

2019년도 제1기 토요 학생교육 강의계획서

강좌명 (타미 코딩)

작성자 : 정 경 윤 (인)

1. 강의목적 : 스크래치 코딩프로그램을 활용하여 프로그램을 상상력과 창의력을 발휘하여 멋진 프로그램을 만들 수 있다.
2. 운영방법 : 코딩프로그램의 기초를 다지고, 타미로봇으로 실행하며 확인할 수 있다.
3. 교재계획 : 코딩스쿨1(robotron)
4. 강의계획: (주1회 2시간씩 1기-16주, 2기-15주/ (분관): 1기-16주, 2기- 16주)
5. 재료비: 교재비 일금 10,000원정(전체 운영 기간 기준)

주	강 의 내 용	강의방법
1	로보타미 소개, 스크래치 오프라인 에디터 설치하기 스크래치 화면구성 알아보기 / 무대 배경과 스프라이트 만들기	타미스크래치, PPT
2	[장난꾸러기 고양이]-스크립트, 모양, 소리 탭에, 명령 블록에 대해 알기	타미스크래치, PPT
3	[재미있는그림그리기]-스크래치 무대의 크기와 좌표로 사각형그리기, 반복문	타미스크래치, PPT
4	[타미스크래치 연결]-타미스크래치를 사용하여 로봇과 컴퓨터 연결하기	타미스크래치, PPT
5	[깜빡깜빡 신호등]-LED센서와 접촉센서 동작시키기, 신호등 만들기	타미스크래치, PPT
6	[기가맨의 숫자 맞추기]-스프라이트 회전, 조건에 따라 프로그램 실행하기	타미스크래치, PPT
7	[편의점 찾기]-기가맨 완성하여 나 혼자 코딩해보기. 2명 한조로 길찾기	타미스크래치, PPT
8	[선물로 숫자 맞추기]-접촉센서 사용하여 움직이기, 변수사용하기	타미스크래치, PPT
9	[쥐를 잡자~ 짹짹!]-키보드 방향키로 로봇 움직이기, 난수사용하기	타미스크래치, PPT
10	[스프라이트 변형]-소리와 관련되 명령블록 알기, 나혼자코딩! 캐시댄스완성	타미스크래치, PPT
11	[춤추는 사자]-난수를 사용하여 사자 로봇완성하여 흔들거래며 춤추기	타미스크래치, PPT
12	[운동하는 꼬꼬]-변수를 사용하여 로봇의 동작바꾸기, 연산블록사용하기	타미스크래치, PPT
13	[점프점프 고양이]-원하는 스프라이트 순서 바꾸기 스크라이트 복제하기	타미스크래치, PPT
14	[잔디깎기를 피해라]-접촉센서의 입력값을 스프라이트에 전달하기	타미스크래치, PPT
15	[구름계단 오르기]-변수를 사용하여 스프라이트 선택, 악기를 선택하고 연주	타미스크래치, PPT
16	[피노키오의 선물 맞추기]- 방향과 움직이기로 위치 정하기, 변수값비교하기	타미스크래치, PPT

※ 수강료 및 재료비 무료