



청소년시민과 지역공동체의 '동반성장 플랫폼'

## 익산시청소년수련관

수 신 익산시 관내 초등학교  
(경 유)

제 목 익산시청소년활동지원사업 <아.스.다.로> 참가자 모집 협조 요청

1. 청소년의 전인교육을 위해 힘쓰시는 귀 기관의 무궁한 발전을 기원합니다.
2. 익산시청소년수련관은 2020청소년활동지원사업 <아.스.다.로>를 통해 청소년들이 4차 산업으로 급변하는 사회 환경에 적응하기 위한 중점역량을 개발하고 과학, 기술, 창의적 교육을 통한 창의 융합인재로 성장할 수 있도록 레고 브릭과 코딩을 기본으로 한 창의력 개발 프로그램인 <아.스.다.로>를 운영하고자 합니다.
3. 이와 관련하여 참가 청소년을 모집예정이오니 참가자 모집 및 안내 협조 부탁드립니다.

가. 사 업 명 : STEAM·MAKER교육 아.스.다.로 (아이들과 함께 하는 스펙타클! 다이나믹! 로봇교육)

나. 일 시 : 2020년 7월 04일(토)~11월28일(토) (총 18회)

매주 토요일 10:00~12:00

다. 장 소 : 익산시청소년수련관 1층 멀티미디어실

라. 활동내용 : 레고와 We Do 2.0 코딩 프로그램 활용 및 레고 블럭으로 움직이는 로봇 만들기

마. 대 상 : 초등(4학년~ 6학년) 15명

바. 참 가 비 : 무료

사. 모집기간 : 2020. 6.19(금)~ 선착순 마감

아. 신청방법 : 전화접수 및 방문접수

아. 담 당 자 : 청소년활동팀 김지윤 팀장

붙임1. 익산시청소년활동지원사업 <아.스.다.로> 계획서 1부.

2. 익산시청소년활동지원사업 <아.스.다.로> 홍보 포스터 1부. 끝.

## 익산시청소년수련관



담 당 | 김 지 윤

국 장 | 유 성 우

관 장 | 김 윤 근

시 행 | 수련관 2020 -095 (2020.06.17)

접수

우) 54567 전북 익산시 동서로 476-21 전화 063)838-1700 팩스 063)838-1319

홈페이지 [www.isy1318.org](http://www.isy1318.org) E-mail [isy1318ok@hanmail.net](mailto:isy1318ok@hanmail.net) | 공개

## 프 로 그 램 실 행 계 획 안

### □ 개 요

목 적	사 업 개 요
<ul style="list-style-type: none"> <li>6차 청소년정책 기본계획에 의거, 4차 산업으로 급변하는 사회 환경에 적응하기 위한 중점역량을 개발하고 청소년에게 4차 산업혁명시대가 요구하는 역량을 지원한다.</li> <li>청소년들에게 과학, 기술, 창의적 교육을 통해 창의 융합인재로 성장할 수 있도록 STEAM-MAKER 활동을 중심으로 한 창의적, 융합적, 사고력 신장을 위한 프로그램을 지원한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사업명 : STEAM-MAKER교육 &lt;아.스.다.로&gt; (아이들과 함께 하는 스펙타클! 다이나믹! 로봇교육)</li> <li>일 시 : 2020년 7월 04일(토) ~ 11월 28일(토)</li> <li>장 소 : 멀티미디어실</li> <li>대상 및 인원 : 초등 4~6학년 15명</li> <li>주요내용:               <ul style="list-style-type: none"> <li>-레고와 We Do 2.0 코딩 프로그램 활용</li> <li>-레고 블럭으로 움직이는 로봇 만들기</li> </ul> </li> </ul>
목 표	
<ul style="list-style-type: none"> <li>레고와 코딩을 기본으로 한 창의력 개발 교구를 활용하여, 청소년 스스로 도전하고 적응하고, 협력하는 과정을 이해하고 실행하며 스스로 문제를 해결하고, 성장할 수 있도록 지원한다.</li> </ul>	

### □ 세부일정 계획

주 별 지 도 계 획					
차시	일정(토)	주 제	차시	일정(토)	주 제
1	7/4	O.T 및 탐사차량만들기	10	9/19	움직이는 다리
2	7/11	당기기 로봇	11	9/26	분류와 재활용
3	7/18	경주차 만들기	12	10/17	포식자와 먹이
4	7/25	로봇청소기	13	10/24	동물 로봇
5	8/8	자전거	14	10/31	견고한 구조물
6	8/22	발레리나	15	11/7	강수조절
7	8/29	어미새와 아기새	16	11/14	헬기구조
8	9/5	원숭이	17	11/21	제설장치
9	9/12	범퍼카	18	11/28	루돌프 및 수료식

### □ 활동상세 일정표

시 간	내 용	활 동 내 용	비 고
~10:00	준비	- 참가자 발열체크 및 출석 확인	
10:00~11:50	진행	- 프로그램 진행	
11:50~12:00	마무리	- 간식 제공 - 마무리 및 뒷정리	

## □ 서비스 제공인력

구 분	담당자	자격사항	수행과업	비 고
관장	김윤근	청소년지도사2급	◦ 프로그램 총괄	
국장	유성우	청소년지도사2급	◦ 프로그램 운영 부총괄	
팀장	김지윤	청소년지도사1급 담당실무자	◦ 프로그램 기획 및 계획/지출/결과보고/ 사진촬영/진행보조 등	
	전성중	청소년지도사2급	◦ 프로그램 협조/진행/정리	
	김미경	청소년지도사2급	◦ 프로그램 협조/프로그램 수입·지출관리	
팀원	김이슬	청소년지도사2급	◦ 프로그램 준비/정리	
	김승진	사회복지사2급	◦ 프로그램 준비/정리	
	강혜련	청소년지도사2급	◦ 프로그램 협조/정리	
	정석일	사회복지사1급	◦ 프로그램 협조/정리	
	박성혁	청소년지도사2급	◦ 프로그램 협조/시설관리 및 안전관리	
외부강사	김자인	로봇마스터1급 코딩지도사2급	◦ 프로그램 진행	

## □ 기대효과

- 참여 청소년에게 코딩과 로봇에 대한 기본교육을 제공하여 이를 활용한 놀잇감을 제작하여 4차 산업혁명을 이해하고, 이를 활용할 수 있는 기반을 제공할 수 있다.
- STEAM-MAKER 활동을 통해 청소년의 창의·융합적 사고를 신장하고, 자기주도적 문제해결력을 기를 수 있다.
- 컴퓨터게임에 한정되어있는 청소년의 여가활동의 폭을 넓혀주고 다양한 경험을 통해 과학적, 수학적 사고의 확장과 자존감 형성, 사회성 발달에 도움을 줄 수 있다.
- 지역 청소년의 건전한 육성을 위한 청소년 활동과 역량개발 교육을 수행하여 청소년기관으로서의 중추적인 역할을 수행 할 수 있다.