

생각을 키우는 코드, 미래를 여는 배움  
2025. SW교육 아카데미 운영 계획

2025. 4.



전북특별자치도교육청미래교육연구원  
JEONBUK STATE OFFICE OF EDUCATION FUTURE EDUCATION RESEARCH INSTITUTE

[미 래 교 육 연 구 부]

# 2025. SW교육 아카데미 운영 계획

전북특별자치도교육청미래교육연구원

## I 근거

- 2022 개정 교육과정 고시(2022. 12.) 디지털교육 강화
- 2025. 전북특별자치도교육청미래교육연구원 운영계획(2025-180)
- 2025. 디지털문제해결센터 운영 계획(2025. 3.)

## II 목적

- AI·SW 이해 및 활용을 통한 창의적 문제해결능력 등 미래역량 함양
- 학교 밖 SW교육을 통한 디지털 교육 활성화 및 저변 확대
- 학생·학부모에 대한 SW 교육 기회 제공을 통해 디지털교육 격차 해소

## III 추진 방침

- 교원 강사단 및 SW교육 전문기관을 활용한 프로그램 구성·운영
- 기초(1회), 기본(2회), 심화(4회) 과정 개설로 흥미도 및 역량에 따른 수준별 SW 교육 실시
- 초등 저학년(1~3학년)은 가족과 함께하는 프로그램 중심 운영

## IV 세부 추진 계획

- 기간: 5. 24.(토)~6. 21.(토)[6. 7.(토) 제외], 09:00~12:00 / 13:30~16:30
- 장소: 전북 AI·SW 체험관 교육실 및 연구동 6·7교육실
- 대상
  - 학생 SW교육 아카데미(초4~중3 학생)
  - 가족과 함께하는 SW교육 아카데미(초1~3학년 학생 및 학부모)

○ 운영 내용

구분	수업 과정	기수	반별 인원	참여 인원	일시	장소
학생 SW교육 아카데미	스파이크 프라임 창의 로봇 프로젝트 (4일, 16차시)	1 (오전반)	14명 (초4~중3)	14명	1가: 5. 24.(토), 5. 31.(토) 6. 14.(토), 6. 21.(토) 오전반 09:00~12:00	AI·SW체험센터 AI키움터
	인공지능 알고리즘 로봇 축구 (2일, 8차시)	2 (오전반 오후반)	14명 (초5~중3)	56명	1가: 5. 24.(토), 5. 31.(토) 2가: 6. 14.(토), 6. 21.(토) 오전반 09:00~12:00 오후반 13:30~16:30	연구동 6교육실
	큐브로이드 스마트 그린시티 (1일, 4차시)	2 (오전반)	14명 (초4~초6)	28명	1가: 5. 24.(토) 2가: 5. 31.(토) 오전반 09:00~12:00	연구동 7교육실
	카미봇과 함께하는 코딩 모험 (1일, 4차시)	2 (오전반)	14명 (초4~초6)	28명	1가: 6. 14.(토) 2가: 6. 21.(토) 오전반 09:00~12:00	연구동 7교육실
가족과 함께하는 SW교육 아카데미	AI 코미로봇과 함께하는 코딩 캠프 (1일, 4차시)	2 (오후반)	8팀 (20명 내외)	40명	1가: 5. 24.(토) 2가: 6. 14.(토) 오후반 13:30~16:30	AI·SW체험센터 AI키움터
	무한상상 드론 비행 미션 (1일, 4차시)	2 (오후반)	8팀 (20명 내외)	40명	1가: 5. 31.(토) 2가: 6. 21.(토) 오후반 13:30~16:30	AI·SW체험센터 AI배움터
	생성형AI 활용 우리 가족 동화책 제작 (1일, 4차시)	2 (오후반)	8팀 (20명 내외)	40명	1가: 5. 24.(토) 2가: 6. 14.(토) 오후반 13:30~16:30	AI·SW체험센터 AI배움터
	터틀봇과 함께하는 코딩 첫걸음 (1일, 4차시)	2 (오후반)	8팀 (20명 내외)	40명	1가: 5. 31.(토) 2가: 6. 21.(토) 오후반 13:30~16:30	AI·SW체험센터 AI키움터

## 1

## 학생 SW교육 아카데미

## □ 운영 개요

- 대상: 도내 초등학교 4학년~중학교 3학년 학생
- 인원: 총 126명(1개반 정원 14명, 9개반 운영)
- 신청기간: 2025. 5. 8.(목)~5. 9.(금), 10:00~17:00
- 신청방법: AI·SW체험센터 누리집(<https://school.jbedu.kr/aisw>)개인별 신청
- 운영기간: 5. 24.(토), 5. 31.(토), 6. 14.(토), 6. 21.(토)

[오전반: 09:00~12:00(4차시) / 오후반: 13:30~16:30(4차시)]

- 교육장소: 전북 AI·SW체험관 교육실 및 미래교육연구원 6·7교육실


※ 교육 과정별 교육기간 및 교육장소 확인 필요

## ○ 신청개요

순	과정명	모집 인원	교육기간	대상	신청 및 선정 발표	비고
1	스파이크 프라임 창의 로봇 프로젝트	반별 14명 (1개반)	• 1기: 5. 24.(토), 5. 31.(토) 6. 14.(토), 6. 21.(토) (오전반 09:00~12:00)	초4~중3	<b>신청</b>	과정별 모집인원 이외 후보 4명까지 접수 후 마감 예정 (※ 중복 신청 불가)
2	인공지능 알고리즘 로봇 축구	반별 14명 (4개반)	• 1기: 5. 24.(토), 5. 31.(토) • 2기: 6. 14.(토), 6. 21.(토) (오전반 09:00~12:00) (오후반 13:30~16:30)	초5~중3	58(목)~5. 9.(금) 10:00~17:00 <b>발표</b>	
3	큐브로이드 스마트 그린시티	반별 14명 (2개반)	• 1기: 5. 24.(토) • 2기: 5. 31.(토) (오전반 09:00~12:00)	초4~초6	5. 15.(목) 15:00 <b>방법</b>	
4	카미봇과 함께하는 코딩 모험	반별 14명 (2개반)	• 1기: 6. 14.(토) • 2기: 6. 21.(토) (오전반 09:00~12:00)	초4~초6	전북 AI·SW 체험센터 누리집	

총 참여인원: 9개반, 126명

○ 프로그램 내용 ※세부 교육과정은 붙임 참조

과정명	세 부 내 용	비고
스파이크 프라임 창의 로봇 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>스파이크프라임 구성 요소 이해 및 조립</li> <li>기본 주행 및 센서 코딩 실습</li> <li>FLL 미션의 구조와 해결 원리 탐색</li> <li>미션 수행용 모듈 제작 및 실전 도전</li> </ul>	 학생 과정
인공지능 알고리즘 로봇 축구	<ul style="list-style-type: none"> <li>인공지능 카메라 알아보기</li> <li>공 추적하기/벽 피하기 알고리즘 설계하기</li> <li>나만의 아이디어 추가하기</li> <li>로봇축구대회 참가하기</li> </ul>	
큐브로이드 스마트 그린시티	<ul style="list-style-type: none"> <li>큐브로이드 SW/HW 활용법 학습하기</li> <li>수소 전기차 조립 및 코딩</li> <li>스마트 그린 시티 디자인, 조립 후 코딩</li> <li>모듬별 발표 및 전시</li> </ul>	
카미봇과 함께하는 코딩 모험	<ul style="list-style-type: none"> <li>카미봇파이 알아보기</li> <li>카미봇파이 블록프로그래밍</li> <li>카미봇파이와 인공지능</li> <li>팀 미션 활동</li> </ul>	

□ 운영 방법

○ 각 반별 주강사 1명, 보조강사 1~2명 배치

○ 대상자 선정

- 전북 AI·SW 체험센터 누리집(<https://school.jbedu.kr/aisw>)을 통하여 신청 순으로 선정
- 각 과정별 1회에 한하여 신청 가능하며, 중복 신청 불가
- 각 과정별 **교육일 모두 참여 가능한 자**만 신청할 수 있으며 선정 후 불가피한 사유(부상, 병결, 공결 등 증빙서류 제출) 없이 불참할 경우 향후 2년간 본 프로그램 참여 제한
- 취소 사유 발생시 2025. 5. 20.(화)까지 사전 연락 요망
- 2025학년도 정보영재교육원 대상자는 참여 제한

○ 수료증

- 16차시 과정만 총 교육시간의 80%를 이수했을 경우 수료증 수여(13시간 이상 참여)

○ 이동수단: 대중교통 및 보호자 차량 이용

## 2

## 가족과 함께하는 SW교육 아카데미

## □ 운영 개요

○ 대상: 도내 초등 저학년(1~3학년) 학생 및 학부모

○ 인원: 총 64팀, 160명 내외(8팀씩 8개 과정)

- 팀당 학부모 1명과 자녀 1~2명 / - 각 과정별 8팀(20명 내외) 운영

○ 신청기간: 2025. 5. 8.(목)~5. 9.(금), 10:00~17:00

○ 신청방법: AI·SW체험센터 누리집(<https://school.jbedu.kr/aisw>)개인별 신청

※ 반드시 학생(초등1~3학년)과 학부모가 한 팀으로 신청해야 함

○ 운영기간: 5. 24.(토), 5. 31.(토), 6. 14.(토), 6. 21.(토)[오후반: 13:30~16:30(4차시)]

○ 교육장소: 전북 AI·SW체험관 교육실 및 미래교육연구원 6·7교육실


※ 교육 과정별 교육기간 및 교육장소 확인 필요

## ○ 신청개요

순	과정명	모집 인원	교육기간	대상	신청 및 선정 발표	비고
1	AI 꼬마로봇과 함께하는 코딩 캠프	반별 8팀 (20명 내외)	• 1기: 5. 24.(토) • 2기: 6. 14.(토) (오후반 13:30~16:30)	초1~3학년 학생1~2명과 학부모(1명)	<div>신청</div> 5.8(목)~5.9(금) 10:00~17:00  <div>발표</div> 5. 15(목) 15:00  <div>방법</div> 전북 AI-SW 체험센터 누리집	<b>과정별 모집인원 이외 후보 2팀까지 접수 후 마감 예정 (※ 중복 신청 불가)</b>
2	무한상상 드론 비행 미션	반별 8팀 (20명 내외)	• 1기: 5. 31.(토) • 2기: 6. 21.(토) (오후반 13:30~16:30)			
3	생성형 AI 활용 우리 가족 동화책 만들기	반별 8팀 (20명 내외)	• 1기: 5. 24.(토) • 2기: 6. 14.(토) (오후반 13:30~16:30)			
4	터틀봇과 함께하는 코딩 첫걸음	반별 8팀 (20명 내외)	• 1기: 5. 31.(토) • 2기: 6. 21.(토) (오후반 13:30~16:30)			

총 참여인원: 8개반 64팀, 160명 내외

○ 프로그램 내용 ※세부 교육과정은 붙임 참조

과정명	세 부 내 용	비고
AI 꼬마로봇과 함께하는 코딩 캠프	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이진법과 알고리즘 보드게임</li> <li>• 휴머노이드 로봇의 기능과 원리 알아보기</li> <li>• 알파 미니 알아보기</li> <li>• 알파 미니 코딩하기</li> <li>• 동작인식, 얼굴인식 알아보기</li> </ul>	 가족 과정
무한상상 드론 비행 미션	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 드론의 역사와 실생활 사례 알아보기</li> <li>• 드론 사용시 주의사항, 조종법 알아보기</li> <li>• 장애물 미션 해결하기</li> <li>• 팀 별 게임미션 진행하기</li> </ul>	
생성형 AI 활용 우리 가족 동화책 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생성형AI의 이해 및 플랫폼 알아보기</li> <li>• 프롬프트 활용법 알아보기</li> <li>• GPT활용해 이야기, 이미지 출력하기</li> <li>• 디자인 플랫폼 활용해 동화책 제작하기</li> </ul>	
터틀봇과 떠나는 그림 여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 터틀봇 카드 코딩</li> <li>• 선을 따라가는 터틀봇</li> <li>• 색을 이용한 음악 연주하기</li> <li>• 터틀봇으로 그림 그리기</li> </ul>	

※ 상황에 따라 프로그램 내용은 변경될 수 있음

□ 운영 방법

○ 각 반별 주강사 1명, 보조강사 1~2명 배치

○ 대상자 선정

- 전북 AI·SW 체험센터 누리집(<https://school.jbedu.kr/aisw>)을 통하여 신청 순으로 선정
- 각 과정별 1회에 한하여 신청 가능하며, 중복 신청 불가
- 가족과 함께하는 SW교육은 반드시 학생(초등1~3학년)과 학부모가 한 팀으로 신청해야 함
- 취소 사유 발생시 2025. 5. 20.(화)까지 사전 연락 요망
- 2025학년도 정보영재교육원 대상자는 참여 제한
- 대상자로 선정된 후 불참 시 향후 2년간 본 프로그램에서 후순위가 됨

○ 이동수단: 대중교통 및 보호자 차량 이용

**과정명**
**스파이크 프라임 창의 로봇 프로젝트**
**1. 과정 목표**

- 가. 스파이크프라임을 활용한 피지컬 컴퓨팅 경험을 통해 컴퓨터적 사고력(CT) 신장
- 나. 문제 해결 중심의 로봇 설계를 통해 창의성과 협업 능력 함양
- 다. FLL(FIRST LEGO League) 방식의 프로젝트 기반 학습을 통해 문제 해결력 신장

**2. 과정 운영개요**

- 가. 스파이크프라임의 하드웨어 및 소프트웨어 기초 학습 및 주어진 미션을 해결하는 팀 프로젝트를 통해 FLL 방식의 로봇 프로젝트 체험
- 나. 문제 정의, 아이디어 발산, 로봇 조립 및 코딩, 미션 수행, 발표까지의 전 과정을 경험하며 창의적 사고력과 협업적 태도 함양
- 다. 조별 역할 분담 및 난이도 차별화를 통해 전 학생이 참여하는 수준별 학습 운영

**3. 지도 계획**

일자	차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1일차	1차시	스파이크프라임 기초 익히기	- 스파이크프라임 구성요소 및 기능 소개	
	2차시		- 기본 주행로봇 조립하기	
	3차시		- 스파이크 프라임 코딩 프로그램 환경 살펴보기	
	4차시		- 로봇과 디바이스 연결 및 테스트 주행	
2일차	1차시	기본 주행 코딩 실습	- 드라이빙베이스 조립	
			- 직진·후진·정지 코딩 실습	
	2차시		- 회전과 반복문을 활용한 경로 주행	
	3차시		- 마이블럭을 활용한 코딩 심화	



3일차	1차시	FLL 미션 이해 및 준비	- FLL 소개 및 미션 규칙 이해하기	
	2차시		- 다양한 미션의 작동 메커니즘 분석	
	3차시		- 미션 수행을 위한 모듈 제작 및 수행	
	4차시		- 모의대회: 팀별 미션 수행 도전	
4일차	1차시	로봇 디자인 및 핵심 프로젝트	- 로봇 디자인 및 핵심 프로젝트 이해	
	2차시		- 드라이빙 베이스 및 모듈 소개 자료 제작	
	3차시		- FLL 주제와 관련된 핵심 프로젝트 살펴보기	
	4차시		- 문제 해결을 위한 산출물 고안 및 발표 자료 제작	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.

## 1. 과정 목표

- 가. AI카메라의 기본적인 작동 원리 이해 및 활용
- 나. 로봇을 제어하는 알고리즘을 설계 등 문제해결역량 향상
- 나. 협업적 의사소통을 통한 디버깅 과정을 거치며 로봇축구대회 참여

## 2. 과정 운영개요

- 가. AI 카메라의 학습 과정(데이터 수집/인식/분류) 이해 및 체험
- 나. AI 카메라의 데이터를 통해 로봇의 움직임 제어
- 다. 공을 찾아서 골대로 이동하거나, 방어할 수 있는 로봇의 알고리즘 구현

## 3. 지도 계획

일자	차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1일차	1차시	로봇축구 알고리즘 설계하기	- 축구로봇 살펴보기 - 허스키렌즈의 기능 살펴보기	
	2차시		- 사물 인식하기 - 사물 추적하기	
	3차시		- 컬러 인식하기/특정 컬러 공 추적하기 - 움직이며 공 탐색하기	
	4차시		- 우리 골대 회피하기 - 중거리슛 구현하기	
2일차	5차시	로봇축구 대회참가하기	- 벽을 피하는 알고리즘 만들기 - 공을 찾아가는 알고리즘 개선하기	
	6차시		- 로봇축구 규칙 이해하기 - 나만의 아이디어 추가하기 - 로봇축구 전략 세우기	
	7차시		- 로봇축구 토너먼트 참가하기	
	8차시		- 축구로봇 알고리즘 개선하기	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.

### 1. 과정 목표

- 가. 블록코딩을 통한 컴퓨팅 사고력, 창의적 문제해결 역량 강화
- 나. 로봇의 기본 이동, 명령 기초 지식 이해 및 디지털 리터러시 함양
- 다. 환경 및 사회문제를 해결하기 위한 모듈별 협력적소통능력 강화

### 2. 과정 운영개요

- 가. 도시 환경 문제(대기오염, 에너지 효율 저하 등) 탐색 및 해결 방안 모색
- 나. 팀원들과 협력하여 역할 및 팀 프로젝트 수행
- 다. 큐브로이드 블록과 코딩 도구를 효과적으로 활용하여 시스템 구축

### 3. 지도 계획

일자	차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1일차	1차시	큐브로이드 스마트 그린시티	- 큐브로이드 SW/HW 활용법 알아보기 - 전자블록 제어하는 코딩하기	
	2차시		- 수소전기차 조립 하기 - 수소전기차 코딩으로 움직이기	
	3차시		- 스마트 그린시티의 정의 및 아이디어 기획 - 스마트 그린시티 구조물 및 로봇 코딩하기	
	4차시		- 모듈별 작품 전시 및 발표하기 - 활동 소감 나누기	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.

### 1. 과정 목표

- 가. 블록코딩을 통한 SW교육의 이해
- 나. 컴퓨팅 사고의 경험으로 인공지능 프로그램에 대한 흥미 제공

### 2. 과정 운영개요

- 가. 카미봇파이 프로그래밍 저작도구를 활용하는 과정에서 컴퓨팅 사고력 향상
- 나. 코딩을 통해 인공지능을 이해하고 체험하며 AI에 대한 흥미도 증진
- 다. 문제 해결 중심의 팀 활동을 통해 협업 능력과 창의적 사고력 신장

### 3. 지도 계획

차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1차시	카미봇파이 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카미봇파이 소개</li> <li>- 카미봇파이 움직이기(기본 작동 방법)</li> <li>- 카미봇파이 블록 코딩</li> </ul>	
2차시	카미봇파이와 인공지능	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능 얼굴 인식 원리 이해하기</li> <li>- '날 따라하는 카미봇파이'체험</li> <li>- 인공지능 블록 코딩 실습하기</li> </ul>	
3차시	카미봇파이 팀 미션 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카미봇파이 팀 코딩 대결</li> <li>· 팀별 미션 해결 방법 구상하기</li> <li>· 코딩 대결하기</li> <li>· 피드백하기</li> </ul>	
4차시			

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.

과정명

AI 꼬마로봇과 함께하는 코딩캠프

1. 과정 목표

- 가. 언플러그드 코딩 및 블록 코딩을 통한 SW교육의 이해
- 나. 컴퓨팅 사고의 경험으로 인공지능 프로그램에 대한 흥미 제공

2. 과정 운영개요

- 가. 언플러그드 활동으로 시작하여 컴퓨터 작동 원리 등 SW교육 기본 원리 이해
- 나. 블록 코딩을 통해 꼬마로봇 동작 제어 등 인공지능 프로그램 경험

3. 지도 계획

차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1차시	SW교육 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 언플러그드 코딩교육</li> <li>· SW교육 개념 알기</li> <li>· 언플러그드 활동으로 SW교육 시작하기</li> </ul>	
2차시	코딩하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 블록코딩을 활용한 SW교육</li> <li>· 코딩의 개념 이해</li> <li>· 블록코딩을 활용한 코딩하기</li> </ul>	
3차시	AI교육 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AI활용 교육 안내</li> <li>· 인공지능 학습 원리</li> <li>· 엔트리를 활용한 이미지 인식</li> <li>· 클로바 더빙</li> </ul>	
4차시	AI로봇으로 코딩하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 알파미니를 활용한 코딩체험</li> <li>· 알파미니 기능 익히기</li> <li>· 알파미니 움직이기</li> </ul>	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.

### 1. 과정목표

- 가. 드론의 정의와 역사, 발전 과정 이해
- 나. 드론을 활용한 다양한 비행기술 습득, 미션 수행으로 문제해결 능력 함양

### 2. 과정 운영개요

- 가. 드론의 작동 원리, 역사, 법규, 안전 수칙 등에 대한 이해
- 나. 드론의 이륙, 착륙 및 기본 조종 방법 실습
- 다. 팀별 드론을 활용한 장애물 미션 수행

### 3. 지도 계획

차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1차시	드론에 대한 이해	- 드론의 역사와 활용 사례 알아보기 - 드론 사용시 주의사항 알아보기	
2차시	드론 조종법	- 드론 조종법 알아보기 - 이륙, 착륙 연습하기	
3차시	장애물 미션	- 장애물 통과하기 미션 수행하기 - 장애물 터치하기 미션 수행하기	
4차시	팀 미션	- 팀을 나눠 릴레이 경기 진행하기	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.

### 1. 과정 목표

- 가. AI 기술을 이해하고 활용을 통해 디지털 시대에 필요한 문해력 향상
- 나. AI 도구를 활용한 이미지 및 텍스트 생성 등 창작 역량 신장

### 2. 과정 운영개요

- 가. 텍스트 생성, 이미지 생성 등 동화책 제작에 필요한 AI 도구 이해
- 나. 자유롭게 주제 선정, 스토리 구상을 통해 가족 동화책의 기본 요소 설정
- 다. AI 도구를 활용하여 텍스트와 이미지 생성 및 콘텐츠 편집

### 3. 지도 계획

차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1차시	생성형AI 이해하기	- 생성형 AI 이해 · 생성형 AI플랫폼 소개 및 체험	구글 개인 계정 (아이디 비밀번호)
2차시	스토리 만들기	- 뮈튼 가입 및 접속하기 - 프롬프트 사용법 알아보고 스토리 출력하기	
3차시	이미지 만들기	- 뮈튼 이미지 생성법 알아보기 - 이야기에 맞는 이미지 출력하기	
4차시	작품 제작 및 공유	- 스토리와 이미지 조합해 동화책 제작하기 - 작품 공유하기	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.

### 1. 과정 목표

- 가. 언플러그드 코딩을 통한 피지컬 컴퓨팅에 대한 흥미 향상  
 나. EPL을 통한 순차, 반복, 병렬, 조건 구조의 이해를 통한 논리력 향상

### 2. 과정 운영개요

- 가. 언플러그드 활동을 통해 피지컬 컴퓨팅과 코딩의 기본 원리 이해  
 나. 바닥센서를 이용한 라인코딩과 블록 코딩을 통해 순차, 반복, 조건, 병렬 구조 이해  
 다. 피지컬 컴퓨팅 활동을 통한 로봇 작동 및 컴퓨팅 사고력 향상

### 3. 지도 계획

차시	주제	활동 내용	비고 (유의사항)
1차시	SW교육 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 언플러그드 코딩교육</li> <li>· 터틀봇 언플러그드 체험</li> <li>· 터틀봇 카드 코딩</li> </ul>	
2차시	라인코딩 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 바닥센서를 이용한 선 인식 체험</li> <li>· 다양한 그림을 통한 선 인식 체험</li> <li>· 언플러그드 코딩을 통한 선 인식하기</li> </ul>	
3차시	음악코딩 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 색을 이용한 음악 연주</li> <li>· 색을 이용하여 음악 표현</li> <li>· 우리 가족의 음악 작곡하기</li> </ul>	
4차시	터틀봇 그림 그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 터틀봇의 펜을 활용한 그림 그리기</li> <li>· 터틀봇으로 도형 그리기</li> <li>· 터틀봇으로 나만의 그림 그리기</li> </ul>	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.