|  |
| --- |
| 강사 교육 활동 보고서 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Group No | 202405\_S1\_2\_7\_1900\_24\_04 | | |
| 강좌명 | 화상코딩(월수) | 강좌서브명 | 1개월/주2회/월수/90분 |
| 담당강사명 | GS\_MW\_04 | 교재명 | 아두이노 게임 챌린지 |
| 시작일 ~ 종료일 | 2024.05.07 ~ 2024.06.05 | 수업시간(분수) | 19:00 ~ 20:30 (90 min.) - MON,WED |

|  |  |
| --- | --- |
| 수업일시 | 2024.05.13(MON)   Time : 19:00 ~ 20:30(90 minutes) |
| 출결현황 | 곽인섭[출], 김서연[출], 박규리[출], 박준오[출], 양도겸[출], 윤태윤[출], 은동혁[출], 정하윤[출] |
| 교육내용 | 1. 알고리즘에 대해 알아보기 2. 라이트봇 프로그래밍 퍼즐게임을 통해 알고리즘 익히기 3. 엔트리 학급에 가입하고 지난 시간에 이어 엔트리 오브젝트와 배경 추가하기 4. 다람쥐 오브젝트는 방향키를 눌러 이동시키고 독수리는 벽에 닿으면 튕기기와 회전 방식을 좌우 이동을 선택해 계속 날아다니게 만들고 매미는 소리 블록을 활용해 울음소리를 내면서 좌우로 움직이게 코딩 하기 |
| 특이사항 | 특이 사항 없음 |

양식의 맨 아래