

[코딩] 5월 운영계획서

강좌명			코딩		지도강사	정진용
대상			1~6학년		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
5	1	1	자동차를 고쳐줘!	• 아날로그 입력 변환 블럭을 이용하여 자동차와 타이어 스트라이프의 원근감을 표현하기		
		2		• [~방송하기]와 [~을 받았을 때] 블럭의 기능을 이해하고, 응용하기		
	2	1	오아시스를 찾아서	• 아날로그 입력 변환 블럭과 회전 센서의 사용 범위 & 원리 이해하기		
		2		• [~색에 달았는가?] 블럭을 이용하여 색깔이 다른 구간에 다른 명령 조건 지정하기		
		3		• [~위치에 달았는가?] 블럭을 이용하여 위치에 달은 구간에 다른 명령 조건 지정하기		
	3	1	모기를 찔씩!	• [벽에 닿으면 튕기기] 블럭의 기능과 원리 이해하고 스트라이프에 적용하여 코딩해보기		
		2	모기를 찔씩!	• [~도 돌기]와 [~부터 ~사이의 난수] 블럭을 이용하여 사방으로 날아드는 모기 표현하기		
		3	박쥐를 조심해	• 회전센서를 적외선 센서로 교체하고 센서가렸을 때와 가리지 않았을 때 배터리 변화를 비교		
	4	1	박쥐를 조심해	• 멀티스틱으로 출력핀과 LED블럭 작동 확인하고 관찰, 연산 블럭 연습하기		
		2		• 적외선 센서로 가렸을 때 배경의 밝기가 변하는 모습 관찰하며 적용해보기		
		3	전체코딩 응용	• 동작, 형태, 제어등의 블럭을 복습하고 활용하여 스크래치 모드에서 코딩 연습 해보기		