

늘봄학교 프로그램 월별 지도 계획

프로그램명		컴퓨터1 (기초과정1)	지도강사	강○ ○
지도 목표		각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.		
월	주	활동 내용	비고	
3	1	컴퓨터 주변장치, 컴퓨터 켜고 끄는 방법 익히기 마우스를 잡는 방법(클릭, 더블클릭, 드래그) 알아보기		
	2	키보드에 손가락을 올리는 방법 알아보기 키보드의 여러 가지 키들은 각각 어떤 기능을 하는지 알아보기		
	3	색상을 혼합하여 작품 완성하기 파일, 폴더의 개념을 알아보기		
	4	파일, 폴더의 복사/붙여넣기/잘라내기 방법 익히기		
4	1	앱을 실행해보고 자주 사용하는 앱을 시작 화면에 고정시켜보기 창의 위치와 크기를 조절하는 방법을 알아보기		
	2	그림판 3D 앱을 이용하여 그림을 불러오기 다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해보기		
	3	2D와 3D의 차이를 알아보기 3D 뷰어 앱을 열어 다양한 이미지들을 살펴보기		
	4	계산기 앱을 이용하여 복잡한 연산을 빠르고 정확하게 계산해보기 계산기 앱의 날짜 계산 및 통화 환율 기능을 이용해보기		
	5	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 서식을 변경하기 한자, 영문, 특수문자 등을 이용하여 이모티콘을 만들어보기		
5	1	인터넷을 실행하여 주니어네이버에 접속하기 신비하고 재미있는 사파리를 체험해봅니다.		
	2	그림판 3D 앱을 이용하여 캐릭터 모델링 파일을 불러오기 여러 가지 기능을 활용하여 3D 캐릭터를 만들어보기		
	3	여러 가지 동물 이미지로 배경 사진을 변경해보기 테마 컬러를 변경하고 화면 보호기를 설정해보기		
	4	네이버 지도를 이용하여 우리 동네로 이동해보기 지도의 날짜를 과거로 변경하여 변화된 우리 동네의 모습을 살펴보기		
	5	인터넷에서 원하는 사진을 저장하는 방법 알아보기 재미있는 유틸리티 프로그램을 이용하여 멋진 작품 만들기		
6	1	usecubes를 활용하여 캐릭터 완성하기		
	2	포토퍼니아에서 사진을 합성하기 합성한 사진을 저장해보기		

월	주	활동 내용	비고
6	3	플레이헨리 사이트에 접속하여 무대 배경을 변경하고 캐릭터를 생성하여 애니메이션을 만들어보기	
	4	플레이헨리의 다양한 기능 익히기 여러 가지 액션을 적용하는 방법 알아보기	
7	1	[파포] 파워포인트 열기와 저장, 그리기 기능을 이용해 글과 그림을 넣어 보기 [엔트리코딩] 엔트리의 화면 구성 및 메뉴 구성에 대해 알아보기	
	2	[파포] 그림 불러오기, 개체 크기 조정하기 [엔트리코딩] 오브젝트를 추가, 크기 조절, 회전하기에 대해 알아보기	
	3	[파포] 3D 개체 삽입하기, 3D 모델을 개체 회전 및 크기 조정하기 [엔트리코딩] 오브젝트 추가하기와 오브젝트 목록의 순서 지정하기	
	4	[파포] 온라인 그림 삽입 및 복사하기, 그림의 색을 변형하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 오브젝트를 클릭했을 때 개체를 맨 앞으로 보내기하는 방법	
	5	[파포] 도형 삽입 및 서식 변경하기, 도형들을 그룹으로 묶는 방법 [엔트리코딩] 블록 꾸러미의 모양 탭에 대하여 알아보기	
8	1	[파포] 곡선 삽입 및 서식 변경하기, 도형을 여러 개로 복사하기 [엔트리코딩] 기다리기와 말하기 블록을 활용하여 간단한 애니메이션 만들기	
	2	[파포] 도형 그라데이션 효과주고 색 추출하기 [엔트리코딩] 장면을 추가하고 장면 이름을 변경한 후 글상자 오브젝트 추가하기	
	3	[파포] 텍스트 입력 및 서식 변경하기 [엔트리코딩] 바닷속 동물들 오브젝트의 회전 방식을 변경하고 움직이기	
	4	[파포] 워드아트 삽입 및 서식 변경하기 [엔트리코딩] 마우스 포인터를 따라 움직이고 스페이스 바 키를 눌렀을 때 움직임을 멈추기 해보기	
9	1	[파포] 한글을 한자로 변환하기, 기호를 삽입하기 [엔트리코딩] 잠자리가 날갯짓을 하도록 코딩해보기	
	2	[파포] 그림 꾸밈효과 및 색 조정하기, 이미지 자르기 [엔트리코딩] 아기돼지가 10번 점프할 수 있도록 코딩하기	
	3	[파포] 온라인 사진 검색 후 이미지 배경제거 하기 [엔트리코딩] 색 채우기 도구를 활용하여 색을 넣어 코딩하기	
	4	[파포] 배경 서식을 변경해보기, 그림에 애니메이션 효과 주기 [엔트리코딩] 컴퓨터 주사위를 만들어 코딩 하기	
	5	[파포] 슬라이드 쇼를 실행하는 방법 및 쇼 설정하기 [엔트리코딩] 내 주사위를 만들어 코딩 완성하기	
10	1	[파포] 애니메이션 추가하고 타이밍 설정 및 변경하기 [엔트리코딩] '원주민(1)' 오브젝트를 클릭했을 때 여객선으로 이동시켜 보기	
	2	[파포] 슬라이드 복제하기, 화면 전환 효과 주는 방법 알아보기 [엔트리코딩] '원주민(2)' 오브젝트를 클릭했을 때 여객선으로 이동시켜 보기	

월	주	활동 내용	비고
10	3	[파포] 슬라이드에 배경 음악을 넣고 재생해보기 [엔트리코딩] 방향키를 누르면 크기와 모양이 바뀌면서 도장찍기할 수 있도록 코딩해보기	
	4	[파포] SmartArt를 삽입하고 서식 변경하기 [엔트리코딩] [꽃별]의 크기, 모양, 도장찍기 코딩 하기	
11	1	[파포] SmartArt의 네온 효과의 옵션을 변경하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 오브젝트 소리를 재생할 수 있도록 코딩하기	
	2	[파포] 표 삽입 및 표 스타일을 적용해보기 [엔트리코딩] 그리기 시작하기와 멈추기 블록을 삽입하기	
	3	[파포] 표의 서식 복사를 활용하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 프로필 버튼을 클릭하면 아기양에게 도착할 수 있도록 하기	
	4	[파포] 표의 서식을 변경하고, 표 병합, 분할 해보기 [엔트리코딩] 그리기, 회전하기, 움직이기 블록을 활용하여 첫째 돼지집 그려주기	
12	1	[파포] 표 테두리를 변경해보기 [엔트리코딩] '연필' 오브젝트가 사각형을 그리도록 코딩해보기	
	2	[파포] 텍스트와 그림을 삽입하기, 하이퍼링크를 삽입하기 [엔트리코딩] 묻고 대답 기다리기, 비교 연산자의 대답 블록을 활용하여 정답맞추기	
	3	[파포] 도형 개체 맞춤 해보기, 화면 전환 효과 적용해보기 [엔트리코딩] '블록왕 엔트리봇'이 수수께끼 문제를 낼 수 있도록 코딩해보기	
	4	[파포] 사진 앨범 만들기, 동영상으로 저장하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 거북이 오브젝트에 초시계 블록을 사용해보기	
	5	[파포] 도형을 삽입하고 여러 개의 도형을 병합하기 [엔트리코딩] 사과나무 오브젝트에 초시계 값을 말하도록 코딩해보기	
1	1	[파포] 도형을 그림 또는 질감으로 채우기 해보기 [엔트리코딩] 전등 오브젝트가 켜질 수 있도록 코딩해보기	
	2	[파포] 차트를 삽입하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 초록 방 배경 오브젝트의 밝기가 밝아질 수 있도록 코딩해보기	
	3	[파포] 차트의 서식을 변경하기 [엔트리코딩] 사칙연산과 합치기 블록을 활용하여 말해보기	
	4	[파포] 단락 서식을 변경하기, 프레젠테이션을 완성하여 발표해보기 [엔트리코딩] 확장 블록의 날씨를 추가하고 현재 기온을 말하기	
2	1	[파포] 애니메이션으로 뮤직비디오 완성하기 [엔트리코딩] 물고기 공주를 좌우로 움직이는 방법 알아보기	
	2	[파포] 슬라이드 마스터로 달고나 레시피 만들기 [엔트리코딩] 미로를 탈출하여 보물 찾기 코딩 완성하기	
	3	[파포] 서식 파일로 여행 브로슈어 만들기 [엔트리코딩] 로켓이 쓰레기를 모두 청소하면 다음 장면이 시작되는 방법	
	4	[파포] 두더지 잡기 게임 완성하기 [엔트리코딩] 풍선 오브젝트가 회전하며 움직일 수 있도록 코딩하기	

프로그램명		컴퓨터 (기초과정2)	지도강사	강○ ○
지도 목표		각 프로그램의 기능을 익히고 문서를 작성할 수 있다.		
월	주	활동 내용	비고	
3	1	컴퓨터 주변장치, 컴퓨터 켜고 끄는 방법 익히기 마우스를 잡는 방법(클릭, 더블클릭, 드래그) 알아보기		
	2	키보드에 손가락을 올리는 방법 알아보기 키보드의 여러 가지 키들은 각각 어떤 기능을 하는지 알아보기		
	3	색상을 혼합하여 작품 완성하기 파일, 폴더의 개념을 알아보기		
	4	파일, 폴더의 복사/붙여넣기/잘라내기 방법 익히기		
4	1	앱을 실행해보고 자주 사용하는 앱을 시작 화면에 고정시켜보기 창의 위치와 크기를 조절하는 방법을 알아보기		
	2	그림판 3D 앱을 이용하여 그림을 불러오기 다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해보기		
	3	2D와 3D의 차이를 알아보기 3D 뷰어 앱을 열어 다양한 이미지들을 살펴보기		
	4	계산기 앱을 이용하여 복잡한 연산을 빠르고 정확하게 계산해보기 계산기 앱의 날짜 계산 및 통화 환율 기능을 이용해보기		
	5	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 서식을 변경하기 한자, 영문, 특수문자 등을 이용하여 이모티콘을 만들어보기		
5	1	인터넷을 실행하여 주니어네이버에 접속하기 신비하고 재미있는 사파리를 체험해봅니다.		
	2	그림판 3D 앱을 이용하여 캐릭터 모델링 파일을 불러오기 여러 가지 기능을 활용하여 3D 캐릭터를 만들어보기		
	3	여러 가지 동물 이미지로 배경 사진을 변경해보기 테마 컬러를 변경하고 화면 보호기를 설정해보기		
	4	네이버 지도를 이용하여 우리 동네로 이동해보기 지도의 날짜를 과거로 변경하여 변화된 우리 동네의 모습을 살펴보기		
	5	인터넷에서 원하는 사진을 저장하는 방법 알아보기 재미있는 유틸리티 프로그램을 이용하여 멋진 작품 만들기		
6	1	usecubes를 활용하여 캐릭터 완성하기		
	2	포토퍼니아에서 사진을 합성하기 합성한 사진을 저장해보기		
	3	플레이헨리 사이트에 접속하여 무대 배경을 변경하고 캐릭터를 생성하여 애니메이션을 만들어보기		
	4	플레이헨리의 다양한 기능 익히기 여러 가지 액션을 적용하는 방법 알아보기		

월	주	활동 내용	비고
7	1	[한글] 한글2022 프로그램에 대해 알아보기, 저장된 문서 불러오기 [엔트리코딩] 엔트리의 화면 구성 및 메뉴 구성에 대해 알아보기	
	2	[한글] 텍스트 입력 후 내용을 편집 및 저장하기 [엔트리코딩] 오브젝트를 추가, 크기 조절, 회전하기에 대해 알아보기	
	3	[한글] 문서의 내용을 입력해보기, 글자 모양 기능에 대해 알아보기 [엔트리코딩] 오브젝트 추가하기와 오브젝트 목록의 순서 지정하기	
	4	[한글] 글자 모양을 여러 가지로 바꾸어 보기 [엔트리코딩] 오브젝트를 클릭했을 때 개체를 맨 앞으로 보내기하는 방법	
	5	[한글] 문서에 내용을 입력하고, 글자모양 바꾸기 [엔트리코딩] 블록 꾸러미의 모양 탭에 대하여 알아보기	
8	1	[한글] 글머리표 및 문단 번호에 대해 알아보기 [엔트리코딩] 기다리기와 말하기 블록을 활용하여 간단한 애니메이션 만들기	
	2	[한글] 문서에 내용을 입력하고, 문단모양 적용하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 장면을 추가하고 장면 이름을 변경한 후 글상자 오브젝트 추가하기	
	3	[한글] 글상자를 입력하고 속성 바꾸기 [엔트리코딩] 바닷속 동물들 오브젝트의 회전 방식을 변경하고 움직이기	
	4	[한글] 글자 복사하기와 붙이기에 대해 알아보기 [엔트리코딩] 마우스 포인터를 따라 움직이고 스페이스 바 키를 눌렀을 때 움직임을 멈추기 해보기	
9	1	[한글] 한자 변환기능에 대해 알아보기 [엔트리코딩] 잠자리가 날갯짓을 하도록 코딩해보기	
	2	[한글] 문자표를 활용하여 특수문자를 입력하기 [엔트리코딩] 아기돼지가 10번 점프할 수 있도록 코딩하기	
	3	[한글] 글자 겹치기 기능을 이용하여 새로운 문자 만들기 [엔트리코딩] 색 채우기 도구를 활용하여 색을 넣어 코딩하기	
	4	[한글] 그림 기능을 활용하여 이미지를 삽입하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 컴퓨터 주사위를 만들어 코딩 하기	
	5	[한글] 그리기 마당의 클립아트를 이용하여 이미지를 삽입하기 [엔트리코딩] 내 주사위를 만들어 코딩 완성하기	
10	1	[한글] 사진 편집기능을 활용하여 배경을 투명하게 만드는 방법 알아보기 [엔트리코딩] '원주민(1)' 오브젝트를 클릭했을 때 여객선으로 이동시키기	
	2	[한글] 그림 속성기능을 활용하여 그림 스타일과 속성 바꾸기 [엔트리코딩] '원주민(2)' 오브젝트를 클릭했을 때 여객선으로 이동시키기	
	3	[한글] 글상자를 입력하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 방향키를 누르면 크기와 모양이 바뀌면서 도장찍기할 수 있도록 코딩해보기	
	4	[한글] 도형의 그리기 개체 곡선 및 연결선 알아보기 [엔트리코딩] [꿀벌]의 크기, 모양, 도장찍기 코딩 하기	

월	주	활동 내용	비고
11	1	[한글] 글맵시 삽입 및 선, 채우기, 글맵시 속성에 대해 알아보기 [엔트리코딩] 오브젝트 소리를 재생할 수 있도록 코딩하기	
	2	[한글] 도형의 그리기 개체 중 타원형, 다각형 그리기에 대해 알아보기 [엔트리코딩] 그리기 시작하기와 멈추기 블록을 삽입하기	
	3	[한글] 네이버를 이용하여 여행지 검색하기 [엔트리코딩] 프로필 버튼을 클릭하면 아기양에게 도착할 수 있도록 하기	
	4	[한글] 스크린 샷 기능을 이용하여 인터넷 사진을 가져오기 [엔트리코딩] 그리기, 회전하기, 움직이기 블록을 활용하여 첫째 돼지집을 그려주기	
12	1	[한글] 표 만들기 및 표마당을 활용하여 표를 꾸며보기 [엔트리코딩] '연필' 오브젝트가 사각형을 그리도록 코딩해보기	
	2	[한글] 표의 셀 테두리/배경 속성을 변경해보기 [엔트리코딩] 묻고 대답 기다리기, 같다 비교 연산자의 대답 블록을 활용하여 정답 맞추기	
	3	[한글] 차트를 삽입하는 방법과 스타일을 지정하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] '블록왕 엔트리봇'이 수수께끼 문제를 낼 수 있도록 코딩해보기	
	4	[한글] 표를 삽입하여 블록 계산식을 사용하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 거북이 오브젝트에 초시계 블록을 사용해보기	
	5	[한글] 스타일을 추가 및 적용하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 사과나무 오브젝트에 초시계 값을 말하도록 코딩해보기	
1	1	[한글] 문서에 쪽 번호를 매기는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 전등 오브젝트가 켜질 수 있도록 코딩해보기	
	2	[한글] 책갈피를 지정해 위치 지정 및 하이퍼링크로 책갈피 위치로 이동하기 [엔트리코딩] 초록 방 배경 오브젝트의 밝기가 밝아질 수 있도록 코딩해보기	
	3	[한글] 다단을 원하는 개수만큼 나누는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 사칙연산과 합치기 블록을 활용하여 말해보기	
	4	[한글] 문단 첫 글자 장식 기능을 이용하여 설정하기 [엔트리코딩] 확장 블록의 날씨를 추가하고 현재 기온을 말하기	
2	1	[한글] 모양 복사하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 물고기 공주를 좌우로 움직이는 방법 알아보기	
	2	[한글] 인터넷으로 정보검색 하여, 문서에 넣을 수 있는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 미로를 탈출하여 보물 찾기 코딩 완성하기	
	3	[한글] 라벨 문서 만드는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 로켓이 쓰레기를 모두 청소하면 다음 장면이 시작되는 방법	
	4	[한글] 프리젠테이션 기능을 삽입하고 실행 하는 방법 알아보기 [엔트리코딩] 풍선 오브젝트가 회전하며 움직일 수 있도록 코딩하기	

프로그램명		컴퓨터 (자격증과정1)	지도강사	강○ ○
지도 목표		각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다.		
월	주	활동 내용	비고	
3	1	[DIAT/ITQ파워포인트] <ul style="list-style-type: none"> 슬라이드 구성: 6개 슬라이드 슬라이드 페이지설정 : A4 용지 슬라이드 마스터 기능을 이용하여 2~6슬라이드에 제목도형, 슬라이드 번호, 로고그림 삽입하는 방법 알아보기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 예제를 통한 슬라이드 마스터 적용: 제목 도형 삽입 및 서식지정, 로고그림 삽입, 머리글/바닥글에서 슬라이드번호 지정하기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 도형을 이용한 디자인(점편집) 워드아트를 이용한 부제목 작성하기 그림 삽입(자르기 기능을 이용하여 필요한 부분을 제외하고 자르기) 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 예제를 통해 제목 슬라이드 완성하기 		
4	1	<ul style="list-style-type: none"> 목차슬라이드에 삽입할 2개의 도형을 찾아서 삽입하는 방법 알아보기 도형 안에 텍스트 입력 후 하이퍼링크 설정하는 방법 알아보기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 예제를 통해 목차 슬라이드 완성하기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 한글/ 영문 텍스트 상자안에 입력하는 방법 알아보기 조건에 맞춰 글머리 기호 설정 및 줄간격 맞추기에 대해 알아보기 글꼴 서식 지정하는 방법 알아보기 동영상 삽입 후 재생 설정하는 방법 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 예제를 통해 텍스트 슬라이드 완성하기 		
5	1	<ul style="list-style-type: none"> 행과 열의 개념 알아보기 표 안에 내용 입력하는 방법 알아보기 채우기 효과 및 도형 삽입하는 방법 알아보기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 예제를 통해 표 슬라이드 완성하기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 데이터 표를 보고 데이터 시트 입력하는 방법 알아보기 차트 옵션(차트제목, 축제목, 범례 위치 지정) 지정하는 방법 알아보기 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 차트 서식 설정하는 방법 알아보기 채우기 효과, 글꼴 효과 지정, 테두리 및 그림자 효과 지정하는 방법 		
6	1	<ul style="list-style-type: none"> 기본도형 및 순서도를 이용하여 문제에 맞게 도형 만들기 블록 화살표 및 연결선을 이용하여 마무리 작업하기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 스마트아트를 삽입하고 디자인 서식 지정하는 방법 알아보기 그룹화 후에 애니메이션 적용하는 방법 알아보기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 실전 유형 문제를 통해서 각 슬라이드에 맞게 완성하기 표지디자인, 목차슬라이드, 텍스트 슬라이드 완성해보기 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 표 슬라이드, 차트 슬라이드, 도형 슬라이드 완성해보기 		

월	주	활동 내용	비고
7	1	▪ 모의고사 문제 풀이 1~2	
	2	▪ 모의고사 문제 풀이 3~4	
	3	▪ 모의고사 문제 풀이 5~6	
	4	▪ 모의고사 문제 풀이 7~8	
8	1	▪ 기출문제 풀이 1~2	
	2	▪ 기출문제 풀이 3~4	
	3	▪ 기출문제 풀이 5~6	
	4	▪ 기출문제 풀이 7~8	
9	1	[DIAT/ITQ한글] ▪ 편집용지 : A4용지(위:10, 아래:10, 왼쪽:11, 오른쪽:11, 머리말:10, 꼬리말:10) ▪ 본문 작성 후 스타일 지정하기(문단모양, 글자 모양 지정하는 방법 알아보기)	
	2	▪ 예제를 통해 스타일 적용해보기	
	3	▪ 칸과 행 개수를 센 후 표 만들기 ▪ 표 전체 글꼴과 정렬, 셀크기 변경과 셀 합치기, 셀 채우기/테두리 지정에 대해 알아보기	
	4	▪ 예제를 통해 표 완성하기	
10	1	▪ 작성한 표 데이터를 통해 차트를 만드는 방법에 대해 알아보기 ▪ 차트마법사를 통해서 차트종류 바꾸기, 일반모양 설정하는 방법 알아보기	
	2	▪ 예제를 통해 차트 완성하기	
	3	▪ 수식마법사를 통해서 문제에 나와 있는 수식을 작성하는 방법 알아보기 ▪ 수식창 안에 각각의 도구사용법 알기	
	4	▪ 예제를 통해 수식 완성하기	
11	1	▪ 도구모음에 있는 각각의 도형을 만드는 방법에 대해 알아보기 ▪ 개체 속성 지정하는 방법 알아보기	
	2	▪ 목차 글상자 작성한 후 복사 단축키를 이용하여 도형 복사하는 방법 알아보기 ▪ 책갈피와 하이퍼링크 지정하는 방법 알아보기	
	3	▪ 본문 작성 및 각주 삽입/이미지/표를 삽입하는 방법 알아보기 ▪ 문자표 입력, 문단번호 설정하기	
	4	▪ 머리말/꼬리말, 쪽번호 매기기, 글꼴 서식 지정 및 문단정렬에 대해 알아보기	
12	1	▪ 예제를 통해서 문서 작성 해보기(1)	
	2	▪ 예제를 통해서 문서 작성 해보기(2)	
	3	▪ 실전 유형 문제를 통해서 각 페이지에 맞게 문서 작성하기 ▪ (1) 스타일 적용, (2) 표 및 차트 만들기, (3) 수식 작성하기	
	4	▪ (4) 도형만들기, (5) 문서 작성 능력 평가 ▪ 배운 기능을 이용하여 문제 조건에 맞게 적용하기	
1	1	▪ 모의고사 문제 풀이 1~2	
	2	▪ 모의고사 문제 풀이 3~4	
	3	▪ 모의고사 문제 풀이 5~6	
	4	▪ 모의고사 문제 풀이 7~8	
2	1	▪ 기출문제 풀이 1~2	
	2	▪ 기출문제 풀이 3~4	
	3	▪ 기출문제 풀이 5~6	
	4	▪ 기출문제 풀이 7~8	

프로그램명		컴퓨터 (자격증과정2)	지도강사	강○ ○
지도 목표		각 기능들을 이용하여 문서 작성 능력을 향상 시킬 수 있다.		
월	주	활동 내용	비고	
3	1	[DIAT/ITQ엑셀] <ul style="list-style-type: none"> 시트 3개를 모두 선택하여 기본 글꼴 및 크기 설정하는 방법 알아보기 워크시트 내용 작성과 제목 도형 삽입하는 방법에 대해 알아보기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 워드아트 삽입 및 결재란 그림복사 기능 이용하는 방법 알아보기 전체테두리 및 바깥테두리 지정하는 방법 알아보기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 가로/세로 맞춤 설정에 대해 알아보기 원하는 셀을 선택하여 색 채우기 방법 표시형식을 이용하여 문자 입력하는 방법에 대해 알아보기 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 표시형식에 '사용자정의'에 해당하는 기본적인 형식에 대해 알아보기 유효성 검사 기능을 이용하여 데이터 목록 설정하기 		
4	1	<ul style="list-style-type: none"> 함수를 이용한 수식작성(1) VLOOKUP, MAX, MIN, SUM, AVERAGE 함수에 대해 알아보기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 배운 함수 다시 한번 적용해보기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 함수를 이용한 수식작성(2) COUNTIF, SUMIF, ROUND, ROUNDDOWN, ROUNDDOWN 함수에 대해 알아보기 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 배운 함수 다시 한번 적용해보기 		
5	1	<ul style="list-style-type: none"> 함수를 이용한 수식작성(3) DAVERAGE, DSUM, IF, CHOOSE, RANK 함수에 대해 알아보기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 배운 함수 다시 한번 적용해보기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 조건에 따른 필터 두 종류인 자동필터, 고급필터에 대해 알아보기 표서식을 통해서 서식 적용하는 방법에 대해 알아보기 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 적용한 항목에 대한 정렬 후 원하는 부분을 조건으로 부분합 추출하는 방법에 대해 알아보기 		
6	1	<ul style="list-style-type: none"> 데이터 자료 중에서 필요한 필드를 추출하여 보기 쉬운 결과물로 만드는 기능에 대해 알아보기 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 필터와 부분합, 피벗테이블을 각각 예제를 통해서 다시 한번 적용해보기 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 필요한 데이터를 1작업에서 작성한 데이터를 가지고 차트 만드는 방법 차트 종류 설정하기, 차트 옵션 변경(축, 눈금선, 범례 등) 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 차트 데이터서식 지정 하는 방법에 대해 알아보기 조건에 맞는 도형 삽입후 정렬 및 서식 지정하는 방법 알아보기 		
7	1	<ul style="list-style-type: none"> 모의고사 문제 풀이 1~2 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 모의고사 문제 풀이 3~4 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 모의고사 문제 풀이 5~6 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 모의고사 문제 풀이 7~8 		
8	1	<ul style="list-style-type: none"> 기출문제 풀이 1~2 		
	2	<ul style="list-style-type: none"> 기출문제 풀이 3~4 		
	3	<ul style="list-style-type: none"> 기출문제 풀이 5~6 		
	4	<ul style="list-style-type: none"> 기출문제 풀이 7~8 		

월	주	활동 내용	비고
9	1	[코딩:엔트리] <ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 구성에 대해 알아보기 소프트웨어와 프로그래밍 언어에 대해 알아보기 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 화면구성에 대해 알아보기 결과화면보기 및 저장 방법에 대해 알아보기 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 명령어 블록에 대해 이해하기 블록 연결 및 삭제 방법에 대해 알아보기 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 오브젝트의 추가 및 삭제 방법 알아보기 오브젝트 이름 변경, 크기, 회전, 이동방향 등 수정방법에 대해 알아보기 	
10	1	<ul style="list-style-type: none"> 오브젝트를 새로 만드는 방법에 대해 알아보기 오브젝트 편집 방법에 대해 알아보기 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 오브젝트 모양 추가 및 변경에 대해 알아보기 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 장면의 추가 및 삭제 방법에 대해 알아보기 소리 파일의 추가 방법에 대해 알아보기 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> X, Y좌표에 대해 알아보기 좌표를 이용한 오브젝트의 이동에 대해 알아보기 	
11	1	<ul style="list-style-type: none"> 문제 풀이 및 실습 문제를 같이 풀어보기 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 알고리즘에 대해 알아보기 미션을 수행하며 순차 처리 방식의 알고리즘에 대해 알아보기 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 미션을 수행하며 반복 처리 방식의 알고리즘에 대해 알아보기 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 순차 처리 방식이 무엇인지 알아보기 두 개의 오브젝트로 말풍선을 통해 대화하는 장면 만들어 보기 시간을 지연시키는 블록에 대해 알아보기 	
12	1	<ul style="list-style-type: none"> 반복 처리 방식에 대해 알아보기 오브젝트의 중심점을 이동하는 방법 알아보기 반복하여 특정 명령어 블록을 실행하는 방법 알아보기 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 선택적 조건 처리 방식에 대해 알아보기 선택적 조건의 블록 조립 방법에 대해 알아보기 조건 블록을 이용하여 좌우 방향으로 이동하는 오브젝트 만들기 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 비교/논리 연산자의 정의 및 사용 방법에 대해 알아보기 비교 및 논리 연산자를 이용하여 드론 맞추기 게임 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 신호 처리 방식이 무엇인지 알아보기 신호의 추가 및 블록 연결 방법에 대해 알아보기 신호를 이용하여 단추를 눌러 로켓이 발사되도록 만들어보기 	
1	1	<ul style="list-style-type: none"> 변수의 정의 및 생성 방법에 대해 알아보기 변수를 이용하여 구구단 맞추기 게임 만들기 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 피아노의 특정 키를 눌러 피아노 건반을 연주하는 방법 알아보기 마우스로 직접 터치하여 건반을 연주하는 방법 알아보기 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> [붓] 꾸러미를 이용한 그리기의 시작 및 멈춤 방법에 대해 알아보기 붓의 굵기 및 색 변경 방법 알아보기 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 마우스의 움직임에서 가로 또는 세로 방향으로만 개체를 이동하는 방법 	
2	1	<ul style="list-style-type: none"> 배경을 복제하여 연속으로 움직이는 배경으로 만드는 방법 알아보기 키보드의 방향 조작으로 우주를 비행하는 오브젝트를 만드는 방법 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 화면 위쪽 임의의 위치에서 자유롭게 떨어지는 행성을 직접 만들기 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 함수의 사용 방법에 대해 알아보기 반복되는 동작을 함수를 사용하여 묶는 방법에 대해 알아보기 	
	4	<ul style="list-style-type: none"> 문제 풀이 및 실습 문제를 같이 풀어보기 	