

# 2023학년도 컴퓨터 연간 지도계획서

마룡초등학교

프로그램명	컴퓨터 컴퓨터기초(Win10+인터넷)	지도강사	김○○
대상	1~3학년	지도주수	36주
지도기간	2023년 3월 ~ 2024년 2월		
지도목표	❖ Windows10 & 인터넷 등 컴퓨터 기초를 쉽고 재미있게 익힐 수 있다.		

차시별 지도 계획			
주	주제	학습내용	비고
1	컴퓨터야, 안녕?	❖ 컴퓨터실에서의 약속 알아보기, 컴퓨터 알아보기	
2	컴퓨터와 친구되기	❖ 컴퓨터 주변장치, 컴퓨터 켜고 끄는 방법 익히기	
3	마우스와 친구되기	❖ 마우스 익히기	
4	마우스 사용법	❖ 마우스의 사용방법 알기, 드래그 및 더블클릭 연습	
5	마우스 연습	❖ 마우스 연습 프로그램 활용법	
6	키보드와 친구되기	❖ 키보드 운지법과 기능키 익히기	
7	컴퓨터와 이야기 하자	❖ 키보드를 사용하는 방법, 글자 입력하는 방법	
8	시작메뉴	❖ 시작메뉴의 크기 조정하는 방법, 시작화면 설정하는 방법	
9	멋진 어린이 화가되기	❖ 색상을 혼합하여 작품 완성하기	
10	파일과 폴더의 개념 알아보기	❖ 파일, 폴더의 개념을 알아보기	
11	앱 실행 및 창 다루기	❖ 앱을 다루는 방법을 익히기	
12	앱 실행 및 창 다루기	❖ 앱을 실행해보고 자주 사용하는 앱을 시작 화면에 고정하기	
13	캐릭터 그리기	❖ 그림판 3D 앱의 기능 학습하기	
14	캐릭터 그리기	❖ 다양한 도구를 활용하여 캐릭터 완성하기	
15	3D 세상 살펴보기	❖ 3D 뷰어 앱을 열어 다양한 이미지들 살펴보기	

## 차시별 지도 계획

주	주제	학습내용	비고
16	더 빠르게 계산하기	❖ 계산기 앱 학습하기	
17	메모장으로 이모티콘 만들기	❖ 글꼴 서식 변경하기	
18	메모장으로 이모티콘 만들기	❖ 특수문자 등을 이용하여 이모티콘 만들기	
19	인터넷 세상으로 들어가기	❖ 엣지 앱에 대해 학습하기	
20	인터넷 세상으로 들어가기	❖ 주니어네이버에 접속하여 신비하고 재미있는 사파리 체험하기	
21	3D 캐릭터 완성하기	❖ 3D 모델링을 그림판으로 열어 캐릭터 완성하기	
22	3D 캐릭터 완성하기	❖ 여러 가지 기능을 활용하여 3D캐릭터 만들기	
23	3D 캐릭터 완성하기	❖ 나만의 3D 작품 만들기	
24	컴퓨터 예쁘게 꾸미기	❖ 개인 설정에서 다양한 설정을 변경하기	
25	우리동네 소개하기	❖ 네이버 지도 이용방법 배우기	
26	포토모자이크 작품	❖ 인터넷에서 원하는 이미지 저장하기	
27	포토모자이크 작품	❖ 유틸리티 프로그램을 이용하여 작품 완성하기	
28	코딩이란 무엇일까?	❖ 코딩에 대해 알아보기	
29	코딩이란 무엇일까?	❖ 원하는 캐릭터를 움직이도록 코딩하기	
30	코딩이란 무엇일까?	❖ 소리를 추가하여 실감나게 표현하기	
31	3D 큐브로 캐릭터 만들기	❖ usecubes를 활용하여 캐릭터 완성하기	
32	재미있는 사진 합성	❖ 포토퍼니아에서 사진을 합성하기	
33	애니메이션으로 장래희망 소개하기	❖ 플레이헨리의 기본 기능 익히기	
34	애니메이션으로 장래희망 소개하기	❖ 무대 배경을 변경하고 캐릭터를 생성하여 애니메이션을 만들기	
35	애니메이션으로 동화 만들기	❖ 플레이헨리의 다양한 기능 익히기	
36	애니메이션으로 동화 만들기	❖ 액션을 적용하여 완성된 애니메이션 저장하기	

# 2023학년도 컴퓨터 연간 지도계획서

마룡초등학교

프로그램명	컴퓨터 (파워포인트)	지도강사	김○○
대상	4~6학년	지도주수	36주
지도기간	2023년 3월 ~ 2024년 2월		
지도목표	❖ 파워포인트의 다양한 기능을 익혀 정보기술 활용능력을 향상시킨다.		

차시별 지도 계획			
주	주제	학습내용	비고
1	나만의 캐릭터 만들기	❖ 도형복사 및 색상 변경하기	
2	도형 안에 그림 채우기	❖ 도형 안에 그림 채우기, 복사기능을 다양하게 활용하기	
3	지붕 집 만들기	❖ 윤곽선 삽입과 서식 변경, 도형을 질감으로 채우기	
4	옷 디자인하기	❖ 도형 삽입하고 도형의 윤곽선 변경하기	
5	원하는 모양의 선 만들기	❖ 윤곽선 서식을 지정하여 다양한 무늬 만들기	
6	즐거운 우리집 만들기	❖ 온라인 그림을 활용하여 작품을 꾸미기	
7	식탁 완성하기	❖ 도형을 삽입하고 도형의 윤곽선 없애기	
8	부엉이 배경 만들기	❖ 도형에 텍스트 입력하고 서식 변경하기	
9	메모지 만들기	❖ 온라인 그림 삽입, 슬라이드 배경에 질감 채우기	
10	컴퓨터의 구성 장치 알기	❖ 도형에 글자 입력하기, 윤곽선 삽입과 서식 변경 활용하기	
11	그림자의 이름을 찾아라!	❖ 화살표를 삽입하고 서식 변경하기	
12	왕크하는 캐릭터 만들기	❖ 도형에 깜박이기 애니메이션 삽입하기	
13	움직이는 캐릭터 만들기	❖ 도형을 그룹화하고 복사하기	
14	다람쥐 동시 꾸미기	❖ 텍스트 입력과 서식 변경, 이미지에 투명도 적용하기	
15	호박꽃 동시 꾸미기	❖ 텍스트에 여러 가지 서식 적용하기	

## 차시별 지도 계획

주	주제	학습내용	비고
16	일러스트 앨범 만들기	❖ 그림에 여러 가지 스타일을 적용하여 꾸며보기	
17	바다 친구들 알아보기	❖ 이미지 삽입, 텍스트 정렬 변경하기	
18	우쿨렐레 만들기	❖ 도형을 병합하여 새로운 도형 만들기	
19	꽃밭 만들기	❖ 도형을 그룹화하여 패턴으로 채우기	
20	꿀벌이 집 찾아주기	❖ 애니메이션을 삽입하고 타이밍 지정하기	
21	퍼즐 게임 만들기	❖ 표 삽입 후 그림으로 채우기, Windows 메타파일 활용하기	
22	퍼즐 게임 만들기	❖ 그림으로 저장(Windows 메타파일)기능으로 퍼즐 만들기	
23	레고 얼굴 그리기	❖ 슬라이드 복제 기능을 이용하여 캐릭터 표정 변경하기	
24	고양이 얼굴 그리기	❖ 도형 모양 변경, 화면 전환 효과 넣기	
25	홍보 포스터 만들기	❖ 그림 효과 넣기, 워드아트 삽입하기	
26	동화책 결말 만들기	❖ 도형 스타일 이용하여 도형 서식 변경하기	
27	동화책 결말 만들기	❖ 여러 가지 도형을 삽입하여 동화책 결말 완성하기	
28	자기소개하기	❖ 하이퍼링크와 실행 단추 삽입하기	
29	신기한 동물카드 만들기	❖ 도형 스타일을 이용하여 도형 서식을 변경하기	
30	당근 키우기	❖ 도형을 삽입하고 도형 효과 적용하기	
31	물방울 만들기	❖ 애니메이션 타이밍 활용하기	
32	동물들의 평균수명 알아보기	❖ 차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기	
33	캐릭터 인기도 조사하기	❖ 이미지를 자르고 투명한 색 지정하기	
34	성탄절 봉투 만들기	❖ 편집 용지 변경, 도형 효과 활용하기	
35	성탄절 카드 만들기	❖ 삽입된 도형에 패턴을 적용한 후, 이미지 삽입하기	
36	미니언즈 캐릭터 그리기	❖ 기본 도형 설정을 활용하여 캐릭터 완성하기	