



# 컴퓨터 학습 목표

- 올바른 타자 습관으로 타자능력을 신장시키도록 한다.
- 다양한 응용 S/W 습득으로 스스로 문서화 할 수 있는 능력을 가지도록 하며, 자격증도 취득 할 수 있도록 한다.
- 수준별 학습이 이루어지도록 하며, 그래픽 프로그램 활용과 텍스트, 이미지, 동영상, 사운드 등을 갖춘 멀티미디어 학습이 이루어지도록 한다.
- 코딩 교육 프로그램을 통해 논리력 창의력 문제해결능력을 키우며, 자격증도 취득 할 수 있도록 한다.

## 1.2학년 영역소개

### 꾸러기 타자왕

컴퓨터를 잘 다루려면 타자 실력이 필요하다. 타자 실력이 향상되면 컴퓨터 사용에 대한 자신감도 함께 상승하며, 학업성취에도 영향을 준다. 다양한 게임과 테마를 통해 흥미를 유발하고 재미있고 도전적인 활동이 될 수 있도록 타자를 연습한다



### 컴벤저스 되기 대작전

교과 및 창의적 체험활동을 통해 이루어지는 학교 안전 교육 7대 표준안인 학교 안전의 내용을 웹툰과 한쇼의 아주 기초적인 기능을 이용해 재미있고 쉽게 배울 수 있도록 한다



### 파워포인트 도형 놀이터

파워포인트의 다양한 도형으로 모양을 만들고, 애니메이션, 도형효과등 다양한 기능을 사용해 아이들의 창의력을 높여 줄 수 있도록 한다



## 3.4학년 영역소개

### 코딩창의개발능력 CDT 3급 자격증

컴퓨팅의 기본 개념과 원리를 이해하고 알고리즘 사고를 통해 창의적이고 절차적으로 문제를 해결하는 능력을 객관적으로 평가하는 시험이다. 엔트리 프로그램으로 3급 자격증에 도전한다



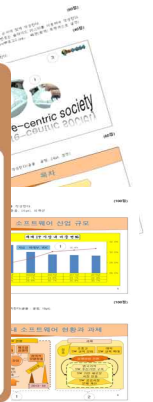
### 인공지능과 PPT미법사

간단하지만 재미있는 인공지능 툴을 체험하고, 재미난 학습 만화를 보면서 인공지능이 무엇인지 이해하고, 다양한 인공지능 체험을 통해 자연스럽게 인공지능과 가까워질 수 있도록 한다. 인공지능 결과물과 PPT활동을 연계하여 작품으로 활용한다



### ITQ파워포인트 자격증

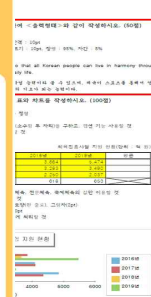
파워포인트의 각 기능들을 익히고, 주어진 조건을 수행하여 정확하게 완성할 수 있는 지 평가하는 시험으로 표, 차트, 도형, 텍스트 편집등 파워포인트의 모든 영역을 숙지하여 자격증에 도전한다



## 5.6학년 영역소개

### ITQ한글 자격증

한글 프로그램의 각 기능들을 익히고, 주어진 조건을 수행하여 정확하게 완성할 수 있는 지 평가하는 시험으로 스타일, 표, 차트, 수식, 도형, 문서 작성등 한글의 모든 영역을 숙지하여 자격증에 도전한다



### ITQ엑셀 자격증

엑셀 프로그램의 각 기능들을 익히고, 주어진 조건을 수행하여 정확하게 완성할 수 있는 지 평가하는 시험으로 입력, 서식설정, 함수, 고급필터, 부분합, 피벗테이블, 차트등 엑셀의 모든 영역을 숙지하여 자격증에 도전한다



### 컴퓨터로 준비하는 수행평가

한글을 활용한 기획서 만들기, 미리캔버스를 이용한 전래동화 인터뷰, 파워포인트를 활용하여 관광 지도 만들기, 챗 GPT 라는 인공지능을 활용하여 질문을 통해 정보를 찾아보기등으로 과제를 만들고 수행평가를 준비한다

