

[코딩] 6월 운영계획서

강좌명			코딩		지도강사	정진용
대상			초 (1,2)학년 / (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
6	1	1	동굴 속으로	• 하드웨어 손전등 조립하기 • [디지털 입력()] A1과 FEA1의 차이점 알기		
		2		• [()위치로 이동하기], [()부터 ()사이의 난수], • [()방향으로 ()도 돌기] 블록 알아보기		
	2	1	동굴 속으로	• [출력핀()을/를 ()] 블록으로 출력신호 반응 코딩하기		
		2	미로를 지나서	• 좌표와 방향, [()만큼 움직이기] 블록을 이용하여 미로 통과하기		
		3		• [()방향으로 ()도 돌기]와 [()도 방향 보기] 차이점 알기		
	3	1	미로를 지나서	• 좌표와 방향 보는 방법 연습하기 • 다양한 펜 블록을 이용하여 지나간 길에 흔적 남기기		
		2	비밀문 벽화	• 좌표, 각도, 방향 블록을 이용하여 패턴 벽화 완성하기 • 정사각형과 마름모의 차이점 알기		
		3		• [()만큼 움직이기], [()방향으로 ()도 돌기], [()번 반복하기] 블록을 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?] 블록을 이용하여 반복 조건 주기 • [크기를 ()만큼 바꾸기] 블록으로 원근감 표현하기		
		3		• [메시지 발송하기], [메시지를 받았을 때] 블록 알아보기 • [()효과를 ()만큼 바꾸기], [그래픽 효과 지우기] 블록 알아보기		