

[과목명] 12월 운영계획서

강좌명			코딩		지도강사	정진용
대상			1,2반(1,2)학년 / 3반(3~6)학년		지도시수	12차시
지도 목표			다양한 피지컬 컴퓨팅 실습을 통한 창의 융합 학습으로 사고력을 향상시키고, 오류수정 과정을 통해 문제 해결 능력을 배양			
월별 지도 계획						
월	주	차시	주제	학습내용		비고
12	1	1	로봇을 멈춰라	• [() 방송하고 기다리기] 블록의 기능에 대해 이해하고, 응용하기		
		2		• 두 스트라이프(전자파와 자동차)의 y좌표 값을 동일하게 설정하는 방법에 대해 알아보기		
		3	심박측정기	• 심박 센서가 감지되는 정도에 따라 그래프가 그려지는 원리 알아보기		
	2	1	심박측정기	• [글자 ()을(를) ()색으로 바꾸기] 블록 알아보기 • [아날로그 입력 ()] 블록으로 그래프가 그려지는 진폭 크기와 속도 제어하기		
		2	에너지 저장소	• 초음파 센서에 감지된 거리 값을 코딩에 적용하기 • [() 그리고 ()] 블록과 각종 연산, 부등호 블록을 이용하여 오차 범위 지정하기		
		3		• 미션 성공, 실패에따라 ‘GOOD’, ‘BAD’ 메시지 나타내기		
	3	1	우주선 조립소	• [()가(이) 아니다] 블록에 대해 알아보고, 응용하기 • [숨기기]와 [반투명 효과를 100으로 정하기] 블록의 공통점과 차이점 알기		
		2		• 연산 블록을 이용하여 스트라이프 모양을 바꾸어 보고 응용하기		
		3	우주 해적	• 스위치 센서를 눌렀을 때 레이저가 충전되고, 눌렀을 때 충전된 만큼 레이저가 발사되는 코딩 원리 이해하기		
	4	1	우주 해적	• 변수 ‘점수’와 [() / ()] 블록을 이용하여 점수가 높아질수록 스트라이프가 움직이는 속도 증가시키기		
		2		크리스마스		
		3		• 초음파 센서에 감지된 거리에 따라 스프라이트가 위, 아래로 이동하게 코딩하기		
	5	1	우주 해적2	• 가속도 센서를 이용하여 로봇을 좌우로 기울였을 때 스프라이트가 좌우로 이동하게 코딩하기		