

[코딩] 4월 운영계획서

강좌명			코딩		지도강사	정진용
대상			초 (전)학년		지도시수	13 차시
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
4	1	1	시간 여행을 떠나자!	• 무대배경과 스프라이트에 대해 알아보고, 말하기와 움직이기 블록 등을 이용하여 애니메이션 만들기		
		2	멀티스틱 만들기	• 핀과 핀홀 사용방법 알아보기 • 조립도를 보면서 나만의 멀티스틱 조립하기		
		3	멀티스틱 게임	• 내가 만든 멀티스틱으로 만든 애니메이션 활용하기 • 멧돼지를 피해서 타임머신에 탑승하기 게임		
	2	1	스크래치와 친해지기	• 스크래치 모드와 코딩 모드를 선택하여 코딩해보고 다양한 무대배경과 스트라이프를 불러오기		
		2		국회의원 선거일		
		3	스크래치와 친해지기	• 조립한 멀티스틱으로 출력핀과 LED블럭 작동 확인하고 관찰, 연산 블록 연습 • 배경음과 효과음, 프로보 동작 블록 결합 연습		
	3	1	높이, 하늘 높이	• x좌표와 y좌표에 대해 알아보고, 좌표를 이용한 응용 & 코딩하기		
		2	높이, 하늘 높이	• 재생하기와 끝까지 재생하기 블록의 차이점 알기 • 스프라이트를 복사하는 방법 알아보기		
		3	새떼를 피하자!	• 스프라이트 크기 비교를 위한 퍼센트(%) 알아보기 • 스프라이트 크기 다양하게 바꾸어 보기		
	4	1	새떼를 피하자!	• [~부터 ~사이의 난수] 블록을 이용하여 스프라이트 랜덤 위치에서 등장시켜보기		
		2		• x, y 좌표를 이용하여 위 아래로 자유롭게 새를 이동시키고, 다른 스트라이프를 응용하여 코딩하기		
		3	출력핀과 LED블럭 응용하기	• [출력핀 ~을 켜기/끄기] 블록을 이용하여 LED 켜고, 끄기 • [~을 ~음표로 연주하기] 블록을 이용하여 소리내기		
	5	1	전체코딩 응용	• 동작, 형태, 제어등의 블록을 활용하여 자유롭게 코딩해보기		