

창의 컴퓨팅 입문

Week 02 : Write & Draw

목차

- 지난 시간 리뷰
- 말하고 그리기
- 쓰고 그리기
- 다른 관점의 생각
- Code 에 대해 생각하기

지난 시간 리뷰

- 교강사 소개
- 수업 소개 → 놀이를 통해 컴퓨팅을 경험하기
- 수업의 내용과 방향 → 어린마음 & 짝 프로그래밍 & 코치
- 평가 방법 → 실질출석!

[활동] 말하고 그리기

- 준비물 : 연습장, 필기도구
- 과정
 - 이야기 하는 것을 좋아하는 스토리텔러 한 명을 지원받습니다.
 - 어떤 이미지를 보여줄 것입니다.
 - 스토리텔러가 이 이미지를 보고 친구들이 똑같이 그릴 수 있도록 이야기 합니다.
 - 다른 사람들은 이야기를 듣고 그림을 그립니다.

[회고] 말하고 그리기

- 주변 친구들과 다음 질문에 대해 서로 이야기해 봅시다.
 - 어떤 느낌이었나요? 무엇을 알게 되었나요?
 - 어떤 점이 어려웠나요? 왜 그렇게 생각하나요?
 - 내가 스토리텔러라면 어떻게 이야기 할까요?

[활동] 쓰고 그리기 01

- 그리고 싶은 그림을 자유롭게 그리기
- 그리고, 그림을 똑같이 그릴 수 있는 설명하는 글 쓰기
 - 말하고 그리기 활동에서 설명하는 말을 글로 바꾸는 것과 같음

A.

A. 작품 제목 :

A. 작가 이름 :

B.

B. 작품 제목 :

B. 작가 이름 :

[활동] 결과물 비교하기

- 원 저작자에게 가서 결과물 비교하기
 - 궁금한 사항을 서로 물어보기
- 얼마나 비슷한지 정도를 별점(3-2-1)으로 표시하기
- 다 같이 살펴보기
 - 똑같이 그린 작품(별점 3)
 - 전혀 다르게 그린 작품(별점 1)
 - 왜 이런 차이가 있을까?

[회고] 쓰고 그리기 01

- 회고 작성 하기
- 과정
 - 어떤 느낌이었나요? 무엇을 알게 되었나요?
 - 어떤 점이 어려웠나요? 왜 그렇게 생각하나요?
 - (자유질문) 말하고 그리기와 어떤 차이를 경험했나요?

[회고] 살펴보기

- 회고 살펴보기

비슷하면서 다른 활동

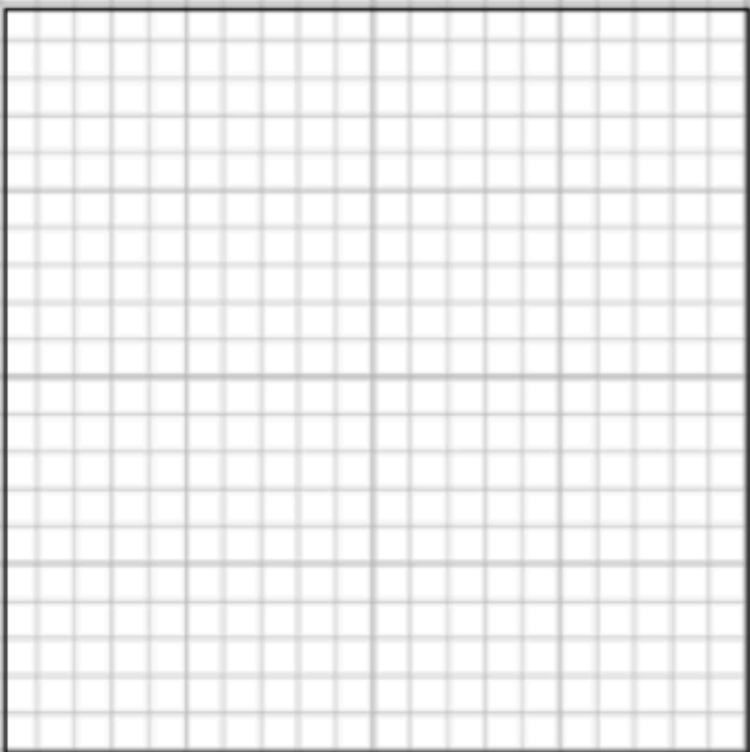


우리가 한 쓰고 그리기 활동과 비슷한가? 다른가? 어떤 느낌이 드나요?

[활동] 쓰고 그리기 02

- 제약의 추가
 - 그리드(가로 세로 선)를 추가합니다.
 - 그리드는 점, 선, 면을 이용할 수 있습니다.

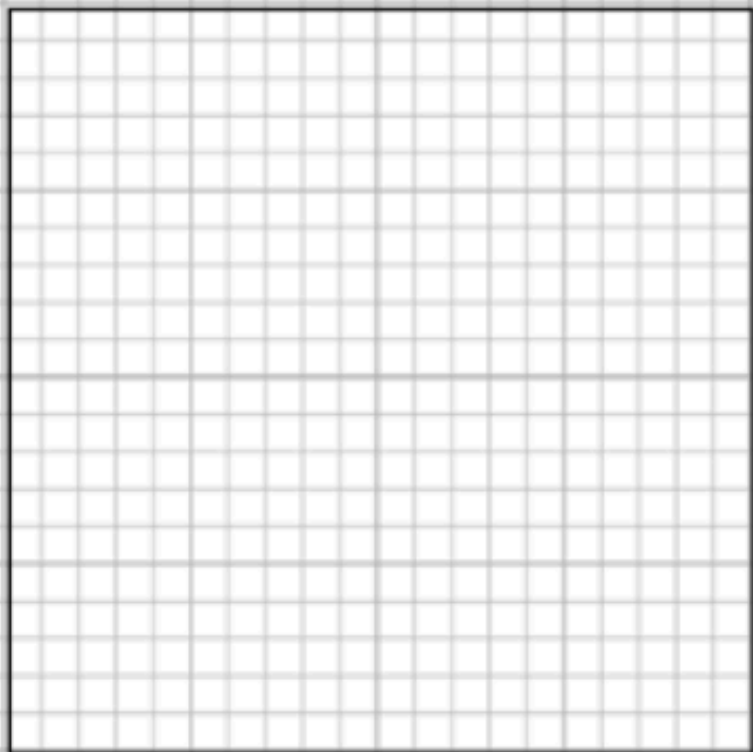
A.



A. 작품 제목 :

A. 작가 이름 :

B.



B. 작품 제목 :

B. 작가 이름 :

결과물 비교하기

- 비슷하게 그린 경우 (별점 3)
 - 완전 똑같이 그린 경우
 - 비슷하지만 크기나 비율 또는 방향이 달라진 경우
- 엉뚱한 결과물(전혀 다른 경우)이 나온 경우 (별점 1)
 - 구성 요소가 포함되어 있지만 전혀 다른 완성물인 경우
 - 각자 생각하는 개념 표현의 차이

[회고] 쓰고 그리기 02

- 회고 작성 하기
- 과정
 - 어떤 느낌이었나요? 무엇을 알게 되었나요?
 - 어떤 점이 어려웠나요? 왜 그렇게 생각하나요?
 - (자유질문) 쓰고 그리기 01 활동과 어떤 차이를 경험했나요?

[회고] 살펴보기

- 회고 살펴보기

다른 관점의 생각

CLOUD PIECE

Imagine the clouds dripping.
Dig a hole in your garden to
put them in.

1963 spring

구름 조각

구름이 뚝뚝 떨어지는 것을 상상해 보세요.

그리고 정원에 구멍을 파서 넣어보세요.

오노 요코, Ono Yoko

- [John Lennon, Imagine](#)

**WALL DRAWING
BOSTON MUSEUM**

On a wall surface, any
continuous stretch of wall,
using a hard pencil, place
fifty points at random.

The points should be evenly
distributed over the area
of the wall. All of the
points should be connected
by straight lines.

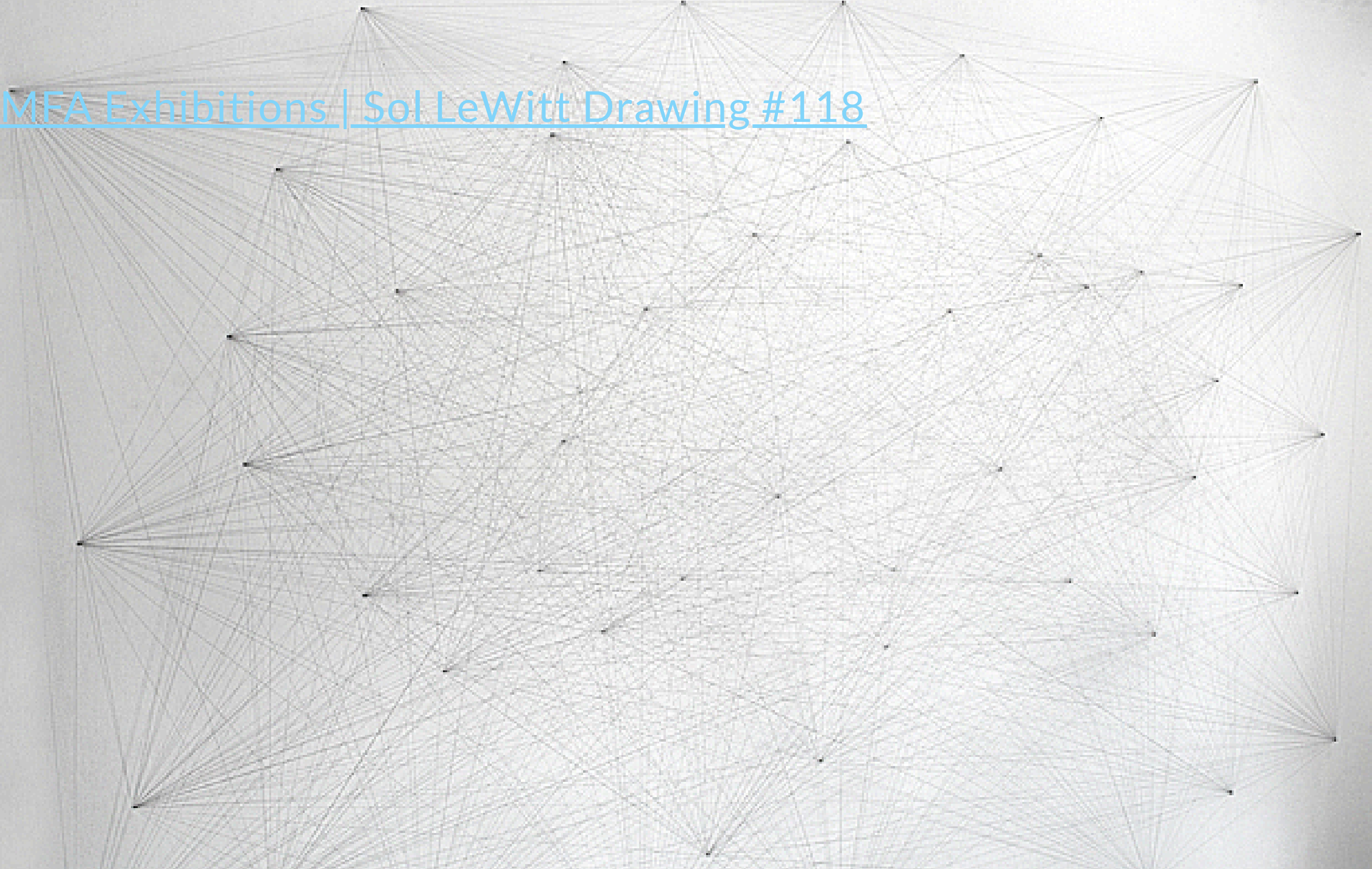
SOL LEWITT
*Wall drawing, Boston Museum
Pencil*

벽 드로잉
보스톤 미술관

어떤 쪽 펼쳐진 벽 표면 위에, 연필을 사용해서, 50개의 임의의 점을 찍습니다.
점들은 벽 표면에 골고루 분포되어야 합니다.
모든 점들은 직선으로 서로 연결되어야 합니다.

솔 르윗
벽 드로잉, 보스톤 미술관 연필

[SMFA Exhibitions | Sol LeWitt Drawing #118](#)



Code 에 대해 생각하기

코드: Code

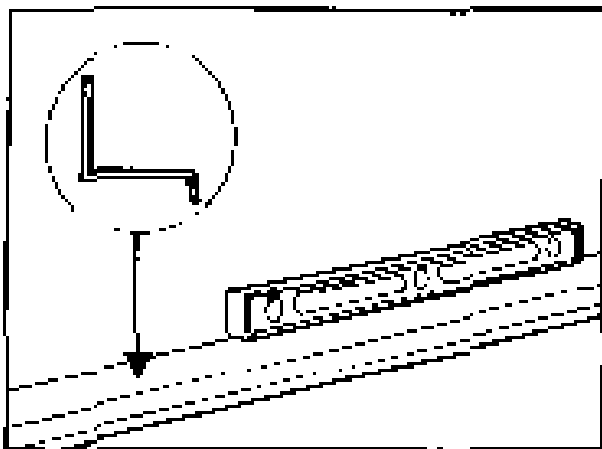
- Communication: 소통, 대화
- Clarification: 설명, 해명
- Obfuscation: 혼란시키는 일

코드: Code

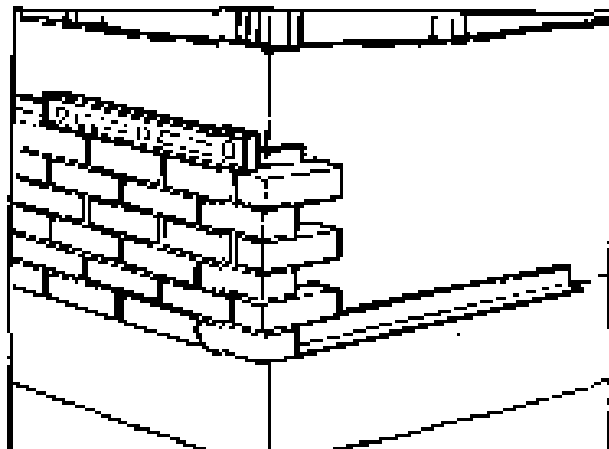
1. a systematic statement of a body of law
2. a system of symbols (such as letters or numbers) used to represent assigned and often secret meanings
3. instructions for a computer (as within a piece of software)

형식 언어/시스템: Formal Language/System

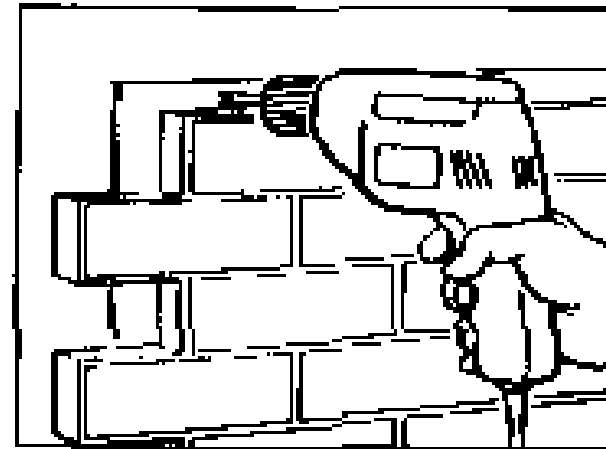
- 구조, 범위 따위가 명확하게 규정되고 정의된 인공 언어
- 주로 어휘, 논리, 프로그래밍에서 어법을 형식화하여 기술한 것



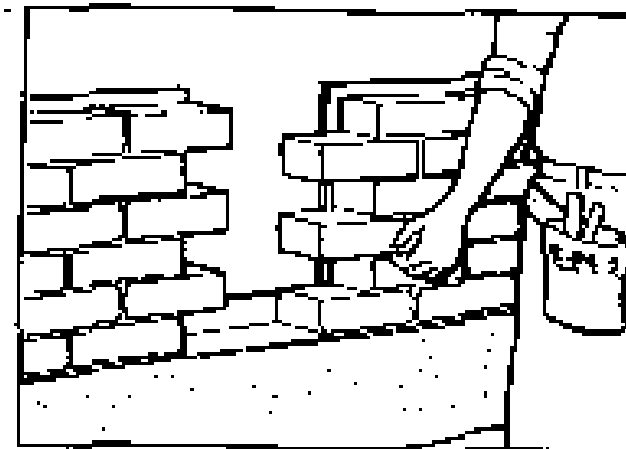
**1. INSTALLATION OF
FLASHINGS**



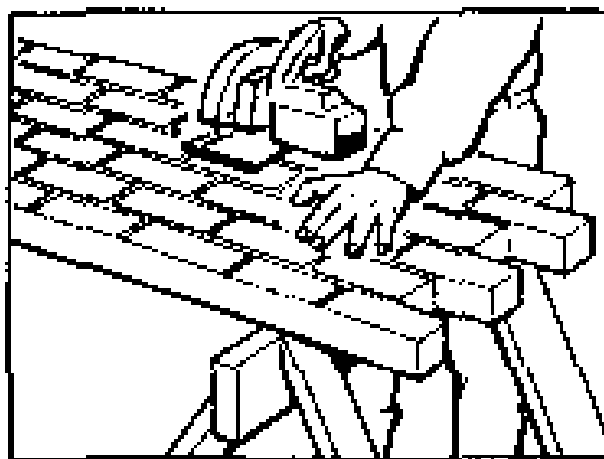
**2. CORNERS ARE
INSTALLED FIRST**



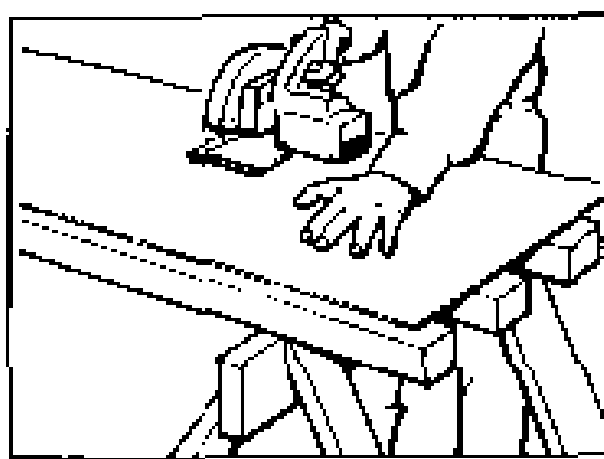
**3. PANELS ARE FASTENED
TO THE WALL WITH
SCREWS**



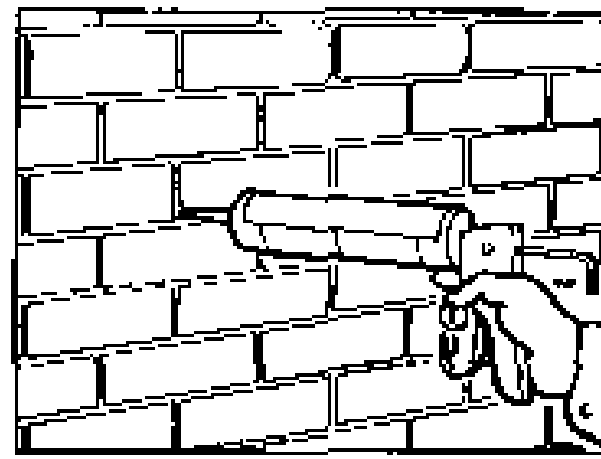
**4. PANELS INTERLOCK
FORMING A WATERPROOF
JOINT**



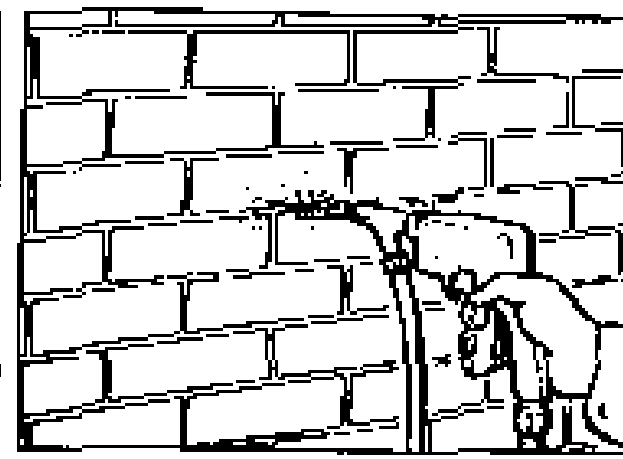
**5. BRICK FACE IS CUT WITH
A DIAMOND BLADE**



**6. PLYWOOD AND INSULA-
TION ARE CUT USING
CONVENTIONAL BLADE**



**7. TOUCH-UP WITH
CAULKING**



**8. AGGREGATE IS APPLIED
TO WET CAULKING**

PRÉLUDES

1^{er} LIVRE

I

Lent et grave (♩ = 44)
doux et soutenu

Claude Debussy
(1862-1918)

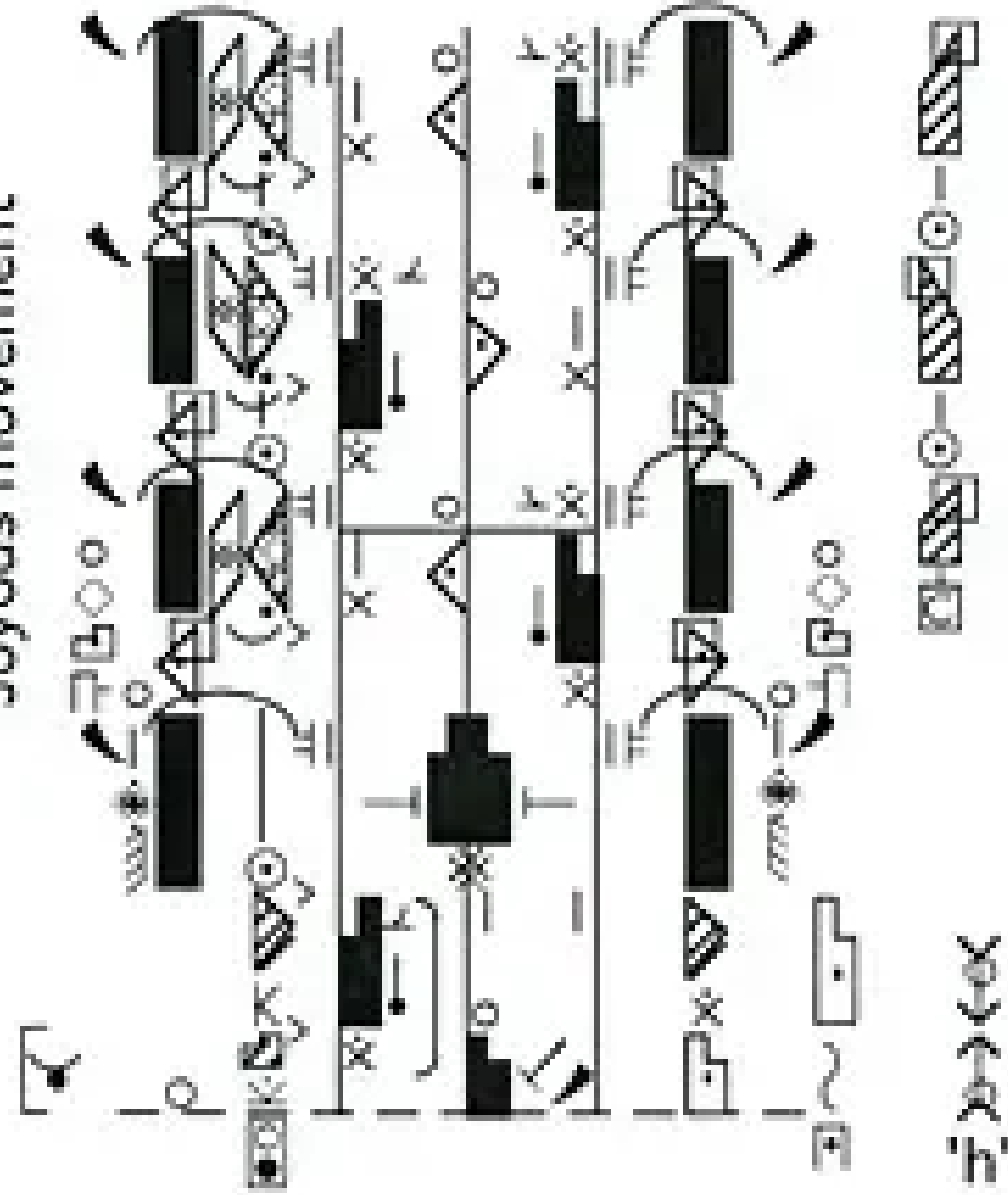
4

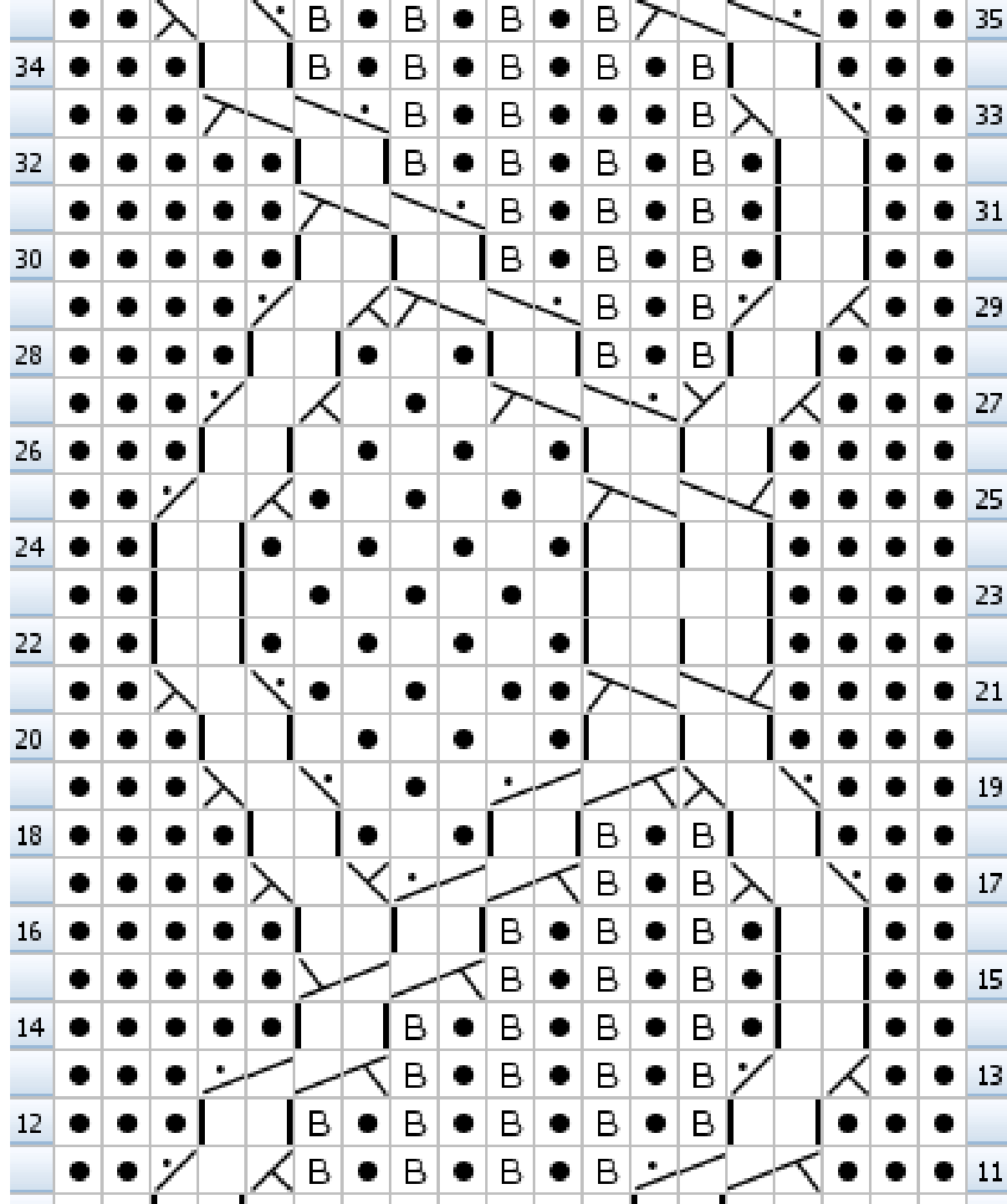
7

10

doux mais en dehors

Joyous movement





^ comma

’ apostrophe

“ ” quotation marks

() parens

 em dash

/ lowercase

≡ capitalize

As you can see, commas get a roof placed over them.

’
It’s easy to miss these.

“ Did I forget I was speaking? ” she said.

These odd looking marks are parentheses. The cross-hatches differentiate them from the letter C.

Sometimes your word processor ^M-- that unapologetic application ^M doesn’t convert two hyphens – see?

Used for letters or WORDS that had an inexplicable growth spurt.

when in new york, do as the romans, the australians, or the martians would do.

앞으로 만나게 될 코드 Code

- 컴퓨터에게 내 생각이나 의도를 전달하기 위한 소통의 도구
- 우리가 사용하는 자연어와 비슷한 점과 다른 점이 있다.
- 코드는 대표적인 '형식언어' 이다.
- 코드는 어떤 점은 편하게 느껴지고, 어떤 점은 불편하게 느껴진다.
- 하지만, 결코 한 가지 방식만 있다고 생각하지 말자!
- 코드를 배우는 것은, "새로운 관점의 생각하고 표현하는 법"을 배우는 것이다.



By relieving the brain of all unnecessary work,
a good **notation** sets it free to concentrate on
more advanced problems

A. Whitehead, An Introduction to
Mathematics

Thanks! 🎉

수업 관련하여 궁금한 사항은
이메일, 수톡, 이클래스 쪽지 등으로 연락주세요.