

2024년 3월 (컴퓨터)부 지도계획안

이리신동초등학교

프로그램명	과워포인트 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시
지도기간	2024년 3월 1일 ~ 2024년 3월 31일		
지도목표	<ul style="list-style-type: none"> 슬라이드 마스터에 도형을 작성할 수 있다. 도형 스타일을 지정하고 텍스트 입력 및 서식을 지정할 수 있다. 		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1~2	3/4 3/5	▪ 페이지 설정 및 슬라이드 마스터	*페이지 설정 후 레이아웃 변경하기 *슬라이드 마스터 지정하기	
3~4	3/11 3/12	▪ 슬라이드1 제목 도형	*도형을 작성한 후 도형 서식 지정하기 *도형에 글자를 입력한 후 글꼴 서식 변경하기	
5~6	3/18 3/19	▪ 슬라이드1 본문도형	*도형을 회전하기. *도형에 입체 효과 적용하기	
7~8	3/25 3/26	▪ 슬라이드1 그림 및 텍스트 상자	*그림을 삽입한 후 크기 지정하기 *텍스트 상자를 삽입하기	

평가 계획

평가 주제	평가 내용	평가 방법
· 차수별 주제 내용 및 · 수업 태도	· 실전문제유형 풀기 · 수업 태도	· 개인별 평가

2024년 3월 (컴퓨터)부 지도계획안

이리신동초등학교

프로그램명	한글 2016(워드프로세서)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시
지도기간	2023년 3월 1일 ~ 2023년 3월 31일		
지도목표	<ul style="list-style-type: none"> 글맵시를 삽입하고 편집할 수 있다. 내용을 입력하고 특수 문자 삽입 및 하이퍼링크를 제거할 수 있다. 글자 모양과 문단 모양을 지정할 수 있다. · 머리말을 삽입하고 쪽 번호를 매길 수 있다. 		

차시별 지도 계획

차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1~2	3/4 3/5	▪ 기본문서 작성과 저장	*편집용지 및 기본글자 서식 지정하기 *구역 나누기 *문서를 작성한 후 저장하기	
3~4	3/11 3/12	▪ 글맵시 입력	*글맵시 입력하기 *글맵시 편집하기	
5~6	3/18 3/19	▪ 특수문자 입력과 글자/문단 모양 설정	*특수문자 입력하기 *글자 모양 설정하기, *문단 모양 설정	
7~8	3/25 3/26	▪ 머리말 삽입/쪽 번호 매기기	*머리말 삽입하기 *쪽 번호 매기기	

평가 계획

평가 주제	평가 내용	평가 방법
· 차수별 주제 내용 · 수업 태도	· 실전문제유형 풀기 · 수업 태도	· 개인별 평가

2024년 3월 (컴퓨터)부 지도계획안

이리신동초등학교

프로그램명	엑셀 2016	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시
지도기간	2024년 3월 1일 ~ 2024년 3월 31일		
지도목표	• 행 높이를 변경할 수 있다. • 도형을 이용하여 제목을 작성할 수 있다. • 함수를 사용하여 값을 구할 수 있다. • 데이터를 정렬할 수 있다. • 부분합을 구하고 그룹화 할 수 있다.		

차시별 지도 계획				
차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1~2	3/4	▪ 행의 높이를 변경한 후 도형으로 제목 작성하기	*행 높이 설정하기 *도형으로 제목 작성하기	
	3/5			
3~4	3/11	▪ 셀서식 및 조건부 서식 지정하기	*테두리지정 및 병합하고 가운데 맞춤 지정하기 *셀 채우기 및 [표시 형식] 지정하기 *조건부 서식 지정하기	
	3/12			
5~6	3/18	▪ 함수식 작성하기	*함수 기본 다지기(함수 입력 방법, 셀 참조등) *시험에 자주 출제되는 함수 알아보기	
	3/19			
7~8	3/25	▪ 데이터 정렬과 부분합	*데이터 정렬하기 *부분합 및 그룹 설정하기	
	3/26			

평가 계획		
평가 주제	평가 내용	평가 방법
• 차수별 주제 내용 • 수업 태도	• 실전문제유형 풀기 • 수업 태도	• 개인별 평가

2024년 3월 (컴퓨터)부 지도계획안

이리신동초등학교

프로그램명	엔트리 코딩(Coding)	지도교사	이정자
대상	1~6학년	지도시수	4차시
지도기간	2024년 3월 1일 ~ 2024년 3월 31일		
지도목표	• 엔트리 화면 구성에 대해 알 수 있다. • 문제 파일을 불러와 오브젝트를 배치하는 방법을 알 수 있다. • 명령어 블록을 가져와 연결하여 코딩하는 방법을 알 수 있다.		

차시별 지도 계획				
차수	날짜	주제	학습 내용	비고
1~2	3/4	▪ 엔트리 화면구성	*상단 메뉴바 *실행장면 *탭 목록 *블록 조립소	
	3/5			
3~4	3/11	▪ [문제1] 코드 작성하기	*문제 파일 열고 오브젝트를 불러오는 방법 알기 *오브젝트에 문제 지문에 따른 블록 코딩 방법 알기	
	3/12			
5~6	3/18	▪ [문제2] 코드 작성하기	*변수를 생성하고 표시 또는 숨기는 방법 알기 *블록 조립소의 블록을 연결하여 문제 해결을 위한 코딩	
	3/19			
7~8	3/25	▪ [문제3] 코드 작성하기	*프로그램의 기본 개념과 구조를 파악하는 방법 알기 *명령어 블록을 가져와 문제 해결을 위한 코딩 방법알기	
	3/26			

평가 계획		
평가 주제	평가 내용	평가 방법
• 차수별 주제 내용 • 수업 태도	• 따라하기 문제 풀기 • 수업 태도	• 개인별 평가