

강의계획서(코딩기반사고력 (스크래치))

[수업기본정보]

2019-1학기 강의 기말평가 평균 점수 4.4 점/5.0점

년도/학기	2019/1학기	교과목명	코딩기반사고력 (스크래치)	학수번호	008619
이수구분	교선	학점/이론/실습	2-2-0	강의시간	

[담당교수정보]

교수명	이재호	소속	정보통신공학과	이메일	
연구실		연락처(Tel)		핸드폰	(

[학습개요 및 목표]

과목개요	<p>공학에 대한 첫 입문자에게 공학에 대한 Introduction과 이에 대한 정의, 공학 설계에 필요한 창의적 발상 능력에 대하여 학생들의 역량을 강화하기 위한 과목이다.</p> <p>또한 향후 공학 입문에 요구되는 알고리즘적 사고 방식의 능력 향상을 위하여, 문제 인식, 문제 정의, 아이디어 도출, 아이디어 평가라는 창의적 공학설계 프로세스를 단계별로 체험함으로써 공학에 대한 학습적 흥미를 유발시키고 논리적 사고 방식의 기반을 형성한다.</p> <p>본 과목은 창의적문제해결방법론의 연속형임.</p>						
교과목역량	핵심역량		전공역량			교과목역량비율	
	의사소통역량		의사소통역량			0%	
	리더십역량		리더십역량			10%	
	자기관리역량		자기관리역량			30%	
	글로벌역량		글로벌역량			0%	
	문제해결역량		문제해결역량			50%	
	현장실무역량		현장실무역량			10%	
역량기반 학습 목표	관련역량(핵심/전공)		학습목표				
	문제해결역량		스크래치 프로그램 디버깅을 통한 자기주도 문제해결 능력 향상				
수업대상자	전학년						
수업운영방법	온라인 강의						
수업유형	이러닝						
수업방법	강의	토의/토론	발표	실험/실습	현장학습	온라인	기타

	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
취업 및 자격 증 취득과의 연계성							

[성적 평가]

평가방법	상대평가						
평가요소	온라인 출석	오프라인 출석	과제	중간고사	기말고사	수시고사	기타
	30%	0%	20%	0%	50%	0%	0%

[교재 및 참고서적]

교재	교재명	저자/역자	출판사	출판년도
주교재	Scratch Programming	김종훈	다올미디어	
부교재	꼬마해커의 작업실, 수프 스크래치	김종훈, 양영훈	한빛미디어	

[장애 학생 수강 지원]

내용	<ul style="list-style-type: none"> - 장애학생의 경우 장애학생지원센터에서 교육도우미, 시험, 과제 제출, 이동, 강좌수강 등에 필요한 수강 지원을 받을 수 있다. - 강의: 앞자리에 좌석배치, 강의노트 및 강의자료 제공, 필요 시 보충교육 실시 - 과제: 제출기간 연장 및 도우미 학생 배정 등 기타 필요한 사항 - 시험: 시험기간 연장 및 시험문제 부가 설명 등 기타 필요한 사항 - 수강신청: 인터넷으로 수강신청을 하지 못한 과목은 학과 또는 학사지원팀에서 수강신청 지원 - 지원 신청: 장애학생지원센터[미래창조관 1층(043-299-8024)]
----	---

[주별강의계획]

주차	기간	수업내용요약	수업방법/사용기 자재	교재범위/과제 물	참조
1	0304 ~ 0310	컴퓨팅 사고와 블록코딩의 개요 스크래치 알아보기		강의 및 실습	
2	0311 ~ 0317	첫 번째 프로젝트 스크래치 메뉴/기능		강의 및 실습	
3	0318 ~ 0324	날아가는 앵무새 (1) 프로젝트 날아가는 앵무새 (2) 프로젝트		강의 및 실습	
4	0401 ~ 0407	다양한 방식으로 움직이는 게 (1) 프로젝트 다양한 방식으로 움직이는 게 (2) 프로젝트		강의 및 실습	
5	0408 ~ 0414	다양한 방식으로 움직이는 게 (3) 프로젝트 그림판 프로그램 (1) 프로젝트		강의 및 실습	
6	0415 ~ 0421	그림판 프로그램 (2) 프로젝트 미니피아노 프로그램 (1) 프로젝트		강의 및 실습	
7	0422 ~ 0428	미니피아노 프로그램 (2) 프로젝트 불규칙적으로 날아다니는 박쥐 프로젝트		강의 및 실습	
8	0429 ~ 0505	과제제출		강의 및 실습	
9	0506 ~ 0512	수족관 프로젝트 흔적을 남기는 박쥐 프로젝트		강의 및 실습	
10	0513 ~ 0519	물고기를 따라가는 상어 프로젝트 비행 시험 (1) 프로젝트		강의 및 실습	
11	0520 ~ 0526	비행 시험 (2) 프로젝트 나비잡는 박쥐 (1) 프로젝트		강의 및 실습	
12	0527 ~ 0602	나비잡는 박쥐 (2) 프로젝트 나비잡는 박쥐 응용 (1) 프로젝트		강의 및 실습	
13	0603 ~ 0609	나비잡는 박쥐 응용 (2) 프로젝트 동전 확률 프로젝트		강의 및 실습	
14	0610 ~ 0616	동전 맞추기 프로젝트 난수의 공 프로젝트		강의 및 실습	
15	0617 ~ 0623	기말고사		강의 및 실습	

* 출력일 : 2019년 10월 11일 09:26:17 / 출력자 : 관리자1