|  |
| --- |
| 강사 교육 활동 보고서 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Group No | 202406\_S1\_2\_10\_1900\_35\_01 | | |
| 강좌명 | 화상코딩(화목) | 강좌서브명 | 1개월/주2회/화목/90분 |
| 담당강사명 | PH\_TT\_01 | 교재명 | 아두이노 게임 챌린지 |
| 시작일 ~ 종료일 | 2024.05.20 ~ 2024.06.18 | 수업시간(분수) | 19:00 ~ 20:30 (90 min.) - TUE,THU |

|  |  |
| --- | --- |
| 수업일시 | 2024.05.23(THU)   Time : 19:00 ~ 20:30(90 minutes) |
| 출결현황 | 김용훈[출], 김지인[출], 박재승[출], 이로운[출], 이태강[출], 장수현[출], 천우영[출], 황예준[출] |
| 교육내용 | - 알고리즘에 대해 알아보기 - 우리 생활 속 알고리즘은 어떤 것이 있는지 이야기 나눠보기 - 순차 반복 선택 구조에 대해 살펴보기 - 꽃게 오브젝트 인삿말 넣어보기 - 꽃게 오브젝트의 움직임을 위해 좌표를 알아보고 코딩해보기 - 등푸른 물고기 오브젝트가 화면 안에서 계속 헤엄치도록 코딩해보기 - 상어 오브젝트가 화면 안에서 계속 헤엄치도록 코딩하고, 스페이스 키를 눌렀을 때 모양이 바뀌도록 만약 블럭 활용해보기 - 전체적인 코딩 완성품을 학급에 공유하며 수업 마무리 하기 |
| 특이사항 | 코딩으로 오브젝트 하나하나 움직임이 나타날때마다 보여지는 반응들이 너무 귀엽습니다~ |

양식의 맨 아래