

[Level 4] 스마트앱으로 열리는 Smart한 세상

□ 교육 시간: 총 16시간 (1개월)

□ 교육 대상: 초등 고학년 (4학년~6학년), 중등

□ 교구 및 교재 : 스마트폰(지참), 워크북, 노트북 제공

	과정명	학습활동 내용	학습목표
1	준비하기 1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 크롬 브라우저 설치하기 ✓ 앱인벤터 접속하기 ✓ 디자이너 화면 알아보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 앱인벤터 접속을 하여 디자이너 - 화면을 정확하게 알 수 있다.
2	앱인벤터 준비하기 2	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 블록화면 알아보기 ✓ 앱인벤터와 스마트폰 연결하기 ✓ 애플리케이션 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트 폰을 연결하여 기초 애플리케이션 만들기 준비를 할 수 있다.
3	앱인벤터 기초 활용1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 사진 찍기 앱 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 카메라 기능을 호출하여 사진을 찍고 , 찍은 사진 불러 오기를 할 수 있다.
4	앱인벤터 기초 활용2	<ul style="list-style-type: none"> ✓ MP3 플레이어 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 기능을 통해 여러 가지 미디어를 다룰 수 있다.
5	앱인벤터 기초 활용3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 그림 그리기 앱 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • '그리기&애니메이션' 기능을 이용하여 그림을 그릴 수 있는 앱을 만들 수 있다.
6	앱인벤터 기초 활용4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 위치 센서 사용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 위치 센서를 이용하여 위도, 경도, 국가의 주소를 알 수 있다.
7	앱인벤터 기초 활용5	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 방향 센서 사용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 방향 센서를 이용하여 스마트폰의 기울기와 방향을 알 수 있다.
8	앱인벤터 기본 활용1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ BMI 지수 체크 앱 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 변수 기능을 이해하고 변수를 이용하여 앱을 만들 수 있다.
9	앱인벤터 기본 활용2	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 리스트 이용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 하나의 변수에 여러 가지 값을 넣는 리스트를 익힐 수 있다.
10	앱인벤터 기본 활용3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 조건문 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> • 조건문을 이용하여 앱을 만들 수 있다.
11	앱인벤터 기본 활용4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 반복문 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> • 반복문을 이용하여 앱을 만들 수 있다.
12	앱인벤터 실전예제1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ GPS 알람 애플리케이션 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 위치 센서와 진동기능을 이용하여 GPS알람 앱을 만들 수 있다.
13	프로젝트 설계	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 팀간 협업을 통한 프로젝트 설계하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 주어진 주제를 이해할 수 있다. • 주제에 맞는 프로젝트를 설계할 수 있다.
14-16	프로젝트 구현	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 프로젝트 설계에 맞게 역할 분담하기 ✓ 주제에 맞는 프로젝트 완성하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 하나뿐인 앱을 제작할 수 있다.
15	발표 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 팀 평가를 통한 우수 작품 칭찬하기 ✓ 자기 평가를 통한 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 팀의 프로젝트를 보고 장단점을 평가할 수 있다. • 자신의 프로젝트를 비판적으로 성찰할 수 있다.
16	마켓 등록	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 완성한 앱을 마켓에 등록하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 완성한 앱을 공유할 수 있다.