]-[재료]폴더에서 여러 가지 햄버거 재료 불러와 햄버거 만들기 그룹하기 ▶ 활동2. 복사기능 적용 ① 삽입한 그림을 오른쪽 마우스로 선택 - [복사] ② [CTRL]+마우스 이용 복사	40		
정리		◆ 정리하기 - 선생님 : 모두 작품 만들었나요? - 학생 : 네. ◆ 학습 종료 알림 - 다음시간 수업 예고 - 자리정리 정돈 ◆ 집으로 귀가지도	2		

방과후학교 프로그램 활동 계획 (컴OA반)

일시	2023.7.5	지도강사	000	장소	컴퓨터실
학습 주제	햄버거 만들기				
학습 목표	한쇼에서 그림개체를 삽입하고 애니메이션효과를 적용 할 수 있다				
학습 자료	컴퓨터, 교재				
단계	중심활동	교수-학습 활동	시간	준비물	
도입	타자	◆수업 도입 시 학생들의 수업 동기유발을 위한 활동 타자연습 - 자리연습, 낱말연습 -> 오늘의 학습 : 햄버거 만들고 가게 꾸미기	8	☆ 학습자료 - 만들기 재료 그림파일 전송	
전개		▶ 활동1. 그림 개체 개념 알고, 오늘의 학습목표 인식 - 선생님 : 오늘은 그림을 넣고 애니메이션 효과를 이용해 움 직여 볼까요? - 학생 : 네. - 학생 : 클립아트요. 워드아트요.. 등등 - 선생님 : 오늘은 여러분 컴퓨터에 있는 자료를 이용해 맛있 는 햄버거를 만들어 볼게요. - 학생 : 네. ▶ 활동2. 그림 개체 삽입 ① [삽입]-[그림]-[그림파일] 또는  그림삽입 아이콘을 이 용해 그림삽입 대화창 열기 ② [바탕화면]-[재료]폴더에서 여러 가지 햄버거 재료 불러와 햄버거 만들기 그룹하기 ▶ 활동3. 애니메이션 효과적용 ① 삽입한 그림을 오른쪽 마우스로 선택 - [사용자지정 애니 메이션] ② [효과적용]-[이동경로] 이용하여 애니메이션효과 적용	40		
정리		◆ 정리하기 - 선생님 : 모두 작품 만들었나요? - 학생 : 네. ◆ 학습 종료 알림 - 다음시간 수업 예고 - 자리정리 정돈 ◆ 집으로 귀가지도	2		

방과후학교 프로그램 활동 계획 (컴자격속성반)

일시	2023.7.5	지도강사	000	장소	컴퓨터실
학습 주제	동영상 입력 및 하이퍼링크 지정				
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> ▪슬라이드에 동영상을 입력하는 방법을 알아봅니다. ▪하이퍼링크를 적용하는 방법을 알아봅니다 				
학습 자료	컴퓨터, 교재				
단계	중심활동	교수-학습 활동	시간	준비물	
도입	타자	◆수업 도입 시 학생들의 수업 동기유발을 위한 활동 타자연습 - 낱말연습	8		
전개		1. 동영상 입력하기 ① 첫 번째 슬라이드에 동영상을 입력합니다. ② 동영상의 크기 및 위치를 조절합니다. ③ 동영상의 옵션에 자동 실행과 반복 재생을 지정합니다. 2. 글자에 하이퍼링크 적용하기 ① 글자를 드래그하여 하이퍼링크를 현재 문서 슬라이드에 적용합니다. 3. 실행 단추로 하이퍼링크 적용하기 ① 실행단추: 돌아가기 도형을 입력합니다. ② 도형의 스타일을 적용합니다. ③ 도형을 복사한 후 필요한 슬라이드에 각각 붙여넣기 합니다. 4. 슬라이드 쇼를 실행하여 내용을 확인한 후 파일 저장하기 ① [슬라이드 3-9]의 비어있는 부분을 인터넷 검색을 통해 채웁니다. ② 완성된 파일을 저장합니다. 5. 여행 마무리하기 ① 본문에서 배운 기능을 조건에 맞추어 작업합니다. ② 본문에서 배운 기능을 이용하여 작품을 완성합니다.	40		
정리		◆ 정리하기 - 선생님 : 모두 작품 만들었나요? - 학생 : 네. ◆ 학습 종료 알림 - 다음시간 수업 예고 - 자리정리 정돈 ◆ 집으로 귀가지도◆ 학습 정리하기	2		