

# 프로그램 연간 계획서

프로그램 연간 계획서				
프로그램명		방과후컴퓨터	지도강사	장세미
수강대상		1~2학년	지도기간	23.03.01~24.02.28
지도목표		컴퓨터 기초부터 코딩 자격증 과정까지 컴퓨터 전반에 대한 수업을 진행하여, 컴퓨터에 대한 이해를 높이고 컴퓨터랑 친해지기!		
월	주	주제	학습내용	비고
3	1	스크래치 프로그램 알아보기	스크래치 프로그램의 작업 환경을 알아 봅니다.	스크래치
	2	스프라이트의 추가 및 삭제하기	실행창에 배경 삽입, 스프라이트의 추가, 이동, 삭제하기	
	3	스프라이트의 모양 추가하고 순서 및 이름 변경하기	스프라이트의 모양 추가하고 모양의 순서 및 이름 변경 방법을 알아봅니다.	
	4	스프라이트의 모양 편집하기	스프라이트의 모양을 편집하는 방법에 대해 알아봅니다.	
4	1	블록 코드 알아보기	블록 코드의 형태에 따른 종류를 알아 봅니다.	
	2	순차 알고리즘 알아보기	블록을 이용하여 순차 알고리즘을 배워 봅니다.	
	3	스프라이트의 대화 만들기	스프라이트의 대화를 만드는 방법에 대해 알아봅니다.	
	4	블록을 이용한 모양 바꾸기	블록을 이용한 스프라이트의 모양 변경 방법을 알아봅니다.	
5	1	디버깅 알아보기	블록 코딩의 오류를 찾아 수정하는 방법을 알아봅니다.	
	2	반복 알고리즘 알아보기	반복 알고리즘을 이용한 블록의 사용 방법을 알아봅니다.	
	3	이벤트 알아보기	이벤트 기능의 블록 사용 방법을 알아 봅니다.	
	4	키보드를 이용한 동작 만들기	키보드의 키를 이용한 블록 사용 방법을 알아봅니다.	
6	1	나만의 캐릭터 만들기	도형을 삽입하고 색상을 변경하여 캐릭터를 완성합니다.	파워포인트
	2	옷 디자인하기	도형의 윤곽선을 변경하고, 자유곡선으로 재미있는 무늬로 옷을 디자인합니다.	
	3	즐거운 우리집 만들기	슬라이드 배경에 이미지를 채우고, 온라인 그림을 활용하여 작품을 꾸며봅니다.	
	4	부엉이 배경 만들기	배경에 질감을 채우고, 도형에 텍스트를 입력하고 글꼴서식을 변경합니다.	

7	1	다람쥐 동시 꾸미기	텍스트에 여러 가지 글꼴 서식을 지정합니다.	
	2	일러스트 앨범 꾸미기	그림에 여러 가지 스타일을 적용하여 꾸며봅니다.	
	3	우쿨렐레 만들기	도형 병합 기능을 이용하여 새로운 도형을 만들어봅니다. 도형을 패턴으로 채워봅니다.	
	4	꿀벌이 집 찾아주기	사용자 지정 경로 애니메이션을 적용해봅니다. 애니메이션의 타이밍을 지정해봅니다.	
8	1	퍼즐게임 만들기	슬라이드에 표를 삽입한 후 그림을 채워봅니다. 그림으로 저장 기능을 이용하여 퍼즐을 만들어봅니다.	
	2	자기 소개하기	하이퍼링크와 실행단추를 이용하여 슬라이드를 이동해봅니다. 도형스타일로 도형서식을 변경합니다.	
	3	성탄절 봉투 & 카드 만들기	삽입된 도형에 패턴을 적용하여 이미지를 삽입해봅니다.	
	4	미니언즈 캐릭터 그리기	다양한 도형을 이용하여 캐릭터를 만들어봅니다.	
9	1	축구공 놀이하기	스프라이트의 방향 수정하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	2	런닝맨 달리기	프로그램 코딩의 실행 속도를 조절하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	3	이동 발사대에서 로켓 발사하기	특정 스프라이트를 따라 다니는 스프라이트를 만들어봅니다.	
	4	볼 뿜는 용 만들기	반복하기 및 크기 변경 블록으로 스프라이트의 크기를 변경해봅니다.	
10	1	세계일주 여행하기	스프라이트간의 이동에 사용하는 블록을 알아봅니다.	
	2	메뉴선택 게임 만들기	난수 블록의 사용 방법을 알아봅니다.	
	3	자유롭게 움직이는 상어 만들기	이동 속도를 자유롭게 지정하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	4	크리스마스 캐롤 소리 연결하기	소리 파일을 추가하고 소리와 관련된 블록의 사용방법에 대해 알아봅니다.	
11	1	고궁의 야경 만들기	조건선택 블록의 사용 방법에 대해 알아봅니다.	
	2	메시지를 이용한 자동차 멈춤 만들기	메시지 기능에 대해 알아봅니다.	
	3	묻고 기다리기로 대화 나누기	문자 결합하기 블록의 사용법에 대해 알아봅니다.	
	4	비밀번호를 이용한 보물상자 열기	조건을 이용한 대답과의 비교방법에 대해 알아봅니다.	

12	1	멋쟁이 토마토	글맵시를 만들어 모양을 변경해봅니다.	
	2	아바타 만들기	쪽테두리배경과 그리기마당을 활용해 봅니다.	
	3	주간 날씨 예보	표를 입력해 보고 문자표를 이용해 주 간 날씨 예보를 완성해 봅니다.	
	4	표지 만들기	그리기마당의 선택할 꾸머리를 활용합 니다.	
01	1	세계지도 블루마블	셀을 나누고 합친 후 셀레 배경을 넣어 봅니다.	
	2	캐릭터 메모지	그리기마당의 도형을 활용하여 메모지 를 만들어 봅니다.	
	3	오늘 간식으로 뭐 먹지?	표에 있는 내용을 차트로 만들어 보니 다.	
	4	부모님께 드리는 감사장	글자서식을 변경하여 감사장을 만들어 봅니다.	
02	1	맛있는 우표 만들기	도형과 그림을 넣어 우표를 완성합니다.	
	2	임금님 귀는 당나귀 귀	문단 첫글자 장식을 이용하여 예쁘게 글자를 꾸며 봅니다.	
	3	가로 세로 퍼즐	문자표를 입력하여 문서를 꾸며 봅니다.	
	4	우정 쿠폰	글자서식을 변경하여 우정쿠폰을 완성 합니다.	

# 프로그램 연간 계획서

프로그램명				
프로그램명		방과후컴퓨터	지도강사	장세미
수강대상		3~6학년	지도기간	23.03.01~24.02.28
지도목표		컴퓨터 기초부터 코딩 자격증 과정까지 컴퓨터 전반에 대한 수업을 진행하여, 컴퓨터에 대한 이해를 높이고 컴퓨터랑 친해지기!		
월	주	주제	학습내용	비고
3	1	쥬라기 공원	스크래치의 구성화면을 살펴봅니다.	스크래치
	2	공룡 구출大作전	실행창에 배경 삽입, 스프라이트의 추가, 이동, 삭제하기	
	3	블록코딩의 복사, 수정 방법에 대해 배워봅니다.	스프라이트의 모양 추가하고 모양의 순서 및 이름 변경 방법을 알아봅니다.	
	4	대한민국의 아름다운 사계절	스프라이트의 모양을 편집하는 방법에 대해 알아봅니다.	
4	1	무대 배경의 순서 변경 및 이름 수정 방법에 대해 배워봅니다.	블록 코드의 형태에 따른 종류를 알아봅니다.	
	2	방향키로 헬리콥터 조종하기	블록을 이용하여 순차 알고리즘을 배워봅니다.	
	3	좌표 변경 블록을 이용한 스프라이트의 이동 방법에 대해 배워봅니다.	스프라이트의 대화를 만드는 방법에 대해 알아봅니다.	
	4	자유롭게 움직이는 수족관의 물고기	블록을 이용한 스프라이트의 모양 변경 방법을 알아봅니다.	
5	1	임의의 속도로 움직이는 물고기를 만드는 방법에 대해 배워봅니다.	블록 코딩의 오류를 찾아 수정하는 방법을 알아봅니다.	
	2	모래 위의 개미지옥 만들기	반복 알고리즘을 이용한 블록의 사용 방법을 알아봅니다.	
	3	모래 위에서 자유롭게 움직이는 개미를 만드는 방법에 대해 배워봅니다.	이벤트 기능의 블록 사용 방법을 알아봅니다.	
	4	고양이의 점프 만들기	키보드의 키를 이용한 블록 사용 방법을 알아봅니다.	
6	1	고양이가 점프하여 높이 올라갔다 내려오는 동작을 만드는 방법에 대해 배워봅니다.	도형을 삽입하고 색상을 변경하여 캐릭터를 완성합니다.	
	2	장애물 넘기 및 아이템 먹기	도형의 윤곽선을 변경하고, 자유곡선으로 재미있는 무늬로 옷을 디자인합니다.	
	3	특정 스프라이트에 닿았을 경우 게임을 종료하는 방법을 알아봅니다.	슬라이드 배경에 이미지를 채우고, 온라인 그림을 활용하여 작품을 꾸며봅니다.	파워포인트
	4	즐거운 음악~ 뮤직 스타트	배경에 질감을 채우고, 도형에 텍스트를 입력하고 글꼴서식을 변경합니다.	

7	1	표로 완성하는 가로/세로 낱말 맞추기	표를 삽입하고 표 높이를 조절할 수 있습니다. 셀배경색, 선 모양을 변경할 수 있습니다.	
	2	차트를 활용한 어린이날 이야기	표의 데이터를 이용하여 차트를 만들 수 있습니다.	
	3	그림으로 올바른 손씻기 홍보물 만들기	그림을 삽입하고 그림의 배치를 바꾸고 크기를 변경할 수 있습니다.	
	4	도형으로 영양소 분석표 만들기	도형을 삽입하고 속성을 변경할 수 있습니다.	
8	1	스크린샷으로 감염병 예방 포스트 만들기	스크린 샷 기능을 이용하여 웹 페이지를 캡처합니다.	
	2	바탕쪽을 활용한 상장 만들기	바탕쪽의 기능을 이해하고 그림을 삽입할 수 있습니다.	
	3	책갈피&하이퍼링크로 심리테스트 만들기	지정한 위치에 책갈피를 만들 수 있습니다. 개체나 텍스트에 하이퍼링크를 지정할 수 있습니다.	
	4	다단으로 우리집 소식지 만들기	다단과 다단 설정 나누기 기능을 활용하여 한 페이지에 여러 개의 단을 만들 수 있습니다.	
9	1	엑셀 시작하기	엑셀을 실행하고 문서를 작성하는 방법에 대해 알아봅니다.	엑셀
	2	자동 채우기로 데이터 입력하기	채우기 기능을 사용하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	3	행/열 편집하기	행/열 삽입하기, 행 높이와 열 너비를 변경하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	4	글꼴과 맞춤 서식 지정하기	글꼴 서식 지정하기, 맞춤 서식을 지정하는 방법에 대해 알아봅니다.	
10	1	셀 스타일과 표서식 지정하기	셀 스타일, 표서식을 지정하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	2	스마트아트 활용하기	스마트아트를 삽입하고 편집하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	3	함수 알아보기	함수 마법사를 사용하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	4	조건부 서식 지정하기	데이터 막대와 아이콘 집합, 셀 강조 규칙과 상위/하위 규칙을 사용하는 방법에 대해 알아봅니다.	
11	1	차트 작성하기	차트를 삽입하고 편집하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	2	데이터 정렬하기	사용자 지정목록 순으로 데이터를 정렬하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	3	고급필터 사용하기	다른 위치에 원하는 데이터만 표시하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	4	부분합 사용하기	부분합을 사용하는 방법에 대해 알아봅니다.	

12	1	발명품 기획서 만들기	무료 이미지 다운로드하고 글자 서식 변경, 글머리표, 문자표를 삽입, 표를 삽입하고 편집할 수 있습니다.	
	2	수학 문제 만들기	머리말 삽입, 쪽번호 추가, 쪽테두리 서식, 수식을 입력할 수 있습니다.	
	3	문화유적 답사 계획서 만들기	개체삽입, 도형서식 변경, 글맵시를 삽입할 수 있습니다.	
	4	인물 탐구 보고서 만들기	스타일이 적용된 텍스트를 추가할 수 있습니다.	
01	1	기행문 만들기	다각형으로 글자를 그리고 서식을 지정할 수 있습니다.	
	2	역사 퀴즈 만들기	애니메이션 시작 옵션을 설정할 수 있습니다.	
	3	학교 폭력 예방 공익 광고 만들기	이미지와 배경음악을 추가하여 미디어소스를 구성할 수 있습니다.	
	4	학급 신문 만들기	페이지의 단락을 설정할 수 있습니다.	
02	1	음식 레시피 영상 만들기	슬라이드를 동영상으로 만들 수 있습니다.	
	2	랜드마크 소개 영상 만들기	영상을 분할, 삭제, 화면을 크롭하고 배경음소거, 배경/효과음을 삽입할 수 있습니다.	
	3	환경 이슈 관련 영상 만들기	영상에 템플릿적용, 이미지 추가, 필터 효과를 적용합니다	
	4	환경 포스터 만들기	점 편집 기능으로 도형의 모양 변경할 수 있습니다.	

# 프로그램 연간 계획서

프로그램명				
방과후컴퓨터		지도강사		장세미
수강대상		3~6학년		지도기간
		23.03.01~24.02.28		
지도목표		기초단계를 마무리 한 친구들의 컴퓨터 능력향상을 위한 자격증 과정을 진행합니다.		
월	주	주제	학습내용	비고
3	1	슬라이드 마스터	슬라이드 마스터 익히기	파포자격증
	2	제목 표지 만들기	표지 슬라이드(제목 슬라이드)	
	3	목차	목차 슬라이드(도형, 그림)	
	4	표 작성하기	텍스트 슬라이드(텍스트상자, 동영상)	
4	1	차트 만들기	표 슬라이드(표 삽입/ 병합/ 분할)	
	2	차트 만들기	차트 슬라이드(차트 표 입력)	
	3	다양한 도형	차트 슬라이드(서식 설정, 범례)	
	4	다양한 도형	도형 슬라이드(도형 작성하기)	
5	1	모의 테스트	도형 슬라이드(스마트아트 삽입하기)	
	2	모의 테스트	실전모의고사 1회~2회	
	3	모의 테스트	실전모의고사 3회~4회	
	4	모의 테스트	실전모의고사 5회~6회	
6	1	모의 테스트	실전모의고사 7회~8회	
	2	모의 테스트	실전모의고사 9회~10회	
	3	환경설정	문서 작성 환경 설정하기	한글자격증
	4	스타일	스타일 등록, 수정, 삭제하기	
7	1	표작업	표 만들기(표설정, 서식...)	
	2	차트	차트 만들기(제목 설정, 값 설정...)	
	3	수식	수식 만들기(수학식 작성하기)	
	4	그리기	그리기 도구 이용하여 도형그리기	
8	1	그리기	워드아트 삽입하기	
	2	문서 작성	문서작성 능력평가	
	3	문서 작성	문서작성 능력평가	
	4	모의 테스트	실전모의고사 1회~2회	

9	1	모의 테스트	실전모의고사 3회~4회	
	2	모의 테스트	실전모의고사 5회~6회	
	3	모의 테스트	실전모의고사 7회~8회	
	4	모의 테스트	실전모의고사 9회~10회	
10	1	엑셀화면 익히기	데이터 입력과 서식 설정	엑셀자격증
	2	데이터 편집	셀서식을 편집하기	
	3	시트 작업	제목상자 워드아트, 그림 복사(카메라)	
	4	함수 마법사	날짜와 시간 함수(TODAY, TIME, MINUTE)	
11	1	함수 마법사	텍스트 함수(LEFT, RIGHT, MID)	
	2	함수 마법사	논리 함수(IF, AND, OR)	
	3	함수 마법사	수학/삼각/통계 함수(SUM, AVERAGE..)	
	4	함수 마법사	찾기/참조함수(VLOOKUP, HLOOKUP)	
12	1	분석작업	목표값 찾기, 설정하기	
	2	분석작업	고급 필터, 자동 필터 조건 설정하기	
	3	분석작업	중복 데이터 제거 하기	
	4	분석작업	정렬 및 부분합 지정하기	
01	1	분석작업	피벗 테이블(행, 열, 값, 쪽 설정)	
	2	차트	차트 작성하기(데이터 입력과, 범위 설정)	
	3	차트	차트 작성하기(이중축 설정하기)	
	4	모의 테스트	실전모의고사 1회~2회	
02	1	모의 테스트	실전모의고사 3회~4회	
	2	모의 테스트	실전모의고사 5회~6회	
	3	모의 테스트	실전모의고사 7회~8회	
	4	모의 테스트	실전모의고사 9회~10회	