

# 2025학년도 늘봄학교 프로그램 연간계획서

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터		강사명			
대 상		1학년		운영시수		주 2 회( 화, 목 )	
기 간		2025년 03월 04일 ~ 2026년 02월 28일 ( 94차시 예정)					
운영목표		컴퓨터 프로그램의 기능을 이해하고 활용하여 창의적인 활동을 할 수 있다.					
월별 지도 계획							
월	주	학습주제	학습 내용		학습준비물	비고	
2025 .3	1	처음 만나는 컴퓨터	컴퓨터 구성 장치 알아보기 컴퓨터를 켜고, 끄는 방법을 알아보기		교재	컴퓨터기초	
		자리정리/교재배부/인사하기	자신의 컴퓨터 자리와 수업시간표를 알아보기			파워포인트	
	2	키보드 사용하기	올바른 컴퓨터 자세와 키보드 특수키 사용 방법을 알아보기		교재	컴퓨터기초	
		해와 구름 만들기	원하는 도형을 그리고 크기와 색깔을 지정하기			파워포인트	
	3	마우스 사용하기	마우스 잡는 방법과 동작을 배우기		교재	컴퓨터기초	
		달과 별 만들기	도형을 회전시키고 단축키를 이용해 복사하기			파워포인트	
	4	앱 실행하기	컴퓨터에 설치된 앱을 다양한 방법으로 실행하기		교재	컴퓨터기초	
		시원한 수박 만들기	도형에 그라데이션을 지정하고 모양을 변경하기			파워포인트	
4	1	창을 내 마음대로 다루기	마우스로 창의 크기를 조절하고 창 조절 단추로 창을 제어하기		교재	컴퓨터기초	
		귀여운 곰돌이 만들기	도형 순서를 변경하고 자유 곡선을 그리기			파워포인트	
	2	창 관리하기	창을 다양한 방법으로 전환하고 숨기기		교재	컴퓨터기초	
		달콤한 아이스크림 만들기	도형을 상하 대칭으로 회전시키고 입체 효과를 적용하기			파워포인트	
	3	창 전환 및 숨기기	창을 다양한 방법으로 전환하고 숨기기		교재	컴퓨터기초	
		호수 위 오리 만들기	도형을 그룹화하고 반사 효과를 적용하기			파워포인트	
	4	바탕화면 및 테마 변경하기	바탕화면 및 테마를 다양하게 변경하기		교재	컴퓨터기초	
		반짝 반짝 트리 만들기	도형에 네온 효과와 입체 효과를 지정하기			파워포인트	

5	1	그림판 앱으로 색칠하기	[그림판]을 이용하여 예쁜 그림을 그리기		컴퓨터기초
		엄마의 핸드백 만들기	도형에 네온 효과를 지정하고 다른 네온 색을 지정하기	교재	파워포인트
	2	새로운 폴더 만들기	새로운 폴더를 만들고 이름을 변경하기		컴퓨터기초
		우주 인공위성 만들기	도형을 그룹화하고 도형에 대시 스타일을 지정하기	교재	파워포인트
	3	폴더 모양 변경 및 파일 분류하기	폴더 모양을 변경한 후 보기 쉽게 파일별을 분류시키기		컴퓨터기초
		맛있는 감자튀김 만들기	도형에 3차원 회전과 기본 설정을 지정하기	교재	파워포인트
	4	파일을 폴더로 이동하기	파일들을 폴더별로 구분하여 이동시키기		컴퓨터기초
		알록달록 무지개 만들기	그라데이션 중지점 색을 변경하고 추가하기	교재	파워포인트
6	1	파일을 폴더로 복사하기	파일들을 폴더별로 구분하여 복사하기		컴퓨터기초
		꽃밭의 나비 만들기	도형의 투명도를 변경하고 다른 채우기 색을 지정하기	교재	파워포인트
	2	숨어 있는 파일 찾기	컴퓨터 속에 숨어 있는 파일들을 찾아보기		컴퓨터기초
		따뜻한 눈사람 만들기	부드러운 가장자리 효과와 그림자 효과를 지정하기	교재	파워포인트
	3	파일 삭제 및 복원하기	필요 없는 파일은 삭제하고 실수로 삭제한 파일은 원래 위치로 복원시키기		컴퓨터기초
		알록달록 사탕 만들기	그림 파일을 삽입하고 점 편집 기능을 사용하기	교재	파워포인트
	4	스티커 메모 및 이모지 사용하기	스티커 메모를 이용하여 메모를 기록하고 이모지로 예쁘게 꾸미기		컴퓨터기초
		알을 깨고 나온 병아리 만들기	도형을 병합하고 그림 파일을 삽입하기	교재	파워포인트
7	1	원하는 이미지 캡처하기	원하는 이미지를 캡처한 후 저장하기		컴퓨터기초
		예쁜 소녀 얼굴 만들기	자유형 도형과 잉크 입력 도구를 이용해 보기	교재	파워포인트
	2	인터넷으로 진로 흥미탐색하기	인터넷을 이용하여 저학년을 위한 진로 탐색을 체험하기		컴퓨터기초
		도라에몽과 돛단배 만들기	도형 효과를 지정하기	교재	파워포인트
	3	계산기 앱으로 다양한 계산하기	내년 내 생일까지 며칠이 남았는지 쉽게 계산하기		컴퓨터기초
		병아리와 쿠키맨 만들기	도형 채우기 색과 윤곽선 색을 지정하기	교재	파워포인트
	4	그림판으로 동화 만들기	그림판을 이용하여 재미있는 동화를 만들기		컴퓨터기초
		알록달록 팔레트와 강충강충 토끼 만들기	도형 효과를 이용하여 작품을 꾸미기	교재	파워포인트

8	1	반가워, 엔트리봇!	엔트리의 전체 구성과 세부 기능에 대해 알아보기		코딩(엔트리)
		태극기와 생일 케이크 만들기	점 편집 기능을 활용하고 도형 효과를 적용하기	교재	파워포인트
	2	'과자 나라'로 가 볼까요?	오브젝트 삭제 및 추가하는 방법 알아보기		코딩(엔트리)
		포도 송이와 방패연 만들기	도형 채우기와 도형 윤곽선 효과를 지정하기	교재	파워포인트
	3	안녕, 엔트리봇!	말풍선을 통해 오브젝트가 말하기		코딩(엔트리)
		맛있는 햄버거와 주방 도구 만들기	도형에 그라데이션 효과를 적용하기	교재	파워포인트
	4	공룡이 나타났다!	오브젝트가 숨었다가 보이게 하기 오브젝트가 기다렸다가 말하기		코딩(엔트리)
		멋진 경찰차와 밀림의 왕 사자 만들기	외부 파일을 삽입하고 도형 채우기 색과 도형 윤곽선을 지정하기	교재	파워포인트
9	1	스틱맨과 인사하기	스틱맨을 추가하거나 삭제하기 ADD Figure 메뉴를 사용하기		컴퓨터기초
		올림포스 12신	레이아웃을 설정하기 프레젠테이션을 저장하고 불러오기 슬라이드 디자인을 적용하기.	교재	파워포인트
	2	스틱맨은 변신왕!	스틱맨의 크기, 색상, 모양을 변경하기 스틱맨의 원점을 변경하기		컴퓨터기초
		제주 여행지	텍스트를 직접 입력하여 삽입하기 텍스트를 복사하여 삽입하기 서식을 변경하여 꾸미기	교재	파워포인트
	3	스틱맨은 외로워!	개체의 색상을 변경하기 두 개체의 움직임을 동일하게 변경하기		컴퓨터기초
		대한민국의 행정구역	글머리 기호를 적용하기 글머리 번호를 적용하기 목록의 수준을 변경하기	교재	파워포인트
	4	으라 으라! 말 타는 스틱맨	개체를 추가하고 두 개체를 합치기 말을 타고 이동하는 스틱맨을 표현하기		컴퓨터기초
		도형 판다	도형을 삽입하고 서식을 지정하기 도형을 복사하기 도형을 정렬하기	교재	파워포인트
10	1	아기 스틱맨과 함께 체조하기	선의 굵기와 길이를 조절하기 개체의 크기를 변경하기		컴퓨터기초
		내 친구 로봇	슬라이드의 배경을 변경하기 도형의 모양을 변경하기 도형의 채우기 서식을 변경하기	교재	파워포인트
	2	스틱맨 좌우 반전시키기	스틱맨의 모습을 좌우로 반전시키기 스틱맨의 크기를 확대하거나 축소하기		컴퓨터기초
		데칼코마니	슬라이드 안내선을 표시하기 도형을 병합하기 개체를 그룹하기.	교재	파워포인트
	3	똑딱똑딱 건물 세우기	외부에서 배경 이미지를 불러오기 선을 나누고 선으로 건물을 만들기		컴퓨터기초

		나만의 표지판	맞춤 기능으로 개체를 정렬하기 아이콘을 삽입하기 슬라이드 쇼를 시작하기	교재	파워포인트
	4	팡팡! 뽕망치 선물하기	선의 굵기를 변경하기 새로운 개체를 만들기 원점을 제외한 다른 점을 비활성화시키기		컴퓨터기초
		지구의 날 안내 포스터	슬라이드의 크기를 변경하기 그림을 삽입하기 WordArt의 효과를 변경하기	교재	파워포인트
11	1	스틱맨의 덩크슛 플레이	개체를 서로 연결하기 프레임을 추가하며 애니메이션을 만들기		컴퓨터기초
		뉴스 기자가 된다면	도형을 그림으로 채우기 그림을 삽입하기 그림에 효과를 적용하기	교재	파워포인트
	2	큐레이터가 되어 작품 관리하기	동근 모양의 개체를 만들기 관절이 나뉘어 있는 모습의 개체를 만들기		컴퓨터기초
		생태계 피라미드	SmartArt를 삽입하기 SmartArt의 디자인을 변경하기 그림을 삽입하기	교재	파워포인트
	3	비보이가 된 스틱맨	스틱맨을 복제하기 같은 춤을 추는 스틱맨들을 만들기		컴퓨터기초
		마트에 가면	개체의 간격을 동일하게 맞추기 개체를 선으로 연결하기 개체를 삽입하기	교재	파워포인트
	4	풀썬을 기어가는 거미	'Repeat' 기능을 이용하여 장면을 반복시키기 장면을 반복시켜 장면을 멈춘 듯한 효과를 내기		컴퓨터기초
		지폐 속 인물들	표를 삽입하기 테이블 스타일 및 레이아웃을 적용하기 행을 추가하고 셀을 병합하기	교재	파워포인트
12	1	펭수가 사는 빙하 나라!	그림판에 그린 배경을 피벗 배경에 추가하기 피벗 파일을 저장하기		컴퓨터기초
		자전거 여행	개체에 애니메이션을 적용하기 그룹화된 개체를 그룹 해제 하기	교재	파워포인트
	2	빙하 마을에 나타난 펭수!	사용한 선이 움직이지 않도록 고정시키기 완성한 개체를 캔버스에 추가하기		컴퓨터기초
		스마트폰 속 동영상	배경 서식을 변경하기. 온라인 비디오를 삽입하기 개체에 애니메이션을 적용하기	교재	파워포인트
	3	나와라, 펭수의 눈, 코, 입!	그림판을 이용하여 펭수 얼굴을 그리기 완성해 놓은 펭수 몸에 펭수의 얼굴을 붙이기 완성한 파일을 저장하기		컴퓨터기초
		왜 책을 읽을까?	차트를 삽입하기 차트의 디자인을 변경하기 차트의 서식을 변경하기	교재	파워포인트
	4	요리조리 움직이는 펭수!	펭수의 몸에 조절점을 추가하기 펭수의 몸에 얼굴과 배를 붙이기 펭수의 움직임을 추가하기		컴퓨터기초

		좋아하는 과목	표 데이터로 차트를 삽입하기 차트 데이터의 행/열을 전환하기 차트 종류를 변경하기	교재	파워포인트
2026 .1	1	무대 위 기타리스트	[모양] 탭의 목록을 통해 오브젝트의 여러 가지 모양 확인하기 오브젝트가 애니메이션처를 움직이기		컴퓨터기초
		좋아하는 과목	3D 모델을 삽입하기 전환 기능으로 모핑하기 오디오를 삽입하기	교재	파워포인트
	2	여행을 떠나요	여러 장면을 추가하기 글상자 오브젝트를 만들기 장면을 마우스로 클릭했을 때 다음 장면으로 이동하기		코딩(엔트리)
		말하는 웹툰	도형을 편집하기 개체를 클릭했을 때 소리를 실행하기	교재	파워포인트
	3	산호바다의 열대어	무작위 수를 사용하여 오브젝트를 움직이기 무작위 수를 사용하여 오브젝트를 회전하기		코딩(엔트리)
		마을버스 노선도	자유형 도형을 삽입하기 하나의 개체에 여러 애니메이션을 추가하기 사용자 지정 애니메이션을 하기	교재	파워포인트
	4	우주행성에 도착한 우주인	상하좌우 방향으로 오브젝트 움직이게 하기 오브젝트를 회전시키기		코딩(엔트리)
		마우스 대탈출	도형을 삽입하기 하이퍼링크를 실행하기와 연결하기	교재	파워포인트
	1	찾아라! 보물지도!	키보드의 방향키를 이용해 미로찾기 하기 오브젝트가 미로벽에 닿으면 처음부터 다시 시작하도록 코딩하기		코딩(엔트리)
		화면 속 동화책	화면을 전환하기 애니메이션의 옵션을 변경하기	교재	파워포인트
2	2	곤충 미로 탈출 게임	좌우 또는 상하로 움직이는 오브젝트 만들기 오브젝트가 미로의 벽과 곤충에 닿으면 처음부터 다시 시작하도록 코딩하기		코딩(엔트리)
		뮤직비디오	화면 전환 시간을 설정하기 애니메이션을 지정하기 동영상으로 생성하기	교재	파워포인트
	3	화면에 도장 찍는 방법	오브젝트의 모양을 반복하여 도장찍기 하는 방법 알아보기 오브젝트가 회전하면서 도장 찍기를 하도록 코딩하기		코딩(엔트리)
		영화 감상 중	슬라이드 마스터 보기를 하기 슬라이드 마스터를 변경하기 주석을 사용하여 발표하기	교재	파워포인트
	4	숲 속 정원 가꾸기	오브젝트가 마우스포인트를 따라 움직이기 오브젝트의 크기를 조절하여 배경에 도장찍기 할 수 있게 코딩하기		코딩(엔트리)
		작품 전시회	프레젠테이션에 외부 개체를 삽입하기 화면을 전환하기 프레젠테이션을 녹화하기	교재	파워포인트

# 2025학년도 늘봄학교 프로그램 연간계획서(맞춤형)

이리모현초등학교

프로그램명		컴퓨터부	강사명	백주현 (인)	
대 상		2학년	운영시수	주 2 회( 화, 목 )	
기 간		2025년 03월 04일 ~ 2026년 02월 28일 ( 94차시 예정)			
운영목표		컴퓨터 프로그램의 기능을 이해하고 활용하여 창의적인 활동을 할 수 있다.			
월별 지도 계획					
월	주	학습주제	학습 내용	학습준비물	비고
2025 .3	1	처음 만나는 컴퓨터	컴퓨터 구성 장치 알아보기 컴퓨터를 켜고, 끄는 방법을 알아보기		컴퓨터기초
		'닭'과 공룡의 부활	파워포인트 2021의 화면 구성을 알아보기 슬라이드에 입력된 글자를 수정하기 디자인 테마를 변경한 후 색을 변경하기	교재	파워포인트
	2	키보드 사용하기	올바른 컴퓨터 자세와 키보드 특수키 사용 방법을 알아보기		컴퓨터기초
		'강아지'가 표현하는 꼬리 언어	이미지 개체를 원하는 위치로 이동하기 조절점을 이용하여 이미지의 크기를 변경하기 겹쳐진 이미지를 맨 앞 또는 맨 뒤로 이동시키기	교재	파워포인트
	3	마우스 사용하기	마우스 잡는 방법과 동작을 배우기		컴퓨터기초
		썰매를 끄는 루돌프 '순록'	도형을 삽입한 후 크기와 위치를 변경하기 노란색 조절점을 이용하여 도형의 모양을 변형시키기 곡선을 삽입한 후 윤곽선을 변경하기.	교재	파워포인트
	4	앱 실행하기	컴퓨터에 설치된 앱을 다양한 방법으로 실행하기		컴퓨터기초
		사막의 상징 '낙타'	레이아웃을 변경한 후 제목을 입력하기 제목줄 오른쪽 맞춤으로 정렬하기 슬라이드에 삽입된 도형을 다양한 스타일을 변경하기	교재	파워포인트
4	1	창을 내 마음대로 다루기	마우스로 창의 크기를 조절하고 창 조절 단추로 창을 제어하기		컴퓨터기초
		'코끼리'의 코가 길어진 이유	[슬라이드 2]에서 원하는 그림을 복사하기. 복사한 그림을 [슬라이드 1]에 붙여넣기 특정 그림을 좌우대칭으로 회전시키기	교재	파워포인트
	2	창 관리하기	창을 다양한 방법으로 전환하고 숨기기		컴퓨터기초
		'조개'가 진주를 만드는 방법	원형 도형에 도형 효과-입체효과를 지정하기 원형 도형에 애니메이션-바람개비를 지정하기. 애니메이션의 시작 옵션을 '이전 효과 다음'으로 변경하기	교재	파워포인트

	3	창 전환 및 숨기기	창을 다양한 방법으로 전환하고 숨기기		컴퓨터기초
		'토끼'에 대한 오해와 진실	슬라이드를 추가한 후 필요없는 슬라이드는 삭제하기 똑같은 슬라이드를 복제하기 토끼의 입 모양 도형을 굵셈 기호를 변경하기	교재	파워포인트
	4	바탕화면 및 테마 변경하기	바탕화면 및 테마를 다양하게 변경하기		컴퓨터기초
		이만큼 배웠어요! (1~7차시 종합평가)	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성하기 완성된 작품을 저장하여 제출하기	교재	파워포인트
5	1	그림판 앱으로 색 칠하기	[그림판]을 이용하여 예쁜 그림을 그리기		컴퓨터기초
		성별이 바뀌는 '물고기', 흰동가리	슬라이드 배경을 예쁜 바다로 변경하기 흰동가리 그림에 애니메이션-사용자 지정 경로를 지정한 후 헤엄칠 경로를 그리기	교재	파워포인트
	2	새로운 폴더 만들기	새로운 폴더를 만들고 이름을 변경하기		컴퓨터기초
		'고양이'가 싫어하는 냄새	슬라이드의 개체를 화면에 보이지 않게 숨기기 숨겨진 개체가 화면에 보이도록 설정을 변경하기 고양이 그림을 삽입하여 투명한 색으로 설정하기	교재	파워포인트
	3	폴더 모양 변경 및 파일 분류하기	폴더 모양을 변경한 후 보기 쉽게 파일별을 분류시키기		컴퓨터기초
		'얼룩말'에게 그려진 얼룩무늬	열기구 모양에서 원 도형에 그림을 채우기 열기구 모양에서 손잡이 부분의 도형에 패턴을 채우기 그림을 삽입한 후 필요한 부분만 잘라내기	교재	파워포인트
	4	파일을 폴더로 이동하기	파일들을 폴더별로 구분하여 이동시키기		컴퓨터기초
		'장수말벌', '장수풍뎅이', '장수하늘소'	온라인에서 제공하는 그림을 삽입하기 삽입된 그림에 그림 스타일을 지정하기 입력된 글자에 워드아트를 지정하기	교재	파워포인트
6	1	파일을 폴더로 복사하기	파일들을 폴더별로 구분하여 복사하기		컴퓨터기초
		괴짜 포유류 '오리너구리'	텍스트를 블록으로 지정한 후 목록 수준을 변경하기 텍스트를 블록으로 지정한 후 줄 간격을 변경하기 텍스트를 블록으로 지정한 후 문단 번호를 지정하기	교재	파워포인트
	2	숨어 있는 파일 찾기	컴퓨터 속에 숨어 있는 파일들을 찾아보기		컴퓨터기초
		물을 마시지 않는 '코알라'	도형 병합-빼기를 지정하여 새로운 도형을 만들기 병합된 도형을 이용하여 코알라 귀를 완성하기	교재	파워포인트
	3	파일 삭제 및 복원하기	필요 없는 파일은 삭제하고 실수로 삭제한 파일은 원래 위치로 복원시키기		컴퓨터기초
		'거북'은 정말 느릴까?	열 개수와 행 개수를 입력하여 표를 삽입하기 표의 크기를 조절한 후 표 스타일을 변경하기 표 안쪽 셀을 선택한 후 원하는 색을 채우기	교재	파워포인트
	4	스티커 메모 및 이모지 사용하기	스티커 메모를 이용하여 메모를 기록하고 이모지로 예쁘게 꾸미기		컴퓨터기초
		이만큼 배웠어요! (9~15차시 종합평가)	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성하기. 완성된 작품을 저장하여 제출하기	교재	파워포인트

7	1	원하는 이미지 캡처하기	원하는 이미지를 캡처한 후 저장하기		컴퓨터기초
		남극에는 '펭귄', 북극에는 '곰'	표를 그림(Windows 메타파일 형식)으로 저장하기 저장한 그림을 불러와 그룹지정을 해제하기 퍼즐 형태로 분리된 각각의 개체를 확인하기	교재	파워포인트
	2	인터넷으로 진로흥미탐색하기	인터넷을 이용하여 저학년을 위한 진로탐색을 체험하기		컴퓨터기초
		귀여운 '햄스터'의 특징	내용이 입력된 텍스트 상자를 스마트아트 형태로 변경하기 스마트아트의 색상을 변경하고 그림 삽입하기	교재	파워포인트
	3	계산기 앱으로 다양한 계산하기	내년 내 생일까지 며칠이 남았는지 쉽게 계산하기		컴퓨터기초
		'원숭이' 엉덩이는 빨개	남자아이 사진을 삽입한 후 배경을 제거하기 배경이 제거된 사진을 필요한 부분만 잘라내기 원숭이 배경에 잘라낸 얼굴을 합성하기	교재	파워포인트
	4	그림판으로 동화 만들기	그림판을 이용하여 재미있는 동화를 만들기		컴퓨터기초
		'캥거루' 아기주머니와 이름의 비밀	첫회부터 단추에 [슬라이드 2]로 이동하도록 하이퍼링크를 지정하기 슬라이드 쇼 형식을 대화형 자동 진행으로 변경하기	교재	파워포인트
8	1	무술장	오브젝트를 추가하고 크기 조절 및 회전 하기에 대해 알아보기		코딩(엔트리)
		점프의 왕 '돌고래'	슬라이드에 '바다풍경.mp4' 동영상을 삽입하기 돌고래 그림의 크기와 위치를 변경한 후 '올라오기' 애니메이션을 지정하기.	교재	파워포인트
	2	바닷속	오브젝트를 클릭했을 때 개체를 맨 앞으로 보내기하는 방법에 대해 학습하기		코딩(엔트리)
		생김새가 다른 '여우'	슬라이드 마스터를 이용하여 배경 서식을 '입체북'으로 변경하기 그림, 말풍선 등을 이용하여 동화 내용을 완성하기	교재	파워포인트
	3	꿀벌	블록 꾸러미의 모양 탭에 대하여 알아보고 모양으로 바꾸기 블록과 기다리기 블록을 활용하여 간단한 애니메이션을 만들기		코딩(엔트리)
		'나무늘보'가 야생에서 사는 법	게임 단추(게임 방법, 게임시작, START 등)에 하이퍼링크를 적용하기 게임에 필요한 장애물을 복사하여 모양을 변경한 후 크기 및 위치를 조절하기	교재	파워포인트
	4	개와 고양이	기다리기와 말하기 블록을 활용하여 간단한 애니메이션을 만들기		코딩(엔트리)
		이만큼 배웠어요! (17~23차시 종합평가)	주어진 조건에 맞추어 슬라이드를 작성하기 완성된 작품을 저장하여 제출하기	교재	파워포인트
9	1	가상 모험 속 나의 모습 꾸미기	미리캔버스 페이지 크기 설정하기 이미지 크기 조절하기 가상현실 속 나의 모습 완성하기		컴퓨터기초



		중국의 굴욕적인 역사 '탕수육'	한글 프로그램에 대해 알아보기 수업에 필요한 소스 파일을 불러오기 <Enter>와 <SpaceBar>를 이용하여 문서 편집하기	교재	한글
	2	함께할 멤버들에게 초대장 보내기	초대장에 배경 추가하기 이미지를 추가하여 초대장 꾸미기 글자 이미지로 초대장 완성하기		컴퓨터기초
		신이 내린 열매 '커피'	입력된 텍스트의 글꼴 서식(글꼴, 크기 등)을 변경하기 입력된 텍스트를 정렬하기 중요한 내용을 형광펜으로 표시하기	교재	한글
	3	가상 모험을 위한 신분증 만들기	신분증에 배경과 캐릭터 추가하기 신분증에 글자 입력하기		컴퓨터기초
		약으로 이용되던 '탕후루'	문서에 입력된 그림을 복사하기 그림 개체의 크기를 조절하고 회전하기 그림에 여러 가지 효과 적용하기	교재	한글
	4	가상 모험 일정 달력에 기록하기	달력에 배경 추가하기 달력에 제목 만들기 달력에 칸을 꾸미기 일정 내용 기록하고 글자 꾸미기		컴퓨터기초
		떡을 깨물어 왕을 뿔는다?	표 안의 전체 셀을 선택하기 표 안의 채우기와 테두리를 변경하기 표 안에 입력된 텍스트 정렬하기	교재	한글
	10	우주선 생활 계획하기	생활계획표를 배경에 추가하기 생활계획표에 선을 그리고 내용 꾸미기		컴퓨터기초
		1 월급 대신 '소금'	글맵시 삽입하기 글맵시의 속성 변경하기 문단에 글머리표 표시하기	교재	한글
		2 모험을 기록할 다이어리 만들기	다이어리 표지 디자인하기 다이어리 속지 추가하기 다이어리를 컴퓨터에 저장하기		컴퓨터기초
			개체 선택 기능을 이용하여 글상자 선택하기 빠들빠들한 글상자 맞추기 글상자 서식 변경하기	교재	한글
		3 쥐라기 월드 포스터 만들기	포스터에 어울리는 배경 추가하기 쥐라기 월드 모습 표현하기 포스터의 제목을 눈에 띄게 꾸미기		컴퓨터기초
			그리기마당으로 클립아트 삽입하기 개체를 풀고 일정한 간격을 떨어뜨리기 2개 이상의 개체를 묶고 크기 및 위치를 조절하기	교재	한글
		4 쥐라기 월드 관람 시간표 만들기 이만큼 배웠어요 (종합평가)	시간표 배경 추가하기 시간별로 관람할 수 있는 콘텐츠 입력하기 1~7차시까지 학습한 내용을 평가하기 작품 프로젝트 1문제 작성하기	교재	컴퓨터기초 한글
11	1	쥐라기월드 관람 티켓 만들기	티켓 틀 배경으로 추가하기 도형으로 칸 만들기 티켓 이름과 어울리는 이미지 추가하기		컴퓨터기초

		납작하고 둥근 빵 '피자'	피자 그림 삽입하기 그림에서 필요한 부분만 잘라내기 그림을 회전한 후 크기 및 위치를 조절하기	교재	한글	
2	다른 행성 친구에게 쥘라기 월드 홍보하기	편지지 배경 추가하기 프레임에 캐릭터 사진 추가하기 텍스트 스타일로 쥘라기 월드의 제목 입력하기			컴퓨터기초	
	실패한 디저트 '브라우니'	제목에 덧말 입력하기 브라우니 그림 삽입하기 삽입된 그림 편집(간편 보정, 투명 효과)하기	교재		한글	
3	공룡 모습을 영상으로 기록하기	기록지를 배경으로 추가하기 유튜브 동영상을 기록지에 추가하기 오늘 날짜와 동영상 내용을 기록지에 입력하기			컴퓨터기초	
	누구에게나 공평한 '바게트'	단을 2개로 설정하기 그림을 삽입한 후 글자처럼 취급하기 그림을 삽입한 후 텍스트와 어울리게 배치하기	교재		한글	
4	쥘라기 월드 홍보 티켓 정리하기	기입장의 배경 추가하기 기입장의 제목과 내용 입력하기 계산기로 사용한 금액을 계산하여 기록하기			컴퓨터기초	
	환자를 위한 건강 식 '시리얼'	용지의 방향을 변경하기 문서의 구역을 다섯 구역으로 나누기 각각의 구역에 배경을 채우기	교재		한글	
12	1	몬스터 월드에 랜드마크 카드 만들기	요소를 이용하여 틀 추가하기 요소를 추가하여 랜드 마크 카드 꾸미기 랜드 마크 제목 입력하기			컴퓨터기초
		'라면'의 역사 속으로	찾아 바꾸기를 이용하여 라면을 라면으로 바꾸기 특정 단어를 한자로 바꾸기 특정 단어에 강조점 추가하기	교재		한글
	2	으히히히 몬스터 메모지 만들기	메모지 틀 추가하기 메모지 색상 변경하기 요소 추가하여 메모지 꾸미기 메모지에 명언 추가하기			컴퓨터기초
		신에게 바치던 제사 음식 '케이크'	표(줄 수 : 16, 칸 수 : 16)를 입력하기 표 안쪽 셀에 색 채우기 표의 테두리를 지우기	교재		한글
	3	몬스터 월드 화폐 만들기	화폐 틀 추가하기 화폐의 단위에 따라 색상 변경하기 화폐에 몬스터 얼굴 추가하기			컴퓨터기초
		어린 꼬마가 개발한 '아이스바'	직사각형 도형을 삽입하기 도형의 속성(선, 면 색, 무늬 색, 무늬 모양 등)을 변경하기 개체(도형, 그림 등)의 순서를 변경하기	교재		한글
	4	몬스터와 주사위 게임하기	게임의 틀을 배경으로 추가하기 칸마다 미션과 무효권을 입력하기 게임의 이름을 만들고, 요소 추가하기			컴퓨터기초
		이만큼 배웠어요 (종합평가)	9~15차시까지 학습한 내용을 평가 작품 프로젝트 1문제 작성하기	교재		한글

2026 .1	1	알라딘	장면을 추가하고 장면 이름을 변경한 후 글상자 오브젝트를 추가하기		코딩(엔트리)
		곰보 아줌마의 요리 '마파두부'	인터넷을 이용하여 마파두부 검색하기 스크린 샷 기능으로 검색한 이미지 가져오기 그림에 효과를 적용하기	교재	한글
	2	바닷속 세상	바닷속 동물들 오브젝트의 회전 방식을 변경하고 움직이기, 화면 끝에 닿으면 튕기기 글자 겹치기 기능으로 문양 만들기		코딩(엔트리)
		비굴하지 않은 '굴비'	글자 겹치기로 만든 문양을 복사 및 붙여넣기 복사된 문양의 글자 속성을 변경하기	교재	한글
	3	잠자리	잠자리가 날개짓을 하며 마우스 포인트를 따라 움직이고 스페이스바 키를 눌렀을 때 움직임을 멈추게 하기		코딩(엔트리)
		추위를 따뜻하게 녹여주는 '풍뎅'	특정 텍스트에 이미 완성된 스타일 적용하기 여러 가지 서식을 적용한 스타일 만들어 특정 텍스트에 적용하기	교재	한글
	4	아기돼지의 바깥놀이	Y좌표를 활용하여 점프하는 아개돼지를 만들어 보기		코딩(엔트리)
		가운데 구멍이 뚫린 '도넛'	특정 문단에 문단 번호 지정하기 문서를 쪽 맞춤 및 두 쪽보기로 변경하기 도넛의 재료를 이용하여 문서 완성하기	교재	한글
	2	원주민 구조	오브젝트를 클릭했을 때 원주민 오브젝트가 여객선 위치로 이동하면서 크기가 작아지도록 코딩하기		코딩(엔트리)
		아이스크림 상표 이름의 비밀	서식 없는 기본 글맵시 삽입하기 글맵시의 서식 변경하기 여러 가지 그림을 이용하여 아이스크림 완성하기	교재	한글
	2	꿀단지의 주인은?	오브젝트가 마우스를 뚫라 다닐 수 있도록 코딩하기		코딩(엔트리)
		인종차별로 만들어진 '프라이드 치킨'	용지의 종류의 폭(80)과 길이(1000)를 변경하기 가로 글상자를 삽입한 후 테스트 입력하기 텍스트 상자의 속성(선, 채우기 등) 변경하기	교재	한글
	3	교통수단	오브젝트를 클릭했을 때 각 교통수단 관련 소리를 재생하기		코딩(엔트리)
		'샌드위치'와 '햄버거' 구분하기	특정 페이지에 책갈피 삽입하기 특정 이미지에 하이퍼링크 삽입하기 하이퍼링크 확인하기	교재	한글
	4	엄마양과 아기양	연필 오브젝트로 엄마양이 지나갈 수 있는 길을 그려주기		코딩(엔트리)
		이만큼 배웠어요 (종합평가)	17~23차시까지 학습한 내용을 평간(객관식 및 주관식) 작품 프로젝트 1문제(실습형 문제)	교재	한글