

2016 아주대학교 청소년 SW 캠프 안내

1. 운영 목적

- SW중심사회를 맞이하여 아주대의 우수한 SW교육경험을 인근지역 주민과 공유
- 인근지역의 초중등학교 학생들에게 소프트웨어 마인드 형성 지원
- 학생들이 직접 창의적으로 SW를 개발해 볼 수 있는 경험의 장을 제공

2. 일정

1) 교육기간

- 1차 : 2016. 7. 27.(수) ~ 7. 29.(금)
- 2차 : 2017. 1월 예정

2) 교육시간 : 8시간 × 3일

3) 대상 : 차수별 60명 (초중고등학생 각 20명)

- 수원시 소재 초·중·고등학교 재학생
- 교사 추천을 받아 개인별 지원
- **지원 인원이 수용 인원을 초과한 경우 추첨 선발**
 - + 정원의 10% 우선 선발 : 증빙서류 제출 시
 1. 국가보훈대상자, 법정저소득층자녀
 2. 다문화가정, 한부모가정, 다자녀 가정(세 자녀 이상)

4) 참가비용 : 무료(중식 제공)

5) 교육 프로그램

1일차	09:00 ~ 10:00	입소식 및 특강
	10:00 ~ 16:00	프로그래밍 교육
2일차	10:00 ~ 16:00	프로그래밍 교육
3일차	10:00 ~ 15:00	프로그래밍 교육
	15:00 ~ 16:00	사례 발표 및 우수작 포상

3. 장소

- 개회식 : 아주대학교 강의실(입소식 장소 별도 안내)
- 교 육 : 아주대학교 실습실(입소식 후 별도 안내)

4. 교육 프로그램 내용

초등부 프로그램

교육시간		프로그램 내용
1일차	4시간	- 소프트웨어 개론,스크래치/게임튜브 소개 - 스크래치 기초 익히기 - 스크래치 미니 프로젝트
	4시간	- 스크래치 중급 프로젝트 - 게임튜브 시작하기 - 나비색깔 바꾸기 - 바람 센서 공 날리기 - 가속도 센서 강아지
2일차	8시간	- 가속도 센서 공굴리기 - 태양광 코딩하기 - 크레이지 드라이버 - 포물선 게임
3일차	8시간	자유 프로젝트 및 발표

중등부 프로그램

교육시간		프로그램 내용
1일차	4시간	- 소프트웨어 개론, 스크래치 소개 - 스크래치 중급 프로그래밍 - 스크래치 작품 만들기
	4시간	- 아두이노 개론 - S4A 환경설정 - 기초전기전자, 브레드보드 사용법 - LED시프트 제어로 광고판 효과내기
2일차	8시간	- RGB LED 무드등 만들기 - 전도성 원리를 이용한 손뽁화살쏘기 - 올림픽 달리기 프로젝트 - 3축 가속도센서로 만드는 비행기 조종기
3일차	8시간	자유 프로젝트 및 발표

고등부 프로그램

교육시간		프로그램 내용
1일차	4시간	<ul style="list-style-type: none"> - 앱인벤터 소개 - 프로그래밍 소개 - 앱인벤터 개발 환경 - 첫 앱 만들기
	4시간	<ul style="list-style-type: none"> - 이벤트 핸들러 개념 - 첫 앱 재정의 - 컴포넌트 카드를 이용해 다양한 이벤트 발생 실습하기
2일차	8시간	<ul style="list-style-type: none"> - 조건문과 반복문, 변수 개념 학습을 통한 핑퐁 게임/그림판 만들기 - 리스트와 인덱스, 프로시저 개념 학습을 통한 나만의 악기 만들고 연주하기
3일차	8시간	자유 프로젝트 및 발표

5. 문의처

SW중심대학사업단, 이은지, 031-219-3853, lauren82@ajou.ac.kr