

B1

코딩 교실 교육 계획서

교육 계획서 (1일 기준)

- 프로그램 명 : 코딩 교실
- 시 간 : 오전반 09:00~12:00(3시간), 오후반 12:30~15:30(3시간)
- 대 상 : 유치부, 초등학생, 중학생 각 20명
- 운 영 : ♠ 1일 단기 체험 (1일), ♠ 4일 과정, ♠ 8일 과정

구분	활동	시간 (분)	프로그램 내용	장소	담당자
오리엔 테이션	프로그램 소개 및 멘토와의 만남	30	- GFA 도서관 소개 - GFA 인공지능 창의 융합 프로그램 소개 - 코딩 교실 체험 절차 및 일정 소개 - 체험 안전관리 교육	공동 교실	담당자
본 활동 체 험 (학년별, 주제별 과정으로 진행)	컴퓨터, 소프트웨어 및 컴퓨팅 이해	60	- 컴퓨터 및 소프트웨어 개론 - 컴퓨팅 원리 이해 - 우리 생활 속의 컴퓨터	교실	멘토
	소프트웨어	60	- 소프트웨어 (스크래치, 블록클리, 엔트리, 파이썬 등) - 소프트웨어 환경 - 알고리즘 (순서도, 프로그램, 디버깅)	교실	멘토
	언플러그드를 활용한 교육 모듈 코딩	60	- 교육모듈(주제별) 코딩 구상하기(분석) - 코딩하기 - 작품 발표하기	교실	멘토
	창의적 코딩	60	- 창의모델(주제별) 코딩 구상하기 (분석) - 코딩하기 - 작품 발표하기	교실	멘토
마무리	체험 결과 정리	30	- 멘토 인터뷰 - 총평 및 소감 - 마무리 인사	공동 교실	담당자 및 멘토
-	합계	180			