

2024년 10월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	파워포인트 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2024년 10월 1일 ~ 2024년 10월 31일		
지도목표	파워포인트 자격증 교재를 통하여 즐겁게 배워 자신감을 갖고 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 파워포인트 자격시험에 합격할 수 있도록 지도		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1	7	■ 페이지 설정 및 슬라이드 마스터	출제유형 완전정복 문제 01-02작성	
	8		출제유형 완전정복 문제 03-05작성	
2	14	■ 슬라이드1 제목도형	유형 02문제 작성	
	15		출제유형 완전정복 01-05 작성	
3	21	■ 슬라이드1 본문도형	유형 03문제 작성	
	22		출제유형 완전정복 01-05 작성	
4	28	■ 슬라이드1 그림 및 텍스트 상자	유형 04문제 작성	
	29		출제유형 완전정복 01-05 작성	

프로그램명	엑셀 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2024년 10월 1일 ~ 2024년 10월 31일		
지도목표	스프레드시트 엑셀 2010 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 스프레드시트 엑셀에 자신감을 갖고 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 엑셀 자격시험에 합격할 수 있도록 지도		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1	7	■ 함수식 작성하기	함수 기본 다지기 -함수 입력 방법, 셀 참조, 유형03-상대참조	
	8		함수 기본 다지기 -유형03-절대참조, 계산식과 산술 연산자,	
2	14	■ 함수 기본다지기	유형03 문제 (rank, if, dsum, daverage, max) 작성	
	15		유형03 문제 (min, large, small, sumif, countif) 작성	
3	21	■ 함수식 작성하기	유형03 문제 작성(rank, if, max, min, dverage, large)	
	22		출제유형 완전정복 정복03-문제01 작성	
4	28	■ 함수식 작성하기	출제유형 완전정복 정복03-문제02 작성	
	29		출제유형 완전정복 정복03-문제03 -04작성	

2024년 10월 컴퓨터반 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	코딩활용능력3급포함2급		지도교사	이정자
대상	3~6학년		지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2024년 10월 1일 ~ 2024년 10월 31일			
지도목표	엔트리 기반의 코딩 기초과정과 코딩 자격증 교재를 통하여 창의적, 논리적인 사고와 문제 해결능력, 융합능력등과 같은 역량들을 키울 수 있도록 흥미 있는 수업으로 다양한 프로젝트를 창조하고 공유할 수 있도록 하며 프로그램 자격시험에 합격할 수 있도록 지도.			
차시별 지도 계획				
차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1	7	■ 배경과 개체 설정	장면1,장면2 배경불러오기, 개체 설정하기 및 저장하기	
	8		출제유형 완전정복 문제1 작성	
2	14	■ 배경과 개체 설정	출제유형 완전정복 문제2 작성	
	15		출제유형 완전정복 문제3-4 작성	
3	21	■ 오브젝트1 코딩	출제유형02문제파일 불러와 변수추가 및 신호 추가 처리 조건에 따라 블록코드 완성	
	22		출제유형 완전정복 01-02문제 작성	
4	28	■ 오브젝트1 코딩	출제유형 완전정복 03-04문제 작성	
	29	■ 오브젝트2 코딩	출제유형3 문제2 처리조건에 따라 개체를 코딩하기	

프로그램명	멀티미디어 제작		지도교사	이정자
대상	4~6학년		지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2024년 10월 1일 ~ 2024년 10월 31일			
지도목표	포토샵, 곰믹스 프로그램을 통해 교재의 예제를 통해 영상 편집, 그래픽 디자인, 애니메이션 제작 등 다양한 멀티미디어 콘텐츠제작 및 멀티미디어 작품을 만들어 만족스러운 결과물을 얻어 만족감과 자신감을 얻어 실생활에 활용할 수 있으며 멀티미디어 시험에 응시하여 자격증 취득하여 상급학교 또는 사회에서 자격증을 활용할 수 있도록 지도			
차시별 지도 계획				
차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1	7	■ 포토샵의 기본 익히기	새로운 캔버스 열기, 예제 이미지 불러와 복사하기, 브러쉬로 그림 그리기, 색칠하여 완성하기, 저장하기	
	8		출제유형 완전정복 01-02 문제 작성	
2	14	■ 이미지 수정하기	캔버스 크기 변경하기, 예제 이미지 복사하기, 이미지 제거하기,복제 도장 도구 이용해 보기	
	15		출제유형 완전정복 이미지 수정하기 01-06 문제 작성	
3	21	■ 색상 보정하기	원하는 부분 선택하기, 색조/채도 변경하기, 색상 균형 이용하기	
	22		출제 유형 완전 정복 색상 보정하기 01-03 문제 작성	
4	28	■ 색상 보정하기	출제 유형 완전 정복 색상 보정하기 04-06 문제 작성	
	29	■ 밝기 조정하기	이미지 밝기 조정하기	