

늘봄학교 (컴퓨터1) 프로그램 (4)월 지도 계획(선택형)

이리모현초등학교

수강인원	1부(18 명)		지도강사		
지도시간	14:00 ~ 14:40		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 04월 01일 ~ 2024년 04월 30일 (11차시)			지도요일	월, 수, 금
지도목표	DIAT 프리젠테이션의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 활동을 할 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학습 내용		비고
4	2	[슬라이드3] 표	타자연습/날말연습 표를 삽입한 후 스타일 지정하기 표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기		자격증
4	4	블록 코드 복사와 반복문 알아보기	타자연습/날말연습 블록 코드 삭제 및 오브젝트 추가 오브젝트 추가와 블록 코드 복사하기		코딩 (엔트리)
4	7	[슬라이드3] 차트	타자연습/날말연습 차트를 삽입하고 차트 스타일 지정하기 차트의 구성요소 서식 지정하기		자격증
4	9	[슬라이드3] 텍스트 상자 및 배경	타자연습/날말연습 텍스트 상자를 삽입하기 배경에 그림을 삽입하기		자격증
4	11	선물상자를 열어보자	타자연습/날말연습 오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트 복제하기		코딩 (엔트리)
4	14	[슬라이드4] 본문 도형	타자연습/날말연습 다양한 형태의 도형을 만든 후 복사하기 도형에 그림을 삽입하기		자격증
4	16	[슬라이드4] WordArt	타자연습/날말연습 WordArt 삽입하기 WordArt 글꼴 서식 변경하기		자격증

4	18	깨끗한 바다 만들기	타자연습/날말연습 오브젝트 추가하기 오브젝트에 조건문 사용하기	코딩 (엔트리)
4	21	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
4	23	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
4	25	종합실습	타자연습/날말연습 블록 코딩 완성하기 블록 코딩 수정(디버깅)하기	코딩 (엔트리)

늘봄학교 (컴퓨터1) 프로그램 (4)월 지도 계획(선택형)

이리모현초등학교

수강인원	2부(17 명)		지도강사		
지도시간	14:50~15:30		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 04월 01일 ~ 2024년 04월 30일 (11차시)			지도요일	월, 수, 금
지도목표	ITQ 파워포인트의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 활동을 할 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
4	2	[슬라이드4] <표 슬라이드>	타자연습/긴글연습 표를 작성한 후 표 스타일 지정하기 도형 삽입하기		자격증
4	4	블록 코드 복사와 반복문 알아보기	타자연습/긴글연습 블록 코드 삭제 및 오브젝트 추가 오브젝트 추가와 블록 코드 복사하기		코딩 (엔트리)
4	7	[슬라이드4] <표 슬라이드>	타자연습/긴글연습 출제유형 완전정복		자격증
4	9	[슬라이드5] <차트 슬라이드>	타자연습/긴글연습 차트 작성 및 편집하기 차트 안에 도형 삽입한 후 스타일 지정하기		자격증
4	11	선물상자를 열어보자	타자연습/한글 오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트 복제하기		코딩 (엔트리)
4	14	[슬라이드5] <차트 슬라이드>	타자연습/긴글연습 출제유형 완전정복		자격증
4	16	[슬라이드6] <도형 슬라이드>	타자연습/긴글연습 다양한 도형 및 스마트아트 작성하기 개체를 그룹 지정하기 애니메이션 설정하기		자격증

4	18	깨끗한 바다 만들기	타자연습/긴글연습 타자연습/한글 오브젝트 추가하기 오브젝트에 조건문 사용하기	코딩 (엔트리)
4	21	[슬라이드6] <도형 슬라이드>	타자연습/긴글연습 출제유형 완전정복	자격증
4	23	출제예상 모의고사	타자연습/긴글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
4	25	종합실습	타자연습/한글 블록 코딩 완성하기 블록 코딩 수정(디버깅)하기	코딩 (엔트리)

늘봄학교 (컴퓨터1) 프로그램 (4)월 지도 계획(선택형)

이리모현초등학교

수강인원		3부(6 명)		지도강사			
지도시간		15:40~16:20		교육장소		1층 컴퓨터실	
지도기간		2025년 04월 01일 ~ 2024년 04월 30일 (11차시)				지도요일	월, 수, 금
지도목표		DIAT 프리젠테이션의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 활동을 할 수 있다.					
차시별 지도 계획							
월	일	주 제		학습 내용			비고
4	2	[슬라이드3] 표		타자연습/날말연습 표를 삽입한 후 스타일 지정하기 표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기			자격증
4	4	블록 코드 복사와 반복문 알아보기		타자연습/날말연습 블록 코드 삭제 및 오브젝트 추가 오브젝트 추가와 블록 코드 복사하기			코딩 (엔트리)
4	7	[슬라이드3] 차트		타자연습/날말연습 차트를 삽입하고 차트 스타일 지정하기 차트의 구성요소 서식 지정하기			자격증
4	9	[슬라이드3] 텍스트 상자 및 배경		타자연습/날말연습 텍스트 상자를 삽입하기 배경에 그림을 삽입하기			자격증
4	11	선물상자를 열어보자		타자연습/날말연습 오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트 복제하기			코딩 (엔트리)
4	14	[슬라이드4] 본문 도형		타자연습/날말연습 다양한 형태의 도형을 만든 후 복사하기 도형에 그림을 삽입하기			자격증
4	16	[슬라이드4] WordArt		타자연습/날말연습 WordArt 삽입하기 WordArt 글꼴 서식 변경하기			자격증

4	18	깨끗한 바다 만들기	타자연습/날말연습 오브젝트 추가하기 오브젝트에 조건문 사용하기	코딩 (엔트리)
4	21	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
4	23	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
4	25	종합실습	타자연습/날말연습 블록 코딩 완성하기 블록 코딩 수정(디버깅)하기	코딩 (엔트리)