

# 늘봄(방과후)학교 ( 컴퓨터1 ) 프로그램 ( 9 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	1부( 23명)		지도강사		
지도시간	월 13:10 ~ 13:50 화,목 14:00 ~ 14:40		교육장소	컴퓨터실 1층	
지도기간	2024년 9월 1일 ~ 2024년 9월 30일 ( 11차시 )			지도요일	월, 화, 목
지도목표	다양한 프로그램을 통해 컴퓨터 사고력과 문제해결능력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
9	2	축구공 놀이하기	초코마에 타자 연습하기 스프라이트의 반향을 수정하는 방법 알아보기 스프라이트가 벽에 닿았을 때 튕기는 방법 알아보기		코딩교육
9	3	멋진 카페를 꾸며요.	초코마에 타자 연습하기 레시피에 맞추어 버블티를 만들면서 마우스를 연습해요 나만의 카페를 꾸며보기		파워포인트
9	5	똑딱똑딱 건물 세우기	초코마에 타자 연습하기 외부에서 배경 이미지를 불러오기 선을 나누기 / 선으로 건물 만들기		컴퓨터기초
9	9	블록 코딩 및 스프라이트 복사하기	초코마에 타자 연습하기 블록 코딩의 복사 방법을 알아보기 스프라이트의 복사 방법 알아보기		코딩교육
9	10	할로윈 파티 즐기기	초코마에 타자 연습하기 패턴을 그려 유령을 없애면서 마우스를 연습해요 다양한 그림을 이용해 할로윈 카드를 꾸며보기		파워포인트

차시별 지도 계획				
월	일	주 제	학습 내용	비고
9	12	팡팡! 뽕망치 선물하기	초코마에 타자 연습하기 선을 필요한 만큼 나누어 사용하기 선의 굵기를 변경하기 새로운 개체를 만들기	컴퓨터기초
9	19	스틱맨의 덩크슛 플레이	초코마에 타자 연습하기 개체를 서로 연결하기 프레임을 추가하며 애니메이션을 만들기	컴퓨터기초
9	23	런닝맨 달리기	초코마에 타자 연습하기 스프라이트의 회전 방식을 변경하는 방법에 대해 알아보기 프로그램 코딩의 실행 속도를 조절하는 방법 에 대해 알아보기	코딩교육
9	24	우당탕탕 마을 꾸미기	초코마에 타자 연습하기 기차를 타고 세계 여행을 하면서 키보드 연습하기 내가 원하는 모습의 마을을 만들어 보기	파워포인트
9	26	바닥을 기어다니는 지렁이	초코마에 타자 연습하기 둥근 모양의 개체를 만들기 관절이 나뉘어 있는 모습의 개체를 만들기	컴퓨터기초
9	30	하늘을 나는 풍선 만들기	초코마에 타자 연습하기 실행 창의 좌표에 대해 알아보기 좌표와 관련된 블록을 통해 스프라이트 이동 방법 알아보기	코딩교육

늘봄(방과후)학교 ( 컴퓨터1 ) 프로그램 ( 9 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원		2부( 21 명)		지도강사			
지도시간		월 14:00 ~ 14:40 화,목 14:50 ~ 15:30		교육장소		컴퓨터실 1층	
지도기간		2024년 9월 1일 ~ 2024년 9월 30일 ( 11차시 )				지도요일	월, 화, 목
지도목표		DIAT 프리젠테이션 시험의 유형에 맞게 슬라이드를 완성할 수 있다.					
차시별 지도 계획							
월	일	주 제		학습 내용			비고
9	2	축구공 놀이하기		초코마에 타자 연습하기 스프라이트의 반향을 수정하는 방법 알아보기 스프라이트가 벽에 닿았을 때 튕기는 방법 알아보기			코딩교육
9	3	[슬라이드1] 애니메이션		초코마에 타자 연습하기 애니메이션 지정하기 아래의 작성조건 및 출력 형태에 알 맞게 작업하시오.			자격증
9	5	[슬라이드2] 소제목 도형		초코마에 타자 연습하기 도형을 삽입한 후 서식 지정하기 도형을 다른 슬라이드에 복사하기			자격증
9	9	블록 코딩 및 스프라이트 복사하기		초코마에 타자 연습하기 블록 코딩의 복사 방법을 알아보기 스프라이트의 복사 방법 알아보기			코딩교육
9	10	[슬라이드2] 본문 도형		초코마에 타자 연습하기 다양한 형태의 도형을 만든 후 복사 하기 도형에 그림을 삽입하기			자격증

차시별 지도 계획				
월	일	주 제	학습 내용	비고
9	12	[슬라이드2] SmartArt	초코마에 타자 연습하기 SmartArt 작성 및 스타일 지정하기 애니메이션 지정하기	자격증
9	19	나만의 옷을 꾸며보기	초코마에 타자 연습하기 패턴으로 사용할 그림을 그리기 무늬를 이용하여 나만의 새로운 브러시 패턴 만들기 다양한 브러쉬를 활용하여 옷에 무늬 추가하기	그래픽 교육
9	23	런닝맨 달리기	초코마에 타자 연습하기 스프라이트의 회전 방식을 변경하는 방법에 대해 알아보기 프로그램 코딩의 실행 속도를 조절하 는 방법 에 대해 알아보기	코딩교육
9	24	[슬라이드4] 본문 도형	초코마에 타자 연습하기 다양한 형태의 도형을 만든 후 복사 하기 도형에 그림을 삽입하기	자격증
9	26	[슬라이드4] 본문 도형	초코마에 타자 연습하기 출제유형 완전 정복(1번~4번) 작성 조건 및 출력 형태에 알맞게 작업하 시오	자격증
9	30	하늘을 나는 풍선 만들기	초코마에 타자 연습하기 실행 창의 좌표에 대해 알아보기 좌표와 관련된 블록을 통해 스프라이 트 이동 방법 알아보기	코딩교육

늘봄(방과후)학교 ( 컴퓨터1 ) 프로그램 ( 9 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원		3부( 14 명)		지도강사			
지도시간		월 14:50 ~ 15:30 화,목 15:40 ~ 16:20		교육장소		컴퓨터실 1층	
지도기간		2024년 9월 1일 ~ 2024년 9월 30일 ( 11차시 )				지도요일	월, 화, 목
지도목표		DIAT 프리젠테이션 시험의 유형에 맞게 슬라이드를 완성할 수 있다.					
차시별 지도 계획							
월	일	주 제		학습 내용			비고
9	2	축구공 놀이하기		초코마에 타자 연습하기 스프라이트의 반향을 수정하는 방법 알아보기 스프라이트가 벽에 닿았을 때 튕기는 방법 알아보기			코딩교육
9	3	[슬라이드1] 애니메이션		초코마에 타자 연습하기 애니메이션 지정하기 아래의 작성조건 및 출력 형태에 알 맞게 작업하시오.			자격증
9	5	[슬라이드2] 소제목 도형		초코마에 타자 연습하기 도형을 삽입한 후 서식 지정하기 도형을 다른 슬라이드에 복사하기			자격증
9	9	블록 코딩 및 스프라이트 복사하기		초코마에 타자 연습하기 블록 코딩의 복사 방법을 알아보기 스프라이트의 복사 방법 알아보기			코딩교육
9	10	[슬라이드2] 본문 도형		초코마에 타자 연습하기 다양한 형태의 도형을 만든 후 복사 하기 도형에 그림을 삽입하기			자격증

차시별 지도 계획				
월	일	주 제	학습 내용	비고
9	12	[슬라이드2] SmartArt	초코마에 타자 연습하기 SmartArt 작성 및 스타일 지정하기 애니메이션 지정하기	자격증
9	19	나만의 옷을 꾸며보기	초코마에 타자 연습하기 패턴으로 사용할 그림을 그리기 무늬를 이용하여 나만의 새로운 브러시 패턴 만들기 다양한 브러쉬를 활용하여 옷에 무늬 추가하기	그래픽 교육
9	23	런닝맨 달리기	초코마에 타자 연습하기 스프라이트의 회전 방식을 변경하는 방법에 대해 알아보기 프로그램 코딩의 실행 속도를 조절하 는 방법 에 대해 알아보기	코딩교육
9	24	[슬라이드4] 본문 도형	초코마에 타자 연습하기 다양한 형태의 도형을 만든 후 복사 하기 도형에 그림을 삽입하기	자격증
9	26	[슬라이드4] 본문 도형	초코마에 타자 연습하기 출제유형 완전 정복(1번~4번) 작성 조건 및 출력 형태에 알맞게 작업하 시오	자격증
9	30	하늘을 나는 풍선 만들기	초코마에 타자 연습하기 실행 창의 좌표에 대해 알아보기 좌표와 관련된 블록을 통해 스프라이 트 이동 방법 알아보기	코딩교육