

[Level 2] 돌이와 함께하는 쉽고 재밌는 블록코딩

- 교육 시간: 총 8차시 (1차시=45분)
- 교육 대상: 초등 고학년 (3학년~6학년)
- 교구 및 교재 : 워크북, 노트북 제공

시	과정명	학습활동 내용	학습목표
1	이루는 엔트리	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 엔트리 가입하기 ✓ 순차 구조를 이용하여 오브젝트 움직이기 	<ul style="list-style-type: none"> • 엔트리 UI를 이해할 수 있다. • 오브젝트를 목적지까지 이동하는 알고리즘을 설계할 수 있다.
2	벽지 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 밀기, 돌리기 알아보기 ✓ 순차 구조를 이용하여 벽지 꾸미기 	<ul style="list-style-type: none"> • 오브젝트를 밀기, 돌리기를 활용하여 벽지를 꾸밀 수 있다.
3	제주 캐릭터 잡기	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 반복 구조를 이용하여 오브젝트 움직이기 ✓ 이벤트를 이용하여 오브젝트 형태 바꾸기 	<ul style="list-style-type: none"> • 자유롭게 움직이는 캐릭터를 잡으면 형태가 변하는 프로젝트를 만들 수 있다.
4	제주 설화 스토리텔링	<ul style="list-style-type: none"> ✓ '자청비' 이야기 알아보기 ✓ 간단한 '자청비' 스토리텔링 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 제주 설화 '자청비' 스토리텔링 프로젝트를 만들 수 있다.
5	달려라 친환경 자동차	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 자동차의 속도 수정, 특정 스프라이트에 닿았을 때 속도를 조절하는 프로젝트 구상하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 조건구조가 필요한 상황을 알고 알고리즘으로 나타낼 수 있다. • 동작 블록, 조건 구조를 이용하여 자동차 레이스 게임 프로젝트를 작성할 수 있다.
6	혼자 읍서예	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 합계와 평균 구하기 과정 살펴보기 ✓ 다양한 연산 블록을 이용한 계산해 보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 연산 블록과 변수의 사용 방법을 알고 간단한 연산 프로그램을 만들 수 있다. • 합계와 평균을 구하는 알고리즘을 계획하고 엔트리 프로젝트로 작성할 수 있다.
7	도새기가 뭐예요	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 수수께끼 퀴즈 활동 체험하기 ✓ 제주 방언을 조사하여 프로젝트 구성하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 조건식을 만들고 조건 구조를 이용한 프로그램을 만들 수 있다. • 제어 블록, 데이터 블록을 이용하여 제주 방언 퀴즈 프로그램을 위한 알고리즘 및 프로젝트를 작성할 수 있다.
8	설문대 할망 이야기	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 설문대 할망 대본 읽고 배경과 등장인물 그리기 ✓ 설문대 할망이야기 알고리즘 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 이벤트 블록과 메시지 기능을 이해하고 무대가 바뀌고 대화하는 모습을 표현할 수 있다. • 설문대 할망 이야기를 엔트리를 이용하여 디지털 스토리텔링 프로젝트를 완성할 수 있다.