

방과후 컴퓨터부 연간 운영 계획서

월	주	주 제	학습내용	비고
(3) 월	1주차	컴퓨터와 친구 되기	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 1단계 - 컴퓨터 교실에 대해 알아보기 - 컴퓨터의 전원을 켜고 끄는 방법에 대해 알아보기	[목표] 컴퓨터 기초 익히기
	2주차	마우스 사용법 배우기	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 1단계 - 마우스 사용 방법에 대해 알아보기	
	3주차	키보드 사용법 배우기	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 2단계 - 키보드 사용 방법에 대해 알아보기	
	4주차	컴퓨터 구성장치 배우기	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 2단계 - 컴퓨터의 구성장치에 대해 알아보기	
(4) 월	1주차	그림판 - 색칠하기	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 3단계 - 그림판의 도구를 활용하여 원하는 색을 선택하고 색칠하기	[교재] 자체제작 교재사용 [참고교재] Windows7 으로 떠나는 신기한 컴퓨터 나라 (아카데미 소프트) 10,000원
	2주차	그림판 - 도형그리기	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 3단계 - 그림판의 도구를 활용하여 도형을 그리고 다양한 그림 그리기	
	3주차	그림판 - 색추출하기	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 4단계 - 그림판의 색 선택 도구를 활용하여 색을 추출한 후 도형에 색칠하기	
	4주차	그림판 - 선그리기	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 4단계 - 다양한 종류의 브러시를 사용하여 선 그리기	
(5) 월	1주차	그림판 - 글자쓰기	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 5단계 - 글자를 입력하고 꾸미기	
	2주차	그림판 - 작품만들기	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 5단계 - 그림판의 도구를 활용하여 “생일초대장” 만들기	
	3주차	그림판 - 작품만들기	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 6단계 - 자신만의 “틀린그림찾기” 작품 만들기	
	4주차	그림판 - 작품만들기	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 6단계 - 자신의 작품을 친구들에게 소개하기	

월	주	주 제	학습내용	비고
(6) 월	1주차	인터넷 - 정보검색	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 7단계 - 주니어네이버의 “공룡나라”에서 공룡에 관련된 여러 가지 정보 확인하기	[목표] 컴퓨터 기초 익히기 [교재] 자체제작 교재사용 [참고교재] Windows7으로 떠나는 신기한 컴퓨터 나라 (아카데미 소프트웨어) 10,000원
	2주차	인터넷 - 정보검색	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 7단계 - 인터넷 검색 기능을 이용하여 “화재/지진 대피 방법”에 대해 알아보기	
	3주차	인터넷 - 정보검색	- 키보드 송과 함께하는 자리연습 8단계 - 어린이 환경과 건강포털 케미스토리에서 “생활 속 유해물질”에 대해 알아보기	
	4주차	인터넷 - 정보검색	- 키보드 송과 함께하는 낱말연습 8단계 - 인터넷에서 원하는 사진을 검색한 후 저장하는 방법에 대해 배우기	
(7) 월	1주차	인터넷 - 지도보기	- 짧은글 연습 & 케이크 던지기(오븐) - 지도에서 우리집 찾아보기 - 우리집에서 학교까지 가는 길 알아보기	
	2주차	인터넷 - 지도보기	- 짧은글 연습 & 케이크 던지기(개수대) - 거리뷰와 항공뷰를 사용하여 다양한 방식으로 지도 보기	
	3주차	인터넷 - 지도보기	- 짧은글 연습 & 해상구조SOS(뉴욕) - CCTV와 교통상황을 사용하여 현재 교통 정보 확인하기	
	4주차	인터넷 - 지도보기	- 짧은글 연습 & 해상구조SOS(뉴욕) - 실시간 위성영상을 사용하여 우리나라의 날씨 변화 알아보기	
(8) 월	1주차	마인드맵 만들기	- 긴글 연습 & 케이크 던지기(과자상자) - 알마인드 lite 프로그램 사용방법 배우기	
	2주차	마인드맵 만들기	- 긴글 연습 & 해상구조SOS(북극) - “내가 좋아하는 것”을 주제로 마인드맵을 그려서 생각을 확장하는 방법 연습하기	
	3주차	마인드맵 만들기	- 긴글 연습 & 케이크 던지기(냉장고) - “자기소개” 마인드맵 만들기	
	4주차	마인드맵 만들기	- 긴글 연습 & 해상구조SOS(이집트) - 자신이 만든 마인드맵을 친구들에게 소개하기	

월	주	주 제	학습내용	비고
(9) 월	1주차	[창의코딩] 코딩이란	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 프로그래밍 언어와 코딩 이해하기 - 로봇에게 심부름 시키기 	[목표] 프로 그래밍 기초 익히기
	2주차	[창의코딩] 절차적 사고능력	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 나의 하루를 순서대로 적어보기 - 나의 하루를 구성하는 장소와 도구를 생각해보고 순서 확장하기 	
	3주차	[창의코딩] 자료수집	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 김밥을 만들기 위한 재료에는 어떤것들이 있는지 적어보기 - 김밥 요리 순서 적어보기 	
	4주차	[창의코딩] 알고리즘	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 그림을 보고 코딩하는 방법 배우기 - 코드를 보고 그림 그리기 	
(10) 월	1주차	[블럭코딩] 순차	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 드래그&드롭 : 블럭코드 연결 후 실행하기 	[교재] 자체제작 교재사용 [참고교재] 창의·코딩 놀이 Lesson1 스크래치 (렉스 미디어) 10,000원
	2주차	[블럭코딩] 순차	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 미로 : 이동하기 (위/아래/오른쪽/왼쪽) 	
	3주차	[블럭코딩] 순차	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 꿀벌 : 아이템 가져오기 / 꿀 만들기 	
	4주차	[블럭코딩] 순차	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 화가 : 선 그리기 / 점프하기 	
(11) 월	1주차	[창의코딩] 디버깅	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 잘못된 코드 고치기 - 코드 짧게 줄이기 	
	2주차	[블럭코딩] 디버깅	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 잘못된 코드 고치기 - 코드 짧게 줄이기 	
	3주차	[창의코딩] 반복	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 패턴화 : 규칙 찾아내기 - 반복 블록을 사용하여 코드 줄이기 	
	4주차	[블럭코딩] 반복	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 미로 : 이동하기(위/아래/오른쪽/왼쪽) + 반복 	

월	주	주 제	학습내용	비고
(12) 월	1주차	[블럭코딩] 반복	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 꿀벌 : 아이템 가져오기 / 꿀 만들기 + 반복	[목표] 프로 그래밍 기초 익히기
	2주차	[블럭코딩] 반복	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 화가 : 선 그리기 / 점프하기 + 반복	
	3주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 댄서 추가하기 - 다양한 동작 실행하기	
	4주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 4마디 이후 동작 실행하기 - 배경효과 설정하기	
(1) 월	1주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 매 2마디 마다 동작 실행하기 - 여러명의 댄서 추가하기	[교재] 자체제작 교재사용
	2주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 댄서 이름 설정하기 - 댄서 위치 설정하기	
	3주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 각각의 댄서에게 속성 설정하기 (크기, 너비, 높이, 회전, 위치, 색조)	
	4주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 각각의 댄서에게 음악에 자동으로 응답하는 속성 설정하기 (베이스, 중간음, 고음)	
(2) 월	1주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 키보드를 누를 때 특정 동작을 실행하도록 설정하기	[참고교재] 창의·코딩 놀이 Lesson1 스크래치 (렉스 미디어) 10,000원
	2주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 한번에 댄서 여러명 만들기 - 여러명의 댄서 위치 설정하기	
	3주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 만들기	
	4주차	[블럭코딩] 댄스파티	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 발표하기	

방과후 컴퓨터부 연간 운영 계획서

프로그램명	컴 퓨 터	강 사 명	양 송 이
대 상	(3~4)학년	운영시수	주 3 회
기 간	2019년 3월 5일 ~ 2020년 2월 28일		
평가 방법	[포인트제] 예시 파일을 참고하여 작품 만들기. 작품 완성 시 포인트 적립.		

월	주	주 제	학습내용	비고
(3) 월	1주차	한글 2010 시작하기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습1단계 - 한글2010 화면구성 알아보기 - 간단한 문서 만들어 저장하기	[목표] 한글 프로그램을 활용한 작품 만들기
	2주차	글자 모양 꾸미기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습2단계 - 글꼴 및 글자 크기 적용하기 - 글자색 및 글자 속성 설정하기	
	3주차	글자 모양 꾸미기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습3단계 - 글자 속성 및 음영색 설정하기 - 종합문제 풀기	
	4주차	글자 모양 꾸미기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습4단계 - 작품 만들기 : 자기소개서	
(4) 월	1주차	한자/특수문자 입력하기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습5단계 - 한자 입력하기 - 입력형식 설정하기	[교재] 자체제작 교재사용
	2주차	한자/특수문자 입력하기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습6단계 - 특수문자 입력하기 - 종합문제 풀기	
	3주차	한자/특수문자 입력하기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습7단계 - 작품 만들기 : 생일초대카드	
	4주차	그림 입력하기	- 타자연습 목표달성 : 자리연습8단계 - 그림 선택하기 - 그림 위치 설정하기	
(5) 월	1주차	그림 입력하기	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습1단계 - 그림 속성 설정하기 - 종합문제 풀기	[참고교재] 컴선생 여우님이 알려주는 한글 2010 (해람박스) 7,000원
	2주차	그림 입력하기	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습2단계 - 작품 만들기 : 부모님께 드리는 편지	
	3주차	그리기마당 등록하기	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습3단계 - 그리기조각 넣기. - 회전, 대칭 설정하기	
	4주차	그리기마당 등록하기	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습4단계 - 종합문제 풀기 - 작품만들기 : 십이지	

월	주	주 제	학습내용	비고
(6) 월	1주차	글맵시로 글자 멋내기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습5단계 - 글맵시 만들기 - 글맵시 설정 변경하기 	
	2주차	글맵시로 글자 멋내기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습6단계 - 작품만들기 : 사군자 	
	3주차	도형 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습7단계 - 직사각형, 타원, 직선 그리기 - 단축키 사용하기 	
	4주차	도형 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습8단계 - 호, 부채꼴, 활모양 그리기 - 선 꾸미기. 도형 채우기 	
(7) 월	1주차	도형 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 다각형, 곡선, 자유선 그리기 - 다양한 도형 속성 설정하기 	<p>[목표] 한글 프로그램을 활용한 작품 만들기</p> <p>[교재] 자체제작 교재사용</p> <p>[참고교재] 컴선생 여우님이 알려주는 한글 2010 (해람북스) 7,000원</p>
	2주차	도형 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품만들기 : 세계 국기 그리기 	
	3주차	표 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 줄, 칸, 셀 배우기 - 시간표 만들기 	
	4주차	표 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 셀 배경색 칠하기, 셀 선택 칠하기 - 단축키 사용하기 	
(8) 월	1주차	표 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 표 스타일 설정하기 - 셀 합치기 	
	2주차	표 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품만들기 : 달력 	
	3주차	차트 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 차트 만들기 - 차트 꾸미기 	
	4주차	차트 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 만들기 : 성적표 	

월	주	주 제	학습내용	비고
(9) 월	1주차	파워포인트 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 파워포인트2010 화면구성 알아보기 - 간단한 문서 만들어 저장하기 	<p>[목표] 파워포인트 프로그램을 활용한 작품 만들기</p> <p>[교재] 자체제작 교재사용</p> <p>[참고교재] 컴선생 여우님이 알려주는 파워포인트 2010 (해람북스) 7,000원</p>
	2주차	슬라이드 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 슬라이드 만들고 변경하기 - 그림 입력하고 꾸미기 	
	3주차	슬라이드 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 만들기 : 좋아하는 음식 & 싫어하는 음식 	
	4주차	글머리기호 입력하기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 글머리기호 입력하기 - 글자 입력하고 꾸미기 	
(10) 월	1주차	글머리기호 입력하기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 만들기 : 메뉴판 	
	2주차	그림/클립아트 입력하기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 그림 입력하기 - 클립아트 입력하기 	
	3주차	그림/클립아트 입력하기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 만들기 : 꽃 전시회 	
	4주차	도형 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 도형 그리기 - 도형 꾸미기 	
(11) 월	1주차	도형 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 만들기 : 눈사람 	
	2주차	도형 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 도형 복사하기 - 도형 효과주기 	
	3주차	도형 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 작품 만들기 : 로봇 	
	4주차	도형 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 도형 안에 글자 쓰기 - 글자 속성 설정하기 	

월	주	주 제	학습내용	비고
(12) 월	1주차	도형 만들기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 작품 만들기 : 감사장	[목표] 파워포인트 프로그램을 활용한 작품 만들기
	2주차	스마트아트 사용하기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 스마트아트 입력하기 - 스마트아트 속성 설정하기	
	3주차	스마트아트 사용하기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 작품 만들기 : 끝말잇기	
	4주차	스마트아트 사용하기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 스마트아트 모양 변경하기 - 스마트아트에 그림 넣기	
(1) 월	1주차	스마트아트 사용하기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 작품 만들기 : 내가 좋아하는 동물	[교재] 자체제작 교재사용
	2주차	표 만들기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 표 입력하기 - 표 속성 설정하기	
	3주차	표 만들기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 작품 만들기 : 칭찬 스티커	
	4주차	차트 만들기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 차트 입력하기 - 차트 속성 설정하기	
(2) 월	1주차	차트 만들기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 작품 만들기 : 친구들이 싫어하는 엄마의 잔소리	[참고교재] 컴선생 여우님이 알려주는 파워포인트 2010 (해람북스) 7,000원
	2주차	애니메이션 적용하기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 애니메이션 입력하기 - 애니메이션 수정하기	
	3주차	애니메이션 적용하기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 화면 전환하기 - 슬라이드 쇼 실행하기	
	4주차	애니메이션 적용하기	- 타자연습 목표달성 : 긴글 연습 - 작품 만들기 : 전래동화	

방과후 컴퓨터부 연간 운영 계획서

프로그램명	컴 퓨 터	강 사 명	양 송 이
대 상	(5~6)학년	운영시수	주 3 회
기 간	2019년 3월 5일 ~ 2020년 2월 28일		
평가 방법	학생들이 작성한 문서와 결과파일을 비교하여 평가		

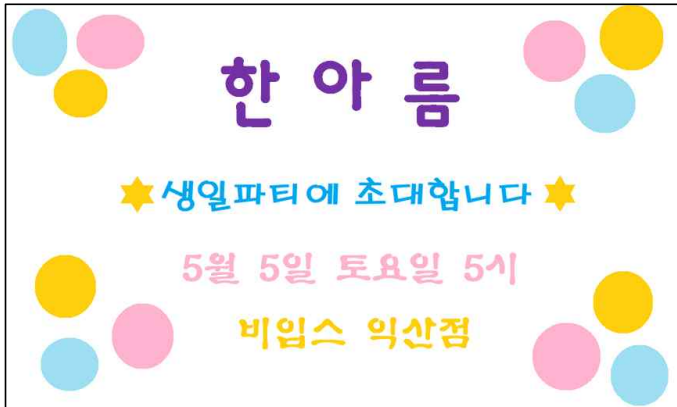
월	주	주 제	학습내용	비고
(3) 월	1주차	ITQ한글2010 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 1단계 - “ITQ한글2010” 자격증 시험에 대해 알아보기 - 편집용지 설정 및 저장방법 배우기 	[목표] ITQ 자격증 취득 [교재] 이공자 ITQ 한글 2010 (아카데미 소프트) 16,000원
	2주차	기능평가 I - 표	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 2단계 - 표 만들고 내용 입력하기 - 글꼴, 크기, 정렬, 면색 설정하기 - 블록계산식, 캡션, 테두리 배우기 	
	3주차	기능평가 I - 차트	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 3단계 - 차트 만들기 - 차트 종류 설정하기 - 제목, 축, 범례 설정하기 	
	4주차	기능평가 II - 수식	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 4단계 - 수식을 수식편집기로 입력하기 	
(4) 월	1주차	기능평가 II - 도형	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 5단계 - 도형 그리기 - 도형 속성 설정하기 	
	2주차	기능평가 II - 도형	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 6단계 - 글상자 만들고 복사하기 - 그림과 글맵시 삽입하기 - 하이퍼링크 지정하기 	
	3주차	기능평가 I - 스타일	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 7단계 - 문제 번호와 내용 입력하기 - 스타일 기능 적용 및 해제하기 	
	4주차	기능평가 I, II 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 8단계 - ITQ(한글2010) 유형정복 모의고사 (스타일~도형 전체 연습) 	
(5) 월	1주차	기능평가 I, II 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 1단계 - ITQ(한글2010) 유형정복 모의고사 (스타일~도형 전체 연습) 	
	2주차	문서작성 능력평가	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 2단계 - 머리말, 제목, 책갈피, 덧말 입력하기 - 내용 및 한자 입력하기 	
	3주차	문서작성 능력평가	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 3단계 - 내용 및 한자 입력하기 - 문단 첫 글자 장식, 각주, 그림 입력하기 	
	4주차	문서작성 능력평가	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 4단계 - 특수문자, 음영, 문단 번호 기능 사용하기 - 글자속성, 표속성, 쪽번호 설정하기 	

월	주	주 제	학습내용	비고
(6) 월	1주차	문서작성능력평가 전체연습	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습 5단계 - ITQ(한글2010) 유형정복 모의고사 (문서작성 능력평가 전체 연습)	
	2주차	문서작성능력평가 전체연습	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습 6단계 - ITQ(한글2010) 유형정복 모의고사 (문서작성 능력평가 전체 연습)	
	3주차	ITQ한글2010 전체연습	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습 7단계 - ITQ(한글2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 기능평가 I, 기능평가 II, 문서작성능력평가 전체 연습)	
	4주차	ITQ한글2010 전체연습	- 타자연습 목표달성 : 낱말연습 8단계 - ITQ(한글2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 기능평가 I, 기능평가 II, 문서작성능력평가 전체 연습)	
(7) 월	1주차	ITQ파워포인트2010 시작하기	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - “ITQ파워포인트2010” 자격증 시험에 대해 알아보기 - 기본설정 및 저장방법 배우기	[목표] ITQ 자격증 취득 [교재] 이공자 ITQ 한글 2010 (아카데미 소프트) 16,000원 / 이공자 ITQ 파워포인트 2010 (아카데미 소프트) 16,000원
	2주차	목차 슬라이드	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 도형을 이용하여 목차 만들기 - 텍스트에 하이퍼링크 적용하기 - 그림 삽입하기 (자르기 기능 이용)	
	3주차	텍스트/동영상 슬라이드	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 글머리 기호 지정하기 - 문단 서식과 줄 간격 지정하기 - 동영상 삽입하기	
	4주차	표 슬라이드	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 표 작성하기 - 표 스타일 지정하기 - 상단과 좌측 도형 그리기	
(8) 월	1주차	목차~표 전체연습	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - ITQ(파워포인트2010) 유형정복 모의고사 (목차~표 슬라이드 전체 연습)	
	2주차	목차~표 전체연습	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - ITQ(파워포인트2010) 유형정복 모의고사 (목차~표 슬라이드 전체 연습)	
	3주차	차트 슬라이드	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 차트 작성 및 편집하기 - 차트 위에서 도형 작성하기	
	4주차	도형 슬라이드	- 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 - 도형 작성하기 - 도형 속성 설정하기	

월	주	주 제	학습내용	비고
(9) 월	1주차	도형 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 1단계 (영어) - 스마트아트 작성하기 - 그룹 지정 및 애니메이션 설정하기 	[목표] ITQ 자격증 취득
	2주차	표지 디자인	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 2단계 (영어) - 점 편집 기능을 이용하여 도형 모양 변경하기 - 도형에 그림 채우기/도형 효과 지정하기 - 워드아트/그림 삽입하기 	
	3주차	차트~표지 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 3단계 (영어) - ITQ(파워포인트2010) 유형정복 모의고사 (차트~표지 슬라이드 전체 연습) 	
	4주차	차트~표지 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 4단계 (영어) - ITQ(파워포인트2010) 유형정복 모의고사 (차트~표지 슬라이드 전체 연습) 	
(10) 월	1주차	슬라이드 마스터	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 5단계 (영어) - 슬라이드 마스터 작성하기 	[교재] 이공자 ITQ 파워포인트 2010 (아카데미 소프트) 16,000원 / 이공자 ITQ 엑셀 2010 (아카데미 소프트) 16,000원
	2주차	ITQ파워포인트2010 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 6단계 (영어) - ITQ(파워포인트2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 슬라이드 연습) 	
	3주차	ITQ파워포인트2010 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 7단계 (영어) - ITQ(파워포인트2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 슬라이드 연습) 	
	4주차	ITQ파워포인트2010 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 자리연습 8단계 (영어) - ITQ(파워포인트2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 슬라이드 연습) 	
(11) 월	1주차	ITQ엑셀2010 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 1단계 (영어) - “ITQ엑셀2010” 자격증 시험에 대해 알아보기 - 기본설정 및 저장방법 배우기 	
	2주차	[제1작업] 표 서식 작성	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 2단계 (영어) - 데이터 입력 및 도형을 이용한 제목 작성과 그림 복사 기능 사용 	
	3주차	[제1작업] 표 서식 작성	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 3단계 (영어) - 셀 테두리 및 채우기 색 지정 - 유효성 검사 및 셀 서식 지정 	
	4주차	[제2작업] 필터 및 서식	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 4단계 (영어) - 고급 필터 지정 - 표 서식 지정 	

월	주	주 제	학습내용	비고
(12) 월	1주차	[제2작업] 목표값 찾기 및 필터	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 5단계 (영어) - 목표값 찾기 - 고급 필터 정하기 	[목표] ITQ 자격증 취득 [교재] 이공자 ITQ 엑셀 2010 (아카데미 소프트) 16,000원
	2주차	[제3작업] 피벗 테이블	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 6단계 (영어) - 피벗 테이블 만들기 - 피벗 테이블 옵션 지정 	
	3주차	[제3작업] 정렬 및 부분합	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 7단계 (영어) - 데이터 정렬하기 - 윤곽선 지우기 	
	4주차	[제4작업] 차트(그래프) 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 낱말연습 8단계 (영어) - 막대차트(그래프) 만들기를 위한 범위 지정 - [삽입] 탭-[차트] 그룹 이용 - 생성된 차트의 편집 	
(1) 월	1주차	[제4작업] 차트(그래프) 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - 원차트(그래프) 만들기를 위한 범위 지정 - [삽입] 탭-[차트] 그룹 이용 - 생성된 차트의 편집 	
	2주차	[제1~4작업] 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - ITQ(엑셀2010) 유형정복 모의고사 (제1작업~제4작업 전체 연습) 	
	3주차	[제1~4작업] 전체연습	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - ITQ(엑셀2010) 유형정복 모의고사 (제1작업~제4작업 전체 연습) 	
	4주차	ITQ엑셀2010 전체연습 및 함수 설명	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - ITQ(엑셀2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 연습) - 함수 배우기 	
(2) 월	1주차	ITQ엑셀2010 전체연습 및 함수 설명	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - ITQ(엑셀2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 연습) - 함수 배우기 	
	2주차	ITQ엑셀2010 전체연습 및 함수 설명	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - ITQ(엑셀2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 연습) - 함수 배우기 	
	3주차	ITQ엑셀2010 전체연습 및 함수 설명	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - ITQ(엑셀2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 연습) - 함수 배우기 	
	4주차	ITQ엑셀2010 전체연습 및 함수 설명	<ul style="list-style-type: none"> - 타자연습 목표달성 : 짧은글 연습 (영어) - ITQ(엑셀2010) 유형정복 모의고사 (타이머 설정 후 전체 연습) - 함수 배우기 	

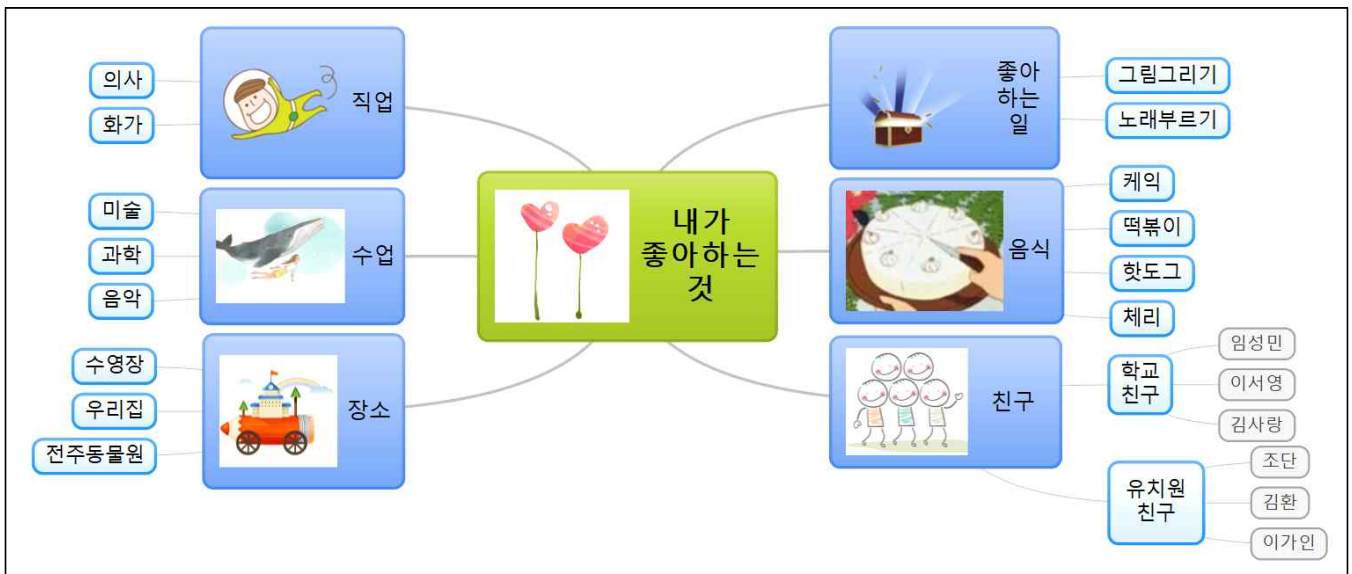
[1~2학년 1학기 작품만들기 - 컴퓨터 기초]



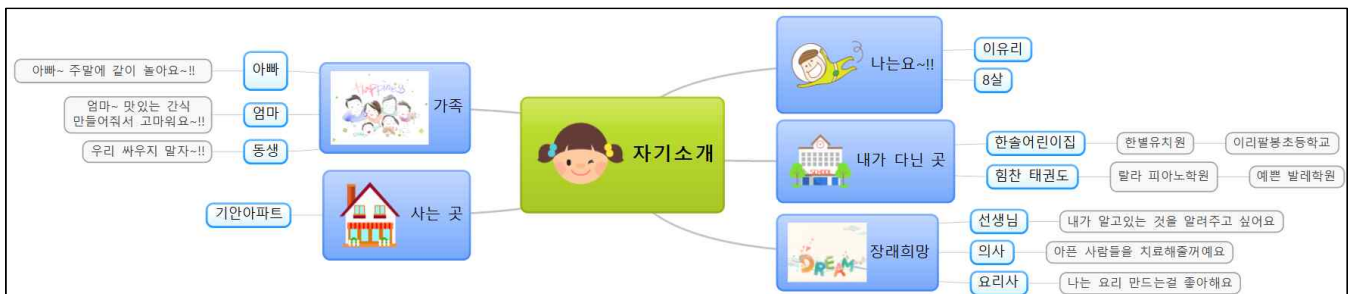
[그림판] 생일초대장



[그림판] 틀린그림 찾기



[마인드맵] 내가 좋아하는 것



[마인드맵] 자기소개

[1~2학년 2학기 작품만들기 - 프로그래밍 기초]

§ 코딩이란 §

- 엄마 : 서영아~ 두부 좀 사다 주렴~!!
- 서영 : 네~!! (슈퍼에서 두부를 사온다)

- **로봇~!! 두부 좀 사다 줘~!!**
 - 현관문을 열고 나간다
 - 슈퍼에 간다
 - 두부를 찾는다
 - 돈을 낸다
 - 두부를 들고 슈퍼를 나온다
 - 현관문을 열고 집에 들어온다
 - 엄마에게 두부를 드린다

↓

★ 코딩 ★

컴퓨터가
해야 할 일을
순서대로
알려주는 것

=> 해야 할 일을 순서대로 알려 줘야 한다.

[창의코딩] 코딩이란 - 로봇에게 심부름 시키기

§ 그림을 코딩하기 § (알고리즘)

Start			

오른쪽 :

왼쪽 :

아래쪽 :

위쪽 :

색칠 :

<정답>

```

오른쪽 : 1
왼쪽 : 1
아래쪽 : 1
위쪽 : 1
색칠 : 1
        
```

[창의코딩] 그림을 보고 코딩하기



[블럭코딩] 순차




[블럭코딩] 반복

노래 선택:

MC Hammer - U Can't Touch This

마디: 42



설정

배경 효과 **사각형** 설정

새로운 **오더** 만들기

오 (이)라는 이름으로 **왼쪽 위** 에서

새로운 **사슴** 만들기

사 (이)라는 이름으로 **오른쪽 위** 에서

새로운 **고양이** 만들기

고 (이)라는 이름으로 **맨 아래로** 에서

메 2 **마디**

오 이(가) **(나름)** 을(들) 영원히 실행

사 이(가) **(나름)** 을(들) 영원히 실행

고 이(가) **(나름)** 을(들) 영원히 실행

16 **마디** 이후

모두 (을)를 **border** (으)로 레이아웃

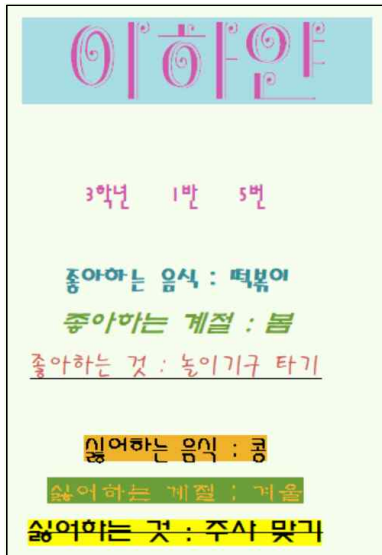
배경 효과 **Colors** 설정

전경 효과 **타입** 설정

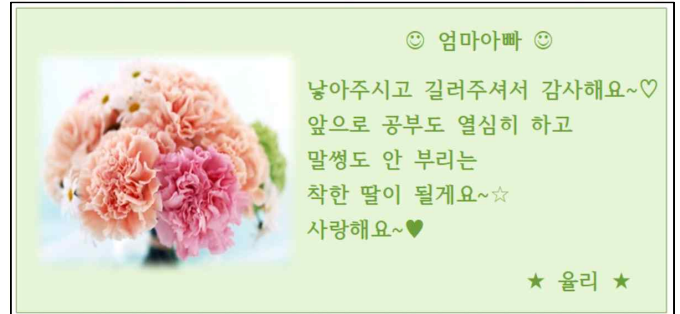
사 크기 을(들) 100 (으)로 설정

[블럭코딩] 댄스파티

[3~4학년 1학기 작품만들기 - 한글 프로그램 활용하기]



[한글] 글자꾸미기 - 자기소개



[한글] 그림 - 부모님께 드리는 편지



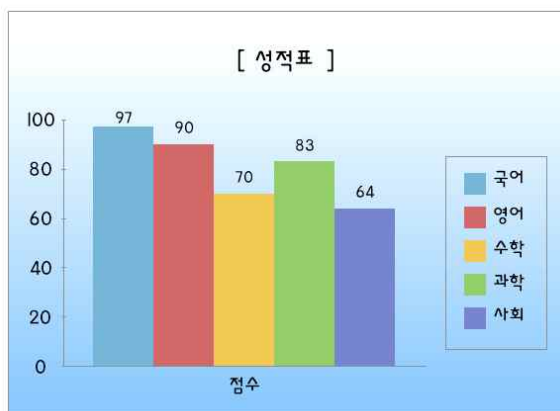
[한글] 그리기마당 - 십이지



[한글] 한자/특수문자 - 생일초대카드



[한글] 글맵시 - 사군자



[한글] 차트 - 성적표

2018년 7월						
일	월	화	수	목	금	토
1	2	3 컴퓨터	4 컴퓨터	5	6	7 수영장
8	9	10 컴퓨터	11 컴퓨터	12	13	14 전주동물원
15	16	17 컴퓨터	18 컴퓨터	19	20	21 마술공연
22	23	24 컴퓨터	25 컴퓨터	26	27 방학	28 제주도
29 제주도	30 제주도	31 제주도				

[한글] 표 - 달력만들기

[3~4학년 2학기 작품만들기 - 파워포인트 프로그램 활용하기]



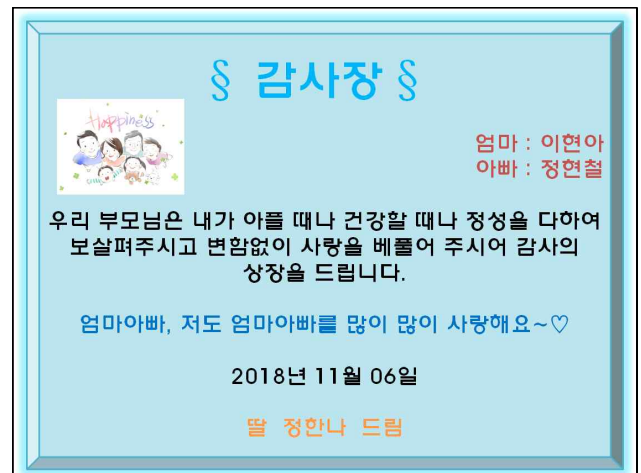
[파워포인트] 슬라이드 - 좋아하는음식&싫어하는음식



[파워포인트] 글머리기호 - 메뉴판



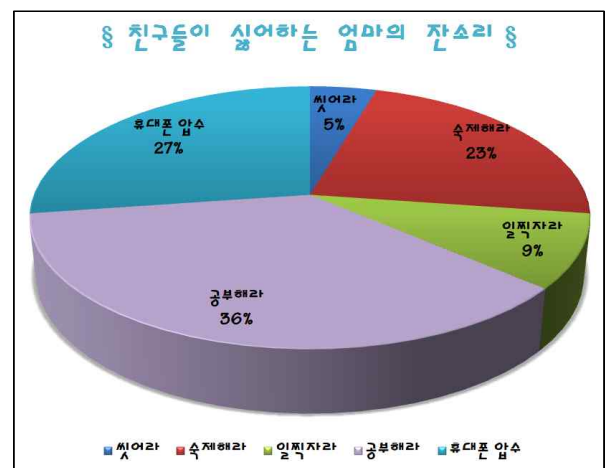
[파워포인트] 그림/클립아트 - 꽃전시회



[파워포인트] 도형 - 감사장



[파워포인트] 스마트아트 - 내가좋아하는동물



[파워포인트] 차트 - 친구들이 싫어하는
엄마의 잔소리

[5~6학년 자격증반 - ITQ 한글]



정보기술자격(ITQ)시험

아래한글
2010

과 목	코드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
아래한글	1111	B	60분		

수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일함지 반드시 확인하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 "수험번호-성명"으로 입력하여 답안틀(내문서WTO 또는 라이브리뷰문서 WTO)에 하나의 파일로 저장하여 하며, 답안문서 파일명이 "수험번호-성명"과 일치하지 않거나, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리합니다(예:12345678-홍길동.hwp).
- 답안 작성을 마친후 파일을 저장하고, '답안 전송' 버튼을 선택하여 감독위원 PC로 답안을 전송하십시오. 수험생 정보와 저장한 파일명이 다른 경우 전송되지 않으므로 주의하시기 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 저장하고, '답안 전송'하여야 문제 발생을 줄일 수 있습니다. 작업한 내용을 저장하지 않고 전송할 경우 이전에 저장된 내용이 전송되오니 이점 유의하시기 바랍니다.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기의장기에 저장하는 경우, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활용할 경우, 기타 통신수단(이메일, 메신저, 네트워크 등)을 이용하여 타인에게 전달 또는 외부 반출하는 경우는 부정 처리합니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 현상해야 하며, <수험자 유의사항>에 기재된 방법으로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험생 당사자의 책임임을 알려 드립니다.
- 시험을 완료한 수험자는 답안파일이 전송되었는지 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴실합니다.

답안 작성요령

- 온라인 답안 작성 절차
수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료
- 공통 부분
 - 글꼴에 대한 기본설정: 참조폰트, 10포인트, 정정, 줄간격 100%, 양쪽정렬 합니다.
 - 색상은 조건의 색을 적용하고 색의 구분은 안 될 경우에는 RGB 값을 적용하십시오.
(예: 빨간색 255,0,0 / 파랑 0,0,255 / 노랑 255,255,0).
 - 각 문장에 주어진 <조건>에 따라 작성하고 언급하지 않은 조건은 <출력형태>와 같이 작성합니다.
 - 음지(여백)은 왼쪽으로부터 11mm, 위쪽(아래쪽)으로부터 10mm, 오른쪽 0mm로 합니다.
 - 그림 삽입 문제의 경우 내문서WTOPicture 폴더에서 지정된 파일을 선택하여 삽입하십시오.
 - 삽입한 그림은 반드시 문서에 포함되어야 합니다(미포함 시 감점 처리).
 - 각 항목은 지정된 페이지에 출력하여야 하며 정렬이 정렬되지 않거나, 그림이 잘리지 않을 경우에 해당 항목은 0점 처리합니다.
 - * 페이지구분 : 1페이지 - 기능평가 I (문제번호 표시 : 1, 2), 2페이지 - 기능평가 II (문제번호 표시 : 3, 4), 3페이지 - 문서작성 능력평가
- 기능평가
 - 문제의 <조건>은 입력하지 않으며 문제번호와 답안 <출력형태>에만 작성합니다.
 - 4번 문제는 유효한 것을 경우 0점 처리합니다.
- 문서작성 능력평가
 - A4 용지(210mm×297mm) 1매 크기, 세로 서식 문서로 작성합니다.
 - * 표시는 문서작성에 대한 지시사항으로 작성하지 않습니다.

kpc The Insight KPC
한국생산성본부

기능평가 I (150점)

1. 다음의 <조건>에 따라 스타일 기능을 적용하여 <출력형태>와 같이 작성하십시오. (50점)

- <조건> (1) 스타일 이름 - suncheon
(2) 문단 모양 - 왼쪽 여백: 15pt, 문단 아래 간격: 10pt
(3) 글자 모양 - 글꼴: 한글(돋움)/영문(궁서), 크기: 10pt, 정렬: 95%, 자간: 5%

<출력형태>

Suncheon-man bay, the treasure house of natural ecosystems has been selected as one of the five brands to compete with the world by the republic of Korea.

순천은 산, 바다, 호수가 어우러져 소강산으로 불릴 정도로 천체의 자연환경을 갖춘 곳이다. 또한 제1호 국가정원인 순천만국가정원과 8자 물결이 이어진 순천만을 품고 있다.

2. 다음의 <조건>에 따라 <출력형태>와 같이 표와 차트를 작성하십시오. (100점)

- <표 조건> (1) 표 전체(표, 캡션) - 돋움, 10pt
(2) 정렬 - 문자: 가운데 정렬, 숫자: 오른쪽 정렬
(3) 셀 배경(면색): 노랑
(4) 한글의 계산 기능을 이용하여 빈칸에 합계를 구하고, 합계 기능 사용함
(5) 선 모양은 <출력형태>와 동일하게 처리함

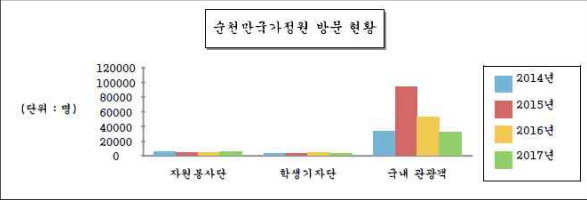
<출력형태>

순천만국가정원 방문 현황(단위: 명)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	합계
자원봉사단	5,400	4,200	3,800	5,300	
학생기자단	2,700	3,100	4,800	3,200	
국내 관광객	32,900	93,450	62,800	32,600	
해외 관광객	189,900	189,600	190,456	194,560	

- <차트 조건> (1) 차트 데이터는 표 내용에서 연도별 자원봉사단, 학생기자단, 국내 관광객의 값만 이용할 것
(2) 종류 - <클은 세트 막대형>으로 작업할 것
(3) 제목 - 궁서, 진하게, 12pt, 배경 - 선 모양한 줄로, 그림자(2pt)
(4) 제목 이외의 전체 글꼴 - 궁서, 보통, 10pt
(5) 축계호와 범례는 <출력형태>와 동일하게 처리할 것

<출력형태>



기능평가 II (150점)

3. 다음 (1), (2)의 수식을 수식 편집기 각자 입력하십시오. (40점)

<출력형태>

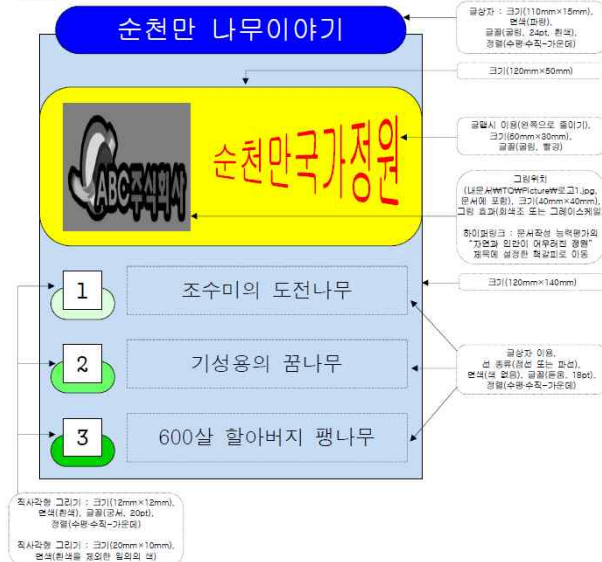
$$(1) \frac{1}{\lambda} = 1.097 \times 10^7 \left(\frac{1}{2^2} - \frac{1}{n^2} \right) \quad (2) E = mv^2 = \frac{mc^2}{\sqrt{1 - \frac{v^2}{c^2}}}$$

4. 다음의 <조건>에 따라 <출력형태>와 같이 문서를 작성하십시오. (110점)

<조건>

- (1) 그리기 도구를 이용하여 작성하고, 모든 도형(글상자, 지정된 그림 포함)을 <출력형태>와 같이 작성하십시오.
(2) 도형의 면색은 지시사항이 없으면 색 없음을 제외하고 서로 다르게 임의로 지정하십시오.

<출력형태>



문서작성 능력평가 (200점)

글꼴: 돋움, 18pt, 문단형, 가운데 정렬
정렬: 왼쪽, 오른쪽, 양쪽, 양쪽, 양쪽
문단: 10pt, 10pt, 10pt, 10pt, 10pt
문단: 10pt, 10pt, 10pt, 10pt, 10pt

*자연과 인간이 어우러진 정원

정원(Garden)은 해브라어의 gan과 oden의 합성어로 gan은 울타리 또는 둘러싸는 공간이나 둘러싸는 행위를 의미하며, oden은 울타리나 기둥을 의미한다. 한국의 고원에서는 가림, 임원, 임원, 원, 정원, 화원 등의 단어가 보이나 현대에는 정원이 보편적으로 쓰인다. 정원을 의미하는 한자 '원'의 부수자인 艸(초)는 예외적인 행위(行爲)를 뜻하므로 서구의 gan과 유사하며 이러한 어원에서 유추할 때 가장 원초적인 정원의 원형은 '원'과 '공간'으로서의 정원이라고 할 수 있다. 이는 울타리를 쳐서 내부와 외부로 구분하고 한정된 내부 공간을 자신의 영역으로 길들이려는 인간 본연의 사유 영역 설정의 속성이 드러나는 부분이다. 이러한 기능으로 볼 때 정원이 실용적인 '가사' 작업 공간의 역할(役割)을 한다는 것을 알 수 있다.

한다면 정원에서는 향수와 감상의 효과를 높이기 위해 인공적으로 이상적인 자연을 조작하기도 하고, 각종 예술품이 놓이기도 하며 정원을 만든 사람이 소유자의 자연관 및 취미가 나타나게 된다. 이러한 점에서 정원은 자연과 인공이 함께 결합되어 있는 일종의 예술이라고 볼 수 있다.

순천만국가정원

- 1) 문단 삭제
가) 일정: 2018. 7. 20(금) - 8. 26(일)
나) 야간개장: 18:00 - 22:00
2) 어린이 물놀이장 운영
가) 기간: 2018. 7. 13(금) - 8. 26(일)
나) 운영시간: 10:00 - 17:00(20분 이용, 10분 휴식)

순천만 문화체험 프로그램

구분	프로그램명	주요내용	장소	일시
체험 프로그램	갯지렁이 도서관	정원관리 체험프로그램, 사진전시, 책수레	갯지렁이 다니는 길	10:00~17:00
	거리의 화가	정원 배경의 초상화 체험	꽃수정원 앞 대크	4~12월
	노닐보우정원	1년 뒤에 배달되는 추억의 편지	갯지렁이 도서관	연중
생태 관광	계절 프로그램	생태관광코스, 자연학습 등	국제습지센터 1층	


글꼴: 궁서, 24pt, 진하게
정렬: 105%, 오른쪽 정렬

순천만국가정원

④ 미관, 위락, 실용을 목적으로 주로 주위 공간 주위에 수목을 심거나 또는 특별히 조경이 된 공간

꼭 본소 평가기
7로 시작

[5~6학년 ITQ 자격증반 - ITQ 파워포인트]



정보기술자격(ITQ) 시험 MS오피스 2010


과 목	코드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
한글파워포인트	1142	A	60분		

수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받은 즉시 문제지와 수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일함을 반드시 확인하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 "수험번호-성명"으로 입력하여 답안파일(내문서WITQ 또는 라이브러리WITQ)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안문서 파일명 "수험번호-성명"과 일치하지 않거나, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리합니다(예:12345678-홍길동.docx).
- 답안 작성용 마커를 파일에 저장하고, '답안 전송' 버튼을 선택하여 감독위원 PC로 답안을 전송하십시오. 수험생 정보와 저장한 파일명이 다를 경우 전송되지 않으므로 주의하시기 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 저장하고, '답안 전송'하여야 문제 발생을 줄일 수 있습니다. 작업한 내용을 저장하지 않고 전송할 경우 이전에 저장된 내용이 전송되오니 이점 유의하시기 바랍니다.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하는 경우, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활동할 경우, 기타 통신수단(이메일, 메신저, 네트워크 등)을 이용하여 타인에게 전달 또는 외부 반출하는 경우는 부정 처리됩니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 변상해야 하며, <수험자 유의사항>에 기재된 방법대로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험생 당사자의 책임임을 알려 드립니다.
- 문제의 조건은 MS-Office 2010버전으로 설정되어 있으니 유의하시기 바랍니다.
- 시험을 완료한 수험자는 답안파일 전송되었는지 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴실합니다.

답안 작성요령

- 온라인 답안 작성 절차
수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료
- 슬라이드의 크기는 A4 Paper로 설정하여 작성합니다.
- 슬라이드의 총 개수는 6개로 구성되어 있으며 슬라이드 1부터 순서대로 작업하고 반드시 문제와 세부조건대로 합니다.
- 글꼴, 색깔 및 기타 사항에 대해 별도의 지시사항이 없는 경우에는 슬라이드 크기와 전체적인 균형을 고려하여 출력형태와 같이 작성합니다.
- 슬라이드 도형 및 개체에 출력형태와 다른 스타일(그림자, 외곽선 등)을 적용했을 경우 감점처리됩니다.
- 슬라이드 번호를 작성합니다(슬라이드 1에는 생략).
- 2~6번 슬라이드 제목 도형과 하단 로고는 슬라이드 마스터를 이용하여 출력형태와 동일하게 작성합니다(슬라이드 1에는 생략).
- 문제와 세부조건, 세부조건 번호 ○ (점선)은 입력하지 않습니다.
- 각 개체의 위치는 오른쪽의 슬라이드와 동일하게 구성합니다.
- 그림 삽입 문제의 경우 반드시 「내문서WITQPicture」 폴더에서 정확한 파일을 선택하여 삽입하십시오.
- 각 슬라이드를 각각의 파일로 작업해서 저장할 경우 실격 처리됩니다.


한국생산성본부

[전제구성] (60점)
 (1) 슬라이드 크기 및 순서 : 크기를 A4 용지로 설정하고 슬라이드 순서에 맞게 작성한다.
 (2) 슬라이드 마스터 : 2~6슬라이드의 제목, 하단 로고, 슬라이드 번호는 슬라이드 마스터를 이용하여 작성한다.
 제목 글꼴(굴림, 40pt, 파랑), 하단 로고(「내문서WITQPictureW.로고2.jpg」, 배경(회색) 투명색으로 설정)

[슬라이드 1] <표지 디자인> (40점)
 (1) 표지 디자인 : 도형, 워드아트 및 그림을 이용하여 작성한다.

세부조건

① 도형 편집
- 도형을 삽입하여 결결
- 그림 채우기 : 「내문서WITQPictureW.로고3.jpg」
- 도형 효과 : (부드러운 가장자리 5포인트)

② 워드아트 삽입
- 변형 : 역삼각형
- 글꼴 : 굴림, 40pt
- 텍스트 상자 : 1/2 반사, 터치

③ 그림 삽입
- 「내문서WITQPictureW.로고2.jpg」
- 배경(회색) 투명색으로 설정




[슬라이드 2] <목차 슬라이드> (60점)
 (1) 출력형태와 같이 도형을 이용하여 목차를 작성한다(글꼴 : 굴림, 24pt).

세부조건

① 텍스트에 하이퍼링크 적용
→ '슬라이드 4'

② 그림 삽입
- 「내문서WITQPictureW.로고4.jpg」
- 자르기 기능 이용



[슬라이드 3] <텍스트/동영상 슬라이드> (60점)
 (1) 텍스트 작성 : 글머리 기호 사용(※, *)
 ※문단(굴림, 24pt, 굵게, 줄간격 : 1.5줄), *문단(굴림, 20pt, 줄간격 : 1.5줄)

세부조건

① 동영상 삽입 : 「내문서WITQPictureW.동영상.wmv」
- 자동실행, 반복재생 설정



[슬라이드 5] <차트 슬라이드> (100점)
 (1) 차트 작성 기능을 이용하여 슬라이드를 작성한다.
 (2) 차트 : 종류(두운 세로 막대형), 글꼴(돋움, 16pt), 외곽선

세부조건

※ 차트작성 : 굴림, 24pt, 굵게, 채우기(흰색), 테두리, 그림자(오브트 아래쪽)
 *차트영역 : 채우기(노랑) 그림영역 : 채우기(흰색)
 *데이터 서식 : 참가자 계열을 표시에 있는 쪽은색으로 변경 후 보조축으로 지정
 *라 표시 : 2015년의 참가자 계열만
 *데이터 테두리 표시

① 도형 편집
- 채우기 : 파랑, 투명도50%
- 외곽선 없음
- 글꼴 : 굴림, 18pt



[슬라이드 4] <표 슬라이드> (80점)
 (1) 도형과 표 작성 기능을 이용하여 슬라이드를 작성한다(글꼴 : 돋움, 18pt).

세부조건

① 상단 도형 : 2개 도형의 조합으로 작성
 ② 좌측 도형 : 그림자(하늘색 아래쪽)
 ③ 표 스타일 : 테마 스타일 1 - 강조 1



[슬라이드 6] <도형 슬라이드> (100점)
 (1) 슬라이드와 같이 도형 및 스마트아트를 배치한다(글꼴 : 굴림, 18pt).
 (2) 애니메이션 순서 : ① ⇒ ②

세부조건

① 도형 및 스마트아트 편집
- 스마트아트 디자인 : 3차원 경사, 3차원 굴곡 처리
- 그룹화 후 애니메이션 효과 : 바운스

② 도형 편집
- 그룹화 후 애니메이션 효과 : 시계 방향 회전



[5~6학년 ITQ 자격증반 - ITQ 엑셀]



정보기술자격(ITQ) 시험

MS오피스 2010

과 목	코드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
한글엑셀	1122	B	60분		

수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받은 즉시 문제지와 수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일함지 반드시 확인하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 "수험번호-성명"으로 입력하여 답안폴더(내용서WITQ 또는 라이브리뷰문서 WITQ)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안문서 파일명이 "수험번호-성명"과 일치하지 않거나, 답안파일은 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리됩니다(예: 12345678-홍길동.xls).
- 답안 작성은 마쳐면 파일을 저장하고, '답안 전송' 버튼을 선택하여 감독위원 PC로 답안을 전송하십시오. 수험생 정보와 저장한 파일명이 다른 경우 전송되지 않으므로 주의하십시오.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 저장하고 답안을 전송하여 문제 발생을 줄일 수 있습니다. 작업한 내용을 저장하지 않고 전송할 경우 이전에 저장된 내용이 전송되오니 이점 유의하십시오.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하는 경우, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활용할 경우, 기타 통신수단(이메일, 메시지, 네트워크 등)을 이용하여 타인에게 전달 또는 외부 반출하는 경우는 부정 처리됩니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 변상해야 하며, <수험자 유의사항>에 기재된 방법대로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험생 당사자의 책임임을 알려 드립니다.
- 문제의 조판은 MS-Office 2010버전으로 설정되어 있으나 유익하지가 바랍니다.
- 시험을 완료한 수험자는 답안파일 전송이후 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴장합니다.

답안 작성요령

- 온라인 답안 작성 절차
수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료
- 문제는 총 4단계, 즉 제1작업부터 제4작업까지 구성되어 있으며 반드시 제1작업부터 순서대로 작성하고 조건대로 작업하십시오.
- 모든 작업시트의 A열은 열 머리 '1'로, 나머지 열은 적당하게 조절하십시오.
- 모든 작업시트의 테두리는 <출력형태>와 같이 작업하십시오.
- 해당 작업권에서는 각각 제시된 조건에 따라 <출력형태>와 같이 작업하십시오.
- 답안 시트 이름은 "제1작업", "제2작업", "제3작업", "제4작업"이어야 하며 답안 시트 이외의 것은 삭제 처리됩니다.
- 각 시트를 파일로 나누어 작업해서 저장할 경우 실격 처리됩니다.

kpc The Insight KPC
한국생산성본부

[제2작업] 필터 및 서식 (80점)

제1작업 시트의 'B4:H12'영역을 복사하여 제2작업 시트의 'B2'셀부터 모두 붙여넣기를 한 후 다음의 조건과 같이 작업하십시오.

<조건>

- 고급필터 - 과정이 '과학'이면서, 신청인원(명)이 '30' 이상인 자료의 캠프명, 시작일, 기간, 신청인원(명), 비용(원) 데이터만 추출하십시오.
- 조건 위치 : 'B13'셀부터 입력하십시오.
- 복사 위치 : 'B18'셀부터 나타나도록 하십시오.
- 표 서식 - 고급필터의 결과표를 채우기 없음으로 설정한 후 '표 스타일 보통 2'의 서식을 적용하십시오.

[제3작업] 피벗 테이블 (80점)

제1작업 시트를 이용하여 제3작업 시트에 조건에 따라 <출력형태>와 같이 작업하십시오.

<조건>

- 시작일 및 과정별 캠프명의 개수와 신청인원(명)의 평균값을 구하십시오.
- 시작일을 그룹화하고, 레이블이 있는 셀 병합 및 가운데 맞춤으로 설정하십시오.
- 과정을 <출력형태>와 같이 정렬하고, 빈 셀은 '**'로 표시하십시오.
- 행의 총합계를 저우고, 나머지 사항은 <출력형태>에 맞게 작성하십시오.

<출력형태>

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								
34								
35								
36								
37								
38								
39								
40								
41								
42								
43								
44								
45								
46								
47								
48								
49								
50								

[제1작업] 표 서식 작성 및 값 계산 (240점)

다음은 '서진중학교 캠프 참가 현황'에 대한 자료이다. 자료를 입력하고 조건에 맞추어 작업하십시오.

<출력형태>

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									

<조건>

- 모든 데이터의 서식에는 글꼴(굴림, 11pt), 정렬은 숫자 및 회계 서식은 오른쪽 정렬, 나머지 서식은 가운데 정렬로 작성하며 예외적인 것은 <출력형태>를 참조하십시오.
- 제 목 ⇒ 각각형 도형과 바깥쪽 그림자 스타일(오른쪽)을 이용하여 작성하고 "서진중학교 캠프 참가 현황"을 입력한 후 다음 서식을 적용하십시오 (굴림-굴림, 24pt, 검정, 굵게, 채우기-노랑).
- 일의 열에 결재란을 작성하여 카메라 또는 그림복사 기능을 이용하여 붙이기 하십시오(단, 원본 삭제).
- 'B4:J4, G14, I14'영역은 '주황'으로 채우기 하십시오.
- 유효성 검사를 이용하여 'H14' 셀에 캠프명('C5:C12'영역)이 선택 표시되도록 하십시오.
- 셀 서식 ⇒ 'F5:F12'영역에 셀 서식을 이용하여 숫자 뒤에 '일'을 표시하십시오(예 : 3일).
- 'H5:H12'영역에 대해 '비용'으로 이름정의를 하십시오.

(1)~(6) 셀은 반드시 조건에 맞추어 값을 구하십시오(결과값을 직접 입력하면 해당 셀은 0점 처리됨).

- 장소 ⇒ 관리번호의 4번째 글자가 1이면 '경기도', 2이면 '대전', 3이면 '서울'로 구하십시오 (CHOOSE, MID 함수).
- 시작일 ⇒ 시작일의 월을 추출하여 '월'을 붙이십시오(MONTH 함수, & 연산자(예 : 2018-09-05 → 9일)).
- 과정 과정 신청인원(명) 평균 ⇒ 반올림하여 정수로 구하십시오, 조건은 입력데이터를 이용하십시오 (ROUND, DAVERAGE 함수(예 : 12.3 → 12)).
- 리더십 과정 수 ⇒ (COUNTIF 함수)
- 최저 비용(원) ⇒ 정의된 이름(비용)을 이용하여 구하십시오(MIN 함수).
- 기간 ⇒ 'H14' 셀에서 선택한 캠프명에 대한 기간을 구하십시오(VLOOKUP 함수).
- 조건부 서식을 이용하여 신청인원(명) 셀에 데이터 막대 스타일(녹색)을 최소값 및 최대값으로 적용하십시오.

[제4작업] 그래프 (100점)

제1작업 시트를 이용하여 조건에 따라 <출력형태>와 같이 작업하십시오.

<조건>

- 차트 종류 ⇒ <클러스터 막대형>으로 작업하십시오.
- 데이터 범위 ⇒ 제1작업 시트의 내용을 이용하여 작업하십시오.
- 위치 ⇒ "새 시트"로 이동하고, "제4작업"으로 시트 이름을 바꾸십시오.
- 차트 디자인 도구 ⇒ 레이아웃 3, 스타일 28을 선택하여 <출력형태>에 맞게 작업하십시오.
- 영역 서식 ⇒ 차트 : 글꼴(굴림, 11pt), 채우기 효과(절감-파랑 박엽지) 그림 : 채우기(흰색)
- 제목 서식 ⇒ 차트 제목 : 글꼴(굴림, 굵게, 20pt), 채우기(흰색), 테두리
- 서식 ⇒ 기간 계열의 차트 종류를 <표시 있는 막대선형>으로 변경한 후 보조 축으로 지정하십시오. 레이블 : 우주과학의 신청인원(명) 계열값을 표시하고, 위치는 <출력형태>와 같이 표시하십시오. 눈금선 : 선 스타일-파선 축 : <출력형태>를 참조하십시오.
- 범례 ⇒ 범례명을 변경하고, <출력형태>를 참조하십시오.
- 도형 ⇒ '모서리가 둥근 사각형' 설명선 후 <출력형태>와 같이 내용을 입력하십시오.
- 나머지 사항은 <출력형태>에 맞게 작성하십시오.

<출력형태>



주의 : 시트명 순서가 차례대로 "제1작업", "제2작업", "제3작업", "제4작업"이 되도록 함 것.