

2023학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터1		강사명			
대 상		1학년		운영시수		주 3 회(월, 수, 금)	
기 간		2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일 (126차시 예정)					
운영목표		타자운지법과 컴퓨터 기초, 파워포인트, 한글의 기능을 익히고 활용하며, 코딩 프로그램으로 창의적인 활동을 할 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	학습주제	학습 내용		학습준비물	비고	
2023 3	1	안녕, 컴퓨터	- 컴퓨터 장치의 기본 구성을 확인하고 컴퓨터 켜고 끄기		교재	컴퓨터 기초	
		해와 구름 만들기	- 원하는 도형을 그리고 크기와 색깔 지정하기		〃	파워포인트	
		엔트리의 시작 :반가워, 엔트리봇	- 엔트리 전체 구성과 세부 기능에 대해 알아보기		〃	코딩(엔트리)	
	2	반가워, 컴퓨터	- 컴퓨터를 구성하는 장치에 대해 알아보기		〃	컴퓨터 기초	
		달과 별 만들기	- 도형을 회전시키고 복사하기		〃	파워포인트	
		'과자 나라'로 가볼까요?	- 오브젝트 삭제와 추가하는 방법 알아보기		〃	코딩(엔트리)	
	3	키보드 소개하기	- 키보드의 주요 키와 기능을 알아보고 글자 입력하기		〃	컴퓨터 기초	
		시원한 수박 만들기	- 도형에 그라데이션을 지정하고 모양을 변경하기		〃	파워포인트	
		안녕, 엔트리봇!	- 간단한 코드 구성으로 기초 코딩을 시작하기		〃	코딩(엔트리)	
	4	마우스 소개하기	- 마우스의 구성요소를 알아보고 기능을 이해하기		〃	컴퓨터 기초	
		귀여운 곰돌이 만들기	- 도형 순서를 변경하고 자유 곡선을 그리기		〃	파워포인트	
		공룡이 나타났다!	- 오브젝트 숨기기에 대해 이해하기		〃	코딩(엔트리)	
4	1	마우스 다루는 연습하기	- 마우스 클릭, 더블클릭, 드래그 연습하기		〃	컴퓨터 기초	
		달콤한 아이스크림 만들기	- 도형을 상하 대칭으로 회전시키고 입체 효과 적용하기		〃	파워포인트	
		무대 위 기타리스트	- [모양] 탭의 여러 가지 오브젝트 활용하기		〃	코딩(엔트리)	
	2	색을 조합해 색칠하기	- 색을 조합하여 원하는 그림에 색상 채우기		〃	컴퓨터 기초	
		호수 위 오리 만들기	- 도형을 그룹화하고 반사 효과 적용하기		〃	파워포인트	
		여행을 떠나요	- 엔트리 장면 알아보기		〃	코딩(엔트리)	

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	3	사진 합성하기	- 포토퍼니아 사이트를 이용해 간단한 사진 합성하기	교재	컴퓨터 기초
		반짝 반짝 트리 만들기	- 도형에 네온 효과와 입체 효과 지정하기	"	파워포인트
		산호바다의 열대어	- 무작위 수(난수)에 대해 알아보기	"	코딩(엔트리)
	4	윈도우10 시작하기	- 윈도우10의 화면 구성과 설치된 앱 알아보기	"	컴퓨터 기초
		엄마의 핸드백 만들기	- 도형에 네온 효과를 지정하고 다른 네온색을 지정하기	"	파워포인트
5	1	우주 행성에 도착한 우주인	- 오브젝트의 이동방향 설정하기	"	코딩(엔트리)
		바탕화면 꾸미기	- 바탕화면의 아이콘을 정리하고 원하는 배경으로 꾸며보기	"	컴퓨터 기초
		우주 원공위성 만들기	- 도형을 그룹화하고 도형에 대시 스타일 지정하기	"	파워포인트
	2	찾아라! 모음지도!	- 오브젝트에 조건 설정하기	"	코딩(엔트리)
		작업 표시줄 다루기	- 작업 표시줄의 크기와 위치를 바꾸고 아이콘을 고정시키기	"	컴퓨터 기초
		맛있는 김치찌개 만들기	- 도형에 3차원 회전과 기본 설정을 지정하기	"	파워포인트
	3	곤충 미로 탈출 게임	- 곤충이 미로에서 '좌우' 또는 '상하'로 움직이는 미로 게임 만들기	"	코딩(엔트리)
		창 다루기	- 창의 크기를 조절하고 이동시키기	"	컴퓨터 기초
		알록달록 무지개 만들기	- 그라데이션 중지점과 색을 변경하고 추가하기	"	파워포인트
	4	노란 꽃잎 도장 찍기	- 화면에 도장 찍는 방법 알아보기	"	코딩(엔트리)
		메모장 앱 실행하기	- 메모장에 기호, 문자, 이모티콘을 입력하고 글꼴 바꾸기	"	컴퓨터 기초
		꽃밭의 나비 만들기	- 도형의 투명도를 변경하고 다른 채우기 색을 지정하기	"	파워포인트
6	1	숲 속 정원 가꾸기	- 오브젝트의 모양을 바꾸며 도장 찍기	"	코딩(엔트리)
		폴더 관리하기	- 바탕화면에 새 폴더를 만들고 폴더 안에 있는 파일의 위치를 옮기기	"	컴퓨터 기초
		따뜻한 눈사람 만들기	- 부드러운 가장자리 효과와 그림자 효과를 지정하기	"	파워포인트
	2	동그라미를 그려요	- 막대를 이용해 동그라미 그리기	"	코딩(엔트리)
		그림판 알아보기	- 도형을 '그리기, 지우기, 복사하기, 붙여넣기' 해 보기	"	컴퓨터 기초
		달콤한 사탕 만들기	- 그림 파일을 삽입하고 점 편집 기능을 사용하기	"	파워포인트
	3	도형 그리기	- 연필로 여러 가지 도형 그리기	"	코딩(엔트리)
		그림판으로 색칠하기	- 그림판에서 특정 색을 선택하여 색칠하고 글자를 입력하기	"	컴퓨터 기초
		알에서 나온 병아리 만들기	- 도형을 병합하고 그림 파일을 삽입하기	"	파워포인트
		하늘에서 과일이 내려와요	- 오브젝트끼리 서로 닿았을 때 모양 숨기기	"	코딩(엔트리)

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	4	날씨 알아보기	- 날씨 앱을 실행하여 날씨 정보와 오염 물질 정보를 확인하기	교재	컴퓨터 기초
		예쁜 소녀 얼굴 만들기	- 자유형 도형과 잉크 입력 도구를 이용하기	"	파워포인트
		'과일받기 게임'에서 소리가 필요해요	- '과일받기 게임' 예제파일에 음악 삽입하기	"	코딩(엔트리)
		지도로 여행하기	- 지도 앱으로 장소를 검색하고 출발지와 목적지를 입력하여 길 찾기 해보기	"	컴퓨터 기초
7	1	빠약 빠약 병아리 만들기	- 도형 채우기 색과 윤곽선 색을 지정하기	"	파워포인트
		도레미>~ 피아노를 연주해요	- 피아노를 만들어 소리가 나도록 코딩하기	"	코딩(엔트리)
		인터넷 세상	- 주니버에 접속하여 콘텐츠를 살펴보고 인터넷 검색 엔진에 대해 알아보기	"	컴퓨터 기초
		알록달록 팔레트 만들기	- 도형에 입체 효과와 그라데이션 효과를 지정하기	"	파워포인트
	2	우주정거장 탐색	- 마우스를 따라다니는 오브젝트 만들기	"	코딩(엔트리)
		타자게임 해상구조 SOS	- 게임의 구성 요소를 확인하고 게임 규칙의 설명을 이해한 후 실행하기	"	컴퓨터 기초
		맛있는 쿠키맨 만들기	- 자유 곡선으로 그림을 더 자연스럽게 그리기	"	파워포인트
		지각이다! 뛰어가자!	- 초시계 기능에 대해 배우기	"	코딩(엔트리)
	3	인터넷 시작하기	- 인터넷의 시작 페이지를 변경하고 자주 가는 사이트 즐겨찾기에 추가하기	"	컴퓨터 기초
		멋쟁이 토마토-1	- 글맵시 만들기과 글자 서식 변경과 문자표 입력하기	"	한글
9	2	축구공 놀이하기	- 스프라이트의 이동 방향 수정하기	"	코딩(스크래치)
		인터넷 정보 활용하기	- 인터넷에서 정보를 검색하고 검색한 정보를 워드패드에 붙여 넣기	"	컴퓨터 기초
		멋쟁이 토마토-2	- 글자 서식 변경하기와 클립아트 입력하기	"	한글
		블록 코딩 및 스프라이트의 복사하기	- 블록 코딩의 복사 및 스프라이트의 복사하기	"	코딩(스크래치)
	3	웹 브라우저 탭 알아보기	- 다양한 탭의 기능을 알아보고 여러 탭에 홈페이지를 연결하기	"	컴퓨터 기초
		아바타 만들기-1	- 그림 입력하기와 쪽 테두리/배경 입력하기	"	한글
		런닝맨 달리기	- 스프라이트의 회전 방식 변경 및 프로그림 코딩의 실행 속도 변경하기	"	코딩(스크래치)
		바이러스 검사하기	- 바이러스 치료 프로그램을 설치하고 검사하기	"	컴퓨터 기초
	1	아바타 만들기-2	- 개체에 그림을 채우기와 도형의 크기를 조절하기	"	한글
		하늘을 나는 풍선 만들기	- 무대의 좌표 및 좌표에 관련된 블록을 통한 스프라이트의 이동하기	"	코딩(스크래치)
10	2	구글어스로 세계 여행하기	- 구글어스로 지도를 검색하고 달과 별자리를 검색하기	"	컴퓨터 기초
		주간 날씨 예보	- 표 만들기과 문자표 이용하기	"	한글
		로켓 발사하기	- 좌표를 이용한 스프라이트 이동의 원리 및 블록을 이용하여 로켓 발사 동작 만들기	"	코딩(스크래치)

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	3	인터넷 여행하기	- 헌법재판소의 역할에 대해 알아보고 어린이 환경과 건강에 대해 알아보기	교재	컴퓨터 기초
		원형표어	- 편집용지 설정하기와 글맵시와 그리기 마당으로 표어 완성하기	"	한글
		좌표를 이용한 점프 만들기	- 좌표를 이용한 점프 동작의 원리 및 블록을 이용한 점프 동작 만들기	"	코딩(스크래치)
		동화 속 주인공되기	- 주니어네이버 사이트에서 동화를 감상하고 사이버 사파리로 다양한 동식물 확인하기	"	컴퓨터 기초
	4	표지 만들기	- 그리기마당과 글상자를 입력하고 복사하기	"	한글
		이동 발사대에서 로켓 발사하기	- 마우스 및 특정 스프라이트를 따라다니는 스프라이트를 만들기	"	코딩(스크래치)
	11	지도 길잡이	- 네이버 지도로 원하는 지역을 검색하기	"	컴퓨터 기초
		단원 종합 평가	- 단원 종합 평가 문제 풀이하기	"	한글
		종합 활동	- 단원 종합 평가 문제를 풀어보기	"	코딩(스크래치)
		날씨를 알려주는 기상 캐스터	- 기상청 날씨누리 사이트를 접속하여 다양한 날씨 정보를 확인하기	"	컴퓨터 기초
	2	세계지도 부루마블-1	- 표 만들기과 셀을 나누고 합치기와 그림을 배경넣기	"	한글
		불 뽐는 용 만들기	- 스프라이트의 크기 변경 및 반복하기 블록 사용하기	"	코딩(스크래치)
	3	인터넷 시사 박사	- 시사 퍼즐을 풀고 친구들이 쓴 기사를 확인하기	"	컴퓨터 기초
		세계지도 부루마블-2	- 표와 셀 속성 변경하기와 셀 테두리 셀 배경색	"	한글
		공포영화 만들기	- 스프라이트의 효과를 변경하기	"	코딩(스크래치)
		내가 사는 지역이 상징물	- 각 지자체의 사이트를 살펴보고 내가 사는 지역의 상징물을 알아보기	"	컴퓨터 기초
	4	캐릭터 메모지	- 글맵시 속성 변경하기와 그리기마당 도형 활용하기	"	한글
		세계일주 여행하기	- 스프라이트간의 이동 및 특정 스프라이트를 바라보며 이동하기	"	코딩(스크래치)
	1	나의 진로 찾아보기	- 진로 정보를 찾아보고 나의 진로를 탐색하기	"	컴퓨터 기초
		오늘 간식으로 뭐 먹지?	- 차트 만들기	"	한글
		메뉴 선택 게임 만들기	- 난수의 정의 및 난수 블록의 사용법을 알아보기	"	코딩(스크래치)
		민속 박물관 탐험하기	- 우리의 전통 놀이에 대해 알아보고 다양한 놀이를 체험하기	"	컴퓨터 기초
	2	부모님께 드리는 감사장-1	- 글자 서식 변경하기	"	한글
		축구 골키퍼 만들기	- 난수 및 좌표 블록을 이용한 스프라이트 이동하기	"	코딩(스크래치)
	3	우리나라 지도 여행	- 지도에 대해 알아보고 내가 사는 지도를 다운로드 받기	"	컴퓨터 기초
		부모님께 드리는 감사장-2	- 배경에 그림 넣기와 글상자 이용하여 직인 만들기	"	한글
		자유롭게 움직이는 무당벌레 만들기	- 이동 속도 및 방향을 자유롭게 지정하기	"	코딩(스크래치)

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	4	인터넷 사전 활용하기	- 네이버 사전 사이트를 접속하여 영어 공부 하기	교재	컴퓨터 기초
		맛있는 우표 만들기	- 도형과 그림을 이용하여 우표 만들기	"	한글
		크리스마스 캐롤 소리 연결하기	- 소리 파일의 추가 및 소리와 관련된 블록 사용하기	"	코딩(스크래치)
2024 .1	1	개인정보보호와 스마트폰 과의존 알아보기	- 개인정보 보호에 대해 알아보고 스마트폰 과의존에 대해 알아보기	"	컴퓨터 기초
		단원 종합 평가	- 단원 종합 평가 문제 풀이	"	한글
		종합 활동	- 단원 종합 평가 문제를 풀어보기	"	코딩(스크래치)
	2	지도에서 '호미곶' 찾기	- 지도에서 '호미곶'을 검색하고 주소를 확인하기	"	컴퓨터 기초
		임금님 귀는 당나귀 귀	- 문단 첫 글자 장식과 그리기마당 개체 풀기	"	한글
		조건 선택 알아보기	- 조건 선택의 정의 및 사용 방법을 알아보기	"	코딩(스크래치)
	3	'호미곶' 가는 경로 알아보기	- 길찾기 기능을 이용해보고 대중교통을 이용하여 '호미곶'으로 가는 경로 확인하기	"	컴퓨터 기초
		문자(이모티콘) 만들기	- 문자표와 기호 사용하기	"	한글
		고궁의 야경 만들기	- 조건 선택에 관련된 블록 및 마우스를 클릭했을 때의 조건에 대해 알아보기	"	코딩(스크래치)
	4	문화재 이해하기	- '어린이, 청소년 문화재청' 사이트에 접속하여 문화재에 대해 알아보기	"	컴퓨터 기초
		가로세로 퍼즐	- 글자 서식 변경하기와 표의 셀 속성 변경하기	"	한글
		조건에 따른 무당벌레 멈추기	- 조건 선택 블록의 사용법 및 특정 스프라이트에 닿았을 경우에 대해 알아보기	"	코딩(스크래치)
	1	3D로 문화유산 알아보기	- 3D로 창덕궁 감상하고 양동마을 감상하기	"	컴퓨터 기초
		인기 캐릭터 순위	- 표 만들기과 차트 만들기	"	한글
		메시지를 이용한 자동차 멈춤 만들기	- 메시지 기능 및 메시지를 이용한 블록 사용하기	"	코딩(스크래치)

2	2	숨은그림찾기 게임하기	- '어린이 조선일보' 사이트에 접속하여 숨은그림찾기 게임을 하기	"	컴퓨터 기초
		우정쿠폰	- 글자 서식 변경하기와 한자 입력하기	"	한글
		메시지를 이용한 신호등 만들기	- 메시지 기능 및 메시지를 이용한 블록 사용하기	"	코딩(스크래치)
	3	올바른 손씻기 6단계 알아보기	- 어린이 조선일보' 사이트에서 올바른 손씻기 6단계를 검색하기	"	컴퓨터 기초
		한국초등학교 해바라기반	- 글자 서식 변경하기와 그림 입력하기	"	한글
		물고 기다리기로 대화 나누기	- 물고 기다리기 및 문자 결합하기 블록 사용하기	"	코딩(스크래치)
	4	날말퍼즐 게임하기	- 단어에 대한 설명을 검색하여 해당 단어를 찾아보기	"	컴퓨터 기초
		색상으로 알아보는 나의 성격	- 기본 도형 설정 활용하기	"	한글
		비밀번호를 이용한 보물상자 열기	- 물고 기다리기 블록과 조건을 이용하여 비교하기	"	코딩(스크래치)

2023학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터1		강사명	
대 상		3, 5학년		운영시수	
기 간		2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일 (126차시 예정)			
운영목표		DIAT 프리젠테이션과 DIAT 워드프로세서의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 프로그램으로 창의적인 활동을 할 수 있다.			
월별 지도 계획					
월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2023.3	1	페이지 설정 및 슬라이드 마스터	- 레이아웃 변경 및 슬라이드 마스터 지정하기	교재	
		제목 도형	- 도형을 작성한 후 도형 서식을 지정하고 글자를 입력한 후 글꼴 서식을 변경하기	"	
		타임머신 타고 떠나는 시간여행	- 신호를 만들고 모양을 변경해 장면 이동하기	"	코딩(엔트리)
	2	본문 도형	- 도형 회전과 입체 효과 적용하기	"	
		그림 및 텍스트	- 그림 및 텍스트 상자를 삽입하기	"	
		망원경으로 개기월식 관찰하기	- 오브젝트의 크기를 변경하고 코드를 다른 오브젝트에 복사하여 빠르게 코딩하기	"	코딩(엔트리)
	3	애니메이션	- 도형에 애니메이션 지정하기	"	
		소재목 도형	- 도형 서식 지정과 복사하기	"	
		스티븐 스피버그와 영화 만들기	- 글상자 오브젝트에 다양한 효과를 지정하고 신호를 이용해 순서대로 움직이기	"	코딩(엔트리)
	4	SmartArt	- SmartArt 작성 및 스타일 지정하기	"	
		표	- 표를 삽입한 후 서식 지정하기	"	
		라이트 형제와 비행하기	- 비행기가 날아오르는 장면과 프로펠러가 점점 빨리 돌아가는 모습 만들기	"	코딩(엔트리)
4	1	차트	- 차트를 삽입한 후 스타일, 서식 지정하기	"	
		텍스트 상자 및 배경	- 텍스트 상자 삽입과 배경에 그림 삽입하기	"	
		한석봉처럼 글씨 예쁘게 쓰기	- 신호를 받아 모양을 변경하고 붓의 색과 굵기를 지정하기	"	코딩(엔트리)
	2	본문 도형	- 다양한 방법으로 도형을 복사하고 도형에 그림 삽입하기	"	
		WordArt	- WordArt를 삽입한 후 서식을 지정하기	"	
		타임머신 주차 연습하기	- 화살표 키를 이용해 오브젝트를 이동하고 회전하며 소리를 재생하기	"	코딩(엔트리)
	3	출제예상 모의고사	- 제01회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제02회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		슈바이처와 바이러스 퇴치하기	- 지정한 두 수 사이의 임의의 수 좌표로 이동하고 임의의 초를 기다렸다가 실행하기	"	코딩(엔트리)

월	주	학습주제	- 학습 내용	학습준비물	비고
	4	출제예상 모의고사	- 제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	
		출제예상 모의고사	- 제04회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		산타 할아버지를 도와주세요	- 화살표키를 이용해 오브젝트의 방향을 바꾸고 에스컬레이터를 타고 이동하기	"	코딩(엔트리)
5	1	출제예상 모의고사	- 제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제06회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		디즈니에서 캐릭터 만들기	- 버튼을 클릭해 신호를 보내고 모양을 변경하기	"	코딩(엔트리)
	2	출제예상 모의고사	- 제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제08회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		아폴로 11호 타고 달 착륙하기	- 초시계를 이용해 카운트다운을 하고 신호를 받아 우주선이 폭발하는 모양 만들기	"	코딩(엔트리)
	3	출제예상 모의고사	- 제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		뉴턴에게 배우는 진자 운동	- 질문을 입력하고 받은 대담을 활용해 오브젝트를 이동하기	"	코딩(엔트리)
	4	출제예상 모의고사	- 제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제12회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		세종대왕이 내는 한글 퀴즈 맞추기	- 질문을 묻고 대담과 정답을 비교해 글상자 오브젝트에 결과 표시하기	"	코딩(엔트리)
6	1	출제예상 모의고사	- 제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제14회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		에디슨에게 전기의 원리 배우기	- 투명도 효과를 이용해 오브젝트를 투명하게 만들기	"	코딩(엔트리)
	2	출제예상 모의고사	- 제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제16회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		피카소에게 그림 배우기	- 붓의 색과 굵기를 지정해 사각형 도형과 삼각형 도형을 그리기	"	코딩(엔트리)
	3	출제예상 모의고사	- 제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제18회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		스티브 잡스와 신제품 개발하기	- 현재 시간과 날짜 오브젝트의 모양을 변경하여 표현하고 1초마다 오브젝트가 깜박이는 모양을 만들기	"	코딩(엔트리)
	4	출제예상 모의고사	- 제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제20회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		미래의 지구를 지켜라	- 오브젝트를 임의의 방향과 속도로 이동하고 투명도 효과를 적용하기	"	코딩(엔트리)
7	1	최신유형 기출문제	- 제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제02회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		중세시대 기사 되기	- 모양을 바꿔 전투하는 장면을 만들고 변수 값에 따라 게임을 종료하기	"	코딩(엔트리)
	2	최신유형 기출문제	- 제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제04회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		맥아더 장군과 인천 상륙작전 지휘하기	- 오브젝트를 복제해 지정한 위치로 이동시키고 조건에 맞을 때 복제본을 삭제하기	"	코딩(엔트리)

월	주	학습주제	- 학습 내용	학습준비물	비고
	3	최신유형 기출문제	- 제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	교재	
		최신유형 기출문제	- 제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		자동차 타고 드라이브하기	- 오브젝트가 회전하는 속도를 변수 값에 따라 조절하고 앞으로 달리는 효과 만들기	"	코딩(엔트리)
9	2	기본 문서 작성과 저장	- 편집 용지, 글자 서식 및 구역 나누기	"	
		글맵시 입력	- 글맵시 입력과 편집하기	"	
		자동차 만들기	- 배경 저장소를 이용하여 무대를 꾸미기	"	코딩(스크래치)
	3	특수 문자 입력과 글자/문단 모양 설정	- 특수 문자 입력과 글자/문단 모양 설정하기	"	
		머리말 삽입/쪽 번호 매기기	- 머리말 삽입과 쪽 번호 매기기	"	
		마우스를 따라다니는 고양이	- 컴퓨터에 저장된 스프라이트와 배경을 불러오기	"	코딩(스크래치)
	4	다단 설정/글상자 입력	- 다단 설정 나누기와 글상자 입력하기	"	
		다단 내용 입력과 한자/각주 입력	- 다단 내용 입력과 한자/각주 입력하기	"	
		선생님 몰래 춤추기1	- 스프라이트를 삽입하기	"	코딩(스크래치)
10	1	그림 입력과 쪽 테두리 설정	- 그림 입력과 쪽 테두리 설정하기	"	
		표 입력	- 표 만들기과 편집하기	"	
		선생님 몰래 춤추기2	- 특정 조건을 만족하는지 검사하기	"	코딩(스크래치)
	2	차트 입력	- 차트 만들기과 편집하기	"	
		출제예상 모의고사	- 제01회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		숨속의 연주	- 코딩한 블록을 복사하기	"	코딩(스크래치)
	3	출제예상 모의고사	- 제02회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		풍선런	- 난수를 사용하기	"	코딩(스크래치)
	4	출제예상 모의고사	- 제04회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		달갈받기	- 지정된 스프라이트를 특정 스프라이트의 위치로 이동하기	"	코딩(스크래치)
11	1	출제예상 모의고사	- 제06회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		양궁1	- 변수를 만들어 활용하기	"	코딩(스크래치)
	2	출제예상 모의고사	- 제08회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		양궁2	- 변수를 만들어 활용하기	"	코딩(스크래치)
	3	출제예상 모의고사	- 제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		두더지잡기1	- 마우스를 클릭하면 스프라이트를 회전하기	"	코딩(스크래치)
	4	출제예상 모의고사	- 제12회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	코딩(스크래치)
		두더지잡기2	- 스프라이트를 복제하기	"	

월	주	학습주제	- 학습 내용	학습준비물	비고
12	1	출제예상 모의고사	- 제14회 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	
		출제예상 모의고사	- 제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		녹대와 풍선1	- '병아리' 스프라이트가 '풍선' 스프라이트를 따라다니도록 코딩하기	"	코딩(스크래치)
	2	출제예상 모의고사	- 제16회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		녹대와 풍선2	- 키보드를 눌러 스프라이트를 위/아래로 움직이기	"	코딩(스크래치)
	3	출제예상 모의고사	- 제18회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		레이싱	- 변수를 만들고 활용하기	"	코딩(스크래치)
	4	출제예상 모의고사	- 제20회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		허들게임1	- 스페이스 바 키를 누르면 스프라이트의 모양을 바꾸기	"	코딩(스크래치)
2024.1	1	최신유형 기출문제	- 제02회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		허들게임2	- 스프라이트에 닿으면 모양을 바꾸기	"	코딩(스크래치)
	2	최신유형 기출문제	- 제04회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		눈싸움1	- 스프라이트를 일정 시간동안만 화면에 표시한 후 숨기기	"	코딩(스크래치)
	3	최신유형 기출문제	- 제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		눈싸움2	- 마우스 포인트의 위치로 스프라이트를 이동하기	"	코딩(스크래치)
	4	최신유형 기출문제	- 제08회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제09회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		러시아워1	- 스프라이트를 클릭하면 비어있는 곳으로 이동하기	"	코딩(스크래치)
2	1	최신유형 기출문제	- 제10회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제11회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		러시아워2	- 스프라이트를 클릭하면 비어있는 곳으로 이동하기	"	코딩(스크래치)
	2	최신유형 기출문제	- 제12회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제13회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		우주여행1	- 하나의 스프라이트를 여러 개 복제하기	"	코딩(스크래치)
	3	최신유형 기출문제	- 제14회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제15회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		우주여행2	- 스프라이트가 복제될 때마다 임의의 위치에 표시되도록 하기	"	코딩(스크래치)
	4	최신유형 기출문제	- 제16회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제17회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		헤드축구1	- '축구공' 스프라이트가 벽에 닿으면 튕기기	"	코딩(스크래치)

2023학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터1		강사명			
대 상		3, 5학년		운영시수		주 3 회(월, 수, 금)	
기 간		2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일 (126차시 예정)					
운영목표		DIAT 스프레드시트와 ITQ 파워포인트의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 프로그램으로 창의적인 활동을 할 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	학습주제	학습 내용		학습준비물	비고	
2023.3	1	행의 높이를 변경한 후 도형으로 제목 작성하기	- 행 높이 설정과 도형을 삽입한 후 제목 작성하기		교재		
		셀 서식 및 조건부 서식 지정하기	- 셀 서식 지정 및 조건부 서식 지정하기		"		
		타임머신 타고 떠나는 시간여행	- 신호를 만들고 모양을 변경해 장면 이동하기		"	코딩(엔트리)	
	2	함수식 작성하기	- 함수 기본 다지기(함수 입력 방법, 셀 참조 등)		"		
		함수식 작성하기	- 시험에 자주 출제되는 함수 알아보기		"		
		망원경으로 개기월식 관찰하기	- 오브젝트의 크기를 변경하고 코드를 다른 오브젝트에 복사하여 빠르게 코딩하기		"	코딩(엔트리)	
	3	데이터 정렬과 부분합	- 데이터 정렬과 부분합 및 그룹 설정하기		"		
		고급 필터	- 조건식 작성과 필터명을 복사하고 고급 필터를 지정하기		"		
		스티븐 스피버그와 영화 만들기	- 글상자 오브젝트에 다양한 효과를 지정하고 신호를 이용해 순서대로 움직이기		"	코딩(엔트리)	
	4	시나리오 작성	- 시나리오 작성하기		"		
		매크로	- 도형삽입 및 도형 서식/크기를 지정하고 매크로 지정하기		"		
		라이트 형제와 비행하기	- 비행기가 날아오르는 장면과 프로펠러가 점점 빨리 돌아가는 모습 만들기		"	코딩(엔트리)	
4	1	피벗테이블	- 피벗 테이블 작성하기와 피벗 테이블 보고서 레이아웃 및 서식 지정하기		"		
		차트 작성	- 차트를 만들고 서식을 지정한 후 데이터 레이블을 추가하기		"		
	2	한석봉처럼 글씨 예쁘게 쓰기	- 신호를 받아 모양을 변경하고 붓의 색과 굵기를 지정하기		"	코딩(엔트리)	
		출제예상 모의고사	- 제01회 출제예상 모의고사 문제풀이		"		
		출제예상 모의고사	- 제02회 출제예상 모의고사 문제풀이		"		
	타임머신 주차 연습하기	- 화살표 키를 이용해 오브젝트를 이동하고 회전하며 소리를 재생하기		"	코딩(엔트리)		

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	3	출제예상 모의고사	- 제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	
		출제예상 모의고사 슈바이처와 바이러 스 퇴치하기	- 제04회 출제예상 모의고사 문제풀이 지정된 두 수 사이의 임의의 수 좌표로 이동하고 임의의 초를 기다렸다가 실행하기	"	코딩(엔트리)
	4	출제예상 모의고사	- 제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사 산타 할아버지를 도와주세요	- 제06회 출제예상 모의고사 문제풀이 화살표키를 이용해 오브젝트의 방향을 바꾸고 에스컬레이터를 타고 이동하기	"	코딩(엔트리)
5	1	출제예상 모의고사	- 제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사 디즈니에서 캐릭터 만들기	- 제08회 출제예상 모의고사 문제풀이 버튼을 클릭해 신호를 보내고 모양을 변경하기	"	코딩(엔트리)
		출제예상 모의고사	- 제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	2	출제예상 모의고사	- 제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		아폴로 11호 타고 달 착륙하기	- 초시계를 이용해 카운트다운을 하고 신호를 받아 우주선이 폭발하는 모양 만들기	"	코딩(엔트리)
	3	출제예상 모의고사	- 제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사 뉴턴에게 배우는 진자 운동	- 제12회 출제예상 모의고사 문제풀이 질문을 입력하고 받은 대답을 활용해 오브젝트를 이동하기	"	코딩(엔트리)
	4	출제예상 모의고사	- 제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제14회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	4	세종대왕이 내는 한글 퀴즈 맞추기	- 질문을 묻고 대답과 정답을 비교해 글 상자 오브젝트에 결과 표시하기	"	코딩(엔트리)
		출제예상 모의고사	- 제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	1	출제예상 모의고사	- 제16회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		에디슨에게 전기의 원리 배우기	- 투명도 효과를 이용해 오브젝트를 투명하게 만들기	"	코딩(엔트리)
6	2	출제예상 모의고사	- 제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사 피카소에게 그림 배우기	- 제18회 출제예상 모의고사 문제풀이 붓의 색과 굵기를 지정해 사각형 도형과 삼각형 도형을 그리기	"	코딩(엔트리)
	3	출제예상 모의고사	- 제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사 스티브 잡스와 신제품 개발하기	- 제20회 출제예상 모의고사 문제풀이 현재 시간과 날짜 오브젝트의 모양을 변경하여 표현하고 1초마다 오브젝트가 깜빡이는 모양을 만들기	"	코딩(엔트리)
	4	최신유형 기출문제	- 제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제02회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
	4	미래의 지구를 지켜라	- 오브젝트를 임의의 방향과 속도로 이동하고 투명도 효과를 적용하기	"	코딩(엔트리)
		최신유형 기출문제	- 제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
7	1	최신유형 기출문제	- 제04회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		중세시대 기사 되기	- 모양을 바꿔 전투하는 장면을 만들고 변수 값에 따라 게임을 종료하기	"	코딩(엔트리)
		최신유형 기출문제	- 제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
	2	최신유형 기출문제	- 제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		맥아더 장군과 인천 상륙작전 지휘하기	- 오브젝트를 복제해 지정된 위치로 이동시키고 조건에 맞을 때 복제본을 삭제하기	"	코딩(엔트리)
		최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	3	최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	교재	
		최신유형 기출문제 자동차 타고 드라이브하기	- 제08회 최신유형 기출문제 문제풀이 오브젝트가 회전하는 속도를 변수 값에 따라 조절하고 앞으로 달리는 효과 만들기	"	코딩(엔트리)
	2	페이지 설정 / 슬라이드 마스터	- 슬라이드 크기를 지정하고 슬라이드 마스터 작성하기	"	
		표지 디자인	- 도형에 그림 채우기 및 도형 효과 지정하기	"	코딩(스크래치)
9	3	표지 디자인	- 배경 저장소를 이용하여 무대 꾸미기	"	
		목차 슬라이드	- 도형으로 목차 만들기	"	
	4	마우스를 따라 다니는 고양이	- 컴퓨터에 저장된 스프라이트와 배경을 불러오기	"	코딩(스크래치)
		목차 슬라이드	- 텍스트에 하이퍼링크 적용하고 그림 삽입한 후 자르기	"	
	1	텍스트/동영상 슬라이드	- 텍스트 상자를 삽입하기	"	
		선생님 몰래 춤추기1	- 스프라이트를 삽입하기	"	코딩(스크래치)
10	2	텍스트/동영상 슬라이드	- 그림을 삽입한 후 크기 지정하기	"	
		표 슬라이드	- 표를 작성한 후 표 스타일 지정하기	"	
	3	선생님 몰래 춤추기2	- 특정 조건을 만족하는지 검사하기	"	코딩(스크래치)
		표 슬라이드	- 도형 삽입하기	"	
	4	차트 슬라이드	- 차트 작성 및 편집하고 차트 안에 도형 작성하기	"	
		숲속의 연주	- 코딩한 블록을 복사하기	"	코딩(스크래치)
	3	도형 슬라이드	- 다양한 도형 및 스마트아트 작성하기	"	
		도형 슬라이드	- 개체를 그룹으로 지정하고 애니메이션 설정하기	"	
	4	풍선런	- 난수를 사용하기	"	코딩(스크래치)
		출제예상 모의고사	- 제01회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	4	출제예상 모의고사	- 제02회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		달걀받기	- 지정된 스프라이트를 특정 스프라이트의 위치로 이동하기	"	코딩(스크래치)
11	1	출제예상 모의고사	- 제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제04회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	2	양궁1	- 변수를 만들어 활용하기	"	코딩(스크래치)
		출제예상 모의고사	- 제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	3	출제예상 모의고사	- 제06회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		양궁2	- 변수를 만들어 활용하기	"	코딩(스크래치)
	4	출제예상 모의고사	- 제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제08회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	4	두더지잡기1	- 마우스를 클릭하면 스프라이트를 회전하기	"	코딩(스크래치)
		출제예상 모의고사	- 제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
	4	출제예상 모의고사	- 제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		두더지잡기2	- 스프라이트를 복제하기	"	코딩(스크래치)

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
12	1	출제예상 모의고사	- 제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	
		출제예상 모의고사	- 제12회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		늑대와 풍선1	- '병아리' 스프라이트가 '풍선' 스프라이트를 따라다니도록 코딩하기	"	코딩(스크래치)
	2	출제예상 모의고사	- 제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제14회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		늑대와 풍서2	- 키보드를 눌러 스프라이트를 위/아래로 움직이기	"	코딩(스크래치)
	3	출제예상 모의고사	- 제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제16회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		레이싱	- 변수를 만들고 활용하기	"	코딩(스크래치)
	4	출제예상 모의고사	- 제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제18회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		허들게임1	- 스페이스 바 키를 누르면 스프라이트의 모양을 바꾸기	"	코딩(스크래치)
2024 .1	1	출제예상 모의고사	- 제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제20회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		허들게임2	- 스프라이트에 닿으면 모양을 바꾸기	"	코딩(스크래치)
	2	최신유형 기출문제	- 제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제02회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		눈싸움1	- 스프라이트를 일정 시간동안만 화면에 표시한 후 숨기기	"	코딩(스크래치)
	3	최신유형 기출문제	- 제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제04회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		눈싸움2	- 마우스 포인트의 위치로 스프라이트를 이동하기	"	코딩(스크래치)
	4	최신유형 기출문제	- 제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		러시아워1	- 스프라이트를 클릭하면 비어있는 곳으로 이동하기	"	코딩(스크래치)
2	1	최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제08회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		러시아워2	- 스프라이트를 클릭하면 비어있는 곳으로 이동하기	"	코딩(스크래치)
	2	최신유형 기출문제	- 제09회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제10회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		우주여행1	- 하나의 스프라이트를 여러 개 복제하기	"	코딩(스크래치)
	3	최신유형 기출문제	- 제11회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제12회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		우주여행2	- 스프라이트가 복제될 때마다 임의의 위치에 표시되도록 하기	"	코딩(스크래치)
	4	최신유형 기출문제	- 제13회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제14회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		헤드축구1	- '축구공' 스프라이트가 벽에 닿으면 튕기기	"	코딩(스크래치)

2023학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터1		강사명	
대 상		3, 5학년		운영시수	주 3 회(월, 수, 금)
기 간		2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일 (126차시 예정)			
운영목표		ITQ 한글과 ITQ 엑셀의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 프로그램으로 창의적인 활동을 할 수 있다.			
월별 지도 계획					
월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2023 .3	1	기본 문서의 서식 지정	- 편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기와 문제 번호 입력 및 페이지 구분하기, 답안 파일 저장하기	교재	
		스타일 지정	- 스타일 내용을 입력한 후 스타일 지정하기와 기본 스타일(바탕글) 확인하기	"	
		타임머신 타고 떠나는 시간여행	- 신호를 만들고 모양을 변경해 장면 이동하기	"	코딩(엔트리)
	2	표 작성	- 표를 만들고 내용과 블록 계산 및 캡션을 입력하고 셀 배경색 및 테두리 지정하기	"	
		차트 작성	- 차트 마법사를 이용하여 차트를 입력하 서식 지정하기	"	
		망원경으로 개기월식 관찰하기	- 오브젝트의 크기를 변경하고 코드를 다른 오브젝트에 복사하여 빠르게 코딩하기	"	코딩(엔트리)
	3	수식 입력	- 수식 편집기를 이용하여 수식 입력하기	"	
		도형 그리기-1	- 다양한 도형 및 글상자와 목차 도형 그리기 및 도형 복사하기	"	
		스티븐 스피버그와 영화 만들기	- 글상자 오브젝트에 다양한 효과를 지정하고 신호를 이용해 순서대로 움직이기	"	코딩(엔트리)
	4	도형 그리기-2	- 다양한 도형을 그리고 그림 및 글맵시를 입력한 후 책갈피와 하이퍼링크 지정하기	"	
		문서작성 능력평가-1	- 문서 내용을 입력하고 문자표 입력과 문단 번호 모양 지정과 기관명과 쪽 번호 입력하기	"	
		라이트 형제와 비행하기	- 비행기가 날아오르는 장면과 프로펠러가 점점 빨리 돌아가는 모습을 만들기	"	코딩(엔트리)
4	1	문서작성 능력평가-2	- 문단 첫 글자 장식 및 각주 입력과 그림 입력한 후 불필요한 부분 자르기	"	
		문서작성 능력평가-3	- 출제유형 완전정복 문서작성하기	"	
		한석봉처럼 글씨 예쁘게 쓰기	- 신호를 받아 모양을 변경하고 붓의 색과 굵기를 지정하기	"	코딩(엔트리)
	2	출제예상 모의고사	- 제01회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제02회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		타임머신 주차 연습하기	- 화살표 키를 이용해 오브젝트를 이동하고 회전하며 소리를 재생하기	"	코딩(엔트리)

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	3	출제예상 모의고사	- 제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	
		출제예상 모의고사 슈바이처와 바이러	- 제04회 출제예상 모의고사 문제풀이 지정한 두 수 사이의 임의의 수 좌표로 이 스 퇴치하기	〃	코딩(엔트리)
	4	출제예상 모의고사	- 제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		출제예상 모의고사 산타 할아버지를 도와주세요	- 제06회 출제예상 모의고사 문제풀이 화살표키를 이용해 오브젝트의 방향을 바꾸 고 에스컬레이터를 타고 이동하기	〃	코딩(엔트리)
5	1	출제예상 모의고사	- 제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		출제예상 모의고사 디즈니에서 캐릭터 만들기	- 제08회 출제예상 모의고사 문제풀이 버튼을 클릭해 신호를 보내고 모양을 변 경하기	〃	코딩(엔트리)
		출제예상 모의고사	- 제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
	2	출제예상 모의고사	- 제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		아폴로 11호 타고 달 착륙하기	- 초시계를 이용해 카운트다운을 하고 신호 를 받아 우주선이 폭발하는 모양 만들기	〃	코딩(엔트리)
	3	출제예상 모의고사	- 제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		출제예상 모의고사 뉴턴에게 배우는 진자 운동	- 제12회 출제예상 모의고사 문제풀이 질문을 입력하고 받은 대답을 활용해 오브젝트를 이동하기	〃	코딩(엔트리)
	4	출제예상 모의고사	- 제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		출제예상 모의고사	- 제14회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
	4	세종대왕이 내는 한글 퀴즈 맞추기	- 질문을 묻고 대답과 정답을 비교해 글 상자 오브젝트에 결과 표시하기	〃	코딩(엔트리)
		출제예상 모의고사	- 제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
	1	출제예상 모의고사	- 제16회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		에디슨에게 전기의 원리 배우기	- 투명도 효과를 이용해 오브젝트를 투명 하게 만들기	〃	코딩(엔트리)
6	2	출제예상 모의고사	- 제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		출제예상 모의고사	- 제18회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
	2	피카소에게 그림 배우기	- 붓의 색과 굵기를 지정해 사각형 도형 과 삼각형 도형을 그리기	〃	코딩(엔트리)
		출제예상 모의고사	- 제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
	3	출제예상 모의고사	- 제20회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		스티브 잡스와 신 제품 개발하기	- 현재 시간과 날짜 오브젝트의 모양을 변경하 여 표현하고 1초마다 오브젝트가 깜박이는 모양을 만들기	〃	코딩(엔트리)
	4	최신유형 기출문제	- 제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	
		최신유형 기출문제	- 제02회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	
	4	미래의 지구를 지켜라	- 오브젝트를 임의의 방향과 속도로 이동 하고 투명도 효과를 적용하기	〃	코딩(엔트리)
		최신유형 기출문제	- 제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	
7	1	최신유형 기출문제	- 제04회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	
		중세시대 기사 되기	- 모양을 바꿔 전투하는 장면을 만들고 변수 값에 따라 게임을 종료하기	〃	코딩(엔트리)
		최신유형 기출문제	- 제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	
	2	최신유형 기출문제	- 제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	
		맥아더 장군과 인천 상륙작전 지휘하기	- 오브젝트를 복제해 지정된 위치로 이동시 키고 조건에 맞을 때 복제본을 삭제하기	〃	코딩(엔트리)
		최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
9	3	최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	교재	
		최신유형 기출문제	- 제08회 최신유형 기출문제 문제풀이	〃	
	3	자동차 타고 드라이브하기	- 오브젝트가 회전하는 속도를 변수 값에 따 라 조절하고 앞으로 달리는 효과 만들기	〃	코딩(엔트리)
		답안 작성 요령 확 인	- 시트 추가하기 및 열 너비 조절하고 시트 이름 변경 및 파일 저장하기	〃	
	2	데이터 입력	- 데이터 입력 후 셀 병합과 셀 테두리 지정, 도 제목을 이용하여 제목 작성 후 그림자 지정하기	〃	
		자동차 만들기	- 배경 저장소를 이용하여 무대 꾸미기	〃	코딩(스크래치)
	9	결재란 및 셀 서식 작업	- 결재란을 작성하기와 색 채우기 및 셀 서식 지정하기, 유효성 검사 및 이름 정의하기	〃	
		값 계산(합수) 및 조건부 서식	- 다양한 함수의 기능 및 사용 방법 확인	〃	
	3	마우스를 따라 다니는 고양이	- 컴퓨터에 저장된 스프라이트와 배경을 불러오기	〃	코딩(스크래치)
		값 계산(합수) 및 조건부 서식	- 조건부 서식을 이용하여 특정 셀에 서 식 지정	〃	
	4	값 계산(합수) 및 조건부 서식	- 날짜/시간 함수, 논리함수	〃	
		선생님 몰래 춤추기1	- 스프라이트를 삽입하기	〃	코딩(스크래치)
10	1	값 계산(합수) 및 조건부 서식	- 찾기 참조 함수, 데이터베이스 함수	〃	
		목표값 찾기 및 필터	- 함수를 이용하여 원하는 목표값을 찾아 고급 필터를 이용하여 원하는 데이터를 추출하기	〃	
	1	선생님 몰래 춤추기2	- 특정 조건을 만족하는지 검사하기	〃	코딩(스크래치)
		필터 및 서식	- 고급 필터를 이용하여 원하는 데이터를 추출하고 표 서식을 지정하기	〃	
	2	정렬 및 부분합	- 데이터 정렬과 부분합 작성 및 윤곽 지 우기	〃	
		숲속의 연주	- 코딩한 블록을 복사하기	〃	코딩(스크래치)
	3	피벗 테이블	- 피벗 테이블 작성, 필드 함수 지정, 피벗 테이블 옵션 지정하기	〃	
		그래프	- 차트를 삽입한 후 레이아웃 변경과 차 트 요소에 서식 지정하기, 도형 삽입	〃	
	4	풍선런	- 난수를 사용하기	〃	코딩(스크래치)
		출제예상 모의고사	- 제01회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
	4	출제예상 모의고사	- 제02회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		달갈받기	- 지정된 스프라이트를 특정 스프라이트 의 위치로 이동하기	〃	코딩(스크래치)
11	1	출제예상 모의고사	- 제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		출제예상 모의고사	- 제04회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		양궁1	- 변수를 만들어 활용하기	〃	코딩(스크래치)
	2	출제예상 모의고사	- 제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		출제예상 모의고사	- 제06회 출제예상 모의고사 문제풀이	〃	
		양궁2	- 변수를 만들어 활용하기	〃	코딩(스크래치)

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	3	출제예상 모의고사	- 제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	
		출제예상 모의고사	- 제08회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		두더지잡기1	- 마우스를 클릭하면 스프라이트를 회전하기	"	코딩(스크래치)
	4	출제예상 모의고사	- 제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		두더지잡기2	- 스프라이트를 복제하기	"	코딩(스크래치)
12	1	출제예상 모의고사	- 제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제12회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		늑대와 풍선1	- '병아리' 스프라이트가 '풍선' 스프라이트를 따라다니도록 코딩하기	"	코딩(스크래치)
	2	출제예상 모의고사	- 제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제14회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		늑대와 풍서2	- 키보드를 눌러 스프라이트를 위/아래로 움직이기	"	코딩(스크래치)
	3	출제예상 모의고사	- 제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제16회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		레이싱	- 변수를 만들고 활용하기	"	코딩(스크래치)
	4	출제예상 모의고사	- 제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제18회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		허들게임1	- 스페이스 바 키를 누르면 스프라이트의 모양을 바꾸기	"	코딩(스크래치)
2024 .1	1	출제예상 모의고사	- 제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		출제예상 모의고사	- 제20회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	
		허들게임2	- 스프라이트에 닿으면 모양을 바꾸기	"	코딩(스크래치)
	2	최신유형 기출문제	- 제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제02회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		눈싸움1	- 스프라이트를 일정 시간동안만 화면에 표시한 후 숨기기	"	코딩(스크래치)
	3	최신유형 기출문제	- 제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제04회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		눈싸움2	- 마우스 포인트의 위치로 스프라이트를 이동하기	"	코딩(스크래치)
	4	최신유형 기출문제	- 제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		러시아워1	- 스프라이트를 클릭하면 비어있는 곳으로 이동하기	"	코딩(스크래치)
2	1	최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제08회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		러시아워2	- 스프라이트를 클릭하면 비어있는 곳으로 이동하기	"	코딩(스크래치)
	2	최신유형 기출문제	- 제09회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제10회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		우주여행1	- 하나의 스프라이트를 여러 개 복제하기	"	코딩(스크래치)
	3	최신유형 기출문제	- 제11회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제12회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		우주여행2	- 스프라이트가 복제될 때마다 임의의 위치에 표시되도록 하기	"	코딩(스크래치)
	4	최신유형 기출문제	- 제13회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		최신유형 기출문제	- 제14회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	
		헤드 축구1	- '축구공' 스프라이트가 벽에 닿으면 튕기기	"	코딩(스크래치)