

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(4)월(1)일 ~ (4)월(30)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 4월 01일 - 2024년 4월 30일			
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)
4/1 (월)	1	시원한 수박 만들기	◆ 모양 조절점으로 도형의 모양을 변경해요.	
4/5 (금)	2	귀여운 곰돌이 만들기	◆ 도형의 순서를 변경해요.	
4/8 (월)	3	달콤한 아이스크림 만들기	◆ 도형의 상.하 대칭으로 회전시켜요.	
4/12 (금)	4	호수 위 오리 만들기	◆ 도형을 그룹화하여 하나로 묶어요.	
4/15 (월)	5	반짝 반짝 트리 만들기	◆ 도형에 네온 효과를 지정해요.	
4/19 (금)	6	엄마의 핸드백 만들기	◆ 다른 네온 색을 지정해요	
4/22 (월)	7	우주 인공위성 만들기	◆ 도형을 그룹화하여 하나로 묶어요.	
4/26 (금)	8	맛있는 감자튀김 만들기	◆ 도형에 3차원 회전을 지정해요.	
4/29(월)	9	알록달록 무지개 만들기	◆ 그라데이션 중지점 색을 변경해요..	

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(4)월(1)일 ~ (4)월(30)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 4월 01일 - 2024년 4월 30일		
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)
4/1 (월)	1	표 만들기 셀을 나누고 합치기 그림으로 배경넣기	■ 편집용지 설정하고 표를 만듭니다. ■ 셀을 나누고 합치기 합니다. ■ 셀 배경을 그림으로 채우기 합니다.	
4/5 (금)	2	표의 셀 속성 변경하기 셀 테두리, 셀 배경색	■ 바깥쪽 테두리를 굵게 합니다. ■ 나라이름이 입력된 셀의 배경색은 검정으로 지정합니다.	
4/8 (월)	3	글맵시 속성 변경하기 그리기마당 도형 활용하기	■ 그리기마당의 기본도형을 이용합니다. ■ 도형의 개체 속성을 변경하여 도형을 꾸며줍니다. ■ 그림을 입력합니다.	
4/12 (금)	4	차트 만들기	■ 표를 이용하여 차트를 만듭니다. ■ 차트의 축이름표 크기 및 차트 스타일 지정합니다.	
4/15 (월)	5	글자 서식을 변경하기	■ 입력된 글을 전체 선택 하여 글자 서식 지정합니다.	
4/19 (금)	6	배경에 그림 넣기 글상자 이용하여 직인 만들기	■ 배경에 그림 입력합니다. ■ 글상자를 이용하여 직인 만들어 봅니다.	
4/22 (월)	7	도형과 그림을 이용하여 우표 만들기	■ 도형을 이용하여 제목과 우표틀을 만듭니다. ■ 우표틀 도형안에 그림으로 채우기 합니다.	
4/26 (금)	8	단원 종합 평가	■ 9장-15장에서 배운 내용을 평가합니다.	
4/29 (월)	9	문단 첫 글자 장식 그리기마당 개체 풀기	■ 문단의 첫 글자를 장식합니다. ■ 그리기마당의 개체를 풀고 그림으로 표정을 변경합니다.	

2024 방과후학교 (컴퓨터)부 월별 지도계획안

동양초등학교

(4)월(1)일 ~ (4)월(30)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 4월 01일 - 2024년 4월 30일		
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)
4/1 (월)	1	방향의 설정 1	• 스프라이트의 방향 지정, 오른쪽 왼쪽 각도 만큼 회전하기	
4/5 (금)	2	방향의 설정 2	• 회전방식 (왼-오른쪽) 회전하지 않기, 회전하기 • 각도 방향 쪽보기	
4/8 (월)	3	반복제어 1	• 감싸고 있는 블록들을 무한히 반복 실행하기	
4/12 (금)	4	반복제어2	• 판단이 참이 될 때까지 감싸고있는 블록들을 반복 실행하기	
4/15 (월)	5	조건과 판단 1	• 선택한 키가 눌렸는지 판단하기, 선택한 개체나 색에 닿았는가.	
4/19 (금)	6	조건과 판단 2	• 판단이 참이라면 첫 번째 감싸고 있는 블록들을 실행하기	
4/22 (월)	7	이벤트 프로시저	• 특정 스프라이트가 동작 하도록 신호보내기	
4/26 (금)	8	이벤트 프로시저 1	• 신호를 받으면 아래쪽에 연결된 블록들을 실행하기. 타자연습	
4/29 (금)	9	이벤트 프로시저 2	• 아래쪽에 연결된 블록 실행 • 특정 스프라이트가 동작하도록 신호보내기	