

2023 이야기가 있는 코딩 커리큘럼

1. 프로그램 개요

항목	내용
방향성	책을 읽은 후 토론과 워크북 작성을 통해 생각을 나누고 나만의 이야기를 메타버스속에 코딩으로 표현함으로써 사고확장 및 문제 해결력을 향상시킨다.
대상	초등학교 4학년 이상
진행 시간	총8시간 (2시간 * 4회)
사용언어	코블록스
사용도구	노트북(Wifi환경), 마우스, 휴대폰(보조장치), 선정도서
진행도서	- 빙하섬을 지켜 주세요 (글·그림 이새미/병아리도서관/2020) - 왜 유명한 거야, 이 그림?(이유리 글/ 허현경 그림/ 우리학교/ 2022)

2. 회차별 프로그램 요약

회차	내용
1회차 독서, 워크북, 3D툴 조작법, 스토리 설계	빙하섬을 지켜 주세요-1 도입 : 책 읽고 생각정리/워크북 코딩 : 기본블록 사용법 익히기/ 스토리 꾸미기/ 주인공 아바타 만들기
2회차 스토리 설계, 오브젝트 만들기	빙하섬을 지켜 주세요-2 도입 : 반복, 조건문 활용하여 나만의 이야기 꾸미기 코딩 : 동작, 형태, 제어 블록 활용하여 프로젝트 완성하기
3회차 독서, 워크북, 스토리 설계, 월드 제작	왜 유명한거야, 이 그림?-1 도입 : 책 읽고 생각정리/워크북 코딩 : 스토리보드 작성 후 월드 꾸미기/ 오브젝트 만들기
4회차 코딩심화 /변수,조건, 반복문 활용	왜 유명한거야, 이 그림?-2 도입 : 조건, 변수등을 활용하여 프로젝트 만들기 코딩 : 애니메이션/게임요소 추가하여 프로젝트 완성하기

3. 프로그램 상세 내용

1주차 빙하섬을 지켜 주세요		
항목	시간	내용
준비	5분	<ul style="list-style-type: none"> - 출석확인 - 코스페이시스 에듀 로그인하기 (수업시 학생용 ID/PW배부)
책읽기	25분	<ul style="list-style-type: none"> - 사서 선생님과 책 읽기 - 글을 읽고 나의 생각을 워크북에 정리 및 토론하기
스토리 설계/ 코딩 기본	10분	<ul style="list-style-type: none"> - 3D환경 마우스 조작법 익히기 - 오브젝트 기본메뉴(이동, 회전, 크기조절)익히기
	30분	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리보드 구상 및 작성하기 - 내가 표현하고 싶은 배경과 등장인물 설치하기 예)배경 : 초록섬과 빙하섬 배경 만들기 인물 : 초록마을사람, 북극곰등.. - 코딩을 통해 움직임 제어하기
코딩 활용 학습	35분	<ul style="list-style-type: none"> - 배경에 효과 적용하기: effects , 필터 적용하기 - 오브젝트 기능 설정하기: 크기조절, 투명도, 재질, 코드 활성화하기 카메라 오브젝트 이동모드 익히기(고정위치, 걸음, 비행, 선회)
작품 발표	15분	<ul style="list-style-type: none"> - 작품구성과 나의 생각 발표하기

2주차 빙하섬을 지켜 주세요

항목	시간	내용
준비	5분	<ul style="list-style-type: none"> - 출석확인 - 코스페이스스 에듀 로그인하기 (수업시 학생용 ID/PW배부)
이야기 나누기	5분	-친구들과 작품구상 나누기
코딩 기본 학습	50	-기본 오브젝트 제어하기 경로를 따라 이동하도록 코딩하기 ~에 닿으면 ~하도록 코딩하기 오브젝트를 클릭하면 ~하도록 코딩하기 조건에 따라 색깔 정하기 오브젝트가 말하도록 코딩하기
코딩 활용 학습	45분	-나만의 오브젝트 만들기 만들기 블록을 활용하여 빙하 오브젝트 만들기 마우스를 클릭하면 불투명도 50%적용시키기 오브젝트 숨기기/보이기 설정하기 ~초 기다리기 블록을 활용하여 대화 꾸미기 완성된 작품 확인 및 공유하기 휴대폰을 통해 AR로 확인하기
작품 발표	15분	- 완성작품 발표하기

3주차 왜 유명한 거야, 이 그림?

항목	시간	내용
준비	5분	<ul style="list-style-type: none"> - 출석확인 - 코스페이시스 에듀 로그인하기 (수업시 학생용 ID/PW배부)
책읽기	25분	<ul style="list-style-type: none"> - 사서 선생님과 책 읽기 - 주제에 대한 나의 생각을 워크북에 정리 및 토론하기
스토리 설계/ 코딩 기본	10분	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리보드 구상 및 작성하기 구체적 내용 설계하기
	30분	<ul style="list-style-type: none"> - 내가 표현하고 싶은 배경과 등장인물 설치하기 예) 배경 : 미술관 주변 환경 및 미술관 만들기 인물 : 필요한오브젝트 추가하기(미술작품, 관람자등) - 문 오브젝트를 클릭하면 문이 열리도록 코딩하기 카메라가 발 매트에 닿으면 안내글이 보이도록 코딩하기
코딩 활용 학습	35분	<ul style="list-style-type: none"> - 카메라 오브젝트 제어하기 카메라1오브젝트가 ~에 닿으면 카메라2오브젝트로 메일카메라 바꾸기 카메라 오브젝트가 ~에 닿으면 정보창 보이도록 코딩하기 - 꼬마전구 오브젝트 제어하기 on버튼 오브젝트 설치하여 꼬마전구 오브젝트에 불 켜지도록 코딩하기 off버튼 오브젝트 설치하여 꼬마전구 오브젝트에 불 꺼지도록 코딩하기 - 색상 랜덤으로 바뀌도록 코딩하기
작품 발표	15분	<ul style="list-style-type: none"> - 작품구성과 나의 생각 발표하기

4주차 왜 유명한 거야, 이 그림?		
항목	시간	내용
준비	5분	<ul style="list-style-type: none"> - 출석확인 - 코스페이시스 에듀 로그인하기 (수업시 학생용 ID/PW배부)
이야기 나누기	5분	-친구들과 작품구상(추가기능) 나누기
코딩 기본 학습	50	<ul style="list-style-type: none"> - 배경 꾸미기 눈, 비 내리기 바닥 이미지 추가하기 배경 음악 설치하기 업로드기능을 활용하여 이미지(gif, jpg) 추가하기
코딩 활용 학습	40분	<ul style="list-style-type: none"> - 방탈출 게임 만들기 정보창 활용하여 게임방법 안내하기 퀴즈창으로 문제 보이도록 코딩하기 대답1,2,3,4를 입력하여 보기문항 만들기 정답일 때 방문이 열리도록 코딩하기 오답일 때 "다시도전하세요"라고 메시지 보이도록 코딩하기 장면 추가하기 기능을 이용하여 장면 연결하기 작품 완성하여 공유하기
작품 발표/ 마무리	15분 5분	<ul style="list-style-type: none"> - 작품 발표하기 - 설문조사1회 실시 및 마무리