

2021년 4월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	파워포인트 2010	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시(8시간)
지도기간	2021년 4월 1일 ~ 2021년 4월 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	5	도형 효과 적용하기	▪ 완전정복 01-05 문제 작성	
	6	도형 효과 적용하기	▪ 완전정복 06-09 문제 작성	
2	12	슬라이드 마스터 지정하기	▪ 슬라이드 마스터 지정하기	
	13	슬라이드 마스터 지정하기	▪ 완전정복 01-05 문제 작성	
3	19	그림 삽입하기	▪ 슬라이드에 그림 삽입하기 ▪ 배경 서식을 이용해 그림 삽입하기	
	20	그림 삽입하기	▪ 완전정복 01-04 문제 작성	
4	26	SmartArt 만들기	▪ SmartArt 삽입하기 ▪ SmartArt 스타일 지정하기	
	27	SmartArt 만들기	▪ 완전정복 01-03 문제 작성	

2021년 4월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	한글 2010(워드프로세서)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4 차시(8시간)
지도기간	2021년 4월 1일 ~ 2021년 4월 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	5	글맵시 삽입하기	▪ 글맵시 삽입하기, 글맵시 편집하기	
	6	글맵시 삽입하기	▪ 출제유형 완전정복 글맵시 삽입하기, 연습 문제 작성	
2	12	머리말 삽입하기	▪ 머리말 삽입하기	
	13	머리말 삽입하기	▪ 출제유형 완전정복 머리말 삽입하기, 연습 문제 작성	
3	19	쪽 번호 매기기	▪ 쪽 번호 매기기	
	20	쪽 번호 매기기	▪ 출제유형 완전정복 쪽번호 매기기, 연습 문제 작성	
4	26	다단 만들기	▪ 구역 나누기, 다단 설정하기	
	27	다단 만들기	▪ 출제유형 완전정복 다단 만들기, 연습 문제 작성	

2021년 4월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엑셀 2010	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4 차시(8시간)
지도기간	2021년 4월 1일 ~ 2021년 4월 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	5	행의 높이를 변경한 후 도형으로 제목 작성하기	유형01 문제 정복01-문제1-3 문제작성	
	6	셀 서식 및 조건부 서식 지정하기	유형02 문제 정복02-문제1-4	
2	12	함수식 작성하기(RANK함수)	유형02-03 문제 RANK 함수	
	13	함수식 작성하기(IF함수)	유형02 문제 IF 함수, 유형03-문제1-4 IF 함수	
3	19	함수식 작성하기(MAX 함수, MIN 함수)	유형02-03 문제1-4 MAX 함수, MIN 함수	
	20	함수식 작성하기(DSUM 함수)	유형02 -03 문제 1-4 DSUM 함수	
4	26	함수식 작성하기(LARGE 함수, SMALL 함수)	유형03-문제1-4 LARGE 함수, SMALL 함수	
	27	함수식 작성하기(DAVERAGE 함수)	유형03-문제1-4 DAVERAGE함수	

2021년 4월 컴퓨터A 지도계획안

신동초등학교

프로그램명	엔트리 코딩(Coding)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4 차시(8시간)
지도기간	2021년 4월 1일 ~ 2021년 4월 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
1	5	챕터3 실전 연습 문제	실전연습문제 1~2 작성	
	6	챕터3 실전 연습 문제	실전연습문제 31~4 작성	
2	12	챕터4 코드 작성하기	반복문, 신호보내기 작성	
	13	챕터4 실전 연습 문제	실전연습문제 1~2 작성	
3	19	챕터4 실전 연습 문제	실전연습문제 3~4 작성	
	20	실전모의고사	제1회 실정모의고사 작성	
4	26	실전모의고사	제2회 실정모의고사 작성	
	27	실전모의고사	제3회 실정모의고사 작성	