- 2024년 K-하이테크 플랫폼 -

찾아가는 VR·AR 체험 교육 계획(안)

전주 MBC

K-하이테크 플랫폼

2024년 K-하이테크 플랫폼

찾아가는 VR · AR 체험 교육 계획(안)

전북특별자치도 내 시·군간 디지털 소외지역 학교 방문을 통해 VR · AR · 메타버스에 관심 있는 학생들을 대상으로 4차산업혁명 시대의 핵심키워드인 VR · AR 교육 및 실감형 콘텐츠 체험을 통해 지역 내 디지털 교육을 확대하고자 함

Ⅰ 개요

▢ 교육 목표

○ 4차산업혁명 시대의 핵심 키워드인 VR・AR 교육 추진

○ 시・군간 디지털 소외지역 학교를 대상으로 VR・AR 실감콘텐츠 경험 제공

○ 교육 및 실감형 콘텐츠 체험 및 교육을 통해 디지털 역량 제고

▢ 개 요

○ 행 사 명 : 찾아가는 VR・AR 체험 교육

○ 일 정 : 2024년 4월 중순 ~ 12월 중순

※ 교육일정의 경우 참여 희망 학교 수요조사를 통해 변경 될 수 있음

○ 대 상 : 전북특별자치도 내 초・중・고등학교 재학생

○ 장 소 : 전북특별자치도 내 초・중・고등학교

○ 주요내용

- 전북특별자치도 내 VR・AR 교육 및 체험 필요 초・중・고등학교 수요조사
- VR・AR, 메타버스의 정의, 원리, 사례 등 기초 역량 강화 교육
- 1안: VR헤드셋을 통한 VR 콘텐츠 체험
- 2안: 교보재(카드보드뷰어, 머지큐브)를 통한 VR 및 AR콘텐츠 체험

※ 교육커리큘럼은 교육 대상자의 연령대에 따름.
(1안-초등 고학년 이상, 2안-초등 저학년)

II 주요 내용

▢ 운영목표

- ○ 초·중·고등학생의 디지털 역량 강화
- ○ VR·AR 기초 이론교육을 통한 디지털 기초 지식 습득
- ○ VR·AR 실감형 콘텐츠 체험을 통한 다양한 디지털 경험 제공

▢ 추진내용

추진내용	내 용	비 고
▼		
STEP 1 **수요조사**	지역 내 VR·AR 디지털 교육 및 체험을 필요로 하는 초 · 중 · 고등학교 수요조사	
▼		
STEP 2 **방문학교 선정 및 일정조율**	초 · 중 · 고등학교 수요조사를 통해 방문학교 선정 및 일정 조율 관련 안내자료 배포	
▼		
STEP 3 **VR · AR 체험 교육**	- 인공지능 및 메타버스 개념 이해 - VR헤드셋을 통한 VR 콘텐츠 체험 - 교보재를 통한 VR, AR 콘텐츠 체험	
▼		
STEP 4 **만족도 조사**	초등학생(체험후기), 중·고등학생(만족도 조사, 체험후기) 만족도조사 진행	
추진 기간	**2024년 4월 ~ 12월**	

※ 상기 교육 및 일정은 사업 운영에 따라 변경될 수 있음

Ⅲ 교육 내용

▢ 교육 일정 및 세부 내용

○ 교육 커리큘럼(1안) : 총 2차시

대상	초등학교 고학년 이상		
기자재	VR헤드셋(피코4 또는 메타퀘스트3)		
차시	**교육 내용**	**시간**	**비고**
1차시	**이론 교육** - 메타버스 개념 이해 - 3차원 공간의 정의와 이해(XR,VR,AR)	20-30분	학교급에 따라 시간 변동
1차시 ~ 2차시	**실감콘텐츠 체험** - VR헤드셋을 통한 실감 콘텐츠 체험	60-70분	

※ 상기 교육 프로그램 및 일정은 상황에 따라 변경될 수 있음

○ 교육 커리큘럼(2안) : 총 2차시

대상	초등학교 저학년		
기자재	카드보드, 머지큐브, 모바일 폰		
차시	**교육 내용**	**시간**	**비고**
1차시	**이론 교육** - 메타버스 개념 이해 - 3차원 공간의 정의와 이해(XR,VR,AR)	30분	
2차시	- 카드보드를 제작하여 VR콘텐츠 체험 및 이해 - 머지큐브 제작을 통해 AR환경 체험 및 이해	50분	

※ 상기 교육 프로그램 및 일정은 상황에 따라 변경될 수 있음

▢ 기대효과

○ VR·AR 분야의 디지털 기초교육을 통해 학생 역량 강화 진행
○ VR·AR의 디지털 지식 습득을 통한 관련 진로 간접 체험 제공
○ 현실과 가상공간 체험을 통해 상상력 및 창의력 강화
○ 가상환경 안에서 독립된 객체로서 다양한 체험 제공

▢ **만족도 조사**(교육 이후 만족도 조사 실시)

◆ 초등학생 : 교육 및 체험 후기
◆ 중·고등학생 : 온라인 만족도 조사 및 체험 후기