

강의계획서

교과목명	초등컴퓨터교육론 (SW교육론)	이수구분	
교과코드		분반	
학과	컴퓨터교육과	학년	
교수	유인환	학점/강의	
강의시간		E-mail	
제한인원		면담가능시간	
교과목개요 및 학습목표	소프트웨어와 앱 개발, 이를 활용한 실습을 통하여 초등컴퓨터교육에 대해 이해할 수 있도록 한다.		
교재 및 참고문헌	-		
학습 평가방법	-		
기타 안내 및 유의사항	-		

주차	강의범위 및 내용
제1주	SW교육의 이해
제2주	CS Unplugged기반 SW 교육
제3주	App Inventor 활용한 모바일 앱 개발 방법의 이해
제4주	음성 처리와 인터페이스 구성
제5주	그래픽 처리와 변수
제6주	소통과 연결 기법
제7주	논리구성과 게임
제8주	학습용 앱의 설계와 개발
제9주	App Inventor를 활용한 수업 사례 분석
제10주	Physical Computing의 이해
제11주	엔트리를 활용한 햄스터 로봇 제어
제12주	엔트리와 햄스터를 활용한 알고리즘의 이해와 적용
제13주	Physical Computing 수업 사례
제14주	센서보드를 활용한 Physical Computing/ 정보통신윤리교육
제15주	