

교육콘텐츠 (교과명)	모바일 앱만들기	강사명	송필순,	개발시기	11월
수업 개요	초보자도 쉽게 앱을 만들 수 있는 저작도구들을 이용해서 복잡한 프로그래밍 과정을 거치지 않고도 블록 쌓기 방식 등의 비주얼 코딩을 통해 누구나 쉽게 앱을 개발하여 실생활에 사용할 수 있도록 한다. 이러한 코딩을 학습함에 따라 문제 해결 방법을 자연스럽게 습득하게 되고 창의적인 아이디어를 쉽고 빠르게 실행할 수 있게 된다.				
수업 목표	자신의 아이디어를 프로그래밍으로 표현하고 직접 앱을 만들어 편리하게 사용할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.				

주차	주차 주제	차시내용	수업 유형	주차	주차 주제	차시내용	수업 유형
1	모바일 어플리케이션	1회차 : 모바일 어플리케이션	이론기초	8	앱인벤터	1회차 : 앱인벤터(App Inventor)	이론기초
		2회차 : Smart Maker란 무엇인가?	실습			2회차 : 앱인벤터 구성	실습
		3회차 : Smart Maker 사용법	실습			3회차 : 간단한 앱 만들기	실습
2	간단한 앱 만들기	1회차 : 앱 기획하기	이론기초	9	이벤트	1회차 : 이벤트	이론+실습
		2회차 : 앱 디자인과 데이터 관리	실습			2회차 : 말로 하는 문자기능	실습
		3회차 : 앱 패킹	실습			3회차 : 캔버스 활용하기	실습
3	아톰의 개념과 활용	1회차 : 아톰의 개념과 종류	이론기초	10	조건문	1회차 : 조건문	이론+실습
		2회차 : 아톰의 세부기능과 활용 1	실습			2회차 : 다중선택 조건문	실습
		3회차 : 아톰의 세부기능과 활용 2	실습			3회차 : 진동으로 조절하는 앱	실습
4	데이터베이스 활용	1회차 : 데이터베이스를 활용한 앱 기획	이론기초	11	변수, 리스트	1회차 : 변수(Variable)	이론+실습
		2회차 : 앱 디자인과 데이터 검색기능	실습			2회차 : 리스트	이론+실습
		3회차 : 여러 품 연결하기	실습			3회차 : Ball충돌앱	실습
5	스마트 북	1회차 : 진행관리자	이론기초	12	함수, 반복	1회차 : 함수	이론+실습
		2회차 : 스마트 북	실습			2회차 : 멀티스크린	실습
		3회차 : 스마트 북 만들기	실습			3회차 : 반복	이론+실습
6	게임만들기	1회차 : 애니관리자	이론+실습	13	애니메이션, DB	1회차 : 애니메이션	이론+실습
		2회차 : 게임만들기1	실습			2회차 : TinyDB	실습
		3회차 : 게임만들기2	실습			3회차 : 연속이미지의 움직임	실습
7	다양한 기능	1회차 : 연산 및 참조	이론+실습	14	앱인벤터의 텍스트 코딩	1회차 : 블록코딩과 텍스트 코딩	이론심화
		2회차 : 위치정보	실습			2회차 : 자바로 코드 변형	이론심화+실습
		3회차 : 이메일과 문자보내기	실습			3회차 : 프로젝트와 함께 코드 보기	이론심화+질습