

방과후학교 (과정명 기재 : 컴퓨터) 프로그램 계획표

(8)월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	1					
	3					
2	8					
	10		휴 무	여 름 방 학		
3	15					
	17					
4	22					
	24					
5	28	스크래치 2.0	벽돌깨기 1	* 이벤트 스크립트의 방향키를 이용하여 공을 튕기게 하고 벽돌을 숨기기 * 스프라이트 숨기기와 변수 '점수' 올리기 의 차이점을 알 수 있다.	5~6학년	
	30	스크래치 2.0	벽돌깨기 2	* 두개의 변수를 만들고 연산기호를 이용하여 비교한 후 높은 점수를 구하기 * 스프라이트의 복제와 형태 변형하기를 이용하여 원하는 스프라이트를 만들 수 있다.	5~6학년	

(9)월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	4	스크래치 2.0	영어 단어왕	<ul style="list-style-type: none"> * 시계추처럼 좌우로 움직이는 ‘눈사람’ 만들기 * 스크립트 ‘문고 기다리기’ 를 이용하여 영어 단어 질문을 하면 정답 맞추기를 할 수 있다. 	5~6학년	
	6	스크래치 2.0	양궁	<ul style="list-style-type: none"> * 과녁을 향해 날아가는 화살 만들기 * 무한반복 스크립트와 ()번 반복 스크립트의 차이점과 사용방법을 알 수 있다. 	5~6학년	
2	11	스크래치 2.0	달리기 시합	<ul style="list-style-type: none"> * 방송받기를 지정한 후 도착 지정까지 달리기 * 여러개의 스프라이트들을 ‘방송하기’ 스크립트로 연계를 하고 ‘타이머’ 사용방법을 알 수 있다. 	5~6학년	
	13	스크래치 2.0	달걀 받기	<ul style="list-style-type: none"> * 달걀을 복제하여 땅으로 떨어뜨리기 * ‘x,y 이동하기’ 스크립트를 이용하여 높이 조절을 할 수 있고 ‘복제하기’ 스크립트 사용방법을 알 수 있다. 	5~6학년	
3	18	스크래치 2.0	구구단 게임	<ul style="list-style-type: none"> * 특정 범위 지정하여 구구단 답변하기 * 스프라이트의 이동범위를 연산 스크립트를 이용하여 제한할 수 있고, 참/거짓을 구별하여 이동방법을 변경할 수 있다. 	5~6학년	
	20	스크래치 2.0	평가문제	<ul style="list-style-type: none"> * 순서도의 개념 알기 * 아이디어 구상하여 순서도를 만들고 코딩할 수 있다. 	5~6학년	
4	25		휴무	추석연휴		
	27	스크래치 2.0	10의 보수 찾기	<ul style="list-style-type: none"> * 10의 보수가 되는 숫자 맞추기 * 10진수와 2진수의 개념을 배우고 10의 보수의 관계를 알 수 있다. 	5~6학년	

(10)월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	2	스크래치 2.0	피아노 타일 1	* 피아노 타일을 맞추면 소리가 나고 점수주기 * 악보를 보고 계이름을 지정하여 연주하는 방법을 알 수 있다.	5~6학년	
	4	스크래치 2.0	피아노 타일 2	* 피아노 타일을 맞추면 소리가 나고 점수주기 * 스프라이트의 위치를 랜덤으로 나타나게 하고 연주할 수 있다.	5~6학년	
2	9		휴무	한글날	5~6학년	
	11	스크래치 2.0	스마트 홈 1	* 스마트 홈을 만들어 제어하기 * 외부 스프라이트를 불러와 편집할 수 있다.	5~6학년	
3	16	스크래치 2.0	스마트 홈 2	* 내가 원하는 스마트 홈을 만들어 제어하기 * 여러개의 스프라이트를 동시에 제어할 수 있는 방법을 알 수 있다.	5~6학년	
	18	스크래치 2.0	마녀의 비행 1	* 마녀가 비행을 하여 장애물 피해가기 * 배경 스프라이트를 이동시켜 연속된 배경으로 움직임을 표현할 수 있다.	5~6학년	
4	23	스크래치 2.0	마녀의 비행 2	* 마녀가 비행을 하여 장애물 피해가기 * 장애물을 만들고 x좌표 바꾸기와 y좌표 바꾸기를 동시에 사용했을 경우와 그렇지 않은 경우의 차이점을 알 수 있다.	5~6학년	
	25	스크래치 2.0	평가문제	* 순서도의 개념 알기 * 아이디어 구상하여 순서도를 만들고 코딩할 수 있다.	5~6학년	
5	30	스크래치 2.0	모여라 동물농장	* 악어와 원수이가 대화 후 이동하는 프로젝트 만들기 * 라이브러리 개체의 기본값 변경을 할수 있다.	5~6학년	

(11)월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	1	스크래치 2.0	도전! 열매 획득하기	<ul style="list-style-type: none"> * 배경을 직접 그리고 색을 넣어 꾸미기 * 비트맵 변환과 벡터 변환의 개념과 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
2	6	스크래치 2.0	사막을 걷는 강아지	<ul style="list-style-type: none"> * 배경이 변경되면 스프라이트의 동작도 바뀌어 이동하기 * 방향보고 이동하기와 이동하기 스크립트 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
	8	스크래치 2.0	댄스머신	<ul style="list-style-type: none"> * ‘색깔’ 효과 바뀌면 스프라이트 변경하기 * ‘색깔 효과 바꾸기’의 스크립트의 사용법을 알 수 있고, 스프라이트 이름변경과 모양 이름변경의 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
3	13	스크래치 2.0	마법연필	<ul style="list-style-type: none"> * 연필과 물감 스프라이트가 만나면 연필색이 변하기 * 스프라이트의 중심점 변경하기의 사용법을 알 수 있다. 	5~6학년	
	15	스크래치 2.0	앞으로앞으로	<ul style="list-style-type: none"> * 어린이가 점프해서 여우를 피하기 * 점프하는 동작을 표현하는 여러 가지 코딩방법을 알고 차이점을 비교할 수 있다. 	5~6학년	
4	20	스크래치 2.0	나비아 높이높이 날아라	<ul style="list-style-type: none"> * 임의의 위치로 풍선이 나타나고 나비가 장애물에 닿으면 효과로 표현하기 * 스프라이트의 기본방향과 각도의 관계성을 알 수 있다. 	5~6학년	
	22	스크래치 2.0	쑥쑥! 자라는 나무	<ul style="list-style-type: none"> * 나무에 물을 주면 나무가 점점 커지기 * 스프라이트의 동작을 멈추는 스크립트 3가지 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
5	27	스크래치 2.0	평가문제	<ul style="list-style-type: none"> * 순서도의 개념 알기 * 아이디어 구상하여 순서도를 만들고 코딩할 수 있다. 	5~6학년	
	29	스크래치 2.0	꽃잎 그리기	<ul style="list-style-type: none"> * 펜으로 자동으로 임의의 장소에 별과 꽃 그리기 * 펜 색깔 변화주기와 도형그리기를 연산기호를 이용하여 표현할 수 있다. 	5~6학년	

(12)월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용					담 당	교 감
주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고	
1	4	스크래치 2.0	친구의 선물	<ul style="list-style-type: none"> * 마우스를 움직여서 떨어지는 선물을 친구가 받기 * 스프라이트의 모양이 회전되는 방법을 선택할 수 있고 연산을 이용하여 변화를 준다. 	5~6학년	
	6	스크래치 2.0	치즈를 구하라	<ul style="list-style-type: none"> * 생쥐가 벽을 피해 미로를 빠져 나오고 목적지까지 도착 시간 말하기 * ‘타이머’ 스크립트와 ‘타이머’ 변수의 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
2	11	스크래치 2.0	Best! 헬기 조종사	<ul style="list-style-type: none"> * 키보드 방향키로 헬리콥터 움직임 제어하기 * 이벤트 스크립트를 이용한 키보드 방향키 제어하기와 제어 스크립트를 이용한 키보드 방향키 제어하기의 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
	13	스크래치 2.0	마우스 헌터	<ul style="list-style-type: none"> * 고양이가 쥐를 잡으면 방송하고 스크립트 멈추기 * ‘방송하기’ 와 ‘방송하고 기다리기’ 의 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
3	18	스크래치 2.0	백발백중	<ul style="list-style-type: none"> * 총알로 표적 맞추기 * 스프라이트의 모양을 조건에 따라 변경하고 ‘숨기기’ 와 ‘복제하기’ 의 스크립트 차이점을 알 수 있다. 	5~6학년	
	20	스크래치 2.0	평가문제	<ul style="list-style-type: none"> * 순서도의 개념 알기 * 아이디어 구상하여 순서도를 만들고 코딩할 수 있다. 	5~6학년	