

강의 계획서

2018-2학기 교과목 정보

교과목명	프로그래밍(스크래치)				
담당교수	조현준	학점	2	주 수강대상	1학년

수업 개요	컴퓨터의 원리와 프로그래밍에 대한 이해를 위하여 스크래치 프로그래밍을 공부하고, 활용 방안에 대하여 연습한다.				
교재 안내					
구분	자료명	저자	출판사(출처)	출판년도	활용
도서	스크래치로 배우는 프로그래밍 기초	김종훈	한빛미디어	2016	주교재
주차별 강의계획					
1주차	스크래치란 무엇인가				
2주차	스크래치 시작하기				
3주차	움직이는 강아지와 앵무새				
4주차	상어 피하는 물고기				
5주차	하늘에서 떨어지는 물고기 잡기				
6주차	다트 게임				
7주차	다각형 그리기				
8주차	거미줄 모양의 도형 그리기				
9주차	시어핀스키 삼각형 그리기				
10주차	동물 영어 이름 맞추기				
11주차	행운의 복불복				