

< 인공지능과 피지컬 컴퓨팅 >

★ 이런걸 배워요!

피지컬 컴퓨터의 기본 원리와 각종 센서 장치를 제어하는 프로그래밍을 배워요!

★ 이런 게 매력이에요

상상했던 작품을 실제로 만들고 동작시킬 수 있어요!
실생활 및 다양한 분야에 사용가능한 작품을 만들 수 있어요!
해당 수업에서 배운 내용을 각종 대회나 다른 교과 프로젝트 활동에 활용할 수 있어요!
컴퓨터실에 각종 센서 장치와 나무 커팅기 등 프로젝트를 위한 시설이 잘 갖추어져 있어요!

★ 어떤 학생들에게 적합한가요?

공학계열 학생들에게 프로젝트 기반 수업이 필요한 학생들에게 적합해요.
자신의 아이디어를 현실로 구현해보고자 하는 학생들에게 적합해요.
내 진로와 연관지어서 나만의 작품을 만들어보고자 하는 학생들에게 적합해요!

★ 어느 전공, 진로인 학생들에게 적합한가요?

컴퓨터공학, 소프트웨어공학, 기계공학, 전자전기제어, 로봇공학 등 모든 공학계열 학생들에게 직접적인 연관이 있어요
모든 이공계 계열과 인공지능과 연계가 가능한 대부분의 전공 분야에 간접적으로 연관이 있어요

★ 관련 있는 과목은 어느 과목인가요?

정보 - 피지컬 컴퓨팅 단원과 관련 있어요.

★ 교육과정은 어떻게 짜여져 있나요?

인공지능의 개념, 지능에이전트 설계, 문제 해결 방법, 피지컬 컴퓨팅 설계, 프로젝트 등으로 이루어져 있습니다.

★ 평가는 어떻게 이루어지나요?

2024학년도 1학기 평가계획이며 내년에는 수업 내용이 달라질 예정입니다.

영역	인공지능과 피지컬 컴퓨팅 인공지능 학습 활동지	인공지능과 피지컬 컴퓨팅 블록코딩 알고리즘	인공지능과 피지컬 컴퓨팅 알고리즘과 순서도
내용	인공지능 이해하기	인공지능과 피지컬 컴퓨팅 예제 프로젝트를 블록코딩으로 학습하고, 학습결과 포트폴리오 제출	문제를 해결하기 위한 알고리즘을 플로우차트로 구상하여 프로그래밍 언어로 표현하기
학기말 반영비율	20%	40%	40%
시기	3-4월	3-8월	5-8월

수행 100%이며 절대 평가입니다.

★ 성과물 예시 (행사 결과물)



