

창의 컴퓨팅 입문

Week 15 : Final Review

목차

- 지난시간 리뷰
- 기말놀이 평가
- 한 학기 수업 회고

지난시간 리뷰

기말놀이 주제

- 주제 : "일상의 재발견"
 - 우리의 일상은 같은 일이 반복되기도 하고, 때로는 서로가 비슷비슷해 보이기도 합니다.
 - 그러나 각자에게는 어떤 영감을 주거나, 감정을 일으키는 일상적이지만 '특별한 순간'이 있지요.
 - 그 순간을 소재로 해서 작품을 만들어봅시다.
 - 그 순간을 재현하라는 말이 아닙니다!
 - 놀이, 게임, 드로잉, 사운드, 시 등 다양한 장르가 가능합니다.

기말놀이 주제 - 씨앗

- 다음 씨앗을 활용하세요.
 - https://scratch.mit.edu/starter_projects/
 - <https://dancingwithai.media.mit.edu/>
- 씨앗을 활용하는 단계
 - 1단계 : 스프라이트 모양 바꾸기
 - 2단계 : 변수, 난수, 블록 위치 바꾸기
 - 3단계 : 구조를 이해하고 목적에 맞게 바꾸기

기말놀이 평가

기말놀이 평가

- 동료 평가 / 팀 멤버는 모두 동일한 점수
 - 동료 평가 요소
 1. 아이디어의 **독창성** : 기존의 익숙함에서 얼마나 벗어나있나?
 2. 주제와 내용의 **공감성** : 작품의 의도가 잘 전달되고 공감되는가?
 3. **재미** : 재미있는가?
 - 교수자 평가 요소 : 위 평가 요소 + 추가 요소
 1. 컴퓨팅의 구조(반복, 조건, 변수, 난수)가 포함되었는가?
 2. Body Interface를 사용하였는가?

평가를 하기 앞서,

다른 사람의 반응에 신경쓰지 마세요.

본인의 마음을 움직이는 부분에 집중하세요.

못한 부분보다 가능성과 장점을 보려고 노력해 보세요.

다음에 설명하는 '평가 요소'에 대해 깊게 생각해 보고, 자신만의 기준을 세워 봅시다.

평가 요소를 구분은 했지만, 모든 사람이 똑같은 가치로 평가할 필요는 없습니다.

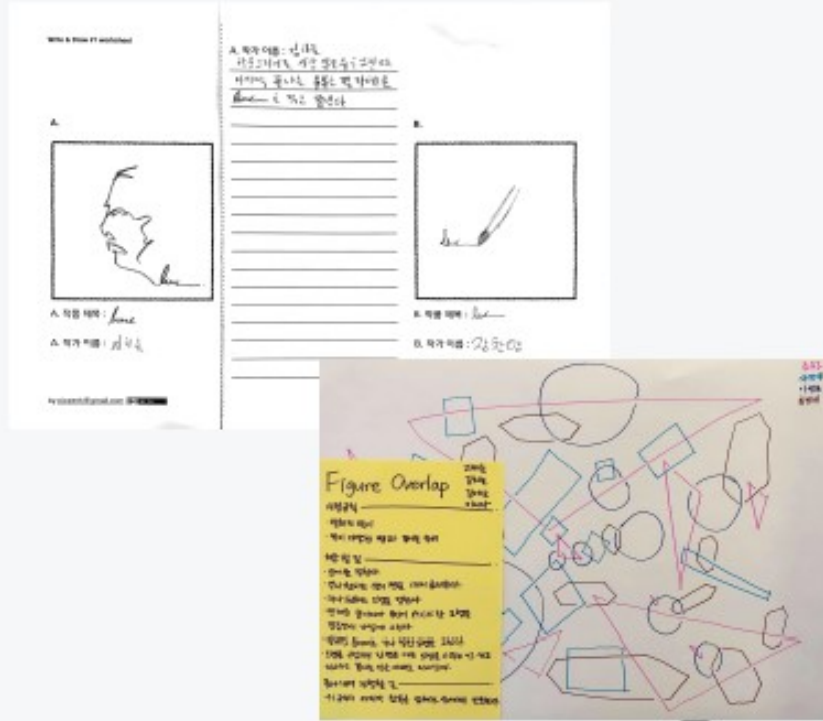
기말놀이 평가 방법

- 준비 : 기록할 종이 1장, 필기도구
- 규칙
 - 해당 팀의 작품 노트와 소개 영상을 시청하면서,
 - 평가 요소(독창성, 공감성, 재미)에 따른 점수(각 4점 만점)를 부여합니다.
 - 작품을 살펴보면서, 이전에 평가한 점수를 수정할 수 있습니다.

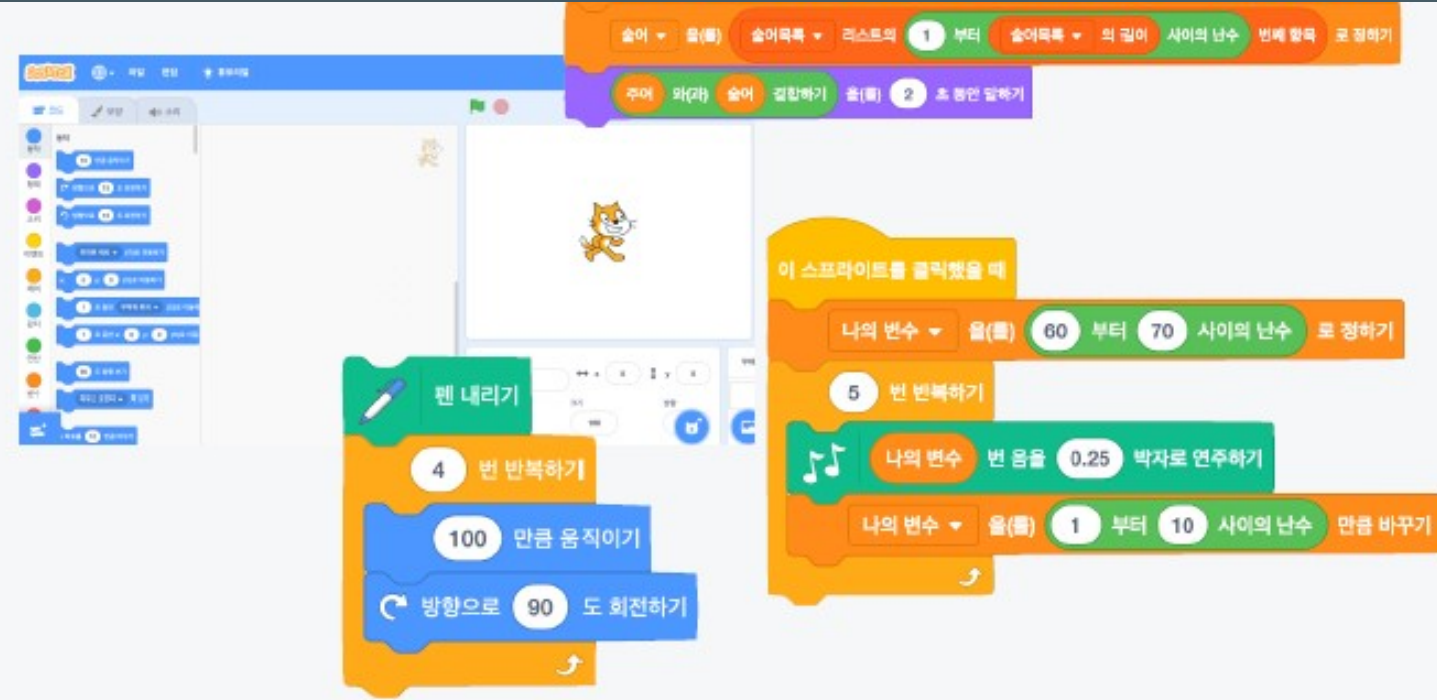
평가 요소, 자세히

- 아이디어의 **독창성** (1~4)
 - 기존의 익숙함 보다 다른 관점을 보여주는가?
 - 시도가 신선하고 새로운가?
- 주제와 내용의 **공감성** (1~4)
 - 작품의 주제와 내용이 공감되는가?
 - '낮선 감각의 몸 놀이' 라는 주제와 얼마나 일치하는가?
- **재미** (1~4)
 - 재미있는가? 직접 해보고 싶은가?
 - 작품이 놀이가 되기에 적합한가?

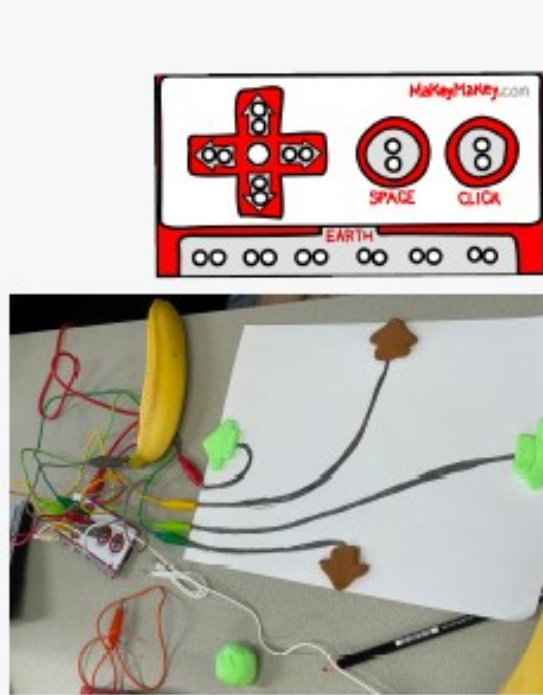
한 학기 수업 회고



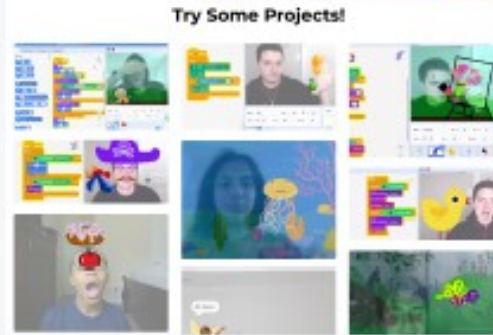
Unplugged
Computing



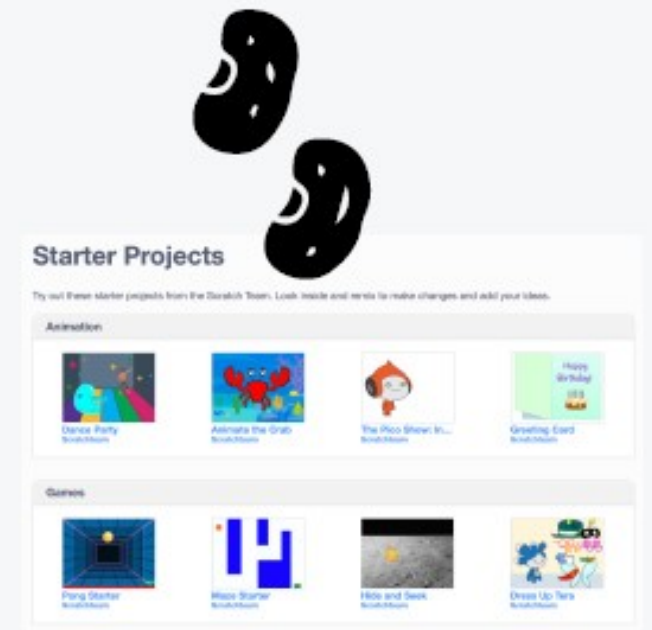
Start
Scratch



MakeyMakey



Body Interface



Share
&
Remix

함께 하는 수업 회고

- 한 학기 동안 수업에서,
좋았던 점(+),
아쉬웠던 점(-),
새롭게 알게된 점(!) 을
포스트잇에 각각 한 개씩 작성해서 벽에 붙여 봅시다.
- 그리고 함께 살펴 봅시다.

Thanks! 🎉

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