

# 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

한솔초등학교

## □ 운영 개요

프로그램	방과후학교(컴퓨터②)
시 간	월요일, 금요일 (13:10~13:50)
장 소	후관 2층 컴퓨터실
대 상	1~2학년
강 사	김혜경

## □ 연간 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	◦ 컴퓨터와 친해지기	타자연습
	2	◦ 키보드와 친해지기	타자연습
	3	◦ 마우스와 친해지기 1	타자연습
	4	◦ 마우스와 친해지기 2	타자연습
4	1	◦ 윈도우 10 시작하기	타자연습
	2	◦ 바탕 화면과 잠금 화면 바꾸기	타자연습
	3	◦ 작업 표시줄 다루기	타자연습
	4	◦ 시작 화면 내 맘대로 꾸미기	타자연습
5	1	◦ 내 맘대로 창 다루기	타자연습
	2	◦ 파일 탐색기로 사서 되기	타자연습
	3	◦ 그림판으로 화가 되기	타자연습
	4	◦ 캡처 및 스케치로 메이크업 아티스트 되기	타자연습
6	1	◦ 3D 뷰어로 3D 모델러 되기	타자연습
	2	◦ 그림판 3D로 캐릭터 디자이너 되기	타자연습
	3	◦ 그림판 3D로 우주 비행사 되기	타자연습
	4	◦ 계산기 앱으로 은행원 되기	타자연습

월	주	활동 내용	비고
7	1	◦ 날씨 앱으로 기상캐스터 되기	타자연습
	2	◦ 지도 앱으로 관광 가이드 되기	타자연습
	3	◦ 비디오 편집기 앱으로 유튜버 되기	타자연습
	4	◦ 마이크로소프트 스토어로 앱 개발자 되기	타자연습
8	1	◦ 마이크로소프트 엣지로 정보 검색사 되기	타자연습
	2	◦ 네이버 블로그로 파워 블로거 되기	타자연습
	3	◦ 유니버로 레크레이션 지도자 되기	타자연습
	4	◦ 인터넷 게임으로 프로그래머 되기	타자연습
9	1	◦ ‘닭’과 공룡의 부활	타자연습
	2	◦ ‘강아지’가 표현하는 꼬리 언어	타자연습
	3	◦ 썰매를 끄는 루돌프 ‘순록’	타자연습
	4	◦ 사막의 상징 ‘낙타’	타자연습
10	1	◦ ‘코끼리’의 코가 길어진 이유	타자연습
	2	◦ ‘조개’가 진주를 만드는 방법	타자연습
	3	◦ ‘토끼’에 대한 오해와 진실	타자연습
	4	◦ 이만큼 배웠어요	타자연습
11	1	◦ 성별이 바뀌는 ‘물고기’, 흰동가리	타자연습
	2	◦ ‘고양이’가 싫어하는 냄새	타자연습
	3	◦ ‘얼룩말’에게 그려진 얼룩무늬	타자연습
	4	◦ ‘장수말벌’, ‘장수풍뎅이’, ‘장수하늘소’	타자연습
12	1	◦ 괴짜 포유류 ‘오리너구리’	타자연습
	2	◦ 물을 마시지 않는 ‘코알라’	타자연습
	3	◦ ‘거북’은 정말 느릴까?	타자연습
	4	◦ 이만큼 배웠어요	타자연습
1	1	◦ 남극에는 ‘펭귄’, 북극에는 ‘곰’	타자연습
	2	◦ 귀여운 ‘햄스터’의 특징	타자연습
	3	◦ ‘원숭이’ 엉덩이는 빨개	타자연습
	4	◦ ‘캥거루’ 아기주머니와 이름의 비밀	타자연습
2	1	◦ 점프의 왕 ‘돌고래’	타자연습
	2	◦ 생김새가 다른 ‘여우’	타자연습
	3	◦ ‘나무늘보’가 야생에서 사는 법	타자연습
	4	◦ 이만큼 배웠어요	타자연습

월	주	차시	활동 내용	비고
3	1	1	◦ 컴퓨터 구성 장치 이해하기	타자연습
		2	◦ 컴퓨터 안전하게 켜고 끄기	타자연습
	2	1	◦ 키보드의 주요 키와 기능 이해하기	타자연습
		2	◦ 폴이에 해당하는 낱말 입력하기	타자연습
	3	1	◦ 마우스 기능, 구성, 동작 이해하기	타자연습
		2	◦ 마우스 클릭 연습하기	타자연습
	4	1	◦ 마우스 더블 클릭 연습하기	타자연습
		2	◦ 마우스 드래그 앤 드롭 연습하기	타자연습
4	1	1	◦ 운영체제 개념과 윈도우 10 화면 구성 이해하기	타자연습
		2	◦ 윈도우 10에 설치된 앱 다양한 방법으로 실행하기	타자연습
	2	1	◦ 바탕화면, 잠금화면 변경하기	타자연습
		2	◦ 윈도우 10 테마 변경하기	타자연습
	3	1	◦ 작업 표시줄 크기, 위치 변경하고 숨기기	타자연습
		2	◦ 소리의 크기 변경하기	타자연습
	4	1	◦ 시작 화면에서 원하는 앱 찾아 실행하기	타자연습
		2	◦ 시작 화면 원하는 대로 만들기	타자연습
5	1	1	◦ 원하는 창으로 화면 전환하기	타자연습
		2	◦ 여러 개의 창을 원하는 대로 배열하기	타자연습
	2	1	◦ 파일과 폴더에 대해 이해하기	타자연습
		2	◦ 폴더를 만들고 파일 복사하기	타자연습
	3	1	◦ 그림에 텍스트 입력하기	타자연습
		2	◦ 그림을 삭제, 복사, 회전 후 다른 이름으로 저장하기	타자연습
	4	1	◦ 캡처 및 스케치 앱으로 원하는 부분 캡처하기	타자연습
		2	◦ 볼펜과 연필로 다양한 색상과 크기로 칠하기	타자연습
6	1	1	◦ 3D 뷰어 앱으로 3D 모델 살펴보기	타자연습
		2	◦ 3D 라이브러리에서 다양한 모델 감상하기	타자연습
	2	1	◦ 그림판 3D 개체 회전 후 앞 뒤로 이동하기	타자연습
		2	◦ 스틱커, 브러시를 이용해 나만의 캐릭터 만들기	타자연습
	3	1	◦ 3D 라이브러리에서 원하는 3D 개체 가져오기	타자연습
		2	◦ 3D 개체 자유롭게 회전하고 이동하기	타자연습
	4	1	◦ 계산기 앱으로 돈 계산, 날짜 계산하기	타자연습
		2	◦ 계산기 앱으로 길이 변환, 환율 계산하기	타자연습

월	주	차시	활동 내용	비고
7	1	1	◦ 날씨 앱으로 여러 가지 날씨 정보 확인하기	타자연습
		2	◦ 인터넷에서 미세먼지 정보 검색하기	타자연습
	2	1	◦ 지도 앱으로 원하는 곳 검색하기	타자연습
		2	◦ 지도 앱으로 길 찾기	타자연습
	3	1	◦ 비디오 편집기에 사진, 비디오 파일 추가하기	타자연습
		2	◦ 비디오 파일 잘라서 삭제하고 제목 카드 추가하기	타자연습
	4	1	◦ 마이크로소프트 스토어에서 원하는 앱 검색하기	타자연습
		2	◦ 앱 설치 후 실행하기	타자연습
8	1	1	◦ 마이크로소프트 엣지로 인터넷 여행하기	타자연습
		2	◦ 웹 페이지에 나만의 메모 추가하여 공유하기	타자연습
	2	1	◦ 블로그에서 정보 검색하기	타자연습
		2	◦ 블로그 기본 설정 바꾸기	타자연습
	3	1	◦ 유니버 사이트 접속하기	타자연습
		2	◦ 유니버에서 국악 동요 감상하기	타자연습
	4	1	◦ 어린이 안전 게임 사이트 접속하여 이용하기	타자연습
		2	◦ 외국 학습 게임 사이트 접속하여 이용하기	타자연습
9	1	1	◦ 파워포인트 화면 구성 알아보기	타자연습
		2	◦ 슬라이드에 입력된 글자 수정 후 디자인 테마 변경하기	타자연습
	2	1	◦ 이미지 위치 변경 후 조절점으로 크기 변경하기	타자연습
		2	◦ 겹쳐진 이미지를 맨 앞 또는 맨 뒤로 이동하기	타자연습
	3	1	◦ 도형 삽입 후 크기와 위치 변경하기	타자연습
		2	◦ 조절점을 이용하여 도형 모양 변경하기	타자연습
	4	1	◦ 레이아웃 변경 후 제목 입력하기	타자연습
		2	◦ 삽입된 도형을 다양한 스타일로 변경하기	타자연습
10	1	1	◦ 슬라이드 2에서 원하는 그림 복사하기	타자연습
		2	◦ 슬라이드 1에 복사한 그림 붙여 넣고 회전시키기	타자연습
	2	1	◦ 원형 도형에 도형 효과, 입체 효과 지정하기	타자연습
		2	◦ 원형 도형에 애니메이션 바람개비 지정하기	타자연습
	3	1	◦ 슬라이드 추가 후 필요없는 슬라이드 삭제하기	타자연습
		2	◦ 토끼의 입 모양 도형 곱셈 기호로 변경하기	타자연습
	4	1	◦ 퀴즈 풀면서 지금까지 배운 내용 정리하기	타자연습
		2	◦ 주어진 조건에 맞춰 슬라이드 완성하기	타자연습

월	주	차시	활동 내용	비고
11	1	1	◦ 슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경하기	타자연습
		2	◦ 그림에 애니메이션 사용자 지정 경로 지정하기	타자연습
	2	1	◦ 개체를 화면에 보이지 않게 숨기기	타자연습
		2	◦ 숨겨진 개체가 화면에 보이도록 설정 변경하기	타자연습
	3	1	◦ 열기구 모양에서 원 도형에 그림 채우기	타자연습
		2	◦ 손잡이 부분의 도형에 패턴 채우기	타자연습
	4	1	◦ 온라인에서 제공하는 그림 삽입하기	타자연습
		2	◦ 그림에 스타일 지정 후 글자에 워드아트 지정하기	타자연습
12	1	1	◦ 텍스트 지정 후 목록 수준 변경하기	타자연습
		2	◦ 텍스트 지정 후 줄 간격, 문단 번호 지정하기	타자연습
	2	1	◦ 도형을 겹친 후 도형 병합하여 새로운 도형 만들기	타자연습
		2	◦ 병합된 도형을 이용하여 코알라 귀 완성하기	타자연습
	3	1	◦ 열 개수, 행 개수를 입력하여 표 삽입하기	타자연습
		2	◦ 표 스타일 변경 후 표 안쪽을 원하는 색으로 채우기	타자연습
	4	1	◦ 퀴즈 풀면서 지금까지 배운 내용 정리하기	타자연습
		2	◦ 주어진 조건에 맞춰 슬라이드 완성하기	타자연습
1	1	1	◦ 표를 그림으로 저장하기	타자연습
		2	◦ 저장한 그림을 불러와 그룹지정 해제 후 퍼즐 만들기	타자연습
	2	1	◦ 내용이 있는 텍스트 상자를 스마트아트로 변경하기	타자연습
		2	◦ 스마트아트 색상 변경 후 그림 삽입하기	타자연습
	3	1	◦ 사진 삽입 후 배경 제거하기	타자연습
		2	◦ 사진의 필요 부분만 잘라낸 후 원숭이 사진과 합성하기	타자연습
	4	1	◦ 단추에 하이퍼링크 지정하기	타자연습
		2	◦ 슬라이드 쇼 형식을 대화형 자동 진행으로 변경하기	타자연습
2	1	1	◦ 슬라이드에 동영상 삽입하기	타자연습
		2	◦ 크기와 위치 변경 후 올라오기 애니메이션 지정하기	타자연습
	2	1	◦ 슬라이드 마스터에서 배경 서식을 입체복으로 변경하기	타자연습
		2	◦ 그림, 말풍선 등을 이용하여 동화내용 완성하기	타자연습
	3	1	◦ 게임 단추에 하이퍼링크 적용하기	타자연습
		2	◦ 장애물 복사 후 모양, 크기, 위치 변경하기	타자연습
	4	1	◦ 퀴즈 풀면서 지금까지 배운 내용 정리하기	타자연습
		2	◦ 주어진 조건에 맞춰 슬라이드 완성하기	타자연습