

소프트웨어 (코딩)교육프로그램

· 장소 : 창의교실5

· 일시 : 매주 토요일 13:00~17:00

· 담당자 및 문의전화 : 김 진 남 042-544-0321

교육과정별 운영계획

프로그램명	교육대상	인원	수업운영시간	1인당 월 교육비	수업내용
(초급) 소프트웨어 (코딩)교실	초등 2학년~6학년 (코딩수업 처음접하는 아이)	20명	13:00~13:50 (50분)	1개월 50,000원	스크래치와 햄스터 로봇을 이용하여 각 프로그램 언어로 로봇을 제어하는 것을 배웁니다.
(중급) 소프트웨어 (코딩)교실2	초~중등 3학년~중3 (초급과정을 마치고 타기관에서 코딩교육을 받은아이)	20명	14:00~14:50 (50분)		스크래치,앱인벤터를이용하여 코딩능력을 향상시키고 알고리즘을 활용하여 게임을 만들어봅니다. 안드로이드폰으로 제어하는 프로그램을 만들어 보고, 햄스터 로봇을 이용하여 각 프로그램 언어로 로봇을 제어하는 것을 배웁니다.
(중급) 소프트웨어 (코딩)교실3	초~중등 3학년~중3 (초급과정을 마치고 타기관에서 코딩교육을 받은아이)	20명	15:00~15:50 (50분)		스크래치,앱인벤터를이용하여 코딩능력을 향상시키고 알고리즘을 활용하여 게임을 만들어봅니다. 안드로이드폰으로 제어하는 프로그램을 만들어 보고, 햄스터 로봇을 이용하여 각 프로그램 언어로 로봇을 제어하는 것을 배웁니다.
(초급) 소프트웨어 (코딩)교실	초등 2학년~6학년 (코딩수업 처음접하는 아이)	20명	16:00~16:50 (50분)		스크래치와 햄스터 로봇을 이용하여 각 프로그램 언어로 로봇을 제어하는 것을 배웁니다.

※ 3개월 수업료는 과학관 비회원 (150,000원) / 과학관 유료회원 (130,000원)입니다.

개인 노트북지참(선착순 10대지원)

월별	학습 주제	학습 목표	학습 내용				비 고	
			1교시 (초등1~2)초급	2교시 (초등3~6세)초급	3교시 (초등3~6세)초급	4교시 (초등2이상)		
1월	프로그램 (코딩)	디지털 시대에 어울리는 창의력 사고, 일명 컴퓨팅적 사고를 기를수있으며 프로그래머를 활요하여 반복문이나 연산 원리를 배워 알고리즘을 활용한 게임을 만들어보며 아이들이 직접 게임을 만들어보며 어떤 원리에 의해 움직이는지 알 수 있는 수업입니다.	스크래치2.0시작하기 재미있게 울동하기 스크립트 보이기,숨기기 햄스터로봇 배우기	구구단게임 각도계산하여 마녀잡기 양궁 두더지게임	구구단게임 각도계산하여 마녀잡기 양궁 두더지게임	스크래치2.0시작하기 재미있게 울동하기 스크립트 보이기,숨기기 햄스터로봇 배우기		
2월	프로그램 (코딩)		스크립트 보이기,숨기기 실습 특정키 활용법 방향키를 활용한 운전하기 햄스터로봇 배우기	늑대와 풍선 숨겨진미로 다함께춤을 마트 주차장	늑대와 풍선 숨겨진미로 다함께춤을 마트 주차장	스크립트 보이기,숨기기 실습 특정키 활용법 방향키를 활용한 운전하기 햄스터로봇 배우기		
3월	프로그램 (코딩)		헬리콥터 운전하기 방송하기배우기 버튼으로 스프라이트 움직이기 햄스터로봇 배우기	레이싱카 눈싸움 양을 지켜라 러시아워	레이싱카 눈싸움 양을 지켜라 러시아워	헬리콥터 운전하기 방송하기배우기 버튼으로 스프라이트 움직이기 햄스터로봇 배우기		
4월	프로그램 (코딩)		청기백기 조건문 알아보기 길통과하기 햄스터로봇 배우기	복제하고 폭죽날리기 우주여행 헤드축구 우주기지를 지켜라	복제하고 폭죽날리기 우주여행 헤드축구 우주기지를 지켜라	청기백기 조건문 알아보기 길통과하기 햄스터로봇 배우기		
5월	프로그램 (코딩)		타이머 사용방법배우기 미로찾기 마우스 따라움직이기 햄스터로봇 배우기	치킨의 역습 날아라 손오공 정글을 지켜라 전자석 전투	치킨의 역습 날아라 손오공 정글을 지켜라 전자석 전투	타이머 사용방법배우기 미로찾기 마우스 따라움직이기 햄스터로봇 배우기		
6월	프로그램 (코딩)		스크래치,엔트리,앱인벤터,파이썬,c언어를 활요하는 수업이며 블록형언어수업에서 고급언어 수업으로 나뉘어 수업을 진행하게 됩니다.	아이스하키 점프의 기능알아보기 난수를 알아봅니다. 햄스터로봇 배우기	아두이노 활요하기 아두이노 게임만들기 벽돌깨기1 벽돌깨기2	아두이노 활요하기 아두이노 게임만들기 벽돌깨기1 벽돌깨기2	아이스하키 점프의 기능알아보기 난수를 알아봅니다. 햄스터로봇 배우기	
7월	프로그램 (코딩)		풍선런 비교연산자 카레이싱 변수에 대해 알아봅니다.	앱인벤터 시작하기 배경색변경하기 버튼클릭하면 말하기 텍스트 입력하고 읽기	앱인벤터 시작하기 배경색변경하기 버튼클릭하면 말하기 텍스트 입력하고 읽기	풍선런 비교연산자 카레이싱 변수에 대해 알아봅니다.		
8월	프로그램 (코딩)		햄스터로봇 배우기 펜활용방법 조건문에 따라 숨기기나 보이기 달걀받기	음악 재생 플레이어 만들기 그림 변경하기 흔들면 음악재생하기 사진촬영하기	음악 재생 플레이어 만들기 그림 변경하기 흔들면 음악재생하기 사진촬영하기	햄스터로봇 배우기 펜활용방법 조건문에 따라 숨기기나 보이기 달걀받기		
9월	프로그램 (코딩)		음악과 스크립트 연동하기 마음대로 움직이기 연산기능에 대해 알아봅니다.	동영상 촬영하기 음성 인식하기 웹브라우저 만들기 지도검색	동영상 촬영하기 음성 인식하기 웹브라우저 만들기 지도검색	음악과 스크립트 연동하기 마음대로 움직이기 연산기능에 대해 알아봅니다.		

월별	학습 주제	학습 목표	학습 내용				비 고
			1교시 (초등1~2)초급	2교시 (초등3~6세)초급	3교시 (초등3~6세)초급	4교시 (초등2이상)	
			햄스터로봇 배우기			햄스터로봇 배우기	
10월	프로그램 (코딩)		통과제리 상어가 물고기 잡기 도장찍기 스텝클를 활용하여 우주꾸미기	주소찾기 가위바위보 원으로 그리기 자동차 피하기	주소찾기 가위바위보 원으로 그리기 자동차 피하기	통과제리 상어가 물고기 잡기 도장찍기 스텝클를 활용하여 우주꾸미기	
11월	프로그램 (코딩)		떨어지는 물고기 잡기1 떨어지는 물고기 잡기2 다트게임 햄스터로봇	두더지 잡기 우주전쟁 텍스트로 바꾸기 스티커 사진 만들기	두더지 잡기 우주전쟁 텍스트로 바꾸기 스티커 사진 만들기	떨어지는 물고기 잡기1 떨어지는 물고기 잡기2 다트게임 햄스터로봇	
12월	프로그램 (코딩)		달리기 시험 하늘에서 음식이내리면 똥피하기 게임 눈송이 모으기	미니 피아노 문자보내고 받기 버섯돌이 계산기 용돈기입장	미니 피아노 문자보내고 받기 버섯돌이 계산기 용돈기입장	달리기 시험 하늘에서 음식이내리면 똥피하기 게임 눈송이 모으기	

* 교육내용은 일정상 변경될 수 있습니다.