

강 의 계 획 서			
프로그램명	스크래치로 떠나는 게임 여행 - 나만의 게임 만들기	강 사 명	이상란
교 육 대 상	초등 4~6학년 (3학년도 가능)	교 육 인 원	15명
교 육 기 간	2024. 9. 2. ~ 11. 11.(10회)	교 육 시 간	요일: 월 시간: 16:00 ~ 18:00
강 의 소 개			
교육내용 요약	• 스크래치라는 시각적인 프로그래밍 언어를 통해 스크래치의 기본 개념과 블록들을 익히면서 프로그래밍의 기반을 다진다. • 학생들이 직접 게임을 개발하면서 캐릭터의 움직임, 충돌 감지, 점수 계산 등 다양한 프로그래밍의 요소를 배운다.		
교육목표	• 스크래치로 게임을 개발하면서 발생하는 문제들을 스스로 해결하며 창의적인 문제 해결 능력을 기를 수 있다. • 게임을 개발하며 서로 아이디어를 공유하고 의논하는 과정을 통해 협업과 커뮤니케이션 능력을 향상시킬 수 있다.		
수강생준비물	필기도구, 개인 노트북(노트북은 도서관 노트북으로 사용 가능)		
강 의 내 용			
날짜	강의단원	세부내용	학습자 준비물
9.2	스크래치 탐험하기	- 스크래치 이해하기 - 스크래치 프로젝트 탐험하기 - 스크래치 가입하기 - 스크래치 기본 환경과 구성 알아보기	
9.9	스크래치 1단계 게임 만들기1 - 풍선을 사수하라	- 스크래치 기초 프로그래밍 하기 - 난수 개념 이해하기 - 방향 회전 활용하기	
9.23	스크래치 1단계 게임 만들기2 - 도너츠를 먹어라	- 닿았는가 블록을 사용하여 게임 요소 만들기 - 소리 추가하여 재생하기 - 마이너스 점수 추가하기 - 나만의 게임으로 디자인하기	
9.30	스크래치 인공지능 게임 만들기	- 스크래치랩 활용하기 - 파티 축하 게임 만들기 - 앵무새 먹이주기 게임 만들기 - 나만의 인공지능 게임 만들기	
10.7	스크래치 2단계 게임 만들기1 - 쥐를 잡자 짹짹	- 마우스 포인터를 이동하여 게임 조종하기 - 복사, 복제 기능 이용하기 - 모양 번호 블록 활용하기 - 나만의 게임으로 디자인하기	

10.14	스크래치 2단계 게임 만들기2 - 미로를 탈출하라1	- 배경에서 그림판으로 미로 만들기 - 게임에 맞는 배경음악 선정하기 - 게임에 맞는 캐릭터 선정하기 - 주인공 이동하는 코드 짜기	
10.21	스크래치 2단계 게임 만들기2 - 미로를 탈출하라2	- 에너지 획득하는 코드 짜기 - 적에게 닿으면 초기화되는 코드 작성하기 - 탈출 성공하는 코드 작성하기 - 나만의 게임으로 디자인하기	
10.28	스크래치 3단계 게임 만들기 - 그린이를 지켜라1	- 주인공 그린이의 움직이는 코드 함수로 작성하기 - 게임 종료 코드 작성하기 - 지킴이 총알 준비, 발사 코드 작성하기	
11.4	스크래치 3단계 게임 만들기 - 그린이를 지켜라2	- 오염이 함수 정하기 - 보호물약 아이템 레벨업하기 - 오염왕과 쓰레기 코드 작성하기 - 나만의 게임으로 디자인하기	
11.11	나만의 게임 발표대회 및 시상식	- 각자 만든 게임을 공유하고 시연하며 발표하기 - 서로 공유한 게임 체험하고 소감 나누기 - 그동안의 수업 소감 나누기 - 시상식하기	