

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(컴퓨터)
시 간	수 ~ 금 14:10~16:30
장 소	컴퓨터교실
대 상	1~6학년
강 사	박 대 준

□ 연간 계획

수강대상		1 ~ 2학년		
월	주	주제	활동내용	비고
3	1	컴퓨터 교실에 왔어요!	컴퓨터 교실에서 바른행동 알아보기	
	2	컴퓨터 구성장치 알아보기	구성장치 이름 및 기능 알아보기	
	3	컴퓨터 주변장치 알아보기	주변장치 이름 및 기능 알아보기	
	4	키보드 익히기	키보드 기본자리 익히기	
4	1	마우스 명칭 알아보기	마우스 명칭 알아보기	
	2	마우스 사용방법 Ⅰ	더블클릭 익히기-달려가는 쥐 잡기	
	3	마우스 사용방법 Ⅱ	드래그 익히기-얼굴 바꾸기	
	4	마우스 사용방법 Ⅲ	드래그 앤 드롭 익히기-웃기는 얼굴	
5	1	보조 프로그램 -그림판	그림판 메뉴 익히기-색 채우기	
	2	바탕화면 알아보기	바탕화면 아이콘 알아보기	
	3	바탕화면 꾸미기	‘도깨비’ 그림 바탕화면 배경으로 설정	
	4	도둑 맞은 컴퓨터 찾기	주변에 숨겨진 장치들을 찾아 도둑잡기	
6	1	탱그램 실행하기	머리가 좋아지는 탱그램 실행하기	
	2	그림판 컴퓨터 깨치기 Ⅰ	점잇기-브로시 도구 사용하기	
	3	그림판 컴퓨터 깨치기 Ⅱ	비눗방울 구출작전-키보드 연습	
	4	시계돌이를 구해주세요	시계돌이 사용방법 알아보기	
7	1	시계돌이를 구해주세요	시계돌이를 이용하여 시간, 분 익히기	
	2	끝말잇기 낱말 맞추기	끝말잇기 프로그램 실행하기	
	3	사파리 Ⅰ	사파리 시작하기 및 종료하기	
	4	사파리 Ⅱ	나만의 사파리 정원 꾸미기	

수강대상		1 ~ 2학년		
월	주	주제	학습내용	비고
8	1	컴퓨터와 진탕놀이	번개, 비 해와구름	특강교재
	2	컴퓨터와 진탕놀이	리본, 밤하늘, 카드	특강교재
	3	컴퓨터와 진탕놀이	무당벌레, 수박, 키위	특강교재
	4	컴퓨터와 진탕놀이	곰, 팬더, 병아리	특강교재
9	1	개체 이동시키기 I	그림자를 찾아라 프로그램 실행	
	2	개체 이동시키기 II	마이네임, 사과나무 개체이동 시키기	
	3	개체 복사하기 I	도형 이동대칭 실행하기	
	4	개체 복사하기 II	친구찾기를 실행하여 친구 복사하기	
10	1	선잇기-나는 누굴까?	점있는 컴퓨터-나는 누굴까 실행하기	
	2	선잇기-나는 누굴까?	선잇기를 이용하여 별과 배 완성하기	
	3	텍스트 입력하기	개미의 구조에 텍스트 입력하기	
	4	패션명함 만들기	명함틀을 사용하여 명함 만들기	
11	1	날말카드 만들기	도형안에 조각 그림 및 단어 넣기	
	2	생활계획표 만들기	생활계획표 틀을 사용하여 그림 넣기	
	3	퍼즐 맞추기	맛있는 피자, 영화 그림 퍼즐 맞추기	
	4	나만의 캠핑장 만들기	그림조각을 원하는 위치에 배치하기	
12	1	암기력 테스트하기	카드에 숨겨진 단어를 암기후 기록	
	2	크리스마스 카드 만들기	카드종류 선택후 내용입력 및 꾸미기	
	3	날말카드 만들기	도형안에 조각 그림 및 단어 넣기	
	4	생활계획표 만들기	생활계획표 틀을 사용하여 그림 넣기	
1	1	퍼즐 맞추기	맛있는 피자, 영화 그림 퍼즐 맞추기	
	2	나만의 캠핑장 만들기	그림조각을 원하는 위치에 배치하기	
	3	암기력 테스트하기	카드에 숨겨진 단어를 암기후 기록	
	4	크리스마스 카드 만들기	카드종류 선택후 내용입력 및 꾸미기	
2	1	파워포인트 2016 작품만들기	건강에 좋은 채소, 즐거운 요리시간	특강교재
	2	파워포인트 2016 작품만들기	맛있는 라면, 동물, 바이러스 예방	특강교재
	3	파워포인트 2016 작품만들기	숫자카드, 쉬운 생활 한자	특강교재
	4	파워포인트 2016 작품만들기	사진액자, 우정쿠폰	특강교재

수강대상		3~6학년 (DIAT 프리젠테이션)		
월	주	주제	학습내용	비고
3	1	파워포인트 환경설정하기	파워포인트 실행 및 저장하기	
	2	텍스트상자 만들기	텍스트 입력후 글꼴 서식 지정하기	
	3	도형 만들기	해당하는 도형을 찾아 작성하기	
	4	도형 꾸미기 I	도형 채우기 및 그라데이션 지정하기	
4	1	도형 꾸미기 II	도형 스타일 및 도형 효과 주기	
	2	그림파일 삽입하기	도형안에 그림파일 삽입하기	
	3	애니메이션 지정하기	개체 선택후 애니메이션 효과 적용하기	
	4	SmartArt 삽입하기	조직도 레이아웃 및 스타일 지정하기	
5	1	실행 단추 만들기	실행단추를 작성하여 실행 설정하기	
	2	표 만들기	표 삽입후 디자인 지정하기, 글꼴 변경	
	3	차트 만들기	차트 삽입후 데이터 입력, 스타일 적용	
	4	배경 지정하기	[디자인]탭에서 제시된 배경그림 선택	
6	1	WordArt 삽입하기	텍스트 입력후 스타일 및 글꼴 지정	
	2	마스터 지정하기	[보기]탭에서 슬라이드 마스터 실행	
	3	DIAT 시험 체험하기	모든 슬라이드, 크기, 방향, 테마 지정	
	4	제1회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
7	1	제2회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
	2	제3회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
	3	제4회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
	4	제5회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
8	1	제6회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
	2	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
	3	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	
	4	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 작성	

수강대상		3~6학년 (DIAT 워드프로세서)		
월	주	주제	학습내용	비고
9	1	한글 2기본설정 및 파일저장	편집용지 설정 및 글꼴지정, 파일저장	
	2	특수문자 및 입력하기	[문자표 입력] 문자표 선택하기	
	3	한자 입력하기	변환할 단어를 선택하여 한자로 바꾸기	
	4	글자모양 설정하기	서식 도구상자에서 글꼴 및 크기 설정	
10	1	문단모양 설정하기	[문단모양]여백 및 첫줄, 줄간격 선택	
	2	글맵시 만들기	[글맵시 만들기] 글꼴 및 모양 설정	
	3	글맵시 편집하기	글맵시 속성 및 채우기색 설정하기	
	4	머리말/꼬리말 입력하기	[머리말/꼬리말] 입력후 편집하기	
11	1	쪽 번호 매기기	[쪽번호 매기기] 쪽번호 설정하기	
	2	구역 나누기 및 다단설정	구역나누기 및 다단설정후 단개수 입력	
	3	글상자 만들기	글상자 서식 및 글자모양 지정하기	
	4	표 만들기 I	[표 만들기] 줄/칸수 지정, 데이터 입력하기	
12	1	표 만들기 II	글꼴서식, 셀테두리 및 배경 지정하기	
	2	차트 만들기 I	[차트 마법사]를 열어 차트모양 선택	
	3	차트 만들기 II	차트제목, 범례 글꼴 및 속성 서식지정	
	4	그림 삽입하기	그림 삽입후 크기 및 위치 설정하기	
1	1	각주 삽입하기	각주가 삽입될 위치에 각주 삽입하기	
	2	쪽 테두리 설정하기	[쪽 테두리/배경] 테두리 종류 설정	
	3	제1회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
	4	제2회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
2	1	제3회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
	2	제4회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
	3	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
	4	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	

수강대상		3~6학년 (DIAT 스프레드시트)		
월	주	주제	학습내용	비고
3	1	스프레드시트 실행하기	스트레드시트 실행하기 및 저장하기	
	2	셀 다루기	행 높이 설정, 셀영역 및 테두리 적용	
	3	셀 표시 형식 I	표시형식-소수 자릿수, 천단위, 통화	
	4	셀 표시 형식 II	표시형식-셀서식에서 날짜 형식 지정	
4	1	조건부 서식	조건부 서식을 적용할 셀 범위 지정	
	2	조건부 서식	새 서식 규칙에서 수식 및 서식 지정	
	3	도형으로 제목 작성	도형 삽입후 글꼴 및 도형 스타일	
	4	수식 작성하기	수식 작성의 기본 익히기	
5	1	함수로 값 구하기 I	함수 마법사 대화상자 열기	
	2	함수로 값 구하기 II	주요함수 및 추가 함수 익히기	
	3	정렬과 부분합 구하기	데이터 정렬하기, 부분합설정, 그룹지정	
	4	고급 필터 익히기	필드명 작성, 고급필터 설정	
6	1	매크로 작성하기	매크로 기록 선택, 매크로 서식 설정	
	2	시나리오 작성하기	시나리오 관리 및 변경 셀 값 수정하기	
	3	피벗테이블 작성하기	피벗테이블 레이아웃, 기타옵션 설정	
	4	차트 작성하기 I	범위 지정후 차트 삽입하기, 제목입력	
7	1	차트 작성하기 II	차트영역, 그림영역, 레이블 편집하기	
	2	제1회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 스프레드시트 작성	
	3	제2회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 스프레드시트 작성	
	4	제3회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 스프레드시트 작성	
8	1	제4회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 스프레드시트 작성	
	2	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 스프레드시트 작성	
	3	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 스프레드시트 작성	
	4	최신 기출문제	주어진 조건에 따라 스프레드시트 작성	

수강대상		5~6학년 (ITQ 파워포인트)		
월	주	주제	학습내용	비고
9	1	새 슬라이드/파일 저장하기	슬라이드 크기, 슬라이드 추가, 파일저장	
	2	도형 작성 및 편집하기	도형 작성 및 도형 모양 변경, 도형서식	
	3	도형 점 편집/그림 채우기	도형 작성후 도형 점 편집하기, 그림채우기	
	4	워드아트 작성하기	워드아트 작성후 텍스트 채우기 워드아트 윤곽선 및 텍스트 효과주기	
10	1	그림 삽입후 투명색 설정	그림(로고) 삽입후 투명한 색 설정하기	
	2	슬라이드 마스터 작성하기	슬라이드 마스터로 제목 도형 작성하기 하단 로고 삽입 및 슬라이드 번호 지정하기	
	3	하이퍼링크 지정하기	조건에 맞는 텍스트에 하이퍼링크 지정하기	
	4	그림 삽입후 자르기	슬라이드에 삽입된 그림 확인후 자르기	
11	1	텍스트 상자 편집하기	텍스트 상자 자동 맞춤 변경하기 글꼴 지정 및 텍스트 상자 조절하기	
	2	글머리기호/문단 줄 간격	글머리기호 지정, 제목/본문 줄간격 지정	
	3	동영상 삽입하기	슬라이드에 동영상 삽입후, 반복 재생 실행	
	4	표 작성하기	표 삽입후 표 스타일, 레이아웃 변경하기	
12	1	상단 및 좌측 도형 작성하기	2개 도형의 조합으로 작성하기	
	2	차트 작성하기	슬라이드에 차트(제목, 데이터 표) 삽입하기	
	3	차트 서식 지정하기 I	차트 제목 서식 지정하기 차트 및 그림 영역 채우기	
	4	차트 서식 지정하기 II	다양한 데이터 계열/요소 서식 변경하기 (차트변경, 축 옵션, 값 표시, 질감채우기)	
1	1	차트 위에 도형 작성하기	차트위에 도형 작성후 도형 서식 변경하기	
	2	다양한 도형 작성하기	기본도형 설정하기, 도형의 선 스타일 변경	
	3	스마트아트 작성하기	스마트아트 작성후 스마트아트 편집하기	
	4	그룹화 후 애니메이션 지정	작성한 도형 그룹 지정후 애니메이션 지정	
2	1	제1회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 슬라이드 작성하기	
	2	제2회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 슬라이드 작성하기	
	3	제3회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 슬라이드 작성하기	
	4	제4회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 슬라이드 작성하기	

수강대상		5~6학년 (ITQ 한글)		
월	주	주제	학습내용	비고
3	1	문서 작성의 기본	글꼴 기본설정, 한자 및 문자표 입력	
	2	편집용지 및 파일저장	편집용지 설정 및 파일 저장하기	
	3	스타일 작성하기	새 스타일 만들기, 스타일 편집하기	
	4	표 만들기 I	문서에 표 만들기, 셀테두리/배경 지정	
4	1	표 만들기 II	작성한 표에 캡션 달기 블록 계산식으로 합계/평균 구하기	
	2	차트 만들기	작성한 표를 이용하여 차트 만들기 차트 마법사를 이용하여 차트 완성하기	
	3	차트 편집하기	차트 제목 및 축, 범례 설정하기	
	4	수식 작성하기	수식 편집기를 이용해 수식 지정하기	
5	1	다양한 도형 작성하기	그리기 도구를 이용해 도형 그리기 개체 속성 변경하기(크기, 면색, 모서리)	
	2	그림 삽입하기	문서에 그림삽입, 그림효과, 그림 자르기	
	3	글맵시 만들기	문서에 글맵시 삽입, 개체속성 변경하기	
	4	덧말 넣기	제목에 덧말 넣기	
6	1	책갈피 삽입하기	제목에 책갈피 지정하기	
	2	하이퍼링크	그림/글맵시에 하이퍼링크 연결하기	
	3	문단 첫 글자 장식하기	작성한 문단의 첫 글자 장식하기	
	4	머리말 입력하기	문서에 머리말 입력하기	
7	1	문단번호 지정하기	문단번호 사용자정의 모양 변경하기	
	2	각주 입력하기	문서에 각주 각주 입력하기	
	3	쪽 번호 매기기	쪽 번호 매기기와 새 번호로 시작하기	
	4	제1회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
8	1	제2회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
	2	제3회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
	3	제4회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	
	4	제5회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 문서 작성 및 편집	

수강대상		5~6학년 (ITQ 엑셀)		
월	주	주제	학습내용	비고
9	1	워크시트 설정 및 파일 저장	워크시트 열너비 지정, 이름 변경하기	
	2	데이터 입력 셀 서식 지정	데이터 입력 글꼴지정, 표시형식 지정	
	3	테두리 서식 색 채우기	셀범위 선택 후 테두리 지정, 색 채우기	
	4	제목 만들기	삽입된 도형에 텍스트 입력 후 글꼴지정	
10	1	결재란 만들기	임의의 셀에 결재란 작성, 그림으로 복사	
	2	데이터 유효성 검사	셀을 선택한 후 유효성 검사 설정하기	
	3	사용자 지정서식 이름 정의	사용자 지정 서식 설정하기 특정 영역을 선택한 후 이름 설정하기	
	4	함수 사용하기	[함수마법사]를 이용하여 함수 사용하기	
11	1	조건부 서식 지정하기	수식을 이용하여 서식 적용하기	
	2	데이터 복사 고급필터	고급필터를 지정하여 데이터 추출하기	
	3	중복된 항목 제거, 자동필터	중복된 데이터를 찾아 행 전체 제거하기	
	4	목표값 찾기	[데이터도구]그룹에서 목표값 찾기 선택	
12	1	정렬 및 부분합	셀범위 지정후 데이터 정렬, 부분합 지정	
	2	피벗 테이블 I	피벗테이블 필드 구성하기	
	3	피벗 테이블 II	[피벗테이블] 그룹에서 옵션 편집하기	
	4	차트 만들기 I	시트를 이용하여 차트 작성하기	
1	1	차트 만들기 II	차트서식 및 영역서식 편집하기	
	2	제1회 실전모의고사	제시된 조건에 따라 작업 시트 완성하기	
	3	제2회 실전모의고사	제시된 조건에 따라 작업 시트 완성하기	
	4	제3회 실전모의고사	제시된 조건에 따라 작업 시트 완성하기	
2	1	최신 기출문제	제시된 조건에 따라 작업 시트 완성하기	
	2	최신 기출문제	제시된 조건에 따라 작업 시트 완성하기	
	3	최신 기출문제	제시된 조건에 따라 작업 시트 완성하기	
	4	최신 기출문제	제시된 조건에 따라 작업 시트 완성하기	

수강 대상	5~6학년 (코딩-엔트리)		
차시	주제	학습내용	비고
1차시	엔트리 시작하기	엔트리 전체구성과 화면의 세부적 기능 알아보기	
2차시	반가워, 엔트리봇!	엔트리봇 실행 및 저장하기, 오브젝트 추가하기	
3차시	‘과자나라’ 로 가 볼까요?	오브젝트를 원하는 위치로 이동하는 방법 배우기	
4차시	공룡이 나타났다!	오브젝트가 숨었다가 보이는 방법 배우기	
5차시	무대 위 기타리스트	블록 꾸미기 [모양]탭 알아보기	
6차시	여행을 떠나요	여러 장면 추가하기, 글상자 오브젝트 만들기	
7차시	산호바다의 열대어	무작의 수를 사용하여 오브젝트를 움직이는 방법	
8차시	우주행성에 도착한 우주인	키보드의 상하좌우 방향키로 오브젝트 움직이기	
9차시	찾아라! 보물지도!	키보드의 방향키를 이용하여 ‘미로찾기’ 방법 배우기	
10차시	곤충 미로 탈출 게임	오브젝트가 미로의 벽과 곤충에 닿으면 튕기기	
11차시	노랑 꽃잎 도장 찍기	오브젝트의 모양을 반복하여 도장 찍기	
12차시	숲 속 정원 가꾸기	마우스 포인터를 따라 움직이는 방법 배우기	
13차시	동그라미를 그려요	막대 오브젝트가 360° 회전하며 동그라미 그리기	
14차시	도형 그리기	연필 오브젝트를 통해 선 그리는 방법 배우기	
15차시	생일 카드 만들기	생일케이크 그리기, 촛불이 꺼지는 애니메이션 연출	
16차시	하늘에서 과일이 내려와요	오브젝트가 이동할 때 이동 방향 바라보며 움직이기	
17차시	‘과일받기 게임’	완성된 과일받기 게임에 소리를 넣는 방법 배우기	
18차시	도레미, 피아노를 연주해요	건반 오브젝트를 이용하여 피아노 건반 만들기	
19차시	도레미, 피아노를 연주해요	피아노 건반을 누르면 피아노 소리가 나도록 코딩하기	
20차시	우주정거장 탐색	오브젝트가 마우스 포인터를 따라 움직일수 있도록 코딩하기	
21차시	해적선 쏘기 게임	과녁을 만드는 방법 배우기	
22차시	지각이다! 뛰어가자!	초시계를 숨기는 방법과 활용하는 방법 배우기	
23차시	소피의 사과 잡기	임의의 위치로 자유롭게 나타나는 사과 잡기 코딩하기	
24차시	폭탄 피하기 게임	오브젝트를 계속 반복하여 복제하는 방법 배우기	