

## 2022학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명	컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 12차시		
대 상	1-2학년	지도 기간	2022.4.1-4.30		
지 도 목 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정확한 타자 글쇠를 익히고 올바른 컴퓨터 활용방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다.</li> </ul>				
차시별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
4	4	1	시작화면 내 맘대로 꾸미기	시작화면을 원하는 대로 만드는 방법을 알아본다.	
	6	2	내 맘대로 창 다루기	원하는 차으로 화면을 전환하는 방법을 알아본다.	
	7	3		여러 개의 창을 원하는 대로 배열하는 방법을 알아본다.	
	11	4	파일 탐색기로 사서 되기	파일과 폴더에 대해 이해해 본다.	
	13	5		폴더를 만들고 파일을 복사하는 방법을 알아본다.	
	14	6	그림판으로 화가 되기	그림에 텍스트를 입력하는 방법을 알아본다.	
	18	7		그림을 삭제/복사/회전하는 방법을 알아본다.	
	20	8	캡처 및 스케피로	캡처 및 스케치 앱으로 원하는 부분을 캡처하는 방법을 알아본다.	
	21	9	메이크업 아티스트 되기	볼펜과 연필로 다양한 색상과 크기로 칠하는 방법을 알아본다.	
	25	10	3D 뷰어로 3D 모델러 되기	3D 뷰어 앱으로 3D 모델을 원하는 대로 보는 방법을 알아본다.	
	27	11		3D라이브러리에서 다양한 모델을 감상하는 방법을 알아본다.	
	28	12	단원종합평가	그 동안 배운 내용을 복습해 본다.	

## 2022학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명	컴퓨터(중급)		지도 시수	주 3회, 12차시	
대 상	3-4학년		지도 기간	2022.4.1-4.30	
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>				
차시별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
4	4	1	종합평가	1-7차시에서 배운 내용을 평가해 본다.	
	6	2	도형 삽입 및 복사	텍스트 상자를 삽입하고 도형을 반듯하게 복사하는 방법을 알아본다.	
	7	3	스크래치3.0 코딩	스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법을 알아본다.	
	11	4	도형 점 편집	점 편집 기능을 이용하여 도형의 모양을 변형하는 방법을 알아본다.	
	13	5	기호 및 한자 입력	기호와 한자를 입력하는 방법을 알아본다.	
	14	6	스크래치3.0 코딩	블록 코딩 복사 및 붙여넣기와 코딩 수정 방법을 알아본다.	
	18	7	그림 삽입	다양한 방식으로 그림을 삽입하는 방법을 알아본다.	
	20	8		그림 자르기 및 그림의 배경을 투명하게 설정하는 방법을 알아본다.	
	21	9	스크래치3.0 코딩	연속하여 스프라이트의 모양을 바꾸는 방법을 알아본다.	
	25	10	스마트아트 삽입	텍스트를 스마트아트로 변환하는 방법을 알아본다.	
	27	11		스마트아트를 삽입하는 방법을 알아본다.	
	28	12	스크래치3.0 코딩	스프라이트를 이용하여 무대 배경을 변경하는 방법을 알아본다.	

## 2022학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명	컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 12차시		
대 상	4-6학년	지도 기간	2022.4.1-4.30		
지 도 목 표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한글, 파워포인트, 엑셀, 포토샵, 스크래치3.0 프로그램 등의 다양한 기능들을 익혀 국가공인 자격증(ITQ, GTQ, SW코딩자격)을 취득할 수 있다.</li> </ul>				
차시별 지도 계획					
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물
4	4	1	텍스트 슬라이드	문단 서식과 줄 간격 지정, 동영상 삽입하는 방법에 대해 알아본다.	
	6	2	표 슬라이드	표 작성하는 방법에 대해 알아본다.	
	7	3	스크래치3.0 코딩	스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법을 알아본다.	
	11	4	표 슬라이드	상단 도형을 작성하는 방법에 대해 알아본다.	
	13	5		좌측 도형을 작성하는 방법에 대해 알아본다.	
	14	6	스크래치3.0 코딩	블록 코딩 복사 및 붙여넣기와 코딩 수정 방법을 알아본다.	
	18	7	차트 슬라이드	데이터 시트 입력하는 방법에 대해 알아본다.	
	20	8		입력된 값을 이용 차트모양 지정하는 방법에 대해 알아본다.	
	21	9	스크래치3.0 코딩	연속하여 스프라이트의 모양을 바꾸는 방법을 알아본다.	
	25	10	차트 슬라이드	차트의 세부조건을 파악하고 변경하는 방법에 대해 알아본다.	
	27	11	도형 슬라이드	스마트 아트 유형을 파악해 본다.	
	28	12	스크래치3.0 코딩	스프라이트를 이용하여 무대 배경을 변경하는 방법을 알아본다.	