창의 컴퓨팅 입문

Week 09 : Generative Poem

목차

- 중간놀이 평가
- 생성적 시쓰기 핸즈온

중간놀이 평가

중간놀이 평가

- 동료 평가 / 팀 멤버는 모두 동일한 점수
  - 동료 평가 요소
    1. 아이디어의 **독창성** : 기존의 익숙함에서 얼마나 벗어나있나?
    2. 주제와 내용의 **공감성** : 작품의 의도가 잘 전달되고 공감되는가?
    3. **재미** : 재미있는가?
  - 교수자 평가 요소 : 위 평가 요소 + 추가 요소
    1. 컴퓨팅의 구조(반복, 변수)가 포함되었는가?
    2. 메이키메이키를 사용하였는가?

평가를 하기 앞서,

다른 사람의 반응에 신경쓰지 마세요.
본인의 **마음을 움직이는 부분** 에 집중하세요.
못한 부분보다 **가능성과 장점**을 보려고 노력해 보세요.
다음에 설명하는 '평가 요소'에 대해 깊게 생각해 보고, **자신만의 기준**을 세워 봅시다.
평가 요소를 구분은 했지만, 모든 사람이 똑같은 가치로 평가할 필요는 없습니다.

중간놀이 평가 방법

- 준비 : 기록할 종이 1장, 필기도구
- 규칙
  - 해당 팀의 작품 노트와 소개 영상을 시청하면서,
  - 평가 요소(독창성, 공감성, 재미)에 따른 점수(각 4점 만점)를 부여합니다.
  - 작품을 살펴보면서, 이전에 평가한 점수를 수정할 수 있습니다.

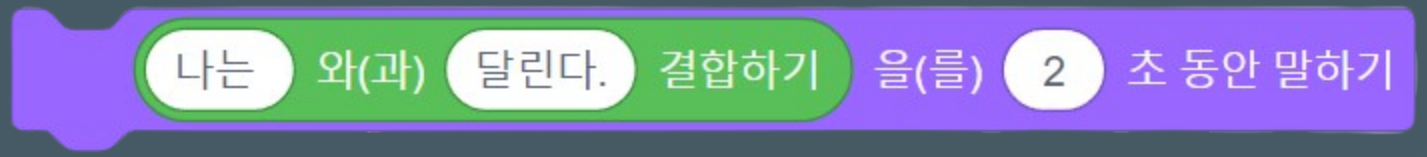
평가 요소, 자세히

- 아이디어의 **독창성** (1~4)
  - 기존의 익숙함 보다 다른 관점을 보여주는가?
  - 시도가 신선하고 새로운가?
- 주제와 내용의 **공감성** (1~4)
  - 작품의 주제와 내용이 공감되는가?
  - '낯선 감각의 몸 놀이' 라는 주제와 얼마나 일치하는가?
- **재미** (1~4)
  - 재미있는가? 직접 해보고 싶은가?
  - 작품이 놀이가 되기에 적합한가?

생성적 시쓰기 핸즈온

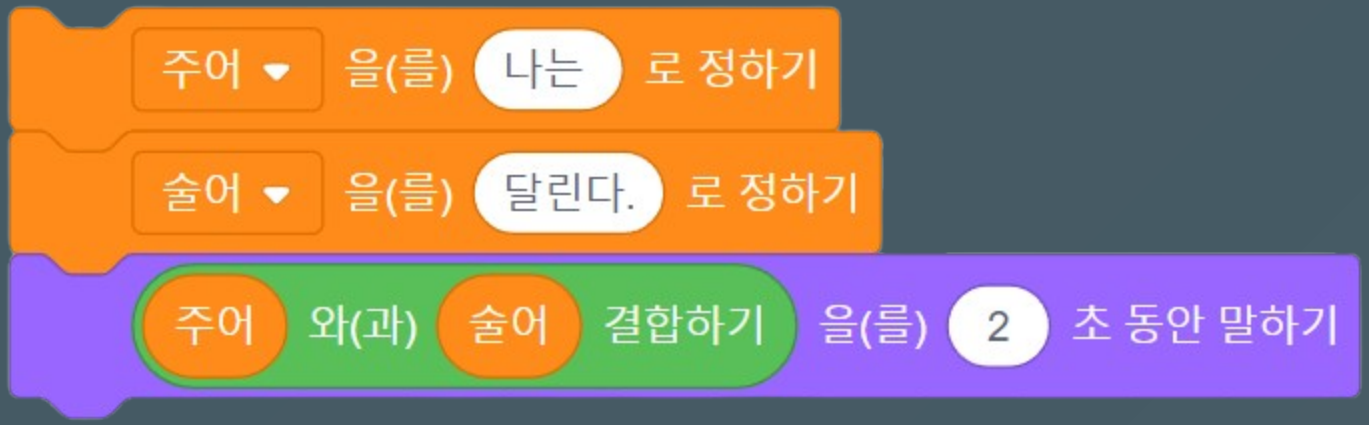
실험하기 - 문장의 시작

- 주어 + 술어



실험하기 - 변수에 담기

- 주어 + 술어를 변수에 담기

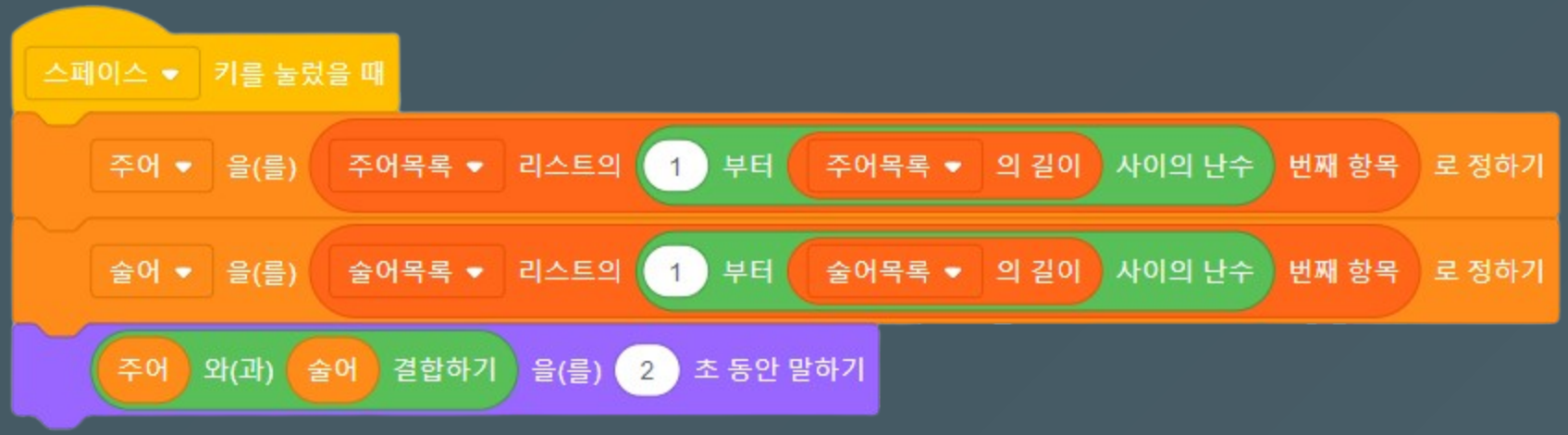


실험하기 - 리스트에 담기

- 주어 + 술어를 리스트에 담기

관찰하기

- 목록에 있는 단어를 랜덤하게 꺼내는 방법



이 구조(아이디어)로 무엇을 더 할 수 있을까?

- 주어 + 목적어 + 술어
- 주어 + 형용사 + 목적어 + 술어
- 형용사 + 주어 + 형용사 + 목적어 + 부사 + 술어
- 문장 + 문장 + ...

스캣 Scat

: 가사 대신 뜻이 없는 말로 즉흥적으로 흥얼거리는 것

스캣 만들기

- 준비 : 2명이 한 팀
- 규칙
  - 노래를 부르는 스캣
  - 나의 미래를 점치는 스캣
  - 하이쿠 스캣
  - 엉뚱하고 재미있는 스캣을 만들어 봅시다.

스캣 만들기

- 프로젝트 문서 작성하기
  - 작품을 잘 소개할 수 있는 제목, 작품을 소개하는 글, 작품 제작 과정을 보여주는 사진과 코드 사진 추가
- 개인회고 작성

Thanks! 🎉

수업 관련하여 궁금한 사항은
이메일, 수톡, 이클래스 쪽지 등으로 연락주세요.