

수업 운영 계획서

강좌명		오조봇 수업	
강사명	권민성	연락처	-
전자우편	-	강의기간	4/12, 4/19, 4/26, 5/3, 5/10
강의일정	매주 수 17:00~19:00	강의대상	초등 3학년 ~ 6학년
강의장소	2층 E스포츠실	재료비	없음

교육목적	오조봇을 이용한 언플러그드 활동, 패턴 형태의 코드를 이용한 여러 방식의 움직임 제어, 단계별 블록코딩을 통해 알고리즘적 사고와 창의력을 고양시킬 수 있다			
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> - 언플러그드 활동을 통해 쉽고 친숙한 교육을 흥미 유발 - 팀프로젝트와 과제 해결을 통해 문제해결력 향상 - 알고리즘적인 문제해결 과정을 통해 컴퓨팅적 사고력 향상 			
주차	일자	강의 주제	강의 내용	준비물
1	4/12	오리엔테이션 & 언플러그드	<ul style="list-style-type: none"> - 오리엔테이션 - 오조봇의 특성 학습 및 실습 	오조봇, 노트북 등 (수련관 기자재 사용)
2	4/19	오조코드	<ul style="list-style-type: none"> - 속도 코드 알아보기 - 방향 코드 알아보기 	
3	4/26	오조블록클리	<ul style="list-style-type: none"> - 오조블록클리 알아보기 - 도형 그리기 	
4	5/3	오조블록클리	<ul style="list-style-type: none"> - 볼링 게임 - 좋은 에너지 나쁜 에너지 	
5	5/10	오조블록클리	<ul style="list-style-type: none"> - 빨간색을 피하기 - 슬롯카 경주 	