

2022학년도 방과후학교 5월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			1-2학년	지도 기간	2022.5.1-5.31	
지 도 목 표			• 정확한 타자 글쇠를 익히고 올바른 컴퓨터 활용방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다.			
차시별 지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물	
5	2	1	그림판 3D로 캐릭터 디자이너 되기	그림판 3D의 개체를 여러 방향으로 회전하고, 앞뒤로 이동하는 방법을 알아본다.		
	4	2		스티커와 브러시를 이용하여 나만의 캐릭터를 만들어 본다.		
	5	3	어 린 이 날			
	9	4	그림판 3D로 우주 비행사 되기	3D 라이브러리에서 원하는 3D 개체를 가져오는 방법을 알아본다.		
	11	5		3D 개체를 자유자재로 회전하고 이동해 본다.		
	12	6	계산기 앱으로 은행원 되기	계산기 앱으로 돈을 계산하고 날짜를 계산해 본다.		
	16	7		계산기 앱으로 길이를 변환하고 환율을 계산해 본다.		
	18	8	날씨 앱으로 기상 캐스터 되기	날씨 앱으로 여러 가지 날씨 정보를 확인해 본다.		
	19	9		인터넷에서 미세먼지 정보를 검색해 본다.		
	23	10	지도 앱으로 관광 가이드 되기	지도 앱으로 원하는 곳을 검색해 본다.		
	25	11		지도 앱으로 길 찾기를 해본다.		
	26	12	비디오 편집기 앱으로 유튜버 되기	비디오 편집기 앱에 사진과 비디오 파일을 추가해 본다.		
	30	13		비디오 파일을 잘라서 삭제하고 제목 카드를 추가해 본다.		

2022학년도 방과후학교 5월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			3-4학년	지도 기간	2022.5.1-5.31	
지 도 목 표			<ul style="list-style-type: none">파워포인트, 한글, 엑셀의 다양한 기능을 익혀 문서작성능력을 키울 수 있다.스크래치3.0 프로그램을 통해 창의적 사고 및 체계적 추론을 배울 수 있다.			
차시별 지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물	
5	2	1	워드아트 삽입	워드아트를 삽입하는 방법을 알아본다.		
	4	2		삽입된 워드아트에 대해 다양한 서식을 적용해 본다.		
	5	3	어 린 이 날			
	9	4	동영상 삽입 및 하이퍼링크 지정	슬라이드에 동영상을 삽입하는 방법을 알아본다.		
	11	5		하이퍼링크를 적용하는 방법을 알아본다.		
	12	6	스크래치3.0 코딩	스프라이트 좌우 회전 방식의 변경 방법을 알아본다.		
	16	7	애니메이션 및 화면 전환 효과 지정	애니메이션 효과를 지정하는 방법을 알아본다.		
	18	8		화면 전환 효과를 지정하는 방법을 알아본다.		
	19	9	스크래치3.0 코딩	난수의 사용법으로 임의의 속도 및 방향을 지정하는 방법을 알아본다.		
	23	10	슬라이드 마스터	도형을 이용하여 슬라이드 마스터에 제목을 만들어 본다.		
	25	11		슬라이드 마스터에 그림을 삽입하고 슬라이드 번호를 지정하는 방법을 알아본다.		
	26	12	스크래치3.0 코딩	특정 스프라이트에 닿았을 경우 모양 숨김 및 특정 위치에서 다시 표시하는 방법을 알아본다.		
30	13	종합평가	9-15차시에서 배운 내용을 평가해 본다.			

2022학년도 방과후학교 5월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			4-6학년	지도 기간	2022.5.1-5.31	
지 도 목 표			• 한글, 파워포인트, 엑셀, 포토샵, 스크래치3.0 프로그램 등의 다양한 기능들을 익혀 국가공인 자격증(ITQ, GTQ, SW코딩자격)을 취득할 수 있다.			
차시별 지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물	
5	2	1	도형 슬라이드	스마트 아트 삽입하는 방법에 대해 알아본다.		
	4	2		① 도형을 작성해보고 그룹지정에 대해 알아본다.		
	5	3	어 린 이 날			
	9	4	도형 슬라이드	② 도형을 작성해보고 그룹지정에 대해 알아본다.		
	11	5		① ② 도형에 애니메이션을 설정해 본다.		
	12	6	스크래치3.0 코딩	스프라이트 좌우 회전 방식의 변경 방법을 알아본다.		
	16	7	ITQ 파워포인트	모의고사 1회를 조건에 맞게 완성해 본다.		
	18	8		모의고사 1회를 조건에 맞게 완성해 본다.		
	19	9	스크래치3.0 코딩	난수의 사용법으로 임의의 속도 및 방향을 지정하는 방법을 알아본다.		
	23	10	ITQ 파워포인트	모의고사 2회를 조건에 맞게 완성해 본다.		
	25	11		모의고사 2회를 조건에 맞게 완성해 본다.		
	26	12	스크래치3.0 코딩	특정 스프라이트에 닿았을 경우 모양 숨김 및 특정 위치에서 다시 표시하는 방법을 알아본다.		
	30	13	ITQ 파워포인트	모의고사 3회를 조건에 맞게 완성해본다.		