

2024. 놀봄프로그램 [코드론]

연간 운영 계획서

이리남초등학교

□ 운영 개요

프로그램	코드론
시 간	매주 화요일, 6교시 (13:50~14:30)
장 소	U-러닝실
대 상	1~2학년
강 사	조○○

□ 연간 계획

월	주	활동 내용	비고
9	1	스크래치 3.0 알아보기 -스크래치 화면 구성 소개, 블록 이동, 결합 및 삭제 방법 반가워! 고양이! -스프라이트 소개, 스프라이트 선택, 위치 이동, 크기 조절, 삭제 방법	
	2	배경으로 무대 꾸미기 -무대의 배경 선택 및 삭제 방법 움직이는 고양이 -예제 파일 열기 및 여러 블록 조립 방법, 초록색 깃발로 스프라이트 이동 방법	
	3	마법의 주문 -정해진 시간 동안 스프라이트가 말하는 방법 및 모양을 바꾸면서 말하기 유령 잡기 -스프라이트의 임의의 위치로의 이동방법	
	4	우주로 간 멍멍이 -키보드로 스프라이트를 움직이는 방법, 전, 후, 좌, 우 및 시계방향 회전, 반시계방향 회전 방법 공룡의 생일파티 -반복횟수를 지정한 공룡의 모양 변경 및 춤추는 공룡 표현	

월	주	활동 내용	비고
10	1	술래 정하기 -스프라이트의 질문 및 대답 입력 방법 반짝이는 은하수 -조건문 개념 설명 및 조건문 설명, 스프라이트 복제 및 코딩 방법	
	2	그림도장 카드 만들기 -정해진 조건에서 도장찍기, 스프라이트에 블록 모듬 복사방법 축구하는 강아지 -축구공을 움직이는 방법	
	3	거미줄 타기 -궤적 생성 및 스프라이트 이동 방법 -스프라이트 이동 시간 측정 방법	
	4	생일 맞이하기 -비교 연산의 개념 설명 및 생일 맞이하기 -정해진 신호를 받았을 때 스프라이트 모습 보이기 및 소리 재생 방법	
	5	점프하는 공룡 - 사칙연산 블록 설명 -변수를 이용한 스프라이트 속도 조절 방법	
11	1	반가워, 엔트리봇! -엔트리 화면 구성 소개 및 기능 설명, 오브젝트 설명 '과자 나라'로 가 볼까요? -오브젝트 추가 및 삭제 방법, 오브젝트 위치 이동 방법	
	2	공룡이 나타났다! -오브젝트 모양 보이기 및 숨기기, 오브젝트의 말하는 방법 무대 위 기타리스트 -[모양] 탭 구조 설명	
	3	여행을 떠나요 -글상자 오브젝트 만드는 방법 -다양한 장면 추가 및 장면 전환 방법 산호바다의 열대어 -엔트리상에서 무작위 수(난수) 이용방법	
	4	우주행성에 도착한 우주인 -키보드의 방향키로 오브젝트 움직이는 방법 및 회전 방법 곤충 미로 탈출 게임 -미로 및 움직이는 곤충 오브젝트 생성	
12	1	숲 속 정원 가꾸기 -마우스 포인터를 따라 움직이는 오브젝트 -오브젝트 크기 조절을 이용한 배경에 도장 찍기	
	2	도형 그리기 -연필 오브젝트를 이용한 선 그리는 방법 -삼각형, 사각형, 오각형 등 다양한 도형 그리기	
	3	하늘에서 과일이 내려와요 -오브젝트가 무작위 위치로 내려오는 방법 -오브젝트가 좌우로 이동할 때, 이동 방향을 바라보며 움직이는 방법	
	4	우주정거장 탐색 -오브젝트가 일정 거리를 두고 마우스포인터를 따라 움직이는 방법	
	5	해적선 쏘기 게임 -과녁 생성 방법 -움직이는 '해적선' 오브젝트를 조준 및 총알을 쏘는 게임 코딩	