

2025년 대구경북지역 찾아가는 미디어교육(진로체험) 과정선택형 프로그램 안내(중/고등)

[AI 미디어 작가] AI를 활용한 애니메이션 만들기			
총 교육시간(차시)	3차시 또는 4차시(선택심화)	지원방식	강사 파견
교육대상	중학생, 고등학생	교육정원	20명 내외 (최소 10명 ~ 최대 25명내외)
교육소양	미디어 리터러시, 문제해결 및 스토리텔링 능력, 협동심, 디지털 기술활용력		
수업형태	이론(20%) + 실습(50%) + 팀 활동 및 발표(30%)		
준비사항 (필수)	공용 와이파이(비용), 빔프로젝트(비용), 학생용 개별 장비(PC 또는 노트북, ※ PC 사용 권장) ※ 2차시 수업시 챗GPT/Suno 활용을 위한 무료계정 가입(이메일) 준비		
활용교구	그래피톤(웹기반) 챗GPT, Suno 등 활용	활용교재	강사별 자체 PPT 자료
교육목표	디지털 미디어 리터러시와 미래기술에 대한 적응력 향상 AI 기술을 활용한 미디어 창작의 개념과 방법 이해 AI미디어 작가로서의 올바른 직업윤리 형성과 창의성, 혁신적 사고 발달		
지원수업	진로교과, 창의적 체험활동(동아리 등), 자율주제 탐구활동, 일반교과 연계수업		
연계 가능교과	o 국어 : AI를 활용한 시나리오 창작, 비평, 디지털 텍스트 이해 o 미술 : AI를 활용한 캐릭터 디자인, 배경, 애니메이션 기법법의 이해 o 정보/컴퓨터 : AI알고리즘 이해, 디지털 미디어 윤리 및 저작권 o 영어 : 글로벌 애니메이션 트렌드 분석, 애니메이션 영어 더빙 o 음악 : AI를 활용한 애니메이션 배경음악 제작, 사운드 디자인, 음향효과 o 창체 : AI미디어 창작 동아리, 애니메이션 동아리 운영		
체험활동 요소	AI를 활용한 캐릭터 설정 및 스토리보드, 시나리오 쓰기 AI를 활용한 캐릭터 제작 및 애니메이션 모션 만들기		
학습결과물	개인별 AI 캐릭터, 조별 AI 애니메이션 컷만화(기초)/애니메이션 동화(30초 내외)		
학습내용			
1차시	o AI 미디어 작가란 무엇일까요? - AI 미디어 작가의 정의 역할 소개 - AI 창작 미디어의 윤리와 저작권 알아보기		
2차시	o AI로 스토리 보드 작성하기 - 챗GPT와 Suno 소개 및 기능 학습 - 챗GPT를 활용한 스토리 구조 설계와 캐릭터 설정 구체화 - Suno를 활용한 배경음악 및 효과음 생성		
3차시	o AI로 애니메이션 제작하기 - 그래피톤 소개와 기능 학습 - 캐릭터 만들기, 나만의 애니메이션 장면 제작과 효과주기		
4차시 (선택심화)	o AI로 애니메이션 제작하기(심화) - 고급 애니메이션 효과, 사운드삽입, 자막추가 등 - 1분 내외의 단편 애니메이션 완성		
비고	※ 학생의 참여도에 따라 학습 난이도와 실습결과물이 일부 조정될 수 있음		

[유튜버] 1인 미디어 콘텐츠 제작자			
총 교육시간(차시)	3차시 또는 4차시(선택심화)	지원방식	강사 파견
교육대상	중학생, 고등학생	교육정원	20명 내외 (최소 10명 ~ 최대 25명내외)
교육소양	미디어 리터러시, 문제해결 및 스토리텔링 능력, 협동심, 디지털 기술활용력		
수업형태	이론(20%) + 실습(50%) + 팀 활동 및 발표(30%)		
준비사항 (필수)	공용 와이파이(비용), 빔프로젝트(비용), 학생용 개별 장비(스마트폰, 이어폰 ※ 앱사용을 위한 사전 학부모 동의 필요)		
활용교구	캡컷 (학교 요청에 따라 변경가능)	활용교재	강사별 자체 PPT 자료
교육목표	디지털 미디어 리터러시와 미래기술에 대한 적응력 향상 AI 기술을 활용한 미디어 창작의 개념과 방법 이해 유튜버로서의 올바른 직업윤리 형성과 창의성, 혁신적 사고 발달		
지원수업	진로교과, 창의적 체험활동(동아리 등), 자율주제 탐구활동, 일반교과 연계수업		
연계 가능교과	○ 국어: 스토리텔링, 시나리오 작성, 설득력 있는 말하기 ○ 미술: 영상 구도 및 앵글의 이해, 썸네일 디자인 ○ 도덕 : 미디어 윤리, 콘텐츠 제작 윤리 ○ 정보: 디지털리터러시, 온라인 플랫폼(유튜브) 이해와 데이터 분석(조회수, 시청시간 등) ○ 사회: 미디어의 사회적 영향, 저작권 이해, 디지털 윤리, 저작권 및 초상권 문제 이해 ○ 음악: 배경음악 선정 및 활용, 효과음 제작, 음향효과 활용 ○ 창체: 영상제작동아리 운영, 교내영상공모전 참가 등		
체험활동 요소	1인 미디어 콘텐츠 촬영/편집 실습, 콘텐츠 업로드 체험		
학습결과물	개인/모둠별 미디어 콘텐츠 기획(콘티, 스토리보드 등), 숏폼 영상		
학습내용			
1차시	○ 1인 미디어 콘텐츠 제작자(유튜버)란 무엇인가요? - 1인 미디어와 플랫폼 소개(유튜브, 틱톡, 인스타그램 비교) - 콘텐츠 제작자의 책임과 윤리(저작권, 초상권에 대한 이해)		
2차시	○ 숏폼 영상기획과 영상촬영 - 숏폼 트렌드 분석과 콘텐츠 기획하기(촬영주제 선정) - 스마트폰을 활용한 영상촬영(구도, 조명, 앵글 활용과 상황연출)		
3차시	○ 숏폼 영상 및 퍼블리싱 - 모바일 편집앱(캡컷) 소개 및 사용법 학습 - 영상편집, 배경음악, 자막 추가 등 실습 - 시선을 사로잡는 썸네일 디자인 하기 - 온라인 플랫폼에 콘텐츠 업로드와 작품감상/의견 공유		
4차시 (선택심화)	○ 영상 편집 및 퍼블리싱 - 1분 이상의 영상제작 가능 - 학교홍보, 교내 캠페인 영상 제작 등을 희망할 경우 선택권장		
비고	※ 학생의 참여도에 따라 학습 난이도와 실습결과물이 일부 조정될 수 있음 ※ 파견 강사에 따라 활용교구(앱/프로그램)이 달라질 수 있음		

[웹툰작가] 상상이 현실이 되다, 웹툰작가			
총 교육시간(차시)	3차시 또는 4차시(선택심화)	지원방식	강사 파견
교육대상	중학생, 고등학생	교육정원	20명 내외 (최소 10명 ~ 최대 25명내외)
교육소양	미디어 리터러시, 문제해결 및 스토리텔링 능력, 협동심, 디지털 기술활용력		
수업형태	이론(20%) + 실습(50%) + 팀 활동 및 발표(30%)		
준비사항 (필수)	공용 와이파이(범용), 빔프로젝트(범용), 학생용 개별 장비(태블릿) ※ 드로잉 펜이 포함된 갤럭시 탭 또는 아이패드		
활용교구	클립 스튜디오(사전설치 필요)	활용교재	강사별 자체 PPT 자료
교육목표	디지털 미디어 리터러시와 미래기술에 대한 적응력 향상 디지털 기술을 활용한 미디어 창작의 개념과 방법 이해 웹툰 작가로서의 올바른 직업윤리 형성과 창의성, 혁신적 사고 발달		
지원수업	진로교과, 창의적 체험활동(동아리 등), 자율주제 탐구활동, 일반교과 연계수업		
연계 가능교과	○ 국어: 스토리텔링, 시나리오 작성, 캐릭터 및 플롯 개발 ○ 미술: 디지털 드로잉, 캐릭터 디자인, 구도와 레이아웃 ○ 정보: 디지털 리터러시, 웹툰제작 SW 사용할습 ○ 사회: 대중문화와 미디어의 영향 이해 ○ 창체 : 웹툰 제작동아리 활동, 교내 캠페인 웹툰제작, 웹툰 공모전 참가		
체험활동 요소	캐릭터 설정 및 스토리보드 작성, 디지털 도구를 활용한 웹툰 그리기, 웹툰효과 주기		
학습결과물	개인별 스토리보드, 컷툰 또는 단편 웹툰		
학습내용			
1차시	○ 이미지 크리에이터(웹툰작가 등)란 무엇인가요? - 웹툰작가의 역할과 업무소개 - 웹툰 산업의 현황과 전망 - 디지털 시대의 이미지 크리에이터의 중요성		
2차시	○ 웹툰 스토리 보드 작성하기 - 스토리보드의 개념과 중요성 - 웹툰 캐릭터 설정과 스토리보드 작성하기		
3차시	○ 웹툰 콘텐츠 제작하기 - 디지털 드로잉 도구 사용법 - 웹툰 이미지 그리기와 웹툰 효과주기 실습 - 웹툰 제작 실습		
4차시 (선택심화)	○ 웹툰 콘텐츠 제작하기 - 웹툰 연출기술(컷 분할, 빛과 그림자) 등을 활용한 웹툰 제작 - 교내 캠페인 웹툰 그리기, 공모전 또는 동아리 활동에 활용 권장 ※ 웹툰길이, 편집기술에 따른 웹툰 결과물 완성도 심화		
비고	※ 학생의 참여도에 따라 학습 난이도와 실습결과물이 일부 조정될 수 있음 ※ 파견 강사에 따라 활용교구(앱/프로그램)이 달라질 수 있음		

[기자] 현직기자와 만나고 일일기자 되어보기			
총 교육시간(차시)	3차시 (2차시 조정가능)	지원방식	강사 파견
교육대상	중학생, 고등학생	교육정원	20명 내외 (최소 10명 ~ 최대 25명내외)
교육소양	미디어 리터러시와 문해력, 정보수집 및 분석력, 비판적 사고력, 작문력 취재보도 관련 윤리의식, 팀프로젝트를 통한 협동심		
수업형태	이론(20%) + 실습(50%) + 팀 활동 및 발표(30%)		
준비사항 (필수)	강의용 PC(범용), 빔프로젝트(범용)		
활용교구	-	활용교재	강사별 자체 PPT 자료
교육목표	기자의 역할과 책임을 이해하고 언론의 중요성과 영향력을 인식 취재와 인터뷰 기술을 습득하고 기사작성의 기본원칙을 학습 올바른 미디어 윤리 확립과 미디어 리터러시 능력향상		
지원수업	진로교과, 창의적 체험활동(동아리 등), 자율주제 탐구활동, 일반교과 연계수업		
연계 가능교과	○ 국어: 기사 작성, 인터뷰 기술, 효과적인 의사소통과 글쓰기 ○ 사회: 시사 문제 분석, 언론의 역할과 책임 이해, 미디어 리터러시 교육 ○ 정보: 디지털 도구 활용, 온라인 기사 작성 및 편집 ○ 미술: 신문 레이아웃 디자인, 사진 촬영 기술 ○ 사회: 역사적 사건 취재, 시대별 언론의 역할 이해, 과거 신문기사문 분석 ○ 과학: 과학 기사 작성, 과학 관련 주제 취재 ○ 영어: 국제 뉴스 분석, 외국어 기사 작성 및 번역		
체험활동 요소	인터뷰 기술 학습, 기사작성실습 및 신문편집 체험		
학습결과물	개인별 기사, 신문지면 및 인터뷰 질의응답지		
학습내용			
1차시	○ 기자는 무슨 일을 하나요 - 취재기법과 인터뷰 전략 - 기자의 역할과 책임 - 다양한 분야의 기자(방송, 신문, 잡지, 인터넷)와 업무 - 기자에게 필요한 핵심능력(글쓰기, 의사소통 비판적 사고 등)		
2차시	○ 취재 기법과 인터뷰 전략 - 취재의 기본 : 5W1H (누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜) - 취재 윤리와 저작권이해 - 효과적인 인터뷰 전략과 인터뷰 실습(질문준비와 후속 질문하기)		
3차시	○ 일일기자가 되어 기사쓰기 - 우리학교 기사쓰기 - 학교내 주제 선정하기와 취재계획 수립 - 실제 취재 및 기사작성 실습 - 기사작성과 팩트체크		
비고	※ 학생의 참여도에 따라 학습 난이도와 실습결과물이 일부 조정될 수 있음		