

[코딩] 11월 운영계획서

강좌명		코딩		지도강사	정진용
대상		초등 (1~6) 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
11	1	1	무궁화 꽃이 피었습니다.	• [()번째로 물러나기] 블럭으로 스트라이트가 보여 지는 순서 바꾸기	
	2	1	동물 구출 작전	• 뒤에서 코딩할 스프라이트 미리 복제하는 원리 알아보기	
		2		• [아날로그 입력 ()]과 연산 블럭을 이용하여 점프 조건 만들기	
		3		• [y좌표를 ()만큼 바꾸기] 블럭과 [높이를 ()만큼 바꾸기] 블럭으로 점프 동작 표현하기	
	3	1	동물 음악대	• 적외선 센서를 이용한 전자기타 조립하기	
		2	멜로디 음표	• 적외선 센서의 감지 여부에 따라 낮은 도부터 높은 도까지 변수 '위치' 값 지정하기	
				• '소리 저장소'에서 소리 불러오기 & 변수 위치(각 게이름)마다 적절한 소리 적용하기	
				• 연산 블럭을 이용하여 규칙 만들기	
		4	레이싱 깃발	• [()번 음을 () 박자로 연주하기] 블럭으로 낮은 도부터 높은 도까지 알맞은 음(소리) 지정하기	
				• [()의 길이], [()번째 글자 ()] 블럭의 쓰임을 이해하고, 응용하기	
	• 변수 '속도'와 '방향'을 만들어보고, 레이싱 카의 속도와 5x5				
	5	레이싱 경주	• 스프라이트의 회전 방식 3가지에 대해 알아보기		
			• 방향 블럭에 대해 알아보기, 응용하기		
		3	레이싱 경주	• 건 타입 조종기의 방아쇠를 당겼을 때 레이싱 카의 속도가 점점 빨라지게 표현하기	
	5	레이싱 경주	• [() 복제하기] 블럭으로 일정한 간격으로 등장하는 차선 표현하기		
• 건타입 조종기로 속도와 방향을 조절해 보고 배경과 스트라이프를 바꾸어 응용해 보기					
3		전체 코딩 응용하기	• 다양한 모션 그래픽 효과 블럭을 활용하여 게임 만들어 보기		