

엔트리로 시작하는 SW교육

- 프로그램 개요 : 누구나 쉽고 재미있게 코딩을 배울 수 있는 엔트리! 엔트리의 다양한 명령을 사용하여 친구들과 함께 놀이처럼 즐기며 다양한 아이디어로 문제 해결 능력을 키울 수 있다.
- 일시 : 2. 1. ~ 2. 22.(매주토) 10:00~11:30
- 대상 : 예비 초등2~3학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 오수미

회차	주제	내용
1	엔트리 화면 구성 & 미로 탈출하기	<ul style="list-style-type: none"> - 코딩이란? - 엔트리 화면 구성 알아보기 - 미로 탈출 게임 만들기 >키보드의 방향키로 오브젝트 움직이기
2	픽셀 아트 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 마우스를 클릭할 때마다 도장처럼 픽셀 찍기 - 스페이스 키를 누를 때마다 색 변경하기 - 하트 그림 완성하기
3	퍼즐 맞추기 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 왼쪽 방향키를 누르면 퍼즐 조각을 이전 모양으로 오른쪽 방향키를 누르면 퍼즐 조각을 다음 모양으로 변경 - 퍼즐 조각을 맞추어 그림을 완성
4	칠교놀이 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 칠교놀이 조각을 클릭하면 맨 앞으로 가져오기 - 숫자키를 눌러 칠교놀이 조각을 회전 - 칠교놀이 조각들로 여러 가지 모양 완성하기

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

처음 만나는 엔트리 코딩

- 프로그램 개요 : 엔트리를 처음 접하는 어린이를 위한 엔트리 코딩 기초
- 일시 : 2. 4.(화) ~ 2. 7.(금) 14:00~15:30
- 대상 : 예비 초등2~3학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 신주연

회차	주제	내용
1	엔트리소개와 좌표 반복문	- 엔트리 화면 구성 알아보기 - 바닷속 이야기 - 엔트리봇 장애물 달리기
2	모양 추가와 중심점 이용하기	- 음식이 열리는 나무 - 꽃잎으로 예쁜 꽃송이 그리기 - 간식롤렛 - 칠교놀이
3	조건문 [만약~라면] 신호보내기	- 나만의 그림판 - 스마트 홈
4	인공지능 [읽어주기] 인공지능 [번역]	- AI 받아쓰기 학습 도우미 - 똑똑한 AI 통역사

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

햄스터봇과 함께하는 인공지능 코딩

- 프로그램 개요 : 코딩으로 제어하는 인공지능 햄스터봇
- 일시 : 2. 11.(화) ~ 2. 14.(금) 14:00~16:00
- 대상 : 예비 초등3~4학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 전해경

회차	주제	내용
1	햄스터봇 알아보기 엔트리 햄스터봇 코딩	- 햄스터봇 관찰하기 - 엔트리와 햄스터봇 페어링 하기 - 움직이기, LED 바꾸기, 멜로디 소리내기
2	센서로 제어하는 햄스터봇	- 거리센서, 바닥센서를 활용하여 차단기 만들기 - 빛센서와 LED를 활용하여 터널 통과하기 - 온도센서를 활용한 화재 경보기 만들기
3	햄스터봇 그림 그리기	- 햄스터봇 회전방식 익히기 - 햄스터봇을 활용하여 그림 그리기 (원, 다각형, 패턴 그리기)
4	심부름꾼 햄스터봇 햄스터봇 이어달리기	- 햄스터봇과 그리퍼를 연결하여 물건 나르기 - 햄스터봇 이어달리기

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

AI 챗GPT는 내 친구

(쉽고 재미있게 배우는 챗GPT)

- 프로그램 개요 : 다양한 주제에 대한 질문에 답변하는 챗GPT! 학생들은 챗GPT를 통해 학습과 창작 활동에 활용하며 올바른 사용법을 배우고, 안전하고 적절한 방법으로 활용할 수 있다.
- 일시 : 2. 4.(화) ~ 2. 7.(금) 10:00~12:00
- 대상 : 예비 초등4~6학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스테디 랩(1층)
- 강사 : 오수미
- 준비물 : 구글계정(아이디/비밀번호) 필요

회차	주제	내용
1	챗GPT와 친해지기	<ul style="list-style-type: none"> - AI란? - 챗GPT소개 - 각자 재미있는 질문을 만들고 챗GPT에게 물어보기 - 챗GPT와 끝말잇기 게임 하기
2	챗GPT와 우주여행 하기	<ul style="list-style-type: none"> - 우주는 어떤 곳일까? - 챗GPT와 가상 우주 탐험 <ul style="list-style-type: none"> > 챗GPT와 우주선 이름 짓기 > 어떤 행성으로 탐험할지 챗GPT에게 물어보기 - 우주 퀴즈 시간
3	챗GPT로 이야기, 시 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 챗GPT와 번갈아 이야기 만들기 - 행복한 결말로 끝내기 - 이야기를 멋진 문서로 만들기
4	챗GPT로 그림 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간 챗GPT와 만든 이야기를 바탕으로 그림 그리기 - 상상속 동물 만들기 - 오피스 프로그램으로 발렌타인데이 카드 만들기

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

앱 인벤터로 어플 만들기

- 일시 : 2. 11.(화) ~ 2. 14.(금) 10:00~12:00
- 대상 : (엔트리를 사용해본 적 있는) 예비 초등5~6학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 이하나
- 준비물 : 개인 스마트폰(자녀보호기능 해제)

회차	주제	내용	상세
1	앱인벤터 맛보기	앱인벤터 소개	- 화면구성 알아보기 - 블록의 위치 살펴보기
		가속도센서	- 소리와 사진 넣는 법 알기 - 가속도 센서 활용하기
2	말, 말, 말	음성변환/인식	- 음성변환 사용하기 - 음성인식의 '인식한 후' 블록 역할 알기
		녹음기	- 녹음기능 사용하기 - 녹음한 후 저장되는 곳 이해하기
3	찰칵, 카메라 활용	사진과 영상	- 카메라 사용 후 사진 띄우기 - 이미지와 동영상 플레이어 차이 알기
		QR바코더	- 움짤과 QR코드 만들기 - 바코드 스캐너 활용하기
4	캔버스에 터치	그림판	- 캔버스 사용하기 - 선그리기의 구조 알기
		공놀이	- 공 사용하기 - 튕기기 표현하기

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

캔바&AI 활용 그림책 만들기

- 프로그램 개요 : 캔바와 생성형 AI 활용하여 그림책 만들기
- 일시 : 2. 18.(화) ~ 2. 21.(금) 14:00~16:00
- 대상 : 예비 초등5~6학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스테디 랩(1층)
- 강사 : 전해경
- 준비물 : 구글계정(아이디/비밀번호) 필요

회차	주제	내용
1	캔바 활용하기	- 캔바와 생성형 AI 앱 알아보기 - 캔바 계정 만들기 - 생성형 AI 활용하여 그림책 목차 구성하기
2	생성형 AI로 책 내용만들기	- 캔바 화면구성과 기능 익히기 - 캔바 생성형 AI로 텍스트를 이미지로 변환하기
3	생성형 AI로 책 내용만들기	- 캔바 생성형 AI로 동영상 만들기
4	캔바로 만든 그림책 공유하기	- 그림으로 영상 만들고 음악, 음성 삽입하기 - 그림책 다운받고 공유하기

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.

아두이노를 활용한 직관적 코딩

- 프로그램 개요 : 아두이노 직코실드를 활용하여 창의력 향상을 위한 메이커 학습
- 일시 : 2. 1. ~ 2. 22.(매주토) 14:00~16:00
- 대상 : 예비 초등5~6학년, 중등1학년
- 장소 : 시립도서관 행복 IT 스터디 랩(1층)
- 강사 : 신주연

회차	주제	내용
1	움직이는 광고	<ul style="list-style-type: none">- 전자 오르골, 경고등과 경고음 만들기- 초음파 줄자 만들기- LCD로 움직이는 글자 광고 만들기
2	두더지 잡기	<ul style="list-style-type: none">- 서보모터를 활용하여 두더지 잡기 게임 만들기- 고무줄 총 만들기
3	스마트 가로등	<ul style="list-style-type: none">- 알록달록 컵 받침 만들기- 조도센서와 네오픽셀 활용하여 가로등 만들기
4	브레드보드	<ul style="list-style-type: none">- LED 점등 거리 만들기- 스위치로 LED 제어하기- 도트 매트릭스 스마일 모양 출력- 도트 매트릭스 LED 그리기

※위 계획안은 사정에 의해 변경 될 수 있습니다.