

# 수업계획서

휴머니티칼리지

2021학년도 2학기

교과목명	<국문>디지털기술입문		담당교수	강병익
	<영문>Introduction to Digital Technology		연락처 전화 이메일	
교과코드(분반)	00031K(01)		학점체계 (학점-이론-실습)	2-2-0
이수구분 (해당하는 곳 클릭)	교양필수	중점교양	교양선택	
	<input type="checkbox"/> 의사소통 <input type="checkbox"/> 인성과 도전	<input checked="" type="checkbox"/> 4차 산업혁명 <input type="checkbox"/> 인문소양	<input type="checkbox"/> 인문 <input type="checkbox"/> 사회 <input type="checkbox"/> 자연 <input type="checkbox"/> 예술과 체육 <input type="checkbox"/> 기초과학 <input type="checkbox"/> 글로벌 의사소통 <input type="checkbox"/> 취업과 창업	
수업방법	대면 학습	비대면 학습	대면/비대면 수업 비율	
	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실습 <input type="checkbox"/> 기타 ( )	<input type="checkbox"/> 실시간강의 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상강의 <input type="checkbox"/> AL(학습자활동중심) <input type="checkbox"/> 기타 ( )	대면 <input type="text" value="0"/> % 비대면 <input type="text" value="100"/> %	
<b>교과목 개요 및 목표</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안드로이드용 앱 개발 도구인 App Inventor를 학습함으로써 컴퓨팅 사고와 프로그래밍 능력을 갖추게 되며, 팀활동을 통해 자신의 아이디어를 앱으로 구현할 수 있는 프로그램 능력을 배양함</li> <li>- 기술의 수요자로서뿐 아니라 창의적 창조자로서의 역할을 갖추게 됨</li> <li>- 매주 워크시트를 배포하고 함께 풀어봄으로써 꼭 알아야 할 필수 지식을 확인하고 습득하도록 함</li> <li>- 팀별로 개발하는 앱은 학기말에 발표회를 통해 다른 사람들에게 설명하고 시연함으로써 자신의 아이디어를 타인에게 설득하고 앱을 창조할 수 있는 능력을 갖추게 됨</li> </ul>				
<b>교과목 학습 성과</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 앱인벤터(App Inventor)를 학습하고자 함. 앱인벤터는 컴퓨터 프로그램 전공자가 아닌 사람도 쉽게 프로그램 할 수 있도록 만든 안드로이드 스마트폰용 앱 개발을 위한 블록 프로그래밍언어임. 이를 이용하여 소프트웨어(코딩) 교육을 깊이 있게 진행하고자 함</li> <li>- 소프트웨어에 대한 기초가 없는 학생들도 프로그래밍 교육을 통해 스스로 무엇을 만들 수 있는지를 항상 질문하도록 하고, 이를 달성하기 위해 팀활동으로 자신의 아이디어를 앱으로 구현할 수 있다.</li> <li>- 만들어진 앱을 파워포인트 및 스마트폰 시연을 통해 다른 사람에서 설명할 수 있다.</li> <li>- 프로그램의 구성부터 앱스토어를 통한 배포까지 일련의 작업을 수행할 수 있고, 이해할 수 있게 됨으로써 향후 자신의 전공분야나 창업분야에서 활용할 수 있다</li> </ul>				
<b>교재 및 참고문헌</b>				
교재	강의자료(PPT) 및 worksheet			
참고문헌 (부교재)	강병익교수의 포스트( <a href="http://naver.me/FU3tzmFo">http://naver.me/FU3tzmFo</a> )			

수업역량				
핵심역량	하위역량	정의	역량지정	역량지수 (총합 100%)
자기관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목표지향적 계획수립</li> <li>• 계획실행력</li> <li>• 자기주도적 학습능력</li> <li>• 정서적 자기조절능력</li> <li>• 시간관리 • 건강관리</li> </ul>	지성, 덕성, 감성을 조화롭게 발휘하여 올바르게 결정하고 실천할 수 있다.	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/> %
리더십	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대인관계 능력</li> <li>• 책임감 • 통솔력 • 판단력</li> <li>• 팀역능력 • 유연성</li> </ul>	정직을 명예로 삼고 사람을 존중하여 학교와 지역 사회에 봉사할 수 있다.	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/> %
의사소통과 공감	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 적극적 경청과 이해</li> <li>• 주제이해 능력</li> <li>• 상호이해 능력 • 배려 능력</li> <li>• 질의응답 능력 • 문서작성</li> </ul>	논리적이고 비판적인 사고능력을 바탕으로 타인과 공감하고 협력할 수 있다.	<input type="text" value="부역량"/>	<input type="text" value="20"/> %
창의적 문제해결	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제인식 • 분석적 사고</li> <li>• 융통적 사고 • 대안 발견</li> <li>• 도전적 태도</li> </ul>	인간과 사회에 대한 통찰력으로 문제를 인식하고 종합적인 관점에서 해결점을 모색할 수 있다.	<input type="text" value="주역량"/>	<input type="text" value="50"/> %
자원활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자원,정보기술의수집능력</li> <li>• 정보의 이해와 분석능력</li> <li>• 정보의 활용능력</li> <li>• 인적자원 활용능력</li> <li>• 물적자원 활용능력</li> <li>• IT 능력</li> </ul>	디지털 자원을 활용해 원하는 정보를 수집하고 가공할 수 있다.	<input type="text" value="부역량"/>	<input type="text" value="30"/> %
글로벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국제화인식</li> <li>• 다문화이해 및 수용능력</li> <li>• 문화적 개방성</li> <li>• 글로벌 환경에 대한 노출</li> <li>• 글로벌 언어능력</li> </ul>	국제화 시대 타인과 문화를 이해하고 공감하여 더불어 활동할 수 있다.	<input type="text"/>	<input type="text" value="0"/> %
<b>수업 방법</b>				
역량중심 수업 방법	강의	<input type="text" value="50"/> %	주차별 강의내용을 동영상상으로 촬영하여 유튜브에 올리고 LMS에서 수강할 수 있도록 함	
	AL	<input type="text" value="30"/> %	2명을 1팀으로 구성하여 자신들이 만들고자하는 앱을 계획하고 개발하여 발표하도록 함	
	기타	<input type="text" value="20"/> %	매주 수업에서 학습한 내용을 블로그에 정리함으로써 지식을 정리하고 디지털 리터러시 능력을 함양함	
역량 증진을 위한 방안	주역량 : 창의적 문제해결	인간과 사회에 대한 통찰력으로 문제를 인식하고 종합적인 관점에서 해결점을 모색할 수 있다.		
	부역량 1 : 자원활용	디지털 자원을 활용해 원하는 정보를 수집하고 가공할 수 있다.		
	부역량 2 : 의사소통과 공감	AppEx(성과전시회)를 개최함으로써 팀활동을 통해 원하는 앱을 개발하고 발표할 수 있다.		

평가 항목 및 방법			
평가항목 (기준)	반영비율 (%)	평가방법 및 주요내용	평가 핵심역량
출 석 (15% 이상)	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>LMS의 수업참여 비율을 100분률로 환산하여 평가</li> <li>80% 미만의 경우 출석의 경우 출미 F 처리함</li> <li>공·병결의 경우 1주일 이내 스마트 KY에 입력한 자에 한하여 인정</li> </ul>	자기관리
시험 평가	수시	선택사항	
	중간 고사	<ul style="list-style-type: none"> <li>앱프로그래밍에 대한 필기시험</li> <li>대면시험 원칙</li> </ul>	창의적문제 해결 자원활용
	기말 고사	<ul style="list-style-type: none"> <li>앱프로그래밍에 대한 필기시험</li> <li>대면시험 원칙</li> </ul>	창의적문제 해결 자원활용
과제 평가	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>매주 학습내용에 대해 블로그 작성 평가</li> </ul>	자원활용
성과 및 태도	발표		
	성과물	<ul style="list-style-type: none"> <li>조별 프로젝트(2인 1조) 최종 평가(교수 및 학생 상호 평가)</li> </ul>	창의적문제 해결 의사소통과 공감
	태도		
	기타		

주별 수업 계획			
주차	수업주제	단위수업 세부 내용	수업방법
1	교과목 소개 및 4차 산업혁명	<ul style="list-style-type: none"> <li>앱인벤터 소개</li> <li>Hello World예제(이벤트, 센서, 컴포넌트의 이해)</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
2	BMI 계산기	<ul style="list-style-type: none"> <li>BMI 계산기 App 예제 (입력과 출력의 이해)</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
3	판단과 반복	<ul style="list-style-type: none"> <li>구구단 프로그램과 테스트 앱</li> <li>if/foreach 사용법, 랜덤 숫자 사용법</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
4	리스트와 이미지를 이용한 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>리스트, 캔버스, 이미지스프라이트</li> <li>MoleMash(두더지 잡기) 게임 예제</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
5	센서의 사용	<ul style="list-style-type: none"> <li>만보계 프로그램(Pedometer 센서)</li> <li>나침반 프로그램(Orientation 센서)</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
6	ActivityStarter	<ul style="list-style-type: none"> <li>ActivityStarter를 이용한 여행앱 (ListPicker의 사용법)</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
7	위치센서와 문자보내기	<ul style="list-style-type: none"> <li>SOS앱(LocationSensor)</li> <li>내 위치를 문자로 보내기 (Texting, PhoneNumbicker)</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
8	중 간 고 사		<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input type="checkbox"/> 동영상
9	Procedure와 데이터베이스	<ul style="list-style-type: none"> <li>커피킬러 앱 만들기(Procedure, 로컬 DB 사용법)</li> <li>조별 프로젝트 계획 발표</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
10	TinyDB와 리스트뷰	<ul style="list-style-type: none"> <li>To-do List 앱(TinyDB와 리스트뷰)</li> <li>지난 학기 학생 작품 선별하여 발표</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
11	파일 읽고 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>Excel(csv) 파일 사용하기(File 컴포넌트)</li> <li>단어장, 의학용어 앱 만들기(TTS)</li> <li>TTS로 글자 읽어주기</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
12	프로젝트 중간 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>조별 프로젝트 진행사항을 발표하고 교수와 학생들이 평가함</li> <li>상호 질문과 토론 수행</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
13	시계와 타이머	<ul style="list-style-type: none"> <li>클럭센서를 이용한 프로그램</li> <li>디지털 시계와 타이머</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
14	조별 프로젝트 최종 발표 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>조별 최종 프로젝트 발표</li> <li>교수와 학생들이 평가함</li> <li>상호 질문과 토론 수행</li> </ul>	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input checked="" type="checkbox"/> 동영상
15	기 말 고 사		<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> AL <input type="checkbox"/> 실시간 <input type="checkbox"/> 동영상

※ 주차별 세부계획 작성 필요

주제별 세부계획			
해당단원		주 차	1주차
담당교수		시 간	
학습주제			
학습성과			
수업운영 방식	ex) 강의, 토론, 발표, 문제해결 등, LMS 활용계획		
사전 준비사항 및 유의사항			
주별 평가 및 과제			

주제별 세부계획			
해당단원		주 차	2주차
담당교수		시 간	
학습주제			
학습성과			
수업운영 방식	ex) 강의, 토론, 발표, 문제해결 등, LMS 활용계획		
사전 준비사항 및 유의사항			
주별 평가 및 과제			