

7 방과후학교 전자로봇 프로그램 계획안

| | | |
|--------|----|----|
| 결 재 | 담당 | 교감 |
| | | 전결 |

| | | | | | |
|-------|---------------|-----------------------------------|-------------|--|-----|
| | | | | 지도강사 | 정 속 |
| 지도기간 | | 2020년 7월 1일 - 2020년 7월 31일 (총 8회) | | | |
| 지도 계획 | | | | | |
| 주 | 차시/ 날짜 | 학년 | 주제 | 학습 내용 | 비고 |
| 1 | 1 (7.3) | 저학년 | 볼링봇 | •탄성이 무엇이며, 탄성을 이용한 물체, 경우 등에대해 알아본다. | |
| | | 고학년 | HittingBot | • HittingBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다. • USB케이블의 기능을 알 수 있다. | |
| 2 | 2 (7.6) | 저학년 | 퍼피봇 | •페달을 밟으면, 자전거가 굴러가는 링크구조를 이해한다. | |
| | | 고학년 | HittingBot | • 난수의 개념을 이해하고 프로그래밍을 하여 미션을 수행한다. | |
| | 3 (7.10) | 저학년 | 헬리콥터로봇 | •비행기와 헬리콥터의 공통점과 차이점을 알고, 헬리콥터의 특징에 대해 학습한다. | |
| | | 고학년 | DeliveryBot | • 물건을 배달하는 로봇에 대해서 배울 수 있습니다. • If else 칩에 대한 기능을 알 수 있습니다. | |
| 3 | 4 (7.13) | 저학년 | 파워배틀로봇 | •공격과 수비가 가능한 로봇을 만들고 배틀에서 이기기 위한 전략을 세워본다. | |
| | | 고학년 | DeliveryBot | •조건문을 수행하는 프로그래밍을 할 수 있다. | |

| 지도 계획 | | | | | |
|-------|--------------|-----|------------|--|----|
| | 차시/ 날짜 | 학년 | 주제 | 학습 내용 | 비고 |
| 3 | 5 (7.17) | 저학년 | 나만의로봇2 | •스스로 아이디어를 내고 사전조사를 통해 나만의 로봇을 만들어 본다. | |
| | | 고학년 | SensingBot | • SensingBot을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다. • 적외선 센서보드의 기능을 알 수 있다. | |
| 4 | 6 (7.20) | 저학년 | 배틀봇 | •배틀 로봇이란 무엇인지 알고, 수비형과 공격에 따라 그 모양새가 다를 수 있다. | |
| | | 고학년 | SensingBot | • 센서 값을 입력값으로 하여 프로그래밍 할 수 있다. | |
| | 7 (7.24) | 저학년 | 칭기백기 로봇 | •LED와 접촉센서 감지를 이용하여 재미난 놀이를 해 본다 | |
| | | 고학년 | SnailBot | • SnailBot 을 제작하여 로봇의 기능을 알 수 있다. • 센서의 종류 및 기능들을 이해할 수 있다. | |
| 5 | 8 (7.27) | 저학년 | 워커맨봇 | •2족보행로봇을 만들기 위해, 무게중심에 대해 학습한다. | |
| | | 고학년 | SnailBot | • 미션 수행을 위해 프로그래밍을 할 수 있다. | |