

2023학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명		컴퓨터B	지도강사	김윤희
대상		초급	지도시수	주 (3) 회 각(40) 분
지도기간		2023년 3 월 2 일 ~ 2024년 2 월 29 일		
지도목표		컴퓨터의 기본기능 익히고 윈도우, 파워포인트, 코딩 기초 익히기		
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1	컴퓨터와 친해지기	컴퓨터 모니터, 본체 전원 단추를 이용 키고 끄는 방법 알아보기	
		컴퓨터와 친해지기	컴퓨터 구성 장치와 컴퓨터실 예절 익히기	
		마우스와 친해지기	마우스의 기능과 구성, 마우스 동작을 이해	
	2	마우스와 친해지기	클릭연습	
		마우스, 키보드와 친해지기	더블 클릭연습 한글 기본자리 익히기	
		마우스, 키보드와 친해지기	드래그 앤 드롭 연습하기	
	3	바탕화면 알아보기	바탕화면 구성 알아보기	
		바탕화면 알아보기	바탕화면과 아이콘의 레이아웃을 마음대로 변경	
		바탕화면 변경하기	바탕화면의 개인설정기능 알아보기	
	4	바탕화면 변경하기	배경 이미지 변경	
		바탕화면 테마 설정	테마 구성화면 알아보기	
		바탕화면 테마 설정	테마 꾸미기	
4	1	화면보호기	화면보호기 기능 알아보고 설정해보기	
		작업 표시줄	작업표시줄 설정 알아보기	
		알림영역	알림영역 알아보기 시계 설정하기	
	2	창의 크기 변경	창 조절 단추를 이용한 창 조절 단추의 사용방법 알아보기	
		인터넷 시작하기	인터넷 화면구성 알아보기	
		인터넷으로 바탕화면 변경	인터넷 이미지 검색 바탕화면설정해보기	
	3	실력쑥쑥	혼자해보기	
		윈도우 창 알아보기	윈도우창 제어하는 방법 알아보기	
		메모장 알아보기	메모장의 화면구성 알아보기	
	4	메모장 입력	메모장에 글 입력 해보기	
		메모장 입력2	메모장 꾸며보기	
		실력쑥쑥	혼자해보기	
5	1	계산기 알아보기1	계산기 화면구성 알아보기	
		계산기 알아보기1	계산기 문제 풀어보기	
		그림판 알아보기	그림판의 구성 알아보기	
	2	그림 효과 지정하기	그림효과 넣기	
		그림판으로 그림그리기	그림판에 도형 이용하여 그림그리기	
		그림판 자르기 기능	그림판의 선택 도구 이용하기	
	3	실력 쑥쑥	혼자해보기	
		3D그림판으로 바닷속 꾸미기1	3D모델로 바닷속 꾸며보기	
		3D로 그리고 저장해보기	3D로 그리고 저장해보기	
	4	실력 쑥쑥	혼자해보기	
		종합 활동1	단원 종합 평가 문제 풀이1	
		종합 활동2	단원 종합 평가 문제 풀이2	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
6	1	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		인터페이스의 역할	마우스의 기능 및 사용법을 알아보기	
		프로그래밍 언어란	코딩이란 무엇인지 알아보기	
	2	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		엔트리 프로그램	엔트리 프로그램의 작업 환경 알아보기	
		오브젝트 추가 및 삭제	오브젝트의 추가 및 삭제 방법 알아보기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		오브젝트 편집하기	오브젝트의 크기 변경 및 회전, 이름변경 알아보기	
		오브젝트 편집하기	오브젝트의 모양 추가하고 순서 및 이름 변경하기	
	4	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		오브젝트의 모양 편집	오브젝트 모양 편집하고 저장해보기	
		종합 활동	단원 종합 평가 문제 풀이	
7	1	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		블록코드	블록 코드의 형태 및 사용법 알아보기	
		블록의 연결 및 실행	블록 연결, 삭제, 실행 정지 방법 알아보기	
	2	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		파일 불러오기, 저장하기	오프라인 파일 불러오기 및 저장 방법 알아보기	
		순차 알고리즘	블록을 이용하여 순차 알고리즘 알아보기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		블록으로 자기소개하기	블록을 이용한 말풍선 작성, 표시하게 코딩하기	
		말하기, 기다리기 블록	오브젝트간에 서로 대화하는 방법 알아보기	
	4	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		블록 이용 모양변경	블록을 이용한 모양을 바꾸는 방법을 알아보기	
		종합 활동	단원 종합 평가 문제 풀이	
8	1	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		디버깅정의	디버깅의 정의 및 오류를 찾아 수정 방법 알아보기	
		반복 알고리즘	반복 알고리즘의 정의, 반복 알고리즘 연습하기	
	2	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		반복, 도장 찍기 블록	반복하기 블록 및 도장 찍기 블록 알아보기	
		중심점 변경	중심점의 위치 변경, 오브젝트의 회전방법 코딩하기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		계산반복하기 블록	마우스를 따라다니는 박쥐 코딩하기	
		이벤트 기능	이벤트 기능을 이용한 플래피 움직이기	
	4	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		키보드 키 블록	키보드를 이용하여 움직이는 동작 코딩하기	
		종합 활동	단원 종합 평가 문제 풀이	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
9	1	오브젝트의 이동 방향 수정	축구공 놀이 코딩하기	
		블록코딩 복사	블록 코딩 및 오브젝트의 복제하는 방법 알아보기	
		오브젝트의 회전 방식 변경	프로그램 코딩의 실행 속도 변경 방법 알아보기	
	2	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		좌표 관련 블록	좌표 블록으로 오브젝트의 이동방법 알아보기	
		오브젝트 이동 원리	로켓 발사하기 코딩하기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		좌표 이용	좌표를 이용한 점프 코딩하기	
		오브젝트 따라 다니는 오브젝트	이동 발사대에서 로켓 코딩하기	
	4	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		종합 활동	단원 종합 평가 문제 풀이	
		오브젝트 변경, 반복	화가 난 다람쥐 코딩하기	
10	1	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		오브젝트의 효과 변경	공포영화 코딩하기	
		오브젝트간의 이동	세계일주 여행 코딩하기	
	2	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		무작위수 정의	메뉴 선택 게임 코딩하기	
		무작위수 및 좌표 블록	아이스 하키 골키퍼 코딩하기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		이동속도, 방향 지정	움직이는 무당벌레 코딩하기	
		소리연관 블록	크리스마스 캐롤 소리연결하기	
	4	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		종합 활동	단원 종합 평가 문제 풀이	
		조건선택 정의	조건선택 알아보기	
11	1	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		조건선택 블록 사용1	고궁의 야경 코딩하기	
		조건선택 블록 사용1	고궁의 야경 코딩하기	
	2	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		조건선택 블록 사용2	로봇 청소 멈추기	
		신호를 이용한 블록 사용1	자동차 멈추기 코딩하기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		신호를 이용한 블록 사용2	신호를 이용한 신호등 코딩하기	
		문고 대답하기 기능 알아보기	문고 대답하기 및 문자와 문자 합치기 블록 알아보기	
	4	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		문고 대답하기 블록 사용	비밀번호를 이용한 보물 상자 열기	
		종합 활동	단원 종합 평가 문제 풀이	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
12	1	나만의 캐릭터 만들기	도형 복사와 크기 조절, 도형 삽입과 단색 채우기	
		방 꾸미기	다양한 복사 방법 활용, 도형을 그림으로 채우기	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
	2	지붕 집 만들기	윤곽선 삽입과 서식 변경, 도형을 질감으로 채우기	
		옷 디자인하기	윤곽선 삽입과 서식 변경 활용하기	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
	3	즐거운 우리집 만들기	온라인 그림 삽입, 슬라이드 배경에 이미지 채우기	
		부엉이 배경 만들기	온라인 그림 삽입, 슬라이드 배경에 질감 채우기	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
	4	컴퓨터의 구성 장치 알기	도형에 글자 입력하기, 윤곽선 삽입과 서식 변경 활용하기	
		단원 종합 평가	단원 종합 평가 문제풀이	
		윙크하는 캐릭터 만들기	애니메이션 삽입하기	
1	1	다람쥐 동시 꾸미기	텍스트 입력과 서식 변경, 이미지에 투명도 적용하기	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
		일러스트 앨범 만들기	이미지 삽입, 텍스트 정렬 변경하기	
	2	우쿨렐레 만들기	도형을 병합하고 도형 그룹화를 적용하기	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
		꿀벌이 집 찾아주기	애니메이션을 삽입하고 타이밍 지정하기	
	3	퍼즐 게임 만들기	표 삽입 후 그림으로 채우기, Windows 메타파일 활용하기	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
		레고 얼굴 그리기	슬라이드 복제, 도형 모양 변경, 화면 전환 효과 넣기	
	4	단원 종합 평가	단원 종합 평가 문제풀이	
		홍보 포스터 만들기	그림 효과 넣기, 워드아트 삽입하기	
		동화책 결말 만들기	도형 스타일 활용하기	
2	1	혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
		자기소개 하기	하이퍼링크와 실행단추 삽입하기	
		당근 키우기	애니메이션 타이밍 활용하기	
	2	혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
		동물들의 평균수명 알아보기	차트 삽입하기, 이미지를 자르고 투명한 색 지정하기	
		성탄절 봉투 만들기	편집 용지 변경, 도형 효과 활용하기	
	3	혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
		성탄절 카드 만들기	편집 용지 변경, 도형 효과 활용하기	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	
	4	미니언즈 캐릭터 그리기	기본 도형 설정 활용하기	
		단원 종합 평가	단원 종합 평가 문제풀이	
		혼자서 똑딱똑딱!	혼자서 풀기 응용문제 만들어보기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

2023학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명		컴퓨터B	지도강사	김윤희
대 상		중급	지도시수	주 (3) 회 각(40)분
지도기간		2023년 3 월 2 일 ~ 2024년 2 월 29 일		
지도목표		한글, 엑셀, 파워포인트, 코딩기능들을 예제를 따라하면서 작품 만들기		
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1	열려라! 마법의 요술상자	슬라이드 작성, 확대/축소	
		요술봉의 비밀을 풀어라	슬라이드 레이아웃 적용하기, 쇼 보기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	파워포인트 어린이 발표왕	글꼴서식 , 도형 서식 지정하기	
		발표 마법사가 알려준 비밀!	서식 복사, 배경 그림 삽입하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	모여라! 나라사랑 원정대	슬라이드 복사, 이동, 삭제하기	
		원정대원들에게 보내는 편지	테마 지정, 텍스트 상자 변경, 줄 간격 지정하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	나라사랑 원정대원 소개하기	텍스트 상자 꾸미기, 글머리 기호 지정하기	
		마법 왕국에서 온 초대장!	도형 삽입하기, 기호 문자 입력하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
4	1	숨겨진 왕국을 찾아라	스크린샷으로 캡처, 한자입력	
		마법 왕국으로 떠나다!	그림파일삽입, 조정 및 크기변경	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	마법 왕국의 비밀	워드아트 삽입, 워드아트 꾸미기	
		페이지 설정왕자의 선물	페이지설정, 머리글, 바닥글지정	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	원정대 마스코트는 누구?	점 편집, 도형변경 도형으로 그리기	
		우리나라 여행지 소개	도형에 그림삽입하기. 대칭 및 회전	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	태극기에 담겨있는 뜻	도형 맞춤 배분, 순서지정, 그룹지정	
		홍보대원 생일 기록	표 삽입하기, 높이 너비조절하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
5	1	나라사랑 홍보대사 응모하기	표 모양변경, 그림삽입	
		홍보대사 지원 현황 알기	차트삽입, 디자인 설정	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	나라별 홍보 물품 지급 현황	차트종류 변경, 구성요소 서식지정	
		홍보대사 조직도 알아보기	SmartArt 삽입, 꾸미기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	원정대 숙소 소개	하이퍼링크 지정, 실행단추 삽입	
		독도는 우리땅!	슬라이드 마스터 만들기, 편집	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	신비의 섬, 제주도	애니메이션지정, 이동경로지정,	
		나라사랑 홍보 대사되기 성공	화면전화효과, 배운 내용 복습하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
6	1	엔트리(Entry) 시작하기	엔트리의 전체 화면 구성 요소와 세부적인 각각의 기능을 확인	
		키보드로 열기구 오브젝트	x-y 좌표 값(최대/최소)을 알아보기	
		사계절 장면 만들기	장면 오브젝트와 글상자 오브젝트 알아보기	
	2	바닷속 구경하기	반복문 사용하기, 회전방식 변경하기	
		토끼와 거북이	조건문 알아보기. 이동방향을 지정, 벽에 닿으면 처음부터 실행	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	3	알록달록 꽃송이 그리기	중심점 이동하여 도장찍기 기능 활용해보기	
		꽃밭 가꾸기	오브젝트를 마우스를 따라 움직이도록 설정, 모양변경하기	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	4	연필로 그림 그리기	포인터를 따라 움직이는 오브젝트, 오브젝트에 닿았을 때 색 변경	
		숨어있는 동물 친구들	오브젝트 보이기, 숨기기, 입력 시간동안 말을 할 수 있도록 설정	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
7	1	달리기 경주	출발 신호를 보내고 출발, 도착 신호를 받았을 때 코드를 실행	
		주사위 놀이	연산 명령 블록을 이용하여 특정 값을 계산하기	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	2	피아노 건반	특정 오브젝트를 클릭하면 지정된 소리 내기	
		드럼 연주하기	2개의 조건이 모두 참일 때 특정 기능이 실행되게 코딩	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	3	드럼 연주하기	2개의 조건이 모두 참일 때 특정 기능이 실행되게 코딩	
		숲속 산책하기	배경에 맞추어 움직이는 코딩 , 배경이 계속 바뀌도록 설정	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	4	도형 그리기	도형을 클릭하면 지정된 '색과 선'의 굵기로 도형이 그리도록 코딩	
		사칙연산-1	변수 이용 선택한 사칙연산에 맞게 계산하도록 코딩	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
8	1	사칙연산-2	계산 결과 값을 화면에 보이도록 코딩	
		내가 받고 싶은 선물 리스트	리스트를 추가 선물 리스트를 수정하거나 삭제하도록 코딩	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	2	우리 반 인기투표-1	오브젝트 자신을 복사하여 코딩하기	
		우리 반 인기투표-2	반복되는 명령 블록을 함수로 만들고 투표 결과를 신호로 보내기	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	3	두더지 게임-1	랜덤 시간으로 나타났다가 뽕망치에 닿으면 모양이 바뀌도록 코딩	
		두더지 게임-2	일정 시간이 지나면 스크립트가 멈추도록 설정	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	
	4	로켓 발사-1	일정 신호를 받았을 때 일정 시간이 카운트 되도록 코딩	
		로켓 발사-2	속도변수 값에 따라 행성이 떨어지도록 코디	
		실력쑥 창의력쑥	연습문제 혼자해보기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
9	1	어린이기자학교 초대장	화면 구성 살펴보기, 저장 불러오기	
		동영상 편집 방법 기록하기	글자 모양 지정하기, 새탭에서 문서작성	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	어린이기자학교 지원하기	문단 모양 지정하기, 모양 복사	
		이제 나도 어린이예비기자!	특수문자 입력하기, 한자 입력하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	학생 주소록 만들기	글자 복사, 글자 이동하기	
		이름 스티커 만들기	문서마당 불러오기, 문서마당 수정	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	지역별 축제 알아보기	문단 번호 지정, 글머리표 지정	
		기자단 방문걸이 만들기	글맵시 삽입, 글맵시 꾸미기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
10	1	사진찍는 요령 알아보기	글상자 이용하기, 그리기마당 이용하기	
		체험학습 프로그램 참여하기	그리기 도구 이용, 개체 그룹으로 지정하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	한국 민속촌 만들기	문서에 그림 삽입, 그림과 글자 배치하기	
		어린이기자학교 체험 후기!	파일 끼워 넣기, 원고지 쓰기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	어린이기자단 소개하기	표 만들기, 크기 조절하기	
		취재 계획서 만들기	셀 합치기/나누기/셀 배경색/테두리	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	초등학생 평균 용돈은?	표에 캡션 달기, 블록 계산식	
		우리학교가수를 찾아라!	차트 만들기, 차트 꾸미기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
11	1	한국을 빛낸 위인 취재하기	스타일 만들기, 스타일 적용하기	
		수학경시대회에 다녀오기	수식 입력하기, 수식 편집하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	우리나라 전래동화 알아보기	책갈피 지정, 하이퍼링크 지정하기	
		독도 지킴이가 보내온 초대장	메일 머리 표시 달기, 메일 머리 만들기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	어린이기자단, 독도 취재기	편집 용지 설정, 쪽 테두리/배경/각주 삽입하기	
		기자 톨 만들기	바탕쪽 지정하기, 머리말/꼬리말, 쪽 번호 매기기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	어린이 여행 신문 만들기	다단 기능 사용하기, 문단 첫 글자 장식하기	
		이달의 우수기자는 누구?	상용구 사용하기, 인쇄 화면 미리보기, 문서를 그림으로 저장하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
12	1	테마공원 입장료 정하기	엑셀 2010 화면 구성, 데이터 입력하기	
		테마공원 이름 짓기	특수 문자/한자 입력, 셀 크기 변경	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	일일 운영 시간표 만들기	글자 서식 지정하기, 맞춤 서식 지정하기	
		기구탑승 연령, 이용금액	테두리 서식, 무늬 서식 지정, 서식 복사 지정하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	반별 보스 배정표 만들기	자동 채우기, 사용자 지정 목록으로 채우기	
		공연 시간표 만들기	표시 형식 지정, 셀 서식 지정하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	회원 관리대장 만들기	틀 고정, 행과 열 삽입/삭제, 메모 삽입	
		계절별 행사 일정표 만들기	워크시트 이름 변경, 워크시트 관리하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
1	1	테마공원 포스터 만들기	워드 아트 삽입, 그림 삽입	
		테마공원 할인쿠폰 만들기	그리기 도구 활용, 도형 서식 지정	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	위터파크 층별 안내판 만들기	SmartArt 삽입, SmartArt 꾸미기	
		이용요금 할인정보 정리하기	셀 복사와 이동, 데이터 정렬하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	테마공원신청 인원과 이용요금	수식 입력, 자동 합계 활용하기	
		이 달의 목표를 달성하라!	함수 마법사로 합계, 평균 구하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	어떤 요일에 많이 방문할까?	COUNT 함수 활용, MAX/MIN 함수 활용	
		어린이날 행사 참가자 명단	LEFT , TODAY, YEAR 함수 활용	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
2	1	테마공원 대표 캐릭터 뽑기	IF, RANK함수 활용하기	
		이벤트 상품 정하기	표 서식 지정, 조건부 서식 지정	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	2	사파리 인기 동물 투표하기	차트 삽입, 차트 편집	
		계절별 동물원 인원 구하기	차트 종류 변경, 원형 차트 편집	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	생일 회원들에게 선물 보내기	자동 필터 사용, 사용자 지정 자동 필터	
		테마공원 만족도 조사하기	고급 필터 활용, 다른 위치에 결과 복사	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	4	방문객의 연령대 살펴보기	부분합 활용, 윤곽 기호 활용하기	
		테마공원 매출액 확인하기	피벗 테이블 만들기, 도구 모음 활용하기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

2022학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명		컴퓨터B	지도강사	김윤희
대 상		고급	지도시수	주 (3) 회 각(40)분
지도기간		2023년 3 월 2 일 ~ 2024년 2 월 29 일		
지도목표		한글, 엑셀, 파워포인트 기본기능부터 고급기능까지 익히며 자격증 준비		
월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1	DIAT 파워포인트 슬라이드1번 작성법 익히기	슬라이드순서 익히기 레이아웃, 슬라이드 적용	
	2	DIAT 파워포인트 슬라이드1번 작성법 익히기	슬라이드 1번 작성 연습하기	
	3	DIAT 파워포인트 슬라이드2번 작성법 익히기	도형삽입, 수정 서식지정 그림삽입 수정, 마스터작성하기	
	4	DIAT 파워포인트 슬라이드2번 작성법 익히기	슬라이드 2번 작성 연습하기	
4	1	DIAT 파워포인트 슬라이드3번 작성법 익히기	애니메이션 지정, 스마트아트 서식 실행단추서식지정, 표삽입 수정	
	2	DIAT 파워포인트 슬라이드3번 작성법 익히기	슬라이드 3번 작성 연습하기	
	3	DIAT 파워포인트 슬라이드4번 작성법 익히기	차트 속성변경하기, 배경색 지정하기 WordArt삽입 서식수정하기	
	4	DIAT 파워포인트 슬라이드4번 작성법 익히기	슬라이드 4번 작성 연습하기	
5	1	DIAT 파워포인트 슬라이드 작성연습	슬라이드 4개 작성연습하기(모의고사 1~2회)	
	2	DIAT 파워포인트 슬라이드 작성연습	슬라이드 4개 작성연습하기(모의고사 3~4회)	
	3	DIAT 파워포인트 모의고사 작성연습	모의고사 5~7회 작성하기	
	4	DIAT 파워포인트 모의고사 작성연습	모의고사 8~10회 작성하기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
6	1	DIAT 파워포인트 모의고사 작성연습	모의고사 11~13회 작성하기	
	2	DIAT 파워포인트 모의고사 작성연습	모의고사 14~16회 작성하기	
	3	DIAT 파워포인트 기출문제 작성연습	기출문제 1~3회 작성하기	
	4	DIAT 파워포인트 기출문제 작성연습	기출문제 4~6회 작성하기	
7	1	DIAT 파워포인트 기출문제 작성연습	기출문제 6회~8회 작성하기	
	2	DIAT 파워포인트 기출문제 작성연습	기출문제 9회~11회 작성하기	
	3	DIAT 한글 문서작성 1번 문제 익히기	한글기본기능 익히기, 특수문자 입력, 한자입력, 글맵시 삽입 수정	
	4	DIAT 한글 문서작성 1번 문제 익히기	1번 문제 작성 연습해보기	
8	1	DIAT 한글 문서작성 2번 문제 익히기	머리말/꼬리말, 쪽번호, 다단, 구역나누기 글상자	
	2	DIAT 한글 문서작성 2번 문제 익히기	표, 차트, 그림각주, 테두리 설정	
	3	DIAT 한글 문서작성 2번 문제 익히기	문서작성 2번 작성 연습해보기	
	4	DIAT 한글 문서작성 연습	문서 작성연습하기(모의고사 1~2회)	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
9	1	DIAT 한글 모의고사 작성연습	모의고사 3~5회 작성하기	
	2	DIAT 한글 모의고사 작성연습	모의고사 6~8회 작성하기	
	3	DIAT 한글 모의고사 작성연습	모의고사 9~11회 작성하기	
	4	DIAT 한글 모의고사 작성연습	모의고사 12~14회 작성하기	
10	1	DIAT 한글 모의고사 작성연습	모의고사 15~17회 작성하기	
	2	DIAT 한글 모의고사 작성연습	모의고사 18~20회 작성하기	
	3	DIAT 한글 기출문제 작성연습	기출문제 1~3회 작성하기	
	4	DIAT 한글 기출문제 작성연습	기출문제 4~6회 작성하기	
11	1	DIAT 한글 기출문제 작성연습	기출문제 6회~8회 작성하기	
	2	DIAT 한글 기출문제 작성연습	기출문제 9회~11회 작성하기	
	3	DIAT엑셀 문제작성법 익히기	셀 다루기, 셀 표시형식 익히기 조건부 서식, WordArt 제목작성	
	4	DIAT엑셀 문제작성법 익히기	수식지정하기 ,함수로 값 구하기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
12	1	DIAT엑셀 문제작성법 익히기	정렬, 부분합, 자동필터, 고급필터, 피벗테이블. 시나리오 작성, 차트작성 익히기	
	2	DIAT 엑셀 문서작성 연습	문서 작성연습하기(모의고사 1~2회)	
	3	DIAT 엑셀 문서작성 연습	문서 작성연습하기(모의고사 3~4회)	
	4	DIAT 엑셀 모의고사 작성연습	모의고사 5~7회 작성하기	
1	1	DIAT 엑셀 모의고사 작성연습	모의고사 8~10회 작성하기	
	2	DIAT 엑셀 모의고사 작성연습	모의고사 11~13회 작성하기	
	3	DIAT 엑셀 모의고사 작성연습	모의고사 14~16회 작성하기	
	4	DIAT 엑셀 모의고사 작성연습	모의고사 17~19회 작성하기	
2	1	DIAT 엑셀 기출문제 작성연습	기출문제 1~3회 작성하기	
	2	DIAT 엑셀 기출문제 작성연습	기출문제 4~6회 작성하기	
	3	DIAT엑셀 기출문제 작성연습	기출문제 6회~8회 작성하기	
	4	DIAT 엑셀 기출문제 작성연습	기출문제 9회~11회 작성하기	

* 컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음