









【별지2】

강 의 계 획 서

| 강 좌 명 | 신나는 보드게임! 언플러그드 코딩 놀이터 | 강사명 | 김효진/ 조현서 |
|------------------|--|---|---|
| 강의기간 | 25.01.20(월)~01.23(목) | 강의시간 | 오전 10시~11시30분 (90분) |
| 강의대상 및 인원 | 초등예비2~3학년 10 명 | 대면 / 비대면 | 대면 |
| 강의목표 및 기대효과 | 1. 4차 산업시대의 인재육성을 위해 코딩의 컴퓨팅 사고력과 함께 논리적이고 창의성을 함께 익힐 수 있도록 함. 2. 컴퓨터기 없이 각 회차별 코딩의 개념을 쉽게 익히도록 활동지와 보드게임의 놀이 속에서 또래집단의 참여로 협동심과 순발력등 사회성을 키울 수 있도록 함. 3. 코딩의 개념을 생활 속 다양한 놀이와 주변에서 찾고 스스로 생각하며 다양하고 확장 된 사고를 할 수 있도록 하고자 함. | | |
| 강의소개 및 주요내용 | - 코딩의 기초개념 파악하고 다양한 어린이코딩 추천도서를 살펴봄 책속에서 만난 코딩의 개념을 활동지와 보드게임을 통해 직접 체험하고 익히며 놀이 속에서 즐거운 코딩개념을 만나고 익힐 수 있음. | | |
| 준비물, 재료비 | 준비물 : 보드게임(강사준비) . 사인펜 또는 색연필 (학생개별) 교재 : 활동지 (추후 메일로 파일전달예정이며 수업 전 출력요청 드립니다.) | | |
| 차시 | 강의 주제 | 강의내용 | 준비물 |
| 1 1.20 (월) | 차곡차곡! 햄버거  | 1. 코딩을 왜 배워야 할까? 코딩의 개념과 생활 속 코딩찾기 2. 수업주제도서 [햄버거성의 셰프봇을 작동시켜라] 함께 살펴보기 3. 코딩의 문제해결 방법살펴보기 4. 순차정렬을 알아보고 활동지로 나만의 햄버거만들기 및 햄버거 창작활동하기 5.보드게임[스택버거]의 활동방법익혀 햄버거 순차정렬 미션활동 놀이해보기 |  색연필 또는 사인펜 |
| 2 1.21 (화) | 요리조리 길찾기 알고리즘  | 1. 수업주제도서 [놀이동산의 슈퍼컴퓨터를 작동시켜라] 함께 살펴보기 2. 컴퓨터의 문제 해결방법 알고리즘의 개념알기 3. 퀴즈로위치와 방향명령어 살펴보기 4. 보드게임 [레이스투더트레저]의 활동방법 익히고 방향조건에 맞게 놀이하기 5. 활동지로 조건에 맞는 길만들어 길찾기 알고리즘 살펴보고 코딩프로그램 엔트리로 코딩명령 해보기 |  색연필 또는 사인펜 |

| | | | |
|---------------------------|--|--|---|
| <p>3 1.22 (수)</p> | <p>흑백요리사 맛있는 코딩</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 수업주제도서 [라면기계로 살펴보는 차근차근 명령어] 함께 살펴보기 2. 컴퓨터의 문제분해를 위한 조건명령의 중요성을 파악한다. 3. 컴퓨터 오류 버그와 디버깅의 개념을 이해하고 활동지로 표현해 나만의 디버깅 방법을 공유하기 4. 조건명령에 따라 바뀌는 결과값을 알고 보드게임 [맛있는 코딩]의 활동방법 익히기 5. 선생님의 조건에 따른 보드게임을 활동놀이하며 체험하기 |  <p>색연필 또는 사인펜</p> |
| <p>4 1.23 (목)</p> | <p>0과1이진수와 픽셀코드</p>  | <ol style="list-style-type: none"> 1. 수업주제도서 [비트월드] 함께 살펴보기 2. 컴퓨터언어 0과1 이진수의 개념과 표현방법 알아보기 3. 이진수퀴즈로 숫자 알아맞추기 4. 활동지를 통해 다양한 숫자 이진수로 나타내보기 5. [언플러그드팝콘] 활동방법 익히고 이진수 0과1을 활용해 팝콘숫자 놀이체험하기 |  <p>필기구 가위,풀</p> |

*김효진, 조현서 강사 각각 2회씩 진행됩니다.