

## 2023학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

|         |    |     |   |                                   |               |
|---------|----|-----|---|-----------------------------------|---------------|
| 프로그램 명  |    |     | 컴퓨터(초급)   | 지도 시수                             | 주 3회, 12시수    |
| 대 상     |    |     | 1-2학년   | 지도 기간                             | 2023.4.1-4.30 |
| 지 도 목 표 |    |     | • 정확한 타자 글쇠를 익히고 올바른 컴퓨터 활용 방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다. |                                   |               |
| 지도 계획   |    |     |   |                                   |               |
| 월       | 일  | 시 수 | 학 습 주 제   | 학 습 내 용                           | 준비물           |
| 4       | 3  | 1   | 시작화면  | 시작화면에서 원하는 앱을 찾아 실행해 보기           |               |
|         | 5  | 2   |   | 시작화면을 원하는 대로 만들어 보기               |               |
|         | 6  | 3   | 창 다루기   | 원하는 창을 원하는 대로 배열하는 방법 알아보기        |               |
|         | 10 | 4   |   | 여러 개의 창을 원하는 대로 배열하는 방법 알아보기      |               |
|         | 12 | 5   | 파일 탐색기  | 파일과 폴더에 대해 이해해 보기                 |               |
|         | 13 | 6   |   | 폴더를 만들고 파일을 복사하는 방법을 알아보기         |               |
|         | 17 | 7   | 그림판3D   | 그림에 텍스트를 입력하는 방법을 알아보기            |               |
|         | 19 | 8   |   | 그림을 삭제 및 복사하고 회전하는 방법 알아보기        |               |
|         | 20 | 9   | 캡처 및 스케치  | 캡처 및 스케치 앱으로 원하는 부분 캡처하는 방법 알아보기  |               |
|         | 24 | 10  |   | 볼펜과 연필로 다양한 색상과 크기로 칠하는 방법 알아보기   |               |
|         | 26 | 11  | 3D 뷰어   | 3D뷰어 앱으로 3D 모델을 원하는 대로 보는 방법 알아보기 |               |
|         | 27 | 12  |   | 3D라이브러리에서 다양한 모델을 감상하는 방법 알아보기    |               |

## 2023학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

|         |    |     |   |                                    |               |
|---------|----|-----|---|------------------------------------|---------------|
| 프로그램 명  |    |     | 컴퓨터(중급)   | 지도 시수                              | 주 3회, 12시수    |
| 대 상     |    |     | 3-4학년   | 지도 기간                              | 2023.4.1-4.30 |
| 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> |                                    |               |
| 지도 계획   |    |     |   |                                    |               |
| 월       | 일  | 시 수 | 학 습 주 제   | 학 습 내 용                            | 준비물           |
| 4       | 3  | 1   | 도형 삽입 및 복사  | 텍스트 상자를 삽입하는 방법 알아보기               |               |
|         | 5  | 2   |   | 도형을 반듯하게 복사하는 방법 알아보기              |               |
|         | 6  | 3   | 스크래치 코딩   | 스프라이트의 삽입 및 삭제 방법 알아보기             |               |
|         | 10 | 4   | 도형 점편집  | 편집 기능을 이용하여 도형의 모양 변형하는 방법 알아보기    |               |
|         | 12 | 5   | 기호 및 한자 입력  | 기호와 한자를 입력하는 방법 알아보기               |               |
|         | 13 | 6   | 온라인 코딩 교실   | CODE.ORG에서 코딩하기                    |               |
|         | 17 | 7   | 그림 삽입   | 다양한 방식으로 그림 삽입하는 방법 알아보기           |               |
|         | 19 | 8   |   | 그림 자르기 및 그림의 배경을 투명하게 설정하는 방법 알아보기 |               |
|         | 20 | 9   | 스크래치 코딩   | 스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법 알아보기         |               |
|         | 24 | 10  | 스마트 아트 삽입   | 텍스트를 스마트 아트로 변환하는 방법 알아보기          |               |
|         | 26 | 11  |   | 스마트 아트를 삽입하는 방법 알아보기               |               |
|         | 27 | 12  | 온라인 코딩 교실   | CODE.ORG에서 코딩하기                    |               |

## 2023학년도 방과후학교 4월 컴퓨터부 지도계획

|           |    |     |   |                                 |               |
|-----------|----|-----|---|---------------------------------|---------------|
| 프로그램 명    |    |     | 컴퓨터(자격증)  | 지도 시수                           | 주 3회, 12시수    |
| 대 상       |    |     | 3-6학년   | 지도 기간                           | 2023.4.1-4.30 |
| 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           |
| 4         | 3  | 1   | [슬라이드1]<br>그림 및 텍스트 상자  | 텍스트 상자를 삽입하는 방법 알아보기            |               |
|           | 5  | 2   |   | 텍스트 위치와 서식 변경하는 방법 알아보기         |               |
|           | 6  | 3   | 스크래치 코딩   | 스프라이트의 삽입 및 삭제 방법 알아보기          |               |
|           | 10 | 4   | [슬라이드1]<br>애니메이션  | 애니메이션 지정하는 방법 알아보기              |               |
|           | 12 | 5   | [슬라이드2]<br>소재목 도형   | 도형을 삽입하고 서식 지정하는 방법 알아보기        |               |
|           | 13 | 6   | 온라인 코딩 교실   | CODE.ORG에서 코딩하기                 |               |
|           | 17 | 7   | [슬라이드2]<br>소재목 도형   | 도형을 다른 슬라이드에 복사하는 방법 알아보기       |               |
|           | 19 | 8   | [슬라이드2]<br>본문 도형  | 도형을 삽입하고 크기 및 위치 변경하는 방법 알아보기   |               |
|           | 20 | 9   | 스크래치 코딩   | 스크립트 블록 코딩 연결 및 수정 방법 알아보기      |               |
|           | 24 | 10  | [슬라이드2]<br>본문 도형  | 삽입한 도형을 복사하고 실행 단추 삽입하는 방법 알아보기 |               |
|           | 26 | 11  | [슬라이드2]<br>스마트 아트   | 스마트 아트 및 스타일 지정하는 방법 알아보기       |               |
|           | 27 | 12  | 온라인 코딩 교실   | CODE.ORG에서 코딩하기                 |               |