

2025학년도 늘봄학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터	지도 시수	주 3회, 13시수
대 상			1-2학년(맞춤형)	지도 기간	2025.4.1-4.30
지 도 목 표			• 정확한 타자 글쇠를 익히고 올바른 컴퓨터 활용방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다.		
지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
4	2	1	메모장으로 이모티콘 만들기	글꼴 서식을 변경하기	
	4	2		글자 입력하기	
	7	3		특수문자를 입력해 이모티콘 만들기	
	9	4	계산기로 수학 문제 풀기	계산기의 화면 구성 알아보기	
	11	5		날짜 계산 알아보기	
	14	6		통화 환율 알아보기	
	16	7	그림판으로 피자 그리기	그림판의 화면 구성 알아보기	
	18	8		그림판에서 맛있는 피자 그려보기	
	21	9		선택 도구를 이용하여 피자를 조각내기	
	23	10	알림 영역 활용하기	알림 영역의 화면 구성 알아보기	
	25	11		집중 세션을 설정해 집중 타자 연습하기	
	28	12		시계 앱 알아보기	
	30	13	중간점검	1~8차시까지 배운 내용 복습하기	

2025학년도 늘봄학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터	지도 시수	주 3회, 13시수
대 상			3-4학년(중급)	지도 기간	2025.4.1-4.30
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.		
지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
4	2	1	도형 삽입 및 복사	도형 삽입하기	
	4	2		도형 반듯하게 복사하기	
	7	3	스크래치 코딩	스프라이트의 삽입 및 삭제 방법 알아보기	
	9	4	도형 점 편집	편집 기능을 이용하여 도형의 모양 변형하기	
	11	5	기호 및 한자 입력	기호와 한자 입력하는 방법 알아보기	
	14	6	온라인 코딩 교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	16	7	그림 삽입	그림을 삽입하기	
	18	8		삽입한 그림의 불필요한 영역 자르기	
	21	9	스크래치 코딩	스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법 알아보기	
	23	10	스마트 아트 삽입	스마트 아트 기능 이해하기①	
	25	11		스마트 아트 기능 이해하기②	
	28	12	온라인 코딩 교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	30	13	중간점검	그동안 배운 기능 복습하기	

2025학년도 늘봄학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터	지도 시수	주 3회, 13시수
대 상			3-6학년(자격증)	지도 기간	2025.4.1-4.30
지 도 목 표			• 한글, 파워포인트, 엑셀, 스크래치3.0 프로그램 등의 다양한 기능들을 익혀 국가공인 자격증(DIAT, ITQ, SW코딩자격)을 취득할 수 있다.		
시수별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
4	2	1	[슬라이드1] 그림 및 텍스트 상자	텍스트 상자를 삽입하기①	
	4	2		텍스트 상자를 삽입하기②	
	7	3	스크래치 코딩	스프라이트의 삽입 및 삭제 방법 알아보기	
	9	4	[슬라이드1]애니메이션	애니메이션 지정하기	
	11	5	[슬라이드2]소제목 도형	도형을 삽입한 후 서식 지정하기①	
	14	6	온라인 코딩 교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	16	7	[슬라이드2]소제목 도형	도형을 삽입한 후 서식 지정하기②	
	18	8		도형을 다른 슬라이드에 복사하기	
	21	9	스크래치 코딩	스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법 알아보기	
	23	10	[슬라이드2] 본문 도형	도형을 복사하고 실행 단추 삽입하기	
	25	11	[슬라이드2]스마트아트	스마트 아트 작성 및 스타일 지정하기	
	28	12	온라인 코딩 교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	30	13	[슬라이드2]스마트아트	애니메이션 지정하기	