

방과후학교 (컴퓨터)부 공개 수업 지도안

전주대성초등학교

| | | | | | | | | |
|--------------------|-------------------------------------|--|----------|-------|----------|---|-----|-------|
| 일시 | 2021. 11. 9. | (7교시) | 수업 학년 | 5~6학년 | 수업 장소 | 컴퓨터실 | 수업자 | 백 승 희 |
| 주 제 | 화살표를 피해라! | | | | 준비물 | | | |
| 목 표 | 스크래치 3.0프로그램으로 화살표를 피하는 게임을 만들어 본다. | | | | | | | |
| 과 정 (분) | 활동요소 | 활동 내용 | | | | 자료 및 유의점 | | |
| 도입 (10 ‘) | 인사 및 출석 확인 | <ul style="list-style-type: none"> 인사 및 출석 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 타자 연습을 한다. 학습 목표 제시하기 <ul style="list-style-type: none"> - 화살표를 피하는 게임을 만들어 본다. | | | | <p>바른 자세로 타자 연습하도록 지도한다.</p> | | |
| 전개 활동 (25 ‘) | 학습 활동하기 | <ul style="list-style-type: none"> 동기유발 및 학습 분위기 조성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 실행파일을 보여준 후 알고리즘을 이해해 본다. - 학생들의 생각을 발표해 본다. 프로젝트 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 스크래치 3.0프로그램을 실행한다. - 고양이 스프라이트와 화살표 스프라이트를 선택한다. - 고양이 스프라이트가 마우스를 따라 다니며 화살표를 피하게 코딩한다. - 고양이 스프라이트가 화살표와 벽에 닿으면 프로그램을 종료한다. - 화살표 스프라이트는 복제 기능을 이용하여 랜덤으로 좌우에서 0.3초 간격으로 나오다가 벽에 닿으면 없어지도록 코딩한다. - 고양이 스프라이트가 벽에 닿지 않고 화살표를 피하면 점수가 1점씩 증가하도록 코딩한다. | | | | <p>▶ 실행파일을 볼 때 집중해서 볼 수 있도록 지도한다.</p> <p>▶ 알고리즘을 정확히 이해할 수 있도록 지도한다.</p> <p>▶ 순회지도를 통해 개인차를 해소할 수 있도록 도움을 준다.</p> | | |
| 정리 활동 (5 ‘) | 학습정리 및 다음 차시 예고 | <ul style="list-style-type: none"> 학습 정리 및 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각자 본인이 만든 스크래치 프로그램이 정상 실행되는지 확인 해 본다. - 본인이 만든 스크래치 프로그램을 체험해 본다. 다음 차시 학습 내용 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 인사하고 사용한 좌석 · 정리정돈하기 | | | | | | |