2022학년도 방과후학교 9월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)		지도 시수	주 3회, 13차	۸I			
대 상		상	1-2학년		지도 기간	2022.9.1-9.3	0			
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			
	1	1		그림의 배경을 제거하고 자르기하여 그룹화하는 방 법을 알아본다.						
	5	2	그림 편집으로 러시아 인형 만들기	그림을 복제하고 크기를 작게 하여 색을 변경하는 방법을 알아본다.						
	7	3		그림을 정렬하고 순서를 변경하는 방법을 알아본다.						
	8	4	사진 앨범으로 가족 여행 앨범 만들기	사진 앨범 들어갈 사진을 선택하고 순서를 변 경하는 방법을 알아본다.						
	12	5	대체 공휴일(추석)							
	14	6		사진 앨범의 그림 레이아웃과 프레임 모양을 지정하는 방법을 알아본다.						
9	15	7	사진 앨범으로 가족 여행 앨범 만들기	사진 앨범의 그림 레이아웃과 프레임 모양을 지정하는 방법을 알아본다.						
	19	8		사진 앨범에 배경 음악을 삽입하는 방법을 알 아본다.						
	21	9		슬라이드를 복제하는 방법을 알아본다.						
	22	10	하이퍼링크로 타임머신 만들기	주어진 조건대로 버튼을 만드는 방법을 알아 본다.						
	26	11		버튼 도형에 하이퍼링크를 삽입하는 방법을 알아본다.						
	28	12	실행 기능으로 피아노	배경을 그림으로 채우는 방법을 알아본다.						
	29	13	연주하기	피아노 건반 위에 마우스 포인터를 놓으면 소 리가 나게 하는 벙법을 알아본다.						

2022학년도 방과후학교 9월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)		지도 시수	주 3회, 13차시				
대 상		상	3-4학년		지도 기간	2022.9.1-9.30				
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	일 시 수 학 습 주 제 학			학 습	내 용	준비물			
9	1	1	스크래치3.0 코딩	단계별로 미로를 통과하는 방법을 알아본다.						
	5	2	도형 및 글상자 입력	그리기 조각을 이용하여 다양한 도형을 그리 는 방법을 알아본다.						
	7	3	도영 및 들정사 합의	글상자를 만드는 방법을 알아본다.						
	8	4	스크래치3.0 코딩 방향키에 따른 밧줄의 움 해본다.			움직임이 생기게 코딩				
	12	5	대체 공휴일(추석)							
	14	6	그림 입력 및 도형 복사	그림을 삽입하고 개체 속성을 지정하는 방법을 알아본다.						
	15	7		도형을 복사하고 순서를 변경하는 방법을 알 아본다.						
	19	8	표 입력	표를 만들어 데이터를 입력하는 방법을 알아 본다.						
	21	9	<u> </u>	셀 합치기와 셀 나누기 방법을 알아본다.						
	22	10	스크래치3.0 코딩	배경의 움직임을 만들고 스프라이트를 복제하는 방법을 알아본다.						
	26	11	표 편십		의 테두리 선과 배경, 캡션 블록 계산식 등 지정하는 방법을 알아본다.					
	28	12	차트 입력	차트를 만드는 방법을 알아본다.						
	29	13	N — U ¬	차트의 크기와 속성을 변경하는 방법을 알아본 다.						

2022학년도 방과후학교 9월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)		지도 시수	주 3회, 13차	AI .		
대 상		상	4-6학년		지도 기간	2022.9.1-9.30			
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				
9	1	1	스크래치3.0 코딩	단계별	· 관계별로 미로를 통과하는 방법을 알아본다.				
	5	2	ITQ 파워포인트	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	7	3	TIQ 파워포인드	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	8	4	스크래치3.0 코딩 방향키에 따른 밧줄의 움직임이 생기게 코딩 해본다.						
	12	5	대체 공휴일(추석)						
	14	6	ITQ 파워포인트	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	15	7	ПФ БИТС	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	19	8	ITQ 파워포인트	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	21	9	ПФ ШЯТЕЕ	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	22	10	ITQ 파워포인트	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	26	11	по митет	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	28	12	ITQ 파워포인트	시험대비 최신기출문제를 완성해본다.					
	29	13	па митет	시험다	H비 최신기출문제를	원성해본다.			