

2024학년도 방과후학교 1월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)		지도 시수	주 3회, 14시수
대 상		1~2학년			지도 기간	2025.1.1. ~ 1.31.
지 도 목 표		• 정확한 타자 글씨를 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
1	1	1	신 정			
	2	2	모양 블록		명령블록 이용하여 코딩하기	
	6	3	소리 블록		명령블록 이용하여 코딩하기	
	8	4	종업식 및 졸업식			
	9	5	제어 블록		명령블록 이용하여 코딩하기	
	13	6			명령블록 이용하여 코딩하기	
	15	7	제어블록		명령블록 이용하여 코딩하기	
	16	8	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기		
	20	9	스크래치주니어	깡뱀이는 축구공 코딩하기①		
	22	10		깡뱀이는 축구공 코딩하기②		
	23	11	스크래치 주니어	자동차를 탄 두 사람 대화 만들기 코딩하기①		
	27	12		자동차를 탄 두 사람 대화 만들기 코딩하기②		
	29	13	설 날			
	30	14	설 연 휴			

2024학년도 방과후학교 1월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)		지도 시수	주 3회, 14시수
대 상		3~4학년		지도 기간	2025.1.1. - 1.31.	
지 도 목 표		<ul style="list-style-type: none"><li>파워포인트, 한글, 엑셀의 다양한 기능을 익혀 문서작성능력을 키울 수 있다.</li><li>스크래치3.0 프로그램을 통해 창의적 사고 및 체계적 추론을 배울 수 있다.</li></ul>				
지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용		준비물
1	1	1	신 정			
	2	2	종합평가	1~7차시에서 배운 내용 복습하기		
	6	3	함수 마법사	함계 및 순위를 구하는 함수 알아보기		
	8	4	종업식 및 졸업식			
	9	5	스크래치 코딩	변수 이용한 방향 선택 방법에 대해 알아보기		
	13	6	함수 마법사	함수 마법사를 이용하여 계산해 보기		
	15	7		관계 연산자(+,-,x,÷)를 이용하는 방법 알아보기		
	16	8	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기		
	20	9	워드아트 삽입	워드아트 삽입한 후 글꼴 서식과 효과 적용하기		
	22	10	워크시트 작업	워크시트의 이름 변경 및, 편집, 시트 삽입과 삭제해보기		
	23	11	스크래치 코딩	특정키를 눌러 임의의 방향으로 공 차는 방법 알아보기		
	27	12	도형 삽입	도형 삽입 후 서식 변경하고 도형을 복사하는 방법 알아보기		
	29	13	설 날			
	30	14	설 연휴			

2024학년도 방과후학교 1월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)		지도 시수	주 3회, 14시수
대 상			3~6학년		지도 기간	2025.1.1. - 1.31.
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
1	1	1	신 정			
	2	2	모의고사	11회 모의고사 학습하기		
	6	3		12회 모의고사 학습하기		
	8	4	종업식 및 졸업식			
	9	5	스크래치 코딩	변수 이용한 방향 선택 방법에 대해 알아보기		
	13	6	모의고사	13회 모의고사 학습하기		
	15	7		14회 모의고사 학습하기		
	16	8	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기		
	20	9	모의고사	15회 모의고사 학습하기		
	22	10		16회 모의고사 학습하기		
	23	11	스크래치 코딩	특정키를 눌러 임의의 방향으로 공 차는 방법 알아보기		
	27	12	모의고사	17회 모의고사 학습하기		
	29	13	설 날			
	30	14	설 연휴			