이야기와 함께하는 영어단어 외우기

- ◆ 프로그램 목적 : 초등학교 저학년에게 영어 기초 어휘를 학습하거나 복습할 때 사용할 수 있는 프로그램이다. 스토리텔링 기법을 활용하여 이야기를 들려줌으로써 아이들의 학습동기를 충분히 유발한 뒤, 카드 뒤집기 게임을 활용하여 영어 단어 맞추기 게임을 진행하고 이야기를 마무리함으로써 학습과 이야기가 어우러져 아이들이 흥미를 가지고 배울 수 있도록 한다.
- ◆ 프로그램 소개 : 다음 프로그램은 카드 뒤집기 게임을 활용하여 동물의 그림카드를 보고 그림에 해당하는 영어 단어를 맞추는 프로젝트입니다. 게임에 앞서 펭귄왕국에 마녀가 나타나 태양을 두 개로 만드는 저주를 겁니다. 그리고 저주를 풀기 위해서는 카드 뒤집기 게임을 완성해야 한다는 조건을 걸어 아이들이 펭귄의 입장이 되어 게임을 하려는 동기를 유발 합니다. 카드 뒤집기 게임은 두 장의 카드를 뒤집었을 때 같은 그림이 나오면 그림에 해당하는 영어 단어를 쓰고, 다른 그림이 나오면 다시 카드를 뒤집고 게임을 재계합니다. 만약 영어 단어를 틀릴 경우 제일 앞 스펠링 힌트를 제시하여 아이들이 포기하지 않고 게임을 이어나갈 수 있도록 합니다. 또한 게임에 제한시간을 두고 화면 좌측 상단에 남은 시간을 모니터 하였습니다. 게임을 모두 마친 후에는 마녀의 저주가 풀리는 결말을 둠으로써 아이들에게 더욱 성취감을 느낄 수 있도록 합니다. ★ 버튼을 클릭하면 스크래치가실행됩니다.

◆ 프로그램 작성 순서

프로젝트 작성을 위한 순서는 다음과 같습니다.

- ① 무대에 기본으로 삽입된 스프라이트1(고양이)를 삭제한 후 무대에 5개의 (Slopes, chalk board, hearts 2, 배경1, 배경2) 배경그림을 삽입하고 무대에 필요한 스크립트를 작성합니다.
- ③ 추가된 28개의 개체인 스프라이트 각각의 움직임을 위한 스크립트를 작성합니다.
- ④ 완성된 프로젝트를 실행하고 사용자가 의도하는 대로 움직이면 저장합니다.

프로젝트를 만들기 위해, 스크래치 프로그램의 [파일]메뉴의 [새로 만들기]를 선택합니다.

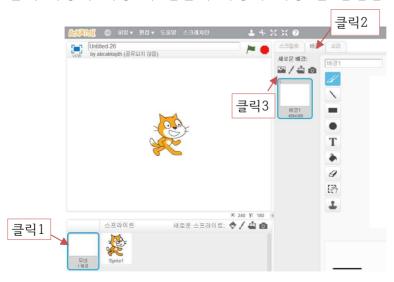


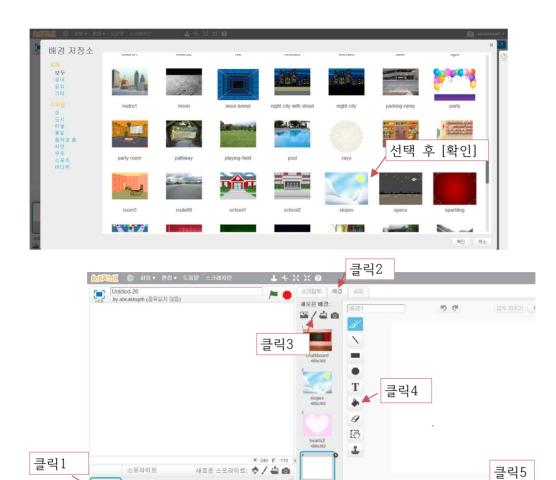
A 무대에 배경 삽입하고 스크립트 작성하기

1. 기본적으로 제공하는 스프라이트(고양이)에서 마우스 오른쪽버튼을 눌러서 나타나는 메뉴에서 "삭제"를 선택하여 스프라이트를 삭제합니다.



2. 무대에 스크래치의 저장소에서 제공하는 배경그림인 Slopes, chalk board, hearts 2를 선택하여 삽입하고, 배경 새로 그리기를 이용하여 하 늘색 바탕의 배경1과 검은색 바탕의 배경2를 삽입합니다.

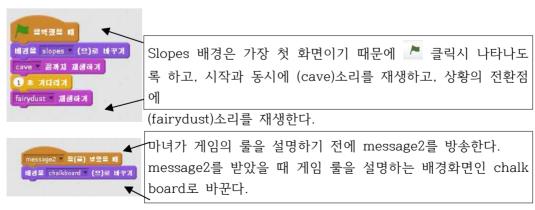


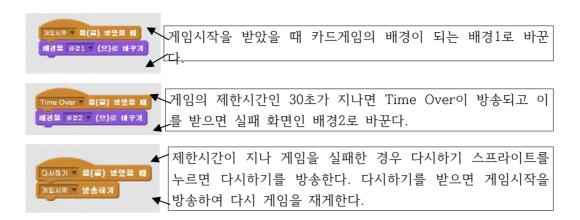


3. 무대에 알맞은 스크립트를 작성합니다.

M±± 015

무대 셈네일을 클릭한 후 나타나는 스크립트 영역에서 다음처럼 스크립트를 작성합니다.





® 새로운 스프라이트 삽입하기

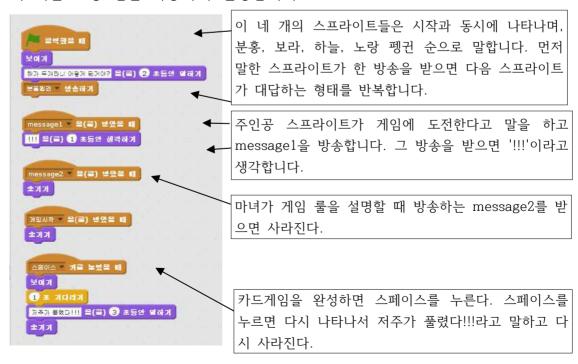
4. 기존의 스크래치 저장소에서 제공하는 스프라이트(penguin1(2개), penguin1 talk(2개), penguin2, witch, sun, S-block, T-block, A-block(2개), R-block, T-block, F-block, I-block, L-block)를 무대에 추가하기 위해 다음 과정을 반복한다.



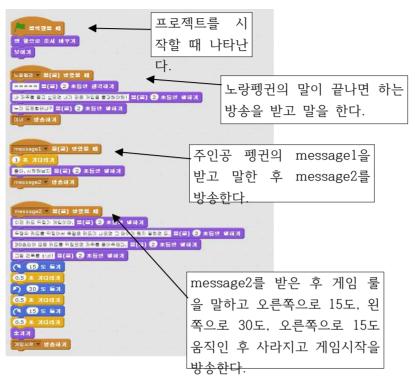
5. 카드 스프라이트와 게임 룰 설명 스프라이트는 직접 만들어서 무대에 추가하다.



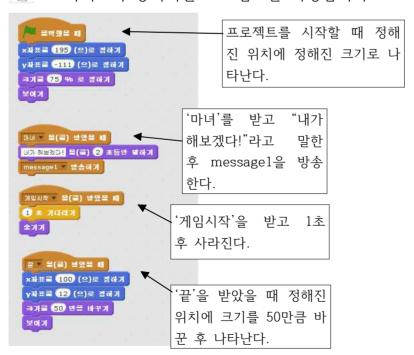
- © 추가된 28개의 스프라이트 각각의 움직임과 소리를 위한 스크립트를 작성합니다.



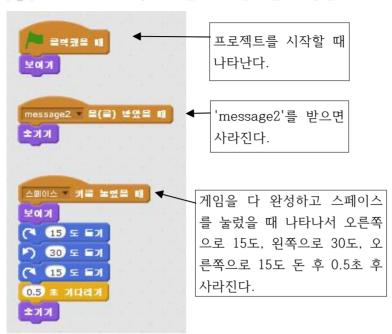
7. 🏂 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



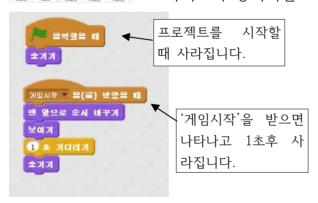
8. 🗘 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



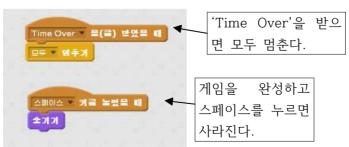
9. 🎏 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.

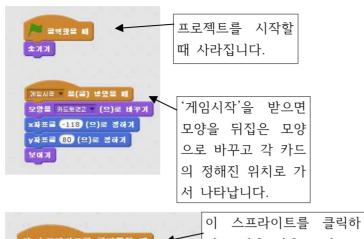


10. 5 1 1 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



11. Fine Res Res Res Res Res Ace 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.

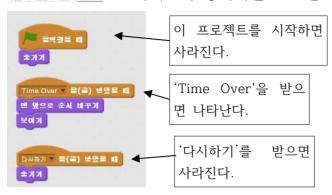




```
이 스프라이트를 클릭했을 때 🗸
                       면 모양을 다음 모양으로
다을 모양으로 바꾸기
                       바꾸고 각 카드의 메시지
카드1 밤송하기
                       를 발송합니다.
3 초 기다리기
카드7 = 음(급) 박았을 때
 면약 모암 # ) = <mark>2</mark> 라덴
 무한 반복하기
   Who am i? 모고 기다리기
    연약 (대답) = duck) 라인
     607 번 몸을 0.2 박자로 연주하기
     647 빈 목욕 0.2 박자로 연주하기
     677 빈 물을 0.2 박자로 연주하기
     72 번 목을 0.2 박자로 연주하기
     이 스크립트 ▼ 명주가
     bell toll 재생하기
     1 초 기다리기
     Hint:d 음(금) 2 초등안 말하기
  모양을 카드됐던2 (오)로 바꾸기
```

짝이 맞는 두 장의 카드를 뒤집 으면 "Who am I?"라는 질문을 하고 그림에 알맞은 영단어를 쓰 면 (도미솔도)소리가 나고 틀리면 (bell toll)소리가 나며 각 단어의 가장 첫 글자의 힌트를 제공한 다.

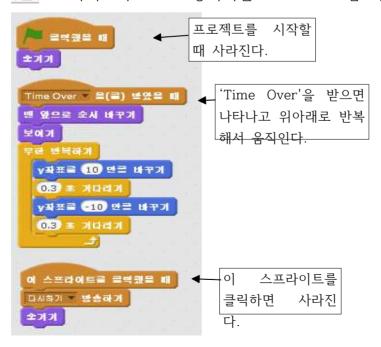
12. F A I 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



13. ____스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



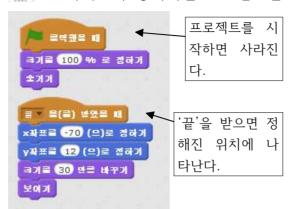
14. 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



15. 👱 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



16. 🏂 스프라이트가 동작하는 스크립트를 작성합니다.



① 완성된 프로젝트를 실행하고 사용자가 의도하는 대로 움직이면 저장합니다.



◆ 스크래치 화면자료

