

# 2023학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명	컴퓨터 2부		강사명			
대 상	2학년		운영시수	주 3 회( 월, 화, 목 )		
기 간	2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일 ( 125 차시 예정)					
운영목표	컴퓨터 기본 기능을 쉽게 따라 하면서 흥미 있게 공부 할 수 있다.					
월별 지도 계획						
월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
3	1	1	컴퓨터와 친구되기	타자프로그램을 이용하여 자리연습 1단계를 연습해봅니다.	교재	기초
		2	‘닭’과 공룡의 부활	슬라이드에 입력된 글자를 수정한다.	”	파포
		3	스티커로 야옹이에게 간식을 줘요	야옹이가 이동해야 하는 방향을 이해할 수 있습니다.	”	코딩
	2	4	마우스친구되기	마우스를 잡는 방법에 대해 알아봅니다.	”	기초
		5	‘강아지’가 표현하는 꼬리 언어	조절점을 이용하여 이미지의 크기를 변경한다.	”	파포
		6	엔트리로 준비물을 챙겨요	엔트리봇이 오른쪽 아래로 움직이도록 블록을 조립할 수 있습니다.	”	코딩
	3	7	키보드친구되기	키보드에 손가락을 올리는 방법을 알아봅니다.	”	기초
		8	썰매를 끄는 루돌프 ‘순록’	노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시킨다.	”	파포
		9	스티커로 옷을 입어요	반복 명령이 무엇을 의미하는지 이해할 수 있습니다.	”	코딩
	4	10	화가 되기	여러 가지 색상을 혼합했을 때 색 만들기	”	기초
		11	사막의 상징 ‘낙타’	슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경한다.	”	파포
		12	엔트리로 책가방을 메요	반복 블록을 사용하여 명령을 반복 실행할 수 있습니다. 반복 블록을 여러 개 사용할 수 있습니다.	”	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
4	1	13	파일알아보기	파일과 폴더의 개념을 알아봅니다.	〃	기초
		14	‘코끼리’의 코가 길어진 이유	복사한 그림을 [슬라이드 1]에 붙여넣는다.	〃	파포
		15	스티커로 학교에 가요	좌회전과 우회전 명령으로 자동차가 바라보는 방향을 바꿀 수 있습니다.	〃	코딩
	2	16	폴더알아보기	폴더를 복사/잘라내기 해봅니다.	〃	기초
		17	‘조개가 진주를 만드는 방법	원형 도형에 애니메이션-바람개비를 지정한다.	〃	파포
		18	엔트리로 경찰차를 출동시켜요!	우 회전과 좌회전 블록을 사용하여 경찰차를 회전시킬 수 있습니다.	〃	코딩
	3	19	앱 실행	자주 사용하는 앱을 시작화면에 고정합니다.	〃	기초
		20	‘토끼’에 대한 오해와 진실	토끼의 입 모양 도형을 곱셈 기호를 변경한다.	〃	파포
		21	스티커로 학교에 도착해요	학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명할 수 있습니다.	〃	코딩
	4	22	종합평가	1일차~7일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초
		23	이만큼 배웠어요!	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다.	〃	파포
		24	엔트리로 교문에 들어가요	오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 오른쪽/왼쪽으로 이동 시킬 수 있습니다.	〃	코딩
5	1	25	캐릭터	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성해 봅니다.	〃	기초
		26	생각이 바뀌는 ‘물고기, 환경’	슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경한다.	〃	파포
		27	스티커로 친구들에게 나를 소개해요	나의 희망 직업을 그리고 꿈을 이루기 위해 어떻게 해야 하는지 설명할 수 있습니다.	〃	코딩
	2	28	3D 세상	2D와 3D의 차이를 알아봅니다.	〃	기초
		29	‘고양이’가 싫어하는 냄새	숨겨진 개체가 화면에 보이도록 설정을 변경한다.	〃	파포
		30	엔트리로 친구들에게 나를 소개해요	실행화면에 엔트리봇 오브젝트와 배경 오브젝트를 추가할 수 있습니다.	〃	코딩
	3	31	계산하기	계산기 앱을 이용하여 빠르게 계산합니다.	〃	기초
		32	‘얼룩말’에게 그려진 얼룩무늬	열기구 모양에서 손잡이 부분의 도형에 패턴을 채운다.	〃	파포
		33	다른 그림과 숨은 그림을 찾아요	서로 다른 부분에 스티커를 붙여서 그림을 같게 만들 수 있습니다.	〃	코딩
	4	34	메모장	메모장 앱을 실행한 후 글꼴 변경해봅니다.	〃	기초
		35	‘장수말벌’, ‘장수풍뎅이’, ‘장수하늘소’	온라인에서 제공하는 그림을 삽입한다.	〃	파포
		36	엔트리로 숨은 그림을 찾아요	오브젝트가 실행화면에서 사라지게 할 수 있습니다.	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
6	1	37	인터넷 세상	인터넷을 실행하여 주니어네이버에 접속	〃	기초
		38	괴짜 포유류 ‘오리너구리’	텍스트를 블록으로 지정한 후 목록 수준을 변경한다.	〃	파포
		39	악기맞히기 게임을해요	악기 소리를 듣고 어떤 악기인지 맞힐 수 있습니다.	〃	코딩
	2	40	3D 캐릭터	여러 가지 기능을 활용하여 3D 캐릭터 만들어봅니다.	〃	기초
		41	물을 마시지 않는 ‘코알라’	병합된 도형을 이용하여 코알라 귀를 완성한다.	〃	파포
		42	엔트리로 피아노를 연주해요	피아노 건반을 클릭하면 그 건반의 소리가 재생되게 할 수 있습니다.	〃	코딩
	3	43	예쁘게 꾸미기	테마 컬러를 변경하고 화면보호기 실행	〃	기초
		44	‘거북’은 정말 느릴까?	열 개수와 행 개수를 입력하여 표를 삽입한다.	〃	파포
		45	스티커와 점 잇기로 예쁘게 그림 그려요	빈 숫자를 찾아 정확한 위치에 스티커를 붙일 수 있습니다. 숫자가 적힌 점을 순서대로 연결할 수 있습니다.	〃	코딩
	4	46	종합평가	9일차~15일차 배운 내용을 평가해봅니다.	〃	기초
		47	이만큼 배웠어요!	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성한다.	〃	파포
		48	엔트리로 알록달록 예쁘게 색칠해요	마우스를 클릭한 상태에서 그려지게 할 수 있습니다.	〃	코딩
7	1	49	우리 동네	‘네이버 지도’를 이용하여 우리 동네로 이동합니다.	교재	기초
		50	남극에는 ‘펭귄’, 북극에는 ‘곰’	퍼즐 형태로 분리된 각각의 개체를 확인한다.	〃	파포
		51	스티커와 점으로 픽셀 아트를 만들어요	색연필이나 사인펜으로 약속한 대로 색을 칠하여 그림을 완성할 수 있습니다.	〃	코딩
	2	52	포토모자이크	인터넷에서 원하는 사진을 다운로드합니다.	〃	기초
		53	귀여운 ‘햄스터’의 특징	내용이 입력된 텍스트 상자를 스마트아트 형태로 변경한다.	〃	파포
		54	엔트리로 픽셀 아트를 만들어요	스페이스 키를 누를 때마다 색이 다른 다음 모양을 바꿀 수 있습니다.	〃	코딩
	3	55	코딩초보	마인크래프트 코딩을 해봅니다.	〃	기초
		56	‘원숭이’ 엉덩이는 빨개	남자아이 사진을 삽입한 후 배경을 제거한다.	〃	파포
		57	스티커로 퍼즐 맞추기 놀이해요	파워포인트에서 퍼즐 조각을 회전시키고 재배치하여 그림을 완성할 수 있습니다.	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
9	2	58	인터넷 서핑	인터넷으로 검색하기	〃	활용
		59	신이 내린 열매 ‘커피’	입력된 텍스트의 글꼴 서식(글꼴, 크기 등)을 변경하기	〃	한글
		60	반가워!	내가 원하는 스프라이트를 가져오기	〃	코딩
	3	61	날씨 검색	모든 다 알려주는 인터넷	〃	활용
		62	약으로 이용되던 ‘탕후루’	그림 개체의 크기를 조절하고 회전하기 문서에 입력된 그림을 복사하기	〃	한글
		63	무대 꾸미기	내가 원하는 배경을 가져와서 무대꾸미기	〃	코딩
	4	64	메일 보내기	인터넷 편지 주고받기	〃	활용
		65	떡을 깨물어 왕을 뽑는다?	표 안의 채우기와 테두리를 변경하기	〃	한글
		66	움직이는 고양이	여러 블록을 조립하는 방법 알아보기	〃	코딩
10	1	67	네이버 뉴스	인터넷으로 뉴스랑 TV를?	〃	활용
		68	월급 대신 ‘소금’	글맵시 삽입하기 글맵시의 속성 변경하기	〃	한글
		69	마법의 주문	스프라이트가 정해진 시간 동안 말을 하는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	2	70	실거래가	아파트 매물 찾기	〃	활용
		71	김씨가 만들어 탄생한 ‘김’	빼빼돌린 글상자 맞추기 글상자 서식 변경하기	〃	한글
		72	마법사의 순간이동	무대의 배경을 정해진 순서가 아닌 무작위로 바꾸는 방법 알아보기	〃	코딩
	3	73	지도 찾아가기	네이버 지도/도착시간 예상하기 버스 노선 찾기	〃	활용
		74	찾김에 탄생한 ‘감자칩’	개체를 풀고 일정한 간격을 떨어뜨리기	〃	한글
		75	유령 잡기	스프라이트를 클릭했을 때 스프라이트가 움직이는 방법 알아보기	〃	코딩
	4	76	번역가	파파고로 번역하기 웹사이트 번역하기	〃	활용
		77	이만큼 배웠어요	1~7차시까지 학습한 내용을 평간(객관식 및 주관식)	〃	한글
		78	우주로 간 멍멍이	키보드의 화살표나 스페이스를 눌렀을 때 스프라이트를 움직이게 하는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
11	1	79	네이버E북	무료로 책을 읽고 듣자	교재	활용
		80	납작하고 둥근 빵 ‘피자’	피자 그림 삽입하기 그림에서 필요한 부분만 잘라내기	”	한글
		81	공연장 만들기	계속 반복되는 무한 반복하기 블록으로 공연장의 반짝이는 조명과 춤추는 사람 표현하기	”	코딩
	2	82	이미지검색	내 컴퓨터로 정보는 쏙!	”	활용
		83	실패한 디지털 ‘브라우니’	브라우니 그림 삽입하기 삽입된 그림 편집(간편 보정, 투명 효과)하기	”	한글
		84	공룡의 생일파티	생일을 맞이한 공룡 친구를 위해 반복적으로 모양을 바꾸면서 춤추는 공룡을 표현해보기	”	코딩
	3	85	시작 변경	인터넷 시작 페이지를 변경	”	활용
		86	누 구 에 게 나 공평한 ‘바게트’	그림을 삽입한 후 글자처럼 취급하기 그림을 삽입한 후 텍스트와 어울리게 배치하기	”	한글
		87	술래 정하기	스프라이트가 무엇을 물어보면 대답을 입력하고 활용하는 방법에 대해 알아보기	”	코딩
	4	88	정보 검색	인터넷에서 정보를 검색해요.	”	활용
		89	환자를 위한 건강식 ‘시리얼’	문서의 구역을 다섯 구역으로 나누기 각각의 구역에 배경을 채우기	”	한글
		90	동물농장	무한 반복하기 블록으로 쉬지 않고 계속 움직이는 동물들을 표현해 보기	”	코딩
12	1	91	웹 브라우저	다양한 탭의 기능에 대해 알아보기	”	활용
		92	‘라면’의 역사 속으로	특정 단어를 한자로 바꾸기 특정 단어에 강조점 추가하기	”	한글
		93	음악 콘서트	소리를 재생하는 방법과 난수를 이용하여 악기의 소리를 무작위로 연주하는 방법	”	코딩
	2	94	압축	압축 프로그램을 다운로드 받아 설치	”	활용
		95	신에게 바치던 제사 음식 ‘케이크’	표 안쪽 셀에 색 채우기 표의 테두리를 지우기	”	한글
		96	물고기 악기	확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 음악기능에 대해 알아보기	”	코딩
	3	97	구글 어스	달과 별자리를 검색하기	”	활용
		98	어린 꼬마가 개발한 ‘아이스바’	직사각형 도형을 삽입하기 도형의 속성(선, 면 색, 무늬 색, 무늬 모양 등)을 변경하기	”	한글
		99	반짝이는 은하수	스프라이트를 복제하는 방법과 복제된 스프라이트에 코딩하는 방법 알아보기	”	코딩
	4	100	인터넷 여행	어린이 환경과 건강에 대해 알아보기	”	활용
		101	이만큼 배웠어요	9~15차시까지 학습한 내용을 평간(객관식 및 주관식)	”	한글
		102	그림도장 카드 만들기	확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 펜 기능에 대해 알아보기	”	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
1	1	103	동화속 주인공	사이버 사파리 여행하기	교재	활용
		104	곰보 아줌마의 요리 '마파두부'	인터넷을 이용하여 마파두부 검색하기 스크린 샷 기능을 이용하여 검색한 이미지 가져오기	〃	한글
		105	종이에 그림 그리기	펜을 이용하여 그림을 그리는 방법에 대해 알아보기	〃	코딩
	2	106	지도	지도로 여행 떠나기	〃	활용
		107	비굴하지 않은 '굴비'	글자 겹치기 기능으로 문양 만들기 글자 겹치기로 만든 문양을 복사 및 붙여넣기	〃	한글
		108	추구하는 강아지	키보드의 상하좌우 방향키를 이용하여 스프라이트가 움직이는 방법 알아보기	〃	코딩
	3	109	추위를 따뜻하게 녹여주는 '퐁듀'	특정 텍스트에 이미 완성된 스타일 적용하기 여러 가지 서식을 적용한 스타일 만들기	〃	한글
		110	거미줄 타기	스프라이트를 직접 그리는 방법 알아보기	〃	코딩
		111	날씨	기상청 날씨누리 홈페이지 방문하기	〃	활용
	4	112	가운데 구멍이 뚫린 '도넛'	특정 문단에 문단 번호 지정하기 문서를 쪽 맞춤 및 두 쪽보기로 변경하기	〃	한글
		113	생일맞히기	두 개의 숫자를 비교하여 같은 숫자인지 판단하는 비교 연산 알아보기	〃	코딩
		114	시사 박사	시사퍼즐을 풀어봐요.	〃	활용
2	1	115	아이스크림 상표 이름의 비밀	서식 없는 기본 글맵시 삽입하기 글맵시의 서식(선, 채우기, 글맵시 모양 등) 변경하기	〃	한글
		116	단어게임	타이머로 정한 시간이 넘었는지 비교 연산 확인방법 알아보기	〃	코딩
		117	지역 상징물	내가 사는 지역의 상징물을 알아봐요.	〃	활용
	2	118	인종차별로 만들어진 '프라이드 치킨'	가로 글상자를 삽입한 후 테스트 입력하기 텍스트 상자의 속성(선, 채우기 등) 변경하기	〃	한글
		119	행성을 찾아라	X와Y의 좌표개념과 좌표 표시 방법 알아보기	〃	코딩
		120	나의 진로	진로정보를 찾아보고, 진로를 탐색해요.	〃	활용
	3	121	샌드위치와 '햄버거' 구분하기	특정 페이지에 책갈피 삽입하기 특정 이미지에 하이퍼링크 삽입하기	〃	한글
		122	알 던지기	스프라이트가 방향을 바꿔서 움직이는 방법 알아보기	〃	코딩
		123	민속 박물관	우리 전통 놀이를 알아봐요.	〃	활용
	4	124	이만큼 배웠어요	17~23차시까지 학습한 내용을 평간(객관식 및 주관식)	〃	한글
		125	점프하는 공룡	숫자를 더하기, 빼기, 곱하기, 나누기 등을 할 수 있는 변수 알아보기	〃	코딩

# 2023학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터 2부		강사명			
대 상		2,4,6학년		운영시수		주 3 회( 월, 화, 목 )	
기 간		2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일 ( 125 차시 예정)					
운영목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	차시	학습주제	학 습 내 용		학습준비물	비고
3	1	1	페이지설정	페이지설정 후 레이아웃 변경		교재	자격증
		2	마스터지정	슬라이드 마스터 지정하기		”	자격증
		3	[문제1]-1 코드 작성	블록을 이용하여 조건을 실행할 수 있도록 처리하기		”	코딩
	2	4	제목도형	도형작성 후 도형서식 지정하기		”	자격증
		5	제목도형	글꼴 서식 변경하기		”	자격증
		6	[문제1]-2 코드 작성	꽃게 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		”	코딩
	3	7	본문도형	도형을 회전하기		”	자격증
		8	본문도형	도형에 입체 효과 적용하기		”	자격증
		9	[문제1]-3 코드 작성	물고기 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		”	코딩
	4	10	스마트아트	스마트아트 작성 및 스타일지정		”	자격증
		11	스마트아트	애니메이션 지정하기		”	자격증
		12	[문제1]-4 코드 작성	상어 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		”	코딩

월	주	차 시	학습주제	학 습 내 용	학습준 비물	비고
4	1	13	표	표를 삽입한 후 스타일 지정하기	〃	자격증
		14	표	표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기	〃	자격증
		15	[문제1]-5	해파리 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.	〃	코딩
	2	16	차트	차트를 삽입하고 스타일 지정하기	〃	자격증
		17	차트	차트의 구성요소 서식 지정하기	〃	자격증
		18	[문제2] 코드작성	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	3	19	텍스트상자	텍스트 상자를 삽입하기	〃	자격증
		20	배경	배경에 그림을 삽입하기	〃	자격증
		21	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 들판 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
	4	22	본문도형	다양한 형태의 도형을 복사하기	〃	자격증
		23	본문도형	도형에 그림을 삽입하기	〃	자격증
		24	[문제2]-2	조건에 따라 블록을 추가하여 과녁 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
5	1	25	워드아트	워드아트 삽입하기	〃	자격증
		26	워드아트	워드아트 글꼴 서식 변경하기	〃	자격증
		27	[문제2]-3	조건에 따라 제시된 블록을 조합하여 표적 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
	2	28	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		29	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		30	실전연습문제 1	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	3	31	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		32	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		33	실전연습문제 2	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	4	34	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		35	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		36	실전연습문제 3	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩



월	주	차 시	학습주제	학 습 내 용	학습준 비물	비고
6	1	37	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		38	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		39	실전연습문 제4	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	”	코딩
	2	40	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		41	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		42	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행 할 수 있도록 처리하시오.	”	코딩
	3	43	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		44	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		45	[문제3]-1	동작을 다음조건에 따라 처리하시오.	”	코딩
	4	46	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		47	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		48	[문제3]-2	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	”	코딩
7	1	49	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	교재	자격증
		50	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		51	[문제3]-3	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	”	코딩
	2	52	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		53	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		54	실전연습문 제 1	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	”	코딩
	3	55	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		56	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		57	실전연습문 제 2	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	”	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
9	2	58	특수문자입력	특수 문자 입력하기	"	자격증
		59	글자문단모양	글자 모양 설정하기/문단 모양 설정하기	"	자격증
		60	[문제1]-2 코드작성	꽃게 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	3	61	머리말 삽입	머리말 삽입하기	"	자격증
		62	쪽번호	쪽 번호 매기기	"	자격증
		63	[문제1]-3 코드작성	물고기 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	4	64	다단 설정	다단 설정 나누기	"	자격증
		65	글상자 입력	글상자 입력하기/다단 설정하기	"	자격증
		66	[문제1]-4 코드작성	상어 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
10	1	67	다단 내용	다단 내용 입력하기	"	자격증
		68	한자/각주	한자 입력하기/각주 입력하기	"	자격증
		69	[문제1]-5 코드작성	해파리 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	2	70	그림삽입	그림 삽입하기	"	자격증
		71	쪽 테두리	쪽 테두리 설정하기	"	자격증
		72	[문제2] 코드작성	코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩
	3	73	표 작성1	표 만들기	"	자격증
		74	표 작성2	표 편집하기	"	자격증
		75	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 코드를 완성하시오.	"	코딩
	4	76	차트 작성1	차트 만들기	"	자격증
		77	차트 작성2	차트 편집하기	"	자격증
		78	[문제2]-2	블록을 조합하여 과녁 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
11	1	79	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		80	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		81	[문제2]-3	블록을 조합하여 표적 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
	2	82	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		83	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		84	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	85	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		86	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		87	[문제3]-1	동작 블록을 정의하고 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	4	88	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		89	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		90	[문제3]-2	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
12	1	91	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		92	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		93	[문제3]-3	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	2	94	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		95	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		96	[문제4] 코드작성	기존의 코드를 수정하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	97	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		98	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		99	[문제4]-1	마녀 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	4	100	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		101	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		102	[문제4]-2	박쥐 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
1	1	103	모의고사10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		104	모의고사11회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		105	실전모의고사 1회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	106	모의고사12회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		107	모의고사13회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		108	실전모의고사 2회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	109	모의고사14회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		110	모의고사15회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		111	실전모의고사 3회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	112	기출문제1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		113	기출문제2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		114	실전모의고사 4회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
2	1	115	기출문제3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		116	기출문제4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		117	실전모의고사 5회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	118	기출문제5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		119	기출문제6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		120	실전모의고사 6회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	121	기출문제7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		122	기출문제8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		123	실전모의고사 7회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	124	기출문제9회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		125	기출문제10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증

# 2023학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터 2부		강사명			
대 상		4,6학년		운영시수		주 3 회( 월, 화, 목 )	
기 간		2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 29일 ( 125 차시 예정)					
운영목표		초등학생들이 많이 취득하는 자격증 수업을 통하여 실력을 향상 시킬 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	차시	학습주제	학 습 내 용		학습준비물	비고
3	1	1	페이지설정	페이지설정 후 레이아웃 변경		교재	자격증
		2	마스터지정	슬라이드 마스터 지정하기		〃	자격증
		3	[문제1]-1 코드 작성	블록을 이용하여 조건을 실행할 수 있도록 처리하기		〃	코딩
	2	4	제목도형	도형작성 후 도형서식 지정하기		〃	자격증
		5	제목도형	글꼴 서식 변경하기		〃	자격증
		6	[문제1]-2 코드 작성	꽃게 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩
	3	7	본문도형	도형을 회전하기		〃	자격증
		8	본문도형	도형에 입체 효과 적용하기		〃	자격증
		9	[문제1]-3 코드 작성	물고기 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩
	4	10	스마트아트	스마트아트 작성 및 스타일지정		〃	자격증
		11	스마트아트	애니메이션 지정하기		〃	자격증
		12	[문제1]-4 코드 작성	상어 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.		〃	코딩

월	주	차 시	학습주제	학 습 내 용	학습준 비물	비고
4	1	13	표	표를 삽입한 후 스타일 지정하기	〃	자격증
		14	표	표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기	〃	자격증
		15	[문제1]-5	해파리 파일을 가져온 후 명령 블록을 추가하여 다음과 같이 처리하시오.	〃	코딩
	2	16	차트	차트를 삽입하고 스타일 지정하기	〃	자격증
		17	차트	차트의 구성요소 서식 지정하기	〃	자격증
		18	[문제2] 코드작성	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	3	19	텍스트상자	텍스트 상자를 삽입하기	〃	자격증
		20	배경	배경에 그림을 삽입하기	〃	자격증
		21	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 들판 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
	4	22	본문도형	다양한 형태의 도형을 복사하기	〃	자격증
		23	본문도형	도형에 그림을 삽입하기	〃	자격증
		24	[문제2]-2	조건에 따라 블록을 추가하여 과녁 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
5	1	25	워드아트	워드아트 삽입하기	〃	자격증
		26	워드아트	워드아트 글꼴 서식 변경하기	〃	자격증
		27	[문제2]-3	조건에 따라 제시된 블록을 조합하여 표적 오브젝트의 코드를 완성하시오.	〃	코딩
	2	28	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		29	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		30	실전연습문제 1	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	3	31	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		32	모의고사 1회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		33	실전연습문제 2	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩
	4	34	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		35	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 두 번째 슬라이드에 작업하시오.	〃	자격증
		36	실전연습문제 3	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	〃	코딩

월	주	차 시	학습주제	학 습 내 용	학습준 비물	비고
6	1	37	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		38	모의고사 2회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		39	실전연습문 제4	아래에 제시된 코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	”	코딩
	2	40	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		41	모의고사 3회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		42	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행 할 수 있도록 처리하시오.	”	코딩
	3	43	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		44	모의고사 4회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		45	[문제3]-1	동작을 다음조건에 따라 처리하시오.	”	코딩
	4	46	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		47	모의고사 5회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		48	[문제3]-2	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	”	코딩
7	1	49	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	교재	자격증
		50	모의고사 6회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		51	[문제3]-3	시작하기 버튼을 클릭했을 때 다음 조건에 따라 처리하시오.	”	코딩
	2	52	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		53	모의고사 7회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		54	실전연습 문제 1	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	”	코딩
	3	55	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 첫번째, 두번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		56	모의고사 8회	슬라이드 작성조건 및 출력형태에 알맞게 세번째, 네번째 슬라이드에 작업하시오.	”	자격증
		57	실전연습 문제 2	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	”	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
9	2	58	특수문자입력	특수 문자 입력하기	"	자격증
		59	글자문단모양	글자 모양 설정하기/문단 모양 설정하기	"	자격증
		60	[문제1]-2 코드작성	꽃게 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	3	61	머리말 삽입	머리말 삽입하기	"	자격증
		62	쪽번호	쪽 번호 매기기	"	자격증
		63	[문제1]-3 코드작성	물고기 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	4	64	다단 설정	다단 설정 나누기	"	자격증
		65	글상자 입력	글상자 입력하기/다단 설정하기	"	자격증
		66	[문제1]-4 코드작성	상어 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
10	1	67	다단 내용	다단 내용 입력하기	"	자격증
		68	한자/각주	한자 입력하기/각주 입력하기	"	자격증
		69	[문제1]-5 코드작성	해파리 파일을 가져온 후 다음 조건에 따라 명령 블록을 추가하시오.	"	코딩
	2	70	그림삽입	그림 삽입하기	"	자격증
		71	쪽 테두리	쪽 테두리 설정하기	"	자격증
		72	[문제2] 코드작성	코딩위치를 확인하고 처리조건에 맞춰 코딩하시오.	"	코딩
	3	73	표 작성1	표 만들기	"	자격증
		74	표 작성2	표 편집하기	"	자격증
		75	[문제2]-1	점수 변수를 만든 후 블록을 추가하여 코드를 완성하시오.	"	코딩
	4	76	차트 작성1	차트 만들기	"	자격증
		77	차트 작성2	차트 편집하기	"	자격증
		78	[문제2]-2	블록을 조합하여 과녁 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩



월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
11	1	79	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		80	모의고사1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		81	[문제2]-3	블록을 조합하여 표적 스프라이트의 코드를 완성하시오.	"	코딩
	2	82	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		83	모의고사2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		84	[문제3] 코드작성	블록을 이용하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	85	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		86	모의고사3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		87	[문제3]-1	동작 블록을 정의하고 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	4	88	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		89	모의고사4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		90	[문제3]-2	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
12	1	91	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		92	모의고사5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		93	[문제3]-3	프로젝트가 시작되었을 때를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	2	94	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		95	모의고사6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		96	[문제4] 코드작성	기존의 코드를 수정하여 다음 조건을 실행할 수 있도록 처리하시오.	"	코딩
	3	97	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		98	모의고사7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		99	[문제4]-1	마녀 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩
	4	100	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		101	모의고사8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		102	[문제4]-2	박쥐 스프라이트의 코드 탭에 작성되어 있는 코드를 다음 조건에 따라 처리하시오.	"	코딩

월	주	차시	학습주제	학 습 내 용	학습준비물	비고
1	1	103	모의고사10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	교재	자격증
		104	모의고사11회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		105	실전모의고사1회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	106	모의고사12회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		107	모의고사13회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		108	실전모의고사2회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	109	모의고사14회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		110	모의고사15회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		111	실전모의고사3회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	112	기출문제1회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		113	기출문제2회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		114	실전모의고사4회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
2	1	115	기출문제3회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		116	기출문제4회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		117	실전모의고사5회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	2	118	기출문제5회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		119	기출문제6회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		120	실전모의고사6회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	3	121	기출문제7회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		122	기출문제8회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		123	실전모의고사7회	각 문제의 정답은 다음과 같은 규칙으로 SB3 파일을 저장하시오.	"	코딩
	4	124	기출문제9회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증
		125	기출문제10회	첨부된 문제를 다음의 조건을 적용하여 문서를 작성하시오.	"	자격증