|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 연 령 | 만 6. 7세 (mayking step1-나의1년/1주) | 날 짜 |  |
| 주 제 | 메이킹 앱 만들기 시작 | | |
| 소주제 | 휴대폰 사용시 주의할 점에 대해 이야기합니다. | | |
| 목 표 | 앱을 만드는 방법에 이야기하며 디지털 윤리를 배워봅니다. | | |
| 활동시간 | 활동내용 | | |
| 5분 | **동화 읽기**  동화의 내용을 이해하고 이번 나의1년 앱을 만드는 것에 대한  목표의식을 갖도록 합니다. | | |
| 5분 | **오늘의 메이킹**  메이봇(캐릭터)과 함께 휴대폰을 사용할 때 지켜야 할 약속에  대해 이야기합니다. | | |
| 5분 | **로직북 활동**  오늘의 메이킹 활동의 내용을 생각하며 로직북을 완성합니다. | | |
| 10분 | **아트북 활동**  나는 어떤 앱을 만들고 싶은지 자유롭게 그려본다.  나의 1년 앱의 제목을 멋지게 꾸며봅니다. | | |
| 5분 | **데이터 입력**  아이들의 그림을 앱 속에 넣어 봅니다. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 연 령 | 만 6. 7세 (mayking step1-나의1년/2주) | 날 짜 |  |
| 주 제 | 나 만들기 | | |
| 소주제 | 프로그래머에 대해 알아봅니다. | | |
| 목 표 | 나의 앱 속에 들어갈 주인공인 나의 모습을 표현합니다. | | |
| 활동시간 | 활동내용 | | |
| 5분 | **오늘의 메이킹**  메이봇과 함께 프로그래머가 어떤 일을 하는지 알아보고 내가 프로그래머가 된다면 어떤 앱을 만들지 이야기합니다. | | |
| 10분 | **로직북 활동**  - 우리가 그린 그림을 어떻게 넣는지 이야기하며 로직북을 완성합니다.  - 나의 모습에 대해 이야기합니다. | | |
| 10분 | **아트북 활동**  게임 속 나의 모습을 그려봅니다. | | |
| 5분 | 데이터 입력  아이들의 그림을 앱 속에 넣어 봅니다. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 연 령 | 만 6. 7세 (mayking step1-나의1년/3주) | 날 짜 |  |
| 주 제 | 일년은 사계절 | | |
| 소주제 | 판정에 대해 이야기합니다. | | |
| 목 표 | 사계절을 표현한 후 앱 속에 넣어봅니다. | | |
| 활동시간 | 활동내용 | | |
| 5분 | **오늘의 메이킹**  컴퓨터에게 판정을 내리는 방법에 대해 알려준다면 심판을 잘 볼 수 있다는 내용을 이해합니다. | | |
| 10분 | **로직북 활동**  - 사계절의 모습에 대해 알아봅니다.  - 판정에 대해 이야기하며 로직북을 완성합니다. | | |
| 10분 | **아트북 활동**  사계절의 나무와 땅을 표현합니다. | | |
| 5분 | 데이터 입력  아이들의 그림을 앱 속에 넣어 봅니다. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 연 령 | 만 6. 7세 (mayking step1-나의1년/4주) | 날 짜 |  |
| 주 제 | 내년의 나 | | |
| 소주제 | 1년을 잘 지낸 나와 엉망으로 지낸 나에 대해 이야기합니다. | | |
| 목 표 | 판정의 결과에 따른 두 가지 모습을 표현합니다. | | |
| 활동시간 | 활동내용 | | |
| 5분 | **오늘의 메이킹**  나의 1년 앱은 판정에 따라 다른 두 가지 결과가 나온다는 것에 대해  이야기합니다. | | |
| 10분 | **로직북 활동**  - 나를 위한 행동과 나에게 해가되는 행동에 대해 알아봅니다.  - 판정에 따른 결과에 대해 이야기합니다. | | |
| 10분 | **아트북 활동**  두 가지 결과를 생각하며 그림으로 표현합니다. | | |
| 5분 | 데이터 입력  아이들의 그림을 앱 속에 넣어 봅니다. | | |