

2023학년도 도원초 방과후학교 프로그램 운영 계획서

강좌명	컴퓨터부(1~2학년)			
지도기간	2023. 3. 13 ~ 2023. 12.15(총 32주)			
연간 지도 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고 (준비물)
1 분기	1	메뉴 구성	-메뉴 실행과 도구의 활용, 종료방법 알아보기 -Window 구성 -키보드사용법 -마우스사용법	
	2	색칠하기 기능 익히기	-브러시 도구(선, 면, 도형 등)로 파일 완성하기	
	3	균건하게 성벽을 지켜라	-[선] 도구로 아름다운 성벽 만들고 색상 변경해보기 -배경색 바꾸기 -캐릭터 배치(이미지이용)	
	4	패턴 이용하기	-여러 가지 도구를 활용하여 새로운 캐릭터를 자유롭게 만들어 보고, 완성한 캐릭터의 색상도 직접 칠해보기 -	
	5	한도그 만들기	-[브러시] 기능으로 옷의 주름까지 자유롭게 꾸며보기 -그림판의 여러 가지 도구사용으로 예쁘게 만들기	
	6	캐릭터 실감 나게 꾸미기	-한소이용 캐릭터 만들기 -OLE 기능을 이용해 그림판으로 호환-	
	7	움직이는 모양 만들기	-3D 그림판으로 입체 도형 만들기 -입체 캐릭터 색입히기	
	8	포토스케이프로 움직이기	-포토스케이프로 장면들 연결하여 움직이는 GIF 만들기	
2 분기	1	방 만들기	-그리기 도구로 편안하게 쉴 수 있는 공간인 방 만들기	
	2	거실 만들기	-다양한 그리기 도구를 이용하여 자유롭게 원하는 모양의 TV, TV 선반, 소파 만들기 -인테리어 프로그램 다루기	
	3	나무와 가축 만들기	-나무와 가축만들고 -스마트아트로 기능익히기	
	4	우리 집 건축하기	-2층집 만들어보고 집안 인테리어 해보기	
	5	역사의 흔적 지키기-3층 석탑 쌓기	-검색창에서 문화재 찾기 -그림이용해서 발표자료 만들기	
	6	그림파일 삽입하기	-그림파일 삽입하기 -도형안에 그림파일을 삽입한다. -슬라이드에 배경 그림을 삽입한다	
	7	워드아트 삽입하기	-워드아트 만들기 -워드아트 편집하기 -워드아트 모양 바꾸기	
	8	슬라이드쇼 실행하기	-그림파일 삽입하기 -도형안에 그림파일을 삽입한다. -슬라이드에 배경 그림을 삽입한다	

연간 지도 계획

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고 (준비물)
3 분기	1	슬라이드쇼 실행하기	-슬라이드 쇼 실행하기와 설정하기 -애니메이션 적용하기 -애니메이션 순서와 시간 바꾸기	
	2	채우기효과 적용하기	-채우기 효과 적용하기 -화면 전환 효과 적용하기 -머리글/바닥글 설정하기	
	3	화면을 캡처	-화면을 캡처할 수 있다. -캡처한 화면을 수정하고 저장할 수 있다.	
	4	사진으로 이미지	-사진으로 이미지를 가져오는 방법에 대해 알아봅니다. -앨범을 만드는 방법에 대해 알아봅니다.	
	5	메모를 작성하	-메모를 작성하는 방법에 대해 알아봅니다. -티커 메모의 색을 변경하고 스티커 메모를 삭제하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	6	파일을 압축	-파일을 압축하는 방법에 대해 알아봅니다. -압축을 푸는 방법에 대해 알아봅니다	
	7	작업 표시줄	-작업 표시줄에 사이트를 고정하는 방법에 대해 알아봅니다. -시작 화면에 사이트를 고정하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	8	즐거찾기 모음	-즐거찾기 모음에 사이트를 추가하는 방법에 대해 알아봅니다. -즐거찾기 모음을 표시하는 방법에 대해 알아봅니다.-	
4 분기	1	레이아웃을 변경	-레이아웃을 변경하고 내용을 입력하는 방법에 대해 알아봅니다. -글자 모양과 맞춤을 지정하고 프레젠테이션을 저장하는 방법	
	2	글머리 기호	-프레젠테이션을 열고 글머리 기호를 넣는 방법에 대해 알아봅니다. -번호를 매기고 프레젠테이션을 다른 이름으로 저장하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	3	그림을 삽입	-그림을 삽입하는 방법에 대해 알아봅니다. -그림에 색상 모드와 투명도를 지정하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	4	제목 꾸미는 방법	-제목을 꾸미는 방법에 대해 알아봅니다. -갤러리 그림을 삽입하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	5	글자 모양과 맞춤	-제목에 글자 모양과 맞춤을 지정하는 방법에 대해 알아봅니다. -내용에 글자 모양을 지정하고 문서를 저장하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	6	그림에 테두리	-문서를 열고 그림을 삽입하는 방법에 대해 알아봅니다. -그림에 테두리를 지정하고 문서를 다른 이름으로 저장하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	7	글꼴 배경색	-글꼴 배경색을 지정하는 방법에 대해 알아봅니다. -폰트워크를 삽입하는 방법에 대해 알아봅니다.	
	8	표 만들기	-표를 만드는 방법에 대해 알아봅니다. -셀의 크기를 조절하는 방법에 대해 알아봅니다.	

< 상황에 따라 계획안이 변경될 수 있음 >

2023학년도 도원초 방과후학교 프로그램 운영 계획서

강좌명		컴퓨터부(3~6학년)		
지도기간		2023. 3. 13 ~ 2023. 12.15(총 32주)		
연간 지도 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고 (준비물)
1 분기	1	한쇼 슬라이드이해	-화면구성 이해하기 -글자서식활용하기 -슬라이드 추가하기 -내용구성마법사를 이용하기	
	2	한쇼 배경 및 화면 보기방법 익히기	-슬라이드 디자인서식 적용하기 -배경 만들기 -다섯가지 화면보기 방법 설정학리	
	3	한자, 특수문자 입력	-글머리표 목록 및 번호 만들기 -글머리표 기본설정 바꾸기 -한자 입력하기 -특수문자 입력하기	
	4	도형그리기 1 (기본도형)	-도형 그리기 기초 익히기 -다이어그램 만들기 -도형에 채우기 색상 설정하기	
	5	도형그리기 2 (도형 효과주기)	-도형그리기 -그림자효과/3차원효과 익히기 -도형 앞으로 가져오기/ 디로 보내기	
	6	도형그리기 3 (복사하여 정렬)	-같은 모양 도형 여러개 복사하기 -도형 맞춤/배분하기 -연결선 사용하기	
	7	워드숍을 이용하여 메뉴판 만들기	-워드숍의 다양한 사용법 알아보기 -스타일 변경하고 클립아트 삽입하기	
	8	표를 이용하여 시간표 만들기	-슬라이드 기호 추가, 방향 변경하기 -표를 삽입하고 크기 및 색, 테두리 서식을 지정하기	
2 분기	1	표를 이용하여 칭찬 스티커 만들기	-표에서 특정 셀을 병합하고 그림을 삽입하기 -워드 아트 삽입과 바깥 테두리 두께 지정하기	
	2	여러 모양의 차트 만들기	-차트를 삽입하고 다양한 차트 서식을 지정하기 -차트에 디자인, 영역 서식 등 적용하기	
	3	그림파일 삽입하기	-그림파일 삽입하기 -도형안에 그림파일을 삽입한다. -슬라이드에 배경 그림을 삽입한다	
	4	워드아트 삽입하기	-워드아트 만들기 -워드아트 편집하기 -워드아트 모양 바꾸기	
	5	슬라이드쇼 실행하 기	-슬라이드 쇼 실행하기와 설정하기 -애니메이션 적용하기 -애니메이션 순서와 시간 바꾸기	
	6	채우기효과 적용하 기	-채우기 효과 적용하기 -화면 전환 효과 적용하기 -머리글/바닥글 설정하기	
	7	워드아트 삽입하기	-워드아트 만들기 -워드아트 편집하기 -워드아트 모양 바꾸기	
	8	슬라이드쇼 실행하 기	-그림파일 삽입하기 -도형안에 그림파일을 삽입한다. -슬라이드에 배경 그림을 삽입한다	

연간 지도 계획

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고 (준비물)
3 분기	1	소리모음집 사용하기	-소리 모음집 사용하기 -소리 파일 삽입하기 -녹음하여 삽입하기	
	2	차트기능 활용	-차트 슬라이드 만들기 -데이터 수정하기 -차트 종류 변경하기 -차트 옵션 바꾸기	
	3	동영상기능 활용	-동영상 모음집 이용하기 -동영상 파일 삽입하기	
	4	조직도 그리기	-조직도 만들기 -조직도 편집하기 -슬라이드 인쇄하기	
	5	하이퍼링크 활용	-하이퍼링크 이해하기 -하이퍼링크 만들기 -하이퍼링크 없애기	
	6	실행단추 이해하기	-영어단어장을 만든다. -실행단추 삽입 및 편집을 한다.	
	7	시험문제 1 미리풀기	-제목슬라이드를 활용하여 한쇼 교육이라는 제목 슬라이드를 작성한다.	
	8	시험문제 1 미리풀기	-2단텍스트 슬라이드를 활용하여 목차 슬라이드를 완성한다	
4 분기	1	시험문제 1 미리풀기	-빈화면 슬라이드에 도형그리기 기능을 활용하여 조직도를 그려본다	
	2	시험문제 1 미리풀기	-표슬라이드기능을 활용하여 시간표를 만들어본다.	
	3	시험문제 1 미리풀기	-차트슬라이드 기능을 이용하여 대리점별 판매현황을 그래프로 나타내어 본다.	
	4	한셀 시작하기	-한셀 시작하기와 화면구성 살펴보기 -셀포인터 이동하기와 데이터 입력 -파일저장하기와 종료하기	
	5	워크시트 사용하기	-저장한 파일 불러오기 -워크시트 이름바꾸기 -워크시트 삽입과 삭제해보기	
	6	기호삽입과 한자입력	-새로운 워크시트에 기호를 삽입한다 -워크시트 이름을 바꾼후 한자를 입력하여 본다	
	7	자동 채우기 기능	-연속데이터를 채워본다 -숫자를 일정한 양만큼 채우는 연속 데이터 채우기를 해본다	
	8	셀 범위 지정하기	-셀범위 지정하기 -셀 음영및 셀의 선을 바꿔본다	

< 상황에 따라 계획안이 변경될 수 있음 >

2023학년도 도원초 방과후학교 프로그램 운영 계획서

강좌명		컴퓨터부(코딩)		
지도기간		2023. 3. 13 ~ 2023. 12.15(총 32주)		
연간 지도 계획				
분기	주	학습 주제	학습 내용	비고 (준비물)
1 분기	1	프로그래밍 언어와 엔트리 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터의 구성에 대해 이해할 수 있다. 소프트웨어와 프로그래밍 언어에 대해 이해할 수 있다. 엔트리 프로그램에 대해 알아보고 회원가입 방법을 이해할 수 있다. 	
	2	엔트리 기본 환경 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 엔트리의 설치 방법 및 화면 구성에 대해 이해할 수 있다. 엔트리의 결과 화면 보기 및 저장 방법에 대해 이해할 수 있다. 엔트리 사이트에서 미션을 해결하는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	3	엔트리봇 블록쌓기	<ul style="list-style-type: none"> 명령어 블록에 대해 이해할 수 있다. 명령어 블록의 연결 및 삭제 방법에 대해 이해할 수 있다. 명령어 블록의 복사 및 붙여넣기와 도움말의 사용 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	4	오브젝트의 비밀 개방하기	<ul style="list-style-type: none"> 오브젝트의 추가 및 삭제 방법에 대해 이해할 수 있다. 오브젝트의 이름 변경, 크기, 회전, 이동 방향 등의 수정 방법에 대해 이해할 수 있다. 완성된 프로젝트의 저장 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	5	오브젝트 만들기 및 모양 변경하기	<ul style="list-style-type: none"> 오브젝트를 새로 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. 오브젝트의 편집 방법에 대해 이해할 수 있다. 오브젝트의 모양 추가 및 변경 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	6	장면과 소리 사용하기	<ul style="list-style-type: none"> 장면의 추가 및 삭제 방법에 대해 이해할 수 있다. 소리 파일의 추가 방법에 대해 이해할 수 있다. 소리 재생에 관련된 블록에 대해 이해할 수 있다. 	
	7	장면의 크기 및 방향 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> 좌표에 대해 이해할 수 있다. 좌표를 이용한 오브젝트의 이동에 대해 이해할 수 있다. 방향 및 이동 방향에 대해 이해할 수 있다. 	
	8	종합 활동	종합 활동 문제 풀이	
2 분기	1	알고리즘 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> 알고리즘에 대해 이해할 수 있다. 미션을 수행하며 순차 처리 방식의 알고리즘에 대해 이해할 수 있다. 미션을 수행하며 반복 처리 방식의 알고리즘에 대해 이해할 수 있다. 	
	2	순차 처리 기능 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 순차 처리 방식이 무엇인지 이해할 수 있다. 두 개의 오브젝트로 말풍선을 통해 대화하는 장면을 만들 수 있다. 시간을 지연시키는 블록에 대해 이해할 수 있다. 	
	3	반복 처리 기능 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 반복 처리 방식에 대해 이해할 수 있다. 오브젝트의 중심점을 이동하는 방법에 대해 이해할 수 있다. 반복하여 특정 명령어 블록을 실행하는 방법을 이해할 수 있다. 	
	4	선택적 조건 처리 기능 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 선택적 조건 처리 방식에 대해 이해할 수 있다. 선택적 조건의 블록 조립 방법에 대해 이해할 수 있다. 조건 블록을 이용하여 좌우 방향으로 이동하는 오브젝트를 만들 수 있다. 	
	5	비교 및 논리 연산 기능 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 비교 연산자의 정의 및 사용 방법에 대해 이해할 수 있다. 논리 연산자의 정의 및 사용 방법에 대해 이해할 수 있다. 비교 및 논리 연산자를 이용하여 드론 맞추기 게임을 만들 수 있다. 	
	6	신호 처리 기능 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 신호 처리 방식이 무엇인지 이해할 수 있다. 신호의 추가 및 블록 연결 방법에 대해 이해할 수 있다. 신호를 이용하여 단추를 눌러 로켓이 발사되도록 만들 수 있다. 	
	7	변수 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> 변수의 정의 및 생성 방법에 대해 이해할 수 있다. 대답 변수의 사용 방법에 대해 이해할 수 있다. 변수를 이용하여 구구단 맞추기 게임을 만들 수 있다. 	
	8	종합 활동	종합 활동 문제 풀이	

연간 지도 계획

분기	주	학습 주제	학습 내용	비고 (준비물)
3 분기	1	피아노 건반 연주하기	<ul style="list-style-type: none"> • 피아노 건반 연주에 방법을 이해할 수 있다. • 피아노의 특정 키를 눌러 피아노 건반을 연주하는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 마우스 도는 직접 터치하여 건반을 연주하는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	2	그림판에 그림 그리기	<ul style="list-style-type: none"> • [붓] 꾸러미를 이용한 그리기의 시작 및 멈춤 방법을 이해할 수 있다. • 붓의 굵기 및 색 변경 방법을 이해할 수 있다. • 신호를 이용한 그리기 및 지우기의 사용 방법을 이해할 수 있다. 	
	3	벽돌 깨기 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 마우스의 움직임에서 가로 또는 세로 방향으로만 개체를 이동하는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 공의 벽에 닿았을 때 튕기도록 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 공이 막대 및 벽돌에 닿았을 때의 방향 수정 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	4	우주여행 움직이는 배경 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 배경의 잠금 및 잠금 해제 방법을 이해할 수 있다. • 배경을 복제하여 연속으로 움직이는 배경으로 만드는 방법을 이해할 수 있다. • 키보드의 방향 조작으로 우주를 비행하는 오브젝트를 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	5	우주비행 전투 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 화면 위쪽 임의의 위치에서 자유롭게 떨어지는 행성을 만드는 방법을 이해할 수 있다. • 전투기를 항상 따라 다니는 무기를 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 특정 키를 눌러 전투기에서 발사되는 무기를 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	6	함수를 이용한 반복	<ul style="list-style-type: none"> • 엔트리의 함수에 대해 이해할 수 있다. • 함수의 사용 방법에 대해 이해할 수 있다. • 반복되는 동작을 함수를 사용하여 묶는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	7	장면 전환과 변수	<ul style="list-style-type: none"> • 점수 변수를 만들고 두더지를 때릴 때 점수가 증가하도록 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 장면을 추가하고 장면 전환이 이루어지도록 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	8	종합 활동	종합 활동 문제 풀이	
4 분기	1	함수를 이용한 두더지 잡기	<ul style="list-style-type: none"> • 엔트리의 함수에 대해 이해할 수 있다. • 함수의 사용 방법에 대해 이해할 수 있다. • 반복되는 동작을 함수를 사용하여 묶는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	2	두더지 잡기 게임 만들기 1	<ul style="list-style-type: none"> • 점수 변수를 만들고 두더지를 때릴 때 점수가 증가하도록 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 초시계를 이용하여 일정 시간 동안만 게임이 진행 되도록 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 장면을 추가하고 장면 전환이 이루어지도록 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	3	두더지 잡기 게임 만들기 2	<ul style="list-style-type: none"> • 마우스의 움직임에서 방향이 개체를 각도별로 이동하는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 방향이 개체에 닿았을 때의 점수 수정 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	4	방향키 자유로운 코딩	<ul style="list-style-type: none"> • 함수의 사용 하여 방향키를 움직일 수 있다. • 반복되는 동작을 함수를 사용하여 묶는 방법에 대해 이해할 수 있다. 	
	5	빨간 너구리 게임 만들기 1	<ul style="list-style-type: none"> • 점수 변수를 만들고 아이템과 맞을 때 점수가 증가하도록 만드는 방법에 대해 이해할 수 있다. • 초시계를 이용하여 일정 시간 동안만 진행 되도록 만드는 함수 이해할 수 있다. 	
	6	빨간 너구리 게임 만들기 2	<ul style="list-style-type: none"> • 배경의 잠금 및 잠금 해제 방법을 이해할 수 있다. • 배경을 복제하여 연속으로 움직이는 배경으로 만드는 방법을 이해할 수 있다. 	
	7	빨간 너구리 게임 만들기 3	연속데이터를 반복할 수 있다 숫자를 일정한 양만큼 채우는 연속 데이터 채우기를 해본다	
	8	종합 활동	종합 활동 문제 풀이	

< 상황에 따라 계획안이 변경될 수 있음 >