

[코딩] 7월 운영계획서

강좌명			코딩	지도강사	정진용
대상			1반(1~4)학년 / 2반(3~6)학년	지도시수	11 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
7	1	1	아기공룡 구하기	• 조립도를 보면서 새총 조립하기	
		2		• 기울기 센서가 감지되는 여부에 따라 이노가 앞았다 일어나는 동작 코딩하기	
	2	1	공룡 재우기	• 소리 센서가 감지되는 여부에 따라 돌을 발사하기	
		2		• [만약 ()라면], [()에 닿았는가?] 블록을 이용하여 다중 조건 만들기	
		3		• 하드웨어 오르골 조립하기 • 상수와 변수 알아보기 • [()을/를 ()초 동안 연주하기] 블록 알아보기	
	3	1	공룡떼를 피하자!	• 변수(순서, 노래, 게임)를 이용하여 자장가 연주하기	
		2		• [만약 ()라면], [()<()] 블록을 응용한 조건 만들기 • 소리를 녹음하고, 녹음한 소리를 재생하기	
		3		• 하드웨어 공룡감지기 만들기 • [()+()] 블록으로 포인터가 그려지는 위치 변환	
	4	1	물고기를 잡아줘!	• [나 자신 복제하기], [복제되었을 때], [이 복제본 삭제하기] 블록 알아보기	
		2		• 조립도를 보며 하드웨어 낚시대 만들기 • [랜덤 위치로 이동하기], [물결 쪽 보기] 응용하기	