

강의 계획서

강좌명		언플러그드 코딩 탐험대 - 테일봇과 큐비몬		강사명	정화영
강의 목표		컴퓨터·스마트기기 없이 버튼 코딩 로봇(테일봇, 큐비몬)을 조작하며 순차·반복·조건 등 프로그래밍의 기본 원리를 놀이와 스토리텔링으로 자연스럽게 익히고, 컴퓨팅 사고력과 문제해결력을 기른다.			
교수 방법		놀이 중심 언플러그드 활동, 미션 기반 문제해결학습(PBL), 스토리텔링 창작활동, 짝·모둠 협력학습, 시연 → 실습 → 발표 순환 구조			
강의 대상		초등 1-4학년	운영 기간	2026. 9. 12. ~ 11. 14.	
요일 및 시간		매주 토 / 14:00~15:30	적정 인원	15명	
수업 기자재		테일봇, 큐비몬	재료비		
순	날짜	주제	내용		비고
1	9/12	테일봇과 첫 만남	언플러그드 코딩이 무엇인지 알아보기, 수업 규칙 안내, 테일봇 살펴보기, 전진/후진/좌회전/우회전 버튼 익히기		테일봇
2	9/19	테일봇 - 방향 코딩과 순차구조	방향 버튼을 조합해 목표 지점까지 이동시키기, 명령어를 순서대로 입력하는 순차구조 개념 익히기		테일봇
3	10/10	테일봇 - OID 코딩맵 미션	5종 코딩맵 중 테마 맵 선택, 맵 위에서 로봇을 이동시키며 이야기 듣기, 미로형 미션 해결		테일봇
4	10/17	테일봇 - 나의 이야기 만들기	녹음 기능으로 자신의 목소리 녹음, 코딩맵과 연계한 창작 스토리 만들어 발표하기		테일봇
5	10/24	큐비몬과 첫 만남 - 순차 코딩	큐비몬 로봇 구조와 버튼 코딩 방법 익히기, "앞으로 이동-회전-실행" 순으로 순차 미션 해결		큐비몬
6	10/31	큐비몬 - 반복 코딩	같은 동작을 여러 번 반복해야 하는 미션 수행, 반복 버튼을 활용해 명령을 간단히 줄이는 방법 익히기		큐비몬
7	11/7	큐비몬 - 센서와 조건 코딩	장애물 감지·밝기 감지·색상 감지 버튼 익히기, "만약 ~ 라면" 조건에 따라 다르게 행동하는 미션 해결		큐비몬
8	11/14	큐비몬 - 종합 미션 챌린지	순차+반복+조건을 결합한 복합 미션 설계 및 해결, 오류가 났을 때 원인을 찾는 디버깅 활동		큐비몬
※ 강의 계획서는 사정에 따라 변경 가능					
작성일		2026 년 8 월 4 일		작성자	정화영