

## 9 방과후학교 전자로봇 프로그램 계획안

결 재	담당	교감
		전결

					지도강사	정 속
지도기간			2018 년 9월 1일 - 2018 년 9월 30일 (총 7 회)			
지도 계획						
주	차시	학년	주 제	학습 내용		비고
1	1 (9. 5)	1-4		곤충의 특징을 알고, 곤충의 예민한 시각이나 후각 등을 모방한 곤충로봇에 대해 학습한다		
		5-6	AttackBot	AttackBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있으며 배틀로봇의 종류 및 작동원리를 이해할 수 있다		
	2 (9.7)	1-4	버그봇	버그봇은 큰턱의 기능에 따라 들기형과 집기형으로 구분되기 때문에 상대로봇을 들어내거나 집을 수 있음을 안다.		
		5-6	AttackBot	서보모터 칩에 대한 기능을 알 수 있고 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다		
2	3 (9.12)	1-4	나만의로봇	버그봇을 자유롭게 변형하여 다양한 놀이를 해 본다.		
		5-6	창작로봇	AttackBot을 창의적으로 변형하여 멋진 창작로봇을 만들고 프로그래밍한다.		
	4 (9.14)	1-4	운반봇	파스칼의 원리에 대해 학습하고, 파스칼의 원리가 적용된 예를 찾아본다.		
		5-6	AvoidBot	AvoidBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있고 건전지의 구조 및 작동 원리에 대해 알 수 있다.		

지도 계획					
	차시	학년	주 제	학습 내용	비고
3	5 (9.19)	1-4	운반봇	특수자동차중집게차와 운반봇의 공통점과 차이점을 안다. 더 나아가 집게차는 파스칼의 원리가 적용됨을 학습한다.	
		5-6	AvoidBot	적외선센서보드 3개로 전방의 장애물을 감지하여 피하는 구동원리를 이해하고 다양한 주행 프로그래밍 과제를 수행한다.	
	6 (9.21)	1-4	로봇	운반봇을 자유롭게 변형하여 나만의 로봇을 조립한다.	
		5-6	창작로봇	AvoidBot을 창의적으로 변형하여 멋진 창작로봇을 만들고 프로그래밍한다.	
4	7 (9.28)	1-4	나만의 로봇	상상력을 표현한 나만의 로봇을 가지고 다양한 게임을 해본다.	
		5-6	창작로봇	창작로봇을 가지고 다양한 프로그래밍 및 게임을 한다.	