

강 의 계 획 서

과 정 명	토요교실	강 좌 명	코딩
강의기간	4분기 6차시과정	재 료 비	총 과정 인당 원
강의유형	<input type="checkbox"/> 이론형 <input type="checkbox"/> 실습형 <input checked="" type="checkbox"/> 이론+실습형 <input type="checkbox"/> 기타() ※ 작성요령 : 중복선택가능(✓로 표시)		
강의방법	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 학습자 참여학습(발표 등) <input checked="" type="checkbox"/> 실습 작업 <input type="checkbox"/> 개별학습(개인지도) <input type="checkbox"/> 수준별학습 <input type="checkbox"/> 현장실습(외부) <input type="checkbox"/> 기타() ※ 작성요령 : 중복선택가능(✓로 표시)		
강의소개	- 코딩작업을 통해 학생들의 논리적 사고력과 창의력을 향상시킨다.		
강의목표 및 개요	- 4차 산업혁명과 함께 대두된 소프트웨어 교육의 중요성을 인식시킨다 - 이야기를 함께 결합 시켜 수업함으로써 인문학적인 사고를 기를 수 있게 함 - 컴퓨팅 사고력의 핵심인 순서적인 사고를 생각해보고, 절차를 유추해보게 함 - 단순히 컴퓨터 화면에서만 보이는 블록형 프로그래밍 언어 뿐만 아니라, 하드웨어를 도입함으로써 하드웨어에 대한 이해 뿐 아니라 피지컬 컴퓨팅을 체험하게 함		
강의 기대효과	- 코딩, 컴퓨터에 대해 어렵게 느끼고 막연히 생각하던 학생들에게 재미있게 코딩과 피지컬 컴퓨팅을 체험시킴으로써 코딩에 대한 흥미를 높여 줌 - 인공지능과 4차 산업혁명에 대해 탐구하고 더 알아볼 수 있도록 방향을 제시할 수 있음 - 컴퓨팅 사고력을 접하고 절차적이고 순서적인 사고를 할 수 있도록 함		
주교재	교재명 :	출판사 :	저 자 : (교재비: 원)
부교재 및 참고도서			
비고	※ 수업교구(준비물), 재료비 내역 등 기재		

1분기(인공지능)

차수	강의주제	강의 및 실습내용	강의방법	준비물
1	인공지능, 해양 생물을 분류해줘 도전! 어린이 만화가	AI for Oceans을 이용해 인공지능을 학습시켜요! 페탈리카페인트로 캐릭터를 멋지게 색칠할 수 있어요!	실습	노트북
2	그림 대결! 사람 VS 인공지능 흑백 사진을 컬러 사진으로 바꿔요	스크리블디퓨전을 이용해 낙서를 멋진 그림으로 바꿔보아요! 팔레트fm으로 흑백 사진을 컬러 사진으로 바꿀 수 있어요!	"	"
3	로봇 캐릭터 이름표를 디자인해요 번역기로 퀴즈 정답을 찾아요	리무브비지로 그림의 배경을 빠르게 제거할 수 있어요! 파파고번역기를 이용해 다른 나라의 언어를 우리나라 말로 바꿔요!	"	"
4	합성사진 앨범을 만들어요 멋진 발표 자료를 완성해요	포토퍼니아로 재미있는 사진 합성 놀이를 해요! 데칼코마니 작품을 슬라이드 배경으로 적용해요!	"	"
5	재미있는 n행시집을 완성해요 틀린 그림 찾기 게임을 해요	디어메이트 n군과 함께 n행시를 만들어요! 클린업픽처스로 그림을 수정해요!	"	"
6	워드클라우드를 나를 소개해요 워드클라우드를 완성해 보아요!	워드클라우드를 완성해 보아요! 오토드로우를 이용해 클립아트 형태의 그림을 그려요!	"	"

2분기(인공지능)

차수	강의주제	강의 및 실습내용	강의방법	준비물
1	어린이 의상디자이너가 되어볼까요? 헤어와 패션 유행을 알아보아요	패턴편집기로 픽셀 도안을 그려 의상을 디자인해요! 디어메이트 버디와 함께 키워드 관련 이미지를 생성해요!	실습	노트북
2	인공지능으로 바흐스타일 음악을 만들어요 탕후루 동영상상을 PPT로 옮겨요	두들바흐와 함께 나만의 음악을 만들어요! 트로우를 이용해 동영상의 내용을 글자로 요약해요!	"	"
3	인공지능, 내 그림을 알아맞혀 봐! 아이콘 연상 퀴즈를 만들어요	워드드로우로 그림 맞추기 게임을 해요! 오토드로우를 이용해 필요한 아이콘을 그려요!	"	"
4	다양한 포즈로 움직이는 마린맨 인스타 포토카드를 꾸며요	나만의 마린맨쿠키를 만들어요! 디자인니파일을 이용해 사진의 배경을 바꿔요!	"	"
5	마린오브레전드 게임 캐릭터 생성 명화를 활용한 음악 플레이리스트	드림웜보를 이용해 게임 캐릭터를 만들어요! 드로우 투 아트를 이용해 멋진 그림을 완성해요!	"	"
6	로고가 들어간 명함 만들기 움직이는 크리스마스카드	네임릭스를 이용해 로고를 만들어요! 이머스AI를 이용해 움직이는 그림을 저장해요!	"	"

3분기(엔트리)

차수	강의주제	강의 및 실습내용	강의방법	준비물
1	엔트리 처음 시작하기 축구공 놀이하기	엔트리 설치하기 오브젝트가 벽에 닿았을 때 튀기는 방법 알기	실습	노트북
2	블록 코딩 및 오브젝트 복제하기 런닝맨 달리기	블록 코딩의 복사 방법과 복제 방법 알기 오브젝트의 회전 방식을 변경하는 방법알기	"	"
3	하늘을 나는 열기구 만들기 로켓 발사하기	무대의 좌표에 대해 알기 블록을 이용하여 로켓 발사 동작 만들기	"	"
4	좌표를 이용한 점프 만들기 이동 발사대에서 로켓 발사하기	좌표를 이용한 점프 동작의 원리를 알기 특정 오브젝트를 따라 다니는 오브젝트 만들기	"	"
5	화가난 다람쥐 만들기 공포영화 만들기	오브젝트의 크기 변경과 반복하기 블록 사용하기 오브젝트의 효과를 변경하기	"	"
6	세계일주 여행하기 프로젝트 자유작품만들기	특정 오브젝트를 바라보며 이동하기 자유 작품 만들어서 업로드하기	"	"

4분기(엔트리)

차수	강의주제	강의 및 실습내용	강의방법	준비물
1	메뉴선택 게임 만들기 아이스하키 골키퍼 만들기	무작위수에 대해 알아보기 무작위수 및 좌표 블록을 이용한 오브젝트 이동하기	실습	노트북
2	자유롭게 움직이는 무당벌레 만들기 크리스마스캐롤 소리 연결하기	이동 속도를 자유롭게 지정하는 방법 알기 소리 파일을 추가하는 방법에 대해 알기	"	"
3	조건선택 알아보기 고궁의 야경 만들기	조건선택의 정의와 사용방법에 대해 알기 조건선택 블록과 조건의 사용법을 알기	"	"
4	조건에 다른 로봇청소기 멈추기 신호를 이용한 자동차 멈추 만들기	조건선택 블록의 사용방법에 대해 알기 신호의 기능에 대해 알기	"	"
5	신호를 이용한 신호등 만들기 묻고 대답하기로 대화나누기	신호를 이용한 블록의 사용법에 대해 알기 묻고 대답하기의 기능과 문자 합치기 블록 알기	"	"
6	비밀번호를 이용한 보물상자 열기 프로젝트 자유 작품만들기	조건을 이용한 대답과의 비교 방법에 대해 알기 자유 작품 만들어서 업로드하기	"	"