

2022학년도 방과후학교 11월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 13차시
대 상			1-2학년	지도 기간	2022.11.1-11.30
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.		
차시별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
11	2	1	애니메이션으로 뮤직비디오 완성하기	개체에 애니메이션 효과를 지정하는 방법을 알아본다.	
	3	2		애니메이션의 타이밍을 지정하는 방법을 알아본다.	
	7	3	슬라이드 쇼로 발표하기	발표에 불필요한 슬라이드를 숨기는 방법을 알아본다.	
	9	4		슬라이드 쇼를 설정하고 레이저 포인터, 형광 펜을 사용하는 방법을 알아본다.	
	10	5	슬라이드 마스터로 달고나 레시피 만들기	슬라이드 마스터가 무엇인지 이해해 본다.	
	14	6		모든 슬라이드에 적용되는 슬라이드 마스터를 편집하는 방법을 알아본다.	
	16	7		해당 슬라이드에 적용되는 슬라이드 레이아웃을 편집하는 방법을 알아본다.	
	17	8	[액티비티] 두더지 잡기 게임	두더지가 나타났다 사라지도록 애니메이션 효과를 적용하는 방법을 알아본다.	
	21	9	컴퓨터를 작동시키는 마우스	인터페이스의 역할과 마우스의 기능 및 사용법을 알아본다.	교재
	23	10	스크래치 프로그램 알아보기	스크래치 프로그램의 작업 환경을 알아본다.	
	24	11	스프라이트 추가 및 삭제하기	스프라이트의 추가, 이동 및 삭제 방법을 알아본다.	
	28	12	스프라이트 편집하기	스프라이트의 크기 변경 및 회전 방법을 알아본다.	
	30	13		스프라이트의 이름 변경 방법을 알아본다.	

2022학년도 방과후학교 11월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 13차시
대 상			3-4학년	지도 기간	2022.11.1-11.30
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
11	2	1	수식 입력	수식 편집기를 이용하여 다양한 수식을 입력하는 방법을 알아본다.	
	3	2	스크래치3.0 코딩	변수의 사용 방법을 알아본다.	
	7	3	구역 나누기, 다단 설정, 쪽 번호	문서를 구역으로 나눈 후 다단을 지정하는 방법을 알아본다.	
	9	4		쪽 번호를 넣은 후 번호의 모양을 변경하기	
	10	5	스크래치3.0 코딩	변수를 이용한 창의 위치 변경 및 이동 방법을 알아본다.	
	14	6	스타일을 이용하여 차례 작성	문서의 차례를 만드는 방법을 알아본다.	
	16	7	메일 머리 작성	메일 머지를 만드는 방법을 알아본다.	
	17	8	종합평가	17-23차시에서 배운 내용을 알아본다.	
	21	9	엑셀 2016 시작	엑셀 2016을 실행하여 화면 구성을 알아본다.	교재
	23	10		각종 데이터를 입력하는 방법을 알아본다.	
	24	11	스크래치3.0 코딩	특정키를 눌러 임의의 방향으로 공을 차는 방법을 알아본다.	
	28	12	셀 병합과 글꼴 서식 지정	셀을 병합하는 방법을 알아본다.	
	30	13		글꼴 서식을 변경하는 방법을 알아본다.	

2022학년도 방과후학교 11월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 13차시
대 상			4-6학년	지도 기간	2022.11.1-11.30
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
11	2	1	도형 그리기	배경 도형과 제목 글상자 그리는 방법에 대해 알아본다.	
	3	2	스크래치3.0 코딩	변수의 사용 방법을 알아본다.	
	7	3	도형 그리기	목차 도형과 목차 글상자를 만들어 복사하는 방법에 대해 알아본다.	
	9	4		그림, 글맵시 설정하는 방법에 대해 알아본다.	
	10	5	스크래치3.0 코딩	변수를 이용한 밤의 위치 변경 및 이동 방법을 알아본다.	
	14	6	도형 그리기	하이퍼링크와 책갈피 설정하는 방법에 대해 알아본다.	
	16	7	문서작성	내용 입력하는 방법에 대해 알아본다.	
	17	8		내용 입력하는 방법에 대해 알아본다.	
	21	9	문서작성	표 입력하는 방법에 대해 알아본다.	
	23	10		머리말, 덧말, 문단첫글자 장식, 문단번호를 설정하는 방법에 대해 알아본다.	
	24	11	스크래치3.0 코딩	특정키를 눌러 임의의 방향으로 공을 차는 방법을 알아본다.	
	28	12	ITQ 한글	모의고사 1회를 조건에 맞게 완성해본다.	
	30	13		모의고사 1회를 조건에 맞게 완성해본다.	