경기교육대전환 크게제대로!

가 정 통 신 문
(경기도교육청미디어교육센터)

담당 부서
미디어교육부
☎ 031-929-5640

2026 미소Dream 공유학교
하반기 미디어교육 프로그램 참여 신청 안내

안녕하십니까?
학부모님의 가정에 건강과 행복이 가득하시길 기원합니다.
경기도교육청미디어교육센터에서는 학생들의 미디어 역량을 강화하기 위한 다양한 미디어교육 프로그램을 운영합니다. 미디어교육에 관심 있는 학생들의 적극적인 참여 바랍니다.

❑ 신청기간: 2026. 8. 26.(수) 17:00 ~ 9. 1.(화) 17:00 선착순 마감
❑ 신청방법: **경기도교육청미디어교육센터 홈페이지(https://www.goemec.kr/) 접속 -> 미디어프로그램 -> 미디어교육 -> 교육 신청**
※ 반드시 학생 이름으로 회원가입하여 신청
※ 2026학년도 학적 현행화(2025학년도 학적으로 신청 시 교육 취소됨)
※ 분기별 대기 포함 1인 최대 2강좌까지 신청 가능. 3강좌 이상 신청시 임으로 취소 처리됨
❑ 참여 대상자 안내: 9. 3.(목) 개별 안내 예정
❑ 교육장소: 교육프로그램별 교육 장소를 반드시 확인하고 신청
- **경기도교육청미디어교육센터**(경기도 고양시 일산동구 풍산로1) ★주차 공간 부족★
- **경기도교육청과천도서관**(경기도 과천시 도서관길 36) ★주차 불가★
- **경기도교육청의정부도서관**(경기도 의정부시 체육로 265-25)
- **경기도교육청화성도서관**(경기도 화성시 향남읍 발안로 85-10)
- **경기도교육청청온남부스튜디오**(경기도 군포시 오금로 15-35(흥진중학교 1층 별관))
★주차 공간 부족/불가★ 장소는 대중교통 및 인근 공영 주차장 등 유료 주차장 이용

❑ 프로그램별 일정 및 내용(무료)
▶교육장소: 경기도교육청미디어교육센터(경기도 고양시 일산동구 풍산로1)

프로그램	내용	대상	일자	시간	기호
방송(뉴스) 제작	방송 장비를 활용한 뉴스 제작하기	초4~6(15명)	10/24, 31, 11/7, 14, 21(토)	09:30~11:30	A1
		중·고(15명)	10/10, 17, 24, 31, 11/7(토)	13:30~16:00	A2
1인 미디어 영상 크리에이터	숏폼 영상, AI 콘텐츠, 광고 제작, 버튜버 체험, 채널 브랜딩 활동을 통해 미디어 콘텐츠를 기획·제작	초4~6(15명)	10/17, 24, 31, 11/7, 14(토)	13:30~15:30	B1
		중(15명)	10/17, 24, 31, 11/7, 14(토)	10:00~12:15	B2

오디오북 제작	오디오북 기획, 시나리오 작성, 녹음 및 편집을 통한 최종 제작	초3~6(12명)	10/31(토), 11/4(수), 11(수), 18(수), 21(토)	13:30~15:30	C1
스톱모션 애니메이션 제작	스톱모션 애니메이션 제작 교육	초3~6(15명)	9/15, 22, 29, 10/6, 13(화)	18:10~20:40	D1
		초4~고(15명)	9/12, 19, 10/10, 17, 24(토)	09:30~12:00	D2
초등 단편영화 제작 프로젝트	단편영화를 직접 제작하는 프로젝트	초5~6(14명)	11/7(토), 8(일), 14(토), 21(토), 27(금), 28(토)	09:30~12:10 (4차시) *11/27(금) 16:00-18:40	F1
AI 기반 상호작용형 미디어 콘텐츠 제작	생성형 AI로 상호작용형 콘텐츠를 기획하고 직접 제작·체험	중·고(12명)	10/14, 21, 28, 11/4(수)	18:10~21:00	I1
포토샵 마스터 클래스	국가공인 GTQ(그래픽기술자격) 1,2급을 취득하는 과정	중·고(12명)	10/24(토), 31(토), 11/6(금), 13(금), 20(금), 27(금)	09:30-12:50 (토요일) 18:00~20:30 (금요일)	J1
캐릭터 테마곡 만들기	나의 캐릭터에 맞는 동작과 음악 구상, 짧은 영상 제작	초4~중(12명)	10/6, 13, 20, 27 11/3 (화)	18:10~20:25	K1
360 VR 영상 크리에이터	insta 360 을 이용한 360도 영상 제작하기	초5~6(12명)	11/3, 10, 17, 24(화)	17:00~19:40	L1
		중1~고3(12명)	11/7, 14, 21, 28(토)	09:30~12:50	L2
연극으로 배우는 디지털 시민성	연극으로 디지털 시민성을 배우는 체험	초4~6(12명)	10/10, 24, 31, 11/7, 14(토)	13:30~15:30	Z1
나만의 인생띵곡 제작자 체험	로직의 기능 이해, 로직의 주요 기능 체험해보기	초5~중3(12명)	10/31, 11/7, 14, 21, 28(토)	9:30~11:50	Q1
영화, 모두를 위한 배리어프리 버전으로 재해석하기	배리어프리 영화 개념 이해, 일반 영화와 비교 감상, 제작 과정 탐색, 간단한 해설 제작 실습	초5~중3(14명)	10/31(토), 11/7(토), 14(토), 21(토), 28(토), 29(일)	13:30~16:30 (4차시)	W1
AI 숏 드라마 제작자	AI로 숏드라마를 기획하고 제작하는 창작하기	중1~3(12명)	10/24, 31, 11/7, 14(토)	13:30~16:20	X1
AI 브랜드 기획자	AI로 브랜드 콘텐츠를 기획하고 홍보물 만들기	초5~6(12명)	10/24, 31, 11/7, 14(토)	09:30~12:20	Y1
		중1~3(12명)	10/24, 31, 11/7, 14(토)	13:30~16:20	Y2

▶ 교육장소: 경기도교육청(의정부, 화성, 과천)도서관
- **경기도교육청과천도서관**(경기도 과천시 도서관길 36) ★주차 불가★
- **경기도교육청의정부도서관**(경기도 의정부시 체육로 265-25)
- **경기도교육청화성도서관**(경기도 화성시 향남읍 발안로 85-10)

프로그램	장소	대상	일자	시간	기호
방송(뉴스) 제작	의정부 도서관	초4~6(15명)	10/18, 25, 11/1, 8(일)	13:00~15:00	A4
1인 미디어 영상 크리에이터	화성 도서관	초4~6(15명)	11/10(화), 11(수), 17(화), 18(수)	16:00~18:00	B4
	과천 도서관	초4~6(15명)	10/17, 24, 31, 11/7(토)	09:30~11:30	B6

▶ 교육장소: 미디어교육센터청온남부스튜디오
(경기도 군포시 오금로 15-35(흥진중학교 1층 별관))

프로그램	장소	대상	일자	시간	기호
청소년 AI 활용 교실 : 인공지능 미디어 크리에이터	AI 원리 학습, 에듀테크 실전 활용 및 건강한 디지털 미디어 리터러시 함양	초4~중(15명)	11/14, 21, 28(토)	09:30-12:20	O1
캔바 AI 크리에이터: 웹앱 런칭까지	캔바, AI, 숏폼 영상, 웹앱 기획부터 실무 제작까지 완성하는 과정	초4~초6(15명)	10/1, 8, 15, 22(목)	17:00~19:00	P1

※ 프로그램 상세 일정 및 내용은 센터 홈페이지를 통해 확인
※ 신청 순서에 따라 선착순으로 마감되며 이후 신청자는 대기자로 선정됨. 신청을 완료하였어도 참여자로 선정된 것이 아니며 기관에서 참여 대상자에게 연락 예정

❑ 문의: 경기도교육청미디어교육센터 미디어교육부 ☎ 031-929-5640

2026. 8. 20.
경기도교육청미디어교육센터장 직인생략

※ 본 가정통신문은 교육청에서 학부모님께 일괄 발송하는 것이며, 가정통신문 내용은 각급학교 홈페이지 가정통신문(교육청) 게시판 또는 스마트폰 학교(학부모)알리미 앱에서 보실 수 있습니다.

2026 미소Dream 공유학교
상반기 미소로 프로그램 강의 운영계획서

경기도교육청미디어교육센터 미디어교육부

[강좌명] 방송(뉴스) 제작 초등 A1			
강의 대상	초등 4학년 ~ 6학년		
운영 기간	2026. 10. 24.(토) ~ 11. 21.(토)	운영 시간	토요일 오전 9시 30분 ~ 11시 30분 (총 5일, 15차시)
신청 대상	• 방송 뉴스 제작을 직접 기획하고 만들어 보고 싶은 학생 • 기자가 되어보는 활동을 통해 다양한 매체를 자연스럽게 익히는 것에 관심 있는 학생 • 미디어의 타당성에 대해 이해하고 관심 있는 주제로 뉴스를 써보고 학생		
준비물	(공통) 필기구, 소품		
강좌 목표	• 뉴스 만들기 프로젝트를 통해 뉴스의 기능과 제작과정을 체험한다. • 방송국의 다양한 종류의 직업을 알고 그 특성을 이해할 수 있다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		
강좌 소개	• 학생들이 관심있을 만한 주제와 관련된 진짜, 가짜 뉴스를 제시하여 미디어를 수용할 때 비판적인 시각이 필요함을 느끼도록 한다. • 뉴스를 제작하는 데 필요한 역할을 이해하고 뉴스 제작에 참여하도록 한다. • 기자가 되어보는 활동을 통해 다양한 매체를 자연스럽게 익히고 자신의 진로에 대해 고민하는 시간을 가져본다.		
강사 소개	- 경기도교육청미디어교육센터 미디어교육 지원단 - 경기도교육청 광주하남교육지원청 에듀테크 활성화 지원단		

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	뉴스 기사 작성하기	• 학습 목표: 미디어의 타당성에 대해 바르게 이해하고 관심 있는 주제로 뉴스 기사를 제작할 수 있다. - [안내] 안전교육: 장비 사용 시 주의사항 및 센터 내 안전 수칙 준수 - [활동1] 뉴스 관련 직업 탐색하기 - [활동2] 뉴스에 나타난 정보의 타당성 알아보기 - [활동3] 육하원칙에 맞게 뉴스 기사 쓰기
4-6차시	아나운서 체험하기	• 학습 목표: 올바른 우리말을 사용해야 하는 이유를 명확히 이해하고 대본을 작성해 발표할 수 있다. - [활동1] 우리말 지킴이 활동 - [활동2] 아나운서 알기, 대본 리딩 연습하기 - [활동3] 아나운서 직업 체험하기

7-9차시	기상캐스터 체험하기	• 학습 목표: 기상 예보에 필요한 자료가 무엇인지 잘 분석하여 제작하고 기사를 작성하여 발표할 수 있다. - [활동1] 기상청 예보 살펴보기 - [활동2] 기상청 예보 자료 만들기 - [활동3] 예보 원고 작성하기
10-12차시	뉴스 제작 참여하기-1	• 학습 목표: 뉴스를 제작하는 데 필요한 역할을 이해하고 뉴스 제작에 열심히 참여할 수 있다. - [활동1] 뉴스 PD가 하는 일 알아보기 - [활동2] 방송 기기와 편집 도구 익히기 - [활동3] 뉴스 편집하기
13-15차시	뉴스 제작 참여하기-2	• 학습 목표: 뉴스를 제작하는 데 필요한 역할을 이해하고 뉴스 제작에 열심히 참여할 수 있다. - [활동1] 뉴스 완성하기 - [활동2] 뉴스 감상하기 / 선플 댓글 달기 활동 - [활동3] 뉴스 제작 소감 나누기

[강좌명] 방송(뉴스) 제작 A2 (중고반)

강의 대상	중, 고등학교		
운영 기간	2026. 10. 10.(토) ~ 11. 7.(토)	**운영 시간**	주말 오후 13시 30분 ~ 16시 00분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 방송(뉴스) 제작에 관심 있는 중, 고등학생		
준비물	• 태블릿, 구글 계정, 캔바 계정, 필기도구, 무선마이크		
강좌 목표	• 방송 스튜디오 장비(카메라, 프롬프터, 크로마키)를 직접 활용하여 기획, 촬영, 편집으로 이어지는 뉴스 제작의 과정을 주도적으로 수행할 수 있다. • 아나운서, 기자, 엔지니어 등 뉴스 제작 과정에서의 다양한 직업군을 능동적으로 탐색한다. • 모둠별 뉴스 프로젝트를 기획하고 역할을 분담하는 과정을 통해, 타인의 의견을 경청하고 조율하는 협력적 문제 해결 능력을 기른다.		
강의 방법	• 실습 및 프로젝트 기반 학습		
강좌 소개	• **기획과 미디어 리터러시** 육하원칙에 입각한 기사 작성법과 전달력을 높이는 대본 리딩을 통해 논리적 말하기와 글쓰기를 배웁니다. 동시에 딥페이크, 가짜 뉴스 시대에 필수적으로 요구되는 미디어 리터러시와 AI 윤리 교육을 병행하여 정보의 홍수 속에서 중심을 잡는 법을 익힙니다. • **방송 스튜디오 실습** 학교에서 경험할 수 없는 실제 방송국 수준의 카메라, 프롬프터와 크로마키 스튜디오를 활용해 뉴스 제작 실습을 진행합니다.		
강사 소개	- 2024~2026 경기도교육청 미디어교육센터 미소드림공유학교 강사		

	- 2025 파주공유학교 미디어교육 강사

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	뉴스 관련 직업과 제작 과정의 이해	[활동1] 뉴스 트렌드 및 직업 알아보기 (뉴스 아나운서, 기자, 엔지니어 등) [활동2] 뉴스 제작 방송 장비 체험하기1 (카메라 촬영, 조명) [활동3] 뉴스 제작 방송 장비 체험하기2(조정실 장비 활용, 크로마키, 프롬프터 체험)
4-6차시	기자 체험하기	[활동1] 관심 있는 내용으로 육하원칙에 맞게 뉴스 기사 쓰기 [활동2] 자료 수집하기(스케치 영상, 인터뷰 영상, 이미지, 그래프 등) [활동3] 기자 영상 촬영하기
7-9차시	아나운서 및 기상캐스터 체험하기	[활동1] 우리말 지킴이 활동하기 [활동2] 전달력을 높이는 발성 및 프롬프터 리딩 연습하기 [활동3] 실제 뉴스에서 아나운서 및 기상캐스터 되어 촬영하기
10-12차시	뉴스 편집하기	[활동1] 편집 기사가 하는 일 알아보기 [활동2] 편집 프로그램 기능 이해하기 [활동3] 뉴스 편집하기
13-15차시	뉴스 발표하기	[활동1] 뉴스 완성하기 [활동2] 뉴스 감상하기 [활동3] 소감 나누기

[강좌명] 방송(뉴스) 제작 A4(의정부도서관)

강의 대상	초등 4학년 ~ 6학년 (15명)		
운영 기간	2026.10.18.(일) ~ 11.8.(일)	**운영 시간**	13시 00분 ~ 15시 00분 **(총 4일, 12차시)**
신청 대상	방송·뉴스 제작, 발표 활동, 영상 촬영에 관심 있는 초등 4~6학년 학생		
준비물	(공통) 태블릿		
강좌 목표	• 방송 제작 과정과 방송 관련 직업의 역할을 이해하고 뉴스 제작의 기본 원리를 설명할 수 있다. • 아나운서, 기상캐스터, 리포터 활동을 통해 정확한 발음과 자신감 있는 말하기 능력을 기를 수 있다. • 모둠 활동을 통해 뉴스 콘텐츠를 기획·제작하며 협업 능력과 미디어 활용 역량을 기를 수 있다.		
강의 방법	대면 실습 기반 수업, 기획·제작·발표를 포함한 프로젝트형 수업		
강좌 소개	본 강좌는 학생들이 뉴스 제작 과정을 직접 체험하며 방송 직업을 이해하는 프로젝트형 수업입니다. 발성·발음 연습, 아나운서·기상캐스터·리포터 활동, 영상 촬영과 피드백을 통해 말하기		

	자신감과 미디어 표현 능력을 키울 수 있습니다.
강사 소개	- 경기도교육청 미디어교육센터 미소드림 공유학교 강사 - 경기도교육청 미래과학교육원 공유학교 강사 - 연천 AIDed 공유학교 강사 - 영재·발명 강사

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	뉴스의 기초	<안전교육> [활동1] 아이스 브레이킹 [활동2] 방송과 관련된 직업 탐색하기 [활동3] 복식호흡, 발성 연습 및 표준어 발음 훈련하기 [활동4] 발음 훈련 놀이활동 하기
4-6차시	아나운서의 이해	[활동1] 일단 해보자! 아나운서 녹화하기 [활동2] 아나운서에 대해 알아보기 [활동3] 자신의 영상 녹화본 시청 및 분석하여 수정하기 [활동4] 아나운서 활동 재녹화 및 시청하기
7-9차시	기상캐스터의 이해	[활동1] 일단 해보자! 기상캐스터 녹화하기 [활동2] 기상캐스터에 대해 알아보기 [활동3] 자신의 영상 녹화본 시청 및 분석하여 수정하기 [활동4] 기상캐스터 활동 재녹화 및 시청하기
10-12차시	리포터의 이해	[활동1] 리포터에 대해 알아보기 [활동2] 모둠별로 역할을 나눠 길거리 인터뷰하기 [활동3] 촬영한 영상 시청하기 [활동4] 수업 소감 발표하기

[강좌명] 1인 미디어 영상 크리에이터 초등 B1

강의 대상	초등 4학년 ~ 초등 6학년 (15명)		
운영 기간	2026. 10. 17.(토) ~ 11. 14.(토)	**운영 시간**	토요일 오전 13시 30분 ~ 15시 30분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 숏폼 영상, 광고, 버튜버 콘텐츠를 직접 만들어 보고 싶은 학생 • AI를 활용한 영상 제작에 관심 있는 학생 • 나만의 채널과 콘텐츠를 기획해 보고 싶은 학생 • 미래의 크리에이터를 꿈꾸는 학생		
준비물	(공통) 필기구		
강좌 목표	• 숏폼, 광고, 버튜버 콘텐츠를 직접 기획하고 제작할 수 있다. • AI 도구를 활용하여 다양한 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있다. • 디지털 시민성과 미디어 활용 역량을 기를 수 있다. • 자신만의 채널을 기획하고 창의적으로 표현할 수 있다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		

강좌 소개	'1인 미디어 영상 크리에이터'는 학생들이 실제 크리에이터가 되어 다양한 콘텐츠를 직접 제작해 보는 프로젝트형 수업입니다. 캡컷을 활용한 숏폼 영상 제작, AI 영상 제작 도구를 활용한 콘텐츠 생성, 광고 영상 제작, 버튜버 체험, 채널 브랜딩 활동까지 다양한 미디어 경험을 제공합니다. 학생들은 단순히 영상을 시청하는 것을 넘어 콘텐츠를 기획하고 제작하며, 디지털 환경에서 필요한 창의성·표현력·미디어 활용 역량을 자연스럽게 기르게 됩니다. 마지막에는 자신만의 채널을 기획하고 대표 콘텐츠와 썸네일을 제작하며 미래 크리에이터로서의 첫걸음을 경험하게 됩니다.
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 미디어교육 지원단 - **파주교육지원청** 파주미디어연구회 회원

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	숏폼 크리에이터의 첫걸음	• 학습 목표: 숏폼 콘텐츠의 특징을 이해하고 간단한 숏폼 영상을 제작할 수 있다. - [안내] 오리엔테이션: 수업 목표, 진행 방식, 프로젝트 개요 안내 - [활동1] 숏폼 영상이란 무엇일까? 바른 미디어 사용법 배우기 - [활동2] 숏폼 영상의 재미 요소 분석하기 - [활동3] 영상 주제 선정 및 촬영하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 숏폼 영상 제작하기
4-6차시	AI와 함께 만드는 숏 영상	• 학습 목표: AI 도구와 다양한 편집 기술을 사용하여 멋진 영상을 제작할 수 있다. - [활동1] 캡컷 심화 기능 익히기 (효과, 자막, 음악, 속도 조절) - [활동2] 기존 숏폼 영상 편집 및 완성하기 - [활동3] 브루(Brew)를 활용한 AI 숏폼 영상 제작하기 - [활동4] 제작한 숏폼 콘텐츠 공유 및 피드백 나누기
7-9차시	광고 감독이 되어보자	• 학습 목표: 하나의 메시지를 담은 광고 영상을 기획하고 제작할 수 있다. - [활동1] 광고 영상의 특징 이해하기 - [활동2] 광고 메시지 정하기 및 스토리보드 작성하기 - [활동3] 광고 영상 촬영하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 광고 영상 편집 및 완성하기
10-12차시	나만의 버튜버 콘텐츠 만들기	• 학습 목표: 버튜버 콘텐츠 제작 과정을 이해하고 캐릭터를 활용한 영상을 제작할 수 있다. - [활동1] 버튜버 콘텐츠 사례 살펴보기 - [활동2] 마스코즈(Mascoz)를 활용한 캐릭터 제작하기 - [활동3] 자기소개 및 채널 소개 영상 녹화하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 영상 편집 및 완성하기
13-15차시	크리에이터 브랜딩 프로젝트	• 학습 목표: 디지털 시민성과 채널 브랜딩의 중요성을 이해하고 자신만의 채널을 기획할 수 있다. - [활동1] 댓글 문화와 디지털 시민성 이해하기 - [활동2] 유튜브 알고리즘과 썸네일의 역할 알아보기 - [활동3] 캔바를 활용한 썸네일 제작하기 - [활동4] 채널명, 채널 소개, 대표 콘텐츠 정하기 - [활동5] 채널 발표 및 상호 피드백 나누기

[강좌명] 1인 미디어 영상 크리에이터 중등 B2

강의 대상	중등 1학년 ~ 중등 3학년 (15명)		
운영 기간	2026. 10. 17.(토) ~ 11. 14.(토)	**운영 시간**	토요일 오전 10시 ~ 12시 15분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 숏폼 영상, 광고, 버튜버 콘텐츠를 직접 만들어 보고 싶은 학생 • AI를 활용한 영상 제작에 관심 있는 학생 • 나만의 채널과 콘텐츠를 기획해 보고 싶은 학생 • 미래의 크리에이터를 꿈꾸는 학생		
준비물	(공통) 필기구		
강좌 목표	• 숏폼, 광고, 버튜버 콘텐츠를 직접 기획하고 제작할 수 있다. • AI 도구를 활용하여 다양한 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있다. • 디지털 시민성과 미디어 활용 역량을 기를 수 있다. • 자신만의 채널을 기획하고 창의적으로 표현할 수 있다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		
강좌 소개	'1인 미디어 영상 크리에이터'는 학생들이 실제 크리에이터가 되어 다양한 콘텐츠를 직접 제작해 보는 프로젝트형 수업입니다. 캡컷을 활용한 숏폼 영상 제작, AI 영상 제작 도구를 활용한 콘텐츠 생성, 광고 영상 제작, 버튜버 체험, 채널 브랜딩 활동까지 다양한 미디어 경험을 제공합니다. 학생들은 단순히 영상을 시청하는 것을 넘어 콘텐츠를 기획하고 제작하며, 디지털 환경에서 필요한 창의성·표현력·미디어 활용 역량을 자연스럽게 기르게 됩니다. 마지막에는 자신만의 채널을 기획하고 대표 콘텐츠와 썸네일을 제작하며 미래 크리에이터로서의 첫걸음을 경험하게 됩니다.		
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 미디어교육 지원단 - **천재교육** 티셀파 창의적체험활동 차시형 콘텐츠 교육자료 개발 - **아침나라** 3~4학년군 음악교과서 영상저작물 촬영 및 제작 - **인천시교육청** 노닥노닥놀이터 놀이영상 제작 - **주니어커리어넷** 블렌디드 진로수업 영상 제작		

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	숏폼 크리에이터의 첫걸음	• 학습 목표: 숏폼 콘텐츠의 특징을 이해하고 간단한 숏폼 영상을 제작할 수 있다. - [안내] 오리엔테이션: 수업 목표, 진행 방식, 프로젝트 개요 안내 - [활동1] 숏폼 콘텐츠의 특징과 미디어 리터러시 이해하기 - [활동2] 숏폼 영상의 재미 요소 분석하기 - [활동3] 영상 주제 선정 및 촬영하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 숏폼 영상 제작하기
4-6차시	AI와 함께 만드는 숏폼 영상	• 학습 목표: 다양한 영상 편집 기능을 활용하고 AI를 이용하여 숏폼 콘텐츠를 제작할 수 있다. - [활동1] 캡컷 심화 기능 익히기 (효과, 자막, 음악, 속도 조절) - [활동2] 기존 숏폼 영상 편집 및 완성하기

7-9차시	광고 감독이 되어보자	• 학습 목표: 하나의 메시지를 담은 광고 영상을 기획하고 제작할 수 있다. - [활동1] 광고 영상의 특징 이해하기 - [활동2] 광고 메시지 정하기 및 스토리보드 작성하기 - [활동3] 광고 영상 촬영하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 광고 영상 편집 및 완성하기
10-12차시	나만의 버튜버 콘텐츠 만들기	• 학습 목표: 버튜버 콘텐츠 제작 과정을 이해하고 캐릭터를 활용한 영상을 제작할 수 있다. - [활동1] 버튜버 콘텐츠 사례 살펴보기 - [활동2] 마스코즈(Mascoz)를 활용한 캐릭터 제작하기 - [활동3] 자기소개 및 채널 소개 영상 녹화하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 영상 편집 및 완성하기
13-15차시	크리에이터 브랜딩 프로젝트	• 학습 목표: 디지털 시민성과 채널 브랜딩의 중요성을 이해하고 자신만의 채널을 기획할 수 있다. - [활동1] 댓글 문화와 디지털 시민성 이해하기 - [활동2] 유튜브 알고리즘과 썸네일의 역할 알아보기 - [활동3] 캔바를 활용한 썸네일 제작하기 - [활동4] 채널명, 채널 소개, 대표 콘텐츠 정하기 - [활동5] 채널 발표 및 상호 피드백 나누기

[강좌명] 1인 미디어 영상 크리에이터 B4 (화성도서관)

강의 대상	초등 4학년 ~ 초등 6학년 (15명)		
운영 기간	2026. 11. 10.(화) ~ 11. 18.(수)	**운영 시간**	화,수요일 오후 4시 00분 ~ 6시 00분 **(총 4일, 12차시)**
신청 대상	• 숏폼 영상, 광고, 버튜버 콘텐츠를 직접 만들어 보고 싶은 학생 • AI를 활용한 영상 제작에 관심 있는 학생 • 나만의 채널과 콘텐츠를 기획해 보고 싶은 학생 • 미래의 크리에이터를 꿈꾸는 학생		
준비물	(공통) 필기구		
강좌 목표	• 숏폼, 광고, 버튜버 콘텐츠를 직접 기획하고 제작할 수 있다. • AI 도구를 활용하여 다양한 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있다. • 디지털 시민성과 미디어 활용 역량을 기를 수 있다. • 자신만의 채널을 기획하고 창의적으로 표현할 수 있다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		
강좌 소개	'1인 미디어 영상 크리에이터'는 학생들이 실제 크리에이터가 되어 다양한 콘텐츠를 직접 제작해 보는 프로젝트형 수업입니다. 캡컷을 활용한 숏폼 영상 제작, AI 영상 제작 도구를 활용한 콘텐츠 생성, 광고 영상 제작, 버튜버 체험, 채널 브랜딩 활동까지 다양한 미디어 경험을 제공합니다. 학생들은 단순히 영상을 시청하는 것을 넘어 콘텐츠를 기획하고 제작하며, 디지털 환경에서 필요한 창의성·표현력·미디어 활용 역량을 자연스럽게 기르게 됩니다.		

	마지막에는 자신만의 채널을 기획하고 대표 콘텐츠와 썸네일을 제작하며 미래 크리에이터로서의 첫걸음을 경험하게 됩니다.	
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 미디어교육 지원단 - **파주교육지원청** 파주미디어연구회 회원	

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	숏폼 크리에이터의 첫걸음	• 학습 목표: 숏폼 콘텐츠의 특징을 이해하고 간단한 숏폼 영상을 제작할 수 있다. - [안내] 오리엔테이션: 수업 목표, 진행 방식, 프로젝트 개요 안내 - [활동1] 숏폼 콘텐츠의 특징과 미디어 리터러시 이해하기 - [활동2] 숏폼 영상의 재미 요소 분석하기 - [활동3] 영상 주제 선정 및 촬영하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 숏폼 영상 제작하기
4-6차시	AI와 함께 만드는 숏폼 영상	• 학습 목표: 다양한 영상 편집 기능을 활용하고 AI를 이용하여 숏폼 콘텐츠를 제작할 수 있다. - [활동1] 캡컷 심화 기능 익히기 (효과, 자막, 음악, 속도 조절) - [활동2] 기존 숏폼 영상 편집 및 완성하기 - [활동3] 브루(Brew)를 활용한 AI 숏폼 영상 제작하기 - [활동4] 제작한 숏폼 콘텐츠 공유 및 피드백 나누기
7-9차시	광고 감독이 되어보자	• 학습 목표: 하나의 메시지를 담은 광고 영상을 기획하고 제작할 수 있다. - [활동1] 광고 영상의 특징 이해하기 - [활동2] 광고 메시지 정하기 및 스토리보드 작성하기 - [활동3] 광고 영상 촬영하기 - [활동4] 캡컷을 활용한 광고 영상 편집 및 완성하기
10-12차시	크리에이터 브랜딩 프로젝트	• 학습 목표: 디지털 시민성과 채널 브랜딩의 중요성을 이해하고 자신만의 채널을 기획할 수 있다. - [활동1] 댓글 문화와 디지털 시민성 이해하기 - [활동2] 유튜브 알고리즘과 썸네일의 역할 알아보기 - [활동3] 캔바를 활용한 썸네일 제작하기 - [활동4] 채널명, 채널 소개, 대표 콘텐츠 정하기 - [활동5] 채널 발표 및 상호 피드백 나누기

[강좌명] 1인 미디어 영상 크리에이터 B6 (과천도서관)

강의 대상	초 4-6 (15명)		
운영 기간	2026. 10. 17.(토) ~ 11. 7.(토)	**운영 시간**	주말 오전 9시 30분 ~ 11시 30분 **(총 4일, 12차시)**
신청 대상	- 1인 미디어 및 영상 크리에이터의 세계를 알아보고 싶은 학생 - 나만의 영상 콘텐츠를 직접 기획하고 제작해보고 싶은 학생 - 미디어 리터러시와 디지털 창의력, 기기 활용 능력을 기르고 싶은 학생		
준비물	- 경기도교육청 과천도서관 노트북, 태블릿 및 멀티미디어실 촬영 장비 활용		

강좌 목표	- 나만의 미디어 채널 설계 및 영상 제작·송출하기
강의 방법	- 실습 기반 수업, 기획·제작·발표를 포함한 프로젝트형 수업
강좌 소개	- 미디어 문해교육 기반 실시간 방송 개념과 역할 이해 - 실시간 방송 기획 및 전문 제작 장비를 활용한 송출 - 방송 콘텐츠 제작을 위한 방송 기술(OBS, 캔바 등) 교육
강사 소개	- (사)디지털미디어 교육콘텐츠 교사연구협회 운영 - 교육청 에듀테크 활용 수업 선도교원 - 교육부 AI·디지털 선도학교 운영 교사 - 교육부 AI·디지털 기반 교육혁신 멘토 교사

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	1인 미디어·영상 크리에이터 세계 이해하기	[1차시] 안전교육 및 숏폼/롱폼 등 영상 미디어 종류 이해하기 [2차시] 카메라 앵글/shot 크기/카메라 워크 이해하기 [3차시] 생활 속 미디어 탐색 및 나를 표현하는 기초 콘텐츠 제작하기
4-6차시	영상 촬영 및 라이브 콘텐츠 구성하기	[4차시] 1인 스튜디오실 / 촬영 장비 사용법 익히기 [5차시] 라이브 콘텐츠 아이디어 기획하기 [6차시] 스토리 보드 구성 및 스튜디오 촬영 실습하기
7-9차시	AI 도구를 활용한 시각 및 영상 콘텐츠 제작하기	[7차시] 미디어 제작 도구 이해 및 실습하기 [8차시] 나만의 미디어 콘텐츠 제작하기 [9차시] 영상 생성 및 편집 도구 탐색하기
10-12차시	작품 공유·마무리	[10-11차시] 영상 완성 및 출력하기 [12차시] 최종 발표 및 감상·소감 나누기 (캔바 등 활용)

[강좌명] 오디오북 제작 C1

강의 대상	초등 3학년 ~ 6학년 (12명)		
운영 기간	2026. 10. 31.(토), 2026. 11. 4.(수), 2026. 11. 11.(수), 2026. 11. 18.(수), 2026. 11. 21.(토)	**운영 시간**	토요일 오후 13시 30분 ~ 15시 30분 수요일 오후 17시 00분 ~ 19시 00분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	나의 목소리로 이야기를 들려주는 오디오북을 만들어볼까요? - 이야기를 직접 쓰고 목소리로 표현하는 활동에 관심 있는 학생 - 녹음과 편집, 그림 제작을 통해 나만의 콘텐츠를 만들어 보고 싶은 학생		

준비물	(공통) 개인 노트북 또는 태블릿, 헤드셋 또는 이어폰, 녹음 장비
강좌 목표	• 오디오북의 특징과 제작 과정을 이해한다. • 자신만의 이야기를 기획하고 시나리오를 작성한다. • 녹음, 일러스트 제작, 편집 과정을 통해 완성도 있는 오디오북을 제작한다.
강의 방법	실시간 오프라인 강의, 실습 중심 활동형 수업, 기획·제작·발표를 포함한 프로젝트형 수업
강좌 소개	'우리의 목소리로 만드는 이야기, 오디오북 제작 교육'은 이야기를 직접 기획하고 목소리로 표현하며 하나의 작품을 완성하는 프로젝트형 수업입니다. 학생들은 다양한 오디오북 사례를 감상하며 오디오북의 특징과 제작 과정을 이해하고, 자신만의 이야기를 구상하여 시나리오를 작성합니다. 이후 역할에 맞는 목소리 연기를 연습하고 녹음을 진행하며, 등장인물을 위한 일러스트를 제작하여 작품의 완성도를 높입니다. 마지막에는 배경음악과 효과음을 활용해 오디오북을 편집하고 친구들과 함께 작품을 감상하며 발표하는 시간을 가집니다. 상상력과 표현력, 디지털 콘텐츠 제작 역량을 함께 키울 수 있는 특별한 창작 수업이 될 것입니다.
강사 소개	- 경기도교육청미디어교육센터 지원단 - 교육콘텐츠 개발 연구회 '반올림스쿨' 소속 - 아이스크림원격교육연수원 직무연수 강사 - 파주교육지원청 학생자치활동 및 파주청소년교육의회 운영지원단 - 파주교육지원청 교육기자단

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	오디오북 알기	• 학습 목표: 오디오북의 특징과 제작 과정을 이해하고 프로젝트의 방향을 설정한다. - [안내] 오리엔테이션: 수업 목표, 진행 방식, 프로젝트 개요 안내 - [활동1] 오디오북의 개념과 특징 알아보기 - [활동2] 다양한 오디오북 사례 감상하기 - [활동3] 오디오북의 제작 과정 이해 및 프로젝트 계획 세우기
4-6차시	시나리오 작성하기	• 학습 목표: 이야기의 구조를 이해하고 오디오북 시나리오를 작성할 수 있다. - [활동1] 이야기의 구성 요소와 구조 이해하기 - [활동2] 오디오북 주제 및 시나리오 초안 작성하기 - [활동3] 친구와 함께 시나리오 수정 및 보완하기
7-9차시	녹음하기	• 학습 목표: 역할에 맞는 목소리 표현을 익히고 오디오북 녹음을 진행할 수 있다. - [활동1] 등장인물 역할 분배하기 - [활동2] 목소리 연기와 낭독 연습하기 - [활동3] 오디오북 녹음하기
10-12차시	추가 녹음 및 일러스트 제작하기	• 학습 목표: 필요한 음원을 보완하고 이야기 속 등장인물을 시각적으로 표현할 수 있다. - [활동1] 추가 녹음 및 음원 보완하기 - [활동2] 등장인물 일러스트 제작하기 - [활동3] 작품에 활용할 이미지 정리하기
13-15차시	편집하고 발표하기	• 학습 목표: 오디오북을 편집하여 완성하고 작품을 공유할 수 있다. - [활동1] 배경음악과 효과음 제작 및 적용하기 - [활동2] 최종 편집 및 작품 완성하기 - [활동3] 오디오북 발표 및 감상하기

[강좌명] 스톱모션 애니메이션 제작 교육 D1

강의 대상	초등 3학년 ~ 6학년 (15명)		
운영 기간	2026. 9. 15.(화) ~ 10. 13.(화)	**운영 시간**	평일 오후 18시 00분 ~ 20시 00분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 스톱모션 애니메이션을 직접 기획하고 만들어 보고 싶은 학생 • 아날로그(그림, 소품)와 디지털 도구(캔바 등)를 융합한 영상 제작에 관심 있는 학생 • 나만의 애니메이션 캐릭터와 스토리를 표현해 보고 싶은 학생		
준비물	(공통) 필기구, 소품		
강좌 목표	• 스톱모션 애니메이션의 원리(프레임 등)를 이해하고 직접 기획 및 제작할 수 있다. • 그림, 소품, 캔바(Canva) 등 다양한 도구를 활용하여 창의적인 미디어 콘텐츠를 만들 수 있다. • 영상 매체의 제작 원리를 파악하고 타인의 작품을 존중하며 감상하는 미디어 리터러시 역량을 기를 수 있다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		
강좌 소개	'스톱모션 애니메이션 제작교육'는 학생들이 스스로 기획자가 되어 아날로그 감성과 디지털 기술이 결합된 애니메이션을 제작하는 프로젝트형 수업입니다. 기초적인 프레임 원리 이해부터 시작해 그림 이미지와 다양한 실물 소품을 활용한 촬영 실습을 진행하며, 캔바(Canva)를 활용한 디지털 편집 작업까지 폭넓은 미디어 제작 경험을 제공합니다. 마지막에는 5일간 제작한 작품들을 모아 스톱모션 전시회를 열고 상호 피드백을 나누며, 콘텐츠 제작자로서의 성취감과 비판적 감상 능력을 기르게 됩니다.		
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 미디어교육 지원단 - 경인교육대학교 교육대학원 AI교육과 석사 - 경기 교사 크리에이터 GTC 2기		

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	스톱모션 개념 익히기	• 학습 목표: 스톱모션 애니메이션의 원리를 이해하고 기초 영상을 제작할 수 있다. - [안내] 안전교육: 장비 사용 시 주의사항 및 센터 내 안전 수칙 준수 - [활동1] 스톱모션 애니메이션의 정의 및 프레임 원리 이해 - [활동2] 스톱모션 애니메이션 관련 작품 시청 및 기본 사용법 익히기 - [활동3] 미디어 리터러시: 매체 제작 원리를 파악하여 비판적 시각 함양 - [활동4] 미디어교육센터 내 장비를 활용한 기초 스톱모션 영상 제작
4-6차시	그림 이미지 활용하기	• 학습 목표: 그림과 드로잉을 활용하여 생동감 있는 연속 동작을 구현할 수 있다. - [활동1] 기획 및 드로잉: 배경, 캐릭터, 소품 직접 그리기 - [활동2] 움직임 구현: 그림을 미세하게 이동시키며 촬영해 연속 동작 생성 - [활동3] 작품 만들고 발표하기: 만든 작품을 패들렛에 올리고 발표하기 - [활동4] 상호 평가: 친구가 만든 작품을 보며 잘된 점 찾고 칭찬하기
7-9차시	소품 활용하여 만들기	• 학습 목표: 실물 소재의 특성을 살려 역동적이고 입체적인 영상을 제작할 수 있다. - [활동1] 소품 활용: 준비해 온 소품을 주인공으로 설정

		- [활동2] 공간 촬영: 물체 배치 및 조명에 따른 그림자 변화 관찰 - [활동3] 표현 기법: 질감을 살린 창의적 연출 및 프레임 속도 조절 실습 - [활동4] 센터 공간 곳곳을 돌아다니며 입체적인 스톱모션 촬영 진행
10-12차시	캔바 활용하여 만들기	• 학습 목표: 디지털 저작도구를 활용하여 스톱모션 영상을 편집하고 완성할 수 있다. - [활동1] 기능 숙달: 캔바의 애니메이션 및 그래픽 요소 활용법 습득 - [활동2] 주제 설정: 이전 기수에서 만든 작품을 살펴보며 주제 설정하기 - [활동3] 디지털 제작: 촬영 데이터 편집, 자막 삽입, BGM 추가 작업 - [활동4] 디지털 리터러시 이해 및 완성된 결과물 도출
13-15차시	스톱모션 전시회 열기	• 학습 목표: 미디어 제작자로서 전시회를 열고 타인의 작품을 건설적으로 비평할 수 있다. - [활동1] 전시회 개최: 5일간 제작한 스톱모션 작품 상영회 진행 - [활동2] 응원 및 피드백: 친구들의 작품을 감상하며 메시지 남기기 - [활동3] 상호 평가: 창의성, 기술적 구현 등에 대해 의견 공유 - [활동4] 소감 나누기: 전체 활동 과정 복기 및 강의 참여 소감 발표 - [활동5] 만족도 조사 실시

[강좌명] 스톱모션 애니메이션 제작 교육 D2

강의 대상	초등 4학년 ~ 고등 (15명)		
운영 기간	2026. 9. 12.(토) ~ 10. 24.(금)	**운영 시간**	주말 오전 9시 30분 ~ 12시 00분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 스톱모션 애니메이션을 직접 기획하고 만들어 보고 싶은 학생 • 아날로그(그림, 소품)와 디지털 도구(캔바 등)를 융합한 영상 제작에 관심 있는 학생 • 나만의 애니메이션 캐릭터와 스토리를 표현해 보고 싶은 학생		
준비물	(공통) 필기구, 소품		
강좌 목표	• 스톱모션 애니메이션의 원리(프레임 등)를 이해하고 직접 기획 및 제작할 수 있다. • 그림, 소품, 캔바(Canva) 등 다양한 도구를 활용하여 창의적인 미디어 콘텐츠를 만들 수 있다. • 영상 매체의 제작 원리를 파악하고 타인의 작품을 존중하며 감상하는 미디어 리터러시 역량을 기를 수 있다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		
강좌 소개	'스톱모션 애니메이션 제작교육'는 학생들이 스스로 기획자가 되어 아날로그 감성과 디지털 기술이 결합된 애니메이션을 제작하는 프로젝트형 수업입니다. 기초적인 프레임 원리 이해부터 시작해 그림 이미지와 다양한 실물 소품을 활용한 촬영 실습을 진행하며, 캔바(Canva)를 활용한 디지털 편집 작업까지 폭넓은 미디어 제작 경험을 제공합니다. 마지막에는 5일간 제작한 작품들을 모아 스톱모션 전시회를 열고 상호 피드백을 나누며, 콘텐츠 제작자로서의 성취감과 비판적 감상 능력을 기르게 됩니다.		
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 미디어교육 지원단 - 경인교육대학교 교육대학원 AI교육과 석사 - 경기 교사 크리에이터 GTC 2기		

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	스톱모션 개념 익히기	• 학습 목표: 스톱모션 애니메이션의 원리를 이해하고 기초 영상을 제작할 수 있다. - [안내] 안전교육: 장비 사용 시 주의사항 및 센터 내 안전 수칙 준수 - [활동1] 스톱모션 애니메이션의 정의 및 프레임 원리 이해 - [활동2] 스톱모션 애니메이션 관련 작품 시청 및 기본 사용법 익히기 - [활동3] 미디어 리터러시: 매체 제작 원리를 파악하여 비판적 시각 함양 - [활동4] 미디어교육센터 내 장비를 활용한 기초 스톱모션 영상 제작
4-6차시	그림 이미지 활용하기	• 학습 목표: 그림과 드로잉을 활용하여 생동감 있는 연속 동작을 구현할 수 있다. - [활동1] 기획 및 드로잉: 배경, 캐릭터, 소품 직접 그리기 - [활동2] 움직임 구현: 그림을 미세하게 이동시키며 촬영해 연속 동작 생성 - [활동3] 작품 만들고 발표하기: 만든 작품을 패들렛에 올리고 발표하기 - [활동4] 상호 평가: 친구가 만든 작품을 보며 잘된 점 찾고 칭찬하기
7-9차시	소품 활용하여 만들기	• 학습 목표: 실물 소재의 특성을 살려 역동적이고 입체적인 영상을 제작할 수 있다. - [활동1] 소품 활용: 준비해 온 소품을 주인공으로 설정 - [활동2] 공간 촬영: 물체 배치 및 조명에 따른 그림자 변화 관찰 - [활동3] 표현 기법: 질감을 살린 창의적 연출 및 프레임 속도 조절 실습 - [활동4] 센터 공간 곳곳을 돌아다니며 입체적인 스톱모션 촬영 진행
10-12차시	캔바 활용하여 만들기	• 학습 목표: 디지털 저작도구를 활용하여 스톱모션 영상을 편집하고 완성할 수 있다. - [활동1] 기능 숙달: 캔바의 애니메이션 및 그래픽 요소 활용법 습득 - [활동2] 주제 설정: 이전 기수에서 만든 작품을 살펴보며 주제 설정하기 - [활동3] 디지털 제작: 촬영 데이터 편집, 자막 삽입, BGM 추가 작업 - [활동4] 디지털 리터러시 이해 및 완성된 결과물 도출
13-15차시	스톱모션 전시회 열기	• 학습 목표: 미디어 제작자로서 전시회를 열고 타인의 작품을 건설적으로 비평할 수 있다. - [활동1] 전시회 개최: 5일간 제작한 스톱모션 작품 상영회 진행 - [활동2] 응원 및 피드백: 친구들의 작품을 감상하며 메시지 남기기 - [활동3] 상호 평가: 창의성, 기술적 구현 등에 대해 의견 공유 - [활동4] 소감 나누기: 전체 활동 과정 복기 및 강의 참여 소감 발표 - [활동5] 만족도 조사 실시

[강좌명] 초등 단편영화 제작 프로젝트 : 직접 쓰고, 찍고, 다듬다 F1

강의 대상	초등 5학년 ~ 초등 6학년 (14명)		
운영 기간	11/7(토), 8(일), 14(토), 21(토), 27(금), 28(토)	**운영 시간**	오전 09시 30분 ~ 오후 12시10분 *11/27(금) 16:00-18:40 **(총 6일, 24차시)**
신청 대상	- 평소 영화·영상에 관심이 많고, 내 이야기를 직접 영상으로 표현해 보고 싶은 초등 5~6학년 학생 - 여러 학교에서 모인 친구들과 한 팀이 되어 끝까지 협력하며 작품을 완성하고 싶은 학생 - 실제 영화 촬영 도구와 스마트 기기를 활용해 영화 촬영부터 영상 편집까지 전 과정을 배워 보고 싶은 학생		

준비물	(공통) Sony A7S3, Sony FE 24-70mm f2.8GM, Sony FE 70-200mm f2.8GM, E-image EG10C2LGT, E-image BABY TRIPOD M(75-100mm), Zoom H6 레코더 + 젠하이저 HD 280 Pro, Rode Blimp+ntg2+붐폴PRO+레코더+5M케이블+헤드셋 세트, 태블릿(삼성) : 전체 기관에서 제공 (개인) 휴대폰
강좌 목표	영화 제작의 과정(Pre-Production → Production → Post-Production) 체험 및 단편영화 제작하기
강의 방법	- 4~6명이 한 제작팀이 되어 기획→촬영→편집→상영까지 직접 수행하는 프로젝트 기반 학습(PBL)·실습 중심 수업 - 매 차시 「핵심 개념 강의 → 탐별 실습 → 피드백·공유」 흐름으로 운영 - 실제 영화 제작 워크플로우(Pre→Pro→Post)에 따라 단계별 미션을 제시하고 탐별 멘토링 제공 - 공유문서·영상 편집 앱 등 디지털 도구로 협업하며, 마지막 날 완성작 상영회로 마무리
강좌 소개	"카메라를 켜는 순간, 여러분은 한 편의 영화를 이끄는 '감독'이 됩니다! 이 강좌는 단순히 영상을 찍어 보는 수업이 아니라, 실제 영화가 만들어지는 모든 과정을 직접 경험하는 '진짜 영화 제작 프로젝트'입니다." - 아이디어 하나에서 시작해 시나리오·콘티·촬영·편집까지, 영화 제작의 전 과정(Pre-Production → Production → Post-Production)을 6일 동안 완주합니다. - 전문가들이 쓰는 영상 편집을 쉽고 재미있게 배워, 내 영상을 멋지게 완성하는 법을 익힙니다. - 다른 학교에서 모인 친구들과 한 팀이 되어, 협업의 힘으로 '우리만의 단편영화'를 만들어 냅니다. - 마지막 날엔 직접 만든 작품을 큰 화면으로 함께 보는 상영회가 열립니다. 내 이름이 들어간 첫 영화, 그 주인공이 되어 보세요!
강사 소개	- **경기도교육청** 미디어교육센터 미소Dream 지원단 - **파주영화교육연구회** 회장, 연구위원 - **몽당분필** 교사 연구회 소속 - **디지털교육연구대회** 경기도 1등급 입상 - **경기도교육청** 정책구매제 온라인학교 컨텐츠부문 금상

운영 차시	주제	주요 내용
1-4차시	**프리 프로덕션 (Pre-Production)** : 영화 제작 전반 이해	<안전교육> [활동1] 영화 제작 전반의 과정 한눈에 알아보기 [활동2] 한 장의 키이미지로 아이디어 떠올리기 [활동3] 캐릭터와 기승전결로 나만의 이야기 만들기
5-8차시	**프리 프로덕션 (Pre-Production)** : 시나리오 발전시키기	[활동1] 내가 쓴 이야기 발표하기 [활동2] 공유문서로 함께 쓰는 우리 팀 시나리오 [활동3] 감독・촬영・배우 등 촬영 역할 정하기

9-12차시	**프로덕션 (Production)** : 촬영 준비 및 촬영 1회차	[활동1] 촬영 장비 사용법 이해와 역할 리허설하기 [활동2] 스토리보드 작성 및 카메라 리허설하기 [활동3] 첫 번째 : 촬영 도전하기
13-16차시	**프로덕션 (Production)** : 촬영 2회차 및 촬영 마무리	[활동1] 역할 바꿔 보기 [활동2] 두 번째 : 촬영 마무리하기 [활동3] 촬영본 백업 및 현장일지 쓰기
17-20차시 (11/27, 금)	**포스트-프로덕션 (Post-Production)** : 편집 1회차	[활동1] 영상 편집 기본 이해하기 [활동2] 컷 편집・자막・음악 넣어 직접 편집해 보기
21-24차시	**포스트-프로덕션 (Post-Production)** : 편집 2회차 및 상영회	[활동1] 편집 마무리 & 최종 점검하기 [활동2] 우리가 만든 영화, 작은 상영회로 만나기

[강좌명] AI 기반 상호작용형 미디어 콘텐츠 제작 I1

강의 대상	중등 ~ 고등 (12명)		
운영 기간	2026. 10. 14.(수) ~ 11. 4.(수)	**운영 시간**	수요일 오후 6시 10분 ~ 21시 30분 **(총 4일, 16차시)**
신청 대상	• 생성형 AI와 디지털 도구를 활용하여 나만의 스토리 기반 게임이나 웹툰을 제작해 보고 싶은 학생 • 텍스트와 이미지 생성 AI(캔바 등)를 활용한 융합형 디지털 콘텐츠 창작에 관심이 있는 학생 • 선택지와 분기 구조를 가진 상호작용형(인터랙티브) 콘텐츠 기획 및 시나리오 작성에 흥미가 있는 학생		
준비물	(공통) 필기구, 소품		
강좌 목표	• 생성형 인공지능의 특성과 활용 방법을 이해한다. • 상호작용형 게임의 구조와 특징을 이해한다. • AI로 생성한 이미지와 이야기를 활용하여 상호작용형 게임을 제작한다. • 피드백을 반영하여 결과물을 완성한다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		

강좌 소개	생성형 AI로 상상 속 상호작용형 게임을 직접 제작하는 강좌입니다. AI 프롬프트를 활용해 게임 배경과 캐릭터 이미지를 만들고, 선택지에 따라 결말이 바뀌는 흥미진진한 분기형 시나리오를 기획합니다. 나아가 'APOC' 저작 도구로 실제 게임을 구현하며, 친구들과의 상호 피드백 및 체험을 통해 작품을 함께 보완하고 완성하는 크리에이터 수업입니다.
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 미디어교육 지원단 - 경인교육대학교 교육대학원 AI교육과 석사 - 경기 교사 크리에이터 GTC

운영 차시	주제	주요 내용
1-4차시	생성형 인공지능 이해 및 실습	• 생성형 인공지능의 개념과 활용 사례 이해하기 • 프롬프트 기초·윤리와 이미지 생성 첫 실습하기 • 상호작용형 게임 구조(선택지·미션·단서·분기) 기획하기 • 스토리보드 작성하며 배경·캐릭터·소품·단서 이미지 생성하기
5-8차시	APOC 활용 및 게임 구현	• 생성한 이미지를 보완·정리하기 • APOC로 장면 구성·화면 전환·선택 구조 구현하기 • APOC로 선택 분기·미션·단서 완성하기 • 발표·상호 체험과 피드백을 반영하여 수정하기
9-12차시	AI 웹툰 기획 및 캐릭터 생성	• 주인공 및 주변 인물의 외형/성격 설정 및 AI 캐릭터 시트 제작 • 동일한 캐릭터를 여러 구도에서 일관성 있게 생성하는 기법 학습 • 텍스트 기반 AI로 웹툰 스크립트(대사, 지문) 정교화 작업 • 컷 분할 및 연출을 위한 디지털 콘티 작성(스토리보드 설계)
13-16차시	AI 웹툰 완성 및 발표	• AI를 활용한 주요 장면별 작화(이미지 생성) 및 구도 최적화 • 웹툰 배경 전용 AI 도구를 활용한 장소별 배경 이미지 제작 • 생성된 이미지의 캐릭터 얼굴 및 디테일 수정(인페인팅 기술 등) • 이미지 편집 툴을 활용한 캐릭터와 배경의 레이어 합성 및 보정 • 완성된 웹툰을 온라인 플랫폼(포트폴리오)에 업로드 및 게시 • 제작 과정 발표회 및 AI 창작의 사회적 책임에 대한 토론

[강좌명] 포토샵 마스터 클래스 J1

강의 대상	중학교 1학년 ~ 고등 3학년 (12명)		
운영 기간	2026. 10. 24.(토) ~ 11. 27.(금)	**운영 시간**	토요일 오전 9시 30분 ~ 12시 50분, 금요일 오후 18시 00분 ~ 20시 30분 **(총 6일, 20차시)**
신청 대상	• 이미지 보정 및 그래픽 제작에 관심 있는 학생 • Adobe Photoshop 프로그램을 경험해 보고 싶은 학생 • 국가공인자격증 취득으로 한 단계 성장하고 싶은 학생		
준비물	(공통) 필기구		
강좌 목표	• Adobe Photoshop를 활용하여 이미지 제작 및 보정, 그래픽 디자인을 제작하는 과정을 통해 콘텐츠 제작의 기초 역량을 기른다. • 국가공인자격 시스템에 맞춰 그래픽 기술을 습득하고 자격증을 취득함으로써 디지털 콘텐츠 분야의 진로를 탐색한다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업		

강좌 소개	이 수업에서는 이미지 보정 및 그래픽 제작 프로그램 중 세계적으로 가장 많이 사용하는 Adobe Photoshop을 활용하여 카드 뉴스, 포스터, 웹페이지 디자인에 필요한 기능을 습득합니다. 또한 국가에서 인정하고 생활기록부에 기재되는 국가공인 그래픽기술 자격인 GTQ1,2급을 취득하여 그래픽 디자이너의 작업을 직접 체험할 수 있습니다.
강사 소개	○특성화고등학교 영상/디자인 교과 지도교사 ○서울시/서울산업진흥원 크리에이티브포스 소속 크리에이터 ○**경기도교육청** 경기 교사 크리에이터(GTC)1기 프로, 2기 멘토, 3기 멘토 ○**경기도교육청** 경기온라인학교 콘텐츠 개발 위원 ○**경기도교육청미디어교육센터** 미소Dream 지원단 ○**경기도교육청** 온라인 공동교육과정 강의(애니메이션 콘텐츠 제작) ○시각디자인 기사, 멀티미디어콘텐츠제작전문가, 게임그래픽전문가, 웹디자인개발기능사, 컴퓨터그래픽기능사, 사진기능사, 전자출판기능사, GTQ, GTQi 1급 취득

운영 차시	주제	주요 내용
1차시	오리엔테이션 및 GTQ 시험의 이해	- 수업 안내 및 안전 교육하기 - GTQ 시험 안내 및 유의사항 안내하기
2차시	Adobe Photoshop 인터페이스 익히기	- Adobe Photoshop 인터페이스 익히기 - 이미지 선택하기 - Shape Tool 그리기
3차시	문자 효과 및 색상 적용	- 문자 효과 적용하기 - 색상 및 그라데이션 적용하기
4차시	포맷 설정 및 레이어	- Save Path, 포맷 설정하기 - 레이어 개념 이해 및 레이어 스타일 적용하기
5차시	블랜딩모드 및 마스크	- 블랜딩모드 적용하기 - 마스크 적용하기
6차시	색상 및 필터	- 색상 보정하기 - 필터 효과 적용하기
7차시	패턴 등록 및 도형 삽입	- 패턴 등록 및 적용하기 - Custom Shape Tool 활용하기
8차시	단축키 익히기	- 액자 제작하기 - 단축키 익히기
9차시	1번 문제 유형 익히기	- 1번 문제 유형 풀이(2026년 6회 기출)
10차시	2번 문제 유형 익히기	- 2번 문제 유형 풀이(2026년 6회 기출)
11차시	기출문제 풀이	- 1,2번 모의 평가(2026년 7회 기출)
12차시	3번 문제 유형 익히기	- 3번 문제 유형 풀이 1(2026년 6회 기출)

13차시	4번 문제 유형 익히기	- 4번 문제 유형 풀이 1(2026년 6회 기출)
14차시	기출문제 풀이	- 3,4번 모의 평가(2026년 7회 기출)
15차시	기출문제 풀이	- GTQ 모의시험 및 평가 (2026년 8회 기출 1,2문제)
16차시	기출문제 풀이	- GTQ 모의시험 및 평가 (2026년 8회 기출 3,4문제)
17차시	기출문제 풀이	- GTQ 모의시험 및 평가 (2026년 9회 기출 1,2문제)
18차시	기출문제 풀이	- GTQ 모의시험 및 평가 (2026년 9회 기출 3,4문제)
19차시	기출문제 풀이	- GTQ 모의시험 및 평가 (2026년 10회 기출 1,2문제)
20차시	기출문제 풀이	- GTQ 모의시험 및 평가 (2026년 10회 기출 3,4문제)

[강좌명] 캐릭터 테마곡 만들기 K1

강의 대상	초등 4학년 ~ 중 3학년		
운영 기간	2026. 10. 6.(화) ~ 11. 3.(화)	**운영 시간**	평일 18시 10분 ~ 20시 25분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 캐릭터와 음원제작에 관심이 있는 학생		
준비물	아이패드(센터 구비)		
강좌 목표	캐릭터 그리기와 음악제작으로 나만의 스토리 만들기		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		
강좌 소개	• 나의 특징을 바탕으로 하여 캐릭터 디자인- 음악의 장르와 구성에 대한 이해를 바탕으로 짧은 음원 제작 • 프레임의 원리를 알고 캐릭터가 동작하는 짧은 장면 제작 • 음악에 맞추어 캐릭터가 움직이는 작품 제작 및 발표 • 프로크리에이터, 송메이커, 밴드랩 등의 도구 기본 기능 익히기		
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 파견교사		

운영 차시	**주제**	**주요 내용**
1-3차시	프로크리에이터	**<안전교육>**
	프로그램을 이용하여 내 캐릭터를 구상해 그리기]	**[프로크리에이터 프로그램을 이용하여 내 캐릭터를 구상해 그리기]** - [안내] 수업 목표, 진행 방식, - [활동1] 나 소개하기 : 나를 설명하는 키워드와 이미지 찾기 - [활동2] 그리기 기본 도구를 알고 내 캐릭터 그리기
4-6차시	노래의 여러 가지 느낌을 이해하고 멜로디 만들기	**[노래의 여러 가지 느낌을 이해하고 멜로디 만들기]** - [활동1] 음악의 여러 장르와 소리의 느낌 알기 - [활동2] 송 메이커, 밴드랩, 개러지밴드 기능 사용하기 - [활동3] 나만의 멜로디 만들기 (약 15초 분량) - [활동4] 작곡을 도와주는 AI 도구 사용해보기
7-9차시	애니메이션의 기본 원리를 이해하고 클립 영상 만들기	**[애니메이션의 기본 원리를 이해하고 클립 영상 만들기]** - [활동1] 애니메이션 기본 원리 알고 작품들 감상하기 - [활동2] 음악에 어울리는 동작 구상하기 - [활동3] 애니메이션 작업하기
10-12차시	음악과 애니메이션 합쳐서 작품 만들기	**[음악과 애니메이션 합쳐서 작품 만들기]** - [활동1] 싱크와 비트 알기 - [활동2] 캡컷 사용법 알기 오버레이, 음악 추가, 자르기 등 - [활동3] 영상 만들기
13-15차시	결과물 발표 및 공유하기	**[결과물 발표 및 공유하기]** - [활동1] 프로젝트 정리하기 - [활동2] 프로젝트 발표하기 - [활동3] 피드백 주고받기

[강좌명] 360 VR 영상 크리에이터 초등 L1

강의 대상	초5 ~ 6		
운영 기간	11/3, 10, 17, 24(화)	**운영 시간**	17:00~19:40 (4시간)
강좌 목표	insta360 카메라를 이용한 VR 영상편집		
강좌 소개	- insta 360 카메라를 이용하여 360도 영상 촬영 및 편집 - 프리미어 프로를 이용한 공간 둘러보기 영상 제작 - VR을 이용한 제작 영상 감상 - 360도 영상에 대한 기본 교육을 통한 실제 작품 제작 및 전시의 실습 활동		

차시	**주제**	**주요 학습 내용**
1일차 (1~4차시)	**[360° 영상과 VR의 기본적 원리 이해]**	<안전교육> [활동1] VR 미디어의 역할을 이해하고 미디어로 표현할 주제 및 메시지 정하기 [활동2] 360° 영상의 기본 개념과 원리 배우기 [활동3] 'VR' 기기 사용법 방법 익히기
2일차 (5~8차시)	**[Insta 360을 활용한 영상 제작]**	[활동1] 360° 영상 카메라의 다양한 촬영 기법 알아보기 [활동2] 영상 편집의 기본 원리와 360도 영상 편집의 차이점
		[활동3] insta 360 studio를 활용한 360도 영상 제작 실습
3일차 (9~12차시)	**[프리미어 프로를 이용한 360° 영상 편집 실습]**	[활동1] 프리미어 프로 기본 사용법 높아보기 [활동2] 필수 코덱 및 플러그인 설치 [활동3] 프리미어 프로를 이용한 360도 영상 편집
4일차 (13~16차시)	**[편집된 영상을 VR로 감상]**	[활동1] 프리미어 프로 영상 출력하기 [활동2] youtube.com 에 영상 업로드하고, 감상하기 [활동3] 영상 감상후 피드백

[강좌명] 360 VR 영상 크리에이터 중고등 L2

강의 대상	중1 ~ 고3		
운영 기간	11/7, 14, 21, 28(토)	**운영 시간**	09:30~12:50 (4시간)
강좌 목표	insta360 카메라를 이용한 VR 영상편집		
강좌 소개	- insta 360 카메라를 이용하여 360도 영상 촬영 및 편집 - 프리미어 프로를 이용한 공간 둘러보기 영상 제작 - VR을 이용한 제작 영상 감상 - 360도 영상에 대한 기본 교육을 통한 실제 작품 제작 및 전시의 실습 활동		

차시	**주요 학습 내용**	**학습자료 및 매체**
1일차 (1~4차시)	**[360° 영상과 VR의 기본적 원리 이해]**	<안전교육> [활동1] VR 미디어의 역할을 이해하고 미디어로 표현할 주제 및 메시지 정하기 [활동2] 360° 영상의 기본 개념과 원리 배우기 [활동3] 'VR' 기기 사용법 방법 익히기
2일차 (5~8차시)	**[Insta 360을 활용한 영상 제작]**	[활동1] 360° 영상 카메라의 다양한 촬영 기법 알아보기 [활동2] 영상 편집의 기본 원리와 360도 영상 편집의 차이점 [활동3] insta 360 studio를 활용한 360도 영상 제작 실습
3일차 (9~12차시)	**[프리미어 프로를 이용한 360° 영상 편집 실습]**	[활동1] 프리미어 프로 기본 사용법 높아보기 [활동2] 필수 코덱 및 플러그인 설치 [활동3] 프리미어 프로를 이용한 360도 영상 편집
4일차 (13~16차시)	**[편집된 영상을 VR로 감상]**	[활동1] 프리미어 프로 영상 출력하기 [활동2] youtube.com 에 영상 업로드하고, 감상하기 [활동3] 영상 감상후 피드백

[강좌명] 연극으로 배우는 디지털 시민성 Z1

강의 대상	초등 4~6		
운영 기간	10/10, 24, 31, 11/7, 14(토)	**운영 시간**	토, 13:30~15:30 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 움직이고 말하는 일에 관심이 있는 모든 학생		
준비물	연구 참여 동의 필요		
강좌 목표	• 미디어의 종류에 따라 달라지는 소통 방식을 경험한다. • 연극놀이를 통해 다양한 상황에서 디지털 시민성을 연습한다. • 협력을 통해 디지털 시민성 가이드라인을 제작한다.		
강의 방법	실습 중심 프로젝트 수업, 콘텐츠 기획·제작·발표 활동		
강좌 소개	게임을 하며 재미있게 친구들과 대화를 나누어요. 몸을 움직이고, 글을 쓰고, 소리내어 말하고, 함께 작품을 만들기까지 다양한 소통 방식을 경험합니다. - 재미있는 활동을 통해 다른 친구들과 대화를 나눕니다. - 활동을 통해 느낀 '소통할 때 꿀팁'을 정리합니다.		
강사 소개	- **경기도교육청미디어교육센터** 파견교사		

운영 차시	**주제**	**주요 내용**
1-3차시	디지털 시민 여러분 환영해요!	학습 목표: 디지털 시민성의 개념 이해하기 [안내] 오리엔테이션, 프로젝트 안내 [활동1] 아이스브레이킹 [활동2] 디지털 시민성이란 무엇일까요? [활동3] 감각 깨우기
4-6차시	여러 가지 방법으로 대화하기	학습 목표: 나를 소개하고 대화하기 [활동1] 나만의 동작 보여주기 [활동2] 나, 내 작품 소개하기 [활동3] 놀이하며 소통하기
7-9차시	나라면 어떻게 했을까? 포럼연극	학습 목표: 다양한 상황에서 소통 방법의 문제 찾기 [활동1] 문제 상황을 보며 토의하기 [활동2] 문제 상황 나만의 대사 써 보기 [활동3] 상황 재구성하기
10-12차시	우리가 만드는 장면	학습 목표: 우리의 이야기로 연극 장면 만들기 [활동1] 우리의 고민 단어로 나누기 [활동2] 연극 장면 구상하기 [활동3] 연극 준비하기
13-15차시	디지털 시민 지침서 만들기	학습 목표: 디지털 시민 지침서 만들기 [활동1] 연극 상연하고 장면 재구성하기 [활동2] 디지털 시민 지침서 만들기 [활동3] 내가 받고 싶은 메시지, 주고 싶은 메시지 나누기

[강좌명] 나만의 인생띵곡 제작자 체험 Q1

강의 대상	초5~중3		
운영 기간	2026. 10. 31.(토) ~ 11. 28.(토)	**운영 시간**	주말 오전 09시 30분 ~ 12시 20분 **(총 5일, 15차시)**
신청 대상	• 음악과 미디어 콘텐츠 제작에 관심 있는 초등학교 4~6학년 학생 • 노래 부르기와 디지털 음악 제작을 직접 체험해 보고 싶은 학생		
준비물	• 개인 이어폰, 필기도구, 개인 음원 제작 활동에 적극적으로 참여하는 마음		
강좌 목표	• Logic의 기본 기능을 익혀 디지털 음원 제작 과정을 이해한다. • 자신의 목소리와 가상악기를 활용해 나만의 음악 콘텐츠를 제작한다. • 음반 커버 디자인과 쇼케이스 활동을 통해 창의적 미디어 표현 능력을 기른다. • 음악 저작권과 초상권을 이해하고 책임 있는 미디어 제작 태도를 기른다.		
강의 방법	• 개인 및 모둠별 음악 제작 프로젝트 • 노래 녹음, 가상악기 편곡, 음원 편집 등 체험 중심 활동		
강좌 소개	내가 좋아하는 노래가 하나의 완성된 음원으로 만들어지는 과정을 직접 경험하는 음악 제작 프로젝트입니다. 학생들은 Logic의 기본 기능을 익히고 주크박스를 통해 자신이 좋아하는 곡, 의미 있는 곡을 '나의 인생띵곡'으로 선정합니다. 이후 노래를 연습하고 자신의 목소리를 직접 녹음하며, 디지털 음악이 제작되는 과정을 자연스럽게 체험합니다. 또한 믹서의 기본 기능을 익히고 드럼, 베이스, 건반 등 다양한 가상악기를 활용해 음악을 더욱 풍성하게 꾸며 봅니다. 완성된 음원의 분위기와 메시지를 생각하며 Canva를 활용해 나만의 음반 커버를 기획하고 디자인하는 활동도 진행합니다. 마지막에는 음원을 마스터링하고 자신이 만든 음악과 음반 커버를 친구들에게 소개하는 쇼케이스를 통해 작품을 함께 감상하고 피드백을 나눕니다. 음악 감상에서 한 걸음 더 나아가 녹음, 편집, 가상악기, 디자인, 발표까지 하나의 콘텐츠가 만들어지는 전 과정을 경험하며 미디어 콘텐츠 제작 능력과 창의적 표현 능력을 기를 수 있는 체험형 강좌입니다.		
강사 소개	- 2024~2026 미디어교육센터 미소드림 공유학교 방송뉴스제작 강사 - 2025 미디어교육센터 초등미디어문해교육 교수학습자료 제작 참여		

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시	나의 인생띵곡, 음악 제작을 시작하다	-Logic 프로그램의 화면 구성과 기본 기능 이해하기 -트랙 생성, 재생, 정지, 녹음 등 주요 기능 체험하기 -주크박스를 활용해 나의 인생띵곡 선정하기 -제작할 곡의 특징과 분위기 살펴보기
4-6차시	내 목소리로 만드는 나만의 음원	-선정한 곡의 가사와 멜로디를 익히며 노래 연습하기 -마이크와 녹음 기능의 기본 사용법 익히기 -자신의 목소리를 직접 녹음하고 들어보기 -MR에 맞추어 나만의 보컬 음원 제작하기
7-9차시	소리를 디자인하다, 믹싱과 가상악기	-볼륨, 팬, 이펙트 등 믹서의 기본 기능 익히기 -다양한 가상악기의 음색 체험하기 -드럼, 베이스, 건반 등 가상악기로 음악 꾸미기 -보컬과 반주의 균형을 조절하며 음원 완성도 높이기
10-12차시	내 음악에 어울리는 음반 커버 만들기	-음원의 분위기와 메시지를 살린 커버 디자인 구상하기 -Canva의 기본 기능과 디자인 요소 익히기 -제목, 이미지, 색상, 글꼴을 활용해 음반 커버 제작하기 -완성한 음반 커버의 제작 의도와 특징 발표하기
13-15차시	나의 인생띵곡 완성, 쇼케이스 ON AIR	-음악 저작권과 초상권의 의미 알아보기 -보컬과 반주의 최종 음량을 조절하며 음원 마스터링하기 -완성된 음원과 음반 커버를 함께 발표하기 -나만의 음원 쇼케이스를 통해 작품을 감상하고 피드백 나누기

[강좌명] 영화, 모두를 위한 배리어프리 버전으로 재해석하기 W1

강의 대상	초5~중3		
운영 기간	10/31, 11/7, 14 ,21 28 토 11/29(일)	**운영 시간**	13시 30분 ~ 16시 30분 **(총 6일, 24차시)**
운영목표	1) 장애이해교육 2) 영상제작과정의 이해 3) 협력 작업 통한 바른 인성 및 공동체 역량 함양 4) 인권 감수성 함양		
운영내용	• 생소한 가치봄(배리어프리) 영화 개념 쉽게 알아보기 • 시청각 장애인의 입장에서 영화를 감상하고 제작해보면서 인권 감수성을 신장시키고 실천적인 장애이해교육을 실천하기 • 우리에게 익숙한 명작동화, 영화를 짧게 각색해보기 • 함께 각색하고 준비하여 역할분담과 협력을 통한 영상(영화) 촬영하기 • 영화 후반작업 플로우를 따라 편집실습, 음성해설 내레이션 만들고 자막 달아보기 • 장애인들과 함께하는 마지막 상영회를 통해 피드백 및 소감 공유하기		

운영 차시	미디어역량	주요 학습 내용
1~4차시	미디어 접근·이용, 미디어 이해·분석 역량	〈가치봄 영화 알아보기〉 1) 배리어프리(가치봄) 영화란? 2) 배리어프리 영화의 필요성 (장애인 미디어 접근성) 3) 배리어프리 영화 감상하기(일반 영화와 비교 감상) 4) 배리어프리 영화의 제작 과정 알아보기 5) 오감으로 쓰기 (사진 한 장을 다양한 감각으로 설명하기)

		6) 간단한 1분 가치봄 영화 해설 작업 해보기 (화면 해설, 자막, 알기 쉬운 해설) 7) 모둠별 재해석할 명작 정하기(동화책, 기존 영화 등)
5~8차시	미디어 표현·소통 역량	〈모두의 영화 이야기 새로 만들기〉 〈명작 재해석을 위한 시나리오 준비〉 *모두가 아는 동화나 영화 등을 각색 활용 1) 명작 줄거리 간추리기 2) 줄거리별로 씬(scene) 구성하기 3) 촬영용 스토리보드 작성하기 4) 시나리오 작성하기
9~12차시	미디어 표현·소통 역량	〈모두의 영화 촬영하기(레디, 액션!)〉 〈역할 분담 및 촬영·오디오 장비 교육〉 1) 연출자, 배우, 카메라, 음향 등 역할 분담 2) 촬영에 필요한 장비 교육 (모두 함께) 〈시나리오 바탕으로 영화 촬영〉
13~16차시	미디어 표현·소통 역량 미디어 권리·책임 역량	〈모두의 영화 다듬기(1)〉 〈편집본 바탕으로 배리어프리 후반 작업하기〉 1) 배리어프리 콘티 짜기 2) 화면 해설과 자막 대본 작성하기 3) 편집 시 자막 입히는 프로그램(서브타이틀 에디트) 작동법 배우기 / AI를 활용해 자막 입히기 (캡컷)
17~20차시	미디어 표현·소통 역량 미디어 권리·책임 역량	〈모두의 영화 다듬기(2)〉 〈편집본 바탕으로 가치봄 영화 작업하기〉 1) 화면해설(내레이션), 자막(대사·음악) 파트 분담 2) 편집본을 보며 후시녹음(내레이션) 진행 3) 화면에 자막 입히기 (srt 자막 버전도 추출)
21~24차시	미디어 표현·소통 역량 미디어 이해·분석 역량	〈모두의 영화 상영회〉 〈최종 배리어프리 버전 영화 상영 및 소감 공유〉 1) 장애인의 입장에서 의견 청취하기 2) 비장애인의 입장에서 장애인의 영상문화 이해하기 3) 배리어프리버전 제작 소감 공유하기 3) 맹학교, 농학교와 연계하여 실시간 화상회의로 함께 보고 피드백 나누기

[강좌명] AI 숏 드라마 제작자 X1

강의대상	중1-3(12명)		
운영 기간	10/24, 31(토) 11/7, 14(토)	**운영 시간**	13:30~16:20 (총4회)
강좌 목표	◦ AI를 활용한 콘텐츠 리터러시를 이해하고 올바르게 소비하고 제작할 수 있다. ◦ AI를 활용하여 콘텐츠를 기획하고 설계할 수 있다. ◦ AI를 활용하여 이미지, 영상 클립을 만들고 콘텐츠화 할 수 있다.		
강좌 소개	◦ 미디어 업계의 다양한 AI 활용법을 이해하고 그 중 숏 드라마 제작 감독이라는 직업 체험을 해보는 강의 프로그램		

차시	주요 학습 내용	학습자료 및 매체
1일차 (1~3차시)	**<OT & AI 리터러시, AI Tool 사용법>** [활동1] 오리엔테이션 - 강의 및 강사, 학생 소개 [활동2] AI 영상의 정의와 사례 시청자와 제작자 관점에서의 AI 리터러시 저작권, 딥페이크 이슈 토론 [활동3] 숏드라마 제작을 위한 AI Tool 소개와 실습	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
2일차 (4~6차시)	**<숏드라마 제작 예제 실습>** [활동1] AI를 이용한 숏 드라마 주제 및 캐릭터 설정법 [활동2] AI를 이용한 시나리오 기획법 AI가 작성한 시나리오를 직접 수정하여 활용하기 [활동3] AI를 이용한 이미지, 영상 클립 제작법 [활동4] 프리미어를 이용한 영상 편집법 [활동5] 자연스러운 링크 컷 만들기	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
3일차 (7~9차시)	**<숏드라마 제작 자율 실습 1>** [활동1] AI를 이용한 숏 드라마 주제 및 캐릭터 설정 [활동2] AI를 이용한 에피소드 1회 시나리오 기획 [활동3] AI를 이용한 이미지, 영상 클립 제작 [활동4] 프리미어를 이용한 영상 편집	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
4일차 (10~12차시)	**<숏드라마 제작 자율 실습 2>** [활동1] AI를 이용한 에피소드 2회 시나리오 기획 [활동2] AI를 이용한 이미지, 영상 클립 제작 [활동3] 프리미어를 이용한 영상 편집 [활동4] 개별 발표 및 피드백	PPT 교육자료, 노트북, 활동지

[강좌명] AI 브랜드 기획자 Y1			
강의대상	초5-6(12명)		
운영 기간	10/24, 31(토) 11/7, 14(토)	운영 시간	09:30~12:20(총 4회)
강좌 목표	◦ AI를 활용한 콘텐츠 리터러시를 이해하고 올바르게 소비할 수 있다. ◦ AI를 활용하여 브랜드 아이덴티티를 설정할 수 있다. ◦ AI를 활용하여 브랜드 아이덴티티에 맞는 이미지, 영상 클립을 만들 수 있다.		
강좌 소개	◦ 미디어 업계의 다양한 AI 활용법을 이해하고 그 중 브랜드 브랜딩 기획자라는 직업 체험을 해보는 강의 프로그램		

차시	주요 학습 내용	학습자료 및 매체
1일차 (1~3차시)	**<OT & AI 리터러시, AI Tool 사용법>** [활동1] 오리엔테이션 - 강의 및 강사, 학생 소개 [활동2] AI 콘텐츠의 정의와 사례 시청자(소비자) 관점에서의 AI 리터러시 [활동3] 브랜드 기획을 위한 AI Tool 소개와 실습	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
2일차 (4~6차시)	**<브랜드 기획 예제 실습>** [활동1] AI를 이용한 브랜드 컨셉, 추구 목표 설정법 [활동2] AI를 이용한 브랜드 아이덴티티 설정법 [활동3] AI를 이용한 이미지, 영상 콘텐츠 기획법 [활동4] AI를 이용한 이미지, 영상 콘텐츠 제작법	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
3일차 (7~9차시)	**<브랜드 기획 운영 자율 실습 1>** [활동1] 내가 원하는 브랜드 설정하기 [활동2] AI를 이용한 브랜드 컨셉, 추구 목표 설정 [활동3] AI를 이용한 브랜드 아이덴티티 설정 [활동4] AI를 이용한 콘텐츠 기획 및 제작	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
4일차 (10~12차시)	**<브랜드 기획 운영 자율 실습 2>** [활동1] 3일차와 다른 업계 브랜드 선택 후 추가 실습 [활동2] 개별 발표 및 피드백 ※ 개별 발표 시 선택한 2개의 브랜드(업종)별로 어떤 차이점을 두었는지 발표	PPT 교육자료, 노트북, 활동지

[강좌명] AI 브랜드 기획자 Y2			
강의대상	중1-3(12명)		
운영 기간	10/24, 31(토) 11/7, 14(토)	운영 시간	13:30~16:20(총 4회)
강좌 목표	◦ AI를 활용한 콘텐츠 리터러시를 이해하고 올바르게 소비할 수 있다. ◦ AI를 활용하여 브랜드 아이덴티티를 설정할 수 있다. ◦ AI를 활용하여 이미지, 영상 클립을 만들고 브랜드에 맞는 마케팅을 기획할 수 있다.		
강좌 소개	◦ 미디어 업계의 다양한 AI 활용법을 이해하고 그 중 브랜드 브랜딩 기획자라는 직업 체험을 해보는 강의 프로그램		

차시	주요 학습 내용	학습자료 및 매체
1일차 (1~3차시)	**<OT & AI 리터러시, AI Tool 사용법>** [활동1] 오리엔테이션 - 강의 및 강사, 학생 소개 [활동2] AI 콘텐츠의 정의와 사례 시청자, 제작자 관점에서의 AI 리터러시 저작권, 초상권(Ai 모델)에 대한 토론 [활동3] 브랜드 기획을 위한 AI Tool 소개와 실습	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
2일차 (4~6차시)	**<브랜드 기획 예제 실습>** [활동1] AI를 이용한 브랜드 컨셉, 추구 목표 설정법 [활동2] AI를 이용한 브랜드 아이덴티티 설정법 [활동3] AI를 이용한 이미지, 영상 콘텐츠 기획법 [활동4] AI를 이용한 이미지, 영상 콘텐츠 제작법 AI 모델을 이용한 모델 콘텐츠 제작 [활동5] AI를 이용한 브랜드 마케팅 기획법	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
3일차 (7~9차시)	**<브랜드 기획 자율 실습 1>** [활동1] 내가 원하는 브랜드 설정하기 [활동2] AI를 이용한 브랜드 컨셉, 추구 목표 설정 [활동3] AI를 이용한 브랜드 아이덴티티 설정 [활동4] AI를 이용한 브랜드 콘텐츠 기획 및 제작 *모델을 이용한 콘텐츠 필수 제작 [활동5] AI를 이용한 브랜드 마케팅 기획	PPT 교육자료, 노트북, 활동지
4일차 (10~12차시)	**<브랜드 기획 자율 실습 2>** [활동1] 3일차와 다른 업계 브랜드 선택 후 추가 실습 [활동2] 개별 발표 및 피드백 ※ 개별 발표 시 선택한 2개의 브랜드(업종)별로 어떤 차이점을 두었는지 발표	PPT 교육자료, 노트북, 활동지

청소년 AI 활용 교실: 인공지능 미디어 크리에이터 01			
강의 대상	초4 ~ 중등 (15명)		
운영 기간	2026. 11. 14.(토) ~ 11. 28.(토)	운영 시간	주말 오전 9시 30분 ~ 12시 30분 **(총 3일, 12차시)**
신청 대상	- 인공지능 기술과 새로운 미디어 환경이 우리 생활에 미치는 영향을 알아보고 싶은 학생 - AI를 건강하고 올바르게 활용하는 '디지털 문해력(리터러시)'을 탄탄하게 다지고 싶은 학생 - 청소년이 활용 가능한 다양한 최신 AI 도구(바이브 코딩 등)를 활용해 나만의 미디어 콘텐츠를 창작하고 싶은 학생 - 결과물을 토대로 웹사이트 포트폴리오를 구축하고, 친구들과 소통하며 나누고 싶은 학생		
준비물	청온 남부 스튜디오 데스크톱, 태블릿 기기 활용		
강좌 목표	- 올바른 인공지능 윤리를 바탕으로 디지털 정보를 비판적으로 수용하고, 최신 AI 도구를 활용해 주도적으로 콘텐츠를 제작하는 창의적 미디어 리터러시 역량을 기른다.		
강의 방법	- 실습 기반 수업, 기획·제작·발표를 포함한 프로젝트형 수업		
강좌 소개	- 생성형 AI의 작동 원리를 체계적으로 파악하고 나만의 아이디어에 접목하는 방법 학습 - 바이브(Vibe) 코딩을 비롯한 최신 에듀테크 창작 도구를 다루며 실전 디지털 활용 및 문제해결 능력 신장 - 확고한 인공지능 윤리 의식을 바탕으로, 정보를 판별하고 건강한 디지털 소통을 이끄는 핵심 미디어 리터러시 함양		
강사 소개	- 교육부 AI 디지털 기반 교육혁신 멘토 교사 - 교육부 AI 디지털 선도학교 운영 교사 - 교육청 에듀테크 활용 수업 선도교원 - 교육부 인공지능 선도교사 양성 연수 강사 - 디지털미디어 교육콘텐츠 교사연구협회 운영		

운영 차시	주제	주요 내용
1-4차시 (11/14, 토)	AI·디지털 미디어 리터러시 핵심 역량 기르기	▪ **학습 목표: 올바른 AI·디지털 도구 활용 방법을 익힐 수 있다.** [1차시] AI 기술과 미디어 환경 변화가 우리 삶에 미치는 영향 알아보기 [2차시] 티처블 머신, 학생용 LLM을 활용한 올바른 AI 활용법 학습하기 [3차시] 노션 페이시스 및 캔바로 나를 표현하는 미디어 제작하기 [4차시] 나만의 1인 미디어 채널 아트 및 로고 제작하기
5-8차시 (11/21, 토)	AI· 디지털 도구를	▪ **학습 목표: 다양한 AI 생성 도구의 특성을 이해하고, 나의 아이디어를**

	활용한 나만의 콘텐츠 창작하기	**시각·청각·영상 형태의 실제 콘텐츠로 구현할 수 있다.** [5차시] 바이브(Vibe) 코딩을 활용해 나의 아이디어를 담은 웹앱(Web App) 제작하기 [6차시] 구글·AI 오디오 도구를 활용하여 음원 작곡하기 [7차시] 캔바를 활용한 카드 뉴스 및 온라인 시각 콘텐츠 디자인하기 [8차시] 프롬프트 작성법을 익히고,힉스필드로 나만의 영상 제작·편집하기
9-12차시 (11/28, 토)	나만의 디지털 포트폴리오 구축 및 프로젝트 공유하기	▪ **학습 목표: 결과물들을 웹사이트에 체계적으로 아카이빙하고, 상호 피드백을 통해 프로젝트를 마무리할 수 있다.** [9차시] 창작한 결과물을 체계적으로 담아낼 웹사이트 구조 기획하기 [10차시] 웹 빌더 도구를 활용하여 디지털 포트폴리오 웹사이트 구축하기 [11차시] 미디어 콘텐츠를 포트폴리오에 아카이빙(기록·연동)하고 작동 여부 점검하기 [12차시] 결과물 공유회를 통한 상호 피드백 및 마무리

캔바 AI 크리에이터 : 웹앱 런칭까지 P1			
강의 대상	초등 4학년 ~ 6학년 (15명)		
운영 기간	2026. 10. 1.(목) ~ 10. 22.(목)	운영 시간	매주 목요일 오후 17시 00분 ~ 19시 00분 **(총 4일, 12차시)**
신청 대상	캔바와 AI 도구를 활용하여 나만의 미디어 콘텐츠를 만들어 볼까요? - 캔바로 카드뉴스, 포스터, 쇼츠 영상 등 다양한 디지털 콘텐츠를 직접 만들어 보고 싶은 학생 - AI 기능과 바이브 코딩을 활용해 나만의 웹앱을 제작하고 싶은 학생		
준비물	없음(청온센터 기기 활용)		
강좌 목표	• 캔바의 다양한 디자인 및 AI 기능을 활용해 창의적인 미디어 콘텐츠를 기획하고 제작한다. • 제작한 콘텐츠를 바이브 코딩을 통해 나만의 웹앱으로 구현함으로써, 디지털 미디어 리터러시와 컴퓨팅 사고력을 종합적으로 함양한다. • 완성된 산출물을 친구들에게 소개하며 소통과 피드백을 나눈다.		

강의 방법	실습 기반 수업, 기획·제작·발표를 포함한 프로젝트형 수업
강좌 소개	내가 만든 콘텐츠가 실제로 웹에 올라간다면 어떨까요? 이 수업에서는 캔바로 할 수 있는 것들을 하나씩 직접 해봅니다. 나를 소개하는 디지털 명함을 디자인하고, 주제를 정해 포스터를 만들고, 직접 기획한 쇼츠 영상을 편집하고, AI 기능으로 상상 속 이미지를 실제 콘텐츠로 꺼내 봅니다. 각 활동은 따로 존재하지 않습니다. 수업이 쌓일수록 내 콘텐츠도 함께 쌓이고, 마지막에는 그 모든 결과물을 바이브 코딩으로 엮어 나만의 웹앱으로 완성합니다. 특별한 준비는 필요 없습니다. 캔바 계정 하나와 만들고 싶다는 마음이면 충분합니다. 명함도, 포스터도, 영상도, 웹앱도, 캔바 하나면 다 됩니다!
강사 소개	- 한국언론진흥재단 미디어교육대상 수상 - 교육부/한국언론진흥재단 전국 최우수 수업 사례 선정 및 해외 수업 사례 발표 - 국가데이터처, 산업통상자원부, 네이버 등 미디어교육 관련 전국 7개 연구회 운영 및 참여 등

운영 차시	주제	주요 내용
1-3차시 (10/1, 목)	캔바 기본 기능 익히기	▪ 학습 목표: 미디어 플랫폼으로서의 캔바를 이해하고 기본 도구를 활용하여 나만의 디지털 자기소개 명함을 제작할 수 있다. - [활동1] 오리엔테이션: 수업 목표, 진행 방식, 프로젝트 개요 안내 - [활동2] 기본 도구(텍스트, 도형, 요소) 활용법 탐색 - [활동3] 나만의 개성을 담은 디지털 자기소개 명함 제작
4-6차시 (10/8, 목)	캔바 심화 익히기	▪ 학습 목표: 캔바의 심화 기능을 활용하여 협업으로 디지털 포스터를 제작할 수 있다. - [활동1] 배경 제거(누끼따기), 레이어 정렬, 애니메이션 효과 적용 - [활동2] 좋아하는 캐릭터/게임을 주제로 한 디지털 포스터 기획하기 - [활동3] 나의 특징을 드러내는 디지털 포스터 제작
7-9차시 (10/15, 목)	캔바 활용 쇼츠 제작하기	▪ 학습 목표: 캔바의 영상 편집 기능을 활용해 쇼츠를 제작할 수 있다. - [활동1] 캔바 영상 제작/편집 기본 기능 익히기 - [활동2] 숏폼 콘텐츠의 특징 이해와 건전한 미디어 소비 윤리 - [활동3] 캔바 영상 편집기 활용 및 쇼츠 완성
10-12차시 (10/22, 목)	AI 기능 활용 콘텐츠 제작 및	▪ 학습 목표: 캔바 AI 기능을 활용하여 프롬프트 엔지니어링 기초를 익히고 상상 속 미디어 아트를 만들 수 있다.

	바이브 코딩 웹앱 구현·발표	- [활동1] 캔바 AI 기능(Magic Write, Text to Image 등) 실습 - [활동2] AI가 생성한 소스로 상상 속 미디어 아트 만들기 - [활동3] 바이브 코딩의 개념 및 작동 원리 이해, 웹앱 UI/UX 기획 - [활동4] 완성된 웹앱 산출물 링크 공유 및 발표, 활동 소감 나누기

[강좌명] 세상을 바꿀 인공지능 아이디어를 현실로 만드는 영크리에이터 M1			
강의대상	중 1~3(15명)		
운영 기간	9/3~10/1(목) 매주 목요일 4회 (장소 : 경기SW.AI교육지원센터 3층) 10/8~29(목) 매주 목요일 4회 (장소 : 미디어교육센터 2층멀티미디어실) 원중초 교사 노기현	**운영 시간**	17:00~19:00
강좌 목표	- 데이터의 기초 개념과 시각화 원리를 익히고, 구글 스프레드시트 도구를 활용해 실제 데이터를 분석한다. -팀별 프로젝트로 데이터를 통해 사회 현상을 해석 하고 통찰해보며, 디지털 시대의 필수 역량인 데이터 리터러시를 함양한다. 데이터 분석을 이용한 광고 콘텐츠를 기획 하고 제작한다.		
강좌 소개	- 데이터 분석결과를 이용하여 AI서비스 제안하는 광고영상 제작 - 광고 콘텐츠 기획 및 제작 활동을 통한 광고의 목적과 방법 이해 - 다양한 광고 형식(영상, 이미지, 텍스트 등) 탐색 및 실습		

차시	주요 학습 내용	학습자료 및 매체
1일차 (1~3차시) 미과원	**<안전교육>** [활동1] 데이터로 나를 소개하기 [활동2] 탐구 사이클과 데이터의 힘 사례 조사 [활동3] 데이터의 정의와 유형(정형/비정형) 이해	PPT, 포스트잇 패들렛, 이젤패드
2일차 (4~6차시) 미과원	[활동1] 대푯값(평균, 중앙값, 최빈값)의 이해와 합정 [활동2] 상관관계와 인과관계 및 숨은 변수 찾기 [활동3] 데이터 시각화(막대, 꺾은선, 원 그래프) 실습	PPT, 활동지, 구글폼 설문, 필기도구
3일차 (7~9차시) 미과원	[활동1] 구글 스프레드시트를 활용한 데이터 분석 기초 및 실습 [활동2] 청소년 건강행태 및 Spotify 인기 음악 분석 [활동3] 빅카인즈 뉴스(텍스트) 데이터 탐색 및 전처리	노트북, 실습용 데이터셋(CSV), 활동지, 필기도구
4일차 (10~12차시)	[활동1] 대기질(미세먼지) 데이터 공통 분석 제안 [활동2] 모둠별 데이터 분석 미니 프로젝트 수행	PPT, 활동지, 노트북,

미과원	[활동3] 최종 결과물 발표, 피드백 및 성찰	포스트잇, 필기도구
5일차 (13~15차시) 미디어센터	**<안전교육>** [활동1] 광고의 개념과 콘텐츠 트렌드 사례 분석하기 [활동2] 광고 기획을 위한 브레인스토밍 [활동3] 광고 기획서 작성하기	PPT, 활동지, 개인 스마트폰, 촬영 앱 및 기타 장비
6일차 (16~18차시) 미디어센터	[활동1] 스토리보드 제작하기 [활동2] 영상 문법을 활용한 촬영 기초 익히기 [활동3] 스마트폰 촬영 기법 및 보조 앱 활용하기	컴퓨터(노트북), 이어폰(헤드폰), 활동지, 필기도구
7일차 (19~21차시) 미디어센터	[활동1] 스마트폰으로 광고 촬영하기 [활동2] 프리미어 프로를 활용해 컷 편집하기 [활동3] 자막, 음향, 효과를 활용해 콘텐츠 완성하기	PPT, 활동지, 필기도구, 포스트잇, 노트북
8일차 (22~24차시) 미디어센터	[활동3] 최종 작품 발표 및 피드백 [활동4] 광고 직무 탐색을 통한 진로 로드맵 작성하기	PPT, 활동지, 필기도구, 포스트잇, 노트북

※ 프로그램별 강좌 운영계획서는 강사 확정 후 일부 수정 될 수 있습니다.