

# 늘봄학교 프로그램 ( 코딩 )부 연간운영 계획서

프로그램명	코딩	강 사 명	문 소 민 (인)
대 상	( 1 )학년	운영시수	16주 32회
기 간	2024년 9월 3일 ~ 2024년 12월 24일 ( 16차시 예정 )		
운영목표	학생들이 기본적인 코딩 개념을 이해하고 활용하여 창의적인 문제 해결 능력을 기르고 자기 표현 능력을 향상시킵니다.		

월	주	주 제	지 도 내 용	비고
( 9 ) 월	1	소프트웨어란?	소프트웨어에 대해 알아보기	
	2	언플로그드 활동	보드게임을 통한 언플로그드 활동	
	3	뚜루봇 컬러카드 - 이벤트 카드	컬러카드 애플리케이션 활용하기 - 라인트레이싱	
(10) 월	1	뚜루봇 컬러카드 - 이벤트 카드	컬러카드 애플리케이션 활용하기 - 핸드팔로잉	
	2	뚜루봇 컬러카드 - 알고리즘 카드	컬러카드 애플리케이션 활용하기 - 방향 이동하기1	
	3	뚜루봇 컬러카드 - 알고리즘 카드	컬러카드 애플리케이션 활용하기 - 방향 이동하기2	
	4	뚜루봇 컬러카드 - 알고리즘 카드	컬러카드 애플리케이션 활용하기 - 반복카드 이동하기	
	5	뚜루봇 컬러카드 - 이벤트 카드	컬러카드 애플리케이션 활용하기 - 틸트 모션 활용하기1	
(11) 월	1	뚜루봇 컬러카드 - 이벤트 카드	컬러카드 애플리케이션 활용하기 - 틸트 모션 활용하기2	
	2	뚜루봇 뮤직카드	뮤직카드 애플리케이션 활용하기 - 음악 연주하기	
	3	뚜루봇 스텝	스텝 애플리케이션 활용하기 - 보석 획득 보드 게임하기	
	4	뚜루봇 컨트롤러	컨트롤러 애플리케이션 활용하기	
(12) 월	1	엔트리 활용 - LED 제어	뚜루뚜루 LED 제어 - 머리의 LED를 정해진 순서대로 변경할 수 있는 블록	
	2	엔트리 활용 - 근접센서 제어	뚜루뚜루 근접센서 제어 (색상변경, 자율주행) - 근접센서를 가릴 때마다 머리 LED의 색상이 바뀌는 블록 - 근접센서를 활용하여 장애물을 피하도록 자율 주행하는 블록	
	3	엔트리 활용 - 라인트레이서	뚜루뚜루 라인트레이서 (with LED) - 라인 트레이싱을 수행하며 머리의 LED 색상을 변경하는 블록	
	4	엔트리 활용 - 컬러센서	뚜루뚜루 바닥색상읽기 - 바닥의 컬러센서를 활용하여 색상의 RGB 값과 컬러값을 읽는 블록	