

자기주도적학습을 위한 수업 흐름도

2023. 5. 9. (화)

학년 및 교과	6학년 1학기 실과	단원(차시)	4. 프로그래밍과 소통 (9/12)	수업학반 및 지도교사	6학년 3반 표원홍
성취기준	[6실04-11] 문제를 해결하는 프로그램을 만드는 과정에서 순차, 선택, 반복 등의 구조를 이해한다.			교과 역량	실천적 문제 해결 능력
주 제	프로그램의 구조를 알아보고 나만의 게임 만들기			교수.학습 모형	문제 해결 학습 모형
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 프로그램의 순차·선택·반복 구조를 이해하고 프로그램을 설계하여 나만의 게임을 만들 수 있다. 그림 및 효과음을 만들어 게임 스토리보드를 만들 수 있다. 				
수업의도	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 프로그램의 순차·선택·반복 구조를 이해한다. 순차·선택·반복 구조를 통해 나만의 게임을 만든다. 				
학습면(분)	학습요항(형태)	교수 · 학습 흐름도		□자료 ※유의점 ★전략?평가	
문제 인식 (5)	경험 공유 문제확인 (전체)	○ 지난 번에 만들었던 게임의 이야기를 설명해 봅시다. ○ 문제 확인하기 ♣ 캐릭터와 배경을 만들어 스토리보드를 만들어 봅시다.			
문제 해결 방안 마련과 선택 준비 (10)	동작 원리 탐색 (개인 ▶ 모둠)	[활동1] 우리 모둠 게임의 주제와 이야기 만들기 ○ 문제 해결방법 탐색하기 ○ 우리 모둠 게임의 주제를 표현할 수 있는 이야기를 만들어 봅시다. -이야기를 ①안에 ②를 만들어 한 장면씩 이야기를 써 넣는다. 필요한 그림과 효과음이 무엇인지도 적는다.		★모둠대화-문제해결에 필요한 이야기 구성하기 ① 모둠 스크래치 작품 파일 ② '스토리보드' 스프라이트	
문제 해결 방안 설정 (25)	동작 원리 탐색 (개인 ▶ 모둠)	[활동2] 스토리보드를 꾸밀 재료 만들기 ○ 스토리보드를 꾸밀 캐릭터와 배경 그리기 ○ 게임에 필요한 인물, 사물, 배경 그림을 나누어 그린 후 모아봅시다. -게임에 등장할 인물, 사물, 배경 그림을 나누어 맡아 그린 후 ①의 ③, ④, ⑤스프라이트에 나누어 넣는다. ○ 게임에 넣을 효과음과 배경음악 만들기 -각 장면에 필요한 효과음을 만들거나 수집하여 ①의 ③, ④, ⑤스프라이트에 나누어 넣는다.		③ '인물' 스프라이트 ④ '사물' 스프라이트 ⑤ '배경' 스프라이트 ※그림의 중심과 그림판의 중심을 맞춘다. ★모둠대화-문제해결에 필요한 자료 제작 및 자료 찾기 ① 과정중심평가① 이야기 구성에 효과적인 그림과 효과음을 구성한다.	
문제 해결 방안 적용 (20)	프로그램 제작 (모둠)	[활동3] 스토리보드 구성하기 ○ 모듬원 각자가 만든 그림과 효과음을 모아 스토리보드를 만들기 -①의 ③, ④, ⑤스프라이트에 나누어 넣은 그림과 효과음을 이용하여 ②에 스토리보드를 만든다.		※좌우 화살표로 이전다음 장면으로 화면을 전환할 수 있도록 간단한 코드를 만든다.	
결과에 대한 평가 (20)	발표하기 (개인 ▶ 전체)	[활동4] 스토리보드 공유하기 ○ 만든 스토리보드 작품을 공유하고 소개하기 -모듬별로 만든 ①을 ⑥에 공유하고 학급에 소개한다.		⑥ 스크래치 학급 스튜디오 ① 과정중심평가② 우리 모듬 스토리보드와 다른 모듬의 스토리보드를 구조를 비교하며 이를 가지고 게임을 만들 때 필요한 프로그램에 대해 이야기해 본다.	
	정리하기 (전체)	○ 정리 및 과제 확인하기 - 미비된 부분은 집에서 보완한다. ○ 다음 시간 학습 문제 확인하기 - 다음 시간에는 순차·선택·반복 구조를 이용하여 모듬에서 계획한 게임을 프로그래밍 한다.		※보충이 필요한 경우 개별화 과제를 제공한다.	
과정 중심 평가 기준	평가문항	평가 기준		피드백	평가방법
	인물, 사물, 배경, 효과음 등을 효과적으로 배치하여 주제에 맞게 게임 스토리보드를 구성할 수 있는가?	잘함	인물, 사물, 배경, 효과음 등을 효과적으로 배치하여 주제에 맞게 게임 스토리보드를 구성한다.		다른 모듬의 스토리보드 이야기 흐름이 주제에 맞는지 살펴본다.
		보통	인물, 사물, 배경, 효과음 등을 적절하게 배치하여 주제에 맞게 게임 스토리보드를 구성한다.		
		노력요함	인물, 사물, 배경, 효과음 등을 배치하여 주제에 맞는 게임 스토리보드를 구성하지 못한다.		로봇 프로그래밍 보충 맵에서 순차선택반복구조를 복습한다