



배움과 나눔으로 성장하는 행복한 학교

# 가 온 교 육 통 신

제 2024-105호

2024.7.10.

063)840-8205

## 2024년학년도 디지털·AI 캠프 참여 안내

안녕하십니까? 따스한 햇살이 가득한 계절에 학부모님 가정에서 건강과 행복이 충만하기를 기원합니다.

우리 익산가온초등학교는 4차 산업혁명 시대를 선도하는 창의적 인재 육성을 목표로, 다양한 디지털 기반 교육 프로그램을 운영하고 있습니다. 이번에는 아래와 같이 디지털 교육 경험을 제공하고자 디지털·AI 캠프를 준비하였습니다. 이 행사를 통해 학생들은 최신 기술을 직접 체험하고, 미래 사회에 필요한 역량을 기를 수 있는 소중한 기회를 갖게 될 것입니다. 관심 있는 학생 및 학부모님께서서는 아래 내용을 참고하시어 기한 내에 신청해 주시기 바랍니다.

1. 일시: 2024. 7. 27.(토), 28(일) 09:00~11:50

2. 장소: 본교 과학실, 5학년 교실 등

3. 대상: 본교 및 전북권 내 초등학교 1~6학년 학생(프로그램별 15명 내외)

4. 세부내용

순	일시	대상	프로그램	강사	장소
1	2024.7.28(일) 09:00~11:50	1-2학년	AI와 4D프레임으로 디지털 상상물 만들기	이성옥, 이지영	5 - 4
2	2024.7.27(토), 28(일) 09:00~11:50	3-4학년	디지털 드로잉으로 나만의 스티커 만들기	조민희, 이승재	5 - 2
3	2024.7.28(일) 09:00~11:50	3-4학년	투닝으로 나만의 웹툰책 만들기	이경아, 조영준	5 - 1
4	2024.7.28(일) 09:00~11:50	4-6학년	그래비트랙스 시뮬레이터(APP)를 활용한 에너지 전환장치 만들기	홍세나, 권연택	5 - 5
5	2024.7.27(토), 28(일) 09:00~11:50	5-6학년	코딩으로 햄스터봇과 친해지기	김고은, 장상호	5 - 3
6	2024.7.27(토), 28(일) 09:00~11:50	5-6학년	AI원리(자율주행차)로 알아보는 AI 디지털 교과서	장재영, 조영준, 홍세나	과학실 2

※ 별도의 차량 운영은 하지 않으니, 학부모님께서 직접 인솔하셔야 합니다.

### 5.신청안내

1) 신청 기간: 2024년 7월 11 일(목) 9:00 ~ 7월 15일(월) 24:00

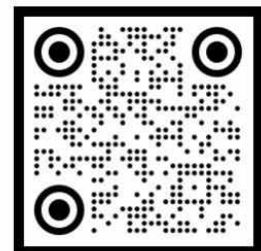
2) 신청 방법: 온라인 접수 <https://forms.gle/BfQvG9iDRReRWE7t8>  
(신청기간 내 과정별 선착순 마감)(1인 1과정 선택)

3) 참가비: 무료(간식 제공)

4) 선정자는 7월 17 일(수)에 개별 문자 안내 예정

5) 신청정보 입력 시 정보 오입력으로 인한 불이익은 학부모가 감수함

※ 이와 관련한 궁금하신 사항은 익산가온초(전화 840-8262)로 문의하여 주시기 바랍니다.



2024. 7. 10.

익 산 가 온 초 등 학 교 장

## <프로그램 세부일정>

### 1) AI와 4D프레임으로 디지털 상상물 만들기

대상	일시	차시	내용
1-2학년 (1차그룹) 15명	2024.7.28.일	1	나만의 캐릭터 구상하고 그리기
	2024.7.28.일	2	AI로 움직이는 캐릭터 만들기
	2024.7.28.일	3	디지털 상상 더하기 - 디지털 하면 생각나는 물건 구상하기-
	2024.7.28.일	4	4D 프레임으로 디지털 상상물 제작하기

### 2) 디지털 드로잉으로 나만의 스티커 만들기

대상	일시	차시	내용
3-4학년 (1차그룹) 15명	2024.7.27.토	1	스케치북 앱 인터페이스 알아보기
	2024.7.27.토	2	좌우 대칭 기능을 활용한 그림 그리기 -응원 스티커 만들기
	2024.7.27.토	3	트레이싱 기법을 활용한 라인 드로잉 배우기
	2024.7.27.토	4	배운 기법을 활용하여 자유 작품 만들기
3-4학년 (2차그룹) 15명	2024.7.28.일	1	스케치북 앱 인터페이스 알아보기
	2024.7.28.일	2	좌우 대칭 기능을 활용한 그림 그리기 -응원 스티커 만들기
	2024.7.28.일	3	트레이싱 기법을 활용한 라인 드로잉 배우기
	2024.7.28.일	4	배운 기법을 활용하여 자유 작품 만들기

### 3) 투닝으로 나만의 웹툰책 만들기

대상	일시	차시	내용
3-4학년 (1차그룹) 15명	2024.7.28.일	1	투닝 기본 기능 탐색하기
	2024.7.28.일	2	나만의 웹툰 스토리 보드 만들기
	2024.7.28.일	3	투닝으로 나만의 웹툰 만들기
	2024.7.28.일	4	서로의 작품 감상 및 인쇄 및 책 제본 하기

### 4) 그라비트랙스 시뮬레이터(APP)를 활용한 에너지 변환장치 만들기

대상	일시	차시	내용
4-6학년 (1차그룹) 15명	2024.7.28.일	1	화석 연료와 친환경 에너지 비교하기
	2024.7.28.일	2	에너지의 전환과 보존 알아보기
	2024.7.28.일	3	롤링볼과 그라비트랙스를 이용하여 에너지 전환과 보존이 이루어지는 장치 고안하기(1)
	2024.7.28.일	4	롤링볼과 그라비트랙스를 이용하여 에너지 전환과 보존이 이루어지는 장치 고안하기(2)

## 5) 코딩으로 햄스터봇과 친해지기

대상	일시	차시	내용
5-6학년 (1차그룹) 15명	2024.7.27.토	1	햄스터봇에 대해 알아보고 코딩하기
	2024.7.27.토	2	햄스터봇 코딩으로 하는 축구 경기
	2024.7.27.토	3	햄스터봇의 다양한 센서 알아보고 코딩하기
	2024.7.27.토	4	햄스터봇으로 그림 그리고 감상하기
5-6학년 (2차그룹) 15명	2024.7.28.일	1	햄스터봇에 대해 알아보고 코딩하기
	2024.7.28.일	2	햄스터봇 코딩으로 하는 축구 경기
	2024.7.28.일	3	햄스터봇의 다양한 센서 알아보고 코딩하기
	2024.7.28.일	4	햄스터봇으로 그림 그리고 감상하기

## 6) AI원리(자율주행차)로 알아보는 AI 디지털 교과서

대상	일시	차시	내용
5-6학년 (1차그룹) 15명	2024.7.27.토	1	자율주행의 기본원리 및 딥러닝 기초개념 소개
	2024.7.27.토	2	딥코봇에게 데이터로 가르치고 인공지능 모델 학습시키기
	2024.7.27.토	3	우리가 만든 AI모델로 딥코봇 자율주행시키기
	2024.7.27.토	4	AI기본원리로 디지털교과서 알아보기
5-6학년 (2차그룹) 15명	2024.7.28.일	1	자율주행의 기본원리 및 딥러닝 기초개념 소개
	2024.7.28.일	2	딥코봇에게 데이터로 가르치고 인공지능 모델 학습시키기
	2024.7.28.일	3	우리가 만든 AI모델로 딥코봇 자율주행시키기
	2024.7.28.일	4	AI기본원리로 디지털교과서 알아보기