

## 2024학년도 방과후학교 교육활동 연간 운영계획서

수업교	옥봉초등학교	강사명	조나현
강좌명	컴퓨터	대상학년	1~3학년
운영기간	2024.03~2024.12	수업시간	15:00~16:25
차시	학습주제	수업내용	
1주차	안녕, 컴퓨터 [타자왕 01]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '자리 연습 1단계-기본 자리'를 연습합니다.</li> <li>컴퓨터 장치를 확인합니다.</li> <li>컴퓨터 교실에서 지켜야 할 예절을 알아봅니다.</li> <li>컴퓨터를 켜고, 마우스로 끄는 방법을 알아봅니다.</li> </ul>	
2주차	반가워, 컴퓨터 [타자왕 02]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '자리 연습 2단계-왼손 위 자리'를 연습합니다.</li> <li>컴퓨터의 기본 구성 장치에 대해 알아봅니다.</li> <li>컴퓨터의 여러 주변 장치에 대해 알아봅니다.</li> </ul>	
3주차	키보드 소개하기 [타자왕 03]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '자리 연습 3단계-검지 자리'를 연습합니다.</li> <li>키보드의 주요 키의 이름과 기능을 알아봅니다.</li> <li>키보드 기본 자리를 확인하고, 글자를 입력합니다.</li> </ul>	
4주차	마우스 소개하기 [타자왕 04]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '자리 연습 4단계-오른손 위 자리'를 연습합니다.</li> <li>마우스의 구성을 알아봅니다.</li> <li>마우스 잡는 방법과 동작을 배웁니다.</li> <li>마우스의 기능을 이해합니다.</li> </ul>	
5주차	마우스 다루는 연습하기 [타자왕 05]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '자리 연습 5~6단계-아래 자리'를 연습합니다.</li> <li>다양한 게임을 통해 마우스 클릭, 더블 클릭, 드래그를 연습합니다.</li> </ul>	
6주차	색을 조합해 색칠하기 [타자왕 06]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '자리 연습 7단계-쌍자음 자리'를 연습합니다.</li> <li>색을 조합하여 원하는 그림에 색상을 채웁니다.</li> </ul>	
7주차	사진 합성하기 [타자왕 07]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '자리 연습 8단계-쌍모음 자리'를 연습합니다.</li> <li>포토퍼니아 사이트를 이용하여 간단하게 사진 합성을 해봅니다.</li> </ul>	
8주차	공룡 타자 연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>인터넷 타자연습 프로그램을 활용할 수 있습니다.</li> <li>숫자 글쇠 누르는 방법을 익히고, 숫자 패드에 대해 알아봅니다.</li> <li>키보드 낱말 연습에 앞서, 낱말을 입력하는 순서를 살펴봅니다.</li> </ul>	
9주차	윈도우 10 시작하기 [타자왕 08]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '낱말 연습 1단계-기본 낱말'을 연습합니다.</li> <li>'윈도우 10'의 화면 구성에 대해 알아봅니다.</li> <li>'윈도우 10'에 설치된 앱을 실행해 봅니다.</li> </ul>	
10주차	바탕 화면 꾸미기 [타자왕 09]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '낱말 연습 2단계-왼손 위 낱말'을 연습합니다.</li> <li>바탕 화면의 아이콘을 정리해 봅니다.</li> <li>바탕 화면의 배경을 원하는 사진으로 꾸며 봅니다.</li> </ul>	
11주차	작업 표시줄 다루기 [타자왕 10]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '낱말 연습 3단계-검지 낱말'을 연습합니다.</li> <li>작업 표시줄의 크기와 위치를 바꾸어 봅니다.</li> <li>작업 표시줄에 아이콘을 고정시켜 봅니다.</li> </ul>	
12주차	창 다루기 [타자왕 11]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '낱말 연습 4단계-오른손 위 낱말'을 연습합니다.</li> <li>창의 크기를 조절해 봅니다.</li> <li>창을 이동시켜 봅니다.</li> </ul>	
13주차	메모장 앱 실행하기 [타자왕 12]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 '낱말 연습 5~6단계-아래 낱말'을 연습합니다.</li> <li>메모장에서 기호, 문자, 이모티콘을 검색하여 입력해 봅니다.</li> <li>메모장에서 글꼴을 바꾸어 봅니다.</li> </ul>	

차시	학습 주제	수업 내용
14주차	계산기 앱 실행하기 [타자왕 13]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘날말 연습 7단계-쌍자음 날말’을 연습합니다.</li> <li>계산기 앱을 실행하여 숫자를 계산해 봅니다.</li> <li>계산기 앱을 실행하여 날짜를 계산해 봅니다.</li> </ul>
15주차	폴더 관리하기 [타자왕 14]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘날말 연습 8단계-쌍모음 날말’을 연습합니다.</li> <li>바탕 화면에 새 폴더를 만들어 봅니다.</li> <li>폴더 안에 있는 파일의 위치를 옮긴 후, 이름을 바꾸어 봅니다.</li> </ul>
16주차	타자게임 케이크던지기	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임의 구성 요소를 확인해 봅니다.</li> <li>게임 규칙에 대한 설명을 이해합니다.</li> <li>게임을 실행해 봅니다.</li> </ul>
17주차	그림판 알아보기 [타자왕 15]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘짧은 글 연습-속담/명언’을 연습합니다.</li> <li>그림판을 살펴본 후, 그림판 앱을 실행해 봅니다.</li> <li>도형을 ‘그리기, 지우기, 복사하기, 붙여넣기’ 해 봅니다.</li> </ul>
18주차	그림판으로 색칠하기 [타자왕 16]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘긴 글 연습-동요 산토끼’를 연습합니다.</li> <li>그림판에서 특정 색을 선택하여 색칠해 봅니다.</li> <li>그림판으로 글자를 입력해 봅니다.</li> </ul>
19주차	그림판으로 동화 만들기 [타자왕 17]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘긴 글 연습-동요 학교종’을 연습합니다.</li> <li>이야기를 읽고 그림판에서 색칠해 봅니다.</li> <li>이야기를 만들어 그림판에서 동화 장면으로 나타내 봅니다.</li> </ul>
20주차	날씨 알아보기 [타자왕 18]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘긴 글 연습-이모티콘 만들기’를 연습합니다.</li> <li>날씨 앱을 찾아 실행해 봅니다.</li> <li>날씨 앱에서 날씨 정보와 오염물질 정보를 확인해 봅니다.</li> </ul>
21주차	지도로 여행하기 [타자왕 19]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘긴 글 연습-취즈 초성’을 연습합니다.</li> <li>지도 앱으로 장소를 검색해 봅니다.</li> <li>출발지와 목적지를 입력하여 길 찾기를 해 봅니다.</li> </ul>
22주차	인터넷 세상 [타자왕 20]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘긴 글 연습-퀴즈 년센스’를 연습합니다.</li> <li>유니버에 접속하여 콘텐츠를 살펴봅니다.</li> <li>인터넷 검색 엔진에 대해 알아봅니다.</li> </ul>
23주차	인공지능 체험하기 [타자왕 21]	<ul style="list-style-type: none"> <li>타자 프로그램을 실행하여 ‘긴 글 연습-퀴즈 캐릭터’를 연습합니다.</li> <li>여러 가지 인공지능 기술을 체험합니다.</li> </ul>
24주차	타자게임 해상구조 SOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임의 구성 요소를 확인해 봅니다.</li> <li>게임 규칙에 대한 설명을 이해합니다.</li> <li>게임을 실행해 봅니다.</li> </ul>
25주차	스티커로 야옹이에게 간식을 줘요	<ul style="list-style-type: none"> <li>야옹이가 이동해야 하는 방향을 이해할 수 있습니다.</li> <li>야옹이가 한 방향으로 움직이게 할 수 있습니다.</li> <li>야옹이가 여러 방향으로 움직이게 할 수 있습니다.</li> </ul>
26주차	엔트리로 준비물을 챙겨요	<ul style="list-style-type: none"> <li>엔트리 프로그램을 실행하여 작품을 불러올 수 있습니다.</li> <li>엔트리봇이 오른쪽 아래로 움직이도록 블록을 조립할 수 있습니다.</li> <li>엔트리봇이 왼쪽 위로 움직이도록 블록을 조립할 수 있습니다.</li> </ul>
27주차	스티커로 옷을 입어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>반복 명령이 무엇을 의미하는지 이해할 수 있습니다.</li> <li>한 방향으로 반복 명령을 사용하여 움직일 수 있습니다.</li> <li>여러 방향으로 반복 명령을 사용하여 움직일 수 있습니다.</li> </ul>
28주차	엔트리로 책가방을 메요	<ul style="list-style-type: none"> <li>반복 블록을 사용하여 명령을 반복 실행할 수 있습니다.</li> <li>반복 블록을 여러 개 사용할 수 있습니다.</li> <li>반복 블록 안에 여러 개의 명령을 끼워 넣어 사용할 수 있습니다.</li> </ul>
29주차	스티커로 학교에 가요	<ul style="list-style-type: none"> <li>직진 명령으로 자동차가 바라보는 방향으로 움직일 수 있습니다.</li> <li>좌회전과 우회전 명령으로 자동차가 바라보는 방향을 바꿀 수 있습니다.</li> <li>반복 명령을 사용하여 명령을 간단하게 만들 수 있습니다.</li> </ul>
30주차	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	<ul style="list-style-type: none"> <li>직진 블록을 사용하여 경찰차를 이동 방향으로 이동시킬 수 있습니다.</li> <li>우 회전과 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전시킬 수 있습니다.</li> <li>말하기 블록을 사용하여 경찰차가 말풍선으로 말하게 할 수 있습니다.</li> </ul>
31주차	스티커로 학교에 도착해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명할 수 있습니다.</li> <li>문구점에서 준비물을 살 수 있습니다.</li> <li>횡단보도를 안전하게 건널 수 있습니다.</li> </ul>

차시	학습 주제	수업 내용
32주차	‘닭’과 공룡의 부활	<ul style="list-style-type: none"> <li>파워포인트 2016의 화면 구성을 알아본다.</li> <li>슬라이드에 입력된 글자를 수정한다.</li> <li>디자인 테마를 변경한 후 색을 변경한다.</li> </ul>
33주차	‘강아지’가 표현하는 꼬리 언어	<ul style="list-style-type: none"> <li>슬라이드의 이미지 개체를 원하는 위치로 이동한다.</li> <li>조절점을 이용하여 이미지의 크기를 변경한다.</li> <li>겹쳐진 이미지를 맨 앞 또는 맨 뒤로 이동시킨다.</li> </ul>
34주차	썰매를 끄는 루돌프 ‘순록’	<ul style="list-style-type: none"> <li>도형을 삽입한 후 크기와 위치를 변경한다.</li> <li>노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시킨다.</li> <li>곡선을 삽입한 후 윤곽선(두께, 대시)을 변경한다.</li> </ul>
35주차	사막의 상징 ‘낙타’	<ul style="list-style-type: none"> <li>레이아웃을 변경한 후 제목을 입력한다.</li> <li>제목줄을 오른쪽 맞춤으로 정렬한다.</li> <li>슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경한다.</li> </ul>
36주차	‘코끼리’의 코가 길어진 이유	<ul style="list-style-type: none"> <li>[슬라이드 2]에서 원하는 그림을 복사한다.</li> <li>복사한 그림을 [슬라이드 1]에 붙여넣는다.</li> <li>특정 그림을 좌우대칭으로 회전시킨다.</li> </ul>
37주차	‘조개’가 진주를 만드는 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>원형 도형에 도형 효과-입체효과를 지정한다.</li> <li>원형 도형에 애니메이션-바람개비를 지정한다.</li> <li>애니메이션의 시작 옵션을 ‘이전 효과 다음’으로 변경한다.</li> </ul>
38주차	‘토끼’에 대한 오해와 진실	<ul style="list-style-type: none"> <li>슬라이드를 추가한 후 필요없는 슬라이드는 삭제한다.</li> <li>똑같은 슬라이드를 복제한다.</li> <li>토끼의 입 모양 도형을 굵쌔 기호를 변경한다.</li> </ul>
39주차	이만큼 배웠어요! (1~7차시 종합평가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다.</li> <li>완성된 작품을 저장하여 제출한다.</li> </ul>
40주차	성별이 바뀌는 ‘물고기’, 흰동가리	<ul style="list-style-type: none"> <li>슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경한다.</li> <li>흰동가리 그림에 애니메이션-사용자 지정 경로를 지정한 후 헤엄칠 경로를 그린다.</li> </ul>