

강의계획서

강좌명	엔트리코딩으로 만나는 게임		지도강사	손 현 정
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10 B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 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	◦ 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?> ◦ 엔트리 프로그램에 대해 이해하고 가입과 설치방법 알아보기 ◦ 엔트리 화면 구성과 메뉴기능 알아보기 ◦ 오브젝트 추가, 삭제, 변경 등 수정방법 알아보기 ◦ 장면 추가, 삭제, 변경 알아보기 ◦ 소리 추가 및 재생 알아보기 ◦ 나를 소개하는 애니메이션 만들기		
2	엔트리 게임 만들기 이벤트 알아보기	<이벤트란?> ◦ 이벤트 키 사용하기 ◦ 화살표 키를 이용해 오브젝트 움직이기 ◦ 오브젝트 방향 제어하기 ◦ 무작위 수로 속도 조절하기 * 달리기 게임 만들기 * 고양이를 피해! 고양이 피하기 게임 만들기		
3	엔트리 게임 만들기 좌표 알아보기	<좌표란?> ◦ 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 내린다면! 음식받기 게임 만들기		
4	나만의 게임 만들기	<내가 만드는 게임> ◦ 게임 기획해 보기 ◦ 스토리보드 작성하기 ◦ 나만의 게임 만들기 ◦ 내가 만든 게임 소개하기 * 코로나 퇴치 게임 만들기		

강의계획서

강좌명	엔트리코딩으로 만나는 게임		지도강사	한 자 혜
	강의대상	초등 <u>저학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 엔트리 게임만들기를 통해 엔트리 기초를 재미있게 익힐 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대 ◦ 구글 크롬 설치			
주	주제	내 용		비고
1	반갑다 엔트리!	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 엔트리 화면구성과 기본 조작법 익히기 ◦ 이벤트와 알고리즘 ◦ 인형 옷 입히기 게임, 선택게임 만들기 		
2	조건을 활용한 게임	<ul style="list-style-type: none"> ◦ YES or NO! 조건이란? ◦ 미로 찾기 게임 만들기 ◦ 사자를 피해라! 		
3	변수를 활용한 게임	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 점수, 시간, 생명 게임을 더 게임답게 만드는 변수! ◦ 나는 낚시왕! 게임 만들기 ◦ 똥 피하기 게임 만들기 		
4	융합 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 애완동물 키우기 게임 만들기 ◦ 엔트리 런 게임 만들기! 		

강의계획서

강좌명	스마트폰을 활용한 유튜브 영상촬영 및 편집		지도강사	박 은 영
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 스마트폰을 활용한 유튜브 영상 촬영 기법과 다양한 편집 효과를 활용하여 영상을 제작한다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 전자기기(태블릿, 노트북, 스마트폰, 데스크탑 PC 등) 1대 ◦ 영상 촬영 및 편집용 스마트폰 1대(수업 전 키네마스터, 비트싱크 어플 설치)			
주	주제	내 용		비고
1	촬영기법의 이해와 실습 영상기획	◦ 스마트폰 기초 영상촬영(구도에 맞는 촬영/앵글에 맞는 촬영) ◦ 촬영 소스를 활용한 유튜브 인트로 영상 만들기 ◦ 유튜브 영상 기획하기(중심 스토리 만들기)		비트싱크
2	영상편집의 기초	◦ 영상편집 이해하기 ◦ 영상 자르기, 붙이기, 장면전환 음악넣기, 자막넣기 ◦ 영상공유 및 피드백		키네마스터
3	영상편집의 심화	◦ 의도를 반영한 영상편집 이해하기 ◦ ‘리버스’ 를 활용한 재미있는 영상 만들기 ◦ ‘크로마키’ 를 활용한 재미있는 영상 만들기		키네마스터
4	나만의 영상 제작	◦ 영상편집 방법을 활용하여 나만의 영상 완성하기 ◦ 상영회 및 피드백		키네마스터

강의계획서

강좌명	나만의 웹툰 제작하기(스케치북)		지도강사	문 수 현
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 웹툰에 관한 기본 지식을 습득하고 수작업으로 직접 만화를 그려보면서 다양한 체험 창작을 할 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 자, 스케치북, 연필, 지우개, 색연필, 검은색 볼펜(유성)			
주	주제	내 용		비고
1	오리엔테이션& 자기소개 만화를 그려봅시다!	◦ 인사 및 강사소개, 수업 목표 및 방향에 대한 간단한 설명 ◦ 자신의 캐릭터를 디자인해보고, 그 캐릭터를 활용하여 자기 자신을 소개하는 4컷 만화를 그려봅니다.		
2	가을 소풍을 떠나요	◦ 친한 친구들과 함께 도시락을 싸서 가을 소풍을 떠나기로 했어요. 어디로 여행 갈 것인지 소풍 때 나누어 먹을 도시락을 음식들을 생각해 보고 도시락 재료부터 완성한 모습까지의 과정을 4컷 만화로 제작해봅니다.		
3	동화 속 카페를 откроем	◦ 동화나라 속 길목에 카페를 하나 오픈했어요. 동화 속 친구들의 각각의 특징을 넣어 디자인한 카페 디저트 일러스트를 제작해 봅니다.		
4	나의 옷장 속에는?	◦ 한차례 날씨가 변화하여 또 다른 계절이 다가왔습니다. 변화한 계절에 따라 바뀐 옷장 속 옷들에 대해 4컷 만화로 그려보면서 요즘 날씨에 대해서 이야기 해봅니다.		

강의계획서

강좌명	영화로 떠나는 역사여행		지도강사	최 한 영
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 목요일 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	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦			
주	주제	내 용		비고
1	선사 크루즈패밀리 /고인돌이야기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 선사시대 ◦ 인류 최초 가족들 ◦ 새로운 세상을 향한 동굴을 떠나 새로운 거주지를 찾아 모험 		
2	고구려 안시성 /따로 또 같이 삼국탄생	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 고대국가/고구려,백제,신라 ◦ 고대 동아시아 왕좌의 게임 ◦ 동아시아 역사상 위대한 승리를 이끈 안시성 전투 		
3	조선 천문 /세종, 장영실	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 역사상 가장 위대한 왕 세종, ◦ 관노로 종3품이 된 천재 과학자 장영실 ◦ 조선시대 과학이야기 		
4	조선 명량 /이순신이야기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 이순신장군 ◦ 1597년 임진왜란 6년, ◦ 오랜 전쟁으로 인해 혼란이 극에 달한 조선. ◦ 거북선이야기 		

강의계획서

강좌명	사각사각! 신나는 글쓰기 캠프		지도강사	정 미 영
	강의대상	초등 저학년		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 다양한 종류의 글을 쓸 수 있도록 도와 글쓰기 자신감을 키우고 실력을 높인다.			
교 재	◦ 교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 공책과 필기구 또는 노트북, 태블릿 등 글을 쓸 수 있는 도구			
주	주제	내 용		비고
1	나 이런 사람이야 (나를 소개 하는 글쓰기)	◦ 나를 한 줄 표현하고, 친구들에게 추천하고 싶은 책, 내가 좋아하는 음식 등 나에 관한 질문에 답을 채웁니다. 글쓰기 습관, 각오 등을 넣어 글을 완성합니다.		
2	<퀴즈! 퀴즈!> 땡땡땡은 무엇일까요? (설명문 쓰기)	◦ 내가 좋아하는 캐릭터나 동물, 음식 등을 떠올리고, 설명하는 글을 씁니다. 친구들에게 글을 읽어주고, 무엇을 설명한 글인지 맞추는 게임을 합니다.		
3	강아지가 방귀 좀 그만 꺼래! (재미있는 이야기 짓기)	◦ 강아지의 목소리를 듣는 능력, 하늘을 나는 능력 등 내가 갖고 싶은 초능력을 떠올립니다. 특별한 능력이 생긴 후, 겪는 일을 상상력을 발휘해 글을 씁니다.		
4	여기 어때? (기행문/체험학습 보고서 쓰기)	◦ 여행을 다니면서 찍은 사진을 준비해 주세요. 사진을 보면서 이야기를 나누다보면, 어느새 기행문 한 편이 똑딱! 완성됩니다.		

강의계획서

강좌명	엔트리코딩으로 만나는 게임		지도강사	이 치 훈
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 게임제작을 통하여 엔트리 코딩의 기초를 배울 수 있다,			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
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 제작할 수 있다.		

강의계획서

강좌명	코딩으로 만드는 앱		지도강사	노혜영
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 나도 게임앱 만들 수 있다.			
교재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 만15세 이상의 <u>구글계정(수업 전 꼭 준비해주세요)</u> ◦ 수업: 노트북 OR 데스크PC(카메라, 마이크) ◦ 실행: 안드로이드폰 OR 태블릿(<u>아이폰 불가</u>)			
주	주제	내 용		비고
1	앱인벤터가 뭐지?	◦ 앱인벤터 소개 ◦ 실습을 위한 환경세팅 ◦ 앱인벤터 기본 익히기		구글 계정 준비
2	축하앱 만들기	◦ 특별한 날: 메시지, 음성메시지, 노래를 담은 앱 만들기		구글 계정 준비
3	세포 키우기 게임앱 만들기 1	◦ 핸드폰 속 센서를 활용해 재미있는 게임 만들기		구글 계정 준비
4	세포 키우기 게임앱 만들기 2	◦ 3차시 기본기능 업그레이드하기 ◦ 어떤 기능이 추가되면 좋을지 생각·구현해보기		구글 계정 준비

강의계획서

강좌명	코딩으로 만드는 앱		지도강사	문 해 미
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 앱인벤터 코딩을 통해 앱을 직접 구성하고 코딩하여 완성하고, 실제 자신의 기기에 설치합니다. 그 가운데 자신의 앱 개발에 대한 역량을 스스로 점검하고, 자신의 관심과 흥미도를 알아보는 시간을 갖습니다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 만15세 이상의 구글계정(수업 전 꼭 준비해주세요) ◦ 줌 화상수업 과 코딩실습 을 위한 컴퓨터(웹캠,마이크) ◦ 코딩용 안드로이드 계열 기기(스마트폰,패드) 1대(아이폰 불가)			
주	주제	내 용		비고
1	반려동물 쓰다듬기 앱	◦ 운영체제와 어플리케이션 구분하기 ◦ 앱인벤터 가입(구글계정)하고, 둘러보기 ◦ 앱의 디자인과 코딩 시작하기		구글 계정 준비
2	주사위던지기 앱	◦ 스마트폰의 센서 알아보기 ◦ 앱 기능 분석하고, 디자이너 화면 구성하기 ◦ 프로그램 절차를 알고 코딩하기		구글 계정 준비
3	그림그리기 앱	◦ 캔버스의 기능과 좌표 알아보기 ◦ 원으로 그림을 그리기 ◦ 사각형과 선으로 그림 그리기		구글 계정 준비
4	쿠폰발행 앱	◦ 미리캔버스를 이용하여 쿠폰 제작하기 ◦ 앱 기능 분석하고, 디자이너 화면 구성하기 ◦ 캔버스 기능을 이용하여 코딩하기		구글 계정 준비

강의계획서

강좌명	스마트폰을 활용한 유튜브 영상촬영 및 편집		지도강사	한 미 경
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 다양한 촬영 기법과 편집 효과를 이해하고 스마트폰을 통해 자신이 원하는 영상을 제작할 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 줌 <u>화상수업용</u> 전자기기(태블릿, 노트북, 스마트폰, 데스크탑 PC 등) 1대 ◦ 영상 촬영 및 편집용 스마트폰 1대(<u>수업 전 키네마스터, 프레임랩스, 비트싱크</u> <u>어플 설치</u>)			
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		비트싱크
2	촬영기법의 이해와 실습 타임랩스와 슬로우모션 영상 촬영, 제작	◦ 타임랩스와 슬로우모션 촬영 기법을 이해하고 각 촬영기법의 특징에 맞는 기획을 통해 영상 제작하기		프레임 랩스
3	영상편집기초 컷편집을 통한 영상 제작	◦ 영상편집의 기초인 ‘자르기, 장면전환하기, 자막 넣기, 오디오 넣기’ 등을 배우고 익혀 랜더링을 통해 영상 제작하기		키네마스터
4	영상편집심화 다양한 효과를 통한 영상 제작	◦ ‘리버스’ 를 이해하고 이를 활용한 재밌는 영상 제작하기 ◦ ‘크로마키’ 기법을 활용한 재밌는 영상 제작하기 ◦ ‘키프레임’ 을 활용한 애니메이션 효과 적용하기		키네마스터

강의계획서

강좌명	나만의 웹툰 제작하기(디지털)		지도강사	신 백 합
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 내 손 안의 스마트폰을 이용하여 웹툰을 손쉽게 창작할 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ <u>안드로이드계열</u> 스마트폰or패드(<u>아이폰, 아이패드안됨</u>), <u>메디방페인트 앱(설치 후 계정 로그인 할것).</u> <u>미세터치펜 구매</u> (약 일만원 내외)			
주	주제	내 용		비고
1	메디방페인트로 인기 캐릭터 그리기	◦ 메디방페인트의 기본설정 따라하기. ◦ 메디방페인트의 기초 기능(1)을 배우고 활용하여 명암을 이해하고 캐릭터의 다양한 표정을 그릴 수 있다. ◦ 메디방페인트의 기능을 활용하여 인기 캐릭터를 모방해 그릴 수 있다.		계정 로그인 하기 미세터치펜 준비
2	메디방페인트로 자기 캐릭터 그리기	◦ 1차시 웹툰숙제 점검하며 효과적 기능 알려주기. ◦ 메디방페인트의 기능(2)을 활용하여 2등신 이상의 자기 캐릭터를 창작할 수 있다. ◦ 메디방페인트의 기능을 활용하여 자기캐릭터의 앞, 옆, 뒤 캐릭터 시트를 그릴 수 있다.		자기 외모 특징 생각 하기
3	메디방페인트로 코믹 일상툰 그리기	◦ 2차시 웹툰숙제 점검하며 효과적 기능 알려주기. ◦ 메디방페인트의 기능(3)을 활용하여 2컷 이상을 나누고 재미를 과장하여 일상툰을 그릴 수 있다. ◦ 메디방페인트의 기능을 활용하여 일상툰의 소재를 잡아 웹툰일기를 그릴 수 있다.		일상 에피소드 생각 해오기
4	메디방페인트로 속담툰 그리기	◦ 3차시 웹툰숙제 점검하며 효과적 기능 알려주기. ◦ 메디방페인트의 기능(4)을 활용하여 효과선과 다양한 앵글로 속담툰을 스케치할 수 있다. ◦ 메디방페인트의 기능을 활용하여 학습정보를 전달하는 속담툰을 그릴 수 있다.		속담 정해 오기

강의계획서

강좌명	영화로 떠나는 역사여행		지도강사	최 한 영
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦영화가 보여주는 시대상과 역사적 진실, 다양한 해석과 관점을 볼 수 있다. ◦팩트(사료)와 픽션의 차이를 찾아내고, 왜 역사적 사실과 다르게 표현 했는지 안다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦			
주	주제	내 용		비고
1	조선 천문	◦ 역사상 가장 위대한 왕 세종, ◦ 관노로 종3품이 된 천재 과학자 장영실		
2	조선 명량	◦ 1597년 임진왜란 6년, 가장 위대한 전쟁 ‘명량대첩’ ◦ 이순신 장군, 거북선이야기		
3	조선 광해, 왕이된남자	◦ 왕위를 둘러싼 권력 다툼과 붕당정치로 혼란했던 광해군 8년 ◦ 시대의 폭군, 비운의 군주/한명의 왕, 역사가 말하는 두 개의 얼굴		
4	조선 고산자, 대동여지도	◦ 조선의 진짜 지도를 만들기 위해 두 발로 전국 팔도를 누빈 ‘고산자(古山子) 김정호’		

강의계획서

강좌명	사각사각! 신나는 글쓰기 캠프		지도강사	정 미 영
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 다양한 종류의 글을 쓸 수 있도록 도와 글쓰기 자신감을 키우고 실력을 높인다.			
교 재	◦ 교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 공책과 필기구 또는 노트북, 태블릿 등 글을 쓸 수 있는 도구			
주	주제	내 용		비고
1	난 말야! (나를 소개하는 글쓰기)	◦ 한 줄 자기 자랑으로 시작해서, 추천하고 싶은 책, 내가 잘하는 운동 등 나에 관한 질문에 답을 채웁니다. 글쓰기 습관, 각오 등을 넣어 글을 완성합니다.		
2	새 친구를 사귀는 요령 (설명문 쓰기)	◦ 친구를 사귀는 방법, 혼자 놀기 비법, 강아지와 함께 산책하는 방법 등 나만의 필살기를 떠올립니다. 다른 사람에게 알기 쉽게 설명하는 글을 씁니다.		
3	시간을 되돌릴 수 있다면 (이야기 짓기)	◦ 후회가 되는 일이 있나요? 시간을 되돌리는 능력이 생긴다면, 언제 어디로 돌아가고 싶은지 떠올려 보세요. 나의 후역사를 해피엔딩으로 바꿔봅시다.		
4	놀부야, 심술보 좀 떼어라! (독후 감상문 쓰기)	◦ 수행평가, 방학 숙제의 단골 손님, 독후 감상문 쓰기! 독후 감상문에 어떤 내용을 담아야 하는지 배우고, 한 편의 글로 완성합니다.		

강의계획서

강좌명	<u>코스페이스스(코딩)으로 만드는 가상현실</u>		지도강사	백 선 희
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 가상환경에 대해 이해하고 나만의 가상환경 콘텐츠를 코스페이스를 통해 구현할 수 있다 			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> 중 <u>화상수업용</u> 태블릿 또는 스마트폰 1대(웹캠,마이크) <u>코딩용</u> 노트북 또는 PC 1대 			
주	주제	내 용		비고
1	거꾸로 동물원 만들기	<ul style="list-style-type: none"> VR, AR, 메타버스란 무엇인지 알아보기 코스페이스스 기본환경 익히기 다르게 생각하기를 이용해 가상공간에 거꾸로 동물원 만들기 		
2	나만의 상상 전시관 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 전시관이란 어떤곳인지 알아보기 오브젝트 만들기 사용방법 익히기 외부파일 이미지 파일 검색하여 가져오기 나만의 상상 전시관을 꾸며보기 		
3	내가 상상하는 미래의 놀이공원 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 경로를 이용하여 오브젝트 움직이기 음악파일 업로드하여 배경음악 넣기 다양한 환경에서의 내가 상상하는 놀이공원 기획하고 만들기 		
4	보물찾기 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 변수에 대해 알아보기 정보창 선택창 사용하기 나만의 보물찾기 게임을 만들어보기 		

강의계획서

강좌명	코스페이스스(코딩)으로 만드는 가상현실		지도강사	전 미 라
	강의대상	초등 <u>고학년</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
				C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 3D 창작 툴과 코딩기능을 이용하여 각자의 개성있는 가상세계를 만들 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 줌 <u>화상수업용</u> 태블릿 또는 스마트폰 1대(웹캠,마이크) ◦ 코딩용 노트북 또는 PC 1대			
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	파티 타임	◦ 직접 꾸민 공간에서 무료음악을 다운받고 음악을 업로드하여 음악을 재생해보기		

강의계획서

강좌명	<u>코스페이스스(코딩)으로 만드는 가상현실</u>		지도강사	백 선 희
	강의대상	<u>중·고등학생</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 토요일 10:00 ~ 11:40
				B반 매주 수요일 18:00 ~ 19:40
교육목표	◦ 가상환경에 대해 이해하고 나만의 가상환경 콘텐츠를 코스페이스스를 통해 구현할 수 있다			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 또는 스마트폰 1대(웹캠,마이크) ◦ 코딩용 노트북 또는 PC 1대			
주	주제	내 용		비고
1	메타버스 속으로~ 나만의 아바타와 가고싶은 곳 만들기	◦ VR, AR, 메타버스란 무엇인지 알아보기 ◦ 코스페이스스 기본환경 익히기 ◦ 가상공간의 나만의 아바타를 꾸미고 나만의 아바타와 가고싶은곳 꾸미기		
2	나의 아바타와 함께하는 신기한 놀이공원 만들기	◦ 경로를 이용하여 오브젝트 움직이기 ◦ 외부 이미지 파일 넣기, 배경음악 업로드하여 넣기 ◦ 다양한 환경에서의 내가 상상하는 놀이공원 기획 하고 만들기		
3	물리를 이용한 골드버그 장치 만들기	◦ 물리 개념과 중력과 무중력 이해하기 ◦ 골드버그 장치에 대해 알아보기 ◦ 물리를 이용하여 나만의 도미노 게임 만들기 ◦ 장면 추가하여 다음 장면으로 연결하기		
4	신나는 점프게임 만들기	◦ 정보창, 선택창 사용하기 ◦ 오브젝트를 움직여 나만의 점프게임의 난이도를 조절해본다. ◦ 나만의 스토리를 만들어 점프게임 만들어보기		

강의계획서

강좌명	<u>코스페이스스(코딩)으로 만드는 가상현실</u>		지도강사	전 미 라
	강의대상	<u>중·고등학생</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	C반 매주 화요일 18:00 ~ 19:40
교육목표	◦ 직관적인 내장 툴과 코딩기능으로 3D 가상 세계를 자유롭게 창작 할 수 있다.			
교 재	◦ 교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 줌 화상수업용 태블릿 또는 스마트폰 1대(웹캠, 마이크) ◦ 코딩용 노트북 또는 PC 1대			
주	주제	내 용		비고
1	아바타 꾸미기 우리집으로 놀러와	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 코스페이스스의 특징을 알려주고 나만의 코스페이스에서 아바타와 우리집을 꾸며본다. ◦ 오브젝트의 속성 변경하기 		
2	정글 탐험하기	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 오브젝트를 추가하여 정글을 꾸미고 애니메이션 효과를 추가해보기 ◦ 정글 속 새가 날 수 있도록 코딩하기 		
3	나도 사진작가	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 외부 이미지파일을 업로드하여 이미지의 크기와 위치를 조절하고 나만의 사진전 열기 		
4	시간 여행자	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 장면 전환이 되도록 코딩을 하여 여행지를 이동해보기 ◦ 배경음악을 추가해보고 작품 발표하기 		

강의계획서

강좌명	나를 알고 세우는 나만의 학습전략		지도강사	하 상 재
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	◦ 자기주도학습에 필요한 학습 전략 전반을 이해 및 습득하여 활용할 수 있도록 한다			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 필기도구, 노트, 활동지(홈페이지 업로드) ◦ 노트북 혹은 데스크톱 PC(휴대전화x)			
주	주제	내 용		비고
1	프로그램 안내 및 학습 동기 강화	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 프로그램 안내 및 우리들의 약속. ◦ 자기주도 학습이란? ◦ 나를 움직이게 하는 힘 - 동기 		시간 관리 전략 과제 전달
2	목표 설정 및 시간 관리 전략 1	<ul style="list-style-type: none"> ◦ ‘목표’ 의 의미와 역할 ◦ 학습 목표 수립을 위한 기본기 이해 ◦ 목표 수립 전략에 대한 이해 및 실천 ◦ 나의 시간 사용 습관 확인하기 1. 		시간 관리 전략 과제 전달
3	시간 관리 전략 2 및 학습 전략 1 (집중력)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 나의 시간 사용 습관 확인하기 2. ◦ 시간 계획에서의 ‘우선순위’ ◦ 학습 전략의 종류에 대한 이해. ◦ 집중 전략 점검 및 집중력 향상을 위한 전략 이해 		시간관리 전략과제 전달
4	시간 관리 전략 3 및 학습 전략 2 (노트필기 및 암기 전략)	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 나의 시간 사용 습관 확인하기 3. ◦ 시간 관리 전략에서 ‘수정’ 의 중요성. ◦ 노트 필기 전략에 대한 이해 및 실천. ◦ 프로그램 마무리. 		시 간 관 리 전 략 과 제 전달 노트필기 활 동을 위한 교재 지킴

강의계획서

강좌명	자기주도학습을 위한 5가지습관		지도강사	이 승 현
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	B반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 공부를 왜 해야하는지, 올바른 목표설정 이후 균형있는 시간관리, 계획을 세우고 구조화학습법을 통해 스스로 학습 할 수 있도록 한다. 			
교 재	교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	필기도구, 교과서, 프린트물(홈페이지 업로드)			
주	주제	내 용		비고
1	[아이스 브레이킹] 현위치파악&동기부여	* 아이스 브레이킹 - 이름, 공부와 관련된 고민, 지금 느낌 *현 위치 파악 미션 - 기억력 테스트 *동기부여 - 내가 지금 하고싶은건 뭘까? - 내가 잘 하는 것은 뭘까?		
2	[구조화학습법 1] 학습의 초점을 가지다	* 구조화는 분류해서 기억하는 습관이다! - 최상위 1%의 공부습관 - 구조화의 정의와 방법(7steps) - 구조화와 글 분석 훈련 : 단어, 단문 - 수용적 사고력 / 비판적 사고력 / 창의적 사고력		
3	[구조화학습법 2] 자기주도학습을 위한 5가지습관	* 자기주도학습을 위한 5가지 습관 1. 구조화 완전 독해 2. 브레인스토밍 3. 예습 복습 프로젝트 4. 에너지 플래너(시간관리) 5. 세줄 배움일기 - 구조화와 글 분석 훈련 : 중문		
4	[구조화학습법 3] 시간을 구조화 하다	* 시간을 구조화 할 수 있는 능력이 자기주도학습이다. - 핵심시간 파악하기 / 우선순위 세우기 / 예측하기 - 계획수립의 필요성과 방법 - 장기->단기 / 분량>시간 - 구조화와 글 분석 훈련 : 교과서구조화		

강의계획서

강좌명	꿈으로 가는 글쓰기		지도강사	이 혜 진
	강의대상	중·고등학생		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 메모하는 습관을 시작으로 글쓰기에 대한 부담을 없애는 것에 도움을 줍니다. ◦ 긍정적인 생각을 하게 함으로써 선한 영향력의 글쓰기에 도움을 줍니다. 			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 필기도구 ,노트 ◦ (수업의 원활한 진행을 위해 웹캠사용을 권장합니다) 			
주	주제	내 용		비고
1	생각이 곧 글이다	◦ 요즘 내 머릿속에 있는 키워드는?		
2	책 속에 숨은 글쓰기 비결은?	◦ 좋아하는 책 속 글귀에 내 생각을 엮기		
3	마음에 긍정을 심어주는 감사일기	◦ 마땅한 일에 감사를 넘어 그럼에도 감사했던 일 찾아 써보기		
4	평범한 이야기를 특별하게	◦ 에세이 한 편 써보기		

강의계획서

강좌명	생각대로 <u>파이썬</u> 첫걸음		지도강사	전 현 희
	강의대상	<u>중·고등학생</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	◦ 파이썬을 처음 접하는 중고생을 대상으로 Python 프로그래밍 기초를 학습하고 간단한 프로젝트를 만들어보는 과정입니다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 실습용 노트북 또는 데스크탑PC, 강좌 수강용 태블릿 또는 스마트폰			
주	주제	내 용		비고
1	파이썬 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> • 파이썬 개발 환경을 구성 및 사용 방법 익히기 • 기본 데이터와 input(), print() 함수를 이해하기 * 실습1. 시간 변환하기 * 실습2. 환전하기 		
2	파이썬과 친해지기1	<ul style="list-style-type: none"> • 제어구조의 조건 'if' 문 이해하기 • 'if' 문을 활용한 프로그램 작성하기 * 실습1. 성적 판단하기 * 실습2. 다양한 도형 그리기 		
3	파이썬과 친해지기2	<ul style="list-style-type: none"> • 제어구조의 반복 'while' 문 'for' 문 이해하기 • 'while' 문과 'for' 문을 활용한 프로그램 작성하기 * 실습1. 회원별 할인을 계산하기 * 실습2. 음료 주문 시스템 구현하기 		
4	파이썬 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 복합데이터 리스트 이해하고 활용하기 * 실습1. 터틀을 활용한 그래픽 그리기 * 실습2. 숫자 맞추는 프로그램 작성하기 * 실습3. 무작위 숫자를 이용한 계산 프로그램 작성하기 		

강의계획서

강좌명	생각대로 <u>파이썬</u> 첫걸음		지도강사	황 재 선
	강의대상	<u>중·고등학생</u>		
강의기간	2021.10.2.~ 2021.10.30. (주1일 100분, 4주)		강의일시	B반 매주 목요일 18:00 ~ 19:40
교육목표	◦ 파이썬 기본 문법을 알고 오픈소스를 활용하여 코딩할 수 있다.			
교 재	◦교재명 : 저자 : 출판사 : (교재비: 원)			
준비사항	◦ 실습용 노트북 또는 데스크탑PC, 강좌 수강용 태블릿 또는 스마트폰			
주	주제	내 용		비고
1	파이썬 시작	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 파이썬 설치 및 IDLE 사용법 알아보기 ◦ 변수 다루기 ◦ 사칙 연산자와 문자열 활용한 코딩하기 ◦ 입출력 함수 활용한 코딩하기 ※ 쇼핑몰 구매금액 계산하는 프로그램 코딩하기 		
2	제어문	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 제어문 (if / if~ else I if-’~ eljif~ else) 이해 하기 ◦ 비교연산자와 논리연산자 “알아보기 ※ 주민번호로 남녀 판별-하는 프로그램 만들기 ※ 간단한 계산기 코딩하기 		
3	반복문	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 반복문(for / ”hi)e) 이해하기 ◦ break 명령 활용하여 코딩하기 ※ 1~ 10까지 누적합계 구하는 코딩하기 ※ up I down 게임 코딩하기 		
4	리스트 모듈	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 컨테이너 자료형 리스트 이해하기 ◦ 모듈 이해하고 사용하기 ※ 영어문장에서 모음 찾는 프로그램 만들기 ※ random 모듈로 로또 번호 생성기 코딩하기 		

강의계획서

강좌명	<u>일러스트 작가되기(디지털)</u>		지도강사	이지운
	강의대상	<u>중·고등학생</u>		
강의기간	2021.10.8.~ 2021.10.29. (주1일 100분, 4주)		강의일시	A반 매주 금요일 18:00 ~ 19:40
교육목표	◦ 디지털 기기를 이용하여 다양한 주제의 일러스트 제작법을 익힌다.			
교 재	◦교재명 :강사ppt자료			
준비사항	◦수강생 준비물: 태블릿pc 혹은 핸드폰과 터치펜, 이비스 페인트 어플 다운로드 (예시: 아이패드와 애플펜슬/ 갤럭시탭과 S펜/ 핸드폰과 터치펜)			
	◦재료비 내역: 개인 기기 준비 완료 시 (재료비 총액: 0 원) 핸드폰 터치펜 구입이 따로 필요할 경우 (재료비 총액: 7400 원)			
	◦센터준비사항:			
주	주제	내 용		비고
1	프로그램 기초 익히기	브러쉬,레이어,파일 형식 등 디지털드로잉 어플의 기본 조작 방법을 배우고 간단한 사물 그려보기		
2	캐릭터 일러스트	캐릭터의 이목구비와 비율, 형태 잡는 법을 배우고 사물을 의인화하여 창작 캐릭터 짜보기		
3	웹툰 작가 도전하기	내가 만든 캐릭터로 4컷 만화를 만들고 네이버 도전 웹툰에 게시해보기		
4	이모티콘 작가 도전하기	감정별 표정과 동작 그리는 법을 배우고 나만의 이모티콘 만들기		