

강의계획서

강좌명	엔트리코딩으로 만나는 게임		지도강사	이 치 훈
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 엔트리 코딩을 활용하여 게임제작을 만들 수 있다.			
교 재	◦ 없음			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대 ◦ 인터넷 환경(엔트리 홈페이지 접속)			
주	주제	내 용		비고
1	동물의 숲 만들기	◦ 엔트리 프로그램의 기본 구성과 작동법을 배울 수 있다.		
2	토끼와 거북이 경주 게임 만들기	◦ 오브젝트 불러오고 작동 버튼을 만들 수 있다.		
3	강아지 미로 찾기 만들기	◦ 미로를 만들고 여러 가지 미션을 수행하는 게임을 제작할 수 있다.		
4	부메랑 던지기	◦ 좌표값을 활용하여 움직이는 부메랑게임을 만들 수 있다.		

강의계획서

강좌명	스마트폰 <u>유튜브</u> 크리에이터		지도강사	박 은 영
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 스마트폰을 활용한 유튜브 영상 촬영 기법과 다양한 편집 효과를 활용하여 영상을 제작한다.			
교 재	◦ 없음			
준비사항	◦ 실습용 스마트폰, 어플리케이션(비트썹크,키네마스터 미리설치)			
주	주제	내 용		비고
1	촬영기법의 이해와 실습 영상 기획	<ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 기초 영상촬영(구도에 맞는 촬영/앵글에 맞는 촬영) 촬영 소스를 활용한 유튜브 영상 만들기 유튜브 영상 기획하기(중심스토리만들기) 		비트썹크
2	영상편집의 기초	<ul style="list-style-type: none"> 영상편집 이해하기 영상자르기, 붙이기, 장면전환 음악넣기, 자막넣기 영상공유 및 피드백 		키네마스터
3	영상편집의 심화	<ul style="list-style-type: none"> ‘크로마키’를 활용한 재미있는 영상 만들기 영상공유 및 피드백 		키네마스터
4	나만의 영상 제작	<ul style="list-style-type: none"> ‘리버스’를 활용한 재미있는 영상 만들기 상영회 및 피드백 		키네마스터

강의계획서

강좌명	나만의 웹툰 제작하기(스케치북)		지도강사	윤 신 혜
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 만화의 캐릭터, 기호, 대사 표현 방법에 대해 이해하고 나만의 웹툰 작품을 창작한다.			
교 재	◦ 없음			
준비사항	◦ 연필, 지우개, 색연필, 사인펜, 8절 스케치북, 가위, 풀, 자			
주	주제	내 용		비고
1	오리엔테이션 부캐 캐릭터 창작 및 자기소개	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 앞으로의 프로그램 소개 ◦ 나를 표현한 나만의 부캐 창작하기 ◦ 자신의 부캐 소개하기 		
2	나만의 부캐 이모티콘 제작하기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 이모티콘 속 만화 기호 이해하기 ◦ 내가 자주하는 표정과 행동, 좋아하는 기념일을 활용한 나만의 이모티콘 제작하기 		
3	무슨 일이 생길걸까?	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 소리로만 상상하는 퀴즈 ◦ 만화 속 효과음, 말풍선 이해하기 ◦ 창문형 소리 만화 제작하기 		
4	시간여행을 떠나요	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 만화, 애니메이션 속 시간여행 살펴보기 ◦ 내가 가장 가고 싶은 장소, 시간을 바탕으로 시간여행 웹툰 제작하기 		

강의계획서

강좌명	나만의 웹툰 제작하기(스케치북)		지도강사	박 수 정
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 감명깊게 읽었던 동화를 변형하여 나만의 4컷 웹툰을 만들고 창작활동을 통해 창의력을 키울 수 있다.			
교 재	◦ 없음			
준비사항	◦ 스케치북, 연필, 지우개, 색연필, 검은색 볼펜, 감명깊게 읽었던 동화			
주	주제	내 용		비고
1	수업 소개와 캐릭터 그리기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 인사 및 강사소개, 커리큘럼에 대한 간단한 설명 ◦ 웹툰의 정의와 웹툰을 만드는 과정에 대해 이해합니다 ◦ ‘나’ 를 형상화한 캐릭터를 만들어 봅니다. 		
2	동화 속에 떨어진 나의 캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 감명 깊게 읽었던 동화 속에 떨어진 나의 캐릭터와 동화 속 주인공을 4컷의 만화로 그려봅니다. 낯선 공간에서 처음 만나는 동화 속 캐릭터와 나의 만남이 어떨지 상상하며 만화를 구성합니다. 		
3	동화 속 사건 해결	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 동화 속 큰 사건이 벌어져 이를 해결하기 위해 고군분투하는 나와 주인공 일행을 일러스트로 그려봅니다. 이때 배경과 현재 상황에 걸맞는 다양한 소품도 함께 그려줍니다. 		
4	행복한 나날과 동화 속 엔딩 그리기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 동화 속 세상에서 나의 캐릭터가 어떤 즐거운 나날을 보내고 있는지 상상하여 4컷 만화로 그려봅니다. 		

강의계획서

강좌명	나만의 동화 일러스트(스케치북)		지도강사	이 정 민
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 스스로 상상하고 표현하고 즐겁게 놀이하듯 그리는 수업시간입니다. 일러스트 수업을 통해 학생들의 자기 표현력과 자신감을 높여주는 것이 수업의 목표입니다.			
교 재	◦ 없음			
준비사항	◦ 색연필, 스케치북, 지우개, 연필, 심이 얇은 네임펜(얇은심 유성펜), 싸인펜 ,크레파스 또는 오일파스텔, 마스킹테이프, 가위와 풀			
주	주제	내 용		비고
1	오리엔테이션 내 모습을 그림으로 자기소개 하기	◦ 인사 및 강사소개, 수업 내용에 대해 설명합니다. ◦ 만나서 반가워요 우리 친구들은 어떤 친구들인가요? 나의 모습을 그림으로 소개해 볼게요~		
2	나는 행복을 그리는 화가	◦ 행복을 그리는 화가, 에바 알머슨을 아시나요? 우리 친구들의 마음 속은 어떤 행복들로 가득한가요? 우리 함께 행복을 그리는 화가가 되어 보아요!		
3	동화 나라 카페로 초대합니다	◦ 똑똑똑! 초대장이 도착했어요! 동화나라에서 보낸 카페 오픈 초대장이예요~ 동화 나라 카페에는 어떤 음식들이 기다리고 있을까요? 달콤하고 맛있는 디저트 함께 그려보아요!		
4	즐거운 크리스마스를 기다리며	◦ 곧 즐거운 크리스마스가 다가와요 친구들! 두근거리는 마음으로 크리스마스 리스를 그려 봅시다. 동그란 리스에 어떤 장식들로 꾸며 볼까요 그리고 오 려서 예쁘게 장식해 보아요!		

강의계획서

강좌명	그림책과 영화로 떠나는 역사여행		지도강사	최 한 영
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 영화와 그림책을 통해 한국사에 대한 흥미를 가질 수 있다. 영화와 책이 보여주는 시대상과 역사적 진실, 다양한 역사이야기를 알 수 있다. 			
교 재	없음			
준비사항	필기도구			
주	주제	내 용		비고
1	신기전	<ul style="list-style-type: none"> 영화 <신기전>은 조선 역사 속에 실재한 세계최초의 다연발 로켓화포 ‘신기전’을 소재로, 신무기 개발에 착수한 세종과 이를 저지하려는 명과의 숨막히는 대결, * 참고자료_그림책 / 병기 신기전 _남석기 (지은이),이량덕 (그림) * 영화 /신기전 		
2	임진왜란_명량	<ul style="list-style-type: none"> 1597년 임진왜란 6년, 가장 위대한 전쟁 ‘명량대첩’ 이순신 장군, 거북선이야기 * 참고자료_그림책 / 임진왜란 3대 대첩 이광희 (지은이),강은경 (그림) * 영화 / 명량 		
3	병자호란_남한산성	<ul style="list-style-type: none"> 1636년 인조 14년 병자호란. 공격해오자 임금과 조정은 적을 피해 남한산성으로 * 참고자료_그림책 / 남한산성:호란일기 김종윤(지은이),김예진 (그림), * 영화 / 남한산성 		
4	대동여지도_고산자	<ul style="list-style-type: none"> 조선의 진짜 지도를 만들기 위해 두 발로 전국 팔도를 누빈 ‘고산자(古山子) 김정호’ * 참고자료_그림책 / 대동여지도-목판에 새긴 우리 땅 이야기 이차원 (지은이),강경선 (그림) 웅진주니어 * 영화 / 고산자, 대동여지도 		

강의계획서

강좌명	재미있게 떠나는 과학 여행		지도강사	조영선
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 만화를 보듯 재미있게 과학의 원리를 배워봅니다.			
교재	◦ 없음			
준비사항	◦ 필기도구			
주	주제	내용		비고
1	WHY? 작가가 들려주는 과학수사 이야기	◦ 과학수사란 무엇이고 과학적인 수사의 중요성에 대해 사건을 해결할 수 있는 단서의 다양한 유형에 대해 알아보고 일부의 단서를 가지고 전체를 예측하는 논리적인 사고력과 사소한 것도 쉽게 지나치지 않는 세심한 관찰력을 기릅니다.		
2	WHY? 작가가 들려주는 미래과학 이야기	◦ 현재의 과학 기술이 있기까지 어떠한 과정을 거쳐 왔는지, 차세대 과학기술에는 어떤 것들이 있고 현재 어떻게 활용되고 있는지 알아보며, 현재 연구되고 있는 기술을 토대로 미래의 모습을 예측해봅니다.		
3	WHY? 작가가 들려주는 생존과학 이야기	◦ 생존과학을 배우는 이유와 생활 속의 생존기술에 대해, 척박한 환경 속에서 생존에 꼭 필요한 물, 불, 거처를 만드는 방법에 대해 배워보고 구조신호를 보내는 방법, 올가미 매듭을 짓는 방법 등 몇가지 생존 기술에 대한 실습도 해봅니다.		
4	WHY? 작가가 들려주는 인공지능 이야기	◦ 인공지능이란 무엇인지 알아봅니다. 인공지능의 발전 과정에 대해 알아봅니다. 인공지능이 현재 활용되고 있는 분야에 대해 알아봅니다. 인공지능의 미래에 대해 상상해봅니다.		

강의계획서

강좌명	[메타버스] 로블록스 탐험		지도강사	이 은 정
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 로블록스에서 게임 만들기를 통해 자신만의 게임을 만들어 볼 수 있다.			
교 재	◦ 없음			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 실습용 노트북 또는 PC 1대 ◦ 수업전에 로블록스 회원가입(www.roblox.com)을 해야한다. ◦ ID와 비밀번호를 숙지하고 있어야 한다.			
주	주제	내 용		비고
1	로블록스 맵 만들기	◦ 로블록스에서 내가 만들고 싶은 맵을 직접 만들어 볼 수 있다. ◦ 로블록스 스튜디오 설치하기 ◦ 로블록스 게임은 어떻게 할 수 있는지 알아본다. ◦ 로블록스 맵을 이용하여 내가 만들고자한 맵을 다른 친구들과 함께 같이 게임할 수 있도록 한다.		
2	로블록스 점프맵 만들기	◦ 로블록스에서 점프맵을 직접 만들어보자! ◦ 점프맵에서 필요한 블록을 통해 직접 만든다. ◦ 아이템을 통해 자신만의 블록을 추가하여 회전, 크기, 변경을 통해 블록을 추가해본다.		
3	로블록스 미니게임 만들기(색상게임)	◦ 메인화면 만들기 ◦ 텔레포트(순간이동)하기 ◦ 음악추가하기 ◦ 이미지 추가하여 블록에 추가하기 ◦ 블록에 색상을 추가하여 랜덤추가하기		
4	로블록스의 버튼을 누르지마 게임 생성하기	◦ 버튼을 누르지마 게임은 버튼을 누르면 장애물이 나타나서 피하는 게임 ◦ 버튼 생성 및 코드생성을 통해서 게임을 진행할 수 있도록 한다.		

강의계획서

강좌명	<u>[메타버스]</u> <u>코스페이스스로 만드는 가상현실</u>		지도강사	전 미 라
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 3D 창작툴과 코딩기능을 이용하여 각자의 개성있는 가상세계를 만들 수 있다.			
교 재	◦ 없음			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대 ◦ 코스페이스스는 크롬에 최적화되어있기 때문에 바탕화면에 크롬을 설치해주세요			
주	주제	내 용		비고
1	아바타 꾸미기	◦ 코스페이스스의 특징을 알려주고 나만의 코스페이스에서 아바타를 꾸며본다. 오브젝트의 속성 변경하기		
2	바닷속 동물 구경하기	◦ 바닷속 동물의 애니메이션 효과를 추가해보고 동물들이 헤엄치도록 경로를 만들고 코딩하기		
3	나도 사진작가	◦ 외부 이미지파일을 업로드하여 이미지의 크기와 위치를 조절하고 나만의 사진전 열기		
4	시간여행자	◦ 장면 전환이 되도록 코딩을 하여 여행지를 이동해보기 ◦ 배경음악을 추가해보고 작품 발표하기		

강의계획서

강좌명	엔트리코딩으로 만나는 게임		지도강사	이 치 훈
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11 (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 엔트리 코딩을 활용하여 게임제작을 만들 수 있다.			
교 재	◦ 교재없음			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대 ◦ 인터넷 환경(엔트리 홈페이지 접속)			
주	주제	내 용		비고
1	기본동작 배우고 캐릭터 불러오기	◦ 엔트리 프로그램의 기본 구성과 작동법을 배울 수 있다.		
2	캐릭터의 이동과 점프배우기	◦ 엔트리에서 좌표를 배우고, 배경화면과 캐릭터 이동을 배울 수 있다.		
3	나만의 배경화면과 캐릭터제작	◦ 그리기 기능을 이용하여 배경이나 캐릭터를 직접 만들 수 있다.		
4	좀비게임을 제작	◦ 지금까지 배운 내용을 활용하여 좀비게임을 제작 할 수 있다.		

강의계획서

강좌명	엔트리코딩으로 만나는 게임		지도강사	손 현 정
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 엔트리 블록코딩을 통해 프로그래밍의 기초를 배우고 내가 계획하고 설계한 나만의 게임 만들기를 통해 창의력과 성취감 그리고 코딩에 대한 흥미를 느낄 수 있다. 			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대 인터넷 환경(엔트리 홈페이지 접속) 			
주	주제	내 용		비고
1	엔트리 시작하기	< 엔트리(Entry)란? > <ul style="list-style-type: none"> 엔트리 프로그램에 대해 이해하고 가입과 설치방법 알아보기 화면 구성과 메뉴기능 알아보기 오브젝트 추가, 삭제, 변경 등 수정방법 알아보기 나를 소개해봐~ 코딩으로 자기소개 하기 나를 소개해 주는 인공지능 비서 만들기 		
2	엔트리 게임 만들기 좌표 알아보기	< 좌표란? > <ul style="list-style-type: none"> 좌표에 대해 알아보기 X, Y좌표를 이용한 이동방향 알아보기 좌표를 이용해 오브젝트가 떨어지는 위치 정하기 선택 조건 블록 사용하기 점수 획득하기 (변수 만들기) 내가 좋아하는 물건 찾아가기 하늘에서 음식이 떨어진다면! 게임 만들기 		
3	엔트리 게임 만들기 인공지능 활용하기	< 이벤트란? > <ul style="list-style-type: none"> 이벤트 키 사용하기 화살표 키를 이용해 오브젝트 움직이기 오브젝트 방향 제어하기 무작위 수로 속도 조절하기 < 인공지능이란? > <ul style="list-style-type: none"> 엔트리 속 인공지능 알아보기 엔트리 인공지능 블록 활용하기 달리기 게임 만들기 퀴즈 도전 왕! 		
4	나만의 게임 만들기	< 내가 만드는 게임 > <ul style="list-style-type: none"> 게임 기획하고 스토리보드 작성하기 배경화면 및 캐릭터 만들기 내가 만든 게임 소개하기 코로나 퇴치 게임 만들기 		

강의계획서

강좌명	스마트폰 유튜브 크리에이터		지도강사	한 미 경
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 다양한 촬영기법과 편집 효과를 이해하고 스마트폰을 통해 자신이 원하는 영상을 제작할 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 실습용 스마트폰, 어플리케이션(비트썹크, 프레임랩스, 스톱모션스튜디오, 키네마스터 미리설치)			
주	주제	내 용		비고
1	촬영기법의 이해와 실습 다양한 shot 카메라 앵글과 무빙 템플릿 활용 영상제작	◦ Shot사이즈와 카메라 앵글, 카메라 무빙 기법을 이해하고 촬영하기 ◦ 다양한 촬영기법을 활용하여 촬영한 영상소스로 어플을 통한 영상 제작하기		비트썹크
2	촬영기법의 이해와 실습 타임랩스와 슬로우모션 영상촬영, 제작	◦ 타임랩스와 슬로우모션 촬영 기법을 이해하고 각 촬영기법의 특징에 맞는 기획을 통해 영상 제작하기		프레임랩스 스톱모션 스튜디오
3	영상편집기초 컷편집을 통한 영상 제작	◦ 영상편집의 기초인 ‘자르기, 장면전환하기, 자막넣기, 오디오 넣기’ 등을 배우고 익혀 렌더링을 통해 영상 제작하기		키네마스터
4	영상편집심화 다양한 효과를 통한 영상제작	◦ ‘리버스’ 를 이해하고 이를 활용한 재밌는 영상 제작하기 ◦ ‘크로마키’ 기법을 활용한 재밌는 영상 제작하기 ◦ ‘키프레임’ 을 활용한 애니메이션 효과 적용하기		키네마스터

강의계획서

강좌명	일러스트 작가되기(디지털)		지도강사	이 지 운
	강의대상	초등 고학년		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 기기를 이용하여 다양한 주제의 디지털 일러스트 제작법을 익힌다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 태블릿pc 혹은 핸드폰과 터치펜, 이비스 페인트 어플 다운로드 (예시: 아이패드와 애플펜슬/ 갤럭시탭과 S펜/ 핸드폰과 터치펜)			
주	주제	내 용		비고
1	이비스페인트와 친해지기	브러쉬,레이어,파일 형식 등 디지털드로잉의 기본 개념과 기본 조작 방법을 배우고 이미지 제작해보기		
2	캐릭터 일러스트	캐릭터 특징과 형태 잡는 법을 배우고 창작 캐릭터 만들어보기		
3	웹툰 작가 도전하기	웹툰 제작 방법을 배우고 내가 만든 캐릭터로 웹툰 그려보기		
4	이모티콘 작가 도전하기	감정별 표정과 동작 그리는 법을 배우고 나만의 이모티콘 만들기		

강의계획서

강좌명	[메타버스] 제페토&이프랜드 탐험		지도강사	소 병 구
	강의대상	중 · 고등학생		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	◦ 메타버스 교육을 단순히 배우는 방식이 아닌 앱을 활용하여 직접 메타버스 체험을 통해 지식을 습득하고 메타버스를 이해한다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 스마트폰에 제페토와 이프랜드 설치 및 무료회원가입 ◦ 노트북 또는 PC 1대			
주	주제	내 용		비고
1	메타버스의 이해	◦ 메타버스 플랫폼의 활용 ◦ 메타버스 활용사례		이론교육
2	메타버스와 VR	◦ 메타버스의 정의 ◦ 메타버스의 현재 ◦ 메타버스 플랫폼 종류 탐구 ◦ 메타버스 VR		이론교육
3	제페토 체험하기	◦ 나만의 제페토 아바타 꾸미기 ◦ AR(증강현실)체험하기 ◦ 템플릿 활용하기 ◦ 피드 올리기		실습교육
4	이프랜드 여행하기	◦ 이프랜드 랜드 여행하기 ◦ 아바타 활용 음성 소통하기 ◦ 이프랜드 감정 표현 & 모션 ◦ 이프랜드 모임 공간 개설하기 ◦ 이프랜드 자료공유 및 화면 제어		실습교육

강의계획서

강좌명	[메타버스] 제페토&이프랜드 탐험		지도강사	정 진 영
	강의대상	중 · 고등학생		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	B반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 메타버스 개념을 알 수 있다. ◦ 메타버스 플랫폼 제페토와 이프랜드 활용법을 알 수 있다. ◦ 메타버스에서 생겨날 미래의 일자리를 알아볼 수 있다. 			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 노트북이나 PC로 줌 입장해 주시고 실습은 휴대폰으로 합니다.			
주	주제	내 용		비고
1	아바타 꾸미기 프로필 편집	메타 버스란? 나와 닮은 아바타 만들기 아바타 꾸미기 프로필 편집 크루 참여 및 팔로우하기 무료로 채과 코인 얻기		
2	포토부스와 피드	+만들기 포토부스 / 내 앨범 / 카메라 / 템플릿 기능 알기 서버메뉴 알기		
3	월드에서 200% 즐기기	월드란? 맵이란? 월드 기능 알기 공식 맵과 크리에이터 맵의 차이점 알기 월드 방 만들기 및 초대 하기		
4	이프랜드	제페토와 이프랜드의 차이점 알기 아바타 꾸미기 이프랜드 기능 알기 크리스마스 특집 - 크리스마스 의상 입고 댄스파티 참여하기		

강의계획서

강좌명	생각대로 배우는 파이썬 첫걸음		지도강사	손 현 정
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	◦ Python 프로그래밍 기초를 학습하고 학습한 내용을 바탕으로 응용 프로젝트를 만들 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대			
주	주제	내 용		비고
1	파이썬 시작하기	<파이썬이란?> ◦ 파이썬 개발환경 구성 및 프로그램 작성하기 ◦ 파이썬 설치 및 IDLE실행하기 ◦ 파이썬 문장구조 알아보기 ◦ 입·출력함수 (print(), input()) 알아보기 ※ 성적평균 구하기 ※ 간식 나눠 먹기		
2	자료형과 문자열 조건문	<기본데이터 알아보기> ◦ 자료형과 문자열 알아보기 ◦ ‘if’ 조건문 알아보기 ◦ (if, if - else, if-elif, if - elif - else) ※ 암호 맞추기 / 계절 맞추기 ※ 나의학점 알아보기 (합격 or 불합격)		
3	제어구조 조건문과 반복문	<제어문 구조화하기> ◦ 반복문 알아보기 ◦ ‘while’ 문, ‘for’ 문 알아보기 ※ 로또번호 생성기 ※ 파이썬으로 만드는 미디어 아트		
4	파이썬으로 배우는 AI 머신러닝	<AI 머신러닝이란?> ◦ 머신러닝 체험하기 ◦ 파이썬으로 구현하는 머신러닝 ※ 이미지 자료처리 ※ 좋아하는 연예인 찾기		

강의계획서

강좌명	[메타버스] 로블록스 탐험		지도강사	이 은 정
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
				B반 매주 금요일 18:00 ~ 19:40
교육목표	◦ 중 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 실습용 노트북 또는 PC 1대 ◦ 수업전에 로블록스 회원가입(www.roblox.com)을 해야한다. ◦ ID와 비밀번호를 숙지하고 있어야 한다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 로블록스에서 게임 만들기를 통해 자신만의 게임을 만들어 볼 수 있다.			
주	주제	내 용		비고
1	로블록스 점프맵 만들기	◦ 로블록스 스튜디오 설치하기 ◦ 로블록스에서 점프맵을 직접 만들어보재! ◦ 점프맵에서 필요한 블록을 통해 직접 만든다. ◦ 아이템을 통해 자신만의 블록을 추가하여 회전, 크기, 변경을 통해 블록을 추가해본다.		
2	로블록스 암호찾기게임	◦ 비밀번호를 찾을 수 있도록 숫자를 지정한다. ◦ 지정한 숫자를 각 건물에 숨겨놓는다. ◦ 직접 아이템을 적용해본다		
3	로블록스 미니게임 만들기 (오징어기억력게임)	◦ 메인화면 만들기 ◦ 텔레포트(순간이동) 하기 ◦ 음악 추가하기 ◦ 이미지 추가하여 블록에 추가하기 ◦ 블록을 통과되도록 설정하기 ◦ 블록에 색상을 추가하여 랜덤추가하기		
4	로블록스의 장애물 게임	◦ 장애물을 만들고 장애물을 피하도록 설정하는 게임 ◦ 장애물은 스크립트를 통해서 장애물을 조정할 수 있도록 한다. ◦ 자신만의 게임을 추가할 수 있다.		

강의계획서

강좌명	나만의 웹툰 제작하기(디지털)		지도강사	신 백 합
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2021.11.15.~ 2021.12.11. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 월요일 18:00 ~ 19:40
				B반 매주 금요일 18:00 ~ 19:40
교육목표	◦ 스마트폰과 미세터치펜을 이용하여 웹툰을 창작할 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 안드로이드계열 스마트폰 or 패드, 메디방페인트 앱(설치 후 계정 로그인 할것). 미세터치펜 구매 ◦ 모락미세터치펜(9800원+배송비)			
주	주제	내 용		비고
1	메디방페인트로 좋아하는 캐릭터 그리기	◦ 메디방페인트의 기본메뉴 배우기. ◦ 기초드로잉과 캐릭터의 인체데생 구조 배우기. ◦ 선별한 캐릭터를 펜선-채색-명암으로 표현하기.		
2	메디방페인트로 캐릭터 프로필 그리기	◦ 1차시 숙제점검과 드로잉에 필요한 기능 숙지. ◦ 메디방페인트의 레이어 기능 필터,조작,마스크 배우기. ◦ 스케치-펜선-컬러-효과 레이어로 캐릭터 프로필 창작.		캐릭터 정해오기
3	메디방페인트로 패러디툰 그리기	◦ 2차시 숙제점검과 드로잉에 필요한 기능 숙지. ◦ 메디방 페인트의 칸나누기, 톤, 아이템,효과선 배우기. ◦ 패러디의 개념과 카메라워크 들어간 연출 표현.		패러디할 웹툰내용 정해오기
4	메디방페인트로 창작 프롤로그 그리기	◦ 3차시 숙제점검과 드로잉에 필요한 기능 숙지. ◦ 메디방 페인트의 레이어 블렌딩, 클리핑등 배우기. ◦ 웹툰 예고편인 프롤로그의 요소 배우고 창작.		창작스토리의 프롤로그 정해오기