

## 2018 코딩강사양성과정 「시원하게코딩」 교육생 모집

재단법인 제주창조경제혁신센터에서는 코딩교육에 대한 관심 및 수요가 지속적으로 확대됨에 따라, 이를 교육 할 수 있는 전문 인력양성 프로그램 「2018 코딩강사 양성과정×시원하게코딩」에 참여할 청년을 다음과 같이 모집 하오니, 관심 있는 인재들의 많은 참여 바랍니다.

2018년 6월 1일

### 재단법인 제주창조경제혁신센터장

#### 1 모집 개요

가. 교육 명 : 2018 코딩강사양성과정 「시원하게코딩」

※ 본 과정은 코딩 초보자도 참여가능(단, 교육참여 및 과제수행 노력 필요)

나. 교육기간 : 2018. 7. 16(월) ~ 7. 31(화) / 세부교육일정 하단참조

다. 교육장소 : 제주대학교 사라캠퍼스 교육대학 내 강의실(추후 별도공지)

라. 모집인원 : 25명 이내

마. 자격기준 : 코딩교육 분야 취·창업에 관심 있는 청년(만18세~만39세)

바. 혜택

- 교육관련 제반 사항 일체(교육, 교재·교구, 식사 등)
- 초/중등학생 대상 현장실습 지원
- 교육 수수료증 발급
- 「카카오와 함께하는 찾아가는 코딩교실」 강사활동 기회 제공

사. 강 사 : 제주대 김종훈 교수(교육대학) 및 현직 초등교사(컴퓨터교육전공 박사과정)

#### 2 신청 접수

가. 접수기간 : 6. 4(월) ~ 7. 1(일) / 23:59 마감

나. 접수방법 : 온라인 신청(<http://jccei.kr> 접속 → 'EVENT' 페이지에서 해당교육 선택)

다. 제출서류 : 별도없음

\*단, 선발자에 한하여 자격기준(나이) 확인을 위해 신분증 사본을 요청할 수 있습니다.

### 3 선발일정 및 방법

신청서류 접수기간	구 분	방 법	선발자 발표	
			일 시	비 고
'18. 7. 1(일) 23:59 마감	참여 신청서	- 자격요건 검토 - 무작위 추첨	~ '18. 7. 5(목)	개별통보(문자발송) 및 공지(센터 홈페이지 공지사항)

※ 상기 일정은 센터 사정에 따라 변경될 수 있음.

### 4 교육일정 및 내용

일시	교육주제	강의내용	차시	상세강의내용	구성	비고
7/16 (월) 15:00~ 21:30	SW교육 개요 ①	SW교육 개요 언플러그드 활동 피지컬 컴퓨팅 개요	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>SW교육이란 무엇인가?</li> <li>SW교육 방법</li> <li>언플러그드 활동의 이해와 실제</li> <li>피지컬 컴퓨팅 개요</li> </ul>	이론 실습	2시간
	앱 인벤터 기초 ②	앱 인벤터 환경 간단한 앱 제작	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>앱 인벤터 환경 설정</li> <li>앱 인벤터 환경 이해</li> <li>고양이 앱</li> </ul>	실습	2시간
	스크래치 기초 ③	code.org SW교육 스크래치 환경 이해	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>code.org를 통한 SW교육</li> <li>스크래치 웹사이트 회원가입</li> <li>스크래치 환경 이해</li> </ul>	실습	2시간
7/17 (화) 15:00~ 21:30	LED 출력 ④	LED를 통한 다양한 이미지 출력	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>마이크로비트로 LED 출력하기</li> <li>다양한 동물 이미지 출력하기</li> <li>모스부호</li> <li>무작위로 표정 정하기</li> <li>주사위 굴리기</li> <li>1~10 출력하기</li> </ul>	실습	2시간
	미디어 ⑤	미디어 활용 앱	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>발음 테스트 앱</li> <li>사진과 동영상 앱</li> </ul>	실습	2시간
	스크래치 기초 ⑥	게임 제작	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>움직이는 강아지와 앵무새</li> <li>상어 피하기 게임</li> <li>하늘에서 떨어지는 물고기 잡기</li> </ul>	실습	2시간
7/18 (수) 15:00~ 21:30	선택구조 ⑦	선택 구조를 활용한 프로그램	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>참참참 게임</li> <li>러시안룰렛</li> <li>홀짝 맞추기</li> <li>가장 큰 수 찾기</li> </ul>	실습	2시간
	연산 ⑧	기초 연산 사용 앱	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>비만도 계산기</li> <li>구구단을 외자</li> </ul>	실습	2시간
	도형 ⑨	도형 그리기	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 다각형 그리기</li> <li>재귀 알고리즘</li> <li>프랙털 구조</li> </ul>	실습	2시간

7/19 (목) 15:00~ 21:30	논리연산Ⓟ	and, or, not 논리 연산을 활용한 프로그램	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>온도에 따른 이미지 출력</li> <li>2와 3의 배수 판별하기</li> <li>스마트 가로등</li> </ul>	실습	2시간
	리스트Ⓜ	리스트 사용 앱	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>영어 단어 암기 도우미</li> <li>영어 단어 테스트</li> </ul>	실습	2시간
	데이터Ⓢ	리스트	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>퀴즈 게임</li> <li>동물 영어 이름 맞추기</li> <li>행운의 복불복</li> </ul>	실습	2시간
7/20 (금) 15:00~ 21:30	반복구조Ⓟ	반복 구조를 활용한 프로그램	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>구구단</li> <li>우주선 이동하기</li> <li>사각형, 삼각형, 마름모 만들기</li> </ul>	실습	2시간
	게임Ⓜ	게임 앱	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>주사위 굴리기</li> <li>볼 게임</li> <li>폭탄 넘기기</li> </ul>	실습	2시간
	기초연산Ⓢ	기초 연산	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>두 수의 차</li> <li>짝수 홀수 구분하기</li> <li>계승 구하기</li> <li>합 구하기</li> </ul>	실습	2시간
7/23 (월) 15:00~ 21:30	배열Ⓟ	배열을 활용한 프로그램	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>이미지 배열</li> <li>배열을 활용한 주사위 굴리기</li> <li>무작위 수 빈도 구하기</li> <li>모스부호</li> </ul>	실습	2시간
	센서Ⓜ	센서 활용 앱	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>무당벌레 게임</li> <li>안드로이드 잡기 게임</li> </ul>	실습	2시간
	연산Ⓢ	연산 프로그래밍 비교하기	19	<ul style="list-style-type: none"> <li>거듭제곱 구하기</li> <li>덧셈 뺄셈 공부방</li> <li>최댓값 찾기</li> </ul>	실습	2시간
7/24 (화) 15:00~ 21:30	게임Ⓟ	게임 프로그램	23	<ul style="list-style-type: none"> <li>애벌레 움직이기</li> <li>친구 만나기</li> <li>음식 받아먹기</li> </ul>	실습	2시간
	웹Ⓜ	웹 연동 앱	21	<ul style="list-style-type: none"> <li>자주 방문하는 사이트</li> <li>지도와 경로</li> </ul>	실습	2시간
	알고리즘Ⓢ	기초 알고리즘	22	<ul style="list-style-type: none"> <li>소수 맞추기 게임</li> <li>최대공약수 계산기</li> <li>공 보관함</li> </ul>	실습	2시간
7/25 (수) 15:00~ 21:30	통신Ⓟ	통신 프로그램	23	<ul style="list-style-type: none"> <li>텍스트 주고받기</li> <li>감정 이미지 주고받기</li> <li>실시간으로 반영되는 인기도</li> </ul>	실습	2시간
	소셜, DBⓂ	전화, 메시지 TinyDB	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>메시지 읽어주기</li> <li>전화번호 관리</li> </ul>	실습	2시간
	알고리즘Ⓢ	고급 알고리즘	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨터와 숫자 맞추기 대결</li> <li>ISBN 검증하기</li> </ul>	실습	2시간

7/26 (목) 15:00~ 21:30	파이썬 ⑤	파이썬 기초	26	• 선택 구조 • 반복 구조 • 리스트	실습	2시간
	교수설계 ④	연간계획, 지도안	27	• 연간계획서 수립 • SW교육 교수학습지도안 작성	이론 실습	2시간
	오조봇 ⑤	오조봇 프로그래밍	28	• 컴퓨터 없이 코딩하기 • 길 찾기 미션 수행하기	실습	2시간
7/27 (금) 15:00~ 21:30	파이썬 ⑤	파이썬 알고리즘	29	• 정렬 알고리즘 • 탐색 알고리즘	실습	2시간
	교수설계 ④	교재 개발, 평가	30	• SW교육 교재 개발 • 평가방법, 평가지 개발	이론 실습	2시간
	햄스터 ⑤	햄스터 프로그래밍	31	• 햄스터 로봇 움직이기 • 햄스터 로봇 미로 찾기	실습	2시간
7/28 (토)	현장실습 (1일차)	오전반(09시~12시)	32	• 초·중학생을 대상으로 한 코딩교육1	실습	3시간
		오후반(13시~16시)	33	• 초·중학생을 대상으로 한 코딩교육2	실습	3시간
7/29 (일)	현장실습 (2일차)	오전반(09시~12시)	34	• 초·중학생을 대상으로 한 코딩교육3	실습	3시간
		오후반(13시~16시)	35	• 초·중학생을 대상으로 한 코딩교육4	실습	3시간
7/30 (월)	특별강의	IT 분야 전문가와의 만남(15시~17시)	36	• 추후 확정	특강	2시간
7/31 (화)	수료식	수료식 & 선배와의 만남(15시~18시)	-	• 수료식 • 선배와의 만남	특강	3시간

④이론 ⑤스크래치 ⑥앱 인벤터 ⑦피지컬 컴퓨팅 ⑧파이썬

- ◆ 기본 교육시간\_ 15:00~21:30(식사 18:00 ~ 18:30) / 평일진행(7.16~27)
- ◆ 현장실습\_ 09:00~16:00(식사 12:00~13:00) / 주말진행(7.28~29)
- ◆ 특별강의\_ 15:00~17:00 / 평일진행(7.30)
- ◆ 수료식&선배와의 만남\_ 15:00~18:00(식사 18:00~19:00) / 평일진행(7.31)
- ※ 상기 교육일정 및 프로그램은 운영상황에 따라 조정될 수 있음.

## 5 기타 사항

- 가. 수료기준 : 출석률, 과제수행, 교육참여 태도 등(강사평점 70점 이상)
- 나. 준비물 : 커리큘럼 중 '앱 인벤터'의 경우, 안드로이드 운영체제 휴대폰 필요
- 다. 기타문의 : 제주창조경제혁신센터 청년혁신허브팀(☎064-710-1952)으로 문의.