

## 언플러그드 키즈 로봇 코딩 연간계획안

	주차	제목	모델	내용	활동영역
1	1	거기 누구 없어요?	개미	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 알에서 깨어난 애벌레가 가족을 찾아 나섰다가 처음으로 개미 친구를 만났어요.</li> <li>▪ 만들기 : 개미 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 개미 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리한다.</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/예술경험/ 자연탐구
	2	나도 날고 싶어요!	잠자리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 가족을 찾아 나선 애벌레가 어려움에 처한 잠자리를 도와주었어요.</li> <li>▪ 만들기 : 잠자리 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 잠자리 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리한다</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/사회관계/ 예술경험/자연탐구
	3	무시무시한 거미를 만나다!	거미	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 알에서 깨어난 애벌레가 가족을 찾아 나섰다가 위험한 상황에 놓였으나 잠자리가 구해주었어요</li> <li>▪ 만들기 : 거미 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 거미 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리한다</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/사회관계/ 예술경험/자연탐구
	4	예쁜 나비가 되었어요~~	나비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 힘든 여정으로 잠이든 애벌레가 아름다운 나비로 변했어요.</li> <li>▪ 만들기 : 나비 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 나비 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리한다.</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/예술경험/ 자연탐구

2	1	봄길을 거닐어요	강아지	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 귀여운 강아지 도기봇이 산책을 나갔어요.</li> <li>▪ 만들기 : 강아지 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 강아지를 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리하다.</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/사회관계/ 예술경험/자연탐구
	2	봄바람에 꽃잎이 살랑살랑~~	꽃	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 들판에 노란꽃, 분홍꽃, 빨간 예쁜 꽃들이 피었어요.</li> <li>▪ 만들기 : 꽃 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 꽃을 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리하다.</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/예술경험/ 자연탐구
	3	새가 같이 놀자고 해요	새	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 산책하는 과정에서 새 한 마리가 날아 왔어요.</li> <li>▪ 만들기 : 새 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 새를 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리하다.</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/예술경험/ 자연탐구
	4	토끼야 안녕!	토끼	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 로봇토끼와 만난 도기이야기</li> <li>▪ 만들기 : 토끼로봇 만들기</li> <li>▪ 관찰하기 : 토끼를 관찰하고 표현하기</li> <li>▪ 생각하기 : 관찰하고 표현한 것을 정리하다.</li> </ul>	신체운동·건강 의사소통/사회관계/ 예술경험/자연탐구

3	1	민수는 유미의 생일파티에 초대 받았어요	킥보드	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 민수는 유미의 생일파티에 초대 받았어요</li> <li>▪ 만들기 : 킥보드</li> <li>▪ 생각하기 : 안전한 킥보드타기</li> <li>▪ 상황에 맞는 해결 방법 찾아보기</li> </ul>	신체운동.건강/의사 소통/자연탐구
	2	민수는 킥보드를, 수지는 자전거를 타고 유미네 집에 가요	자전거	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 민수는 킥보드를, 수지는 자전거를 타고유미네집에 가요</li> <li>▪ 만들기 : 자전거</li> <li>▪ 생각하기 : 자전거와 안전장비</li> <li>▪ 관찰하기 : 다양한 해결방법 찾아보기</li> </ul>	신체운동.건강/의사 소통/사회관계/ 자연탐구
	3	유진이는 아빠자동차를 타고 유미네 집에 왔어요	자동차	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 유진이는 아빠자동차를 타고 유미네 집에 왔어요</li> <li>▪ 만들기 : 자동차</li> <li>▪ 관찰하기 : 자동차를 바르게 타기</li> <li>▪ 필요한 조건 알아보기</li> </ul>	신체운동.건강/의사 소통/자연탐구
	4	즐거운 유미의 생일파티	비행기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 유미의 생일파티를 축하해 주러 멀리서 오신 할머니와 친구들과 함께 즐거운 생일파티를 열어요</li> <li>▪ 만들기 : 비행기</li> <li>▪ 생각하기 : 탈것들 중 빠른 순서 알아보기</li> <li>▪ 순서대로 정렬하기</li> </ul>	신체운동.건강/의사 소통/사회관계/자연 탐구

4	1	아기 몬스터들의 마을이 더러워요	청소기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 더러워진 아기 몬스터들의 마을을 우진이가 청소로봇을 만들어 깨끗하게 청소해요</li> <li>▪ 만들기 : 청소기로봇</li> <li>▪ 생각하기 : 내가 갖고 싶은 청소기 만들기</li> <li>▪ 규칙 찾기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/예술경험/ 자연탐구
	2	배가 고파요	카트	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 배가 고프는 우진이와 몬스터가 카트에 담아온 과일을 배부르게 먹어요</li> <li>▪ 만들기 : 카트</li> <li>▪ 생각하기 : 엄마가 사오라는 물건을 카트에 담아주세요.</li> <li>▪ 분류하기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	3	더러운 옷들을 빨래해요	세탁기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 더러워진 옷을 빨기 위해 로봇세탁기를 만들어요</li> <li>▪ 만들기 : 세탁기</li> <li>▪ 생각하기 : 세탁기안에 들어가서 안되는 물건을 찾아보아요</li> <li>▪ 특징찾기 와 분류하기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/자연탐구
	4	시원한 선풍기예요	선풍기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 잠에서 깨어난 우진이에게 시원한 바람이 나오는 선풍기를 만들었어요</li> <li>▪ 만들기 : 선풍기</li> <li>▪ 생각하기 : 내가 갖고 싶은 선풍기 그려보기</li> <li>▪ 반대개념 알아보기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/자연탐구

5	1	개구리가 사라졌어요	개구리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 먹보괴물이 개구리를 잡아먹으려고 하자 개구리가 사라졌어요.</li> <li>▪ 만들기 : 개구리 만들기</li> <li>▪ 활동하기 : 개구리 몸 색칠하기</li> <li>▪ 컨트롤러 기능 알고 작동해 보기(전진)</li> </ul>	신체운동·건강/의사소통 예술활동/자연탐구
	2	게가 소라 속으로 쏙~	게	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 먹보괴물이 게를 잡아먹으려고 하자, 게가 소라속으로 숨어버렸어요.</li> <li>▪ 만들기 : 소라게 만들기</li> <li>▪ 활동하기 : 소라게(게의집)를 만들어 소라에게 붙여주기</li> <li>▪ 컨트롤러 기능 알고 작동해 보기(후진)</li> </ul>	신체운동·건강/의사소통 예술활동/자연탐구
	3	전갈 독침에 찔렸어요	전갈	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 먹보괴물이 전갈을 잡아먹으려고 하자 전갈 독침에 찔려서 도망갔어요.</li> <li>▪ 만들기 : 전갈 만들기</li> <li>▪ 활동하기 : 전갈의 다리 그리고 색칠하기</li> <li>▪ 컨트롤러 기능 알고 작동해 보기(전진 / 후진)</li> </ul>	신체운동·건강/의사소통 예술활동/자연탐구
	4	나도 코딩 박사	개구리 전갈	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만들기 : 개구리, 전갈 만들기</li> <li>▪ 코딩활동 : 컨트롤러를 작동시켜 개구리 로봇과 전갈 로봇을 전진, 후진 활동 해 보기</li> </ul>	신체운동·건강/의사소통 예술활동/자연탐구

6	1	토끼가 다쳤어요	토끼	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 토끼가 놀이터에서 그네를 타다가 떨어져서 다쳤어요</li> <li>▪ 만들기 : 토끼로봇</li> <li>▪ 생각하기 : 놀이기구를 안전하게 타는 친구 찾기</li> <li>▪ 컨트롤러 기능 알고 우회전, 좌회전 활동 해보기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	2	앗, 몬스터다!	몬스터	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 다친 토끼가 할머니 댁에 가요. 가는 길에 몬스터가 사는 터널이 있어서 돌아서 가요</li> <li>▪ 만들기 : 몬스터</li> <li>▪ 생각하기 : 친구하고 싶은 몬스터 그려보기</li> <li>▪ 컨트롤러 기능 알고 전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 해보기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구
	3	아빠 자동차 타고 붕붕!	자동차	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 할머니 댁에서 치료하고 쉰 토끼는 아빠 자동차를 타고 집에 가요</li> <li>▪ 만들기 : 자동차</li> <li>▪ 생각하기 : 자동차 탄 토끼에게 안전벨트 매 주기</li> <li>▪ 컨트롤러를 작동해서 목표지점까지 가기(전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 복습하기)</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	4	나도 코딩 박사	토끼 몬스터	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만들기 : 토끼, 몬스터 만들기</li> <li>▪ 코딩활동 : 컨트롤러를 작동시켜 토끼로봇과 몬스터로봇을 목표지점까지 가기(전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 복습하기)</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구

7	1	우리 아빠는 건설현장에서 일해요	포크레인	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 유진이 아빠는 건설현장에서 포크레인 기사로 일해요</li> <li>▪ 만들기 : 포크레인</li> <li>▪ 생각하기 : 포크레인 그리기</li> <li>▪ 컨트롤러 작동시켜 전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 해보기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	2	불도저로 땅을 고르게 해요	불도저	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 불도저도 운전해요</li> <li>▪ 만들기 : 불도저</li> <li>▪ 생각하기 : 불도저 그리기</li> <li>▪ 컨트롤러 작동시켜 전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 해보기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구
	3	지게차 운전도 척척!	지게차	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 지게차로 건설자재도 운반해요</li> <li>▪ 만들기 : 지게차</li> <li>▪ 생각하기 : 지게차 그리기</li> <li>▪ 컨트롤러를 작동시켜 목표지점까지 가기(전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 종합 복습하기)</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	4	나도 코딩 박사	불도저 지게차	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만들기 : 불도저, 지게차 만들기</li> <li>▪ 코딩활동 : 컨트롤러를 작동시켜 토끼로봇과 몬스터로봇을 이용해 게임하기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구

8	1	불이 났어요!	불자동차	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 아파트에서 불이 나서 불자동차가 와서 열심히 불을 끄고 있어요</li> <li>▪ 만들기 : 불자동차</li> <li>▪ 생각하기 : 불자동차 색칠하기</li> <li>▪ 컨트롤러 작동시켜 전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 해보기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	2	헬기도 불 끄러 왔어요	헬기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 헬기도 와서 불도 끄고, 옥상으로 피신한 사람들을 구해요</li> <li>▪ 만들기 : 헬기</li> <li>▪ 생각하기 : 헬기 그리기</li> <li>▪ 컨트롤러 작동시켜 전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 해보기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구
	3	다친 사람을 이송해요	앰불런스	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 앰불런스가 와서 다친 사람들을 병원으로 이송해요</li> <li>▪ 만들기 : 앰불런스</li> <li>▪ 생각하기 : 앰불런스 그리기</li> <li>▪ 컨트롤러를 작동해서 목표지점까지 가기(전진, 후진, 우회전, 좌회전 활동 종합 복습하기)</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	4	나도 코딩 박사	불자동차 헬기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만들기 : 불자동차, 헬기 만들기</li> <li>▪ 코딩활동 : 컨트롤러를 작동시켜 토끼로봇과 몬스터로봇을 이용해 게임하기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구

9	1	알록 달록 소원나무	소원나무	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 숲속에는 소원이 이루어지는 신비한 소원나무가 있어요.</li> <li>▪ 만들기 : 소원나무</li> <li>▪ 생각하기 : 소원나무에 원하는 소원 적어보기</li> <li>▪ 소원나무에 컨트롤러와 모터를 연결하여 나무를 돌려보아요.</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	2	빨간코 사슴	사슴로봇	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 숲속에서 빨간코 사슴을 만났어요</li> <li>▪ 만들기 : 사슴로봇 만들기</li> <li>▪ 생각하기 : 사슴그리기</li> <li>▪ 반짝 반짝 불이 들어오는 사슴로봇을 만들어 보아요.</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구
	3	썰매로봇	썰매봇	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 눈이 내린 마을에 선물을 나누어 주기 위한 썰매를 만들어요</li> <li>▪ 만들기 : 썰매봇 만들기</li> <li>▪ 생각하기 : 썰매봇에 원하는 선물을 그려보아요</li> <li>▪ 마을길을 따라 가는 썰매봇을 만들어 보고 움직여 보아요.</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	4	길을 비켜라	제설차 (창작)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 눈으로 움직일 수 없는 마을에 제설차를 만들어 눈을 치워요</li> <li>▪ 만들기 : 제설차만들기</li> <li>▪ 생각하기 : 제설차의 생김새를 알아보고 만들고 싶은 제설차를 그려보아요</li> <li>▪ 마을길을 따라 눈을 치우는 제설차를 만들어 보고 움직여 보아요.</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구

10	1	보물을 찾아라	게임로봇	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 게임세상을 좋아하는 타미가 게임랜드에 갔어요.</li> <li>▪ 만들기 : 원판돌리기 로봇만들기</li> <li>▪ 생각하기 : 원하는 소원과 벌칙 적어보기</li> <li>▪ 컨트롤러와 모터를 연결하여 게임로봇을 제작하고 돌림판 게임을 해보아요.</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	2	주사위를 던져라	주사위로 봇	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 주사위병사들이 있는 게임랜드에서 친구를 만났어요</li> <li>▪ 만들기 : 주사위 로봇만들기</li> <li>▪ 생각하기 : 주사위를 관찰하고 그려 보아요</li> <li>▪ 주사위를 돌리는 로봇을 제작하고 게임을 진행하며 논리적인 순서를 놀이로 학습해요.</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구
	3	미로를 탈출하라	탈출로봇	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 컴퓨터 게임을 많이 하여 눈이 노랑색으로 변한 친구들을 보고 탈출하는 타미 이야기</li> <li>▪ 만들기 : 미로탈출로봇 만들기</li> <li>▪ 생각하기 : 탈출을 하기기 위한 논리적인 프로그램익히기</li> <li>▪ 타미케이스를 사용하여 미로를 만들어 미로를 통과하는 게임하기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 자연탐구
	4	집으로	창작로봇	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스토리 : 미로를 나와 집으로 돌아가기 위한 창작로봇제작하기</li> <li>▪ 만들기 : 창작로봇 만들기</li> <li>▪ 생각하기 : 집으로 돌아가기 위한 창작로봇 제작하기</li> <li>▪ 로봇을 제작완료하고 부품정리하기</li> </ul>	신체운동.건강/ 의사소통/사회관계/ 예술경험/ 자연탐구

1 단 계	1권	교재	관찰하기	제작하기	생각하기 (비교/분류)
	2권	교재	관찰하기	제작하기	생각하기 (비교/분류)
			 <p>그녀를 타려는 순간, 누군가가 날아와 애벌레를 탁 짚어요. "친구야, 거미는 위험해, 어서 도망개!" 장자리의 외침에 애벌레는 깜짝 놀라서 멀리 달아났어요. When Larva was just about to get on that swiny swing, it felt a strange touch. "Hey my friend! Run away from that dangerous Spider!" the Dragonfly shouted to save its friend Larva.</p>		
			 <p>들에는 예쁜 꽃들이 피어 있네요. 노란 꽃, 빨간 꽃, 분홍색 꽃도 있네요. 봄바람에 꽃잎이 살랑살랑 흔들리며 향기가 퍼져나가요. You can see colorful flowers everywhere in the fields. Look at these yellow, red, and pink flowers! Flower petals dance and give off a pleasant scent.</p>		

- 1단계 : 1권 + 2권+ 교구세트로 구성/40분 \*8회 수업
- 부품이름과 기능을 알아보고 조립 방법 알아보기/모터를 사용하여 동작하기
- 관찰하기/제작하기/생각하기 수업모형

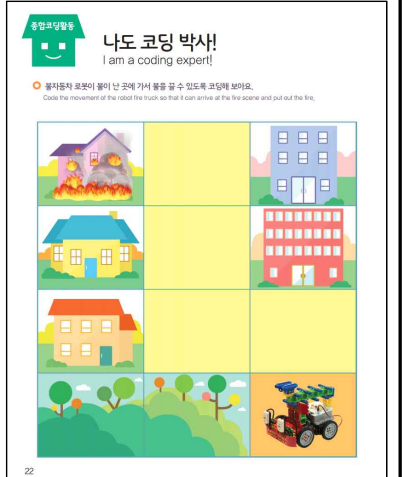
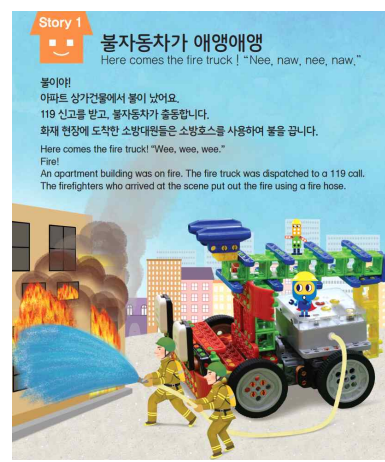
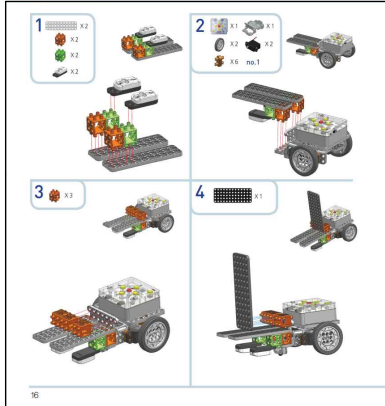
2 단 계	3권	<p>교재</p> 	<p>관찰하기</p> 	<p>제작하기</p> 	<p>생각하기 (비교/분류)</p> 
	4권	<p>교재</p> 	<p>관찰하기</p> 	<p>제작하기</p> 	<p>생각하기 (비교/분류)</p> 

- 2단계 : 3권 + 4권+ 교구세트 구성/40분 \*8회 수업
- 로봇부품과 구동형모터를 사용하여
- 관찰하기/제작하기/생각하기 수업모형



4 단 계	7 권	교재	관찰하기	제작하기	코딩하기 (비교/분류)
	8 권	교재	관찰하기	제작하기	코딩하기 (비교/분류)

- 4단계 : 7권 + 8권+ 교구세트로 구성/40분 \*8회 수업
- 코딩을 하는 컨트롤러 + 센서, 모터+ 경기장으로 구성 로봇을 제작하고 코딩하기
- 관찰하기/제작하기/생각하기 수업모형



5 단 계	9 권	<b>교재</b> 	<b>관찰하기</b> 	<b>제작하기</b> 	<b>코딩하기 (비교/분류)</b> 
	10 권	<b>교재</b> 	<b>관찰하기</b> 	<b>제작하기</b> 	<b>코딩하기 (비교/분류)</b> 

- 단계 : 9권 + 10권+ 교구세트로 구성/40분 \*8회 수업
- 코딩을 하는 컨트롤러 + 센서, 모터+ 경기장으로 구성 로봇을 제작하고 코딩하기
- 관찰하기/제작하기/생각하기 수업모형

이제 막 말하기와 생각하기를 배우기 시작한 아이들에게  
재미있는 SW교육을 통해 논리적이고 효율적인 사고력을 길러주고

친구들과 함께 문제를 해결해 나가는 게임을 통해  
논리적으로 생각하는 힘을 심어 줄 수 있습니다

## STEAM 교육 + 기계교육 + 로봇교육 + 코딩교육



재미있는 스토리 도입으로  
아이들에게 상상력과 창의적  
사고 유도



조립과정을 통하여 소근육  
발달과 공간 지각 능력 향상



모터와 인공 지능 컨트롤러로  
로봇을 창작하여 기계, 로봇,  
코딩과정 놀이로 체험



관찰하고 생각하여 문제를  
해결하는 과정에서 창의적  
사고력 향상

- 누리과정과 연계하여 로봇을 활용하여 과학(S)+기술(T)+공학(E)+예술(A)+수학(M) 원리 이해
- 로봇을 활용한 코딩교육-언플러그드 활동



제품 관련 특허 | 특허출원 5건 출원신청 5건  
 디자인 관리 | 디자인출원 2건 디자인상 출품 1건

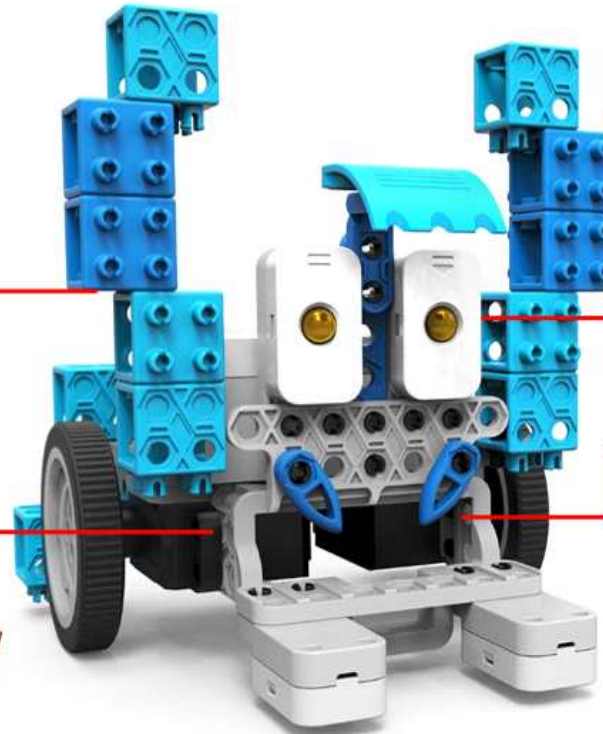


### 컨트롤러

전후좌우 원하는 동작 프로그램이  
 입력된 인공지능 프로그램  
 코딩을 위한 컨트롤러

### 일체형 바디와 블록

유아에 적합한 조립 블록  
 모듈과 기구물



### 센서

여러 가지 센서로  
 다양한 로봇제어 가능

### 모터

섬세한 동작 구현을 위한 모터

01. 일체형 블록 모듈: 사실적 입체감 연출을 위한 블록 모듈
02. 센서 모듈: 로봇동작을 위한 LED센서, SWITCH센서, IR센서 등
03. 제어부: 로봇 제어 컨트롤러
04. 워크북: 창의력 향상을 위한 콘텐츠

## ★ STEP 1(기계)

- 블록+모터
- 코딩과정 연계
- 논리 사고 기초
- 기계와 기구교육
- 2개월 과정 (8차시)

## ★ STEP 2/3(로봇)

- 8가지 프로그램 컨트롤러
- 코딩과정 연계
- 논리 사고 이해
- 기계/로봇교육
- 확장형 블록 (일체형 바디)
- 컨트롤러, LED, 스위치센서
- 2개월 과정 X 2 (8차시X2)

## ★ STEP 4/5(코딩)

- 센서와 수신모듈, 리모컨
- 코딩과정 연계
- 기계/로봇/코딩교육
- 논리적인 순서 코딩교육
- 2개월 과정X2 (8차시X2)



나비



거미



선풍기



쇼핑 카트



세탁기



몬스터



타미봇