

# 방과후학교 ( 11 월 ) 교육계획안

[2022학년도]

프로그램명		컴퓨터	지도강사명	최승희	
대 상		1 - 3학년	지도 기간	2022년 11월 1일 ~ 2022년 11월 30일	
월	주	주 제	지 도 목 표	지 도 내 용	자료, 준비물
11	1	스크래치설정부분에 대해 알아보기	스크래치설정부분에 대해 알아보기	스프라이트의 삽입 & 삭제에 대해 알아보고 무대 배경의 지정 방법 및 스크래치 활용방법에 대해 알아보기	스크래치3.0 Lesson3
		파일을 열고 저장하기	파일을 열고 저장하기	저장된 파일을 불러오는 방법과 스크립트 블록의 연결 방법 및 블록의 삭제 방법 대해서 알 수 있다.	스크래치3.0 Lesson3
		스크립트에 대해 알아보기	스크립트에 대해 알아보기	스크립트 블록의 묶음의 수정 방법에 대해 알 수 있다.	스크래치3.0 Lesson3
	2	스프라이트에 대해 알아보기	스프라이트에 대해 알아보기	스프라이트의 모양 순서 변경 및 이름 수정방법을 알 수 있다.	스크래치3.0 Lesson3
		무대의 순서변경 및 이름수정하기	무대의 순서변경 및 이름수정하기	무대 배경의 순서 변경 및 이름 수정 방법에 대해 알 수 있다.	스크래치3.0 Lesson3
		방향키에 대해 알아보기	방향키에 대해 알아보기	방향키로 자동차의 전/후진하는 방법 & 좌/우 회전하는 방법을 알아보자	스크래치3.0 Lesson3
		스프라이트 회전방식 알아보기	스프라이트 회전방식 알아보기	스프라이트의 좌우 회전 방식외에 다양한 변경방법에 대해 알 수 있다.	스크래치3.0 Lesson3
	3	그리기 도구 활용하기	스프라이트와 배경 그리기 도구를 활용해보자	스프라이트와 배경 그리기 도구를 활용해보자	스크래치3.0 Lesson3
		속도와 방향방법에 대해 알아보기	속도와 방향방법에 대해 알아보기	임의의 속도로 움직이는 물고기를 만드는 방법에 대해 알아 보면서 좌우로만 회전하도록 설정하는 방법에 대해서 알 수 있다.	스크래치3.0 Lesson3
		반복문구조에 대해 알아보기	반복문(순차,반복, 조건)에 대해 알아보기	바닷속 헤엄치는 물고기를 만드는 방법에 대해 알아 보면서 특정 색에 닿을 경우 방향을 바꾸는 방법 및 스프라이트의 복사 방법에 대해 알 수 있다.	스크래치3.0 Lesson3
		자유롭게 움직이는 개미를 만들어보기	모래위에 자유롭게 움직이는 개미를 만들어보기	모래 위에서 자유롭게 움직이는 개미를 만드는 방법에 대해 알 수 있다	스크래치3.0 Lesson3
	4	좌우방향키에 대해 활용하기	좌우방향키에 대해 활용하기	좌우 방향으로 이동하는 고양이를 만드는 방법에 대해 알아보자	스크래치3.0 Lesson3
		고양이 점프 만들기	고양이가 점프하며 높이 올라갔다 내려오는 동작을 만드는 방법에 대해 배우자.	고양이가 점프하며 높이 올라갔다 내려오는 동작을 만드는 방법에 대해 알아 보면서 점프높이를 수정하는 방법을 배우자	스크래치3.0 Lesson3
		키보드로 피아노 연주하기	피아노 건반의 음계를 소리 내는 방법을 알아보기	다양한 악기를 이용하여 연주하는 방법에 대해 알아보자	스크래치3.0 Lesson3
		재미있는 낙서장 만들기	펜 색 및 펜 굵기 변경 방법에 대해 알아보기	스프라이트의 중심적 변경방법 및 펜을 내리고 올리는 방법으로 그림을 그리는 방법에 대해 알아봅시다	스크래치3.0 Lesson3
	5	예쁜 그림 도장 찍기	스프라이트 그림의 크기 변경 방법을 알아보기	스프라이트 그림을 실행 창에 도장 찍는 방법 및 스프라이트 그림의 모양과 크기 변경방법에 대해 알아봅시다	스크래치3.0 Lesson3
		마우스를 따라 다니는 자동차	특정 오브젝트에 닿았을 경우 크기 및 위치 이동 방법을 알아보기	마우스를 따라 다니는 자동차를 만들고 특정 스프라이트에 닿았을 경우 크기 및 위치 이동 방법을 알아봅시다.	스크래치3.0 Lesson3
		타이머를 이용한 기록재기	타이머를 이용하여 기록을 재는 방법을 알아 보면서 타이머 값의 화면 표시 방법에 대해 이해하기	타이머를 이용하여 기록을 재는 방법에 대해 알아봅시다	스크래치3.0 Lesson3

# 방과후학교 ( 11 월 ) 교육계획안

[2022학년도]

프로그램명		컴퓨터	지도강사명	최승희	
대 상		4 - 6 학년	지도 기간	2022년 11월 1일 ~ 2022년 11월 30일	
월	주	주 제	지 도 목 표	지 도 내 용	자료, 준비물
11	1	스크래치 시작하기	스크래치 프로그램의 기본화면을 이해하고 구성 및 메뉴를 알아보기	스크래치 화면구성 및 메뉴에 대해서 알아보시다.	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		배경 지정하기	그림판, 저장소, 파일 업로드를 이용해 배경을 설정하기	그림판 및 저장소(라이브러리) 또는 파일을 업로드하여 배경을 지정해보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		개체 지정하기 및 좌표 이해하기	그림판, 저장소, 파일 업로드를 이용해 개체 설정하기 및 스크래치의 좌표개념을 이해하기	그림판 및 저장소(라이브러리) 또는 파일을 업로드하여 개체를 지정해보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	2	변수 이해 및 활용하기	변수의 개념을 이해하고 명령블록에 적용시켜 보기	스프라이트의 X, Y좌표 이해하고 상/하/좌/우 활용방법을 배워봅시다.	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		방향의 설정	스프라이트의 방향을 지정하고 입력한 각도만큼 회전시킬 수 있다.	시계 방향/ 반시계 방향으로 회전하기 및 입력한 값만큼 바라보는 방향으로 이동하면서 회전 방식 지정하고 선택한 스프라이트 쪽으로 바라보기	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		반복 제어	무한 반복 또는 입력한 횟수만큼 반복 실행하면서 판단이 참이 될 때까지 반복시켜본다.	감싸고 있는 블록들이 무한 반복 혹은 입력한 횟수만큼 반복 실행하면서 판단이 참이 될 때까지 실행하고 멈추고 기다리기 해본다.	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		조건과 판단	선택한 키가 눌렸는지 판단하여 명령을 실행하는데 선택한 개체나 색에 달았는지 판단해보고 명령을 실행동작해보기	선택한 키(개체, 색)가 눌렸는지 판단하고 참과 거짓에 판단하여 맞게 명령들을 실행해보고 지정된 좌표로 이동하면서 회전 방식을 지정해보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	3	이벤트 프로시저	특정 스프라이트가 동작하도록 신호를 보낼 수 있으며 신호를 받아 명령을 실행시켜보기	특정 스프라이트가 동작하도록 신호 명령지정하면서 개체의 순서도 지정해보고 색깔 효과를 지정하여 선택한 개체에 달았는지 판단해보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		종료 제어	개체에 있는 다른 스크립트 및 해당 스크립트 혹은 모든 스크립트를 종료해보기.	개체에 있는 다른 스크립트 및 해당(모든)스크립트를 종료해보면서 화면을 구현하고 코딩하기	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		연산 사용	두 개의 조건 중 하나라도 참인지 판단할 수 있으며, 해당 범위의 값 사이의 난수를 추출해보기.	첫 번째 판단이나 두 번째 판단 중 하나라도 참인지 판단하면서 비교하면서 난수 추출해보고, 입력한 값을 반올림 및 첫 번째 값과 두 번째 값들을 결합해보자.	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		댄스머신	춤을 추는 댄서의 모양들을 변경하면서 무대와 공모양을 변경하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	4	마법연필	연필로 색깔을 지정하여 그림을 그리면서 지우개를 통해 지워보기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		앞으로 앞으로	걸어오는 여우를 피하면서 앞으로 전진하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		나비야 날아라	방향키를 이용하여 장애물을 만나면 높이 날아 피하고 풍선을 만나면 점수 올려주기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		쑥쑥! 자라는 나무	새싹에 물을 주면 쑥쑥 크는 나무 성장프로젝트 만들기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
	5	연주하기	드럼과 베이스 드럼 연주하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		꽃잎 그리기	연필을 회전하면서 꽃잎을 그려보기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)
		산타의 선물	마우스를 움직이면서 산타가 선물을 획득하면서 마녀를 피하기	주어진 주요 블록을 활용하면서 조건에 맞게 예제 프로그램을 만들어보자	CDT 코딩창의개발능력 (1급/2급/3급)