

## 1

## 편의점에 가요

## 활동 개요

이 차시는 중도·중복장애학생이 우리 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 편의점에서 자신이 필요한 물건을 선택하고 구입하는 활동을 통해 편리한 쇼핑 시설을 이용하는 방법과 태도를 학습합니다. 쏘물락 코딩 블록의 로봇의 기본적인 이동을 블록 코딩으로 구성하고 로봇을 원하는 방향으로 이동해 보도록 합니다.

## 활동 안내

주제		편의점 이용하기						
학습 목표		(학습 목표) 편의점에서 구입할 물건을 선택할 수 있습니다. (SW 교육 목표) 일의 순서에 따라 과정을 표현하고 로봇을 이동시킬 수 있습니다.						
컴퓨팅 사고력		자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
					○		○	
2015 교육과정 성취기준		【4수학02-07】 특정한 위치와 방향, 거리에 있는 사물을 찾습니다. 【9수학02-09】 주어진 조건에 맞게 쌓기 나무를 이용하여 입체 모양을 만듭니다. 【9사회03-03】 생활 주변에서 일어나는 경제 활동의 모습을 관찰하고 우리 생활과의 관련성을 설명합니다.						
준비물		쏘물락 코딩 블록, 활동 맵(3×3), 이미지 카드, 활동지						
학습단계		교수학습내용					학습형태	학습자료
도입		● (동기유발) 여기는 어디일까요? - 편의점과 관련된 사진 또는 영상					전체학습	
전 개	활동1	● 편의점에서 파는 물건 알아보기 - 편의점에서 내부 모습 살펴보기 - 편의점에서 파는 물건 알기					수준별 개별화 학습	[활동지 1-1]
	활동2	● 편의점에서 물건 구입하는 방법 알아보기 - 자신이 필요한 물건 정하기 - 편의점에서 자신이 필요한 물건 찾기(고르기) - 계산하는 방법 알기					수준별 개별화 학습	[활동지 1-2]
	활동3	● 편의점에서 라면 구입하기(선택하기) - 물건을 구입하는 순서 알아보기 - 필요한 블록 알기 - 이동 순서대로 블록 코딩하기					협력학습	활동 맵 [활동지 1-3] 이미지 카드 코딩 블록
정리		● 편의점에서 물건을 사는 방법 이야기하기 ● 쏘코의 코딩 순서 이야기하기					전체학습	
활동 TIP		● 숫자 블록을 이용하여 여러 번 이동하기 제시						