

(지속과정) 스쿨 코딩 파이터

(수준) 과정명	(심화) 스쿨 코딩 파이터		교육유형/시간	지속과정 / 총 10차시(5주) (이론 4차시, 실습 6차시)
수강 가능 교육생 수준	파이썬 학습 경험이 있는 학생 (고등학생 이상)		수업방법	문제해결학습법, 토론학습법
교육 과정 연계 과목	정보 교과 [알고리즘과 프로그래밍]		교육 장소	방문형 및 집합형
온라인 과정 여부	(자사 파이썬 온라인 강의제공)		적정 클래스 인원	약 10~14명
학습자료	교재,노트북			
학습 단원명	파이썬 다지기	1. 파이썬 문법 복습하기 2. (활동 1) 다양한 파이썬 문제들을 풀어보자		
	스쿨 코딩 파이터 (스코파)	3. (활동 2) 서바이벌 코딩 대회 개최!		
학습 목표 (학습 역량)	파이썬 기반 코딩 문제를 다양한 방법을 제시하여 해결할 수 있다. - (문제 해결력) 파이썬 문제에 대해 쉽고 간단한 코드를 제시하여 해결할 수 있다. - (의사소통, 협업 능력) 팀을 꾸려 서바이벌 게임을 진행하여 팀원이 문제를 해결할 수 있도록 도와줌으로써 의사소통과 협업 능력을 키울 수 있다.			
교육과정 연계	고등학교 정보 교과의 '알고리즘과 프로그래밍'과 연계되어 문제 해결을 위한 다양한 해법을 탐색하고, 명확하게 알고리즘으로 표현하는 자세를 학습한다.			
정보기기 활용 실습 및 체험 활동 요소	- 파이썬 기본 문법만을 활용하여 해결할 수 있는 상/중/하 난이도로 구성된 문제를 준비하여 팀을 꾸려 코딩 대회를 3주간 개최 - 코딩 대회에서 한 문제가 끝날 때마다 정답 코드 리뷰를 통해 코딩 능력을 향상시킴			
자기주도 학습활동	팀별 서바이벌 형식으로 대회가 진행되기 때문에 팀이 살아남기 위해 공부를 해야 한다는 책임감을 가질 수 있음			
동기유발 전략 및 흥미	- 서바이벌 코딩 대회를 통해 경쟁심을 유발하여 참여도를 높임 1. 총 2팀으로 구성, 팀원끼리 문제를 해결할 순서를 정함 2. 문제를 먼저 맞힌 팀의 팀원은 살아남고 그렇지 못한 팀의 팀원은 탈락 3. 한 문제가 끝날 때마다 다음 팀원으로 순서가 넘어감 4. 마지막까지 살아남은 팀원이 존재하는 팀이 우승 5. 우승한 팀원에게는 기념품 등을 차등 지급하여 팀별 협력을 유도 6. 개인별 맞힌 문제 개수에 따라 1등 학생에게 기념품을 추가 지급하여 개인의 적극적인 참여 유도			
커리큘럼 주요 활동	차시	주요 활동(수업)내용		
	1~2차시	- 파이썬 기초 1 (자료형, 입출력, 조건문과 반복문 등)		
	3~4차시	- 파이썬 기초 2 (함수, 클래스 등)		
	5~6차시	- 서바이벌코딩대회 1 (파이썬 기초 1 수업 기반, 단순 구현 문제 중심으로 출제)		
	7~8차시	- 서바이벌코딩대회 2 (파이썬 기초 2 수업 기반, 단순 구현 문제 중심으로 출제)		
	9~10차시	- 서바이벌코딩대회 3 (파이썬 전체 문법 기반, 단순 구현 문제 중심으로 출제)		