

2017 (컴퓨터 심화)부 1학기 연간지도계획서

강 사 : 이혜영(인)

분기	월		주 제	학 습 내 용	준 비 물	
	주	주				
1	3월	1	ITQ 한글 답안 작성 요령	ITQ 한글 자격시험 유의사항 및 답안 작성 요령 알아보기		
		2	스타일 기능 연습	스타일 지정하기, 실전 연습 문제 연습하기		
		3	표 작성하기	표 만들고 속성 변경하기		
		4	표 작성하기 연습	표 만들고 속성 변경하기		
	4월	1	표 실전 문제 연습	표 실전 연습 문제 연습하기		
		2	차트 만들기 1	차트를 만들고 차트 제목 서식 배경 지정하기		
		3	차트 만들기 2	범례 축 제목 서식 지정하기		
		4	차트 만들기 연습	차트 실전 연습 문제 연습하기		
	5월	1	도형 그리기 1	도형 그리고 크기 변경하기, 채우기와 선 속성 바꾸기, 글상자 만들기		
		2	도형 그리기 2	그림과 글맵시 삽입하기, 하이퍼링크 지정하기		
		3	도형 그리기 연습	도형 그리기 실전 연습 문제 연습하기		
		4	문서작성 능력평가1	내용 입력, 머리말 삽입, 그림 자르기, 책갈피/덧말 넣기		
	2	6월	1	문서작성 능력평가2	문단 번호 모양 지정, 여백 설정하기	
			2	문서작성 능력평가 연습	문서 작성 능력평가 실전 연습문제 연습	
			3	문서작성 능력평가 연습	문서 작성 능력평가 실전 연습문제 연습	
			4	문서작성 능력평가3	표 입력하고 속성 변경하기	
7월		1	문서작성 능력평가3	셀 배경색(그라데이션 적용하기), 표 테두리 변경		
		2	기출 문제 연습	주어진 시간 내에 기출 문제 연습하기		
		3	기출 문제 연습	주어진 시간 내에 기출 문제 연습하기		
		4	기출 문제 연습	주어진 시간 내에 기출 문제 연습하기		

2017 (컴퓨터 심화)부 2학기 연간지도계획서

강 사 : 이 혜 영(인)

분기	월 / 주		주 제	학 습 내 용	준 비 물
	월	주			
3	9월	1	스크래치	스크래치 화면 구성 익히기	
		2	스프라이트 삽입/삭제	무대 배경 지정 및 스프라이트 삽입/삭제 방법 익히기	
		3	파일 불러오기	스크립트 블록 연결 및 연결 삭제 방법 익히기	
		4	웃입히기 만들기	스크립트의 위치값을 이해하여 웃입히기 게임 제작하기	
	10월	1	자기소개 프로젝트	형태탭의 말하기 블록을 이용하여 자기 소개 프로젝트 제작하기	
		2	변신술	스프라이트의 모양을 변경하여 변신술 프로젝트 완성하기	
		3	스승의 날 카드 만들기	선생님께 감사하는 마음을 생각하며 스승의 날 카드 프로젝트 제작하기	
		4	무대 배경 바꾸기	무대 배경의 순서 변경 및 이름 수정과 스프라이트를 이용한 무대 배경의 변경 방법 익히기	
4	11월	1	원격 조정기 만들기	방향키로 자동차의 전/후진 및 좌/우 회전하는 방법을 익혀 원격 조정 자동차 프로젝트 만들기	
		2	캐릭터 제작하기1	그리기 도구의 활용법을 익혀 나만의 캐릭터 만들기	
		3	캐릭터 제작하기2	그리기 도구의 활용법을 익혀 나만의 캐릭터 만들기	
		4	동화 뒷이야기 만들기	자신이 만든 캐릭터를 이용하여 동화책 뒷 이야기 만들기	
	12월	1	임의로 움직이는 물고기	임의의 속도와 방향으로 움직이는 물고기 만들기	
		2	헤엄치는 물고기	바닷속을 헤엄치는 물고기를 만들고 특정 색에 닿을 경우 방향을 바꾸는 방법 익히기	
		3	조건문의 이해	조건문의 다양한 경우 발표하고 조건문이 들어가는 알고리즘 만들기	
		4	조건문의 이해	자신이 만든 알고리즘 스크래치로 구현하기	