

(컴퓨터 월,수)부 교수·학습 과정안

수업자	담당	교감(전결)

일 시	2019년 6월 19일 수요일 (13:35~14:35)	지도강사	최*애
대상학년(반)	1~2학년 (A반)	대상 학생수	20명
주 제	꽃밭 가꾸기	장 소	컴퓨터 교실
학습목표	원하는 위치에 다양한 꽃을 심을 수 있다.		

단계	학습과정	활 동 내 용	시간 (분)	자료(·) 및 유의점(※)
도입 전개	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 오늘 배울 완성품 보기 완성품을 보면서 오늘 무엇을 만들지 알아보시다. 	5'	코딩 창의성 수업이므로 학생들의 취향대로 오브젝트배치 및 색 등 자유롭게 할 수 있도록 한다.
	학습문제	<ul style="list-style-type: none"> 학습문제 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">원하는 위치에 다양한 꽃을 심어 봅시다.</div>		
	학습활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> 학습활동 안내 <활동 1> 마우스 포인터를 따라 움직이는 '꽃'오브젝트 <활동 2> 키보드 방향기를 이용하여 꽃의 크기를 변경하기 <활동 3> 스페이스 바를 눌러 여러 가지 종류의 꽃을 심기 		
	활동1	【활동 1】 마우스 포인터를 따라 움직이는 '꽃'오브젝트 <ul style="list-style-type: none"> [시작]탭에서 시작하기 버튼을 클릭했을 때 가지고 온 후 이어서 [흐름] 탭에서 계속반복하기 연결합니다. [움직임]탭에서 데이지 위치로 이동하기를 가져온 후 데이지를 클릭한 후 마우스포인터로 변경합니다. [시작]탭에서 마우스 클릭했을 때 가져온 후 이어서 [봇]탭에서 도장찍기를 아래쪽에 연결합니다. 	15'	
	활동2	【활동 2】 키보드 방향키를 이용하여 꽃의 크기를 변경하기 <ul style="list-style-type: none"> [시작]탭에서 q키를 눌렀을 때 가져온 후 q를 클릭하여 키보드 '위쪽 방향키'를 누른 후 [생김새]탭에서 크기를 10만큼 바꾸기를 아래쪽에 연결합니다. 위에서 만든 코드를 복사하여 '위쪽 화살표'를 클릭하여 '아래쪽 방향키'를 누르고 크기를 10만큼 바꾸기에서 10만큼을 -10만큼으로 입력합니다. 	15'	
정리	활동3	【활동 3】 스페이스 바를 눌러 여러 가지 종류의 꽃 심기 <ul style="list-style-type: none"> 블록 옆 모양 클릭 후 모양추가 창이 나오면 모양 선택에서 식물-꽃에서 "백일홍_1"과 "해바라기_1"모양을 각각 삽입합니다. 다시 블록 버튼으로 돌아 온 후 [시작]탭에서 q키를 눌렀을때를 가져온 후 q키를 클릭한 후 키보드에서 "스페이스 바"를 눌러줍니다. 	20'	
	정리 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> 이번시간에 배운 코드 정리하기 다음 시간 공부할 내용 안내하기 	5'	

평가계획	<ul style="list-style-type: none"> 꽃이 마우스를 따라다니는가? 키보드를 이용하여 다양한 방향으로 움직입니까? 알맞은 블록코드를 사용했습니까? 	평가시기	평가 방법
		수업 중	관찰평가

(컴퓨터 월,수)부 교수·학습 과정안

수업자	담당	교감(전결)

일 시	2019년 6월 19일 수요일 (14:40~15:40)	지도강사	최*애
대상학년(반)	3~4학년 (B반)	대상 학생수	6명
주 제	그림판 만들기	장 소	컴퓨터 교실
학습목표	[붓]블록을 이용하여 그리기 시작하기 및 멈추기를 할 수 있다.		

단계	학습과정	활 동 내 용	시간 (분)	자료(·) 및 유의점(※)
도입 전개 정리	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 오늘 배울 완성품 보기 완성품을 보면서 오늘 무엇을 만들지 알아보시다. 	10'	코딩 창의성 수업이므로 학생들의 취향대로 오브젝트배치 및 색 등 자유롭게 할 수 있도록 한다.
	학습문제	<ul style="list-style-type: none"> 학습문제 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">[붓]블록을 이용하여 그리기 시작하기 및 멈추기 하기</div>		
	학습활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> 학습활동 안내 <활동 1> 특정 오브젝트 닿았을 때 '연필 색' 변경하기 <활동 2> 그림 지우기 설정하기 <활동 3> 그림 시작 및 멈추기 		
	활동1	<p>[활동 1] 특정 오브젝트 닿았을 때 '연필 색' 변경하기</p> <ul style="list-style-type: none"> [흐름]탭에서 만일 참 이라면을 위치로 이동하기 블록아래에 연결 한 후 [판단]탭에서 마우스포인트에 닿았는가? 가져 온 후 <참>를 안쪽에 넣은 후 마우스포인트를 클릭하여 물약(빨강)으로 변경합니다. 만일 이라면 블록 안에 [붓]탭에서 붓의 색으로 정하기 가져 온 후 '빨강색'을 선택합니다. 	15'	
	활동2	<p>[활동 2] 그림 지우기 설정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> [판단]탭에서 마우스포인트에 닿았는가? 가져 온 후 <참>안쪽에 넣은 후 마우스포인트를 클릭하여 '지우개 버튼'으로 변경합니다. [붓]탭에서 모든 붓 지우기를 만일 지우개 버튼에 닿았는가? 이라면 안쪽에 연결합니다. [시작]탭에서 q키를 눌렀을 때 가져온 후 q를 클릭하여 키보드 '위쪽 방향키'를 누른 후 [생김새]탭에서 크기를 20만큼 바꾸기를 아래쪽에 연결합니다. 	15'	
	활동3	<p>[활동 3] 그림 시작 및 멈추기</p> <ul style="list-style-type: none"> [시작]탭에서 오브젝트를 클릭했을 때를 가져온 후 [붓]탭에서 그리기 시작하기를 연결하고 해제했을 때는 그리기 멈추기를 연결합니다. 	20'	
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> 이번시간에 배운 코드 정리하기 	5'	
	차시예고	<ul style="list-style-type: none"> 다음 시간 공부할 내용 안내하기 		

평가계획	<ul style="list-style-type: none"> 연필 색이 변경되었는가? 그림 지우개 버튼을 이용하여 그림이 지워지는가? 알맞은 블록코드를 사용했습니까? 	평가시기	평가 방법
		수업 중	관찰평가

(컴퓨터 월,수)부 교수·학습 과정안

수업자	담당	교감(전결)

일 시	2019년 6월 19일 수요일 (15:45~16:45)	지도강사	최*애
대상학년(반)	5~6학년 (B반)	대상 학생수	8명
주 제	사칙연산 만들기	장 소	컴퓨터 교실
학습목표	변수를 이용하여 사칙연산을 만들 수 있다.		

단계	학습과정	활 동 내 용	시간 (분)	자료(·) 및 유의점(※)
도입 전개	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 오늘 배울 완성품 보기 완성품을 보면서 오늘 무엇을 만들지 알아보시다. 	10'	코딩 창의성 수업이므로 학생들의 취향대로 오브젝트배치 및 색 등 자유롭게 할 수 있도록 한다.
	학습문제	<ul style="list-style-type: none"> 학습문제 확인 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 변수를 이용하여 사칙연산을 만들 수 있다. </div>		
	학습활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> 학습활동 안내 <활동 1> 변수와 신호 추가하기 <활동 2> 그림 지우기 설정하기 <활동 3> 첫 번째수와 두 번째수 계산하기 		
	활동1	【활동 1】 변수와 신호 추가하기 <ul style="list-style-type: none"> 속성에서 신호를 클릭하여 '준비', '계산결과' 추가 한 후 변수를 클릭 후 '첫번째수', '두번째수', '정답'변수를 추가합니다. 	15'	
	활동2	【활동 2】 묻고 대답 기다리기 <ul style="list-style-type: none"> '선생님' 오브젝트를 선택 후 [시작]탭에서 시작하기 버튼을 클릭했을 때와 ~신호보내기 연결한 후 준비로 변경합니다. [자료]탭에서 안녕을 묻고 대답 기다리기 아래쪽에 연결한 후 안녕을 '첫번째수는?'으로 변경한 후 ~를 10로 정하기 가져 온 후 ~를 첫 번째수로 변경한 후 대답을 10 안쪽에 끼워 넣습니다. 위와 똑같은 방법으로 '두번째 수'를 묻고 대답 기다리기 연결 한 후 [자료]탭에서 대답 숨기기를 아래쪽에 연결합니다. 	15'	
	활동3	【활동 3】 첫 번째 수와 두 번째 수 계산하기 <ul style="list-style-type: none"> '더하기1'오프젝를 선택후 오브젝트를 클릭했을 때를 가져온후 [자료]에서 ~를 10로 정하기 가져온후 계산 블록에서 10+10을 10안쪽에 끼워 넣습니다. 왼쪽 10 안쪽에 첫 번째수로 변경하고 오른쪽 10 안쪽에는 두 번째수로 변경 한 후 아래에 계산결과 신호 보내기 연결합니다. 	20'	
정리	정리	<ul style="list-style-type: none"> 이번시간에 배운 코드 정리하기 	5'	
	차시예고	<ul style="list-style-type: none"> 다음 시간 공부할 내용 안내하기 		

평가계획	<ul style="list-style-type: none"> 변수 코드를 추가했는가? 사칙 계산 잘 되는가? 알맞은 블록코드를 사용했습니까? 	평가시기	평가 방법
		수업 중	관찰평가