

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

남원초등학교

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(컴퓨터2)
시 간	화, 목요일, 2부~3부(14:00~16:00)
장 소	본관 2층 컴퓨터실
대 상	2학년, 3~6학년
강 사	정희숙

□ 연간 계획

월	주	차시	활동 내용 (2학년 프로그램 활용반)	비고
3	1	1	◦워드아트, 그림삽입, 크기위치 : 동생을 위한 한글 낱말 카드	파 워 포 인 트 2016 작 품 만 들 기
		2	◦예쁜 그림이 있는 동시	
	2	3	◦개체 복제, 이동 도형 병합 : 3D 동물의 왕국	
		4	◦도형 뒤집기, 점편집, 반사효과설정 : 맛있는 참깨빵 햄버거	
	3	5	◦도형채우기 색설정, 윤곽선 : 귀여운 인공 지능 로봇	
		6	◦도형 스타일 : 할로윈 파티 아이템	
	4	7	◦슬라이드 크기, 그림 자르기, 스타일적용 : 회장 선거 포스터	
		8	◦계체 그룹화 : 생활 계획표로 좋은 습관 만들기	
4	1	1	◦도형을 그림으로 채우기 :내가 만드는 안전한 생활 웹툰	
		2	◦그라데이션 채우기, 워드아트 : 어버이날 기념 효도 쿠폰 북	
	2	3	◦그림 자르기, 표삽입 : 내 손으로 공책 만들기	
		4	◦팝업 생일 카드 만들기	
	3	5	◦애니메이션 효과, 전환효과 : 살아 움직이는 동화책 만들기	
		6	◦애니메이션 무한반복 : 태양계 행성의 공전 주기	
	4	7	◦마우스포인터 닿으며 이동 :시간 관리를 도와주는 타이머	
		8	◦개체 이름 변경 :나는야 어린이 스타일리스트	

월	주	차시	활동 내용 (2학년 프로그램 활용반)	비고
5	1	1	◦그림 크기 변경 : 장애물 달리기 게임	
		2	◦표삽입, 투명한 개체 만들기 - 친구와 함께하는 오목 게임	
	2	3	◦스라이드 마스터 :도전! 역사 골든벨	
		4	◦소리삽입, 레이아웃추가,도형삽입 :윙윙~ 꿀벌의 여행	
	3	5	◦투명한 개체 만들기, 효과웍션 : 숨은그림찾기 게임	
		6	◦동영상 파일 삽입하기,재생하기 : 맛있는 피자 만들기	
	4	7	◦배경음악, 화면전환효과 : 부모님께 띄우는 영상 편지	
		8	◦PPT템플릿 내려받기 :템플릿으로 선생님 되기	
6	1	1	◦채우기 핸들 드래그, 테두리 설정 : 설레는 새 학기 시간표	엑셀 2016 / 미리 캠버 스
		2	◦데이터 유효성검사 ,자동합계 : 새 학년 필수 준비물 챙기기	
	2	3	◦메모 서식, 정렬 : 우리 반 좌석 배치도	
		4	◦그림 삽입, 선 두께, 틀고정 : 두근두근 사다리 게임	
	3	5	◦눈금선 체크, 텍스트 속성 : 귀염뽀뽀 스티커 다이어리	
		6	◦시트 보호 암호 지정하기 : 암호로 보호되는 비밀 일기장	
	4	7	◦행높이 열너비 변경 : 반 고흐 명화로 퍼즐 만들기	
		8	◦워드아트, 삽입, 효과 : 개굴개굴 개구리의 한살이	
7	1	1	가상 모험 속 나의 모습 꾸미기	
		2	함께할 멤버들에게 초대장 보내기	
	2	3	가상 모험을 위한 신분증 만들기	
		4	가상 모험 일정 달력에 기록하기	
	3	5	우주선 생활 계획하기	
		6	모험을 기록할 다이어리 만들기	
	4	7	몬스터 랜드마크 카드 만들기	
		8	몬스터 월드 화폐 만들기	
8	1	1	◦쪽 번호, 책갈피 : 고민이 있다면? 예언이 담긴 책 만들기	엔트리 / 미리 캠버 스
		2	◦하이퍼링크 : 고민이 있다면? 예언이 담긴 책 만들기	
	2	3	◦라벨 삽입 , 개체묶기 : 새 학기 이름표 만들기	
		4	◦스타일 지정 - 박물관에 다녀왔어요! 견학 보고서 만들기	
	3	5	◦도형복사, 개체 묶기, 회전 : 힘내라 대한민국! 태극기 만들기	
		6	◦단 설정, 도형 그리기, 수식 : 일상에서 발견한 과학 상식	
	4	7	◦개체삽입, 그림회전 : 게임 스토리보드 만들기	
		8	◦화면전환 : 우주인 탐구생활 프레젠테이션하기	

월	주	차시	활동 내용 (2학년 프로그램 활용반)	비고
9	1	1	◦편집용지, 쪽 테두리배경, 그림삽입 : 동물병원 안내지 만들기	한 글 2016 작 품 만 들 기 / 미 리 캠 버 스
		2	◦그리기조각, 글자서식 지정 : 나는야 인기 웹툰 작가!	
	2	3	◦글상자 삽입, 그림개체 속성 : 나의 미래 직업 찾기	
		4	◦그림 글머리표 삽입 : 유행어! 어디까지 알고 있니?	
	3	5	◦그림 회전,자르기,효과 : 특별한 사진 앨범 만들기	
		6	◦그리기마당, 글맵시 : 선거공약 포스터 만들기	
	4	7	◦개체 정렬, 배치, 삽입 : 방학 생활 계획표를 완성하라!	
		8	◦도형 회전, 글자입력, 채우기 : 참 잘했어요!칭찬 스티커	
10	1	1	◦다격형 편집 , 색 골라내기 : 할로윈 파티 그림 그리기	
		2	◦글상자, 표 삽입, 선모양 : 새 학기 시간표 만들기	
	2	3	◦셀 합치기 : 오늘 뭐했지? 그림일기장 만들기	
		4	◦셀 나누기, 배경채우기 : 반짝반짝 빛나는 별빛램프	
	3	5	◦줄, 칸 추가, 그림 대칭 : 게임을 즐겨라! 보드게임판 만들기	
		6	◦차트 삽입, 마법사 : 식물 성장 보고서 만들기	
	4	7	◦차트 데이터 편집 , 글자처림취급 : 로봇 캐릭터 카드 만들기	
		8	◦바탕쪽, 단 나누기 : 조선의 탄생, 역사 신문 만들기	
11	1	1	◦쪽 번호, 책갈피 : 고민이 있다면? 예언이 담긴 책 만들기	
		2	◦하이퍼링크 : 고민이 있다면? 예언이 담긴 책 만들기	
	2	3	◦라벨 삽입 , 개체묶기 : 새 학기 이름표 만들기	
		4	◦스타일 지정 - 박물관에 다녀왔어요! 견학 보고서 만들기	
	3	5	◦도형복사, 개체 묶기, 회전 : 힘내라 대한민국! 태극기 만들기	
		6	◦단 설정, 도형 그리기, 수식 : 일상에서 발견한 과학 상식	
	4	7	◦개체삽입, 그림회전 : 게임 스토리보드 만들기	
		8	◦화면전환 : 우주인 탐구생활 프레젠테이션하기	
12	1	1	쥐라기 월드 홍보 티켓 정리하기	
		2	으히히히 몬스터 메모지 만들기	
	2	3	몬스터 월드 화폐 만들기	
		4	몬스터와 주사위 게임하기	
	3	5	몬스터 엽서 만들기	
		6	재미있는 이야기로 웹툰 만들기	
	4	7	새로운 이야기로 동영상 만들기	
		8	동화 속 주인공으로 바탕화면 설정하기	

월	주	차시	활동 내용 (2학년 프로그램 활용반)	비고
1	1	1	○ 동그라미를 그려요	코 딩 엔 트 리 스 타 터
		2	○ 도형 그리기	
	2	3	○ 즐거운 코딩 2, 하늘에서 과일이 내려와요	
		4	○ 폭탄 피하기 게임	
	3	5	○ 도레미 ♪~ 피아노를 연주해요, 즐거운 코딩	
		6	○ 우주정거장 탐색	
	4	7	○ 지각이다! 뛰어가자!	
		8	○ 해적선 쏘기 게임	
2	1	1	○ 순차: 애니메이션 만들기	
		2	○ 순차: 장면이 바뀌는 애니메이션, 웹북 만들기	
	2	3	○ 반복 : 반짝이는 우주의 별	
		4	○ 반복 : 드론으로 외계 행성 찾기, 신비한 우주	
	3	5	○ 조건 : 빠!~ 위험을 알려 주는 미로	
		6	○ 조건 : 텔레파시 게임, 곰 인형 뽑기	
	4	7	○ 반복 + 조건 : 움직이는 배경, 영단어 암기 테스트	
		8	○ 반복 + 조건 : 출발! 정글 탐험 , 영어단어장 만들기	

월	주	차시	활동 내용 (2학년 프로그램 활용반)	비고
1	1	1	○ 동그라미를 그려요	코 딩 엔 트 리 스 타 터 + 메 이 커
		2	○ 도형 그리기	
	2	3	○ 즐거운 코딩 2, 하늘에서 과일이 내려와요	
		4	○ 폭탄 피하기 게임	
	3	5	○ 도레미 ♪~ 피아노를 연주해요, 즐거운 코딩	
		6	○ 우주정거장 탐색	
	4	7	○ 지각이다! 뛰어가자!	
		8	○ 해적선 쏘기 게임	
2	1	1	○ 순차: 애니메이션 만들기	
		2	○ 순차: 장면이 바뀌는 애니메이션, 웹북 만들기	
	2	3	○ 반복 : 반짝이는 우주의 별	
		4	○ 반복 : 드론으로 외계 행성 찾기, 신비한 우주	
	3	5	○ 조건 : 빠!~ 위험을 알려 주는 미로	
		6	○ 조건 : 텔레파시 게임, 곰 인형 뽑기	
	4	7	○ 반복 + 조건 : 움직이는 배경, 영단어 암기 테스트	
		8	○ 반복 + 조건 : 출발! 정글 탐험 , 영어단어장 만들기	

월	주	활동 내용(3~6학년 자격증 & 고급반)	비고
3	1	◦전체 슬라이드 적용 ,텍스트 상자 만들기	D I A T 파 워 포 인 트 2016
	2	◦도형 만들기, 도형 꾸미기 I	
	3	◦도형 꾸미기 II	
	4	◦그림 파일 삽입하기, 마스터 지정하기	
4	1	◦애니메이션 지정하기	
	2	◦SmartArt 삽입하기	
	3	◦SmartArt 삽입하기	
	4	◦실행 단추 만들기, 표 만들기	
5	1	◦표 만들기 , 차트 만들기	
	2	◦차트 만들기, 배경 지정하기	
	3	◦WordArt 삽입하기	
	4	◦제 1회 ~ 2회 실전모의고사	
6	1	◦제 3회 ~ 4회 실전모의고사	
	2	◦제 5회 ~ 6회 실전모의고사	
	3	◦제 7회 ~ 9회 실전모의고사	
	4	◦제 10회 ~ 12회 실전모의고사	
7	1	◦제 13회 ~ 15회 실전모의고사	
	2	◦제 1회 ~ 2회 최신기출유형	
	3	◦제 3회 ~ 4회 최신기출유형	
	4	◦제 5회 ~ 6회 최신기출유형	
8	1	◦제 7회 ~ 9회 최신기출유형	
	2	◦제 10회 ~ 12회 최신기출유형	
	3	◦제 13회 ~ 15회 최신기출유형	
	4	◦제 16회 ~ 17회 최신기출유형	

월	주	활동 내용(3~6학년 자격증 & 고급반)	비고
9	1	○기본 설정/파일 저장	D I A T 한 글 2016
	2	○특수문자/한자입력	
	3	○글자 모양/문단 모양	
	4	○글맵시 삽입	
10	1	○글맵시 편집	
	2	○머리말/꼬리말	
	3	○쪽 번호 매기기	
	4	○구역 나누기/다단	
11	1	○글상자 만들기, 쪽 테두리 설정	
	2	○표 만들기	
	3	○차트 만들기	
	4	○그림 삽입하기 ,각주 삽입하기	
12	1	○제 1회 ~ 2회 실전모의고사	
	2	○제 3회 ~ 4회 실전모의고사	
	3	○제 5회 ~ 6회 실전모의고사	
	4	○제 7회 ~ 9회 실전모의고사	
1	1	○제 10회 ~ 12회 실전모의고사	
	2	○제 13회 ~ 15회 실전모의고사	
	3	○제 1회 ~ 2회 최신기출유형	
	4	○제 3회 ~ 4회 최신기출유형	
2	1	○제 5회 ~ 6회 최신기출유형	
	2	○제 7회 ~ 9회 최신기출유형	
	3	○제 10회 ~ 12회 최신기출유형	
	4	○제 13회 ~ 15회 최신기출유형	

월	주	활동 내용(3~6학년 자격증 & 고급반)	비고
3	1	◦셀 다루기	D I A T 엑 셀 2016
	2	◦셀 표시 형식	
	3	◦조건부 서식	
	4	◦도형으로 제목 작성	
4	1	◦수식 작성하기	
	2	◦함수로 값 구하기	
	3	◦정렬과 부분합 구하기	
	4	◦고급 필터 익히기	
5	1	◦시나리오 작성하기	
	2	◦피벗테이블 작성하기	
	3	◦시나리오 작성하기	
	4	◦차트 작성하기	
6	1	◦제 1회 ~ 2회 실전모의고사	
	2	◦제 3회 ~ 4회 실전모의고사	
	3	◦제 5회 ~ 6회 실전모의고사	
	4	◦제 7회 ~ 9회 실전모의고사	
7	1	◦제 10회 ~ 12회 실전모의고사	
	2	◦제 13회 ~ 15회 실전모의고사	
	3	◦제 1회 ~ 2회 최신기출유형	
	4	◦제 3회 ~ 4회 최신기출유형	
8	1	◦제 5회 ~ 6회 최신기출유형	
	2	◦제 7회 ~ 9회 최신기출유형	
	3	◦제 10회 ~ 12회 최신기출유형	
	4	◦제 13회 ~ 15회 최신기출유형	

월	주	차시	활동 내용(3~6학년 자격증 & 고급반)	비고
9	1	1	○한글 2016 - 발명품 기획서 만들기	컴 퓨 터 로 준 비 하 는 수 행 평 가
		2	○미리캔버스 - 전래동화 인물 인터뷰하기	
	2	3	○한글 NEO(2016) - 수학 문제 만들기	
		4	○파워포인트 2016 - 서울 관광 지도 만들기	
	3	5	○미리캔버스 - 가을과 관련된 시 쓰기	
		6	○한글 NEO(2016) - 문화유적 답사 계획서 만들기	
	4	7	○미리캔버스 - 인물 탐구 보고서 만들기	
		8	○한글 NEO(2016) - 기행문 만들기	
10	1	1	○미리캔버스 - 캐릭터로 자기 소개하기	
		2	○파워포인트 2016 - 역사 퀴즈 만들기	
	2	3	○미리캔버스 - 작품의 뒷이야기 만들기	
		4	○곰믹스 프로 - 학교 폭력 예방 공익 광고 만들기	
	3	5	○파워포인트 2016 - 인물과 채팅 앱으로 대화하기	
		6	○한글 NEO(2016) - 학급 신문 만들기	
	4	7	○파워포인트 2016 - 음식 레시피 영상 만들기	
		8	○미리캔버스 - 속담으로 경험 표현하기	
11	1	1	○한글 NEO(2016) - 동물 영어 퀴즈 만들기	
		2	○곰믹스 프로 - 랜드마크 소개 영상 만들기	
	2	3	○곰믹스 프로 - 환경 이슈 관련 영상 만들기	
		4	○파워포인트 2016 - 음악 감상문 만들기	
	3	5	○파워포인트 2016 - 과일 카드 뒤집기 게임 만들기	
		6	○파워포인트 2016 - 환경 포스터 만들기	
	4	7	○미리캔버스/곰믹스 프로 - 역사 인물 헌정 영상 만들기	
		8	○미리캔버스/곰믹스 프로 - 역사 인물 헌정 영상 만들기	

월	주	활동 내용(3~6학년 자격증 & 고급반)	비고
12	1	Chapter 1 엔트리 알아보기 / Step 01•엔트리 프로그램 설치하기, Step 02•엔트리의 기본 화면 구성 Step 03•새로 만들기 및 저장하기	C O S
	2	2 엔트리 시작하기 / Step 01•엔트리 작품 불러오기 Step 02•오브젝트 삭제 및 삽입하기 / Step 03•오브젝트 수정하기	
	3	Chapter 3 공주방 소개하기 / Step 01•장면 추가하기 Step 02•공주방 방문하기	
	4	Chapter 4 가을 운동회 / Step 01•출발선으로 이동하기 Step 02•100m 달리기	
1	1	Chapter 5 천고마비의 계절 / Step 01•구름 움직이기 Step 02•고추잠자리 날아가기	코 딩 4 급
	2	Chapter 6 통과 제리 / Step 01•도망다니는 제리 Step 02•쫓아 다니는 톱	
	3	Chapter 7 죠스가 나타났다 / Step 01•마우스를 따라다니는 상어 Step 02•빨간 물고기 이동하기	
	4	Chapter 8 구구단을 외자!! / Step 01•변수 생성하기 Step 02•구구단 계산하기 / Step 03•정답 확인하기	
2	1	Chapter 9 토끼와 거북이 / Step 01•열심히 달리는 거북이 Step 02•잠자는 토끼	C O S
	2	제 01 ~ 03회 기출예상문제	
	3	제 04 ~ 06회 기출예상문제	
	4	제 07 ~ 09회 기출예상문제	
3	1	Chapter 2 프로그램의 제어 구조 이해하기 / Step 01•순차구조	C O S
	2	Step 02•반복구조	
	3	Chapter 3 엔트리 프로그램의 주요 기능 / Step 01•복제	
	4	Step 02•이벤트와 신호	
4	1	Step 03•소리	코 딩
	2	Step 04•장면	
	3	Step 05•무작위 수 및 연산	
	4	Step 06•변수	
5	1	Step 07•리스트	3 급
	2	Step 08•함수	
	3	제 01 ~ 04회 기출예상문제	
	4	제 06 ~ 08회 기출예상문제	

월	주	활동 내용(3~6학년 자격증 & 고급반)	비고
6	1	◦2진 이미지 만들기 / 그림자 맞추기	초 등 코 딩 게 임 만 들 기
	2	◦할로윈 퍼즐 맞추기/ IQ 칠교놀이	
	3	◦틀린 그림 찾기 / 황금 동전 잡기	
	4	◦칠교 테트리스 / 폐공장 박쥐 잡기	
7	1	◦즐거운 게임 코딩 / 달걀 지키기	
	2	◦축구공 나누기 / 도깨비 바위 부수기	
	3	◦2층 주차하기 / 자동차 경주하기	
	4	◦좀비 제거하기 1 / 좀비 제거하기 2	
8	1	◦야구 경기하기 1 / 야구 경기하기 2	
	2	◦우주 행성 피하기 / 즐거운 게임 코딩	
	3	◦작품 만들기	
	4	◦작품 만들기	