

[컴퓨터 A반] 12월 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
12	1	2	슬라이드 크기 설정	슬라이드 레이아웃 지정하기 페이지 설정하고 텍스트 상자 만들기	
	2	1	슬라이드 크기 설정	완전정복 01-03 문제 작성	
		2	슬라이드 크기 설정	완전정복 04-07 문제 작성	
	3	1	도형 작성하기	도형 작성하기, 도형 서식 지정하기	
		2	도형 작성하기	완전정복 01-06 문제 작성	
	4	1	도형 채우기	도형에 그라데이션 효과 적용하기 도형에 질감 효과 적용하기	
		2	도형 채우기	완전정복 01-06 문제 작성	
	5	1	도형 채우기	완전정복 07-09 문제 작성	
		2	도형 효과 적용하기	도형에 다양한 도형 효과 적용하기 도형에 빠른 도형 스타일 적용하기	

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
12	1	2	기본 문서 작성과 저장하기	편집 용지 설정하기 문서 작성하기 및 파일 저장하기	
	2	1	기본 문서 작성과 저장하기	출제유형 완전정복 기본문서 연습문제작성하기	
		2	기본 문서 작성과 저장하기	출제유형 완전정복 기본문서 작성하기 연습 문제 작성	
	3	1	기본 문서 작성과 저장하기	출제유형 완전정복 기본문서 작성하기 연습 문제 작성	
		2	특수 문자 입력하기	특수 문자 입력하기, 자동번호 매기기 기능 해제하기, 하이퍼링크 제거하기	
	4	1	특수 문자 입력하기	출제유형 완전정복 특수문자 입력하기 연습 문제 작성	
		2	글자 모양과 문단 모양 설정하기	글자모양설정하기, 자동 글머리기호 넣기 기 능 해제하기, 문단 모양 설정하기	
	5	1	글자 모양과 문단 모양 설정하기	출제유형 완전정복 글자모양과 문단 모양 설정하기 연습문제 1-3작성	
		2	글자 모양과 문단 모양 설정하기	출제유형 완전정복 글자모양과 문단 모양 설정하기 연습문제 4-6작성	

[컴퓨터 A반] 12월 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
12	1	2	행의 높이를 변경한 후 도형으로 제목 작성하기	유형01 문제 유형01 워드아트, 정복01-문제1-3	
	2		셀 서식 및 조건부 서식 지정하기	유형02 문제, 정복02-문제1-4	
		2	함수식 작성하기 (RANK 함수)	함수-상대참조, 절대참조, 유형03-문제1-4 RANK	
	3	1	함수식 작성하기 (IF 함수)	함수 - 상대참조, 절대참조, 유형03-문제1-4 IF 함수	
		2	함수식 작성하기 (MAX 함수, MIN 함수)	함수 - 상대참조, 절대참조, 유형03-문제1-4	
	4	1	함수식 작성하기 (DSUM 함수)	함수 - 상대참조, 절대참조, 유형03-문제1-4 DSUM	
		2	함수식 작성하기 (LARGE 함수, SMALL 함수)	함수 - 상대참조, 절대참조, 유형03-문제1-4	
	5	1	함수식 작성하기 (DAVERAGE 함수)	유형02 문제, 유형03-문제	
		2	함수식 작성하기 (DAVERAGE 함수)	유형04 문제 유형05-문제	

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
12	1	2	컴퓨팅 사고력의 필요성	1. 소프트웨어, 컴퓨팅 사고력, 사고력 TEST1-6 2. 절차적 문제 해결	
	2	1	문제 해결 과정 이해와 적용	1. 문제 해결 과정, 사고력 TEST1-4 2. 출제 유형 문제1-6	
		2	기본 구조의 알고리즘 설계	1. 알고리즘, 사고력 TEST1-2	
	3	1	순서도 알고리즘	1. 순서도 알고리즘, 사고력 TEST1-4	
		2	출제 유형 문제	1. 출제 유형 문제 1-5	
	4	1	엔트리의 기본 화면 구성	1. 상단 메뉴바, 실행 장면, 탭 목록, 블록 조립소	
		2	오브젝트	1. 오브젝트 추가하기, 오브젝트 수정하기	
	5	1	오브젝트	2. 오브젝트 추가하기, 오브젝트 수정하기	
		2	이벤트와 신호 및 장면	이벤트란? 블록에서 키보드의 키 선택하기 신호란? 신호 생성(발사 신호)하기 장면이란? 장면의 추가 및 복제하기 오브젝트에 소리 추가하기	