

방과후학교 (컴퓨터1부) 프로그램 (1)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	1부(18 명)		지도강사		
지도시간	09:00~09:40		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 01월 01일 ~ 2022년 01월 31일 (12 차시)			지도요일	월, 수, 금
지도목표	컴퓨터의 기본기능을 익히며 파워포인트2016과 한글2016 프로그램을 활용하여 재미있는 예제를 쉽게 따라 할 수 있으며, 코딩 명령 블록에 대해 알 수 있다				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
01	03	나만의 캐릭터 만들기	- 한컴타자/한글/날말연습 - 이미지를 복사하고 이동해보기 - 도형을 삽입하고 색상을 변경하여 캐릭터를 완성하기		
01	05	멋쟁이 토마토	- 한컴타자/한글/날말연습 - 글맵시를 만들어 모양을 변경하기 - 그리기마당의 클립아트를 입력하기		
01	07	하늘에서 과일이 내려와요	- 한컴타자/한글/날말연습 - 오브젝트가 무작위 위치에서 내려오는 방법 알아보기 - 오브젝트가 좌우로 이동할 때 이동 방향을 바라보며 움직이는 방법 알아보기 - 특정 오브젝트에 닿으면 모양을 숨겨 사라지는 게임을 만들어보기		코딩 (엔트리)
01	10	즐거운 우리집 만들기	- 한컴타자/한글/날말연습 - 슬라이드 배경에 이미지 채우기 - 온라인 그림을 활용하여 작품을 꾸미기 - 도형을 삽입한 후 도형의 서식을 변경하기		
01	12	아바타 만들기	- 한컴타자/한글/날말연습 - 그림을 입력하기 - 쪽 테두리/배경과 그리기 마당을 활용하기		
01	14	'과일받기 게임'에 소리가 필요해요.	- 한컴타자/한글/날말연습 - 소리를 넣는 방법 알아보기 - 오브젝트가 사라지거나 특정 오브젝트와 닿을 때에 맞추어 소리가 나도록 코딩하기		코딩 (엔트리)

01	17	부엉이 배경 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 슬라이드 배경에 질감을 채우기 - 도형에 텍스트를 입력하고 글꼴 서식 변경하기 - 온라인 그림을 활용하여 작품을 완성하기 	
01	19	주간 날씨 예보	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 표를 입력해 보기 - 문자표를 이용하여 주간 날씨 예보를 완성하기 	
01	21	도레미♪~ 피아노를 연주해요	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 피아노 건반을 만들어 보기 - 피아노 건반을 누르면 피아노 소리가 나도록 코딩하기 	코딩 (엔트리)
01	24	일러스트 앨범 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 텍스트의 정렬을 변경하기 - 그림에 여러 가지 스타일을 적용하여 꾸미기 	
01	26	원형표어	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 편집용지를 설정하기 - 글맵시와 그리기마당을 이용하여 원형 표어를 만들기 	
01	28	우주정거장 탐색	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 오브젝트가 일정 거리를 두고 마우스포인트를 따라 움직이게 하기 - 오브젝트가 판단에 맞게 마우스포인트를 따라 움직일 수 있도록 코딩하기 	코딩 (엔트리)

방과후학교 (컴퓨터1부) 프로그램 (1)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	2부(22 명)		지도강사		
지도시간	09:50~10:30		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 01월 01일 ~ 2022년 01월 31일 (12 차시)			지도요일	월, 수, 금
지도목표	DIAT 프리젠테이션 기능을 배우고 유형에 맞게 슬라이드를 작성할 수 있으며, 코딩 명령 블록에 대해 알 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
01	03	유형정복 모의고사	- 한컴타자/한글/날말연습 - 제14회 유형정복 모의고사		
01	05	유형정복 모의고사	- 한컴타자/한글/날말연습 - 제15회 유형정복 모의고사		
01	07	같은 카드인지 확인하기	- 한컴타자/한글/날말연습 - 두 개의 오브젝트가 같은 모양인지 판단하기 - 두 개의 오브젝트의 모양을 판단하여 결과를 말하기		코딩 (엔트리)
01	10	최신기출문제	- 한컴타자/한글/날말연습 - 제01회 최신기출문제		
01	12	최신기출문제	- 한컴타자/한글/날말연습 - 제02회 최신기출문제		
01	14	신호를 이용해 오브젝트 움직이기	- 한컴타자/한글/날말연습 - 신호를 만들기 - 신호를 보내 다른 오브젝트를 움직이기		코딩 (엔트리)
01	17	최신기출문제	- 한컴타자/한글/날말연습 - 제03회 최신기출문제		

01	19	최신기출문제	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 제04회 최신기출문제 	
01	21	리스트를 이용해 무작위 명령 출력하기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 리스트를 만들고 값을 저장하기 - 리스트의 값을 무작위로 화면에 출력하기 	코딩 (엔트리)
01	24	최신기출문제	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 제05회 최신기출문제 	
01	26	최신기출문제	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 제06회 최신기출문제 	
01	28	입력한 값을 변수에 저장하기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 변수를 만들기 - 입력한 값을 변수에 저장하기 	코딩 (엔트리)

방과후학교 (컴퓨터1부) 프로그램 (1)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	3부(20 명)		지도강사		
지도시간	10:40~11:20		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 01월 01일 ~ 2022년 01월 31일 (12 차시)			지도요일	월, 수, 금
지도목표	DIAT 스프레드시트 기능을 배우고 유형에 맞게 문서를 작성할 수 있으며, 코딩 명령 블록에 대해 알 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
01	03	최신기출문제	- 한컴타자/한글/긴글연습 - 제01회 최신기출문제		
01	05	최신기출문제	- 한컴타자/한글/긴글연습 - 제02회 최신기출문제		
01	07	같은 카드인지 확인하기	- 한컴타자/한글/긴글연습 - 두 개의 오브젝트가 같은 모양인지 판단하기 - 두 개의 오브젝트의 모양을 판단하여 결과를 말하기		코딩 (엔트리)
01	10	최신기출문제	- 한컴타자/한글/긴글연습 - 제03회 최신기출문제		
01	12	최신기출문제	- 한컴타자/한글/긴글연습 - 제04회 최신기출문제		
01	14	신호를 이용해 오브젝트 움직이기	- 한컴타자/한글/긴글연습 - 신호를 만들기 - 신호를 보내 다른 오브젝트를 움직이기		코딩 (엔트리)
01	17	최신기출문제	- 한컴타자/한글/긴글연습 - 제05회 최신기출문제		

01	19	최신기출문제	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/긴글연습 - 제06회 최신기출문제 	
01	21	리스트를 이용해 무작위 명령 출력하기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/긴글연습 - 리스트를 만들고 값을 저장하기 - 리스트의 값을 무작위로 화면에 출력하기 	코딩 (엔트리)
01	24	최신기출문제	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/긴글연습 - 제07회 최신기출문제 	
01	26	최신기출문제	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/긴글연습 - 제08회 최신기출문제 	
01	28	입력한 값을 변수에 저장하기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/긴글연습 - 변수를 만들기 - 입력한 값을 변수에 저장하기 	코딩 (엔트리)

방과후학교 (컴퓨터1부) 프로그램 (1)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	4부(10 명)		지도강사		
지도시간	11:30~12:10		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 01월 01일 ~ 2022년 01월 31일 (12 차시)			지도요일	월, 수, 금
지도목표	DIAT 프리젠테이션 기능을 배우고 유형에 맞게 슬라이드를 작성할 수 있으며, 코딩 명령 블록에 대해 알 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
01	03	페이지 설정 및 슬라이드 마스터	- 한컴타자/한글/날말연습 - 페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 - 슬라이드 마스터 지정하기		
01	05	[슬라이드1] 제목 도형과 본문 도형	- 한컴타자/한글/날말연습 - 도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 - 도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기 - 도형을 회전하고 입체효과 적용하기		
01	07	같은 카드인지 확인하기	- 한컴타자/한글/날말연습 - 두 개의 오브젝트가 같은 모양인지 판단하기 - 두 개의 오브젝트의 모양을 판단하여 결과를 말하기		코딩 (엔트리)
01	10	[슬라이드1] 그림 및 텍스트 상자와 애니메이션	- 한컴타자/한글/날말연습 - 그림을 삽입한 후 크기 지정하기 - 텍스트 상자를 삽입하기 - 애니메이션 지정하기		
01	12	[슬라이드2] 소제목 도형과 본문 도형	- 한컴타자/한글/날말연습 - 도형을 다른 슬라이드에 복사하기 - 도형을 반듯하게 복사하기 - 실행 단추 삽입하기		
01	14	신호를 이용해 오브젝트 움직이기	- 한컴타자/한글/날말연습 - 신호를 만들기 - 신호를 보내 다른 오브젝트를 움직이기		코딩 (엔트리)
01	17	[슬라이드2] SmartArt	- 한컴타자/한글/날말연습 - SmartArt 작성 및 스타일 지정하기 - 애니메이션 지정하기		

01	19	[슬라이드3] 표와 텍스트 상자	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 표를 삽입한 후 스타일 지정하기 - 표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기 - 텍스트 상자를 삽입하기 	
01	21	리스트를 이용해 무작위 명령 출력하기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 리스트를 만들고 값을 저장하기 - 리스트의 값을 무작위로 화면에 출력하기 	코딩 (엔트리)
01	24	[슬라이드3] 차트와 배경	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 차트를 삽입하고 차트 스타일 지정하기 - 차트의 구성요소 서식 지정하기 - 배경에 그림 삽입하기 	
01	26	[슬라이드4] 본문 도형	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 다양한 도형을 만든 후 복사하기 - 도형에 그림 삽입하기 	
01	28	입력한 값을 변수에 저장하기	<ul style="list-style-type: none"> - 한컴타자/한글/날말연습 - 변수를 만들기 - 입력한 값을 변수에 저장하기 	코딩 (엔트리)