

## 방과후학교 (컴퓨터 C) 프로그램 계획표

### ( 3 )월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
2	6		프로그래밍 의미	- 프로그래밍의 의미를 알고 알고리즘 뜻과 순서도를 익힐 수 있다.	5-6학년
	8	스크래치2.0	스크래치2.0시작	- 스크래치2.0 프로그램의 화면구성과 프로젝트 구성, 팔레트 영역을 알아본다.	5-6학년
3	13	스크래치2.0	밀림의 왕 사자가족	- 스프라이트의 삽입 및 삭제 방법과 무대 배경을 지정하고 저장하는 방법은 배운다.	5-6학년
	15	스크래치2.0	인사하는 스노우 파파	- 저장된 파일을 불러오고 스크립트 블록의 연결 방법과 삭제 방법을 알아본다.	5-6학년
4	20	스크래치2.0	공룡 구출하기 대작전	- 스크립트 블록 복사 및 스크립트 블록 묶음 수정 방법을 익힌다.	5-6학년
	22	스크래치2.0	재미있게 배우는 율동	- 스프라이트 모양 순서 및 이름을 수정하는 방법과 스크립트 창에서의 블록 복사 방법을 익힌다.	5-6학년
5	27	스크래치2.0	대한민국의 아름다운 사계절	- 무대 배경의 순서 및 이름 수정하는 방법과 스프라이트를 이용한 무대 배경 변경 방법에 대해 알아본다.	5-6학년
	29	스크래치2.0	자동차 주차의 달인되기	- 방향키를 이용하여 자동차를 전후/좌우 회전하는 방법을 알아본다.	5-6학년

( 4 )월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
1	3	스크래치2.0	방향키로 헬리콥터 조종하기	- 스프라이트의 좌우 회전 방식 변경을 배우고 좌표를 이용한 스프라이트 이동 방법에 대해 알아본다.	5-6학년
	5	스크래치2.0	그리기 도구 활용	- 그림판을 이용한 새 스프라이트나 무대를 직접 만들어 본다.	5-6학년
2	10	스크래치2.0	종합 활동문제 I	- 종합 활동 문제를 통해 그 동안의 내용을 평가한다. - 방향키를 이용하여 박쥐의 모양과 움직임을 변경하는 프로그램을 코딩한다.	5-6학년
	12	스크래치2.0	자유롭게 움직이는 수족관의 물고기	- 임의의 속도와 방향으로 물고기가 움직이는 방법과 좌우로만 회전하도록 설정하는 방법을 알아본다.	5-6학년
3	17	스크래치2.0	바닷속 헤엄치는 물고기	- 바닷속에서 물고기가 좌우로 헤엄치면서 특정 색에 닿을 경우 방향을 바꾸는 방법과 스프라이트 복사 방법을 알아본다.	5-6학년
	19		휴강	현장체험학습	
4	24	스크래치2.0	모래 위의 개미지옥 만들기	- 자유롭게 움직이는 개미와 함정에 닿을 경우 숨졌다 다시 보이는 방법과 처음 위치로 다시 움직이는 방법을 알아본다.	5-6학년
	26	스크래치2.0	좌우로 움직이는 고양이	- 방향키를 누를 때마다 좌우로 움직이는 고양이의 모양과 위치를 변경하는 방법을 알아본다.	5-6학년

( 5 )월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
1	1	스크래치2.0	고양이의 점프 만들기	- 점프하는 고양이를 만들기 위해 방향 보기와 y좌표값을 수정하는 방법을 알아본다.	5-6학년
	3	스크래치2.0	동작과 점프를 동시에 하며 공 뛰어넘기	- 이동 동작과 점프 동작이 동시에 이루어지도록 만드는 방법과 좌우로 굴러다니는 공을 만드는 방법을 알아본다.	5-6학년
2	8	스크래치2.0	공넌기 게임 만들기	- 게임 전 고양이와 공의 시작 위치는 지정하고 공의 속도를 임의로 정하고 고양이가 공에 닿을 경우 게임이 종료되도록 만드는 방법을 알아본다.	5-6학년
	10	스크래치2.0	소리파일 등록 및 연주하기	- 스프라이트에 소리파일을 등록하고 소리를 편집해 본다.	5-6학년
3	15	스크래치2.0	종합 활동문제Ⅱ	- 종합 활동 문제를 통해 그 동안의 내용을 평가한다. - 움직이는 곤충이 빨간색 점에 닿을 경우 처음 위치로 이동시키고 다시 움직이도록 코딩한다.	
	17	스크래치2.0	즐거운 음악	- 지정된 횟수만큼 소리와 색이 변경되도록 지정 방법을 알아본다.	5-6학년
4	22		휴무	석가탄신일	
	24	스크래치2.0	키보드로 피아노 연주하기	- 키보드로 피아노 건반의 음계를 소리내는 방법과 다양한 악기를 이용한 연주 방법에 대해 알아본다.	5-6학년
5	29	스크래치2.0	마우스를 이용한 드럼 연주하기	- 마우스를 클릭했을 때 드럼이 연주되고 이미지 크기가 변경되는 방법을 알아본다.	5-6학년
	31	스크래치2.0	재미있는 낙서장 만들기	- 스프라이트의 중심점 변경 방법과 펜 그리기, 펜 색과 굵기를 변경하는 방법을 알아본다.	5-6학년

( 6 )월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
2	5	스크래치2.0	예쁜 그림 도장찍기	- 스프라이트 그림을 실행 창에 도장찍듯 찍는 방법과 둘 다 만족해야하는 조건문을 만들어 모양과 크기를 변경하는 방법을 알아본다.	5-6학년
	7	스크래치2.0	마우스를 따라다니는 자동차 만들기	- 마우스를 따라다니는 자동차를 만드는 방법과 자동차가 트랙을 벗어날 경우 처음 위치로 이동시키는 방법을 알아본다.	5-6학년
3	12	스크래치2.0	자동차 경주 기록재기	- 자동차의 움직임 속도를 임의로 정하고 타이머를 이용하여 도착 지점에 닿을 때까지의 기록을 재는 방법을 알아본다.	5-6학년
	14	스크래치2.0	종합 활동문제Ⅲ	- 종합 활동 문제를 통해 그 동안의 내용을 평가한다. - 마우스포인트를 따라 움직이면서 쥐가 머핀을 찾고 걸린 시간을 측정하는 프로그램을 코딩한다.	5-6학년
4	19	스크래치2.0	드래곤 탈출게임	- 그림판을 이용해 배경에 미로는 그리고 방향키를 이동시켜 미로를 탈출하는 게임을 코딩한다.	5-6학년
	21	스크래치2.0	움직이는 적 피하기	- 자동으로 움직이는 적을 만들고 방향키를 이동시켜 목표지점까지 이동하는 동안 벽이나 적에 닿으면 시작점으로 되돌아가는 게임을 코딩한다.	5-6학년
5	26	스크래치2.0	체리먹기 게임	- 움직이는 적을 피해 체리는 먹으면서 목표지점까지 이동하는 게임을 코딩한다.	5-6학년
	28	스크래치2.0	원 그리기	- 그림판에서 막대기를 그리고 회전하면서 도장찍기를 이용해 원을 그릴 수 있다.	5-6학년

( 7 )월 방과후학교 컴퓨터C 프로그램 학습내용

주	일	관련교과	주 제	학 습 내 용	비 고
1	3	스크래치2.0	삼각형 그리기	- 회전 횟수가 각도를 이용하여 삼각형과 다각형을 그릴 수 있다.	5-6학년
	5	스크래치2.0	산타 선물찾기	- 임의의 장소에서 내려오는 선물상자를 산타를 이동시켜 선물을 받고 받으면 상자가 사라지게 게임을 코딩한다.	5-6학년
2	10	스크래치2.0	하늘을 나는 낙하산	- 마우스 포인터와 낙하산이 일정거리 이상이면 마우스 포인터를 따라 움직이도록 코딩한다.	5-6학년
	12	스크래치2.0	사슴의 달리기 기록	- 임의의 수만큼 이동하여 사슴 스프라이트가 끝인지점까지 도착했을 때의 시간을 재는 게임을 코딩한다.	5-6학년
3	17	스크래치2.0	로켓 피하기 게임 I	- 우주선과 마우스 포인터가 일정거리 이상으로 우주선이 마우스 포인터를 따라다니게 코딩한다.	5-6학년
	19	스크래치2.0	로켓 피하기 게임 II	- 로켓이 무제한으로 복제되어 우주선 스프라이트를 따라다니게 코딩한다.	5-6학년
4	24	스크래치2.0	총 쏘기 게임 I	- 군인 스프라이트가 임의의 장소에 임의의 크기로 나왔다 사라지게 코딩한다.	5-6학년
	26	스크래치2.0	총 쏘기 게임 II	- 총알이 총 위치로 갈수 있도록 조정하고 방향키를 이용해 군인 스프라이트를 맞추는 게임을 코딩한다.	5-6학년
5	31		휴무	여름방학	