|  |
| --- |
| 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 | 2024.06.04(TUE)   Time : 19:00 ~ 20:30(90 minutes) |
| 출결현황 | 김용훈[출], 김지인[출], 박재승[출], 이로운[출], 장수현[출], 천우영[출], 황예준[출], 이태강[출] |
| 교육내용 | - 아날로그와 디지털의 차이점은 무엇인지 알아보기 - 우리 교구에서 아날로그와 디지털이 어떻게 사용되는지 알아보기 - 엔트리 접속으로 하드웨어 연결시도하여 교구 연결하기 - 교구 연결 에러난 학생 재 시도하기 - 교구로 아날로그 센스값 알아보기 - 오른쪽 왼쪽으로 기울였을 때, 위아래로 기울였을 때의 센스값 확인하기 - 아날로그 센스값으로 연필 움직이도록 코딩해보기 - 연필심이 나오도록 코딩해보기 - 디지털 센서값으로 연필심 지우도록 코딩해보기 |
| 특이사항 |  |

양식의 맨 아래