

나도 스크래치 게임 개발자 강의계획서

강의	강의명	나도 스크래치 게임 개발자!
	시간	3시간 55분
주 수강대상	초·중·고 청소년, 예비 및 현직교사, 일반인 대상 개방형 온라인 SW교육 콘텐츠 운영	
담당교수	성명	함창진
	소속	함평초등학교 소프트웨어 교사

강의 기본정보

선수과목 또는 선수학습	해당없음						
강의 성격	본 강좌는 일반적인 컴퓨터 프로그래밍 교육 방식과는 달리 실제 몸으로 할 수 있는 게임을 컴퓨터 게임으로 만들어 보는 과정을 통해 스크래치 프로그래밍의 기초부터 고급까지 학생들 스스로 학습 할 수 있도록 구성되어 있습니다. 또한 해당 과정을 실제 초등학교 소프트웨어 교육에 활용할 수 있도록 가이드 영상과 학습 자료를 제공하고 있습니다.						
강의 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스크래치에 대해 이해를 한다. 2. 명령블록 프로그래밍과 순차구조에 대해서 파악한다. 3. 프로그래밍에 대한 기능을 학습한다. 4. 스크래치 프로그래밍을 완벽하게 익혀 교육실습에 적용할 수 있도록 학습한다. 						
강의방법	강의식	토론식	세미나식	실험실습식	인터넷전용	인터넷병행	기타
	✓				✓		

차시별 세부내용

차시	학습주제	학습내용	강의방법	수업방법
1	스크래치 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> - 스크래치 인터페이스 소개 - 명령블록 프로그래밍 - 순차구조 이해 - 대화하는 프로그램 만들기 	인터넷강의	강의
2	고양이 피하기	<ul style="list-style-type: none"> - 스프라이트가 계속해서 마우스를 따라다니는 원리 만들기 - 스프라이트가 스프라이트에 닿았을 때 처리하는 선택구조 	인터넷강의	강의
3	박쥐 때려잡기	<ul style="list-style-type: none"> - 반복하기 구조 사용 - 마우스로 박쥐를 잡으면 점수가 올라가도록 프로그래밍 	인터넷강의	강의/실습

		<ul style="list-style-type: none"> - 박쥐 때려잡기 게임 만들기 - 스프라이트를 키보드 좌우 방향 키로 움직이도록 프로그래밍 - 도넛이 무대 위쪽에서 아래쪽으로 내려오도록 프로그래밍 - 떨어지는 도넛을 잡는 게임 만들기 		
4	떨어지는 도넛 받기	<ul style="list-style-type: none"> - 스프라이트를 키보드 좌우 방향으로 회전하도록 프로그래밍 - 난수블록을 활용해 보드판이 움직이는 속도를 다르게 만들기 - 번개가 보드판에 맞으면 점수가 올라가는 게임 만들기 	인터넷강의	강의/실습
5	번개의 신	<ul style="list-style-type: none"> - 스페이스키를 누르면 두꺼비가 점프하도록 프로그래밍 - 버스가 앞으로 움직이다가 벽에 닿으면 처음 위치로 가도록 프로그래밍 - 두꺼비 런 게임 만들기 	인터넷강의	강의/실습
6	두꺼비 런	<ul style="list-style-type: none"> - 연산블록을 활용하여 사칙연산을 계산하는 프로그래밍 - 입력상자로 값을 입력받아 정답인지 아닌지 알려주도록 프로그래밍 - 덧셈결과를 알려주는 암산 게임을 만들기 	인터넷강의	강의/실습
7	암산 게임	<ul style="list-style-type: none"> - 공이 떨어지다가 벽돌에 닿으면 튕겨 오르도록 프로그래밍 - 공이 벽에 닿으면 게임이 끝나고 얼마나 시간이 걸렸는지 보여 주도록 만들기 - 바운스 볼 게임 만들기 	인터넷강의	강의/실습
8	바운스 볼	<ul style="list-style-type: none"> - 2명에서 할 수 있는 게임 만들기 - 승부차기 게임 만들기 	인터넷강의	강의/실습
9	승부차기 게임	<ul style="list-style-type: none"> - 여러 데이터를 관리하는데 유용한 리스트의 개념 소개 - 리스트를 활용하여 시장에 가면 게임 (말 덧붙이기 게임) 만들기 	인터넷강의	강의/실습
10	시장에 가면			