

## [ 코딩 ] 9월 운영계획서

강좌명			코딩	지도강사	정진용
대상			1,2반(1,2)학년 / 3반(3~6)학년	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
9	1	1	활 쓰기 대결	• [디지털 입력( )] FEA1과 REA1의 차이점 알기 • [반복 멈추기] 블록의 쓰임을 알고, 응용하기	
		2		• [( ) 색에 달았는가?]블럭과 [점수를 ( )로 정하기]블럭으로 색깔마다 점수가 다른 과녁판 표현하기	
		3	번개를 맞혀라!	• [( )만큼 움직이기]블럭과 [크기를 ( )만큼 바꾸기]블럭을 이용하여 날아가는 화살 표현하기	
	2	1	번개를 맞혀라!	• [( )도 돌기]블럭과 [y좌표를 ( )만큼 바꾸기]블록을 이용하여 회전하며 날아가는 번개 표현하기	
		2		• 반투명 효과를 이용하여 ‘번쩍’하는 효과 주고, 응용하기	
		3	심폐소생술(CPR)	• 압력 센서와 DC모터를 이용한 심폐소생술 로봇 조립	
	3	1	심폐소생술(CPR)	• [( )값 ( )~( )을 ( )~( )로 정하기] 블록으로 압력 센서를 누르는 힘의 범위 값 지정하기	
	4	1	심폐소생술(CPR)	• [타이머]와 [타이머 초기화] 블록 알아보기 • DC모터의 속도 및 방향 제어하기	
		2	토끼를 찾아서	• x좌표가 ( )보다 크다면, x좌표를 ( )만큼 바꾸기와 x좌표가 ( )보다 작다면, x좌표를 ( )만큼 바꾸기로 위에서 내려오는 스프라이트가 점점 왼쪽, 또는 점점 오른쪽으로 이동하면서 내려오는 효과주기	
		3	토끼를 찾아서	• [스프라이트에 있는 다른 스크립트 멈추기]와 [모두 멈추기]의 차이점 알아보기	