

강 의 계 획 서 [1분기 1~3월]

프로그램명	레고 척척박사	담당강사	도남경
대상(연령)	8세~13세	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	X (교구: 레고 에듀케이션 스파이크 프라임- 강사가 업체를 통해 대여 및 제공)		
수강생준비물	월 20,000원 (교구 대여비 / 회차별 5,000원 * 12회 = 분기별 60,000원/ 환불 X)		
강 의 내 용			
강의 일자	주제	세부내용	
1회차(1월 2일)	스파йки	- 스파йки 로봇을 조립하고 모터의 회전 방향 학습하기 - 거리 센서가 물체를 인식하면 뒤돌아서 도망치도록 코딩하기	
2회차(1월 9일)	스트리트 로봇 파이터	- 스마트 허브에 라이트를 켜고 원하는 사운드를 재생하기 - 선택한 사운드에 맞춰 댄서 로봇이 춤을 추도록 코딩하기	
3회차(1월 16일)	드래그스터	- 드래그스터 자동차를 조립하고 모터의 속도 학습하기 - 스마트 허브에 자동차의 이동 시간이 표시되도록 코딩하기	
4회차(1월 23일)	경주 자동차	- 드래그스터를 나만의 자동차로 개조하고 속도 변화 실험하기 - 거리 센서를 추가하여 경주의 시작과 끝을 정하도록 코딩하기	
5회차(1월 30일)	드래그 앤 드롭	- 드래그 앤 드롭 머신을 조립하고 모터의 조향 학습하기 - 머신이 매트 위에서 원을 그리며 완만하게 회전하도록 코딩하기	
6회차(2월 6일)	트랙터	- 트랙터의 트레일러에 있는 짐을 내릴 수 있도록 힘 센서 추가하기 - 트랙터가 트레일러의 짐을 내리고 원위치로 돌아	

		오도록 코딩하기
7회차(2월 20일)	스모	<ul style="list-style-type: none"> - 스모 선수를 조립하고 흐름 제어 단어 블록 학습하기 - 거리 센서가 상대방을 인식하면 앞으로 밀어붙이도록 코딩하기
8회차(2월 27일)	씨름 한판	<ul style="list-style-type: none"> - 로봇 씨름 선수를 더 무겁고 마찰력이 생기도록 개조하기 - 컬러 센서를 추가하여 경기의 승패를 알릴 수 있도록 코딩하기
9회차(3월 6일)	모빌암	<ul style="list-style-type: none"> - 모빌암 로봇을 조립하고 기계 손의 역할에 대해서 학습하기 - 기계 손이 물건을 안전하게 잡아서 들어 올릴 수 있도록 코딩하기
10회차(3월 13일)	로봇 팩토리	<ul style="list-style-type: none"> - 기계 손이 잡아야 하는 물체를 인식하도록 거리 센서 추가하기 - 공장이 잘 돌아가도록 로봇이 잡은 물품을 운반하도록 코딩하기
11회차(3월 20일)	구급차	<ul style="list-style-type: none"> - 구급차를 조립하고 몸이 불편한 환자를 픽업하는 방법 학습하기 - 환자를 차에 태우고 이동할 수 있도록 단어 블록을 활용하여 코딩하기
12회차(3월 27일)	자유 창의 발명	<ul style="list-style-type: none"> - 지금까지 배운 내용을 토대로 센서와 모터를 사용하여 모형 발명하기 - 나만의 발명품이 원하는 기능에 맞춰 자동으로 구동되도록 코딩하기
휴강일	2월 13일(총 1회)	

※ 강의내용은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.