

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	야! 너도 할수 있어! 마인크래프트 코딩!	지도강사	한자혜
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			D반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 코딩으로 건축하고 자신의 생각을 표현하며 사고력, 창의력 향상시킬수 있다.		
교재	◦ 없음		
준비사항	◦ 수강생 준비물: 중 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 실습용 PC 또는 노트북 1대, 마인크래프트 에듀케이션 설치		
	◦ 재료비 내역: 마인크래프트 에듀케이션 라이선스 (재료비 총액: 5999원-VAT별도) * 수강생 구입방법 별도 안내 예정		
주	주제	내용	비고
1	할수 있어! 마인크래프트	- 마인크래프트 사용법 익히기 - 외계인 캐릭터 픽셀아트 만들기	
2	할수 있어! 입체 건축!	- 외계인이 사는 집은 어떻게 생겼을까? - 외계인의 집 만들기	
3	할수 있어! 마크 코딩!	- 나잡아 봐라! 텔레포트! - 하늘에서 동물이 떨어진다면! - 원과 공으로 만드는 어린왕자 별	
4	할수 있어! 블록 채우기!	- 향기가득 예쁜 꽃밭! - 코드로 똑딱! 동물 캐릭터 집 만들기! - 코드로 똑딱! 울타리!	
5	할수 있어! 나만의 농장! 정원!	- 손쉽게 경작하는 자동 경작지 - 개인용 낚시터가 있는 예쁜 정원 만들기!	
6	할수 있어! 수중 수상 건축!	- 물 속집 만들기! - 코드로 간단하게 물레베이터 만들기! - 수상 공원 만들기!	
7	할수 있어! 몬스터 하우스!	- 블록채우기 응용해 병커형 좀비하우스 만들기 - 득실득실 몬스터 소환 탈출맵 꾸미기	
8	할수 있어! 마크 밀크초코게임!	- 마크로 만드는 밀크초코게임!	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	기초 튠튼! 스크래치 코딩 교실	지도강사	안진경	
강의대상	초등 저학년			
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10	
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10	
			C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10	
교육목표	◦코딩의 기초 개념을 이해하고 다양한 프로그래밍 경험을 통해 컴퓨팅 사고력을 확장하고 문제 해결 능력을 키울 수 있다.			
교재	◦교재명 없음			
준비사항	◦수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대			
	◦재료비 내역: 없음			
주	주제	내 용	비고	
1	스크래치를 시작해요!	- 코딩이란? & Zoom 기능 활용방법 안내) - 스크래치로그인 & 학급스튜디오입장 & 기본기능 이해	.	
2	순차와 반복으로 프로그래밍해요!	- 동작, 형태 블록을 활용한 순차적 명령 이해하기 - 패턴을 찾아 반복 구조 코드 작성하기	.	
3	신호를 주고받아요!	- 신호 개념을 이해하고 신호 생성하기 - 신호를 활용한 ‘소녀 마법사’ 프로그래밍 하기	.	
4	조건에 따라 명령을 실행해요!	- 조건에 따라 명령을 실행하는 조건구조 이해하기 - 조건 블록을 결합하여 ‘상어가 낚낚’ 프로그래밍 하기	.	
5	무대에 그림을 그려요!	- 펜 블록과 도장 찍기 블록 사용법 알아보기 - 펜 팔레트를 활용한 ‘별자리를 그려요!’ 프로그래밍	.	
6	변수를 활용한 게임을 프로젝트!	- 변수 개념을 이해하고 변수 생성하기 - 점수, 시간을 설정하여 ‘박쥐를 잡아라!’ 프로그래밍	.	
7	좌푯값을 설정해요!	- X좌표, Y좌표 개념 이해하기 및 좌표 읽기 연습 - 좌푯값을 활용한 ‘멋쟁이 원숭이!’ 프로그래밍 하기	.	
8	스프라이트를 복제해요!	- 복제의 원리를 이해하고 스프라이트 복제하기 - 복제 기능을 활용한 ‘외계인을 막아라!’ 프로그래밍	.	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	★ 에페리움의 로블록스로 배우는 코딩 기초	지도강사	에페리움(백인우)
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦로블록스 가상공간을 빌드하며 컴퓨터, 활용법과 코딩의 기초를 배웁니다.		
교재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	파트의 여러 가지 속성 변경하기	여러 가지 모델을 활용하여 나만의 맵을 만들 수 있습니다.	·
2	탐색기와 도구상자 활용하기	도구상자에서 필요한 에셋을 검색하고 내 게임에 적용할 수 있습니다.	·
3	<버튼찾기> 게임 만들기	밀폐된 방에서 숨겨진 버튼을 찾아서 탈출하는 게임을 만들어 봅시다	·
4	<징검다리 건너기> 만들기	오징어 게임에서 나온 <징검다리 건너기> 게임을 만들어 봅시다!	·
5	<레인보우 프렌즈> 만들기	로블록스 인기 게임 <레인보우 프렌즈> 를 직접 만들어 봅시다!	·
6	<배드워즈> 만들기	나만의 <배드워즈> 게임을 만들고 전투를 벌여봅시다.	·
7	<1초 마다 체력이 증가해요> 만들기	1초마다 최대 체력이 +1씩 상승하는 게임을 만들어 봅시다!	·
8	<쓰나미 서바이벌> 만들기	쓰나미가 몰려오는 마을에서 생존하는 게임을 만들어 봅시다.	·

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	로블록스 크리에이터 세상	지도강사	최민희
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	C반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦메타버스의 대표적인 플랫폼인 로블록스로 스토리 기획, 아바타 생성, 공간 디자인, 코딩을 더해 완성되는 나만의 가상공간을 만들 수 있다.		
교재	◦교재명: 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	로블록스 소개 및 화면 구성 이해	1. 설치 및 화면 구성 이해하기 2. 파트 사용법 알아보기	
2	꿈의 나라~ 놀이동산	1. 툴박스 사용하기 2. 재질, 효과 사용하여 놀이동산 꾸미기	
3	내가 만드는 점프맵	1. 진짜,가짜 파트 만들기 2. 레인보우 파트 만들기	
4	어느 나라로 여행할까?	1. 낮과 밤 바꾸기 2. 배경바꾸기	
5	무한의 타워	1. 파트 사용하여 타워 만들기 2. 킬파트 만들기	
6	좀비시티! 생존게임	1. 툴 사용하기 2. 스피드 업 사용하기	
7	쥬라기 공원	1. 안내판 만들기 2. 점프업 사용하기	
8	비치 아일랜드 탈출하기	1. 배경 음악 설정하기 2. 게시하기	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	누구나 쉽게 배우는 로블록스 게임	지도강사	홍근수
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	D반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦로블록스 스튜디오의 툴을 다뤄 간단한 나만의 게임 만들기		
교재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 줌 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 코딩용 노트북 또는 PC 1대(필수)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	로블록스란 무엇인가?	로블록스를 활용하여 무엇을 만들 수 있는지 배우기	
2	로블록스 스튜디오 툴 익히기	로블록스 스튜디오에 있는 아이콘들의 기능과 기본 조작 방법 익히기	
3	파트 생성 및 외형 변경	기본적인 파트를 생성해서 이동 및 외형 변경 방법을 익히고 질감 및 속성 변경 방법 익히기	
4	지형 편집기 익히기	로블록스 스튜디오에 있는 지형 편집기를 배워 나만의 맵 만들기	
5	월드 에 빛 배치하기	로블록스 스튜디오에 있는 빛을 배치하여 자연스러운 광원과 그림자 배치하기	
6	파티클 사용법 배우기	로블록스 스튜디오에 있는 파티클을 활용하여 용암의 연기, 안개등을 표현하는 법 배우기	
7	도구 상자 활용하기	로블록스 스튜디오에 있는 도구 상자를 활용하여 원하는 모델이나 오디오 등을 쉽고 간단하게 배치하는 법 배우기	
8	나만의 점프맵 만들기	1~7주차의 수업 내용을 바탕으로 나만의 점프맵 만들기	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	감성 손그림 일러스트와 캐릭터 디자인	지도강사	김은영
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦2023년 일러스트 손그림 일러스트 수업의 목표는 나를 향해 떠나는 여행입니다. 나는 세상 안에, 친구들 관계 속에, 가족 안에서 나를 찾아갈 수 있습니다. 일러스트 수업을 통해 학생들이 지닌 고유한 <나>를 찾아가는 여행을 떠나보는 시간을 갖도록 하는 것이 수업의 목표입니다		
교재	◦교재명 : 강사 자체 제작 자료		
준비사항	◦수강생 준비물: 스케치북, 종이, 미술용 연필, 지우개, 색연필, 사인펜		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	쭉쭉 그려요~ 선과 놀면서	연필 잡는 법, 그리는 자세, 다양한 선을 이용한 내 마음 이야기 표현하기	
2	마음을 편안하게 해주는 노을 일러스트	색연필을 이용하여 명암 기법으로 노을과 풍경 일러스트	
3	달콤 달콤 생딸기 주스 일러스트	유사 배색 기법을 바탕으로 달콤한 생딸기 주스를 예쁜 손그림 일러스트로 표현한다	
4	봄 꽃눈이 내려요	다양한 색의 색연필을 이용하여 푸른 하늘과 봄눈처럼 내리는 다양한 꽃을 일러스트로 표현한다.	
5	생명을 품고 있어요 과일 일러스트	구 기본 도형을 이용한 다양한 색을 지닌 생명의 씨앗을 품고 있는 과일 일러스트	
6	힐링 나무 옆서 그리기	삼각뿔 기본 도형을 이용한 주변에 환경을 맑게 해주는 다양한 모양의 초록 나무 드로잉	
7	귀염 귀염 힐링 만화 캐릭터 디자인	구 도형 기법을 이용하여 사랑스럽고 귀여운 만화캐릭터 그리기	
8	사랑하는 가족 얼굴 손그림 일러스트	사랑하는 가족 얼굴을 나이별 성별 해부학적 구조, 두상의 뼈 구조를 배운 뒤 일러스트로 표현한다.	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	지구별 과학여행단	지도강사	이미소
강의대상	초등 저학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦우리가 살아가는 지구와 우주과학에 대해 과학적으로 알아보고 우주로 나아가기 위해 개발되었던 과학 기술들에 대해 이해한다.		
교재	◦없음		
준비사항	◦ 수강생 준비물: 수업 수강용 전자기기, 학습지(인쇄하여 준비, 강좌게시판 업로드 예정), 필기도구, 스마트폰 1대		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	내 머리 위의 별 별의 탄생과 생애	태양을 비롯한 별의 탄생과 별의 생애에 대해 알아봅니다.	스마트폰 1대 필요
2	운석은 얼마일까? 우주에서 날아온 운석	지구에 떨어진 운석으로 알 수 있는 것들에 대해 알아보고 실제로 지구에 떨어진 운석 사례에 대해 알아봅니다.	
3	소행성 친구들 소행성 탐사 과학	소행성 탐사 방법과 소행성 탐사 사례에 대해 알아봅니다.	
4	달아 달아 밝은 달아 달 탐사와 다누리호	달의 특징과 달 탐사선 다누리호에 대해 알아봅니다.	
5	지구로 여행 1 지진과 화산	지진이 일어나는 원리와 지구에 있는 화산에 대해 알아봅니다.	
6	지구로 여행 2 날씨 그리고 기후	비와 태풍 등 여러 가지 날씨가 생기는 원리와 기후변화에 대해 이야기해봅니다.	
7	태양으로의 여행 태양 그리고 에너지	태양의 특징과 태양의 에너지가 지구에 미치는 영향을 알아봅니다.	
8	소행성과 혜성 소행성과 혜성의 뜻	실제 소행성과 혜성, 그리고 영화에 나온 소행성 충돌에 대해 이야기 해봅니다.	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트 건축탐험		지도강사	김지은
강의대상	초등 고학년			
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 마인크래프트 코딩을 이해하고 건축을 할 수 있다.			
교재	◦교재명 :	저자 :	출판사 :	(교재비: 원)
준비사항	◦수강생 준비물: 중 화상수업용 태블릿 및 스마트폰 1대와 실습용 PC 또는 노트북 1대, 마인크래프트 에듀케이션 설치 마인크래프트에듀케이션 라이선스(재료비 총액: 약 7,000원) * 수강생 구입방법 별도 안내 예정			
	◦재료비 내역:	(재료비 총액: 원)		
주	주제	내용		비고
1	건축	마크 건축코딩 시작		
2	건축	스케일의 끝. 만리장성 건설!		
3	건축	백두산 만들어보기		
4	건축	몽골 유목민의 이동식 집 게르 만들기		
5	건축	국보1호 송례문 건축		
6	건축	크렘린 대궁전 만들기		
7	건축	매우 신박한 건설방법, 다리를 놓는 네 가지 방법 익히기		
8	건축	나만의 건축물 만들기		

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	마인크래프트 코딩! 나도 건축가가 될 수 있다!	지도강사	이 성 호
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	C반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 D반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦마인크래프트로 코딩을 배워 창의력과 사고력을 키우고 이를 적용하여 나만의 월드와 미니게임을 만들어볼 수 있다.		
교 재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 줌 회상수업용 태블릿 1대, 수업진행(코딩실행) 노트북 및 PC 1대 / 총 2대 필요 ◦재료비 내역: Minecraft Education Edition(재료비 총액: 15000원) ※ 수강생 구입방법 별도 안내 예정		
주	주제	내 용	비고
1	마인크래프트 코딩! 쉽게 배우보기!	코드빌더 사용법 숙지하기 마인크래프트 월드와 좌표의 개념 이해하기	
2	코딩 건축가 1단계! 블록 채우기 명령어 이해하기!	블록 채우기 명령어를 활용하여 나만의 정원을 만들어보기! (나무심기, 꽃밭 만들기)	
3	코딩 건축가 2단계! 변수 명령어 이해하기!	건축을 더 쉽게! 변수 명령어를 활용하여 손쉬운 건축법 배우보기! (아파트 단지 건축하기)	
4	코딩 건축가 3단계 빌더를 이해하고 활용하기!	혼자보다 같이하면 더 빨리 만들 수 있어요! 빌더 명령어를 활용하여 학교 건물 만들어보아요!	
5	코딩 건축가가 되려면? 모양블록을 활용하기!	내가 원하는 곳에 원하는 건축물을 만들어보자! 야외 무대, 호수, 수영장 만들어보아요!	
6	나도 이제 코딩 건축전문가!	나도 이제 코딩 건축 전문가가 될 수 있어요! 육상 경기장, 회전 놀이기구를 직접 만들어보아요!	
7	미니게임도 문제없어요! 미니게임 발명가 1탄	마인크래프트로 나만의 미니게임을 만들어보아요! 줍비 사냥 게임, 황금 블록, 무기를 획득하는 게임 만들기!	
8	이제 나는 미니게임 발명왕! 미니게임 발명가 2탄	보물섬 금괴획득 게임, 보물찾기 게임 만들기!	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	로블록스 인기 게임 만들기!	지도강사	조 해 성
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
			D반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦로블록스 인기 게임을 만들면서 게임 제작에 대한 흥미를 느낀다.		
교 재	◦없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 필수: 실습용 컴퓨터, 노트북 1대 / 권장: 수업 수강용 모니터		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내 용	비고
1	로블록스 스튜디오 배우기	- 로블록스 스튜디오 사용법 - 파트 다루기	
2	캠핑장 만들기1	- 지형 편집기 사용법 - 나만의 캠핑장 맵 만들기	
3	캠핑장 만들기2	- 캠핑장 도구 만들기 - 캠핑장 꾸미기	
4	코인 게임 만들기	- 게임 맵 만들기 - 코인 시스템 만들기	
5	점프 게임 만들기	- 점프 맵에 사용할 장애물 만들기 - 나만의 점프맵 제작하기	
6	방탈출 게임 만들기	- 비밀번호 입력 시스템 만들기 - 퀴즈 시스템 만들기	
7	미로 게임 만들기	- 미로 만드는 방법 배우기 - 나만의 미로 만들기	
8	보물찾기 게임 만들기	- 게임 안에 보물을 숨기는 방법 배우기 - 나만의 보물찾기 게임 만들기	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	떠나자 유튜브 영상편집 세계로	지도강사	박은영
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 금요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦ 스마트폰을 활용하여 다양한 편집 효과를 배우고 영상편집을 할 수 있다.		
교재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 줌 시청용 전자기기 1대, 스마트폰, 캡컷 어플, 삼각대(선택)		
	◦재료비 내역:없음		
주	주제	내용	비고
1	유튜브 영상 이해하기	- 유튜브 플랫폼의 이해 - 스마트폰 촬영 기초법 - 유튜브 저작권	
2	유튜브 영상 기초 편집 1	- 영상편집 기본 설정 - 영상가져오기, 영상배치하기, 영상자르기 - 음악 넣기, 자막 넣기	
3	유튜브 영상 기초 편집 2	- PIP 편집 - 음악 편집효과 (페이드 인, 아웃) - 자동캡션활용하기	
4	뮤직비디오 영상만들기	- 자막 효과 (애니메이션) - 컷일치 박자편집 (편집효과)	
5	리버스 영상만들기	- 역방향/ 리버스 효과 - 속도 조절	
6	움직이는 자막 만들기	- 키프레임 효과 - 그래프 효과	
7	도플갱어 영상만들기	- 영상자르기 - 마스크 활용하기	
8	타임프리즈 영상만들기	- 프리즈 효과 - 오버레이 적용하기	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	why? 작가와 함께 하는 스토리텔링 과학	지도강사	조영선
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			B반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
			C반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦다양한 과학 주제를 스토리텔링을 통해 쉽고 재미있게 접하는 시간		
교재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 필기도구		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	과학수사 이야기	과학수사에 관한 상식 학습, 다양한 창의 퀴즈와 함께 과학적인 사고로 문제 해결하기 실습을 해 봅니다.	
2	미래과학 이야기	IT기술의 발달을 중심으로 인류 과학의 발전사를 되돌아보고 현재의 기술을 바탕으로 미래를 예측해 봅니다.	
3	메타버스와 가상, 증강현실	메타버스에 대한 상식 학습, 발전된 메타버스 세상을 예측하고 장단점을 생각해 봅니다.	
4	친환경 이야기	친환경이 무엇이고 왜 온 인류가 함께 풀어야 할 과제인지에 대해 깨닫고, 친환경을 위한 아이디어에 대해 생각해 봅니다.	
5	식품과 영양	음식 속의 다양한 영양소가 우리 몸에 어떠한 영향을 미치는지, 우리에게 어떤 식습관이 필요한지에 대해 알아봅니다.	
6	생존과학 이야기	적박한 환경 속에서 생존할 수 있는 방법을 알아보며 과학원리 배워봅니다.	
7	생명과학 이야기	생명체의 기본적인 구성, 작동원리와 생명현상을 이해하고 인체의 생명활동과 유전원리, 그리고 유전공학의 미래에 대해 함께 생각해 봅니다.	
8	만화와 창의 융합	1인 창작, 발명의 시대에서 창의융합이 중요한 이유를 만화의 발전과정을 예시로 이해하기	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	디지털 일러스트 여행기		지도강사	전기훈
강의대상	초등 고학년			
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)		강의일시	A반 매주 화요일 16:30 ~ 18:10
				B반 매주 목요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	아무 생각 없이 그림만 그리는 시간이 아니라 창의력에 가장 중요한 관찰의 필요성을 배우고 느끼며 습관으로 익히게 됩니다. 또한 그림을 통해 내 이야기를 하고 상대의 이야기를 들으며 스토리텔링 능력이 개발되기를 기대합니다.			
교 재	프로그램-이비스페인트x (무료어플)			
준비사항	◦수강생 준비물:태블릿/태블릿펜/프로그램설치(이비스페인트X).줌 수강용 전자기기			
	◦재료비 내역: 없음			
주	주제	내 용		비고
1	[디지털 드로잉과 친해지기]	- 어플 사용방법을 습득할 수 있는 간단한 드로잉 - 어플 기능을 이용해 멋진 배경 그리기		
2	[창의력의 시작은 관찰!!!]	- 크로키/컨투어드로잉/관찰훈련 게임 - 설명:관찰의 중요성과 습관 만들기		
3	[라인 드로잉]	- 사진을 이용해 멋진 프로필 사진 그려보기 - 설명:디지털 드로잉 기능 활용도 알기		
4	[멋진 배경속의 나]	- 어플 기능을 이용해 멋진 배경 그리기 - 설명:빛을 활용해 그림의 완성도 높이기		
5	[일상 그리기]	-실제 있었던 일을 그림으로 그려 서로 맞춰보기 -설명:상상한 것을 실제로 그려보는 것의 중요성 알기		
6	[동화 4컷으로 그려보기]	-각자 주어진 동화를 4컷 만화로 구성해본다. - 설명:문장을 이해하고 그림으로 표현한다.		
7	[나만의 히어로와 빌런 만들기]	-각자 만들어 보고 싶은 히어로와 빌런 캐릭터를 디자인하고 컨셉에 따라 스토리 만들어보기		
8	[나의 과거 현재 미래 그리기]	-과거 가장 행복했던 순간 /현재 가장 많이 생각하는 것 /미래 내가 가장 행복할 것 같은 순간 그려보기		

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	판타지 세계와 디지털 일러스트	지도강사	방준호
강의대상	초등 고학년		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	C반 매주 월요일 16:30 ~ 18:10
			D반 매주 수요일 16:30 ~ 18:10
교육목표	◦그래픽 프로그램의 원리를 이해하고 응용하여 상상의 세계를 창의적으로 표현할 수 있다		
교재	◦없음(강사 PDF 제공)		
준비사항	◦수강생 준비물: 안드로이드 기반 태블릿 혹은 스마트 폰, 디지털 펜 (선택), 공책 및 필기구 (무료 그래픽 프로그램 사용 예정)		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	판타지 세계 속 나의 모습	기본 브러쉬, 지우개, 채우기 기능을 활용하여 판타지 세계의 나의 얼굴을 그려본다. (이목구비와 표정 묘사)	
2	나는 판타지 패션 디자이너	레이어 기능의 원리를 이해하고 전신 비율에 맞춰 나만의 옷을 디자인해본다. (인체 비례와 패션 묘사)	
3	나의 소중한 보물 도구	블렌딩 기능을 활용하여 판타지 세계 속 보물 도구를 만들어본다. (입체감과 명암 표현)	
4	판타지 세계지도	도형, 이동, 선택, 확대와 축소 기능을 활용하여 판타지 세계지도를 그려본다. (레이아웃 디자인)	
5	아름다운 세계	이미지 추가 기능을 활용하여 상상 속 아름다운 배경을 그려본다. (원근법)	
6	신비의 쿠킹 클래스	필터 기능을 이용하여 판타지 세계 속 재료로 만든 음식을 맛깔나게 표현해본다. (질감 표현과 블러 연출)	
7	소중한 동물 친구	다양한 브러쉬 기능을 활용하여 상상의 동물을 그려본다. (형태의 도형화와 털 표현)	
8	환상의 마법	회전대칭, 좌우 반전 기능을 활용하여 마법진을 다루는 나의 모습을 그려본다. (패턴 디자인)	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	챗GPT로 배우는 파이썬과 빅데이터	지도강사	김영직
강의대상	중·고등학생		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 프로그래밍과 빅데이터를 이해할 수 있다. ◦ 챗GPT를 이용해서 파이썬 기본 문법을 익히고 프로그래밍 할 수 있다. ◦ 파이썬 라이브러리를 이용해서 데이터분석, 시각화, 빅데이터 분석을 할 수 있다. 		
교재	◦교재명 : 없음		
준비사항	◦수강생 준비물: 화상수업용 태블릿 1대, 수업진행(코딩실행) 노트북 및 PC 1대 / 총 2대 필요		
	◦재료비 내역: 없음		
주	주제	내용	비고
1	프로그래밍 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 스크래치로 스도쿠 퍼즐 풀어보기 시연 · 스크래치로 풍게임 제작 	
2	파이썬, 빅데이터 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 챗GPT를 활용해서 스도쿠 퍼즐을 파이썬으로 풀어 보기 · 빅데이터를 이용하여 원주율(파이) 구하기 	
3	파이썬 설치	<ul style="list-style-type: none"> · 파이썬 설치 방법 익히기 · 구글 코랩으로 파이썬 사용하기 	
4	파이썬 기본 문법	<ul style="list-style-type: none"> · 변수, 자료형, 조건문, 반복문이 뭔지 챗GPT에게 물어보기 · 챗GPT와 함께 간단한 파이썬 프로그래밍 하기 	
5	파이썬 기본 문법	<ul style="list-style-type: none"> · 파이썬 기본 문법을 이용해서 간단한 단어지우기 게임 만들기 	
6	데이터 분석	<ul style="list-style-type: none"> · pandas 라이브러리를 활용하여 나만의 과목 시간표 만들기 	
7	데이터 분석	<ul style="list-style-type: none"> · 인구통계 데이터 연령 분포 그래프 그리기 	
8	빅데이터 분석	<ul style="list-style-type: none"> · MNIST(필기체 손글씨) 빅데이터 분석하기 	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	블렌더로 배우는 모델링(기초)	지도강사	박규리
강의대상	중·고등학생		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10
교육목표	°Blender를 활용하여 여러가지 작업물을 만들어보기		
교재	°없음		
준비사항	°수강생 준비물: 화상수업용 테블릿 1대, 개인PC 1대, blender 프로그램(무료다운로드)		
	°재료비 내역: 없음		
	°센터준비사항: blender 프로그램 최신버전 다운로드		
주	주제	내용	비고
1	1차시 기초이론수업	1. 오리엔테이션 : Blender 프로그램과 3D에 대한 이론 수업 2. Blender 인터페이스 가이드	
2	2차시 재미있는 사물 모델링	1.. 빛과 라이팅 이해 이론 실습수업	
3	3차시 재미있는 사물 모델링	1. 이모티콘 모델링 2. 짱구 밥그릇 모델링 3. 거실 모델링	
4	4차시 배경 모델링	1. 카툰텍스처링을 활용한 숲 속 배경 만들기 2. 도시배경 만들기	
5	5차시 캐릭터 모델링	1.카카오프렌드 '춘식이' 캐릭터 텍스처링 및 리깅	
6	6차시 캐릭터 모델링	1.카카오프렌드 '춘식이' 캐릭터 텍스처링 및 리깅	
7	7차시 애니메이션 만들기	1 카메라를 세팅하여 애니메이션 촬영해보기	
8	8차시 캐릭터 모델링	최종 작업물 발표 및 피드백 시간.	

<2023년 제2기>학생 온라인(ZOOM) 강좌 강의계획서

강좌명	유니티, 코딩으로 만든다! 나만의 3D 데스크탑 게임	지도강사	박정은
강의대상	중·고등학생		
강의기간	2023.4.10.~ 2023.6.10. (총8주)	강의일시	A반 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 ※ 단, 8주차 2023.6.10.(토) 수업만 13:30 ~ 15:10의 시간으로 운영
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 게임 엔진에 대해 알고, 엔진의 기초 조작 방법에 능숙해진다. 유니티 게임 엔진을 이용하여 기초 코딩을 활용한 3D 게임을 만든다. 빌드의 개념을 알고, 개발한 게임을 데스크탑 플랫폼으로 완성할 수 있다. 		
교재	◦교재명 : 자체제작교안 및 Unity Learn 저자 : 박정은(교재비 : 0원)		
준비사항	◦수강생 준비물 : 개인 PC-Windows 환경의 PC(CPU i5이상, Dx10을 사용할 수 있는 GPU), 줌 화상수업용(시청용) 전자기기 1대		
	◦재료비 내역 : 없음		
주	주제	내용	비고
1	유니티 엔진 설치 및 기초 조작 방법	<ul style="list-style-type: none"> 유니티 허브 및 유니티 다운로드 유니티 엔진 기초 조작 방법 유니티 동작 이론 	
2	유니티 게임 설계하기 레벨 디자인 C# 기초 문법	<ul style="list-style-type: none"> 3D 게임 유형 및 게임 규칙 설계하기 유니티 레벨 디자인(맵 디자인) 유니티 스크립팅을 위한 C# 기초 문법 	
3	캐릭터 움직이기 (1) 기초 코딩(1)	<ul style="list-style-type: none"> 3D Object 캐릭터 만들기 키 입력으로 캐릭터 움직이기 캐릭터에 애니메이션 적용하기 	
4	캐릭터 움직이기 (2) 기초 코딩(2)	<ul style="list-style-type: none"> AI 에이전트를 활용하여 캐릭터 움직이기 충돌과 통과에 따른 상호작용 적용하기 	
5	아이템 (1) 기초 코딩(3)	<ul style="list-style-type: none"> 아이템을 활용하여 캐릭터의 상태 변화시키기 아이템의 수집·사용이 가능하도록 하기 	
6	게임규칙 (1) 기초 코딩(4)	<ul style="list-style-type: none"> UI를 통해 게임 미션 전달하기 UI를 통해 점수 표시하기 	
7	게임 규칙 (2) 기초 코딩(5)	<ul style="list-style-type: none"> 게임의 승리 조건 코딩하기 게임의 패배 조건 코딩하기 로직에 따라 게임의 시작/진행/종료 여부 정하기 	
8	썸 다루기 빌드하기	<ul style="list-style-type: none"> 게임 결과를 표시하는 썸 나누기 데스크탑 플랫폼으로 게임 빌드하기 	