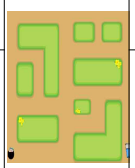
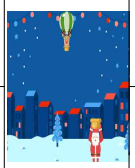
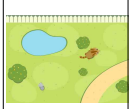
21년도 평택새빛초등학교 방과후학교 (코딩) 프로그램 운영 계획서

프로그램명	코딩	**안전수칙**	**수업전**	- 개인 지정 자리 및 간격 최대한 넓게 배치 - 미술실 환기 및 소독 - 학생 출석 체크 및 발열체크, 손 소독 - 마스크 상시 착용 (개인별 건강상태 확인)
대상 학년	저학년부 (1~2학년)			
지도 요일	월요일		**수업중**	- 개인 활동 중심의 프로그램 운영 - 개인 용품과 개인 재료를 사용 - 창문 항시 개방 (냉난방기 가동 시 창문 1/3열고 가동)
지도 차시	1주당 1차시(40분 수업), 총 12차시			
교재	처음으로 배우는 스크래치 3.0 (개인 구매 없음. 강사 별도 제공)		**수업후**	- 교통규칙 준수 및 안전 지도 후 하교 - 지도 이동 시 개별 이동 지도함 - 환기 및 소독 실시 - 개인 용품 소독 시

지도 계획

차시	주제		활동 내용	비고
1	키보드로 유령 움직이기		[1분기 배운 주요 코딩 블록 복습! - 스스로 코딩할 수 있어요!] - x,y 좌표를 이해하고 크기를 변경한다. - 스프라이트 위치 지정 및 키보드로 스프라이트를 움직이도록 코딩해본다.	코딩
2	바나나 먹기		[1분기 배운 주요 코딩 블록 복습! - 스스로 코딩할 수 있어요!] - 코딩블록 배우기(말하기, 생각하기, 이동하기, 보이기, 숨기기 등) - 해의 위치에 따라 그림자의 길이가 달라지는 코딩하기	코딩
3	꽃게야 도망쳐!		- 코딩 뿐만 아니라 내맘대로 스프라이트의 모양과 색상 변경해하여 다양한 게임을 만들 수 있습니다.	코딩
4	미로찾기-1		- 스크립트를 복사하여 코드를 수정할 수 있습니다.	코딩
5	미로찾기-2		- 스크래치의 확장기능들을 알아봅니다. - 확장기능 중 펜 확장 기능을 사용하여 코딩해 봅니다.	코딩
6	허들경주-1		- 허들 스프라이트가 벽에 닿을때까지 X 좌표값이 계속 변경되도록 코딩해 봅니다.	코딩
7	허들경주-2		- 연습문제를 스스로 풀어보고 확인해봅니다. (개인평가) - 단원 종합 평가를 풀어봅니다.!	코딩
8	양궁-1		- 난수를 이용하여 과녁 스프라이트가 좌우로 움직이도록 코딩해봅니다.	코딩
9	양궁-2		- 선수 스프라이트에 모양을 추가합니다. - 방송하고 기다리기를 이용하여 코딩해봅니다.	코딩
10	메리 크리스마스-1		- 산타 스프라이트가 좌우로 움직이도록 코딩해 봅니다. - 복제 기능을 알아보고 다른 스프라이트를 선택해 복제해 봅니다.	코딩
11	메리 크리스마스-2		- 루돌프 스프라이트에서 특정 오브젝트를 복제하도록 코딩해 봅니다.	코딩
12	마우스를 따라 다니는 고양이		- 게임 스토리를 이해하고 알고리즘 생각해보기 → 스스로코딩 도전!! - 마우스를 따라 쥐가 움직이도록 코딩해봅니다. - 쥐를 따라 고양이가 움직이도록 코딩해봅니다.	코딩

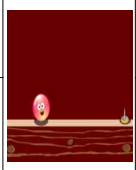
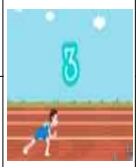
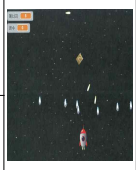
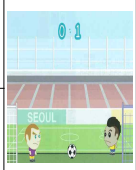
※ 교재 운영은 지난분기 이어 “처음으로 배우는 스크래치 3.0” 을 이어함. 교재 없는 학생들은 필요시 강사 별도 제공

※ 수업 운영 중 학생들의 이해정도에 따라 프로그램 운영안은 변경될 수 있음.

21년도 평택새빛초등학교 방과후학교 (코딩) 프로그램 운영 계획서

프로그램명	코딩	**안전수칙**	**수업전**	- 개인 지정 자리 및 간격 최대한 넓게 배치 - 미술실 환기 및 소독 - 학생 출석 체크 및 발열체크, 손 소독 - 마스크 상시 착용 (개인별 건강상태 확인)
대상 학년	고학년부 (3~6학년)			
지도 요일	월요일		**수업중**	- 개인 활동 중심의 프로그램 운영 - 개인 용품과 개인 재료를 사용 - 창문 항시 개방 (냉난방기 가동 시 창문 1/3열고 가동)
지도 차시	1주당 1차시(40분 수업), 총 12차시			
교재	게임으로 배우는 스크래치 2.0 (개인 구매 없음. 강사 별도 제공)		**수업후**	- 교통규칙 준수 및 안전 지도 후 하교 - 지도 이동 시 개별 이동 지도함 - 환기 및 소독 실시 - 개인 용품 소독 시

지도 계획

차시	주제		활동 내용	비고
1	풍선런-1		[1분기 배운 주요 코딩 블록 복습!] - 풍선이 달리면서 압정이 나타나면 뛰어올라 피하는 게임을 만들 수 있다. - 난수와 스프라이트의 크기를 조절할 수 있다.	코딩
2	풍선런-2		- 풍선이 달리면서 압정이 나타나면 뛰어올라 피하는 게임을 만들 수 있다. - 난수와 스프라이트의 크기를 조절할 수 있다.	코딩
3	허들게임-1		- 지정된 시간 동안에만 게임을 할 수 있도록 코딩하는 방법에 대해 알아본다. - Space Bar 키를 눌러 다가오는 하들을 뛰어넘도록 만들어 본다.	코딩
4	허들게임-2		- 스프라이트에 닿으면 모양을 바꿀 수 있다. - 게임 시작을 위한 카운터를 코딩할 수 있다. (변수 활용)	코딩
5	눈싸움-1		- 눈사람이 임의의 시간 동안 화면에 표시되었다가 숨도록 코딩할 수 있다. - 완성된 스크립트를 다른 스프라이트에 복사 → 수정 해본다.	코딩
6	눈싸움-2		- 마우스를 따라 과녁 스프라이트가 이동하도록 코딩할 수 있다. - 지정된 위치로 임의의 시간동안 스프라이트를 움직이도록 한다.	코딩
7	러시아워-1		- 자동차를 클릭할 때마다 앞으로/위로 움직여 내 자동차가 밖으로 나올 수 있도록 만들어 본다. - 연산 명령을 이용하여 여러개의 조건을 연결할 수 있다.	코딩
8	러시아워-2		- 스프라이트를 클릭하여 다른 비어있는 곳으로 이동시킬 수 있다. - 다른 스프라이트와 부딪혔을 때 위치를 이동할 수 있다.	코딩
9	우주여행-1		- 복제명령을 이용하여 하나의 스프라이트를 여러개 복제하는 방법을 알아 본다 . - 복제 기능을 통해 다양한 위치에서 우주선 스프라이트를 향해 날아오도록 코딩한다.	코딩
10	우주여행-2		- 난이도를 나눠 게임의 모드를 구분할 수 있다. - 게임 확장을 스스로 연습해보고 이해해본다. (개인 평가)	코딩
11	헤드축구-1		- 머리와 몸을 다른 스프라이트로 만들어 머리가 이동하면 몸이 따라 움직이도록 코딩한다.	코딩
12	헤드축구-2		- 축구공 스프라이트 위치에 따라 수비수머리 스프라이트 위치를 바꿔본다. - 그물에 닿으면 점수가 올라가도록 코딩한다.	코딩

※ 교재 운영은 지난분기 이어 “게임으로 배우는 스크래치 2.0” 을 이어함. 교재 없는 학생들은 필요시 강사 별도 제공

※ 수업 운영 중 학생들의 이해정도에 따라 프로그램 운영안은 변경될 수 있음.