

## 2023학년도 방과후학교 11월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명	컴퓨터(초급)		지도 시수	주 3회, 14시수	
대 상	1-2학년		지도 기간	2023.11.1-11.30	
지 도 목 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정확한 타자 글쇠를 익히고 올바른 컴퓨터 활용 방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다.</li> </ul>				
시수별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
11	1	1	동영상	동영상 삽입하는 방법 알아보기	
	2	2		삽입한 영상 크기 조절하여 배치하는 방법 알아보기	
	6	3		개체에 동영상 연결하는 방법 알아보기	
	8	4	다단 설정과 나누기	다단과 설정 나누기 기능 활용하는 방법 알아보기	
	9	5		한 페이지에 여러 개의 단 만드는 방법 알아보기	
	13	6		모양 복사 기능 사용해 모양 바꾸기	
	15	7		서식 수정하는 방법 알아보기	
	16	8	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	20	9	두근두근 세계여행	그 동안 배운 기능 활용하여 세계여행 게임판 완성해보기①	
	22	10		그 동안 배운 기능 활용하여 세계여행 게임판 완성해보기②	
	23	11	스크래치 주니어	스크래치 주니어에 대해 알아보기	
	27	12	스크래치 주니어 시작하기	화면 구성 알아보기	
	29	13		나만의 캐릭터 꾸며 보기	
	30	14		페인트 화면 구성에 대해 알아보기	

프로그램 명		컴퓨터(중급)		지도 시수	주 3회, 14시수
대 상		3-4학년		지도 기간	2023.11.1-11.30
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>			
시수별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
11	1	1	쪽번호	쪽 번호 넣은 후 번호 모양 변경하기	
	2	2	스크래치 코딩	특정 영역 안에서만 움직이는 스프라이트 만들기	
	6	3	수식 입력	수식 편집기를 이용하여 다양한 수식 입력하기①	
	8	4		수식 편집기를 이용하여 다양한 수식 입력하기②	
	9	5	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	13	6	메일머지	메일머지에 사용할 필드 만들기	
	15	7	탐험 최종 점검하기	17-23차시에 배운 내용 복습하기	
	16	8	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	20	9	엑셀 2016 시작하기	엑셀 2016의 화면 구성 알아보기	교재
	22	10		각종 데이터 입력하기	
	23	11	스크래치 코딩	어선의 그물을 이용하여 물고기를 잡는 방법 알아보기	
	27	12	셀 병합과 글꼴 서식 지정	셀 병합하고 글꼴 서식 변경하는 방법 알아보기	
	29	13	테두리와 색 채우기	열 너비 및 행 높이, 테두리 지정하고 색상 및 무늬 채우는 방법 알아보기	
	30	14	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	

프로그램 명		컴퓨터(자격증)		지도 시수	주 3회, 14시수
대 상		3-6학년		지도 기간	2023.11.1-11.30
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	1	1	차트 입력	차트 삽입하고 차트 서식 지정하기	
	2	2	스크래치 코딩	특정 영역 안에서만 움직이는 스프라이트 만들기	
	6	3	모의고사	1회 모의고사 학습하기①	
	8	4		1회 모의고사 학습하기②	
	9	5	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	13	6	모의고사	2회 모의고사 학습하기①	
	15	7		2회 모의고사 학습하기②	
	16	8	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	20	9	모의고사	3회 모의고사 학습하기①	
	22	10		3회 모의고사 학습하기②	
	23	11	스크래치 코딩	어선의 그물을 이용하여 물고기를 잡는 방법 알아보기	
	27	12	모의고사	4회 모의고사 학습하기①	
	29	13		4회 모의고사 학습하기②	
	30	14	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	