

창의 컴퓨팅 입문

Week 09 : Generative Poem

목차

- 중간놀이 평가
- 생성적 시쓰기 핸즈온

중간놀이 평가

중간놀이 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, 변수)가 포함되었는가?
 2. 메이키메이키를 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.

중간놀이 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.

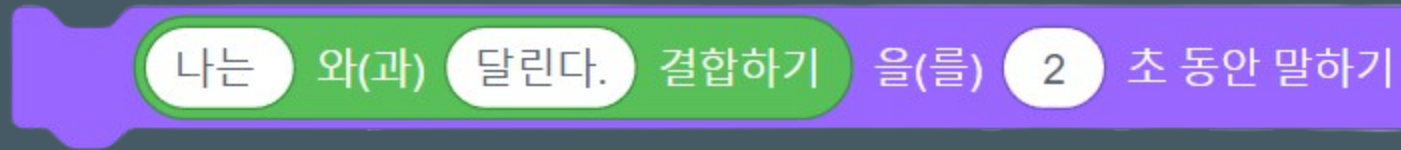
평가 요소, 자세히

- 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?

생성적 시쓰기 핸드온

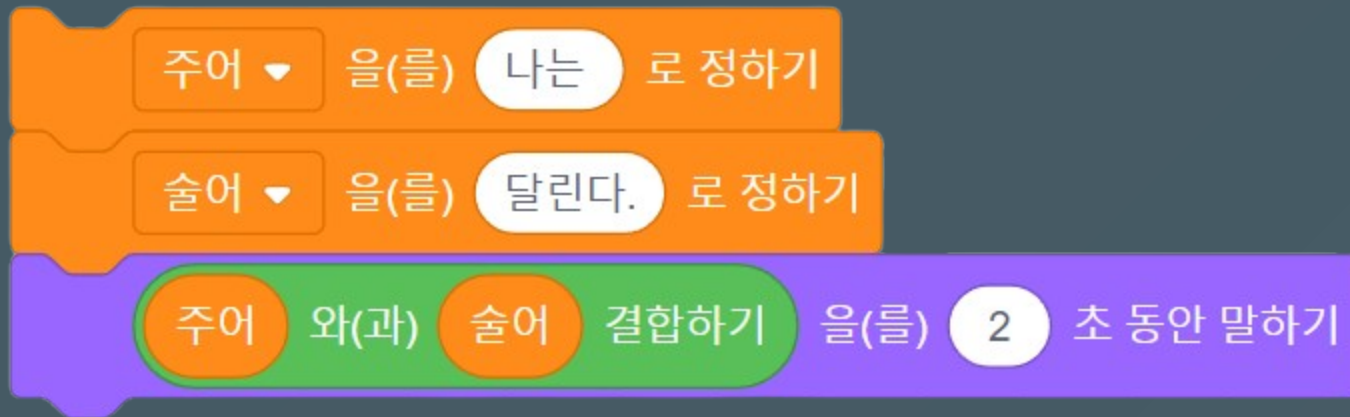
실험하기 - 문장의 시작

- 주어 + 술어



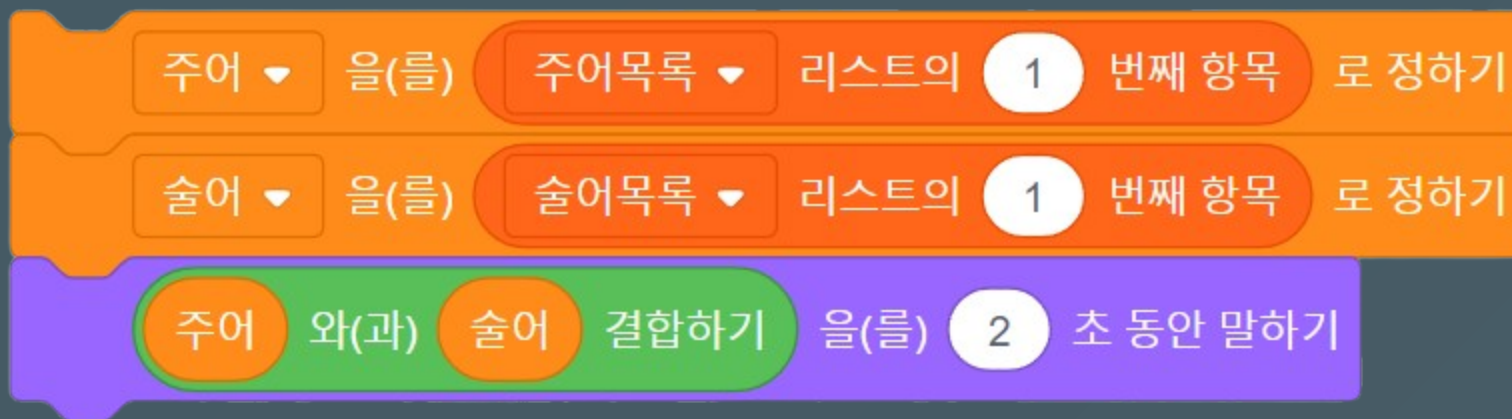
실험하기 - 변수에 담기

- 주어 + 술어를 변수에 담기



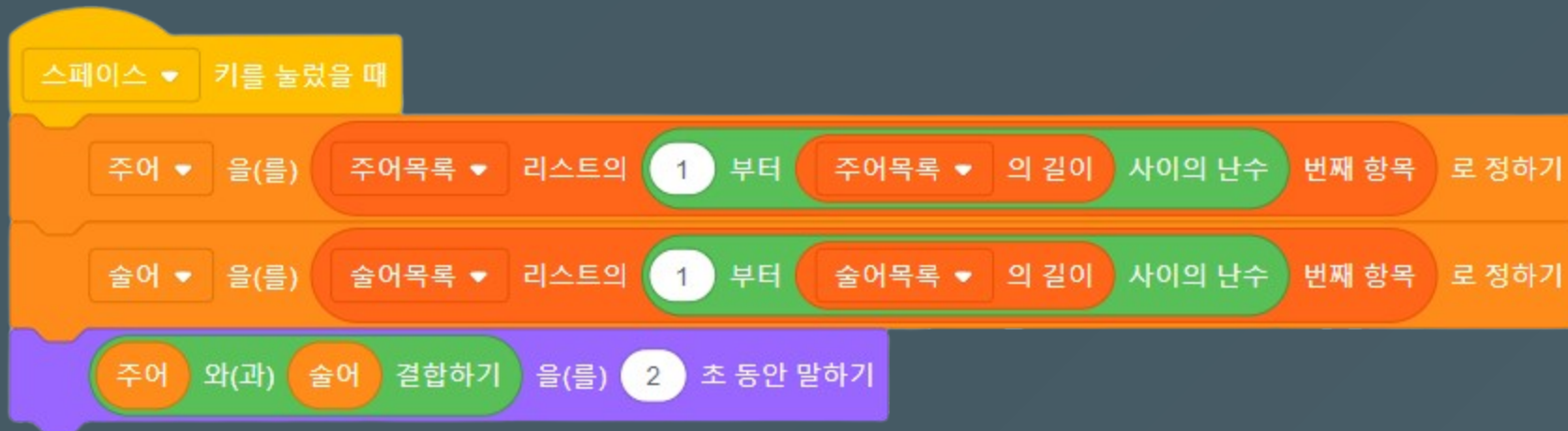
실험하기 - 리스트에 담기

- 주어 + 술어를 리스트에 담기



관찰하기

- 목록에 있는 단어를 랜덤하게 꺼내는 방법



이 구조(아이디어)로 무엇을 더 할 수 있을까?

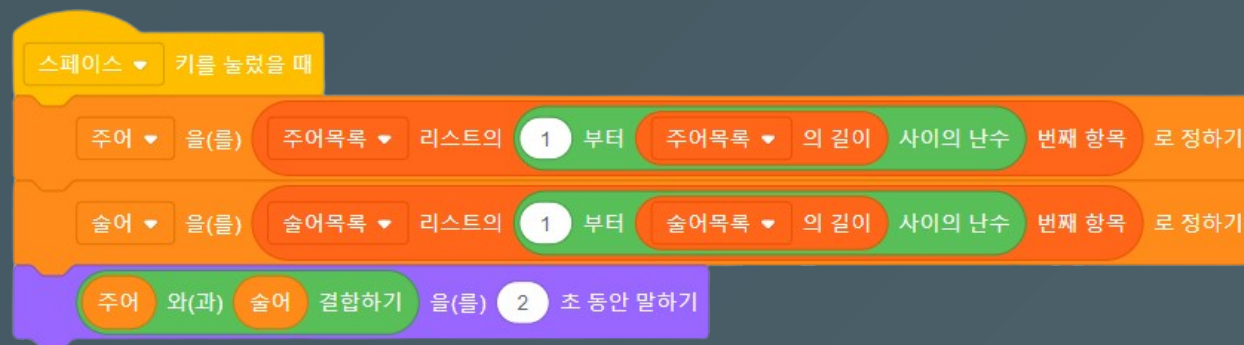
- 주어 + 목적어 + 술어
- 주어 + 형용사 + 목적어 + 술어
- 형용사 + 주어 + 형용사 + 목적어 + 부사 + 술어
- 문장 + 문장 + ...

스캇 Scat

: 가사 대신 뜻이 없는 말로 즉흥적으로 흥얼거리는 것

스캇 만들기

- 준비 : 2명이 한 팀
- 규칙
 - 노래를 부르는 스캇
 - 나의 미래를 점치는 스캇
 - 하이코 스캇
 - 엉뚱하고 재미있는 스캇을 만들어 봅시다.



스캐트 만들기

- 프로젝트 문서 작성하기
 - 작품을 잘 소개할 수 있는 제목, 작품을 소개하는 글, 작품 제작 과정을 보여주는 사진과 코드 사진 추가
- 개인회고 작성

Thanks! 🎉

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