

## [ 코딩 ] 10월 운영계획서

강좌명			코딩	지도강사	정진용
대상			1,2반(1,2)학년 / 3반(3~6)학년	지도시수	10차시
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
10	1	1	네잎클로버를 찾아라!	• [( )부터 ( )사이의 난수], [나 자신 복제하기] 블록을 이용하여 난이도 있는 게임 만들기	
	2	1	네잎클로버를 찾아라!	• 변수와 연산블록을 이용하여 점수 합산 방법 알아보기	
	3	1	청기백기 대결	• [모양 #] 블록의 쓰임을 알고, 응용하기 • 스크립을 복사하고, 붙여넣는 방법 알아보기	
		2		• [그리고]와 [또는] 블록의 차이점 이해하고 응용해 보기	
	3	3	콩나무를 오르자!	• [( ) 방송하기] 블록으로 동작 반복하기 • 스프라이트 복사 & 붙여넣기 방법 이해하기	
	4	1	콩나무를 오르자!	• 부등호와 연산을 이용하여 점프 조건 만들기 • 만든 점프 조건을 변형하여 응용하고 적용해 보기	
		2	벌떼를 쫓아라!	• 변수와 [( )을 ( )로 정하기] 블록으로 과녁을 따라 발사되는 방울 표현하기	
		3		• DC모터와 고무줄로 발사되는 버블건의 진동 효과 주기	
	5	1	무궁화꽃이 피었습니다.	• 조도 센서로 빛의 밝기에 따른 조건 생성하기 • 기울기 센서와 압력 센서로 이동 코딩 만들기	
		2	전체 코딩 응용하기	• 다양한 모션 그래픽 효과 블록을 활용하여 응용하기	