

1

응원가를 불러요

활동 개요

생활 속에서 살피볼 수 있는 주제에서 지니봇을 활용하여 문제해결 방법을 탐색하고 적용함으로써 컴퓨팅 적 사고력을 키우는 차시입니다. 이 단원에서는 응원가 속의 계이름을 지니봇으로 표현함과 동시에 라인을 따라 움직이는 결과를 관찰하며 학생들이 자연스럽게 알고리즘에 대한 개념을 형성하도록 합니다. 지니봇 의 기본적인 조작 방법을 익히고 표현하며 순차 구조를 이해하고 적용하도록 구성되어 있습니다.

활동 안내

주제		응원가를 불러요.						
학습 목표		(학습 목표) 반주에 따라 응원가를 부를 수 있습니다. (SW 교육 목표) 카드 코딩의 알고리즘을 이해하고 표현할 수 있습니다.						
컴퓨팅 사고력		자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
		○		○				○
2015 교육과정 성취기준		【6국어02-05】 일상생활에서 자주 접하는 동시, 노래, 이야기에 관심을 갖고 즐거움을 느낍니다. 【6음악01-08】 음악을 듣고 신체, 목소리, 악기 등 다양한 방법으로 표현합니다.						
준비물		지니봇, 음악 카드, 태블릿PC, 도화지(A3 사이즈 297×420mm), 응원가 악보						
학습단계		교수학습내용					학습형태	학습자료
도입		● 어떤 노래일까요?					전체학습	응원가 영상
전 개	활동1	● 월드컵에 대해 알아보기 - 월드컵의 역사, 축구 선수 알기					수준별 개별화 학습	[활동지 1-1]
	활동2	● 음악 카드로 응원 반주 만들기 - 계이름에 따라 음악 카드 놓기 - 지니봇으로 연주하기					수준별 개별화 학습	응원가 악보 음악 카드
	활동3	● 지니봇 앱으로 응원 반주 만들기 - 계이름과 박자에 따라 음악 카드 놓기 - 지니봇으로 연주하기					수준별 개별화 학습	태블릿PC
정리		● 지니봇과 함께 응원가 부르기					전체학습	
활동 TIP		● 교사가 명령 카드를 배열하는 시범을 보이고, 학생이 같은 순서로 놓을 수 있도록 수준을 조정할 수 있습니다. ● 오! 필승코리아 유튜브 영상(https://youtu.be/r5Ao1baj6Mo)						