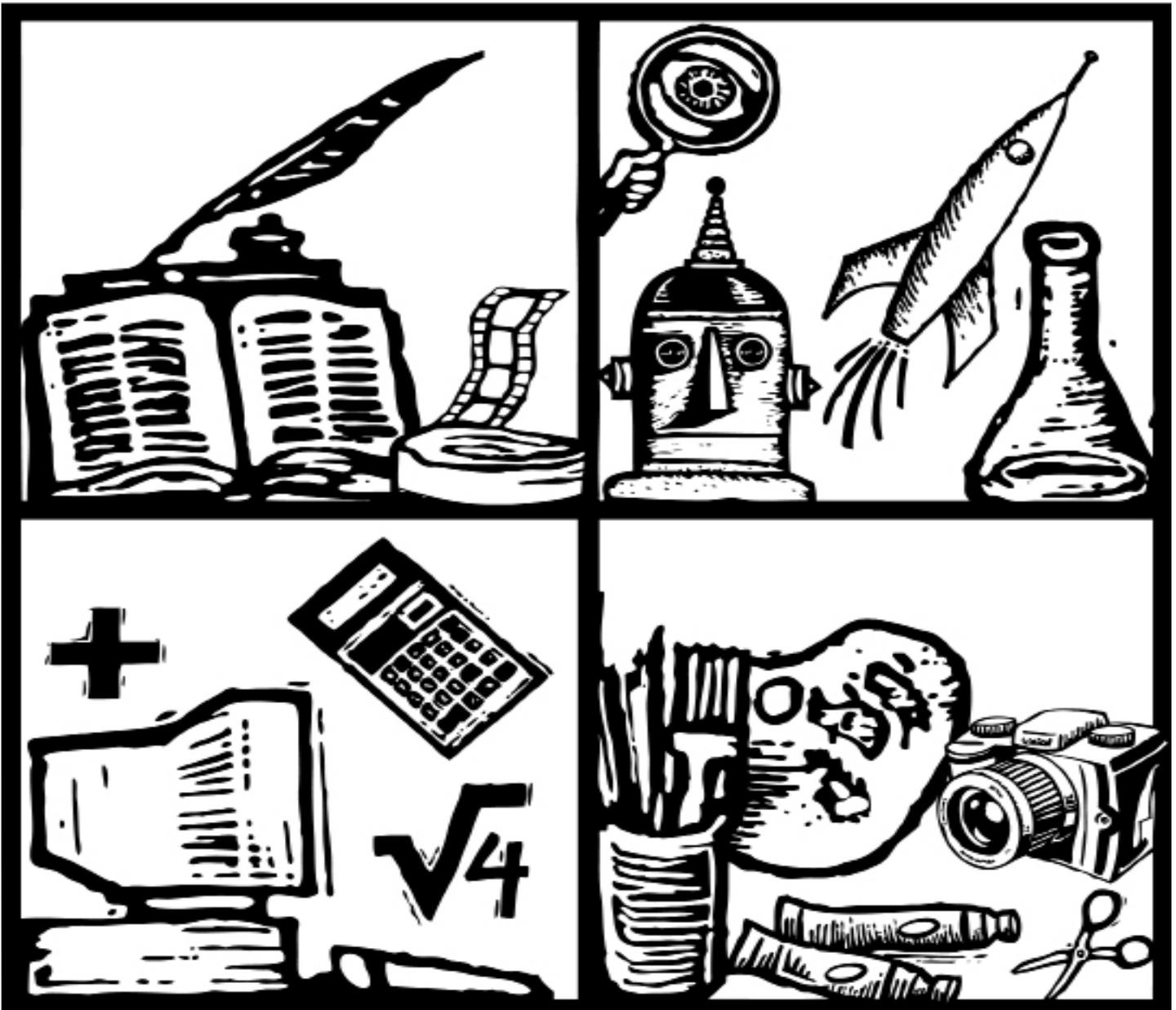


재능 개발을 위한 G/T 썸머 연구소

테크놀로지와 과학, 엔지니어링, 언어, 예술, 사회 그리고 수학에 대한
앞선 수준의 학습자들을 위한 썸머 프로그램으로
초등학교와 중학교에서 제공



2019

HOWARD COUNTY PUBLIC SCHOOL SYSTEM

HOWARD COUNTY PUBLIC SCHOOL SYSTEM

재능 개발을 위한 썸머 연구소

2019년 여름

일반 학업 과목

I차 수업 • 7월1-12일 • \$288			II차 수업 • 7월 15-26일 • \$320		
Wilde Lake중학교 10481 Cross Fox Lane. Columbia, MD 21044 오전8:30-오후 12:30			Wilde Lake중학교 10481 Cross Fox Lane. Columbia, MD 21044 오전8:30-오후 12:30		
GG02.E1	1-2학년	코마 테크놀로지 전문가	GG02.E2	1-2학년	코마 테크놀로지 전문가
GG06.E1	2-3학년	과학의 신비 풀기	GG03.E2	1-2학년	세계일주: 머나먼 나라 탐험
GG07.E1	2-3학년	초등 화학자	GG07.E2	2-3학년	초등 화학자
GG08.E1	2-3학년	말하는 탱그램: 기하와 작문의 만남	GG08.E2	2-3학년	말하는 탱그램: 기하와 작문의 만남
GG09.E1	2-3학년	문학을 통한 항해	GG15.E2	3-4학년	바다 밑 세상
GG15.E1	3-4학년	바다 밑 세상	GG16.E2	3-4학년	과학이 너무 좋아요
GG16.E1	3-4학년	과학이 너무 좋아요	GG17.E2	3-4학년	제 자리, 준비, 만들기
GG17.E1	3-4학년	제 자리, 준비, 만들기	GG28.E2	4-5학년	수학, 공학, 과학 대탐험
GG22.E1	4-5학년	발명으로의 초대	GG26.E2	4-5학년	종이 공학과 팝-업 예술
GG23.E1	4-5학년	추리 글 쓰기: 힌트를 잡아라	GG27.E2	4-5학년	의료 진단 101
GG24.E1	4-5학년	3,2,1, 발사! 우주 속으로	GG29.E2	4-5학년	뉴스 만들기
GG25.E1	4-5학년	돈, 은행 그리고 월 스트리트	GG35.M2	5-6학년	컴퓨터 프로그래밍의 세계
GG26.E1	4-5학년	종이 공학과 팝-업 예술	GG36.M2	5-6학년	아동 기업가들
GG27.E1	4-5학년	의료 진단 101	GG37.M2	5-6학년	엔지니어링을 통한 계몽
GG28.E1	4-5학년	수학, 공학, 과학 대탐험	GG38.M2	5-6학년	수학이 “현실”로
GG35.M1	5-6학년	컴퓨터 프로그래밍의 세계	GG39.M2	5-7학년	미술 속의 수학, 수학 속의 미술
GG36.M1	5-6학년	아동 기업가들	GG45.M2	6-8학년	토목 공학: 수학과 현실 속 문제 해결
GG45.M1	6-8학년	토목 공학: 수학과 현실 속 문제 해결	GG46.M2	6-8학년	과학 올림픽
GG47.M1	6-8학년	중학교 모의 UN	GG47.M2	6-8학년	모의 UN
GG48.M1	6-8학년	다재다능한 작가	GG48.M2	6-8학년	다재다능한 작가
GG50.M1	6-8학년	자바스크립트와 함께 하는 모험	GG49.M2	6-8학년	우주: 목적지는 화성
			GG50.M2	6-8학년	자바스크립트와 함께 하는 모험
			GG51.M2	6-8학년	고대 문학의 비밀 파헤치기

예술 과목

I차 수업 • 7월1-12일 • \$288			II차 수업 • 7월 15-26일 • \$320		
Wilde Lake중학교 10481 Cross Fox Lane. Columbia, MD 21044 오전8:30-오후 12:30			Wilde Lake중학교 10481 Cross Fox Lane. Columbia, MD 21044 오전8:30-오후 12:30		
GA01.E1	1-2학년	그리기와 색칠하기	GA01.E2	1-2학년	그리기와 색칠하기
GA02.E1	1-2학년	구성과 조각	GA02.E2	1-2학년	구성과 조각
GA03.E1	3-5학년	3-D 입체 미술 탐험	GA03.E2	3-5학년	3-D 입체 미술 탐험
GA04.E1	4-6학년	화가의 스튜디오	GA21.M2	6-8학년	고급 그리기와 색칠하기
GA20.M1	6-8학년	예술적 엔지니어링	GA23.M2	6-8학년	디지털 사진술

재능 개발을 위한 GT 썸머 연구소

G/T 썸머 연구소는 평상시의 정규 학사 기간 중에 취할 수 없는 높은 수준의 강의와 심화 체험에 관심있는 학생들을 위해 제공된다. 교과 과정은 재능 개발에 중점을 두며 학문적으로나 예능적으로 엄격한 활동을 제공한다. 교수법은 영재 교육 및 미술 교육 분야에서 최상의 교수법을 표방할 것이다.

장소

Wilde Lake(와일드 레이크) 중학교
10481 Cross Fox Lane
Columbia, MD 21044

약도

29번 도로에서 108 West로 나가 Harpers Farm Rd에서 좌회전한다. 6 번째 신호등인 Twin Rivers Road에서 좌회전 후 첫 번째 신호등인 Cross Fox Lane에서 우회전, 그리고 테니스장 직전에 첫번째 우회전을 하면 된다.

강좌 일시 및 수강료

I차 세션

7월1일 - 7월12일
(7월4일은 휴교)
오전 8:30-오후12:30.
\$288

II차 세션

7월15일 - 7월 26일
오전 8:30-오후12:30.
\$320

지불 형태

- 체크나 머니 오더(수취인은 payable to HCPSS)
- 비자 카드
- 마스터 카드
- 현금은 받지 않음

G/T 썸머 강좌에 대한 문의는,
전화 413-313-6671 혹은
ladonna_norjen@hcpss.org 를
통해 라돈나 노리엔에게
연락한다.

7월 4일에는 모든 프로그램을
휴강한다.

서둘러 등록할 것!

개별적인 주의를 최대한 기울이는 수업을 하도록 소규모 수업으로 고안되었기 때문에 수강 인원이 빨리 찰 것이다. 등록서는 www.Hcpss.org/gt에서 받아볼 수 있다.

등록 절차

다음 서류들을 구비해야 한다:

- 9 페이지의 등록서
- 10 페이지의 비상절차서/
건강정보 서식
- 수업료

위의 것들을 다음의 주소로

보낸다: G/T Summer Institutes
5451 Beaverkill Road
Columbia, MD 21044

마감일

**2019년 5월 1일까지의 소인이
적혀야 한다.**

수강료는 등록서에 동봉되어야 한다. 모든 등록 서류가 접수될 때까지 등록은 계류 상태가 된다. 등록 절차가 진행되면 추가 정보와 함께 강좌 등록 확인이 이메일로 통보될 것이다.

반환된 체크

은행 잔고가 충분하지 않아서 되돌아온 체크는 부과금이 적용된다. 전액이 지불되지 않을 경우, 미지불 금액은 자녀의 학교에 채무 기록으로 남게 된다. 이 채무 기록은 졸업 이전에 해결되어야 한다. HCPSS의 재정실은 Envision Payment Solutions, Inc와 체크 지불에 대한 전자 수거 계약을 맺었다. 만약 체크가 미지불 상태로 반환될 경우 이 회사는 메릴랜드 주 법이 허용하는 35불을 전자 이체 결제금으로 부과할 것이다.

강좌 폐지

서둘러 등록하기 바란다. 수강 인원이 제한되어 있다. 등록이 저조한 강좌는 폐지될 것이다. 등록 상황은 매주 점검되어 www.HCPSS.ORG/GT 에 게시될 것이다. 수강 인원이 다 차거나 폐강될 경우, 등록자들에게 전화로 통보될 것이다. 대신할 수 있는 강좌가, 가능하다면, 권장될 수도 있다. 수업료 반환시 지불했던 형태대로 반환된다.

등록 취소와 수업료 환불

온라인 취소 신청서를 www.hcpss.org/gt 에서 받아 작성하고 제출해야 한다. 환불은 지불했던 수단대로 되돌려질 것이며 체크로 반환되는 경우 6주가 소요될 것이다. 2019년 4월 1일 이후에 이뤄진 요청에 대해서는 25 퍼센트의 행정 요금이며, 2019년 4월12일 이후 요청은 50 퍼센트의 행정 요금이 부과되며, 2019년 5월 1일 이후에는 환불이 이뤄지지 않을 것이다.

교통편

G/T 썸머 연구소에 등록한 학생의 교통편은 등록한 학생과 그 부모/후견인의 책임이다. 항상 제시 시간에 내려주고 데려갈 것이 요망된다.

수강료 할인

음식 및 영양 서비스(Food and Nutrition Services)를 통해 무료 혹은 할인 급식 서비스 (FARMs)를 받을 여건이 되는 경우, 부모/후견인이 수업료 할인을 신청할 수 있다. 재정적 곤란을 겪고 있음을 서류로 보여줄 수 있는 부모도 신청할 수 있다. 보다 자세한 사항은 410-313-6671 라돈나 노리엔(LaDonna Norjen)에게 문의한다.

수업 전후 돌봄 서비스

Wilde Lake 중학교에 하워드 카운티 여가 및 공원 시설 (Recreation and Parks)에 의한 수업 전후의 돌봄 서비스가 추가 비용 지불과 함께 이용 가능하도록 제공될 것이다. 보다 자세한 사항은 하워드 카운티 여가 및 공원 시설의 셰이본 고든(Shavon Gordon)에게 410-313-4633 또는 [sgordon@ howardcountymd.gov](mailto:sgordon@howardcountymd.gov) 로 연락한다. G/T 썸머 연구소 등록확정을 연락받게 되면 전후 돌봄 서비스가 필요한 경우 410-313-7275 로 연락하기 바란다.

연락

라돈나 노리엔 410-313-6671
ladonna_norjen@hcpss.org 보다
자세한 사항은 www.hcpss.org/gt 를
참조한다.

등록서를 우송하기 전에 G/T
프로그램 웹사이트 www.hcpss.org/gt 를 통해 용이한 과목을
점검하기 바란다.

일반 학업 과목 I 차 수업: 7월1-12일, 오전 8:30-오후 12:30

장소: Wilde Lake중학교 • 수강료: 수업 당 \$288

꼬마 테크놀로지 전문가

GG02.E1 1-2학년 진입생
테크놀로지와 문제 풀이를 좋아하는가? 이 수업에서 학생들은 계산적 사고와 코드화 개념 입문 개발을 위한 다양한 활동에 참여하게 된다. 학생들은 로봇 공학, 암호화 앱, 웹 기반의 게임, 그리고 전자기기를 배제한 활동 등에 개입하게 된다.

과학의 신비 풀기

GG06.E1 2-3학년 진입생
이 수업은 수수께끼 푸는 것을 좋아하는 학생들을 위해 고안되었다. 수업 지도는 교실의 장난감 인형인 미스터 베어를 빌려간 용의자에 대한 미스터리를 해결함에 초점을 맞추게 된다. 학생들은 중요한 과학적 기술과 개념을 배우면서 힌트와 증거도 점검하게 될 것이다. 학생들이 범죄 현장 조사자로 적극 활동할 때 관찰, 분석, 테크놀로지, 문제 해결에 대한 기술을 적용하는 것이 강조된다.

초등 화학자

GG07.E1 2-3학년 진입생
이 수업은 실제로 경험하는 과학 체험에 관심있는 학생들을 위한 것이다. 수업은 과학적 방법을 사용하여 가설을 실험하고 관찰하고 테스트하는 것에 중점을 둘 것이다. 화학을 이용하여 색의 변화, 커다란 거품, 이상한 냄새, 가스 유출 등을 만들어 보고 설명함으로써 어떤 물질과 그 성분에 대해 알아보게 된다. 교과 과정은 화학의 원리를 가르치고, 실험실 테크닉에 익숙해지며 과학적 질문을 해보도록 고안되었다.

말하는 탱그램: 기하와 글쓰기의 만남

GG08.E1 2-3학년 진입생
이 수업은 사각형을 7개의 기하 조각으로 잘라 놓은 고대 중국의 퍼즐인 탱그램을 활용하여 학생들이 읽고 쓰는 이야기의 등장 인물들을 창조해보는 강좌이다. 수업은 수학을 토대로 하며 창의성과 실습 활동에 초점을 두어 수학 기술을 증진시키고자 한다. 또한 언어 능력을 통합하면서 기하적, 공간적 관계를 해석하고 배우게 된다. 학생들이 친구들과 함께 최종 놀이극을 만들고 공연하면서 팀 작업 기술을 쌓도록 강조된다.

문학을 통한 항해

GG09.E1 2-3학년 진입생
이 수업은 선별된 문학작품들의 대항해하면서 높은 수준의 어휘 개발, 이해력 및 해석적 사고력 개발에 초점을 맞춘다. 수업은 유명한 작가들을 탐구하고 살펴보면서 학생들이 문학 스타일에 대한 보다 큰 이해를 얻게 할 것이다. 학생들은 자신의 글쓰는 기술을 증진시킬 상상의 쓰기 활동을 포함, 창의적인 방법으로 작품들을 읽고 응답해본다.

바다 밑 세상

GG15.E1 3-4학년 진입생
이 여름에 바닷 속을 탐구하는 독특한 기회로 풍덩 빠져 보자. 볼티모어 수족관(National Aquarium)에서 볼 수 있는 해양 동물 하나를 정해 학생들은 조사를 실시하게 된다. 다양한 정보 자원을 사용하여 자신이 선택한 동물에 대해 조사한 후 학생들은 가족 및 친구들과 조사 내용을 나누기 위한 상호교류적인 멀티미디어 프리젠테이션을 준비할 뿐 아니라 해양 동물들을 직접 만나기 위해 수족관을 탐방할 것이다! 누가 미지의 해양을 탐구할 준비가 됐는가?

과학이 너무 좋아요

GG16.E1 3-4학년 진입생
과학은 얼마나 재미있는 것일까? 학생들은 다양한 실험을 실시하면서 과학 개념들이 얼마나 흥미로운지 깨닫게 될 것이다. 이 실험들은 질량의 상태를 이해하도록 도와주고 드라이 아이스가 얼마나 “차가운” 것인지 정전기에 대해 “누구”로 인해 그리고 “무엇이” 그렇게 만드느지를 배우고, 초강력 슬라임 끈적이를 만들어 보며, 자력 실험을 위해 “잡아당겨” 보고, 보는 것을 착시로 믿지 않는 것 등에 대한 탐구를 포함한다. 학생들은 이러한 것 외에도 수많은 흥미로운 과학적 개념의 탐구를 위해 자가 실험을 하게 될 것이다!

제자리, 준비, 만들기

GG17.E1 3-4학년 진입생
미래의 공학도는 모두 모여라! 뉴턴의 법칙, 베르누이의 법칙, 그리고 간단한 기계 작동을 배우는 엔지니어링 입문을 실제로 해보게 될 것이다. 학생들의 디자인 개선을 위해 창출하고 세우고 시험하도록 도와줄 엔지니어링 디자인 절차에 관여하고, 실수로부터 배우게 할 것이다. 교량과 풍선의 힘으로 달리는 차, 로봇 등 많은 것을 만들어보는 수업에 초대하는 바이다.

발명으로서의 초대

GG22.E1 4-5학년 진입생
이 과목은 발명 과정에 과학, 기술, 엔지니어링, 수학을 통합하는 기회를 제공한다. 참여하는 학생들은 간단하고 복잡한 기계들의 구조와 사용에 대해 살펴보면서 탐구를 토대로 하는 접근을 실시할 것이다. 일상문제들에 대한 해결책 발명을 위한 창의적 문제 해결을 사용할 것이며 발명에 대한 자신의 아이디어를 개발하게 된다.

추리 글 쓰기: 힌트를 잡아라

GG23.E1 4-5학년 진입생
이 강좌는 어떻게 수학을 추리 작품 구성에 버무려 넣는지 살펴보도록 고안되었다. 수업은 추리 글 쓰기의 기본 요소들을 배우는데 중점을 둘 것이다. 블루 발리엣(Blue Balliett)의 수상작 Chasing Vermeer 를 시작으로 그녀의 작품들을 연구하게 된다. 발리엣의 문장 스타일을 분석한 후 학생들은 힌트를 기록하는 디지털 사진술을 이용하여 독창적이고 사실적인 소설을 쓰기 위해 자신의 추리 글 쓰기 지식을 적용할 것이다.

3,2,1, 발사! 우주 속으로

GG24.E1 4-5학년 진입생
이 수업에서는 “꼬마 우주인”들이 과학, 수학, 테크놀로지, 쓰기, 읽기, 직업 교육 그리고 시사 문제를 통해 우주라는 주제를 탐구해 본다. 또한 “우주 경쟁(Space Race)”에 대한 깊은 이해와 NASA의 화성을 포함한 미래 계획을 더 잘 알기 위해 미국 우주 탐험의 역사를 배울 것이다. 학생들은 로켓과 모델 우주장치를 만들면서 문제 해결 활동과 창의성이 강조되는 수업을 듣게 된다.

등록서를 우송하기 전에 G/T 프로그램 웹사이트 www.hcpss.org/gt를 통해 용이한 과목을 점검하기 바란다.

일반 학업 과목 I 차 수업: 7월1-12일, 오전 8:30-오후 12:30

장소: Wilde Lake중학교 • 수강료: 수업 당 \$288

돈, 은행 그리고 월 스트리트

GG25.E1 4-5학년 진입생
이 상호교류 강좌는 미국 경제를 움직이는 것 즉 돈에 대한 것을 알아본다. 교과 내용은 앞선 수준의 학생들이 우리 사회에서 돈이 하는 역할을 심도있게 알아보도록 고안되었다. 돈의 역사와 이자율, 인플레이션, 은행 및 돈의 공급이 주식 시장에 어떻게 영향을 미치는지가 중심 주제이다. 모의 주식투자로 10 만불을 넣고 한 주간 동안 결과가 어떻게 불어나는지 그 과정을 추적하는 것이 최종 프로젝트이다.

종이 공학과 팝업의 예술

GG26.E1 4-5학년 진입생
팡팡 튀어나오는 입체 책을 디자인하고 구축하는 것이 STEAM 프로젝트로 이것은 학생들로 하여금 이야기의 설명을 위해 복잡한 종이 메카니즘을 기획하면서 공간적으로 그리고 창의적으로 생각하도록 도전하는 수업이다. 디자인하고 구축하는 과정은 제작자가 자신의 아이디어와 창의성을 표현하게 하며 독자를 개입시키게 된다. 교과과정은 엔지니어링, 식자, 그리고 팝업 예술을 통해 비평적이고도 창의적으로 문제를 해결하는 전략을 제공해준다.

의료 진단 101

GG27.E1 4-5학년 진입생
상호교류하는 이 수업을 통해 학생들은 “의료 클리닉”이라는 협동 그룹으로 활동 하면서 신체의 6가지 시스템의 구성 요소 및 기능을 탐구하게 된다: 즉, 순환기, 호흡기, 신경계, 소화기, 근육/뼈, 그리고 면역 시스템이 그것이다. 각 학생은 자신의 특정 분야 전문가가 되어 “의료 활동”을 하기 전에 “위원회 시험”을 통과하도록 되어 있다. 클리닉 내에서 학생들은 긍정적 건강 행위와 부상, 병, 질병에 대한 예방 간의 관계에 대해 공부할 것이다. 이 강좌는 각 클리닉 팀이 환자와 함께 하는 “대단원”으로 마무리되며 진단을 위한 연구조사와 작업을 함께 해야 한다.

수학, 엔지니어링 그리고 과학으로의 대모험

GG28.E1 4-5학년 진입생
이 수업은 실제 해보는 활동과 초대 강사를 통해 수학, 엔지니어링, 과학을 탐구할 기회를 제공해 준다. 물리의 필수사항들을 조명하는 프로젝트를 만들면서, 레고 로봇공학을 통해 엔지니어링을 배우고 비누방울을 통해 기하를 탐구하며 NSA의 전문가로부터 암호해독에 대해 배우게 된다. 이 강좌는 학생들이 문제 해결자가 되도록 강화시키며 이 분야에 대한 관심을 촉진하고 이 주제에 관련된 직종들을

탐구할 수 있도록 고안되었다.

컴퓨터 프로그래밍의 세계

GG35.M1 5-6학년 진입생
이 강좌는 신나고 개입적인 활동을 창조함으로 객체 지향적 프로그래밍 이면의 필수 구성요소들을 소개한다. 학생들은 MicroWorlds, Scratch(MIT 미디어 연구실로부터의 프로젝트) 그리고 Alice (카네기 멜론 대학의 프로젝트) 등의 다양한 코드 앱을 사용하여 상호교류적인 게임 및 이야기 창출에 프로그래밍을 적용하게 된다. 또한 이진법, 암호법, 컴퓨터 하드웨어, 사이버 안보 등 다양한 컴퓨터 관련 주제를 탐구한다.

아동 기업가들

GG36.M1 5-6학년 진입생
아이들은 기업 놀이를 좋아한다! 창의적이고 권한을 행사할 수 있고 돈을 버는 것이기에! 여기서는 자신의 관심과 취미를 활용하여 상품 한가지를 디자인하고 마케팅하며 그것을 팔게 될 것이다. 팀으로 힘을 합해 창의적 생각을 모으고 발표 하며 전문가처럼 행동하면서 자신 들의 사업이 성공하는데 필요한 모든 수학적 요소들을 배운다. 학생들 자신의 사업을 세우고 성장 시킬 계획을 만들어 내면서 사업 구조와 마케팅 과학에 익숙해져 갈 것이다.

토목 공학: 수학과 현실 속 문제 해결

GG45.M1 6-8학년 진입생
공학은 문제 해결 능력뿐 아니라 수학을 이용하여 만들어내고 계획할 능력이 필요하다. 이 과목 전반에 걸쳐, 가상의 도시를 기획하고 만들어 냄으로 학생의 수학적 능력을 개선하게 될 것이다. 문제를 기반으로 하는 학습을 활용하여, 학생들은 궁극적 목적인 토목 공학에 대한 이해와 함께 여러 수학적 시나리오가 나타내는 것을 탐구하면서 비례, 비, 대수, 설명글, 그 밖의 많은 것을 공부하기 위해 합동으로 작업한다.

중학생을 위한 모의 UN

GG47.M1 6-8학년 진입생
세계는 많은 도전 - 이상 기후, 핵 확산, 빈곤, 그리고 건강 관리 문제 등에 직면하고 있다. 열거할 문제가 아주 많다. 그래서 현재의 학생 세대가 세계 적으로 도전이 되는 수많은 문제들을 해결하고자 소집될 것이다. 모의 유엔 (MUN)은 학생들이 세계적으로 가장 도전되는 문제들을 이해 하고 해결책을 찾아보도록 준비시켜 주는 가상 훈련을 실시하는 프로그램이다. 와서 해결책의 일원이 되어보라!

다재다능한 작가

GG48.M1 6-8학년 진입생
작가들은 자신의 작품에 생명력을 불어넣기 위해 어떻게 언어를 사용할까? 학생들은 자신의 소설, 비소설, 시 등을 개발하고 수정하기 위해 기존 작가들이 사용한 테크닉을 살펴볼 것이다. 이 강좌는 글쓰기의 6+1특성과 서술적 필법을 통합하고 있다. 급우들의 평가와 작가 워샵을 활용하여 독자의 센스를 개발하고 건설적인 피드백을 받게 된다. 개발중에 있는 작가로서 자신의 성장을 비춰보면서 자신만의 목소리를 개발하는 과정에서 여러 작가의 소리를 또한 탐구한다.

자바스크립트와 함께 하는 모험

GG50.M1 6-8학년 진입생
Hour of Code가 재미있는가? 웹 애플리케이션의 대표적 언어인 자바스크립트에 블록 코드화를 실시하는 것 이상을 해보자. 학생들은 자바스크립트를 이용하여 HTML과 CSS 의 기본을 배우기 시작할 것이다. 학생이 선택한 프로젝트를 디자인하고 코드화할 준비가 될 때까지 간단한대화로부터 움직이는 물고기를 담은 어항 등을 포함하면서 점차 복잡성을 띄어가게 될 것이다. 자바스크립트 초보생을 위한 것으로, 이 강좌는 학생들이 각 프로젝트 요건을 열거하는 소프트웨어 개발 절차를 따르며 어떤 코드의 특성이 필요한지 결정한 후에 배우고, 쓰고, 시험 및 문제해결을 위한 자원에 접속할 것이다.

7월 4일에는 모든 프로그램을 휴강한다.

일반 학업 과목 II 차 수업: 7월15-26일, 오전 8:30-오후 12:30

장소: Wilde Lake중학교 • 수강료: 수업 당 \$320

코마 테크놀로지 전문가

GG02.E2 1-2학년 진입생
테크놀로지와 문제 풀이를 좋아하는가? 이 수업에서 학생들은 계산적 사고와 코드화 개념 입문 개발을 위한 다양한 활동에 참여하게 된다. 학생들은 로봇 공학, 암호화 앱, 웹 기반의 게임, 그리고 전자기기를 배제한 활동 등에 개입하게 된다.

세계 일주:

머나먼 나라 탐구하기

GG03.E2 1-2학년 진입생
이 수업을 듣는 학생들은 실제로 경험해 보는 경험에 관여함으로 다섯가지의 다른 문화에 대해 살펴본다. 이야기와 디지털 매체를 활용하여 다양한 작품을 만들어 볼 것이다. 이들은 작문과 미술을 사용하여 이국 땅들에 대한 이해를 알아본다.

초등 화학자

GG07.E2 2-3학년 진입생
이 수업은 실제로 해보는 체험 과학에 관심있는 학생들을 위한 것이다. 수업은 가설을 실험하고 관찰하고 테스트하는 것에 과학적 방법을 사용하는 것을 중점으로 할 것이다. 화학을 이용하여 색의 변화, 커다란 거품, 이상한 냄새, 가스 유출 등을 만들어 보고 설명함으로써 어떤 물질과 그 성분에 대해 알아보게 된다. 교과 과정은 화학의 원리를 가르치고, 실험실 테크닉에 익숙해지며 과학적 질문을 해보도록 고안되었다.

말하는 탱그램: 기하와

글쓰기의 만남

GG08.E2 2-3학년 진입생
이 수업은 사각형을 7개의 기하 조각으로 잘라 놓은 고대 중국의 퍼즐인 탱그램을 활용하여 학생들이 읽고 쓰는 이야기의 등장 인물들을 창조해보는 강좌이다. 수업은 수학을 기반으로 하며 창의성과 실습 활동에 초점을 두어 수학 기술을 증진시키고자 한다. 또한 언어 능력을 통합하면서 기하적, 공간적 관계를 해석하고 배우게 된다. 학생들이 친구들과 함께 최종 놀이극을 만들고 공연하면서 팀 작업 기술을 쌓도록 강조된다.

바다 밑 세상

GG15.E2 3-4학년 진입생
이 여름에 바닷 속을 탐구하는 독특한 기회로 풍덩 빠져 보자. 볼티모어 수족관(National Aquarium)에서 볼 수 있는 해양 동물 하나를 정해 학생들은 조사를 실시하게 된다. 다양한 정보 자원을 사용하여 자신이 선택한 동물에 대해 조사한 후 학생들은 가족 및 친구들과 조사 내용을 나누기 위한 상호교류적인

멀티미디어 프리젠테이션을 준비할 뿐 아니라, 해양 동물들을 직접 만나기 위해 수족관을 탐방할 것이다! 누가 미지의 해양을 탐구할 준비가 됐는가?

과학이 너무 좋아요

GG16.E2 3-4학년 진입생
과학은 얼마나 재미있는 것일까? 학생들은 다양한 실험을 실시하면서 과학 개념들이 얼마나 흥미로운지 깨닫게 될 것이다. 이 실험들은 질량의 상태를 이해하도록 도와주고 드라이 아이스가 얼마나 “차가운” 것인지 정전기에 대해 “누구”로 인해 그리고 “무엇이(와트)” 그렇게 만드는지를 배우고, 초강력 슬라임 끈적이를 만들어 보며, 자력 실험을 위해 “잡아당겨” 보고, 보는 것을 착시로 믿지 않는 것 등에 대한 탐구를 포함한다. 학생들은 이러한 것 외에도 수많은 흥미로운 과학적 개념의 탐구를 위해 자가 실험을 하게 될 것이다!

제자리, 준비, 만들기

GG17.E2 3-4학년 진입생
미래의 공학도는 모두 모여라! 뉴튼의 법칙, 베르누이의 법칙, 그리고 간단한 기계 작동을 배우는 엔지니어링 입문을 실제로 해보게 될 것이다. 학생들의 디자인 개선을 위해 창출하고 세우고 시험하도록 도와줄 엔지니어링 디자인 절차에 관여하고, 실수로부터 배우게 할 것이다. 교량과 풍선의 힘으로 달리는 차, 로봇 등 많은 것을 만들어보는 수업에 초대하는 바이다!

수학, 엔지니어링 그리고

과학으로의 대모험

GG28.E2 4-5학년 진입생
이 수업은 실제 해보는 활동과 초대 강사를 통해 수학, 엔지니어링, 과학을 탐구할 기회를 제공해 준다. 물리의 필수사항들을 조명하는 프로젝트를 만들면서, 레고 로봇공학을 통해 엔지니어링을 배우고 비누방울을 통해 기하를 탐구하며 NSA의 전문가로부터 암호해독에 대해 배우게 된다. 이 강좌는 학생들이 문제 해결자가 되도록 강화시키며 이 분야에 대한 관심을 촉진하고 이 주제에 관련된 직종들을 탐구할 수 있도록 고안되었다.

종이 공학과 팝업의 예술

GG26.E2 4-5학년 진입생
광광 튀어나오는 입체 책을 디자인하고 구축하는 것이 STEAM 프로젝트로 이것은 학생들로 하여금 이야기의 설명을 위해 복잡한 종이 메카니즘을 기획하면서 공간적으로 그리고 창의적으로 생각하도록 도전하는 수업이다. 디자인하고 구축하는 과정은 제작자가 자신의 아이디어와 창의성을 표현하게 하며 독자를 개입시키게 된다. 교과과정은 엔지니어링, 식자, 그리고 팝업 예술을 통해 비평적이고도 창의적으로 문제를 해결하는 전략을 제공해준다.

의료 진단 101

GG27.E2 4-5학년 진입생
상호교류하는 이 수업을 통해 학생들은 “의료 클리닉”이라는 협동 그룹으로 활동 하면서 신체의 6가지 시스템의 구성 요소 및 기능을 탐구하게 된다: 즉, 순환기, 호흡기, 신경계, 소화기, 근육/뼈, 그리고 면역 시스템이 그것이다. 각 학생은 자신의 특정 분야 전문가가 되어 “의료 활동”을 하기 전에 “위원회 시험”을 통과하도록 되어 있다. 클리닉 내에서 학생들은 긍정적 건강 행위와 부상, 병, 질병에 대한 예방 간의 관계에 대해 공부할 것이다. 이 강좌는 각 클리닉 팀이 환자와 함께 하는 “대단원”으로 마무리되며 진단을 위한 연구조사와 작업을 함께 해야 한다.

뉴스를 만들어 봐요

GG29.E2 4-5학년 진입생
이 저널리즘 강좌에서 학생들은 Louis Sachar의 Holes 라는 소설 작품을 공부한다. 문학적 분석을 통해 소설에 근거한 신문을 만들어 볼 것이다. 이 신문은 화제의 소식, 사설, 광고, 만화, 스포츠 소식 등을 신게 될 것이다. 학생들은 신문 제작의 여러 측면을 공부하고 실행하며 여러가지 다른 목적으로 글쓰기 하는 방법에 대해 배운다.

일반 학업 과목 II 차 수업: 7월15-26일, 오전 8:30-오후 12:30

장소: Wilde Lake중학교 • 수강료: 수업 당 \$320

컴퓨터 프로그래밍의 세계

GG35.M2 5-6학년 진입생
이 강좌는 신나고 개입적인 활동을 창조함으로 객체 지향적인 프로그래밍 이면의 필수 구성요소들을 소개하고 있다. 학생들은 MicroWorlds, Scratch(MIT 미디어 연구실로부터의 프로젝트) 그리고 Alice (카네기 멜론 대학의 프로젝트) 등의 다양한 코드 앱을 사용하여 상호교류적인 게임 및 이야기 창출에 프로그래밍을 적용하게 된다. 또한 이진법, 암호법, 컴퓨터 하드웨어, 사이버 안보 등 다양한 컴퓨터 관련 주제를 탐구한다.

아동 기업가들

GG36.M2 5-6학년 진입생
아이들은 기업 놀이를 좋아한다! 창의적이고 권한을 행사할 수 있고 돈을 버는 것이기에! 이 수업에서 학생들은 자신의 관심과 취미를 활용하여 상품 한가지를 디자인하고 마케팅하며 그것을 팔게 될 것이다. 팀으로 힘을 합쳐 창의적 생각을 모으고 발표하며 전문가처럼 행동 하면서 자신들의 사업이 성공하는데 필요한 모든 수학적 요소들을 배운다. 학생들 자신의 사업을 세우고 성장시킬 계획을 만들어 내면서 사업 구조와 마케팅 과학에 익숙해져 갈 것이다.

엔지니어링을 통한 계몽

GG37.M2 5-6학년 진입생
이 강좌는 실생활에 적용할 수 있는 로봇을 디자인하고 프로그래밍하는 엔지니어링 과정을 탐구할 기회를 제공한다. 학생 팀들은 실습 프로젝트와 컴퓨터 시뮬레이션을 사용하여 엔지니어링 개념들을 배우게 된다. 학생들은 창의성, 독창성, 테크놀로지를 이용하여 최종 프로젝트를 개발하게 될 것이다.

수학이 “현실”로

GG38.M2 4-5학년 진입생
오리지널 건축물 구상을 공들여 만들거나 길가의 표지판을 디자인하는 활동에 참여함으로 수학을 “현실적”으로 접하게 된다. 학생들은 실제 문제들에 대해 창의적으로 씨름하기 위해 수학의 문제 풀이 기술을 적용하되 추정, 기하 측정, 비례 추론, 확률, 분수, 소수점, 통계 등의 다양한 수학 개념을 통합해 본다.

미술 속의 수학, 수학 속의 미술

GG39.M2 5-7학년 진입생
수학은 패턴에 관한 것이며 그 패턴은 미술을 창출해낸다. 창의성이 어떻게 수학 발달의 중요한 부분을 차지하는지 그리고 어떻게 자신의 미술적 잠재력을 깨우기 위해 수학을 활용할 수 있는지 배워 보자. 대칭에서 모자이크 세공에 이르기 까지, 종이접기에서 숫자 패턴에 이르기까지 - 수학에 쓰인 우주의 많은 신비를 탐구해볼 것이다.

토목 공학: 수학과 현실 속 문제 해결

GG45.M2 6-8학년 진입생
공학은 문제 해결 능력뿐 아니라 수학을 이용하여 만들어내고 계획할 능력이 필요하다. 이 과목 전반에 걸쳐, 가상의 도시를 기획하고 만들어 냄으로써 학생의 수학적 능력을 개선하게 될 것이다. 문제를 기반으로 하는 학습을 활용하여, 학생들은 궁극적 목표인 토목 공학에 대한 이해와 함께 여러 수학적 시나리오가 나타내는 것을 탐구하면서 비례, 비, 대수, 설명글, 그 밖의 많은 것을 공부하기 위해 합동으로 작업한다.

과학 올림픽

GG46.M2 6-8학년 진입생
메릴랜드 과학 올림피아드 경시 대회들을 기반으로, 이 강좌는 진정한 질문들에 대해 학생들이 조사하고 답을 찾게 하며 공학 디자인의 원리를 적용하게 하는 그룹 과제를 특징으로 한다. 학생들은 엔지니어링, 물리, 기상학, 파충류학, 해부 및 생리학, 공중 보건, 전기회로망, 지형학과 관련된 난제들에 관여하게 된다. 우호 깊은 팀 바탕의 “경쟁”에 참여하면서 난제들을 해결해 본다.

모의 UN

GG47.M2 6-8학년 진입생
세계는 많은 도전 -이상 기후, 핵 확산, 빈곤, 그리고 건강 문제 등에 직면하고 있다. 열거할 문제가 아주 많다. 그래서 현재의 학생 세대가 세계 적으로 도전이 되는 수많은 문제들을 해결하고자 소집될 것이다. 모의 유엔 (MUN)은 학생들로 하여금 세계적으로 가장 도전되는 문제들을 이해하고 해결책을 찾아보도록 준비시켜 주는 가상 훈련을 실시하는 프로그램이다. 와서 해결책의 일원이 되어보라!

다재다능한 작가

GG48.M2 6-8학년 진입생
작가들은 자신의 작품에 생명력을 불어넣기 위해 어떻게 언어를 사용할까? 학생들은 자신의 소설, 비소설, 시 등을 개발하고 수정하기 위해 기존 작가들이 사용한 테크닉을 살펴볼 것이다. 이 강좌는 글쓰기의 6+1특성과 서술적 필법을 통합하고 있다. 급우들의 평가와 작가 워십을 활용하여 독자의 센스를 개발하고 건설적인 피드백을 받게 된다. 개발중에 있는 작가로서 자신의 성장을 비춰보면서, 자신만의 목소리를 개발하는 과정에서 여러 작가의 소리를 또한 탐구한다.

우주: 목적지는 화성

GG49.M2 6-8학년 진입생
붉은 행성으로의 여행을 통해 우주 여행의 최신 선구자의 일원이 되어 보라! 우주: 목적지는 화성 과목을 통해 학생들은 열 차단막에 대해 공부하면서 가장 가능한 차단보호막을 만들어 볼 것이다. 또한 로켓 과학에 초점을 두고, 거리와 정확도상 최상의 로켓을 만들어 구축해 본다. 이 강좌를 통해 우리의 우주 프로그램이 겪는 어려움과 압박감, 동시에 놀라운 성과를 이해한다.

자바스크립트와 함께 하는 모험

GG50.M2 6-8학년 진입생
Hour of Code가 재미있는가? 웹 애플리케이션의 대표적 언어인 자바스크립트에 블록 코드화를 실시하는 것 이상을 해보자. 학생들은 자바스크립트를 이용하여 HTML과 CSS의 기본을 배우기 시작할 것이다. 학생이 선택한 프로젝트를 디자인하고 코드화할 준비가 될 때까지 간단한대화로봇과 움직이는 물고기를 담은 어항 등을 포함하면서 점차 복잡성을 띄어가게 될 것이다. 자바스크립트 초보생을 위한 것으로, 학생들이 각 프로젝트 요건을 열거하는 소프트웨어 개발 절차를 따르며 어떤 코드의 특성이 필요한지 결정할 후에 배우고, 쓰고, 시험 및 문제해결을 위한 자원에 접속하게 할 것이다.

고대문학의 비밀 파헤치기

GG51.M2 6-8학년 진입생
경쟁적 저술인Battle Royales 와 토론 참여를 통해 학생들은 세상에서 가장 오래된 문학의 비밀을 파헤치는 즐거움을 맛볼 것이다! 이 수업은 아동학습자들이 다양한 문화와 시기의 문헌을 비교함으로써 사고력을 종합하고 글쓰기를 개선 하며 다양한 그러면서도 유사한 인간의 철학에 대한 결론을 짓도록 도전할 것이다.

예술 과목 I 차 수업: 7월1-12일, 오전 8:30-오후 12:30

장소: Wilde Lake중학교 • 수강료: 수업 당 \$288

그리기와 색칠하기

GA01.E1 6-8학년 진입생
이 수업은 아동 미술가들이 물감, 파스텔, 연필같은 다양한 미술 매체를 접하도록 고안되었다. 학생들은 실제 사물, 사람, 풍경을 직접 대하면서 관찰력을 키우게 될 것이다. 교과 과정은 색상 혼합, 표기 작업, 균형, 구도, 명암법을 실험해보는 미술적으로 풍성한 내용을 담고 있다.

구성과 조각

GA02.E1 6-8학년 진입생
이 과목은 특이한 자료를 묶어 입체적 사물을 만들어 내는 것에 관심있는 학생들을 위해 고안되었다. 개개인의 필요와 강점을 근거로, 다양한 역동적 조각 기법을 이용하여 점토, 종이, 폼 코어, 철사, 석고-공예 그리고 혼용지 등을 실험해 보면서, 신나고 재미있는 여러가지 방법으로 문제를 해결하며 오리지널 입체물을 만드는데 중점을 둔 것이다.

3-D 미술 대모험

GA03.E1 3-5학년 진입생
이 강좌는 입체적으로 쌓고 꾸미는 것을 좋아하는 학생들을 위해 고안되었다. 다양한 마스터 미술가들과 예술적 테마들을 살펴보면서 여러가지 조각 기술을 배우고 실습하게 된다. 자신의 미술적 자질과 창의성을 이용하여 핸드 빌딩, 움직이는 파트들, 회전자, 3-D 미니어처 등을 탐구해 본다.

화가의 스튜디오

GA04.E1 4-6학년 진입생
이 강좌는 색칠하기를 좋아하고 색칠 기법을 개선하기 원하며 그리고/혹은 그저 표면에 물감 들이는 것을 즐기는 학생을 위한 것이다. 미술가들이 어떻게 생활에서 색칠하는 것을 끄집어 내고 도형과 색상을 이용한 추상적 디자인을 만들어 내는지 탐구하게 된다. 수성 물감, 아크릴 물감, 스프레이 페인트에서 전통적인 수제 물감에 이르는 다양한 형태의 물감을 이용하여 자질을 개발해 나간다.

예술적 엔지니어링

GA20.M1 6-8학년 진입생
쌓고, 만들고, 바깥 세계에 대한 발견에 관심있는 학생은 예술적 엔지니어링을 통해 풍성한 경험을 할 것이다. 이 과목은 환경 과학, 사회적 인식, 건설/엔지니어링 및 심미적 디자인을 함께 묶었다. 학생들은 디자인하고 세우며 현장 조사를 통해 사진에 담고 물리를 통해 예술 창조를 탐구하며 자연에서 영감을 얻은 작품을 만들게 된다.

7월 4일에는 모든 프로그램을 휴강한다.

G/T 썸머 강좌에 대한 문의는, 전화 413-313-6671 혹은 ladonna_norjen@hcpss.org 를 통해 라돈나 노리엔에게 연락한다.

등록서를 우송하기 전에 G/T 프로그램 웹사이트 www.hcpss.org/gt를 통해 용이한 과목을 점검하기 바란다.

예술 과목 II 차 수업: 7월15-26일, 오전 8:30-오후 12:30

장소: Wilde Lake중학교 • 수강료: 수업 당 \$320

그리기와 색칠하기

GA01.E2 1-2학년 진입생
이 수업은 아동 미술가들이 물감, 파스텔, 연필같은 다양한 미술 매체를 접하도록 고안되었다. 학생들은 실제 사물, 사람, 풍경을 직접 대하면서 관찰력을 키우게 될 것이다. 교과 과정은 색상 혼합, 표기 작업, 균형, 구도, 명암법을 실험해보는 미술적으로 풍성한 내용을 담고 있다.

구성과 조각

GA02.E2 1-2학년 진입생
이 과목은 특이한 자료를 묶어 입체적 사물을 만들어 내는 것에 관심있는 학생들을 위해 고안되었다. 개개인의 필요와 강점을 근거로, 다양한 역동적 조각 기법을 이용하여 점토, 종이, 폼 코어, 철사, 석고-공예 그리고 혼용지 등을 실험해 보면서, 신나고 재미있는 여러가지 방법으로 문제를 해결하며 오리지널 입체물을 만드는데 중점을 둘 것이다.

3-D 미술 대모험

GA03.E2 3-5학년 진입생
이 강좌는 입체적으로 쌓고 꾸미는 것을 좋아하는 학생들을 위해 고안되었다. 다양한 마스터 미술가들과 예술적 테마들을 살펴보면서 여러가지 조각 기술을 배우고 실습하게 된다. 자신의 미술적 자질과 창의성을 이용하여 핸드 빌딩, 움직이는 파트들, 회전자, 3-D 미니어처 등을 탐구해 본다.

고급 수준의 그리기와 색칠하기

GA21.M2 6-8학년 진입생
이 강좌는 정물화, 인물화, 초상화, 풍경화를 포함한 여러 장르를 탐구 하면서 전통적 방법으로 관찰적 그리기 및 색칠 기술을 더욱 개발하도록 돕는 수업이다. 학생들은 다양한 견.습 매체를 이용하여 커다란 형태로 작업하게 된다. 이 과목을 통해 만들어낸 작품은 고교 시각 미술 포트폴리오의 시작으로 적합할 것이다.

디지털 사진술

GA23.M2 6-8학년 진입생
이 강좌는 사진술의 원리, 디지털 카메라의 구성 및 기능, 아도비 포토샵을 이용한 이미지 처리 및 증진을 위한 지침을 소개한다. 스튜디오 문제들은 사진을 다루는 기술을 정복하고 학생의 주변 시각 세계에 대한 경험에 다가가는 것을 돕도록 고안되었다. 학생들은 표현적 목적을 위한 사진 처리에 대한 옵션을 알아보면서 이미지를 상상하고 개발하며 다듬는 법을 배우게 될 것이다.

등록서를 우송하기 전에 G/T 프로그램 웹사이트 www.hcpss.org/gt를 통해 용이한 과목을 점검하기 바란다.

G/T 썸머 강좌에 대한 문의는, 전화 413-313-6671 혹은 ladonna_norjen@hcpss.org 를 통해 라돈나 노리엔에게 연락한다.

7월 4일에는 모든 프로그램을 휴강한다.

HOWARD COUNTY PUBLIC SCHOOL SYSTEM

2019년도 썸머 프로그램 등록서

이 서식은 G/T 썸머 연구소 우편 등록 전용입니다.

Part 1: 신상 명세- (인쇄체로 기록 요망)

학생 ID 번호: _____

학생의 성: _____ 이름: _____

출석 학교(2018-19학년): _____ 새 학기 출석학교(2019-20): _____ 학년(2019-20): _____

학생의 집 주소 Street: _____

City: _____ State: _____ Zip: _____

부모님/후견인 성: _____ 이름: _____

부모님/후견인 이메일: _____

집 전화: (____) _____ 직장/휴대전화: (____) _____

학생의 민족(하나만 체크): 히스패닉 예 아니오 학생의 성별: _____ 학생 생년월일: __/__/____

인종: 미원주민/알래스카 원주민 아시안 흑인/아프리카계 미국인 히스패닉/라티노

하와이 원주민 혹은 기타 태평양 제도인 백인 두가지 이상의 인종

썸머 프로그램 출석시 학교 시스템 목적상의 사진 촬영에 귀하의 자녀가 찍히기 않기를 원하는 경우 여기에 체크하십시오.

부모 서명: _____ 날짜: __/__/____

Part 2: 수업 선택 - 이 책자를 참고하여 등록 정보를 참고하십시오. 한 세션 당 한 강좌만 택할 수 있습니다. 많은 강좌가 연간 단위로 되풀이되고 있으니; 당신의 자녀가 이전에 해당 강좌를 수강했는지의 여부를 등록 전에 확인해주십시오.

강좌 번호: _____ 강좌명: _____

강좌 번호: _____ 강좌명: _____

모든 학년 - 귀 자녀가 받는 지원 서비스가 있습니까? 그렇다면 관련 서류 사본을 이 서식에 첨부해 주십시오.

자녀가 받고 있는 서비스는 IEP 504 Action Plan (FBA, BIP, 등)

자녀가 2018-2019 학년도에 이솔(ESOL) 교육을 받았습니까?? 예 아니오 “예”라면, MD Accommodations 양식을 첨부하십시오.

G/T 썸머 프로그램 해당자만- 귀 자녀는 2018-2019학년도에 아래 강좌 중에서 수강한 것이 있습니까? (해당하는 것은 모두 체크 표시해 주세요.)

4학년과 5학년 G/T 수학 G/T 교과과정 연장 단원 G/T 세미나 수업

Type III 연구 조사 중학 G/T 학과목 수업 G/T 토요 미술 프로그램

지불 정보- (인쇄체로 기록 요망)

지불자 이름: _____ 금액: \$ _____

지불 형태: 현금 체크* 머니 오더 크레딧 카드 Visa Mastercard 체크#/머니 오더 #: _____

크레딧 카드 # _____ 만기일: __/__/____ 시큐리티 코드 #: _____

*** 체크의 지불인(payable to)은 Howard County Public School System으로 해주십시오.**

자녀의 티셔츠 사이즈: YS YM YL AS AM AL AXL

HCPSS 재정실은 Envision Payment Solutions, Inc 가 수표 지불에 대한 전자 수금을 말도록 계약했습니다. 수표가 미지불 상태로 돌아올 경우 Envision Payment Solutions, Inc 는 메릴랜드 주 법이 허용하는 35분의 수수료를 전자 기금 이체 비용으로 부과할 것입니다.



10910 Clarksville Pike • Ellicott City, MD 21042 • www.hcpss.org

하워드 카운티 공립학교 시스템은 프로그램과 활동에 있어서 인종, 피부색, 출신국가, 성별, 장애, 혹은 연령을 이유로 차별하지 않고 보이/걸 스카우트 및 기타 지정 유스 그룹으로의 평등한 접속을 제공합니다. 다음의 직원이 비-차별 정책에 관한 질문들을 다루도록 배정되었습니다: 평등보장실의 매니저, Howard County Public School System, 10910 Clarksville Pike, Ellicott City, MD 21042, 410-313-6654(전화), 410 313-1645(팩스)로 연락하시면 됩니다. 비-차별 통지에 대한 보다 자세한 정보는 <http://wdcrobcolp01.ed.gov/CFAPPS/OCR/contactus.cfm>를 통해 귀하의 담당 지역 사무실 주소와 전화 번호를 받거나 1-800-421-3481로 연락하시기 바랍니다.