

2025학년도 늘봄학교 프로그램 연간계획서(선택형)

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터1		강사명				
대 상		1, 3, 5학년		운영시수		주 3 회(월, 수, 금)		
기 간		2025년 03월 04일 ~ 2026년 02월 28일 (144 차시 예정)						
운영목표		DIAT 프리젠테이션과 DIAT 워드프로세서의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 활동을 할 수 있다.						
월별 지도 계획								
월	주	학습주제	학습 내용		학습준비물	비고		
2025 .3	1	페이지 설정 및 슬라이드 마스터	페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 슬라이드 마스터 지정하기		교재	자격증		
		[슬라이드1] 제목 도형	도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기		"	자격증		
		엔트리 시작하기	오브젝트 크기 변경과 X-Y좌표 알아보기 작품이름 변경하고 저장하기		"	코딩		
		[슬라이드1] 본문 도형	도형에 도형 효과 지정하기 도형에 도형 스타일 지정하기		"	자격증		
	2	[슬라이드1] 그림 및 텍스트 상자	그림을 삽입한 후 크기 지정하기 텍스트 상자를 삽입하기		"	자격증		
		오브젝트 알아보기	오브젝트를 마우스로 변경하는 방법 알아보기 오브젝트 추가하기		"	코딩		
		[슬라이드1] 애니메이션	애니메이션 지정하기		"	자격증		
		[슬라이드2] 소재목 도형	도형을 삽입한 후 서식 지정하기 도형을 다른 슬라이드에 복사하기		"	자격증		
	3	오브젝트 다루기	엔트리 실행 및 오브젝트 파일 추가하기 오브젝트 변형 및 이동하기		"	코딩		
		[슬라이드2] 본문 도형	도형을 반듯하게 복사하기 실행 단추를 삽입하기		"	자격증		
		[슬라이드2] SmartArt 삽입	SmartArt 작성 및 스타일 지정하기 애니메이션 지정하기		"	자격증		
		생일카드 만들기	생일카드 만들기 글상자 오브젝트 추가하기 블록 코드 사용하기		"	코딩		
	4	1	[슬라이드3] 표	표를 삽입한 후 스타일 지정하기 표 안의 내용 글꼴 서식 변경하기		"	자격증	
			[슬라이드3] 차트	차트를 삽입하고 차트 스타일 지정하기 차트의 구성요소 서식 지정하기		"	자격증	
			블록 코드 복사와 반복문 알아보기	블록 코드 삭제 및 오브젝트 추가 오브젝트 추가와 블록 코드 복사하기		"	코딩	
			[슬라이드3] 텍스트 상자 및 배경	텍스트 상자를 삽입하기 배경에 그림을 삽입하기		"	자격증	
2								

		[슬라이드4] 본문 도형	다양한 형태의 도형을 만든 후 복사하기 도형에 그림을 삽입하기	교재	자격증	
		선물상자를 열어보자	오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트 복제하기	"	코딩	
	3	[슬라이드4] WordArt	WordArt 삽입하기 WordArt 글꼴 서식 변경하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		깨끗한 바다 만들기	오브젝트 추가하기 오브젝트에 조건문 사용하기	"	코딩	
	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		종합실습	블록 코딩 완성하기 블록 코딩 수정(디버깅)하기	"	코딩	
	5	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
			출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
룰렛으로 간식 정하기			오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트에 무적위 수(랜덤) 사용하기	"	코딩	
2		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		대륙 명칭을 알아보기	오브젝트 추가 및 변수 추가 오브젝트에 변수 사용하기	"	코딩	
3		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		곤충 퀴즈대회	오브젝트 모양 추가하기 퀴즈대회 시작하기/ 퀴즈 묻고 대답하기	"	코딩	
4		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		달리기경주	오브젝트 모양 추가하기 시작 단추를 클릭하여 시작 신호 보내고 달리기	"	코딩	
6	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		빗방울의 여행	오브젝트 설정 키보드 방향키로 움직이기	"	코딩	
	2	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		미로를 탈출하기	오브젝트 설정하고 이벤트 만들기	"	코딩	
	3	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		산타의 임무	장면 추가하고 산타 오브젝트 이벤트 만들기	"	코딩	
	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		종합실습	각 장면마다 오브젝트를 추가하고 위치와 크기를 변경하고 조건에 맞게 블록 코드 를 완성하기	"	코딩	
7	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증	

		화산이 터지기 전에 피해!	배경 오브젝트의 모양 추가 및 설정 화산활동 순서에 맞도록 신호 만들기	교재	코딩
	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		아기돼지와 늑대	오브젝트의 크기 설정하기 각 오브젝트별 블록 코딩하기	"	코딩
	3	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		로봇청소기	리스트 추가하고 리스트의 항목 수 만큼 반복하고 삭제하기	"	코딩
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		나는 홈런왕	오브젝트 배치와 신호 각 오브젝트별 블록 코딩하기	"	코딩
8	1	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		인공지능 자동차	오브젝트와 장면 추가하기 변수와 신호 추가하고 오브젝트 블록 코딩하기	"	코딩
	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		동물 친구들	오브젝트, 소리, 변수 추가하기 동물들을 자유롭게 움직이고 이벤트 만들기	"	코딩
	3	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		계산기 만들기	리스트와 글상자 추가하기 리스트에 숫자를 입력하고 합계를 계산하기	"	코딩
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		종합실습	각 장면마다 오브젝트를 추가하고 위치와 크기를 변경하기 다음 각 장면마다 조건에 맞게 블록 코드를 완성하기	"	코딩
9	1	기본 문서 작성과 저장	편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기 구역 나누기와 파일 저장하기	"	자격증
		글맵시 및 문단 첫 글자 장식	글맵시 입력하기 글맵시 편집하기 문단 첫 글자 장식	"	자격증
		순차: 영똥한 동화 이야기	스프라이트가 정해진 순서대로 명령 수행하도록 하기 신호 보내고 신호를 받았을 때 원하는 명령 수행하도록 하기	"	코딩
	2	특수 문자 입력과 글자/문단 모양 설정	특수 문자 입력하기 글자 모양 설정하기 문단 모양 설정하기	"	자격증

		머리말 삽입/ 쪽 번호 매기기	머리말 삽입하기 쪽 번호 매기기	교재	자격증
		순차: 디지털 동화책	무대 화면에 배경 추가하기 순서대로 배경을 바꾸고 배경이 바뀌면 스프라이트가 차례대로 말하도록 하기	"	코딩
	3	다단 설정/ 글상자 입력	다단 설정 나누기 글상자 입력하기 단 설정하기	"	자격증
		다단 내용 입력과 한자/각주 입력	다단 내용 입력하기 한자 입력하기 각주 입력하기	"	자격증
		즐거운 코딩 ① 영화 감독 도전하기	배경에 따라 스프라이트가 상황에 맞는 대사를 하기 신호를 추가하는 방법을 알아보기	"	코딩
	4	그림 삽입과 쪽 테두리 설정	그림 삽입하기 쪽 테두리 설정하기	"	자격증
		표 작성	표 만들기 표 편집하기 블록 계산하기	"	자격증
		반복: 나는 미디어아트 작가	반복하기 블록이 감싸고 있는 블록들이 실행되는 방법 알아보기 스프라이트가 무대 영역 안에서 계속 움 직이며 벽에 닿아 튕길 때 회전시키는 방 법 알아보기	"	코딩
	10	차트 작성	차트 만들기 차트 편집하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		반복: 주사위 놀이	스프라이트를 클릭하면 명령 실행하기 반복하기 블록이 감싸고 있는 블록들이 설정된 횟수만큼 반복 실행되도록 하기 난수를 만들어 사용하기 스프라이트의 방향과 각도 변경하기	"	코딩
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		즐거운 코딩 ② 이카루스의 무지개	스프라이트를 클릭하면 무대 화면 안에서 계속 움직이도록 하기. 스프라이트를 클릭하면 스프라이트가 모 양을 무작위로 변경하도록 하기	"	코딩
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		조건: 병아리의 술래잡기	조건을 만족하면 명령을 실행하기 키보드의 방향키를 이용해 스프라이트 움직이기 좌표 개념과 무대 화면에 좌표를 표시하 는 방법 알기	"	코딩
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증

		조건: 방 탈출 게임	조건을 만족하는지 여부에 따라 명령 실행하기 질문을 하고 대답하는 방법 알기	교재	코딩
11	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		즐거운 코딩 ③ 런닝맨	키보드를 이용하여 스프라이트를 움직이기 스프라이트가 지정한 스프라이트에 닿으면 스프라이트의 이름을 말하고 신호를 보내기 신호를 받으면 신호에 따라 해당하는 퀴즈를 내도록 하기	〃	코딩
	2	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		반복+조건: 점프하는 공룡	[만약 참이라면]과 [○키를 눌렀을 때] 블록을 결합하여 스프라이트를 움직이기 스프라이트가 지정한 색에 닿았을 때 모든 명령 블록을 멈추게 하기	〃	코딩
	3	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		반복+조건: 디지털 캔버스	[펜]을 이용하여 그림을 그리는 방법 알기 스프라이트가 마우스를 계속 따라다니게 하기 스프라이트를 클릭하면 무대 배경 바꾸기	〃	코딩
	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		즐거운 코딩 ④ 낙서는 재밌어!	[펜]을 이용하여 그림을 그리기 스프라이트가 다른 스프라이트를 계속 따라다니게 하기 그림을 모두 지우고 다음 배경으로 변경하기	〃	코딩
12	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		반복+조건: 방문객 스마트 감지기	조건 구조를 이용하여 스프라이트 움직이기 비교 연산을 통해 다른 스프라이트와의 거리 확인하기 스프라이트의 x, y좌표 위치를 하나의 명령 블록으로 이동시키는 방법 알기	〃	코딩
	2	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		반복+조건: 니모를 찾아라!	조건과 반복이 결합된 [~까지 반복하기] 명령 블록 이용하기 2가지 조건 중 하나만 충족되어도 참이 되는 논리 연산 알기 스프라이트를 복제하여 크기를 변경하기	〃	코딩
	3	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증

		즐거운 코딩 ⑤ 인공지능 신호등	마우스를 클릭하거나 아무 키를 누르면 스프라이트를 움직이게 하기 스프라이트와의 거리에 따라 각각 다른 신호를 보내고 스프라이트의 색상이 변경되도록 하기	교재	코딩
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 음악 어플리케이션	변수를 만들어 숫자 정하기, 더하기, 빼기를 하기 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '음악' 기능 알기 조건 및 반복과 비교 연산을 결합하여 사용하는 방법 알기	〃	코딩
2026 .1	1	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 색깔을 파는 마법 상점	여러 개의 변수를 만들고 합계를 계산하기 스프라이트를 클릭할 때마다 변수를 변경하는 방법 알기 그리기 기능을 이용하여 원하는 모양의 스프라이트를 만드는 방법 알기	〃	코딩
	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		즐거운 코딩 ⑥ 금고를 열러라	변수를 만들고 조건에 따라 변수값을 변경하기 여러 개의 숫자 중 비밀번호가 일치할 때 변수값을 변경하기	〃	코딩
	3	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 나이스, 캐치볼	타이머 기능에 대해 알아보고 남은 시간을 표현하기 2가지 조건이 모두 충족이 되어야 하는 논리 연산 알기	〃	코딩
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 병아리 구출 작전	난수를 이용하여 스프라이트가 움직이는 속도를 변경하기 변수값이 0이 되면 모든 스크립트를 멈추기 스프라이트가 움직이는 방향 쪽을 바라보도록 하는 방법 알기	〃	코딩
2	1	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		즐거운 코딩 ⑦ CEO 도전기	스프라이트를 클릭하면 클릭한 만큼 변수값이 변경되도록 하기 변수값의 총 합계를 계산하기 입력한 값이 변수값보다 크거나 작을 때 해당 조건에 맞는 신호를 보내기	〃	코딩

	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	교재	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		리스트: 오늘의 간식 정하기	리스트를 만들고 항목을 추가하거나 삭제하기 무대 화면에 리스트 항목을 표시하기 리스트 중 한 개를 무작위로 지정하여 발표하기	"	코딩
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
	3	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		리스트: 착한 댓글 로봇	리스트 목록에서 원하는 항목을 변경하기 2개의 리스트를 비교하여 금지어가 포함되었는지 확인하기 금지어가 포함된 리스트 항목을 삭제하기	"	코딩
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		즐거운 코딩 ⑧ 오늘의 간식 정하기	리스트를 만들고 항목을 추가하거나 삭제하기 무대 화면에 리스트 항목을 표시하기 리스트 중 한 개를 무작위로 지정하여 발표하기	"	코딩
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증

프로그램명		컴퓨터1		강사명			
대 상		3, 5학년		운영시수		주 3 회(월, 수, 금)	
기 간		2025년 03월 04일 ~ 2026년 02월 28일 (144 차시 예정)					
운영목표		ITQ 파워포인트와 ITQ 한글의 기능을 익히고 자격증 시험을 준비할 수 있으며, 코딩 활동을 할 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	학습주제		학습 내용		학습준비물	비고
2025 .3	1	페이지 설정 / 슬라이드 마스터		슬라이드 크기 지정하기 슬라이드 마스터 작성하기		교재	자격증
		페이지 설정 / 슬라이드 마스터		출제유형 완전정복		"	자격증
		엔트리 시작하기		엔트리 살펴보기 오브젝트 크기 변경과 X-Y좌표 알아보기 작품이름 변경하고 저장하기		"	코딩
	2	[슬라이드1] <표지 디자인>		도형에 그림 채우기 및 도형 효과 지정하기 워드아트 삽입하기 및 그림 삽입하기		"	자격증
		[슬라이드1] <표지 디자인>		출제유형 완전정복		"	자격증
		오브젝트 알아보기		오브젝트를 마우스로 변경하는 방법 알아보기 오브젝트 추가하기		"	코딩
	3	[슬라이드2] <목차 슬라이드>		도형으로 목차 만들기, 텍스트에 하이퍼링크 적용하기		"	자격증

			그림 삽입한 후 자르기		
		[슬라이드2] <목차 슬라이드>	출제유형 완전정복	"	자격증
		오브젝트 다루기	엔트리 실행 및 오브젝트 파일 추가하기 오브젝트 변형 및 이동하기	"	코딩
	4	[슬라이드3] <텍스트/동영상 슬라이드>	동영상을 삽입한 후 크기 지정하기 텍스트 상자에 문단 서식 지정하기 텍스트 상자에 글머리 기호와 줄 간격 지정하기	"	자격증
		[슬라이드3] <텍스트/동영상 슬라이드>	출제유형 완전정복	"	자격증
		생일카드 만들기	생일카드 만들기 글상자 오브젝트 추가하기 블록 코드 사용하기	"	코딩
4	1	[슬라이드4] <표 슬라이드>	표를 작성한 후 표 스타일 지정하기 도형 삽입하기	"	자격증
		[슬라이드4] <표 슬라이드>	출제유형 완전정복	교재	자격증
		블록 코드 복사와 반복문 알아보기	블록 코드 삭제 및 오브젝트 추가 오브젝트 추가와 블록 코드 복사하기	"	코딩
	2	[슬라이드5] <차트 슬라이드>	차트 작성 및 편집하기 차트 안에 도형 삽입한 후 스타일 지정하기	"	자격증
		[슬라이드5] <차트 슬라이드>	출제유형 완전정복	"	자격증
		선물상자를 열어보자	오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트 복제하기	"	코딩
	3	[슬라이드6] <도형 슬라이드>	다양한 도형 및 스마트아트 작성하기 개체를 그룹 지정하기 애니메이션 설정하기	"	자격증
		[슬라이드6] <도형 슬라이드>	출제유형 완전정복	"	자격증
		깨끗한 바다 만들기	오브젝트 추가하기 오브젝트에 조건문 사용하기	"	코딩
	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		종합실습	블록 코딩 완성하기 블록 코딩 수정(디버깅)하기	"	코딩
5	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		룰렛으로 간식 정하기	오브젝트 이벤트 알아보기 오브젝트에 무적위 수(랜덤) 사용하기	"	코딩
	2	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		대륙 명칭을 알아보기	오브젝트 추가 및 변수 추가 오브젝트에 변수 사용하기	"	코딩
	3	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		곤충 퀴즈대회	오브젝트 모양 추가하기 퀴즈대회 시작하기/ 퀴즈 묻고 대답하기	"	코딩

	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		달리기경주	오브젝트 모양 추가하기 시작 단추를 클릭하여 시작 신호 보내고 달리기	〃	코딩
6	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		빗방울의 여행	오브젝트 설정 키보드 방향키로 움직이기	〃	코딩
	2	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		미로를 탈출하기	■ 오브젝트 설정하고 이벤트 만들기	〃	코딩
	3	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		산타의 임무	장면 추가하기 산타 오브젝트 이벤트 만들기	〃	코딩
	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		종합실습	각 장면마다 오브젝트를 추가하고 위치와 크기를 변경하기 다음 각 장면마다 조건에 맞게 블록 코드 를 완성하기	교재	코딩
7	1	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		화산이 터지기 전 에 피해!	배경 오브젝트의 모양 추가 및 설정 화산활동 순서에 맞도록 신호 만들기	〃	코딩
	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		아기돼지와 늑대	오브젝트의 크기 설정하기 각 오브젝트별 블록 코딩하기	〃	코딩
	3	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		로봇청소기	리스트 추가하기 리스트의 항목 수 만큼 반복하고 삭제하기	〃	코딩
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		나는 홈런왕	오브젝트 배치와 신호 각 오브젝트별 블록 코딩하기	〃	코딩
8	1	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		인공지능 자동차	오브젝트와 장면 추가하기 변수와 신호 추가하고 오브젝트 블록 코딩하기	〃	코딩
	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		동물 친구들	오브젝트, 소리, 변수 추가하기 동물들을 자유롭게 움직이고 이벤트 만들기	〃	코딩
	3	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		계산기 만들기	리스트와 글상자 추가하기 리스트에 숫자를 입력하고 합계를 계산하기	〃	코딩
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증

		종합실습	각 장면마다 오브젝트를 추가하고 위치와 크기를 변경하기 다음 각 장면마다 조건에 맞게 블록 코드를 완성하기	"	코딩
9	1	수험자 유의사항 및 답안 작성 요령	편집 용지 및 기본 글자 서식 지정하기 문제 번호 입력 및 페이지 구분하기 답안 파일 저장하기	"	자격증
		수험자 유의사항 및 답안 작성 요령	출제유형 완전정복	"	자격증
		순차: 영동한 동화 이야기	스프라이트가 정해진 순서대로 명령 수행하도록 하기 신호 보내고 신호를 받았을 때 원하는 명령 수행하도록 하기	"	코딩
	2	기능평가 I 스타일 지정	스타일 내용 입력하기, 스타일 지정하기 기본 스타일(바탕글) 확인하기	"	자격증
		기능평가 I 스타일 지정	출제유형 완전정복	"	자격증
		순차: 디지털 동화책	무대 화면에 배경 추가하기 순서대로 배경을 바꾸고 배경이 바뀌면 스프라이트가 차례대로 말하도록 하기	교재	코딩
	3	기능평가 I 표 작성	표를 만든 후 내용 입력 및 정렬하기 블록 계산 및 캡션 입력하기 셀 배경색 및 테두리 지정하기	"	자격증
		기능평가 I 표 작성	출제유형 완전정복	"	자격증
		즐거운 코딩 ① 영화 감독 도전하기	배경에 따라 스프라이트가 상황에 맞는 대사를 하기 신호를 추가하는 방법을 알아보기	"	코딩
	4	기능평가 I 차트 작성	차트 만들기(차트 마법사 이용) 축 제목 및 축 이름표 서식 지정하기 차트 제목 및 범례 서식 지정하기	"	자격증
		기능평가 I 차트 작성	출제유형 완전정복	"	자격증
		반복: 나는 미디어아트 작가	반복하기 블록이 감싸고 있는 블록들이 실행되는 방법 알아보기 스프라이트가 무대 영역 안에서 계속 움직이며 벽에 닿아 튕길 때 회전시키는 방법 알아보기	"	코딩
10	1	기능평가 II 수식 입력	첫 번째 수식 입력하기 두 번째 수식 입력하기	"	자격증
		기능평가 II 수식 입력	출제유형 완전정복	"	자격증
		반복: 주사위 놀이	스프라이트를 클릭하면 명령 실행하기 반복하기 블록이 감싸고 있는 블록들이 설정한 횟수만큼 반복 실행되도록 하기 난수를 만들어 사용하기	"	코딩

			스프라이트의 방향과 각도 변경하기		
	2	기능평가 II 도형 그리기-1	배경 도형과 목차 도형 그리기 책갈피 삽입하기 제목 글상자와 그림 및 글맵시 그리기 하이퍼링크 지정	"	자격증
		기능평가 II 도형 그리기-1	출제유형 완전정복	"	자격증
		즐거운 코딩 ② 이카루스의 무지개	스프라이트를 클릭하면 무대 화면 안에서 계속 움직이도록 하기. 스프라이트를 클릭하면 스프라이트가 모양을 무작위로 변경하도록 하기	"	코딩
	3	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
		조건: 병아리의 술래잡기	조건을 만족하면 명령을 실행하기 키보드의 방향키를 이용해 스프라이트 움직이기 좌표 개념과 무대 화면에 좌표를 표시하는 방법 알기	교재	코딩
	4	출제예상 모의고사	출제유형 완전정복	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		조건: 방 탈출 게임	조건을 만족하는지 여부에 따라 명령 실행하기 질문을 하고 대답하는 방법 알기	"	코딩
11	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		즐거운 코딩 ③ 런닝맨	키보드를 이용하여 스프라이트를 움직이기 스프라이트가 지정한 스프라이트에 닿으면 스프라이트의 이름을 말하고 신호를 보내기 신호를 받으면 신호에 따라 해당하는 퀴즈를 내도록 하기	"	코딩
	2	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		반복+조건: 점프하는 공룡	[만약 참이라면]과 [○키를 눌렀을 때] 블록을 결합하여 스프라이트를 움직이기 스프라이트가 지정한 색에 닿았을 때 모든 명령 블록을 멈추게 하기	"	코딩
	3	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	"	자격증
		반복+조건: 디지털 캔버스	[펜]을 이용하여 그림을 그리는 방법 알기 스프라이트가 마우스를 계속 따라다니게 하기 스프라이트를 클릭하면 무대 배경 바꾸기	"	코딩

	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		즐거운 코딩 ④ 낙서는 재밌어!	[펜]을 이용하여 그림을 그리기 스프라이트가 다른 스프라이트를 계속 따라다니게 하기 그림을 모두 지우고 다음 배경으로 변경하기	〃	코딩
12	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		반복+조건: 방문객 스마트 감지기	조건 구조를 이용하여 스프라이트 움직이기 비교 연산을 통해 다른 스프라이트와의 거리 확인하기 스프라이트의 x, y좌표 위치를 하나의 명령 블록으로 이동시키는 방법 알기	〃	코딩
	2	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		반복+조건: 니모를 찾아라!	조건과 반복이 결합된 [~까지 반복하기] 명령 블록 이용하기 2가지 조건 중 하나만 충족되어도 참이 되는 논리 연산 알기 스프라이트를 복제하여 크기를 변경하기	교재	코딩
	3	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		즐거운 코딩 ⑤ 인공지능 신호등	마우스를 클릭하거나 아무 키를 누르면 스프라이트를 움직이게 하기 스프라이트와의 거리에 따라 각각 다른 신호를 보내고 스프라이트의 색상이 변경되도록 하기	〃	코딩
	4	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 음악 어플리케이션	변수를 만들어 숫자 정하기, 더하기, 빼기를 하기 확장 기능 추가하기를 통해 새롭게 생성되는 '음악' 기능 알기 조건 및 반복과 비교 연산을 결합하여 사용하는 방법 알기	〃	코딩
2026 .1	1	출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		출제예상 모의고사	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 색깔을 파는 마법 상점	여러 개의 변수를 만들고 합계를 계산하기 스프라이트를 클릭할 때마다 변수를 변경하는 방법 알기 그리기 기능을 이용하여 원하는 모양의 스프라이트를 만드는 방법 알기	〃	코딩
	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증

		즐거운 코딩 ⑥ 금고를 열이라	변수를 만들고 조건에 따라 변수값을 변경하기 여러 개의 숫자 중 비밀번호가 일치할 때 변수값을 변경하기	〃	코딩
	3	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 나이스, 캐치볼	타이머 기능에 대해 알아보고 남은 시간 을 표현하기 2가지 조건이 모두 충족이 되어야 하는 논리 연산 알기	〃	코딩
	4	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		변수: 병아리 구출 작전	난수를 이용하여 스프라이트가 움직이는 속도를 변경하기 변수값이 0이 되면 모든 스크립트를 멈추기 스프라이트가 움직이는 방향 쪽을 바라보 도록 하는 방법 알기	〃	코딩
	2	최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	교재	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		1 즐거운 코딩 ⑦ CEO 도전기	스프라이트를 클릭하면 클릭한 만큼 변수값 이 변경되도록 하기 변수값의 총 합계를 계산하기 입력한 값이 변수값보다 크거나 작을 때 해 당 조건에 맞는 신호를 보내기	〃	코딩
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		2 리스트: 오늘의 간식 정하기	리스트를 만들고 항목을 추가하거나 삭제하기 무대 화면에 리스트 항목을 표시하기 리스트 중 한 개를 무작위로 지정하여 발표하기	〃	코딩
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		3 리스트: 착한 댓글 로봇	리스트 목록에서 원하는 항목을 변경하기 2개의 리스트를 비교하여 금지어가 포함되 었는지 확인하기 금지어가 포함된 리스트 항목을 삭제하기	〃	코딩
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		최신유형 기출문제	출력형태와 조건을 고려하여 문서 작성하기	〃	자격증
		4 즐거운 코딩 ⑧ 오늘의 간식 정하기	리스트를 만들고 항목을 추가하거나 삭제하기 무대 화면에 리스트 항목을 표시하기 리스트 중 한 개를 무작위로 지정하여 발표하기	〃	코딩