

4

반려동물을 키워요

활동 개요

이 차시는 중도·중복장애학생이 여가 시간에 반려동물 기르기에 관심을 가지고 반려동물 관리 방법을 간접적인 경험으로 학습할 수 있습니다. 쏘물락 코딩 블록을 활용하여 조건문과 반복구조를 실행하여 로봇을 움직일 수 있도록 합니다.

활동 안내

주제		반려동물 기르기					
학습 목표		(학습 목표) 반려동물을 관리하는 방법을 알고 바르게 관리할 수 있습니다. (SW 교육 목표) 반복문과 조건문을 사용하여 로봇을 코딩할 수 있습니다.					
컴퓨팅 사고력	자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
				○	○	○	
2015 교육과정 성취기준		【6실과03-01】 가정에서 기를 수 있는 동물의 특징을 알고 애완동물을 선택합니다. 【6실과01-11】 여가 생활의 다양한 모습을 탐색해 자신에게 맞는 여가 활동을 실천합니다. 【12사회03-06】 다양한 문화를 존중하고 문화적 소양을 길러 문화를 즐기는 여가생활을 실천합니다. 【9진로06-03】 일의 소중함과 여가 생활의 가치를 알고 적합한 여가 활동을 즐깁니다.					
준비물		쏘물락 코딩 블록, 활동 맵, 활동지					
학습단계		교수학습내용				학습형태	학습자료
도입		● 여러 종류의 반려동물 살펴보기 - 반려동물의 개념 - 집에서 기른 경험 이야기하기				전체학습	
전 개	활동1	● 가정에서 기를 수 있는 반려동물 알아보기 - 가정에서 기를 수 있는 반려동물의 특징 알아보기 - 반려동물 색칠하기				수준별 개별화 학습	[활동지 4-1]
	활동2	● 강아지 관리하는 방법 알아보기(강아지는 내 친구) - 강아지 관리하는 동영상 보기 - 강아지 보살피는 방법 알아보기				수준별 개별화 학습	
	활동3	● 반려동물 쏘코와 술래잡기 놀이하기 - 반려동물 쏘코와 술래잡기 놀이하기 (술래가 된 쏘코와 놀이하기, 내가 술래가 되어 쏘코 잡기 놀이하기) - 술래잡기 놀이하기 블록 코딩하기 - 쏘코와 술래잡기 놀이하기				협력학습	[활동지 4-2]
정리		● 쏘코와 술래잡기 놀이한 이야기하기				전체학습	
활동 TIP		● 다이얼 블록 활용 방법 제시					