

# 2023년 9월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	파워포인트 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2023년 9월 1일 ~ 2023년 9월 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
1	4	■ 페이지 설정 및 슬라이드 마스터	*페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 *슬라이드 마스터 지정하기	
	5		*출제유형 완전정복 01~05문제 작성	
2	11	■ 슬라이드1 제목 도형	*도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기	
	12		*도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기	
3	18	■ 슬라이드1 본문도형	*도형을 회전하기. *도형에 입체 효과 적용하기	
	19		*출제유형 완전정복 01~05문제 작성	
4	25	■ 슬라이드1 그림 및 텍스트 상자	*그림을 삽입한 후 크기 지정하기 *텍스트 상자를 삽입하기	
	26		*출제유형 완전정복 01~05문제 작성	

# 2023년 9월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	한글 2016(워드프로세서)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2023년 9월 1일 ~ 2023년 9월 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
1	4	■ 기본문서 작성과 저장	*편집용지 및 기본글자 서식 지정하기 *구역 나누기 *문서를 작성한 후 저장하기	
	5		*출제유형 완전정복 01~06문제 작성	
2	11	■ 글 맵시 입력	*글 맵시 입력하기 *글 맵시 편집하기	
	12		*출제유형 완전정복 01~06문제 작성	
3	18	■ 특수문자 입력과 글자/문단 모양 설정	*특수문자 입력하기 *글자 모양 설정하기, *문단 모양 설정	
	19		*출제유형 완전정복 01~06문제 작성	
4	25	■ 머리말 삽입/쪽 번호 매기기	*머리말 삽입하기 *쪽 번호 매기기	
	26		*출제유형 완전정복 01~02문제 작성	

# 2023년 9월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엑셀 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2023년 9월 1일 ~ 2023년 9월 30일		
지도목표	스프레드시트 엑셀 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
1	4	■ 행의 높이를 변경한 후 도형으로 제목 작성하기	*행 높이 설정하기 *도형으로 제목 작성하기	
	5		*출제유형 완전정복 01~04 작성	
2	11	■ 셀서식 및 조건부 서식 지정하기	*테두리지정 및 병합하고 가운데 맞춤 지정하기	
	12		*셀 채우기 및 [표시형식] 지정하기, *조건부 서식 지정	
3	18	■ 함수식 작성하기	*출제유형 완전정복 01~04 작성	
			*함수 기본 다지기(함수 입력 방법, 셀 참조등)	
			*시험에 자주 출제되는 함수 알아보기	
4	25	■ 데이터 정렬과 부분합	*출제유형 완전정복 01~04 작성	
			*데이터 정렬하기 *부분합 및 그룹 설정하기	
			*출제유형 완전정복 01~04 작성	

# 2023년 9월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엔트리 코딩(Coding)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2023년 9월 1일 ~ 2023년 9월 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
1	4	■ 엔트리 화면구성	*상단 메뉴바 *실행장면 *탭 목록 *블록 조립소	
	5		*문제 파일 열고 오브젝트를 불러오는 방법 알기	
2	11	■ [문제1] 코드 작성하기	*오브젝트에 문제 지문에 따른 블록 코딩 방법 알기	
	12		*실전연습문제 1~2 작성	
3	18	■ [문제2] 코드 작성하기	*실전연습문제 3~4 작성	
			*변수를 생성하고 표시 또는 숨기는 방법 알기	
			*블록 조립소의 블록을 연결하여 문제 해결을 위한 코딩	
4	25	■ [문제3] 코드 작성하기	*실전연습문제 1~2 작성	
			*실전연습문제 3~4 작성	
			*프로그램의 기본 개념과 구조를 파악하는 방법 알기	
	26		*명령어 블록을 가져와 문제 해결을 위한 코딩 방법알기	