

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]

[요약] 2025. SW교육 아카데미 운영 계획

전북특별자치도교육청미래교육연구원

□ SW교육 아카데미 운영 개요

- 기간: 5. 24.(토)~6. 21.(토)[*6. 7.(토) 제외], 09:00~12:00 / 13:30~16:30
- 장소: 전북AI·SW 체험관 및 연구동 6·7교육실
- 대상
 - 학생 SW교육 아카데미(초4~중3학년)
 - 가족과 함께하는 SW교육 아카데미(초1~3학년 및 학부모)

□ 분야별 운영 프로그램

○ 학생 SW교육 아카데미

순	과정명	모집인원	교육기간	대상	비고
1	스파이크 프라임 창의 로봇 프로젝트 (4일, 16차시 과정)	14명(1반)	• 1기: 5. 24.(토), 5. 31.(토) 6. 14.(토), 6. 21.(토) (오전반 09:00~12:00)	초4~중3	과정별 중복신청 불가 (4개 과정 중 1개 과정만 신청 가능)
2	인공지능 알고리즘 로봇 축구 (2일, 8차시 과정)	14명(4반)	• 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	
3	큐브로이드 스마트 그린시티 (1일, 4차시 과정)	14명(2반)	• 1기: 5. 24.(토) • 2기: 5. 31.(토) (오전반 09:00~12:00)	초4~초6	
4	카미봇과 함께 하는 코딩 모험 (1일, 4차시 과정)	14명(2반)	• 1기: 6. 14.(토) • 2기: 6. 21.(토) (오전반 09:00~12:00)	초4~초6	

총 참여인원: 9개반, 126명

○ 가족과 함께하는 SW교육 아카데미

순	과정명	모집인원	교육기간	대상	비고
1	AI 꼬마 로봇과 함께하는 코딩 캠프	각 기수별 8팀(20명 내외)	• 1기: 5. 24.(토) • 2기: 6. 14.(토) 13:30~16:30	초1~3학년 학생1~2명과 학부모(1명)	과정별 중복신청 불가 (4개 과정 중 1개 과정만 신청 가능)
2	무한상상 드론 비행 미션	각 기수별 8팀(20명 내외)	• 1기: 5. 31.(토) • 2기: 6. 21.(토) 13:30~16:30		
3	생성형 AI 활용 우리 가족 동화책 만들기	각 기수별 8팀(20명 내외)	• 1기: 5. 24.(토) • 2기: 6. 14.(토) 13:30~16:30		
4	터틀봇과 함께하는 코딩 첫걸음	각 기수별 8팀(20명 내외)	• 1기: 5. 31.(토) • 2기: 6. 21.(토) 13:30~16:30		

총 참여인원: 8개반, 160명 내외

□ 신청방법 및 선정안내

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

·신청방법: 전북 AI·SW체험센터 누리집을 통해 신청

(☞ <https://school.jbedu.kr/aisw>)



SW교육 아카데미

(※ 검색창에 전북 AI·SW체험센터-교육신청-AI·SW아카데미 클릭 후 신청 가능)

·선정방법: 신청 순(정원 이외 별도의 후보자 선정, 중복신청시 대상자에서 제외)

·선정안내: 2025. 5. 15.(목) 15:00, 전북AI·SW 누리집 및 개별 안내 예정

·교육장소: 전북AI·SW체험관 교육실 및 미래교육연구원 연구동 6, 7교육실

(전주시 덕진구 안덕원로 191)

※ 문의사항: ☎ 250-3871~3873

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 시키움터
	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 시키움터
	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 시배움터
	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 시배움터
	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 시키움터

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	신청	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	5.8(목)~5.9(금) 10:00~17:00 발표	
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 방법	
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"> 스파이크프라임 구성 요소 이해 및 조립 기본 주행 및 센서 코딩 실습 FLL 미션의 구조와 해결 원리 탐색 미션 수행용 모듈 제작 및 실전 도전 	 <p>학생 과정</p>
인공지능 알고리즘 로봇 축구	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능 카메라 알아보기 공 추적하기/벽 피하기 알고리즘 설계하기 나만의 아이디어 추가하기 로봇축구대회 참가하기 	
큐브로이드 스마트 그린시티	<ul style="list-style-type: none"> 큐브로이드 SW/HW 활용법 학습하기 수소 전기차 조립 및 코딩 스마트 그린 시티 디자인, 조립 후 코딩 모듬별 발표 및 전시 	
카미봇과 함께하는 코딩 모험	<ul style="list-style-type: none"> 카미봇파이 알아보기 카미봇파이 블록프로그래밍 카미봇파이와 인공지능 팀 미션 활동 	

□ 운영 방법

○ 각 반별 주장사 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)	신청 58(목)~5. 9(금) 10:00~17:00 발표 5. 15(목) 15:00 방법 전북 AI-SW 체험센터 누리집	과정별 모집인원 이외 후보 2팀까지 접수 후 마감 예정 (※ 중복 신청 불가)
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 우리가족 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"> • 이진법과 알고리즘 보드게임 • 휴머노이드 로봇의 기능과 원리 알아보기 • 알파 미니 알아보기 • 알파 미니 코딩하기 • 동작인식, 얼굴인식 알아보기 	 <p>가족 과정</p>
무한상상 드론 비행 미션	<ul style="list-style-type: none"> • 드론의 역사와 실생활 사례 알아보기 • 드론 사용시 주의사항, 조종법 알아보기 • 장애물 미션 해결하기 • 팀 별 게임미션 진행하기 	
생성형 AI 활용 우리 가족 동화책 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 생성형AI의 이해 및 플랫폼 알아보기 • 프롬프트 활용법 알아보기 • GPT활용해 이야기, 이미지 출력하기 • 디자인 플랫폼 활용해 동화책 제작하기 	
터틀봇과 떠나는 그림 여행	<ul style="list-style-type: none"> • 터틀봇 카드 코딩 • 선을 따라가는 터틀봇 • 색을 이용한 음악 연주하기 • 터틀봇으로 그림 그리기 	

※ 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

V 기대 효과

- AI·SW 이해 및 활용을 통한 디지털 역량 함양
- 체험 중심 AI·SW교육을 통한 디지털 교육 문화 제고
- 학생·학부모 대상 SW 교육 기회 제공을 통해 디지털 교육 격차 해소

붙임 1. 학생 SW교육 아카데미 교육 내용.

2. 가족과 함께하는 SW교육 아카데미 교육 내용.

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	- 카미봇파이 소개 - 카미봇파이 움직이기(기본 작동 방법) - 카미봇파이 블록 코딩	
2차시	카미봇파이와 인공지능	- 인공지능 얼굴 인식 원리 이해하기 - '날 따라하는 카미봇파이' 체험 - 인공지능 블록 코딩 실습하기	
3차시	카미봇파이 팀 미션 활동	- 카미봇파이 팀 코딩 대결 · 팀별 미션 해결 방법 구상하기 · 코딩 대결하기 · 피드백하기	
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"> - 언플러그드 코딩교육 · SW교육 개념 알기 · 언플러그드 활동으로 SW교육 시작하기 	
2차시	코딩하기	<ul style="list-style-type: none"> - 블록코딩을 활용한 SW교육 · 코딩의 개념 이해 · 블록코딩을 활용한 코딩하기 	
3차시	AI교육 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> - AI활용 교육 안내 · 인공지능 학습 원리 · 엔트리를 활용한 이미지 인식 · 클로바 더빙 	
4차시	AI로봇으로 코딩하기	<ul style="list-style-type: none"> - 알파미니를 활용한 코딩체험 · 알파미니 기능 익히기 · 알파미니 움직이기 	

※ 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	- 뤼튼 가입 및 접속하기 - 프롬프트 사용법 알아보고 스토리 출력하기	
3차시	이미지 만들기	- 뤼튼 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	- 언플러그드 코딩교육 · 터틀봇 언플러그드 체험 · 터틀봇 카드 코딩	
2차시	라인코딩 알아보기	- 바닥센서를 이용한 선 인식 체험 · 다양한 그림을 통한 선 인식 체험 · 언플러그드 코딩을 통한 선 인식하기	
3차시	음악코딩 하기	- 색을 이용한 음악 연주 · 색을 이용하여 음악 표현 · 우리 가족의 음악 작곡하기	
4차시	터틀봇 그림 그리기	- 터틀봇의 펜을 활용한 그림 그리기 · 터틀봇으로 도형 그리기 · 터틀봇으로 나만의 그림 그리기	

※ 상기 내용은 학생 수준 및 진도에 따라 변경될 수 있습니다.