

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
학교와 집, 지역사회에서 어떻게 책임감있는 시민이 될 수 있는지 생각해보라. 행동하는 본보기 시민을 그려보라. 캡션과 라벨을 사용하여 상황을 묘사해보라.	자신이 좋아하는 장소(놀이터나 집, 지역사회 등) 에 대한 지도를 만들어보라. 제목, 나침반 역할, 축척, 라벨 등을 포함시키도록 한다.	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.	종이나 전자 지도를 사용하여 우리 지역사회의 여러 장소 위치를 알아본다(예를 들어, 집, 가게, 학교 등).	과거와 현재의 사진들을 보자. 아주 오래 전의 사진일 수도 있고 자신의 아기적 사진일 수도 있겠다. 비슷한 점과 다른 점을 비교해보라.	“How to Make an Apple Pie and See the World” 라는 책을 보자 (https://www.youtube.com/watch?v=w03XWpdfKRE). 애플 파이를 만들기 위해 필요한 상품과 서비스를 확인해보라.
좋은 지역사회를 만드는 것이 무엇인지 생각해보라. 자신의 지역사회에 대하여 좋아하는 것들의 목록을 만들어보라.	지형에 대한 동영상을 보고 (https://www.youtube.com/watch?v=KWTDmg8OI_Y), 두가지 다른 지형을 그려보라.	다른 유형의 교통수단을 열거해보라 (예를 들어, 자전거, 차, 스쿠터, 버스 등). 자신이 좋아하는 형태의 교통수단을 그려보라.	집안 물건들을 살펴서 어디에서 온 물건들인지 확인해보라. 해당 나라들을 세계 지도에서 찾아보라.
가족을 위한 규칙 목록을 만들고 각 규칙을 따르는 자신의 모습을 그림으로 그려보라.	“Tour the States” 라는 노래를 듣고 주의 이름들을 암기하자 (https://www.youtube.com/watch?v=_E2CNZIIvlg).	전기가 있기 전의 생활은 어떠했을까 생각해보라.	은행이 어떻게 작동하는지 토론해보라. 은행의 작동에 대한 다음의 짧은 비디오를 보라 https://www.youtube.com/watch?v=HA8voAVn1jk 그리고 은행 계좌 만드는 것의 좋은 점과 나쁜 점을 규명하라.

영어

<p>친구에게 읽을 책을 추천하는 편지를 써보라.</p> <p>등장인물과 배경 그리고 친구가 왜 이 책을 좋아하리라 생각하는지를 포함하도록 한다.</p>	<p>이야기를 읽기 전에 이야기 중에 나올 것 같은 단어 목록을 만들어보라. 이야기를 읽은 후에 각 단어를 사용하여 문장을 써본다.</p>	<p>꿈꾸었던 휴가지를 묘사해보라. 휴가에 대한 그림을 그려보라.</p>	<p>다음의 단어에 있는 철자들을 이용해서 몇 개의 단어를 만들 수 있는가</p> <p>SUNSHINE FAMILY ANOTHER FANTASTIC</p>	<p>종이 여러장을 엮어 책처럼 보이도록 사전을 만들어보자. 각 페이지 윗부분에 철자 하나씩을 쓴다. 각 페이지에 최소한 하나씩의 새로운 단어를 더한다. 각 단어의 뜻을 적고 각 단어를 사용하여 문장을 쓴다. 이 문장들 중 몇가지만 전부 다를 이용하여 창의적 이야기의 기본으로 삼는다. 완성된 이야기를 가족에게 읽어준다.</p>	<p>오늘의 단어를 생각해보자. 종이를 4 부분으로 접는다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 단어를 적는다. 2. 단어의 뜻을 정의한다. 3. 단어를 묘사한다. 4. 문장 내에서 단어를 사용한다. 종이를 펼쳐놓고 가족들이 대화 중 그 단어를 몇 번이나 사용하는지 기록해보라!
<p>생각나는 단어를 최대한 많이 적어보라. 그런 다음에 반대어와 동의어를 써본다. (예를 들어, hot, cold, warm). 이 단어들을 이용해서 이야기를 써보라.</p>	<p>동음이의어 목록을 만들자 (예를 들어, bear/bare, meat/meet). 각 동음이의어 쌍에 대한 문장을 써보라. (동음이의어(Homophone)란 발음은 같지만 뜻이나 스펠링이 다른 둘 혹은 그 이상의 단어를 말한다.)</p>	<p>이야기를 읽고/듣고 길거리용 분필이나 마커, 크레용, 물감을 사용하여 그 내용을 그림으로 그려보라.</p> <p>휴대 기기를 이용하여 www.storylineonline.net 에 접속한 후 이야기가 크게 읽혀지게 한다.</p>	<p>책을 읽은 후 등장인물 중 하나를 학교에 하루 데려간다면 무슨 일이 생길지에 대하여 써보라.</p>	<p>10 개의 명사(사람, 장소 또는 사물. 예를 들어 dog) 목록과 10 개의 동사(행동을 나타내는 단어. 예를 들어 running) 목록을 만들어보자. 10 개의 문장을 쓰되 각 문장에 하나의 동사와 하나의 명사가 사용되어야 한다.</p>	<p>동물이나 곤충에 대해 어떻게 느끼는가? 자신의 의견을 쓰되 그 의견에 대한 최소한 세가지 이유를 들어보라.</p>
<p>사진이나 잡지의 그림을 이용하여 각각에 최소한 한가지 제목을 붙여보라. 묘사를 잘하거나 재밌는 표현을 써보라.</p>	<p>가정 학습을 위한 계획표를 가족과 함께 만들어보자. 가장 먼저 할 것은 무엇인가? 가장 나중에 할 것은? 계획표에 시간을 꼭 적어넣도록 하라.</p>	<p>자신이 잘 알고 있는 것들 (동물, 과일, 날씨, 스포츠 등)에 대한 논픽션책을 써보라.</p> <p>각 팩트마다 해당되는 그림을 그려보라.</p>	<p>가족 모두의 이름을 써보라. 이름의 알파벳을 모두 활용하여 3 자 이상의 단어를 몇개나 만들어볼 수 있는가?</p>	<p>책을 주욱 훑어보면서 한 음절 이상의 단어들을 찾아보라. 그 단어들을 종이 조각에 써보라. (예를 들어, hap py, kit ten, mon key). 음절별로 단어를 자른 후 다시 합쳐본다.</p>	<p>흥미로운 논픽션 책을 찾아보자. 읽은 후에 그 책에서 알게된 것 5 가지 팩트를 적어보라.</p>
<p>자신의 할 일 목록을 만들어보자. 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 만들어보자.</p>	<p>때로 사람들은 매우 엉뚱하다. 엉뚱한 사람을 위한 “해야할 일” 목록을 써보라.</p>	<p>책이나 시를 읽어보자. 책이나 시의 중심 아이디어를 보여주는 그림을 만들어본다.</p>

수학

<p>같은 동전을 한 움큼 사용한다. 세는 것은 하지 않고 총액을 알아본다. 다른 갯수의 같은 동전을 놓고 다시 해보자.</p>	<p>종이 비행기를 만들어보라. 던져서 얼마나 멀리 갔는지 인치나 센티미터로 측정해보자.</p>	<p>놀이 카드로 두개의 두자리 수를 만든다. 두 수를 더하고 또 빼기도 해본다.</p>	<p>두자리 수를 만들어보라 (75 같은). 합이 그 숫자가 되는 덧셈 방정식을 써보라.</p>	<p>놀이 카드를 사용하여 숫자를 만들어보라. 카드 상의 숫자만큼 차가 나오는 5 개의 다른 뺄셈 문제를 써본다.</p>	<p>놀이 카드로 다섯 개의 세자리 수를 만들어보라. 각 숫자를 전개형식으로 쓰고 모든 수를 동일 숫자선상에 배열해보라.</p>
<p>종이돈과 동전을 모아보라. 총액을 알아보라.</p>	<p>숫자를 (예를 들어 7 과 같은) 써보라. 그 수만큼의 차를 나타낼 두개의 두자리 수 뺄셈을 만들어본다. (예를 들어 49 - 42 또는 63 - 56).</p>	<p>하루 중 여러가지 다른 일을 하는 시간을 생각해보라. 각 시간을 적어보고 그 시간을 아날로그 시계에 나타내보라.</p>	<p>숫자선에 기본 연산을 나타내보라.</p> <p>다음 셈들로 시작해보자</p> $9 + 8$ $6 + 5$ $4 + 3$ $7 + 8$ $4 + 5$	<p>기본 연산을 세번 씩 써보라.</p> <p>다음 셈들로 시작해보자</p> $9 - 5$ $11 - 6$ $17 - 8$ $15 - 7$ $13 - 6$	<p>두개의 두자리 수(예를 들어 35 와 14 처럼)로 덧셈 방정식을 써보라. 만든 방정식에 해당하는 이야기 문제도 써본다.</p>
<p>신문이나 온라인에 나온 물건들 값을 찾아본다. 두가지를 골라보라. 두가지 물건의 총합을 내보라. 생각한 것을 기록하라.</p>	<p>테이블이나 책, 칫솔 등 집 주변의 다양한 물건들의 길이를 예상해보라. 그 다음에 같은 물건을 인치와 센티미터가 표시된 자로 재서 예상치와 실제 길이를 비교해보라.</p>	<p>집 주변과 지역사회에서 평면과 입체 도형 모습을 찾아보라. 도형을 비교해보라. 그들이 어떻게 같고 어떻게 다른지 말해보라.</p>	<p>두 자리 수(예를 들어 75)를 만들어보라. 그 수만큼의 합이 나올 덧셈 방정식을 써본다.</p>	<p>놀이 카드로 세자리 수를 만들어보라. 각 숫자는 1,000 에서 얼마나 차이가 나는지 말해보라.</p>	<p>10 가지의 짝수 목록을 만들어보라. 왜 짝수임을 아는지 말해보라.</p>
<p>두개의 두자리 수(예를 들어 62 와 25 처럼)로 뺄셈 방정식을 써보라. 만든 방정식에 해당하는 이야기 문제도 써본다.</p>	<p>놀이 카드를 사용하여 세가지 수를 다뤄보라. 그 숫자로 가능한 많은 세자리 수를 만들어보라. 작은 수부터 큰 수의 순서대로 배열하라.</p>	<p>세자리 수를 써서 숫자선상에 올려놓자. 십진 블록으로 그림을 그려둔다. 그보다 10 많은 수와 10 적은 수, 100 많은 수와 100 적은 수를 말해보라.</p>	<p>집 안에서 10 가지 다른 홀수의 예를 찾아보라. 목록을 기록해두라. 그 숫자들이 홀수임을 어떻게 아는지 설명해보라.</p>	<p>78 - 39 의 차를 예상해보라. 뺄셈을 하라. 어떻게 뺄셈을 했는지 보이라. 두자리 수에서 두자리 수 빼는 문제를 만들어보라.</p>	<p>동전이나 단추, 공알, 기타 다른 것들을 정렬해보라. 정렬을 보여주는 반복적 덧셈 방정식을 써본다.</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 해보자.</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.hcps.me 의 MackinVIA 로 가서, <i>PebbleGoScience</i> 에 있는 흥미를 끄는 과학 이야기를 선정해보자. 자신이 좋아하는 과학 주제는 무엇인가?</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>고체, 액체, 땅의 특성, 물의 특성, 지도, 곤충, 그리고 흙과 관련된 논픽션 과학 책을 읽어보자. 새롭게 알게된 정보를 과학 일지에 적거나 그려보라</p>	<p>지구의 땅과 물의 특성들을 생각해보라. 얼마나 많은 특성을 들 수 있는가? 그것들은 어떻게 생겼는가? 그것을 어디에서 찾아볼 수 있을까? 본 적이 있는 땅의 특성에 대해 써보라.</p>	<p>고체, 액체, 땅의 특성, 물의 특성, 지도, 곤충, 그리고 흙과 관련된 동영상들을 <i>YouTube</i> 의 <i>SciKids Show</i> 에서 살펴보자. (https://www.youtube.com/user/scishowkids)</p>	<p>가까운 자연으로 나가 안전하게 탐구해보자. 고체 형태의 자연 물체를 발견할 수 있는가? 액체 형태의 자연 물체를 발견할 수 있는가? 과학 일지에 이 자연의 물체들에 대하여 그리거나 적어본다.</p>
<p>집에 애완동물이 있는가? 혹은 좋아하는 장난감 동물인형이 있는가? 그것을 도표로 그려서 라벨을 붙여보자. 그것은 무엇을 먹는가? 어떻게 움직이는가? 자연에 있다면 어디에서 살고 있을까?</p>	<p>창 밖을 내다보고 자연을 주의깊게 관찰하라. 나무에 앉은 새가 보이는가? 다람쥐가 바빠 움직이는가? 나무가 바람에 흔들리는가? 비가 오고 있는가? 자연은 어떻게 상호교류하는지 적어보라.</p>	<p><i>PBS Kids: Sid the Science Kid</i> (https://pbskids.org/sid/)에서 동영상과 게임을 살펴보자.</p>	<p>흙을 수집해보자! 플라스틱 컵/스푼을 이용하여 몇가지나 되는 종류의 흙 샘플을 바깥에서 찾아볼 수 있는가? 그것들을 어떻게 묘사할 수 있는가? 흙에서 무엇을 보는가?</p>
<p>둥근 물체를 위한 경주로를 만들어보자! 화장지봉이나 키친 타월봉같은 재활용 재료를 모아 만들 것이다. 여러 방향으로 바뀌는 것을 포함시키도록 하라.</p>	<p>여러가지 물체가 물통에 떨어지면 어떤 현상이 생길 것 같은가? 가라앉을까? 떠있을까? 물은 어떻게 될까? 주장을 만들고, 시험해보라! 어떤 일이 생겼나?</p>	<p><i>Peep and the Big Wide World</i> 에서 동영상과 게임을 살펴보자 (http://peepandthebigwideworld.com/en/)</p>	<p>자연계를 면밀히 관찰해보자. 과학 일지와 연필을 가지고 나가 본 것들을 그리고 라벨 붙여보자. 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 살펴보자 (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 살펴보자 (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 살펴보자 (https://www.moma.org/interactives/destination/#)</p>	<p>재료들을 사용하여 저녁 식사하는 가족의 모습을 그려보라. J. Paul Getty Museum – Kids 를 살펴보자 (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 앞뒤로 돌리기), 20 번의 큰 원 그리기(팔을 앞뒤로), 그리고 10 분간 동네를 걸기.</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 맛난 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"> ● 1 & 2 학년 B 과정 (https://studio.code.org/s/cou-rseb-2019) ● 2 학년 C 과정 (https://studio.code.org/s/cou-rsec-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/prekeybo-ard) ● 자신의 이름과 성, 사용자명과 비밀번호, 그리고/또는 공백의 워드 프로세싱 문서에 자주 사용할 단어를 타이핑 연습해보자. 	<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>가족 중 이 일을 왜 하는지 또는 장차 어른이 되어 자신이 갖고 싶은 직업은 무엇인지에 대해 가족과 이야기 나누라.</p>	<p>읽었던 픽션 책이나 시청한 동영상을 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 주인공 이라면 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>