

당신의 어썸한 상상을 현실로 바꾸는

AsomeIT로 시작하세요!



Contents

AsomeIT

브랜드 소개 4p

코딩학습 교구 소개

코딩 로봇 AsomeBot 어썸봇 6p

코딩 자동차 AsomeCar 어썸카 8p

코딩 키트 AsomeKit 어썸키트 10p

코딩학습 플랫폼 소개

AsomeCode 어썸코드 12p

AsomeBlock 어썸블록 14p

Asome Controller 어썸 컨트롤러 15p

코딩 수업 준비하기

어썸아이티 커리큘럼 16p

어썸아이티 교육 활동 예시 18p

엔트리 x 어썸봇 20p

출판브랜드 마린북스 21p

블루커뮤니케이션 회사 소개

..... 22p



누구에게나 쉽고 재밌는 코딩 교육, AsomeIT 어썸아이티

어썸아이티(AsomeIT)는 놀이와 체험을 통한 흥미 유발 & 직관적인 코딩 실습을 통해 자신감을 실어주는 교육으로, 창의력과 문제해결력을 기르는 코딩 교육 전문 브랜드입니다. 직접 조립하고 제어하는 피지컬 컴퓨팅 코딩 교구와 학습자 중심 코딩 플랫폼으로 교육하고, 실제 교육 현장에서 검증된 전문적이고 밀도 높은 커리큘럼, 다양한 교육 노하우를 제공합니다.

어썸한 (Awesome : 끝내주게 재밌는) 코딩 교육, AsomeIT와 함께 시작하세요!

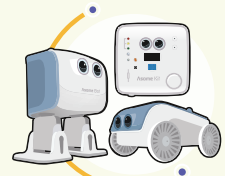


어썸아이티, 어떤 점이 특별할까요?

- ✓ 로봇, 자동차, 키트를 직접 제어하는 피지컬 컴퓨팅 SW코딩 교육
- ✓ PC, 태블릿, 스마트폰 등 다양한 교육환경 지원
- ✓ 블록코딩, 학습용 개발언어(엔트리), 실제 개발언어(파이썬) 교육 가능
- ✓ 4~62차시 커리큘럼으로 일일특강부터 1년 정규교육까지 디자인 가능

올인원 코딩 교육 솔루션 - 어썸아이티 AsumeIT

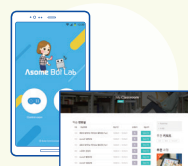
어썸아이티는 코딩 교육을 재밌게 만들어 줄 교구, 학습과 실습을 동시에 할 수 있는 코딩 교육 플랫폼과 학습자의 레벨에 따라 수준별 학습이 가능한 커리큘럼까지 모두 직접 개발하여 제공합니다.



Asume Friends
어썸프렌즈



AsumeCode & AsumeBlock
어썸코드 & 어썸블록



App & LMS
앱 & 학습관리시스템

코딩을 재밌게 만들어 줄 피지컬 컴퓨팅 코딩 교구



어썸보드
메인보드 하나로 피지컬컴퓨팅
코딩부터 인터넷 접속까지 쉽게!



어썸봇
2족보행 로봇으로 귀엽게,
춤추고 놀며 동작코딩을 즐겁게!



어썸카
RC자동차로 자율주행모드 및
미로탈출, 레이스 코딩을 신나게!



어썸킷
사물인터넷 변신 키트의 센서로
다양한 장치 개발까지 똑똑하게!

창의력과 생각이 커지는 학습 · 개발 통합 프로그램



파이썬
전세계에서 가장
인기있는 코딩언어 사용



클릭 앤 플레이
복잡한 설치 걱정 NO!
클릭하면 바로 실행가능



블록코딩
직관적인 블록으로
알고리즘을 쉽게 이해



코드 에디터
실제 코드를 확인하고
나만의 코드 직접 개발

교육을 쉽게 도와줄 학습 편의 도구



앱 (안드로이드 OS 전용)
내가 코딩한 도구를
스마트폰으로 직접 조종



액티비티
코딩 학습의 흥미를 위한
다양한 놀이방법과 놀이판 제공



자료실 (어썸코드 내 제공)
별도 교사용지도서, 학습계획서
및 학생용 워크북(유료) 제공



LMS (단체교육과정 전용)
학습관리시스템으로 출결부터
퀴즈, 진도 관리까지 편하게

코딩교육, 어썸아이티로 한 번에 해결하세요!

재밌는 코딩 친구, 어썸프렌즈

#코딩학습_전문_교구

Asume Friends(어썸프렌즈)는 머리로 움직임을 상상하고, 손으로 알고리즘 조립하고, 눈으로 코딩 결과를 확인하는 직관적인 놀이감입니다. 어썸프렌즈는 아이의 상상을 현실로 만드는 코딩 친구가 되어 상상력과 창의력을 더 크게 키워줍니다.



똑똑한 코딩 프로그램, 어썸코드

#코딩학습_전용_플랫폼

※ 어썸아이티 홈페이지에서 무료로 다운로드 가능합니다.

AsumeCode(어썸코드)는 어썸아이티만의 코딩학습 전용 프로그램입니다. 클릭으로 실행하는 코딩학습 교재로 원리를 이해하고, 직관적인 블록코딩, 실제 프로그래밍 언어인 파이썬 텍스트 코딩 실습까지 가능합니다. 웹에서 실행할 수 있는 블록코딩 플랫폼 AsumeBlock(어썸블록)과, 무선 조종을 도와줄 Asume Controller(어썸컨트롤러)를 제공해 다양한 방법으로 코딩학습을 할 수 있습니다.



춤추는 코딩봇 어썸봇

AsomeBot

CE | FC | 안전확인 신고 확인증 번호 CB061A291-8001
방송통신기자재등의 적합등록 R-R-Bcc-Asome-B-001K-P



#1 두 발로 걷고 춤추는 로봇



나는야 댄싱머신!
문워크, 발레 기본하지~
새로운 춤도 만들 수 있어!



초음파 센서로
거리를 측정하고
장애물도 피할 수 있지!

4개의 모터를 제어해 로봇을 걷고 춤추게 하거나, 다양한 동작을 새로 개발하며
로봇틱스 기초 수업, 초음파, 부품의 과학적 원리를 배우고 코딩하는 STEM 융합 수업을
배울 수 있습니다.

#2 놀이로 배우는 로봇 코딩



볼링 게임



육상경주



다트 놀이

볼링, 컬링, 축구, 레이싱 등의 코딩 학습의 흥미를 높이기 위한 다양한 놀이 방법과
놀이판을 활용한 수업으로 주어진 상황에서 문제해결력과 창의력을 높일 수 있습니다.

어썸봇's 스펙

종족	이족보행로봇
무게	250g
특기	박자에 맞춰 칼군무, 장애물 회피
장비	머리 초음파센서, 수동부저, 어썸보드
	다리·발 서보모터 2개, 서보 암 2개
배터리	리튬이온배터리 2개
네트워크	Wi-Fi 2.4Hz/n, 앱을 통한 무선 조종

#1 **WiFi**
WiFi로 신호를 보내고 받을 수 있어요.

#2 **Sensor**
거리를 재거나 장애물을 피할 수 있어요.

#3 **Two legs**
두 다리로 걷고 달리고 춤출 수 있어요.

#4 **Activities**
다양한 놀이활동을 통해 재밌게 학습할 수 있어요.

#3 쉽고 재밌는 수업



직관적인 블록코딩으로 로봇을 직접 제어해 코딩의 원리를 쉽게 이해할 수 있습니다.
메인보드에 WiFi가 내장되어 있어 스마트폰 연결이 가능하며, APP을 이용한 무선 조종 및
인터넷 데이터를 활용한 사물인터넷 교육(IoT)도 할 수 있습니다.

※ 어썸아이티 홈페이지 및 Google Play 스토어에서 다운로드 가능합니다. (안드로이드 전용)

자율주행 자동차 어썸카

AsomeCar

CE | FC | 안전확인 신고 확인증 번호 CB061A291-8002
방송통신기자재등의 적합등록 R-R-Bcc-Asome-C-001K-P



#1 바퀴 4개를 마음대로 코딩



360도 바퀴 4개를 코딩으로 조종하고,
라인트래킹 & 초음파 센서의 과학적 원리를 배우며 코딩할 수 있어요.

#2 나만의 주행법으로 달리는 자동차



자동차를 움직여 미로를 통과하게 하거나 센서를 이용해
혼자서도 달리는 자율주행 자동차를 개발할 수 있어요.

어썸카's 스펙

종족	RC자동차
무게	356g
특기	자율주행, 미로탈출, 라인 트래킹 등
장비	머리 초음파센서, 수동부저, 어썸보드 바퀴 360도 서보모터 4개
네트워크	Wi-Fi 2.4Hz/n, 앱을 통한 무선 조종

- #1 **WiFi**
WiFi로 신호를 보내고 받을 수 있어요.
- #2 **Sensor**
거리를 재거나 장애물을 피할 수 있어요.
- #3 **LineTracking**
라인트래킹 센서로 선을 따라갈 수 있어요.
- #4 **Wheel**
코딩으로 4개의 바퀴를 마음껏 조종할 수 있어요.

#3 쉽고 재밌는 수업



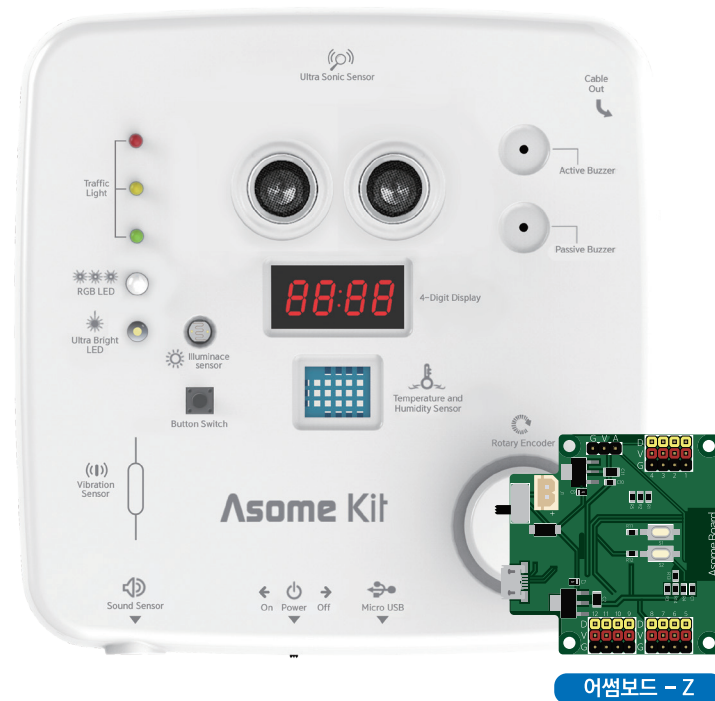
직관적인 블록코딩으로 쉽고 재밌게 코딩의 원리를 이해하고 사용자 환경에 제한없이
자유롭게 코딩실습을 할 수 있습니다. 컨트롤 APP으로 무선 조종까지 가능합니다.

※ 어썸아이티 홈페이지 및 Google Play 스토어에서 다운로드 가능합니다. (안드로이드 전용)

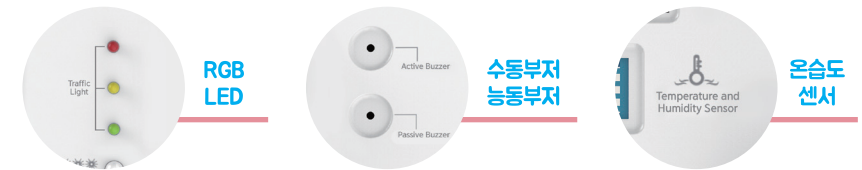
코딩 입문부터 응용까지 어썸키트

AsomeKit

CE | FC | 안전확인 신고 확인증 번호 CB061A291-8003
방송통신기자재등의 적합등록 R-R-Bcc-Asome-K-001K-P



#1 키트 하나면 수업 준비 끝



다양한 센서의 과학적 원리를 배우고 코딩하는 **STEM 융합 수업**과,
인터넷 연결이 가능한 어썸보드 & 센서를 활용해 **IoT(사물인터넷) 연계 교육**을 할 수 있어요.

#2 응용 개발이 가능한 교구



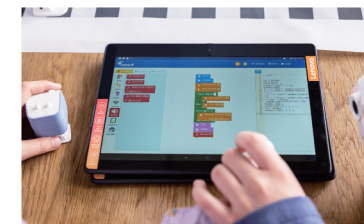
LED, 스피커, 버튼, 진동센서, 레버 등의
센서 제어를 응용하여 게임기부터 동작감지
등의 다양한 장치를 만들 수 있어요.

어썸키트's 메인보드

CPU	아두이노 우노 16MHz	< 160MHz
RAM	아두이노 우노 2KB	< 128KB
저장장치 (Flash)	아두이노 우노 0.03125MB	< 4MB
GPIO	디지털 핀 12개	아날로그 핀 1개

- #1 **WiFi**
WiFi로 신호를 보내고 받을 수 있어요.
- #2 **Sensor**
거리를 재거나 장애물을 피할 수 있어요.
- #3 **Games**
여러 정보를 표시하고 게임기도 만들 수 있어요.
- #4 **Devices**
LED, 스피커, 버튼 등을 사용해 다양한 장치를 만들어요.

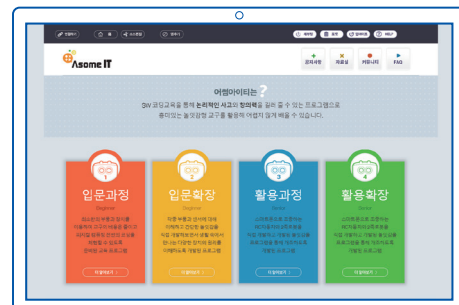
#3 코딩, 원리부터 응용까지



블록코딩으로 알고리즘의 원리를 배우고
코드 에디터를 활용해 전 세계에서 가장 많이
사용하는 프로그래밍 언어인 파이썬(Python)을
학습할 수 있습니다.

올인원 코딩학습 플랫폼

AsomeCode 어썬코드



AsomeCode(어썸코드)는 어썸아이티만의 코딩 학습 전용 프로그램으로, 클릭하면 바로 실행할 수 있는 코딩 학습 교재를 이용해 원리를 쉽게 이해하고, 직관적인 블록코딩부터 실제 프로그래밍 언어인 **Python(파이썬)** 실습까지 할 수 있습니다.

어셈블리어의 특징



#단계별_학습

입문부터 응용까지 학습가능한 단계별 커리큘럼과
교구가 구성되어 있습니다. (드론, AI 커리큘럼 추가 개발 중)



#인지적 학습

과학 기초 학습부터 창의력과 문제해결력을 기를 수 있도록
설계된 학습 교재입니다.



#학습자 맞춤 실습

유아, 입문자
‘클릭&플레이’ 버튼을 이용해 직관적인 학습이 가능합니다.

성인, 고급자
실제 프로그래밍 언어를 텍스트 코딩 할 수 있습니다.

어썬코드가 특별한 이유

기존 코딩 학습 준비 방법

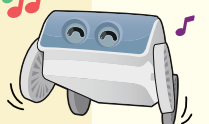
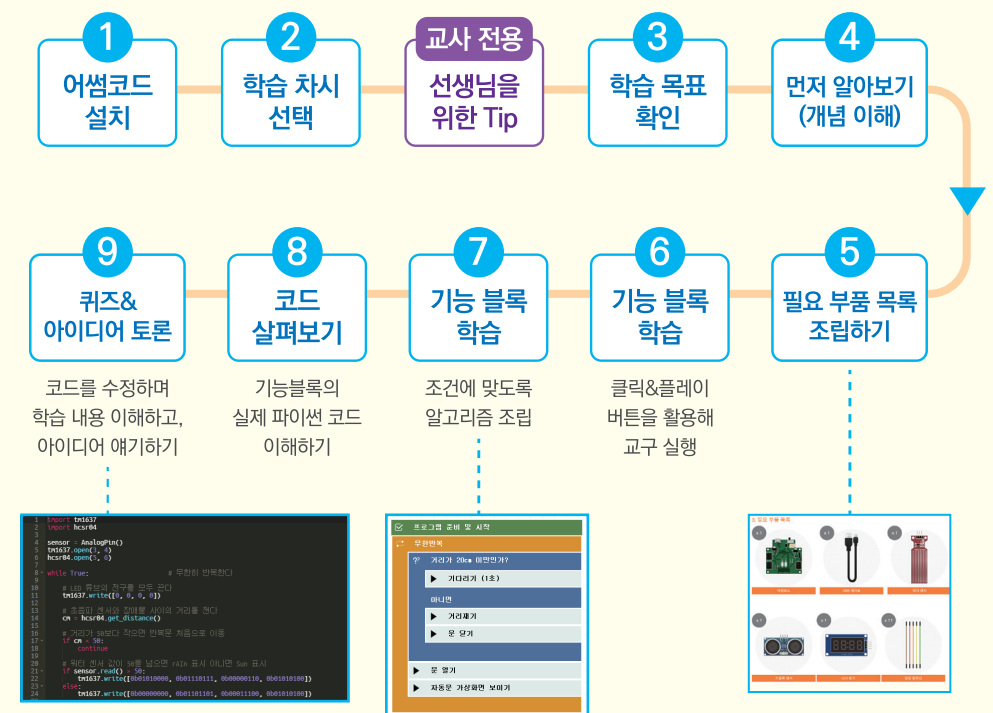
- ☐ 학습 교재 준비
- ☐ 실습 예제마다 별도 파일 준비
- ☐ 복잡한 컴퓨터 설정 및 도구 연결
- ☐ 블록코딩 / 실습 따로
- ☐ 텍스트 코딩 / 실습 따로



어셈아이티 - 어셈코드

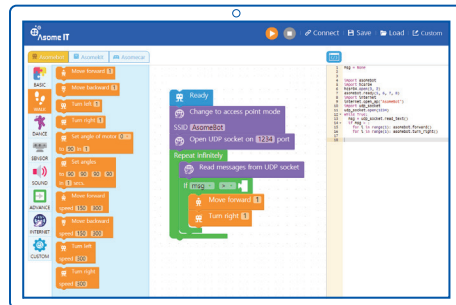
- ☑ 학습 교재 포함
- ☑ 코딩 실습 예제 포함
- ☑ 교구 연결 시 자동 설정
- ☑ 블록·텍스트 코딩 바로 가능
- ☑ 수준별 단계별 학습 가능
- ☑ 다양한 자료 제공
- ☑ 1:1 문의 제공

쉽고 재밌는 어썸아이티!

어셈코드
학습 가이드

놀이로 배우는 코딩

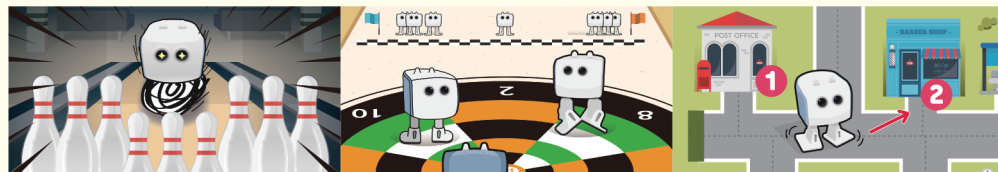
AsomeBlock 어셈블록



AsomeBlock(어셈블록)은 웹에서 실행할 수 있는 블록코딩 플랫폼으로 OS와 관계없이 실습할 수 있게 개발되었습니다. 또한 무선 조종을 도와줄 APP인 AsomeController(어셈컨트롤러)를 제공하여 다양한 방법으로 코딩 학습을 할 수 있습니다.

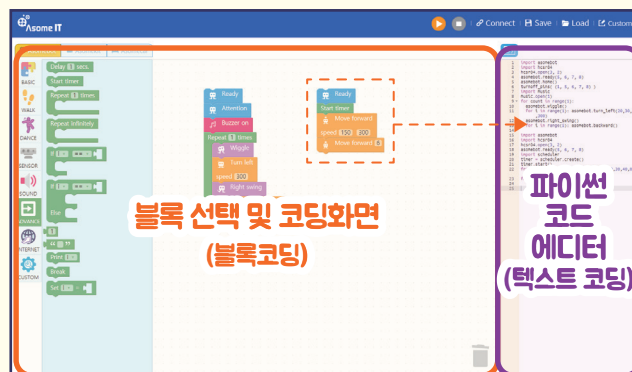
어셈블록의 특징

#어셈봇_액티비티



: 다양한 놀이법으로 코딩의 흥미를 높이고 놀이처럼 즐기며 문제해결력을 향상시킬 수 있습니다.

#블록코딩

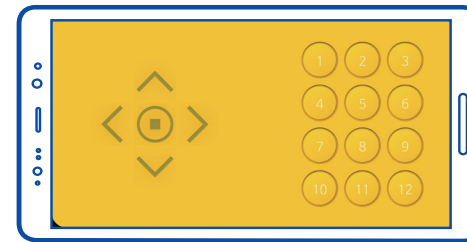


① 직관적인 블록코딩
명령어가 아닌 동작 중심 블록으로 알고리즘을 쉽게 이해합니다.

② 파이썬 코딩 실습
파이썬으로 자동입력되는 코드에디터를 이용해 블록코딩부터 텍스트 코딩까지 가능합니다.

코딩 학습을 편리하게 도와줄 학습교구

Asome Controller

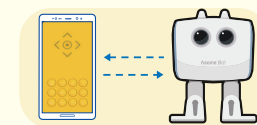


Asome Controller(어셈 컨트롤러)는 WiFi를 연결해 어셈봇과 어셈카를 연결해 조종하고, 저장한 동작을 실행할 수 있는 컨트롤러 앱입니다. 내가 직접 만든 코드를 ①번부터 ⑫번까지 입력할 수 있어요!

※Google Play 스토어에 'Asome Controller'를 검색해보세요!

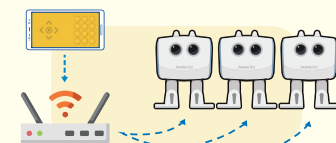
어셈봇과 어셈 컨트롤러 연결하기

① 1 : 1 연결하기



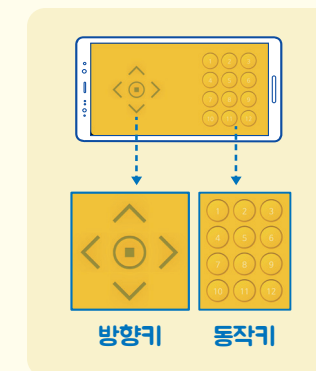
어셈 컨트롤러 APP이 설치된 스마트폰을 WiFi로 연결합니다.

② N : 1 연결하기



어셈봇을 인터넷 공유기에 연결하고, 어셈 컨트롤러가 설치된 스마트폰을 WiFi로 연결합니다.

어셈봇을 조종하는 방법 (예시)

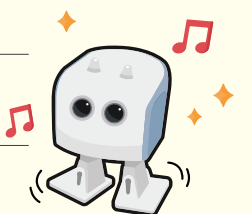


① 방향키를 눌러 한 걸음씩 어셈봇을 움직여본다.

② 1~11번까지 미리 저장된 동작으로 나만의 어셈봇 댄스를 만든다.

Tip. 방향키 중앙에 있는 버튼(●)을 눌러 어셈봇이 넘어지지 않게 차렷을 시켜준다.

③ 12번을 눌러 원하는 음악을 선택한 후 박자에 맞춰 칼군무!



어썸아이티 커리큘럼

- ✓ 제공되는 총 62차시 정규 커리큘럼을 자유롭게 디자인
- ✓ 정규 과목, 동아리 활동, 체험 교실 등 다양한 수업 유형에 맞춤
- ✓ 일일특강, 단기 캠프, 1학기 · 1년 등의 기간 구성 다양
- ✓ 수준별, 학습 단계별 구성으로 유아부터 성인까지 교육 가능
- ✓ 교구를 활용한 메이커 프로젝트 활동 가능

교육 프로그램 (예시)

기간별

- 1일 체험
- 단기 캠프
- 중기 특강

연령별

- 유아
- 초등학교
- 중·고등학교
- 대학 일반 등

활동별

- 정보 과목 연계
- 동아리 활동
- 방과후 교실
- 영재특화 등



어썸봇 AsumeBot

입문 초급 중급 고급

“ 두 발로 걷고 춤추는 코딩로봇과 놀면서 코딩을 배워봐요! ”

걷고 춤추며 로봇티스 이해하기 | 20가지 놀이로 시작하는 로봇 코딩

어썸봇 & 어썸블록 20차시

- 1차시 | 코딩이 뭐예요?
- 2차시 | 로봇은 모터로 움직여요
- 3차시 | 로봇을 걷게 해봐요
- 4차시 | 똑바로 걷게 만들어요
- 5차시 | 로봇으로 볼링대회를 해봐요
- 6차시 | 심부름 로봇을 만들어봐요
- 7차시 | 로봇이 앞을 볼 수 있게 해주세요
- 8차시 | 어썸봇 다트게임
- 9차시 | 노래하는 어썸봇 만들어요
- 10차시 | 어썸봇으로 합주하기
- 11차시 | 스마트폰으로 조종해요
- 12차시 | 춤추는 로봇을 만들어요
- 13차시 | 트랙을 달리는 로봇을 만들어요
- 14차시 | 미로를 탈출해봐요
- 15차시 | 축구 로봇을 개발해봐요
- 16차시 | 새로운 춤 동작을 만들어봐요
- 17차시 | 쿠키 타이머 로봇을 만들어봐요
- 18차시 | 로봇이 날씨를 알려줘요
- 19차시 | 손으로 명령해요
- 20차시 | 아이돌처럼 춤춰봐요

어썸봇 & 어썸코드 15차시

- 1차시 | 180도 서보모터 다루기
- 2차시 | 어썸봇 기본동작 프로그래밍 하기
- 3차시 | 어썸봇 음악에 맞춰 춤추게 하기
- 4차시 | 어썸봇 장애물 회피하기
- 5차시 | 어썸봇 원격조종 프로그래밍 하기
- 6차시 | 새로운 춤동작 추가하기
- 7차시 | 정확한 시간에 맞춰 춤추기
- 8차시 | 어썸봇 연주하기와 소리내기
- 9차시 | 어썸상태 표시판 만들기과 개별 서보 모터 제어하기
- 10차시 | 봇 보행 동작 개발하기
- 11차시 | 어썸봇 회전 동작 개발하기
- 12차시 | 어썸봇 경로 순회 프로그램 개발하기
- 13차시 | 어썸봇 자동 실행 프로그램 개발하기
- 14차시 | 동작 인식을 통한 명령 제어 프로그램 개발하기 #1
- 15차시 | 동작 인식을 통한 명령 제어 프로그램 개발하기 #2

어썸카 AsumeCar

입문 초급 중급 고급

“ 4바퀴를 자유롭게 움직이는 코딩 자동차. 나만의 주행법으로 자율주행 자동차를 만드세요! ”

무선조종 RC카 만들기 | 센서를 활용한 자율주행 자동차 개발하기

어썸카 & 어썸코드 15차시

- 1차시 | 360도 서보모터 다루기
- 2차시 | 어썸카 기본동작 프로그래밍 하기
- 3차시 | 어썸카 장애물 회피하기
- 4차시 | 어썸카 원격조종 프로그래밍 하기
- 5차시 | 라인 트래킹 센서 다루기
- 6차시 | 라인 트래킹 자동차 개발하기
- 7차시 | 어썸카 설정하기 (기울어짐, 속도 조절)
- 8차시 | 어썸카 경로 순회하기
- 9차시 | 초음파 센서를 이용한 후방 감지기 개발
- 10차시 | 장애물 감지를 통한 충돌 방지 장치 개발
- 11차시 | 어썸카 주행 동작 개발하기
- 12차시 | 어썸카 자동 실행 프로그램 개발하기
- 13차시 | 패턴 인식을 통한 명령 인식 프로그램 개발하기
- 14차시 | 미로 탈출 알고리즘 개발 #1
- 15차시 | 미로 탈출 알고리즘 개발 #2



어썸킷 AsumeKit

입문 초급 중급 고급

“ 15가지 센서를 한번에, 사물인터넷 코딩 키트! 창의력을 더해 새로운 장치로 변신 시키세요! ”

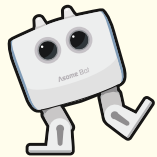
센서의 과학적 원리 익히기 | 코딩 기초 학습 | 새로운 IoT 장치 개발하기

어썸킷 & 어썸코드 32차시

- 1차시 | SW코딩 왜 배워야 할까요?
- 2차시 | 프로그래밍과 사물인터넷은 뭔가요?
- 3차시 | 어썸보드와 어썸코드 사용 준비하기
- 4차시 | LED 제어하기와 신호등 만들기
- 5차시 | 버튼 스위치 이용하기와 주사위 만들기
- 6차시 | 부저로 소리내기과 연주하기
- 7차시 | RGB LED를 이용한 빛의 3원색 공부
- 8차시 | 목욕물 알람 만들기
- 9차시 | 온습도 센서를 이용한 온습도계 만들기
- 10차시 | 조도센서를 이용한 자동 스탠드와 자명종 만들기
- 11차시 | 소리로 켜는 전등, 끄러지면 꺼지는 난로
- 12차시 | 인터넷 사용하기
- 13차시 | 진동센서를 이용한 침입 감지 알람
- 14차시 | 스마트 화분 만들기
- 15차시 | 제로카운트 게임 만들기
- 16차시 | 부저로 효과음 내기
- 17차시 | 로터리 인코더를 이용한 자동차 경주 게임
- 18차시 | 초음파 센서를 이용한 전자 바이올린 개발
- 19차시 | 초음파 센서를 이용한 자동문 개발
- 20차시 | 깃발 뽑기 게임
- 21차시 | 로터리 인코더를 이용한 우주선 게임 개발
- 22차시 | 미로 탈출 게임 개발
- 23차시 | 슬라이딩 퍼즐 게임 개발
- 24차시 | 쿠키 타이머 개발하기
- 25차시 | 달 착륙 게임 개발-1
- 26차시 | 달 착륙 게임 개발-2
- 27차시 | 포탄 발사 게임 개발
- 28차시 | 인터넷 시계 개발하기
- 29차시 | 다용도 탁상시계 만들기
- 30차시 | 자동 날씨 알람 장치 개발
- 31차시 | 점근 감지 장치 개발
- 32차시 | 센서의 감도 조절

어썸아이티 교육활동 예시

어썸봇 교육 활동

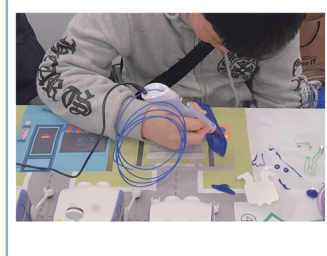


* 어썸봇과 숲속 친구들



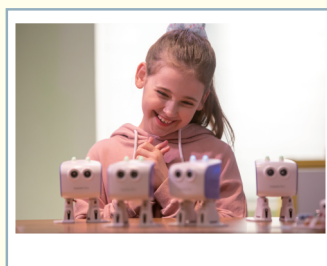
대상	유아 (5~7세)
유형	체험 활동 (1~8차시)
개요	자연 활동을 연계한 로봇 기능 학습, 언플러그드 및 블록코딩 체험
교육 운영 문의	채울샘 협동조합 (huraijin@gmail.com)

* 나만의 어썸봇 꾸미기



대상	초~중학생
유형	체험 활동 (2~4차시)
개요	3D펜 활용 교육 가능, 나만의 꾸미기 활동 및 블록 코딩 체험

* 댄싱머신 어썸봇



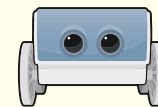
대상	초~중학생
유형	동아리 활동, 특강, 해커톤 등 (4~8차시)
개요	어썸봇의 동작원리를 이해하고, 새로운 동작을 개발하며 로보틱스 기초를 학습, 음악에 맞는 새로운 안무 개발

* 어썸봇의 인공지능 체험

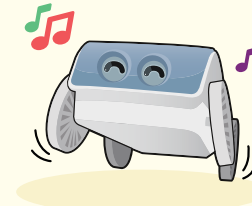


대상	초~중학생
유형	체험 활동 (4차시)
개요	인공지능을 이해하고, 어썸봇과 엔트리를 연동한 인공지능 모델 학습

어썸카 교육 활동



* 어썸카와 함께하는 세계여행



대상	초등 고학년
유형	체험 활동 (1~4차시)
개요	세계 여행, 인천국제공항을 테마로 어썸카 조종 및 게임 활동
교육 운영 문의	코딩스터디 협동조합 (uza0505@naver.com)

* 자율주행 해커톤



대상	중·고등 ~ 성인
유형	동아리 활동, 특강, 해커톤 등 (8차시 이상)
개요	자율주행 원리 이해, 자신만의 탈출 알고리즘 개발, 파이썬 코딩 실습으로 실제 자율주행 프로그램 개발

어썸킷 교육 활동

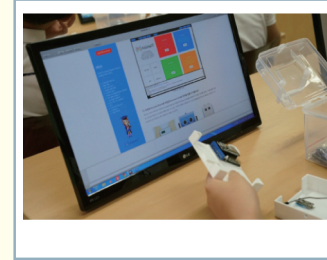


* 사물인터넷 시계 개발



대상	초~중학생
유형	체험 활동 (4차시)
개요	간단한 센서들을 활용한 피지컬 컴퓨팅, 사물인터넷 장치 개발

* 메이킹 프로젝트 개발



대상	중·고등 ~ 성인
유형	동아리 활동, 특강, 해커톤 등 (8차시 이상)
개요	각종 센서를 어썸보드에 조립해보고, 파이썬 텍스트 코딩 실습을 통해 실제 장치를 개발하는 메이킹 프로젝트 활동

어썸링크를 활용한

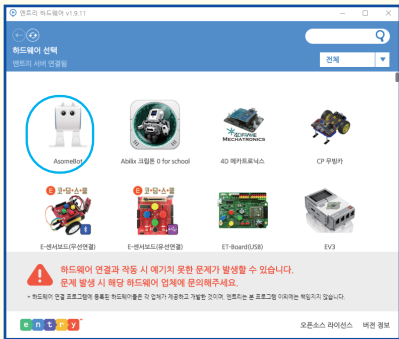
엔트리 x 어썸봇



어썸코드나 어썸블록이 아니라
엔트리로 어썸봇을 조종하고 싶다면,
AsumeLink(어썸링크)를 사용해
어썸봇과 엔트리를 연결할 수 있어요.

어썸링크는 PC 또는 노트북과 연동하여
어썸봇과 엔트리를 연결해주는 블루투스 동글입니다.

엔트리 연결하기



- ① 엔트리 홈페이지(<https://playentry.org/>)에서 만들기 - 작품 만들기 버튼 클릭
- ② 블록 '하드웨어' 탭 클릭 - '연결 프로그램 열기' 버튼 클릭
- ③ USB 케이블을 사용해 어썸봇을 컴퓨터에 연결
- ④ 엔트리 하드웨어 프로그램을 실행해서, 왼쪽 그림과 같이 AsumeBot 그림 클릭

엔트리 x 어썸봇 방과후 교재 출간



코딩연구소 지음 | 136P | 10,000원

어썸아이티와 함께하는 교육 전문 출판 브랜드

Marinebooks 마린북스



넓은 세상에 나아가기 위한 첫 걸음인 교육!

마린북스는 아이부터 성인까지
다양한 콘텐츠로 넓은 바다의 길잡이가 되겠습니다.

홈페이지 <http://www.mrbooks.kr>

방선모 카페 <http://cafe.naver.com/marinebooks>

방선모란? 방과후학교 선생님들을 위한 모임 방선모 카페에서
마린북스 교재의 수업용 PPT, 실습파일을 다운 받으실 수 있습니다.

쉽게 가르치고 쉽게 배우는 우당탕탕 OA 시리즈



합격의 A to Z를 알려주는 발자취 수험서 시리즈



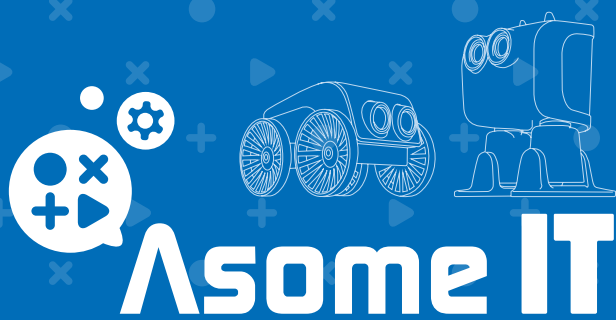
KAIT 정보통신기술자격검정스프레드시트 | 멀티미디어 제작



와글와글 코딩 시리즈



- 처음 시작하는 언플러그드 & 엔트리
- 그림으로 코딩과 친해지는 코딩캠프
- 3D 상상놀이터 매지카복셀 & 엔트리
- 엔트리로 나의 꿈을 Job아라!
- 엔트리로 만드는 고전게임 18
- 엔트리를 활용한 애완 로봇 키우기



어썸아이티 스토어에서(bluecom.godomall.com) 개인구매 가능합니다.
단체구매 상담은 대표 메일(asomeit@bluecom.kr)로 문의주시면 연락 드리겠습니다.
