

2022년 4월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	파워포인트 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2022년 4월 1일 ~ 2022년 34월 30일		
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		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
2	4	■ 슬라이드1 애니메이션	*애니메이션 지정하기	
	5		*출제유형 완전정복 01~05문제 작성	
3	11	■ 슬라이드2 소제목 도형	*도형을 삽입한 후 서식 지정하기	
	12		*출제유형 완전정복 01~04문제 작성	
4	18	■ 슬라이드2 소제목 도형	*출제유형 완전정복 05~08문제 작성	
	19	■ 슬라이드2 본문도형	*도형을 반듯하게 복사하 * 실행 단추를 삽입하기	
5	25	■ 슬라이드2 본문도형	*출제유형 완전정복 01~04문제 작성	
	26		*출제유형 완전정복 05~07문제 작성	

2022년 4월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	한글 2016(워드프로세서)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2022년 4월 1일 ~ 2022년 34월 30일		
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		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
2	4	■ 출제유형 완전정복	*03~04문제 1페이지 작성하기	
	5		*05~06문제 1페이지 작성하기	
3	11	■ 다단 설정/글 상자 입력	*다단 설정 나누기 *글 상자 입력하기 *다단 설정하기	
	12		*출제유형 완전정복 01~06문제 작성	
4	18	■ 다단 내용 입력과 한자/각주 입력	*다단 내용 입력하기 *한자 입력하기 *각주 입력하기	
	19		*출제유형 완전정복 01~06문제 작성	
5	25	■ 그림삽입과 쪽 테두리 설정	*그림 삽입하기 *쪽 테두리 설정하기	
	26		*출제유형 완전정복 01~08문제 작성	

2022년 4월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엑셀 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2022년 4월 1일 ~ 2022년 34월 30일		
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		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
2	7	▪ 고급 필터	*조건식 작성과 필드명 복사하기	
	8		*고급 필터 지정하기	
3	14	▪ 시나리오 작성	*출제유형 완전정복 01~04 작성	
	15	▪ 매크로	*시나리오 작성하기 *시나리오 요약 시트 작성하기	
4	21	▪ 시나리오 및 매크로	*도형 삽입하기 *도형 서식 지정하기	
	22	▪ 피벗 테이블	*도형 크기 지정하기 *도형에 텍스트 입력 및 글꼴 서식 지정하기 *매크로 지정 및 기록하기	
5	28	▪ 피벗 테이블	*출제유형 완전정복 01~04 작성	
	29	▪ 차트 작성	*차트 만들고 이동하기 *차트 시식 지정하기 *데이터 레이블 추가하기	

2022년 4월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엔트리 코딩(Coding)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2022년 4월 1일 ~ 2022년 34월 30일		
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.		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
2	7	▪ [문제3] 코드 작성하기	*실전연습문제 1~2 작성	
	8	▪ [문제3] 코드 작성하기	*실전연습문제 3~4 작성	
3	14	▪ [문제4] 코드 작성하기	*코드 분석과 디버깅 방법 코딩 수정하기	
	15	▪ [문제4] 코드 작성하기	*실전연습문제 1~2 작성	
4	21	▪ [문제4] 코드 작성하기	*실전연습문제 3~4 작성	
	22	▪ 실전모의고사	*1회 1~4문제 작성	
5	28	▪ 실전모의고사	*2회 1~4문제 작성	
	29	▪ 실전모의고사	*3회 1~4문제 작성 *4회 1~4문제 작성	