

강의 계획서

강 좌 명		담 당 강 사	
신나는 창의 코딩		박 영 진	
강의기간	2019년 9월7일 -12월14일	요일 및 시간	토요일 14:00 - 16:00
강의목표	프로그래밍 원리를 쉽게 이해하도록 흥미를 유발하여 코딩능력 배양		
교수방법	컴퓨터를 이용하여 엔트리 프로그램 실습		
교 재 명	컴놀 코딩 첫걸음 01 엔트리	필요 기자재	교재, USB메모리
적정인원	적정인원 : (20) 명 *최대가능인원 : (25) 명		
교육대상	초등학교 3학년-6학년	재 료 비	총액 : 14,000 원
차시	세 부 강 의 내 용	준비물	교수자료 및 방법
1	엔트리는 처음이지? 화면살펴보기, 앞으로 이동하기, 튕기기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
2	오브젝트 삭제, 추가, 배경 넣기, 소리 넣기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
3	고양이와 강아지 소리 내면서 이동하기, 이동하면서 모양변화	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
4	도장 기능, 회전으로 꽃 만들기, 무작위수로 꽃밭 만들기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
5	조건/선택, 상황과 조건에 따라 다르게 처리하자. 물고기 구하기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
6	신호, 동물들 달리기 대회, 장면 바꾸기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
7	이벤트/신호, 클릭하면 무슨 일이 벌어질까? 잠든 고양이치즈	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
8	논리/비교연산, 우선순위, 서로 다른 것 비교할 때. 펭귄게임	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
9	변수, 정보를 저장하는 공간. 로켓을 타고 우주를 누벼라	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
10	리스트, 비슷한 특성을 가진 것끼리 순서에 맞게 정리하기. 마트놀이	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
11	멋진 작품을 만들어요. 로켓 게임 만들기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
12	멋진 작품을 만들어요. 외계인 게임 만들기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
13	멋진 작품을 만들어요. 미로 탈출 게임 만들기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습
14	멋진 작품을 만들어요. 피아노 만들기	교재, usb메모리	컴퓨터 실습