



Master's Course

오리엔테이션

CODE/SQUAD

WELCOME

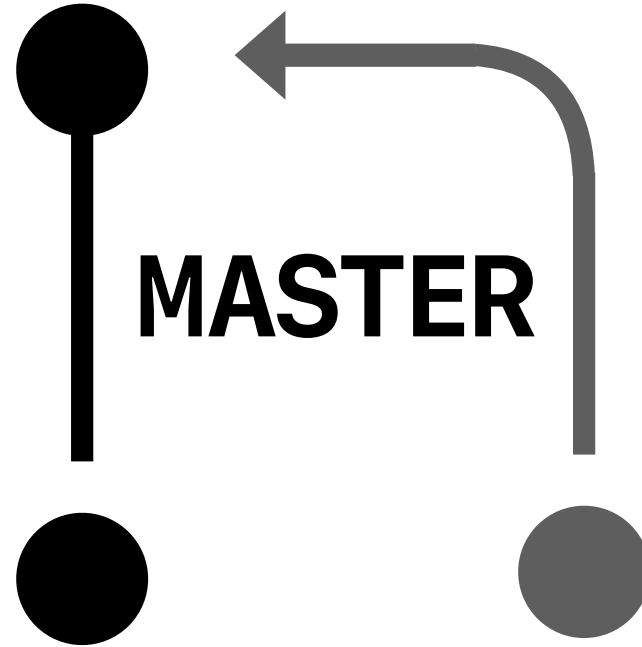
YOUR

ARRIVAL

# 여러분들은 코드스쿼드

멤버가 되셨습니다.





코드스쿼드 멤버스 슬랙  
지금 가입하세요!

<http://bit.ly/Members0401>

# 코드스쿼드 생활가이드

<http://bit.ly/CodesquadGuide>

- 공부에 대한 공부 
- 교육 관련 사이트들 
- 결제 방법 
- 커뮤니케이션 
- 공간사용 에티켓 

# 마스터를 소개합니다

“Do. Or do not. There is no try.”

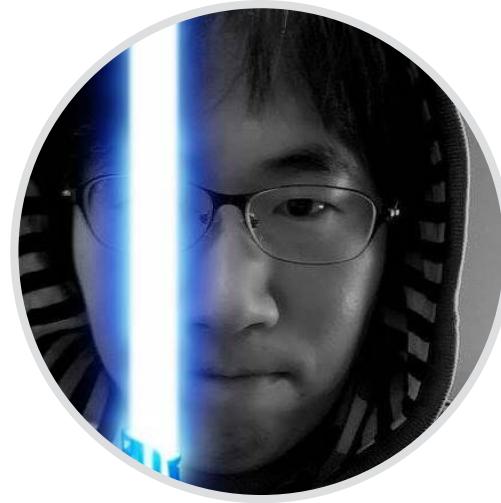
마스터 요다 Yoda



JK



CRONG



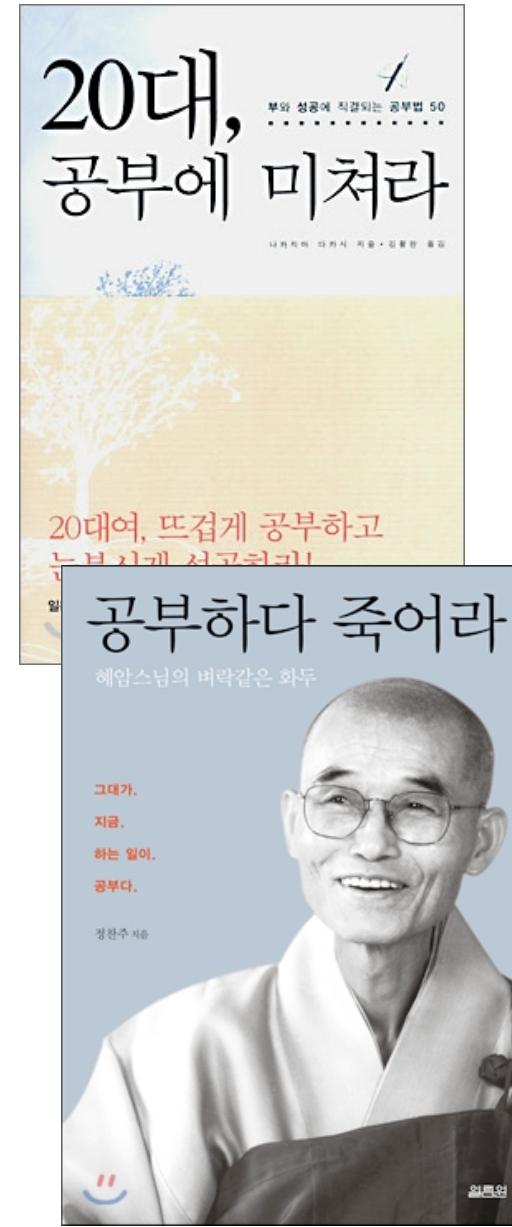
HONUX



야곰

# 이 과정에서 가장 중요한 것

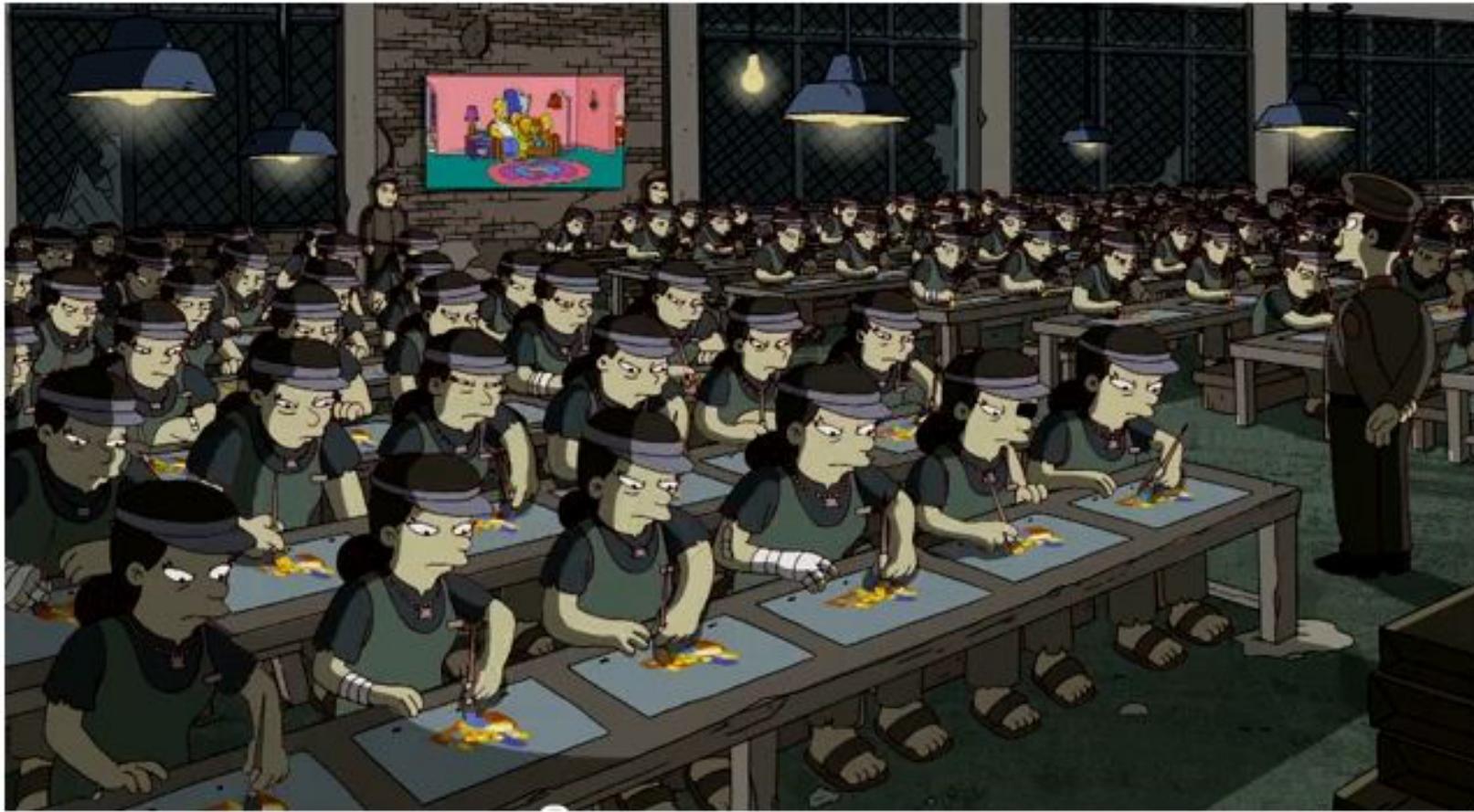
반복하면서 익숙해지고 ‘서로 함께 배우는’ 것





<https://www.youtube.com/watch?v=dqTTojTja8>

# 획일화된 교육 현실



Banksy's Simpson

# **경쟁하는 학교도 학원도 아니다**

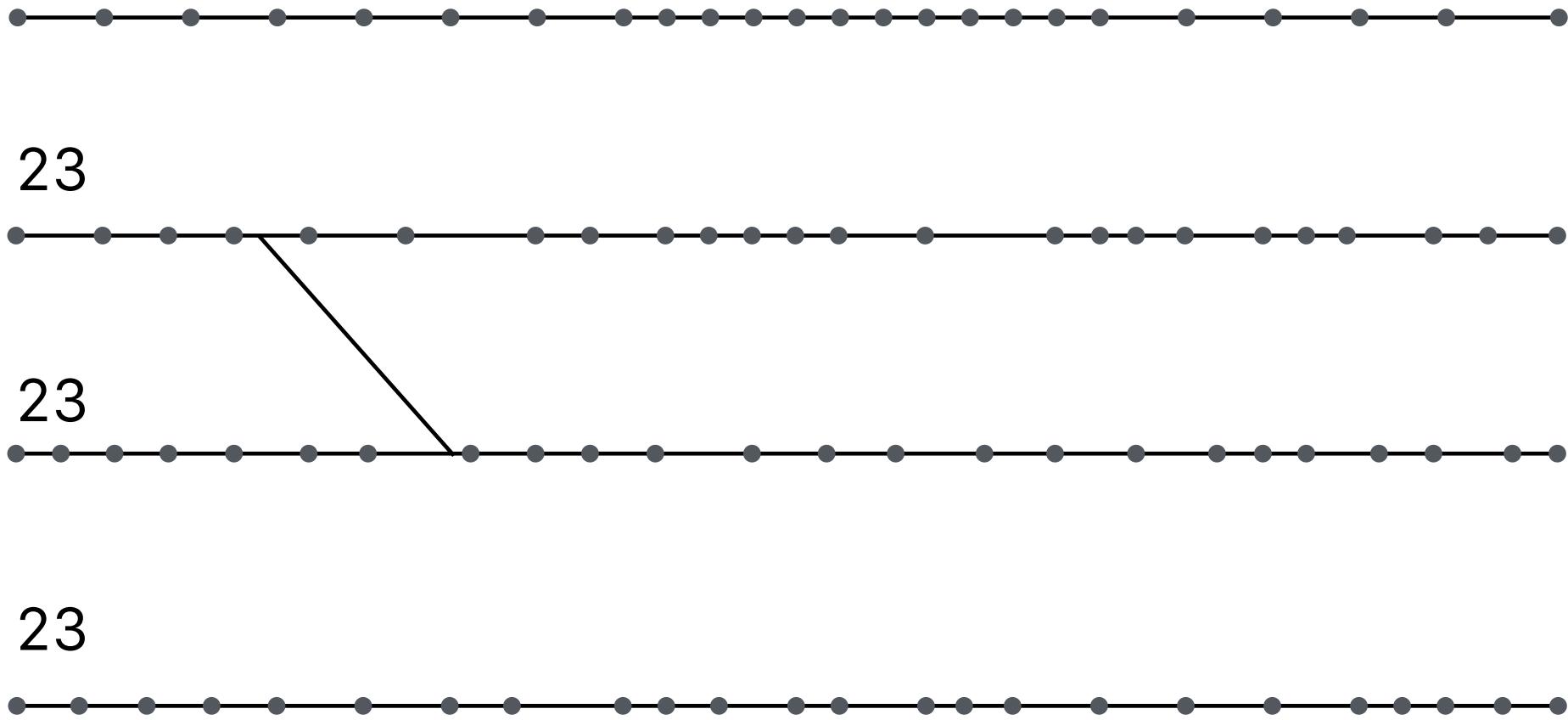
**스스로 배우고.  
소통하고.  
함께 성장하는 곳**

iOS 23

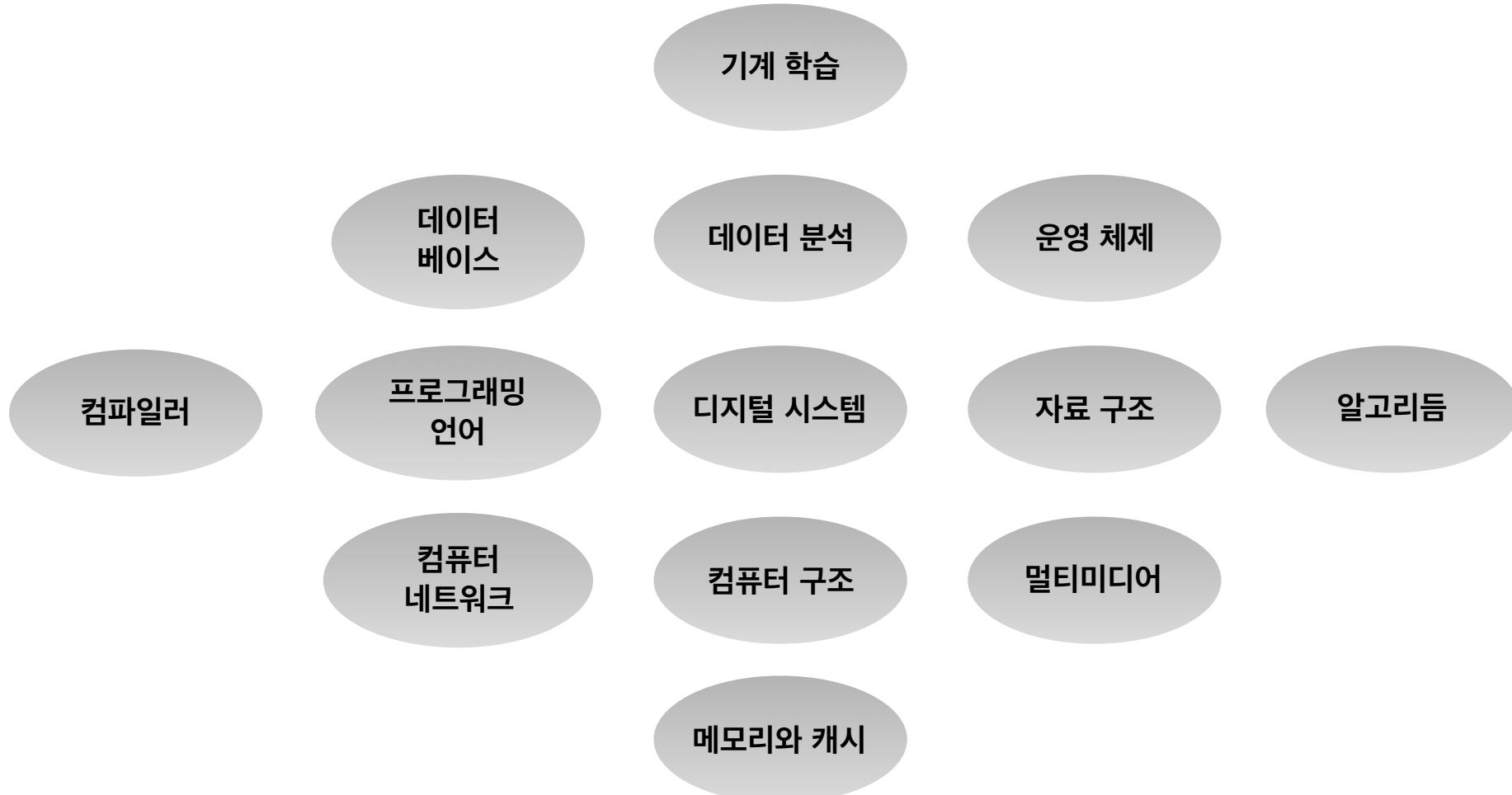
BE 23

FE 23

CS 23



# CS23





## 시모어 페퍼트의 생각 (Mindstorms)

### Constructionism

지식을 구성해가는 주체.  
인스트럭션(가르침을 받는 것)이  
아니라 컨스트럭션(스스로 만들고 구성),  
그래서 흥미롭고 재밌는

### Mathetics

Learning Learning  
학습에 관해 학습하고  
생각에 관해 생각하기  
You Can't Think About Thinking Without Thinking  
About Thinking About Something

### Hard Fun

어려워서 오히려 더 재밌는,  
(쉽고 뻔해서) 시시하거나 지루하지 않은,  
그래서 열정을 다 해 도전하고 싶은  
즐거움 추구가 주는 뿌듯함.

### Objects to think with

LOGO의 거북이, 스크래치의 고양이,  
Body Syntonic.  
앨런 케이의 Doing with Images Makes Symbols,  
그러나 가장 중요한 것은, 내 어린 시절의 기어.  
*I fell in love with gears*

### Powerful Ideas

Children, Computers, Powerful Ideas  
마인드스톰은  
어린이가 컴퓨터를 활용하는 것에  
관한 이야기가 아니라,  
아이디어에 관한 이야기

### Samba School

학습 공동체, 배움나눔,  
뭉치고 흩어짐이 자유로우며  
서로 배우고 성장하는  
느슨한 협력 조직.

### Intellectual Glue

계산적 사고는 알고리즘에 관한 것이  
아니라, 다른 관점으로 생각하도록 도와  
교과목의 단절을 화해시키는 접착제,  
컴퓨터(SW) 교육의 혁신이 아닌  
교육의 혁신

The insight leads to a  
new direction for  
innovation in education:  
re-empowering  
the disempowered ideas

# 배우는 사람의 태도

1. 탐구하는 사람
2. 지식이 있는 사람
3. 생각하는 사람
4. 소통이 가능한 사람
5. 신념을 가진 사람
6. 마음을 여는 사람
7. 배려가 있는 사람
8. 도전하는 사람
9. 균형 잡힌 사람
10. 반성할 줄 아는 사람



**회사가 원하는 인재상**

**After 2 weeks**

**we tend to remember...**

**10% of what we read**

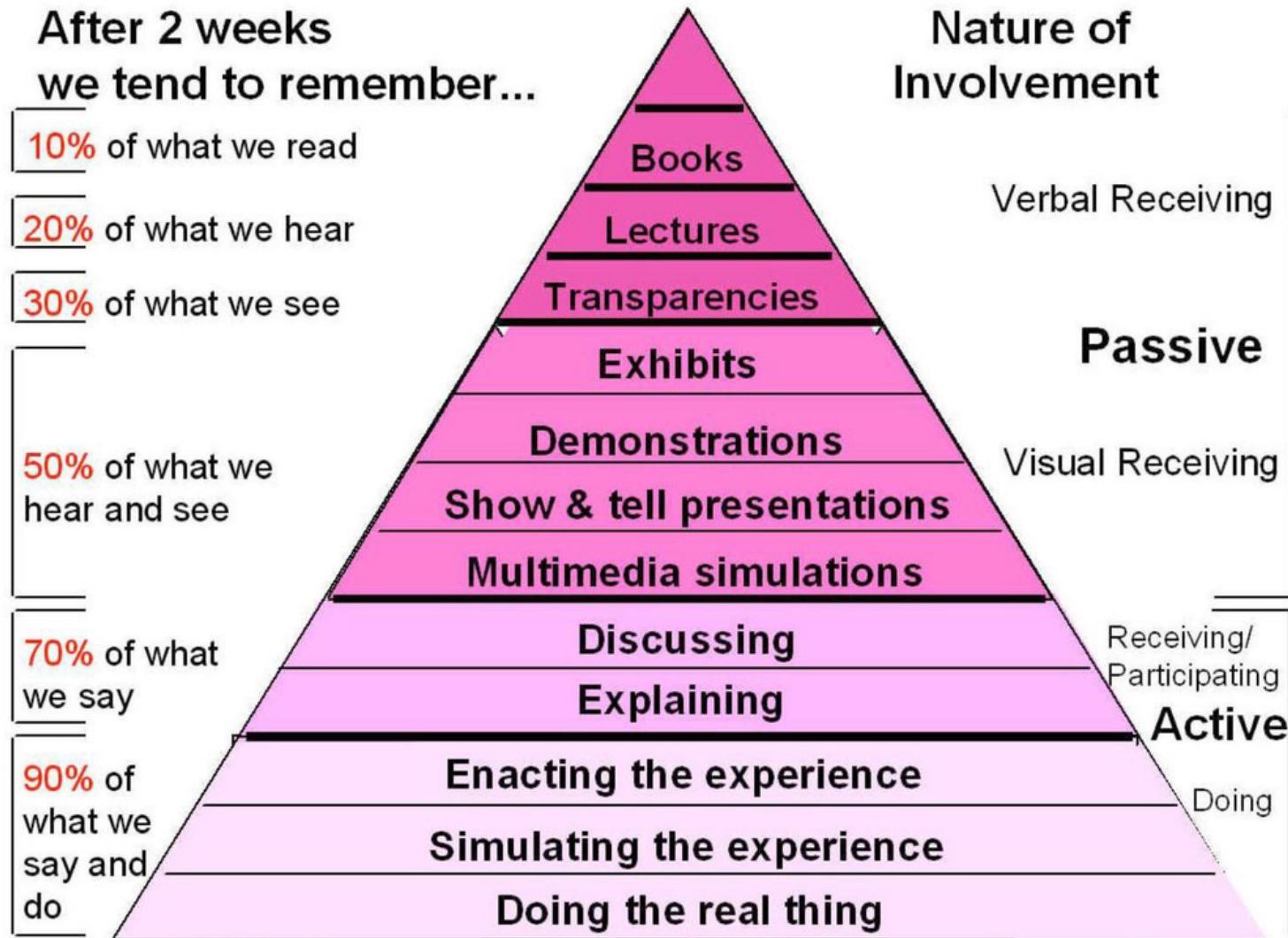
**20% of what we hear**

**30% of what we see**

**50% of what we  
hear and see**

**70% of what  
we say**

**90% of  
what we  
say and  
do**



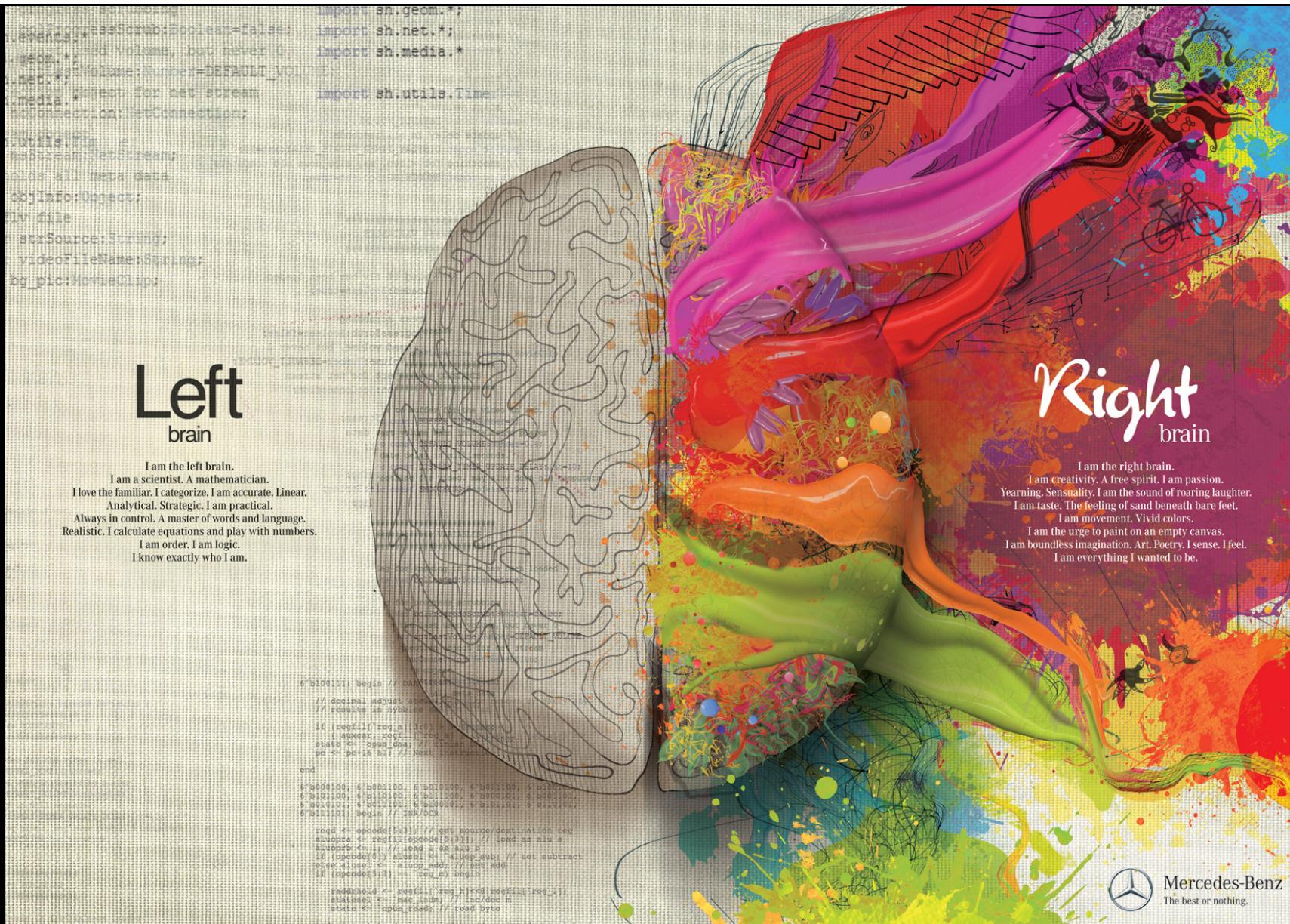
Beichner-2003-Calc-Conf-Scale-Up-Presentation

Adapted from Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd Edn.), Holt, Rinehart, and Winston (1969).

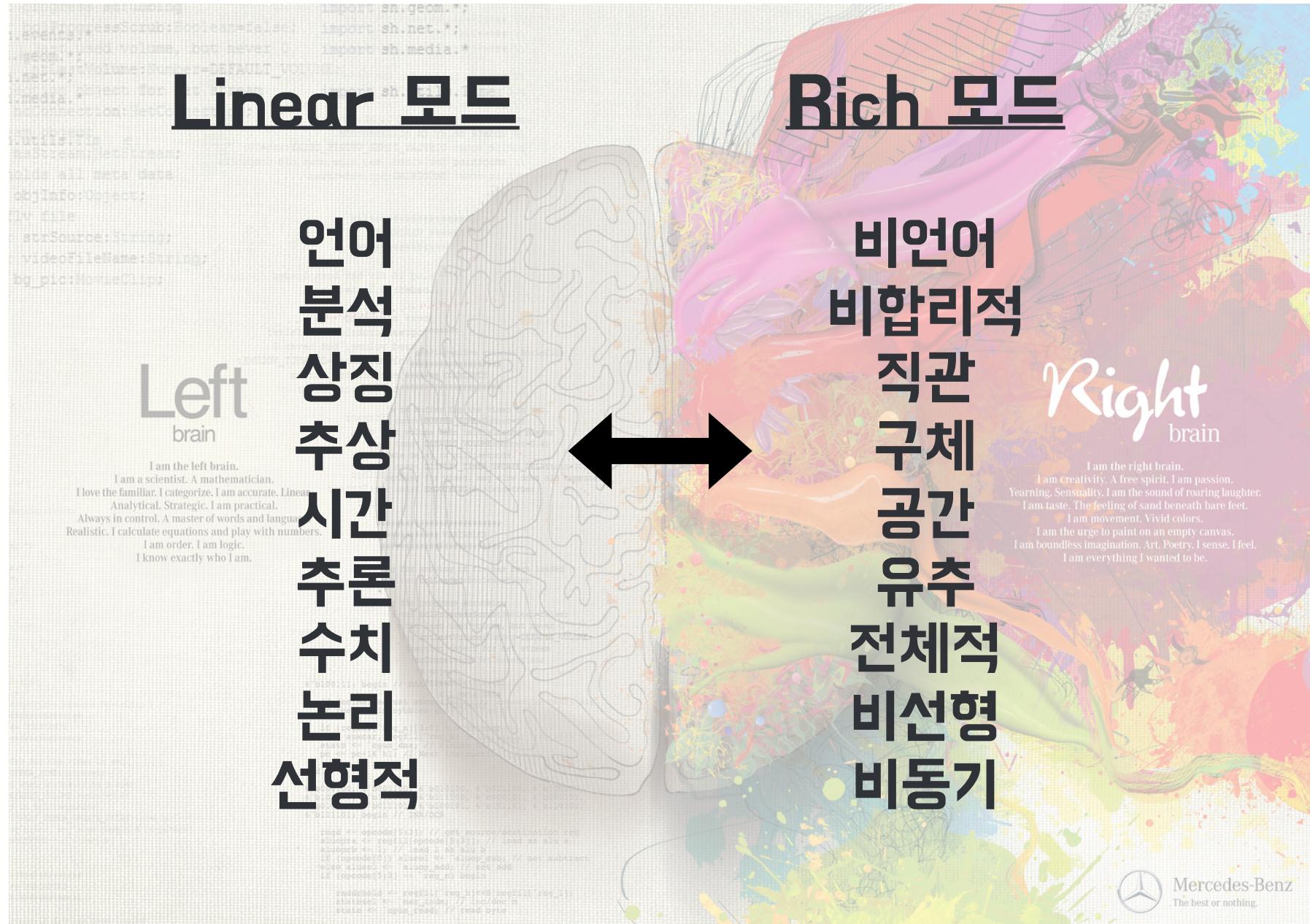
# 파인만 테크닉

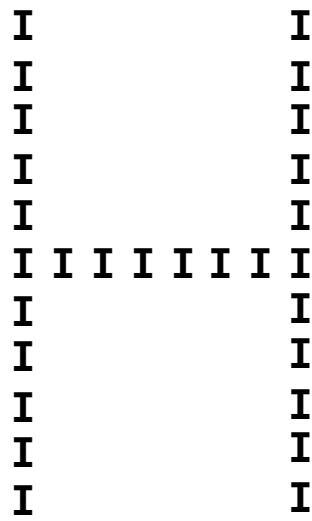
1. 자신이 배우고 싶은 개념/주제를 빈 종이의 맨 위에 적는다.
  2. 그 개념/주제를 제3자에게 자신만의 언어로 설명하는 글을 적는다. 단, 문외한이 이해할 수 있도록
  3. 혹시 이 과정에서 자신의 이해가 애매하다 싶은 부분이 있으면 정보를 더 찾아본다  
정보원은 자신의 과거 경험, 텍스트, 인터넷, 사람 등이 될 것이다. 파인만은 특히 사람을  
잘 활용!
  4. 만약 적은 글에 어려운/복잡한 단어가 있다면 그걸 다시 들여쓰기 해서 밑에 자신만의  
언어로 설명하는 글을 적는다.
  5. 다시 3번부터 위 과정을 반복한다.
- 이걸 해당 주제를 공부하는 기간 내내, 1개월, 1년... 갖고 다니면서 개선한다

<https://www.youtube.com/watch?v=FrNqSLPaZLc>

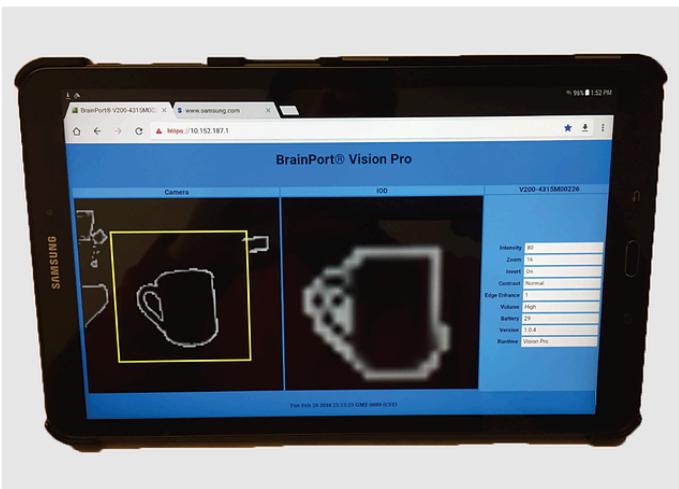
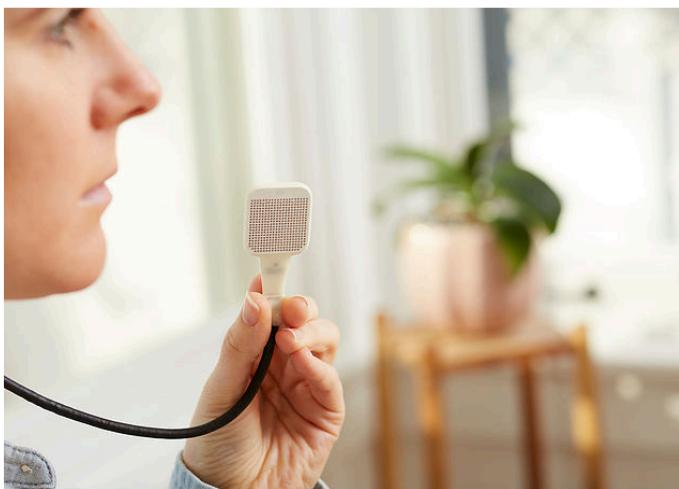


소스 : [https://www.adsoftheworld.com/media/print/mercedes\\_left\\_brain\\_right\\_brain\\_paint](https://www.adsoftheworld.com/media/print/mercedes_left_brain_right_brain_paint)



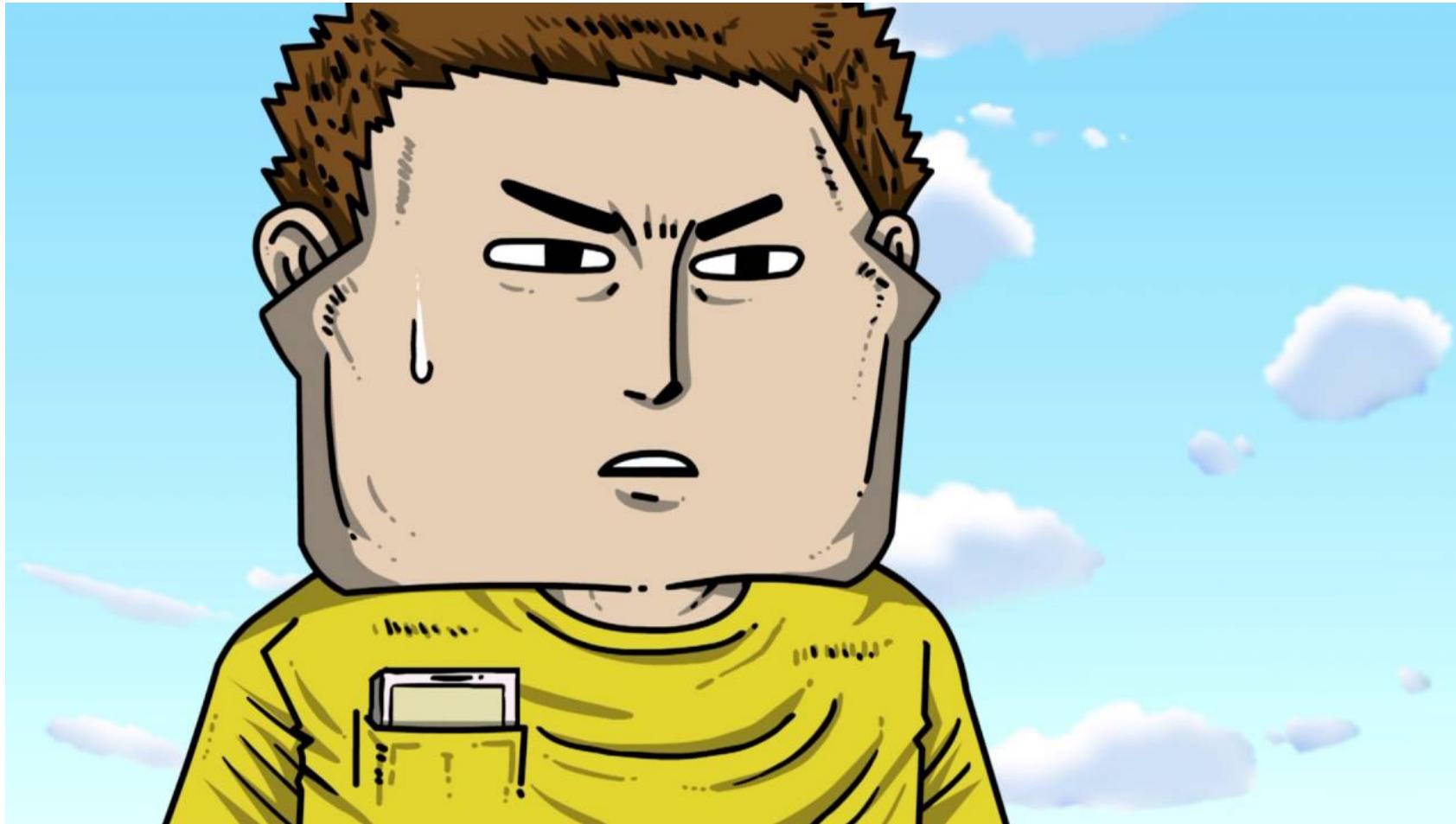


**R 모드는 숲을 보고, L 모드는 나무를 봅니다.**



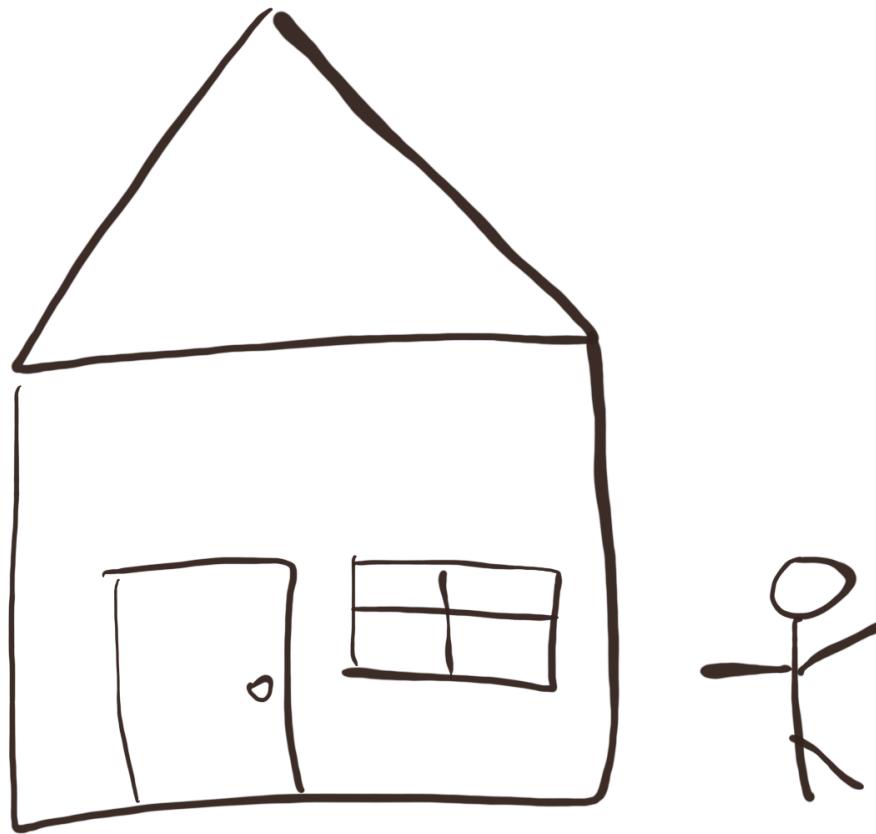
<https://www.wicab.com/brainport-vision-pro>

# 마음의 소리를 찾아서...



소스 : 네이버 웹툰 - 마음의소리

**여러분 집을 그려보세요!**



**그림을 그리자.  
대신 부위에 대한 이름을 의식하지마라.**



**취중에 글을 쓰고,  
맑은 정신으로 퇴고하라.**



브뤼겔, 어린이들의 놀이. <빈 미술사 박물관>

R 모드로 시작해서,  
L 모드의 흐름을 타라.

# 짝 프로그래밍



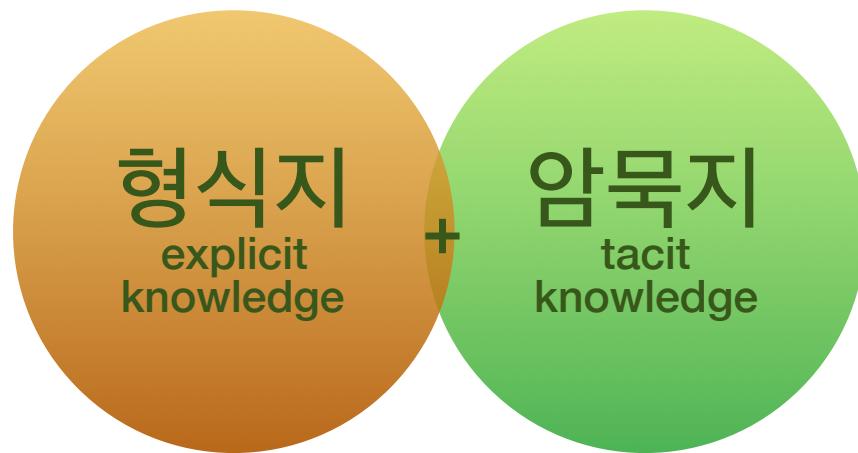
내비게이터(Navigator)

드라이버(Driver)

이미지 소스 <http://cameracourage.com/2012/11/what-does-a-rally-co-driver-do/>



**L 모드와 R 모드가 만나는 점으로  
메타포와 유머코드를 활용하라.**



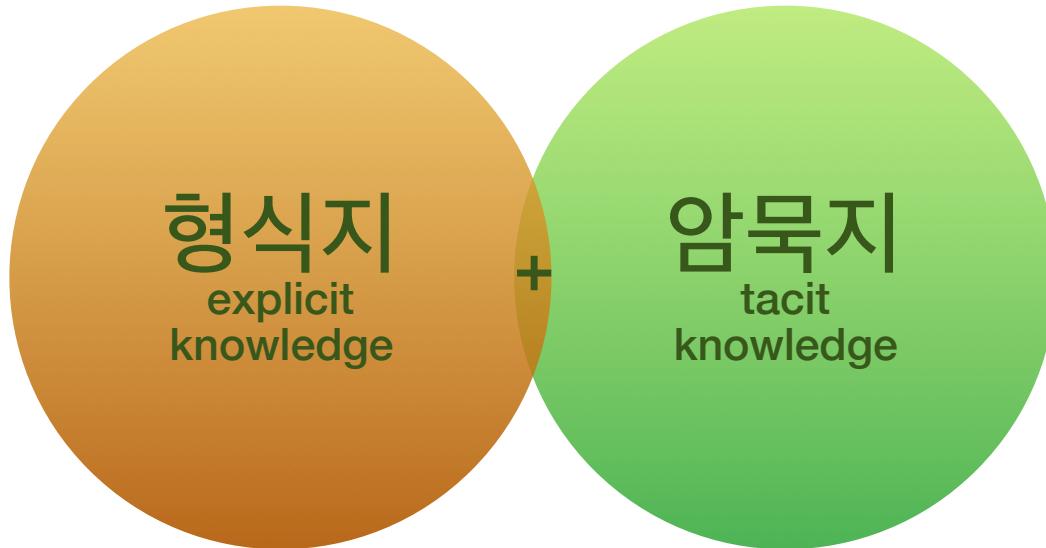
선언적으로 표현

설명하기 어렵고

절차가 명확하고  
누구나 똑같이

배우는 과정도 다르고  
알려주는 방식도 제각각

외국어 배우기  
피아노 연주하기  
자전거 타기  
구구단  
프로그램 코드  
사람얼굴 인식하기  
꽃이름 구분하기



프로그래밍 구현  
비교적 쉬움

알고리듬 구현

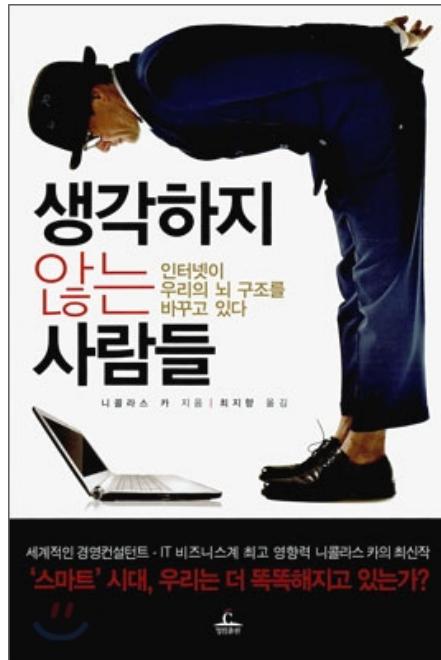
프로그래밍 구현  
상대적으로 어려움

인공지능 : 신경망 : ML

R 모드는 초대할 수는 있지만,  
명령할 수는 없습니다.



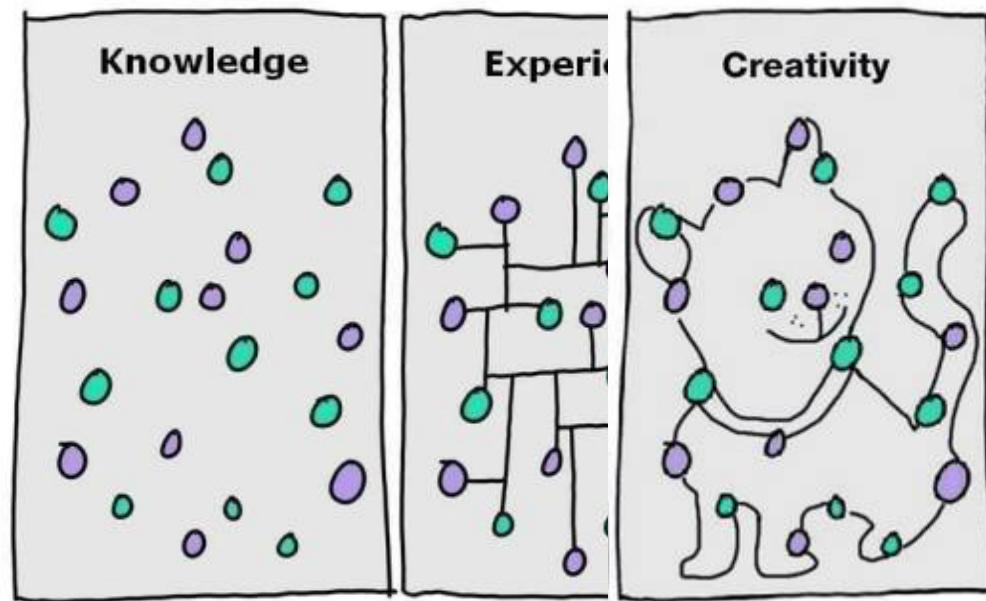
# 학습에 관해 학습하고 생각에 관해 생각하기



니콜라스 카

# 경험의 반복

<http://globalizm.org/knowledge-experience-creativity-then-what/>



점을 많이 만드는 것보다, 점들을 잘 구조화 시키는 것이 목표  
구조가 탄탄하면, 새로운 점이 왔을 때, 더 쉽게 엮을 수 있기 때문



아이들처럼 놀면서  
배우면 안되나요?

# 놀이의 의미



인생에는 정해진  
교과과정이 없다.

# 의도적 수련



개선의지

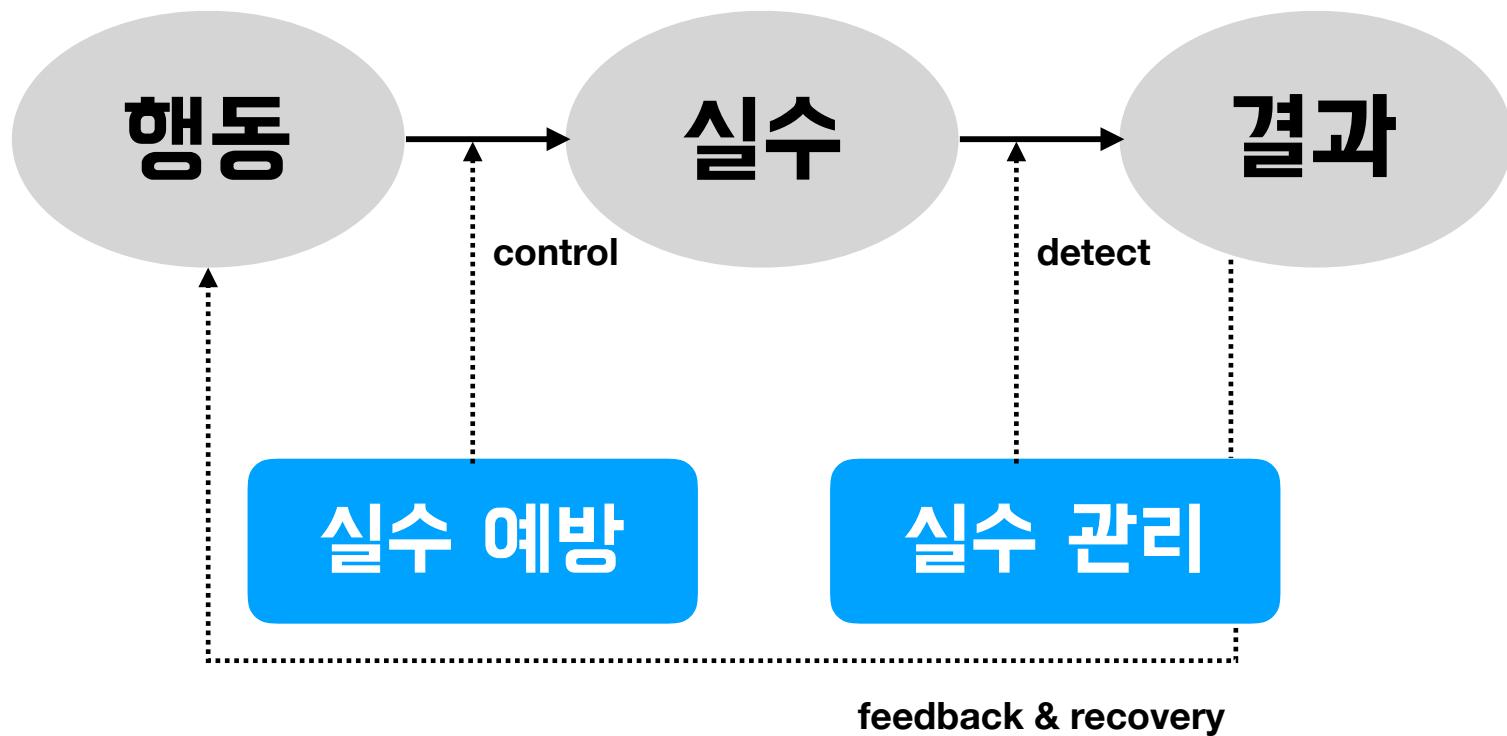
구체적인  
피드백

타이밍

여러분은 양치질의 달인인가요?

# 실수를 관리하기

마이클 프레제



# **A-B-C 작업**

더글라스 엘겔바르트

**A: 원래 해야하는 일**

**B: A 작업을 개선하는 것**

**C: B 작업을 개선하는 것**

# 스마트 도구

동기 부여 - 함축적인 문장 만들기

목표 설정

도전적인 목표 (이번학기가 끝나면 XXXX를 이루겠다)

SMART 목표 (매주-매일 만들고 성취하기!)

Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-Boxed

집중력 - 심성모델 만들기, 직관적인 예측

정보 습득 - 기록하기, 가공하기, 검증과 설득

# **함께 성장하기**

**소통 신뢰 : 투명성, 공유, 인터액션**

**의사결정 과정: 감정적이고 직관적임**

**분업 대신 협업: 바통 터치 대신 멀티플레이어**

**탁월한 팀: 상호작용, 심리적 안전감**

**학습속도: 학습 환경이 가장 중요함**

# 성장을 위한 추천 도서

