

언제나 자녀 교육에 많은 관심을 가지고 학교 교육의 발전에 도움을 주시는 여러 학부모님들께 진심으로 감사드리며, 본교의 소프트웨어(SW)교육과 소프트웨어(SW)교육 페스티벌에 대해 안내하오니, 가정에서도 많은 관심과 지도 부탁드립니다.

□ 미래 사회의 인재상과 2015 개정 교육과정

미래 사회에서는 지식을 습득하는 것보다 새로운 환경과 상황 속에서 학습한 내용을 토대로 해결하고 새로운 가치를 창출하는 **바른 인성을 갖춘 창의·융합형 인재**가 필요합니다. 이를 위해 2015 개정 교육과정에서는 **교과의 학습량을 적정화**하고, **학생 참여 중심의 수업**과 **과정 중심의 평가 방법**을 통해 **교실 수업을 혁신**하고자 하였습니다. 또한 2015 개정 교육과정의 핵심 역량 중 하나인 **‘지식정보처리 역량’**을 기를 수 있도록 **초·중학교에서 소프트웨어(SW)교육**을 필수적으로 배우게 됩니다.

□ 소프트웨어(SW) 교육이란?

소프트웨어가 가정과 사회에 미치는 영향을 이해하고, ‘컴퓨터 작동법’이 아닌 **‘컴퓨터가 생각하는 방식’**을 통해 **일상 생활에서 접하는 문제를 절차적이고 논리적으로 해결하는 사고력 중심의 교육**입니다. 따라서, 이러한 능력은 기존 지식의 단순한 암기나 지식·기술 위주의 과외 수업 등을 통해서 기르기 어려우며, 학교의 정규 교육과정 내에서 **동료 친구들과의 소통과 협력**하는 다양한 경험 속에서 자연스럽게 기를 수 있습니다.

□ 우리 학교에서는 2020년도 소프트웨어(SW) 교육을 이렇게 시행하고 있습니다.

○ 교육과정 편성·운영

- 정규 수업으로 정보 과목을 2학년에 68차시 편성 운영
- 창의적 체험활동 자율시간을 활용하여 전교생 대상 정보문화소양 교육 (저작권 교육 및 스마트폰 과의존 예방교육) 및 정보통신윤리 표어·포스터 대회 실시
- 2학년 대상 소프트웨어 창작 대회 운영
- 창의적 체험활동 진로시간을 활용하여 2학년 대상 소프트웨어 진로 체험의 날 운영
- 창의적 체험활동 동아리(피지컬 컴퓨팅반) 운영으로 특성화된 소프트웨어교육에 대한 기회 부여

○ SW교육 교수·학습 방법

	구분	과목 및 영역	교수·학습 방법
1	교과	정보	<ul style="list-style-type: none">• 언플러그드 활동으로 컴퓨터과학의 원리 이해• 프로젝트를 통한 프로그래밍과 피지컬 컴퓨팅 학습
2	창의적 체험활동	동아리	<ul style="list-style-type: none">• 문제 기반 학습을 통한 피지컬 컴퓨팅• 컴퓨팅 사고력을 확장시키는 비버챌린지
3	창의적 체험활동	자율	<ul style="list-style-type: none">• 전문가 멘토링을 통한 SW사고 확장• SW체험학습을 통한 경험적 지식 구성

○ 학생의 SW교육 인식 전환을 위한 활동


- 2학년 대상의 SW진로체험으로 SW교육에 대한 인식 전환
- SW 교육 온라인 전시회, 체험 부스(온라인 코딩파티, 드론 체험) 운영
- SW교육 관련 교내 대회 실시 : SW 창작물 대회

□ 소프트웨어(SW) 교육 페스티벌 안내

1. 기 간 : 2020.11.3.(화). ~ 11.23.(월) / 3주간
2. 장 소 : 비대면 온라인 개최 (<http://festival.software.kr>)
3. 대 상 : 학생, 학부모, 교사 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
4. 주요 프로그램
 - 가. 온라인 전시관: 학교, 산업, 연구, 정책별 프로그램 전시 및 체험
 - 나. 랜선클래스: 홈페이지 접속 후 [SW·AI 랜선스쿨] → [랜선클래스] → 각 수업별 개별신청
 - 다. 부대행사 프로그램: 홈페이지 접속 후 캘린더를 참고하여 콘텐츠 관람 요망
5. 자세한 내용은 아래의 행사 리플렛 또는 사이트 내 [행사개요]를 참고하시기 바랍니다.

□ 소프트웨어(SW) 교육 온라인 학습 사이트 안내

○ EBS 소프트웨어 (무료)

명칭	EBS 소프트웨어	
URL	https://www.ebssw.kr/	
내용	<ul style="list-style-type: none"> - 학생, 학부모님들이 EBS의 다양한 SW 교육 콘텐츠를 접할 수 있는 사이트 - 쉽고 재미있는 방송용 미니다큐, 청소년 드라마, 웹툰드라마 콘텐츠로 SW 학습 - 온라인 코딩강의, SW관련 다큐, 교재, 실습 교육콘텐츠 등을 제공 	

○ CODE.ORG (무료)

명칭	CODE.ORG	
URL	http://code.org	
내용	<ul style="list-style-type: none"> - 연령별, 단계별로 완료해야 하는 과제가 주어지고 이를 스스로 해결해 나갈 수 있도록 안내하는 코딩 학습 사이트 - 아이들에게 친숙한 캐릭터를 사용하여 초등학교 저학년 학생에게도 적합하며, 미션 완료시 수료증을 제공 	

2020. 11. 11.

함 현 중 학 교 장

중학생으로서 해야 할 일은 3가지이다.
일찍 일어나라! 땀을 흘려라! 책을 읽어라!

모든학생 $\sum_{k=1}^{\infty} 1 = \infty$ | ? - 2 | = ∞