

# 방과후학교 컴퓨터부 연간 지도 계획

강사명 이민욱

## 가. 지도목표

- 컴퓨터 교육의 필요성을 알리며 기본 타자학습 능력을 키운다.
  - 한글 250타 이상 / 영문 150타 이상
- OA 프로그램의 활용을 통한 컴퓨터 기초소양을 갖춘다.
- 정보화 사회의 리더를 꿈꾸며 인터넷 정보 활용 능력, 멀티미디어 활용 능력을 키운다.
- 컴퓨터 자격증의 개념과, 3~6학년 1인 3 자격증 취득을 목표로한다.
- 수준별 학습이 이루어지며, 프로그래밍 교육을 통해 창의적이면서 융합적인 정보 사고력을 키운다.

## 나. 지도방침

- 바르지 않은 타자학습이 컴퓨터 학습의 장애요소임을 알리며, 올바른 타자학습을 할 수 있도록 지도한다.
- 학교 과제물을 컴퓨터를 통하여 해결함으로써, 실용 컴퓨터의 개념을 부각 시킨다.
- 인터넷을 통한 자료검색과 정보 가공의 과정을 반복 학습하여 인터넷 검색, OA 프로그램 활용 기능을 숙지 시킨다.
- 지구촌이 하나 될 수 있는 인터넷 학습을 통하여 정보화 사회의 리더로 양성한다.
- 고학년 1인 2 자격증 취득을 목표로 90% 이상의 합격률을 목표로한다.

## 다. 평가계획

구 분	내 용	평가 기준		
		상(잘함)	중(보통)	하(못함)
예시)정규과정	종합평가를 통하여 Test해봄으로써 지금까지 배운 내용을 잘 이해하고 있는지 평가해 본다.	종합평가 6문제 중 4개 이상 맞았다.	종합평가 6문제 중 3개 이상 맞았다.	종합평가 6문제 중 3개 미만 맞았다.
예시)전문과정	혼자해보기를 작성해 봄으로써 지금까지 배운 내용을 어느 정도 알고 있는지를 평가한다.	혼자해보기를 80%이상 작성 하였다.	혼자해보기를 70%이상 작성 하였다.	혼자해보기를 70% 미만 작성 하였다.
예시)자격증 과정	실전모의고사 1회를 시간안에 작성해 봄으로써 지금까지 배운 내용을 어느 정도 알고 있는지를 평가한다.	실전모의고사 1회 80%이상 작성 하였다.	실전모의고사 1회 70%이상 작성 하였다.	실전모의고사 1회 70% 미만 작성 하였다.

## 라. 지도상의 유의점

- 바른손 타자학습을 할 수 있도록 지도한다.
- OA 프로그램 활용 시 빠른 문서작성을 위한 단축키 설명을 강화한다.
- 인터넷 검색 시 통합검색, 뉴스검색, 지식검색, 이미지검색 등 다양한 검색법을 활용할 수 있도록 한다.
- 자격증 수험 시 주의사항을 숙지시킨다.
- 자격증 실기 수험, 문서 작성 시 적절한 시간 안배를 할 수 있도록 한다.

# 방과후학교 (컴퓨터-기능/초급반) 연간 지도 계획

지도 강사 : 이민옥 (인)

월	주	주 제	내 용	준비물
3	1	컴퓨터 기본 사용 방법	· 컴퓨터 모니터와 본체 전원 단추를 이용하여 키고 끄는 방법을 알아보고, 컴퓨터 구성장치와 바탕화면 구성요소에 대해 알아봅니다.	교재 PPT
	2	마우스 & 키보드 사용방법	· 한글 기본자리, 클릭, 더블클릭, 드래그연습을 합니다.	
	3	키보드 사용방법	· 한글 왼손자리&오른손 자리연습을 합니다.	
	4	그림판을 이용한 색칠	· 프로그램 실행 및 바로가기 아이콘을 만들어 볼 수 있습니다. · 그림판을 이용하여 애플런스를 색칠해보고 색상표 사용방법을 알아보며 그림판을 사용할 수 있습니다.	
4	1	세계에는 어떤 나라들이 있을까?	· 지도 앱을 실행할 수 있습니다. · 지도 앱에서 어떤 나라들이 어디에 있는지 확인할 수 있습니다. · 위성 지도와 3D 지도로 원하는 곳을 자유자재로 볼 수 있습니다.	교재 PPT
	2	세계 여러 나라 살펴보기	· 마이크로소프트 스토어에서 원하는 앱을 설치할 수 있습니다. · 나라별로 국기와 다양한 정보를 확인할 수 있습니다. · 학습한 내용을 바탕으로 퀴즈 문제를 풀 수 있습니다.	
	3	세계 여행 계획서 작성하기	· 한글 프로그램을 실행하여, 실습파일을 불러오기 할 수 있습니다. · 나만의 세계 여행 계획서를 작성할 수 있습니다.	
	4	다른 나라 시간 알아보기	· 현재 시각과 날짜를 알 수 있습니다. · 세계 주요 도시의 시각을 확인할 수 있습니다.	
5	1	파일 압축으로 캐리어 정리하기	· 파일 압축의 개념과 필요성을 이해할 수 있습니다. · 파일을 압축하고, 압축 된 파일을 풀 수 있습니다.	교재 PPT
	2	예쁜 글꼴로 토퍼 만들기	· 글꼴을 설치할 수 있습니다. · 설치한 글꼴을 활용하여 그림판에서 토퍼를 만들 수 있습니다.	
	3	번역 사이트로 외국인과 대화하기	· 파파고 사이트에 접속하여 원하는 언어로 번역할 수 있습니다. · 프랑스 루브르 박물관 웹사이트를 통째로 번역할 수 있습니다. · 구글 번역 사이트에 접속하여 원하는 언어로 번역할 수 있습니다.	
	4	[액티비티1] 이스터 에그 즐기기	· 웹 브라우저에서 구글 크롬을 검색하여 설치할 수 있습니다. · 스테이크 게임&틱택토 게임을 검색하여 게임할 수 있습니다.	
6	1	시드니 오페라 하우스 배경 만들기	· 바탕 화면 배경을 슬라이드 쇼로 설정할 수 있습니다.	교재 PPT
	2	특명! 자유의 여신상을 조립하라!	· 퍼즐 크리에이터 사이트에 접속할 수 있습니다. · 이미지를 불러와 조각 수를 설정하고, 조각을 맞추어 볼 수 있습니다.	
	3	`구글 어스로 프랑스 파리 에펠 탑 관광하기	· 구글 어스에 원하는 곳을 자유자재로 감상할 수 있습니다. · 스트리트 뷰로 걸으면서 감상할 수 있습니다.	
	4	그림판으로 영국 국기 그리기	· 그림판 앱을 이용하여 색을 지정하고 색 채우기를 할 수 있습니다. · 작성한 그림을 이미지 파일로 저장할 수 있습니다.	
7	1	네पाल의 에베레스트산은 얼마나 높을까?	· 파워포인트를 실행하여 파일을 열 수 있습니다. · 그림을 삽입하여 크기와 위치를 조절할 수 있습니다.	교재 PPT
	2	이탈리아에서 피사의 사탑 인증샷 찍기	· 파워포인트를 실행하여 그림을 삽입할 수 있습니다. · 배경을 제거하여 사진을 합성할 수 있습니다.	
	3	인공 지능으로 브라질 아마존 동물 그리기	· 오토드로우(AutoDraw) 사이트에서 그림을 그릴 수 있습니다. · 인공 지능이 이해한 그림을 이미지 파일로 저장할 수 있습니다.	
	4	[액티비티 2] 퀵 드로우 그리기 대회	· 크롬에서 퀵 드로우 사이트에 접속할 수 있습니다. · 인공 지능이 이해할 수 있도록 제시된 단어의 그림을 그릴 수 있습니다.	

월	주	주 제	내 용	준비물
8	1	러시아 인형 마트료시카 만들기	· 인형의 크기와 색을 변경하고, 여러 개의 인형을 복제하여 만들 수 있습니다. 정렬하고 개체 순서를 변경할 수 있습니다.	교재 PPT
	2	태국의 전통 음식 - 퐁얌꿍 소개하기	· 한글 프로그램을 실행하여 실습 파일을 불러올 수 있습니다. · 그림을 넣어 스타일 효과를 지정할 수 있습니다.	
	3	그림판 3D로 터키 열기구 꾸미기	· 3D 개체를 가져와서 원하는 대로 회전시키거나 이동시킬 수 있으며, 3D 개체에 스티커를 적용할 수 있습니다.	
	4	그림판 3D로 인도 타지마할 만들기	· 3D 개체를 조립하여 나만의 성을 만들 수 있습니다. · 3D 개체를 원하는 대로 회전시키거나 이동시킬 수 있습니다.	
9	1	3D 애니메이션으로 중국 만리장성 여행하기	· '모자이크 에듀케이션'에 접속하여 'm3DViewer'를 열 수 있습니다. · 퀴즈를 풀어보면서 만리장성에 대해 더 잘 이해할 수 있습니다.	교재 PPT
	2	비디오 편집기 앱으로 잠보 브와나 동영상 만들기	· 비디오 편집기 앱을 실행하여 그림을 추가할 수 있습니다. · 그림의 표시 시간을 변경하고 그림에 가사를 넣어, 배경음악을 추가한 후에 동영상 파일로 만들 수 있습니다.	
	3	이집트 피라미드 게임하기	· 마이크로소프트 슬리테어 컬렉션 앱을 실행할 수 있습니다. · 카드 게임 방법을 이해하고, 할 수 있습니다.	
	4	[액티비티 3] 주사위 세계여행 게임하기	· 주사위 세계여행 게임판을 완성할 수 있습니다.	
10	1	메모장	· 특수문자와 문서를 작성하고 저장해 볼 수 있습니다.	교재 PPT
	2	내컴퓨터	· 시스템날짜 변경하기와 내 컴퓨터 시스템의 시간을 변경해볼 수 있습니다.	
	3	인터넷?	· 인터넷의 개념이해하기 웹사이트를 통해서 정보를 찾아볼 수 있습니다.	
	4	홈페이지 방문	· 어린이신문, 전시관과 박물관을 방문하여보고 즐겨찾기를 해봅니다.	
11	1	메일과 게시판	· 메일 주고받기, 메일 계정만들기, 게시판의 글을 읽고 새로운 글을 작성해 볼 수 있습니다.	교재 PPT
	2	파워포인트 내 맘대로 다루기	· 슬라이드를 작성하고 레이아웃을 변경하여 보고, 작성한 문서를 저장해 볼 수 있습니다.	
	3	글자모양을 내 맘대로 꾸미기	· 글머리 기호를 삽입하여 글자모양을 다양하게 꾸며볼 수 있습니다.	
	4	클립아트와 한자 삽입하기	· 내용에 알맞은 한자를 입력하고, 다양한 클립아트를 삽입하여 볼 수 있습니다.	
12	1	여러 모양의 도형 그리기	· 도형을 삽입하여 액자 모양으로 꾸며보고, 텍스트 상자 삽입하여 내용을 입력하여 꾸며 볼 수 있다.	교재 PPT
	2	효과를 이용해 도형 꾸미기	· 도형의 크기 변경하고 도형을 회전시켜 볼 수 있습니다. · 텍스트 상자에 여러 가지 효과를 지정해 보며 도형을 꾸며 봅니다.	
	3	여러 도형으로 그림 그리기	· 슬라이드에 디자인 테마를 적용하여 여러 가지 도형으로 그림을 그릴 수 있습니다.	
	4	그림 삽입으로 액자 만들기	· 슬라이드에 그림을 삽입하여 여러 가지 효과를 지정하여 봅니다.	
1	1	WordArt와 SmartArt 삽입하기	· WordArt와 SmartArt를 삽입하여 슬라이드 제목을 작성하여 봅니다.	교재 PPT
	2	표를 이용하여 시간표 만들기	· 표를 삽입하고 표에 내용을 입력하여 테두리와 음영색을 지정하여 시간표를 만들어 볼 수 있습니다.	
	3	표를 이용하여 칭찬 스티커 만들기	· 표에서 특정 셀을 병합하고, 그림을 삽입할 수 있습니다.	
	4	여러 모양의 차트 만들기	· 슬라이드에 차트를 삽입하여 보고, 여러 가지 차트 서식을 지정하여 여러 모양의 차트를 만들어 볼 수 있습니다.	
2	1	하이퍼링크 설정하기	· 도형에 서식을 지정하고 하이퍼링크를 설정하여 프로그램을 실행해 볼 수 있습니다.	교재 PPT
	2	슬라이드 마스터 지정하기	· 줄거리를 입력하여 동화를 완성하여 볼 수 있습니다.	
	3	화면 전환과 실행단추 만들기	· 실행단추를 이용하여 슬라이드 화면전환을 실행하여 볼 수 있습니다.	
	4	사용자 지정 애니메이션 지정하기	· 애니메이션 효과를 다양하게 지정해 볼 수 있습니다.	

# 방과후학교 (컴퓨터-기능/중급반) 연간 지도 계획

지도 강사 : 이민옥 (인)

월	주	주 제	내 용	준비물
3	1	한글 2010의 시작	한글 프로그램을 실행하여 보고, 종료해 본다.	교재 PPT
	2	도구모음 익히기	한글의 구성요소(도구모음)에 대해 알아본다.	
	3	메뉴 사용법	메뉴를 선택하고 실행하는 방법에 대해 알아본다.	
	4	도움말 이용	도움말을 이용하여 궁금한 것에 대해 답을 얻어본다.	
4	1	한글 입력	한글 문서를 입력하여 보고, 틀린 문자가 있는지 찾아본다.	교재 PPT
	2	한문 변환	한글을 한자키를 이용하여 변환하여 본다.	
	3	영문 입력	한/영키를 이용하여 영문 대문자, 소문자를 입력하여 본다.	
	4	특수문자 입력	입력-문자표를 이용하여 특수문자를 입력하여 본다.	
5	1	문서 저장	문서를 입력한후 자기만의 폴더를 만들어 폴더안에 저장한다.	교재 PPT
	2	새 이름으로 저장 문서에 암호 저장	새 이름으로 저장하기를 이용하여 같은 문서를 2개로 저장할 수 있다는 개념을 배워본다. 저장한 문서에 암호를 설정하여 본다.	
	3	문단정렬하기	문단모양을 이용하여 문단의 정렬방식을 지정할 수 있고 왼쪽, 오른쪽,가운데,양쪽정렬을 해 본다.	
	4	여백지정하기	문단모양 대화상자를 이용하여 현재 문단의 왼쪽, 오른쪽의 여백을 지정해 본다.	
6	1	들여쓰기와 내어쓰기	각 문단의 들여쓰기와 내어쓰기를 이해하고, 들여쓰기, 내어쓰기의 여백을 조정해 본다.	교재 PPT
	2	줄과 문단 간격 조정하기	줄과 줄 사이의 간격과 문단과 문단 사이의 간격을 조정해 본다.	
	3	탭 설정하기	여러 종류의 탭의 기능으로 추가,삭제,편집을 해 본다. 왼쪽탭, 오른쪽탭, 가운데탭, 소수점탭, 점끝기탭	
	4	테두리 배경	문단 단위로 테두리를 지정해 보고, 전체 쪽에 배경을 적용해 본다.	
7	1	문서마당 이용하기 1	문서마당을 이용하여 생일 초대장을 만들어 본다	교재 PPT
	2	문서마당 이용하기 2	문서마당을 이용하여 생활 계획표를 만들어 본다.	
	3	블록.구역 지정하기	☞,☜을 이용하여 블록, 구역을 지정해 본다.	
	4	복사하기/붙이기	블록으로 지정한 내용을 복사하여 붙이기를 해 본다	
8	1	오려두기/붙이기	블록으로 지정한 내용을 오려두기하여 붙이기 해본다.	교재 PPT
	2	지우기와 되살리기	블록으로 지정한 내용을 지우고 되살리기 해 본다.	
	3	찾기와 바꾸기	특정 문자열을 찾을 수 있고 원하는 문자열로 바꿔본다.	
	4	다시 찾기와 찾아가기	찾아가기 기능을 이용해 특정한 쪽이나 줄로 이동해 본다.	

월	주	주 제	내 용	준비물
9	1	표 만들기	줄과 칸을 이해하며 표를 만들어 본다.	교재 PPT
	2	셀 편집	셀에 데이터 값을 입력해 보고 서식을 적용해 본다.	
	3	표블록 및 도표선택	표에 블록을 씌우는 방법과 도표를 전체 선택하는 방법을 연습해 본다.	
	4	다단 / 단 나누기	신문이나 잡지와 같이 문서를 세로로 나누어 본다	
10	1	수식 만들기	수식을 입력하는 방법에 대해 공부하고 수학문제지와 복잡한 수식을 만들어 본다.	교재 PPT
	2	맞춤법 검사와 각주 미주	맞춤법 검사를 수행하는 방법과 각주와 미주를 넣어 사전을 만들어 본다.	
	3	하이퍼링크	문서와 인터넷을 연결해 본다.	
	4	메일머지	데이터파일로 메일 머지를 실행하는 방법을 공부하고 초정장과 상장을 만들어 본다.	
11	1	프레젠테이션 문서	글맵시를 넣어 문서 꾸미고, 프레젠테이션으로 보고서와 공고문을 만들어 본다.	교재 PPT
	2	엑셀 2010의 시작	엑셀2010의 시작과 종료에 대해 알아본다.	
	3	부자를 알아야 부자가 되요.	행과 열을 삽입하는 방법을 알아보자. 다른 이름으로 저장하는 방법을 알아보자.	
	4	우리 집 에너지 사용 금액은 얼마일까요?	블록을 지정하는 방법에 대해 알아보자. 데이터를 복사하고 이동하는 방법을 알아보자.	
12	1	우리나라 화폐를 알아보아요.	텍스트 맞춤 형식을 변경하는 방법을 알아보자. 셀을 병합하고 텍스트 방향을 조절해 보자.	교재 PPT
	2	돈을 빌리면 이자를 내야해요.	셀 구분선에 셀 테두리를 적용하는 방법을 알아보자. 셀 너비와 높이를 변경하는 방법을 알아보자.	
	3	나라별 햄버거 가격을 알아봐요.	참표 스타일과 통화 스타일을 지정하는 방법을 알아보자. 자릿수를 늘리고 줄이는 방법을 알아보자.	
	4	과자 가격에도 세금이 포함되어 있어요.	채우기 핸들로 데이터를 자동으로 채워보자. 자동 서식으로 문서를 꾸미는 방법을 알아보자.	
1	1	음식물 쓰레기가 돈이 된다고요?	채우기 효과를 이용해 도형을 꾸미는 방법을 알아보자. 워드아트를 삽입하고 모양을 조절하는 방법을 알아보자.	교재 PPT
	2	지하철 어린이 요금은 얼마예요?	사칙연산 기호를 이용하는 방법을 알아보자. 수식 입력줄을 이용해 계산하는 방법을 알아보자.	
	3	놀이공원 예산 짜기	자동 합계를 이용해 합계를 구하는 방법을 알아보자. 채우기 핸들을 이용해 수식을 채우는 방법을 알아보자.	
	4	용돈 기입장을 만들어요.	함수 마법사를 이용해 다양한 함수를 사용하는 방법을 알아보자. 평균을 구하는 방법을 알아보자.	
2	1	어린이 봉사활동에 참여하세요.	날짜와 시간을 표시하는 방법을 알아보자. 자동 필터 기능을 사용하는 방법을 알아보자.	교재 PPT
	2	어떤 것을 사야 돈을 절약할까?	조건부 서식을 사용하는 방법을 알아보자. MAX 함수와 MIN 함수의 사용법을 알아보자.	
	3	우리 반 짠돌이 짠순이는 누구?	셀 참조를 이해하고 사용하는 방법을 알아보자. RANK 함수를 이용하는 방법을 알아보자.	
	4	재활용품으로 용돈을 모아요.	조건문을 사용하는 방법을 알아보자. IF 함수로 수식을 만드는 방법을 알아보자.	

# 방과후학교 (컴퓨터-DIAT자격반) 연간 지도 계획

지도 강사 : 이민옥 (인)

월	주	주 제	내 용	준비물
3	1	DIAT 워드프로세서란?	한글 2007의 시작과 종료, 화면구성을 알아본다.	교재 PPT
	2	DIAT 환경 설정	문서의 입력 및 저장 편집 용지의 설정 방법을 정확하게 이해하도록 합니다.	
	3	특수 문자와 한자 입력 글자모양/문단모양	특수문자와 한자변환하는 방법을 알아본다. 글자모양과 문단모양의 단축키를 실행해본다.	
	4	글맵시/머리말/꼬리말	글맵시를 만든 후 조건에 따라 편집해 본다. 머리말/꼬리말 삽입한 수 서식 변경을 한다.	
4	1	쪽번호/하이퍼링크 구역 나누기	쪽번호를 만든후 쪽번호 위치 변경 /새 번호로 시작을 해본다. 하이퍼링크를 만든 후 제거해본다. 나누기-구역 나누기/구분선을 확인 해본다.	교재 PPT
	2	다단 설정 나누기 다단 나누기 글상자 만들기	다단 설정 나누기 작업후 커서의 위치를 확인한다. 단 설정을 설정해본다. 지시사항에 맞추어 글상자를 만들어본다.	
	3	표 만들기-1	데이터를 입력 후 글꼴을 설정한다. 셀의 너비 조절/테두리 및 배경색을 설정한다.	
	4	표 만들기-2	작성 조건에 맞추어 표를 완성한다.	
5	1	표 만들기-3	작성 조건에 맞추어 표를 완성한다.	교재 PPT
	2	차트 만들기-1	차트 만들기/ 제목 입력과 범례 위치 설정한다. 차트 편집 모드/ 제목 서식 변경한다.	
	3	차트 만들기-2	작성 조건에 맞추어 표와 차트를 완성한다	
	4	차트 만들기-3	작성 조건에 맞추어 표와 차트를 완성한다	
6	1	그림/각주/테두리설정	그림을 넣고 편집한다. 각주 삽입/내용 입력한다. 쪽 테두리 설정 및 세부 설정을 알아본다.	교재 PPT
	2	실전모의고사 1~3회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	실전모의고사 4~6회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	실전모의고사 7~9회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
7	1	최신기출문제 1~3회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	최신기출문제 4~6회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	최신기출문제 7~9회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	최신기출문제 10~12회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
8	1	최신기출문제 13~15회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	DIAT 프리젠테이션이란?	파워포인트2007의 시작과 종료/슬라이드 레이아웃을 설정/새 슬 라이드 삽입/ 페이지 설정 및 저장을 알아본다.	
	3	텍스트 상자 / 도형	가로 상자 및 세로 상자를 만든 후 서식지정 그리기 도구 모음의 도형을 이용한다.	
	4	선 및 연결선 / 그림 파일 삽 입	연결선 지정 후 두께 및 선종류와 선색을 지정 그림 삽입 후 편집한다.	

월	주	주 제	내 용	준비물
9	1	마스터 지정	슬라이드 마스터를 이용하여 마스터를 실행한다. 도형 작성 및 텍스트를 지정한 후 닫는다.	교재 PPT
	2	애니메이션 / 스마트아트-1	개체 선택 후 사용자 지정 애니메이션을 이용한다. 스마트아트 기능을 이용하여 도형의 추가와 삭제 및 효과를 적용해 본다.	
	3	스마트아트-2	스마트아트 기능을 이용하여 도형의 추가와 삭제 및 효과를 적용해 본다.	
	4	실행 단추 표 만들기/꾸미기	실행 단추를 삽입한 후 하이퍼링크 지정한다. 표 삽입 후 텍스트를 입력하고 편집한다. 채우기색과 표 및 테두리를 편집한다.	
10	1	차트 만들기-1	데이터 시트 작성 후 차트 종류를 변경한다. 차트 전체 서식을 지정한다. 작성 조건에 맞추어 완성한다.	교재 PPT
	2	차트 만들기-2	작성 조건에 맞추어 완성한다.	
	3	배경 지정	서식메뉴를 이용하여 배경을 지정한다. 그림 파일을 선택하여 배경을 지정한다.	
	4	실전모의고사 1~3회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
11	1	실전모의고사 4~6회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	실전모의고사 7~9회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	최신기출문제 1~3회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	최신기출문제 4~6회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
12	1	최신기출문제 7~9회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	최신기출문제 10~12회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	최신기출문제 13~15회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	DIAT 스프레드 시트	페이지 설정 및 시험 요령 알아본다. 엑셀의 기본입력 및 도구 둘러본다.	
1	1	제목/셀서식/조건부 서식	시트 설정/워드아트만들기/셀서식 지정한다. 조건부 서식을 만들어 본다.	교재 PPT
	2	함수계산하기-1	RANK, IF, RAUND, AVERAGE, COUNTIF, DAVERAGE 공부해 본다.	
	3	함수계산하기-2	RANK, IF, RAUND, AVERAGE, COUNTIF, DAVERAGE 공부해 본다.	
	4	정렬 및 부분합	데이터 정렬/ 부분합/ 그룹설정에 대해 공부해본다.	
2	1	고급필터/매크로/시나리오	지시사항에 맞추어 완성해 본다.	교재 PPT
	2	피벗테이블	마법사를 이용하여 피벗테이블을 만들어 본다.	
	3	차트 만들기-1	차트 작성 후 차트영역서식 변경해 본다.	
	4	차트 만들기-2	차트 제목 및 범례를 변경해 본다.	

# 방과후학교 (컴퓨터-ITQ자격반) 연간 지도 계획

지도 강사 : 이민옥 (인)

월	주	주 제	내 용	준비물
3	1	ITQ 한글 2010란?	한글 2007의 시작과 종료, 화면구성을 알아본다.	교재 PPT
	2	ITQ 한글 환경 설정	용지여백설정 및 기본설정을 확인한다.	
	3	입력 및 편집	스타일을 만들고, 문서에 적용한다.	
	4	표 만들기-1	줄과 칸을 이해하며 표를 만들어 본다.	
4	1	표 만들기-2	셀에 데이터 값을 입력해 보고 서식을 적용해 본다.	교재 PPT
	2	표 만들기-3	표 서식 지정하고, 캡션을 만들어 본다.	
	3	계산식	블록 계산식과 쉬운계산식을 공부해 본다.	
	4	차트	차트 만들기와 데이터 입력 차트 종류 변경과 제목 입력	
5	1	차트편집-1	차트 제목 서식 지정 축 제목 모양 지정/ 축 이름표/ 범례 모양	교재 PPT
	2	차트편집-2	차트 배경 서식 지정하기 표 만들어 차트 완성하기	
	3	하이퍼링크와 책갈피	문서에 하이퍼링크를 지정하고, 책갈피를 만들어 연결해본다.	
	4	수식	수식만들기 기능을 이용하여 수식만들어본다.	
6	1	도형만들기-1	그리기도구상자를 이용하여 그림을 만들어본다.	교재 PPT
	2	도형만들기-2	그리기도구상자를 이용하여 그림을 만들어본다.	
	3	문단번호 쪽번호	문단번호와 개요번호, 강조점을 만든다. 쪽번호, 새번호 넣기와 장평조절을 한다.	
	4	실전모의고사 1~3회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
7	1	실전모의고사 4~6회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	실전모의고사 7~9회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	실전모의고사 10~12회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	실전모의고사 13~15회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
8	1	최신기출문제 1~3회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	최신기출문제 3~6회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	최신기출문제 6~9회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	최신기출문제 10~12회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	

월	주	주 제	내 용	준비물
9	1	최신기출문제 13~15회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	ITQ 파워포인트란?	슬라이드 만들기	
	3	ITQ 파워포인트 환경 설정	페이지 설정, 슬라이드 삽입하기	
	4	제목슬라이드	워드아트와 도형기능을 이용하여 제목슬라이드를 만든다.	
10	1	슬라이드 마스터	슬라이드 마스터 작업 화면에 제목 도형을 넣고 글꼴 지정 후 하단에 로고를 삽입한다. 슬라이드 번호와 바닥글 넣는다. 디자인을 지정한다.	교재 PPT
	2	표지 디자인	점 편집기능을 이용하여 도형을 작성해 본다.	
	3	워드아트	워드아트 기능을 이용하여 모양과 효과 지정해본다.	
	4	목차 도형/텍스트	슬라이드 1~6번 만든 후 도형 만든후 하이퍼링크 지정/글머리 기능을 이용하여 텍스트 작성	
11	1	그림과 동영상 삽입	일러스트레이션그룹에서 그림 넣은 후 자르기 기능으로 편집/미디어클립에서 동영상 넣기	교재 PPT
	2	표 작성	표 작성 후 음영색과 테두리 변경해 본다.	
	3	도형의 조합 그라데이션 도형	도형 작성 후 조건에 맞추어 작성해 본다.	
	4	차트 작성하기-1	차트 내용 입력후 레이아웃을 변경해 본다.	
12	1	차트 작성하기-2	차트 전체 서식 및 데이터 서식을 세부조건에 맞추어 변경해 본다.	교재 PPT
	2	스마트아트	스마트아트 기능을 이용하여 도형의 추가와 삭제 및 효과를 적용해 본다.	
	3	다양한 도형작성/ 애니메이션효과	바탕도형 삽입하기/복사와 위치조정 기능을 이용하여 도형슬라이드를 완성해 본다.	
	4	실전모의고사 1~3회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
1	1	실전모의고사 4~6회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	실전모의고사 7~9회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	실전모의고사 10~12회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	실전모의고사 13~15회	모의고사를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
2	1	기출문제 1~3회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	교재 PPT
	2	기출문제 4~6회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	3	기출문제 7~9회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	
	4	기출문제 10~12회	기출문제를 푸는데 필요한 내용을 습득한다.	

# 방과후학교 (코딩-스크래치) 연간 지도 계획

지도 강사 : 이민옥 (인)

월	주	주 제	내 용	준비물
3	1	스크래치 프로그램 이해하기	스크래치 화면구조 스프라이트와 배경 삽입하기	교재 PPT
	2	미로 탈출하기	프로그램이 실행되면 스프라이트 이동시키기 오른쪽으로 스프라이트 이동시키기	
	3	미로 탈출하기	스크립트 복사/붙여넣기로 코딩 완성하고 저장하기 창의미션	
	4	배경과 모양 자동으로 바꾸기	배경 삽입하고 배경 정하기 스프라이트의 다양한 모양 삽입하기	
4	1	도형을 이용한 꽃밭 그리기	[펜]으로 그림그리기 전 초기화하기 꽃대를 그려보자	교재 PPT
	2	도형을 이용한 꽃밭 그리기	꽃잎을 하나 그려보자 창의미션	
	3	그림판 만들기	[펜]으로 그림그리기 전 초기화하기 [펜] 색 정하기	
	4	외계 우주선 격추하기	위/아래로만 움직이는 우주선 코딩하기 지정된 좌표에서 움직이는 우주선 코딩하기	
5	1	덧셈/뺄셈 문제 은행	숫자1, 숫자2 변수 만들기 스프라이트 모양을 사용한 수 만들기	교재 PPT
	2	덧셈/뺄셈 문제 은행	[종] 스프라이트에 코딩하기 [연산] 스프라이트에 코딩하기, 창의미션	
	3	크기가 변하는 광석 흡입하기	광석에너지 변수 선언하고 초기화하기 프로그램 실행 후 30초가 경과되면 자동으로 종료하기	
	4	크기가 변하는 광석 흡입하기	광석의 색과 크기를 0.5초에 한번 씩 변경하기 광석흡입기에 달으면 광석에너지 증가하기	
6	1	코드이노를 알아보자!	코드이노의 구성, 코드이노 설정하기 코드이노 프로그램 준비하기	교재 PPT
	2	코드이노를 알아보자!	CODEino 프로그램 설치하기 스크래치와 연결하기, 코드이노 테스트하기	
	3	돌림판을 돌려라!	화살표 코딩하기, 버튼 코딩하기 돌림판 코딩하기	
	4	전구에 불을 밝혀라!	무대 코딩하기, 전구와 밝기 코딩하기 조절기 코딩하기	
7	1	기구를 올려라!	무대 코딩하기 기구 코딩하기	교재 PPT
	2	기구를 올려라!	무당벌레 코딩하기 구름 스프라이트 코딩하기. 창의미션	
	3	스마트폰의 밝기 조절!	무대 코딩하기 휴대폰과 선택 코딩하기	
	4	스마트폰의 밝기 조절!	[밝기] 스프라이트 코딩하기 슬라이더 코딩하기, 창의미션	
8	1	탈출게임!	장애물1-1, 1-2, 2-1, 2-2 코딩하기 장애물3-1 코딩하기	교재 PPT
	2	미로찾기	무대 코딩하기, 구슬 코딩하기 도착지점과 미로 코딩하기	
	3	미로찾기	손가락 조이스틱 코딩하기 창의미션	
	4	자동차 운전!	핸들과 라이트 코딩하기 속도계 코딩하기	

월	주	주 제	내 용	준비물
9	1	비닐하우스	[무대] 코딩하기 [비닐하우스] 스프라이트 코딩하기	교재 PPT
	2	비닐하우스	[식물] 코딩하기 창의미션	
	3	우주탐사	[탐사로봇] 스프라이트 코딩하기 [라이트] 스프라이트 코딩하기	
	4	로봇춤추기	[무대] 코딩하기, [태권V] 스프라이트 코딩하기 [버튼1~6] 스프라이트 코딩하기, 창의미션	
10	1	승마 게임	[무대] 코딩하기, [승마] 스프라이트 코딩하기 [장애물] 코딩하기, 창의미션	교재 PPT
	2	주사위 흔들기	[무대] 코딩하기 [고정주사위1, 2] 스프라이트 코딩하기	
	3	주사위 흔들기	[흔들주사위1, 2] 코딩하기 창의미션	
	4	앵그리버드	[무대] 코딩하기, [새총] 스프라이트 코딩하기 [고무줄] 코딩하기	
11	1	실로폰 연주하기	[무대] 코딩하기 [막대1~8] 스프라이트 코딩하기	교재 PPT
	2	실로폰 연주하기	[음계1~8] 스프라이트 코딩하기 창의미션	
	3	사물인터넷(IoT)	[전등] 코딩하기 [전자레인지] 스프라이트 코딩하기	
	4	사물인터넷(IoT)	볼륨조절] 스프라이트 코딩하기 [슬라이더] 코딩하기, 창의미션	
12	1	박물관을 지켜라	[무대] 코딩하기, [스위치] 스프라이트 코딩하기 [감지등] 스프라이트 코딩하기	교재 PPT
	2	박물관을 지켜라	[소음] 스프라이트 코딩하기 [진동] 스프라이트 코딩하기, [빛] 스프라이트 코딩하기	
	3	유성우를 피해라!	[무대] 코딩하기 [우주왕복선] 스프라이트 코딩하기	
	4	복불복 게임	[버튼] 코딩하기 [고양이-빨강] 스프라이트 코딩하기, 창의미션	
1	1	얼굴로 표현하는 감정	[무대] 코딩하기, [악마] 스프라이트 코딩하기 [음량] 스프라이트 코딩하기	교재 PPT
	2	지하철 달리기	[무대] 코딩하기 [주인공] 스프라이트 코딩하기	
	3	양궁 월드컵	[무대] 코딩하기, [조준점] 스프라이트 코딩하기 [활]과 [세로과녁] 스프라이트 코딩하기	
	4	양궁 월드컵	[화살] 스프라이트 코딩하기 [맞힌곳] 스프라이트 코딩하기	
2	1	우크렐레 연주	우크렐레] 스프라이트 코딩하기 [음표] 스프라이트 코딩하기	교재 PPT
	2	우크렐레 연주	[오선지1], [오선지2] 스프라이트 코딩하기 창의미션	
	3	쉐키쉐키 디제잉!	[무대] 코딩하기 [버튼] 스프라이트 코딩하기	
	4	쉐키쉐키 디제잉!	[저항1~저항4] 스프라이트 코딩하기 창의미션	