

2021년 5월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	과워포인트 2010	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(9시간)
지도기간	2021년 5월 1일 ~ 2021년 5월 31일		
지도목표	과워포인트 자격증 교재를 통하여 흥미 있는 수업으로 즐겁게 배워 프리젠테이션에 자신감을 갖도록 지도하여 실생활에서 사용할 수 있도록 하며 과워포인트 자격시험에 100% 최고등급으로 합격할 수 있도록 지도		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1	3	SmartArt 만들기	<ul style="list-style-type: none"> SmartArt 삽입하기 SmartArt 스타일 지정하기 	
	4	SmartArt 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 완전정복 01-03 문제 작성 	
2	10	SmartArt 만들기	완전정복 04-06 문제 작성	
	11	실행 단추 만들기	실행단추 삽입하기, 도형 서식 지정하기	
3	17	실행 단추 만들기	완전정복 01-04 문제 작성	
	18	표 만들기	표 삽입하기, 표 스타일 지정하기	
4	24	표 만들기	완전정복 01-03 문제 작성	
	25	표 만들기	완전정복 04-06 문제 작성	
5	31	차트 만들기	차트 삽입하고 차트 스타일 지정하기, 차트 구성요소 서식 지정하기	

2021년 5월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	한글 2010(워드프로세서)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(9시간)
지도기간	2021년 5월 1일 ~ 2021년 5월 31일		
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	3	다단 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 구역 나누기, 다단 설정하기 	
	4	다단 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 출제유형 완전정복 다단 만들기, 연습 문제 작성 	
2	10	표 만들기	출제유형 완전정복 01-03 문제 작성	
	11	표 만들기	출제유형 완전정복 04-06 문제 작성	
3	17	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 1회 1쪽 작성	
	18	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 1회 2쪽 작성	
4	24	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 2회 작성	
	25	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 3회 작성	
5	31	유형정복 모의고사	유형정복 모의고사 4회 작성	

2021년 5월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엑셀 2010	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(9시간)
지도기간	2021년 5월 1일 ~ 2021년 5월 31일		
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	3	찾기/ 참조 함수	INDEX, MATCH 함수 작성	
	4	데이터베이스 함수	DSUM, DAVERAGE, DCOUNT 함수 작성	
2	10	데이터베이스 함수	DCOUNTA, DMAX, DMIN 함수 작성	
	11	텍스트 함수	LEFT, RIGHT, MID 함수 기능과 형식 익히기	
3	17	논리 함수	IF, 중첩IF, AND, OR, NOT 함수 작성	
	18	함수식 작성하기	제품거래현황 시트작성	
4	24	함수식 작성하기	매출현황 시트작성	
	25	정렬과 부분합	부분합 시트 작성, 완전정복 01-04 작성	
5	31	고급필터	고급필터 지정하기, 완전정복01-04 작성	

2021년 5월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엔트리 코딩(Coding)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	5차시(9시간)
지도기간	2021년 5월 1일 ~ 2021년 5월 31일		
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		실전모의고사	제2회 실정모의고사 작성	
		실전모의고사	제3회 실정모의고사 작성	
2		실전모의고사	제4회 실정모의고사 작성	
		실전모의고사	제5회 실정모의고사 작성	
3		실전모의고사	제6회 실정모의고사 작성	
		실전모의고사	제7회 실정모의고사 작성	
4		실전모의고사	제8회 실정모의고사 작성	
		실전모의고사	제9회 실정모의고사 작성	
5		실전모의고사	제10회 실정모의고사 작성	