

방과후학교 (컴퓨터1) 프로그램 (3)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	1부(16 명)		지도강사		
지도시간	12:50 – 13:30		교육장소	컴퓨터실 1층	
지도기간	2022년 3월 2일 ~ 2022년 3월 31일 (13 차시)			지도요일	월, 화, 목
지도목표	다양한 프로그램을 통해 컴퓨터 사고력과 문제해결능력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학습 내용		비고
3	3	엔트리 시작	자리연습1단계/날말연습1단계 엔트리의 화면 구성과 기능 오브젝트가 이동하는 것 확인		코딩교육
3	7	키보드와 친해지기	자리연습1단계/날말연습1단계 키보드에는 어떤키들이 있을까요? 손가락 위치 익히기		컴퓨터기초
3	8	프리젠테이션 만들기	자리연습1단계/날말연습1단계 슬라이드 크기 변경 테마 적용하기		파워포인트
3	10	오브젝트 추가하기	자리연습1단계/날말연습1단계 오브젝트를 원하는 위치로 이동 오브젝트를 추가하고 삭제하기		코딩교육
3	14	마우스와 친해지기	자리연습2단계/날말연습2단계 쥐를 닮은 장치를 찾아보세요. 마우스의 구성 알아보기		컴퓨터기초
3	15	글머리 기호와 번호	자리연습2단계/날말연습2단계 글꼴과 글꼴 스타일 설정 글머리 기호 목록/ 번호 매기기 목록		파워포인트

차시별 지도 계획

월	일	주 제	학 습 내 용	비 고
3	17	안녕, 엔트리봇	자리연습2단계/날말연습2단계 간단한 코드 구성으로 기초코딩 시작 오브젝트가 말풍선을 통해 말하기	코딩교육
3	21	윈도우 10 시작하기	자리연습3단계/날말연습3단계 운영체제란 무엇일까요? 운영체제가 하는 일	컴퓨터기초
3	22	워드아트	자리연습3단계/날말연습3단계 워드아트를 삽입하고 서식 지정 워드아트 효과 지정	파워포인트
3	24	공룡이 나타났다	자리연습3단계/날말연습3단계 오브젝트가 숨었다가 보이는 방법 오브젝트가 기다렸다가 말하기 하는 방법	코딩교육
3	28	바탕화면과 잠금 화면 바꾸기	자리연습4단계/날말연습4단계 바탕 화면은 책상 위를 의미해요 바탕 화면 아이콘 관리하기	컴퓨터기초
3	29	도형으로 토마토 그리기	자리연습4단계/날말연습4단계 다양한 도형을 삽입 도형을 회전시키기/도형 스타일 지정하기	파워포인트
3	31	운동선수가 되기 이해 훈련하기	자리연습4단계/날말연습4단계 키보드를 이용해 달리기 코딩하기 이동 방향에 따라 오브젝트 움직이기 벽에 닿으면 반대 방향 보도록 하기	코딩교육

방과후학교 (컴퓨터1) 프로그램 (3)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	2부(20 명)		지도강사		
지도시간	13:40 – 14:20(월) 14:30 – 15:10(화,목)		교육장소	컴퓨터실 1층	
지도기간	2022년 3월 2일 ~ 2022년 3월 31일 (13 차시)			지도요일	월, 화, 목
지도목표	DIAT 프리젠테이션 시험의 유형에 맞게 슬라이드를 완성할 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학습 내용		비고
3	3	엔트리 시작	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습1단계) 엔트리의 화면 구성과 기능 오브젝트가 이동하는 것 확인 미션완성하기		코딩교육
3	7	슬라이드 크기 설정하기	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습1단계) 슬라이드 레이아웃 지정하기 도형 서식 지정하기 미션완성하기		자격증
3	8	도형 채우기	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습2단계) 도형에 그라데이션 효과 적용하기 미션완성하기		자격증
3	10	오브젝트 추가하기	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습2단계) 오브젝트를 원하는 위치로 이동 오브젝트를 추가하고 삭제하기 미션완성하기		코딩교육
3	14	도형 효과 적용하기	타자연습 (영어자리연습2단계/날말연습2단계) 도형에 다양한 도형 효과 적용하기 미션완성하기		자격증

차시별 지도 계획				
월	일	주 제	학습 내용	비고
3	15	슬라이드 마스터 지정하기	타자연습 (영어자리연습2단계/날말연습2단계) 슬라이드 마스터 지정하기 미션완성하기	자격증
3	17	안녕 엔트리봇	타자연습 (영어자리연습2단계/날말연습2단계) 간단한 코드 구성으로 기초코딩 시작 오브젝트가 말풍선을 통해 말하기 미션완성하기	코딩교육
3	21	그림 삽입하기	타자연습 (영어자리연습3단계/날말연습3단계) 배경 서식을 이용해 그림 삽입하기 미션완성하기	자격증
3	22	SmartArt 만들기	타자연습 (영어자리연습3단계/날말연습3단계) SmartArt 스타일 지정하기 미션완성하기	자격증
3	24	공룡이 나타났다	타자연습 (영어자리연습3단계/날말연습3단계) 오브젝트가 숨었다가 보이는 방법 오브젝트가 기다렸다가 말하기 하는 방법 미션완성하기	코딩교육
3	28	실행 단추 만들기	타자연습 (영어자리연습4단계/날말연습4단계) 실행 단추 삽입하기 미션완성하기	자격증
3	29	표 만들기	타자연습 (영어자리연습4단계/날말연습4단계) 표 삽입하기 / 표 스타일 지정하기 미션완성하기	자격증
3	31	운동선수가 되기 이해 훈련하기	타자연습 (영어자리연습4단계/날말연습4단계) 키보드를 이용해 달리기 코딩하기 이동 방향에 따라 오브젝트 움직이기 벽에 닿으면 반대 방향 보도록 하기	코딩교육

방과후학교 (컴퓨터1) 프로그램 (3)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	3부(20 명)		지도강사		
지도시간	14:30 – 15:10(월) 15:20 – 16:00(화,목)		교육장소	컴퓨터실 1층	
지도기간	2022년 3월 2일 ~ 2022년 3월 31일 (13 차시)			지도요일	월, 화, 목
지도목표	DIAT 프리젠테이션 시험의 유형에 맞게 슬라이드를 완성할 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학습 내용		비고
3	3	엔트리 시작	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습1단계) 엔트리의 화면 구성과 기능 오브젝트가 이동하는 것 확인 미션완성하기		코딩교육
3	7	슬라이드 크기 설정하기	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습1단계) 슬라이드 레이아웃 지정하기 도형 서식 지정하기 미션완성하기		자격증
3	8	도형 채우기	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습2단계) 도형에 그라데이션 효과 적용하기 미션완성하기		자격증
3	10	오브젝트 추가하기	타자연습 (영어자리연습1단계/날말연습2단계) 오브젝트를 원하는 위치로 이동 오브젝트를 추가하고 삭제하기 미션완성하기		코딩교육
3	14	도형 효과 적용하기	타자연습 (영어자리연습2단계/날말연습2단계) 도형에 다양한 도형 효과 적용하기 미션완성하기		자격증

차시별 지도 계획				
월	일	주 제	학습 내용	비고
3	15	슬라이드 마스터 지정하기	타자연습 (영어자리연습2단계/날말연습2단계) 슬라이드 마스터 지정하기 미션완성하기	자격증
3	17	안녕 엔트리봇	타자연습 (영어자리연습2단계/날말연습2단계) 간단한 코드 구성으로 기초코딩 시작 오브젝트가 말풍선을 통해 말하기 미션완성하기	코딩교육
3	21	그림 삽입하기	타자연습 (영어자리연습3단계/날말연습3단계) 배경 서식을 이용해 그림 삽입하기 미션완성하기	자격증
3	22	SmartArt 만들기	타자연습 (영어자리연습3단계/날말연습3단계) SmartArt 스타일 지정하기 미션완성하기	자격증
3	24	공룡이 나타났다	타자연습 (영어자리연습3단계/날말연습3단계) 오브젝트가 숨었다가 보이는 방법 오브젝트가 기다렸다가 말하기 하는 방법 미션완성하기	코딩교육
3	28	실행 단추 만들기	타자연습 (영어자리연습4단계/날말연습4단계) 실행 단추 삽입하기 미션완성하기	자격증
3	29	표 만들기	타자연습 (영어자리연습4단계/날말연습4단계) 표 삽입하기 / 표 스타일 지정하기 미션완성하기	자격증
3	31	운동선수가 되기 이해 훈련하기	타자연습 (영어자리연습4단계/날말연습4단계) 키보드를 이용해 달리기 코딩하기 이동 방향에 따라 오브젝트 움직이기 벽에 닿으면 반대 방향 보도록 하기	코딩교육