

2023학년도 교육활동 공개의 날

대구대진초등학교 6학년 실과

1 소개


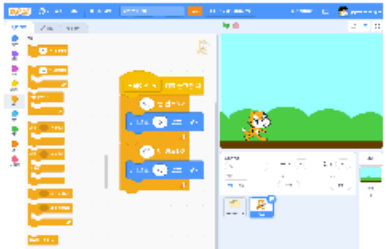
☆ <학습면>

- 친숙한 게임과 저작도구를 이용하여 학생들이 소프트웨어 학습에 보다 친숙하게 다가갈 수 있는 환경을 제공합니다.
- 게임 만들기, 로봇 프로그래밍을 통해 창의적 사고 계발 신장의 기회를 제공합니다.

☆ <생활지도>

- 컴퓨터와 인터넷을 사용하며 오프라인 뿐만 아니라 온라인 상에서도 바른 공동체 생활 태도가 정착되도록 합니다.
- 다양한 협업의 기회 제공을 통해 친구들을 배려하고 배움을 실천하는 학생으로 기르고자 합니다.

2 공개 수업안

일시	2023년 3월 22일(수) 1교시	대상	6학년 1반	지도교사	표원홍
단원	4. 프로그래밍과 소통 (2) 절차적 사고로 문제 해결하기	차시	5/18	장소	제1컴퓨터실
학습목표	절차적 사고를 통해 게임 캐릭터의 점프 움직임을 표현할 수 있다.			교과서	76~77쪽
수업주안점	절차적 사고를 통해 사고력과 창의적인 표현력을 기를 수 있도록 한다.				
학습단계	교수·학습활동				
도입	○ 슈퍼 마리오의 점프 탐색하기 - https://scratch.mit.edu/projects/196684240/fullscreen/ 에서 마리오를 점프 시켜보며 점프 방법을 구상한다.				
전개	<활동1> 절차적 사고를 통해 캐릭터의 점프 과정 알아보기 - 옆으로 이동하는 것과 점프로 이동하는 과정의 차이는 무엇인지 의견을 나누며 찾아본다. - 모둠별로 점프하는 과정을 의논하여 스크래치 앱에 순서도로 표현하고 발표한다. <활동2> 점프 프로그램 만들기 - 계획한 절차대로 점프 프로그램을 스크래치로 표현한다. - 작성한 프로그램을 '대진 스크래치 공부방 2023'에 제출한다. <활동3> 점프 작품 발표하기 - 자신이 만든 점프 작품에 대해 설명한다. - 친구 작품에 자신의 의견 댓글 달아 상호 평가한다.				
정리	○ 점프 프로그램 발전시키기 - 좀 더 높이 빠르게 뛰는 방법, 좀 더 부드럽게 점프하는 방법 등 발전 방법에 대해 논의한다. ○ 차시 예고 - 다음 시간에는 점프 할 때 동작을 바꾸는 방법과 장애물을 만드는 방법에 대해 알아본다.				