

# 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주북초등학교

## □ 운영 개요

프로그램명	컴퓨터&코딩1	강 사 명	전선주
운영요일	월수금	학년(등급)	1~3학년( 초급 )

## □ 연간 계획

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
3	1	컴퓨터와 친해지기	컴퓨터를 구성하는 장치들을 이해하고, 컴퓨터를 안전하게 켜고 종료해 보시다. 컴퓨터실 지켜야 할 예절을 이해, 실천하여 보시다.	
	2	키보드와 친해지기	타자 연습의 “자리연습 1단계” 익혀 보시다. 키보드의 주요 키들의 기능을 알아 보시다.	
	3	마우스와 친해지기	타자 연습의 “자리연습 1단계” 익혀 보시다. 마우스의 기능과 구성, 마우스 동작을 이해하고 마우스 연 습 프로그램을 활용해 연습하여 보시다.	
	4	윈도우 10 시작하기	타자 연습의 “날말연습 1단계” 익혀 보시다. 운영체제의 개념과 윈도우 10의 화면 구성을 이해하고 윈 도우 10에 설치된 앱을 다양한 방법으로 실행해 보시다.	
	5	바탕 화면과 잠금 화면 바꾸기	타자 연습의 “날말연습 1단계” 익혀 보시다. 윈도우 바탕 화면과 잠금 화면과 테마를 변경해 보시다.	
	6	작업 표시줄 다루기	타자 연습의 “자리연습 2단계” 익혀 보시다. 작업 표시줄의 크기와 위치 변경 숨겨 보시다.	
	7	시작 화면 내 맘대로 꾸미기	타자 연습의 “자리연습 2단계” 익혀 보시다. 시작 화면 앱을 찾아 실행 원하는 대로 만들어 보시다.	
	8	내 맘대로 창 다루기	타자 연습의 “날말연습 2단계” 익혀 보시다. 원하는 창으로 화면을 전환하고 여러 개의 창을 원하는 대 로 배열해 보시다.	
	9	파일 탐색기로 사서 되기	타자 연습의 “날말연습 2단계” 익혀 보시다. 폴더를 만들고 파일을 복사하여 보시다.	
	10	그림판으로 화가 되기	타자 연습의 “자리연습 3단계” 익혀 보시다. 그림에 텍스트를 입력, 삭제, 복사, 회전해 보시다.	
	11	캡처/스케치로 메이크업 아티스트 되기	타자 연습의 “자리연습 3단계” 익혀 보시다. 캡처/스케치로 원하는 부분을 캡처해 보시다. 볼펜과 연필로 색상과 크기로 칠하여 보시다.	
	12	3D 뷰어로 3D 모델러 되기	타자 연습의 “날말연습 3단계” 익혀 보시다. 3D 뷰어로 3D 모델을 원하는 대로 볼 수 있습니다. 3D 라이브러리에서 모델을 감상할 수 있습니다.	
	13	재미있는 스포츠 게임	타자 연습의 “날말연습 3단계” 익혀 보시다. 재미있는 스포츠 게임(골프)을 즐겨 보시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
4	1	그림판 3D로 캐릭터 디자이너 되기	타자 연습의 “날말연습 3단계” 익혀 봅시다. 그림판 3D의 개체를 여러 방향으로 회전, 앞뒤로 이동하 고 스티커, 브러시를 이용해 캐릭터를 만들어 봅시다.	
	2	그림판 3D로 우주 비행사 되기	타자 연습의 “자리연습 4단계” 익혀 봅시다. 3D 라이브러리로 3D 개체를 가져와 자유자재로 회전하고 이동하여 봅시다.	
	3	계산기 앱으로 은행원 되기	타자 연습의 “자리연습 4단계” 익혀 봅시다. 계산기로 돈을 계산 날짜를 계산하고 길이를 변환 환율을 계산하여 봅시다.	
	4	날씨 앱으로 기상 캐스터 되기	타자 연습의 “날말연습 4단계” 익혀 봅시다. 여러 가지 날씨 정보를 확인하고 미세먼지 정보를 검색하 여 봅시다.	
	5	지도 앱으로 관광 가이드 되기	타자 연습의 “날말연습 4단계” 익혀 봅시다. 지도 앱으로 원하는 곳을 검색하고 원하는 목적지까지 길 찾기를 해 봅시다.	
	6	비디오 편집기 앱으로 유튜버 되기	타자 연습의 “자리연습 5단계” 익혀 봅시다. 사진과 비디오 파일을 추가하고 비디오 파일을 잘라서 삭 제하고 제목 카드를 추가해 봅시다.	
	7	마이크로소프트 스토어로 앱 개발자 되기	타자 연습의 “자리연습 5단계” 익혀 봅시다. 마이크로소프트 스토어에서 앱을 검색하여 설치하고 실행 해 봅시다.	
	8	마이크로소프트 엣지로 정보 검색사 되기	타자 연습의 “날말연습 5단계” 익혀 봅시다. 마이크로소프트 엣지로 인터넷을 여행해 봅시다. 나만의 메모를 추가하여 공유해 봅시다.	
	9	이메일 전송하는 우편집배원 되기	타자 연습의 “날말연습 5단계” 익혀 봅시다. 이메일 계정을 만들고 메일 보내고 받은 이메일을 확인하 여 봅시다.	
	10	네이버 블로그로 파워 블로거 되기	타자 연습의 “자리연습 6단계” 익혀 봅시다. 내 블로그에 접속하여 글을 쓰고 기본 설정을 바꾸어 봅 시다.	
	11	유니버로 레크레이션 지도자 되기	타자 연습의 “자리연습 6단계” 익혀 봅시다. 유니버로 사이트 접속하여 원하는 서비스를 이용해 봅시다.	
	12	인터넷 게임으로 프로게이머 되기	타자 연습의 “날말연습 6단계” 익혀 봅시다. 어린이안전게임 사이트에 접속해 봅시다. 외국 학습 게임 사이트에 접속해 봅시다.	
	13	재미있는 스포츠 게임	타자 연습의 “날말연습 6단계” 익혀 봅시다. 재미있는 스포츠 게임(배드민턴)을 즐겨 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
5	1	마우스게임1 끝말잇기게임1	타자 연습의 “자리연습 7단계” 익혀 보시다. 파일을 열고 마우스로 미로를 통과하는 마우스 게임을 시작해 보시다. 제시된 낱말의 마지막 음절로 시작되는 단어를 계속 연결해서 끝말잇기게임을 해 보시다.	
	2	퍼즐문제1	타자 연습의 “자리연습 7단계” 익혀 보시다. 표시된 그림 조각을 키보드의 방향키와 마우스를 이용하여 하나의 그림으로 맞춰 보시다.	
	3	첫말잇기게임 미로 통과하기1	타자 연습의 “낱말연습 7단계” 익혀 보시다. 제시된 낱말의 첫 번째 음절로 시작되는 단어를 생각나는대로 입력해 보시다. 마우스로 미로를 통과하는 마우스 게임을 시작해 보시다.	
	4	퍼즐문제2	타자 연습의 “낱말연습 7단계” 익혀 보시다. 표시된 그림 조각을 키보드의 방향키와 마우스를 이용하여 하나의 그림으로 맞춰 보시다.	
	5	캠핑장 만들기	타자 연습의 “자리연습 8단계” 익혀 보시다. 예제를 이용하여 표시된 그림 조각을 캠핑장 배경에 맞게 원하는 위치에 배치해 보시다.	
	6	미로 통과하기2 끝말잇기게임2	타자 연습의 “자리연습 8단계” 익혀 보시다. 예제를 이용하여 마우스로 미로를 통과해 보시다. 마지막 음절로 시작되는 단어를 연결하여 끝말잇기를 해 보시다.	
	7	미로 만들기	타자 연습의 “낱말연습 8단계” 익혀 보시다. 파일을 실행하고 미로를 만드는 방법 내용에 맞게 슬라이드에 원하는 모양의 미로를 만들어 보시다.	
	8	아기돼지 삼형제	타자 연습의 “낱말연습 8단계” 익혀 보시다. 아기 돼지 삼형제 이야기를 여러분의 상상력으로 재치 있게 이야기를 바꾸어 만들어 보시다.	
	9	숨은그림찾기 끝말잇기게임3	타자 연습의 “낱말연습”을 익혀 보시다. 그림에 숨겨진 6개의 숨은그림을 찾아보세요. 징검다리에 끝말잇기 게임을 시작해 보시다.	
	10	틀린그림 찾기 조각 맞추기	타자 연습의 “낱말연습”을 익혀 보시다. 두 개의 그림을 비교하여 틀린 부분을 찾아보세요. 그림 조각을 항구에 맞게 배치하여 꾸며보시다.	
	11	토끼와 거북이	타자 연습의 “낱말연습”을 익혀 보시다. 토끼와 거북이 이야기를 이용하여 여러분의 상상력으로 재치있게 이야기를 바꾸어 만들어 보시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
6	1	해와 달	원하는 도형을 그리고 크기와 색깔을 지정해 봅시다.	
	2	집 그리기	도형의 선색을 지정하고 도형을 회전시켜 봅시다.	
	3	귀여운 곤충	도형에 그라데이션을 지정하고 자유 곡선을 그려 봅시다.	
	4	바다 속 친구	도형의 모양을 변경하고 도형 순서를 지정해 봅시다.	
	5	동물	흰색 도형을 그리고 반복되는 도형을 복사해 봅시다.	
	6	학용품	도형의 선 두께와 입체 효과를 지정해 봅시다.	
	7	아빠 물건	여러 도형을 그룹 지정하고 반사 효과를 지정해 봅시다.	
	8	엄마 물건	도형에 네온 효과를 지정하고 네온 색을 바꿔 봅시다.	
	9	상상의 우주선	도형에 다른 색 채우기와 대시 스타일을 지정해 봅시다.	
	10	간식	도형에 입체 효과와 3차원 회전 효과 지정해 봅시다.	
	11	주방용품	도형에 그라데이션 종류와 방향을 지정해 봅시다.	
	12	새콤달콤 과일 그리기	도형 서식 대화상자에서 도형의 투명도를 지정해 봅시다.	
	13	종합평가	앞에서 배운 내용을 토대로 주제를 자유롭게 도형을 작성하고 편집해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
7	1	신나는 놀이터 그리기	그림자와 부드러운 가장자리 효과를 지정해 봅시다.	
	2	고마운 자동차	그림을 삽입하여 크기와 위치를 지정해 봅시다.	
	3	특별한 로봇	도형을 자유형으로 변환한 후 점 편집을 해 봅시다.	
	4	개성만점 주인공 그리기	자유형과 자유 곡선을 이용해 그림을 그려 봅시다.	
	5	창의력 UP 도형 박사 평가시험	도형의 종류, 크기, 색, 회전, 모양 변경 등을 이용해 그림으로 표현하는 방법을 얼마나 알고 있는지 평가한다.	
	6	잠자리와 가위	그라데이션, 입체 효과로 그림을 그려 봅시다.	
	7	냄비와 배	도형 회전과 네온 효과로 그림을 그려 봅시다.	
	8	물고기, 무당벌레	자유 곡선으로 그림을 더 자연스럽게 그려 봅시다.	
	9	지우개와 자동차 그리기	그림 삽입으로 사람이 타고 있는 자동차를 그려 봅시다.	
	10	노란 병아리	여러 가지 도형으로 노란 병아리를 그려 봅시다.	
	11	아빠의 골프 세트 그리기	여러 가지 도형으로 아빠의 골프 세트를 그려 봅시다.	
	12	종합평가	앞에서 배운 내용을 토대로 주제를 자유롭게 도형을 작성하고 편집해 봅시다.	
	13	종합평가	앞에서 배운 내용을 토대로 주제를 자유롭게 도형을 작성하고 편집해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
8	1	마우스 스타일리스트	개체의 순서를 바꾸고 여러 개의 개체를 하나의 그룹으로 만들어 봅시다. 복사-붙이기 기능을 익혀 봅시다.	
	2	동생을 위한 한글 낱말 카드	그림 파일을 찾아 삽입해 봅시다. WordArt를 이용하여 글자를 삽입해 봅시다. 영어 및 한자를 입력해 봅시다.	
	3	예쁜 그림과 글이 있는 동시	새로운 글꼴을 다운로드하여 설치해 봅시다. 설치한 글꼴로 변경해 봅시다. 슬라이드에 배경 그림을 적용해 봅시다.	
	4	직업 퍼즐	[Ctrl]을 이용하여 도형을 빠르게 복사해 봅시다. 그림의 배경을 투명하게 설정할 수 있다.	
	5	학급 시간표	표 기능을 이용하여 시간표를 작성해 봅시다. 표 스타일과 표 도구 레이아웃을 설정해 봅시다.	
	6	식물 관찰 일지	차트 기능을 이용하여 숫자 데이터를 그림으로 표현하고 차트 스타일을 설정하여 봅시다. 차트의 구성 요소를 알고 편집하여 봅시다.	
	7	선거포스터 만들기	WordArt 기능을 이용하여 다양한 글자를 표현할 수 있다. 텍스트에 3차원 입체와 네온을 표현해 봅시다.	
	8	내가 만드는 안전한 생활 웹툰	그림으로 도형 채우기를 해봅시다. 말풍선을 이용하여 대사를 입력하여 봅시다. 개체에 애니메이션 효과를 설정해 봅시다.	
	9	생활 스티커 제작	다양한 모양의 스티커를 만들어 봅시다. 그림의 일부분을 잘라서 활용하여 봅시다. 그림의 색을 투명하게 지정해 봅시다.	
	10	할로윈파티 아이템 만들기	도형을 삽입하여 다양한 그림을 그려 봅시다. 점 편집을 이용해 도형을 변형시켜 봅시다. 도형의 색, 윤곽선 색, 도형 크기를 설정해 봅시다.	
	11	말겨만 주세요! 쿠폰북	다양한 방법으로 표지 디자인을 하여 봅시다. WordArt를 이용해 제목을 입력해 봅시다. 원하는 부분의 그림을 잘라서 편집하여 봅시다.	
	12	우유갑 저금통 도면 설계하기	글자를 세로로 입력하여 봅시다. 선의 모양을 변경해 봅시다. 그림을 편집하여 원하는 형태로 삽입하여 봅시다.	
	13	생활계획표로 좋은 습관 만들기	선을 이용하여 시간을 구분해 봅시다. 텍스트를 이용하여 해야 할 일을 입력하여 봅시다. 그림과 도형을 활용하여 계획표를 꾸며 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
9	1	내 손으로 공책 만들기	페이지 설정을 변경해 봅시다. 복제 기능을 이용해 봅시다. 표를 이용해 속지를 만들어 봅시다.	
	2	입체 생일카드 제작하기	카드의 겉지와 속지를 만들어 봅시다. 카드 내용을 입력하여 봅시다. 그림이 팝업되게 디자인하여 봅시다.	
	3	자전거 면허증	인터넷에서 그림을 다운로드하여 봅시다. 클립아트를 삽입해 봅시다. 그림의 배경색을 지워 봅시다.	
	4	숨은그림찾기	그림의 색을 변경해 봅시다. 그림을 회전시켜 봅시다. 애니메이션 기능을 설정해 봅시다.	
	5	미로 찾기	실행 기능을 설정해 봅시다. 애니메이션 기능을 설정해 봅시다. 게임 화면을 디자인해 봅시다.	
	6	비법 전수 도시락 레시피	마스터 기능을 이해해 봅시다. 마스터 레이아웃을 디자인해 봅시다. 그림의 배경을 삭제해 봅시다.	
	7	나의 성장 앨범	앨범을 작성하고 편집하여 봅시다. 동영상을 삽입해 봅시다. 화면 전환을 설정해 봅시다.	
	8	곤충 탐구	SmartArt를 삽입, 편집, 변환하여 봅시다.	
	9	도전! 독서 골든벨	하이퍼링크 기능을 설정해 봅시다. 오디오를 삽입하여 봅시다. 스크린샷을 삽입하여 봅시다.	
	10	Thanks 영상 제작	비디오 형식으로 저장해 봅시다. 배경 음악을 넣어 봅시다. 애니메이션과 전환 효과를 설정하여 봅시다.	
	11	나도 템플릿 전문가	무료 템플릿을 다운로드하여 봅시다. 템플릿을 편집하여 사용해 봅시다. 슬라이드 보기 상태를 선택해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
10	1	한글 2010과 친해지기	한글 2010을 실행하고 화면 구성을 알 수 있다. 저장된 문서를 불러와 열고 저장할 수 있다.	
	2	문자 입력으로 비밀편지 해독하기	영문자, 한자, 특수문자를 입력할 수 있다.	
	3	글자 모양/문단 모양으로 문서 꾸미기	문서에 글자 모양을 지정할 수 있다. 문서에 문단 모양을 지정할 수 있다.	
	4	문단 번호/글머리표로 요리책 완성	문단 번호를 지정할 수 있다. 글머리표를 설정할 수 있다. 출력 상태를 미리 볼 수 있다.	
	5	스타일로 내가 좋아하는 음식 소개하기	새로운 스타일을 추가할 수 있다. 스타일에서 글자 모양과 문단 모양을 지정하고 만든 스타일을 문서에 적용할 수 있다.	
	6	그리기마당으로 편지지 만들기	그리기마당에서 그리기 조각을 삽입할 수 있다. 여러 개의 그리기 조각을 한꺼번에 정렬할 수 있다. 도형을 삽입할 수 있다.	
	7	여러가지 모양으로 그림 그리기	[그리기마당]의 개체를 삽입할 수 있다. 삽입된 개체를 복사하고 수정한 후 정렬과 개체 묶음을 설정할 수 있다. 글맵시를 삽입하여 제목을 만들 수 있다.	
	8	[액티비티 1] 영화 포스터 꾸미기	글맵시를 삽입하고 모양과 크기, 위치를 설정할 수 있다. 텍스트 상자를 입력 글꼴을 지정할 수 있다.	
	9	도형으로 완성하는 카 카오툽 대화창	그림을 삽입하고 확대/축소 비율을 조절할 수 있다. 도형을 삽입하고, 도형 안에 그림 채우기를 설정, 삽입한 도형을 복사하고 회전 기능을 사용할 수 있다.	
	10	그림 삽입으로 크리스마스 카드 만들기	편집 용지의 설정 사항을 변경할 수 있다. 도형을 삽입하고 속성을 설정할 수 있다. 그림을 삽입하고 위치를 변경할 수 있다.	
	11	표로 완성하는 가로세로 낱말 퀴즈	표를 삽입하고 속성을 지정할 수 있다. 표의 가로, 세로, 높이를 조절할 수 있다. 표 안에 텍스트를 입력하고 정렬을 설정할 수 있다.	
	12	차트로 간식대전 만들기	표의 데이터를 이용하여 차트를 삽입할 수 있다. 차트의 속성을 변경할 수 있다.	
	13	종합문제	위에서 배운 기능을 토대로 작품을 완성할 수 있다.	



월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
11	1	쪽 테두리/배경으로 상 장 만들기	쪽 테두리/배경을 지정하고 위치를 설정할 수 있다. 그림을 삽입할 수 있다.	
	2	책갈피와 하이퍼링크를 활용한 심리테스트	지정한 위치에 책갈피를 만들 수 있다. 개체나 텍스트에 하이퍼링크를 지정할 수 있다.	
	3	표를 이용하여 그림 일기장 만들기	쪽 배경색을 지정할 수 있다. 표 셀 나누기, 합치기 기능을 사용할 수 있다. 그리기마당으로 그림 일기장을 꾸밀 수 있다.	
	4	[액티비티 2] 영화 기본 정보 소개하 기	표를 삽입하여 셀 배경 색을 지정하고, 정렬을 설정 할 수 있다. 쪽 배경에 그림을 지정할 수 있다.	
	5	동영상으로 장래희망 소개하기	플래시 영상을 삽입할 수 있다. 인터넷에 연결하여 영상을 볼 수 있다. 동영상을 연결하여 재생할 수 있다.	
	6	라벨 문서로 미래 명함 만들기	용도에 맞는 라벨 용지를 선택하여 삽입할 수 있다. 그리기마당의 그리기 조각과 클립아트를 삽입하고 글자를 입력할 수 있다.	
	7	표와 그리기 조각으로 작은 책 만들기	그리기마당에서 원하는 개체를 선택하여 삽입하고 회전 기능을 사용할 수 있다. 개체를 삽입하고 자르기 기능으로 원하는 부분만 사용할 수 있다. 문서를 완성하고 인쇄하여 작은 책을 만들 수 있다.	
	8	글상자를 활용하여 생 일 초대장 만들기	글상자의 크기를 직접 지정할 수 있다. 개체를 복사하여 붙이기를 할 수 있다. 필요한 부분만 남기고 그림을 자를 수 있다.	
	9	표와 글상자로 전단지 만들기	개체 보호하기를 설정할 수 있다. 표에서 셀을 복사하여 붙여 넣기를 할 수 있다. 문서에 테두리를 지정할 수 있다.	
	10	표를 활용하여 독서 기록판 만들기	편집 용지를 설정할 수 있다. 표에서 셀 합치기를 설정할 수 있다. 셀 배경 색으로 그라데이션을 지정할 수 있다.	
	11	다단으로 시집 만들기	다단을 설정할 수 있다./쪽 번호를 지정할 수 있다. 머리말을 지정할 수 있다.	
	12	[액티비티 3] 영화 홍보하기	클립아트를 검색하여 삽입할 수 있다. 동영상을 삽입할 수 있다. 책갈피와 하이퍼링크를 지정할 수 있다.	
	13	종합문제	위에서 배운 기능을 토대로 작품을 완성할 수 있다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
12	1	새 학기 시간표 만들기	자동 채우기 기능을 사용할 수 있습니다. 같은 데이터를 한 번에 동시에 입력할 수 있습니다. 꾸미기 기능을 이용하여 꾸밀 수 있습니다.	
	2	내가 꿈꾸는 미래 직업 탐구표	클립 아트로 이미지를 삽입하고 편집할 수 있습니다. 이미지에 하이퍼링크를 삽입할 수 있습니다.	
	3	두근두근 놀이 사다리 게임	선 기능을 이해하고 사용할 수 있습니다. 틀 고정 기능을 설정할 수 있습니다.	
	4	폴짝 폴짝 개구리의 한 살이	WordArt를 이용해 개성 있는 제목을 삽입하고 꾸 밀 수 있습니다. SmartArt를 이용해 개구리의 한살이를 표현할 수 있습니다.	
	5	나만의 비밀 일기장	시트의 기능을 이해하고 이름 변경 및 시트 보호를 설정할 수 있습니다. 셀 서식을 사용하여 데이터를 입력하고 암호 기능을 이용하여 통합 문서 내용을 보호할 수 있습니다.	
	6	우리 반 비밀 좌석 배치도	셀에 메모를 삽입할 수 있습니다. 삽입된 메모를 편집하고 삭제할 수 있습니다.	
	7	우리나라 정부 조직도	SmartArt를 이용해 조직도를 삽입할 수 있습니다. 조직도의 도형을 추가하여 레이아웃을 변경하고 편 집할 수 있습니다.	
	8	내 생일 달력 만들기	자동 채우기와 표 서식을 이용하여 달력을 만들 수 있습니다. 클립 아트로 이미지를 삽입하고 편집할 수 있습니다. 함수를 이용하여 D-day를 계산할 수 있습니다.	
	9	코딩 동아리 출석부 만들기	표 서식을 이용하여 출석부 양식에 쉽게 표 서식을 설정할 수 있습니다. 함수를 이용하여 출석과 결석을 관리할 수 있다. 셀 서식을 이용하여 반복 문자를 만들 수 있습니다.	
	10	우리 반 타자 왕 선발 대회	타자 결과를 표로 만들 수 있습니다. 함수를 이용하여 타자 왕을 찾을 수 있습니다.	
	11	용돈 모으기 대작전	용돈 목록을 유효성 검사로 설정할 수 있습니다. 함수를 이용하여 목록에 해당하는 금액을 자동으로 계산할 수 있습니다.	
	12	나만의 캐릭터 명함 만들기	채우기 효과로 명함 배경을 삽입할 수 있습니다. 그림에 다양한 효과를 설정할 수 있습니다.	
	13	방학 과제 체크 리스트	양식 컨트롤을 이용해 양식을 삽입하고 편집하고 함수 를 이용해 원하는 결과 값을 구할 수 있습니다.	
	14	재미있는 퍼즐 만들기	엑셀에 배경을 삽입할 수 있습니다. 캡처 도구로 이미지를 캡처할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
1	1	엔트리로 직업 여행 준비하기	엔트리의 화면구성과 기능에 대해 알아보고 장면을 확인하고 저장해 봅시다. 오브젝트 이동하는 것을 확인해 봅시다.	
	2	뉴욕에서 모델 되기	오브젝트를 추가, 삭제, 지정한 시간과 위치로 이동하여 봅시다.	
	3	일일 선생님 되기	말풍선 이용해 말하는 방법을 알아보고 여러 개의 블록을 연결해 봅시다. 스토리를 구성하는 방법을 알아봅시다.	
	4	춤추는 댄서 되기	오브젝트의 모양과 크기를 변경하고 블록을 반복하여 움직이는 모양을 만들어 봅시다.	
	5	숨어 있는 도둑을 잡아라~ 나는야 경찰관!	오브젝트가 숨었다가 보이는 방법을 알아보고 임의의 곳에서 나타나도록 만들어 봅시다. 계속 반복해서 실행해 봅시다.	
	6	강아지를 구출하라! 구조대원 되기	키보드 이용해 오브젝트를 이동하고 강아지 소리를 내어 봅시다. 오브젝트의 회전방식을 변경해 봅시다.	
	7	운동선수가 되기 위해 훈련하기	키보드 이용해 달리기를 하여 보고 이동 방향으로 오브젝트를 움직여 봅시다. 벽에 닿으면 반대 방향 보도록 해봅시다.	
	8	불이 난 곳을 찾아라! 소방관 되기	키보드로 오브젝트를 원하는 방향으로 이동해 보고 오브젝트에 닿으면 처음 장면이 되도록 만들어 봅시다. 조건 블록을 사용해 조건에 만족했을 때 장면을 만들어 봅시다.	
	9	나는야 드라마 작가!	여러 개의 장면을 만들고 다른 장면으로 이동해 스토리를 구성하여 봅시다.	
	10	유명 옷 디자이너 되기	중심점의 방향을 이동하여 도장찍기로 패턴을 만들어 보고 색깔 효과로 오브젝트 색을 변경해 봅시다.	
	11	아픈 동물 치료하는 의사 되기	오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 만들어 보고 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 동작하도록 만들어 봅시다. 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 소리를 내도록 만들어 봅시다.	
	12	인기 웹툰 작가 되기	붓으로 그림을 그리고 그린 그림을 지워봅시다. 붓의 색깔과 굵기, 투명도를 변경해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
2	1	맛있는 케이크를 만드는 제빵사 되기	키보드를 이용해 오브젝트를 이동하고 오브젝트가 아래로 떨어지는 모양을 만들어 특정 오브젝트에 닿으면 오브젝트를 숨겨 봅시다.	
	2	응급환자를 구하는 의사되기	조건이 만족했을 때 신호를 보내 신호를 받으면 오브젝트를 보이게 하여 봅시다. 서서히 사라지는 모습을 효과로 만들어 봅시다.	
	3	천재 피아니스트 되기	피아노 건반을 클릭하면 소리를 재생하고 손 모양 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 만들고 피아노 건반에 마우스 포인터가 위치하면 소리가 나도록 만들어 봅시다.	
	4	똑똑한 천재 물리학자 되기	변수를 만들어 값을 넣고 질문을 묻고 대답한 값을 활용하여 값을 비교해 다른 말을 하도록 만들어 봅시다.	
	5	냉장고를 부탁해 출연하는 요리사 되기	요리를 만들 수 있는 재료를 순서대로 선택하는 게임을 만들고 변수를 이용해 맛았는지 틀렸는지 확인해 봅시다.	
	6	스타 배구 선수 되기	배구공이 날아오는 장면을 만들고 오브젝트가 자연스럽게 점프하는 동작을 만들고 두 개의 조건이 모두 만족할 때 블록을 실행시켜 봅시다.	
	7	프리미어 리그에서 뛰는 축구선수 되기	키보드를 이용해 축구공을 움직이고 골키퍼가 임의의 위치로 계속해서 이동하며 골인과 노골을 확인해 말하여 봅시다.	
	8	어려운 사람을 도와주는 변호사 되기	리스트를 만들어 묻고 답하기로 리스트의 정답과 비교하여 봅시다. 정답이 맞는지 판단해 말해 봅시다.	
	9	100미터 달리기 올림픽 선수되기	배경 오브젝트를 움직이는 것처럼 보이고 초시계를 활용하는 방법을 알아보고 벽에 닿으면 초시계를 멈추는 방법을 알아봅시다.	
	10	날씨를 알려주는 기상 캐스터 되기	확장 블록 중 날씨 관련 블록을 사용하여 현재 날씨를 알려주는 기상 캐스터를 체험해 봅시다. 미세먼지의 농도를 확인해 봅시다.	
	11	게임 개발자 되기	오브젝트의 복제본을 만들고 오브젝트가 다른 오브젝트를 따라다니도록 만들어 봅시다. 복제본이 벽에 닿으면 숨겨 봅시다.	

# 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주북초등학교

## □ 운영 개요

프로그램명	컴퓨터&코딩1	강 사 명	전선주
운영요일	월수금	학년(등급)	2~4학년( 중급 )

## □ 연간 계획

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
3	1	세계에는 어떤 나라들이 있을까?	지도 앱에서 어떤 나라들이 어디에 있는지 확인하고 위성 지도와 3D 지도로 원하는 곳을 자유자재로 볼 수 있습니다.	
	2	세계 여러 나라 살펴보기	마이크로소프트 스토어에서 원하는 앱을 설치하고 나라별로 국기와 다양한 정보를 확인할 수 있습니다.	
	3	세계 여행 계획서 작성하기	한글 프로그램에 나만의 세계 여행 계획서를 작성할 수 있습니다.	
	4	다른 나라 시간 알아보기	현재 시각과 날짜를 알고 세계 주요 도시의 시각을 확인할 수 있습니다.	
	5	파일 압축	파일을 압축하고 풀 수 있습니다.	
	6	예쁜 글꼴로 여행사진 토퍼 만들기	설치한 글꼴을 활용하여 그림판에서 토퍼를 만들 수 있습니다.	
	7	번역 사이트로 외국인 과 대화하기	파파고 사이트에 접속하여 원하는 언어로 번역하고 프랑스 루브르 박물관 웹사이트를 통째로 번역할 수 있습니다.	
	8	[액티비티 1] 크롬 설치하고 이스터 에그 즐기기	웹 브라우저에서 구글 크롬을 검색하여 설치하고 스테이크 게임을 검색하여 게임할 수 있습니다. 틱택토 게임을 검색하여 게임할 수 있습니다.	
	9	시드니 오페라 하우스 배경 만들기	바탕 화면 배경을 슬라이드 쇼로 설정하고 슬라이드 쇼용 앨범을 선택할 수 있습니다. 사진이 변경되는 시간 간격을 설정할 수 있습니다.	
	10	특명! 자유의 여신상을 조립하라!	퍼즐 크리에이터 사이트에 접속하여 이미지를 불러와 조각 수를 설정하고 퍼즐 조각을 맞출 수 있습니다.	
	11	구글 어스로 에펠 탑 관광하기	구글 어스에 접속하여 원하는 곳을 찾아서 자유자재로 감상할 수 있습니다.	
	12	그림판으로 영국 국기 그리기	그림판 앱을 실행하여 색을 지정하고 색 채우기를 할 수 있습니다.	
	13	종합문제	위에서 배운 기능을 토대로 작품을 완성할 수 있다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
4	1	네팔의 에베레스트산은 얼마나 높을까?	파워포인트에 그림을 삽입하여 크기와 위치를 조절하고 그림을 뒤로 보낼 수 있습니다.	
	2	이탈리아에서 피사의 사탑 인증샷 찍기	파워포인트를 실행하여 그림을 삽입할 수 있습니다. 배경을 제거하고 사진을 합성할 수 있습니다.	
	3	인공 지능으로 브라질 아마존 동물 그리기	오토드로우(AutoDraw) 사이트에 접속하여 그리기 색을 변경하고 원하는 색으로 채울 수 있습니다. 인공 지능이 이해한 그림을 이미지 파일로 저장할 수 있습니다.	
	4	[액티비티 2] 쿼 드로우 그리기 대회	크롬에서 쿼 드로우 사이트에 접속할 수 있습니다. 인공 지능이 이해할 수 있도록 제시된 단어의 그림을 그릴 수 있습니다.	
	5	러시아 인형 마트료시카 만들기	인형을 복제하여 여러 개로 만들 수 있습니다. 인형의 크기와 색을 변경할 수 있습니다. 인형을 정렬하고 개체 순서를 변경할 수 있습니다.	
	6	태국의 전통 음식 퐁얌꿍 소개하기	한글 프로그램을 실행하여 실습 파일을 불러올 수 있습니다. 그림을 넣고 스타일 효과를 지정할 수 있습니다.	
	7	그림판 3D로 터키 열기구 꾸미기	그림판 3D 앱을 실행할 수 있습니다. 3D 개체를 가져와서 원하는 대로 회전시키거나 이동시킬 수 있습니다. 3D 개체에 스티커를 적용할 수 있습니다.	
	8	그림판 3D로 인도 타지마할 만들기	3D 라이브러리를 불러올 수 있습니다. 3D 개체를 조립하여 나만의 성을 만들고 개체를 원하는 대로 회전시키거나 이동시킬 수 있습니다.	
	9	3D 애니메이션으로 중국 만리장성 여행하기	모자이크 에듀케이션'에 접속하여 'm3DViewer'를 열 수 있습니다. 만리장성의 구조를 살펴볼 수 있습니다.	
	10	비디오 편집기 앱으로 잠보 브와나 동영상 만들기	비디오 편집기 앱을 실행하여 그림을 추가할 수 있습니다. 그림의 표시 시간을 변경하고 그림에 가사를 넣고 배경 음악을 넣어 동영상 파일로 만들 수 있습니다.	
	11	이집트 피라미드 게임하기	마이크로소프트 솔리테어 컬렉션 앱을 실행할 수 있습니다. 카드 게임을 할 수 있습니다.	
	12	[액티비티 3] 주사위 세계여행 게임하기	주사위 세계여행 게임판을 완성할 수 있습니다. 게임 방법을 이해하고 친구들과 함께 게임을 즐길 수 있습니다.	
	13	종합문제	위에서 배운 기능을 토대로 작품을 완성할 수 있다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
5	1	동물병원 안내지 만들기	편집 용지의 크기를 설정할 수 있다. 그림을 쪽 배경으로 넣을 수 있다. 그림을 삽입할 수 있다.	
	2	나는야 인기 웹툰 작가	그리기 마당에서 다양한 그리기 조각을 삽입할 수 있다. 글꼴과 글자크기, 속성 등을 지정할 수 있다.	
	3	나의 꿈! 미래 직업 찾기	글상자를 이용해 원하는 곳에 글자를 입력할 수 있다. 그림을 원하는 순서로 배치하고 정렬할 수 있다. 개체를 그룹 해제하거나 그룹으로 지정할 수 있다.	
	4	유행어 사전 만들기	문단 번호와 글머리표를 삽입할 수 있다. 저장되어 있는 문서를 현재 문서에 끼워 넣을 수 있다. 문자표를 이용해 다양한 기호를 삽입할 수 있다. 지정한 서식을 복사할 수 있다.	
	5	폴라로이드 사진 앨범 만들기	그림을 원하는 크기로 자를 수 있다. 그림을 회전시키거나 캡션을 넣을 수 있다. 그림에 다양한 효과를 적용시킬 수 있다.	
	6	선거공약 포스터 만들기	글맵시를 이용해 예쁜 글자를 만들 수 있다. 쪽 배경에 그라데이션을 적용할 수 있다. 그리기마당에서 검색해 그리기 조각을 삽입할 수 있다.	
	7	방학생활 계획표 만들기	도형을 그리고 속성을 변경할 수 있다. 개체를 원하는 방향을 기준으로 정렬할 수 있다. 그림의 캡션 위치를 지정할 수 있다.	
	8	칭찬 스티커 차트 만들기	도형에 그림을 삽입할 수 있다. 도형에 텍스트를 입력할 수 있다. 세로 글상자를 이용해 글자를 입력할 수 있다.	
	9	무서운 할로윈 파티 그림 그리기	편집 용지의 방향과 여백을 설정할 수 있다. 곡선 도형을 이용해 원하는 그림을 그릴 수 있다. 다각형 편집을 이용해 도형을 수정할 수 있다.	
	10	새 학기 시간표 만들기	표의 테두리와 배경색을 변경할 수 있다. 글맵시를 이용해 제목을 꾸밀 수 있다.	
	11	그림 일기장 만들기	표의 배경에 그림을 삽입할 수 있다. 그림의 위치를 원하는 곳에 배치할 수 있다. 표 안에 표를 넣을 수 있다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
6	1	반짝반짝 빛나는 별빛램프 만들기	표의 셀마다 다른 배경 그림을 지정할 수 있다. 대각선을 이용해 도안을 만들 수 있다. 눈금자를 이용해 셀 크기를 확인할 수 있다.	
	2	보드 게임판 만들기	표를 만들어 원하는 위치에 배치할 수 있다. 원하는 방향을 지정해 줄/칸을 추가할 수 있다. 지정한 셀들의 너비와 높이를 같게 만들 수 있다.	
	3	식물 성장 보고서 만들기	표 데이터를 이용해 선 차트를 만들고 차트 마법사 를 이용해 차트의 다양한 속성을 지정할 수 있다. 차트의 속성을 설정해 차트를 꾸밀 수 있다.	
	4	로봇 게임카드 만들 기	차트의 구성요소를 모두 없앨 수 있다. 차트 배경과 테두리를 지정할 수 있다.	
	5	역사 신문 만들기	바탕쪽을 이용해 배경을 꾸밀 수 있다. 문단 첫 글자를 장식할 수 있다. 여러 개의 단으로 나누어 편집할 수 있다.	
	6	예언이 담겨 있는 책 만들기	문서 쪽 번호를 매기고 새 번호를 시작할 수 있다. 책갈피를 지정해 위치를 지정할 수 있다. 하이퍼링크로 책갈피 위치로 이동할 수 있다.	
	7	생일 초대장 만들기	인터넷 지도를 다운받아 문서에 삽입할 수 있다. 메일 머지 표시 달기로 입력란을 표시할 수 있다. 메일 머지 만들기로 여러 사람들에게 보내는 문서 를 하나의 문서로 만들 수 있다.	
	8	새 학기 이름표 만들 기	라벨 문서 만들기로 라벨지에 인쇄할 수 있다. 누름틀을 활용해 편리하게 입력할 수 있다. 셀을 원하는 방향으로 복사할 수 있다.	
	9	박물관 견학 보고서 만들기	인터넷 자료를 문서에 삽입할 수 있다. 스타일을 만들어 반복적인 서식을 빠르게 적용하고 만든 스타일을 편집해 적용할 수 있다.	
	10	북한 말 낱말 퀴즈 만들기	표에 배경 그림을 넣을 수 있다. 문서에 머리말/꼬리말을 추가할 수 있다. 각주/미주로 추가 설명을 할 수 있다.	
	11	과학 실험 일지 만들 기	도형과 그리기마당을 이용해 그림을 그릴 수 있다. 수식을 이용해 과학 공식을 만들 수 있다.	
	12	내 꿈은 게임 개발자	OLE 개체를 이용해 그림을 그릴 수 있다. 표와 그림을 이용해 스토리보드를 만들 수 있다.	
	13	우주탐험일지 프레젠테이션하기	프레젠테이션 설정으로 화면 전환 효과를 지정하고 프레젠테이션 실행으로 화면을 이동하거나 선을 그 릴 수 있다.	



월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
7	1	표로 완성하는 가로세로 낱말 퀴즈	표를 삽입하고 속성을 지정할 수 있다. 표의 가로, 세로, 높이를 조절할 수 있다. 표 안에 텍스트를 입력하고 정렬을 설정할 수 있다.	
	2	차트로 간식대전 만 들기	표의 데이터를 이용하여 차트를 삽입할 수 있다. 차트의 속성을 변경할 수 있다.	
	3	쪽 테두리/배경으로 상장 만들기	쪽 테두리/배경을 지정할 수 있다. 쪽 배경의 위치를 설정할 수 있다. 그림을 삽입할 수 있다.	
	4	책갈피와 하이퍼링크 를 활용한 심리테스 트	지정한 위치에 책갈피를 만들 수 있다. 개체나 텍스트에 하이퍼링크를 지정할 수 있다. 하이퍼링크에 책갈피를 연결할 수 있다.	
	5	표를 이용하여 그림 일기장 만들기	쪽 배경색을 지정할 수 있다. 표를 삽입하고 셀 나누기와 셀 합치기 기능을 사용 하고 그리기마당으로 그림 일기장을 꾸밀 수 있다.	
	6	동영상으로 장래희망 소개하기	플래시 영상을 삽입할 수 있다. 인터넷에 연결하여 영상을 볼 수 있다. 동영상을 연결하여 재생할 수 있다.	
	7	라벨 문서로 미래 명함 만들기	라벨 용지를 선택하여 삽입할 수 있다. 그리기마당의 그리기 조각과 클립아트를 삽입하고 글자를 입력할 수 있다.	
	8	표와 그리기 조각으 로 작은 책 만들기	그리기마당에서 원하는 개체를 선택하여 삽입하고 회전 기능을 사용할 수 있다. 자르기 기능으로 원하는 부분만 사용할 수 있다. 문서를 완성하고 인쇄하여 책을 만들어 볼 수 있다.	
	9	글상자를 활용하여 생일 초대장 만들기	글상자의 크기를 직접 지정할 수 있다. 개체를 복사하여 붙이기를 할 수 있다. 필요한 부분만 남기고 그림을 자를 수 있다.	
	10	표와 글상자로 전단지 만들기	개체 보호하기를 설정할 수 있다. 표에서 셀을 복사하여 붙여 넣기를 할 수 있다. 문서에 테두리를 지정할 수 있다.	
	11	표를 활용하여 독서 기록판 만들기	편집 용지를 설정할 수 있다. 표에서 셀 합치기를 설정할 수 있다. 셀 배경 색으로 그라데이션을 지정할 수 있다. 그리기 조각을 복사할 수 있다.	
	12	다단으로 시집 만들 기	다단을 설정할 수 있다. 쪽 번호를 지정할 수 있다. 머리말을 지정할 수 있다.	
	13	영화 홍보하기	클립아트를 검색하여 삽입할 수 있다. 동영상을 삽입할 수 있다. 책갈피와 하이퍼링크를 지정할 수 있다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
8	1	유튜브! 정체를 밝혀라	유튜브는 어떤 사이트인지 알아봅니다. 유튜브에서 원하는 영상을 검색할 수 있습니다.	
	2	누구나 유튜버가 될 수 있나요?	잘하는 것과 좋아하는 것에 대해 알아보고 유튜브 에서 동영상을 확인할 수 있습니다. 자신의 유튜브 채널의 주제와 이름을 정할 수 있습 니다.	
	3	동영상은 어떻게 만들어야 하나요?	동영상을 만들 자세한 소재를 정할 수 있습니다. 콘텐츠를 만들 스토리보드와 콘티를 만들어 봅니다.	
	4	곰믹스 프로로 크리스 마스 영상 만들기	곰믹스 프로의 화면 구성에 대해 알아보고 샘플을 활용해 크리스마스 동영상을 만들 수 있습니다.	
	5	영상 재생 속도 조절하 기	원하는 위치에서 동영상 클립을 자르고 동영상의 재생 속도를 변경할 수 있습니다. 동영상 클립을 드래그하여 원하는 위치로 이동할 수 있습니다.	
	6	재미를 살려주는 자막 추가하기	이미지를 캡처해 영상의 인트로를 만들어 봅니다. 동영상에 자막을 넣는 방법을 알아봅니다. 자막에 스타일을 적용하는 방법을 알아봅니다.	
	7	동영상의 자연스러운 시작과 끝 만들기	동영상을 크롭해 화면을 자르는 방법을 알아봅니다. 동영상에 페이드 인 / 페이드 아웃 효과를 지정할 수 있습니다. 자막에 다양한 효과를 지정할 수 있습니다.	
	8	웃음과 흥미를 더해주 는 그림 추가하기	동영상에 맞는 그림을 영상에 추가할 수 있습니다. 곰믹스 프로에서 제공하는 말풍선 이미지를 추가할 수 있습니다. 영상 클립을 원하는 방향으로 회전할 수 있습니다.	
	9	영상을 자연스럽게 보 이게 하는 전환효과	영상 전환 효과를 이용해 영상을 자연스럽게 넘길 수 있고 템플릿으로 인트로를 만들 수 있습니다.	
	10	필터로 감각 있는 영상 만들기	다양한 필터 효과를 영상에 적용하고 영상 전환 효 과로 자연스럽게 영상을 변경할 수 있습니다. 텍스트와 이미지를 추가해 영상의 내용을 재미있게 만들 수 있습니다.	
	11	오버레이 클립으로 다 이내믹한 게임 인트로 만들기	영상 전환 효과를 적용해 화면을 자연스럽게 전환 하고 오버레이 클립을 적용할 수 있습니다. 텍스트와 이미지를 추가해 인트로의 스토리를 표현 할 수 있습니다.	
	12	동영상에 생명을 주는 배경음악	영상에 어울리는 음악을 추가할 수 있습니다. 영상에 맞게 오디오를 편집할 수 있습니다.	
	13	효과음으로 톡톡 튀는 영상 만들기	곰믹스 프로에서 샘플로 제공하는 효과음을 추가하 고 텍스트, 이미지를 추가해 영상을 재미있게 만들 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
9	1	웃음을 주는 짤방 영상 만들기	곰믹스 프로로 짤방 영상을 편집할 수 있습니다. 곰 플레이어로 움직이는 짤방 이미지를 만들 수 있습니다.	
	2	나만의 로고 만들고 동영상에 삽입하기	파워포인트의 도형을 이용해 자신만의 로고를 만들고 만든 로고를 동영상에 삽입할 수 있습니다.	
	3	영상 썸네일 만들기	영상에서 썸네일로 만들 장면을 캡처하여 곰믹스 프로로 그림과 오버레이를 적용할 수 있습니다. 파워포인트를 이용해 썸네일을 완성할 수 있습니다.	
	4	채널의 특징을 알리는 인트로 만들기	파워포인트 애니메이션을 이용해 움직임을 만들어 동영상으로 저장할 수 있습니다. 곰믹스 프로에서 이미지와 효과음을 추가해 인트로를 만들 수 있습니다.	
	5	나만의 채널 만들고 디자인하기	유튜브에서 나만의 채널을 만들고 채널 이름과 프로필 사진을 변경할 수 있습니다. 유튜브 채널의 배너 이미지를 변경할 수 있습니다.	
	6	내 채널에 동영상 올리기	자신의 채널에 동영상을 올릴 수 있습니다.	
	7	채널 재생목록 만들고 홈 화면 꾸미기	내 채널의 홈 화면에서 예고편을 선택해 보여줄 수 있습니다. 업로드한 동영상을 이용해 재생목록을 만들고 재생목록을 내 채널 홈 화면에 표시할 수 있습니다.	
	8	쫄쫄재밌는 액체 괴물 만들기	액괴 만들기 콘텐츠를 기획하고 콘티를 작성할 수 있습니다. 영상에 텍스트와 이미지, 오디오를 추가하고 영상 속도를 조절할 수 있습니다.	
	9	재밌는 게임해설 영상 만들기	곰캠으로 동영상 파일에서 오디오를 추출할 수 있습니다. 곰믹스 프로로 인트로 이미지를 만들 수 있습니다.	
	10	맛있는 먹방ASMR 영상 만들기	필터를 이용해 모자이크 처리를 할 수 있습니다. 이미지를 이용해 재미있는 장면을 만들 수 있습니다. 오버레이 클립 효과와 화면 크롭을 이용해 영상을 확대하거나 축소할 수 있습니다.	
	11	택배언박싱 VLOG 영상 만들기	영상을 캡처해 미리 보기 이미지와 인트로 만들 수 있습니다. 효과음을 추가해 재미있는 영상을 만들고 이미지를 추가해 장면을 꾸밀 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
10	1	마우스 스타일리스트	개체의 순서를 바꾸고 여러 개의 개체를 하나의 그룹으로 만들어 봅시다. 복사-붙이기 기능을 익혀 봅시다.	
	2	동생을 위한 한글 낱말 카드	그림 파일을 찾아 삽입해 봅시다. WordArt를 이용하여 글자를 삽입해 봅시다. 영어 및 한자를 입력해 봅시다.	
	3	예쁜 그림과 글이 있는 동시	새로운 글꼴을 다운로드하여 설치해 봅시다. 설치한 글꼴로 변경해 봅시다. 슬라이드에 배경 그림을 적용해 봅시다.	
	4	직업 퍼즐	[Ctrl]을 이용하여 도형을 빠르게 복사해 봅시다. 그림의 배경을 투명하게 설정할 수 있다.	
	5	학급 시간표	표 기능을 이용하여 시간표를 작성해 봅시다. 표 스타일과 표 도구 레이아웃을 설정해 봅시다.	
	6	식물 관찰 일지	차트 기능을 이용하여 숫자 데이터를 그림으로 표현하고 차트 스타일을 설정하여 봅시다. 차트의 구성 요소를 알고 편집하여 봅시다.	
	7	선거포스터 만들기	WordArt 기능을 이용하여 다양한 글자를 표현할 수 있다. 텍스트에 3차원 입체와 네온을 표현해 봅시다.	
	8	내가 만드는 안전한 생활 웹툰	그림으로 도형 채우기를 해봅시다. 말풍선을 이용하여 대사를 입력하여 봅시다. 개체에 애니메이션 효과를 설정해 봅시다.	
	9	생활 스티커 제작	다양한 모양의 스티커를 만들어 봅시다. 그림의 일부분을 잘라서 활용하여 봅시다. 그림의 색을 투명하게 지정해 봅시다.	
	10	할로윈파티 아이템 만들기	도형을 삽입하여 다양한 그림을 그려 봅시다. 점 편집을 이용해 도형을 변형시켜 봅시다. 도형의 색, 윤곽선 색, 도형 크기를 설정해 봅시다.	
	11	말겨만 주세요! 쿠폰북	다양한 방법으로 표지 디자인을 하여 봅시다. WordArt를 이용해 제목을 입력해 봅시다. 원하는 부분의 그림을 잘라서 편집하여 봅시다.	
	12	우유갑 저금통 도면 설계하기	글자를 세로로 입력하여 봅시다. 선의 모양을 변경해 봅시다. 그림을 편집하여 원하는 형태로 삽입하여 봅시다.	
	13	생활계획표로 좋은 습관 만들기	선을 이용하여 시간을 구분해 봅시다. 텍스트를 이용하여 해야 할 일을 입력하여 봅시다. 그림과 도형을 활용하여 계획표를 꾸며 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
11	1	내 손으로 공책 만들기	페이지 설정을 변경해 봅시다. 복제 기능을 이용해 봅시다. 표를 이용해 속지를 만들어 봅시다.	
	2	입체 생일카드 제작하기	카드의 겉지와 속지를 만들어 봅시다. 카드 내용을 입력하여 봅시다. 그림이 팝업되게 디자인하여 봅시다.	
	3	자전거 면허증	인터넷에서 그림을 다운로드하여 봅시다. 클립아트를 삽입해 봅시다. 그림의 배경색을 지워 봅시다.	
	4	숨은그림찾기	그림의 색을 변경해 봅시다. 그림을 회전시켜 봅시다. 애니메이션 기능을 설정해 봅시다.	
	5	미로 찾기	실행 기능을 설정해 봅시다. 애니메이션 기능을 설정해 봅시다. 게임 화면을 디자인해 봅시다.	
	6	비법 전수 도시락 레시피	마스터 기능을 이해해 봅시다. 마스터 레이아웃을 디자인해 봅시다. 그림의 배경을 삭제해 봅시다.	
	7	나의 성장 앨범	앨범을 작성하고 편집하여 봅시다. 동영상을 삽입해 봅시다. 화면 전환을 설정해 봅시다.	
	8	곤충 탐구	SmartArt를 삽입, 편집, 변환하여 봅시다.	
	9	도전! 독서 골든벨	하이퍼링크 기능을 설정해 봅시다. 오디오를 삽입하여 봅시다. 스크린샷을 삽입하여 봅시다.	
	10	Thanks 영상 제작	비디오 형식으로 저장해 봅시다. 배경 음악을 넣어 봅시다. 애니메이션과 전환 효과를 설정하여 봅시다.	
	11	나도 템플릿 전문가	무료 템플릿을 다운로드하여 봅시다. 템플릿을 편집하여 사용해 봅시다. 슬라이드 보기 상태를 선택해 봅시다.	
	12	사용자 지정 애니메이션으로 보물지도 만들기	배경 서식 늘이기 옵션을 변경할 수 있습니다. 색 다시 칠하기를 설정할 수 있습니다. 사용자 지정 애니메이션을 적용할 수 있습니다.	
	13	스마트아트로 효도 쿠폰 만들기	특수 문자를 입력할 수 있습니다. 텍스트 상자를 도형으로 변경할 수 있습니다. 스마트아트를 삽입할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
12	1	어떤 시험인지 알아볼까요?	디지털정보활용능력 시험에 대해 알 수 있습니다. 시험이 어떻게 출제되는지 알 수 있습니다. 회원 가입과 시험 접수를 할 수 있습니다.	
	2	[공통적용사항] 페이지 설정하기	슬라이드 크기와 방향을 설정할 수 있습니다.	
	3	[공통적용사항] 슬라이드 마스터 작성하기	슬라이드 마스터에서 도형을 작성하고 꾸밀 수 있습니다. 슬라이드를 추가할 수 있습니다.	
	4	[슬라이드 1] 전체 슬라이드 제목 도형 작성	도형을 삽입하고 도형 채우기를 할 수 있습니다. 선 색/스타일과 도형 효과를 지정할 수 있습니다. 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	5	[슬라이드 1] 본문 도형 작성-1	도형 2를 삽입하고 도형 채우기 및 도형 효과를 지정할 수 있습니다.	
	6	[슬라이드 1] 본문 도형 작성-2	도형 3을 삽입하고 도형 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	7	[슬라이드 1] 그림 삽입-1	그림을 삽입할 수 있습니다.	
	8	[슬라이드 1] 그림 삽입-2	그림의 크기를 지정할 수 있습니다.	
	9	[슬라이드 1] 텍스트 상자 작성	텍스트 상자를 삽입하고 텍스트를 입력할 수 있습니다. 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	10	[슬라이드 1] 애니메이션 지정	애니메이션을 지정할 수 있습니다. 지정된 애니메이션을 바꿀 수 있습니다.	
	11	[슬라이드 2] 제목 도형 작성	도형을 삽입하고 꾸밀 수 있습니다. 텍스트를 입력하고 꾸밀 수 있습니다. 도형을 복제할 수 있습니다.	
	12	[슬라이드 2] 본문 도형 작성	도형을 삽입하고 꾸밀 수 있습니다. 도형을 복제할 수 있습니다. 텍스트를 입력하고 꾸밀 수 있습니다.	
	13	[슬라이드 2] SmartArt 삽입	SmartArt를 삽입할 수 있습니다. SmartArt 스타일을 지정할 수 있습니다. 애니메이션을 지정할 수 있습니다.	
	14	[슬라이드 2] 실행 단추 작성-1	실행 단추를 삽입할 수 있습니다. 하이퍼링크를 지정할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
1	1	[슬라이드 2] 실행 단추 작성-2	실행 단추의 도형 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	2	[슬라이드 3] 표 작성-1	표를 삽입하고 표 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	3	[슬라이드 3] 표 작성-2	표 내용을 입력하고 글꼴 및 맞춤을 지정할 수 있습니다. 텍스트 상자를 작성할 수 있습니다.	
	4	[슬라이드 3] 차트 작성-1	차트를 삽입하고 차트 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	5	[슬라이드 3] 차트 작성-2	차트 서식을 지정할 수 있습니다. 텍스트 상자를 작성할 수 있습니다.	
	6	[슬라이드 3] 배경 그림 채우기	현재 슬라이드의 배경만 그림 파일로 채울 수 있습니다.	
	7	[슬라이드 4] 본문 도형 작성-1	도형을 삽입하고 도형 채우기를 할 수 있습니다. 도형을 그림 파일로 채울 수 있습니다.	
	8	[슬라이드 4] 본문 도형 작성-2	선 색/스타일과 도형 효과를 지정할 수 있습니다. 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	9	[슬라이드 4] WordArt 삽입	WordArt를 삽입할 수 있습니다. 텍스트를 입력하고 꾸밀 수 있습니다. WordArt의 크기와 위치를 지정할 수 있습니다.	
	10	제01회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	11	제02회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	12	제03회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
2	1	제04회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	2	제05회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	3	제06회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	4	제07회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	5	제08회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	6	제09회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	7	제10회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	8	제11회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	9	제12회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	10	제13회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	11	제14회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	



# 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주북초등학교

## □ 운영 개요

프로그램명	컴퓨터&코딩1	강 사 명	전선주
운영요일	월수금	학년(등급)	4~6학년( 고급 )

## □ 연간 계획

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
3	1	어떤 시험인지 알아볼까요?	디지털정보활용능력 시험에 대해 알 수 있습니다. 시험이 어떻게 출제되는지 알 수 있습니다. 회원 가입과 시험 접수를 할 수 있습니다.	
	2	페이지 설정하기	슬라이드 크기와 방향을 설정할 수 있습니다.	
	3	슬라이드 마스터 작성하기	슬라이드 마스터에서 도형을 작성하고 꾸밀 수 있습니다. 슬라이드를 추가할 수 있습니다.	
	4	[슬라이드 1] 전체 슬라이드 제목 도형 작성	도형을 삽입하고 도형 채우기를 할 수 있습니다. 선 색/스타일과 도형 효과를 지정할 수 있습니다. 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	5	[슬라이드 1] 본문 도형 작성-1	도형 2를 삽입하고 도형 채우기 및 도형 효과를 지정할 수 있습니다.	
	6	[슬라이드 1] 본문 도형 작성-2	도형 3을 삽입하고 도형 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	7	[슬라이드 1] 그림 삽입-1	그림을 삽입할 수 있습니다.	
	8	[슬라이드 1] 그림 삽입-2	그림의 크기를 지정할 수 있습니다.	
	9	[슬라이드 1] 텍스트 상자 작성	텍스트 상자를 삽입하고 입력할 수 있습니다. 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	10	[슬라이드 1] 애니메이션 지정	애니메이션을 지정할 수 있습니다. 지정된 애니메이션을 바꿀 수 있습니다.	
	11	[슬라이드 2] 제목 도형 작성	도형을 삽입하고 꾸밀 수 있습니다. 텍스트를 입력하고 꾸밀 수 있습니다. 도형을 복제할 수 있습니다.	
	12	[슬라이드 2] 본문 도형 작성	도형을 삽입하고 꾸밀 수 있습니다. 도형을 복제할 수 있습니다. 텍스트를 입력하고 꾸밀 수 있습니다.	
	13	[슬라이드 2] SmartArt 삽입	SmartArt를 삽입할 수 있습니다. SmartArt 스타일을 지정할 수 있습니다. 애니메이션을 지정할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
4	1	[슬라이드 2] 실행 단추 작성-1	실행 단추를 삽입할 수 있습니다. 하이퍼링크를 지정할 수 있습니다.	
	2	[슬라이드 2] 실행 단추 작성-2	실행 단추의 도형 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	3	[슬라이드 3] 표 작성-1	표를 삽입하고 표 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	4	[슬라이드 3] 표 작성-2	표 내용을 입력하고 글꼴 및 맞춤을 지정할 수 있습니다. 텍스트 상자를 작성할 수 있습니다.	
	5	[슬라이드 3] 차트 작성-1	차트를 삽입하고 차트 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	6	[슬라이드 3] 차트 작성-2	차트 서식을 지정할 수 있습니다. 텍스트 상자를 작성할 수 있습니다.	
	7	[슬라이드 3] 배경 그림 채우기	현재 슬라이드의 배경만 그림 파일로 채울 수 있습니다.	
	8	[슬라이드 4] 본문 도형 작성-1	도형을 삽입하고 도형 채우기를 할 수 있습니다. 도형을 그림 파일로 채울 수 있습니다.	
	9	[슬라이드 4] 본문 도형 작성-2	선 색/스타일과 도형 효과를 지정할 수 있습니다. 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	10	[슬라이드 4] WordArt 삽입	WordArt를 삽입할 수 있습니다. 텍스트를 입력하고 꾸밀 수 있습니다. WordArt의 크기와 위치를 지정할 수 있습니다.	
	11	제01회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	12	제02회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	13	제03회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
5	1	제04회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	2	제05회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	3	제06회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	4	제07회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	5	제08회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	6	제09회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	7	제10회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	8	제11회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	9	제12회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	10	제13회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	11	제14회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
6	1	어떤 시험인지 알아볼까요?	정보기술자격 시험에 대해 알 수 있습니다.	
	2	기본 환경 설정	편집 용지, 구역 나누기를 실행하여 시험 준비를 할 수 있습니다.	
	3	스타일 설정	텍스트를 입력하고 스타일 이름을 지정한 후 한글과 영문 스타일을 구분하여 만들고 스타일을 텍스트에 적용할 수 있습니다.	
	4	표 만들고 캡션 삽입	표를 삽입하여 데이터를 입력하고, 글자 모양과 정렬 방식을 지정할 수 있습니다. 캡션을 삽입, 블록 계산식을 이용하여 자동으로 합계(평균)를 구할 수 있습니다.	
	5	표 편집	작성한 표의 셀 배경색을 지정할 수 있습니다. 표의 선 모양을 지정할 수 있습니다.	
	6	차트 삽입	표에서 필요한 데이터만 사용하여 차트를 삽입할 수 있습니다. 차트 마법사를 이용하여 제시된 조건에 맞는 차트를 삽입하고 각 항목별 글자 모양, 크기, 그림자 등을 설정할 수 있습니다.	
	7	수식 입력	문제지를 참고하여 수식을 입력할 수 있습니다.	
	8	개체 삽입-1	도형을 크기와 색을 지정할 수 있습니다.	
	9	개체 삽입-2	그림을 삽입하고 설정을 변경할 수 있습니다. 글맵시를 삽입하고 모양을 변경할 수 있습니다.	
	10	개체 삽입-3	만들어진 도형과 글상자를 복사하고 색을 변경할 수 있습니다.	
	11	책갈피 삽입	문제지에 제시된 위치에 책갈피를 설정할 수 있습니다.	
	12	하이퍼링크 삽입	개체에 하이퍼링크를 설정하여 클릭하면 책갈피 위치로 이동할 수 있습니다.	
	13	문서 입력	문자표, 한자 등을 문제지를 참고하여 입력할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
7	1	덧말 삽입	제목에 덧말을 입력하고 위치를 지정할 수 있습니다.	
	2	문단 첫 글자 장식 삽입	문단 첫 글자 장식 기능을 이용하여 문단의 첫 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	3	각주 삽입	각주의 내용을 입력하고 번호 모양을 변경할 수 있습니다. 각주 구분선의 길이를 설정할 수 있습니다.	
	4	그림 삽입	그림을 삽입하고 필요한 부분만 잘라 사용할 수 있습니다. 삽입된 그림의 위치와 여백을 지정할 수 있습니다.	
	5	소제목&표제목&단체명 편집	[글자 모양]에서 [기본]/[확장] 탭의 기능을 활용할 수 있습니다. [문단 모양] 대화상자의 정렬 값을 설정할 수 있습니다.	
	6	문단 번호 삽입	문단 번호를 1수준, 2수준으로 나누어 설정할 수 있습니다. 설정된 문단 번호를 본문 텍스트에 수준을 구분하여 적용할 수 있습니다.	
	7	표 삽입	표를 만들어 내용을 입력하고 글자 모양과 정렬을 설정할 수 있습니다.	
	8	표 편집	셀 배경에 그라데이션을 지정하고, 선 모양을 설정할 수 있습니다. 셀 합치기 기능을 활용할 수 있습니다.	
	9	머리말 삽입	머리말을 지정하고 글자 모양과 정렬을 설정할 수 있습니다.	
	10	쪽 번호 삽입	쪽 번호를 삽입하고 새로운 번호로 변경할 수 있습니다.	
	11	제01회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	12	제02회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	13	제03회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
8	1	제04회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	2	제05회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	3	제06회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	4	제07회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	5	제08회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	6	제09회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	7	제10회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	8	제11회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	9	제12회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	10	제13회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	11	제14회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	12	제15회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	13	제16회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
9	1	[준비] 답안 파일 저장하기	답안 폴더에 '수험번호-성명' 파일 이름으로 저장할 수 있습니다. 모든 워크시트의 A열의 너비를 한꺼번에 조절할 수 있습니다. 워크시트의 이름을 바꿀 수 있습니다.	
	2	[제1작업] 데이터 입력 및 셀 병합하기	주어진 데이터를 정확하게 입력할 수 있습니다. 셀을 병합할 수 있습니다.	
	3	[제1작업] 열 너비, 행 높이 설정하기	열 너비와 행 높이를 설정할 수 있습니다.	
	4	[제1작업] 셀 테두리 적용하기	셀에 다양한 테두리를 적용할 수 있습니다.	
	5	[제1작업] 글꼴 적용 및 정렬하기	글꼴과 크기를 지정할 수 있습니다. 텍스트를 오른쪽 또는 가운데 맞춤할 수 있습니다.	
	6	[제1작업] 제목 도형 작성하기	제목 도형을 작성하고 그림자 스타일을 지정할 수 있습니다. 제목 도형에 텍스트 입력하고 서식을 지정할 수 있습니다.	
	7	[제1작업] 결재란 작성하기	결재란을 작성하고 그림으로 복사하여 붙여 넣을 수 있습니다. 결재란의 크기와 위치를 조절할 수 있습니다.	
	8	[제1작업] 셀 서식 지정하기	유효성 검사를 이용하여 데이터를 입력할 수 있습니다. 셀 서식을 이용하여 숫자 뒤에 특정 문자를 표시할 수 있습니다. 주어진 영역에 대해 특정 이름으로 이름 정의를 할 수 있습니다.	
	9	[제1작업] 함수 이용하기	문제에 제시된 함수를 이용하여 주어진 문제를 해결할 수 있습니다. 함수를 다른 함수의 인수로 사용할 수 있습니다.	
	10	[제1작업] 조건부 서식 지정하기	조건부 서식에서 새 서식 규칙을 지정할 수 있습니다. 상대 참조, 절대 참조, 혼합 참조를 이해할 수 있습니다.	
	11	[제2작업] 데이터 복사하여 붙여넣기	데이터를 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. 데이터의 길이에 맞춰 열 너비를 조절할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
10	1	[제2작업-2] 필터 및 서식	고급 필터의 개념을 이해할 수 있습니다. 고급 필터의 조건을 지정하여 원하는 데이터만 추출할 수 있습니다. 주어진 표 서식을 적용할 수 있습니다.	
	2	[제3작업-1] 정렬하기	내림차순 또는 오름차순으로 정렬할 수 있습니다.	
	3	[제3작업-1] 부분합 구하기	부분합을 구할 수 있습니다. 윤곽을 지울 수 있습니다.	
	4	[제3작업-2] 피벗 테이블 작성하기	피벗 테이블을 작성할 수 있습니다. 피벗 테이블의 위치를 지정할 수 있습니다.	
	5	[제3작업-2] 피벗 테이블 필드 목록 추가 및 설정하기	피벗 테이블의 행 레이블과 열 레이블을 추가할 수 있습니다. 피벗 테이블의 값 필드를 설정할 수 있습니다.	
	6	[제3작업-2] 그룹화 및 옵션 지정하기	피벗 테이블의 행 레이블을 그룹화할 수 있습니다. 피벗 테이블 옵션을 지정할 수 있습니다.	
	7	[제4작업] 차트 삽입하고 위치 지정하기	차트를 삽입할 수 있습니다. 차트의 위치를 지정할 수 있습니다.	
	8	[제4작업] 차트 레이아웃 및 스타일 지정하기	차트 레이아웃을 지정할 수 있습니다. 차트 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	9	[제4작업] 차트 서식 지정하기	영역 서식을 지정할 수 있습니다. 제목 서식을 지정할 수 있습니다. 차트 서식을 지정할 수 있습니다.	
	10	[제4작업] 범례명 변경 및 도형 삽입하기	범례명을 변경할 수 있습니다. 도형을 삽입하고 서식을 지정할 수 있습니다.	
	11	제01회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	12	제02회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	13	제03회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	



월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
11	1	제04회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	2	제05회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	3	제06회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	4	제07회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	5	제08회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	6	제09회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	7	제10회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	8	제11회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	9	제12회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	10	제13회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	11	제14회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	12	제15회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	13	제16회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
12	1	제01회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	2	제02회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	3	제03회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	4	제04회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	5	제05회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	6	제06회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	7	제07회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	8	제08회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	9	제09회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	10	제10회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	11	제11회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	12	제12회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	13	제13회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	14	제14회 기출문제	기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
1	1	스크래치의 화면 구성	스크래치의 전체 화면 구성에 대해 알아봅시다. 스크래치 세부 영역의 구성에 대해 알아봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	2	무대와 스프라이트	배경 라이브러리를 이용하여 무대를 꾸며 봅시다. 스프라이트를 추가하고 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다.	
	3	[동작] 팔레트 활용하기	[동작] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다.	
	4	[이벤트] 팔레트 활용하기	[이벤트] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	5	[형태] 팔레트 활용하기	[형태] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	6	[소리] 팔레트 활용하기	[소리] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	7	[제어] 팔레트 활용하기	[제어] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	8	[관찰] 팔레트 활용하기	[관찰] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	9	[연산] 팔레트 활용하기	[연산] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	10	[데이터] 팔레트 활용하기	[데이터] 팔레트의 명령 블록을 이용하여 코딩해 봅시다. 목적에 따라 적절한 명령 블록을 사용해 봅시다.	
	11	박자에 맞춰 춤추는 댄서	스크래치를 활용한 프로그래밍 순서를 익혀 봅시다. 배경 삽입하기, 스프라이트 삽입하기를 익혀 봅시다. 프로그램 실행 시에 시작 위치와 크기를 지정해 봅시다.	
	12	색상을 비교하고 처리하기	스프라이트의 위치를 원하는 대로 제어해 봅시다. 제어 블록을 활용하여 코딩해 봅시다. 색상 비교 코딩을 해봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
2	1	모의고사 01회	전기가 부족해! 풍력 발전소를 건설하자! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	2	모의고사 02회	강아지 운동회! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	3	모의고사 03회	바람의 방향을 알아보자! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	4	모의고사 04회	게임으로 구구단을 정복하자! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	5	모의고사 05회	이산화탄소를 줄여라! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	6	모의고사 06회	유성을 피해 태양계를 여행하자! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	7	모의고사 07회	원소기호 알아보기! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	8	모의고사 08회	섬유질을 먹어요! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	9	모의고사 09회	황사를 막아라! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	10	모의고사 10회	내 별자리를 찾아라! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	
	11	모의고사 11회	먹이사슬을 완성하자! 조건에 따라 코딩해 봅시다.	