

강의계획서

| 강좌명 | 놀며 배우는 언플러그드 + 스크래치 주니어 코딩 교실 | | 지도강사 | 한자혜 |
|------|--|--------------------------------------|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 |
| | | | | B반 - 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 컴퓨팅 사고력 향상과 창의적 문제해결력 향상 | | | |
| 교재 | ◦ 교재명: 코딩첫걸음 손으로 배우는 코딩 출판사: (주)아카데미 소프트 / (교재비: 12,000원) | | | |
| 준비물 | ◦ 노트북, 스크래치주니어설치, 크롬 설치, 교재, 색연필, 필기도구 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 코딩과 친해지기! | 순서대로 차례차례 컴퓨터가 일하는 방법! 스크래치 주니어란? | | |
| 2 | 자유롭게 상상하기! | 랜덤하게 일하는 컴퓨터! 내 맘대로 상상해 장면 만들기! | | |
| 3 | 규칙을 찾아라! | 언제 시작하고 어떻게 움직일까? 이벤트와 명령블록! | | |
| 4 | 생각근육 키우기! | 택배아저씨가 우리집에 올 수 있는 이유! 좌표 이해하기! | | |
| 5 | 그림으로 말해요! | 컴퓨터가 일하는 과정을 순서도로 표현하기! 점핑게임 코딩 | | |
| 6 | 문제가 뭐지? 알고리즘 | 패턴을 분석해 문제 해결하기! “우리 만남은..” 코딩 | | |
| 7 | 신호를 보내요! | 생활 속 다양한 신호! 달리기 시합 코딩 | | |
| 8 | 만약에 ~라면! | 컴퓨터가 이해하는 조건은? “꿈속에서” 코딩 | | |
| 9 | 나누어 생각하기! | 복잡한 생각을 단순하게! 추상화! “닭돌이 찾기” 코딩 | | |
| 10 | 방법은 하나가 아니야! | 문제를 해결하는 여러 가지 방법! “지구여행” 코딩 | | |
| 11 | 프로젝트1 | 나만의 애니메이션 만들기 | | |
| 12 | 프로젝트2 | 나만의 게임만들기 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 얘 너두 할 수 있어! 엔트리 코딩 | | 지도강사 | 한자혜 |
|------|---|------------------------------------|------|--|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | C반 - 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 D반 - 매주 목요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 컴퓨팅 사고력 향상과 창의적 문제해결력 향상, 자신의 생각을 코딩으로 표현 | | | |
| 교재 | ◦ 없음 | | | |
| 준비물 | ◦ 노트북, 구글 크롬 설치 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 얘 너두 할 수 있어 | 코딩과 알고리즘의 이해! 엔트리로 나만의 장면 만들기! | | |
| 2 | 순서가 중요해! | 움직이고 말하는 캐릭터! 애니메이션 만들기 | | |
| 3 | 컴퓨터가 잘하는 일! 반복! | 패턴을 활용해 뮤직비디오 만들기 | | |
| 4 | 복제의 이해 | 복제를 활용한 미디어 아트 만들기 | | |
| 5 | 조건의 이해 | 생활 속 조건 vs 컴퓨터의 조건 , 그림판 만들기 | | |
| 6 | 조건의 활용 | 조건을 활용한 게임 만들기-미로찾기 | | |
| 7 | 변수의 이해 | 게임 창작 레벨업 - 낚시왕, 달 토끼 게임 만들기 | | |
| 8 | 변수의 활용 | 바운스 볼, 애완동물 기르기 게임만들기 | | |
| 9 | 리스트의 이해 | 생활 속 리스트! 영어 단어 암기장, 실시간 채팅 만들기 | | |
| 10 | 나만의 블록! 함수 | 내가 만드는 규칙! 동물 운동회! | | |
| 11 | 프로젝트1 | 나만의 게임 창작하기! | | |
| 12 | 프로젝트2 | 크리스마스 카드 만들기 | | |

강의계획서

※ 수준에 따라 인공지능 학습 데이터의 양 및 예제 차이로 진행됩니다.

| 강좌명 | 신기한 인공지능과 앱인벤터 | | 지도강사 | 김수빈 |
|------|--|--|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 |
| | | | | B반 - 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 인공지능이 접목된 어플리케이션을 제작하고 실행시킬 수 있다. | | | |
| 교재 | ◦ 교재명: 모두가 할 수 있는 앱인벤터로 11개 인공지능 앱 만들기 저자 :박지숙 외 4명 / 출판사: 앤써북 / 교재비: 14,500원 | | | |
| 준비물 | ◦ 컴퓨터, 웹캠(스마트폰), 마이크, 구글 계정 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 4차산업혁명과 인공지능 | 인공지능을 이해하고 다양한 인공지능 알고리즘이 적용된 프로그램 체험 & 구글 드라이브 활용 방법 익히기. 앱인벤터 설치 및 스마트폰 연결하기 | | |
| 2 | 앱인벤터 기본구성 | 앱인벤터 화면 구성을 살펴보고 자신의 이름을 출력하는 프로그램 제작 다양한 블록을 가져와 여러 가지 텍스트 출력하기 | | |
| 3 | 카메라 메모장 | 사진을 찍고 메모하는 앱 만들기, QR코드 찍고 결과 확인하기 | | |
| 4 | 흔들기 게임 | 적절한 화면 구성을 스스로 제작 후 흔들림 인식 코드를 활용하여 게임 제작 | | |
| 5 | 영어 번역기 | 음성을 인식시켜 영어를 한글로 번역하는 앱 제작 | | |
| 6 | 대화하는 채팅로봇 | 대화처리 인공지능 프로그램&앱인벤터 화면에서 대화하는 채팅로봇 제작 | | |
| 7 | 음성인식 계산기 | 마이크를 인식한 자동 인공지능 계산기 제작 | | |
| 8 | 사물인식 학습기 | 사진을 찍어 해당 물건이 어떤 물건인지 인식하는 앱 제작 | | |
| 9 | 두근두근 보물찾기 | 주어진 제시어를 보고 해당 사물을 찾아 인식시키는 앱 제작 | | |
| 10 | 마스크 판별기 | 카메라로 사람을 인식하였을 때 마스크 착용 유무를 판별하는 앱 제작 | | |
| 11 | 위키백과 | 공공 API를 인식시켜 음성, 텍스트로 질문을 받고 대답하는 앱 제작 | | |
| 12 | 마지막 프로젝트 | 다양한 인공지능 학습데이터를 활용하여 본인만의 시스템 구상 및 제작 | | |

강의계획서

※ 수준에 따라 인공지능 학습 데이터의 양 및 예제 차이로 진행됩니다.

| 강좌명 | 신기한 인공지능과 앱인벤터 | | 지도강사 | 김수빈 |
|------|--|--|------|--|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | C반 - 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 D반 - 매주 목요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 인공지능이 접목된 어플리케이션을 제작하고 실행시킬 수 있다. | | | |
| 교재 | ◦ 교재명: 모두가 할 수 있는 앱인벤터로 11개 인공지능 앱 만들기 저자 :박지숙 외 4명 / 출판사: 앤써북 / 교재비: 14,500원 | | | |
| 준비물 | ◦ 컴퓨터, 웹캠(스마트폰), 마이크, 구글 계정 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 4차산업혁명과 인공지능 | 인공지능을 이해하고 다양한 인공지능 알고리즘이 적용된 프로그램 체험 & 구글 드라이브 활용 방법 익히기. 앱인벤터 설치 및 스마트폰 연결하기 | | |
| 2 | 앱인벤터 기본구성 | 앱인벤터 화면 구성을 살펴보고 자신의 이름을 출력하는 프로그램 제작 다양한 블록을 가져와 여러 가지 텍스트 출력하기 | | |
| 3 | 카메라 메모장 | 사진을 찍고 메모하는 앱 만들기, QR코드 찍고 결과 확인하기 | | |
| 4 | 흔들기 게임 | 적절한 화면 구성을 스스로 제작 후 흔들림 인식 코드를 활용하여 게임 제작 | | |
| 5 | 영어 번역기 | 음성을 인식시켜 영어를 한글로 번역하는 앱 제작 | | |
| 6 | 대화하는 채팅로봇 | 대화처리 인공지능 프로그램&앱인벤터 화면에서 대화하는 채팅로봇 제작 | | |
| 7 | 음성인식 계산기 | 마이크를 인식한 자동 인공지능 계산기 제작 | | |
| 8 | 사물인식 학습기 | 사진을 찍어 해당 물건이 어떤 물건인지 인식하는 앱 제작 | | |
| 9 | 두근두근 보물찾기 | 주어진 제시어를 보고 해당 사물을 찾아 인식시키는 앱 제작 | | |
| 10 | 마스크 판별기 | 카메라로 사람을 인식하였을 때 마스크 착용 유무를 판별하는 앱 제작 | | |
| 11 | 위키백과 | 공공 API를 인식시켜 음성, 텍스트로 질문을 받고 대답하는 앱 제작 | | |
| 12 | 마지막 프로젝트 | 다양한 인공지능 학습데이터를 활용하여 본인만의 시스템 구상 및 제작 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 똑딱똑딱 토탈공예 공작소 | | 지도강사 | 이보람 |
|------|--|---|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 |
| | | | | B반 - 매주 목요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 다양한 사물을 통해 사고의 확장과 표현법을 배울 수 있다. | | | |
| 교 재 | 없음 (강사 본인준비) | | | |
| 준비물 | ◦ 목공풀, 딱풀, 가위, 연필, 지우개, 유성펜(네임펜 등) | | | |
| | ◦ 재료: 아크릴물감, 클레이점토, 캔버스, 기타부자재 (재료비 총액: 60,000 원) *첫 수업시 강사에게 꾸러미 택배 개별구매 | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | |
| 1 | (종이접기) 꽃 리스 | 꽃 접는 방법을 익히고 여러 개를 이어 붙여 리스를 완성한다. | | |
| 2 | (미니어처) 유럽세트- I | 각 음식의 유래에 대해 알아보고 특징에 맞게 미니어처로 만들어 본다. | | |
| 3 | (미니어처) 유럽세트-II | 미니어처로 완성한 음식을 케이스에 넣어 완성한다. | | |
| 4 | (클레이&젠탱글)캐릭터 무드등 | 클레이를 이용해 캐릭터를 만든 후 젠탱글 기법으로 조명 받침을 꾸며 완성해 본다. | | |
| 5 | (도트아트) 만다라 닷팅 필통 | 닷팅툴을 이용해 만다라 패턴을 그린 후 필통에 그려 완성한다. | | |
| 6 | (팝아트) 패턴 연필꽃이 | 팝아트 기법을 이용해 패턴 연습 후 연필꽃이에 그리고 채색하여 완성한다. | | |
| 7 | (냅킨&타일공예) 냘비받침 | 타일을 붙이고 냘비받침 채색한 후 냘킨 전용접착제를 이용해 완성한다. | | |
| 8 | (가죽공예) 고양이 지갑 | 바느질의 기본방법을 익히고 전개도를 보며 지갑을 완성할 수 있다. | | |
| 9 | (힐링아트) 모스 캔버스 액자 | 모스의 특징을 이해한 후 캔버스에 그림을 그리고 붙여 액자를 완성해 본다 | | |
| 10 | (종이공예) 골판지 메모판 | 골판지를 원하는 형태로 말아서 콜크판에 붙여 메모판을 완성한다. | | |
| 11 | (퀼링아트) 이니셜 패턴 카드 | 퀼링아트의 기법을 연습한 후 본인의 이니셜로 형태를 만들고 꾸며본다. | | |
| 12 | (목공예) 루돌프 스트링 | 스트링의 원리를 이해한 후 도면을 따라 나무못을 고정한 후 실을 엮어 완성한다. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 똑딱똑딱 토탈공예 공작소 | | 지도강사 | 이보람 |
|------|--|--|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | C반 - 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 |
| | | | | D반 - 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 다양한 사물을 통해 사고의 확장과 표현법을 배울 수 있다. | | | |
| 교재 | 없음 (강사 본인준비) | | | |
| 준비사항 | ◦ 수강생 준비물: 목공풀, 딱풀, 가위, 연필, 지우개, 유성펜(네임펜 등) | | | |
| | ◦ 재료: 아크릴물감, 클레이점토, 캔버스, 기타부자재 (재료비 총액: 60,000 원) *첫 수업시 강사에게 꾸러미 택배 개별구매 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | |
| 1 | (종이접기) 꽃 리스 | 꽃 접는 방법을 익히고 여러 개를 이어 붙여 리스를 완성한다. | | |
| 2 | (미니어처) 분식세트- I | 각 음식의 유래에 대해 알아보고 특징에 맞게 미니어처로 만들어 본다. | | |
| 3 | (미니어처) 분식세트- II | 미니어처로 완성한 음식을 케이스에 넣어 완성한다. | | |
| 4 | (클레이&젠탱글)캐릭터 무드등 | 클레이를 이용해 캐릭터를 만든 후 젠탱글 기법으로 조명 받침을 꾸며 완성해 본다. | | |
| 5 | (도트아트) 만다라 닷팅 필통 | 닷팅틀을 이용해 만다라 패턴을 그린 후 필통에 그려 완성한다. | | |
| 6 | (와인딩공예) 부엉이 연필꽂이 | 노끈을 위치에 맞게 감고 연필꽂이에 부엉이 형태를 만들어 완성한다. | | |
| 7 | (냅킨&타일공예) 냘비받침 | 타일을 붙이고 냘비받침 채색한 후 냘킨 전용접착제를 이용해 완성한다. | | |
| 8 | (가죽공예) 소 지갑 | 바느질의 기본방법을 익히고 전개도를 보며 지갑을 완성할 수 있다. | | |
| 9 | (캘리그래피) 아크릴 조명 | 캘리그래피의 원리를 익힌 후 아크릴의 표면을 긁어 작품을 완성한다. | | |
| 10 | (십자수) 고양이 벽시계 | 십자수의 기법을 배운 후 시계에 고양이 패턴을 바느질하여 완성한다. | | |
| 11 | (퀼링아트) 이니셜 패턴 액자 | 퀼링아트의 기법을 연습한 후 본인의 이니셜로 형태를 만들고 꾸며본다. | | |
| 12 | (목공예)크리스마스트리 스트링 | 스트링의 원리를 이해한 후 도면을 따라 나무에 구멍을 뚫고 못질 하여 실을 엮어 완성한다. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 매주 한 편 글쓰기의 기적! | | 지도강사 | 정미영 |
|------|---|---------------------------------------|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의요일 | A반 - 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 문학/비문학 등 여러 종류의 글을 읽고 형식을 파악한 후, 직접 글을 써보면서 글쓰기 자신감을 키운다. | | | |
| 교재 | ◦ 없음 | | | |
| 준비물 | ◦ 공책과 필기구 또는 노트북, 태블릿 등 글을 쓸 수 있는 도구 | | | |
| | ◦ 수업 종료 후 원하는 학생에 한해 전자책 발간(재료비 총액:1만원) | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 자기소개 | 나에 관한 질문에 답을 채우고, 나를 소개하는 글쓰기. | | |
| 2 | 나만의 필살기 | 한 사람의 독자를 떠올려 말하듯이 설명하는 글쓰기. | | |
| 3 | 마음을 전하는 편지 | <키다리 아저씨>를 읽고, 편지글의 형식을 파악한 후, 편지 쓰기. | | |
| 4 | 일기 쓰기 | <안네의 일기>를 읽고, 나의 하루를 기록으로 남기기. | | |
| 5 | 상상하여 쓰기1 | <알사탕>, <만복이네 떡집> 등을 함께 읽고, 글의 특징 찾기. | | |
| 6 | 상상하여 쓰기2 | 나도 작가! 상상력을 발휘해 오감을 살려 재미있는 이야기짓기. | | |
| 7 | 독후감 쓰기1 | 우화 <이솝이야기>를 읽고 요약 후, 독후 감상문을 씁니다. | | |
| 8 | 독후감 쓰기2 | 문학 <플랜다스의 개>를 읽고 요약 후, 독후 감상문을 씁니다. | | |
| 9 | 독후감 쓰기3 | 비문학 <파브르 곤충기>를 읽고 요약 후, 독후 감상문을 씁니다. | | |
| 10 | 독후감 쓰기4 | 각자 원하는 책을 골라 독후 감상문의 개요를 짜고 글을 씁니다. | | |
| 11 | 묘사하는 글쓰기 | 바람, 나무 등 자연을 묘사하는 장면을 넣어 글쓰기. | | |
| 12 | 여행/체험 보고서 | 지난 시간에 묘사한 장면을 넣어 여행/체험 보고서 쓰기. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 매주 한 편 글쓰기의 기적! | | 지도강사 | 정미영 |
|------|---|------------------------------------|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의요일 | B반 - 매주 목요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> 문학/비문학 등 여러 종류의 글을 읽고 형식을 파악한 후, 직접 글을 써보면서 글쓰기 자신감을 키운다. | | | |
| 교재 | <ul style="list-style-type: none"> 없음 | | | |
| 준비물 | <ul style="list-style-type: none"> 수강생 준비물:공책과 필기구 또는 노트북, 태블릿 등 글을 쓸 수 있는 도구 | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> 수업 종료 후 원하는 학생에 한해 전자책 발간(재료비 총액:1만원) | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 자기소개 | 나에 관한 질문에 답을 채우고, 나를 소개하는 글쓰기. | | |
| 2 | 경험한 일 쓰기 | <헬렌 켈러 자서전>을 읽고, 나의 경험을 담은 글을 씁니다. | | |
| 3 | 설명문 쓰기 | 요리법, 보드게임 하는 법 등 알기 쉽게 설명하는 글쓰기. | | |
| 4 | 다양한 표현하기 | 속담, 관용 표현 등을 배워 참신하게 표현하는 글을 씁니다. | | |
| 5 | 정보 글쓰기 | 에너지 아끼기/설탕 줄이기 등 정보를 담은 글을 씁니다. | | |
| 6 | 요약하기1(문학) | <전천당> 사건 중심 요약법을 배워, 문학작품을 요약합니다. | | |
| 7 | 요약하기2(비문학) | 문단을 요약하는 법을 배워, 설명문 전체를 요약합니다. | | |
| 8 | 묘사하는 글쓰기 | 물건이나 풍경 등 대상을 관찰한 후 묘사하는 글쓰기. | | |
| 9 | 여행/체험 보고서 | 지난 시간에 묘사한 한 장면을 넣어 여행/체험 보고서 쓰기. | | |
| 10 | 독후감 쓰기(문학)1 | 문학 작품을 읽고, 줄거리를 파악해 독후 감상문을 씁니다. | | |
| 11 | 독후감 쓰기(비문학)2 | 비문학 작품을 읽고, 요점을 파악해 독후 감상문을 씁니다. | | |
| 12 | 첨삭 원리와 훈련 | 추가/삭제/대치/재구성의 원리를 이용해서 스스로 첨삭하기. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 매주 한 편 글쓰기의 기적! | | 지도강사 | 정미영 |
|------|---|--------------------------------------|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | C반 - 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 문학/비문학 등 여러 종류의 글을 읽고 형식을 파악한 후, 직접 글을 써보면서 글쓰기 자신감을 키운다. 수행평가에 대비할 수 있습니다. | | | |
| 교재 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 없음 | | | |
| 준비물 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 공책과 필기구 또는 노트북, 태블릿 등 글을 쓸 수 있는 도구 | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 수업 종료 후 원하는 학생에 한해 전자책 발간(재료비 총액:1만원) | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 자기소개 | 나에 관한 질문에 답을 채우고, 나를 소개하는 글쓰기. | | |
| 2 | 묘사하는 글쓰기 | 레오나르도 다빈치, 고희, 뭉크 등의 미술작품을 묘사하는 글쓰기. | | |
| 3 | 기행문 쓰기 | <유한라산기>를 읽고 기행문 형식을 파악 후, 기행문 쓰기. | | |
| 4 | 편지쓰기 | '고호와 테오의 편지' 를 읽고, 마음을 전하는 편지 쓰기. | | |
| 5 | 일기쓰기 | <오프라 윈프리의 감사 일기>를 읽고, 감사 일기 쓰기. | | |
| 6 | 새로 쓰는 흥부전 | <흥부전>을 비판적으로 해석하고 재구성해 새로운 이야기 짓기. | | |
| 7 | 설득하는 글 | <논설문/건의문/광고문> 등을 분석한 후, 설득하는 글쓰기. | | |
| 8 | 요약하기 | 설명문 <우리 몸>을 읽고 단락 별 요약법을 배워, 전체요약하기. | | |
| 9 | 요약하기 | 설명문 <예술>을 읽고 단락 별 요약법을 배워, 전체요약하기. | | |
| 10 | 신문 기사 쓰기 | <기사문> 읽고 구조를 분석한 후, 기사문 작성하기. | | |
| 11 | 독후 감상문 쓰기1 | 개요를 짰 후, 독후 감상문 쓰고, 스스로 첨삭하기. | | |
| 12 | 독후 감상문 쓰기2 | 개요를 짰 후, 독후 감상문 쓰고, 스스로 첨삭하기. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 상상하고 표현하는 나만의 스피치 | | 지도강사 | 유세민 |
|------|---|---|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> 표현력이 길러지는 상상활동과 스피치 기초 연습, 회장선거, 아나운서, 동화구연 스피치를 통해 다양한 스피치를 경험하여 나만의 스피치를 말할 수 있습니다. | | | |
| 교재 | <ul style="list-style-type: none"> 교재 없음 | | | |
| 준비사항 | <ul style="list-style-type: none"> 필기도구, 색연필 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 놀이로 나를 소개해요 | 연극놀이와 그림일기로 나를 소개합니다. | | |
| 2 | 회장선거 스피치 | 멋지게 회장선거 스피치 | | |
| 3 | 상상 스피치 | <ul style="list-style-type: none"> ●마임으로 상상과 표현 연습 ●릴레이 상상스피치 | | |
| 4 | 아나운서와 기자 | 아나운서와 기자 역할을 나누어 뉴스를 전합니다. | | |
| 5 | 스피치 기초연습 | 나레이션 읽고 발성&발음 트레이닝 해봅니다. | | |
| 6 | 아나운서 발음연습 | 아나운서처럼 발음연습 뉴스를 전달합니다. | | |
| 7 | 나만의 스피치 | 아끼는 책 중 1장을 정해서 스피치 연습을 합니다. | | |
| 8 | 동화읽기 스피치 | 동화 -겨울왕국-을 읽습니다. | | |
| 9 | 상상 스피치 2 | 해설을 읽고 인물의 말을 상상하여 스피치 합니다. | | |
| 10 | 감정찾기 스피치 | 동화읽기를 실감나는 감정을 표현하여 연습합니다. | | |
| 11 | 역할동화 스피치 | 역할을 정해서 동화 읽기 연습을 합니다. | | |
| 12 | 구연동화 스피치 | 함께 구연동화 스피치를 합니다. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 실력이 자라는 자신감 스피치 | | 지도강사 | 유세민 |
|------|---|---------------------------------|------|----------------------------------|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 놀이를 통해 유연한 사고를 만들고 역할스피치로 나만의 스피치를 만듭니다. ◦ 논리를 연습하여 UN 연설문을 만들어 다양한 스피치를 할 수 있습니다. | | | |
| 교재 | ◦ 교재 없음 | | | |
| 준비사항 | ◦ 필기도구, 색연필 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 놀이와 나의 소개 | 연극놀이와 색으로 나를 표현하고 소개합니다. | | |
| 2 | 마임 : 상상하여 표현하기 | 책상 위에 상상의 사물을 찾아 표현합니다. | | |
| 3 | 릴레이 상상 이야기 | 그림을 보고 나의 상상으로 이야기를 만듭니다. | | |
| 4 | 스피치 기초연습 | 나레이션 읽고 발성&발음 트레이닝 해봅니다. | | |
| 5 | 역할스피치 -1 | 회장선거 연설문을 발표합니다. | | |
| 6 | 역할 스피치 -2 | 크리에이터가 되어 생동감 있게 소개합니다. | | |
| 7 | 역할 스피치 -3 | 아나운서와 기자 역할을 나누어 뉴스를 전합니다. | | |
| 8 | 스피치 심화연습 | 아나운서처럼 발음연습 뉴스를 전달합니다. | | |
| 9 | 즉흥 스피치 | 내가 아끼는 물건을 소개하고 즉흥적인 스피치를 만듭니다. | | |
| 10 | 논리스피치 -1 | 육하원칙을 연습합니다. | | |
| 11 | 논리스피치 -2 | 근거를 찾아 발표 합니다. | | |
| 12 | 나의 연설문 | 상상, 표현, 논리를 종합하여 UN연설문을 만듭니다. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 실력상승 중고등 스피치 | | 지도강사 | 유세민 |
|------|---|-----------------------------------|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | C반 - 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 |
| 교육목표 | ◦ 생각을 확장시키켜 다양한 말을 만들고 논리적으로 정돈하여 스피치 할 수 있다. | | | |
| 교 재 | ◦ 교재: 자체제작 PPT | | | |
| 준비물 | ◦ 종이, 펜 | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | 비고 |
| 1 | 표현과 소개하기 | 놀이와 컬러로 나를 표현하고 소개하기. | | |
| 2 | 마임 : 상상하고 표현하기 | 책상 위에서 표현하는 나만의 상상활동 : 마임 | | |
| 3 | 면접 스피치 | 내가 00동아리에 가입한 이유? 면접스피치. | | |
| 4 | 스피치 기초연습 | 발성&발음 기초 트레이닝. | | |
| 5 | 즉흥스피치-1 | 사진을 보고 나의 상상으로 이야기를 만듭니다. | | |
| 6 | 즉흥스피치-2 | 내가 아끼는 물건을 소개하며 즉흥적인 스피치를 만듭니다. | | |
| 7 | 논리스피치-1 | 논리적 근거찾아 스피치. | | |
| 8 | 논리스피치-2 | 육하원칙 스피치. | | |
| 9 | 전교회장 스피치 | 논리적으로 다수를 설득시키기. | | |
| 10 | 찬반토론 | 주제선정 찬반토론 스피치. | | |
| 11 | 역할 스피치 -2 | 사실적 정보와 생동감 있는 소개 : 아나운서, 기자, 리포터 | | |
| 12 | 연설 스피치 | UN연설 발표 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 감성 일러스트와 캐릭터 디자인 | | 지도강사 | 김은영 |
|------|--|---|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 (학년에 상관없이 실력에 따라 수업에 원하는 수업에 참여 가능) | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> 하반기 일러스트 수업의 목표는 나를 향해 떠나는 여행입니다. 나는 세상 안에, 친구들과 관계 속에, 가족 안에서 나를 찾아가길 수 있습니다. 일러스트 수업을 통해 학생들이 지닌 고유한 <나>를 찾아가는 여행을 떠나보는 시간을 갖도록 하는 것이 수업의 목표입니다. | | | |
| 교재 | 강사 자체 제작 자료 | | | |
| 준비물 | 스케치북, 종이, 미술용 연필, 지우개, 색연필, 사인펜 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 오리엔테이션 | 연필 잡는 법, 그리는 자세, 다양한 선을 이용한 마음 표정 그리기 | | |
| 2 | 마음을 편안하게 해주는 푸른 바다 드로잉 | 색연필을 이용하여 그리데이션 기법으로 바다 풍경 그리기 | | |
| 3 | 마을 풍경 그리기 | 육면체 도형 기법을 이용하여 우리 마을의 기억 속 풍경을 표현한다. | | |
| 4 | 힐링 나무 엽서 그리기 | 삼각뿔 기본 도형을 이용한 나무 드로잉 주변에 환경을 맑게 해주는 다양한 모양의 초록 나무 드로잉 | | |
| 5 | 깊이가 쭉쭉, 마술같이 신기한 원근법 | 그림의 깊이를 표현할 수 있는 다양한 원근법을 이용한 착시 그림 | | |
| 6 | 내가 좋아하는 색은? | 미술의 기초가 되는 배색 기법 중 배색 기법에 대해 배운다 | | |
| 7 | 나는 달콤한 것이 좋아! | 지난 시간에 배운 유사 배색 기법을 이용하여 달콤한 디저트 디자인한다. | | |
| 8 | 내 마음 속 다양한 표정을 그려보자 | 이모티콘 디자인 기법을 이용한 다양한 마음속 표정 그려본다. | | |
| 9 | 나를 사랑해주는 것을 표현하기 | 나를 사랑해주는 주변 사람이나 동물, 물건을 표현한다. | | |
| 10 | 거울에 비친 자화상 표현하기 | 내가 생각하는 나를 자유롭게 표현한다. | | |
| 11 | 내가 사랑해야 할 것- 살아 움직이는 나의 몸의 움직임 | 내가 가장 사랑해야 할 나의 몸의 움직임을 표현한다. | | |
| 12 | 내가 사랑해야 할 것- 살아 움직이는 나의 몸의 움직임 | 내가 가장 사랑해야 할 나의 몸의 움직임을 표현한다. | | |

강의계획서

| 강좌명 | 감성 일러스트와 캐릭터 디자인 | | 지도강사 | 김은영 |
|------|--|---|------|----------------------------------|
| | 강의대상 | 초등 고학년 (학년에 상관없이 실력에 따라 수업에 원하는 수업에 참여 가능) | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 하반기 일러스트 수업의 목표는 나를 향해 떠나는 여행 입니다. 나는 세상 안에, 친구들 관계 속에, 가족 안에서 나를 찾아가 수 있습니다. 일러스트 수업을 통해 학생들이 지닌 고유한 <나>를 찾아가는 여행을 떠나보는 시간을 갖도록 하는 것이 수업의 목표입니다. | | | |
| 교재 | ◦ 강사 자체 제작 자료 | | | |
| 준비물 | ◦ 스케치북, 종이, 미술용 연필, 지우개, 색연필, 사인펜 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 선과 놀자 | 일러스트에서 사용되는 다양한 선과 선긋기 | | |
| 2 | 꿈꾸는 고래 | 일러스트에서 사용되는 명암 기법을 이용한 꿈꾸는 고래 일러스트 그리기 | | |
| 3 | 나는 패션 일러스트 디자이너 | 유사배색, 동일배색, 보색 대비등 일러스트의 기본 배색 기법을 패션 디자인 일러스트로 익히기 | | |
| 4 | 나만의 방 꾸미기 | 육면체 기본 도형을 이용한 인테리어 일러스트 | | |
| 5 | 달콤 카페 일러스트 | 원기둥 기본 도형과 카페 일러스트 - 음료수, 디저트 일러스트 | | |
| 6 | 마음 속 풍경화 일러스트 | 삼각뿔 기본 도형과 풍경 일러스트- 나무 일러스트 | | |
| 7 | 숨 쉬는 정원 일러스트 | 원기둥 도형과 구 도형을 이용한 작은 다육이 플라워 정원 일러스트 | | |
| 8 | 애착 사물 일러스트로 표현하기 | 나를 둘러싸고 있는 다양한 물건들을 일러스트로 의미 있게 표현하기 | | |
| 9 | 귀염 귀염 반려 동물 일러스트 | 구 도형과 원기둥을 도형을 이용한 반려동물 일러스트 | | |
| 10 | 장래의 꿈 캐릭터로 표현 (정면 두상) | 나이별 성별 해부학적 구조, 두상의 뼈 구조 배우기 정면 두상 그리기 | | |
| 11 | 속닥속닥 우리는 친구 | 눈, 코, 입, 귀 세부 구조 표현하기, 측면 두상 표현 배우기 | | |
| 12 | 캐릭터와 배경 | 배경 묘사와 채색 기법 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 감성 일러스트와 캐릭터 디자인 | | 지도강사 | 김은영 |
|------|---|---|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 (학년에 상관없이 실력에 따라 수업에 원하는 수업에 참여 가능) | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | C반 - 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> 하반기 일러스트 수업의 목표는 나를 향해 떠나는 여행입니다. 나는 세상 안에, 친구들 관계 속에, 가족 안에서 나를 찾아가길 수 있습니다. 일러스트 수업을 통해 학생들이 지닌 고유한 <나>를 찾아가는 여행을 떠나보는 시간을 갖도록 하는 것이 수업의 목표입니다. | | | |
| 교재 | <ul style="list-style-type: none"> 강사 자체 제작 자료 | | | |
| 준비물 | <ul style="list-style-type: none"> 스케치북, 종이, 미술용 연필, 지우개, 색연필, 사인펜 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 선으로 감정 표현하기 | 일러스트에서 사용되는 다양한 점,선,면을 이용한 감정 일러스트 | | |
| 2 | 일러스트와 명암 | 일러스트에서 사용되는 명암 기법을 이용한 석양 일러스트 그리기 | | |
| 3 | 패션 코디 일러스트 | 유사배색, 동일배색, 보색 대비, 명암 대비 등 배색 기법을 이용하여 패션 코디 일러스트로 표현하기 | | |
| 4 | 기억 속 마을 일러스트 | 일러스트 육면체 기본 도형을 이용한 마을 지도 일러스트로 표현하기 | | |
| 5 | 향기 나는 카페 일러스트 | 원기둥 기본 도형 카페 음료수, 디저트 일러스트 | | |
| 6 | 마음이 머무는 힐링 다이어리 일러스트 | 삼각뿔 기본 도형을 바탕으로 식물 나무 플라워 일러스트 기법 익힌 뒤 힐링 다이어리 일러스트 디자인하기 | | |
| 7 | 떠나요 ~ 여행 일러스트 | 여행에 자주 사용되는 물건과 다양한 나라의 랜드마크를 일러스트로 디자인하기 | | |
| 8 | 사랑스러운 동물 일러스트 | 동물의 기본 구조와 근육의 이해, 복실한 털, 눈, 코, 입 세부 일러스트로 표현하기 | | |
| 9 | 캐릭터와 두상 구조 | 나이별 성별 해부학적 구조, 두상의 뼈 구조 배우기, 정면 측면 두상 캐릭터 | | |
| 10 | 캐릭터와 전신 구조 | 해부학을 기본으로 하는 인체 전신 구조 익히기, 나이별 신체 구조 표현하기 | | |
| 11 | 캐릭터와 동세 | 다양한 움직임의 표현과 구조 배우기, 걸어가는 모습, 앉아 있는 모습 | | |
| 12 | 캐릭터와 배경 | 원근법과 소실점을 이용한 배경 묘사와 채색 기법 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 디지털 일러스트 작가되기 | | 지도강사 | 이 지 운 |
|------|---|--|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 디지털 기기를 이용하여 다양한 주제의 일러스트 제작법을 익힌다. | | | |
| 교 재 | ◦ 강사 ppt 자료 | | | |
| 준비물 | ◦ 수강생 준비물: 미디어 기기: 태블릿pc와 펜슬 혹은 핸드폰과 터치펜 (예시:아이패드와 애플펜슬/ 갤럭시탭과 S펜/ 핸드폰과 터치펜) 기본 학용품 : 색연필,사인펜, 스케치북, 스티커종이, 가위, 테이프, 풀 등 (수업 내용에 따라 미디어기기와 수작업 병행) 드로잉어플 다운로드 : 이비스 페인트x | | | |
| | ◦재료비 내역: 미디어 기기 ①개인 기기 준비 완료 시 (재료비: 0 원) ②핸드폰 터치펜 구입이 따로 필요할 경우 (재료비: 약 7400 원) 기본 학용품 ①가정 내 준비되어있는 학용품 활용 (재료비: 0원) ②따로 구매가 필요할 경우 (다이소 기준: 8절 스케치북 1100원, 스티커종이 2000원, 12색 색연필 3000원, 수성 사인펜 세트 2000원 등이 발생 할 수 있음. 수강생의 기호에 따라 개인 학용품 준비 요망) 드로잉 어플 : 무료 재료비 총액 : 개인 준비 상황에 따라 0원~ 15,000원 내외 | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | 비고 |
| 1 | 프로그램 기초 익히기 | 브러쉬,레이어,파일 형식 등 디지털드로잉 어플의 기본 조작 방법을 배우고 간단한 사물 그려보기 | | |
| 2 | 엽서 그리기 | 생일, 크리스마스, 명절 등 주제별 소품 그리는 법을 배우고 나만의 엽서 일러스트 완성하기 | | |
| 3 | 캐릭터 일러스트 그리기 | 캐릭터의 이목구비와 비율, 형태 잡는 법을 배우고 사물을 의인화하여 창작 캐릭터 짜보기 | | |
| 4 | 동물 일러스트 그리기 | 다양한 동물의 생김새를 알아보고 3주차에 만든 캐릭터의 애완동물 그리기 | | |
| 5 | 패션 일러스트 그리기 | 클라주 기법을 활용하여 사진과 그림 합성하는 법을 배우고 나의 패션 일러스트 완성하기 | | |
| 6 | 예쁜 색깔 조합 배우기 | 색상별 특징과 색상환, 조화로운 배색을 배우고 한정된 색으로만 일러스트 완성해보기 | | |

| | | | |
|----|--------------|--|--|
| 7 | 나만의 스티커 제작법 | 스티커 제작 규격을 배우고 내 그림으로 스티커 만들기 | |
| 8 | 웹툰 작가되기 -1 | 주제에 맞춰 이야기를 쓰고 캐릭터 시안 제작하기 | |
| 9 | 웹툰 작가되기 -2 | 내가 만든 캐릭터로 4컷 만화와 썸네일을 만들고 네이버 도전 웹툰에 게시해보기 | |
| 10 | 이모티콘 작가되기 -1 | 카카오톡 이모티콘 제안서 넣는 방법을 배우고 이모티콘 기획하기 | |
| 11 | 이모티콘 작가되기 -2 | 감정별 표정과 동작 그리는 법을 배우고 이모티콘 스케치하기 | |
| 12 | 이모티콘 작가되기 -3 | 이모티콘 채색 후 완성하여 이모티콘 뷰어로 시연해보기 | |

강의계획서

| 강좌명 | 디지털 일러스트 작가되기 | | 지도강사 | 이 지 운 |
|------|---|--|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.06.~ 2021.12.13. (주1일 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 목요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦ 디지털 기기를 이용하여 다양한 주제의 일러스트 제작법을 익힌다. | | | |
| 교 재 | ◦ 강사 ppt자료 | | | |
| 준비물 | ◦ 수강생 준비물: 미디어 기기: 태블릿pc와 펜슬 혹은 핸드폰과 터치펜 (예시:아이패드와 애플펜슬/ 갤럭시탭과 S펜/ 핸드폰과 터치펜) 기본 학용품 : 색연필,사인펜, 스케치북, 스티커종이, 가위, 테이프, 풀 등 (수업 내용에 따라 미디어기기와 수작업 병행) 드로잉어플 다운로드 : 이비스 페인트x | | | |
| | ◦재료비 내역: 미디어 기기 ①개인 기기 준비 완료 시 (재료비: 0 원) ②핸드폰 터치펜 구입이 따로 필요할 경우 (재료비: 약 7400 원) 기본 학용품 ①가정 내 준비되어있는 학용품 활용 (재료비: 0원) ②따로 구매가 필요할 경우 (다이소 기준: 8절 스케치북 1100원, 스티커종이 2000원, 12색 색연필 3000원 ,수성 사인펜 세트 2000원 등이 발생 할 수 있음. 수강생의 기호에 따라 개인 학용품 준비 요망) 드로잉 어플 : 무료(이비스 페인트X) 재료비 총액 : 개인 준비 상황에 따라 0원~ 15,000원 내외 | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | 비고 |
| 1 | 프로그램 기초 익히기 | 브러쉬,레이어,파일 형식 등 디지털드로잉 어플의 기본 조작 방법을 배우고 간단한 사물 그려보기 | | |
| 2 | 엽서 그리기 | 생일, 크리스마스, 명절 등 주제별 소품 그리는 법을 배우고 나만의 엽서 일러스트 완성하기 | | |
| 3 | 캐릭터 일러스트 그리기 | 캐릭터의 이목구비와 비율, 형태 잡는 법을 배우고 사물을 의인화하여 창작 캐릭터 짜보기 | | |
| 4 | 동물 일러스트 그리기 | 다양한 동물의 생김새를 알아보고 3주차에 만든 캐릭터의 애완동물 그리기 | | |
| 5 | 패션 일러스트 그리기 | 클라주 기법을 활용하여 사진과 그림 합성하는 법을 배우고 나의 패션 일러스트 완성하기 | | |
| 6 | 예쁜 색깔 조합 배우기 | 색상별 특징과 색상환, 조화로운 배색을 배우고 한정된 색으로만 일러스트 완성해보기 | | |

| | | | |
|----|--------------|--|--|
| 7 | 나만의 스티커 제작법 | 스티커 제작 규격을 배우고 내 그림으로 스티커 만들기 | |
| 8 | 웹툰 작가되기 -1 | 주제에 맞춰 이야기를 쓰고 캐릭터 시안 제작하기 | |
| 9 | 웹툰 작가되기 -2 | 내가 만든 캐릭터로 4컷 만화와 썸네일을 만들고 네이버 도전 웹툰에 게시해보기 | |
| 10 | 이모티콘 작가되기 -1 | 카카오톡 이모티콘 제안서 넣는 방법을 배우고 이모티콘 기획하기 | |
| 11 | 이모티콘 작가되기 -2 | 감정별 표정과 동작 그리는 법을 배우고 이모티콘 스케치하기 | |
| 12 | 이모티콘 작가되기 -3 | 이모티콘 채색 후 완성하여 이모티콘 뷰어로 시연해보기 | |

강의계획서

| 강좌명 | 디지털 일러스트 작가되기 | | 지도강사 | 이 지 운 |
|------|---|--|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주1일 100분, 12주) | | 강의일시 | C반 - 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 |
| 교육목표 | ◦ 디지털 기기를 이용하여 다양한 주제의 일러스트 제작법을 익힌다. | | | |
| 교 재 | ◦ 강사 ppt자료 | | | |
| 준비물 | ◦ 수강생 준비물: 미디어 기기 : 타블렛pc와 펜슬 혹은 핸드폰과 터치펜 (예시:아이패드와 애플펜슬/ 갤럭시탭과 S펜/ 핸드폰과 터치펜), 드로잉 어플 다운로드 : 이비스 페인트x (무료) | | | |
| | ◦재료비 내역: ①개인 기기 준비 완료 시 (재료비: 0 원) ②핸드폰 터치펜 구입이 따로 필요할 경우 (재료비: 약 7,400 원) | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | 비고 |
| 1 | 프로그램 기초 익히기 | 브러쉬,레이어,파일 형식 등 디지털드로잉 어플의 기본 조작 방법을 배우고 간단한 사물 그려보기 | | |
| 2 | 엽서 그리기 | 생일, 크리스마스, 명절 등 주제별 소품 그리는 법을 배우고 나만의 엽서 일러스트 완성하기 | | |
| 3 | 캐릭터 일러스트 그리기 | 캐릭터의 이목구비와 비율, 형태 잡는 법을 배우고 사물을 의인화하여 창작 캐릭터 짜보기 | | |
| 4 | 동물 일러스트 그리기 | 다양한 동물의 생김새를 알아보고 3주차에 만든 캐릭터의 애완동물 그리기 | | |
| 5 | 패션 일러스트 그리기 | 콜라주 기법을 활용하여 사진과 그림 합성하는 법을 배우고 나의 패션 일러스트 완성하기 | | |
| 6 | 예쁜 색깔 조합 배우기 | 색상별 특징과 색상환, 조화로운 배색을 배우고 한정된 색으로만 일러스트 완성해보기 | | |
| 7 | 나만의 스티커 제작법 | 스티커 제작 규격을 배우고 내 그림으로 스티커 만들기 | | |
| 8 | 웹툰 작가되기 -1 | 주제에 맞춰 이야기를 쓰고 캐릭터 시안 제작하기 | | |
| 9 | 웹툰 작가되기 -2 | 내가 만든 캐릭터로 4컷 만화와 썸네일을 만들고 네이버 도전 웹툰에 게시해보기 | | |
| 10 | 이모티콘 작가되기 -1 | 카카오톡 이모티콘 제안서 넣는 방법을 배우고 이모티콘 기획하기 | | |
| 11 | 이모티콘 작가되기 -2 | 감정별 표정과 동작 그리는 법을 배우고 이모티콘 스케치하기 | | |
| 12 | 이모티콘 작가되기 -3 | 이모티콘 채색 후 완성하여 이모티콘 뷰어로 시연해보기 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 영화로 떠나는 역사탐험 | | 지도강사 | 최 한 영 | |
|-------------|---|---|-------------|----------------------------------|----|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 월요일 16:30 ~ 18:10 | |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 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 | ◦ 없음 | | | | |
| 준비물 | ◦ 없음 | | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | | 비고 |
| 1 | 선사-크루즈패밀리 | 인류 최초 가족들의 새로운 세상을 향한 동굴을 떠나 새로운 거주지를 찾아 모험, | | | |
| 2 | 삼국시대- 안시성 | 동아시아 역사상 위대한 승리를 이끈 안시성 전투 | | | |
| 3 | 삼국시대- 황산벌 | 고구려, 신라, 백제 3국의 분쟁이 끊이지 않았던 660년, | | | |
| 4 | 삼국시대- 평양성 | 고구려의 마지막 수도, 백제를 손안에 넣은 신라가 이번엔 고구려 평양성 | | | |
| 5 | 고려- 무사 | 명나라에 사신으로, 간첩혐의를 받고 귀양길에 오르게 된 고려의 무사들 | | | |
| 6 | 조선- 천문 | 역사상 가장 위대한 왕 세종, 관노로 종3품이 된 천재 과학자 장영실 | | | |
| 7 | 임진왜란6년- 명량 | 1597년 임진왜란 6년, 오랜 전쟁으로 인해 혼란이 극에 달한 조선. | | | |
| 8 | 광해, 왕이 된 남자 | 왕위를 둘러싼 권력 다툼과 봉당정치로 혼란이 극에 달한 광해군 8년 | | | |
| 9 | 고산자, 대동여지도 | 조선의 진짜 지도를 만들기 위해 두 발로 전국 팔도를 누빈 ‘고산자(古山子) 김정호’ | | | |
| 10 | 일제강점기-암살 | 독립운동, 친일파 암살작전을 둘러싼 이들의 예측할 수 없는 운명 | | | |
| 11 | 말모이 | 우리말이 금지된 시대, 말과 마음이 모여 사전이 되다 | | | |
| 12 | 공동경비구역 JSA | 판문점 공동경비구역, 남한은 북한의 남치설로 각각 엇갈린 주장 | | | |

강의계획서

| 강좌명 | 영화로 떠나는 조선시대 시간여행 | | 지도강사 | 최 한 영 | |
|------|---|---|------|----------------------------------|----|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 | |
| 교육목표 | ◦ 영화가 보여주는 시대상과 역사적 진실, 다양한 해석과 관점을 볼 수 있다. | | | | |
| 교 재 | ◦ 없음 | | | | |
| 준비사항 | ◦ 없음 | | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | | 비고 |
| 1 | 조선- 천문 | 역사상 가장 위대한 왕 세종, 관노로 종3품이 된 천재 과학자 장영실 | | | |
| 2 | 조선- 관상 | '수양대군' 이 역모를 꾀하고 있음을 알게 된 그는 위태로운 조선의 운명 | | | |
| 3 | 조선- 물괴 | 중종 22년, 사물 물(物), 괴이할 괴(怪) #조선왕조실록의 기록에서 출발한 이야기 | | | |
| 4 | 조선- 명량 | 1597년 임진왜란 6년, 가장 위대한 전쟁 '명량대첩' | | | |
| 5 | 조선- 광해, 왕이된남자 | 왕위를 둘러싼 권력 다툼과 봉당정치로 혼란이 극에 달한 광해군 8년 시대의 폭군, 혹은 비운의 군주, 한 명의 왕, 역사가 기억하는 두 개의 얼굴 | | | |
| 6 | 조선- 남한산성 | 1636년 인조 14년 병자호란. 공격해오자 임금과 조정은 적을 피해 남한산성으로 | | | |
| 7 | 조선- 사도 | 재위기간 내내 왕위계승 정통성 논란에 시달린 영조, 비극적 부자 | | | |
| 8 | 조선- 군도, 민란의 시대 | 군도, 백성을 구하라! 양반과 탐관오리들의 착취가 극에 달했던 조선 철종 13년. 힘 없는 백성의 편이 되어 세상을 바로잡고자 하는 의적떼인 군도(群盜) | | | |
| 9 | 조선- 자산어보 | 순조 1년, 신유박해로 세상의 끝 흑산도로 유배된 '정약전'. 호기심 많은 '정약전'은 그 곳에서 바다 생물에 매료되어 책을 쓰기로 한다. | | | |
| 10 | 조선- 고산자, 대동여지도 | 조선의 진짜 지도를 만들기 위해 두 발로 전국 팔도를 누빈 '고산자(古山子) 김정호' | | | |
| 11 | 조선- 가비 | 1896년, 고종이 러시아 공사관으로 피신(아관파천)해 대한제국을 준비하던 혼돈의 시기 | | | |
| 12 | 조선- 덕혜옹주 | 일본으로 끌려간 대한제국의 마지막 황녀! 일제는 만 13세의 어린 덕혜옹주를 강제 일본 유학길에 오르게 한다. | | | |

강의계획서

| 강좌명 | 재미있게 배우는 바둑 한 판, A to Z | | 지도강사 | 길해정 |
|------|---|-----------------------------|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 화요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦재미있고 신나게 ‘바둑 한 판’ 알아가기! | | | |
| 교재 | ◦교재명:꿈꾸고 도전하는 바둑 이야기 ‘두드림’ 저자:두드림에듀 / 출판사:두드림에듀 / 교재비: 10,000원 | | | |
| 준비사항 | ◦수강생 준비물:바둑교재, 연필, 지우개, 웹캠, 마이크 | | | |
| | ◦재료비 내역:상기 바둑교재 1~3권(배송비 : 3,000원) (총액: 33,000원) | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | 비고 | |
| 1 | ‘바둑’이란? | 바둑의 역사적 배경과 기본 규칙에 대하여 알아보기 | | |
| 2 | 따내기와 살리기 | 우리 둘은 살리고 상대방 둘은 따내고 | | |
| 3 | 착수금지와 패 | 반드시 지켜야 하는 바둑의 규칙 | | |
| 4 | 공격방법_초급 | 3가지 공격방법_초급 | | |
| 5 | ‘집’이란? | 집에 대해서 알아보기 | | |
| 6 | 공격방법_중급 | 축과 장문_중급 | | |
| 7 | 삶과 죽음 | 두 집 만들어 살기와 잡기 | | |
| 8 | 수상전 | 우리 둘의 활로와 상대방 둘의 활로 세어보기 | | |
| 9 | 공격방법_상급 | 축과 장문_상급 | | |
| 10 | 집 만들기 | 집을 짓는 과정에 대하여 배우기 | | |
| 11 | 레벨 테스트 | 1~3권 레벨 테스트 | | |
| 12 | 30급 기력(급수)테스트 | 대한바둑협회 공인 승급 테스트 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 재미있게 배우는 바둑 한 판, A to Z | | 지도강사 | 길해정 |
|-------------|---|-----------------------------|-------------|----------------------------------|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | ◦재미있고 신나게 ‘바둑 한 판’ 알아가기! | | | |
| 교 재 | ◦교재명:꿈꾸고 도전하는 바둑 이야기 ‘두드림’ 저자:두드림에듀 / 출판사:두드림에듀 / 교재비: 10,000원 | | | |
| 준비사항 | ◦수강생 준비물:바둑교재, 연필, 지우개, 웹캠, 마이크 | | | |
| | ◦재료비 내역: 상기 바둑교재 1~3권(배송비 : 3,000원) (총액: 33,000원) | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | 비고 | |
| 1 | ‘바둑’ 이란? | 바둑의 역사적 배경과 기본 규칙에 대하여 알아보기 | | |
| 2 | 따내기와 살리기 | 우리 둘은 살리고 상대방 둘은 따내고 | | |
| 3 | 착수금지와 패 | 반드시 지켜야 하는 바둑의 규칙 | | |
| 4 | 공격방법_초급 | 3가지 공격방법_초급 | | |
| 5 | ‘집’ 이란? | 집에 대해서 알아보기 | | |
| 6 | 공격방법_중급 | 축과 장문_중급 | | |
| 7 | 삶과 죽음 | 두 집 만들어 살기와 잡기 | | |
| 8 | 수상전 | 우리 둘의 활로와 상대방 둘의 활로 세어보기 | | |
| 9 | 공격방법_상급 | 축과 장문_상급 | | |
| 10 | 집 만들기 | 집을 짓는 과정에 대하여 배우기 | | |
| 11 | 레벨 테스트 | 1~3권 레벨 테스트 | | |
| 12 | 30급 기력(급수)테스트 | 대한바둑협회 공인 승급 테스트 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 한문고전과 한자급수 (초급) | | 지도강사 | 조혜영 |
|------|---|---|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 초등 저학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 수요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> 성현의 지혜가 담긴 한문 고전의 명구와 명문을 한문 원문으로 배우고, 이를 통해 익힌 한자 실력을 바탕으로 개인별로 수준에 맞는 한자 급수 자격증을 취득 할 수 있다. | | | |
| 교재 | <ul style="list-style-type: none"> 고전명구 1 / 저자 : 조혜경 / 출판사 : 역사로 배우는 한문 (교재비: 1만원) | | | |
| 준비물 | <ul style="list-style-type: none"> 붓펜, 옥편(한자사전, 스마트폰 네이버 한자사전도 가능) | | | |
| 주 | 한문고전 수업 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 우리 몸이 할 수 있는 (目可得見) | <p style="text-align: center;">매 수업 중 한문고전수업 70분</p> <ol style="list-style-type: none"> 교재의 신출 한자를 옥편으로 함께 찾고 한자의 뜻을 익힌다. 신출한자를 획순에 맞게 쓴다. 화면의 본문에 한자 뜻을 쓴다. (한자 한 글자에 한 학생씩) 본문을 큰소리로 여러 번 함께 읽고, 본문을 선생님과 함께 해석하고 익힌다. 본문 문장을 큰 소리로 읽고 오늘 배운 본문의 내용을 다시 한 번 해석하고 정리한다. <p style="text-align: center;">한자급수지도 30분 신출한자와 한자어, 부수, 반의어, 유의어 등 익힘</p> | | |
| 2 | 보고 듣는 것 (百聞不如一見) | | | |
| 3 | 천하의 눈으로 (天下之目視) | | | |
| 4 | 마음이 있지 않으면 (心不在焉) | | | |
| 5 | 한눈으로 (一目之視也) | | | |
| 6 | 골짜기에 (谷無虎 先生兔) | | | |
| 7 | 호랑이 굴 (入虎穴 思則生) | | | |
| 8 | 여러 가지 동물들 (谷無虎 先生兔) | | | |
| 9 | 좋아하고 미워하고 (好而知其惡) | | | |
| 10 | 어진 자와 지혜로운 자 (仁者無不容) | | | |
| 11 | 만권의 책 (讀萬卷書) | | | |
| 12 | 오거서 (五車書) | | | |

강의계획서

| 강좌명 | 한문고전과 한자급수 (중급) | | 지도강사 | 조혜영 |
|------|---|---|------|----------------------------------|
| | 강의대상 | 초등 고학년 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 목요일 16:30 ~ 18:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> 성현의 지혜가 담긴 한문 고전의 명구와 명문을 한문 원문으로 배우고, 이를 통해 익힌 한자 실력을 바탕으로 개인별로 수준에 맞는 한자 급수 자격증을 취득 할 수 있다. | | | |
| 교재 | <ul style="list-style-type: none"> 성현의 길 1 / 저자 : 조혜경 / 출판사 : 역사로 배우는 한문 (교재비: 1만원) | | | |
| 준비물 | <ul style="list-style-type: none"> 붓펜, 옥편(한자사전, 스마트폰 네이버 한자사전도 가능) | | | |
| 주 | 한문고전 수업 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 군자1 耳 不聞人之非 - 명심보감 | <p style="text-align: center;">매 수업 중 한문고전수업 70분</p> <ol style="list-style-type: none"> 교재의 신출 한자를 옥편으로 함께 찾고 한자의 뜻을 익힌다. 신출한자를 획순에 맞게 쓴다. 화면의 본문에 한자 뜻을 쓴다. (한자 한 글자에 한 학생씩) 본문을 큰소리로 여러 번 함께 읽고, 본문을 선생님과 함께 해석하고 익힌다. 본문 문장을 큰 소리로 읽고 오늘 배운 본문의 내용을 다시 한 번 해석하고 정리한다. <p style="text-align: center;">한자급수지도 30분</p> <p>신출한자와 한자어, 부수, 반의어, 유의어 등 익힘</p> | | |
| 2 | 군자2 君子 欲訥於言而敏於行 - 논어 | | | |
| 3 | 군자3 君子有終身之憂 - 정도전 | | | |
| 4 | 太山이 높다하되 泰山雖高是亦山-양사언 | | | |
| 5 | 율곡이이 격몽요결 擊蒙要訣 서문-1 | | | |
| 6 | 율곡이이 격몽요결 擊蒙要訣 서문-2 | | | |
| 7 | 계몽편 啓蒙篇-인편1 何者爲孝 何者爲忠 | | | |
| 8 | 계몽편 啓蒙篇-인편2 足容重 手容恭 | | | |
| 9 | 계몽편 啓蒙篇-인편3 視思明 聽思聰 | | | |
| 10 | 허형 許衡 暑中 過河陽 - 이덕무 사소절 | | | |
| 11 | 5세 신동 김시습 - 童子之學 - 사재척언 | | | |
| 12 | 산에 오르면-登山則思學其高-김시습 매월당집 | | | |

강의계획서

| 강좌명 | 파이썬 기초 및 게임, 데이터 분석 | | 지도강사 | 김영직 |
|------|--|--|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 |
| 교육목표 | ○ 파이썬의 기본 문법과 프로그래밍 방식을 익히고 게임 코딩과 빅데이터 자료를 분석할 수 있다. | | | |
| 교재 | ○ 교재명: Do it! 첫 코딩 with 파이썬 저자: 정동균 출판사: 이지스퍼블리싱(2021) (교재비: 18,000원) ※ 교재는 필수 구매 사항은 아님 | | | |
| 준비사항 | ○ 수강생 준비물: 컴퓨터(or 노트북) | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 오리엔테이션 | - 강좌 소개 - 프로그래밍 언어 기초 | | |
| 2 | 파이썬 기초 | ○ 코딩별(★)로 떠나보자! - 코딩 준비하기 | | |
| 3 | 파이썬 기초 | ○ 컴퓨터는 어떻게 기억하고 행동할까? - 변수, 자료형 / 코딩 연습 | | |
| 4 | 파이썬 기초 | ○ 컴퓨터는 어떻게 기억하고 행동할까? - 함수, 입력, 출력 / 코딩 연습 | | |
| 5 | 파이썬 기초 | ○ 컴퓨터는 어떻게 생각하고 판단할까? - 조건문, 반복문 / 코딩 연습 | | |
| 6 | 파이썬 기초 | ○ 컴퓨터는 어떻게 생각하고 판단할까? - 리스트, 튜플, 딕셔너리, 집합 / 코딩 연습 | | |
| 7 | 파이썬 기초 | ○ 코딩 종합선물세트, 클래스를 열어보자! - 클래스, 인스턴스 / 코딩 연습 | | |
| 8 | 게임 기초 | ○ 게임 만들기 - 랜덤, 예외처리, sleep, 스래드 / 코딩 연습 | | |
| 9 | 게임 기초 | ○ 게임 만들기 - 달리기 경주 게임 만들기 | | |
| 10 | 데이터 분석 기초 | ○ 데이터 분석 - 판다스(pandas) 데이터 분석 기초 맛보기 | | |
| 11 | 데이터 분석 기초 | ○ 데이터 분석 - 판다스로 시간표 만들기 | | |
| 12 | 그래픽 기초 | ○ 그래픽 코딩 - 목지빠 그래픽 게임 만들기 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 쉽게 배우는 시간순삭 파이썬 | | 지도강사 | 이승희 |
|-------------|---|---|-------------|----------------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주1일 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 |
| 교육목표 | ◦ 프로그램 알고리즘 설계력, 논리적인 사고력, 창의적인 구현능력, 문제해결 능력 향상 | | | |
| 교 재 | ◦ 교재명 : 시간순삭파이썬 / 저자 : 천인국, 정영민, 최자영 출판사 : 생능출판(교재비:정가 22,000원) | | | |
| 준비사항 | ◦ 수강생 준비물: ZOOM 수강용 PC나 노트북, 파이썬 학습용 PC/노트북/스마트 기기 중 하나, 인터넷(유선 또는 WIFI) | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | 비고 |
| 1 | 파이썬 첫걸음 | 파이썬 설치, 계산, 출력, turtle 도형 그리기 프로그램 작성하기 | | |
| 2 | 변수 활용하기 | 입력, 변수, 출력 살펴보기, 원 그리기, 천둥 거리 알아내기 | | |
| 3 | 계산 수행하기 | 연산자를 이용한 온도 변환하기, 계산대 프로그램 개발하기 | | |
| 4 | 파이썬 자료형 살펴보기 | 정수/실수/문자/문자열 이해하기, 챗봇, 암호 프로그램 개발하기 | | |
| 5 | 조건에 따라 분기하기 | 참과 거짓에 따라 분기하는 동전 던지기 게임, 이차방정식 판별하기 | | |
| 6 | 원하는 횟수만큼 반복하기 | 반복문으로 범인 찾기 게임 만들기, 약수와 최대공약수 구하기, 숫자 맞추기 게임 만들기 | | |
| 7 | 리스트 목록 만들기 | 리스트에 데이터 저장하여 주기율표 만들기, 습도 구하기 | | |
| 8 | 함수 활용하기 | 함수를 만들어 BMI 계산기, 환전 계산기, 이차함수 그래프 그리기, 미로 탈출 게임 개발하기, 재귀호출 함수 만들기 | | |
| 9 | 딕셔너리와 집합 만들기 | 데이터 목록을 저장해서 가위바위보 게임 만들기, 행성 여행시간 계산하기, 수상자 데이터 분석하기 | | |
| 10 | 파일 다루기 | 파일 복사하기, 연결문 데이터 분석하기, 평균 강수량 통계 | | |
| 11 | 모듈과 라이브러리 | tkinter 모듈로 그래픽 기반의 윈도우 창 만들기 | | |
| 12 | 프로젝트 실전 | 소수 판별 프로그램, 게임 프로그램, 빅데이터 분석 프로그램 개발하기 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 언리얼 엔진으로 가상환경 만들기 | | 지도강사 | 조순희 |
|------|--|---------------------------|------|---------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주 1회 100분, 12주) | | 강의일시 | A반 - 매주 토요일 10:30 ~ 12:10 |
| 교육목표 | <ul style="list-style-type: none"> 언리얼강의 기초 그래픽과 블루프린트를 배우고 언리얼로 가상환경을 제작할수있다 | | | |
| 교재 | <ul style="list-style-type: none"> 없음 | | | |
| 준비물 | <ul style="list-style-type: none"> 데스크톱 컴퓨터 또는 노트북 (윈도우) 증활용 | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 권장사양: Windows 10 64비트, 쿼드코어 Intel 또는 AMD 2.5Ghz 이상, 메모리 8GB 이상, 비디오카드 DirectX 11 또는 DirectX 12 호환 그래픽 카드 | | | |
| 주 | 주제 | 내용 | | 비고 |
| 1 | 언리얼 | 새프로젝트 만들기 언리얼 설치하기 | | |
| 2 | 언리얼 | 기본 기능 사용법 카메라 | | |
| 3 | 언리얼 | 오브젝트의 도형 배치 | | |
| 4 | 언리얼 | 오브젝트의 그룹관리 배치 만든 것을 정리하기 | | |
| 5 | 그림판&언리얼 | 메터리얼 벽돌 지붕 텍스처 사용법 | | |
| 6 | 그림판&언리얼 | 외부 가구 모델링 가져와서 적용하기 | | |
| 7 | 언리얼 | 외부 장신구 모델링 가져와서 적용하기 | | |
| 8 | 그림판&언리얼 | 외부 모델링 가져와서 텍스처 적용하기 | | |
| 9 | 언리얼 | 플레이어 캐릭터 알아보기 | | |
| 10 | 언리얼 | 콜리전 레벨에 대해서 알아보기 | | |
| 11 | 언리얼 | 언리얼 블루프린트 기본 설명 활용 | | |
| 12 | 언리얼 | 언리얼 블루프린트 활용하고 3D오브젝트 활용법 | | |

강의계획서

| 강좌명 | 언리얼 엔진으로 나만의 게임 만들기 | | 지도강사 | 이 대 현 |
|------|--|-----------------------------|------|----------------------------------|
| | 강의대상 | 중·고등학생 | | |
| 강의기간 | 2021.9.6.~ 2021.12.13. (주1일 100분, 12주) | | 강의일시 | B반 - 매주 월요일 18:30 ~ 20:10 |
| 교육목표 | ◦ 언리얼 엔진을 활용하여, 간단히 FPS 게임을 만들어서, 배포할 수 있다. | | | |
| 교 재 | ◦ 없음. | | | |
| 준비물 | ◦ 데스크탑 컴퓨터 | | | |
| | ◦ 언리얼엔진 컴퓨터 권장사양 Windows 10 64비트, 쿼드코어 Intel 또는 AMD 2.5Ghz 이상, 메모리 8GB이상, 비디오카드 DirectX 11 또는 DirectX 12 호환 그래픽카드. | | | |
| 주 | 주제 | 내 용 | | 비고 |
| 1 | 언리얼 엔진 만나기 | 게임 엔진 개요, 언리얼 엔진 설치와 실행 | | |
| 2 | 언리얼 에디터 친해지기 | 3차원 좌표계의 이해, 언리얼 에디터 사용법 학습 | | |
| 3 | 3D 월드 만들기 1 | 통나무 집 만들기 | | |
| 4 | 3D 월드 만들기 2 | 지형 만들기, 하늘 만들기, 숲 만들기 | | |
| 5 | 캐릭터 만들기 1 | 입력에 따라 캐릭터 움직이기 | | |
| 6 | 캐릭터 만들기 2 | 다양한 캐릭터 애니메이션 표현하기 | | |
| 7 | 공격하기 | 아군 캐릭터의 칼질과 총질 만들기 | | |
| 8 | 피격당하기 | 적군 캐릭터의 피격 상황 다루기 | | |
| 9 | 게임 효과 만들기 | 폭파 및 피격 효과 표현하기, 사운드 재생하기 | | |
| 10 | 게임 UI 만들기 | 시작 화면 만들기, 점수 표시하기 | | |
| 11 | 인게임 영상 만들기 | 시퀀서를 이용하여 게임 영상 만들기 | | |
| 12 | 게임 배포 | 게임을 패키징하고, 배포하기 | | |