

[코딩] 8월 운영계획서

강좌명			코딩		지도강사	정진용
대상			초등 (1~6)학년		지도시수	12차시
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
8	1	1	불 피우기	• 하드웨어 불피우개 만들기 • 링 자석과 자석 센서의 사용방법 알아보고 응용		
		2		• 마찰열에 대해 알아보기 • 변수를 응용하여 열, 연기, 불꽃 표현하기		
		3	나무 위 코딩블럭	• [AA1 값 ()~()을 ()~()으로 정하기] 블록으로 휠 조종 범위 지정하기		
	2	1	나무 위 코딩블럭	• [x:() y:()로 이동하기] 블록에서 x좌표와 y좌표 값에 [()부터 ()사이의 난수] 적용하기		
		2		• 글자 스프라이트 만드는 방법 알아보기 (게임 종료시 GAME OVER 글자 스트라이프가 나오게 코딩)		
		3	빗물 모으기	• 자연스럽게 빗방울이 복제될 수 있도록 [복제되었을 때], [보이기], [숨기기] 블럭 응용하기		
	3	1	빗물 모으기	• [() 또는 ()] 블럭을 이용하여 2개의 조건 적용하기		
		2		• 두 스프라이트의 [숨기기], [보이기], [()초 기다리기] 블럭을 이용하여 감전 표현하기		
		3		• ~위치로 이동하기 블럭을 이용하여 물통이 아이 머리 위로 따라다니게 하기		
	4	1	거미가 나타났다!	• 조립 시 주의사항을 알고, 거미 조립하기 • [보이기], [숨기기] 블럭과 [반투명 효과] 블럭의 차이점 알아보기		
		2	거미가 나타났다!	• [스프라이트에 있는 다른 스크립트 멈추기] 블럭 알아보기		
		3	전체코딩 응용하기	• 다양한 스트라이프와 배경, 그래픽 효과 블럭을 활용하여 전단계 복습, 코딩 응용하기		