세종대 소프트웨어학과

예술과 융합된 코딩교육

□ 기　　간 : 2020. 1. 16. (목) ~ 1. 22.(수)

□ 장　　소 : 세종대학교 대양AI센터 소프트웨어공학과실 등

□ 운 영 반

	A반	B반
일　　시	10:00 - 12:30 (2시간 30분)	13:30 - 16:00 (2시간 30분)
대　　상	초등 5~6학년, 중 1학년 25명	초등 5~6학년, 중 1학년 25명

□ 내　　용 : 코딩으로 그림그리기 (15차시)

○ 차시별 세부내용

차시	주 제	주요 내용
1	코딩이랑 무엇인가?	코딩(프로그래밍), 수업에서 사용할 프로세싱 언어 소개 및 설치
2	컴퓨터에서는 그림이 어떻게 그려질까요?	그림이 그려지는 디스플레이 윈도우 좌표계 알아보고 코딩으로 점, 선분 그려보기
3	조금 다른 선과 색으로 그려볼까요?	다양한 점과 선분을 사용하여 재미있는 그림 그려보기
4	타원, 삼각형, 사각형은 어떻게 그릴까요?	코딩으로 다양한 도형을 그려 자신을 표현하는 그림 그려보기
5	값을 저장하는 방법 알아보기	값을 저장하여 그림을 효율적으로 변화시키는 방법 알아보기
6	움직이는 그림을 그려볼까요?	반복적으로 그림을 그리게 하는 방법을 활용하여 움직이는 그림 그려보기
7	마우스로 점을 찍어 볼까요?	마우스가 놓인 위치를 알아보고 활용하는 방법 알아보기
8	나의 패턴을 사용해서 그림을 그릴 수 있을까요?	기본도형의 조합하여 나만의 패턴을 만들고 이를 활용하여 그림 그려보기
9	마우스 버튼도 사용할 수 있을까요?	마우스 버튼 클릭에 따라 그림을 변하게 하는 코딩 방법 알아보기
10	마우스 위치에 따라 다른 그림이 보여질 수 있을까요?	마우스 위치에 따라 그림이 그려지는 위치를 변경하는 코딩 방법 알아보기
11	컴퓨터에서 다양한 색은 어떻게 표현할까요?	컴퓨터에서 회색톤과 컬러를 표현하는 방법 알아보기
12 13 14	자신만의 작품 만들기	코딩을 사용하여 배운 내용을 활용하여 자신이 원하는 작품을 만드는 방법 체험하기
15	수료식 및 전시	전시를 통해 서로의 작품을 감상하기