

**[붙임 1] 전주완산발명교육센터 미래창작공방 프로그램 안내**



상상을 현실로 실현시키는 전주완산발명교육센터

## 전주완산발명교육센터 미래창작공방 프로그램 안내

전주완산발명교육센터 (063-251-7131)

학부모님께

전주시 발명메이커교육을 담당하고 있는 전주완산발명센터에서 학생들의 창의성과 미래교육을 대비하기 위한 메이커 프로그램을 운영하고 있습니다. 2학기 메이커 프로그램은 SW메이커과정, 웹툰메이커 과정, 에듀테인먼트 메이커과정(게임을 활용한 교육), 총 3개 과정을 9월 16일 화요일까지 홈페이지를 통해 모집을 받습니다.

**1. 2019 전주완산발명센터 프로그램 안내**

과정	대상	인원	기간		교육내용	교육장소
SW메이커	SW에 관심있는 초등학교 4-6학년	10명	9.19.(목), 9.26.(목), 10.10.(목), 10.17.(목) 15:30~17:30 총 4일 12차시		교육용 프로그래밍 언어와 피지컬 컴퓨팅을 활용한 메이킹	진북초 후관 1층 서편 전주 완산 발명 교육 센터
웹툰메이커	웹툰에 관심있는 초등학교 4-6학년	15명	1기	9.19.(목), 9.20.(금) 15:30~17:30 총 2일 6차시	아이패드와 애플펜슬을 활용한 웹툰 메이킹	
		15명	2기	10.24.(목), 10.31.(목) 15:30~17:30 총 2일 6차시		
에듀테인먼트 메이커	게임 메이킹에 관심있는 초등학교 5-6학년 대상	15명	11.7.(목), 11.14.(목), 11.21.(목), 11.28.(목) 15:30~17:30 총 4일 12차시		교육에 게임적 요소를 적용해 아이들의 동기부여와 협동, 문제해결, 비판적 사고, 컴퓨터 활용능력 등을 고취시키는 게임 메이킹	

**2. 유의사항**

- 신청은 전주완산발명교육센터 홈페이지 활용하며 신청후 취소로 인한 부족 시 후보인원중 선착순선발
- 수업시간 5분전 입실/학부모와 동행하여 안전 등하교

**3. 전주완산발명센터 프로그램 신청방법**

■ 신청기간: 2019년 9월 10일(화) 09:00 ~ 9월 16일(월) 16:00

■ 신청시 정보수정이 불가하므로 수정이 필요한 경우, 발명교육센터 교사 이우진(☎063-251-7131)

■ 신청결과는 신청 후 홈페이지 개별확인(신청구분별 번호 확인) 및 9월 17일(화) 공문발송

순서	접속	신청 방법
컴퓨터 or 모바일 사용	 <a href="http://bitly.kr/68LyJ4M">http://bitly.kr/68LyJ4M</a>	1. 진북초등학교 홈페이지 메이커 과정 신청접수 2. 신청구분에서 교육프로그램 3개 중 원하는 프로그램 선택 (SW메이커, 웹툰메이커, 에듀테인먼트 메이커) 3. 성명 등을 기입하고 신청하기

2019년 9월 10일

**전 주 하 가 초 등 학 교 장**

## 전주완산발명교육센터 교육과정 안내

과정명	SW메이커 과정	차수	총 12차시
대상	4~6학년	인원	10명
장소	전주완산발명교육센터	일시	9.19.(목), 9.26.(목), 10.10.(목), 10.17.(목) 15:30~17:30
학습 목표	교육용 프로그래밍 언어과 피지컬 컴퓨팅을 활용한 실생활의 문제를 해결할 로봇을 발명할 수 있다.		
수업 교구 및 예시	비트브릭		햄스터 로봇
			

과정명	웹툰 메이커 과정 1기, 2기	차수	기수별 총 6차시
대상	4~6학년	인원	기수별 15명
장소	전주완산발명교육센터	일시	1기 9.19.(목), 9.20.(금) 15:30~17:30 총 2일 6차시
주관	(재) 전라북도문화컨텐츠산업진흥원		2기 10.24.(목), 10.31.(목) 15:30~17:30 총 2일 6차시
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰을 제작할 수 있는 SW프로그램을 활용하여 웹툰을 그려봅시다.</li> <li>- 웹툰을 그리는 제작과정을 이해하고 직접 만들어봄으로써 아이패드와 애플펜슬의 사용법을 익힐 수 있다.</li> </ul>	수업 교구 및 예시	 아이패드, 애플펜슬

과정명	에듀테인먼트 메이커 과정(게임 메이킹)	차수	총 12차시
대상	4~6학년	인원	15명
장소	전주완산발명교육센터	일시	11.7.(목), 11.14.(목), 11.21.(목), 11.28.(목) 15:30~17:30
학습 목표	-교육에 게임적 요소를 적용해 아이들의 동기부여와 협동, 문제해결, 비판적 사고, 컴퓨터 활용능력 등을 향상시킬 수 있다.		
수업 교구 및 예시	 마인크래프트		