

## 커리큘럼

### 학습목표

가상현실 콘텐츠 제작 도구인 코스페이스를 활용하여 가상세계를 만들고 코딩으로 제어하면서 AR과 VR을 이해하고 나만의 콘텐츠를 만들 수 있다.

교육 대상	교육 시간	준비물
초등4~6학년	총 8시간 (4차시*2시간)	컴퓨터 or 노트북(ZOOM접속 및 AR/VR 콘텐츠 제작용), 휴대폰 or 태블릿(작품 감상용), 풀, 가위 (Merge Cube 제작용)

### 차시별 내용

차시	주 제	내 용
1차시 (2시간)	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR과 VR의 이해 및 활용 사례</li> <li>메타버스의 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR(증강현실)과 VR(가상현실)의 이해 및 실제 활용 사례 활용 사례</li> <li>가상세계 메타버스의 이해</li> </ul>
2차시 (2시간)	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR/VR의 체험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR 앱을 활용한 체험(Animal 4D, Quiver)</li> <li>VR카드보드를 쓰고 VR체험</li> </ul>
3차시 (2시간)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cospaces 알아보기</li> <li>콘텐츠 제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cospaces 프로그램 기초 익히기</li> <li>[실습] 초원에서 말달리기 제작</li> </ul>
4차시 (2시간)	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>멀지큐브 만들기</li> <li>[실습] 수족관 오르골 만들기</li> </ul>

(※ 교육내용은 상황에 따라 변경될 수 있음)



카드보드지를 활용한 VR체험



Merge Cube 제작 및 체험



CoSpaces Edu 제작 화면