

은진쌤과 함께하는 즐거운 영어교실



(메인화면)

1. 스크래치명 : 즐거운 영어교실
2. 목적 : 자칫 지루할 수 있는 영단어 암기를 단순히 암기하는 방법에서 벗어나서 게임을 통해 익히도록 함으로써 아동의 흥미 유발과 동시에 영단어 암기에 도움을 주도록 하는데 목적이 있다. 또, 게임이 끝나고 나면 퀴즈를 통해 복습할 수 있게 함으로써 반복학습이 필요한 영단어 공부에 도움을 줄 수 있다.
3. 대상 : 기본적인 영단어를 잘 모르는 4학년(4학년 교과서 및 지도서에 등장하는 단어들을 제재로 했기 때문), 기초적 암기 능력이 떨어지는 아동, 초등학교 저학년

4. 보충 내용 : 아래 설명 참조

5. 본 스크래치 구성 소개

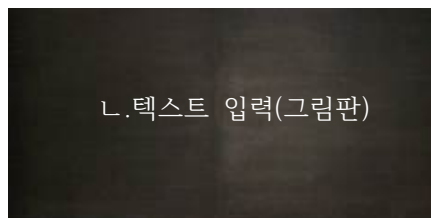
- 배경별 구분 및 스프라이트 기능별 구분

① 배경1 : 처음화면(명)



- 스크래치 프로그램에 기본으로 탑재되어 있는 'Chalkboard' 배경을 활용하여 '즐거운 영어 교실' 처음 화면 배경을 만들었다. 스크래치 텍스트에 한글이 입력되지 않아서 그림판을 이용해서 색깔(분홍, 하양, 주황), 글자크기(윗줄, 아랫줄 다르게), 글자체를 고려하여 원하는 문장을 넣어 주었다.
- 이 때 유의할 점은 배경을 미리 캡처 뜯 후 그 위에 텍스트를 써야한다는 점이다. **

**



ㄱ.캡처

ㄴ.붙임





①-1 스프라이트 : 은진쌤(명)

1) 스크립트

클릭했을 때

- 보여기
- 모양을 은진쌤2 (으)로 바꾸기
- 14 번 반복하기
 - 다른 모양으로 바꾸기
 - 1 초 기다리기

클릭했을 때

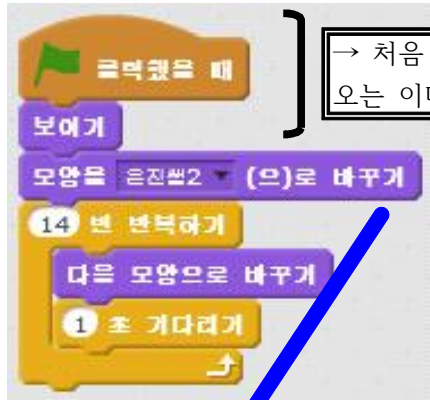
- 1 초 기다리기
- Good morning! 음(글) 2 초동안 말하기
- 4학년친구들,반가워요^^ 음(글) 2.5 초동안 말하기
- 2.8 초 기다리기
- 오늘은 선생님과 함께 즐겁게 영어공부를 하겠습니다! 음(글) 3.5 초동안 말하기
- message1 ▾ 발송하기
- 2.3 초 기다리기
- 그럼 시작해볼까요? 음(글) 2 초동안 말하기
- 은진쌤과 함께하는 즐거운 영어교실!♡ 음(글) 4 초동안 말하기

배경이 분홍색일때 (으)로 바뀌었을 때

- 숨기기

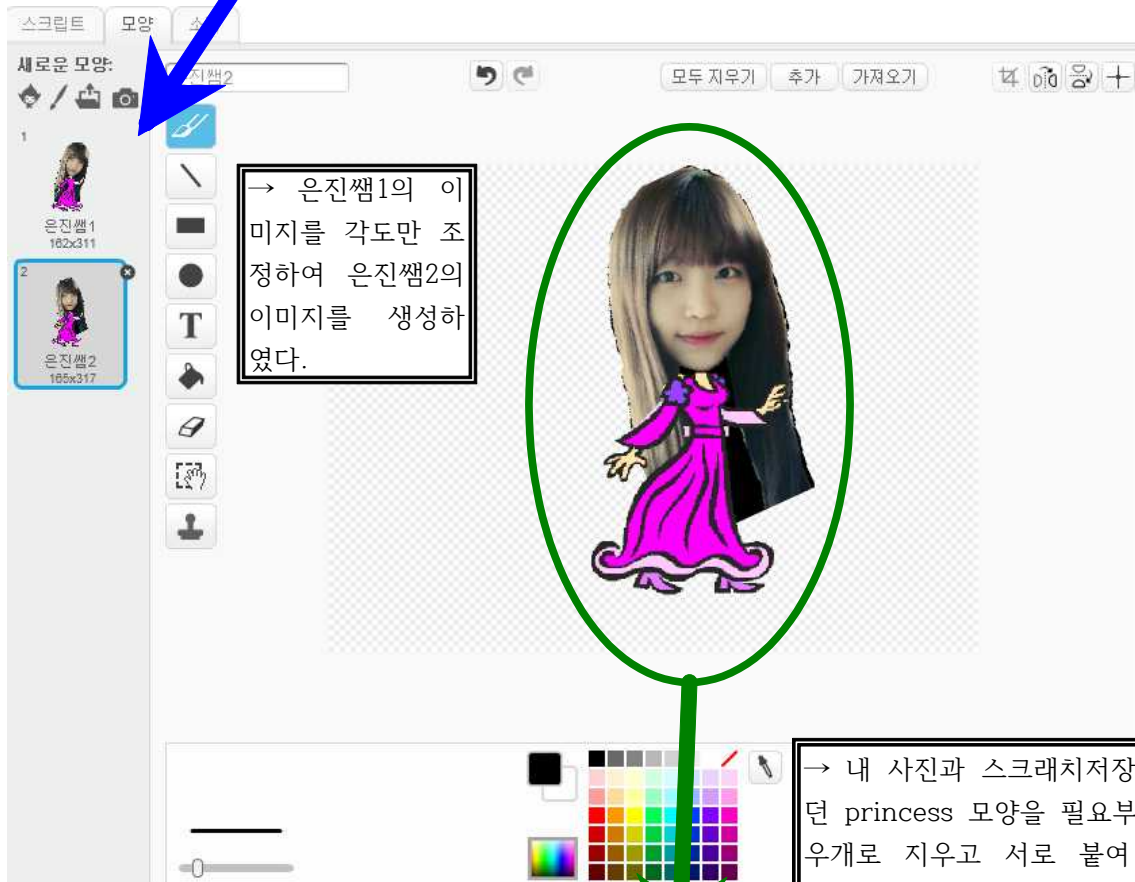
배경이 무늬 (으)로 바뀌었을 때

- 숨기기



→ 처음 깃발을 클릭할 때 첫 화면에 나오는 이미지를 보여준다.

→ 은진쌤1의 모양과 은진쌤2의 모양이 한번씩 번갈아가며 14번동안 변화한다.



→ 은진쌤1의 이미지를 각도만 조정하여 은진쌤2의 이미지를 생성하였다.

→ 내 사진과 스크래치저장소에 있던 princess 모양을 필요부분만 지우개로 지우고 서로 붙여 새로운 이미지를 만들었다.





→ 주로 형태블록을 활용하여 은진쌤1이 말하는 것을 표현하였다.

→ 제어블록 중 '초 기다리기' 블록을 활용하여 스크래치 재생시간을 맞추었다.

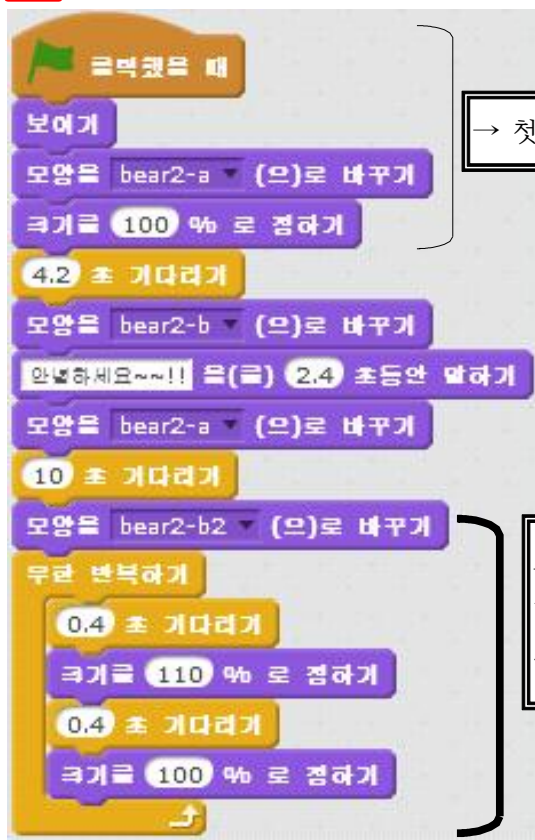
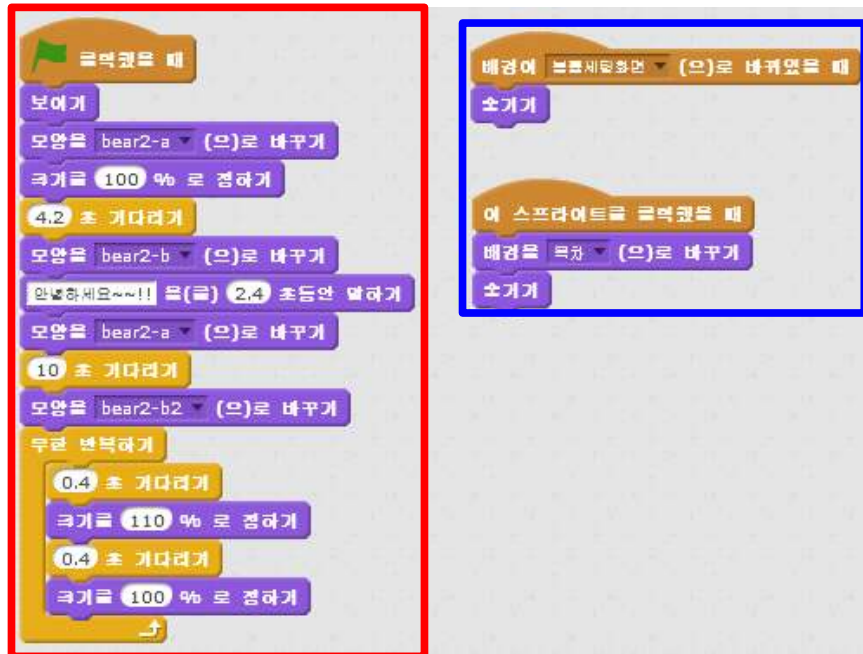
→ 방송하기 블록은 스크립트 중지 없이 모든 스프라이트에 방송할 수 있는 기능을 가지고 있다.

→ message1 방송을 받은 스프라이트에서 특정 행동을 방송하게 된다.
(penguin1에서 언급)

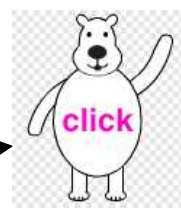


→ 이벤트를 활용하여 배경이 바뀌었을 때 기존의 스프라이트가 스크래치 진행에 방해가 되지 않게 한다.

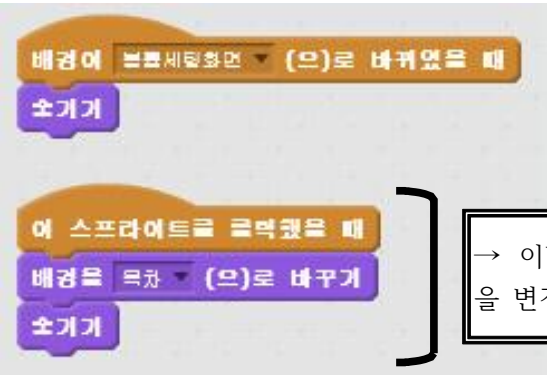
①-2 스프라이트 : bear2(명)



→ 첫 화면에 나오는 기본 이미지 설정



→ 형태블록의 크기변경 블록을 활용하여 bear2의 크기를 커졌다 작아졌다 반복함으로써 배경을 바꾸는 스위치 기능을 강조하였다.



→ 이벤트블록과 형태블록을 결합하여 배경을 변경하는 기능을 한다. (스위치)

①-3 스프라이트 : penguin1,penguin2(명)

-penguin1



→ message1방송을 받았을 때, 다른 스크립트 중지 없이 아래에 해당하는 스크립트를 실행하게 된다.



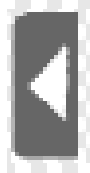
-penguin2



①-4 스프라이트 : 화살표,볼륨설정(명)



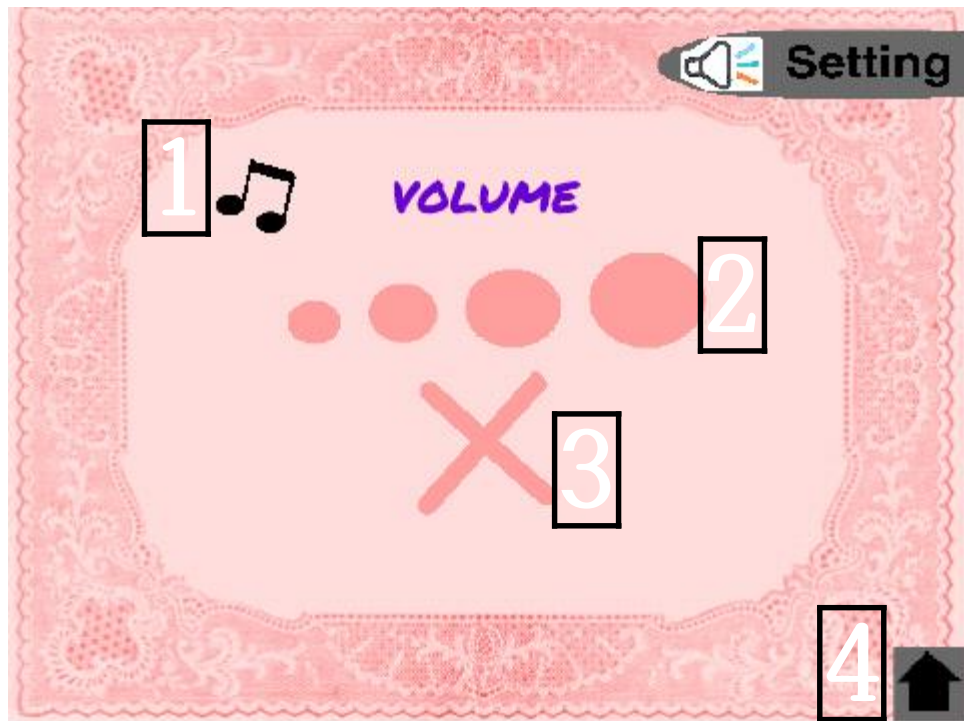
→ 화살표 스프라이트를 클릭했을 때, 다른 모양으로 변하게 한다. (복제+숨기기)



→ 복제되었을 때에만 나타나게 한다.
'맨 앞으로 순서 바꾸기' 블록을 넣음으로써 가장 위에 드러나도록 하였다.



② 배경2 : 볼륨세팅화면(명)



②-1 스프라이트 : 음악다시(명)



→ 노래 '뽐뽐뽐'이 다시 처음부터 재생되게 한다. 클릭할 때의 느낌을 살리기 위해 형태 블록의 크기변경 블록들을 활용하였다. '크기를 100%로 정하기'스크립트를 마지막에 두어 원상태로 복구되도록 만들었다.

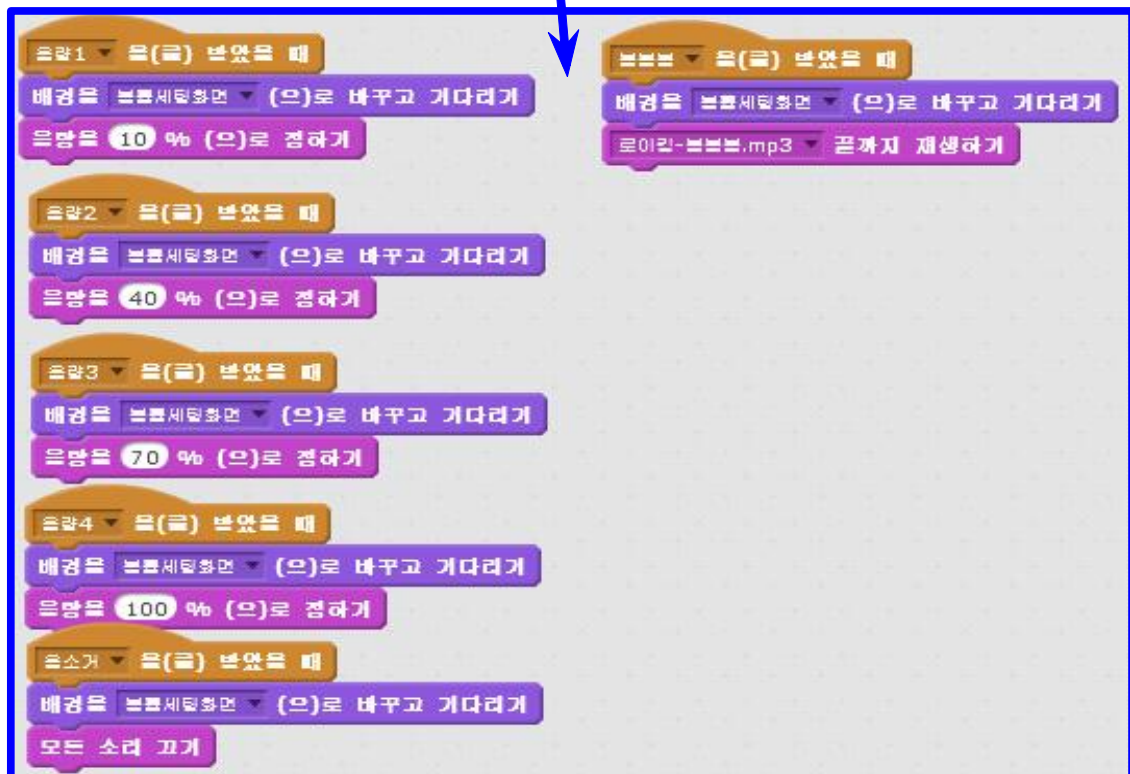
②-2 스프라이트 : 볼륨1,2,3,4(명)

-볼륨1(대표예시)



→ 노래 '뽐뽐뽐'의 음향을 변경시킨다. 클릭할 때의 느낌을 살리기 위해 형태 블록의 색깔변경 스크립트를 활용하였다. '그래픽 효과 지우기' 스크립트를 마지막에 두어 원상태로 복구되도록 만들었다.

'음량1' 방송하기는 배경의 스크립트와 연결된다. 노래 '뽐뽐뽐'이 배경에 삽입된 것이기 때문에 방송하기 블록을 활용하여 볼륨 스프라이트와 연결되도록 해야 한다.



②-3 스프라이트 : 음소거(명)



→ 노래 '뽐뽐뽐'의 음향을 소거시킨다. 클릭할 때의 표현을 나타내기 위해 형태 블록의 크기변경 스크립트와 동작 블록의 x,y좌표 이동 스크립트를 활용하였다. 역시 마지막에 스크립트를 원상태로 복구되도록 만들었다.

②-4 스프라이트 : home(명)

항상 '목차' 배경
으로 돌아갈 수
있게 하는 매개체



→ 'home' 스프라이트가 보여야 할 곳과 숨겨야 할 곳을 파악하여 정확하게 수행하도록 한다.

③ 배경3 : 목차(명)



대표로 풍선2 스프라이트 설명

Scratch script for the 'How to PLAY' balloon (balloon1-c2) and other background elements.

When the green flag is clicked (When green flag clicked):

- Hide (숨기기)

When the background changes to '목차' (When background changes to '목차'):

- Show (보이기)
- Wait 1 second (1 초 기다리기)
- Change balloon1-c2 to (오) (모양을 balloon1-c2 (으)로 바꾸기)
- Wait 1 second (1 초 기다리기)
- Change balloon1-c to (오) (모양을 balloon1-c (으)로 바꾸기)
- Click mouse pointer (마우스 포인터) to (응답) (클릭했는가?) (연역)
- Change balloon1-c3 to (오) (모양을 balloon1-c3 (으)로 바꾸기)
- Wait 1.2 seconds (1.2 초 기다리기)

When the balloon1-c2 sprite is clicked (When balloon1-c2 sprite clicked):

- Change background to '게임방법' (배경을 게임방법 (으)로 바꾸기)
- Play rattle sound (rattle 재생하기)

When the background changes to '분류세팅화면' (When background changes to '분류세팅화면'):

- Hide (숨기기)

When the background changes to 'stars' (When background changes to 'stars'):

- Hide (숨기기)

When the background changes to '퀴즈' (When background changes to '퀴즈'):

- Hide (숨기기)

When the background changes to '게임방법' (When background changes to '게임방법'):

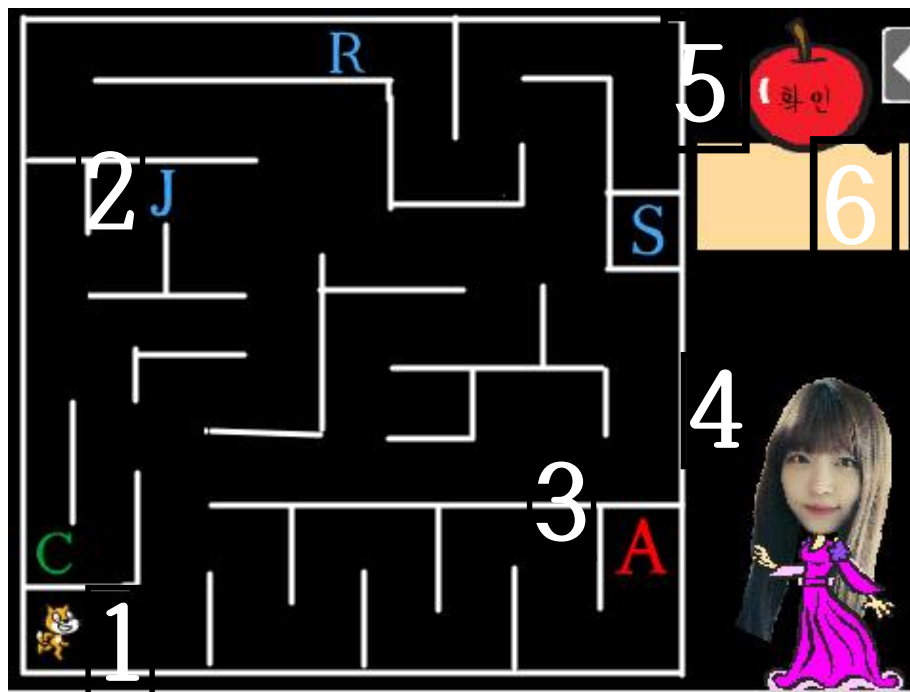
- Hide (숨기기)



→ 관찰 블록을 활용하여, 마우스 포인터가 해당 스프라이트에 닿았을 때 모양을 바꾸게 만들어 해당 스프라이트를 클릭하기 전에 그 스크립트가 표현된다.

→ 소리 블록을 활용하여 클릭할 때 효과음을 넣어 주었다.

④ 배경4 : stars(명)



④-1 스프라이트 : cat1(명)



→ 방향키를 이용하여 고양이가 상하좌우로 움직일 수 있게하는 스크립트이다.



→ 제어 블록과 관찰블록, 연산블록, 이벤트 블록 모두를 활용하여 게임에 적용하였다. 단어는 색깔별로 제시되어 있으므로 맞는 색깔에 닿을 때 방송하도록 되어있다.

④-2 스프라이트 : ...글자(명)

-대표



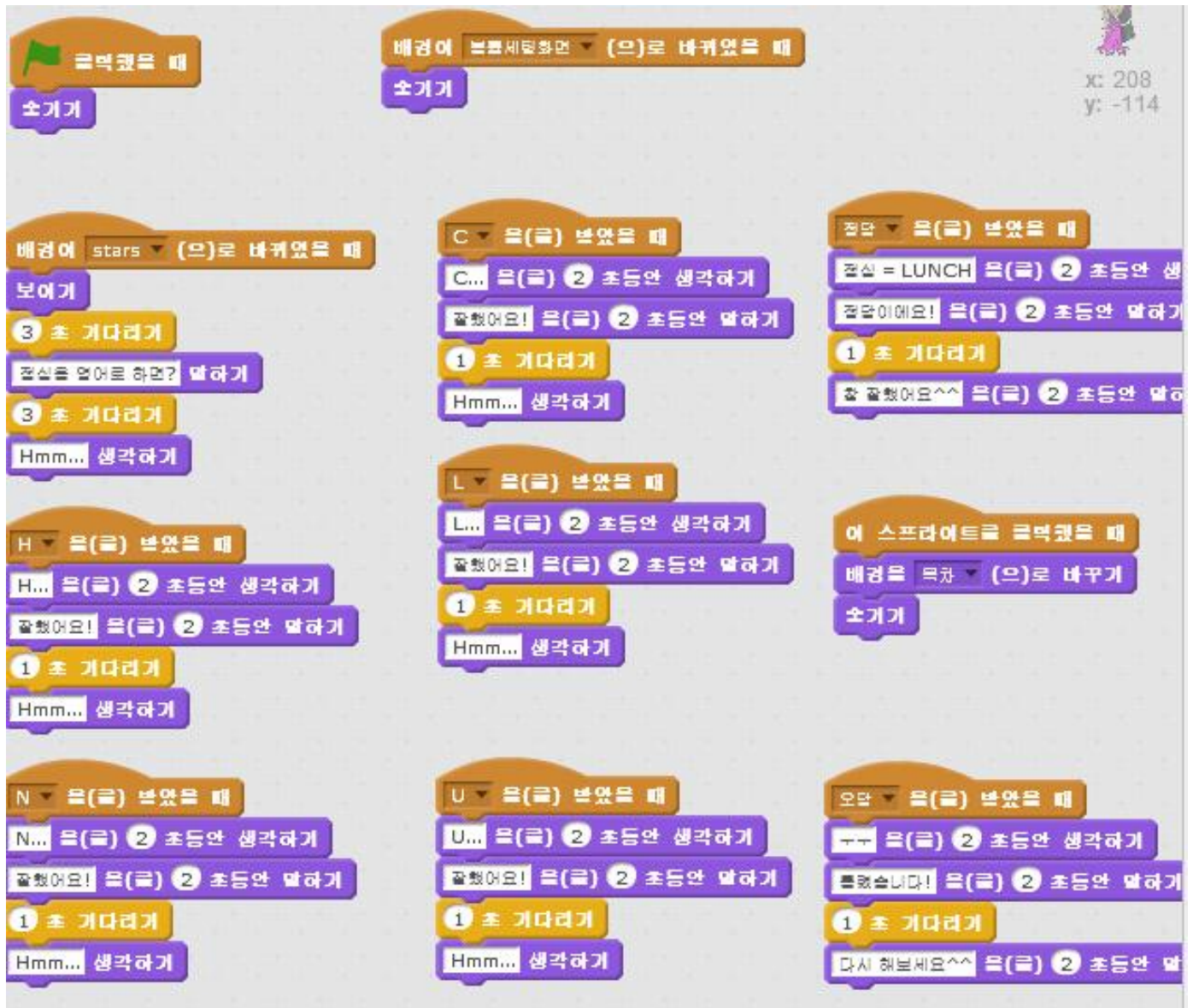
→ 방송하기 스크립트와 형태 스크립트를 활용하여 알파벳의 모양이 변화하는 것과, 알맞은 알파벳이 고양이에 닿으면 숨기기 기능을 사용하고 정답판에 나타나도록 하였다.

④-3 스프라이트 : ...막대기(명)



→ 모양 변화를 통해 막대기가 방해물로 작용하도록 만들어주었다.

④-4 스프라이트 : 은진쌤2(명)



→ 알맞은 방송을 받았을 때 은진쌤2가 말하는 것을 표현하였다. 또, 클릭하면 목차로 돌아가는 스크립트도 작성하였다.

④-5 스프라이트 : 정답,오답(명)



④-6 스프라이트 : ..-story(명)

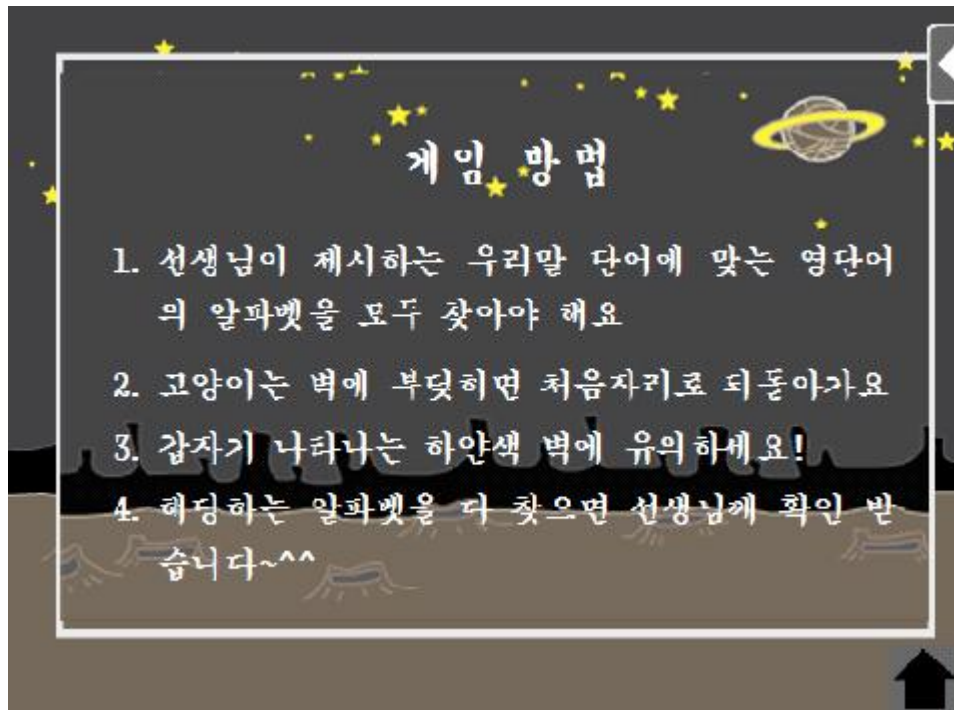


→ 정답판에 정답이 알파벳 한 자 한 자 나타나지도록 스크립트를 구성하였다.

****** 풍선1은 게임으로 구성되어 있고, 풍선2는 풍선1 게임에 대한 설명, 풍선3은 퀴즈 세 가지를 푸는 형식으로 구성되어 있다.

- 풍선1,2,3을 클릭할 때는 소리 블록을 활용하여 누를 때마다 효과음이 발생하면서 배경 전환이 이루어지도록 하였다.
- 'home' 스프라이트는 모든 활동에 포함되어 있어 언제든지 목차로 이동하기 수월하게 구성하였다.
- 볼륨 조절 또한 위와 마찬가지로 구성되어 있다.
- 풍선3의 Quiz를 시작할 때에는 퀴즈 출제 요정이 360도 회전하면서

- 크기가 점점 커지도록 스크립트를 구성하였다. 적절하게 그 스크립트가 실행되고 나면 배경이 변화하면서 퀴즈풀이 스크립트로 전환된다.
- 퀴즈 풀이 스크립트는 a,b 중 선택하여 대답하는 것으로 나타내었고, 문제는 총 3문제로 짜여져있다.
 - 정답일 때와 오답일 때의 반응을 각각 설정하였으며, 마지막 문제를 풀고 난 후에는 '수고했어요~!'를 말하며 마무리한다.
 - 모든 스크립트가 종료된 후에는 'Thank you'가 나타나며 스크래치가 마무리 된다.
 - 마지막 역시 목차로 가는 home버튼을 나타내 주었다.





첫번째 문제.. 아침
을 영어로 하면?
(a)breakfast
(b)dinner



Thank you!