

2021년 9월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

| | | | |
|-------|---|------|----------|
| 프로그램명 | 파워포인트 2010 | 지도교사 | 이정자 |
| 대상 | 1~6학년 | 지도시수 | 3차시(6시간) |
| 지도기간 | 2021년 9월 1일 ~ 2021년 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 |
|----|----|------------|---------------------------------------|----|
| 2 | 6 | 슬라이드 크기 설정 | 슬라이드 레이아웃 지정하기 페이지 설정하고 텍스트 상자 만들기 | |
| | 7 | 슬라이드 크기 설정 | 완전정복 01-07 문제 작성 | |
| 3 | 13 | 도형 작성하기 | 도형 작성하기, 도형 서식 지정하기 | |
| | 14 | 도형 작성하기 | 완전정복 01-06 문제 작성 | |
| 5 | 27 | 도형 채우기 | 도형에 그라데이션 효과 적용하기 도형에 질감 효과 적용하기 | |
| | 28 | 도형 채우기 | 완전정복 01-06 문제 작성 | |

2021년 9월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

| | | | |
|-------|--|------|----------|
| 프로그램명 | 한글 2010(워드프로세서) | 지도교사 | 이정자 |
| 대상 | 1~6학년 | 지도시수 | 3차시(6시간) |
| 지도기간 | 2021년 9월 1일 ~ 2021년 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 |
|----|----|------------------|-----------------------|----|
| 2 | 6 | 기본 문서 작성과 저장하기 | 출제유형 완전정복 01-04 문제 작성 | |
| | 7 | 기본 문서 작성과 저장하기 | 출제유형 완전정복 04-09 문제 작성 | |
| 3 | 13 | 특수 문자 입력하기 | 출제유형 완전정복 01-04 문제 작성 | |
| | 14 | 특수 문자 입력하기 | 출제유형 완전정복 05-09 문제 작성 | |
| 5 | 27 | 한자 입력하기 | 출제유형 01-07 문제 작성 | |
| | 28 | 글자 모양과 문단모양 설정하기 | 01-04 문제 작성 | |

2021년 8월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

| | | | |
|-------|---|------|----------|
| 프로그램명 | 엑셀 2010 | 지도교사 | 이정자 |
| 대상 | 1~6학년 | 지도시수 | 3차시(6시간) |
| 지도기간 | 2021년 9월 1일 ~ 2021년 9월 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 | 6 | 도형제목 작성 | 매출현황 시트 작성 | |
| | 7 | 도형제목 작성 | 출제유형 완전정복02-04 문제 작성 | |
| 3 | 13 | WordArt제목 작성 | 판매현황 시트 작성 | |
| | 14 | WordArt 제목 작성 | 출제유형 완전정복02-04작성 | |
| 5 | 27 | 조건부 서식 | 출제유형 완전정복01 작성 | |
| | 28 | 조건부 서식 | 출제유형 완전정복02-04 문제 작성 | |

2021년 9월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

| | | | |
|-------|---|------|----------|
| 프로그램명 | 엔트리 코딩(Coding) | 지도교사 | 이정자 |
| 대상 | 1~6학년 | 지도시수 | 3차시(6시간) |
| 지도기간 | 2021년 9월 1일 ~ 2021년 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 역량을 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 | 6 | 엔트리 화면구성 알아보기 | 상단메뉴바, 실행장면, 탭목록, 블록 조립소 | |
| | 7 | 명령어 블록 알아보기 | 문제 파일 불러와 오브젝트 배치 및 명령어 블록을 가져와 연결하여 코딩 | |
| 3 | 13 | 챕터1 문제1 오브젝트 추가 | 크기, 위치:x좌표, y좌표값 및 회전방식 설정 | |
| | 14 | 챕터1 실전 연습 문제 | 실전연습문제 1~2작성 | |
| 5 | 27 | 챕터1 실전 연습 문제 | 실전연습문제 3~4작성 | |
| | 28 | 챕터2 코드 작성하기 | 변수 만들기, 조건문 작성 | |