

2025학년도 늘봄학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터2		강사명			
대 상		2,4,6학년		운영시수		주 3 회(월, 화, 목)	
기 간		2025년 3월 4일 ~ 2026년 2월 28일 (141차시 예정)					
운영목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 컴퓨터 실력을 향상 시킬 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	학습주제	학습 내용			학습준비물	비고
2025 .3	1	페이지 설정 및 슬라이드 마스터 엔트리교육	페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 슬라이드 마스터 지정하기 배경과 개체 설정하기(코딩교육)			교재	
	2	제목도형 작성하기 엔트리교육	도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기 배경과 개체를 조건에 맞게 작업하기(코딩교육)				
	3	본문도형 작성하기 엔트리교육	도형을 회전하기 도형에 입체 효과 적용하기 오브젝트 1 코딩하기(코딩교육)				
	4	그림 및 텍스트 상 자 작성하기 엔트리교육	그림을 삽입한 후 크기 지정하기 텍스트 상자를 삽입하기 오브젝트 조건을 확인한 다음 처리조건에 맞게 작 업하기(코딩교육)				
4	1	애니메이션 지정하 기 엔트리교육	애니메이션 지정하기 출력 형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하기 오브젝트 2 코딩하기(코딩교육)				
	2	소제목 도형 작성 하기 엔트리교육	도형을 삽입한 후 서식 지정하기 도형을 다른 슬라이드에 복사하기 오브젝트 조건을 확인한 다음 처리조건에 맞게 작 업하기(코딩교육)				
	3	본문 도형 작성하 기 엔트리교육	도형을 반듯하게 복사하기 실행 단추를 삽입하기 오브젝트 3 코딩하기(코딩교육)				
	4	SmartArt 작성하기 엔트리교육	SmartArt 작성 및 스타일 지정하기 애니메이션 지정하기 오브젝트 조건을 확인한 다음 처리조건에 맞게 작 업하기(코딩교육)				
5	1	표 작성하기 엔트리교육	표를 삽입한 후 스타일 지정하기 표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기 오브젝트 4 코딩하기(코딩교육)				

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
5	2	텍스트 상자를 삽입하기 엔트리교육	텍스트 상자를 삽입하기 배경에 그림을 삽입하기 오브젝트 조건을 확인한 다음 처리조건에 맞게 작업하기(코딩교육)	교재	
	3	본문 도형 작성하기 엔트리교육	다양한 형태의 도형을 만든 후 복사하기 도형에 그림을 삽입하기 배경 코딩하기(코딩교육)		
	4	WordArt 작성하기 엔트리교육	WordArt 삽입하기 WordArt 글꼴 서식 변경하기 주요블록을 모두 사용하여 처리조건에 따라 개체를 코딩하기(코딩교육)		
6	1	출제예상 모의고사 1회,2회 엔트리교육	출력조건에 알맞게 첫 번째, 네 번째 슬라이드에 작업하기 출력조건에 알맞게 두 번째, 세 번째 슬라이드에 작업하기 프로젝트 개선(코딩교육)		
	2	출제예상 모의고사 3회,4회 엔트리교육	출력조건에 알맞게 첫 번째, 네 번째 슬라이드에 작업하기 출력조건에 알맞게 두 번째, 세 번째 슬라이드에 작업하기 주요블록을 모두 사용하여 처리조건에 따라 프로젝트를 개선하기(코딩교육)		
	3	출제예상 모의고사 5회,6회 엔트리교육	출력조건에 알맞게 첫 번째, 네 번째 슬라이드에 작업하기 출력조건에 알맞게 두 번째, 세 번째 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 1회(코딩교육)		
	4	출제예상 모의고사 7회,8회 엔트리교육	출력조건에 알맞게 첫 번째, 네 번째 슬라이드에 작업하기 출력조건에 알맞게 두 번째, 세 번째 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 2회(코딩교육)		
7	1	출제예상 모의고사 9회,10회 엔트리교육	모의고사 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 3회(코딩교육)		
	2	출제예상 모의고사 11회,12회 엔트리교육	모의고사 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 4회(코딩교육)		
	3	출제예상 모의고사 13회,14회 엔트리교육	모의고사 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 5회(코딩교육)		
	4	최신유형 기출문제 1회,2회 엔트리교육	기출문제 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 6회(코딩교육)		

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
8	1	최신유형 기출문제 3회,4회 엔트리교육	기출문제 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 7회(코딩교육)		
	2	최신유형 기출문제 5회,6회 엔트리교육	기출문제 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 8회(코딩교육)		
	3	최신유형 기출문제 7회,8회 엔트리교육	기출문제 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 9회(코딩교육)		
	4	최신유형 기출문제 9회,10회 엔트리교육	기출문제 출력조건에 알맞게 슬라이드에 작업하기 코딩활용능력 출제예상 모의고사 10회(코딩교육)		
9	1	기본 문서 작성과 저장	편집용지 및 기본 글자 서식 지정하기 구역나누기/파일 저장하기 해바라기를 찾아 미로 여행하기(코딩교육)		
	2	글맵시 입력	글맵시 입력하기 글맵시 편집하기 줄다리기 게임 만들기(코딩교육)		
	3	특수문자 입력과 글자/문단 모양 설 정하기	특수 문자 입력하기 글자 모양 설정하기/ 문단 모양 설정하기 타이머를 이용한 줄다리기 게임(코딩교육)		
	4	머리말 삽입/쪽 번 호 매기기	머리말 삽입하기 쪽 번호 삽입하기 우주 전투기 만들기(코딩교육)		
10	1	다단 설정/글상자 입력	다단 설정 나누기 / 다단 설정하기 글상자 입력하기 펭귄의 얼음나라 여행하기(코딩교육)		
	2	다단 내용 입력과 한자/각주 입력	다단 내용 입력하기 한자/각주 입력하기 물고기를 잡는 상어 만들기(코딩교육)		
	3	그림 삽입과 쪽 테 두리 설정	그림 삽입하기 쪽 테두리 설정하기 고기잡이 배 만들기(코딩교육)		
	4	표 작성	표 만들기 표 편집하기 숨은 그림 찾기 게임 만들기(코딩교육)		
11	1	차트작성	차트 만들기 차트 편집하기 가위바위보 게임 만들기(코딩교육)		
	2	출제예상 모의고사 1회	1페이지 작성하기 2페이지 작성하기 뱀을 피하는 개구리 게임 만들기(코딩교육)		
	3	출제예상 모의고사 2회	1페이지 작성하기 2페이지 작성하기 로켓을 피하는 개구리 게임 만들기(코딩교육)		
	4	출제예상 모의고사 3회	1페이지 작성하기 2페이지 작성하기 공차기 게임 만들기(코딩교육)		

월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
12	1	출제예상 모의고사 4회	1페이지 작성하기 2페이지 작성하기 승부차기 게임 만들기(코딩교육)		
	2	출제예상 모의고사 5회	1페이지 작성하기 2페이지 작성하기 올라오는 해파리 피하기(코딩교육)		
	3	출제예상 모의고사 6회~7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 하늘에서 떨어지는 야구공 받기(코딩교육)		
	4	출제예상 모의고사 7회~8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 벽돌 깨기 게임 만들기(코딩교육)		
1	1	출제예상 모의고사 9회~10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 나만의 블록을 이용한 도형 그리기(코딩교육)		
	2	출제예상 모의고사 11회~12회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 그리핀 비행기 만들기(코딩교육)		
	3	출제예상 모의고사 13회~14회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 박쥐의 숲속 탐험하기(코딩교육)		
	4	출제예상 기출문제 1회~2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 당구 게임 만들기(코딩교육)		
2	1	출제예상 기출문제 3회~4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 야구 게임 만들기(코딩교육)		
	2	출제예상 기출문제 5회~6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 클레이사격 게임 만들기(코딩교육)		
	3	출제예상 기출문제 7회~8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 사격 점수 올리기 게임 만들기(코딩교육)		
	4	출제예상 기출문제 9회~10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하기 로켓 발사하기(코딩교육)		