

10 방과후학교 전자로봇 프로그램 계획안

결 재	담당	교감
		전결

					지도강사	정 속
지도기간			2018 년 10월 1일 - 2018 년 10월 31일 (총 8 회)			
지도 계획						
주	차시	학년	주 제	학습 내용		비고
1	1 (10.5)	1-4		포물선운동에 대해 알고, 물체를 던지는 각도에 따라 물체가 날아가는 정도가 다름을 안다.		
		5-6	FortressBot	FortressBot의 기능을 알 수 있고 투석기의 역사에 대해 알아본다.		
2	2 (10.10)	1-4	슈팅봇	고무줄의 탄성력과 지렛대의 원리를 적용한 슈팅봇을 조립해보고, 동작시켜 본다.		
		5-6	FortressBot	물건을 던지는 동작 구현 및 원리를 이해할 수 있고 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.		
	3 (10.12)	1-4	나만의 로봇	슈팅봇을 창의적으로 변형하여 멋진 나만의 로봇을 만들어 본다.		
		5-6	창작로봇	FortressBot을 창의적으로 변형하여 멋진 창작로봇을 만들고 프로그래밍한다.		
3	4 (10.17)	1-4	나만의 로봇	상상력을 표현한 나만의 로봇을 가지고 다양한 게임을 해본다.		
		5-6	창작로봇	창작로봇으로 다양한 미션수행을 위한 프로그래밍 및 게임을 해본다.		

지도 계획					
	차시	학년	주 제	학습 내용	비고
3	5 (10.19)	1-4		감각류에 대해 알아보고, 가재의 특징에 대해 학습한다.	
		5-6	RayBot	RayBot을 제작하여 로봇의 기능을 알며 로봇 물고기에 대해 알 수 있다.	
4	6 (10.24)	1-4	가재봇	가재를 모델로 한가재봇을 조립해 보고, 큰집게를 이용하여 물체를 집은 채 이동 시켜본다.	
		5-6	RayBot	서보모터를 학습해 보며 물고기의 수중 움직임에 대해 알아보고 다양한 프로그래밍 과제를 수행한다.	
	7 (10.26)	1-4	나만의 로봇	가재봇을 자유롭게 변형하여 나만의 로봇을 조립한다.	
		5-6	창작로봇	RayBot을 창의적으로 변형하여 멋진 창작로봇을 만들고 프로그래밍한다.	
5	8 (10.31)	1-4	나만의 로봇	나만의 로봇을 이용하여 2:2, 또는 3:3으로 프레임 뺏기게임을 해 본다.	
		5-6	창작로봇	창작로봇을 가지고 다양한 프로그래밍 및 게임을 한다.	