

## 1

## 거미가 도망가요!

## 활동 개요

해당 차시에서는 네오스파이더를 탐색하고, 기초적인 코딩을 통해 네오스파이더가 충격을 받으면 움직이도록 만듭니다. 충격을 받으면 도망가는 거미를 만들고, 팀별로 스펀지를 던져 어느 팀이 더 멀리 거미를 쫓는지 게임 활동을 합니다. 거미처럼 생긴 네오스파이더의 장점을 활용하여 보다 흥미롭게 학생들의 신체활동을 유도합니다.

## 활동 안내

주제		거미를 잡아라!						
학습 목표		(학습 목표) 신체 부위를 움직여 표적을 맞힐 수 있습니다. (SW 교육 목표) 진동 모듈과 선택·반복 구조를 활용하여 문제를 해결할 수 있습니다.						
컴퓨팅 사고력		자료수집	자료분석	자료표현	문제분해	추상화	알고리즘	시뮬레이션
					○		○	○
2015 교육과정 성취기준		<b>【9재활01-03】</b> 신체 부위의 위치를 인식하고, 각 부위를 움직입니다. <b>【9재활01-07】</b> 신체 부위를 협응하여 움직입니다. <b>【9체육02-10】</b> 굴러가는 물체를 여러 가지 도구로 던지거나 굴려 맞힙니다. <b>【9정통04-02】</b> 문제 해결 코딩 프로그램의 기초 단계 예제를 해결합니다.						
준비물		컴퓨터, 네오스파이더, 활동지, 스펀지, 종이뭉치						
학습단계		교수학습내용					학습형태	학습자료
도입		● 네오스파이더 소개하기					전체학습	동영상
전 개	활동1	● 컴퓨터와 우리의 삶을 연결해 줄 네오스파이더 - 네오스파이더 관찰하기 - 모듈의 역할 확인하기					전체학습	네오스파이더
	활동2	● 충격을 받으면 도망가는 거미 만들기 - 충격을 받으면 소리가 나도록 코딩하기 - 충격을 받으면 도망가도록 코딩하기					수준별 개별화 학습	컴퓨터, 네오스파이더 [활동지 1-1]
	활동3	● 거미 맞추기 대결하기 - 네오스파이더에 물체를 굴리거나 던져 맞추기 - 팀별 대결하기 - 네오스파이더가 가장 멀리 간 팀이 이기도록 하기					게임	컴퓨터 네오스파이더 스펀지 종이뭉치
정리		● 네오스파이더로 게임을 한 느낌 나누기					전체학습	
활동 TIP		● [활동 3]에서는 던져서 네오스파이더를 맞추고 누가 더 멀리 도망가게 하는지 게임을 합니다. 그러나 네오스파이더에 가해지는 충격이 너무 강하면 기기가 고장 날 수 있으니 스펀지, 종이뭉치, 풍선과 같은 부드러운 물체를 굴리거나 던져주세요. 학생과 학급 특성에 따라 활동 내용을 조절하시면 됩니다. ● 해당 차시에서 기기에 대한 기초 정보를 함께 탐색해도 좋을 것 같습니다.						