

2022학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터2부		강사명	
대 상		2학년		운영시수	
기 간		2022년 03월 02일 ~ 2023년 02월 28일 (144차시 예정)		주 3 회(월,수,금)	
운영목표		컴퓨터의 기본기능과 파워포인트2016, 한글2016, 엑셀2016의 기능을 쉽고 재미있게 학습할 수 있으며, 코딩 활동을 통해 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.			
월별 지도 계획					
월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2022 .3	1	안녕, 컴퓨터 [타자왕 01]	- '자리 연습 1단계-기본 자리'를 연습하기. - 컴퓨터 장치를 확인하기 - 컴퓨터 교실에서 지켜야 할 예절 알아보기 - 컴퓨터를 켜고, 마우스로 끄는 방법을 알아보기	교재	
		'닭'과 공룡의 부활	- 파워포인트 2016의 화면구성 알아보기 - 슬라이드에 입력된 글자를 수정하기 - 디자인 테마를 변경한 후 색을 변경하기	"	
		축구공 놀이하기	- 축구공의 이동 방향 수정하기 - 오브젝트가 화면 끝에 닿으면 튕기기	"	코딩 (엔트리)
	2	반가워, 컴퓨터 [타자왕 02]	- '자리 연습 2단계-왼손 위 자리'를 연습하기 - 컴퓨터의 기본 구성 장치 알아보기 - 컴퓨터의 주변장치에 대해 알아보기	"	
		'강아지'가 표현하는 꼬리 언어	- 이미지 개체를 원하는 위치로 이동하기 - 조절점을 이용하여 이미지의 크기 변경하기 - 겹쳐진 이미지를 맨 앞 또는 맨 뒤로 이동 시키기	"	
		블록 코딩 및 오브젝트의 복제하기	- 블록 코딩 복사하기 - 오브젝트의 복제하기	"	코딩 (엔트리)
	3	키보드 소개하기 [타자왕 03]	- '자리 연습 3단계-검지 자리'를 연습하기 - 키보드의 주요 키의 이름과 기능 알아보기 - 키보드 기본 자리를 확인하고, 글자를 입력하기	"	
		썰매를 끄는 루돌프 '순록'	- 도형을 삽입한 후 크기와 위치 변경하기 - 노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시키기 - 곡선을 삽입한 후 윤곽선(두께, 대시)을 변경하기	"	
		런닝맨 달리기	- 오브젝트의 회전 방식 변경하기 - 프로그램 코딩의 실행 속도 조절하기	"	코딩 (엔트리)

4		마우스 소개하기 [타자왕 04]	<ul style="list-style-type: none"> - '자리 연습 4단계-오른손 위 자리'를 연습하기 - 마우스의 구성을 알아보기 - 마우스 잡는 방법과 동작을 배우기 - 마우스의 기능을 이해하기 	교재	
	4	사막의 상징 '낙타'	<ul style="list-style-type: none"> - 레이아웃을 변경한 후 제목을 입력하기 - 제목을 오른쪽 맞춤으로 정렬하기 - 슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경하기 	"	
		하늘을 나는 열기구 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 무대 좌표에 대해 알아보기 - 좌표에 관련된 블록을 통해 오브젝트 이동하기 	"	코딩 (엔트리)
4	1	클릭클릭 틀린 그림 찾기 [타자왕 05]	<ul style="list-style-type: none"> - '자리 연습 5~6단계-아래 자리'를 연습하기 - 틀린 그림 찾기 방법을 알아보기 - 마우스를 클릭하고, 드래그하는 연습하기 	"	
		'코끼리'의 코가 길어진 이유	<ul style="list-style-type: none"> - [슬라이드 2]에서 원하는 그림을 복사하기 - 복사한 그림을 [슬라이드 1]에 붙여넣기 - 특정 그림을 좌우대칭으로 회전시키기 	"	
		로켓 발사하기	<ul style="list-style-type: none"> - 좌표를 이용한 오브젝트 이동 원리 알아보기 - 블록을 이용하여 로켓 발사 동작 만들기 	"	코딩 (엔트리)
	2	클릭클릭 시몬 탭스 [타자왕 06]	<ul style="list-style-type: none"> - '자리 연습 7단계-쌍자음 자리'를 연습하기 - 시몬 탭스 방법을 알아보기 - 마우스를 클릭하고, 드래그하는 연습하기 	"	
		'조개'가 진주를 만드는 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 원형 도형에 도형효과를 지정하기 - 원형 도형에 애니메이션을 지정한다. - 애니메이션의 시작 옵션을 '이전 효과 다음'으로 변경하기 	"	
		좌표를 이용한 점프 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 좌표를 이용한 점프 동작 원리 알아보기 - 블록을 이용하여 점프 동작 만들기 	"	코딩 (엔트리)
	3	드래그드래그 컬러링북 [타자왕 07]	<ul style="list-style-type: none"> - '자리 연습 8단계-쌍모음 자리'를 연습하기 - 컬러링북 스토리를 이해하고, 방법 알아보기 - 마우스를 클릭, 드래그 하는 연습하기 	"	
		'토끼'에 대한 오해와 진실	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드를 추가한 후 필요 없는 슬라이드 삭제하기 - 똑같은 슬라이드를 복제하기 - 토끼의 입 모양 도형을 곱셈 기호로 변경하기 	"	
		이동 발사대에서 로켓 발사하기	<ul style="list-style-type: none"> - 마우스의 특정 좌표를 따라다니는 오브젝트 만들기 - 특정오브젝트를 따라다니는 오브젝트 만들기 	"	코딩 (엔트리)
		두더지 잡기 게임	<ul style="list-style-type: none"> - 두더지 잡기 게임 구성 요소 확인하기 - 규칙에 대한 설명 이해하기 - 실행해보기 	"	
	4	이만큼 배웠어요! (1~7차시 종합평가)	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성하기	"	
		종합활동	단원 종합 평가 문제 풀이	"	코딩 (엔트리)

5	1	윈도우 10 시작하기 [타자왕 08]	<ul style="list-style-type: none"> - '날말 연습 1단계-기본 날말'을 연습하기 - '윈도우 10'의 화면 구성 알아보기 - '윈도우 10'에 설치된 앱을 실행해보기 	교재	
		'물고기', 흰동가리	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경하기 - 흰동가리 그림에 애니메이션-사용자 지정 경로를 지정한 후 해엄칠 경로 그리기. 	"	
		화가난 다람쥐 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트의 크기 변경하기 - 반복하기 및 크기 변경 블록으로 오브젝트의 크기 변경하기 	"	코딩 (엔트리)
	2	바탕 화면 꾸미기 [타자왕 09]	<ul style="list-style-type: none"> - '날말 연습 2단계-왼손 위 날말'을 연습하기 - 바탕 화면의 아이콘을 정리하기. - 바탕 화면의 배경을 원하는 사진으로 꾸미기 	"	
		'고양이'가 싫어하는 냄새	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드의 개체를 화면에 보이지 않게 숨기기 - 숨겨진 개체가 화면에 보이도록 설정을 변경하기 - 고양이 그림을 삽입하여 투명한 색으로 설정하기 	"	
		공포영화 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트의 효과를 변경하기 - 블록을 이용하여 오브젝트에 효과 적용하기 	"	코딩 (엔트리)
	3	작업 표시줄 다루기 [타자왕 10]	<ul style="list-style-type: none"> - '날말 연습 3단계-검지 날말'을 연습하기 - 작업표시줄의 크기와 위치를 바꾸어 보기 - 작업표시줄에 아이콘을 고정시켜 보기. 	"	
		'얼룩말'에게 그려진 얼룩무늬	<ul style="list-style-type: none"> - 열기구 모양에서 원 도형에 그림을 채우기 - 열기구 모양에서 손잡이 부분의 도형에 패턴을 채우기 - 그림을 삽입한 후 필요한 부분만 잘라내기 	"	
		세계일주 여행하기	<ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트간의 이동에 사용하는 블록 알아보기 - 특정 오브젝트를 바라보며 이동하기 	"	코딩 (엔트리)
	4	창 다루기 [타자왕 11]	<ul style="list-style-type: none"> - '날말 연습 4단계-오른손 위 날말'을 연습하기 - 창의 크기를 조절해 보기 - 창을 이동시켜 보기 	"	
		'장수말벌', '장수풍뎅이', '장수하늘소'	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인에서 제공하는 그림 삽입하기 - 삽입된 그림에 그림 스타일을 지정하기 - 입력된 글자에 워드아트를 지정하기 	"	
		메뉴선택 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 무작위수에 대해 알아보기 - 무작위수 블록 사용하기 	"	코딩 (엔트리)
6	1	메모장 앱 실행하기 [타자왕 12]	<ul style="list-style-type: none"> - '날말 연습 5~6단계-아래 날말'을 연습하기 - 메모장에서 기호, 문자, 이모티콘을 검색하여 입력하기 - 메모장에서 글꼴을 바꾸어 보기 	"	

7		괴짜 포유류 '오리너구리'	<ul style="list-style-type: none"> - 텍스트를 블록으로 지정한 후 목록 수준을 변경하기 - 텍스트를 블록으로 지정한 후 줄 간격을 변경하기 - 텍스트를 블록으로 지정한 후 문단 번호를 지정하기 	교재	
		아이스하키 골키퍼 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 무작위수 및 좌표 블록을 이용한 오브젝트 이동하기 - 특정 지역에서만 움직이는 오브젝트 만들기 	"	코딩 (엔트리)
	2	계산기 앱 실행하기 [타자왕 13]	<ul style="list-style-type: none"> - '날말 연습 7단계-쌍자음 날말'을 연습하기 - 계산기 앱을 실행하여 숫자를 계산하기 - 계산기 앱을 실행하여 날짜를 계산하기 	"	
		물을 마시지 않는 '코알라'	<ul style="list-style-type: none"> - 타원 도형 위에 달 모양의 도형을 겹친 후 도형 병합-빼기를 지정하여 새로운 도형을 만들기 - 병합된 도형을 이용하여 코알라 귀를 완성하기 	"	
		자유롭게 움직이는 무당벌레 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 이동 속도를 자유롭게 지정하기 - 방향을 자유롭게 지정하기 	"	코딩 (엔트리)
	3	폴더 관리하기 [타자왕 14]	<ul style="list-style-type: none"> - '날말 연습 8단계-쌍모음 날말'을 연습하기 - 바탕 화면에 새 폴더를 만들기. - 폴더 안에 있는 파일의 위치를 옮긴 후, 이름을 바꾸어 보기 	"	
		'거북'은 정말 느릴까?	<ul style="list-style-type: none"> - 열 개수와 행 개수를 입력하여 표 삽입하기 - 표의 크기를 조절한 후 표 스타일 변경하기 - 표 안쪽 셀을 선택한 후 원하는 색 채우기 	"	
		크리스마스캐롤 소리 연결하기	<ul style="list-style-type: none"> - 소리 파일을 추가하기 - 소리와 관련된 블록 사용하기 	"	코딩 (엔트리)
	4	동전 쌓기 게임	<ul style="list-style-type: none"> - 동전 쌓기 게임의 구성 요소 확인하기 - 규칙에 대한 설명을 이해하기 - 실행해 보기 	"	
		이만큼 배웠어요! (9~15차시 종합평가)	<ul style="list-style-type: none"> - 주어진 조건에 맞추어 슬라이드 작성하기 - 완성된 작품을 저장하기 	"	
		종합활동	<ul style="list-style-type: none"> - 단원 종합 평가 문제 풀이 	"	코딩 (엔트리)
	1	그림판 알아보기 [타자왕 15]	<ul style="list-style-type: none"> - '타자 게임-추억의 산성비'를 연습하기 - 그림판 앱을 실행하기 - 도형을 '그리기, 지우기, 복사하기, 붙여넣기' 해 보기 	"	
		남극에는 '펭귄', 북극에는 '곰'	<ul style="list-style-type: none"> - 표를 그림으로 저장하기 - 저장한 그림을 불러와 그룹지정 해제하기 - 퍼즐 형태로 분리된 각각의 개체 확인하기 	"	
		조건 선택 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 조건선택의 정의에 대해 알아보기 - 조건선택 사용하기 	"	코딩 (엔트리)
	2	그림판으로 색칠하기 [타자왕 16]	<ul style="list-style-type: none"> - '타자 게임-한글 사랑 육비'를 연습하기 - 그림판에서 특정 색을 선택하여 색칠하기 - 그림판으로 글자를 입력해 보기 	"	

		귀여운 '햄스터'의 특징	<ul style="list-style-type: none"> - 내용이 입력된 텍스트 상자를 스마트아트 형태로 변경하기 - 스마트아트의 색상을 변경하기 - 스마트아트에 그림을 삽입하기 	교재	
		고궁의 야경 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 마우스를 클릭했을 때 조건의 사용법 알아보기 	"	코딩 (엔트리)
	3	그림판으로 동화 만들기 [타자왕 17]	<ul style="list-style-type: none"> - '타자 게임-수학 천재 아모개'를 연습하기 - 이야기를 읽고 그림판에서 색칠해 보기 - 이야기를 만들어 그림판에서 동화 장면으로 나타내 보기 	"	
		'원숭이' 엉덩이는 빨개	<ul style="list-style-type: none"> - 남자아이 사진을 삽입한 후 배경 제거하기 - 배경이 제거된 사진을 필요한 부분만 잘라내기 - 원숭이 배경에 잘라낸 얼굴을 합성하기 	"	
		조건에 따른 로봇청소기 멈추기	<ul style="list-style-type: none"> - 특정 오브젝트에 닿았을 경우 조건의 사용법 알아보기 	"	코딩 (엔트리)
	4	날씨 알아보기 [타자왕 18]	<ul style="list-style-type: none"> - '짧은 글-속담/명언'을 연습하기 - 날씨 앱을 찾아 실행해 보기 - 날씨 앱에서 날씨 정보와 오염물질 정보를 확인하기 	"	
		'캥거루' 아기주머니와 이름의 비밀	<ul style="list-style-type: none"> - 첫회부터 단추에 [슬라이드 2]로 이동하도록 하이퍼링크를 지정하기 - 슬라이드 쇼 형식을 대화형 자동 진행으로 변경하기 	"	
		신호를 이용한 자동차 멈춤 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 신호의 기능에 대해 알아보기 - 신호를 이용해 블록의 사용법 알아보기 	"	코딩 (엔트리)
	8	지도로 여행하기 [타자왕 19]	<ul style="list-style-type: none"> - '짧은 글-기타'를 연습하기 - 지도 앱으로 장소를 검색해 보기 - 출발지와 목적지를 입력하여 길 찾기를 해 보기 	"	
		점프의 왕 '돌고래'	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드에 '바다풍경.mp4' 동영상 삽입하기 - 돌고래 그림의 크기와 위치를 변경한 후 '올라오기' 애니메이션을 지정하기 	"	
		신호를 이용한 신호등 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 신호의 기능에 대해 알아보기 - 신호를 이용한 블록의 사용법 알아보기 	"	코딩 (엔트리)
		인터넷 세상 [타자왕 20]	<ul style="list-style-type: none"> - '짧은 글-역사/문화'를 연습하기 - 유니버에 접속하여 콘텐츠를 살펴보기 - 인터넷 검색 엔진에 대해 알아보기 	"	
		생김새가 다른 '여우'	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드 마스터를 이용하여 배경 서식을 '입체북'으로 변경하기 - 그림, 말풍선 등을 이용하여 동화 내용을 완성하기 	"	
		문고 대답하기로 대화 나누기	<ul style="list-style-type: none"> - 문고 대답하기의 기능에 대해 알아보기 - 문고 대답하기를 이용한 블록의 사용법 알아보기 	"	코딩 (엔트리)

	3	나만의 DIY 카드 만들기 [타자왕 21]	- '짧은 글-모든 문장'을 연습하기 - 템플릿 카드의 종류를 확인하기 - 템플릿 카드를 선택하고, 그에 알맞은 내용을 입력하기	교재	
		'나무늘보'가 야생에서 사는 법	- 게임 단추(게임 방법, 게임시작, START 등)에 하이퍼링크를 적용하기 - [슬라이드 4]에서 게임에 필요한 장애물 을 복사하여 모양을 변경한 후 크기 및 위치를 조절하기	"	
		비밀번호를 이용한 보물상자 만들기	- 묻고 대답하기 블록의 사용법 알아보기 - 조건을 이용한 대답과의 비교 방법에 대해 알아보기	"	코딩 (엔트리)
	4	판 뒤집기 게임	- 판 뒤집기 게임의 구성 요소 확인하기 - 규칙에 대한 설명을 이해하기 - 실행해 보기	"	
		이만큼 배웠어요! (17~23차시 종합평가)	- 주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성하기 - 완성된 작품을 저장하기	"	
		종합활동	- 단원 종합 평가 문제 풀이	"	코딩 (엔트리)
	1	중국의 굴욕적인 역사 '탕수육'	- 탕수육 이야기로 프로그램 알아보기 - 한글 프로그램에 대해 알아보기 - 텍스트 입력, 삭제, 수정 방법 알아보기	"	
		맛있는 과일과 채소	- 열을 삽입하고, 너비를 조절하기 - 글꼴 서식을 변경한 후 셀에 색을 채워 꾸미기	"	
		쥬라기 공원	- 스프라이트의 삽입 및 삭제하기 - 무대 배경 지정 및 저장하기	"	코딩 (스크래치)
9	2	신이 내린 열매 '커피'	- 카페 메뉴판 완성하기 - 입력된 텍스트를 다양한 방법으로 정렬하기 - 형광펜 기능을 활용하여 중요 텍스트 강조하기	"	
		지구의 날 포스터 만들기	- 행과 열의 크기를 조절하고, 셀을 병합 한 후 가운데 맞춤을 지정해보기	"	
		인사하는 스노우 파파	- 프로젝트 파일 열기 - 코드 블록 연결하기 - 코드 블록 삭제하기	"	코딩 (스크래치)
	3	김씨가 만들어 탄생한 '김'	- 김밥과 어울리는 음식 채워보기 - 말풍선을 삽입하기 - 삽입된 도형 안에 그림을 입력하기	"	
		초등학교 시간표 만들기	- 셀에 한자와 특수문자를 입력하기 - 테두리를 적용하고, 시트 이름과 색상을 변경하기	"	
		공룡 구출 대작전	- 블록 코딩 복사하기 - 블록 코딩 수정하기	"	코딩 (스크래치)
	4	덕일까? '떡'일까?	- 떡과 관련된 가로세로 낱말 퀴즈 완성하기 - 표의 테두리와 채우기 등 서식을 변경하기 - 표에 캡션 추가하기	"	

		달력 만들기	- 자동 채우기 핸들을 이용하기 - 셀에 메모를 입력하기	교재	
		재미있게 배우는 댄스	- 스프라이트의 모양 순서 변경 및 이름 수정하기 - 코드 블록 연결하기 - 스크립트 창에서 블록 복사하기	"	코딩 (스크래치)
10	1	월급 대신 '소금'	- 소금과 관련된 속담 알아보기 - 문장 앞에 다양한 글머리표를 삽입하기 - 특정 단어를 한자로 변환하기	"	
		방과 후 수업 선호도 조사	- 도형을 이용하여 제목 입력하기 - 표 서식을 지정한 후 자동 필터를 적용하기	"	
		대한민국의 아름다운 사계절	- 무대 배경의 순서 변경 및 이름 수정하기 - 스프라이트를 이용하여 무대 배경 변경하기	"	코딩 (스크래치)
	2	11살 꼬마가 개발한 '아이스바'	- 아이스크림 그리기 - 도형을 삽입한 후 서식 변경하기 - 도형에 다양한 효과를 적용하기	"	
		햄버거 판매현황을 자동 계산하기	- 자동 합계 기능을 이용하기 - 표시 형식을 셀에 적용하고, 조건부 서 식을 지정하기	"	
		자동차 주차 달인되기	- 방향키로 자동차의 전/후진하기 - 방향키로 자동차의 좌/우 회전하기	"	코딩 (스크래치)
	3	햇김에 탄생한 '감자칩'	- 감자로 못난이 캐릭터 만들기 - 클립아트를 삽입한 후 개체 풀기 - 개체의 속성을 변경한 후 개체 묶기	"	
		키가 얼마나 자랐을 까요?	- 데이터를 입력한 후 차트 삽입하기 - 차트의 서식을 변경하기	"	
		방향키로 헬리콥터 조종하기	- 스프라이트의 좌우 회전 방식 변경하기 - 좌표 변경 블록을 이용한 스프라이트 이동하기	"	코딩 (스크래치)
	4	면 이야기, 국수와 파스타 (종합평가)	- 1~7차시까지 학습한 내용을 평가하기 (객관식 문제 8~10문제) - 작품 프로젝트 1문제(실습형 문제)	"	
		단원 종합 평가	- 1장-7장에서 배운 내용을 평가하기	"	
		종합활동	- 단원 종합 평가 문제 풀이	"	코딩 (스크래치)
11	1	빈민가에서 먹기 시작한 '피자'	- 피자 만들기 - 삽입된 그림의 필요한 부분만 잘라내기 - 다양한 방법으로 그림을 회전하기	"	
		눈 사람 퍼즐과 사과 캐릭터 만들기	- 셀을 병합하여 제목을 입력하고 퍼즐 맞추기 - 도형을 이용하여 사과 캐릭터 만들기	"	
		자유롭게 움직이는 수족관 물고기	- 임의의 속도로 움직이는 물고기 만들기 - 임의의 방향으로 움직이는 물고기 만들기 - 좌우로만 회전하도록 설정하기	"	코딩 (스크래치)
	2	약으로 이용되던 '탕후루'	- 과일 탕후루 만들기 - 도형을 삽입한 후 투명도 지정하기 - 도형을 복사한 후 여러 개의 도형을 개 체로 묶기	"	

12		컴퓨터 관련 단어 찾기	<ul style="list-style-type: none"> - 테두리를 지정하여 단어 표를 완성하기 - 셀에 색을 채워 찾은 단어를 표시하기 	교재	
		바닷속 헤엄치는 물고기	<ul style="list-style-type: none"> - 바닷속 헤엄치는 물고기 만들기 - 특정 색에 닿을 경우 방향을 바꾸기 - 스프라이트 복사하기 	"	코딩 (스크래치)
		누구에게나 공평한 '바게트'	<ul style="list-style-type: none"> - 그림과 텍스트를 활용한 문서 작성하기 - 글맵시를 삽입한 후 서식 변경하기 - 그림을 삽입한 후 크기를 지정하고 텍스트와 배치하기 	"	
		봄과 여름에 피는 꽃	<ul style="list-style-type: none"> - 행과 열을 삽입하여 표를 만들기 - 그림을 넣은 후 한자로 변환하기 	"	
		모래위의 개미지옥 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 모래 위에서 자유롭게 움직이는 개미 만들기 - 함정에 닿았을 경우 1초 동안 숨겼다가 보이게 하기 - 함정에 빠진 개미를 처음 위치에서 다시 움직이게 하기 	"	코딩 (스크래치)
		못쓰는 빵, 가난한 기사들, '프렌치 토스트'	<ul style="list-style-type: none"> - 프렌치 토스트 레시피 만들기 - 문서를 여러 쪽으로 나누고 페이지번호 삽입하기 - 각각의 문서 배경에 그림을 채우기 	"	
		동물 특징 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 잘라내기과 메모 삽입 기능을 이용하여 동물의 특징을 알아보기 - 시트에 배경 이미지를 삽입하기 	"	
		좌우로 움직이는 고양이	<ul style="list-style-type: none"> - 좌우 방향으로 이동하는 고양이 만들기 - 좌우 이동하면서 고양이의 방향을 바꾸기 - 이동하면서 걷는 동작 만들기 	"	코딩 (스크래치)
		악마의 음식, 전염병의 원인, '감자'	<ul style="list-style-type: none"> - 감자에 관련된 이야기 완성하기 - 제목에 덧말을 넣기 - 찾아 바꾸기 기능 이용하여 잘못된 단어를 한 번에 바꾸기 	"	
		재미있는 퀴즈 맞추기	<ul style="list-style-type: none"> - 입력된 데이터를 추가하기 - 행 숨기기 기능을 이용하여 퀴즈를 완성하기 	"	
		고양이의 점프 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 고양이가 점프하여 높이 올라갔다 내려오는 동작 만들기 - 고양이의 점프 높이를 수정하기 	"	코딩 (스크래치)
		실패한 디저트 '브라우니'	<ul style="list-style-type: none"> - 초콜릿 픽셀아트 완성하기 - 줄/칸을 입력하여 표를 삽입한 후 표의 크기 조절하기 - 표에 색을 채우기 	"	
		저녁 메뉴 사다리 타기	<ul style="list-style-type: none"> - 틀 고정 기능을 이용하여 사다리 게임을 만들기 - 사다리 모양을 선으로 그려보기 	"	
		공 뛰어넘기 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 좌우로 굴러다니는 공 만들기 - 고양이가 공에 닿았을 경우 게임이 종료되게 하기 	"	코딩 (스크래치)

2023 .1	3	신에게 바치던 제사 음식 '케이크'	- 케이크 꾸미기 - 사진 편집 기능을 활용하여 사진 보정하기 - 사진 편집 기능을 활용하여 이미지의 배경을 투명하게 만들기	교재	
		만화 캐릭터 프로필	- 워드아트를 이용하여 제목을 입력하기 - 자동 필터 기능을 이용하여 원하는 데 이터만 추출하기	"	
		장애물 넘기 및 아이템 먹기	- 특정 스프라이트에 닿았을 경우 게임 종료 하기 - 특정 스프라이트에 닿았을 경우 스프라이 트를 숨기기	"	코딩 (스크래치)
	4	가난의 상징이었던 '랍스터' (종합평가)	- 9~15차시까지 학습한 내용을 평가 (객관식 문제 8~10문제) - 작품 프로젝트 1문제(실습형 문제)	"	
		단원 종합 평가	- 9장-15장에서 배운 내용을 평가하기	"	
		종합활동	- 단원 종합 평가 문제 풀이	"	코딩 (스크래치)
	1	곰보 아줌마의 요리 '마파두부'	- 점심특선 메뉴판 만들기 - 문서의 보기 형식을 변경해보기 - 캡처 기능을 이용하여 문서 캡처하기	"	
		조건부 픽셀 아트	- 조건부 서식을 이용하여 셀 안에 채우 기 및 글꼴 색을 지정하기	"	
		즐거운 음악- 뮤직 스타트!!	- 소리 파일을 추가하기 - 지정 횟수 동안 반복하여 소리와 색 변 경 효과 적용하기 - 무한 반복 연주와 색 변경 효과 적용하기	"	코딩 (스크래치)
	2	비굴하지 않은 '굴비'	- 전통문양 새기기와 한식 상차림 완성하기 - 특수문자 입력 방법과 글자 겹치기 활 용법 알아보기 - 입력된 문자의 서식을 변경하기	"	
		길동이의 지출 내역	- 자동 합계 기능으로 지출 금액을 계산하기 - 수식 계산 기능으로 금액을 계산하기	"	
		키보드로 피아노 연주하기	- 키보드로 피아노 건반의 음계를 소리내기 - 다양한 악기를 이용하여 연주하기	"	코딩 (스크래치)
	3	추위를 따뜻하게 녹여주는 '퐁듀'	- 영어 문서를 한국어로 번역하기 - 프로그램의 언어 번역기 기능 활용하기 - 그림을 삽입한 후 그림 스타일 적용하기	"	
		우리반 친구들의 성적	- 자동 합계 기능으로 점수를 계산하기 - 조건부 서식을 지정하기	"	
		마우스로 드럼 연주하기	- 마우스를 이용하여 드럼 연주하기 - 마우스를 클릭할 때 드럼의 크기 변경하기	"	코딩 (스크래치)
	4	가운데 구멍이 뚫린 '도넛'	- 문서를 보기 좋게 정리한 후 도넛을 꾸 며보기 - 특정 문단에 문단 번호 기재하기 - 곡선을 삽입한 후 서식 변경하기	"	

		직업 인기도 조사	- 셀에 데이터를 입력한 후 차트 만들기 - 차트 서식을 변경한 후 그림을 넣어 차트를 완성하기	교재	
		재미있는 낙서장 만들기	- 마우스를 이용하여 그림 그리기 및 멈추기 - 펜 색의 굵기 및 색 지정하기	"	코딩 (스크래치)
2	1	도박꾼을 위한 음식 '샌드위치'	- 디저트 포스터 만들기 - 선과 텍스트 상자 입력하기 - 글맵시에 패턴 및 변환을 적용하여 타이틀 만들기	"	
		나라별 음식 알아보기	- 엑셀 2016의 테마와 스마트아트를 이용하여 각 나라의 대표 음식을 알아보기	"	
		칭찬 스티커 모음판 만들기	- 스프라이트의 모양에 대해 도장 찍기 실행하기 - 실행 창에 표시된 이미지를 모두 지우기	"	코딩 (스크래치)
	2	인종차별로 만들어진 '프라이드 치킨'	- 웹툰 만들기 - 편집 용지 및 여백 설정을 변경하기 - 글상자를 활용하여 내용 입력하기	"	
		맛있는 초코 머핀 만들기	- 스마트아트와 도형을 이용하여 머핀 만들기 레시피를 만들기	"	
		마우스를 따라 다니는 자동차	- 마우스를 따라 이동하는 스프라이트 만들기 - 특정 스프라이트에 닿았을 경우 크기 및 위치 이동하기	"	코딩 (스크래치)
	3	전투 모자에 꿴이는 '전골'	- 음식과 관련된 나의 성향 체크하기 - 문서 또는 특정 개체에 하이퍼링크를 삽입하기 - 문단 첫 글자를 장식하기	"	
		엑셀로 배우는 구구단	- 계산식과 자동 합계를 이용하여 구구단을 완성하기	"	
		타이머를 이용한 기록재기	- 타이머를 이용하여 기록 재기 - 타이머 값을 화면에 표시하기	"	코딩 (스크래치)
	4	환자를 위한 건강식, '시리얼' (종합평가)	- 17~23차시까지 학습한 내용을 평가 (객관식 문제 8~10문제) - 작품 프로젝트 1문제(실습형 문제)	"	
		단원 종합 평가	- 17장-23장에서 배운 내용을 평가하기	"	
		종합활동	- 단원 종합 평가 문제 풀이	"	코딩 (스크래치)

2022학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터2부		강사명	
대 상		4, 6학년		운영시수	주 3 회(월,수,금)
기 간		2022년 03월 02일 ~ 2023년 02월 28일 (144차시 예정)			
운영목표		파워포인트2016과 한글NEO(2016)의 기능을 활용하여 문서를 만들고 DIAT 자격증 시험을 대비할 수 있으며, 코딩 활동을 통해 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.			
월별 지도 계획					
월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2022 .3	1	페이지 설정 및 슬라이드 마스터	- 페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 - 슬라이드 마스터 지정하기	교재	
		페이지 설정 및 슬라이드 마스터	- 출제유형 완전정복	"	
		엔트리로 직업 여행 준비하기	- 엔트리의 화면구성과 기능 알아보기 - 엔트리 장면을 확인하고 저장하기 - 오브젝트 이동하기	"	코딩 (엔트리)
	2	[슬라이드1] 제목 도형	- 도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 - 도형에 글꼴 서식 지정하기	"	
		[슬라이드1] 제목 도형	- 출제유형 완전정복	"	
		뉴욕에서 모델 되기	- 오브젝트에 대해 알아보기 - 오브젝트를 추가하고 삭제하기 - 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동하기	"	코딩 (엔트리)
	3	[슬라이드1] 본문 도형	- 도형을 회전하기 - 도형에 입체 효과 적용하기	"	
		[슬라이드1] 본문 도형	- 출제유형 완전정복	"	
		학교 선생님 되기	- 말풍선을 이용해 말하기 - 여러 개의 블록을 연결하기 - 스토리를 구성하기	"	코딩 (엔트리)
	4	[슬라이드1] 그림 및 텍스트 상자	- 그림을 삽입한 후 크기 지정하기 - 텍스트 상자 삽입하기	"	
		[슬라이드1] 그림 및 텍스트 상자	- 출제유형 완전정복	"	
		춤추는 댄서 되기	- 오브젝트의 모양과 크기를 변경하기 - 블록을 반복하여 실행하기 - 오브젝트가 움직이는 모양을 만들기	"	코딩 (엔트리)
4	1	[슬라이드1] 애니메이션	- 애니메이션 지정하기	"	
		[슬라이드1] 애니메이션	- 출제유형 완전정복	"	

		숨어 있는 도둑을 잡아라~ 나는야 경찰관!	<ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트가 숨었다가 보이게 하기 - 오브젝트가 임의의 곳에서 나타나도록 하기 - 계속 반복해서 실행하도록 하기 	교재	코딩 (엔트리)
	2	[슬라이드2] 소재목 도형	<ul style="list-style-type: none"> - 도형을 삽입한 후 서식 지정하기 - 도형을 다른 슬라이드에 복사하기 	"	
		[슬라이드2] 소재목 도형	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		강아지를 구출하라! 구조대원 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 오브젝트를 이동하기 - 강아지 소리를 내기 - 오브젝트의 회전방식을 변경하기 	"	코딩 (엔트리)
	3	[슬라이드2] 본문 도형	<ul style="list-style-type: none"> - 도형을 반듯하게 복사하기 - 실행 단추를 삽입하기 	"	
		[슬라이드2] 본문 도형	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		운동선수가 되기 위해 훈련하기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 달리기를 하기 - 이동 방향에 따라 오브젝트를 움직이기 - 벽에 닿으면 반대 방향을 보도록 하기 	"	코딩 (엔트리)
	4	[슬라이드2] SmartArt	<ul style="list-style-type: none"> - SmartArt 작성 및 스타일 지정하기 - 애니메이션 지정하기 	"	
		[슬라이드2] SmartArt	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		불이 난 곳을 찾아라! 소방관 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드로 오브젝트를 원하는 방향으로 이동시키기 - 오브젝트에 닿으면 처음 장면이 되도록 하기 - 조건 블록을 사용해 조건에 만족했을 때 장면을 만들기 	"	코딩 (엔트리)
5	1	[슬라이드3] 표	<ul style="list-style-type: none"> - 표를 삽입한 후 스타일 지정하기 - 표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기 	"	
		[슬라이드3] 표	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		나는야 드라마 작가!	<ul style="list-style-type: none"> - 장면을 추가해 여러 개의 장면을 만들기 - 오브젝트를 클릭해 다른 장면으로 이동하기 - 장면을 통해 스토리를 구성하기 	"	코딩 (엔트리)
	2	[슬라이드3] 차트	<ul style="list-style-type: none"> - 차트를 삽입하고 차트 스타일 지정하기 - 차트의 구성요소 서식 지정하기 	"	
		[슬라이드3] 차트	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		유명 의상 디자이너 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 중심점의 위치를 이동하기 - 도장찍기를 이용해 패턴을 만들기 - 색깔 효과를 이용해 오브젝트의 색을 변경하기 	"	코딩 (엔트리)
	3	[슬라이드3] 텍스트 상자 및 배경	<ul style="list-style-type: none"> - 텍스트 상자 삽입하기 - 배경에 그림 삽입하기 	"	
		[슬라이드3] 텍스트 상자 및 배경	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	

		아픈 동물 치료하는 수의사 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니기 - 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 동작하기 - 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 소리를 내기 	교재	코딩 (엔트리)
	4	[슬라이드4] 본문도형	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 방법으로 도형을 복사하기 - 도형에 그림을 삽입하기 	"	
		[슬라이드4] 본문도형	출제유형 완전정복	"	
		인기 웹툰 작가 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 붓으로 그림을 그리기 - 그린 그림을 지우기 - 붓의 색깔과 굵기, 투명도를 변경하기 	"	코딩 (엔트리)
6	1	[슬라이드4] WordArt	<ul style="list-style-type: none"> - WordArt 삽입하기 - WordArt 글꼴 서식 변경하기 	"	
		[슬라이드4] WordArt	출제유형 완전정복	"	
		맛있는 케이크를 만드는 제빵사 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 오브젝트를 이동시키기 - 오브젝트가 아래로 떨어지도록 하기 - 특정 오브젝트에 닿으면 오브젝트를 숨기기 	"	코딩 (엔트리)
	2	유형정복 모의고사	제01회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	제02회 유형정복 모의고사	"	
		응급환자를 구하는 의사되기	<ul style="list-style-type: none"> - 조건이 만족했을 때 신호 보내기 - 신호를 받으면 오브젝트를 보이게 하기 - 서서히 사라지는 모습을 효과로 만들기 	"	코딩 (엔트리)
	3	유형정복 모의고사	제03회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	제04회 유형정복 모의고사	"	
		천재 피아니스트 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 피아노 건반을 클릭하면 소리를 재생하기 - 손 모양 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 하기 - 피아노 건반에 마우스 포인터가 위치하면 소리가 나도록 하기 	"	코딩 (엔트리)
	4	유형정복 모의고사	제05회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	제06회 유형정복 모의고사	"	
		프리미어 리그에서 뛰는 축구선수 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 축구공을 움직이기 - 골키퍼를 계속해서 좌우로 이동하기 - 골인과 노골을 확인해 말하기 	"	코딩 (엔트리)
7	1	유형정복 모의고사	제07회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	제08회 유형정복 모의고사	"	
		아인슈타인보다 똑똑한 천재 물리학자 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 변수를 만들어 값을 입력하기 - 질문을 묻고 대답한 값을 활용하기 - 값을 비교해 다른 말을 하도록 만들기 	"	코딩 (엔트리)

	2	유형정복 모의고사	- 제09회 유형정복 모의고사	교재	
		유형정복 모의고사	- 제10회 유형정복 모의고사	"	
		레시피대로 요리하는 요리사 되기	- 요리를 만들 수 있는 재료를 순서대로 선택하는 게임을 만들기 - 변수를 이용해 맞았는지 틀렸는지 확인하기	"	코딩 (엔트리)
	3	유형정복 모의고사	- 제11회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제12회 유형정복 모의고사	"	
		어려운 사람을 도와주는 변호사 되기	- 리스트를 만들기 - 묻고 답하기로 리스트의 정답과 비교하기 - 정답이 맞는지 판단해 말하기	"	코딩 (엔트리)
	4	유형정복 모의고사	- 제13회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제14회 유형정복 모의고사	"	
		100미터 달리기 올림픽 선수되기	- 배경 오브젝트를 움직이는 것처럼 만들기 - 초시계를 활용하는 방법을 알아보기 - 벽에 닿으면 초시계를 멈추는 방법을 알아보기	"	코딩 (엔트리)
8	1	유형정복 모의고사	- 제15회 유형정복 모의고사	"	
		최신기출문제	- 제01회 최신기출문제	"	
		날씨를 알려주는 기상 캐스터 되기	- 확장 블록 중 날씨 관련 블록을 사용하기 - 현재 날씨를 알려주는 기상 캐스터를 체험하기 - 미세 먼지의 농도를 확인하기	"	코딩 (엔트리)
	2	최신기출문제	- 제02회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제03회 최신기출문제	"	
		게임 개발자 되기	- 오브젝트의 복제본을 만들기 - 오브젝트가 다른 오브젝트를 따라다니도록 하기 - 복제본이 벽에 닿으면 숨기기	"	코딩 (엔트리)
	3	최신기출문제	- 제04회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제05회 최신기출문제	"	
		스타 배구 선수 되기	- 배구공이 날아오는 장면을 만들기 - 오브젝트가 자연스럽게 점프하는 동작을 만들기 - 두 개의 조건이 모두 만족할 때 블록을 실행시키기	"	코딩 (엔트리)
	4	최신기출문제	- 제06회 최신기출문제	"	

		최신기출문제	- 제07회 최신기출문제	교재	
		프로 게이머 되기	- 변수를 만들어 게임 점수를 누적하기 - 게임이 끝나면 다른 장면으로 이동하기 - 게임을 다시 시작하기 위해 초기화하기	"	코딩 (엔트리)
9	1	기본 문서 작성과 저장	- 편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기 - 구역 나누기와 파일 저장하기	"	
		기본 문서 작성과 저장	- 출제유형 완전정복	"	
		스크래치3.0 알아보기	- 스크래치의 전체적 구성과 화면구성에 대해 알아보기 - 코드 블록을 이동하여 결합하고 삭제하는 방법을 알아보기	"	코딩 (스크래치)
	2	글맵시 입력	- 글맵시 입력하기 - 글맵시 편집하기	"	
		글맵시 입력	- 출제유형 완전정복	"	
		반가워! 고양이!	- 내가 원하는 스프라이트를 가져와 무대를 꾸미기 - 스프라이트의 위치와 크기를 변경하여 무대를 꾸미기	"	코딩 (스크래치)
	3	특수 문자 입력과 글자/ 문단 모양 설정	- 특수 문자 입력하기 - 글자 모양과 문단모양 설정하기	"	
		특수 문자 입력과 글자/ 문단 모양 설정	- 출제유형 완전정복	"	
		배경으로 무대 꾸미기	- 원하는 배경을 가져와 무대를 꾸미기 - 기존 배경을 삭제하고 다른 배경으로 무대를 꾸미기	"	코딩 (스크래치)
	4	머리말 삽입/ 쪽 번호 매기기	- 머리말 삽입하기 - 쪽 번호 매기기	"	
		머리말 삽입/ 쪽 번호 매기기	- 출제유형	"	
		움직이는 고양이	- 여러 블록을 조립하기 - 초록색 깃발을 이용해서 스프라이트를 움직이기.	"	코딩 (스크래치)
10	1	다단 설정/ 글상자 입력	- 다단 설정 나누기와 다단 설정하기 - 글상자 입력하기	"	
		다단 설정/ 글상자 입력	- 출제유형 완전정복	"	
		마법의 주문	- 스프라이트가 정해진 시간 동안 말하기 - 스프라이트의 모양을 다른 모양으로 바꾸기	"	코딩 (스크래치)
	2	다단 내용 입력과 한자/ 각주 입력하기	- 다단 내용 입력하기 - 한자와 각주 입력하기	"	
		다단 내용 입력과 한자/ 각주 입력하기	- 출제유형 완전정복	"	
		마법사의 순간이동	- 무대 배경을 무작위로 바꾸기 - 배경이 바뀌었을 때, 배경에 따라 명령을 실행하기	"	코딩 (스크래치)

	3	그림 입력과 쪽 테두리 설정	- 그림 입력하기 - 쪽 테두리 설정하기	교재	
		그림 입력과 쪽 테두리 설정	- 출제유형 완전정복	"	
		유령 잡기	- 스프라이트를 클릭했을 때 스트라이프가 움직이기 - 무작위 위치로 이동했을 때와 1초 동안 무작위 위치로 이동했을 때의 움직임 차이를 알아보기	"	코딩 (스크래치)
	4	표 입력	- 표 만들기 - 표 편집하기	"	
		표 입력	- 출제유형 완전정복	"	
		우주로 간 멍멍이	- 키보드로 스프라이트를 움직이기 - 앞으로, 뒤로 움직이는 이동과 시계 방향과 시계 반대 방향으로 회전하기	"	코딩 (스크래치)
11	1	차트 입력	- 차트 만들기 - 차트 편집하기	"	
		차트 입력	- 출제유형 완전정복	"	
		공연장 만들기	- 무한 반복하기 블록으로 반짝이는 조명과 춤추는 사람을 표현하기 - 보이기 블록과 숨기기 블록으로 스프라이트가 보였다 안 보였다 표현하기	"	코딩 (스크래치)
	2	유형정복 모의고사	- 제01회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제02회 유형정복 모의고사	"	
		공룡의 생일파티	- 반복적으로 모양을 바꾸며 춤추는 공룡을 표현하기 - 모양이 바뀌는 시간을 변경하면서 춤추는 속도를 조절하며 소리를 재생하기	"	코딩 (스크래치)
	3	유형정복 모의고사	- 제03회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제04회 유형정복 모의고사	"	
		술래 정하기	- 스프라이트가 질문을 하면 대답을 입력하고 활용하는 방법을 알아봅니다. - 난수에 대해 알아봅니다.	"	코딩 (스크래치)
	4	유형정복 모의고사	- 제05회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제06회 유형정복 모의고사	"	
		동물농장	- 무한 반복하기 블록으로 계속 움직이는 동물들을 표현하기 - 스프라이트가 벽에 닿으면 튕겨서 반대 방향으로 움직이게 하기	"	코딩 (스크래치)
12	1	유형정복 모의고사	- 제07회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제08회 유형정복 모의고사	"	

2023 .1		음악 콘서트	- 소리를 재생하는 방법과 난수를 이용하여 악기의 소리를 무작위로 연주하기 - 신호를 보내고 신호를 받은 스프라이트가 명령을 실행하기.	교재	코딩 (스크래치)
	2	유형정복 모의고사	- 제09회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제10회 유형정복 모의고사	〃	
		물고기 악기	- 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '음악' 기능에 대해 알아보기 - 다양한 악기를 선택하여 음악을 연주하기.	〃	코딩 (스크래치)
	3	유형정복 모의고사	- 제11회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제12회 유형정복 모의고사	〃	
		반짝이는 은하수	- '만약 ~이라면' 조건문을 이용해서 '마우스를 클릭했는가?'라는 조건이 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 스프라이트를 복제하는 방법과 복제된 스프라이트에 코딩하는 방법을 알아보기	〃	코딩 (스크래치)
	4	유형정복 모의고사	- 제13회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제14회 유형정복 모의고사	〃	
		그림도장 카드 만들기	- '스페이스 키를 눌렀는가?'라는 조건이 만족되는 동안에만 반복하여 지정한 명령을 실행하기 - 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '펜' 기능에 대해 알아보기	〃	코딩 (스크래치)
	1	유형정복 모의고사	- 제15회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제16회 유형정복 모의고사	〃	
		스크래치 종이에 그림 그리기	- '만약 ~이라면, 아니면' 조건문을 이용해서 조건이 만족되었을 때와 조건이 만족되지 않았을 때를 나누어서 각 조건별로 지정한 명령을 실행하기 - 펜을 이용하여 그림을 그리기	〃	코딩 (스크래치)
	2	유형정복 모의고사	- 제17회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제18회 유형정복 모의고사	〃	
		축구하는 강아지	- '만약 ~이라면' 조건문을 통해 '물체에 닿았는가?'라는 조건이 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 키보드의 상하좌우 방향키를 이용하여 스프라이트강 움직이기	〃	코딩 (스크래치)
	3	유형정복 모의고사	- 제19회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제20회 유형정복 모의고사	〃	

		거미줄 타기	<ul style="list-style-type: none"> - '만약 ~이라면, 아니면' 조건문을 통해 조건이 만족되었을 때와 그렇지 않을 때 지정한 명령을 실행하기 - 타이머를 이용하여 시간을 재기 - 스프라이트를 직접 그리기 	교재	코딩 (스크래치)
	4	최신기출문제	- 제01회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제02회 최신기출문제	"	
		생일 맞히기	<ul style="list-style-type: none"> - 두 개의 숫자를 비교하여 같은 숫자인지 판단하는 비교 연산에 대해 알아보기 - 비교 연산의 조건이 만족되었을 때와 만족되지 못했을 때 각각 지정한 명령을 실행하기 	"	코딩 (스크래치)
2	1	최신기출문제	- 제03회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제04회 최신기출문제	"	
		단어게임	<ul style="list-style-type: none"> - 원하는 글자가 포함되어 있는지 판단하여 각각 지정한 명령을 실행하기 - 타이머로 정한 시간이 넘었는지 비교 연산으로 확인하기 	"	코딩 (스크래치)
	2	최신기출문제	- 제05회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제06회 최신기출문제	"	
		행성을 찾아라!	<ul style="list-style-type: none"> - '만약 ~이라면'과 '어떤 키를 눌렀는가?' 블록을 이용하여 스프라이트를 움직이기 - X와 Y의 좌표 개념과 좌표를 표시하기 	"	코딩 (스크래치)
	3	최신기출문제	- 제07회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제08회 최신기출문제	"	
		알 던지기	<ul style="list-style-type: none"> - '만약 ~이라면' 조건문 2개를 이용하여 '물체에 닿았는가?'와 '어떤 색에 닿았는가?'라는 조건이 각각 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 스프라이트가 방향을 바꿔서 움직이기 	"	코딩 (스크래치)
	4	최신기출문제	- 제09회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제10회 최신기출문제	"	
		점프하는 공룡	<ul style="list-style-type: none"> - 숫자를 사칙연산 할 수 있는 변수에 대해 알아보기 - 변수를 이용하여 스프라이트의 움직이는 속도를 조절하기 	"	코딩 (스크래치)

2022학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터2부		강사명	
대 상		4, 6학년		운영시수	주 3 회(월,수,금)
기 간		2022년 03월 02일 ~ 2023년 02월 28일 (144차시 예정)			
운영목표		엑셀2016과 파워포인트2016의 기능을 활용하여 문서를 만들고 DIAT 와 ITQ 자격증 시험을 대비할 수 있으며, 코딩 활동을 통해 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.			
월별 지도 계획					
월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2022 .3	1	행 높이 설정과 제목 도형 작성	- 행 높이 설정하기 - 도형으로 제목 작성하기	교재	
		행 높이 설정과 제목 도형 작성	- 출제유형 완전정복	"	
		엔트리로 직업 여행 준비하기	- 엔트리의 화면구성과 기능 알아보기 - 엔트리 장면을 확인하고 저장하기 - 오브젝트 이동하기	"	코딩 (엔트리)
	2	셀 서식 및 조건부 서식 지정하기	- 테두리 지정 및 병합하고 가운데 맞춤하기 - 셀 채우기 및 [표시 형식] 지정하기 - 조건부 서식 지정하기	"	
		셀 서식 및 조건부 서식 지정하기	- 출제유형 완전정복	"	
		뉴욕에서 모델 되기	- 오브젝트에 대해 알아보기 - 오브젝트를 추가하고 삭제하기 - 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동하기	"	코딩 (엔트리)
	3	함수식 작성하기	- 함수 기본 다지기 - (함수 입력 방법, 셀 참조 등)	"	
		함수식 작성하기	- RANK 함수 - IF 함수	"	
		학교 선생님 되기	- 말풍선을 이용해 말하기 - 여러 개의 블록을 연결하기 - 스토리를 구성하기	"	코딩 (엔트리)
	4	함수식 작성하기	- MAX 함수 - MIN 함수	"	
		함수식 작성하기	- DSUM 함수 - DAVERAGE 함수	"	
		춤추는 댄서 되기	- 오브젝트의 모양과 크기를 변경하기 - 블록을 반복하여 실행하기 - 오브젝트가 움직이는 모양을 만들기	"	코딩 (엔트리)
4	1	함수식 작성하기	- 출제유형 완전정복	"	
		함수식 작성하기	- 출제유형 완전정복	"	

		숨어 있는 도둑을 잡아라~ 나는야 경찰관!	<ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트가 숨었다가 보이게 하기 - 오브젝트가 임의의 곳에서 나타나도록 하기 - 계속 반복해서 실행하도록 하기 	교재	코딩 (엔트리)
	2	데이터 정렬 과 부분합	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 정렬하기 - 부분합 및 그룹 설정하기 	"	
		데이터 정렬 과 부분합	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		강아지를 구출하라! 구조대원 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 오브젝트를 이동하기 - 강아지 소리를 내기 - 오브젝트의 회전방식을 변경하기 	"	코딩 (엔트리)
	3	고급 필터	<ul style="list-style-type: none"> - 조건식 작성과 필드명 복사하기 - 고급 필터 지정하기 	"	
		고급 필터	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		운동선수가 되기 위해 훈련하기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 달리기를 하기 - 이동 방향에 따라 오브젝트를 움직이기 - 벽에 닿으면 반대 방향을 보도록 하기 	"	코딩 (엔트리)
	4	시나리오 작성	<ul style="list-style-type: none"> - 시나리오 작성하기 - '시나리오 요약' 시트 작성하기 	"	
		시나리오 작성	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		불이 난 곳을 찾아라! 소방관 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드로 오브젝트를 원하는 방향으로 이동시키기 - 오브젝트에 닿으면 처음 장면이 되도록 하기 - 조건 블록을 사용해 조건에 만족했을 때 장면을 만들기 	"	코딩 (엔트리)
5	1	피벗 테이블	<ul style="list-style-type: none"> - 피벗 테이블 작성하기 - 피벗 테이블 보고서 레이아웃 및 서식 지정하기 	"	
		피벗 테이블	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		나는야 드라마 작가!	<ul style="list-style-type: none"> - 장면을 추가해 여러 개의 장면을 만들기 - 오브젝트를 클릭해 다른 장면으로 이동하기 - 장면을 통해 스토리를 구성하기 	"	코딩 (엔트리)
	2	차트 작성	<ul style="list-style-type: none"> - 차트 만들고 이동하기 - 차트 서식 지정과 데이터 레이블 추가하기 	"	
		차트 작성	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		유명 의상 디자이너 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 중심점의 위치를 이동하기 - 도장찍기를 이용해 패턴을 만들기 - 색깔 효과를 이용해 오브젝트의 색을 변경하기 	"	코딩 (엔트리)
	3	유형정복 모의고사	제01회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	제02회 유형정복 모의고사	"	

		아픈 동물 치료하는 수의사 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니기 - 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 동작하기 - 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 소리를 내기 	교재	코딩 (엔트리)
	4	유형정복 모의고사	- 제03회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제04회 유형정복 모의고사	"	
		인기 웹툰 작가 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 붓으로 그림을 그리기 - 그린 그림을 지우기 - 붓의 색깔과 굵기, 투명도를 변경하기 	"	코딩 (엔트리)
6	1	유형정복 모의고사	- 제05회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제06회 유형정복 모의고사	"	
		맛있는 케이크를 만드는 제빵사 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 오브젝트를 이동시키기 - 오브젝트가 아래로 떨어지도록 하기 - 특정 오브젝트에 닿으면 오브젝트를 숨기기 	"	코딩 (엔트리)
	2	유형정복 모의고사	- 제07회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제08회 유형정복 모의고사	"	
		응급환자를 구하는 의사되기	<ul style="list-style-type: none"> - 조건이 만족했을 때 신호 보내기 - 신호를 받으면 오브젝트를 보이게 하기 - 서서히 사라지는 모습을 효과로 만들기 	"	코딩 (엔트리)
	3	유형정복 모의고사	- 제09회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제10회 유형정복 모의고사	"	
		천재 피아니스트 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 피아노 건반을 클릭하면 소리를 재생하기 - 손 모양 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 하기 - 피아노 건반에 마우스 포인터가 위치하면 소리가 나도록 하기 	"	코딩 (엔트리)
	4	유형정복 모의고사	- 제11회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제12회 유형정복 모의고사	"	
		프리미어 리그에서 뛰는 축구선수 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드를 이용해 축구공을 움직이기 - 골키퍼를 계속해서 좌우로 이동하기 - 골인과 노골을 확인해 말하기 	"	코딩 (엔트리)
7	1	유형정복 모의고사	- 제13회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제14회 유형정복 모의고사	"	
		아인슈타인보다 똑똑한 천재 물리학자 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 변수를 만들어 값을 입력하기 - 질문을 묻고 대답한 값을 활용하기 - 값을 비교해 다른 말을 하도록 만들기 	"	코딩 (엔트리)

8	2	유형정복 모의고사	- 제15회 유형정복 모의고사	교재	
		유형정복 모의고사	- 제16회 유형정복 모의고사	"	
		레시피대로 요리하는 요리사 되기	- 요리를 만들 수 있는 재료를 순서대로 선택하는 게임을 만들기 - 변수를 이용해 맞았는지 틀렸는지 확인하기	"	코딩 (엔트리)
	3	유형정복 모의고사	- 제17회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제18회 유형정복 모의고사	"	
		어려운 사람을 도와주는 변호사 되기	- 리스트를 만들기 - 묻고 답하기로 리스트의 정답과 비교하기 - 정답이 맞는지 판단해 말하기	"	코딩 (엔트리)
	4	유형정복 모의고사	- 제19회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제20회 유형정복 모의고사	"	
		100미터 달리기 올림픽 선수되기	- 배경 오브젝트를 움직이는 것처럼 만들기 - 초시계를 활용하는 방법을 알아보기 - 벽에 닿으면 초시계를 멈추는 방법을 알아보기	"	코딩 (엔트리)
	1	최신기출문제	- 제01회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제02회 최신기출문제	"	
		날씨를 알려주는 기상 캐스터 되기	- 확장 블록 중 날씨 관련 블록을 사용하기 - 현재 날씨를 알려주는 기상 캐스터를 체험하기 - 미세 먼지의 농도를 확인하기	"	코딩 (엔트리)
	2	최신기출문제	- 제03회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제04회 최신기출문제	"	
		게임 개발자 되기	- 오브젝트의 복제본을 만들기 - 오브젝트가 다른 오브젝트를 따라다니도록 하기 - 복제본이 벽에 닿으면 숨기기	"	코딩 (엔트리)
	3	최신기출문제	- 제05회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제06회 최신기출문제	"	
		스타 배구 선수 되기	- 배구공이 날아오는 장면을 만들기 - 오브젝트가 자연스럽게 점프하는 동작을 만들기 - 두 개의 조건이 모두 만족할 때 블록을 실행시키기	"	코딩 (엔트리)
	4	최신기출문제	- 제07회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제08회 최신기출문제	"	

		프로 게이머 되기	<ul style="list-style-type: none"> - 변수를 만들어 게임 점수를 누적하기 - 게임이 끝나면 다른 장면으로 이동하기 - 게임을 다시 시작하기 위해 초기화하기 	교재	코딩 (엔트리)
9	1	페이지 설정/ 슬라이드 마스터	<ul style="list-style-type: none"> - 슬라이드 크기 지정하기 - 슬라이드 마스터 작성하기 	"	
		페이지 설정/ 슬라이드 마스터	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		스크래치3.0 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 스크래치의 전체적 구성과 화면구성에 대해 알아보기 - 코드 블록을 이동하여 결합하고 삭제하는 방법을 알아보기 	"	코딩 (스크래치)
	2	[슬라이드1] 표지 디자인	<ul style="list-style-type: none"> - 도형에 그림 채우기 및 효과 지정하기 - 그림 삽입하기와 워드아트 삽입하기 	"	
		[슬라이드1] 표지 디자인	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		반가워! 고양이!	<ul style="list-style-type: none"> - 내가 원하는 스프라이트를 가져와 무대를 꾸미기 - 스프라이트의 위치와 크기를 변경하여 무대를 꾸미기 	"	코딩 (스크래치)
	3	[슬라이드2] 목차 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 도형으로 목차 만들기 - 하이퍼링크 적용과 그림 삽입 후 자르기 	"	
		[슬라이드2] 목차 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		배경으로 무대 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> - 원하는 배경을 가져와 무대를 꾸미기 - 기존 배경을 삭제하고 다른 배경으로 무대를 꾸미기 	"	코딩 (스크래치)
	4	[슬라이드3] 텍스트/동영상 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 동영상 삽입 후 크기 지정하기 - 텍스트 상자 삽입하기 	"	
		[슬라이드3] 텍스트/동영상 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		움직이는 고양이	<ul style="list-style-type: none"> - 여러 블록을 조립하기 - 초록색 깃발을 이용해서 스프라이트를 움직이기. 	"	코딩 (스크래치)
10	1	[슬라이드4] 표 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 표를 작성한 후 스타일 지정하기 - 도형 삽입하기 	"	
		[슬라이드4] 표 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		마법의 주문	<ul style="list-style-type: none"> - 스프라이트가 정해진 시간 동안 말하기 - 스프라이트의 모양을 다른 모양으로 바꾸기 	"	코딩 (스크래치)
	2	[슬라이드5] 차트 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 차트 작성 및 편집하기 - 차트 안에 도형 작성하기 	"	
		[슬라이드5] 차트 슬라이드	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		마법사의 순간이동	<ul style="list-style-type: none"> - 무대 배경을 무작위로 바꾸기 - 배경이 바뀌었을 때, 배경에 따라 명령을 실행하기 	"	코딩 (스크래치)

	3	[슬라이드6] 도형 슬라이드	- 다양한 도형과 스마트아트 작성하기 - 그룹 지정하기, 애니메이션 설정하기	교재	
		[슬라이드6] 도형 슬라이드	- 출제유형 완전정복	"	
		유령 잡기	- 스프라이트를 클릭했을 때 스트라이프가 움직이기 - 무작위 위치로 이동했을 때와 1초 동안 무작위 위치로 이동했을 때의 움직임 차이를 알아보기	"	코딩 (스크래치)
	4	[슬라이드6] 도형 슬라이드	- 스마트아트 작성하기 - 그룹 지정하기, 애니메이션 설정하기	"	
		[슬라이드6] 도형 슬라이드	- 출제유형 완전정복	"	
		우주로 간 멍멍이	- 키보드로 스프라이트를 움직이기 - 앞으로, 뒤로 움직이는 이동과 시계 방향과 시계 반대 방향으로 회전하기	"	코딩 (스크래치)
11	1	유형정복 모의고사	- 제01회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제02회 유형정복 모의고사	"	
		공연장 만들기	- 무한 반복하기 블록으로 반짝이는 조명과 춤추는 사람을 표현하기 - 보이기 블록과 숨기기 블록으로 스프라이트가 보였다 안 보였다 표현하기	"	코딩 (스크래치)
	2	유형정복 모의고사	- 제03회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제04회 유형정복 모의고사	"	
		공룡의 생일파티	- 반복적으로 모양을 바꾸며 춤추는 공룡을 표현하기 - 모양이 바뀌는 시간을 변경하면서 춤추는 속도를 조절하며 소리를 재생하기	"	코딩 (스크래치)
	3	유형정복 모의고사	- 제05회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제06회 유형정복 모의고사	"	
		술래 정하기	- 스프라이트가 질문을 하면 대답을 입력하고 활용하는 방법을 알아봅니다. - 난수에 대해 알아봅니다.	"	코딩 (스크래치)
	4	유형정복 모의고사	- 제07회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제08회 유형정복 모의고사	"	
		동물농장	- 무한 반복하기 블록으로 계속 움직이는 동물들을 표현하기 - 스프라이트가 벽에 닿으면 튕겨서 반대 방향으로 움직이게 하기	"	코딩 (스크래치)
12	1	유형정복 모의고사	- 제09회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제10회 유형정복 모의고사	"	

2023 .1		음악 콘서트	- 소리를 재생하는 방법과 난수를 이용하여 악기의 소리를 무작위로 연주하기 - 신호를 보내고 신호를 받은 스프라이트가 명령을 실행하기.	교재	코딩 (스크래치)
	2	유형정복 모의고사	- 제11회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제12회 유형정복 모의고사	〃	
		물고기 악기	- 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '음악' 기능에 대해 알아보기 - 다양한 악기를 선택하여 음악을 연주하기.	〃	코딩 (스크래치)
	3	유형정복 모의고사	- 제13회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제14회 유형정복 모의고사	〃	
		반짝이는 은하수	- '만약 ~이라면' 조건문을 이용해서 '마우스를 클릭했는가?'라는 조건이 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 스프라이트를 복제하는 방법과 복제된 스프라이트에 코딩하는 방법을 알아보기	〃	코딩 (스크래치)
	4	유형정복 모의고사	- 제15회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제16회 유형정복 모의고사	〃	
		그림도장 카드 만들기	- '스페이스 키를 눌렀는가?'라는 조건이 만족되는 동안에만 반복하여 지정한 명령을 실행하기 - 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '펜' 기능에 대해 알아보기	〃	코딩 (스크래치)
	1	유형정복 모의고사	- 제17회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제18회 유형정복 모의고사	〃	
		스크래치 종이에 그림 그리기	- '만약 ~이라면, 아니면' 조건문을 이용해서 조건이 만족되었을 때와 조건이 만족되지 않았을 때를 나누어서 각 조건별로 지정한 명령을 실행하기 - 펜을 이용하여 그림을 그리기	〃	코딩 (스크래치)
	2	유형정복 모의고사	- 제19회 유형정복 모의고사	〃	
		유형정복 모의고사	- 제20회 유형정복 모의고사	〃	
		축구하는 강아지	- '만약 ~이라면' 조건문을 통해 '물체에 닿았는가?'라는 조건이 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 키보드의 상하좌우 방향키를 이용하여 스프라이트강 움직이기	〃	코딩 (스크래치)
	3	최신기출문제	- 제01회 최신기출문제	〃	
		최신기출문제	- 제02회 최신기출문제	〃	

		거미줄 타기	<ul style="list-style-type: none"> - '만약 ~이라면, 아니면' 조건문을 통해 조건이 만족되었을 때와 그렇지 않을 때 지정한 명령을 실행하기 - 타이머를 이용하여 시간을 재기 - 스프라이트를 직접 그리기 	교재	코딩 (스크래치)
	4	최신기출문제	- 제03회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제04회 최신기출문제	"	
		생일 맞히기	<ul style="list-style-type: none"> - 두 개의 숫자를 비교하여 같은 숫자인지 판단하는 비교 연산에 대해 알아보기 - 비교 연산의 조건이 만족되었을 때와 만족되지 못했을 때 각각 지정한 명령을 실행하기 	"	코딩 (스크래치)
2	1	최신기출문제	- 제05회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제06회 최신기출문제	"	
		단어게임	<ul style="list-style-type: none"> - 원하는 글자가 포함되어 있는지 판단하여 각각 지정한 명령을 실행하기 - 타이머로 정한 시간이 넘었는지 비교 연산으로 확인하기 	"	코딩 (스크래치)
	2	최신기출문제	- 제07회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제08회 최신기출문제	"	
		행성을 찾아라!	<ul style="list-style-type: none"> - '만약 ~이라면'과 '어떤 키를 눌렀는가?' 블록을 이용하여 스프라이트를 움직이기 - X와 Y의 좌표 개념과 좌표를 표시하기 	"	코딩 (스크래치)
	3	최신기출문제	- 제09회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제10회 최신기출문제	"	
		알 던지기	<ul style="list-style-type: none"> - '만약 ~이라면' 조건문 2개를 이용하여 '물체에 닿았는가?'와 '어떤 색에 닿았는가?'라는 조건이 각각 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 스프라이트가 방향을 바꿔서 움직이기 	"	코딩 (스크래치)
	4	최신기출문제	- 제11회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제12회 최신기출문제	"	
		점프하는 공룡	<ul style="list-style-type: none"> - 숫자를 사칙연산 할 수 있는 변수에 대해 알아보기 - 변수를 이용하여 스프라이트의 움직이는 속도를 조절하기 	"	코딩 (스크래치)

2022학년도 방과후학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터2부		강사명	백주현 (인)
대 상		4, 6학년		운영시수	주 3 회(월,수,금)
기 간		2022년 03월 02일 ~ 2023년 02월 28일 (144차시 예정)			
운영목표		한글2016과 엑셀2016의 기능을 활용하여 문서를 만들고 ITQ 자격증 시험을 대비할 수 있으며, 코딩 활동을 통해 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.			
월별 지도 계획					
월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2022 .3	1	답안 작성 요령	- 편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기 - 문제 번호 입력 및 페이지 구분하기	교재	
		답안 작성 요령	- 문서 작성하기 - 답안 파일 저장하기	"	
		엔트리로 직업 여행 준비하기	- 엔트리의 화면구성과 기능 알아보기 - 엔트리 장면을 확인하고 저장하기 - 오브젝트 이동하기	"	코딩 (엔트리)
	2	기능평가Ⅰ 스타일 지정하기	- 스타일 내용 입력하기 - 스타일 지정하기와	"	
		기능평가Ⅰ 스타일 지정하기	- 출제유형 완전정복	"	
		뉴욕에서 모델 되기	- 오브젝트에 대해 알아보기 - 오브젝트를 추가하고 삭제하기 - 오브젝트를 지정한 시간과 위치로 이동하기	"	코딩 (엔트리)
	3	기능평가Ⅰ 표 작성	- 표 만들고 블록 계산 및 캡션 입력하기 - 셀 배경 및 테두리 지정하기	"	
		기능평가Ⅰ 표 작성	- 출제유형 완전정복	"	
		학교 선생님 되기	- 말풍선을 이용해 말하기 - 여러 개의 블록을 연결하기 - 스토리를 구성하기	"	코딩 (엔트리)
	4	기능평가Ⅰ 차트 작성	- 차트 만들기 - 차트 서식 지정하기	"	
		기능평가Ⅰ 차트 작성	- 출제유형 완전정복	"	
		춤추는 댄서 되기	- 오브젝트의 모양과 크기를 변경하기 - 블록을 반복하여 실행하기 - 오브젝트가 움직이는 모양을 만들기	"	코딩 (엔트리)
4	1	기능평가Ⅱ 수식 입력	- 첫 번째 수식 입력하기 - 두 번째 수식 입력하기	"	
		기능평가Ⅱ 수식 입력	- 출제유형 완전정복	"	

		숨어 있는 도둑을 잡아라~ 나는야 경찰관!	- 오브젝트가 숨었다가 보이게 하기 - 오브젝트가 임의의 곳에서 나타나도록 하기 - 계속 반복해서 실행하도록 하기	교재	코딩 (엔트리)
	2	기능평가표 도형 그리기	- 배경 도형 그리기, 목차 도형 그리기	"	
		기능평가표 도형 그리기	- 제목 글상자 그리기, 그림 및 글맵시 그리기	"	
		강아지를 구출하라! 구조대원 되기	- 책갈피 삽입하기, 하이퍼링크 지정하기 - 키보드를 이용해 오브젝트를 이동하기 - 강아지 소리를 내기 - 오브젝트의 회전방식을 변경하기	"	코딩 (엔트리)
	3	기능평가표 도형 그리기	- 출제유형 완전정복	"	
		문서작성 능력평가	- 내용 입력하기	"	
		운동선수가 되기 위해 훈련하기	- 키보드를 이용해 달리기를 하기 - 이동 방향에 따라 오브젝트를 움직이기 - 벽에 닿으면 반대 방향을 보도록 하기	"	코딩 (엔트리)
	4	문서작성 능력평가	- 제목 및 머리글 편집하기 - 문단 첫 글자 장식 및 각주 입력하기 - 그림 입력하기	"	
		문서작성 능력평가	- 문자표 입력 및 문단 모양 지정하기 - 표와 기관명 및 쪽 번호 입력하기	"	
		불이 난 곳을 찾아라! 소방관 되기	- 키보드로 오브젝트를 원하는 방향으로 이동시키기 - 오브젝트에 닿으면 처음 장면이 되도록 하기 - 조건 블록을 사용해 조건에 만족했을 때 장면을 만들기	"	코딩 (엔트리)
5	1	문서작성 능력평가	- 출제유형 완전정복-1	"	
		문서작성 능력평가	- 출제유형 완전정복-2	"	
		나는야 드라마 작가!	- 장면을 추가해 여러 개의 장면을 만들기 - 오브젝트를 클릭해 다른 장면으로 이동하기 - 장면을 통해 스토리를 구성하기	"	코딩 (엔트리)
	2	유형정복 모의고사	- 제01회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제02회 유형정복 모의고사	"	
		유명 의상 디자이너 되기	- 중심점의 위치를 이동하기 - 도장찍기를 이용해 패턴을 만들기 - 색깔 효과를 이용해 오브젝트의 색을 변경하기	"	코딩 (엔트리)
	3	유형정복 모의고사	- 제03회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제04회 유형정복 모의고사	"	
		아픈 동물 치료하는 수의사 되기	- 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니기 - 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 동 작하기 - 오브젝트가 마우스 포인터에 닿으면 소 리를 내기	"	코딩 (엔트리)

	4	유형정복 모의고사	- 제05회 유형정복 모의고사	교재	
		유형정복 모의고사	- 제06회 유형정복 모의고사	"	
		인기 웹툰 작가 되기	- 붓으로 그림을 그리기 - 그린 그림을 지우기 - 붓의 색깔과 굵기, 투명도를 변경하기	"	코딩 (엔트리)
6	1	유형정복 모의고사	- 제07회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제08회 유형정복 모의고사	"	
		맛있는 케이크를 만드는 제빵사 되기	- 키보드를 이용해 오브젝트를 이동시키기 - 오브젝트가 아래로 떨어지도록 하기 - 특정 오브젝트에 닿으면 오브젝트를 숨기기	"	코딩 (엔트리)
	2	유형정복 모의고사	- 제09회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제10회 유형정복 모의고사	"	
		응급환자를 구하는 의사되기	- 조건이 만족했을 때 신호 보내기 - 신호를 받으면 오브젝트를 보이게 하기 - 서서히 사라지는 모습을 효과로 만들기	"	코딩 (엔트리)
	3	유형정복 모의고사	- 제11회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제12회 유형정복 모의고사	"	
		천재 피아니스트 되기	- 피아노 건반을 클릭하면 소리를 재생하기 - 손 모양 오브젝트가 마우스 포인터를 따라다니도록 하기 - 피아노 건반에 마우스 포인터가 위치하면 소리가 나도록 하기	"	코딩 (엔트리)
	4	유형정복 모의고사	- 제13회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제14회 유형정복 모의고사	"	
		프리미어 리그에서 뛰는 축구선수 되기	- 키보드를 이용해 축구공을 움직이기 - 골키퍼를 계속해서 좌우로 이동하기 - 골인과 노골을 확인해 말하기	"	코딩 (엔트리)
7	1	유형정복 모의고사	- 제15회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제16회 유형정복 모의고사	"	
		아인슈타인보다 똑똑한 천재 물리학자 되기	- 변수를 만들어 값을 입력하기 - 질문을 묻고 대답한 값을 활용하기 - 값을 비교해 다른 말을 하도록 만들기	"	코딩 (엔트리)
	2	유형정복 모의고사	- 제17회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제18회 유형정복 모의고사	"	
		레시피대로 요리하는 요리사 되기	- 요리를 만들 수 있는 재료를 순서대로 선택하는 게임을 만들기 - 변수를 이용해 맞았는지 틀렸는지 확인하기	"	코딩 (엔트리)

	3	유형정복 모의고사	- 제19회 유형정복 모의고사	교재	
		유형정복 모의고사	- 제20회 유형정복 모의고사	"	
		어려운 사람을 도와주는 변호사 되기	- 리스트를 만들기 - 묻고 답하기로 리스트의 정답과 비교하기 - 정답이 맞는지 판단해 말하기	"	코딩 (엔트리)
	4	최신기출문제	- 제01회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제02회 최신기출문제	"	
		100미터 달리기 올림픽 선수되기	- 배경 오브젝트를 움직이는 것처럼 만들기 - 초시계를 활용하는 방법을 알아보기 - 벽에 닿으면 초시계를 멈추는 방법을 알아보기	"	코딩 (엔트리)
8	1	최신기출문제	- 제03회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제04회 최신기출문제	"	
		날씨를 알려주는 기상 캐스터 되기	- 확장 블록 중 날씨 관련 블록을 사용하기 - 현재 날씨를 알려주는 기상 캐스터를 체험하기 - 미세 먼지의 농도를 확인하기	"	코딩 (엔트리)
	2	최신기출문제	- 제05회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제06회 최신기출문제	"	
		게임 개발자 되기	- 오브젝트의 복제본을 만들기 - 오브젝트가 다른 오브젝트를 따라다니도록 하기 - 복제본이 벽에 닿으면 숨기기	"	코딩 (엔트리)
	3	최신기출문제	- 제07회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제08회 최신기출문제	"	
		스타 배구 선수 되기	- 배구공이 날아오는 장면을 만들기 - 오브젝트가 자연스럽게 점프하는 동작을 만들기 - 두 개의 조건이 모두 만족할 때 블록을 실행시키기	"	코딩 (엔트리)
	4	최신기출문제	- 제09회 최신기출문제	"	
		최신기출문제	- 제10회 최신기출문제	"	
		프로 게이머 되기	- 변수를 만들어 게임 점수를 누적하기 - 게임이 끝나면 다른 장면으로 이동하기 - 게임을 다시 시작하기 위해 초기화하기	"	코딩 (엔트리)
9	1	답안 작성 요령 확인	- 시트 추가하기 및 열 너비 조절 - 시트 이름 변경 및 파일 저장	"	
		답안 작성 요령 확인	- 출제유형 완전정복	"	

		스크래치3.0 알아보기	- 스크래치의 전체적 구성과 화면구성에 대해 알아보기 - 코드 블록을 이동하여 결합하고 삭제하 는 방법을 알아보기	교재	코딩 (스크래치)
	2	데이터 입력 제목 작성	- 데이터 입력 후 셀 병합 - 셀 테두리 지정 - 도형을 이용하여 제목 작성 후 그림자 지정	"	
		데이터 입력 제목 작성	- 출제유형 완전정복	"	
		반가워! 고양이!	- 내가 원하는 스프라이트를 가져와 무대 를 꾸미기 - 스프라이트의 위치와 크기를 변경하여 무대를 꾸미기	"	코딩 (스크래치)
	3	결재란 및 셀 서식 작업	- 결재란을 작성하여 그림으로 복사 -> 붙이기 - 색 채우기 및 셀 서식 지정 - 유효성 검사 및 이름 정의	"	
		결재란 및 셀 서식 작업	- 출제유형 완전정복	"	
		배경으로 무대 꾸미기	- 원하는 배경을 가져와 무대를 꾸미기 - 기존 배경을 삭제하고 다른 배경으로 무대를 꾸미기	"	코딩 (스크래치)
	4	값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 조건부 서식을 이용하여 특정 셀에 서 식 지정하기	"	
		값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 함수 입력 방법 - 셀 참조 - 계산식과 연산자	"	
		움직이는 고양이	- 여러 블록을 조립하기 - 초록색 깃발을 이용해서 스프라이트를 움직이기.	"	코딩 (스크래치)
10	1	값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 통계 함수 (RANK, COUNTIF, AVERAGE, MAX, MIN)	"	
		값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 통계 함수 (COUNT, COUNTA, LARGE, SMALL, MEDIAN)	"	
		마법의 주문	- 스프라이트가 정해진 시간 동안 말하기 - 스프라이트의 모양을 다른 모양으로 바꾸기	"	코딩 (스크래치)
	2	값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 수학/삼각 함수 (ROUND, ROUNDDOWN, ROUNDUP)	"	
		값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 수학/삼각 함수 (SUMIF, SUMPRODUCT, INT)	"	
		마법사의 순간이동	- 무대 배경을 무작위로 바꾸기 - 배경이 바뀌었을 때, 배경에 따라 명령 을 실행하기	"	코딩 (스크래치)
	3	값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 텍스트 함수 (LEFT, RIGHT, MID)	"	
		값 계산(함수) 및 조건부 서식	- 날짜/시간 함수 (DATE, YEAR, MONTH, WEEKDAY, TODAY)	"	

		유령 잡기	<ul style="list-style-type: none"> - 스프라이트를 클릭했을 때 스프라이트가 움직이기 - 무작위 위치로 이동했을 때와 1초 동안 무작위 위치로 이동했을 때의 움직임 차이를 알아보기 	교재	코딩 (스크래치)
	4	값 계산(함수) 및 조건부 서식	<ul style="list-style-type: none"> - 논리 함수 (IF, 중첩IF, AND, OR) 	"	
		값 계산(함수) 및 조건부 서식	<ul style="list-style-type: none"> - 찾기/참조 함수 (VLOOKUP, CHOOSE) 	"	
11		우주로 간 멍멍이	<ul style="list-style-type: none"> - 키보드로 스프라이트를 움직이기 - 앞으로, 뒤로 움직이는 이동과 시계 방향과 시계 반대 방향으로 회전하기 	"	코딩 (스크래치)
	1	값 계산(함수) 및 조건부 서식	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터베이스 함수 (DSUM, DAVERAGE, DMAX, DCONTA) 	"	
		값 계산(함수) 및 조건부 서식	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		공연장 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 무한 반복하기 블록으로 반짝이는 조명과 춤추는 사람을 표현하기 - 보이기 블록과 숨기기 블록으로 스프라이트가 보였다 안 보였다 표현하기 	"	코딩 (스크래치)
	2	목표값 찾기 및 필터	<ul style="list-style-type: none"> - 함수를 이용하여 원하는 목표값을 찾기 - 고급필터를 이용하여 원하는 데이터를 추출하기 	"	
		목표값 찾기 및 필터	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		공룡의 생일파티	<ul style="list-style-type: none"> - 반복적으로 모양을 바꾸며 춤추는 공룡을 표현하기 - 모양이 바뀌는 시간을 변경하면서 춤추는 속도를 조절하며 소리를 재생하기 	"	코딩 (스크래치)
	3	필터 및 서식	<ul style="list-style-type: none"> - 고급필터를 이용하여 원하는 데이터를 추출하기 - 표 스타일을 이용하여 표에 서식을 지정 	"	
		필터 및 서식	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		술래 정하기	<ul style="list-style-type: none"> - 스프라이트가 질문을 하면 대답을 입력하고 활용하는 방법을 알아봅니다. - 난수에 대해 알아봅니다. 	"	코딩 (스크래치)
	4	정렬 및 부분합	<ul style="list-style-type: none"> - 출력형태를 참고하여 데이터 정렬 - 부분합 작성 및 윤곽 지우기 	"	
		정렬 및 부분합	<ul style="list-style-type: none"> - 출제유형 완전정복 	"	
		동물농장	<ul style="list-style-type: none"> - 무한 반복하기 블록으로 계속 움직이는 동물들을 표현하기 - 스프라이트가 벽에 닿으면 튕겨서 반대 방향으로 움직이게 하기 	"	코딩 (스크래치)
12	1	피벗 테이블	<ul style="list-style-type: none"> - 피벗 테이블 작성 - 필드 함수 지정 - 피벗 테이블 옵션 지정 	"	

2023 .1		피벗 테이블	- 출제유형 완전정복	교재	
		음악 콘서트	- 소리를 재생하는 방법과 난수를 이용하여 악기의 소리를 무작위로 연주하기 - 신호를 보내고 신호를 받은 스프라이트가 명령을 실행하기.	"	코딩 (스크래치)
		그래프	- 차트를 삽입한 후 레이아웃 변경 - 차트 요소에 서식 지정 - 도형 삽입	"	
		그래프	- 출제유형 완전정복	"	
		물고기 악기	- 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '음악' 기능에 대해 알아보기 - 다양한 악기를 선택하여 음악을 연주하기.	"	코딩 (스크래치)
		유형정복 모의고사	- 제01회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제02회 유형정복 모의고사	"	
		반짝이는 은하수	- '만약 ~이라면' 조건문을 이용해서 '마우스를 클릭했는가?'라는 조건이 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 스프라이트를 복제하는 방법과 복제된 스프라이트에 코딩하는 방법을 알아보기	"	코딩 (스크래치)
		유형정복 모의고사	- 제03회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제04회 유형정복 모의고사	"	
	4	그림도장 카드 만들기	- '스페이스 키를 눌렀는가'라는 조건이 만족되는 동안에만 반복하여 지정한 명령을 실행하기 - 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '펜' 기능에 대해 알아보기	"	코딩 (스크래치)
		유형정복 모의고사	- 제05회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제06회 유형정복 모의고사	"	
	1	스크래치 종이에 그림 그리기	- '만약 ~이라면, 아니면' 조건문을 이용해서 조건이 만족되었을 때와 조건이 만족되지 않았을 때를 나누어서 각 조건별로 지정한 명령을 실행하기 - 펜을 이용하여 그림을 그리기	"	코딩 (스크래치)
		유형정복 모의고사	- 제07회 유형정복 모의고사	"	
		유형정복 모의고사	- 제08회 유형정복 모의고사	"	
	2	축구하는 강아지	- '만약 ~이라면' 조건문을 통해 '물체에 닿았는가?'라는 조건이 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 키보드의 상하좌우 방향키를 이용하여 스프라이트강 움직이기	"	코딩 (스크래치)

	3	유형정복 모의고사	- 제09회 유형정복 모의고사	교재	
		유형정복 모의고사	- 제10회 유형정복 모의고사	〃	
		거미줄 타기	- '만약 ~이라면, 아니면' 조건문을 통해 조건이 만족되었을 때와 그렇지 않을 때 지정한 명령을 실행기 - 타이머를 이용하여 시간을 재기 - 스프라이트를 직접 그리기	〃	코딩 (스크래치)
	4	최신기출문제	- 제01회 최신기출문제	〃	
		최신기출문제	- 제02회 최신기출문제	〃	
		생일 맞이하기	- 두 개의 숫자를 비교하여 같은 숫자인지 판단하는 비교 연산에 대해 알아보기 - 비교 연산의 조건이 만족되었을 때와 만족되지 못했을 때 각각 지정한 명령을 실행하기	〃	코딩 (스크래치)
	2	1	최신기출문제	- 제03회 최신기출문제	〃
			최신기출문제	- 제04회 최신기출문제	〃
			단어게임	- 원하는 글자가 포함되어 있는지 판단하여 각각 지정한 명령을 실행하기 - 타이머로 정한 시간이 넘었는지 비교 연산으로 확인하기	코딩 (스크래치)
		2	최신기출문제	- 제05회 최신기출문제	〃
			최신기출문제	- 제06회 최신기출문제	〃
			행성을 찾아라!	- '만약 ~이라면'과 '어떤 키를 눌렀는가?' 블록을 이용하여 스프라이트를 움직이기 - X와 Y의 좌표 개념과 좌표를 표시하기	코딩 (스크래치)
		3	최신기출문제	- 제07회 최신기출문제	〃
			최신기출문제	- 제08회 최신기출문제	〃
			알 던지기	- '만약 ~이라면' 조건문 2개를 이용하여 '물체에 닿았는가?'와 '어떤 색에 닿았는가?'라는 조건이 각각 만족되었을 때 지정한 명령을 실행하기 - 스프라이트가 방향을 바꿔서 움직이기	코딩 (스크래치)
		4	최신기출문제	- 제09회 최신기출문제	〃
			최신기출문제	- 제10회 최신기출문제	〃
			점프하는 공룡	- 숫자를 사칙연산 할 수 있는 변수에 대해 알아보기 - 변수를 이용하여 스프라이트의 움직이는 속도를 조절하기	코딩 (스크래치)