

2024년 SW 미래채움 사업 SW미래채움 전북센터 방문교육 신청 안내

2024. 11. 1

SW미래채움 전북센터

■ 목적

- 전북특별자치도 내 SW교육 거점센터 확보로 인프라 조성, SW교육장 부재 해소 및 SW·AI 교육 효과 극대화
- 실습중심의 맞춤형 교육과 체험프로그램을 운영하여 청소년의 SW·AI 역량 향상, 창의융합형 인재로 성장 지원

■ 운영방법

- 교육대상 : 전북특별자치도 내 소재한 초·중등학생(단체 및 개인)
- 교육기간 : 2024.11.05.~12.27.(2개월)
- 교육시간 : 평일(오후) / 토요일(오전/오후)
 - ※ 평일 : 청소년 교육기관 또는 교육 위탁기관 신청, 토요일 : 개인 및 단체 신청
- 교육비 : 무료(교구 등 포함)
- 교육장소 : SW미래채움 전북센터
(전북특별자치도 남원시 금동로 32 남원어울림도서관 별관)
- 교육과정은 학년별(수준별)로 구분되었음
 - ※ 정식 개소(12월 중)에 앞서 시범 교육을 운영하며, 추후 체험존도 곧 오픈 예정

■ 신청방법

- 신청대상
 - 평일 : 전북특별자치도 소재 초·중학교, 지역아동센터, 다문화센터, 주민센터, 도서관, 평생교육원 등 청소년을 위한 교육기관 또는 교육 위탁기관
 - 토요일 : 개인별 신청
- 신청방법 : (온라인 접수) <https://muz.so/방문교육>
- 상담 및 문의
 - 전 화 : 063-634-8971~3
 - 이메일 : jbmim@playcoding.kr

프로그램 시간안내

○ 평일 프로그램(방과후)

구분	시 간		SW코딩 교육(3층)			인원 (단체)
			1층 (인공지능체험존)	2층 (다목적실)	3층 (교육실)	
5교시	14:50~15:00	10'	출석			
6교시	15:00~15:40	40'	메타버스기초 (코스페이스시스)	언플러그드코딩 알고리즘	엔트리기초	20명 내외
	15:40~15:50	10'				
7교시	15:50~16:30	40'	메타버스AR AR젠가게임	엔트리봇 언플러그드체험	메이키메이키 피아노 만들기	20명 내외
	16:30~16:40	10'				
8교시	16:40~17:20	40'	메타버스VR 가상공간 설계	스택버거 언플러그드체험	메이키메이키 두더지게임	20명 내외
	17:20~17:30	10'	정리 및 퇴실			

○ 주말 프로그램 (개별신청)

구분	시 간		SW코딩 교육(3층)			인원 (개인)
			1층 (인공지능체험존)	2층 (다목적실)	3층 (교육실)	
준비	09:30~09:40	10'	출석			
1교시	09:40~10:20	40'	아미코딩 기초	AI 콘텐츠제작		20명 내외
	10:20~10:30	10'				
2교시	10:30~11:10	40'	미션 NPF	AI 플랫폼 활용		20명 내외
	11:10~11:20	10'				
3교시	11:20~12:00	40'	프로젝트 구현	AI 동화책 제작		20명 내외
	12:00~12:10	10'	정리 및 퇴실			
점심시간						
준비	14:00~14:10	10'	출석			
1교시	14:10~14:50	40'	메타버스기초 (코스페이스시스)	언플러그드코딩 알고리즘		20명 내외
	14:50~15:00	10'				
2교시	15:00~15:40	40'	메타버스AR AR젠가게임	엔트리봇 언플러그드체험		20명 내외
	15:40~15:50	10'				
3교시	15:50~16:30	40'	메타버스VR 가상공간 설계	스택버거 언플러그드체험		20명 내외
	16:30~16:40	10'	정리 및 퇴실			

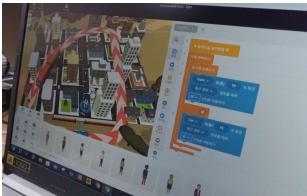


프로그램 커리큘럼

○ 프로그램 현황

구 분	교육 프로그램	수업 시간	대상			
			초등 (저)	초등 (고)	중학생	고등학생
평 일 (단체)	메타버스 VR/AR	3차시	○	○	○	
	언플러그드 체험	3차시	○	○		
	엔트리(메이키메이키)	3차시	○	○		
토요일 (개인)	야미코딩	3차시	○	○		
	AI 콘텐츠 제작	3차시	○	○		
	메타버스 VR/AR	3차시	○	○		
	언플러그드 체험	3차시	○	○		

○ 메타버스 VR/AR(방과후)

- 인공지능 기술을 활용한 가상공간제작 게임 포함된 다양한 월드를 제작
- 3D환경에 대한 실습을 통해 개념 이해하고 변수 및 함수 활용 프로그래밍

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	출결확인 : 출석 및 안전 교육 진행 인공지능 메타버스(코스페이스스) 기초 교육 메타버스에서 자신만의 공간 구현
	2차시	메타버스 AR 메타버스 내에서 미니게임 만들기 AR 젠가 게임 체험
	3차시	메타버스 VR 오브젝트를 추가하여 롤러코스터와 레일 추가 코딩 블록에 대해 알아보고 롤러코스터가 레일에 따라 움직이기
운영대상		<input checked="" type="checkbox"/> 초등(저) <input checked="" type="checkbox"/> 초등(고) <input checked="" type="checkbox"/> 중학생 <input type="checkbox"/> 고등학생
준비사항		수업 자료 PPT, PC(Window OS)
콘텐츠 및 활동사진		  

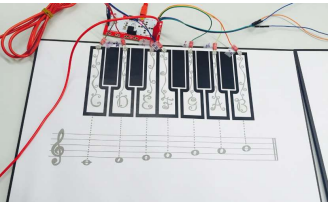
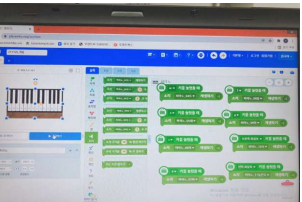
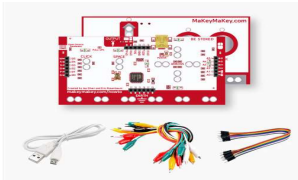
○ 언플러그드 체험

- 스택버거, 엔트리봇 등의 언플러그드 교구를 활용한 활동

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	출결확인 : 출석 및 안전 교육 진행 언플러그드 코딩 언플러그드 교구를 활용한 생활 속 소재로 알고리즘 이해
	2차시	엔트리 봇 게임을 통해 언어에 대한 이해를 높이고 순차구조, 선택구조, 반복구조 이해 할수 있는 보드게임 진행
	3차시	스택버거 카드 게임을 통해 프로그램 개념학습 효과적으로 타일들의 순서를 배열하는 능력과 카드 위치를 기억하기 위한 효율적인 전략게임
운영대상		<input checked="" type="checkbox"/> 초등(저) <input checked="" type="checkbox"/> 초등(고) <input type="checkbox"/> 중학생 <input type="checkbox"/> 고등학생
준비사항		수업 자료 PPT, PC(Window OS)
콘텐츠 및 활동사진		  


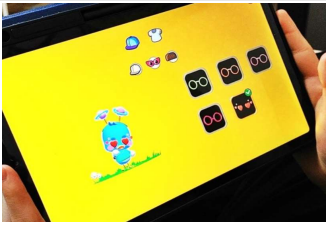
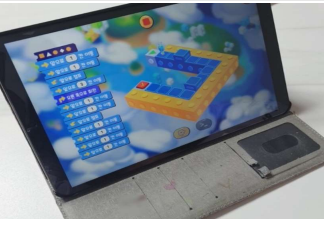
○ 엔트리 (메이키메이키)

- 누구나 쉽게 사용하는 블록형태의 언어 엔트리 프로그래밍 학습

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	출결확인 : 출석 및 안전 교육 진행 메이키메이키의 기본 원리 및 사용법 전도성과 회로의 기본 원리 설명
	2차시	메이키메이키 피아노 만들기 메이키메이키 보드 연결하기 pc에 피아노 소프트웨어 실행 및 연결 테스트
	3차시	메이키메이키 두더지 게임 메이키메이키와 엔트리를 연동하여 인터랙티브 프로젝트 구현 작품에 쓸 수 있는 컴퓨터 소프트웨어 역할 이해
운영대상		<input checked="" type="checkbox"/> 초등(저) <input checked="" type="checkbox"/> 초등(고) <input type="checkbox"/> 중학생 <input type="checkbox"/> 고등학생
준비사항		메이키메이키, 수업 자료 PPT, PC(Window OS)
콘텐츠 및 활동사진		  

○ 야미코딩 (주말)

- 태블릿으로 활용하는 재밌고 쉬운 블록코딩 프로그램

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	출결확인 : 출석 및 안전 교육 진행 야미코딩의 오픈 월드와 메타버스 개념 소개 인터페이스 탐색. 주요 기능 및 메뉴 설명
	2차시	미션 NPC 컨트롤 미션, 수학섬 체험하기 순차구조와 선택구조 수행하기
	3차시	창의적 프로젝트 야미코딩을 활용하여 프로젝트 구현 프로젝트 발표 및 피드백 질문
운영대상		<input checked="" type="checkbox"/> 초등(저) <input checked="" type="checkbox"/> 초등(고) <input type="checkbox"/> 중학생 <input type="checkbox"/> 고등학생
준비사항		메이키메이키, 수업 자료 PPT, PC(Window OS)
콘텐츠 및 활동사진		  

○ AI 콘텐츠 제작 (주말)

- 생성형 AI 플랫폼을 활용한 AI 동화책 만들기 프로그램
- 창작과 인공지능 결과물의 윤리적 문제 이해 및 학습

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	출결확인 : 출석 및 안전 교육 진행 인공지능의 이해와 인공지능의 윤리 AI와 생성형 AI의 차이점
	2차시	AI 동화책 아이디어 브레인스토밍 AI플랫폼을 활용하여 동화책 아이디어 발굴 AI 플랫폼을 이용하여 동화책 이미지 만들기
	3차시	AI 동화책 제작 이미지, 텍스트, 인터랙티브 요소 등을 활용하여 동화책 완성 생성형 AI 플랫폼으로 제작한 AI동화책 발표
운영대상		<input checked="" type="checkbox"/> 초등(저) <input checked="" type="checkbox"/> 초등(고) <input type="checkbox"/> 중학생 <input type="checkbox"/> 고등학생
준비사항		메이키메이키, 수업 자료 PPT, PC(Window OS)
콘텐츠 및 활동사진		