

커리큘럼

학습목표

코딩의 개념과 필요성을 이해하고, 교구 실습을 통한 과제 해결로 SW코딩에 대한 흥미와 관심을 제고할 수 있다.

교육 대상

초중등

교육시간

주제별

준비물

코딩블록, 코딩드론, 자율주행차
(KT에서 준비함)

차시별 내용

(※ 교육내용은 상황에 따라 변경될 수 있음)

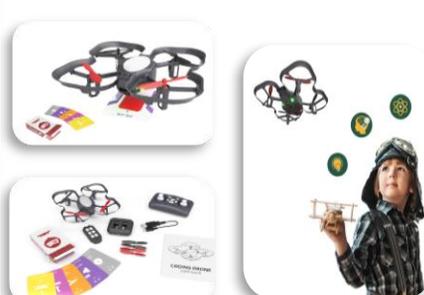
차시	주제	내용
1차 (4시간)	코딩에 대한 이해 및 코딩 교구에 기초 기능 실습	<ul style="list-style-type: none"> · 우리 생활 속 코딩 알아보기 · 코딩 교구별 동작법 익히기
2차 (6시간)	코딩 실습 I	<ul style="list-style-type: none"> · 코딩을 통해 기기를 제어하기 (길찾기, 비행, 주행 해보기)
3차 (6시간)	코딩 실습 II	<ul style="list-style-type: none"> · 고급 동작 익히기 · 스토리텔링에 의한 동작 미션

핑거코딩블록/테일봇



- 컴퓨터, 인터넷 필요없는 코딩
- 블록을 연결하여 만드는 코딩
- 손으로 만들고, 눈으로보는 논리교육

코딩드론



- 코딩카드로 드론을 쉽게 조정
- 장애물인식센서로 장애물회피
- 동작으로 손쉽게 비행

알티노 라이트



- AI음성인식 기능 사용
- 강력한 재질로 RC카 놀이활용
- 자율주행 코딩