

3

안전하게 이동해요

활동 개요

이 차시는 중도·중복장애학생이 우리 주변에 여러 가지 위험 요소들을 알고 안전하게 이동할 수 있는 방법에 대하여 학습하고자 합니다. 조건문을 활용해 쏘물락 코딩 블록을 코딩하여 각각의 위험 요소에 맞게 로봇을 이동시킬 수 있도록 합니다.

활동 안내

주제		안전하게 이동하기					
학습 목표		(학습 목표) 위험 요소를 알고 안전하게 귀가할 수 있습니다. (SW 교육 목표) 조건문을 사용하여 로봇을 코딩할 수 있습니다.					
컴퓨팅 사고력	자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
				○	○	○	
2015 교육과정 성취기준		【9진로06-02】 상황에 맞는 교통수단을 선택하여 등하교를 합니다. 【6사회03-08】 공동도덕 등 사람들이 함께 살아가기 위해 필요한 규범을 알고 지킵니다.					
준비물		쏘물락 코딩 블록, 활동 맵(선형 맵), 이미지 카드, 공사 중(장애물), 활동지					
학습단계		교수학습내용				학습형태	학습자료
도입		● 위험한 곳은 어떻게 다녀야 할까요? - 위험한 곳을 지나는 상황에 대해 알아보기 - 위험한 곳 지난 경험 이야기하기				전체학습	
전 개	활동1	● 우리 동네 위험이 될 만한 장소 알아보기 - 위험이 있는 여러 장소 알아보기 - 어떤 위험이 있는지 이야기하기				수준별 개별화 학습	[활동지 3-1]
	활동2	● 안전 표지판에 대해 알아보기 - 안전 표지판의 개념 알아보기 - 여러 가지 안전 표지판 알아보기				수준별 개별화 학습	[활동지 3-2]
	활동3	● 쏘코와 함께 안전하게 영화관에 가기 - 영화관에 가는 경로 알기 - 영화관에 가는 과정 블록 코딩하기				협력학습	코딩 블록 활동 맵 이미지 카드 장애물
정리		● 쏘코가 안전하게 영화관에 가는 과정 이야기하기				전체학습	
활동 TIP		● 반복 블록을 이용해 조건문(만약 블록) 여러 번 반복하기					