



2025년 (컴퓨터)프로그램 연간계획안

남원용성초등학교

지도 대상	1-2학년	지도 강사	윤 복 순
지도 기간	2025년 3월 4일 ~ 2024년 12월 31일, 매주 화·목요일(13:50~14:30)		
지도 목표	올바른 타자 연습과 다양한 작품을 활용하여 컴퓨터 사고력을 향상 시킬 수 있다.		
준비물	영재스쿨(렉스미디어), 컴선생 여우님 파워포인트, 한글, 엑셀(해람박스)		

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	키보드와 마우스 익히기	컴퓨터 켜기/끄기, 키보드 키 Enter 익히기 클릭 연습하기(곰돌이꾸미기)	
		키보드와 마우스 익히기	기본자리연습 1단계, 클릭 연습하기(그림퍼즐맞추기)	
	2	키보드와 마우스 익히기	기본자리연습 1단계, 컴퓨터알기(클릭, 더블클릭, 드래그)	
		키보드와 마우스 익히기	기본자리연습 1단계, 드래그&드롭 익히기(얼굴바꾸기)	
	3	키보드와 마우스 익히기	기본자리연습 1단계, 드래그&드롭 익히기(개와 고양이)	
		키보드와 마우스 익히기	기본자리연습 1단계, 사파리 시작하고 종료하기	
	4	키보드와 마우스 익히기	자리연습 2단계, 사파리 나무와 식물 심기	
		키보드와 마우스 익히기	자리연습 2단계, 사파리 불도저와 그물 사용하기	
4	1	키보드 사용하기	몬스터 타자 연습(1단계 자리연습), Space Bar 익히기	
		마우스 사용하기	몬스터 타자 연습(2단계 자리연습), ← 익히기	
	2	앱 실행하기	몬스터 타자 연습(3단계 자리연습), Back Space 익히기	
		윈도우 창 다루기	몬스터 타자 연습(4단계 자리연습), Delete 익히기	
	3	창 관리하기	몬스터 타자 연습(5단계 자리연습), Enter 익히기	
		창 전환 및 숨기기	몬스터 타자 연습(6단계 자리연습), Home , End 익히기	
	4	바탕화면 바꾸기	몬스터 타자 연습(7단계 자리연습), Page Up , Page Down 익히기	
		그림판 앱으로 색칠하기	몬스터 타자 연습(8단계 자리연습), 그림판 색칠하기	
5	1	새로운 폴더 만들기	몬스터 타자 연습(9단계 자리연습), Shift 익히기	
		파일 분류하기	몬스터 타자 연습(10단계 자리연습), Ctrl 익히기	
	2	파일 이동하기	몬스터 타자 연습(1단계 낱말연습), 분리수거통으로 이동	
		파일 복사하기	몬스터 타자 연습(2단계 낱말연습), 초밥들은 방으로 복사	
	3	파일 삭제 및 복원하기	몬스터 타자 연습(3단계 낱말연습), 한자 변환하기	
		앱 설치하기	몬스터 타자 연습(4단계 낱말연습), Num Lock 익히기	
	4	스티커 메모	몬스터 타자 연습(5단계 낱말연습), 한자+자음 ㅁ 익히기	
		이미지 캡처하기	몬스터 타자 연습(5단계 낱말연습), Ctrl + Z 실행취소	
6	1	마우스 연습하기	그림판 : 미로 탈출하기(미로찾기)	
		마우스 연습하기	에어브러시와 선 도구 활용하기	
	2	마우스 연습하기	드래그앤드롭 익히기(고기굽기)	
		색 채우기 사용하기	그림판 : 색칠하기(태극기 등)	
	3	색 선택 활용하기	그림판 : 색 골라내기	
		다각형 도구 활용하기	그림판 : 선 굵기	
	4	구글 검색하기	구글 브라우저로 이미지 및 캐릭터 검색하기	
		컴퓨터 구성장치 익히기	개체 이동시키기1 (그림자를 찾아라, 책상꾸미기)	
7	1	컴퓨터 구성장치 익히기	개체 이동시키기2 (마이네임)	
		복사와 붙여넣기	개체 복사하기1 (사과나무, 바닷가)	
	2	마우스 연습하기	컴퓨터야놀자 : 아바타만들기	
		마우스 연습하기	크롬브라우저에서 검색 : 나만의 캐릭터 만들기	
	3	구글 검색하기	구글 어스를 검색하고 세계 여행하기	
		CODE.org 코딩 기초과정	드래그와 드롭 배우기 / 블록 조립하는 방법 배우기	
	4	CODE.org 코딩 기초과정	순차구조 배우기 / 코딩하고 재생시키기	
		CODE.org 코딩 기초과정	반복구조 배우기 / 코딩하고 재생시키기	

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	1	엔트리 시작하기	엔트리 화면과 메뉴 구성 알아보기 오브젝트 추가하고 이동시키기 / 오브젝트 삭제하기	
		안녕, 엔트리봇!	간단한 코드 구성으로 기초 코딩 시작하기 오브젝트가 말풍선을 통해 말하기 하는 방법 알기	
	2	공룡이 나타났다!	오브젝트가 숨었다가 보이는 방법 배우기 오브젝트가 기다렸다가 말하기 하는 방법 배우기	
		무대 위 기타리스트	블록 꾸러미의 [모양]탭에 대해 알아보기 한 개의 오브젝트에 여러 가지의 모양이 있다는 것 알기	
	3	여행을 떠나요	여러 장면을 추가하는 방법과 글상자 오브젝트 만드는 방법 / 장면을 클릭했을 때 다음 장면을 바뀌도록 코딩하기	
		산호바다의 열대어	무작위 수(난수)를 사용하여 오브젝트 움직이는 방법을 배우고 코딩 완성하기	
	4	우주행성에 도착한 우주인	키보드의 상하좌우 방향키로 오브젝트를 움직이기 오브젝트를 회전시키는 방법을 배우고 코딩 완성하기	
		찾아라! 보물지도!	키보드의 방향키를 이용해 '미로찾기'하는 방법 배우기 오브젝트가 미로의 벽에 닿으면 처음부터 다시 시작하기	
9	1	파워포인트 시작하기	슬라이드를 작성하고 레이아웃 변경하기 / 저장하기	컴선생여유님
		파워포인트 시작하기	슬라이드를 작성하고 레이아웃 변경하기 / 저장하기	파워포인트
	2	글자 모양 마음대로 꾸미기	글자 모양을 다양하게 꾸미기 / 글머리 기호 삽입하기	
		글자 모양 마음대로 꾸미기	글자 모양을 다양하게 꾸미기 / 글머리 기호 삽입하기	
	3	한자와 그림 삽입하기	한자 입력하는 방법 / 온라인 그림 삽입 / 도형 스타일	
		한자와 그림 삽입하기	한자 입력하는 방법 / 온라인 그림 삽입 / 도형 스타일	
10	1	여러 모양의 도형 그리기	도형 윤곽선 지정하기 / 슬라이드에 그림 삽입하기	
		여러 모양의 도형 그리기	도형 윤곽선 지정하기 / 슬라이드에 그림 삽입하기	
	2	효과를 이용해 도형 꾸미기	도형과 텍스트의 크기를 변경하고 회전하기 / 워드아트	
		효과를 이용해 도형 꾸미기	도형과 텍스트의 크기를 변경하고 회전하기 / 워드아트	
	3	표를 이용하여 픽셀아트도안	슬라이드 방향 변경하여 표를 삽입하고 숫자 입력하기	
		표를 이용하여 픽셀아트도안	표의 테두리와 음영색 지정하고 픽셀아트 도안 완성하기	
	4	사용자 지정 애니메이션 지정	사용자 지정 애니메이션을 지정하고 다양한 효과 지정하기	
		사용자 지정 애니메이션 지정	사용자 지정 애니메이션을 지정하고 다양한 효과 지정하기	
11	1	마우스와 키보드 활동 01	그림판 house 색칠하기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 02	그림판 air 색칠하기	영재스쿨
	2	마우스와 키보드 활동 3	그림판 dinosaur 색칠하기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 4	그림판 fruit 색칠하기/미로통과게임1	영재스쿨
	3	마우스와 키보드 활동 5	그림판 flower 색칠하고, 끝말잇기 완성하기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 6	그림판 Poclairn 색칠하고, 퍼즐문제1 맞추기	영재스쿨
	4	마우스와 키보드 활동 7	그림판 windmill 색칠하고, 첫말잇기 완성하기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 8	그림판 scissors 도형 그리고 색채우기, 미로통과게임2	영재스쿨
12	1	마우스와 키보드 활동 9	그림판 어항에 물고기 그림 붙여넣기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 10	캠핑장꾸미기 : 개체 크기 조절하기, 좌우대칭 시키기	영재스쿨
	2	마우스와 키보드 활동 11	반절만 그려진 무당벌레를 색칠하고 회전하기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 12	그림판 tree 색칠하고 개체 이동시키기	영재스쿨
	3	마우스와 키보드 활동 13	그림판 pizza 색칠하고 개체 이동시키기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 14	다각형을 활용하여 그림 완성하기/숨은그림찾기1, 2	영재스쿨
	4	마우스와 키보드 활동 15	빨강, 파랑, 녹색, 노랑을 서로 겹치지 않도록 색 맞추기	영재스쿨
		마우스와 키보드 활동 16	틀린그림찾기1, 2	영재스쿨

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
1	1	선택구조 이해하기	버튼 센서로 다음 모양으로 바꾸기	
		선택구조 이해하기	스테이트 타기 엔트리봇 오브젝트 모습 변경하기	
	2	선택구조 이해하기	나무 키우기 물소리개 모양 변경하고 크기 변경하기	
		순차구조 이해하기	LED 센서로 파티장 조명 바꾸기	
	3	순차구조 이해하기	과일 모양이 변경될 때 LED 색도 같은 색으로 켜기	
		순차구조 이해하기	행성 오브젝트 이동시키고 LED 색상도 같은 색으로 켜기	
	4	순차반복구조 이해하기	마이크센서로 열기구 띄우기	
		순차반복구조 이해하기	마이크 값만큼 오브젝트 모양 변경하기(우주 헤엄치기)	
2	1	순차반복구조 이해하기	마이크 값을 감지하여 낙엽 날리기(낙엽날리기)	
		선택반복구조 이해하기	조도 센서로 암막 투명도 조절하기	
	2	선택반복구조 이해하기	조도 센서 값만큼 투명도 설정하고 오브젝트 모양 변경하기	
		선택반복구조 이해하기	조도 센서 값만큼 박쥐를 복제하여 나타내고 사라지게 코딩	
	3	선택반복구조 이해하기	버튼 센서로 무용수 춤추고 배경 색깔 바꾸기	
		선택반복구조 이해하기	버튼 센서로 산타와 루돌프를 숨기고 나타내기	



2025년 (컴퓨터) 프로그램 연간계획안

남원용성초등학교

지도 대상	3-4학년	지도 강사	윤 복 순
지도 기간	2025년 3월 4일 ~ 2024년 12월 31일, 매주 화·목요일(14:40~15:20)		
지도 목표	올바른 타자 연습과 다양한 작품을 활용하여 컴퓨터 사고력을 향상 시킬 수 있다.		
준비물	처음 배우는 파포(한글/엑셀) 꿈트리2, 네오코딩 센서테마		

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	컴퓨터 선생님	파워포인트 시작, 열기, 그리기 기능, 저장하기	파포2021
		스타일리스트	그림 불러오기, 그림 개체 크기 조정	
	2	스타일리스트	그림 불러오기, 그림 개체 크기 조정	
		VR 전문가	3D 모델 삽입하기, 개체 회전 및 조정하기	
	3	VR 전문가	3D 모델 삽입하기, 개체 회전 및 조정하기	
		쇼핑 호스트	온라인 그림 삽입하기, 색 변형하여 다시 칠하기, 그림 복사	
4	4	쇼핑 호스트	온라인 그림 삽입하기, 색 변형하여 다시 칠하기, 그림 복사	
		로봇 공학자	도형 합입하기, 도형 서식 변경하기, 도형 개체들 그룹화하기	
	1	로봇 공학자	도형 합입하기, 도형 서식 변경하기, 도형 개체들 그룹화하기	
		파티시에	곡선 삽입하기, 도형에 다양한 효과 주기, 개체를 여러개 복사	
	2	파티시에	곡선 삽입하기, 도형에 다양한 효과 주기, 개체를 여러개 복사	
		네일 아티스트	도형 그라데이션 효과 주기, 스포이드로 색 추출하기	
5	3	네일 아티스트	도형 그라데이션 효과 주기, 스포이드로 색 추출하기	
		사이버 범죄 수사관	텍스트 삽입하기, 텍스트 서식 변경하기	
	4	사이버 범죄 수사관	텍스트 삽입하기, 텍스트 서식 변경하기	
		약사	워드아트 삽입하기, 워드아트 서식 변경하기	
	1	약사	워드아트 삽입하기, 워드아트 서식 변경하기	
		기자	한자로 변환하기, 기호 삽입하기	
6	2	사진작가	그림에 꾸밈 효과 주기, 투명한 색 지정하기, 이미지 자르기	
		사진작가	그림에 꾸밈 효과 주기, 투명한 색 지정하기, 이미지 자르기	
	3	크리에이터	테두리 삽입하기, 온라인 그림 삽입하기, 그림 배경 제거하기	
		크리에이터	테두리 삽입하기, 온라인 그림 삽입하기, 그림 배경 제거하기	
	4	중간평가	그림을 삽입하고 그림 자르기, 이미지 배경 제거하여 복사	
		국가대표 선수	배경 서식 변경하기, 애니메이션 효과 주기, 슬라이드 쇼	
7	1	국가대표 선수	배경 서식 변경하기, 애니메이션 효과 주기, 슬라이드 쇼	
		드론 조종사	애니메이션 타이밍 변경하기, 애니메이션 추가하기	
	2	홀로그램 전문가	슬라이드 복제하기, 화면 전화 효과 주기, 음악 삽입하기	
		영양사	표 삽입하기, 표 스타일 적용, 서식 복사하기	
	3	반려 동물 관리사	표 병합·분할 하기, 표 속성 변경하기, 표 테두리 변경하기	
		반려 동물 관리사	표 병합·분할 하기, 표 속성 변경하기, 표 테두리 변경하기	
8	4	문화 관광 해결사	텍스트 및 그림 삽입하기, 하이퍼링크 삽입하기	
		문화 관광 해결사	텍스트 및 그림 삽입하기, 하이퍼링크 삽입하기	
	1	마술사	개체 맞춤하기, 화면 전환 효과 주기	
		마술사	개체 맞춤하기, 화면 전환 효과 주기	
	2	전시회 큐레이터	사진 앨범 만들기, 동영상으로 저장하기	
		전시회 큐레이터	사진 앨범 만들기, 동영상으로 저장하기	
9	3	한복사	도형 병합하기, 도형을 그림으로 채우기	
		미래의 나에게	단락 서식 변경하기, PPT 완성하기	

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
8	1	엔트리와 편보드	편보드의 구성과 센서에 대해 알아보기	
		파티장 조명 바꾸기	LED 센서로 LED 색상 변경하기	
	2	열기구 띄우기	빨강, 노랑, 초록 버튼 센서를 이용하여 코딩하기	
		케이크 촛불 켜기	조도 센서로 암막 투명도 조절하기	
	3	로켓 발사	도트매트릭스에 문자 출력하기	
		번개 피하기	슬라이더 센서를 활용하여 위치 이동하기	
	4	철길 건너기	LED 센서로 신호등 불 켜기, 버저로 소리 내기	
		숲속을 드라이브 하기	슬라이드 센서로 자동차 운전하기, LED 불 켜기	
9	1	나는 누구지?	한글 시작, 열기, 메뉴, 글자 입력, 저장하기	
		연습하기	데이터 입력하고 저장하기	
	2	거울 속의 나	텍스트 입력, 글자 모양	
		연습하기	애국가 입력하고 글자 모양 수정하기	
	3	나의 버킷리스트	텍스트 입력, 글자 모양, 글머리표 및 문단 번호, 문단 모양	
		연습하기	초등학생의 바른습관 만들기	
	4	내 이름은 000입니다.	글상자, 한자 변환	
		연습하기	빙고 게임 완성하기	
10	1	내 생일파티에 초대해	글상자 입력, 문자표, 글자 겹치기 기능	
		연습하기	날씨 표 만들기, 전화기 키패드 완성하기	
	2	내 기분을 알려줘	글상자, 그림 삽입, 그리기 마당	
		연습하기	클립아트 다운로드에서 동물을 검색하여 바닷속 꾸미기	
	3	내가 좋아하는 음식	그림 삽입, 그림 속성 및 그림 편집	
		연습하기	사진 편집 기능으로 식탁 꾸미기	
	4	좋아하는 과일	글상자, 도형 그리기 개체, 곡선, 연결선 삽입	
		연습하기	원숭이 그림자를 도형 곡선 그리기	
11	1	내 취미는 000이야.	글맵시 삽입하고 글맵시 속성	
		연습하기	배드민턴 소개 완성하기	
	2	좋아하는 과목	편집용지, 그림 삽입, 타원형, 다각형 그리기	
		연습하기	도형 문자 만들기	
	3	내가 좋아하는 여행지는?	인터넷 검색, 스크린 샷, 그림 스타일	
		연습하기	한글로 떠나는 세계여행	
	4	나의 하루	OLE 개체, 그림판	
		연습하기	나의 표정 & 스티커 이미지 만들기	
12	1	우리 가족을 소개합니다.	표 만들기, 표 마당	
		연습하기	비상 연락망	
	2	내가 만드는 캐릭터	표 만들기, 셀 테두리/배경	
		연습하기	캐릭터 만들기	
	3	내가 좋아하는 게임	표 만들기, 셀 테두리/배경	
		연습하기	숫자 스도쿠 완성하기	

지 도 계 획				
월	주	주 제	지도 내용	비고
1	1	우주여행	로켓을 조립하고 오브젝트 추가하기	
		우주여행	엔트리봇이 로켓 탑승하고 로켓 발사 코딩하기	
	2	도둑잡기	블록으로 조명등 조립하기	
		도둑잡기	하드웨어 연결하고 빛센서를 감지하여 조명 움직이기	
	3	골고루 먹어요	컨베이어 벨트 시스템 조립하기	
		골고루 먹어요	소리센서로 음식 먹고 LED 켜고 끄는 코딩하기	
	4	투명 망토	투명망토 블록 조립하기	
		투명 망토	빛센서와 적외선센서로 투명망토 쓰고 벗고 이동하기	
2	1	무궁화 꽃이 피었습니다	여학생과 남학생 블록 조립하기	
		무궁화 꽃이 피었습니다	적외선센서와 빛센서로 무궁화 꽃 놀이 코딩하기	
	2	열기구 띄우기	열기구 블록 조립하기	
		열기구 띄우기	소리센서로 열기구 세우고 띄우고 LED 켜고 장면 바꾸기	
	3	별 맞추기	별 맞추기 블록 조립하기	
		별 맞추기	적외선센서를 이용하여 회전막대 회전시키고 멈추기	



2025년 (컴퓨터)프로그램 연간계획안

남원용성초등학교

지도 대상	5-6학년	지도 강사	윤 복 순
지도 기간	2025년 1월 3일 ~ 2024년 12월 31일, 매주 화·목요일(15:30~16:10)		
지도 목표	자격증 취득을 목표로 컴퓨터 활용 능력과 자신감을 향상 시키고, 여러 가지 프로그램을 활용하여 학습 과제를 작성할 수 있다.		
준비물	DIAT 프리젠테이션, DIAT 워드프로세서, DIAT 스프레드시트(해람복스)		

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	파워포인트 기초 작업하기	파워포인트 실행 및 저장하기, 페이지 설정하기, 레이아웃 변경 및 슬라이드 삽입하기	
	2	도형 작성하기 I	도형 삽입하고 모양 변경하기, 도형 회전하기, 도형 순서 변경하기,	
	3	도형 작성하기 II	도형 '서식' 탭의 '정렬' 그룹 살펴보기, 실전 준비문제 작성하기	
	4	도형 채우기	그라데이션-선형 아래쪽, 기본 설정색 지정하기, 질감 지정하기, 그림 채우기	
4	1	도형 윤곽선 지정하기	도형 윤곽선 없애기(선 없음), 선색, 선 두께, 대시 스타일 지정하기 및 수정하기, 실전준비문제 작성하기	
	2	도형 효과 및 텍스트 입력하기 I	도형효과(그림자, 네온, 입체효과, 미세효과)지정하기, 실행단추 추가하기, 도형에 텍스트 입력하고 글꼴 수정하기	
	3	그림 삽입하기	그림 삽입하기, 그림 수정하기, 그림 이동하기, 슬라이드 배경을 그림으로 채우기	
	4	워드아트 삽입하기 애니메이션 지정하기	워드아트(WordArt) 삽입하고 글꼴 수정하기, 워드아트에 텍스트 효과지정하기, 사용자 지정 애니메이션 설정하기	
5	1	스마트아트(SmartArt) 삽입하기	스마트아트(SmartArt) 작성하기, 스마트아트에 텍스트 입력 및 색 변경하기, 스마트아트 스타일 변경하기	
	2	표 만들기	표 스타일 수정 및 질감 채우기, 글꼴 및 단락수정하기, 셀 분할 및 셀 병합하기, A4용지로 설정한 다음 빈 슬라이드에 작성 조건에 따라 슬라이드를 완성해보자.	
	3	차트 만들기	차트 데이터 입력하기, 엑셀 데이터의 표시 형식 수정하기, 행/열 전환 익히기, 차트 스타일 및 레이블 수정하기, 특정 계열에 차트 종류 수정하기, 차트 글꼴 스타일 수정하기	
	4	슬라이드 마스터 실행 및 종료하기	슬라이드 마스터 작업하기	
6	1	DIAT 시험 체험하기 실전문제유형	[유의사항] 및 [슬라이드 1-4]를 작성조건 및 출력형태에 알맞게 작업한다.(도형/그림/SmartArt/텍스트/실행단추/표/차트/배경/WordArt/도형에 그림 삽입/애니메이션)	
	2	제1회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	제2회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	제3회 실전문제의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
7	1	제4회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	제5회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	제6회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	제7회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
8	1	제8회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	제9회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	제10회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	최신기출문제 및 시험 응시	주어진 조건에 따라 프리젠테이션 슬라이드로 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
9	1	한글 시작하기 문서 입력과 저장하기	편집 용지를 설정하고 문서의 내용을 오타와 탈자 없이 정확히 입력한다. 작성한 문서는 저장한다.	
	2	특수 문자와 한자 입력하기	특수 문자를 입력하고, 한자로 변환하여 입력해본다.	
	3	글자 모양과 문단 모양 지정하기	글자 모양 지정 방법을 익히고, 글꼴크기, 글꼴, 속성, 글꼴 색을 변경한다. 문단 모양 지정 방법을 익히고, 정렬 방식, 여백, 내어쓰기 등을 지정한다.	
	4	글맵시 삽입하기 여리말/꼬리말 삽입하기	글맵시, 머리말/꼬리말의 지정하는 방법을 익힌다. 글맵시 글자 모양, 글맵시 색, 개체속성을 지정해보고, 머리말/꼬리말을 삽입할 수 있다.	
10	1	쪽 번호 삽입하기 하이퍼링크 제거하기	쪽 번호 삽입하고 새 번호로 시작하기를 지정한다. 실제 시험에서는 하이퍼링크 지우기를 한다.	
	2	구역/다단 설정 나누기	구역 나누기를 한 후 다단 설정 나누기로 여러 개의 단을 나누어 사용할 수 있는 기능으로 [문제2]에서 반드시 설정해야한다.	
	3	다단 설정하기	하나의 편집 화면을 여러 개의 영역으로 나누어 작성하는 기능, [문제2]에서 반드시 설정해야한다.	
	4	글상자 만들기	[문제2]의 문서 제목을 입력한다. 글상자의 작성방법과 편집 방법에 대해 숙지한다.	
11	1	표 작성하기	표를 작성하는 방법과 편집하는 방법에 대해 정확히 알아본다.	
	2	차트작성하기	입력한 표의 데이터를 이용하여 차트를 작성하고 편집하는 방법에 대해 알아본다.	
	3	그림/각주 삽입하기	제공된 그림 파일을 문서의 해당 위치에 삽입하고, 본문의 해당 위치에 각주를 삽입한 수 글꼴 서식을 지정한다.	
	4	쪽 테두리 설정하기	쪽이나 구역에 테두리를 지정하고 선과 굵기를 지시 사항에 맞게 설정할 수 있다.	
12	1	제1회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	제2회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	제3회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	제4회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	

지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
1	1	제5회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	제6회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	제7회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	4	제8회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
2	1	제9회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	2	제10회 실전모의고사	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	
	3	최신기출문제 II 시험응시	주어진 조건에 따라 워드프로세서 문서를 작업하고, 반드시 <작성조건>을 준수해야 합니다.	