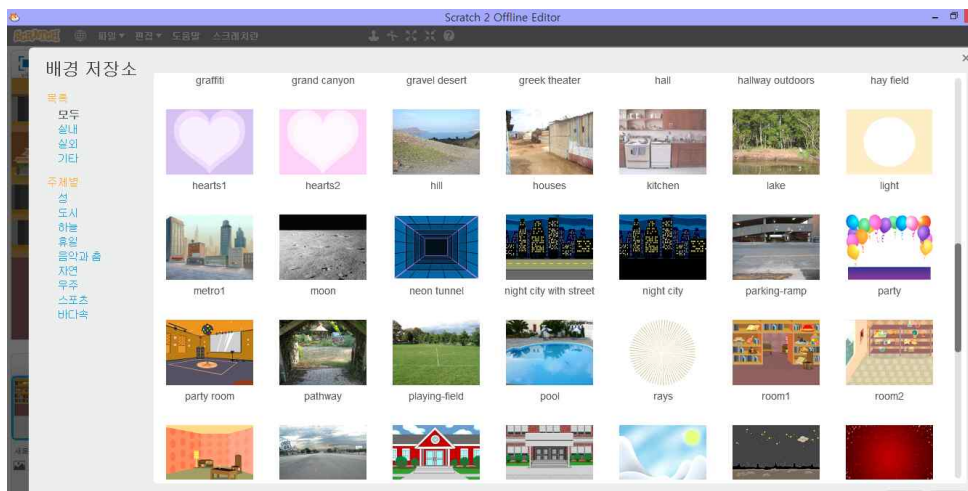
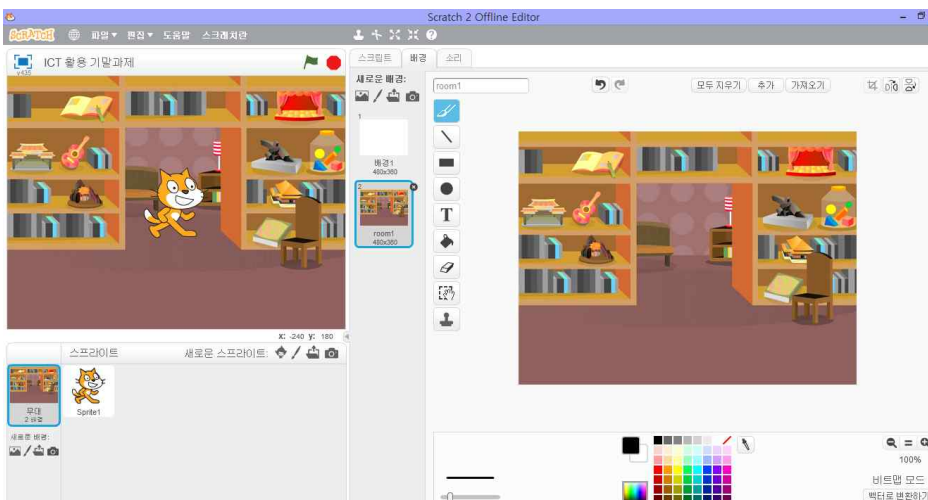


# Scratch-Programing

-숨은 영어 단어 찾기-

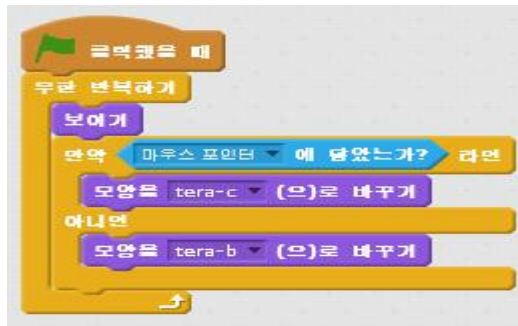


# 다음의 배경 저장소에서 “room 1”을 선택합니다.



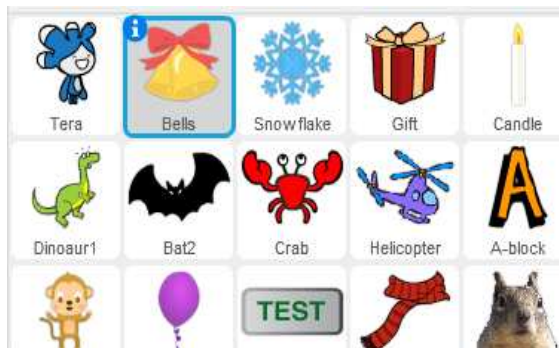
# 15개의 스프라이트를 차례로 무대에 추가하여 삽입합니다.

# 위의 그림에서 “Tera” 스프라이트를 클릭한 후 스크립트 영역에서 스크립트를 작성합니다.



# 나머지 스프라이트도 순서대로 클릭해서 각각 스크립트를 만들어 줍니다.

<bells>



<Snow flake>



<Gift>



<Holly>



<Candle>



# <Dinoaur 1>



# <Bat2>



# <Crab>



### <Helicopter>



### <Alphabet>



### <Monkey2>

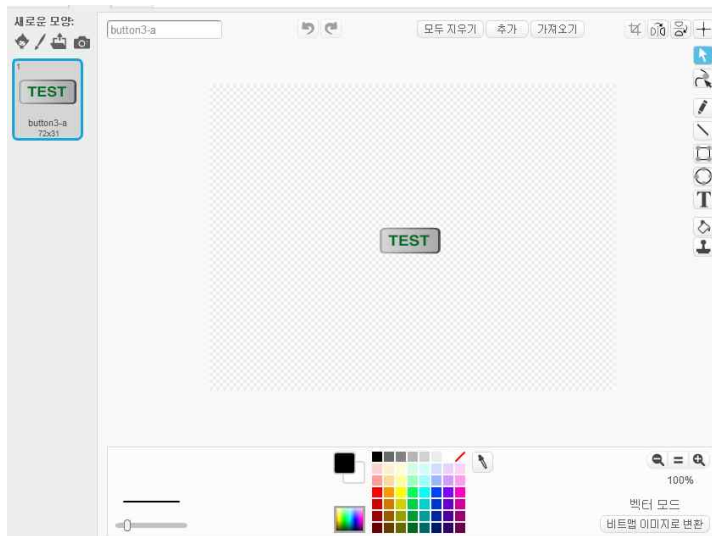




<Balloon1>



# “Button 3” 스프라이트를 클릭하여 “새 스프라이트 색칠” 버튼을 눌러 TEST 라고 입력합니다.



# “Scarf” 스프라이트를 눌러 스크립트를 작성합니다.



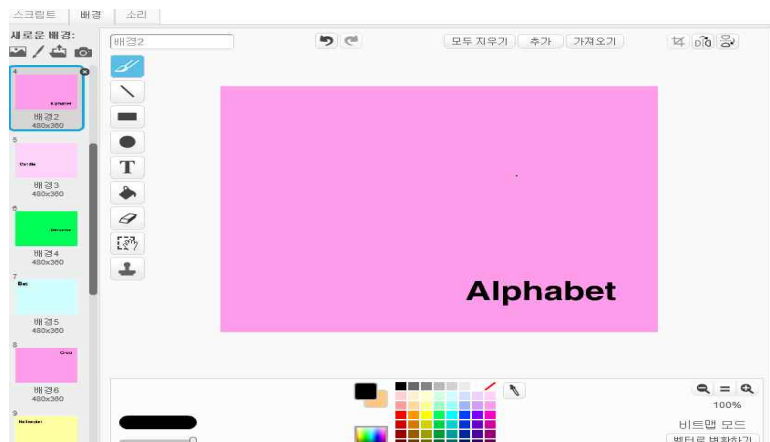
# “Squirrel” 스프라이트를 눌러 스크립트를 작성합니다.



# 각 스프라이트를 눌렀을 때 각각 해당하는 영어단어를 학습하게 하기 위해 배경을 삽입합니다.(배경 1~10)

# 배경은 “배경 새로 그리기” 버튼을 눌러 배경색과 영어 단어를 삽입합니다.

ex)



# 스프라이트를 눌렀을 때, 바뀐 배경에서 “스페이스”를 누르면 다시 처음 배경으로 바뀔 수 있도록 배경을 클릭한 후 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성합니다.(모든 배경에 아래와 같은 스크립트 적용)





# 스프라이트를 눌렀을 때 그에 해당되는 영어단어가 보일 수 있도록 배경 바꾸기 스크립트를 작성합니다.

# 영어 단어 학습이 끝난 후 "스페이스를 눌렀을 때" 처음 효과를 줄 수 있도록 스크립트를 작성합니다.

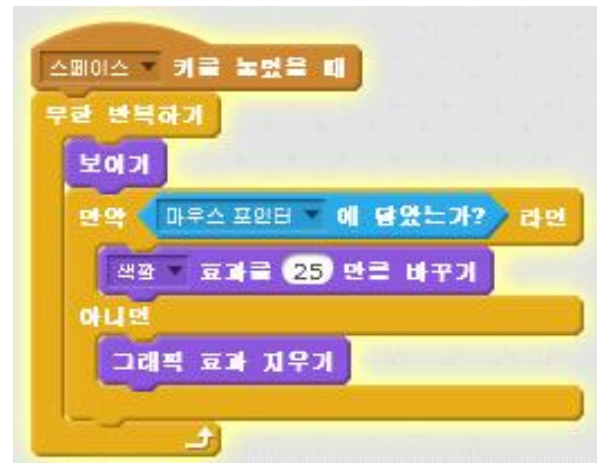
#### <Gift>



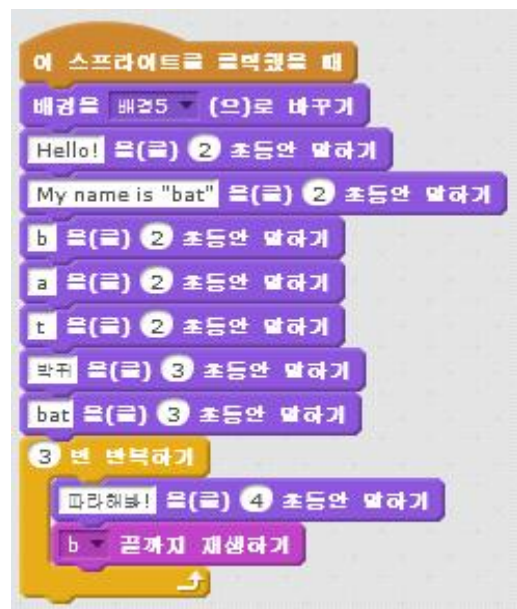
#### <Candle>



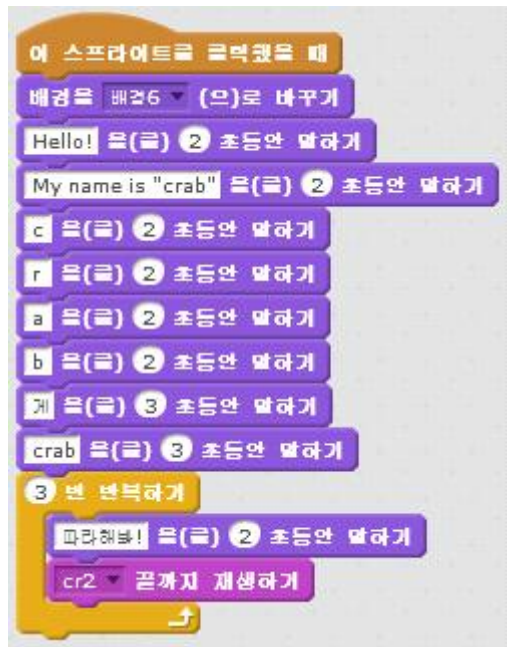
## <Dinosaur>



## <Bat>



### <Crab>

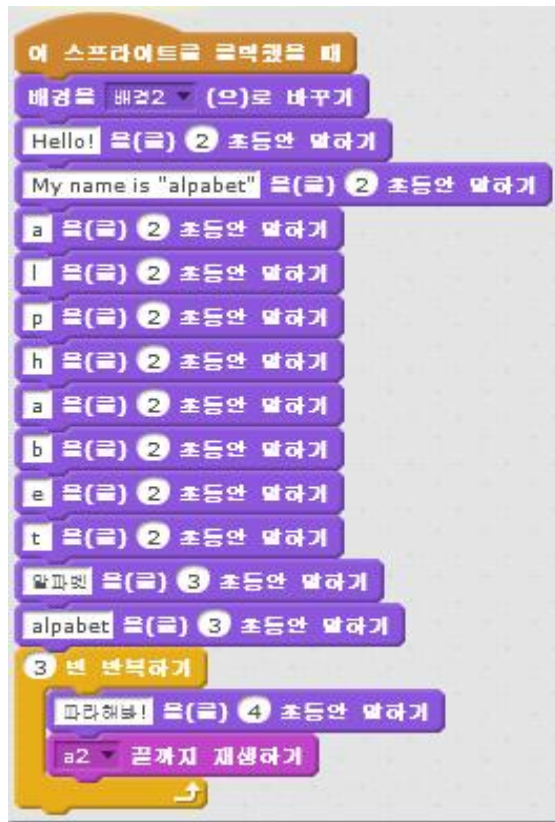


### <Helicopter>

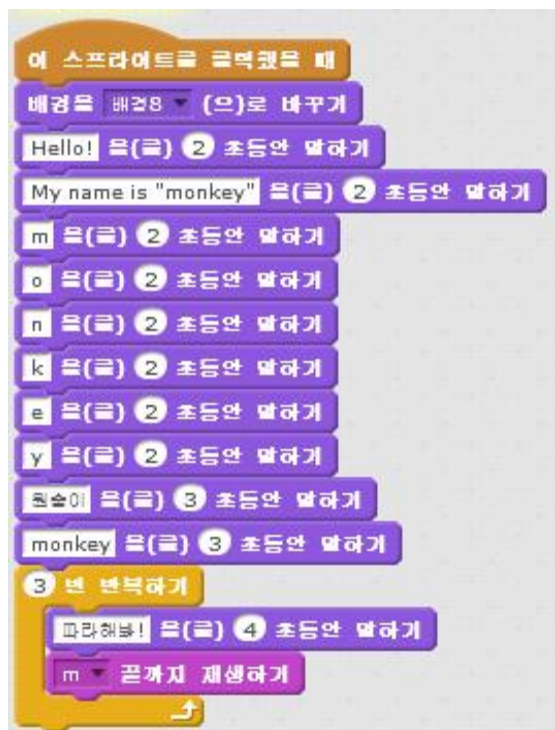




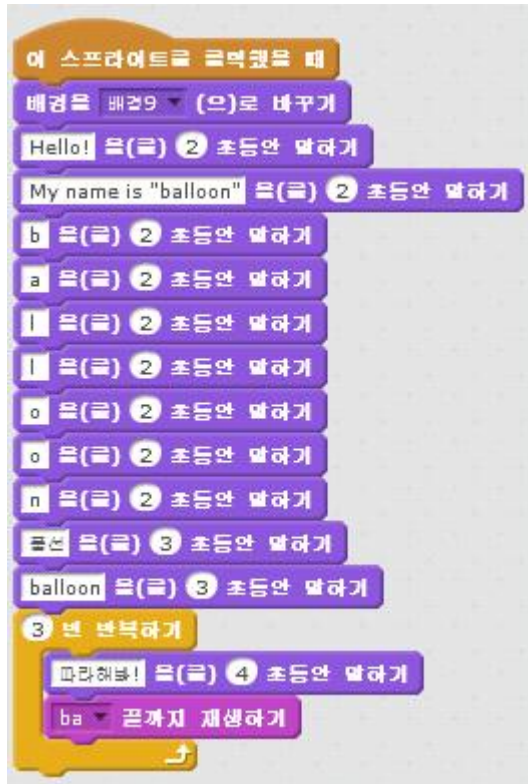
## <Alphabet>



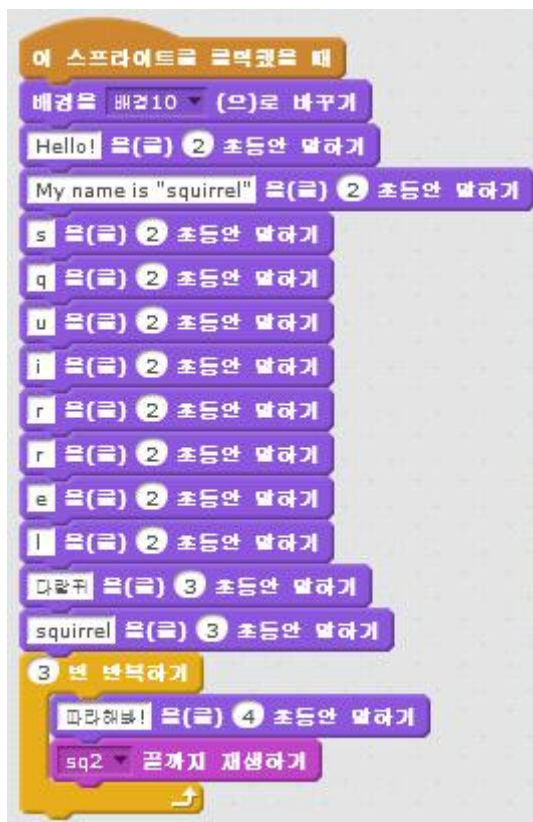
## <Monkey>



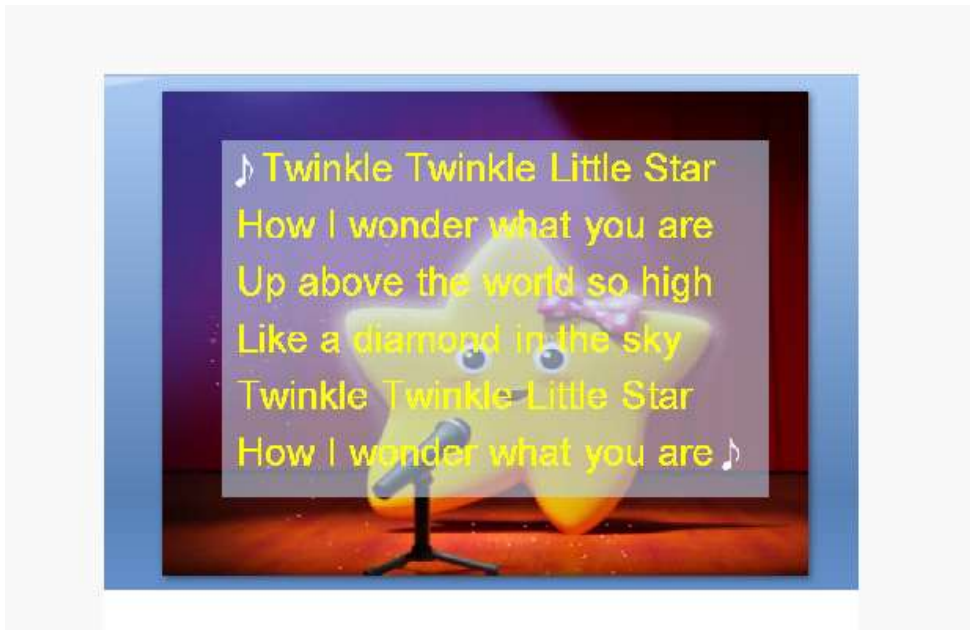
### <Balloon>



### <Squirrel>



# “Bells” 스트라이프를 클릭하고 스크립트 창을 열어 이 스프라이트를 클릭했을 때 배경이 아래와 같이 되도록 “tt2”배경을 삽입합니다.



# “tt2” 배경화면의 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성합니다.



# 다시“Bells”스프라이트를 누른 후 스크립트 창을 열어 노래가 재생되도록 아래와 같은 스크립트를 작성해 줍니다.



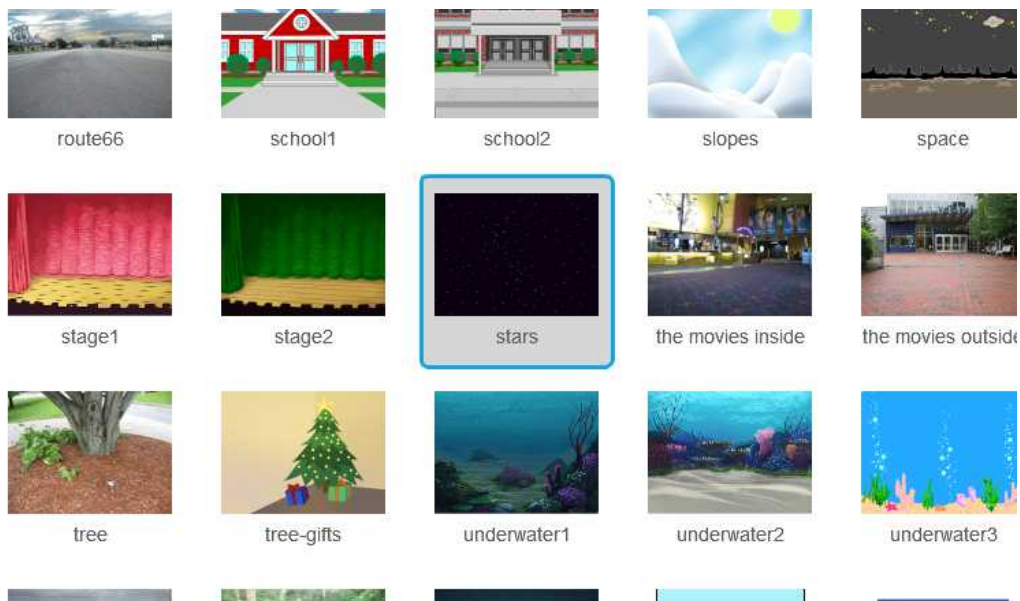


# “Scarf” 스프라이트를 누르면 노래가 재생되도록 스크립트를 작성한다.



<알파벳 찾기 미니 게임>

# “Snow flake” 스트라이프를 클릭하고 스크립트 창을 열어 이 스프라이트를 클릭했을 때 배경이 “stars”로 바뀌도록 배경을 추가합니다.



# “stars” 배경화면의 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성한다.



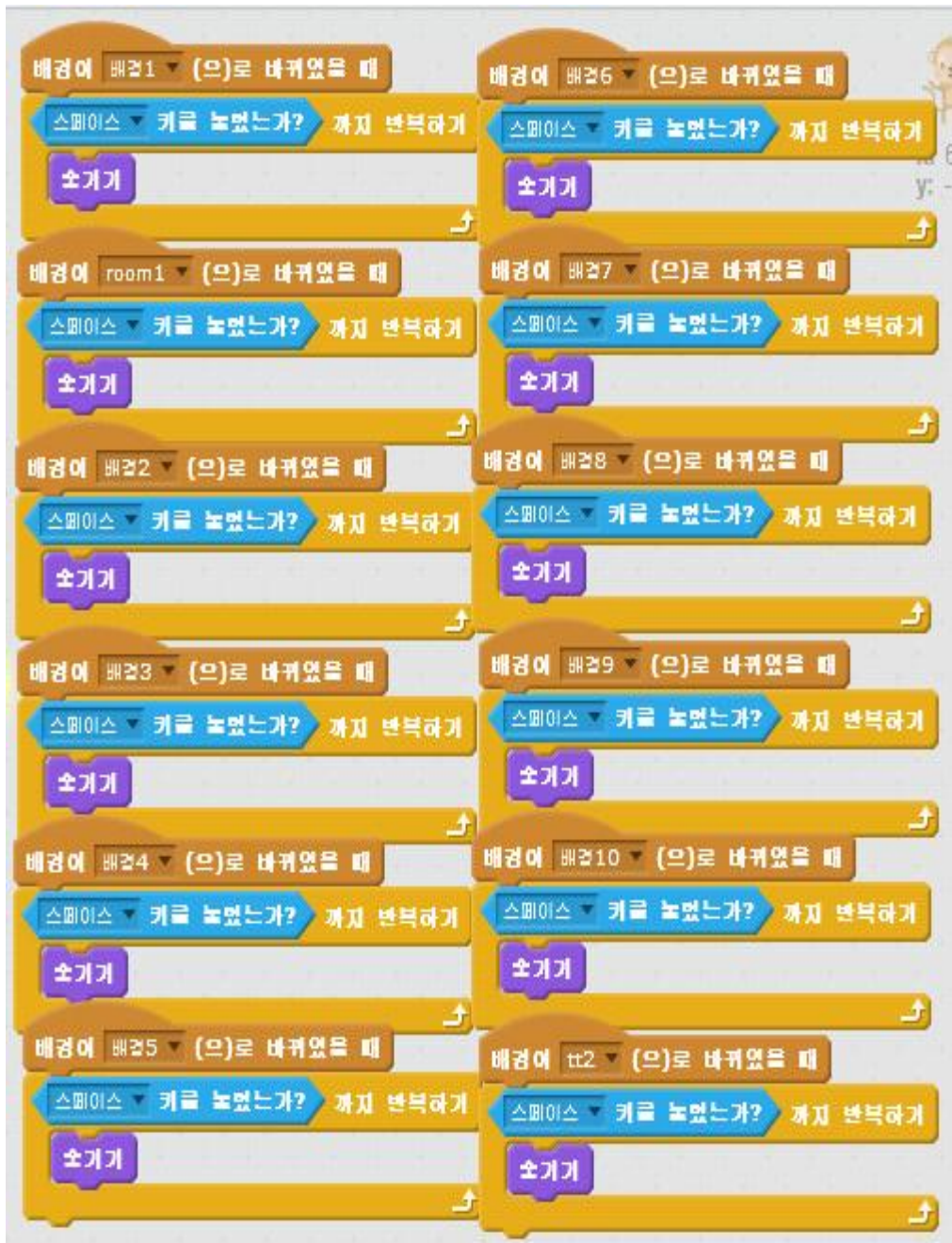
# "Monkey3"와 알파벳 스프라이트를 추가합니다.



# "Monkey3" 스프라이트를 클릭한 후 스크립트를 작성합니다.



# “Monkey3” 스프라이트를 클릭한 후 스크립트를 작성합니다.

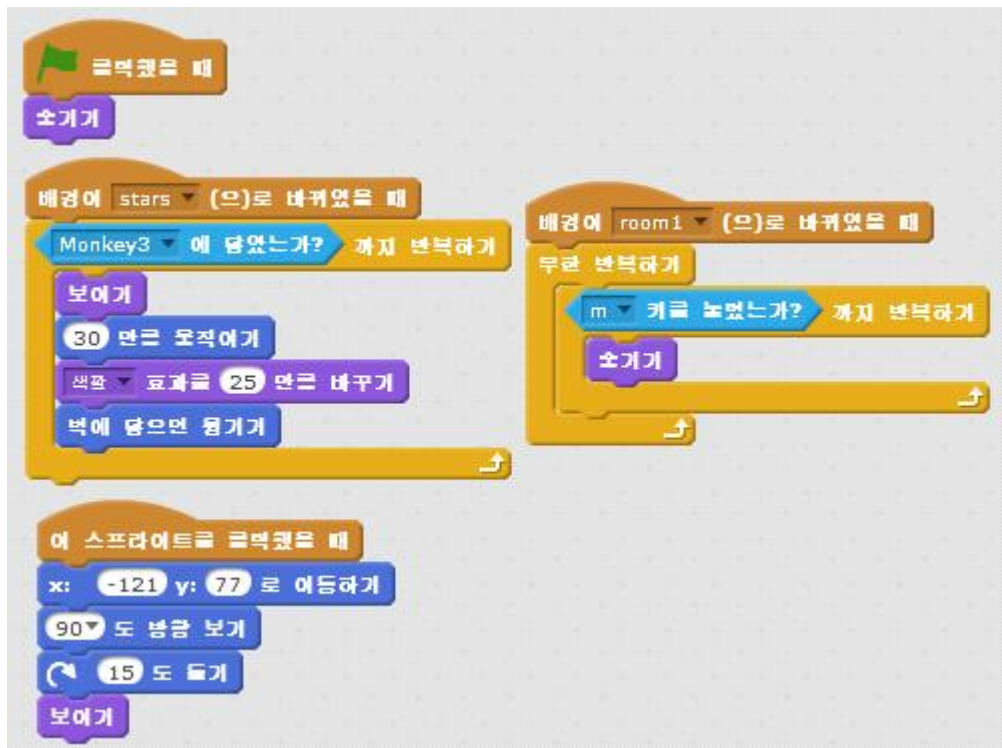


# 알파벳 “A,B,C,F,G,M,O,N,K,E,Y”와 “Monkey3” 스프라이트는 배경 “Stars”를 제외한 모든 배경에서 보이지 않도록 해줍니다.

<A,B,C,F,G> “Monkey3”스프라이트에 닿아도 멈추지 않고 계속 움직이도록 해줍니다.

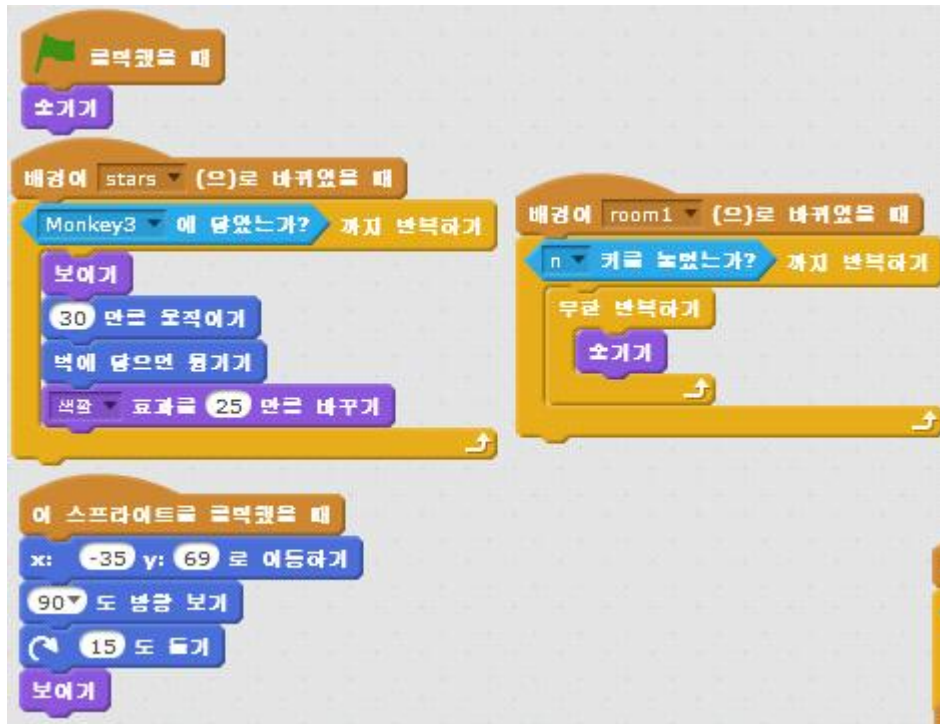


<M> “Monkey3”에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 “room1”로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

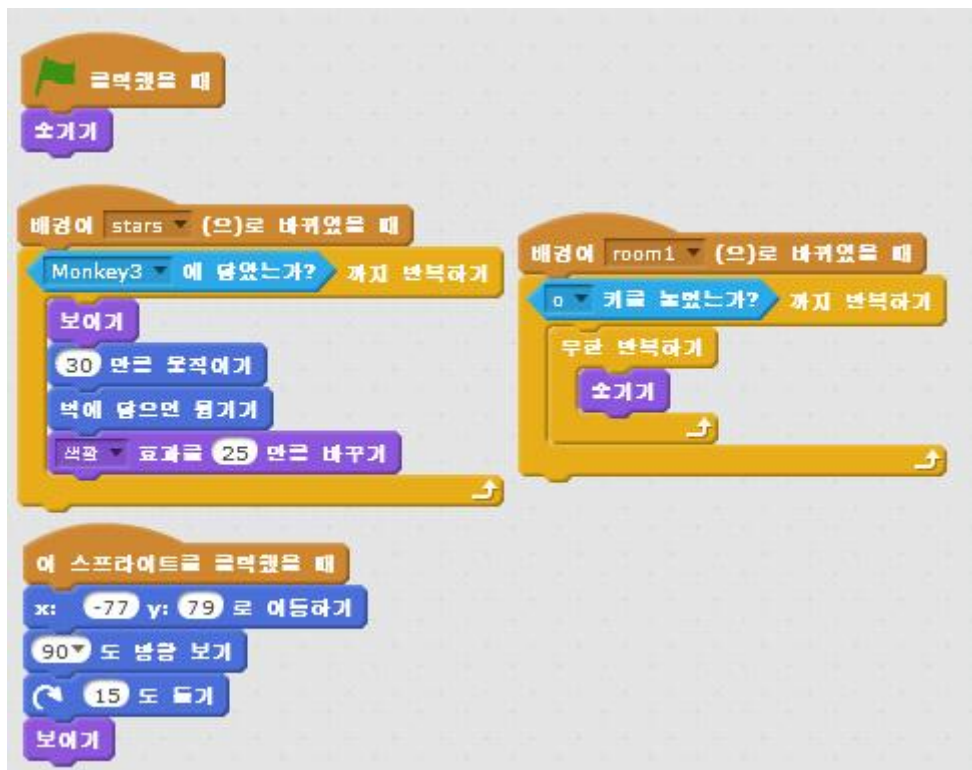




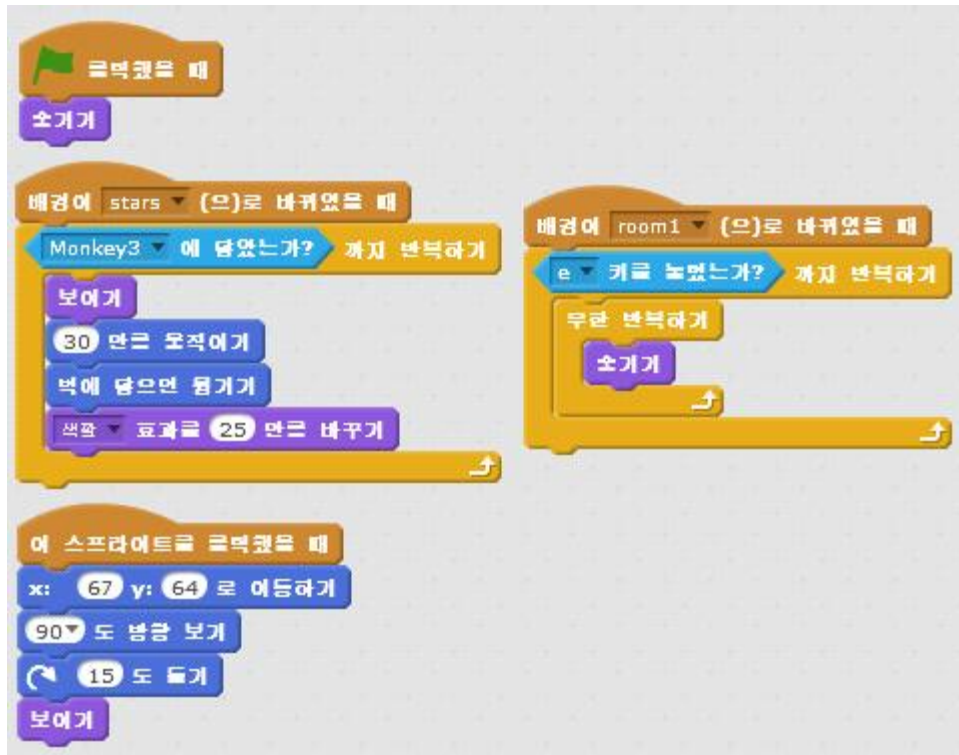
<N>“Monkey3”에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 “room1”로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.



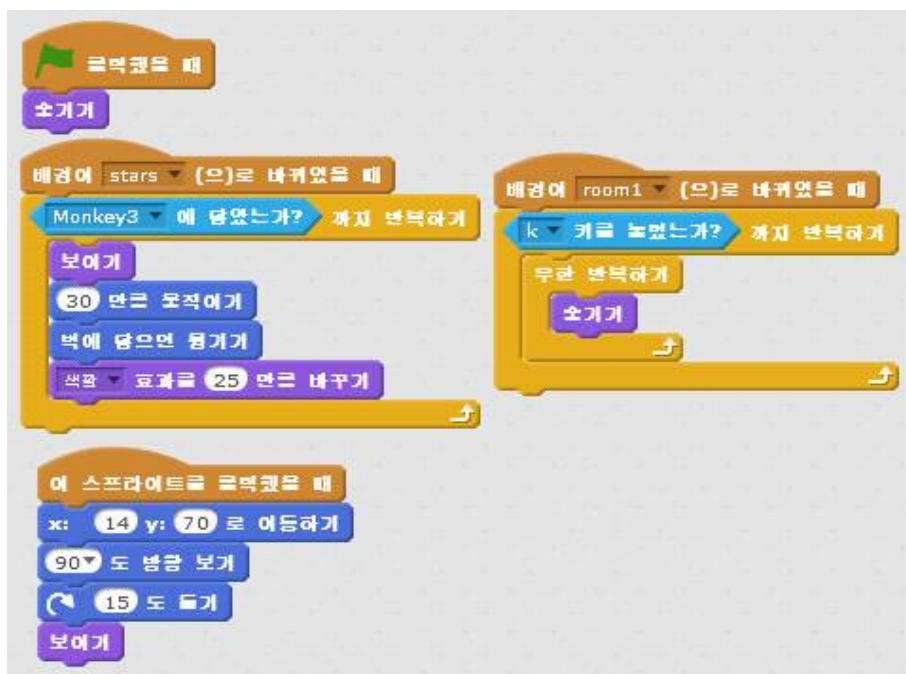
<O>“Monkey3”에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 “room1”로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.



<E>“Monkey3”에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 “room1”로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.

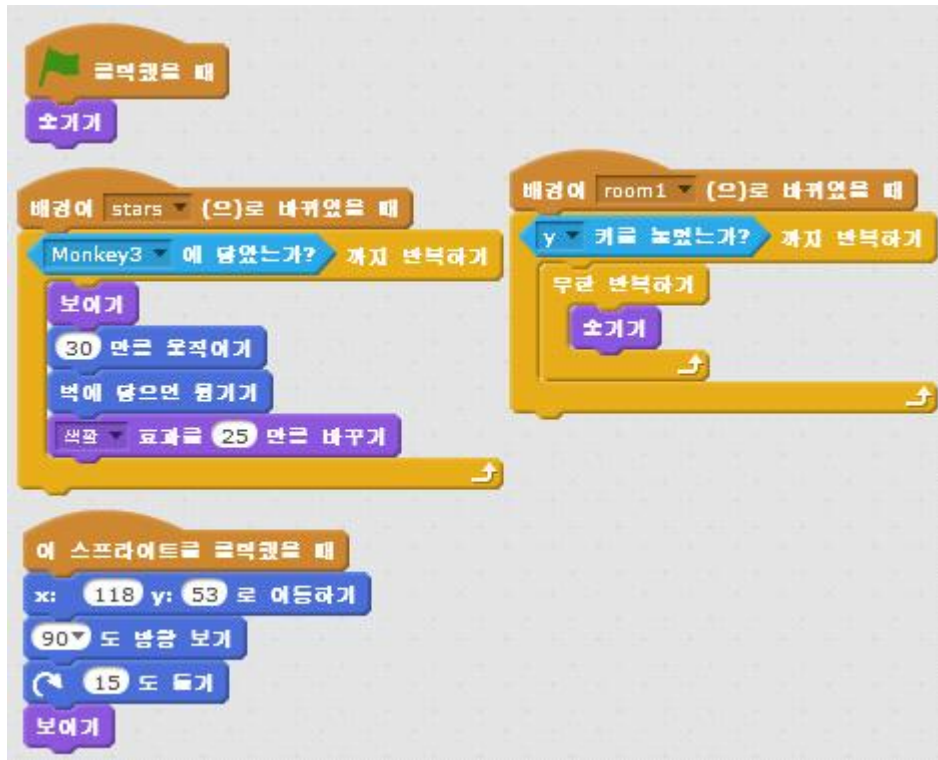


<K>“Monkey3”에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 “room1”로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.





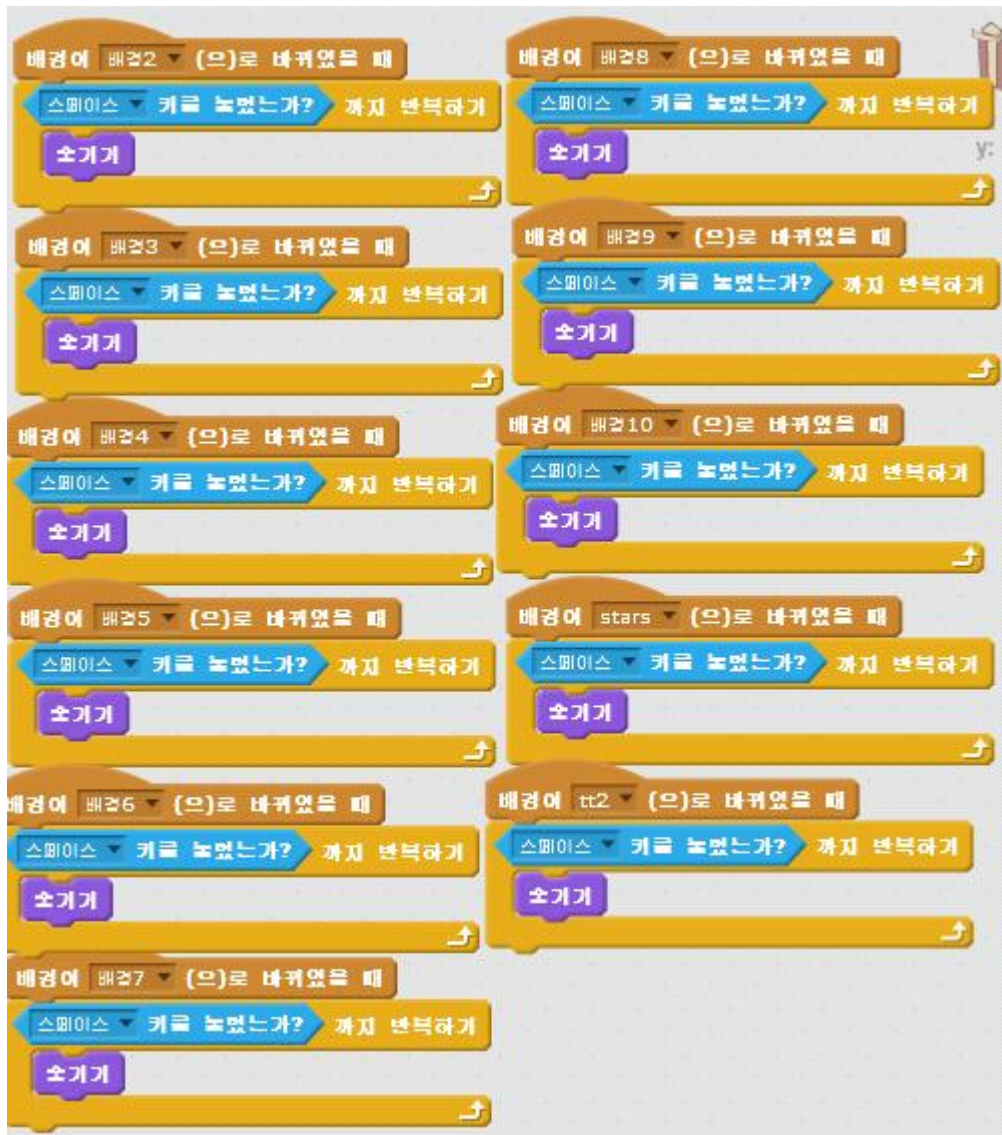
<Y>“Monkey3”에 닿으면 지정된 자리에 멈추고 배경이 “room1”로 바뀌면 보이지 않도록 해줍니다.



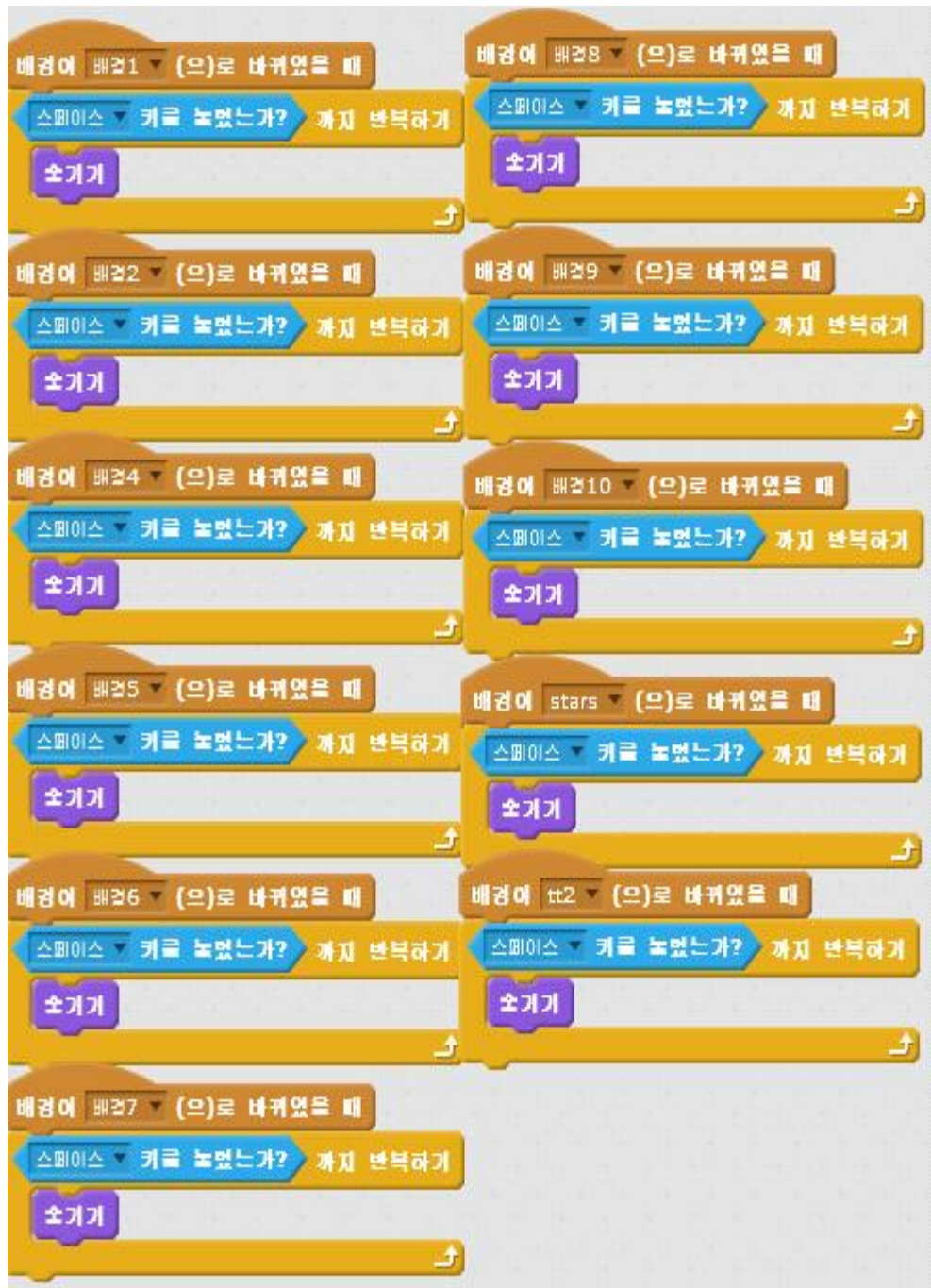
# 한 스프라이트를 눌렀을 때 나머지 모든 스프라이트가 특정 배경에서 보이지 않도록 각각 스프라이트를 클릭한 후 스크립트 창을 열어 작성해줍니다.

# 예를 들어 “Gift” 스프라이트를 눌렀을 때 배경1로 바꾸기 스크립트를 작성한 후 배경1이 아닌 그 밖의 배경으로 바뀌었을 때 스프라이트가 “스페이스”를 누르기 전까지 보이지 않도록 “숨기기” 스크립트를 작성합니다. (다른 스프라이트도 눌렀을 때 나타나는 특정 배경을 제외한 다른 배경을 설정하여 이와 같은 방식으로 스크립트를 작성합니다.)

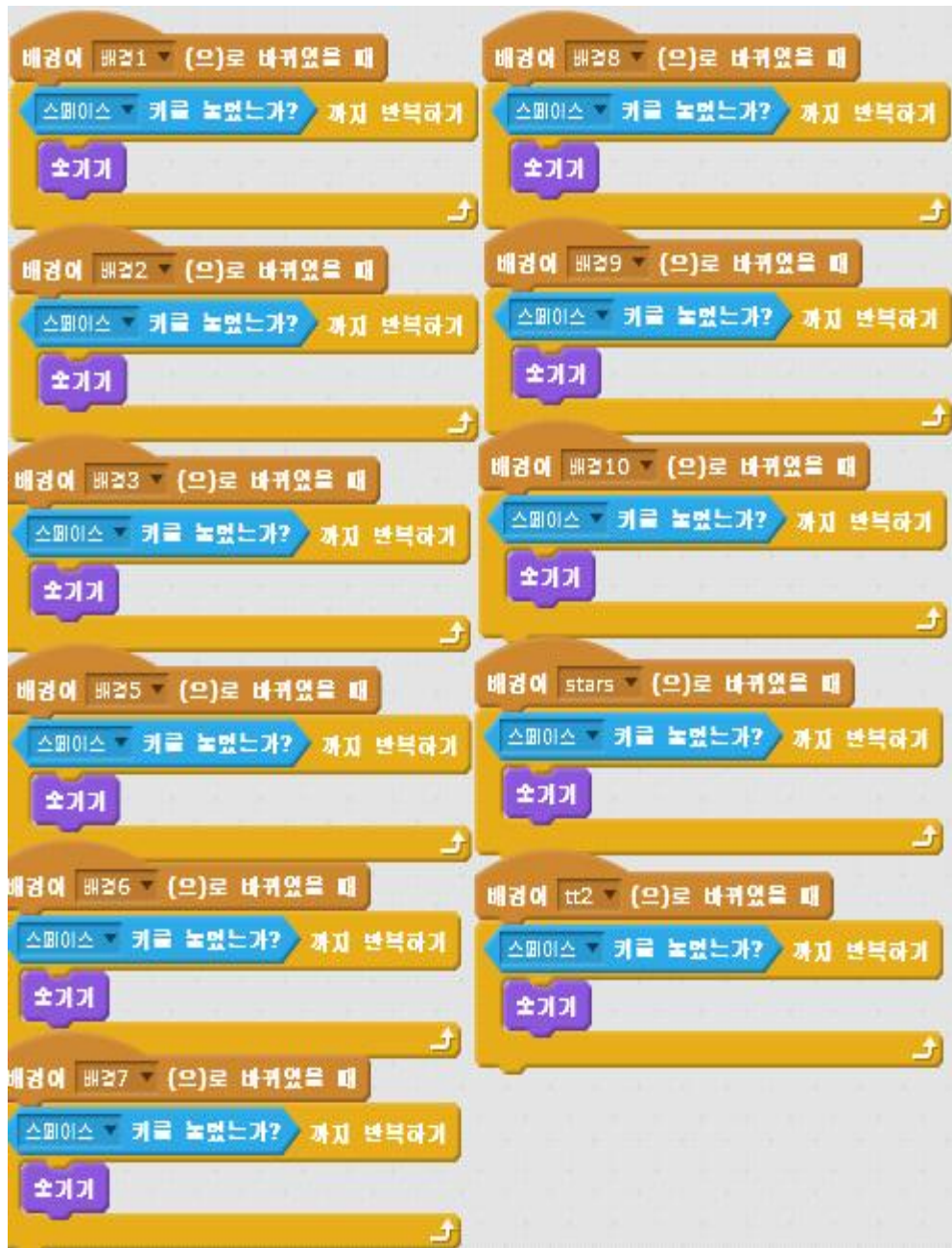
#### <Gift>



<Candle>

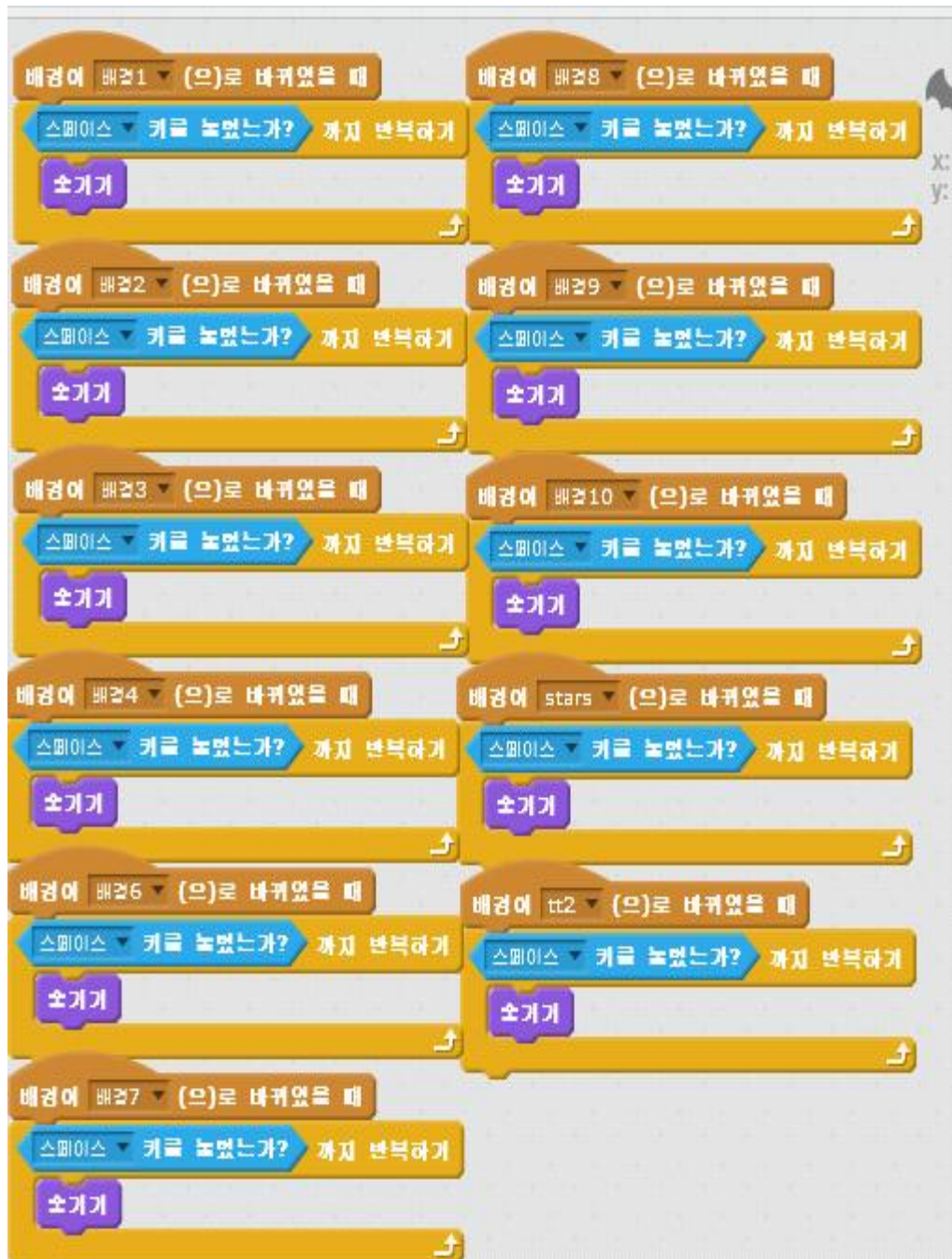


<Dinosaur>

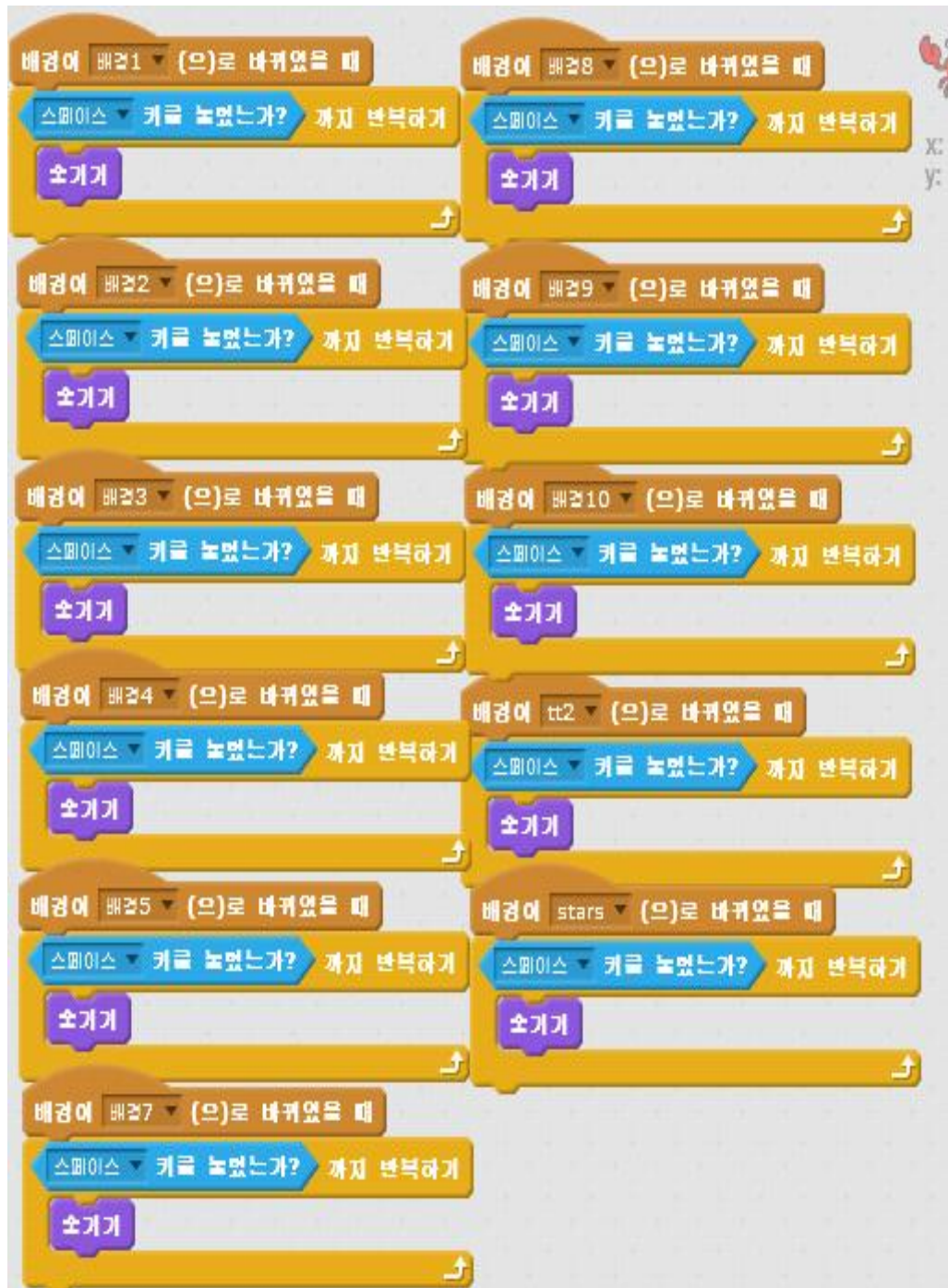




<Bat>

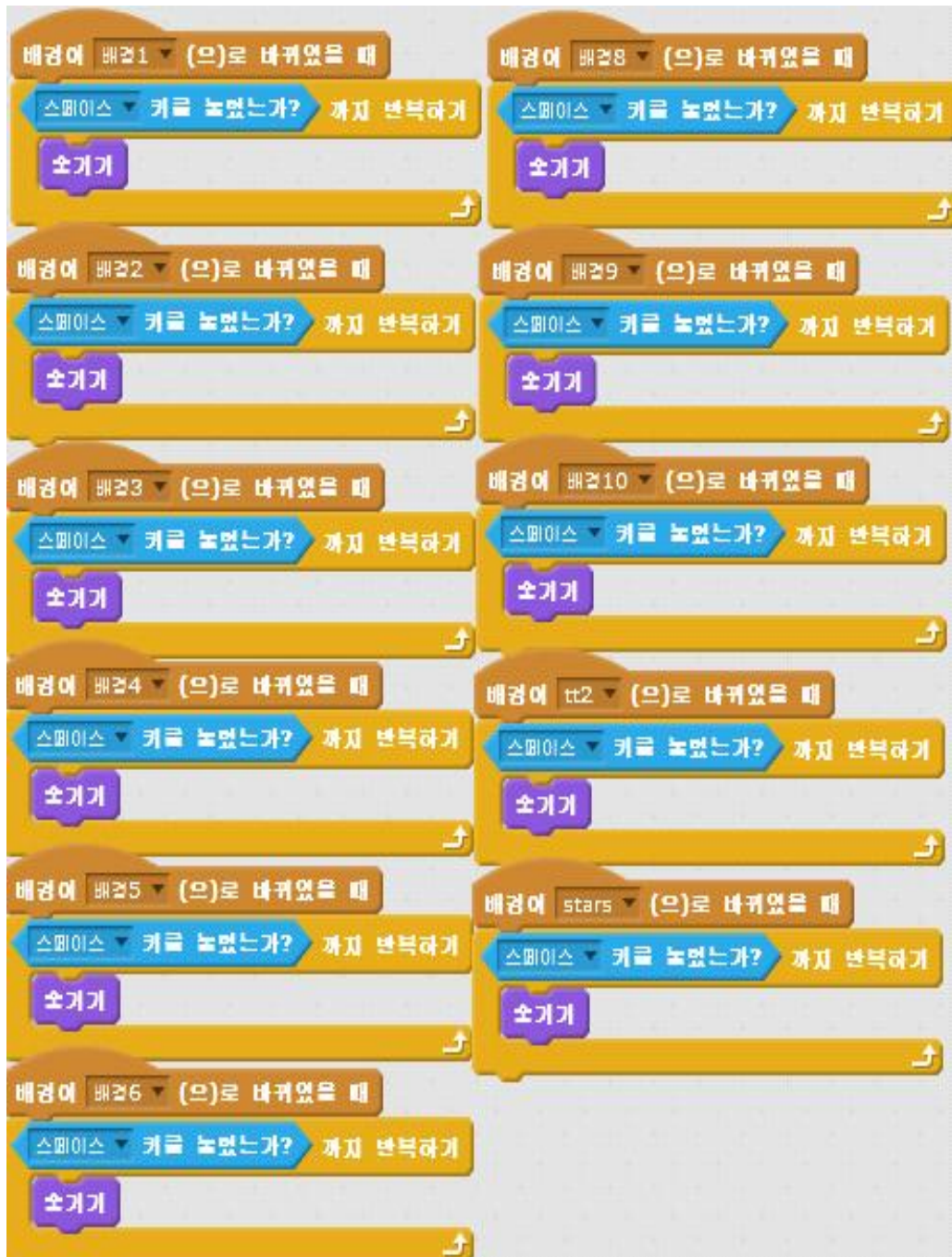


<Crab>

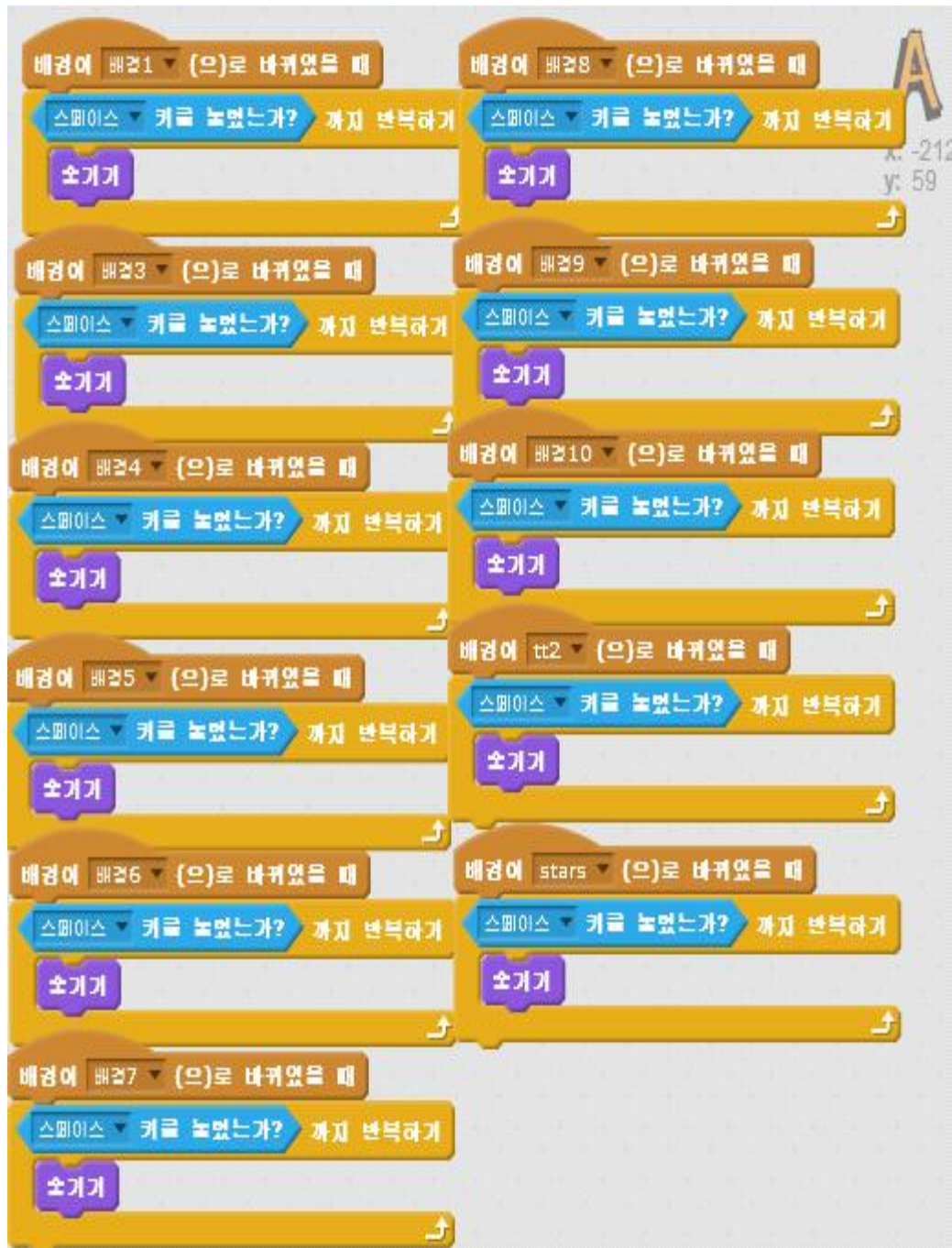




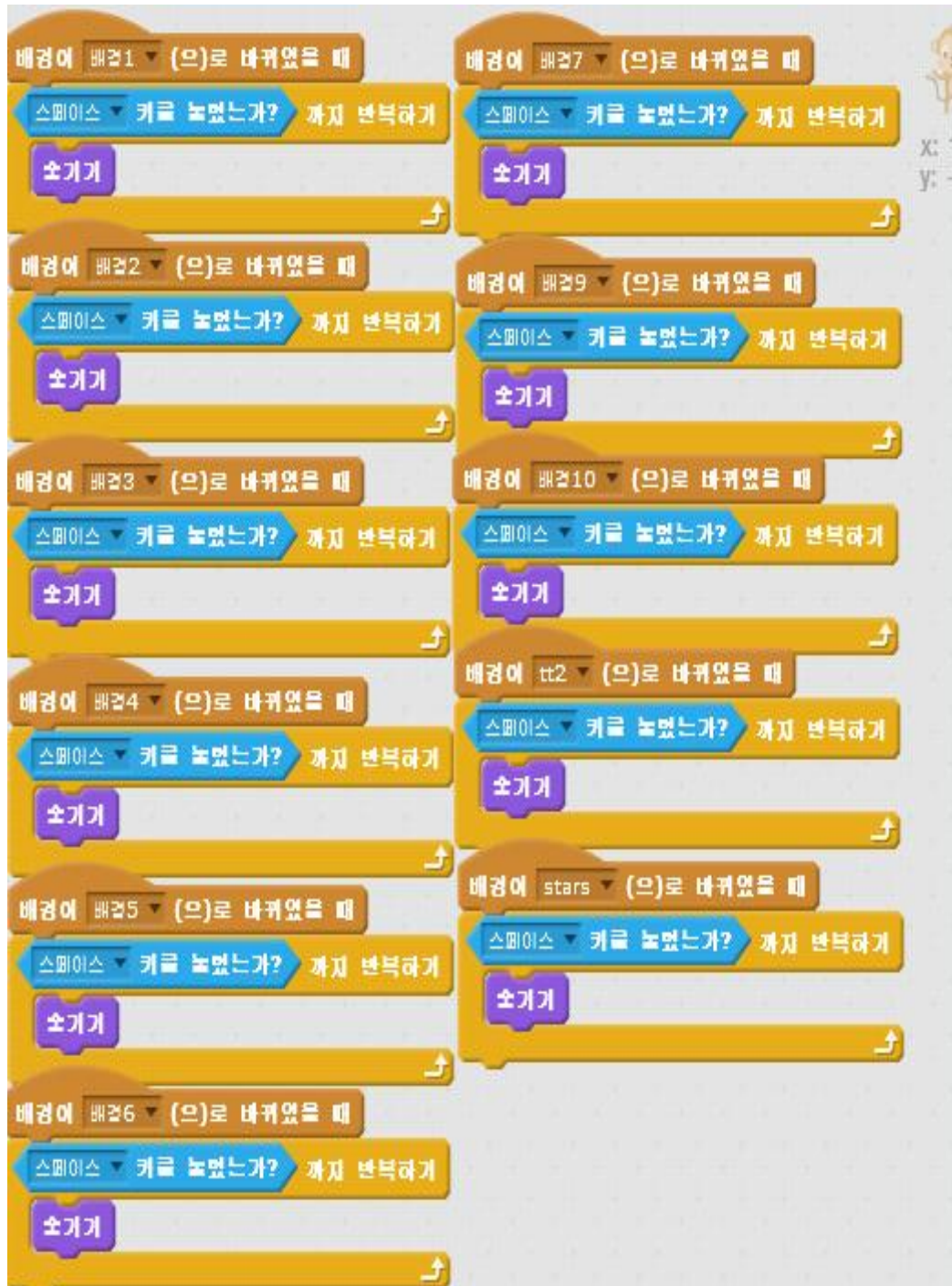
<Helicopter>



<Alphabet>

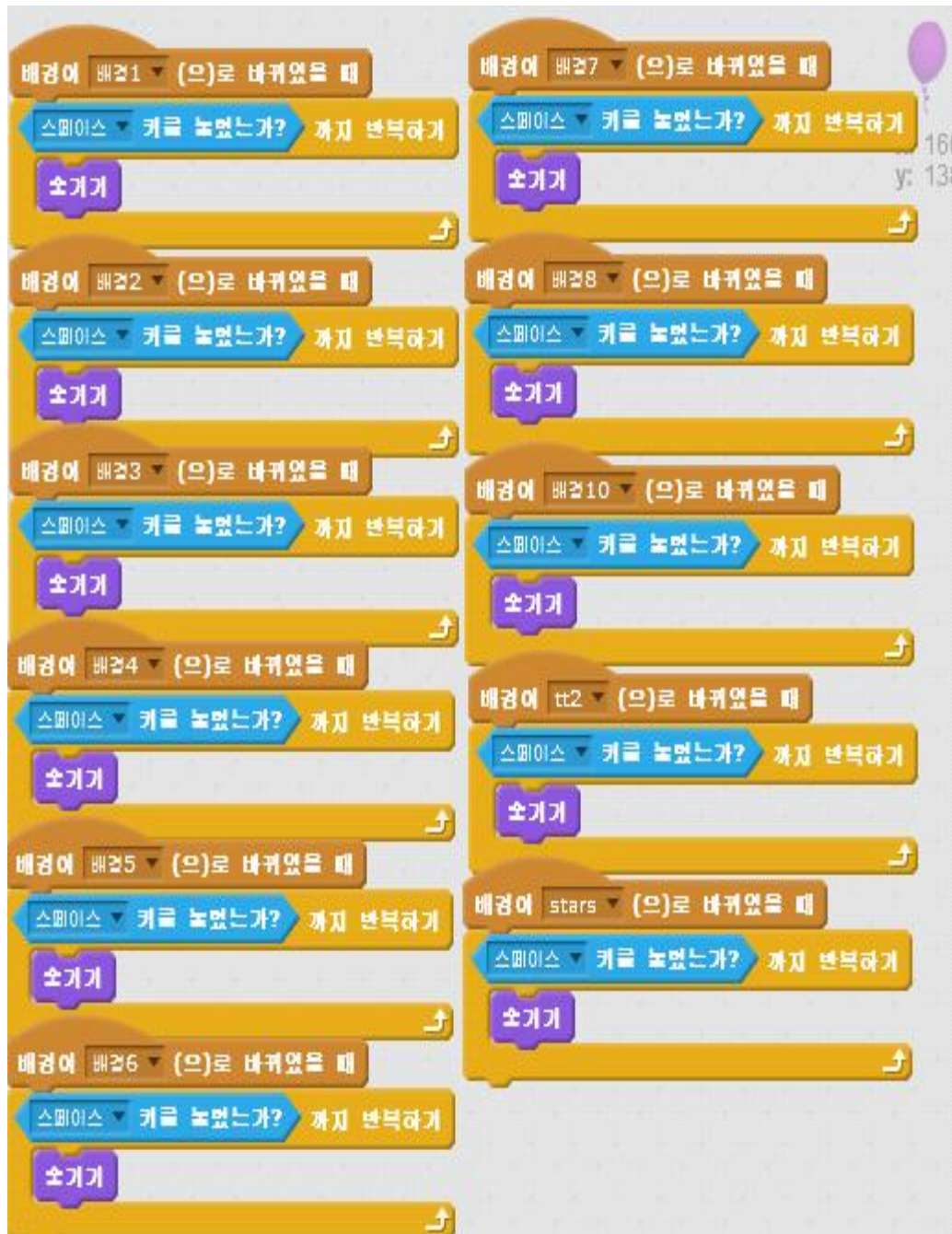


<Monkey>

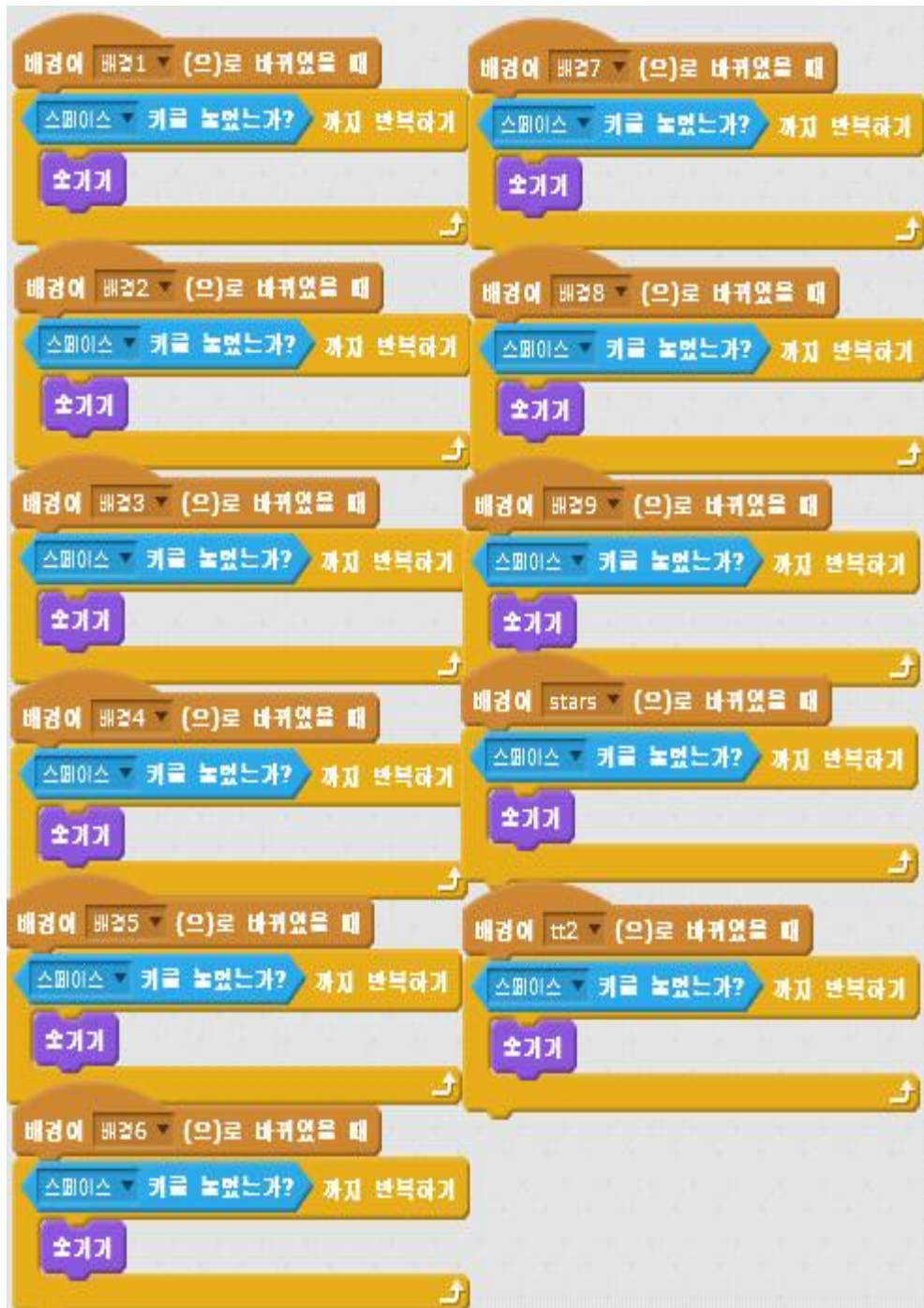




<Balloon>

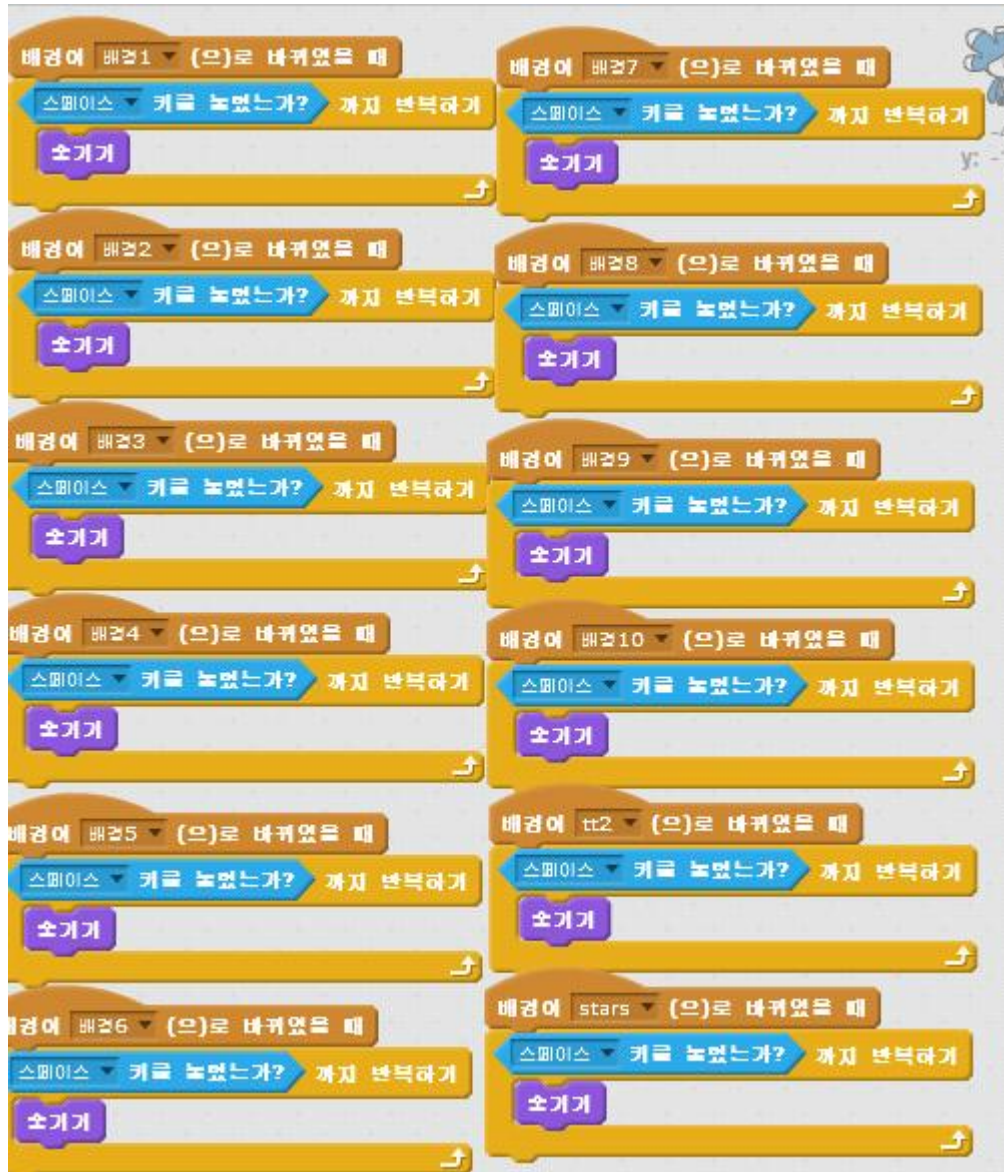


<Squirrel>



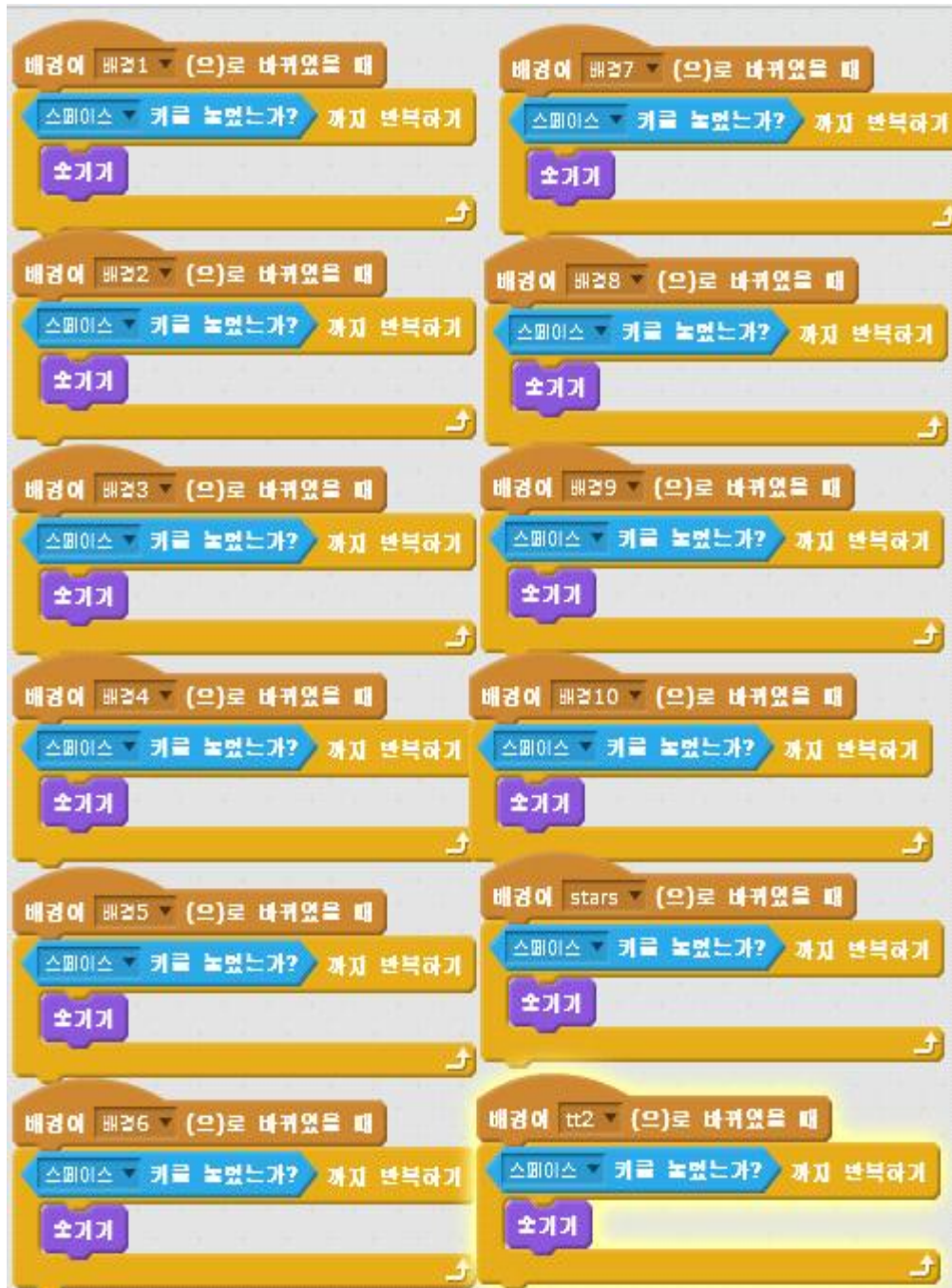
#"Tera", "Bells", "Snow flake", "Button3", "Scarf" 스프라이트는 배경 "room1"을 제외한 모든 배경에서 보이지 않도록 해줍니다.

<Tera>

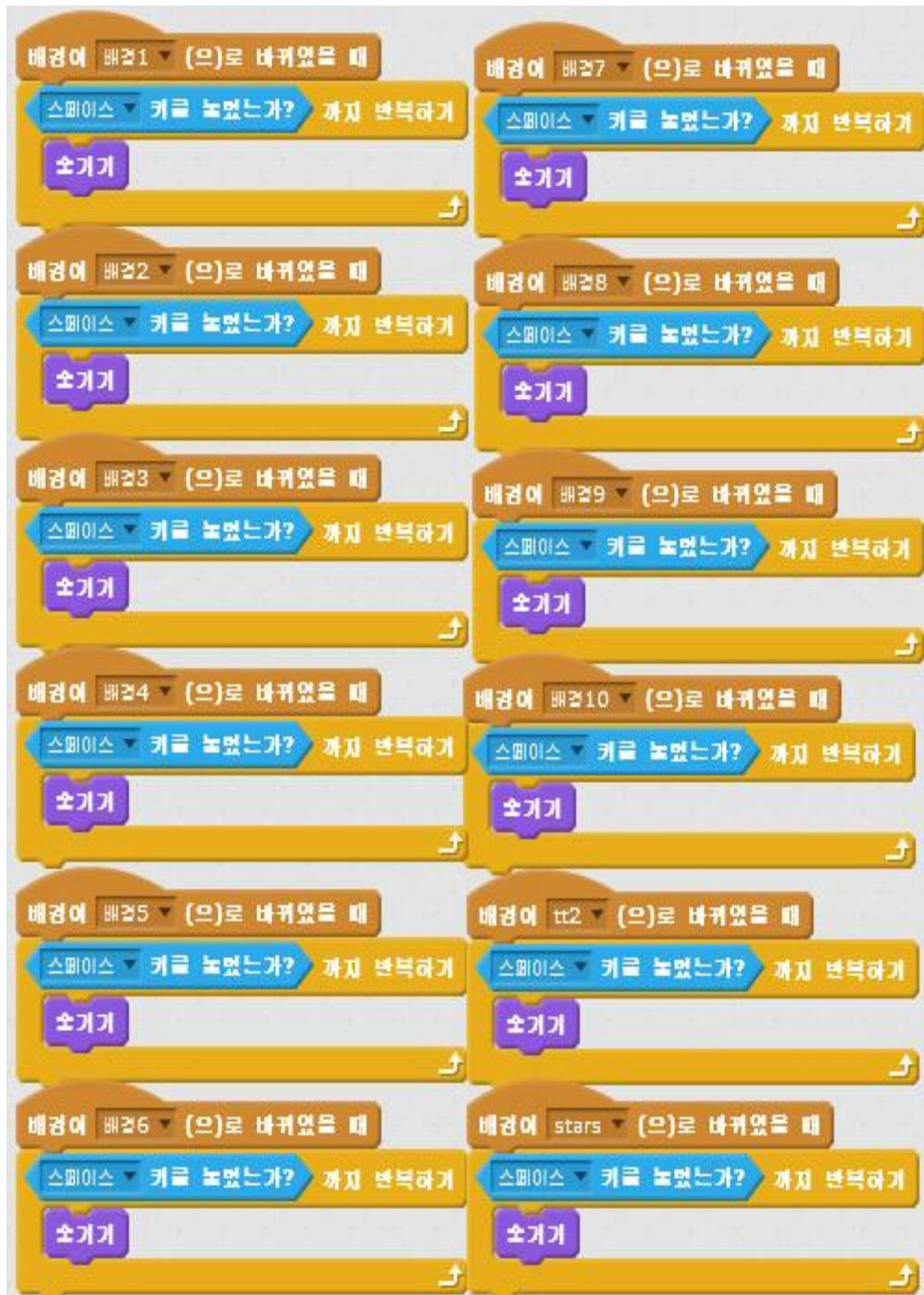




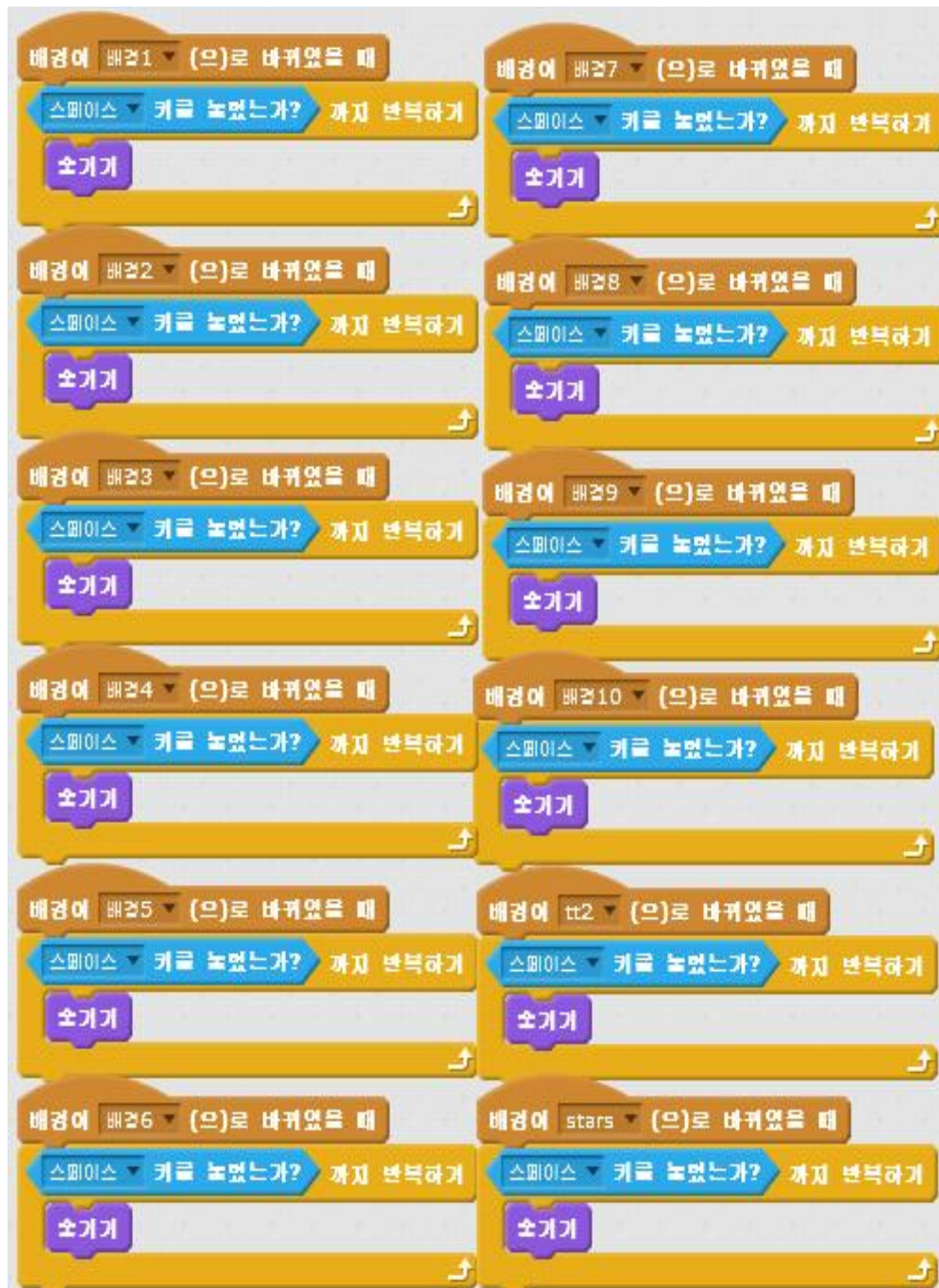
<Bells>



<Snow flake>

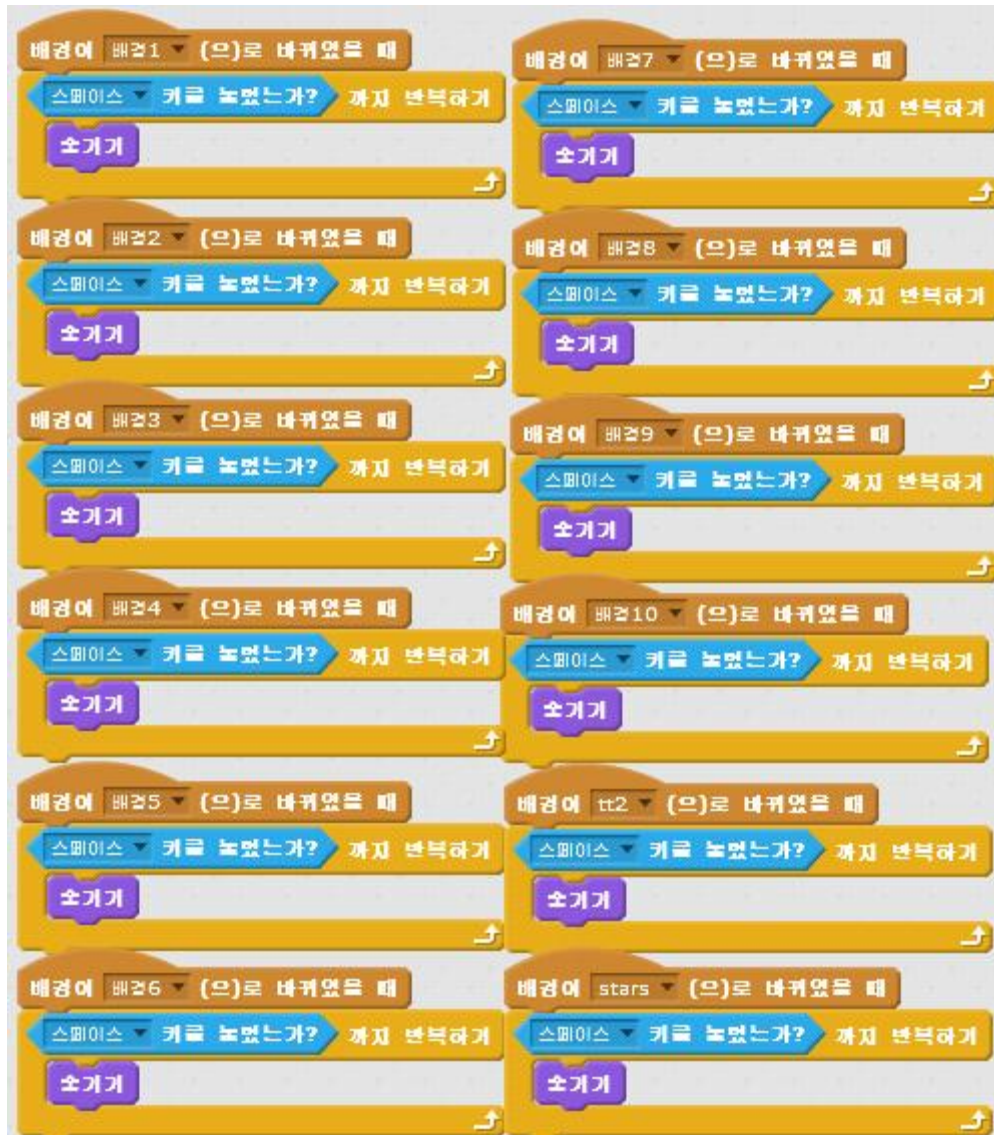


<Button3>

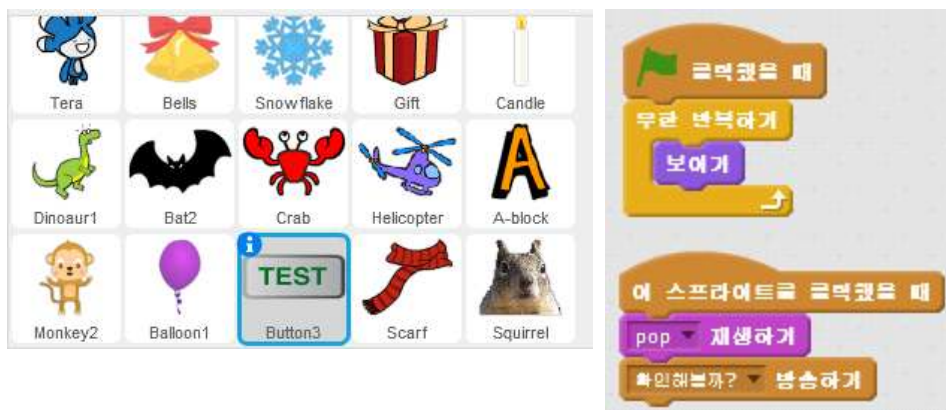




<Scarf>

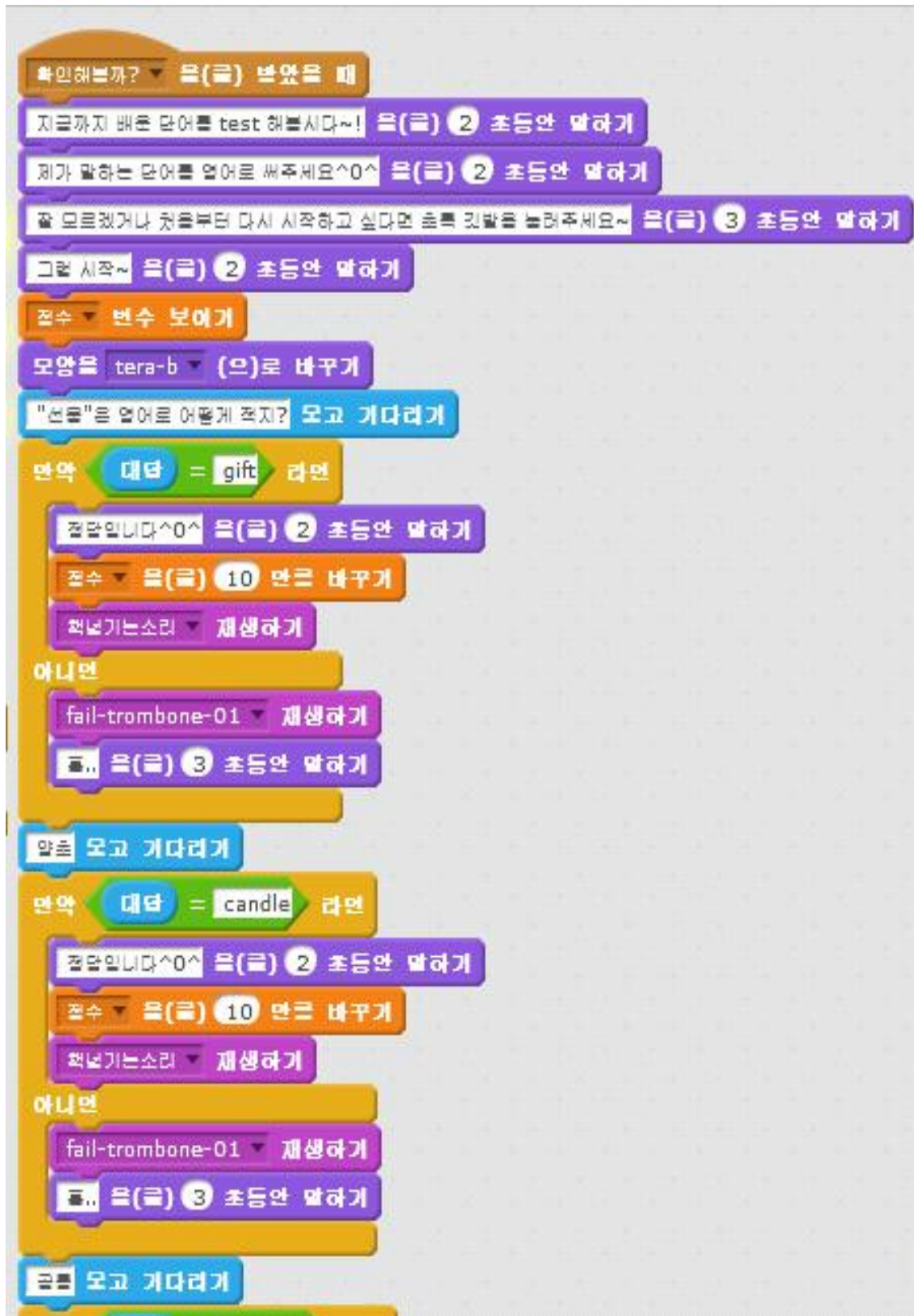


# “TEST”스프라이트를 클릭한 후 초록 깃발을 클릭했을 때 보이게 하고 이 스프라이트를 클릭했을 때 소리와 함께 방송하기 스크립트를 작성합니다.





# 방송하기를 “Tera”가 받도록 “Tera”스프라이트를 클릭한 후 스크립트를 작성합니다.



## 모교 기다리기

대타 = dinosaur

정답입니다~O~ **문(問) 2 초등안 말하기**

질수  **불(금)** 10 만원 바꾸기

[책읽기는소리](#) ▼ [재생하거](#)

## 마니언

fail-trombone-01 재실행하기

### ● 3 초등생 말하기

## 박주 모교 기다리기

만약 **대타** = bat 라면

정답입니다^0^ **은(은) 2 초등안 말하기**

전수 ▶ **목(금)** 10 만근 바꾸기

책읽기는소리 ▶ 재생하기

## 아니면

fail-trombone-01 재실행하기

### ● 음(韻) 3 초등안 달하기

## 계 목교 기 타 리 기

반역 대타 = crab 라면

정답입니다^0^ **은(은) 2 초등안 말라기**

전수 ▶ **문(문)** 10 만점 바꾸기

책 읽기는 소리 ▶ 재밌게

## 어니언

fail-trombone-01 재실행하기

### ● 문제(문) 3 초등생의 말하기



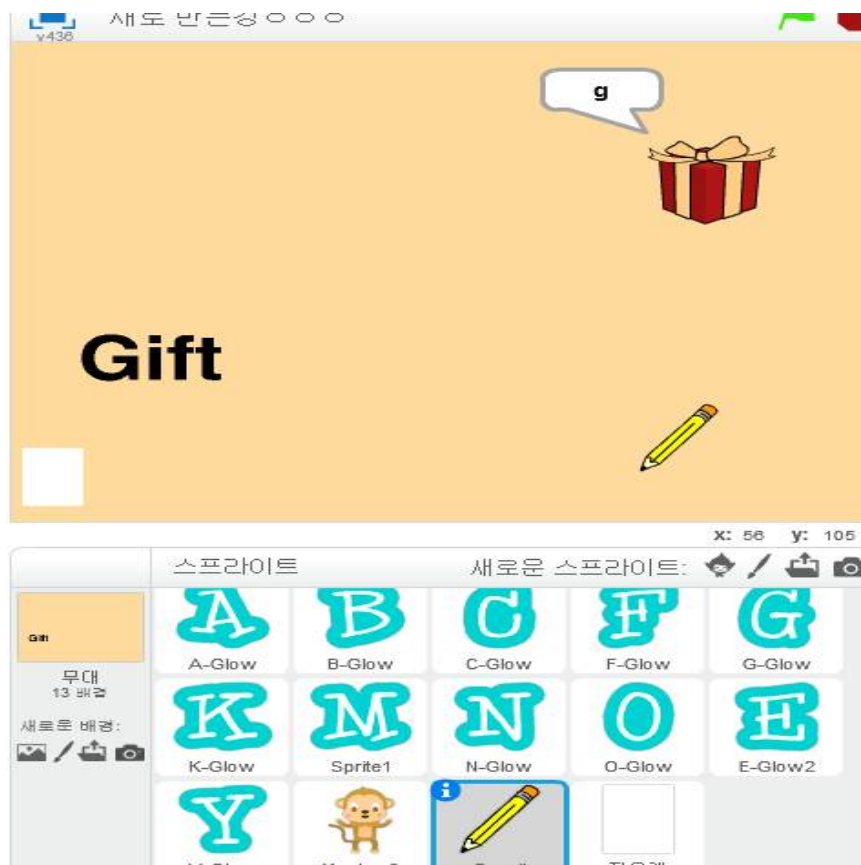




# 그리고 “스페이스”를 눌렀을 때 점수를 숨기고 스프라이트가 보일 수 있도록 스크립트를 작성합니다.(“Tera”스프라이트 스크립트 창에서)



# 숨은 그림을 누르면 영어단어가 나타나고 배경이 바뀝니다. 그 여백에 학생이 영어를 듣고 따라하면서 단어를 쓰고 학습할 수 있도록 수업시간에 배운 낙서장 스크립트를 적용해 보았습니다.



#“Pencil”스프라이트를 추가합니다. 그리고 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성해 줍니다.



# “Pencil” 스크립트 창에 각각 배경1,2,3,4,5,6,7,8,9,10으로 바꾼 스크립트 10개를 만들어 줍니다.



# 펜을 그린 후 지우개를 누르면 한 번에 지워질 수 있도록 위의 스크립트에 작성해 주고 “지우개” 스프라이트를 직접 그려서 추가합니다.



# “지우개”를 누른 후 스크립트 창을 열어 스크립트를 작성해 줍니다.



