

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	유니티 게임 제작	지도강사	이은정
강의대상	중고등		
강의기간	2023.9.18. - 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 단, 1주차는 9/23(토) 18:30 ~ 20:10
교육목표	*유니티를 이용하여 2D게임을 만들 수 있다.		
교 재	*교재명 : 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 수업용 노트북 또는 PC, Youtube 영상을 볼 노트북 또는 휴대폰 또는 페드, 유니티를 사용하기 위한 구글ID와 비밀번호 *재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	유니티허브 설치 Visual studio code설치	- 유니티 엔진 설치 및 프로젝트 생성 - visual studio code 설치 / 필요한 소스 다운로드 받기	
2	C# 스크립트 알기	- C# 스크립트 기초 알기	
3	2D게임 만들기(1) 아케이드게임만들기	- 에셋다운로드하기 / 캐릭터 가져오기 - 캐릭터접프하기 / 캐릭터애니메이션 설정하기	
4	2D게임 만들기(2)	- 캐릭터 움직이기 - 이이텐 선정 / 아이텐 애니메이션 설정하기 - 아이템 옮기기 / 아이템 스크립트 구현	
5	2D게임 만들기(3)	- 적 아이텐 이동구현 - 다른 아이템 배치	
6	2D게임 만들기(4)	- 스코어 만들기	
7	2D게임 만들기(5)	- 움직이는 배경만들기 / 음악추가하기	
8	2D게임 만들기(6)	- 타일맵 만들기 / 마우스커서 변경하기	
9	2D게임 만들기(7)	- 메인화면 만들기 / 로딩마 만들기	
10	2D게임 만들기(8)	- 게임오버 만들기	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	인공지능 AI를 활용한 비주얼 영상제작	지도강사	백진원
강의대상	중고등		
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2 (총10주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 간편한 메타휴먼 영상제작 및 편집을 통해 나만의 AI 영상제작을 기획할 수 있다.</li> <li>◦ 메타휴먼 스크립트 작성을 시작으로 배경 꾸미기 패널에서 영상 분위기에 맞는 이미지 효과음, 텍스트를 추가하고 타임라인에서 요소별 위치와 길이조정으로 편집할 수 있다.</li> <li>◦ 영상확장자와 화질을 선택하여 언제 어디서나 사용 가능한 나만의 영상을 다운로드하고 생성하여 차세대 메타휴먼 인기 크리에이터로 성장하는 목표를 두고 있다.</li> </ul>		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 개별노트북		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	AI(인공지능) 알아보기	오리엔테이션 및 인공지능의 대한 이해와 개념	이론/실습
2	메타휴먼, 메타비스 알아보기	메타휴먼(아바타)와 메타비스의 캐릭터 및 비주얼 캐릭터 생성하기	실습
3	AI 알고리즘을 통한 영상생성	AI 알고리즘을 통한 영상생성해보기	실습
4	AI 기술결합을 통한 스토리, 스타일 변환	AI 기술 결합을 통한 스토리와 스타일 변환하기	실습
5	AI 영상테크닉 및 용어	영상테크닉(프리프로덕션 - 프로덕션 - 포스트프로덕션) 이해 및 타임라인(화면)구성하기	실습
6	챗 GPT 활용법	챗 GPT를 활용하여 영상주제를 선정하고 기획 및 콘티 제작해보기	실습
7	Sythesisia.io 플랫폼 활용법	Sythesisia.io 플랫폼 (플루닛 스튜디오) 세팅법과 이해 및 이미지 생성하기	실습
8	Sythesisia.io 플랫폼 활용법 2	영상 플랫폼을 선정 후 기획/콘티 토대로 영상제작 (편집)하기	실습
9	Sythesisia.io 플랫폼 활용법 3	나레이션 및 오디오생성, 사운드 편집과 자막편집하기	실습
10	결과물 발표 및 성과공유(수료식)	최종검정 및 영상출력 후 결과물 발표 (특강) AI를 활용한 나만의 비주얼 캐릭터 만들기	실습

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	ChatGPT를 활용한 파이썬 공부	지도강사	인선미
강의대상	중고등		
강의기간	2023.9.18. ~ 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30-12:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ChatGPT를 활용하여 파이썬 문법에 익숙해지고 문제해결을 위한 파이썬 프로그램 개발할 수 있다.</li> </ul>		
준비사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수강생 준비물: 구글계정, 인증가능한 스마트폰, 실습용 컴퓨터</li> <li>• 재료비 내역: 없음</li> </ul>		
주	주제	내 용	비고
1	ChatGPT와 파이썬	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ChatGPT와 생성형 AI 이해하기</li> <li>- 파이썬 언어에 대해서 알아보고 파이썬 개발환경 설치</li> <li>- ChatGPT를 활용한 파이썬 프로그램 분석</li> </ul>	
2	변수와 자료형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 변수의 개념과 변수명 규칙</li> <li>- 숫자형, 문자열, 리스트, 튜플, 딕셔너리 등의 자료형</li> <li>- ChatGPT와 함께하는 변수와 자료형을 활용한 연습문제</li> </ul>	
3	조건문과 반복문	<ul style="list-style-type: none"> <li>- if문을 활용한 조건문 작성</li> <li>- for와 while 반복문의 개념과 활용</li> <li>- ChatGPT와 함께하는 반복문을 활용한 문제 해결</li> </ul>	
4	함수의 모듈	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 함수의 정의와 내장 함수 및 외부 모듈의 사용법</li> <li>- ChatGPT와 함께하는 함수와 모듈을 활용한 실전 예제</li> </ul>	
5	파일 다루기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 텍스트 파일의 읽기와 쓰기, with문을 활용한 파일 처리</li> <li>- ChatGPT와 함께하는 파일 다루기 연습문제</li> </ul>	
6	객체 지향 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 클래스와 객체의 개념 소개</li> <li>- 생성자, 메서드, 상속 등의 객체 지향 개념 설명</li> <li>- ChatGPT와 함께하는 객체 지향 프로그래밍 예제와 실습</li> </ul>	
7	예외 처리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예외처리 개념과 try, except, finally 구문의 사용법</li> <li>- 예외 처리를 활용한 안정적인 프로그래밍 방법</li> </ul>	
8	자료구조와 알고리즘	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스택, 큐, 리스트, 딕셔너리 등 자료구조 소개</li> <li>- 기본적인 정렬과 검색 알고리즘</li> </ul>	
9	람다 함수와 내장 함수 고급 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 람다 함수의 개념과 활용</li> <li>- map, filter, reduce 등 내장 함수 고급 활용법</li> <li>- 함수형 프로그래밍의 기본 개념</li> </ul>	
10	ChatGPT활용 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ChatGPT를 활용한 챗봇 프로젝트 설계 및 구현</li> <li>- 사용자 입력 처리와 ChatGPT 응답 연동</li> </ul>	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	why?작가와 함께 하는 스토리텔링 과학 상식	지도강사	조영선
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)	강의시간	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	다양한 주제의 과학을 스토리텔링으로 쉽고 재미있게 배워줍니다.		
교 재	교재명: 없음		
준비사항	수강생 준비물: 없음		
	재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	인공지능	인공지능 발전의 역사를 되돌아보고 급속도로 발전하고 있는 인공지능의 미래에 대해 생각해 봅니다.	
2	드론	하늘을 나는 컴퓨터이자 로봇인 드론이 창의력과 더해지면 얼마나 유용하게 활용될 수 있을지 생각해 봅니다.	
3	메타버스와 가상·증강현실	메타버스에 대한 상식 학습, 발전된 메타버스 세상을 예측하고 장단점을 생각해 봅니다.	
4	식량과 영양	우리 몸에 음식이 필요한 이유와 올바른 식생활에 대한 과학적인 분석을 해 봅니다.	
5	과학수사	과학수사란 무엇이며 왜 중요한지 이해하고 과학적인 사고로 문제를 해결하는 방법에 대해 생각해 봅니다.	
6	과학수사(추리와 분석)	관찰력, 분석력, 기억력 테스트 문제들을 통해 과학적 사고력과 추리, 분석력을 기릅니다.	
7	지구와 환경	현재 우리가 처해있는 환경문제에 대해 깨닫고 환경을 보호하기 위한 다양한 아이디어에 대해 알아봅니다.	
8	우주개척	우주에 대한 상식과 우주 개척의 미래에 대해 생각해 봅니다.	
9	생존과학	극박한 환경 속에서 생존할 수 있는 방법을 알아보고 과학원리를 배워봅니다.	
10	심리과학	심리학이 과학인 이유와 심리학이 필요한 이유, 일상 속 심리현상에 대해 이해합니다.	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	나도 이모티콘 작가	지도강사	이 지 운
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.9.18. - 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦이비스페인트를 활용한 디지털드로잉 기법을 익히고 카카오톡 이모티콘 제작법을 알아본다		
교 재	◦교재명 : 강사ppt		
준비사항	◦수강생 준비물: 개인 태블릿PC와 터치펜(예시: 아이패드와 애플펜슬, 갤럭시 탭과 S펜), 이비스페인트X 다운로드 ◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	이비스페인트 기초	이비스페인트의 기본 브러시, 레이어, 저장법을 알고 실습하기	
2	컨셉과 캐릭터	다양한 상황과 컨셉에 따른 캐릭터 디자인법 알아보기	
3	긍정 메시지 표현하기	웃음, 축하, 사랑 등 긍정 이모티콘의 특징을 알고 그려보기	
4	부정 메시지 표현하기	슬픔, 우울, 좌절 등 부정 이모티콘의 특징을 알고 그려보기	
5	특수 효과 활용하기-1	블렌드 모드와 특수 브러시를 활용해 이모티콘 이미지 제작 해보기	
6	특수 효과 활용하기-2	펜터를 활용해 이모티콘에 특수효과 넣어보기	
7	감정 메시지와 폰트	이모티콘 감정메시지 작성과 폰트 다운로드법 알기	
8	이미지 제작-1	개별 제안서 이미지 구성 및 스케치하기	
9	이미지 제작-2	스케치 채색 및 텍스트 넣기	
10	이모티콘 제안법	카카오톡 이모티콘 스튜디오 제안서 넣어보기	



## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	유튜브 크리에이터 아카데미	지도강사	유지영
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.9.18. - 2023.12.2. (총10주)	강의일시	C반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			D반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	*자신의 유튜브 채널을 기획하여 개설하고 영상을 업로드 할 수 있다. 미디어 리터러시를 숙지하여 건강한 영상크리에이터로 성장할 수 있다.		
교 재	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 스마트폰, 이어폰, 삼각대		
	*재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	OT	OT, 유튜브 이해 및 토론	
2	1인미디어	유튜브 채널 기획 및 채널 개설	
3	인터넷윤리	유튜브 필수 저작권 (미디어 리터러시)	
4	영상편집 기초	영상편집 이론	
5	영상편집 응용	영상편집2(반복제생, 억제생, 크로마키)	
6	영상편집 응용	영상편집3(인물복제, 영상합성, 효과합성)	
7	1인미디어	유튜브 채널 꾸미기(채널아트와 썸네일)	
8	1인미디어	유튜브 콘텐츠 제작 실습 (기획 및 촬영)	
9	1인미디어	유튜브 콘텐츠 제작 실습 (편집 및 썸네일 제작)	
10	결과 발표	채널 발표회 & QnA	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	나도 유튜브의 유튜브크리에이터 클래스	지도강사	백진원
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.9.18. - 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	*유튜브 크리에이터의 전문적인 이해를 바탕으로 변화하는 유튜브 환경을 이해한다. *영상콘텐츠 기획,촬영,편집을 통하여 유튜브 채널을 운영하고 브랜딩할 수 있다. *유튜브 시대, 유튜브가 되기 위한 유튜브 채널 구축과 개인 맞춤 관리를 통하여 소셜미 디아 플랫폼의 경험들과 지식을 습득한다.		
교 계	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 유튜브 채널 제작의 필요한 구글계정 필요		
	*제도비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	유튜브와 크리에이터	오리엔테이션 및 유튜브크리에이터와 이해, 나만의 유튜브 채널 제작하기	이론/실습
2	영상 소재의 채널기획과 과정	나에게 특별한 영상소재를 가지고 간단한 기획과 스토리보드 만들기	실습
3	영상 촬영하기	영상촬영구도와 최소한의 장비로 알뜰하게 촬영하기	실습
4	영상 편집하기 1	나만의 작업환경 설정 및 동영상 자르고 붙이기	실습
5	영상 편집하기 2	자주 사용하는 이펙트(효과) 넣고 자막 넣기	실습
6	영상 편집하기 3	배경음악과 효과음 제작 및 영상혼합하기	실습
7	영상 편집하기 4	인트로 영상 제작해보기	실습
8	저작권 및 채널홍보 및 마케팅 해보기	저작권의 대해서 쉽게 알아보기 채널홍보에 필요한 썸네일 제작해보기	실습
9	유튜브 채널분석 및 타 플랫폼 공유하기	기억에 남는 채널 및 구독자들 모으는 채널홍보의 노하우 공개 네이버 및 카카오 TV와 동시 공유해보기	실습
10	결과물 발표 및 성과공유(수료식)	최종편집 및 영상출력 후 결과물 발표 (특강) playground 시를 활용한 동화상화 영상 만들기	실습

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	나도 로블록스 크리에이터	지도강사	최민희	
강의대상	초등 고학년			
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)	강의요일	D반 매주 화요일 16:30 - 18:10	
			E반 매주 수요일 16:30 - 18:10	
			F반 매주 목요일 16:30 - 18:10	
교육목표	메타비스의 대표적인 플랫폼인 로블록스로 스토리 기획, 아바타 생성, 공간 디자인, 코딩을 더해 완성되는 나만의 가상공간을 만들 수 있다.			
교 재	교재명 없음			
준비사항	수강생 준비물: 줌 회상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수) 재료비 내역: 없음			
주	주제	내 용		비고
1	로블록스 소개 및 화면 구성 이해	1. 설치 및 화면 구성 이해하기 2. 파트 사용, 톨박스 알아보기		
2	꿈의 나라~ 놀이동산	1. 공원 꾸미기 2. 재질, 효과 사용하기		
3	내가 만드는 점프왕	1. Lua 언어 사용방법 알고 코딩 준비하기 2. 레인보우,진짜,가짜 파트 만들기		
4	쥬라기 공원	1. GUI 사용하여 안내판 만들기 2. 파트에 이미지 넣고 3D 글자 만들기		
5	무한의 타워	1. 파트 사용하여 타워 만들기 2. 회전파트, 일파트 만들기		
6	준비를 피해라!	1. 불 사용하기 2. 스피드업,점프업 사용하기		
7	외나무 다리 건너기	1.컨베이어 벨트 사용하기 2.낮과 밤 바뀌기		
8	심 탈출작전	1. 텔레포트 사용하기 2. 네 캐릭터 꾸미기		
9	댄스 파티 초대	1. 배경 음악 설정하기 2. 배경 바꾸기		
10	내 게임 출시하기	게임 아이콘 제작하고 게시하기		



## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	로블록스 게임 만들면서 배우는 텍스트 코딩!		지도강사	조 해 성
강의대상	초등 고학년			
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)		강의요일	A반 매주 수요일 16:30 - 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
				C반 매주 금요일 16:30 - 18:10
교육목표	*로블록스 게임을 제작하면서 텍스트 코딩에 대한 경험을 해본다.			
교 재	*없음			
준비사항	*수강생 준비물: 필수: 실습용 컴퓨터, 노트북 1대 / 권장: 수업 수강용 모니터 (PC, 노트북, 태블릿, 모바일)			
	*재료비 내역: 없음			
주	주제	내 용		비고
1	로블록스 스튜디오 이해하기	- 로블록스 스튜디오의 기본 사용법 배우기 - 지형 편집기를 활용한 게임 댐 만들기		
2	점프게임 만들기 1	- 간단한 점프게임 만들기		
3	점프게임 만들기 2	- 도구상자를 활용해서 점프게임 만들기		
4	점프게임 출시 게임 피드백	- 나만의 점프게임을 로블록스 마켓에 출시하기 - 선생님과 다른 학생과 같이 플레이하면서 피드백 받기		
5	로블록스 게임코딩 - 변수	- 로블록스 스크립트에 대해서 배우기 - 변수를 활용한 파트 색 변경		
6	로블록스 게임코딩 - 데이터 타입	- 루아 프로그래밍에 대해서 배우기 - 다양한 데이터 타입 활용하기		
7	로블록스 게임코딩 - 조건문	- 조건문에 대해서 배우기 - 조건문을 활용한 장애물 만들기		
8	로블록스 게임코딩 - 반복문	- 반복문 While에 대해서 배우기 - 색이 계속 변하는 파트 만들기		
9	로블록스 게임코딩 응용하기	- 특정 색일 때 닿으면 죽는 킬리게임 만들기		
10	로블록스 게임 업데이트	- 출시한 게임을 관리하는 방법에 대해서 배우기 - 게임 업데이트하기 (1대1 코칭)		

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트 코딩! 우주도시 프로젝트!	지도강사	한자혜
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)	강의요일	D반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 E반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 F반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	미래환경, 테라포밍에 대해 생각하고 배우며 코딩으로 자신의 생각을 표현하며 사고력, 창의력을 향상시킬수 있다.		
교 계	없음		
준비사항	수강생 준비물: 실습용 PC 또는 노트북, 줌 수업용 태블릿, 마크에듀 설치 재료비 내역: 마인크래프트 에듀 라이선스 (재료비 총액: 약 7,080 원)		
주	주제	내 용	비고
1	마크 행성 발견!	- 코스머클(미스터리서클)만들기 - 내가 타고 온 우주선 만들기	
2	나만의 기지 만들기	- 마크 행성에 나만의 기지 만들기	
3	수자원 관리	- 얼음채집 장치 만들기 - 물탱크 만들기	
4	다른 행성이 있다면 어떻게 소통 할까?	- 우주 행성 만들기 - 행성과 통신장치 만들기	
5	생존 센터 만들기	- 생존에 필요한 도구/식량 재배 시설 생각하기 - 생존을 위한 중앙 센터 만들기	
6	연구소 건설	- 생존을 위한 다양한 연구소 생각하기 - 연구소 만들기	
7	생활시설 건설	- 사람들이 이주해 살게 된다면 필요한 시설 생각하기 - 생활시설 건축하기	
8	고층건물 건설	- 고층건물의 필요성에 대해 생각해보기 - 고층건물 건축하기	
9	레저시설 만들기	- 다양한 문화활동, 건강, 휴식, 안정을 위한 레저시설 생각하기 - 다양한 레저시설 만들기	
10	우주도시 마무리	- 우주도시 전시관 만들기	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트 블록코딩(고)	지도강사	유자에
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 - 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 - 18:10
			C반 매주 목요일 16:30 - 18:10
교육목표	*코딩, 메이킹, 마인크래프트의 세 가지 낯선 개념을 이해할 수 있도록 기초적인 교육이 함께 진행됩니다.		
교 재	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 컴퓨터		
	*재료비 내역: 마인크래프트 에듀케이션 라이선스 (재료비 총액: 16,000원)		
주	주제	내 용	비고
1	기초 교육 및 미니 게임 코딩 입문	마인크래프트 에듀케이션 에디션 소개 및 기초 다루기, 명령어의 데이터 태그, 건축 활용 코딩	
2	달리기 건축 코딩	기본 미니 게임 달리기 및 건축 부분 업그레이드 코딩	
3	플레이어 순간이동	에시보며 변수 알아보고 변수와 사칙연산으로 플레이어 순간이동 시키기 코딩	
4	전등번개 트랩1	에시보며 조건문 알아보고 10초 뒤 게임오버 및 삼절 횡수 보여주기 코딩	
5	전등번개 트랩2	폴딩과 이벤트 인터럽트 활용 전등번개 트랩 코딩 결과 확인하기	
6	월드	에시보며 반복문 알아보고 닭, 기둥, 벽 등 소환하고 월드 코딩 후 결과 확인하기	
7	함수로 동작 묶기	함수의 필요성을 이해하고 입력과 출력이 있는 함수 만들어 동작 묶기	
8	자동농사 로봇	에이전트 활용 자동으로 농사해주는 로봇 코딩하기	
9	좀벌레 씌움	스코어보드, 건축, 명령어 활용 미니게임 코딩하기	
10	준비 넘시터	플레이, 건축, 명령어 활용 미니게임 다른 복합 경기로 코딩하기	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	참여하는 그림책 토론! - 나와 푸른 지구 -	지도강사	문지희
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	*학생 스스로 질문하고, 자신의 생각을 적어보며 논리적 사고를 확장한다. * '환경'에 대한 배경지식을 늘리고 '나'에 대한 글을 쓰며 문해력을 기른다.		
교재	*교재명 : 그림책으로 배우는 독서토론 - 푸른지구와 나 지자 : 문지희 출판사 : 장서 자재제작 (교재비: 15,000원 배송비 포함)		
준비사항	*수강생 준비물: 노트북(필수, 핸드폰 불가), 필기도구, 색연필 교재 - 그림책으로 배우는 독서토론 푸른지구와 나, *재료비 내역: 교재 10,000원, 배송비 5,000원 (재료비 총액: 15,000원)		
주	주제	내 용	비고
1	오리엔테이션 '온라인 토론과 친해지기'	<제각대장 존 - 존 버닝햄> 온라인 분과 친해지기 (준, 구글 프레젠테이션) 미니토론을 통해 비경쟁 토론의 6가지 process 익히기	
2	주제1. '나' '나는 어떤걸 노랗'	<보빠가 피나면 정말정말 피나면 - 물리 펴> 감정 단어들 통해 PME 토론하기	
3	주제1. '나' '내가 진짜 좋아하는 것'	<세아노 지기는 저서해 - 다비드 윌리/에리 엘리오> 키워드 통해 글 마인드맵 그리기	
4	주제1. '나' '우린 달랖'	<기분이 좋아,내가 나라서 - 소냐 하트넷/가브리엘 에반스> 서로의 다름에 대해 이야기하자 ORID 토론	
5	주제1. '나' '우리는 친구'	<있었던 용기 - 최리> 나와 친구에 대한 하브루타식 토론	
6	주제2. '환경' '나도 환경 기사'	<행권을 위한 작은 스위치 - 소피 커닝햄 / 매넬 도들> 환경에 대한 나만의 기사 쓰기	
7	주제2. '환경' '쓰레기가 아니에요'	<쓰레기통 요정 - 안녕달> 물건 사용에 대한 나의 생각하기 - 워딩창 플립카드	
8	주제2. '환경' '수카나이의 환경'	<클라스틱 섬 수카나이 -메리젤 파르티 / 사비에르 살로모> 수카나이 친구에게 편지쓰기	
9	주제2. '환경' '내가 지구 지킴이'	<내가 지구를 사랑하는 방법 - 도드 파> 지구를 지키는 방법 - 키워드 토론하기	
10	정찰 파티 '토론수익 남기기'	<나와 푸른 지구 - 자재제작> 교재를 통해 그동안의 활동 돌아보기	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	나만의 이모티콘 그리기	지도강사	김종운
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	*움직이는 이모티콘을 만들며 디지털드로잉과 애니메이션에 대해 이해할수 있다.		
교 재	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 개인PC 및 드로잉패드 혹은 아이패드(갤럭시탭)		
	*재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	디지털드로잉이란 무엇일까?	디지털드로잉의 개요에 대해 설명을 듣고 각자 준비한 장비와 프로그램을 만져보며 기본적인 기능에 대해 알아본다.	
2	아무거나 그려보기	브러시와 Fill(페인트통) 등 가장 기본적인 기능을 사용하여 그림을 그려본다. 각자 자기가 원하는 자신만의 캐릭터를 디자인한다.	
3	이모티콘 감성표현	이모티콘의 개요에 대해 설명을 듣고 감정과 상황에 대해 간단한 캐릭터로 표현하는 법을 배워본다.	
4	동물 이모티콘 만들기	자신만의 동물캐릭터를 이용해 움직이지 않는 정적 이모티콘을 최소 3가지 이상 만들어본다.	
5	애니메이션이란 무엇일까	움직이는 애니메이션에 대한 설명을 듣고 3초분량의 간단한 애니메이션을 만들어본다.	
6	움직이는 이모티콘 만들기	정적 이모티콘과 동적 이모티콘의 차이에 대해 설명을 듣고 최소 3개의 움직이는 이모티콘을 만들어 보자.	
7	음식 이모티콘 만들기	음식을 소재로 한 이모티콘을 만들어보자. 자기가 좋아하는 음식을 캐릭터화 시켜 애니메이션팅한다.	
8	자신만의 작품 만들기	이모티콘의 소재가 되는 웹툰, 애니메이션 등의 원본작품을 창작해보자. 자신이 직접 스토리를 짜고 만화등으로 표현해보자.	
9	웹툰 이모티콘	자신의 작품을 소재로 한 이모티콘을 출시해보자. 자신의 창작 캐릭터가 들어간 3가지의 이모티콘을 만든다.	
10	작품 발표 및 마무리	지금까지 만든 이모티콘을 발표하며 서로의 이모티콘에 대해 감상평을 말해보자.	



## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	로블록스로 나만의 도시 및 점프맵 만들기	지도강사	홍근수
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.9.18. - 2023.12.2. (총10주)	강의일시	D반 매주 월요일 16:30 - 18:10
			B반 매주 화요일 16:30 - 18:10
			F반 매주 수요일 16:30 - 18:10
교육목표	*로블록스 스튜디오의 틀을 배우고 나만의 게임 만들기		
교 재	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 줄 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수) *재료비 내역: 있음		
주	주제	내 용	비고
1	로블록스란 무엇인가?	- 로블록스 스튜디오 사용법 배우기 - 기본적인 파트 활용법 배우기	
2	로블록스 건축1	- 로블록스 건물 쉽게 만드는 방법 배우기	
3	로블록스 건축2	- 파트에 내가 원하는 이미지를 삽입하여 안내 포스터 만드는 법 배우기	
4	로블록스 건축3	- 파트와 파트를 연결하는 물리 법칙으로 간단한 문 만드는 방법 배우기	
5	로블록스 점프맵1	- 로블록스 기본 템플릿인 obby를 활용해 빠르게 게임 출시하는 방법 배우기	
6	로블록스 점프맵2	- 로블록스 파트의 스케일, 회전, 이동 방법 배우기	
7	로블록스 점프맵3	- 투명한 파트 및 통과 하는 파트를 활용해 나만의 도시 및 점프맵을 풍부하게 꾸미는 방법 배우기	
8	로블록스 월드 편집	- 로블록스 스튜디오에 있는 빛을 배치하여 자연스러운 광원과 그림자 배치하기	
9	로블록스 월드 편집	- 로블록스 스튜디오에 있는 파티클을 활용하여 아이템을 강조 하는 방법 배우기	
10	로블록스 공통 편집	- 로블록스 스튜디오에 있는 도구 상자를 활용하여 원하는 모델이나 오디오 등을 쉽고 간단하게 배치하는 법 배우기	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	로블록스 나의 첫 게임 개발 프로젝트	지도강사	박지우
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.9.18. - 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 - 18:10 B반 매주 화요일 16:30 - 18:10 C반 매주 목요일 16:30 - 18:10
교육목표	* 3D화면을 제어하고 직접 게임을 만드는 과정에서 개발 원리와 구조를 익힐 수 있습니다.		
교 재	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 인터넷, 컴퓨터(듀얼모니터나 베를릿등 2대의 모니터가 필요함) * 로블록스 아이디와 비밀번호 준비(로블록스 홈페이지에서 가입하기) *재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	로블록스 스튜디오 시작하기	- 로블록스 스튜디오 설치하기 및 마우스, 키보드 연습하기 - 로블록스 스튜디오 화면구성, 메뉴구조, 저장 및 열기	
2	로블록스 지형편집	- 지형편집 툴 익히기 - 바다, 섬 만들기	
3	파트 편집하기	- 파트 선택, 이동, 크기, 회전, 색상, 재질 변경 - 파트 삼 안내판 만들기 및 파트에 글자 적기	
4	파트 속성 편집하기	- 파트 만들기(나무, 의자, 건물, 다리 등) - 파트 속성(고정, 충돌, 색, 물, 등 제어하기)	
5	섬만들기 1	- 나만의 섬 기초 뼈대 만들기 - 지형, 나무, 물, 안내판	
6	섬만들기 2	- 물의 섬 만들기(지형, 폭포, 눈내리는 마을 표현)	
7	섬 이동하기	- 섬 이동하는 길 만들기 - 체크포인트 만들기	
8	도구 만들기 및 도구상자	- 야광봉 만들기, 점프다리 만들기 - 도구상자 사용법과 저작권 유의사항	
9	배경 음악넣기	- 배경음악 재생, 정지 - 리어설 플레이하기	
10	나의 첫 게임개발 디버깅	- 마지막 전경 그리고 함께 플레이하기	

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트 코딩으로 메타버스 체험하기		지도강사	하수연
강의대상	초등 저학년			
강의기간	2023.9.18 ~ 2023.12.2. (총10주)		강의요일	D반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
				E반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
				F반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	*마인크래프트를 통해 상상 가득한 건축과 코딩 월드로 메타버스를 체험할 수 있다.			
교 재	*PDF파일 인쇄			
준비사항	*수강생 준비물: 줄 확장수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수), PDF파일 인쇄하기			
	*재료비 내역: 없음			
주	주제	내 용		비고
1	마인크래프트 세계로 입장하기	마인크래프트 기본사용법과 다양한 템플릿을 통해 메타버스경험하기		프로그램 설치방법 확인드립니다.
2	똑딱 똑딱 집 만들기	인벤토리에서 필요한 아이템을 찾아 나만의 멋진 집 꾸미기		멋진 집 생각해보세요
3	플러코스터 만들기	인벤토리에서 아이템을 가져와 원하는 장소에 플러코스터를 만들고 다양한 레일을 설치해 신나게 즐기기		
4	하늘에서 동물 소환하기	다양한 아이템을 이용해 용다리를 만든 후 코딩으로 동물 소환하기		
5	순간이동과 바다 위 섬 만들기	좌표를 이용한 순간이동과 바다 위 나만의 섬을 모양 블록을 통해 코딩으로 만들기		
6	스노우 월드 만들기	다양한 산을 만든 후 월드에 눈이 내리도록 코딩하고 마을을 지진 호위무사가 생성되도록 코딩하기		
7	나만의 행성 만들고 탐험하기	우주에 다양한 행성을 코딩으로 만들고 살기 좋은 환경으로 꾸민 다음 행성 여행하기		제공된 pdf파일 인쇄하기
8	바다를 항해할 때 만들기	코딩을 통해 바다 위 배와 기능을 만든 후 다양한 아이템을 이용해 개성 넘치는 것함 만들기		
9	아파트 단지 건축하기	고층 아파트를 좌표값을 이용해 코딩하고 창문을 설치해 멋진 공간으로 꾸며보기		
10	레일타고 터널 통과하기	에이전트를 효율에 산을 파괴하고 터널을 만들어 동력 레일을 설치하도록 코딩하기		

## 2023년 제4기 학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트로 배우는 재미있는 코딩 수업	지도강사	유송아
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.9.18.~ 2023.12.2. (총10주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 - 18:10 B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 C반 매주 목요일 16:30 - 18:10
교육목표	*교육용 마인크래프트의 기초와 코딩의 기초를 배워봅니다.		
교 재	*교재명 없음		
준비사항	*수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수) *재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	마인크래프트 알아보기	마인크래프트의 기초와 기초코딩 알아보기	
2	글씨 써 보기	좌표를 이용해 하늘에 글씨 써 보기	
3	동물농장 만들기	좌표를 이용해 동물농장 만들어 보기	
4	63빌딩 만들어 보기	블록 채우기 블록으로 63빌딩 만들기 코딩 해 보기	
5	용암레인 수영장 만들기	좌표를 이용해 용암 레일 수영장 만들어 보기	
6	아쿠아리움 만들기	블록 채우기 블록을 이용해 수영장 만들기	
7	원 블록 알아보기	원 블록을 이용해 무지개 만들기	
8	공 블록 알아보기	공 블록을 이용해 토성 만들어 보기	
9	닭 잡기 게임만들기	눈 블록을 이용해 닭을 잡아보는 코딩 해 보기	
10	변수 블록알아보기	변수 블록을 이용하여 좀비게임 만들어 보기	