

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(5)월(1)일 ~ (5)월(31)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 5월 01일 - 2024년 5월 31일		
지도 목표		재미있는 동물들의 이야기를 주제로 하여 파워포인트의 기능을 학습할 수 있다.		
차시별 지도 계획				
월/일 (요일)	차시	주 제	학습 내용	비고 (보강 일정)
5/10 (월)	1	꽃밭의 나비 만들기	◆ 도형의 투명도를 변경해요	
5/13 (금)	2	따뜻한 눈사람 만들기	◆ 부드러운 가장자리 효과를 지정해요.	
5/17 (월)	3	달콤한 사탕 만들기	◆ 점 편집 기능을 이용하여 도형 모양을 변경해요.	
5/20 (금)	4	알에서 나온 병아리 만들기	◆ 도형을 병합해요.	
5/24 (월)	5	예쁜 소녀 얼굴 만들기	◆ 자유형 도형을 이용하여 앞머리를 만들어요	
5/27 (금)	6	단발머리 소녀 만들기	◆ 자유형 도형을 이용하여 소녀를 만들어요.	
5/31 (월)	7	스폰지밥 만들기	◆ 자유형 도형과 잉크 입력 시작 도구를 이용해요.	
			◆	

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(5)월(1)일 ~ (5)월(31)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 5월 01일 - 2024년 5월 31일		
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)
5/10 (월)	1	문자표와 기호이용하기	■도형을 복사하고 색을 변경합니다. ■문자표와 키보드의 기호를 입력합니다.	
5/13 (금)	2	글자 서식 변경하기 표의 셀 속성 변경하기	■글자 서식을 변경합니다. ■표의 셀 배경색, 셀 테두리 변경합니다.	
5/17 (월)	3	표 만들기 차트 만들기	■표 만들고 표 스타일 적용합니다. ■표 이용하여 차트 만들고 차트 스타일 적용합니다.	
5/20 (금)	4	글자 서식 변경하기 한자 입력하기	■글자 서식을 변경합니다. ■한자로 변경할 글자를 블록설정하여 한글(漢字)형식으로 입력합니다.	
5/24 (월)	5	글자 서식 변경하기 그림 입력하기	■글자 서식 변경합니다. ■제목부분에 그림을 입력합니다.	
5/27 (금)	6	기본 도형 설정 활용하기	■도형을 만들어 복사 후 도형의 서식을 변경합니다. ■하이퍼링크를 연결하여 문서를 완성합니다.	
5/31 (월)	7	단원 종합 평가	■17장-23장에서 배운 내용을 평가합니다.	

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(5)월(1)일 ~ (5)월(31)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 5월 01일 - 2024년 5월 31일		
지도 목표		시험에 많이 출제되는 주요 블록을 분석하여 예제를 유형별로 작성한다.		
차시별 지도 계획				
월/일 (요일)	차시	주 제	학습 내용	비고 (보강 일정)
5/10 (월)	1	종료 제어 1	개체에 있는 다른 스크립트를 종료하기	
5/13 (금)	2	종료 제어 2	현재 실행 중인 해당 스크립트를 종료하기	
5/17 (월)	3	복제본 만들기	해당 스프라이트 또는 특정 스프라이트를 선택하여 복제하기	
5/20 (금)	4	연산 사용	입력한 값을 반올림하기, 첫 번째 값과 두 번째 값을 결합하기	
5/24 (월)	5	실전 모의고사 1회 문제 풀이 선물을 지켜라.	문제1. 화면 구현 능력 - 작성 조건에 맞게 화면 구현하기 문제2. 문제3, 심화 기본 능력 - 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기 문제4, 문제5 응용 능력 - 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
5/27 (금)	6	실전 모의고사 2회 문제 풀이 거미 잡는 유령	문제1. 화면 구현 능력 문제2. 문제 3, 심화 기본 능력 문제4, 문제5 응용 능력	
5/31 (월)	7	실전 모의고사 3회 문제 풀이 보물을 찾아라!	문제1. 화면 구현 능력 문제2. 문제 3, 심화 기본 능력 문제4, 문제5 응용 능력	