

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주북초등학교

□ 운영 개요

프로그램명	컴퓨터&코딩1	강 사 명	전**
운영요일	월수금	학년(등급)	1~2학년(초급)

□ 연간 계획

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
3	1	컴퓨터와 친해지기	컴퓨터를 구성하는 장치들을 이해하고, 컴퓨터를 안전하게 켜고 종료해 봅시다. 컴퓨터실 지켜야 할 예절을 이해, 실천하여 봅시다.	
	2	키보드와 친해지기	타자 연습을 익혀 봅시다. 키보드의 주요 키들의 기능을 알아봅시다.	
	3	마우스와 친해지기	마우스의 기능과 구성, 마우스 동작을 이해하고 마우스 연습 프로그램을 활용해 연습하여 봅시다.	
	4	꼭꼭 숨은 그림 찾기	투명한 헬리콥터 찾아 클릭, 문제에서 제시된 그림과 같은 그림 찾아 클릭, 전체 그림에서 부분 그림 유추하여 클릭해 봅시다.	
	5	다른 그림 찾기	찾고자 하는 대상을 알고 정확하게 선택해 봅시다.	
	6	조각 그림 맞추기	전체 그림의 윤곽과 조각 그림의 부분을 유추해 봅시다.	
	7	조각 그림 맞추기	두 개의 대상의 비교하여 차이점을 알아봅시다.	
	8	나만의 요리하기	요리 만드는 법을 보고 순서에 맞게 순발력 있게 요리해 봅시다.	
	9	톡톡 색칠하기	밑그림에 어울리는 색을 선택하여 색칠해 봅시다.	
	10	쓱쓱 선 그리기	그리기 순서와 그리기 시간에 주의하여 그림을 완성해 봅시다.	
	11	척척 수학 박사	큰 수와 작은 수를 비교하고 순발력 있게 계산해 봅시다.	
	12	썩썩 꿈나무 운전사	직진과 후진 및 주차 방법을 알아봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
4	1	차곡차곡 블록 쌓기	물건의 생김새와 무게 중심을 생각하며 물건을 쌓아 봅시다.	
	2	랄랄라 즐거운 음악 시간	박자와 코드에 맞게 음악을 연주하고 감상해 봅시다.	
	3	똑딱똑딱 꿈나무 건축가	기차가 지나갈 철로를 만들고 마을을 건설해 봅시다.	
	4	원리를 찾는 물리 교실	힘의 원리와 그에 따른 물건의 위치를 파악해 봅시다.	
	5	재미있는 스포츠	스포츠 고유의 규칙을 알고 재미있게 즐겨 봅시다.	
	6	쑥쑥 창의력 교실	부피 및 무게를 가늠하고 열전도성으로 문제를 해결해 봅시다.	
	7	나의 기억력 점수는?	짧은 시간에 그림을 기억하고 정확하게 그림을 선택해 봅시다.	
	8	즐겁게 영어 공부	알파벳 모양이나 순서를 익혀봅시다.	
	9	얼음 녹이기	원형의 물체를 열이 전달될 수 있는 위치로 굴러갈 수 있게 장애물의 위치를 가늠해 보면서 물체의 이동과 힘을 파악하여 봅시다.	
	10	바탕화면 마음껏 부수기	여러 가지 기능을 이용해 바탕화면을 꾸며 봅시다.	
	11	재활용을 위한 분리수거	문제에서 요구하는 방식으로 재활용품을 분리하여 봅시다.	
	12	사탕 화살로 총치 없애기	같은 모양의 사탕에 사탕 화살을 쏘아봅시다.	
	13	무너지지 않도록 도형 쌓기	도형의 모양과 무게에 주의하며 도형을 쌓아봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
5	1	엔트리로 준비물을 챙겨요	엔트리봇이 오른쪽 아래로 움직이도록 블록을 조립하고 왼쪽 위로 움직이도록 블록을 조립하여 코딩을 완성해 봅시다.	
	2	엔트리로 책가방을 메요	엔트리봇에 반복 블록을 여러 개 사용하여 책가방을 챙길 수 있도록 코딩을 완성해 봅시다.	
	3	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	직진 블록을 사용하여 경찰차를 이동 방향으로 이동하고 우회전, 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전하도록 블록을 조립하여 코딩을 완성해 봅시다.	
	4	엔트리로 학교에 들어가요	엔트리봇이 오른쪽이나 왼쪽으로 이동하게 만들고 위쪽, 아래쪽 화살표를 누르면 크기를 작아지거나 커지게 블록을 조립하여 코딩을 완성해 봅시다.	
	5	엔트리로 나를 소개해요	엔트리봇 모양을 변경하고 말하기 블록을 조립하여 코딩을 완성해봅시다.	
	6	엔트리로 숨은 그림을 찾아요	오브젝트의 크기를 변경하고 설정한 시간 동안 기다렸다가 실행화면에서 사라지도록 코딩을 완성해 봅시다.	
	7	엔트리로 피아노를 연주해요	피아노 건반을 클릭하면 색깔을 바꾸고 그 건반의 소리가 재생되도록 코딩을 완성해 봅시다.	
	8	엔트리로 알록달록하게 색칠해요.	마우스 클릭한 상태에서 색칠하고 클릭하지 않은 상태에서 색칠하지 않게 코딩을 완성해 봅시다.	
	9	엔트리로 픽셀 아트를 만들어요	마우스를 클릭할 때마다 도장처럼 픽셀을 찍을 수 있고 스페이스 키를 누를 때마다 색이 다른 모양으로 바꿀 수 있도록 코딩을 완성해 봅시다.	
	10	엔트리로 퍼즐 맞추기 놀이를 해요	왼쪽 화살표 키를 누르면 퍼즐 조각을 이전 모양으로 바꾸고 오른쪽 화살표 키를 누르면 퍼즐 조각을 다음 모양으로 바꿀 수 있도록 블록을 조립하여 코딩을 완성해 봅시다.	
	11	엔트리로 칠교놀이를 해요	칠교놀이 조각 오브젝트를 맨 앞으로 가져와 마우스 포인터 위치로 이동하고 숫자 키로 조각을 회전할 수 있도록 코딩을 완성해 봅시다.	
	12	파워포인트로 칠교놀이를 해요	칠교놀이 조각을 드래그하여 위치를 옮기고 좌우 대칭과 조각을 회전시켜서 원하는 모양을 만들어 봅시다.	
	13	엔트리로 수도 맞추기 놀이를 해요	말풍선으로 말하고 대답을 기다리게 하며 입력한 대답과 정답을 비교하여 맞았는지 틀렸는지 판단할 수 있도록 코딩을 완성해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
6	1	엔트리로 직업 여행 준비하기	엔트리 장면을 확인하고 저장하는 방법에 대해 알아보고 오브젝트가 이동하는 것을 확인해 봅시다.	
	2	뉴욕에서 모델 되기	오브젝트를 추가 삭제하고 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동해 봅시다.	
	3	일일 선생님 되기	말풍선을 이용해 말하는 방법을 알아보고 여러 개의 블록을 연결하는 방법 스토리를 구성하는 방법을 알아봅시다.	
	4	춤추는 댄서 되기	오브젝트의 모양과 크기를 변경 블록을 반복하여 실행할 수 있으며 오브젝트가 움직이는 모양을 만들어 봅시다.	
	5	숨어 있는 도둑을 잡아라~ 나는야 경찰관!	오브젝트가 숨었다가 보이는 방법을 알아보고 오임의의 곳에서 나타나도록 만들어 계속 반복해서 실행하도록 만들어 봅시다.	
	6	강아지를 구출하라! 구조대원 되기	키보드를 이용해 오브젝트를 이동하고 강아지 소리를 내며 오브젝트의 회전방식을 변경해 봅시다.	
	7	운동선수가 되기 위해 훈련하기	키보드를 이용해 달리기를 하고 이동 방향에 따라 오브젝트를 움직여 벽에 닿으면 반대 방향을 보도록 해봅시다.	
	8	불이 난 곳을 찾아라! 소방관 되기	키보드로 오브젝트를 원하는 방향으로 이동시키며 오브젝트에 닿으면 처음 장면이 되도록 만들고 조건 블록을 사용해 조건에 만족했을 때 장면을 만들어 봅시다.	
	9	나는야 드라마 작가!	장면을 추가해 여러 개의 장면을 만들고 오브젝트를 클릭해 다른 장면으로 이동하며 장면을 통해 스토리를 구성해 봅시다.	
	10	유명 옷 디자이너 되기	중심점의 방향을 이동할 수 있으며 도장찍기를 이용해 패턴을 만들고 색깔 효과를 이용해 오브젝트의 색을 변경해 봅시다.	
	11	아픈 동물 치료하는 의사 되기	오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 만들고 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 동작하도록 만들어 봅시다. 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 소리를 내도록 만들어 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
7	1	인기 웹툰 작가 되기	붓으로 그림을 그리고 그린 그림을 지울 수 있으며 붓의 색깔과 굵기, 투명도를 변경해 봅시다.	
	2	맛있는 케이크를 만드는 제빵사 되기	키보드를 이용해 오브젝트를 이동하여 오브젝트가 아래로 떨어지는 모양을 만들 수 있으며 특정 오브젝트에 닿으면 오브젝트를 숨겨 봅시다.	
	3	응급환자를 구하는 의사되기	조건이 만족했을 때 신호를 보내고 신호를 받으면 오브젝트를 보이게 하며 서서히 사라지는 모습을 효과로 만들어 봅시다.	
	4	천재 피아니스트 되기	피아노 건반을 클릭하면 소리를 재생하고 손 모양 오브젝트가 마우스를 따라다니도록 만들어 마우스 포인터가 위치하면 소리가 나도록 코딩해 봅시다.	
	5	아인슈타인보다 똑똑한 천재 물리학자 되기	변수를 만들어 값을 넣고 질문을 묻고 대답한 값을 활용하여 값을 비교해 다른 말을 하도록 코딩해 봅시다.	
	6	냉장고를 부탁해 출연하는 요리사 되기	요리를 만들 수 있는 재료를 순서대로 선택하는 게임을 만들고 변수를 이용해 맞았는지 틀렸는지 확인하는 코딩을 완성해 봅시다.	
	7	스타 배구 선수 되기	배구공이 날아오는 장면을 만들고 오브젝트가 자연스럽게 점프하는 동작을 코딩해 봅시다.	
	8	프리미어 리그에서 뛰는 축구선수 되기	키보드를 이용해 축구공을 움직이고 골키퍼가 임의의 위치로 계속해서 이동할 수 있으며 골인과 노골을 확인해 말하도록 코딩해 봅시다.	
	9	어려운 사람을 도와주는 변호사 되기	리스트를 만들고 묻고 답하기로 리스트의 정답과 비교할 수 있으며 정답이 맞는지 판단해 말을 할 수 있도록 코딩해 봅시다.	
	10	100미터 달리기 올림픽 선수되기	배경 오브젝트를 움직이는 것처럼 보일 수 있으며 초시계를 활용 벽에 닿으면 초시계를 멈추도록 코딩해 봅시다.	
	11	날씨를 알려주는 기상 캐스터 되기	확장 블록 중 날씨 관련 블록을 사용하여 현재 날씨를 알려주는 기상 캐스터를 체험할 수 있으며 미세먼지의 농도를 확인해 봅시다.	
	12	게임 개발자 되기	오브젝트의 복제본을 만들고 다른 오브젝트를 따라다니도록 만들 수 있으며 복제본이 벽에 닿으면 숨겨 지도록 코딩해 봅시다.	
	13	프로 게이머 되기	변수로 게임 점수를 누적하고 게임이 끝나면 다른 장면으로 이동 게임을 다시 시작하기 위해 초기화해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
8	1	해와 구름 만들기	도형을 삽입하여 도형 채우기와 도형 윤곽선을 변경해 봅시다.	
	2	달과 별 만들기	회전 조절점을 이용하여 도형을 회전시키고 단축키를 이용하여 도형을 복사해 봅시다.	
	3	시원한 수박 만들기	모양 조절점으로 도형의 모양을 변경하고 도형 채우기를 그라데이션으로 지정해 봅시다.	
	4	귀여운 곰돌이 만들기	도형의 순서를 변경하고 자유 곡선으로 그림을 그려봅시다.	
	5	달콤한 아이스크림 만들기	도형을 상하 대칭으로 회전시키고 다른 채우기 색을 지정할 수 있으며 도형에 입체 효과를 적용해 봅시다.	
	6	호수 위 오리 만들기	도형을 그룹화하여 하나로 묶고 도형에 반사 효과를 지정해 봅시다.	
	7	반짝 반짝 트리 만들기	도형에 네온 효과를 지정하고 입체 효과를 지정해 봅시다.	
	8	엄마의 핸드백 만들기	도형에 네온 효과를 지정하고 다는 네온 색을 지정해 봅시다.	
	9	우주 인공위성 만들기	도형을 그룹화하여 하나로 묶고 도형에 대시 스타일을 지정해 봅시다.	
	10	맛있는 감자튀김 만들기	도형에 3차원 회전을 지정하고 도형에 기본 설정을 지정해 봅시다.	
	11	알록달록 무지개 만들기	그라데이션 중지점 색을 변경하고 그라데이션 중지점을 추가해 봅시다.	
	12	꽃밭의 나비 만들기	도형의 투명도를 변경하고 다른 채우기 색을 지정해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
9	1	따뜻한 눈사람 만들기	부드러운 가장자리 효과를 지정하고 그림자 효과를 지정해 봅시다.	
	2	달콤한 사탕 만들기	그림 파일을 삽입하고 점 편집 기능을 이용하여 도형 모양을 변경해 봅시다. 스포이트를 이용해 색을 설정해 봅시다.	
	3	알에서 나온 병아리 만들기	도형을 병합하고 그림 파일을 삽입해 봅시다.	
	4	예쁜 소녀 얼굴 만들기	자유형 도형을 이용하여 앞머리를 만들고 잉크 입력 시작 도구를 이용하여 눈썹과 귀를 그려 봅시다.	
	5	단발머리 소녀 만들기	도형을 삽입하고 자유형 도형을 이용하여 단발머리 소녀를 완성해 봅시다.	
	6	스폰지밥 만들기	도형을 삽입하고 자유형 도형과 잉크 입력 시작 도구를 이용하여 스폰지밥을 완성해 봅시다.	
	7	삐약삐약 병아리 만들기 알록달록 팔레트 만들기	삐약삐약 귀여운 병아리를 완성해 봅시다. 알록달록 팔레트를 완성해 봅시다.	
	8	맛있는 쿠키맨 만들기	맛있는 쿠키맨을 완성해 봅시다.	
	9	귀여운 도라에몽 만들기	귀여운 도라에몽을 완성해 봅시다.	
	10	우리나라 태극기 만들기 달콤한 생일 케이크 만들기	우리나라 태극기를 완성해 봅시다. 달콤한 생일 케이크를 완성해 봅시다.	
	11	바다 위 돛단배 만들기 깡충깡충 토끼 만들기	바다 위 돛단배를 완성해 봅시다. 깡충깡충 토끼를 완성해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
10	1	바탕 화면과 잠금 화면 바꾸기	바탕 화면과 잠금 화면을 변경하고 테마를 변경해 봅시다.	
	2	작업 표시줄 다루기	작업 표시줄의 크기와 위치를 변경하고 숨길 수 있으며 소리의 크기를 변경해봅시다.	
	3	내 맘대로 창 다루기	원하는 창으로 화면을 전환하고 여러 개의 창을 원하는 대로 배열해 봅시다.	
	4	파일 탐색기로 사서 되기	파일과 폴더에 대해 이해하고 폴더를 만들고 파일을 복사해 봅시다.	
	5	그림판으로 화가 되기	그림에 텍스트를 입력, 그림을 삭제/복사/회전하고 다른 이름으로 저장해 봅시다.	
	6	캡처 및 스케치로 메이크업 아티스트 되기	캡처 및 스케치 앱으로 원하는 부분을 캡처하고 볼펜과 연필로 다양한 색상과 크기로 칠해 봅시다.	
	7	3D 뷰어로 3D 모델러 되기	3D 뷰어 앱으로 3D 모델을 원하는 대로 볼 수 있으며 3D 라이브러리에서 다양한 모델을 감상하여 봅시다.	
	8	그림판 3D로 캐릭터 디자이너 되기	그림판 3D의 개체를 여러 방향으로 회전하고, 앞뒤로 이동하고 스티커와 브러시를 이용하여 나만의 캐릭터를 만들어봅시다.	
	9	그림판 3D로 우주 비행사 되기	3D 라이브러리에서 원하는 3D 개체를 가져올 수 있으며 3D 개체를 자유자재로 회전하고 이동하여 봅시다.	
	10	계산기 앱으로 은행원 되기	계산기 앱으로 돈을 계산하고 낱 짜를 계산할 수 있으며 계산기 앱으로 길이를 변환하고 환율을 계산해봅시다.	
	11	날씨 앱으로 기상 캐스터 되기	날씨 앱으로 여러 가지 날씨 정보를 확인하고 인터넷에서 미세먼지 정보를 검색해 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
11	1	지도 앱으로 관광 가이드 되기	지도 앱으로 원하는 곳을 검색해 봅시다. 지도 앱으로 길 찾기해 봅시다.	
	2	마이크로소프트 엣지로 정보 검색사 되기	마이크로소프트 엣지 앱으로 인터넷을 여행하고 웹 페이지에 나만의 메모를 추가하여 공유해 봅시다.	
	3	쥬니버로 레크레이션 지도자 되기	쥬니버에서 원하는 서비스를 이용해 봅시다.	
	4	인터넷 게임으로 프로게이머 되기	어린이안전게임 사이트에 접속하여 이용해보고 외 국 학습 게임 사이트에 접속하여 이용해보십시오.	
	5	세계에는 어떤 나라들 이 있을까?	지도 앱을 실행하여 지도 앱에서 어떤 나라들이 어 디에 있는지 확인해 봅시다. 위성 지도와 3D 지도로 원하는 곳을 자유자재로 봅 시다.	
	6	세계 여러 나라 살펴보 기	마이크로소프트 스토어에서 원하는 앱을 설치하여 나라별로 국기와 다양한 정보를 확인해 봅시다. 학습한 내용을 바탕으로 퀴즈 문제를 풀어봅시다.	
	7	세계 여행 계획서 작성 하기	한글 프로그램을 실행 실습 파일을 열어 내용을 채 워봅시다. 나만의 세계 여행 계획서를 작성해봅시다.	
	8	다른 나라 시간 알아보 기	현재 시각과 날짜를 알아봅시다. 다른 시간대에 대한 시계를 추가해 봅시다. 세계 주요 도시의 시각을 확인해 봅시다.	
	9	예쁜 글꼴로 여행사진 토퍼 만들기	설치한 글꼴을 활용하여 그림판에서 토퍼를 만들 수 있습니다.	
	10	번역 사이트로 외국인 과 대화하기	파파고 사이트에 접속하여 원하는 언어로 번역할 수 있습니다. 프랑스 루브르 박물관 웹사이트를 통째로 번역할 수 있습니다.	
	11	크롬 설치하고 이스터 에그 즐기기	스테이크 게임을 검색하여 게임할 수 있습니다. 틱택토 게임을 검색하여 게임할 수 있습니다.	
	12	시드니 오페라 하우스 배경 만들기	바탕 화면 배경을 슬라이드 쇼로 설정할 수 있습니 다. 슬라이드 쇼용 앨범을 선택할 수 있습니다.	
	13	특명! 자유의 여신상을 조립하라!	퍼즐 크리에이터 사이트에 접속하여 이미지를 불러 와 조각 수를 설정하고 섞은 후 퍼즐 조각을 맞추 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
12	1	그림판으로 영국 국기 그리기	색을 지정하고 색 채우기해 봅시다. 작성한 그림을 이미지 파일로 저장해 봅시다.	
	2	네팔의 에베레스트산은 얼마나 높을까?	파워포인트를 실행하여 파일을 열고 그림을 삽입하 여 크기와 위치를 조절하고 그림을 뒤로 보내 봅시 다.	
	3	이탈리아에서 피사의 사탑 인증샷 찍기	파워포인트를 실행하여 그림을 삽입하여 봅시다. 배경을 제거하고 사진을 합성해 봅시다.	
	4	인공 지능으로 브라질 아마존 동물 그리기	오토드로우(AutoDraw) 사이트에 접속하여 그리기 색을 변경하고 원하는 색으로 채워봅시다.	
	5	퀵 드로우 그리기 대회	크롬에서 퀵 드로우 사이트에 접속하여 인공 지능 이 이해할 수 있도록 제시된 단어의 그림을 그려봅 시다.	
	6	러시아 인형 마트료시 카 만들기	인형을 복제하여 여러 개로 만들어 봅시다. 인형의 크기와 색을 변경하고 정렬하고 개체 순서 를 변경하여 봅시다.	
	7	태국의 전통 음식 톰얌꿍 소개하기	한글 프로그램을 실행하여 그림을 넣고 그림의 스 타일 효과를 지정해 봅시다.	
	8	그림판 3D로 터키 열기구 꾸미기	그림판 3D 앱을 실행하여 3D 개체를 가져와서 원 하는 대로 회전시키거나 이동시켜 봅시다. 3D 개체에 스티커를 적용해 봅시다.	
	9	그림판 3D로 인도 타지마할 만들기	3D 라이브러리를 불러와 3D 개체를 조립하여 나만 의 성을 만들어 봅시다. 개체를 원하는 대로 회전시키거나 이동해 봅시다.	
	10	3D 애니메이션으로 중 국 만리장성 여행하기	‘모자이크 에듀케이션’에 접속하여 ‘m3DViewer’를 열 수 있습니다. 만리장성의 구조를 살펴본 후 퀴즈를 풀어봅시다.	
	11	비디오 편집기로 잠보 브와나 동영상 만들기	비디오 편집기 앱을 실행하여 그림을 추가하고 배 경 음악을 추가하여 동영상 파일로 만들어 봅시다.	
	12	이집트 피라미드 게임 하기	마이크로소프트 솔리테어 컬렉션 앱을 실행하여 카 드 게임을 하여 봅시다.	
	13	주사위 세계여행 게임 하기	주사위 세계여행 게임판을 완성하고 친구들과 함께 게임을 즐겨 봅시다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
1	1	애니메이션과 플레이헨리	애니메이션 영상 찾아보기 플레이헨리 가입하기	
	2	애니메이션 기획	플레이헨리 시작 및 화면 구성 살펴보기 무대 변경하기 등장인물(액터)을 만든 후 무대에 세팅하기	
	3	애니메이션 시나리오	무대를 변경한 후 등장인물 토끼를 만들어 무대에 등장시키기 나레이션과 대사를 입력한 후 제스처를 변경하기	
	4	애니메이션 콘티(上)	무대를 세팅하고 액터 등장시키기 액션을 동시에 실행하기 씬을 추가한 후 소품 세팅하기 액터를 무대 안에서 이동시키기	
	5	애니메이션 콘티(下)	이미지 매니저를 이용하여 소품 세팅하기 액터를 등장시킨 후 퇴장시키기 무대 밝기를 어둡게 변경하기	
	6	애니메이션 배경음악	무대를 변경한 후 액터를 만들어 등장시키기 사운드 매니저를 이용하여 배경음악 넣기	
	7	생일 배경 꾸미기	그림판 3D 앱을 실행한 후 생일배경 불러오기 채우기 도구를 이용하여 채색하기 스프레이 캔 도구를 이용하여 채색하기	
	8	내 생일에 초대합니다!	#1(장면1) 잠에서 깨어나 달력을 보기 #2(장면2) 엄마에게 생일파티를 열어달라고 이야기 하기 #3(장면3) 깜깜한 배경에 주인공을 등장시킨 후 엔딩씬 제작하기	
	9	바탕 화면 숨은 숫자 찾기	바탕 화면 배경 사진을 변경하기 돋보기 앱을 실행하여 숫자 찾기 그림판 3D 앱을 이용하여 숨은 그림 찾기 만들기	
	10	재미있는 그림 찾기!	#1(장면1) 미술관에서 만난 두 명의 주인공 #2(장면2) 틀린그림찾기 대결하기 #3(장면3) 초밥 집에 온 주인공의 대화 및 엔딩씬 제작하기	
	11	내 방 꾸며보기	다른 슬라이드에 있는 그림을 복사하여 붙여넣기 같은 슬라이드에 있는 그림 복사 및 그림 자르기 그림의 색상을 변경하기 그룹으로 지정한 후 그림으로 저장하기	
	12	방을 청소해요!	#1(장면1) 두 주인공의 대화 #2(장면2) 집에서의 대화 및 엔딩씬 제작하기	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
2	1	컴퓨터는 어떻게 그림을 그릴까?	셀에 색 채우기 셀 테두리를 없앤 후 캡처하기 저장된 이미지를 투명하게 처리하기	
	2	픽셀 캐릭터 공모전	#1(장면1) 말이 통하지 않는 두 주인공 #2(장면2) 마인크래프트 캐릭터 공모전에 참가하기 #3(장면3) 마인크래프트 캐릭터 공모전에 참가하기	
	3	나만의 캐릭터 만들기	그림을 넣어 나만의 캐릭터를 꾸며보기 슬라이드 복제 및 그림 바꾸기 타원을 이용하여 굳은 표정을 완성하기 곡선을 이용하여 아픈 표정을 완성하기 자유 곡선을 이용하여 화난 표정을 완성하기	
	4	즐거운 에피소드	#1(장면1) 이가 흔들리는 주인공 #2(장면2) 치과에 다녀온 기억을 떠올리기	
	5	이미지의 불필요한 부분 자르기	인터넷 검색을 통하여 필요한 이미지 캡처하기 캡처한 이미지를 그림판 3D 앱을 이용하여 편집하기 얼굴 부분을 이미지로 저장하기	
	6	런닝맨	커스텀 등록한 후 액터 만들기 무대 세팅하기 나레이션 및 액션 적용하기	
	7	만화 캐릭터 만들기	‘선비아파트’ 캐릭터 만들기 완성된 캐릭터를 복사한 후 로고 넣기	
	8	극장 탐방기	액터 만들기 및 무대 세팅하기 다양한 방법으로 액팅 목록을 만들기	
	9	물건 리폼하기	그림 및 그라데이션 채우기를 이용하여 모자를 리폼하기 패턴 채우기 및 클립아트(그리기마당)를 이용하여 양말을 리폼하기	
	10	아나바다 장터	액터 만들기 및 무대 세팅하기 다양한 방법으로 액팅 목록을 만들기	
	11	곰믹스를 이용한 동영상 편집(上)	동영상 분할하기 동영상에 제목과 제작자 삽입하기 영상 전환 효과 적용하기	
	12	곰믹스를 이용한 동영상 편집(下)	오버레이 클립 적용하기 효과음 추가하기 동영상에 이미지 추가하기	

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주북초등학교

□ 운영 개요

프로그램명	컴퓨터&코딩1	강 사 명	전**
운영요일	월수금	학년(등급)	2~3학년(중급)

□ 연간 계획

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
3	1	컴퓨터와 친구되기	컴퓨터실에서 지켜야하는 에티켓에 대해 알아봅니다. 컴퓨터 주변장치와 컴퓨터를 켜고 끄는 방법에 대해 알아봅니다.	
	2	마우스와 친구되기	마우스를 잡는 방법에 대해 알아봅니다. 클릭, 더블 클릭, 드래그에 대해 알아봅니다.	
	3	키보드와 친구되기	키보드에 손가락을 올리는 방법을 알아봅니다. 키보드의 여러 가지 키들은 각각 어떤 기능을 하는지 알아봅니다.	
	4	멋진 어린이 화가되기	여러 가지 색상을 혼합했을 때 어떤 색이 만들어지는 지 알아봅니다. 재미있는 유틸리티 프로그램을 이용하여 멋진 작품을 만들어봅니다.	
	5	파일과 폴더의 개념 알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다. 새로운 폴더를 만들어본 후 폴더 안에 파일을 정리해 봅니다.	
	6	파일과 폴더 정복하기	파일과 폴더를 복사/잘라내기 해봅니다. 파일을 삭제한 후 휴지통을 깨끗하게 비웁니다.	
	7	앱 실행 및 창 다루기	앱을 실행해보고 자주 사용하는 앱을 시작 화면에 고정시켜봅니다. 창의 위치와 크기를 조절하는 방법을 알아봅니다.	
	8	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	9	캐릭터 그리기	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해봅니다.	
	10	3D 세상 살펴보기	3D 뷰어 앱에서 다양한 이미지들을 살펴봅니다.	
	11	더 빠르게 계산하기	계산기 앱을 이용하여 복잡한 연산을 빠르고 정확하게 계산해봅니다.	
	12	메모장으로 이모티콘 만들기	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 서식을 변경합니다. 한자, 영문, 특수문자 등을 이용하여 이모티콘을 만들어봅니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
4	1	인터넷 세상으로 들어가기	인터넷(엣지)을 실행하여 주니어네이버에 접속합니다. 신비하고 재미있는 사파리를 체험해봅니다.	
	2	3D 캐릭터 완성하기	그림판 3D 앱을 이용하여 캐릭터 모델링 파일을 불러옵니다. 여러 가지 기능을 활용하여 3D 캐릭터를 만들어봅니다.	
	3	컴퓨터 예쁘게 꾸미기	여러 가지 동물 이미지로 배경 사진을 변경해봅니다. 테마 컬러를 변경하고 화면 보호기를 설정해봅니다.	
	4	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	5	우리동네 소개하기	네이버 지도를 이용하여 우리 동네로 이동합니다. 지도의 날짜를 과거로 변경하여 변화된 우리 동네의 모습을 살펴봅니다.	
	6	포토모자이크 작품	인터넷에서 원하는 사진을 다운로드 합니다. 재미있는 유틸리티 프로그램을 이용하여 멋진 작품을 만들어봅니다.	
	7	코딩이란 무엇일까?	코딩이란 무엇인지 알아봅니다. 마인크래프트 코딩을 해봅니다.	
	8	3D 큐브로 캐릭터 만들기	3D 큐브를 이용하여 마인크래프트 캐릭터를 만들어봅니다.	
	9	재미있는 사진 합성	포토퍼니아에서 사진을 합성해봅니다. 합성한 사진을 저장해봅니다.	
	10	애니메이션으로 장래희망 소개하기	플레이헨리 사이트에 접속한 후 회원가입을 합니다. 무대 배경을 변경하고 캐릭터를 생성하여 애니메이션을 만들어봅니다.	
	11	애니메이션으로 동화 만들기1	여러 가지 액션을 적용하는 방법을 알아봅니다. 완성된 애니메이션을 저장해봅니다.	
	12	애니메이션으로 동화 만들기2	완성된 애니메이션을 저장해봅니다.	
	13	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
5	1	나만의 캐릭터 만들기	이미지를 복사하고 이동해봅니다. 도형을 삽입하고 색상을 변경합니다.	
	2	방 꾸미기	도형 안에 그림을 채워봅니다. 다양한 복사 기능을 이용하여 방을 꾸며봅니다.	
	3	지붕 집 만들기	도형을 질감으로 채워봅니다. 곡선을 그리고 서식을 변경하여 집을 완성합니다.	
	4	옷 디자인하기	도형을 삽입하고 도형의 윤곽선을 변경해봅니다. 윤곽선 서식을 지정하여 다양한 무늬를 만듭니다.	
	5	즐거운 우리집 만들기	슬라이드 배경에 이미지를 채워봅니다. 온라인 그림을 활용하여 작품을 꾸며봅니다. 도형을 삽입하고 도형의 윤곽선을 없애봅니다.	
	6	부엉이 배경 만들기	슬라이드 배경에 질감을 채워봅니다. 도형에 텍스트를 입력하고 서식을 변경해봅니다. 온라인 그림을 활용하여 작품을 완성합니다.	
	7	컴퓨터의 구성 장치 알기	그림을 삽입하는 방법을 알아봅니다. 도형을 삽입하고 글자를 입력해봅니다. 화살표를 삽입하고 서식을 변경해봅니다.	
	8	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	9	윙크하는 캐릭터 만들기	도형에 깜박이기 애니메이션을 적용해봅니다. 도형을 그룹화하고 복사해봅니다.	
	10	다람쥐 동시 꾸미기	슬라이드 배경에 이미지를 채운 후 투명도를 적용해봅니다. 텍스트에 여러 가지 서식을 적용해봅니다.	
	11	일러스트 앨범 만들기	그림에 여러 가지 스타일을 적용하여 꾸며봅니다. 텍스트의 정렬을 변경해봅니다.	
	12	우쿨렐레 만들기	도형 병합을 이용해서 새로운 도형을 만들어봅니다. 도형 그룹화를 이용해서 도형을 복사해봅니다. 도형을 패턴으로 채워봅니다.	
	13	꿀벌이 집 찾아주기	사용자 지정 경로 애니메이션을 적용해봅니다. 애니메이션 타이밍을 적용해봅니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
6	1	퍼즐 게임 만들기	슬라이드에 표를 삽입한 후 그림을 채워봅니다. 그림으로 저장(Windows 메타파일) 기능을 이용하여 퍼즐을 만들어봅니다.	
	2	레고 얼굴 그리기	슬라이드 복제 기능을 이용하여 캐릭터의 표정을 다양하게 변경합니다. 각각의 슬라이드에 화면 전환 효과를 적용합니다.	
	3	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	4	홍보 포스터 만들기	그림을 삽입하고 그림 효과를 적용해봅니다. 워드아트로 디자인된 문구를 완성합니다.	
	5	동화책 결말 만들기	도형 스타일을 이용하여 도형 서식을 변경해봅니다. 여러 가지 도형을 삽입하여 성을 만들어봅니다.	
	6	자기소개 하기	하이퍼링크와 실행 단추를 이용하여 슬라이드를 이동해봅니다. 도형 스타일을 이용하여 도형 서식을 변경해봅니다.	
	7	당근 키우기	도형을 삽입하고 도형 효과를 적용해봅니다. 애니메이션 타이밍을 조절하여 두 가지 애니메이션을 함께 실행해봅니다.	
	8	동물들의 평균수명 알아보기	차트를 삽입하고 차트 스타일을 지정합니다. 그림의 불필요한 부분을 잘라내고 배경을 투명한 색으로 지정합니다.	
	9	성탄절 봉투&카드 만들기	슬라이드 크기를 변경해봅니다. 삽입된 도형에 패턴을 적용한 후 이미지를 삽입해봅니다.	
	10	미니언즈 캐릭터 그리기	도형의 서식을 변경한 후 기본 도형으로 설정해봅니다. 다양한 도형을 이용하여 캐릭터를 만들어봅니다.	
	11	단원 종합 평가	앞차시에서 배운 내용을 평가합니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
7	1	멋쟁이 토마토-1	글맵시를 만들어 봅니다. 글자서식 변경과 문자표를 입력합니다.	
	2	멋쟁이 토마토-2	글자서식을 변경합니다. 그리기마당의 클립아트를 검색하여 입력합니다.	
	3	아바타 만들기-1	그림으로 배경과 얼굴, 머리를 꾸며 봅니다. 그리기 마당으로 아바타를 꾸며 봅니다.	
	4	아바타 만들기-2	개체 속성을 이용하여 그림으로 채우기 합니다. 말풍선을 입력하여 크기조절 및 위치 변경합니다.	
	5	주간 날씨 예보	표 만들고 표 스타일 지정합니다. 표 안에 문자표와 글자 입력하여 서식 변경합니다.	
	6	원형표어	편집 용지의 여백을 설정합니다. 글맵시를 만들고 모양을 변경해 봅니다. 그리기 마당을 이용하여 표어를 완성합니다.	
	7	표지 만들기	그리기마당의 그리기 조각을 이용합니다. 가로 글상자를 이용하여 제목을 작성합니다. 글상자를 복사하여 내용만 수정 입력합니다.	
	8	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	9	세계지도 부루마블-1	편집용지 설정하고 표를 만듭니다. 셀을 나누고 합치기 합니다. 셀 배경을 그림으로 채우기 합니다.	
	10	세계지도 부루마블-2	바깥쪽 테두리를 굵게 합니다. 나라이름이 입력된 셀의 배경색은 검정으로 지정합니다.	
	11	캐릭터 메모지	그리기마당의 기본도형을 이용합니다. 도형의 개체 속성을 변경하여 도형을 꾸며줍니다. 그림을 입력합니다.	
	12	오늘 간식으로 뭐 먹지?	표를 이용하여 차트를 만듭니다. 차트의 축이름표 크기 및 차트 스타일 지정합니다.	
	13	부모님께 드리는 감사장-1	입력된 글을 전체 선택 하여 글자 서식 지정합니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
8	1	부모님께 드리는 감사장-2	배경에 그림 입력합니다. 글상자를 이용하여 직인 만들어 봅니다.	
	2	맛있는 우표 만들기	도형을 이용하여 제목과 우표틀을 만듭니다. 우표틀 도형안에 그림으로 채우기 합니다.	
	3	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	4	임금님 귀는 당나귀 귀	문단의 첫 글자를 장식합니다. 그리기마당의 개체를 풀고 그림으로 표정을 변경합니다.	
	5	문자 (이모티콘)만들기	도형을 복사하고 색을 변경합니다. 문자표와 키보드의 기호를 입력합니다.	
	6	가로세로 퍼즐	글자 서식을 변경합니다. 표의 셀 배경색, 셀 테두리 변경합니다.	
	7	인기 캐릭터 순위	표 만들고 표 스타일 적용합니다. 표 이용하여 차트 만들고 차트 스타일 적용합니다.	
	8	우정쿠폰	글자 서식을 변경합니다. 한자로 변경할 글자를 블록설정하여 한글(漢字)형식으로 입력합니다.	
	9	한국초등학교 해바라기 반	글자 서식 변경합니다. 제목부분에 그림을 입력합니다.	
	10	색상으로 알아보는 나의 성격	도형을 만들어 복사 후 도형의 서식을 변경합니다. 하이퍼링크를 연결하여 문서를 완성합니다.	
	11	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	12	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
9	1	맛있는 과일과 채소	열을 삽입하고, 너비를 조절해봅니다. 글꼴 서식을 변경한 후 셀에 색을 채워 꾸며봅니다.	
	2	지구의 날 포스터 만들기	행과 열의 크기를 조절하고, 셀을 병합한 후 가운데 맞춤을 지정해봅니다.	
	3	초등학교 시간표 만들기	셀에 한자와 특수문자를 입력해봅니다. 테두리를 적용하고, 시트 이름과 색상을 변경해봅니다.	
	4	달력 만들기	자동 채우기 핸들을 이용해봅니다. 셀에 메모를 입력해봅니다.	
	5	방과 후 수업 선호도 조사	도형을 이용하여 제목을 입력해봅니다. 표 서식을 지정한 후 자동필터를 적용해봅니다.	
	6	햄버거 판매현황을 자동 계산하기	자동 합계 기능을 이용해봅니다. 표시 형식을 셀에 적용하고, 조건부 서식을 지정해봅니다.	
	7	키가 얼마나 자랐을까요?	데이터를 입력한 후 차트를 삽입해봅니다. 차트의 서식을 변경해봅니다.	
	8	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	9	눈 사람 퍼즐과 사과 캐릭터 만들기	셀을 병합하여 제목을 입력하고 퍼즐도 맞춰봅니다. 도형을 이용하여 사과 캐릭터도 만들어봅니다.	
	10	컴퓨터 관련 단어 찾기	테두리를 지정하여 단어 표를 완성해봅니다. 셀에 색을 채워 찾은 단어를 표시해봅니다.	
	11	봄과 여름에 피는 꽃	행과 열을 삽입하여 표를 만들어봅니다. 그림을 넣은 후 한자로 변환하여 봅니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
10	1	동물 특징 알아보기	잘라내기와 메모 삽입 기능을 이용하여 동물의 특징을 알아봅니다. 시트에 배경 이미지를 삽입해봅니다.	
	2	재미있는 퀴즈 맞추기	입력된 데이터를 추가하는 방법을 알아봅니다. 행 숨기기 기능을 이용하여 퀴즈를 완성해봅니다.	
	3	저녁 메뉴 사다리 타기	틀 고정 기능을 이용하여 사다리 게임을 알아봅니다. 사다리 모양을 선으로 그려봅니다.	
	4	만화 캐릭터 프로필	워드아트를 이용하여 제목을 입력해봅니다. 자동 필터 기능을 이용하여 원하는 데이터만 추출해봅니다.	
	5	단원 종합 평가	앞에서 배운 내용을 평가합니다.	
	6	조건부 픽셀 아트	조건부 서식을 이용하여 셀 안에 채우기 및 글꼴 색을 지정해봅니다.	
	7	길동이의 지출 내역	자동 합계 기능으로 지출 금액을 계산해봅니다. 수식 계산 기능으로 금액을 계산해봅니다.	
	8	우리반 친구들의 성적	자동 합계 기능으로 점수를 계산해 봅니다. 조건부 서식을 지정해 봅니다.	
	9	직업 인기도 조사	셀에 데이터를 입력한 후 차트를 만들어 봅니다. 차트 서식을 변경한 후 그림을 넣어 차트를 완성해 봅니다.	
	10	나라별 음식 알아보기	엑셀 2016의 테마와 스마트아트를 이용하여 각 나라의 대표 음식을 알아봅니다.	
	11	맛있는 초코 머핀 만들기	스마트아트와 도형을 이용하여 머핀 만들기 레시피를 만들어 봅니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
11	1	매지카복셀 시작하기	매지카복셀에서 도형을 추가하고 도형의 색상과 모양을 변경할 수 있습니다.	
	2	3D 모델 위치 이동하기	장면을 회전시킬 수 있습니다. 3D 모델을 선택하고 위치를 변경할 수 있습니다.	
	3	다양한 얼굴 표정 만들기	얼굴 모양을 2D로 작업 복사할 수 있습니다. 복사한 캐릭터에 표정을 그릴 수 있습니다.	
	4	같은 모델 한 번에 만들기	작업창의 좌표값을 이해할 수 있습니다. Mirror 기능을 활용할 수 있습니다.	
	5	떨어져 있는 캐릭터 완성하기	복셀을 상하좌우로 이동할 수 있습니다. 좌표값으로 복셀을 알맞은 위치로 이동하고 크기를 자유롭게 변경할 수 있습니다.	
	6	모델링한 작품 저장하기	완성된 모델을 불러와 다른 모델을 만들고 완성된 모델링 작품을 PNG로 저장할 수 있습니다. 완성된 모델링 작품을 3D 프린터 파일로 저장할 수 있습니다.	
	7	꿀꿀 귀여운 돼지 캐릭터 만들기	블록 도구를 이용하여 돼지를 모델링하고 돼지 꼬리를 만들 수 있습니다. Paint 기능을 이용하여 돼지를 귀엽게 꾸밀 수 있습니다.	
	8	귀여운 동물이 가득한 농장 꾸미기	도장을 찍고 지울 수 있습니다. 크기를 조절할 수 있습니다.	
	9	까칠한 닭 모델링하기	블록 도구를 이용하여 닭을 모델링하고 원을 이용하여 닭 벼슬과 깃털을 만들 수 있습니다. 모델링한 작품을 회전시킬 수 있습니다. 미러 기능을 활용할 수 있습니다.	
	10	닭이 낳은 달걀 받기	닭이 자유롭게 이동하도록 만들고 잔디 위에서 떨어지지 않게 할 수 있습니다. 닭이 달걀을 낳을 때 색깔과 크기를 바꿀 수 있습니다.	
	11	나만의 자동차 디자인하기	자동차를 모델링하고 자동차의 위치를 이동할 수 있습니다. 미러 기능으로 자동차의 바퀴를 만들 수 있습니다.	
	12	기분 전환 드라이브 하기	키보드로 움직임을 제어할 수 있습니다. 자동차가 점프할 수 있습니다.	
	13	동그란 풍선 모델링하기	원 기능으로 풍선을 모델링할 수 있습니다. 풍선을 2D로 모델링할 수 있습니다. 풍선을 묶은 끈을 모델링 할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
12	1	파티장 꾸미기	키보드의 좌우 화살표 키로 풍선의 크기를 변경할 수 있습니다. 크기가 커진 풍선을 날릴 수 있습니다. 떠 있는 풍선을 터트릴 수 있습니다.	
	2	배드민턴 라켓 모델링하기	배드민턴 라켓을 모델링할 수 있습니다. 원을 이용하여 손잡이를 모델링할 수 있습니다. 모델링한 라켓의 색상을 변경할 수 있습니다.	
	3	음악을 재생하는 뮤직 플레이어 만들기	배드민턴 라켓이 마우스를 따라 이동하고 배드민턴 라켓에 셔틀콕에 닿으면 반대로 날아가게 할 수 있습니다.	
	4	귀여운 몬스터 모델링하기	몬스터를 모델링하고 위치를 변경 색상을 변경할 수 있습니다.	
	5	몬스터 몰아내기	몬스터가 앞으로 다가오게 하고 오브젝트에 닿으면 날아가게 할 수 있습니다. 몬스터의 크기와 위치를 변경할 수 있습니다.	
	6	하늘 섬 모델링하기	원을 쌓아 하늘 섬을 모델링하고 하늘 섬의 모서리가 점점 작아지게 모델링할 수 있습니다. 모델링한 섬의 색상을 변경할 수 있습니다.	
	7	하늘 섬에서 내려오기	하늘 섬이 하늘로 올라가게 하고 시간이 지나면 올라가는 하늘 섬을 멈출 수 있습니다. 복제된 하늘 섬의 위치를 알려줄 수 있습니다.	
	8	우주에 떠 있는 행성 모델링하기	동그란 행성을 모델링할 수 있습니다. 행성의 색상을 다양하게 변경할 수 있습니다. 단면 원과 구를 사용할 수 있습니다.	
	9	날아오는 행성 제거하기	다양한 행성을 불러와 지나가는 행성을 만들 수 있고 행성을 파괴할 수 있습니다.	
	10	바다 위 나무 한그루 모델링하기	바다를 모델링하고 바다 위의 섬에서 자라난 나무 한그루를 모델링할 수 있습니다. 나무의 색상을 변경할 수 있습니다.	
	11	무인도 모델링하기	무인도를 모델링하고 예쁘게 색칠할 수 있습니다.	
	12	크리스마스트리 모델링하기	크리스마스트리를 모델링하고 예쁘게 색칠할 수 있습니다.	
	13	사과 수확하기	나무에서 사과가 열리게 할 수 있으며 초록색 사과가 일정시간이 지나면 빨강색 사과로 바꿀 수 있으며 빨강색 사과는 '1'초가 지나면 바닥으로 떨어뜨릴 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
1	1	우주 여행하기	대화를 통해 순차구조에 대해 알 수 있다.. 오브젝트를 숨기고 보일 수 있다. 키보드로 우주선을 조정할 수 있다.	
	2	점프 게임 만들기	오브젝트가 점프를 반복하게 할 수 있다. 바닥에 떨어지면 모든 실행이 중지되게 할 수 있다. 받침대가 복제되어 아래로 내려오게 만들 수 있다.	
	3	똥 피하기 게임 만들기	하늘에서 똥이 복제되어 떨어지게 만들 수 있다. 키보드로 떨어지는 똥을 피하게 만들 수 있다.	
	4	가위바위보 게임 만들기	임의의 수에 해당하는 오브젝트를 표시할 수 있다. 조건문을 이용해 가위바위보 게임에서 누가 이겼는지 판단할 수 있다.	
	5	멧돼지 사냥 게임 만들기	표적이 마우스를 따라 다니고 클릭하면 총이 발사되도록 할 수 있다. 임의의 위치에 멧돼지가 나타나도록 할 수 있다. 총에 맞으면 멧돼지의 모양을 변경할 수 있다.	
	6	치킨런 게임 만들기	게임의 시작과 엔딩 장면을 만들 수 있다. 키보드를 이용해 달리는 동작을 만들 수 있다. 골인 지점에 누가 먼저 도착했는지 판단할 수 있다.	
	7	자동차 경주 만들기	배경이 끈기 지 않고 반복해서 보이도록 만들 수 있다. 좌표의 개념을 정확하게 알 수 있다. 장애물을 피해 이동할 수 있다.	
	8	양궁 올림픽 게임 만들기	움직이는 표적판을 만들 수 있다. 화살을 쏘아 표적에 맞으면 변수의 숫자를 변경할 수 있다.	
	9	박치기 게임 만들기	떨어지는 호박을 박치기로 깰 수 있다. 박치기한 횟수에 따라 호박의 색을 변경할 수 있다. 지정한 횟수가 되면 호박이 깨지게 만들 수 있다.	
	10	벽돌 깨기 만들기	마우스로 바를 이동하고 바를 이용해 임의의 위치로 공을 튀기게 할 수 있다. 바닥에 닿으면 게임이 종료되도록 만들 수 있다.	
	11	참참참 게임 만들기	임의의 숫자에 따라 방향을 결정할 수 있습니다. 방향에 따라 판단하여 승패를 결정할 수 있습니다.	
	12	청기백기 게임 만들기	리스트에 있는 자료를 불러와 텍스트로 표현할 수 있습니다. 리스트 자료와 같이 버튼을 클릭했는지 판단해 게임을 종료할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
2	1	팩맨 게임 만들기1	텍스트로 게임 시작 장면을 만들 수 있습니다. 팩맨 오브젝트가 미로를 따라 움직이도록 만들고 먹이 임의의 위치에 나오도록 만들 수 있습니다.	
	2	팩맨 게임 만들기2	먹이를 다 먹었는지 판단할 수 있습니다. 괴물이 임의의 위치에 나타나 이동하게 만들고 괴물과 닿으면 게임이 종료되도록 만들 수 있습니다.	
	3	너구리 게임 만들기1	사다리와 받침대를 이용해 너구리 오브젝트가 이동할 수 있도록 만들 수 있습니다. 핀이 임의의 위치에 배치되도록 만들 수 있습니다.	
	4	너구리 게임 만들기2	먹이가 임의의 위치에 나타나도록 만들고 먹이를 다 먹은 시간을 표시할 수 있습니다.	
	5	슈퍼마리오 게임 만들기1	게임 시작 장면을 만들고 소리를 추가할 수 있으며 오브젝트를 이동하고 자연스러운 점프 동작을 개발할 수 있습니다.	
	6	슈퍼마리오 게임 만들기2	돌 오브젝트가 임의의 곳에서 나타나도록 할 수 있으며 바닥에 떨어지는지 확인해 게임을 종료할 수 있습니다.	
	7	포트리스 게임 만들기1	키보드로 오브젝트의 방향을 조절할 수 있습니다. 스페이스 바를 눌렀을 때 거리를 로켓의 거리를 조절할 수 있습니다.	
	8	포트리스 게임 만들기2	남은 로켓의 수를 표시할 수 있습니다. 목표를 맞췄으면 다음 장면으로 이동하여 게임을 계속하게 만들 수 있습니다. 게임이 끝나면 종료 장면이 나타나도록 만들 수 있습니다.	
	9	야구 게임 만들기1	9개의 구역을 만들어 임의의 곳으로 공이 이동되도록 만들 수 있습니다. 목표 구역을 사용자가 선택할 수 있습니다.	
	10	야구 게임 만들기2	공이 지나갈 때 배트로 공을 칠 수 있습니다. 점수와 아웃 카운트 수를 표시할 수 있습니다.	
	11	1942 슈팅 게임 만들기1	게임의 시작과 엔딩 장면을 구성합니다. 비행기가 방향키로 이동되도록 할 수 있습니다. 총알이 발사되는 장면을 코딩할 수 있습니다.	
	12	1942 슈팅 게임 만들기2	총알과 적 비행기가 부딪히면 사라지게 만들 수 있습니다. 남은 에너지를 바로 표시할 수 있습니다.	

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

전주북초등학교

□ 운영 개요

프로그램명	컴퓨터&코딩1	강 사 명	전**
운영요일	월수금	학년(등급)	3~6학년(고급)

□ 연간 계획

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
3	1	어떤 시험인지 알아볼 까요?	정보기술자격 시험에 대해 알 수 있습니다. 시험이 어떻게 출제되는지 알 수 있습니다.	
	2	[공통적용사항] 페이지 설정하기	슬라이드 크기와 방향을 설정할 수 있습니다.	
	3	[공통적용사항] 슬라이드 마스터 작성 하기	슬라이드 마스터에서 도형을 작성하고 꾸밀 수 있습 니다. 슬라이드를 추가할 수 있습니다.	
	4	[슬라이드 1] 전체 슬라이드 제목 도 형 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 지 정할 수 있습니다.	
	6	[슬라이드 1] 본문 도형 작성-2	도형 3을 삽입하고 도형 스타일을 지정할 수 있습니 다.	
	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. 텍스트를 입력하고 꾸밀 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 2] SmartArt 삽입	SmartArt를 삽입할 수 있습니다. SmartArt 스타일을 지정할 수 있습니다. 애니메이션을 지정할 수 있습니다.	
	4	[슬라이드 3] 표 작성-1	표를 삽입하고 표 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	5	[슬라이드 3] 표 작성-2	표 내용을 입력하고 글꼴 및 맞춤을 지정할 수 있습니다.	
	6	[슬라이드 3] 차트 작성-1	차트를 삽입하고 차트 스타일을 지정할 수 있습니다.	
	7	[슬라이드 3] 차트 작성-2	차트 서식을 지정할 수 있습니다. 텍스트 상자를 작성할 수 있습니다.	
	8	[슬라이드 3] 배경 그림 채우기	현재 슬라이드의 배경만 그림 파일로 채울 수 있습니다.	
	9	[슬라이드 4] 본문 도형 작성-1	도형을 삽입하고 도형 채우기를 할 수 있습니다. 도형을 그림 파일로 채울 수 있습니다.	
	10	[슬라이드 4] 본문 도형 작성-2	선 색/스타일과 도형 효과를 지정할 수 있습니다. 텍스트를 꾸밀 수 있습니다.	
	11	[슬라이드 4] WordArt 삽입	WordArt를 삽입할 수 있습니다. 텍스트를 입력하고 꾸밀 수 있습니다. WordArt의 크기와 위치를 지정할 수 있습니다.	
	12	제01회 KAIT 공개 샘플 문제	공개된 샘플 문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	13	제02회 KAIT 공개 샘플 문제	공개된 샘플 문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

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

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

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

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

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
9	1	제15회 실전모의고사	실전모의고사의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	2	제1회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	3	제2회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	4	제3회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	5	제4회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	6	제5회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	7	제6회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	8	제7회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	9	제8회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	10	제9회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	
	11	제10회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
10	1	[제1작업] 데이터 입력 및 셀 병합하기	주어진 데이터를 정확하게 입력할 수 있습니다. 셀을 병합할 수 있습니다.	
	2	[제1작업] 열 너비, 행 높이 설정하기	열 너비와 행 높이를 설정할 수 있습니다.	
	3	[제1작업] 셀 테두리 적용하기	셀에 다양한 테두리를 적용할 수 있습니다.	
	4	[제1작업] 글꼴 적용 및 정렬하기	글꼴과 크기를 지정할 수 있습니다. 텍스트를 오른쪽 또는 가운데 맞춤할 수 있습니다.	
	5	[제1작업] 제목 도형 작성하기	제목 도형을 작성하고 그림자 스타일을 지정할 수 있습니다. 제목 도형에 텍스트 입력하고 서식을 지정할 수 있습니다.	
	6	[제1작업] 결재란 작성하기	결재란을 작성하고 그림으로 복사하여 붙여 넣을 수 있습니다. 결재란의 크기와 위치를 조절할 수 있습니다.	
	7	[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.	
	8	[제1작업] 함수 이용하기	문제에 제시된 함수를 이용하여 주어진 문제를 해결할 수 있습니다. 함수를 다른 함수의 인수로 사용할 수 있습니다.	
	9	[제1작업] 조건부 서식 지정하기	조건부 서식에서 새 서식 규칙을 지정할 수 있습니다. 상대 참조, 절대 참조, 혼합 참조를 이해할 수 있습니다.	
	10	[제2작업] 데이터 복사하여 붙여넣기	데이터를 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. 데이터의 길이에 맞춰 열 너비를 조절할 수 있습니다.	
	11	[제2작업-1] 목표값 찾기 및 필터	AVERAGE 함수를 사용하여 평균을 구할 수 있습니다. 목표값 찾기 기능을 사용하여 목표값을 구할 수 있습니다. 고급 필터 조건을 지정하고, 주어진 위치에 복사할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
11	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. 유효범위를 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 스타일을 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
12	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	제1회 최신기출문제	최신기출문제의 기능평가와 문서작성 능력평가에서 주어진 조건대로 작성할 수 있습니다.	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
1	1	CDT 자격 설명 및 유형01 정복하기	배경 고르기/배경 업로드하기를 이용하여 배경 삽입하기 스프라이트 고르기/스프라이트 업로드하기를 이용하여 개체 삽입하기 개체 이름 변경, 개체 크기 및 시작 위치 지정하기	
	2	유형02 정복하기 (형태의 변화)	입력한 내용 말하기 / 입력한 내용 생각하기 선택한 모양으로 변경하기 / 개체 보이기/숨기기 선택한 효과 변경하기 및 지정하기 / 효과 지우기 무대에 보이는 순서 변경하기	
	3	유형03 정복하기 (위치의 이동)	위쪽, 아래쪽, 왼쪽, 오른쪽으로 이동하기 입력한 시간 동안 해당 위치로 이동하기 입력한 값만큼 변경하기/ 값으로 지정하기	
	4	유형04 정복하기 (방향의 설정)	방향 지정하기/ 회전하기 쪽으로 바라보기 / 바라보는 방향으로 이동하기 회전 방식 지정하기 / 벽에 닿으면 방향 바꾸기	
	5	유형05 정복하기 (반복 제어)	무한 반복하기, 입력한 횟수만큼 반복하기, 참이 될 때까지 반복하기, 참이 될 때까지 기다리기	
	6	유형06 정복하기 (조건과 판단)	선택한 키가 눌렸는지, 선택한 개체에 닿았는지, 색에 닿았는지, 참과 거짓을 판단하여 블록 실행하기	
	7	유형07 정복하기 (이벤트 프로시저)	특정 스프라이트가 동작하도록 신호 보내기 신호를 받아 명령을 실행하기 특정 스프라이트가 동작하도록 신호를 보내고 기다리기, 다른 스프라이트의 좌표로 이동하기	
	8	유형08 정복하기 (종료 제어)	개체에 있는 다른 스크립트를 종료하기 모든 스크립트, 해당 스크립트를 종료하기	
	9	유형09 정복하기 (복제본 만들기)	해당 스프라이트를 선택하여 복제하기 해당 복제본을 삭제하기 / 모든 복제본을 삭제하기 복제본이 생성되었을 때 명령 실행하기	
	10	유형10 정복하기 (연산 사용)	첫 번째 판단이나 두 번째 판단 중 하나라도 참인지 판단하기, 첫 번째 값이 두 번째 값보다 큰지 비교하기, 첫 번째 값과 두 번째 값 사이에서 난수 추출하기, 입력한 값을 반올림 하기, 첫 번째 값과 두 번째 값을 결합하기	
	11	유형11 정복하기 (변수의 활용)	변수를 생성하고 이름 지정하기, 변수의 초기 값 지정하기, 변수 값 변경하기	
	12	실전모의고사 1회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	

월	차시	학습 주제	활동 내용	비고
2	1	실전모의고사 2회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	2	실전모의고사 3회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	3	실전모의고사 4회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	4	실전모의고사 5회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	5	실전모의고사 6회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	6	실전모의고사 7회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	7	실전모의고사 8회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	8	최신기출유형 1회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	9	최신기출유형 2회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	10	최신기출유형 3회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	11	최신기출유형 4회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	
	12	최신기출유형 5회 문제 풀이	작성 조건에 맞게 화면 구현하고 주요 블록으로 작성 조건에 맞게 코딩하기	