

[코딩] 연간지도계획서

프로그램명		코딩	지도강사	김소명
대 상		3~4학년	지도기간	2025.3. ~ 2026.2.
지도목표		한글 · 파워포인트를 통해 컴퓨터 활용능력을 향상시키고, 코딩 활동을 통해 사고력을 기를 수 있다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	나의 겨울방학은?	겨울방학을 주제로 파워포인트 꾸미기	
	2주	나만의 캐릭터	파워포인트를 사용해 나만의 캐릭터 만들기	
	3주	방 꾸미기	파워포인트를 사용해 방 꾸미기	
	4주	지붕 집	파워포인트를 사용해 지붕 집 만들기	
4	1주	옷 디자인	파워포인트를 사용해 옷 디자인하기	
	2주	즐거운 우리집	파워포인트를 사용해 즐거운 우리집 만들기	
	3주	부엉이	파워포인트를 사용해 부엉이 배경 만들기	
	4주	컴퓨터는?	컴퓨터의 구성 장치 알기	
5	1주	종합 평가	단원을 마무리하며 종합 평가 문제 퀴즈	
	2주	여러 가지 캐릭터	파워포인트를 사용해 왕크하는 캐릭터 만들기	
	3주	동시	파워포인트를 사용해 다람쥐 동시 꾸미기	
	4주	일러스트	파워포인트를 사용해 일러스트 앨범 만들기	
6	1주	나만의 악기	파워포인트를 사용해 우쿨렐레 만들기	
	2주	누구의 집일까?	파워포인트를 사용해 꿀벌이 집 찾아주기	
	3주	퍼즐 게임	파워포인트를 사용해 퍼즐 게임 만들기	
	4주	레고	파워포인트를 사용해 레고 얼굴 그리기	
7	1주	종합 평가	단원을 마무리하며 종합 평가 문제 퀴즈	
	2주	홍보 포스터	파워포인트를 사용해 홍보 포스터 만들기	
	3주	나만의 동화책	파워포인트를 사용해 동화책 결말 만들기	
	4주	나는 누구일까요?	파워포인트를 사용해 자기 소개하기	

8	1주	당근 키우기	파워포인트를 사용해 당근 키우기	
	2주	여러 가지 동물들	동물들의 평균 수명 알아보기	
	3주	미니언즈 캐릭터	파워포인트를 사용해 미니언즈 캐릭터 그리기	
	4주	우리집 수족관	그림판에서 물고기 그리고 복사하기	
9	1주	바탕화면	그림판 그림으로 바탕화면 바꾸기	
	2주	바구니에 과일이?	파일과 폴더 알아보기	
	3주	사탕 줄까?	특수문자 사용하기	
	4주	아~사파리다	사파리 동물을 알아봅니다.	
10	1주	바탕화면 꾸미기	컴퓨터 테마 지정하기	
	2주	별이 빛나는 밤	화면 캡처하여 그림판에 붙여 넣기	
	3주	아~피자다	도형을 사용하여 피자 그리기	
	4주	종합 평가	단원을 마무리하며 종합 평가 퀴즈	
11	1주	코딩하기	코딩을 통해 문제 해결하기	
	2주	코딩하기	코딩을 통해 문제 해결하기	
	3주	코딩하기	코딩을 통해 문제 해결하기	
	4주	코딩하기	코딩을 통해 문제 해결하기	
12	1주	코딩하기	코딩을 통해 문제 해결하기	
	2주	코딩하기	코딩을 통해 문제 해결하기	
	3주	코딩하기	코딩을 통해 문제 해결하기	
	4주	성탄절	성탄절 봉투 & 카드 만들기	
1	1주	종합 평가	단원을 마무리하며 종합 평가 퀴즈	
	2주	윈도우?	윈도우의 편의 기능 알아보기	
	3주	스티커 메모	스티커 메모 사용방법 알아보기	
	4주	캡처하기	캡처 도구 사용하여 원하는 사진 저장하기	
2	1주	컴퓨터 관리	내 컴퓨터에 대해 알아보기	
	2주	활용마당	자신 있는 단원 복습하기	
	3주	나만의 작품 만들기	주제를 정하여 나만의 작품 만들기	
	4주	종합 평가	단원을 마무리하며 종합 평가 퀴즈	

프로그램명		코딩	지도강사	김소명
대 상		5~6학년	지도기간	2025.3. ~ 2026.2.
지도목표		코딩을 통해 창의적으로 생각하는 방법을 기르고, 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.		
연간 지도 계획				
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1주	탐험준비	코딩과 스크래치에 대해 알아보고 조작 방법을 이해할 수 있다.	
	2주	탐험도구 모으기	문제의 반복적인 규칙을 찾고 반복블럭으로 코딩할 수 있다.	
	3주	탐험선 부품 모으기	두 블록의 공통점과 차이점을 알고 목표 블록 수에 맞게 코딩할 수 있다.	
	4주	탐험의 시작	다양한 조건블럭 사용방법에 대해 알 수 있다.	
4	1주	물방울 여행	반복블럭과 키보드 키를 사용하여 조종할 수 있다.	
	2주	물방울 여행2	코딩을 응용하여 통과할 수 있다.	
	3주	바닷속 대 탈주	맵의 구조를 분석하여 다양한 방법을 생각할 수 있다.	
	4주	바닷속 대 탈주2	코딩을 응용하여 통과할 수 있다.	
5	1주	박쥐를 조심해	여러 가지 블록을 이용해 스프라이트를 이동하고 증가시킬 수 있다.	
	2주	자동차를 고쳐줘	스프라이트를 회전하는 방식을 알고 이동할 수 있다.	
	3주	파리를 잡자	다중 블록 사용방법을 알고 소리 효과를 줄 수 있다.	
	4주	동굴까지 운전하기	블록으로 조건의 경우를 말 할 수 있다.	
6	1주	동굴 속으로	하드웨어 센전등을 만들 수 있다.	
	2주	동굴 속으로2	코딩을 응용하여 통과할 수 있다.	
	3주	미로를 지나서	좌표와 방향 보는 방법을 익히고 사용할 수 있다.	
	4주	미로를 지나서2	코딩을 응용하여 통과할 수 있다.	
7	1주	비밀문 벽화	정사각형과 마름모의 차이를 알고 패턴 벽화를 완성할 수 있다.	
	2주	비밀문 벽화2	각도의 차이를 이해하고 코딩을 완성할 수 있다.	
	3주	피유 발견!	블록을 이용해 원근감을 표현할 수 있다.	
	4주	아기공룡 구하기	하드웨어 새총을 만들고 동작을 코딩할 수 있다.	
8	1주	공룡 재우기	하드웨어 오르골을 만들고 소리를 녹음할 수 있다.	

	2주	공룡떼를 피하자	하드웨어 공룡감지기를 만들고 코딩할 수 있다.	
	3주	물고기를 잡아줘	하드웨어 낚싯대를 만들고 코딩할 수 있다.	
	4주	불 피우기	하드웨어 불피우개를 만들고 코딩할 수 있다.	
9	1주	나무 위 코딩 블럭	하드웨어 휠 조종기를 만들고 코딩할 수 있다.	
	2주	빗물 모으기	블록을 응용하고 블록을 이용해 감전을 표현할 수 있다.	
	3주	거미가 나타났다!	하드웨어 거미를 만들고 코딩할 수 있다.	
	4주	활쏘기 대결	블록을 이용해 점수가 다른 과녁판을 표현할 수 있다.	
10	1주	번개를 맞혀라!	블록을 이용해 번개를 표현할 수 있다.	
	2주	심폐소생술(CPR)	압력 센서와 DC모터를 이용해 심폐소생술 로봇을 만들어 코딩할 수 있다.	
	3주	토끼를 찾아서	토끼를 만들어 코딩할 수 있다.	
	4주	네 앞 클로버를 찾아라!	블록을 적용하여 네 앞 클로버 찾기 게임을 만들 수 있다.	
11	1주	청기 백기 대결	코딩 내용을 복사하고 붙여넣는 방법을 알 수 있다.	
	2주	콩 나무를 오르자!	부등호와 연산 블록을 이용하여 점프 조건을 만들 수 있다.	
	3주	벌떼를 쫓아라!	회전 센서 사용 방법을 알고 코딩할 수 있다.	
	4주	무궁화꽃이 피었습니다	조건 블록을 이용하여 빛의 밝기에 따른 코딩을 할 수 있다.	
12	1주	동물 구출 작전	조건 블록을 이용하여 점프 동작을 표현할 수 있다.	
	2주	동물 음악대	적외선 센서를 이용한 전자기타를 조립할 수 있다.	
	3주	멜로디 음표	연산 블록을 이용하여 규칙을 만들 수 있다.	
	4주	레이싱 깃발	방향 블록에 대해 알고 응용할 수 있다.	
1	1주	레이싱 경주	조건에 따라 속도가 점점 빨라지게 코딩할 수 있다.	
	2주	로봇을 멈춰라	블록 기능에 대해 이해하고 응용할 수 있다.	
	3주	심박측정기	심박 센서에 대해 이해하고 코딩할 수 있다.	
	4주	에너지 저장소	초음파 센서에 감지된 거리 값을 코딩할 수 있다.	
2	1주	우주선 조립소	블록의 공통점과 차이점을 알고 응용할 수 있다.	
	2주	우주 해적1	레이저 발사에 대한 코딩 원리를 이해할 수 있다.	
	3주	붉은 화성	가속도 센서를 이용하여 코딩할 수 있다.	
	4주	우주 해적2	스위치 블록과 고무 스위치 센서 블록의 공통점과 차이점을 알고 코딩할 수 있다.	