**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 | 8/1 | 1교시  09:10-09:50 | **BeeBot 소개**  - BeeBot에 대해 소개하고 사용 방법을 설명함  - 경로찾기 놀이에 대해 설명 후 팀을 나누어 경로 만들기. |
| 2교시  10:00-10:40 | **경로찾기 놀이**  - 준비해둔 **경로찾기 놀이 설명서**를 따라 놀이 수행 |
| 8/2 | 1교시  09:10-09:50 | **톰과 제리 놀이**  - 톰과제리 놀이에 대해 설명하고 2인 1조로 팀을 구성  -각자 역할을 나눠 준비해둔 **톰과 제리 놀이 설명서**를 따라 놀이 수행 |
| 2교시  10:00-10:40 | **톰과 제리 놀이**  -각자 역할을 나눠 준비해둔 **톰과 제리 놀이 설명서**를 따라 놀이 수행 |