

방과후학교 프로그램 지도계획(안)

프로그램명		컴퓨터부		지도강사	최영선	(인)
대상		1교시 (1~3)학년 (20)명		지도시수	96	시간
지도기간		2022. 3. 2. - 2023. 2. 28.(96 차시 예정)				
지도목표		컴퓨터 기본 기능을 쉽게 따라 하면서 흥미 있게 공부 할 수 있다.				
차시별 지도 계획						
월	주	차시	주 제	학 습 내 용		비고
3	1	1	컴퓨터와 친구되기	◆ 컴퓨터 주변장치와 컴퓨터를 켜고 끄는 방법 알아보기		파워포인트
		2	엔트리 시작하기	◆ 엔트리 시작 : 반가워, 엔트리봇!		코딩교육
	2	3	마우스와 친구되기	◆ 마우스를 잡는 방법 알아보기		파워포인트
		4	과자 나라로 가볼까요?	◆ 오브젝트 추가하기에 대해 알아보기		코딩교육
	3	5	키보드와 친구되기	◆ 타자 프로그램을 이용하여 낱말연습 1단계 연습하기		파워포인트
		6	안녕, 엔트리봇!	◆ 간단한 코드 구성으로 기초 코딩을 시작하기		코딩교육
	4	7	멋진 어린이 화가 되기	◆ 컬러믹서 프로그램을 이용하여 멋진 작품 만들기		파워포인트
		8	공룡이 나타났다!	◆ 오브젝트가 숨었다가 보이는 방법 배우기		코딩교육
4	1	9	해와 구름 만들기	◆ 도형 채우기와 도형 윤곽선을 변경해요.		파워포인트
		10	무대 위 기타리스트	◆ 블록 꾸러미의 [모양]탭에 대하여 알아보기		코딩교육
	2	11	달과 별 만들기	◆ 단축키를 이용하여 도형을 복사해요.		파워포인트
		12	여행을 떠나요	◆ 장면을 마우스로 클릭하였을 때 다음 장면 바꾸기		코딩교육
	3	13	시원한 수박 만들기	◆ 모양 조절점으로 도형의 모양을 변경해요.		파워포인트
		14	산호바다의 열대어	◆ 무작위 난수를 사용하여 오브젝트 움직이기		코딩교육
	4	15	귀여운 곰돌이 만들기	◆ 도형의 순서를 변경해요. ◆ 자유 곡선으로 그림을 그려요.		파워포인트
		16	즐거운 코딩	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩 완성하기		코딩교육
5	1	17	달콤한 아이스크림 만들기	◆ 도형을 상하 대칭으로 회전시켜요.		파워포인트
		18	우주행성에 도착한 우주인	◆ 오브젝트를 회전시키는 방법을 배우고 코딩하기		코딩교육
	2	19	호수 위 오리 만들기	◆ 도형을 그룹화하여 하나로 묶어요.		파워포인트
		20	찾아라! 보물지도!	◆ 키보드의 방향키를 이용해 미로찾기 하는 방법		코딩교육
	3	21	반짝반짝 트리 만들기	◆ 도형에 네온 효과를 지정해요.		파워포인트
		22	곤충 미로 탈출 게임	◆ 미로에서 좌우 또는 상하 움직이는 오브젝트		코딩교육
	4	23	엄마의 핸드백 만들기	◆ 도형에 네온 효과를 지정해요. ◆ 다른 네온 색을 지정해요.		파워포인트
		24	노란 꽃잎 도장 찍기	◆ 노란 꽃잎 오브젝트의 모양을 반복하여 도장찍기		코딩교육
6	1	25	우주 인공위성 만들기	◆ 도형을 그룹화하여 하나로 묶어요. ◆ 도형에 대시 스타일을 지정해요.		파워포인트
		26	숲 속 정원 가꾸기	◆ 오브젝트가 마우스포인터를 따라 움직이기		코딩교육
	2	27	맛있는 감자튀김 만들기	◆ 도형에 3차원 회전을 지정해요. ◆ 도형에 기본 설정을 지정해요.		파워포인트
		28	동그라미 그리기	◆ 그림판에서 막대 오브젝트를 만들기		코딩교육
	3	29	알록달록 무지개 만들기	◆ 그라데이션 중지점 색을 변경해요. ◆ 그라데이션 중지점을 추가해요.		파워포인트
		30	도형 그리기	◆ 연필 오브젝트를 통해 선 그리는 방법 배우기		코딩교육
	4	31	꽃밭의 나비 만들기	◆ 도형의 투명도를 변경해요. ◆ 도형에 다른 채우기 색을 지정해요.		파워포인트
		32	즐거운 코딩	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩 완성하기		코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
7	1	33	따뜻한 눈사람 만들기	◆ 부드러운 가장자리 효과를 지정해요. ◆ 그림자 효과를 지정해요.	파워포인트
		34	하늘에서 과일이 내려와요	◆ 오브젝트가 무작위 위치에서 내려오기	코딩교육
	2	35	달콤한 사탕 만들기	◆ 점 편집 기능을 이용하여 도형 모양을 변경해요.	파워포인트
		36	과일받기 게임에 소리가 필요해요	◆ 완성된 과일 받기 게임에 소리를 넣는 방법 배우기	코딩교육
	3	37	알에서 나온 병아리 만들기	◆ 도형을 병합해요/그림 파일을 삽입해요.	파워포인트
		38	도레미 피아노를 연주해요	◆ 건반 오브젝트를 이용하여 피아노 건반 만들기	코딩교육
	4	39	예쁜 소녀 얼굴 만들기	◆ 자유형 도형을 이용하여 앞머리를 만들어요.	파워포인트
		40	우주 정거장 탐색	◆ 오브젝트가 일정 거리를 두고 마우스 포인터를 따라 움직이는 방법 배우기	코딩교육
	8	41	혼자 할 수 있어요!	◆ 그림과 같이 단발머리 소녀를 완성해 보세요.	파워포인트
		42	지각이다 뛰어가자	◆ 초시계를 숨기는 방법과 활용하는 방법 배우기	코딩교육
		43	혼자 할 수 있어요!	◆ 빼악빼악 귀여운 병아리를 완성해 보세요.	파워포인트
		44	해적선 쏘기 게임	◆ 과녁을 만드는 방법 배우기	코딩교육
		45	혼자 할 수 있어요!	◆ 맛있는 쿠키맨을 완성해 보세요.	파워포인트
		46	폭탄 피하기 게임	◆ 오브젝트를 계속 반복하여 복제하는 방법 배우기	코딩교육
		47	혼자 할 수 있어요!	◆ 우리나라 태극기를 완성해 보세요.	파워포인트
		48	즐거운 코딩	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩 완성하기	코딩교육
9	1	49	멋쟁이 토마토 1	◆ 글맵시를 만들어 봅니다. ◆ 글자서식 변경과 문자표를 입력합니다.	한글
		50	스크래치3.0시작하기	◆ 스크래치 화면 구성 알아보기/스크래치 맛보기	코딩교육
	2	51	멋쟁이 토마토 2	◆ 글자 서식 변경하기 ◆ 그리기마당 클립아트 검색하여 입력하기	한글
		52	무대와 소품 디자인하기	◆ 무대만들기/스프라이트 만들기	코딩교육
	3	53	아바타 만들기 1	◆ 그림으로 배경과 얼굴, 머리를 꾸며 보기 ◆ 그리기 마당으로 아바타를 꾸며 보기	한글
		54	시나리오 작성하기	◆ 스프라이트의 대화 만들기/시간에 따른 자연스러운 대화 만들기	코딩교육
	4	55	아바타 만들기 2	◆ 개체 속성을 이용하여 그림으로 채우기	한글
		56	신기한 마술대회	◆ 무대의 배경 및 스프라이트의 모양 추가하기	코딩교육
10	1	57	주가 날씨 예보	◆ 표 만들고 표 스타일 지정하기 ◆ 표 안에 문자표와 글자 입력하여 서식 변경하기	한글
		58	자동차 운전하기	◆ 특정키를 눌러 자동차 이동하기	코딩교육
	2	59	원형표어	◆ 편집 용지의 여백을 설정 ◆ 글맵시를 만들고 모양을 변경해보기	한글
		60	버튼으로 자동차 조정	◆ 자동차가 움직이도록 버튼 만들기	코딩교육
	3	61	표지 만들기	◆ 그리기마당의 그리기 조각을 이용 ◆ 가로 글상자를 이용하여 제목을 작성	한글
		62	길따라가는 자동차	◆ 자동차 트랙을 따라 이동하기	코딩교육
	4	63	단원 종합 평가	◆ 1장~7장에서 배운 내용을 평가하기	한글
		64	자동차 운전게임	◆ 트랙을 벗어나면 움직이지 않도록 자동차 조작하기	코딩교육

차시별 지도 계획

월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
11	1	65	세계지도 부루마블-1	◆ 셀을 나누고 합치기 ◆ 셀 배경을 그림으로 채우기	엑셀
		66	쥐와 고양이 만들기	◆ 마우스 따라 다니기/쥐를 따라다니는 고양이 만들기	코딩교육
	2	67	세계지도 부루마블-2	◆ 바깥쪽 테두리를 굵게 하기 ◆ 나라이름이 입력된 셀의 배경색 지정하기	한글
		68	고양이 톨의 공잡기 놀이	◆ 임의의 위치에 공 표시하기	코딩교육
	3	69	캐릭터 메모지	◆ 그리기마당의 기본동형을 이용하기	한글
		70	치즈 먹는 쥐와 쫓는 고양이	◆ 마음대로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
	4	71	오늘 간식으로 뭐먹지?	◆ 표를 이용하여 차트 만들기/차트 스타일 지정하기	한글
		72	통과 제리 게임만들기	◆ 고양이와 치즈 만들기/마우스로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
12	1	73	부모님께 드리는 감사장-1	◆ 입력된 글을 전체 선택하여 글자 서식 지정하기	한글
		74	나만의 그림그리기	◆ 마우스를 따라 그림 그리기	코딩교육
	2	75	부모님께 드리는 감사장-2	◆ 배경에 그림 입력하기 ◆ 글상자를 이용하여 직인 만들어 보기	한글
		76	나만의 스탬프 도장찍기	◆ 스탬프 도장 이미지 목록 만들기	코딩교육
	3	77	맛있는 우표 만들기	◆ 도형을 이용하여 제목과 우표틀을 만들기 ◆ 우표틀 도형안에 그림으로 채우기	한글
		78	연필과 지우개 만들기	◆ 모양 중심 설정하기/연필과 지우개 사용하기	코딩교육
	4	79	단원 종합 평가	◆ 9장~15장에서 배운 내용을 평가하기	한글
		80	그림판 만들기	◆ 펜 색 및 펜 두께 지정하기	코딩교육
1	1	81	임금님 귀는 당나귀 귀	◆ 그리기마당의 개체를 풀고 그림으로 표정 변경	한글
		82	피아노 연주하기	◆ 음계와 박자 연결하기/건반의 동작 만들기	코딩교육
	2	83	가로세로 퍼즐	◆ 글자 서식을 변경하기 ◆ 표의 셀 배경색, 셀 테두리 변경하기	한글
		84	드럼 연주하기	◆ 드럼 소리 연결하기 ◆ 소리 파일 등록하고 연주하기	코딩교육
	3	85	인기 캐릭터 순위	◆ 표 만들고 표 스타일 적용하기 ◆ 표 이용하여 차트 만들고 차트 스타일 적용하기	한글
		86	드럼 연주 녹음하기	◆ 키를 눌러 드럼 모양 변경하기	코딩교육
	4	87	우정쿠폰	◆ 글자 서식을 변경하기 ◆ 한자로 변경할 글자를 블록설정하여 한글로 입력	한글
		88	음악에 맞춰 춤추기	◆ 선곡에 따른 배경과 음악 연주하기	코딩교육
2	1	89	한국초등학교 해바라기반	◆ 글자 서식 변경하기	한글
		90	하늘에서 음식이 내리면	◆ 떨어지는 과일 만들기/움직이는 원숭이 만들기	코딩교육
	2	91	색상으로 알아보는 나의 성격 1	◆ 도형을 만들어 복사 후 도형의 서식을 변경하기	한글
		92	떨어지는 똥 피하기	◆ 고양이 조작 및 방어막 만들기	코딩교육
	3	93	색상으로 알아보는 나의 성격 2	◆ 하이퍼링크를 연결하여 문서를 완성해보기	한글
		94	우주전쟁 게임 만들기1	◆ 쌍대포 및 쌍대포 총알 설정하기	코딩교육
	4	95	단원 종합평가	◆ 17장~23장에서 배운 내용을 평가하기	한글
		96	우주전쟁 게임만들기2	◆ 점수 누적 및 시간 체크 타이머 만들기	코딩교육

방과후학교 프로그램 지도계획(안)

프로그램명		컴퓨터		지도강사	최영선	(인)
대상		2교시 (3~4)학년 (20)명		지도시수	96	시간
지도기간		2022. 3. 2. - 2023. 2. 28.(96 차시 예정)				
지도목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획						
월	주	차시	주 제	학 습 내 용		비고
3	1	1	슬라이드 크기 설정하기	◆ 슬라이드 레이아웃 지정하기, 페이지 설정하기		자격증
		2	순차:애니메이션 만들기	◆ 순차 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	2	3	도형 채우기	◆ 도형에 그라데이션 효과 적용하기, 도형에 질감 효과 적용하기		자격증
		4	장면이 바뀌는 애니메이션	◆ 순차 구조와 [속성]신호에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	3	5	슬라이드 마스터 지정하기	◆ 슬라이드 마스터 지정하기		자격증
		6	배경 삽입하기	◆ 무대에 배경 만들기		코딩교육
	4	7	즐거운 코딩 1	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		자격증
		8	반짝이는 우주의 별	◆ 반복 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
4	1	9	표 만들기	◆ 예제를 이용하여 표 삽입하기		자격증
		10	드론으로 외계 행성 찾기	◆ 초시계 활용 방법에 대해 알아보기		코딩교육
	2	11	차트 만들기	◆ 차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기		자격증
		12	즐거운 코딩 2	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
	3	13	워드 아트 만들기	◆ 워드 아트 삽입하기		자격증
		14	빠~위험을 알려주는 미로	◆ 조건 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	4	15	모의고사 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		16	텔레파시 게임	◆ 질문을 하고, 대답하는 방법을 알아보기		코딩교육
5	1	17	모의고사 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		18	즐거운 코딩 3	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
	2	19	모의고사 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		20	움직이는 배경	◆ 반복구조와 조건 구조를 복합해서 사용하는 개념		코딩교육
	3	21	모의고사 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		22	출발! 정글탐험	◆ 초시계를 활용하여 게임이 끝나는 시간 측정하기		코딩교육
	4	23	모의고사 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		24	즐거운 코딩 4	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
6	1	25	모의고사 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		26	자동판매기	◆ 변수를 사용하는 개념을 이해하기		코딩교육
	2	27	모의고사 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		28	숫자맞추기	◆ 변수에 대입 횟수를 활용하여 대입을 맞힐 때까지 도전한 횟수를 알아보기		코딩교육
	3	29	모의고사 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		30	즐거운 코딩5	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해보기		코딩교육
	4	31	모의고사 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		32	고흐의 캔버스	◆ [붓]의 그리기 블록을 활용하여 그림판을 만들어 보기		코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
7	1	33	모의고사 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기	자격증
		34	학예 발표회	◆ 소리 재생하기 기능을 활용하여 악기를 만들기	코딩교육
	2	35	모의고사 6회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		36	즐거운 코딩 6	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
	3	37	모의고사 7회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		38	술래 정하기	◆ 리스트를 사용하는 개념을 이해하기	코딩교육
	4	39	모의고사 8회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		40	영어 단어장	◆ 두 개의 리스트를 활용하는 방법을 알아보기	코딩교육
8	1	41	모의고사 9회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		42	즐거운 코딩 7	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
	2	43	모의고사 10회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		44	핸드폰 대기 화면	◆ 복잡한 블록을 한 블록으로 모아서 간단하게 사용하는 함수에 대해 이해하기	코딩교육
	3	45	기출문제 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		46	생일에 하고 싶은 일	◆ 많은 내용의 리스트 자료를 입력하는 복잡한 과정을 함수 기능을 활용하여 간단하게 만드는 방법	코딩교육
	4	47	기출문제 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		48	즐거운 코딩 8	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
9	1	49	기출문제 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		50	스크래치3.0시작하기	◆ 스크래치 화면 구성 알아보기/스크래치 맛보기	코딩교육
	2	51	기출문제 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		52	무대와 소품 디자인하기	◆ 무대만들기/스프라이트 만들기	코딩교육
	3	53	기출문제 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		54	시나리오 작성하기	◆ 스프라이트의 대화 만들기/시간에 따른 자연스러운 대화 만들기	코딩교육
	4	55	기본 문서 작성하기	◆ 편집 용지 설정하기, 파일 저장하기	자격증
		56	신기한 마술대회	◆ 무대의 배경 및 스프라이트의 모양 추가하기	코딩교육
10	1	57	특수 문자 입력하기	◆ 특수 문자 입력하기, 자동 번호 매기기 기능 해제	자격증
		58	자동차 운전하기	◆ 특정키를 눌러 자동차 이동하기	코딩교육
	2	59	한자 입력하기	◆ 한자 입력하기, 교정 부호 이해하기	자격증
		60	버튼으로 자동차 조정	◆ 자동차가 움직이도록 버튼 만들기	코딩교육
	3	61	글자 모양/문단 모양	◆ 글자 모양 설정하기, 문단 모양 설정하기	자격증
		62	길따라가는 자동차	◆ 자동차 트랙을 따라 이동하기	코딩교육
	4	63	글맵시 삽입하기	◆ 글맵시 삽입하기, 편집하기	자격증
		64	자동차 운전게임	◆ 트랙을 벗어나면 움직이지 않도록 자동차 조작하기	코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
11	1	65	머리말 삽입하기	◆ 머리말 삽입하여 문서 작성하기	자격증
		66	쥐와 고양이 만들기	◆ 마우스 따라 다니기/쥐를 따라다니는 고양이 만들기	코딩교육
	2	67	쪽 번호 매기기	◆ 문서를 작성하여 쪽 번호를 매기기	자격증
		68	고양이 톨의 공잡기 놀이	◆ 임의의 위치에 공 표시하기	코딩교육
	3	69	글상자 만들기	◆ 글상자 만들기, 글상자에 개체 속성 설정하기	자격증
		70	치즈 먹는 쥐와 쫓는 고양이	◆ 마음대로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
	4	71	다단 만들기	◆ 구역 나누기, 다단 설정하기	자격증
		72	통과 체리 게임만들기	◆ 고양이와 치즈 만들기/마우스로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
12	1	73	표 만들기	◆ 표 만들기, 표 편집하기	자격증
		74	나만의 그림그리기	◆ 마우스를 따라 그림 그리기	코딩교육
	2	75	차트 만들기	◆ 차트 만들기, 차트 편집하기	자격증
		76	나만의 스탬프 도장찍기	◆ 스탬프 도장 이미지 목록 만들기	코딩교육
	3	77	모의고사 1회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		78	연필과 지우개 만들기	◆ 모양 중심 설정하기/연필과 지우개 사용하기	코딩교육
	4	79	모의고사 2회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		80	그림판 만들기	◆ 펜 색 및 펜 두께 지정하기	코딩교육
1	1	81	모의고사 3회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		82	피아노 연주하기	◆ 음계와 박자 연결하기/건반의 동작 만들기	코딩교육
	2	83	모의고사 4회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		84	드럼 연주하기	◆ 드럼 소리 연결하기 ◆ 소리 파일 등록하고 연주하기	코딩교육
	3	85	모의고사 5회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		86	드럼 연주 녹음하기	◆ 키를 눌러 드럼 모양 변경하기	코딩교육
	4	87	모의고사 6회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		88	음악에 맞춰 춤추기	◆ 선곡에 따른 배경과 음악 연주하기	코딩교육
2	1	89	모의고사 7회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		90	하늘에서 음식이 내리면	◆ 떨어지는 과일 만들기/움직이는 원숭이 만들기	코딩교육
	2	91	모의고사 8회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		92	떨어지는 똥 피하기	◆ 고양이 조작 및 방어막 만들기	코딩교육
	3	93	모의고사 9회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		94	우주전쟁 게임 만들기1	◆ 쌍대포 및 쌍대포 총알 설정하기	코딩교육
	4	95	모의고사 10회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		96	우주전쟁 게임만들기2	◆ 점수 누적 및 시간 체크 타이머 만들기	코딩교육

방과후학교 프로그램 지도계획(안)

프로그램명		컴퓨터		지도강사	최영선	(인)
대상		3교시 (3~6)학년 (15)명		지도시수	96	시간
지도기간		2022. 3. 2. - 2023. 2. 28.(96 차시 예정)				
지도목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획						
월	주	차시	주 제	학 습 내 용		비고
3	1	1	슬라이드 크기 설정하기	◆ 슬라이드 레이아웃 지정하기, 페이지 설정하기		자격증
		2	순차:애니메이션 만들기	◆ 순차 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	2	3	도형 채우기	◆ 도형에 그라데이션 효과 적용하기, 도형에 질감 효과 적용하기		자격증
		4	장면이 바뀌는 애니메이션	◆ 순차 구조와 [속성]신호에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	3	5	슬라이드 마스터 지정하기	◆ 슬라이드 마스터 지정하기		자격증
		6	배경 삽입하기	◆ 무대에 배경 만들기		코딩교육
	4	7	즐거운 코딩 1	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		자격증
		8	반짝이는 우주의 별	◆ 반복 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
4	1	9	표 만들기	◆ 예제를 이용하여 표 삽입하기		자격증
		10	드론으로 외계 행성 찾기	◆ 초시계 활용 방법에 대해 알아보기		코딩교육
	2	11	차트 만들기	◆ 차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기		자격증
		12	즐거운 코딩 2	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
	3	13	워드 아트 만들기	◆ 워드 아트 삽입하기		자격증
		14	빠~위험을 알려주는 미로	◆ 조건 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	4	15	모의고사 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		16	텔레파시 게임	◆ 질문을 하고, 대답하는 방법을 알아보기		코딩교육
5	1	17	모의고사 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		18	즐거운 코딩 3	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
	2	19	모의고사 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		20	움직이는 배경	◆ 반복구조와 조건 구조를 복합해서 사용하는 개념		코딩교육
	3	21	모의고사 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		22	출발! 정글탐험	◆ 초시계를 활용하여 게임이 끝나는 시간 측정하기		코딩교육
	4	23	모의고사 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		24	즐거운 코딩 4	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
6	1	25	모의고사 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		26	자동판매기	◆ 변수를 사용하는 개념을 이해하기		코딩교육
	2	27	모의고사 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		28	숫자맞추기	◆ 변수에 대입 횟수를 활용하여 대입을 맞힐 때까지 도전한 횟수를 알아보기		코딩교육
	3	29	모의고사 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		30	즐거운 코딩5	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해보기		코딩교육
	4	31	모의고사 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		32	고흐의 캔버스	◆ [붓]의 그리기 블록을 활용하여 그림판을 만들어 보기		코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
7	1	33	모의고사 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기	자격증
		34	학예 발표회	◆ 소리 재생하기 기능을 활용하여 악기를 만들기	코딩교육
	2	35	모의고사 6회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		36	즐거운 코딩 6	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
	3	37	모의고사 7회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		38	술래 정하기	◆ 리스트를 사용하는 개념을 이해하기	코딩교육
	4	39	모의고사 8회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		40	영어 단어장	◆ 두 개의 리스트를 활용하는 방법을 알아보기	코딩교육
8	1	41	모의고사 9회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		42	즐거운 코딩 7	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
	2	43	모의고사 10회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		44	핸드폰 대기 화면	◆ 복잡한 블록을 한 블록으로 모아서 간단하게 사용하는 함수에 대해 이해하기	코딩교육
	3	45	기출문제 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		46	생일에 하고 싶은 일	◆ 많은 내용의 리스트 자료를 입력하는 복잡한 과정을 함수 기능을 활용하여 간단하게 만드는 방법	코딩교육
	4	47	기출문제 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		48	즐거운 코딩 8	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
9	1	49	기출문제 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		50	스크래치3.0시작하기	◆ 스크래치 화면 구성 알아보기/스크래치 맛보기	코딩교육
	2	51	기출문제 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		52	무대와 소품 디자인하기	◆ 무대만들기/스프라이트 만들기	코딩교육
	3	53	기출문제 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		54	시나리오 작성하기	◆ 스프라이트의 대화 만들기/시간에 따른 자연스러운 대화 만들기	코딩교육
	4	55	기본 문서 작성하기	◆ 편집 용지 설정하기, 파일 저장하기	자격증
		56	신기한 마술대회	◆ 무대의 배경 및 스프라이트의 모양 추가하기	코딩교육
10	1	57	특수 문자 입력하기	◆ 특수 문자 입력하기, 자동 번호 매기기 기능 해제	자격증
		58	자동차 운전하기	◆ 특정키를 눌러 자동차 이동하기	코딩교육
	2	59	한자 입력하기	◆ 한자 입력하기, 교정 부호 이해하기	자격증
		60	버튼으로 자동차 조정	◆ 자동차가 움직이도록 버튼 만들기	코딩교육
	3	61	글자 모양/문단 모양	◆ 글자 모양 설정하기, 문단 모양 설정하기	자격증
		62	길따라가는 자동차	◆ 자동차 트랙을 따라 이동하기	코딩교육
	4	63	글맵시 삽입하기	◆ 글맵시 삽입하기, 편집하기	자격증
		64	자동차 운전게임	◆ 트랙을 벗어나면 움직이지 않도록 자동차 조작하기	코딩교육

차시별 지도 계획

월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
11	1	65	머리말 삽입하기	◆ 머리말 삽입하여 문서 작성하기	자격증
		66	쥐와 고양이 만들기	◆ 마우스 따라 다니기/쥐를 따라다니는 고양이 만들기	코딩교육
	2	67	쪽 번호 매기기	◆ 문서를 작성하여 쪽 번호를 매기기	자격증
		68	고양이 톨의 공잡기 놀이	◆ 임의의 위치에 공 표시하기	코딩교육
	3	69	글상자 만들기	◆ 글상자 만들기, 글상자에 개체 속성 설정하기	자격증
		70	치즈 먹는 쥐와 쫓는 고양이	◆ 마음대로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
	4	71	다단 만들기	◆ 구역 나누기, 다단 설정하기	자격증
		72	통과 체리 게임만들기	◆ 고양이와 치즈 만들기/마우스로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
12	1	73	표 만들기	◆ 표 만들기, 표 편집하기	자격증
		74	나만의 그림그리기	◆ 마우스를 따라 그림 그리기	코딩교육
	2	75	차트 만들기	◆ 차트 만들기, 차트 편집하기	자격증
		76	나만의 스탬프 도장찍기	◆ 스탬프 도장 이미지 목록 만들기	코딩교육
	3	77	모의고사 1회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		78	연필과 지우개 만들기	◆ 모양 중심 설정하기/연필과 지우개 사용하기	코딩교육
	4	79	모의고사 2회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		80	그림판 만들기	◆ 펜 색 및 펜 두께 지정하기	코딩교육
1	1	81	모의고사 3회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		82	피아노 연주하기	◆ 음계와 박자 연결하기/건반의 동작 만들기	코딩교육
	2	83	모의고사 4회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		84	드럼 연주하기	◆ 드럼 소리 연결하기 ◆ 소리 파일 등록하고 연주하기	코딩교육
	3	85	모의고사 5회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		86	드럼 연주 녹음하기	◆ 키를 눌러 드럼 모양 변경하기	코딩교육
	4	87	모의고사 6회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		88	음악에 맞춰 춤추기	◆ 선곡에 따른 배경과 음악 연주하기	코딩교육
2	1	89	모의고사 7회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		90	하늘에서 음식이 내리면	◆ 떨어지는 과일 만들기/움직이는 원숭이 만들기	코딩교육
	2	91	모의고사 8회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		92	떨어지는 똥 피하기	◆ 고양이 조작 및 방어막 만들기	코딩교육
	3	93	모의고사 9회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		94	우주전쟁 게임 만들기1	◆ 쌍대포 및 쌍대포 총알 설정하기	코딩교육
	4	95	모의고사 10회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		96	우주전쟁 게임만들기2	◆ 점수 누적 및 시간 체크 타이머 만들기	코딩교육

방과후학교 프로그램 지도계획(안)

프로그램명		컴퓨터		지도강사	최영선	(인)
대상		4교시 (4~6)학년 (5)명		지도시수	96	시간
지도기간		2022. 3. 2. - 2023. 2. 28.(96 차시 예정)				
지도목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획						
월	주	차시	주 제	학습 내용		비고
3	1	1	슬라이드 크기 설정하기	◆ 슬라이드 레이아웃 지정하기, 페이지 설정하기		자격증
		2	순차:애니메이션 만들기	◆ 순차 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	2	3	도형 채우기	◆ 도형에 그라데이션 효과 적용하기, 도형에 질감 효과 적용하기		자격증
		4	장면이 바뀌는 애니메이션	◆ 순차 구조와 [속성]신호에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	3	5	슬라이드 마스터 지정하기	◆ 슬라이드 마스터 지정하기		자격증
		6	배경 삽입하기	◆ 무대에 배경 만들기		코딩교육
	4	7	즐거운 코딩 1	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		자격증
		8	반짝이는 우주의 별	◆ 반복 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
4	1	9	표 만들기	◆ 예제를 이용하여 표 삽입하기		자격증
		10	드론으로 외계 행성 찾기	◆ 초시계 활용 방법에 대해 알아보기		코딩교육
	2	11	차트 만들기	◆ 차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기		자격증
		12	즐거운 코딩 2	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
	3	13	워드 아트 만들기	◆ 워드 아트 삽입하기		자격증
		14	빠~위험을 알려주는 미로	◆ 조건 구조에 대한 개념을 이해하기		코딩교육
	4	15	모의고사 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		16	텔레파시 게임	◆ 질문을 하고, 대답하는 방법을 알아보기		코딩교육
5	1	17	모의고사 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		18	즐거운 코딩 3	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
	2	19	모의고사 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		20	움직이는 배경	◆ 반복구조와 조건 구조를 복합해서 사용하는 개념		코딩교육
	3	21	모의고사 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		22	출발! 정글탐험	◆ 초시계를 활용하여 게임이 끝나는 시간 측정하기		코딩교육
	4	23	모의고사 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		24	즐거운 코딩 4	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		코딩교육
6	1	25	모의고사 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		26	자동판매기	◆ 변수를 사용하는 개념을 이해하기		코딩교육
	2	27	모의고사 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		28	숫자맞추기	◆ 변수에 대입 횟수를 활용하여 대입을 맞힐 때까지 도전한 횟수를 알아보기		코딩교육
	3	29	모의고사 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		30	즐거운 코딩5	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해보기		코딩교육
	4	31	모의고사 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		32	고흐의 캔버스	◆ [붓]의 그리기 블록을 활용하여 그림판을 만들어 보기		코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
7	1	33	모의고사 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기	자격증
		34	학예 발표회	◆ 소리 재생하기 기능을 활용하여 악기를 만들기	코딩교육
	2	35	모의고사 6회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		36	즐거운 코딩 6	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
	3	37	모의고사 7회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		38	술래 정하기	◆ 리스트를 사용하는 개념을 이해하기	코딩교육
	4	39	모의고사 8회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		40	영어 단어장	◆ 두 개의 리스트를 활용하는 방법을 알아보기	코딩교육
8	1	41	모의고사 9회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		42	즐거운 코딩 7	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
	2	43	모의고사 10회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		44	핸드폰 대기 화면	◆ 복잡한 블록을 한 블록으로 모아서 간단하게 사용하는 함수에 대해 이해하기	코딩교육
	3	45	기출문제 1회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		46	생일에 하고 싶은 일	◆ 많은 내용의 리스트 자료를 입력하는 복잡한 과정을 함수 기능을 활용하여 간단하게 만드는 방법	코딩교육
	4	47	기출문제 2회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		48	즐거운 코딩 8	◆ 다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기	코딩교육
9	1	49	기출문제 3회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		50	스크래치3.0시작하기	◆ 스크래치 화면 구성 알아보기/스크래치 맛보기	코딩교육
	2	51	기출문제 4회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		52	무대와 소품 디자인하기	◆ 무대만들기/스프라이트 만들기	코딩교육
	3	53	기출문제 5회	◆ 조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		54	시나리오 작성하기	◆ 스프라이트의 대화 만들기/시간에 따른 자연스러운 대화 만들기	코딩교육
	4	55	기본 문서 작성하기	◆ 편집 용지 설정하기, 파일 저장하기	자격증
		56	신기한 마술대회	◆ 무대의 배경 및 스프라이트의 모양 추가하기	코딩교육
10	1	57	특수 문자 입력하기	◆ 특수 문자 입력하기, 자동 번호 매기기 기능 해제	자격증
		58	자동차 운전하기	◆ 특정키를 눌러 자동차 이동하기	코딩교육
	2	59	한자 입력하기	◆ 한자 입력하기, 교정 부호 이해하기	자격증
		60	버튼으로 자동차 조정	◆ 자동차가 움직이도록 버튼 만들기	코딩교육
	3	61	글자 모양/문단 모양	◆ 글자 모양 설정하기, 문단 모양 설정하기	자격증
		62	길따라가는 자동차	◆ 자동차 트랙을 따라 이동하기	코딩교육
	4	63	글맵시 삽입하기	◆ 글맵시 삽입하기, 편집하기	자격증
		64	자동차 운전게임	◆ 트랙을 벗어나면 움직이지 않도록 자동차 조작하기	코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
11	1	65	머리말 삽입하기	◆ 머리말 삽입하여 문서 작성하기	자격증
		66	쥐와 고양이 만들기	◆ 마우스 따라 다니기/쥐를 따라다니는 고양이 만들기	코딩교육
	2	67	쪽 번호 매기기	◆ 문서를 작성하여 쪽 번호를 매기기	자격증
		68	고양이 톨의 공잡기 놀이	◆ 임의의 위치에 공 표시하기	코딩교육
	3	69	글상자 만들기	◆ 글상자 만들기, 글상자에 개체 속성 설정하기	자격증
		70	치즈 먹는 쥐와 쫓는 고양이	◆ 마음대로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
	4	71	다단 만들기	◆ 구역 나누기, 다단 설정하기	자격증
		72	통과 체리 게임만들기	◆ 고양이와 치즈 만들기/마우스로 움직이는 쥐 만들기	코딩교육
12	1	73	표 만들기	◆ 표 만들기, 표 편집하기	자격증
		74	나만의 그림그리기	◆ 마우스를 따라 그림 그리기	코딩교육
	2	75	차트 만들기	◆ 차트 만들기, 차트 편집하기	자격증
		76	나만의 스탬프 도장찍기	◆ 스탬프 도장 이미지 목록 만들기	코딩교육
	3	77	모의고사 1회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		78	연필과 지우개 만들기	◆ 모양 중심 설정하기/연필과 지우개 사용하기	코딩교육
	4	79	모의고사 2회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		80	그림판 만들기	◆ 펜 색 및 펜 두께 지정하기	코딩교육
1	1	81	모의고사 3회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		82	피아노 연주하기	◆ 음계와 박자 연결하기/건반의 동작 만들기	코딩교육
	2	83	모의고사 4회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		84	드럼 연주하기	◆ 드럼 소리 연결하기 ◆ 소리 파일 등록하고 연주하기	코딩교육
	3	85	모의고사 5회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		86	드럼 연주 녹음하기	◆ 키를 눌러 드럼 모양 변경하기	코딩교육
	4	87	모의고사 6회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		88	음악에 맞춰 춤추기	◆ 선곡에 따른 배경과 음악 연주하기	코딩교육
2	1	89	모의고사 7회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		90	하늘에서 음식이 내리면	◆ 떨어지는 과일 만들기/움직이는 원숭이 만들기	코딩교육
	2	91	모의고사 8회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		92	떨어지는 똥 피하기	◆ 고양이 조작 및 방어막 만들기	코딩교육
	3	93	모의고사 9회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		94	우주전쟁 게임 만들기1	◆ 쌍대포 및 쌍대포 총알 설정하기	코딩교육
	4	95	모의고사 10회	◆ 첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		96	우주전쟁 게임만들기2	◆ 점수 누적 및 시간 체크 타이머 만들기	코딩교육