

블록코딩으로 앱만들기

주요키워드	블록코딩	앱인벤터	코딩
-------	------	------	----

단체/개인명	김 인 정		구분	단체	개인
					V
담당자명/직책	김인정/강사	휴대전화	010-2218-3492 / (010-2292-3492)		
이메일주소	kij3492@gmail.com	사업참여 횟수	(2)회		
필수교육이수	이수	소재지	서울시 은평구		

사업영역	창의과학융합				온라인수업		가능				
사업목적	익숙한 블록을 통해 앱을 쉽게 만들어 보고 자신감을 키우고 미래의 진로를 모색한다.										
사업기간	2023. 3. 2. ~ 2023. 12. 31.						총 (8)회 진행 / 주 (1)회				
사업대상	유	초	중	고	회기별 인원		최소 (5)명~최대 (25)명				
			V								
활동분야	교과 과정 연계형				활동 장소	교내	V	활동 기간	학기중	V	
	창의 체험 활동			V							
	평일 방과후 활동					교외				방학중	
	주말 방과후 활동										
사업비	금640,000원(금육십사만원)										
소요예산 *세부산출내역은 프로그램 계획서에 기재함	지출항목	산출내역					소계(원)		구성비		
	주강사비	(2교시) 80,000원X8회X1명=640,000원					640,000		100%		
	보조강사비	없음									
	재료비	없음					0		0%		
		<재료비 항목별 1인당 단가> 없음									
	합 계							640,000		100%	
기대효과	- 클라우드 환경에서 쉽게 접근할 수 있는 블록코딩으로 앱을 만들어 4차 산업혁명을 한층 더 잘 이해할 수 있게 한다. - 화면을 디자인하고 블록코딩을 해 봄으로 문제해결능력을 향상한다. - 스스로 만든 앱으로 자신감과 새로운 진로를 모색해 본다.										
프로그램 운영 시 충족해야할 조건	- 안드로이드 핸드폰 - 노트북이나 컴퓨터 - WiFi										

프로그램 계획서

회기	세부 추진내용(*학교급별 특성 반영하여 기재)	교시	강사명
1	-주제 1 : 버튼과 가속도 센서를 활용한 앱만들기 -활동내용 : 화면을 디자인 하고 버튼을 이용해 인사앱과, 가속도센서를 이용해 소리와 그림이 바뀌는 앱만들기 -방법 : 앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용하여 블록코딩으로 앱을 만든다. * 프로그램 내용에 따라 주제/활동내용/방법 추가 작성 가능 -준비물 : 안드로이드 핸드폰, Wifi, 컴퓨터	2	김인정
2	-주제 1 : 포춘쿠키앱만들기 -활동내용 : 캔버스와 이미지 스프라이트를 활용하여 화면을 디자인하고 블록코딩을 하여 앱을 만든다. -방법 : 앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용하여 블록코딩으로 앱을 만든다. -준비물 : 안드로이드 핸드폰, Wifi, 컴퓨터	2	김인정
3	-주제 1 : 카메라앱만들기 -활동내용 : 화면을 디자인하고 팔레트를 활용해 카메라를 하용해 앱을 만든다. -방법 : 앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용하여 블록코딩으로 앱을 만든다. -준비물 : 안드로이드 핸드폰, Wifi, 컴퓨터	2	김인정
4	-주제 1 : 주소찾기 앱만들기 -활동내용 : 위치센서와 액티비티스타터를 활용해 디자인하고 블록코딩을 한다. -방법 : 앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용하여 블록코딩으로 앱을 만든다. -준비물 : 안드로이드 핸드폰, Wifi, 컴퓨터	2	김인정
5	-주제 1 : 가위바위보앱만들기 -활동내용 : 이미지 컴포넌트를 사용하고 변수와 랜덤을 사용하여 코딩하고 음성으로 말하여 준다. -방법 : 앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용하여 블록코딩으로 앱을 만든다. -준비물 :	2	김인정
6	-주제 1 : 자동차피해기 앱만들기 -활동내용 : 캔버스와 이미지 스프라이트를 활용해 게임을 디자인한다. -방법 : 앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용해 블록코딩으로 앱을 만든다. -준비물 : 안드로이드 핸드폰, Wifi, 컴퓨터	2	김인정
7	-주제 1 : 두더지 피하기 앱만들기 -활동내용 : 다중프로시저를 활용하여 명령어를 사용해 본다. -방법 : 앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용하여 블록코딩으로 앱을 만든다. -준비물 : 안드로이드 핸드폰, Wifi, 컴퓨터	2	김인정

회기	세부 추진내용	교시	강사명
8	-주제 1 : 우주전쟁 앱만들기 -활동내용 : 시간타이머를 활용해 우주선이 랜던하게 나타나게 하고 드래그한 X축의 값을 가져오는 것을 코딩한다. -방법 :앱인벤터에 접속한후 사용자 인터페이스의 컴포넌트를 활용하여 블록코딩으로 앱을 만든다.	2	김인정
	-준비물 : 안드로이드 핸드폰, Wifi, 컴퓨터		

프로그램의 창의성	<ul style="list-style-type: none"> - 많이 사용하는 앱을 직접 디자인 하고 만들어 봄으로써 자신감을 갖고 미래의 진로를 탐색할 수 있다. - 순차적이고 논리적인 사고를 함으로써 이성적인 문제해결 능력을 키울 수 있다.
프로그램의 지역사회 연계성	<ul style="list-style-type: none"> - 코로나나 미세먼지등이 심할 때 앱을 만들어서 공유한 것처럼 학생 스스로 자발적 참여로 만들어서 지역이나 사회에 기여할 수 있고, 학습을 위한 앱도 만들어 활용할 수 있다.

소요예산				
※ 부가세 포함			(단위 : 원)	
지출항목	산출내역	소 계	구성비	비 고
주강사비	(2교시) 80000원×8회×1명=640,000원	640,000	100%	
보조강사비				
재료비	없음	0	0%	
	없음			
합 계		640,000	100%	
관리 및 협력방안				
구 분	구체적 방안			
강사인원	- 주강사 1명			
학생안전 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> - 쉬는 시간없이 진행하고 필요한 경우에만 화장실 보낸다. - 안전사항과 유의사항은 사전에 함께 읽거나 말하게 하여 잊지 않게 한다. - 가벼운 찰과인 경우 보건실에 보내고 심할 경우 담당 선생님께 바로 연락하여 가까운 병원에 가고 부모님께 연락한다. - 연고나 밴드는 구비하고 다닌다. 			
학생 참여방안	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 시작하자마자 출석을 확인한 후 출결여부 확인한다. - 학습을 완성하면 칭찬과 격려로 자긍심을 높여준다. - 완성 못하는 학생을 위해 블록코딩 같은 경우 확인하며 차근차근 수업진행한다. - 친구와 협력하여 모두 완성할 수 있도록 독려하고 작은 부상수여(큰박수등~) 			
학교와의 협력방안	<ul style="list-style-type: none"> - 담당 선생님과 연락하여 스케줄과 시간 변경시 사전조율 한다. - 수업준비등 철저하게 준비하고 이에 따른 상황등을 보고한다. - 학생들의 수업진행 상황과 개별 또는 특이상황등을 공유한다. 			

단체/개인 소개

신청구분 (V표시)	단체	개인	단체/개인명	김 인 정	
담당자명/직책	김인정/강사		담당자 휴대전화	010-2218-3492	
홈페이지 (보유한 경우)			e-mail	kij3492@gmail.com	
프로그램 진행 공간 보유현황	예 <input type="checkbox"/> / 아니오 <input checked="" type="checkbox"/>		프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	명	
참여강사	번호	강사명		역할	
	1	김인정		주강사	
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
5년 내 아동·청소년 교육활동 주요 경력 (18년~22년)	은평구	참여 연도	기관명	대상	주제
		2018	신도초	초6	- SW텍스트코딩(리얼코딩)
		2019	은평누리축제	초등	3D펜, 로봇코딩
		2019	어울초	초5,6	3D펜 동아리멘토
		2019	응암초	초6	3D펜 전환기수업
		2019~21	은평평생학습관	초5~성인	앱인벤터, 3D모델링(2021)(대 면, 비대면)
		2021	상신중	중1	직업체험 드론, 자유학기(마을 강사)
		2021	연신중	중1, 중2	직업체험 드론 ,자율주행
	타구	2021	충암중	중1	직업체험 자율주행(알티노)
		참여 연도	기관명	대상	주제
		2019	SW메이커캠프양지 파인리조트	초, 중	양지파인리조트 RC카
		2019	거원중	중3	리소페인(전환기수업)
		2019	국립어린이청소년 도서관	중1	VR 체험
		2019	연희자치회관	초4~6	드론
		2019~21	대화도서관	초, 중, 고, 성 인	인공지능, 앱인벤터, 3D펜, 엔 트리
		2020~21	충현복지관	성인	3D펜, 드론, VR
		2020~21	신연중	중1	주제선택(앱인벤터)
2020~21	한성중	중1	주제선택(앱인벤터)		

강사 주요 이력(대표강사)

강사명	김 인 정		
자격 및 교육 이수 현황 (프로그램 관련 자격 및 교육 필수기재)	자격·수료·교육명	취득연도	발급처
	SW코딩강사과정	2018	은평평생학습관
	123D 모델링	2018	마포평생학습관
	3D 융합 메이커스지도사	2018	서대문여성개발센터
	3D프린터디자인창업교육	2018	은평구청
	마이크로비트강사양성과정	2019	중부여성발전센터
	아두이노	2019	마포평생학습관
	파이썬	2019	마포평생학습관
	드론자격증 및 강사양성과정	2019	명지전문대
	Fusion 360을 활용한 모델링교육	2019	노원메이커스원
	아이엠샘 3기교육	2019~2022	서대문마을강사단
강사명	김 인 정		
자격 및 교육 이수 현황 (프로그램 관련 자격 및 교육 필수기재)	자격·수료·교육명	취득연도	발급처
	정보처리기사2급	1993	한국산업인력관리공단
	COS 2급	2018	YBM
	코딩지도사2급	2018	미래비전여가교육협회
	주니어유투버지도사	2019	마이크로소프트(주)
	드론활용지도사 2급	2019	명지전문대산학협력단
	KT 인공지능코딩지도사2급	2020	대한민국청소년로봇연맹
	3D프린트운용기능사	2020	한국산업인력관리공단
	KT 인공지능코딩지도사2급	2020	대한민국청소년로봇연맹

프로그램 사진자료



은평평생학습관 앱인벤터



고은초 창의로봇



충현복지관 홀로그램



상명중 드론



충암중 자율주행(알티노)



상신중 앱만들기