

| 프로그램 운영 계획서(기초반) | | | | | |
|-----------------------------|--|------------------------|-------------------------|-----------|--------|
| 운영 | 수강료(월간) | 25,000원 | 교재 (1기 12주 수업) | 교재명(출판사) | 예정가격* |
| | 희망 요일 (가능 요일 모두 ○표시) | 화 요일 | | VR체험 키트 외 | 11,000 |
| | 운영시간 | 주당 (1)회 1회당 (80)분 | | 코딩스토리 | 79,700 |
| | 재료비 예정액 | 계획안에 기재 | | 로봇 코딩 | 35,000 |
| * 예정가격은 학생이 부담하게 되는 교재의 최고액 | | | | | |
| 강좌 목표 | 1. 코딩의 정의를 알고, 기본 개념을 이해한다. 2. 컴퓨터의 기본 사용법을 알고, 코딩을 할 수 있다. 3. 코딩을 배우며 컴퓨팅적 사고력과 문제해결력을 키운다. | | | | |
| 주요 교육내용 | 컴퓨터의 기본 사용법을 익히고 코딩의 정의와 기본 개념을 배운다. | | | | |
| 주요 강의 방법 | 주제의 개념을 알고, 완성 작품 예시를 알아본다. 주어진 문제를 해결하기 위한 방법을 생각해보고, 알고리즘에 따라서 코딩한다. 최종 작품을 실행해 보면서 코딩의 완성도를 확인한다. 완성 작품을 확장해보고 주제의 개념을 다시 한번 정리한다. | | | | |
| 평가 방법 | 매 수업에 코딩의 완성 작품을 보고 생각한 대로 잘 구현되었는지 확인하여 주제의 이해도를 확인합니다. | | | | |

| 코딩반 (기초, 1~2 학년) | | |
|------------------|----|-------------------|
| 1분기 | 1 | 코딩의 개념 및 컴퓨터의 언어 |
| | 2 | 스크래치로 시퀀싱 |
| | 3 | 앵그리 버드로 프로그래밍 |
| | 4 | 레이와 BB로 프로그래밍 |
| | 5 | VR 체험하기 |
| | 6 | 수확인 프로그래밍 |
| | 7 | 안녕 친구야! |
| | 8 | 로봇 코딩 |
| | 9 | 나만의 아바타 |
| | 10 | 나만의 코딩 피자 |
| | 11 | 반짝반짝 반딧불 |
| | 12 | 로봇 코딩 |
| 2분기 | 1 | 스크래치란? |
| | 2 | 빛과 그림자 |
| | 3 | 밤길을 밝혀주는 가로등 |
| | 4 | 내 방안의 칼라 조명 |
| | 5 | 바나나 먹기 게임 |
| | 6 | 갯벌에서 살아남기 |
| | 7 | 짹! 배고파요! |
| | 8 | 움직이는 퍼즐 놀이 |
| | 9 | 우주괴물을 공격하라 |
| | 10 | 움직이는 과녁을 맞춰라! |
| | 11 | 특명! 쥐를 잡아라! |
| | 12 | 새콤 달콤 과일파티 |
| 3분기 | 1 | 컴퓨터가 데이터를 처리하는 방법 |
| | 2 | 미로찾기 |
| | 3 | 범인을 잡아라 |
| | 4 | 레이싱 경주하기 |
| | 5 | 춤을 추는 코딩 로봇 |
| | 6 | 카멜레온으로 변신 |
| | 7 | VR 체험하기 |
| | 8 | 로봇 축구 하기 |
| | 9 | 길을 따라가면 |
| | 10 | 바다 거북이를 구해줘 |
| | 11 | 내가 먹은 음식은 어디로 갈까 |
| | 12 | 로봇과 떠나는 역사여행 |

| 프로그램 운영 계획서(고급반) | | | | | |
|-----------------------------|--|------------------------|-------------------------|-------------|--------|
| 운영 | 수강료(월간) | 25,000원 | 교구 (1기 12주 수업) | 교구 | 예정가격* |
| | 희망 요일 (가능 요일 모두 ○표시) | 화 요일 | | VR체험 키트 외 | 11,000 |
| | 운영시간 | 주당 (1)회 1회당 (80)분 | | 마이크로비트 키트외 | 31,000 |
| | 재료비 예정액 | 계획안에 기재 | | 코스페이스시스템 계정 | 20,000 |
| * 예정가격은 학생이 부담하게 되는 교재의 최고액 | | | | | |
| 강좌 목표 | 1. 코딩의 정의를 알고, 기본 개념을 이해한다. 2. 컴퓨터의 기본 사용법을 알고, 코딩을 할 수 있다. 3. 코딩을 배우며 컴퓨팅적 사고력과 문제해결력을 키운다. | | | | |
| 주요 교육내용 | 컴퓨터의 기본 사용법을 익히고 코딩의 정의와 기본 개념을 배운다. | | | | |
| 주요 강의 방법 | 주제의 개념을 알고, 완성 작품 예시를 알아본다. 주어진 문제를 해결하기 위한 방법을 생각해보고, 알고리즘에 따라서 코딩한다. 최종 작품을 실행해 보면서 코딩의 완성도를 확인한다. 완성 작품을 확장해보고 주제의 개념을 다시 한번 정리한다. | | | | |
| 평가 방법 | 매 수업에 코딩의 완성 작품을 보고 생각한 대로 잘 구현되었는지 확인하여 주제의 이해도를 확인합니다. | | | | |

| 코딩반 (고급 3~6학년) | | |
|----------------|----|------------------|
| 1분기 | 1 | 코딩의 개념 및 컴퓨터의 언어 |
| | 2 | 누가 누가 빠를까 레이싱 게임 |
| | 3 | 꼭꼭 숨어라 숨박꼭질 |
| | 4 | VR 체험하기 |
| | 5 | 하늘에서 음식이 떨어진다면 |
| | 6 | 잠자리 비행기 |
| | 7 | 코딩으로 그리는 데칼코마니 |
| | 8 | 3D모델링 |
| | 9 | 무궁화 꽃이 피었습니다 |
| | 10 | 코딩으로 즐기는 골프게임 |
| | 11 | 인공지능 - 데시벨 |
| | 12 | 코딩 드론 체험 |
| 2분기 | 1 | 마이크로 비트와 친해지기 |
| | 2 | 두근 두근 사랑측정기 |
| | 3 | 꺼졌다 켜졌다. 스마트 LED |
| | 4 | VR 체험하기 |
| | 5 | 즐거운 주크박스 |
| | 6 | 마이크로비트 만보기 |
| | 7 | 마이크로비트로 가위바위보 |
| | 8 | 3D모델링 |
| | 9 | SOS를 보내봐 |
| | 10 | 마이크로비트 주사위 |
| | 11 | 위로 위로 점프하는 오리 |
| | 12 | 코딩 드론 체험 |
| 3분기 | 1 | 메타버스의 정의 알기 |
| | 2 | 나만의 전시회 열기 |
| | 3 | 다이버의 바닷속 탐험 |
| | 4 | VR 체험하기 |
| | 5 | 시끌벅적 동물원 |
| | 6 | 우주 대탐험 |
| | 7 | 카레이서의 레이싱 경기 |
| | 8 | 3D모델링 |
| | 9 | 놀이공원 롤러코스터 |
| | 10 | 방탈출 게임을 시작하지 |
| | 11 | 전쟁의 시작 - 대포알 |
| | 12 | 코딩 드론 체험 |