

컴퓨터 프로그램 차시별 운영 계획서

프로그램명 : 컴퓨터

강사명 : 이해영

대 상	2학년	차 시	1 ~ 32 차시
수업 목표	윈도우 10의 기본 기능을 익힐 수 있다.		
차시	수 업 내 용		유의점 및 자료
1/32	주제	오리엔테이션	
	활동	단계별 미션을 수행하며 배운 내용 확인하기	
2/32	주제	윈도우 10 알아보기	
	활동	윈도우 10의 바탕 화면의 기능과 앱을 실행하는 방법 알아보기,	
3/32	주제	창 다루기	
	활동	앱을 실행한 후 창의 위치와 크기 조절하기, 스냅 기능 이용하기,	
4/32	주제	키보드의 키 익히기	
	활동	키보드 키의 명칭과 사용 용도 알아보기, 간단한 문서 작성하기	
5/32	주제	그림판 3D로 캐릭터 디자이너 되기	
	활동	그림판 3D 앱 실행하기, 화면 구성 살펴보기, 3D세이프에서 3D로 그리기로 그림 그리기	

대 상	2학년		차 시	1 ~ 32 차시
수업 목표	플레이 헨리 사이트에서 애니메이션 동화를 만들 수 있다.			
차시	수업 내용			유의점 및 자료
6/32	주제	그림판 3D로 미래 세상 상상하기		
	활동	3D 라이브러리에서 원하는 개체를 삽입한 후 크기와 위치 방향 설정하기, 미래 세상 꾸미기		
7/32	주제	애니메이션으로 동화 만들기 1		
	활동	플레이헨리 사이트 접속하고 데모 버전 클릭하기, 간단한 메뉴 사용 방법 익히기		
8/32	주제	애니메이션으로 동화 만들기 2		
	활동	무대 변경 후 캐릭터 만들기, 캐릭터를 무대로 등장시킨 후 대사 입력하고 제스처 변경		
9/32	주제	애니메이션으로 동화 만들기 3		
	활동	무대 세팅하고 액터 등장시키기, 액션 적용하기, 씬 추가하고 소품 세팅하기		
10/32	주제	내가 만든 작품 발표하기		
	활동	내가 완성한 애니메이션 동화 발표하기		

대 상	2학년	차 시	1 ~ 32 차시
수업 목표	문서 작성의 기본 기능을 익힐 수 있다		
차시	수업 내용		유의점 및 자료
11/32	주제	글자의 생김새가 달라요	
	활동	제목 입력 후 글자 속성을 변경하여 제목 슬라이드 완성하기	
12/32	주제	표어 만들기	
	활동	내용 입력하기, 원하는 부분 블록 설정하기, 글자 효과(그림자, 반사, 네온, 변환) 주기	
13/32	주제	파일 저장하기	
	활동	간단한 문서 작성하기, 파일 저장하기, 저장한 파일 불러오기, 교사용 pc로 파일 전송하기	
14/32	주제	우리반 이름표 만들기 1	
	활동	도형 삽입 후 크기와 위치를 정하고 도형 속성 변경하기, 도형 복사하기, 친구 이름 입력하기	
15/32	주제	우리반 이름표 만들기 2	
	활동	이름표 파일 불러오기, 슬라이드 복제하기, 이름 수정하기, 파일 완성하고 저장하기	

대 상	2학년	차 시	1 ~ 32 차시
수업 목표	순차구조와 반복구조를 알 수 있다.		
차시	수업 내용		유의점 및 자료
16/32	주제	곤충 도감 만들기 1	
	활동	인터넷에서 곤충 검색하여 이미지 찾기, 이미지 복사하여 한쇼에 붙여넣고 내용 입력하기	
17/32	주제	곤충 도감 만들기 2	
	활동	파일 불러오기, 슬라이드 추가하여 곤충 도감 완성하기 (이미지 복사와 붙여넣기)	
18/32	주제	초성 퀴즈	https://code.org/
	활동	한쇼 실행하고 제목 입력하기, 슬라이드 3장을 추가하고 각 슬라이드에 한 문제씩 입력하기	
19/32	주제	초성 퀴즈	
	활동	애니메이션을 적용할 개체를 선택 한 후 애니메이션 효과 적용하기 (나타내기, 끝내기)	
20/32	주제	초성 퀴즈 대결	
	활동	초성 퀴즈 파일 완성하여 저장하고 교사용 pc로 전송하기, 친구들이 만든 문제 다함께 풀기	

대 상	2학년	차 시	1 ~ 32 차시
수업 목표	code.org에서 미션을 수행하며 순차구조와 반복구조를 알 수 있다.		
차시	수업 내용		유의점 및 자료
21/32	주제	움직이는 gif 만들기	
	활동	미리캔버스 실행하기, 요소-애니에서 원하는 요소 삽입 후 크기 위치 지정하기, 텍스트 추가	
22/32	주제	생일 카드 만들기	
	활동	애니 요소 삽입 편집하기, 애니메이션 효과 적용하기, 배경 음악 삽입하기, 저장 및 다운로드	
23/32	주제	코딩 체험하기	
	활동	크롬 실행하기, code.org 사이트 들어가기, 앵그리 버드로 프로그래밍하기 클릭, 미션 수행하기	
24/32	주제	코딩 체험하기	
	활동	크롬 실행하기, 코드닷오알지 사이트 들어가기, 스크랏을 사용한 루프 클릭하여 미션 수행하기	
25/32	주제	코딩 체험하기	
	활동	크롬 실행하기, 코드닷오알지 사이트 들어가기, 스크랏으로 디버깅을 클릭하여 미션 수행하기	

대 상	2학년	차 시	1 ~ 32 차시
수업 목표	엔트리로 코딩의 기본 개념을 익힐 수 있다.		
차시	수업 내용		유의점 및 자료
26/32	주제	엔트리와 만나요	
	활동	엔트리의 화면 구성 알아보기, 오브젝트 추가/삭제하기, 배경넣기, 모양 추가하기	
27/32	주제	계절 여행 1	
	활동	장면 추가하기, 각 장면에 계절에 어울리는 배경과 오브젝트 추가하기	
28/32	주제	계절 여행 2	
	활동	각 장면에 두 개의 이동 단추 오브젝트 추가하기, 버튼을 눌러 이전 화면, 다음 화면으로 이동하기	
29/32	주제	바닷 속 친구들	
	활동	물고기 오브젝트 추가하기, 오브젝트의 회전 방식 변경하기, 쉬지 않고 계속 움직이는 물고기 코딩	
30/32	주제	원격 조정 자동차 만들기	
	활동	자동차 오브젝트 추가하기, 위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽 방향키를 이용해 자동차를 원격 조정하기	