

[Level 1] Robot과 함께하는 JeX-coding 첫걸음

- 교육 시간: 총 8차시 (1차시=40분)
- 교육 대상: 초등 저학년 (1학년~2학년)
- 교구 및 교재 : 알버트, 워크북, 스마트폰 제공

시	과정명	학습활동 내용	학습목표
1	친구 알버트	✓ 알버트의 근접 센서 체험하기	• 알버트의 각 부분과 움직임을 이해할 수 있다.
2	알버트 올림픽1	✓ 카드 조종기로 알버트를 조종하여 교실 탐험하기	• 주행 기능을 자유 자재로 콘트롤 하면서 로봇의 실재감과 부피감을 알 수 있다.
3	알버트 올림픽2	✓ 카드 조종기로 내가 만든 길을 따라 알버트 이동하기	• 주행 기능을 자유 자재로 콘트롤 하면서 로봇의 실재감과 부피감을 알 수 있다.
4	정찰 로봇 알버트1	✓ 스택 카드로 알버트 구동시키기	• 스택 카드로 알버트를 구동시키며 기초 순차 개념을 익힐 수 있다.
5	동굴 탐사 로봇 알버트	✓ 스택 카드로 직접 그린 보물 지도 탐험하기	• 순서대로 명령을 입력하여 주어진 미션을 수행할 수 있다.
6	정찰 로봇 알버트2	✓ 블록코딩으로 여왕 알버트 지키기	• 순서대로 명령을 입력하여 반복된 미션을 수행할 수 있다.
7	알버트, 기분을 연주해!	✓ 카드코딩과 블록코딩 반복 명령으로 알버트의 눈에 불 켜기	• 반복 명령을 사용하여 명령을 간략하게 입력할 수 있다.
8	알버트의 미로 찾기	✓ 대형 알버트 미로를 그려 코딩하기	• 반복 명령을 사용하여 명령을 간략하게 입력할 수 있다.