

## 2

## 동물원에 가요

## 활동 개요

이 차시는 중도·중복장애학생이 지역 사회의 나들이 장소인 동물원에서 여러 종류의 동물을 관람하는 방법과 경험을 학습하고자 합니다. 쏘물락 코딩 블록의 로봇으로 자신이 보고 싶은 동물들을 순서에 맞게 반복적으로 움직여 보도록 합니다.

## 활동 안내

주제		동물원 관람하기						
학습 목표		(학습 목표) 동물원에서 여러 종류의 동물을 구경할 수 있습니다. (SW 교육 목표) 반복 구조를 활용하여 순서에 맞게 로봇을 움직일 수 있습니다.						
컴퓨팅 사고력		자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
					○	○	○	
2015 교육과정 성취기준		【6수학02-05】 공간을 구성하고 있는 사물들 사이의 위치와 방향, 거리를 표현합니다. 【6실과01-12】 지역 사회에서 활용할 수 있는 여가 활동을 통해 여가 생활을 즐깁니다. 【6과학03-01】 여러 가지 동물의 생김새, 사는 곳, 먹이를 조사합니다. 【9과학04-01】 서식지에 따른 동물의 특징과 생활방식을 조사합니다.						
준비물		쏘물락 코딩 블록, 활동 맵(3×3맵, 선형 맵), 이미지 카드, 활동지						
학습단계		교수학습내용					학습형태	학습자료
도입		● 여러 종류의 동물을 보려면 어디로 가야 할까요? - 무슨 동물인지 이야기하기 - 동물원의 개념 - 동물원에 간 경험 이야기하기					전체학습	
전 개	활동1	● 동물원에 있는 동물들 알아보기 - 여러 가지 동물 알아보기 (조류, 포유류, 파충류 등) - 동물원 영상 보기					수준별 개별화 학습	[활동지 2-1]
	활동2	● 동물원 관람 준비하기 - 동물원 갈 때 필요한 물건 알아보기 - 동물원에서 지켜야 할 예절 알아보기					수준별 개별화 학습	
	활동3	● 쏘코와 동물원 관람하기 - 보고 싶은 동물 순서대로 나열하기 - 필요한 블록 알아보기 - 관람 순서대로 블록 코딩하기					협력학습	[활동지 2-2] 코딩 블록 활동 맵 이미지 카드
정리		● 동물원에 갈 때 준비물과 지켜야 할 예절에 대해 이야기하기 ● 쏘코와 동물원 관람한 순서 이야기하기					전체학습	
활동 TIP		● 명령 블록을 쌓아도 실행이 되지 않을 때 쌓는 순서 주의하기						