

| | | | | | |
|----------------|---|-----|----------|------|-----|
| 교육콘텐츠 (교과명) | 정보소프트웨어 교육방법 | 강사명 | 나홍석, 이의길 | 개발시기 | 11월 |
| 수업 개요 | 본 과목은 정보교과의 내용을 파악하고, 핵심 구성요소인 정보 문화, 자료와 정보, 문제해결과 프로그래밍, 컴퓨팅 시스템에 대해 이해한다. 또한 지도안 작성을 통해 효과적인 수업진행 방법을 익힌다. | | | | |
| 수업 목표 | 1. 정보소프트웨어 교육과정을 이해한다. 2. 소프트웨어 교육 평가기준을 이해하고, 평가 설계를 수행할 수 있다. 3. 정보소프트웨어 교육방법을 이해하고 지도안을 작성할 수 있다. | | | | |

| 주차 | 주차 주제 | 차시내용 | 수업 유형 | 주차 | 주차 주제 | 차시내용 | 수업 유형 |
|----|--------------|------------------------|----------------|----|--------------|----------------------|-------|
| 1 | 소프트웨어 교육의 목적 | 1회차 : 컴퓨팅기술과 소프트웨어 | 개념이해형 | 8 | 수업설계 | 1회차 : 수업이란? | 개념이해형 |
| | | 2회차 : 미래사회 인재와 핵심역량 | 개념이해형 | | | 2회차 : 수업설계란? | 개념이해형 |
| | | 3회차 : 소프트웨어교육의 필요성 | 개념이해형 | | | 3회차 : 수업설계의 과정 | 개념이해형 |
| 2 | 소프트웨어 교육의 이해 | 1회차 : 소프트웨어 교육과 컴퓨팅사고 | 개념이해형 | 9 | 수업방법 | 1회차 : 수업의 기본 절차 | 개념이해형 |
| | | 2회차 : 소프트웨어 교육의 개념 | 개념이해형 | | | 2회차 : 수업방법의 선정과 활용 | 개념이해형 |
| | | 3회차 : 소프트웨어 교육의 방법 | 개념이해형 | | | 3회차 : 구체적인 수업전략 | 관련사례형 |
| 3 | 정보교과 교육과정 | 1회차 : 정보교과 교육과정의 이해 | 개념이해형 | 10 | 소프트웨어교육 수업모형 | 1회차 : 직접교수모형 | 개념이해형 |
| | | 2회차 : 정보교과 교육과정의 내용 | 개념이해형 | | | 2회차 : 유의미학습모형 | 개념이해형 |
| | | 3회차 : 외국의 소프트웨어 교육 | 관련사례형 | | | 3회차 : 개념형성모형 | 개념이해형 |
| 4 | 정보교과 학습내용 | 1회차 : 정보교과 학습내용 개요 | 개념이해형 | 11 | 문제중심 학습 | 1회차 : 개 관 | 개념이해형 |
| | | 2회차 : 자료와 정보의 표현 | 개념이해형 | | | 2회차 : 사전 준비 | 개념이해형 |
| | | 3회차 : 언플러그드 활동(정보의 표현) | 관련사례형 | | | 3회차 : 실행 및 평가 | 개념이해형 |
| 5 | 문제해결과 알고리즘 | 1회차 : 자료와 정보의 분석 | 개념이해형 | 12 | 교육평가 | 1회차 : 개관 | 개념이해형 |
| | | 2회차 : 문제 이해와 분석(추상화) | 개념이해형 관련사례형 | | | 2회차 : 평가문항의 제작 | 개념이해형 |
| | | 3회차 : 알고리즘 | 실습형 | | | 3회차 : 평가결과의 처리 | 개념이해형 |
| 6 | 프로그래밍 | 1회차 : 프로그래밍 언어 | 개념이해형 | 13 | 소프트웨어 수업의 실제 | 1회차 : 소프트웨어교육 현장의 실제 | 관련사례형 |
| | | 2회차 : 제어 구조 | 개념이해형 | | | 2회차 : 대담 | 실습형 |
| | | 3회차 : 프로그래밍 응용 | 실습형 | | | | |
| 7 | 컴퓨팅 시스템 | 1회차 : 컴퓨팅 시스템의 구성과 작동 | 개념이해형 | | | | |
| | | 2회차 : 피지컬 컴퓨팅 | 실습형 | | | | |
| | | 3회차 : 소프트웨어 교육 리뷰 | 개념이해형 | | | | |