[과목명] 6월 운영계획서

강좌명	코딩	지도강사	정진용
대상	(1 – 6)학년	지도시수	12 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
6	1	1	동굴 속으로	• 하드웨어 손전등 조립하기 • [디지털 입력( )] A1과 FEA1의 차이점 알기	
		2		• [( )위치로 이동하기], [( )부터 ( )사이의 난수], • [( )방향으로 ( )도 돌기] 블럭 알아보기	
	2	1	동굴 속으로	• [출력핀( )을/를 ( )] 블럭으로 출력신호 반응 코딩하기	
		2	미로를 지나서	• 좌표와 방향, [( )만큼 움직이기] 블럭을 이용하여 미로 통과하기	
		3		• [( )방향으로 ( )도 돌기]와 [( )도 방향 보기] 차이점 알기	
	3	1	미로를 지나서	• 좌표와 방향 보는 방법 연습하기 • 다양한 펜 블럭을 이용하여 지나간 길에 흔적 남기기	
		2	비밀문 벽화	• 좌표, 각도, 방향 블럭을 이용하여 패턴 벽화 완성하기 • 정사각형과 마름모의 차이점 알기	
		3		• [( )만큼 움직이기], [( )방향으로 ( )도 돌기], [( )번 반복하기] 블럭을 이용하여 원 그리기	
	4	1	미로찾기와 선그리기	• 다양한 배경과 스트라이프를 불러와 지정하고, 펜 올리기, 내리기 블록을 활용하여 나만의 미로찾기 게임을 만들어 본다.	
		2	피유 발견!	• [( )에 닿았는가?] 블럭을 이용하여 반복 조건 주기 • [크기를 ( )만큼 바꾸기] 블럭으로 원근감 표현하기	
		3		• [메시지 방송하기], [메시지를 받았을 때] 블럭 알아보기 • [( )효과를 ( )만큼 바꾸기], [그래픽 효과 지우기] 블럭 알아보기	
	5	1	전체 코딩 응용	• 다양한 팔레트의 블록을 활용해 스크래치 코딩 만들기	

큰사람아카데미
전북대 방과후학교사회적기업
우) 544883 전북 전주시 덕진구 추천4길 5 2층

사훈 : 솔선수범
- 내가 먼저, 나랑 함께 -
☎ 063)211-5913