

## 2

## 축구장을 만들어요

## 활동 개요

생활 속에서 살펴볼 수 있는 주제에서 지니봇을 활용하여 문제해결 방법을 탐색하고 적용함으로써 컴퓨팅적 사고력을 키우는 차시입니다. 명령 카드를 활용하여 지니봇을 움직이고, 여러 도형 그림을 완성하며 학생들이 자연스럽게 알고리즘에 대한 개념을 학습합니다. 카드 코딩을 하며 순차 구조를 이해하고 적용하도록 구성되어 있습니다.

## 활동 안내

주제		축구장을 만들어요						
학습 목표		(학습 목표) □, ○의 특성을 알 수 있습니다. (SW 교육 목표) 카드 코딩의 순차 구조를 이해하고 표현할 수 있습니다.						
컴퓨팅 사고력		자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
			○	○		○	○	
2015 교육과정 성취기준		【6수학02-03】 네모, 세모, 동그라미 모양의 특성을 알고, 여러 가지 사물에서 네모, 세모, 동그라미 모양을 찾습니다. 【6미술02-05】 ○, △, □ 모양을 조합하여 다양한 모양으로 구성합니다.						
준비물		도화지(B3 사이즈 364×515mm), 사인펜, 지니봇 액세서리, 태블릿PC, 그리기 카드, 레고, 종이컵						
학습단계		교수학습내용					학습형태	학습자료
도입		● 월드컵 축구장을 소개합니다!					전체학습	사진
전 개	활동1	● 그리기 카드로 축구장 그리기 - 사각형 그리기 - 원 그리기					수준별 개별화 학습	도화지 사인펜 그리기 카드
	활동2	● 지니봇 앱으로 축구장 그리기 - 사각형 그리기 - 원 그리기					수준별 개별화 학습	태블릿PC [활동지 2-1]
	활동3	● 축구공과 축구 선수 만들기 - 축구 선수 꾸미기 - 축구공 만들기					수준별 개별화 학습	종이컵 레고 액세서리 사인펜
정리		● 내가 만든 축구장을 친구들에게 소개해 봅시다.					전체학습	완성작
활동 TIP		● 지니봇 홈페이지 자료실에 축구 활동판이 탑재되어 있습니다. ● 완성된 축구 활동판을 활용할 수도 있습니다. (A2 사이즈 594×420mm) <a href="https://genirobot.co.kr/support/board/?category1=%EC%9E%90%EB%A3%8C%EC%8B%A4&amp;mod=document&amp;pageid=1&amp;uid=15">https://genirobot.co.kr/support/board/?category1=%EC%9E%90%EB%A3%8C%EC%8B%A4&amp;mod=document&amp;pageid=1&amp;uid=15</a>						