

강의 계획서

교과목명	시와디자인	담당교수	김승재
------	-------	------	-----

교과목 개요 (강의소개)	컴퓨터적인 사고를 배양하기 위한 교과목으로써 공개용 소프트웨어인 “스크래치” 를 통해 기본 블록의 개념을 익히고 활용함으로써 컴퓨터 기준의 처리방식 (논리적인 문법)을 학습한 후 현시대에서 지향하는 AI(인공지능) 관련 기술 몇몇 가지를 “스크래치” 와 “python” 을 활용하여 구현해 본다. 즉, 블록 스크래치를 통해 “컴퓨터적사고” 의 기초를 다지며, 스크래치와 Python의 활용으로 논리적인 사고를 키워 문제해결 능력을 향상시킨다. 또한, AI 관련 기술의 접목으로 창의적인 학습능력 향상과 창의적인 자기 개발 및 전공역량을 키운다.
교재 및 참고문헌	시간순삭 인공지능 with 스크래치 / 이재우 / 생능출판사
공개주차	3주차 ~ 14주차
주별	강의 주제
	강의 내용
1주	시와 디자인의 융합교육의 개요 시와 디자인의 융합교육의 목표 및 미래가치
2주	스크래치 기본 블록을 활용한 콘텐츠 제작 무조건 만들어 보자! 스크래치 블록 콘텐츠
3주	스크래치의 기본 블록의 이해 및 사용법 익히기(1) <형태블록, 소리블록, 음악블록> 학습 및 활용하기
4주	스크래치의 기본 블록의 이해 및 사용법 익히기(2) <이벤트블록, 제어블록> 학습 및 활용하기
5주	스크래치의 기본 블록의 이해 및 사용법 익히기(3) <감지블록, 연산블록> 학습 및 활용하기
6주	스크래치의 기본 블록의 이해 및 사용법 익히기(4) <변수블록, 리스트블록> 학습 및 활용하기
7주	스크래치의 기본 블록의 이해 및 사용법 익히기(5) <나만의 블록> 학습 및 기본 블록을 활용하여 콘텐츠 제작하기
8주	스크래치의 기본 블록을 활용하여 콘텐츠 제작하기 <펜블록> 학습 및 블록을 활용하여 ‘뱀게임’ 콘텐츠 제작하기
9주	블록 활용 ‘스마트 홈’ 구현하기 규칙기반 ‘스마트 홈’ 에서 시기반 ‘스마트 홈’ 으로 구현하기
10주	블록 활용 ‘뉴스섹션분류’ 구현하기 규칙기반 ‘뉴스섹션분류’ 에서 시기반 ‘뉴스섹션분류’ 으로 구현하기
11주	블록 활용 ‘트위터소셜분석’ 구현하기 규칙기반 ‘트위터소셜분석’ 에서 시기반 ‘트위터소셜분석’ 으로 구현하기
12주	블록 활용 ‘공모전합격예측’ 구현하기 규칙기반 ‘공모전합격예측’ 에서 시기반 ‘공모전합격예측’ 으로 구현하기
13주	블록 활용 ‘캐치마인드’ 구현하기 규칙기반 ‘캐치마인드’ 에서 시기반 ‘캐치마인드’ 으로 구현하기
14주	블록 활용 ‘아이스크림31게임’ 구현하기 규칙기반 ‘아이스크림31게임’ 에서 시기반 ‘아이스크림31게임’ 으로 구현하기
15주	블록 활용 ‘자유주행자동차’ 구현하기 규칙기반 ‘자유주행자동차’ 에서 시기반 ‘자유주행자동차’ 으로 구현하기