

3

카드 코딩으로 움직여요

활동 개요

이 차시는 왼쪽, 오른쪽, 앞, 뒤, 유턴의 방향을 구분하고, 방향에 따라 지니봇을 이동시키는 차시입니다. 명령 카드와 앱을 활용하여 지니봇을 방향에 따라 움직여 보고, 문제해결 방법을 탐색합니다. 카드 코딩 활동을 통해 순차 구조를 이해하고 알고리즘을 형성합니다.

활동 안내

주제		카드 코딩으로 움직여요						
학습 목표		(학습 목표) 제시된 방향에 따라 움직일 수 있습니다. (SW 교육 목표) 카드 코딩의 순차 구조를 이해하고 사용할 수 있습니다.						
컴퓨팅 사고력		자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
			○	○			○	
2015 교육과정 성취기준		【6체육01-03】 비이동/조작 움직임을 활용한 체력 운동을 따라합니다. 【9체육04-01】 자연현상이나 자신이 좋아하는 물건 등을 움직임을 통하여 표현합니다. 【6수학02-05】 공간을 구성하고 있는 사물들 사이의 위치와 방향, 거리를 표현합니다.						
준비물		명령 카드, 지니봇, 태블릿PC, 학습지(A3 사이즈 297×420mm)						
학습단계		교수학습내용					학습형태	학습자료
도입		● 지니봇이 움직이는 방향 살펴보기					전체학습	
전 개	활동1	● 방향 익히기 － 방향 알기 － 방향 찾기 놀이하기					수준별 개별화 학습	학습지 [활동지 3-1]
	활동2	● 명령 카드로 이동하기 － 기본 방향으로 이동하기 － 축구 선수처럼 움직이기					수준별 개별화 학습	명령 카드 지니봇 [활동지 3-2]
	활동3	● 앱으로 이동하기 － 기본 방향으로 이동하기 － 축구 선수처럼 움직이기					협력학습	태블릿PC 지니봇 [활동지 3-3]
정리		● 지니봇 움직임 발표하기					전체학습	지니봇
활동 TIP		● 카드 코딩 활동에서 시작과 끝 카드를 사용하지 않으면 지니봇은 기능을 수행하지 않습니다.						