

강의 계획서

교과목명	스크래치 코딩	담당교수	김승재
------	---------	------	-----

교과목 개요 (강의소개)	컴퓨터적인 사고를 배양하기 위한 교과목으로써 공개용 소프트웨어인 “스크래치” 를 통해 기본 블록의 개념을 익히고 활용함으로써 컴퓨터 기준의 처리방식 (논리적인 문법)을 학습한 후 다양한 블록 명령들을 직흥적으로 적용해 봄으로써 문제해결능력을 향상시키도록 한다. 즉, 블록 스크래치를 통해 “컴퓨터적사고” 의 기초를 다지며, 다양한 응용으로 논리적인 사고와 창의적인 사고를 더욱 키움으로써 문제해결 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 심화학습으로 스크래치머신을 활용하여 시역량을 강화할 수 있음으로써 자기개발 및 전공역량을 강화할 수 있다.
교재 및 참고문헌	소프트 파워 UP with 스크래치 3.0 / 김호다 외4명 / 연두에디션
공개주차	1주차 - 11주차
주별	강의 주제 강의 내용
1주	스크래치 소개 스크래치의 화면 구성과 블록 명령의 구성 이해하기
2주	동작블록 활용 스프라이트의 이동 및 위치 등 동작을 제어하는 블록명령의 이해와 활용
3주	형태블록 활용 스프라이트의 크기 및 색깔 등 형태를 제어하는 블록명령의 이해와 활용
4주	소리블록 활용 스프라이트의 다양한 소리(효과음)를 제어하는 블록명령의 이해와 활용
5주	음악블록 활용 스프라이트가 다양한 악기의 소리를 제어하는 블록명령의 이해와 활용
6주	이벤트블록 활용 스프라이트의 움직임 시점을 설정하는 블록명령의 이해와 활용
7주	제어블록 활용 스프라이트의 말과 행동을 제어하는 블록명령의 이해와 활용
8주	감지블록 활용 스프라이트의 감각 능력을 선택적 제어하는 블록명령의 이해와 활용
9주	연산블록 활용 스프라이트가 산술/논리 연산을 하도록 제어하는 블록명령의 이해와 활용
10주	변수블록 활용 스프라이트의 컴퓨터의 메모리를 사용하는 블록명령의 이해와 활용
11주	리스트블록 활용 스프라이트의 컴퓨터의 여러 메모리를 사용하는 블록명령의 이해와 활용
12주	
13주	
14주	
15주	