2023학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명	컴퓨터A	지 도 강 사	소라
대 상	1 ~ 2학년	지 도 시 수	주 (2) 회 각 (40) 분
지 도 기 간	2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 17일		
지 도 목 표	윈도우 기능 및 OA를 익히고 코딩을 실현 할 수 있다		

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1	컴퓨터와 친구 되기 마우스와 친구 되기	컴퓨터 주변장치와 컴퓨터를 켜고 끄는 방법 클릭, 더블 클릭, 드래그에 대해 알아보기	컴놀컴기초꿈트리 Win 10+ 인터넷
	2	키보드와 친구 되기 멋진 어린이 화가되기	키보드의 여러 가지 키들은 각각의 기능 색상을 혼합했을 때 어떤 색이 만들어질까?	
	3	파일과 폴더의 개념	새로운 폴더를 만들어본 후 폴더 안에 파일을 정리 파일과 폴더를 복사/잘라내기	
	4	앱 실행 및 창 다루기	자주 사용하는 앱을 시작 화면에 고정 창의 위치와 크기를 조절하는 방법	
4	1	캐릭터 그리기 3D 세상 살펴보기	다양한 도구를 활용하여 캐릭터를 완성 2D와 3D의 차이를 알아보기	
	2	더 빠르게 계산하기 메모장 이모티콘	계산기 앱의 날짜 계산 및 통화 환율 기능을 이용 메모장 앱을 실행한 후 글꼴 서식을 변경	
	3	엣지 앱에 대해 학습하기	인터넷(엣지)을 실행하여 주니어네이버에 접속 그림판 3D 앱을 이용하여 캐릭터 모델링	
	4	개인 설정에서 다양한 설정을 변경	여러 가지 동물 이미지로 배경 사진을 변경 테마 컬러를 변경하고 화면 보호기를 설정	
5	1	네이버 지도 이용방법 유틸리티 프로그램	지도의 날짜를 과거로 변경, 변화된 우리 동네살피기 인터넷에서 원하는 사진을 다운로드	
	2	코딩에 대해 알아보기 usecubes를 활용	마인크래프트 코딩을 해보기 3D 큐브를 이용하여 마인크래프트 캐릭터 만들기	
	3	재미있는 사진 합성 장래희망 소개	포토퍼니아에서 사진을 합성 플레이헨리 사이트에 접속한 후 회원가입	
	4	애니메이션으로 동화 만들기 단원 종합 평가	여러 가지 액션을 적용하는 방법 배운 내용을 평가	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
6	1	'닭'과 공룡의 부활 강아지'가 표현하는 언어	파워포인트에 대해 알아보기 뒤로 보내기 및 앞으로 가져오기 기능 알아보기	내친구파포왕 2016 (파워포인트)
	2	썰매를 끄는 루돌프 사막에서 살아남는 방법	도형의 색상과 윤곽선을 변경하기 도형 안에 숫자 등의 간단한 문자를 입력하기	
	3	코끼리'의 코가 긴 이유 '조개'가 진주를 만드는 방법	복사, 잘라내기, 붙여넣기 연습하기 깜박이기 애니메이션을 적용하여 움직이기	
	4	'토끼'에 대한 오해와 진실 '강아지'와 친해지기	다양한 토끼 표정 그리기 1~7차시까지 학습한 내용을 평간	
7	1	'고양이'가 싫어하는 냄새 성별이 바뀌는 니모	그림의 불필요한 부분을 잘라내기 자유경로 애니메이션을 적용하여 움직이기	
	2	얼룩말'에게 그려진 얼룩무늬 '장수말벌', '장수풍뎅이'	도형 안에 얼룩무늬 채우기 온라인 그림을 이용하여 이미지를 삽입하기	
	3	오리너구리 물을 먹지 않는 '코알라'	번호 매기기를 적용하기 도형 병합 기능을 활용하여 새로운 도형 만들기	
	4	평균 수명 150살 '거북이' '고양이'와 친해지기	표를 삽입하고 삭제해보기 9~15차시까지 학습한 내용을 평간	
8	1	펭귄이 남극에서 사는 이유 재미난 '햄스터' 이야기	펭귄 이미지로 퍼즐 만들기 스마트아트의 스타일과 색상을 변경하기	
	2	'원숭이' 엉덩이는 빨개 점프하는 '돌고래'	다양한 동물 캐릭터와 얼굴을 합성해보기 바다 동영상을 삽입한 후 재생 옵션 변경하기	
	3	'캥거루' 아기주머니의 비밀 어린 왕자의 친구 '사막여우'	여러 가지 개체에 하이퍼링크 적용하기 슬라이드 마스터를 활용하여 책 모양 배경 꾸미기	
	4	나무늘보 '햄스터'와 친해지기	하이퍼링크 및 애니메이션을 혼합하여 사용하기 17~23차시까지 학습한 내용을 평간	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
9	1	야옹이에게 간식을 줘요 엔트리로 준비물을 챙겨요	이동해야 하는 방향을 이해 엔트리봇이 왼쪽 위로 움직이도록 블록을 조립	내친구코딩왕(엔트리)
	2	옷을 입어요 엔트리로 책가방을 메요	반복 명령이 무엇을 의미하는지 이해 반복 블록 안에 여러 개의 명령을 끼워 넣어 사용	
	3	학교에 가요 엔트리로 경찰차를 출동	반복 명령을 사용하여 명령을 간단하게 만들기 말하기 블록을 사용	
	4	학교에 가는 길이에요 엔트리로 학교에 들어가요	학교 가는 길에 어떤 것들이 있는지 설명하기 오른쪽/왼쪽 화살표 키를 누르면 오브젝트를 이동	
10	1	나를 소개해요 엔트리로 나를 소개해요	스티커를 이용하여 나의 모습을 그리고 소개 실행화면에 배경 오브젝트를 추가	
	2	다른 그림을 찾아요 엔트리로 숨은그림찾기	두 장의 그림에서 서로 다른 부분을 찾기 일정 시간 동안 기다렸다가 다음 블록을 실행	
	3	악기 맞히기 게임을 해요 엔트리로 피아노를 연주해요	악기 그림을 보고 이름을 맞추기 피아노 건반을 클릭하면 색깔이 바뀌게 할 수 있다	
	4	점 잇기로 그림을 그려요 알록달록 예쁘게 색칠해요	빈 숫자를 찾아 정확한 위치에 스티커를 붙이기 마우스를 클릭한 상태에서 그리기	
11	1	점으로 픽셀 아트 만들기 픽셀 아트를 만들어요	연필로 약속한 대로 촘촘하게 칠하여 그림을 완성 픽셀의 색을 바꿔가면서 하트 그림을 그리기	
	2	퍼즐 맞추기 놀이해요 퍼즐 맞추기 놀이해요	파워포인트에서 퍼즐 조각을 회전시키고 재배치 왼쪽 화살표 키를 누르면 퍼즐 조각이 이전 모양변경	
	3	파워포인트로 칠교놀이 칠교놀이를 해요	칠교놀이 조각을 드래그하여 위치를 옮기기 숫자 키를 눌러 칠교놀이 조각을 회전	
	4	세계 여행을 떠나요 수도 맞히기 놀이를 해요	각 나라별 국기, 수도를 구분 장면을 추가하여 색칠하기 책을 완성	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
12	1	중국의 굴욕적인 역사 신이 내린 열매 '커피'	텍스트 입력, 삭제, 수정 방법에 대해 알아보기 입력된 텍스트를 다양한 방법으로 정렬하기	내친구한글왕 2016 (한글)
	2	김씨가 만들어 탄생한 '김' 덕일까? '떡'일까?	삽입된 도형 안에 그림을 입력하기 표의 테두리와 채우기 등 서식을 변경	
	3	월급 대신 '소금' '아이스바'	문장 앞에 다양한 글머리표를 삽입하기 도형에 다양한 효과를 적용하기	
	4	홧김에 탄생한 '감자칩 면 이야기, 국수와 파스타	클립아트를 삽입한 후 개체 풀기 1~7차시까지 학습한 내용을 평간(	
1	1	'피자' 약으로 이용되던 '탕후루'	삽입된 그림의 필요한 부분만 잘라내기 도형을 삽입한 후 투명도 지정하기	
	2	'바게트' '프렌치 토스트'	그림과 텍스트를 활용한 문서 작성 문서를 여러 쪽으로 나누고 페이지번호 삽입하기	
	3	'감자' '브라우니'	제목에 덧말을 넣기 표에 색을 채우기	
	4	'케이크' '랍스터'	사진 편집 기능을 활용하여 사진을 보정 9~15차시까지 학습한 내용을 평간	
2	1	'마파두부' '굴비'	문서의 보기 형식을 변경 특수문자 입력 방법과 글자 겹치기 활용법	
	2	'퐁듀' '도넛'	프로그램의 언어 번역기 기능 활용 특정 문단에 문단 번호 기재하기	
	3	'샌드위치' '프라이드 치킨'	선과 텍스트 상자 입력하기 편집 용지 및 여백 설정을 변경하기	
	4	'전골' '시리얼'	문서 또는 특정 개체에 하이퍼링크를 삽입 17~23차시까지 학습한 내용을 평간(	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

2023학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명	컴퓨터A	지 도 강 사	소라
대 상	3 ~ 6학년	지 도 시 수	주 (2) 회 각 (40) 분
지 도 기 간	2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 17일		
지 도 목 표	OA를 바탕으로 문서를 만들고 이미지편집과 코딩을 실현 할 수 있다 자격증취득에 대비 할 수 있다		

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1	과일이 주렁주렁 단어 카드	배경 서식을 그러데이션으로 지정 도형의 윤곽선의 색, 두께, 대시를 변경	파워포인트 2016 작품만들기 (OA마스터)
	2	오렌지주스 포스터	그러데이션 중심점을 변경하여 배경색 변경 삽입한 그림의 배경을 투명한 색으로 설정	
	3	무도회 가면 메뉴판	배경 서식을 그림으로 지정 WordArt를 삽입하여 제목 정하기	
	4	Candy Shop 올바른 손씻기	도형을 빼기로 병합하기 SamrtArt의 색을 변경하고 그림 채우기	
4	1	유튜브 썸네일 별똥별	여러 개의 개체를 그룹화하기 이동 경로 애니메이션 설정하기	
	2	생일 초대장 한국의 전통	그림의 배경 제거하기 도형 삽입하여 서식 변경하기	
	3	다이어리 레시피	표를 삽입하고 표 스타일 설정하기 슬라이드 마스터 설정하기	
	4	미술관을 다녀와서 국가별 랜드마크	테마 설정하기 가로 간격을 동일하게 정렬하기	
5	1	직업을 소개 합니다 로딩중.....	하이퍼링크 연결하기 모양 조절점으로 도형 모양 변경하기	
	2	상자 안에 뭐가 있을까? 뉴스 만들기	애니메이션 타이밍 설정하기 도형 병합하기	
	3	나는 누구일까요? 넌센스 퀴즈	애니메이션 추가하기 하이퍼링크 연결하기	
	4	숨은 그림 찾기 퍼즐	애니메이션 효과 옵션 설정하기 도형을 그림으로 저장하기	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
6	1	엔트리 시작 과자 나라'로 가 볼까요?	엔트리 알아보기 오브젝트 추가/이동하기	엔트리스타터(코딩)
	2	안녕, 엔트리봇! 공룡이 나타났다!	오브젝트가 말하는 방법 알기 오브젝트 모양 숨기기	
	3	무대 위 기타리스트 여행을 떠나요	오브젝트 반복해서 움직이기 장면 추가하기	
	4	산호바다의 열대어 즐거운 코딩 1	무작위 수로 오브젝트 움직이기 1~7차시 내용을 종합하여 코딩하기	
7	1	우주행성에 도착한 우주인 찾아라! 보물지도!	오브젝트 키보드 방향키로 이동하기 오브젝트에 조건 설정하기	
	2	곤충 미로 탈출 게임 노란 꽃잎 도장 찍기	오브젝트가 벽에 닿으면 다시 시작하기 화면에 도장 찍기	
	3	숲 속 정원 가꾸기 동그라미를 그려요	오브젝트 마우스포인터 따라 이동하기 오브젝트 회전하며 도장찍기	
	4	도형 그리기 즐거운 코딩 2	연필 오브젝트로 선 그리기 9~15차시 내용을 종합하여 코딩하기	
8	1	하늘에서 과일이 내려와요 과일받기 게임'에 소리가 필요해요	오브젝트가 이동 방향을 바라보기 오브젝트에 소리 넣기	
	2	도레미♪피아노를 연주해요 우주정거장 탐색	피아노 만들기 오브젝트가 마우스포인터를 따라 움직이기	
	3	지각이다! 뛰어가자! 해적선 쏘기 게임	초시계 만들기 과녁 만들기	
	4	폭탄 피하기 게임 즐거운 코딩 3	오브젝트가 좌표 값 조건에 따라 이동하기 17~23차시 내용을 종합하여 코딩하기	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
9	1	편지지 만들기 단어 카드	편지지의 행 높이와 열 너비 조절하기 셀을 병합하여 카드 모양의 틀 만들기	엑셀 2016 작품만들기(OA마스터)
	2	시간표 달력 만들기	행 높이와 열 너비를 변경 회전 및 대칭 적용하기	
	3	체력 평가표 도서 목록 정렬	사용자 지정 표시 형식을 설정 WordArt를 삽입하고 네온 효과 설정	
	4	도서 대출 현황 필터하기 평균 구하기	항목별로 데이터를 필터하여 검색 자동 합계 기능으로 평균 구하기	
10	1	출석부 독서기록장	COUNTA 함수를 사용하여 출석일 계산하기 CHOOSE 함수와 WEEKDAY 함수를 이용	
	2	선호도 파악 차트 만들기	COUNTIF 함수로 선택 인원 수 구하기 입력한 데이터의 표시 형식 설정하기	
	3	스도쿠 게임 용돈 기입장	IF함수와 SUM함수로 입력 값 판별하기 CONCATENATE 함수로 텍스트를 조인하기	
	4	일정표 선거 결과 확인하기	TODAY 함수로 남은 일 수 계산하기 RANK 함수로 순위 구하기	
11	1	체크 리스트 도서 대출증	수식을 이용하여 조건수 서식 설정하기 VLOOKUP 함수를 이용	
	2	여행 계획표 낱말 퀴즈 만들기	하이퍼링크 연결하기 메모 삽입하기	
	3	주소록으로 나이, 성별 맞히기 대피요령 안내서	MID 함수와 & 연산자로 생일 입력하기 SmartArt 삽입하기	
	4	별점 표시로 평가하기 버튼으로 명령하기	&연산자로 함수 연결하여 별점 표시하기 매크로 기록하기	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
12	1	동요 가사집 나의 버킷 리스트	스타일 추가하기 글맵시를 추가하고 편집하기	한글 2016 작품만들기(OA마스터)
	2	복불복 돌림판 달달 암기장	도형을 추가하고 그림으로 채우기 문자표에서 문자 입력하기	
	3	도깨비 가면 포스터	편집 용지 변경하기 다각형으로 문자 만들기	
	4	피규어 퍼즐	도형을 삽입하고 표와 연결하기 표를 추가하고 셀의 속성을 변경	
1	1	선물 상자 감사장	도형을 그림 또는 무늬로 채우기 글상자를 추가하고 도장 모양 만들기	
	2	점자책 칭찬 스티커	종이를 원고지로 설정하기 글상자를 추가하고 번호 입력하기	
	3	현미경 사용법 한국의 5대 궁궐	글자를 입력하고 문단 번호 매기기 책갈피 추가하기	
	4	음표와 쉼표 퀴즈	개체를 풀고 그리기 조각 수정하기 문제를 풀어보고 수식 편집기로 입력하기	
2	1	편지 봉투 용돈기입장	누름틀에 글 입력하기 계산식을 이용하여 계산하기	
	2	인구 차트 종이 액자	차트 마법사로 제목, 범례 등 꾸미기 표를 이용하여 종이 액자의 전개도 만들기	
	3	구구단을 외자! 태극기	표 전체에 하나의 그림 채우기 배경을 삭제하기	
	4	폴리곤 아트 작품 모음집	개체를 모두 선택하여 개체 묶기 다단 설정하기	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

2023학년도 방과후 프로그램 연간 운영 계획서

전주양현초등학교

프로그램명	컴퓨터A	지 도 강 사	소라
대 상	3 ~ 6학년	지 도 시 수	주 (2) 회 각 (40) 분
지 도 기 간	2023년 3월 2일 ~ 2024년 2월 17일		
지 도 목 표	국가 공인 자격시험으로 주어진 시간 내에 정보기술 관리 능력을 향상시킬 수 있는 자격증을 취득할 수 있다.		

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
3	1	페이지 설정 및 슬라이드 마스터 [슬라이드1] 제목 도형	페이지 설정 후 레이아웃 변경하기, 슬라이드 마스터 지정하기, 작성한 도형에 서식 지정하기, 도형에 글자 입력하기	DIAT프리젠테이션
	2	[슬라이드1] 본문 도형 [슬라이드1] 그림 및 텍스트 상자	도형을 회전시키기, 입체 효과 적용하기, 그림 삽입한 후 크기 지정하기, 텍스트 상자를 삽입하기	
	3	[슬라이드1] 애니메이션 [슬라이드2] 소제목 도형	애니메이션 지정하기, 도형을 삽입한 후 서식 지정하기, 도형을 다른 슬라이드에 복사하기	
	4	[슬라이드2] 본문 도형 [슬라이드2] SmartArt	도형을 반듯하게 복사하기, 실행 단추를 삽입하기, SmartArt 작성 및 스타일 지정하기, 애니메이션 지정하기	
4	1	[슬라이드3] 표 / 차트 [슬라이드3] 텍스트 상자 및 배경	표와 차트 삽입한 후 스타일 지정 및 서식 변경하기, 텍스트 상자를 삽입하기, 배경에 그림을 삽입하기	
	2	[슬라이드4] 본문 도형 [슬라이드4] WordArt	다양한 방법으로 도형을 복사하기, 도형에 그림을 삽입하기, WordArt를 삽입한 후 서식 변경하기	
	3	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	4	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
5	1	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	2	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	3	최신 기출 유형문제	실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습	
	4	최신 기출 유형문제	실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
6	1	기본 문서 작성과 저장 글맵시 입력	편집 용지 및 기본 글자 서식 지정, 구역 나누기, 파일 저장하기, 글맵시 입력한 후 지시사항에 맞춰 편집하기	DIAT워드프로세서
	2	특수 문자 입력과 글자 문단 모양 설정	특수 문자 입력하기, 글자 모양 및 문단 모양 설정하기	
	3	머리말 삽입, 쪽 번호 매기기 다단 설정, 글상자 입력	머리말 삽입하기, 쪽 번호 매기기, 다단 설정 나누기, 글상자 입력하기, 다단 설정하기	
	4	다단 내용 입력과 한자 각주 입력	다단 내용 입력하기, 한자 입력하기, 각주 입력하기	
7	1	그림 입력과 쪽 테두리 설정	그림 입력하기, 쪽 테두리를 머리말을 포함하여 설정하기	
	2	표 입력 / 차트 입력	표를 만든 후 편집하기, 차트를 만든 후 차트 마법사를 이용하여 편집하기	
	3	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	4	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
8	1	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	2	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	3	최신 기출 유형문제	실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습	
	4	최신 기출 유형문제	실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
9	1	자격설명 및 셀 다루기 셀 표시 형식	행 높이 설정하기 숫자, 통화 등의 표시 형식 지정하기	DIAT스프레드시트
	2	조건부 서식 도형으로 제목 작성	수식을 이용하여 조건부 서식 지정하기 문제지의 출제형태와 동일한 도형 삽입하기	
	3	수식 작성하기 함수로 값 구하기	수식 작성에 필요한 '=' 입력하기 함수 마법사 사용하기	
	4	함수로 값 구하기 정렬과 부분합	주요 함수로 결과 값 구하기 데이터 정렬하기	
10	1	고급 필터 시나리오	자동 필터 실행 시나리오 추가하기	
	2	피벗 테이블 유형정복 모의고사	피벗 테이블 삽입하기 실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	3	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	4	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
11	1	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	2	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	3	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	4	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음

월	주	주 제	학 습 내 용	비고
12	1	[전체구성] 슬라이드 마스터, [슬라이드 1]《표지 디자인》	슬라이드 크기 지정, 슬라이드 마스터 작성, 점 편집과 워드아트를 이용한 표지 디자인	ITQ 파워포인트
	2	[슬라이드 2]《목차 슬라이드》	도형으로 목차 작성, 텍스트에 하이퍼링크 적용, 그림 삽입	
	3	[슬라이드 3] 《텍스트/동영상 슬라이드》	글머리 기호 매기기, 줄 간격 지정, 동영상 삽입 후 재생 옵션 변경	
	4	[슬라이드 4]《표 슬라이드》	표 작성 후 표 서식 변경, 표 스타일 지정, 상단과 좌측 도형 삽입	
1	1	[슬라이드 5]《차트 슬라이드》	차트 작성 및 편집, 차트 안에 도형 삽입	
	2	[슬라이드 6]《도형 슬라이드》	다양한 모양의 도형 작성, 개체 묶기, 애니메이션 지정	
	3	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	4	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
2	1	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	2	유형정복 모의고사	실제 시험에 대비할 수 있도록 모의고사를 학습	
	3	최신 기출 유형문제	실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습	
	4	최신 기출 유형문제	실제 시험에 대비할 수 있도록 최신 시험 유형 문제를 학습	

*컴퓨터교실 환경과 아이들의 실력에 따라 교육과정은 변동될 수 있음