

## 2024학년도 방과후학교 11월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명	컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 12시수		
대 상	1-2학년	지도 기간	2024.11.1. - 11.30.		
지 도 목 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정확한 타자 글쇠를 익히고 올바른 컴퓨터 활용방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다.</li> </ul>				
지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
11	4	1	비디오 삽입	내PC의 비디오 삽입하여 비디오 스타일 변경하기	
	6	2		온라인 비디오 삽입하고 영상 재생시킴	
	7	3		오디오를 삽입하여 옵션 설정하기	
	11	4	화면전환	슬라이드 화면 전환 효과 지정하기	
	13	5		효과 옵션과 기간 지정하기	
	14	6	애니메이션	개체에 애니메이션 효과 지정하고 타이밍 조절하기	
	18	7	슬라이드 쇼	발표에 불필요한 슬라이드 숨기고 필요한 슬라이드만 쇼 재구성하기	
	20	8		슬라이드쇼 설정하기	
	21	9		레이저 포인터, 형광펜 사용하기	
	25	10	[액티비티] 두더지 잡기 게임	하이퍼링크 설정하기	
	27	11		두더지 움직임 설정하기	
	28	12		두더지 복제하고 폭탄 추가하기	

## 2024학년도 방과후학교 11월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명	컴퓨터(중급)		지도 시수	주 3회, 12시수	
대 상	3-4학년		지도 기간	2024.11.1. - 11.30.	
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
11	4	1	쪽 번호	쪽 번호 넣은 후 번호 모양 변경하기	
	6	2	수식 입력	수식 편집기를 이용하여 다양한 수식 입력하기	
	7	3	스크래치 코딩	특정 영역 안에서만 움직이는 스프라이트 만들기	
	11	4	메일 머지	메일머지에 사용할 필드 만들기	
	13	5	탐험 최종 점검하기	17-23차시에 배운 내용을 복습하기	
	14	6	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	18	7	엑셀 2016 시작	화면 구성 알아보기	교재
	20	8		각종 데이터 입력하기	
	21	9	스크래치 코딩	어선의 그물을 이용하여 물고기를 잡아보기	
	25	10	셀 병합과 글꼴 서식 지정	셀 병합하고 글꼴 서식 변경하기	
	27	11	테두리와 색 채우기	열 너비 및 행 높이, 테두리 지정하고 색상 및 무늬 채우는 방법 알아보기	
	28	12	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	

## 2024학년도 방과후학교 11월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명	컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 12시수		
대 상	3-6학년	지도 기간	2024.11.1. - 11.30.		
지 도 목 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>한글, 파워포인트, 엑셀, 스크래치3.0 프로그램 등의 다양한 기능들을 익혀 국가공인 자격증(DIAT, ITQ, SW코딩자격)을 취득할 수 있다.</li> </ul>				
시수별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
11	4	1	차트 입력	차트 삽입하기	
	6	2		차트 서식 지정하기	
	7	3	스크래치 코딩	특정 영역 안에서만 움직이는 스프라이트 만들기	
	11	4	모의고사	1회 모의고사 학습하기	
	13	5		1회 모의고사 학습하기	
	14	6	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	18	7	모의고사	2회 모의고사 학습하기	
	20	8		2회 모의고사 학습하기	
	21	9	스크래치 코딩	어선의 그물을 이용하여 물고기를 잡아보기	
	25	10	모의고사	3회 모의고사 학습하기	
	27	11		3회 모의고사 학습하기	
	28	12		4회 모의고사 학습하기	