

# 창의 컴퓨팅 입문

**Week 01 : 오리엔테이션**

# 목차

- 교강사 소개
- 수업 소개
- 수업의 내용과 방향
- 평가 방법

# 교강사 소개

- 장윤재 [소개 웹사이트](#)
  - 대학에서 "컴퓨터교육학" 전공
  - "컴퓨팅"으로 이해하고 만들어 보는 것을 가르치고 배우기
  - 초보자를 위한 "컴퓨팅 교육"
  - 컴퓨팅을 가르치는 사람들을 가르치기

# 수업 소개

- [수업 웹페이지](#)
- 2017년,
  - 서울예술대학교에서 미디어아트 작가, 프로그래머, 컴퓨터 교육자 등이 모여, 예술 전공 학생들을 위한 컴퓨팅 교양 강좌로 개설
- 현재,
  - 서울예술대학교 개설(2017년~)
  - 삼육대학교 개설(2022년~)

# 요즘 - 시대의 변화

- 4차 산업혁명, 지능정보사회, 디지털 사회...
- 소프트웨어, 인공지능, 데이터과학, 사물인터넷...
- 가장 유명한 (IT) 기업은?
  - Facebook, Amazon, Apple, Netflix, Alphabet, Microsoft, Tesla, Nvidia ...
  - Coupang, Naver, Kakao, Nexon, VivaRepublica, Woowahan Brothers, ...
- 하루 동안 가장 많이 하는 활동은? 일어나서 가장 먼저 하는 일은?

# 요즘 - 디지털 리터러시 교육의 강화

- 2015년, 대학에서 소프트웨어 교육 강화(SW중심대학)
  - 2021년, 삼육대학교 SW중심대학 사업 시작
- 2018년, 초중등학교에서 SW교육 강화
- 2022년, 초중등학교에서 인공지능 교육 강화

["What Most Schools Don't Teach" from code.org](https://code.org)



# 이 수업의 차별점?

- SW, 프로그래밍(코딩)에 대해 알고 싶은 비전공자를 위한 수업입니다.
- 컴퓨터를 킬 수만 있다면, 이 수업을 들을 수 있습니다.
- 재밌게 가르치고, 재밌게 배울 수 있는 방법이 없을까?
- 컴퓨팅을 좀 더 놀이처럼 경험하는 강의를 만들자!



# 하지만, 이 수업은...

- 특정 컴퓨팅 기술을 심도있게 배우려는게 아닙니다.
- 취업에 도움이 되는 자격증을 준비하는게 아닙니다.
- 당장 여러분 작업에 써먹기 힘들수도 있습니다.
- 남들도 다 배우니 불안해서 하는 것도 아닙니다.

# 조금 추상적이고 황당한 비유를 하자면,

- 노트에 끄적거리는 낙서 **doodle** 처럼
- 신이 나서 흥얼거리는 콧노래 **humming** 처럼
- 일기장에 적은 감정을 남은 시 **poetry** 처럼
- 어린시절 놀이터에서 친구들과 만든 놀이 **play** 처럼
- 컴퓨팅을 경험할 수 있을까? 라는 질문에서 시작합니다.

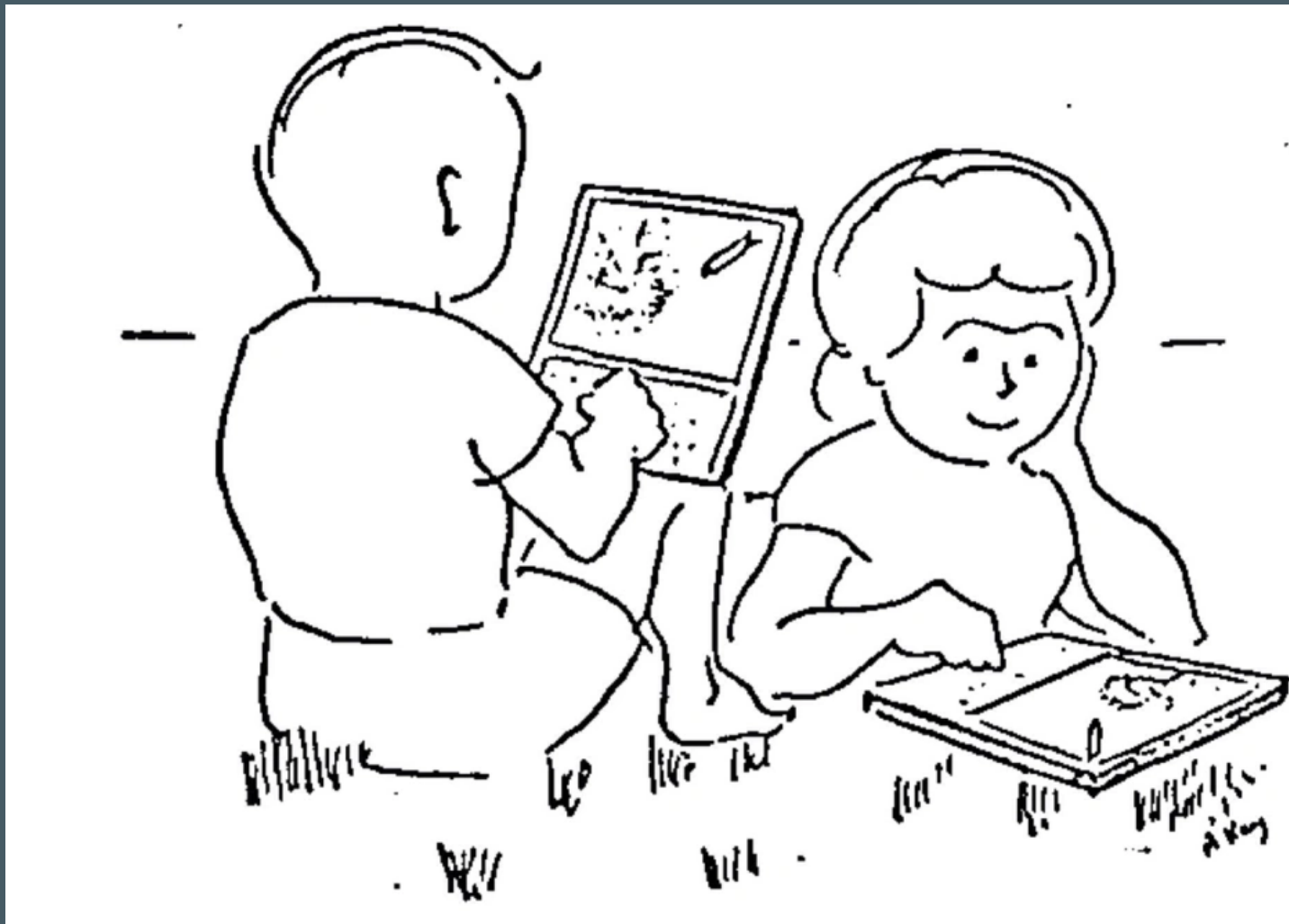
# 수업 운영 방향

- 수업에 참여하는 분들에게 바라는 태도
  - 워크숍 또는 게임 처럼 참여하는 태도를 부탁드립니다.
  - 2인 1조의 짝 프로그래밍 **Pair Programming** 이 기본입니다.
    - 짝 프로그래밍은, 두 사람이 하나의 프로그램을 작성하는 방법
  - 저는 "코치"의 역할을 수행할 것입니다.
  - "어린 마음"을 갖자!

# 어린 마음

"새로운 개념, 지식을  
어린 아이처럼 순수하  
고 호기심 많은 태도로  
배우거나 경험하려는  
상태"

지미와 베스의 사례



# 어린 마음


Unlearn



# 평가 방법

- 지필평가 및 상대평가의 한계
- 우리 수업은 "**실질출석**" 을 정하고 비중을 높게 잡을 것입니다.
- **실질출석** 이란, 회고 및 프로젝트 참여로 구성됩니다.
- 중간/기말고사는 수업 시간 내 참여형으로 진행합니다.
- 즉, 별도 과제가 없는 대신, 수업 시간 내 활동이 중요합니다.
- 출석(10%) + 중간놀이(30%) + 기말놀이(30%) + 실질출석(30%)

## <창의 컴퓨팅 입문> 2주차 회고

 janggoons@gmail.com (not shared) [Switch account](#)



\* Required

이름만 작성해주세요 \*

학번/전공은 작성하지 마세요.

Your answer

몇번째 활동인지 선택해주세요. \*

☐ 쓰고 그리기 1 (첫번째 활동)

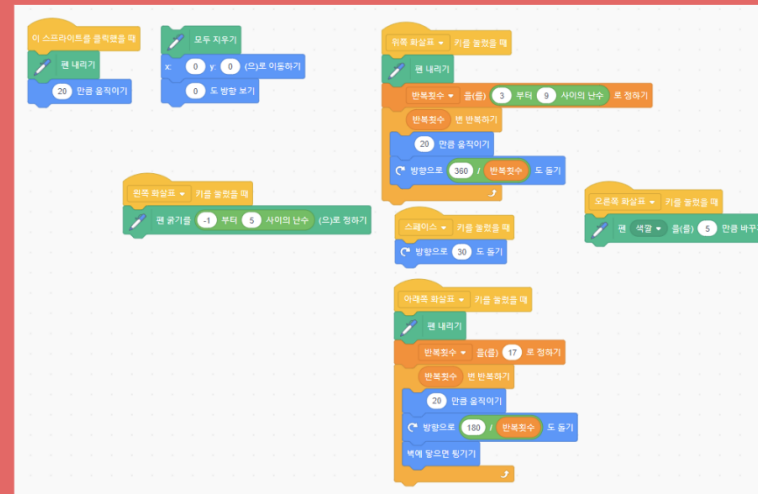
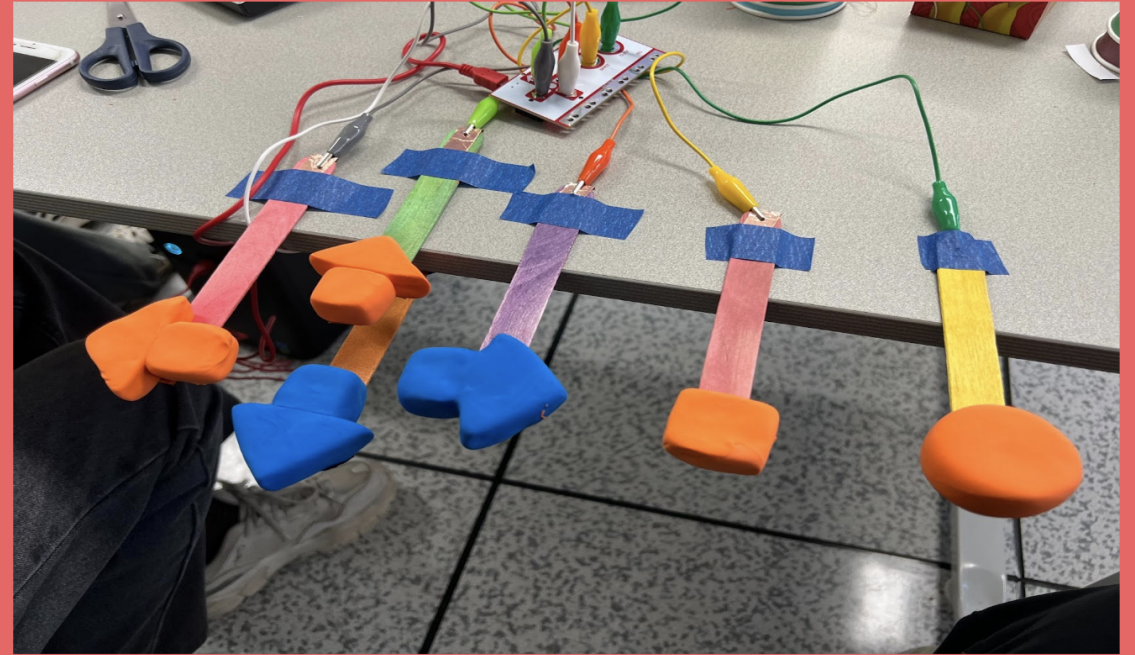
☐ 쓰고 그리기 2 (두번째 활동)

어떤 느낌이었나요? 무엇을 알게 되었나요? \*

Your answer

# 내가 그린 그림

- 클릭했을 때 선이 그려지고, 스페이스바를 누르면 각도를 다르게 해서 그림을 그리는 작품입니다.
- 위쪽 화살표를 누르면 랜덤한 도형이 그려지고, 아래쪽 화살표를 누르면 반원이 그려집니다.
- 오른쪽 화살표를 누르면 색을 바꿀 수 있고 수, 왼쪽 화살표를 누르면 펜의 굵기를 조절할 수 있습니다.



팀 이름 : 김호정 최건희 김민성



# 출석

- 출석은 수업 시작 후 10분 후 호명
- 지각 3번이면 결석 1번
- 결석 4번이면 자동 F 처리 (주의하셔야 해요!)
- 그 이외 출석과 관련된 모든 사항은 학교 규정에 따라 처리

# Thanks! 🎉

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