

강의계획서

과목명	초등 소프트웨어 교육 기초	학점 (시간)		담당 교수	이철현	수강대상학년	1
강좌목표	1. 소프트웨어 교육의 필요성 목표 내용 방법을 설명할 수 있다. 2. 컴퓨팅 사고의 개념 하위 요소를 이해하고 사례를 들 수 있다. 3. 프로그래밍의 기본 개념을 이해하고 엔트리 프로그래밍의 기초를 익힌다.						
교재 및 참고문헌	이철현, 김석희, 김동만(2016). 소프트웨어교육의 이해와 실제. 양서원.						
	이철현, 김동만(2017). 엔트리와 함께 하는 어린이 코딩 미래엔. 엔트리 사이트: http://playentry.org/						
주별	강의주제			강의 방법	주요 개념		
1	소프트웨어 교육 개론(1)			강의	필요성, 교육과정		
2	소프트웨어 교육 개론(2)			강의	목표 내용 방법, ,		
3	컴퓨팅 사고의 기초			강의	개념 구성요소 사례, ,		
4	컴퓨팅 사고 기반 문제해결			이론	CT-PS 모형 소개 및 적용 방안		
5	엔트리 프로그래밍 실습(1)			실습	엔트리 소개, 기초 사용법		
6	엔트리 프로그래밍 실습(2)			실습	순차구조, 반복구조 프로그래밍		
7	엔트리 프로그래밍 실습(3)			실습	선택구조, 신호보내기 프로그래밍		
8	엔트리 프로그래밍 실습(4)			실습	변수, 리스트		
9	엔트리 프로그래밍 실습(5)			실습	함수		
10	엔트리 프로그래밍 실습(6)			실습	2중 선택구조		
비고							