

2024학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 13시수
대 상			1-2학년	지도 기간	2024.4.1-4.30
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	1	1	시작화면	시작화면에서 원하는 앱 찾아 실행하기	
	3	2		시작화면을 원하는 대로 만들어 보기	
	4	3	창 다루기	원하는 창으로 화면 전환하기	
	8	4		여러 개의 창을 원하는 대로 배열하기	
	10	5	국 회 의 원 선 거 일		
	11	6	파일 탐색기	파일과 폴더에 대해 이해하기	
	15	7		폴더를 만들고 파일을 복사하기	
	17	8	그림판	그림에 텍스트 입력하기	
	18	9		그림을 삭제/복사하기	
	22	10		그림을 회전하고 저장하기	
	24	11	캡처 및 스케치	캡처 및 스케치 앱으로 원하는 부분 캡처하기	
	25	12		볼펜으로 다양한 색상과 크기로 칠해보기	
	29	13		연필로 다양한 색상과 크기로 칠해보기	

22024학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 13시수	
대 상			3-4학년	지도 기간	2024.4.1-4.30	
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	1	1	도형 삽입 및 복사	텍스트 상자 삽입하기		
	3	2		도형 반듯하게 복사하기		
	4	3	스크래치 코딩	스프라이트의 삽입 및 삭제방법 알아보기		
	8	4	도형 점 편집	눈물 방울 도형으로 점 편집하기		
	10	5	국 회 의 원 선 거 일			
	11	6	도형 점 편집	이등변 삼각형 도형으로 점 편집하기		
	15	7	기호 및 한자 입력	기호를 입력하는 방법 알아보기		
	17	8		한자를 입력하는 방법 알아보기		
	18	9	스크래치 코딩	스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법 알아보기		
	22	10	그림 삽입	다양한 방식으로 그림을 삽입하기		
	24	11		그림 자르기 및 그림의 배경을 투명하게 설정하기		
	25	12	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기		
	29	13	탐험 중간 점검하기	1-12차시 배운 내용 복습하기		

2024학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 13시수	
대 상			3-6학년	지도 기간	2024.4.1-4.30	
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	1	1	[슬라이드1] 그림 및 텍스트 상자	그림을 삽입한 후 크기지정하기		
	3	2		텍스트 상자를 삽입하기		
	4	3	스크래치 코딩	스프라이트의 삽입 및 삭제방법 알아보기		
	8	4	[슬라이드1]	애니메이션 지정하기		
	10	5	국 회 의 원 선 거 일			
	11	6	[슬라이드2] 소재목 도형	도형을 삽입한 후 서식 지정하기		
	15	7		도형을 다른 슬라이드에 복사하기		
	17	8	[슬라이드2] 본문 도형	도형2을 조건에 맞게 작성하기		
	18	9	스크래치 코딩	스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법 알아보기		
	22	10	[슬라이드2] 본문 도형	도형을 조건에 맞게 작성하고 복사하기		
	24	11		실행단추 삽입하기		
	25	12	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기		
	29	13	[슬라이드2]	스마트아트 및 스타일 지정하기		