

방과후학교 (컴퓨터 A) 프로그램 계획표

(3)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
2	6		첫만남	- 타자연습 학습방향을 제시하고 교재 유인물을 이용한 컴퓨터 주변기기에 대해 알아본다.	2학년
	8	한컴타자 연습	키보드, 마우스 활용	- 키보드 사용법(타자연습)과 마우스연습(클릭)을 통해 기본 기능을 습득한다.	2학년
3	13	한컴타자 연습	키보드, 마우스 활용	- 타자연습(운지법) 사용법과 마우스 사용법(더블클릭, 드래그)을 익혀 활용한다.	2학년
	15	한컴타자 연습	키보드 구성 알아보기	- 키보드 구성과 기능에 대해 익힌다.	2학년
4	20	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 바탕화면 알아보기	- 타자프로그램 사용법 익히기 - 바탕화면 구성요소를 알아보고 아이콘을 정렬해 볼 수 있다.	2학년
	22	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 작업 표시줄 알아보기	- 작업표시줄 크기 조절, 위치 변경, 속성을 지정하고, 시계를 설정 할 수 있다.	2학년
5	27	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 메모장 알아보기	- 메모장을 실행하고 글자, 특수문자('ㅁ'+한자)를 입력하고 글꼴을 변경할 수 있다.	2학년
	29	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 계산기 알아보기	- 계산기를 실행하고 구성을 알아보고 직접 계산할 수 있다.	2학년

(4)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
1	3	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 그림판 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 그림판 리본 메뉴에 대해 알아보고 파일 열기와 저장하는 방법을 알아본다. - 선 굵기를 통해 그림을 완성할 수 있다. 	2학년
	5	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 그림판 색 채우기	<ul style="list-style-type: none"> - 그림판에서 파일을 불러와서 그림에 원하는 색깔을 채우고 저장할 수 있다. 	2학년
2	10	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 그림판 색 골라내기	<ul style="list-style-type: none"> - 그림판에서 스포이드를 이용해 색을 골라내어 색깔 채우기를 할 수 있다. 	2학년
	12	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 그림판 효과 지정	<ul style="list-style-type: none"> - 그림 대칭효과 및 회전하기를 이용하여 그림을 그릴 수 있다. 	2학년
3	17	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 그림판 자유그림	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 도형과 도구를 이용하여 원하는 그림을 그릴 수 있다. 	2학년
	19		휴강	현장체험학습	
4	24	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 바탕 화면 바꾸기	<ul style="list-style-type: none"> - 디스플레이 등록 정보를 살펴보고, 바탕화면을 바꿀 수 있다. 	2학년
	26	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 창 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 창 생김새 및 구성을 알아보고, 창 크기를 조정하고 이동할 수 있다. 	2학년

(5)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
1	1	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 인터넷 시작하기	- 인터넷 화면 구성을 알아보고 주니어 네이버 홈페이지를 검색할 수 있다.	2학년
	3	컴퓨터와 인사하기	타자연습, 인터넷 시작 페이지 설정	- 인터넷 익스플로러 도구 모음에 대해 알아보고 인터넷 시작 페이지를 설정할 수 있다.	2학년
2	8	컴퓨터와 노래하기	타자연습, 파일과 폴더 만들기	- 폴더 새로 만들기, 폴더 이름 입력, 파일 저장하고 불러오는 법을 익힌다.	2학년
	10	컴퓨터와 노래하기	타자연습, 파일 복사, 이동	- 원하는 폴더로 파일을 복사 또는 이동하기를 수 있다.	2학년
3	15	컴퓨터와 노래하기	타자연습, 바로가기 아이콘 만들기	- 시작 메뉴에서 바로가기 아이콘을 만들고 파일 이름을 변경할 수 있다.	2학년
	17	컴퓨터 교재활용	타자연습, 파워포인트 (화면구성, 새 슬라이드 추가)	- 파워포인트 화면 구성을 알아보고 새 슬라이드를 작성하여 레이아웃을 변경하고 문서를 저장할 수 있다.	2학년
4	22		휴무	석가탄신일	
	24	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (해와 달 그리기)	- 원하는 도형을 그리고 도형의 크기와 색깔을 지정하여 해와 달을 그릴 수 있다.	2학년
5	29	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (집 그리기)	- 도형의 선택을 지정하고 도형을 회전시켜 여러 가지 모양의 집을 그릴 수 있다.	2학년
	31	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (곤충 그리기)	- 도형에 그라데이션 효과를 지정하고 자유곡선으로 곤충을 그릴 수 있다.	2학년

(6)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
2	5	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (바다 속 동물 그리기)	- 도형의 모양을 변경하고 도형의 순서를 지정하여 바다 속 동물을 그릴 수 있다.	2학년
	7	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (동물원에 사는 동물 그리기)	- 흰색 도형으로 그림을 표현하고 자주 사용하는 도형을 복사하여 동물원에 사는 동물을 그릴 수 있다.	2학년
3	12	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (학용품 그리기)	- 도형의 두께를 변경하고 도형의 입체 효과를 지정하여 학용품을 그릴 수 있다.	2학년
	14	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (아빠 물건 그리기)	- 여러 개의 도형을 그룹으로 묶고 도형에 반사 효과를 지정하여 아빠 물건을 그릴 수 있다.	2학년
4	19	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (엄마 물건 그리기)	- 도형에 네온 효과를 지정하고 다른 네온 색을 지정하여 엄마 물건을 그릴 수 있다.	2학년
	21	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (우주선 그리기)	- 다른 색 채우기를 지정하고 도형의 대시 스타일을 지정하여 상상 우주선을 그릴 수 있다.	2학년
5	26	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (간식 그리기)	- 도형에 입체 효과를 지정하고 도형을 3차원으로 회전시켜 내가 좋아하는 간식을 그릴 수 있다.	2학년
	28	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (주방용품 그리기)	- 도형에 그라데이션 종류를 지정하고 방향을 지정하여 주방용품을 그릴 수 있다.	2학년

(7)월 방과후학교 컴퓨터A 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
1	3	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (과일 그리기)	- 도형 서식 대화 상자를 실행하고 채우기에 서 투명도를 지정하여 과일 그리기를 할 수 있다.	2학년
	5	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (자동차 그리기)	- 그림 파일일 삽입하고 파일의 크기와 위치 를 지정하여 고마운 자동차를 그릴 수 있다.	2학년
2	10	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 파워포인트 (로봇 그리기)	- 점 편집으로 도형을 자유형으로 변환하여 원하는 로봇을 그릴 수 있다.	2학년
	12	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 예제 문제 (잠자리 그리기)	- 여러 개의 타원으로 잠자리를 그리고 그라 데이션 효과를 지정할 수 있다.	2학년
3	17	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 예제 문제 (물고기 그리기)	- 여러 개의 타원과 이등변 삼각형을 이용하 여 물고기를 그릴 수 있다.	2학년
	19	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 예제 문제 (가위 그리기)	- 순서도와 타원을 이용하여 가위를 그리고 입체 효과를 지정할 수 있다.	2학년
4	24	컴퓨터와 진탕놀이	타자연습, 예제 문제 (넙비 그리기)	- 순서도를 이용하여 넙비를 그릴 수 있다.	2학년
	26	동영상 자료	게임 중독의 문제성	- 게임 뇌 이론 및 게임을 할 때 우리의 뇌가 어떻게 작용하는지 동영상 자료를 활용하여 게임 중독의 폐해에 대해 이야기를 나눈다.	2학년
5	31		휴무	여름방학	