

[코딩] 3월 운영계획서

강좌명			코딩		지도강사	정진용
대상			초등 (1~6) 학년		지도시수	12차시
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
3	1	1	코딩과 스크래치 알아보기	• 코딩의 정의, 코딩 활용법 알기 • 코딩과 스크래치 알아보기 • 프로보 부품 및 CPU 블록 알아보기		
		2	마녀 의상을 찾아라!	• 프로보 스크래치 설치 및 코딩방법 알아보기 • 이동 블록과 반복 블록을 이용한 코딩하기 • 핀과 핀틀 사용방법 알아보기 • 조립도를 보면서 스쿨버스 조립하기		
	2	1	보물찾기 게임	• 이중구조 반복 블록의 사용방법 배워보기		
		2		• 반복 블록과 무한 반복 블록의 차이점 이해하기		
		3	타IMER신 부품을 모으자!	• [~에 달았는가?]와 [~까지 반복하기] 블록 알아보기		
	3	1	타IMER신 부품을 모으자!	• [만약 ~라면]과 [~에 달았는가?] 블록의 쓰임 알아보고 활용하기		
		2		• [~키를 눌렀는가?] 블록의 쓰임에 대해 알아보고, 유사한 기능의 블록 찾아보기		
		3	탐험 도구	• [~키를 눌렀는가?] 블록의 쓰임에 대해 알아보고, 유사한 기능의 블록 찾아보기		
	4	1	탐험 도구	• [만약 ~라면]과 [만약 ~라면, 아니면] 블록의 쓰임 비교		
		1	탐험 도구	• [출력핀 ~을 켜기/끄기] 블록을 이용하여 LED 켜고, 끄기 • [~을 ~음표로 연주하기] 블록을 이용하여 소리내기		
		3	시간 여행을 떠나자!	• 무대배경과 스프라이트에 대해 알아보고, 말하기와 움직이기 블록 등을 이용하여 애니메이션 만들기		
	5	1		• 프로보 스크래치_팔레트의 구성과 기능 알아보기		