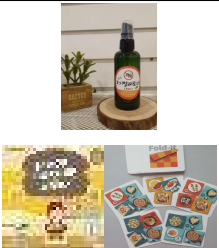


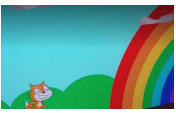





과 목	<동두천 시립도서관 창의융합코딩 온라인수업 - " 창의과학코딩놀이터 " >		
강 사	차 지 혜	강의대상	3학년~6학년
과목소개	창의융합코딩	요일/시간	금요일 오후4시~5시30분
교육 목적	<p>주변에서 볼 수 있는 사물을 가지고 손과 몸을 활동하며 소프트웨어를 배우는 교육활동을 기반으로 컴퓨팅의 기본적인 개념과 원리를 이해하고 문제를 효율적으로 해결할 수 있는 사고능력을 기를 수 있으며, 코딩프로그램을 통하여 자신의 아이디어를 직접 설계, 구현, 공유하는 창의융합형 크리에이터로 성장하도록 수업합니다.</p> <p>다양한 모양과 색깔로 구분되어 있는 명령 블록들을 원하는 알고리즘에 맞게 마우스로 끌어와 연결하는 블록형 코딩방식으로 누구나 쉽게 게임이나 애니메이션, 로봇 등을 만들 수 있게 진행됩니다.</p>		
재료비	30,000원		
준 비	필기도구, ZOOM 설치, 노트북 or 컴퓨터		
구 분	수 업 주 제	세 부 내 용(진행방법 등 상세히 기술)	비 고
1회	창의과학코딩 (순차알고리즘) 천연 벌레퇴치제	<ul style="list-style-type: none"> 코딩의 언어를 이해하고 언플러그드 코딩을 이해한다. 순차개념을 익히고 순차알고리즘에 대한 이해를 할 수 있다. 곤충에 대해 알아보고 특징을 설명할 수 있다. 천연 벌레퇴치제를 만들어보고 사용방법을 알아본다. 	
2회	나의 캐릭터를 움직여라!	<ul style="list-style-type: none"> 새로운 스프라이트를 추가할 수 있다. 내가 원하는 무대 배경을 바꿀 수 있다. X,Y 좌표를 이해한다. 스프라이트 위치 지정 및 키보드로 캐릭터 움직이기 	
3회	창의과학실험 (스투키)	<ul style="list-style-type: none"> 동물과 식물의 차이점을 알고 식물의 특징에 대해 알아본다. 다육식물 '스투키'에 대해 알아본다. 나만의 스투키 화분을 만들어 보자. 	
4회	점프 점프 (파일 가져오기)	<ul style="list-style-type: none"> 외부 배경 파일 및 스프라이트 파일을 가져올 수 있다. 반복하기 블록을 활용하여 완성한다. 배운 것을 활용하여 나만의 프로젝트 만들어보기. 	
5회	창의과학코딩 (픽셀아트)	<ul style="list-style-type: none"> "픽셀"의 용어 이해하기 컬러비즈를 이용하여 '픽셀'에 대한 이해를 할 수 있다. 조건에 따라 비즈아트를 통하여 나만의 픽셀아트 완성 	
6회	숫자 맞추기 게임 ①	<ul style="list-style-type: none"> 스프라이트를 회전시키는 방법을 알아본다. 조건에 따라 프로그램을 실행해본다. 스프라이트가 숫자에 닿으면 색깔 바꾸기 미션을 완성한다. 	
7회	숫자 맞추기 게임 ②	<ul style="list-style-type: none"> '변수'를 사용하여 게임을 더 재미있게 해보자. 선물이라는 스프라이트를 추가해서 프로젝트의 완성도를 높인다. 선물이 회전하며 떨어지게 만들어 보자. 	
8회	창의과학실험 (폐모형 만들기)	<ul style="list-style-type: none"> 우리 몸을 알아본다. 폐모형을 만들어 보고 '호흡기관'에 대해 이해할 수 있다. 	