

# 방과후학교 ( 컴퓨터2부 ) 프로그램 ( 3 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	1부( 23 명)		지도강사		
지도시간	12:50~13:30(월) 13:40~14:20(수,금)		교육장소	4층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 03월 02일 ~ 2022년 03월 31일 ( 12차시)			지도요일	월,수,금
지도목표	컴퓨터의 기본 기능과 파워포인트2016 기능을 배우고 활용하며, 엔트리 코딩 활동으로 문제 해결 능력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
03	02	안녕, 컴퓨터 [타자왕 01]	- '자리 연습 1단계-기본 자리'를 연습하기. - 컴퓨터 장치를 확인하기 - 컴퓨터 교실에서 지켜야 할 예절 알아보기 - 컴퓨터를 켜고, 마우스로 끄는 방법을 알아보기		
03	04	축구공 놀이하기	- 한컴타자연습/날말연습 - 축구공의 이동 방향 수정하기 - 오브젝트가 화면 끝에 닿으면 튕기기		코딩 (엔트리)
03	07	'닭'과 공룡의 부활	- 한컴타자연습/날말연습 - 파워포인트 2016의 화면구성 알아보기 - 슬라이드에 입력된 글자를 수정하기 - 디자인 테마를 변경한 후 색을 변경하기		
03	11	블록 코딩 및 오브젝트의 복제하기	- 한컴타자연습/날말연습 - 블록 코딩 복사하기 - 오브젝트의 복제하기		코딩 (엔트리)
03	14	반가워, 컴퓨터 [타자왕 02]	- '자리 연습 2단계-왼손 위 자리'를 연습하기 - 컴퓨터의 기본 구성 장치 알아보기 - 컴퓨터의 주변장치에 대해 알아보기		
03	16	'강아지'가 표현하는 꼬리 언어	- 한컴타자연습/날말연습 - 이미지 개체를 원하는 위치로 이동하기 - 조절점을 이용하여 이미지의 크기 변경하기 - 겹쳐진 이미지를 맨 앞 또는 맨 뒤로 이동시키기		
03	18	런닝맨 달리기	- 한컴타자연습/날말연습 - 오브젝트의 회전 방식 변경하기 - 프로그램 코딩의 실행 속도 조절하기		코딩 (엔트리)

03	21	키보드 소개하기 [타자왕 03]	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '자리 연습 3단계-검지 자리'를 연습하기</li> <li>- 키보드의 주요 키의 이름과 기능을 알아보기</li> <li>- 키보드 기본 자리를 확인하고, 글자를 입력하기</li> </ul>	
03	23	썰매를 끄는 루돌프 '순록'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 도형을 삽입한 후 크기와 위치 변경하기</li> <li>- 노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시키기</li> <li>- 곡선을 삽입한 후 윤곽선을 변경하기</li> </ul>	
03	25	하늘을 나는 열기구 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 무대 좌표에 대해 알아보기</li> <li>- 좌표에 관련된 블록을 통해 오브젝트 이동하기</li> </ul>	코딩 (엔트리)
03	28	마우스 소개하기 [타자왕 04]	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '자리 연습 4단계-오른손 위 자리'를 연습하기</li> <li>- 마우스의 구성을 알아보기</li> <li>- 마우스 잡는 방법과 동작을 배우기</li> <li>- 마우스의 기능을 이해하기</li> </ul>	
03	30	사막의 상징 '낙타'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 레이아웃을 변경한 후 제목을 입력하기</li> <li>- 제목을 오른쪽 맞춤으로 정렬하기</li> <li>- 슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경하기</li> </ul>	

# 방과후학교 ( 컴퓨터2부 ) 프로그램 ( 3 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	2부( 23 명)		지도강사		
지도시간	13:40~14:20(월) 14:30~15:10(수,금)		교육장소	4층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 03월 02일 ~ 2022년 03월 31일 ( 12차시)			지도요일	월,수,금
지도목표	한글2016의 기능을 활용하여 문서를 만들고 DIAT 자격증 시험을 대비할 수 있으며, 엔트리 코딩 활동을 통해 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
03	02	기본 문서 작성과 저장	- 한컴타자연습/긴글연습 - 편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기 - 구역 나누기와 파일 저장하기		
03	04	엔트리로 직업 여행 준비하기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 엔트리의 화면구성과 기능 알아보기 - 엔트리 장면을 확인하고 저장하기 - 오브젝트 이동하기		코딩 (엔트리)
03	07	기본 문서 작성과 저장	- 한컴타자연습/긴글연습 - 출제유형 완전정복		
03	11	뉴욕에서 모델 되기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 오브젝트에 대해 알아보기 - 오브젝트를 추가하고 삭제하기 - 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동하기		코딩 (엔트리)
03	14	글맵시 입력	- 한컴타자연습/긴글연습 - 글맵시 입력하기 - 글맵시 편집하기		
03	16	글맵시 입력	- 한컴타자연습/긴글연습 - 출제유형 완전정복		
03	18	학교 선생님 되기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 말풍선을 이용해 말하기 - 여러 개의 블록을 연결하기 - 스토리를 구성하기		코딩 (엔트리)

03	21	특수 문자 입력과 글자/ 문단 모양 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 특수 문자 입력하기</li> <li>- 글자 모양과 문단모양 설정하기</li> </ul>	
03	23	특수 문자 입력과 글자/ 문단 모양 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 출제유형 완전정복</li> </ul>	
03	25	춤추는 댄서 되기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 오브젝트의 모양과 크기를 변경하기</li> <li>- 블록을 반복하여 실행하기</li> <li>- 오브젝트가 움직이는 모양을 만들기</li> </ul>	코딩 (엔트리)
03	28	머리말 삽입/ 쪽 번호 매기기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 머리말 삽입하기</li> <li>- 쪽 번호 매기기</li> </ul>	
03	30	머리말 삽입/ 쪽 번호 매기기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 출제유형 완전정복</li> </ul>	

# 방과후학교 ( 컴퓨터2부 ) 프로그램 ( 3 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	3부( 16 명)		지도강사		
지도시간	14:30~15:10(월) 15:20~16:00(수,금)		교육장소	4층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 03월 02일 ~ 2022년 03월 31일 ( 12차시)			지도요일	월,수,금
지도목표	한글2016의 기능을 활용하여 문서를 만들고 ITQ 자격증 시험을 대비할 수 있으며, 엔트리 코딩 활동을 통해 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학습 내용		비고
03	02	답안 작성 요령	- 한컴타자연습/긴글연습 - 편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기 - 문제 번호 입력 및 페이지 구분하기		
03	04	엔트리로 직업 여행 준비하기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 엔트리의 화면구성과 기능 알아보기 - 엔트리 장면을 확인하고 저장하기 - 오브젝트 이동하기		코딩 (엔트리)
03	07	답안 작성 요령	- 한컴타자연습/긴글연습 - 문서 작성하기 - 답안 파일 저장하기		
03	11	뉴욕에서 모델 되기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 오브젝트에 대해 알아보기 - 오브젝트를 추가하고 삭제하기 - 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동하기		코딩 (엔트리)
03	14	기능평가 I 스타일 지정하기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 스타일 내용 입력하기 - 스타일 지정하기와		
03	16	기능평가 I 스타일 지정하기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 출제유형 완전정복		
03	18	학교 선생님 되기	- 한컴타자연습/긴글연습 - 말풍선을 이용해 말하기 - 여러 개의 블록을 연결하기 - 스토리를 구성하기		코딩 (엔트리)

03	21	기능평가 I 표 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 표 만들고 블록 계산 및 캡션 입력하기</li> <li>- 셀 배경 및 테두리 지정하기</li> </ul>	
03	23	기능평가 I 표 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 출제유형 완전정복</li> </ul>	
03	25	춤추는 댄서 되기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 오브젝트의 모양과 크기를 변경하기</li> <li>- 블록을 반복하여 실행하기</li> <li>- 오브젝트가 움직이는 모양을 만들기</li> </ul>	코딩 (엔트리)
03	28	기능평가 I 차트 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 차트 만들기</li> <li>- 차트 서식 지정하기</li> </ul>	
03	30	기능평가 I 차트 작성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/긴글연습</li> <li>- 출제유형 완전정복</li> </ul>	

# 방과후학교 ( 컴퓨터2부 ) 프로그램 ( 3 )월 지도 계획

이리모현초등학교

수강인원	4부( 5 명)		지도강사		
지도시간	15:20~16:00(월) 16:10~16:50(수,금)		교육장소	4층 컴퓨터실	
지도기간	2022년 03월 02일 ~ 2022년 03월 31일 ( 12차시)			지도요일	월,수,금
지도목표	한글2016의 기능을 활용하여 문서를 만들고 DIAT 자격증 시험을 대비할 수 있으며, 엔트리 코딩 활동을 통해 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획					
월	일	주 제	학 습 내 용		비 고
03	02	기본 문서 작성과 저장	- 한컴타자연습/날말연습 - 편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기 - 구역 나누기와 파일 저장하기		
03	04	엔트리로 직업 여행 준비하기	- 한컴타자연습/날말연습 - 엔트리의 화면구성과 기능 알아보기 - 엔트리 장면을 확인하고 저장하기 - 오브젝트 이동하기		코딩 (엔트리)
03	07	기본 문서 작성과 저장	- 한컴타자연습/날말연습 - 출제유형 완전정복		
03	11	뉴욕에서 모델 되기	- 한컴타자연습/날말연습 - 오브젝트에 대해 알아보기 - 오브젝트를 추가하고 삭제하기 - 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동하기		코딩 (엔트리)
03	14	글맵시 입력	- 한컴타자연습/날말연습 - 글맵시 입력하기 - 글맵시 편집하기		
03	16	글맵시 입력	- 한컴타자연습/날말연습 - 출제유형 완전정복		
03	18	학교 선생님 되기	- 한컴타자연습/날말연습 - 말풍선을 이용해 말하기 - 여러 개의 블록을 연결하기 - 스토리를 구성하기		코딩 (엔트리)

03	21	특수 문자 입력과 글자/ 문단 모양 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 특수 문자 입력하기</li> <li>- 글자 모양과 문단모양 설정하기</li> </ul>	
03	23	특수 문자 입력과 글자/ 문단 모양 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 출제유형 완전정복</li> </ul>	
03	25	춤추는 댄서 되기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 오브젝트의 모양과 크기를 변경하기</li> <li>- 블록을 반복하여 실행하기</li> <li>- 오브젝트가 움직이는 모양을 만들기</li> </ul>	코딩 (엔트리)
03	28	머리말 삽입/ 쪽 번호 매기기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 머리말 삽입하기</li> <li>- 쪽 번호 매기기</li> </ul>	
03	30	머리말 삽입/ 쪽 번호 매기기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한컴타자연습/날말연습</li> <li>- 출제유형 완전정복</li> </ul>	