

Bee-Bot 수업 기획안

프로그램명		카드코딩과 BeeBot을 이용한 알고리즘의 이해	
기획 의도		문제해결을 위한 알고리즘 사고 및 창의 논리 학습	
기대효과 및 경쟁력		학생들이 탐구 및 문제 해결 과정을 직접 설계하여 문제 해결을 위한 알고리즘 사고와 창의 논리를 배울 수 있다. BeeBot의 모든 프로젝트는 카드를 이용한 간단한 코딩 구현과 로봇을 이용한 알고리즘 구현이 구상되어있으며, 학생들이 단계적 알고리즘의 원리를 배우는 동시에 문제에 대한 해법을 찾을 수 있도록 한다. 또한 BeeBot은 간단하고 직관적인 사용방법으로 학생들에게 제어, 방향 및 언어와 프로그래밍을 쉽고 재미있게 가르칠 수 있다.	
주요 내용		카드 코딩을 통한 간단한 알고리즘 구현, BeeBot을 통해 알고리즘을 통한 움직임 구현	
세부 일정	8/10	1교시 09:00-09:50	BeeBot 소개 - BeeBot에 대해 소개하고 사용 방법을 설명함 - 경로찾기 놀이에 대해 설명 후 팀을 나누어 경로 만들기.
		2교시 10:00-10:50	경로찾기 놀이 - 준비해둔 경로찾기 놀이 설명서 를 따라 놀이 수행
		3교시 11:00-11:50	통과 제리 놀이 - 통과제리 놀이에 대해 설명하고 2인 1조로 팀을 구성 - 각자 역할을 나눠 준비해둔 통과 제리 놀이 설명서 를 따라 놀이 수행
		4교시 13:00-13:50	통과 제리 놀이 - 각자 역할을 나눠 준비해둔 통과 제리 놀이 설명서 를 따라 놀이 수행