

# 2024학년도 방과후학교 컴퓨터2 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명	컴퓨터2	강사명	
대상	2학년	운영시수	주 3 회( 월, 수, 금)
기간	2024년 03월 02일 ~ 2025년 02월 28일 ( 144차시 예정)		
운영목표	컴퓨터 활용, 파워포인트, 한글의 기능을 쉽고 재미있게 학습하며, 코딩 활동을 할 수 있다.		

## 월별 지도 계획

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2024	1	나는 컴퓨터반~	컴퓨터 교실에서의 약속과 컴퓨터로 할 수 있는 일에 대해 알아보기	교재	컴퓨터기초
		무엇을 나타내는 걸까요?	슬라이드를 추가, 삭제하기, 배경색을 바꾸기, 슬라이드 쇼를 실행하기	"	파워포인트
		꽃잎으로 예쁜 꽃을 그리기	오브젝트의 방향과 모양 바꾸기, 도장 찍기 블록을 사용해 그림을 그리기	"	엔트리
	2	컴퓨터는 내 친구~	컴퓨터 장치에 대해 알아보고 비슷한 일을 하는 컴퓨터 장치끼리 짝을 맞춰보기	"	컴퓨터기초
		키보드 완성하기	키보드의 주요 키의 위치와 기능을 익히고 도형을 이용하여 키보드 만들기	"	파워포인트
		따라 그리는 연필 만들기	따라 그리는 연필을 만들기, 더하기 블록을 사용해 오브젝트의 위치를 정하기	"	엔트리
	3	컴퓨터야. 안녕~	컴퓨터를 켜는 방법과 끄는 방법에 대해 알아보기	"	컴퓨터기초
		내 캐릭터 만들기	각각의 그림의 조각을 이용하여 캐릭터를 완성하고 이미지로 저장하기	"	파워포인트
		꿀벌 만들기	오브젝트의 모양을 옆으로 뒤집고 입력한 시간 동안 목적지로 이동시키기	"	엔트리
	4	계란을 쥐듯 잡기~	마우스를 사용하는 방법을 알아보고 마우스 사용하기	"	컴퓨터기초
		내 소개하기	슬라이드 테마를 사용하기, 글 상자를 원하는 위치에 배치하기, 글자 서식 지정하기	"	파워포인트
		알록달록한 동그라미 그리기	[점] 오브젝트가 그릴 때 굵기와 색을 정하고 원을 그리도록 코딩하기	"	엔트리

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고	
4	1	가지런히 옆에 올려놓기~	키보드를 사용할 때 올바른 자세를 알아보고 키보드를 사용하기	교재	컴퓨터기초	
		캐릭터 이름표 만들기	도형에 글자 입력하고 서식을 지정하기, 도형 서식을 지정하고 그룹화하기	"	파워포인트	
		피아노 만들기	오브젝트에 소리를 추가하고 숫자 키를 눌렀을 때 소리가 나도록 코딩하기	"	엔트리	
	2	키보드는 내 부하~	자리를 연습하는 방법과 낱말을 연습하는 방법을 알아보고 타자연습 하기	"	컴퓨터기초	
		도형의 순서를 내 맘대로 정해보자!	도형의 순서를 변경하기, 도형의 스타일을 바꾸기, 도형을 회전하기	"	파워포인트	
		날개짓하는 새 만들기	스페이스 키를 눌렀을 때 [새] 오브젝트가 날개짓을 하고 위로 올라가도록 코딩하기	"	엔트리	
	3	컴퓨터야. 창을 열어 봐.	창의 크기를 조정하고 창을 활성화하기, 창 조정 단추를 사용하기	"	컴퓨터기초	
		도형마법사 1단계 - 꽃, 옥수수, 꽃다발	원하는 도형을 삽입하기, 도형 채우기와 도형 윤곽선을 변경하기	"	파워포인트	
		지구와 달 만들기	지구의 자전과 달의 공전을 만들기, 코드를 복사하여 다른 오브젝트에서 붙여넣기	"	엔트리	
	4	종합활동	[종합활동] 문제를 풀어보기	"	컴퓨터기초	
		도형마법사 2단계 - 토끼, 양, 나비	도형의 모양 조절점을 이용하여 도형을 변형시키기, 도형을 회전하기, 입체 효과주기	"	파워포인트	
		지금까지 배운 내용 정리하기	1~7차시까지의 배운 내용을 정리하기	"	엔트리	
	5	1	안녕. 인터넷~	인터넷에 대해 알아보고 인터넷을 시작하고 종료하기	"	컴퓨터기초
			과일 만들기 (딸기와 오렌지)	도형의 조각으로 딸기와 오렌지 완성하기,	"	파워포인트
			점으로 삼각형 그리기	반복하기 블록을 연속(중첩)해서 사용하여 삼각형 그리기	"	엔트리
		2	왔다 갔다. 어지러워~	기엣지의 화면을 확대/축소하기, 페이지를 이동하기	"	컴퓨터기초
곤충 만들기 (달팽이와 무당벌레)			도형의 조각으로 무당벌레와 달팽이를 완성하기, [정렬]-[좌우 대칭]하하기	"	파워포인트	
우리나라의 지역 알아보기			변수를 추가하고 사용하기, 오브젝트를 클릭하면 화면에 지역 이름을 표시하기	"	엔트리	
3		나는 여기부터 갈 거야.	테마를 지정하기, 시작 페이지를 지정하기	"	컴퓨터기초	
		종류별 아이스크림 만들기	이미지의 색 조정기능을 이용해서 색상을 변경하기, 순서를 조정하기	"	파워포인트	
		헬기의 프로펠러 만들기	오브젝트를 빠르게 돌려 착시현상을 볼 수 있게 코딩하기	"	엔트리	
4		우리 집 주소야~ 적어 놓아.	즐거찾기 모음에 사이트를 추가하기, 즐겨찾기 모음을 항상 표시하기	"	컴퓨터기초	
		김밥 만들기	놀이 공원에서 점심으로 먹을 김밥을 만들어 나무도마 위에 올리기	"	파워포인트	
		자동문 만들기	[발판] 오브젝트에 [엔트리봇]이 닿으면 '발판에 올라왔다' 신호를 보내고 아니면 '발판에서 내려갔다' 신호를 보내도록 하기	"	엔트리	

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
6	1	아기 상어~뚜 루 루 뚜루~	인터넷에서 동요를 듣기, 인터넷에서 동화를 보기	교재	컴퓨터기초
		개구리 만들기	도형과 도형을 병합하기, 도형 서식 지정하기, 도형 복사하기	"	파워포인트
		보물상자 열기	묻고 답하기를 사용해 대답을 직접 입력하여 보물상자의 암호를 풀기	"	엔트리
	2	애견 친구들을 만나요.	바애견 친구들을 만나기, 사파리 이야기를 듣기	"	컴퓨터기초
		푸딩 만들기	도형 설정 변경 없이 도형의 모양만 변경하기, 실행 취소 기능을 익히기	"	파워포인트
		화면을 튕기는 점으로 그림그리기	화면에 오브젝트를 사용해 그림을 그리기, 오브젝트가 이동하다가 화면 끝에 닿으면 튕기도록 하기	"	엔트리
	3	옛날에도 냉장고가 있었나요?	옛날에도 냉장고가 있는지 알아보기, 말타기 놀이에 대해 알아보기	"	컴퓨터기초
		워드아트(WordArt) 스타일 사용하기	워드아트(WordArt)를 삽입하기, 워드 스타일을 지정하기, 글자 효과를 지정하기	"	파워포인트
		점으로 별 그리기	화면에 오브젝트를 사용해 그림을 그릴 수 있어요. 함수를 사용하여 코드의 양을 줄일 수 있어요.	"	엔트리
	4	종합활동	[종합활동] 문제를 풀어보기	"	컴퓨터기초
		안녕하세요?	슬라이드 복사 / 삭제하기, 슬라이드의 보기 형태를 변경하기, 내보내기 명령을 이용하여 비디오로 만들기	"	파워포인트
		지금까지 배운 내용 정리하기	9부터~15차시까지 배운 내용을 정리하기	"	엔트리
7	1	시작 메뉴에 모두 모여 있네.	시작 메뉴의 크기를 조정하기, 시작 화면에 프로그램을 고정하기	"	컴퓨터기초
		애니메이션 효과	그림의 배경을 투명하게 처리하기, 바닷속에서 자유롭게 헤엄치는 물고기를 표현하기	"	파워포인트
		구구단 문제를 내는 엔트리봇 만들기-①	무작위 수를 사용하여 구구단 문제를 내기	"	엔트리
	2	과일이 바구니에 담겨 있네.	파일과 폴더에 대해 알아보고 파일과 폴더를 확인하기	"	컴퓨터기초
		달려라! 기차야!! 칩칩폭폭	기차를 만들고 이미지로 저장하기, 기차를 움직일 수 있도록 애니메이션 효과를 설정하기	"	파워포인트
		구구단 문제를 내는 엔트리봇 만들기-②	정답을 입력할 때와 오답을 입력할 때 말하기를 다르게 정하기	"	엔트리
	3	참치 김밥 만들어 줄게~	새 폴더를 만들고 파일을 복사/이동하기, 파일/폴더 삭제하기	"	컴퓨터기초
		서커스의 피에로	애니메이션 창을 띄우기, 애니메이션 설정 후 세부 설정을 변경하기	"	파워포인트
		꼬리가 생기는 동그라미	오브젝트의 복제본을 만들기, 방향을 무작위로 바꾸기, 복제본에 투명도 효과를 주기	"	엔트리
	4	꼭꼭 숨어라~ 작업 표시줄 보인다.	작업 표시줄의 크기를 조정하고 작업 표시줄을 설정하기	"	컴퓨터기초
		배운 것을 정리해요!	문제를 풀며 지금까지 배운 내용을 총정리하기	"	파워포인트
		클릭하여 농구공 튕기기-①	오브젝트를 클릭했을 때 방향을 돌리기, 마우스를 클릭한 동안만 반복하도록 하기	"	엔트리

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고	
8	1	삐뽀~ 삐뽀~ 빨리 빨리~	작업 표시줄에 프로그램을 고정하기, 바탕 화면에 프로그램 바로 가기 아이콘을 만들기	교재	컴퓨터기초	
		작품 만들기	효도쿠폰 만들기	"	파워포인트	
		클릭하여 농구공 튕기기-②	변수를 여러 가지 블록에 활용하기, 농구공의 클릭을 해제했을 때 농구공이 화면을 이동하며 튕기기	"	엔트리	
	2	컴퓨터야, 바탕화면 꾸며 줄께~	바탕화면 배경과 바탕화면 색을 지정하기, 테마를 지정하기	"	컴퓨터기초	
		작품 만들기	렉스 슈퍼마켓 아르바이트하기	"	파워포인트	
		재미있는 상자로 화면 채우기-①	화면 가득 [상자] 오브젝트의 복제본 만들기, [상자] 오브젝트가 화면을 지그재그로 이동하도록 하기	"	엔트리	
	3	컴퓨터야, 화면 보호해야지.	잠금 화면 배경을 지정하기, 화면 보호기를 지정하기	"	컴퓨터기초	
		작품 만들기	파워포인트로 영상 만들기	"	파워포인트	
		재미있는 상자로 화면 채우기-②	복제본들이 계속해서 제자리에서 회전하기, 복제본들이 마우스에 닿으면 모양을 바꾸도록 하기	"	엔트리	
	4	종합활동	[종합활동] 문제를 풀어보기	"	컴퓨터기초	
		작품 만들기	애니메이션 효과 주기	"	파워포인트	
		지금까지 배운 내용 정리하기	16~24차시까지 배운 내용을 정리하기	"	엔트리	
	9	1	야~ 핫도그다.	그림판에서 핫도그와 핫도그를 두 번 먹은 것처럼 그리고 저장하기	"	컴퓨터기초
			한글, 안녕? 친구들 안녕!	한글, 영어, 기호를 입력하고 수정하는 하기, 문서를 작성하고 저장하기	"	한글
축구공 놀이하기			스프라이트의 이동 방향 수정 방법을 학습하기	"	스크래치	
2		우주 왕복선을 타고 우주로 가요.	컴배경 그림을 열고 3D 모델을 삽입하기, 그림판 3D 프로젝트로 저장하기	"	컴퓨터기초	
		예제를 열고 글자 모양 변경하기	저장된 파일을 불러오고 글자 모양을 변경하기, 수정한 내용을 저장하기	"	한글	
		블록 코딩 및 스프라이트의 복사하기	블록 코딩의 복사 및 스프라이트의 복사 하기	"	스크래치	
3		자, 여기를 보세요. 찰칵~	캡처 도구를 사용하여 화면을 캡처하기, 캡처한 화면을 수정하고 저장하기	"	컴퓨터기초	
		글맵시로 글자를 맵시하게	글맵시로 글자를 삽입하기, 글맵시의 속성을 변경하기	"	한글	
		런닝맨 달리기	스프라이트의 회전 방식 변경 및 프로그램 코딩의 실행 속도 변경하기	"	스크래치	
4		울릉도 동남쪽 뱃길 따라 200리~	사진으로 이미지를 가져오기, 이미지를 회전/대칭 이동하고 필터를 지정하기	"	컴퓨터기초	
	문단 정렬하기	문단 모양을 변경하기, 복사하고 붙여넣기 기능 학습하기	"	한글		
	하늘을 나는 풍선 만들기	무대의 좌표 및 좌표에 관련된 블록을 통한 스프라이트 이동하기	"	스크래치		

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고	
10	1	나비와 나방은 차이점이 있어요.	워드패드에서 문서를 작성하기, 글자 모양을 지정하여 저장하기	교재	컴퓨터기초	
		문서에 배경을 넣어 편지지 만들기	문서 배경을 이미지 넣기, 문서 테두리를 넣고 색상 변경하기	"	한글	
		로켓 발사하기	좌표를 이용한 스프라이트 이동의 원리 및 블록을 이용하여 로켓 발사 동작을 만들기	"	스크래치	
	2	약속을 잊으면 안 돼.	스티커 메모에서 메모를 작성하기, 스티커 메모의 색을 변경하고 스티커 메모를 삭제하기	"	컴퓨터기초	
		비밀 문서 만들기	특수문자를 입력하기, 특수문자로 비밀문서를 만들기	"	한글	
		좌표를 이용한 점프 만들기	좌표를 이용한 점프 동작의 원리 및 블록을 이용한 점프 동작을 만들기	"	스크래치	
	3	우리, 세계여행 가자~	지도에서 3D로 나폴리와 에펠탑 주변 길거리를 보기	"	컴퓨터기초	
		어항 만들기	그리기마당에서 그림을 검색해서 삽입하기, 그림의 배치와 속성을 변경하기	"	한글	
		이동 발사대에서 로켓 발사하기	마우스 및 특정 스프라이트를 따라 다니는 스프라이트를 만들기	"	스크래치	
	4	종합활동	[종합활동] 문제를 풀기	"	컴퓨터기초	
		칭찬의 효과	글상자를 삽입하기, 글상자의 속성을 변경하기	"	한글	
		단원 종합 평가 문제를 풀이	종합 활동	"	스크래치	
	11	1	엿지야, 얼굴이 까매졌네~	엿지의 전체적인 모양을 지정하기, 흠 단추에 사이트를 지정하기	"	컴퓨터기초
			글자모양 복사하기	글자의 모양만 복사하기, 문서에 필요한 한자를 찾아 입력하기	"	한글
불 뿜는 용 만들기			스프라이트의 크기 변경 및 반복하기 블록을 사용하여 코딩하기	"	스크래치	
2		한 번에 갈 수 있네.	작업 표시줄에 사이트를 고정하기, 시작 화면에 사이트를 고정하기	"	컴퓨터기초	
		칭찬스티커판 만들기	도형으로 칭찬 스티커판을 만들기, 도형 안에 글자 넣고 복사하기	"	한글	
		공포영화 만들기	스프라이트의 효과를 변경하기	"	스크래치	
3		안녕, 나는 월-E야.	영화를 검색하기, 내 컴퓨터로 이미지를 가져오기	"	컴퓨터기초	
		이름표를 상용구로 등록해요	상용구로 등록시키기, 상용구 등록 내용을 확인하고 편집하기	"	한글	
		세계일주 여행하기	스프라이트간의 이동 및 특정 스프라이트를 바라보며 이동하기	"	스크래치	
4		여기가 현실인가요?	가상현실을 검색하기, 내 컴퓨터로 내용을 가져오기	"	컴퓨터기초	
	다이러리 표지 디자인하기	편집용지를 설정하기, 알림장 표지를 도형을 이용하여 디자인하기, 도형의 설정을 변경하기	"	한글		
	메뉴 선택 게임 만들기	난수의 정의 및 난수 블록의 사용하기	"	스크래치		

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
12	1	우리, 사진 보자~	프로그램을 다운로드하기, 프로그램을 설치하기	교재	컴퓨터기초
		기침 예절 알아보기	그림을 삽입하고 크기를 변경하기, 그림의 개체속성을 변경하기	"	한글
		축구 골키퍼 만들기	난수 및 좌표 블록을 이용하여 스프라이트를 이동하기	"	스크래치
	2	우리, 쇼핑하자~	스토어 사용방법 알아보기	"	컴퓨터기초
		실험 보고서 만들기	표를 문서에 삽입하기, 표에 글자를 입력하고 크기를 변경하기, 표의 선모양을 변경하기	"	한글
		자유롭게 움직이는 상어 만들기	이동 속도 및 방향을 자유롭게 지정하기	"	스크래치
	3	발음이 비슷하네.	낫, 낫, 낫의 의미를 알아보고 속담에 대해 알아보기	"	컴퓨터기초
		연간 달력 만들기	표 안에 표를 삽입하기, 표 자동 채우기 메뉴를 이용하기, 그리기마당에서 그림을 찾기	"	한글
		크리스마스 캐롤 소리 연결하기	소리 파일의 추가 및 소리와 관련된 블록을 사용하기	"	스크래치
2025 .1	4	종합활동	[종합활동] 문제를 풀기	"	컴퓨터기초
		표로 딸기 만들기	표의 줄을 삽입하고 줄을 삭제하기, 셀의 색 채우기를 이용하여 그림을 그리기	"	한글
		단원 종합 평가 문제를 풀이	종합 활동을 통해 지금까지 배운 내용 정리하기	"	스크래치
	1	컴퓨터야, 기억이 안 나니?	운영체제, CPU, 메모리에 대해 알아보고 컴퓨터의 정보를 확인하는 방법 알아보기	"	컴퓨터기초
		알림장 속지 만들기	표 안에 그림으로 채우기, 표 안에 표를 삽입하기, 셀을 나눠서 사용하기	"	한글
		조건 선택 알아보기	조건 선택의 정의 및 사용 방법을 알아보기	"	스크래치
	2	컴퓨터야, 정리하자~	하드 디스크의 용량을 확인하기, 디스크 정리 하기	"	컴퓨터기초
		용돈기입장 만들기	표의 자동 채우기 기능을 이용하여 글자를 채우기, 표 크기를 조절하기	"	한글
		고궁의 야경 만들기	조건 선택에 관련된 블록 및 마우스를 클릭했을 때의 조건에 대해 알아보기	"	스크래치
	3	바탕 화면 아이콘이 커졌네.	바탕 화면 아이콘을 큰 아이콘으로 변경하기, 컴퓨터 아이콘을 표시하기	"	컴퓨터기초
		표 고급기능 활용하기	표의 계산기능을 이용해서 블록의 합계를 구하기, '1,000단위 구분 쉽표'를 자동으로 넣고 빼기	"	한글
		조건에 따른 무당벌레 멈추기	조건 선택 블록의 사용법 및 특정 스프라이트에 닿았을 경우의 조건 사용법을 알아보기	"	스크래치
	4	별이 빛나는 밤~	키보드를 사용하여 화면을 캡처하기, 캡처한 화면에서 일부분만 선택하여 저장하기	"	컴퓨터기초
		배운 것을 정리해요!	문제를 풀며 지금까지 배운 내용을 총정리하기	"	한글
		메시지를 이용한 자동차 멈춤 만들기	메시지 기능 및 메시지를 이용한 블록의 사용법에 대해 알아보기	"	스크래치

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	컴퓨터기초
2	1	모니터가 몇 대야?	새 데스크톱을 만들고 데스크톱 화면을 전환하기, 데스크톱을 종료하기	교재	한글
		종합정리 1	메모장 만들기	"	스크래치
		메시지를 이용한 신호등 만들기	메시지 기능 및 메시지를 이용한 블록의 사용법에 대해 알아보기	"	컴퓨터기초
	2	컴퓨터야, 조금 줄이자~	파일을 압축하기, 압축을 풀기	"	한글
		종합정리 2	한글 단축키 목록 작성하기	"	스크래치
		문고 기다리기로 대화 나누기	문고 기다리기 및 문자 결합하기 블록의 사용법에 대해 알아보기	"	컴퓨터기초
	3	컴퓨터야, 많이 아프니?	바이러스와 악성코드에 대해 알아보고 바이러스와 악성코드를 검사하고 치료하기	"	한글
		종합정리 3	도트 디자인-다람쥐 그리기를 완성하기	"	스크래치
		비밀번호를 이용한 보물상자 열기	문고 기다리기 블록과 조건을 이용하여 비교하는 방법에 대해 알아봅시다.	"	컴퓨터기초
	4	종합활동	[종합활동] 문제를 풀기	"	한글
		종합정리 4	체험학습보고서 만들기	"	스크래치
		단원 종합 평가 문제를 풀이	종합 활동을 통해 지금까지 배운 내용 정리하기	"	컴퓨터기초

# 2024학년도 방과후학교 컴퓨터2 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명	컴퓨터2	강사명	
대상	4,6학년	운영시수	주 3 회( 월, 수, 금)
기간	2024년 03월 02일 ~ 2025년 02월 28일 ( 144차시 예정)		
운영목표	DIAT 워드프로세서와 DIAT 스프레드시트의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 활동을 할 수 있다.		

## 월별 지도 계획

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2024	1	기본 문서 작성과 저장	편집 용지, 글자 서식 및 구역 나누기	교재	자격증
		글맵시 입력	글맵시 입력과 편집하기	"	자격증
		자연스럽게 벽 튕기기	오브젝트의 이동방향 변경하기, 조건 블록 사용하여 오브젝트 움직이기	"	엔트리
	2	특수 문자 입력	특수 문자 입력하기	"	자격증
		글자/문단 모양 설정	글자/문단 모양 설정하기	"	자격증
		블록 깨기 게임 만들기	임의의 위치에 블록을 나타내기, 변수를 이용해 점수를 확인하고 게임 횟수 제한하기	"	엔트리
	3	머리말 삽입	머리말 삽입하기	"	자격증
		쪽 번호 매기기	쪽 번호 매기기	"	자격증
		장면의 일부분만 보이도록 만들기	오브젝트 이동하기, 오브젝트 복제하기, 그림자 효과 나타내기	"	엔트리
	4	다단 설정	다단 설정 나누기	"	자격증
		글상자 입력	글상자 입력하기	"	자격증
		멧돼지 사냥 게임 만들기	변수를 만들어 점수 표시하기, 신호를 만들어 게임 신호 보내기, 조건에 맞으면 복제본 삭제하기	"	엔트리
4	1	다단 내용 입력	다단 내용 입력하기	"	자격증
		한자/각주 입력	한자/각주 입력하기	"	자격증
		변수를 이용한 게임 만들기	변수의 값을 정하기, 변수에 저장된 값의 모양으로 오브젝트 변경하기	"	엔트리
	2	그림 입력	그림 입력하기	"	자격증
		쪽 테두리 설정	쪽 테두리 설정하기	"	자격증
		가위 바위 보 게임 만들기	변수의 값을 비교해 승패를 확인하기, 조건에 따라 텍스트를 표시하기	"	엔트리
	3	표 입력	표 만들기	"	자격증
		표 입력	표 편집하기	"	자격증
		입체감 있는 움직임 만들기	크기와 모양을 변경해 움직이기, 원하는 조건이 될 때 까지 반복하기, 배경 이동하기	"	엔트리
	4	차트 입력	차트 만들기	"	자격증
		차트 입력	차트 편집하기	"	자격증
			자동차 운전 게임 만들기	효과음 추가하기, 초시계를 이용해 시간에 따라 점수 추가하기, 텍스트를 더해 말하기	"

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고	
5	1	출제예상 모의고사	제01회 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	자격증	
		출제예상 모의고사	제02회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		게임 캐릭터 선택하기	캐릭터를 선택하여 게임을 진행하기, 오브젝트 크기를 변경해 효과 주기	"	엔트리	
	2	출제예상 모의고사	제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사 행성 피하기 게임 만들기	제04회 출제예상 모의고사 문제풀이 임의의 곳에서 오브젝트가 떨어지도록 하기, 선택한 캐릭터만 게임을 하기	"	엔트리	
	3	출제예상 모의고사	제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사 바운스 볼 만들기	제06회 출제예상 모의고사 문제풀이 자연스럽게 공이 튕기는 모양을 만들기, 벽에 부딪히면 튕기도록 만들기	"	엔트리	
	4	출제예상 모의고사	제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사 별 먹기 바운스볼 만들기	제08회 출제예상 모의고사 문제풀이 장면이 끝나면 다음 장면으로 넘어가기, 게임이 끝나면 처음 위치에서 다시 시작하기	"	엔트리	
	6	1	출제예상 모의고사	제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
			출제예상 모의고사	제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
			별 먹기 바운스볼 만들기	변수를 활용해 생명 바를 만들기 차 부수기 게임을 만들기, 붓 꾸러미를 활용해 색을 표현하기	"	엔트리
2		출제예상 모의고사	제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사 자동차 부수기 게임 만들기	제12회 출제예상 모의고사 문제풀이 신호를 이용해 초시계를 멈추기, 글상자 오브젝트에 초시계 초를 글자로 표현하기	"	엔트리	
3		출제예상 모의고사	제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사 2인용 게임 만들기	제14회 출제예상 모의고사 문제풀이 신호와 변수를 활용해 2인용 게임 만들기, 게임을 시작하기 위해 카운트다운을 만들기	"	엔트리	
4		출제예상 모의고사	제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사 올림픽 역도 게임 만들기	제16회 출제예상 모의고사 문제풀이 변수를 이용해 누른 횟수를 저장하기, 변수 값을 비교해 게임에서 이긴 사용자를 확인하기	"	엔트리	
7		1	출제예상 모의고사	제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
			출제예상 모의고사	제18회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
			이동하면서 방향 움직이기	큰 배경 이미지 화면이 회전하는 것처럼 만들기, 마우스를 클릭할 때마다 미사일을 발사하기	"	엔트리
	2	출제예상 모의고사	제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사 우주 전쟁 게임 만들기	제20회 출제예상 모의고사 문제풀이 변수를 이용해 점수를 누적하기, 오브젝트가 점점 다가오는 듯한 애니메이션을 만들기	"	엔트리	
	3	최신유형 기출문제	제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		최신유형 기출문제 오브젝트 위치에 따라 배경 움직이기	제02회 최신유형 기출문제 문제풀이 오브젝트의 위치에 따라 장면의 배경 바뀌기, 배경의 벽에 닿으면 이동할 수 없도록 만들기	"	엔트리	
	4	최신유형 기출문제	제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		최신유형 기출문제 RPG 게임 만들기	제04회 최신유형 기출문제 문제풀이 움직이는 배경을 이용해 캐릭터가 돌아다니기, 배경에 따라 아이템을 감추거나 보이게 하기, 조건에 맞았을 때만 최종 아이템을 획득하기	"	엔트리	

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
8	1	최신유형 기출문제	제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	교재	자격증
		최신유형 기출문제	제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		자동으로 계단 만들기	지정한 위치에 오브젝트가 복제되기, 게임이 시작했을 때 캐릭터가 등장하는 장면을 만들기	"	엔트리
	2	최신유형 기출문제	제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제08회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		보석 모으기 게임 만들기	오브젝트 원하는 위치에 복제하기, 복제본과 오브젝트가 닿았는지에 따라 복제본을 삭제하기	"	엔트리
	3	최신유형 기출문제	제09회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제10회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		몬스터 포트리스 게임 만들기	초시계 값을 오브젝트가 날아가는 거리로 변환하기, 오브젝트의 방향을 회전시키고 이동 각도로 변환하기	"	엔트리
	4	최신유형 기출문제	제11회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제12회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		게임 결과 순위 구하기	리스트를 이용해 순위 구하기, 현재 순서와 리스트를 비교해 순위를 변경하기	"	엔트리
9	1	행 높이 변경한 후 도형으로 제목 작성	행 높이 설정과 도형으로 제목 작성하기	"	자격증
		셀 서식	셀 서식 지정하기	"	자격증
		해바라기를 찾아 미로 여행하기	단계별 미로를 통과하는 방법을 블록으로 코딩하기	"	스크래치
	2	조건부 서식	조건부 서식 지정하기	"	자격증
		함수식 작성하기	함수 기본 다지기	"	자격증
		줄다리기 게임 만들기	스프라이트 파일 열기 및 스프라이트 불러와 수정하기, 방향키에 따른 뱀줄의 움직임 만들기	"	스크래치
	3	함수식 작성하기	RANK.EQ, IF 함수 알아보기	"	자격증
		함수식 작성하기	DAVERAGE, DSUM 함수 알아보기	"	자격증
		타이머를 이용한 줄다리기 게임	시작 신호에 맞춰 줄 당기는 방법 만들기, 준비 신호 및 타이머로 승패 결정하기	"	스크래치
	4	함수식 작성하기	MAX, MIN 함수 알아보기	"	자격증
		함수식 작성하기	LARGE, SMALL 함수 알아보기	"	자격증
		우주 전투기 만들기	배경의 움직임 만들기, 전투기의 움직임 만들기, 총알의 복제 및 발사하기	"	스크래치
10	1	데이터 정렬	데이터 정렬하기	"	자격증
		부분합	부분합 및 그룹 설정하기	"	자격증
		펭귄의 얼음나라 여행하기	방향 신호에 따른 배경의 움직임 만들기, 방향키에 따른 펭귄의 움직임 만들기	"	스크래치
	2	고급 필터	조건식 작성과 필드명 복사하기	"	자격증
		고급 필터	고급 필터 지정하기	"	자격증
		물고기를 잡는 상어 만들기	특정 영역 안에서만 움직이는 스프라이트를 만들어 모양 변경하기, 임의의 위치 변경하기	"	스크래치
	3	시나리오 작성	시나리오 작성하기	"	자격증
		시나리오 작성	'시나리오 요약' 시트 작성하기	"	자격증
		고기잡이 배 만들기	바닷속에서만 움직이는 물고기 만들기, 상어의 움직임과 물고기를 먹는 동작 만들기, 상어에 닿았을 경우 물고기의 동작 만들기	"	스크래치
	4	피벗테이블	피벗 테이블 작성하기	"	자격증
		피벗테이블	피벗 테이블 보고서 레이아웃 및 서식 지정하기	"	자격증
		종합 활동	단원 종합 평가 문제를 풀어보기	"	스크래치

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고	
11	1	차트 작성	차트 만들고 이동하기	교재	자격증	
		차트 작성	차트 서식 지정하기, 데이터 레이블 추가하기	"	자격증	
		가위바위보 게임 만들기	신호 및 변수 생성과 가위/바위/보 선택 만들기, 심판 설정 및 컴퓨터의 선택 만들기, 도전자의 선택에 따른 가위/바위/보 모양 바꾸기	"	스크래치	
	2	출제예상 모의고사	제01회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사	제02회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
	3	뱀을 피하는 개구리 게임 만들기	변수를 이용한 뱀1과 뱀2의 움직임 만들기, 개구리의 점프 동작 및 이동과 게임 종료 만들기	"	스크래치	
		출제예상 모의고사	제03회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사	제04회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
	4	로켓을 피하는 개구리 만들기	로켓1, 2, 3의 움직임 만들기, 선택 변수에 따른 로켓의 움직임 선택하기	"	스크래치	
		출제예상 모의고사	제05회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
	12	1	출제예상 모의고사	제06회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
			출제예상 모의고사	제07회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
승부차기 게임 만들기			심판이 승부 알림 만들기, 골키퍼의 움직임 만들기, Kick 신호에 의한 축구공의 동작 만들기	"	스크래치	
2		출제예상 모의고사	제08회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사	제09회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
3		올라오는 해파리 피하기	에너지 차감 및 누적 점수 만들기, 올라오는 해파리 만들기	"	스크래치	
		출제예상 모의고사	제10회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사	제11회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
4		하늘에서 떨어지는 야구공 받기	아이템 모양에 따른 생명과 시간 만들기, 떨어지는 선물 만들기	"	스크래치	
		출제예상 모의고사	제12회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
2025.1		1	출제예상 모의고사	제13회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
			출제예상 모의고사	제14회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
	벽돌 깨기 게임 만들기		벽돌 깨기 게임 구상하기, 벽돌 깨기 게임 설계하기	"	스크래치	
	2	출제예상 모의고사	제15회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사	제16회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
	3	나만의 블록을 이용한 도형 그리기	나만의 블록을 이용한 도형 블록 만들기, 나만의 블록을 이용한 블록 코딩 만들기	"	스크래치	
		출제예상 모의고사	제17회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		출제예상 모의고사	제18회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
	4	그리핀 비행기 만들기	그리핀의 움직임을 나만의 블록으로 만들기, 특정키를 눌러 날개짓하며 올라가는 그리핀 만들기	"	스크래치	
		출제예상 모의고사	제19회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
	1	출제예상 모의고사	제20회 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증	
		박쥐의 숲속 탐험하기	중력에 의한 박쥐의 움직임 만들기, 장애물 복제 블록 만들기, 복제된 장애물의 움직임 만들기	"	스크래치	
최신유형 기출문제		제01회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증		
4	최신유형 기출문제	제02회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증		
	당구 게임 만들기	큐대의 움직임 및 게이지로 힘의 크기 만들기, 방향 및 힘 변수를 이용한 공의 움직임 만들기	"	스크래치		

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2	1	최신유형 기출문제	- 제03회 최신유형 기출문제 문제풀이	교재	자격증
		최신유형 기출문제	- 제04회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		야구 게임 만들기	게이지 및 마우스를 따라 다니는 야구선수 만들기, 야구공의 움직임 및 투구 만들기	"	스크래치
	2	최신유형 기출문제	- 제05회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	- 제06회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		클레이사격 게임 만들기	사격총의 움직임 및 원판의 이동 경로 만들기, 방향 변수를 이용한 총알의 움직임 만들기	"	스크래치
	3	최신유형 기출문제	- 제07회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	- 제08회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		사격 점수 올리기 게임 만들기	타이머를 이용한 시간 설정 만들기, 딸기 및 원판의 움직임 및 점수 만들기	"	스크래치
	4	최신유형 기출문제	제09회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제10회 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		로켓 발사하기	로켓발사 게임 구상하기, 로켓발사 게임 설계하기	"	스크래치

# 2024학년도 방과후학교 컴퓨터2 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명	컴퓨터2	강사명	
대상	4,6학년	운영시수	주 3 회( 월, 수, 금)
기간	2024년 03월 02일 ~ 2025년 02월 28일 ( 144차시 예정)		
운영목표	ITQ 한글과 ITQ 엑셀의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 활동을 할 수 있다.		

## 월별 지도 계획

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2024 .3	1	기본 문서의 서식 지정	편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기, 문제 번호 입력 및 페이지 구분하기, 답안 파일 저장하기	교재	자격증
		스타일 지정	스타일 내용을 입력한 후 스타일 지정하기, 기본 스타일(바탕글) 확인하기	"	자격증
		자연스럽게 벽 틈 기기	오브젝트의 이동방향 변경하기, 조건 블록 사용하여 오브젝트 움직이기	"	엔트리
	2	표 작성	표를 마 든 후 내용 입력 및 정렬하기	"	자격증
		표 작성	블록 계산 및 캡션 익히기, 셀 배경색 및 테두리 지정하기	"	자격증
		블록 깨기 게임 만들기	임의의 위치에 블록을 나타내기, 변수를 이용해 점수를 확인하고 게임 횟수 제한하기	"	엔트리
	3	차트 작성	차트 만들기(차트 마법사 이용)	"	자격증
		차트 작성	축 제목 및 축 이름표 서식 지정하기, 차트 제목 및 범례 서식 지정하기	"	자격증
		장면의 일부분만 보이도록 만들기	오브젝트 이동하기, 오브젝트 복제하기, 그림자 효과 나타내기	"	엔트리
	4	수식 입력	첫 번째 수식 입력하기	"	자격증
		수식 입력	두 번째 수식 입력하기	"	자격증
		멧돼지 사냥 게임 만들기	변수를 만들어 점수 표시하기, 신호를 만들어 게임 신호 보내기, 조건에 맞으면 복제본 삭제하기	"	엔트리
4	1	도형 그리기-1	배경 도형 그리기, 목차 도형 그리기, 책갈피 삽입하기	"	자격증
		도형 그리기-2	제목 글상자 그리기, 그림 및 글맵시 그리기, 하이퍼링크 지정	"	자격증
		변수를 이용한 게임 만들기	변수의 값을 정하기, 변수에 저장된 값의 모양으로 오브젝트 변경하기	"	엔트리
	2	문서작성 능력평가-1	문자표 입력 및 문단 번호 모양 지정하기, 표 입력하기, 기관명 및 쪽 번호 입력하기	"	자격증
		문서작성 능력평가-2	내용 입력 후 제목 및 머리글 편집하기, 문단 첫 글자 장식 및 각주 입력하기, 그림 입력하기	"	자격증
		가위 바위 보 게임 만들기	변수의 값을 비교해 승패를 확인하기, 조건에 따라 텍스트를 표시하기	"	엔트리

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
	3	출제예상 모의고사	제01회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	자격증
		출제예상 모의고사	제02회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		입체감 있는 움직임 만들기	크기와 모양을 변경해 움직이기, 원하는 조건이 될 때 까지 반복하기, 배경 이동하기	"	엔트리
	4	출제예상 모의고사	제03회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제04회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		자동차 운전 게임 만들기	효과음 추가하기, 초시계를 이용해 시간에 따라 점수 추가하기, 텍스트를 더해 말하기	"	엔트리
5	1	출제예상 모의고사	제05회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제06회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		게임 캐릭터 선택하기	캐릭터를 선택하여 게임을 진행하기, 오브젝트 크기를 변경해 효과 주기	"	엔트리
	2	출제예상 모의고사	제07회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제08회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		행성 피하기 게임 만들기	임의의 곳에서 오브젝트가 떨어지도록 하기, 선택한 캐릭터만 게임을 하기	"	엔트리
	3	출제예상 모의고사	제09회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제10회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		바운스 볼 만들기	자연스럽게 공이 튕기는 모양을 만들기, 벽에 부딪히면 튕기도록 만들기	"	엔트리
	4	출제예상 모의고사	제11회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제12회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		별 먹기 바운스볼 만들기	장면이 끝나면 다음 장면으로 넘어가기, 게임이 끝나면 처음 위치에서 다시 시작하기	"	엔트리
6	1	출제예상 모의고사	제13회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제14회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		별 먹기 바운스볼 만들기	변수를 활용해 생명 바를 만들기 차 부수기 게임을 만들기, 붓 꾸러미를 활용해 색을 표현하기	"	엔트리
	2	출제예상 모의고사	제15회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제16회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		자동차 부수기 게임 만들기	신호를 이용해 초시계를 멈추기, 글상자 오브젝트에 초시계 초를 글자로 표현하기	"	엔트리
	3	출제예상 모의고사	제17회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제18회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		2인용 게임 만들기	신호와 변수를 활용해 2인용 게임 만들기, 게임을 시작하기 위해 카운트다운을 만들기	"	엔트리
	4	출제예상 모의고사	제19회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제20회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		올림픽 역도 게임 만들기	변수를 이용해 누른 횟수를 저장하기, 변수 값을 비교해 게임에서 이긴 사용자를 확인하기	"	엔트리

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고	
7	1	최신유형 기출문제	제01회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	교재	자격증	
		최신유형 기출문제	제02회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		이동하면서 방향 움직이기	큰 배경 이미지 화면이 회전하는 것처럼 만들기, 마우스를 클릭할 때마다 미사일을 발사하기	"	엔트리	
	2	최신유형 기출문제	제03회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		최신유형 기출문제	제04회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		우주 전쟁 게임 만들기	변수를 이용해 점수를 누적하기, 오브젝트가 점점 다가오는 듯한 애니메이션을 만들기	"	엔트리	
	3	최신유형 기출문제	제05회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		최신유형 기출문제	제06회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
	4	오브젝트 위치에 따라 배경 움직이기	오브젝트의 위치에 따라 장면의 배경 바뀌기, 배경 의 벽에 닿으면 이동할 수 없도록 만들기	"	엔트리	
		최신유형 기출문제	제07회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		최신유형 기출문제	제08회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		RPG 게임 만들기	움직이는 배경을 이용해 캐릭터가 돌아다니기, 배경에 따라 아이템을 감추거나 보이게 하기, 조건에 맞았을 때만 최종 아이템을 획득하기	"	엔트리	
	8	1	최신유형 기출문제	제09회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
			최신유형 기출문제	제10회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
			자동으로 계단 만들기	지정한 위치에 오브젝트가 복제되기, 게임이 시작했을 때 캐릭터가 등장하는 장면을 만들기	"	엔트리
		2	최신유형 기출문제	제11회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
최신유형 기출문제			제12회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
3		보석 모으기 게임 만들기	오브젝트 원하는 위치에 복제하기, 복제본과 오브젝트가 닿았는지에 따라 복제본을 삭제하기	"	엔트리	
		최신유형 기출문제	제13회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		최신유형 기출문제	제14회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
4		몬스터 포트리스 게임 만들기	초시계 값을 오브젝트가 날아가는 거리로 변환하기, 오브젝트의 방향을 회전시키고 이동 각도로 변환하기	"	엔트리	
		최신유형 기출문제	제15회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		최신유형 기출문제	제16회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증	
		게임 결과 순위 구하기	리스트를 이용해 순위 구하기, 현재 순서와 리스트를 비교해 순위를 변경하기	"	엔트리	
9	1	답안 작성 요령 확인	시트 추가하기 및 열 너비 조절 시트 이름 변경 및 파일 저장	"	자격증	
		데이터 입력	데이터 입력 후 셀 병합 / 셀 테두리 지정	"	자격증	
		해바라기를 찾아 미로 여행하기	단계별 미로를 통과하는 방법을 블록으로 코딩하기	"	스크래치	
	2	제목 작성	도형을 이용하여 제목을 작성한 후 그림자 스타일 지정	"	자격증	
		결제란 작성하기	결제란을 작성하여 그림을 복사한 후 붙여넣기	"	자격증	
		줄다리기 게임 만들기	스프라이트 파일 열기 및 스프라이트 불러와 수정하기, 방향키에 따른 빛줄의 움직임 만들기	"	스크래치	
	3	셀 서식 지정하기	색 채우기 및 셀 서식 지정 / 유효성 검사 및 이름 정의	"	자격증	
		값 계산(함수)	다양한 함수의 기능 및 사용 방법 익히기	"	자격증	
		타이머를 이용한 줄다리기 게임	시작 신호에 맞춰 줄 당기는 방법 만들기, 준비 신호 및 타이머로 승패 결정하기	"	스크래치	
	4	값 계산(함수)	조건부 서식을 이용하여 특정 셀에 서식 지정하기	"	자격증	
		값 계산(함수)	통계 함수	"	자격증	
		우주 전투기 만들기	배경의 움직임 만들기, 전투기의 움직임 만들기, 총알의 복제 및 발사하기`	"	스크래치	

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
10	1	값 계산(함수)	수학/삼각 함수	교재	자격증
		값 계산(함수)	텍스트 함수	"	자격증
		평권의 얼음나라 여행하기	방향 신호에 따른 배경의 움직임 만들기, 방향키에 따른 평권의 움직임 만들기	"	스크래치
	2	값 계산(함수)	날짜/시간 함수	"	자격증
		값 계산(함수)	논리 함수	"	자격증
		물고기를 잡는 상어 만들기	특정 영역 안에서만 움직이는 스프라이트를 만들어 모양 변경하기, 임의의 위치 변경하기	"	스크래치
	3	값 계산(함수)	찾기/참조 함수	"	자격증
		값 계산(함수)	데이터베이스 함수	"	자격증
	4	고기잡이 배 만들기	바닷속에서만 움직이는 물고기 만들기, 상어의 움직임과 물고기를 먹는 동작 만들기, 상어에 닿았을 경우 물고기의 동작 만들기	"	스크래치
		목표값 찾기	함수를 이용하여 원하는 목표값 찾기	"	자격증
		필터	고급 필터를 이용하여 원하는 데이터 추출하기	"	자격증
		종합 활동	단원 종합 평가 문제를 풀어보기	"	스크래치
11	1	서식 변경하기	표 스타일을 이용하여 표에 서식을 지정하기	"	자격증
		정렬 및 부분합	데이터 정렬하기, 부분합 작성 및 윤곽 지우기	"	자격증
		가위바위보 게임 만들기	신호 및 변수 생성과 가위/바위/보 선택 만들기, 심판 설정 및 컴퓨터의 선택 만들기, 도전자의 선택에 따른 가위/바위/보 모양 바꾸기	"	스크래치
	2	피벗테이블	피벗 테이블 작성, 필드 함수 지정하기	"	자격증
		피벗테이블	피벗 테이블 옵션 지정하기	"	자격증
	3	뱀을 피하는 개구리 게임 만들기	변수를 이용한 뱀1과 뱀2의 움직임 만들기, 개구리의 점프 동작 및 이동과 게임 종료 만들기	"	스크래치
		그래프	차트를 삽입한 후 레이아웃 변경하기	"	자격증
		그래프	차트 요소에 서식지정, 도형 삽입하기	"	자격증
	4	로켓을 피하는 개구리 만들기	로켓1, 2, 3의 움직임 만들기, 선택 변수에 따른 로켓의 움직임 선택하기	"	스크래치
		출제예상 모의고사	제01회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제02회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
	12	1	공차기 게임 만들기	신호 카운트 및 선수의 동작 만들기, Kick 신호에 의한 축구공의 동작 만들기	"
출제예상 모의고사			제03회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
출제예상 모의고사			제04회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
2		승부차기 게임 만들기	심판이 승부 알림 만들기, 골키퍼의 움직임 만들기, Kick 신호에 의한 축구공의 동작 만들기	"	스크래치
		출제예상 모의고사	제05회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제06회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
3		올라오는 해파리 피하기	에너지 차감 및 누적 점수 만들기, 올라오는 해파리 만들기	"	스크래치
		출제예상 모의고사	제07회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제08회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
4		하늘에서 떨어지는 야구공 받기	아이템 모양에 따른 생명과 시간 만들기, 떨어지는 선물 만들기	"	스크래치
		출제예상 모의고사	제09회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제10회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
4	벽돌 깨기 게임 만들기	벽돌 깨기 게임 구상하기, 벽돌 깨기 게임 설계하기	"	스크래치	

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2025	.1	출제예상 모의고사	제11회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	교재	자격증
		출제예상 모의고사	제12회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		나만의 블록을 이용한 도형 그리기	나만의 블록을 이용한 도형 블록 만들기, 나만의 블록을 이용한 블록 코딩 만들기	"	스크래치
	2	출제예상 모의고사	제13회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제14회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		그리핀 비행기 만들기	그리핀의 움직임을 나만의 블록으로 만들기, 특정키를 눌러 날개짓하며 올라가는 그리핀 만들기	"	스크래치
	3	출제예상 모의고사	제15회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		출제예상 모의고사	제16회 정보기술자격(ITQ) 출제예상 모의고사 문제풀이	"	자격증
		박쥐의 숲속 탐험하기	중력에 의한 박쥐의 움직임 만들기, 장애물 복제 블록 만들기, 복제된 장애물의 움직임 만들기	"	스크래치
	4	최신유형 기출문제	제01회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제02회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		당구 게임 만들기	큐대의 움직임 및 게이지로 힘의 크기 만들기, 방향 및 힘 변수를 이용한 공의 움직임 만들기	"	스크래치
2	1	최신유형 기출문제	제03회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제04회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		야구 게임 만들기	게이지 및 마우스를 따라 다니는 야구선수 만들기, 야구공의 움직임 및 투구 만들기	"	스크래치
	2	최신유형 기출문제	제05회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제06회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		클레이사격 게임 만들기	사격총의 움직임 및 원판의 이동 경로 만들기, 방향 변수를 이용한 총알의 움직임 만들기	"	스크래치
	3	최신유형 기출문제	제07회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제08회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		사격 점수 올리기 게임 만들기	타이머를 이용한 시간 설정 만들기, 딸기 및 원판의 움직임 및 점수 만들기	"	스크래치
	4	최신유형 기출문제	제09회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		최신유형 기출문제	제10회 정보기술자격(ITQ) 최신유형 기출문제 문제풀이	"	자격증
		로켓 발사하기	로켓발사 게임 구상하기, 로켓발사 게임 설계하기	"	스크래치