

방과후학교 프로그램 지도계획(안)

프로그램명		컴퓨터		지도강사	최영선	(인)
대상		1교시 (3~6)학년 (15)명		지도시수	96 시간	
지도기간		2025. 3. 4. - 2026. 2. 28.(96 차시 예정)				
지도목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.				
차시별 지도 계획						
월	주	차시	주 제	학습 내용		비고
3	1	1	슬라이드 크기 설정하기	슬라이드 레이아웃 지정하기, 페이지 설정하기		자격증
		2	자연스럽게 벽 튕기기	오브젝트가 마우스를 따라 다니게 하기		코딩 교육
	2	3	도형 채우기	도형에 그라데이션 효과 적용하기, 도형에 질감 효과 적용하기		자격증
		4	블록 깨기 게임 만들기	변수를 이용해 게임의 횟수 제한하기		코딩 교육
	3	5	슬라이드 마스터 지정하기	슬라이드 마스터 지정하기		자격증
		6	장면의 일부만 보이기	여러 개의 오브젝트로 그림자 효과 표현하기		코딩 교육
	4	7	즐거운 코딩 1	다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기		자격증
		8	멧돼지 사냥 게임 만들기	조건에 맞으면 복제본을 삭제하기		코딩 교육
4	1	9	표 만들기	예제를 이용하여 표 삽입하기		자격증
		10	변수를 이용한 게임 만들기	조건에 맞는 동안 반복 동작을 실행하기		코딩 교육
	2	11	차트 만들기	차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기		자격증
		12	가위 바위 보 게임 만들기	게임을 처음부터 다시 시작하기		코딩 교육
	3	13	워드 아트 만들기	워드 아트 삽입하기		자격증
		14	입체감 있는 움직임 만들기	배경이 위에서 아래로 이동하도록 만들기		코딩 교육
	4	15	모의고사 1회	조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		16	자동차 운전 게임 만들기	텍스트를 더해 말을 하기		코딩 교육
5	1	17	모의고사 1회	조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		18	게임 캐릭터 선택하기	오브젝트 크기를 변경해 효과를 주기		코딩 교육
	2	19	모의고사 2회	조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		20	행성 피하기 게임 만들기	게임 종료 애니메이션을 만들기		코딩 교육
	3	21	모의고사 2회	조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		22	바운스 볼 만들기	자연스럽게 공이 튕기는 모양 만들기		코딩 교육
	4	23	모의고사 3회	조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		24	별 먹기 바운스볼 만들기	장면이 끝나면 다음 장면으로 넘어가기		코딩 교육
6	1	25	모의고사 3회	조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		26	생명 바 만들기	봇 꾸러미를 활용해 색을 표현하기		코딩 교육
	2	27	모의고사 4회	조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		28	자동차 부수기 게임 만들기	글상자 오브젝트에 초시계의 초를 글자로 표현하기		코딩 교육
	3	29	모의고사 4회	조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기		자격증
		30	2인용 게임 만들기	게임을 시작하기 위해 카운트다운을 만들기		코딩 교육
	4	31	모의고사 5회	조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기		자격증
		32	고흐의 캔버스	[봇]의 그리기 블록을 활용하여 그림판을 만들어 보기		코딩 교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
7	1	33	모의고사 5회	조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기	자격증
		34	이동하면서 방향 움직이기	마우스를 클릭할 때마다 미사일 발사하기	코딩교육
	2	35	모의고사 6회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		36	우주 전쟁 게임 만들기	변수를 이용해 점수를 누적하기	코딩교육
	3	37	모의고사 7회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		38	오브젝트의 위치에 따라 배경 움직이기	오브젝트가 이동하면서 돌아다니는 RPG 게임 배경 만들기	코딩교육
	4	39	모의고사 8회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		40	RPG 게임 만들기	조건에 맞았을 때만 최종 아이템을 획득할 수 있도록 만들기	코딩교육
8	1	41	모의고사 9회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		42	자동으로 계단 만들기	지정한 위치에 오브젝트가 복제되도록 하기	코딩교육
	2	43	모의고사 10회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		44	보석 모으기 게임 만들기	복제본과 오브젝트가 닿았는지에 따라 복제본을 삭제하기	코딩교육
	3	45	기출문제 1회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		46	몬스터 포트리스 게임 만들기	오브젝트의 이동 방향을 오브젝트의 이동 각도로 변환하기	코딩교육
	4	47	기출문제 2회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		48	게임 결과 순위 구하기	리스트의 순서를 텍스트로 표시하기	코딩교육
9	1	49	기출문제 3회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		50	스크래치3.0시작하기	스크래치 화면 구성 알아보기/스크래치 맛보기	코딩교육
	2	51	기출문제 4회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		52	무대와 소품 디자인하기	무대만들기/스프라이트 만들기	코딩교육
	3	53	기출문제 5회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		54	시나리오 작성하기	스프라이트의 대화 만들기/시간에 따른 자연스러운 대화 만들기	코딩교육
10	1	55	기본 문서 작성하기	편집 용지 설정하기, 파일 저장하기	자격증
		56	신기한 마술대회	무대의 배경 및 스프라이트의 모양 추가하기	코딩교육
	2	57	특수 문자 입력하기	특수 문자 입력하기, 자동 번호 매기기 기능 해제	자격증
		58	자동차 운전하기	특정키를 눌러 자동차 이동하기	코딩교육
	3	59	한자 입력하기	한자 입력하기, 교정 부호 이해하기	자격증
		60	버튼으로 자동차 조정	자동차가 움직이도록 버튼 만들기	코딩교육
	4	61	글자 모양/문단 모양	글자 모양 설정하기, 문단 모양 설정하기	자격증
		62	길따라가는 자동차	자동차 트랙을 따라 이동하기	코딩교육
	5	63	글맵시 삽입하기	글맵시 삽입하기, 편집하기	자격증
		64	자동차 운전게임	트랙을 벗어나면 움직이지 않도록 자동차 조작하기	코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
11	1	65	머리말 삽입하기	머리말 삽입하여 문서 작성하기	자격증
		66	쥐와 고양이 만들기	마우스 따라 다니기/쥐를 따라다니는 고양이 만들기	코딩 교육
	2	67	쪽 번호 매기기	문서를 작성하여 쪽 번호를 매기기	자격증
		68	고양이 톨의 공잡기 놀이	임의의 위치에 공 표시하기	코딩 교육
	3	69	글상자 만들기	글상자 만들기, 글상자에 개체 속성 설정하기	자격증
		70	치즈 먹는 쥐와 쫓는 고양이	마음대로 움직이는 쥐 만들기	코딩 교육
	4	71	다단 만들기	구역 나누기, 다단 설정하기	자격증
		72	통과 제리 게임만들기	고양이와 치즈 만들기/마우스로 움직이는 쥐 만들기	코딩 교육
12	1	73	표 만들기	표 만들기, 표 편집하기	자격증
		74	나만의 그림그리기	마우스를 따라 그림 그리기	코딩 교육
	2	75	차트 만들기	차트 만들기, 차트 편집하기	자격증
		76	나만의 스탬프 도장찍기	스탬프 도장 이미지 목록 만들기	코딩 교육
	3	77	모의고사 1회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		78	연필과 지우개 만들기	모양 중심 설정하기/연필과 지우개 사용하기	코딩 교육
	4	79	모의고사 2회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		80	그림판 만들기	펜 색 및 펜 두께 지정하기	코딩 교육
1	1	81	모의고사 3회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		82	피아노 연주하기	음계와 박자 연결하기/건반의 동작 만들기	코딩 교육
	2	83	모의고사 4회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		84	드럼 연주하기	드럼 소리 연결하기 소리 파일 등록하고 연주하기	코딩 교육
	3	85	모의고사 5회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		86	드럼 연주 녹음하기	키를 눌러 드럼 모양 변경하기	코딩 교육
	4	87	모의고사 6회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		88	음악에 맞춰 춤추기	선곡에 따른 배경과 음악 연주하기	코딩 교육
2	1	89	모의고사 7회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		90	하늘에서 음식이 내리면	떨어지는 과일 만들기/움직이는 원숭이 만들기	코딩 교육
	2	91	모의고사 8회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		92	떨어지는 똥 피하기	고양이 조작 및 방어막 만들기	코딩 교육
	3	93	모의고사 9회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		94	우주전쟁 게임 만들기1	쌍대포 및 쌍대포 총알 설정하기	코딩 교육
	4	95	모의고사 10회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		96	우주전쟁 게임만들기2	점수 누적 및 시간 체크 타이머 만들기	코딩 교육

방과후학교 프로그램 지도계획(안)

프로그램명			컴퓨터		지도강사		최영선		(인)	
대상			2교시 (3~6)학년 (10)명			지도시수		96 시간		
지도기간			2025. 3. 4. - 2026. 2. 28.(96 차시 예정)							
지도목표			초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.							
차시별 지도 계획										
월	주	차시	주 제		학습 내용				비고	
3	1	1	슬라이드 크기 설정하기		슬라이드 레이아웃 지정하기, 페이지 설정하기				자격증	
		2	자연스럽게 벽 튕기기		오브젝트가 마우스를 따라 다니게 하기				코딩 교육	
	2	3	도형 채우기		도형에 그라데이션 효과 적용하기, 도형에 질감 효과 적용하기				자격증	
		4	블록 깨기 게임 만들기		변수를 이용해 게임의 횟수 제한하기				코딩 교육	
	3	5	슬라이드 마스터 지정하기		슬라이드 마스터 지정하기				자격증	
		6	장면의 일부만 보이기		여러 개의 오브젝트로 그림자 효과 표현하기				코딩 교육	
	4	7	즐거운 코딩 1		다음의 조건을 이용해 코딩을 완성해 보기				자격증	
		8	멧돼지 사냥 게임 만들기		조건에 맞으면 복제본을 삭제하기				코딩 교육	
4	1	9	표 만들기		예제를 이용하여 표 삽입하기				자격증	
		10	변수를 이용한 게임 만들기		조건에 맞는 동안 반복 동작을 실행하기				코딩 교육	
	2	11	차트 만들기		차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기				자격증	
		12	가위 바위 보 게임 만들기		게임을 처음부터 다시 시작하기				코딩 교육	
	3	13	워드 아트 만들기		워드 아트 삽입하기				자격증	
		14	입체감 있는 움직임 만들기		배경이 위에서 아래로 이동하도록 만들기				코딩 교육	
	4	15	모의고사 1회		조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기				자격증	
		16	자동차 운전 게임 만들기		텍스트를 더해 말을 하기				코딩 교육	
5	1	17	모의고사 1회		조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기				자격증	
		18	게임 캐릭터 선택하기		오브젝트 크기를 변경해 효과를 주기				코딩 교육	
	2	19	모의고사 2회		조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기				자격증	
		20	행성 피하기 게임 만들기		게임 종료 애니메이션을 만들기				코딩 교육	
	3	21	모의고사 2회		조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기				자격증	
		22	바운스 볼 만들기		자연스럽게 공이 튕기는 모양 만들기				코딩 교육	
	4	23	모의고사 3회		조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기				자격증	
		24	별 먹기 바운스볼 만들기		장면이 끝나면 다음 장면으로 넘어가기				코딩 교육	
6	1	25	모의고사 3회		조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기				자격증	
		26	생명 바 만들기		봇 꾸러미를 활용해 색을 표현하기				코딩 교육	
	2	27	모의고사 4회		조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기				자격증	
		28	자동차 부수기 게임 만들기		글상자 오브젝트에 초시계의 초를 글자로 표현하기				코딩 교육	
	3	29	모의고사 4회		조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기				자격증	
		30	2인용 게임 만들기		게임을 시작하기 위해 카운트다운을 만들기				코딩 교육	
	4	31	모의고사 5회		조건을 이용하여 슬라이드 1,2번 작성하여 보기				자격증	
		32	고흐의 캔버스		[봇]의 그리기 블록을 활용하여 그림판을 만들어 보기				코딩 교육	

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
7	1	33	모의고사 5회	조건을 이용하여 슬라이드 3,4번 작성하여 보기	자격증
		34	이동하면서 방향 움직이기	마우스를 클릭할 때마다 미사일 발사하기	코딩교육
	2	35	모의고사 6회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		36	우주 전쟁 게임 만들기	변수를 이용해 점수를 누적하기	코딩교육
	3	37	모의고사 7회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		38	오브젝트의 위치에 따라 배경 움직이기	오브젝트가 이동하면서 돌아다니는 RPG 게임 배경 만들기	코딩교육
	4	39	모의고사 8회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		40	RPG 게임 만들기	조건에 맞았을 때만 최종 아이템을 획득할 수 있도록 만들기	코딩교육
8	1	41	모의고사 9회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		42	자동으로 계단 만들기	지정한 위치에 오브젝트가 복제되도록 하기	코딩교육
	2	43	모의고사 10회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		44	보석 모으기 게임 만들기	복제본과 오브젝트가 닿았는지에 따라 복제본을 삭제하기	코딩교육
	3	45	기출문제 1회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		46	몬스터 포트리스 게임 만들기	오브젝트의 이동 방향을 오브젝트의 이동 각도로 변환하기	코딩교육
	4	47	기출문제 2회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		48	게임 결과 순위 구하기	리스트의 순서를 텍스트로 표시하기	코딩교육
9	1	49	기출문제 3회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		50	스크래치3.0시작하기	스크래치 화면 구성 알아보기/스크래치 맛보기	코딩교육
	2	51	기출문제 4회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		52	무대와 소품 디자인하기	무대만들기/스프라이트 만들기	코딩교육
	3	53	기출문제 5회	조건을 이용하여 슬라이드 4개 작성하여 보기	자격증
		54	시나리오 작성하기	스프라이트의 대화 만들기/시간에 따른 자연스러운 대화 만들기	코딩교육
10	1	55	기본 문서 작성하기	편집 용지 설정하기, 파일 저장하기	자격증
		56	신기한 마술대회	무대의 배경 및 스프라이트의 모양 추가하기	코딩교육
	2	57	특수 문자 입력하기	특수 문자 입력하기, 자동 번호 매기기 기능 해제	자격증
		58	자동차 운전하기	특정키를 눌러 자동차 이동하기	코딩교육
	3	59	한자 입력하기	한자 입력하기, 교정 부호 이해하기	자격증
		60	버튼으로 자동차 조정	자동차가 움직이도록 버튼 만들기	코딩교육
	4	61	글자 모양/문단 모양	글자 모양 설정하기, 문단 모양 설정하기	자격증
		62	길따라가는 자동차	자동차 트랙을 따라 이동하기	코딩교육
	5	63	글맵시 삽입하기	글맵시 삽입하기, 편집하기	자격증
		64	자동차 운전게임	트랙을 벗어나면 움직이지 않도록 자동차 조작하기	코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차 시	주 제	학 습 내 용	비 고
11	1	65	머리말 삽입하기	머리말 삽입하여 문서 작성하기	자격증
		66	쥐와 고양이 만들기	마우스 따라 다니기/쥐를 따라다니는 고양이 만들기	코딩 교육
	2	67	쪽 번호 매기기	문서를 작성하여 쪽 번호를 매기기	자격증
		68	고양이 톨의 공잡기 놀이	임의의 위치에 공 표시하기	코딩 교육
	3	69	글상자 만들기	글상자 만들기, 글상자에 개체 속성 설정하기	자격증
		70	치즈 먹는 쥐와 쫓는 고양이	마음대로 움직이는 쥐 만들기	코딩 교육
	4	71	다단 만들기	구역 나누기, 다단 설정하기	자격증
		72	통과 제리 게임만들기	고양이와 치즈 만들기/마우스로 움직이는 쥐 만들기	코딩 교육
12	1	73	표 만들기	표 만들기, 표 편집하기	자격증
		74	나만의 그림그리기	마우스를 따라 그림 그리기	코딩 교육
	2	75	차트 만들기	차트 만들기, 차트 편집하기	자격증
		76	나만의 스탬프 도장찍기	스탬프 도장 이미지 목록 만들기	코딩 교육
	3	77	모의고사 1회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		78	연필과 지우개 만들기	모양 중심 설정하기/연필과 지우개 사용하기	코딩 교육
	4	79	모의고사 2회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		80	그림판 만들기	펜 색 및 펜 두께 지정하기	코딩 교육
1	1	81	모의고사 3회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		82	피아노 연주하기	음계와 박자 연결하기/건반의 동작 만들기	코딩 교육
	2	83	모의고사 4회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		84	드럼 연주하기	드럼 소리 연결하기 소리 파일 등록하고 연주하기	코딩 교육
	3	85	모의고사 5회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		86	드럼 연주 녹음하기	키를 눌러 드럼 모양 변경하기	코딩 교육
	4	87	모의고사 6회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		88	음악에 맞춰 춤추기	선곡에 따른 배경과 음악 연주하기	코딩 교육
2	1	89	모의고사 7회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		90	하늘에서 음식이 내리면	떨어지는 과일 만들기/움직이는 원숭이 만들기	코딩 교육
	2	91	모의고사 8회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		92	떨어지는 똥 피하기	고양이 조작 및 방어막 만들기	코딩 교육
	3	93	모의고사 9회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		94	우주전쟁 게임 만들기1	쌍대포 및 쌍대포 총알 설정하기	코딩 교육
	4	95	모의고사 10회	첨부된 문제를 조건을 적용하여 문서를 작성하시오	자격증
		96	우주전쟁 게임만들기2	점수 누적 및 시간 체크 타이머 만들기	코딩 교육

방과후학교 프로그램 지도계획(안)

프로그램명			컴퓨터부		지도강사	최영선	(인)
대상			3교시 (1~6)학년 (15)명		지도시수	96 시간	
지도기간			2025. 3. 4. - 2026. 2. 28.(96 차시 예정)				
지도목표			컴퓨터 기본 기능을 쉽게 따라 하면서 흥미 있게 공부 할 수 있다.				
차시별 지도 계획							
월	주	차시	주 제	학습 내용			비고
3	1	1	‘닭’과 공룡의 부활	슬라이드에 입력된 글자를 수정한다.			파워포인트
		2	스티커로 야옹이에게 간식을 줘요	야옹이가 이동해야 하는 방향을 이해할 수 있습니다.			코딩교육
	2	3	‘강아지’가 표현하는 꼬리 언어	조절점을 이용하여 이미지의 크기를 변경한다.			파워포인트
		4	엔트리로 준비물을 챙겨요	엔트리봇이 오른쪽 아래로 움직이도록 블록을 조립할 수 있습니다.			코딩교육
	3	5	썰매를 끄는 루돌프 ‘순록’	노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시킨다.			파워포인트
		6	스티커로 옷을 입어요	반복 명령이 무엇을 의미하는지 이해할 수 있습니다.			코딩교육
	4	7	사막의 상징 ‘낙타’	슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경한다.			파워포인트
		8	엔트리로 책가방을 메요	반복 블록을 사용하여 명령을 반복 실행할 수 있습니다. 반복 블록을 여러 개 사용할 수 있습니다.			코딩교육
4	1	9	‘꼬끼리’의 코가 길어진 이유	복사한 그림을 [슬라이드 1]에 붙여넣는다.			파워포인트
		10	스티커로 학교에 가요	좌회전과 우회전 명령으로 자동차가 바라보는 방향을 바꿀 수 있습니다.			코딩교육
	2	11	‘조개’가 진주를 만드는 방법	원형 도형에 애니메이션-바람개비를 지정한다.			파워포인트
		12	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	우 회전과 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전시킬 수 있습니다.			코딩교육
	3	13	‘토끼’에 대한 오해와 진실	토끼의 입 모양 도형을 굵셈 기호를 변경한다.			파워포인트
		14	스티커로 학교에 도착해요	학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명할 수 있습니다.			코딩교육
	4	15	이만큼 배웠어요!	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다.			파워포인트
		16	엔트리로 교문에 들어가요	오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 오른쪽/왼쪽으로 이동시킬 수 있습니다.			코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
5	1	17	성별이 바뀌는 '물고기, 한동그리'	슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경한다.	파워포인트
		18	스티커로 친구들에게 나를 소개해요	나의 희망 직업을 그리고 꿈을 이루기 위해 어떻게 해야 하는지 설 명할 수 있습니다.	코딩교육
	2	19	'고양이'가 싫어하는 냄새	숨겨진 개체가 화면에 보이도록 설정을 변경한다.	파워포인트
		20	엔트리로 친구들에게 나를 소개해요	실행화면에 엔트리봇 오브젝트와 배경 오브젝트를 추 가할 수 있습니다.	코딩교육
	3	21	'얼룩말'에게 그려진 얼룩무늬	열기구 모양에서 손잡이 부분의 도형에 패턴을 채운 다.	파워포인트
		22	다른 그림과 숨은 그림을 찾아요	서로 다른 부분에 스티커를 붙여서 그림을 같게 만 들 수 있습니다.	코딩교육
	4	23	'장수말벌', '장수풍뎅이', '장수하늘소'	온라인에서 제공하는 그림을 삽입한다.	파워포인트
		24	엔트리로 숨은 그림을 찾아요	오브젝트가 실행화면에서 사라지게 할 수 있습니다.	코딩교육
6	1	25	괴짜 포유류 '오리너구리'	텍스트를 블록으로 지정한 후 목록 수준을 변경한 다.	파워포인트
		26	악기 맞추기 게임을 해요	악기 소리를 듣고 어떤 악기인지 맞힐 수 있습니다.	코딩교육
	2	27	물을 마시지 않는 '코알라'	병합된 도형을 이용하여 코알라 귀를 완성한다.	파워포인트
		28	엔트리로 피아노를 연주해요	피아노 건반을 클릭하면 그 건반의 소리가 재생되게 할 수 있습니다.	코딩교육
	3	29	'거북'은 정말 느릴까?	열 개수와 행 개수를 입력하여 표를 삽입한다.	파워포인트
		30	스티커와 점 잇기로 예쁘게 그림 그려요	빈 숫자를 찾아 정확한 위치에 스티커를 붙일 수 있 습니다. 숫자가 적힌 점을 순서대로 연결할 수 있습니다.	코딩교육
	4	31	이만큼 배웠어요!	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다.	파워포인트
		32	엔트리로 알록달록 예쁘게 색칠해요	마우스를 클릭한 상태에서 그려지게 할 수 있습니 다.	코딩교육
7	1	33	남극에는 '펭귄', 북극에는 '곰'	퍼즐 형태로 분리된 각각의 개체를 확인한다.	파워포인트
		34	스티커와 점으로 픽셀 아트를 만들어요	색연필이나 사인펜으로 약속한 대로 색을 칠하여 그 림을 완성할 수 있습니다.	코딩교육
	2	35	귀여운 '햄스터'의 특징	내용이 입력된 텍스트 상자를 스마트아트 형태로 변 경한다.	파워포인트
		36	엔트리로 픽셀 아트를 만들어요	스페이스 키를 누를 때마다 색이 다른 다음 모양을 바꿀 수 있습니다.	코딩교육
	3	37	'원숭이' 엉덩이는 빨개	남자아이 사진을 삽입한 후 배경을 제거한다.	파워포인트
		38	스티커로 퍼즐 맞추기 놀이해요	파워포인트에서 퍼즐 조각을 회전시키고 재배치하여 그림을 완성할 수 있습니다.	코딩교육
	4	39	캥거루' 아기주머니와 이름의 비밀	슬라이드 쇼 형식을 대화형 자동 진행으로 변경한 다.	파워포인트
		40	엔트리로 퍼즐 맞추기 놀이해요	퍼즐 조각을 맞춰서 그림을 완성할 수 있습니다.	코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학습 내용	비고
8	1	41	점프의 왕 ‘돌고래’	돌고래 그림의 크기와 위치를 변경한 후 ‘올라오기’ 애니메이션을 지정한다.	파워포인트
		42	파워포인트로 재미있게 칠교놀이해요	칠교놀이 조각을 좌우 대칭시켜서 원하는 모양을 만들 수 있습니다.	코딩교육
	2	43	생김새가 다른 ‘여우’	슬라이드 마스터를 이용하여 배경 서식을 ‘입체복’으로 변경한다.	파워포인트
		44	엔트리로 재미있게 칠교놀이해요	칠교놀이 조각을 드래그하면 마우스 포인터 위치로 이동시킬 수 있습니다.	코딩교육
	3	45	‘나무늘보’가 야생에서 사는 법	게임 단추(게임 방법, 게임시작, START 등)에 하이퍼링크를 적용한다.	파워포인트
		46	스티커로 세계 여행을 떠나요	세계 여러 나라의 주요 특징을 이해할 수 있습니다.	코딩교육
	4	47	이만큼 배웠어요!	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다.	파워포인트
		48	엔트리로 수도 맞추기 놀이를 해요	미리캔버스 요소와 텍스트 스타일을 이용하여 장면 첫 페이지를 디자인합니다.	코딩교육
9	1	49	중국의 굴욕적인 역사 ‘탕수육’	<Enter>와 <SpaceBar>를 이용하여 문서 편집하기	한글
		50	스크래치3.0	스크래치의 전체적인 구성 알아보기	코딩교육
	2	51	신이 내린 열매 ‘커피’	입력된 텍스트의 글꼴 서식(글꼴, 크기 등)을 변경하기	한글
		52	반가워!	내가 원하는 스프라이트를 가져오기	코딩교육
	3	53	약으로 이용되던 ‘탕후루’	그림 개체의 크기를 조절하고 회전하기 문서에 입력된 그림을 복사하기	한글
		54	무대 꾸미기	내가 원하는 배경을 가져와서 무대꾸미기	코딩교육
	4	55	떡을 깨물어 왕을 뱉는다?	표 안의 채우기와 테두리를 변경하기	한글
		56	움직이는 고양이	여러 블록을 조립하는 방법 알아보기	코딩교육
10	1	57	월급 대신 ‘소금’	글맵시 삽입하기 글맵시의 속성 변경하기	한글
		58	마법의 주문	스프라이트가 정해진 시간 동안 말을 하는 방법에 대해 알아보기	코딩교육
	2	59	김씨가 만들어 탄생한 ‘김’	빠들빠들한 글상자 맞추기 글상자 서식 변경하기	한글
		60	마법사의 순간이동	무대의 배경을 정해진 순서가 아닌 무작위로 바꾸는 방법 알아보기	코딩교육
	3	61	햇김에 탄생한 ‘감자칩’	개체를 풀고 일정한 간격을 떨어뜨리기	한글
		62	유령 잡기	스프라이트를 클릭했을 때 스프라이트가 움직이는 방법 알아보기	코딩교육
	4	63	이만큼 배웠어요	1~7차시까지 학습한 내용을 평간(객관식 및 주관식)	한글
		64	우주로 간 멍멍이	키보드의 화살표나 스페이스를 눌렀을 때 스프라이트를 움직이게 하는 방법에 대해 알아보기	코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
11	1	65	납작하고 둥근 빵 ‘피자’	피자 그림 삽입하기 그림에서 필요한 부분만 잘라내기	한글
		66	공연장 만들기	계속 반복되는 무한 반복하기 블록으로 공연장의 반짝이는 조명과 춤추는 사람 표현하기	코딩교육
	2	67	실패한 디저트 ‘브라우니’	브라우니 그림 삽입하기 삽입된 그림 편집(간편 보정, 투명 효과)하기	한글
		68	공룡의 생일파티	생일을 맞이한 공룡 친구를 위해 반복적으로 모양을 바꾸면서 춤추는 공룡을 표현해보기	코딩교육
	3	69	누구에게나 공평한 ‘바게트’	그림을 삽입한 후 글자처럼 취급하기 그림을 삽입한 후 텍스트와 어울리게 배치하기	한글
		70	술래 정하기	스프라이트가 무엇을 물어보면 대답을 입력하고 활용하는 방법에 대해 알아보기	코딩교육
	4	71	환자를 위한 건강식 ‘시리얼’	문서의 구역을 다섯 구역으로 나누기 각각의 구역에 배경을 채우기	한글
		72	동물농장	무한 반복하기 블록으로 쉬지 않고 계속 움직이는 동물들을 표현해 보기	코딩교육
12	1	73	‘라면’의 역사 속으로	특정 단어를 한자로 바꾸기 특정 단어에 강조점 추가하기	한글
		74	음악 콘서트	소리를 재생하는 방법과 난수를 이용하여 악기의 소리를 무작위로 연주하는 방법	코딩교육
	2	75	신에게 바치던 제사 음식 ‘케이크’	표 안쪽 셀에 색 채우기 표의 테두리를 지우기	한글
		76	물고기 악기	확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 음악기능에 대해 알아보기	코딩교육
	3	77	어린 꼬마가 개발한 ‘아이스바’	직사각형 도형을 삽입하기 도형의 속성(선, 면 색, 무늬 색, 무늬 모양 등)을 변경하기	한글
		78	반짝이는 은하수	스프라이트를 복제하는 방법과 복제된 스프라이트에 코딩하는 방법 알아보기	코딩교육
	4	79	이만큼 배웠어요	9~15차시까지 학습한 내용을 평간(객관식 및 주관식)	한글
		80	그림도장 카드 만들기	확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 펜 기능에 대해 알아보기	코딩교육

차시별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
1	1	81	곰보 아줌마의 요리 ‘마파두부’	인터넷을 이용하여 마파두부 검색하기 스크린 샷 기능을 이용하여 검색한 이미지 가져오기	한글
		82	종이에 그림 그리기	펜을 이용하여 그림을 그리는 방법에 대해 알아보기	코딩교육
	2	83	비굴하지 않은 ‘굴비’	글자 겹치기 기능으로 문양 만들기 글자 겹치기로 만든 문양을 복사 및 붙여넣기	한글
		84	촉구하는 강아지	키보드의 상하좌우 방향키를 이용하여 스프라이트가 움직이는 방법 알아보기	코딩교육
	3	85	추위를 따뜻하게 녹여주는 ‘퐁듀’	특정 텍스트에 이미 완성된 스타일 적용하기 여러 가지 서식을 적용한 스타일 만들기	한글
		86	거미줄 타기	스프라이트를 직접 그리는 방법 알아보기	코딩교육
	4	87	가운데 구멍이 뚫린 ‘도넛’	특정 문단에 문단 번호 지정하기 문서를 쪽 맞춤 및 두 쪽보기로 변경하기	한글
		88	생일맞히기	두 개의 숫자를 비교하여 같은 숫자인지 판단하는 비교 연산 알아보기	코딩교육
2	1	89	아이스크림 상표 이름의 비밀	서식 없는 기본 글맵시 삽입하기 글맵시의 서식(선, 채우기, 글맵시 모양 등) 변경하 기	한글
		90	단어게임	타이머로 정한 시간이 넘었는지 비교 연산 확인방법 알아보기	코딩교육
	2	91	인증차별로 만들어진 ‘프라이드 치킨’	가로 글상자를 삽입한 후 테스트 입력하기 텍스트 상자의 속성(선, 채우기 등) 변경하기	한글
		92	행성을 찾아라	X와Y의 좌표개념과 좌표 표시 방법 알아보기	코딩교육
	3	93	샌드위치와 ‘햄버거’ 구분하기	특정 페이지에 책갈피 삽입하기 특정 이미지에 하이퍼링크 삽입하기	한글
		94	알 던지기	스프라이트가 방향을 바꿔서 움직이는 방법 알아보 기	코딩교육
	4	95	이만큼 배웠어요	17~23차시까지 학습한 내용을 평간(객관식 및 주관 식)	한글
		96	점프하는 공룡	숫자를 더하기, 빼기, 곱하기, 나누기 등을 할 수 있 는 변수 알아보기	코딩교육