

방과후학교 (2 월) 교육계획안

[2022학년도]

프로그램명		컴퓨터부	지도강사명	최 승 희	
대 상		1 - 3학년	지도 기간	2022년 2월 1일 ~ 2022년 2월 28일	
월	주	주 제	지 도 목 표	지 도 내 용	자료.준비물
2	1	칭찬스티커를 만들기	한글을 활용하여 예제 I을 만들어보자.	도형 & 그리기 및 개체속성과 그리기마당을 활용하여 문서를 만들어 보자.	최고의 작품집
	2	팬시아트 만들기	한글을 활용하여 예제 II을 만들어보자.	도형 & 그리기 및 개체속성과 그리기마당을 활용하여 문서를 만들어 보자.	최고의 작품집
		액자 만들기	한글을 활용하여 예제 III을 만들어보자.	예제를 이용해서 다양하게 변환해보면서 문서를 활용해보자.	최고의 작품집
		독서 통장 만들기	한글을 활용하여 예제 IV을 만들어보자.	글맵시와 표를 활용하여 다양하게 문서를 작성해보자.	최고의 작품집
		튼튼 달력 만들기	한글을 활용하여 예제 V을 만들어보자.	글맵시와 표를 활용하여 다양하게 문서를 작성해보자.	최고의 작품집
	3	수수께끼 스물고개 만들기	한글을 활용하여 예제 VI을 만들어보자.	인터넷검색을 통해 모은 테마별로 사진과 내용들을 분류하여 다양하게 문서를 활용해보자.	최고의 작품집
		한국 사랑! 한류 사랑!	한글을 활용하여 예제 VII을 만들어보자.	인터넷검색을 통해 모은 테마별들 사진과 내용들을 분류하여 다양하게 문서를 활용해보자.	최고의 작품집
		타자경진대회 상장 만들기	한글을 활용하여 예제 VIII을 만들어보자.	메일머지 만들기를 통해서 문서를 변환해보자.	최고의 작품집
		할로윈 파티 초대장 만들기	한글을 활용하여 예제 IX을 만들어보자.	메일머지 만들기를 통해서 문서를 변환해보자.	최고의 작품집
	4	에스키모의 문화체험 교실 참가 동의서	한글을 활용하여 예제 X을 만들어보자.	메일머지 만들기를 통해서 문서를 변환해보자.	최고의 작품집
		컴퓨터 교실 신문만들기	한글을 활용하여 예제 XI을 만들어보자.	문서 다단 나누기와 표와 도형을 활용 변환하여 다양하게 바꾸어보자.	최고의 작품집
		가로세로 퍼즐 만들기	한글을 활용하여 예제 XII을 만들어보자.	문서 다단 나누기와 표와 도형을 활용 변환하여 다양하게 바꾸어보자.	최고의 작품집
		캐릭터 우표 만들기	파워포인트를 활용한 예제 I을 만들어보자.	여러 가지 도형들을 다양하게 접목하여 활용 변환해보자.	최고의 작품집
	5	가족과 함께 남해여행기	파워포인트를 활용한 예제 II을 만들어보자.	지도와 사진을 활용해서 체험했던 내용들을 상세히 만들어보자.	최고의 작품집

방과후학교 (2 월) 교육계획안

[2022학년도]

프로그램명		컴퓨터부		지도강사명	최 승 희
대 상		4 - 6 학년		지도 기간	2022년 2월 1일 ~ 2022년 2월 28일
월	주	주 제	지 도 목 표	지 도 내 용	자료.준비물
2	1	스크래치 시작하기	스크래치 프로그램의 기본화면을 이해하고 구성 및 메뉴를 알아보기	스크래치 화면구성 및 메뉴에 대해서 알아봅시다.	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	2	배경 지정하기	그림판, 저장소, 파일 업로드를 이용해 배경을 설정하기	그림판 및 저장소(라이브러리) 또는 파일을 업로드하여 배경을 지정해보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		개체 지정하기 및 좌표 이해하기	그림판, 저장소, 파일 업로드를 이용해 개체 설정하기 및 스크래치의 좌표개념을 이해하기	그림판 및 저장소(라이브러리) 또는 파일을 업로드하여 개체를 지정해보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		변수 이해 및 활용하기	변수의 개념을 이해하고 명령블록에 적용시켜 보기	스프라이트의 X, Y좌표 이해하고 상/하/좌/우 활용방법을 배워봅시다.	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		모여라 동물 농장	악어와 원숭이가 대화 후 이동하는 프로젝트 만들기	변수의 명령블록을 활용하여 특정값을 지정하고 변경해봅시다.	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	3	도전! 열매 획득하기	방향키를 이용하여 물체를 이동시켜서 원하는 열매를 획득하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		사막을 걷는 강아지	주어진 조건에 맞게 사막을 걷어가는 강아지	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		댄스머신	춤을 추는 댄서의 모양들을 변경하면서 무대와 공모양을 변경하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		마법연필	연필로 색깔을 지정하여 그림을 그리면서 지우개를 통해 지워보기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	4	앞으로 앞으로	걸어오는 여우를 피하면서 앞으로 전진하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		나비야 날아라	방향키를 이용하여 장애물을 만나면 높이 날아 피하고 풍선을 만나면 점수 올려주기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		쑹쑹! 자라는 나무	새싹에 물을 주면 쑹쑹 크는 나무 성장프로젝트 만들기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		연주하기	드럼과 베이스 드럼 연주하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	5	꽃잎 그리기	연필을 회전하면서 꽃잎을 그려보기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)