

프로그램 운영 계획서

프로그램명	만들면서 배우는 AI 엔트리게임코딩 (*2부는 SW코딩자격과정도 함께 진행 됨)	강 사 명	권 성 수
대 상 (학 년)	※ 1부 초등(1학년 ~ 3학년) / 2부 초등(4학년 ~ 6학년)		
운 영 기 간	2026년 3월9일 ~ 7월18일	모 집 인 원	각 10명
운 영 시 간	1부 10:00 ~ 11:00 (1시 간) 2부 11:00 ~ 12:00 (1시 간)	요 일	토 요 일
운 영 비 용	무 료(노트북 기 관 제 공)		

▶ 프 로 그 램 소 개

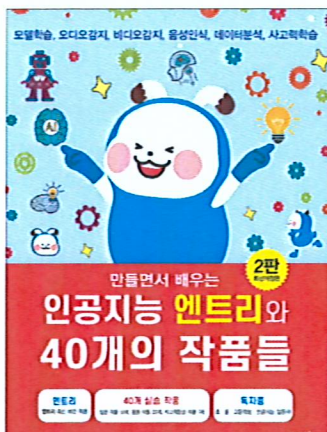
“AI와 놀았더니 코딩이 저절로? 우리 아이의 첫 번째 디지털 창작 프로젝트”

본 프로그램은 초등 코딩 교육 표준 플랫폼인 '엔트리(Entry)'의 최신 인공지능(AI) 기능을 활용한 저학년 맞춤형 SW 교육입니다. 어렵고 지루한 문법 암기식 코딩이 아닙니다. 아이들이 좋아하는 카메라(비디오 감지)와 마이크(오디오 감지)를 활용하여, 내 표정을 따라 하는 거울, 말로 움직이는 자동차, 분리수거를 돕는 로봇 등 4차 산업혁명의 핵심 기술을 '장난감'처럼 가지고 놀며 배우는 과정입니다.

단순히 게임을 소비하던 아이를, '기술을 이해하고 활용하는 창작자(Creator)'로 변화시키는 것이 이 수업의 핵심입니다.

2부 고학년(4-6) 과정은 엔트리 인공지능 활용을 넘어, 공신력 있는 SW 코딩(한국생산성본부) 자격증 취득을 목표로 하는 '실전 역량 강화'프로그램입니다. 자격증은 단순한 합격증이 아닙니다. 아이들이 정해진 시간 내에 스스로 문제를 해결하는 과정을 통해 논리적 사고의 깊이가 달라집니다.

달라진 중학교 내신 2022 개정 교육과정으로 중학교 '정보' 교과 시수가 확대되었습니다. 국·영·수만큼이나 중요해진 정보 과목의 수행평가(코딩 실습)를 초등 시기에 미리 준비해야 당황하지 않습니다.



*2부 4-6학년 대상
SW코딩자격 과정 추가로
별도 운영!

▶ 프 로 그 램 목 적

디지털 네이티브를 위한 올바른 AI 첫걸음: 스마트폰과 유튜브에 익숙한 아이들에게 AI가 단순한 '마법'이 아닌, '데이터와 규칙으로 작동하는 기술'임을 자연스럽게 이해시킵니다.

컴퓨팅 사고력(Computational Thinking) 함양: 문제를 발견하고 이를 논리적으로 해결하는 과정을 통해, 코딩 실력뿐만 아니라 수학적·논리적 사고력을 기릅니다.

디지털 자기 효능감 증진: 19년차 베테랑 강사의 노하우로 타자 입력이 서툰 저학년도 쉽게 접근할 수 있는 커리큘럼을 구성하여, "나도 만들 수 있다"는 자신감과 성취감을 부여합니다.

▶ 프 로 그 램 목 표

- ❑ SW/AI 원리 이해: 엔트리 블록 코딩을 통해 순차, 반복, 선택 등 프로그래밍의 기초 개념을 익히고, 인공지능의 기본 원리(인식-학습-판단)를 체득합니다.
- ❑ 신체 감각을 활용한 몰입 교육: 키보드 입력 대신 목소리와 신체 동작을 활용한 인터랙티브(양방향) 작품을 만들어 몰입도와 흥미를 극대화합니다.
- ❑ 창의적 문제 해결: 실생활 주제(환경 보호, 언어 번역, 생활 안전 등)를 SW 기술로 해결해보는 경험을 통해 융합적 사고력을 키웁니다.

▶ 프 로 그 램 운 영 방 법

☑ 하나, 저학년 눈높이 '체형형 실습' (No Stress!)

타자 최소화: 아직 키보드가 낯선 1~3학년을 위해 음성 인식(STT)과 비디오 감지 기능을 적극 활용합니다. 복잡한 타이핑 없이도 내 목소리와 몸짓으로 멋진 작품이 완성됩니다.

직관적 블록 코딩: 레고 블록을 조립하듯 코드를 끼워 맞추는 방식으로, 놀이하듯 논리 구조를 익힙니다.

☑ 둘, 최신 트렌드를 반영한 '실생활 연계 주제'

교재 『만들면서 배우는 인공지능 엔트리와 40개의 작품들(2판)』을 기반으로 하되, 저학년에게 어려운 데이터 분석은 제외하고 가장 반응이 좋은 주제(게임, 로봇, 예술)만을 엄선하여 재구성했습니다.

단순한 따라 하기(Copy)를 넘어, 아이들이 자신의 목소리를 녹음하고 가족의 사진을 넣어 '나만의 작품'으로 변형(Remix)하도록 지도합니다.

☑ 셋, 베테랑 강사의 '개별 맞춤 피드백'

19년차 IT 전문 강사가 아이들의 개별 속도에 맞춰 1:1로 밀착 지도합니다.

매 차시 완성된 작품을 친구들과 공유하고 발표하는 시간을 통해, 성취감은 물론 디지털 소양(매너)까지 함께 교육합니다.

☑ 넷, 목표가 있는 도전! 2부(4~6학년)는 'SW코딩 자격증 취득 커리큘럼' 추가로 병행함!

성취감의 시각화: 막연하게 "코딩을 배웠다"에서 그치지 않고, 노력의 결과물을 '합격증'이라는 확실한 성과로 만들어냅니다. 작은 성공 경험이 쌓여 아이의 자기 효능감을 극대화합니다.

☑ 다섯, 입학 전 완성하는 '중학교 정보 교과 수행평가 완벽 대비' (★강조)

달라진 중학교 내신: 2022 개정 교육과정으로 중학교 '정보' 교과 시수가 확대되었습니다. 국·영·수만큼이나 중요해진 정보 과목의 수행평가(코딩 실습)를 초등 시기에 미리 준비해야 당황하지 않습니다.

교과서 핵심 개념 마스터: 중학교 교과서에 나오는 변수, 조건, 반복, 함수 등 핵심 알고리즘 개념을 자격증 예제를 통해 자연스럽게 익힙니다. "지금 배워두면 중학교 3년 정보 시간이 편안해집니다."

주 차	학 습 (활 동) 내 용	세 부 사 항	준 비 물
1주	오리엔테이션	엔트리 가입 & 나만의 '디지털 명함' 만들기 (자기소개)	
2주	순차와 반복	댄스 챌린지' 캐릭터가 음악에 맞춰 춤추게 코딩하기	
3주	이벤트와 신호	'마법의 리모컨' 키보드로 오브젝트 조종하기	
4주	좌표와 이동	'미로 탈출' 화살표 키로 미로 빠져나가기	
5주	조건(만약~라면)	'복불복 룰렛 게임' 당첨/꽂 판별하기	
6주	변수(점수판)	'하늘에서 떨어지는 똥 피하기' 점수 올리기 게임	
7주	복제본(클론)	'슈팅 게임' 미사일이 계속 발사되게 만들기	
8주	무작위 수(랜덤)	'가위바위보' 컴퓨터와 대결하는 게임 만들기	
9주	AI 맛보기	'엔트리 읽어주기(TTS)' 기능으로 아나운서 로봇 만들기	
10주	오디오 감지	'목소리로 불 끄기' "꺼져!" 외치면 전등 꺼지는 스마트홈	
11주	비디오 감지	'모션 인식 운동 게임' 카메라 앞에서 점프하면 게임 캐릭터도 점프	
12주	이미지 모델 학습	'마스크 착용 감지기' 마스크 쓴 얼굴/안 쓴 얼굴 구분하기	
13주	텍스트 모델 학습	'악플 탐지기' 나쁜 말을 입력하면 "바른말을 써요" 경고하기	
14주	데이터 분석	'우리 반 인기 투표' 그래프로 결과 보여주기	
15주	챗봇 만들기	'나만의 고민 상담소' 묻는 말에 대답하는 AI 친구 만들기	
16주	기획 및 설계	모둠별 또는 개인별 '세상을 바꾸는 AI' 아이디어 구상	
17주	작품 제작 (1)	디자인 및 기본 코딩 구현 (선생님 1:1 피드백)	
18주	작품 제작 (2)	버그 수정(디버깅) 및 친구들이 테스트해보기	
19주	1부 AI 엑스포 / 2부:SW코딩 자격증 취득시험	작품 전시회 & 발표 / SW코딩 자격증시험 응시	