

(코딩스토리) 연간 교육 계획안

프로그램명		코딩스토리	지도강사	양**
대 상		1학년~6학년	지도시수	화요일 13:40~15:10
지도기간		2021년 3월 ~ 2021년 12월	예정차시	36차시
지도목표		소프트웨어와 하드웨어 그리고 인공지능을 결합하여 논리적인 사고력, 문제 분석능력을 비롯해 창의력을 향상 할 수 있다.		
연간 지도 계획				
차시	주 제	학 습 내 용		비 고
1	스크래치의 인터페이스	알고리즘에 대해서 알아보고 스크래치 인터페이스 살펴보기		
2	미로여행	단계별 프로젝트를 진행하면서 코딩 원리를 이해하기		
3	줄다리기	타이머의 사용법을 배워보기		
4	우주 전투기	스프라이트 복제방법 배우기		
5	팽권의 얼음나라	특정키를 이용한 점프 동작 만들기		
6	물고기 잡기	특정 스프라이트에 닿았을 경우 임의의 위치 변경하기		
7	가위 바위 보	변수의 사용방법 알아보기		
8	뱀을 피하는 개구리	변수를 사용하여 뱀의 위치 변경 및 이동방법 알아보기		
9	축구 게임	신호에 의해 공을 차기 위한 동작 만들기		
10	하늘에서 떨어지는 야구공	아이템 모양에 따른 생명 연장 방법 알아보기		
11	나만의 블록을 이용한 도형 그리기	나만의 블록의 정의에 대해 알아보기		
12	그리핀 비행기	변수를 이용한 중력을 만들어 실행시키기		
13	박쥐의 숲속 탐험	장애물 복제를 나만의 블록을 이용하여 만들기		
14	컬링 게임	모양 게이지를 이용한 힘의 크기를 만들어 보기		
15	클레이사격	총의 방향 회전 및 총알을 발사하는 방법을 알아보기		
16	인공지능	인공지능(AI)에 대하여 알아보기		

17	기계학습	기계학습을 추가하고 정보 학습하기	
18	인식 서비스(나이,성별)	나이와 성별을 맞추기	
19	인식 서비스(표정)	표정을 따라하고 미소 인식하기	
20	인식 서비스(문자)	리스트를 만들고 비밀을 기록하기	
21	AI 응원봉	변수 및 서버용 LAN 만들기	
22	AI 범인 인식프로그램	안내 메시지 출력하기	
23	AI 비서	날씨 알아보기	
24	AI 생체인식 도어락	모델 학습하기	
25	선물 찾기	변수의 개념을 활용하여 선물을 찾아 점수 얻기	
26	할 일 관리 프로그램	리스트 개념으로 할 일을 추가하고 확인할 수 있는 프로그램 만들기	
27	사각형 패턴 만들기	함수를 사용하고 다양한 사각형 패턴 만들기	
28	픽셀 그림판	복제블록을 사용하여 마우스를 클릭해서 픽셀 그림판 만들기	
29	끝말잇기	문자 블록을 사용하고 돌이서 할 수 있는 끝말잇기 게임 만들기	
30	박수 소리로 음악 켜기	소리 블록으로 박수를 쳐서 음악을 켜고 끌 수 있는 프로그램 만들기	
31	손으로 과일 따기	비디오를 켜고 손을 움직여서 과일을 따는 게임 만들기	
32	추첨 프로그램	이름을 입력하면 무작위로 한 명을 추첨하는 프로그램 만들기	
33	날아다니는 고양이	로봇과 트럭을 피해 고양이를 날게 하는 프로그램 만들기	
34	괴물 막기	논리 연산을 사용하여 달려오는 괴물을 막는 게임을 만들기	
35	음식 구하기	트럭을 움직여 음식을 받는 게임을 만들고 수정하기	
36	번역 로봇	문장을 입력하면 선택한 언어로 번역해 주는 프로그램 만들기	

상기 일정은 현장 상황에 따라 변경 될 수 있음을 양해 부탁드립니다