

개요

이 지침은 악천후나 예기치 못한 사건으로 학교가 휴교 중일 때 학생들이 지적으로 활발함을 유지할 수 있도록 도와줄 학년 수준의 과목별 수업지도 활동을 제공해 줍니다. 학생들이 가정에서 완수하는 이 과제는 학생의 최종 분기 성적에 전혀 평가되거나 반영되지 않을 것입니다. 각 과목별 지침에는 과제에 대한 “선택란”이 있습니다.귀하의 자녀가 영어, 수학, 과학, 사회, 예체능(보건/체육, 미술, 음악, 도서 매체 그리고 수업지도 테크놀로지), 미술 등 각 과목에서 매일 다양한 과제를 선택하여 할 수 있도록 도와주시기 바랍니다.

사회

정치	지리	역사	경제
가족을 위한 규칙 목록을 만들고 각 규칙을 따르는 자신의 모습을 그림으로 그려보라.	다양한 형태의 지도(종이 또는 전자 지도, 정치적 또는 물리적 지도)를 보라. 종이나 전자 지도 읽는 법을 연습하자. 자신의 집이나 학교같은 익숙한 곳의 위치를 찾아보라.	어른의 어린 시절은 어떠했는지 이야기 나눠보라. 종이를 반으로 접어 왼쪽에는 어른의 예전 시절이 어땠는지를, 오른쪽에는 본인의 지금 시절이 어떤지 그려본다.	원하는 것과 필요한 것의 차이에 대하여 논의하자. 집안을 살펴보고 어떤 물건들이 원하는 것이고 또는 필요한 것인지 알아보라.
HCPSS 로그인 정보를 이용하여 www.hcpss.me 의 MackinVIA 로 가서, 민권과 관련된 <i>PebbleGo Social Studies</i> 에 실린 이야기들을 읽어보라.	좋아하는 장소(놀이터나 집, 동네 등) 에 대한 지도를 스스로 만들어보라. 사람들이 각 부호가 나타내는 것이 무엇인지 알 수 있도록 기호설명표/범례를 그려보라.	과거와 현재의 사진들을 보자. 아주 오래 전의 사진일 수도 있고 자신의 아기적 사진일 수도 있겠다. 비슷한 점과 다른 점을 비교해보라.	이 “Career Spotlight videos”를 통해 여러가지 직업에 대해 알아보자. https://www.youtube.com/playlist?list=PLDB4BCE9817AE7B43&feature=plcp)
어떻게 지역사회가 이루어지는지 생각해보라. 어떤 상품과 서비스가 자신의 지역사회에 있는지 그림으로 만들어보라.	“The Fifty Nifty States” 를 연습하라. https://www.youtube.com/watch?v=Uv5VhuUfwC4 . 다시 시청하고 따라 불러보라.	세가지 형태의 교통수단을 그려보라 (예를 들어, 자전거, 차, 스쿠터, 버스 등). 자신이 좋아하는 형태의 교통수단 옆에 별 표시를 해본다.	집안 물건들을 살펴서 어디에서 온 물건들인지 확인해보라. 각 나라를 적은 후 해당 나라에서 온 물건이 몇개나 되는지 집계해보자.
무엇이 좋은 시민의 모습인지 생각해보라. 본이 되는 시민을 그려보라. 이 사람이 지역사회를 돕기 위해 무슨 일을 하고 있는지 자세히 말해 보라.	여기 지도에 대륙과 해양의 라벨 붙이기를 연습해보라. (https://tinyurl.com/world-map-outline).	전기가 있기 전의 생활은 어떠했을까 생각해보라. 전기가 없이는 할 수 없는 것들을 생각하는데로 열거해보자.	돈에 대한 이 영상을 보고 (https://www.youtube.com/watch?v=AjTwcQYglSA&feature=youtu.be) 어떻게 돈을 벌고 모을 수 있는지 이야기 나누라.

영어

<p>이야기를 읽고/듣고 길거리용 분필이나 마커, 크레용, 물감을 사용하여 그 내용을 그림으로 그려보자.</p> <p>휴대 기기를 이용하여 www.storylineonline.net 에 접속한 후 이야기가 크게 읽히게 한다.</p>	<p>이야기를 읽거나/듣기 전에 이야기 중에 나올 것 같은 단어 목록을 만들어보라.</p> <p>HCPSS 로그인 정보를 이용하여 www.hcpss.me 의 MackinVIA 로 가서 디지털 스토리를 찾아보라.</p>	<p>학교에서 경험한 것을 적어보라. 그 경험에 대해 그려본다.</p>	<p>다음의 단어에 있는 철자들을 이용해서 몇 개의 단어를 만들 수 있는가?</p> <p>FRIENDSHIP LEMONADE POPSICLE</p>	<p>좋아하는 TV 등장인물에 대해 써보고 왜 좋아하는지 이유를 설명해보라.</p> <p>문장 처음은 대문자로 시작할 것, 단어 사이에 간격을 둘 것, 구두점 찍기, 알고있는 철자쓰기 패턴 사용하기 등을 기억하기 바란다.</p>	<p>책이나 글을 읽어보라. 읽은 것을 요약할 책갈피를 만들어보라. 누가, 무엇을, 언제, 어디서, 왜 했는지를 포함하라.</p> <p>HCPSS 로그인 정보를 이용하여 www.hcpss.me 의 MackinVIA 로 가서 디지털 스토리를 찾아보라.</p>
<p>어른에게 책을 읽어달라고 하거나 웹사이트에서 책을 골라 듣는다.</p> <p>읽거나 듣는 중에 들리는 단어들을 따라 해본다. 테이프에서 들리는 소리와 보조를 맞춰야 한다</p>	<p>자신의 가족이 파티에 있다고 상상해보라. 거기서 보고, 듣고, 냄새맡고, 느끼고 맛보는 것들에 대해 묘사해본다.</p>	<p>“Silly Sentence Syllables.” 놀이를 해보라. 교대로 우스꽝스런 문장을 만들고 문장 내 모든 음절만큼 손뼉을 친다.</p> <p>예를 들면 이런 문장: Green turtle soup looks like a horrible goop!</p>	<p>좋아하는 책을 골라 친구에게 말해주듯 읽는 연습을 해보라.</p> <p>어떻게 들리는지 보기 위해 녹음해본다.</p>	<p>이야기를 읽고/듣고 책에 대하여 친구에게 편지를 쓴다.</p> <p>휴대 기기를 이용하여 www.storylineonline.net 에 접속한 후 이야기가 크게 읽히게 한다.</p>	<p>책을 읽은 후 등장인물 중 하나를 학교에 하루 데려간다면 무슨 일이 생길지에 대하여 써보라.</p> <p>HCPSS 로그인 정보를 이용하여 www.hcpss.me 의 MackinVIA 로 가라.</p>
<p>읽고, 철자를 쓰고, 읽어보라! 단어를 10 개 고르자. 가족이나 장난감 인형과 함께 스펠링하는 것과 읽는 것을 연습한다. (예를 들어: the 는 - t,h,e- the)</p>	<p>다음 단어들 철자를 이용해서 몇개의 단어를 만들 수 있을까</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Springtime ● Flowers ● Sunglasses ● Raincoat ● Umbrella 	<p>온라인 자원:</p> <p>즐겁게 이야기를 들어보라: https://www.storylineonline.net/</p>	<p>다음의 자원들 탐구하기:</p> <p>하워드 카운티 도서관: http://hclibrary.org/books-for-kids/</p>	<p>자신이 잘 알고 있는 것들(동물, 과일, 날씨, 스포츠 등)에 대한 팩트 모음 책을 써보라.</p> <p>팩트마다 해당되는 그림을 그려보라.</p>	<p>가족 모두의 이름을 써보라. 이름의 알파벳을 모두 활용하여 2 자 이상의 단어를 몇개나 만들어볼 수 있는가?</p>
<p>자신의 할 일 목록을 만들어보라. 오늘은 무엇을 하고자 하는가?</p>	<p>유명한 사람에 대한 일기를 써본다.</p>	<p>자신이 꿈꾸는 산성을 묘사해보라. 라벨을 붙인 지도를 포함시키자.</p>	<p>바깥 날씨를 묘사하는 어휘 목록을 만들어보라.</p>	<p>좋아하는 책 속 인물에게 편지를 써보라.</p>	<p>좋아하는 놀이 장소에 대하여 그림을 그려보라. 그림 속 사물에 라벨을 붙여본다.</p>

수학

<p>숫자를 바로 혹은 거꾸로 세는 연습을 하자. 120 이하의 어떤 숫자에서든 시작해보라. 한 발로 뛰거나 줄넘기 하면서 숫자를 세어보자.</p>	<p>도형 사냥을 떠나자. 보이는 도형들(정사각형, 직사각형, 원, 삼각형)을 세어보자. 문이 직사각형인지 정사각형이나 삼각형이 아님을 어떻게 아는지 말해보라.</p>	<p>Candyland 나 Chutes and Ladders 처럼 세기를 할 수 있는 보드 게임을 해보라.</p>	<p>여러 물체(동전, 단추, 페이퍼클립 등)를 사용하여 자신의 손과 발, 책, 기타 물건을 측정해보라. 어느 것이 어떤 것보다 얼마나 긴지 말해보라.</p>	<p>놀이 카드 두개로 놀아보자. 두 수의 합을 알아보자. 방정식으로 표현해보라. 뿔셈도 방정식으로 써보라.</p>	<p>이쑤시게나 스케치로 각기 다른 모양의 평면 도형을 만들어보라. 몇가지나 다른 모양의 직사각형을 만들 수 있는가? 삼각형은?</p>
<p>놀이 카드를 사용하여 둘 혹은 세 숫자를 다룬다. 숫자들을 더해 합을 내보라. 방정식을 기록하자.</p>	<p>덧셈 방정식을 써보라. 방정식에 해당하는 이야기 문제를 써보라.</p>	<p>120 이하의 숫자에 대한 힌트를 써보라(예를 들어 more than 50 보다 많고 70 보다 작으며 그 안에 5 가 들어있는 숫자 등의 힌트). 누군가 그 숫자를 예상할 수 있는지 힌트를 나눠보라.</p>	<p>두개의 놀이 카드로 두자리 수를 만들어보라. 어떤 수들이 하나 더 많고, 하나 더 적고, 열 더 많고, 열 더 적은지 말해보라.</p>	<p>한자리 수를 써보라. 그 수만큼의 차를 보이도록 다섯가지 다른 형태의 뿔셈 문제를 만들어보자.</p>	<p>두자리 수를 만들어보라. 다섯가지 다른 방법으로 분해해보라. 예를 들어, 34 는 30 과 4 로 또는 29 와 5 로, 20 과 14 등으로 나눠보는 것이다.</p>
<p>숫자선에 기본 연산을 나타내보라.</p> <p>다음 셈들로 시작해보자 6 + 6, 2 + 2 4 + 4 8 + 8 3 + 3</p>	<p>10 칸들이나 이중 10 칸틀에 기본 연산을 나타내보라.</p> <p>다음 셈들로 시작해보자 6 + 4 2 + 8 7 + 3 5 + 5 9 + 1</p>	<p>기본 연산을 세번 씩 써보라.</p> <p>다음 셈들로 시작해보자 12 - 6 8 - 4 10 - 5 14 - 7 18 - 9</p>	<p>기본 연산을 보여주는 그림을 그려보자.</p> <p>다음 셈들로 시작해보자 10 - 4 10 - 7 10 - 2 10 - 8 10 - 9</p>	<p>집안에서 열가지 다른 두자리 수를 찾아보라. 숫자들과 그것들이 무엇이었는지 목록을 만들어보자.</p>	<p>10 가지 다른 두자리 수를 만들어보라. 십진 블록(막대와 점)으로 모습을 보이자.</p>
<p>아날로그 시계를 사용하여 시(hour)와 반시(half hour)를 알아보자. 그 시간 즈음에 주로 무엇을 하는지 이야기해보라.</p>	<p>놀이 카드를 이용해서 두자리 수(34 처럼)를 만들어보라. 가장 작은 수부터 가장 큰 수의 순서로 숫자를 배열하라.</p>	<p>뿔셈 방정식을 써보라. 방정식에 맞는 이야기 문제를 만들어보자.</p>	<p>(신발, 셔츠, 상자, 바닥 타일 등) 집안에 있는 여러가지 물건들의 갯수를 비교해보라.</p>	<p>다섯가지 다른 두자리 수를 만들어서 모두 동일 숫자선상에 배치해보자. 어디에 어떤 수를 놓을지 어떻게 아는지 설명해보라.</p>	<p>놀이 카드를 사용하여 덧셈 연산을 만들어보라. 합을 내자. 다음 두 카드의 합이 현재의 합보다 많을지 적을지 예측해보라.</p>

과학

실내	조사 / 반영	온라인	실외 (어른의 허락 필요)
<p>가정용 과학 일지를 만들어보자! 표지를 꾸며보고 뒷면에는 새롭게 알게된 과학 용어들을 적을 수 있도록 어휘 도표를 만들어본다. 페이지에 수를 넣어 나중에 페이지를 찾아볼 수 있게 해보라.</p>	<p>원인과 결과 관계를 생각해보자. “만약 ----- 하다면 무슨 일이 생길 것 같은가?” “무엇이 _____ 을 생기게 했을까?” 손전등을 찾아 (너무 눈부시게 하지 않도록 조심!) 조사해보자.</p>	<p>HCPSS 로그인 정보를 사용하여 www.hcpss.me 의 MackinVIA 로 가서, <i>PebbleGoScience</i>.에 있는 흥미를 끄는 과학 이야기를 선정해보자.</p>	<p>어른과 함께 가까운 자연으로 나가 (앞사귀나 돌, 나뭇가지 등) 사물에 대한 근접 관찰을 안전하게 해보자. 이것을 묘사하기 위해 몇 단어나 사용할 수 있는가?</p>
<p>동물이나 식물, 달, 별, 빛, 소리 등과 관련된 논픽션 과학 책을 읽어보자. 새롭게 알게된 정보를 과학 일지에 적거나 그려보라</p>	<p>시간이 지남에 따라 사물이 어떻게 변하는지 생각해보자. 나무는 연중 어떻게 변하는가? 동네에 있는 나무가 시간이 지날수록 어떻게 변했는지 그 이야기를 써보라.</p>	<p>동물이나 식물, 달, 별, 빛, 소리에 관련된 동영상들을 <i>YouTube</i> 의 <i>SciKids Show</i> 에서 살펴보자. (https://www.youtube.com/user/scishowkids)</p>	<p>가까운 자연으로 나가 자연의 질감을 안전하게 탐구해보자. (예를 들어, 거친 것을 찾아보고 부드러운 것을 찾아보라.) 과학 일지에 이 자연의 물체들에 대하여 그리거나 적어본다.</p>
<p>집에 애완동물이 있는가? 혹은 좋아하는 장난감 동물인형이 있는가? 가능한 자세히 그것에 대하여 도표를 그리고 라벨을 붙여보자. 각 신체부위가 무슨 역할을 하는지 적어보라.</p>	<p>창 밖을 내다보고 매일의 날씨를 주의깊게 관찰하라. 과학 일지에 햇빛이 얼마나 밝은지, 구름은 어떠한지, 기온은 어떤지를 설명해보라.</p>	<p><i>PBS Kids: Sid the Science Kid</i> https://pbskids.org/sid/에서 동영상과 게임을 살펴보자. Sid 는 오늘 어떻게 과학자처럼 행동하고 있나? 다른 학생 과학자들과 어떻게 협동하고 있나?</p>	<p>돌이나 잎을 수집해보라! 얼마나 많은 종류를 찾아볼 수 있나? 여러가지 방법으로 정리하고 분류해보자. 과학 일지에 발견한 것에 대하여 그리거나 적어본다.</p>
<p>소리나는 기계를 만들어보자! 화장지봉이나 키친 타월봉, 고무밴드, 막대기 등 재활용 재료를 사용한다. 여러가지 다른 소리를 내보자- 작동하는가?</p>	<p>여러가지 물체가 물통에 떨어지면 어떤 현상이 생길 것 같은가? 가라앉을까? 뜰까? 물은 어떻게 될까? 주장을 만들고, 시험해보라! 어떤 일이 생겼나?</p>	<p>Peep and the Big Wide World 에서 동영상과 게임을 살펴보자 (http://peepandthebigwideworld.com/en/)</p>	<p>자연계를 면밀히 관찰해보자. 과학 일지와 연필을 가지고 나가 본 것들을 그리고 라벨 붙여보라. 살아있는 것들의 증거를 보았는가? 또 무엇을 발견하였나?</p>

예체능 과목: 미술, 도서 매체, 음악, 체육, 보건

<p>미술</p>	<p>National Gallery of Art – Kids 를 살펴보라 (https://www.nga.gov/education/kids.html)</p>	<p>이용 가능한 재료들을 사용하여 자신이 아주 좋아하는 물건이나 장난감을 그려보라. Metropolitan Museum of Art – MetKids 를 살펴보라 (https://www.metmuseum.org/art/online-features/metkids/)</p>	<p>이용 가능한 재료들을 사용하여 아기 상어가 생일 케익 먹는 모습을 그려보라. Museum of Modern Art – Destination Art 를 살펴보라 (https://www.moma.org/interactives/destination/#)</p>	<p>재료들을 사용하여 저녁 식사하는 가족의 모습을 그려보라. J. Paul Getty Museum – Kids 를 살펴보라 (http://www.getty.edu/gettygames)</p>
<p>도서 매체</p>	<p>광범위한 독서 자료- 그림책, 장편책, 잡지, 만화 등에서 골라보라. 픽션과 논픽션의 차이점을 알아보는 연습을 해본다.</p>	<p>향신료들이나 통조림류, 기타 물품 세트를 알파벳 순으로 배열하는 연습을 해보라.</p>	<p>더 알고 싶은 주제에 대하여 질문들을 만들어보자. Super3 조사 절차를 사용하여 리서치를 실시한다.</p>	<p>전자책이나 전자백과사전, 데이터베이스, 오디오책들이 hcpss.me 의 MackinVIA 에 보면 PebbleGo, Tumblebooks, 또는 Britannica School Edition 의 FUNdamentals 를 통해 볼 수 있다.</p>
<p>음악</p>	<p>집안 물건들을 이용하여 박자와 리듬의 차이를 탐구해보라.</p>	<p>목소리를 사용하여 높고 낮음을 탐구해보라. 자신의 소리와 남의 소리를 비교 대조해보라.</p>	<p>노래를 듣고 절과 후렴으로 구분하라. 그것을 철자로 옮겨본다. 예를 들어 ABAB 처럼.</p>	<p>하루 중 속삭일 때/부드럽게 말할 때/크게 말해야 할 때를 살펴보자.</p>
<p>체육과 보건</p>	<p>활동적인 게임이나 댄스를 만들어보라. 30-분간의 산책을 즐겨보라. 가족과 좋아하는 잡기 놀이를 해보자.</p>	<p>가족과 달리기 경주를 해보자. 여러가지 보행 동작과 동물이 걷는 모양도 넣어서 해보자. 다음의 운동을 완수하라: 10 번의 팔굽혀펴기, 30 초간 플랭크, 10 번의 윗몸 일으키기, 10 회의 에어 스쿼트(air squats), 10 번의 가슴내밀기(lunges), 30 번 제자리뛰기, 1 분간 제자리 조깅, 1 분간 무릎 높이 올리기.</p>	<p>벽에 대고 앉는 월-잇(wall-sits)을 하면서 책을 읽어보라. 다음의 운동을 완수하라: 10 회의 버피(burpees), 10 번의 벽짚고 팔굽혀펴기, 앉아서 스트레치하기, 20 번의 작은 원 그리기(팔을 앞으로 돌리기), 20 번의 큰 원 그리기 (팔을 앞으로), 그리고 10 분간 동네를 걷기.</p>	<p>아래 웹사이트에서 하나를 골라 워크아웃 한가지를 실시하라:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Darebee 신체단련 포스터 https://darebee.com/ ● Go Noodle 신체단련 동영상 www.gonoodle.com ● 아동 보건 www.kidshealth.org ● Cosmic 아동 요가 동영상 https://www.cosmickids.com

수업지도 테크놀로지

<p>수업지도 테크놀로지</p>	<p>플러그를 뺀 활동 부모들이 카드 한벌과 통로 곳곳에 맞춘 과자를 놓아 “쥐”의 통로를 디자인해본다. 학생들은 암호문을 사용하여 과자에 도달할 연산법을 제공한다.</p> <p>쥐에게 먹이주기 지침 (http://info.thinkfun.com/stem-education/6-unplugged-coding-activities-for-hour-of-code)</p>	<p>플러그된 활동 Code.org 를 통해 Code Studio Course 를 완수하라.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● K & 1 학년 A 과정 (https://studio.code.org/s/coursea-2019) ● 1 & 2 학년 B 과정 (https://studio.code.org/s/courseb-2019) ● 2 학년 C 과정 (https://studio.code.org/s/coursec-2019) 	<p>키보딩 철자를 인식하고 예비 키보드 치는 연습을 하자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 웹사이트 권장과 함께하는 예비 키보딩 기술 (https://tinyurl.com/prekeyboard) ● 자신의 이름과 성, 사용자명과 비밀번호, 그리고/또는 공백의 워드 프로세싱 문서에 자주 사용할 단어를 타이핑 연습해 보자. 	<p>Wixie https://hcpss.me/ 의 Wixie 를 사용하여 자신의 하루에 대한 이야기를 그려보고 써보라.</p>
--------------------------	--	--	--	--

이슬

<p>가족과 인터뷰해보라. 그들이 좋아하고 싫어하는 것 그리고 인생 목표에 대하여 물어보라. 그 목표에 어떻게 도달했는지 혹은 도달할 것인지 알아보라. 본인도 비슷한 목표가 있는가? 자신의 것은 어떻게 그들과 다른가?</p> <p>가족에게 자신의 목표를 말하고 그것을 어떻게 이룰지 말해준다.</p>	<p>소방대원이나 경찰, 엔지니어 등 직업을 보여주는 쇼를 보라.</p> <p>가족이 이 일을 왜 하는지 또는 장차 어른이 되어 본인이 갖고 싶은 직업에 대해 가족과 이야기 나누라.</p>	<p>읽었던 픽션 책이나 시청한 동영상 요약해서 가족에게 알려주라. 이야기에 나타난 문제에 대해 꼭 알려주도록 한다. 자신에게 비슷한 문제가 생겼을 때 어떻게 할지 함께 의논해보라.</p> <p>문제는 _____ 었다. 그것의 해결 방법에 대해 동의/동의하지 않는데 그 이유는 _____ 때문이다. 나라면 _____ 했을 것 같다.</p>	<p>가족과 본인이 이루고자 하는 목표 그러나 도움이 필요한 것(식사 음식을 만들기, 노래하기, 가족에게 놀아달라고 하기 등) 에 대해 의논해보자. 그 목표를 달성하기 위한 단계를 논의하라.</p>
<p>https://hcpss.me/의 MackinVia 에 접속하라. 책을 읽거나 듣고 https://hcpss.me/의 WeVideo 에서 읽은 책 요약한 것을 녹음해보라. 또는 집에 있는 책을 읽고 요약해서 써보라.</p>	<p>https://hcpss.me/의 MackinVia 에 접속하라. -책을 골라 읽거나 들어보라. -주인공의 행동을 생각해보라. -문제 해결을 위해 주인공이 취한 행동들을 열거해보라.</p>	<p>https://hcpss.me/의 MackinVia 에 접속하여 책을 읽거나 듣고, 본인이 주인공이라면 어떻게 달리 행동했을지 설명을 적어보라. 또는 집에 있는 책을 읽고 본인이 주인공이라면 어떻게 달리 행동했을지 설명을 적어보라</p>	<p>https://hcpss.me/의 MackinVia 에 접속하라. -책을 골라 읽거나 들어보라. -주인공의 행동을 생각해보라. -주인공의 행동이 어떻게 문제 해결에 도움이 되었는지 설명하라.</p>