


돌봄 교실 특강 프로그램 지도계획		결재	담당	교 감
			기주영	
프로그램명	코딩	지도강사	이용화 (이용화)	
수강대상	1학년 ~ 2학년	강 의 실	돌봄 교실	
지도요일	월요일 ~ 수요일	지도시간	주1회 / 1시간	
			총 주3회/6시간	
지도기간	2024년 03월 04일 ~ 2025년 02월 27일 (총 52차시)			
지도목표	지도목표 :			
	<p>컴퓨터를 친숙하게 여기고 기본적인 작업을 할 수 있도록 하겠습니다.</p> <p>컴퓨터로 게임을 하는 것만이 아닌 다양한 긍정적인 측면으로 활용할 수 있음을 경험하게 하겠습니다.</p> <p>컴퓨터를 사용하지 않는 지면 보드게임 등을 활용한 알고리즘 교육을 통하여 절차적 논리적 순차적 사고를 통하여 문제해결력을 기를 수 있도록 하겠습니다.</p> <p>EPL 언어를 사용하여 게임을 하는 사람이 아닌 기획하고 만드는 사람이 될 수 있음을 알게 하겠습니다.</p> <p>프로그램의 특징 :</p> <p>코딩 프로그램은 다음 영역을 포함하고자 합니다.</p> <p>1. 컴퓨터 기초 : 컴퓨터 기본사용법과 기본원리 교육 단계</p> <p>2. 언프로그드 코딩 : 프로그래밍을 하기 위한 준비 단계 (알고리즘과 논리교육단계)</p> <p>3. 블록기반 교육용 코딩언어(EPL) : 프로그램 사용방법을 익히는 단계</p> <p>4. 창의 응용 : EPL을 이용한 창작활용단계</p>			

차시별 지도 계획 1학년			
차시	주 제	학 습 내 용	준비물
1	컴퓨터를 만나요	컴퓨터 기본구성 및 언플러그활동	컴퓨터 & 학습자료
2	컴퓨터 인터페이스	컴퓨터 인터페이스를 알아보고 마우스 사용 연습	
3	키보드와 특수기능키	키보드의 특수기능키를 알아본다.	
4	어린이 스크래치	어린이 스크래치를 켜고 캐릭터를 불러본다.	
5	순서찾기	순서 찾기 활동을 하고 오른쪽 마우스 기능 연습	
6	코딩은 왜 필요한가?	코딩이 왜 필요한지 생각해 본고 어린이 스크래치 화면구성을 알아본다.	
7	움직임 코딩	동화를 듣고 물속을 움직이는 물고기를 만듭니다.	
8	움직임 코딩2	움직임 블록을 자유롭게 이용하여 프로그램	
9	크기변환 블록	동화를 듣고 누르면 크기가 변하는 엘리스 코딩	
10	장면전환 블록	다음 장면을 연결하고 사계절 코딩	
11	장면전환 블록2	장면전환으로 만들고싶은 이야기 꾸미기	
12	동작을 제어하는 방법	클릭으로 동작하는 코딩을 연습한다.	
13	기다리기 블록	이야기하는 장면 프로그램하기	
14	속도조절 블록	속도를 거루는 동물 프로그램	
15	샌드위치 코딩	샌드위치 코딩 영상을 보고 짝을 지어 프로그래밍	
16	알고리즘은 무엇인가?	알고리즘과 순서도를 학습한다.	
17	순서도	순서도에 따른 프로그램	
18	문제 분해 능력	문제를 분석 하고 날아가는 비행기를 프로그램한다.	
19	문제 분해 능력2	문제를 분석하여 공룡세상 프로그램	
20	신호보내기 블록	신호블록으로 자판기 프로그램	
21	신호보내기 블록2	신호블록으로 여러 장면으로 연결되는 프로그램	
22	종합활동	배운 내용을 활용한 자유 프로그램 만들기	

차시별 지도 계획 1학년			
차시	주 제	학 습 내 용	준비물
23	인공지능이란?	인공지능을 알아보고 그림 맞추기 프로그램 경험	컴퓨터 & 학습자료
24	한컴타자연습	자판을 연습해 보자.	
25	온라인 코딩파티	코딩파티를 통해 놀이와 게임으로 알고리즘을 익힌다.	
26	규칙찾기와 반복블록	코딩동화를 듣고 반복블록을 사용해요.	
27	숨은그림 찾기	언플러그 활동을 하고 숨은그림 찾기 만들기	
28	어린이 스크래치 모델링	자동차 충돌을 모델링 한다.	
29	농구경기 프로그램	농구하는 프로그램을 만든다.	
30	인간을 대신하는 AI	그림 대신 그려주는 AI 경험	
31	장애물을 피하는 프로그램	날아가는 새가 장애물을 피하는 프로그램 만들기	
32	벌레를 싫어하는 고양이	점프하여 벌레를 피하는 프로그램 만들기	
33	대포 발사	신호를 보내 대포를 발사한다.	
34	캐릭터를 선택해요	게임 캐릭터를 선택하는 장면 코딩	
35	스토리 코딩하기	4장면짜리 빨간모자 이야기 코딩	
36	불꽃놀이	밤하늘의 불꽃놀이 코딩	
37	code.org	code.org 학습하기를 연습한다.	
38	온라인 코딩파티	2학기 온라인 코딩파티를 통해 알고리즘 연습	
39	엔트리를 만나요	더 자유도가 높은 상위 프로그램인 엔트리를 소개	
40	엔트리 학습하기	엔트리 학습하기로 알고리즘을 연습	
41	엔트리 이동하기	오브젝트를 불러서 이동 연습	
42	나만의 캐릭터 그리기	엔트리 그림판에서 캐릭터 그리기	
43	모양변환	엔트리 모양을 추가하여 달리는 사람 만들기	
44	장면추가	장면을 추가하여 엔트리에서 이야기 만들기	

[illegible]

차시별 지도 계획 2학년			
차시	주 제	학 습 내 용	준비물
1	키보드와 특수기능키	키보드의 특수기능키를 알아본다.	컴퓨터 & 학습자료
2	코딩은 무엇인가?	프로그래밍 언어와 코딩의 개념을 배우고 엔트리를 알아본다.	
3	코딩은 왜 필요한가?	코딩이 왜 필요한지 생각해 보고 엔트리 화면구성을 알아본다.	
4	엔트리 모양바꾸기	엔트리 달리는 사람 만들기	
5	순차란 무엇인가?	순차 개념을 학습하고 엔트리 스토리를 만든다.	
6	샌드위치 코딩	샌드위치 코딩 영상을 보고 짝을 지어 프로그래밍	
7	움직임 블록	움직임 블록을 활용하여 엔트리 이동	
8	알고리즘은 무엇인가?	알고리즘과 순서도를 학습한다.	
9	순서도	순서도에 따른 프로그램	
10	문제 분해 능력	문제를 분석 하고 순서에 의한 프로그램	
11	종합활동	엔트리 자유화면 꾸미기	
12	code.org 학습	code.org 학습하기를 경험한다.	
13	한컴타자연습	자판을 연습해 보자.	
14	규칙찾기와 반복블록	코딩동화를 듣고 반복블록을 사용한다.	
15	인간을 대신하는 AI	그림 대신 그려주는 AI 경험	
16	엔트리 크기 색깔 블록	엔트리로 크기와 색깔이 변하는 프로그램 코딩	
17	엔트리 도장블록	도장찍기 블록을 이용한 프로그램	
18	붓 블록 꾸러미	붓 영역 블록을 이용한 프로그램	
19	회전 블록	엔트리 회전블록을 이용하여 오브젝트 돌리기	
20	멈추기 블록	멈추기 블록을 사용하여 가위바위보 만들기	
21	온라인 코딩파티	코딩파티를 통해 놀이와 게임으로 알고리즘을 익힌다.	
22	랜덤수 알아보기	랜덤수를 알아보고 랜덤수를 활용한 프로그램	

차시별 지도 계획 2학년			
차시	주 제	학 습 내 용	준비물
23	랜덤수 알아보기 2	룰렛을 돌리는 프로그램 만들기	컴퓨터 & 학습자료
24	소리블록	소리블록을 이용하여 연주하는 장면 만들기	
25	소리블록2	소리블록을 이용하여 피아노 연주	
26	소리블록3	소리블록을 녹음하여 활용해보자.	
27	엔트리 좌표의 이해	X,Y 좌표의 개념을 알아봐요	
28	엔트리 방향키로 이동	좌표를 이해한 후 엔트리 움직임을 제어	
29	창문 닫는 프로그램	움직이는 방향을 이용하여 창문 닫는 프로그램	
30	미로찾기	미로 찾는 프로그램 만들기	
31	미로찾기2	미로찾기 프로그램 지도편집	
32	나만의 캐릭터	팩맨을 그려 오브젝트로 추가한다.	
33	팩맨 미로게임 완성	팩맨 미로게임을 완성한다.	
34	이상한 나라의 엔트리	색깔 크기 도장 붓 이동방향을 이용하여 엔트리 코딩	
35	code.org 댄스파티	프로그램 설정을 연습한다.	
36	스토리 코딩하기	장면전환을 이용하여 엔트리 이야기 코딩하기	
37	게임 캐릭터 선택	게임 캐릭터를 선택하는 프로그램 만들기	
38	조건문을 학습해요	조건문을 이용한 우주선 발사	
39	조건문을 학습해요2	조건문을 이용한 늑대와 아기 돼지 프로그램	
40	조건문을 학습해요3	조건문을 이용한 엔트리 비행기 게임	
41	온라인 코딩파티	2학기 온라인 코딩파티를 통해 알고리즘 연습	
42	종합활동	엔트리로 마음껏 표현해요	
43	변수	변수의 개념이해	
44	변수2	게임점수가 올라가도록 프로그램	

[illegible]