

강의계획서

프로그램명			나도 개발자! 게임 코딩과 로봇의 만남			
개요	목표		1.게임 코딩을 통해 기본적인 코딩의 개념을 익힐 수 있다. 2.큐브로이드 교구를 통해 스마트한 세계를 만들 수 있다.			
	프로그램 유형		실습			
	교육 대상		초등 4-6학년(10명)			
수정 강요	교육기간		2023년 (8)월 (2)일 ~ 2023년 (8)월 (23)일			
	교육시간		매주 (수요일 (10):(00) ~ (12):(00) /주 (1)회, 일(2)시간			
	이수기간		총(4)회, 총(8)시간			
준비 사항	재료비		(20,000) 원	학습자 준비물	태블릿	
	교재비		() 원	강의실 준비	빔프로젝터, 강사용 PC	
차시	일자 (요일)	시간	세부 교육내용		담당강사	교수방법
1차시	8/2	10:00 ~ 12:00	언플러그드 코딩의 이해 / 이진수 게임 / 속성 보드게임		조지은	실습
2차시	8/9	10:00 ~ 12:00	주제:AI는 어떻게 세상을 바꿀까? 1. 우리 생활속에서 어디에 인공지능이 활용되는지 알아 보고 어떤 인공지능을 사용하는지 찾기 2. 인공지능의 음성인식 기능을 활용하여 재미이 있는 게 임 만들기		조지은	실습
3차시	8/16	10:00 ~ 12:00	1. 로봇코딩을 위한 큐브로이드 살펴보기 2. 하드웨어와 소프트웨어를 구분하기 3. 큐브로이드의 각 센서드를 활용하여 프로젝트 만들기 4. 사운드 블록을 활용하여 로봇 만들기 5. 생활속의 패턴을 찾아 보고 반복문을 활용하여 카멜레 온 로봇 만들기(마스터블록)		조지은	실습
4차시	8/23	10:00 ~ 12:00	1. 모터블록을 활용하여 스마트한 자동차 만들기 2. 다양한 센서를 활용하여 나만의 반려 로봇 만들기		조지은	실습