

인공지능 블록코딩

■ 프로그램 개요

항목	내용
교육목표	선정 도서 2종의 책을 읽고 각자 느낀 점을 함께 토론하고, 자유롭게 표현 인공지능, 블록 코딩 등을 활용하여 문학 작품을 새로운 방식으로 재해석하고 다양한 아이디어를 통해 학생들은 문학적 감수성과 창의력 향상
교육대상	초등학교 4학년 이상
교육시간	4회기 총 10시간
교육기자재	PC(Wifi환경), 선정도서, 워크북, 플랫폼(엔트리)

■ 회차별 프로그램 요약

회차	내용	진행도서
1회차 (2H30M) [독후활동] 읽기, 쓰기 [인공지능블록코딩] 코딩 입문, 우주 디자인	쓰레기는 우주에도 있다 [독후활동] 읽고 쓰기 - 책 표지를 보고 떠오르는 생각을 자유롭게 적어보기 - 우주 또는 우주쓰레기에 대해 알고 있는 정보 적어보기 - 책 속 단어를 이용한 빙고 게임 - 친구와 함께 질문 챌린지 만들기 [인공지능블록코딩] 나만의 우주 정거장 만들기 엔트리기본 기능을 활용하여 우주 쓰레기 문제를 시각화하고 해결 방안에 대해 코딩으로 표현	
2회차 (2H30M) [독후활동] 듣기, 말하기 [인공지능블록코딩] 코딩 초급	쓰레기는 우주에도 있다 [독후활동] 이해하고 공감하기 - 책을 읽고 느낀 감정과 생각을 자유롭게 기록하고 발표하기 [인공지능블록코딩] 우주 쓰레기 청소大作전 난수, 조건문 등 인공지능 블록을 이용하여 우주 쓰레기 청소 게임 만들기	쓰레기는 우주에도 있다 한미경 글 강나래 그림 현암주니어
3회차 (2H30M) [독후활동] 읽기, 쓰기 [인공지능블록코딩] 인공지능 코딩	다짜고짜 배구 [독후활동] 읽고 쓰기 - 책 표지를 보고 떠오르는 생각을 자유롭게 적어보기 - 배구 또는 스포츠에 대해 알고 있는 정보 작성 해보기 - 책 속 키워드로 줄거리를 예측 해보기 - 등장인물의 성격과 특징을 글로 써보기 [인공지능블록코딩] 배구공을 잡아라! 인공지능 블록을 사용하여 배구공을 제어하는 방법을 학습 하고, 특정 시간동안 프로그램 실행을 제어	
4회차 (2H30M) [독후활동] 듣기, 말하기 [인공지능블록코딩] 코딩 고급	다짜고짜 배구 [독후활동] 이해하고 공감하기 나만의 만다라트를 작성하고 발표하기 [인공지능블록코딩] 나만의 배구 경기 변수, 조건문을 활용하여 특정 점수 조건에 따라 프로그램의 실행을 제어하고 종료하는 방법을 학습. 플레이가능한 배구 경기 게임 만들기	다짜고짜 배구 윤주성 글 김이조 그림 나무말미