

방과후학교 (4 월) 교육계획안

[2022학년도]

프로그램명		컴퓨터	지도강사명	최승희	
대 상		1 - 3학년	지도 기간	2022년 4월 1일 ~ 2022년 4월 30일	
월	주	주 제	지 도 목 표	지 도 내 용	자료, 준비물
4	1	오리엔테이션	DIAT 프리젠테이션 2016 화면구성 설정에 대해서 알아보자.	DIAT 프리젠테이션 2016 시험에서 요구하는 기본화면 설정방법 및 저장하는 부분에 대해서 알아봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		텍스트 상자 만들기	슬라이드에서 텍스트 상자로 내용 입력해보자.	슬라이드 레이아웃, 슬라이드 크기, 가로 방향 지정하면서 텍스트 상자를 삽입하면서 내용을 입력해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		글꼴 및 문단모양 설정하기	내용을 입력하고 글꼴 모양 및 문단모양을 지정해보자.	텍스트 상자에 내용을 입력하고 글꼴 서식 및 문단모양을 지정해서 저장해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		도형 작성하기	여러 가지 모양의 도형을 삽입해보자.	도형을 삽입하여 채우기 색을 지정해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
	2	도형의 서식 지정하기	도형의 선 색 및 선 스타일 지정해보자.	도형들의 선 색 및 스타일을 지정하고 다양하게 도형들을 활용해 봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		도형 꾸미기	선을 이용해서 도형과 도형을 연결해보자.	도형과 도형들을 선을 이용해서 연결해보고 그라데이션과 질감으로 도형 채우기를 해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		도형 효과 지정하기	여러 가지 도형들을 다양하게 효과를 내면서 스타일들을 만들어보자.	빠른 도형 스타일로 도형에 여러 가지 효과 지정해서 활용해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		그림 파일 삽입하기	그림을 삽입하고 크기를 조절해보자.	그림 파일의 위치를 설명하면서 그림 삽입 아이콘을 이용하여 삽입해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
	3	그림 채우기 설정하기	그림의 크기 지정 및 도형 안에 그림을 채우는 방법들을 알아보자.	그림의 크기 지정과 ‘가로 세로 비율 고정’ 항목 설명 및 도형 안에 그림으로 채우기 방법들을 알아봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		마스터 지정하기	공통으로 적용될 내용을 슬라이드 마스터로 적용해보자.	슬라이드 마스터의 개념 설명 및 슬라이드 마스터 설정하는 방법 및 도형들을 삽입해보면서 마스터의 유형을 확인해보자.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		애니메이션 지정하기	도형, 그림, 실행 단추, 표, 차트 등에 애니메이션을 지정해보자.	애니메이션을 지정할 개체 선택하면서 사용자 지정 애니메이션에서 애니메이션 종류 지정해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		애니메이션 수정하기	사용자 지정 애니메이션에서 지정했던 부분들을 수정 및 삭제하는 방법들을 해보자.	애니메이션 수정 및 삭제 방법을 알아보면서 다양하게 변환하는 방법들을 확인해보자.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
	4	SmartArt 삽입하기	다양한 SmartArt 그래픽을 만들어 보자.	SmartArt 아이콘 클릭 및 출력형태와 동일한 SmartArt 종류를 선택해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		SmartArt 수정하기	SmartArt에서 지정했던 부분을 추가 및 변경하는 방법들을 해보자.	SmartArt에 새로운 도형 추가해보고 SmartArt 레이아웃을 변경해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		실행 단추 만들기	실행 단추를 작성해보자.	출력형태와 동일한 실행 단추 종류를 선택한 후 해당 위치에 선택해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재
		하이퍼링크 연결하기	연결할 하이퍼링크 항목 지정해보자.	연결할 하이퍼링크 항목 지정하고 실행 단추의 서식을 변경한 후 하이퍼링크 결과 확인해봅시다.	DIAT 프리젠테이션 2016 교재

방과후학교 (4 월) 교육계획안

[2022학년도]

프로그램명		컴퓨터	지도강사명	최 승 희	
대 상		4 - 6학년	지도 기간	2022년 4월 1일 ~ 2022년 4월 30일	
월	주	주 제	지 도 목 표	지 도 내 용	자료, 준비물
4	1	크롬 설치와 로그인해보기	검색창에 크롬을 다운설치하고 구글창에 로그인과 로그오프하는 방법을 알아보자	앱 인벤터를 사용하기 위해 구글 크롬을 설치하면서 로그인해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		디자인너 화면의 구성해보기	앱 인벤터의 디자인너 화면 구성에 대해 알아보자	디자인너 화면과 블록 조합 화면 구성과 메뉴를 알 수 있다.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		완성된 앱 테스트하기	MIT A12 Companion 설치 및 사용법에 대해 활용법을 익히자	안드로이드 폰과 앱 인벤터를 연결하여 프로젝트를 테스트하는 MIT A12 Companion 설치 및 사용법을 익혀보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		프로젝트 시작해보기	앱 인벤터에서 새로운 프로젝트를 만들고 저장하는 방법을 알아보자	앱 인벤터에서 새로운 프로젝트를 생성하고 저장해서 실행하는 방법에 대해 배워보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
	2	앱 디자인해보기	디자인 화면에서 컴포넌트 추가하고 속성을 설정하는 방법에 대해 알아보자.	Screen 및 Image(이미지) 그리고 Table Arrangement (표배치)컴포넌트등등을 추가하면서 속성을 설정해보자	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		앱 코딩하기	블록 조합 화면에서 블록을 이용하여 코딩하는 방법을 알아보자	블록조합화면에서 주어진 문제에 해당되는 메뉴들을 블록 조합시켜서 앱을 코딩해보자	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		완성된 프로젝트 저장하기	완성된 프로젝트를 ai 파일로 다운로드하여 저장하는 방법을 알아보자	내 컴퓨터에 프로젝트를 생성하여 경로를 통해 저장하고 실행해서 안드로이드폰에 앱을 생성해보자	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		예제로 정복하기 1회	간단한 메모장 만들기	제목과 내용을 입력한 후 버튼을 클릭하면 파일로 저장하는 앱을 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
	3	예제로 정복하기 2회	음성번역기해보기	음성을 인식한 후 번역해주는 앱을 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		예제로 정복하기 3회	그림판 만들기	화면을 터치해서 그림을 그리는 앱을 생성해보자	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		예제로 정복하기 4회	검색엔진을 달아보기	단어를 입력하면 구글에서 검색해 결과를 표시해 주는 앱을 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		예제로 정복하기 5회	영어 메시지 발송하기	한글을 입력하면 영어로 번역한 후 메시지를 보내주는 앱을 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
	4	예제로 정복하기 6회	소리로 전화걸기	소리로 전화를 걸 수 있는 앱을 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		예제로 정복하기 7회	이동 경로 저장 해보기	일정한 시간마다 이동경로를 표시하고 파일로 저장하는 앱을 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		예제로 정복하기 8회	스마트 조명 만들기	사진 촬영시 효과를 주기 위해 다양한 색상을 비추는 조명을 만드는 앱을 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급
		예제로 정복하기 9회	그림 메모하기	임의로 작성한 메모를 파일로 저장해주는 앱 생성해보자.	앱 인벤터 애플리케이션개발능력2/3급