

## 방과후학교 (컴퓨터2 A반) (12월) 프로그램 운영 계획안

운영 기간	2022년 12월 1일 - 2022년 12월 31일 ( 13차시 )		강사명	전윤경
대상 학년	2, 4학년	강의실	컴퓨터2실(본관2층)	운영요일 및 시간 월, 수, 금 1:50 ~ 2:40
운영 목표	윈도우 운영체제의 기본지식을 익히고, 각종 응용프로그램을 실행할 수 있다.			
차시별 지도 계획				
주	차시(일자)	주 제	학습 내용	준비물
1	1(12.02)	실력 쑥쑥 키우기	실력 쑥쑥 (예제 1, 2)	
2	2(12.05)	14장 취재 계획서 만들기	셀을 합치고 나눠보아요.	
	3(12.07)		알록달록 예쁜 표를 만들어보아요.	
	4(12.09)		실력 쑥쑥 (예제 1, 2)	
3	5(12.12)	15장 초등학생 평균 용돈 구하기	표에 캡션을 달아보아요.	
	6(12.14)		블록 계산식으로 계산해보아요.	
	7(12.16)		실력 쑥쑥 (예제 1, 2)	
4	8(12.19)	16장 우리학교 가수 찾기	한눈에 들어오는 차트를 만들어보아요.	
	9(12.21)		차트를 꾸며보아요.	
	10(12.23)		실력 쑥쑥 (예제 1, 2)	
5	11(12.26)	17장 한국을 빛낸 위인 취재하기	스타일 기능으로 통일된 문서를 작성해보아요.	
	12(12.28)		스타일을 적용해 보아요.	
	13(12.30)		실력 쑥쑥 (예제 1, 2)	

## 방과후학교 (컴퓨터2 B반) (12월) 프로그램 운영 계획안

운영 기간	2022년 12월 1일 - 2022년 12월 31일 ( 13차시 )		강사명	전윤경
대상 학년	통합반1	강의실	컴퓨터2실(본관2층)	운영요일 및 시간 월, 수, 금 2:50 ~ 3:40
운영 목표	윈도우 운영체제의 기본지식을 익히고, 각종 응용프로그램을 실행할 수 있다.			
차시별 지도 계획				
주	차시(일자)	주 제	학습 내용	준비물
1	1(12.02)	01장 스크래치3.0 시작하기	스크래치 프로그램의 특징을 알아봅니다.	
	2(12.05)	02장 무대와 소품 디자인하기	무대의 배경을 불러오거나 새롭게 그리는 방법 알아보기	
3(12.07)	스프라이트의 이미지를 불러오거나 그리는 방법 알아보기			
4(12.09)	마무리 학습문제			
3	5(12.12)	03장 시나리오 작성하기	여러 스프라이트의 대화를 만드는 방법을 알아보기	
	6(12.14)		시간에 따른 자연스러운 대화를 만드는 방법 알아보기	
	7(12.16)		마무리 학습문제	
4	8(12.19)	04장 신기한 마술 대회	무대의 배경 및 스프라이트의 모양 추가하는 방법 알아보기	
	9(12.21)		스프라이트의 움직이는 동작을 만드는 방법을 알아보기	
	10(12.23)		마무리 학습문제	
5	11(12.26)	05장 자동차 운전하기	특정 키를 눌러 자동차를 이동하는 방법을 알아보기	
	12(12.28)		자동차의 중심축 수정 및 처음 위치를 지정하는 방법 알아보기	
	13(12.30)		마무리 학습문제	

## 방과후학교 (컴퓨터2 C반) (12월) 프로그램 운영 계획안

운영 기간	2022년 12월 1일 - 2022년 12월 31일 ( 13차시 )		강사명	전윤경
대상 학년	통합반2	강의실	컴퓨터2실(본관2층)	운영요일 및 시간 월, 수, 금 3:50 ~ 4:40
운영 목표	윈도우 운영체제의 기본지식을 익히고, 각종 응용프로그램을 실행할 수 있다.			
차시별 지도 계획				
주	차시(일자)	주 제	학습 내용	준비물
1	1(12.02)	엑셀 알아보기	엑셀 실행하고 종료하기	
2	2(12.05)	01장 야구 글러브를 살까? 축구공을 살까?	한자, 기호, 날짜, 시간 입력하기	
	3(12.07)		다른 이름으로 문서 저장하기	
	4(12.09)		미션 문제 팍팍(1, 2)	
3	5(12.12)	02장 사람들의 편리한 생활을 도와주는 활동	자동 채우기 핸들과 채우기 명령 사용하기	
	6(12.14)		사용자 지정 목록 등록하기	
	7(12.16)		미션 문제 팍팍(1, 2)	
4	8(12.19)	03장 저의 물고기랑 바꿀래요?	행/열 삽입하고 삭제하기	
	9(12.21)		시트 이름 바꾸기, 시트 복사/이동/삽입/삭제하기	
	10(12.23)		미션 문제 팍팍(1, 2)	
5	11(12.26)	04장 옛날에는 조개껍데기가 화페였어요.	글꼴과 맞춤 서식 지정하기	
	12(12.28)		테두리 서식 지정하기	
	13(12.30)		미션 문제 팍팍(1, 2)	