

## □ 실제 수업 / 과제 운영 구조 설계

(Decision Log Repository 기반)

### 수업 철학 한 문장

이 수업은 정답을 제출하는 수업이 아니라,  
판단을 기록하고 다음 행동을 설계하는 능력을 훈련하는 수업이다.

### 1. 수업 전체 구조 (4주 / 6주 / 단기 워크숍 공통)

#### 공통 원칙

- 결과물 점수 ✕
- 사고 기록 ✓
- 비교·랭킹 ✕
- 개인 성장 ✓

### 2. 레포 구조와 수업 단계 매핑

레포 구성	수업에서의 의미
README.md	수업 헌법 / 운영 규칙
LOG.md	<b>과제 제출물 (핵심)</b>
Episode 001	구조 연습 과제
Episode 002~	실전 과제
Issue	실험 중 질문 / 고민
커밋 기록	사고의 시간 흐름

☞ 제출물 = LOG.md 하나

☞ 코드/결과물은 증거일 뿐, 평가 대상 아님

### 3. 단계별 수업 설계

#### ■ Step 0 — 수업 오리엔테이션 (30분)

##### 교수가 반드시 강조해야 할 3가지

- 1) 이 수업에서는 틀리는 것이 정상이다
  - 2) Episode는 수정하지 않는다
  - 3) 점수는 결과가 아니라 사고 구조로 매긴다
- ▶ 이걸 안 박아두면 수업이 무너집니다.

#### ■ Step 1 — Episode 001 과제 (구조 연습)

##### 과제 설명

“아주 사소한 문제 하나를 골라

Episode 001을 작성하시오.”

- 문제 난이도: 아주 쉬워도 됨
- 예:
  - 로봇이 직진하지 않음
  - 센서 값이 흔들림
  - 버튼 반응이 느림

##### 평가 기준

- 4단계 구조가 모두 있는가? (내용 ✕ / 구조 ✓)

▶ 이 단계에서는 절대 내용 평가하지 않습니다.

#### ■ Step 2 — Episode 002 과제 (실전 판단 시작)

### 과제 설명

“Episode 001의 문제를 바탕으로  
하나의 가설을 세우고, 다음 실험을 설계하시오.”

### 필수 조건

- 가설은 1개 이상
- Next Test는 단일 변수

### 교수 피드백 포인트

- “왜 이 가설을 먼저 선택했나요?”
- “고정한 변수는 무엇인가요?”

## ■ Step 3 — Issue 활용 (선택적, 하지만 강력)

### 과제 중 허용 행동

- Issue 생성해서 질문 가능
  - 동료 Issue 열람 가능
  - 답 복사 ✕ / 질문 공유 ✓
- ▶ 이 단계부터 협업 사고가 자연스럽게 발생

## ■ Step 4 — Episode 003 (결과 반영)

### 과제 설명

“Episode 002에서 설계한 실험 결과를  
Episode 003으로 정리하시오.”

### 중요

- 성공 / 실패 상관 없음
- 실패 기록 가산점 요소

## 4. 평가 구조 (실제 채점에 쓰는 방식)

### □ 점수 배분 예시 (100점)

항목	점수
Episode 구조 충실판	30
가정 명시 능력	20
관측의 객관성	15
해석의 폭	15
Next Test 설계	20

▶ 결과 성공 여부 = 0점 반영

## 5. 교수/멘토 입장에서 이 구조의 장점

- 보고서 표절 거의 불가능
- AI 사용 여부 문제되지 않음
- 학생 간 수준 차이가 사고 기록으로 명확히 드러남
- 피드백이 “정답 지적”이 아니라 “질문”이 됨

▶ 지도 피로도가 크게 줄어듭니다.

## 6. 학생에게 주는 최종 안내 문구 (중요)

수업 첫 주에 이 문장을 그대로 읽어주세요.

“이 수업에서 높은 점수를 받는 학생은  
가장 빨리 성공한 학생이 아니라,  
가장 잘 실패를 기록한 학생입니다.”