

# 늘봄학교 ( 컴퓨터1 ) 프로그램 ( 5 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	1부( 19 명)		지도강사		
지도시간	14:00 ~ 14:40		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 05월 01일 ~ 2024년 05월 31일 ( 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	학 습 내 용		비 고
5	7	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	9	룰렛으로 간식 정하기	타자연습/날말연습 오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트에 무적위 수(랜덤) 사용하기		코딩 (엔트리)
5	12	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	14	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	16	대륙 명칭을 알아보자	타자연습/날말연습 오브젝트 추가 및 변수 추가 오브젝트에 변수 사용하기		코딩 (엔트리)
5	19	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	21	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증

5	23	곤충 퀴즈대회	타자연습/날말연습 오브젝트 모양 추가하기 퀴즈대회 시작하기/ 퀴즈 묻고 대답하기	코딩 (엔트리)
5	26	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
5	28	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
5	30	달리기경주	타자연습/날말연습 오브젝트 모양 추가하기 시작 단추를 클릭하여 시작 신호 보내고 달리기	코딩 (엔트리)

# 늘봄학교 ( 컴퓨터1 ) 프로그램 ( 5 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	2부( 16 명)		지도강사		
지도시간	14:50~15:30		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 05월 01일 ~ 2024년 05월 31일 ( 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
5	7	출제예상 모의고사	타자연습/짧은글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	9	룰렛으로 간식 정하기	타자연습/짧은글연습 오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트에 무적위 수(랜덤) 사용하기		코딩 (엔트리)
5	12	출제예상 모의고사	타자연습/짧은글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	14	출제예상 모의고사	타자연습/짧은글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	16	대륙 명칭을 알아보자	타자연습/짧은글연습 오브젝트 추가 및 변수 추가 오브젝트에 변수 사용하기		코딩 (엔트리)
5	19	출제예상 모의고사	타자연습/짧은글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	21	출제예상 모의고사	타자연습/짧은글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증

5	23	곤충 퀴즈대회	타자연습/짧은글연습 오브젝트 모양 추가하기 퀴즈대회 시작하기/ 퀴즈 묻고 대답하기	코딩 (엔트리)
5	26	출제예상 모의고사	타자연습/짧은글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
5	28	출제예상 모의고사	타자연습/짧은글연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
5	30	달리기경주	타자연습/짧은글연습 오브젝트 모양 추가하기 시작 단추를 클릭하여 시작 신호 보내고 달리기	코딩 (엔트리)

# 늘봄학교 ( 컴퓨터1 ) 프로그램 ( 5 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	3부( 6 명)		지도강사		
지도시간	15:40~16:20		교육장소	1층 컴퓨터실	
지도기간	2025년 05월 01일 ~ 2024년 05월 31일 ( 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	학 습 내 용		비 고
5	7	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	9	룰렛으로 간식 정하기	타자연습/날말연습 오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트에 무적위 수(랜덤) 사용하기		코딩 (엔트리)
5	12	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	14	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	16	대륙 명칭을 알아보자	타자연습/날말연습 오브젝트 추가 및 변수 추가 오브젝트에 변수 사용하기		코딩 (엔트리)
5	19	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증
5	21	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기		자격증

5	23	곤충 퀴즈대회	타자연습/날말연습 오브젝트 모양 추가하기 퀴즈대회 시작하기/ 퀴즈 묻고 대답하기	코딩 (엔트리)
5	26	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
5	28	출제예상 모의고사	타자연습/날말연습 출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	자격증
5	30	달리기경주	타자연습/날말연습 오브젝트 모양 추가하기 시작 단추를 클릭하여 시작 신호 보내고 달리기	코딩 (엔트리)