

(서식 2) 강의계획서

강 의 계 획 서

과정명		강좌명	
토요교실		코딩	
강 사 명		강의기간	각 기수별 6회
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 과학 기술과 인공지능 기술의 개념을 배우고 이해할 수 있다. · 코딩 맵을 통해 인공지능 코딩 프로그램을 만들 수 있다. · AI 개발자가 되어 스스로 디버깅 미션을 해결하며 학습에 대한 자신감을 키울 수 있다. · 코딩작업을 통해 학생들의 논리적 사고력과 창의력을 향상 시킨다. 		
지도방침	<ul style="list-style-type: none"> - 개인별 완성된 작품을 이용하여 평가한다. · 완 성: 주요기능을 이해하고, 작품을 효율적으로 완성할 수 있다. · 미완성: 주요기능을 부분적으로 이해하고, 작품을 부분적으로 할 수 있다. 		
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> - 주요 강의 방법 · 실습수업 + 이론수업 · 프레젠테이션 - 주요 교육내용 · 엔트리 코딩으로 쉽게 재미있게 인공지능을 만들 수 있습니다. · 수준별 학습을 통해 난이도에 따른 단계별 학습을 할 수 있다. 		
비 고	<p>없음</p> <p>※ 수업교구(준비물), 재료비, 활용교재(교재비) 등 기재</p>		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

(2기) 6. 3.(토) ~ 7. 8.(토) 6회 * 코딩기초 (엔트리+ 햄스터로봇 교구)

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	6.3	청가백기 게임 만들기	· 리스트에 있는 자료를 불러와 텍스트로 표현할 수 있습니다. · 리스트 자료와 같이 버튼을 클릭했는지 판단해 게임을 종료할 수 있습니다.	
		팩맨 게임 만들기1	· 텍스트로 게임 시작 장면을 만들 수 있습니다. · 팩맨 오브젝트가 미로를 따라 움직이도록 만들 수 있습니다. · 먹이 임의의 위치에 나오도록 만들 수 있습니다.	
2	6.10	팩맨 게임 만들기2	· 먹이를 다 먹었는지 판단할 수 있습니다. · 괴물이 임의의 위치에 나타나 이동하게 만들 수 있습니다. · 괴물과 닿으면 게임이 종료되도록 만들 수 있습니다.	
		너구리 게임 만들기1	· 사다리와 받침대를 이용해 너구리 오브젝트가 이동할 수 있도록 만들 수 있습니다. · 편이 임의의 위치에 배치되도록 만들 수 있습니다.	
3	6.17	너구리 게임 만들기2	· 먹이가 임의의 위치에 나타나도록 만들 수 있습니다. · 먹이를 다 먹은 시간을 표시할 수 있습니다.	
		슈퍼마리오 게임 만들기1	· 게임 시작 장면을 만들고 소리를 추가할 수 있습니다. · 오브젝트를 이동하고 자연스러운 점프 동작을 개발할 수 있습니다.	
4	6.24	슈퍼마리오 게임 만들기2	· 돌 오브젝트가 임의의 곳에서 나타나도록 할 수 있습니다. · 바닥에 떨어지는지 확인해 게임을 종료할 수 있습니다.	
		포트리스 게임 만들기1	· 키보드로 오브젝트의 방향을 조절할 수 있습니다. · 스페이스 바를 눌렀을 때 거리를 로켓의 거리를 조절할 수 있습니다.	
5	7.1	포트리스 게임 만들기2	· 남은 로켓의 수를 표시할 수 있습니다. · 목표를 맞췄으면 다음 장면으로 이동하여 게임을 계속하게 만들 수 있습니다. · 게임이 끝나면 종료 장면이 나타나도록 만들 수 있습니다.	
		야구 게임 만들기1	· 9개의 구역을 만들어 임의의 곳으로 공이 이동되도록 만들 수 있습니다. · 목표 구역을 사용자가 선택할 수 있습니다.	
6	7.8	야구 게임 만들기2	· 공이 지나갈 때 배트로 공을 칠 수 있습니다. · 점수와 아웃 카운트 수를 표시할 수 있습니다.	
		프로젝트	2분기에 배웠던 내용을 토대로 각자 작품 만들어서 발표하기	

※ 지원하고자 하는 강좌의 운영횟수에 맞게 칸을 조정하여 상세히 작성

※ 토요교실은 4기로 운영되므로 기수별로 강의계획서 각각 작성