

방과후학교 (과정명 기재 : 컴퓨터) 프로그램 계획표

(8)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	1					
	3					
2	8					
	10		휴 무	여 름 방 학		
3	15					
	17					
4	22					
	24					
5	28	컴퓨터와 진탕놀이	도형 불러와 점편집하기 (파워포인트)	* 도형을 그리고 점편집하여 다른 모양으로 변경 할 수 있다	2학년	
	30	컴퓨터와 진탕놀이	도형의 스타일 적용하기 (파워포인트)	* 도형에 그라데이션을 편집하고 방향 선택하여 채우기 할 수 있다.	2학년	

(9)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	4	컴퓨터와 진탕놀이	주방용품그리기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 조리에 필요한 주방용품을 그려보기 * 순서도의 시작/종료 도형의 의미를 알고 순서도 도형을 이용하여 주방용품 그리는 방법을 알 수 있다. 	2학년	
	6	컴퓨터와 진탕놀이	저울 그리기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 무게를 잴 수 있는 저울을 그려보기 * 저울의 역할을 알고 순서도의 가선점합 도형으로 저울 눈금을 그려 볼 수 있다. 	2학년	
2	11	컴퓨터와 진탕놀이	수박 그리기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 도형의 서식 대화상자 실행하기 * 도형을 복사하고 도형 서식의 투명도를 이용하여 색깔의 변화를 알 수 있다. 	2학년	
	13	컴퓨터와 진탕놀이	키위 그리기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 반으로 자른 키위를 그려보기 * 도형의 모양 중 눈물 방울을 이용하여 그려보고, 별 도형을 이용하여 별 포인트의 의미를 알 수 있다. 	2학년	
3	18	컴퓨터와 진탕놀이	딸기 그리기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 꼭지가 달린 딸기를 그려보기 * 도형의 막힌 원호를 이용하여 딸기 꼭지를 만들고, 그라데이션을 지정하여 색 간격 변화를 알 수 있다. 	2학년	
	20	컴퓨터와 진탕놀이	신나는 놀이터 그리기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 신나는 그네를 그려보기 * 도형 효과의 부드러운 가장자리 명령을 사용하여 그림자를 표현함을 알 수 있다. 	2학년	
4	25		휴무	추석연휴		
	27	컴퓨터와 진탕놀이	시소 그리기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 오르락 내리락 시소를 그려보기 * 도형 효과의 입체 효과를 이용하여 시소를 입체감 있게 표현함을 알 수 있다. 	2학년	

(10)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	2	컴퓨터와 진탕놀이	미끄럼틀 그리기 (파워포인트)	* 송~송~ 미끄럼틀을 그려 보기 * 도형 효과 중 네온 효과를 이용하여 장식을 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
	4	컴퓨터와 진탕놀이	자동차 그리기 (파워포인트)	* 범인을 쫓는 경찰차를 그려 보기 * 선으로 불빛을 표현하고 오각형으로 양쪽 거울을 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
2	9		휴무	한글날	2학년	
	11	컴퓨터와 진탕놀이	그림 삽입하기 (파워포인트)	* 도형 안에 그림 삽입하기 * 슬라이드에 그림 삽입하기와 도형 안 그림 삽입하기 차이점을 알 수 있다.	2학년	
3	16	컴퓨터와 진탕놀이	구급차 그리기 (파워포인트)	* 병원으로 가는 구급차를 그려보기 * 도형의 십자형과 직각 삼각형의 개념을 알고 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
	18	컴퓨터와 진탕놀이	소방차 그리기 (파워포인트)	* 불 끄러 가는 소방차를 그려보기 * 도형의 대각선 줄무늬를 이용하여 소방차 몸체를 표현해 보고, 둥근 직사각형으로 바퀴를 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
4	23	컴퓨터와 진탕놀이	점편집하기 (파워포인트)	* 점편집으로 특별한 로봇 그려보기 * 도형의 점편집에서 중심점, 각도점, shift키, alt키의 차이점에 대해서 알 수 있다.	2학년	
	25	컴퓨터와 진탕놀이0	우주탐사로봇 그리기 (파워포인트)	* 우주 탐사 로봇을 그려보기 * 순서도의 대조 개념을 알고 다각형을 이용하여 로봇을 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
5	30	컴퓨터와 진탕놀이	도형중첩하기 (파워포인트)	* 디지털 신호를 잡는 로봇을 그려보기 * 도형을 중첩하여 새로운 도형을 만들고 그룹화하는 방법을 알 수 있다.	2학년	

(11)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	1	컴퓨터와 진탕놀이	주인공 그리기 (파워포인트)	* 단발머리 소녀를 그려보기 * 자유형과 자유 곡선 사용하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
2	6	컴퓨터와 진탕놀이	여자아이 그리기 (파워포인트)	* 머리 딸은 여자아이를 그려보기 * 도형의 자유형으로 여자아이 앞머리 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
	8	컴퓨터와 진탕놀이	스폰지밥 그리기 (파워포인트)	* 활짝 웃는 스폰지밥을 그려보기 * 자유 곡선을 이용하여 얼굴과 손을 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
3	13	컴퓨터와 진탕놀이	잠자리 그리기 (파워포인트)	* 하늘을 나는 잠자리 그려보기 * 도형으로 잠자리 그리고 그룹화하여 애니메이션을 이용하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
	15	컴퓨터와 진탕놀이0	가위 그리기 (파워포인트)	* 싹둑! 싹둑! 가위를 그려보기 * 도형의 도넛과 지연을 이용하여 가위를 표현하고 입체효과와 점편집을 이용하여 입체감을 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
4	20	컴퓨터와 진탕놀이	냄비 그리기 (파워포인트)	* 부엌에 있는 냄비를 그려보기 * 원통의 개념을 알고 그라데이션을 직접 편집하여 원하는 색과 방향을 표현하는 방법을 알 수 있다.	2학년	
	22	컴퓨터와 진탕놀이	배 그리기 (파워포인트)	* 바다 위의 배를 그려보기 * 사다리꼴 개념을 알고 구부러진 연결선과 네온효과로 파도를 표현하고 애니메이션으로 배가 떠다니는 모습을 표현할 수 있다.	2학년	
5	27	컴퓨터와 진탕놀이	물고기 그리기 (파워포인트)	* 귀여운 물고기를 그려보기 * 이등변 삼각형의 개념을 알고 물고기의 지느러미를 표현하고 사용자지정 명령으로 물고기가 헤엄치는 모습을 표현할 수 있다.	2학년	
	29	컴퓨터와 진탕놀이	무당벌레 그리기 (파워포인트)	* 감쪽한 무당벌레를 그려보기 * 조각원형의 조절점으로 모양을 변경하여 무당벌레의 몸통을 표현할 수 있고 무당벌레가 점프하는 모습을 표현할 수 있다.	2학년	

(12)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	4	컴퓨터와 진탕놀이	화면전환 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 쓱쓱 지우는 지우개를 그려보기 * 정육면체의 개념을 알고 지우개를 표현한 후 여러 슬라이드의 화면전환 사용법을 알 수 있다. 	2학년	
	6	컴퓨터와 진탕놀이	그림과 클립아트 삽입하기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 여러 가지의 그림과 클립아트 삽입하기 * 그림과 클립아트의 차이점을 알고 애니메이션의 순서를 지정할 수 있다. 	2학년	
2	11	컴퓨터와 진탕놀이	소리 삽입하기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 봉~봉 자동차를 그려보기 * 도형과 그림으로 사람을 태운 자동차를 표현하고 애니메이션의 이동방향을 편집하는 효과 옵션의 사용방법을 알 수 있다. 	2학년	
	13	컴퓨터와 진탕놀이	외부 파일 삽입하기 (파워포인트)	<ul style="list-style-type: none"> * 원하는 그림 파일 찾아 저장하기 * 인터넷에서 원하는 그림을 찾아 저장하고 파워포인트에서 저장된 그림을 삽입하는 방법을 알 수 있다. 	2학년	
3	18	컴퓨터와 진탕놀이	하이퍼링크 연결하기 * 내용에 알맞은 소리 파일과 동 영상 파일을 적 용하여 슬라이드 쇼를 실행 할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> * 내가 그린 그림을 연결하기 * 내가 그린 그림이나 도형을 서로 하이퍼링크로 연결하고 원하는 사이트에 연결하는 방법을 알 수 있다. 	2학년	
	20	컴퓨터와 진탕놀이	종합 실습	<ul style="list-style-type: none"> * 자유롭게 슬라이드를 작성하여 슬라이드 쇼를 실행 할 수 있다. 	2학년	