

2022학년도 겨울방학 문화교실 신규 프로그램

전주교육문화회관 문화예술교육과

1 추진 개요

1. 교육일시: 2023. 1. 9.(월) ~ 2. 10.(금)
(평일 운영, 설 연휴가 있는 1월 넷째주 1.23.(월)~1.27.(금) 제외)
2. 신청기간: 2022. 12. 19.(월) 19:00 ~ (신청순 모집)
3. 신청대상: 전주 및 완주 관내 초·중학생
4. 신청방법: 홈페이지에서 희망자가 개별적으로 신청, 신청 기간 내에 신청순 마감(과정별 정원+예비인원 3명)
5. 교육비용: 모든 프로그램 전액 무료
6. 신청문의: 문화예술교육과(063-270-1624)

2 추진 내용

3D펜 창작실

- 시 수: 1일 2시간, 40시간 운영(교육시간: 오후 14:00~15:50)
- 대 상: 전주·완주 관내 초 3 ~ 초 6학년, 15명
- 내 용: 3D펜 기본 개념 및 모델링하기

차시	교육 내용	교수 매체
1회 (1월 9일)	<ul style="list-style-type: none">오리엔테이션 (3D펜의 기본개념 이해, 3D펜의 활용범위, 안전하게 사용하는 방법)	컴퓨터, 프로젝터 3D펜, 필라멘트 여러 가지 주제별 도안 ※ 모든 준비물은 회관에서 제공
2 ~ 19회 (1월 10일 ~ 2월 9일)	<ul style="list-style-type: none">3D펜의 구조 이해실습을 통한 실무 체험평면에서 입체까지 구조 파악 및 표현주제별로 주어지는 다양한 도안 활용아이디어 발상, 스토리텔링, 도안그리기자신만의 아이디어로 작품 제작	
20회 (2월 10일)	<ul style="list-style-type: none">완성된 작품 발표3D펜 창작실 학생들의 작품 감상교육 과정 피드백	

이상한나라의메타버스

- 시 수: 1일 2시간, 40시간 운영(교육시간: 오후 14:00~15:50)
- 대 상: 전주·완주 관내 초 4 ~ 중 3학년, 15명
- 내 용: 메타버스 기초 이론 및 제작

학습진행	학습내용	비고
오리엔테이션	○ 4차 산업혁명과 메타버스 - 메타버스의 개념과 활용사례	필기도구 wifi환경 pc, 스마트폰
메타버스 플랫폼 실습 1 '코스페이스스'	○ AR (Augmented Reality) 속 메타버스 - 멀지큐브를 이용한 AR 이해하기 - 멀지큐브 장면 구성확인 및 작품 감상하기	스마트폰 wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 실습2 '코스페이스스'	○ 울창한 숲속 동물원 만들기 - 가상현실로 숲속 동물원을 만들기	스마트폰 wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 실습3 '코스페이스스'	○ VR(virtual reality)로 만드는 놀이공원 - VR환경을 이해하고, VR을 이용한 놀이기구 만들기	스마트폰 wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 실습4 '코스페이스스'	○ 미래 도서관 구축 - 내가 상상하는 도서관 제작하기	스마트폰 wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 실습5 '코스페이스스'	○ 스마트 도시 만들기 - 스마트 가로등과 무빙워크를 이용한 스마트 도시 만들기	스마트폰 wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 실습6 '코스페이스스'	○ 스무고개 놀이 - 문제를 만들고, 문제에 대한 정답을 체크하며 스무고개 놀이하기	스마트폰 wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 체험1 '제페토(zepeto)'	○ 제페토 앱 설치 및 제페토 월드체험하기 - 전주대학교 도서관, 경찰서, 헬로월드 등	스마트폰 wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 체험2 '제페토(zepeto)'	○ 나만의 아이템 만들기 1 - 제페토 스튜디오를 이용하여 티셔츠와 머리띠 디자인하기	wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 체험3 '제페토(zepeto)'	○ 나만의 아이템 만들기 2 - 제페토 스튜디오를 이용하여 스냅백과 신발 디자인하기	wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 체험4 '제페토(zepeto)'	○ 별빛이 내리는 해변 만들기 - 제페토 빌드잇 환경을 살펴보고, 별빛 쏟아지는 해변만들기	wifi환경 pc

학습진행	학습내용	비고
메타버스 플랫폼 체험5 '제페토(zepeto)'	<ul style="list-style-type: none"> ○ 한계를 넘는 파쿠르 - 장애물 점프 게임 만들기 	wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 체험6 '제페토(zepeto)'	<ul style="list-style-type: none"> ○ 메타버스 속 우리마을 월드 제작하기 - 제페토 빌드잇을 이용하여 만들기 	wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 체험7 '제페토(zepeto)'	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미로탈출 월드 제작하기 - 제페토 빌드잇을 이용하여 미로탈출 월드 만들기 	wifi환경 pc
메타버스 플랫폼 체험1 '이프랜드(ifland)'	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이프랜드 앱 설치 및 나의 미래 생성 - 나만의 랜드 생성 후 랜드 초대하기 	스마트폰 wifi환경
메타버스 플랫폼 체험2 '이프랜드(ifland)'	<ul style="list-style-type: none"> ○ 이프랜드로 나를 표현하기 - "IF ME" 카드 만들어 나를 표현하기 	스마트폰 wifi환경
메타버스 플랫폼 실습 1 마인크래프트	<ul style="list-style-type: none"> ○ 마인크래프트 앱 설치 및 월드 탐험 - 메이크 코드로 동물농장 만들기 	pc wifi환경
메타버스 플랫폼 실습 2 마인크래프트	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미래의 도시 건축가 - 빌더 코드로 상상하는 나의 집 만들기 	pc wifi환경
메타버스 플랫폼 실습 3 마인크래프트	<ul style="list-style-type: none"> ○ 아쿠아 스케이프 - 다양한 모양의 수족관 제작하기 - 열대어 키우기 	pc wifi환경
메타버스 플랫폼 실습 4 마인크래프트	<ul style="list-style-type: none"> ○ 협동으로 만드는 올림픽경기장 - 그룹으로 올림픽 경기장 만들기 	pc wifi환경

로봇코딩

- 시 수: 1일 2시간, 40시간 운영(교육시간: 오전 09:30~11:20)
- 대 상: 전주·완주 관내 초 3 ~ 중 3학년, 15명
- 내 용: 로봇코딩 기초 이론 및 실습

학습진행	학습내용	비고
파이보츠	<ul style="list-style-type: none"> 로봇코딩이란? 조립하여 파이보츠 만들기 코딩하여 알고리즘과 순차구조와 반복구조를 이해 	필기 도구 wifi환경 pc, 스마트폰
핑퐁(1)	<ul style="list-style-type: none"> 웜봇, 크롤링봇 조립하기 코딩하고 실행하여 로봇의 관절움직임을 관찰하고 이해 	스마트폰 wifi환경 pc
핑퐁(2)	<ul style="list-style-type: none"> 오토카를 조립하기 모션메이커를 활용하여 팀별 댄스로봇 만들기 	스마트폰 wifi환경 pc
할로코드(1)	<ul style="list-style-type: none"> 기울임센서의 원리와 구조 학습하기 변수 생성하고 활동량체크기 코딩하기 	스마트폰 wifi환경 pc
할로코드(2)	<ul style="list-style-type: none"> LED의 구조와 원리를 알아보기 모션센서를 활용하여 기울임에 따라 LED 빛이 이동하는 코딩활동 하기 	스마트폰 wifi환경 pc
카미봇(1)	<ul style="list-style-type: none"> 카미봇의 구조와 여러 센서들 알아보기 코딩하여 LED와 소리, 동작 등을 제어해보기 	스마트폰 wifi환경 pc
카미봇(2)	<ul style="list-style-type: none"> 초음파센서를 활용하는 코딩 활동하기 로봇청소기 카미봇 완성하기 	스마트폰 wifi환경 pc
카미봇PI(1)	<ul style="list-style-type: none"> 라인모드를 활용하여 코딩 활동하기 라인트레이싱하여 미로 찾기 성공하기 	스마트폰 wifi환경 pc
카미봇PI(2)	<ul style="list-style-type: none"> 라인센서를 활용하여 라인을 따라 이동하며 쓰레기를 분리하는 청소 로봇 완성하기 	wifi환경 pc
카미봇PI(3)	<ul style="list-style-type: none"> 그리기모드를 활용하여 다양한 패턴의 그림그리기 로봇의 그림 위에 덧 그리기하여 나만의 창의적인 그림 완성하기 	wifi환경 pc
사이버파이(1)	<ul style="list-style-type: none"> 사이버파이의 구조 및 기능 알아보기 LED 기능을 활용하고 코딩하여 스마트가로등 만들기 	wifi환경 pc
사이버파이(2)	<ul style="list-style-type: none"> Audio 코딩 블록을 알아보고 코딩하기 사이버파이의 버튼을 활용하여 녹음기 만들기 	wifi환경 pc

학습진행	학습내용	비고
사이버파이(3)	<ul style="list-style-type: none"> • Display 코딩 블록을 알아보고 코딩하기 • 코딩하여 바차트, 라인차트를 통해 음량 표시해보기 • 테이블차트를 만들고 친구들과 함께 빙고 게임하기 	wifi환경 pc
사이버파이(4)	<ul style="list-style-type: none"> • 물고기다리기, 비교연산, 문자열결합하기 등 익히기 • 3가지 방법의 구구단이 실행되도록 코딩하기 	wifi환경 pc
사이버파이(5)	<ul style="list-style-type: none"> • 변수를 사용하여 시간을 제어하도록 코딩하기 • 타이머 및 스톱워치를 만들고 시간 측정해보기 	스마트폰 wifi환경
엠봇 I	<ul style="list-style-type: none"> • 엠봇의 구조 및 기능 알아보기 • 선 따라 이동하기 및 자율주행로봇 완성하기 	스마트폰 wifi환경
엠봇 II(1)	<ul style="list-style-type: none"> • 엠블록의 TTS 블록을 알아보고 코딩하기 • 사이버파이의 조도센서 기능을 활용하여 도난방지 시스템 만들기 	pc wifi환경
엠봇 II(2)	<ul style="list-style-type: none"> • 엠블록의 기계학습을 알아보고 학습시켜보기 • 줄음방지 인공지능 시스템 만들기 	pc wifi환경
큐브로이드(1)	<ul style="list-style-type: none"> • 큐브로이드의 구성 및 여러 센서 알아보기 • 라이트센서와 DC모터를 사용하여 자동차 만들기 	pc wifi환경
큐브로이드(2)	<ul style="list-style-type: none"> • 근접센서, 사운드블록, DC모터를 사용하여 '바다 청소 낚싯대' 만들기 • 라이트센서와 DC모터, 마스터 블록을 사용하고 코딩하여 스마트팜 만들기 	pc wifi환경

요리작당

- 시 수: 1일 2시간, 40시간 운영(교육시간: 오후 14:00~15:50)
- 대 상: 전주·완주 관내 초 5 ~ 중 3학년, 6명(2기, 기수당 10회 운영)
- 내 용: 요리(베이킹) 기초 이론 및 실기

기수	차시	교육 내용	교수 매체
1기	1회 (1월 9일)	<ul style="list-style-type: none"> • 오리엔테이션 (교육과정 소개, 제과제빵 차이 이해) -기본쿠키만들기 	※ 모든 준비물은 회관에서 제공
	2 ~ 9회 (1월 10일 ~ 1월 19일)	<ul style="list-style-type: none"> • 제과에 사용하는 도구익히기 • 제과제빵 재료 알고가기 • 제품별 반죽법 이해 • 우리쌀을 이용하여 만들어보기 • 기본쿠키부터 구움과자 만들어보기 	
	10회 (1월 20일)	<ul style="list-style-type: none"> • 발표 및 평가 (나만의 감성케이크 만들기) 	
2기	1회 (1월 30일)	<ul style="list-style-type: none"> • 오리엔테이션 (교육과정 소개, 제과제빵 차이 이해) -기본쿠키만들기 	
	2 ~ 9회 (1월 31일 ~ 2월 9일)	<ul style="list-style-type: none"> • 제과에 사용하는 도구익히기 • 제과제빵 재료 알고가기 • 제품별 반죽법 이해 • 우리쌀을 이용하여 만들어보기 • 기본쿠키부터 구움과자 만들어보기 	
	10회 (2월 10일)	<ul style="list-style-type: none"> • 발표 및 평가 (나만의 감성케이크 만들기) 	

어반스케치

- 시 수: 1일 2시간, 40시간 운영(교육시간: 오전 09:30 ~ 11:20)
- 대 상: 전주·완주 관내 초 5 ~ 중 3학년, 15명
- 내 용: 펜과 수채화로 그려보는 우리동네 어반스케치
-기초드로잉 및 채색기법 익히기

차시	교육 내용	교수 매체
1회 (1월 9일)	<ul style="list-style-type: none"> • 오리엔테이션 <ul style="list-style-type: none"> -어반스케치란?, 작품감상(PPT) -교육과정 소개 -재료사용방법 익히기 	컴퓨터, 프로젝터 자료프린트, -드로잉 펜, 스케치북 외 재료 일체 ※ 모든 준비물은 회관에서 제공
2 ~ 19회 (1월 10일 ~ 2월 9일)	<ul style="list-style-type: none"> • 연필과 펜 사용법 익히기 <ul style="list-style-type: none"> -다양한 각도와 형태의 선 연습하기 • 기초도형의 원리 이해 <ul style="list-style-type: none"> -사물의 정확한 관찰과 명암법 익히기 • 색의 원리 이해(수채화물감) <ul style="list-style-type: none"> -색상별 명도 및 양감단계 익히기 -다양한 수채화채색기법 익히기 • 구도의 이해 <ul style="list-style-type: none"> -안정감있는 화면구성이란? • 소실점의 이해 <ul style="list-style-type: none"> -1,2,3점 투시법 익히기 • 사물(개체) 그리는 방법 익히기 <ul style="list-style-type: none"> -나무, 꽃, 건물, 하늘, 물 그리기 -캐릭터(인물, 동물) 그리기 • 우리동네 어반스케치 <ul style="list-style-type: none"> -마을이야기를 콘텐츠로 만들기 (알리고 싶은 우리동네 풍경그리기) 	
20회 (2월 10일)	<ul style="list-style-type: none"> • 시사회를 통한 평가(미니 전시회 개최) • 교육 과정 영상물 피드백 • 온·오프라인 전시논의 및 추후 활용 소개 	

창의체험수학

- 시 수: 1일 2시간, 40시간 운영(교육시간: 오전 09:30 ~ 11:20)
- 대 상: 전주·완주 관내 초 4 ~ 초 6학년, 15명
- 내 용: 생각을 키우는 창의놀이 수학

	월	화	수	목	금
1주	1.9	1.10	1.11	1.12	1.13
교사	박**				
주제	도형의 이동과 폴리오미노			구구단에서 찾는 수의 규칙	
	펜토미노1, 펜토미노2 테트라스퀘어			구구단뱃지, 베다방진	
2주	1.16	1.17	1.18	1.19	1.20
교사	김**				
주제	우리들의 수학 퍼즐 정복기			미술가랑 수학가랑	
	보드게임(셋 셋셋/갯패킹)	테트라스퀘어/숫자야구(숫자 퍼즐 해결하기)	매니폴드/성냥개비 퍼즐(구체물 퍼즐 해결하기)	황금비율로 알아보는 수학(레오나르도 다빈치)	테이프로 알아보는 수학(아카시니 할라니)
3주	1.30	1.31	2.1	2.2	2.3
교사	최**				
주제	놀이로 만나는 수 이야기				
	보드게임으로 만나는 수 이야기	주사위 빙고놀이로 만나는 수 이야기 1	칠교놀이로 만나는 수 이야기	주사위 빙고놀이로 만나는 수 이야기 2	가늠다란 실로 만나는 수 이야기
4주	2.6	2.7	2.8	2.9	2.10
교사	이**				
주제	최석정 라틴방진과 수학퍼즐		우리 문양 소슬금 단청 속 수학이야기		
	빌딩퍼즐	우리수학 이야기	소슬금플렉 사곤	소슬금 쪽매맞춤	소슬금 소품공예