

2022학년도 방과후학교 6월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 14차시
대 상			1-2학년	지도 기간	2022.6.1-6.30
지 도 목 표			• 정확한 타자 글씨를 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
6	1	1	지 방 선 거 일		
	2	2	마이크로 소프트 스토어	마이크로 소프트 스토어에서 원하는 앱을 검색해 본다.	
	6	3	현 총 일		
	8	4	마이크로 소프트 스토어	앱을 설치하고 실행하는 방법을 알아본다.	
	9	5	마이크로 소프트 엣지로 정보 검색사 되기	엣지 앱으로 인터넷을 여행하는 방법을 알아본다.	
	13	6		웹 페이지에 나만의 메모를 추가하여 공유하는 방법을 알아본다.	
	15	7	이메일 전송하는 우편집배원 되기	이메일 계정을 만들어 본다.	
	16	8		이메일을 보내고 받은 이메일을 확인하는 방법을 알아본다.	
	20	9	네이버 블로그로 파워 블로거 되기	내 블로그에 접속하여 글을 써본다.	
	22	10		내 블로그의 기본 설정을 바꾸는 방법을 알아본다.	
	23	11	유니버로 레크레이션 지도자 되기	유니버 사이트에 접속하는 방법을 알아본다.	
	27	12		유니버에서 원하는 서비스를 자유롭게 이용해 본다.	
	29	13	인터넷 게임으로 프로그래머 되기	어린이안전게임 사이트에 접속하여 이용해 본다.	
	30	14		외국 학습 게임 사이트에 접속하여 이용해 본다.	

2022학년도 방과후학교 6월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 14차시
대 상			3-4학년	지도 기간	2022.6.1-6.30
지 도 목 표			• 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
6	1	1	지 방 선 거 일		
	2	2	스크래치3.0 코딩	특정 스프라이트에 닿았을 경우 모양 숨김 및 특정 위치에서 다시 표시하는 방법을 알아본다.	
	6	3	현 충 일		
	8	4	표 작성	표를 만든 후 스타일을 적용하고 내용을 입력하는 방법을 알아본다.	
	9	5	스크래치3.0 코딩	방향키에 따른 모양 변경과 함께 해당 방향으로 이동하는 방법을 알아본다.	
	13	6	표 작성	표 내용을 정렬하고 셀을 병합하는 방법을 알아본다.	
	15	7	차트 작성	차트를 만드는 방법을 알아본다.	
	16	8	스크래치3.0 코딩	고양이의 점프 동작 및 점프 높이를 수정하는 방법을 알아본다.	
	20	9	차트 작성	차트의 스타일을 지정하는 방법을 알아본다.	
	22	10		차트 구성 요소를 이해하고 변경하는 방법을 알아본다.	
	23	11	스크래치3.0 코딩	공 튀어넘기 게임을 만드는 방법을 알아본다.	
	27	12	도형 병합	도형병합기능을 이용하여 새로운 도형을 만들어 본다.	
	29	13		도형빼기기능을 이용하여 새로운 도형을 만들어 본다.	
	30	14	스크래치3.0 코딩	특정 스프라이트에 닿았을 경우 모두 멈추거나 숨기는 기능에 대해 알아본다.	

2022학년도 방과후학교 6월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)		지도 시수		주 3회, 14차시	
대 상			4-6학년		지도 기간		2022.6.1-6.30	
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
6	1	1	지 방 선 거 일					
	2	2	스크래치3.0 코딩		특정 스프라이트에 닿았을 경우 모양 숨김 및 특정 위치에서 다시 표시하는 방법을 알아본다.			
	6	3	현 충 일					
	8	4	ITQ 파워포인트		모의고사 3회를 조건에 맞게 완성해본다.			
	9	5	스크래치3.0 코딩		방향키에 따른 모양 변경과 함께 해당 방향으로 이동하는 방법을 알아본다.			
	13	6	ITQ 파워포인트		모의고사 4회를 조건에 맞게 완성해본다.			
	15	7			모의고사 4회를 조건에 맞게 완성해본다.			
	16	8	스크래치3.0 코딩		고양이의 점프 동작 및 점프 높이를 수정하는 방법을 알아본다.			
	20	9	ITQ 파워포인트		모의고사 5회를 조건에 맞게 완성해본다.			
	22	10			모의고사 5회를 조건에 맞게 완성해본다.			
	23	11	스크래치3.0 코딩		공 뛰어넘기 게임을 만드는 방법을 알아본다.			
	27	12	ITQ 파워포인트		모의고사 6회를 조건에 맞게 완성해본다.			
	29	13			모의고사 6회를 조건에 맞게 완성해본다.			
	30	14	스크래치3.0 코딩		특정 스프라이트에 닿았을 경우 모두 멈추거나 숨기는 기능에 대해 알아본다.			