

아래 답안은 가답안입니다.

강의에서 입체적 학습을 강조했던 바와 같이
기본 이론과 교육과정의 탄탄한 학습이 기초가 되어야 한다는 점이
강조된 문제들이었습니다

수고 많으셨고 좋은 결과 있으시길 기원하겠습니다.

<전공 A>

1 [2점]	삭제
3 [2점]	과학/기술·가정/정보 전문교과 II
11 [4점]	㉠ 감각적 주의 집중, 인지적 주의 집중, 다양성 ㉡ 파지, 학습된 결과가 다른 상황이나 문제에 적용되는 경험을 제공하여 장기 기억으로 저장하는 것이다 ㉢ 전이, 새로운 상황으로 적용해보는 것이다.

<전공 B>

5 [4점]	<p>㉠ 정보의 구조화</p> <p>단체경기 모형(TGT)</p> <p>㉠은 사전 성취도가 비슷한 학생들끼리 모여 토너먼트 게임을 하게 하기 위해서이다. 토너먼트에서의 개인별 점수에 따라 다음 토너먼트에서의 위치를 결정하게 된다.</p> <p>최대한 많은 아이디어를 모으라고</p>
6 [4점]	<p>㉠ 문제 해결과 프로그래밍</p> <p>㉠ 문제중심학습</p> <p>문제해결을 위한 다양한 방법과 절차를 탐색하고 비교·분석해야하므로 표지판부터 배치하는 것이 아니라, 이동 가능한 모든 경로부터 예상해보게 한다. 그 이후에 조건과 규칙을 적용하여 절차적으로 로봇의 이동 경로를 작성하도록 유도한다.</p>
7 [4점]	<p>㉠ 온라인 클래스 가입을 하여 학생 정보를 확인하여 수업에 참여하는 교사와 학생만 학교 서버에서 이용하게 한다.</p> <p>저작물 이용 허락 표시를 표기한 저작물의 이용 범위에 적합하게 사용한다.</p> <p>㉠ 저작자 표시, 비영리, 변경금지, 동일조건 변경허락</p>