

---

- 2024년 SW 미래채움 사업 -

# SW미래채움 전북센터 방문교육 추가 모집 안내

---

2024. 11.

## ■ 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 : 2024.11.01.~12.27(2개월)
- 교육시간 : 평일/주말 (프로그램 별도 고지)
- 교육비 : 무료(교구 등 포함)
- 교육장소 : SW미래채움 전북센터  
(전북특별자치도 남원시 금동로 30, 남원어울림도서관 별관)
- 교육과정은 학년별(수준별)로 구분되었음

## ■ 신청방법

- 신청대상 : 전북특별자치도 소재 초·중학교, 지역아동센터, 다문화센터, 주민센터, 도서관, 평생교육원 등 청소년을 위한 교육기관 또는 교육 위탁기관
- 제출서류 : 교육과정 신청서 이메일 접수
- 신청방법

링크설문 <https://muz.so/방문교육>

※ 학년별 관계없이 모든 과정 신청 가능

- 상담 및 문의
  - 전 화 : 063-634-8971~3
  - 이메일 : jbm@playcoding.kr

## 자율체험 스테이션: 미래를 만나는 5가지 체험 프로그램

○ 평일 프로그램(09:00~15:00 / 그룹형 체험 프로그램)

- 그룹(4~5명)으로 진행하며 프로그램별로 순환방식을 체험

자율체험 스테이션은 학생들이 미래 기술을 체험하며 꿈을 키울 수 있는 특별한 기회를 제공합니다. 평소에 쉽게 접하지 못했던 다양한 교구를 자유롭게 놀이처럼 체험할 수 있는 공간을 제공하며 혁신적이고 창의적인 경험을 가능하게 합니다.

### ○ 코딩박스

- 쉽고 재미있게 배우는 코딩 체험. 코딩에 대한 기본 원리를 놀이처럼 이해할 수 있습니다.



### ○ 알티노

- 자율주행 기술을 직접 체험하며 미래 자동차 기술의 원리를 배우는 체험공간입니다.



## ○ 오쿨러스

- 가상현실(VR) 세계를 탐험하며 혁신적인 기술과 새로운 경험의 즐거움을 느낄 수 있습니다.



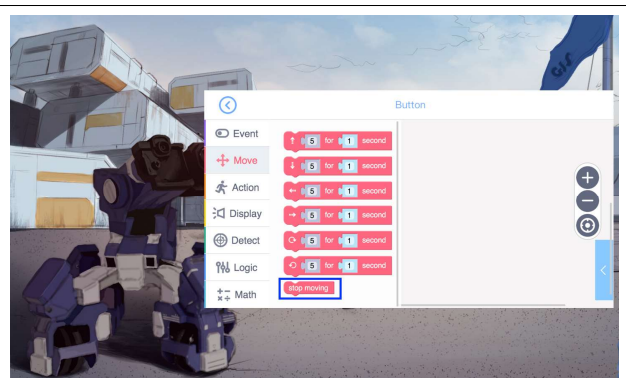
## ○ 드론

- 드론 조작과 비행을 체험하며 항공 기술의 가능성과 창의력을 동시에 배울 수 있습니다.



## ○ GEIO 로봇

- 로봇 축구 경기를 통해 프로그래밍의 재미와 조작원리를 체험할 수 있습니다.



## 평일&주말 신청 프로그램

평일에는 학습 중심으로 미래 기술을 체계적으로 탐구하며, 주말에는 창의적이고 실습 위주의 체험 활동을 통해 실력을 더욱 다질 수 있는 프로그램입니다.

보다 심화된 학습과 실질적인 체험을 원하는 학생들을 위해 주제를 다양하게 구성하여, 기술과 창의력을 함께 키울 수 있는 특별한 기회를 제공합니다.

### ○ 평일 프로그램(방과후)

구분	시 간		SW코딩 교육(3층)			인원 (단체)
			1층	2층	3층	
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			

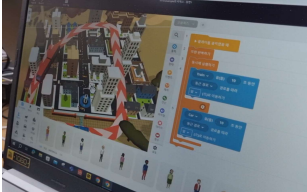


### ○ 주말 프로그램 (개별신청)

구분	시 간		SW코딩 교육(3층)			인원 (개 인)
			1층	2층	3층	
준비	09:30~09:40	10′	출석			
1교시	09:40~10:20	40′	아미코딩 기초	AI 콘텐츠제작		
	10:20~10:30	10′				
2교시	10:30~11:10	40′	미션 NPF	AI 플랫폼 활용		
	11:10~11:20	10′				
3교시	11:20~12:00	40′	프로젝트 구현	AI 동화책 제작		
	12:00~12:10	10′	정리 및 퇴실			
점심시간						
준비	14:00~14:10	10′	출석			
1교시	14:10~14:50	40′	메타버스 기초 (코스페이스시스)	언플러그드코딩 알고리즘		
	14:50~15:00	10′				
2교시	15:00~15:40	40′	메 타버스AR AR젠가게임	엔트리봇 언플러그드체험		
	15:40~15:50	10′				
3교시	15:50~16:30	40′	메 타버스VR 가상공간 설계	스택버거 언플러그드체험		
	16:30~16:40	10′	정리 및 퇴실			

## 프로그램별 커리큘럼




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

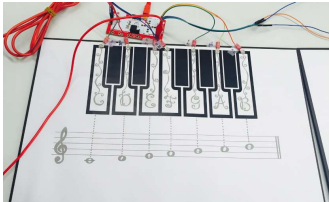
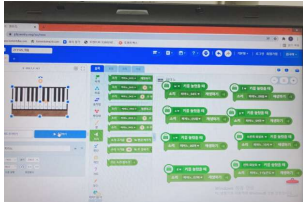
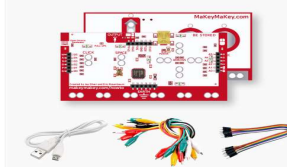
○언플러그드 체험

- 스택버거, 엔트리봇 등의 언플러그드 교구를 활용한 활동

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


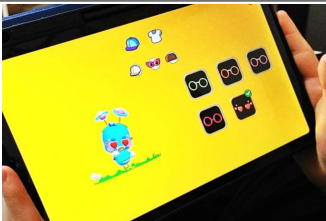
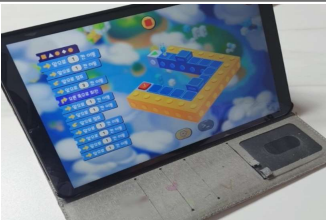
## ○ 엔트리 (메이키메이키)

- 누구나 쉽게 사용하는 블록형태의 언어 엔트리 프로그래밍 학습

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	<b>출결확인</b> : 출석 및 안전 교육 진행 메이키메이키의 기본 원리 및 사용법 전도성과 회로의 기본 원리 설명
	2차시	<b>메이키메이키 피아노 만들기</b> 메이키메이키 보드 연결하기 pc에 피아노 소프트웨어 실행 및 연결 테스트
	3차시	<b>메이키메이키 두더지 게임</b> 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	<b>출결확인</b> : 출석 및 안전 교육 진행 야미코딩의 오픈 월드와 메타버스 개념 소개 인터페이스 탐색, 주요 기능 및 메뉴 설명
	2차시	<b>미션 NPC</b> 컨트롤 미션, 수학섬 체험하기 순차구조와 선택구조 수행하기
	3차시	<b>창의적 프로젝트</b> 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	<b>출결확인</b> : 출석 및 안전 교육 진행 인공지능의 이해와 인공지능의 윤리 AI와 생성형 AI의 차이점
	2차시	<b>AI 동화책 아이디어 브레인스토밍</b> AI플랫폼을 활용하여 동화책 아이디어 발굴 AI 플랫폼을 이용하여 동화책 이미지 만들기
	3차시	<b>AI 동화책 제작</b> 이미지, 텍스트, 인터랙티브 요소 등을 활용하여 동화책 완성 생성형 AI 플랫폼으로 제작한 AI동화책 발표
<b>운영대상</b>		<input checked="" type="checkbox"/> 초등(저) <input checked="" type="checkbox"/> 초등(고) <input type="checkbox"/> 중학생 <input type="checkbox"/> 고등학생
<b>준비사항</b>		메이키메이키, 수업 자료 PPT, PC(Window OS)
<b>콘텐츠 및 활동사진</b>		