대회 취지 :

1. SW(추상화, 자동화)적 사고 + 창의적 사고로 문제 해결.
2. 컴퓨터 연산 & 논리에 대한 이해.
3. 문제 분석 및 실현 가능한 독창성
4. 구조화 & 통합화
5. 협력적 아이디어(공유)
6. 도덕적
7. 가독성, 명확성

두 시간 강의 (크게 네 블록) :

1. 취지 분석 + 마인드 세팅
2. 문제 예시를 통한 접근 방법 및 답안 작성 방법 분석
3. 함께 문제 풀기 (게임 무조건 한 문제는 나옴)
4. 25분 동안 실전 준비 & 남은 시간 동안 피드백

블록별 내용 :

1. 취지 분석 + 마인드 세팅

1) 무조건 기억해둘 것 : 질문에 맞는 답을 한다 -> 예외 & 부족한 부분 & 문제점 처리를 한다. 소스를 공개한다(협력을 통한 발전). 자기의 경험을 떠올려보자. 그림이나 도형을 사용한다. 남한테 설명해준다는 느낌으로 작성한다. 미래에는 어떤 기술을 접목시켜 발전시킬지 고민해본다.

2.

1) 예시는 초 5~6 시험으로.

2) 내 답에 마인드 셋이 어떻게 적용되어 있는가.

3.

1) 하나의 문제를 각자의 방식으로 이해하고 접근해봄.(자신의 아이디어를 남의 아이디어와 어떻게 협력할 수 있을까?)

2) 문제를 다 풀고 예외, 구조화, 순서도 검사.

4.

1) 25분동안 각자 문제 풀기

2) 발표를 하며 강의생끼리 발전시켜 나가봄.







