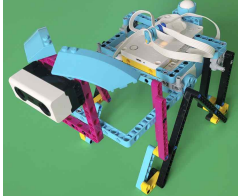
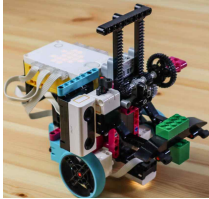


강 의 계 획 서 [3분 기 7~9월]

프로그램명	레고 척척박사	담당강사	도남경
대상(연령)	초등학생	정 원	10명
강의요일	금요일	강의시간	15:30~17:00
강의목표	STEAM 학습에 대한 무한한 가능성을 바탕으로, 직관적인 블록 코딩과 재미있는 레고 활용 시스템을 통해서 학생들의 미래지향적 능력 배양을 도와줄 수 있다.		
재료비	월 20,000원(대여비 / 분기별 60000원, 회차별 5000원, 재료비 환불 여부: ○)		
수강생준비물	X (교구: 레고 에듀케이션 스파이크 프라임 - 강사가 업체를 통해 대여 제공)		

강 의 내 용

강의 일자	주제	세부내용
1회차(7월 4일)		초보 오토바이 - 보조 바퀴와 오토바이 제작하기 - 거리 센서와 모터를 사용한 오토바이가 이동하며 벽에 부딪치지 않도록 코딩하기
2회차(7월 11일)		축구 게임 - 축구 골대와 골키퍼 제작하기 - 골대에 축구 선수가 찬 공이 들어가지 않도록 흔들리는 골키퍼 코딩하기
3회차(7월 18일)		도전 양궁 - 양궁용 활과 화살 제작하기 - 고무줄과 축을 사용하여 화살이 활에 고정되어 힘 센서에 반응하도록 코딩하기
4회차(7월 25일)		탄생! 레고 발명가 - 주제 관련 창의 발명 과정 (1) - 주어진 주제와 관련하여 다양한 브릭을 활용하여 자유롭게 로봇 제작하기

5회차(8월 1일)		비행 헬리콥터 - 공중 정지 헬리콥터 제작하기 - 헬리콥터의 주요 프로펠러와 꼬리 프로펠러가 동시에 작동할 수 있도록 코딩하기
6회차(8월 8일)		농구 게임 - 공이 들어가는 골대 제작하기 - 농구 골대에 공이 들어갈 때마다 성공한 골수를 카운트해줄 수 있도록 코딩하기
7회차(8월 22일)		레고 크리퍼 - 움직이는 레고 크리퍼 제작하기 - 마인크래프트에서 보던 크리퍼를 레고로 만들고 머리와 몸이 움직이도록 코딩하기
8회차(8월 29일)		점검! 레고 연구원 - 주제 관련 창의 발명 과정 (2) - 주어진 주제와 관련하여 다양한 센서를 활용하여 스마트하게 로봇 개조하기
9회차(9월 5일)		로봇 강아지 - 보행 강아지 로봇 제작하기 - 우주를 탐사하기 위해 여러 센서를 활용하여 회전 각도를 결정할 수 있도록 코딩하기
10회차(9월 12일)		핀볼 게임 - 핀볼 아케이드 게임 제작하기 - 브릭으로 만든 레버를 제어하여 경기장을 가로질러 공을 발사할 수 있도록 코딩하기
11회차(9월 19일)		리프트 트럭 - 리프트가 연결된 트럭 제작하기 - 센서와 렉 및 피니언 기어 변속기를 활용하여 물건을 운반할 수 있도록 코딩하기
12회차(9월 26일)		졸업! 레고 박사 - 주제 관련 창의 발명 과정 (3) - 주어진 주제와 관련하여 스파이크를 활용하여 나만의 개성이 담긴 로봇 완성하기
휴강일	8월 15일 금요일 - 광복절(총 1회)	

※ 분기별 운영 회차는 12회 기준이며 강의내용은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.