

학습튜터 양성과정 학습 보고서

인적사항	단과대학	학과	학번	이름
	ICT 공과대학	응용소프트웨어공학	20193148	황진주
수행 기간	2021년 4월 ~ 2021년 6월			

1. 강의 내용 정리 학습튜터 양성과정 강의 내용중 중요한 부분 요약 정리

의사소통이란 다른 사람과 정보를 서로 나누는 것입니다. 의사소통은 인간 상호간의 정보의 교환이며, 언어로 전달되는 내용뿐 아니라 몸짓, 신체언어, 음성, 자세 심지어 침묵까지도 포함이 됩니다. 이와 관련하여 의사소통 능력은 다양한 의사소통 상황과 목적을 인식하고, 이에 효율적으로 대처할 수 있는 능력이라 생각합니다. 의사소통 능력이 중요한 이유는 대화 상황 속에서 의사소통은 상호 작용을 통하여 일어나는데, 언어 형태가 가지는 의미가 일정하지 않으며, 그 언어 형태는 끊임없이 변할 수 있기 때문에 이러한 것을 통제하는 능력이 필요하기 때문입니다. 이러한 의사소통 능력을 향상시키면 의사소통에 대한 두려움이나 불안을 긍정적으로 극복할 수 있고, 효과적으로 들으며, 상황에 맞게 의사소통 유형을 결정하고, 효율적인 의사소통 전략을 수립할 수 있습니다.

올해 1학년을 대상으로 질문방을 운영해오고 있습니다. 다양한 형태의 고민과 문제를 함께 해결해 가는 과정에서, 수업 진행 중 학생 간의 효과적인 커뮤니케이션의 여부가 학업의 성공적 완수와 밀접한 관련이 있다는 결론을 얻었습니다. 일반적으로 같은 팀에 속해, 하나의 프로젝트를 수행할 경우에는 '내부의 구성원들이 알아서 잘 소통하겠지'라고 생각하지만, 과제를 위한 소통과 내부의 결속력과는 다소 차이가 있습니다. 한 조직 내의 구성원이라 하더라도 각자가 맡은 과제의 내용과 진행 상황에 따라 예기치 못한 갈등이 생겨날 가능성이 항상 존재하기 때문입니다. 또한 결과에 대한 책임이 작용하게 되는 경우에는 더욱 방어적인 자세로 과제에 임하게 됩니다.

하버드 의대에서는 인공지능 시대에 최적화 된 수업으로 강의 형태를 파격적으로 혁신하여 전세계의 교육자들에게 큰 영향을 주었습니다. 플립러닝을 전면적으로 도입하기로 했다는 점입니다. 흔히 '거꾸로 교실'이라 불리는 플립러닝은 학습자가 온라인으로 선행학습을 하고 오프라인에서는 지도자와 학생을 대상으로 토론식 강의를 진행하는 역전행 수업 방식입니다. 하버드 의대는 사전에 동영상과 과제물을 통해 학생들이 스스로 학습을 하고 수업 시간에는 소그룹으로 나눠 토론하는 방식으로 수업을 진행하고 있습니다. 저는 이런 방식을 대입하여 학생과의 소통에 적용해나가고 싶습니다.

2. 시간관리

3강에서 학습한 가용시간 계획표를 작성하여

자신의 시간사용 패턴 파악

	월	화	수	목	금	토	일
0시	수면	수면	수면	수면	수면	수면	수면
1시							
2시							
3시							
4시							
5시							
6시							
7시							
8시							
9시							
10시							
11시	수업						
12시		튜터링		수업			
13시							
14시	조별과제			집이동			기숙사 등교
15시							
16시		지교세					
17시							
18시							
19시							
20시					연구과제 회의		대회 프로젝트 회의
21시							
22시							
23시							
24시	수면						

3. 느낀점 및 적용

학습튜터 양성과정 학습 후 느낀점과

자신의 학습에 적용할 내용과 적용 방법, 예상되는 결과 작성

'비주얼프로그래밍'은 C#을 활용하여 객체 지향 개념을 익히고 단순 콘솔 프로그래밍에서 GUI 프로그램에 대한 구현 능력을 신장함으로, 교과 교육목표 C# 언어와 .NET 프레임워크의 구조를 이해하고 GUI 기반의 프로그램을 구현할 수 있는 능력을 배양하기 위한 과목이다. 프로그래밍 과목을 배울 때는 나는 항상 예제를 많이 접하는 방식을 이용했다. C언어에서는 문제를 풀어보았고, C#을 할 때는 의미없는 프로그램일 지라도 간단한 기능들을 통해서 상호작용을 하며 동작하는 프로그램을 작성하였었다.

1학년에 배운 C와 같은 기능을 하는 요소가 용어가 바뀌어 나오는 것들이 있는데 이들을 기존 지식과 결합하여 어색하지 않도록 빠르게 익숙해지도록 계속 인지하는 것이 이론 공부 시의 도움이 되었다.

또한 책의 초반에서 개요를 설명하기 위해 어렵고 이해가 되지 않는 내용이 많이 나올 것이다. 앞의 내용은 그 개체자체의 큰 틀을 설명하는 것이다. 수박이 초록색이고 동그랗다는 것만 알아서 안의 빨간 속살까지 알 수 없듯이 말이다. 이 때 그저 읽고만 지나가도 되지만 짧게나마 필기로 정리를 해두고 후에 세부 설명이 나올 때 이해가 되지 않은 곳에 추가 개념을 대치하여 넣어보며 다시 한 번 글을 작성해본다면 큰 틀을 통해서 세부 사항도 읽어낼 수 있게 된다.

프로그래밍 언어기 때문에 개념만으로는 다 해낼 수 없다. 실제 프로그래밍을 할 때는 무엇인가 하나의 기능을 어떻게 추가할 것인지에 대한 공부는 많은 지식으로 쌓이게 된다. 나 자신이 모든 것에 불편하고 트집을 잡는 사람이 되어서 말이다. 그저 '사각형을 그리는 것'이 아닌 '모서리가 살짝은 둥근 사각형을 그려내기' 같은 간단한 것에서 '버튼을 클릭하면 움직이는 공'에서 '키보드 입력을 이용해 가속을 받아 움직이는 공'과 같이 조금은 복잡할 수 있는 기능을 만들어 내는 것이다.

시험은 간단하다. 책의 예제 문제를 글자를 거의 바꾸지 않고 그대로 낸다. 2문제 정도는 예시 문제가 아닌 예제를 통해 나오는데 예제 자체의 내용이 쉽지는 않기 때문에 이 문제를 풀어내기 위해서는 객체지향의 개념을 잘 이해하고 활용할 줄 알아야한다.