

2022학년도 방과후학교 12월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			1-2학년	지도 기간	2022.12.1-12.31	
지 도 목 표			• 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	
12	1	1	스프라이트 모양추가하기	스프라이트 모양 추가 방법을 알아본다.		
	5	2		스프라이트의 모양의 순서 및 이름 변경 방법을 알아본다.		
	7	3	스프라이트의 모양 편집하기	스프라이트의 모양을 편집하는 방법을 알아본다.		
	8	4		수정한 모양을 저장하는 방법을 알아본다.		
	12	5	블록 코드 알아보기	블록 코드의 형태에 따른 종류를 알아본다.		
	14	6		블록 코드의 도움말 사용법을 알아본다.		
	15	7	블록 연결 및 실행하기	스크래치 프로그램의 블록 연결 및 삭제 방법을 알아본다.		
	19	8		스크래치 프로그램의 실행 및 정지 방법을 알아본다.		
	21	9	오프라인 파일 불러오기 및 컴퓨터에 저장하기	저장된 스크래치 파일을 불러오는 방법에 대해 알아본다.		
	22	10		완성한 프로그램을 컴퓨터에 저장하는 방법에 대해 알아본다.		
	26	11	방 과 후 방 학			
	28	12	순차 알고리즘 알아보기	순차 알고리즘의 정의에 대해 알아본다.		
	29	13		블록을 이용하여 순차 알고리즘을 배워본다.		

2022학년도 방과후학교 12월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			3-4학년	지도 기간	2022.12.1-12.31	
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	
12	1	1	스크래치3.0 코딩	변수를 이용한 골키퍼의 동작 및 신호방법을 알아본다.		
	5	2	테두리와 색 채우기	열 너비 및 행 높이, 테두리를 지정하고, 색상 및 무늬를 채우는 방법을 알아본다.		
	7	3	행과 열 삽입/삭제와 그림으로 복사	행과 열을 삽입/삭제 해보고 셀을 그림으로 셀을 그림으로 복사한 후 붙여넣기 하는 방법을 알아본다.		
	8	4	스크래치3.0 코딩	시간에 따른 점수 누적 방법을 알아본다.		
	12	5	자동 채우기 및 표시 형식 지정	자동 채우기 기능을 이용하여 빠르게 데이터를 입력하는 방법을 알아본다.		
	14	6		입력된 데이터에 다양한 표시 형식을 지정하는 방법을 알아본다.		
	15	7	스크래치3.0 코딩	아이템 모양에 따른 생명 연장 방법을 알아본다.		
	19	8	엑셀의 기본 계산 기능	계산식을 이용한 사칙연산 방법을 알아본다.		
	21	9		자동 합계 기능을 이용한 사칙연산 방법을 알아본다.		
	22	10	스크래치3.0 코딩	벽돌 깨기 게임을 설계하고 코딩하는 과정을 알아본다.		
	26	11	방 과 후 방 학			
	28	12	그림 삽입	그림을 삽입한 후 회전, 자르기 및 그림의 배경을 투명하게 설정하는 방법을 알아본다.		
	29	13		삽입된 그림에 효과를 적용하는 방법을 알아본다.		

2022학년도 방과후학교 12월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			4-6학년	지도 기간	2022.12.1-12.31	
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	
12	1	1	스크래치3.0 코딩	변수를 이용한 골키퍼의 동작 및 신호방법을 알아본다.		
	5	2	ITQ 한글	모의고사 4회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	7	3		모의고사 4회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	8	4	스크래치3.0 코딩	시간에 따른 점수 누적 방법을 알아본다.		
	12	5	ITQ 한글	모의고사 5회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	14	6		모의고사 5회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	15	7	스크래치3.0 코딩	아이템 모양에 따른 생명 연장 방법을 알아본다.		
	19	8	ITQ 한글	모의고사 6회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	21	9		모의고사 6회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	22	10	스크래치3.0 코딩	벽돌 깨기 게임을 설계하고 코딩하는 과정을 알아본다.		
	26	11	방 과 후 방 학			
	28	12	ITQ 한글	모의고사 7회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	29	13		모의고사 7회를 조건에 맞게 완성해 본다.		