

2022학년도 방과후학교 8월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 14차시	
대 상			1-2학년	지도 기간	2022.8.1-8.31	
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	
8	1	1	스마트아트로 동물의 한살이 표현하기	스마트아트를 삽입하는 방법을 알아본다.		
	3	2		스마트아트 스타일을 지정하는 방법을 알아본다.		
	4	3	[엑티비티] 칠교놀이 대회	도형으로 다양한 모양의 칠교 조각을 만들어 본다.		
	8	4		칠교 조각으로 하트, 여우 모양을 만들어 본다.		
	10	5	표 삽입으로 시간표 만들기	표를 삽입하는 방법을 알아본다.		
	11	6		표 스타일을 지정하는 방법을 알아본다.		
	15	7	광 복 절			
	17	8	표 삽입으로 시간표 만들기	표에 내용을 입력하고 셀을 병합하는 방법을 알아본다.		
	18	9	차트로 식물관찰일지 만들기	차트를 삽입하는 방법을 알아본다.		
	22	10		차트의 각종 서식을 지정하는 방법을 알아본다.		
	24	11		그래프의 막대를 그림으로 채우는 방법을 알아본다.		
	25	12	그림 삽입으로 곤충도감 만들기	PC에 장된 그림을 삽입하여 선명하게 수정하는 방법을 알아본다.		
	29	13		그림의 배경을 제거하고 자르기하여 그룹화하는 방법을 알아본다.		
	31	14		그림을 복제하고 크기를 조절하여 색을 변경하는 방법을 알아본다.		

2022학년도 방과후학교 8월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 14차시	
대 상			3-4학년	지도 기간	2022.8.1.-8.31	
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	
8	1	1	문서 내용 복사 및 이동	문서의 내용을 복사하고 이동하는 방법을 알아본다.		
	3	2	문단 첫 글자 장식	문단 모양 및 문단 첫 글자를 장식하는 방법을 알아본다.		
	4	3	스크래치3.0 코딩	스프라이트의 모양에 대해 도장찍기 실행 방법을 알아본다.		
	8	4	쪽 테두리 지정	쪽 테두리를 지정하는 방법을 알아본다.		
	10	5	문단 번호 입력 및 글머리표	문단 번호를 입력하는 방법을 알아본다.		
	11	6		글머리표를 입력하는 방법을 알아본다.		
	15	7	광 복 절			
	17	8	모양 복사	모양 복사를 이용하여 편집하는 방법을 알아본다.		
	18	9	스크래치3.0 코딩	마우스를 따라 다니는 자동차를 코딩해 본다.		
	22	10	스타일 지정 및 찾아 바꾸기	스타일을 만들어 적용하는 방법을 알아본다.		
	24	11		특정 글자를 찾아 다른 글자로 바꾸는 방법을 알아본다.		
	25	12	스크래치3.0 코딩	타이머를 이용하여 기록을 재는 방법을 알아본다.		
	29	13	종합평가	1-7차시에서 배운 내용을 평가한다.		
	31	14	글맵시 입력 및 편집	글맵시를 만들고 수정하는 방법을 알아본다.		

2022학년도 방과후학교 8월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 14차시	
대 상			4-6학년	지도 기간	2022.8.1-8.31	
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	
8	1	1	ITQ 파워포인트	모의고사 11회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	3	2		모의고사 11회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	4	3	스크래치3.0 코딩	스프라이트의 모양에 대해 도장찍기 실행 방법을 알아본다.		
	8	4	ITQ 파워포인트	모의고사 12회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	10	5		모의고사 12회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	11	6	ITQ 파워포인트	모의고사 13회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	15	7	광 복 절			
	17	8	ITQ 파워포인트	모의고사 13회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	18	9	스크래치3.0 코딩	마우스를 따라 다니는 자동차를 코딩해 본다.		
	22	10	ITQ 파워포인트	모의고사 14회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	24	11		모의고사 14회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	25	12	스크래치3.0 코딩	타이머를 이용하여 기록을 재는 방법을 알아 본다.		
	29	13	ITQ 파워포인트	모의고사 15회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	31	14		모의고사 15회를 조건에 맞게 완성해본다.		