|  |
| --- |
| **2022년 소프트웨어야 놀자 대학생 멘토**  **결과 보고서** |

※ 제출기한: ~2022.12.9.(금) 23시 59분

※ 연결된 교육 기관 수에 맞게 삭제하거나 추가해주세요.

※ 같은 학교여도 다른 학급이면 다른 교육기관으로 간주하며, 아래의 표를 **학급별로** 작성해주세요.

※ 회색 글씨는 예시입니다. 삭제 후, 작성해주시기 바랍니다.

**참여 활동**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **동아리(팀) 명** | 코슬라 | | | | |
| **팀 인원** | 총 ( 8 ) 명 | | | | |
| **찾아가는 수업** | | | | | |
| **수업명** | 스스로 만들어 보는 자율주행 자동차! | | | | |
| **활동 분야** | ▣ 인공지능 | □ 데이터 과학 | | | □ AI 윤리 |
| **교육 기관 ①** | 부산 용수초등학교 | | **참여 학생 수** | 총 ( 25 ) 명 | |
| **수업 일시** | **1차시** | | 2022.09.20.(화) 10:30~11:10 | | |
| **2차시** | | 2022.09.20.(화) 11:20~12:00 | | |
| **3차시** | | 2022.09.27.(화) 10:30~11:10 | | |
| **4차시** | | 2022.09.27.(화) 11:20~12:00 | | |
| **교육 기관 ②** | 부산 상학초등학교 | | **참여 학생 수** | 총 ( 26 ) 명 | |
| **수업 일시** | **1차시** | | 2022.11.14.(월) 10:25~11:05 | | |
| **2차시** | | 2022.11.14.(월) 11:10~11:50 | | |
| **3차시** | | 2022.11.21.(월) 10:25~11:05 | | |
| **4차시** | | 2022.11.21.(월) 11:10~11:50 | | |
| **릴레이 수업** | | | | | |
| **수업명** | 안내면 진다 가위바위보! | | | | |
| **수업 주제** | ▣ 인공지능 | □ 데이터 과학 | | | □ AI 윤리 |
| **수업 일시** | 2022.08.22.(월) 10:00~12:00 | **참여 학생 수** | | | 총 ( 10 ) 명 |

**활동 시간**

※ 찾아가는 수업과 릴레이 수업 참여 시간을 작성해주세요.

※ 1교시 수업 = 1시간으로 환산하여 기입해주세요.

※ 필수교육, 발대식, 회의 시간을 포함한 상세 내역은 (양식)\_22\_소놀\_활동내역서에 기입하여 제출해주세요.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **순 번** | **성 명** | **총 활동 시간** |
| 1 | 이재훈 | 9시간 |
| 2 | 전채범 | 9시간 |
| 3 | 양유정 | 9시간 |
| 4 | 구지원 | 9시간 |
| 5 | 김찬민 | 9시간 |
| 6 | 정민수 | 9시간 |
| 7 | 홍수아 | 9시간 |
| 8 | 고은비 | 9시간 |

**2022 소프트웨어야 놀자 대학생 멘토 참여 활동 시간을 확인하고,**

**이의가 없으므로 운영 결과 보고서를 제출합니다.**

**2022년 12월 09일**



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **동아리 명:** | | **코슬라** | |
| **이름** | **서명** | **이름** | **서명** |
| 전채범 | (인) | 정민수 | (인) |
| 고은비 | (인) | 양유정 | (인) |
| 이재훈 | (인) | 구지원 | (인) |
| 김찬민 | (인) | 홍수아 | (인) |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 활동 과정 |

**찾아가는 수업 운영**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **찾아가는 수업** | | | |
| **일시** | **구분** | **참여 인원(명)** | **활동 내용** |
| 2022.08.27.  (18:00~22:00) | 수업내용 기획 회의 | 8명 | 수업내용 기획 및 PPT 제작 |
| 2022.08.29.  (14:00~18:30) | 수업 내용 기획 1 | 6명 | PPT 제작 및 엔트리봇 코드 제작 |
| 2022.08.30.  (14:00~16:00) | 수업 내용 기획 2 | 6명 | PPT 제작 및 엔트리봇 코드 제작2 |
| 2022.09.01.  (15:30~18:00) | 수업 내용 기획 3 | 6명 | 방역키트 구매 및 수업교구, 학습지 제작, 수업시연 |
| 2022.09.03.  (15:35~18:00) | 수업 내용 기획 | 7명 | 학습지 및 PPT제작 마무리, 수업 시연 |
| 2022.09.14.  (15:30~16:30) | 용수초등학교  사전답사 | 6명 | 용수초등학교 사전답사 및 수업환경 조성 |
| 2022.09.18.  (15:00~17:00) | 수업 전 최종 점검 | 5명 | 최종 수업 시연 및 자체 피드백 진행 |
| 2022.09.20.  (10:30~12:00) | 용수초등학교  찾아가는 수업 운영 | 8명 | 용수초등학교 5-2 학급 1, 2차시 수업 진행 |
| 2022.09.24~25  (16:00~18:00) | 3, 4차시 수업 준비 | 7명 | 1,2차시 수업 피드백 및 3, 4차시 수업 최종연습 |
| 2022.09.27.  (10:30~12:00) | 용수초등학교  찾아가는 수업 운영 | 8명 | 용수초등학교 5-2 학급 1, 2차시 수업 진행 |
| 2022.11.11.  (14:00~16:30) | 상학초등학교  사전답사 | 3명 | 상학초등학교 컴퓨터실 사전 답사 및  수업환경 조성 |
| 2022.11.13  (17:00~18:30) | 수업 전 최종 점검 | 7명 | 1, 2차시 수업 준비 및 이전 수업 피드백 반영 |
| 2022.11.14  (10:25~11:50) | 상학초등학교  찾아가는 수업 운영 | 8명 | 상학초등학교 6-1 학급 1, 2차시 수업 진행 |
| 2022.11.20  (16:00~17:00) | 수업 전 최종 점검 | 8명 | 3, 4차시 수업 준비 및 이전 수업 피드백 반영 |
| 2022.11.21  (10:25~11:50) | 상학초등학교  찾아가는 수업 운영 | 8명 | 상학초등학교 6-1 학급 3, 4차시 수업 진행 |
| 2022.12.03  (16:00~18:00) | 활동 마무리 | 8명 | 팀원 별 활동 시 느낀 점 공유하기 및 아쉬웠던 점을 서로 얘기하고 결과보고서 작성 |

**릴레이 수업 운영**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **릴레이 수업** | | | |
| **일시** | **구분** | **참여인원(명)** | **활동 내용** |
| 2022.07.18.  (14:00~21:00) | 릴레이 수업 기획 회의1 | 6명 | 수업 계획서 1차 수정 및 강의 PPT 제작 |
| 2022.07.19.  (11:00~20:00) | 릴레이 수업 기획 회의2 | 6명 | 수업 계획서 2차 수정 및 강의 PPT 보완 |
| 2022.08.01  (14:00~16:00) | 홍보물 제작 | 6명 | 릴레이 수업 홍보물 구성 기획 및 제작 |
| 2022.08.12.  (14:00~21:00) | 수업 시연 | 6명 | 릴레이 수업 시연 및 피드백 |
| 2022.08.22.  (10:00~12:00) | 릴레이 클래스 운영 | 8명 | 릴레이 클래스 수업 진행 |
| 2022.08.23.  (16:00~18:00) | 결과 보고 회의 | 8명 | 수업 진행시에 아쉬웠던 점, 잘 진행됐던 점 등 의견 나누기 및 마무리 |

|  |  |
| --- | --- |
| 2 | 활동 결과 |

**찾아가는 수업 활동 결과**

※ 기관별 수업 운영일을 기준으로 작성해주세요.

[예시] 총 4차시 교육이 2일(2회)에 나눠서 진행되는 경우 : 2개 작성

※ 같은 기관이여도 다른 학급이면 다른 기관으로 간주하여, 아래의 표를 **학급별로** 삭제․추가하여 작성해주세요.

※ 기관명을 반까지 정확하게 기입해주세요.

※ 활동 사진은 원본으로 첨부해주세요.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **용수초등학교(5-2) – 1회차** | | |
| **운영 일시(차시)** | 2022.09.20.(화) 10:30~12:30(총 2차시) | |
| **운영 방식** | □온라인 | ■ 오프라인 |
| **수업명** | 인공지능과 자율주행 자동차란 무엇일까? | |
| **주요 수업 내용** | * 인공지능이란 무엇이고, 어떤 원리로 만들어지는지 학생들과 질문 답변을 통하여 수업을 진행하였고, 자율주행 자동차가 어떤 원리로 작동하는지에 대해 학생들의 생각을 발표하는 시간을 가졌다. * ‘햄스터봇과 친해지자!’ 활동을 통해 말판을 활용하여 햄스터봇을 목적지까지 도달하는 활동을 통하여, 학생들이 엔트리와 햄스터봇에 좀 더 익숙해지는 시간을 가졌다. * ‘인공지능은 앞으로 어떻게 될까?’ 활동을 통하여, 학생들이 자율주행 자동차에 대하여 장점과 단점을 발표하는 시간을 가지고, 인공지능의 윤리에 대해 수업하였으며, ‘모럴 머신’을 이용하여 트롤리 딜레마를 학생들이 직접 체험하면서 인공지능의 윤리에 대해 다시한번 생각해보는 시간을 가졌다. | |
| **학생들이**  **좋아한 요소와 반응** | * 처음 인공지능의 개념 설명에서 이론적인 설명에서 지루해질 수 있는 부분에서 영상으로 활용하여 수업하여 반응과 호응을 잘해주었다. * 이론적인 수업 진행에서 말판을 활용한 햄스터봇 활용 활동으로 넘어가니 학생들이 직접 실습하는 과정이 이론적인 수업보다 참여율도 매우 좋았고 재밌게 활동을 진행했다. * 인공지능의 윤리 수업 진행당시, 트롤리 딜레마 내용에서 ‘모럴머신’ 으로 직접 체험할 때 학생들이 매우 재밌어 했고 참여율도 높았다. | |
| **담당 교사 피드백** | * 실습 과정을 학생들이 어렵지 않고 너무 재밌게 풀어나가서 좋았다. | |
| **기타 특이 사항** | * 3인, 많으면 4인 1개 모둠으로 그룹화 하여 수업을 진행하였는데 대부분의 학생들이 재밌게 참여하였지만, 친구들과 어울리지 못하여 수업에 잘 참여하지 못하는 학생들도 몇몇 있어 아쉬웠다. | |
| **셀프 리뷰** | * 수업을 준비할 때, 학생들이 대체적으로 잘 따라오지 못할 것이라 생각하여 세세하게 내용을 준비했는데 예상한 수준보다 높아서 준비한 내용이 생각보다 일찍 끝나, 나머지 시간을 햄스터 봇 활용으로 메꾼 점이 다소 아쉬웠다. * 학생들의 수준이 예상외로 높아서 우리가 눈을 너무 낮춰서 수업을 꾸린 것 같아 아쉬웠다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| 실내, 천장, 사람, 사람들이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 사람, 실내, 천장, 그룹이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 사람, 실내, 천장, 사람들이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 사람, 실내, 아이이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **부산 용수초등학교(5-2) – 2회차** | | |
| **운영 일시(차시)** | 2022.09.27.(화) 10:30~12:00(총 2차시) | |
| **운영 방식** | □ 온라인 | ■ 오프라인 |
| **수업명** | 햄스터 봇으로 자율주행 자동차 원리를 알아보자! | |
| **주요 수업 내용** | * ‘혼자서 움직이는 햄스터 봇’ 활동을 통하여, 햄스터 봇의 라인트레이싱 을 코딩하는 수업을 진행하였다. 학생들이 코딩을 완료한 후에, 라인트레이싱의 원리를 수치를 통해 수업을 진행하였다. 자율주행과 라인트레이싱의 차이점을 학생들이 깨닫게 함으로써, 자율주행의 개념에 대해 다시 한번 각인하는 시간을 가졌다. * ‘터널에 들어갈 때 불을 키자!’ 라는 활동에서는 햄스터 봇의 조도센서를 이용하여 터널에 들어갈 때는 자동차가 어떤 동작을 해야 하는지 간단한 발표시간을 가지고 터널을 지나갈 땐 LED를 키는 동작을 코딩하는 시간을 가졌다. * 햄스터 봇이 주어진 미로를 탈출하는 코드를 만드는 수업을 진행하였다. 학생들이 센서를 사용하지 않고 단순히 직진, 왼쪽 돌기 등의 코드만으로 미로를 탈출하는 코드를 만들어 본 후, 센서를 활용하여 어느 미로에서나 탈출할 수 있는 코드를 만들어 보는 시간을 가짐으로써 자율주행과 일반 주행의 차이점을 몸소 깨닫는 시간을 가졌다. | |
| **학생들이**  **좋아한 요소와 반응** | - 실습 위주의 수업으로 구성 돼있어, 이론이 많았던 1일차 교육보다 학생들이 더 재밌어 하고 집중해서 했다.  - 대부분의 과제를 개인으로 하지 않고 모둠으로 진행하다 보니 서로 협동하여 즐겁게 하는 모습이 많았다.  - 센서를 활용해 햄스터 봇을 코딩 하다 보니 학생들이 많이 신기해하고, 집중을 잘 하였다. | |
| **담당 교사 피드백** | - 실습위주의 수업이라 학생들이 재밌게 잘 한 것 같다. | |
| **기타 특이 사항** | - 수업 때 사용할 노트북을 다른 학급이 무단으로 사용하여 가용한 노트북이 모자라서 팀원 개인의 노트북을 급하게 사용하였다. | |
| **셀프 리뷰** | 1일차 수업과는 다르게, 2일차 수업에는 코딩을 못 따라오는 학생들이 다수 생겨서, 다 한 학생들을 마냥 기다리게 할 순 없지만 못 따라오는 학생들 때문에 다음 내용을 넘어갈 수도 없어서 진행에 다소 어려움이 있었다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| 텍스트, 천장, 실내, 사람이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 사람, 그룹, 사람들, 가족이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 사람, 노트북, 컴퓨터, 앉아있는이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 텍스트, 실내, 사람, 천장이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 텍스트, 천장, 실내, 사람이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | 텍스트, 실내, 천장, 테이블이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **상학초등학교(6-1) – 1회차** | | |
| **운영 일시(차시)** | 2022.11.17.(월) 10:25~11:50(총 2차시) | |
| **운영 방식** | * 온라인 | ■ 오프라인 |
| **수업명** | 인공지능과 자율주행 자동차란 무엇일까? | |
| **주요 수업 내용** | * 인공지능이란 무엇이고, 어떤 원리로 만들어지는지 학생들과 질문 답변을 통하여 수업을 진행하였고, 자율주행 자동차가 어떤 원리로 작동하는지에 대해 학생들의 생각을 발표하는 시간을 가졌다. * ‘햄스터봇과 친해지자!’ 활동을 통해 말판을 활용하여 햄스터봇을 목적지까지 도달하는 활동을 통하여, 학생들이 엔트리와 햄스터봇에 좀 더 익숙해지는 시간을 가졌다. * ‘인공지능은 앞으로 어떻게 될까?’ 활동을 통하여, 학생들이 자율주행 자동차에 대하여 장점과 단점을 발표하는 시간을 가지고, 인공지능의 윤리에 대해 수업하였으며, ‘모럴 머신’을 이용하여 트롤리 딜레마를 학생들이 직접 체험하면서 인공지능의 윤리에 대해 다시한번 생각해보는 시간을 가졌다. | |
| **학생들이**  **좋아한 요소와 반응** | * 이론적인 수업 진행에서 말판을 활용한 햄스터봇 활용 활동으로 넘어가니 학생들이 직접 실습하는 과정이 이론적인 수업보다 참여율도 매우 좋았고 재밌게 활동을 진행했다. * 인공지능의 윤리 수업 진행당시, 앞 학교와 마찬가지로 트롤리 딜레마 내용에서 ‘모럴머신’으로 직접 체험할 때 학생들이 매우 재밌어 했고 참여율도 높았다. | |
| **담당 교사 피드백** | X | |
| **기타 특이 사항** | * 꽤 많은 학생들이 엔트리를 기본적으로 다룰 줄 알고 있었다. * 노트북이 아닌 개개인의 데스크탑으로 진행하였다. | |
| **셀프 리뷰** | * 이전 학교에 비해 이 학교에서는 노트북이 아닌 개개인의 데스크탑이 있는 교실이어서 모둠으로 활동하는 우리 수업에 약간의 공간의 제약이 있었다. * 교실에 마이크가 없어서 수업 진행자가 다소 힘들어 하였다. * ‘인공지능 이란’의 이론 수업 당시 약간 지루해지는 분위기가 있었다. | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **부산 상학초등학교(6-1) – 2회차** | | |
| **운영 일시(차시)** | 2022.11.21.(월) 10:25~11:50(총 2차시) | |
| **운영 방식** | □ 온라인 | ■ 오프라인 |
| **수업명** | 햄스터 봇으로 자율주행 자동차 원리를 알아보자! | |
| **주요 수업 내용** | * ‘혼자서 움직이는 햄스터 봇’ 활동을 통하여, 햄스터 봇의 라인트레이싱을 코딩하는 수업을 진행하였다. 학생들이 코딩을 완료한 후에, 라인트레이싱의 원리를 수치를 통해 수업을 진행하였다. 자율주행과 라인트레이싱의 차이점을 학생들이 깨닫게 함으로써, 자율주행의 개념에 대해 다시 한번 각인하는 시간을 가졌다. * ‘터널에 들어갈 때 불을 키자!’ 라는 활동에서는 햄스터 봇의 조도센서를 이용하여 터널에 들어갈 때는 자동차가 어떤 동작을 해야 하는지 간단한 발표시간을 가지고 터널을 지나갈 땐 LED를 키는 동작을 코딩하는 시간을 가졌다. * 햄스터 봇이 주어진 미로를 탈출하는 코드를 만드는 수업을 진행하였다. 학생들이 센서를 사용하지 않고 단순히 직진, 왼쪽 돌기 등의 코드만으로 미로를 탈출하는 코드를 만들어 본 후, 센서를 활용하여 어느 미로에서나 탈출할 수 있는 코드를 만들어 보는 시간을 가짐으로써 자율주행과 일반 주행의 차이점을 몸소 깨닫는 시간을 가졌다. | |
| **학생들이**  **좋아한 요소와 반응** | - 실습 위주의 수업으로 구성 돼있어, 이론이 많았던 1일차 교육보다 학생들이 더 재밌어 하고 집중해서 했다.  - 대부분의 과제를 개인으로 하지 않고 모둠으로 진행하다 보니 서로 협동하여 즐겁게 하는 모습이 많았다.  - 센서를 활용해 햄스터 봇을 코딩 하다 보니 학생들이 많이 신기해하고, 집중을 잘 하였다. | |
| **담당 교사 피드백** | * 아이들이 말을 잘 듣지 않았을 텐데 수업을 잘 이끌어 주었다. | |
| **기타 특이 사항** | * 학생들이 쉬는시간에도 쉬지 않고 활동을 하여 햄스터 봇의 배터리가 모자라는 상황이 생겼다. * 친구들과 같이 하지 않고 혼자 하길 바라는 학생도 있었다. * 다음 차시 수업 내용을 학습지를 보고 미리 코딩을 다 하는 학생도 있었다. | |
| **셀프 리뷰** | * 마이크가 없어서 활동중에 아이들의 주의를 환기시키는게 다소 어려웠다. * 모둠활동을 기본으로 수업을 구성했지만, 친구들과 잘 어울리지 못하는 학생들이 있을 것이라는 생각을 차마 하지 못한게 아쉬웠다. * 학생들이 생각보다 코딩을 너무 잘해서 오히려 시간이 남는경우가 생겼는데 이때 활용할 부가적인 내용도 충분치 준비하지 못한게 아쉬웠다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **텍스트, 실내, 천장, 사람이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** | **텍스트, 실내, 사무실, 컴퓨터이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** |
| **텍스트, 사람, 소년, 아이이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** | **텍스트, 사람, 실내, 천장이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명** |

**릴레이 수업 결과**

|  |  |
| --- | --- |
| **릴레이 수업** | |
| **운영 일시(차시)** | 2022.08.22.(월) 10:00~12:00(총 2차시) |
| **수업명** | 안내면 진다 가위바위보 |
| **주요 수업 내용** | - ‘인공지능이란 무엇인가?’ 활동을 통하여 인공지능이란 사람의 뇌를 모방하는 기술이란 내용을 수업하고, 이미지 분류 기술에 대해 수업하였다.  - ‘엔트리 사용방법’ 활동을 통하여, 엔트리를 다루는 기본적인 내용을 수업하고, ‘엔트리 블록을 사용하여 깃발까지 도달하기’ 활동을 통하여 앞서 배운 엔트리 사용방법을 익히는 시간을 가졌다.  - ‘가위바위보 만들기’ 활동을 통하여 학생들이 엔트리를 이용하여 직접 가위바위보 게임을 제작하고, 이미지 분류기술을 활용하여 컴퓨터에게 학습시키는 과정을 직접 경험하였다.  - ‘인공지능의 악용가능성’ 활동을 통하여, 인공지능의 대표적인 악용사례인 딥페이크 기술에 대해 수업하고, 인공지능을 대하는 올바른 태도에 대해 수업하였다. |
| **학생들이**  **좋아한 요소와 반응** | - 이론적인 부분만 알려주다가 영상으로 틀어주니 학생들이 집중이 더 좋아졌다. |
| **기타 특이 사항** | * 엔트리를 아예 처음 다뤄보는 학생이 있었다. * 초등 고학년 대상으로 모집하였지만 저학년의 학생들도 적지않게 보였다. |
| **셀프 리뷰** | * 초등 고학년을 대상으로 수업을 진행하였지만 저학년의 학생들이 적잖게 많아서 수업진행이 힘들었다. * 참여한 학생들간의 수준차이가 많이 심하여 수업진행이 힘들었다. 비대면 수업의 특성상 마이크를 음소거 한 채 진행을 요구했지만 종종 따라오지 못하는 학생들이 마이크를 켜 도움을 청하여서 원활한 수업진행이 어려웠다. * 너무 어려운 수업내용을 준비한 것 같았다. 비대면 특성상 수업진행 자체가 원활하지 못한데, 엔트리 코딩 난이도도 꽤나 있어서 원하는 만큼 내용을 다 알려주지 못하였다. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  | |

**SNS 활동**

※ 기관(학급)별 **1회 이상** 활동 알리기는 **필수**입니다.

[예시] 연결된 기관이 2개면 2개 이상의 콘텐츠 업로드

※ 같은 기관이여도 다른 학급이면 다른 기관으로 간주하며, 아래의 표를 **학급별로** 작성해주세요.

※ 연결된 교육 기관 수(학급 수)에 맞게 삭제․추가해주세요.

※ @playsw\_mentor #소프트웨어야놀자 #대학생멘토 #교육봉사 #SW교육 필수 태그를 반드시 포함시켜주세요.

※ SNS에 업로드할 사진은 참여 학생들의 얼굴이 보이지 않도록 모자이크 혹은 스티커 등을 붙여주세요.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **활동 알리기** | | | | |
| **교육 기관** | 용수초등학교 5-2 | | | |
| **활동 방법** | ▣ 인스타그램 | □ 페이스북 | □ 블로그 | □ 기타: |
| **게시물 사진** |  | | | |
| **게시물 링크** | <https://www.instagram.com/p/Cl1H903rK7n/?utm_source=ig_web_copy_link>  <https://www.instagram.com/p/Cl25FHsplJF/?utm_source=ig_web_copy_link>  <https://www.instagram.com/p/Cl3B8tLpaQE/?utm_source=ig_web_copy_link> | | | |
| **주요 내용** | - 카드뉴스 형식으로 용수초등학교 5학년 2반에서 진행한 찾아가는 수업의 활동내용  - 사전 답사 및 간단한 수업 준비 내용  - 모둠 수업하는 현장 사진 및 수업 후의 간단한 소감 | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **활동 알리기** | | | | |
| **교육 기관** | 상학초등학교 6-1 | | | |
| **활동 방법** | ▣ 인스타그램 | □ 페이스북 | □ 블로그 | □ 기타: |
| **게시물 사진** |  | | | |
| **게시물 링크** | <https://www.instagram.com/p/Cl768WWpFa1/?utm_source=ig_web_copy_link>  https://www.instagram.com/p/Cl79KToJneG/?utm\_source=ig\_web\_copy\_link | | | |
| **주요 내용** | * 카드뉴스 형식으로 제작한 상학초등학교 6-1 학급의 전반적인 수업 활동내용 * 사전 답사 및 간단한 수업 준비 * 학생들의 모둠별 활동 사진 및 단체 사진촬영 | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 3 | 활동 후기 |

**활동 소감**

※팀 전원 소프트웨어야 놀자 대학생 멘토 활동에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요.

※아래 작성한 내용이 22년 활동 공유집에 포함될 예정입니다.

|  |  |
| --- | --- |
| **성 명** | **활동 소감(후기)** |
| 이재훈 | 코슬라 팀은 초면인 사람, 다양한 학과 사람들로 구성됐기 때문에  수업을 준비하는 과정이 쉽지만은 않았습니다. 하지만 시간이 지날수록 팀원들의 단합심이 좋아지는 게 눈에 보였고, 이제는 오랫동안 못 본다면 아쉬울 만큼 가까워진 것 같습니다.  또한 수업을 직접 진행하며 학생들이 저희가 짠 수업 프로그램을 따라오는 것을 보고 뿌듯함과 성취감을 느꼈습니다.  소프트웨어야 놀자 팀 멘토단으로 활동하며 많은 걸 배우고, 경험했습니다. 감사합니다 |
| 양유정 | 내가 가진 지식을 누군가에게 알려주는 행위. 처음 경험해보는 것이었다. 팀원들과 함께 수업을 준비하기 위한 교육을 받고, 엔트리를 직접 실습해보고, 인공지능에 관해 공부하면서 걱정이 앞섰다. 여러 레퍼런스를 통해 처음 써보지만, 최선을 다해 작성한 수업 계획서는 너무 많은 피드백을 받았다. 아이들의 시각에서 쉽게 설명할 방법이 무엇인지 알 수 없었고, 내성적인 성격 탓에 수업 시작 전부터 아이들과 가까이 지낼 수 있을지 등에 대해 생각이 많았다. 잘하고 있는 게 맞을까? 매번 회의를 진행하고 든든한 팀원들이 있음에도 불구하고 든 생각이었다. 하지만 다행스럽게도 매 수업 아이들은 재미있게 들어주고, 적극적으로 참여해주며 다음에 또 수업을 듣고 싶다는 아쉬움을 내비치곤 했다. 이때 느낀 뿌듯함과 기쁨을 잊을 수가 없을 것이다. 교육봉사를 하면서 아이들에게 받은 선물은 내가 생각했던 것보다 정말 많았다. 그리고 나는 이 아이들을 위해 짧은 시간이지만 '유능한 멘토'가 되기 위해 많은 것을 올바르게 가르쳐주고자 하였다. 그리고 조금은 자신감을 얻은 것 같다. 컴퓨터공학을 전공하면서 인공지능에 대한 지식이 부족하고 스스로 이를 인지하고 있었다. 하지만 소놀 활동을 통해 기본적인 지식을 쌓았을 뿐만 아니라 네이버 부스트코스를 수강해보며 보다 전공 능력을 향상했다. 너무나 얻어간 것이 많았던 소중한 경험, 다음번에는 더 잘 해낼 수 있을 터라고 웃으면서 아쉬워한다. |
| 정민수 | 대학생 멘토단으로서 활동하면서 팀원들과 같이 발표를 차근차근 꾸려나가는 과정이 너무 소중하고 즐거웠습니다. 대면으로 하지 못했던 활동들에 대해 아쉬움이 남고 앞으로도 소프트웨어에 대해 관심 가지고 공부하면서 성장해 나가도록 하겠습니다. |
| 고은비 | 처음 해 본 교육 봉사에 서툴기도 했지만 좋은 팀원들과 함께해서 활동에 더 집중할 수 있었고 제 능력보다 더 높은 성과를 낼 수 있었던 기회를 잡을 수 있었습니다. 어린 친구들에게 소프트웨어, 인공지능에 친숙해 질 시간을 마련해줄 수 있었던 것 같아 뿌듯했고 더 가르쳐주는 저도 더 없이 즐거웠고 관한 능력이나 협동 등 내면을 개발할 수 있던 아주 뜻깊은 활동이었습니다. |
| 홍수아 | 수업을 준비하는 것이 처음이라 제대로 할 수 있을까 걱정 많이 했는데, 열정 넘치는 팀원들과 좋은 프로그램들 덕분에 즐겁게 수업을 준비할 수 있었다. 다 함께 조금이라도 학생들에게 질 좋은 수업을 준비시키고자 모이고 또 머리 맞대어 고민하던 시간들이 너무 즐거웠고, 준비하는 과정들을 함께하며 많은 것들을 배울 수 있었다. 그리고 학생분들이 수업을 잘 따라와 주어서 너무 고마웠고 뿌듯했다. 대외활동 자체가 처음이라 처음 시작할 때에는 겁도 많이 나고 걱정도 많이 했는데 그런 생각들이 무색하게 좋은 경험들을 많이 쌓을 수 있었다. |
| 구지원 | 네이버 '소프트 웨어야 놀자'에 참여한 이유는 단순히 전공관련 대외활동이었기 때문이었다. 하지만 이 활동에서 궁극적으로 얻게된 건 단순히 전공 관련 지식 이런것 보다 더 가치있는 것이었다. 일단 이번 활동을 하기 전의 나는 초등학생 정도의 나이대의 아이들을 대하는 것이 서투른 사람 이었다. 하지만 이번 기회를 통해 초등학생들이랑 교류할 기회가 많아지면서 아이들과 소통하는 방법을 알게되었다. 뿐만 아니라 나의 조그만 지식이 아이들에게 미치는 긍정적인 영향을 온 몸으로 느끼게 되면서 지식의 공유하는 것의 기쁨과 내 능력이 다른 사람에게 도움이 된다는 것에 대한 뿌듯함도 느끼게 되었다. 네이버 '소프트 웨어야 놀자'의 활동은 단순한 대외활동이 아닌 많은 가르침과 깨달음을 준 소중한 경험이었던 것 같다. 또 이번 활동을 통해 만난 친구들을 통해 팀원들 끼리 어떻게 소통해나가야 하는지 알게 되었고 얼마나 열심히 살고 있는 친구들이 많은지 보면서 스스로 반성하고 더 열심히 살기 위해 노력했었던 것 같다. 내년에도 기회가 된다면 꼭 참여해보고 싶다. 마지막으로 좋은 마무리를 해주게 된 코슬라 팀원들에게 감사의말을 꼭 전하고 싶다. |
| 김찬민 | 다른 누군가를 가르치기 위해 수업을 구상하고 준비하는 것이 처음이라 미숙한 부분도 많았지만, 그런 부분들을 조원들과 서로 보완해주며 열심히 준비했기에 수업을 잘 마무리하게 된 것 같아서 좋았습니다. 또 학생들이 수업을 재미있어 하고 잘 따라와주어서 이번 활동이 정말 뜻깊은 경험이 될 수 있었습니다. 다음에 비슷한 기회가 생기게 된다면 이를 바탕으로 더 양질의 수업을 제공할 수 있도록 노력해보겠습니다. |
| 전채범 | 처음 하는 대외 활동이고 교육봉사는 더더욱 처음이라서 준비를 열심히 했음에도 불구하고 모자란 부분이 많았습니다. 하지만 학생들이 수업을 너무 잘 따라와주고 열심히 들어줘서 너무 뿌듯했습니다. 또한 서로 처음 모인 사람들과 합을 맞춰 활동을 하는게 어려움이 많지 않을까 생각했지만 너무 좋은 인연들을 만나게 되어서 더욱 재밌고 알차게 활동을 진행한 것 같습니다. 다음에도 기회가 된다면 꼭 다시 한번 참가하고 싶습니다. |

**활동 만족도**

※<2022 소프트웨어야 놀자 대학생 멘토>로 함께 해주셔서 감사합니다.

보다 발전된 프로그램으로 개선하고자 활동 만족도 설문을 진행하오니 팀 전원 아래 설문에 참여하여 솔직한 의견을 남겨주세요!

>> 설문 링크: <https://naver.me/xR0t3NFj>