신입생 선발 계획

1. 모델링이나 3d프린터에 관심이 있는 아이들 2명을 선출

1)현 동아리부원 중에서 모델링을 능숙하게 할 수 있는 사람이 없는 것으로 판단아래에 어느 정도의 모델링이 가능한 사람을 우선선발.

(구글 스캐치업을 이용해 간단한 물체라도 만드는 등의 능력)

2)모델링을 하지 못하더라도 모델링에 관심이 많고 열정이 많아 선배들의 도움을 조금씩 받으면서 스스로 모델링을 공부할 기미가 보이는 사람을 선발.

3)모델링은 몰라도 3d프린터에 관심이 많으며 다룰 줄 알고, 자신이 원하는 모양을 직접 찾아서 뽑을 수 있는 사람.

4)위 조건을 만족하나, 소개서를 건성으로 서술하거나 면접 태도가 나쁜 경우에는 성실성과 예의가 좋지 않은 것으로 보고 탈락처리.

다만, 3번에 해당되는 아이가 선출 될 경우 모델링 쪽으로 한명을 뽑거나 책으로 어느 정도의 모델링 교육을 해야함.

2. 총 6명의 멘티를 선출(프로그래밍 담당)

1) 자기소개서를 보고 성실성과 열정을 가장 먼저 판단하여 3단계 (상 중 하)로 나누어 판단하여 '하'가 나오면 탈락, '중' 이상이 나오면 면접을 보고 합격/불합격 처리.

2)기본 실력이 있는 학생 1~2명을 선발해 내년 교육자 혹은 교육 부장을 대비.

(기본실력: c언어나 다른 언어를 배워 본 적이 있는 경우, 자격증이 같이 실력을 증빙 할 수 있는 자료가 있는 경우)

3)나머지 인원은 실력보다는 성격이나 열정 등을 판단해 멘토/멘티제를 열심히 참여할 수 있는 아이를 뽑음.

동아리 가입조건

1.이그나이트 대회 참여:

1학년 뿐 아니라 2학년들도 이그나이트 대회에 참여하지 않을 시에는 퇴출. 1학년은 이그나이트 대회에 참여하겠다는 조건 하에 면접을 볼 수 있도록 함.

2.기본 소양을 갖춘 아이:

능력이 아니라 기본적인 예의나 인성이 갖추어져 있어야 함. (동아리 갈등 및 와해 방지, 선/후배간의 기본적인 예절 준수 등)

3.열정과 성실함을 보여줄 수 있는 아이:

실력은 키우면 되는 것이지만 컴퓨터 동아리에 들어오려는 만큼 컴퓨터와 배우고 싶은 열정이 필요하며 멘토링에 성실하게 참여해야함.

4.숙제나 행사에 잘 참여할 수 있는 아이:

숙제를 제대로 해야 실력이 늘고, 행사는 혼자만의 일이 아닌 단체의 일이므로 열심히 참여해야함.

5.컴퓨터에 대해 아주 조금이라도 아는 아이:

c언어나 자바나 네트워크를 활용 할 줄 아는 사람을 뽑는 게 아니라 컴퓨터가 게임이나 웹서핑만 하는 것이 아님을 알면됨. 게임이나 웹서핑만 하는 것으로 아는 학생은 컴퓨터 동아리에 게임이나 웹서핑을 목적으로 들어오는 것으로 간주됨.

멘토 현황

부장: 이남주 **차장**: 신재범

홍보부장:김동주교육부장:김동주행사부장:김민호

멘토: 이남주, 김동주, 김민호

모델링 멘토: 조영호 (할 줄 아는데 많이 까먹었다고 함- 검사 필요)

부멘토: 채중원, 신재범 (이하 집행유예), 이원규

*원규 자리를 두고 고민 중.

교육 기획

- 1.멘토링은 1명의 멘토와 1명의 부멘토 아래에 2명의 멘티를 둔다.
 - 1) 단, 모델링 멘토링의 경우는 1멘토 2멘티제를 도입
- 2. 교재는 '윤성우의 열혈 c 프로그래밍'을 가지고 포인터 함수 (p. 333) 까지 교육.
 - 1) 시간이 되는 멘토는 뒤의 내용을 나가도 무관.
- 3. 교육 시간은 야자 1교시인 7시~8시20분(80분)간 하며, 동아리 발표회가 10월 말에 있다고 가정하여 3월 말~9월 중순(약 18회~20회)까지 멘토링을 통한 교육을 진행한다.
- 4. 9월 중순 이후 멘토링 시간에는 각 멘토링 조가 동아리 발표회때 전시 등을 위한 준비를 한다.
- 5.정규 동아리 시간에는 세미나, 영화 관람, 자습, 게임 등을 한다.
 - 1) 세미나는 학기당 1번씩 할 수 있도록 돌아간다.
 - 2) 영화는 IT 관련 영화를 주로 하되, 보고 싶거나 보여주고 싶은 영화는 말하거나 직접 다운하면 볼 수 있다.
- * 별개로 해본 생각인데 멘토 밑에 있는 부멘토들이 1학기에는 배우고 2학기에는 멘토가 되어 가르치는 방식은 어떠할지.. 물론 1학기 멘토들 은 부멘토가 되어 지원을 해준다는 조건 하에 생각해본 것입니다!