|  |
| --- |
| 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 | 2024.06.11(TUE)   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 | - 해양쓰레기 수거 프로젝트 실습 장면 동영상 보며 어떻게 프로그램이 이루어지는지 알아보기 - 기본 오브젝트 추가, 좌표 설정 및 크기 지정 - 보트 오브젝트 교구를 통해 아두이노 센서값으로 방향 나타내기 - 보트 오브젝트 교구를 통해 디지털값으로 앞 뒤 움직임 나타내기 - 해양쓰레기 오브젝트를 추가하여 보트와 만났을 때 어떻게 변하며 이동하는지 프로그램 짜보기 - 각각의 오브젝트들이 어떻게 움직이고 변하는지 이해하면서 프로그램 맞춰보기 - 학급에 공유하기 |
| 특이사항 | 교구로 오브젝트를 조작하는 것에 너무 재미있어 하는 모습입니다. 코딩 새싹반 답게 신기해하고 즐겁게~ 다소 흥분하지만 적극적인 참여도입니다. |

양식의 맨 아래