

[컴퓨터 A반] 07월 운영계획서

강좌명	파워포인트 2010	지도강사	이정자
대 상	초등 (1-6) 학년 () 명	지도시수	8시간
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
07	1	1	도형 효과 적용하기	▪ 완전정복 01-05 문제 작성	
		2	도형 효과 적용하기	▪ 완전정복 06-09 문제 작성	
	2	1	슬라이드 마스터 지정하기	▪ 슬라이드 마스터 지정하기	
		2	슬라이드 마스터 지정하기	▪ 완전정복 01-05 문제 작성	
	3	1	그림 삽입하기	▪ 슬라이드에 그림 삽입하기 ▪ 배경 서식을 이용해 그림 삽입하기	
		2	그림 삽입하기	▪ 완전정복 01-04 문제 작성	
	4	1	SmartArt 만들기	▪ SmartArt 삽입하기 ▪ SmartArt 스타일 지정하기	
		2	SmartArt 만들기	▪ 완전정복 01-03 문제 작성	

강좌명	워드프로세서(한글)	지도강사	이정자
대 상	초등 (3-6) 학년 () 명	지도시수	8시간
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
07	1	1	글맵시 삽입하기	▪ 글맵시 삽입하기, 글맵시 편집하기	
		2	글맵시 삽입하기	▪ 출제유형 완전정복 글맵시 삽입하기 연습 문제 작성	
	2	1	머리말 삽입하기	▪ 머리말 삽입하기	
		2	머리말 삽입하기	▪ 출제유형 완전정복 머리말 삽입하기 연습 문제 작성	
	3	1	쪽 번호 매기기	▪ 쪽 번호 매기기	
		2	쪽 번호 매기기	▪ 출제유형 완전정복 쪽번호 매기기 연습 문제 작성	
	4	1	다단 만들기	▪ 구역 나누기, 다단 설정하기	
		2	다단 만들기	▪ 출제유형 완전정복 다단 만들기 연습 문제 작성	

[컴퓨터 A반] 07월 운영계획서

강좌명	스프레드시트 엑셀 2010	지도강사	이정자
대 상	초등 (1-6) 학년 () 명	지도시수	8시간
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
07	1	1	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	1	함수식 작성하기(RANK함수)	유형02 문제 RANK 함수, 상대참조, 절대참조 유형03-문제1-4 RANK 함수
		2	함수식 작성하기(IF함수)	유형02 문제 IF 함수, 상대참조, 절대참조 유형03-문제1-4 IF 함수
	3	1	함수식 작성하기 (MAX 함수, MIN 함수)	유형02 문제 IMAX함수, MIN함수 대참조, 절대참조 유형03-문제1-4 MAX 함수, MIN 함수
		2	함수식 작성하기 (DSUM 함수)	유형02 문제 DSUM 함수 상대참조, 절대참조 유형03-문제1-4 DSUM 함수
	4	1	함수식 작성하기 (LARGE 함수, SMALL함수)	유형02 문제 LARGE 함수상대참조, 절대참조 유형03-문제1-4 LARGE 함수, SMALL 함수
		2	함수식 작성하기 (DAVERAGE 함수)	유형02 문제 LARGE 함수, SMALL 함수 상대참조, 절대참조 유형03-문제1-4 LARGE 함수, SMALL 함수

강좌명	코딩(Coding)-엔트리	지도강사	이정자
대 상	초등 (1-6) 학년 () 명	지도시수	8시간
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
07	1	1	컴퓨팅 사고력의 필요성	1. 소프트웨어, 컴퓨팅 사고력, 사고력 TEST1-6 2. 절차적 문제 해결
		2	문제 해결 과정 이해와 적용	1. 문제 해결 과정, 사고력 TEST1-4 2. 출제 유형 문제1-6
	2	1	기본 구조의 알고리즘 설계	1. 알고리즘, 사고력 TEST1-2
		2	순서도 알고리즘	1. 순서도 알고리즘, 사고력 TEST1-4
	3	1	출제 유형 문제	1. 출제 유형 문제 1-5
		2	엔트리 프로그램의 실행 및 설치	1. 엔트리 프로그램이란? 2. 엔트리의 프로그램의 실행 방법 3. 시험 버전에 맞는 오프라인 버전 설치하기 4. 내컴퓨터의 사양 알아보기
	4	1	엔트리의 기본 화면 구성	1. 상단 메뉴바, 실행 장면, 탭 목록, 블록 조립소
		2	오브젝트	1. 오브젝트 추가하기, 오브젝트 수정하기