

# 방과후학교 (컴퓨터1부) (9월) 프로그램 운영 계획안

운영 기간		2022년 9월 1일 - 2022년 9월 30일 ( 13차시 )		강사명	박현숙
대상 학년		1학년	강의실	컴퓨터실(본관3층)	운영요일 및 시간 월,수,금 13:50~14:40
운영 목표		파워포인트의 여러 기능을 알고 멋진 작품을 완성할 수 있다.			
차시별 지도 계획					
주	차시(일자)	주 제	학습 내용		준비물
1	1(09.02)	나만의 캐릭터 만들기	도형을 복사하고 색상을 변경한 후 적당한 위치에 배치한다.		
2	2(09.05)	방 꾸미기	도형 안을 그림으로 채우기 기능을 활용해 방꾸미기를 합니다.		
	3(09.07)		연습문제로 실력 쌓기		
	4(09.09)	즐거운 명절	추석연휴로 방과 후 수업 휴강		
5(09.12)					
3	6(09.14)	예쁜 시골 풍경	다양한 클립아트와 도형안에 글자를 추가하여 풍경을 만듭니다.		
	7(09.16)	두뇌 개발	학습용 프로그램을 활용하기		
4	8(09.19)	선으로 디자인하는 옷	다양한 선을 삽입하고 윤곽선 서식을 지정합니다.		
	9(09.21)		도형의 곡선 그리기를 이용해 멋지게 디자인합니다.		
	10(09.23)	두뇌 개발	학습용 프로그램을 활용하기		
5	11(09.26)	무럭 무럭 자라는 꽃	도형에 질감과 입체 효과를 적용합니다.		
	12(09.28)		애니메이션을 적용하고 효과 옵션을 변경합니다.		
	13(09.30)	두뇌 개발	학습용 프로그램을 활용하기		

# 방과후학교 (컴퓨터1부) (9월) 프로그램 운영 계획안

운영 기간		2022년 9월 1일 - 2022년 9월 30일 ( 13차시 )		강사명	박현숙
대상 학년	3학년	강의실	컴퓨터실(본관3층)	운영요일 및 시간	월,수,금 1교시(13:50~14:40) 2교시(14:50~15:40)
운영 목표	한글 기능을 알고 기본문서를 작성할 수 있다.				
차시별 지도 계획					
주	차시(일자)	주 제	학습 내용		준비물
1	1(09.02)	특수문자입력 및 글자겹치기	특수문자와 한자를 입력해 ‘푸들의 특징’ 문서 완성하기		
2	2(09.05)		특수문자와 한자를 입력해 ‘차우차우’ 문서 완성하기		
	3(09.07)		특수문자겹치기와 한자를 입력해 ‘퍼그’ 문서 완성하기		
	4(09.09)	즐거운 명절	추석연휴로 방과 후 수업 휴강		
	5(09.12)				
3	6(09.14)	글자모양 변경	블록 지정 방법 및 복사/이동 글자모양을 변경해 ‘알래스카 맬러뮤트 ‘ 문서 완성하기		
	7(09.16)		글자모양의 확장 기능을 활용해 ‘진돗개’ 문서 완성하기		
4	8(09.19)		연습문제로 실력 쌓기 [닥스훈트] 문서 완성하기		
	9(09.21)		연습문제로 실력 쌓기 [콜리의 기록] 문서 완성하기		
	10(09.23)		연습문제로 실력 쌓기 [페키니즈의 기록] 문서 완성하기		
5	11(09.26)	두뇌 개발	학습용 프로그램을 활용하기		
	12(09.28)	문단모양 변경	문단 정렬하기 및 여백과 들여쓰기 알아보기		
	13(09.30)		문단모양의 확장기능을 활용해 ‘랙돌 고양이’ 문서 완성하기		

# 방과후학교 (컴퓨터1부) (9월) 프로그램 운영 계획안

운영 기간		2022년 9월 1일 - 2022년 9월 30일 ( 13차시 )		강사명	박현숙
대상 학년		5학년	강의실	컴퓨터실(본관3층)	운영요일 및 시간 월,수,금 2교시(14:50~15:40) 3교시(15:50~16:40)
운영 목표		파워포인트 기능을 활용하여 자격증 시험에 대비 할 수 있습니다.			
차시별 지도 계획					
주	차시(일자)	주 제	학습 내용		준비물
1	1(09.02)	DIAT프레젠테이션 자격시험 출제 유형 분석하기	페이지 설정 및 슬라이드 레이아웃 변경하기		
2	2(09.05)		텍스트 상자 작성하기 003 - 010		
	3(09.07)		도형 작성하기 011 - 015		
	4(09.09)	즐거운 명절	추석연휴로 방과 후 수업 휴강		
	5(09.12)				
3	6(09.14)	도형 서식 지정	실전종합문제 1		
	7(09.16)		실전종합문제 2		
	8(09.19)		실전종합문제 3		
4	9(09.21)	두뇌 개발	학습용 프로그램을 활용하기		
	10(09.23)	조건에 맞는 그림파일 설정	출제유형 22		
11(09.26)	출제유형 23				
12(09.28)	출제유형 24				
	13(09.30)	두뇌 개발	학습용 프로그램을 활용하기		