

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	실생활에 적용하는 한글	강 사 명	황 운 정
		교육시간	수,금 10:00 - 12:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	한글 2020을 사용하여, 실생활에 사용할 수 있는 문서 작성법을 익힌다.		
재 료 비	-		
교 재 비	-		
준 비 물	필기도구, 노트		
참고사항	-		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용	
1차시	한글 2020 작성하고 저장	한글 문서 작성하고 저장하기	
2차시	글자 모양 꾸미기	글자 모양 꾸미기, 내용이나 모양 복사하기	
3차시	클립아트 다루기	그리기 조각과 클립아트 삽입하기	
4차시	이미지 다루기	인터넷 상에 있는 그림 삽입하기	
5차시	사진 앨범 만들기	사진 앨범 만들기, 한자와 기호 삽입하기	
6차시	글맵시 다루기	글맵시로 글자에 맵시내기	
7차시	표 기초 1	표 - 크기 조정, 셀 합치기/나누기	
8차시	표 기초 2	표 - 줄/칸, 표 만들기	
9차시	표 심화 1	표-표 스타일과 속성 설정하기, 용지 설정하기	
10차시	표 심화 2	공문서 형식에 맞춘 표 만들기	
11차시	한글 자격증 맞보기 1	워드 3급 실기 자격증 맞보기 1회	
12차시	한글 자격증 맞보기 2	워드 3급 실기 자격증 맞보기 2회	
13차시	벽보 만들기 1	표 자동 채우기로 직원 구함 벽보, 과외 벽보 만들기	
14차시	벽보 만들기 2	그리기 조각으로 CCTV 벽보, 흡연 금지 벽보 만들기	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	파워포인트 디자인 실무 강의	강 사 명	노 미 애
		교육시간	화,목 11:00 - 13:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	파워포인트의 기본적 기능을 학습하고 강력한 그래픽 제작/편집 기능을 활용하여 감각적인 PPT 템플릿은 물론 인포그래픽, 카드 뉴스, 유튜브 섬네일 등 다양한 이미지 콘텐츠 제작을 학습한다.		
재 료 비	-		
교 재 비	※ 파워포인트 디자인 실무 강의 with 신프로/한빛미디어/정가 18,000원/할인가 16,200원 (단체구입,개별구입 선택가능)		
준 비 물	※ 교재와 필기구		
참고사항	※ 강사와 함께 배울 내용 실습 ※ 개인별로 실습과 질문 ※ 교재(혹은 필기)로 총정리		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용	
1차시	파워포인트 기본기	파워포인트 화면구성과 작업환경설정	
2차시	파워포인트 핵심 디자인	효과적인 텍스트 활용을 위한 필수 기능	
3차시	파워포인트 핵심 디자인	유용한 도형 활용하기	
4차시	파워포인트 핵심 디자인	디자인 요소로 선 활용하기	
5차시	파워포인트 핵심 디자인	그라데이션 활용하기	
6차시	파워포인트 핵심 디자인	디자인의 완성, 레이아웃 정리하기	
7차시	파워포인트 핵심 디자인	이미지 활용하기	
8차시	파워포인트 다양한 디자인	탁월한 표 디자인과 그래프 디자인	
9차시	파워포인트 다양한 디자인	도식/도해 디자인	
10차시	파워포인트 다양한 디자인	템플릿 디자인하기 1	
11차시	파워포인트 다양한 디자인	템플릿 디자인하기 2	
12차시	파워포인트 다양한 디자인	카드 뉴스 디자인	
13차시	파워포인트 다양한 디자인	행사 홍보용 포스터 디자인	
14차시	파워포인트 다양한 디자인	유튜브 섬네일 만들기	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	초보자를 위한 엑셀 기초	강 사 명	곽 현 옥
		교육시간	화,목 14:00 - 16:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 학습을 통하여 스프레드시트 능력 활용</li> <li>- 도표형태의 표 계산이나 데이터베이스 관리 등을 하는 프로그램 기능 활용</li> </ul>		
재 료 비	-		
교 재 비	※ 스마트정보화12 엑셀 2016-렉스미디어닷컴 12,000원(개별 또는 단체구입)		
준 비 물	-		
참고사항	※ 단체 대면교육 또는 비대면 교육		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용	
1차시	엑셀 시작하기	엑셀의 화면구성, 데이터입력	
2차시	워크시트 관리	셀 삽입, 행과 열 조정, 시트조정, 셀 이동복사	
3차시	서식지정	실생활에 맞는 사용자서식 지정	
4차시	데이터편집	셀서식 지정, 유효성검사, 결재란 작성, 인쇄	
5차시	필터 개념 이해	자동필터와 고급필터	
6차시	필터 개념 이해	중복데이터 제거 및 필터	
7차시	부분합 이해	정렬 및 부분합	
8차시	함수이해	기초함수 이해	
9차시	함수이해	실무함수 이해	
10차시	함수정리	실무함수 이해	
11차시	함수정리	실무함수 이해	
12차시	차트구성 이해	그래프 편집(제목, 범례, 축변경 등)	
13차시	차트구성 이해	원형차트 편집	
14차시	피벗테이블 이해	피벗테이블 만들기, 데이터분석하기	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과정명	엑셀실무활용 속성과외	강사명	노미애
		교육시간	월,수 13:30 - 15:30 (주 2회)
강의개요 및 목표	엑셀의 핵심 기능과 실생활에 바로 응용할 수 있도록 활용법을 익히고 학습한 내용을 바로 쓸 수 있도록 단계별 예제로 실습하고 학습한다.		
재료비	-		
교재비	※ 엑셀의 신과 함께 하는 난생처음 실무엑셀 속성과외 / 황금부엉이 / 정가 16,500원 / 할인가 14,850원 (단체구입,개별구입 선택가능)		
준비물	※ 교재와 필기구		
참고사항	※ 강사와 함께 배울 내용 실습 ※ 개인별로 실습과 질문 ※ 교재(혹은 필기)로 총정리		
구분	강의주제	강의 범위 및 내용	
1차시	엑셀과 친해지기	다양한 데이터 입력	
2차시	엑셀과 친해지기	채우기 핸들	
3차시	엑셀과 친해지기	표시형식	
4차시	엑셀과 친해지기	엑셀 표/행/열/시트/인쇄	
5차시	기초 함수	기초수식/텍스트 함수	
6차시	기초 함수	날짜/시간/통계함수	
7차시	고급 함수	IF계열 함수	
8차시	고급 함수	참조 함수	
9차시	고급 함수	데이터베이스/배열 수식	
10차시	폼 나는 서식 만들기	셀 서식/조건부 서식	
11차시	폼 나는 서식 만들기	차트/사진/도형	
12차시	똑똑한 데이터 관리법	데이터 유효성 검사	
13차시	똑똑한 데이터 관리법	메모/문서 보호/공유	
14차시	똑똑한 데이터 관리법	정렬/부분합/필터	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과정명	초보자를 위한 컴퓨터 활용	강사명	노미애
		교육시간	화,목 09:00 - 11:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	윈도우의 기본 운영방법을 습득하고 한글문서의 기초와 인터넷 기초를 학습하여 실생활에 응용할 수 있도록 교육한다.		
재료비	-		
교재비	※ 스마트정보화10 윈도우10&인터넷엣지&한글2020/렉스미디어/정가 15,000원/할인가 13,500원(단체구입,개별구입 선택가능)		
준비물	※ 교재와 필기구		
참고사항	※ 강사와 함께 배울 내용 실습 ※ 개인별로 실습과 질문 ※ 교재(혹은 필기)로 총정리		
구분	강의주제	강의 범위 및 내용 (구체적으로 기술)	
1차시	Windows 10	컴퓨터 시작과 종료 / 마우스 조작업과 타자연습	
2차시	Windows 10	시작 메뉴와 창 다루기	
3차시	Windows 10	프로그램 바로 실행하기/개인 설정하기	
4차시	Windows 10	파일과 폴더 다루기	
5차시	Windows 10	보조프로그램 사용하기	
6차시	한글 2016	문서 작성하고 문서 저장/한자와 특수문자 입력	
7차시	한글 2016	글자 모양과 문단 모양 지정하기	
8차시	한글 2016	표 작성하기	
9차시	한글 2016	문단 첫 글자 장식하고 그림 활용하기	
10차시	인터넷	시작 페이지 지정/앱 뷰 추가/즐거찾기	
11차시	인터넷	검색엔진 사용하기	
12차시	인터넷	이메일 사용하기	
13차시	인터넷	뉴스와 TV방송보기, 라디오 방송	
14차시	인터넷	쇼핑과 예약하기	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과정명	블로그 제작 및 운영 & 인스타그램	강사명	김숙
		교육시간	화,목 16:00 - 18:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	세상에 하나밖에 없는 나만의 블로그를 제작하고 운영하는 방법을 학습합니다. 블로그와 함께 요즘 인기있는 인스타그램도 함께 배웁니다.		
재료비	-		
교재비	추후 수업시간에 공지예정		
준비물	USB메모리, 필기도구		
참고사항	※ 기초과정을 이수하신 후 블로그수업에 참여하시면 수월하게 학습하실 수 있습니다. (네이버 아이디/패스워드 필히 메모해오세요)		
구분	강의주제	강의 범위 및 내용 (구체적으로 기술)	
1차시	블로그란/주제설정	블로그컨셉, 스토리보드 작성하기	
2차시	블로그 기본설정	블로그 기본설정하기/카테고리 만들기	
3차시	프로필 제작	프로필 제작하기/모바일 스킨적용	
4차시	블로그 포스팅	블로그 글쓰기/검색이 잘되는 키워드 제목뽑기	
5차시	타이틀 제작	캔바를 이용한 홈페이지형타이틀 제작	
6차시	썸네일 제작	블로그 포스팅에 사용할 썸네일 제작	
7차시	투명위젯 제작	위젯만들고 카테고리 적용하기	
8차시	투명위젯 제작	위젯만들고 카테고리 적용하기	
9차시	메인화면 설정	이미지강조형인 프롤로그형으로 꾸미기	
10차시	인스타그램 시작하기	인스타그램 계정만들기	
11차시	인스타그램에 피드하기	게시글 올리기/해시태그 사용하기	
12차시	친구맺기	팔로우/ 팔로잉에 대해 알아보고 친구맺기	
13차시	카드뉴스 및 영상편집	앱으로 만드는 카드뉴스, 영상편집	
14차시	Q&A	블로그, 인스타그램 총정리	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	초보자를 위한 스마트폰 활용	강 사 명	김 속
		교육시간	화,목 14:00 - 16:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	기본 앱외 스마트폰에 숨겨진 기능과 다양한 앱들을 활용하는 방법에 대해 학습하며, 수료후 스마트폰을 200% 활용할 수 있습니다.		
재 료 비	-		
교 재 비	※ 나만 모르는 스마트폰 비법 / 1월15일 출판 예정(저자:김속) / 15,000원		
준 비 물	※ 안드로이드폰, 필기도구		
참고사항	-		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용 (구체적으로 기술)	
1차시	스마트폰의 활용분야	스마트폰으로 할 수 있는 일들에 대해 이야기해보는 시간입니다.	
2차시	스마트폰용어/기본설정	스마트폰을 사용하다보면 생소한 용어들이 많은데 용어나 기본설정에 대해 알아보는 시간입니다.	
3차시	홈화면정리	스마트폰 홈화면에 아이콘들을 앱폴더안에 정리해봅니다.	
4차시	저장공간 확보하기	스마트폰이 갑자기 느려지거나 앱설치가 안될 때 원인을 알아봅니다.	
5차시	위젯기본활용	위젯기본설정 및 배경화면/잠금화면을 변경합니다.	
6차시	스마트폰 오류해결	스마트폰에서 오류가 발생했을 때 대처방법에 대해 알아봅니다.	
7차시	스마트폰화나면 나도 사진작가	앱을 이용해서 카드뉴스를 제작합니다.	
8차시	스마트폰 파지법	카메라를 사용하여 사진찍을때 파지법과 촬영방법들을 알아봅니다.	
9차시	나만의 스튜디오	갤러리를 200% 활용하는 방법을 배웁니다.	
10차시	카카오톡 기본활용	많이 사용하는 카카오톡의 기본설정과 그 외 유용한 기능에 대해 알아봅니다.	
11차시	유튜브활용	유튜브에서 영상을 시청하거나 재생목록에 추가하는 방법을 배웁니다.	
12차시	미디어앱 활용	오디오파일이나 비디오파일을 편집할 수 있는 기능을 익힙니다.	
13차시	파일전송/동영상 제작	내폰에 파일을 컴퓨터로 이동, 복사/가족사진으로 영상제작하는 시간입니다.	
14차시	Q&A	스마트폰 총정리	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	다같이 배우는 동영상 제작	강 사 명	곽 현 옥
		교육시간	월,수 14:00 - 16:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	사진 및 영상을 촬영 편집하여 실생활에 활용		
재 료 비	-		
교 재 비	-		
준 비 물	※ 스마트폰		
참고사항	※ 단체 대면교육 또는 비대면 교육		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용 (구체적으로 기술)	
1차시	프로그램 소개	영상편집프로그램 소개와 저작권 소개	
2차시	사진편집보정	저작권 없는 이미지와 음악으로 간단한 영상제작	
3차시	영상편집	사진 및 비디오 촬영과 퀄리티를 높이기 위한 편집 보정	
4차시	영상편집	영상효과 삽입과 출력형식알기, 영상분할, 텍스트 삽입	
5차시	영상편집	영상추가와 삭제, 레이어 편집, 효과 삽입	
6차시	영상편집	에셋스토어 음악 삽입과 내레이션 실습	
7차시	영상편집	사진과 영상의 모자이크 효과 및 크로마키 효과	
8차시	영상편집	영상속도제어 및 마스크효과	
9차시	영상편집	뉴스형 영상 제작	
10차시	유튜브 관리	유튜브 가입 채널 관리, 썸네일 편집	
11차시	음악 편집	유튜브 채널아트 편집	
12차시	영상제작	개인 작품을 위한 편집제작	
13차시	업로드 및 홍보	작품 업로드(유튜브, sns 등)	
14차시	작품발표	평가 및 작품 발표회	



# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	생각하는대로 만드는 3D프린팅	강 사 명	최 승 연
		교육시간	화,목 10:00 - 12:00 (주 2회)
강의개요 및 목표	입체적인 3차원 형상의 데이터를 틴커캐드 프로그램을 활용하여 표현하고 3D프린터로 실물을 제작하기		
재 료 비	-		
교 재 비	메이커 다운샘의 틴커캐드 시작하기*더 알아보기*응용하기 (영진닷컴, 13,000원, 개별구입)		
준 비 물	필기구(수강생)		
참고사항	온라인 프로그램 틴커캐드를 이용하므로 인터넷 사용 가능 학습실 필요		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용 (구체적으로 기술)	
1차시	3D프린터 이론, 틴커캐드 가입	3D프린터의 역사, 디자인 기초실습	
2차시	도형의 기본기능, 기초명령어	틴커캐드의 기본명령어 익히기	
3차시	디자인 기초실습	도형의 기초 활용하기	
4차시	디자인 기초실습	복사기능 활용하기	
5차시	프린터 기초실습	3D 프린터 구조 및 사용법	
6차시	프린터 기초실습	슬라이스 프로그램 배우기	
7차시	작품만들기 실습	로켓만들기	
8차시	작품만들기 실습	동근 창문집 만들기	
9차시	작품만들기 실습	컵 만들기	
10차시	작품만들기 실습	눈꽃 디자인하기	
11차시	작품만들기 실습	연필꽃이 만들기	
12차시	작품만들기 실습	손그림을 활용한 도장만들기	
13차시	작품만들기 실습	에펠탑 만들기	
14차시	작품만들기 실습	나만의 작품 만들어 보기	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	생각이 자라나는 초등 코딩교실(저학년)	강 사 명	황 명 균
		교육시간	월 16:00 ~ 18:00 (주1회)
강의개요 및 목표	4차산업 진로교육의 핵심교육인 코딩교육을 엔트리 블록 코딩학습으로 쉽게 이해하는데 목적이 있다.		
재 료 비	-		
교 재 비	-		
준 비 물	노트북		
참고사항	-		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용	
1차시	코딩교육이란?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 코딩교육이란?</li> <li>- 컴퓨팅적인 사고력이란?</li> <li>- 엔트리 블록코딩 이해하기</li> </ul>	
2차시	매력 뽀뽀 스케이트 보드 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2개 이상의 오브젝트를 사용해 블록코딩 완성하기</li> <li>- 게임테마보드의 버튼 활성화법을 익히기</li> <li>- 보드 움직임 코딩하기</li> <li>- 뛰는 사람 움직이고 방향 전환 코딩하기</li> </ul>	
3차시	커져라 터져라 풍선	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 알록달록 풍선 만들기</li> <li>- 들판에서 하늘로 올라가는 풍선</li> <li>- 풍선을 클릭해서 터뜨리기</li> <li>- 일정하지 않은 속도로 올라가도록 코딩하기</li> <li>- 풍선 클릭시 재미있는 소리를 재생해 보기</li> <li>- 풍선 클릭시 풍선이 더욱더 커지도록 만들어 보기</li> <li>- 오브젝트를 추가하고 복제되도록 만들어 보기</li> </ul>	
4차시	미로대탈출	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미로를 날아다니는 수많은 용들</li> <li>- 용을 물리칠 수 있는 칼</li> <li>- 미로를 탈출하려는 왕자</li> <li>- 게임테마보드를 칼로 꾸며보기</li> </ul>	
5차시	미로대탈출	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 성공과 실패를 알리는 미로</li> <li>- 목숨 변수 만들어 보기</li> <li>- 복제본이 나타나는 시간을 조절해 보기</li> <li>- 오브젝트를 추가하여 미로 안에 다른 장애물 만들어 보기</li> </ul>	
6차시	우당탕탕 우주전쟁	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마우스포인터를 따라다니는 전투기</li> <li>- 전투기에서 발사되는 총알</li> <li>- 화면 위에서 내려오는 우주괴물</li> <li>- 게임결과 말해주기</li> </ul>	
7차시	우당탕탕 우주전쟁	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 우주괴물이 닿으며 전투기가 힘을 잃듯 깜박거리는 효과 넣어보기</li> <li>- 우주괴물 오브젝트를 더 많이 나오게 하여 게임의 난이도를 올려보기</li> <li>- 아이템 오브젝트를 추가하여 게임을 더 재미있게 만들어 보기</li> </ul>	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과 정 명	생각이 자라나는 초등 코딩교실(고학년)	강 사 명	황 명 균
		교육시간	수 16:00 ~ 18:00 (주1회)
강의개요 및 목표	4차산업 진로교육의 핵심교육인 코딩교육을 엔트리 블록 코딩학습으로 쉽게 이해하는데 목적이 있다.		
재 료 비	-		
교 재 비	-		
준 비 물	노트북		
참고사항	-		
구 분	강의주제	강의 범위 및 내용	
1차시	코딩교육이란?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 코딩교육이란?</li> <li>- 컴퓨팅적인 사고력이란?</li> <li>- 엔트리 블록코딩 이해하기</li> </ul>	
2차시	매력 뽀뽀 스케이트 보드 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2개 이상의 오브젝트를 사용해 블록코딩 완성하기</li> <li>- 게임테마보드의 버튼 활성법을 익히기</li> <li>- 보드 움직임 코딩하기</li> <li>- 뛰는 사람 움직이고 방향 전환 코딩하기</li> </ul>	
3차시	커져라 터져라 풍선	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 알록달록 풍선 만들기</li> <li>- 들판에서 하늘로 올라가는 풍선</li> <li>- 풍선을 클릭해서 터뜨리기</li> <li>- 일정하지 않은 속도로 올라가도록 코딩하기</li> <li>- 풍선 클릭시 재미있는 소리를 재생해 보기</li> <li>- 풍선 클릭시 풍선이 더욱더 커지도록 만들어 보기</li> <li>- 오브젝트를 추가하고 복제되도록 만들어 보기</li> </ul>	
4차시	미로대탈출	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미로를 날아다니는 수많은 용들</li> <li>- 용을 물리칠 수 있는 칼</li> <li>- 미로를 탈출하려는 왕자</li> <li>- 게임테마보드를 칼로 꾸며보기</li> </ul>	
5차시	미로대탈출	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 성공과 실패를 알리는 미로</li> <li>- 목숨 변수 만들어 보기</li> <li>- 복제본이 나타나는 시간을 조절해 보기</li> <li>- 오브젝트를 추가하여 미로 안에 다른 장애물 만들어 보기</li> </ul>	
6차시	우당탕탕 우주전쟁	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마우스포인터를 따라다니는 전투기</li> <li>- 전투기에서 발사되는 총알</li> <li>- 화면 위에서 내려오는 우주괴물</li> <li>- 게임결과 말해주기</li> </ul>	
7차시	우당탕탕 우주전쟁	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 우주괴물이 닿으며 전투기가 힘을 잃듯 감박거리는 효과 넣어보기</li> <li>- 우주괴물 오브젝트를 더 많이 나오게 하여 게임의 난이도를 올려보기</li> <li>- 아이템 오브젝트를 추가하여 게임을 더 재미있게 만들어 보기</li> </ul>	

# 2023년도 1기 시민정보화교육 강의계획서

과정명	나도 할 수 있다! 소프트웨어 코딩	강사명	오성표
		교육시간	금 14:00 ~ 16:00 (주1회)
강의개요 및 목표	스크래치 3을 통해 프로그래밍 언어에 담겨 있는 기본적인 개념들을 익히고, 컴퓨팅 사고력을 이해하고 문제 해결에 이를 적용합니다.		
재료비	-		
교재비	-		
준비물	-		
참고사항	-		
구분	강의주제	강의 범위 및 내용	
1차시	스크래치 기본 사용법	회원가입, 시작하기, 블록 사용법, 처음 만들기, 저장, 사막 걷는 고양이	
2차시	스크래치 기본 사용법 활용	작은별 따라부르기	
3차시	변수와 연산, 리스트	자료형, 연산, 변수 이론과 예제, 리스트 음식 리스트, 한자 리스트	
4차시	제어	조건, 중첩, 천자문 공부 코딩, 반복, 도형 그리기	
5차시	함수1	함수 호출과 실행, 멀티태스킹, 크기와 이동을 함수로 별 그리기, 다각형 그리기 1.	
6차시	함수2	함수2	
7차시	메시지, 복제, 난수, 재귀 호출, 게임 프로그래밍	메시지, 임의의 양의 정수까지 더하기 동그라미와 네모 게임	