

# 컴퓨터랑 친해져요

- 프로그램 개요 : 컴퓨터의 기본 개념과 기능을 이해하고 디지털 환경에서 활동할 수 있는 기초 능력을 기를 수 있다.
- 일시 : 1. 7.(화) ~ 1. 10.(금) 10:00~11:30
- 대상 : 예비 초등1~2학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 양채원

회차	주제	세부 내용
1	컴퓨터와 인사하기	<b>1. 컴퓨터란 무엇일까요?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정의 및 발전 과정</li> <li>- 컴퓨터 활용 능력의 중요성</li> <li>- 컴퓨터의 주요 구성 요소: 하드웨어와 소프트웨어 차이</li> </ul> <b>2. 컴퓨터를 시작해요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컴퓨터 전원 켜고 끄기</li> <li>- 컴퓨터 첫 화면 살펴보기</li> <li>- 마우스 사용하기: 마우스 기능, 잡는 방법, 게임으로 동작 실습</li> <li>- 키보드 사용하기: 키보드 키 구성, 한컴타자로 타자 연습</li> <li>- 파일과 폴더 관리하기: 파일과 폴더 개념, 생성 및 정리</li> </ul>
2	컴퓨터와 친해지기 (윈도우10)	<b>1. 컴퓨터를 사용하기 좋게 만들어요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 바탕화면 설정하기: 배경 이미지 변경, 아이콘 생성 및 정렬</li> <li>- 작업표시줄 설정하기: 앱 고정 및 제거, 숨기기</li> <li>- 창 설정하기: 크기 조정, 창 스냅 설정</li> <li>- 마우스 포인터 설정하기: 스타일 및 크기 변경</li> </ul> <b>2. 컴퓨터 기본 프로그램을 활용해요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 계산기 활용하기: 숫자 계산, 날짜 계산</li> <li>- 스티커 메모 활용하기: 할 일 작성, 사진 삽입, 특수문자·이모지 입력</li> <li>- 그림판 활용하기: 도형으로 그리기, 이미지 배경 제거, 나만의 이름 스티커 만들기</li> </ul>
3	컴퓨터와 친해지기 (인터넷)	<b>1. 인터넷이란 무엇일까요?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷, 웹 브라우저 정의</li> <li>- 웹 브라우저 종류: 엣지, 크롬, 웨일, 사파리</li> </ul> <b>2. 웹 브라우저를 사용하기 좋게 만들어요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 엣지 첫 화면 살펴보기</li> <li>- 엣지 첫 화면 설정하기: 내용 표시, 바로가기 추가, 시작 페이지 변경</li> <li>- 웹 사이트 접속하기: 화면 확대·축소</li> <li>- 즐겨찾기 관리하기: 즐겨찾기 추가·삭제, 표시 설정</li> </ul> <b>3. 웹 브라우저에서 정보를 검색해요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 검색 옵션 활용하기: 이미지, 뉴스, 지식iN 상세 검색</li> <li>- 검색 결과 활용하기: 텍스트 복사, 이미지 캡처</li> <li>- [미션] 이미지를 찾아라: 제시된 이미지 검색 후 폴더 저장</li> <li>- [미션] 바탕화면 이미지 변경하기</li> </ul>
4	컴퓨터와 놀기	<b>1. 나만의 편지지를 만들어요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지 사이트 활용하기</li> <li>- 그림판에서 이미지 조합하기</li> <li>- [미션] 캐릭터 초대장 만들기: 제시된 이미지 제작 후 폴더 저장</li> <li>- [미션] 내가 만든 편지지에 편지를 써요</li> </ul> <b>2. 더 넓은 컴퓨터 세상을 접해요</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능에게 물어보기: 학습 능력 향상에 필요한 콘텐츠/웹사이트</li> <li>- 디자인 플랫폼에서 찾기: 학교생활에 필요한 템플릿</li> </ul>

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

## 3D펜 소품만들기(저)

- 일시 : 1. 21.(화) ~ 1. 24.(금) 14:00~16:00
- 대상 : 예비 초등1~3학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 김수진
- 준비물 : 개인 마스크

회차	주제	내용
1	기초배우고 나만의 열쇠고리 만들기	- 선 따라 그리기 - 도형과 단면 만들기 - 나만의 열쇠고리 만들기
2	마스크걸이	- 마스크걸이 도안따라 그려준다. - 고리부분은 평면으로 만든 후 입체고리가 될 수 있게 연결해 준다. - 마스크걸이 뒷면에 자석을 붙여준다
3	포토부스 소품만들기	- 사진촬영에 필요한 여러 가지 악세사리 소품을 직접 만들어 3d펜으로 만들어 본다
4	굴 램프 만들기	- 굴에 3d펜으로 열기설기 입체감 있게 만든다. - 굴 앞도 만들어 장식해준다. - 만든 굴모양 아랫면에 램프가 들어갈 수있게 잘라 준다.

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

## 강아지 키우기(엔트리)

- 일시 : 1. 14.(화) ~ 1. 17.(금) 10:00~11:30
- 대상 : 예비 초등2~3학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 이하나

회차	주제	내용	상세
1	반려동물 소개	엔트리 소개	- 화면구성 알아보기 - 블록의 위치 살펴보기
		아기명키우기	- 신호보내기의 역할 살펴보기 - 다양한 반려동물 키워보기
2	강아지야 나랑 놀자	멍멍패션쇼	- 신호보내기 응용하기 - 여러 개의 모양 사용하기
		나 잡아봐라!	- 순차적으로 문제분해하기 - 반복과 x, y 좌표 알아보기
3	강아지 기분 up!	산책좋아!	- 이동방향 알아보기 - 계속 따라다니게 하기
		간식먹을래?	- 무작위 수 알아보기 - ~까지 반복과 조건 사용하기
4	우린 환상의 콤비	천재 멍멍이	- 물고기다리기 사용하기 - 만약 여러 개 응용하기
		부지런한 주인	- 만약~아니면 사용하기 - 반복-조건 구조 알기

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

# 패드렛과 AI로 펼치는

## 창의력 여행

- 프로그램 개요 : 패드렛과 인공지능을 활용해 학생들이 창의적으로 자신을 표현하고, 독서와 활동을 통해 디지털 도구 사용 능력을 향상시키는 기회를 제공
- 일시 : 1. 4. ~ 1. 25.(매주토) 14:00~16:00
- 대상 : 예비 초등3~4학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 강이슬

회차	주제	내용
1차시	<b>패드렛(Padlet)이 뭐예요?</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 패드렛의 개념과 사용 목적 설명</li> <li>- 학생들이 꼭 알아야 사이버 윤리 및 사이버 폭력 예방 교육</li> <li>- 패드렛에 글쓰기, 이미지 올리기 실습</li> </ul>
2차시	<b>내 기분을 말해요</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 패드렛에 있는 기능을 활용하여 이미지 검색 및 업로드 실습하기</li> <li>- "컬러몬스터" 책을 읽고, 패드렛을 활용해 자신의 감정을 표현하고 글을 쓴 후 발표하기</li> </ul>
3차시	<b>AI이미지 생성하는 법 배우기</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능 개념설명</li> <li>- 패드렛으로 AI 이미지 생성하는 법 배우기</li> <li>- 인공지능을 활용하여 창의적 이미지 만들기</li> <li>- "소풍날" 책을 읽고 소풍에 관련한 추억을 패드렛으로 글 쓰고 발표하기</li> </ul>
4차시	<b>위치를 말해요</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 패드렛을 사용해 위치를 추가하는 방법 배우기</li> <li>- "할머니 집에 가는 길"을 읽고 위치와 추억을 패드렛으로 작성하여 올리고 발표하기</li> <li>- 좋아하는 장소를 패드렛에 올리고 발표하기</li> </ul>

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

# 현실에 상상을 더하는 가상현실과 증강현실

- 프로그램 개요 : 코스페이스스로 나만의 세상을 만들어 상상을 실현하자.
- 일 시 : 1. 21.(화) ~ 1. 24.(금) 10:00~12:00
- 대 상 : 예비 초등4~5학년
- 장 소 : 시립도서관 행복 IT 스테디 랩(1층)
- 강 사 : 권선미
- 준비물 : 3~4회차 개인 스마트폰  
\*스마트폰이 없어도 수업참여 가능합니다. 스마트폰이 있는 어린이만 가져와주세요.

회차	주제	내용
1	VR과 AR 연하장 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가상현실과 증강현실의 차이점 알아보기</li> <li>- 코스페이스스 인터페이스 탐색</li> <li>- 오브젝트 추가, 배경 설정 및 기본 공간 만들기</li> </ul>
2	동물과 함께하는 세계여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 배경변경, 오브젝트 추가, 크기조절, 애니메이션 적 용하기</li> <li>- 자연스러운 동물 추가하기</li> <li>- 코딩을 통해 다음 장면 이동하기</li> </ul>
3	신나는 롤러코스터	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 등근 경로의 높낮이를 다르게 지정하기</li> <li>- 코딩을 통해 오브젝트 움직이게 하기</li> <li>- 카메라 오브젝트에 붙이기</li> </ul>
4	지구 표면 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나만의 지구를 제작하기</li> <li>- 머지큐브 속성창 다루기</li> <li>- 태블릿이나 모바일에서 작품 실행하기</li> </ul>

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

## 3D펜 소품만들기(고)

- 일시 : 1. 14.(화) ~ 1. 17.(금) 14:00~16:00
- 대상 : 예비 초등4~6학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스테디 랩(1층)
- 강사 : 김수진
- 준비물 : 개인 마스크

회차	주제	내용
1	기초배우고 나만의 열쇠고리 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 선 따라 그리기</li> <li>- 도형과 단면 만들기</li> <li>- 나만의 열쇠고리 만들기</li> </ul>
2	포토부스 소품만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진촬영에 필요한 여러 가지 악세사리 소품을 직접 만들어 3d펜으로 만들어 본다</li> </ul>
3	눈꽃 가랜드 및 눈사람	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 눈꽃 가랜드 도안따라 그려준다.</li> <li>- 완성된 눈꽃모양을 가랜드 줄에 가로 또는 세로로 연결해 준다</li> </ul>
4	선물상자 무드등 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 선물상자 사각형 도안 따라 3d펜으로 만들기</li> <li>- 평면 사각을 3d펜으로 입체 사각으로 조립</li> <li>- 선물상자 꾸며주고 램프 넣어주기</li> </ul>

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

# 내 손 안의 컴퓨터 비트 주세요!

- 프로그램 개요 : 초소형 컴퓨터인 micro:bit를 활용한 코딩을 해보자.
- 일시 : 1. 4. ~ 1. 25.(매주토) 10:00~12:00
- 대상 : 예비 초등6학년~중등1학년 10명
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 권선미

회차	주제	내용
1	하트가 두근두근	<ul style="list-style-type: none"><li>- 마이크로비트의 기본 블록을 사용할 수 있다.</li><li>- 마이크로비트 LED에 불을 켤 수 있다.</li></ul>
2	수를 내 맘대로	<ul style="list-style-type: none"><li>- 마이크로비트의 버튼 센서의 입력 방법을 사용할 수 있다.</li><li>- 변수의 개념을 알고 사용할 수 있다.</li></ul>
3	가위 바위 보	<ul style="list-style-type: none"><li>- 마이크로비트를 흔들어 조건에 맞는 아이콘이 출력되게 할 수 있다.</li><li>- 조건문을 여러 개 사용할 수 있다.</li><li>- 랜덤 블록을 사용할 수 있다.</li></ul>
4	보물찾기 / 나의 반응 속도는	<ul style="list-style-type: none"><li>- 마이크로비트 LED 좌표를 이해할 수 있다.</li><li>- 조건문, 논리 연산, 문자열 결합, 랜덤 블록, 토글 블록을 사용할 수 있다.</li></ul>

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.