

# 남원초 방과후 컴퓨터 운영 제안서

교육대상		1학년	수업일	월, 수, 목	작성자	윤복순
월	주	주제	학습내용			
3월 (조이넷)	1	컴퓨터 키보드 알기	클릭, 더블클릭, 키보드송 배우기			
		마우스 익히기	드래그&드롭 익히기			
		마우스 익히기	얼굴바꾸기 : 눈, 코, 입, 귀, 눈썹, 치아 등을 마우스로 바꾸기			
	2	마우스 익히기	사파리 : 식물 심기			
		마우스 익히기	사파리 : 나무 심기			
		마우스 익히기	사파리 : 호수 만들고 불도저로 지우는 방법 알기			
	3	컴퓨터 장치 알기	도둑맞은 컴퓨터를 찾아라! : 침실, 거실, 서재			
		시계 보기	시계보기 프로그램으로 시간을 맞춰봐요			
		색칠하기	색 선택 도구를 이용하여 색 채우기			
	4	그림판 브러시 도구	브러시 도구를 이용하여 숨은 그림 찾기(보물)			
		그림판 다각형 도구	다각형 도구를 이용하여 미로 탈출하기(미로찾기 풀더)			
		종합연습	에어브러시 도구와 선 도구로 그림 완성하기			
4월 (꾸러기컴박사)	1	네이버 검색하기	초등학교를 검색하고 홈페이지 방문하고 학급홈페이지 들어가기			
		네이버 즐겨찾기 추가	초등학교 홈페이지를 즐겨찾기에 추가하기(CODE.org 즐겨찾기)			
		시작페이지로 설정하기	초등학교 홈페이지를 시작페이지로 설정하기			
	2	구글 검색하기	검색창에 검색어를 입력하고 '이미지' 탭에서 사진 저장하기			
		마우스 연습하기	불판에 고기를 맛있게 구워요(드래그앤드롭)			
		색 채우기 사용하기	색칠하기			
	3	색 선택 활용하기	색 골라내기			
		다각형 도구 활용하기	선 긋기 1			
		다각형 도구 활용하기	선 긋기 2			
	4	모니터 바탕화면 바꾸기	바탕화면 바꾸기			
		컴퓨터 구성장치 익히기	개체 이동시키기(마이네임)			
		컴퓨터 구성장치 익히기	개체 이동시키기(그림자를 찾아라)			
5월 (재밌는 컴퓨터)	1	컴퓨터 구성장치 익히기	개체 이동시키기(책상꾸미기)			
		선택영역 투명하게 복사	개체 복사하기(사과나무, 바닷가)			
		선택영역 투명하게 복사	개체 복사하기(친구찾기)			
	2	선택영역 투명하게 복사	개체 복사하기(이동대칭하기)			
		선택영역 투명하게 복사	개체 복사하기(이동대칭회전하기)			
		아바타 꾸미기	파일로부터 붙여넣기를 이용하여 캐릭터 추가하기			
	3	알씨 꾸미기	화면구성과 사진 감상하고 도장 찍기로 사진 꾸미기			
		밀그림 색칠하기	밀그림을 불러와서 색상판 종류를 바꿔보고 색칠하기			
		전자앨범 만들기	공통사진을 불러와서 액자를 만들어보고 슬라이드 보기			
	4	마우스 익히기	마우스 왼쪽과 오른쪽 버튼을 이용하여 먹물과물을 막아라			
		키보드 키 익히기	키보드 [Shift] 와 [Space Bar] 키를 이용하여 비눗방울로 친구 구출하기			
		용돈기입장 만들기	항목들을 살펴보고 수입과 지출을 기입하기			
6월 (영재스쿨)	1	그리기 조각 입력하기	그리기 조각을 넣고 크기 조절하기			
		부모님께 상장 선물하기	상장 틀을 만들고 제목에 특수문자 입력하기, 상장 내용 입력하고 상장마크			
		생활 계획표 만들기	계획표에 그림넣기, 조각그림 추가하기, 그림 지우고 인쇄하기			
	2	용돈 관리하기	수입/지출 내용 기록하고 용돈 결산하기			
		한컴타자연습	온라인 타자 게임으로 두더지 게임			
		한컴타자연습	온라인 타자 게임으로 동전쌓기 대결하기			
	3	한컴타자연습	온라인 타자 게임으로 판 뒤집기 대결하기			
		마우스와 키보드 활동 02	그림판 house 색칠하기			
		마우스와 키보드 활동 03	그림판 air 색칠하기			
	4	마우스와 키보드 활동 04	그림판 dinosaur 색칠하기			
		마우스와 키보드 활동 05	그림판 fruit 색칠하기/미로통과게임1			
		마우스와 키보드 활동 06	그림판 flower 색칠하고, 끝말잇기 완성하기			

# 남원초 방과후 컴퓨터 운영 제안서

교육대상		1학년	수업일	월, 수, 목	작성자	윤복순	
월	주	주제		학습내용			
7월 (영재스쿨)	1	마우스와 키보드 활동 07		그림판 Poclain 색칠하고, 퍼즐문제1 맞추기			
		마우스와 키보드 활동 08		그림판 windmill 색칠하고, 첫말잇기 완성하기			
		마우스와 키보드 활동 09		그림판 scissors 도형 그리고 색채우기, 미로통과게임			
	2	마우스와 키보드 활동 11		그림판 여항에 물고기 그림 붙여넣기			
		마우스와 키보드 활동 12		캠핑장꾸미기 : 개채 크기 조절하기, 좌우대칭 시키기			
		마우스와 키보드 활동 13		반질만 그려진 무당벌레를 색칠하고 회전하기			
	3	마우스와 키보드 활동 14		그림판 tree 색칠하고 개채 이동시키기			
		마우스와 키보드 활동 15		그림판 pizza 색칠하고 개채 이동시키기			
		마우스와 키보드 활동 17		다각형을 활용하여 점선으로 그려진 의자 완성하기/숨은그림찾기			
	4	마우스와 키보드 활동 18		빨강, 파랑, 녹색, 노랑을 서로 겹치지 않도록 색 맞추기			
		마우스와 키보드 활동 19		틀린그림찾기			
		마우스와 키보드 활동 20		장난감 자동차 색칠하기(에어브러시)/항구만들기			
8월 (에올환상의섬)	1	컴퓨팅 사고력 키우기		에올 환상의 섬 구출작전 : 균형의 신전 문제 확인하기			
		순차적인 문제해결하기		바람의 섬 : 바람의 요정 문제 해결하기			
		순차적인 문제해결하기		바람의 섬 : 번개 요정 문제 해결하기			
	2	순차적인 문제해결하기		불의 섬과 물의 섬 문제 확인하기(얼음구슬 구하기)			
		순차적인 문제해결하기		불의 섬과 물의 섬 문제 해결하기(불의구슬 구하기)			
		순차적인 문제해결하기		독수리 섬 문제 해결하기			
	3	순차적인 문제해결하기		물의 요정 마법재료 구하기(마법책, 검은돌, 붉은버섯, 해바라기)			
		순차적인 문제해결하기		비행기 공장의 고장난 로봇 고쳐주기			
		순차적인 문제해결하기		박사님의 비행기 타고 비행기 공장의 문제 해결하기			
	4	순차적인 문제해결하기		카레울의 집 열쇠를 찾아서 마지막 수정조각 찾기			
		마우스와 키보드 활동 21		숨은그림찾기2			
		마우스와 키보드 활동 23		틀린그림찾기2			

## 남원초 방과후 컴퓨터 운영 제안서

교육대상		3~6학년	수업일	월, 수, 목	작성자	윤복순
월	주	주제	학습내용			
3	1	파워포인트 기초 작업하기	파워포인트 실행 및 저장하기, 페이지 설정하기, 레이아웃 변경 및 슬라이드 삽입하기			
	2	도형 작성하기 I	도형 삽입하고 모양 변경하기, 도형 회전하기, 도형 순서 변경하기			
	3	도형 작성하기 II	도형 '서식' 탭의 '정렬' 그룹 살펴보기, 실전 준비문제 작성하기			
	4	도형 채우기	그라데이션-선형 아래쪽, 기본 설정색 지정하기, 질감 지정하기, 그림 채우기			
4	1	도형 윤곽선 지정하기	도형 윤곽선 없애기(선 없음), 선색, 선 두께, 대시 스타일 지정하기 및 수정하기, 실전준비문제 작성하기			
	2	도형 효과 및 텍스트 입력하기 I	도형효과(그림자, 네온, 입체효과, 미세효과)지정하기, 실행단추 추가하기, 도형에 텍스트 입력하고 글꼴 수정하기			
	3	그림 삽입하기	그림 삽입하기, 그림 수정하기, 그림 이동하기, 슬라이드 배경을 그림으로 채우기			
	4	워드아트 삽입하기 애니메이션 지정하기	워드아트(WordArt) 삽입하고 글꼴 수정하기, 워드아트에 텍스트 효과지정하기, 사용자 지정 애니메이션 설정하기			
5	1	스마트아트(SmartArt) 삽입하기	스마트아트(SmartArt) 작성하기, 스마트아트에 텍스트 입력 및 색 변경하기, 스마트아트 스타일 변경하기			
	2	표 만들기	표 스타일 수정 및 질감 채우기, 글꼴 및 단락수정하기, 셀 분할 및 셀 병합하기, A4용지로 설정한 다음 빈 슬라이드에 작성 조건에 따라 슬라이드를 완성해보자.			
	3	차트 만들기	트 데이터 입력하기, 엑셀 데이터의 표시 형식 수정하기, 행/열 전환 익히기, 차트 스타일 및 레이블 수정하기, 특정 계열에 차트 종류 수정하기, 차트 글꼴 스타일 수정하기			
	4	슬라이드 마스터 실행 및 종료하기	슬라이드 마스터 작업하기			
6	1	DIAT 시험 체험하기 실전문제유형	[유의사항] 및 [슬라이드 1~4]를 작성조건 및 출력형태에 알맞게 작업한다. (도형/그림/SmartArt/텍스트/실행단추/표/차트/배경/WordArt/도형에 그림 삽입/애니메이션)			
	2	제1회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	3	제2회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	4	제3회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
7	1	제4회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	2	제5회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	3	제6회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	4	제7회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
8	1	제8회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	2	제9회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	3	제10회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			
	4	최신기출문제 및 시험 응시	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.			

## 남원초 방과후 컴퓨터 운영 제안서

교육대상		5, 6학년	수업일	월, 수, 목	작성자	윤복순
월	주	주제		학습내용		
3	1	엑셀2010 시작하기		셀 다루기 : 행 높이 설정, 셀 테두리 지정		
	2	셀 표시 형식		표시 형식 : 숫자, 통화 지정하기		
	3	조건부 서식		수식을 이용한 조건부 서식		
	4	도형으로 제목 작성		도형 작성, 도형 편집		
4	1	수식 작성하기		수식 작성의 기본, 셀의 참조 형식, 비교 연산자		
	2	함수로 값 구하기		함수 마법사, 함수 추가, 주요 함수, 함수 작성		
	3	실전 다지기		스포츠건강관리 실태비교 시트, 지점별 타이어 납품 현황 시트 완성하기		
	4	정렬과 부분합		데이터 정렬, 부분합, 중첩 부분합, 그룹 설정하기		
5	1	실전 다지기		부분합 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기		
	2	고급 필터		조건 작성, 필드명 작성, 고급 필터 작성하기		
	3	실전 다지기		필터 시트를 처리 조거에 맞게 작업하기		
	4	시나리오		시나리오 작성, 시나리오 값 수정, 시나리오 요약		
6	1	실전 다지기		시나리오 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기		
	2	피벗테이블		피벗 테이블 삽입, 피벗 테이블 레이아웃 설정, 피벗 테이블 기타 설정		
	3	실전 다지기		피벗테이블 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기		
	4	차트 작성하기		차트 작성, 차트 편집		
7	1	실전 다지기		차트 시트를 처리 조건에 맞게 작업하기		
	2	제1회 실전모의고사		시트에 작성 된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.		
	3	제2회 실전모의고사		시트에 작성 된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.		
	4	제3회 실전모의고사		시트에 작성 된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.		
8	1	제4회 실전모의고사		시트에 작성 된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.		
	2	제5회 실전모의고사		시트에 작성 된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.		
	3	제6회 실전모의고사		시트에 작성 된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.		
	4	제7회 실전모의고사		시트에 작성 된 문제를 참조하여 처리 조건에 맞게 작업하시오.		