

강 의 계 획 서

강좌명	AI와 함께하는 이야기 코딩	강사명	김성아
강의기간	6. 11. ~ 7. 16.	강의시간	매주(목) 16:00~17:30
강의대상 및 인원	초등 3~4학년 15명	강의장소 (대면/비대면)	감일도서관 3층 문화교실
강의목표 및 기대효과	<ul style="list-style-type: none"> ● 그림책 문해력 확장: 그림책의 이야기와 상징을 깊이 이해하고, AI와의 대화를 통해 문제의 원인과 해결 방법을 함께 탐구한다. ● 디지털 언어 역량 강화: AI 프롬프트와 엔트리 코딩의 기본 구조를 익혀 자신의 생각을 디지털 콘텐츠로 표현한다. ● 융합적 문제 해결: 이야기 속 작은 변화와 문제 상황을 발견하고, 협력과 창의적 아이디어를 담은 코딩 프로그램을 제작한다. 		
강의소개 및 주요내용	본 프로그램은 그림책 읽기와 AI·코딩 활동을 결합한 융합 수업입니다. 아이들은 그림책 속 이야기를 바탕으로 작은 변화의 신호를 발견하고, AI와 코딩으로 문제 해결 아이디어를 담은 디지털 콘텐츠를 만들어 봅니다.		
주제 도서	『도시에 물이 차올라요』 (위즈덤하우스)		
준비물, 재료비	노트북, 마우스 지참 (없는 경우 선착순 대여 가능)		
차시	강의 주제	강의내용	준비물
1	[만남] 물이 차오르는 도시의 비밀	그림책을 읽고 도시에 나타난 작은 변화를 발견하기 / 엔트리의 기본 기능을 익혀 물이 차오르는 도시 장면 만들기	
2	[탐구] 우리는 무엇을 놓치고 있었을까?	이야기 속 문제의 원인과 변화를 AI와 함께 탐구하기 / 길을 연결하고 문제를 해결하는 미션 게임 코딩하기	
3	[공감] 도움이 필요한 친구들의 목소리	위기에 빠진 동물들의 마음을 상상하고 이야기 만들기 / 클릭하면 이야기가 나오는 인터랙티브 장면 만들기	

4	[해결] 우리들의 반짝이는 아이디어	도시를 지키기 위한 해결 아이디어를 AI와 함께 생각하기 / 변수 기능을 활용해 차오르는 물을 멈추고 도시를 구하는 구조 프로그램을 만들기	
5	[전달] 세상이 보내는 작은 신호	서로 돕고 함께 행동하는 메시지 만들기 / Suno AI로 캠페인 음악과 디지털 메시지 제작하기	
6	[공유] 다시 흐르는 우리의 도시	AI·코딩·음악으로 완성한 작품 발표하기 / 친구들과 감상과 아이디어 나누기	

* 수업 상황에 따라 일부 활동 순서와 내용이 변경될 수 있습니다.