

늘봄학교 (컴퓨터2) 프로그램 (3)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	1부(20 명)		지도강사		
지도시간	월,목 14:00 ~ 14:40 화 14:50 ~ 15:30		교육장소	4층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 3월 4일 ~ 2026년 3월 31일 (12차시)			지도요일	월,화,목
지도목표	초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 컴퓨터 실력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
3	4	페이지 설정 및 슬라이드 마스터	한글 타자연습 페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 슬라이드 마스터 지정하기		자격증
3	6	배경과 개체 설정하기	한글 타자연습 처리조건에 따라 배경 설정하기 / 개체 설정하기 처리조건에 따라 배경 불러오기 / 개체 설정하기		코딩교육
3	10	제목도형 작성하기	한글 타자연습 도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기		자격증
3	11	제목도형 작성하기	한글 타자연습 도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기 출제예상문제 5~8번 작성하기		자격증
3	13	배경과 개체 설정하기	한글 타자연습 프로젝트를 설명을 확인한 다음 배경과 개체를 조건에 맞게 작업하기		코딩교육

월	일	주 제	학 습 내 용	비 고
3	17	본문도형 작성하기	한글 타자연습 도형을 회전하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증
3	18	본문도형 작성하기	한글 타자연습 도형에 입체 효과 적용하기 출제예상문제 5~8번 작성하기	자격증
3	20	오브젝트1 코딩	한글 타자연습 주요블록을 모두 사용하여 처리조건에 따라 개체를 코딩하기	코딩교육
3	24	그림 및 텍스트 상자 작성하기	한글 타자연습 그림을 삽입한 후 크기 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증
3	25	그림 및 텍스트 상자 작성하기	한글 타자연습 텍스트 상자를 삽입하기 출제예상문제 5~8번 작성하기	자격증
3	27	오브젝트1 코딩	한글 타자연습 오브젝트 조건을 확인한 다음 처리조건에 맞 게 작업하기	코딩교육
3	31	애니메이션 지정하기	한글 타자연습 애니메이션 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증

늘봄학교 (컴퓨터2) 프로그램 (3)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	2부(20명)		지도강사		
지도시간	월,목 14:50 ~ 15:30 화 15:40 ~ 16:20		교육장소	4층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 3월 4일 ~ 2026년 3월 31일 (12차시)			지도요일	월,화,목
지도목표	초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 컴퓨터 실력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
3	4	페이지 설정 및 슬라이드 마스터	한글 타자연습 페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 슬라이드 마스터 지정하기		자격증
3	6	배경과 개체 설정하기	한글 타자연습 처리조건에 따라 배경 설정하기 / 개체 설정하기 처리조건에 따라 배경 불러오기 / 개체 설정하기		코딩교육
3	10	제목도형 작성하기	한글 타자연습 도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기		자격증
3	11	제목도형 작성하기	한글 타자연습 도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기 출제예상문제 5~8번 작성하기		자격증
3	13	배경과 개체 설정하기	한글 타자연습 프로젝트를 설명을 확인한 다음 배경과 개체를 조건에 맞게 작업하기		코딩교육

월	일	주 제	학 습 내 용	비 고
3	17	본문도형 작성하기	한글 타자연습 도형을 회전하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증
3	18	본문도형 작성하기	한글 타자연습 도형에 입체 효과 적용하기 출제예상문제 5~8번 작성하기	자격증
3	20	오브젝트1 코딩	한글 타자연습 주요블록을 모두 사용하여 처리조건에 따라 개체를 코딩하기	코딩교육
3	24	그림 및 텍스트 상자 작성하기	한글 타자연습 그림을 삽입한 후 크기 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증
3	25	그림 및 텍스트 상자 작성하기	한글 타자연습 텍스트 상자를 삽입하기 출제예상문제 5~8번 작성하기	자격증
3	27	오브젝트1 코딩	한글 타자연습 오브젝트 조건을 확인한 다음 처리조건에 맞 게 작업하기	코딩교육
3	31	애니메이션 지정하기	한글 타자연습 애니메이션 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증

늘봄학교 (컴퓨터2) 프로그램 (3)월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	3부(10명)		지도강사		
지도시간	월,목 15:40 ~ 16:20 화 16:30 ~ 17:10		교육장소	4층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 3월 4일 ~ 2026년 3월 31일 (12차시)			지도요일	월,화,목
지도목표	초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 컴퓨터 실력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
3	4	페이지 설정 및 슬라이드 마스터	한글 타자연습 페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 슬라이드 마스터 지정하기		자격증
3	6	배경과 개체 설정하기	한글 타자연습 처리조건에 따라 배경 설정하기 / 개체 설정하기 처리조건에 따라 배경 불러오기 / 개체 설정하기		코딩교육
3	10	제목도형 작성하기	한글 타자연습 도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기		자격증
3	11	제목도형 작성하기	한글 타자연습 도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기 출제예상문제 5~8번 작성하기		자격증
3	13	배경과 개체 설정하기	한글 타자연습 프로젝트를 설명을 확인한 다음 배경과 개체를 조건에 맞게 작업하기		코딩교육

월	일	주 제	학 습 내 용	비 고
3	17	본문도형 작성하기	한글 타자연습 도형을 회전하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증
3	18	본문도형 작성하기	한글 타자연습 도형에 입체 효과 적용하기 출제예상문제 5~8번 작성하기	자격증
3	20	오브젝트1 코딩	한글 타자연습 주요블록을 모두 사용하여 처리조건에 따라 개체를 코딩하기	코딩교육
3	24	그림 및 텍스트 상자 작성하기	한글 타자연습 그림을 삽입한 후 크기 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증
3	25	그림 및 텍스트 상자 작성하기	한글 타자연습 텍스트 상자를 삽입하기 출제예상문제 5~8번 작성하기	자격증
3	27	오브젝트1 코딩	한글 타자연습 오브젝트 조건을 확인한 다음 처리조건에 맞 게 작업하기	코딩교육
3	31	애니메이션 지정하기	한글 타자연습 애니메이션 지정하기 출제예상문제 1~4번 작성하기	자격증