

강 의 계 획 서

프로그램명	엔트리로 떠나는 메타버스 탐험 [나만의 보물지도 만들기]	강 사 명	이 상 란
교 육 대 상	초등 4~6학년	교 육 인 원	15명
교 육 기 간	2024. 3. 11. ~ 5. 20. (10회)	교 육 시 간	요일: 월 시간: 16:00 ~ 18:00

강 의 소 개

교육내용 요약	- 엔트리 블록코딩을 통해 쉽고 다양한 방법으로 반복, 순차, 알고리즘 등의 프로그래밍과 컴퓨터의 원리를 이해한다. - 새로 나온 탐험하기 기능을 학습하여, 자신만의 메타버스 공간을 창작하고 다른 사람과 자신의 공간과 작품을 소통한다.
교육목표	- 블록코딩 엔트리를 통해 알고리즘과 인공지능의 개념을 이해하고 활용할 수 있다. - 탐험하기 기능을 통해 자신만의 메타버스 공간을 제작하고 그와 연계하여 자신만의 게임 프로그램을 만들 수 있다.
수강생준비물	필기도구, 개인 노트북(윈도우 기반)(노트북 대여가능!)

강 의 내 용

연번	일자	강의단원	세부내용	학습자 준비물
1	3/11	엔트리 탐험하기	- 엔트리 메타버스 이해하기 - 엔트리 메타버스 세계 탐험하기 - 월드 창작법 알아보기	필기도구
2	3/18	알고리즘과 엔트리	- 알고리즘과 프로그래밍 언어 이해하기 - 엔트리 기본 환경과 구성 알아보기 - 엔트리 기초 프로그래밍 하기	필기도구
3	3/25	월드 만들기	- 바닥, 벽, 오브젝트 활용하기 - 타일 효과 : 이동 불가, 스폰, 포탈 만들기 - 오브젝트와 아이템 창작하기	필기도구
4	4/1	엔트리 인공지능 블록 활용하기	- 인공지능 블록 학습하기 - 얼굴, 손 인식 블록 활용 프로그래밍하기 - 나만의 인공지능 프로그래밍 만들기	필기도구

5	4/8	월드에서 연동할 게임 프로그래밍하기1 [보물을 획득하라]	• 마우스 X, Y좌표 활용하기 • 변수와 무작위수 블록 사용하기 • 나만의 게임으로 디자인하기	필기도구
6	4/15	월드에서 연동할 게임 프로그래밍하기2 [무인도를 탈출하라]	• 신호보내기 활용하기 • 비교연산블록 사용하기 • 나만의 게임으로 디자인하기	필기도구
7	4/22	월드에서 연동할 게임 프로그래밍하기3 [적을 무찔러라]	• 논리연산자 개념 이해 및 활용하기 • 복제본 블록과 다음장면 시작하기 블록 활용하기 • 나만의 게임으로 디자인하기	필기도구
8	4/29	나만의 보물지도 월드 디자인하기	• 나만의 월드 만들기 • 내가 만든 오브젝트와 아이템 활용해서 월드 디자인하기	필기도구
9	5/13	보물지도 월드에서 게임 연동하기	• 내가 만든 게임을 월드에서 연동하기 • 나만의 보물지도 월드 최종 디자인하기	필기도구
10	5/20	보물지도 월드 발표대회 및 게임대회	• 각자 만든 월드를 공유하고 시연하며 발표하기 • 서로 공유한 월드를 체험하고 게임해보기 • 대회 소감과 그동안의 수업 소감 나누기 • 시상식하기	필기도구