

## [ 컴퓨터 A반 ] 08월 운영계획서

강좌명	파워포인트 2010	지도강사	이정자
대 상	초등 ( 1-6 ) 학년 ( ) 명	지도시수	9시간
지도목표	파워포인트 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 프리젠테이션에 자신감을 갖도록 지도하여 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 파워포인트 자격시험에 100% 최고등급으로 합격할 수 있도록 지도		

### 월별 지도 계획

월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
08	1	1	SmartArt 만들기	▪ 완전정복 04-06 문제 작성	
		2	실행 단추 만들기	▪ 실행단추 삽입하기 ▪ 도형 서식 지정하기	
	2	1	실행 단추 만들기	▪ 완전정복 01-04 문제 작성	
		2	표 만들기	▪ 표 삽입하기 ▪ 표 스타일 지정하기	
	3	1	표 만들기	▪ 완전정복 01-03 문제 작성	
		2	표 만들기	▪ 완전정복 04-06 문제 작성	
	4	1	차트 만들기	▪ 차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기 ▪ 차트 구성요소 서식 지정하기	
		2	차트 만들기	▪ 완전정복 01-03 문제 작성	
	5	1	차트 만들기	▪ 완전정복 04-06 문제 작성	

강좌명	워드프로세서(한글)	지도강사	이정자
대 상	초등 ( 3-6 ) 학년 ( ) 명	지도시수	9시간
지도목표	워드프로세 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 워드프로세서에 자신감을 갖도록 지도하여 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 워드프로세서(한글) 자격시험에 100% 최고등급으로 합격할 수 있도록 지도		

### 월별 지도 계획

월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
08	1	1	글상자 만들기	▪ 글상자 만들기, 글상자의 개체 속성 지정하기	
		2	글상자 만들기	▪ 출제유형 완전정복 글상자 만들기 연습 문제 작성	
	2	1	표 만들기	▪ 표 만들기, 표 편집하기	
		2	표 만들기	▪ 출제유형 완전정복 표 만들기 연습 문제 작성	
	3	1	그림 삽입하기	▪ 그림 넣기, 그림 편집하기 ▪ 출제유형 완전정복 그림삽입 연습 문제 작성	
		2	쪽 테두리 설정과 각주 삽입하기	▪ 쪽 테두리 설정하기, 각주 삽입하기 ▪ 출제유형 완전정복 쪽 테두리 설정과 각주 삽입하기 연습 문제 작성	
	4	1	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 1회 1쪽 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 1회 2쪽 작성	
	5	1	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 2회 1쪽 작성	

## [ 컴퓨터 A반 ] 08월 운영계획서

강좌명	스프레드시트 엑셀 2010	지도강사	이정자
대 상	초등 ( 1-6 ) 학년 ( ) 명	지도시수	9시간
지도목표	스프레드시트 엑셀 2010 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 스프레드시트 엑셀에 자신감을 갖도록 지도하여 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 스프레드시트 엑셀 자격시험에 100% 최고등급으로 합격할 수 있도록 지도		

월별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
08	1	1	유형정복 모의고사	모의고사 1회 판매현황 시트	
		2	유형정복 모의고사	모의고사 2회 판매현황 시트	
	2	1	유형정복 모의고사	모의고사 3회 성적 현황 시트	
		2	유형정복 모의고사	모의고사 4회 판매현황 시트	
	3	1	유형정복 모의고사	모의고사 5회 판매현황 시트	
		2	유형정복 모의고사	모의고사 6회 객실 수입 현황 시트	
	4	1	유형정복 모의고사	모의고사 7회 판매현황 시트	
			유형정복 모의고사	모의고사 8회 지출현황 시트	
		2	유형정복 모의고사	모의고사 9회 판매현황 시트	

강좌명	코딩(Coding)-엔트리	지도강사	이정자
대 상	초등 ( 1-6 ) 학년 ( ) 명	지도시수	9시간
지도목표	엔트리 기반의 코딩 기초과정과 코딩 자격증 교재를 통하여 프로그래밍의 구조를 배워 미래 인재가 갖추어야 할 창의적, 논리적인 사고와 문제 해결능력, 융합능력등과 같은 역량들을 키울 수 있도록 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 컴퓨터 프로그래밍에 자신감을 갖고 다양한 프로젝트를 창조하고 공유할 수 있도록 하며 프로그램 자격시험에 100%로 합격할 수 있도록 지도.		

월별 지도 계획					
월	주	차시	주 제	학 습 내 용	비 고
08	1	1	이벤트와 신호 및 장면	이벤트란? 블록에서 키보드의 키 선택하기 신호란? 신호 생성(발사 신호)하기 장면이란? 장면의 추가 및 복제하기 오브젝트에 소리 추가하기	
		2	이벤트와 신호 및 장면	작품으로 알아보기, 사고력 TEST	
	2	1	무작위 수 및 연산	무작위 수, 난수 블록 알아보기, 연산 작품으로 알아보기, 사고력 TEST	
		2	변수	변수란? 변수 만들기 변수에 사용하는 블록 알아보기 작품으로 알아보기, 사고력 TEST	
	3	1	함수	함수란? 함수 만들기 작품으로 알아보기, 사고력 TEST	
		2	출제 유형 문제	출제유형 문제 1-2 작성	
	4	1	출제 유형 문제	출제유형 문제 3-4 작성	
		2	출제 유형 문제	출제유형 문제 5-7 작성	
	5	1	출제 유형 문제	출제유형 문제 8-10 작성	