

2022년 코딩 연간 지도계획서

임실초등학교

프로그램명	코딩	지도강사	박*경
대상	1~6 학년	지도주수	33 주
지도기간	2022년 3월 ~ 2023년 2월		
지도목표	블록 코딩과 피지컬 컴퓨팅을 통한 창의력과 컴퓨팅 사고력 신장		

차시별 지도 계획			
주	주제	학습내용	비고
1	엔트리 따라하기	엔트리 프로그램 설치하기 기본 사용법에 대해 알아보기	
2	블록 다루기	블록 조립하기(복사, 붙여넣기등)	
3	엔트리봇 움직이기	x축, y축 기준점 알아보기 반복문과 조건 반복문 익히기	
4	스토리 만들기	오브젝트봇 만들기 이동방향, 크기, 방향점등을 바꾸면서 실행하기	
5	스토리 만들기	두 개 이상의 오브젝트 추가하기 말하기, 지우기, 방향 바꾸기등	
6	미션 수행하기	노래 부르기 미션 수행하기 다양한 오브젝트를 활용해서 미션 완성하기	
7	나만의 작품만들기	다양한 블록들을 사용해서 코드 실행하기	
8	알고리즘 구상하기	준비(오브젝트와 배경 추가등)하기 새로운 블록 배우기(말풍선 이해와 모양 바꾸기등)	
9	중심점 이해하기	방향과 각도로 회전시켜서 중심점의 위치와 설정 알아보기	
10	센서와 전자부품 알아보기	빛 센서와 LED에 대해 알아보기 센서의 범위를 코딩으로 표현하기	
11	‘나무를 베자’제작하기	드라이버와 스페너를 이용하여 제작하기 센서의 위치에 유의하며 제작하기	
12	스토리 구상하기	스토리의 순서를 정하기 알고리즘 구상하기 필요한 배경과 오브젝트 추가하기	
13	새로운 블록 익히기	조건문을 사용한 참과 거짓 활용하여 다양한 코딩 블록 추가하기	
14	신호 사용하기	서로 주고받는 신호를 사용하여 통신하기 신호를 이용한 미션 실행하기	
15	‘날개옷’제작	센서의 위치와 LED위치에 유의하며 제작하기	

차시별 지도 계획

주	주제	학습내용	비고
16	알고리즘 구상,코드 완성하기	난수에 대해 알아보고 효과 응용하기	
17	오브젝트의 응용	복제 명령 이해하기 복제 블록과 새로운 시작 블록 응용하기	
18	센서의 이해	포토 인터럽트 센서에 대해 알아보고, 코드 실행하기	
19	드론에 대하여 알아 보기	드론의 구조 이해하기 드론 조종기의 조종법(쓰로틀과 방향) 익히기	
20	조종기 사용법 익히기	직진,후진,좌,우회전등을 익혀 간단히 미션 실행하기	
21	미션수행하기	장애물 통과하기, U턴하기등 간단한 미션 수행하기	
22	‘흥부뽀빠리’ 제작하기	드라이버와 스페너를 이용하여 제작하기	
23	알고리즘 구상 하기	오브젝트 추가하기 스토리 구상후 새로운 배경과 오브젝트 추가하기	
24	다양한 블록 응용하기	각도를 이용한 회전과 방향을 이용한 회전, 모양 바꾸기, 뒤집기등 새로운 블록 익히기	
25	코드 완성하기	화면 위에서 떨어지도록 표현하기 오브젝트를 다양한 방법으로 응용하여 이동하도록표현하기	
26	코드 완성하기	좌표값과 크기 설정하기 둘맹이에 맞으면 반응하는 코드 만들기	
27	‘구렁이를 쫓아’ 제작하기	드라이버와 스페너를 이용하여 제작하기 실리콘 부싱과 LED, 빛센서 위치에 유의하기	
28	알고리즘 구상 하기	센서값의 범위를 바꿔주는 블록과 오브젝트의 투명도, PWM에 대해 알아보기	
29	코드 완성하기	글 상자 추가하기 다양한 활용법 익히기(이동과 확대, 축소등)	
30	입,출력에 대해 알아보기	입력 포트와 출력 포트에 대해 알아보기 새로운 블록 배우기(블록 합치기, 장면 연결하기등)	
31	VR/AR	회원가입, 갤러리 체험하기 다양한 아이템 경험하기	
32	VR/AR	카메라 기법 알아보기 오브젝트 만들기	
33	VR/AR	나만의 동물원 만들기 내가 만든 가상세계 체험하기	