

프로그램 운영 계획서

활동분야	과 학 정 보		강 사 명	권 성 수	
프로그램명	AI 바이브코딩 : 질문으로 앱 만들기				
대 상	초 등 학 생 (4-6학 년)			모집인원	각 10명
운영시간	14:00~15:00(1시간)	운영회차	<u>14</u> 회차	요 일	토 요 일
운영비용	교재비(교재명/출판사) : 없음			그 외 운영비용 : 없음	
	재료비 : 없음				

▶ 프로그램 소개



"영어 단어 외우듯 코딩하는 시대는 끝났다! 이제는 AI와 '대화'하며 앱을 만듭니다."

복잡한 문법(Syntax) 때문에 코딩을 포기했던 아이들도 OK! <바이브 코딩>은 최신 생성형 AI 도구를 활용해, 친구와 대화하듯 자연어로 명령하여 앱을 만드는 신개념 코딩 교육입니다. 아이들의 상상력이 기술적 장벽 없이 곧바로 현실이 되는 경험, 코딩 기술자가 아닌 'AI를 지휘하는 기획자'로 키우는 2026년형 미래 교육입니다.

💡 **바이브 코딩(Vibe Coding)이란?** 일일이 코드를 타이핑하는 것이 아니라, AI에게 원하는 것을 설명하고 조율하며 결과물을 만들어내는 최신 트렌드 코딩 방식입니다.

▶ 프로그램 목적

왜 '질문'인가요? (Core Value)

질문력(Questioning) 강화: AI는 개떡같이 말하면 찰떡같이 알아듣지 못합니다. 정확하고 논리적으로 질문해야 원하는 코드가 나옵니다. 이 과정에서 아이들의 언어 논리력이 비약적으로 성장합니다.

문제 해결의 주체: 코딩 오류가 발생했을 때, 선생님이 고쳐주지 않습니다. 아이가 AI에게 "어디가 틀렸어?", "어떻게 고쳐야 해?"라고 끊임없이 되물으며 스스로 답을 찾아냅니다.

능동적 창작자(Creator): 남들이 만든 게임을 소비만 하던 아이가, 스스로 규칙을 정하고 기능을

설계하며 생산자의 기쁨을 맛봅니다.

AI 리터러시 함양: 단순히 AI를 소비하는 것을 넘어, AI를 도구로 활용해 문제를 해결하는 능력을 기릅니다.

컴퓨터이셔널 씽킹의 진화: '어떻게 짤까(How)'보다 '무엇을 만들까(What)'에 집중하며 논리적 기획력을 극대화합니다.

디지털 효능감 제고: 자신의 아이디어가 실제 작동하는 앱으로 구현되는 과정을 통해 성취감과 자신감을 얻습니다.

▶ 프로그램 목표

■ 프롬프트 엔지니어링 기초 습득: AI가 잘 알아듣게 질문하고 명령하는 '소통의 기술'을 익힙니다.

■ 오류 해결 능력: AI가 작성한 코드의 오류를 발견하고 수정해나가는 과정에서 논리적 사고력을 키웁니다.

■ 컴퓨팅 사고력(Computational Thinking): 문제를 쪼개고(분해), 순서대로(알고리즘) 해결하는 사고방식 습득

■ 1인 1앱 완성: 참여 학생 전원이 자신의 스마트폰에 설치 가능한 '나만의 앱'을 하나 이상 완성합니다.

▶ 프로그램 운영방법

■ 대상: 초등 4~6학년 (코딩을 전혀 몰라도, 타자가 느려도 OK!)

■ 운영 철학: "좋은 질문이 좋은 앱을 만든다"

■ 강사는 답을 주지 않고, 아이가 AI에게 더 좋은 질문을 던지도록 가이드합니다.

■ 단순 복사/붙여넣기가 아닌, AI의 답변을 검증하고 수정하는 과정을 거칩니다.

■ 실습 중심 (Project-Based Learning): 이론은 최소화하고 매 시간 결과물을 만듭니다.

■ 하브루타식 코딩: "왜 AI가 이렇게 짤을까?"를 강사와 토론하며 더 나은 코드를 찾아갑니다.

■ 개별 맞춤 피드백: 아이들마다 만들고 싶은 앱의 주제를 존중하여 개별 코칭 진행.

프로그램 내용

※ 회기는 자유롭게 변경하여 작성

회기	일 정	학습(활동)내용	준비사항	비고
1회	3월 14일(토) 14:00~15:00	AI 바이브 코딩의 세계로! (오리엔테이션)	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
2회	3월 21일(토) 14:00~15:00	[중요] AI 히어로의 다짐 (AI 윤리) -개인정보 보호, 저작권과 보호, 할루시네이션	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
3회	3월 28일(토) 14:00~15:00	첫 번째 마법, 프롬프트 시작하기 -AI가 완벽하게 알아듣는 '6줄 공식' 배우기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
4회	4월 4일(토) 14:00~15:00	[동화책]작가가 되어 스토리 기획하기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
5회	4월 11일(토) 14:00~15:00	[동화책]이미지삽입, 화면 구현, 배경음악넣기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
6회	4월 18일(토) 14:00~15:00	[생활] 우리 가족 돕는 도구 만들기 -요리 타이머, 계산기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
7회	4월 25일(토) 14:00~15:00	내 앱 업그레이드 (수정/개선) -만든 앱의 디자인(색상, 폰트) 꾸미기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
8회	5월 2일(토) 14:00~15:00	[학습] 척척박사 퀴즈 앱 만들기 -예: 한국사 퀴즈, 영어 단어 맞추기 게임	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
9회	5월 9일(토) 14:00~15:00	[아트] 나는야 디지털 피카소 -창의력을 뽐내는 그림판/아트 앱 만들기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
10회	5월 16일(토) 14:00~15:00	[게임] 재미 팡팡! 미니 게임 (기초) -규칙이 간단한 게임 만들기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
11회	5월 16일(토) 14:00~15:00	[게임] 도전! 레벨업 게임 (심화) -점수 기록, 게임 오버, 난이도 조절 기능 추가	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
12회	5월 23일(토) 14:00~15:00	버그 잡는 명탐정 (디버깅) - 앱이 멈췄을 때 당황하지 않고 해결하는 법	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
13회	5월 30일(토) 14:00~15:00	친구와 함께 코딩하기 - 친구의 코드를 존중하며 피드백 주고받기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	
14회	6월 13일(토) 14:00~15:00	세상에 내 앱 출시하기 -완성된 앱을 웹사이트(URL)로 배포하기	구글 계정 (아이디/비밀번호) *부모님 동의	