

2021년 11월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	파워포인트 2010	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(10시간)
지도기간	2021년 11월 1일 ~ 2021년 11월 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	1	그림 삽입하기	슬라이드에 그림 삽입하기,배경 서식을 이용해 그림 삽입하기	
	2	그림 삽입하기	완전정복 01-04 문제 작성	
2	8	SmartArt 만들기	SmartArt 삽입하기,SmartArt 스타일 지정하기	
	9	SmartArt 만들기	완전정복 01-03 문제 작성	
3	15	SmartArt 만들기	완전정복 04-06 문제 작성	
	16	실행 단추 만들기	실행단추 삽입하기,도형 서식 지정하기	
4	22	실행 단추 만들기	완전정복 01-04 문제 작성	
	23	표 만들기	표 삽입하기,표 스타일 지정하기	
5	29	표 만들기	완전정복 01-03 문제 작성	
	30	표 만들기	완전정복 04-06 문제 작성	

2021년 11월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	한글 2010(워드프로세서)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(10시간)
지도기간	2021년 11월 1일 ~ 2021년 11월 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	1	다단 만들기	출제유형 완전정복 03-04 문제 작성	
	2	다단 만들기	출제유형 완전정복 05-06 문제 작성	
2	8	다단 만들기	출제유형 완전정복 07-08 문제 작성	
	9	표 만들기	출제유형 완전정복 01-03 문제 작성	
3	15	표 만들기	출제유형 완전정복 04-06 문제 작성	
	16	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 1회 1쪽 작성	
4	22	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 1회 2쪽 작성	
	23	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 2회 작성	
5	29	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 3회 작성	
	30	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 4회 작성	

2021년 11월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엑셀 2010	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(10시간)
지도기간	2021년 11월 1일 ~ 2021년 11월 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
1	1	시간 함수	TIME, HOUR, MINUTE, SECOND 함수 작성	
	2	수학/삼각 함수	ROUND, ROUNDUP, ROUNDDOWN 함수 작성	
2	8	수학/삼각 함수	SUM, SUMIF, ABS, INT 함수 작성	
	9	통계 함수	AVERAGE, COUNT, COUNTA, COUNTIF 함수 작성	
3	15	통계 함수	LARGE, SMALL, MEDIAN, MAX, MIN, RANK, MODE 함수 작성	
	16	찾기/ 참조 함수	INDEX, MATCH 함수 작성	
4	22	데이터베이스 함수	DSUM, DAVERAGE, DCOUNT 함수 작성	
	23	데이터베이스 함수	DCOUNTA, DMAX, DMIN 함수 작성	
5	29	텍스트 함수	LEFT, RIGHT, MID 함수 기능과 형식 익히기	
	30	논리 함수	IF, 중첩IF, AND, OR, NOT 함수 작성	

2021년 11월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엔트리 코딩(Coding)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(10시간)
지도기간	2021년 10월 1일 ~ 2021년 10월 31일		
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
1	1	챕터4 실전 연습 문제	실전연습문제 3~4 작성	
	2	실전모의고사	제1회 실정모의고사 작성	
2	8	실전모의고사	제2회 실정모의고사 작성	
	9	실전모의고사	제3회 실정모의고사 작성	
3	15	실전모의고사	제4회 실정모의고사 작성	
	16	실전모의고사	제5회 실정모의고사 작성	
4	22	실전모의고사	제6회 실정모의고사 작성	
	23	실전모의고사	제7회 실정모의고사 작성	
5	29	실전모의고사	제8회 실정모의고사 작성	
	30	실전모의고사	제9회 실정모의고사 작성	