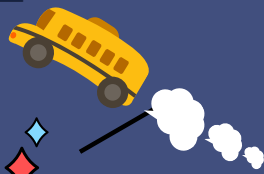


신나는 메타버스

탑승객 모집



메타버스 개념부터 활용까지

아바타를 통해 실제 현실과 같은 사회, 경제, 교육, 문화,
과학 기술 활동을 할 수 있는 3차원 공간 플랫폼



| | |
|-----------|---|
| 운영기간 | 2022.03.23. ~ 2022.07.13.(수) 7,8교시(15:40~17:30) |
| 운영날짜 | 3/23, 3/30, 4/6, 4/13, 5/12, 6/8, 7/13, 7/19 |
| 대상 | 1, 2, 3학년 신청자 |
| 필수 준비물 | 개인용 노트북이 반드시 필요합니다. |
| 신청기한 및 방법 | 2022.03.14.(월) ~03.16.(수) 배너에 있는 신청 QR 코드가 학교 홈페이지 게시물 |

※프로그램 계획

| 차시 | 주 제 | 교육내용 |
|----|--------------------------------|--|
| 1 | 메타버스란 무엇인가요? | - 메타버스의 개념과 활용사례 - 메타버스 유형 및 플랫폼 - 메타버스 윤리에 대해 생각하기 |
| 2 | 메타버스 플랫폼 체험1 '이프랜드(ifland)' | - 이프랜드 앱 설치 및 아바타 생성 - 나만의 랜드 생성 후 랜드 초대하기 |
| 3 | 메타버스 플랫폼 체험2 '제페토(zepeto)' | - 제페토 앱 설치 및 아바타생성, 크루결성 - 애니멀어드벤처, 스키마스터&점프마스터 체험 |
| 4 | 메타버스 플랫폼 체험3 'ZEP' | - 아바타 생성하고 친구추가하기 - 미니게임, 스크린샷, 포탈 참여하기 |
| 5 | 코딩으로 만드는 가상현실(VR) | - 경로 아이템 활용 코블록스 동작블록, 붙이기 - 친구들 작품 공유 및 앱으로 자신이 만든 가상현실 확인하기 |
| 6 | VR로 만나는 온라인 전시관 | - 다양한 미술작품을 활용한 나만의 미술전시관 만들기 |
| 7 | 3D 온라인 게임 쟁가 | - 물리가능 활용하기 - 나무 블록을 활용하여 쟁가 하기 |
| 8 | 손 위에 짓는 우리 집(AR) | - 가상공간에 미래의 나의 집을 꾸며 친구들에게 발표하기 |
| 9 | 증강현실(AR)로 만나는 미래직업 체험관 | - 미래직업체험관 만들기 |
| 10 | 증강현실(AR) 동물원 | - 복제기능, 오브젝트를 활용한 나만의 동물원 만들기 |
| 11 | 동물 소환하기 | - 좌표 값을 이용하여 동물 소환하기 - 랜덤 좌표로 닭 소환하기 |
| 12 | 테마파크 안내판 | - 절대 좌표 이해하고 좌표에 블록으로 글자 만들기 - 안내판을 블록으로 글자쓰기 |
| 13 | 큰 동물 사육장 | - 코드빌더 코딩으로 사육장 만들기 - 코드빌더로 벽 채우기 |
| 14 | 무지개 다리 | - 무지개 만들어 띄우기 - 인벤토리의 다양한 색상의 블록으로 사탕모양 건물 만들기 |
| 15 | 명사수 양궁장 | - 원 모양 만들기 - 반지름이 다른 여러 개의 원 모양 구조물 만들기 |
| 16 | 열대어 분수대 | - 선 모양 만들기 - 코드를 활용하여 분수대의 바닥, 층, 기둥 만들기 |
| 17 | 하트로드 | - 에이전트 소환 시키기 - 에이전트의 이동, 모양 만들기 |
| 18 | 나만의 작은 세상 | - 내가 만든 월드 발표하기 - 친구의 월드 참여하기 |