

# 교재 제안 비교표

프로그램명 : 코딩부

제안자 : 정혜진 (인)

구분	선택 교재 A	비교 대상 교재 B	비교 대상 교재 C	비고
교재명	RPG게임만들기	컴퓨터야 놀자 코딩 첫걸음(엔트리)	코딩스쿨-하드웨어 시뮬레이션	
출판사	월북	아카데미소프트	렉스미디어	
교재비	10,000	10,000	14,000	
장점	컴퓨터에 흥미를 갖고 재미있게 학습할 수 있도록 구성됨. 창의력, 논리력, 집중력 등을 키울 수 있도록 인공지능과 연계하여 다양한 문제를 마련함.			
단점		많은 코딩의 예제로 아이들이 지루하게 느낄수 있다.	실제회로를 설계할 때 아이들이 어렵게 접해질 수 있다.	
교재 A 선정 이유	학습 내용을 배우고 익히는 과정에서 따라하는 과정을 쉽고 빠르게 따라할 수 있도록 화면과 함께 자세히 설명되어 있으며, 따라하기에서 설명하지 못한 부가적인 설명이나 참고 사항을 Tip 란에 자세히 정리되어 있어 학습내용의 이해를 돕기 위한 설명이 잘 되어져 있습니다.			
(교재A 선택 사용에 따른) 기존 성과 및 향후 계획	저학년은 다양한 예제로 문서작성과 여러 프로그램 응용을 통해 더욱 흥미있게 수업에 참여할 것으로 기대됨.			