

## 2022학년도 방과후학교 1월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			1-2학년	지도 기간	2023.1.1-1.31	
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>			
차시별 지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물	
1	2	1	고양이 자기 소개하기	블록을 이용한 말풍선 작성 방법을 알아본다.		
	4	2		시간에 따른 말풍선 표시 방법에 대해 알아본다.		
	5	3	스프라이트 대화 만들기	[ ]초 기다리기 블록의 사용 방법에 대해 알아본다.		
	9	4		스프라이트의 대화를 만드는 방법에 대해 알아본다.		
	11	5	블록을 이용한 모양 바꾸기	스프라이트의 모양 변경에 사용되는 블록을 알아본다.		
	12	6		블록을 이용한 스프라이트의 모양 변경 방법을 알아본다.		
	16	7	디버깅 알아보기	디버깅의 정의를 알아본다.		
	18	8		블록 코딩의 오류를 찾아 수정하는 방법을 알아본다.		
	19	9	반복 알고리즘	반복 알고리즘에 대해 알아본다.		
	23	10	설 연 휴			
	25	11	반복 알고리즘	반복 알고리즘을 이용한 블록의 사용 방법을 알아본다.		
	26	12	도사 전우치 만들기	반복하기 블록의 사용 방법을 알아본다.		
	30	13		도장찍기 블록의 사용 방법을 알아본다.		

## 2022학년도 방과후학교 1월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			3-4학년	지도 기간	2023.1.1-1.31	
지 도 목 표			• 정확한 타자 글씨를 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	
1	2	1	종합평가	1-7차시에서 배운 내용을 평가한다.		
	4	2	함수 마법사(1)	합계 및 순위를 구하는 함수에 대해 알아본다.		
	5	3	스크래치3.0 코딩	나만의 블록의 정의에 대해 알아본다.		
	9	4	함수 마법사(2)	함수 마법사를 이용하여 다양한 함수를 계산해 본다.		
	11	5		관계 연산자(+,-,×,)를 이용하는 방법을 알아 본다.		
	12	6	스크래치3.0 코딩	특정키를 눌러 날개짓으로 비행하는 방법을 만들어 본다.		
	16	7	워드아트 삽입	워드아트를 삽입한 후 글꼴 서식, 다양한 효과를 적용하는 방법을 알아본다.		
	18	8	워크시트 작업	워크시트의 이름 변경, 그룹화, 탭 색 변경에 대해 알아보고 복사(이동) 및 시트 삽입/ 삭제를 해본다.		
	19	9	스크래치3.0 코딩	복제된 장애물의 움직임을 만들어본다.		
	23	10	설 연 휴			
	25	11	도형 삽입	도형을 삽입한 후 서식을 변경하는 방법을 알아 본다.		
	26	12	스크래치3.0 코딩	당구공을 중심으로 큐대의 움직임을 만들어본다.		
	30	13	도형 삽입	도형을 복사하는 방법에 대해 알아본다.		

## 2022학년도 방과후학교 1월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 13차시	
대 상			4-6학년	지도 기간	2023.1.1-1.31	
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	
1	2	1	ITQ 한글	모의고사 8회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	4	2		모의고사 8회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	5	3	스크래치3.0 코딩	나만의 블록의 정의에 대해 알아본다.		
	9	4	ITQ 한글	모의고사 9회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	11	5		모의고사 9회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	12	6	스크래치3.0 코딩	특정키를 눌러 날개짓으로 비행하는 방법을 만들어본다.		
	16	7	ITQ 한글	모의고사 10회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	18	8		모의고사 10회를 조건에 맞게 완성해본다.		
	19	9	스크래치3.0 코딩	복제된 장애물의 움직임을 만들어본다.		
	23	10	설 연 휴			
	25	11	ITQ 한글	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.		
	26	12	스크래치3.0 코딩	당구공을 중심으로 큐대의 움직임을 만들어본다.		
	30	13	ITQ 한글	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.		