

2020 연간컴퓨터11교육 계획

2020 방과후컴퓨터11부

2020년 1월 8일

임 보 라

방과후학교 (컴퓨터1)부 수업 운영 제안서

프로그램명	꾸러기		지도교사	임 보 라	임보라 (인)
대 상	1~2학년		주당 지도시간	4(시간)	
지도기간	2020. 03 .01.~ 2021. 02. 28.				
지도목표	1. 1~2학년 과정에 맞는 지문을 이용하여 교과 과정 연계수업 및 타자 연습으로 자리를 익히고, 키보드의 글자를 정확히 칠 수 있다. 2. Windows의 그림판을 활용하여 자신만의 개성을 표현할 수 있다. 3. 파워포인트 2010을 활용하여 자유롭게 창의적인 슬라이드 만들기 4. 한글2010의 사용법을 익히고 활용할 수 있다.				
월별 차시별 지도 계획					
월	주	주제	학습 내용		비고
3	1	한컴타자	올바른 타자연습 및 키보드 익히기		
	2	슬라이드 만들기 슬라이드 레이아웃	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드를 만들고 글자를 입력 및 슬라이드 레이아웃 변경하기		
	3	슬라이드 텍스트 정렬 슬라이드 글머리기호	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드의 텍스트를 정렬, 글머리 기호 삽입하기		
	4	슬라이드 번호 매기기 글자 복사하기	슬라이드에 번호 매기기 삽입하기 글자복사하기		
4	1	서식 복사하기 슬라이드 배경꾸미기	타자연습 , 이야기 그리기 서식복사하기, 슬라이드 배경 꾸미기		
	2	슬라이드 작성하기	타자연습 , 이야기 그리기 슬라이드 작성하기(배경꾸미기, 서식복사)		
	3	워드아트 삽입하기	타자연습 , 이야기 그리기 제목 텍스트를 워드아트로 바꾸기		
	4	슬라이드 서식 바꾸기	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드 서식바꾸기		
5	1	텍스트 상자에 글자입력	타자연습, 이야기 그리기 텍스트상자 이용하여 글자 입력하기		
	2	서식적용하기 소리파일 삽입하기	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드에 서식적용하기, 소리파일 삽입하기		
	3	슬라이드 쇼 지정하기 도형삽입 및 서식지정	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드 쇼 지정하기, 도형삽입하고 서식적용하기		
	4	도형 복사 및 이동하기 클립아트 삽입	타자연습, 이야기 그리기 도형 복사 및 이동하기, 클립아트 삽입하기		
6	1	개체 변경하기 도형그리기	타자연습, 이야기 그리기 개체 변경하기, 도형그리기		
	2	스마트아트 삽입하기	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드에 스마트아트 삽입하기		
	3	온라인 클립아트 삽입	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드에 온라인 클립아트 삽입하기		
	4	그림파일 삽입하기	타자연습, 이야기 그리기 그림파일로 슬라이드 배경 꾸미기		

월	주	주제	학습 내용	비고
7	1	도형꾸미기	타자연습, 이야기 그리기 도형으로 눈내리는 풍경 만들기	
	2	설명선 도형 삽입	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드에 설명선 도형 삽입하여 작성하기	
	3	글자입력 워드아트 제목 텍스트	타자연습, 이야기 그리기 글자입력, 워드아트로 제목 텍스트 입력	
	4	표를 삽입하고 내용입력	타자연습, 이야기 그리기 표를 삽입하고 내용 입력하기	
8	1	애니메이션 기능1	타자연습, 이야기 그리기 애니메이션 기능 사용방법 익히기	
	2	애니메이션 기능2	타자연습, 이야기 그리기 애니메이션 활용하기	
	3	애니메이션 기능3	타자연습, 이야기 그리기 슬라이드 쇼에서 애니메이션 사용하기	
	4	3차원 서식설정 슬라이드 쇼 지정	타자연습, 이야기 그리기 도형에 3차원 서식설정 및 슬라이드쇼 설정	
9	1	실습예제	타자연습, 이야기 그리기 실습예제 만들기	
	2	실습예제	타자연습, 이야기 그리기 실습예제 만들기	
	3	실습예제	타자연습, 이야기 그리기 실습예제 만들기	
	4	실습예제	타자연습, 이야기 그리기 실습예제 만들기	
10	1	한글 2010기능익히기 글자입력 및 수정하기	타자연습, 이야기 그리기 새로운 문서를 만들고 글자를 입력하고 수정하는 방법을 알아보기	
	2	특수문자 입력 한자 바꾸기	타자연습, 이야기 그리기 여러 가지 특수 기호 입력하기, 한자 바꾸기	
	3	블록설정 서식지정하기	타자연습, 이야기 그리기 블록설정하기, 여러 가지 서식지정하기	
	4	형광펜사용 문단정렬	타자연습, 이야기 그리기 글자에 형광펜적용, 문단정렬	

월	주	주제	학습 내용	비고
11	1	글자모양	타자연습, 이야기 그리기 글자모양 적용하여 문서 작성	
	2	문서마당	타자연습, 이야기 그리기 문서마당	
	3	그리기마당	타자연습, 이야기 그리기 그리기 마당	
	4	그림삽입	타자연습, 이야기 그리기 그림삽입 및 속성 바꾸기	
12	1	글자바꾸기 글상자 입력하기	타자연습, 이야기 그리기 글자바꾸기, 글상자 입력하기	
	2	도형그리기	타자연습, 이야기 그리기 도형그리기	
	3	다단	타자연습, 이야기 그리기 다단	
	4	글맵시	타자연습, 이야기 그리기 글맵시	
1	1	맞춤법 검사 사전 찾기	타자연습, 이야기 그리기 맞춤법 검사, 사전찾기	
	2	표작성1	타자연습, 이야기 그리기 표작성하기	
	3	표작성2	타자연습, 이야기 그리기 표 편집하기	
	4	표작성3	타자연습, 이야기 그리기 표 계산하기	

방과후학교 (컴퓨터1)부 수업 운영 제안서

프로그램명		ITQ-파워포인트	지도교사	임 보 라 임보라 (인)
대 상		3~6학년	주당 지도시간	4 (시간)
지도기간		2020. 03 .01.~ 2021. 02. 28.		
지도목표		파워포인트 2010기능을 익히고 ITQ파워포인트 자격증을 취득할 수 있도록 한다.		
월별 차시별 지도 계획				
월	주	주제	학습 내용	비고
3	1	파워포인트 개념 슬라이드 마스터	파워포인트 화면구성, 저장하기, 불러오기 슬라이드 마스터에 제목 도형 작성하기	
	2	슬라이드 마스터2	슬라이드 마스터에 로고 및 번호 삽입	
	3	슬라이드 표지 디자인	점편집 기능을 이용한 도형 모양 변경	
	4	슬라이드에 도형효과	슬라이드에 도형 효과 및 워드아트, 그림삽입	
4	1	목차 슬라이드1	도형을 이용하여 목차 만들기	
	2	목차 슬라이드2	하이퍼 링크 지정하기, 그림삽입(자르기 기능)	
	3	텍스트/동영상 슬라이드1	글머리 기호 지정하기, 문단서식	
	4	텍스트/동영상 슬라이드2	줄 간격 지정, 동영상 삽입	
5	1	표 슬라이드1	표 작성하기	
	2	표 슬라이드2	표 색 채우기 및 상단과 좌측 도형 그리기	
	3	차트 슬라이드1	차트 작성 및 편집하기	
	4	차트 슬라이드2	차트 위에 도형 작성하기	
6	1	도형슬라이드1	도형작성하기	
	2	도형슬라이드2	스마트아트 작성하기	
	3	도형슬라이드3	그룹지정 및 애니메이션 설정하기	
	4	도형슬라이드4	도형슬라이드 실습하기	

월	주	주제	학습 내용	비고
7	1	유형 모의고사 1	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	2	유형 모의고사 2	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	3	유형 모의고사 3	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	4	유형 모의고사 4	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
8	1	유형 모의고사 5	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	2	유형 모의고사 6	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	3	유형 모의고사 7	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	4	유형 모의고사 8	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
9	1	유형 모의고사 9	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	2	유형 모의고사 10	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	3	유형 모의고사 11	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	4	유형 모의고사 12	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
10	1	유형 모의고사 13	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	2	유형 모의고사 14	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	

월	주	주제	학습 내용	비고
10	3	유형 모의고사 15	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	4	유형 모의고사 16	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
11	1	유형 모의고사 17	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	2	유형 모의고사 18	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	3	유형 모의고사 19	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	4	유형 모의고사 20	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
12	1	최신기술 유형문제1	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	2	최신기술 유형문제2	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	3	최신기술 유형문제3	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	4	최신기술 유형문제4	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
1	1	최신기술 유형문제1	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	2	최신기술 유형문제2	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	3	최신기술 유형문제3	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	
	4	최신기술 유형문제4	1.표지 디자인 및 목차 슬라이드 작성하기 2.텍스트/동영상 슬라이드 및 표 슬라이드 작성 3. 차트슬라이드 및 도형 슬라이드 작성하기	

방과후학교 (컴퓨터1)부 수업 운영 제안서

프로그램명		ITQ-한글	지도교사	임 보 라	임보라 (인)
대 상		3~6학년	주당 지도시간	4 (시간)	
지도기간		2020. 03 .01.~ 2021. 02. 28.			
지도목표		한글 2010기능을 익히고 ITQ 한글 자격증을 취득할 수 있도록 한다.			
월별 차시별 지도 계획					
월	주	주제	학습 내용		비고
3	1	한글 2010개념 스타일 기능적용하기1	한글 2010화면구성 및 저장, 불러오기 스타일 기능 적용하기(글자모양, 문단모양)		
	2	스타일 기능 적용하기2	스타일 기능 적용하기(글자모양, 문단모양)		
	3	표 작성하기1	표 만들기(셀 배경색, 선모양, 계산식)		
	4	표 작성하기 2	표 작성하기(셀배경, 선모양, 캡션, 계산기능)		
4	1	차트 만들기1	표 작성 후 차트 만들기(서식과 배경 지정)		
	2	차트 만들기2	표 작성 후 차트 만들기(서식과 배경 지정)		
	3	수식입력하기1	수식편집기를 이용하여 문서 작성하기		
	4	수식입력하기2	수식편집기를 이용하여 문서 작성하기		
5	1	도형그리기1	그리기 도구 모음을 이용하여 그림그리기		
	2	도형그리기2	그리기 도구 모음을 이용하여 그림그리기		
	3	문서작성능력평가1	글자모양, 문단모양을 이용하여 문서 작성		
	4	문서작성능력평가2	문단번호와 표기능 이용하여 문서작성		
6	1	유형정복 모의고사1	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가		
	2	유형정복 모의고사2	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가		
	3	유형정복 모의고사3	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가		
	4	유형정복 모의고사4	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가		

월	주	주제	학습 내용	비고
7	1	유형정복 모의고사5	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	2	유형정복 모의고사6	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	3	유형정복 모의고사7	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	4	유형정복 모의고사8	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
8	1	유형정복 모의고사9	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	2	유형정복 모의고사10	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	3	유형정복 모의고사11	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	4	유형정복 모의고사12	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
9	1	유형정복 모의고사13	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	2	유형정복 모의고사14	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	3	유형정복 모의고사15	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	4	유형정복 모의고사16	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
10	1	유형정복 모의고사17	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	2	유형정복 모의고사18	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	3	유형정복 모의고사19	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	4	유형정복 모의고사20	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	

월	주	주제	학습 내용	비고
11	1	최신기출유형문제1	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	2	최신기출유형문제2	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	3	최신기출유형문제3	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	4	최신기출유형문제4	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
12	1	최신기출유형문제5	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	2	최신기출유형문제6	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	3	최신기출유형문제7	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	4	최신기출유형문제8	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
1	1	최신기출유형문제9	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	2	최신기출유형문제10	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	3	최신기출유형문제11	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	
	4	최신기출유형문제12	기능평가 1,2번작성(스타일과, 표, 차트) 기능평가 3,4번작성(수식편집기, 그리기도구) 문서작성능력평가	

방과후학교 (컴퓨터1)부 수업 운영 제안서

프로그램명		ITQ-엑셀	지도교사	임 보 라 임보라 (인)
대 상		4~6학년	주당 지도시간	4(시간)
지도기간		2020. 03 .01.~ 2021. 02. 28.		
지도목표		엑셀 2010기능을 익히고 ITQ 엑셀 자격증을 취득할 수 있도록 한다.		
월별 차시별 지도 계획				
월	주	주제	학습 내용	비고
3	1	엑셀 2010 개념 표서식 작성1	엑셀 2010 화면구성 및 저장, 불러오기 데이터 입력 및 도형을 이용한 제목작성	
	2	표 서식 작성2	그림 복사 기능 사용 및 셀 테두리/채우기색 유효성 검사 및 셀 서식 지정	
	3	표 서식 작성3,4	표 서식 작성 및 저장하기	
	4	값 계산 및 함수식1	함수의 기능 및 사용법 익히기	
4	1	값 계산 및 함수식2	함수의 기능 및 사용법 익히기	
	2	값 계산 및 함수식3	함수의 기능 및 사용법 익히기	
	3	필터 및 서식	고급 필터 및 자동필터 작성하기	
	4	중복 데이터 제거	중복데이터 제거 및 필터	
5	1	목표값 찾기 및 필터	목표값 찾기를 이용하여 고급필터 작성하기	
	2	피벗 테이블	피벗테이블 작성하기	
	3	정렬 및 부분합	정렬을 이용한 부분합 작성하기	
	4	차트1	차트 만들기	
6	1	차트2	차트 만들기	
	2	도형슬라이드	스마트아트 작성하기 그룹지정 및 애니메이션 설정하기	
	3	유형모의고사1	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합 그래프	
	4	유형모의고사2	표서식 작성 및 계산 중복 데이터 제거 및 필터, 정렬 및 부분합 그래프	

월	주	주제	학습 내용	비고
7	1	유형모의고사3	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	2	유형모의고사4	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합, 그래프	
	3	유형모의고사5	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	4	유형모의고사6	표서식 작성 및 계산 중복 데이터 제거 및 필터, 정렬 및 부분합 그래프	
8	1	유형모의고사7	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	2	유형모의고사8	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합, 그래프	
	3	유형모의고사9	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	4	유형모의고사10	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 정렬 및 부분합, 그래프	
9	1	유형모의고사11	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	2	유형모의고사12	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합 그래프	
	3	유형모의고사13	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	4	유형모의고사14	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합 그래프	
10	1	유형모의고사15	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	2	유형모의고사16	표서식 작성 및 계산 중복 데이터 제거 및 필터, 정렬 및 부분합 그래프	
	3	유형모의고사17	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	4	유형모의고사18	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합 그래프	

월	주	주제	학습 내용	비고
11	1	유형모의고사19	표서식 작성 및 계산 중복 데이터 제거 및 필터, 정렬 및 부분합 그래프	
	2	유형모의고사20	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합, 그래프	
	3	최신기출 유형문제1	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	4	최신기출 유형문제2	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합, 그래프	
12	1	최신기출 유형문제3	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	2	최신기출 유형문제4	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합, 그래프	
	3	최신기출 유형문제5	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	4	최신기출 유형문제6	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 정렬 및 부분합, 그래프	
1	1	최신기출 유형문제7	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	2	최신기출 유형문제8	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합 그래프	
	3	최신기출 유형문제9	표서식 작성 및 계산 필터 및 서식/ 피벗테이블/그래프	
	4	최신기출 유형문제10	표서식 작성 및 계산 목표값 찾기 및 필터/정렬 및 부분합 그래프	

방과후학교 (컴퓨터1)부 수업 운영 제안서

프로그램명	스크래치	지도교사	임보라	임보라 (인)
대 상	1~6학년	주당 지도시간	4시간)	
지도기간	2020. 03 .01.~ 2021. 02. 28.			
지도목표	알고리즘을 통해 논리적인 사고방식과 창의력을 키우며, 재미있는 프로그램을 만들고컴퓨터1 실력을 향상시킨다.			
월별 차시별 지도 계획				
월	주	주제	학습 내용	비고
3	1	스크래치 프로그램 살펴보기	스크래치 프로그램 다운받고 설치 , 저장된 파일 가져오기	
	2	말하는 고양이를 만들어요!	블록을 삽입하는 방법, 블록결합, 위치 바꾸기 대화 내용을 바꾸는 방법 알아보기	
	3	움직이는 스프라이트를 만들어요!	스프라이트 가져오기, 배경 스프라이트 바꾸기 방향키로 스프라이트 움직이기	
	4	점프 점프! 뛰어보아요!	위로 점프하는 스크립트 만들기 X,Y좌표를 이용하여 이동하는 방법 알아보기	
4	1	자연스럽게 걸어봐요!	방향키를 이용하여 걸어가는 스크립트 만들기 스크립트의 속도를 조절, 모양 바꾸기	
	2	피아노를 연주해요!	그림판에서 직접 스프라이트 만들기 음계와 악기 변환하기	
	3	재미있는 그래픽 효과로 만들어요.	그래픽 효과 적용하기, 그래픽 효과로 재미있는 움직임 만들기	
	4	고양이와 이야기를 해요!	조건에 따라 분기하는 스크립트 만들기, 대화를 입력받는 스크립트 만들기, 대화방법 알아보기	
5	1	로봇이 춤을 춰요!	벽에 닿으면 튕기는 동작 만들기, 그래픽 색상 효과를 바꾸기, 스크립트 복사하기	
	2	물고기가 마우스를 따라다녀요!	마우스 포인터를 따라다니는 스크립트 만들기 난수를 이용하여 움직임 만들기, 동작 만들기	
	3	미로찾기 게임을 만들어요!	미로 게임의 원리 알아보기, 팩맨이 움직이는 원리 알아보기	
	4	악보를 연주해요!	음계를 이용하여 악보 연주하기, 악기를 바꾸고 음 길이 바꾸기, 돌림노래 연주하기	
6	1	신나는 과학 실험을 해요.	스크래치를 이용하여 과학실험하기, 변수를 사용하기	
	2	블록을 움직이는 게임을 만들어요.	블록을 움직이는 방법 알아보기, 랜덤으로 움직이는 공 만들기, 게임이 종료되도록 만들기	
	3	이미지 슬라이드 만들기	이미지가 자동으로 바뀌는 슬라이드 만들기 버튼을 클릭하여 이미지가 바뀌도록 만들기	
	4	그래픽 효과로 별을 움직여요.	펜의 기능을 이용하여 그래픽 효과 적용하기 난수와 제곱근을 이용하여 그리기 스프라이트를 따라 움직이는 화살표 만들기	

월	주	주제	학습 내용	비고
7	1	원숭이에게 모자를 선물해요!	좌표를 이용하여 스프라이트를 배치하기 스프라이트 위치를 초기화하는 방법 알아보기	
	2	신나게 공을 굴려요!	변수를 이용하여 시간을 측정하는 방법 알아보기, 경우에 따라 속도를 제어하는 방법 알아보기	
	3	하늘에서 공이 떨어져요!	비행기에서 공을 떨어뜨리는 게임 만들기 받은 횟수를 카운트하는 방법 알아보기	
	4	누가 더 빠를까!	난수로 무작위로 달리는 속도를 결정하는 방법 알아보기, 방송하기를 이용하여 달리기 게임 만들기	
8	1	나만의 유익 플레이어 만들기	음악 파일을 재생하는 플레이어 만들기 음악 파일을 제어하는 방법 알아보기	
	2	스크롤 화면을 만들어요.	X좌표를 이용한 스크롤 만들기 캐릭터를 움직여 화면 스크롤 하기	
	3	스크래치로 그림을 그려요.	펜 기능을 이용하는 방법 알아보기 변수를 이용하여 펜을 조절하는 방법 알아보기	
	4	마이크를 이용하여 움직여요!	외부 센서 장치를 이용하는 방법 알아보기 마이크를 이용하여 스프라이트를 조절하기	
9	1	스크래치 화면구성 무대와 스프라이트	스크래치 세부 영역의 구성 알아보기 배경 라이브러리 이용하여 무대꾸미기 스프라이트 추가, 명령을 블록 이용하여 코딩	
	2	동작 팔레트 활용하기	동작 팔레트 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기,	
	3	이벤트 팔레트 활용하기	팔레트의 명령 블록 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기	
	4	형태 팔레트 활용하기	형태 팔레트의 명령 블록 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기	
10	1	소리 팔레트 활용하기	소리 팔레트의 명령 블록 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기	
	2	제어 팔레트 활용하기	제어 팔레트의 명령 블록 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기	
	3	관찰 팔레트 활용하기	관찰 팔레트의 명령 블록 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기	
	4	연산 팔레트 활용하기	연산 팔레트의 명령 블록 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기	

월	주	주제	학습 내용	비고
11	1	데이터 팔레트 활용하기	데이터 팔레트의 명령 블록 이용하여 코딩하기 목적에 따라 명령 블록 사용하기	
	2	박자에 맞춰 춤추는 댄서	배경삽입하기, 스프라이트 삽입하기 프로그램 실행시에 시작 위치와 크기 지정	
	3	순서대로 숫자 클릭하기	난수의 개념과 활용 방법 익히기 간단한 연산 블록 다루기	
	4	색상 비교하고 처리하기	스크라이트 위치 제어하기 제어 블록 활용하여 코딩하기, 색상 비교 코딩	
12	1	실전 예제 다루기1	풍력 발전소 건설하기!	
	2	실전 예제 다루기2	강아지 운동회!	
	3	실전 예제 다루기3	바람의 방향	
	4	실전 예제 다루기4	구구단 게임	
1	1	실전 예제 다루기5	이산화탄소를 줄여라.	
	2	실전 예제 다루기6	행성간의 거리	
	3	실전 예제 다루기7	원소 기호	
	4	실전 예제 다루기8	섬유질을 먹어요,	