

## [ 코딩 ] 7월 운영계획서

강좌명			코딩		지도강사	정진용
대상			초 (1,2)학년 / (3~6)학년		지도시수	11차시
지도 목표			다양한 피지컬 컴퓨팅 실습을 통한 창의융합 학습으로 사고력을 향상시키고, 오류수정 과정을 통해 문제해결능력을 배양			
월별 지도 계획						
월	주	차시	주제	학습내용		비고
7	1	1	아기공룡 구하기	• 조립도를 보면서 새총 조립하기		
		2		• 기울기 센서가 감지되는 여부에 따라 이노가 앉았다 일어나는 동작 코딩하기		
		3		• 소리 센서가 감지되는 여부에 따라 돌을 발사하기		
	2	1	아기공룡 구하기	• [만약 ( )라면], [( )에 닿았는가?] 블록을 이용하여 다중 조건 만들기		
		2	공룡 재우기	• 하드웨어 오르골 조립하기    • 상수와 변수 알아보기 • [( )을/를 ( )초 동안 연주하기] 블록 알아보기		
		3		• 변수(순서, 노래, 게이름)를 이용하여 자장가 연주하기		
	3	1	공룡 재우기	• [만약 ( )라면], [( )<( )] 블록을 응용한 조건 만들기 • 소리를 녹음하고, 녹음한 소리를 재생하기		
		2	공룡떼를 피하자!	• 하드웨어 공룡감지기 만들기 • [( )+( )] 블록으로 포인터가 그려지는 위치 변환		
		3		• [나 자신 복제하기], [복제되었을 때], [이 복제본 삭제하기] 블록 알아보기		
	4	1	물고기를 잡아줘!	• 조립도를 보며 하드웨어 낚시대 만들기 • [랜덤 위치로 이동하기], [물결 쪽 보기] 응용하기		
		2		• 다양한 스트라이프와 배경, 그래픽 효과 블록을 활용하여 코딩 응용하기		