

[컴퓨터 A반] 11월 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
11	1	1	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 3회 3-4슬라이드 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 4회 1-2슬라이드 작성	
	2	1	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 4회 3-4슬라이드 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 5회 작성 1-2슬라이드 작성	
	3	1	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 5회 작성 3-4슬라이드 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 6회 작성 1-2슬라이드 작성	
	4	1	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 6회 작성 3-4슬라이드 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 7회 작성 1-2슬라이드 작성	
	5	1	유형정복 모의고사	▪ 모의고사 7회 작성 3-4슬라이드 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
11	1	1	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 11회 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 12회 작성	
	2	1	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 13회 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 14회 작성	
	3	1	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 15회 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 16회 작성	
	4	1	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 17회 작성	
		2	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 18회 작성	
	5	1	유형정복 모의고사	▪ 유형정복 모의고사 19회 작성	

[컴퓨터 A반] 11월 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
11	1	1	유형정복 모의고사	모의고사 6회-10회 시나리오	
		2	유형정복 모의고사	모의고사 1회-5회 피벗테이블	
	2	1	유형정복 모의고사	모의고사 6회-10회 피벗테이블	
		2	유형정복 모의고사	모의고사 1회-5회 차트 작성	
	3	1	유형정복 모의고사	모의고사 6회-10회 차트 작성	
		2	최신 기출문제	기출문제 1회 - 수강료 결산, 부분합, 필터	
	4	1	최신 기출문제	기출문제 1회 - 시나리오, 피벗테이블, 차트	
		2	최신 기출문제	기출문제 2회 - 수강료 결산, 부분합, 필터	
	5	1	최신 기출문제	기출문제 2회 - 시나리오, 피벗테이블, 차트	

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
11	1	1	스크래치 화면구성	무대 영역, 블록 영역, 스크립트 영역, 무대 디자인, 스프라이트 목록	
		2	스크래치 용어	스테이지(무대, Stage), 스프라이트(Sprite) 스크립트(Script), 블록(Block), 이벤트	
	2	1	동작 블록	동작 블록의 형태 및 기능 이해	
		2	형태 블록	형태 블록의 형태 및 기능 이해	
	3	1	소리	소리 블록의 형태 및 기능 이해	
		2	펜	펜 블록의 형태 및 기능 이해	
	4	1	데이터	데이터 블록의 형태 및 기능 이해	
		2	이벤트	이벤트 블록의 형태 및 기능 이해	
	5	1	제어	제어 블록의 형태 및 기능 이해	