

2025 늘봄프로그램 (컴퓨터2) 연간 운영 계획서

👁️ 초급과정반(1,2학년)

프로그램명		초급과정반	지도강사	전○ ○
지도 목표		컴퓨터의 구성과 운영체제(O/S)에 대해 알 수 있다.	지도시간	40분
주요 내용		바탕화면 아이콘의 사용법을 익힌다 보조프로그램 활용법에 대해 알아본다.		
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.		
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기		
교재명 및 재료비		.교재명(출판사, 예상 가격) : O/S교재, 기초교재, 자격증교재, 코딩교재 .총액 : 40000원 (학생이 부담하게 되는 최고액)		
월	주	학습주제	학습 내용	비고
3	1	컴퓨터 들여다보기	컴퓨터의 여러 가지 구성에 대해 알아본다.	
	2	운영체제에 대해 알아보기	Windows 운영체제의 보조프로그램기능을 알아본다.	
	3	그림판 활용	여러 색의 풍선들을 만들기(복사기능 이용) 안경 만들기로 그림의 회전	
	4	메모장	사오정과 도둑 외에도 여러 가지 예문을 이용한 실습	
4	1	windows 탐색기의 기초	파일 선택 및 복사 삭제	
	2	보조프로그램 익히기	메모장, 계산기, 워드패드 실행, 문서 편집, 문서 만들기	
	3	문서에 그림 넣기	새 개체 만들기(OLE 기능 사용) 파일로부터 만들기	
	4	바로가기와 빠른실행, 바탕화면 바꾸기	바로가기 아이콘 만들기1.2 바탕화면 변경하기	

프로그램명		한글	지도강사	전○ ○
지도 목표		한글 기능을 활용해서 문서를 만들 수 있다.		
주요 내용		한자기능을 활용한 문서를 만들어본다. 서식기능을 활용해 글자의 크기, 모양, 색깔을 변경해 본다. 그리기마당, 문서마당, 차트기능을 활용한 문서를 만들어 본다.		
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.		
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기		
프로그램 운영 계획				
5	1	요리 레시피 문서	맛있는 카레요리 문서 만들기 문자표를 이용해서 특수기호를 넣기 한자기능을 활용해 한글을 한자로 변경	
	2	한글의 서식을 변경	글자의 모양, 크기, 색깔을 변경 형광펜 서식을 활용해서 문서 만들기 문단번호를 넣어 문서 만들기 문단의 서식을 이용한 문서 만들기	
	3	조미료 라벨	문서마당을 활용해 문서만들기 원고지 기능을 활용해 문서만들기 표기능을 활용한 문서만들기	
	4	전통음식 문서	그리기마당을 활용한 문서 만들기 개체기능을 활용한 도형삽입 문서 만들기 그림파일을 활용한 문서 만들기	
6	1	자연보호, 전통악기에 관한 문서	문서마당의 클립아트를 활용한 문서 만들기 인터넷을 활용한 문서 만들기 그림서식변경기능 익힘	
	2	간식순위, 좋아하는 문서	차트기능을 활용해 문서 만들기 도형기능을 익히고 문서 만들기	
	3	요리 준비물 문서	도형기능을 활용해 준비물 문서 만들기 요리과제 문서만들기 케익문서만들기	
	4	마법레시피 문서	다단기능, 글맵시 기능익힘 글머리표기능, 수식기능을 활용한 문서만들기	

프로그램명	한글		지도강사	전○ ○	
지도 목표	한글 기능을 활용해서 문서를 만들 수 있다.				
주요 내용	한자기능을 활용한 문서를 만들어본다. 서식기능을 활용해 글자의 크기, 모양, 색깔을 변경해 본다. 그리기마당, 문서마당, 차트기능을 활용한 문서를 만들어 본다.				
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.				
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기				
프로그램 운영 계획					
월	주	학습주제	학습 내용		비고
7	1	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	세계음식, 요리대회, 시간표 문서 만들기		
	2	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	천연재료, 먹이순서, 조편성 문서 만들기		
	3	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	요리시간표, 실습계획표, 실습실 사용시간표 문서 만들기		
	4	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	칼로리, 재료비, 신체검사 문서 만들기		
8	1	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	조개잡이, 키, 음식가격 문서 만들기		
	2	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	케이크만들기, 생일, 멋진요리사 문서 만들기		
	3	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	수영장, 내 단짝 친구, 세계여행 문서 만들기		
	4	한글 작품만들기 (혼자서 해보기)	본인의 라벨만들기 문서 만들기 생일 초대장 문서 만들기 좋아하는 동물 문서 만들기		

프로그램명	파워포인트		지도강사	전○ ○
지도 목표	파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.			
주요 내용	서식변경과 레이아웃적용을 실습해 본다 디자인, 슬라이드쇼기능을 활용해 프리젠테이션을 작성해본다. 애니메이션이 들어간 프리젠테이션을 만들어 본다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
9	1	슬라이드 만들기하기	슬라이드에 인사말, 토마토에 관한 내용이 들어간 만들기 서식을 변경(글자체, 크기, 색) 레이아웃을 이용해 윤곽설정 글머리 기호 사용	
	2	한글의 서식기능 익히기	나비야, 잘잘잘노래 문서를 활용해 문자를 복사, 잘라내기, 색변경 기능이 들어간 문서 만들기	
	3	슬라이드배경, 개체삽입하기	봄꽃 문서를 활용해 디자인 기능을 익힘 나무와 자연보호문서 만들기 워드아트활용한 문서 만들기	
	4	텍스트상자, 스마트아트기능	텍스트상자, 도형, 스마트 아트기능을 활용한 문서만들기 클립아트, 도형,그림을 활용한 문서만들기	
10	1	슬라이드 쇼기능	슬라이드 쇼기능익힘 화면전환기능 익힘 예행연습, 시간설정기능 익힘	
	2	애니메이션 기능	만들기된 슬라이드를 불러와서 다양한 애니메이션 기능 설정	
	3	애니메이션 기능	만들기된 슬라이드를 불러와서 다양한 애니메이션 기능 설정 애니메이션 기능이 들어간 프리젠테이션 만들기	
	4	도형 기능	다양한 도형을 삽입하여 문서 만들기 도형의 모양을 변경 도형의 점편집기능익힘	

프로그램명	파워포인트		지도강사	전○ ○
지도 목표	파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.			
주요 내용	도형을 기능을 익히고 활용한 프리젠테이션을 만들어 본다. 스마트아트와 차트기능을 활용해 프리젠테이션을 만들어 본다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
11	1	도형 기능	도형기능을 활용해 밤하늘, 기차 문서만들기, 도형기능을 활용해 얼굴, 방과후신청서, 학습발표회문서 만들기	
	2	스마트아트 기능	스마트아트 기능을 활용해 사계, 스케줄, 내친구 문서 만들기	
	3	PPT작품만들기	겨울풍경, 여름풍경, 우주,머리속 생각등의 문서 만들기	
	4	PPT작품만들기	쿠키, 세계인사, 우리가족소개 문서 만들기	
12	1	PPT작품만들기	발표순서, 시간표, 강아지, 인공위성 문서 만들기	
	2	PPT작품만들기	앵무새, 악동, 물고기, 참새 문서 만들기	
	3	도형을 활용한 문서만들기	책상, 칠판지우기, 자비생활안전, 선물 문서 만들기	
	4	도형, 애니메이션을 활용한 문서만들기	도형을 활용해 쓰레기 분리수거, 날씨의 변화, 누구일까요? 문서 만들기	

프로그램명	피봇, 레고, 엔트리 코딩(창의력수업)		지도강사	전○ ○
지도 목표	피봇과 레고, 엔트리를 활용해 동영상과 레고작품, 게임을 만들 수 있다.			
주요 내용	피규어를 만들고 장면을 추가해서 동영상을 만들어본다. 레고의 모양을 변경해서 조립하여 작품을 만들어본다. 엔트리를 활용하여 간단한 게임프로그램을 만들어 본다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
1	1	피봇의 메뉴익히기	메뉴의 기능, 용어 익힘 복사,저장, 불러오기기능 색깔, 크기, 위치변경	
	2	동영상제작하기	백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 윗몸 일으키기 스틱맨 동영상 제작	
	3	레고에 대해 알아보기	레고의 메뉴설명 레고의 모양변경기능 레고의 색변경 회전, 복사, 조립기능	
	4	레고 작품만들기	우주탐사선만들기 레이싱탐사선만들기 마차만들기	
2	1	엔트리 프로그램 살펴보기	엔트리 프로그램 구성 익히기 엔트리 메뉴 기능 익히기	
	2	코딩 하기	키보드로 움직이는 kodu 만들기 게임의 배경 만들기 간단한 게임 만들기	
	3	코딩 하기	어항 만들기 만들기 원숭이 그네타기 만들기 오토바이 대전 만들기	
	4	코딩 하기	사과 많이 먹기 만들기 잠수함 대전 만들기 미로 게임 만들기	

☞ 중급 과정반(3,4학년)

프로그램명		한글	지도강사	전○ ○
지도 목표		한글 기능을 활용해서 문서를 만들 수 있다.		
주요 내용		한글의 한자,특수문자를 활용한 문서를 만들어 본다. 그리기마당 기능을 활용한 문서를 만들어 본다. 다양한 표기능을 활용한 문서를 만들어 본다.		
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.		
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기		
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
3	1	한글2010 기능 살펴보기 글자 모양 예쁘게 꾸미기	한글2010시작, 화면 구성 익히기, 종료하기, 글 입력 글꼴/글자 크기 바꾸기 기능 익히기 색과 느낌을 입력, 글자 속성 바꾸기	
	2	한자, 특수문자 입력	찾아 바꾸기 암탉과 제비 입력 후 “암탉”을 “꿩”으로 치환 하기	
	3	그리기 마당	그리기 마당을 이용한 문서 만들기하기 그림 배치하기	
	4	약도 그리기	약도 그리기를 이용해 그림을 그린 후 그리기 글상자를 이용해 예쁜 약도 꾸미기	
4	1	표창장 만들기	글맵시를 이용하여 표창장 꾸미기 글맵시를 투명하게 배치하기	
	2	표 만들기	표 만들기를 이용한 기본적인 표 만들기 표 크기조절, 재미난 퍼즐 만들기	
	3	시간표 만들기	표의 음영과 표 선모양을 이용한 시간표 만들 기 셀 삽입과 삭제 기능이용, 셀 합치기 기능 사 용	
	4	우리집 광고하기	표에 그림넣기를 이용한 전망 좋은 방 만들기 하회탈에 관한 문서 만들기 OLE기능을 이용한 문서 만들기하기	

프로그램명		한글	지도강사	전○ ○
지도 목표		한글 기능을 활용해서 문서만들기를 할 수 있다.		
주요 내용		그림그리기 기능을 활용해 자연풍경, 과일, 바람개비등을 만들어 본다. 그림일기쓰기를 통해 그리기능과 서식기능을 익힌다. 가족신문을 만들어봄으로서 서식.쪽편집, 보기기능을 익힌다.		
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.		
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기		
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
5	1	그림 그리기	자연 풍경, 과일, 바람개비를 한글에서 그려 봐요	
	2	그림 일기 쓰기	패션 명함 만들기, 편지지 만들기 성탄 꾸러미와 도형이용 크리스마스 카드 마 들기	
	3	보고서 만들기	우리나라의 연중 기온에 대한 보고서를 차트 를 이용해 만들어 보기	
	4	보고서 만들기	책 출판 비용에 관한 차트와 표 만들기 책 출판 관한 차트를 변형해 보자	
6	1	가족신문 만들기	단 나누기와 그라데이션을 이용하여 가족신문 만들기	
	2	가족신문 만들기	내가 가장 좋아하는 만화만들기 좋아하는 만화의 여러 가지 정보 수집하기	
	3	한글 작품만들기	가계부 만들기 시장보기문서 만들기 내가 좋아하는 요리문서 만들기	
	4	한글 작품만들기	초대장 만들기 크리스마스카드 만들기 행사안내장 만들기	

프로그램명		파워포인트		지도강사		전○ ○	
지도 목표		파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.					
주요 내용		글자서식과 글머리기호가 들어간 프리젠테이션을 만들어 본다. 표, 차트기능이 들어간 프리젠테이션을 만들어 보면서 기능을 익힌다. 조직도, 도형기능을 활용해 프리젠테이션을 만들고 발표해 본다.					
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.					
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기					
프로그램 운영 계획							
월	주	학습주제		학습 내용			비고
7	1	파워포인트 살펴보기		프리젠테이션이란? 파워포인트의 시작 화면 구성 및 도구 사용법에 대해 익힌다			
	2	문자열 편집		글자 서식 바꾸기 글머리 기호 및 번호 매기기			
	3	슬라이드에 색 입히기		한국의 전통놀이 슬라이드에 예쁜 배경색을 넣어보자 채우기 효과 사용하기			
	4	슬라이드를 화려하게		색 구성표를 이용하거나 디자인서식 파일을 이용해 서식 만들기			
8	1	표를 넣어 깔끔하게		우리나라 음료 및 담배 수입과 수출비교 표의 모양 변경 나무 목록 1.2.3 슬라이드 만들고 서식지정하기			
	2	차트를 넣어볼까요?		차트 옵션 설정하기와 차트의 서식 바꾸기			
	3	조직도		조직도 삽입하기, 문자열 꾸미기			
	4	슬라이드를 도형으로		도형 그리기, 도형에 예쁜 색 넣기 도형에 글자 집어 넣기			

프로그램명		파워포인트		지도강사		전○ ○	
지도 목표		파워포인트를 활용해 프리젠테이션을 만들 수 있다.					
주요 내용		만들어진 문서에 애니메이션기능을 삽입해 본다. 하이퍼링크기능을 활용해서 프리젠테이션을 만들어본다. 마스터 기능을 익히고 기능이 들어간 프리젠테이션을 만들어 본다.					
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.					
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기					
프로그램 운영 계획							
월	주	학습주제		학습 내용		비고	
9	1	애니메이션 효과		블랙홀에 대한 조사에 대한 애니메이션 효과를 준다 블랙홀에 대한 사용자 정의에 대한 효과 사용			
	2	애니메이션 지정하기		애니메이션을 활용한 문서 만들기			
	3	애니메이션 지정하기		애니메이션을 활용한 문서 만들기			
	4	마스터 슬라이드 사용		마스터란 무엇인가? 마스터 종류에 대해 알아보기 마스터기능이 들어간 프리젠테이션 만들기			
10	1	하이퍼링크 지정하기		하이퍼링크란? 실행단추로 하이퍼링크 만들기 하이퍼링크와 실행단추가 들어간 문서 만들기			
	2	작품만들기		글머리, 하이퍼링크, 마스터, 애니메이션, 도형기능이 들어간 프리젠테이션 만들기			
	3	작품만들기		오 필승 코리아 문서 만들기 화면전환효과와 애니메이션 기능이 들어간 자유로운 문서 만들기			
	4	작품만들기		좋아하는 요리에 관련된 프리젠테이션 만들기 세계 유명산에 대한 프리젠테이션 만들기			

프로그램명	피봇, 레고(창의력수업)		지도강사	전○ ○
지도 목표	피봇과 레고를 활용해 동영상과 레고작품을 만들 수 있다.			
주요 내용	에디터기능을 활용해 피규어를 창의적으로 만들어 본다. 만들어진 피규어를 활용해 장면을 추가하고 동영상을 제작해 본다. 레고를 활용해 모양변경과 고리를 이용한 레고작품을 만들어 본다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
11	1	피봇의 메뉴익히기	메뉴의 기능, 용어 익힘 복사,저장, 불러오기기능 색깔, 크기, 위치변경	
	2	피규어 편집하기	에디트기능을 활용해 새로운 피규어 만들기	
	3	동영상제작하기	백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 윗몸 일으키기 스틱맨 동영상 제작	
	4	동영상제작하기	앞구르기, 피겨스케이팅, 가위바위보 동영상 제작	
12	1	레고에 대해 알아보기	레고의 메뉴설명 레고의 모양변경기능 레고의 색변경 회전, 복사, 조립기능	
	2	레고 작품만들기	우주탐사선만들기 레이싱탐사선만들기 마차만들기	
	3	레고 작품만들기	알록달록 LOVE 만들기 무궁화 꽃이 피어섭니다. 만들기 경찰관이 될래요 만들기	
	4	레고 작품만들기	나는 어린이 건축가 만들기 슈퍼스타를 꿈꾸며 만들기 해양보호 지킴이 만들기	

프로그램명	스크래치(창의력수업)		지도강사	전○ ○
지도 목표	스크래치를 활용해 코딩을 할 수 있다.			
주요 내용	배경라이브러리,스프라이트 변경해서 작품을 만들어본다. 동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩해 본다. 교재에 나와있는 다양한 작품을 만들어 본다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
1	1	스크래치의 화면구성 무대와 스프라이트	스크래치 전체화면구성, 세부영역에 대해 알아보기 배경라이브러리,스프라이트 변경하기	
	2	동작, 이벤트, 형태 팔레트 활용하기	프로젝트 불러오기 스프라이트 이동, 회전 진행방향과 회전 방식 바꾸기	
	3	동작, 이벤트, 형태 팔레트 활용하기	동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩하기 목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기	
	4	소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 활용하기	소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 명령블록을 이용하여 코딩하기 목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기	
2	1	실전 스크래치 코딩 익히기	박자에 맞춰 춤추는 댄서 만들기 순서대로 숫자 클릭하기 만들기 색상을 비교하고 처리하기 만들기	
	2	실전모의고사 작품만들기	풍력발전소 만들기 강아지 운동회 만들기 바람의 방향을 알아보자 만들기	
	3	실전모의고사 작품만들기	게임으로 구구단을 정복하자 만들기 이산화탄소를 줄여라 만들기 유성을 피해 태양계를 여행하자 만들기	
	4	실전모의고사 작품만들기	원소기호 알아보기 만들기 섬유질을 먹어요 만들기 황사를 막아라 만들기	

📖 고급 과정반1 (5,6 학년)

프로그램명		ITQ 한글	지도강사	전○ ○
지도 목표		ITQ한글 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..		
주요 내용		한글의 서식기능을 익히고 문서를 작성해 본다. 표기능을 익히고 문서를 작성해 본다.		
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.		
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기		
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
3	1	한글의 입력	한글/영문 변환키, 한자 변환키를 익힐 수 있다. 특수문자표를 이용해서 문서를 작성해 보자.	
	2	글자모양 설정하기	글자모양 기능을 완벽하게 익힌다. 여러 가지 실습예제를 이용해 글자모양을 실습한다.	
	3	스타일 지정하기	스타일 기능- 자기 이름을 스타일로 지정해 본다. 여러 가지 실습예제를 이용해 글자모양을 실습한다.	
	4	표 만들기-1	표의 줄/칸, 셀의 개념을 이해한다. 셀에 음영색을 넣고, 선의 종류를 이용한 표 만들기	
4	1	그리기 도구 사용	사각형 그리기 도구를 이용해 사각형을 만들어보자. 호를 이용해 부채꼴 호를 만들자.	
	2	그림 불러오기	한글 문서에 그림을 삽입한다. Windows의 폴더의 그림을 삽입한다.	
	3	그리기 글상자	그리기 글상자를 이용해 상자 안에 글자 넣기 실습예제를 통해 예쁜 글자를 만든다.	
	4	조판기능	머리말/꼬리말 만들기 각주, 쪽 번호 매기기	

프로그램명	ITQ 한글		지도강사	전○ ○
지도 목표	ITQ한글 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..			
주요 내용	모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다. 틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
5	1	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	
	2	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	
6	1	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	
	2	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 한글 모의고사 문제를 풀어본다.	

프로그램명	ITQ 파워포인트		지도강사	전○ ○
지도 목표	ITQ파워포인트 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..			
주요 내용	모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다. 틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
7	1	슬라이드 꾸미기	슬라이드의 종류 익히기 워드아트 삽입하고 실습문제 풀어보기	
	2	개체 작업	표 만들기 및 표 기능 익히기	
	3	개체 작업	차트 서식 지정하기 차트 문제 풀기	
	4	슬라이드 쇼-1	슬라이드 쇼 보기 화면 사용하기 화면 전환 효과 익히기	
8	1	슬라이드 쇼-2	애니메이션 사용자 정의하기 실습예제 풀어보기	
	2	문제 작성 방법	전체적으로 여러 가지 기능을 조합해 문서를 작성	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	

프로그램명	ITQ 파워포인트		지도강사	전○ ○
지도 목표	ITQ파워포인트 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다..			
주요 내용	모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다. 틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
9	1	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
	2	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
10	1	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
	2	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 파워포인트 모의고사 문제를 풀어본다.	

프로그램명		피봇, 레고(창의력수업)		지도강사	전○ ○
지도 목표		피봇과 레고를 활용해 동영상과 레고작품을 만들 수 있다.			
주요 내용		에디터기능을 활용한 다양한동작을 만들어 본다. 다양한 동작이들어간 장면을 추가해서 동영상을 제작해 본다. 레고의 다양한 기능을 활용한 작품을 만들어 본다.			
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기.			
프로그램 운영 계획					
월	주	학습주제	학습 내용		비고
11	1	피봇의 메뉴익히기	메뉴의 기능, 용어 익힘 복사,저장, 불러오기기능 색깔, 크기, 위치변경		
	2	피규어 편집하기	에디트기능을 활용해 새로운 피규어 만들기		
	3	동영상제작하기	백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 웃몸 일으키기 스틱맨 동영상 제작		
	4	동영상제작하기	앞구르기, 피겨스케이팅, 가위바위보 동영상 제작		
12	1	레고에 대해 알아보기	레고의 메뉴설명 레고의 모양변경기능 레고의 색변경 회전, 복사, 조립기능		
	2	레고 작품만들기	우주탐사선만들기 레이싱탐사선만들기 마차만들기		
	3	레고 작품만들기	알록달록 LOVE 만들기 무궁화 꽃이 피어섭니다. 만들기 경찰관이 될래요 만들기		
	4	레고 작품만들기	나는 어린이 건축가 만들기 슈퍼스타를 꿈꾸며 만들기 해양보호 지킴이 만들기		

프로그램명		스크래치(창의력수업)		지도강사		전○ ○	
지도 목표		스크래치를 활용해 코딩을 할 수 있다.					
주요 내용		동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩해 본다. 교재에 있는 다양한 작품들을 만들어 본다.					
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.					
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표하기					
프로그램 운영 계획							
월	주	학습주제		학습 내용		비고	
1	1	스크래치의 화면구성 무대와 스프라이트		스크래치 전체화면구성, 세부영역에 대해 알아보기 배경라이브러리,스프라이트 변경하기			
	2	동작, 이벤트, 형태 팔레트 활용하기		프로젝트 불러오기 스프라이트 이동, 회전 진행방향과 회전 방식 바꾸기			
	3	동작, 이벤트, 형태 팔레트 활용하기		동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩하기 목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기			
	4	소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 활용하기		소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 명령블록을 이용하여 코딩하기 목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기			
2	1	실전 스크래치 코딩 익히기		박자에 맞춰 춤추는 댄서 만들기 순서대로 숫자 클릭하기 만들기 색상을 비교하고 처리하기 만들기			
	2	실전모의고사 작품만들기		풍력발전소 만들기 강아지 운동회 만들기 바람의 방향을 알아보자 만들기			
	3	실전모의고사 작품만들기		게임으로 구구단을 정복하자 만들기 이산화탄소를 줄여라 만들기 유성을 피해 태양계를 여행하자 만들기			
	4	실전모의고사 작품만들기		원소기호 알아보기 만들기 섬유질을 먹어요 만들기 황사를 막아라 만들기			

📖 고급 과정반2 (5,6학년)

프로그램명	ITQ 엑셀		지도강사	전○ ○
지도 목표	ITQ엑셀 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다.			
주요 내용	모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다. 틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
3	1	셀 서식	셀 서식의 사용 여러 가지 유형의 셀 서식 문제	
	2	조건부 서식	조건부 서식의 사용법 여러 가지 유형의 셀 서식 문제	
	3	날짜/시간함수	날짜와 시간을 함수를 이용해 사용하는 방법 여러 가지 예제를 통해 문제 풀기	
	4	수학/삼각함수	SUM, SUMIF, ROUND, ROUNDUP, ROUNDDOWN 함수	
4	1	통계함수	AVERAGE, COUNT, COUNTA, COUNTIF, MAX, MIN, RANK	
	2	문자열 함수	LEFT, RIGHT, MID, LOWER, UPPER, TRIM, PRORER	
	3	논리함수 자동필터 고급필터	IF(조건함수) 자동필터, 고급필터, 자동서식기능을 연습	
	4	정렬과 부분합	정렬과 부분합의 대한 내용 익히기 실습예제를 통한 마무리 정리학습	

프로그램명	ITQ 엑셀		지도강사	전○ ○
지도 목표	ITQ엑셀 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다.			
주요 내용	모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다. 틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
5	1	피벗 테이블	피벗 테이블을 구성할 모양, 서식을 정확히 파악 부분합을 구하고 정렬 사용	
	2	차트 만들기	시트의 데이터를 이용하여 차트 작성 차트의 종류와 서식, 각종구성요소 설정	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.	
6	1	모의고사 문제풀이	ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.	
	2	모의고사 문제풀이	ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 엑셀 모의고사 문제를 풀어본다.	

프로그램명	ITQ 인터넷 정보검색		지도강사	전○ ○
지도 목표	ITQ 인터넷 정보검색 자격기능을 익히고 자격증을 취득할 수 있다.			
주요 내용	모의고사의 기능들을 설명하고 풀어보며 질문을 받는다. 틀린문제를 중점적으로 반복해서 학습하게 한다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 지필 확인해 보기.			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
7	1	IT용어이해하기 인터넷 윤리 알아보기	IT용어에 대해 익히기 인터넷 윤리 알아보기	
	2	검색방법익히기	검색엔진의 활용법 익히기 인터넷 익스플로러의 옵션 익히기	
	3	가로세로 인터넷 검색	이미지검색하기 인터넷 생활검색하기	
	4	정보 가공하기	정보가공하는 방법 익히기 정보가공하는 방법 연습하기	
8	1	모의고사 문제풀이	ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.	
	2	모의고사 문제풀이	ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.	
	3	모의고사 문제풀이	ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.	
	4	모의고사 문제풀이	ITQ 인터넷 모의고사 문제를 풀어본다.	

프로그램명		피봇, 레고(창의력수업)		지도강사	전○ ○
지도 목표		피봇과 레고를 활용해 동영상과 레고작품을 만들 수 있다.			
주요 내용		에디터기능을 활용한 다양한동작을 만들어 본다. 다양한 동작이들어간 장면을 추가해서 동영상을 제작해 본다. 레고의 다양한 기능을 활용한 작품을 만들어 본다.			
교육 방법		완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법		각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표해보기			
프로그램 운영 계획					
월	주	학습주제	학습 내용		비고
9	1	피봇의 메뉴익히기	메뉴의 기능, 용어 익힘 복사,저장, 불러오기기능 색깔, 크기, 위치변경		
	2	피규어 편집하기	에디트기능을 활용해 새로운 피규어 만들기		
	3	동영상제작하기	백덤블링, 날아오르는 스틱맨, 윗몸 일으키기 스티크맨 동영상 제작		
	4	동영상제작하기	앞구르기, 피겨스케이팅, 가위바위보 동영상 제작		
10	1	레고에 대해 알아보기	레고의 메뉴설명 레고의 모양변경기능 레고의 색변경 회전, 복사, 조립기능		
	2	레고 작품만들기	우주탐사선만들기 레이싱탐사선만들기 마차만들기		
	3	레고 작품만들기	알록달록 LOVE 만들기 무궁화 꽃이 피어습니다. 만들기 경찰관이 될래요 만들기		
	4	레고 작품만들기	나는 어린이 건축가 만들기 슈퍼스타를 꿈꾸며 만들기 해양보호 지킴이 만들기		

프로그램명	스크래치 코딩(창의력수업)		지도강사	전○ ○
지도 목표	스크래치를 활용해 코딩을 할 수 있다.			
주요 내용	스프라이트를 이동 회전하며 코딩을 해본다. 동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용해 코딩해 본다. 교재에 있는 다양한 작품을 만들어 본다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표해보기			
프로그램 운영 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
11	1	스크래치의 화면구성 무대와 스프라이트	스크래치 전체화면구성, 세부영역에 대해 알아보기 배경라이브러리,스프라이트 변경하기	
	2	동작, 이벤트, 형태 팔레트 활용하기	프로젝트 불러오기 스프라이트 이동, 회전 진행방향과 회전 방식 바꾸기	
	3	동작, 이벤트, 형태 팔레트 활용하기	동작, 이벤트, 형태팔레트의 명령블록을 이용하여 코딩하기 목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기	
	4	소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 활용하기	소리, 제어, 관찰, 데이터팔레트 명령블록을 이용하여 코딩하기 목적에 따라 적절한 명령블록 사용하기	
12	1	실전 스크래치 코딩 익히기	박자에 맞춰 춤추는 댄서 만들기 순서대로 숫자 클릭하기 만들기 색상을 비교하고 처리하기 만들기	
	2	실전모의고사 작품만들기	풍력발전소 만들기 강아지 운동회 만들기 바람의 방향을 알아보자 만들기	
	3	실전모의고사 작품만들기	게임으로 구구단을 정복하자 만들기 이산화탄소를 줄여라 만들기 유성을 피해 태양계를 여행하자 만들기	
	4	실전모의고사 작품만들기	원소기호 알아보기 만들기 섬유질을 먹어요 만들기 황사를 막아라 만들기	

프로그램명	엔트리 코딩프로그래밍(창의력수업)		지도강사	전○ ○
지도 목표	엔트리프로그래밍을 활용한 게임을 코딩할 수 있다.			
주요 내용	다양한 오브젝트를 삽입하여 움직이는 코딩을 해본다. 교재에 나와있는 다양한 형태의 게임과 작품을 코딩해 본다.			
교육 방법	완성된 학습 자료에 사용된 기능에 대해 시범을 보여준 후 각자 개별적으로 실습할 수 있도록 한다.			
평가 방법	각각의 프로그램에서 배운 기능들을 어떻게 활용하여 작성하고 있는지 관찰 및 발표해보기			
프로그램 운영 계획				
프로그램명				
지도 목표				
월별 지도 계획				
월	주	학습주제	학습 내용	비고
1	1	엔트리 프로그램 살펴보기	엔트리 프로그램 구성 익히기 엔트리 메뉴 기능 익히기	
	2	코딩 하기	키보드로 움직이는 kodu 만들기 게임의 배경 만들기 간단한 게임 만들기	
	3	코딩 하기	어항 만들기 만들기 원숭이 그네타기 만들기 오토바이 대전 만들기	
	4	코딩 하기	사과 많이 먹기 만들기 잠수함 대전 만들기 미로 게임 만들기	
2	1	코딩 하기	지그재그 볼링 만들기 로봇 축구 게임 만들기 두더지 게임 만들기	
	2	코딩 하기	우리반 인기투표하기 프로그램 제작 칠판 만들어 그림그리기 피아노 연주하기	
	3	코딩 하기	야구게임 만들기 비행기 전투 만들기 카메라 레이싱 만들기	
	4	코딩 하기	사칙연산 계산 프로그램 만들기 로켓발사 게임 만들기 달리기 경주 게임 만들기	