

2023학년도 방과후학교 1월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 12시수
대 상			1-2학년	지도 기간	2024.1.1-1.31
지 도 목 표			• 정확한 타자 글씨를 익히고 올바른 컴퓨터 활용 방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다.		
시수별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
1	1	1	신 정		
	3	2	모양블록	모양 블록(👤)→👤 명령블록 이용하여 코딩하기	
	4	3		모양 블록(👤)→👤👤 명령블록 이용하여 코딩하기	
	8	4	소리블록	소리 블록(🔊)→🔊 명령블록 이용하여 코딩하기	
	10	5	제어블록	제어블록(🗣️)→🗣️ 명령블록 이용하여 코딩하기	
	11	6		제어블록(🗣️)→🗣️ 명령블록 이용하여 코딩하기	
	15	7		제어블록(🗣️)→🗣️ 명령블록 이용하여 코딩하기	
	17	8		제어블록(🗣️)→🕒 명령블록 이용하여 코딩하기	
	18	9	제어블록	제어블록(📺)→📺 명령블록 이용하여 코딩하기	
	22	10		제어블록(📺)→🔄 명령블록 이용하여 코딩하기	
	24	11	스크래치 주니어	깜빡이는 축구공 코딩하기	
	25	12	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	29	13	스크래치 주니어	언플러그드 놀이 통해 패턴 익히기	
	31	14		자동차를 탄 두 사람의 대화 만들기 코딩하기	

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 12시수
대 상			3-4학년	지도 기간	2024.1.1-1.31
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.		
시수별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
1	1	1	신 정		
	3	2	종합평가	1-7차시에서 배운 내용 복습하기	
	4	3	함수 마법사(1)	합계 및 순위를 구하는 함수 알아보기	
	8	4	스크래치 코딩	변수를 이용한 방향 선택 방법에 대해 알아보기	
	10	5	함수 마법사(2)	함수 마법사를 이용하여 계산해 보고 관계 연산자(+,-,×,÷)를 이용하는 방법 알아보기	
	11	6	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	15	7	워드아트 삽입	워드아트 삽입한 후 글꼴서식 적용하는 방법 알아보기	
	17	8		워드아트 삽입한 후 효과 적용하는 방법 알아보기	
	18	9	스크래치 코딩	특정키를 눌러 임의의 방향으로 공 차는 방법 알아보기	
	22	10	워크시트 작업	워크시트의 이름 변경 및 편집하는 방법 알아보기	
	24	11		워크시트의 삽입과 삭제 방법 알아보기	
	25	12	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	29	13	도형삽입	도형 삽입 후 서식 변경하는 방법 알아보기	
	31	14		도형을 복사하는 방법 알아보기	

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 12시수
대 상			3-6학년	지도 기간	2024.1.1-1.31
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
1	1	1	신 정		
	3	2	모의고사	11회 모의고사 학습하기	
	4	3	스크래치 코딩	변수를 이용한 방향 선택 방법에 대해 알아보기	
	8	4	모의고사	12회 모의고사 학습하기	
	10	5		12회 모의고사 학습하기	
	11	6	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	15	7	모의고사	13회 모의고사 학습하기	
	17	8		13회 모의고사 학습하기	
	18	9	스크래치 코딩	특정키를 눌러 임의의 방향으로 공 차는 방법 알아보기	
	22	10	모의고사	14회 모의고사 학습하기	
	24	11		14회 모의고사 학습하기	
	25	12	온라인코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기	
	29	13	모의고사	15회 모의고사 학습하기	
	31	14		15회 모의고사 학습하기	