

방과후학교 (로봇코딩 : 저,중학년)부 연간 활동 계획

월	주	학습주제	활동 내용	비고 및 준비물
3	1	마우스의 사용법을 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-단어를 이용한 이야기 만들기 • 코딩놀이-컴퓨터를 작동시키는 마우스 	
	2	프로그래밍 언어와 코딩	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-그림을 이용한 이야기 만들기 • 코딩놀이-프로그래밍 언어와 코딩 이해하기 	
	3	엔트리 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-극장에서 영화보기 • 코딩놀이-엔트리 프로그램 알아보기 	
	4	오브젝트의 추가 및 삭제	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-맛있는 김밥 만들기 • 코딩놀이-오브젝트의 추가 및 삭제하기 	
4	1	오브젝트의 편집	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-문자를 신호로 만들기 • 코딩놀이-엔트리 오브젝트 편집하기 	
	2	오브젝트의 순서 및 이름 변경	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-그룹 만들기 • 코딩놀이-오브젝트의 모양 추가, 순서와 이름 변경 	
	3	오브젝트의 모양 편집 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-그림을 프로그래밍하기 • 코딩놀이-오브젝트의 모양 편집하기 	
	4	종합 활동 문제	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 종합 평가 문제를 풀이 	
5	1	블록 코드의 형태 및 사용법	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-프로그램을 보고 그림 만들기 • 코딩놀이-블록 코드 알아보기 	
	2	엔트리에서 블록의 연결	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-프로그램 간단하게 만들기 • 코딩놀이-블록 연결 및 실행하기 	
	3	오프라인 파일 불러오기	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-작업 순서에 맞는 물건 찾기 • 코딩놀이-오프라인 파일 불러오기 및 저장하기 	
	4	순차 알고리즘에	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-물건을 쉽게 찾을 수 있도록 정리하기 • 코딩놀이-순차 알고리즘 알아보기 	
6	1	엔트리봇 자기소개하기	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-마트 가는길 만들기 • 코딩놀이-엔트리봇 자기 소개하기 	
	2	말하기 블록과 기다리기 블록	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-샌드위치 만들기 • 코딩놀이-엔트리봇 대화 만들기 	
	3	블록을 이용한 모양을 바꾸기	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-떡만두 라면 만들기 • 코딩놀이-블록을 이용한 모양 바꾸기 	
	4	종합 활동 문제	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 종합 평가 문제를 풀이 	
7	1	디버깅의 정의 및 오류 수정	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-수돗물 호수로 연결하기 • 코딩놀이-디버깅 알아보기 	
	2	반복 알고리즘	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-우리 학교 배치 벤다이어그램 그리기 • 코딩놀이-반복 알고리즘 알아보기 	
	3	반복하기와 도장찍기 블록	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-공통점과 차이점 구분하기 • 코딩놀이-도사 전우치 만들기 	
	4	오브젝트의 중심점 변경	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-규칙 찾아내기 • 코딩놀이-꽃잎으로 꽃 만들기 	
8	1	계속 반복하기 블록	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-순서도 알아보기 • 코딩놀이-마우스를 따라다니는 박쥐 만들기 	
	2	이벤트 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-순차 알고리즘 알아보기 • 코딩놀이-이벤트 알아보기 	
	3	키보드를 이용하여 움직이기	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-반복 알고리즘 알아보기 • 코딩놀이-키보드를 이용한 동작 만들기 	
	4	종합 활동 문제	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 종합 평가 문제를 풀이 	

월	주	학습주제	활동 내용	비고 및 준비물
9	1	오브젝트의 추가 및 삭제	<ul style="list-style-type: none"> • 오브젝트의 삽입 및 삭제하기 • 오브젝트 위치 변경 및 크기 조절하기 	
	2	엔트리의 블록 코딩 수정	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 파일 열기 • 블록 코딩 연결 및 수정하기 	
	3	엔트리의 블록 코딩 복사	<ul style="list-style-type: none"> • 무대에 오브젝트를 표시 또는 숨기기 • 시간에 따른 대화 만들기 	
	4	특정 횟수 또는 연속하여 반복	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 횟수 동안 모양 반복하여 바꾸기 • 연속하여 오브젝트의 모양 바꾸기 	
10	1	신호를 이용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 영화관 영화 소개 프로그램 만들기 	
	2	방향키를 이용한 전/후진과 좌/우 회전 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 자동차 주차 달인되기 	
	3	신호를 이용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 방향키로 소피 움직이기 	
	4	종합 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 종합 평가 문제를 풀이 	
11	1	방향키에 따른 모양 변경	<ul style="list-style-type: none"> • 좌우로 움직이는 곰돌이 	
	2	점프 동작 및 높이 수정	<ul style="list-style-type: none"> • 곰돌이의 점프 동작 만들기 	
	3	공넘기 게임을 만드는 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 공 뛰어넘기 게임 만들기 	
	4	사다리를 이용한 오름과 내림의 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 너구리의 사다리 이용하기 	
12	1	너구리 게임을 만드는 방법 1	<ul style="list-style-type: none"> • 장애물 넘기 및 아이템 먹기 	
	2	종합 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 종합 평가 문제를 풀이 	
	3	연주와 색 변경 효과	<ul style="list-style-type: none"> • 즐거운 음악 뮤직 스타트!! 	
	4	너구리 게임을 만드는 방법 2	<ul style="list-style-type: none"> • 마우스로 드럼 연주하기 	
1	1	색과 굵기 지정 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 재미있는 그림판 낙서하기 	
	2	오브젝트의 모양을 도장찍기	<ul style="list-style-type: none"> • 칭찬 스티커 모음판 만들기 	
	3	장면의 생성 및 전환 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 응급차를 이용한 병원 이송하기 	
	4	마우스를 따라 다니는 자동차를 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 마우스를 따라 다니는 자동차 	
2	1	초시계를 이용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 초시계를 이용한 기록 재기 	
	2	종합 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 종합 평가 문제를 풀이 	
	3	키보드를 이용하여 움직이기	<ul style="list-style-type: none"> • 창의놀이-반복 알고리즘 알아보기 • 코딩놀이-키보드를 이용한 동작 만들기 	
	4	종합 활동 문제	<ul style="list-style-type: none"> • 단원 종합 평가 문제를 풀이 	

방과후학교 (로봇코딩 : 고학년)부 연간 활동 계획

단원	차시	주제	내용
설명		목표: 핑퐁로봇을 기울이고 버튼을 눌러 동작시키는 게임을 만든다. 재료: 핑퐁로봇-1개, 점수판, 솟놀이판	
1	01	핑퐁로봇과 엔트리	1. 핑퐁로봇의 기본 기능을 알아봅니다 2. 핑퐁로봇과 엔트리를 연결합니다 3. 엔트리에서 코딩코드를 만들고 핑퐁로봇으로 실행해 봅니다
	02	물풍선 터뜨리기	1. 화살 오브젝트를 새로 그리고 저장합니다. 2. 오브젝트의 움직이는 위치를 무작위로 지정해 줍니다. 3. 핑퐁로봇의 버튼을 이용하여 화살 오브젝트를 제어합니다.
	03	우주 탐험하기	1. 마우스를 따라다니는 오브젝트를 만들어봅니다. 2. 오브젝트가 다른 오브젝트와 닿았을 때 코드를 멈춥니다. 3. 핑퐁로봇의 기울기센서를 이용하여 오브젝트를 제어해 봅니다.
설명		목표: 빛센서를 이용하여 핑퐁모터를 동작시킬 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-1개, 빛센서, 출력물	
2	04	고양이에게 생선가게 말하기	1. 빛 센서의 값을 읽고 표시할 수 있습니다. 2. 빛 센서 값의 크기만큼 핑퐁로봇의 모터를 회전할 수 있습니다. 3. 빛 센서를 이용하여 프로젝트를 만들 수 있습니다.
	05	일출과 일몰	1. 빛센서의 값을 읽고 표시할 수 있습니다. 2. 자전에 따른 일출과 일몰을 이해할 수 있습니다. 3. 빛센서의 값에 따라 핑퐁 모터를 움직일 수 있습니다.
	06	무궁화꽃이 피었습니다	1. 빛센서의 값을 읽고 표시할 수 있습니다. 2. 빛센서의 값에 따라 반응하는 오브젝트를 만들 수 있습니다. 3. 상황별로 변수를 만들어 게임에 적용할 수 있습니다.
설명		목표: 소리센서를 이용하여 핑퐁모터를 동작시킬 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-1개, 소리센서	
3	07	둘러둘러 돌림판	1. 소리센서의 값을 읽고 표시할 수 있습니다. 2. 소리센서 값의 크기만큼 핑퐁로봇 모터의 각도를 조절할 수 있습니다. 3. 소리센서를 이용하여 둘러둘러 돌림판 프로그램을 만들어 봅니다.
	08	뺏다 뺏다 풍선	1. 소리센서 값을 읽고 표시할 수 있습니다. 2. 소리센서 값의 크기에 따라 풍선의 위치를 변경할 수 있습니다. 3. 게임 내 상황에 맞는 효과음을 추가할 수 있습니다.
	09	빨리 달려라	1. 소리센서 값에 따라 움직이는 오브젝트를 만들 수 있다. 2. 달리기시합을 위한 코스, 점수판을 만들 수 있다. 3. 박수소리의 크기에 따라 빠르게 움직이는 경주를 만들 수 있다.
설명		목표: 서보모터와 도트 매트릭스를 이용하여 다양한 작품을 만들 수 있다. 재료: 핑퐁로봇, 서보모터, 도트 매트릭스	
4	10	자동 종이컵 만들기	1. 근접센서 값을 읽고 비교할 수 있다. 2. 서보모터를 원하는 각도로 회전시킬 수 있다. 3. 서보모터와 근접센서를 이용하여 자동 종이컵을 완성할 수 있다.
	11	도트 매트릭스로 도형 그리기	1. 워크시트에 점을 찍으며 좌표를 이해할 수 있다. 2. 도트매트릭스에 점을 찍으며 별자리를 만들 수 있다. 3. 도트매트릭스에 점을 찍으며 도형을 만들 수 있다.
	12	도트 매트릭스로 글자 만들기	1. 워크시트에 점을 찍으며 좌표를 이해할 수 있다. 2. 도트매트릭스에 핑퐁로봇 글자를 나타낼 수 있다. 3. 도트매트릭스에 자신의 이름을 나타낼 수 있다.

단원	차시	주제	내용
설명			<p>목표: 핑퐁로봇 두 개를 연동하여 표정 짓기, 디지털 오르골, 자동 응답 시계 작품을 만들 수 있다.</p> <p>재료: 핑퐁로봇-2개, 도트 매트릭스, 소리 센서</p>
5	01	얼굴 찌푸리지 말아요	<ol style="list-style-type: none"> 1. 핑퐁로봇 2개와 엔트리를 연결하는 방법을 알아봅니다. 2. 핑퐁로봇의 소리 센서와 도트 매트릭스를 활용합니다. 3. 소리 센서의 값에 따라 도트 매트릭스에 이미지를 출력합니다.
	02	디지털 오르골	<ol style="list-style-type: none"> 1. 핑퐁로봇의 모터의 동작원리를 이해합니다. 2. 핑퐁로봇의 피에조 버저의 원리를 이해합니다. 3. 핑퐁로봇의 모터와 버저를 이용해 디지털 오르골을 만듭니다.
	03	자동 응답 시계	<ol style="list-style-type: none"> 1. TTS의 동작원리를 이해합니다. 2. 시간 데이터를 여러 방식으로 활용할 수 있습니다. 3. 초시계 명령어를 이용하여 스태워치를 만듭니다.
설명			<p>목표: 핑퐁로봇을 오브젝트, 난수, TTS를 이용하여 오토카를 원하는 위치로 옮길 수 있다.</p> <p>재료: 핑퐁로봇-2개, 오토카 링크세트, 면허시험장 출력물, 미로판</p>
6	04	리모컨으로 오토카 움직이기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 핑퐁로봇의 스텝 모터를 이해합니다. 2. 핑퐁로봇과 링크를 이용하여 오토카 로봇을 만듭니다. 3. 오토카를 앞, 뒤, 좌, 우로 움직이고 미션을 수행합니다.
	05	가위 바위 보 오토카 경주	<ol style="list-style-type: none"> 1. 난수를 이용하여 가위 바위 보를 무작위로 나타냅니다. 2. 장면 전환을 통해 경주 게임을 만들어 봅니다.
	06	자율 주행 오토카	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인공지능 블록을 사용하여 내비게이션 음성을 구현합니다. 2. 맵 활용지를 이용하여 다양한 조건의 자율 주행 오토카를 코딩합니다.
설명			<p>목표: 핑퐁로봇(웜봇)과 도트 매트릭스를 이용하여 다양한 동작을 구현할 수 있습니다.</p> <p>재료: 핑퐁로봇-2개, 웜봇 링크세트, 도트 매트릭스</p>
7	07	꼬물꼬물 웜봇	<ol style="list-style-type: none"> 1. 핑퐁로봇과 링크를 이용하여 웜봇을 만듭니다. 2. 키보드를 이용하여 웜봇을 움직일 수 있습니다.
	08	춤추는 웜봇	<ol style="list-style-type: none"> 1. 함수 블록을 이용하여 웜봇의 부분동작을 만들 수 있습니다. 2. 기본 동작을 조합하여 웜봇을 춤추게 코딩할 수 있습니다.
	09	웃음 짓는 웜봇	<ol style="list-style-type: none"> 1. 함수 블록을 이용하여 도트매트릭스로 표정을 나타냅니다. 2. 기본 동작과 표정 함수를 조합하여 웜봇을 코딩할 수 있습니다.
설명			<p>목표: 핑퐁로봇(롤링카)의 다양한 동작을 만들어 방탈출 게임, 태양 발전기 작품을 만들 수 있다.</p> <p>재료: 핑퐁로봇-2개, 웜봇, 롤링 카 링크세트, 도트 매트릭스, 빛 센서</p>
8	10	굴러봐 롤링카	<ol style="list-style-type: none"> 1. 큐브 두 개와 링크로 롤링카를 조립합니다. 2. 방향키를 눌러 롤링카를 조작할 수 있습니다. 3. 교재 위에서 서로의 롤링카를 밀어내는 게임을 합니다.
	11	방 탈출 게임	<ol style="list-style-type: none"> 1. 오브젝트와 롤링카가 함께 움직이는 코드를 만듭니다. 2. 퀴즈와 미션을 수행하면 방 탈출에 성공하는 작품을 만듭니다.
	12	태양발전 롤링카	<ol style="list-style-type: none"> 1. 빛 센서를 이용하여 일정량 이상의 빛을 감지합니다. 2. 빛을 감지한 만큼을 도트 매트릭스에 출력합니다. 3. 롤링카를 회전시키며 커진 도트를 다시 끕니다.

단원	차시	주제	내용
설명		<p>목표: 핑퐁로봇 세 개를 연결하여 6진수를 표현할 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-3개, 색종이</p>	
9	01	핑퐁 선풍기 만들기	<ol style="list-style-type: none"> 바람세기에 따라 모터의 회전속도를 변경하기 큐브 두 개를 선풍기로, 큐브 하나는 리모컨으로 활용 선풍기의 바람세기, 머리 회전을 핑퐁과 오브젝트로 구현하기
	02	불 피우기	<ol style="list-style-type: none"> 핑퐁 큐브 세 개와 소리센서를 이용하여 딸감에 불을 붙이고 끄기 기울기센서를 이용하여 부싯돌, 물 조리개 코딩하기 소리센서를 붙여 불을 키우는 코딩하기
	03	자동차 경주	<ol style="list-style-type: none"> 큐브 두 개로 오토카를, 하나는 조종기로 코딩하기 오토카와 동시에 움직이는 오브젝트와 미션 준비 트랙에 맞게 오토카를 움직이는 타임어택 레이싱
설명		<p>목표: 핑퐁로봇(드로잉봇)을 활용하여 복잡한 그림을 그릴 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-3개, 사인펜, 종이</p>	
10	04	미로 찾기	<ol style="list-style-type: none"> 드로잉봇의 기본동작 확인하기 드로잉봇과 함께 움직이는 오브젝트 코딩하기 활동지에 직접 그림을 그려 찾아가는 미로찾기 구성
	05	도형 그리기	<ol style="list-style-type: none"> 붓 기능을 이용하여 코딩 오브젝트와 드로잉봇이 동시에 그림 그리기 삼각형과 사각형에 맞게 코딩하기
	06	인공지능 드로잉봇	<ol style="list-style-type: none"> 엔트리의 인공지능 기능 알아보기 카메라에 도형을 인식하여 인공지능 학습시키기 카메라에 인식된 도형에 따라 그림을 그리는 드로잉봇 코딩
설명		<p>목표: 핑퐁로봇(배틀봇)의 동작을 이용하여 주어진 미션을 완성하는 동작을 표현할 수 있다. 재료: 핑퐁로봇(3개), 배틀봇 링크세트, 색종이</p>	
11	07	배틀봇 컨트롤러	<ol style="list-style-type: none"> 배틀봇의 기본동작 알아보기 방향키에 따라 배틀봇이 움직이도록 코딩하기 키보드를 누를 때 오브젝트의 크기 변경
	08	로봇 청소기	<ol style="list-style-type: none"> 큐브 세 개를 이용해 새로운 로봇 만들기 근접센서를 통해 장애물 인식하기 장애물을 피해 무작위로 생성된 쓰레기를 치우는 로봇 청소기 만들기
	09	네모네모 피크로스	<ol style="list-style-type: none"> 피크로스 게임의 규칙 이해하기 주어진 피크로스 퍼즐을 풀기 퍼즐의 결과에 따라 배틀봇으로 색종이 놓기
설명		<p>목표: 핑퐁로봇(휴먼봇)의 동작을 이용하여 주어진 미션을 완성하는 동작을 표현할 수 있다. 재료: 핑퐁로봇(3개), 휴먼봇 링크세트</p>	
12	10	휴먼봇 만들기	<ol style="list-style-type: none"> 휴먼봇의 기본동작 확인하기 스위치에 따라 휴먼봇이 정해진 동작을 하도록 코딩 엔트리봇이 휴먼봇의 현재 동작을 나타냄
	11	좀비 창궐	<ol style="list-style-type: none"> 빛 센서의 특징을 알아보기 오브젝트와 배경으로 휴먼봇이 움직이는 조건을 나타냄 낮과 밤에 따라 휴먼봇과 오브젝트가 동작하도록 코딩하기
	12	동네 한 바퀴	<ol style="list-style-type: none"> 휴먼봇의 기본동작을 응용하여 새로운 동작 만들기 휴먼봇의 동작을 배치하여 군무를 만들기 노래에 맞게 휴먼봇이 움직이도록 코딩하기

단원	차시	주제	내용
설명		<p>목표: 핑퐁로봇 네 개를 이용하여 2진수, 버저음, 메트로놈 만들기 크 활동을 할 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-4개, 빨대</p>	
13	01	이진수 만들기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 이진수를 어떻게 만드는지 규칙 이해하기 2. 큐브 네 개로 만들 수 있는 이진수를 알아보고 코딩으로 표현하기 3. 친구와 함께 조를 만들어 이진수 빨리 만들기 미션 게임
	02	핑퐁 뮤지션	<ol style="list-style-type: none"> 1. 큐브 네 개의 근접센서를 이용하여 네 가지 음 만들기 2. 친구와 함께 핑퐁로봇 여덟 개로 연주하는 연습하기 3. 친구와 함께 음악 작곡하고 연주하기
	03	메트로놈 로봇 만들기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 핑퐁로봇 한 개에 링크를 끼고 나머지 로봇으로 메트로놈 장치 만들기 2. 핑퐁로봇 한 개가 회전하면 속도에 따라 박자 소리 발생 3. 두 상의 메트로놈 장치로 원하는 드럼 박자 만들어 내기
설명		<p>목표: 핑퐁로봇(크롤링봇)을 이용하여 장애물을 넘고 물구나무를 설 수 있도록 알고리즘을 만들 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-4개, 크롤링봇 링크세트, 허들(장애물)</p>	
14	04	당나귀의 산책	<ol style="list-style-type: none"> 1. 크롤링봇의 기본 동작 확인하기 2. 크롤링봇이 우로 기어가기 코드 만들기 3. 크롤링봇이 재주넘기 코드 만들기
	05	고양이의 낚시	<ol style="list-style-type: none"> 1. 크롤링봇의 물구나무서기 동작하기 2. 고양이의 점프 동작과 크롤링봇 연결하기 3. 크롤링봇이 물구나무설 동안 낚시하는 개수 세기
	06	공을 막아라	<ol style="list-style-type: none"> 1. 크롤링봇 기본 동작을 응용하여 공을 막는 미션 2. 신호 기능을 이용하여 크롤링봇과 엔트리봇을 동시에 움직이기 3. 친구와 함께 공을 차고 막는 승부차기 게임하기
설명		<p>목표: 핑퐁로봇(엔트봇)을 이용하여 쓰레기 치우기, 분리수거, 슬래잡기놀이를 하도록 만들 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-3개, 엔트봇 링크세트, 색종이(또는 종이)</p>	
15	07	똑딱똑딱 분리수거	<ol style="list-style-type: none"> 1. 엔트봇의 기본동작 확인하기 2. 엔트봇의 기본동작을 활용하여 자유롭게 물건 옮기기 3. 정해진 장소에 쓰레기를 옮기도록 코딩하고 움직이기
	08	쓱쓱쓱쓱 미로탈출	<ol style="list-style-type: none"> 1. 엔트봇과 오브젝트가 동시에 움직이며 미로를 탈출하기 2. 도중에 있는 쓰레기를 집어 버리기 3. 적외선 센서로 분리수거할 물건을 찾아 분류하도록 코딩하기
	09	으랏차차 물건 옮기기	<ol style="list-style-type: none"> 1. 상자 신호를 받으면 엔트봇 움직이기 2. 지정된 자리에 물건을 놓기 3. 도트매트릭스에 옮긴 수를 나타내기
설명		<p>목표: 핑퐁로봇(로봇팔)을 이용하여 사탕뽑기, 쌓기놀이, 물건 전달하기를 하도록 만들 수 있다. 재료: 핑퐁로봇-4개, 로봇암 링크세트, 사탕, 블록, 종이</p>	
16	10	로봇팔 리모컨	<ol style="list-style-type: none"> 1. 로봇암 기본동작 확인하기 2. 오브젝트를 클릭한 대로 로봇팔을 움직이기 3. 컨트롤러를 이용하여 간단한 물건 집기
	11	자동화 공장	<ol style="list-style-type: none"> 1. 분업과 자동화를 이해하여 역할 나누기 2. 엔트봇은 물건을 배달하여 로봇팔에 전달 3. 로봇팔은 전달받은 물건을 위로 쌓기
	12	야구공을 찾아줘	<ol style="list-style-type: none"> 1. 근접센서를 이용하여 로봇팔을 움직이기 2. 적외선 센서와 버저음을 이용해 정해진 물건만 이동하기 3. 공에 따라 로봇팔이 다르게 움직이도록 코딩하기