# 창의 컴퓨팅 입문

Week 05: Start Makey Makey

### 목차

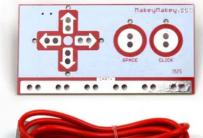
- 지난 시간 리뷰
- 첫 만남
- 꼼지락꼼지락
- 사부작사부작

#### 지난 시간 리뷰

- 관찰 랠리
- 만지작, 만지작: 10개의 블록, 10개의 실험
- 뚝딱, 뚝딱 : 나의 관심과 연결하여 표현

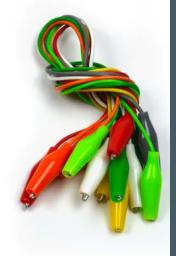
# 첫 만남

# Makey Makey is an invention like for the 21st century. You can use it to tour state of the 21st century objects into keys for your computer. Learn more at makeymakey.com/howto What's in the box? Makey Makey\* Board









**Creative Computing** 

#### 준비하기

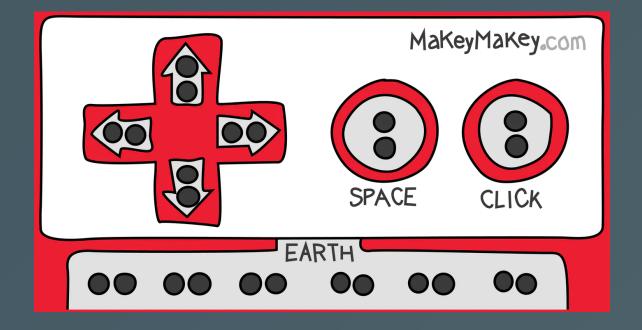
- 팀구성: 2명이 1팀 (드라이 버 + 네비게이터)
- 준비물 : 팀 당 PC 1대, 메이 키메이키 1세트

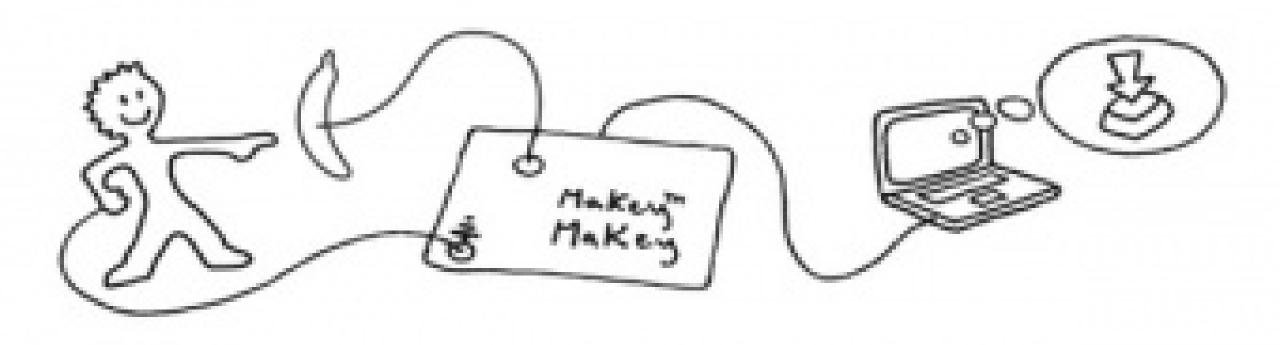
#### 관찰하기

- 팀 별로 메이키메이키 관찰하기
  - 메이키메이키를 보고, 보이는 대로 말해보기
  - 생김새, 구성요소 등 눈에 보이는 것 모두 살펴보기
  - 어떤 기능을 할 지도 상상해 보기
- 다함께이야기해보기

#### 실험하기

- 어떻게 사용하는 걸까?
- 컴퓨터에 메이키메이키를 연 결하고, 웹브라우저를 실행해 보자.





# 꼼지락꼼지락

몸을 계속 천천히 좀스럽게 움직이는 모양(표준국어대사전)

#### [활동] 실험하기 - 고양이-집사 놀이

- 고양이와 집사를 정해주세요.
- 스크래치에서 다음 코드를 작성해 보세요.
- 고양이는 메이키메이키의 earth 부분을 손으로 잡고,
- 집사는 메이키메이키의 space 부분을 손으로 잡아봅시다.
- 그리고, 집사가 귀여운? 고양이를 쓰다듬어 줍시다.



10

#### [활동] 실험하기 - 6가지 장난

- 여러분, 스크래치 잊지 않았죠? <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
- 스크래치와 메이키메이키를 함께 사용하여,
   6가지 장난들을 만들어 보세요.
- "잊지말고, 손을 적당히 촉촉하게 해주세요."
- 네비게이터 / 드라이버의 역할을 바꿔가며 해보세요.











#### [활동]실험하기 - 장난 x 장난

- 다른 팀의 장난을 살펴봅시다. (지난 스크래치 관찰 랠리처럼)
  - 네비게이터는 자리에서 일어나 다른 팀으로 이동하여 다른 팀이 시 도한 장난에 대해 듣습니다.
  - 그리고 이어서 자신의 팀으로 돌아와 팀원에게 알려줍니다.
- 기존의 장난에 새로운 장난을 더 해봅시다.
  - 예상하지 못한 결과의 장난을 만들어 봅시다.





## 사부작사부작

별로 힘들이지 않고 계속 가볍게 행동하는 모양(표준국어대사전)

#### "Hello World"

모든 (프로그래밍) 배움의 시작이 여기서 부터 라고 해도 과언이 아닌...

#### [활동] Makey Makey x Scratch

- 준비: 4인 1팀, 2대의 PC
- 작품 주제 : "첫 만남"
  - 스크래치와 메이키메이키를 이용하여 "첫 만남"을 주제로 상호작용 이 일어나는 작품을 만들어보세요.
  - "첫 만남" 속에서 일어나는 접촉, 행동, 상호작용, 느낌, 감정, 소리, 찰나 등등 모든 것이 가능합니다.
  - "첫 만남"에서 촉발되는 다른 소재의 이야기나 경험도 가능하니 다 양한 관점으로 재밌게 접근해주세요.





#### [활동] Makey Makey x Scratch

- 프로젝트 문서 작성하기
  - 작품을 잘 소개할 수 있는 제목을 지어주세요.
  - 작품을 소개하는 글을 간단하게 작성해 주세요.
  - 작품 제작 과정을 보여주는 사진과 코드 사진을 찍어주세요.
- 개인 회고 작성하기

#### 작품 아이디어를 만드는 방법

- 1. 아이디어 던지기
  - 1.1 떠오르는 생각을 그대로 말하기 또는 낙서하기
  - 1.2 엉뚱하게 상상하기, 다른 사람의 아이디어에 이어 말하기
  - 1.3 이 과정에서 서로 비난하지 않기!
- 2. 아이디어 줍기
  - 2.1 재미있어 보이는 것, 우리가 할 수 있는 것을 고르기
  - 2.2 서로의 의견을 모아서 정하기
  - 2.3 우리가 탐험한 기능 내에서 구현하기!

# Thanks!

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