강 의 계 획 서

강 좌 명	보드게임으로 놀자! 언플로그드 코딩플레이	강사명	김효진, 조현서
강의기간	26.11.14(수)~ 11.18(수) 매주수요일 6차시	강의시간	오후 4시~ 5시30분 (총 90분)
강의대상 및 인원	초등 2~4학년 12명	강의장소 (대면/비대면)	감일도서관 3층 문화교실
강의목표 및 기대효과	1. 코딩 개념과 문제해결 방법을 보드게임을 통해 쉽고 재미있게 익힌다. 2. 순차, 변수, 조건명령, 반복, 알고리즘 등 컴퓨팅 사고력을 기른다. 3. 다양한 코딩 보드게임 활동으로 논리적 사고력과 문제해결력을 키운다. 4. 직접 전략을 세우고 실행·수정하는 과정을 통해 창의력과 협업 능력을 기른다.		
강의소개 및 주요내용	1. 생활 속 코딩 개념을 찾아보고 보드게임을 통해 코딩의 원리를 자연스럽게 이해한다. 2. 순차명령과 변수,상수개념을 익히며 문제를 해결하는 방법을 체험한다. 3. 알고리즘과 그래프, 레이어, 펜토미노 등 다양한 개념을 게임 활동으로 학습한다. 4. 조건명령과 반복명령을 활용해 주어진 문제를 해결하고 자신만의 전략을 만들어본다. 5. 6차시 동안 다양한 코딩 보드게임을 경험하며 컴퓨팅 사고력과 문제 해결력을 키운다.		
준비물, 재료비	색연필 또는 사인펜. / 재료비 없음		

차시	강의 주제	강의내용	준비물
1 조현서	**차곡차곡! 햄버거** 	* 코딩의 개념과 생활 속 코딩 찾아보기 * 코딩의 문제해결방법 살펴보기 * 순차정렬에 대해 알아보고 활동지로 햄버거 만들기 순차정렬 활동하기 * 보드게임 [스택버거] 의 활동방법 익혀 햄버거 순차정렬 미션활동놀이 해보기	사인펜
2 김효진	**변해요!**  **표정큐브**	* 생활 속 바뀌는 값 변수와 상수 개념 익히기 * 컴퓨터의 변수 찾아보기 * 활동지로 바뀌는 변수값 표정으로 표현하기 * [고고페이스]보드게임 활동방법 익히고 조건에 맞는 표정큐브로 놀이체험하기	사인펜

3 김효진	**요리조리 길찾기알고리즘** 	* 컴퓨터의 문제해결방법 알고리즘의 개념 알기 * 위치와 방향 표현방법 익히기 * 보드게임 [레이스 투더 트레져] 활동방법 익히고 방향 조건에 맞게 체험하기 * 활동지로 조건에 맞는 길 만들어 길찾기 알고리즘 살펴보고 코딩프로그램 엔트리 코딩명령 해보기	사인펜
4 조현서	**겹치고 겹쳐 레이어** 	* 컴퓨터 그래픽의 화면을 표현하기 위한 영상.그림. 문자 알기 * 그래픽의 레이어 층의 개념을 이해하고 공간지각 력을 파악하기 * 활동지의 그림을 투명레이어필름으로 각각 다른 스토리 그림 완성하기 * [레이어스] 보드게임으로 주어진 문제에 대한 레이어의 순서확인하고 문제해결하기	색깔네임펜 또는 색깔 매직
5 김효진	**퍼즐 펜토미노** 	* 컴퓨터의 문제해결방법과 명령어의 중요성 이해하기 * 퍼즐 다양한 종류 살펴보고 펜토미노 퍼즐특징 알기 * 펜토미노 퍼즐미션 활동지로 문제해결 함께 풀기 * 펜토미노 활용한 글자, 그림 표현해보기 * 펜토미노 코딩프로그램 엔트리로 그림도형 문제 해결해보기	색연필
6 조현서	**흑백요리사 맛있는 코딩** 	* 컴퓨터의 문제분해를 위한 조건명령의 중요성을 파악하기 *. 컴퓨터오류 버그와 디버깅의 개념을 이해하고 활동지로 표현해 나만의 디버깅 방법을 공유하기 * 조건명령에 따라 바뀌는 결과값으로 보드게임 [맛있는 코딩]의 활동방법알기 * 선생님의 조건에 따른 보드게임을 활동놀이하며 체험하기	사인펜