

---

# 2025년 SW 미래채움 사업

## SW미래채움 전북센터 방문교육 신청 안내

---

2025. 02.

## ■ 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·중·고등학생(단체 및 개인)
- 교육기간 : 2025.03.~2025.12.
- 교육시간 : 평일/주말 (프로그램 별도 고지)
- 교육비 : 무료(교구 등 포함)
- 교육장소 : SW미래채움 전북센터  
(전북특별자치도 남원시 금동 343-8)
- 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


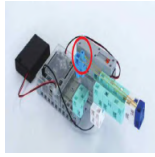
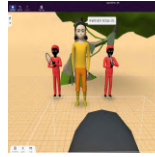

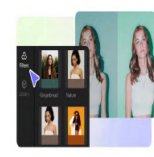
링크설문 <https://muz.so/sw2025mi>

※ 학년별 관계없이 모든 과정 신청 가능

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

## **프로그램 시간안내**

### ○ 평일 프로그램

시 간	SW코딩 교육(3층 교육장)					인원 (단체)
	월요일	화요일	수요일	목요일	금요일	
14:00~17:30 (4차시 수업 진행) 40분 수업 10분 휴식	아미코딩	로보틱스	메타버스	로봇팔	AI크리에이터	15명 내외
						

### ○ 주말 프로그램

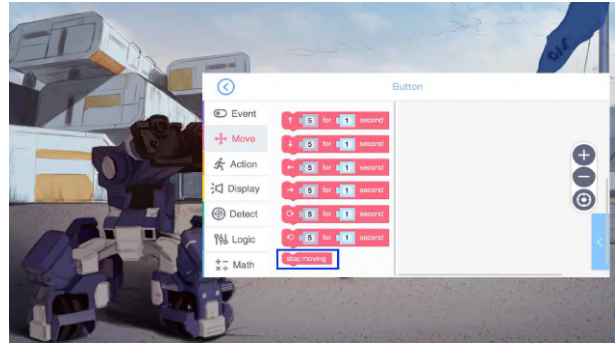
시 간	SW코딩 교육 (3층 교육장)				인원 (개인 및 단체)
	1,3주차 토요일		2,4주차 토요일		
오전	자율체험 스테이션				-
14:00~17:30 (4차시 수업 진행) 40분 수업 10분 휴식	야미코딩	AI크리에이터	메타버스	로보틱스	10명 내외
					

## 자율체험 스테이션(상시 진행)

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.

### ○ GEIO 로봇(1층)

- 로봇 축구 경기를 통해 프로그래밍의 재미와 조작용리를 체험



### ○ 스텝 챌린지(1층)

- 레이저 빔을 사용하여 물체와의 거리를 측정하는 기술을 활용하여 챌린지 놀이 제공



### ○ 4족로봇 GO2(1층)

- 관람객의 명령에 따라 다양한 임무와 볼거리를 제공





### ○ VR·AR체험 (2층)

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



### ○ 크리에이티브 스튜디오 (3층)


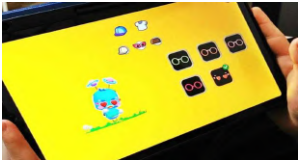
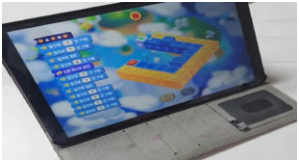
- 사진 및 영상제작, 1인방송, 콘텐츠 창작 등 다양한 체험을 할 수 있는 스튜디오



## 교육프로그램 커리큘럼




### ○ 야미코딩

- 태블릿으로 활용하는 재미있고 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>야미코딩 실행하기</b> 캐릭터 선택 및 야미코딩 섬 탐험하기 기본 미션 수행하기
	3차시	<b>순차구조, 선택구조</b> 순차구조 미션 수행하기 (초급-중급) 선택구조 미션 수행하기 (초급-중급)
	4차시	<b>반복구조, 컨트롤 미션</b> 반복구조 미션 수행하기 (초급-중급) 컨트롤미션 탐험하기
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, 태블릿 PC
콘텐츠 및 활동사진		  

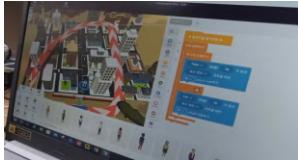


### ○ AI 크리에이터

- 생성형AI 플랫폼을 활용하여 창의적인 디지털 콘텐츠 제작

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	<b>출결확인</b> : 출석 및 안전 교육 진행 AI와 생성형 AI의 차이점 캔바 실행하기
	2차시	<b>생성형 인공지능 (캔바)</b> 캔바 인터페이스 이해 및 기본 툴 다루기 기본 디자인 원리 학습(색상 이론, 타이포그래피, 레이아웃)
	3차시	생성형 인공지능 (캔바) Magic Design: AI를 이용한 자동 디자인 생성 Background Remover: AI로 텍스트 기반 이미지 생성
	4차시	<b>나만의 로고 및 소셜 미디어 포스트 제작</b> 나만의 로고 제작하기 템플릿을 활용한 소셜 미디어 포스트 제작(카드뉴스, 포스터 등)
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		  




## ○ 메타버스 VR/AR(방과후)

- 인공지능 기술을 활용한 가상공간제작 게임 포함된 다양한 월드를 제작

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
	4차시	<b>교육마무리</b> 개인 스마트폰 어플리케이션으로 본인 작품 감상하기 개별작품 마무리 및 발표/AR로 보기/공유하기
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), 머지큐브
콘텐츠 및 활동사진		  

## ○ 로보틱스

- 인공지능 기술을 활용한 가상공간제작 게임 포함된 다양한 월드를 제작

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	<b>출결확인</b> : 출석 및 안전 교육 진행 부품 알아보기 및 기판 본체 활용하여 나만의 작품 만들기
	2차시	<b>자벌레 로봇 만들기(로봇 조립 및 프로그래밍)</b> 자벌레로봇 설계도에 맞추어 로봇 조립하기 Studuino Software 서보모터 각도를 활용한 프로그램 코드 작성 및 작동
	3차시	<b>자동차 로봇 만들기(로봇 조립 및 프로그래밍)</b> 자동차 제어 설계도에 맞추어 로봇 조립하기 Studuino Software 프로그램 활용하여 코드작성 및 모터 움직이기
	4차시	<b>트랙 완주하기</b> 완성된 자동차 로봇을 이용하여 트랙에 맞추어 완주하기
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), 로보틱스 키트
콘텐츠 및 활동사진		  

## ○ AI 로봇팔

- 로봇을 활용한 코딩 원리 학습 및 인공지능(기능) 경험

세 부 일 정	구분	세부내용
	1차시	<b>출결확인</b> : 출석 및 안전 교육 진행 AI데스크 설치 및 환경구성 및 로봇팔 제어 각도값을 활용해 블럭을 옮기며 3축로봇을 자유롭게 사용
	2차시	<b>로봇팔이 보는 세상</b> 로봇팔의 색상 센서를 활용하여 색상 블럭 감지하기 로봇팔이 다양한 물체를 인식하여 움직이게 하기
	3차시	<b>엔트리 활용 로봇 코딩</b> 블록코딩을 활용한 코딩 알고리즘 이해 변수와 조건문을 사용하여 로봇팔 움직이기
	4차시	<b>센서를 활용한 자동화</b> 센서 입력에 따라 로봇이 자동으로 반응하도록 프로그래밍 거리 센서를 이용해 물체가 감지되면 자동으로 잡아 옮기는 시스템 구현
<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), 3축 로봇
<b>콘텐츠 및 활동사진</b>		