

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(10)월(4)일 ~ (10)월(28)일
지도강사 김선미 (인)

결 재	담당	교감	교장

프로그램		컴퓨터	지도강사	김선미
수강 대상		1,2학년	강의 장소	컴퓨터실
지도 요일		월/금	지도 시간	6교시
지도 기간		2024년 10월 4일 - 2024년 10월 28일		
지도 목표		다양한 음식을 주제로 한글NEO 프로그램에 대해 학습할 수 있다.		
차시별 지도 계획				
월/일 (요일)	차시	주 제	학습 내용	비고 (보강 일정)
4 (금)	1	실패한 디저트 ‘브라우니’	· 제목에 덧말 입력하기 · 브라우니 그림 삽입하기 · 삽입된 그림 편집(간편 보정, 투명 효과)하기	
7 (월)	2	누구에게나 공평한 ‘바게트’	· 단을 2개로 설정하기 · 그림을 삽입한 후 글자처럼 취급하기 · 그림을 삽입한 후 텍스트와 어울리게 배치하기	
14 (월)	3	환자를 위한 건강식 ‘시리얼’	· 용지의 방향을 변경하기 · 문서의 구역을 다섯 구역으로 나누기 · 각각의 구역에 배경을 채우기	
18 (금)	4	‘라면’의 역사 속으로	· 찾아 바꾸기를 이용하여 라면을 라면으로 바꾸기 특정 단어를 한자로 바꾸기 · 특정 단어에 강조점 추가하기	
21 (월)	5	신에게 바치던 제사 음식 ‘케이크’	· 표(줄 수 : 16, 칸 수 : 16)를 입력하기 · 표 안쪽 셀에 색 채우기 · 표의 테두리를 지우기	
25 (금)	6	어린 꼬마가 개발한 ‘아이스바’	· 직사각형 도형을 삽입하기 · 도형의 속성을 변경하기 (선, 면 색, 무늬 색, 무늬 모양 등) · 개체(도형, 그림 등)의 순서를 변경하기	
28 (월)	7	이만큼 배웠어요 (종합평가)	· 9~15차시까지 학습한 내용을 평가 (객관식 및 주관식) · 작품 프로젝트 1문제(실습형 문제)	
	8			
	9			

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(10)월(4)일 ~ (10)월(28)일
지도강사 김선미 (인)

결 재	담당	교감	교장

프로그램	컴퓨터	지도강사	김선미	
수강 대상	3,4학년	강의 장소	컴퓨터실	
지도 요일	월/금	지도 시간	8교시	
지도 기간	2024년 10월 4일 - 2024년 10월 28일			
지도 목표	쉽게 따라할 수 있고 재미있게 학습할 수 있는 예제를 통해 실력을 키울 수 있다.			
차시별 지도 계획				
월/일 (요일)	차시	주 제	학습 내용	비고 (보강 일정)
4 (금)	1	귀여운 햄스터의 특징	• 내용이 입력된 텍스트 상자를 스마트아트 형태로 변경한다. • 스마트아트의 색상을 변경한다. • 스마트아트에 그림을 삽입한다.	
7 (월)	2	원숭이 엉덩이는 빨개	• 남자아이 사진을 삽입한 후 배경을 제거한다. • 배경이 제거된 사진을 필요한 부분만 잘라낸다. • 원숭이 배경에 잘라낸 얼굴을 합성한다.	
14 (월)	3	캥거루아기주머니와 이름의 비밀	• 첫회부터 단추에 [슬라이드 2]로 이동하도록 하이퍼링크를 지정한다. • 슬라이드 쇼 형식을 대화형 자동 진행으로 변경한다.	
18 (금)	4	점프의 왕 돌고래	• 슬라이드에 ‘바다풍경.mp4’ 동영상을 삽입한다. • 돌고래 그림의 크기와 위치를 변경한 후 ‘올라오기’ 애니메이션을 지정한다.	
21 (월)	5	생김새가 다른 여우	• 슬라이드 마스터를 이용하여 배경 서식을 ‘입체북’으로 변경한다. • 그림, 말풍선 등을 이용하여 동화 내용을 완성한다.	
25 (금)	6	나무늘보가 야생에서 사는법	• 게임 단추(게임 방법, 게임시작, START 등)에 하이퍼링크를 적용한다. • [슬라이드 4]에서 게임에 필요한 장애물을 복사하여 모양을 변경한 후 크기 및 위치를 조절한다.	
28 (월)	7	이만큼배웠어요.	• 주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다. • 완성된 작품을 저장하여 제출한다.	
	8			
	9			

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(10)월(4)일 ~ (10)월(28)일
지도강사 김선미 (인)

결 재	담당	교감	교장

프로그램		컴퓨터	지도강사	김선미
수강 대상		5,6학년	강의 장소	컴퓨터실
지도 요일		월/금	지도 시간	7교시
지도 기간		2024년 10월 4일 - 2024년 10월 28일		
지도 목표		문제를 이해하고 다중 구조(반복, 선택)와 연산, 변수 등을 활용하여 SW코딩을 통해 창의적으로 문제를 해결할 수 있다.		
차시별 지도 계획				
월/일 (요일)	차시	주 제	학습 내용	비고 (보강 일정)
4 (금)	1	미세먼지를 피해라	<ul style="list-style-type: none">미세먼지 농도에 따라 외출 가능한 시간이 정해진다.제한된 시간 안에 집으로 돌아오는 프로젝트 만들기	
7 (월)	2	공을피해 점프하기	<ul style="list-style-type: none">굴러오는 공을 피해 점프하는 프로젝트 만들기	2급
14 (월)	3	보물 찾기	<ul style="list-style-type: none">미로 속 황금열쇠를 찾아 보물상자를 획득하기	
18 (금)	4	버섯 먹고 컴백함	<ul style="list-style-type: none">장애물을 피해 3개의 버섯을 찾아 집으로 가기	
21 (월)	5	축구공을 피해 야구공 받기	<ul style="list-style-type: none">투수가 던지는 축구공은 피하고 야구공은 받기	
25 (금)	6	달리기 시합	<ul style="list-style-type: none">곰{사용자}과 유니콘{컴퓨터}이 달리기 시합 하기	
28 (월)	7	병아리 찾아주기	<ul style="list-style-type: none">암탉이 생쥐를 피해 수탉이 잃어버린 병아리를 찾기	
	8		<ul style="list-style-type: none">	
	9		<ul style="list-style-type: none">	