

## 2019 학년도 방과후학교 ( 컴퓨터 ) 연간 지도계획

프로그램명		컴퓨터	지도강사	함정화
대상		( 1 - 2 )학년	지도시수	연 차시 예정
지도기간		2019. 3. ~ 2019. 12.		
지도목표		▣ 컴퓨터 기초를 단단히 하고, 응용프로그램 활용하기		
주별 지도 계획				
월	주	주 제	학습 내용	비고
3	3	컴퓨터의 기본 구성	• 컴퓨터실 규칙과 사용법 • 컴퓨터의 구성요소와 각 장치 명칭과 기능 익히기	
	4	마우스 구성요소	• 마우스의 구성과 작동법을 익히고 배우기 (얼굴만들기, 고기굽기, 그림끼워넣기 프로그램)	
	5	키보드 익히기	• 키보드의 주요 키 이름과 기능 알아보기 • 한컴타자 실행과 각 자리 연습하기	
4	1	키보드 SONG배우기	• 키보드 SONG배우기 • 특수한 기능키 배우기	
	2	창 다루기	• 창 구성 미리보기 및 전환 • 창 조절 및 각 버튼의 기능 익히기	
	3	바탕화면	• 바탕화면 구성 요소 알아보기 • 아이콘 정렬과 아이콘 감추기/보이기	
	4	개인설정	• 바탕화면 테마 지정하기 • 바탕화면 화면 해상도 변경하기	
5	1	작업표시줄	• 작업표시줄 크기, 위치 조정 • 작업 표시줄 속성	
	2	가젯	• 가젯 이해와 사용법 익히기	
	3	알림영역	• 날짜, 시간, 변경하기 • 알림영역 설정 변경하기	
	4	보조프로그램-계산기	• 계산기 실행하여 사칙연산 • 문제풀기	
6	1	보조프로그램-메모장	• 메모장 구성 학습하기 • 동요 입력하기	
	2	보조프로그램-그림판	• 그림판 구성요소 학습하고, 그림그리기 • 밀그림에 색 채우고, 효과 지정하기	
	3	나만의 작품 만들기/평가	• 혼자서 똑똑똑 • 수행평가	
	4	손글씨	• 그림판을 활용한 초간단 손글씨 만들기	
7	1	캡처도구	• 캡처 도구 실행하고 바탕화면 캡처하기 • 이미지 저장하기	
	2	컴퓨터	• 컴퓨터 구성요소를 알고 이해하기 • 컴퓨터 기본 정보 확인하기	
	3	아이콘	• 아이콘, 바로가기 아이콘 구분하기 • 아이콘, 바로가기 아이콘 메뉴 이해하기	
	4	파일, 폴더	• 파일의 개념 이해하고 다루기 • 폴더의 개념 이해하고 활용하기	

9	1	파일, 폴더 삭제	• 파일, 폴더 삭제 방법에 대해 학습하기	
	2	휴지통	• 휴지통에 대해 알아보기 • 복원, 휴지통 비우기, 알아보기	
	3	나만의 작품 만들기/평가	• 혼자서 똑딱똑딱 • 형성평가	
	4	인터넷 구경하기	• 인터넷 익스플로러 실행하고 종료하기 • 인터넷 익스플로러 사용하기	
10	1	인터넷 시작하기	• 인터넷 화면 구성 알아보기 • 고창남초등학교 사이트 방문하기	
	2	시작 페이지	• 시작 페이지 변경하기 • 학급 홈페이지 방문하고, 글 남기기	
	3	즐거찾기	• 즐겨찾기 관리하기 • 즐겨찾기에 홈페이지 추가하기	
	4	파워포인트 2010	• 파워포인트 2010 실행, 화면구성을 이해한다.	
11	1	페이지 설정	• 슬라이드 크기, 방향 설정 및 변경하기	
	2	슬라이드	• 슬라이드 레이아웃 지정하기	
	3	기본도형	• 도형에 색채우기, 선 색, 선 스타일 지정하기	
	4	도형활용	• 도형으로 캐릭터 만들기(카카오 프렌즈)	
12	1	클립아트	• 클립아트를 활용한 과일얼굴 만들기	
	2	텍스트상자	• 텍스트에 서식(과일이름에 과일이미지 채우기)	
	3	도형활용	• 칭찬 스티커 만들기(포도모양)	
	4	애니메이션	• 애니메이션으로 움직이는 자동차 만들기	

## 2019 학년도 방과후학교 ( 컴퓨터 ) 연간 지도계획

프로그램명	컴퓨터	지도강사	함정화 한정하	
대상	( 3 - 6 )학년	지도시수	연 차시 예정	
지도기간	2019. 3. ~ 2019. 12.			
지도목표	▣ 스크래치(Scratch 2.0) 프로그램으로 코딩(Coding)			
주별 지도 계획				
월	주	주 제	학습 내용	비고
3	3	화면 구성	• 스크래치 프로그램 다운받기 • 화면구성 이해하기	
	4	생각 블록	• 블록 이해와 설명 • 블록 사용법 익히기	
	5	순간 이동	• 스프라이트를 원하는 위치로 이동 • 동작 블록 활용하기	
4	1	말하기 블록	• 말하기 블록 만들기 • 애니메이션 실행하기	
	2	스프라이트	• 스프라이트와 배경 추가하기 • 말하기 명령과 기다리기 명령	
	3	블럭	• 스프라이트 이동하기 • 반복 블록 사용하기	
	4	프로젝트 만들기	• 걸어다니는 주인공 만들기 • 조건구조 이해하기	
5	1	미로	• 미로 만들기(배경 만들기)	
	2	스크립트	• 키보드 입력 스크립트 넣기 • 실행하고 저장하기	
	3	지구방위대	• 우주선 스크립트 작성하기 • 레이저 발사하기	
	4	음향효과	• 음향효과 넣기 • 모양 변경하기/삭제하기	
6	1	벽돌깨기	• 배틀 스크립트와 공 스크립트 작성하기 • 배경 만들기	
	2	변수	• 변수 이해와 설명 • 변수 다루기	
	3	생일카드 만들기	• 생일카드 배경화면 준비하기 • 메시지 입력하고 받기	
	4	마우스를 따라다니는 유령	• 반복과 조건 블록 이해하기 • 유령 스프라이트로 실행하기	
7	1	장애물 만들기	• 장애물 만들기 • 장애물 피하기	
	2	악기 만들기	• 소리명령 블록 이해하기	
	3	피아노	• 스프라이트를 누를때마다 다른 소리효과 내기 • 피아노 만들기	
	4	피아노 연주하기	• 간단한 동요 연주하기 • 다른 동요 활용하기	

9	1	펜 블록	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 펜 블록 사용법과 이해하기</li> <li>• 원하는 도형 그리기</li> </ul>	
	2	변수 블록	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 변수 블록 사용법과 이해하기</li> <li>• 저장하기 / 누적하기 블록 익히기</li> </ul>	
	3	누적 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 클릭할때마다 누적하기</li> <li>• 누적 변수값 변경하기</li> </ul>	
	4	제어 블록	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제어 블록 사용법과 이해하기</li> </ul>	
10	1	각도 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스프라이트에 각도 정하기</li> <li>• 방향과 바뀐 회수 지정하기</li> </ul>	
	2	화살표 스프라이트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 화살표 스프라이트에 방향 지정하기</li> </ul>	
	3	분석하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 알고리즘 이해</li> <li>• 동작 알고리즘 분석하기</li> </ul>	
	4	프로젝트 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 명령어 블록 변경하기</li> </ul>	
11	1	원숭이 바나나 받기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 떨어지는 바나나 프로젝트 만들기</li> </ul>	
	2	원숭이 스프라이트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원숭이 스프라이트에 움직이는 블록 지정하기</li> </ul>	
	3	창의	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기존 프로젝트에 새로운 아이디어 구상하기</li> </ul>	
	4	눈사람을 구해줘	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 난수 사용법과 이해하기</li> </ul>	
12	1	쌓이는 눈	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쌓이는 눈 만들기</li> <li>• 눈사람을 구하는 프로젝트 만들기</li> </ul>	
	2	사진 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림을 여러장 불러오기</li> <li>• 애니메이션 지정해서 슬라이드쇼 실행하기</li> </ul>	
	3	콩닥콩닥 하트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자유자재로 움직이는 하트 만들기</li> </ul>	
	4	지구방위대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 외계인과의 전투에서 지구지키기</li> </ul>	