

친구와 함께 “여름 피서 가자!” 소프트웨어 교육 체험 캠프 내용

서울특별시교육청교육연구정보원 교수학습정보부

1 체험 프로그램 개요

○ 과정명 : 친구와 함께 “여름 피서 가자!” 소프트웨어 교육 체험 프로그램

○ 운영 기간 및 장소

초등학교 3~4학년

기수	운영 기간	장소
1	2023. 7. 24.(월) ~ 7. 25.(화) 9:00 ~ 12:00 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	교육연구정보원 2층 소프트웨어교육 체험센터 미래체험터
2	2023. 7. 26.(수) ~ 7. 27.(목) 9:00 ~ 12:00 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	
3	2023. 7. 31.(월) ~ 8. 1.(화) 9:00 ~ 12:00 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	
4	2023. 8. 2.(수) ~ 8. 3.(목) 9:00 ~ 12:00 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	

초등학교 5~6학년

기수	운영 기간	장소
1	2023. 7. 24.(월) ~ 7. 25.(화) 13:30 ~ 16:30 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	교육연구정보원 2층 소프트웨어교육 체험센터 미래체험터
2	2023. 7. 26.(수) ~ 7. 27.(목) 13:30 ~ 16:30 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	
3	2023. 7. 31.(월) ~ 8. 1.(화) 13:30 ~ 16:30 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	
4	2023. 8. 2.(수) ~ 8. 3.(목) 13:30 ~ 16:30 / 1일 3시간씩 2일, 총 6시간 / 비숙박	

중학교 1~3학년

기수	운영 기간	장소
1	2023. 7. 24.(월) ~ 7. 27.(목) 9:00 ~ 12:00 / 1일 3시간씩 4일, 총 12시간 / 비숙박	교육연구정보원 2층 소프트웨어교육 체험센터 미래배움터
2	2023. 7. 31.(월) ~ 8. 3.(목) 9:00 ~ 12:00 / 1일 3시간씩 4일, 총 12시간 / 비숙박	

○ 대상 및 인원

- 초등학교 3~4학년, 96명 (각 기별 24명)
- 초등학교 5~6학년, 96명 (각 기별 24명)
- 중학교 1~3학년, 32명 (각 기별 16명)

○ 신청 기간 : 2023. 7. 4.(화) 9시부터 ~ 7. 6.(목) 21시까지 신청 후 추첨 실시

※ 신청 기간 사전 안내(2023. 6. 29.(목) ~), 기간 내에만 신청 허용

※ 기수별로 예비 5명까지 추첨 예정

○ 신청 방법 : 교육청 가정통신문 및 교육연구정보원 홈페이지 게시판에 안내된

구글 설문 주소 : <https://forms.gle/bv4THCmFXVDVRVmH6>

또는 QR코드에 접속하여 희망자가 직접 신청

○ 선정 안내 : 대상자로 선정된 신청자에게는 확정 안내 문자 및 학교로 확정 안내 공문 발송 예정 (7. 10.(월)까지)



2

교육과정 편성

초등학교 3~4학년 (1~ 4기 동일)

프로그램명		바다와 산으로 떠나는 더위 탈출!	
구분	1일차	2일차	
9:00 ~9:50	[바다로 떠나는 더위 탈출] <ul style="list-style-type: none"> - 터틀(로봇) 살펴보기 - 터틀의 도움으로 육지로 이동하기 - 인어공주와 왕자를 찾아가기 	[다이아보드~ 여름을 부탁해] <ul style="list-style-type: none"> - 다이아보드 살펴보기 - 태블릿과 다이아보드 연결하기 - 프로그래밍으로 다이아보드 작동시키기 	
10:00 ~10:50	[서로를 사랑하는 인어공주와 왕자] <ul style="list-style-type: none"> - 왕자 나라 국기를 인어공주에게 선물하기 - 인어공주 나라 국기를 왕자에게 선물하기 - 목소리를 잃어버린 공주를 대신해 마음을 전하는 노래 만들기 	[무더위를 날리는 음성인식 선풍기] <ul style="list-style-type: none"> - DC모터 연결하고 작동시키기 - 음성인식명령 만들기 - 다이아보드 선풍기 만들기 	
11:00 ~11:50	[인어공주와 왕자의 결혼식] <ul style="list-style-type: none"> - 터틀, 아기 터틀(포켓터틀)과 축하 댄스 - 결혼 축하 노래 만들기 [오늘 활동 정리]	[열대야를 잊게하는 불명 물명 조명등] <ul style="list-style-type: none"> - 불명 물명 LED 한스폰 - 심을 주는 음악 한스폰 - 음악이 흐르는 불명 물명 조명등 만들기 [오늘 활동 정리]	

초등학교 5~6학년

(1~ 4기 동일)

프로그램명		피서지에서 즐기는 여름휴가!	
구분	1일차	2일차	
9:00 ~9:50	[콜라를 흔들면 위험해!] - 치즈스틱과 pc 연결하기 - 치즈스틱 기본 기능 파악하기 - 계곡에서 마시는 시원한 콜라 한 잔!	[함께 돌아보는 피서지] - 핑퐁로봇 살펴보기 - 핑퐁로봇 오토카 제작하기 - 오토카로 돌아보는 피서지!	
10:00 ~10:50	[벌써 저녁이야!] 피서지의 꽃은 오로라 불명이지!] - RGB LED 연결하기 - RGB LED 오로라 불명 무드등 만들기 - 비디오 인식을 활용한 소리 무드등 업그레이드하기	[함께 즐기는 핑퐁 페스티벌] - 핑퐁로봇 드로잉봇 제작하기 - 오토카와 드로잉봇으로 만드는 댄스 한여름 페스티벌	
11:00 ~11:50	[자려는데 불청객이 등장했다!] - 버튼, 포텐서미터 활용한 한여름 불청객 모기 물리치기! [오늘 활동 정리]	[내가 즐기고 싶은 피서지는?] - 핑퐁로봇 드로잉봇 이미지 인식하기 - 핑퐁로봇으로 피서지 그림 그리기 [오늘 활동 정리]	

중학교 1~3학년

(1~ 2기 동일)

프로그램명		레고 스파이크 프라임으로 세우는 로봇 세계			
구분	1일차	2일차	3일차	4일차	
9:00 ~9:50	로봇의 이해 (레고 스파이크 프라임의 구성)	센서의 이해 (자이로 센서)	로봇의 이동 (라인트레이싱)	미션 실습	
10:00 ~10:50	로봇의 구조 원리 (조립활동)	센서의 이해 (힘 센서, 초음파 센서)	매트 미션	미션 실습	
11:00 ~11:50	모터 이해 (전진, 후진, 회전)	센서의 이해 (컬러 센서)	로봇 문제 해결 알고리즘	활동 정리 및 평가	