

2023학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명	컴퓨터B	지도강사	김윤희		
대상	초급	지도시수	주(3)회 각(40)분		
지도기간	2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일				
지도목표	컴퓨터의 기본기능 익히고 윈도우, 파워포인트, 코딩 기초 익히기				
월	주	주제	학습내용	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 알아보고 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 플래퍼 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 블럭	좌표 블럭으로 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 블럭	아이스 하키 골키퍼 코딩하기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		이동속도, 방향 지정	움직이는 무당벌레 코딩하기	
		소리연관 블럭	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 블럭 사용1	고궁의 야경 코딩하기	
		조건선택 블럭 사용1	고궁의 야경 코딩하기	
	2	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		조건선택 블럭 사용2	로봇 청소 멈추기	
		신호를 이용한 블럭 사용1	자동차 멈추기 코딩하기	
	3	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		신호를 이용한 블럭 사용2	신호를 이용한 신호등 코딩하기	
		문고 대답하기 기능 알아보기	문고 대답하기 및 문자와 문자 합치기 블럭 알아보기	
	4	창의놀이	생각하며 창의놀이 문제풀기	
		문고 대답하기 블럭 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
대상		중급	지도시수	주(3)회 각(40)분
지도기간		2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일		
지도목표		한글, 엑셀, 파워포인트, 코딩기능들을 예제를 따라하면서 작품 만들기		
월	주	주제	학습내용	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 머지 표시 달기, 메일 머지 만들기	
		실력쑥 창의력쑥	혼자해보기	
	3	어린이기자단, 독도 취재기	편집 용지 설정, 쪽 테두리/배경/각주 삽입하기	
		기자 툴 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	워터파크 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	

2022학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명	컴퓨터B	지도강사	김윤희	
대상	고급	지도시수	주(3)회 각(40)분	
지도기간	2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일			
지도목표	한글, 엑셀, 파워포인트 기본기능부터 고급기능까지 익히며 자격증 준비			
월	주	주제	학습내용	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	비 고
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