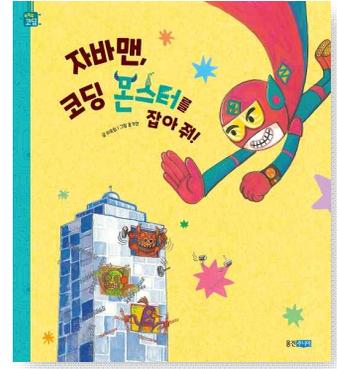


자바맨, 코딩 몬스터를 잡아 줘!



★ 핵심 주제

- 절차
- 규칙
- 코딩
- ICT

★ 활용 학년 및 성취 기준

1-2학년	
성취 기준	[2수04-01] 물체, 무늬, 수 등의 배열에서 규칙을 찾아 여러 가지 방법으로 나타낼 수 있다. [2수04-02] 자신이 정한 규칙에 따라 물체, 무늬, 수 등을 배열할 수 있다.
	3-4학년
	[4수04-02] 규칙적인 계산식의 배열에서 계산 결과의 규칙을 찾고, 계산 결과를 추측할 수 있다.
5-6학년	
[6실04-07] 소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다. [6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다. [6실04-11] 문제를 해결하는 프로그램을 만드는 과정에서 순차, 선택, 반복 등의 구조를 이해한다.	

★ 그림책 읽기 활동

🌱 읽기 전	🍃 읽기 중	🍎 읽기 후
활동 주제		
<ul style="list-style-type: none"> • 표지 살피기 	<ul style="list-style-type: none"> • 기계를 움직이는 것 • 문제의 원인 찾기 • 프로그램 찾기 	<ul style="list-style-type: none"> • 코딩 놀이 1단계 • 코딩 놀이 2단계 • 코딩 놀이 3단계

입기 전 활동

표지 살피기

학년 반 번

이름

★ 그림을 보고 물음에 답해 봅시다.

이름을 지어 보세요.

이 인물은 무엇을 하는 걸까요?



숫자들은 왜 쓰여 있을까요?



기계를 움직이는 것

학년 반 번

이름

★ 다음은 '자바맨'의 설명입니다. 빈칸에 알맞은 말을 써 봅시다.

기계에서 자동차나 컴퓨터와 같이 손으로 만질 수 있는 물체를

하 라고 해요.



그 기계를 움직이게 하는 머리와 같은 역할을 하는 것을

소 또는 램이라고 합니다.



기계는 사람의 언어를 이해하지 못해요. 그래서 명령을 내릴 때는 기계가 이해할 수 있는 언어로 바꿔서 입력해야 합니다. 기계에게 입력한 명령

하나하나를 드 라고 하지요.



읽기 중 활동

문제의 원인 찾기

학년 반 번

이름

컴퓨터에 내리는 명령(코드)을 모아 놓은 것이 프로그램이에요.
명령들 중에서 하나라도 잘못되면 기계가 제대로 작동하지 못해요.



★ 빈칸에 알맞은 말을 넣고, 문제 상황과 원인을 알맞게 연결해 봅시다.

문제 상황

원인

아무것도 하지 않았는데
음료수 자판기에서 캔이
튀어나오고 있어요.

숫자를 바꿔
엔터리로 코딩했어요.

한여름에 에어컨에서
뜨거운 바람이
나오고 있어요.

아무 데나
반 명령을
넣었어요.

엘리베이터 문이 계속
열렸다 닫혔다 열렸다
닫혔다 하고 있어요.

'만일 돈을
넣으면'이라는
조 코드를
없앤 것 같아요.

기계에 명령(코드)을
입력하는 행동을
딩 이라고 해.

컴퓨터 프로그램을
만드는 사람을
프 라고 해.



 잎기 중 활동	<h1>프로그램 찾기</h1>		학년 반 번	
			이름	

★ 우리 주변 기계들은 어떤 프로그램이 되어 있는지 <보기>에서 찾아, 오려 붙여 봅시다.

	가로등	
	온 <input type="text"/> <input type="text"/> 조절기	
	자동 조 <input type="text"/> 등	
	교통 신 <input type="text"/> <input type="text"/>	



<보기>

정해진 시간 동안 불이 켜졌다
 꺼졌다 할 수 있도록
 프로그램되어 있어요.

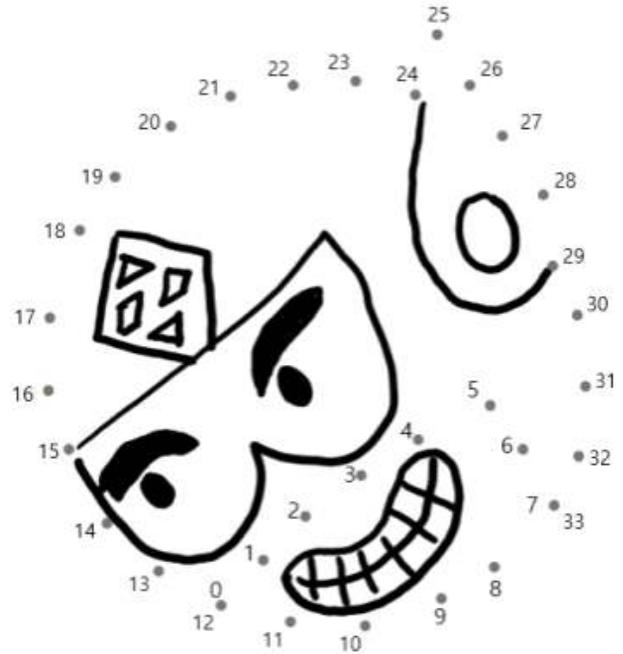
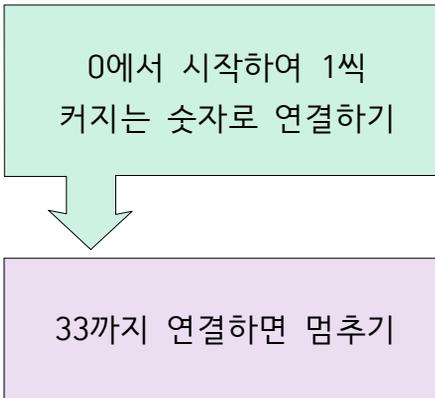
밤에 사람이
 가까이 가서 움직이면
 불이 켜지도록
 프로그램되어 있어요.

정해진 시간이 되거나
 날이 어두워지면
 불이 켜지도록
 프로그램되어 있어요.

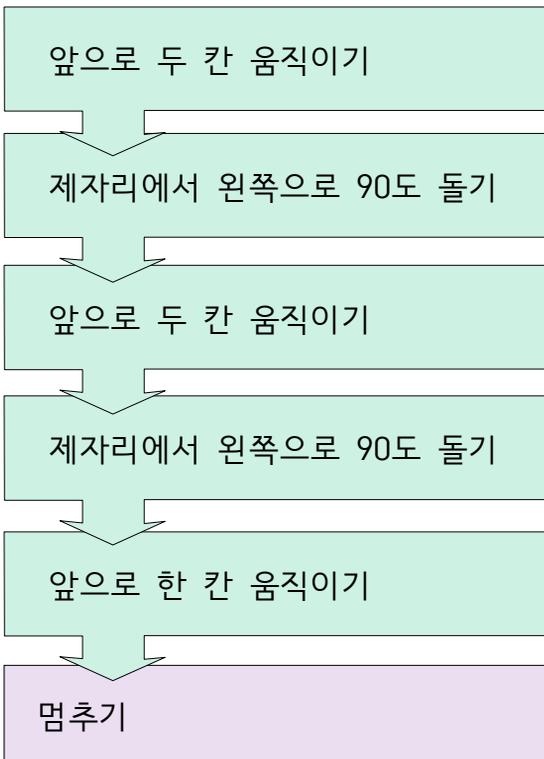
집 온도가 정해진 온도보다 낮아지면
 난방이 되도록 프로그램되어 있어요.

 읽기 후 활동	<h1>코딩 놀이 1단계</h1>	학년 반 번
	이름	

★ 명령에 알맞게 점을 이어 그림을 완성해 봅시다.



★ 다음 명령대로 갔을 때, 코딩 몬스터가 멈춘 위치는 어디인지 ○표 해 봅시다.



 앞 ↓		

 읽기 후 활동	<h1>코딩 놀이 2단계</h1>	학년 반 번	
		이름	

★ 조건 명령(만약 ~하면)을 활용한 '가라사대 놀이'를 해 봅시다.

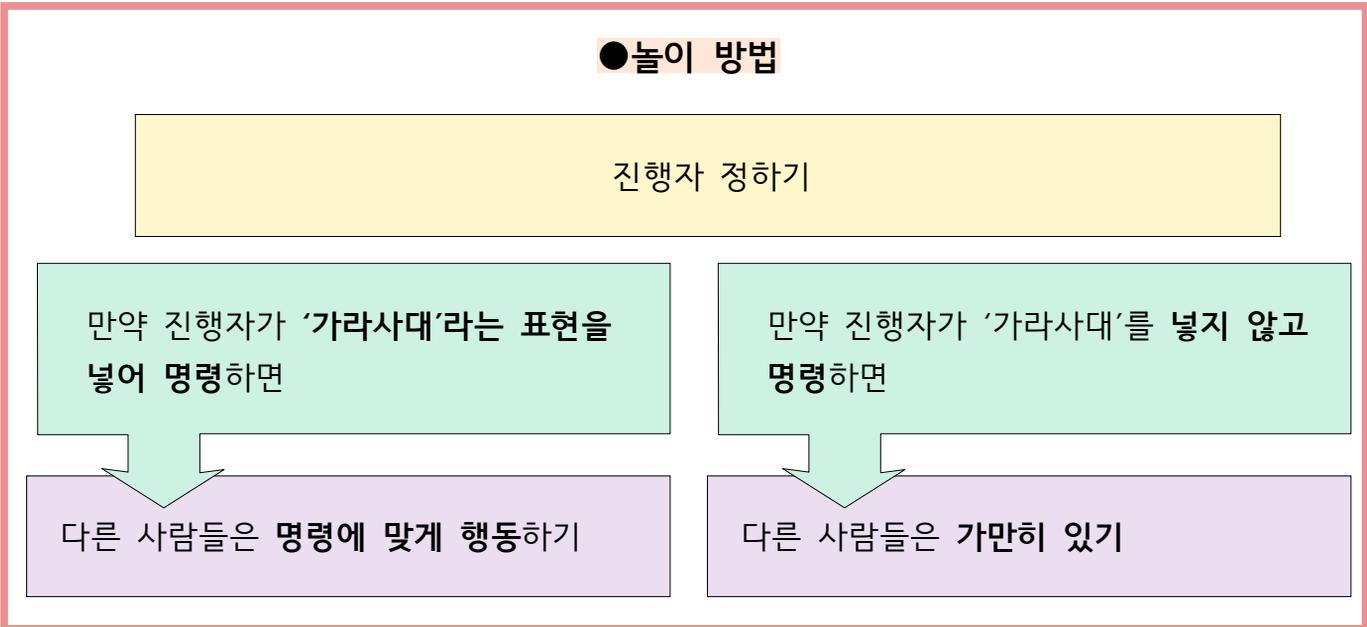


가라사대 놀이는?
 '가라사대'라는 표현을 넣은 명령을 따라 행동하는 놀이예요.

목표?
 틀리지 않는 것이 목표예요.



틀리는 경우
 '가라사대'를 넣은 명령을 따르지 않거나,
 '가라사대'를 넣지 않은 명령을 따르면 틀려요.

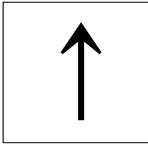
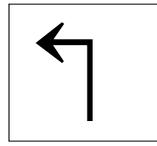
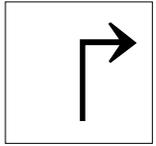
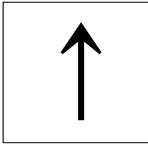
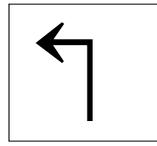
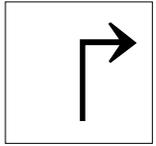
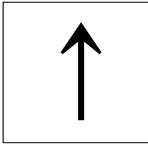
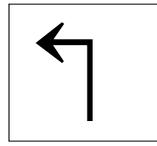
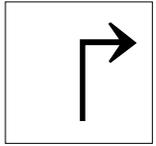


명령 예시

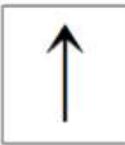
가라사대 왼손 올리세요 🗨️ 왼발도 올리세요 🗨️ 이런, 왼발을 올린 사람이 있네요. 모두 손을 내리세요. 🗨️ 가라사대 손을 모두 내리세요. 🗨️ 가라사대 양손을 올리세요. 🗨️ 이렇게 반짝반짝 🗨️ 가라사대 양손을 반짝반짝 🗨️ 더 빨리 반짝반짝 🗨️ 멈추세요. 🗨️ 가라사대 양손을 내리세요. 🗨️ 가라사대 박수 한 번 시작 🗨️ 박수 두 번 시작 🗨️ 지금까지 틀리지 않은 사람은 손을 드세요.

 읽기 후 활동	코딩 놀이 3단계		학년 반 번
	이름		

★ 아래 그림에서 소장님이 코딩 몬스터를 피해 목적지에 가도록, 알맞은 <명령 카드>를 골라 빈칸을 차례대로 채워 봅시다.

			 코딩몬스터	 코딩몬스터			
	 코딩몬스터			 목적			
 소장님	<div style="border: 2px solid blue; border-radius: 20px; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><명령 카드></p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> 앞으로 한 칸 가기</td> <td style="width: 33%;"> 제자리에서 왼쪽으로 90도 돌기</td> <td style="width: 33%;"> 제자리에서 오른쪽으로 90도 돌기</td> </tr> </table> </div>				 앞으로 한 칸 가기	 제자리에서 왼쪽으로 90도 돌기	 제자리에서 오른쪽으로 90도 돌기
 앞으로 한 칸 가기	 제자리에서 왼쪽으로 90도 돌기	 제자리에서 오른쪽으로 90도 돌기					

목적지에 도착하도록 <명령 카드>를 골라 아래 빈칸을 채우세요.

1			
2			
3			