[컴퓨터 A반] 2월 운영계획서

강 좌 명			파워포인트 2010		지도강사	이정자							
대 상			초등 (1-6) 학년 () 명		지도시수	9시간							
지도목표			파워포인트 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 프리젠테이션에 자신 감을 갖도록 지도하여 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 파워포인트 자격시험에 100% 최고등급으로 합격할 수 있도록 지도										
월별 지도 계획													
월	주	차시	주 제	ğ	학습내용		비고						
1	1	1	도형 효과 적용하기	■ 완전정복 01-05	문제 작성								
		2	도형 효과 적용하기	■ 완전정복 06-09	문제 작성								
	3	1	슬라이드 마스터 지정하기	■ 슬라이드 마스터	지정하기								
		2	슬라이드 마스터 지정하기	■ 완전정복 01-05	문제 작성								
	4	1	그림 삽입하기	■ 슬라이드에 그림 ■ 배경 서식을 이용		} 기							
		2	그림 삽입하기	■ 완전정복 01-04	문제 작성								
강 좌 명			워드프로세서(한글) 지도강사 이정		자								
대 상			초등 (3-6) 학년	()명 지도시수		9시간							
지도목표			워드프로세 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 워드프로세서에 자신 감을 갖도록 지도하여 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 워드프로세서(한글) 자격시험에 100% 최고등급으로 합격할 수 있도록 지도										
월별 지도 계획													
월	주	차시	주 제	ğ	학 습 내 용								
	1	1	글맵시 삽입하기	■ 글맵시 삽입하기	, 글맵시 편집ㅎ	가기							
1		2	글맵시 삽입하기	• 출제유형 완전정 연습 문제 작성	복 글맵시 삽입	하기							
	3	1	머리말 삽입하기	■ 머리말 삽입하기									
		2	머리말 삽입하기	• 출제유형 완전정 연습 문제 작성	복 머리말 삽입	하기							
	4	1	쪽 번호 매기기	■ 쪽 번호 매기기									
		2	쪽 번호 매기기	■ 출제유형 완전정 연습 문제 작성	복 쪽번호 매기	7]							

[컴퓨터 A반] 2월 운영계획서

강 좌 명		명	스프레드시트 엑셀 2010		지도강사	이정자						
대 상		상	초등 (1-6) 학년 () 명		지도시수	9시간						
지도목표			스프레드시트 엑셀 2010 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 스프레시트 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		비고					
1	1		데이터 정렬과 부분합	유형04-정렬과 부분힙 정복04-문제01-04 부	t -분합							
		2	고급 필터	유형05-정렬과 고급 필터 정복05-문제01-04 고급 필터								
	3	1	매크로	유형06-매크로 정복06-문제01-02 매크로								
		2	매크로	유형06-매크로 정복06-문제03-04 매	크로							
	4	1	피벗테이블	유형07 피벗테이블 정복07-문제01-02 피벗테이블								
		2	피벗테이블	유형07 피벗테이블 정복07-문제03-04 피								
강 좌 명		명	코딩(Coding)-엔트리 지도강사 이정자									
대 상		상	초등 (1-6) 학년 ()명 지도시수 (시간					
χ.]도목.	II .	엔트리 기반의 코딩 기초과정과 코딩 자격증 교재를 통하여 프로그래밍의 구조를 배워미래 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%로합격할 수 있도록 지도.									
				월별 지도 계획								
월	주	차시	주 제	학습내용			비고					
	1	1	블록 조립소	블록 조립소의 블록 코 블록 조립하기-블록 코 블록 삭제하기, 블록 톡	.당하기 .드의 형태에 따 부제하기, 코드 볼	른 종류 알아보기 사 & 붙여넣기						
		2	모양 및 소리	오브젝트의 모양 수정 ^호 소리 추가하기	하기, 오브젝트의	모양 편집하기						
1	3	2	모양 및 소리			· · · 						
1	3			소리 추가하기 신호 추가하기, 변수 추 리스트 추가하기-리스트 리스트의 정의, 함수 추	차하기-변수의 등 항목의 직접 역 차가하기-함수의 파일 저장하기, 역	정의 입력 및 수정하기 정의, 함수 블록 종 엔트리 파일 불러오						
1	3	1	속성 에트리 파일의 저장 및	소리 추가하기 변수 취리스트 추가하기, 변수 취리스트 추가하기-리스트리스트의 정의, 함수 취류 새로 만들기, 엔트리 I	는가하기-변수의 트 항목의 직접 (는가하기-함수의 파일 저장하기, (나오기, 사고력 T	정의 입력 및 수정하기 정의, 함수 블록 종 엔트리 파일 불러오 EST						