

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 3기	요리교실

강 사 명		강의기간	23.09.09 ~ 10.21
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> - 초등교육 과정을 연계한 융합 수업으로 오감발달과 창의력을 높일 수 있다. - 완성된 요리를 통해 자존감과 성취감을 느낄 수 있다. - 올바른 식습관을 성립할 수 있다. 		
지도방침	<ol style="list-style-type: none"> 1.아이들의 연령대를 고려하여 요리를 선정 한다. 2.다양한 매체를 통하여 흥미롭게 참여 할 수 있다. 3.다양한 식재료 변화를 알고, 탐색 할 수 있다. 4.요리 도구의 사용법을 알고 안전하게 활동 할 수 있다. 		
강의개요	<ol style="list-style-type: none"> 1회차- 수박바 쿠키 2회차- 스펀지&치즈 꼬마 김밥 3회차- 식빵 꼬치 (이탈리아 요리) 4회차- 캐릭터 바람떡 (스페셜 요리) 5회차- 한글 비빔밥 (동양 요리) 6회차- 퀘사디아 (멕시코 요리) 		
비 고	<p>※ 준비물, 교재비, 재료비 등 기재</p> <p>- 6,000원 /1인 총 6회 기준 36,000원/인</p> <p>-용기와 에코백 지참</p>		













회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9/9	수박바 쿠키	쿠키의 유래와 천연색소에 대해 알아보고 수박바 쿠키를 만들어 본다.	기본 쿠키 반주,천연가 루,초코칩,아 이스크림바 등등
2	9/16	스팸 & 치즈 꼬마김밥	김밥의 유래에 대해 알아보고 스팸과 치즈를 응용하여 꼬마 김밥을 만들어 본다.	밥,김,스팸, 치즈,스팸,단 무지,우영등 등
3	9/23	식빵 꼬치	이탈리아에 대해 알아보고 식빵과 여러 가지 식재료를 응용하여 식빵꼬치를 만들어 본다.	식빵,피자소 스,양파,파프 리카,스위트 콘,누텔라,과 일,꼬치등등
4	10/7	캐릭터 바람떡	떡의 유래와 종류를 알아보고 천연가루 넣어 반죽해서 캐릭터 바람떡을 만들어 본다.	떡반죽,천연 가루,팥앙금 등등
5	10/14	한글 비빔밥	우리나라의 전통 요리에 대해 알아보고 여러 가지 식재료로 한글 비빔밥을 만들어 본다.	밥,여러가지 채소,다진 불고기,참기 름,깨등등
6	10/21	퀘사디아	멕시코 국기와 음식에 대해 알아보고 토마토와 여러 가지 식재료로 퀘사디아를 만들어 본다.	토마토,닭가슴살, 양상추,양파, 갈릭소스,스 리라차등등
비고	*요리는 식재료 구입 사정에 따라 다소 변동 될 수 있습니다.			

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 3기	보드게임

강 사 명		강의기간	2023.9.9.(토)~10.21.(토)
강의목표	-보드게임 활동을 통하여 공간 지각력과 창의 사고력을 향상 할 수 있다 -활동에 적극적으로 참여함으로써 사회성 발달과 대인관계성을 향상할 수 있다. -보드게임과 다양한 과목의 연관성으로 융합사고력을 향상할 수 있다.		
지도방침	또래 친구들과 함께 유쾌한 시간을 가지면서 다른 이의 생각을 이해하는 배려심과 협동심을 기를 수 있습니다. 게임에 대한 승부가 지나치게 강조되지 않는 모두가 즐길 수 있는 활동이 되도록 지도하겠습니다.		
강의개요	대인관계, 공간지각 사고력 증진을 위해 다양한 큐브와 퍼즐, 카드게임을 개인별,모둠별 라운드를 진행하면서 서로의 생각을 공유하는 시간을 갖습니다.수학적 창의사고와 접목할 수 있는 다양한 창의 보드게임으로 진행됩니다.		
비 고	개인 물병, 필기구		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9/9	수와 패턴	-1~8까지의 숫자파이프를 연결하여 육각형을 채우고 구구셈을 이용하여 총합 비교하기 -경로를 코딩한 실행 순서에 따라 로봇을 이동하여 해적선을 피해 보물 찾기	-테이크잇 이지 -보물섬코딩  
2	9/16	공간지각력 기억력향상	-티키상을 움직이며 미션카드의 순서대로 만들어 주어진 합만큼 말 이동하기 -나의 아이스크림 스쿱에 선택한 아이스크림 을 얹어 오름차순으로 10층 아이스크림 만들기	-티키토펙 -콘질라  
3	9/23	집중력 & 신체단련	-지렛대를 이용하여 쌓여진 컵속에 코코넛 넣기*입체로 쌓기(쌓는 규칙 변형가능) -주사위를 던져 나오는 색깔막대를 원숭이가 떨어지지 않게 조심히 빼기	-코코넛츠 -텀블링몽키  
4	10/7	통합사고력	-여러 색깔 카드 중에서 나와 같은 색깔에 적힌 상대방의 소주제에 맞는 단어 먼저 말하기 -주제에 맞는 단어 많이 말하기	-블리츠 -라운주사위  
5	10/14	집중력 & 대인관계	-하트를 서로 주고 받으며 상대방의 카드를 순서대로 가지고 와서 높은 수의 합 만들기 - 직진하는 아쌘캐릭터의 방향을 선택하여 주사위의 깃발 개수대로 이동하여 양탄자 깔기(타인의 양탄자를 지날 때 통행료 지급)	-마음의선물 -마라캐쉬  
6	10/21	규칙 찾기 & 두뇌개발향상	-1~13까지의 숫자블록 4가지 색과 수를 내려놓는 규칙을 이해하고 타일 모두 내려놓기 -주어진 숫자칩을 가지고 가로,세로,대각선 으로 합이10 이 되게 완성하기	-루미큐브 -메이크10  

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 3기	웹툰

강 사 명		강의기간	2023.09.09~10.21
강의목표	쉽고 재미있게 배우는 웹툰 기초!		
지도방침	그림이 쉽고 재미있게 느껴지도록 다양한 주제로 접근하여 웹툰 기초를 배우고 창의력 신장을 도모한다.		
강의개요	만화와 애니메이션 영역을 크게 둘로 나누어 만화부분에서는 주로 아이디어를 발상하며 생각하는 것을 표현하는 방법과 창의력을 기르는 수업을 한다. 애니메이션 부분에서는 다양한 장르와 제작방법에 따라 달라지는 느낌의 차이를 보고 원리를 이해하기 위한 간단한 실습을 체험한다.		
비 고	스케치북(8절지~5절지), 색연필, 사인펜, 네임펜, 포스트잇(76x76), 연필, 지우개, 연필깎이, 가위, 캐리커처용 사진		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9/9	패러디 만 화 그리기	유명한 캐릭터를 응용하여 패러디 만화를 그 려보자.	
2	9/16	캐릭터 설정하기	캐릭터 설정이 무엇인지 알아보고 나만의 캐 릭터를 꾸며보자.	가위 필요
3	9/23	세계의 다양한 만화	세계의 다양한 만화들을 보고 여러가지 기법 들을 배워보자.	
4	10/7	만화의 소리	만화의 기법 중 하나인 의성어 그림으로 표 현하기에 대해 알아보자.	사진 필요
5	10/14	내가 그리는 일러스트레 이션	이미지를 드림으로 표현하는 일러스트레이션 에 대해 알아보고 직접 체험해보자.	
6	10/21	나만의 만화 그리기	내가 직접 만화를 그려보자.	

※ 도서관과 함께 책읽기는 대상별 수업으로 반기별로 대상별 강의계획서 제출

※ 토요교실은 4기로 운영되므로 기수별로 강의계획서 각각 작성

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 3	주산·암산

강 사 명		강의기간	2023.9.9.~10.21.
강의목표	주판이라는 학습 도구를 사용하여 수를 계산하는 연습을 통해 주판의 이미지를 떠올려 주산식 암산으로 발전시키고, 이를 활용하며 초등수학의 뼈대인 연산 능력을 키우며, 수학에 대한 자신감과 동기부여를 주어 학습에 재미와 흥미를 갖게 한다.		
지도방침	<ul style="list-style-type: none"> - 집중력을 높이고 바른 자세로 셈을 할 수 있다. - 적극적인 자세로 수업에 즐겁게 참여하려는 태도를 기른다. - 재미있는 수업을 할 수 있도록 다양한 자료로 동기부여를 한다. - 학생 출결 상황을 정확하게 확인하여 지속적으로 수업에 참여 할 수 있도록 한다. - 매시간 개인위생 관리 및 주변 환경 정리 교육을 실시한다. 		
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> -5를 활용한 덧, 뺄셈 -이중 보수를 활용한 덧,뺄셈 -암산급수 9급 -플래시 암산 -집중력 활동 -구구단 외우기 		
비 고	교재	포인트매직셈 주산	8,000원
		포인트매직셈 암산	7,000원
	교구	주판	12,000원

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9/9	5의 짝수 뿔셈	5의 짝수를 이용한 1, 2의 뿔셈, 암산 10급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
			5의 짝수를 이용한 3, 4의 뿔셈, 암산 10급, 구구단 연습	
2	9/16	5의 짝수 뿔셈	5의 짝수를 이용한 1, 2의 뿔셈, 암산 10급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
			5의 짝수를 이용한 3, 4의 뿔셈, 암산 10급, 구구단 연습	
3	9/23	5의 짝수 덧, 뿔셈	5의 짝수를 덧, 뿔셈 종합연습 암산 10급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
			5의 짝수를 덧, 뿔셈 종합연습 암산 10급, 구구단 연습	
4	10/7	이중보수를 활용한덧셈	10과 5를 이용한 6의 덧셈 암산 9급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
			10과 5를 이용한 7의 덧셈 암산 9급, 구구단 연습	
5	10/14	이중보수를 활용한덧셈	10과 5를 이용한 8의 덧셈 암산 9급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
			10과 5를 이용한 9의 덧셈 암산 9급, 구구단 연습	
6	10/21	이중보수를 활용한덧셈	10과 5를 이용한 혼합보수 덧셈 암산 9급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
		집중력훈련 및 암산평가	집중력 훈련, 플래시 암산, 암산 급수 평가	

강 의 계 획 서

과정명		강좌명	
토요교실 3기		K-POP댄스	
강 사 명		강의기간	23.9.9 ~ 23.10.21
강의목표	<p>평소 동경하는 아이돌그룹의 K-POP댄스를 배우고 익히며 대, 소근육 발달과 건강한 정신과 신체를 갖게 된다. 조별로 시연하며 집중력, 협동심, 창의성을 기른다</p>		
지도방침	<p>수업은 매트스트레칭, 복근운동, 아이솔레이션, 웨이브, 워킹등 워밍업 동작들을 익힌 후 본작품 안무를 배우게 된다. 이렇게 수업진행을 하는 이유는 안전사고 없이 신체활동을 하고 평소 잘 쓰지 않아서 긴장된 근육들을 풀어주고 고루 발달시키기 위함이다.</p>		
강의개요	<p>우선 몸풀기 동작들로 매트에서 스트레칭과 복근운동을 하고 아이솔레이션은 춤을 배우기 전 기본 동작들로 신체부위 각각을 분리시켜서 익혀보고 웨이브를 배움으로써 강약조절과 유연성을 기른다. 학생들이 평소 동경하는 남,녀 아이돌 그룹들 곡의 안무를 변갈아 가면서 배우고 연습을 통해 조별시연 및 영상촬영등 자신들의 모습을 보면서 동작들의 정확성과 집중력, 협동심을 기르는데 도움이 된다.</p>		
비 고	물, 매트, 깨끗한 운동화(토슈즈는 있는 경우만)		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관
에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9월 9일	워밍업, K-POP 댄스 알아보기	워밍업 동작들 익히고 K-POP댄스 알아보기 (음악 1초 듣고 곡 제목이나 시그니처 안무 맞추기) 보이그룹곡 안무 맛보기	
2	9월 16일	남자 아이돌 작품 배우기	워밍업후 보이그룹곡 안무 배우기 조별로 익혀서 연습후 시연해보기 스탠딩 스트레칭으로 정리운동	
3	9월 23일	여자 아이돌 작품 배우기	워밍업후 걸그룹곡 안무 배우기 조별로 익혀서 연습후 시연해보기 발레 스트레칭으로 정리운동	
4	10월 7일	2000년대 그룹 안무 배우기	워밍업후 2000년대 그룹곡 안무 배우고 익혀서 팀별 연습 시연후 영상 촬영 여러가지 턴 배우기	
5	10월 14일	남자 솔로 작품 배우기	워밍업후 남자솔로곡 안무 배우고 익혀서 개인별 연습 시연후 영상 촬영 여러가지 워킹 배우기	
6	10월 21일	혼성 그룹 작품 배우기	워밍업후 혼성그룹곡 안무 배우고 팀별 연습 시연후 영상 촬영 지금까지 배운 곡들 안무 복습	

강 의 계 획 서

과정명		강좌명	
토요교실		창의과학실험	
강 사 명		강의기간	1기.4월1일~5월6일 2기.6월3일~7월8일 3기.9월9일~10월24일 4기.11월4일~12월9일
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> * 과목의 경계를 넘는 실생활 속 사례 연계와 탐구실험을 통해 융합적 사고를 함양한다. * 과학, 사회, 예술, 수학, 기술 등의 여러영역들을 접근하기 쉬운 과학적 방법으로 깨우쳐 자연과 생활 가까이에 있는 과학들을 이해하도록 돕는다. * 자기주도 탐구 수행과 자기 평가를 통해 창의적 문제 해결력을 향상시킨다 		
지도방침	<ul style="list-style-type: none"> * 폭넓은 과학 프로그램으로 직접 실험하고 체험을 통해 과학교과에 대한 이해도 향상 다양한 실험을 통해 탐구 방법과 과정을 익히는 사고력, 탐구력, 창의력 계발 교육합니다. * 초등학교, 중학교, 고등학교 과학 전 교과 과정을 실험과 유기적으로 접목시켜 매시간 실습 위주의 수업을 진행합니다. * 책으로만 접할 수 있는 생물들을 직접 만지고 탐구하며 생명과 자연의 소중함을 자연스럽게 습득할 수 있습니다. 		
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> * 즐거워지는 수업시간 학생들이 직접 참여함으로써 자연스럽게 과학의 개념과 원리를 익히고, 책이나 TV 에서만 보았던 생물을 직접 만지고 관찰하면서 어렵다고 생각한 과학이 재미있어집니다 <p>강의 기대효과</p> <ul style="list-style-type: none"> * 아이 눈높이에 맞는 재미있는 실험을 통해 아이들이 과학을 쉽게 접하며, 다채로운 활동을 통해 창의력과 사고력을 키워줍니다. 심화된 이론도 흥미로운 활동과 실험으로 쉽게 이해하여 어려운 과학에 대한 호기심과 자신감을 키워줍니다. <p>-지도학생 과학대회 수상 경력 -고학년 과학교과 심화학습 및 과학논술 진행</p>		
비 고	<ul style="list-style-type: none"> * 매회 재료비+교재비= 4000원 총 6회 24000원 * 필기도구 개별지참 		

토요교실 3기

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9월9일	움직이는 키네틱 아트	움직이지는 않는 물체를 움직이게 만드는 키네틱아트에 대해 알아보고 움직이는 나무 모형을 만들어본다.	나무 받침대, 기둥, 지지대, 나무 모형, 손잡이, 고무
2	9월16일	에코 마이크 만들기	소리의 울림과 소리를 크게 달리게 해주는 확성기에 대해 알아보고 에코 마이크를 만들어본다.	플라스틱 컵, 빨대, 용수철, 지관, 스티커, 네임펜
3	9월23일	고체? 액체! 우블랙 슬라임	옥수수 전분으로 고체와 액체 성질을 모두 가진 우블랙 슬라임을 만들어 특징을 살펴본다.	옥수수 전분, 용기, 색소, 고무풍선, 칼대기, 스포이트
4	10월7일	반짝반짝 금모래 만들기	용액과 용해도에 대해 알아보고 식을 때 금모래처럼 반짝거리는 요오드화납 결정을 만들어본다.	요오드화칼 륨, 질산납, 비이커, 가열도구, 시험관
5	10월14일	호박 화석 만들기	송진이 굳어져 만들어진 호박 화석에 대해 알아보고 호박화석을 만들어본다.	레진, 경화제, 곤충 모형, 투명 용기, 나무 막대
6	10월21일	닿으면 빼익~ 버즈 와이어	부저와 전기회로를 응용한 버즈와이어를 만들어 재미있는 실험을 하며 전기회로의 원리를 익혀본다.	전선, 와이어, 건전지, 금속 고리, 스티커, 받침대

※ 강의계획 및 순서는 변동될 수 있습니다.

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 1기 ~ 4기	체 스

강 사 명		강의기간	2023. 4 . 1 ~ 12 . 9
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> ● 교육 콘텐츠(애니메이션)를 활용하여 학습 동기 및 흥미를 유발한다. ● 학습 수준 및 단계별 1:1 맞춤 교재 활용으로 개별 피드백을 진행한다 ● 개인별 눈높이 수업을 한다 		
지도방침	<ul style="list-style-type: none"> - 실전 대국을 통해 집중력, 기억력, 추론 능력, 분석 능력 등을 활용한문제 해결능력 및 사고력을 학습하는 수업을 한다 - 기본대국, 페어대국, 팀별대국 등 다양한 대국을 통한 건전한 승부욕 및 스포츠정신을 학습하는 수업을 한다 		
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> -체스 기본 에티켓을 통해 인내, 겸손, 배려, 도전정신 등 인성 및 예절을 학습하는 수업을 한다 -세계적 마인드 스포츠인 체스를 통해 범세계적인 글로벌 인재로 성장시킨다 		
비 고	※ 준비물: 체스보드, 체스기물 교재비(14,000원)-현현각양지 : 매직체스스쿨		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

□ 하반기 3기 2023. 9 . 2 ~ 10 . 21

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9/2	나이트의 이동과 공격 폰의 특별규 칙 II -앙파상	나이트의 빠른 행마와 공격, 잡기 앙파상(en passant)의 개념	· 안전교육
2	9/16	포크 나이트 포크 폰 포크	포크(Fork) 나이트 포크(Knight Fork) 폰 포크(Pawn Fork)	· 안전교육
3	9/23	더블어택 룩 더블어택	더블어택(Double Attack, 이중 공격) 룩 더블어택	· 안전교육
4	10/7	기보	기보(Notation, 노트이션, 기록)	· 안전교육
5	10/14	체크메이트 퀸 엔딩	체크메이트(Checkmate) 퀸 엔딩(Queem Ending)	· 안전교육
6	10/21	체스의 실전	현재까지의 학습내용 응용해 보기 체스의 실전 (팀전 2명씩-연기대국)	· 안전교육

(서식 2) 강의계획서

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실	코딩

강 사 명	강의기간	각 기수별 6회
강의목표	<ul style="list-style-type: none">· 다양한 과학 기술과 인공지능 기술의 개념을 배우고 이해할 수 있다.· 코딩 맵을 통해 인공지능 코딩 프로그램을 만들 수 있다.· AI 개발자가 되어 스스로 디버깅 미션을 해결하며 학습에 대한 자신감을 키울 수 있다.· 코딩작업을 통해 학생들의 논리적 사고력과 창의력을 향상 시킨다.	
지도방침	<ul style="list-style-type: none">- 개인별 완성된 작품을 이용하여 평가한다.· 완 성: 주요기능을 이해하고, 작품을 효율적으로 완성할 수 있다.· 미완성: 주요기능을 부분적으로 이해하고, 작품을 부분적으로 할 수 있다.	
강의개요	<ul style="list-style-type: none">- 주요 강의 방법· 실습수업 + 이론수업· 프레젠테이션- 주요 교육내용· 엔트리 코딩으로 쉽게 재미있게 인공지능을 만들 수 있습니다.· 수준별 학습을 통해 난이도에 따른 단계별 학습을 할 수 있다.	
비 고	없음 ※ 수업교구(준비물), 재료비, 활용교재(교재비) 등 기재	

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

(37) 9. 9(토) ~ 10. 21(토) 6회 * 엔트리+인공지능

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	9.9	AI 초대장 보내기	<ul style="list-style-type: none"> • '투명도'를 이용해서 메시지 도착을 표현할 수 있습니다. • '읽어주기' 기능을 이용하여 메시지 내용을 음성으로 재생할 수 있습니다. • 신호를 보내 배경을 바꿀 수 있습니다. 	
		AI 받아쓰기 학습 도우미	<ul style="list-style-type: none"> • '기다리기' 블록을 이용해서 받아쓸 수 있는 시간을 추가할 수 있습니다. • '글상자'를 이용해서 문제의 순서를 나타낼 수 있습니다. • '읽어주기' 기능을 이용하여 받아쓰기 내용을 음성으로 재생할 수 있습니다. 	
2	9.16	AI 기상 캐스터	<ul style="list-style-type: none"> • '확장 블록'을 이용해서 날씨를 나타낼 수 있습니다. • '확장 블록'을 이용해서 미세먼지 농도를 나타낼 수 있습니다. • '읽어주기' 기능으로 미세먼지 농도와 날씨를 음성으로 재생할 수 있습니다. 	
		동화책 읽어주는 AI	<ul style="list-style-type: none"> • 외계인이 대화하는 형식으로 음성을 재생할 수 있습니다. • 외계인의 음성을 시간 간격으로 재생할 수 있습니다. • '읽어주기' 기능으로 외계인의 음성을 변조할 수 있습니다. 	
3	9.23	AI 게임 - 남남 샌드위치	<ul style="list-style-type: none"> • 키보드의 방향키를 이용하여 오브젝트가 위아래로 이동할 수 있습니다. • '읽어주기' 기능으로 배고픈 AI의 음성을 바꿀 수 있습니다. • '닿았는가' 조건에 의해 음성을 재생할 수 있습니다. 	
		AI 소음 측정기	<ul style="list-style-type: none"> • 음성을 인식하여 소음을 측정할 수 있습니다. • 마이크 소리 크기에 따라 AI의 표정을 바꿀 수 있습니다. 	
4	10.7	조명 밝기를 조절하는 AI	<ul style="list-style-type: none"> • 마이크 소리크기에 따라 투명배경으로 바꿀 수 있습니다. • 마이크 소리크기로 조명의 밝기를 표현할 수 있습니다. 	
		요리사를 도와주는 AI	<ul style="list-style-type: none"> • 음성을 문자로 바꾸어 서로 비교할 수 있습니다. • 음성으로 가스 불을 끄거나 켤 수 있습니다. • 가스 불이 켜지는 모양을 통해 된장찌개와 김치찌개가 끓는 모습을 표현할 수 있습니다. 	
5	10.14	AI와 함께 춤추는 로봇	<ul style="list-style-type: none"> • 음성을 문자로 바꾸어 서로 비교할 수 있습니다. • 음성으로 엔트리봇에게 명령을 할 수 있습니다. • 음성으로 엔트리봇이 춤을 추게 할 수 있습니다. 	
		AI 게임 - 기억력 테스트	<ul style="list-style-type: none"> • 기억해 둔 색깔(분홍, 초록, 파랑, 빨강)을 음성으로 기록할 수 있습니다. • 기록한 음성을 문자와 비교하여 문제의 정답을 확인할 수 있습니다. 	
6	10.21	AI 침입자 감지 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 움직임을 감지하여 침입자를 찾을 수 있습니다. • 움직임을 값으로 확인할 수 있습니다. 	
		프로젝트	4분기에 배웠던 내용을 토대로 각자 작품 만들어서 발표하기	

※ 지원하고자 하는 강좌의 운영횟수에 맞게 칸을 조정하여 상세히 작성

※ 토요교실은 4기로 운영되므로 기수별로 강의계획서 각각 작성