

강 의 계 획 서

강좌명	놀이로 배우는 코딩		지도강사	김혜련
교육목표	코딩의 다양한 개념들을 이해하고, 주어진 미션을 해결할 수 있다.		강연대상	초등학교 1-2학년
과목소개	관련 도서, 보드게임, 로봇 코딩 등의 다양한 융합 놀이 활동을 통한 코딩에 대한 다양한 개념을 이해하고 컴퓨팅 사고력을 향상시킬 수 있습니다.			
수강생 준비사항	재료비 : 30,000원 (매 차시 활용되는 활동 꾸러미, 2-6주차 : 보드게임 대여, 8-10주차 : 로봇 대여) 개인 준비물: 필기구, 풀(스카치테이프), 핸드폰, 가위 도서관 준비물 : 색연필, 싸인펜 ★ 5/1(수)는 강사 사정으로 1회 휴강 ★			
교육내용	주차	강의주제 또는 주제도서	내 용	비 고
	1주	컴퓨터와 대화하는 방법	코딩 및 이진수에 대해 이해하고, 픽셀아트 작품 만들기	필기구, 개인 핸드폰 지참
	2주	순차	코딩의 '순차' 이해 및 활동	필기구
	3주	규칙과 반복	코딩의 '규칙'과 '반복' 이해 및 활동	필기구
	4주	조건	코딩의 '조건' 이해 및 활동	필기구
	5주	랜덤	코딩의 '랜덤' 이해 및 활동	필기구
	6주	알고리즘	코딩의 '알고리즘' 이해 및 활동	필기구
	7주	내 친구 로봇	다양한 로봇에 대해 알아보고, 나만의 로봇 만들기	풀(스카치테이프), 가위
	8주	로봇 코딩	로봇의 특징을 이해하고, 내가 원하는 방향으로 로봇 움직여보기	필기구
	9주	로봇 코딩	로봇의 속도 제어 방법을 이해하고 미션 수행하기	필기구
	10주	로봇 코딩	로봇의 방향 제어 방법을 이해하고 미션 수행하기	필기구
	11주	데이터 월드	데이터가 모이면 어떤 일이 생기는지 알아보고, 데이터를 활용하여 문제 해결하기	필기구, 개인 핸드폰 지참
	12주	인공지능	인공지능에 대해 알아보고, 체험해보기	필기구, 개인 핸드폰 지참